Gather & Play

FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR

Cantarole a música

Cantarolar uma música, sem letra e sem "lá lá", até seu time descobrir qual é.

Jogadores 4–16 (melhor com 6–10) **Duração** 10 a 25 min **Materiais** Sem materiais **Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. **Dividam-se em dois times.**
2. **Um jogador cantarola uma música para o próprio time, de boca fechada, sem letra.**
3. **O time tem um minuto para dizer qual é.**
4. **Acertou a tempo, ganha um ponto; depois é a vez do outro time cantarolar.**

PREPARAÇÃO

1. Formem dois times de tamanho parecido e decidam quantas vezes vão jogar: duas por jogador é uma boa duração.
2. Combinem o que é justo: músicas que a maior parte da sala já ouviu, como cantigas infantis, músicas de festa, temas clássicos famosos e aberturas de TV bem conhecidas.
3. Escolham quem cantarola primeiro e liguem um cronômetro de um minuto, se forem usar.

COMO JOGAR

1. Quem cantarola pensa numa música, ou pega uma no modo anfitrião, e não conta para ninguém.
2. Cantarola de boca fechada. Nada de letra, nada de "lá lá", nada de mímica e nada de batucar o ritmo.
3. Os colegas de time dão palpites à vontade. Quem cantarola pode concordar ou negar com a cabeça e recomeçar a música quantas vezes quiser.
4. Um título certo em até um minuto vale um ponto. Se o time claramente conhece a música mas não o nome exato, quem cantarola pode aceitar a resposta.
5. Se o minuto acabar sem acerto, o outro time tem direito a um palpite para levar o ponto.
6. Os times se alternam, e quem cantarola muda a cada vez.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando todos cantarolaram o número de vezes combinado. Vence o time com mais pontos; em caso de empate, cada time escolhe um jogador para uma única música de desempate, e o acerto mais rápido leva.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Nenhum passo exige levantar ou se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Oriente quem cantarola a começar pela parte mais famosa da música, não pelo começo.
- Gerações diferentes conhecem músicas diferentes. Incentivem músicas de casamento, aniversário e escola em vez das paradas deste ano.
- Ninguém é julgado pela afinação. Diga isso antes da primeira vez: relaxa quem está com vergonha.
- Se alguém der branco, deixe trocar por uma música inicial sem perder a vez.

VARIAÇÕES

Rodada do kazoo. Dê a cada um que cantarola um kazoo, ou um pente com papel fino em volta, e joguem a última rodada com ele. O zumbido deixa cada música mais engraçada e mais difícil, então deem noventa segundos.

Rodada de um fôlego só. Quem cantarola só tem um fôlego: o que couber nele é a dica inteira. As vezes duram segundos em vez de um minuto, o que faz disso um bom desempate ou um final animado.

IDEIAS INICIAIS: VOCÊ ESCOLHE A MÚSICA

- Uma canção de ninar que cantavam para você quando criança
- A música que sua família canta nos aniversários
- Uma música que toca em todo casamento
- A abertura de um desenho animado da sua infância
- Uma música que você aprendeu na escola
- O hino nacional do país onde você está
- Uma música que significa que as férias começaram
- Um canto de torcida de estádio

IDEIAS INICIAIS: MÚSICAS QUE O MUNDO INTEIRO CONHECE

- Hino à Alegria
- Para Elisa
- A Marcha Nupcial
- A Primavera, de As Quatro Estações
- Pequena Serenata Noturna
- O Lago dos Cisnes
- A abertura de Guilherme Tell
- A valsa Danúbio Azul

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes. Revisado pela equipe editorial quanto à clareza e à coerência. Não afirmamos ter testado esta página com grupos.