



História palavra por palavra

Contar uma história juntos, uma palavra por pessoa, e tentar chegar a um final que faça sentido.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8)

Duração 5 a 20 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Escolham um título para a história.
2. Na volta da roda, cada jogador acrescenta exatamente uma palavra.
3. As frases precisam fazer sentido: palavrinhas como "o" e "e" contam como uma vez.
4. Qualquer um pode terminar uma frase dizendo "ponto". Terminem a história em três voltas da roda.

PREPARAÇÃO

1. Sentem em roda para a ordem das vezes ser automática.
2. Escolham um título. O título dá uma direção à história: "O dia em que a padaria ficou sem farinha".
3. Expliquem a dica mais útil: diga a próxima palavra mais óbvia. A história fica engraçada sozinha.
4. Escolham quem começa. A primeira palavra tradicional é "Era".

COMO JOGAR

1. O primeiro jogador diz uma palavra para começar a história.
2. Cada jogador, na sua vez, acrescenta exatamente uma palavra que continue a frase de forma correta.
3. Um jogador pode dizer "ponto" em vez de uma palavra para terminar a frase. O jogador seguinte começa uma frase nova.
4. Ninguém para para planejar: a palavra vem em poucos segundos.
5. Nomes contam como uma palavra. Palavras com hífen também, se o grupo estiver generoso.
6. Depois de duas voltas completas, o anfitrião avisa "última volta". O grupo precisa chegar a um final durante a terceira volta.

7. Quem disser a última palavra da história escolhe o próximo título.

COMO O JOGO TERMINA

Cada história termina quando o grupo chega a uma frase final durante a terceira volta. Joguem três ou quatro histórias e parem. Não há vencedor; a recompensa é recontar. Se uma história não for a lugar nenhum depois de duas voltas, o anfitrião pode declarar "Fim" e começar um título novo.

JOGANDO SENTADO

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

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Tranquelize todo mundo: "e" ou "o" são contribuições ótimas. Querer ser genial a cada palavra trava a história.
- Se um jogador vive puxando a história para a própria piada, troquem para a variação de três palavras, para cada vez ter mais peso.
- Com os mais novos, o anfitrião pode repetir a frase até ali antes de cada palavra nova.
- Não gravem nada. Parte da graça é que a história só existe naquela sala.

VARIAÇÕES

História de três palavras. Cada jogador acrescenta exatamente três palavras. A história anda mais rápido e faz mais sentido, o que ajuda grupos com idades misturadas e quem acha frustrante ir uma palavra por vez.

Felizmente, infelizmente. Cada jogador acrescenta uma frase inteira, alternando frases que começam com "Felizmente..." e "Infelizmente...". A história oscila entre sorte e azar e quase sempre encontra o próprio final.

IDEIAS INICIAIS: TÍTULOS DE HISTÓRIAS

- | | |
|---|--|
| ■ O dia em que a padaria ficou sem farinha | ■ O guarda-chuva que não queria fechar |
| ■ O cachorro que procurava emprego | ■ A noite em que as estrelas saíram para almoçar |
| ■ O último ônibus para casa | ■ O gato que comandava os correios |
| ■ O mistério do pé esquerdo do sapato que sumiu | ■ Uma encomenda inesperada |
| ■ Um piquenique que deu errado | ■ A corrida mais lenta de todos os tempos |
| ■ A cidade mais silenciosa do mundo | ■ A folga da guardiã do farol |
| ■ A invenção secreta da vovó | ■ O boneco de neve que ficou para o verão |

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.