



Telefone sem fio desenhado

Passar uma frase em volta da mesa, transformando-a em desenho e depois de volta em palavras, e ver o que sobrevive à viagem.

Jogadores 4–10 (melhor com 5–8)

Duração 15 a 30 min

Materiais Papel e caneta

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Cada um escreve uma frase no alto de uma folha e passa adiante.
2. O próximo jogador desenha a frase, dobra a folha para escondê-la e passa adiante.
3. O seguinte só vê o desenho e escreve o que acha que ele mostra.
4. Continuem alternando até cada folha voltar para casa, aí desdobrem e leiam em voz alta.

PREPARAÇÃO

1. Deem a cada jogador uma caneta e uma folha, na vertical.
2. Cada jogador escreve no alto uma frase curta, algo que dê para desenhar, como "um gato dando aula de ioga".
3. Combinem um tempo limite por vez. Um minuto mantém os desenhos rápidos e a mesa andando.

COMO JOGAR

1. Todos passam a folha para a esquerda ao mesmo tempo.
2. Se a última coisa na folha for uma frase, desenhê-a embaixo, sem letras nem números no desenho.
3. Se a última coisa na folha for um desenho, escreva embaixo o que você acha que ele mostra.
4. Antes de passar, dobre o papel para que só a sua contribuição fique visível.
5. Continuem passando e alternando até cada folha voltar ao jogador que a começou.
6. Um de cada vez, desdobrem uma folha e leiam a corrente inteira em voz alta, da primeira frase à última.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando cada folha deu uma volta na mesa e foi lida em voz alta. Não há pontos nem vencedor. Se uma corrente terminar num desenho, o dono da folha escreve a legenda final antes da revelação.

JOGANDO SENTADO

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

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Diga com todas as letras que desenhos ruins são o objetivo; as melhores correntes nascem de mal-entendidos sinceros.
- Respeitem o tempo limite. Desenhos longos e caprichados deixam a mesa lenta e as correntes menos engraçadas.
- Confirmam a dobra toda vez: uma única linha anterior visível estraga a corrente inteira.
- Com crianças pequenas, deixem que elas desenhem em todas as vezes e passem as vezes de escrever para o adulto ao lado.

VARIAÇÕES

Começo com uma palavra. Comecem com um único substantivo em vez de uma frase: "vulcão", "dentista", "piquenique". As correntes se desviam mais devagar, o que combina com os mais novos e com quem fica nervoso para desenhar.

Noite temática. Toda frase inicial precisa caber num tema, como umas férias em família, a estação do ano ou a história de como dois convidados se conheceram. Correntes temáticas viram ótimas lembranças: entreguem cada folha à pessoa de quem ela fala.

IDEIAS INICIAIS: BICHOS APRONTANDO

- | | |
|--|---|
| ■ um gato dando aula de ioga | ■ um polvo tricotando oito cachecóis |
| ■ uma girafa presa no elevador | ■ um cachorro dirigindo o ônibus escolar |
| ■ um pinguim entregando pizza | ■ um elefante escondido atrás de um poste |
| ■ dois caracóis numa corrida muito lenta | ■ um rato levantando peso |

IDEIAS INICIAIS: GENTE E COISAS IMPROVÁVEIS

- | | |
|---|---|
| ■ a vovó ganhando um campeonato de skate | ■ um pirata que perdeu o mapa na máquina de lavar |
| ■ um dragão com medo de uma vela de aniversário | ■ um mago que só sabe fazer torrada |
| ■ um boneco de neve de férias na praia | ■ um rei na fila do sorvete |
| ■ um robô aprendendo a dançar | ■ a lua usando óculos escuros |

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.