



Mímica ao contrário

O time inteiro faz a mímica de uma carta junto enquanto um único colega tenta adivinhar.

Jogadores 6–24 (melhor com 8–16)

Duração 15 a 35 min

Materiais Sem materiais

Movimento Em pé e em movimento

REGRAS RÁPIDAS

1. Times de quatro a seis. Um colega adivinha e fica de frente para os outros.
2. O resto do time vê a carta e faz a mímica junto, em silêncio.
3. Um ponto por carta adivinhada em até 60 segundos.
4. Troquem quem adivinha a cada vez.

PREPARAÇÃO

1. Formem times de 4 a 6 e liberem espaço suficiente para um time ficar em pé lado a lado.
2. Escolham quem adivinha primeiro em cada time. Essa pessoa fica em pé ou sentada, de costas para o anfitrião.
3. Decidam como mostrar as cartas: o anfitrião segura um celular no modo anfitrião atrás de quem adivinha ou mostra uma carta impressa.
4. Programem um cronômetro de 60 segundos por vez. Os times tentam passar pelo maior número de cartas possível.

COMO JOGAR

1. O anfitrião mostra uma carta ao time que atua, por trás de quem adivinha, para que essa pessoa não veja.
2. O time faz a mímica ao mesmo tempo. Não pode falar, fazer barulho nem combinar em voz alta: toda a coordenação tem que acontecer pela mímica.
3. Quem adivinha grita os palpites. Quando acerta, o anfitrião mostra a próxima carta na hora.
4. O time pode pular uma carta cruzando os braços; pular só custa os segundos perdidos.
5. Quando o tempo acaba, o time marca um ponto por acerto.
6. O próximo time joga. Na vez seguinte de cada time, outra pessoa passa a adivinhar.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem até todo mundo de todos os times ter adivinhado uma vez. O maior total vence. Com times desiguais, parem quando o menor time completar sua volta.

JOGANDO SENTADO

Sentem o time que atua em fileira, de frente para quem adivinha, e usem só cartas marcadas como "dá para jogar sentado". A graça continua: cinco pessoas "remando" em silêncio nas cadeiras é bem fácil de entender. Deixem de fora só as cartas que dependem de andar pela sala.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- A primeira carta é sempre caótica. Dê a cada time uma carta de treino que não vale ponto.
- Lembre quem está atuando de olhar uns para os outros: a graça está em quatro pessoas escolherem a mesma ideia sem combinar. Ou não.
- Fique onde o time consiga ler a carta com facilidade; letra pequena no celular atrasa tudo, então use o modo anfitrião com texto maior.
- Se alguém muito confiante tomar conta, joguem uma rodada da variação "espelho" abaixo.

VARIAÇÕES

Rodada espelho. Uma pessoa sorteada lidera e todas as outras precisam copiar exatamente os movimentos dela. Quem adivinha vê uma fileira de atuações idênticas, o que valoriza os jogadores mais quietos, que raramente lideram.

Um som permitido. Para grupos que acham o silêncio difícil demais, permitam a cada ator um único efeito sonoro (não uma palavra) por carta. Isso baixa bastante a dificuldade e deixa o jogo mais acolhedor para os mais novos numa reunião de família.

IDEIAS INICIAIS: CENAS EM TIME

- | | |
|-------------------------------|---|
| ■ uma equipe de remo | ■ nado sincronizado |
| ■ uma orquestra afinando | ■ um bando de pombos |
| ■ um cabo de guerra | ■ uma foto de família |
| ■ um replay em câmera lenta | ■ empurrar um carro quebrado |
| ■ montar um móvel desmontado | ■ um coral que se perdeu na música |
| ■ uma volta na montanha-russa | ■ uma corrente de baldes apagando um incêndio |
| ■ um engarrafamento | ■ passageiros num ônibus sacolejando |

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.