



A piscadela secreta

Um jogador secreto faz os outros "dormirem" com uma piscadela, enquanto um detetive no meio tenta pegá-lo no flagra.

Jogadores 6–20 (melhor com 8–14)

Duração 10 a 20 min

Materiais Papel e caneta

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Todos tiram um papel dobrado; um papel tem um ponto: esse jogador é o piscador secreto.
2. Um detetive senta no meio e observa.
3. Quem recebe uma piscadela conta até três e depois "dorme" de forma teatral.
4. O detetive tem três acusações para apontar o piscador antes de a roda toda dormir.

PREPARAÇÃO

1. Escolham um detetive, que leva a cadeira para o meio da roda.
2. Dobrem um papel para cada um dos outros jogadores, marquem um ponto dentro de exatamente um e misturem numa tigela ou num chapéu.
3. Cada jogador pega um papel, olha sem mostrar e guarda. Quem tiver o ponto é o piscador.

COMO JOGAR

1. Todos olham em volta da roda, cruzando os olhares do jeito mais natural possível.
2. O piscador pisca para um jogador de cada vez, escolhendo momentos em que o detetive está olhando para outro lado.
3. Quem recebe a piscadela conta até três em silêncio, depois dorme do jeito mais teatral que quiser e fica fora da rodada.
4. O detetive pode acusar alguém a qualquer momento dizendo o nome. Quem for acusado injustamente diz "não fui eu" e continua no jogo.
5. O detetive vence se apontar o piscador em até três acusações. O piscador vence se as três acusações falharem ou se só restarem dois jogadores acordados.
6. Quem está dormindo fica de olhos fechados e não entrega nada.

COMO O JOGO TERMINA

Uma rodada termina quando o piscador é apontado, quando o detetive usa as três acusações ou quando só restam dois jogadores acordados. Joguem tantas rodadas quantos detetives voluntários houver (cinco ou seis costumam bastar), com o piscador anterior indo para a cadeira do meio.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado em roda. O detetive senta no meio e só gira na cadeira.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Insista na contagem até três antes de dormir; sem ela, o detetive só precisa ver para onde cada um estava olhando.
- Incentive saídas dramáticas. Dormir é metade da graça e ainda apaga os rastros do piscador.
- Algumas pessoas não conseguem piscar um olho só. Combinem outro sinal antes de distribuir os papéis, como piscar os dois olhos devagar duas vezes.
- Recolham todos os papéis depois de cada rodada para que o papel marcado não seja reconhecido.

VARIAÇÕES

Sem detetive. Joguem sem a cadeira do meio. Qualquer jogador acordado pode levantar a mão e acusar; se um segundo jogador apoiar a acusação, o acusado precisa mostrar o papel. Dois apoios errados fazem os próprios apoiadores dormirem, então ninguém acusa à toa.

Dois piscadores. Numa roda de doze ou mais, marquem dois papéis. Os piscadores não sabem quem é o outro e podem fazer um ao outro dormir sem querer. O detetive tem quatro acusações e precisa apontar os dois.

IDEIAS INICIAIS: DEVAGAR E COM SONO

- Um bocejo tão grande que precisa dos dois braços
- Escorregar devagar da cadeira como sorvete derretendo
- Anunciar "só mais cinco minutinhos" e deixar a cabeça cair
- Espreguiçar como um gato e se enrolar
- Murchar como uma flor sem água
- Se cobrir com um cobertor invisível
- Abraçar um travesseiro imaginário
- Dar tchau de boa noite para todo mundo

IDEIAS INICIAIS: DE REPENTE

- Dormir no meio de uma frase
- Contar três carneirinhos em voz alta e parar
- Apoiar o rosto na mão e errar a mão
- Roncar uma vez, educadamente
- Cochilar, acordar num susto, cochilar de novo
- Soprar uma vela invisível
- Congelar como uma estátua de olhos fechados
- Ler um livro invisível até ele cair no rosto

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.