



Pontos em comum

Num grupo pequeno, encontrar três coisas que todos vocês têm em comum e que ninguém adivinharia só de olhar para vocês.

Jogadores 4–40 (melhor com 8–24)

Duração 10 a 20 min

Materiais Sem materiais

Movimento Em pé opcional

REGRAS RÁPIDAS

1. Formem grupos de três ou quatro, de preferência com as pessoas que vocês menos conhecem.
2. Vocês têm quatro minutos para achar três coisas que todos compartilham.
3. Nada visível vale: nem roupas, nem "estamos todos nesta festa".
4. Cada grupo conta para a sala o ponto em comum mais surpreendente.

PREPARAÇÃO

1. Peça para as pessoas formarem grupos de três ou quatro. Sugira misturar: famílias, gerações e turmas de amigos diferentes.
2. Explique o que vale: um ponto em comum precisa ser verdade para todas as pessoas do grupo e não pode ser visível nem óbvio. "Todos temos cabelo" não vale. "Todos já quebramos o mesmo osso" vale.
3. Dê dois ou três exemplos de temas que costumam funcionar: comida, lugares, primeiro emprego, pequenas manias.
4. Programe um cronômetro de quatro minutos.

COMO JOGAR

1. Quando o cronômetro começar, cada grupo conversa livremente procurando coisas que todos os membros compartilham.
2. Um ponto em comum só vale se for verdade para todo mundo do grupo. Dois de três não bastam.
3. Um ponto em comum não pode ser algo visível nem algo que vale para todos da sala.
4. Os grupos tentam chegar a três pontos. Quem chegar a três cedo procura um quarto, mais incomum.
5. Quando o tempo acabar, cada grupo escolhe o ponto em comum mais surpreendente.
6. Dando a volta pela sala, um porta-voz de cada grupo anuncia o ponto em uma frase.

7. Para uma segunda rodada, formem grupos novos, se possível sem ninguém do primeiro grupo.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina depois do compartilhamento. Duas rodadas com grupos diferentes são mais que suficientes: o objetivo é dar às pessoas assunto para o resto do encontro, então parem enquanto a sala ainda está barulhenta. Não há vencedor, mas o anfitrião pode pedir aplausos para o ponto em comum mais inesperado.

JOGANDO SENTADO

Formem os grupos com pessoas que já estão sentadas perto umas das outras, em vez de pedir que todos circulem. Quando os grupos forem misturados para a segunda rodada, só troca de lugar quem quiser.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Circule durante os quatro minutos. Um grupo travado geralmente só precisa de um tema: sugira "as piores férias" ou "o primeiro emprego".
- Diga com clareza que ninguém precisa contar nada que prefira guardar. Os pontos em comum mais bobos são os melhores.
- Com várias gerações na sala, peça que cada grupo tenha pelo menos duas faixas de idade.
- Mantenha o compartilhamento rápido. Uma frase por grupo: as histórias podem continuar na hora da comida.

VARIAÇÕES

O que só eu tenho. Além dos três pontos em comum, cada grupo procura uma coisa que seja verdade para exatamente um integrante e mais ninguém do grupo. Assim cada pessoa tem um momento de ser interessante.

Corrente de ligações. Depois do compartilhamento, cada grupo tenta achar uma ligação com o grupo ao lado, e assim por diante pela sala, até formar uma corrente que atravessa a festa toda. Fica um ótimo encerramento para uma reunião de família grande.

IDEIAS INICIAIS: SUGESTÕES DE CONVERSA

- | | |
|---|--|
| ■ Comidas que todos vocês se recusam a comer | ■ Habilidades que faltam a todos vocês |
| ■ Uma tarefa de casa que todos vocês curtem em segredo | ■ Um hábito matinal que todos vocês têm |
| ■ Algo que nenhum de vocês nunca fez | ■ Algo que todos vocês aprenderam mais tarde que a maioria das pessoas |
| ■ Primeiros empregos | ■ Um tempo que todos vocês amam ou que todos detestam |
| ■ Coisas de que todos vocês tinham medo quando crianças | ■ Algo que todos vocês já quebraram |
| ■ Um lugar onde todos vocês já estiveram | ■ Um objeto que todos vocês têm e nunca usam |
| ■ Algo que todos vocês perderam e nunca acharam | ■ Uma comida que todos vocês comem do mesmo jeito esquisito |

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.