



História remixada

Recontar uma história simples do dia a dia num estilo surpreendente (previsão do tempo, narração esportiva, história de ninar) e deixar o grupo adivinhar o estilo.

Jogadores 3–10 (melhor com 4–8)

Duração 15 a 30 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Combinem uma história-base simples que todos conheçam: "fazer uma xícara de chá".
2. Cada pessoa que conta recebe em segredo um estilo, como "documentário de natureza".
3. Ela reconta a história-base nesse estilo por até um minuto.
4. O primeiro ouvinte a adivinhar o estilo marca ponto, e quem contou também.

PREPARAÇÃO

1. Escolham uma história-base: uma sequência do dia a dia com quatro ou cinco passos que todos entendam, como pegar o ônibus ou dar banho no cachorro.
2. Digam os passos da história-base uma vez em voz alta, para todo mundo ter a mesma versão.
3. Decidam como os estilos serão distribuídos: o modo anfitrião no celular, mostrado só para quem vai contar, ou cochichado pelo jogador à direita.
4. Escolham quem conta primeiro, de preferência um voluntário.

COMO JOGAR

1. Quem conta recebe um estilo em segredo.
2. A pessoa reconta a história-base nesse estilo. Todos os passos da história-base precisam continuar acontecendo, na ordem.
3. Não pode dizer o nome do estilo nem a palavra que mais o entrega: um narrador esportivo não pode dizer "narração" nem "partida".
4. Quem ouve fica em silêncio até a história acabar ou passar um minuto, o que acontecer primeiro.
5. Aí os ouvintes dão palpites. O primeiro palpite certo vale um ponto para esse ouvinte e um ponto para quem contou.

6. Se ninguém acertar em três tentativas, quem contou revela o estilo e ninguém pontua.
7. Quem acertou conta em seguida. Se essa pessoa já contou, a vez passa para a esquerda.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem até todo mundo ter contado a história uma vez. Troquem a história-base depois de quatro ou cinco recontos para ela continuar fresca. Vence a maior pontuação, mas a maioria dos grupos para de contar pontos depois da primeira rodada e só pede mais.

JOGANDO SENTADO

Quem conta se apresenta do próprio lugar. Levantar na sua vez é um teatro opcional e nunca faz parte das regras.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Comece você mesmo com um estilo fácil, uma história de ninar, para mostrar que trinta segundos bastam.
- Ofereça a quem estiver nervoso a escolha entre dois estilos.
- Mantenha a história-base simplíssima. O humor vem da distância entre uma tarefa sem graça e um estilo grandioso.
- Os estilos são jeitos de falar, não imitações de pessoas específicas. Imitar sotaques ou indivíduos está fora.

VARIAÇÕES

Mude uma coisa só. Em vez de um estilo, cada pessoa muda um único elemento: o cenário vira a Lua, o personagem principal vira um gato, tudo acontece de trás para frente. Os ouvintes adivinham o que mudou.

Remix em time. Times de três ou quatro se apresentam juntos, cada pessoa ficando com um passo da história-base no estilo combinado. O formato combina com grupos grandes e com quem prefere não se apresentar sozinho.

IDEIAS INICIAIS: HISTÓRIAS-BASE

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| ■ Fazer uma xícara de chá | ■ Pôr uma carta no correio |
| ■ Pegar o ônibus | ■ Trocar uma lâmpada |
| ■ Dar banho no cachorro | ■ Estender a roupa |
| ■ Fazer um sanduíche | ■ Achar uma meia perdida |

IDEIAS INICIAIS: ESTILOS

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| ■ Um documentário de natureza | ■ Uma previsão do tempo |
| ■ Uma narração esportiva | ■ Um programa de culinária |
| ■ Uma história de ninar | ■ Uma história de detetive |
| ■ Um aviso de segurança no avião | ■ Um audioguia de museu |

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.

