



Venda o objeto

Em time, pegar um objeto comum da sala e apresentá-lo à festa como uma invenção genial com uma finalidade completamente diferente.

Jogadores 4–30 (melhor com 8–20)**Duração** 20 a 40 min**Materiais** Sem materiais**Movimento** Em pé opcional

REGRAS RÁPIDAS

1. Times de três ou quatro escolhem, cada um, um objeto do dia a dia da sala.
2. O anfitrião lê um desafio: "apresente como um acessório de viagem".
3. Os times têm três minutos para inventar um novo uso, um nome e um slogan.
4. Cada time se apresenta por um minuto. Todo mundo vota, mas não no próprio time.

PREPARAÇÃO

1. Formem times de três ou quatro. Misturar idades e turmas de amigos rende apresentações melhores.
2. Cada time escolhe um objeto comum e inquebrável da sala: uma almofada, uma colher de pau, um chinelo, um escorredor.
3. O anfitrião lê o desafio em voz alta. Todos os times trabalham no mesmo desafio.
4. Programem um cronômetro de três minutos para a preparação.

COMO JOGAR

1. Durante a preparação, cada time inventa um novo uso para o objeto que combine com o desafio. O uso verdadeiro do objeto não vale.
2. O time dá ao produto um nome e um slogan de uma linha e decide quem fala o quê. Todo mundo do time precisa falar pelo menos uma vez.
3. Quando a preparação acaba, os times se apresentam na sua vez. Cada apresentação dura até um minuto.
4. A apresentação precisa ter o nome do produto, o que ele faz, para quem é e uma demonstração com o objeto de verdade.
5. Depois de cada apresentação, a plateia pode fazer uma pergunta, que o time precisa responder sem sair do personagem.

6. Quando todos os times tiverem se apresentado, todo mundo vota ao mesmo tempo apontando para o favorito. Ninguém pode votar no próprio time.
7. O time com mais votos vence a rodada. Para uma segunda rodada, os times trocam os objetos e recebem um novo desafio.

COMO O JOGO TERMINA

Uma rodada (uma apresentação de cada time e depois a votação) é uma partida completa. Duas rodadas com troca de objetos é o máximo que a maioria das festas quer. Anunciem o time vencedor e peçam que ele repita o slogan: assim o jogo termina redondinho.

JOGANDO SENTADO

Os times podem planejar e apresentar do próprio lugar, usando um objeto que já esteja ao alcance na mesa. Levantar para apresentar é opcional: uma apresentação sentada, feita com a cara mais séria do mundo, costuma ser mais engraçada.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Aprove o objeto de cada time antes de começar. Nada frágil, valioso, cortante ou que pertença a um convidado que não concordou.
- O limite de três minutos importa. Mais tempo faz os times planejarem demais e deixa as apresentações menos engraçadas.
- Insista com bom humor no "todo mundo fala pelo menos uma vez". Isso evita que uma pessoa confiante faça tudo sozinha.
- Num grupo mais quieto, tirem a pergunta da plateia e passem direto de uma apresentação para a outra.

VARIAÇÕES

Mesmo objeto, outra apresentação. Todos os times apresentam o mesmo objeto: uma única colher de pau que passa pela sala. Sem a sorte na escolha do objeto, a comparação é só entre as ideias, e as apresentações aproveitam as piadas umas das outras.

Banca de investidores. Em vez de uma votação da sala, três convidados formam uma banca de mentira. Cada membro só pode "investir" num produto e precisa explicar por quê. Combina com aniversários: coloque o aniversariante na banca.

IDEIAS INICIAIS: DESAFIOS DE APRESENTAÇÃO

- | | |
|---|--|
| ■ Apresente como um produto para o trajeto diário. | ■ Apresente como uma inovação para jardinagem. |
| ■ Apresente como equipamento de camping indispensável. | ■ Apresente como material de escritório. |
| ■ Apresente como uma revolução na ginástica em casa. | ■ Apresente como um instrumento musical para iniciantes. |
| ■ Apresente como um presente de luxo. | ■ Apresente como equipamento de segurança. |
| ■ Apresente como uma ferramenta para pegar no sono. | ■ Apresente como um jeito de fazer amigos. |
| ■ Apresente como um acessório de viagem. | ■ Apresente como algo que economiza tempo na cozinha. |
| ■ Apresente como algo de que todo pai e mãe de primeira viagem precisa. | ■ Apresente como o futuro do transporte público. |

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.

Gather & Play · familygameideas.com

Grátis para imprimir para os seus encontros.