Gather & Play

FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR

Duas verdades e uma mentira

Conte três coisas sobre você (duas verdadeiras e uma inventada) e veja se o grupo descobre a mentira.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8) **Duração** 10 a 30 min **Materiais** Sem materiais **Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. **Cada jogador pensa em duas afirmações verdadeiras e uma mentira convincente sobre si.**
2. **Um jogador diz as três, na ordem que quiser.**
3. **O grupo faz algumas perguntas e depois vota em qual é a mentira.**
4. **O jogador revela a resposta e conta a história por trás de uma das verdades.**

PREPARAÇÃO

1. Acomodem todo mundo de um jeito que todos se vejam: em volta de uma mesa ou numa roda.
2. Deem ao grupo um minuto de silêncio para pensar. Boas afirmações são específicas, inofensivas e um pouco surpreendentes.
3. Combinem o tom em voz alta: cada um só diz coisas que não se importa que todos ali saibam. Ninguém precisa contar nada íntimo.
4. O anfitrião começa, para mostrar o tipo de afirmação que funciona.

COMO JOGAR

1. O primeiro jogador diz três afirmações sobre si, em qualquer ordem e no mesmo tom neutro.
2. O grupo pode fazer até três perguntas. O jogador responde como se as três afirmações fossem verdadeiras.
3. Na contagem até três, todo mundo vota levantando um, dois ou três dedos para a afirmação que acha que é mentira.
4. O jogador revela a mentira.
5. Ele escolhe uma das verdades e conta a historinha por trás dela.
6. Pontuação opcional: quem contou ganha um ponto por pessoa enganada, e cada pessoa que acertou ganha um ponto.
7. A vez passa para a esquerda até todo mundo ter jogado.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando todos jogaram uma vez. Se for um grupo pequeno e animado, joguem uma segunda rodada com tema ("viagem", "tempos de escola" ou "comida") e parem por aí. Se estiverem marcando pontos, vence o maior total depois da última vez.

JOGANDO SENTADO

O jogo já é jogado sentado. Nenhum passo exige levantar ou se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Verdades comuns funcionam melhor que as dramáticas. "Eu organizo meus temperos em ordem alfabética" é mais difícil de julgar do que "Eu conheci uma celebridade".
- Deixe qualquer um passar a vez ou jogar depois. Algumas pessoas precisam ouvir duas ou três rodadas antes de ter uma ideia.
- Se alguém travar, sugira uma fórmula: uma verdade sobre comida, uma sobre um lugar e uma mentira sobre uma habilidade.
- Mantenham as perguntas curtas. Elas servem para deixar a votação divertida, não para interrogar ninguém.

VARIAÇÕES

Rodadas com tema. Toda afirmação precisa caber num tema anunciado: um emprego que você já teve, um lugar onde já esteve, uma opinião sobre comida. Os temas facilitam pensar nas afirmações e mantêm o clima leve entre pessoas que acabaram de se conhecer.

Duas verdades e um desejo. Troque a mentira por algo que você gostaria que fosse verdade. Isso tira completamente a parte de enganar, o que alguns grupos preferem, e a revelação costuma puxar uma conversa melhor do que uma mentira.

IDEIAS INICIAIS: HÁBITOS DO DIA A DIA

- Eu coloco três despertadores toda manhã. / Nunca tive um guarda-chuva. / Eu passo as minhas meias.
- Eu organizo minha estante em ordem alfabética. / Eu converso com as minhas plantas. / Guardei todos os ingressos de cinema desde os doze anos.
- No ônibus, eu sempre sento no mesmo lugar. / Nunca terminei uma palavra cruzada. / Eu escrevo minhas listas de compras em rima.
- Eu tomo chá gelado de propósito. / Eu olho a previsão do tempo quatro vezes por dia. / Dei um nome para o meu carro.
- Eu só consigo dormir de meia. / Uso a mesma caneta há seis anos. / Eu dobro a roupa assim que ela seca.
- Eu faço a mesma caminhada toda noite. / Eu sempre leio a última página de um livro primeiro. / Nunca apertei o botão de soneca do despertador.
- Eu conto os degraus sempre que subo uma escada. / Tenho um pote de botões que não serve para nada. / Eu ouço o mesmo álbum toda segunda-feira.
- Eu almoço exatamente no mesmo horário todo dia. / Tenho uma colher preferida. / Eu atendo toda ligação no primeiro toque.

IDEIAS INICIAIS: COMIDA E CASA

- Nunca comi ovo cozido. / Eu coloco pimenta-do-reino no morango. / Fiz meu próprio bolo de casamento.
- Uma vez comi o mesmo jantar por duas semanas. / Não suporto cheiro de melão. / Eu cultivo minhas próprias pimentas no parapeito da janela.
- Já queimei torrada três vezes na mesma manhã. / Tenho onze colheres de pau. / Eu faço meu próprio pão toda semana.
- Tenho uma receita que me recuso a compartilhar. / Eu como pizza começando pela borda. / Nunca experimentei pasta de amendoim.
- Aprendi a cozinhar com um livro da biblioteca. / Eu guardo o ketchup no armário, não na geladeira. / Uma vez ganhei um concurso de quem come mais torta.
- Na minha geladeira tem quatro tipos de mostarda. / Comi café da manhã no jantar a semana toda. / Consigo picar cebola sem chorar.
- Eu tomo um copo de leite toda noite. / Nunca usei um micro-ondas. / Eu coloco sal no café.
- Pintei a porta da frente sem perguntar a ninguém. / Morei na mesma rua a vida toda. / Construí minha própria mesa de cozinha.

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.