



Dicas de duas palavras

Ajudar seu time a adivinhar uma palavra secreta dando dicas de exatamente duas palavras, nem mais nem menos.

Jogadores 4–16 (melhor com 6–10)

Duração 15 a 30 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Dois times. Em cada vez, um jogador dá as dicas.
2. Ele vê uma palavra secreta e dá uma dica de duas palavras.
3. O time tem um palpite por dica.
4. Um ponto por palavra adivinhada em 90 segundos. Menos dicas, mais palavras.

PREPARAÇÃO

1. Dividam-se em dois ou mais times e sentem os colegas de time onde possam se ouvir.
2. Decidam como as palavras serão entregues: o modo anfitrião no celular passado para quem dá a dica ou um adversário cochichando uma palavra.
3. Programem um cronômetro de 90 segundos por vez.
4. Expliquem o que é proibido: nenhuma parte da palavra-alvo, nenhuma dica de rima, nenhum gesto e nada de "parece com".

COMO JOGAR

1. Quem dá as dicas no primeiro time olha uma palavra-alvo, sem mostrar ao próprio time.
2. A dica tem exatamente duas palavras, por exemplo "bebida matinal" para a palavra "café".
3. O time conversa rapidinho e dá um palpite.
4. Se o palpite estiver errado, vem uma nova dica de duas palavras para a mesma palavra. Não vale repetir dicas anteriores.
5. Se o palpite estiver certo, o time marca um ponto e quem dá as dicas pega uma nova palavra na hora.
6. Dá para pular uma palavra. A palavra pulada é lida depois e não vale nada.
7. Se uma dica quebrar uma regra (uma palavra, três palavras ou parte da palavra-alvo), o outro time avisa e a palavra é descartada.
8. Quando o tempo acaba, a vez passa para o próximo time, com outra pessoa dando as dicas.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem até todos terem dado dicas uma vez e depois comparem os totais. Se os times tiverem números diferentes de jogadores, deem a cada time o mesmo número de vezes e deixem alguém do time menor dar dicas duas vezes.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Quem dá as dicas fica no lugar; nenhum passo exige levantar.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Palavras com hífen só contam como uma palavra se o grupo todo concordar antes. Decidam isso antes da primeira vez.
- Incentive os times a chutarem rápido. Um palpite errado custa só segundos; o silêncio custa mais.
- Se quem dá as dicas estiver com dificuldade, lembre que pular é de graça e que algumas palavras são simplesmente mais difíceis.
- Com idades misturadas, deixe os mais novos darem dicas de três palavras. Ninguém se importa.

VARIAÇÕES

Dicas de uma palavra. As dicas encolhem para uma única palavra, e o time tem até três palpites por palavra. Fica mais difícil e mais silencioso: um bom segundo tempo quando todo mundo já pegou o ritmo.

Palavra compartilhada. Quem dá as dicas nos dois times vê a mesma palavra, e eles se revezam dando uma dica de duas palavras cada, com o próprio time chutando depois de cada dica. Marca quem acertar primeiro. Cada dica ajuda os dois times, o que torna dar uma boa dica um risco.

IDEIAS INICIAIS: FÁCEIS

- | | |
|---------------|-----------------|
| ■ café | ■ aniversário |
| ■ travesseiro | ■ guarda-chuva |
| ■ farol | ■ biblioteca |
| ■ fila | ■ café da manhã |

IDEIAS INICIAIS: MAIS DIFÍCEIS

- | | |
|--------------|-------------|
| ■ termômetro | ■ nostalgia |
| ■ eco | ■ horizonte |
| ■ sombra | ■ apetite |
| ■ acordo | ■ lembrança |

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.