



Quem sou eu?

Descobrir o nome grudado na sua própria testa, que todos veem menos você, fazendo perguntas de sim ou não.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8)

Duração 10 a 25 min

Materiais Papel e caneta

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Cada um recebe um nome grudado na testa que não consegue ver.
2. Na sua vez, faça para a mesa uma pergunta de sim ou não sobre quem você é.
3. Um "sim" dá direito a outra pergunta; um "não" passa a vez.
4. Adivinhe o seu nome para terminar. Juguem até todo mundo ter adivinhado.

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escreve em segredo um nome (um tipo de pessoa, um animal ou um personagem que todos na mesa conheçam) num papel e passa, virado para baixo, para o jogador à esquerda.
2. Sem olhar, cada um segura o papel na testa, ou cola ali, para que todos os outros possam ler.
3. Façam um momento de silêncio para todo mundo ler os outros nomes. Depois escolham quem pergunta primeiro.

COMO JOGAR

1. Na sua vez, faça para a mesa toda uma pergunta que possa ser respondida com "sim" ou "não".
2. A mesa responde junta e com sinceridade. Se os jogadores discordarem, a resposta é "depende" e você pode perguntar de novo.
3. Depois de um "sim", você faz outra pergunta. Depois de um "não", a vez passa para a esquerda.
4. Um palpite direto ("Eu sou um pinguim?") conta como pergunta. Um palpite errado encerra a sua vez.
5. Quando adivinhar o seu nome, tire o papel e continue jogando como quem responde até todo mundo terminar.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando todos os jogadores descobrirem o próprio nome, ou depois de um tempo combinado: quinze minutos servem para a maioria das mesas. Quem ainda estiver tentando pode pedir uma dica a cada vizinho antes da revelação.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Nenhum passo exige levantar ou se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Peça nomes que o jogador mais novo conheça. Um nome que só metade da mesa reconhece estraga o jogo de duas pessoas.
- Sugira uma primeira pergunta a quem travar: "Eu sou uma pessoa?" já ajuda bastante.
- Se um jogador ficar muito para trás, deixe a mesa dar uma dica grátis a cada três "nãos".
- Quando crianças escreverem, confira os papéis antes de colar: ortografia e letra legível importam aqui.

VARIAÇÕES

Rodada com tema. Todos os nomes precisam caber num tema escolhido antes: animais, profissões, personagens de histórias, coisas da cozinha. Um tema deixa as perguntas mais certeiras e combina com iniciantes e idades misturadas.

Versão circulando. Ninguém espera a vez. Todo mundo anda pela sala, faz uma única pergunta para cada pessoa que encontra e passa para outra. Funciona também como quebra-gelo para convidados que ainda não se conhecem.

IDEIAS INICIAIS: PESSOAS

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ uma guardiã de farol | ■ uma astronauta |
| ■ um bombeiro | ■ um bibliotecário |
| ■ um confeiteiro | ■ uma domadora de leões |

IDEIAS INICIAIS: ANIMAIS

- | | |
|--------------|---------------|
| ■ um pinguim | ■ um ouriço |
| ■ uma girafa | ■ um flamingo |
| ■ um polvo | ■ um canguru |

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.