



O que você prefere?

Escolher entre duas alternativas, defender sua escolha e descobrir quem na mesa pensa como você.

Jogadores 2–30 (melhor com 4–10)

Duração 10 a 30 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. O anfitrião lê uma pergunta com duas alternativas.
2. Cada um escolhe uma: não vale "as duas" nem "nenhuma".
3. Façam a volta na mesa e cada um dá um motivo em uma frase.
4. Quem tiver o motivo mais inesperado lê a próxima pergunta.

PREPARAÇÃO

1. Escolham quem lê a primeira pergunta. O modo anfitrião embaralha as cartas; sem celular, os jogadores podem inventar as próprias.
2. Combinem uma regra de tom antes de começar: as perguntas são para todas as idades e ninguém precisa justificar uma escolha que prefere guardar para si.
3. Decidam se vão jogar só pela conversa ou marcar alguns pontos com a variação "adivinhe a sala".

COMO JOGAR

1. Quem lê faz uma pergunta no formato "O que você prefere: ... ou ...?" e lê duas vezes.
2. Todo mundo leva alguns segundos para escolher em silêncio.
3. Na contagem até três, todos mostram a escolha ao mesmo tempo: um dedo para a primeira alternativa, dois para a segunda.
4. Começando pela esquerda de quem leu, cada jogador dá um motivo curto. Uma frase basta.
5. Os jogadores podem questionar a lógica uns dos outros, mas quem leu faz o jogo andar depois de um ou dois minutos.
6. Quem leu escolhe o motivo mais surpreendente ou divertido. Essa pessoa lê a próxima pergunta.

COMO O JOGO TERMINA

Parem depois de um número combinado de perguntas (oito a dez combinam com uma mesa de jantar) ou quando chegar o prato principal. "O que você prefere?" não tem um vencedor natural, então anunciem "mais duas perguntas" para dar ao jogo um final claro em vez de deixar que ele morra aos poucos.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Na versão para grupos grandes, troquem andar até um lado da sala por levantar a mão esquerda ou a direita, para ninguém precisar se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- As melhores perguntas deixam as duas alternativas um pouco atraentes ou um pouco constrangedoras. Pulem as que geram uma resposta unânime na hora.
- Em algumas rodadas, convide os mais quietos a responder primeiro, para que não fiquem sempre reagindo às vozes mais altas.
- Se uma pergunta cair mal, deixe-a de lado sem comentar e tire outra.
- Com idades misturadas, comecem pela categoria "escolhas do dia a dia"; os dilemas imaginários ficam mais divertidos depois que todo mundo se soltou.

VARIAÇÕES

Adivinhe a sala. Antes da revelação, cada jogador também tenta adivinhar se a maioria vai escolher a primeira ou a segunda alternativa. Um ponto por palpite certo. O jogo vira um teste gentil de quanto o grupo se conhece.

Me convença. Depois da revelação, o lado da minoria tem trinta segundos para convencer a maioria. Quem realmente mudar de ideia troca de lado. A minoria marca um ponto por pessoa convertida.

IDEIAS INICIAIS: ESCOLHAS DO DIA A DIA

- | | |
|---|--|
| ■ chegar sempre vinte minutos adiantado — ou — chegar sempre exatamente na hora | ■ viver sem música — ou — viver sem filmes e sem televisão |
| ■ ficar um ano sem café e sem chá — ou — ficar um ano sem sobremesa | ■ ter um fim de semana prolongado toda semana — ou — ter três meses de folga uma vez por ano |
| ■ ter uma casa sempre arrumada, mas nunca totalmente limpa — ou — sempre limpa, mas nunca totalmente arrumada | ■ sempre subir de escada — ou — sempre esperar o elevador |
| ■ fazer o jantar toda noite — ou — lavar a louça toda noite | ■ ler só a primeira metade de cada livro — ou — ler só a segunda metade |

IDEIAS INICIAIS: HIPÓTESES DIVERTIDAS

- | | |
|---|--|
| ■ ter um botão de voltar o dia — ou — um botão de pausa | ■ ter uma trilha sonora pessoal que todos escutam — ou — um narrador descrevendo o seu dia em voz alta |
| ■ conseguir falar com os animais — ou — falar todos os idiomas humanos | ■ conseguir voar na velocidade de uma caminhada — ou — correr na velocidade de um avião |
| ■ ter mãos no lugar dos pés — ou — pés no lugar das mãos | ■ espirrar confete — ou — soluçar bolhas de sabão |
| ■ ter que ir pulando para todo lado — ou — ter que andar sempre de costas | ■ ter um rabo que mostra o seu humor — ou — orelhas que se viram para o que você está pensando |

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.