



História "Sim, e..."

Construir uma história em grupo, uma frase por vez, em que cada frase aceita o que veio antes e acrescenta algo novo.

Jogadores 3–10 (melhor com 4–7)

Duração 10 a 20 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. O anfitrião lê uma frase de abertura.
2. Cada jogador acrescenta uma frase que começa com "Sim, e..."
3. Nunca anule nem contradiga o que alguém disse antes.
4. Depois de duas voltas na roda, o próximo jogador diz a frase de encerramento.

PREPARAÇÃO

1. Sentem onde todos consigam se ouvir com facilidade.
2. Expliquem a ideia de uma vez: o que a pessoa anterior disse agora é verdade, e a sua tarefa é acrescentar algo.
3. Escolham uma frase de abertura: inventem uma ou usem uma do modo anfitrião.
4. Combinem a duração. Duas voltas completas e depois um final funcionam para a maioria dos grupos.

COMO JOGAR

1. O anfitrião lê a frase de abertura em voz alta.
2. O jogador à esquerda do anfitrião acrescenta uma frase começando com as palavras "Sim, e..."
3. Cada jogador seguinte faz o mesmo, construindo em cima da frase logo antes da sua.
4. Uma frase não pode desfazer acontecimentos anteriores: nada de "era tudo um sonho" ou "na verdade, isso nunca aconteceu".
5. Se alguém travar, pode dizer "Sim, e enquanto isso..." e acrescentar um detalhe sobre outro personagem ou outro lugar.
6. Depois de duas voltas completas, o próximo jogador começa com "E no fim..." e encerra a história.

COMO O JOGO TERMINA

A história termina com a frase "E no fim..." depois de duas voltas na roda. Três histórias formam uma boa sessão. Não há pontuação; se o grupo quiser um vencedor, votem na frase que mais mudou a história.

JOGANDO SENTADO

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

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- O tropeço mais comum é acrescentar uma piada que trava a história. Repita a regra com delicadeza: aceitar e depois acrescentar.
- Acréscimos pequenos e concretos funcionam melhor. "Sim, e a porta estava trancada" dá mais para o próximo jogador do que uma reviravolta dramática.
- Com convidados que não se conhecem, comecem pela frase de abertura mais comum.
- Se uma história for para um lado desconfortável, use você mesmo o "Sim, e enquanto isso..." para mudar a cena.

VARIAÇÕES

Troca de gênero. Antes de começar, escolham um gênero (história de detetive, documentário de natureza, programa de culinária) e contem a história toda nesse estilo. Isso dá aos jogadores mais tímidos uma voz para pegar emprestada.

Sim, e lembra quando. Contem a história como uma lembrança compartilhada. Cada frase começa com "Sim, e lembra quando a gente...". Tratar a história como algo que o grupo todo viveu junto deixa tudo especialmente caloroso em reencontros.

IDEIAS INICIAIS: FRASES DE ABERTURA

- | | |
|--|--|
| ■ Na manhã da festa da cidade, a abóbora premiada tinha sumido. | ■ A receita dizia "serve quatro pessoas", mas quarenta pessoas apareceram. |
| ■ O elevador parou entre dois andares, e alguém tinha levado um bolo. | ■ Quando a neblina se dissipou, a ponte estava de outra cor. |
| ■ Ninguém lembrava quem tinha encomendado o piano. | ■ A encomenda estava endereçada à casa, não a alguém que morava nela. |
| ■ O mapa mostrava claramente um lago, mas só havia um pasto cheio de ovelhas. | ■ O coral ensaiava uma única música havia um ano, e hoje era a grande noite. |
| ■ Ao meio-dia em ponto, todos os relógios da cidade começaram a andar para trás. | ■ Alguém tinha plantado girassóis ao longo de toda a rodovia. |
| ■ Os vizinhos novos se mudaram à meia-noite, carregando só uma escada. | ■ Durante a noite, o quadro mais antigo do museu ganhou uma pessoa a mais. |
| ■ Era a primeira vez que a balsa chegava adiantada. | ■ No último dia das férias, a maré não voltou a subir. |

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.

