



Um encontro de família

Uma tarde para todas as idades, com oito a vinte e quatro pessoas, em times que colocam gerações diferentes lado a lado.

Jogadores 8 a 24, em times de idades misturadas

Duração Cerca de 80 minutos no total.

Para quem é: Parentes de várias gerações, alguns dos quais só se veem uma vez por ano.

ANTES DE OS CONVIDADOS CHEGAREM

- ☐ Imprima o baralho de mímica ou garanta que um celular com o modo anfitrião esteja carregado.
- ☐ Separe papel, canetas e algo firme para apoiar em Descreva e desenha.
- ☐ Decida como formar times de idades misturadas: contar em voz alta pela sala é o mais rápido.
- ☐ Deixe um caminho livre e cadeiras perto da ação para quem prefere ficar sentado.

PAUTA

- 1 Pontos em comum** · 15 minutos · Enquanto as pessoas chegam
Grupos de três ou quatro com pelo menos duas gerações em cada um. Ouçam um ponto em comum por grupo.
- 2 Mímica** · 30 minutos · Jogo principal
Times de quatro a seis. Anunciem a categoria antes de cada vez e ofereçam as cartas que dá para fazer sentado a quem quiser.
- 3 Descreva e desenha** · 15 minutos · Sentando de novo
Juntem um adulto com um parente mais novo. Usem a variação "uma pessoa descreve" se a sala estiver cheia.
- 4 História palavra por palavra** · 10 minutos · Em volta da mesa
Usem a variação de três palavras com as crianças pequenas. Uma história por mesa.

5 O que você prefere? · 10 minutos · Antes de as pessoas irem embora

A versão de mão levantada para a sala toda. Terminem com uma pergunta do grupo para várias gerações.

Ideia para trocar: O chapéu. Com bastante papel e quarenta minutos sobrando, façam de O chapéu o jogo principal no lugar da Mímica. As crianças escrevem os papéis com a mesma alegria dos avós.

NOTAS DO ANFITRIÃO

- As crianças jogam ao lado dos adultos que as trouxeram; nenhum jogo aqui pede que uma criança jogue sem supervisão.
- Ofereçam todo jogo de movimento na versão sentada, sem ninguém precisar pedir.
- Acima de vinte e quatro pessoas, façam a mímica em duas partidas separadas, nas pontas opostas da sala.

PONTOS EM COMUM — REGRAS RÁPIDAS

4–40 jogadores · 10 a 20 min · Sem materiais

1. Formem grupos de três ou quatro, de preferência com as pessoas que vocês menos conhecem.
2. Vocês têm quatro minutos para achar três coisas que todos compartilham.
3. Nada visível vale: nem roupas, nem "estamos todos nesta festa".
4. Cada grupo conta para a sala o ponto em comum mais surpreendente.

Como o jogo termina: O jogo termina depois do compartilhamento. Duas rodadas com grupos diferentes são mais que suficientes: o objetivo é dar às pessoas assunto para o resto do encontro, então parem enquanto a sala ainda está barulhenta. Não há vencedor, mas o anfitrião pode pedir aplausos para o ponto em comum mais inesperado.

MÍMICA — REGRAS RÁPIDAS

4–20 jogadores · 20 a 45 min · Sem materiais

1. Dividam-se em dois ou mais times.
2. Um jogador faz a mímica de uma carta secreta, sem palavras, sons ou mexer os lábios.
3. O time dele tenta adivinhar antes de um cronômetro de 60 a 90 segundos acabar.
4. Um ponto por acerto; os times se alternam até todo mundo ter feito mímica.

Como o jogo termina: Joguem até todo mundo ter atuado o mesmo número de vezes, normalmente duas voltas completas; o time com mais pontos vence. Se a noite estiver se estendendo, anunciem uma "rodada final" antes da última volta começar, em vez de parar no meio.

DESCREVA E DESENHE — REGRAS RÁPIDAS

2–16 jogadores · 10 a 25 min · Papel e caneta

1. Formem duplas. Um descreve, o outro desenha.
2. Quem descreve vê uma imagem simples; quem desenha não pode ver.
3. Descreva só com formas, tamanhos e posições: nunca diga o que a imagem é.
4. Depois de três minutos, comparem o desenho com o original e troquem os papéis.

Como o jogo termina: Uma partida completa tem duas rodadas, para todo mundo descrever uma vez e desenhar uma vez. Para fechar com graça, coloquem todos os desenhos ao lado dos originais e deixem a sala escolher o mais parecido e o mais gloriosamente errado.

HISTÓRIA PALAVRA POR PALAVRA — REGRAS RÁPIDAS

3–12 jogadores · 5 a 20 min · Sem materiais

1. Escolham um título para a história.
2. Na volta da roda, cada jogador acrescenta exatamente uma palavra.
3. As frases precisam fazer sentido: palavrinhas como "o" e "e" contam como uma vez.
4. Qualquer um pode terminar uma frase dizendo "ponto". Terminem a história em três voltas da roda.

Como o jogo termina: Cada história termina quando o grupo chega a uma frase final durante a terceira volta. Joguem três ou quatro histórias e parem. Não há vencedor; a recompensa é recontar. Se uma história não for a lugar nenhum depois de duas voltas, o anfitrião pode declarar "Fim" e começar um título novo.

O QUE VOCÊ PREFERE? — REGRAS RÁPIDAS

2–30 jogadores · 10 a 30 min · Sem materiais

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.

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.

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes.