

301321 (PT) - Mímica

Um jogo de comunicação sem palavras, para 4 ou mais jogadores dos 4 aos 99 anos.

Ilustrador: Yayo Kawamura
Tempo de jogo: cerca de 10-15 minutos

O que é a mímica? A mímica consiste em exprimir-se por gestos, mímicas e movimentos do corpo, sem pronunciar uma única palavra. O “mímico” é a pessoa que faz a mímica. Se temos que fazer adivinhar uma vaca, por exemplo, podemos fazer caretas, mostrar os chifres com os dedos e andar de gatas. Mas é proibido fazer o mínimo som! O objectivo do jogo é conseguir adivinhar o máximo possível de mímicas e de ficar com mais cartas no fim do jogo.

Conteúdo do jogo: 48 cartas com uma imagem, 7 cartas brancas (podem escrever nestas cartas), 1 ampulheta (é usada para a variante do jogo), instruções de jogo.

Conselho: podem fazer desenhos ou escrever palavras nas cartas brancas. Utilizem um marcador permanente para que os desenhos ou palavras fiquem intactos. Retirem as cartas brancas que restam antes de começar o jogo.

Preparação do jogo

Dividam-se em dois grupos com jogadores de aproximadamente o mesmo tamanho. Cada grupo deve adivinhar ou arbitrar à vez. Virem todas as cartas face para baixo e baralhem bem. Decidam o número de cartas com as quais querem jogar, e a duração do jogo. Podem jogar com doze cartas para o primeiro jogo. Façam um monte com essas cartas face para baixo. As cartas restantes voltam para a caixa sem terem sido vistas.

Como jogar

As equipas jogam à vez. Começa a equipa com o jogador mais novo. É a primeira a adivinhar. Os membros da outra equipa fazem o papel de árbitro. A equipa que vai adivinhar escolhe um dos seus jogadores. É ele o primeiro que vai fazer a mímica.

O mímico vira a primeira carta do monte, olha para a ilustração sem a mostrar aos da sua equipa, e dá a carta à equipa de árbitros.

A tarefa do actor é mimar a imagem para que os outros membros do grupo que adivinha possam perceber a resposta o mais depressa possível. Pode fazer caretas, mexer o corpo e descrever coisas com as mãos. Mas não é permitido que faça o mínimo som!

Atenção: a equipa dos árbitros está lá para se assegurar de que o mímico fica mudo. Se infringir esta regra, a equipa dos árbitros fica com a carta em causa.

Os membros da equipa encarregue de adivinhar podem propor palavras em voz alta, e todos ao mesmo tempo.

Conselho: só estamos à procura de substantivos, tais como animais, alimentos ou objectos.

Se um dos membros do grupo que adivinha encontra a palavra certa, os árbitros dizem imediatamente «Resposta certa!» e o grupo que estava a jogar fica com a carta. Se, apesar de todos os esforços do mímico, ninguém consegue adivinhar a palavra, ele tem o direito de parar de mimar. Então os árbitros mostram a carta a toda a gente, e guardam-na na caixa.

Depois os grupos trocam de papéis e começa uma nova volta de mímicas.

Importante: os jogadores dos grupos devem revezar-se para ser os mímicos à vez.

Fim do jogo

O jogo acaba quando o monte de cartas esgotar. O jogo é ganho pela equipa de jogadores que juntou o maior número de cartas.

Variante

O jogo pode jogar-se segundo a regra de base, com as diferenças seguintes:

- A equipa só tem 45 segundos para adivinhar a palavra. Os árbitros encarregam-se de vigiar o tempo com a ajuda da ampulheta.
- Se a equipa encarregue de adivinhar a palavra não encontra a solução no tempo previsto, a carta é guardada na caixa.
- Se ela consegue adivinhar a palavra antes que o tempo esgote, o mímico pode tirar uma nova carta e fazer adivinhar uma outra palavra, até que passem os 45 segundos.

Representação e tradução:

Cristina Siopa Lda

Rua Tomás ribeiro, 54-B

1050-231 LISBOA

Tel. 21 3580704

www.cristinasiopa.pt