

**PT**

# METAPHORA

**Idade:** 8-99**Jogadores:** 3-5**Duração:** 30 minutos**Um jogo de:** *Dave De Vega***Conteúdo:** 74 cartas de tema, 1 ampulheta,**5 quadros; 1 ficha de pontuação; 1****marcador apagável; Regulamento**

Este jogo permite treinar o pensamento criativo através da elaboração de metáforas e adivinhas. Baralham-se as cartas e dispõem-se para baixo em vários grupos no centro da mesa. Distribui-se um quadro colorido por cada jogador. Têm-se os restantes materiais do jogo preparados.

## Procedimento

Começa o jogador mais jovem, que será o primeiro "narrador". Ele pensará num nome e escreve-o no seu quadro sem o mostrar: este será o tema misterioso. Depois pesca uma carta de um grupo de cartas e coloca-a virada para cima no centro da mesa, claramente visível para os outros. Em seguida, o narrador tem 1 minuto para pensar numa imagem metafórica ou numa adivinha que descreva o tema misterioso com base naquele que está representado na carta virada para cima. Assim que descobrir uma frase, pronuncia-a em voz alta. Neste ponto, vira-se a ampulheta e os outros jogadores devem tentar adivinhar o tema misterioso. Cada jogador pode pronunciar o seu nome em voz alta. Quando um jogador adivinhar, a ronda termina e os pontos são atribuídos. Se, dentro do tempo que marca a ampulheta, ninguém adivinhar, procede-se a nova ronda e o narrador passa a ser o jogador à direita do último narrador.

A metáfora (ou adivinha) deve conter necessariamente o tema representado na carta virada para cima, mas sem que se indique o tema misterioso, isto é, não se podem pronunciar palavras derivadas, alteradas ou que se refiram muito explicitamente a este último. Alguns exemplos:

se o tema misterioso é um LIVRO e a carta virada para cima representa uma MESA, ele poderá inventar as seguintes metáforas para ajudar a adivinhar o tema misterioso: «É uma MESA de papel», ou «É uma MESA que se fecha com a capa» e assim por diante.

Se o tema misterioso é um par de CALÇAS e a carta virada para cima representa um LIMÃO, a metáfora ou adivinha poderia ser: «É um LIMÃO de tecido» ou «É um LIMÃO que se espreme desabotoando-o».

## Pontuação

Tanto quem adivinha como o narrador ganham um ponto. Vence o jogo quem chegar aos 5 pontos (podendo ser mais ou menos, consoante os jogadores combinem antes do jogo). As pontuações são registadas e atualizadas na respetiva ficha com o marcador apagável.

## Metáforas e adivinhas

As metáforas ou adivinhas criadas pelos jogadores podem ser mais ou menos bizarras: o objetivo é permitir que o assunto misterioso seja adivinhado, respeitando as regras. No entanto, as metáforas particularmente criativas e brilhantes podem premiadas pela maioria com um bónus de pontuação.