

## Duas verdades e uma mentira

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Breve descrição         | Duas Verdades e uma Mentira é um jogo popular para quebrar o gelo em que uma pessoa partilha três afirmações sobre si mesma: duas são verdadeiras e uma é uma mentira. Os participantes tentam adivinhar qual a afirmação falsa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Objetivos               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este jogo simples de quebra-gelo ajuda os participantes a conhecerem-se uns aos outros através da narrativa e do pensamento crítico, ao mesmo tempo que promove um ambiente competitivo divertido e sem pressão.</li> <li>• Promove a coesão da equipa entre alunos de diversas origens, reduzindo a ansiedade e criando um espírito de comunidade, além de melhorar as capacidades de observação e incentivar a comunicação aberta, revelando factos pessoais surpreendentes de uma forma descontraída.</li> </ul> |
| Duração                 | 10 – 30 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Formato social          | <p>Trabalho em grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tamanho ideal do grupo:</b> 6 – 10 pessoas é o ideal para fomentar a discussão e permitir que todos participem sem que o jogo se torne demasiado longo.</li> <li>• <b>Grupos pequenos:</b> 2 – 5 pessoas são mais adequados para sessões de conhecimento mútuo mais profundas e íntimas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                   |
| Materiais e organização | <p>Crie grupos de tamanho razoável e explique as regras, acompanhadas de alguns exemplos.</p> <p>Se jogarem no "modo anónimo", são necessárias folhas de papel idênticas e canetas/lápis para anotar as afirmações.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Preparação              | Prepare alguns exemplos de afirmações para servir de inspiração                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

## Descrição passo a passo



1. **Preparação:** Cada pessoa dedica alguns minutos a pensar em dois factos verdadeiros e uma mentira plausível sobre si própria.
2. **Partilhar:** Uma pessoa partilha as suas três afirmações, normalmente em ordem aleatória.
3. **Adivinhar:** Os outros participantes tentam adivinhar qual das afirmações é a mentira.
4. **Revelar:** O orador revela a mentira e a pessoa seguinte tem a sua vez.
5. **Ganhar:** Podem ser atribuídos pontos por identificar corretamente a mentira, ou o jogo pode ser jogado de forma descontrainda.

## Variações e diferenciação

- **Duas verdades e um desejo:** Substitua a mentira por um "sonho" ou algo que gostaria que fosse verdade. Isto revela objetivos e personalidade, em vez de apenas segredos.
- **Modo anónimo:** Todos escrevem as suas afirmações em tiras de papel idênticas. Um moderador lê-as em voz alta e o grupo adivinha quem é a pessoa e qual das afirmações é a mentira.

## Notas práticas

### Dicas para o sucesso:

- **Torne-a credível:** Certifique-se de que a mentira soa plausível para que seja mais difícil de adivinhar, como "Conheci o presidente" (se não o tiver feito).
- **Seja específico:** Incorpore detalhes nas suas verdades para torná-las mais credíveis ou para fazer com que a mentira se destaque.
- **Mantenha o interesse:** Use experiências únicas ou factos surpreendentes como verdades.

## Referências | Recursos

Gelman, A. (2022). "Duas verdades e uma mentira" como atividade de participação em sala de aula. *The American Statistician*. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/359607500\\_Two\\_truths\\_and\\_a\\_lie\\_as\\_a\\_class-participation\\_activity](https://www.researchgate.net/publication/359607500_Two_truths_and_a_lie_as_a_class-participation_activity)

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

Johnston, S. (2023). *Duas verdades e duas mentiras: uma reviravolta num clássico*.

*The Language Teacher*. Obtido em: <https://jalt-publications.org/articles/28454-two-truths-and-two-lies-twist-classic>

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Co-funded by  
the European Union

