Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Charadas

Representa una palabra o frase sin hablar para que tu equipo la adivine antes de que se acabe el tiempo.

Jugadores 4–20 (ideal con 6–12) **Duración** 20–45 min **Materiales** Sin materiales

Movimiento De pie y en movimiento

REGLAS RÁPIDAS

1. **Formen dos o más equipos.**
2. **Un jugador representa una tarjeta secreta sin palabras, sonidos ni mover los labios.**
3. **Su equipo adivina antes de que termine un temporizador de 60–90 segundos.**
4. **Un punto por acierto; los equipos se alternan hasta que todos hayan actuado.**

PREPARACIÓN

1. Despejen un pequeño «escenario» donde todos vean a quien actúa. Alejen las bebidas y todo lo que pueda romperse.
2. Formen equipos de 3–6. Mezclar edades y niveles de confianza en cada equipo hace el juego más justo.
3. Acuerden de dónde saldrán las tarjetas — el modo anfitrión en un teléfono, tarjetas impresas boca abajo, o el equipo contrario susurrándosela a quien actúa.
4. Acuerden la duración del turno. Noventa segundos perdonan más a quienes juegan por primera vez; sesenta van bien a los grupos que juegan a menudo.

CÓMO SE JUEGA

1. El primer equipo envía a una persona al escenario. Mira una tarjeta sin enseñársela a nadie.
2. Empieza el tiempo. Solo se permiten gestos, expresiones de la cara y movimiento — sin hablar, sin efectos de sonido, sin articular palabras y sin señalar objetos de la sala que sean la respuesta.
3. El equipo dice sus respuestas libremente. Quien actúa puede asentir, negar con la cabeza o indicar «sigan por ahí» para orientarlos.
4. Si el equipo dice la tarjeta exacta, o una versión que todos consideran suficientemente cercana, gana un punto y termina el turno.
5. Si el tiempo se acaba antes, no hay punto. Revelen la respuesta para que la sala la disfrute.

6. Quien actúa puede pasar una vez por turno y tomar otra tarjeta, pero el reloj sigue corriendo.
7. Los equipos se alternan. Todos deben actuar una vez antes de que alguien repita.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que todos hayan actuado el mismo número de veces — normalmente dos rondas completas — y gana el equipo con más puntos. Si la velada se alarga, anuncien una «ronda final» antes de empezar la última rotación en lugar de parar a medias.

JUGAR SENTADOS

Jueguen «charadas de mesa»: quien actúa se queda sentado y usa solo las manos, la cara y la parte superior del cuerpo. Elijan las tarjetas marcadas como aptas para jugar sentados y descarten todo lo que exija caminar, saltar o tumbarse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Dejen que quien no se anima actúe en pareja en su primer turno. Dos personas representando una tarjeta siguen siendo charadas.
- Decidan antes de empezar qué tan estricto es «suficientemente cerca», y que el equipo que no actúa haga de juez.
- Lleven el marcador a la vista solo si al grupo le gusta competir. Muchos grupos juegan felices sin puntos.
- Con edades mezcladas, den las tarjetas marcadas como fáciles a los más jóvenes o a quienes juegan por primera vez, y guarden las difíciles para voluntarios.

VARIANTES

Rondas por categoría. Anuncien la categoría antes de cada turno — animales, oficios, objetos de la casa. Saber la categoría acelera las respuestas y es la manera más amable de presentar el juego a quien nunca ha jugado.

Charadas de relevos. Den a cada equipo la misma lista de cinco tarjetas. De uno en uno, corren hasta el anfitrión, recogen la siguiente tarjeta y la representan para su propio equipo. Gana el primer equipo que termine las cinco. Usen dos salas o extremos opuestos de una sala grande para que no se oigan.

IDEAS INICIALES: ACCIONES COTIDIANAS

- cepillarse los dientes
- atarse un cordón
- desenredar unos auriculares
- enhebrar una aguja
- doblar una sábana ajustable
- pelar una naranja
- inflar un globo
- envolver un regalo

IDEAS INICIALES: OBJETOS DE LA CASA

- un paraguas
- una tostadora
- una lavadora
- un hervidor
- una aspiradora
- un despertador
- un molinillo de pimienta
- una tabla de planchar

Los tiempos son estimaciones editoriales, no resultados de pruebas. Revisado editorialmente para que sea claro y coherente. No afirmamos haberlo probado con grupos reales.