Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Escalera de conversación

Suban una escalera de tres preguntas sobre un mismo tema — de una apertura fácil a una más reflexiva — para que una mesa de invitados termine en una conversación de verdad.

Jugadores 3–10 (ideal con 4–8) **Duración** 15–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Elijan una escalera — tres preguntas sobre un tema, cada una un poco más profunda que la anterior.**
2. **Todos responden el primer peldaño en una frase.**
3. **Suban al segundo peldaño y luego al tercero, con respuestas algo más largas.**
4. **Cualquiera puede pasar en cualquier peldaño. Quien tiene la última palabra elige la siguiente escalera.**

PREPARACIÓN

1. Elijan una escalera del modo anfitrión o de una tarjeta impresa. Cada una tiene un tema y tres peldaños.
2. Digan en voz alta las dos reglas básicas: cualquiera puede pasar, sin explicaciones; y lo que se dice en la mesa se recibe con interés, no con consejos.
3. Elijan quién empieza el primer peldaño. Empezar por el anfitrión muestra lo breve que puede ser una respuesta.

CÓMO SE JUEGA

1. Quien lee anuncia el tema y lee el primer peldaño — una pregunta rápida y concreta.
2. Dando la vuelta a la mesa, cada jugador responde en una o dos frases. Cualquiera puede decir «paso».
3. Cuando todos han respondido, se lee el segundo peldaño — una pregunta sobre una preferencia o una pequeña historia. Empiecen por otro jugador.
4. Las respuestas del segundo peldaño pueden extenderse unas frases. Los demás pueden hacer una pregunta breve.
5. Se lee el tercer peldaño — una pregunta más reflexiva sobre el mismo tema.

6. En el tercer peldaño se responde en cualquier orden, cuando cada quien se sienta listo. El silencio mientras se piensa está bien.
7. Cuando termina el tercer peldaño, la última persona que habló elige la siguiente escalera o da el juego por terminado.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una escalera termina cuando todos han respondido o pasado en el tercer peldaño. Dos escaleras bastan para una cena — una entre la entrada y el plato principal, otra con el postre. Paren cuando la gente aún tenga cosas que decir; la conversación seguirá sin el juego.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. Está pensado para una mesa y nunca exige moverse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Sé el primero en pasar en algún momento de la velada. Demuestra que pasar está permitido de verdad.
- Eviten los consejos y el superar una historia con otra en el tercer peldaño. Un simple «gracias» entre respuestas mantiene el tono cálido.
- Elijan las escaleras según la mesa. Con personas que acaban de conocerse, usen temas como comida, lugares y pequeños placeres.
- Si un peldaño no funciona, pasen directamente al siguiente. No pidan a la mesa que analice por qué.

VARIANTES

Primero en parejas. En el segundo y el tercer peldaño, los invitados responden a quien tienen al lado durante dos minutos antes de que nadie hable a toda la mesa. Va bien a los grupos más callados y hace viables las mesas largas.

Armen su propia escalera. Un invitado propone un tema, y las tres personas a su izquierda inventan los peldaños, cada una con una pregunta un poco más reflexiva que la anterior. Funciona mejor después de que el grupo haya subido una escalera preparada.

IDEAS INICIALES: ESCALERAS

- Comidas: ¿Qué desayunabas de niño? → ¿Qué plato sabes preparar sin receta, y quién te lo enseñó? → ¿Qué comida te gustaría volver a compartir, y con quién?
- Lugares: ¿Cuál es el lugar más lejano de aquí donde has estado? → ¿Qué lugar sentiste como tu casa antes de lo que esperabas? → ¿Adónde te gustaría llevar a todos los de esta mesa?
- Trabajo: ¿Cuál fue tu primer trabajo pagado? → ¿Qué es lo mejor que un colega o un profesor ha hecho por ti? → ¿Qué tipo de trabajo te hace perder la noción del tiempo?
- Pequeños placeres: ¿Cuál es tu bebida caliente favorita? → ¿Qué cosa corriente te mejora el día sin falta? → ¿Qué pequeño placer aprendiste a notar hace poco?
- Aprender: ¿Cuál era tu materia favorita en la escuela? → ¿Qué aprendiste por tu cuenta de adulto? → ¿Qué te gustaría aprender todavía, y qué te lo impide?
- Estaciones: ¿Qué estación del año te gusta más? → ¿Qué ritual de temporada nunca te pierdes? → ¿Qué época del año te pone más pensativo, y por qué?
- Hogar: ¿En cuántas casas has vivido? → ¿Qué habitación de una casa anterior recuerdas mejor? → ¿Qué hace que un lugar se sienta tuyo?
- Amistad: ¿Cómo conociste a tu amigo más antiguo? → ¿Qué pequeño gesto de un amigo todavía recuerdas? → ¿Qué has aprendido sobre ser un buen amigo?
- Música: ¿Cuál fue la primera música que compraste o elegiste? → ¿Qué canción te devuelve a un momento concreto? → ¿Qué música pondrías para explicarte ante un desconocido?
- Celebraciones: ¿Cuál es tu pastel favorito? → ¿Qué celebración recuerdas de tu infancia? → ¿Qué crees que hace especial una reunión?
- Tiempo: ¿Sueles llegar temprano o tarde? → ¿Cuándo fue la última vez que pasó una hora sin que lo notaras? → ¿Qué harías con un día extra cada mes?
- Viajes: ¿Coche, tren, bicicleta o a pie? → ¿Qué viaje recuerdas más que el destino? → ¿Qué camino no tomaste y todavía te intriga?

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