Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Describe y dibuja

Describe un dibujo sencillo solo con palabras para que tu pareja, que no puede verlo, lo dibuje con la mayor exactitud posible.

Jugadores 2–16 (ideal con 4–10) **Duración** 10–25 min **Materiales** Papel y lápiz **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Formen parejas. Una persona describe y la otra dibuja.**
2. **El descriptor ve un dibujo sencillo; quien dibuja no debe verlo.**
3. **Describan usando solo formas, tamaños y posiciones — nunca digan qué es el dibujo.**
4. **A los tres minutos, comparen el dibujo con el original y cambien de papel.**

PREPARACIÓN

1. Den a cada dibujante una hoja, un bolígrafo o lápiz y algo firme donde apoyarse.
2. Formen parejas. Juntar a personas que no se conocen bien lo convierte en un rompehielos suave.
3. Sienten a cada pareja de modo que quien dibuja no vea el dibujo del descriptor.
4. Entreguen a cada descriptor un dibujo — una tarjeta impresa, el modo anfitrión en un teléfono o un boceto rápido hecho por el anfitrión.
5. Pongan un temporizador de tres minutos para la ronda.

CÓMO SE JUEGA

1. Cuando empieza el tiempo, el descriptor comienza a describir el dibujo.
2. Solo puede usar formas, líneas, tamaños, direcciones y posiciones — «un círculo grande en el centro de la hoja», «una línea corta desde su borde superior».
3. No puede nombrar el objeto ni ninguna de sus partes. Decir «es una casa» o «dibuja un techo» no está permitido.
4. Quien dibuja puede hacer preguntas en cualquier momento, y el descriptor puede responderlas.
5. El descriptor no puede mirar el dibujo mientras se hace.
6. Cuando se acaba el tiempo, se sueltan los lápices y cada pareja compara el dibujo con el original.

7. Cambien de papel y jueguen otra vez con un dibujo nuevo.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una partida completa son dos rondas, para que todos describan una vez y dibujen una vez. Para un final simpático, pongan todos los dibujos junto a sus originales y que la sala elija el más parecido y el más gloriosamente equivocado.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados. Las parejas se sientan espalda con espalda, o simplemente de frente con el dibujo oculto tras un menú, un libro o una mano levantada si girar las sillas resulta incómodo.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

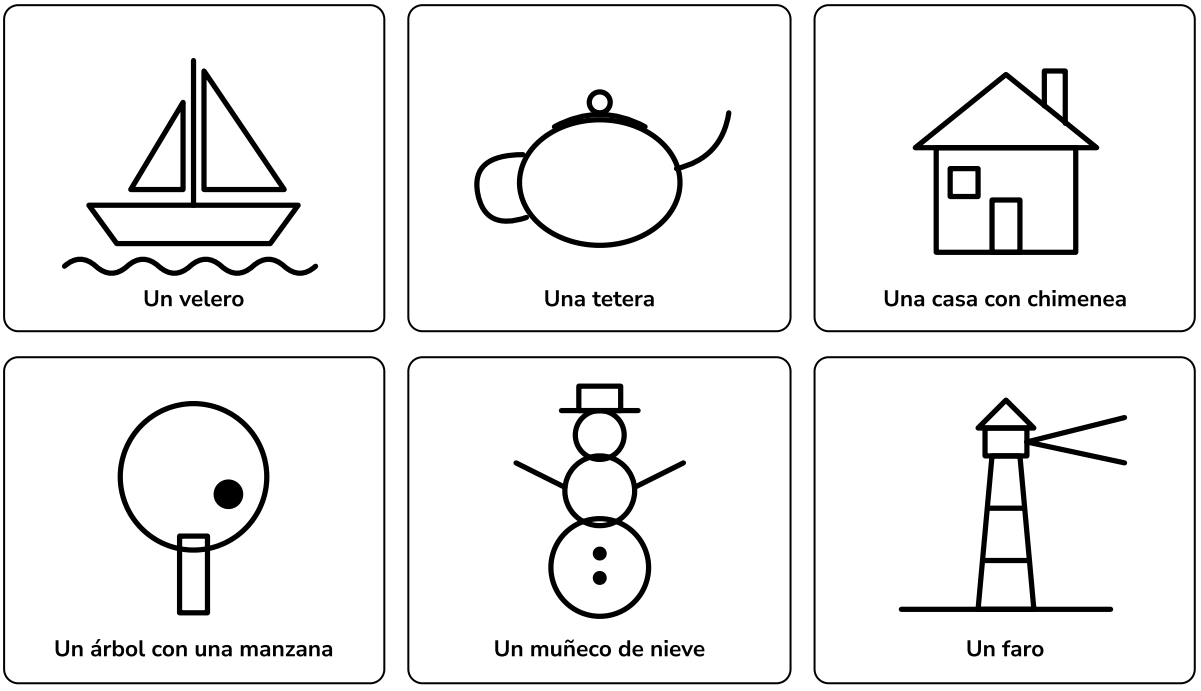
- Empiecen con dibujos muy sencillos, de cuatro o cinco formas. La dificultad sube deprisa.
- Recuerden a los descriptores que digan por dónde empezar en la hoja. La mayoría de los desastres nacen con la primera forma en el lugar equivocado.
- La risa bienintencionada ante los resultados es el objetivo. Elogien tanto la descripción como el dibujo.
- Si a alguien le cuesta dibujar o ver los detalles finos, que sea descriptor en las dos rondas, o usen los dibujos de formas grandes y rotulador grueso.

VARIANTES

Un solo descriptor. Una persona describe el mismo dibujo a toda la sala y todos dibujan a la vez. Luego se levantan todos los dibujos juntos. Es el mejor formato para un grupo grande y solo necesita un dibujo.

Sin preguntas. Quien dibuja debe guardar silencio, así que el descriptor no recibe ninguna respuesta. Es notablemente más difícil, y muestra cuánto dependemos de poder comprobar que nos han entendido.

IDEAS INICIALES: DIBUJOS SENCILLOS



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