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

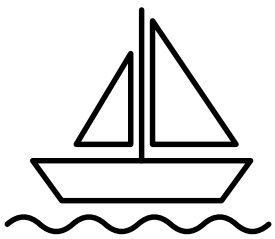
- Empiecen con dibujos muy sencillos, de cuatro o cinco formas. La dificultad sube deprisa.
- Recuerden a los descriptores que digan por dónde empezar en la hoja. La mayoría de los desastres nacen con la primera forma en el lugar equivocado.
- La risa bienintencionada ante los resultados es el objetivo. 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

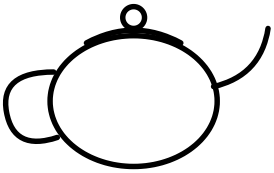
Un solo descriptor. Una persona describe el mismo dibujo a toda la sala y todos dibujan a la vez. Luego se levantan todos los dibujos juntos. Es el mejor formato para un grupo grande y solo necesita un dibujo.

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.

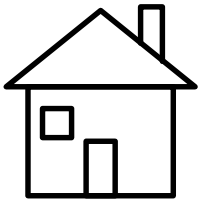
IDEAS INICIALES: DIBUJOS SENCILLOS



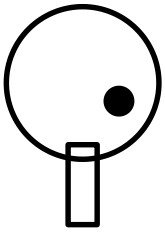
Un velero



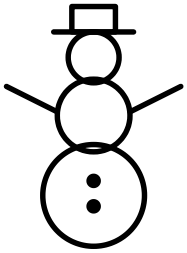
Una tetera



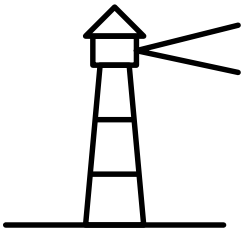
Una casa con chimenea



Un árbol con una manzana



Un muñeco de nieve



Un faro

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