Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

La pecera

Haz que tu equipo adivine las mismas palabras del cuenco tres veces — primero describiendo, luego con una sola palabra y después con mímica.

Jugadores 4–20 (ideal con 6–12) **Duración** 25–45 min **Materiales** Papel y lápiz **Movimiento** De pie opcional

REGLAS RÁPIDAS

1. **Cada uno escribe tres palabras o nombres en papeles; todos van al mismo cuenco.**
2. **Ronda uno — describe el papel sin decirlo. Un minuto por turno, alternando equipos.**
3. **Ronda dos — los mismos papeles, pero la pista es una sola palabra.**
4. **Ronda tres — los mismos papeles otra vez, con mímica y en silencio.**
5. **Un punto por cada papel adivinado; gana el total más alto tras tres rondas.**

PREPARACIÓN

1. Formen dos equipos y siéntense alternados si pueden, para que los turnos pasen con naturalidad por la sala.
2. Repartan tres papeles por jugador. Cada uno escribe una cosa en cada papel — una persona, un lugar, un objeto o una frase que toda la sala conozca — y lo dobla dentro del cuenco.
3. Pongan un temporizador de un minuto y elijan qué equipo empieza.

CÓMO SE JUEGA

1. En cada turno, un jugador saca papeles de uno en uno y da pistas a su propio equipo hasta que acabe el minuto.
2. Cada papel adivinado se lo queda ese equipo. El papel que siga en la mano al acabar el tiempo vuelve al cuenco.
3. Quien da las pistas puede pasar un papel por turno; vuelve al cuenco.
4. Los equipos se alternan, con alguien nuevo dando pistas cada turno, hasta vaciar el cuenco. Cuenten los papeles, anoten el resultado y devuelvan todos al cuenco.
5. Ronda uno: di lo que quieras salvo las palabras del papel o partes de ellas.
6. Ronda dos: di exactamente una palabra como pista — sin gestos y sin segundo intento.

7. Ronda tres: ni un sonido — represéntalo.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando el cuenco se ha vaciado tres veces. Sumen los papeles de cada equipo en las tres rondas; gana el total más alto. Si falta tiempo, paren tras cualquier ronda completa — el resultado sigue valiendo.

JUGAR SENTADOS

Se puede jugar entero sentados: quien da las pistas se queda en su silla las tres rondas y, en la de mímica, usa solo manos, cara y tronco. Acuérdenlo para todos, no solo para un jugador.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Repasen los papeles antes de empezar y sustituyan con discreción lo que solo una persona podría saber.
- Recuerden a la sala que la ronda uno es la de la memoria — escuchar mientras juega el otro equipo compensa después.
- Mantengan el cuenco en movimiento. Quien da las pistas cambia cada turno, así que nadie espera mucho.
- Si siempre adivina el mismo jugador seguro de sí, pidan a quien da las pistas que mire cada vez a un compañero distinto.

VARIANTES

Cuatro rondas. Añadan una ronda final en la que quien da las pistas se esconde tras una sábana o bajo una manta y da la pista solo con sonidos — sin palabras. Para entonces la sala conoce tan bien los papeles que a menudo basta un tarareo.

Cuenco corto. Para una partida de veinte minutos, escriban dos papeles cada uno y jueguen solo las rondas uno y tres. Es la forma más suave de presentar el juego a una familia que nunca lo ha jugado.

IDEAS INICIALES: COSAS

- un globo aerostático
- un castillo de arena
- una tarta de boda
- un mapa del tesoro
- un saco de dormir
- una lavadora
- un avión de papel
- un pato de goma

IDEAS INICIALES: MOMENTOS

- un atasco de tráfico
- un paraguas perdido
- una vuelta en la montaña rusa
- una guerra de bolas de nieve
- una banda de música desfilando
- un pícnic bajo la lluvia
- una maleta que no cierra
- el último trozo de tarta

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