Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Tararea la melodía

Tararea una melodía — sin letra y sin «la la» — hasta que tu equipo la nombre.

Jugadores 4–16 (ideal con 6–10) **Duración** 10–25 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Divídanse en dos equipos.**
2. **Un jugador tararea una melodía a su equipo — con los labios cerrados, sin letra.**
3. **El equipo tiene un minuto para nombrarla.**
4. **Si la nombran a tiempo, un punto; después tararea el otro equipo.**

PREPARACIÓN

1. Formen dos equipos de tamaño parecido y decidan cuántos turnos jugar — dos por jugador es una buena duración.
2. Acuerden qué vale: melodías que casi toda la sala haya oído, como canciones infantiles, canciones de celebraciones, temas clásicos famosos y sintonías de televisión conocidas.
3. Elijan a la primera persona que tararea y pongan un temporizador de un minuto si lo usan.

CÓMO SE JUEGA

1. Quien tararea piensa una melodía, o toma una del modo anfitrión, y no se la dice a nadie.
2. Tararea con los labios cerrados. Sin letra, sin «la la», sin mímica y sin marcar el ritmo con golpes.
3. Los compañeros dicen sus respuestas libremente. Quien tararea puede asentir o negar con la cabeza y empezar de nuevo cuantas veces quiera.
4. Un título correcto en un minuto vale un punto. Si está claro que el equipo conoce la canción pero no su nombre exacto, quien tararea puede aceptar la respuesta.
5. Si acaba el minuto sin acierto, el otro equipo tiene un intento para llevarse el punto.
6. Los equipos se alternan, y quien tararea cambia cada turno.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando todos han tarareado el número de veces acordado. Gana el equipo con más puntos; en caso de empate, cada equipo elige a alguien para una única melodía decisiva, y se la lleva el acierto más rápido.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. Ningún paso exige ponerse de pie ni moverse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Digan a quienes tararean que empiecen por la línea más famosa de la melodía, no por el principio.
- Cada generación conoce canciones distintas. Animen melodías de bodas, cumpleaños y del colegio antes que las listas de este año.
- A nadie se le juzga la afinación. Díganlo antes del primer turno; relaja a los más reacios.
- Si alguien se queda en blanco, déjenlo cambiar a una melodía para empezar sin perder el turno.

VARIANTES

Ronda de kazoo. Den a cada jugador un kazoo, o un peine envuelto en papel fino, y jueguen la última ronda a través de él. El zumbido hace cada melodía más divertida y más difícil, así que concedan noventa segundos.

Ronda de un solo aliento. Quien tararea dispone de una sola respiración — lo que quepa en ella es toda la pista. Los turnos duran segundos en vez de un minuto, lo que la convierte en un buen desempate o un final animado.

IDEAS INICIALES: TÚ ELIGES LA MELODÍA

- Una nana que te cantaban de pequeño
- La canción que tu familia canta en los cumpleaños
- Una canción que suena en todas las bodas
- La sintonía de unos dibujos que veías de niño
- Una canción que aprendiste en el colegio
- El himno nacional del país en el que estás
- Una melodía que significa que han empezado las fiestas
- Un cántico de un estadio

IDEAS INICIALES: MELODÍAS QUE CONOCE TODO EL MUNDO

- Himno a la alegría
- Para Elisa
- La Marcha nupcial
- La primavera, de Las cuatro estaciones
- Pequeña serenata nocturna
- El lago de los cisnes
- La obertura de Guillermo Tell
- El Danubio azul

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