Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Historia palabra a palabra

Cuenten una historia entre todos, una palabra por persona, e intenten darle un final que tenga sentido.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8) **Duración** 5–20 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Elijan un título para la historia.**
2. **Siguiendo el círculo, cada jugador añade exactamente una palabra.**
3. **Las frases deben ser gramaticales — palabras pequeñas como «el» e «y» cuentan como turno.**
4. **Cualquiera puede cerrar una frase diciendo «punto». Terminen la historia en tres vueltas al círculo.**

PREPARACIÓN

1. Siéntense en círculo para que el orden de los turnos sea automático.
2. Elijan un título. Un título le da rumbo a la historia — «El día que la panadería se quedó sin harina».
3. Expliquen el consejo más útil de todos: di la palabra siguiente más obvia. La historia se vuelve graciosa sola.
4. Elijan quién empieza. La primera palabra tradicional es «Había».

CÓMO SE JUEGA

1. El primer jugador dice una palabra para empezar la historia.
2. Cada jugador, por turno, añade exactamente una palabra que continúe la frase con sentido gramatical.
3. Un jugador puede decir «punto» en lugar de una palabra para cerrar la frase. El siguiente empieza una frase nueva.
4. No se vale detenerse a planear — la palabra llega en pocos segundos.
5. Los nombres propios cuentan como una palabra. Las palabras compuestas también, si el grupo está generoso.
6. Tras dos vueltas completas al círculo, el anfitrión anuncia «última vuelta». El grupo debe aterrizar un final durante la tercera.

7. Quien dice la última palabra de la historia elige el siguiente título.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Cada historia termina cuando el grupo logra una frase final durante la tercera vuelta. Jueguen tres o cuatro historias y paren. No hay ganador; el premio es volver a contarla. Si una historia no va a ninguna parte tras dos vueltas, el anfitrión puede declarar «Fin» y empezar otro título.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Tranquilicen a la gente — «y» o «el» es una aportación perfectamente buena. Querer ser ingenioso en cada palabra atasca la historia.
- Si un jugador insiste en llevar la historia hacia su propio chiste, pasen a la variante de tres palabras para que cada turno pese más.
- Con jugadores pequeños, el anfitrión puede repetir la frase hasta el momento antes de cada palabra nueva.
- No graben nada. Parte de la gracia es que la historia solo existe en la sala.

VARIANTES

Historia de tres palabras. Cada jugador añade exactamente tres palabras. La historia avanza más rápido y tiene más sentido, lo que ayuda a los grupos de edades mezcladas y a quien le frustra ir de palabra en palabra.

Por suerte, por desgracia. Cada jugador añade una frase completa, alternando entre frases que empiezan con «Por suerte…» y «Por desgracia…». La historia oscila entre la buena y la mala fortuna y casi siempre encuentra su propio final.

IDEAS INICIALES: TÍTULOS DE HISTORIAS

- El día que la panadería se quedó sin harina
- El perro que pidió trabajo
- El último autobús a casa
- El misterio del zapato izquierdo perdido
- Un pícnic que salió mal
- El pueblo más silencioso del mundo
- El invento secreto de la abuela
- El paraguas que no quería cerrarse
- La noche que las estrellas salieron a almorzar
- El gato que dirigía la oficina de correos
- Un paquete inesperado
- La carrera más lenta de la historia
- El día libre del farero
- El muñeco de nieve que se quedó hasta el verano

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