Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Teléfono dibujado

Pasen una frase por la mesa convirtiéndola en dibujo y luego otra vez en palabras, y vean qué sobrevive al viaje.

Jugadores 4–10 (ideal con 5–8) **Duración** 15–30 min **Materiales** Papel y lápiz **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Cada uno escribe una frase en la parte de arriba de una hoja y la pasa.**
2. **El siguiente la dibuja, dobla la frase para ocultarla y pasa la hoja.**
3. **El siguiente solo ve el dibujo y escribe lo que cree que muestra.**
4. **Sigan alternando hasta que cada hoja vuelva a casa — entonces desdoblen y lean en voz alta.**

PREPARACIÓN

1. Den a cada jugador un bolígrafo y una hoja, en vertical.
2. Cada jugador escribe arriba una frase corta — algo que se pueda dibujar, como «un gato dando una clase de yoga».
3. Acuerden un límite de tiempo por turno. Un minuto mantiene los dibujos rápidos y la mesa en marcha.

CÓMO SE JUEGA

1. Todos pasan su hoja a la izquierda al mismo tiempo.
2. Si lo último de la hoja es una frase, dibújala debajo — sin letras ni números en el dibujo.
3. Si lo último de la hoja es un dibujo, escribe debajo lo que crees que muestra.
4. Antes de pasar, dobla el papel hacia atrás para que solo se vea tu aportación.
5. Sigan pasando y alternando hasta que cada hoja vuelva a quien la empezó.
6. Por turnos, desdoblen una hoja y lean la cadena entera en voz alta, de la primera frase a la última.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando cada hoja ha dado una vuelta a la mesa y se ha leído en voz alta. No hay puntos ni ganador. Si una cadena acabaría en dibujo, su dueño escribe el pie final antes de la revelación.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Digan con claridad que los dibujos malos son la gracia; las mejores cadenas nacen de malentendidos sinceros.
- Respeten el límite de tiempo. Los dibujos largos y cuidados frenan la mesa y hacen las cadenas menos divertidas.
- Revisen el doblez cada vez — una sola línea anterior a la vista estropea toda la cadena.
- Con niños pequeños, déjenlos dibujar en todos los turnos y den los turnos de escritura al adulto de al lado.

VARIANTES

Empezar con una palabra. Empiecen con un solo sustantivo en vez de una frase — «volcán», «dentista», «pícnic». Las cadenas se desvían más despacio, lo que va bien con los más pequeños y con quien teme dibujar.

Velada temática. Todas las frases iniciales deben encajar en un tema, como unas vacaciones en familia, la estación del año o la historia de cómo se conocieron dos invitados. Las cadenas temáticas son un buen recuerdo — entreguen cada hoja a la persona de la que trata.

IDEAS INICIALES: ANIMALES HACIENDO DE LAS SUYAS

- un gato dando una clase de yoga
- una jirafa atascada en un ascensor
- un pingüino repartiendo pizza
- dos caracoles en una carrera lentísima
- un pulpo tejiendo ocho bufandas
- un perro conduciendo el autobús escolar
- un elefante escondido detrás de una farola
- un ratón levantando pesas

IDEAS INICIALES: PERSONAS Y COSAS IMPROBABLES

- la abuela ganando un concurso de monopatín
- un dragón que teme una vela de cumpleaños
- un muñeco de nieve de vacaciones en la playa
- un robot aprendiendo a bailar
- un pirata que perdió su mapa en la colada
- un mago que solo sabe hacer tostadas
- un rey haciendo cola para el helado
- la luna con gafas de sol

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