Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Charadas al revés

Todo el equipo representa una tarjeta a la vez mientras un solo compañero intenta adivinarla.

Jugadores 6–24 (ideal con 8–16) **Duración** 15–35 min **Materiales** Sin materiales

Movimiento De pie y en movimiento

REGLAS RÁPIDAS

1. **Equipos de cuatro a seis. Un compañero adivina y se coloca frente a los demás.**
2. **El resto del equipo ve la tarjeta y la representa a la vez, en silencio.**
3. **Un punto por cada tarjeta adivinada en 60 segundos.**
4. **Cambien de adivinador en cada turno.**

PREPARACIÓN

1. Formen equipos de 4–6 y despejen espacio para que un equipo pueda ponerse en fila.
2. Elijan al primer adivinador de cada equipo. Se coloca de pie o sentado de espaldas al anfitrión.
3. Decidan cómo se muestran las tarjetas — el anfitrión sostiene un teléfono en modo anfitrión detrás de quien adivina, o enseña una tarjeta impresa.
4. Pongan un temporizador de 60 segundos por turno. Los equipos intentan resolver todas las tarjetas que puedan.

CÓMO SE JUEGA

1. El anfitrión muestra una tarjeta al equipo que actúa desde detrás de quien adivina, para que no pueda verla.
2. El equipo la representa al mismo tiempo. No pueden hablar, hacer efectos de sonido ni planear en voz alta — toda la coordinación ocurre actuando.
3. Quien adivina va diciendo respuestas. Cuando acierta, el anfitrión muestra enseguida la siguiente tarjeta.
4. El equipo puede pasar una tarjeta cruzando los brazos; pasar no cuesta nada más que los segundos perdidos.
5. Cuando se acaba el tiempo, el equipo gana un punto por cada acierto.
6. Juega el siguiente equipo. En el siguiente turno de cada equipo, adivina otra persona.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que cada jugador de cada equipo haya adivinado una vez. Gana el total más alto. Con equipos desiguales, paren cuando el equipo más pequeño haya completado su rotación.

JUGAR SENTADOS

Sienten al equipo que actúa en fila frente a quien adivina y limítense a las tarjetas aptas para jugar sentados. La gracia se mantiene — cinco personas «remando» en silencio desde sus sillas se entienden perfectamente —, pero eviten las tarjetas que dependen de moverse por la sala.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- La primera tarjeta siempre es caótica. Den a cada equipo una tarjeta de práctica sin puntos.
- Recuerden a los actores que se miren entre sí — la gracia está en que cuatro personas elijan la misma idea por su cuenta, o no.
- Colóquense donde el equipo que actúa lea la tarjeta con facilidad; el texto pequeño del teléfono lo frena todo, así que usen la vista de texto grande del modo anfitrión.
- Si un actor muy seguro acapara la escena, introduzcan durante una ronda la variante «espejo» de abajo.

VARIANTES

Ronda espejo. Un actor elegido al azar dirige y todos los demás deben copiar sus movimientos exactamente. Quien adivina ve una fila de actuaciones idénticas, lo que premia a los jugadores más callados que rara vez dirigen.

Se permite un sonido. Para los grupos a los que el silencio les resulta demasiado difícil, permitan a cada actor un único efecto de sonido — no una palabra — por tarjeta. Baja mucho la dificultad y hace el juego más amable para los más pequeños en una reunión familiar.

IDEAS INICIALES: ESCENAS DE EQUIPO

- una tripulación de remo
- una orquesta afinando
- un tira y afloja con la cuerda
- una repetición en cámara lenta
- montar un mueble desarmado
- un paseo en montaña rusa
- un embotellamiento
- natación sincronizada
- una bandada de palomas
- una foto de familia
- empujar un coche averiado
- un coro que perdió el compás
- una cadena de cubos para apagar un incendio
- pasajeros en un autobús que da tumbos

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