Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Puntos en común

En un grupo pequeño, encuentren tres cosas que todos tengan en común y que nadie podría adivinar con solo mirarlos.

Jugadores 4–40 (ideal con 8–24) **Duración** 10–20 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** De pie opcional

REGLAS RÁPIDAS

1. **Formen grupos de tres o cuatro, mejor con las personas que menos conocen.**
2. **Tienen cuatro minutos para encontrar tres cosas que todos compartan.**
3. **Nada visible cuenta — ni la ropa, ni «todos estamos en esta fiesta».**
4. **Cada grupo comparte con la sala su coincidencia más sorprendente.**

PREPARACIÓN

1. Pidan a la gente que forme grupos de tres o cuatro. Sugieran mezclarse — familias distintas, generaciones distintas, círculos de amigos distintos.
2. Expliquen qué cuenta: una coincidencia debe ser verdad para todas las personas del grupo y no puede ser visible ni obvia. «Todos tenemos pelo» no cuenta. «Todos nos rompimos el mismo hueso» sí.
3. Den dos o tres ejemplos de los temas que suelen funcionar — comida, lugares, primeros trabajos, pequeñas costumbres.
4. Pongan un temporizador de cuatro minutos.

CÓMO SE JUEGA

1. Cuando empieza el tiempo, cada grupo conversa libremente buscando cosas que compartan todos sus miembros.
2. Una coincidencia solo cuenta si es verdad para todo el grupo. Dos de tres no basta.
3. No puede ser algo visible ni algo que sea verdad para todos en la sala.
4. Los grupos buscan tres coincidencias. Si llegan a tres pronto, deben buscar una cuarta más inusual.
5. Cuando se acaba el tiempo, cada grupo elige su coincidencia más sorprendente.
6. Dando la vuelta a la sala, un portavoz por grupo anuncia su coincidencia en una frase.
7. Para una segunda ronda, formen grupos nuevos, a ser posible sin nadie del primero.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina tras la puesta en común. Dos rondas con grupos distintos son suficientes — el propósito es darle a la gente algo de que hablar el resto del evento, así que paren mientras la sala siga animada. No hay ganador, aunque el anfitrión puede pedir un aplauso para la coincidencia más inesperada.

JUGAR SENTADOS

Formen los grupos con quienes ya están sentados cerca, en lugar de pedir a todos que circulen. Cuando los grupos se mezclan para la segunda ronda, solo cambian de asiento quienes se sientan cómodos moviéndose.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Den una vuelta durante los cuatro minutos. Un grupo atascado suele necesitar solo un tema — sugieran «las peores vacaciones» o «el primer trabajo».
- Digan con claridad que nadie tiene que compartir nada que prefiera guardarse. Las coincidencias triviales son las mejores.
- Con varias generaciones en la sala, pidan que cada grupo incluya al menos dos grupos de edad.
- Que la puesta en común sea ágil. Una frase por grupo — las historias pueden seguir durante la comida.

VARIANTES

Lo que nos distingue. Además de tres cosas compartidas, cada grupo busca una que sea verdad exactamente para un miembro y para nadie más del grupo. Le da a cada persona su momento de ser interesante.

Cadena de coincidencias. Tras la puesta en común, cada grupo intenta encontrar un vínculo con el grupo de al lado, y así alrededor de la sala, hasta formar una cadena que recorra toda la fiesta. Es un buen momento de cierre para una reunión grande.

IDEAS INICIALES: TEMAS PARA CONVERSAR

- Comidas que todos se niegan a comer
- Una tarea de la casa que todos disfrutan en secreto
- Algo que ninguno ha hecho jamás
- Primeros trabajos
- Cosas que a todos les daban miedo de niños
- Un lugar donde todos han estado
- Algo que todos perdieron y nunca encontraron
- Habilidades que a todos les faltan
- Una costumbre que todos comparten por la mañana
- Algo que todos aprendieron más tarde que la mayoría
- Un clima que a todos les encanta o a todos les disgusta
- Algo que todos han roto
- Un objeto que todos tienen y nunca usan
- Una comida que todos comen de la misma manera rara

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