Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Historia con otro estilo

Vuelve a contar una historia cotidiana y sencilla con un estilo sorprendente — como un parte del tiempo, una narración deportiva o un cuento para dormir — y deja que el grupo adivine el estilo.

Jugadores 3–10 (ideal con 4–8) **Duración** 15–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Acuerden una historia base sencilla que todos conozcan — «preparar una taza de té».**
2. **Cada narrador recibe en secreto un estilo, como «documental de naturaleza».**
3. **Vuelve a contar la historia base en ese estilo durante un minuto como máximo.**
4. **Quien primero adivine el estilo puntúa, y el narrador también.**

PREPARACIÓN

1. Elijan una historia base — una secuencia cotidiana de cuatro o cinco pasos que todos entiendan, como tomar el autobús o bañar a un perro.
2. Digan una vez en voz alta los pasos de la historia base, para que todos tengan la misma versión.
3. Decidan cómo se reparten los estilos: el modo anfitrión en un teléfono, mostrado en privado al narrador, o susurrado por el jugador de su derecha.
4. Elijan al primer narrador — un voluntario, a ser posible.

CÓMO SE JUEGA

1. El narrador recibe un estilo en secreto.
2. Vuelve a contar la historia base en ese estilo. Todos los pasos deben seguir ocurriendo, en orden.
3. No puede nombrar el estilo ni usar su palabra más delatora — un narrador deportivo no puede decir «narración» ni «partido».
4. Quienes escuchan guardan silencio hasta que el narrador termine o pase un minuto, lo que ocurra primero.

5. Luego dicen sus respuestas. El primer acierto le da un punto a quien lo dijo, y otro al narrador.
6. Si nadie acierta en tres intentos, el narrador revela el estilo y no hay puntos.
7. Quien acertó es el siguiente narrador. Si ya tuvo su turno, el juego pasa a la izquierda.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que todos hayan contado la historia una vez. Cambien la historia base tras cuatro o cinco versiones para que siga fresca. Gana la puntuación más alta, aunque la mayoría de los grupos deja de contar tras la primera ronda y simplemente pide más.

JUGAR SENTADOS

Los narradores actúan desde su asiento. Ponerse de pie en tu turno es teatro opcional y nunca forma parte de las reglas.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Empieza tú con un estilo fácil — un cuento para dormir — para demostrar que treinta segundos son suficientes.
- Ofrezcan a los narradores nerviosos elegir entre dos estilos.
- Mantengan la historia base extremadamente simple. La gracia nace del contraste entre una tarea aburrida y un estilo grandioso.
- Los estilos son tipos de discurso, no imitaciones de personas concretas. Imitar acentos o individuos queda fuera.

VARIANTES

Cambia una cosa. En lugar de un estilo, cada narrador cambia un solo elemento — el escenario pasa a ser la Luna, el protagonista pasa a ser un gato, todo ocurre al revés. Quienes escuchan adivinan qué cambió.

Versión en equipo. Equipos de tres o cuatro actúan juntos, y cada persona cuenta un paso de la historia base en el estilo compartido. El formato va bien a los grupos grandes y a quienes prefieren no actuar solos.

IDEAS INICIALES: HISTORIAS BASE

- Preparar una taza de té
- Tomar el autobús
- Bañar a un perro
- Preparar un sándwich
- Enviar una carta por correo
- Cambiar una bombilla
- Tender la ropa
- Encontrar un calcetín perdido

IDEAS INICIALES: ESTILOS

- Un documental de naturaleza
- Una narración deportiva
- Un cuento para dormir
- Un anuncio de seguridad de un avión
- Un parte del tiempo
- Un programa de cocina
- Una novela policíaca
- Una audioguía de museo

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