Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Vende el objeto

En equipo, tomen un objeto corriente de la sala y preséntenlo ante la fiesta como un invento genial con un uso completamente distinto.

Jugadores 4–30 (ideal con 8–20) **Duración** 20–40 min **Materiales** Sin materiales

Movimiento De pie opcional

REGLAS RÁPIDAS

1. **Equipos de tres o cuatro eligen cada uno un objeto cotidiano de la sala.**
2. **El anfitrión lee una consigna — «véndanlo como un accesorio de viaje».**
3. **Los equipos tienen tres minutos para inventar un uso nuevo, un nombre y un eslogan.**
4. **Cada equipo presenta durante un minuto. Todos votan, pero no por su propio equipo.**

PREPARACIÓN

1. Formen equipos de tres o cuatro. Mezclar edades y grupos de amigos da mejores presentaciones.
2. Cada equipo elige un objeto corriente e irrompible de la sala — un cojín, una cuchara de madera, una pantufla, un colador.
3. El anfitrión lee la consigna en voz alta. Todos los equipos trabajan con la misma.
4. Pongan un temporizador de tres minutos para preparar.

CÓMO SE JUEGA

1. Durante la preparación, cada equipo inventa para su objeto un uso nuevo que encaje con la consigna. No se puede usar su función real.
2. El equipo le da al producto un nombre y un eslogan de una línea, y decide quién dice qué. Todos deben hablar al menos una vez.
3. Cuando termina la preparación, los equipos presentan por turnos. Cada presentación dura un minuto como máximo.
4. La presentación debe incluir el nombre del producto, qué hace, para quién es y una demostración con el objeto real.
5. Tras cada presentación, el público puede hacer una pregunta, que el equipo debe responder sin salirse del papel.

6. Cuando todos han presentado, todos votan a la vez señalando a su favorito. Nadie puede votar por su propio equipo.
7. Gana la ronda el equipo con más votos. Para una segunda ronda, los equipos intercambian objetos y reciben otra consigna.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una ronda — una presentación de cada equipo y luego la votación — es una partida completa. Dos rondas con objetos intercambiados es lo máximo que quieren la mayoría de las fiestas. Anuncien al equipo ganador y pídanle que repita su eslogan, lo que da al juego un final limpio.

JUGAR SENTADOS

Los equipos pueden planear y presentar desde su asiento, con un objeto que ya esté al alcance en la mesa. Ponerse de pie para presentar es opcional — una presentación sentada y dicha con cara seria suele ser más graciosa.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Aprueben el objeto de cada equipo antes de empezar. Nada frágil, valioso, afilado o que pertenezca a un invitado que no haya dado su permiso.
- El límite de tres minutos importa. Más tiempo hace que los equipos planeen de más y las presentaciones pierdan gracia.
- Insistan con buen humor en que «todos hablan al menos una vez». Evita que una persona segura lo haga todo.
- Con un grupo más callado, quiten la pregunta del público y pasen directamente de una presentación a la siguiente.

VARIANTES

Mismo objeto, otra presentación. Todos los equipos presentan el mismo objeto — una cuchara de madera que va pasando por la sala. Sin la suerte del objeto, la comparación es solo entre ideas, y las presentaciones se apoyan en los chistes de las anteriores.

Panel de inversores. En lugar de la votación de la sala, tres invitados forman un panel de broma. Cada miembro puede «invertir» en un solo producto y debe explicar por qué. Va bien en los cumpleaños — pongan al festejado en el panel.

IDEAS INICIALES: CONSIGNAS DE PRESENTACIÓN

- Véndanlo como un producto para el trayecto diario al trabajo.
- Véndanlo como equipo imprescindible para acampar.
- Véndanlo como una revolución del ejercicio en casa.
- Véndanlo como un regalo de lujo.
- Véndanlo como una herramienta para conciliar el sueño.
- Véndanlo como un accesorio de viaje.
- Véndanlo como algo que necesitan todos los padres primerizos.
- Véndanlo como una innovación para el jardín.
- Véndanlo como material de oficina.
- Véndanlo como un instrumento musical para principiantes.
- Véndanlo como equipo de seguridad.
- Véndanlo como una forma de hacer amigos.
- Véndanlo como un ahorrador de tiempo en la cocina.
- Véndanlo como el futuro del transporte público.

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