Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Asociación de palabras

Mantengan en movimiento una cadena de palabras relacionadas — di la primera palabra que te sugiera la anterior y prepárate para explicar la conexión.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8) **Duración** 5–20 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **El primer jugador dice una palabra cualquiera.**
2. **El siguiente dice la primera palabra que le sugiera — y así alrededor del círculo.**
3. **Cualquiera puede decir «¿Conexión?» y quien habló debe explicar la relación.**
4. **Si dudas, repites una palabra o no logras explicarla, te llevas un punto. Gana quien tenga menos.**

PREPARACIÓN

1. Siéntense de modo que el orden de los turnos quede claro.
2. Elijan quién empieza y una palabra inicial — sirve cualquier sustantivo corriente.
3. Expliquen el ritmo. Cada respuesta debería llegar en unos tres segundos.
4. Decidan si llevan puntos. Como calentamiento antes de otro juego, jueguen sin puntos.

CÓMO SE JUEGA

1. El jugador inicial dice una palabra.
2. Quien está a su izquierda responde con una sola palabra que le sugiera la anterior.
3. El juego sigue en el sentido de las agujas del reloj a ritmo constante.
4. En cualquier momento un jugador puede cuestionar la última palabra diciendo «¿Conexión?». Quien la dijo tiene una frase para explicar la relación.
5. Si el grupo acepta la conexión, el punto se lo lleva quien cuestionó. Si no, se lo lleva quien habló.
6. También se lleva un punto quien duda más allá de la pausa acordada, repite una palabra ya usada en esta cadena o responde con más de una palabra.
7. Después de cada punto, quien se lo llevó empieza una cadena nueva con otra palabra.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen un número fijo de cadenas — seis es una buena medida — o paren cuando el primer jugador llegue a tres puntos. Gana quien tenga menos puntos. Como calentamiento, jueguen cinco minutos y pasen al siguiente juego.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Demuestren el ritmo en la primera ronda. Un compás relajado está bien, pero pensar mucho anula la gracia.
- Las conexiones inesperadas son el corazón del juego. Animen a decir «¿Conexión?» por curiosidad, no por sospecha.
- Si a alguien le incomoda la velocidad, quiten la regla de la pausa y dejen solo «sin repetir».
- Cualquier asociación que pueda avergonzar a alguien de la mesa se despacha con «palabra nueva» y sin punto.

VARIANTES

Disociación. Cada palabra no debe tener nada que ver con la anterior. Quien logre explicar una conexión convincente entre dos palabras consecutivas le da un punto a quien habló. Es sorprendentemente difícil y va bien a los grupos que ya jugaron la versión básica.

Ida y vuelta. El grupo acuerda una palabra de salida y una de llegada — de «paraguas» a «volcán», por ejemplo — e intenta llevar la cadena hasta la meta en el menor número de turnos posible, colaborando.

IDEAS INICIALES: PALABRAS INICIALES

- puente
- vela
- maleta
- jardín
- trueno
- escalera
- mermelada
- puerto
- manta
- silbato
- mercado
- farol
- bolsillo
- huerto

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

Gather & Play · familygameideas.com Impresión gratuita para tus propias reuniones.