Gather & Play

PLANES DE SESIÓN LISTOS

Una reunión familiar

Una tarde para todas las edades, de ocho a veinticuatro personas, con equipos que ponen a distintas generaciones codo con codo.

Jugadores 8–24, en equipos de edades mezcladas

Duración Unos 80 minutos en total.

Para quién es: Parientes de varias generaciones, algunos de los cuales se ven una vez al año.

ANTES DE QUE LLEGUEN LOS INVITADOS

- [ ] Imprime el mazo de charadas, o asegúrate de que haya un teléfono cargado con el modo anfitrión.
- [ ] Prepara papel, bolígrafos y algo firme donde apoyarse para Describe y dibuja.
- [ ] Decide cómo formarás los equipos de edades mezcladas — numerarse alrededor de la sala es lo más rápido.
- [ ] Deja un pasillo despejado, y asientos cerca de la acción para quien prefiera quedarse sentado.

AGENDA

1. **Puntos en común** · 15 minutos · Mientras llega la gente
   Grupos de tres o cuatro con al menos dos generaciones en cada uno. Escuchen una coincidencia por grupo.

2. **Charadas** · 30 minutos · Juego principal
   Equipos de cuatro a seis. Anuncia la categoría antes de cada turno y ofrece las tarjetas aptas para jugar sentados a quien las quiera.

3. **Describe y dibuja** · 15 minutos · De vuelta a los asientos
   Junta a un adulto con un familiar más joven. Usa la variante «un solo descriptor» si la sala está llena.

4. **Historia palabra a palabra** · 10 minutos · Alrededor de la mesa
   Usa la variante de tres palabras con los niños más pequeños. Una historia por mesa.

5 **¿Qué prefieres?** · 10 minutos · Antes de que la gente se vaya

La versión a mano alzada para toda la sala. Termina con una pregunta del grupo de varias generaciones.

Idea alternativa: La pecera. Con papel de sobra y cuarenta minutos, conviertan La pecera en el plato fuerte en lugar de Charadas. Los niños escriben papeles con las mismas ganas que los abuelos.

NOTAS PARA EL ANFITRIÓN

- Los niños participan junto a los adultos que los trajeron; ningún juego aquí pide que un niño juegue sin supervisión.
- Ofrece cada juego activo en su versión sentada sin que nadie tenga que pedirla.
- Con más de veinticuatro personas, jueguen charadas en dos partidas separadas en extremos opuestos de la sala.

PUNTOS EN COMÚN — REGLAS RÁPIDAS

4–40 jugadores · 10–20 min · Sin materiales

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.

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.

CHARADAS — REGLAS RÁPIDAS

4–20 jugadores · 20–45 min · Sin materiales

1. Formen dos o más equipos.
2. Un jugador representa una tarjeta secreta sin palabras, sonidos ni mover los labios.
3. Su equipo adivina antes de que termine un temporizador de 60–90 segundos.
4. Un punto por acierto; los equipos se alternan hasta que todos hayan actuado.

Cómo termina el juego: Jueguen hasta que todos hayan actuado el mismo número de veces — normalmente dos rondas completas — y gana el equipo con más puntos. Si la velada se alarga, anuncien una «ronda final» antes de empezar la última rotación en lugar de parar a medias.

DESCRIBE Y DIBUJA — REGLAS RÁPIDAS

2–16 jugadores · 10–25 min · Papel y lápiz

1. Formen parejas. Una persona describe y la otra dibuja.
2. El descriptor ve un dibujo sencillo; quien dibuja no debe verlo.
3. Describan usando solo formas, tamaños y posiciones — nunca digan qué es el dibujo.
4. A los tres minutos, comparen el dibujo con el original y cambien de papel.

Cómo termina el juego: Una partida completa son dos rondas, para que todos describan una vez y dibujen una vez. Para un final simpático, pongan todos los dibujos junto a sus originales y que la sala elija el más parecido y el más gloriosamente equivocado.

HISTORIA PALABRA A PALABRA — REGLAS RÁPIDAS

3–12 jugadores · 5–20 min · Sin materiales

1. Elijan un título para la historia.
2. Siguiendo el círculo, cada jugador añade exactamente una palabra.
3. Las frases deben ser gramaticales — palabras pequeñas como «el» e «y» cuentan como turno.
4. Cualquiera puede cerrar una frase diciendo «punto». Terminen la historia en tres vueltas al círculo.

Cómo termina el juego: Cada historia termina cuando el grupo logra una frase final durante la tercera vuelta. Jueguen tres o cuatro historias y paren. No hay ganador; el premio es volver a contarla. Si una historia no va a ninguna parte tras dos vueltas, el anfitrión puede declarar «Fin» y empezar otro título.

¿QUÉ PREFIERES? — REGLAS RÁPIDAS

2–30 jugadores · 10–30 min · Sin materiales

1. El anfitrión lee una pregunta con dos alternativas.
2. Todos eligen una — no vale «las dos» ni «ninguna».
3. Den la vuelta a la mesa con una razón de una sola frase.
4. Quien dé la razón más inesperada lee la siguiente pregunta.

Cómo termina el juego: Paren tras un número fijo de preguntas — de ocho a diez van bien en una cena — o cuando llegue el plato principal. ¿Qué prefieres? no tiene un ganador natural, así que anuncien «dos preguntas más» para darle un final claro en lugar de dejar que se apague.

Los tiempos son estimaciones editoriales, no resultados de pruebas.