

¡El reloj marca!

Un juego de charadas para el Scrooge que hay dentro de ti.

La meta

Este juego unirá a tu familia para reflejar y reír sobre las memorias y deseos compartidos.

¡Diviértete! Añade tu propio vestuario y accesorios – utiliza lo que tengas a tu alcance.

Como jugar

1. Divide al grupo en dos equipos - ¡Diviértete un poco y ponles nombre!
2. En tres tiras de papel, cada jugador escribirá un nombre de tres diferentes miembros de la familia que conocen todos los jugadores. Pueden ser otros jugadores.
3. Dobla todas las tiras a la mitad y ponlos en un apilo.
4. En las tres tiras que sobran, escribe PASADO, PRESENTE, y FUTURO – dobla estos y ponlos en su propio apilo, serán utilizados frecuentemente en el juego.

Tres espíritus visitan a Scrooge, para ayudarlo a ver quien y que es realmente importante en su vida.

*¿Qué pasaría si despertaras y encontraras a los espíritus en tu casa?
¿Qué te enseñarían?*

Que necesitas

- 4+ jugadores (edad 10+) – perfecto para miembros de familia o amigos quienes han compartido grandes memorias juntos.
- 3 tiras de papel para cada jugador, 3 tiras extra
- Un lugar espacioso para jugar
- Temporizador

Lindos recuerdos del pasado, presente y futuro de tu familia cobran vida mientras "Scrooge" trata de adivinar la memoria antes de que corra el tiempo.

El juego

1. El equipo con el miembro más joven va primero.
2. Para cada ronda – selecciona un Scrooge (el que adivina) y un Espíritu (actor) del mismo equipo.
3. El Espíritu escoge una tira del apilo de nombres y uno del apilo del tiempo. No se los puede mostrar a nadie. La ronda y el reloj comienzan cuando Scrooge diga “¡Bah, tonterías!”
4. Espíritu tiene un minuto para improvisar una versión de la persona en su tira de papel y en el tiempo dictado (pasado, presente o futuro). Tiene que ser algo que todos los jugadores reconozcan. Por ejemplo:
 - a. Si seleccionan a la “abuela” en el “pasado” necesitan actuar una memoria del pasado de la abuela. Tiene que ser algo que en realidad paso.
 - b. Si seleccionan a “Manuel” en el “presente” necesitan actuar algo que esta pasando en la vida de Manuel ahora, como aprendiendo a tocar la guitarra.
 - c. Si seleccionan a “Papá” en el “futuro” pueden improvisar algo del futuro de papá, como unas vacaciones en la playa.
5. El espíritu no puede hablar mientras esta actuando, pero puede hacer sonidos.
6. Scrooge solo tiene tres oportunidades para adivinar quien y cuando. La ronda termina cuando no adivina correctamente las tres veces o cuando acierte. Alguien del otro equipo toma el tiempo.
7. Repetir, cambiando de equipos, hasta que todos hayan tenido la oportunidad de ser Scrooge y el Espíritu.

Como ganar

Un punto para el equipo si Scrooge acierta la persona y tiempo.

El equipo que tenga más puntos después de que todos hayan sido Scrooge y el Espíritu, ¡gana!

¡Visita alleytheatre.org/carolactivities para mas diversión!