

¿Qué ves?

MANCHAS QUE NARRAN.
YERBA MATE



¿Qué ves?

MANCHAS YERBA MATE EN ACCIÓN

Cada mancha es un pequeño territorio por descubrir...

A veces aparece un personaje,
otras un animal,
un paisaje,
un objeto,
una historia.

Los juegos que siguen son propuestas para explorar, dibujar,
imaginar y crear historias a partir de las manchas.

Podés jugarlos en grupo o solo,
repetirlos, cambiarlos o combinarlos.

Porque en este juego no hay una única forma de mirar.
Tal vez, mientras jugás, descubras nuevas preguntas, nuevas ideas...
y hasta nuevos juegos.

Cada una de estas propuestas es, sobre todo, una invitación
a seguir explorando.

ManchasQueNarran.com

¿Que contiene?

32 cartas plastificadas: 16 manchas originales, cada una repetida dos veces.

2 cartas con instructivo + propuestas de juego.

4 Fibras negras con goma.

Reglas

- Este es un juego para reírse, no para burlarse.
- Cada persona tiene su tiempo.
- Es un juego de creatividad. No hay dibujos mejores ni peores.
- No se puede decir "PASO" si no dibujaste nada en la mancha.
- En muchos juegos se pasa la carta al compañero/a. Eligan antes de comenzar si derecha o izquierda.

Estas cartas están pensadas para que te acompañen por mucho tiempo...

¿Cómo cuidarlas?

- Evitá mojarlas o dejarlas en lugares húmedos.
- Evita que se doblen, pueden quedar marcadas.
- Si se quedan manchadas las puedes limpiar con alcohol.



¿Qué ves?

Objetivo: Que tu equipo adivine lo que dibujás.

Cómo se juega:

1. Ambos equipos sacan una carta.
2. Un jugador por equipo dibuja lo que imagina y escribe detrás qué es.
3. Su equipo intenta adivinar. Pueden establecer tiempos... Ej. 1 minuto.
4. Si aciertan, ganan la carta.
5. Si no, intenta el equipo contrario. Si aciertan se llevan la carta
6. Si nadie acierta, la carta vuelve al mazo.
7. En cada ronda cambian los dibujantes.


Versión II


Cada jugador dibuja lo que quiera en su carta. El resto debe adivinar. Quien adivina se lleva la carta.

Cadáver exquisito

Objetivo: Crear un dibujo y una historia colectiva.

Cómo se juega:

1. Cada jugador/a recibe una carta y comienza a dibujar.
 2. Cuando alguien dice "¡Paso!", todos pasan su carta al compañero.
(No es válido decir "Paso" si no dibujaste!)
 3. Continúan dibujando sobre la carta recibida. Y una vez más, el primero que dice "Paso" promueve la rotación de cartas. Así sucesivamente hasta dar una vuelta completa (o más si son pocos jugadores).
 4. Al final, se crea una historia colectiva inspirada en cada dibujo. El primero que se anima comienza una historia con el dibujo que recibió, y así se van sumando a la historia cada uno de los personajes, seres, o lo que sea que hayan creado.
- 



La voz de la mancha

Objetivo: Crear un personaje y darle vida.

Cómo se juega:

1. Cada jugador/a recibe una carta y dibuja un personaje inspirado en la mancha. Cuando nos cuesta ver algo más, podemos simplemente agregar ojos, patas, dientes, bigotes... lo que sea que te venga en mente. Una vez que comienzas a dibujar la imaginación se despierta.
2. Cuando todos terminan pasan la carta y quien la recibe le pone un nombre.
3. Se vuelve a pasar y se agregan tres características.
4. Se pasan una vez más.
5. Ahora cada jugador/a representa el personaje que le tocó. Ahora es el momento de ACTUAR, puedes levantarte para desplegarlo mejor, quizás cambie tu voz, tus gestos, tus movimientos, para transformarte en ese maravilloso personaje que te tocó!

¿Quién se anima a empezar?

Gemelos

Objetivo: Encontrar pares de manchas iguales.

Cómo se juega:

1. Mezclar y colocar las cartas boca abajo. Puedes jugar con el mazo completo o seleccionar la cantidad de pares de manchas que vas a usar.
2. Comienza un jugador dando vuelta dos cartas.
3. Si encuentra un par, se lo queda y continúa jugando.

Si no, las vuelve a colocar boca abajo y continúa el siguiente.

Versión picante:

Al encontrar un par, el jugador debe decir qué ve en la mancha.

Si no se le ocurre nada, el primero que diga algo se lleva una carta del par.





Triada creativa

Objetivo: Crear una historia utilizando tres manchas.

Cómo se juega:

1. Cada jugador recibe tres cartas.
2. En una dibuja un personaje o animal.
3. En otra, un objeto.
4. La tercera queda libre para completar la escena.
5. Luego cada uno cuenta una historia conectando las tres cartas. Recuerda que una buena historia tiene un comienzo, un desarrollo (que puede ser un punto de tensión y un desenlace/final)

Se comparten los dibujos y las historias con el grupo.

Manchalfabeto

Objetivo: Encontrar algo en la mancha que empiece con una letra determinada.

Cómo se juega:

1. Un jugador recita el abecedario mentalmente.
2. Otro dice "¡Alto!".
3. La letra elegida será la que toque en ese momento.
4. Todos dibujan algo que empiece con esa letra.


Ejemplo con M: manzana · medusa · marciano · montaña · monstruo

Se muestran las cartas y cada uno cuenta qué encontró.

Versión duelo:

- De a dos jugadores, cada uno interviene la misma mancha.
- También pueden hacer un pequeño poema con el dibujo usando solo palabras que empiecen con esa letra...

Por ej. La letra P de PEZ , "Pez pesquero pero pícaro, picando puede perder pelos".





Parte por parte

Objetivo: Crear criaturas imaginarias colectivamente.

Cómo se juega:

1. Todos toman una carta.
 2. Un jugador dice una parte del cuerpo y cuántas debe tener (ej: 2 ojos · 3 piernas · una boca gigante · alas · cola...).
 3. Todos dibujan esa parte.
 4. En la siguiente ronda, otro jugador agrega una nueva parte.
- Así, parte por parte, todos dibujan lo mismo... pero cada criatura termina siendo única.

Regla extra

Como el espacio de la carta es limitado, los números que se usan dependen de la cantidad de jugadores.

Se pueden usar números del 1 hasta la cantidad de jugadores, y cada número solo puede usarse una vez durante la partida.

Ejemplo:

Si juegan 5 personas, se pueden usar los números 1, 2, 3, 4 y 5.

Si alguien dice 3 ojos, el 3 ya no puede volver a usarse en las siguientes rondas.

Así, con cada nueva parte del cuerpo, las posibilidades cambian y las criaturas se vuelven cada vez más inesperadas.

Palabra sorpresa

Objetivo: Incorporar una palabra al dibujo.

Cómo se juega:

1. Se reparte una carta a cada jugador.
2. Alguien dice una palabra al azar (objeto, emoción, lugar...).
3. Todos deben incluir esa palabra en su dibujo.

Se muestran las cartas y cada uno explica cómo la integró.

Versión secreta:

Cada jugador recibe una palabra al oído.

Al final, el resto debe adivinar cuál era la palabra sorpresa.





Yo digo...

Objetivo: Dibujar siguiendo una consigna.

Cómo se juega:

1. Todos toman una carta.
2. Un jugador dice una consigna.
3. Todos dibujan en la mancha respetando esa idea.
4. Se muestran los dibujos y cada uno cuenta qué encontró.

Ejemplos de consignas:

- Dibuja un animal.
- Dibuja un objeto cotidiano.
- Convierte la mancha en algo mágico.
- Dibuja algo que vuele, nade o camine.

Lo primero que se te ocurre...

En Espejo (en equipo o de a dos)

Objetivo: ¿Quién ve primero?

Cómo se juega:

1. Dividan las cartas en dos mazos iguales, con las mismas manchas en cada uno.
2. En cada ronda, ambos jugadores o equipos eligen la misma carta.
3. Al mismo tiempo, dibujan lo que imaginan en la mancha.
4. Cuando alguien encuentra algo y termina su dibujo, el tiempo se detiene.

Resultados posibles:

- Si ambos vieron lo mismo, el primero que terminó se lleva las dos cartas.
- Si cada uno vio algo diferente, cada jugador se queda con su carta.
- Si alguien no llegó a encontrar nada, coloca su carta al final de su mazo.

Luego comienza una nueva ronda.

Si juegan en equipo, en cada ronda cambian los dibujantes.





Poesía a la mancha

Objetivo:

Crear una poesía inspirada en una mancha.

Cómo se juega:

1. Cada jugador toma una carta. Observa la mancha: su forma, color, textura o lo que le sugiere.
2. A partir de una consigna, narra una breve poesía inspirada en la mancha. también puedes escribirla en el reverso de la carta.

Puedes comenzar describiendola...y dejar poco a poco volar la imaginación!

Cada mancha puede inspirar muchas poesías distintas como miradas posibles!

