

# Instrucciones

## ¿Qué vais a necesitar?

Móvil para escanear los códigos QR.  
Auriculares.

## Y para que la experiencia sea perfecta:

**Altavoces conectados al móvil.**

Cronómetro del móvil.

---

## ¿Cómo jugar?

Dividíos en **dos grupos de jugadores.**

Empieza a jugar el equipo cuyo jugador haya sido el último en ir a un concierto.

Separad las tarjetas por categorías y colocadlas de manera que todo el grupo llegue.

Tirad el dado por turnos, coged una carta de la categoría que haya salido y

**elegid una de las dos opciones de la tarjeta.**

(Ver tarjeta «Categorías»)

hellof~n!

Cada vez que un equipo gana una prueba, se queda con esa tarjeta, la coloca boca abajo y vuelve a tirar el dado. En el momento en que un equipo falla una prueba, pasa el turno al siguiente equipo.

**¡El primer equipo que consiga al menos una tarjeta de cada categoría habrá ganado Sarandonga!**

¿Tenéis más ganas de «Cuchíviri, cuchíviri»? Podéis jugar todo el tiempo que queráis y **ganará el equipo que tenga más tarjetas de categorías.**

Antes de terminar... coged las tarjetas de «**Vencedores**» y «**Vencidos**»



**Escanéame para  
partirte la camisa**

# Categorías



**PAROLE, PAROLE:** ¡Guerra de palabras! El equipo que está en su turno coge una tarjeta, lee la palabra en voz alta y **empieza cantando un fragmento de una canción que contenga esa palabra.** El equipo rival contestará con otra canción que contenga esa misma palabra, de manera que cada equipo cantará una canción hasta que **uno de ellos se quede en blanco o tarde más de 15 segundos** en comenzar a cantar.



**¡AL PIE DE LA LETRA!:** ¿Cómo sigue la canción? El equipo contrario coge la tarjeta y escanea el código QR para reproducir en alto la canción durante **10 segundos.** El equipo deberá **cantar la frase que continúa...** ¡al pie de la letra!



**TARAREA:** Un integrante del equipo **tararea la canción,** el resto del equipo tendrá que adivinar en **30 segundos** de qué canción se trata diciendo el **cantante o el título exacto.** Puedes acompañar el tarareo con gestos y/o baile. ¿No te la sabes o necesitas recordarla? Ponte los auriculares, escanea el QR y tararea mientras la escuchas.



**IMITA LA COREO:** ¡Toca **subirse al escenario!** Un jugador **representará** la canción con mímica al resto del equipo. **Puede incluir pasos de baile míticos de la canción o gestos** que representen el título o la letra de la canción. El equipo tiene **30 segundos** para adivinarla. Si la adivinan, tienen que empezar a **cantar mientras el jugador sigue haciendo mímica.**



**DE CANTANTES A POETAS:** El equipo contrario coge la tarjeta y **lee en alto un fragmento de la letra de la canción** como si se tratara de **un poema**, ¡sin cantarla! El equipo tendrá que adivinar en **30 segundos** de qué canción se trata diciendo el **cantante o el título exacto.**



**¿QUIÉN DA MÁS?:** ¡Guerra musical! El equipo que está en su turno coge una tarjeta, lee el tema en voz alta y **empieza cantando un fragmento de una canción o nombrando un artista relacionado con ese tema.** El equipo rival contestará con otra canción de ese mismo tema, de manera que cada equipo cantará una canción hasta que uno de ellos se **quede en blanco o tarde más de 15 segundos en comenzar a cantar.**