Mente Imaginar y reír

La Ley Absurda

Si fueras presidente de la casa durante 5 minutos y pudieras aprobar una regla ridícula para la cena, ¿cuál sería?

M01 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

El Superpoder Inútil

¿Qué prefieres: poder hablar con las palomas o que los espaguetis cambien de color según tu humor?

Explica por qué.

M02 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

El Invento Disparatado

Mezcla dos objetos que tengas a la vista para crear un invento loco. ¿Cuáles unes y para qué sirve?

M03 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

Viaje en el Tiempo

Si pudieras hacerle una sola pregunta a un dinosaurio o a un personaje histórico, ¿a quién elegirías y qué le preguntarías?

M04 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

El Idioma Secreto

Inventa una palabra que no exista para la sensación de que te entre la risa en un momento serio.

Los demás intentan usarla en una frase.

M05 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

Cambio de Papeles

Si mañana te despertaras siendo el adulto de la casa y los demás fueran los peques, ¿qué sería lo primero que harías?

M06 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

El Menú Imposible

Diseña un menú de tres platos en el que todos los alimentos tengan que ser de color azul.

M07 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

Viaje Espacial

Si nos mudáramos todos a una estación en Marte y solo pudieras llevarte un objeto de tu habitación, ¿cuál sería?

M08 ARCHÉ

Mente Imaginar y reír

El Detective de Casa

Misterio: ¿quién se comió la última galleta? ¿Quién de la familia es el sospechoso número uno y por qué?

Vale defenderse.

M09 ARCHÉ

MUESTRA

Muestra gratuita · Versión completa en archetalent.com

ARCHÉ

Una baraja para hablar, reír y cuidarnos en casa

40 cartas para la mesa de la cena o el sofá. No hace falta material ni preparación, solo un rato juntos. No hay respuestas correctas, ni puntos, ni ganadores.

Para quién. Pensada para familias con niños de 6 a 12 años, y funciona igual de bien con adolescentes. Con los de 4 y 5 años, empezad por las cartas de Manos y leedles vosotros las preguntas. **Todos juegan con las mismas cartas, adultos incluidos:** esa es la clave.

Las cuatro áreas

Mente
Imaginar y reír

Preguntas para imaginar, inventar y reírse de lo absurdo. No hay respuestas correctas: cuanto más disparatada, mejor.

Manos
Gestos de 30 segundos

Retos rápidos con la cara, la voz o las manos, sin material y sin levantarse de la mesa. Los peques pueden jugarlas sin saber leer.

Corazón
Sentir y contar

Preguntas para contar cómo nos sentimos y celebrar lo que sale torcido. Los adultos también responden.

Armonía
Calma y cuidarnos

Pequeños rituales para bajar el ritmo, darnos las gracias y cuidar la casa entre todos.

Cómo jugar

1. Barajad las 40 cartas y dejad el mazo en el centro, boca abajo.
2. Por turnos, cada uno saca una carta y la lee en voz alta. Si aún no sabe leer, la lee un adulto.
3. Responde primero quien la saca; después, quien quiera. En las cartas de Manos, lo hace quien la saca y el resto adivina o le sigue.
4. Cuando la carta dice «Empieza un adulto», empieza un adulto.
5. Cerrad siempre con una carta de Armonía.

Las cartas de regla

Dejadlas boca arriba sobre la mesa durante toda la partida: cualquiera puede usarlas en cualquier momento.

Paso
Puedes pasar sin explicar por qué.

Te la devuelvo
Responde y haz la misma pregunta a quien tú elijas.

Solo escuchamos
En esta ronda nadie corrige ni da consejos.

MUESTRA