

Carrera de números

Objetivos

- Fomentar una buena dinámica de grupo
- Romper el hielo
- Sensibilizar sobre la comunicación no verbal
- Fomentar la adquisición de idiomas

Número de participantes

14-40 personas

Duración

20-30 minutos

Material

- Rotafolio/pósters
- Rotuladores de diferentes colores

Preparación

Escribir los números del 1 al 10 en un póster en los distintos idiomas (un color por idioma).

Preparar tarjetas con los números del uno al diez (con cifras, no palabras).

Desarrollo

Todos/as los/as participantes se ponen de pie en un círculo, el animador/la animadora de la actividad, delante de rotafolio/del póster, practica los números necesarios para



Carrera de números

la actividad. Pronuncia los números en su lengua materna, y los otros idiomas los pronunciarán los/as participantes en su propia lengua materna. Los números se leen al menos tres veces con entonaciones distintas, y el grupo las repetirá.

El grupo se divide en dos o tres grupos mixtos de 7-12 personas. Los equipos se ponen en fila, uno detrás de otro, a la misma distancia del animador/la animadora de la actividad. Una regla básica es que en esta actividad no se puede hablar.

Se le muestra a la última persona de cada equipo un número que, tras la señal del animador/ la animadora, pasará al jugador/a de delante con ayuda de la comunicación no verbal, y éste/a a quien esté delante suya. El número se pasará con golpecitos en los hombros. El objetivo es que el número llegue lo más rápido posible a la primera persona del equipo, para que esta pueda correr hasta el animador/la animadora y susurrárselo al oído. Se debe decir o bien en el idioma actual del juego o en otro de los idiomas posibles, pero no en el idioma materno. Si el número es correcto, el equipo que primero lo haya dicho gana un punto y empieza una nueva ronda. Para ello, la primera persona de cada fila pasa al final.

Se juega en los distintos idiomas sucesivamente. Después se mezclan, siendo requisito que no se puede utilizar la propia lengua materna. Si el grupo tiene un nivel elevado de idiomas, puede mezclarlos desde el principio.

Observaciones

Es interesante dar a los equipos un poco de tiempo para que practiquen entre ellos los números en distintos idiomas y para que busquen una estrategia para el juego.

El póster debe estar bien visible tras el animador/ la animadora del juego.

Variantes

En lugar de golpes en los hombros, los números pueden pintarse en la espalda.

