

## Embajadores

### Objetivos

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

### Número de participantes

Mínimo 10

### Duración

30 minutos

### Material (opcional)

- Flipchart o pósters
- Rotuladores
- Folios

### Desarrollo

El grupo se divide en equipos de 3 a 6 personas, dependiendo del número total de participantes. Todos los idiomas deben estar presentes en cada equipo. Los equipos se reparten por el espacio, todos a la misma distancia del animador/ la animadora del juego. Si se elige jugar con dibujos o folios, todos reciben el mismo material (un póster, rotuladores, folios).



## Embajadores

Cada equipo manda a su primer/a embajador/a al centro, al animador/ la animadora del juego, que le da una palabra: un animal, una profesión o un objeto. Tendrán que hacer que su equipo lo adivine sin hablar, bien con mímica, con dibujos, o rompiendo un folio en la forma adecuada, dependiendo de las instrucciones que les hayan dado (esto puede cambiar en cada ronda, mantenerse durante todo el juego, o ser elegido en función de las capacidades del grupo).

Todos/as los/as embajadores/as reciben la información al mismo tiempo. Deben volver a sus equipos lo más rápido posible y hacerles adivinar la palabra. Si alguien cree que lo ha adivinado, debe correr hasta el centro y susurrarlo o escribir la palabra y enseñársela al animador/ la animadora del juego (de nuevo, esto debe adaptarse a las capacidades del grupo).

Si la respuesta es incorrecta, vuelven a su equipo y siguen adivinando. Si la respuesta es correcta, el equipo gana un punto. Entonces la palabra se dice e alto en todos los idiomas para que todos los equipos la escuchen.

Cada equipo manda un/a nuevo/a embajador/a al centro, donde reciben una nueva palabra, y el proceso se repite.

Se deben jugar como mínimo tantas rondas como participantes haya en los equipos para que todos/as puedan ser embajador/a al menos una vez.

### Observaciones

Se tiene que escoger y organizar el espacio de antemano para que cada equipo tenga un espacio claro y estén a la misma distancia con la persona en el centro.

Es importante adaptar la complejidad del juego y los métodos para adivinar a las capacidades del grupo. Dependiendo del nivel de idiomas del grupo, también habrá que decidir de antemano si cada palabra debe ser adivinada sólo en un idioma o en todos los idiomas del grupo/proyecto.

