

## Diplomas criativas

### Objetivos

Desbloqueio  
Dinâmica de grupo  
Energizer  
Aquisição linguística  
Comunicação não-verbal

### Número de participantes

Min. 10 pessoas

### Duração

30 minutos

### Material

Flipcharts ou folhas de papel e marcadores (opcional)

### Descrição da atividade

O grupo é dividido em equipas de 3 a 6 pessoas, conforme o número total de participantes. Todas as línguas oficiais do intercâmbio devem estar representadas em cada equipa.

As equipas são distribuídas pelo espaço e devem todas estar a igual distância da animadora. Se optarem por jogar com desenho ou outras técnicas semelhantes, devem todas receber o mesmo material (uma folha de flipchart, o mesmo número de folhas de papel e marcadores).

Cada equipa manda a sua primeira diplomata para a animadora, que está no meio da sala. A animadora dá uma palavra às diplomatas: um animal, uma profissão, ou um objeto. As diplomatas voltam para as suas equipas e devem fazer adivinhar a palavra, mas sem falar, ou através de mímicas, ou desenhando, ou recortando folhas de papel para mostrar a forma, conforme a indicação dada pela animadora (pode variar a cada volta ou permanecer a mesma técnica durante



## Diplomatas criativas

todo o jogo, ou então cada técnica pode ser associada a um tipo de palavra, conforme as capacidades do grupo).

Todas as diplomatas recebem a mesma informação ao mesmo tempo. Depois regressam para as suas equipas o mais rapidamente possível para fazer adivinhar a palavra. Quando alguém pensa que adivinhou, deve correr até a animadora e sussurrar-lhe a palavra ao ouvido ou escrevê-la numa folha de papel e mostrar-lhe (mais uma vez, conforme as especificidades do grupo).

Se a resposta está errada, voltam para a sua equipa e continuam a tentar adivinhar.

Se a resposta está correta, a equipa ganha um ponto e esta ronda de jogo pára. Diz-se então a palavra bem alto em todas as línguas, para que todas possam ouvir.

Cada equipa manda uma nova diplomata, que receberá uma palavra nova, e o processo repete-se.

Devem jogar tantas vezes como é preciso para que todas as pessoas sejam diplomata pelo menos uma vez.

### Observações

É importante organizar a sala de antemão para que cada equipa tenha um espaço claro e que todas as equipas estejam a igual distância da animadora no meio.

Também é importante adaptar a complexidade do jogo e das técnicas usadas às capacidades do grupo. Conforme o nível linguístico do grupo, convém decidir de antemão se para validar uma palavra, será necessário adivinhar a palavra só numa língua ou em todas as línguas oficiais.

É importante verificar e clarificar as palavras em todas as línguas, com todas as equipas presentes.

