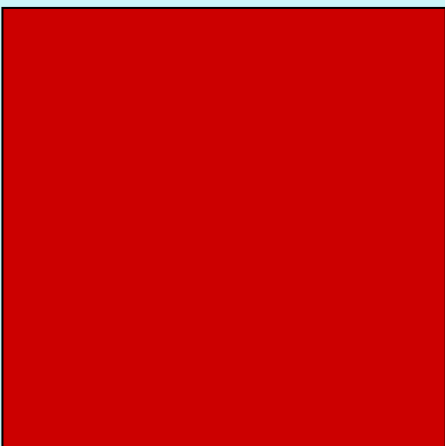
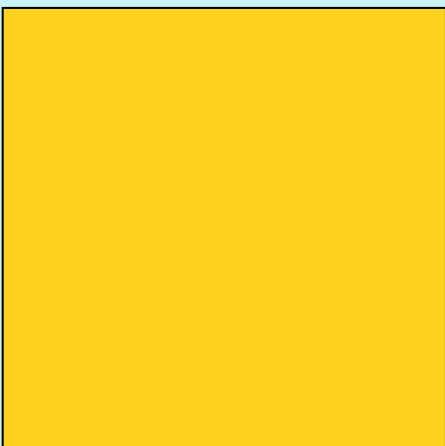
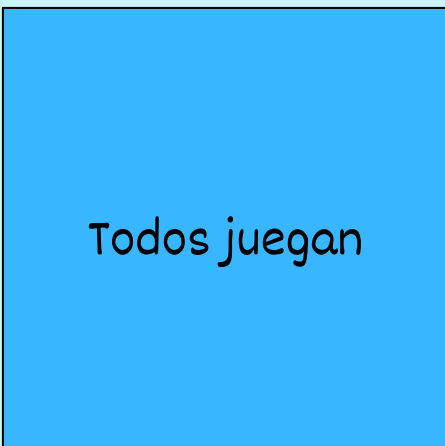
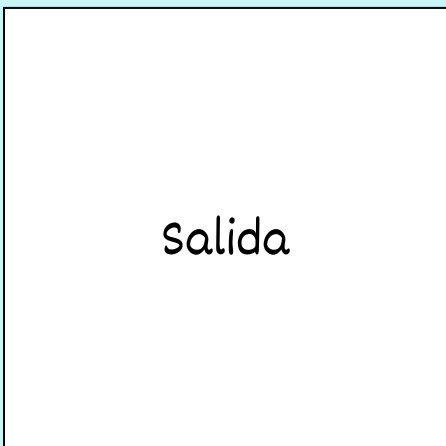
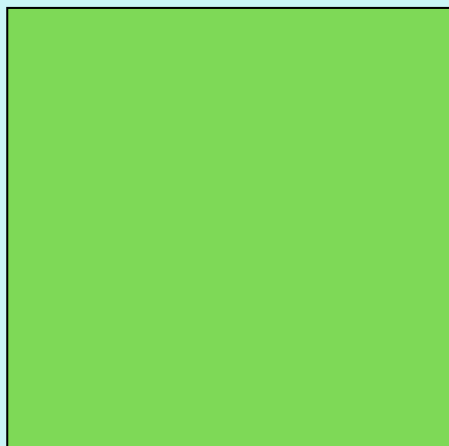
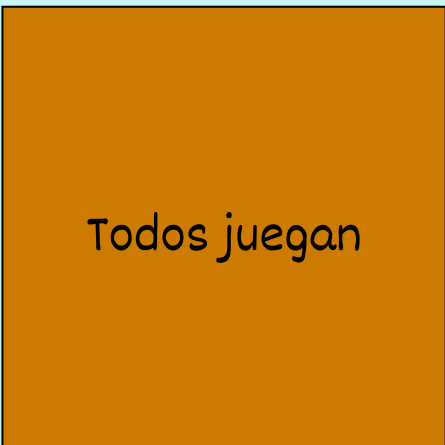
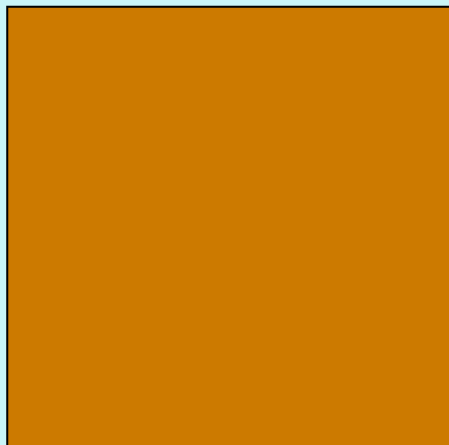
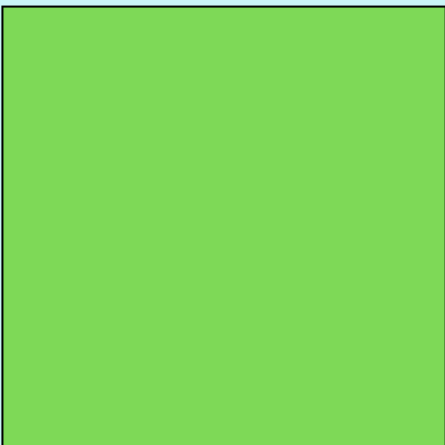
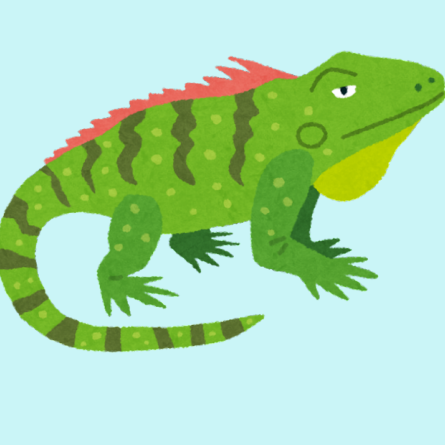
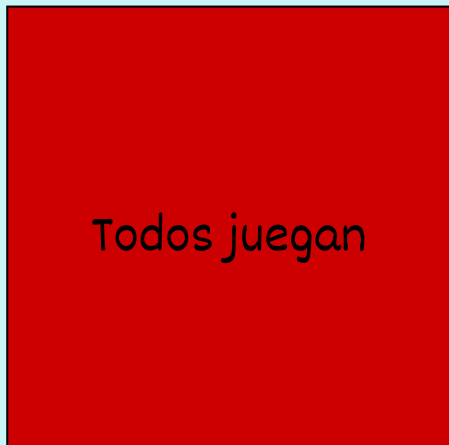
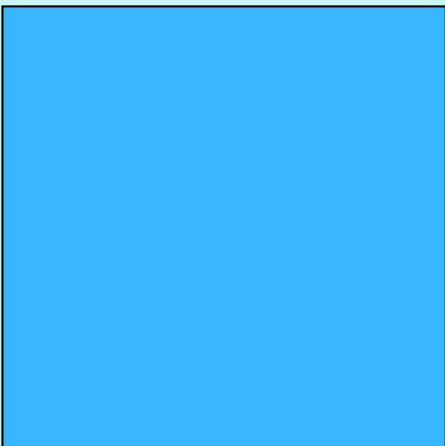
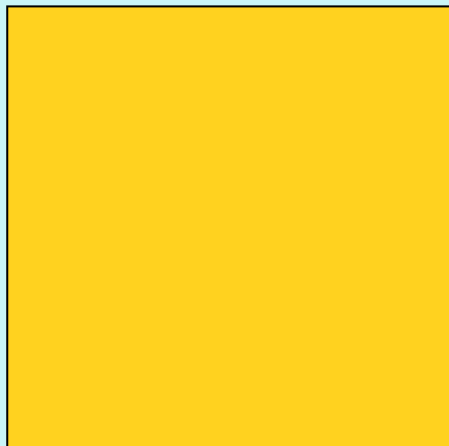
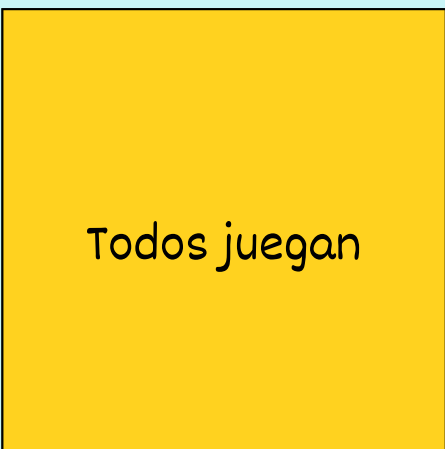
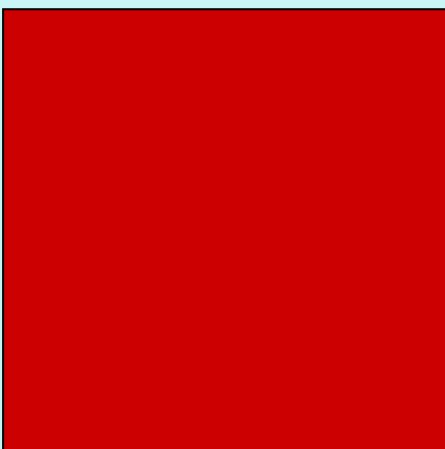
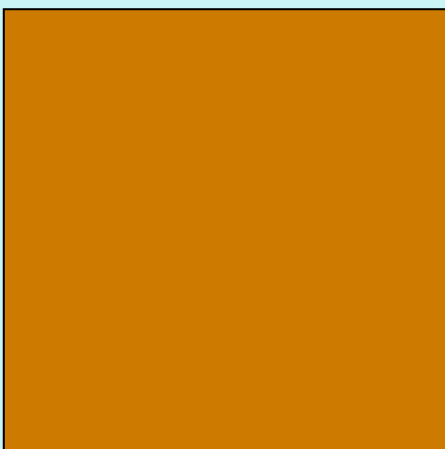
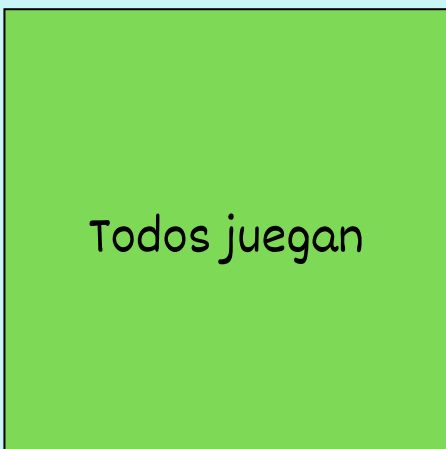
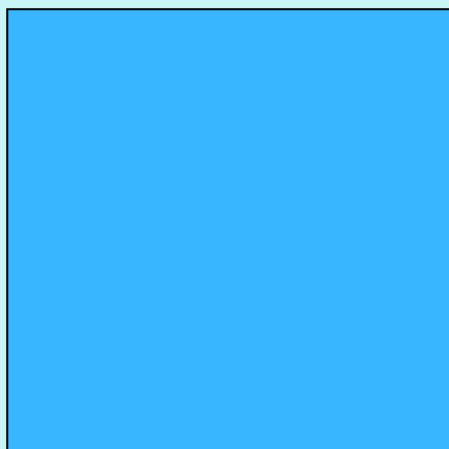
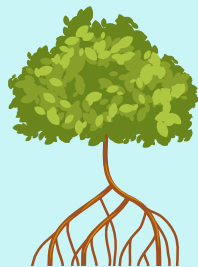


ECO-PICTIONARY



CON EL APOYO DE

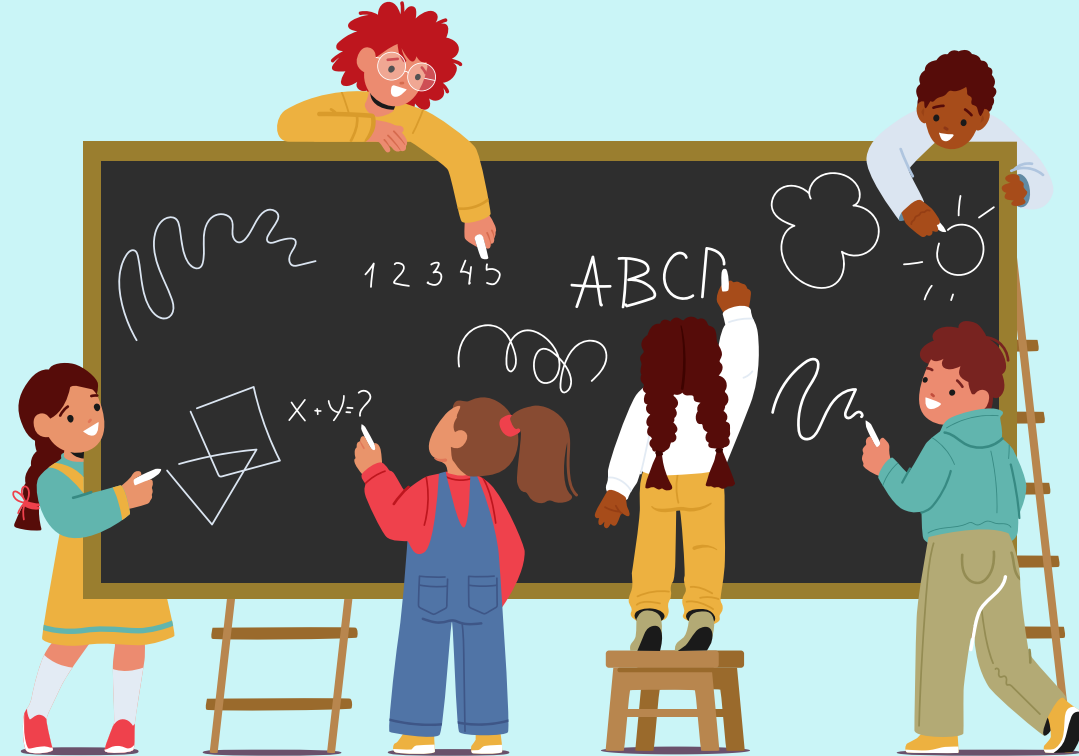


Suecia
Sverige

25
años



Fondo de Acción
Climática para niñas,
niños y mujeres



El objetivo del juego es... ¡hacer que tu equipo adivine lo que dibujas antes de que se acabe el tiempo!

Cómo jugar

1. Los participantes deben organizarse en 4 grupos de dos o más jugadores.
2. Cada equipo debe elegir a la persona que dibujará y a la persona que adivinará la palabra.
3. Los dibujantes de cada equipo recibirán una ficha que tendrán que ubicar en el cuadro de salida en el tablero.
4. Para saber qué jugador comenzará a dibujar, los cuatro deberán lanzar el dado sobre el tablero. Quien saque el número más alto será quien inicie el juego; si su equipo no adivina la palabra, será el turno del jugador que sacó el segundo número más alto, y así sucesivamente.
5. El moderador del juego le pedirá al dibujante que elija una de las 10 cartas y decida qué palabra va a dibujar.
6. El intérprete (compañero que adivinará la palabra) deberá ubicarse a un lado, un poco más atrás del dibujante.
7. Cuando el moderador ponga en marcha el cronómetro, el dibujante tendrá 3 minutos para lograr que su compañero adivine la palabra. **ATENCIÓN:** No debe escribir letras ni números; puede hacer gestos o expresiones faciales para ayudar, pero no puede hablar ni hacer sonidos. El adivinador podrá hacer preguntas (“¿Es un animal?” “¿Un ecosistema?”, etc.), pero el dibujante solo podrá hacer gestos que indiquen SÍ o NO.
8. Si el intérprete adivina antes de que acabe el tiempo, el equipo conservará el turno. Si quieren, pueden designar otro dibujante y otro adivinador. Si no adivina la palabra, será el turno del siguiente equipo (el que sacó el segundo número más alto al lanzar el dado).
9. El ganador será quien llegue primero a la última casilla del tablero (marcada con la palabra “LLEGADA”).

Materiales

Papel, papelógrafo o tablero – Marcadores (si se dibuja en tablero, deberán ser borrables)– Borrador para tableros – Cronómetro o reloj de arena – 4 fichas de diferente color – 1 dado

Variantes

Si los equipos tienen más de 3 personas, pueden decidir cuántos de sus integrantes intentarán adivinar la palabra.

