

## AMBASCIATORI MUTI

### AMBIENTE

AL CHIUSO O ALL'APERTO  
IN LUOGHI SEPARATI PER  
OGNI SQUADRA

### NUMERO DI GIOCATORI

10-30

### MATERIALE

NESSUNO

Il gruppo si divide in squadre da circa 5 giocatori più un conduttore di gioco e vanno a posizionarsi nelle stanza o luoghi dove possibilmente non si vedano e sentano tra loro. Ogni squadra sceglie un Ambasciatore che a turno dovrà recarsi dal conduttore del gioco; questo gli riferirà una frase (si può concordare in anticipo la complessità o un tema). Gli Ambasciatori torneranno dalle proprie squadre per cercar di far indovinare la frase utilizzando solo i gesti, senza poter parlare o scrivere. Appena la frase viene indovinata dalla squadra un giocatore andrà dal conduttore per riferire la frase e avere la conferma dell'esattezza della stessa (il conduttore decide quale grado di elasticità userà per giudicare la risposta, quindi essere fiscale e pretendere esattamente la frase riferita, parola per parola, o accettare risposte che hanno lo stesso significato della frase proposta, anche se non nella stessa forma). Se la risposta è corretta il giocatore che l'ha riferita diventa il nuovo Ambasciatore e il conduttore gli assegnerà una nuova frase da far indovinare alla propria squadra; mentre se è errata deve sempre tornare al proprio gruppo, ma in questo caso il vecchio Ambasciatore deve riprovare a far indovinare la vecchia frase. La frase proposta alle squadre è la stessa.

*come si gioca*

### *Termine del gioco*

La partita finisce dopo un tempo limite deciso in precedenza (in questo caso vince la squadra che ha indovinato più frasi) o quando una squadra indovina tutte le frasi proposte dal conduttore.