

Italian/ [Español](#)

ABBRACCHE MUSICALI COOPERATIVE

1. DEFINIZIONE: si tratta di saltare al ritmo di una musica, abbracciare un numero

progressivo, fino a raggiungere un abbraccio finale.

2. OBIETTIVI: promuovere il sentimento di gruppo, da un benvenuto positivo a tutti i partecipanti

3. PARTECIPANTI: classe

4. MATERIALI: apparecchi musicali o strumenti musicali.

5. IMPOSTAZIONI DI MEMORIZZAZIONE: che nessun partecipante venga lasciato senza essere abbracciato.

6. SVILUPPO: una musica suona, mentre i partecipanti ballano per il stanza. Quando la musica si interrompe, ogni persona abbraccia un altro. La musica continua

I partecipanti ballano di nuovo (se vogliono, con il loro partner). La prossima volta il

La musica si ferma, tre persone abbracciano. l'abbraccio sta diventando più grande,

Fino a quando non raggiungiamo la fine.

7. VALUTAZIONE: il gioco cerca di rompere il possibile ambiente di tensione che può essere all'inizio di una sessione o di un primo incontro. Lascia che ognuno esprima come

Si sente e come ha vissuto.

ABRAZOS

MUSICALES

COOPERATIVOS

1. DEFINICION: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.

2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.

3. PARTICIPANTES: clase

4. MATERIALES: Aparato de música o instrumento musical.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Que no quede ningún participante sin ser abrazado.

6. DESARROLLO: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa,

los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que

la

música se detiene, se abrazan tres personas. el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

7. EVALUACION: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

SEDIE MUSICALI NON ELIMINANTI

L'obiettivo è mantenere tutti in gioco, anche quando ci sono le sedie

rimosso sistematicamente. Come nella versione competitiva, la musica suona e più sedie

Vengono rimossi ogni volta che la musica si interrompe. In questo gioco, tuttavia, nessun bambino viene eliminato, tutti giocano sempre, quando non hanno una sedia devono rimanere seduti o in piedi nella cavità della sedia. Il gioco termina quando è rimasta una sola sedia, a quel punto uno dei bambini è il "vincitore"

SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS

El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas

se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, ningún niño es eliminado, todos juegan durante todo el tiempo, cuando no tienen silla deben quedarse sentados o parados en el hueco de la silla. El juego acaba cuando solo queda una silla, momento en el cual uno de los niños es el "ganador"

TORMENTA

Una persona funge da direttore d'orchestra della tempesta e si mette al centro del

cerchio. Come con un'orchestra, riunisce tutti, uno per uno, alla tempesta

(Sinfonia). Indica una persona e si strofina le mani. Questa persona la imita e il regista se ne va

girando l'intero cerchio fino a quando tutti si sfregano le mani. Inizia da

di nuovo con la prima persona, indicando che dovrebbe innescare gli altri continuano a sfregare

le mani Ora di nuovo indietro fino a quando tutti hanno smesso di sfregarsi le mani

Juan

e le tue dita sono scintillanti. Ora indica, uno per uno, di accarezzarti le cosce e poi picchiettali sulle cosce mentre calpesti il terreno - il crescendo della tempesta -.

Come in una tempesta, il rumore si attenua mentre il regista fa gli stessi passi ordine opposto fino a quando l'ultima persona smette di sfregarsi le mani

TORMENTA

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos

y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo - el crescendo de la tormenta - .

Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos

TI ADORO DULZURA, MA NON POSSO RIDERE ORA

I partecipanti si siedono in cerchio per realizzare un gioco divertente. La prima persona Dice al partner alla sua destra o sinistra: "Mi vuoi tesoro?" Questa persona risponde: "Sì. Ti amo tesoro, ma ora non riesco a ridere." Quindi il primo la persona cerca di far ridere la seconda. Questo continua attorno al cerchio fino a quando

Alla prima persona viene chiesto: "Mi ami tesoro?" Se qualcuno ride dell'essere chiesto causerà le risate degli altri.

TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME

Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera

Juan

persona

le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí. te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera

persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás.