

Activitati Muzicale

CUPRINS

- Inceputul si Sfarstiul unei Sesiuni
- Abilitati de Ascultare
- Conducerea
- Facutul cu randul
- Cooperarea in grup
- Miscare
- Crearea si implementarea de activitati

1. INCEPUTUL SI SFARSITUL UNEI SESIUNI

In fiecare sesiune individuala sau de grup e bine sa deschizi sesiunea cu cantecul de „Salut” si sa inchei cu „La revedere”. Este util sa faceti la fel in fiecare saptamana; acest lucru il ajuta pe copil sa se orienteze la inceputul sesiunii si sa se pregateasca de sfarsitul sesiunii.

Cantecul „Salut” si „La revedere” nu trebuie sa fie complex, poate fi folosita o melodie simpla pe care sa o cantati copilului (in sesiunile individuale) sau fiecarui copil in parte (in sesiunile de grup) acompaniata de instrument cum ar fi xilofonul sau metalofonul, tamburina sau toba, sau puteti doar sa bateti tamburina sau toba si sa cantati „Salut” sau „La revedere” copilului folosindu-i numele.

Cand cantati „Salut” si „La revedere” copilului puteti sa cantati si sa raspundeti felului de exprimare al copilului de ex. repede, lent, puternic sau incet. Acest lucru ii face sa inteleaga ca ii ascultati de la inceput; le va da sentimentul ca sunt importanti si li se raspunde personal. Acest lucru le creste increderea in sine si ii motiveaza sa fie cu voi in sesiuni.

Cantece de inceput si sfarsit

a) Sintem Aici Pentru Muzica:

Sin-tem a-ici pen-tru mu-zi-ca,
Sa-lut toa-ta lu-me-a,
Sa-lut 'numele', 'numele', 'numele',
Sa-lut 'numele', Sa-lut.

b) Ma Numesc...

Ma nu-mesc 'numele', ma nu-mesc 'numele',
Ma nu-mesc 'numele', tu cum te nu-mesti?
Te nu-mesti 'numele', te nu-mesti 'numele',
Te nu-mesti 'numele', Ce mai faci _____ ?

c) Cîntam la Revedere

Cîn-tam la re-ve-de-re, cîn-tam la re-ve-de-re,
'Nu-me-le', 'nu-me-le', 'nu-me-le', 'nu-me-le'
'Nu-me-le', 'nu-me-le', la revedere.

d) Folosind toba ocean- mergi in jurul cercului si canti cu fiecare membru in parte folosind toba ocean.

e) Folosind xilofonul individual - da fiecarui membru un bat si pe rand mergi in dreptul fiecaruia si cantati impreuna cantecul de bun venit sau cantecul de ramas bun

f) Folosind xilofonul - acompaniaza-te in timp ce canti cantecul de bun venit sau cantecul de final

g) Cantacul de Bun Venit (folositor pentru munca in grup)

In timp ce fiecare bate din palme un ritm uniform si in acelasi timp, liderul merge in jurul cercului scandand sau cantand Buna....., Buna....., Buna....., Cum esti tu?
Asteapta raspunsul copilului si numai dupa aceea treci la urmatorul, repetand actiunea pentru fiecare membru din cadrul grupului.

2. ABILITATI DE ASCULTARE

a) Incet - Tare

Scopuri

- A incuraja ascultarea
- A incuraja jocul senzitiv
- A incuraja constientizarea grupului

Intregul grup incepe sa cante incet si apoi din ce in ce mai tare pana cand grupul vrea sa se opreasca. Alternativ, liderii de grup pot dori ca si grupul sa inceteze sau sa cante iarasi incet. Un lider de grup sau un client poate conduce aceste schimbari dinamice prin ridicarea sau lasarea in jos a mainii.

b) Batutul din Palme

Da mai departe:

Toata lumea sta in cerc. O persoana incepe activitatea intorcandu-se catre vecin si batand o data din palme. Vecinul se intoarce si el spre persoana de langa el si bate o data din palme.

In acest fel, bataia din palme este transmisa in jurul cercului si se poate opri la persoana care a inceput activitatea. (Bataia poate merge in jurul cercului de cate ori vrea, inainte de a fi oprita.)

ALTE POSIBILITATI:

- Incercati batai puternice sau slabe
- Se poate da din picioare sau prin lovirea genunchilor cu palmele, nu doar batand din palme
- Se poate adauga numele odata cu sunetul emis
- Aceasta activitate se poate desfasura utilizand un instrument pentru a trece mai departe 'sunetul'.

c) Improvizatie de grup dirijata

Scopuri:

- Pentru incurajarea increderii in sine.
- Pentru imbunatatirea abilitatii de ascultare.
- Pentru intarirea relatiilor intre membri grupului.

Activitate:

- Se sta in cerc.
- Fiecarui copil si practician i se da un instrument.
- Un practician da startul pentru muzica lovind gongul sau cinelul.
- Muzica se va opri atunci cand practicianul loveste din nou gongul si asa mai departe.

Variatiuni:

- Atunci cand copiii devin mai increzatori, incercati sa-i faceti sa-si schimbe locul in cerc pentru a incerca diferite instrumente.

Consideratii:

- Atunci cand alegeti un instrument pentru un copil, fiti atenti la starea lui de spirit. De exemplu: daca un copil este retras, s-ar putea sa doriti sa-l scoateti din acesta stare dandu-i un instrument provocator cum ar fi xilofonul sau toba. La fel, puteti considera ca acel copil este prea retras pentru a raspunde la un instrument atat de puternic si credeti ca ar lucra mai bine cu clopoteii. Vedeti ce merge mai bine pentru fiecare copil.
- Copiii ar putea dori sa va ajute sa porniti sau sa opriti muzica lovind gongul tinut de voi.
- Fiti relaxati cand folositi gongul si oferiti improvizatiei sansa de a se dezvolta inainte de a o opri.
- Copilul nu trebuie fortat sa cante la un anumit instrument, dar cateodata s-ar putea sa aiba nevoie de ajutor (de ex.: sa i se arate cum sa cante la acel instrument sau cum sa tina batul, etc.)

a) Trece Maraca mai departe si canta singur

Scopuri:

- Pentru incurajarea asteptarii randului si a impartirii cu ceilalti.
- Pentru dezvoltarea constientizarii ritmului.
- Pentru cresterea increderii in sine.
- Pentru imbunatatirea abilitatii de ascultare.

Activitate:

- Se sta in cerc.
- Un practician sa manevreze CD-playerul.
- Copiii vor trece Maraca din mana in mana, in cerc, in ritmul muzicii de pe CD.
- Cand muzica se opreste, persoana la care a ajuns Maraca se ridica in picioare si canta singura (aceasta poate include si dansul).
- Cand persoana inceteaza sa mai cante, se porneste din nou muzica inregistrata si se continua trecerea instrumentului in cerc, pana cand muzica se opreste din nou, si asa mai departe.

Variatiuni:

- Cand copiii se obisnuiesc cu acest joc, incercati sa schimbati bataia in maraca intr-un ritm simplu.

b) Comunicarea

Motivatie folosirii:

- Constientizarea celorlalti
- Interactiunea individuala cu alti membri ai grupei
- Ascultarea interpretarii celorlalti
- Intensificarea contactului cu privirea
- Concentrarea
- Deprinderi sociale: cantatul pe rand, imitarea, folosirea aceluasi instrument
- Incurajarea cooperarii in grup

Utilizarea instrumentelor mari (de ex. toba, xilofonul)

Doi membri ai grupului folosesc impreuna un instrument si au o 'conversatie' muzicala, cantandu-si cu randul unul altuia si ascultand cu atentie ceea ce 'spune' partenerul.

Conversatiile

Sunt alesi doi membri ai grupului pentru a avea un dialog cantand la xilofon intr-un fel din care sa rezulte o conversatie (de exemplu, o cearta, o discutie plina de entuziasm).

Oglindirea

Doi membri ai grupului, stand fata in fata, canta simultan la xilofon. Un membru al grupului canta in mod liber iar ceilalti il imita. Rolurile sunt apoi inversate.

Te rog, intrerupe!

Roaga pe fiecare membru al grupului sa aleaga un instrument din cele pe care le au la dispozitie.

O persoana trebuie sa se ofere (sau e aleasa) sa inceapa activitatea. Aceasta persoana canta singura pana cand persoana din dreapta intrerupe incepand sa cante si ea.

Imediat ce prima persoana e intrerupta, ea (el) trebuie sa se opreasca si sa permita celeilalte persoana sa cante. A doua persoana continua sa cante pana cand persoana urmatoare intrerupe si asa mai departe.

Nu uitati: Liderul poate fi nevoit sa incurajeze grupul sa permita unii altora sa cante mai mult fara sa fie intrerupti.

c) Dirijeaza Orchestra (activitate utila in cadrul grupului)

Scopuri:

- incurajeaza ascultarea si asteptarea
- dezvolta constientizarea grupului
- dezvolta toleranta fata de ceilalti

Imparte grupul in trei grupulete. Un grup canta la tobe, celalalt canta la instrumentele de percutie mare si al treilea canta la instrumentele de percutie mica. Liderul sta in mijloc si dirijeaza grupurile indicand cand anume sa cante si cand sa se opreasca. Membrii grupului pot in mod voluntar sa dirijeze grupul.

d) Impovizatie de Grup

Scopuri

- Toleranta fata de ceilalti membri ai grupului.
- Ascultarea interpretarii celorlalti
- Cresterea increderii si a stimei de sine

Echipament

Fiecare copil are cate un instrument ales de el

Model

Grupul sta intr-un cerc si canta la instrumente impreuna. Acest mod de a canta impreuna este un bun indicator pentru lucrul in grup. Se asculta unul pe celalalt? Cum raspund la ideile muzicale ale celorlalti? Puteti sugera ca un copil sa cante singur, in timp ce ceilalti sunt atenti si asculta. Dupa un moment solo al unui copil grupul incepe sa cante din nou. Puteti sugera altui copil sa aiba un moment solo. Repetati muzica de grup – moment solo, muzica de grup – moment solo... pana cand toti au avut sansa de a canta singuri.

e) Conversatii Bongo

Scopuri

- Abilitati sociale – facutul cu randul, imitatii si impartire
- Abilitati de ascultare
- Coordonare
- Explorarea comunicarii non-verbale

Echipament

toba (bongo)

Model

Grupul sta intr-un cerc. Liderul canta la toba bongo si invita copilul care sta in dreapta lui sa cante cu el. Cand aceasta pereche a terminat de cantat, toba ajunge la urmatorul copil din dreapta – o noua pereche incepe sa cante. Faceti acest lucru pana cand toti copiii au cantat.

3. CONDUCEREA

Motivatia folosirii

- Multe grupe au lideri precum si persoane care sunt mai puțin probabil să-si asume acest rol. Aceasta activitate da fiecaruia prilejul de a fi lider si de a avea controlul asupra a ceea ce se petrece
- De a încuraja perceptia membrilor grupei unul asupra celuilalt deoarece au nevoie sa priveasca si sa asculte cu atentie persoana care conduce
- De a da fiecarui membru al grupei prilejul de se exprima liber în contextul interpretarii muzicale în grup. (Cei care nu au îndrazneala de a veni în centrul grupei pentru a cânta, pot gasi acest mod mai puțin stresant)
- Concentrare si ascultare atenta
- Constientizarea intensitatii sunetelor produse
- Cresterea încrederii în sine, îndeosebi în calitate de lider al grupei
- Cântatul la instrument în calitate de membru al unui grup. De exemplu, atunci când este urmat un lider care cânta tare poate da posibilitatea copiilor mai retrasi sa cânte tare si cu încredere

a) Sincronizare sunet

Fiecare membru al grupei își alege un instrument si se desemneaza un lider. Grupa, cantand impreuna, reproduce modul în care canta liderul. De exemplu, daca liderul canta puternic la instrument, cei din grup încearca sa reproduca acest gen de sunet la instrumentele lor. Daca liderul produce un sunet slab la instrumentul propriu, din nou, cei din grup asculta cu atentie si reproduc sunetul la instrumentele lor. Liderul poate schimba sunetul pe care îl produce si astfel grupul trebuie sa fie gata sa-si schimbe sunetele cu rapiditate. Membrii diferiti ai grupului pot deveni „lideri” pe rând.

b) Începutul și sfârșitul

Fiecare copil își alege un instrument. Alt instrument este plasat în centrul grupului. Fiecare cântă pe rând la instrumentul său. Persoana din centru controlează ce muzică se cântă. Atunci când el/ea cântă, fiecare cântă, atunci când el/ea se oprește din cântat toată lumea încetează.

c) Dirijor

Cerți un voluntar sau alegeți o persoană din grup să fie dirijorul. Rugați restul grupului să aleagă un instrument din gama de instrumente pe care le au la dispoziție. Rugați pe cei care „fac” muzică să se așeze într-un cerc mare în jurul dirijorului care stă în picioare. Dirijorul le face semne clare cu mâna pentru a dirija cântatul. Ex. Ridicatul degetului arătător = pornire, o mână ridicată = oprire, Maubuke ridicate în aer = tare. Odată ce toți cei care cântă au înțeles aceste semne, dirijorul poate începe muzica.

d) Nu uitați

Odată ce a început muzica, nu mai pot fi date indicații verbale. Mai mult de o persoană poate cânta dacă dirijorul arată spre două persoane în mod simultan.

e) Conducerea

Se alege un lider și se împart bete fiecărui membru al grupului în afara de liderul de grup. Xilofonul e pus în centrul cercului. Liderul de grup invită membrii grupului să cânte la xilofon fiecare pe rând. Liderul poate continua să invite membrii grupului să cânte fiecare macar o dată. Apoi, liderul poate să-i invite pe toți să cânte împreună, apoi liderul poate să cânte cu ei la xilofon. Când liderul se oprește, un nou lider este numit.

4. FACUTUL CU RANDUL

Motivatia folosirii

- Înțelegerea în cadrul grupului
- Împărtășirea și darea din mână în mână
- Deprinderile motorii
- Concentrarea

a) Schimbarea instrumentelor

Toți membrii grupului cântă în timp ce cântă și liderul lor. Atunci când liderul se oprește instrumentele sunt schimbate între membrii grupului, în sensul acelor de ceasornic.

b) Schimbarea instrumentelor

Un instrument este dat pe rând fiecăruia dintre membrii grupului în timp ce se cântă. Atunci când muzica se oprește, persoana care ține instrumentul cântă un solo.

c) Transmite muzica – Soapte Chinezești (telefonul fără fir)

Rugați pe fiecare membru al grupului să aleagă câte un instrument din cele pe care le au la dispoziție. Rugați grupul să stea în cerc, fiecare cu instrumentul lui. Adultul începe activitatea cântând puțin la instrumentul ales. Copilul din dreapta lui imită modul în care a cântat adultul, cu câtă acuratețe poate, la propriul instrument. De exemplu, poate copia viteza, volumul și intensitatea emoțională cu care a cântat adultul. Persoana următoare copiază la fel muzica și aceasta e transmisă în jurul cercului până când ajunge din nou la adultul care a început. Unul din copii poate fi încurajat să înceapă muzica și activitatea se poate repeta.

Dezvoltare: În loc ca muzica să fie transmisă în cerc în mod ordonat, ea poate fi transmisă unui alt membru al grupului privind la el.

d) Cinele zburătoare

Veti avea nevoie de tambal cu o curea sau pe o coarda și bete pentru fiecare membru al grupului. Membrii grupului trebuie să stea la aproximativ 2 metri distanță unul de altul, fiecare ținând un bat. Liderul se mișcă printre membrii grupului făcând cinelele „sa zboare” ca o farfurie zburătoare când va ajunge la el, copilul ar trebui să lovească cinelele cu batul. Atunci liderul grupului ar trebui să lase cinelele „sa zboare” între lovituri astfel încât membrii grupului să pot bucura de sunet.

Variatii: Persoana care cântă poate indica la cine „sa zboare” tambalul în continuare. Diferiți membrii ai grupului pot face cinelele „sa zboare”.

e) Tamburina care se invarte

Grupul sta in cerc. Liderul de grup sta in fata unuia din membrii grupului care tine tamburina vertical. Membrul grupului e invitat sa atinga tamburina. Drept raspuns la modul in care se bate in tamburina liderul se invarte pe loc. Daca tamburina se bate lent, liderul se invarte doar pe o parte. Daca tamburina se bate tare, liderul se invarte. Alt membru a-l grupului e invitat sa bata tamburina.

Membrii grupului pot avea nevoie de ajutor pentru a bate tamburina.

Variatii

Daca liderul nu poate sta in picioare, el poate sa se aplece si sa bata tamburina ca raspuns la un alt membru, in functie de dinamica cu care se bate.

Tamburina poate fi tinuta in diferite unghiuri.

Un membru al grupului poate lua rolul de lider si poate deveni o persoana care se invarte sau canta la tamburina.

5. COOPERAREA IN GRUP

a. La ce vrei sa canti?

Motivatia folosirii

- Explorarea sunetului
- Deprinderi ale alegerii
- Toleranta fata de ceilalti membri ai grupului
- Incurajarea ascultarii si asteptarii

Toata lumea sta in cerc, cu trei instrumente in mijloc. (Pestele de lemn cu ondulatii = ztsch, castaniete = clap, cabasa cu bile de intors = sshh sshh, sau gasiti cate un suner vocal pentru fiecare instrument folosit)

Se stabileste un puls ritmic stabil, prin batutul genunchilor cu palmele. Fiti atenti: ca fiecare copil sa isi loveasca genunchiul in acelasi timp cu ceilalti. Doar dupa aceea continuati activitatea.

In timp ce copiii isi lovesc genunchii, cantati: 'La ce vrei (Raul) sa canti?'

Copilul isi alege un instrument la care sa cante.

Cand copilul incepe sa cante, lovitul genunchilor continua si grupul il sprijina pe cel care canta, emitand sunete asemenatoare instrumentului la care se canta. (De exemplu, castanietele ar putea fi imitate cu sunetul: 'Clap, clap, clap').

Atunci, cand un copil a terminat de cantat (daca e nevoie, liderul il poate indemnati sa se opreasca, cantand 'Si acum fiti gata sa va opriti'), instrumentul e pus la loc in mijlocul cercului. Bataile pe genunchi continua si un alt membru al grupului este invitat sa cante, activitatea desfasurandu-se din nou.

b. Prietenii si Razboinicii

Scop principal: de a dezvolta concentrarea si abilitatile de ascultare.

Scopuri de perspectiva

- de a incuraja cooperarea in grup
- de a incuraja interactiunea in grup
- de a dezvolta discriminarea (diferenta) auditive
- de a elibera energie

Model de baza

Participantii isi aleg un instrument silentios sau zgomotos. Grupul se imparte in doua grupe: grupa silentioasa (prietenii) si grupa galagioasa (razboinicii). Cele doua triburi presupun ca sunt pe maluri diferite ale unui rau lat si comunica unul cu celalalt ca si grup pe rand. Fiecare trib trebuie sa asculte in timp ce celalalt trib canta.

Observatii: Prietenii ar trebui sa cante foarte silentios ori sa foloseasca linistea, fara a canta toti o data. Cele doua triburi ar trebui incurajate sa se asculte unul pe celalalt.

Variatii: Fiecare trib poate avea un "sef de trib" ce imparte instrumente si semnale tribului cand cantatul ar trebui sa inceapa sau sa se opreasca.
Jocul poate fi acompaniat de dans lent sau vioi.

6. MISCARE

a) Dansul panzei

Scopuri

- Pentru a incuraja copiii sa lucreze in grup mic.
- Pentru explorarea texturilor.
- Pentru dezvoltarea gamei de miscari pentru brate.
- Pentru dezvoltarea simtului de miscare pe muzica.

Activitate

- Copiii si personalul vor fi impartiti in doua grupe.
- Se asculta muzica inregistrata de relaxare.
- Fiecare grup ia o bucata de material si o tine de margine, in cerc.
- Se exploreaza tragand, ridicand, rasucind etc. bucata de material.
- La sfarsit, materialul se impatureste si se pune la loc.

Variatiuni:

- Daca permit fondurile. De ce sa nu incercam sa avem cate o bucata de material pentru fiecare copil si sa introducem noi activitati prin care ei sa poata sa exploreze si sa se miste independent.

Consideratii:

- La inceput un practician va conduce jocul sau in cazul in care copiii nu arata nici un entuziasm, dar sa se incerce sa se foloseasca tot ce ne ofera copiii prin miscarile lor. De exemplu, daca un copil incepe sa traga de material inspre el, sa urmam aceasta si sa incurajam si ceilalti copii sa faca la fel.
- Aveti grija atunci cand copiii devin prea incitati sa nu incerce sa plonjeze pe bucata de panza!

d) Dans in doi

Scopuri

- Pentru imbunatatirea contactului vizual.
- Pentru dezvoltarea si cresterea duratei de concentrare.
- Pentru dezvoltarea imitarii si, de aici, a abilitatilor de invatare.
- Pentru dezvoltarea gamei de miscari.
- Pentru incurajarea copilului de a initia miscari.

Activitate

- Ascultati muzica inregistrata putin mai ritmata.
- Impartiti copiii in perechi.
- Si personalul sa formeze perechi cu copiii si sa schimbe partenerii pe parcursul activitatii.
- Perechile intre ele, sa-si imite miscarile.

Consideratii

- Sa fiti constienti ca unii copii pot fi mai capabili sa formeze perechi intre ei, dar unii vor avea nevoie sa lucreze cu un practician. De asemenea, sa tineti cont ca aceasta activitate care implica multa apropiere si pentru unii copii s-ar putea sa fie prea mult la inceput. Puteti incerca doar sa dansati cu ei si sa-I ajutati sa faca anumite miscari (de ex.: cu mainile voastre sa ridicati in aer mainile lor sau sa-I rotiti in jurul vostru).

e) Faceti ca mine

Scopuri

- Pentru largirea gamei de miscari
- Pentru a urma un 'lider'
- Pentru exercitiu fizic!
- Pentru functionarea ca grup.

Activitate

- Un practician conduce jocul.
- Liderul sta cu fata la copii.
- Se asculta muzica inregistrata ritmata.
- Copiii vor trebui sa imite miscarile liderului.
- Personalul ia parte la joc si ajuta copiii.

Variatiuni

- Odata ce copiii devin increzatori, unul dintre ei poate deveni liderul pentru o perioada scurta.

Consideratii

- Aceasta este o activitate provocatoare. Ajutati-i cat mai mult posibil pe cei care nu reusesc, desi incearca din rasputeri.
- Cand sunteti liderul jocului, nu va faceti probleme gandindu-va ce miscari sa folositi. Faceti orice, dar cu multa incredere, si va fi fantastic!

f) Mergi ca mine

Scopuri

- Vezi scopurile de mai sus.
- In plus, copiii se vor obisnui sa foloseasca spatiile mai mari.

Activitate

- Un practician conduce jocul.
- Se asculta muzica inregistrata vesela, cu un ritm bun.
- Liderul va merge de la un capat la altul al salii in diferite feluri: cu pasi mari, cu pasi mici, alergand, mergand foarte incet, mergand normal, pe vine, sarind, in pas de mars, in patru labe, etc.

Consideratii

- Din cauza dizabilitatilor, pentru unii dintre copii va fi dificil sa mearga repede sau sa faca miscari mai complexe, cum ar fi saritul. Adaptati exercitiul astfel incat sa folositi si feluri de mers mai usoare/lente pe langa cele provocatoare.

g) Dansul parasutei

Scopuri

- Pentru incurajarea miscarii la unison.
- Pentru a ajuta formarea grupului.
- Pentru stimularea simturilor.
- Pentru a se simti important si pentru a promova auto-aprecierea.

Activitate

- Personalul si copiii stau in cerc, tinand marginile parasutei.
- Se asculta muzica de relaxare.
- Miscati parasuta in sus si in jos intr-o miscare curgatoare.
- Mergeti in cerc, tinand marginile parasutei.
- Initiati alte miscari.
- Relaxati-va la sfarsit lasand parasuta usor pe podea, toata lumea asezandu-se pe ea pentru a spune sau a canta 'La revedere'.

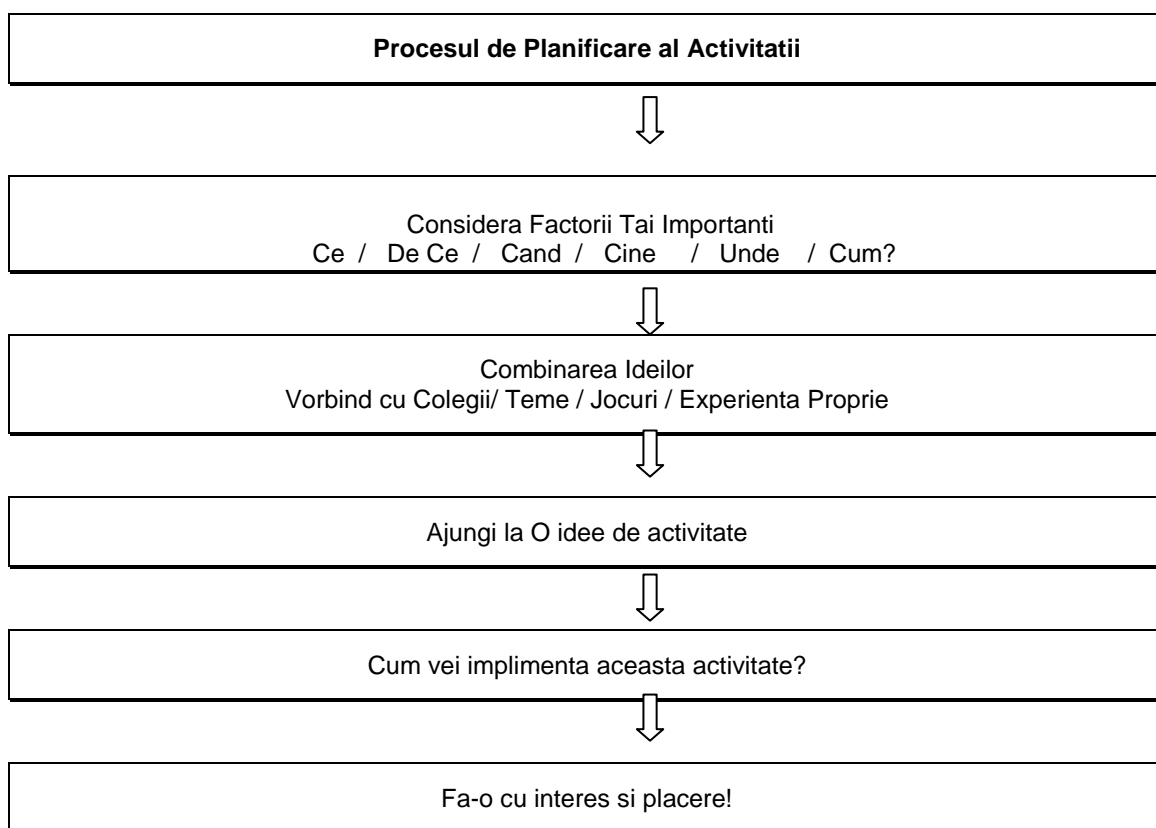
Consideratii

- Atentie la copiii care ar putea sa incerce sa plonjeze pe parasuta.
- Incurajati copiii sa se aseze sau sa mearga pe sub parasuta.
- Aceasta este cea mai buna activitate pentru incheierea sedintei, atunci cand lasam parasuta pe podea pentru cantecul de 'La revedere'.

h) Folosirea muzicii inregistrate

- Atunci cand este pornita muzica toata lumea trebuie sa danseze cand e oprita toti trebuie sa stea nemiscati si tacuti. Observa cat timp grupul poate pastra tacere. Poti face aceasta activitate folosind instrumentele.
- Fiecare isi alege un instrument si canta in timp ce danseaza pe muzica. Atunci cand muzica se opreste, fiecare se intoarce catre persoana cea mai apropiata si canta putin. Atunci cand incepe muzica din nou, se schimba instrumentele si se repeta.

7. CREAREA SI IMPLEMENTAREA UNEI ACTIVITATI



Considera Factorii Tai Importanti

- CE** fel de activitate ti-ar place sa creezi? Ar fi instrumentala, de interpretare, de ritm, sau de miscare? De ce materiale/instrumente vei avea nevoie?
- DE CE** creezi aceasta activitate? Care sunt scopurile si obiectivele pentru grup sau persoana individuala cu care lucrezi?
- CAND** vei folosi activitatea aleasa intr-o sesiune mai lunga? Va fi o activitate de incalzire, o activitate majora, sau o activitatea de incheiere?
- CINE** vor fi persoanele din grup sau individual? Care sunt puterile, nevoile si personalitatile lor?
- UNDE** se vor tine sesiunile? Idei practice: daca faci o activitate cu miscare ai destul spatiu in camera? Nivelul sunetului?
- CUM** structurezi sesiuni de grup/individual? Amintiti-va intotdeauna sa aveti flexibilitate, dar uneori unii au nevoie de o structura mai mare decat altii.

Combinarea Ideilor

Activitati pe o Tema:

- ◆ Pentru idei noi, puteti consulta carti si reviste pentru a alege diferite imagini care va plac
- ◆ Alegeti doua poze si ganditi-va la o tema comuna (Vacante, Sarbatori, Animale culoarea parului)

Consultarea Colegilor:

- ◆ Gandeste-te la orice idei posibile; nu conteaza cat de absurde
- ◆ Vorbeste cu alti colegi si prieteni

Jocurile Copiilor:

- ◆ Gandeste-te la un joc pe care l-ai jucat (Ex. De-a v-ati ascunselea) transforma-l intr-unul muzical
- ◆ Ex. Ascunde un obiect si gaseste-l prin muzica dinamica
- ◆ Ex. Cand se opreste muzica, participantii trebuie sa inghete
- ◆ Adapteaza aceste jocuri daca lucrezi cu adulti

Experienta Proprie:

- ◆ Noi toti avem experiente diferite in viata, am jucat jocuri diferite in copilarie, ne-au placut lucruri diferite
- ◆ Nu-ti fie frica sa construiesti pe baza experientelor tale personale. Aceasta este ceea ce face un lider de muzica unic!

Sugestii:

- ◆ Fiti REALISTI! Structurati activitatile bazandu-va pe aceste considerente. Nu tintiti prea sus, aceasta poate fi frustrant pentru toti, nu toata lumea se va schimba, insa fara nici un pic de dificultate, nu putem vorbi de progres.
- ◆ IMBOGATESTE si adauga activitatilor existente. Vei fi surprins ce diferente mari pot aduce schimbarile mici.
- ◆ ADAPTEAZA activitatile. Daca nu te simti confortabil cu activitatea, schimb-o ca ea sa devina mai confortabila. Adu-ti aminte cat de flexibila este muzica.
- ◆ A CREA nu poate fi niciodata bun sau rau. Incurajeaza crearea, nu o opri.
- ◆ Foloseste SPONTANEITATEA in avantajul tau. Pana la urma clientul te face sa-l urmezi.
- ◆ INVITA clientii sa aduca noi idei pentru activitati. Copii in special sunt plini de idei si sunt gata sa le imparta cu tine! Aceasta este de asemenea un mod foarte bun de a-i incuraja si de a-i face mai puternici.
- ◆ Ai incredere in INTUITIA ta. Fiecare are modul lui individual aparte.
- ◆ Gandeste-te sa tratezi orice activitate pe care o faci cu ENTUZIAZM! Poate face o mare diferenta intre o activitate primita bine sau un fiasco.
- ◆ Fi foarte CLAR cand introduci o activitate. Nu complica prea mult lucrurile. Gandeste-te ca mai tarziu o poti imbunatati daca va avea succes.
- ◆ Foloseste-ti IMAGINATIA!
- ◆ Si, atat de important, adu-ti aminte ca trebuie sa te simti BINE! Daca tu e simti bine, sunt snase ca si clientul tau sa se simta bine.