

SAILKAPENA

3.2 Itxiera

IZENA ETA ZENBAKIA:

Karakola

HELBURUA:

Taldearen kohesioa lantzea eta talde energia zein afektibitatea lantzea. Elkarrekin egindako lana, jolas fisikoaren bidez eta gorpuztasuna landuz amaiera ematea.

DENBORA:

5 minutu

LEKUA:

Garrantzitsua da, espazio zabala beharko baiugu (taldekideen arabera beti ere).

TALDEAREN BALDINTZAK

Pertsona kopurua: 10 lagun baino gehiago

Taldearen egoera: Berdin dio

AZALPENA:

Parte-hartzaileak eskutik helduko dira. Mutur batean dinamizatzaile bat edo bi jarriko dira eta, musika hasten denean, mugitzen hasiko dira. Helburua espiral modukoa egitea denez, barruraka egingo dute, forma borobila sortuz eta pertsonak gero eta gehiago gerturaraziz. Bukaerako figura espirala litzateke, talde besarkadaren iruditza jo dezakeguna.

OHARRAK:

MATERIALA:

Nahi izatekotan, musika.

ITURRIA:

Ez ezaguna