



Artes / Trovador



1. Toca una canción con un instrumento sencillo o marca el ritmo de la melodía con un tambor, un triángulo, etc.
2. Haz una caracterización de persona o animal con vestidos o gestos de forma que el grupo lo pueda reconocer.
3. Con el grupo, haz una escenificación o canta una canción.
4. Canta un solo y un cano con un grupo en público.
5. Escribe una poesía sobre la naturaleza y presentala en público.
6. Con algunos amigos organiza durante 15 minutos un entretenimiento folclórico de memoria para el grupo o cuenta una historia al grupo.
7. Busca, lee y explica el significado del Salmo 66: 1, 2.

AYUDA

1. Usa un caramillo, flauta, armónica, flauta transversal, piano, etc.
2. Anima a los aventureros a usar la imaginación y la creatividad.
3. Ayuda a los aventureros a compartir. Anima al grupo para que cante. Que realicen también cosas a nivel individual.
4. Enseña a los aventureros canciones tradicionales. Si existe en el grupo niños de otras nacionalidades, aprended y cantad canciones de su país en grupo. Anima a los padres a que enseñen a sus hijos canciones de su infancia.
5. Enseña a los aventureros a trabajar en equipo y organiza un programa. Si solo estás trabajando con un niño, haz que te cuente una historia.
6. Hablad de algunos versículos todos juntos y cómo podríais hacer un alegre "ruido" con ritmo.

Grado Nivel 3