

LUDO MUSICAL

DESCRIPCIÓN

Juego de mesa dirigido a niños/as entre 5 y 12 años, para comprender de manera lúdica algunos aspectos complejos del lenguaje musical. Podrá ser utilizado como material didáctico durante las clases de música con la guía de un docente o entre estudiantes que conozcan las reglas del juego.

LOS CONTENIDOS QUE SE ABORDAN SON:

1. Nombre de las notas, mediante reconocimiento visual en el teclado.
2. Distancias interválicas en el teclado.
3. Formación de tonos y semitonos.
4. Formación de pentacordios mayores y menores a partir de cualquier tecla.
5. Formación de escalas mayores y menores a partir de cualquier tecla.
6. Intervalos mayores, menores y justos.
7. Formación de tríadas mayores, menores, aumentadas y disminuidas.
8. Formación de tétradas.
9. Inversiones de tríadas.
10. Intervalos compuestos.

El juego consta de siete etapas, cada una con sus respectivas tarjetas, abordando una dificultad diferente y un nuevo contenido de aprendizaje. Se pueden agregar o cambiar la tarjetas en el tablero, según el criterio del docente, con la finalidad de reforzar los contenidos antes aprendidos o incorporando otros nuevos.

En cada etapa aparecen preguntas que el docente puede hacer a sus estudiantes. La idea es generar cada vez más preguntas relacionadas con el juego, con el objetivo de tomar consciencia de lo aprendido, para conectarlo con la práctica musical que cada estudiante realiza en su ámbito respectivo.



INSTRUCCIONES

- Jugadores: 2 a 6 integrantes.
- Tiempo de juego: 5 a 15 minutos (según la etapa y cantidad de jugadores/as).
- Contenido: Tablero, dados de 8 y 12 caras, tarjetas correspondientes a cada etapa y fichas para jugadores/as.

REGLAS

1. El juego comienza con las fichas de todos/as los/as jugadores/as en la partida.
2. Se organiza el orden de turnos de cada jugador/a.
3. La forma de ir avanzando es por turnos individuales, y se avanza hacia la meta siguiendo la dirección de las flechas en color rojo, como se observa en la figura a continuación.



4. Para avanzar se usarán dados de 8 o 12 caras según lo especifique cada etapa.
5. Durante el recorrido, desde la partida hacia la meta, el/la jugador/a se encontrará con algunas teclas de color naranja y verde. Estos colores indican que deben recoger una tarjeta, la cual les permite llegar antes a la meta o retroceder en dirección hacia la partida. Las tarjetas naranjas facilitan la llegada hacia la meta, y las verdes hacen retroceder al jugador en dirección hacia la partida.
6. El ganador/a del juego es quien llega en primer lugar a la meta, esto se logra avanzando a través de todo el teclado.