



MUSICAL LIGHTS

INSTRUCCIONES



Contenido:

- Tubo Proyector **Bolognani-Methode**
- 10 fichas

Objetivo del juego: Tocar la nota correcta en la oscuridad

Materiales necesarios:

- Tubo proyector **Bolognani-Methode**
- Fichas
- Instrumento musical (violín, viola, violoncello, contrabajo)
- Linterna (no incluida)

- Coloca el Tubo Proyector **Bolognani-Methode**, las fichas y la linterna (reemplazable por la linterna del teléfono móvil) al alcance del *participante 1*.

- Asegúrate que el *participante 2* esté con su instrumento afinado y listo para tocar

Preparación:

Musical Lights se jugará conformando un único equipo y tendrá como mínimo dos jugadores. También puede jugarse con un mayor número de participantes, pero conservará la división del equipo en dos grupos: *participante 1* (un único jugador que jugará con el Tubo Proyector) y *participante 2* (uno o varios jugadores, que tocarán el instrumento).

Pasos a seguir:

1. El *participante 1* seleccionará una ficha al azar y la encajará cuidadosamente en la hendidura del Tubo Proyector. Asegúrate de que el punto de la ficha esté alineado con el punto del Tubo.
2. Una vez encajada la ficha, se apagarán las luces y la boca pequeña del Tubo se iluminará con la linterna.
3. El Tubo Bolognani-Methode proyectará en la pared o en el techo el nombre de una cuerda al aire. El *participante 2* deberá identificarla y tocarla en su instrumento. Asegúrate de que tu estudiante solo toque la cuerda proyectada y no suenen cuerdas adyacentes, manteniendo una correcta colocación/altura del brazo derecho.
4. Después de que el *participante 2* toque la nota proyectada, el *participante 1* deberá confirmar en voz alta si la nota que suena es la correcta y coincide con la proyección. Se otorga un punto al equipo por cada respuesta correcta.
5. Luego de cinco proyecciones, se invertirán los roles. En el caso de que el *participante 2* se conforme de más jugadores, éstos deberán rotar hasta que su totalidad haya utilizado el Tubo.
6. Después de esta primera ronda, el equipo sumará los puntos correctos obtenidos.
7. Se jugará una segunda ronda, en la cual el equipo intentará superarse a sí mismo en puntuación para conseguir una victoria conjunta.

Variante de juego

Musical Lights incluye las fichas en dos sistemas de notación musical: cifrado americano y el sistema de notación musical latina. Los estudiantes podrán jugar este juego con solo una variante de fichas a la vez o para una mayor dificultad, mezclando ambas.

Habilidades desarrolladas:

- Estimulación de la kinestesia: percibir la posición y movimiento de los músculos sin hacer uso de la vista.
- Desarrollo de la educación auditiva: reconocimiento de los sonidos.
- Estimulación cognitiva: asociación de sonidos con grafemas.
- Incorporación del juego como aprendizaje: fomento de la creatividad e imaginación.
- Favorecimiento de vínculos afectivos: incentivación del trabajo en equipo y la superación personal en lugar de la rivalidad.

Pautas adicionales:

Asegúrate de que ningún participante tiene fobia o miedo a la oscuridad, de ser así, ofréceles tener a su alcance luces tenues emergentes o permanecer cerca del interruptor de la luz para poder accionarlo siempre que necesiten interrumpir el juego.

MUSICAL LIGHTS INSTRUCTIONS



Content:

- **Bolognani-Methode** Projector Tube
- 10 tokens

Game Objective: play the correct note in the darkness

Materials Needed:

- **Bolognani-Methode** Projector Tube
- Tokens
- Musical instrument (violin, viola, cello, double bass)
- Flashlight (not included)

-Place the **Bolognani-Methode** Projector Tube, tokens, and flashlight (can be replaced by a mobile phone flashlight) within the reach of player 1.

-Ensure that player 2 has their instrument tuned and ready to play.

Preparation:

Musical Lights is played by forming a single team with a minimum of two players. It can also be played with a larger number of players, but it will maintain the division of the team into two groups: player 1 (a single player who will play with the Projection Tube) and player 2 (one or several players who will play the instrument)

Steps to Follow:

1. Player 1 will randomly select a token and carefully insert it into the slot of the Projector Tube. Make sure that the dot on the token is aligned with the dot on the Tube.
2. Once the token is inserted, the lights will be turned off, and the small opening of the Tube will be illuminated by the flashlight.
3. The **Bolognani-Methode** Tube will project the name of an open string onto the wall or ceiling. Player 2 must identify and play the projected note on their instrument. Ensure that your student only plays the projected string and does not produce sound from adjacent strings, maintaining proper right arm positioning/height.
4. After player 2 plays the projected note, player 1 must verbally confirm whether the sounded note is correct and matches the projection. One point is awarded to the team for each correct answer.
5. After five projections, the roles will be reversed. In case that player 2 consists of multiple players, they should rotate until all have used the Tube.
6. After this first round, the team will tally the correct points obtained.
7. A second round will be played, in which the team will attempt to surpass their previous score for a collective victory.

Game Variation: *Musical Lights* includes tokens in two musical notation systems: American notation and Latin musical notation. Students can play this game with one set of tokens at a time, or for added difficulty, mix both sets.

Developed Skills:

- Kinesthetic stimulation: perceiving muscle position and movement of muscles without relying on sight.
- Development of ear training: sound recognition.
- Cognitive stimulation: associating sounds with symbols.
- Incorporating play as learning: fostering creativity and imagination.
- Enhancing emotional connections: promoting teamwork and personal improvement over rivalry.

Additional Guidelines: Ensure that no participants have a phobia or fear of darkness. If so, offer them the option of having dim lights or staying close to the light switch to interrupt the game whenever needed.