

Karta Rytmów

POZIOM ŁATWY

Whack-a Boom Whack-a Boom	Whack Whack Whack Whack	Tap Whack Tap Whack	Tap-a Tap-a Tap-a Tap	Boom Tap Boom Tap	Drum-a Drum Drum-a Drum
------------------------------------	----------------------------------	------------------------------	--------------------------------	----------------------------	----------------------------------

POZIOM ŚREDNI

Tap-a Tap Shh Tap	Drum-a Drum Drum-a Shh	Shh Whack Whack Whack
----------------------------	---------------------------------	--------------------------------

Back-a Back Back-a Shh	Back Shh Whack Shh	Tap Tap Roll ~
---------------------------------	-----------------------------	-------------------------

Drum-a Shh Drum Drum-a	Roll ~ Boom Boom	Boom-a Shh Boom Shh
---------------------------------	---------------------------	------------------------------

POZIOM TRUDNY

Boom Roll ~ Boom	Boom Boom Shh Drum-a	Shh Tap-a Tap-a Shh
---------------------------	-------------------------------	------------------------------

Boom-a Whack Whack-a Whack	Back Whack Back-a Whack	Drum-a Drum-a Roll ~
-------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

Shh Shh Roll ~	Whack Whack Whack-a Shh	Tap Tap Shh Whack-a
-------------------------	----------------------------------	------------------------------

WHACK-A BOOM!

Bum Bum Rurki z kartami do gry

Komplet zawiera:
48 kolorowych kart
48 kart rytmu
2 karty „Jokera”
2 karty „słów muzycznych”
Instrukcję gry

Tabela zawartości i tematy gier

STRONA	TEMAT GRY	STAŁY RYTM	KOMPOZYCJA	PERCEPCJA WIZUALNA	PERCEPCJA SŁUCHOWA	INTERWAŁY & AKORDY	WYLICZANIE I SYLABIZOWANIE	OPCJE SOLOWE LUB GRUPOWE
3	Szybki start							
4-5	Porady dla prowadzącego							
6	Wejście i wyjście z kolorami							
7	Akcje							
8	Tik-Tak-Rurka							
9	Wszyscy razem							
10	Podaj dalej kartę							
10	Znajdź swoją parę							
11	Kompozycja kolorystyczna							
12	Gracze i słuchacze							
13	Muzyczny Piotruś							
14	Kolorowe rytmy							
15	Matematyczne zagadki							
16	Interwały							
17	Zbuduj interwał cz.1							
18	Zbuduj interwał cz. 2							
19	Pasjans							

strona 2

Pasjans

 (1 gracz w dowolnym wieku)

Karty kolorów, Diatoniczny zestaw rurek

Przygotowanie: Rozłóż 6 stosów z kart – w pierwszym jedna karta, w drugim dwie, w trzecim 3 i tak dalej. Karta na szczycie każdego stosu powinna być kolorem do góry, reszta kolorem w dół. Nieużyte karty mają leżeć wszystkie kolorem w dół.

Cel gry: Gra jest oparta na pasjansie, zatem chodzi o ułożenie kart w kolejności od C do wysokiego C (pisownia HiC).

Gra: odkryte karty mogą być odłożone na inne odkryte karty w odpowiedniej kolejności.

Zakryta karta może być odkryta jeśli nie przykrywa jej inna odkryta karta.

Po wyczerpaniu stosu, jego miejsce może zająć tylko karta C.

Usunięcie odkrytych kart następuje po ułożeniu na nim całego kompletu liter.

Kiedy wszystkie możliwe ruchy zostaną wykonane, weź ze stosu i odkryj 3 karty na raz i połóż je kolorem na talię. 1 karta z góry może być wykorzystana jeśli będzie dla niej odpowiednie miejsce na stosach. Jeśli zagrana karta odkrywa kolejną odkrytą – też może być użyta.

Jeśli stos jest kompletny od C do HiC, usuń go i obróć kolorem w dół, potasuj i dołóż je do talii. Przyznaj po 1 punkcie za każdy odłożony stos.

Aby wygrać należy skompletować 4 stosy lub użyć wszystkich kart odkrytych. Te karty, które pozostały w talii ułóż w melodię i zagraj ją.

Opcja 1: Rozpocznij układanie stosu od HiC i zmień kolejność na układ z góry na dół.

Opcja 2: (dla zaawansowanych) układaj karty na stosach zadanymi interwałami (np. tercje). Każdy kompletny interwał zostaje złożony i zaliczony za 1pkt. Zwycięża osoba, która ułoży 11 tercji. Na koniec gra pierwszą i ostatnią ułożoną tercję.

strona 19

Zbuduj interwał cz. 2

Karty kolorów, Diatoniczny zestaw rurek



(dla zaawansowanych, 3-7 graczy w różnym wieku i z umiarkowaną wiedzą muzyczną)

Zasady dotyczące gry są podobne jak w cz. 1, zgodnie z rosnącą wiedzą graczy zwiększaj interwały z tercji na kwartę, kwintę, sekstę itd. Wykorzystaj interwały dłuższe niż oktawa.

Opcja 1 : gdy gracz posiada więcej interwałów w kartach, może zagrać ich więcej ale tylko w kolejności 3-5-7-9-11-13 (patrz tabela poniżej).

Jeśli posiada np. 3-5-9 może zagrać i odłożyć karty interwałów 3-5.

Opcja 2: Prowadzący może również określić czy interwał tercjowy ma być w „dół” czy w „górze”, lecz raz rozpoczęta sekwencja powinna zachować swój kierunek aż do końca gry

START	tercja (3)	kwinta (5)	septyma (7)	nona (9)	undecyma (11)	tercdecyma (13)
C	E	G	H/B	D	F	A
D	F	A	C	E	G	H/B
E	G	H/B	D	F	A	C
F	A	C	E	G	H/B	D
G	H/B	D	F	A	C	E
A	C	E	G	H/B	D	F
H/B	D	F	A	C	E	G

strona 18

Porady dla Prowadzącego



(dowolna ilość graczy w różnym wieku)

Szybki Start

Zestaw pentatoniczny: C D E G A C-wysokie (pisownia na kartach HiC)
(długa czerwona, pomarańczowa, żółta, ciemno zielona, granatowa, krótka czerwona)

Demonstracja: trzymając rurkę w ręce uderzaj o dłoń drugiej ręki.

Wybierz ochotnika, który weźmie inną rurkę i będzie stukał wraz z Tobą. Stopniowo dobieraj kolejnych graczy. Po chwili każdy będzie chciał do Ciebie dołączyć, więc rozdaj rurki, włącz muzykę z mocnym rytmem i pozwól nacieszyć się graniem.

Zobacz rozdział "Akcja" ze strony nr 7, zbierz pomysły i zachęć grupę aby zagrała różne schematy. Często zmieniaj sposoby grania na rurkach (uderzanie w rękę, w udo, w podłogę, zmieniaj grającą rękę itp.) unikając znudzenia uczestników.

Bezpieczeństwo: Poproś graczy aby stali w odpowiednich odległościach od siebie tak, by nie przeszkadzali innym podczas zabawy. Ze względów bezpieczeństwa gracze nie powinni przykładąć rurek do ust, oczu i uszu. Jest bardzo prawdopodobne, że będą tak robić więc wytłumacz im, że to nie jest bezpieczne.

Uwaga do uczestników zabawy: Nigdy nie krzycz do rurki ani nie hałasuj do niej, jeśli jest przyłożona do czyjegoś ucha!

strona 3

Porady dla Prowadzącego

Porady dotyczą użycia zestawów Bum Bum Rurek/Boomwhackers: Pentatonicznego i Diatonicznego.

Zestaw Pentatoniczny to: C D E G A C-wysokie. Brzmienie tych rurek pasuje całkowicie do siebie i zagrają dobrze w każdej kombinacji. Zestaw Diatoniczny zawiera C D E F G A H/B C-wysokie i używany jest do bardziej melodyjnych zastosowań. Potrzebny zestaw jest wymieniony na samym początku opisu gry tak samo, jak materiały specjalne, karty czy konkretne rurki.

Kolorowe karty są w kolorach systemu Chroma-Notes™, które współgrają z naszą popularną gamą C-dur – zestawem Diatonicznym strojonych Bum Bum Rurek®. Każda karta zawiera nazwę literową dźwięku i jego numer porządkowy w gamie.

Schematy rytmiczne w zestawach są grane 4 razy i komendy wypowiedane są w rytmach, jak pokazano w tabelce. Dla rozgrzewki, wprowadź wszystkie kolory razem. Poćwicz rozpoczynanie, zatrzymywanie, słuchanie i rurkowy odpoczynek (patrz poniżej).

Bit – jedno uderzenie metronomu/instrumentu/rurki nadającej tempo.

Rurkowy odpoczynek: Aby pokazać rytm odpoczynku, wszyscy poruszają bezgłośnie swoją rurką pionowo w górę i w dół zgodnie z rytmem. Ten ruch może także służyć Ci w momencie, gdy chcesz prosić wszystkich o uwagę. Niech powtarzają ten ruch, aż wszyscy skupią się na Tobie zanim zaczniesz wydawać kolejne instrukcje.

1	2	3	4	
raz	dwa	teraz	START	Zaczynają grać na kolejnym bit


1	2	3	4	
raz	dwa	teraz	STOP	Zatrzymują po słowie STOP

1	2	3	4	
raz	dwa	teraz	SŁU CHA CIE	Zatrzymują grę i słuchają przez 4 bity, jak grasz nowy schemat. Następnie włączają się do gry na Twój sygnał.

strona 4

Zbuduj interwał cz. 1

Karty kolorów (opcja gry wymaga także zestawu Diatonicznego rurek)

 (3-7 graczy w dowolnym wieku z różną wiedzą na temat interwałów)

Gra rozszerza wiedzę graczy na temat interwałów tercjowych, które są „przeskokiem” w muzycznym alfabecie (jeśli w czasie gry wiedza uczestników okaże się wystarczająca, przejdź do następnej gry z dłuższymi interwałami). Karta „Joker” może brać udział w grze, pod warunkiem, że podczas jej użycia uczestnik wytłumaczy jej udział.

Wyznaczona osoba rozdaje wszystkie karty (również sobie). Rozdający rozpoczyna grę dowolną kartą i każdy kto ma kartę z dźwiękiem w interwale tercjowym może zacząć grać. Liczy się szybkość reakcji, gdyż chodzi o jak najszybsze dołożenie karty z interwałem. W przypadku remisu należy wybrać na drodze losowania zwycięzce (np. rzut monetą, zabawą w papier-kamień-nożyce).

Prowadzący może również określić czy interwał tercjowy ma być w „dół” czy w „górę” (lub oba).

Osoba która pierwsza dołoży kartę i zagra interwał – rozpoczyna kolejną rozgrywkę, biorąc dowolną swoją kartę i zaczynając grać jej dźwięk.

Wygrywa osoba która odłoży jako pierwsza wszystkie karty.

Można użyć też systemu punktacyjnego:

Za każdą odłożoną kartę : 1 pkt,

Dodatkowo za odłożenie wszystkich kart : 2 pkt

strona 17

Interwały

Karty kolorów, diatoniczny zestaw rurek. Wymagana wiedza na temat interwałów



(dla zaawansowanych, 4-6 graczy w dowolnym wieku podzielonych na 1-3 zespoły)

Rozdaj po 8 kart na każdy zespół. Gracze rozkładają karty próbując znaleźć największy możliwy interwał w swoich zestawach. Tylko C i wysokie C (pisane HiC) mają specyficzną oktawę. Wszystkie inne karty mogą należeć do dowolnych oktaw.

Przykład:	punktacja:
pryma (F-F; B-B)	1 punkt
oktawa (tylko C i HiC)	1 punkt
kwarta (C-F, E-A)	4 punktów
kwinta (C-G, E-H/B)	5 punktów

Gracz z największą ilością punktów wygrywa. Wszyscy gracze grają wspólnie interwał ułożony przez zwycięzcę.

Opcja: Zagrajcie wszystkie interwały.

Porady dla Prowadzącego

Ważne! Proszę użyć „Akcji” ze strony 7 jako wprowadzenie do gier. Jest ono ułożone tak, aby nauczyć graczy różnych zachowań oraz reakcji na komendy. Reszta tej książki to propozycje ułożone w kolejności wynikającej z trudności zadań. Na kartach występują rytmy w 3 stopniach trudności i są spisane w stosownej tabeli na końcu instrukcji. Możesz również tworzyć swoje własne reguły. Po prostu BAW SIĘ!

Rytm w tle: to wybijany przez prowadzącego lub asystenta równy rytm „w tle” głównej wypowiedzi rytmicznej. Użyj do tego najdłuższej rurki z zatyczką oktawator (uderzamy zatyczką o wykładzinę), klawesów, bębna lub innego instrumentu. Sposób na wizualizację: Pokazuj karty w pionowym ustawieniu. Użyj do tego usuwalną taśmę klejącą, magnesy, tablicę lub prześwitujące kieszonki.

Rozruszaj młodsze dzieci: poustawiaj dzieci w kręgu, wszystkie rurki wysyp na środek. Porozmawiajcie o ich kolorach. Poukładaj karty obrazkiem do podłogi niech pozostaną sekretem, następnie poproś o odwrócenie kart. Ponazywajcie kolory, zaproponuj, aby każde dziecko trzymało swoją kartę – jak bilet – zanim podniosą z ziemi odpowiedni kolor rurki.

Niech naśladować Twoje ruchy i rytmy, następnie niech odkładają rurkę na środek.

Muzyczna edukacja zastosowana do notacji rytmicznej: kiedy Twoja grupa jest gotowa do nauki podstaw notacji, przetłumacz karty rytmiki na notację rytmiczną. Na kartach występują: ćwierćnuta, półnuta, ósemka i pauza ćwierćnutowa.

drum	boom	shh	whack-a	tap-a	shh	roll

Wejście i wyjście z kolorami

Pentatoniczny i Diatoniczny zestaw rurek

 (dowolna ilość graczy w różnym wieku)

Rozdaj rurki i przywołuj po jednym kolorze. Używaj komendy „Słuchamy” pomiędzy zmianami kolorów. Zaczynij od jednego koloru. Przywołaj kolor komendą „Wejście”.

Gracze z tym kolorem rurki zaczynają grę na słowo „Start”

1	2	3	4	
raz	dwa	zielony	START	Wprowadzaj jeden kolor naraz, dopóki wszyscy nie będą go grali

Gdy wszystkie kolory zagrają przez chwilę, spraw, by następnie zaczęły zatrzymywać grę. Przywołaj zatrzymanie koloru za pomocą komendy „Wyjście”.

1	2	3	4	
raz	dwa	zielony	STOP	STOP jest komendą czwartego bitu

Przywołaj Wejście i Wyjście kolorów w jednej kombinacji

1	2	3	4
zielony	i	czerwony	START

1	2	3	4
zielony	i	czerwony	STOP

Wszystkie rurki mogą rozpocząć razem

1	2	3	4
raz	dwa	teraz	WY

Improwizacja: Kolory mogą grać w dowolny sposób poprzez komendę „Dowolnie”

1	2	3	4
czerwony	dowolnie	teraz	START

1	2	3	4
wszyscy	dowolnie	teraz	START

strona 6

Matematyczne zagadki

Karty kolorów, Diatoniczny lub Pentatoniczny zestaw rurek, papier i ołówek

 (2-10 graczy powyżej 10 lat)

Prowadzący dzieli graczy na dowolne grupy. Każda grupa dostaje ołówek, kartkę papieru i 5 kolorowych kart. Należy zadać zagadkę matematyczną, której wynik mieści się pomiędzy 7 a 30. Zespoły sumują cyfry ze swoich kart. Jeżeli którejś uda się mieć sumę taką jak wynik zagadki - odgrywa wszystkie karty, przy czym dany kolor gra tyle razy, ile wskazuje cyfra na danej karcie. Uderzeń ma być tyle, ile wynosi wynik zagadki.

Jeśli żaden zespół nie posiada odpowiedniej sumy w kartach, ciągnie kartę z talii wkładając jedną ze swoich pod spód tak, aby zawsze mieć 5 kart. Wygrywa grupa, która jako pierwsza uzyska na kartach sumę z zagadki.

Po występie zwycięzców – prowadzący rozpoczyna nową grę – nową zagadką matematyczną.

strona 15

Prowadzący dzieli uczestników na grupy i decyduje ile kart rytmów i kolorów zostanie rozdane losowo wszystkim grupom. Każdy zespół powinien dostać taką samą ilość kart rytmów i kolorów (najlepiej 4-8). Zespoły mogą zająć dowolnie całą przestrzeń lub usiąść w jednym dużym kole.

Każdy z zespołów układa parami karty kolorów i rytmów w rzędzie. Następnie dostaje po jednej rurce w kolorach ułożonych przed sobą kart.

Daj czas grupom aby przećwiczyły ułożone przez siebie pary kart wg schematu: Każda karta 4 razy - 4 bity odpoczynku – następna para 4 razy.

Prowadzący powinien utrzymywać rytm tempa (w tle), wszyscy grają swoje pary naraz do tego tempa, a prowadzący w odpowiednim momencie mówi raz-dwa-teraz-czekacie.

Opcja 1: Pary kart są odgrywane bez przerw na bity odpoczynku, a rurki leżą na ziemi i kiedy przychodzi ich kolej grający musi nie przerywając rytmu podnieść i rozpocząć w tempie grę na kolejnej rurce. Niech gracze zaplanują strategicznie rozłożenie rurek na ziemi względem par kart.

Opcja 2: Dla ułatwienia gry, niech uczestnicy grają wszystkie dźwięki tylko w jeden ustalony sposób, niezależnie od sugerowanych rytmów na kartach.

Opcja 3: Aby dodać harmonię, graj dwa różne dźwięki równocześnie uderzając rurkami o siebie (zignoruj wskazaną na karcie Akcję).

Akcje

Zademonstruj „Akcje” i zaproś każdego, aby dołączył do Ciebie. Ćwicz je z uczestnikami, tak by następowały automatycznie, co będzie bardzo ważne w dalszej pracy z grami.

Whack	[wæk]	Łomot	trzymaj rurkę w jednej ręce i uderzaj nią o otwartą dłoń drugiej ręki
Tap	[tæp]	Stuk	uderzaj rurką o podłogę, w taki sposób, jakby była pałeczką do perkusji: pod małym kątem, bez użycia nadmiernej siły
Boom	[bu:m]	Grzmot	uderz rurką o swoje udo
Drum	[dram]	Bęben	trzymaj jedną ręką rurkę na kolanach i uderzaj w nią drugą ręką jak w bęben
Back	[bæk]	Plecy	uderzaj rurką w swoje plecy (najłatwiej jest przez ramię)
Roll	[roul]	Rolowanie	trwa przez dwa uderzenia metronomu. Trzymaj lewą ręką kilkanaście cm od uda, trzymając rurkę horyzontalnie pomiędzy Twoim udem a lewą ręką uderzaj szybko w przód i w tył – w rękę i nogę. Zamień ręce dla leworęcznych. Możesz także rolować w ten sposób pomiędzy butami, ręką a podłogą
Shh	[sz]	Cisza/Pauza	możesz powiedzieć „Szzzz” aby utrzymywać ciszę. Jeśli masz 4 takty odpoczynku, użyj akcji „Odpoczynek” 4 razy (patrz str. 4)

Whack-a

Tap-a

Boom-a

Drum-a

Back-a

Graj jak powyżej, ale uderz dwa razy w czasie jednego bitu.

Wszystkie rytmy oznaczone na kartach trwają przez 4 bity. Dopasuj tempo tak, aby każdy z graczy był w stanie nadążyć.

Tik – Tak – Rurka - rozgrzewka

Karty z rytmami + 1 rurka

 (4 lub więcej graczy od lat 6)

Rozłóż 9 kart w układzie 3x3, tak aby wszyscy je widzieli. Graj jeden z rytmów z widocznych kart. Niech gracz, który rozpoznaje rytm podniesie rękę. Należy zagrać dany rytm wystarczającą ilość razy aby dać szansę na rozpoznanie go w kartach. Wybierz jedną osobę wśród tych z podniesioną ręką aby wskazała odpowiedź. Jeśli dana osoba rozpoznała dobrze, niech ją obróci. Kontynuuj zabawę aż 3 przewrócone karty utworzą rząd – horyzontalnie, wertykalnie lub „na krzyż”. Kiedy wszyscy już rozumieją zasady tej gry, kontynuuj według poniższego opisu.

Tik – Tak – Rurka

Karty rytmów, Diatoniczny lub Pentatoniczny zestaw rurek

Podziel uczestników na zespoły – od 1 do 4 graczy i rozdaj losowo po 9 kart na zespół. Każdy zespół tworzy swój zestaw rozkładając karty w systemie 3x3. Prowadzący wybiera losowo jeden rytm spośród rozdanych kart (które są zebrane w tabeli*). Graj ten rytm 4 lub 8 razy, w zależności od czasu jaki gracze potrzebują do zidentyfikowania karty. Jeżeli znajdują ją w swoim zestawie - dołączają się do prowadzącego, a jeśli rytm był poprawny – zakrywają również kartę.


Zabawa trwa aż któryś z zespołów zdoła obrócić 3 karty tak, aby utworzyły linię pionową, poziomą lub poprzeczną. Zwycięski zespół prowadzi wszystkich uczestników do wykonania ulubionego lub improwizowanego rytmu.

* - zapoznaj się z rytmami i przećwicz je zanim rozpoczniesz prowadzenie gry.

strona 8

Muzyczny Piotruś

Karty rytmów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek

 (4-12 graczy powyżej 9 lat)

Rozdaj wszystkim rurki i podziel na zespoły 2 osobowe. Usuń z talii karty Jokera i inne, które nie są kartami rytmów. Każda para powinna dostać taką samą, parzystą ilość kart.

Gracze patrzą na swoje karty i odkładają każdą pasującą parę obok siebie karta przy karcie – rytmem do góry. Pozostałe niesparowane karty trzymane są zapisem do podłogi tak, by nikt nie mógł zobaczyć ich zawartości.

Gdy wszystkie drużyny odłożą pasujące pary, prowadzący wyznacza tę, która rozpocznie, ustala tempo i startuje. Zespół odgrywa rytm z pierwszej pary kart rozłożonych przed sobą.

Na komendę raz – dwa – teraz – START wszyscy uczestnicy grają dwukrotnie ten rytm dołączając do zespołu. Zatrzymaj grę komendą STOP.

Dana drużyna gra rytmy z kart, które ma odłożone jako pary.

W momencie kiedy zostanie z kartami bez pary losuje od poprzedniego zespołu jedną z zasłoniętych i jeśli stworzy ona parę z posiadanymi już kartami – zostaje odegrana wg powyższego schematu i kolejka przechodzi dalej.

Jeżeli nie – odgrywanie rytmów od razu przechodzi na kolejną drużynę.

Wszystko odbywa się zgonie z ruchem wskazówek zegara.

Zespół, który „pozbędzie się” wszystkich kart, odchodzi z gry.

W sytuacji, gdy dwa zespoły mają po jednej karcie (w domyśle takiej samej) – można zatrzymać grę i odegrać wspólnie rytm zawarty na nich.

Opcja: Aby skrócić czas gry, można ją przerwać, gdy pierwszy zespół pozbędzie się wszystkich kart.

strona 13

Gracze i słuchacze

 (8 do 48 graczy powyżej 9 lat)

Dwa identyczne zestawy kart rytmu (po 1 dla każdego gracza), Diatoniczny zestaw rurek, strażnik rytmu

Podziel graczy na dwie równe grupy. Daj każdemu graczowi rurkę, ustaw obie grupy w dwóch rzędach twarzami do siebie w odległości 4-4,5 metra od siebie. Rozdaj w grupie pierwszej karty rytmów oraz losowo ich duble w grupie drugiej tak, aby nikt nie wiedział, kto z przeciwnej drużyna posiada jaką kartę.

Grupa 1: Gracze siadają na podłodze z kartami przed nimi. Prowadzący wprowadza rytm tempa (w tle) i daje komendę START. Wszyscy naraz grają rytm ze swojej karty, odpoczynek trwający 4 bity, ponownie grają kartę rytmu i znów 4 bity odpoczynku.

Grupa 2: Słuchacze stoją i wsłuchują się w rytmy grane przez grupę 1 i wyszukują gracza, który wystukuje rytm z ich karty. Jeśli odnajdą takiego gracza – siadają naprzeciwko niego, kładą kartę obok jego, porównują i jeśli się zgadza dołączają do gry. Gdy wszyscy odnajdą swoją parę, pozwól im pograć chwilę razem, następnie użyj komendy STOP.


Teraz zamień graczy ze słuchaczami. Podmień karty na inne i zacznijcie ponownie.

Jeśli słuchacze mają problem z dopasowaniem swoich kart – pozwól zrobić im to wizualnie porównując leżące karty. Będzie to dobre ćwiczenie słuchowe i wizualne.

Opcja: Dla ułatwienia gry można wprowadzić zasadę, że w grupie 1 gra jednocześnie tylko jeden gracz.

strona 12

Wszyscy razem

 (4-30 graczy, wiek powyżej 8 lat)

Karty rytmów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek

Uczestnicy siadają w kole. Podziel ich na 2-4 osobowe grupy. Daj każdemu graczowi jedną kartę rytmu oraz rurkę. Niech każda grupa skomponuje rytmy z kart układając je w linii przed sobą (od lewej do prawej).

Wszystkie osoby w grupie ćwiczą razem grając pierwszą kartę, następnie robią 4 bity odpoczynku i grają kolejną. Całość ma być powtórzona 4 razy. Przykładowo: Boom - Boom - Boom - Boom - 4 bity odpoczynku - Whack - Shh - Roll. Całość należy kontynuować w powyższy sposób aż do ostatniej karty w zestawie ułożonym przez zespół. Dana grupa może zmienić kolejność kart, aby uzyskać efekt, który najbardziej im się spodoba.

Kiedy wszystkie zespoły są gotowe, wyznacz ten, który rozpocznie i ustal kierunek gry. Należy też wprowadzić rytm (w tle) utrzymujący tempo – rytmiczne ostinato z tym, że bardzo cicho i delikatnie. Podczas tego rytmu prowadzący rozpoczyna i kończy grę każdej grupy za pomocą komend START i STOP – patrz str. 4.

Po skończonej prezentacji zachęć wszystkich uczestników do wspólnego wykonania rytmów w kolejności rozłożonych kart.

Słuchajcie harmonii wygrywanych przez Was schematów.

Opcja: nie rób odpoczynku pomiędzy kartami. Każdy gracz odgrywa zestawy kart bez przerwy pomiędzy nimi.

strona 9

Podaj dalej kartkę

Karty rytmów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek



(od 4 graczy – do maksymalnej ilości dostępnych rurek, wiek powyżej 8 lat)

Wszyscy siedzą w kole. Daj każdemu uczestnikowi rurkę oraz jedna kartę rytmu. Prowadzący będzie również „Strażnikiem Rytmu”, który wystukuje zakorkowaną rurką (z oktawatorem) o podłogę cichy rytm. Gra rozpoczyna się komendą START: **raz - dwa - teraz - START** Następnie wszyscy grają swoją kartę 4 razy. Prowadzący zatrzymuje grę komendą STOP: **raz - dwa - teraz - STOP**. Sam zaś kontynuuje cichy rytm, podczas gdy gracze przekładają zagrana już kartę przed gracza po swojej prawej stronie. Patrzą na nową kartę i przygotowują się do odtworzenia rytmu. Kiedy prowadzący stwierdza, że wszyscy są gotowi – aktywuje grę komendą START. Kontynuuj podawanie kart wkoło tak, by każdy zagrał dostępne rytmy.

Opcja: Spróbuj wprowadzić przekazywanie rurki wraz z kartą.

Znajdź swoją parę

Dwa identyczne komplety kart rytmów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek



(minimalnie 8 graczy powyżej 8 lat)

Podziel graczy na dwa zespoły, w których każdy posiada rurkę i kartę. Zespół 1 i 2 posiada karty pasujące do siebie. Na komendę START:

1. Gracze szukają w przeciwnej drużynie osoby z taką samą kartą.
2. Pary odgrywają 4 razy rytm z karty i podnoszą w górę jeden palec.
3. Wymieniają się kartą z inną osobą z podniesioną ręką z wyprostowanym jednym palcem.
4. Ponownie szukają osoby z taką samą kartą.
5. Podobnie jak pkt. 2 tylko podnoszą teraz dwa palce w górę.

Następne kroki są analogiczne, tylko zwiększamy ilość podnoszonych palców do góry.

Ustaw limit czasowy np. 60 sekund i sprawdź ile osób zdąży znaleźć swoje dopasowanie.

Opcja: Po znalezieniu gracza z pasującą kartą niech osoby przedstawią się i powiedzą krótko o sobie.

strona 10

Kompozycja Kolorystyczna #1

Karty kolorów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek



(1-30 graczy powyżej 9 lat)

Podziel graczy na grupy 1-5 osobowe i daj każdej grupie 8 kart. Porozkładaj je tak, jak do pracy w indywidualnych grupach, ale na tyle blisko, by wszyscy mogli je widzieć by zagrać wspólnie na zakończenie.

Każda grupa pracuje nad skomponowaniem własnej melodii. Zachęcaj graczy, aby zmieniali kolejność układu kart i grali nowo powstałe melodie.

Niech każdy ma wystarczająco dużo czasu, by poeksperymentować i wybrać jedną z ułożonych melodii. Następnie na komendę START niech grupy zagrają skomponowaną melodię pozostałym.

Kompozycja Kolorystyczna #2

Karty kolorów, Pentatoniczny lub Diatoniczny zestaw rurek



(2-8 graczy powyżej 10 lat)

Podziel graczy na małe grupy i rozdaj wszystkie karty tak, aby w każdej było ich po tyle samo. Rozłóż je tak szeroko, na ile pozwala miejsce. Każda grupa komponuje swoją własną melodię używając swoich kart. Zduplikuj karty, by te same dźwięki mogły być zagrane w różny sposób (whack, boom, tap itd.) oraz wystąpiły w wielodźwiękach.

Zachęcaj uczestników do stworzenia choreografii, którą przedstawią wraz z kompozycją na sam koniec gry.

strona 11