

TOPSONG

Quiz dotyczący 54 najbardziej klasycznych utworów muzycznych i 46 instrumentów

Gra ta jest rodzajem quizu muzycznego, który dotyczy 46 instrumentów muzycznych z całego świata oraz 54 melodii pochodzących z najbardziej klasycznych utworów muzycznych tworzonych przez najznamienitszych kompozytorów od XVI do XX wieku. W trakcie partii gry chodzi o jak najszybsze skojarzenie dźwięku instrumentu bądź melodii (frazy muzycznej) z odpowiadającym im żetonem.

CEL GRY

Każdy z nas jest wrażliwy na muzykę klasyczną, ale wielu z nas ceni ją, nie posiadając wiedzy na jej temat, to znaczy nie rozpoznając kompozytora dzieła, użytych w nim akordów ani instrumentów, których dźwięki składają się w idealną harmonię. Dzięki tej grze możesz osiąść „prawdziwą” kulturę muzyczną oraz wzbudzić w sobie chęć jej rozwijania i wzbogacania. I kto wie, może sam wkrótce staniesz się wytrawnym melomanem?

Poza tym gra jest świetnym sposobem, by ćwiczyć refleks oraz pracować nad plastycznością mózgu, ponieważ muzyka uruchamia wiele stref mózgowych, zwłaszcza kiedy należy skojarzyć słuchanie ze zmysłem obserwacji, a analizę własnych emocji z pamięcią językową, co z kolei przekłada się na aktywowanie motoryczności.

Dzięki tej grze może także dojść do przyjacielskich wymian doświadczeń muzycznych, a także wymian międzypokoleniowych, ponieważ, podobnie jak w przypadku wszystkich innych doświadczeń sensorycznych, każdy posiada własną percepcję wynikającą z własnych doznać i przeżyć.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- 1 skrzynka elektroniczna (aby ją uruchomić, potrzebne są 2 baterie AAA, które należy umieścić wewnątrz po otwarciu pokrywki śrubokrętem). W każdej partii melodie oraz instrumenty następują po sobie losowo. Dostępne są dwie wersje gry z użyciem skrzynki:
 - przycisk **Żółty** = 46 instrumentów muzycznych.
 - przycisk **Czerwony** = 54 melodie z repertuaru klasycznego.
- 46 żetonów przedstawiających instrumenty.
- 54 żetony przedstawiające 54 melodie z repertuaru muzyki klasycznej, wraz z ilustracją kojarzącą się z daną melodią, nazwiskiem kompozytora, dziełem oraz wybranym fragmentem.
- 2 instrukcje gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wypakować wszystkie żetony. Wybrać wersję gry, od której chce się zacząć: przycisk **Żółty**, czyli „Instrumenty muzyczne” lub przycisk **Czerwony**, czyli „Melodie”. Dzięki kartonowej przegrodce łatwo jest oddzielić żetony odpowiadające melodiom klasycznym od tych, które odpowiadają instrumentom. Rozłożyć przed graczami żetony zgodnie z wybraną wersją gry.

Czarny tekst jest przeznaczony dla instrumentów muzycznych, tekst niebieski dla kompozytorów i melodii. Upewnić się, czy zewnętrzna strona żetonu jest widoczna dla wszystkich graczy. Jedna strona żetonu jest po francusku, druga po angielsku.

W wersji z instrumentami dostępne są dwa rodzaje ilustracji. Jeden rodzaj jest po prostu ilustracją instrumentu, drugi zaś przedstawia postać grającą na tym instrumencie, aby dać pojęcie o jego rozmiarach. Wybór wersji, czyli strony żetonu należy do graczy i od tego, która strona wydaje im się łatwiejsza do rozpoznania.

Aby rozpocząć partię, należy wcisnąć niebieski przycisk: **S (Start)**. Aby ponownie usłyszeć muzykę, wcisnąć turkusowy przycisk: **R (Replay)**.

Wyznaczyć gracza, który będzie miał skrzynkę blisko siebie i będzie naciskał na przycisk, aby za każdym razem można było usłyszeć dźwięk. Wtedy można rozpocząć partię.

Jednak tym, którzy nie znają się jeszcze dobrze na muzyce proponujemy, by przed rozpoczęciem gry przesłuchali dźwięki wszystkich instrumentów i wszystkie melodie. W ten sposób będą mogli zapoznać się z elementami gry. Warto zapamiętywać dźwięki i melodie za pomocą własnych i bardzo indywidualnych „sztuczek” mnemotechnicznych.

Zaleca się, by zacząć grę od wersji „instrumenty muzyczne”, ponieważ na początek jest ona łatwiejsza od wersji z melodiami. Gracze, niezależnie od tego, jakim językiem się posługują, mają dostęp do odpowiedzi w 5 językach.

Uwaga, język niemiecki i włoski są nagrane razem.

DZIAŁANIE SKRZYNKI

Gracz obsługujący skrzynkę rozpoczyna partię, naciskając na przycisk **S (Start)**: sygnał dźwiękowy oznacza, że dźwięki będą emitowane losowo za każdym razem, gdy naciśnie się **przycisk żółty**, jeśli gra toczy się z użyciem żetonów z instrumentami muzycznymi.

Jeśli gra się żetonami oznaczającymi melodie, trzeba nacisnąć na **przycisk czerwony**. Przycisk turkusowy **R (Replay)** służy do ponownego odtworzenia dźwięku, którego nie usłyszało się zbyt dobrze bądź nie rozpoznało. Cztery okrągłe przyciski służą do podawania odpowiedzi w różnych językach:

- **przycisk jasnoniebieski: język francuski**
- **przycisk pomarańczowy: język hiszpański**
- **przycisk ciemnozielony: język niemiecki i włoski**
- **przycisk fioletowy: język angielski**

PRZEBIEG GRY: QUIZ DOTYCZĄCY INSTRUMENTÓW (przycisk żółty)

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby żetonów przedstawiających instrumenty muzyczne. Jak tylko wybrzmi jakiś dźwięk ze skrzynki, gracze muszą jak najszybciej znaleźć odpowiedni żeton wśród tych, które rozłożone są na stole.

Kiedy gracz znajdzie odpowiedni żeton, naciska przycisk, by sprawdzić odpowiedź:

- Jeśli jego skojarzenie jest dobre, zachowuje żeton.
- Jeśli gracz się pomylił, żeton trafia do pudełka.

Gra przebiega w ten sposób aż do wyczerpania żetonów. Wygrywa gracz, któremu udało się zgromadzić najwięcej żetonów w trakcie partii.

W pierwszych partiach należy ułożyć żetony w rzędach oznaczających rodzinę i podrodzinę instrumentów, następnie zaś rząd z osobnymi instrumentami. Dopiero potem można wymieszać wszystkie żetony.

RODZINA	PODRODZINA	INSTRUMENT(Y)
<p>Instrumenty dęte Instrumenty dęte stanowią rodzinę instrumentów, których dźwięk wytwarzany jest dzięki dmuchaniu muzyka. Tworzą dwie podrodziny:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Instrumenty dęte drewniane wydają dźwięk poprzez drgania słupa powietrza. Wbrew swojej nazwie nie zawsze są wykonane z drewna, mogą być metalowe (saksofon), z kości słoniowej lub innej kości.</i> - <i>Instrumenty dęte blaszane wydają dźwięk, który powstaje na skutek drgania warg muzyka. Instrumenty te są często wytwarzane ze stopów różnych metali.</i> 	Drewniane	Flet prosty, flet piccolo, flet poprzeczny, obój, klarnet, fagot, kontrafagot, akordeon, harmonijka ustna, saksofon barytonowy, saksofon sopranowy
	Blaszane	Trąbka, trąbka z tłumikiem, puzon, róg, tuba
	Klawiszowe	Organy
<p>Instrumenty strunowe W tej rodzinie instrumentów stosuje się struny wykonane z jelit, metalu lub nylonu, które są naciągnięte na instrumencie. Można uderzać, pocierać smyczkiem lub szarpać struny, aby wydobyć różne dźwięki.</p>	Smyczkowe	Skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas
	Szarpane	Harfa, klawesyn, gitara akustyczna, gitara elektryczna, kora, ud
	Młoteczkowe	Fortepian

Instrumenty perkusyjne <i>Instrumenty z tej rodziny wydają dźwięki, kiedy są uderzane, potrząsane lub pocierane.</i>	Skórzane	Bęben, kocioł, kongi, bongosy, djembe, tabla, tamburyn
	Metalowe	Trójkąt, talerze, gong
	Klawiszowe	Wibrafon, marimba, ksylofon, dzwonki, czelesta
		Perkusja
		Marakasy
Chór <i>Zespół śpiewaków</i>		Chór

GRA: QUIZ MUZYCZNY z 54 najbardziej znanymi melodiami (czerwony przycisk)

W podobny sposób melodie są emitowane losowo przez skrzynkę. Należy wcisnąć przycisk i skojarzyć te melodie z 54 żetonami rozłożonymi przed graczami. Rada dla tych, którzy jeszcze nie są melomanami: wysłuchajcie wszystkich melodii i spróbujcie znaleźć własny sposób na zapamiętanie każdej z nich dzięki ilustrowanym skojarzeniom umieszczonym na żetonach. Wiele z tych melodii zostało wykorzystanych w balecie, filmach, grach komputerowych, reklamach oraz stało się motywami w popularnych piosenkach! Każda osoba będzie miała własne skojarzenia, w zależności od wieku oraz zaplecza kulturowego. Zależało nam, by zilustrować każdą melodię poprzez najsilniejsze skojarzenie wynikające z jej wykorzystania w naszej kulturze. Obraz jest ważny, aby w trakcie kolejnych partii gry odnajdywać żeton jak najszybciej.

W pierwszych partiach, aby móc łatwiej rozpoznawać melodie, można pogrupować żetony przedstawiające taki sam rodzaj wiodącego instrumentu: fortepian, trąbka, skrzypce, itp. - pomaga to w wyszukaniu odpowiedniego żetonu. Wiele ilustracji przedstawia jakiś szczegół związany z wiodącym instrumentem. Można także ułożyć żetony w porządku alfabetycznym według nazwisk kompozytorów (6 rzędów po 9 żetonów).

Partię wygrywa gracz, który po wysłuchaniu przez wszystkich 54 melodii zgromadził najwięcej żetonów.

Lista melodii:

KOMPOZYTOR	UTWÓR	INSTRUMENT(Y) WIODĄCY(-E)	WYKORZYSTANO W
Jan Sebastian Bach 1685-1750	Tocata i fuga d-moll	Organy	Film <i>Słodkie życie</i> (La dolce vita) Frederico Felliniego
	Suita h-moll - Badinerie	Flet poprzeczny	- Utwór <i>Imaginary place</i> rapera Busdrivera - Dźwięk dzwonka telefonów Nokia
	Suita d-dur - Aria	Skrzypce	Film <i>James Bond: Szpieg, który mnie kochał</i> Lewisa Gilberta
	Jesus bleibet meine Freude	Obój	- Spektakl teatralny <i>Que ma joie demeure</i> Alexandre'a Astiera - Muzyka kościelna
	1. preludium z cyklu „Dobrze nastrojony klawesyn”	Fortepian	Film <i>Żelazna Dama</i> Phyllidy Lloyd
Ludwig van Beethoven 1770 - 1827	V symfonia	Instrumenty smyczkowe (skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas)	Film <i>Najdłuższy dzień</i> Daryla F. Zanucka
	IX symfonia - Oda do radości	Tutti (cała orkiestra)	<i>Hymn Europy</i>
	Dla Elizy	Fortepian	Film <i>Django</i> Quentina Tarantino
	Sonata księżycowa	Fortepian	Film <i>Słoń</i> Gusa Van Santa
Hector Berlioz 1803 - 1869	Marsz węgierski	Instrumenty drewniane (flet piccolo, flet poprzeczny, obój)	Film <i>Wielka włóczęga</i> Gérarda Oury'ego
Georges Bizet 1838 - 1875	Carmen - Habanera	Skrzypce	Najczęściej grana opera na świecie
	Arleżjanka	Skrzypce, róg	Film <i>Czarna Carmen</i>

			Otona Premingera
Johannes Brahms 1833 - 1897	III symfonia – 3. część	Wiolonczela	Film Czy lubi pani Brahmsa Anatole'a Litvaka
Marc-Antoine Charpentier 1646 - 1704	Te Deum	Trąbka	- Hymn Eurowizji - Teatr Chory z urojenia Moliera
Fryderyk Chopin 1810 - 1849	Etiuda nr 3 – Tristesse/Żal	Fortepian	Film Mediarenas Gustavo Taretto
	Sonata nr 2 – Marsz żałobny	Fortepian	Film Prestiż Christophera Nolana
	Preludium nr 15 - Deszczowe	Fortepian	Film Prometeusz Ridleya Scotta
Piotr Iljicz Czajkowski 1840 - 1893	Jezioro łabędzie	Obój	- Film Billy Elliot Stephena Daldry'ego - Balet o tym samym tytule
Claude Debussy 1862 - 1919	Suita bergamasque – Clair de lune	Fortepian	Film Ocean's Eleven Stevena Soderbergha
Paul Dukas 1865 - 1935	Uczeń czarnoksiężnika	Kontrafagot	Film animowany Fantazja Walta Disneya
Antonin Dvořák 1841 - 1904	Symfonia z Nowego Świata - Adagio	Puzon	Spektakl Les naufragés du fol espoir Cirque du soleil
Edward Elgar 1857 - 1937	Pomp and Circumstance	Skrzypce	Film Mechaniczna pomarańcza Stanleya Kubricka
Gabriel Fauré 1845 - 1924	Pavane	Flet poprzeczny	- Film reklamowy Loulou Cacharel - Film Stillwater Toma McCarthy'ego
George Gershwin 1898 - 1937	Błękitna rapsodia	Fortepian	Film Manhattan Woody'ego Allena
Edvard Grieg 1843 - 1907	Peer Gynt	Obój, flet poprzeczny	Film M – morderca Fritza Langa
Georg Friedrich Händel 1685 - 1759	Mesjasz - Alleluja	Skrzypce	- Msze - Film Płatny morderca Johna Woo
	Sarabande	Instrumenty smyczkowe (skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas), klawesyn	Film Barry Lyndon Stanleya Kubricka

Gustav Holst 1874 - 1934	Planety - Jowisz	Tutti (cała orkiestra)	Film Zakochany Nowy Jork Faitha Akina i Yvana Attala
Ferenc Liszt 1811 - 1886	Rapsodia węgierska nr 2	Fortepian	Film Kto wrobił królika Rogera? Roberta Zemeckisa
Jean-Baptiste Lully 1632 - 1687	Mieszczanin szlachcicem – Marsz turecki	Skrzypce	Film Król tańczy Gérarda Corbiau
Felix Mendelssohn 1809 - 1847	Marsz weselny	Trąbka	- Śluby - Film Za jakie grzechy, dobry Boże? Philippe'a Chauverona
Modest Musorgski 1839 - 1881	Noc na Łysej Górze	Puzon, tuba	Film Urodzeni mordercy Olivera Stone'a
Wolfgang Amadeusz Mozart 1756 - 1791	Eine kleine Nachtmusik	Skrzypce	Film Amadeusz Miloša Formana
	Sonata nr 11* – Marsz turecki	Fortepian	- Film Truman Show Petera Weira - Serial Jak poznałem waszą matkę Cartera Baysa i Craiga Thomasa - Serial animowany Simpsonowie Matta Groeninga
	Czarodziejski flet - Papageno	Skrzypce	- Opera - Film Amadeusz Miloša Formana
	Symfonia nr 40	Skrzypce	Film James Bond: W obliczu śmierci Johna Glena
Jacques Offenbach 1819 – 1880	Orfeusz w piekle – Piekielny galop	Puzon, flet piccolo	Najbardziej znana melodia francuskiego kankana
Johann Pachelbel 1653 - 1706	Kanon d-dur	Instrumenty smyczkowe: skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas, klawesyn	- Film Lady Luca Bessona - Utwór Rain and Tears Aphrodite's Child
Siergiej Prokofiew 1891 - 1953	Romeo i Julia – Taniec rycerzy	Skrzypce, klarnet	- Film reklamowy Égoïste Chanel w reżyserii J.-P. Goude'a

			- Inspiracja dla Johna Williamsa w tworzeniu muzyki do Gwiezdných wojen
Giacomo Puccini 1858 - 1924	Opera Turandot – Nessun dorma	Skrzypce, poprzeczny flet	- Film Mission impossible: Rogue nation Christophera McQuarrie'ego - Muzyka mistrzostw świata w piłce nożnej w 1990 r.
Henry Purcell 1659 - 1695	Trumpet Tune	Trąbka	Koronacja królowej angielskiej Elżbiety II
Jean-Philippe Rameau 1683 - 1764	Les Indes galantes (Zamorskie zaloty) – Taniec fajki pokoju	Flet poprzeczny, skrzypce, klawesyn	- Film Vatel Rolanda Joffé - Opera
Maurice Ravel 1875 - 1937	Bolero	Flet poprzeczny	- Film Dziesiątka Blake'a Edwardsa - Balet Maurice'a Béarta - Film Jedni i drudzy Claude'a Leloucha
Gioachino Rossini 1792 - 1868	Uwertura do opery Wilhelm Tell	Flet poprzeczny	Film Mechaniczna pomarańcza Stanleya Kubricka
Camille Saint-Saëns 1835 - 1921	Karnawał zwierząt - Akwarium	Skrzypce, fortepian	- Film Ciekawy przypadek Benjamina Buttona Terrence'a Malicka - Film Kochankowie z Księżycy. Moonrise Kingdom Wesa Andersona
Erik Satie 1866 - 1925	Gymnopédie nr 1	Fortepian	- Film Niebo nad Paryżem Cédrica Klapischa - Muzyka z gry komputerowej Remember me
Robert Schumann 1810 - 1856	Marzenie	Fortepian	Film Bez granic Martina Campbella
Bedřich Smetana 1824 - 1884	Wełtawa	Skrzypce, obój	Film Drzewo życia Terrence'a Malicka
Richard Strauss 1864 - 1949	Tako rzecze Zaratustra	Trąbka	Film 2001: Odyseja kosmiczna Stanleya Kubricka

Johann Strauss I (ojciec) 1804 - 1849	Marsz Radetzkiego	Wszyscy (cała orkiestra)	- Film Wiek niewinności Martina Scorsese -Koncert noworoczny Filharmoników Wiedeńskich
Johann Strauss II (syn) 1825 - 1899	Nad pięknym modrym Dunajem	Wszyscy (cała orkiestra)	- Walc klasyczny - Ślub
Giuseppe Verdi 1813 - 1901	Moc przeznaczenia	Instrumenty drewniane: flet poprzeczny, klarnet, obój,	Film Jean de Florette Claude'a Berriego
Antonio Vivaldi 1678 - 1741	Cztery pory roku - Wiosna	Skrzypce	- Film Zawód: Szpieg Tony'ego Scotta - Film Powodzenia, stary Pierre'a Graniera – Deferre'a
Richard Wagner 1813 - 1883	Cwał Walkirii	Róg, trąbka basowa	- Film Lista Schindlera Stevena Spielberga - Film Czas apokalipsy Francisa Forda Coppoli

- W nagranych odpowiedziach jest drobny błąd. Nie chodzi o sonatę nr 9, ale o sonatę nr 11

CZY WIEDZIELIŚCIE, ŻE...?

Dla szerokiej publiczności termin **muzyka klasyczna** oznacza całość poważnej **muzyki zachodniej** pochodzenia kościelnego i świeckiego, począwszy od średniowiecza aż do czasów współczesnych. Prawdopodobnie na skutek ekspansji przemysłu muzycznego od połowy XX wieku zastąpiono dotychczas stosowany termin „muzyka poważna” używanym obecnie terminem „muzyka klasyczna”. Muzyka poważna oznaczała muzykę tradycyjnie zapisywaną w postaci partytur, w przeciwieństwie do muzyki ludowej, najczęściej śpiewanej.

Dla muzykologa muzyka klasycystyczna odnosi się do muzyki komponowanej w okresie klasycyzmu, od połowy XVIII wieku do początku XIX wieku, wraz z nadejściem muzyki romantycznej.

Gra ta została stworzona przez **Veronique Debroise**, we współpracy z **Mathieu Demange'em**, muzykiem i profesorem konserwatoriów paryskich.

Partytury fraz muzycznych można znaleźć na naszej stronie:

<https://www.sentosphere.fr/fr/content/13-partitions-topsong>

Od ponad 30 lat stymulacja sensoryczna oraz artystyczna jest znakiem rozpoznawczym marki Sentosphère. Tworzymy gry rozwijające węch, smak, dotyk oraz postrzeganie kolorów, ponieważ, jak zwykła mawiać twórczyni marki: „Każdemu zmysłowi odpowiada jakaś sztuka”.