



Le LOTO de la MUSIQUE



Twórcy: Véronique Debroise i Mathieu Demange



1-4 graczy

Więcej informacji:

KORZYŚCI WYCHOWAWCZE



Celem niniejszej gry jest z jednej strony uwrażliwienie dzieci na muzykę, i to już od najmłodszych lat, a z drugiej strony uczenie ich słuchania i koncentracji. Gra została stworzona we współpracy z nauczycielem muzyki paryskiego konserwatorium, Mathieu Demange'em, który opracował grę brzmień rozmaitych instrumentów muzycznych. Brzmienie jest w pewnym sensie „sygnaturą akustyczną” charakteryzującą dźwięk i wyróżniającą go spośród innych. Instrumenty muzyczne mają zatem własne i niepowtarzalne brzmienie. Muzyczna loteryjka zachęca dzieci do nauki rozpoznawania brzmień poprzez zabawę.

Przed pierwszą rozgrywką młodzi gracze zapoznają się ze słuchaniem i rozpoznawaniem 32 instrumentów muzycznych - pierwsza rozgrywka polega bowiem na losowym ich rozpoznawaniu. Następnie celem gry jest próba rozpoznania 2 instrumentów muzycznych w bardzo znanym utworze z repertuaru klasycznego bądź tradycyjnego. Przy rozpoznawaniu 2 instrumentów wybrzmiewających w danej melodii przycisk z odpowiedzią stanowi potwierdzenie dla dzieci (oraz ich rodziców), czy prawidłowo rozpoznały instrumenty, jak również wskazuje tytuł dzieła muzycznego oraz jego kompozytora.

Małe dzieci, których mózg jest niezwykle podatny na przyswajanie nowej wiedzy, bardzo szybko są więc w stanie zapamiętać wiele utworów muzycznych, nauczyć się ich tytułów, jak również nazwisk ich twórców. Po rozegraniu kilku partii ich wiedza muzyczna będzie imponująca!

Oprócz korzyści wychowawczych i wartości zabawowych gra stwarza także okazję, by lepiej poznać dziecko i zwrócić uwagę, czy jest zainteresowane muzyką bądź jakimś szczególnym instrumentem. W stosownym momencie będzie więc można ukierunkować dziecko pod kątem praktycznej nauki.

We wszystkich swych aspektach gra jest również doskonałym sposobem rozwijania refleksu, pamięci oraz zmysłu obserwacji, ponieważ polega na jak najszybszym odnalezieniu na planszy właściwej ilustracji z instrumentami. Gra może także stać się pretekstem do organizowania międzypokoleniowych „pojedyneków”, w których bardzo szybko dzieci będą mogły konkurować ze starszymi.

Muzyczna loteryjka jest częścią serii gier sensorycznych stworzonych przez Véronique Debroise: loteryjka zapachowa (Le Loto des Odeurs), smakowa (Le Loto des Saveurs), dźwiękowa (Le Loto des Sons), jak również zestaw TopSong. Ten ostatni, bliski koncepcji Muzycznej loteryjki, stwarza dorosłym okazję do zabawy w rozpoznawanie wielkich dzieł muzycznych.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- 1 plansza do gry:
 - Z jednej strony: 32 instrumenty ilustrujące brzmienia,
 - Z drugiej strony: 40 znanych melodii zilustrowanych i zagranych przez duet instrumentów,
- 4 x 36 różnokolorowych pionków: (niebieski, żółtozłoty, różowy, zielony)
- 2 instrukcje gry
- 1 skrzynka elektroniczna*
(uruchomiana wyłącznie przez osoby dorosłe, wymagająca użycia dwóch baterii typu AAA; pokrywa odkręca się, co umożliwia włożenie 2 baterii AAA; pokrywę odkręca się i zakręca za pomocą malutkiego śrubokrętu).

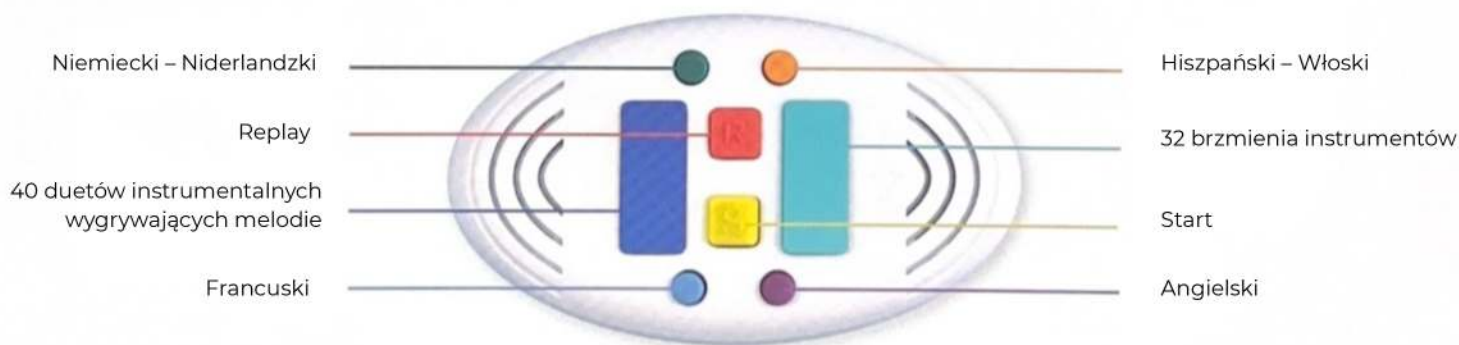


JAK DZIAŁA SKRZYNNKA

- S** żółty przycisk służy do rozpoczęcia nowej partii gry, mieszając losowo fragmenty dźwiękowe.
- R** czerwony przycisk służy do ponownego odtworzenia ostatniego fragmentu muzycznego.
-  służy do wysłuchania po kolei i w kolejności losowej brzmienia 32 instrumentów muzycznych wraz z utworem skomponowanym specjalnie dla tej gry.
-  służy do wysłuchania, celem rozpoznania, 40 fragmentów znanych melodii z repertuaru klasycznego, odegranych przez duet instrumentów. Po rozegraniu kilku partii melodie, jak również odgrywające je instrumenty, staną się łatwo rozpoznawalne.

Cztery niewielkie przyciski w różnych kolorach udzielają odpowiedzi na temat instrumentu lub pary instrumentów, których właśnie wysłuchano.

-  **Przycisk błękitny:** język francuski
-  **Przycisk ciemnozielony:** język niemiecki, a następnie niderlandzki
-  **Przycisk fioletowy:** język angielski
-  **Przycisk pomarańczowy:** język hiszpański, a następnie włoski



ZALECENIA

Grę przechowywać z dala od źródła ciepła oraz słońca. Zachować odległość 25 cm między skrzynką dźwiękową a uchem. Wyjąć baterię, jeśli gra nie jest używana przez kilka tygodni.

WYJMOWANIE I WKŁADANIE BATERII WYMIENNYCH

Wymiany baterii powinna zawsze dokonywać osoba dorosła. W celu wymiany baterii: aby mieć dostęp do przegródki na baterie odkręcić śrubkę klapki przegródki za pomocą śrubokrętu krzyżakowego. Wyjąć zużyte baterie i włożyć w ich miejsce 2 nowe baterie alkaliczne AAA o napięciu 1,5 V, zwracając uwagę na właściwe ułożenie baterii biegunami (zgodnie ze wskazaniem na produkcie). Nie mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) oraz ładowalnych. Umieścić z powrotem klapkę i całkowicie dokręcić śrubkę. Baterie nieładowne nie powinny być ładowane ponownie. Baterie ładowalne powinny być ładowane pod nadzorem osoby dorosłej. Baterie ładowalne powinny być wyjęte z urządzenia przed ponownym ładowaniem. Nie powinno się mieszać baterii nowych oraz zużytych. Zaciski baterii nie powinny być narażone na krótkie spięcie. Powinno się zachować niniejszą notkę, ponieważ zawiera istotne informacje.

POCZĄTEK GRY – Po włożeniu baterii i uruchomieniu skrzynki

1 – Rozpoznawanie instrumentów

Jeśli gra się z małym dzieckiem nieznającym instrumentów, należy położyć przed sobą planszę stroną z „instrumentami”.

Nacisnąć  i upewnić się, czy dziecko rozpoznaje instrument. Jeśli nie rozpoznaje, wcisnąć kolorowy przycisk odpowiadający właściwemu językowi i wskazać dziecku instrument na planszy. Wyjaśnić dziecku, że powinno zapamiętać jego nazwę i kształt, by móc kontynuować grę. Wy tłumaczyć dziecku również, czy to instrument dęty czy strunowy, posługując się informacjami zamieszczonymi w tabeli.

	Instrumenty dęte – drewniane
	Instrumenty dęte – blaszane
	Instrumenty strunowe uderzane, szarpane lub pocierane
	Instrumenty perkusyjne z membraną skórzaną
	Instrumenty perkusyjne metalowe
	Instrumenty perkusyjne, uderzane i przeszkadzajki

Aby ułatwić zapamiętywanie brzmienia każdego z instrumentów, należy spróbować znaleźć charakteryzujące go słowa, kojarząc je z innymi doznaniem: niski, wysoki, syntezatorowy, ale również mroczny, krystaliczny, wesoły, odświeżający, egzotyczny, smutny, euforyczny, pobudzający, itp.

Powtórzyć powyższe czynności dla wszystkich 32 instrumentów. Kiedy dziecko opanuje skojarzenie między obrazkiem a dźwiękiem, wtedy można rozpocząć pierwszą partię.

Wcisnąć  kończąc część poświęconą nauce, jak po każdej grze.

2 – Zabawa w rozpoznawanie instrumentów

Gracze oddzielają pionki w różnych kolorach i wybierają swój kolor: niebieski, żółtozłoty, różowy, zielony.

Wcisnąć żółty przycisk S, a następnie przycisk turkusowy, co wyzwala pierwszy dźwięk jakiegoś instrumentu. Kiedy tylko któryś z graczy rozpozna lub wydaje mu się, że rozpoznaje instrument, kładzie swój pionek na polu z rozpoznanym instrumentem. Następnie, chcąc poznać poprawną odpowiedź, należy wcisnąć niewielki okrągły przycisk z wybranym językiem. Jeśli odpowiedź faktycznie jest poprawna, wszyscy gracze, którzy umieścili swoje pionki na właściwym polu, zostawiają je w tym samym miejscu.

Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, pionek wraca z powrotem do pudełka. Pod koniec partii zlicza się pionki w poszczególnych kolorach obecne na planszy, co pozwala wyłonić zwycięzcę. Zwycięża gracz, który ma najwięcej pionków na planszy. Między zwyciężskimi graczami może również dojść do remisu.

PORADA:

Aby łatwiej rozpoznać instrument, należy najpierw ustalić rodzinę, do której on należy: czy to instrument dęty czy strunowy? Warto także przypomnieć sobie przymiotniki przyswojone podczas nauki rozpoznawania instrumentów.



3 – Zabawa w rozpoznawanie duetów instrumentów

Położyć przed sobą planszę stroną „duety instrumentów”.

Ta wersja gry jest o wiele zabawniejsza i interesująca, ale także bardziej złożona, ponieważ trzeba nadstawić ucha, aby rozpoznać 2 instrumenty grające w duecie znaną melodię. A zatem, nawet nie znając tytułu melodii, można znaleźć poprawną odpowiedź. Takie ćwiczenie pozwala przede wszystkim nabyć podstawy kultury muzycznej poprzez zapamiętywanie nazw niektórych utworów oraz nazwisk ich twórców. Gra zachęca także graczy do zdobywania i wzbogacania wiedzy muzycznej.

Jak w przypadku poprzedniej wersji gry, duety instrumentów słysząc w kolejności losowej, po wciśnięciu przycisku niebieskiego przycisku na skrzynce. W każdej partii melodie pojawiają się w innej kolejności, dzięki czemu nie można się nimi znużyć.

Melodie są ułożone w miarę chronologicznie. Na przykład, jeśli obecny jest ten sam duet instrumentów, zostały one umieszczone obok siebie, w celu ułatwienia poprawnej odpowiedzi.



-  muzyka renesansu
-  muzyka baroku
-  muzyka klasycyzmu
-  muzyka neoklasycyzmu i romantyzmu
-  muzyka nowocześniejsza, od XIX w. do ery współczesnej
-  muzyka tradycyjna i ludowa z wszystkich epok

Taki podział jest pomocny dla graczy (zwłaszcza dorosłych), choć należy pamiętać, że nie jest on przesadnie rygorystyczny. A zatem, słysząc na przykład klawesyn, należy szukać odpowiedzi w górnych liniach, ponieważ jest to instrument będący przodkiem fortepianu i grano na nim w XVII i XVIII w. Słyszając kastaniety, należy z kolei przyglądać się linii na dole.



POCZĄTEK PARTII:

Nacisnąć żółty przycisk S, a następnie niebieski przycisk. Kiedy tylko gracze rozpoznają lub wydaje im się, że rozpoznają oba instrumenty wybrzmiewające w melodii, kładą swoje pionki na polu z właściwym duetem. Następnie należy wcisnąć niewielki okrągły przycisk z wybranym językiem wskazujący odpowiedź. Jeśli ta jest poprawna, wszyscy ci, którzy położyli swój pionek na właściwym polu, pozostawiają go w tym samym miejscu.

Jeśli odpowiedź jest błędna, należy odłożyć pionek na bok. Gra toczy się do momentu wyczerpania puli pionków.

ZAKOŃCZENIE PARTII:

Zwycięża gracz, który ma najwięcej pionków na planszy – maksymalnie może ich mieć 36. Odgadnięcie 36 z 40 melodii to naprawdę wspaniały wyczyn. Może się także zdarzyć remis pomiędzy zwycięskimi graczami. Aby ustalić porządek kolejnych zwycięskich graczy, zlicza się pionki w wybranym przez nich kolorze.