

Divertimenti

**JUEGOS PARA AMENIZAR
EL APRENDIZAJE MUSICAL DE LOS NIÑOS**

NESSY MUHR

Nessy Muhr nació en Buenos Aires; cursó estudios de piano con Vincenzo Scaramuzza y de pedagogía musical con Violeta Gainza. Para enseñar lectura musical a los niños creó estas competencias y juegos musicales. Sus largos años de experiencia como profesora de piano le han convencido que más divertido que los exámenes son los *Desconciertos* o *Crazy Concerts* que detalla en este libro. La finalidad es siempre la misma: que los niños se expresen a través de la música con alegría y entusiasmo.

Dedico esta obra a mis queridos alumnos, pasados, presentes y futuros, que me han hecho disfrutar de una segunda infancia jugando estos juegos con ellos.

Divertimenti

Juegos para amenizar el aprendizaje musical de los niños

Diseño cubierta: Mateo & Solano

1ª edición: marzo de 2006

© Nessy Muhr

© DINSIC, Publicacions Musicals, S.L. - Santa Anna, 10, E 3a, 08002-Barcelona

Maquetación: DINSIC GRÀFIC

Depósito Legal: B-4.986-2006

I.S.M.N.: M-69210-409-4

I.S.B.N.: 84-95055-28-7

La reproducción total o parcial de esta obra por cualquier procedimiento, incluida la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo, quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización expresa del editor o entidad delegada, y estarán sometidas a las sanciones establecidas por la ley.

Distribuye: DINSIC Distribuciones Musicales, S.L.
Santa Anna, 10, E 3a - 08002 Barcelona
Tel.+34 93.318.06.05 - Fax +34 93.412.05.01
e-mail: dinsic@dinsic.com
www.dinsic.com - www.dinsic.es

Prólogo

Este libro debe su gestación al apoyo que me ha brindado la profesora Violeta Hemsy de Gainza quien fue la impulsora de mis búsquedas pedagógicas. También agradezco la cooperación de mi hermana Dolly Muhr de Onetti y la colaboración del Sr. Frank Wolf quien aportó las fotografías. Mis más sinceros agradecimientos a todos ellos y por supuesto a mis alumnos, quienes inspiraron estos juegos.

Todo profesor de música ha sido niño y ha estudiado música en su infancia o adolescencia. Los recuerdos de las alegrías así como los sinsabores son imborrables: la felicidad de interpretar una obra favorita, las sorpresas que deparan los diferentes estilos, el progreso cuando se estudia bien, son las facetas positivas. ¿Pero qué decir de la teoría y el solfeo? Un futuro profesional los acepta y hasta llega a encararlos con responsabilidad, pero trabajando con niños hay que dosificarlo con alegría, humor y juegos.

En el parvulario se trabaja el ritmo y la entonación mediante canciones que exigen juegos, actuación, movimiento corporal y competencia, lo cual resulta muy gratificante*. Y cuando se inicia el estudio de un instrumento, ¿por qué dejar de jugar y divertirse? En la presente obra proponemos la posibilidad de absorber los elementos técnicos y teóricos de la música a través de juegos y competencias.

Yo soy profesora de piano, doy clases individuales, pero trato de juntar a los alumnos que tengan un nivel similar y sean vecinos de clase durante quince minutos para realizar juegos. Si los acompañan familiares (hermanos o padres) también se pueden incluir y adiestrar. Jugar a "¿Quién tiene la nota más alta?" o adivinar qué ritmo toca el compañero, o reconocer intervalos haciendo salto en largo, etc, resulta muy divertido para todos.

Ofrezco muchas ideas que seguramente serán ampliadas por los profesores y alumnos. Entonces a jugar a las cartas y al Bingo ¡y que el mejor gane!



Nessy Muhr

*Para la iniciación del niño publiqué en Editorial Ricordi "15 Juegos Musicales para jardín de infantes" B. A. 13036 y "15 Juegos Musicales para escuela primaria" B. A. 13037.

Notas

1. Pizarra magnética con pentagramas

Objetivo:

Reconocimiento de líneas y espacios, sonidos conjuntos y disjuntos, esquemas melódicos y acordes.

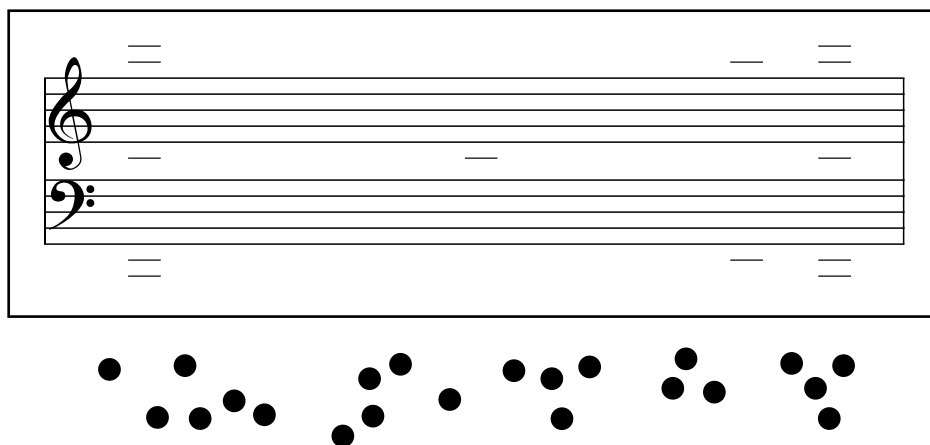
Materiales:

Una lámina de metal aproximadamente de 0,20 por 0,40 m pintada de blanco con dos pentagramas superpuestos (clave de sol y clave de fa) con una línea adicional entre ambos y varias líneas adicionales agudas y graves. Son necesarias, por lo menos, 16 fichas imantadas redondas para colocar en el pentagrama como notas.

Juego:

Ofrecer los imanes a los niños y observar como se rechazan o atraen dependiendo de sus polos. Deslizar un imán sobre un papel moviendo otro debajo del papel, apilarlas haciendo columnas, etc.

Colocar la pizarra sobre el atril del piano y ubicar las fichas en líneas y espacios. Reconocer el Sol de la clave de sol y el Fa de la clave de fa, hacer notar su posición simétrica y la correlación del Do_2 y el Do_4 . Tocar lo "escrito" en el piano y crear escalas y esquemas. También se pueden componer canciones y cuando son lindas pasarlas a un cuaderno.



Ritmos

1. Cartones: Tamaño = Duración

Objetivo

Reconocimiento de las figuras rítmicas y su relación.

Materiales

Utilizar tiras de cartón blanco (pueden ser las que se usan en las panaderías para proteger las tortas).

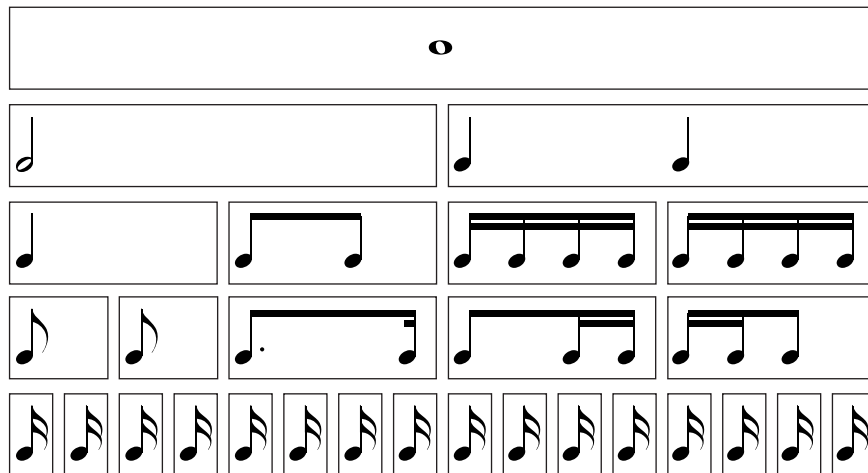
Juego

Elegir dos cartones largos (aproximadamente de 0,40 m) uno de estos representa a la redonda. El niño escribe una redonda en el centro. Luego corta la otra tira por la mitad y escribe una blanca en el centro de una de ellas. Y así sucesivamente para las demás figuras.

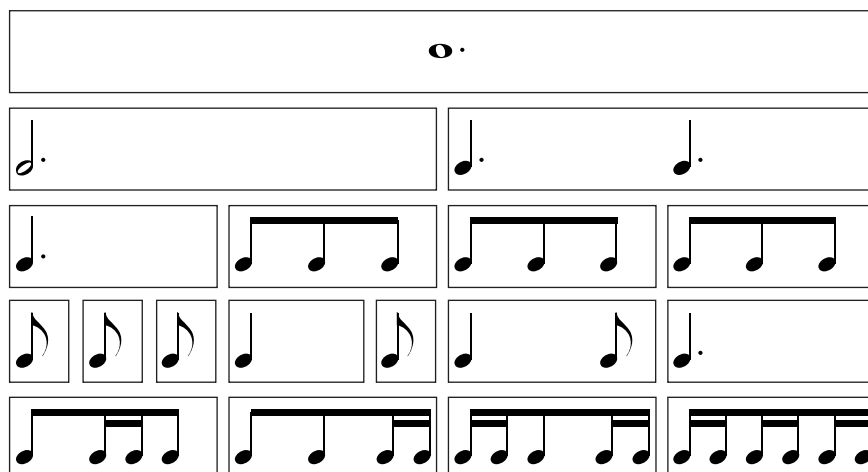
El profesor tiene preparados varios juegos, y coloca una al lado de otra una serie de figuras empezando por las más fáciles. Seguidamente el alumno diciendo "ta" recita los valores (la redonda vale cuatro = ta a a a). Preparar corcheas unidas de dos en dos, semicorcheas de cuatro en cuatro, figuras con puntillo, etc. Siempre respetando la relación de tamaño = duración. Cuando se estructuran algunos compases usar palillos como líneas divisorias.

*El uso de palabras rítmicas es muy recomendable. Para el compás compuesto usar cartones con tres corcheas, negra y corchea, negra con puntillo, etc.

Compás simple



Compás compuesto



*Para palabras rítmicas consultar la obra de Violeta Hemsy de Gainza La iniciación musical del niño, pág. 83 y siguientes. Edición Ricordi Americana.

Lectura y entonación

1. Bingo melódico

Objetivo

Reconocimiento de sonidos, entonación.

Materiales

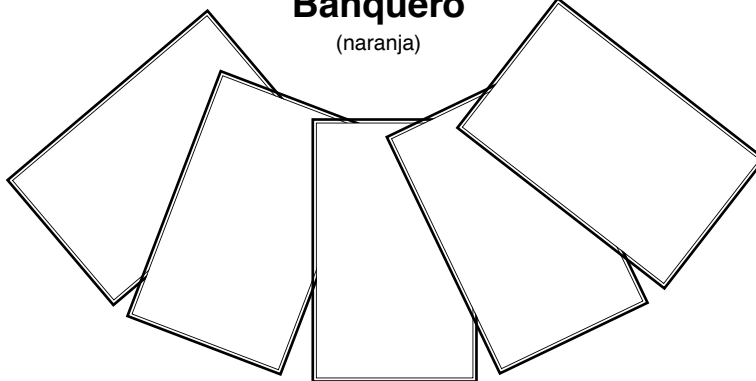
Preparar tres o cuatro tiras pentagramadas con cuatro esquemas en cada una, como en el bingo rítmico, pero sin valores rítmicos, primero usando solamente dos notas, por ejemplo, Do Sol Do Sol Do o Do Do Do Sol Do, etc, en una tira; luego en otra tira Do Mi Mi Do Sol o Do Mi Do Sol Mi, o cuatro notas mezcladas, Do Mi Sol La, o Do₃ Mi₃ Sol₃ Do₄. Copiar cada esquema en una cartulina individual de otro color, que serán para el “banquero”.

Juego

Como en el bingo rítmico, dos o tres alumnos tienen tiras con esquemas melódicos. El que hace de “banquero”, quien también puede tener una tira, toma todas las cartulinas individuales que reproducen esos esquemas, y los toca en un instrumento o las entona con o sin nombre de notas. Las van reclamando los jugadores y el que completa primero su tira es el ganador; se cambia de “banquero”, se entregan las tiras al jugador de la derecha y el juego continúa.

Banquero

(naranja)



J u g a d o r e s

(verde)

Intervalos

1. Reconocimiento de intervalos

Objetivo

Reconocimiento auditivo de intervalos.

Materiales

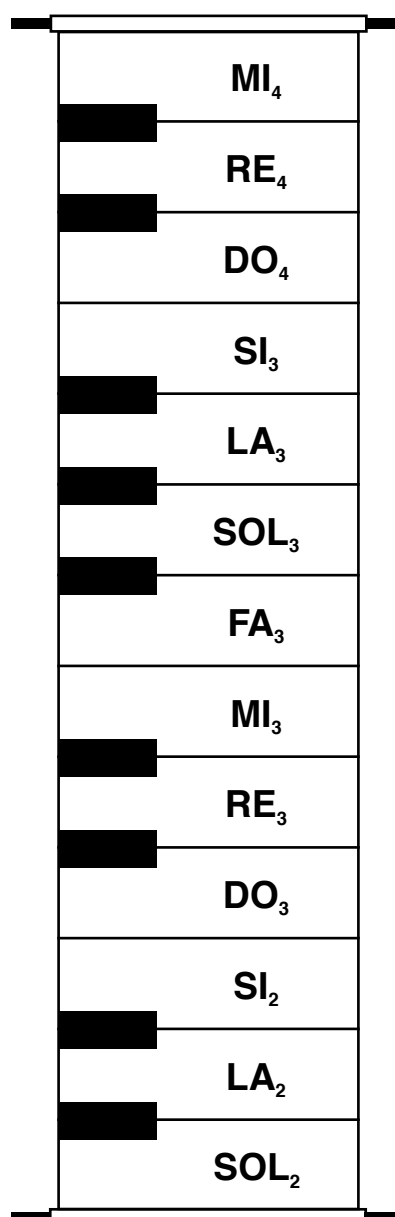
Una alfombra alargada de tela gruesa de 2,20 m por 0,50 m con divisiones cada una de 0,15 m. En cada casilla se escribe en letras el nombre de las notas en forma consecutiva. Se puede empezar por el Sol₂ (debajo del Do₃ central) y continuar hasta el Mi₄. Imitando el teclado, insertar pedacitos de tela para las teclas negras (si se usa tela de vaqueros se puede utilizar el anverso donde el color es más oscuro).

Juego

Doblar la alfombra hacia abajo, si ésta empieza con el Sol₂, de manera que el niño pise el Do₃ como primera nota. Para practicar dar un paso desde el Do al Re, Do Mi, Do Fa, etc, escuchando los intervalos tocados por un instrumento o cantados. Los niños se divierten mucho saltando a la 8ª, 9ª o 10ª.

El profesor toca o canta intervalos y el alumno debe reconocerlos pisando las casillas correspondientes. Tomar conciencia de la escala, entonando interiormente los sonidos conjuntos hasta llegar al indicado. Utilizar el comienzo de canciones para identificar intervalos, por ejemplo para la 2ª, *Cumpleaños feliz*, la 3ª, *Sobre el puente de Avignon*, la 4ª, *Arroz con leche*, la 5ª, *Ah vous dirai je mamman!* (Mozart variaciones) y la 6ª, *Canción del brindis* del primer acto de *La Traviata* de Verdi.

Se pueden tocar intervalos melódicos o armónicos: estos últimos se deben analizar, escuchando como suenan, si consonantes o disonantes. Tratar de saltar sobre las dos notas del intervalo a la vez. Incluyendo sostenidos y bemoles se enriquece el ejercicio.



Otros juegos para jugar en sociedad o en equipo

1. El juego de la tuba*

Objetivo

Realizar ejercicios rítmicos, leer notas y contestar preguntas relacionadas con la teoría y la cultura musical en general.

Materiales

Una cartulina grande que contiene el dibujo de una tuba, a semejanza del juego del "Monopoly". El recorrido corresponde a un camino que nace en la campana de la tuba, dando una vuelta ovalada y otra dentro de ésta hasta salir por la embocadura. Las casillas coloreadas alternando el verde, plateado, azul, rojo y dorado, se numeran del 1 al 10 para facilitar la salida, y luego siguen hasta el final sin numerar.

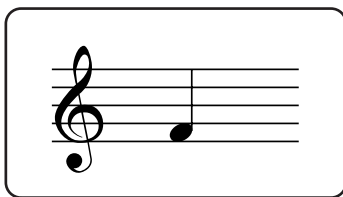
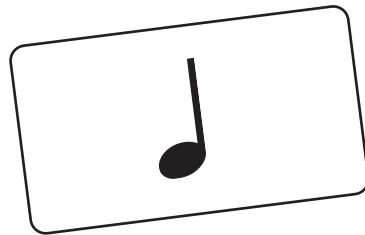
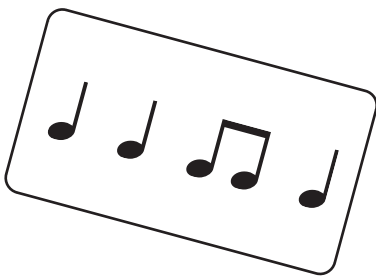
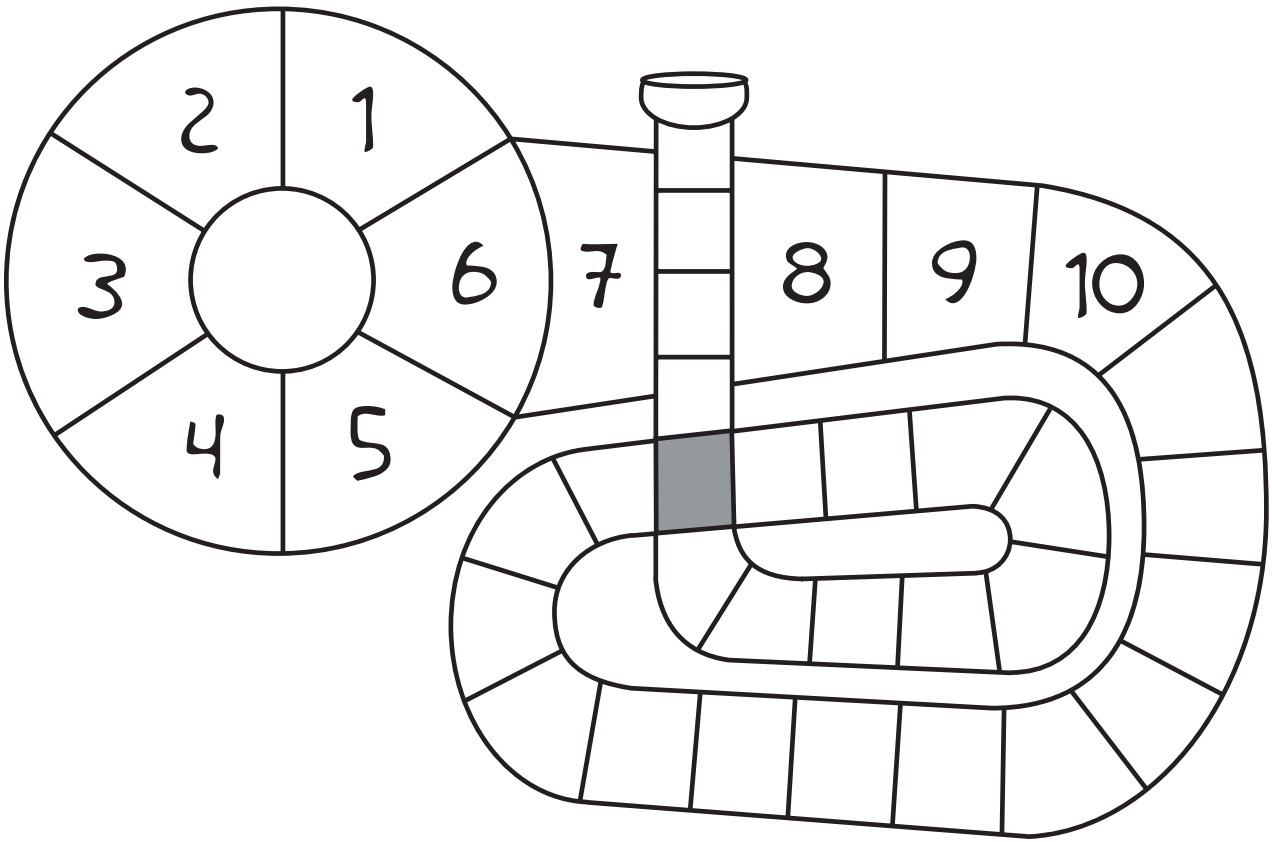
Se preparan cajas (se pueden utilizar cajas grandes de fósforos) forradas de diferentes colores que correspondan a los colores de las casillas.

- Caja verde: contiene tarjetas de cartulina de color verde claro donde estan escritos ritmos que hay que palmear. O pueden superponerse dos ritmos diferentes que se ejecutan golpeando la mesa con las dos manos coordinadas.
- Caja plateada: tarjetas blancas en las cuales figuran un pentagrama con su correspondiente clave y una nota.
- Caja azul: tarjetas celestes que contienen preguntas relativas a la teoría musical, por ejemplo, ¿Cuántas corcheas entran en una negra con puntillo?
- Caja roja: tarjetas rosas con preguntas relativas a la historia de la música. Por ejemplo "¿Quién escribió *Para Elisa*?" o "Nombrar tres compositores clásicos".
- Caja dorada: Contiene tiras con ritmos de 2, 3 ó 4 tiempos, de varios compases, utilizando figuras y silencios. Comentar las anacrusas y palmear nombres propios reconociendo los que tienen anacrusas.
- Caja especial: Cuando al tirar los dados salen dos números iguales el jugador debe sacar una tarjeta de la caja especial: estas tarjetas tienen escritas palabras como alegre, triste, rápido, lento, lluvia, avión, locomotora, etc. El niño debe tocar con un instrumento música que refleje el carácter de la tarjeta, improvisando o eligiendo una pieza que cumpla con el requisito.

Juego

Como en el "Monopoly" participan varios niños; cada uno tiene una ficha pequeña con la cual adelanta por las casillas al arrojar los dos dados. Cuando el jugador cae en una casilla de un color determinado, debe extraer una tarjeta de la caja correspondiente y cumplir con su mandato. Y continúa la ronda hasta que algún participante llega a la meta. La casilla sombreada puede servir como comodín: cuando alguien cae en ella tiene permiso para tomar el camino de la salida final, sin dar la vuelta interna.

*Este juego fue creado por mi alumna la profesora María Teresa Guastavino de Buteler, y adoptado por mí por responder a lo lúdico en la enseñanza musical.



Sugerencias para un *Desconcierto*

Concierto loco o Crazy Concert

Para darles estímulo a los niños que estudian un instrumento se utilizan pruebas especiales a la manera de los conservatorios o institutos, o recitales, que pueden realizar los profesores en sus casas o en salas de concierto.

Pero existe otro tipo de recital que atrae mucho a los alumnos y a los padres: para evitar el nerviosismo y la solemnidad propio de exámenes y recitales serios se puede realizar un concierto menos serio, desconcertante, un *Crazy Concert* un concierto loco.

A continuación, sugiero una cantidad de números que resultarán amenos, divertidos y hasta absurdos, pero la meta es siempre la misma: lograr que los alumnos estudien más, para tocar en público y de paso divertirse.

Hay que sorprender

La Sinfonía Sorpresa de Haydn

Como primer número, sugiero la *Sinfonía Sorpresa* de Haydn: el segundo movimiento ofrece 8 compases (repetidos o no) *pianissimo* seguidos de un acorde *fortissimo*. Se puede hacer un arreglo a cuatro manos o más. Pero no es el ataque fuerte del acorde que desconcierta sino la percusión de muchos instrumentos manejados por los demás alumnos (que los mantenían ocultos) lo que sorprenderá y asustará al auditorio.

El Gallo pinto

Nuevamente dos o más niños tocan esta melodía suavemente, pero al repertirla se superpone el cacareo de gallos y gallinas. El estruendo es terrible: se logra un buen efecto con envases plásticos (de yogurt, por ejemplo) perforadas en la base, por la cual se pasa un piolín de unos 0,50 m sujeto al fondo por un pedazo de palillo. Un trozo de tela mojado se desliza apretadamente por el piolín (el sonido resultante imita a una gallina histérica). Varios chicos manejan estos aparatos y todo el mundo se divierte.

Silencio es salud

Deben prepararse previamente fragmentos de obras conocidas que tocarán dos pianistas a cuatro manos o a dos pianos (también puede ser un solista pero es más efectivo si son dos). Tocan un fragmento de 6 o 7 compases y se detienen sorpresivamente con un corte intempestivo que no contempla un final de frase. Esperan diez segundos en silencio. Eso da lugar a que el público no entienda el porqué de la detención, y ofrece la oportunidad de tratar de reconocer la obra tocada. Así se suceden diferentes fragmentos con sus correspondientes pausas. El público queda frustrado por las interrupciones pero disfruta del silencio que hacía falta.

Apéndice Musical

Fa-Do-Sol-Re-La-Mi-Si (El orden de los sostenidos) (pág. 34)

Los alumnos recitan o entonan el orden de los sostenidos, completo o acortado, ajustándose al esquema de la mano izquierda.

A-Si-Mi-La-Re (el orden de los bemoles) (pág. 35)

Los alumnos recitan o entonan el orden de los bemoles siguiendo la melodía de la nota superior de la mano derecha.

Collage de dos minués de Bach (pág. 37)

Conviene hacer esta obra a dos pianos.

Bach Boogie (pág. 40)

No soy la primera persona que ha agraviado este minué transformándolo en boogie. Pido disculpas en nombre mío y de los demás.

Cumpleaños feliz (pág. 41)

El comienzo del estudio op. 25 n°1 de Chopin se presta para hacer un hermoso arreglo de esta conocida canción, y agasajar con ella a los amigos.

Escaleras a la luna (pág. 42)

Es fácil inventar variantes sobre "Blue Moon". Esta versión insiste en las escalas y trinos. Emplea diferentes posiciones para los acordes tradicionales.

Para Eliza Farrancho (pág. 43)

Las obras demasiado populares están condenadas a ser manoseadas. Lamentablemente esto ocurre en esta pieza con excesos de Mi, Re sostenido y ritmos de jazz.

Concierto didáctico

Para no dejar de lado las cosas más serias, todos los años doy un concierto de piano para mis alumnos, seleccionando obras clásicas de corta duración, con explicaciones acerca del compositor y su estilo. Es necesario que los niños pierdan el temor a los recitales, en los cuales están obligados a estar sentados y quedarse quietecitos durante una hora, y que disfruten escuchando obras conocidas o nuevas para ellos.

Fa-Do-Sol-Re-La-Mi-Si (El orden de los sostenidos)

Nessy Muhr

Decidido

f *mf* *f*

p *mf* *más dulce*

mp *p* *dim. y rit.*

f

Es el or - den de los sos - te - ni - dos ¡ya lo sé!

1 2 1 2 1 3 5

Índice

Notas

1. Pizarra magnética con pentagramas	pág. 4
2. Alfombra de tela con pentagramas	pág. 5
3. Cartones tamaño tecla	pág. 6
4. La carta con la nota más alta	pág. 7

Ritmos

1. Cartones: tamaño = duración	pág. 9
2. Cartas con figuras y silencios	pág. 10
3. Cartulinas con esquemas rítmicos	pág. 11
4. Bingo rítmico	pág. 12

Lectura y entonación

1. Bingo melódico	pág. 13
2. Cuento con notas	pág. 14
3. Adivinanza de canciones	pág. 16

Intervalos

1. Reconocimiento de intervalos	pág. 18
2. Cartas con intervalos	pág. 19

Otros juegos para jugar en sociedad o en equipos

1. El juego de la tuba	pág. 20
2. Adivinanza de abreviaturas y símbolos	pág. 22
(láminas de fotos en color)	
3. Tempi	pág. 23
4. El juego de las sillas	pág. 24
5. Reconocimiento de imágenes	pág. 26
6. Oficio mudo	pág. 28

Sugerencias para un Desconcierto

Hay que sorprender	pág. 29
Collages	pág. 30
Adivinanzas	pág. 30
Conjuntos	pág. 31
Disfraces	pág. 31
Piano preparado	pág. 31
Piano desafinado	pág. 32
Cuentos musicales	pág. 32
Campeonato de velocidad	pág. 32
Sostenidos y bemoles	pág. 32

Apéndice Musical

Fa-Do-Sol-Re-La-Mi-Si (Nessy Muhr)	pág. 34
A-Si-Mi-La-Re (Nessy Muhr)	pág. 35
Collage (arreglo: Nessy Muhr)	pág. 37
Bach Boogie (arreglo: Nessy Muhr)	pág. 40
Cumpleaños feliz (arreglo: Nessy Muhr)	pág. 41
Escaleras a la luna (Nessy Muhr)	pág. 42
Para Eliza Farrancho (Nessy Muhr)	pág. 43

ÁLBUM DE FOTOS



NOTAS
1. PIZARRA MAGNÉTICA



NOTAS
2. ALFOMBRA DE TELA