

El Reino Mágico Musical

Juego con Campanas

Objetivos

Desarrollar un trabajo con el oído interno

Aprender una canción a través de un juego

Desarrollar atención, concentración y capacidad de respuesta a través de una actividad lúdica

Preparación de materiales

- Espacio amplio y cómodo para ubicar a los participantes en un círculo
- Juego de campanas de mano diatónicas de una octava
- Instrumento armónico para el acompañamiento de las melodías



Inicio

Había una vez un reino mágico musical de elfos que estaba custodiado por una barrera que se formaba con una melodía que debía ser interpretada perfectamente, de lo contrario, los malvados orcos invadirían el reino y destruirían todo a su paso. Si uno de los elfos no tocaba la campana correcta en el momento preciso, la Reina (o el Rey) expulsarían a dicho elfo de sus tierras...

Con esta historia (que puede ser cambiada) comienza la actividad de interpretación de la pieza **Boing, Boing** de Polo Vallejo. En el sentido práctico de la clase, la idea es que se interprete la pieza musical y si un participante se equivoca pasa a la parte final del círculo (la cola). Los demás participantes avanzan a la derecha. Al final quien quede sentado al inicio del círculo (la Cabeza) será el ganador.



Desarrollo

En la segunda parte de la actividad, después de cantar la melodía varias veces, el profesor asigna una campana (en orden ascendente de la escala de Do Mayor) a los primeros 8 participantes que se encuentran en el círculo. Vamos a dividir la pieza en Melodía 1 y Melodía 2. los participantes con campana, tocan la melodía 1 con los sonidos correspondientes, el profesor dará una serie de pistas para ser tenidas en cuenta como:

- La melodía está compuesta por 8 sonidos. (Se tocará en *Loop*).
- Hay una campana que no pertenece a la melodía (hay que descubrirla).
- Los participantes irán descubriendo la melodía en la medida que van tocando.
- Cuando se repita la melodía 1, los participantes que no tienen campana, cantarán la melodía 2 (en cierta forma como medio de distracción al grupo que tiene las campanas, ver partitura).

Cierre

Estas dos melodías en realidad hacen parte de un canon y como actividad final, podemos pedir todo el grupo que cante las dos voces trabajadas durante la clase.

Consideraciones

La canción utilizada para esta actividad es un canon de Polo Vallejo, perteneciente al libro ***19 cánones circulares, 15 miniaturas corales***. Madrid: Mundimúsica Ediciones, 2000.

La tercera voz de este canon no es empleada en esta secuencia.

El juego - recurso ***Cabeza y Cola***, (incorporado a este mismo juego). Es un perfecto ejemplo para enseñar a nuestros estudiantes que "el error" puede ser superado ya que es visible en esta actividad el avance de los participantes en la medida que otros se van equivocando.

Este juego brinda confianza a los estudiantes y desarrolla la atención, concentración e imaginación junto al respeto por el espacio sonoro y seguimiento de instrucciones.

**Campanas de
mano**