

## Juego circular con Boomwhackers

# UNO Musical

**E**ste juego es utilizado para la presentación de los tubos sonoros (Boomwhackers). De la misma manera como se juega el UNO (popular juego de cartas con números, figuras y colores) se realiza esta actividad. El juego se puede realizar en varios niveles. Antes que nada, los estudiantes deben conocer una serie de reglas generales para la utilización de los tubos, cuidados sonoridad, técnica, etc. La realización de esta actividad con éxito depende del seguimiento de las reglas de juego.



### Reglas iniciales

- Respetar el turno.

- Se debe golpear el tubo con la mano para unificar el timbre.
- No se deben hacer sonidos adicionales con los tubos.

## Pasos del juego

### Nivel 1

1. Los participantes se ubican en círculo con el profesor.
2. A cada participante se le asigna un tubo.
3. Dentro del círculo el participante que está a la izquierda del profesor, será la “cabeza” del juego, mientras que el participante que está a la derecha del profesor será la “cola” del juego.
4. Cada participante debe tocar un sólo sonido de manera secuencial (nivel 1 de juego).
5. El sentido del juego va por izquierda (al igual que el juego original de cartas)
6. Quien se equivoque pasa a la cola, quiere decir pasa a la derecha del profesor como último jugador en el círculo (quien esté distraído y toque muy tarde o no toque).

### Nivel 2

1. En el nivel 2 de juego es posible tocar 1 o 2 sonidos.
2. Quien inicia la ronda debe empezar con un sólo sonido, hasta que algún participante toque 2 sonidos.
3. Cuando se escuchan 2 sonidos, el sentido del juego cambia hasta que otro participante toque nuevamente 2 sonidos.
4. Quien se equivoque pasa a la cola.

## Nivel 3

1. En el nivel 3 de juego es posible tocar 1, 2 o 3 sonidos.
2. Quien inicia la ronda debe empezar con un sólo sonido, hasta que algún participante toque 2 o 3 sonidos.
3. Cuando se escuchan 3 sonidos, conservando el mismo sentido, se salta el turno del participante que le correspondía tocar y el juego continúa normalmente.
4. Quien se equivoque pasa a la cola.

## Nivel 4

1. Se continúa jugando con 1,2,3 hasta 4 sonidos.
2. Quien inicia la ronda debe empezar con un sólo sonido, hasta que algún participante toque 2, 3 o 4 sonidos.
3. Si algún participante toca 4 sonidos, la “cabeza” del juego vuelve a iniciar la ronda y el sentido del juego continúa por izquierda.
4. Quien se equivoque pasa a la cola.

## Otras consideraciones

1. Es posible realizar esta actividad para reforzar el pulso en los estudiantes. Todo depende del objetivo del profesor.
2. Es recomendable incrementar el nivel de juego en cada clase para mantener la expectativa de la actividad.
3. No es necesario hacer este juego conservando el pulso.
4. Se debe motivar a los participantes para que toquen lo más rápidamente posible. De esta manera se incrementa el interés y la dinámica de la clase.