

MUSICOTTO

di Dulcetta e Pepito

PRIMA DI GIOCARE

Stabilire le prove da superare in base all'età e al livello musicale raggiunto dai giocatori.

Stabilire quali saranno i premi corrispondenti alle varie classificazioni

Allestire un piccolo spazio dove far eseguire le prove con a disposizione una chitarra, un leggio da tavolo, un poggiatesta, spartiti musicali vari, alcuni strumenti ritmici, oggetti che possano produrre timbri diversi, un foglio pentagrammato, una matita, una gomma da cancellare ecc.

Procurarsi un dado e un numero sufficiente di segnaposto.

Per evitare di rallentare il gioco si consiglia di far eseguire ai giocatori delle prove molto brevi, soprattutto se questi sono numerosi.

REGOLAMENTO

1. Si può giocare con un numero di giocatori - o di squadre - da 2 in su. Prima di giocare vengono stabilite le "Prove" da svolgere che, **solo se superate**, permettono di guadagnare il corrispondente numero di punti.
2. Il primo giocatore viene estratto a sorte o attraverso una conta, mentre gli altri si succedono in ordine procedendo in senso orario. Il gioco comincia dalla casella "Partenza" e i giocatori avanzano attraverso il lancio di un dado.
3. Obiettivo del gioco è arrivare per primi alla casella "Traguardo" con un lancio esatto del dado, aggiudicandosi così il primo premio. Se il Traguardo viene superato, si deve tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccedenza.
4. Il gioco termina quando un giocatore arriva sulla casella "Traguardo"; subito dopo si procede al conteggio dei punti guadagnati dagli altri concorrenti per stabilire la classificazione del secondo, del terzo ecc.
5. Le azioni richieste dalle varie caselle andranno svolte solo quando si arriva sulle stesse con un lancio diretto del dado.



SUONA

Una semplice corda a vuoto, una breve sequenza di suoni, una frase musicale, un piccolo brano ...
La prova vale **5 PUNTI**

LEGGI

Una singola nota, una breve successione di note, una breve sequenza ritmica, un piccolo solfeggio... La prova vale **2 PUNTI**

ASCOLTA e RIPRODUCI

uno o più suoni derivanti dalla voce, da strumenti melodici e/o ritmici ... o anche "rumori" come quello della carta stropicciata, del battito delle mani, di una penna che cade ecc. La prova vale **3 PUNTI**

SCRIVI

una o più note dettate, una o più misure con tempi prestabiliti, figure e simboli musicali...La prova vale **2 PUNTI**

JOLLY

Con il Jolly si **g u a d a g n a n o** automaticamente **10 PUNTI** Il Jolly può essere utilizzato anche prima di una prova per raddoppiare il punteggio oppure per annullare una prova non superata.

CHIAVE

La chiave di violino permette di decidere se utilizzare il numero uscito con il lancio del dado per guadagnare punti o per avanzare di caselle

	SEMIBREVE Avanza di 4 caselle
	MINIMA COL PUNTO Avanza di 3 caselle
	MINIMA Avanza di 2 caselle
	SEMIMINIMA COL PUNTO Avanza di 1 casella
	DUE CROME Avanza di 1 casella
	DIESIS Guadagni 1 punto
	BEMOLLE Perdi 1 punto
	BEQUADRO Annulla l'ultimo punto guadagnato o perso
	RITORNELLO Ripeti il lancio del dado
	PUNTO CORONATO Avanza di un numero a piacere di caselle ma non superiore a 3
	PAUSA DI SEMIMINIMA Fermo un giro