Notas, Cartas e Tabuleiros

Regras de O Caminho das notas

Jogo 01

São utilizadas as cartas das páginas iniciais, aquelas com notas na Clave de Sol e Clave de Fá juntas, sendo que há três caras de azar, a primeira, com sinal de repetição, é para voltar uma casa ou uma rodada, a segunda, com sinal de repetição e D.C.(do começo) é para volta no começo, a terceira, pausas, é para ficar uma rodada sem jogar.

Utilizando botões, de preferência coloridos, e cada participante com uma cor definida, quem completar o tabuleiro inteiro primeiro, ganha o jogo, lembrando que são sempre duas notas colocadas, uma da Clave de Sol, outra da Clave de Fá. Os dois primeiros tabuleiros podem ser utilizados nesse jogo, os tabuleiros da sequência das notas musicais.

Jogo 02

São utilizados os dois primeiros tabuleiros, os da sequência das notas musicais, onde através de flechas, é indicado o caminho a seguir, utilizando botão para cada jogador, caminha-se acertando-se o nome das notas musicais, para determinar a quantidade de notas musicais, pode-se utilizar um dado, ou então, a quantidade de dedos, cada jogador expões 0 ou 1 dedo, a soma é a quantidade que deve avançar, caso acerte o nome da nota.

Jogo 03

Utilizando o tabuleiro Caminho Pelos Compassos, botões, caminha-se pelas retas das linhas, indo para a direita e esquerda, até chegar ao destino, esse tabuleiro precisa ser montado, são duas páginas. Pode-se utilizar figuras rítmicas para determinar a quantidade de casas para andar, ou um dado. As cartas das figuras rítmicas estão no final do livro.

Jogo 04

Utilizando o tabuleiro O Caminho das Notas, nível 1, através das cartas das Figuras Rítmicas, calcula-se a quantidade de casas para andar, as figuras rítmicas possuem seus valores, quando não completar o valor, espera-se a próxima vez para ver se a soma é suficiente. Ganha quem chegar primeiro, é preciso passar por todas as notas, existe uma sequência, e as casas estão numeradas.

Jogo 05

Os tabuleiros dos instrumentos musicais, qualquer um deles, ocupa-se todas as casas, ou teclas, tambores, ou uma linha que representa as cordas. Quem conseguir primeiro a ocupar, ou terminar primeiro os botões, ganha. Pode-se utilizar dedos ou as figuras musicais para calcular a quantidade.

Jogo 06

Utilizando os tabuleiros dos instrumentos musicais, pode-se formar acordes ou cifras, quem formar três primeiro, ganha, ou quatro, cinco cifras. Pode-se utilizar dedos ou as cartas das figuras rítmicas para calcular a quantidade. No caso da bateria, pode-se fazer por levadas rítmicas, para flauta-doce, a posição das notas.

Jogo 07

Utilizando as cartas depois dos tabuleiros, essas vão indicar as notas que serão colocadas, poderão ter as notas alteradas, ou não, fica à escolha. Quem conseguir colocar ou formar o maior número de notas, ganha.

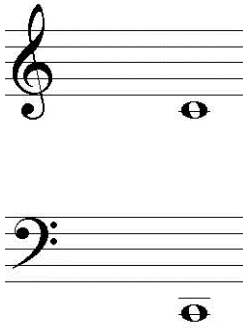
Jogo 08

Com as figuras rítmicas, pode-se jogar rouba monte, jogo da soma, sequência das figuras rítmicas.

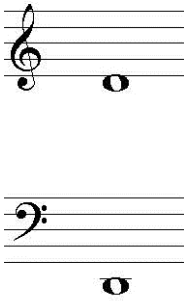
- Rouba Monte, pode-se ter quatro, cinco, seis cartas, ganha quem ficar com o maior monte, onde igual rouba igual, maior rouba menor.
- Jogo da Soma, pode-se utilizar duas, três, quatro cartas, onde quem tiver a maior soma, ganha.
- Sequência das Figuras Musicais, quem montar primeiro a sequência das figuras, ganha. Num primeiro momento, poderá apenas conseguir uma sequência, sem se importar com a ordem dos valores, num segundo momento, arrumar na ordem dos valores é importante.

Jogo 09

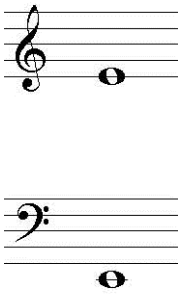
Utilizando as cartas com instrumentos musicais e notas, distribui-se três, quatro, cinco cartas para cada jogador, são as cartas das figuras, o monte é formado pelas cartas da pontuação. Vira-se uma carta do monte, e cada jogador escolhe qual carta que irá baixar. Quem tiver o maior número de pontos, ganha a rodada, ficando com as cartas dos adversários. Quem tiver o maior monte no final, ganha.



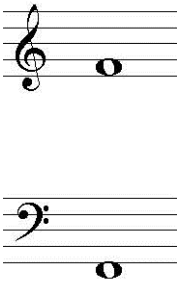
www.macrisan.net
www.macrisan.com



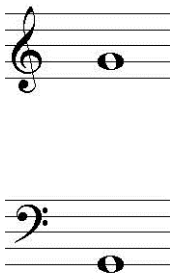
www.macrisan.net
www.macrisan.com



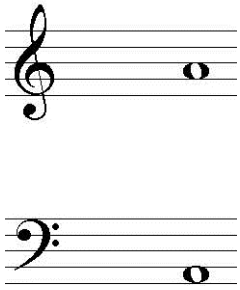
www.macrisan.net
www.macrisan.com



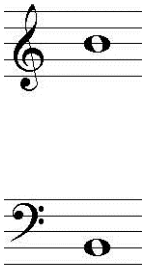
www.macrisan.net
www.macrisan.com



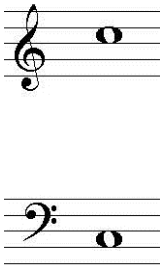
www.macrisan.net
www.macrisan.com



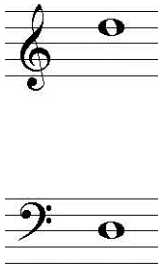
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com

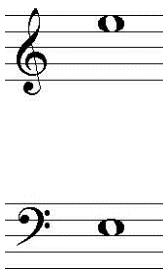


www.macrisan.net
www.macrisan.com

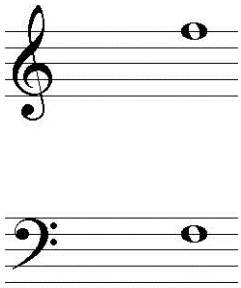


www.macrisan.net
www.macrisan.com

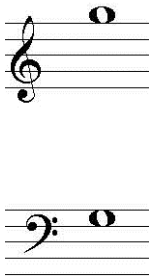
MACRISAN
www.macrisan.net



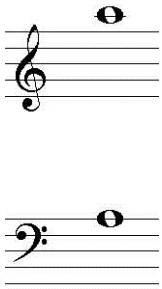
www.macrisan.net
www.macrisan.com



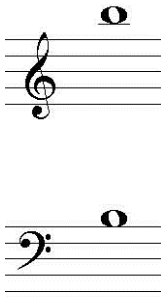
www.macrisan.net
www.macrisan.com



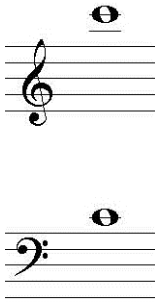
www.macrisan.net
www.macrisan.com



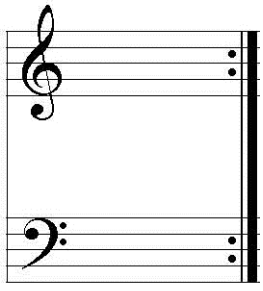
www.macrisan.net
www.macrisan.com



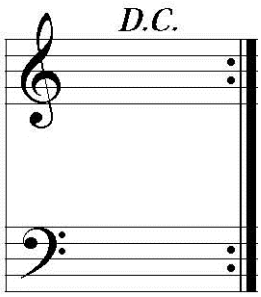
www.macrisan.net
www.macrisan.com



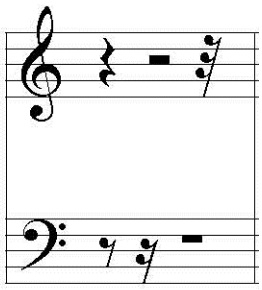
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com

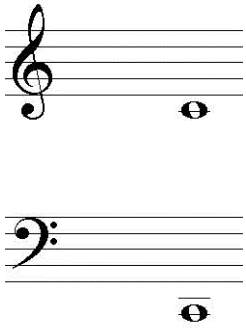


www.macrisan.net
www.macrisan.com

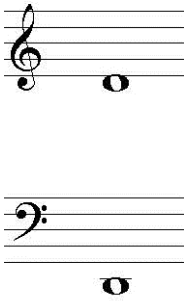


www.macrisan.net
www.macrisan.com

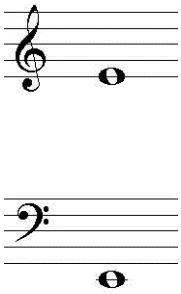
MACRISAN
www.macrisan.net



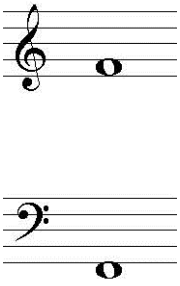
www.macrisan.net
www.macrisan.com



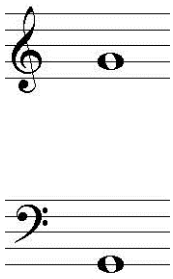
www.macrisan.net
www.macrisan.com



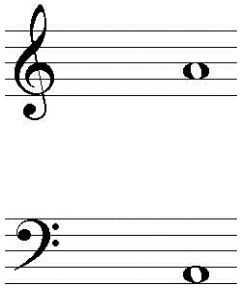
www.macrisan.net
www.macrisan.com



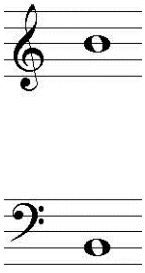
www.macrisan.net
www.macrisan.com



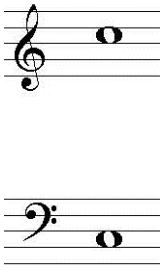
www.macrisan.net
www.macrisan.com



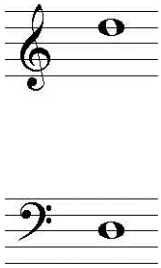
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com

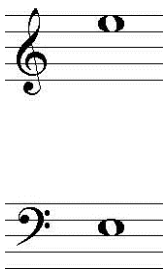


www.macrisan.net
www.macrisan.com

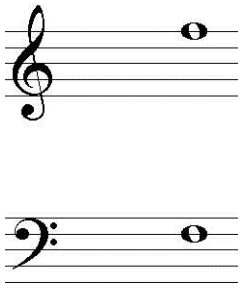


www.macrisan.net
www.macrisan.com

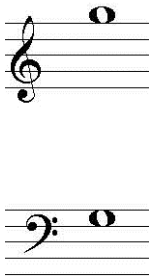
MACRISAN
www.macrisan.net



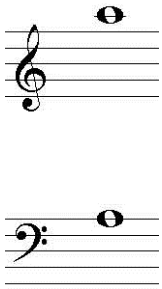
www.macrisan.net
www.macrisan.com



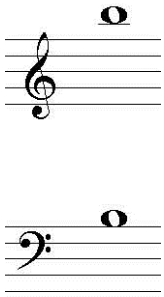
www.macrisan.net
www.macrisan.com



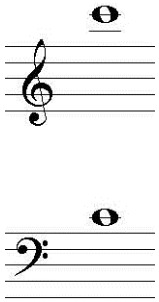
www.macrisan.net
www.macrisan.com



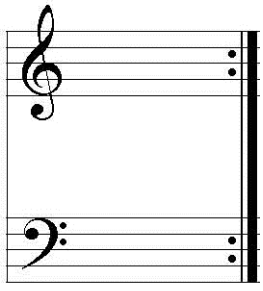
www.macrisan.net
www.macrisan.com



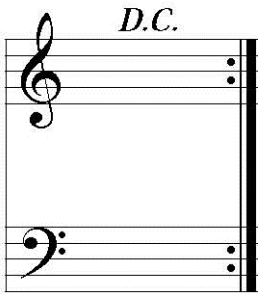
www.macrisan.net
www.macrisan.com



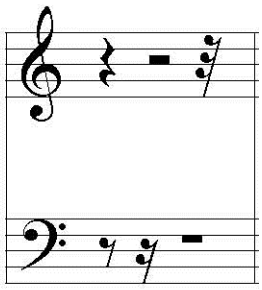
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com

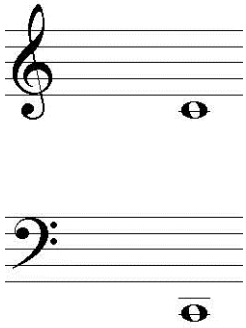


www.macrisan.net
www.macrisan.com

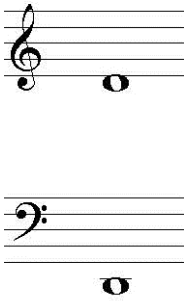


www.macrisan.net
www.macrisan.com

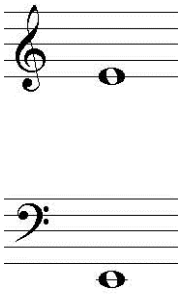
MACRISAN
www.macrisan.net



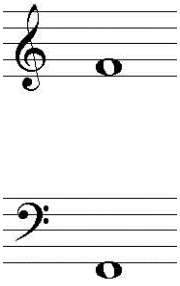
www.macrisan.net
www.macrisan.com



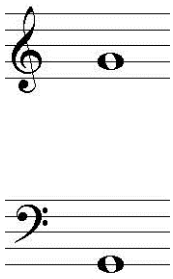
www.macrisan.net
www.macrisan.com



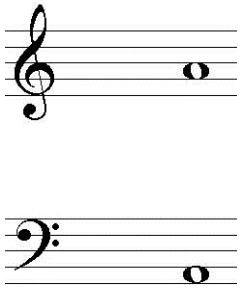
www.macrisan.net
www.macrisan.com



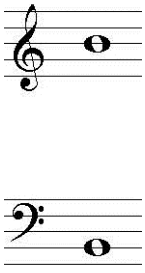
www.macrisan.net
www.macrisan.com



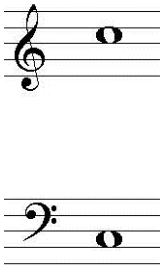
www.macrisan.net
www.macrisan.com



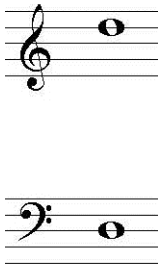
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com

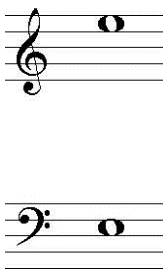


www.macrisan.net
www.macrisan.com

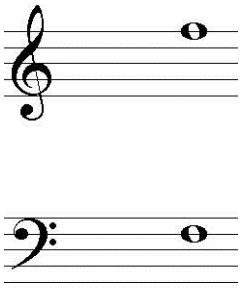


www.macrisan.net
www.macrisan.com

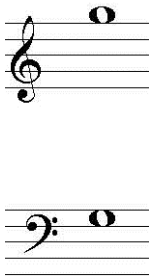
MACRISAN
www.macrisan.net



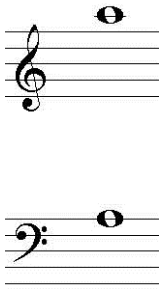
www.macrisan.net
www.macrisan.com



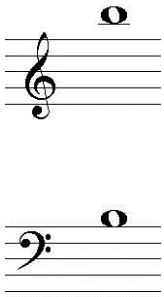
www.macrisan.net
www.macrisan.com



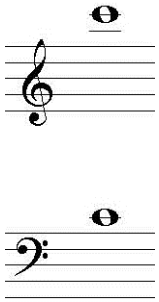
www.macrisan.net
www.macrisan.com



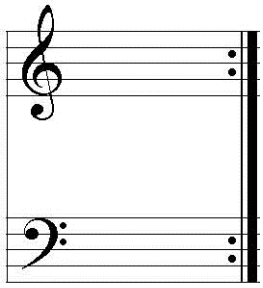
www.macrisan.net
www.macrisan.com



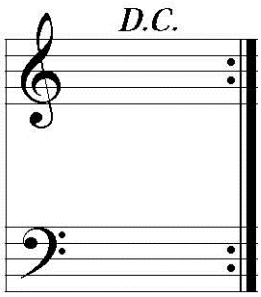
www.macrisan.net
www.macrisan.com



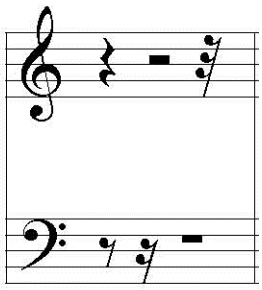
www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com



www.macrisan.net
www.macrisan.com