



NOTE SPEED

TIPO DE JUEGO: Juego de cartas original de Piano Pronto versionado por Manuel Salazar @loloprofedemusica

NIVEL: 1ESO

CONTENIDO: Las notas musicales

¿QUÉ VAS A TRABAJAR? El nombre de las notas musicales, su grafía y posición en el pentagrama.

REGLAS

Objetivo del Juego: Ser el equipo con más puntos al final de la partida, demostrando el conocimiento más rápido y preciso de las notas musicales.

Número de Jugadores: 4 jugadores (divididos en 2 equipos de 2 personas)

Duración Estimada: 15-25 minutos

Componentes:

- 1 Mazo de Cartas de Notas Musicales (64 cartas)
- 1 Reloj de Arena o Temporizador (de 1 minuto).
- Lápiz y Papel para cada equipo.



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

1. **Formación de Equipos:** Los 4 jugadores se dividen en 2 equipos de 2 personas. Cada equipo se sentará uno frente al otro, o de forma que puedan colaborar cómodamente.
2. **Reparto de Materiales:** Cada equipo toma un lápiz y una hoja de papel.
3. **Mazo de Cartas:** Baraja bien el mazo de cartas de notas musicales y colócalo boca abajo en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.
4. **Roles por Turno:** Dentro de cada equipo, los jugadores alternarán los roles de "Lector de Notas" (quien saca las cartas) y "Adivinador de Notas" (quien dice el nombre de la nota). Los roles cambiarán en cada ronda.



Desarrollo del Juego:

El juego se desarrolla por rondas, una por cada equipo, hasta que el mazo de cartas se agota.

Fase 1: Turno del Equipo Activo (1 Minuto de Presión Musical)

3. **Inicio de la Ronda:** El primer equipo decide quién será el "Lector de Notas" y quién el "Adivinador de Notas" para esta ronda.
4. **Preparación:** El "Adivinador de Notas" se prepara para decir las notas. El "Lector de Notas" se prepara para girar las cartas. El resto de jugadores (el equipo contrario) se prepara para anotar en su papel.
5. **¡Tiempo!** Una vez que todos están listos, el temporizador de 1 minuto se activa.
6. **Lectura y Adivinanza:**
 - El "Lector de Notas" saca la primera carta del mazo y la muestra rápidamente al "Adivinador de Notas".
 - El "Adivinador de Notas" debe decir en voz alta el nombre de la nota representada en la carta.
 - **Importante:** El "Lector de Notas" NO puede dar pistas ni ayuda. Solo muestra la carta.
7. **Registro del Equipo Contrario:** Mientras el equipo activo juega, los dos miembros del equipo contrario escuchan atentamente. Uno de ellos (o ambos, dividiendo el trabajo) anota en su papel, carta por carta, si la respuesta dada por el equipo activo es **Correcta (C)** o **Incorrecta (I)**. No deben interrumpir, solo registrar.

1. Cartas Acertadas y Falladas:

- Si el "Adivinador de Notas" acierta la nota, la carta se coloca en una pila de "Acertadas" al lado del equipo activo.
- Si el "Adivinador de Notas" falla la nota (o no responde a tiempo), la carta se coloca en una pila de "Falladas". Estas cartas **volverán al mazo** una vez finalizado el minuto de juego.

2. **Final del Minuto:** Cuando el temporizador se agota, la ronda termina inmediatamente.



Fase 2: Revisión y Puntuación

1. **Verificación:** El equipo que acaba de jugar, junto con el equipo contrario, revisa las notas de la pila de "Acertadas".
 - El equipo contrario lee en voz alta su registro de "Correctas" e "Incorrectas".
 - Se verifica que las respuestas marcadas como "Correctas" realmente lo fueran. Cualquier desacuerdo se resuelve mostrando la carta o con la ayuda del otro equipo como árbitro imparcial.
2. **Puntuación:** Cada carta verificada como "Correcta" otorga 1 punto al equipo activo. El equipo anota su puntuación obtenida en esta ronda en su hoja de papel.
3. **Gestión de Cartas:**
 - Todas las cartas de la pila de "Acertadas" se retiran del juego (se pueden poner en una pila de descarte separada).
 - Todas las cartas de la pila de "Falladas" se barajan nuevamente y se reincorporan al mazo principal.

Fase 3: Siguiente Ronda

1. **Cambio de Equipo:** El turno pasa al otro equipo.
2. **Cambio de Roles:** Dentro del equipo que juega ahora, los jugadores que fueron "Lector" y "Adivinador" intercambian roles.
3. Se repiten las Fases 1 y 2.

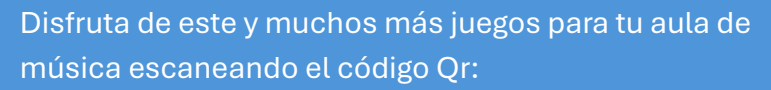
Fin del Juego:

El juego termina cuando el mazo principal se agota y no quedan más cartas para robar.

Determinación del Ganador:

- Ambos equipos suman el total de puntos obtenidos en todas sus rondas.
- El equipo con la puntuación total más alta es el ganador de "Note Speed".
- En caso de empate, se puede jugar una ronda de desempate rápida con las últimas cartas falladas o una carta extra por equipo.





@loloprofedemusica