

CAMPO MINADO

Idealização: Guilherme Giglio Barbosa Alves

Ilustrações: Bruna Garrido @bubu.ilustra

RESUMO

Imagine a sala de aula como um lindo campo aberto, no entanto, ele está repleto de minas terrestres. Você recebe uma mensagem codificada que lhe informa onde é seguro pisar e qual a ordem necessária para desativar todas as minas. Essa mensagem é uma melodia! As alturas das notas e suas durações indicam quais as posições seguras. Pule sobre essas posições para desativar todas as minas e conseguir atravessar o campo!

REGRAS DO JOGO

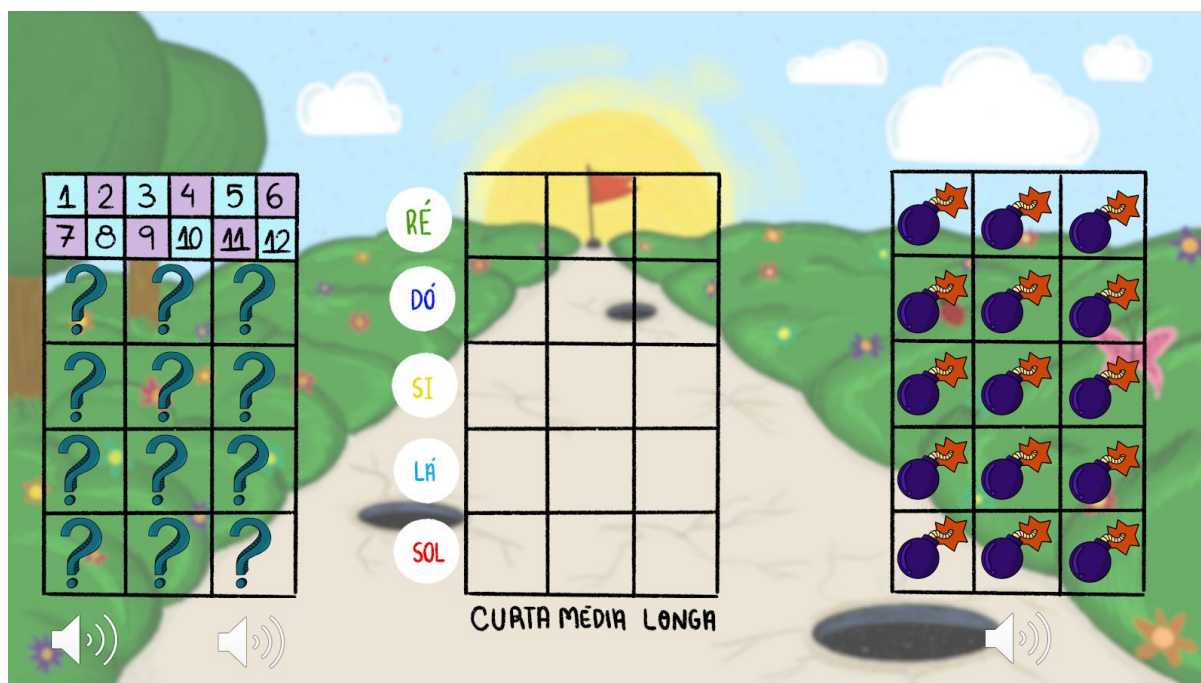
Do objetivo

Cada time deverá:

- 1) Criar uma melodia seguindo as regras do jogo.
- 2) Desvendar, através da percepção musical, quais as alturas e as durações da melodia do time adversário.
- 3) Pular sobre as posições corretas na ordem da melodia para desativar as minas.

Da visualização do Campo Minado

Abaixo, é possível verificar uma sugestão de Campo Minado.



No modelo acima, observamos cinco alturas (de Sol a Ré) e três durações (curta, média e longa). Naturalmente, as quantidades e qualidades podem ser outras¹. Os números, as bombas e as interrogações vistas na imagem podem ser arrastadas para a tabela do meio e servirão para marcar e controlar o progresso de cada time. Os números indicam a ordem das notas na melodia. As bombas indicam que determinado ponto não é seguro. Os pontos de interrogação indicam que o ponto é seguro, mas que não se sabe ainda em qual ordem ele deve ser pisado. E os símbolos sonoros, localizados na parte inferior da imagem, correspondem respectivamente a sons de “acerto!”, “quase acerto...” e “bomba!”, os quais serão explicados abaixo.

O chão da sala de aula deverá ser preparado conforme o modelo acima ou conforme uma adaptação dele. Recomenda-se utilizar fita adesiva para demarcar as linhas da tabela do meio, distinguindo as alturas e as durações. Será sobre essa demarcação no chão que a criança terá que pular.

Além disso, recomenda-se que cada time possua o seu próprio modelo visto acima para registro de seu progresso. Caso seja possível projetá-los, sugere-se que um *slide* de *PowerPoint* seja utilizado para cada grupo. Caso não seja possível, duas tabelas com as alturas e as durações deverão ser desenhadas no quadro e o progresso de cada time será marcado separadamente.

¹ Uma sugestão interessante também é utilizar as seis cordas de um violão ou as sete oitavas de uma mesma nota no piano e tornar mais distintos os registros de cada altura, por exemplo.

Fase de preparação

O jogo será disputado entre dois times, que podem ter desde um até vários participantes. Não sendo a aula individual, a professora ou o professor cumprirá o papel de arbitragem. Esses times irão se revezar em turnos durante o jogo.

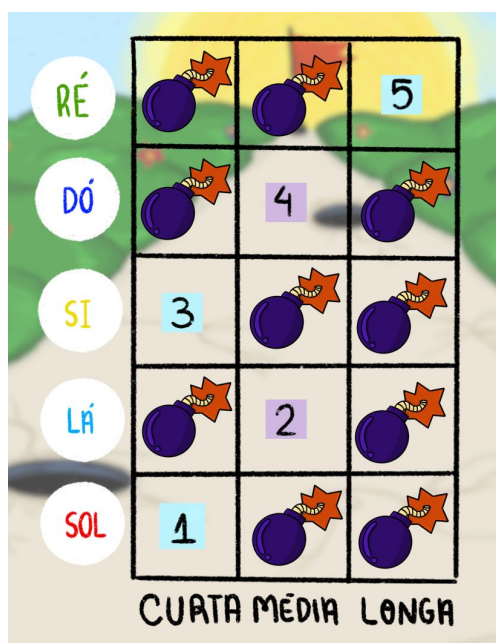
Antes do jogo começar, cada time deverá escolher onde serão os pontos seguros e, com eles, compor sua melodia. A decisão para cada ponto pode ser tanto aleatória quanto calculada. Cabe à arbitragem estipular os limites dessas melodias, indicando:

- 1 - quantas notas ao todo serão empregadas;
- 2 - se poderá haver repetição de altura;
- 3 - e se poderá haver repetição de notas (mesma altura e mesma duração) seguidas umas das outras ou não.

Os mesmos critérios devem ser atendidos na criação das duas melodias.

É função da arbitragem auxiliar na composição e verificar se a melodia está de acordo com as regras combinadas. Estando as melodias prontas, a arbitragem deverá registrar as melodias e guardá-las consigo. De preferência, esse registro deve ser realizado em uma partitura, de forma que a arbitragem seja capaz de reproduzi-la de forma idêntica, toda vez que começar um turno, tocando a mesma melodia do time A para o time B e vice-versa.

Vejamos um exemplo de criação e possíveis partituras consequentes:



- 1) 
- 2) 
- 3) 

As três partituras acima são algumas das opções de melodias decorrentes do mesmo modelo visto na tabela do campo minado. Percebe-se, pois, a importância de anotar a melodia composta, visando coerência em suas reproduções ao longo do jogo.

Além disso, durante a fase de preparação, deverá ser estipulado a ordem dos integrantes de cada time, ou seja, quem joga no primeiro turno, quem vai no segundo e assim por diante.

Obs.1: Naturalmente, o modelo acima não será exibido. Ele é meramente ilustrativo.

Obs.2: O tempo para a preparação será decidido pela arbitragem.

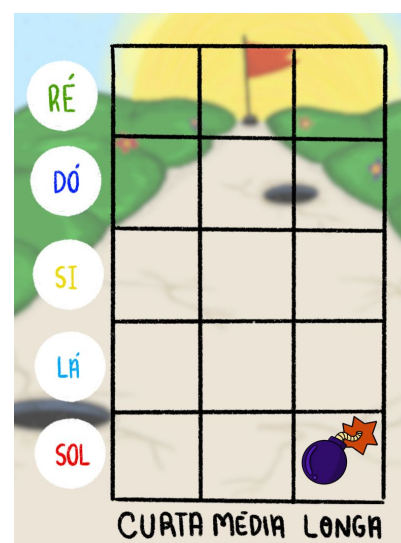
De como ocorre uma jogada

Os times se revezarão em turnos. Será decidido por sorteio qual time irá começar. Caso comece o time A, a arbitragem irá tocar a melodia do time B (sem que a turma consiga ver as notas no instrumento); caso comece o time B, o contrário. Em cada turno, uma criança poderá realizar uma jogada após ouvir a melodia do outro time. No começo do jogo, sua jogada consiste em pular sobre a posição daquela que considerar como a primeira nota.

Vejamos como seriam os possíveis desdobramentos das ações de uma criança que ouviu a melodia da partitura abaixo e que foi gerada a partir do modelo ilustrativo visto anteriormente:



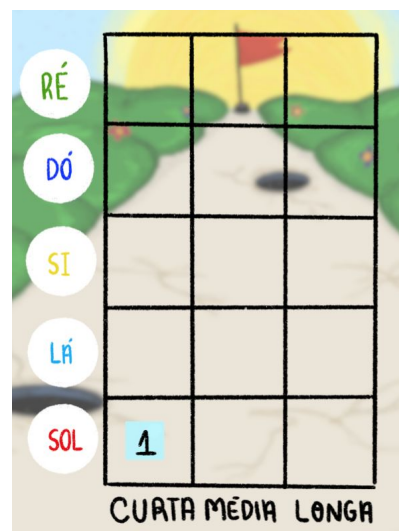
Caso a criança pule, por exemplo, sobre a nota Sol - Longa, que é um espaço de uma mina terrestre: a arbitragem irá tocar o áudio da “bomba”, colocará a imagem de uma bomba sobre o espaço respectivo no *slide* ou desenho de controle e o turno será encerrado.



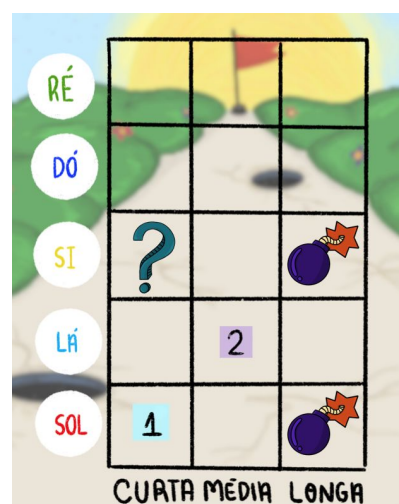
Caso a criança pule, por exemplo, sobre a nota Si - Curta, que é o espaço de uma nota contida na melodia, mas que não é a primeira nota: a arbitragem irá tocar o áudio do “quase acerto” (o símbolo do meio), colocará a imagem de uma interrogação sobre o espaço respectivo no *slide* ou desenho de controle e o turno será encerrado.



Caso a criança pule sobre a primeira nota, a Sol - Curta, a arbitragem irá tocar o áudio do “acerto” (extrema esquerda), colocará o número “1” sobre o espaço respectivo no *slide* ou desenho de controle e a criança poderá pular novamente. O turno será encerrado apenas quando ela pisar sobre uma bomba ou quando errar a sequência.



A medida que o jogo for avançando e as notas forem sendo descobertas, a criança deverá pular sobre os espaços descobertos até então, seguindo sua sequência, para, em seguida, tentar adivinhar a próxima nota. Ou seja, digamos que já tenham sido descobertas as notas Sol - Curta e Lá - Média, a próxima nota seria a Si - Curta. A criança deve então pular primeiro sobre a Sol - Curta, depois sobre a Lá - Média, para que, em seguida, possa tentar adivinhar a próxima nota. Lembrando que, no começo de todo turno, será tocada a melodia criado pelo time oponente.



Caso erre a sequência (já descoberta ou não) ou pule sobre uma bomba, o controle será feito (marcação de uma nova bomba ou de uma nova interrogação) e o turno será encerrado.

Digamos que a criança tenha pulado sobre a Sol - Curta, depois sobre a Lá - Média e, em seguida, pulou sobre a Si - Curta, marcada anteriormente por um ponto de interrogação. Nesse caso, é considerado um acerto, o ponto de interrogação é trocado pelo número correspondente à ordem e a criança poderá pular de novo.

Fim de jogo

O jogo é encerrado quando um time conseguir descobrir todas as notas na sequência correta ou quando o tempo de jogo acabar. Nessa segunda alternativa, ganha o time que tiver descoberto mais notas na sequência correta. Caso o número de notas seja equivalente em ambos os times, o critério de desempate será o número de interrogações, quem possuir mais, ganha. Havendo igualdade tanto em números quanto em interrogações, ocorrerá um empate absoluto.

Interesses pedagógicos

O principal objetivo do jogo é estimular a memória, a percepção sonora, a distinção de melodias e a composição de motivos melódicos.

Adaptações

Alguns fatores são vitais para um aumento da dificuldade do jogo. Quanto maior a quantidade dos seguintes elementos, maior a complexidade: possibilidades de alturas (de Sol a Ré ou de Dó a Si, por exemplo); possibilidades de acidentes (sustenidos ou bemóis); possibilidades de durações; quantidade de notas ao todo na melodia; possibilidade de repetição de alturas; possibilidade de repetição da mesma nota (altura-duração); dentre outros possíveis.

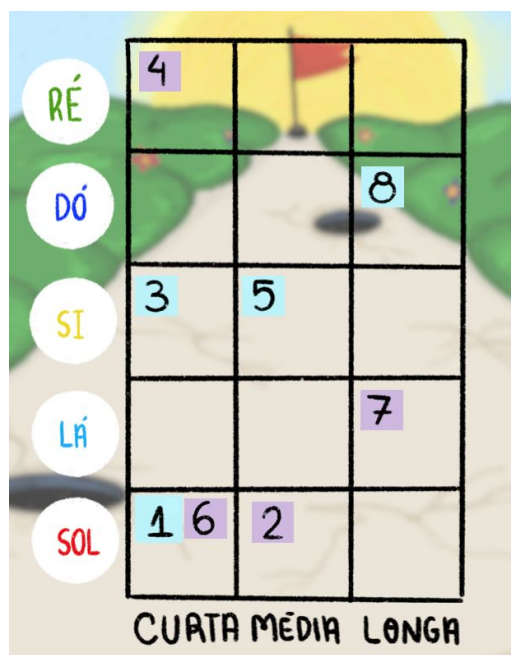
Para um primeiro jogo, recomenda-se os seguintes critérios:

- Apenas cinco notas ao todo.
- Não se pode repetir alturas.

Conforme a turma for ganhando experiência, pode-se acrescentar o critério:

- Pode-se repetir alturas, desde que não na mesma duração, ou seja, apenas uma nota Sol - Curta e apenas uma nota Sol - Longa, por exemplo.

Segue abaixo o modelo de Campo Minado de “Samba-le-lê” do folclore brasileiro, como exemplo de um modelo complexo.



Cinestesia

ENSINO MUSICAL ATRAVÉS DE
MULTILINGUAGENS

