



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 4
<http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/>
Via P. da Palestrina snc, 06124 Perugia - Tel./Fax 075-33752
Mail: pgic86005@istruzione.it - pgic868005@pec.istruzione.it
CF: 94160720549



Circ. n. 111
Prot. vedi segnatura

data:vedi segnatura

Alle famiglie dell'IC Perugia 4
p.c. al personale docente
E Associazione Assimi

OGGETTO: Attività per il Natale organizzate dall'Associazione Assimi

Con la presente si rende noto che per Natale l'Associazione Assimi, con la quale l'Istituto collabora, ha pensato di stampare su cartoncino dei programmi di sala singoli per ogni allievo con l'elenco dei brani imparati da Ottobre a Dicembre. Gli allievi inviteranno, a sorpresa, il giorno di Natale i familiari ad ascoltare la propria esibizione "concerto di Natale". La copertina sarà personalizzata e colorata da ogni allievo.

Inoltre pensando che a Natale è molto apprezzato il gioco con le carte, si propone ai genitori per un momento di condivisione genitori-figli, divertimento-apprendimento in modo creativo.

Il mazzo di *MUSICARTE* è stato creato per divertirsi, giocare con lo scopo di memorizzare le figure musicali, le relative pause, i loro nomi e i valori.

I mazzi di carte sono due, uno per i più piccoli e uno per i più grandi e abbiamo scritto le regole per giocare a MEMORY e RUBAMAZZO.


Si possono anche utilizzare anche per altri giochi noti come questi o crearne di nuovi, quando si conosce bene il mazzo di carte.

Invece che fargli acquistare le carte, le proponiamo da stampare su cartoncino e ritagliarle insieme ai figli. Se non si vogliono stamparle a colori si possono anche stamparle in bianco e nero e colorarle.

Un modo alternativo per trascorrere qualche ora in queste particolari Feste Natalizie.

Si ringraziano l'Associazione per l'iniziativa e le famiglie per la collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Maria Cristina Bonaldi
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art.3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993*



SEMIBREVE

ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4


Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4


Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4

Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.




SEMIMINIMA

ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4


Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4

Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4


Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4

Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.

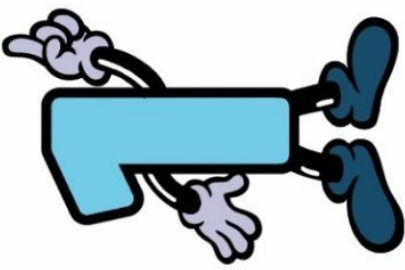


MINIMA

ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4


Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4

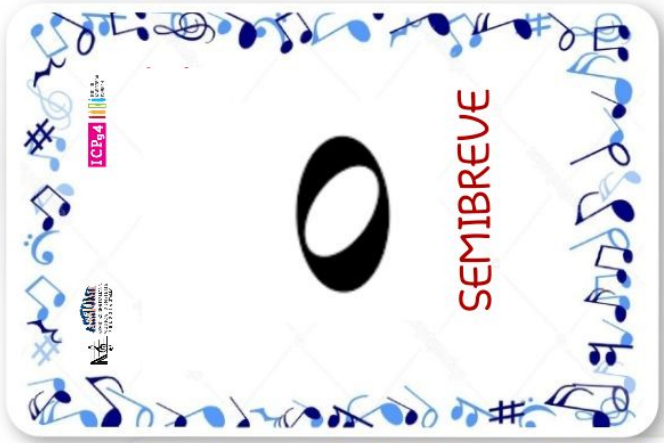
Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.




ASSTONAR
Associação de Assistência aos Estudantes de São Paulo

ICP-4

Logo: A stylized musical note with a treble clef and a sharp sign.



ASSTOR
MUSIC CENTER



SEMIBREVE

ICP-4

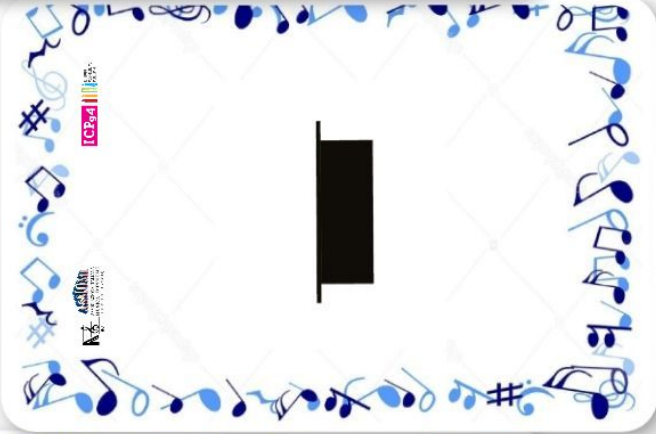


ASSTOR
MUSIC CENTER




SEMIMINIMA

ICP-4

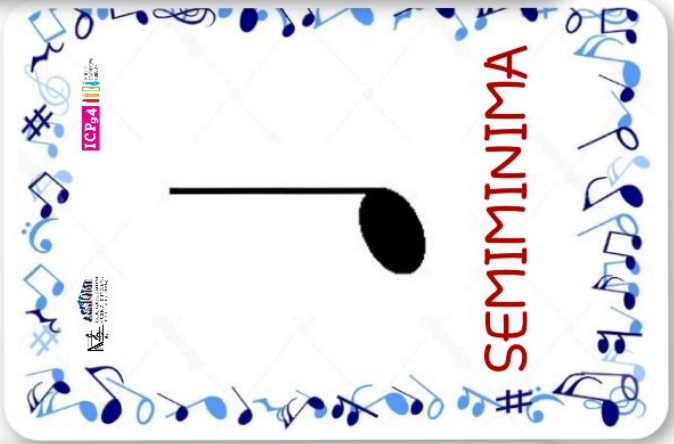


ASSTOR
MUSIC CENTER




MINIMA

ICP-4

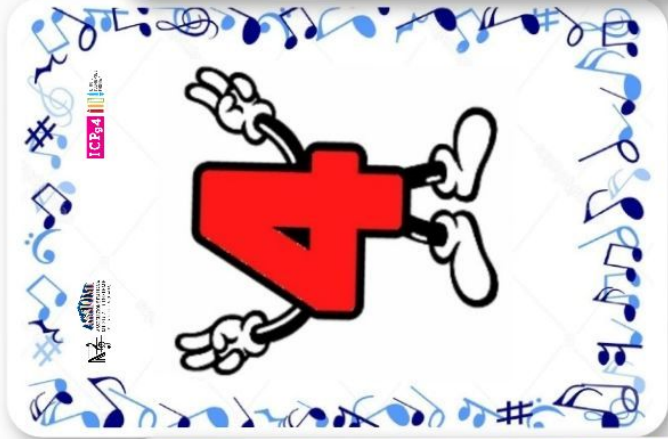


ASSTOR
MUSIC CENTER




SEMIBREVE

ICP-4

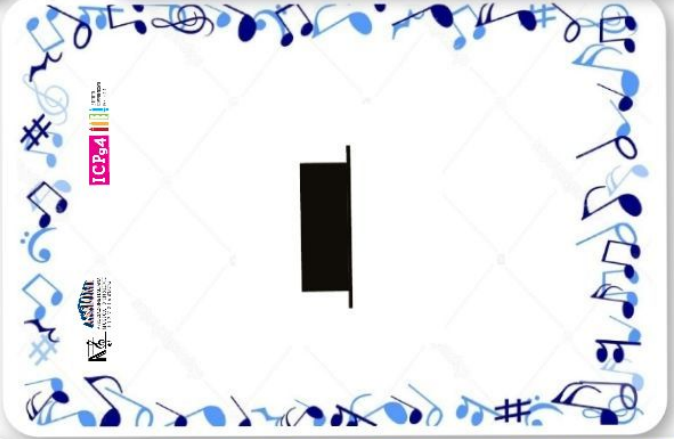


ASSTOR
MUSIC CENTER




4

ICP-4



ASSTOR
MUSIC CENTER



MINIMA

ICP-4

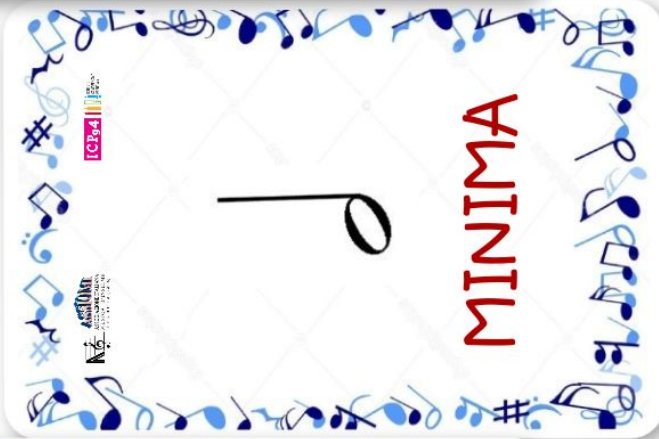


ASSTOR
MUSIC CENTER




2

ICP-4

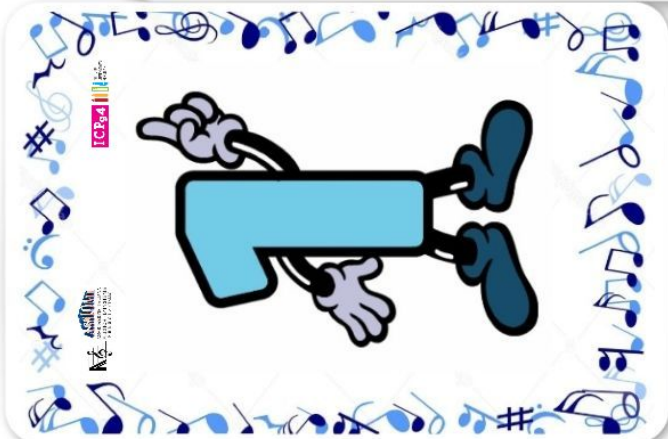


ASSTOR
MUSIC CENTER

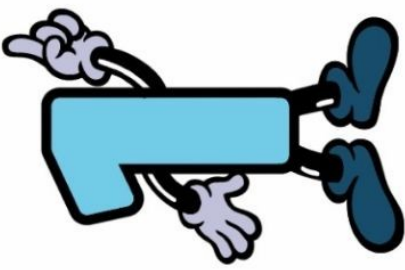


MINIMA

ICP-4

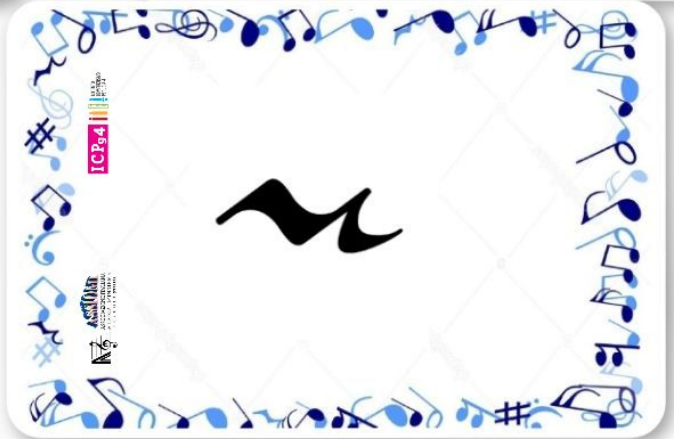


ASSTOR
MUSIC CENTER




1

ICP-4

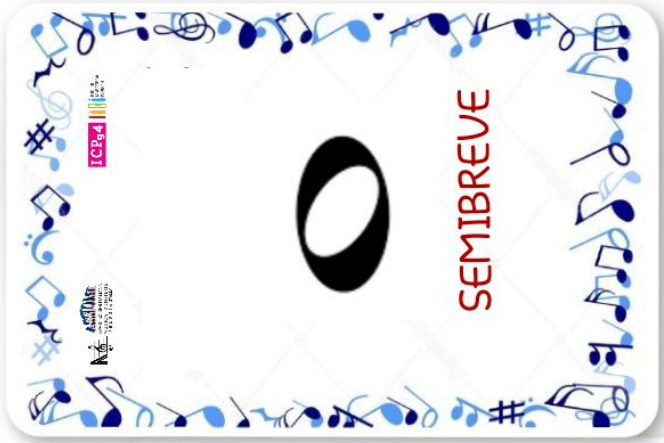


ASSTOR
MUSIC CENTER




SEMIBREVE

ICP-4



ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4

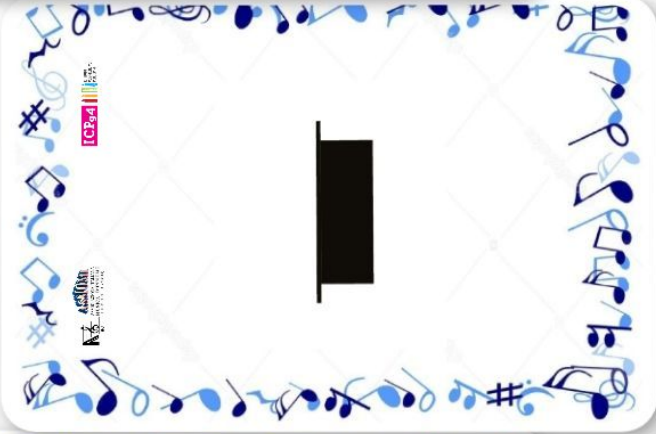


SEMIBREVE

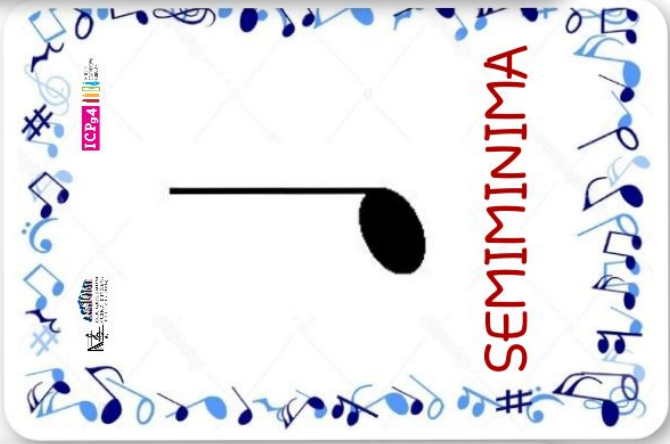



ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4

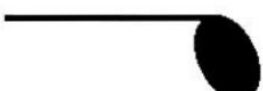
CHIAVE
di
SOL



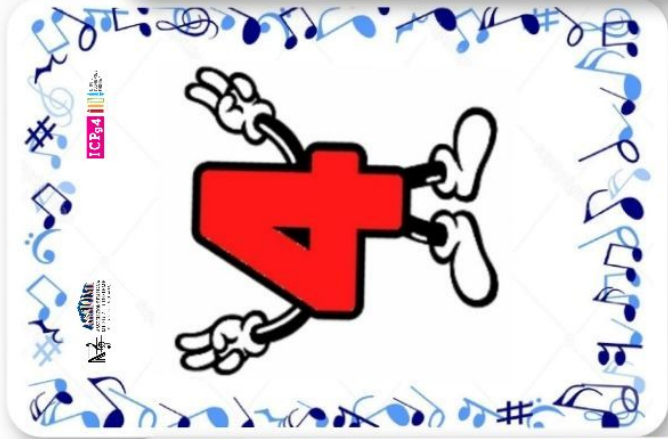
ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4



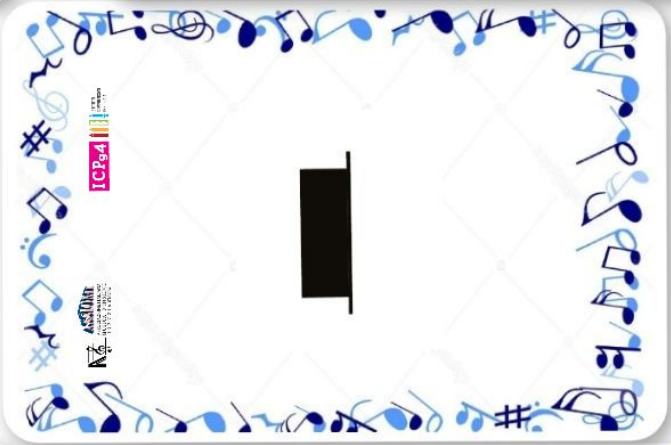

ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4




SEMIMINIMA



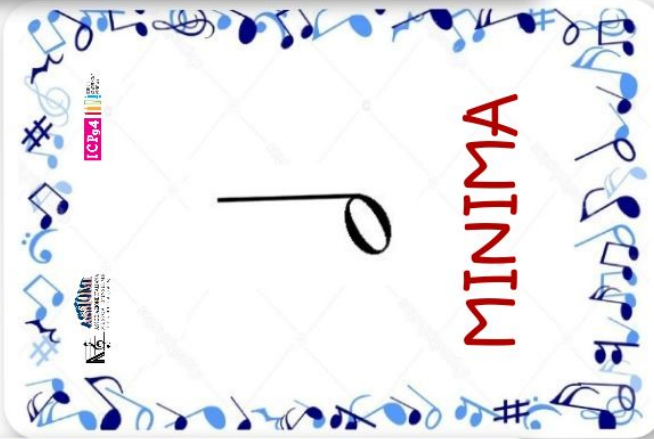
ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4




ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4



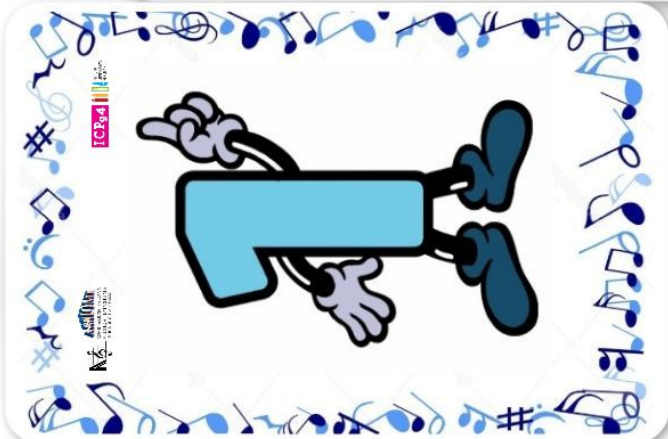
ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4



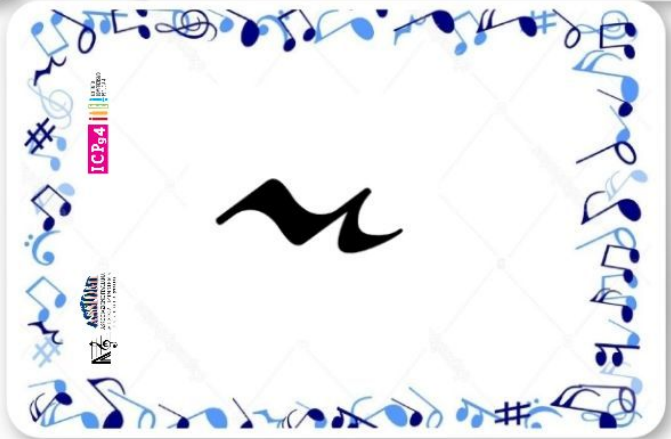
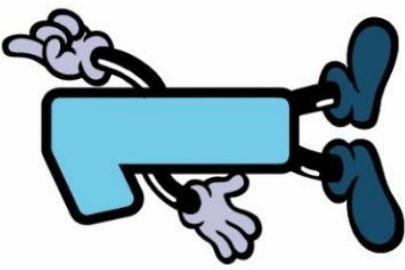
ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4




MINIMA

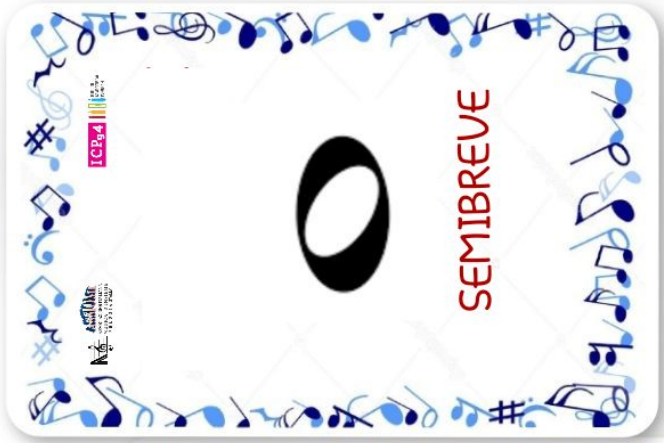


ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4




ASSTONAR
MUSIC CENTER
ICP-4





ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL



SEMIBREVE

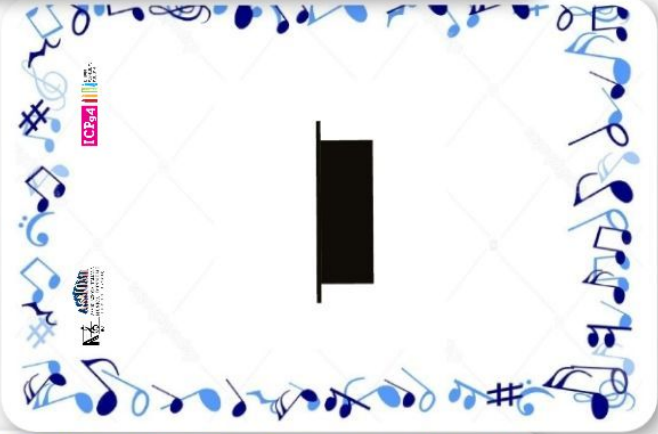
ICP-4




ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL

CHIAVE
di
FA

ICP-4

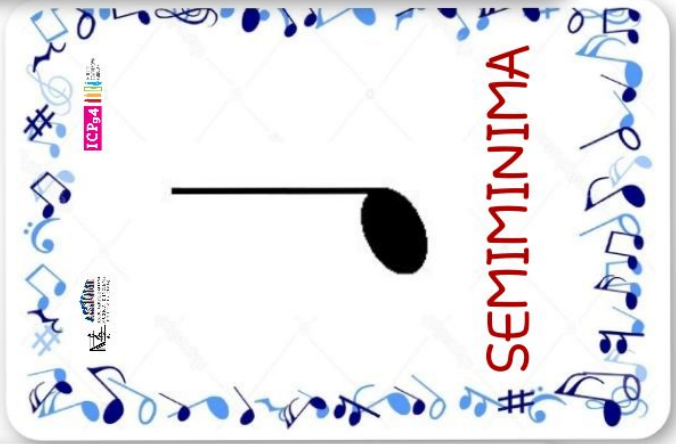


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL




SEMIMINIMA

ICP-4

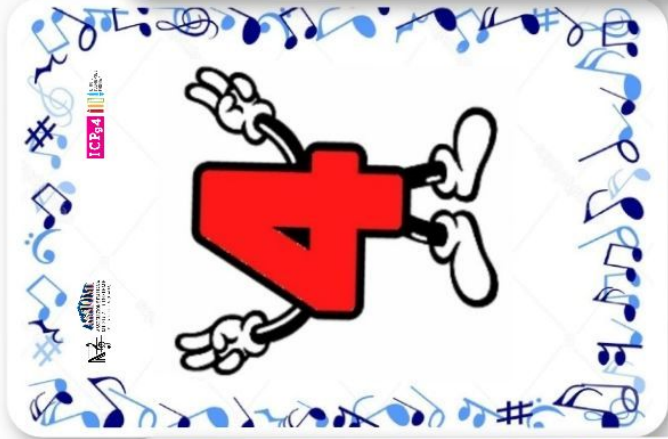


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL




SEMIMINIMA

ICP-4

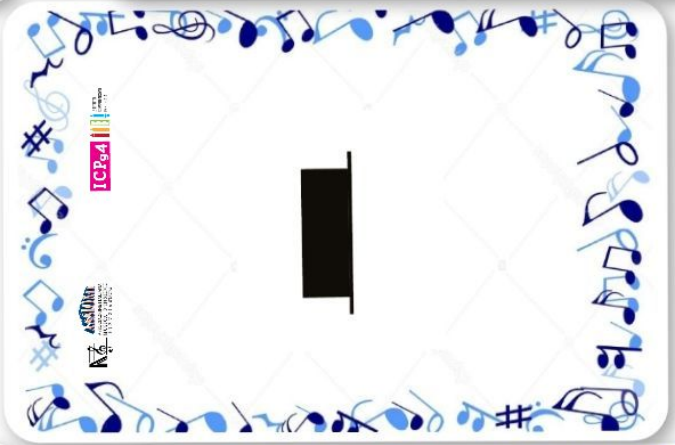


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL




4

ICP-4



ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL



MINIMA

ICP-4

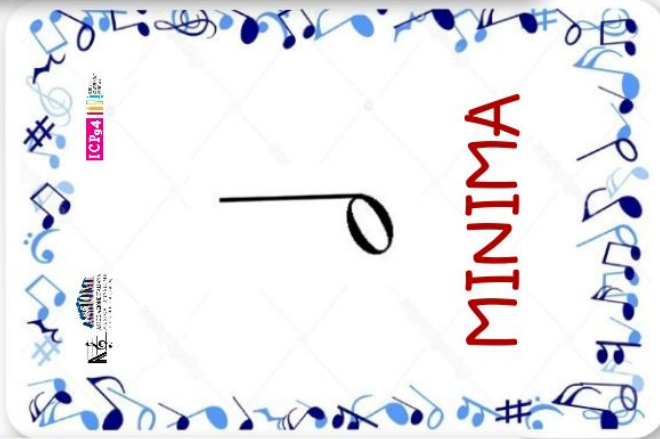


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL




2

ICP-4

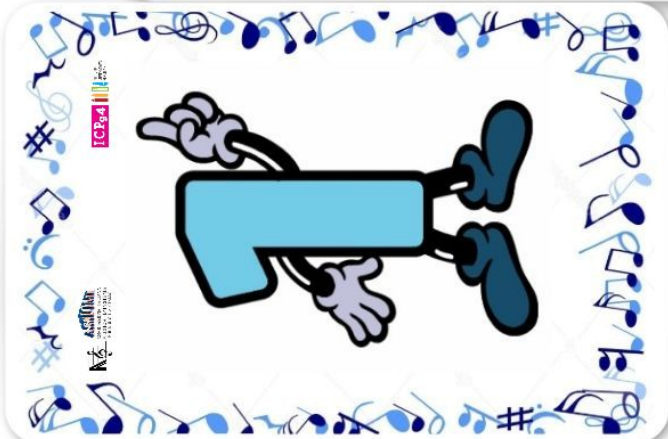


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL

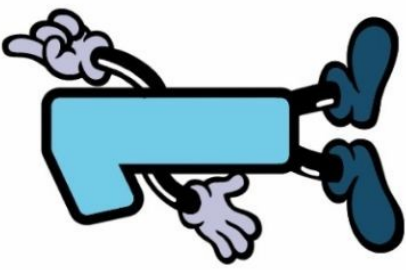


MINIMA

ICP-4

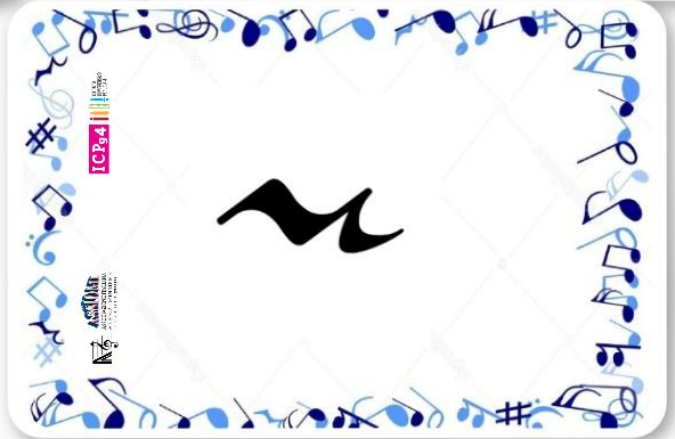


ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL




1

ICP-4



ASSTOR
MUSIC
MUSIC SCHOOL



MINIMA

ICP-4

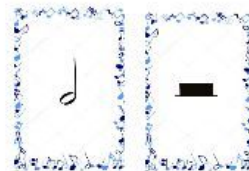
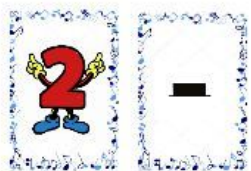
MEMORY

Regole del gioco

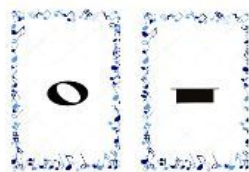
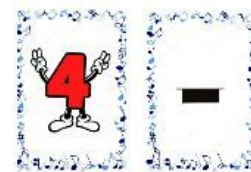
A turno i giocatori girano due tessere alla volta, facendole vedere anche agli avversari e cercando di trovare la coppie giuste associando ad ogni figura musicale, il proprio valore o la propria pausa, secondo le regole della teoria musicale



SEMIMINA



MINIMA



SEMIBREVE

Chi riesce a formare una coppia, prende le carte e continua a giocare. Chi sbaglia, ricopre le carte che ha girato e il turno passa al giocatore successivo. Vince chi riesce a trovare più coppie.

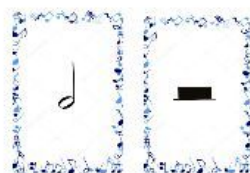
Buon divertimento!!! 😊 🎵

RUBAMAZZO

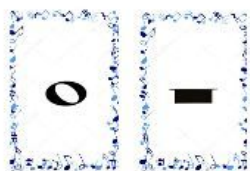
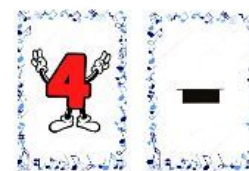
Tra i giocatori viene scelto chi deve mescolare le carte e distribuirle. Dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua sinistra, il mazziere distribuisce le carte fino a che ogni giocatore non ne ha tre. Le successive quattro carte vengono invece disposte scoperte sul tavolo. A questo punto il gioco scorre in senso antiorario. Ogni giocatore può giocare una sola carta ad ogni turno, e quando nessuno ha più carte in mano il mazziere ne distribuisce di nuovo tre a testa. Il giocatore deve vedere se tra le proprie carte ce n'è almeno una dello stesso valore, pausa o nome di una di quelle presenti sul tavolo. In tal caso la prende e mette le due carte impilate a fianco, con il valore scoperto e visibile. Qualora un altro giocatore, durante il proprio turno, avesse in mano una carta dello stesso valore di quella in cima al mazzo delle carte prese da un altro, può rubare il mazzo e metterlo di fianco a sé. La scelta delle carte sul tavolo avviene secondo le regole della teoria musicale:



SEMIMINIMA



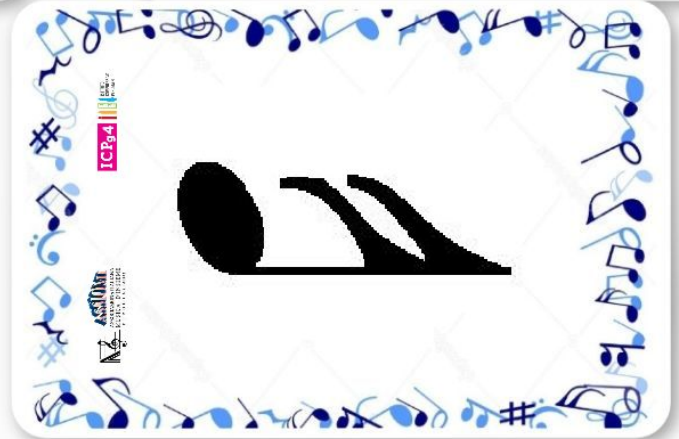
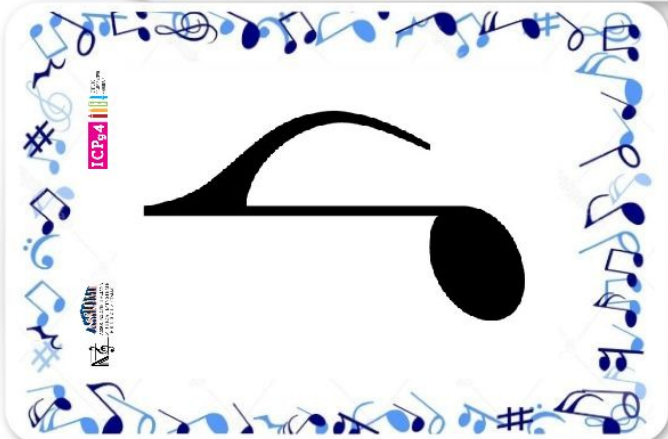
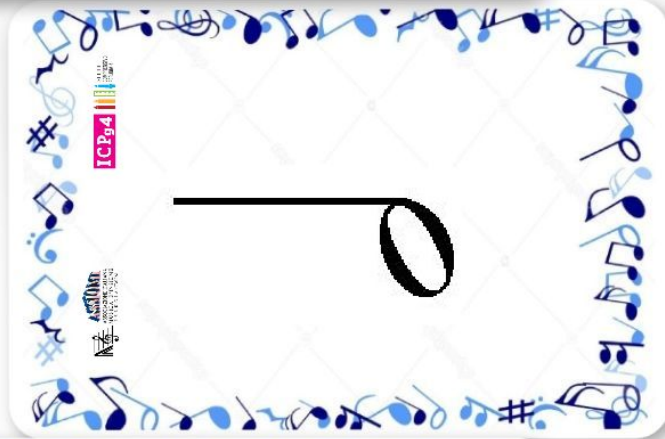
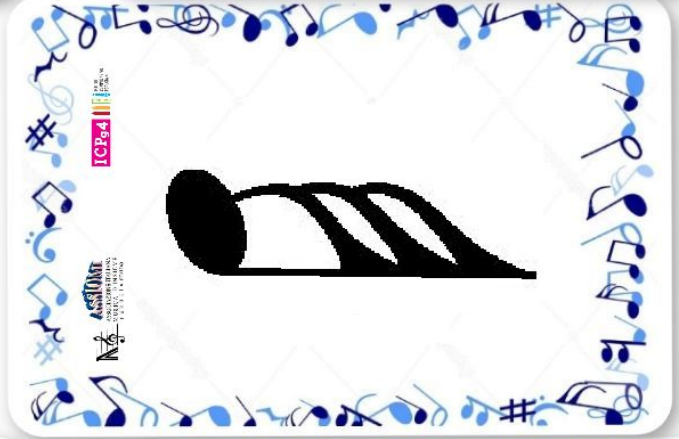
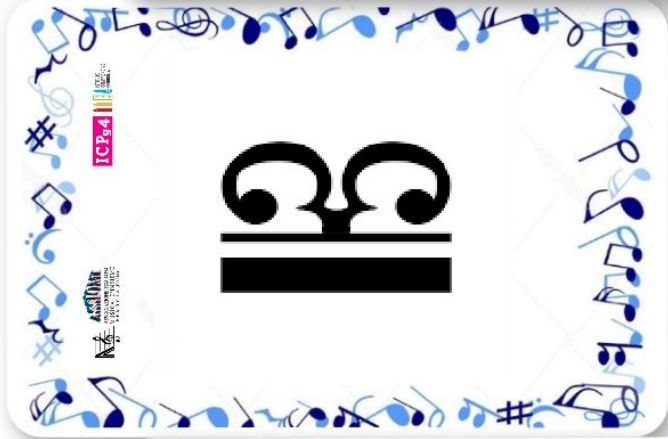
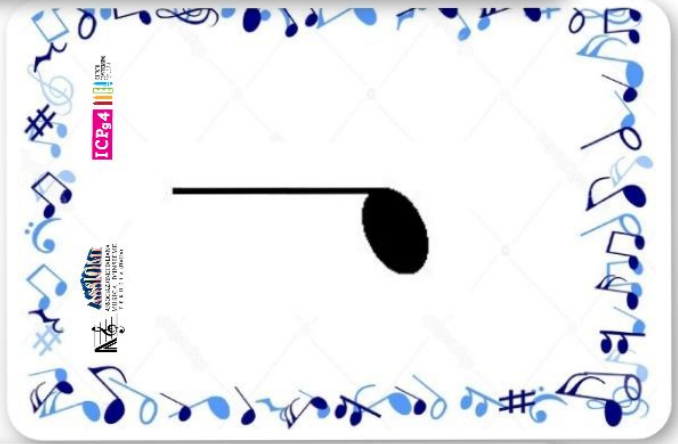
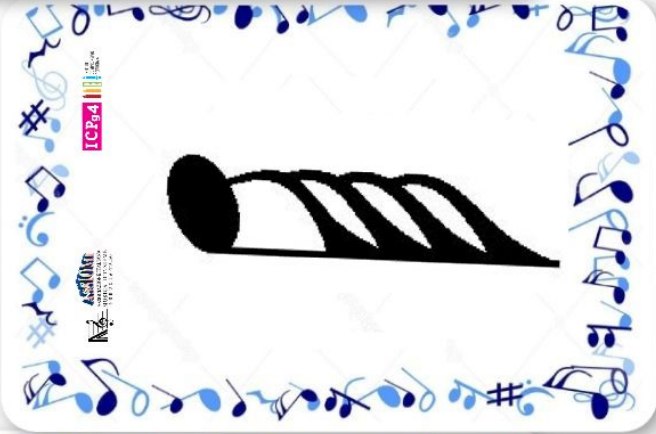
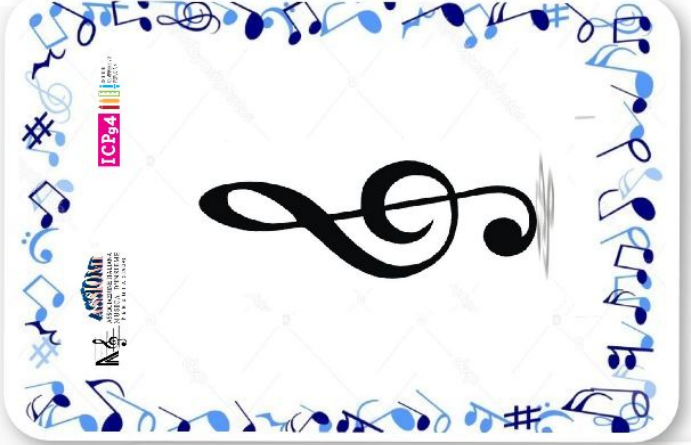
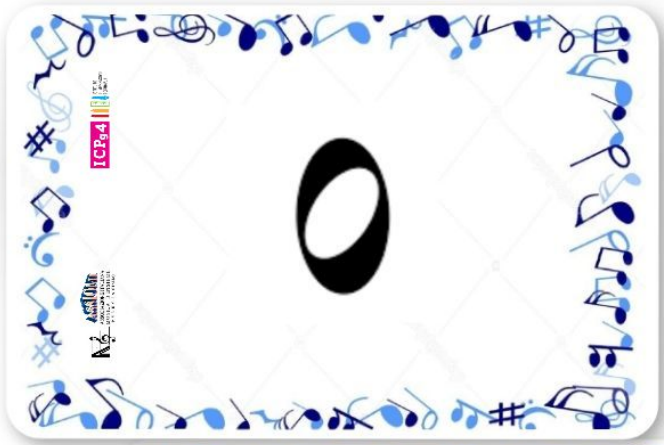
MINIMA



SEMIBREVE

La partita finisce quando non ci sono più carte da distribuire e le carte rimanenti sul tavolo a fine gioco, vengono prese dall'ultimo giocatore che abbia preso una carta dal tavolo. Vince chi riesce ad avere il mazzo con il maggior numero di carte a fine partita!!!

Buon divertimento!!! 😊 🎵



ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

CHIAVE
di
SOL

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

CHIAVE
di
DO

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

CHIAVE
di
FA

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4

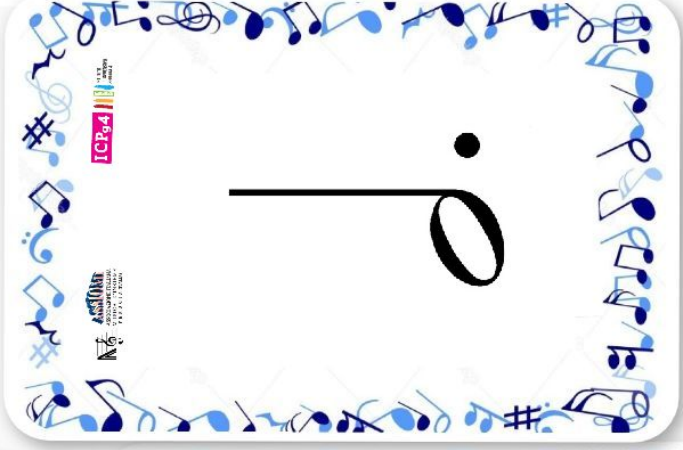
ASSONAR ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA CURA DELLA MUSICA
ICP-4



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

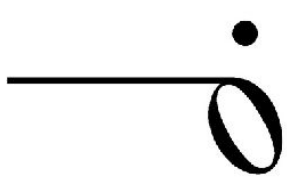
ICP94

SEMIBREVE



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

SEMIBISCROMA



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

SEMIMINIMA



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

BISCROMA



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

MINIMA



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

CROMA



ASSONAR ASSOCIADOS
MUSIC & ARTS CONSULTING

ICP94

SEMICROMA

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

4 - 4

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

$\text{D} + \text{D}$

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

1 - 64

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

1 - 4

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

QUARTINA
di
SEMICROME

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

1 - 32

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

QUARTINA
di
CROME

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

2 - 4

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

1 - 8

ASSOCIATI
ASSOCIAZIONE ITALIANA
MUSICISTI PROFESSIONISTI
ICPp4

1 - 16

MEMORY

Regole del gioco

A turno i giocatori girano due tessere alla volta, facendole vedere anche agli avversari e cercando di trovare la coppie giuste associando ad ogni figura musicale, il proprio nome o il relativo valore o la relativa pausa, secondo le regole della teoria musicale attraverso la tabella musicale:

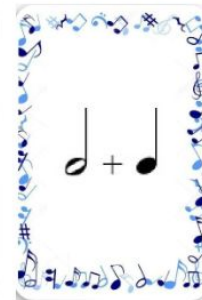
DENOMINAZIONE	FIGURE	DURATA	PAUSA
SEMIBREVE o intero		$\frac{4}{4}$	
MINIMA o metà		$\frac{2}{4}$	
SEMIMINIMA		$\frac{1}{4}$	
CROMA		$\frac{1}{8}$	
SEMICROMA		$\frac{1}{16}$	
BISCROMA		$\frac{1}{32}$	
SEMIBISCROMA		$\frac{1}{64}$	

Ogni riga di questa tabella può fornire più possibili coppie. Facciamo un esempio con la SEMIMINIMA.

Le coppie che si possono formare sono:



Il mazzo è inoltre composto anche dalle coppie



Chi riesce a formare una coppia, prende le carte e continua a giocare. Chi sbaglia, ricopre le carte che ha girato e il turno passa al giocatore successivo. Vince chi riesce a trovare più coppie.



Buon divertimento!!!



RUBAMAZZO

Tra i giocatori viene scelto chi deve mescolare le carte e distribuirle. Dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua sinistra, il mazziere distribuisce le carte fino a che ogni giocatore non ne ha tre. Le successive quattro carte vengono invece disposte scoperte sul tavolo. A questo punto il gioco scorre in senso antiorario. Ogni giocatore può giocare una sola carta ad ogni turno, e quando nessuno ha più carte in mano il mazziere ne distribuisce di nuovo tre a testa. Il giocatore deve vedere se tra le proprie carte ce n'è almeno una dello stesso valore o nome di una di quelle presenti sul tavolo. In tal caso la prende e mette le due carte impilate a fianco, con il valore scoperto e visibile. Qualora un altro giocatore, durante il proprio turno, avesse in mano una carta dello stesso valore di quella in cima al mazzo delle carte prese da un altro, può rubare il mazzo e metterlo di fianco a sé.

La scelta delle carte sul tavolo avviene secondo le regole della teoria musicale.

DENOMINAZIONE	FIGURE	DURATA	PAUSA
SEMIBREVE o intero		$\frac{4}{4}$	
MINIMA o metà		$\frac{2}{4}$	
SEMIMINIMA		$\frac{1}{4}$	
CROMA		$\frac{1}{8}$	
SEMICROMA		$\frac{1}{16}$	
BISCROMA		$\frac{1}{32}$	
SEMIBISCROMA		$\frac{1}{64}$	

NOTA BENE:

Il mazzo è inoltre composto anche dalle coppie



Caro Musicista, RICORDA che:

Una QUARTINA DI CROME ha lo stesso valore della MINIMA! Quindi può rubare il mazzo a chi ha in cima al mazzo la MINIMA.

Viceversa, la MINIMA può rubare il mazzo a chi ha in cima al mazzo una QUARTINA DI CROME.

Una QUARTINA DI SEMICROME ha lo stesso valore della SEMIMINIMA! Quindi può rubare il mazzo a chi ha il mazzo rappresentato dalla SEMIMINIMA.

Viceversa, la SEMIMINIMA può rubare il mazzo a chi ha in cima al mazzo una QUARTINA DI SEMICROME.

La partita finisce quando non ci sono più carte da distribuire e le carte rimanenti sul tavolo a fine gioco, vengono prese dall'ultimo giocatore che abbia preso una carta dal tavolo.

Vince chi riesce ad avere il mazzo con il maggior numero di carte a fine partita!!!

Buon divertimento!!! 😊 🎵🎵🎵