Muchas gracias por vuestra compra!

Antes de empezar a jugar

- Imprimir
- Plastificar
- Recortar

LISTO PARA EMPEZAR...

Regolino Music Trainer es el juego de dados y cartas sin reglas para experimentar con la música, componiendo fragmentos rítmicos, melódicos o mezclados, utilizando las cartas como una “partitura”.
La creatividad es la inteligencia divirtiendose.... tu creatividad no tiene limite...!

Entra en la web **www.regolinomusic.com** para ver ejemplos inspirarte y estimular tu creatividad.

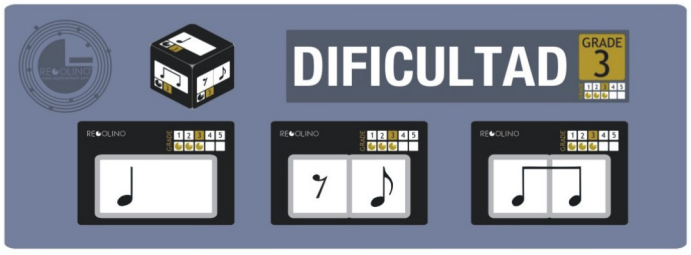
Para familiarizarse con REGOLINO MUSIC TRAINER

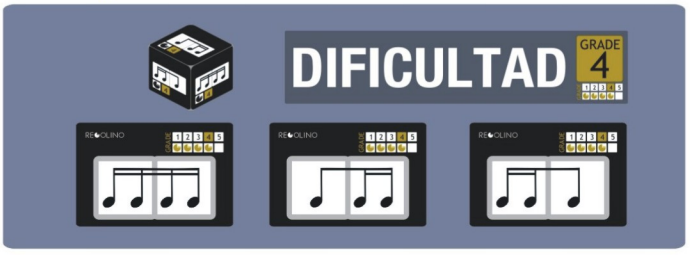
Todas las cartas tienen un numero con el grado de dificultad de pertenencia (Grado 1 Principiante - Grado 5 Avanzado).

Las cartas con dificultad 1-2-3-4 están asociadas a su respectivo dado 1-2-3-4 para permitir la creación aleatoria de las secuencias. Las cartas con dificultad 5 no tienen dados porqué están diseñadas para componer secuencias mas razonadas y no necesitan el elemento aleatorio del dado.

Cartas y dados correspondientes

Cartas y dados correspondientes





Cartas sin dados

PRIMEROS PASOS

Actividad 1 - Crear secuencias simples de 8 cartas

Para la actividad necesitamos:
cartas G1 y dado G1

PASO 1:
Seleccionamos todas las cartas con el grado de dificultad 1 y las ordenamos por colores

PASO 2:
Lanzamos el dado y posicionamos la carta correspondiente en la mesa

PASO 3:
Repetimos el paso 2 durante 7 veces hasta obtener una secuencia de 8 cartas o pulsaciones como en el ejemplo.

Ejemplo:

Resultados de una secuencia aleatoria compuesta con dado y cartas dificultad 1

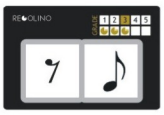
PASO 4: Ejecutamos la secuencia creada manteniendo un ritmo regular. **VIDEO DEMO***

*a la carta FREE hemos asignado un silencio

PRIMEROS PASOS

Actividad 2 - Secuencias de 8 pulsos con subdivisiones

Para la actividad necesitamos:

cartas G1, dado G1, cartas G3, dado G3

PASO 1:

Seleccionamos todas las cartas con el grado de dificultad 1 - 3 y las ordenamos por colores

PASO 2:

Lanzamos el dado 1 y posicionamos la carta correspondiente en la mesa. Lanzamos el dado 3 y colocamos la carta en la mesa.

PASO 3:

Repetimos el paso 2 durante 7 veces hasta obtener una secuencia de 8 pulsaciones como en el ejemplo.

Ejemplo:

Resultados de una secuencia aleatoria compuesta con dado y cartas dificultad 1 y 3

PASO 4: Ejecutamos la secuencia creada manteniendo un ritmo regular. **VIDEO DEMO**