

# TOPSONG

## **Quiz dotyczący 54 najbardziej klasycznych utworów muzycznych i 46 instrumentów**

Gra ta jest rodzajem quizu muzycznego, który dotyczy 46 instrumentów muzycznych z całego świata oraz 54 melodii pochodzących z najbardziej klasycznych utworów muzycznych tworzonych przez najznamienitszych kompozytorów od XVI do XX wieku. W trakcie partii gry chodzi o jak najszybsze skojarzenie dźwięku instrumentu bądź melodii (frazy muzycznej) z odpowiadającym im żetonem.

### **CEL GRY**

Każdy z nas jest wrażliwy na muzykę klasyczną, ale wielu z nas ceni ją, nie posiadając wiedzy na jej temat, to znaczy nie rozpoznając kompozytora dzieła, użytych w nim akordów ani instrumentów, których dźwięki składają się w idealną harmonię. Dzięki tej grze możesz osiąść „prawdziwą” kulturę muzyczną oraz wzbudzić w sobie chęć jej rozwijania i wzbogacania. I kto wie, może sam wkrótce staniesz się wytrawnym melomanem?

Poza tym gra jest świetnym sposobem, by ćwiczyć refleks oraz pracować nad plastycznością mózgu, ponieważ muzyka uruchamia wiele stref mózgowych, zwłaszcza kiedy należy skojarzyć słuchanie ze zmysłem obserwacji, a analizę własnych emocji z pamięcią językową, co z kolei przekłada się na aktywowanie motoryczności.

Dzięki tej grze może także dojść do przyjacielskich wymian doświadczeń muzycznych, a także wymian międzypokoleniowych, ponieważ, podobnie jak w przypadku wszystkich innych doświadczeń sensorycznych, każdy posiada własną percepcję wynikającą z własnych doznać i przeżyć.

## **ZAWARTOŚĆ ZESTAWU**

- 1 skrzynka elektroniczna (aby ją uruchomić, potrzebne są 2 baterie AAA, które należy umieścić wewnątrz po otwarciu pokrywki śrubokrętem). W każdej partii melodie oraz instrumenty następują po sobie losowo. Dostępne są dwie wersje gry z użyciem skrzynki:
  - przycisk **Żółty** = 46 instrumentów muzycznych.
  - przycisk **Czerwony** = 54 melodie z repertuaru klasycznego.
- 46 żetonów przedstawiających instrumenty.
- 54 żetony przedstawiające 54 melodie z repertuaru muzyki klasycznej, wraz z ilustracją kojarzącą się z daną melodią, nazwiskiem kompozytora, dziełem oraz wybranym fragmentem.
- 2 instrukcje gry.

## **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Wypakować wszystkie żetony. Wybrać wersję gry, od której chce się zacząć: przycisk **Żółty**, czyli „Instrumenty muzyczne” lub przycisk **Czerwony**, czyli „Melodie”. Dzięki kartonowej przegrodce łatwo jest oddzielić żetony odpowiadające melodiom klasycznym od tych, które odpowiadają instrumentom. Rozłożyć przed graczami żetony zgodnie z wybraną wersją gry.

Czarny tekst jest przeznaczony dla instrumentów muzycznych, tekst niebieski dla kompozytorów i melodii. Upewnić się, czy zewnętrzna strona żetonu jest widoczna dla wszystkich graczy. Jedna strona żetonu jest po francusku, druga po angielsku.

W wersji z instrumentami dostępne są dwa rodzaje ilustracji. Jeden rodzaj jest po prostu ilustracją instrumentu, drugi zaś przedstawia postać grającą na tym instrumencie, aby dać pojęcie o jego rozmiarach. Wybór wersji, czyli strony żetonu należy do graczy i od tego, która strona wydaje im się łatwiejsza do rozpoznania.

Aby rozpocząć partię, należy wcisnąć niebieski przycisk: **S (Start)**. Aby ponownie usłyszeć muzykę, wcisnąć turkusowy przycisk: **R (Replay)**.

Wyznaczyć gracza, który będzie miał skrzynkę blisko siebie i będzie naciskał na przycisk, aby za każdym razem można było usłyszeć dźwięk. Wtedy można rozpocząć partię.

Jednak tym, którzy nie znają się jeszcze dobrze na muzyce proponujemy, by przed rozpoczęciem gry przesłuchali dźwięki wszystkich instrumentów i wszystkie melodie. W ten sposób będą mogli zapoznać się z elementami gry. Warto zapamiętywać dźwięki i melodie za pomocą własnych i bardzo indywidualnych „sztuczek” mnemotechnicznych.

Zaleca się, by zacząć grę od wersji „instrumenty muzyczne”, ponieważ na początek jest ona łatwiejsza od wersji z melodiami. Gracze, niezależnie od tego, jakim językiem się posługują, mają dostęp do odpowiedzi w 5 językach.

Uwaga, język niemiecki i włoski są nagrane razem.

## **DZIAŁANIE SKRZYNKI**

Gracz obsługujący skrzynkę rozpoczyna partię, naciskając na przycisk **S (Start)**: sygnał dźwiękowy oznacza, że dźwięki będą emitowane losowo za każdym razem, gdy naciśnie się **przycisk żółty**, jeśli gra toczy się z użyciem żetonów z instrumentami muzycznymi.

Jeśli gra się żetonami oznaczającymi melodie, trzeba nacisnąć na **przycisk czerwony**. Przycisk turkusowy **R (Replay)** służy do ponownego odtworzenia dźwięku, którego nie usłyszało się zbyt dobrze bądź nie rozpoznało. Cztery okrągłe przyciski służą do podawania odpowiedzi w różnych językach:

- **przycisk jasnoniebieski: język francuski**
- **przycisk pomarańczowy: język hiszpański**
- **przycisk ciemnozielony: język niemiecki i włoski**
- **przycisk fioletowy: język angielski**

## **PRZEBIEG GRY: QUIZ DOTYCZĄCY INSTRUMENTÓW (przycisk żółty)**

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby żetonów przedstawiających instrumenty muzyczne. Jak tylko wybrzmi jakiś dźwięk ze skrzynki, gracze muszą jak najszybciej znaleźć odpowiedni żeton wśród tych, które rozłożone są na stole.

Kiedy gracz znajdzie odpowiedni żeton, naciska przycisk, by sprawdzić odpowiedź:

- Jeśli jego skojarzenie jest dobre, zachowuje żeton.
- Jeśli gracz się pomylił, żeton trafia do pudełka.

Gra przebiega w ten sposób aż do wyczerpania żetonów. Wygrywa gracz, któremu udało się zgromadzić najwięcej żetonów w trakcie partii.

W pierwszych partiach należy ułożyć żetony w rzędach oznaczających rodzinę i podrodzinę instrumentów, następnie zaś rząd z osobnymi instrumentami. Dopiero potem można wymieszać wszystkie żetony.

<b>RODZINA</b>	<b>PODRODZINA</b>	<b>INSTRUMENT(Y)</b>
<p><b>Instrumenty dęte</b> Instrumenty dęte stanowią rodzinę instrumentów, których dźwięk wytwarzany jest dzięki dmuchaniu muzyka. Tworzą dwie podrodziny:</p> <p>- <i>Instrumenty dęte drewniane wydają dźwięk poprzez drgania słupa powietrza. Wbrew swojej nazwie nie zawsze są wykonane z drewna, mogą być metalowe (saksofon), z kości słoniowej lub innej kości.</i></p> <p>- <i>Instrumenty dęte blaszane wydają dźwięk, który powstaje na skutek drgania warg muzyka. Instrumenty te są często wytwarzane ze stopów różnych metali.</i></p>	<b>Drewniane</b>	Flet prosty, flet piccolo, flet poprzeczny, obój, klarnet, fagot, kontrafagot, akordeon, harmonijka ustna, saksofon barytonowy, saksofon sopranowy
	<b>Blaszane</b>	Trąbka, trąbka z tłumikiem, puzon, róg, tuba
	<b>Klawiszowe</b>	Organy
<p><b>Instrumenty strunowe</b> W tej rodzinie instrumentów stosuje się struny wykonane z jelit, metalu lub nylonu, które są naciągnięte na instrumencie. Można uderzać, pocierać smyczkiem lub szarpać struny, aby wydobyć różne dźwięki.</p>	<b>Smyczkowe</b>	Skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas
	<b>Szarpane</b>	Harfa, klawesyn, gitara akustyczna, gitara elektryczna, kora, ud
	<b>Młoteczkowe</b>	Fortepian

<b>Instrumenty perkusyjne</b> <i>Instrumenty z tej rodziny wydają dźwięki, kiedy są uderzane, potrząsane lub pocierane.</i>	<b>Skórzane</b>	Bęben, kocioł, kongi, bongosy, djembe, tabla, tamburyn
	<b>Metalowe</b>	Trójkąt, talerze, gong
	<b>Klawiszowe</b>	Wibrafon, marimba, ksylofon, dzwonki, czelesta
		Perkusja
		Marakasy
<b>Chór</b> <i>Zespół śpiewaków</i>		Chór

## **GRA: QUIZ MUZYCZNY z 54 najbardziej znanymi melodiami (czerwony przycisk)**

W podobny sposób melodie są emitowane losowo przez skrzynkę. Należy wcisnąć przycisk i skojarzyć te melodie z 54 żetonami rozłożonymi przed graczami. Rada dla tych, którzy jeszcze nie są melomanami: wysłuchajcie wszystkich melodii i spróbujcie znaleźć własny sposób na zapamiętanie każdej z nich dzięki ilustrowanym skojarzeniom umieszczonym na żetonach. Wiele z tych melodii zostało wykorzystanych w balecie, filmach, grach komputerowych, reklamach oraz stało się motywami w popularnych piosenkach! Każda osoba będzie miała własne skojarzenia, w zależności od wieku oraz zaplecza kulturowego. Zależało nam, by zilustrować każdą melodię poprzez najsilniejsze skojarzenie wynikające z jej wykorzystania w naszej kulturze. Obraz jest ważny, aby w trakcie kolejnych partii gry odnajdywać żeton jak najszybciej.

W pierwszych partiach, aby móc łatwiej rozpoznawać melodie, można pogrupować żetony przedstawiające taki sam rodzaj wiodącego instrumentu: fortepian, trąbka, skrzypce, itp. - pomaga to w wyszukaniu odpowiedniego żetonu. Wiele ilustracji przedstawia jakiś szczegół związany z wiodącym instrumentem. Można także ułożyć żetony w porządku alfabetycznym według nazwisk kompozytorów (6 rzędów po 9 żetonów).

Partię wygrywa gracz, który po wysłuchaniu przez wszystkich 54 melodii zgromadził najwięcej żetonów.

*Lista melodii:*

KOMPOZYTOR	UTWÓR	INSTRUMENT(Y) WIODĄCY(-E)	WYKORZYSTANO W
Jan Sebastian Bach 1685-1750	Tocata i fuga d-moll	Organy	Film <i>Słodkie życie</i> (La dolce vita) Frederico Felliniego
	Suita h-moll - Badinerie	Flet poprzeczny	- Utwór <i>Imaginary place</i> rapera Busdrivera - Dźwięk dzwonka telefonów Nokia
	Suita d-dur - Aria	Skrzypce	Film <i>James Bond: Szpieg, który mnie kochał</i> Lewisa Gilberta
	Jesus bleibet meine Freude	Obój	- Spektakl teatralny <i>Que ma joie demeure</i> Alexandre'a Astiera - Muzyka kościelna
	1. preludium z cyklu „Dobrze nastrojony klawesyn”	Fortepian	Film <i>Żelazna Dama</i> Phyllidy Lloyd
Ludwig van Beethoven 1770 - 1827	V symfonia	Instrumenty smyczkowe (skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas)	Film <i>Najdłuższy dzień</i> Daryla F. Zanucka
	IX symfonia - Oda do radości	Tutti (cała orkiestra)	<i>Hymn Europy</i>
	Dla Elizy	Fortepian	Film <i>Django</i> Quentina Tarantino
	Sonata księżycowa	Fortepian	Film <i>Słoń</i> Gusa Van Santa
Hector Berlioz 1803 - 1869	Marsz węgierski	Instrumenty drewniane (flet piccolo, flet poprzeczny, obój)	Film <i>Wielka włóczęga</i> Gérarda Oury'ego
Georges Bizet 1838 - 1875	Carmen - Habanera	Skrzypce	Najczęściej grana opera na świecie
	Arleżjanka	Skrzypce, róg	Film <i>Czarna Carmen</i>

			Otona Premingera
<b>Johannes Brahms</b> 1833 - 1897	III symfonia – 3. część	Wiolonczela	Film <b>Czy lubi pani Brahmsa</b> Anatole'a Litvaka
<b>Marc-Antoine Charpentier</b> 1646 - 1704	Te Deum	Trąbka	- <b>Hymn Eurowizji</b> - Teatr <b>Chory z urojenia</b> Moliera
<b>Fryderyk Chopin</b> 1810 - 1849	Etiuda nr 3 – Tristesse/Żal	Fortepian	Film <b>Mediarenas</b> Gustavo Taretto
	Sonata nr 2 – Marsz żałobny	Fortepian	Film <b>Prestiż</b> Christophera Nolana
	Preludium nr 15 - Deszczowe	Fortepian	Film <b>Prometeusz</b> Ridleya Scotta
<b>Piotr Iljicz Czajkowski</b> 1840 - 1893	Jezioro łabędzie	Obój	- Film <b>Billy Elliot</b> Stephena Daldry'ego - Balet o tym samym tytule
<b>Claude Debussy</b> 1862 - 1919	Suita bergamasque – Clair de lune	Fortepian	Film <b>Ocean's Eleven</b> Stevena Soderbergha
<b>Paul Dukas</b> 1865 - 1935	Uczeń czarnoksiężnika	Kontrafagot	Film animowany <b>Fantazja</b> Walta Disneya
<b>Antonin Dvořák</b> 1841 - 1904	Symfonia z Nowego Świata - Adagio	Puzon	Spektakl <b>Les naufragés du fol espoir</b> Cirque du soleil
<b>Edward Elgar</b> 1857 - 1937	Pomp and Circumstance	Skrzypce	Film <b>Mechaniczna pomarańcza</b> Stanleya Kubricka
<b>Gabriel Fauré</b> 1845 - 1924	Pavane	Flet poprzeczny	- Film reklamowy <b>Loulou</b> Cacharel - Film <b>Stillwater</b> Toma McCarthy'ego
<b>George Gershwin</b> 1898 - 1937	Błękitna rapsodia	Fortepian	Film <b>Manhattan</b> Woody'ego Allena
<b>Edvard Grieg</b> 1843 - 1907	Peer Gynt	Obój, flet poprzeczny	Film <b>M – morderca</b> Fritza Langa
<b>Georg Friedrich Händel</b> 1685 - 1759	Mesjasz - Alleluja	Skrzypce	- <b>Msze</b> - Film <b>Płatny morderca</b> Johna Woo
	Sarabande	Instrumenty smyczkowe (skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas), klawesyn	Film <b>Barry Lyndon</b> Stanleya Kubricka



<b>Gustav Holst</b> 1874 - 1934	Planety - Jowisz	Tutti (cała orkiestra)	Film <b>Zakochany Nowy Jork</b> Faitha Akina i Yvana Attala
<b>Ferenc Liszt</b> 1811 - 1886	Rapsodia węgierska nr 2	Fortepian	Film <b>Kto wrobił królika Rogera?</b> Roberta Zemeckisa
<b>Jean-Baptiste Lully</b> 1632 - 1687	Mieszczanin szlachcicem – Marsz turecki	Skrzypce	Film <b>Król tańczy</b> Gérarda Corbiau
<b>Felix Mendelssohn</b> 1809 - 1847	Marsz weselny	Trąbka	- <b>Śluby</b> - Film <b>Za jakie grzechy, dobry Boże?</b> Philippe'a Chauverona
<b>Modest Musorgski</b> 1839 - 1881	Noc na Łysej Górze	Puzon, tuba	Film <b>Urodzeni mordercy</b> Olivera Stone'a
<b>Wolfgang Amadeusz Mozart</b> 1756 - 1791	Eine kleine Nachtmusik	Skrzypce	Film <b>Amadeusz</b> Miloša Formana
	Sonata nr 11* – Marsz turecki	Fortepian	- Film <b>Truman Show</b> Petera Weira - Serial <b>Jak poznałem waszą matkę</b> Cartera Baysa i Craiga Thomasa - Serial animowany <b>Simpsonowie</b> Matta Groeninga
	Czarodziejski flet - Papageno	Skrzypce	- Opera - Film <b>Amadeusz</b> Miloša Formana
	Symfonia nr 40	Skrzypce	Film <b>James Bond: W obliczu śmierci</b> Johna Glena
<b>Jacques Offenbach</b> 1819 – 1880	Orfeusz w piekle – Piekielny galop	Puzon, flet piccolo	Najbardziej znana melodia <b>francuskiego kankana</b>
<b>Johann Pachelbel</b> 1653 - 1706	Kanon d-dur	Instrumenty smyczkowe: skrzypce, altówka, wiolonczela, kontrabas, klawesyn	- Film <b>Lady</b> Luca Bessona - Utwór <b>Rain and Tears</b> Aphrodite's Child
<b>Siergiej Prokofiew</b> 1891 - 1953	Romeo i Julia – Taniec rycerzy	Skrzypce, klarnet	- Film reklamowy <b>Égoïste</b> Chanel w reżyserii J.-P. Goude'a

			- Inspiracja dla Johna Williamsa w tworzeniu muzyki do <b>Gwiezdných wojen</b>
<b>Giacomo Puccini</b> 1858 - 1924	Opera Turandot – Nessun dorma	Skrzypce, poprzeczny flet	- Film <b>Mission impossible: Rogue nation</b> Christophera McQuarrie’ego - Muzyka mistrzostw świata w piłce nożnej w 1990 r.
<b>Henry Purcell</b> 1659 - 1695	Trumpet Tune	Trąbka	Koronacja królowej angielskiej Elżbiety II
<b>Jean-Philippe Rameau</b> 1683 - 1764	Les Indes galantes (Zamorskie zaloty) – Taniec fajki pokoju	Flet poprzeczny, skrzypce, klawesyn	- Film <b>Vatel</b> Rolanda Joffé - Opera
<b>Maurice Ravel</b> 1875 - 1937	Bolero	Flet poprzeczny	- Film <b>Dziesiątka</b> Blake’a Edwardsa - Balet Maurice’a Béarta - Film <b>Jedni i drudzy</b> Claude’a Leloucha
<b>Gioachino Rossini</b> 1792 - 1868	Uwertura do opery Wilhelm Tell	Flet poprzeczny	Film <b>Mechaniczna pomarańcza</b> Stanleya Kubricka
<b>Camille Saint-Saëns</b> 1835 - 1921	Karnawał zwierząt - Akwarium	Skrzypce, fortepian	- Film <b>Ciekawy przypadek Benjamina Buttona</b> Terrence’a Malicka - Film <b>Kochankowie z Księżycy. Moonrise Kingdom</b> Wesa Andersona
<b>Erik Satie</b> 1866 - 1925	Gymnopédie nr 1	Fortepian	- Film <b>Niebo nad Paryżem</b> Cédrica Klapischa - Muzyka z gry komputerowej <b>Remember me</b>
<b>Robert Schumann</b> 1810 - 1856	Marzenie	Fortepian	Film <b>Bez granic</b> Martina Campbella
<b>Bedřich Smetana</b> 1824 - 1884	Wełtawa	Skrzypce, obój	Film <b>Drzewo życia</b> Terrence’a Malicka
<b>Richard Strauss</b> 1864 - 1949	Tako rzecze Zaratustra	Trąbka	Film <b>2001: Odyseja kosmiczna</b> Stanleya Kubricka

<b>Johann Strauss I</b> (ojciec) 1804 - 1849	Marsz Radetzkiego	Wszyscy (cała orkiestra)	- Film <b>Wiek niewinności</b> Martina Scorsese -Koncert noworoczny Filharmoników Wiedeńskich
<b>Johann Strauss II</b> (syn) 1825 - 1899	Nad pięknym modrym Dunajem	Wszyscy (cała orkiestra)	- <b>Walc klasyczny - Ślub</b>
<b>Giuseppe Verdi</b> 1813 - 1901	Moc przeznaczenia	Instrumenty drewniane: flet poprzeczny, klarnet, obój,	Film <b>Jean de Florette</b> Claude'a Berriego
<b>Antonio Vivaldi</b> 1678 - 1741	Cztery pory roku - Wiosna	Skrzypce	- Film <b>Zawód: Szpieg</b> Tony'ego Scotta - Film <b>Powodzenia, stary</b> Pierre'a Graniera – Deferre'a
<b>Richard Wagner</b> 1813 - 1883	Cwał Walkirii	Róg, trąbka basowa	- Film <b>Lista Schindlera</b> Stevena Spielberga - Film <b>Czas apokalipsy</b> Francisa Forda Coppoli

- W nagranych odpowiedziach jest drobny błąd. Nie chodzi o sonatę nr 9, ale o sonatę nr 11

## **CZY WIEDZIELIŚCIE, ŻE...?**

Dla szerokiej publiczności termin **muzyka klasyczna** oznacza całość poważnej **muzyki zachodniej** pochodzenia kościelnego i świeckiego, począwszy od średniowiecza aż do czasów współczesnych. Prawdopodobnie na skutek ekspansji przemysłu muzycznego od połowy XX wieku zastąpiono dotychczas stosowany termin „muzyka poważna” używanym obecnie terminem „muzyka klasyczna”. Muzyka poważna oznaczała muzykę tradycyjnie zapisywaną w postaci partytur, w przeciwieństwie do muzyki ludowej, najczęściej śpiewanej.

Dla muzykologa muzyka klasycystyczna odnosi się do muzyki komponowanej w okresie klasycyzmu, od połowy XVIII wieku do początku XIX wieku, wraz z nadejściem muzyki romantycznej.

Gra ta została stworzona przez **Veronique Debroise**, we współpracy z **Mathieu Demange'em**, muzykiem i profesorem konserwatoriów paryskich.

Partytury fraz muzycznych można znaleźć na naszej stronie:

<https://www.sentosphere.fr/fr/content/13-partitions-topsong>

*Od ponad 30 lat stymulacja sensoryczna oraz artystyczna jest znakiem rozpoznawczym marki Sentosphère. Tworzymy gry rozwijające węch, smak, dotyk oraz postrzeganie kolorów, ponieważ, jak zwykła mawiać twórczyni marki: „Każdemu zmysłowi odpowiada jakaś sztuka”.*