



MIASTO JEST MUZYKĄ

Elektroniczna Gra Miejska

Scenariusz gry

Wstęp

Celem gry jest przybliżenie jej uczestnikom podstawowych zagadnień związanych z teorią muzyki oraz informacji na temat muzyki elektronicznej. Gra miejska została wybrana jako forma, która w angażujący i dynamiczny sposób może, te często trudne i teoretyczne elementy wiedzy muzycznej przekazać.

Uczestnicy w grupach przemieszczają po wyznaczonym terenie gry i wykonują przekazywane im na punktach zadania. Żaden z uczestników nie zna całego przebiegu trasy – lokalizację punktów zdobywają dopiero po wykonaniu zadania. Jednocześnie gracze otrzymują naklejkę poświadczającą realizację punktu, fragment ścieżki oraz odpowiednią punktację, która potem zsumowana decyduje o tym kto zwyciężył.

W grze może wziąć udział każdy. Jeżeli jednak zdecydujesz się na to pamiętaj, żeby zadania były odpowiednio proste i żeby każdy (nawet bez podstawowej wiedzy) mógł przejść całą trasę. Idealną grupą docelową mogą być np. uczniowie szkoły. Dzięki tak określonym profilu uczestników łatwiej będzie skonstruować zadania i długość trasy gry.

Rozgrywka

Gra przewidziana została na około trzy godziny. Czas ten może się zmienić zależnie od długości trasy oraz liczby uczestników biorących w niej udział. Długość trasy nie powinna przekraczać długości 8 kilometrów. Dłuższa trasa może wpłynąć negatywnie na czas gry. Maksymalna liczba uczestników to 100 osób. Po terenie gry przemieszczają się oni w grupach (od 3 do 5 uczestników w jednej).

STOWARZYSZENIE
16 WERSÓW



Fundacja
Orange 

Realizacja projektu Miasto Jest
Muzyką

Licencja Creative
Commons Uznanie
Autorstwa

Materiał został przygotowany w ramach
programu Fundacji Orange.

Realizacja

Do przeprowadzenia gry potrzebne będą przede wszystkim dwa elementy: animatorzy oraz miejsca. Pozostałe materiały oraz wiedzę znajdziesz w te instrukcji.

Animatorzy to osoby odpowiedzialne za przeprowadzenie danego zadania w punkcie. Najlepiej jeżeli animator potrafi pracować z ludźmi, improwizować oraz ma podstawową wiedzę muzyczną.

Miejsca wyznaczają trasę gry. Mogą to być kawiarnie, restauracje, instytucje publiczne lub po prostu ławka w parku. W naszej grze ważne by były to miejsca posiadające podłączenie do prądu. Dodatkowo część z zadań generuje hałas – tutaj przydałoby się miejsce zaciszne i takie w którym nikomu głośna muzyka nie będzie przeszkadzać.

Do przygotowania gry potrzeba:

- minimum sześciu animatorów (przynajmniej czterech z nich powinno mieć podstawową wiedzę muzyczną)
- 6 komputerów przenośnych
- kontroler MIDI Novation Launchpad lub podobny
- dowolny kontroler MIDI z pokrętkami
- słuchawki
- perkusja
- gitara basowa

Fabula

Gracze stają przed niebagatelny zadaniem. Muszą skompletować wszystkie elementy niezbędne do stworzenia utworu. W jakim stylu on będzie i jaki ostatecznie kształt on przybierze zależy od decyzji, które podejmą w trakcie gry.

Uczestnicy poruszają się po grze zgodnie z metodą kołową czyli start i meta są wspólne dla wszystkich, różni się pierwszy i ostatni punkt z trasy. Kolejność ich zaliczania jest zawsze taka sama.

STOWARZYSZENIE
16 WERSÓW

Realizacja projektu Miasto Jest
Muzyką



Licencja Creative
Commons Uznanie
Autorstwa

Fundacja
Orange 

Materiał został przygotowany w ramach
programu Fundacji Orange.

Przebieg gry

Start

Gracze, po zapoznaniu się z instrukcją gry, stają przed pierwszym wyzwaniem. Muszą znaleźć wszystkie informacje rozrzucone w okolicy na kartkach. Wszystkie dotyczą historii muzyki elektronicznej. Zadanie polega na odszukaniu ich a następnie na odpowiedzeniu czy dana informacja jest prawdziwa czy fałszywa. Całość służy zróżnicowaniu czasowemu wejścia graczy w trasę. Po wykonaniu losują pierwszy właściwy punkt.

Twierdzenia dotyczą m.in. ważnych dat i postaci związanych z muzyką elektroniczną, mogą też być podane w formie graficznej.

Punktacja: -7 do 7

1) ARANŻACJA

Gracze muszą znaleźć różnice w dwóch wersjach utworu, które różnią się np. barwą, tempem, perkusją itp. Jedna osoba słucha jednej wersji, druga drugiej. Zadaniem jest, by rozmawiając ze sobą odgadli co różniło oba utwory. Każde słowo jest ważne, bo może naprowadzić na dobry trop. Zadanie kończy się, gdy uczestnicy poddadzą się lub znajdą wszystkie różnice. Mogą poprosić o ponowne przesłuchanie, ale tylko dwa razy (nie licząc pierwszego razu gdy zapoznają się z muzyką). W zależności od tego ile różnic jest w utworze, taka jest maksymalna liczba punktów do zdobycia.

Drugie zadanie wiąże się z wykorzystaniem programu Ableton Live. Uczestnicy po pierwszym zadaniu zagrają na wcześniej opracowanych samplach swoją melodie. To zadanie jest bardziej dla przyjemności, ale ich kompozycja powinna mieć intro, rozwinięcie i outro.

Punktacja: zależnie od pomysłu organizatora

Kody:

LE1

LHH1

LR1

LR2

LR3

STOWARZYSZENIE
16 WERSÓW



Licencja Creative
Commons Uznanie
Autorstwa

Fundacja
Orange 

Materiał został przygotowany w ramach
programu Fundacji Orange.

Realizacja projektu Miasto Jest
Muzyką

2) RYTM

Na początek teoria rytmiki (odnośnie różnych gatunków), a następnie ułożenie instrumentów z losowych przedmiotów (cegła, rurka itd.) i odegranie nimi rytmu do wylosowanego gatunku. Jedna osoba z drużyny nie bierze udziału w tworzeniu utworu tylko zgaduje co grają pozostali.

Punktacja: 0-10

Kody:

DE1

DE2

DHH1

DHH2

DHH3

DR1

DR2

3) DRUM i BASS

Gracze muszą przygotować dwa instrumenty do gry. Jednym z nich jest rozłożona perkusja (drum) a drugim rozstrojona gitara basowa. Punkty przyznajemy na podstawie dwóch czynników – stopień złożenia/nastrojenia (0-2) i tempa wykonania czynności (0-3).

Punktacja: 0-10

Kody:

BE1

BHH1

BHH2

BRO1

BRO2

STOWARZYSZENIE
16 WERSÓW

Realizacja projektu Miasto Jest
Muzyką



Licencja Creative
Commons Uznanie
Autorstwa

Fundacja
Orange 

Materiał został przygotowany w ramach
programu Fundacji Orange.

4) HARMONIA

Animator na punkcie puszcza uczestnikom 20 fragmentów muzycznych, 10 akordów od łatwiejszych do trudniejszych oraz 10 zagrywek od łatwiejszych do trudniejszych. Uczestnicy muszą zgadnąć czy to dury czy mole. Każda dobra odpowiedź daje 1 punkt.

Punktacja: 0-20

Kody:

KEL1

KEL2

KHH1

KHH2

KR1

5) MELODIA

Na punkcie realizowane są dwa zadania. Pierwsze z nich wiązało się z rozpoznaniem tego jakie instrumenty grają główną melodię w zaprezentowanym utworze (np. Get lucky zespołu Daft Punk). Drugie zadanie polegało na odsłuchaniu kawałków motywów filmowych i rozpoznaniu filmu, z którego pochodzą. Punkty przyznawane były za każdy rozpoznany instrument, łącznie siedem, oraz identyfikacja filmu jeden punkt.

Punktacja: 0-16

Kody:

PE1

PE2

PE3

PHH1

PHH2

6) FINAŁ

Gdy gracze docierają na miejsce finału gry dzieją się dwie rzeczy. Po pierwsze obecni na miejscu organizatorzy podliczają punkty otrzymane w trakcie gry. Po drugie tworzą oni na podstawie wybranych przez drużynę ścieżek utwor, który staje się świetną pamiątką przeżytej przygody.

STOWARZYSZENIE
16 WERSÓW



Licencja Creative
Commons Uznanie
Autorstwa

Fundacja
Orange 

Materiał został przygotowany w ramach
programu Fundacji Orange.

Realizacja projektu Miasto Jest
Muzyką