* **Título**: “Un, dos, tres, \_\_\_\_\_\_\_ inglés” (poner el nombre del instrumento con el que se va a jugar) En mi caso sería: “Un, dos, tres, violín inglés”
* **Área**: Especialidad instrumental de que se trate. Técnica instrumental, improvisaciones, memoria, práctica de distintos patrones rítmicos.
* **Nivel**: Aunque se puede endurecer el nivel de dificultad como luego veremos, el juego está enfocado para alumnos de enseñanzas elementales de música.
* **Objetivos**: Vamos a desarrollar a través de un juego con el instrumento la creatividad, la improvisación, la memoria musical, la capacidad rítmica, de atención y retención y la socialización.
* **Resumen**: La actividad consiste en una versión del conocido juego del “escondite inglés” en el que un jugador se pone contra una pared y los demás a una distancia pactada y durante el lapsus de tiempo que aquél utiliza para recitar la frase: “un, dos, tres, pollito inglés”, los demás deben avanzar rápido y quedar inmóviles cuando se vuelve el que recita. Si aluno es pillado en movimiento debe volver atrás. Así sucesivamente hasta que alguno llega tan cerca que es capaz de tocar la pared y por lo tanto gana el juego.

En nuestro caso habrá un sujeto creador, que será el alumno que esté en la pared y que atendiendo a unos parámetros dados por el profesor y dependiendo del nivel hay que adecuarlos, (por ejemplo: toca tres notas iguales de tiempo como negras, en primera posición de digitación de la mano izquierda y utilizando dos cuerdas a tu elección) dejando espacio para la improvisación. Habrá también un sujeto imitador (colectivo de alumnos al otro lado de la clase detrás de una línea) que escucharán esa frase musical con los ojos cerrados. Se trata de intentar retener en un proceso de escucha y atención, todos los datos para repetirlo con exactitud, tanto las notas como el patrón rítmico, etc.

* **Material**: No es necesario ningún material especial salvo el instrumento y espacio en el aula. (se pueden incorporar antifaces para dormir (hay modelos muy baratos y que se venden en lotes que yo utilizo en clase) con el propósito de que no puedan ver al compañero mientras toca el modelo a imitar.
* **Preparación de la actividad**: No es necesario gran preparación en cuanto a espacios ni materiales. Solo requiere una preparación previa del profesor que tendrá preparado unos patrones para que el alumno que crea pueda improvisar a partir de ellos y adecuarlos al nivel de curso o posibilidades técnicas del grupo.
* **Desarrollo**: Se colocan los alumnos como se explicó anteriormente en el apartado: resumen del juego.

El profesor dicta unos parámetros y el alumno de la pared inventa uno o dos compases (se empezará por pocas notas y se aumentará gradualmente la dificultad).

Los alumnos tras la línea intentar imitar por turnos lo ejecutado por el compañero.

Los alumnos que lo hagan con éxito darán un paso al frente. El profesor vuelva a cambiar parámetros y así sucesivamente hasta que el alumno que más haya acertado será el que llegue a tocar la pared.

Este alumno es el ganador de la partida y el que ahora pasará a ser sujeto creador como premio.