* **Título**: “MUSIMEMORY”
* **Área**: Teoría de la música
* **Nivel**: Dependiendo de los contenido, puede ser aplicado a todos los niveles donde se curse Teoría del Lenguaje Musical. Modificando los contenidos de las cartas, puede ser utilizado para conceptos de iniciación de Lenguaje Musical, o los practicados en el curso o trimestre. O incluso a nivel algo más avanzado puede utilizarse para trabajar exclusivamente un concepto en particular, como: las tonalidades, los intervalos, los acordes e incluso puede aplicarse para aprender las partes del instrumento de la especialidad que se trate.
* **Objetivos**: Fijar contenidos de la Teoría del Lenguaje Musical, desarrollar la memoria espacial y visual, desarrollar la capacidad de atención y de observación, además de socializar al trabajar el juego en grupo.
* **Resumen**: partiendo del conocido juego de memoria visual y espacial hacemos una adaptación de los contenidos de las cartas. Básicamente sustituimos las típicas imágenes que están repetidas por parejas por dos tipos de cartas que del mismo modo hay que emparejar pero en las que cada pareja está formada por una imagen que representa un concepto de la escritura musical y la pareja, donde está el nombre que describe ese concepto. (ver archivos de imagen adjunto).
* **Material**: El material es muy simple, se trata de tener cartulina, tijeras y rotulador.
* **Preparación de la actividad**: hay que disponer de un aula donde quepan varios alumnos alrededor de una mesa (vale el suelo) sobre la que se colocarán todas las cartas boca abajo previamente mezcladas aleatoriamente. Si los alumnos son numerosos pueden disponerse por grupos en sendas mesas y con varios juegos de cartas. El material es bastante asequible, así que lo ideal es disponer en cada clase de Lenguaje Musical de varios juegos. Si no fuera posible, también pueden hacerse grupos de jugadores.
* **Desarrollo**: Se establecen turnos de los jugadores. Cada jugador levanta dos de las cartas que están boca abajo encima de la mesa y las observa un segundo para memorizarlas, ya que si no hace pareja, ha de volver a colocarlas en el mismo sitio.

Y pasa el turno al siguiente jugador, el cual al levantar una carta ya puede jugar con los datos de las anteriores cartas levantadas si las recuerda, para hacer parejas.

Si consigue una pareja sigue levantando cartas de dos en dos hasta que falle el intento y pasará el turno al que sigue.

Las parejas obtenidas se irán colocando en un montón delante del jugador que las vaya consiguiendo.

Acaba el juego cuando no quedan cartas sobre la mesa. En ese momento cada jugador hace un recuento de parejas y el que haya conseguido mayor número de ellas gana la partida.