



Marcelo Torcato

Arrangeur, Compositeur, Directeur, Interprete, Editeur, Professeur

Brésil, Pauliceia

A propos de l'artiste

Il a étudié le piano, la naissance: Barueri - BRASIL. Ville qui habite: Paulicéia - BRASIL. projets Musique: GI - Groupe Instrumental; musique de piano.

Qualification:

- 1 Flute à Bec Soprano;
- 1 Flute à Bec Soprano;
- 1 Flute à Bec Contralto;
- 1 Melodica;
- 1 Mandoline;
- 1 Ukelele;
- 1 Guitare;
- 1 Guitare pedal;
- 1 Viole Caipira;
- 1 Basse;
- 1 Accordéon;
- 1 Synthétiseur;
- 1 Piano;
- 1 Batterie;
- 1 Percusion: atabaque;
- pandeiro; triângulo; ganzá;
- pandeirola.

Site Internet: <http://www.marcelotorca.com>

A propos de la pièce



Titre: Livro Musical
Compositeur: Torcato, Marcelo
Arrangeur: Torcato, Marcelo
Licence: Creative Commons Licence
Editeur: Torcato, Marcelo
Instrumentation: Piano, Basse, Synthétiseur, Batterie
Style: Methodes

Marcelo Torcato sur [free-scores.com](http://www.free-scores.com)

http://www.free-scores.com/partitions_gratuites_torca-marcelo.htm

- Contacter l'artiste
- Commenter cette partition
- Ajouter votre interprétation MP3
- Accès partition et écoute audio avec ce QR Code :



Cette partition ne fait pas partie du domaine public. Merci de contacter l'artiste pour toute utilisation hors du cadre privé.

Marcelo Morales Torcato

Livro Musical

1ª. Edição

Paulicéia
Marcelo Morales Torcato
2009

Índice.

Claves	pág. 04.
Pauta	pág. 04.
Exercícios	pág. 05.
Notas na Clave de Sol	pág. 06.
Notas na Clave de Fá	pág. 07.
Notas nos Instrumentos Musicais	pág. 08.
Piano, Teclado, Acordeão, Vibrafone, Metalofone, Escaleta	pág. 08.
Guitarra ou Violão	pág. 08.
Baixo	pág. 08.
Cavaquinho	pág. 09.
Bandolim	pág. 09.
Viola Caipira	pág. 09.
Jogo de Cartas	pág. 10.
Regras do Jogo de Cartas	pág. 11.
Figuras Musicais	pág. 11.
Exercícios	pág. 11.
Jogo das Figuras	pág. 12.
Regras para o Jogo das Figuras	pág. 13.

CLAVES.

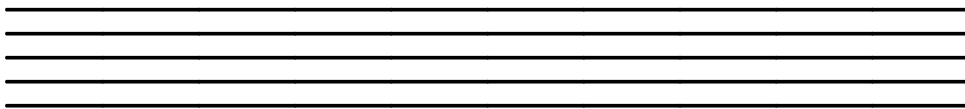
As claves existentes são:



Servem para dar nome as notas.

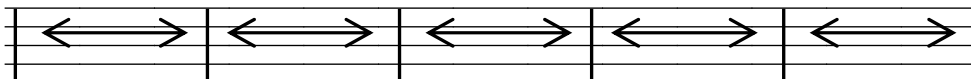
PAUTA.

Um conjunto de cinco linhas e quatro espaços.



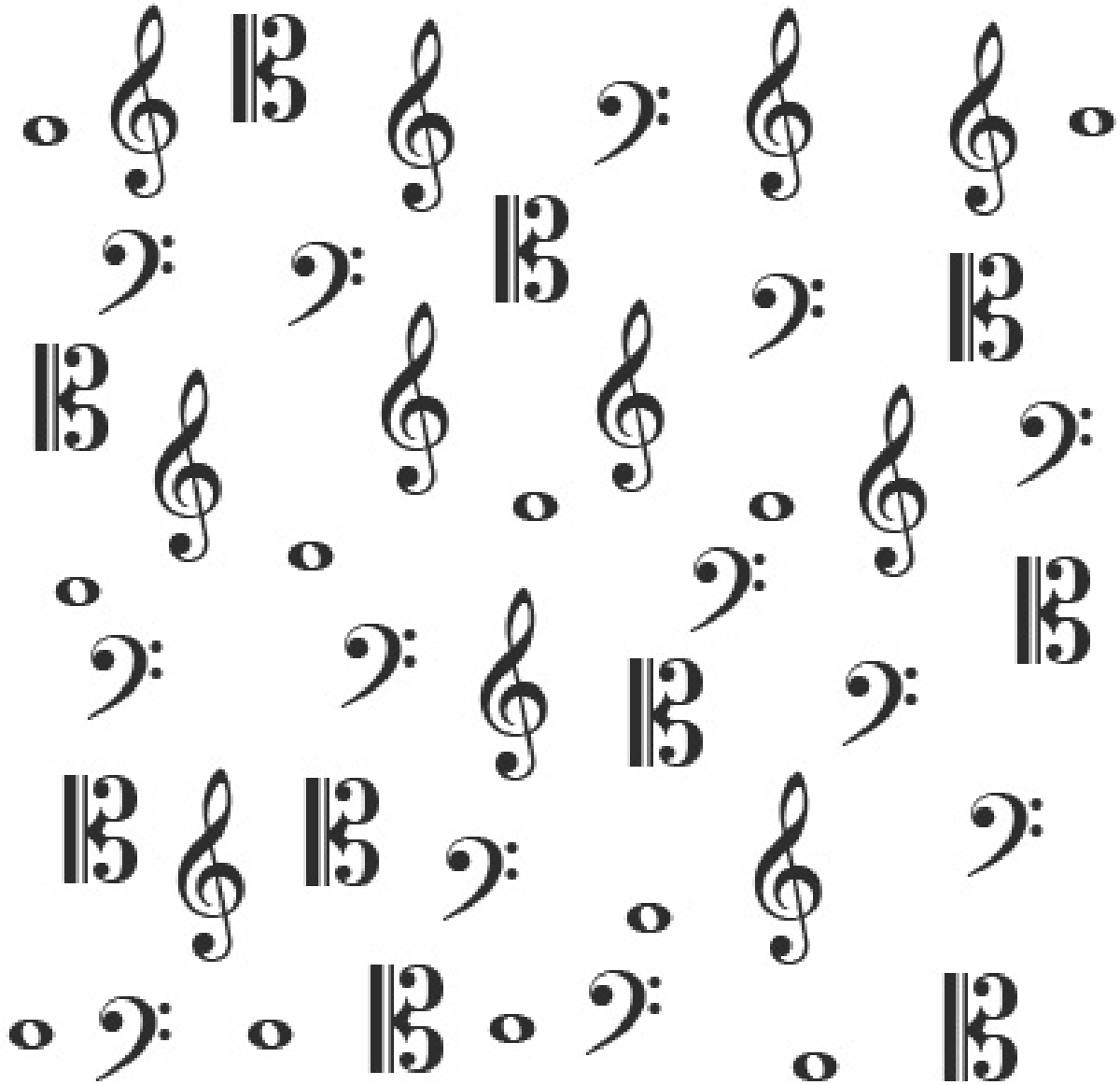
COMPASSO.

Uma divisão rítmica da música.

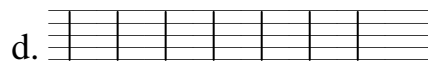
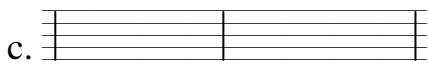
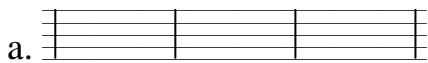


EXERCÍCIOS.

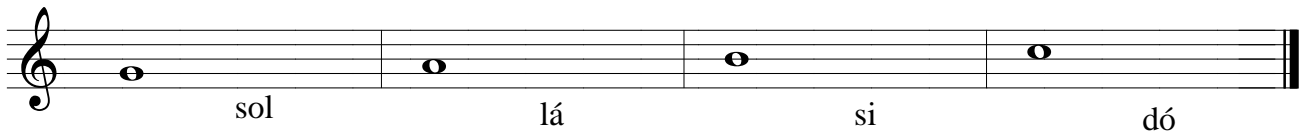
1. Circule a Clave de Sol de amarelo, a Clave de Fá de vermelho e a Clave de Dó de azul.



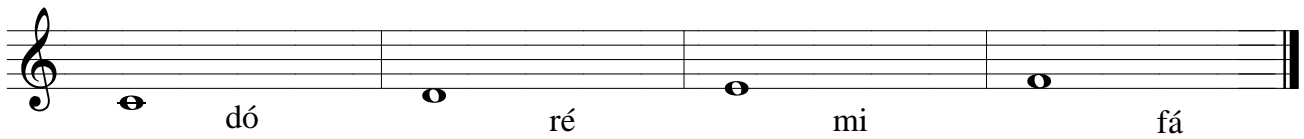
2. Calcule os compassos.



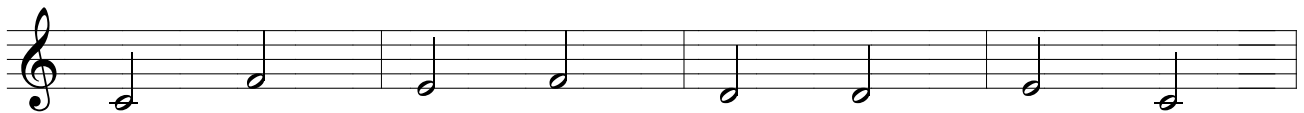
Notas na Clave de Sol



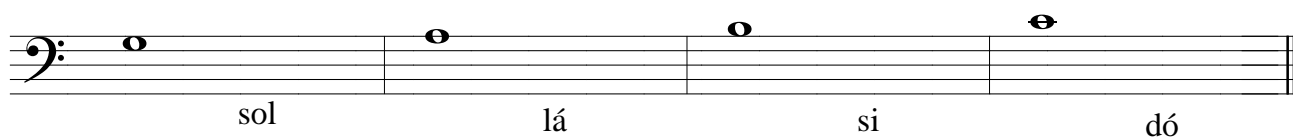
1. Identifique as notas e escreva os nomes.



2. Identifique as notas e escreva os nomes.

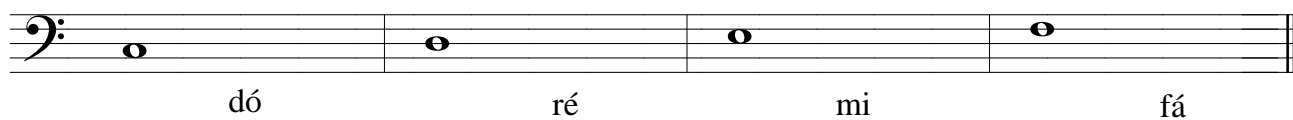
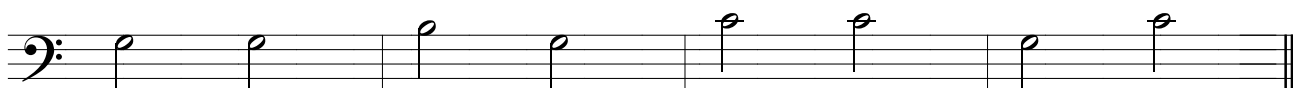
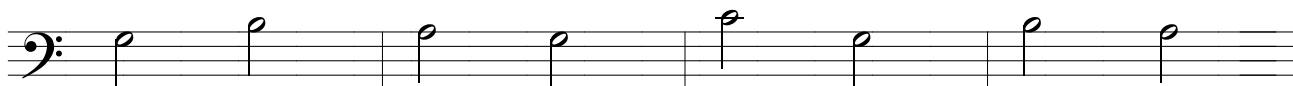


Notas na Clave de Fá



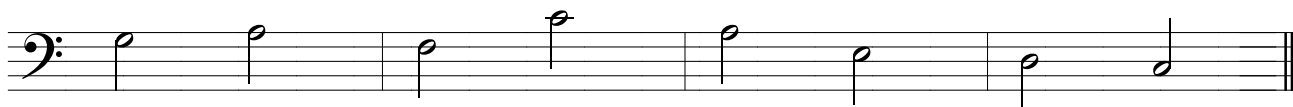
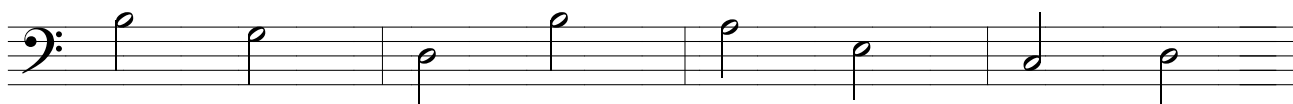
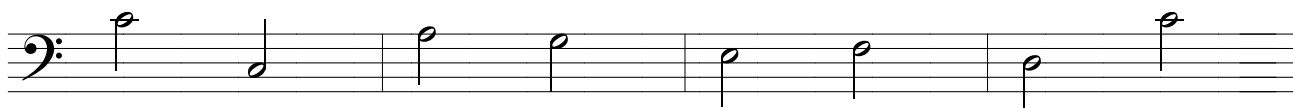
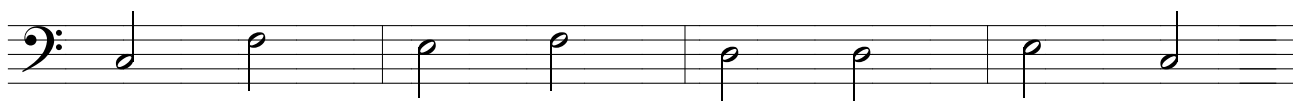
sol lá si dó

1. Identifique as notas e escreva os nomes.



dó ré mi fá

2. Identifique as notas e escreva os nomes.



NOTAS NOS INSTRUMENTOS MUSICAIS.

Piano, Teclado, Acordeão, Vibrafone, Metalofone, Escaleta.

	02		04			07		09		11		
01		03		05		06		08		10		12
												13

Dó ou C: 1; 13. Ré ou D: 03. Mi ou E: 05. Fá ou F: 06. Sol ou G: 08

Lá ou A: 10 Si ou B: 12.

Guitarra ou Violão.

← 48	↑ 42	↑ 36	↑ 30	↑ 24	↑ 18	↑ 12	↑ 6	
← 47	↑ 41	↑ 35	↑ 29	↑ 23	↑ 17	↑ 11	↑ 5	corda 6
← 46	↑ 40	↑ 34	↑ 28	↑ 22	↑ 16	↑ 10	↑ 4	corda 5
← 45	↑ 39	↑ 33	↑ 27	↑ 21	↑ 15	↑ 9	↑ 3	corda 4
← 44	↑ 38	↑ 32	↑ 26	↑ 20	↑ 14	↑ 8	↑ 2	corda 3
← 43	↑ 37	↑ 31	↑ 25	↑ 19	↑ 13	↑ 7	↑ 1	corda 2
								corda 1
casa 7	casa 6	casa 5	casa 4	casa 3	casa 2	casa 1	soltas	

Dó ou C: 8; 23; 33 Ré ou D: 4; 20; 35; 45 Mi ou E: 1; 6; 16; 32; 47
 Fá ou F: 7; 12; 22; 38 Sol ou G: 3; 19; 24; 34 Lá ou A: 5; 15; 31; 36; 46
 Si ou B: 2; 17; 27; 43; 48

Baixo.

← 32	↑ 28	↑ 24	↑ 20	↑ 16	↑ 12	↑ 8	↑ 4	
← 31	↑ 27	↑ 23	↑ 19	↑ 15	↑ 11	↑ 7	↑ 3	corda 4
← 30	↑ 26	↑ 22	↑ 18	↑ 14	↑ 10	↑ 6	↑ 2	corda 3
← 29	↑ 25	↑ 21	↑ 17	↑ 13	↑ 9	↑ 5	↑ 1	corda 2
								corda 1
casa 7	casa 6	casa 5	casa 4	casa 3	casa 2	casa 1	soltas	

Dó ou C: 15; 21 Ré ou D: 2; 23; 29 Mi ou E: 4; 10; 31 Fá ou F: 8; 14

Sol ou G: 1; 16; 22 Lá ou A: 3; 9; 24; 30 Si ou B: 11; 17; 32

Cavaquinho.

← 32	↑ 28	↑ 24	↑ 20	↑ 16	↑ 12	↑ 8	↑ 4	corda 4 corda 3 corda 2 corda 1
← 31	↑ 27	↑ 23	↑ 19	↑ 15	↑ 11	↑ 7	↑ 3	
← 30	↑ 26	↑ 22	↑ 18	↑ 14	↑ 10	↑ 6	↑ 2	
← 29	↑ 25	↑ 21	↑ 17	↑ 13	↑ 9	↑ 5	↑ 1	
casa 7	casa 6	casa 5	casa 4	casa 3	casa 2	casa 1	soltas	

Dó ou C: 6; 23 Ré ou D: 1; 4; 14; 31 Mi ou E: 9; 12; 22 Fá ou F: 17; 20; 26

Sol ou G: 3; 21; 24 Lá ou A: 11; 29; 32 Si ou B: 2; 19

Bandolim.

← 32	↑ 28	↑ 24	↑ 20	↑ 16	↑ 12	↑ 8	↑ 4	corda 4 corda 3 corda 2 corda 1
← 31	↑ 27	↑ 23	↑ 19	↑ 15	↑ 11	↑ 7	↑ 3	
← 30	↑ 26	↑ 22	↑ 18	↑ 14	↑ 10	↑ 6	↑ 2	
← 29	↑ 25	↑ 21	↑ 17	↑ 13	↑ 9	↑ 5	↑ 1	
casa 7	casa 6	casa 5	casa 4	casa 3	casa 2	casa 1	soltas	

Dó ou C: 14; 24 Ré ou D: 3; 22; 32 Mi ou E: 1; 11; 30 Fá ou F: 5; 15

Sol ou G: 4; 13; 23 Lá ou A: 2; 12; 21; 31 Si ou B: 10; 20; 29

Viola Caipira.




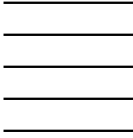



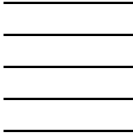








← 40	↑ 35	↑ 30	↑ 25	↑ 20	↑ 15	↑ 10	↑ 5	corda 5 corda 4 corda 3 corda 2 corda 1
← 39	↑ 34	↑ 29	↑ 24	↑ 19	↑ 14	↑ 9	↑ 4	
← 38	↑ 33	↑ 28	↑ 23	↑ 18	↑ 13	↑ 8	↑ 3	
← 37	↑ 32	↑ 27	↑ 22	↑ 17	↑ 12	↑ 7	↑ 2	
← 36	↑ 31	↑ 26	↑ 21	↑ 16	↑ 11	↑ 6	↑ 1	
casa 7	casa 6	casa 5	casa 4	casa 3	casa 2	casa 1	soltas	

Dó ou C: 17; 19; 33 Ré ou D: 1; 4; 27; 29 Mi ou E: 11; 14; 37; 40

Fá ou F: 16; 19 Sol ou G: 8; 26; 29 Lá ou A: 2; 4; 18; 36; 39

Si ou B: 12; 14; 28

Jogo de Cartas.

			
MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN
			
MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN
			
MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN
			
MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN	MACRISAN

Regras do Jogo de Cartas.

Primeiro jogo.

Jogo da Memória: embaralham-se as cartas e as dispõem sobre a mesa de braços. Quem conseguir formar o maior número de par vence, quem acerta continua jogando.

Segundo jogo.

Jogo Rouba Monte: são necessários três páginas do jogo das cartas, embaralham-se as cartas, distribuem quatro cartas para cada jogador, quem distribui as cartas decide a ordem do jogo. Cartas iguais roubam cartas iguais, cartas maiores roubam cartas menores. Ganha quem ficar com o maior monte.

Figuras Musicais.

As figuras musicais indicam o ritmo na música, não possuem um valor fixo, mas nesse primeiro momento iremos trabalhar como se tivessem valores fixos.











As figuras:

Semibreve  vale 4 Mínima  vale 2 Semínima  vale 1


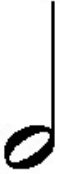
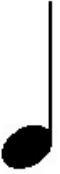

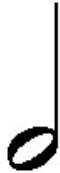

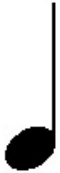

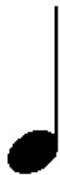



Colcheia  vale 0,5 Semicolcheia  vale 0,25

Exercícios:

1. Faça a soma das figuras.

a.  +  = ____ b.  +  = ____ c.  +  = ____ d.  +  = ____ e.  +  = ____

Jogo das Figuras.

			
SEMIBREVE MACRISAN	MÍNIMA MACRISAN	SEMÍNIMA MACRISAN	COLCHEIA MACRISAN
			
MÍNIMA MACRISAN	SEMÍNIMA MACRISAN	SEMÍNIMA MACRISAN	COLCHEIA MACRISAN
			
SEMÍNIMA MACRISAN	COLCHEIA MACRISAN	COLCHEIA MACRISAN	COLCHEIA MACRISAN

Regras para o Jogo das Figuras.

O Jogo da Soma é realizada a distribuição das cartas na quantidade de duas para cada jogador, quem tiver a maior soma ganha.

O Jogo do Rouba Monte é realizada a distribuição das cartas na quantidade de quatro cartas para cada jogador, o jogador que distribui as cartas decide a ordem de jogar, ganha quem ficar com o maior monte.