

Método Takedinorum para a aprendizaxe da Percusión Corporal

CFR Ferrol

F2101020

Sábado, 5 de febrero de 2022, mañana

18.- San Benitiño

- Coreografía sentados en el suelo en círculo sobre música tradicional. Nos sentamos con las piernas cruzadas contactando con los vecinos por las rodillas.

Se vas a San Be-ni - ti - ño non va-ias o de Pa - re - des se re - des que hai

tó-ke-te ko tá - ko - to tó-ke-te ko tá - ko - to tá - ko - to

ou-tro mais mi-la-grei-ro que hai ou-tro mais mi-la - grei-ro San Be-ni-ti-ño de Lé-rez San Be-ni-

tó-ke - te ko ta tó - ke - te ko tá - ko - to tó - ke - te ko tá - ko - to

ti - ño do o - llo re - don - do _____ hei de ir a lá mi-ña nai se non mo - rro hei de le-

tó ko-to-kó to - kó ko to-ko-tó ko - tó tó ko-to-kó to - kó ko to-ko-tó ko - tó

1 2 3 4 5 6 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 6 5 4 3 2 1

var un-ha bo ta de vi - ño _____ e un mo - le - te de pan do Po rri - ño

tó ko-to-kó to - kó ko to-ko-tó ko - tó tó ko-to-kó to - kó ko to-ko-tó ko - tó

1 2 3 4 5 6 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 6 5 4 3 2 1

ta = mano d al hombro d del vecino i

1=to en muslo i del vecino d - 4=ko en muslo i propio
 2=ko en muslo d propio - 5=to en muslo i propio
 3=to en muslo d propio - 6=ko en muslo d del vecino i

- Trabajamos sobre compases irregulares (3 por 4, 6 por 8 y 9 por 8).
- Frase A:
 - Palabras takedinorum:
 - "toketeko" y su VIM "koteketo".
 - "takoto" y su VIM "katoko"
 - Uso de palmas compartidas y secuencias en espejo. Aunque la mitad del grupo hará la versión derecha y la otra mitad la versión izquierda, es recomendable que todos practiquen ambas versiones.
 - Clasificamos a los miembros del círculo: derecha, izquierda, derecha, izquierda... Los que sean "derecha" harán la coreografía empezando por "toketeko". Los que sean "izquierda" en espejo, empezando por "koteketo"
- Frase B:
 - Ritmo de jota sobre los muslos, percutiendo 6 golpes en 4 posiciones: el muslo izquierdo de mi vecino de la derecha, mi muslo derecho, mi muslo izquierdo, el muslo derecho de mi vecino de la izquierda.