Introduzione

Come usare questo libro

Questo libro nasce dall'esperienza di anni di insegnamento della musica nelle più diverse situazioni e con i più diversi tipi di allievi: ho lavorato con bambini dai quattro anni in su, ragazzi, adulti, persone anche molto anziane, insegnanti di ogni ordine e grado, genitori, persone con disagi psico-motori più o meno gravi, musicisti di enorme talento, persone apparentemente negate per la musica.

Per mia fortuna mi sono trovato a insegnare vari tipi di strumenti (oltre che, naturalmente, il canto, la teoria e il solfeggio), e questo mi ha permesso di acquisire un'approfondita esperienza dei diversi modi per affrontare i problemi che incontra chi vuole imparare la musica.

L'idea che sta alla base di questo lavoro è che la musica può costituire una bellissima occasione per giocare, e che giocando si può imparare moltissimo, in certi casi ancora più che studiando. Chi si occupa dello sviluppo infantile sa molto bene, infatti, che il gioco è una delle modalità più importanti con le quali il bambino prende coscienza di sé, del mondo che lo circonda, e delle persone (coetanei o adulti) con le quali entra in relazione.

Giocare con la musica è un ottimo strumento pedagogico che consente di stimolare la curiosità, la fantasia, l'intuizione e il talento innato che sono in ognuno di noi, in particolare nei più giovani: è quasi impossibile riassumere la quantità di competenze squisitamente musicali (e anche artistiche) che ognuno di questi giochi stimola in chi vi prende parte.

Giocare con la musica è anche un modo per fare propria l'esperienza del suonare, superando quella meccanicità, staticità, passività e pochezza affettiva che intristisce tante esecuzioni musicali, tante ore passate a fare esercizi preparatori in vista di qualcosa che non avviene mai. Generazioni di giovani musicisti hanno perso ore e ore in «ginnastica presciistica», senza essere poi mai andati a sciare in montagna, senza neanche avere mai visto da vicino la neve.

Giocare è un modo gradevole e didatticamente efficace per capire come funziona la musica. Contraddire le regole, smontare i meccanismi e le abitudini consolidate, deformare le immagini più radicate nella nostra memoria musicale, cambiare il punto di vista: sono alcuni dei modi insoliti di rapportarsi alla musica che il giocare ci consente di sperimentare.

Giocare aiuta a sviluppare la capacità di improvvisare, di suonare senza leggere lo spartito, di dialogare musicalmente con gli altri; la maggior parte di questi giochi prevede infatti una partecipazione e un'esecuzione musicale collettiva, l'opposto del tradizionale esercitarsi da soli e limitarsi alle lezioni individuali.¹ Giocare sviluppa la capacità di ascoltare e capire che cosa stanno suonando gli altri: non c'è nulla di più triste e antimusicale di un interprete che riesce a terminare un'esecuzione collettiva «malgrado» ciò che hanno suonato gli altri!

Giocare è un modo eccellente per rompere il ghiaccio con nuovi allievi, con nuovi amici, per superare timidezze, problemi psico-motori, diversità di livelli e competenze tra i componenti di un gruppo, per colmare divari generazionali. Sapendo usare i giochi, un buon insegnante può affrontare e risolvere molti dei problemi legati ad argomenti veramente difficili dello studio della musica: le sincopi, l'intonazione esatta degli intervalli, il dettato musicale, il contrappunto alla mente.

Per qualcuno potrà costituire un problema il fatto che qui si giochi con una cosa così importante e seria come la musica. Io sono assolutamente convinto che il fatto di giocare con la musica, di modificarla, di deformarla e di usarla per scopi diversi da quelli per cui è stata creata (tutte libertà che in questo libro mi sono preso!), non le rechi nessun danno, sia in senso letterale (non è possibile danneggiare un capolavoro musicale del passato, mentre purtroppo è possibile danneggiare un capolavoro delle arti figurative) sia in senso metaforico.

La musica è in sé un gioco bellissimo: tutti i grandi concertisti si divertono veramente quando suonano, specialmente quando eseguono musica da camera. Purtroppo un certo modo di studiare sembra fatto apposta per togliere in chi suona ogni piacere e ogni libertà di scelta; da questo punto di vista la gioia del giocare con la musica è rimasta più in chi fa del jazz e in chi interpreta la musica antica, che non in chi si confronta con il repertorio classico, moderno e contemporaneo, dove tutto sembra — e sottolineo «sembra» — definito con assoluta precisione.

Per dare unitarietà alla presentazione dei vari giochi si è scelto di parlare di insegnanti, classi, allievi, banchi e di altri elementi che si riferiscono chiaramente a una situazione scolastica; questo anche perché quasi tutti i giochi sono stati sperimentati in quella situazione. I giochi proposti sono particolarmente adatti per essere usati nella scuola elementare e media (e in alcuni casi anche nella scuola materna), ma questo non esclude che possano venire usati con ottimi risultati anche in situazioni completamente diverse: sedute musicoterapeutiche, gruppi di improvvisazione teatrale, lezioni individuali di musica, attività musicali in famiglia, serate di svago con amici di qualsiasi età e con qualsiasi livello di competenza musicale.

¹ «Indipendentemente dai contenuti che possiamo trasmettere, dobbiamo riconoscere il valore educativo della socialità, della stima e delle relazioni connesse all'attività musicale collettiva, così come il valore del piacere, del divertimento e della comprensione che derivano dalla realizzazione personale.» (Paynter, 1996, p. 97, in nota).

Ogni gioco viene descritto nel modo più completo possibile e non è necessario aver letto il primo per poter passare al secondo. I giochi sono stati divisi in tre grandi gruppi, come verrà spiegato più avanti, e all'interno di ogni gruppo sono stati disposti in ordine crescente di difficoltà.

Tre tipi di giochi

I giochi sono stati suddivisi, per comodità d'uso e di classificazione, in tre categorie:

- 1. giochi per ascoltare, utili per esercitare le modalità e la capacità d'ascolto;
- 2. giochi per *fare* (suonare, cantare, o comunque muoversi), utili per sviluppare la capacità di fare musica andando oltre la lettura di un testo;
- 3. giochi per *inventare* (normalmente da scrivere), utili per sviluppare la creatività nel campo della composizione musicale vera e propria, o nel campo dell'invenzione linguistica attinente la musica.²

Naturalmente queste tre modalità sono tutte implicate, in varia misura, nella pratica musicale e nei diversi livelli di competenza dei singoli individui: è infatti evidente che suonare implica anche ascoltare, e che componendo ci si deve basare sulle proprie esperienze di ascoltatore e di suonatore. La maggior parte di questi giochi riguarda contemporaneamente più di una modalità, ma si è scelto comunque di classificarli in base all'elemento giudicato più importante.

Il primo gruppo di giochi si basa sullo stare ad *ascoltare*. Molti pensano che la musica sia principalmente un «sapere» e un «fare», e che lo studio della musica debba basarsi sulle conoscenze (teoriche, storiche, di repertorio) e sullo sviluppo delle abilità pratiche (il saper fare). Costoro dimenticano l'elemento forse più importante di ogni attività musicale: l'ascoltare. Mi sono sempre stupito di incontrare allievi con una buona competenza tecnica e teorica, che pure suonano senza espressione e senza eleganza perché concentrano tutta la loro attenzione sul fare, dedicando pochissima attenzione all'ascoltare.

Nel secondo gruppo di giochi si è considerato come *fare* una grande varietà di attività che, in alcuni casi, sono veramente molto lontane da ciò che si intende normalmente per «fare musica». Questa grande varietà non è stata cercata per sentirsi «moderni» o per sbalordire il lettore. Alla base di proposte così diverse tra loro ci sono due diverse esigenze: la prima, di natura squisitamente didattica, consiste nel tentativo di superare gli ostacoli e di risolvere i gravi problemi che l'allievo incontra nell'affrontare i vari gradi dello studio della musica; la seconda, legata a una riflessione profonda sul significato e sulle basi psicologiche della musica, consiste nella ricerca di ciò che di musicale si può trovare in tantissime nostre attività e nelle più diverse situazioni della vita.³ Anche per questi motivi,

² Una suddivisione analoga è servita in Gran Bretagna per definire i parametri di lavoro e di giudizio per il *General Certificate for Secondary Education* (GCSE), un nuovo tipo di esame da sostenere alla fine della scuola dell'obbligo. Si veda Paynter, 1996.

³ «La musica [...] è dentro di noi. Quello che serve sono le occasioni per farla fluire, per darle una forma che, in primo luogo, scaturisca il più naturalmente possibile.» (Paynter, 1996, p. 98).

quindi, in questi giochi si trova di tutto tranne che il semplice suonare così come lo si intende normalmente.⁴

Nel terzo gruppo di giochi si affronta, anche se alla lontana, il problema di *inventare* una musica nuova o un accompagnamento o una rielaborazione di un brano noto, usando la scrittura musicale o qualunque altro mezzo che non sia il suonare. In questo contesto, quindi, l'attività musicale è pensata come un lavoro di elaborazione e creazione da svolgersi a mente, senza ricorrere all'uso di nessuno strumento musicale. Questa differenza, valida solo in questa particolare situazione, serve per distinguere i giochi che coinvolgono le competenze teoriche e le esperienze acquisite dai giochi che, pur potendo essere legittimamente considerati modi di comporre, coinvolgono la pratica musicale. Inutile ribadire che, dal punto di vista didattico e terapeutico, la pratica musicale è sempre l'elemento da privilegiare; comunque questi giochi di elaborazione «a tavolino» possono rivelarsi stimolanti nel lavoro con gli allievi più curiosi e con quelli più esperti.

In questi giochi si parla quasi esclusivamente di musica eseguita dal vivo. Nella didattica e nella musicoterapia è molto importante suonare dal vivo, a costo di rinunciare a una parte cospicua del repertorio e di fare a meno dell'ascolto di esecuzioni di qualità superiore. Si pensi alla ricchezza e alla varietà dei timbri ascoltati dal vivo, alle implicazioni emotive e concettuali legate al fatto di vedere gli strumenti, all'esempio positivo fornito da chi insegna ciò che sa fare. Tutti siamo purtroppo bombardati fin dalla nascita da immagini e sonorità artificiali, filtrate e impoverite dalla riproduzione elettroacustica, ma nulla può eguagliare l'impressione e il piacere di un suono ascoltato dal vivo. D'altronde nessun insegnante (almeno fino a oggi) penserebbe di farsi sostituire da una voce registrata o sintetizzata. Né si può dimenticare che per l'allievo è indispensabile sperimentare il rapporto tra l'intensità e la qualità dei suoi gesti e l'intensità e la qualità della musica prodotta.

Schema di presentazione dei giochi

Ogni gioco è presentato mettendo in evidenza le caratteristiche che possono servire a chi vuole capirne le potenzialità e soprattutto conoscere le difficoltà che si possono incontrare.

⁴ Mi sembra importante riassumere a questo punto alcune delle mie idee sul significato e lo scopo della musica, idee sulle quali si basa questo mio lavoro, e la cui conoscenza può quindi essere di aiuto per chi si troverà a cercare di utilizzarlo. La musica è a mio avviso un'attività cerebrale pre-verbale, e tale rimane anche quando noi decifriamo uno spartito, quando cioè interpretiamo segni e calcoliamo rapporti numerici: gli elementi verbali e matematici servono solo per indicarci dove e come andare, ma questo nostro andare sarà comunque squisitamente ed esclusivamente musicale, cioè motorio e pre-verbale. Definirei quindi la musica come un'attività motoria mediata da suoni con sovente forti implicazioni emotive. Non è l'arte dei suoni, ma un'arte del movimento che usa i suoni come mezzo per comunicare e coinvolgere. I suoni consentono la partecipazione (anche il pubblico dei concerti «partecipa»), ma sono solo un tramite, con innumerevoli vantaggi: consentono di comunicare con molti simultaneamente, entrano dappertutto, creano un collegamento in tempo reale tra chi agisce e chi «subisce», consentono di coordinare i gesti di un gruppo anche molto grande di persone, hanno forti connotazioni affettive (si pensi all'urlo di dolore, al lamento, alla ninnananna, alle urla di gioia). Ma l'elemento più importante rimane $comunque\ il\ tempo\ e\ la\ sua\ realizzazione\ tangibile,\ il\ movimento:\ \\ \\ \text{``ell}\ fine\ di\ tutto\ il\ lavoro\ musicale,\ dal$ punto di vista del pensiero o dell'attività fisica, è di creare e sviluppare l'illusione del tempo che scorre in un fluire udibile» (Langer S., 1965, Sentimento e forma, Milano, Feltrinelli, pp. 129-130; cit. in Paynter, 1996, p. 46, in nota).

Ogni scheda presenta quindi:

- Il titolo. Questi strani titoli sono stati messi più per scherzo che per un serio motivo: comunque sarebbe stato ridicolo classificare dei giochi (con i quali ci si dovrebbe anche divertire) con sigle e abbreviazioni. Per gli allievi può essere più divertente giocare a qualcosa che si presenta buffo e strano fin nel titolo. Inoltre un titolo scherzoso può ispirare i giocatori nel suggerire strategie e innovazioni.
- L'obiettivo che riassume sinteticamente le finalità, le modalità di funzionamento e le implicazioni musicali e pedagogiche più importanti del gioco, tutto ciò che lo distingue dagli altri.
- *Il livello di difficoltà per i partecipanti* è stato misurato con una scala che va dal grado 1 per i giochi che non richiedono nessuna specifica competenza musicale, fino al grado 5 per i giochi che richiedono una buona preparazione musicale, comunque mai di tipo virtuosistico. Questa classificazione si riferisce alla versione «base» del gioco: sta poi all'insegnante valutare l'utilizzabilità e la modificabilità delle varianti. Bisogna fare molta attenzione per evitare giochi inadatti al livello medio dei partecipanti. È comunque sempre possibile, e a volte necessario, semplificare o complicare un gioco: i bravi insegnanti sanno infatti modificare e adattare il loro programma a seconda del contesto. Deve essere comunque chiaro che, mentre è prudente evitare un gioco difficile, che prevede conoscenze tecniche che i partecipanti non possiedono, sarebbe sciocco evitare un gioco che sembra troppo facile: anche il musicista più competente può divertirsi e imparare qualcosa dal gioco più facile. Alcuni giochi presentano un diverso livello di difficoltà, a seconda del fatto che vengano giocati nel ruolo di ascoltatore o in quello di esecutore.⁵
- Il livello di difficoltà per chi imposta e coordina il gioco è stato classificato anche in questo caso su 5 gradi, che vanno dal grado 1 per i giochi che non richiedono dall'insegnante nessuna specifica competenza musicale, al grado 5 per i giochi che richiedono all'insegnante una solida preparazione teorica, un particolare talento musicale e un'elevata capacità a cogliere le più piccole sfumature di un insieme musicale articolato.
 - Non bisogna pensare che esistano veramente dei giochi facili per l'insegnante. Scegliere, spiegare, dirigere un gioco sono in sé operazioni tutt'altro che facili: errori e problemi sono sempre in agguato. L'insegnante dovrebbe poter contare su una grande esperienza, una speciale sensibilità e una particolare predisposizione alla didattica «creativa». Anche i giochi apparentemente più semplici vanno preparati con molta cura, cercando di avere a portata di mano soluzioni alternative, varianti e integrazioni che possono rivelarsi necessarie strada facendo.
- Gli strumenti sono stati specificati solo quando indispensabile, e possono comprendere anche materiali e attrezzature non specificamente musicali.
- L'attività, oltre alla descrizione completa del gioco, comprende in qualche caso alcuni approfondimenti su eventuali problemi musicali e pedagogici specifici.

Non sono riuscito a introdurre un criterio di classificazione relativo all'età dei partecipanti: certamente i giochi che implicano le più elevate competenze musicali o scolastiche saranno da riservare agli allievi più preparati, ma sarebbe un errore sottovalutare il talento naturale e la capacità di inventarsi strategie e soluzioni dei bambini più piccoli!

– Le possibili varianti si rivelano molto utili per adattare il gioco alle diverse situazioni. Possono inoltre servire da modello e da incoraggiamento per l'insegnante, perché si appropri di questi giochi, trasformandoli in qualcosa di personale e di vivo. Sarebbe infatti un grave errore considerare queste descrizioni di giochi come un «sacro testo» da leggere e seguire alla lettera. Ogni organizzatore di giochi deve sentirsi libero di modificare i modelli proposti a seconda del proprio talento e soprattutto a seconda del contesto. Bisogna essere buoni improvvisatori, capaci di modificare un progetto in corso d'opera, facendo molta attenzione alle reazioni dei partecipanti.⁶

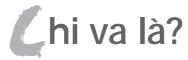
Il migliore risultato che io mi possa aspettare da questo libro è che questi giochi vengano trasformati e adattati da chi sceglie di usarli, fino anche al punto da diventare irriconoscibili. Il peggiore risultato che posso temere è che la ricerca dell'approvazione e del consenso di un eventuale pubblico di ascoltatori porti l'insegnante a creare occasioni di discriminazioni e frustrazioni (il famigerato «tu fingi solo di cantare, perché sei stonato e mi rovini il pezzo») nei partecipanti meno dotati.

Giocare per imparare la musica

Questi giochi sono stati pensati principalmente per aiutare a imparare (e quindi anche a insegnare) la musica. Esistono diverse modalità e tipologie di apprendimento della musica: sulla base della mia esperienza di studente, prima, e di insegnante, poi, sono arrivato a definire una progressione nei modi dell'apprendimento musicale che credo utile riassumere in questa sede.

- 1. *Ascoltare*. L'apprendimento da contatto con la musica inizia dai primi giorni di vita e non cessa mai: ascoltare musica, cogliere inconsapevolmente i nessi, le relazioni, la struttura, i possibili rapporti (significativi e specifici di ogni cultura) tra materiali sonori e significati emotivi; questo ascoltare implica necessariamente il coinvolgimento della memoria a breve e a lungo termine.
- 2. *Imitare*. L'apprendimento per imitazione: la capacità di lasciarsi «impressionare», di prendere un'impronta precisa fin nei minimi dettagli di ciò che si sente cantare, suonare (specialmente i ritmi realizzati battendo le mani o danzando) e quindi la capacità di ripetere qualsiasi gesto musicale; la capacità di imitare le voci altrui, le inflessioni, le parole nuove, le lingue straniere, i versi degli animali e qualunque altro tipo di rumore.
- 3. *Fare*. L'apprendimento per tentativi autonomi di produzione musicale con la voce, con il corpo (danza, percussione), provando le sonorità realizzabili con ogni tipo di oggetto e anche con gli strumenti musicali.

⁶ Non si è rivelato necessario indicare in forma riassuntiva le informazioni relative al numero dei partecipanti, perché raramente significativo per la riuscita del gioco, così come il luogo: quasi tutti i giochi possono essere fatti tanto in classe quanto all'aperto. Inizialmente avevo pensato di specificare a questo punto anche la durata media o ideale per ogni gioco, ma alla prova dei fatti ho visto che solo chi si trova a impostare e coordinare il gioco può valutare quanto farlo durare, quando continuare e quando interromperlo. La maggior parte di questi giochi sono comunque abbastanza brevi (sotto i 5 minuti), e sarebbe buona norma lasciare nei giocatori la voglia di ricominciare, piuttosto che far nascere il desiderio di troncare qualcosa che si sta rivelando troppo lungo e noioso!



OBJETTIVO Distinguere una figura dallo sfondo¹⁸

DIFFICOLTÀ Allievo: 2 Insegnante: 1

ATTIVITÀ

Ogni giorno veniamo ininterrottamente sommersi da stimoli e informazioni acustiche (durante la veglia, ma anche durante il sonno). Abbiamo quindi bisogno di separare i segnali che riteniamo significativi da tutti gli altri che in un determinato momento non ci interessano.¹⁹

Per giocare si deve creare una situazione nella quale tutti parlano contemporaneamente e un allievo ha il compito di riconoscere una certa voce (per esempio quella dell'insegnante) e seguire, tra tanto vociare, ciò che questi gli sta dicendo (bisogna anche inventarsi un contenuto della comunicazione che sia in qualche modo interessante). L'allievo dovrà essere bendato per evitare che sappia in anticipo da dove proverrà la voce per lui importante e anche perché non si aiuti seguendo il movimento delle labbra.

VARIANTI

- 1. Si benda l'allievo A; gli altri si dispongono in cerchio intorno a lui, parlando tutti contemporaneamente, ma solo uno dirà a un certo punto la «parola magica» concordata prima (un nome, un numero, o anche una breve frase). L'allievo bendato dovrà riconoscere la parola magica in quella confusione e indicarne la provenienza.
- 2. Lo stesso si può fare con i numeri: tutti pronunciano simultaneamente (cioè con lo stesso tempo) dei numeri e A deve riconoscere la posizione dell'allievo che sta pronunciando quel certo numero concordato prima.
- 3. Si manda fuori dalla classe l'allievo A; si distribuisce a ogni allievo un diverso testo da leggere e solo all'allievo B si dà da leggere il testo della fiaba di «Cappuccetto rosso» (o qualunque altro testo deciso insieme ad A); A rientra e, mentre tutti leggono contemporaneamente i diversi testi, deve riuscire a individuare, stando fermo o muovendosi lungo una delle pareti dell'aula, chi sta leggendo la fiaba prescelta.

¹⁸ Il secondo parametro della percezione uditiva è la separazione figura-sfondo (Schindler, 1984, pp. 73-84).

¹⁹ Noi «costruiamo un mondo percettivo stabile a partire da un flusso sensoriale caotico: un mondo che non sarebbe possibile se le nostre percezioni fossero il mero riflesso passivo degli input imprevedibili e incostanti che sommergono i nostri recettori.» (Sacks, 1995, p. 49).

Vulla sfugge a Hercule Poirot

OBJETTIVO Aumentare l'attenzione nell'ascolto dando un compito

DIFFICOLTÁ Allievo: 3 Insegnante: 4

ATTIVITÀ

Se si vuole essere sicuri che l'allievo segua con attenzione costante un'esecuzione musicale, può essere utile trovare il modo di affidargli un compito: all'interno di un brano musicale si può, per esempio, contare la ricorrenza di uno o più elementi, controllare l'esattezza dell'esecuzione, misurare le dimensioni o le distanze temporali di alcuni elementi della composizione. Questo tipo di ascolto indagatore non è da considerare un ascolto ideale, ma può essere utilizzato, di tanto in tanto, per sconfiggere la distrazione e il disinteresse dell'allievo; inoltre in questo modo l'ascoltatore è costretto a prendere in considerazione molti elementi che altrimenti potrebbero passare inosservati.

Il gioco consiste nell'assegnare un compito da svolgere durante un ascolto musicale, per esempio contare quante volte un elemento (una nota ben riconoscibile, un tema, un ritmo, una cadenza, una parola, un intervallo melodico o contrappuntistico) compare in un brano.

VARIANTI

I compiti possono essere:

- 1. fermare l'esecuzione appena ci si accorge che c'è stato un errore (seguendo o no sullo spartito);
- 2. fermare l'esecuzione dopo un certo numero di tempi (non note, ma tempi);
- 3. contare quanto dura la pausa, o la nota più lunga del brano;
- 4. fermare la musica quando l'esecutore salterà un pezzo del brano;
- 5. fermare l'esecuzione quando comparirà un certo elemento ben riconoscibile (un certo numero di note uguali, un certo intervallo insolito, una modulazione);
- 6. trovare un elemento estraneo nascosto nell'esecuzione.



di modi di procedere che stravolgono il gioco e lo trasformano in qualcosa d'altro):

- a) mimare o cercare di trasformare in gesti musiche conosciute;
- b) mimare attività e situazioni reali;
- c) concepire il gioco come un'esibizione (mentre dovrebbe essere invece una ricerca interiore che prescinde dalla presenza di un pubblico);
- d) concepire il gioco come un indovinello del tipo «cosa sto mimando?».

VARIANTI

- 1. Si può lavorare in gruppo creando esecuzioni cameristiche, con o senza un direttore.
- 2. Si può duettare e si può anche realizzare un concerto con il solista e l'orchestra. Non c'è limite a ciò che si può inventare!

Il manoscritto tarlato

OBJETTIVO Ricostruire le parti mancanti di una musica

DIFFICOLTÀ Allievo: 4 Insegnante: 4

ATTIVITÀ Immaginiamo di avere un manoscritto musicale antico seriamente danneggiato: il nostro compito consiste nel tentare di ricostruire le parti mancanti, cercando di avvicinarci il più possibile a quello che avrebbe potuto essere l'originale.

L'insegnante scrive a matita su un foglio con pentagrammi una musica, meglio una melodia, ma si possono scegliere anche soggetti più difficili, che sia orecchiabile e plausibile, ma non famosa. Poi con la gomma ne cancella ampie parti qua e là. Quindi fotocopia il brano «danneggiato» o lo trascrive sulla lavagna rispettando le dimensioni delle parti con pentagramma vuoto.

Il gioco consiste nel cercare di ricostruire la musica originale integrando le parti mancanti.

Può anche essere divertente forzare la ricostruzione, così da arrivare a un risultato sicuramente diverso dall'originale, ma comunque musicalmente coerente.



OBIETTIVO Cantare un testo dopo aver scelto cinque note per le cinque vocali

DIFFICOLTÀ Allievo: 3 Insegnante: 4

ATTIVITÀ Il gioco serve per esercitare quello che viene chiamato solfeggio cantato o, per meglio dire, la lettura a prima vista di una melodia basata su cinque note diverse.

Si sceglie per ognuna delle cinque vocali una nota e si canta un qualunque testo basandosi sulle note scelte: la scelta più semplice consiste nell'attribuire alle vocali cinque note ascendenti (come da do a sol), cantando note della stessa durata, con le leggere inflessioni metriche del gregoriano, rallentando ad ogni fine di frase e fermandosi ad ogni punto a capo. (Proviamo, per esempio, a cantare il titolo di questo gioco usando le seguenti note: do, re, mi, fa, sol, sol si otterrà «re, do-mi fa, remi, sol»!)

VARIANTI

- 1. Si ottengono risultati interessanti anche con cinque note discendenti, con note a distanza di semitono, con le note del corno (do, sol, do, mi, sol).
- 2. Il gioco si fa più difficile se si scelgono note non in scala o con intervalli difficili da intonare.