

Prova le **ATTIVITÀ**

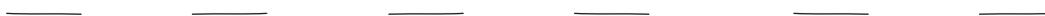
Esercizi tratti
dal libro:

La classe è un'orchestra

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson



• **Pronti per il gioco!** L'obiettivo del gioco sarà quello di posizionare le note sul pentagramma giocando con dei «dadi musicali» che costruirete con la classe. Ecco come si fa.

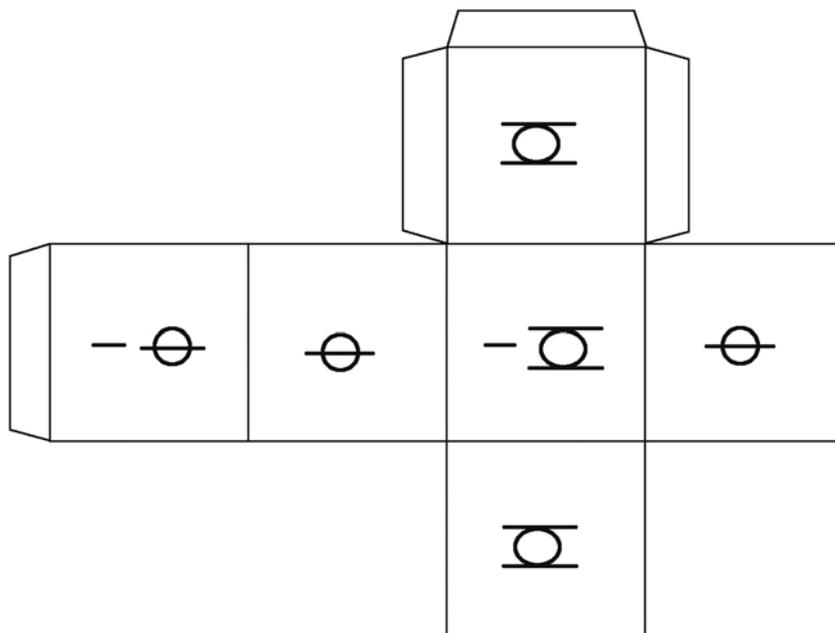
- Utilizzando del cartoncino rigido, costruite **due dadi** a sei facce.
- Su uno dei due dadi segnerete due volte i simboli



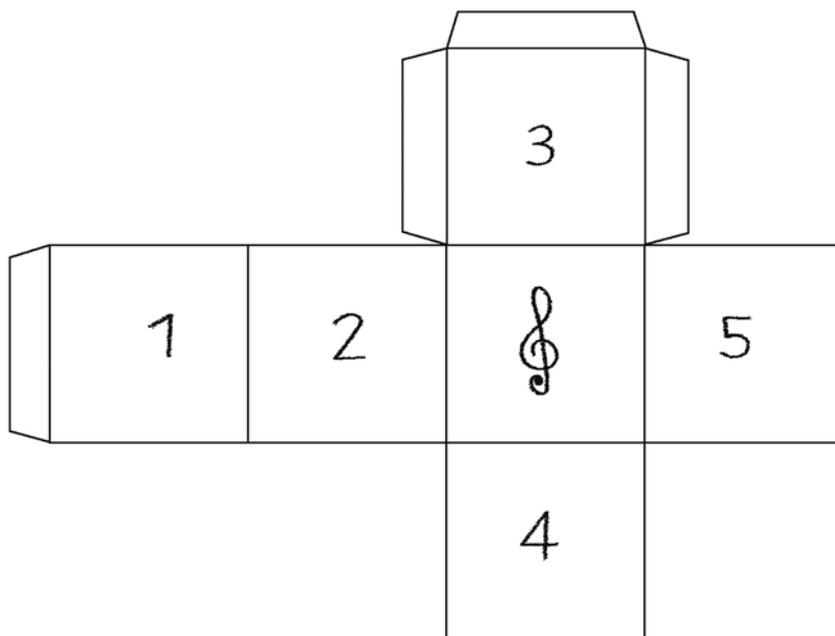
che vi indicheranno di **inserire una nota sulle righe o negli spazi** e una volta i simboli



che vi indicheranno di **togliere una nota sulle righe o negli spazi**, come nell'immagine sotto.



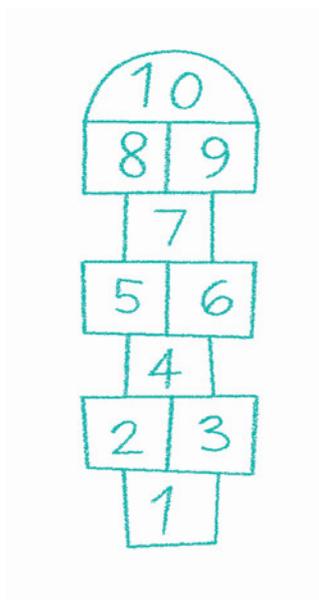
- Sull'altro dado segnerete su cinque facce i numeri da 1 a 5 e sull'ultima una Chiave di violino, come nell'immagine sotto. Per richiuderli servirà incollare le linguette.



- Fate disegnare su un cartellone un grande pentagramma per ciascuna delle due squadre già formate, con la sua Chiave di violino all'inizio.
- Tirando a turno i due dadi contemporaneamente, uno dei due dadi indicherà se la squadra che ha tirato il dado deve aggiungere o togliere una nota sugli spazi o sulle righe, l'altro dado indicherà il numero della riga o dello spazio dove inserirla. Attenzione: non si potrà inserire due volte la stessa nota.
- Quando su uno dei due dadi uscirà la Chiave di violino la squadra avrà il diritto di aggiungere una nota mancante a piacere.
- Il gioco andrà avanti finché tutti i posti delle note saranno pieni e vincerà la squadra che per prima avrà inserito tutte le note sulle cinque righe e nei quattro spazi.

▶▶ La «Campana ritmica»

- Sperimentate con i bambini in cortile il celebre **gioco della Campana**, trasponendolo sul piano del ritmo musicale.
- Nella **versione classica**, a turno i bambini lanciano un sassolino su un numero disegnato a terra con un gessetto all'interno di una casella rettangolare (partendo dall'1, fino al 10) e lo recuperano raggiungendolo saltando: sulle caselle singole su un piede solo e sulle doppie affiancate con due piedi. Dopo aver recuperato il sassolino, raggiungendo in equilibrio la casella dove lo hanno lanciato, percorrono tutto lo schema saltando e tornando indietro fino a uscire da dove erano partiti.
- Nella **versione «ritmica»**, che andrete a creare con i bambini, chi salta nelle caselle «dirigerà» i compagni nel riprodurre il ritmo: ogni volta che il giocatore «direttore» salterà in una casella singola i compagni dovranno emettere, con la voce o con gli strumenti, il suono «Tum», mentre quando salterà su due caselle appaiate il ritmo da produrre sarà «Cia cia».



TUM
CIA CIA
TUM
CIA CIA
TUM
CIA CIA
TUM



- **Iniziate il gioco.** Create insieme alla classe il disegno del percorso, in aula applicando strisce di scotch colorato sul pavimento, in cortile con i gessetti, e fate ascoltare questo ritmo (QR code n. 19: *Gioco della campana n. 1*).
- Fate notare ai bambini che anche nel caso del gioco della campana, come per il pentagramma, leggiamo dal basso verso l'alto (dal numero 1 al numero 10).
- Invitate i bambini prima a disegnare su un foglio e successivamente a creare sul pavimento due nuovi percorsi per il gioco della «Campana ritmica», seguendo queste indicazioni di ritmo.



CIA CIA
TUM
TUM
TUM
CIA CIA
TUM
TUM
TUM



TUM
TUM
CIA CIA
TUM
TUM
CIA CIA



- Come ulteriore aiuto fate ascoltare le registrazioni (QR code n. 20: *Gioco della campana n. 2* e QR code n. 21: *Gioco della campana n. 3*).
- Infine, consegnate ai bambini i relativi spartiti n. 6, 7 e 8 presenti in Appendice per mostrare come questi ritmi si scrivono in musica.



