



Zecchino
d'ORO

Tutti in Coro

Canta e gioca con le canzoni
dello Zecchino d'Oro

5+

ANNI

3+

GIOCATORI

10-15

MINUTI

Erickson

Numero di giocatori

3+

PUBBLICO, CORO, DIRETTORE di coro.

In caso di svolgimento in classe, dividere i giocatori in 2 gruppi (coro e pubblico) più un direttore del coro.

Prima di iniziare

È utile familiarizzare con le carte elemento, in modo da attribuire suoni condivisi da tutti e facilitare così l'associazione del suono con la rispettiva illustrazione.

1. TUTTI IN CORO

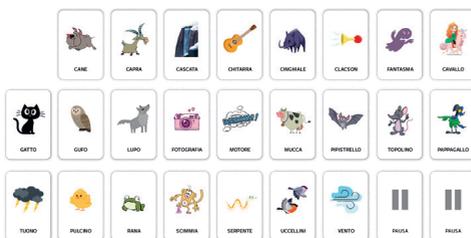
Obiettivo: leggere, eseguire e riprodurre una sequenza di elementi sonori.

Preparazione

Posizionare sul piano di gioco le 6 carte Canzone coperte. Il direttore tiene per sé tutto il mazzo delle carte Sinfonia e consegna sia al pubblico sia al coro i 2 mazzi di carte Elemento Sonoro.

Il direttore pesca una carta Canzone, sceglie una delle carte Sinfonia associate alla canzone pescata e le mostra entrambe solo al coro, senza farsi vedere dal pubblico.

Per facilitare il riconoscimento di «chi canta cosa», il direttore assegna una carta elemento a ciascun cantante (o gruppo di cantanti), in questo modo ogni cantante avrà in mano il proprio elemento sonoro da interpretare.



Il pubblico posiziona davanti a sé le 26 carte degli Elementi Sonori, tutte ben visibili, incluse le due carte pausa.

Svolgimento

Al via, il coro riproduce la sinfonia seguendo la sequenza rappresentata sulla carta. Il pubblico deve ricomporre con le proprie carte Elemento la sequenza che sta ascoltando e, quando è sicuro che la propria sequenza sia corretta, cantarla a sua volta. Il direttore verifica la correttezza di entrambe le esecuzioni e assegna il punteggio. Si invertono i ruoli di pubblico e coro. Si può stabilire di variare anche il ruolo di direttore.

VARIANTE

Obiettivo: *introdurre le nozioni di veloce/lento, forte/piano.*

Il direttore tira il dado una o più volte per individuare il tempo (lento, veloce) e/o l'intensità (piano, forte) con cui dirigere il coro. Le due facce del dado con il simbolo «corona» consentono la libera scelta di intensità e tempo da parte del direttore. Il direttore tiene il ritmo (ad es. battendo le mani o con una penna sul tavolo, oppure utilizzando un'apposita App/ metronomo reperibile liberamente online). Per rendere più complesso il gioco, si possono comporre sequenze di più carte Sinfonia.

2. INDOVINA LA CANZONE

Obiettivo: *riconoscere elementi sonori solo tramite l'ascolto.*



Svolgimento

Il direttore sceglie una carta Canzone e la mostra al coro senza farla vedere al pubblico, successivamente la mescola alle altre carte canzone e le dispone tutte - scoperte - sul tavolo, così il pubblico le può consultare. Il direttore pesca una sinfonia associata alla canzone - avendo cura di non mostrarla al pubblico - e la fa eseguire al coro: il pubblico dovrà indovinare di quale canzone si tratta, osservando le 6 carte Canzone e riconoscendo gli elementi cantati.

Per validare la correttezza della risposta è sufficiente verificare che il colore della carta Sinfonia corrisponda al colore della carta Canzone.

Assegnazione dei punteggi

Coro e pubblico sono interdipendenti: il pubblico può indovinare solo se il coro canta correttamente. Il calcolo del punteggio tiene conto di questo aspetto e quindi entrambi guadagneranno punti - anche se in modo diverso - in ciascuna manche.

Se il pubblico indovina la sequenza al primo ascolto:
3 PUNTI AL PUBBLICO
1 PUNTO AL CORO

Se il pubblico indovina la sequenza dopo più ascolti (massimo 3):
2 PUNTI AL PUBBLICO
1 PUNTO AL CORO

Se il pubblico non indovina la sequenza:
0 PUNTI AL PUBBLICO
0 PUNTI AL CORO

Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio di 10.

3. COMPONI LA CANZONE

Obiettivo: *creare ed eseguire una sequenza sonora componendo liberamente elementi sonori, ritmo e tempo. Allenare la collaborazione e il rispetto delle parti.*

Svolgimento

In questa modalità di gioco si possono utilizzare le carte degli elementi sonori in maniera libera e destrutturata per creare delle sinfonie a piacere. Si possono così assegnare i ruoli di:

- **COMPOSITORE:** è il giocatore che inventerà la sinfonia componendo liberamente gli elementi sonori, pause, tempo e ritmo a proprio piacere.
- **DIRETTORE DEL CORO:** è il giocatore che avrà il compito di assegnare le parti da cantare al gruppo del coro e guiderà l'esibizione.
- **IL CORO:** il gruppo dei restanti giocatori (o la persona rimasta in caso di soli 3 giocatori) dovrà eseguire la sinfonia, seguendo attentamente le indicazioni del direttore del coro.

In questa modalità di gioco non è necessariamente prevista l'assegnazione di un punteggio: i giocatori parteciperanno in modalità collaborativa alla buona riuscita del concerto!

VARIANTE

Obiettivo: *coordinazione motoria.*

Per rendere il gioco più complicato - ma anche avvincente! - il direttore può associare gesti motori agli elementi cantati: il divertimento sarà assicurato!



4. CANTIAMO LA CANZONE

Quando tutti i giocatori saranno allenati alla collaborazione e al rispetto delle parti sono pronti per esibirsi con le canzoni dello Zecchino d'Oro!

Sulle carte Canzone sono presenti due QR code: «GUARDA» riproduce il video musicale della canzone, mentre «CANTA» consente l'accesso alla base musicale e al testo della canzone.

È possibile accedere ai contenuti digitali anche tramite computer, attivando la funzione «fotocamera» del proprio computer e scansionare il QR.

VARIANTE

Obiettivo: *allenare l'ascolto dei testi.*

I bambini tutti assieme (o sfidandosi in due squadre) ascolteranno la canzone e dovranno riconoscere qual è la carta Canzone associata: per farlo dovranno ascoltare i testi e riconoscere i personaggi illustrati.



Contenuto della scatola e descrizione dei materiali

6 CARTE CANZONE

Ciascuna carta riproduce il mondo sonoro di una canzone dello Zecchino d'Oro. In ogni carta sono presenti 6 elementi sonori.

Carta	Elementi sonori
ME LA FACCIO SOTTO	GUFO, FANTASMA, SERPENTE, TUONO, PULCINO, LUPO
KYRO	CASCATA, CINGHIALE, RANA, VENTO, LUPO, UCCELLINI
TORO LOCO	CAPRA, MUCCA, PAPPAGALLO, VENTO, CHITARRA, SERPENTE
UN PRINCIPE BLU	CAVALLO, PIPISTRELLO, RANA, UCCELLINI, CHITARRA, FOTOGRAFIA
COME KING KONG	SCIMMIA, GATTO, FOTOGRAFIA, TOPOLINO, TUONO, MOTORE
IL PESCECANE	CLACSON, CANE, PULCINO, PAPPAGALLO, TOPOLINO, MOTORE



In ogni carta sono presenti 2 QR code: il simbolo «GUARDA» rimanda al video della canzone, il simbolo «CANTA» consente di accedere alle basi musicali e ai testi delle canzoni.

36 CARTE SINFONIA

In ciascuna carta è riportata una sequenza di elementi sonori. Alcune carte contengono anche l'elemento PAUSA. La carta sinfonia è associabile alla carta canzone grazie alla corrispondenza del bordo colorato.



2 MAZZI UGUALI DA 26 CARTE ELEMENTO SONORO

I due mazzi di carte, uguali, contengono tutti gli elementi sonori, inclusa la PAUSA.



1 DADO

- VELOCE
- LENTO
- PIANO
- FORTE
- SCEGLI TU

Antoniano e lo Zecchino d'Oro

L'Antoniano è un'opera francescana che nasce nel 1954 a Bologna dal desiderio di Padre Ernesto Caroli di mettersi al servizio dei più svantaggiati, valorizzando in parallelo il talento dei più giovani. Alla distribuzione di pasti caldi presso la mensa di Bologna, tutt'ora attiva, e alle attività di sostegno per i più bisognosi, si affiancano lo Zecchino d'Oro (1959) e il Piccolo Coro dell'Antoniano (1963): due realtà nate per diffondere attraverso la musica valori quali solidarietà, accoglienza, fraternità e cura per gli altri e per la terra. Gli oltre 830 brani della library Zecchino hanno stimolato la realizzazione di numerosi progetti educativi per l'infanzia.



Crediti

Un gioco di Nicolò Angelosanti e Tommaso Casini per Antoniano

Progettazione e editing: Chiara Colucci e Sara Lisa Di Mario

Progetto grafico e impaginazione: Eleonora Bernardi

Illustrazione di copertina: Federico Mariani

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3962-4 | Erickson® 2024



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it - info@erickson.it

The Erickson logo consists of the word 'Erickson' in a serif font, with a small red square above the letter 'i'.