

Prova le **ATTIVITÀ**

Esercizi tratti
dal libro:

Sviluppare la consapevolezza fonologica in età prescolare

Attività ritmico-musicali
con la Banda degli animali

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

**ABILITÀ E FUNZIONI COINVOLTE**

- Attenzione uditiva
- Attenzione condivisa
- Motricità globale
- Coordinazione occhio-mano
- Interazione e ascolto

LIVELLO DIFFICOLTÀ**PARTECIPANTI**

- almeno 2 giocatori

ETÀ CONSIGLIATA

- dai 3 anni

**OBIETTIVI SPECIFICI**

- Incrementare l'attenzione uditiva
- Sviluppare la capacità di inibizione della risposta motoria, in risposta a uno stimolo uditivo
- Sostenere lo sviluppo della sincronizzazione (suono, gesto, azione ed eventualmente parola)

**MATERIALI**

- Carte della Banda degli animali: tutte o una selezione
- Strumenti musicali: tutti gli strumenti o una selezione. Si suggerisce di iniziare a sperimentare con uno strumento a percussione come il tamburo

**COME SI GIOCA?**

- 1 Si definisce da subito un direttore di banda (nelle prime fasi meglio assegnare questo ruolo all'adulto mediatore, ma in seguito possono farlo anche i bambini, a turno), quindi tutti i partecipanti si dispongono seduti vicini o in cerchio. La possibilità di vedere gli altri partecipanti sostiene meccanismi imitatori dei comportamenti dell'altro; una disposizione per file o gruppi, come una vera banda, potrebbe essere indicata in fasi più avanzate di apprendimento, quando i bambini, attraverso il gioco simbolico, si calano nel ruolo di musicisti in concerto.
- 2 Il direttore sceglie una carta della Banda (la scelta può essere casuale o dettata da esigenze particolari o interessi). Tutti i musicisti guardano ciò che viene raffigurato sulla carta, ovvero l'animale che propone il ritmo, lo strumento da utilizzare e quindi, attraverso il QR code, viene ascoltato anche il ritmo. In questo gioco i bambini sono invitati dal direttore a fare le prove «di sezione». Tutti devono quindi impersonificare lo stesso animale, utilizzando il corpo, le mani e, se possibile, lo stesso strumento, riproducendo, contemporaneamente, il ritmo proposto.
- 3 Il direttore dà il via alla musica, attraverso un semplice ordine verbale. Tutti i piccoli musicisti, rimanendo nella loro posizione o muovendosi liberamente

nello spazio, sono invitati a riprodurre il ritmo che ascoltano, con il loro strumento e con il movimento, investendo lo spazio con la musica e con il corpo. Il direttore in questa prima fase di gioco può partecipare egli stesso all'esperienza oppure osservarla in maniera partecipata, facendosi garante di ordine e sicurezza in quei contesti che lo richiedono.

- 4 Dopo le prime sperimentazioni il direttore introduce il gioco vero e proprio, inizia a contare ad alta voce mentre suona il suo strumento (possibilmente a percussione): «1... 2... 3...» e quindi si ferma dicendo «Bang» con la voce. I bambini a questo punto, come al suono del gran finale con il timpano o la cassa, devono fermarsi e smettere di suonare contemporaneamente, proprio come una vera banda musicale.
- 5 Il gioco deve essere ripetuto più volte, utilizzando la stessa carta oppure cambiandola, a discrezione del direttore e/o del gruppo di musicisti. La ripetizione sostiene la tipologia di gioco sensomotoria, che trova realizzazione e divertimento nell'uso del corpo e nella ripetizione, in termini di esercizio senza particolari obiettivi da raggiungere.
- 6 Il gioco può finire dopo un accordo definito in fase iniziale, ad esempio dopo «aver suonato» un certo numero di carte e/o di animali oppure, in riferimento alla tipologia ludica prevalente, quando sono i bambini stessi a esaurire la propria attività, con cali evidenti di attenzione e interesse.
- 7 È possibile e, anzi, consigliato selezionare le carte prima di proporre l'esperienza, così da calibrare le difficoltà dei ritmi alle abilità cognitive e motorie dei bambini partecipanti, in modo che tutti i piccoli musicisti possano sperimentare movimenti, gesti, azioni, strumenti in maniera diversificata, accessibile e alla portata di tutti i presenti. Le tipologie di carte e i relativi livelli sono presentati nella descrizione generale del materiale.





Perché fare questa esperienza?

L'attività riprende gli studi di Émile Jaques-Dalcroze (2008), pedagogista e compositore svizzero, che ha ideato un particolare metodo di educazione musicale, definito come *Ritmica Dalcroze*, basato sull'integrazione tra musica, corpo, mente e sfera emotiva. Tale metodo ha gettato le basi per l'uso educativo e rieducativo della musica e del movimento, come ad esempio attraverso la danza.

Il metodo Dalcroze sottolinea l'importanza di prendere coscienza del legame esistente fra percezione e azione, che in questa attività della Banda degli animali si concretizza in una esperienza da realizzare con gli strumenti e il corpo in azione e in movimento, per prendere coscienza delle proprie capacità espressive e per costruire un primo pensiero musicale nel legame del corpo con il suono.

Giocando sui tempi di allerta, con l'1, 2, 3 prima di dare il segnale di *STOP/BANG* i bambini possono allenare la loro *attenzione uditiva*, mentre sono impegnati a suonare e a muoversi; sperimentano così un tempo di adattamento, prima di dover *esercitare l'inibizione del movimento*. Questo genere di esperienza sostiene altresì il sistema esecutivo, quel sistema multicomponentiale del cervello che funziona da protettore per molti processi di apprendimento, perché funziona come un centro di controllo superiore dei processi cognitivi, sostenendo l'adattamento alle novità, la risoluzione dei problemi e la gestione di azioni complesse a diversi livelli, incluso quello emotivo-affettivo.

Nella fase di esperienza musicale, inoltre, i bambini sperimentano il movimento e la sincronizzazione dei propri gesti e delle azioni in una maniera inizialmente non troppo specializzata, focalizzandosi sul semplice piacere del movimento e del controllo della qualità motoria dell'azione, tramite coordinazioni cinetiche a corpo intero, che si coordinano con i gesti anche più specializzati che servono per suonare lo strumento.

Per questa attività, che vuole essere semplice e accessibile già ai bambini molto piccoli, la disposizione in cerchio — o uno di fronte all'altro se si gioca solo in due partecipanti — sostiene l'attenzione e l'autoregolazione del comportamento, la relazione e l'interazione tra i membri e il direttore, grazie al contatto di sguardo, che può sempre essere mantenuto.



COME PROPORRE L'ATTIVITÀ

A scuola (con i compagni e gli educatori)

La proposta presentata al gruppo, nel contesto di scuola dell'infanzia, permette di stimolare anche le abilità relazionali dei bambini tra di loro: ciò accade sia

quando fanno tutti parte della banda e provano a suonare insieme, sia quando fanno esperienza dell'attività di allerta e inibizione del movimento (1,2,3... Bang). Anche quando, all'interno del gruppo, viene data la possibilità a uno dei bambini, a turno, di fare il direttore, tutti gli altri fanno esperienza del rispetto di ruoli diversi, dei tempi necessari a ciascun ruolo e delle emozioni relative a ognuno di essi.

Nella presentazione al gruppo classe, trattandosi di gruppi abbastanza numerosi, diventa indispensabile selezionare in fase iniziale le carte da utilizzare facendo in modo che tutti i partecipanti abbiano le abilità motorie e cognitive necessarie per riprodurre il movimento e il ritmo.

Nel caso di un gruppo misto, è preferibile modularsi sul livello in cui tutti i bambini, anche il più piccolo o in difficoltà, possono partecipare all'esperienza. Si possono utilizzare alcune carte più difficili, invitando i bambini più grandi o più abili a fare da modello per gli altri, sostenendo l'apprendimento per imitazione.

A casa (con amici, fratelli e genitori)

Per realizzare una esperienza sufficientemente gratificante per i bambini c'è bisogno di uno spazio fisico mediamente ampio e libero da ostacoli e pericoli, che permetta ai bambini di poter sperimentare in sicurezza e libertà il loro movimento.

La presenza di un adulto mediatore è necessaria soprattutto in fase iniziale per fare la proposta al bambino o al gruppo di bambini (amici e fratelli), per fornire i materiali e attivare il ritmo sulle carte tramite QR code.

Se si gioca in due, adulto e bambino, si consiglia a entrambi di suonare insieme i propri strumenti, in modo da condividere tutta l'esperienza e modellare il comportamento di allerta, ascolto e stop. Questo tipo di esperienza risulta particolarmente indicata con i bambini più piccoli o che presentano difficoltà di regolazione del comportamento o del movimento.

Se sono presenti più bambini, come amici e fratelli, nel contesto di casa potrebbe essere più difficile proporre un'attività in maniera strutturata in un tempo dato, per la presenza di numerosi distrattori o variabili poco controllabili dell'ambiente. Dopo una prima presentazione delle carte e del gioco, quindi, potrebbe essere indicato lasciare liberi i bambini di sperimentare e di costruire l'esperienza, ripetendo l'attività fino a quando ne sono completamente soddisfatti, fornendo suggerimenti e aiutandoli, se necessario, ad attivare tramite QR code i ritmi, ma lasciando a loro la conduzione e la costruzione del gioco.

**CONSIGLI E SEMPLICI ACCORGIMENTI**

- Per i bambini più piccoli o che presentano difficoltà nella sincronizzazione, si consiglia di procedere per gradi, a partire dalla posizione scelta per l'attività. È meglio iniziare giocando in coppia, magari con un adulto mediatore, suonando uno di fronte all'altro o in cerchio, in gruppi ristretti di bambini, e sperimentando in ordine prima il movimento e poi il suono:
 1. inizialmente, fare esperienza del *modo con cui l'animale si muove*;
 2. poi, fare esperienza del *suono con lo strumento indicato*, prima in modo libero, introducendo lo stop solo dopo un tempo adeguato di sperimentazione attiva;
 3. proporre quindi la *sincronizzazione al ritmo*, avendo cura di selezionare in maniera efficace le carte utili.
- Per bambini più piccoli o che presentano difficoltà di regolazione del comportamento sono genericamente validi i consigli precedenti. Inoltre potrebbe essere utile fare dapprima esperienza con gli animali a quattro zampe, oppure quelli che strisciano, così da rallentare in maniera indiretta il movimento ampio. È utile anche la proposta in posizione seduta, che, anche qualora siano presenti gruppi di bambini molto numerosi, di per sé sostiene la canalizzazione dell'attenzione e la relazione fra i partecipanti. Questo permette di liberare energie cognitive che sostengono l'attività vera e propria di attenzione e inibizione del movimento (1,2,3... Bang).

**COME GIOCARE ANCHE CON LE PAROLE**

Per attivare la dimensione verbale della consapevolezza fonologica, è possibile introdurre nel gioco anche la parola, chiedendo alla banda di musicisti di utilizzare, insieme al corpo, la propria voce, ad esempio riproducendo con le parole il suono dello strumento, un suono codificato (ad esempio, sillabe o semplici paroline), oppure imitando il verso dell'animale rappresentato sulla carta. Pensando a una proposta calibrata in base alla difficoltà risulta indicato procedere per step successivi:

- utilizzare solamente la voce, tutti in sincrono, senza strumento e poi, mentre si suona lo strumento, sincronizzarsi con gli altri coristi. È meglio in questa fase non inserire anche movimento del corpo nello spazio;
- aggiungere al coro il libero movimento nello spazio;
- aggiungere la sincronizzazione al ritmo;
- proporre esperienze ripetute, con combinazioni varie di tutte le precedenti situazioni.