

Raul Quinzi
Giuseppe D'Erba



BATTI "e" RIBATTI

Un gioco di musica e abilità motorie



ISTRUZIONI



Erickson

MATERIALI (8 CARTE PER TIPO)



Carta «battere il piede per terra»



Carta «battere le mani»



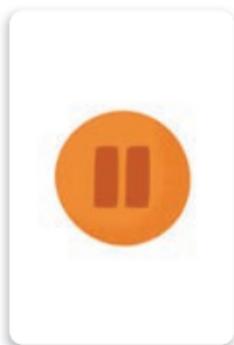
Carta «battere una mano sul petto»



Carta «schiodare le dita»



Carta «battere le mani sulle cosce»



Carta «pausa»

SCOPO DEL GIOCO

Il gioco si basa sulle tecniche del body percussion che consiste nel creare figure ritmico-musicali suonando il proprio corpo, che proprio come uno strumento percussivo può produrre suoni con diverse qualità timbriche e tonali.

PREPARAZIONE

Mischiate bene il mazzo di carte e scegliete il ritmo musicale che volete adottare per la partita: i più semplici sono 2/4, 3/4 e 4/4. Sulla base del ritmo scelto, dovrete disporre le carte per formare una sequenza, come mostrato nell'immagine sotto. Ogni carta corrisponde a un battito, mentre gruppi di 2, 3 o 4 carte di seguito, formano una battuta. Per le prime partite, consigliamo di usare 16 carte disposte in 4 gruppi da 4 carte ciascuno: si tratta del ritmo in 4/4, il più semplice da eseguire.

4/4



3/4



2/4



Distribuite casualmente le carte secondo la configurazione adatta al ritmo scelto, in un punto ben visibile da tutti i giocatori.

A ogni sagoma colorata corrisponde un movimento del corpo: La carta pausa deve essere contata a mente senza fare nessun gesto perché indica proprio una «pausa musicale».

Consigliamo di usare un metronomo (anche digitale, se ne trovano molti come app o utilizzabili sul web) che scandisca il ritmo: aiuta a imparare ad andare a tempo in musica.

Per ogni partita, che si svolge in più turni, si individua un conduttore, che può decidere di posizionare intenzionalmente le carte nella sequenza che gli altri dovranno eseguire. Si occupa inoltre di verificare la correttezza di esecuzione della sequenza da parte dei giocatori e gestisce il metronomo, aumentando la velocità a ogni turno di gioco.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni manche si svolge eseguendo a turno, dall'inizio alla fine, la «partitura» che è stata creata con le carte. Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario fino a concludere il giro.

Consigliamo, se non si è mai giocato prima, di fare un giro di prova in cui si fa un tentativo di seguire la partitura tutti insieme, guidati dal conduttore del gioco.

Il conduttore avvia il metronomo e conta a vuoto una battuta (ad esempio «1,2,3,4»), quindi il primo giocatore prova a eseguire la sequenza, facendo corrispondere a ogni battito il gesto corrispondente.

Chi sbaglia viene eliminato.

Se tutti sbagliano si ricomincia da capo.

Il conduttore aumenta la velocità di esecuzione ad ogni turno (modificando il ritmo dato dal metronomo), finché non rimane in gara soltanto il vincitore.

Anche in tutti i turni successivi al primo, il conduttore avvia contando a vuoto una battuta.

Batti e ribatti può essere svolto da giocatori principianti e giocatori esperti.

Il livello di difficoltà aumenta incrementando la velocità di esecuzione oppure rendendo sempre più complesse e articolate le figure ritmiche proposte.



PER GIOCARE A SQUADRE

Per giocare a squadre, la modalità di esecuzione è la stessa della sfida classica ma i giocatori sono divisi in due o più squadre.

Il conduttore dichiara a inizio partita quanti turni di gioco si svolgeranno.

Tutti i giocatori della prima squadra devono eseguire, uno dopo l'altro, la sequenza, mentre il conduttore segna le penalità per ogni errore commesso. Il turno passa quindi alla squadra successiva, che a sua volta esegue la sequenza, fino a che tutti i giocatori si sono messi alla prova. Il conduttore segna le penalità, aumenta la velocità di esecuzione e avvia il turno di gioco successivo.

Al termine dei turni previsti, si sommano tutte le penalità accumulate da ciascuna squadra.

FINE DELLA SFIDA

Se si gioca nella modalità classica, tutti contro tutti, si procede per eliminazione e vince l'ultimo giocatore che riesce a terminare l'esecuzione senza commettere errori. Se si gioca a squadre, vince la squadra che accumula il minor numero di penalità.



VARIANTE UN SOLO GIOCATORE

Principiante → Per prendere confidenza col gioco e con i movimenti da eseguire, ci si può allenare su una sequenza casuale. L'esecuzione si svolge cominciando lentamente per poi aumentare gradualmente la velocità man mano che vi si prende confidenza.

Esperto → Per perfezionare la tecnica di esecuzione, si possono creare sequenze che rendano sempre più complessi e articolati i ritmi da eseguire, per diventare veri campioni.

FINE DELLA SFIDA

Si consiglia di cominciare con figure semplici e con un tempo di esecuzione lento per poi aumentare gradualmente e rendere il gioco più divertente man mano che si diventa più esperti.

Chi ha conoscenze musicali anche elementari può sbizzarrirsi a sperimentare ed elaborare ritmi complessi.

Le possibili combinazioni sono incalcolabili e questo rende il gioco sempre fresco e divertente.



ASPETTI PSICOEDUCATIVI

I vantaggi dell'utilizzo di Batti e ribatti in ambito psicoeducativo sono molteplici: aiuta la concentrazione, migliora l'attenzione, la memoria, la propriocezione e il controllo dei movimenti. La creazione di composizioni percussive o anche di semplici cellule ritmiche, migliora l'autostima, il coordinamento psicomotorio, l'istinto musicale e le capacità cognitive.

Batti e ribatti è un ottimo strumento educativo: può aiutare l'integrazione in un gruppo ed è un ottimo canale per veicolare emozioni; infatti, il «gesto» non è solo movimento e suono, ma anche un insieme elaborato di emozioni e sensazioni.

Molte persone che hanno difficoltà a relazionarsi col proprio corpo possono avere la possibilità di viverlo in maniera più positiva e creativa. Inoltre, il gioco educa a riconoscere e distinguere i tempi in musica, i movimenti, le figure ritmiche.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

