



Ma che musica, maestra!

Routine giocose, laboratori,
danze e musica d'insieme
dai 3 agli 8 anni

Maria Cristina Caroldi e Elda Schiesari

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

MA CHE MUSICA, MAESTRA!

La sensibilità ritmica e musicale comincia a svilupparsi già nel grembo materno, per cui la musica può essere considerata a pieno titolo un linguaggio universale, accessibile a tutti e così naturale da poter essere vissuto in ogni momento della quotidianità, anche a scuola.

Ma che musica, maestra! propone degli itinerari didattici supportati da materiali musicali di semplice fruizione e di livello differenziato, per rispondere alle diverse esigenze del contesto scolastico che diventa sempre di più comunità di apprendimento e accoglienza.

Il libro, che offre una proposta di formazione musicale continua rivolta a bambini e bambine dai 3 agli 8 anni, si struttura in tre parti:

- *Routine giucose* dedicate alle ritualità della scuola, che scandiscono il tempo e lo spazio e possono diventare ambiti per apprendere i vocaboli della lingua italiana;
- *Laboratori musicali*, dove il suono e la musica sono presentati in una dimensione piacevolmente operativa;
- *Andature, danze e musica d'insieme*, proposte che privilegiano le attività di integrazione strumentale per i piccoli e consentono un primo approccio al flauto dolce e agli strumenti a percussione per i più grandi.

Integrano la proposta 46 brani inediti, in cui la musica, oltre a promuovere il benessere dei bambini e delle bambine, diventa un facilitatore degli apprendimenti e uno strumento per educarli all'aiuto, all'accoglienza e alla cooperazione tra pari.

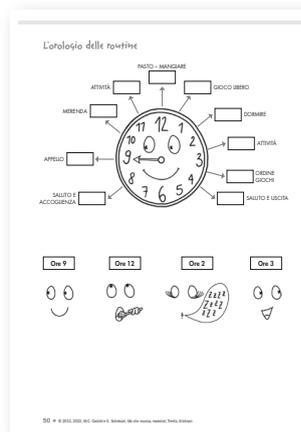
LE AUTRICI

MARIA CRISTINA CAROLDI

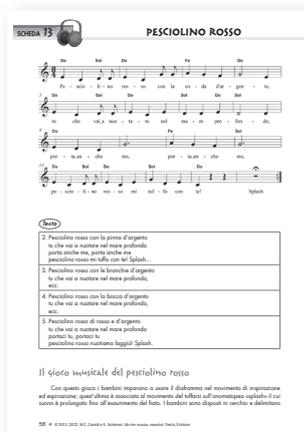
Conseguito il diploma di maturità magistrale, e completati gli studi in Didattica della Musica, consegue successivamente il Diploma di Pianoforte al Conservatorio «G. Tartini» di Trieste. Dal 1982 in qualità di relatore-coordinatore svolge una continua attività di formazione, aggiornamento e ricerca per docenti della scuola dell'infanzia, della primaria e secondaria di primo grado, nell'ambito dell'educazione musicale. Dal 1992 è titolare della cattedra di Pedagogia musicale nel Dipartimento di Didattica della Musica al conservatorio «A. Pedrollo» di Vicenza. È autrice di alcuni testi di Pedagogia, di Didattica della Musica e di Didattica del laboratorio teatrale per le scuole.



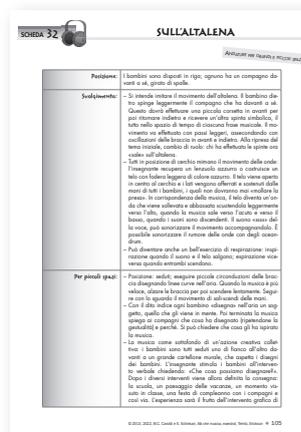
Routine giucose: l'accoglienza



L'orologio delle routine



Laboratorio musicale: Pesciolino rosso



Andature per grandi e piccoli spazi: Gli elefanti

€ 19,00

9 788859 103127

www.erickson.it

MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

INDICE

- 7** Introduzione
- 15** Come utilizzare il volume
- 21** PRIMA PARTE – Routine giocose (schede 1-12)
- 51** SECONDA PARTE – Laboratorio musicale (schede 13-24)
- 91** TERZA PARTE – Andature, danze e musica d'insieme
 - SESSIONE Andature per grandi e piccoli spazi (da scheda 25 a 34)
 - SESSIONE Danze (da scheda 35 a 39)
 - SESSIONE Musica d'insieme (da scheda 40 a 46)
- 141** Piccolo glossario
- 147** Bibliografia

Come utilizzare il volume

Struttura del volume

Prima parte: Routine giocose (schede 1-12)

La prima parte è articolata in dodici schede e intende focalizzare l'attenzione sul mondo «sommerso» delle routine e delle ritualità nella scuola, valorizzandole come contesti in cui ogni insegnante possa non solo elaborare delle strategie didattiche, ma soprattutto acquisire fiducia nelle proprie capacità di far musica in sinergia con l'attività educativa e didattica articolata nei diversi linguaggi. L'obiettivo infatti è di affrontare la musica alla stregua delle altre materie di insegnamento, sentendosi liberi di poterlo fare senza timore dell'insuccesso, ma potenziando, attraverso i percorsi proposti nel libro, la propria autostima e valorizzando la creatività individuale. L'itinerario educativo prende a cuore l'integrazione dei bambini, in particolare quelli che arrivano nel nostro Paese e che spesso soffrono di un periodo di «naturale spaesamento» dovuto all'immersione in un ambiente sonoro completamente diverso dal proprio. La strategia che si è dimostrata vincente è quella di poter apprendere i vocaboli della lingua italiana attraverso il canto e in situazioni di animazione, utilizzando le routine, cioè le ritualità quotidiane (l'appello, mangiare, bere, dormire, far merenda, ecc.) che sistematicamente si ripetono ogni giorno. Queste diventano straordinari contesti per la memorizzazione di catene sonore di parole, utili alla «prima sopravvivenza e adattamento sociale dei bambini» e per imparare a comunicare anche con l'aiuto dei compagni in una dimensione ludico-musicale. Il significato dei vocaboli è chiaro perché in stretta relazione con situazioni concrete vissute e ripetute collettivamente e quotidianamente a scuola. Uno dei rituali comprende anche un percorso di musica e aromaterapia per il benessere (ben... essere) del bambino, da viverli come ritualità con i compagni.

Seconda parte: Laboratorio musicale (schede 13-24)

La seconda parte è articolata in dieci schede e interessa i giochi musicali nel laboratorio per i bambini dai 3 agli 8 anni di età. Essa comprende tutti i percorsi didattici che, come per le routine, sono supportati dalle musiche appositamente composte disponibili online o da QR-Code. I giochi sono pensati in un percorso laboratoriale e offrono ai bambini un'esperienza musicale che può interagire con

l'attività motoria, grafico-pittorica, drammatica e di travestimento teatrale in uno spazio affettivo di relazione continua e di verbalizzazione delle attività e delle emozioni. Spazio che viene concretizzato attraverso i diari e altre forme di comunicazione verbale e non verbale del vissuto dei bambini.

Terza parte: Andature, danze e musica d'insieme (schede 25-46)

La terza parte, articolata in ventidue schede, riguarda le andature, le danze e la musica d'insieme per bambini dai 3 agli 8 anni. Prevede un percorso proposto per avvicinare alla pratica musicale e per cantare e suonare tutti insieme. La dimensione del lavoro di gruppo è privilegiata come contesto per mettersi in gioco e sperimentare le personali abilità, che nell'esperienza d'insieme possono essere valorizzate e intensificate.

Per maggiori delucidazioni riguardo agli obiettivi e funzioni di ciascuna parte del libro, si rinvia alle specifiche introduzioni teoriche.

Completa il lavoro un piccolo glossario che intende chiarire la terminologia specifica utilizzata, cui segue la bibliografia di riferimento e quella della presente opera.

Le tracce audio

Online o da QR-Code, sono disponibili brani musicali originali e inediti. Il numero di ogni scheda è il medesimo del brano ad essa corrispondente. Questo per meglio facilitare la fruizione di entrambi e coordinare le proposte operative con la specificità e la funzione della musica.

L'opera così strutturata presenta itinerari didattici supportati da materiali musicali semplici e diversificati per rispondere alle diverse esigenze del contesto scolastico, che diviene sempre più comunità di apprendimento e di accoglienza dei bambini.

Orientamenti alle schede operative

La parte musicale in ogni scheda delle routine e dei giochi musicali può essere memorizzata dall'insegnante con il supporto dei brani audio disponibili online o da QR-Code. Si può ascoltare la musica con attenzione, più volte, imparando a memoria anche il testo delle canzoncine nelle schede dalla numero 1 alla 22. L'appropriazione sicura, da parte dell'insegnante, dei contenuti musicali e verbali è premessa fondamentale per poter poi verificare la correttezza delle produzioni vocali dei bambini quando le canzoncine saranno proposte alla classe, utilizzando la tecnica «per imitazione»: l'insegnante intona la frase, i bambini la ripetono, poi si effettuano le correzioni, sempre utilizzando la voce. Nell'applicazione pratica è stato verificato che per i bambini la migliore comunicazione musicale è quella effettuata dalla voce del loro insegnante. Si cercherà inoltre di curare l'articolazione del testo dei canti che può essere ripetuto ad alta voce come esercizio di solo parlato. È possibile inoltre giocare vocalmente su onomatopее e nonsense, prendendo spunto ad esempio dalle schede 2-6-12-13-14-15-17 e 19. Le proposte spontanee

dei bambini vanno comunque incentivate per quanto riguarda la produzione di nuove onomatopee, di movimenti e dei gesti-suono che li possono sonorizzare o accompagnare. Si avrà cura inoltre di porre la dovuta attenzione alle pause, rispettandole sia quando si canta (restando zitti), sia quando ci si muove (restando fermi) per il tempo richiesto. Un aspetto da inserire nel contesto educativo-musicale come buona prassi è infatti l'educazione al silenzio, al suo valore musicale sentito come attesa del suono che verrà e non come «vuoto».

Prima di cantare è positivo costruire con i bambini un'ambientazione motivante all'ascolto della musica, magari con una breve storiella con la quale introdurre il canto-gioco, ispirandosi al contenuto del testo. Si ascolterà la musica, prima dal canto della viva voce dell'insegnante e successivamente dalle risorse online o da QR-Code. In alcuni giochi è stata proposta l'attività di travestimento come nelle schede 15-16-17-21-22. L'intenzione è quella di offrire ai bambini un'opportunità per esprimere le loro emozioni, stimolandoli a rendere visibile ciò che è «invisibile» attraverso il gioco di finzione. È l'occasione per incentivare in ognuno di loro la possibilità di costruire il proprio personaggio, creativamente, secondo i propri bisogni. Nella maggioranza delle schede operative viene proposta la verbalizzazione delle emozioni quale stimolo di intervento spontaneo da parte dei bambini; in particolare la scheda 16 («Lo specchio delle emozioni») educa alla conversazione tra bambini, sentita come momento liberatorio e di benessere reciproco.

Tutta la produzione musicale si presta inoltre all'attività ritmica, ponendo ad esempio l'attenzione sul ritmo di tutti i canti, scandendo le pulsazioni con il battito delle mani, oppure scandendo sempre con il parlato la ritmica dei testi (in particolare nelle schede 14-17 e 21). Si consiglia di lavorare sui ritmi in modo giocoso, partecipativo e soprattutto corale: è un bell'esercizio per l'articolazione sillabica dei testi e per l'interiorizzazione delle durate musicali, da svolgersi preferibilmente dopo l'attività di gioco musicale. Il lavoro ritmico sul corpo (gesti-suono) inoltre contribuisce alla formazione del senso ritmico propedeutico poi, all'accesso agli strumenti. Si cercherà di evitare l'attività ritmica sterile e vuota del vissuto motorio e affettivo.

Al passo con l'esperienza musicale possono essere utilizzate le immagini riportate nel testo, o prodotte dai bambini, che possono essere personalizzate con l'uso di colori e con l'inserimento di nuovi elementi. Potranno inoltre essere realizzati cartelloni e collage, come indicato nelle schede 13-15-16-21 e 39. Realizzando i cartelloni con materiali diversi è possibile anche organizzare l'angolo del «tocca tocca» che permette di sperimentare e sviluppare la percezione tattile; oppure l'angolo degli aromi, profumando i disegni, per sviluppare la percezione olfattiva. Sarà possibile utilizzare aromi diversi in corrispondenza alle diverse emozioni provate, differenziandole così in rapporto al piacere o al disagio provato.

Gratificante è il cambio dei ruoli, che si cercherà di attivare, in particolare, nella pratica vocale e strumentale, per far acquisire a tutti, in completezza, le diverse abilità richieste. Per la vocalità si effettua sia la rotazione del ruolo del solista, nel coro, sia la rotazione della squadra dei cantanti e dei suonatori nella musica d'insieme, in particolare nelle schede dalla 15 alla 17 e dalla 40 alla 43. Anche la preparazione alla pratica strumentale richiede un approccio operativo aperto a tutti i bambini: sarà curata la pratica vocale, cantando dove possibile le

parti che poi verranno suonate e la pratica ritmica, scandendo con precisione le durate dei suoni e delle pause. Si potrà giocare ad esempio con alcuni frammenti ritmici tratti dalle schede 44-45-46, utilizzandoli come spunti per improvvisare forme di dialogo o di ostinati. La musica d'insieme è proposta come un gioco di squadra, cooperativo, in cui tutti i «giocatori» perseguono un obiettivo comune e dove si può sviluppare l'autostima.

In tutti i percorsi proposti, l'attività musicale quotidiana deve incoraggiare l'improvvisazione come il «sale» che dà gusto al saper fare musicale del bambino. Pertanto si incentiveranno i bambini all'invenzione, a giocare con la musica senza paura di sbagliare e si farà in modo di assicurare un approccio graduale all'improvvisazione in ordine con ciò che si sa e che può essere modificato e arricchito anche a seguito del confronto costruttivo con gli altri. Anche la più semplice e spontanea proposta individuale potrà essere valorizzata all'interno del gruppo. Lo spunto di ognuno diventerà così patrimonio di tutti e benessere di condivisione e di gratificazione.

Orientamenti per l'educazione della voce infantile: caratteristiche ed esercizi

Educare una voce infantile al canto è un compito non facile, specie per chi non opera nel settore.

Ogni bambino ha la sua storia vocale: quest'ultima si è delineata nel corso del tempo mediante l'ascolto di «modelli sonori» con i quali egli è venuto a contatto quando era feto, neonato e poi bambino. Considerando che questi modelli li ha acquisiti precedentemente, nel grembo della madre, e successivamente, riproducendoli per imitazione, è facilmente intuibile che se sono «difettosi» influiscono e influiranno negativamente nella formazione vocale parlata e cantata del piccolo.

Un modo di parlare troppo monotono o a intensità vocale troppo elevata, le posture scorrette come rigidità e le tensioni muscolari del corpo o il respiro ansioso e non coordinato, proprio di chi ad esempio parla troppo in fretta, trasferiscono nel bambino un modello negativo che non contribuisce certo allo sviluppo della sua musicalità. Dunque è importante la ricerca da parte dell'insegnante di un atteggiamento vocale libero da tensioni, che permetta alla voce di fluire in maniera naturale e musicale. Come lo si ottiene?

L'ideale sarebbe poter seguire corsi specifici nei quali, con l'aiuto dell'insegnante-formatore, si possa prendere coscienza delle possibilità della propria voce, come svilupparla, renderla espressiva e soprattutto «saperla ascoltare», riconoscendo quando la si usa correttamente o, al contrario, in maniera impropria. Nel caso in cui non sia possibile seguire dei corsi di formazione, sarebbe consigliabile almeno non tralasciare l'esercizio vocale seguendo alcune regole di base.

Giochi per il respiro, l'attivazione del diaframma, l'articolazione e per «far muovere» la voce

Questi brevi e facili giochini con onomatopée e fonemi, possono essere proposti a bambini anche piccoli cercando ovviamente di ricreare quell'ambientazione fantastica-immaginativa alla quale ogni educatore sa ricorrere nel momento più

opportuno. Alcuni di essi sono esercizi propedeutici ai «12 canti-gioco» presentati nel libro.

- **Splash** è il rumore che fa il pesciolino quando si tuffa nell'acqua (vedi «Pesciolino rosso»). Questa onomatopea, da eseguire prolungata finché si esaurisce il fiato, può essere accompagnata da una gestualità che ricorda il tuffarsi da un trampolino: mani giunte, piegamento in avanti del tronco e poi apertura delle braccia immaginando di essere entrati nell'acqua.
- **Ks** è il rumore che emette la pentola a pressione che la mamma ha messo sul fuoco per cucinare le verdure. Quando la cottura è finita la pentola a pressione deve «sfiatare» e lo farà dapprima con un lungo flusso e poi anche sbuffando, cioè a piccoli scatti.
- **Ciuff ciuff** fa il trenino che sta partendo dalla stazione (vedi «I treni di Calaramin»). Inizia con calma e con ritmo regolare ma poi accelera un po', liberamente. Quando il trenino finirà la sua corsa, potrà «fischiare» con «Tu-Tu» su un suono liberamente intonato.
- **Eccì** come uno starnuto. Si può simulare di avere il raffreddore facendo così «starnutare» ogni bambino anche singolarmente, scandendo il tempo con un ritmo regolare.
- **Ssss** è il sibilo del serpente (vedi «Il canto degli animali») che aumenta il suo volume prima di dire la parola «Silenzio!».
- **Cip cip** è il verso degli uccellini (vedi «Lo Spaventapasseri»). Anche questa onomatopea può essere prodotta con ritmo regolare oppure, alternandola con dei silenzi, si possono inventare dei ritmi differenti e più incisivi.
- **Troc Zin Stoc Strac** sono i rumori prodotti dai movimenti del robot arrugginito (vedi «Il robot»). Questo personaggio può essere associato alla marionetta appesa a un filo (presa per i capelli) allo scopo di ottenere una corretta postura e scioltezza nei movimenti. Per vivacizzare la produzione si può suddividere la classe in gruppi: a ciascuno verrà attribuita una di queste onomatopee con la gestualità relativa e l'insegnante potrà dirigere i diversi interventi a seconda della capacità del gruppo e della sua sensibilità.
- **Bau Miao Cra** e con tutti gli altri versi degli animali (vedi «Il canto degli animali») si possono inventare ritmi differenti; inoltre si può prestare attenzione alle differenti altezze sonore che si possono produrre quando si «esplora» con la voce.
- **Ah Ah** sono gli effetti della risata, dello sbadiglio e del pianto. Nella risata si avvertirà molto il movimento del diaframma mentre l'azione dello sbadigliare ci aiuterà a far comprendere la giusta apertura della bocca nel canto, facendo scendere la mandibola e alzando il palato molle (ugola) con muscolatura rilassata (vedi «Lo specchio delle emozioni»). Lo sbadiglio può anche essere «sonorizzato» con un suono libero ottenendo così la coordinazione dell'apparato pneumofonoarticolatorio.
- **Inspirazione per bocca:** immaginando di «bere» l'aria, anziché la bibita, con la cannuccia, facendo così percepire sensibilmente la dilatazione dell'addome; poi si espirerà lentamente pronunciando la consonante F.
- **Baci, bacini:** mandare un bacino con lo schiocco prodotto dall'avvicinamento serrato delle labbra e il suo veloce distacco come pronunciare una P.

- **I versi del cavallo:** questo animale suggerisce almeno due effetti: l'imitazione del suo trotto e galoppo prodotto con il movimento della lingua sul palato duro e la base della bocca (schiocco della lingua) e il suo «sbuffare» quando nitrisce, prodotto dal movimento veloce e rilassato delle labbra nel momento del passaggio dell'aria.
- **«Masticare»** le vocali con «**gnam, gnem, gnim, gnom, gnum**» cercando di «esagerare» un po' nell'articolazione delle stesse sempre allo scopo di «sciogliere» la muscolatura.
- **A a a** è il suono degli indiani, che si ottiene con il movimento veloce della mano sulla bocca (vedi «Danza dei Sioux»). Questo espediente serve per l'esplorazione vocale e la coordinazione dell'apparato pneumofonoarticolatorio.
- **«Mmmh, che buona!»:** con l'espressione «Mmmh», accompagnata dalla gestualità del dito puntato sulla guancia, si cerca di «esplorare» le differenti altezze e risonanze, partendo magari da un suono basso per poi salire con la voce. È l'effetto che in musica si chiama «glissando» e può essere sia ascendente che discendente. Alla fine si dirà «Che buona!» riferendoci a una deliziosa fetta di torta!
- **Varianti con «Mmmh»**
 1. Pensando di arrivare ai vari piani di un palazzo di città. Ad esempio se ci si fermerà al primo piano, la voce farà un glissando corto per poi tornare subito al piano terra, se invece si vorrà salire al quinto piano si farà ovviamente un glissando più lungo e così via. Anche qui si potrà cercare una gestualità adeguata per raggiungere «visivamente» i vari piani.
 2. Pensando di far «partire-avviare» una moto facendo uso, in contemporanea alla voce, del movimento delle mani e dei polsi sul manubrio immaginario.

Questi esercizi sono ottimi soprattutto per quei bambini che producono vocalmente un suono fisso dal quale è difficile «sblocarli».

N.B.: Si raccomanda di prestare attenzione all'articolazione di tutti i fonemi e onomatopee cercando di evitare tensioni, ricercando invece la scioltezza, soprattutto della lingua e la morbidezza delle guance.



La Re La Re La

Og-gi_è lu-ne-di del me-se di no-vem-bre. Tut-ti_i gior-ni fac - cia-mo l'ap-pel - lo;

5 Re La Mi

i nos-tri no - mi o-ra ci di-re - mo, chi è pre-sen - te lo sa-lu te-re - mo!

9 La Re La Re La

Io so-no Lu - ca tu chi sei? Io so-no Lau - ra tu chi sei?

13 Re i. La

Ec - co - ci qua, ec - co - ci qua, be - ne_ar-ri - va - ti,

16 Mi 2. Re La Mi La

ciao, ciao, ciao! be - ne_ar-ri - va - ti, ciao, ciao, ciao!

Finale

Routine: l'accoglienza quotidiana, l'appello

LE PAROLE CHE IMPARIAMO SONO: I NOMI DI TUTTI I COMPAGNI

L'appello è tra le prime routine della giornata e può definirsi uno dei rituali caratterizzanti l'accoglienza quotidiana. Lasciato alle spalle il distacco dalla famiglia, è possibile rinsaldare la relazione con i compagni, sviluppando così, giorno dopo giorno, il senso di appartenenza a un gruppo con il quale condividere esperienze ed emozioni. È un rituale che porta a sentirsi riconosciuti nella propria identità, attraverso un'accoglienza che potremo definire «personalizzata» e che si concretizza nel saluto esplicito e nell'essere chiamati per nome davanti a tutti i compagni.

Il rituale d'entrata

Poniamo l'attenzione sullo spazio riservato alla routine di accoglienza, non solo fisico ma soprattutto emozionale. Lo spazio, o l'angolo dell'appello, viene identificato e riconosciuto dai bambini come parte di un rituale che si caratterizza per le modalità di gioco in esso proposte e per l'aspettativa di ritrovarsi nuovamente coinvolti in una specifica attività con i suoi ritmi, lo scambio dei saluti, il suono del proprio nome e l'accoglienza dei compagni. I bambini giungono in questo spazio in fila e in silenzio, per poi sedersi in cerchio.

Il cerchio di bambini per il gioco di presentazione

Tutti i bambini intonano il canto con la seguente modalità: si ripete due volte la prima parte del canto per imparare bene il nome del mese e del giorno della settimana (che cambierà ogni volta); poi nella seconda parte, ognuno si presenta alla classe. In questo modo è possibile:

- ascoltare e imparare il nome di tutti i compagni;
- articolare bene il proprio nome e quello dei compagni;
- imparare a restare in posizione corretta senza far rumori inutili.

Questo comportamento non è semplice da acquisire, ma la ripetizione quotidiana orienterà il bambino al rispetto delle regole, facendogliene capire la necessità. L'attività permette, soprattutto ai bambini che sono arrivati da poco nel nostro Paese, di apprendere in poco tempo il nome di tutti i compagni, di familiarizzare con il loro suono e di sentirsi gradualmente parte del gruppo-classe. Conoscere i nomi di tutti è importante anche ai fini dell'autonomia dei bambini.

Per quanto riguarda la seconda parte del canto, si procede nel modo seguente. L'insegnante sceglie uno dei bambini seduti in cerchio, che si presenta dicendo il proprio nome, poi si gira verso il compagno alla sua sinistra e chiede, sempre cantando: «Tu chi sei?». Il compagno risponde presentandosi e il gioco continua. Se un bambino si vergogna e non risponde può farlo al suo posto tutto il coro. Si procede finché il giro viene completato e tutti i bambini si sono presentati. Poi tutti insieme intonano l'ultima parte del canto salutandosi. L'insegnante segna sul registro gli assenti. Il canto si presta a essere accompagnato con il battito delle mani (bene arrivati), o con il gesto del saluto in corrispondenza della parola «ciao».

VARIANTE L'appello con le fotografie dei bambini

La ritualità dell'appello può caratterizzarsi in un percorso che stimola, anche attraverso le immagini, la presa di coscienza dei compagni che sono presenti e con i quali saranno condivise le attività della giornata. Si intona il canto dell'appello, solo la prima parte. In una scatola si raccolgono tutte le foto dei bambini della classe. A una parete si appendono due cartelloni: sul primo si mettono gli assenti, sul secondo i presenti. Il bambino al quale è stato assegnato l'incarico di fare l'appello, prende dalla scatola una foto di un compagno e chiede a tutti: «Questo bambino c'è a scuola?». Poi dice anche il nome, ad esempio: «Jasmine è a scuola?» (l'esercizio è utile sia alla memoria, per ricordare il nome, sia all'articolazione del suono, per la corretta pronuncia). Tutti i compagni sono impegnati a verificare se il compagno è effettivamente presente e si guardano intorno. Poi il soggetto chiamato risponde e appende la propria foto sul tabellone dei presenti. Al contrario, la foto dei bambini che dall'indagine risultano assenti saranno appese, dall'incaricato dell'appello, sull'altro tabellone. È un esercizio di ascolto molto utile, in particolare per i bambini che parlano ancora poco la nostra lingua, o per coloro che hanno difficoltà di articolazione dei suoni del parlato. I bambini comunque, come abbiamo visto nelle numerose sperimentazioni nelle scuole, anche se non parlano o parlano poco, sono comunque attenti, perché interessati al sonoro. Dobbiamo solo rispettare i loro ritmi naturali di apprendimento e di spontanea comunicazione.

Il rituale conclusivo

La routine si conclude con il conteggio dei bambini presenti e con la verifica di corrispondenza con il numero delle foto appese al tabellone. Vengono nominati da tutti i bambini i nomi dei compagni che sono assenti. Nel rituale di conclusione, si intona nuovamente la prima parte del canto dell'appello per consolidare il clima di serenità e procedere con l'attività successiva.



Do Sol Do Fa Do

Pe - scio - li - no ros - so con la co - da d'ar - gen - to,

5 Do Sol Do Sol Do Sol

tu che vai a nuo - ta - re nel ma - re pro - fon - do,

9 Do Fa Sol

por - ta an - che me, por - ta an - che me,

13 Do Sol Do Sol Do

pe - scio - li - no ros - so mi tuf - fo con te! Splash

Testo

2. Pesciolino rosso con la pinna d'argento
tu che vai a nuotare nel mare profondo
porta anche me, porta anche me
pesciolino rosso mi tuffo con te! Splash...

3. Pesciolino rosso con le branchie d'argento
tu che vai a nuotare nel mare profondo,
ecc.

4. Pesciolino rosso con la bocca d'argento
tu che vai a nuotare nel mare profondo,
ecc.

5. Pesciolino rosso di rosso e d'argento
tu che vai a nuotare nel mare profondo
portaci tu, portaci tu
pesciolino rosso nuotiamo laggiù! Splash.

Il gioco musicale del pesciolino rosso

Con questo gioco i bambini imparano a usare il diaframma nel movimento di inspirazione ed espirazione; quest'ultima è associata al movimento del tuffarsi sull'onomatopea «splash» il cui suono è prolungato fino all'esaurimento del fiato. I bambini sono disposti in cerchio e delimitano

al suo interno lo spazio «riservato» al mare; un bambino al centro fa il pesciolino rosso. Vengono eseguiti alcuni movimenti di inspirazione ed espirazione da fermi, come dei palloncini che si riempiono d'aria e poi si svuotano fino in fondo. È un esercizio utile per prendere consapevolezza del proprio corpo e del fiato. I bambini cantano e si muovono in girotondo prendendosi per mano; il bambino «pesciolino rosso» è all'interno del girotondo e si muove liberamente «nuotando». Alla frase: «Mi tuffo con te» tutti i bambini si fermano e, nelle pause di silenzio (vedi la musica scritta), il «bambino pesciolino» sceglie un compagno. Nell'onomatopea «splash» (eseguita vocalmente da tutti), il compagno scelto si «tuffa» all'interno del cerchio e si muove, mimando la gestualità che caratterizza il nuoto. Tutti i compagni, a questo punto, eseguono una serie di «glu glu glu», per sonorizzare la respirazione sott'acqua dei due pesciolini che stanno nuotando. Poi si prosegue con le altre strofe. Alla voce «splash», si aggiungerà ogni volta in mare (all'interno del girotondo), un nuovo pesciolino.

VARIANTE 1 Le parti del pesce hanno un nome

Il gioco può essere realizzato cantando e utilizzando liberamente tutto lo spazio predisposto. Ogni volta che verrà nominata una parte del pesce (pinna, squame, ecc.), si inviteranno i bambini a produrre una gestualità adeguata.

VARIANTE 2 ... Indicale tu!

È possibile disegnare su un cartellone il pesciolino rosso, al quale i bambini danno un nome; si metteranno in evidenza le parti del pesce, descritte nel canto, magari scrivendone anche il nome. Si può eseguire il canto e, al momento «giusto», un bambino scelto dall'insegnante va a toccare sul disegno la parte nominata. Si prosegue con il canto chiamando a turno altri bambini. La chiamata potrà essere inizialmente effettuata dall'insegnante poi da un bambino.

ATTIVITÀ

● Verbalizzazione

Con questa attività si verificano le conoscenze che i bambini posseggono sull'ambiente marino e i suoi «abitanti». L'insegnante chiede se qualcuno ha mai tenuto in casa un pesciolino rosso, se ha avuto il compito di accudirlo o se possiede un acquario. Si dà ampio spazio agli interventi dei bambini e poi si raccolgono le esperienze e le emozioni vissute. L'argomento può essere lo stimolo per parlare anche degli animali domestici che sono in contatto con i bambini e per ascoltare e verificare, quanto, nei loro confronti, siano presenti rispetto, cura e affetto.

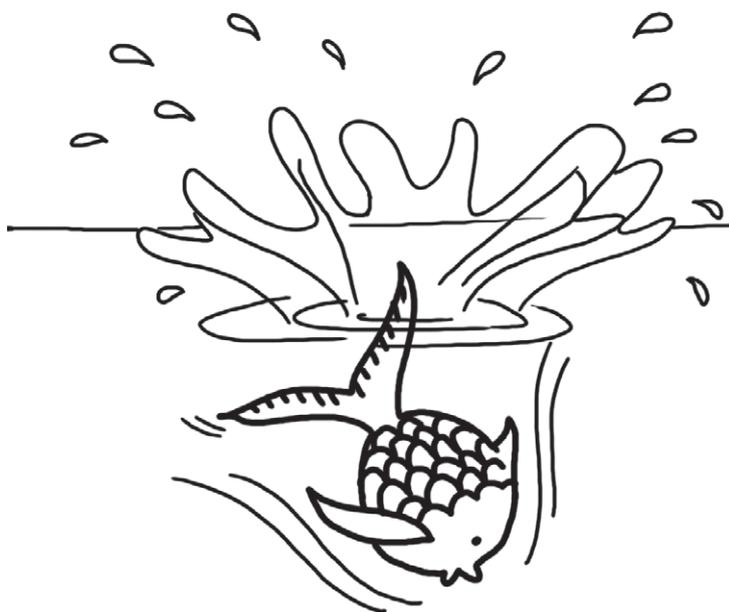
● Immagine

- Ogni bambino disegna il pesciolino rosso descritto nella canzoncina, su un foglio, ambientandolo dove preferisce: mare, lago, boccia di vetro, acquario, astronave marina, ecc.
- Ogni bambino disegna il «proprio pesce», anche sperimentando linee e forme particolari. Sarà possibile disegnare dei pesci fantastici, di dimensioni e tratti diversi. Ogni sagoma ottenuta può essere ritagliata e incollata su un cartellone assieme a quella dei compagni. Potremo completare l'ambiente acquatico, ricreandone il contesto, utilizzando e poi incollando materiali diversi per

la composizione degli elementi che lo costituiscono (ritagli di stoffa di cori diversi, per «costruire» le alghe, carta ruvida per i sassi, carta argentata per ricreare i riflessi della luce, ecc.).

● *Scrittura e lettura*

L'insegnante aiuta i bambini a scrivere in stampatello sulla propria sagoma il nome del proprio pesciolino e anche le parole nominate nella canzoncina, corrispondenti alle parti del corpo: pinna, branchie, squame e coda. A fianco della bocca scriviamo anche la didascalia con le onomatopee «splash» e «glu glu».





Spazio consigliato:	Ampio.
Posizione:	In cerchio.
Svolgimento:	<ul style="list-style-type: none"> - I bambini si muovono in senso orario a ritmo di marcia. - Cambiare il senso di marcia a ogni cambio di frase (8 pulsazioni) o a un segnale sonoro dell'insegnante (con un triangolo o dei piattini sonori). - Marciare sulla musica e intonare la melodia con la voce battendo le mani su tutte le pulsazioni. - Restando fermi effettuare l'alternanza mani-piedi: nella parte A, con il battito delle mani eseguire il seguente ritmo con finale; nella parte B si ascolta e si battono i piedi per terra, restando sempre fermi sul posto. Poi in A ripresa - ritornello, con battito delle mani.
Per piccoli spazi:	<p>Non sempre è possibile avere a disposizione ampi spazi per il movimento. La musica delle andature, allora, può essere interpretata anche restando seduti o in piedi fermi sul posto, impiegando i segmenti brevi del corpo. La disposizione può essere a semicerchio, seduti sulle seggioline o su delle panchette. È la medesima posizione che spesso viene adottata nello svolgimento di alcune routine.</p> <ul style="list-style-type: none"> - I bambini, seduti, battono i piedi per terra marciando sul posto e accompagnandosi con il battito delle mani. - Possono percuotere le mani alternativamente sulle cosce, tenendo i piedi fermi («marciare con le mani»). - Possono seguire il ritmo con gesti suono diversi: percuotendo i piedi, le mani, le mani sulle cosce e sulle ginocchia, schioccando la lingua, ecc.





Posizione:	In cerchio.
Svolgimento:	<ul style="list-style-type: none"> – Iniziare con il galoppo poi rompere il cerchio «galoppando» liberamente per tutto lo spazio (ogni 8 pulsazioni c'è il cambio di frase) tra una frase e l'altra, e precisamente sull'ottava pulsazione, i bambini fanno finta di alzare le redini del proprio cavallo immaginario e cambiano direzione di movimento. Con la voce è possibile eseguire un hop, sottolineando il movimento delle redini. Alla fine si torna nella posizione iniziale. – Dividere la classe in due gruppi: il primo galoppa, il secondo accompagna con il battito delle mani sulle pulsazioni. Poi cambio di ruoli.
Per piccoli spazi:	<ul style="list-style-type: none"> – Percuotere le mani sulle cosce, restando seduti, simulando il ritmo del galoppo. – L'esercizio si può svolgere anche come dialogo ritmico; i bambini sono divisi in due gruppi. Il primo esegue il ritmo della prima frase sulle cosce, poi a un cenno o segnale sonoro dell'insegnante, la consegna passa al secondo gruppo che continua così nella seconda frase, mentre il primo gruppo ascolta. Si prosegue così fino alla fine della musica.



Posizione:	In cerchio o in ordine sparso (l'esercizio si può effettuare anche a occhi chiusi).
Svolgimento:	<ul style="list-style-type: none"> - Divaricare leggermente le gambe e dondolarsi oscillando a destra e a sinistra, anche con le braccia. - Ripetere l'esercizio oscillandosi anche avanti e indietro, con i piedi ben piantati a terra e a gambe leggermente divaricate. - Ripetere l'esercizio a coppie: i bambini l'uno di fronte all'altro, tenendosi per mano si dondolano sui piedi, mantenendo il tempo. Nell'ultima parte (attenzione allo «scroscio» di note) avvicinarsi sempre di più fino ad abbracciarsi e restare così. - Muoversi immaginando voli di farfalle su di un prato, interpretando la musica con movimenti fluttuanti eseguiti, volendo, con nastri o foulard. Il movimento dapprima libero, può essere successivamente eseguito su consegna dell'insegnante. Ad esempio muovere il nastro davanti al proprio corpo, poi di fianco, poi sopra alla testa, vicino ai piedi, ecc., seguendo il movimento con lo sguardo.
Per piccoli spazi:	<ul style="list-style-type: none"> - In piedi o seduti, i bambini dondolano il busto prima verso destra, poi verso sinistra, seguendo la musica. - Prendendo per mano i compagni a destra e a sinistra, con le braccia alzate, dondolarsi oscillando le braccia verso sinistra e verso destra. - Prendendo per mano i compagni a destra e a sinistra e dondolando le braccia avanti e indietro, di fianco al proprio corpo. - Dondolandosi spostando il busto avanti e indietro, tenendo le mani sulla sedia.



Mani e piedi, nel ritornello (A), sono impegnati nell'esecuzione di un divertente galoppo laterale, prima in senso orario poi antiorario. Il galoppo laterale, verso sinistra e verso destra nel corso della danza, viene ripetuto più volte, offrendo al bambino la possibilità di interiorizzare le otto pulsazioni insite in ogni frase e di sviluppare il ritmo per la corretta coordinazione dei passi, necessaria alla realizzazione dei movimenti in simultaneità con le altre coppie di compagni. Nelle parti B, B1, B2, ecc., invece, si resta fermi sul posto e il ritmo viene scandito con modalità diverse del battito delle mani, e con la percussione dei talloni sul pavimento. I movimenti di percussione del palmo delle mani, riprendono la modalità dei giochi di coordinazione motoria, propria di molte filastrocche o di conte che nei tempi passati i bambini improvvisavano spontaneamente nei giochi in cortile con i coetanei, o che venivano tramandati dai genitori e dai nonni. Quelli dei talloni invece, evocano modalità di movimento proprie di alcune danze della tradizione popolare. La danza inoltre è anche pensata per offrire a ciascun bambino un particolare momento di accoglienza e di interazione con tutti gli altri compagni. Infatti, grazie allo «stacchetto» musicale e vocale, i bambini si troveranno ogni volta in coppia con un compagno sempre nuovo. Prendersi per mano, incrociare lo sguardo, cercare una sintonia ritmica tra il proprio corpo e quello del compagno di turno educa ognuno a costruire una positività di relazioni. Tutto questo grazie alle «dinamiche «intrinseche alla musica, che trovano perfezione nelle regole del gioco musicale in un clima di affettività positiva.

Il concetto di destra e di sinistra può essere affrontato nella danza se l'insegnante sta già lavorando su questo e quindi in sinergia con altre attività. Risulta infatti un contenuto complesso e difficile che richiede molto tempo per la corretta interiorizzazione. Con i bambini piccoli l'insegnante potrà presentare l'andatura con l'imitazione, facendo vedere il verso dei movimenti, che per il momento si è preferito chiamare orario e antiorario.

Proposte per le attività

1. Giochi di riconoscimento

I bambini sono disposti in ugual numero, in due cerchi, uno interno e uno esterno, gli uni di fronte agli altri. Si prendono per mano, pronti al galoppo laterale (parte A ritornello). Per facilitare la prontezza dei movimenti e superare l'ostacolo relativo al concetto di destra e di sinistra, in fase preparatoria, sarà possibile legare alle caviglie dei bambini dei nastri colorati: per il cerchio esterno sarà annodato un nastro blu alla caviglia destra e uno rosso alla caviglia sinistra. Per i bambini del cerchio interno si farà l'esatto contrario. In tal modo i colori saranno in posizione speculare. Un sicuro aiuto per il pronto riconoscimento e la realizzazione dei movimenti proposti nelle parti B, B1 e B2 e anche nel galoppo orientato prima verso il rosso e poi verso il blu. Questo accorgimento si è rivelato molto efficace nelle diverse sperimentazioni a scuola. In alcuni casi, la danza è stata lo stimolo per poi introdurre il concetto di destra e di sinistra.

Di seguito la sequenza delle proposte musicali.

- A ritornello-galoppo laterale in senso orario: il piede sinistro dei bambini del cerchio esterno batte per terra per sette volte, che coincidono con sette pulsazioni della musica; l'ottava pul-

- sazione viene eseguita con il piede destro che «chiude» il movimento di frase accostandosi vicino al piede sinistro e battendo un colpo a terra. Poi si esegue il galoppo laterale in senso antiorario con la stessa modalità. Si ripete tutto due volte. I bambini del cerchio interno seguono il galoppo tenendo per mano i compagni del cerchio esterno.
- B: battere le prime otto pulsazioni con le proprie mani, poi aprire le braccia ed eseguire le otto successive battendo il palmo delle proprie mani contro quelle del compagno che sta a destra e a sinistra.
 - Stacchetto: tutti i partecipanti intonano il testo con la voce. Anche in questo caso la musica regola il gioco. I bambini del cerchio interno restano fermi, mentre quelli del cerchio esterno, sul verso cantato «con un passo mi sposterò» eseguono un piccolo passo verso sinistra, riuniscono con il piede destro e restano fermi. Alla ripetizione del verso «con un altro mi fermerò» eseguono un altro piccolo passo, in modo da trovarsi davanti al nuovo compagno (ecco perché i bambini del cerchio interno restano fermi). Sull'accordo del pianoforte ci si prende per mano, sempre restando l'uno di fronte all'altro. La musica regola anche la coordinazione e la simultaneità dei movimenti dei passi, rendendone visibile il «disegno» nell'interpretazione dello spazio.
 - A ritornello-galoppo laterale: ripetere come primo punto.
 - B1: battere le mani con la seguente modalità per le prime otto pulsazioni: 1) Pulsazione = battere le proprie mani una volta; 2) battere il palmo della mano destra contro il palmo della destra del compagno che sta di fronte (l'insegnante insegna con l'imitazione); 3) Pulsazione = battere le proprie mani una volta; 4) battere il palmo della mano sinistra contro il palmo della mano sinistra del compagno che sta di fronte (l'insegnante insegna con l'imitazione). Il tutto per due volte di seguito, questo per scandire le prime otto pulsazioni. Le rimanenti otto sono invece eseguite percuotendo il palmo delle nostre mani contro quelli delle mani del compagno che sta di fronte.
 - Stacchetto: ripetere.
 - A ritornello-galoppo laterale: ripetere come primo punto.
 - B2: eseguire le pulsazioni, battendo il tallone per terra, alternando liberamente a piacere il destro al sinistro. Come variante, in esecuzioni successive, è possibile scandire il ritmo battendo i piedi con tutta la pianta, oppure interessando solo le punte. L'attenzione dei bambini, in un momento successivo di verbalizzazione, potrà essere concentrata sulla diversa sonorità ottenuta a seconda delle diverse modalità percussive delle parti del piede.
 - Stacchetto: ripetere.
 - A ritornello-galoppo laterale: ripetere.
 - B3 Gioco di equilibrio: in questa posizione speculare, mani sui fianchi, proviamo sulla musica un movimento che diventerà i bambini. Il bambino del cerchio esterno alza il piede destro (quello con nastrino blu alla caviglia), e contemporaneamente il compagno di fronte del cerchio interno alza il sinistro (quello con il nastrino blu alla caviglia) e si toccano restando in equilibrio. Le mani restano sui fianchi per rendere più efficace il gioco, senza essere aiutati e sorretti dalle mani del compagno. Questo nelle prime otto pulsazioni, nelle successive cambio di piede (quello con il nastrino rosso).
 - Stacchetto: ripetere.
 - A ritornello-galoppo laterale: ripetere.

Attraverso il gioco motorio il riconoscimento delle parti che costituiscono la forma viene vissuto dai bambini in piena autonomia di comportamento: è la musica che conduce il gioco e allo stesso tempo le regole del gioco permettono di comprendere quelle della musica.

2. Giochi di riconoscimento per piccoli spazi

Anche in questo gioco riprendiamo la posizione del setting di routine; questa volta però in cerchio, tutti seduti sulle seggioline. I gesti-suono sono i protagonisti dell'attività, in un gioco di sperimentazione timbrica delle parti del corpo.

- Parte A ritornello: i bambini potranno da seduti realizzare il galoppo con percussione dei piedi assecondato dal movimento sciolto delle gambe, naturalmente rispettando il ritmo dell'andatura, quindi «a tempo». Potremo realizzare il galoppo anche con le mani, battendo il ritmo sulle cosce. Sarà possibile allora scandire alternativamente otto pulsazioni con i piedi e otto con le mani. In un secondo momento, si potrà stimolare il gioco simultaneo di mani e piedi, coordinandone il movimento. La voce potrà intervenire accompagnando il movimento con monosillabi intonati sulla musica e ovviamente rispettando il ritmo del galoppo.
- Parti B, B1, B2, ecc.: riconoscendo in sequenza le proposte musicali, i bambini avranno la possibilità di intervenire con il battito delle mani, con lo schiocco delle lingua o delle dita, o con le percussioni dei piedi sul pavimento con le diverse modalità (pianta del piede, tallone, punta delle dita). Per rendere più interessante il «sonoro» dei piedi è bene tenere le scarpe, infatti, la percussione delle diverse parti del piede ha messo meglio in evidenza le differenze sonore ed è, secondo i bambini, più interessante.
- Stacchetto: i bambini intonano il verso una prima volta, si alzano e in senso orario o antiorario, a seconda della consegna dell'insegnante, si spostano di un solo posto, poi si risiedono e intonano il verso una seconda volta (come da esecuzione nelle risorse online o da QR-Code). Si riprende quindi l'attività ritmica sul motivo del galoppo. Il movimento in senso orario o antiorario, riprende il concetto del movimento verso destra o verso sinistra, già affrontato nella modalità di danza. È un concetto importante che va ribadito anche come routine, per strutturare gradualmente nel bambino la lateralizzazione.

3. Dalla verbalizzazione dei bambini allo stimolo per un gioco di sonorizzazione

I commenti dei bambini nella fase di verbalizzazione, successivamente all'esperienza, sono spunto per attivare ulteriori giochi, come produrre con le punte dei piedi il suono della pioggia, dal ticchettio delicato delle prime gocce, fino allo scroscio realizzato dalla percussione sfrenata della punta delle scarpe sul pavimento. A un cenno dell'insegnante (segnale prestabilito prima del gioco) un simultaneo colpo della pianta dei piedi, da parte di tutti, darà la sensazione di un tuono rumoroso. I «tuoni» sono intercalati allo scroscio della pioggia. L'ascolto è la consegna che è sempre presente, infatti, in sinergia con la produzione, aiuta a verificare e a regolare la qualità della sonorizzazione. Il suono che è stato registrato e poi ascoltato, in effetti rende efficacemente l'idea di un temporale di tutto rispetto e la cosa diverte i bambini. Possiamo completare l'esperienza con una filastrocca sul tema della pioggia, che potrà essere sonorizzata dal vivo, o dalla registrazione, diventando il tessuto sonoro della scansione verbale del testo.

4. Scambio di giocattoli

Gioco che può stimolare un'ulteriore occasione e momento di condivisione è accettare il giocattolo di un compagno e momentaneamente «prestare» il proprio. La modalità ludica è da

stimolo per superare l'atteggiamento spesso possessivo che i bambini manifestano a scuola nei confronti dei giocattoli che preferiscono e che sentono come propri. Per quanto riguarda la posizione i bambini prendono in mano il giocattolo preferito e si posizionano in ordine sparso nello spazio messo a disposizione per l'attività.

- Nella parte A: potranno muoversi in tutto lo spazio; il galoppo individuale potrà essere libero o laterale, magari cambiando direzione a ogni cambio di frase.
- Nelle parti B, B1, B2, ecc.: i giocattoli potranno essere coinvolti nel movimento, saltellando sulle mani, oppure potranno essere manipolati, strofinati, accarezzati, ecc. È importante che la scelta dei movimenti e degli atteggiamenti da parte dei bambini nei confronti dei giocattoli sia libera. In questo modo sarà possibile osservare tutte le espressioni delle diverse manifestazioni affettive. Nelle parti musicali che interessano invece i piedi, i giocattoli saranno tenuti stretti abbracciati al nostro corpo e seguiranno le nostre andature (marcetta, saltelli, piccoli salti a piedi uniti e così via), lasciando spazio alla fantasia e all'improvvisazione.
- Nello stacchetto musicale: ogni bambino sceglie un compagno e con lui scambia il proprio giocattolo. È importante cantare il verso il cui testo, in questo gioco, cambia così: «Il mio gioco ti presterò, mi è caro ma te lo do!». Ciò renderà ancora più significativo il gesto. Poi si riprende la parte A ritornello, con il galoppo e così via.

5. Verbalizzazione

Nel momento di verbalizzazione è possibile far emergere e affrontare, attraverso il dialogo e la comunicazione, le sensazioni provate: il senso del disagio nell'atteggiamento del donare o del prestare, o al contrario, la soddisfazione provata nel dare agli altri qualcosa cui siamo molto affezionati. Il «prestito» momentaneo e lo scambio, attivati attraverso questa modalità di gioco musicale, possono aiutare al superamento degli atteggiamenti di disagio e di sofferenza. Al termine dell'esperienza è possibile soffermarsi sul significato del gesto di condividere.