

Sviluppare la consapevolezza fonologica in età prescolare

Attività ritmico-musicali con la Banda degli animali

Valeria Flori, Sara Cazzaniga
e Silvia Conti

MATERIALI
NEUROSVILUPPO

TNPEE IN AZIONE
Materiali e proposte di gioco evidence-based per l'intervento preventivo e riabilitativo nei disturbi del neurosviluppo

Erickson

IL LIBRO

SVILUPPARE LA CONSAPEVOLEZZA FONOLOGICA IN ETÀ PRESCOLARE

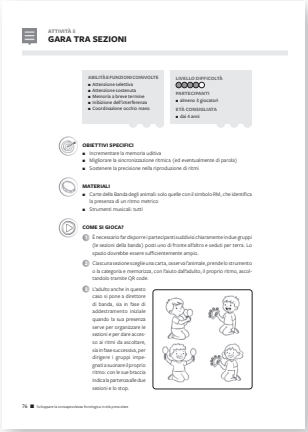
La *consapevolezza fonologica* è un'abilità che consiste nella capacità di prestare attenzione e di manipolare i suoni delle parole, segmentando ogni singolo suono all'interno di una frase.

> Lo sviluppo delle competenze ritmico-musicali è uno dei fattori protettivi per la prevenzione delle difficoltà di lettura, perché migliora la prestazione della consapevolezza fonologica.

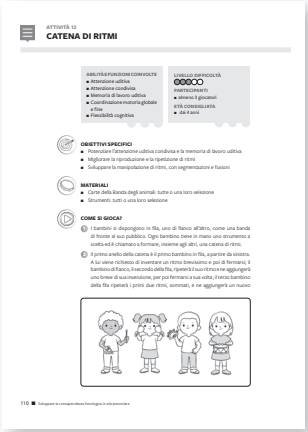
In quest'ottica il libro propone un percorso con attività ludiche corredate di carte illustrate, con cui è possibile ascoltare suoni e ritmi (tramite QR code), che divertono i bambini e le bambine, permettendo al contempo un lavoro efficace di prevenzione, allenamento e potenziamento della consapevolezza fonologica.
Le attività laboratoriali sono strutturate in tre sezioni:

- *Sezione 1:* attività per sincronizzarsi con il ritmo, continuarlo, riprodurlo;
- *Sezione 2:* attività per discriminare, leggere e scrivere i ritmi;
- *Sezione 3:* attività per fondere e segmentare i ritmi.

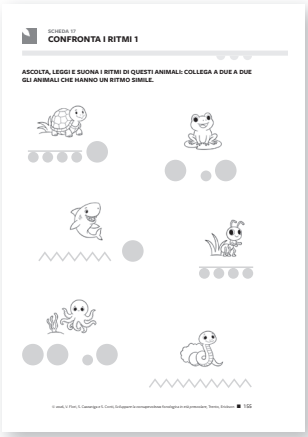
Rivolto a terapisti/e della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva, logopedisti/e e professionisti/e dell'educazione, il libro può essere utilizzato con facilità anche da insegnanti di scuola dell'infanzia e dai genitori, per supportare i bambini e le bambine nello sviluppo dei prerequisiti della lettura fin dall'età prescolare.



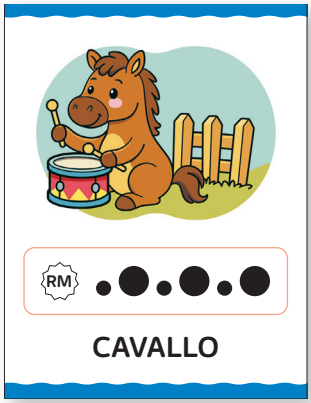
Attività di laboratorio 5 «Gara tra sezioni»



Attività di laboratorio 12 «Catena di ritmi»



Scheda 17 «Confronta i ritmi 1»



Carte a colori allegate – La Banda degli animali (cavallo)

LE AUTRICI

VALERIA FLORI

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e Direttrice didattica del Corso di laurea in TNPEE dell'Università degli Studi di Milano, nella sede didattica IRCCS «E. Medea» di Bosisio Parini (LC). Svolge attività clinica, di formazione e di ricerca in tutti gli ambiti della disabilità e della promozione dello sviluppo in età evolutiva.

SARA CAZZANIGA

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva, svolge attività clinica in ambito abilitativo-riabilitativo con bambini con disturbi del neurosviluppo, difficoltà emotivo-comportamentali, disabilità motorie e sensoriali. Svolge anche attività di tutoraggio al Corso di laurea in TNPEE dell'Università degli Studi di Milano.

SILVIA CONTI

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e laureata in Scienze Riabilitative delle Professioni Sanitarie, opera in ambito preventivo, valutativo e riabilitativo dei disturbi del neurosviluppo. Laureata in Pianoforte presso il Conservatorio di Bergamo. È docente a contratto per il Corso di laurea in TNPEE dell'Università degli Studi di Milano.

€ 21,00
libro + allegati indivisibili
9 788859 044772
www.erickson.it

INDICE

7 Introduzione

9 Cap. 1 Lo sviluppo della lettura e i suoi precursori

17 Cap. 2 Prevenire in età prescolare dislessia e difficoltà nella lettura

23 Cap. 3 Il rapporto tra musica e consapevolezza fonologica

29 Cap. 4 La struttura del libro

53 Le attività di laboratorio – La Banda degli animali

55 Sezione 1 Sincronizzarsi con il ritmo

81 Sezione 2 Discriminare il ritmo

105 Sezione 3 Manipolare i ritmi

129 Schede operative

163 Bibliografia

3

Il rapporto tra musica e consapevolezza fonologica

La musica è uno degli elementi umani da sempre presente nel corso della storia. Non si tratta solo di un fenomeno artistico-culturale, bensì anche di una disciplina didattica e di uno strumento per l'apprendimento e per la socialità, dalle prime fasi della crescita fino all'età adulta.

La musica risulta importante per lo *sviluppo sociale* del bambino, quale esperienza prioritaria di socializzazione e di partecipazione, in quanto consente a ciascuno, indipendentemente dalle sue capacità musicali, di stare con gli altri all'interno di un evento sonoro (Zucchini, 1986).

Sostiene inoltre lo *sviluppo cognitivo,* perché attraverso l'esperienza musicale con gli strumenti e le note vengono promosse le abilità di percezione (ascolto della musica), immaginazione e creatività (produzione della musica), attenzione e memoria (Gordon, 2003).

Uno degli aspetti più studiati della musica nell'ambito del neurosviluppo — e oggetto specifico del nostro interesse in questo progetto — è soprattutto il suo rapporto con lo sviluppo delle competenze linguistiche, tra cui la già citata consapevolezza fonologica.

Negli ultimi anni, diverse ricerche (Flaugnacco et al., 2015, Ozernov-Palchik, Wolf e Patel, 2018) hanno analizzato il rapporto tra musica e sviluppo della consapevolezza fonologica. In particolare, è stata indagata l'influenza delle abilità ritmico-musicali sullo sviluppo della consapevolezza fonologica, studiando l'effetto di programmi di formazione musicale destinati a tutti i bambini e anche a giovani adulti con diagnosi di dislessia.

Ma l'interesse per il valore educativo, didattico, psicologico e sociale della musica ha radici ben precedenti: a partire dagli anni Quaranta del Novecento, con le esperienze del compositore e pedagogo ungherese Kodály, si è reso evidente come l'approccio dei bambini al canto, alle filastrocche e ai giochi ritmici faciliti l'avvio di molti apprendimenti, come la *sequenzialità del linguaggio,* cioè l'ordine con cui la maggior parte dei bambini impara a parlare: dal suono, con vocalizzi prima e sillabe poi, alla parola che ha un significato e sintetizza la frase, alla frase fino al periodo, alla narrazione e al testo scritto. Sono infatti presenti molteplici analogie neurali tra l'elaborazione dell'informazione musicale e quella linguistica, che spiegano perché l'apprendimento della musica avviene con modalità molto simili a quelle del linguaggio (Gordon, 2003), partendo da suoni, che diventano melodie (ossia suoni in successione a formare una frase), che a loro volta si sviluppano su

armonie di suoni che si combinano tra loro, all'interno di brani singoli o forme compositive variegate.

Nel tempo molti autori hanno infatti evidenziato come un allenamento musicale nell'infanzia, o un apprendimento precoce della musica (suonare uno strumento), sia utile a modificare i meccanismi neurali della lettura delle parole, indipendentemente dalla predisposizione genetica di base, perché l'allenamento musicale è in grado di modificare la struttura funzionale dell'encefalo, la connettività, il controllo e il coordinamento motorio e l'elaborazione uditiva (Proverbio et al., 2012).

Le competenze musicali e linguistiche, oltre ad avere in comune caratteristiche neurologiche, trovano similitudini anche nelle loro traiettorie di sviluppo, poiché l'essere umano struttura i due sistemi in maniera similare durante la crescita e durante l'apprendimento informale e formale. Si tratta infatti di sistemi che hanno entrambi una via orale e una scritta, che si trasmettono rispettivamente attraverso il canale uditivo-vocale e il canale visivo. La musica può essere infatti considerata e utilizzata come un effettivo linguaggio, con possibilità di produrre infinite frasi, tramite una vera e propria grammatica e morfosintassi.

Come nel linguaggio, nella musica abbiamo gli elementi singoli, le note, che hanno una propria altezza, un'intensità, un accento, una durata, in se stesse e in rapporto alle altre note creando il ritmo e la melodia. La melodia, intesa come successione di altezze del suono, ossia di note, con un proprio ritmo viene suddivisa proprio in quelle che vengono chiamate *frasi* (solitamente ogni 4 battute sullo spartito) e *periodi* (solitamente ogni 8 battute sullo spartito), perché queste misure riescono a trasmettere effettivamente un senso compiuto. Inoltre le composizioni musicali, quanto quelle scritte, assumono forme riconoscibili che le descrivono e caratterizzano in base al tipo di melodia, allo stile, alla disposizione delle parti. In alcune epoche storiche, i nomi dei componimenti poetici sono stati abbinati ai nomi delle musiche o dei balli, corrispondenti a vere e proprie forme compositive stabili (ad esempio, sonetto, canzone, ballata, madrigale, ecc.). Dalla forma più macroscopica a quella più specifica, come la cellula ritmica, i parallelismi tra musica e linguaggio sono moltissimi e si possono attivamente sfruttare per arricchire lo sviluppo dei bambini in età precoce, come approfondiremo di seguito in linea teorica e in ogni attività laboratoriale con numerosi esempi pratici.

Il ritmo

L'aspetto della musica che più si lega al linguaggio e in particolare alla consapevolezza fonologica, di interesse peculiare per questo progetto, è il ritmo (Anvari et al., 2002; Sousa et al., 2022).

Il ritmo viene definito da Brumat, a livello musicale, come la forma generale data dalle durate e dalle pause, in una unità che è il «tempo di battuta» (Brumat, 2012). Il termine «ritmo» deriva etimologicamente dal latino *rhythmus*, parola che rimanda sia al concetto di successione sia a quello di misura (Facci, 2000; Cazzago, 1984). Esso descrive il succedersi ordinato nel tempo di un fenomeno, solitamente acustico o visivo e la frequenza con cui le diverse fasi del fenomeno di interesse si susseguono (Facci, 2000; Cazzago, 1984). Si caratterizza attraverso un aspetto quantitativo, relativo a un

certo numero di fenomeni aventi una precisa durata nel tempo, e attraverso un aspetto qualitativo, che consente di percepire gli eventi non come una giustapposizione disordinata, bensì come un insieme dotato di ordine e di organizzazione strutturale (Cazzago, 1984).

Una sequenza ritmica, infatti, può trovarsi in alcuni stili, generi o sistemi culturali musicali in forma di ricorrenza di elementi che si strutturano in cicli, si ripetono secondo una precisa frequenza e possiedono una fase. Questa ripetitività prende il nome di *periodicità* o *metrica* (Kotz, Ravignani e Fitch, 2018). Il riconoscimento della periodicità ritmica consente agli individui che ne fanno esperienza di sintonizzarsi con la sequenza di interesse, creando dei modelli anticipatori che permettono un costante aggiornamento di tale comportamento ritmico, anche solo tramite apprendimento orale, informale e comunitario.

La periodicità o metrica ritmica è la capacità di percepire e organizzare i suoni in schemi regolari di durate e accenti, che si ripetono sempre uguali a loro stessi e ciò si verifica sia nella musica che nel linguaggio. Nel linguaggio, l'esempio più lampante è riscontrabile nelle forme poetiche che definiscono la metrica definita e ripetitiva dei versi e delle strofe (ad esempio, gli endecasillabi), diversamente da quanto succede nella prosa o in un romanzo. Nella musica relativa al mondo europeo, da centinaia di anni quasi la totalità dei ritmi segue una metrica, dunque è più difficile immaginarsi un ritmo non metrico.



Esempio di ritmo metrico (aquila)

In un *ritmo metrico*, i suoni non sono messi a caso per durata e rapporto con i suoni contigui, ma seguono una successione comprensibile e ripetitiva (spesso in 3 tempi come nel valzer o in 4 tempi come in tutte le altre composizioni), tale per cui ci si riesce a sincronizzare e la si può ripetere anche senza un supporto o una guida uditiva costante. Ad esempio, esponendo un soggetto a un ritmo come TUM-ta TUM-ta TUM-ta TUM-ta (schema regolare che viene definito metro), una volta percepito, appreso e riconosciuta la regolarità, questo può essere battuto con le mani, i piedi o con gli strumenti musicali. Esiste, però, anche la possibilità che un ritmo, ossia una successione di stimoli sonori con durate varie, non sia né regolare, né ripetitivo, né definito in maniera precisa in termini di durata, dunque possa alternare suoni lunghi e brevi che non stanno in rapporti puntuali o matematici tra loro, ma dipendono dal volere interpretativo del momento (*ritmo non metrico*). Tra le attività i bambini avranno modo di sperimentare sia con i ritmi metrici, sia con i ritmi non metrici.



Esempio di ritmo non metrico (scimmia)

Inoltre, all'interno dei ritmi metrici è possibile descrivere due principali tipologie di strutture: i ritmi isocroni e i ritmi eterocroni (Cazzago, 1984).

I *ritmi isocroni* sono caratterizzati dalla presenza di intervalli regolari e uguali nel tempo; ogni ritmo isocrono possiede un proprio intervallo di durata tra un elemento strutturale e il successivo. Tale intervallo può essere molto diverso tra strutture ritmiche differenti, ma si mantiene sempre costante all'interno della medesima organizzazione di stimoli.



Esempio di ritmo isocrono (elefante)

Una particolare tipologia di ritmo isocrono è la *struttura binaria*, composta dall'alternanza costante di due caratteristiche a contrasto, solitamente per intensità e accento (forte/piano), ma appunto con durate tutte uguali a se stesse e stabili.



Esempio di ritmo eterocrono (polpo)

I *ritmi eterocroni* sono invece caratterizzati da una struttura irregolare, in cui suoni diversi hanno durate diverse, che tuttavia si ripete ciclicamente, garantendo quindi la periodicità ritmica e dunque la metrica (Cazzago, 1984).

Tra le attività della Banda degli animali i bambini avranno la possibilità di sperimentare sia ritmi isocroni, sia ritmi eterocroni.

Il ritmo può essere ulteriormente caratterizzato in base alla sua associazione a una o più delle altre componenti del suono: l'intensità (forte o piano), l'altezza (ossia l'intonazione della nota) e il timbro (cioè la caratteristica che consente di definire la sorgente materica del suono, ad esempio lo strumento o il materiale utilizzato) (Wille, 2010).

Da un punto di vista evolutivo, il ritmo, come la maggior parte degli apprendimenti del bambino, *si sviluppa e si esprime in stretta relazione con il movimento,* che permette al bambino di fare esperienza concreta del suo corpo nello spazio e nel tempo e che gli consente di percepirlo con sempre maggior precisione. Il concetto di ritmo rappresenta difatti anche una delle diverse declinazioni della temporalità, una funzione psicomotoria complessa, grazie a cui si definisce e si misura il trascorrere degli eventi di un continuum temporale (Flori, 2023; Wille, 2010). A partire dai tre anni un bambino impara a riconoscere e a sincronizzarsi con alcune semplici strutture ritmiche di tipo isocrono. La comprensione e l'interiorizzazione dei ritmi eterocroni richiede competenze più complesse che tipicamente possono essere riscontrate come più mature a partire dall'ingresso alla scuola primaria (Cazzago, 1984; Wille, 2010).

Il ritmo e la consapevolezza fonologica

Le neuroscienze hanno riconosciuto ormai da alcuni anni il ruolo delle abilità musicali in generale sullo sviluppo delle abilità fonologiche e sull'acquisizione della lettura.

In particolare, le competenze associate alle abilità di consapevolezza fonologica — e di conseguenza alla lettura — sono la discriminazione di ritmo, melodie e accordi, oltre che la riproduzione del ritmo e l'analisi degli accordi (Anvari et al., 2002).

Ne sono conseguiti diversi esperimenti che hanno verificato come l'esposizione a una formazione ritmico-musicale si associ a migliori prestazioni nei processi di percezione uditivo-linguistica per diversi soggetti, fra cui bambini di età prescolare e scolare, a sviluppo tipico per linguaggio e lettura e/o con rischio o diagnosi di dislessia, ma anche popolazioni di musicisti giovani e adulti.

In relazione alla dislessia, è stato riscontrato che avere una formazione musicale è associato a più efficienti meccanismi di percezione uditiva di stimoli veloci presentati in sequenza, la cui elaborazione abbiamo visto rappresentare proprio uno degli elementi di fragilità alla base delle difficoltà fonologiche della dislessia (Overy, 2003).

Le caratteristiche dei programmi musicali riconosciuti come efficaci in tutte le fasce di età sono la compresenza di varie attività di esplorazione di strumenti musicali, percussioni, canto e attività di discriminazione e riproduzione ritmica (Vidal, Lousada e Vigario, 2020). In queste attività vi sono alcuni parallelismi facili da comprendere osservando il comportamento dei bambini, come il fatto che la sincronizzazione su ritmi regolari migliori l'elaborazione veloce degli stimoli e la ritmicità della lettura, o come il fatto che affinare la capacità di individuare i suoni iniziali e il loro timbro migliori anche

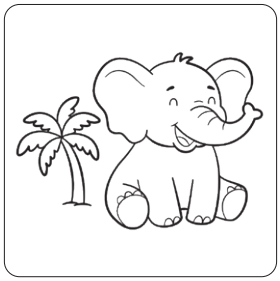
Pensando a una proposta neuro e psicomotoria, essa ha anche un indubbio significato in relazione allo sviluppo di abilità sociali e relazionali, che nella fascia di età prescolare rappresentano un'altrettanto importante sfida di sviluppo: essere banda (ossia gruppo), nelle attività laboratoriali, diventa così un aggregante sociale, che aumenta la motivazione alla relazione con l'altro, e un facilitatore, perché i compiti, anche quelli più difficili, vengono socializzati, permettendo un apprendimento per imitazione dai pari o dall'adulto che partecipa all'attività. Dal punto di vista ritmico-musicale, ma anche fonologico, abbiamo scelto la banda anziché l'orchestra come figura gruppale, poiché si sovrappone maggiormente per strumenti a quelli che utilizziamo nel progetto. Se avessimo scelto l'immagine dell'orchestra, ci saremmo limitati a rappresentare soltanto la sezione delle percussioni, perdendo in realismo e in varietà.

Anche i 14 animali che suonano nella Banda sono stati scelti oculatamente, per garantire i significati e le esperienze di interesse.

Di seguito riportiamo quindi alcune indicazioni generali, frutto delle nostre riflessioni e della nostra esperienza e una serie di modalità da utilizzare per presentare ai bambini i diversi animali che saranno chiamati a rappresentare, muovendosi come loro o suonando con loro.

Si tratta ovviamente di spunti che possono essere rielaborati da tutti coloro che si apprestano a utilizzare il percorso, con creatività, in base ai propri contesti e ai bambini che giocano.

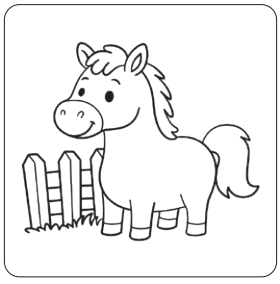
In particolare, può essere utilizzata l'illustrazione, che presenta ogni animale, come input per stimolare l'avvio della sperimentazione motoria e ritmica e la creatività dei bambini stessi. Osservando insieme la forma e la postura dell'animale, si possono stimolare tutte le possibili interpretazioni di movimenti e suoni dello stesso, che saranno poi trasformate in ritmi da ripetere, da creare, da scrivere e da leggere.



Elefante

Potente e maestoso, l'elefante avanza con passi lenti e pesanti che fanno vibrare il terreno. Per imitarlo è possibile raddrizzare la schiena, lasciare penzolare le braccia come una proboscide e camminare con lentezza, caricando tutto il peso del corpo su ogni singolo passo. Si può anche provare a emettere alcuni squillanti barriti.

Esperienze di imitazione dell'elefante permettono anche ai bambini di sperimentare la modulazione della propria forza e del proprio tono muscolare.



Cavallo

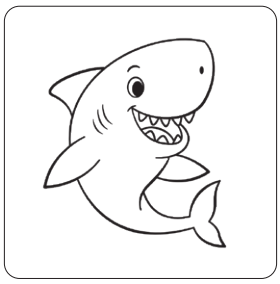
Il cavallo è un animale vivace: scalcia, nitrisce e galoppa, libero nella prateria. Corre veloce, con zampe che si muovono in un ritmo preciso. Per trasformarsi in cavallo, è possibile trotterellare e galoppare sul posto o per la stanza, riprodurre gli zoccoli con gli strumenti o battendo le mani (che si trasformeranno in zoccoli), oltre che nitrire e scuotere la criniera immaginaria.

Con esperienze di imitazione del cavallo in coppia è possibile anche sviluppare abilità di cooperazione, ad esempio, si può giocare a far salire un amico-cavaliere sulla schiena per inventare corse divertenti.



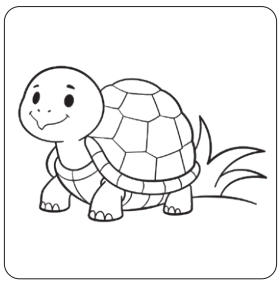
Tigre

La tigre è un animale agile, ma anche feroce; si muove con silenziosi passi felpati, pronta a balzare sulla sua preda. Il suo movimento è sinuoso e potente. Per imitarla si può strisciare a carponi, muovendosi con agilità e imparando a controllare ogni muscolo del proprio corpo. Inarcando la schiena, mostrando le «zampe» artigliate e facendo un ruggito è possibile sperimentare la propria forza e il proprio coraggio.



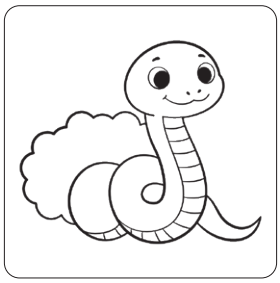
Squalo

Predatore degli abissi, lo squalo avanza nell'acqua senza fare rumore, con movimenti laterali e sinuosi del corpo. Per potersi muovere come questo animale, si possono unire le mani sopra la testa, in modo da formare il muso affilato, e «nuotare» per la stanza, oscillando il torso e il bacino da un lato all'altro. Imitando questo animale il bambino può inoltre trasformare le proprie paure in divertimento.



Tartaruga

La tartaruga, animale calmo e paziente, si muove con una lentezza ponderata. Il suo guscio è la sua casa. Per imitarla, si può provare a rannicchiarsi a terra, fingendo di proteggersi in un guscio immaginario e da questa posizione muoversi in avanti, molto lentamente, spostando il peso del corpo con piccoli passi delle mani e dei piedi. Questo movimento aiuta il bambino a imparare a rallentare e a controllare il suo ritmo d'azione.



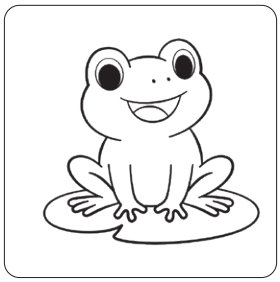
Serpente

Privo di arti, il serpente striscia usando tutte le sue energie, con un movimento ondulato e ipnotico. Per imitarlo è possibile sdraiarsi a pancia in giù e spingere con le braccia e la punta dei piedi, strisciando con il corpo. Ondulando con il torso sembrerà di affrontare una foresta impervia, così da scoprire una nuova e affascinante modalità di spostamento.



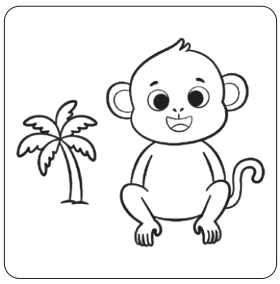
Ape

L'ape è considerata un'operaia instancabile, vola rapida e precisa di fiore in fiore, ronzando. Il suo volo è un piccolo, frenetico zig-zag. Per essere un'ape, basterà battere le braccia (che diventeranno «ali») molto velocemente, muoversi con piccoli passetti rapidi e ronzare. Inoltre, se il gioco è svolto in compagnia, si possono consegnare messaggi segreti ai compagni di alveare tramite movimenti, ritmi e danze, cooperando per un obiettivo comune.



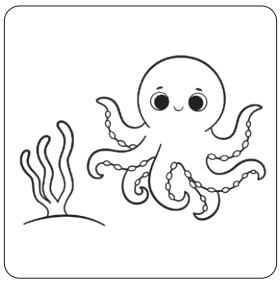
Rana

Saltellante e agile, la rana si muove a scatti, con salti alti, lunghi e coordinati. Per imitarla è possibile accovacciarsi a terra come per spiccare un salto, poi, con uno slancio delle gambe, provare a saltare in avanti. A questo punto non resterà che atterrare con morbidezza sulle «zampe» e prepararsi a saltare di nuovo. Questo è anche un ottimo esercizio per la coordinazione e per sentirsi agili e scattanti.



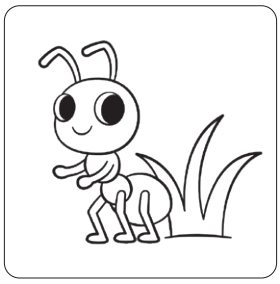
Scimmia

La scimmia è un animale «giocherellone», che si arrampica, dondola e si muove in modo spontaneo e libero. Per imitarla è possibile camminare tenendo un atteggiamento e una postura leggermente chinata, con le braccia lunghe che penzolano. Si è liberi di dondolare, saltare, grattarsi la testa e, addirittura, fare smorfie, lasciando che il corpo si muova in modo dinamico e imprevedibile ed esplorando tutti i possibili movimenti che ci permette di compiere.



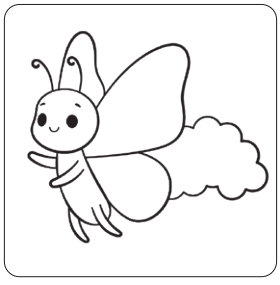
Polpo

Maestro dei movimenti fluidi e simultanei, il polpo nuota muovendo i suoi tentacoli in perfetta armonia. Per imitarlo, in piedi o a carponi, si possono muovere le braccia e le gambe con movimenti ampi, lenti, ondulatori e coordinati, come se si fosse sott'acqua. È un fantastico gioco per la percezione del corpo nello spazio.



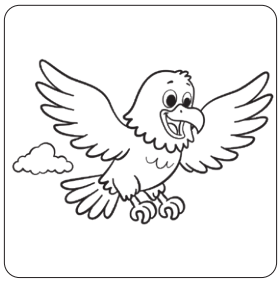
Formica

La formica è un animale piccolo e forte, si muove con passetti rapidi e precisi, trasportando carichi pesanti, con determinazione. Per imitarla, è possibile provare a camminare flettendo le ginocchia, con movimenti piccoli e spediti. Fingendo di trasportare un grande peso insieme ad alcuni compagni, si promuoverà anche il gioco di squadra e la regolazione del proprio movimento.



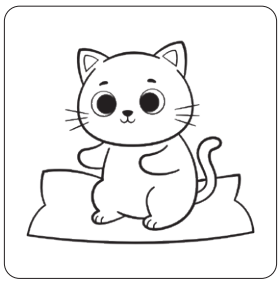
Farfalla

Leggera e graziosa, la farfalla vola di fiore in fiore con un battito d'ali elegante e delicato. Il suo movimento è un volteggio senza peso. Per imitarla basterà alzarsi in punta di piedi e «volare» per la stanza con piccoli saltelli, battendo le braccia (che diventeranno ali), in modo leggero e armonioso. Un invito da fare ai bambini potrebbe essere quello di provare a controllare la forza e di muoversi in modo leggiadro e silenzioso.



Aquila

L'aquila è la regina del cielo, vola alta e maestosa, con un'ampia apertura alare. I suoi movimenti sono ampi, lenti e controllati. Per trasformarsi in questo animale si possono stendere le braccia come fossero ali e immaginare di disegnare grandi cerchi nell'aria, girando su se stessi. Per allenare l'attenzione, è possibile fissare un punto in lontananza, con sguardo acuto e concentrato, proprio come farebbe un'aquila.



Gatto

Elegante e a volte misterioso, il gatto si stiracchia, cammina silenzioso a carponi e si strofina affettuosamente. Per imitarlo è possibile muoversi in modo felino, inarcando la schiena, facendo finta di leccarsi una zampa e muovendo le «zampe» con delicatezza. Per sperimentare meglio il suo verso si può provare a miagolare e fare le fusa, ricercando e comunicando affetto.

Nella nostra Banda quindi ogni animale, con il suo carattere, il suo movimento e il suo suono unici, non è solo un personaggio da interpretare, ma una chiave d'accesso per sviluppare abilità cognitive, emotive, sociali e motorie, in modo armonioso e gioioso.

La presenza di ognuno di questi animali su una delle carte gioco si configura quindi primariamente come guida e primo suggerimento per i giochi ritmici da effettuare successivamente con il corpo o con gli strumenti.

Gli strumenti musicali

Come abbiamo anticipato, le attività proposte con «La Banda degli animali» sono incentrate sulla scoperta dei ritmi musicali e del movimento corporeo, attraverso la musica. Per poter sperimentare con ritmo, suono e movimento, nel nostro percorso è ovviamente incluso l'utilizzo di strumenti musicali.

È possibile giocare con il ritmo con qualsiasi strumento, ma nelle nostre proposte vengono indicate alcune tipologie, scelte in base agli obiettivi specifici di ogni attività e ai risultati di studi scientifici su questo argomento.

La selezione degli strumenti tiene conto della facilità di utilizzo, della sicurezza, della reperibilità e della possibilità di produrre suoni chiari e riconoscibili dai bambini: dal momento che la proposta è pensata per i contesti di casa e scuola, in cui genitori, insegnanti e bambini, possano giocare e allo stesso tempo potenziare la consapevolezza fonologica protettiva per la futura lettura, abbiamo scelto pochi strumenti, di categorie specifiche ma versatili e facilmente accessibili in ogni contesto educativo.

Nella nostra esperienza, tutti gli strumenti utilizzati appartengono alla famiglia delle percussioni in quanto strumenti:

- *maneggevoli,* adatti a mani piccole e alla manipolazione da parte dei bambini;
- *leggeri,* facili da trasportare e muovere anche in gruppo;

3 fino ad arrivare ai 6 anni, organizzate quindi anche per fasce di età, e disposte secondo difficoltà crescente all'interno di ogni sezione. Ad esempio, le attività di sincronizzazione riguardano prima il movimento globale, poi quello fino-motorio, infine il ritmo specifico. Le attività di discriminazione riguardano prima l'identità del ritmo target, poi la differenziazione tra ritmi diversi e poi le loro somiglianze. Infine, le attività di manipolazione, segmentazione e fusione riguardano prima ritmi poco specifici, che si vanno a perfezionare verso le ultime attività, fino alla più completa e complessa, chiamata appunto «La Banda degli animali», che conclude, anche simbolicamente, il percorso di apprendimento con un grande concerto dei nostri piccoli musicisti.

Ogni attività è presentata in modo chiaro e strutturato, in modo che possa essere proposta in tutti i contesti educativi, di scuola e di casa, da qualsiasi persona adulta guidata dal nostro libro, senza necessità di formazione aggiuntiva. Nella scheda esplicativa di ciascuna proposta vengono riportate le informazioni complete per metterla in pratica: oltre alle istruzioni operative, vengono specificati da subito anche il numero di partecipanti, l'età consigliata e il livello di difficoltà, espresso attraverso una scala da uno a cinque, contrassegnata da pallini colorati. Sono inoltre specificate, per ogni proposta, le abilità e le funzioni coinvolte, gli obiettivi peculiari per cui è stata pensata, i materiali necessari e i riferimenti teorici che ne hanno guidato l'elaborazione.

Nella Tabella 4.1 presentiamo tutte le attività, suddivise nelle tre sezioni, con le relative difficoltà, età consigliate e obiettivi specifici, così da potersi orientare fin da subito sulla scelta di eventuali attività più consone per ogni contesto e/o bambino che partecipa al laboratorio.

Per favorire la riproducibilità delle attività laboratoriali in qualsiasi contesto, la durata di ciascuna attività è libera: si può giocare per un minimo di 5 minuti, il tempo necessario per la preparazione, la spiegazione e il gioco, anche se, nella nostra esperienza ogni attività, che ha una durata media compresa fra i 10 e i 15 minuti, può sempre essere protratta anche per più tempo, se viene vissuta come divertente, coinvolgente e come occasione di apprendimento. Alcune attività risultano più efficaci se svolte in coppia o in piccolo gruppo, altre sono pensate per un numero minimo di giocatori più alto; tuttavia tutte le attività sono sempre riproducibili dai 2 ai 20 partecipanti, con alcuni accorgimenti che abbiamo inserito nelle indicazioni. All'interno di ogni scheda di presentazione, infine, ci sono indicazioni pratiche e le consegne necessarie alla presentazione del laboratorio ai bambini, sia nella sua modalità di proposta a scuola, sia a casa, con contesti e numerosità di partecipanti molto diverse. Sono incluse indicazioni per favorire la partecipazione anche di bambini che per varie ragioni possono fare più fatica o che possono essere molto più abili del resto del gruppo. Queste indicazioni possono essere utili anche a genitori che giochino a casa con bambini in età target, ma in presenza di bambini più piccoli di 3 anni o più grandi di 5, siano essi fratelli e sorelle, parenti o amici.

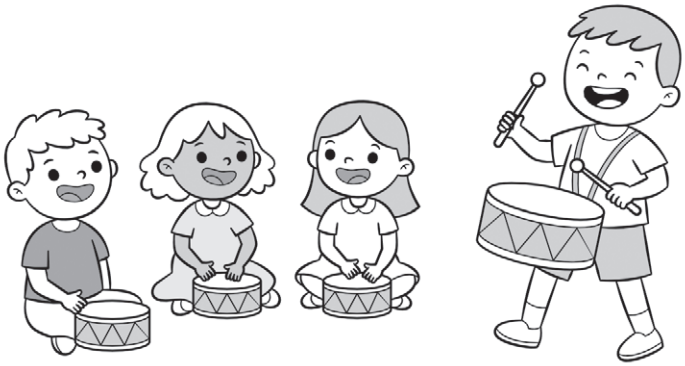
Pensando infine anche alla dimensione verbale, più nota, della consapevolezza fonologica, al termine delle schede si trovano alcune idee sulla generalizzazione dell'attività ritmica sul piano strettamente linguistico e fonologico («Come giocare anche con le parole»), non tanto pensate come esercizi specifici quanto più come accorgimenti per inserire nell'espressività dei nostri musicisti anche parole, sillabe e suoni.

SEZIONE 1

Sincronizzarsi con il ritmo

Le attività di questa sezione permettono l'avvicinamento al concetto di ritmo; attraverso il gioco musicale e corporeo i bambini e le bambine fanno esperienza nell'ascoltare un ritmo per **mantenerlo, seguirlo, riprodurlo e proseguirlo**.
I bambini e le bambine imparano a percepirne la regolarità, enfatizzandola attraverso il movimento per proseguire nel ritmo.

N	ATTIVITÀ	OBIETTIVI	ETÀ CONSIGLIATA E DIFFICOLTÀ
SINCRONIZZARSI CON IL RITMO			
1	**1, 2, 3... Bang**	Attenzione uditiva, inibizione motoria e sincronizzazione	Dai 3 anni ●○○○○
2	**Nascondino degli animali 1**	Attenzione uditiva, modulazione motoria, sincronizzazione	Dai 3 anni ●○○○○
3	**Solista e banda**	Memoria uditiva, modulazione motoria, sincronizzazione	Dai 3 anni ●●○○○
4	**Veloce e lento**	Percezione della velocità, modulazione motoria, sincronizzazione	Dai 4 anni ●●●○○
5	**Gara tra sezioni**	Memoria uditiva, sincronizzazione, riproduzione di ritmi	Dai 4 anni ●●●●○



ATTIVITÀ 1

1, 2, 3... BANG

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.



1, 2, 3... BANG

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 multicomponenziale 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)

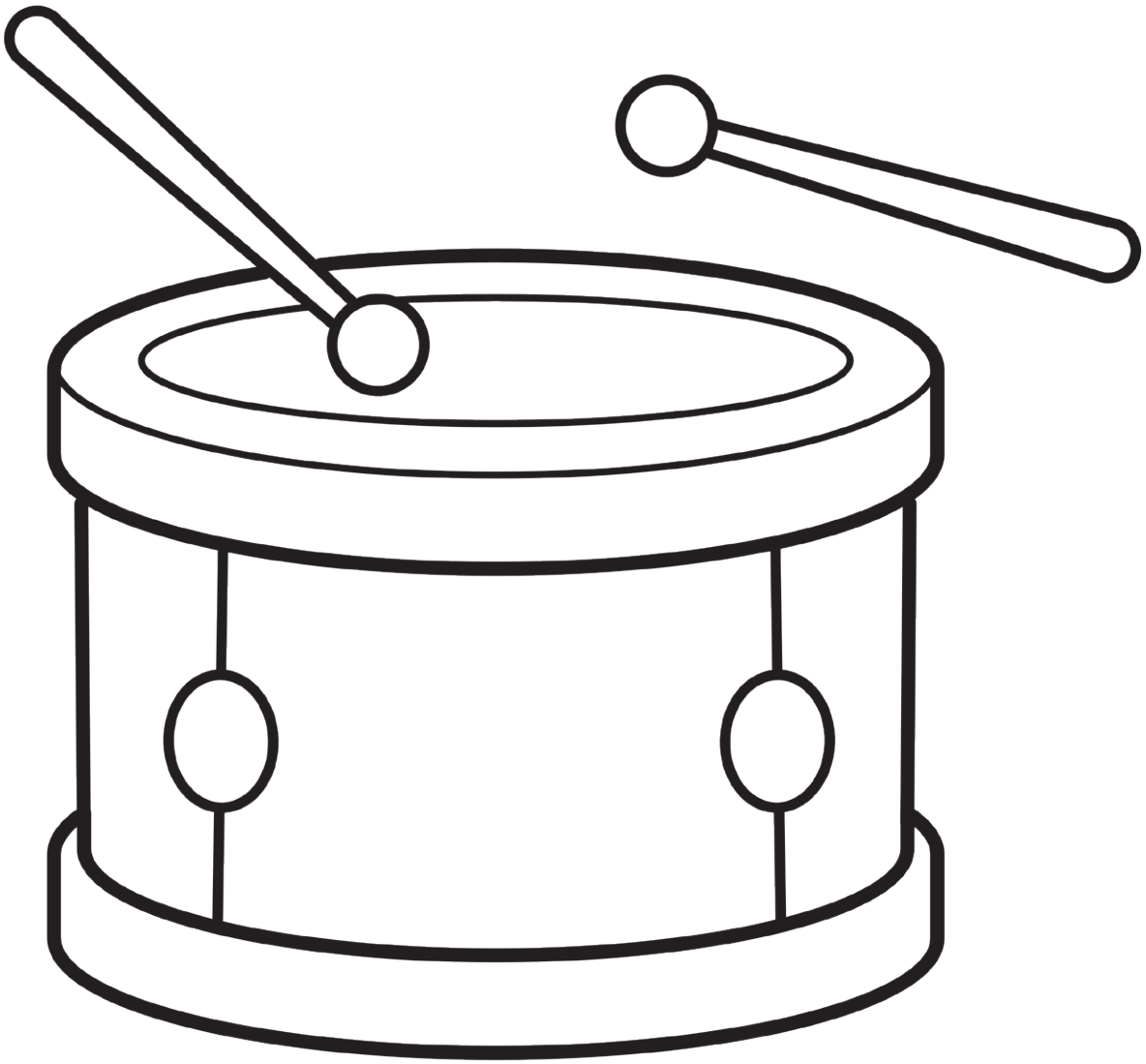
Per realizzare una esperienza sufficientemente gratificante per i bambini c'è bisogno di uno spazio fisico mediamente ampio e libero da ostacoli e pericoli, che permetta ai bambini di poter sperimentare in sicurezza e libertà il loro movimento.
La presenza di un adulto mediatore è necessaria soprattutto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

SCHEDA 1

IL TAMBURO

ASCOLTA IL TAMBURO, COLORALO E DISEGNA NELLO SPAZIO DEL FOGLIO. CHE SUONO FA? CHE FORMA HA? DI CHE COLORE È?

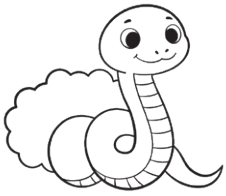


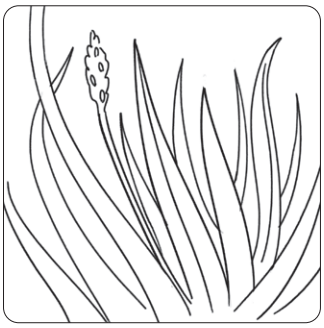
© 2026, V. Flori, S. Cazzaniga e S. Conti, *Sviluppare la consapevolezza fonologica in età prescolare,* Trento, Erickson

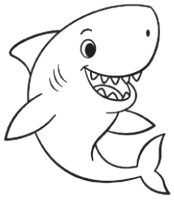
SCHEDA 10

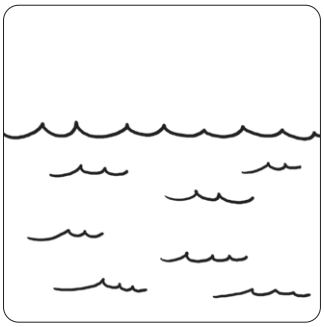
DOVE STRISCIANO E DOVE NUOTANO?

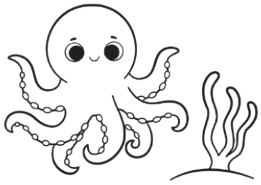
FAI STRISCIARE E NUOTARE IL SERPENTE, LO SQUALO E IL POLPO FINO ALLA LORO CASA. ASCOLTA IL LORO RITMO E DISEGNALO COME PREFERISCI.

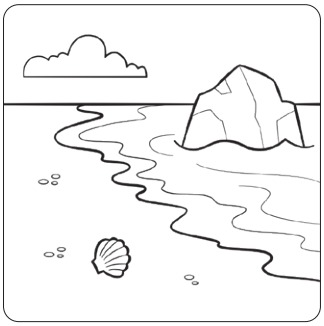








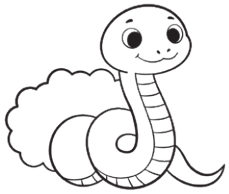




SCHEDA 13

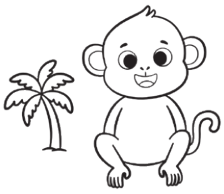
LE MARACAS

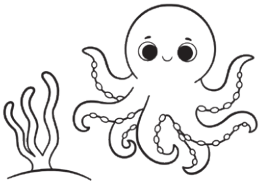
ASCOLTA I 5 ANIMALI CHE SUONANO LE MARACAS, RIPASSA IL LORO RITMO CON IL PENNARELLO E POI CONTINUA A SCRIVERLO FINO ALLA FINE DELLA PAGINA.











 © 2026, V. Flori, S. Cazzaniga e S. Conti, *Sviluppare la consapevolezza fonologica in età prescolare,* Trento, Erickson

CARTE – LA BANDA DEGLI ANIMALI



RM

CAVALLO



RM

TARTARUGA



RM

RANA



RM

TIGRE

© 2026, V. Flori, S. Cazzaniga e S. Conti, *Sviluppare la consapevolezza fonologica in età prescolare,* Trento, Erickson