

## **MUSICA PER GIOCO**

### **Giochi per musica**

**Suggerimenti di attività ludiche propedeutiche all'apprendimento musicale per le scuole elementari e medie.**

**di Franco Brera\***

### **AVVERTIMENTO**

**Imporre un gioco è una contraddizione di termini. Il gioco per sua natura dev'essere spontaneo. I giochi elencati di seguito sono frutto innanzitutto di osservazione sui gusti dei bambini e dei ragazzi assieme ai quali sono stati "inventati".**

**Possono servire per trasferirli pari pari al proprio gruppo-classe, ma soprattutto come ispirazione per inventarne di nuovi. In questo senso possono essere materia d'insegnamento nei Licei Magistrali o nei corsi di aggiornamento per insegnanti.**

### **BREVE INTRODUZIONE**

Con l'entrata in vigore dei nuovi programmi per le scuole elementari, viene sancito per legge il diritto-dovere (fino a ieri discusso o guardato con sospetto) di insegnare attraverso il gioco. Come nota infatti Michele Francipane nel suo saggio "L'elemento ludico nella scuola elementare", apparso nel dicembre '87 sul bollettino IRRSAE, la parola gioco e derivati appare nei nuovi programmi ben 32 volte (63 negli "orientamenti" per le scuole materne). Un dato quantitativo, certo, ma ricco di significati. Dal punto di vista dell'educazione al suono e alla musica, l'insegnamento attraverso il gioco sembra addirittura irrinunciabile, dato il carattere specifico della disciplina: tutta la musica - a qualsiasi livello - fra le attività umane trova la classificazione più pertinente appunto come gioco: anche se chi dell'"arte dei suoni" ha fatto un mestiere tende a dimenticarsene, in molte lingue europee giocare e suonare si traducono con lo stesso verbo (francese:jouer; tedesco:spielen; inglese: to play) e non per caso: anche la più drammatica delle sinfonie di Beethoven o di Mahler è uno scherzo giocoso in confronto ad aspetti anche marginali di altre discipline, più legate alla sopravvivenza umana ( medicina, economia, politica ecc.).

Ora che dunque si può affermare la mera legittimità del ludico nell'educazione musicale, bisogna lavorare per la diffusione dei giochi elaborati negli anni di "clandestinità".

La raccolta seguente richiede una preparazione musicale minima da parte dell'insegnante, circoscritta com'è entro i limiti dell'esperienza comune. Per dirla con la Teoria della Competenza Musicale di Gino Stefani, essa rimane ai livelli di Codici Generali e Pratiche Sociali, con brevi e secondarie puntate nella Tecnica Musicale.

Oltre a ciò, i giochi di seguito presentati hanno numerosi punti d'aggancio con discipline non musicali, e non privilegiano alcun metodo d'educazione musicale: sono stati concepiti piuttosto per fornire dei supporti di gioco ad argomenti necessariamente comuni ad ogni sistema d'insegnamento: l'abitudine al silenzio, l'ascolto e l'identificazione dei suoni - secondo quell'approccio che vien detto sensoriale-interdisciplinare. Soltanto gli esercizi correlati alla tecnica del flauto dolce e alla notazione musicale tradiscono una predilezione per il metodo ORFF e per il metodo Kodaly. I giochi collegabili all'educazione motoria, infine, sono meno di quanti potrebbero essere, ma saranno oggetto di ricerca futura e approfondita com'è doveroso.

### **SECONDO AVVERTIMENTO**

I giochi vanno provati e riprovati, in modo che s'adattino alla classe e al maestro e divengano col tempo patrimonio acquisito. E' possibile sceglierli a piacimento fin dall'inizio, senza rispettare alcun ordine se non quello proprio dell'educatore e del suo programma - e i gusti della classe. Solo a titolo d'informazione, dunque, assieme alla raccolta è stato pubblicato un itinerario di massima. I giochi esclusi da questo schema vengono utilizzati per fornire varietà, come piacevole supporto al programma. Decidendo di volta in volta, estemporaneamente, quali siano i più adatti alle esigenze del momento.

### **LO SCOPO DEI GIOCHI**

A) Favorire lo sviluppo di attitudini funzionali a fasi ulteriori dell'apprendimento, o di comportamenti complessi la cui utilità immediata non può essere compresa altrimenti nè agevolmente spiegata.

B) Facilitare l'apprendimento di nuovi argomenti o se necessario la loro memorizzazione.

C) Indurre attraverso la competitività la massima concentrazione possibile, per verificare dati appresi o tenere esercitate abilità acquisite.

#### **1 A Il gioco del silenzio**

È la variante movimentata di un gioco presente nella tradizione infantile di tutta Italia: ognuno deve cercare di fare il maggior numero di cose ( di qualsiasi tipo: saltare, correre, spostare oggetti, ecc.) senza produrre alcun suono. Ogni "azione" portata a termine vale un punto, ogni suono prodotto - a giudizio insindacabile di un gruppo di giudici o dell'insegnante - una penalità. Vince chi al termine del tempo di gioco prefissato ha collezionato più successi e meno errori. Dato che i giudici sono sempre severi, i risultati sono spesso negativi. Il gioco ha dunque l'effetto secondario di esercitare o introdurre il calcolo algebrico. Lo scopo principale è ovviamente quello di stimolare i bambini ad ascoltare, a controllarsi e a fare silenzio. Si può giocare anche a squadre, alternando ogni gruppo nel ruolo di giuria.

## **2 A Variante I**

Una volta che la classe o il gruppo hanno acquisito una certa pratica nel gioco del silenzio, è possibile introdurre la seguente variazione: scopo del gioco diventa trasportare il maggior numero di strumenti ORFF, accumulati in precedenza al centro dell'aula, nello spazio della propria squadra. Data la naturale rumorosità degli strumenti a percussione, tutto è molto più difficile: bisogna infatti badare che i sonagli, le maracas e gli altri attrezzi non suonino mentre li si muove. Questa variante ha l'effetto secondario di indurre i bambini a non abusare delle potenzialità sonore degli strumenti ORFF, e a maneggiarli con rispetto.

## **3 A Gli indiani**

Il gioco va introdotto con il seguente racconto: "Diceva un giovane guerriero della tribù dei Ojibawe che parte del suo addestramento alla caccia consisteva nel mirare al buio o a occhi chiusi verso una fonte sonora, con l'arco o il fucile. Negli anni era divenuto così bravo da riuscire a colpire un cervo con una freccia, al buio, esattamente sotto l'orecchio "mirando" al fruscio prodotto dal fremito dell'orecchio stesso".

Questo racconto provoca solitamente un coro d'incredulità. L'insegnante deve allora invitare i bambini a tenere gli occhi chiusi, restando nel silenzio più totale, e a puntare l'indice verso un suono molto leggero (ad esempio lo schiocco delle dita) che egli produrrà. Muovendosi molto silenziosamente per l'aula, l'insegnante dovrà schiacciare le dita in luoghi inaspettati. La percentuale dei ragazzi che indovina esattamente dov'è il maestro è di solito sorprendentemente alta. A questo punto sarà facile far notare agli increduli che se invece dell'indice avessero puntato un fucile o una freccia incoccata, molti avrebbero fatto centro. Se qualcuno sbaglia ripetutamente, nonostante l'impegno e la concentrazione, sarà meglio consigliare ai suoi genitori di sottoporlo ad un esame audiometrico, perché è possibile che soffra di scompensi di funzionalità fra un orecchio e l'altro o di problemi d'orientamento.

## **4 A Variante I**

Invece di limitarsi a indicare nella direzione in cui ritengono si trovi l'insegnante, i ragazzi possono tirare una pallina di carta. Vince chi colpisce più spesso il bersaglio.

## **5 A Variante II**

Un ragazzo viene chiamato al centro dell'aula e bendato. Gli altri si dispongono a semicerchio tutt'attorno, e uno di loro schiaccia le dita (se non lo sa fare, può battere le mani o produrre qualsiasi altro suono). Il ragazzo bendato deve passargli la palla. Se il destinatario riesce a prenderla, il punto è pieno. Se solo la direzione è esatta, ma il tiro non risulta preciso, va calcolato mezzo punto. Se nemmeno la direzione è buona, zero punti. Su tre tiri, si possono verificare le seguenti situazioni: O+O+O - Il ragazzo bendato ha tirato la palla sempre in direzioni errate; 1/2+1+O - una volta ha indovinato la direzione, una volta ha compiuto un passaggio preciso e una volta ha sbagliato tutto; 1+1+1/2; 1/2+1/2+1/2 ecc.ecc.

Eventualmente si può complicare il gioco ponendo come condizione, perché il punteggio sia valido, che il ragazzo di turno sia in grado di eseguire personalmente il calcolo del punteggio. Il gioco ha così l'effetto secondario di tenere in esercizio il calcolo frazionario. Se è il caso, si possono variare i punti assegnati in modo che risultino somme di valori di durata musicale (es: 1/2 = tiro riuscito; 1/4 = direzione esatta; 1/8 = tiro fallito. Come si sa, 1/2, 1/4 e 1/8 sono i valori numerici di minima, semiminima e croma).

## **6 A La pioggia delle dita**

Sfruttando l'abilità ormai collaudata con i giochi precedenti, si induce la classe a mantenere un silenzio totale. Poi si invitano tutti i bambini a percuotere il palmo della propria mano con un dito. Poi con due, tre, quattro e cinque dita. L'insegnante dovrà semplicemente dare il segnale di cambio, mostrando a sua volta un dito, due, tre, quattro e cinque, come se contasse. Il risultato fonico sarà assai simile all'inizio di un'acquazzone. Per interrompere la "pioggia", una volta arrivato al cinque, l'insegnante dovrà serrare le dita a pugno, come se volesse acchiappare il suono e smorzarlo.

Il gioco può essere arricchito come segue. Dato il segnale di stop, l'insegnante può "decorare" il silenzio fischiettando, come per imitare un uccellino che canta (non serve essere eccezionalmente bravi, basta

un'imitazione rudimentale). Poi inviterà i ragazzi a fare altrettanto: l'effetto complessivo ricorderà una voliera in modo sorprendentemente verosimile.

### **7 A Variante I**

Invece di percuotere il palmo della mano con le dita, i bambini dovranno pestare il banco con una penna, impugnandola fra indice e medio, senza stringere troppo, come un battente o una bacchetta da batterista. Invece di contare mostrando le dita, l'insegnante dovrà alzare lentamente entrambe le mani aperte. Via via che le solleverà, i bambini dovranno battere con più forza, in modo da ottenere un effetto di crescendo. Per chiudere utilizzerà lo stesso segnale del gioco precedente, cioè serrerà le dita a pugno, i palmi rivolti verso la classe (d'ora in avanti, questo segnale può diventare una richiesta di silenzio applicabile a qualsiasi situazione).

Questa variante può essere arricchita in molti modi. Prima di tutto, poiché i bambini tendono a distrarsi mentre picchiano sui banchi, è consigliabile ripetere il gioco tante volte quanti sono i bambini presenti e annotare chi sbaglia (ovvero chi continua a suonare dopo il segnale di chiusura), in modo da rendere il gioco una vera e propria gara in cui ovviamente vince chi ha commesso meno errori. In secondo luogo, a turno, i bambini possono essere invitati a "riempire" il silenzio con suoni e rumori inventati. Il bambino di turno può vagare liberamente per l'aula alla ricerca delle fonti sonore più di suo gusto (i caloriferi, gli attaccapanni, i cassetti della scrivania rovesciati, o gli strumenti ORFF).

Un altro modo d'arricchimento è il seguente: quando la classe - al segnale - tace d'improvviso, l'insegnante può suonare una melodia sul flauto, la melodica o qualsiasi strumento abbia a disposizione. Proprio a causa dell'alternanza suono-silenzio, la melodia risulterà molto più efficace ed incisiva. Se l'insegnante non sa suonare o non ha strumenti in aula, può avviare un registratore con brevi brani di musica.

### **8 A Cos'è il silenzio?**

A questo punto, i bambini hanno sperimentato cosa significa fare silenzio ed è possibile indurli a riflettere sul significato della parola. Cos'è il silenzio? Si dice che sia "il foglio bianco della musica", cioè su cui si "disegnano" i suoni, ma esiste davvero? Se infatti in un'aula tutti tacciono, si sente sempre qualche suono. Può essere un banco che si sposta, uno sternuto o un colpo di tosse. Se tutti badano a non muoversi, si sentirà il rumore del traffico in strada, o se va bene il fruscio del vento fra le foglie o sicuramente le voci degli altri bambini e degli insegnanti, nelle aule vicine e nei corridoi. Quando i bambini si sono accorti di questo, li si può far riflettere sul carattere selettivo del nostro orecchio, che decide automaticamente cosa sentire e cosa lasciare sotto la soglia della consapevolezza. Ci si abitua infatti a considerare silenzio il rombo del traffico, se non ci interessa, o allo stesso modo il ronzio di fondo del televisore, o la voce dei compagni e i rumori d'ambiente della scuola. In realtà, non c'è silenzio. Siamo noi che chiamiamo silenzio la soglia minima della nostra attenzione. Il silenzio è dunque una convenzione. Il "silenzio assoluto" non esiste. Come notava il compositore John Cage, entrando in una sala anecoica, cioè completamente insonorizzata, si sente un sibilo ed un rombo: il sibilo è la nostra attività nervosa, il rombo è la circolazione del sangue. Poi ci sono i suoni del corpo, la digestione, la respirazione ecc. Se ne può concludere che dove c'è vita non c'è silenzio. Come spiegare tutto ciò ai bambini? Un sistema può essere questo: si invitano i bambini a non produrre alcun suono, come durante il "gioco del silenzio", e quando tutto tace si lascia cadere un oggetto leggero. Tutti sentiranno molto bene l'urto sul pavimento. A questo punto si chiede ai bambini di chiacchierare a voce normale con il vicino di banco, e si lascia ancora una volta cadere lo stesso oggetto. Nessuno se ne accorgerà: il suono era sotto la soglia di attenzione.

Questo gioco va tentato solo quando i bambini sono in grado di obbedire subito al segnale di chiusura, cioè quando riescono molto in fretta a tornare a uno stato di silenzio appena l'insegnante serra le dita a pugno.

### **9 A Mosca cieca ma non sorda**

Mosca cieca è un gioco da sempre presente nella tradizione infantile: un bambino viene bendato e deve catturare gli altri, che ovviamente cercano di evitarlo. Di solito, per rendere possibile il gioco, i bambini liberi si avvicinano, toccano chi è "sotto", lo provocano ecc.

Nella versione qui proposta, i bambini liberi hanno in mano uno strumento ORFF. Il bambino bendato deve individuarne uno stabilito in precedenza (ad es: il triangolo, o il tamburo) e dirigersi. Chi detiene lo strumento ha diritto di spostarsi solo tre volte, gli altri possono farlo liberamente. L'insegnante dovrà aver cura di far suonare tutti i bambini insieme, ma non troppo forte. Una volta individuato il suono "ricercato" il bambino bendato deve riuscire ad arrivare ad un passo di distanza dal compagno che lo sta suonando. Chi si fa prendere va sotto.

### **10 A Variante I**

Il bambino bendato viene fatto roteare su se stesso più volte, in modo che perda completamente il senso

dell'orientamento. Un solo strumento viene affidato ad un altro bambino. Tutti i compagni si dispongono su due file, in modo da formare un percorso obbligato fra i due protagonisti del gioco. Quando il bambino bendato comincia a camminare verso la fonte sonora, i compagni gli danno delle delicatissime spinte, avendo cura però di non sbilanciarlo troppo e stando pronti a sorreggerlo se perde l'equilibrio. Questo gioco, se fatto senza violenza, è estremamente piacevole e contribuisce a creare un'atmosfera di fiducia nel gruppo. Al tempo stesso, serve ottimamente a sbloccare i timidi. Un'avvertenza: se un bambino fatica esageratamente a camminare bendato, ancora una volta è consigliabile sottoporlo a una visita specialistica: evidentemente soffre di disturbi ai centri dell'equilibrio o dell'orientamento, situati com'è noto nell'orecchio interno.

### 11 A Gli ordinativi

Sotto il nome di ordinativi passano tutti quegli esercizi di tipo militare obbligatori nella scuola di qualche decina d'anni fa e svaniti nella pratica più recente, forse in omaggio a una condivisibile avversione per tutto ciò che possono ricordare. Il fatto è che restano utili. Se li si prende con un po' d'ironia, poi, possono perfino costituire un gioco divertente. Indiscutibilmente, inoltre, hanno parecchio a che vedere con il senso ritmico, facilitano ed esercitano la lateralizzazione (troppo spesso i bambini hanno ancora problemi nell'individuare subito destra e sinistra ancora alla scuola media) e la preparazione dei giochi, ad esempio Bandiera. Sugli ordinativi non c'è molto da aggiungere, salvo che il segnale di attenti e riposo andrebbero dati con un segnale acustico (l'ideale è un fischietto, come in Marina: un suono lungo e uno breve per "attenti", uno lungo per "riposo"). "Sinist" e "dest" andrebbero sostituiti con colpi di tamburo, o meglio ancora - sempre per sdrammatizzare la apparente marzialità, con una filastrocca ritmica, tipo:

E' morto Trik , è morto Trak

Povero Trik, povero Trak

o altre ( una collega per la marcia aveva inventato una filastrocca assai buffa e gradita ai bambini, che li induceva a camminare in fila per due fino al refettorio ).

Oltre ai consueti segnali ("fiancosinist" , "fiancodest" ecc. per i quali conviene rifarsi a qualche manuale) ci sono segnali ritmici per indicare diversi modi di incedere.

Per la marcia, due crome e una semiminima

Per la corsa, quattro sedicesimi

Per il saltarello, un quarto e un ottavo

### 12 A Pronti Via!

Dopo aver sperimentato i giochi precedenti, i bambini hanno un'idea abbastanza precisa di cosa sia (o non sia) il silenzio. La maggior parte di loro sarà inoltre in grado di obbedire al segnale di chiusura e all'indicazione di crescendo e diminuendo. Bisogna adesso insegnare alla classe l'attacco simultaneo. Non è difficile: già nell'esperienza dei bambini molto piccoli esiste qualcosa di simile. Qualsiasi gara, nella tradizione infantile e nella pratica sportiva, inizia infatti con la definizione precisa dell'istante di inizio (con buona pace di Monsieur de Lapalisse ): può essere lo sparo di una corsa a ostacoli, o la bandiera che dà il via a una competizione automobilistica, in sincrono col cronometro. Sono metodi abbastanza familiari, grazie alla televisione, e i bambini se ne sono appropriati con il tradizionale "Pronti? Via!".

Per trasporre in musica, bambini vanno dapprima invitati ad osservare che sia il sistema dello sparo, sia quello della bandiera sono preceduti da altre azioni. Esse servono ad avvertire in modo inequivocabile e preciso che sta per essere dato il segnale di partenza: prima del segnale con la bandiera o con la pistola, lo starter alza vistosamente il braccio, così come per le loro corse in cortile prima del "Via!" dev'esserci il "Pronti". Senza questo rituale, sarebbe molto difficile per gli atleti d'ogni età partire al momento giusto, tutti insieme.

E in musica? Per mostrare la tecnica d'attacco, l'insegnante dovrà impugnare una matita come una bandiera, alzarla e abbassarla quattro volte, e contare fino a quattro. Dovrà anche mettere la massima cura nel far coincidere la discesa della matita-bandiera con le seguenti accentuazioni: ù-no, dù-e, tré-e, quà-tro. Il momento dell'attacco (o della partenza) sarà l'"ù-no" della serie di quattro numeri successiva alla prima.

### 13 A La corsa dei funamboli

Questo gioco serve ad esercitare la tecnica d'attacco musicale ed è realizzabile in qualsiasi aula in cui i

banchi si possano spostare. Si tratta d'una gara di corsa alquanto particolare: i bambini, invece di correre, dovranno infatti camminare badando a mettere il piede che avanza con il tallone a contatto con la punta del piede d'appoggio. Vince ovviamente chi arriva prima, e di solito arriva prima chi non si affretta troppo ma cerca di mantenere il controllo dei propri movimenti. Chi sbaglia deve infatti retrocedere di tre passi. Come tempo di base per il segnale di partenza conviene utilizzare il metronomo sul numero 60, ovvero con una scansione per minuto secondo. Il tempo, in questo modo, può essere tenuto sempre uguale anche se a scuola il metronomo non c'è: basta un qualsiasi cronometro. Com'è facile immaginare, il gioco deve il suo nome all'incedere ondeggiante dei corridori.

#### 14 A Lo scherzo

Il gioco va preparato e tenuto pronto per qualsiasi evenienza: si tratta infatti di uno scherzo vero e proprio, e va utilizzato con oculatezza. Esso si basa sull'alternanza suono-silenzio e in qualche caso può servire a creare un rapporto di gioco e di complicità fra insegnante e bambini. L'insegnante deve dare il tempo, fingendo di voler soltanto effettuare una prova d'attacco. La classe esegue, pronunciando sottovoce la sillaba "Bah" o qualsiasi altra. L'esercizio va ripetuto finché l'attacco non è precisissimo. A questo punto l'insegnante chiede il silenzio, dà un altro attacco (oltre a una strizzata d'occhio, o un altro segnale convenuto) e la classe esegue, ma questa volta tutti devono urlare con quanto fiato hanno in corpo. Chi assiste, se non conosce il gioco, non potrà fare a meno di trasalire.

#### 15 A Il gioco del metronomo

Il maestro entra in classe e avvia il metronomo, fissato come sempre per ora su 60. Poi chiede il silenzio (col gesto) e inizia a illustrare il brano che intende far ascoltare. Può raccontare com'è orchestrato (fiati, archi, ottoni, ecc.), perché per come e da chi è stato scritto e quando. Deve in ogni caso parlare per qualche minuto, sempre col sottofondo del metronomo. Non appena fermerà lo strumento, la classe respirerà di sollievo, come quando il frigorifero smette di ronzare, o il rubinetto smette di sgocciolare nottetempo. Il maestro può approfittarne per far notare ai bambini che il rumore del metronomo è minimo, eppure disturba molto (e riprendere così la spiegazione sul funzionamento dell'orecchio), oppure può "riempire" il silenzio avviando il disco o la registrazione del brano, aumentando così l'incisività della musica.

#### 16 A Variante I

Per ottenere lo stesso risultato, si può procedere nel modo seguente: il maestro avvia il metronomo e chiede ad ogni alunno che indicherà di battere le mani, una volta sola ma a tempo (ovviamente, dovrà contare ritmicamente, e indicare ogni alunno come per dargli l'attacco). Il gioco rende ancora di più se viene realizzato con lo strumentario ORFF: indicando i diversi strumenti, il maestro può realizzare dei veri e propri brani per percussioni, soprattutto se fa suonare i bambini a gruppi (scegliendoli per le caratteristiche degli strumenti, ad es. legni, metalli, tamburi ecc.). Quando la classe dà segni di stanchezza, il maestro può effettuare un diminuendo, fino a lasciare il metronomo da solo, poi chiuderlo e far partire la audiocassetta.

#### 17 B Le filastrocche

In ogni classe esiste di solito un bagaglio di filastrocche assai vasto. L'insegnante deve chiedere ai bambini di recitare quelle che conoscono, e far notare loro che mentre le dicono si può battere il tempo regolarmente (qualche volta perfino "contando"). Assai semplicemente, l'esercizio consiste nel battere le mani a tempo tutti assieme mentre qualcuno recita, oppure - al contrario - nel recitare in base al tempo che la classe dà battendo le mani, percuotendo i banchi o con lo strumentario ORFF, secondo lo schema seguente:

filastrocca	----	battito di mani, str.ORFF
battito di mani, str.ORFF	----	filastrocca

Un arricchimento divertente è far recitare a più bambini filastrocche diverse allo stesso tempo, o la stessa filastrocca a tempi diversi (in questo caso però è necessario il metronomo: i tempi devono essere infatti uno multiplo dell'altro, es: 30, 60, 120).

#### DUE FILASTROCCHHE UTILI

TI'KETE TA'KETI TA'K  
TA'KUMI TA'K  
MI' TA KA'T I TA'K A TI'KETE TA'KETI TA'K  
TA'KETI TI' TO TA'K

TI'KETE TA'KETI TA'K

AMBARABA' CICC'I COCCO'  
TRE CIVETTE SUL COMO'  
CHE FACEVANO L'AMORE  
CON LA FIGLIA DEL DOTTORE

La prima filastrocca serve ottimamente a presentare la terzina: letta come se fosse in una lingua straniera ( è in realtà dialetto milanese scritto per comodità con consonanti esplosive ) determina infatti il seguente ritmo

Croma croma croma croma croma croma semiminima  
Croma croma croma semiminima  
semiminima croma semiminima croma semiminima croma  
croma croma semiminima  
croma croma semiminima croma semiminima  
Croma croma croma semiminima

ed è piuttosto facile da insegnare in quanto un verso si ripete tre volte (traduzione: tu che attacchi i tacchi, attaccami i tacchi, io attaccare i tacchi a te che attacchi i tacchi? Attaccateli tu i tuoi tacchi, tu che attacchi i tacchi - un diverbio fra due ciabattini che termina con un invito reciproco affinché ognuno si faccia i tacchi suoi). Una volta memorizzata, permetterà di pronunciare l'esatta suddivisione della terzina, che d'ora in avanti sarà detta appunto TI'KETE.

La seconda filastrocca serve ottimamente per acquisire la scansione ritmica di una terzina seguita da una duina. Il primo verso infatti può essere trascritto come segue

AM	BA	RA'	BA'	CIC	CI'	COC	CO'
-----			-----		-----		-----
3			2		2		1
U-	no	Du-	e	Tre-	e	Quat-	tro

e le prime cinque sillabe, ripetute ciclicamente, corrispondono a

cioè l'esercizio desiderato.

## 18 B Il gioco del serpente

Già, ma come fare ad insegnare in fretta e a far ricordare le filastrocche eventualmente sconosciute alla classe? Un ottimo aiuto può venire da questo gioco. Esso deve il suo nome al fatto che ciò che va appreso ( può essere una filastrocca, come in questo caso, ma anche un ritmo o una melodia ) "striscia" per la classe. Funziona così: un bambino comincia a recitare, poi ad un tratto si arresta e indica un compagno, che deve continuare dal punto in cui l'altro lo ha chiamato, senza interrompere il ritmo. Vince chi sbaglia meno.

## 19 B Le sirene

Per introdurre le classi al canto, ma anche per scaldare la voce prima di ogni lezione, è consigliabile invitare i bambini a cantare una nota bassa a bocca chiusa ( bisogna però fargliela sentire e imitare: "alto" e "basso" sono concetti ancora da apprendere ). Quando tutti staranno cantando a bocca chiusa, il maestro mostrerà il palmo delle mani, vibrando le dita all'altezza dei fianchi. Poi lentamente comincerà ad alzarle, aprendo le braccia a semicerchio come fa un pavone con la coda, e chiederà ai bambini di fare le "sirene", cioè a cantare sempre a bocca chiusa una nota sempre più acuta (ovviamente anche "acuto" e "grave" sono concetti ancora da apprendere). Quando giungerà ad avere entrambe le mani sopra la testa, aprirà la bocca e dirà ai bambini di fare lo stesso. Il suono ovviamente si "aprirà" e dopo averlo fatto echeggiare per qualche attimo l'insegnante potrà dare il segnale di stop, serrando come ormai d'abitudine le dita a pugno.

Il gioco può essere arricchito facendo alcune inversioni nel percorso delle mani (su, giù,su, su, giù,su ). In questo caso i bambini possono essere invitati a seguire il gesto non solo con la voce ma anche col corpo, piegandosi sulle ginocchi e rialzandosi ("come un pallone che si sgonfia e viene rigonfiato" assieme

al suono ). Verranno così introdotti, visivamente e concretamente, i concetti di "alto" e "basso".

Per variare ulteriormente, la classe può essere divisa in due gruppi (uno seguirà la mano destra, l'altro la sinistra) ma anche in quattro: dato che i segnali sono uguali, due gruppi potranno cantare e altri due potranno giocare alla Pioggia delle dita, nella variante con lo strumentario ORFF. Se l'insegnante sa il fatto suo, in questo modo è possibile realizzare dei veri e propri brani di musica .

Quando la classe ha praticato questo gioco abbastanza da saperlo eseguire con disinvoltura, l'insegnante potrà far intonare una nota determinata e far eseguire i glissandi entro confini precisi, ad esempio fra do centrale e sol o su intervalli più stretti o più larghi secondo le capacità dei bambini.

## **20 B La palla musicale**

Una volta che i bambini hanno imparato a intonare un intervallo ( o meglio una serie di intervalli ) questo gioco può aiutarli a tenerli in esercizio evitando la noia causata dalle continue ripetizioni, comunque necessarie per la memorizzazione. Ecco come funziona: l'insegnante dà l'intonazione per la prima nota, tutti cantano. Poi passa la palla ad un bambino, e intona la seconda nota, seguito dalla classe. Il bambino passa la palla, e tutta la classe canta la nota seguente e così via: in altre parole, la palla volando dà il segnale di cambio. Per questo gioco è necessario che una parte dei bambini o l'insegnante eseguano le note col flauto, perchè giocando è molto facile perdere l'intonazione, o perlomeno il diapason.

## **21 B Variante I**

Il gioco funziona esattamente come il precedente, solo che i passaggi devono essere effettuati a tempo. Per contare i punti, le penalità vengono affibbate a chi passa la palla male ( o tira con violenza ) facendo sbagliare il compagno a cui l'ha indirizzata, o a chi perde il tempo.

## **22 B Variante II**

Invece di permettere ad ognuno di passare la palla a chi vuole, si chiama fuori un bambino che dovrà passare la palla a tutti i compagni (che ovviamente dovranno restituirla solo a chi è fuori) seguendo l'ordine dei banchi. A questo gioco vince chi riesce a eseguire un maggior numero di passaggi senza sbagliare. E' consigliabile fare in modo che tutti possano uscire almeno una volta, altrimenti scoppiano litigi e risse.

## **23 B Il dormitorio**

Questo gioco serve ad insegnare la respirazione addominale, preliminare allo studio del canto e del flauto dolce, ed è ottimo per iniziare qualsiasi lezione o per concludere quelle più movimentate. Dopo averlo eseguito, infatti, bambini e adulti si sentono molto rilassati e tranquilli, proprio come se avessero dormito.

L'insegnante deve far stendere tutti a pancia in su e descrivere loro, con voce molto pacata e persuasiva, qual'è la posizione migliore per rilassarsi, cioè:

- 1) le braccia sono abbandonate lungo i fianchi
- 2) le mani hanno il palmo rivolto verso l'alto, le dita sono piegate
- 3) le punte dei piedi sono divaricate, i talloni vicini
- 4) la bocca è chiusa ma i denti non sono serrati
- 5) gli occhi sono socchiusi
- 6) Il mento non è rivolto verso l'alto, nè verso il basso

Quando tutti sono nella posizione giusta, l'insegnante chiederà loro di pensare al punto esatto in cui avviene il movimento della respirazione e di metterci sopra la mano destra (o meglio ancora il flauto , in modo che la mano possa tornare a riposo lungo il fianco ).

A questo punto l'insegnante darà il via a una serie di sette inspirazioni-pausa-inspirazioni, avendo cura che nessuno dei bambini gonfi la parte alta del torace, bensì solo la regione addominale inferiore. Quando l'esercizio riesce a tutti, il maestro inviterà i bambini a mettere in bocca il flauto dolce, rimanendo sdraiati, e a soffiarsi l'aria espirata. Il suono sarà inizialmente molto violento, ma non sarà difficile correggerlo: dopo la serie di sette respirazioni, infatti, i bambini non hanno di solito difficoltà a controllare l'emissione, rendendola più dolce e continua.

L'ultima fase consiste nel far ripetere l'esercizio da seduti. E' importantissimo che i bambini non si alzino di scatto, perchè dopo il rilassamento potrebbe essere perfino pericoloso, ma si stirino come i gatti quando si svegliano e si mettano a sedere dove si trovano, senza spostarsi.

## **24 B Il fischione**

E' il seguito naturale del gioco precedente, e un altro dei "fondamentali" per il canto, il flauto e tutti gli strumenti a fiato. Seduti su una sedia, i bambini devono respirare profondamente (con gli addominali inferiori) e espirare fischiando una nota (o cantandola ). La nota dovrà risultare precisa e d'intonazione

costante: eventuali tremolii, o peggio ancora abbassamenti o innalzamenti d'intonazione significano che l'emissione non è ben controllata. L'esercizio può essere effettuato soffiando nella testata del flauto, e per chi vuole dedicarsi a questo strumento deve diventare un'abitudine quotidiana come il caffelatte.

## **25 C La battaglia navale**

La classe va divisa in quattro gruppi d'un numero uguale di bambini. Dato che solo raramente capita che non ci sia nessuno in più o in meno, chi è di troppo diventa giudice.

I gruppi si dispongono ai quattro angoli dell'aula, i giudici al centro. Ogni squadra viene denominata con una lettera d'alfabeto (squadra A, B, C, D) ogni bambino con un numero (avremo quindi A1, A2, A3, An; B1, B2, B3, Bn ecc.)

A un segnale (acustico) dell'insegnante tutti devono fare silenzio perchè da quel momento ogni suono prodotto comporta una penalità per la squadra. Nel silenzio A1 esegue un ritmo con le mani e chiama un compagno in una squadra avversaria (ad esempio C3). C3 deve riprodurre esattamente il ritmo. Se lo indovina, nulla di fatto. Se sbaglia perde un punto. I giudici tengono il conto per iscritto, avendo cura di segnare in modo diverso le penalità e gli errori. Dopo A1, sarà la volta di A2 e così via fino ad esaurimento di uno o due giri.

Questo gioco si presta assai bene a qualsiasi tipo di verifica: basta ad esempio sostituire all'esecuzione del ritmo una domanda a piacere sull'argomento del giorno, oppure un calcolo a mente, o le tabelline ecc. ecc. Oltretutto, il gioco ha l'indubbio vantaggio di far diventare il silenzio un obiettivo di gioco e il mezzo più sicuro per vincere; quando poi viene acquisito la classe può autogestirlo agevolmente - basta che tutti si abituino all'idea che il parere dei giudici è inappellabile (in questo modo, ancor più degli altri, i giudici devono badare a stare ben zitti e attenti).

## **26 C Battaglia navale, primo livello**

Gli strumenti ORFF sono accumulati sulla cattedra. Al segnale dell'insegnante, il bambino che deve "chiamare" esce dalla fila, ne prende uno a sua scelta e lo suona. L'avversario, voltato verso il muro, deve indovinare se si tratta di un legno, un metallo o un tamburo.

## **27 C Battaglia navale, secondo livello**

Ogni bambino ha uno strumento ORFF, ed esegue un ritmo libero. Chi viene chiamato deve riprodurlo e indovinare con che strumento è stato eseguito (tutti i bambini sono rivolti verso il muro, e non possono vedere i compagni).

## **28 C Battaglia navale, terzo livello.**

I bambini hanno gli strumenti ORFF ma devono scegliere il ritmo nel campionario seguente (ovviamente la notazione e la esecuzione devono essere già stati spiegati alla classe).

- A croma croma semiminima semiminima semiminima
- B semiminima croma croma semiminima semiminima
- C semiminima semiminima croma croma semiminima
- D semiminima semiminima semiminima croma croma
- E croma croma croma croma semiminimasemiminima
- F semiminima croma croma croma croma semiminima
- G semiminima semiminima croma croma croma croma

Chi viene chiamato può riprodurre il ritmo proposto, o anche semplicemente indicare qual'è con la lettera. I ritmi in gioco dovrebbero essere scritti alla lavagna, e diventare sempre più complessi via via che la classe progredisce.

## **29 C Battaglia navale, quarto livello**

I bambini hanno il flauto. A1 esegue un intervallo a partire da una nota prestabilita e scegliendo la seconda nota fra un numero non superiore a cinque, l'avversario deve riprodurre il suono o indovinare la seconda nota. Es:

A1

B1

nota di partenza prestabilita



SOL

note disponibili

DO RE MI FA SOL

### **30 C Battaglia navale, livello avanzato**

Le note da individuare possono aumentare di numero, fino a formare vere e proprie cellule motiviche, o addirittura un'intera melodia. In questo modo il gioco diventa una preparazione al dettato musicale.

### **31 C Il gioco del serpente (melodico )**

Il gioco del serpente (compreso anche fra i giochi del tipo B) può servire ottimamente anche per memorizzare una melodia o per interiorizzarne gli intervalli. L'insegnante comincia a cantare la melodia (già nota alla classe) poi indica un bambino e questi prosegue a sua volontà, finché non indica un compagno che deve continuare il canto e così via. Il punteggio è calcolato in base agli errori, alle fermate, alle imprecisioni. Il gioco può essere effettuato anche col flauto dolce, ma in questo caso dev'essere il maestro a indicare il cambio di turno, perché ovviamente i bambini hanno le mani occupate. La melodia, se si desidera, può essere un esercizio tecnico da imparare a memoria (ad esempio le progressioni di terze, quarte e quinte o una scala). Il gioco induce l'interiorizzazione dei suoni e sviluppa l'audizione interiore - impropriamente detta "orecchio interno".

### **32 C Il direttore**

Anche questo gioco può essere effettuato con più temi (però solo musicali) da sottoporre a verifica (es: l'intonazione di un intervallo, l'esecuzione di un ritmo oppure il semplice riconoscimento delle note sul pentagramma).

Sulla lavagna, riquadrate in rettangoli, vengono scritte le note sul pentagramma, o le cellule ritmiche del terzo livello di battaglia navale. Un bambino viene chiamato e deve dirigere la classe, indicando con una bacchetta ciò che gli altri devono eseguire. Il "direttore" dovrà quindi sforzarsi di scegliere al meglio, in modo da non mettere in difficoltà i compagni. Anche con questo gioco, che deve essere proposto ai bambini solo dopo che l'insegnante lo ha già eseguito molte volte di persona, si possono effettuare delle vere e proprie esecuzioni musicali estemporanee. Esso costituisce inoltre un ottimo esercizio per la classe e favorisce l'interiorizzazione dei suoni da parte del direttore (che necessariamente, prima di sceglierli, dovrà immaginarseli).

### **33 C Bandiera**

Il gioco detto "bandiera" è tanto conosciuto da non richiedere spiegazioni. La sua applicazione all'educazione musicale consiste semplicemente nel sostituire il numero con cui di solito vengono chiamati i bambini con il suono di uno strumento a percussione (una coppia di bambini avversari corrisponde ad esempio al triangolo, un'altra al tamburo ecc).

### **34 C Bandiera, secondo livello**

Le coppie di avversari corrispondono ai ritmi utilizzati per la Battaglia Navale, terzo livello, o a una breve melodia.

### **35 C La corsa delle dita.**

Questo gioco è molto simile alla Corsa dei Funamboli, già visto, e serve ad esercitare i passaggi sul flauto privilegiando il controllo e la precisione piuttosto della velocità. Non di rado, infatti, i bambini (e anche molti adulti) prendono l'esercizio tecnico con spirito atletico, tentando di superare di slancio le difficoltà, oppure giocando ad imitare Gazzelloni.

Anche la Corsa delle Dita è una gara in cui si vince se si fanno le cose bene, anche se lentamente, e si perde se si cerca di farle in fretta.

I partecipanti vanno schierati sulla linea di partenza, e ad ognuno viene assegnata una serie di note da eseguire ciclicamente (se le note fanno parte della stessa scala pentafonica, il risultato non potrà essere esageratamente dissonante, es: 1°: sol-la-re, 2°: do-re-mi, 3°: mi-re-sol, 4°: do-la-do). Al segnale di via, dato come un attacco musicale, i concorrenti devono partire camminando come hanno imparato nel gioco Pronti Via, eseguendo col flauto un passaggio ad ogni passo. Chi sbaglia nella marcia o nell'esecuzione

deve retrocedere di tre passi. Vince chi arriva primo e ovviamente arriva primo chi sbaglia meno, cioè chi va più lento.

Una volta finita la gara, l'esercizio tecnico-strumentale dev'essere ripetuto da seduti, al tempo scelto dal bambino più lento: in questo modo sarà facile pensare a suonare mantenendo la corretta impostazione: respirazione, assetto delle dita, articolazione ecc.

Un arricchimento del gioco consiste nel disseminare il tragitto di ostacoli (sedie, banchi, cartelle) da scavalcare. E' richiesta così un'attenzione ancora maggiore, soprattutto da parte dell'insegnante (che dev'essere pronto ad acciappare chi cade).

## **UN ITINERARIO**

- 1) Gioco del silenzio 2) Indiani I,II,III 3) Pioggia delle dita
- 4) Le sirene 5) La pioggia delle dita 6) Cos'è il silenzio
- 7) Mosca cieca 8) Gioco del silenzio (ORFF) 9) Pronti via!
- 10) Bandiera (primo livello) 11) Battaglia navale (primo livello)
- 12) Filastrocche 13) quarti-ottavi (spiegazione )
- 14) Battaglia navale (terzo livello)
- 15) Bandiera

\* Franco Brera è laureato in Semiologia della Musica all'Università di Bologna (110 e lode), abilitato all'insegnamento del Canto Corale (Educazione Musicale) nelle scuole magistrali (80/80). Ha svolto intensa attività pubblicistica sulla pedagogia e la didattica musicale, è stato aggiornatore IRRSAE e docente di flauto dolce, ascolto musicale, storia della musica e esercitazione orchestrale nei corsi CEMB (Centro Educazione Musicale di Base) per animatori musicale e musicoterapisti.

Per chiarimenti, delucidazioni e ulteriori informazioni  
tel. 031876226  
e-mail: franco.brera@alice.it