

Scuola dell'Infanzia Cova , via Cova 1, Milano

Anno Scolastico 2003-2004

# LABORATORIO MUSICALE

Per l'integrazione del bambino  
diversamente abile

**Educatrice**

**Elena Piantoni**

## **PREMESSA**

Il laboratorio musicale è diventato un punto essenziale nell'attività per il bambino portatore di handicap, sia per lo sviluppo delle sue capacità cognitive sia per l'integrazione nel gruppo classe. Inoltre, nel procedere degli incontri, è emerso che per tutti i bambini della classe stava diventando una possibilità espressiva importante.

Tutti i bambini si sono mostrati entusiasti nella partecipazione, tanto da rendere necessario una schematizzazione delle loro presenze in modo che potessero sapere il loro turno (abbiamo appeso in classe un cartellone con i loro nomi e con dei quadratini colorati indicanti le loro partecipazioni agli incontri).

Interessante è stato vedere anche la loro reazione di fronte al fatto che LDN (la bambina portatrice di handicap) avesse, ovviamente molti più quadratini colorati. All'inizio abbiamo dovuto spiegarglielo più volte: "L. partecipa al laboratorio tutte le volte perché così ha la possibilità di imparare guardando voi"; in seguito sono stati gli stessi bambini a ricordarsi a vicenda questa motivazione, qualche volta anche per esorcizzare una piccola e "sana" vena d'invidia.

Gli obiettivi prefissati alla presentazione del progetto non sono stati mantenuti rigidi nella loro applicazione ma ampliati e adeguati all'evolversi degli incontri: le reazioni, le preferenze e le attitudini dei bambini e di L. hanno permesso di lavorare seguendo le indicazioni "non dette" dei bambini stessi.

## STRUTTURAZIONE DEL LABORATORIO MUSICALE

- **Obiettivo:** lo scopo di questo progetto è di sviluppare le capacità di L., acquisite l'anno scorso, nell'utilizzo degli strumenti musicali, del corpo come possibilità di espressione musicale, della voce come mezzo di comunicazione melodica; avrà una parte rilevante lo sviluppo della capacità d'imitazione, di attenzione, nonché la capacità creativa di ogni singolo bambino, al quale verrà data la possibilità di utilizzare tutto ciò che ha acquisito per essere protagonista dell'azione, musicale e non.
- **Materiali utilizzati:** strumenti musicali a percussione (strumentario Orff), tastiere elettriche, pianoforte, compact disc, dischi in vinile, stereo, giradischi, materiali di uso comune e di riciclo e strumenti musicali costruiti dai bambini; la loro costruzione costituirà una parte determinante del laboratorio musicale
- **Partecipanti:** sono i compagni di L.; è necessario che non ci siano troppi bambini, in modo tale che L. possa mantenere l'attenzione per buona parte dell'incontro. I gruppi saranno formati da circa sei/sette bambini
- **Fine del lavoro:** L. e gli altri bambini impareranno ad utilizzare gli strumenti presenti; ricopriranno sia il ruolo di esecutori sia quello di direttori del gruppo, sviluppando la capacità di attenzione e la loro fantasia creativa. Verranno introdotti i concetti di lento/veloce e forte/piano sempre attraverso giochi d'imitazione. Con l'utilizzo di giochi specifici si scopriranno i concetti di dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, prima/dopo. Inoltre i bambini saranno condotti alla scoperta della possibilità di creare musica senza strumenti, utilizzando la loro voce, il loro corpo e l'ambiente.  
Importante sarà, soprattutto per L., la presentazione del dialogo sonoro, che presuppone molta attenzione e capacità di ripetizione.  
I bambini impareranno canzoni nuove e le accompagneranno con gli strumenti a loro disposizione; si valuterà in seguito la possibilità di drammatizzare le canzoni imparate.

- **Orari:** il laboratorio musicale verrà svolto due giorni alla settimana, tendenzialmente il martedì e il giovedì mattina, dividendo la classe in gruppi, in ognuno dei quali L. sarà presente; il tempo di ogni incontro è di circa 60'

### **Osservazioni**

Gli incontri del laboratorio musicale sono divisi in fasi, che sono ripetute fino a quando tutti i bambini non hanno partecipato ad ogni singola fase (in questo modo L. ripeterà la stessa fase per più incontri, in modo da permetterle di acquisire con i suoi tempi i concetti proposti).

## **METODOLOGIA**

Ho sviluppato il percorso del laboratorio musicale avvalendomi delle competenze acquisite durante il I del Diploma di Animatore Musicoterapista che sto frequentando presso il C.E.M.B (Centro di Educazione Musicale di Base).

La metodologia proposta è quella del maestro giordano Bianchi, insegnante musicista e musicoterapista, fondatore di un sistema pedagogico musicale verificato attraverso una lunghissima esperienza con allievi normodotati e portatori di handicap.

Si tratta di un approccio globale ed interdisciplinare, atto a sviluppare, recuperare o migliorare funzionalità cognitive e psicomotorie eventualmente compromesse da deficit mentali.

Ma attraverso le svariate attività è possibile creare anche un ambiente ideale per l'integrazione del bambino portatore di handicap nel gruppo classe e allo stesso tempo permettere a tutti i bambini coinvolti di sviluppare la propria creatività.

Per questo motivo il progetto musicale sviluppato durante questo anno scolastico ha visto emergere l'entusiasmo di tutti i bambini, i quali hanno scoperto possibilità affascinanti di gioco attraverso un approccio musicale completamente diverso da quello tradizionale: la musica associata alla drammatizzazione, alla psicomotricità, allo sviluppo del linguaggio fino ad arrivare alla letto scrittura, sviluppando tutte quelle capacità essenziali per una crescita globale del bambino: attenzione, memoria, sincronismo, lateralità, etc.

**GIOCHI  
ED  
ESERCIZI!**

## **DIRETTORE D'ORCHESTRA**

Il direttore d'orchestra (inizialmente sarà l'educatore) posiziona le braccia distese davanti ai bambini con i pugni chiusi; in questa posizione i bambini devono fare silenzio; quando le dita delle mani cominciano ad ondeggiare i bambini possono suonare. Il gioco proseguirà variando l'apertura e la chiusura delle mani. In seguito saranno i bambini stessi a diventare direttori d'orchestra.

Tramite questo gioco si può introdurre il concetto forte-piano (e quindi il parametro del suono dell'intensità); il direttore d'orchestra non si limiterà più solo a tenere le braccia distese ma le allargherà e le chiuderà, indicando così l'intensità del suono: braccia larghe-suono forte, braccia strette-suono piano.

### Variazioni degli strumenti:

- i bambini possono inizialmente suonare una parte del loro corpo, avendo così a disposizione uno strumento a testa; alla parte del corpo si può anche aggiungere la sonorizzazione vocale, in modo tale che ogni bambino provi a scoprire quale suono meglio si addice alla parte del suo corpo suonata
- i bambini possono scegliere un suono dell'ambiente, nello spazio dedicato al laboratorio di musica, e suonarlo seguendo la direzione d'orchestra
- i bambini possono scegliere uno strumento dello strumentario Orff e suonarlo seguendo le indicazioni del direttore d'orchestra

### Variazione nella direzione d'orchestra:

- i bambini che sostituiscono l'educatore nella direzione d'orchestra, devono scegliere una parte del loro corpo per dirigere i compagni invece delle mani; alcuni esempi (bisogna aiutarli a scegliere delle parti adeguate) possono essere bocca aperta-bocca chiusa, occhi aperti-occhi chiusi, braccia alzate-braccia abbassate, gambe a terra-gamba alzata, etc. Il più delle volte sono i bambini stessi a suggerire metodi impensabili.
- si possono usare dei cerchi che vengono posizionati per terra; i bambini vengono divisi in due gruppi, ognuno dei quali suonerà uno strumento specifico. Il direttore d'orchestra salterà all'interno dei cerchi per indicare quale gruppo deve suonare, mentre il silenzio verrà ottenuto stando fuori dai cerchi. Si può aumentare il numero dei gruppi e quindi i cerchi utilizzati.

## DIALOGO SONORO

I bambini hanno a disposizione un tamburo a testa.

Inizialmente viene riproposto il gioco del direttore d'orchestra per aiutarli a familiarizzare con lo strumento (i bambini sono subito tentati a suonare il tamburo con tutte le loro forze senza seguire nessuna indicazione).

Un altro espediente per catturare la loro attenzione, in questo caso (ma utilizzabile in tutte le situazioni) è il gioco del **PESCIOLINO DEL MARE**: l'educatore utilizza un braccio per simulare il mare (quindi in posizione orizzontale) e l'altro per indicare il pesciolino che sguazza nel mare (sotto il braccio disteso). Fino a quando il pesciolino rimane sotto il mare non si sente, ma quando salta fuori fa rumore. I bambini devono seguire i movimenti del pesciolino per suonare. Saranno poi i bambini a prendere il posto dell'educatore.

L'educatore, con il suo tamburo, si posiziona davanti ad un bambino, suona un ritmo sul tamburo (inizialmente devono essere molto facili) ed invita il suo interlocutore a ripeterlo. Per ogni bambino verrà variato il ritmo.

Il gioco viene ripetuto più volte aumentando la difficoltà del ritmo da ripetere, sempre tenendo conto delle difficoltà del bambino che si ha davanti.

Come in tutti i giochi, a questo punto un bambino prenderà il posto dell'educatore e proporrà i suoi ritmi ai compagni.

Quando i bambini hanno imparato ad usare abbastanza bene i tamburi e a seguire le indicazioni ritmiche dell'educatore singolarmente, si può provare a proporre un ritmo a tutto il gruppo.

### Variazione:

- l'educatore suona il ritmo sul tamburo (che viene tenuto sotto un braccio come se fosse un bongo) e nello stesso tempo assume una posizione in base al ritmo suonato; ad esempio, se batte due colpi, allargherà le gambe a tempo, se batte tre colpi allargherà le gambe e si inginocchierà come un principe. I bambini devono ripetere i movimenti, prima senza i loro tamburi, dopo accompagnando loro stessi i propri movimenti con i loro tamburi.

## GIOCO DEI NOMI IN MELODIA

Ogni bambino è invitato:

- ad urlare il proprio nome
- a sussurrare il proprio nome

L'educatore, quindi, dispone i bambini in cerchio e si posiziona all'interno; allunga un braccio davanti a lui e mette la mano perpendicolare rispetto al pavimento.

In questo modo indica un bambino: quando il bambino è indicato dalla mano deve dire il proprio nome. L'educatore ruota poi su se stesso ed indica gli altri bambini, che devono stare ben attenti a pronunciare il proprio nome solo quando la mano è davanti a loro.

Il gioco si può fare nelle due versioni, urlata e sussurrata.

L'educatore varia quindi la velocità rotazione in modo tale che i nomi si accavallino, oppure si fermerà insistentemente su due o tre nomi, oppure si incanterà su un singolo nome: si simula un ritmo. Oltre alla velocità di rotazione, l'educatore può variare anche l'intensità muovendo il braccio verso l'alto e verso il basso.

Un bambino, poi, prende il posto dell'educatore.

A questo punto si invitano i bambini a cantare il proprio nome con la prima melodia che viene loro in mente. Si ripete il gioco simulando questa volta una melodia. Per i bambini, questa variazione è molto difficile, perché tendono ad usare la melodia del compagno che ha appena cantato e alla fine ci sarà un'unica melodia.

## **GIROTONDO CON CAMBIO TIMBRICO**

Si utilizzano due strumenti con un timbro molto differente, ad esempio tamburo-triangolo, nacchere-triangolo, etc.

I bambini formano un cerchio stando mano nella mano e l'educatore si posiziona in un angolo della stanza, in modo tale che i bambini non riescano a vederlo facilmente. Inoltre si invitano i bambini a non guardare l'educatore.

I bambini vengono invitati a fare il girotondo seguendo il ritmo che l'educatore batte sul tamburo; quando sentono il cambio dello strumento devono girare in senso inverso sempre mantenendo il ritmo.

Il gioco prosegue cambiando la velocità del ritmo e cambiando sempre più spesso i due timbri.

## STRUMENTARIO ORFF...E GLI ANIMALI

Gli strumenti Orff sono messi a disposizione dei bambini: scelgono liberamente gli strumenti da provare, li suonano senza dover seguire delle indicazioni (l'educatore interviene solo per far vedere il modo giusto di suonare un determinato strumento), fanno quello che si chiama "rumore".

Si lascia un determinato tempo a loro disposizione, in modo che abbiamo la possibilità di provare un buon numero di strumenti.

A questo punto l'educatore chiede il silenzio e inizia a dire: "SSttt, sento un rumore, mi sembra che in questa stanza ci sia un topolino..." e continua inventando la storia e invitando i bambini a cercare il topolino.

Nel frattempo nasconde (o prima dell'inizio dell'incontro) un campanello e simula di aver trovato il topolino (ognuno può inventare questo momento come meglio crede).

I bambini scoprono così che il suono dei campanelli si può associare a tanti topolini.

Adesso i bambini, in mezzo agli strumenti Orff ( che saranno ormai sparsi su tutto il pavimento) devono andare alla ricerca di altri animali.

In base all'età dei bambini con cui si lavora, ci possono essere dei moti di fantasia spontanea o la necessità di un aiuto da parte dell'adulto.

Quando si è riusciti ad associare alcuni strumenti con i relativi animali, si danno in mano ai bambini e loro devono suonare lo strumento e cercare di riprodurre anche il movimento dell'animale con il corpo.

### Variazione:

- l'educatore prende tutti gli strumenti che si sono associati ai relativi animali, li posiziona in ordine davanti a lui. I bambini si spargono nell'aula. Quando l'educatore suona lo strumento, il bambino deve imitare il movimento dell'animale. In seguito si può aggiungere anche il verso.

## **CORPO, AMBIENTE, STRUMENTI...TUTTO SUONA!**

Si comincia dicendo: “Lo sapete che voi, anche oggi che siete venuti a scuola, vi siete portati dietro uno strumento? Uno strumento che hanno tutti i bambini! Quale?”.

I bambini cercano di rispondere con le cose più impensate.

Alla fine, dopo qualche tentativo, l’educatore svela il segreto: “La voce”.

Si invitato tutti i bambini a far sentire il loro “strumento” gridando (è importante saper gestire questo momento, soprattutto mantenendo l’attenzione dei bambini che dovranno smettere di urlare ad un preciso movimento dell’educatore).

Si possono poi inventare delle improvvisazioni con la voce.

Altro strumento che si porta sempre a scuola è il corpo.

Tutti i bambini devono cercare le parti del corpo che suona, quelle che fanno un suono diverso e come si possono suonare.

A questo punto si scelgono delle parti definite del corpo (ad esempio, cosce, petto, guance) e i bambini devono ripetere quello che fa l’educatore. Si faranno dei ritmi sempre più difficili e gli stessi bambini prenderanno il posto dell’educatore per presentare i loro ritmi sul corpo ai compagni.

Quando si è presa abbastanza dimestichezza con il proprio corpo si associa anche il fonema, rispettivamente: tan, bom, tin.

Si creeranno nuovi ritmi usando anche la voce.

NB: In questi giochi gioca un ruolo fondamentale l’improvvisazione, che aiuta a cogliere le proposte che nascono dai bambini e a tradurle operativamente in nuove variazioni dell’esercizio.

Dopo aver usato il corpo e la voce si consegna ad ogni bambino una battente di legno.

Devono cercare tutti i suoni presenti nell’ambiente. Anche in questa occasione si creeranno dei ritmi con timbri differenti.

Alla fine, strumento molto ambito da tutti i bambini, si fa provare loro la tastiera, senza indicazioni specifiche, ma invitandoli ad usare lo strumento così come hanno usato il corpo, la voce e l’ambiente, con l’attenzione di suonare però solo i tasti neri.

Ognuno suonerà la sua melodia: il più delle volte sono melodie brevi perciò è possibile ricantarle insieme a tutti i compagni; ogni bimbo ha quindi insegnato “la sua musica” a tutto il gruppo.

## GRU-GATTO-TOPO

Sono i primi animali che vengono presentati ai bambini, disegnati e colorati su fogli abbastanza grandi che devono essere appesi nel laboratorio musicale.

Questi tre animali corrispondono alla notazione musicale di  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{16}$  ma non verrà detto ai bambini. Si introdurranno invece a questi concetti invitandoli a muoversi seguendo il ritmo dei nomi di questi tre animali.

In seguito si usano i tamburi per battere il ritmo dei nomi Gru-gatto-topo, facendo attenzione alle pause e alle doppie.

A questo punto si possono inventare diverse attività:

- un bambino batte uno degli animali sul tamburo e gli altri devono indovinare
- un bambino batte il ritmo degli animali sul tamburo e gli altri devono muoversi nella classe rispettando tale ritmo
- un bambino batte il ritmo e gli altri devono correre a toccare il disegno giusto (si introduce anche una sorta di competitività)
- un bambino batte il ritmo e gli altri devono fare il verso dell'animale giusto



## **GIOCO PER LO SVILUPPO DEL LINGUAGGIO: PROPEDEUTICO ALLA LETTO-SCRITTURA**

Sono stati appesi per tutto il laboratorio musicale immagini di animali, semplici da riconoscere (fogli formato A4 stampati a colori).

I bambini, inizialmente sono invitati a riconoscere gli animali dicendo il loro nome, ad esprimere la loro preferenza, ad imitarne il verso.

A questo punto vengono distribuiti i tamburi, uno a testa, e i bambini suoneranno, dopo aver visto suonare l'educatore, tutti gli animali appesi ai muri; non deve essere spiegato inizialmente i giochi di pause e accelerazioni dovute alle doppie e alle sillabe presenti nelle parole, ma tutto deve essere basato sull'imitazione. Contemporaneamente al battito, i bambini devono anche pronunciare il nome dell'animale.

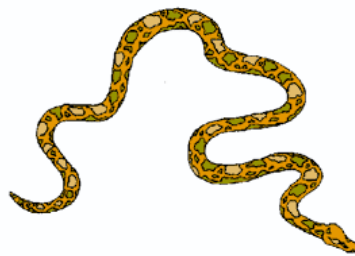
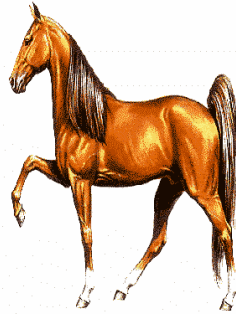
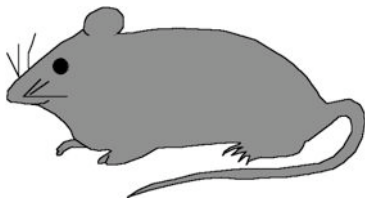
Il gioco si svilupperà nell'arco degli incontri, fino ad arrivare alla possibilità dell'educatore di indicare soltanto l'animale senza suonarlo sul tamburo: il bambino non avrà più qualcuno da imitare ma dovrà recuperare da solo le nozioni acquisite.

Il bambino, senza accorgersene, comincia a capire che le lettere doppie nelle parole si sentono anche nella pronuncia e richiedono un battito diverso.

Questo gioco dovrebbe proseguire con la presentazione delle cellule verbo ritmiche ma vista l'età dei partecipanti ho preferito fermarmi all'aspetto puramente ludico dell'attività.

*Vedi Clipart Allegate*

**ALCUNI ESEMPI DI CLIPART  
DA POTER UTILIZZARE PER IL GIOCO CON GLI ANIMALI**

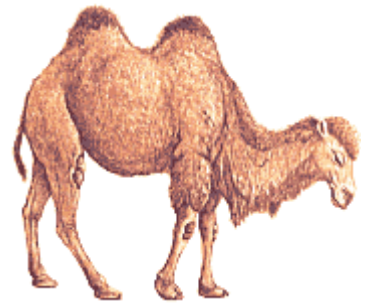
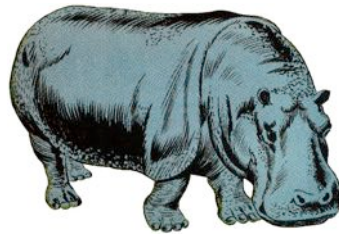
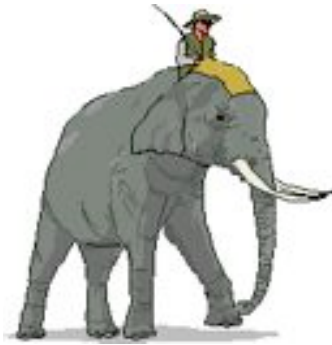
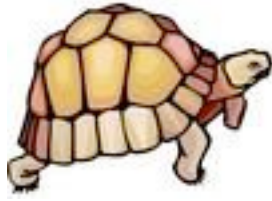




*nvtech*



*nvtech*



## CAMPANE TUBOLARI

Le campane tubolari sono strumento molto utile per le attività svolte in questo laboratorio, soprattutto perché sono accattivanti un quanto poco conosciute dai bambini. Sono costruite usando la scala pentatonica, usata dalla maggior parte dei bambini nelle loro intonazioni e permettono numerosi giochi di simmetria e di creatività espressiva, senza doversi preoccupare della conoscenza delle note e del loro accostamento: infatti, le note La-do-re-mi-sol stanno bene insieme in qualunque ordine vengano suonate.

Con le campane tubolari è stato possibile introdurre il concetto di fonomimica: le cinque campane sono associate alle cinque vocali e ogni vocale, a sua volta, è associata ad un movimento delle mani che richiama la forma della lettera nella scrittura.

Per i bambini diventa così un gioco poter associare la campana alla vocale giusta e nello stesso tempo cominciare a vederne la forma grafica attraverso le loro mani.

Nell'arco di tutto il laboratorio musicale i bambini hanno sviluppato molto questa capacità attraverso giochi specifici:

- si suona una campana e loro devono dire la vocale corrispondente, cercando di cantarla sulla nota suonata
- si suona una campana e i bambini devono fare la fonomimica corrispondente
- si suona una campana e loro devono scrivere su un foglio appeso al muro (meglio un cartellone di grosse dimensioni, in modo che non si debbano preoccupare della grandezza della loro scrittura) la vocale corrispondente

Il gioco diventa sempre più interessante quando si suonano più campane.

A conclusione di questi giochi, si arriva al riconoscimento del proprio nome: tutti i nomi dei bambini sono stati appesi nel laboratorio evidenziando le vocali. L'educatore suona sulle campane il nome del bambino che deve riconoscerlo tra quelli appesi al muro

Con le campane tubolari è possibile anche presentare giochi di simmetria:

- il bambino è invitato a suonare la stessa campana che ha suonato l'educatore; in seguito il numero delle campane aumenta e cambia anche l'ordine di successione. Questo è un gioco molto interessante per sviluppare l'attenzione la memoria del bambino: si può arrivare fino a circa cinque campane suonate

- l'educatore suona un certo numero di campane e il bambino deve ripetere lo stesso ordine però partendo dal fondo della classe. Nel tragitto per arrivare alle campane è necessaria maggior attenzione per ricordarsi l'ordine suonato
- il bambino è bendato e con le spalle alle campane: deve suonare la campana suonata dall'educatore (per bambini di questa età è possibile suonare solo una campana)
- cinque bambini sono posizionati ad una certa distanza davanti alle campane, le quali saranno associate ad ogni bambino; l'educatore suona e il bambino corrispondente alla campana suonata deve correre a fermarla

Con le campane si può sviluppare anche la capacità di raccontare una favola.

Ogni personaggio è associato ad una campana che deve essere suonata ogni volta che entra in scena.



## LA FAMIGLIA DEI TOPI



“In una soffitta – questa è la soffitta (indica il sostegno in legno delle campane) – vive felice una famiglia di topi. Questo (indica e suona la campana più corta) è il topino *bimbo*. Chi c’è vicino al bimbo? La sua mamma (indica e suona la seconda campana per ordine di grandezza) che si chiama mamma *toletta*. Chi sta sempre vicino alla mamma? Il papà che si chiama papà *topo*. Poi ci sono anche *nonna topina* e *nonno topone*”.

Mamma toletta sta preparando un pranzo speciale: delle appetitose ranocchie fritte che il papà ha catturato con grande abilità; mentre prepara il pranzo, la mamma regala una ranocchietta viva al topino bimbo per farlo giocare. Ad un tratto suona il telefono (si fa vibrare il battente all’interno della campana): è la nonna che chiede notizie (si parla all’interno del tubo). La mamma la informa che sta preparando un pranzetto eccezionale e la invita col nonno a prendervi parte. I nonni accettano con grande entusiasmo. Ora si sente bussare alla porta (si batte sul tavolo con il battente): è il papà che torna dal lavoro. Il bimbo corre incontro al papà e gli dà un bacino (si battono tra di loro le campane del papà e del topino). Poi arrivano i nonni, bussano alla porta e il topino gli corre incontro e dà loro due bacini”.

## **COS'E' IL SILENZIO**

I Bambini scoprono la differenza tra silenzio e il rumore attraverso giochi motori e d'attenzione.

Il silenzio è un grosso foglio bianco appeso alla parete: tutte le volte che si sente un rumore l'educatore sporca il silenzio con un pennarello (ai bambini non viene spiegato niente, l'educatore inizia all'improvviso a sporcare il silenzio perché i bambini parlano; saranno a capire che le azioni dell'educatore sono dipendenti dalle loro voci).

I bambini sono quindi invitati a scoprire se nella scuola c'è qualcuno che sporca il silenzio: a turno cercheranno fonti sonore che riporteranno con il pennarello sul cartellone.

Questo gioco può essere utilizzato anche a livello motorio: quando i bambini devono spostare le sedie e i tavoli per formare lo spazio d'attività, saranno divisi a squadre e si conteranno le volte in cui viene sporcato il silenzio.

## INTERVISTA AI BAMBINI

### *CHE COS'E' IL SILENZIO?*

Quando si sta a tavola e devi stare zitto

Vuol dire che uno sta zitto

Quando si può fare il gioco del silenzio

Quando uno dorme

Quando uno non ha la lingua e non ha i denti e non può più parlare

Quando si gioca e non si fa rumore

Quando si sta a scuola in silenzio

Quando si guarda l'orologio e le lancette si muovono e non fanno rumore

Quando si sta zitti

Quando si fa la merenda in silenzio

Il sole non fa rumore però fa luce

La luna di notte...c'è silenzio

### *CHE COS'È IL RUMORE?*

Se c'è troppo rumore viene male orecchie

Quando uno urla

La voce crea rumore

Se uno grida viene male alla gola

Quando si suonano le campane c'è rumore

Quando una cosa cade

Quando uno suona il tamburo

Anche la bandiera che si muove fa rumore

Il tuono fa rumore

Quando si batte contro il muro

## **CONCETTO LEGGERO-PESANTE**

Si utilizzano i tamburi, sempre uno a testa.

L'educatore prende una pallina ed invita i bambini a battere un colpo sul proprio tamburo quando la pallina tocca il soffitto.

Questo gioco richiede un'ottima coordinazione e molta attenzione.

Si varia quindi la consegna, introducendo un colpo per quando tocca il pavimento e una successione di colpi per il rimbalzo.

Dopo la pallina, l'educatore deve usare un palloncino riproponendo la prima consegna. Quasi sempre, i bambini suonano anche se il palloncino non raggiunge il soffitto e questo è uno dei momenti più divertenti dell'incontro. Si ripetono le stesse consegne fatte con la pallina.

Infine si usa un pezzetto di carta e i bambini saranno attentissimi per riuscire a battere il proprio tamburo quando la carta tocca terra, in quanto il tempo d'attesa sarà notevolmente aumentato.

I bambini devono prendere il posto dell'educatore, scegliendo uno dei tre materiali da usare.

Solo a questo punto viene introdotto il concetto Pesante-Leggero, cercando di farlo emergere dai bambini stessi

## **TAMBURO: CONCETTO GRANDE/PICCOLO**

Per introdurre il concetto Grande/Piccolo si usano due tamburi di diverse dimensioni.

I bambini sono invitati a suonare liberamente i due tamburi.

In seguito dovranno imitare la sequenza suonata dall'educatore che alternerà tamburo grande e tamburo piccolo; si può passare da sequenze molto semplici a sequenze più complesse in base alle capacità del bambino che sta eseguendo l'esercizio.

Dopo aver acquisito una certa dimestichezza con questo tipo di gioco, l'educatore fa appoggiare sulla lavagna entrambi i tamburi e ne disegnerà i contorni, in questo modo si introduce anche un piccolo codice simbolico per indicare Grande/piccolo.

L'educatore suona adesso i tamburi disegnati sulla lavagna e i bambini dovranno ripetere le sequenze sui loro tamburi.

## PISTA DEGLI STRUMENTI

Nel laboratorio viene appeso un grosso cartello con disegnata una pista di strumenti musicali.

Si costruisce quindi la pista anche con gli strumenti veri e i bambini devono cercare di suonare gli strumenti giusti dopo averli ascoltati con gli occhi bendati.

Si arriva a suonare fino a tre strumenti, possibilmente con un timbro abbastanza differente.



## SCHEMA CORPOREO

Utilizzando gli strumenti musicali, il bambino è invitato a costruire il suo “omino musicale”.

Deve essere lasciato libero di posizionare gli strumenti che preferisce, senza intervenire per consigliare uno strumento eventualmente più adatto.

Si può invece aiutare toccando prima le parti del proprio corpo, per poi riprodurlo a terra.

Una volta costruito l’omino musicale si suonano le diverse parti, si correggono insieme gli errori, riposizionando gli strumenti.

Per i bambini portatori di handicap è importante riuscire a fotografare gli “omini” ottenuti per poter verificare nel tempo i miglioramenti nell’acquisizione dello schema corporeo.

Il gioco può proseguire, invitando due bambini a toccarsi rispettivamente le parti del corpo suonate dall’educatore: il gioco diventa molto divertente quando si complicano le posizioni da mantenere per l’equilibrio.

# SONORIZZAZIONI

## IL TEMPORALE

E' un gioco che serve per sonorizzare il temporale (si possono sonorizzare moltissimi ambienti differenti).

Si dividono i bambini in gruppo (in base al numero di bambini presenti) e ad ogni gruppo si associa un momento specifico del temporale.

Un gruppo utilizza delle noci:

battute tra di loro: pioggia

battute sul pavimento: pioggia che cade sulla strada

battute sulla panca: pioggia che cade sui tetti

etc...

Un gruppo usa i tamburi:

colpo secco: tuono

Un gruppo utilizza i piatti:

colpo singolo: fulmini

Un gruppo utilizza i bastoni della pioggia:

accompagnano tutto il temporale e in base al loro suono la pioggia (le noci quindi) aumenterà o diminuirà come intensità.

I fulmini e i tuoni, invece, seguono le indicazioni dell'educatore.

### Variazione:

- il temporale si può sonorizzare anche senza l'utilizzo degli strumenti, ma con la voce e con il corpo; le dita simulano la pioggia, i tuoni sono bambini accovacciati che si alzano di scatto dicendo BUM, i fulmini sono bambini che sono in posizione eretta che si accovacciano dicendo CRASH (o qualsiasi altro sonema)

# SONORIZZAZIONI

## L'OFFICINA



Si racconta ai bambini una storia dove il protagonista è il signore con la macchina rotta che cerca disperatamente un'officina per poter fare aggiustare la macchina (la fantasia dell'educatore si può sbizzarrire).

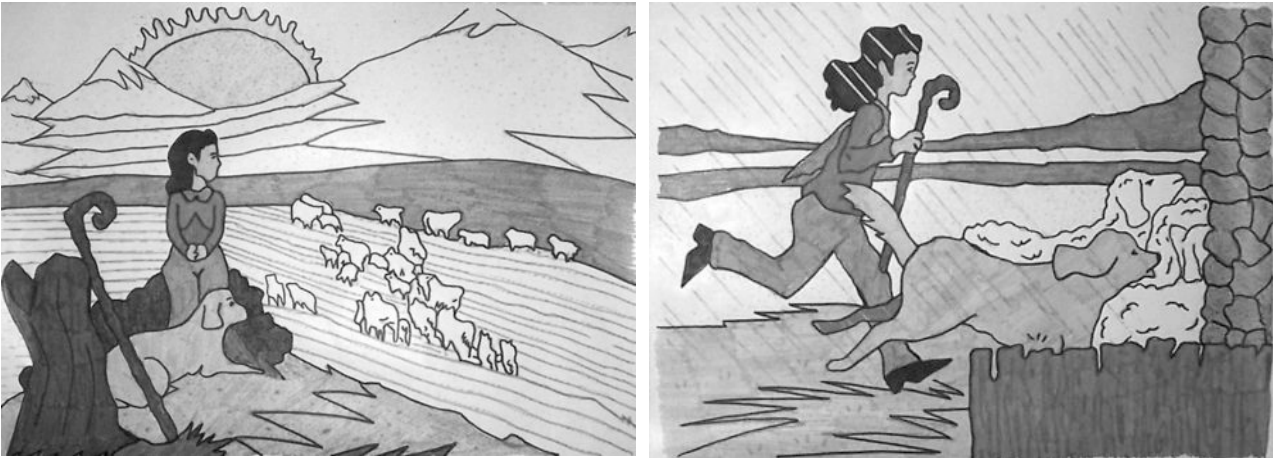
I bambini hanno uno strumento a testa con il quale devono simulare un attrezzo di lavoro dell'officina. Ma la sonorizzazione riguarda l'intera giornata di lavoro.

L'aula deve essere completamente al buio perché i meccanici stanno dormendo nel loro letto di casa (i bambini sono tutti sdraiati a dormire. Poi si accende la luce, è sorte il sole: i bambini si svegliano, si vestono, si lavano, fanno colazione, si mettono il cappotto e si avviano al lavoro (tutto viene simulato). Quando arrivano all'officina tolgono il cappotto e aspettano la sirena per iniziare a lavorare (cade un piatto per terra). A questo punto i bambini si lasciano andare alla loro più libera espressività con lo strumento che hanno in mano. Quando l'educatore lascia cadere ancora il piatto vuol dire che è l'ora di pranzo e i bambini cominciano a mangiare; si può chiedere ad ognuno che cosa ha portato da mangiare. Cade ancora il piatto e si ricomincia a lavorare fino alla prossima sirena che indica che il lavoro è finito. Posano gli strumenti per terra, si rimettono il cappotto e si avviano verso casa. Si spegne la luce e si rimettono tutti a dormire.

La storia può essere ripetuta anche due volte (può raccontarla uno dei bambini) e la terza volta il narratore rimane muto facendo solo le azioni che scandiscono la sonorizzazione (luce, piatti, luce).

# SONORIZZAZIONI

## LA PASTORELLA



“C’era una volta un gregge di pecore (*verso delle pecorelle*) che una brava pastorella accudiva con amore. La sera le rinchiodava **dentro** l’ovile (*cerchi*) per proteggerle dal freddo e dai lupi e dava loro da bere. **Fuori** si sentivano i grilli (*guiro*).

Ogni mattina ecco che un suono lontano di campane (*triangolo*) avverte che è giorno.

La pastorella apre la porta dell’ovile affinché le pecore possano uscire **fuori** e pascolare belando sul prato.

Il sole (*piatto*) con i suoi raggi riscalda la terra; le pecore escono **fuori** dall’ovile e il cane pastore fa la guardia affinché non si allontanino (*verso del cane*).

Ma a un tratto il sole scompare fra le nuvole; si avvicina un temporale (*il tuono: tamburi*); la pastorella accompagna le pecore **dentro** l’ovile; si sente la pioggia (*con le dita e i bastoni della pioggia*) e il rumore del vento (*sibili e ululati*).

Cessano i tuoni, la pioggia diminuisce e torna il sole (*piatto*); le pecore tornano **fuori** sul prato e si rimettono a belare.

Di nuovo incomincia a piovere....”

Ogni bambini può avere uno o più ruoli, ma solo uno strumento da suonare (per esempio, il bambino che fa il sole con il piatto può anche fare la pecorella). Durante la storia ogni personaggio deve fare la sua parte; anche in questo caso la storia può essere ripetuta da un bambino.

## DANZARE E CANTARE

La danza è una parte importante del laboratorio musicale perché aiuta il bambino nel movimento, nella coordinazione e nella sincronia con i compagni.

Vengono proposte delle danze popolari adattabili all'età dei bambini.

In particolar modo è stata scelta “la danza dell’uccellino” per la festa di Natale, una danza che può fare tutto il gruppo classe: presenta dei movimenti ripetitivi ben scanditi dal ritmo della musica e quindi facilmente memorizzabili.

Per la festa dei remigini è stata scelta una danza più complessa, visto anche il miglioramento dei bambini dopo un anno di attività nel laboratorio musicale. La danza s’intitola “Good old Day” ed è una tipica danza americana. Si basa molto sulla sincronia dei movimenti con i compagni dando luogo ad una coreografia simpatica ma nello stesso tempo impegnativa.

Durante gli incontri sono state proposte anche altre danze ma senza una coreografia specifica: i bambini stessi sono stati invitati a turno a proporre un loro movimento ripetuto dai compagni; le varie coreografie sono quindi nate partendo dalla libera espressione dei bambini.

Un altro elemento essenziale del laboratorio sono state le canzoni proposte ai bambini (anche queste sono state utilizzate per le feste durante l’anno): hanno imparato le parole, la melodia ma soprattutto ad accompagnarle con gli strumenti musicali, impegnandosi a rispettare il ritmo della canzone e le indicazioni del direttore d’orchestra.

*Per le canzoni proposte vedere pagine successive.*

## **COSTRUZIONE STRUMENTI MUSICALI**

Dopo aver utilizzati gli strumenti Orff durante i vari incontri, si è pensato di utilizzare una parte del tempo delle attività di classe per costruire alcuni strumenti musicali (utilizzabili per la festa di fine anno).

Si è scelto di costruire i tamburi e i bastoni della pioggia.

Per i primi è stato necessario l'aiuto dell'adulto per posizionare la pelle sulle latte (operazione impossibile da far svolgere ai bambini); una volta pronti i tamburi, ogni bambino ha verniciato il suo con idropittura e l'ha decorato a suo piacimento. In questo modo ogni tamburo è personalizzato.

I bastoni della pioggia sono stati costruiti utilizzando i rotoli di scottex: i bambini (sempre con la supervisione dell'adulto) hanno posizionato i chiodi all'interno del rotolo, hanno aggiunto le granaglie, l'hanno ricoperto con la carta del colore scelto da loro e l'hanno decorato sempre con carta adesiva ritagliandosi le forme che volevano.

## CONCLUSIONI

*“[...] Sotto l'azzurro fitto  
del cielo qualche uccello  
di mare se ne va;  
né sosta mai:  
perché tutte le immagini  
portano scritto:  
"più in là"!”*

*Eugenio Montale*

*L'entusiasmo per un laboratorio musicale di questo tipo nasce da questa scoperta: tutto è “più in là”, tutto nasce dall'esperienza con i bambini, tutto ciò che è scritto può essere cambiato per una parola inaspettata, per un suggerimento emerso dai gesti, per una loro preferenza. C'è una traccia... ma sono la creatività e la passione dei bambini e dell'educatrice che definiscono la strada!*

*Elena Piantoni*

**Indirizzo mail: [elenapiantoni@hotmail.com](mailto:elenapiantoni@hotmail.com)**