

# Animazione espressivo-creativa teatro e musica



**AREA TEATRO E MUSICA**



**anspi**

## **L'animazione espressivo-creativa: teatro e musica**

Progettazione e coordinamento: Mauro Bignami

Disegni: Enrico Galletti

**Introduzione:** Doriana Marin e Rosa Angela Silletti

**Il Manuale di Musica è a cura di:** Doriana Marin

**Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo:** Sara Romani

**Giochi e attività di espressione musico-emozionale:** Gloria Manca e Don Piero Nestola

**Giochi e attività di propedeutica musicale - Grande Gioco:** Simone Biagioli

**Caccia al Tesoro:** Tommaso Belli

**Il Manuale del Teatro è a cura di:** Francesca Bianchi

**L'importanza educativa del teatro con gli adolescenti:** Rosa Angela Silletti

Stampa: Tipografia Negri - Bologna

A cura di ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia

[www.anspi.it](http://www.anspi.it)

# Introduzione

*“Alla larga dalla saggezza che non piange,  
dalla filosofia che non ride,  
dalla grandezza che non si inchina davanti ai bambini.”  
(K. Gibran)*

## L'arte nella vita quotidiana

L'arte ha significato nella vita quotidiana? E in oratorio? Ad una prima riflessione, “arte” è una parola che non sempre sentiamo vicina alla quotidianità; sembra più un termine che, insieme alle azioni da essa richiamate, riguarda altri, gli “addetti a lavori”, lontani dal nostro ambiente.

Ma davvero l'arte ci è così estranea? Quanti sono i ragazzi che si avvicinano ad uno strumento musicale e provano a suonare con altri? Pensiamo solo a quanti gruppi pop, rock di giovani suonano, cantano e insieme si formano e si ridispongono in un divenire continuo; o a quanti si dedicano al ballo, al canto, a quanti, magari di nascosto, scrivono poesie e racconti, quanti disegnano o dipingono, quanti recitano,...

Ebbene, quante delle azioni che abbiamo citato avvengono in Oratorio? Forse quasi tutte. In modo estemporaneo o istintivo, ma ciononostante reale. Ciò significa, quindi, che non siamo così lontani da un uso quotidiano di elementi che appartengono al mondo dell'arte.

Potremmo forse dire che l'arte si esprime attraverso il talento (capacità di fare alcune cose), la passione (amore per una cosa in particolare) e la creatività, che possiamo definire come “capacità di formare combinazioni” (Mednik) o “processo che dà un prodotto nuovo” (Taylor)... un prodotto nuovo, possiamo aggiungere, attraverso il quale si comunica l'altrimenti incomunicabile nella stessa misura e con la stessa intensità, con lo stesso desiderio di rivelazione e nascondimento. Ma quando, anche in Oratorio, possiamo parlare di arte e non di semplici ripetizioni o imitazioni?

Questo è il punto nodale, il passaggio nel quale l'uso consapevole di particolari tecniche lascia spazio all'invenzione e all'elaborazione personale. Questo passaggio è ciò che rende l'esperienza musicale, teatrale, letteraria, pittorica, ... del tutto propria, assimilata e gestibile in prima persona e ne rende possibile la trasmissione anche ad altri, creando esperienza e comunicazione profonda tra le persone, spesso con linguaggi diversi dalla parola.

Saranno, infatti, il grado di talento, la passione e la creatività che porteranno la conoscenza a divenire fatto artistico.

A noi educatori, non interessa sapere quanto talento possiede un ragazzo per fare esperienza artistica, è importante che questa possibilità si apra in modo semplice, ma non banale, nell'ambito delle attività d'oratorio. Ma perché?

## Musica, teatro ed educazione integrale

La musica e il teatro sono strumenti preziosi in Oratorio perché mettono in gioco la totalità dell'individuo, coinvolgendo, sollecitando, potenziando tutte le abilità, "i talenti" di ciascun ragazzo. In altre parole, sono linguaggi che, se ben utilizzati, ci sostengono nell'attuazione di quell'educazione integrale che l'oratorio Anspi sceglie da un punto di vista metodologico come "attenzione a tutto l'uomo" (cfr. Manuale Anspi "Proposta formativa unitaria").

La musica e il teatro potenziano la **dimensione corporea**

**Cos'è:** la dimensione corporea è la prima realtà umana che appare; essa avvolge tutto l'essere, lo rende visibile, palpabile, riconoscibile come maschio e femmina; è la prima possibilità di auto identità e di definizione di sé stessi che i ragazzi hanno; il primo modo in cui possono presentarsi agli altri. Ciò che, inoltre, ci rende essere limitati. Di fatto è necessario sempre più educare i bambini e i ragazzi ad avere una conoscenza realistica del proprio corpo, delle abilità e qualità che lo contraddistinguono, imparando a rispettarlo ossia né ad adorarlo, né a disprezzarlo. Solo partendo da ciò si potranno, poi, promuovere e sviluppare le rispettive abilità.

**Come:** la musica attraverso esercizi di ritmo con il corpo (cap.2) e di respirazione, attraverso la danza e i banchi tipici dell'Oratorio e il teatro attraverso esercizi di rilassamento, di equilibrio, di movimento, di localizzazione spaziale e di mimica, permettono questa riappropriazione della percezione corporea.

La musica e il teatro potenziano la **dimensione verbale**

**Cos'è:** la dimensione verbale permette di passare dalla definizione di sé stessi a un tentativo di relazione con l'altro. È ciò che, di fatto, distingue l'uomo da qualsiasi altro genere vivente, permettendo a ciascuno di esprimere concetti, espressioni più elaborate e, quindi, rendendo ciascuno realmente unico. Per i bambini e i ragazzi che

frequentano i nostri Oratori è molto importante saper intuire le potenzialità della vocalità come mezzo espressivo e saperne fare buon uso, per una migliore “comunicazione emotiva”. A questo si aggiunge la necessità di fare proprie le dinamiche del “buon parlare”, evitando così cadenze accentuate e difetti linguistici che, talvolta, possono essere all’origine di malesseri e dinamiche relazionali complesse.

**Come:** la musica e il teatro, attraverso esercizi di intonazione, nel canto come nella recitazione, diventano preziosi sostegni per sviluppare capacità comunicative e, quindi, relazionali autentiche.

La musica e il teatro potenziano la **dimensione psichica, affettiva, spirituale**

**Cos’è:** è una dimensione personale data dall’insieme dei meccanismi consci e inconsci che sono utilizzati dalla persona per agire, pensare, amare. Essa porta a galla i bisogni superiori e profondi di ogni bambino e ragazzo. Se ben costruita, dà un senso sostanzialmente e stabilmente positivo alla propria identità. È molto importante, infatti, per ognuno equilibrare, dopo averli riconosciuti, i propri bisogni e le proprie potenzialità, ciò che è accessibile e ciò che invece è irraggiungibile. Inoltre, attraverso la “finzione” della canzone o del personaggio è possibile astrarre verso riflessioni più profonde che riguardano l’intera esistenza.

**Come:** attraverso l’interpretazione di un testo, in musica come in teatro, attraverso l’analisi e l’immedesimazione con i personaggi, si rende possibile un approfondimento del proprio “IO” altrimenti difficile.

Per concludere, vivere la **dimensione educativa del gruppo** attraverso la musica e il teatro è certamente un’altra delle sfide importanti che l’Oratorio si pone. Di fatto un coro, una band, un orchestra, una compagnia teatrale, sono una chiara metafora del **gruppo**, giacché:

- si realizzano con la piena e libera partecipazione di tutti i componenti;
- sono composti da persone tutte in relazione tra loro;
- si strutturano in tanti ruoli diversi tra loro, ma complementari;
- le motivazioni che tengono insieme i componenti non sono private bensì al centro è il bene di tutti;
- consentono a ciascuno di fare esperienza di protagonismo e di responsabilità.

In un clima di questo genere nascono relazioni di qualità perché sull’attenzione verso gli altri, sull’attenzione alla loro presenza, al loro operato, sulla cooperazione e la solidarietà; relazioni basate sulla fiducia e la dignità delle persone attraverso la dignità dei ruoli.

I capitoli che seguono riprenderanno e approfondiranno gli aspetti educativi dell’arte, tanto in ambito musicale che teatrale, volendo essere uno strumento concreto per tradurre le riflessioni appena condivise anche in giochi ed esercizi.





**Musica**



## La musica e le emozioni: espressività tra creatività e ragione

La musica è un linguaggio attraverso il quale possiamo esprimere le cose che sentiamo e percepiamo. A volte, ciò che ci circonda provoca in noi reazioni che passano inosservate, altre volte, però, proviamo emozioni più profonde e, quando la reazione è davvero forte, può generare il desiderio di esprimere in qualche modo le nostre sensazioni o ciò che ha colpito la nostra immaginazione. Ci sono molti modi per esprimersi, le parole possono essere il modo più naturale, ma non sempre le sentiamo sufficienti: a tutti sarà infatti capitato di dire "le parole non mi sono bastate".

Trattandosi di un linguaggio artistico, come tutti quelli ad esso simili (quello pittorico, letterario, coreografico, poetico ...), la musica consente di andare oltre una comunicazione didascalica, suscitando emozioni e presentando suggestioni che mettono in moto tutte le risorse della persona, ovvero la ragione, l'istinto e quel grande campo delle emozioni che sono fondamento della comunicazione più profonda tra le persone.

Proprio per queste caratteristiche, la musica risulta essere un formidabile strumento educativo, incidendo almeno su tre livelli:

- educa alla ragione e al governo dell'istinto, che in ogni forma d'arte viene filtrato razionalmente affinché raggiunga il risultato desiderato e non un risultato qualsiasi affidato al caso;
- educa alla relazione con sé nell'atto creativo e alla relazione con gli altri, nel momento in cui propone quell'ascoltare e suonare insieme che implicano non solo un profondo rispetto e una grande attenzione all'altro, ma un atteggiamento di collaborazione attiva e di educazione reciproca;
- educa al controllo delle emozioni affinché esse, attraverso l'espressione e la creatività che nascono dal lato più profondo del nostro essere, emergendo, creino comunicazione condivisa in modo percepibile e interpretabile dagli uni e dagli altri.
- guida alla creatività che traduce l'intuizione in una costruzione, in cui la ragione deve compiere una parte fondamentale: pur partendo da uno spunto personalissimo ed irripetibile, proprio la ragione fa sì che l'esito sia leggibile a tutti, in quanto fondato su parametri condivisi.

Nel caso di un'attività musicale d'Oratorio, il nostro interesse non è per una conoscenza intesa come *accumulo di nozioni (il 'bagaglio' culturale), ma come attrezzatura mentale (le tecniche, i linguaggi) che permette di dare forma e senso alle nostre conoscenze e alle nostre emozioni, di organizzarle e di comprenderle a fondo*<sup>1</sup>.

## La creatività

I materiali della musica sono i suoni, i silenzi, il pensiero e i movimenti che diventano linguaggio con il quale possiamo raccontare, immaginare, comunicare, esprimere ciò che siamo e sentiamo. In altre parole il fare musica diventa un mezzo che ci aiuta a conoscere e riconoscere emozioni e reazioni, attraverso l'ascolto di noi stessi e degli altri.

Se due o più persone ascoltano uno stesso brano di musica ognuna di esse troverà significati comuni, ma anche diversi e personali; questo dipende dalla cultura, dall'ambiente, dalle chiavi di accesso al linguaggio, dalla sensibilità personale, dagli elementi che si riconoscono (un suono collegato ad un avvenimento, un'emozione legata ad un fatto personale ecc...). La funzione linguistica è strettamente legata a quella culturale: la musica dà senso e riceve senso dalla propria cultura di appartenenza, così come può generare altri sensi nel momento in cui passa in eredità da un contesto funzionale ad un altro (basti pensare, banalmente, all'uso -o abuso- della musica classica nella pubblicità).

Fino a qualche tempo fa era diffusa l'idea che creativa fosse soprattutto la persona che si afferma in ambito artistico o scientifico. Ora, quasi tutti gli studiosi del settore ritengono limitante identificare la creatività con il solo processo produttivo artistico o scientifico; si è invece generalizzata l'idea che tutti posseggono, in qualche grado, la capacità creativa, anche se l'intensità dell'attitudine può essere diversa, in quanto vi può essere chi è più o meno creativo di altri. Quindi tutti siamo in grado di produrre atti creativi, non importa quanto rari o quanto frequenti.

Possiamo perciò parlare di: *"Creatività intesa come produzione di idee che si concretizzano in prodotti nuovi di qualche significato e valore individuale e sociale. È una prerogativa distintiva dell'essere umano che fa sì che l'uomo sia capace di comporre e ricomporre in modo almeno in parte originale, repertorio già disponibile, già esistente"*<sup>2</sup>.

La capacità di pensiero creativo si evidenzia in diversi modi: produce nuovi elementi con variazioni, introduce miglioramenti, produce idee nuove, inconsuete, tali che senza essere stravaganti siano interessanti. Il pensiero creativo è capace di produrre più idee partendo da un determinato stimolo, è flessibile, è in grado, cioè, di cambiare impostazione producendo nuovo materiale ideativo, riesce ad elaborare, ha cioè la capacità di percorrere e organizzare in modo compiuto le idee sorte nell'atto creativo.

1 Giorgio Pagannone, *Le funzioni formative della musica*, in *Musica, ricerca e didattica. Profili culturali e competenza musicale*, a cura di G. Pagannone e A. Nuzzaci, Lecce, Pensa Multimedia, 2008

2 V. Rubini, *La creatività*, ed. Giunti Barbera, pag 19

## Il corpo suona

### Giochi ritmici con voce, bocca, busto, braccia, gambe, piedi,...

Il nostro corpo è una macchina perfetta. E se fosse anche un magnifico strumento musicale?

La **percussione corporea** (clapping music, body percussion) è una proposta basata sull'utilizzo del corpo come strumento musicale. Esplorare i suoni prodotti dal corpo è il punto di partenza di una ricerca che, attraverso un uso creativo di mani, gambe, piedi e voce, ci consente di produrre musica. Battimani, schiocchi, pacche sul petto, risorse vocali e tanti altri suoni, possono produrre ritmi e melodie. Sperimentando i suoni del suo corpo per mezzo di giochi e ritmi, il bambino affina tanto il coordinamento motorio quanto la capacità di creare ed ascoltare.

In una prima fase è importante che i bambini si stendano a terra, rilassati, chiudano gli occhi e ascoltino i suoni/rumori del proprio corpo:

- *battito del cuore*
- *respiro*
- *soffio*
- *tosse*
- *sangue che pulsa*
- *starnuto...*

Successivamente, assieme ai bambini, si possono scoprire i movimenti-suono del corpo. Se ne suggeriscono alcuni:

- con i piedi

*muovere alternativamente taccol/punta*

*muovere tutto il piede*



- con il viso

*percussione della fronte*



*percussione delle guance gonfie con la bocca chiusa*



*percussione della bocca aperta con le labbra in avanti, con il palmo della mano*



*indice dentro la bocca (rumore del tappo)*



*fischio*



- con le mani (che ci offrono la possibilità di ricavare molti timbri diversi)

*batterle una contro l'altra*



*farle battere a coppa*



*fregare o percuotere tenendole chiuse a pugno*



*battere dita contro dita*



*battere dita contro palmo*



*sfregare le dita larghe e tese  
(ricordando il suono del guiro)*



*schioccare le dita*



*percuotere con le mani altre parti del corpo:  
cosce, braccia, petto, pancia*



Le modalità con cui si possono organizzare questi suoni sono molteplici, la principale è quella del ritmo; per avvicinare con facilità al concetto di ritmo usiamo il ritmo della parola attraverso un gioco.

## Attività ritmica: le parole suonano

### Ritmo binario

In questo gioco sfruttiamo l'accento tonico della parola: il ritmo è in 2/4 e ogni parola proposta dev'essere di due sillabe con l'accento sulla prima (es. Gi no, Mà ra, Lì no, Giòr gia, ...).

Per aiutare i bambini è necessario che procediate a piccoli passi:

1. Innanzitutto dividete i bambini in tre gruppi (gruppo A, gruppo B, gruppo C) Con i bambini pronunciate, quindi, due - tre volte i nomi scelti con ritmo regolare e preciso.
2. È importante che la voce riproduca chiaramente l'accento della prima sillaba; dite il nome anche con le mani scandendo bene la divisione in sillabe (un battito ogni sillaba) ed evidenziando l'accento che si trova sulla prima sillaba del nome, anche con il suono delle mani.
3. A questo punto abbinare alle due sillabe, due movimenti: es. sulla prima battete le mani, sulla seconda battete le mani sulle cosce; eseguite anche questo due - tre volte, finché parole e movimenti non siano perfettamente sincronizzati.
4. Al gruppo B chiederete di introdurre la pausa, o silenzio, sulla seconda sillaba di ogni parola che, quindi, deve essere solo pensata, mentre al battito verrà sostituito un silenzioso allargamento delle braccia (es. con la parola Gino: Gl', sillaba pronunciata e ritmata – ZITTI, silenzio e braccia allargate)
5. Al gruppo C chiederete di fare lo stesso procedimento per la prima sillaba (es. sempre con la parola Gino: Gl', silenzio e braccia allargate – ZITTI, sillaba pronunciata e ritmata)

Quanto descritto si comprende più chiaramente nello schema che segue, dove il segno **I** indica il battito di mani e la pronuncia della sillaba, mentre la **Z** sta per la pausa:

|          |       |       |       |          |
|----------|-------|-------|-------|----------|
| Gruppo A | Gi no | Mà ra | Lì no | Giòr gia |
|          |       |       |       |          |
| Gruppo B | Gi Z  | Mà Z  | Lì Z  | Giòr Z   |
|          |       |       |       |          |
| Gruppo C | Z no  | Z ra  | Z no  | Z gia    |
|          |       |       |       |          |

Chiarita bene l'esecuzione di ogni singolo gruppo, articolate il gioco inserendo nuovi movimenti-suono, velocizzate e sovrapponetevi i 3 gruppi. Nella fase d'insieme è bene che ogni gruppo abbia un movimento/suono diverso dagli altri.

### Ritmo ternario

Procedete con le stesse modalità di lavoro del ritmo binario.

Gruppo A    Bàr ba ra Già co mo Stè fa no  
                  | | | | | | | |

Gruppo B    Bàr Z ra Già Z mo Stè Z no  
                  | | | | | | |

Gruppo C    Bàr ba Z Già co Z Stè fa Z  
                  | | | | | | |

Gruppo D    Z ba ra Z co mo Z fa no  
                  | | | | | |

Quando questa fase sarà ben assimilata dai bambini e la gestione di ritmo e movimenti sarà diventata naturale, si può provare con la proposta successiva che è un po' più impegnativa.

### Spostamento di accenti

Il seguente esercizio riprende le modalità sopra descritte, solo che ogni gruppo lavorerà su parole con accenti tonici posti su sillabe diverse.

Gruppo A    co li brì scim pan zè ma ra bù ca ri bù  
                  | | | | | | | | | |

Gruppo B    sta zìò ne bot tì glia ca sèr ma Z Z Z  
                  | | | | | | | |

Gruppo C    cà vo lo Z Z Z tà vo lo Z Z Z cà vo lo  
                  | | | | | | | | | |

Quando i bambini saranno sicuri negli accenti e nei movimenti, provate a far loro togliere la parola, lasciando, quindi, solo la ritmica. Ricordate sempre ai bambini di pensare alla parola che devono dire con il movimento.

Per rendere più interessante il lavoro, sovrapponetevi gradualmente i gruppi: prima A+B, poi A+B+C, poi A+B+C+D. Se i bambini manterranno un ritmo base rigoroso, l'effetto sarà di grande soddisfazione!

Questo esercizio può essere effettuato anche con nomi di città (es. ròma, règgio, còmo l nàpoli, gènova, èmpoli l for-lì, co-sén-za, cà-glia-ri) o con nomi di cose (es. cà sa, lì no, pà ne l cà mi ce, pòl li ce, cì mi ce l cit tà, pa ré te, àn fo rà).

A questi ritmi, collegati alla parola, si possono cambiare i movimenti. Se in un primo momento, per esempio, si lavora solo con le mani, successivamente si possono abbinare movimenti-suono diversi:

- *battito di mani + mani sulle cosce;*
- *mani sul torace + mani sulle cosce;*
- *battito di mani + mani sulle cosce + mani sul torace;*
- *battito di mani + mani sulle cosce + mani sul torace + battito di piedi.*

Naturalmente, questi ritmi possono essere eseguiti anche con gli strumenti, sfruttando per ogni gruppo una sezione diversa: fiati, percussioni, strumenti melodici, ... Quanto più si riuscirà a variare il lavoro con movimenti, strumenti o voci, tanto maggiore sarà l'interesse che i ragazzi proveranno nel fare l'attività.



## Il silenzio

*È dal silenzio che nasce tutto ciò che vive e rimane.  
Infatti è il silenzio che ci unisce all'universo e all'infinito.  
È la radice dell'esistenza e dell'equilibrio della vita.  
Yeudi Menuhin*

Perché il silenzio è così importante e... come possiamo definirlo propriamente? Esso è assenza, vuoto, attesa, riposo, serenità, solitudine, pace, pausa, pensiero, concentrazione... o forse è solo il grande assente della nostra civiltà. Il silenzio appartiene ai linguaggi diversi dalla parola: è il linguaggio dell'ascolto, dello sguardo e del tatto. Non è un caso se per un parola che sia ricca di autorità autentica, tesa a comunicare, ci vuole silenzio.

Potremmo dire che il silenzio è il linguaggio del custodire: nel silenzio c'è la riflessione, l'ascolto, la calma, c'è la comprensione di ciò che ci circonda, si odono i respiri e i sospiri, si scoprono realtà sommesse e nascoste, è antidoto all'aggressività e alla violenza.

Nel nostro modo di vivere, spesso, al silenzio si dà una connotazione negativa; del silenzio, in qualche caso, si ha paura perché avvicinato al concetto di mancanza: è lo stare zitti quando non sappiamo cosa dire o quando qualcuno ci impone di stare zitti, è vuoto interiore, è solitudine negativa. Ma il silenzio è anche parte fondamentale di ogni discorso; proviamo ad immaginare un discorso o un dialogo senza alcuna interruzione, nemmeno per respirare... è evidente che la comprensione sarebbe quasi negata o comunque molto difficile.

Il silenzio è, ancora, il mezzo che consente di portare i bambini ad un maggiore consapevolezza di sé. È un'esperienza che, una volta fatta, lascia al gruppo una coscienza nuova delle proprie capacità.

Il silenzio, infatti, praticato in gruppo, si fonda sul rispetto degli altri; tutto questo ci porta alla comprensione del fatto che esso è anche cessazione del movimento e che per raggiungerlo si richiede un grande sforzo di attenzione e di volontà. In sostanza, il silenzio pone il bambino ad un livello superiore nella conquista di sé.

È riduttivo pensare al silenzio come mezzo per calmare il caos; perché ciò accada è molto più corretto portare i bambini in giardino o in un altro ambiente, proponendo loro attività che li interessino e li calmino.

Ci sono molti modi per invitare i bambini al silenzio. Vediamone alcuni:

1. L'educatore può sussurrare la parola "silenzio" molto dolcemente o compiere un certo gesto preparato con cura e senso estetico (es. prendere le mani di un bambino e unirle con una carezza); pochi dei bambini presenti coglieranno subito il senso di questo gesto, ma un po' alla volta tutti ne saranno contagiati;
2. Chiedere ai bambini di prepararsi per un gioco durante il quale l'educatore sussurrerà il nome di ciascun bambino da un punto lontano o nascosto; chi riconosce il proprio nome dovrà immobilizzarsi e avrà conquistato un punto. Per primi si possono chiamare i nomi dei bambini che fanno più fatica a calmarsi. Tutti devono essere chiamati. Per non rendere l'attività troppo faticosa, il gruppo deve essere poco numeroso.
3. Prendere un materassino da ginnastica o una coperta; fare stendere i bambini ben distanziati l'uno dall'altro e, ad occhi chiusi, invitarli a sentire la "musica del proprio corpo" (il battito del cuore, il respiro e qualunque altro rumore siano in grado di individuare; cfr. capitolo 2)

Può iniziare così "il gioco del silenzio"; non quello solito in cui si sta zitti e basta, ma un'esperienza più profonda dove al massimo grado è impegnata la concentrazione nell'ascolto: quello di se stessi e quello verso gli altri, in un atteggiamento di apparente sosta, ma in realtà con un coinvolgimento totale di mente e corpo. Tutto questo porta i bambini a comprendere che ogni individuo è importante, ma è altrettanto importante il gruppo, perché tutti siamo uguali nel nostro bisogno di attenzioni: *il silenzio del gruppo nasce dal silenzio di ognuno.*

È importante aggiungere che il silenzio proposto al bambino, dev' essere prima di tutto vissuto e compreso dall'adulto che lo propone; è quindi fondamentale averne fatto esperienza su di sé, scoprendo quello che nessuna spiegazione teorica potrà mai illustrare a sufficienza.

Con le due attività che seguono, vogliamo proporre un' esemplificazione sull'uso esteso del silenzio, per aprire la riflessione su un lavoro che è sempre più importante sperimentare con i nostri ragazzi.

La capacità di stare con i coetanei, infatti, il dare loro tempo e ascolto, apre ad una comunicazione profonda. I nostri bambini e ragazzi parlano quasi soltanto urlando; spesso negli oratori è difficile scambiare qualche parola proprio per difficoltà uditive generate dal chiasso. È allora responsabilità dell'adulto prendere per mano i bambini e intraprendere insieme il percorso di scoperta di questo pianeta misterioso quanto affascinante: il silenzio.

## Attività 1: Parlando a suon di silenzio

**Occorrente:** 4 strumenti preparati con materiale da riciclo (cfr. capitolo p.6) possibilmente: uno strumento melodico (tastiera, metallofono,...); un tamburo; tubi di metallo oscillanti; una serie di piccoli vasetti di yogurt chiusi con la plastica dei palloncini gonfiabili.

**Svolgimento:** Eseguono l'attività 4 bambini per volta. Ciascun bambino avrà il suo strumento e dovrà decidere innanzitutto cosa fare con il proprio strumento, per esempio inventare una breve melodia composta da 4 suoni per chi ha lo strumento melodico. Quando ciò è stato assodato, tutti e 4 cominceranno a suonare alternativamente, lasciando tra un suono e l'altro, un silenzio partecipe e condiviso. Se i bambini sapranno farlo bene, il silenzio acquisterà grande significato, esaltando la produzione dei frammenti sonori dei 4 strumenti.

In un primo tempo, l'educatore potrà dirigere o può essere lui stesso uno strumentista, il cui atteggiamento creerà un'atmosfera di delicatezza e di calma che si chiederà ai ragazzi di conservare per tutto il tempo.

Quando i bambini avranno capito il significato del gioco, cominceranno da soli a "parlarsi" liberamente con gli strumenti, sempre rispettando i momenti di silenzio che fanno capire ed esaltano il senso del discorso dell'altro.

## Attività 2: L'urlo del silenzio

Quest'attività è indicata per gruppi particolarmente agitati.

**Occorrente:** nessuno

**Svolgimento:** l'educatore propone a tutto il gruppo di emettere, al suo comando, un forte urlo, tutti insieme. Si abbineranno dei movimenti specifici per evidenziare ogni comando:

- Braccia allargate con forza » contemporanea produzione di urlo, quasi un'esplosione del movimento; lo stato d'animo può essere sottolineato dall'espressione del viso (contare fino a 3 per stabilire la durata dell'urlo)
- Braccia e mani chiuse » silenzio; ripiegarsi su se stessi chiudendosi morbida-mente ad uovo con un'espressione del viso dolce e serena (contare fino a 5 per stabilire la durata del silenzio)

Dopo alcune produzioni alternate dei movimenti appena descritti, si chiederà ai bambini se nelle pause hanno sentito qualche rumore. La prima risposta, quasi sicuramente, sarà no, ma provando a rifare il gioco, attirando l'attenzione proprio sulla fase del silenzio è possibile che la risposta cambi; davvero non si sente niente? Si scoprirà che il silenzio assoluto non c'è.



*“là dove senti cantare fermati, gli uomini malvagi non hanno canzoni”  
proverbio tedesco*

La bellezza della musica corale si esprime a più livelli: è innanzitutto l'ambito che consente a chiunque di poter fare musica in prima persona anche, a volte, ad ottimi livelli, conoscendo pian piano repertori, epoche, stili, autori e introducendosi alla conoscenza attraverso la pratica.

Cantare in coro significa, poi, operare in comunità; ciascuno, infatti, nel coro, è chiamato a dare il meglio di se stesso a favore di tutti, senza che nessuno si possa vantare più di altri del risultato raggiunto insieme, mentre, al contrario, qualunque errore individuale può danneggiare tutti. In una società più giusta, il cantare in coro potrebbe essere lo specchio di una modalità dove tutti si tende a dare il meglio di noi stessi per il bene comune.

La dimensione collettiva, quindi, è sicuramente il contesto più adatto per un approccio all'esperienza vocale e per vivere un'esperienza personale di forte crescita: cantare insieme, sin dall'inizio, dà sicurezza, spinge a lasciarsi andare senza sentirsi in prima linea o troppo esposti. Anche coloro che appaiono un po' impacciati o addirittura apparentemente incapaci di emettere suoni con la voce, dopo qualche tempo potrebbero trovare molto beneficio nella forza trainante del lavoro di gruppo.

Per sviluppare l'interesse dei bambini, la scelta dei canti è sicuramente determinante: un testo divertente, una linea melodica interessante e non banale, può essere già sufficiente a svegliare la loro attenzione e coinvolgere anche quelli che magari si sentono più in difficoltà di altri.

Le parti del corpo che sono principalmente coinvolte nel canto sono:

- *le corde vocali* – la loro vibrazione consente il suono;
- *la laringe, la faringe*;
- *i polmoni* – sono i depositi d'aria;
- *il diaframma* – un muscolo elastico che separa il torace dall'addome;
- *i muscoli addominali* – la loro azione aiuta il diaframma a spingere verso l'alto la colonna d'aria;

- *i muscoli delle spalle e del collo* – quando rilassati, aiutano ad avere una posizione corretta;

Perché un gruppo di bambini o adolescenti che cantano insieme funzioni, è bene tener presente alcuni elementi base:

- Respirazione – intonazione
- Funzione e compiti del direttore
- Repertorio

## Respirazione – intonazione

L'uso del diaframma è importante per il sostegno, l'intonazione e il miglioramento del suono.

Proponiamo di seguito due attività che potremmo considerare preliminari perché mirano a far conseguire la consapevolezza dei movimenti utili per usare il diaframma ed effettuare una corretta respirazione:

### Attività preliminari

1. I bambini, sdraiati a terra, respirano normalmente come nel sonno; dire loro di inspirare solo quando se ne sente il bisogno e, nell'espiazione, di rilassarsi completamente.

2. Sempre facendoli stare sdraiati, dire ai bambini di inspirare, poi di stare in apnea, poi di espirare, stringendo gli addominali in dentro; poi di inspirare velocemente rilassando gli addominali: i polmoni si riempiranno d'aria automaticamente.

Proseguiamo con degli esercizi più articolati.

### Giochiamo al sonno

I bambini sono stesi a terra in posizione supina e mantengono un assoluto silenzio. L'educatore utilizza un tono di voce molto dolce e pacato per creare un clima di grande tranquillità. Si chiederà loro di posare una mano sulla pancia e di osservare come questa si muova molto regolarmente verso l'alto e verso il basso, similmente ad un "palloncino" che si gonfia (inspirazione) e si sgonfia (espiazione). Si proporranno loro diverse fasi di emissione del fiato:

- Fase 1: Espiazione » 2 secondi

- Fase 2: Apnea » 2/3 secondi
- Fase 3: Inspirazione » 2 secondi
- Fase 4: Apnea » 2/3 secondi

Si ripeterà questa respirazione per due o tre volte.

Quando le fasi precedenti sono state assimilate, si chiederà che durante l'espira-zione emettano il suono SSSSSSSSSSS uguale e senza spinte con un movimento continuo e controllato di sgonfiamento; per aiutare i bambini, sarà importante indivi-duare suggestioni che aiutino a comprendere il concetto (per esempio: "come sia un venticello leggero e uguale" o "un pallone bucato che si sgonfia gradualmente,...").

### Le marionette

I bambini sono disposti liberamente in piedi, il peso va distribuito sulle due gambe e, per indicare la scioltezza degli arti e l'elasticità dei movimenti, può essere utile fare riferimento alla marionetta appesa ai fili. Li si inviterà, quindi, ad inspirare lentamente "gonfiando tutta la "pancia come un palloncino" e poi, lentamente, ad espirare, emet-tendo il suono SSSSSSSSSSS.

In corrispondenza dell'espira-zione si dovranno ripiegare su se stessi come una marionetta con i fili allentati.

A questo punto:

- quando la marionetta è mossa dai fili ha vita, quando i fili sono allentati si ri-piega su se stessa;
- il direttore/burattinaio fa fare il movimento di espira-zione per espellere tutta l'aria; poi, con le gambe leggermente divaricate si dovrà inspirare naturalmente allargando le braccia ed espirare sgonfiandosi e "perdendo energia". Ripetere questo due/tre volte.

**Note:** cantare a memoria favorisce la posizione naturale del busto e delle braccia

### Lo stantuffo

"P T C" sono le consonanti che si utilizzeranno per cominciare a sentire il mo-vimento del diaframma. Poste queste premesse, si suggeriscono diversi passaggi da proporre ai bambini:

1. "Sparare" con forza dalla bocca una consonante alla volta, non velocemente.
2. Ad ogni consonante unire il movimento deciso della pancia verso la schiena (l'ombelico rientra).

3. Appoggiare una mano sulla pancia. Questo serve ad evidenziare visibilmente il movimento e a sentirlo meglio fisicamente.
4. Usare solo il rumore del fiato (simile ad una A senza suono), comandandolo con il movimento del diaframma.

Questa particolare attività aiuta ad individuare una sola zona del corpo sulla quale concentrarsi.

### Il trapano o il tremolo

Appoggiare la lingua tra palato e denti superiori e produrre il suono continuato TRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR similmente al rumore del trapano. La erre in particolare favorisce l'appoggio addominale del suono.

### Il muggito

Immaginiamo di avere in bocca una pallina da ping pong (abbassare la mandibola con le labbra che si toccano leggermente): imitare il verso della mucca emettendo il suono MM. Questo particolare esercizio si propone di far sfruttare i risonatori facciali, strumenti indispensabili per dare al suono consistenza.

### Il fischio della nave

Partendo dal suono già conosciuto MMMMMMMMMMMM, invitare i bambini a trasformarlo gradualmente in UUUUUUUUUUUUUU senza mai effettuare interruzioni: "MMMMUUUUUUUUUUUU"

**Note:** Attraverso questa piccola serie di giochi/esercizi, gradualmente e quasi inconsciamente, i bambini si impadroniranno di particolari tecniche di emissione vocale che li metteranno in grado di produrre suoni controllabili e gestibili.

Per i bambini piccoli è più facile capire e realizzare tali esercizi se sono collegati a immagini sonore o visive. Legando, infatti, i vari effetti ottenuti, si può anche provare a costruire una semplice storia da sonorizzare con la voce, come quella che proponiamo di seguito.

### La storia di Tomagneste

*(inventata da Tommaso, Agnese ed Ester di anni 8; la storia si adatta anche a bambini dai 5 anni)*

“Un giorno una mucca MMMMM - MMMMMMMM - nel silenzio della stalla



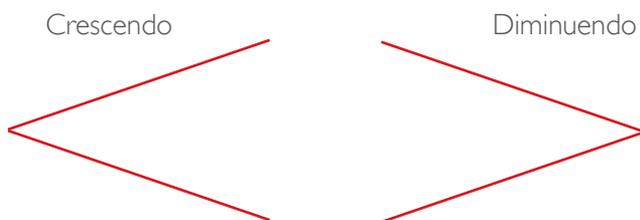
no eseguire la partitura segnata su un grande foglio orizzontale.

La lettura è segnata dal dito di un bambino che, scorrendo sul foglio con grande regolarità, segna il passare del tempo e funge da orologio. I bambini cominceranno a cantare quando il dito sarà in corrispondenza del fonema assegnato al gruppo cui appartiene.

La scrittura della partitura può proseguire secondo la libera invenzione dei bambini.

Sempre condotto dal gesto del direttore, inserire anche il concetto di dinamica:

|       |            |
|-------|------------|
| P     | piano      |
| PP    | pianissimo |
| MF    | mezzoforte |
| F     | forte      |
| FF    | fortissimo |
| CRESC | crescendo  |
| DIM   | diminuendo |



Suono senza alterazioni dinamiche

## Funzione e compiti del direttore: l'importanza del gesto

Il direttore del coro è una figura indispensabile, è colui che fa vivere il coro e che lo guida. Il compito principale del direttore non è solo insegnare o “sorvegliare”, ma dare vita al suono vocale, servendosi esclusivamente di gesti per garantire il coordinamento di un insieme e contemporaneamente indicare agli esecutori tutti i cambiamenti utili (cresc, dim, rall, acc, ...) per realizzare il pensiero musicale insito nel brano.

Uno degli obiettivi da raggiungere nella direzione deve essere l'assoluta chiarezza del gesto; per mezzo del gesto, infatti, i ragazzi saranno così in grado di “leggere” e

capire in ogni momento e con certezza le intenzioni del direttore. Così come si utilizza la parola per indispensabili spiegazioni, per la comprensione di un testo o per far capire quello che bisogna fare, così un direttore di coro realizza quelle stesse azioni non attraverso comandi verbali, ma per mezzo della chironomia, ossia con l'uso delle mani.

Proponiamo alcuni giochi per abituare i bambini/ragazzi alla comprensione del gesto delle mani.

## Attività preliminari

### Attività 1

L'educatore fa compiere ai bambini le azioni elencate; tutto deve avvenire in silenzio, guidato solo dal movimento delle mani:

- *camminare in avanti;*
- *camminare indietro;*
- *sedersi, alzarsi;*
- *dividersi in gruppi.*

### Attività 2

Un bambino diventa il "direttore" ed è invitato ad usare i movimenti già visti e ad inventarne di nuovi.

### Attività 3

Si useranno le mani per guidare i suoni vocali:

- *mani chiuse = bocca chiusa*
- *mani aperte = bocca aperta*
- *movimento dell'avambraccio dal basso all'alto = inspirazione prima dell'inizio*

(abituare a respirare insieme prima dell'inizio aiuta a partire in sincronia e ad avere quell'attimo di attenzione/tensione che assicura un inizio consapevole e unito)

## Cori alterni

Dividere il gruppo in 2 sottogruppi; al gruppo di sinistra assegnare la mano sinistra del direttore, al gruppo di destra la mano destra. Dare poi le istruzioni:

- *a mano aperta corrisponde la sillaba AH;*
- *a mano chiusa il silenzio*

Si giocherà in modo alternato con le 2 mani, usando il movimento delle mani a sorpresa, in modo da indurre i bambini all'attenzione. Capito il gioco, aumentare la velocità.

Per dare il via al gruppo di bambini, fare un movimento verso l'alto con le braccia: questo indica il respiro prima della partenza; il ritorno al punto di partenza (braccia in basso) indica l'inizio effettivo del brano (quando questo si presenti con un ritmo in battere).

Movimento inizio respirazione



Punto d'attacco del suono

**Note:** Insegnando a respirare tutti insieme prima di iniziare il canto c'è la certezza dell'attenzione e dell'attacco unito da parte del coro.

## Pianoforte vivente

Dividere i ragazzi in tre gruppi; ad ogni gruppo assegnare un suono della scala (es do – mi – sol / re – fa# – la / ... ). Al gesto del direttore, ogni gruppo esegue il suono assegnato con la massima esattezza possibile.

**Note:** Con questa attività, si parte da tre suoni soltanto e, in seguito, acquisita la capacità di memorizzare e intonare il suono, se ne aggiungono altri fino al completamento della scala.

## Repertorio

La prima attenzione da avere nelle proposte dei canti è quella della fattibilità del canto stesso; bisogna, cioè, avere una particolare attenzione nella scelta riguardo all'estensione del brano. Spesso sono proposti brani che magari sono conosciuti e piacciono, che però hanno un'estensione non adatta ai bambini, ad es. troppo gravi, oppure troppo acuti, o con una gamma di suoni (estensione) talmente vasta, da consentire di cantarne solo qualche parte. Il prodotto darà poca soddisfazione ai bambini stessi, chiamati a fare una gran fatica con risultati tutto sommato modesti. Inoltre, produrre il suono abituandosi a forzare e irrigidire collo, faringe e corde vocali può provocare danni quali afonie ripetute, formazione di polipi ecc... Ecco alcuni suggerimenti:

*canti tradizionali locali, regionali e nazionali<sup>1</sup>*

*canti per giocare<sup>2</sup>*

*canti narrativi<sup>3</sup>*

1 Roberto Goitre - Ester Seritti, *Canti per giocare*, ed. Suvini Zerboni (Milano) - Roberto Goitre, *Cantar leggendo. Canti classici e popolari a due e tre voci*, ed. Suvini Zerboni (Milano) - Corti Fosco, *Il respiro è già canto. Appunti di direzione corale*, Feniarco (Udine, 2006) - Arbo Alessandro (a cura di), *Pedagogia e didattica della voce e del canto nell'educazione musicale di base*, atti del XVIII convegno europeo - Associazione Corale Goriziana "C.A.Seghizzi", Gorizia (1988)

2 *Ibidem*

3 Giorgio Ubaldi, *Cantintondo, 138 canoni popolari di tutto il mondo per tutte le età*, ed. Carrara.

# Gli strumenti suonano

*La musica è dentro o fuori di noi?  
(J.Blacking)*

## Ricerca timbrica (colore del suono) sugli strumenti a disposizione

Vi è mai capitato di osservare un bambino piccolo, di 10/15 mesi, quando gli cade qualcosa sul pavimento? Che reazione ha? Quando riprende l'oggetto caduto, il più delle volte, lo fa cadere volutamente di nuovo, perché vuole riascoltare il suono che fa. È per lui un momento di scoperta, ma anche di relazione con l'oggetto, con il suono che produce e con le sensazioni che avvengono dentro di lui.

Quale senso darà il bambino stesso a quel suono?

La stessa ricerca sonora si può proporre a bambini più grandi utilizzando degli strumenti che potranno loro stessi costruire (cfr: capitolo sulla costruzione degli strumenti), ma anche veri metallofoni, xilofoni, wood block o similari, che garantiscono una qualità sonora migliore rispetto agli strumentini da loro costruiti.

### Attività

**Occorrente:** strumentini vari

In quanti modi posso suonare un tamburo costruito con una scatola di cartone? È bene porre questa domanda al bambino e non accontentarsi dell'ovvia azione della percussione con o senza battente che subito sarà proposta, ma chiedergli uno sforzo ulteriore di ricerca. Il tamburo, infatti, può essere:

- "grattato" con le unghie o con legnetti abbastanza sottili con suoni spezzati e corti;
- "accarezzato" con tutto il palmo della mano producendo un suono lungo e continuo;
- "tamburellato" con le dita (in questo caso l'effetto può essere amplificato inserendo sotto la scatola un microfono).

Sicuramente i bambini possono trovare molti altri modi; tutti devono essere presi in considerazione, analizzati e poi scelti e utilizzati o scartati, spiegandone le motivazioni.

Successivamente, se il suono “accarezzato” è prodotto, per esempio, da una serie di 5 tamburi, l'effetto d'insieme comincia ad essere interessante; si crea una sorta di piano sonoro sopra al quale si decide quali altri suoni si inseriscono e con quali modalità (suoni corti, grattati, forte, piano, diminuendo, crescendo, ...).

Si ripeterà quest'attività, con tutti gli strumenti a disposizione. Dopo di che, comincerà il lavoro di classificazione che può essere fatto secondo diversi criteri:

Divisione per “timbro” cioè per “colore del suono”. Esempio:

- *Strumenti di cartone;*
- *Strumenti di metallo;*
- *Strumenti di plastica;*
- *Strumenti di legno.*

Divisione per modalità con cui si suonano. In questo modo, possiamo creare delle sezioni esattamente come l'orchestra

- *sezione dei fiati, realizzata con tubi di plastica, bottiglie (tante e di diverse dimensioni), kazoo, gambi dei soffioni, fischietti, flauto a coulisse, ecc ...*
- *sezione delle percussioni, divisa a sua volta tra gli strumenti di cartone e quelli di metallo, scatole di diversa misura, legnetti di varie forme e dimensioni, sonagli, campanelli, canne di bambù, ...*
- *sezione delle maracas, realizzata con contenitori di materiale diverso – vetro, metallo, plastica, riempiti con materiali vari: sassolini, chiodi, pastina piccola o grossa ecc ...*

Con questi accorgimenti, stiamo proprio costruendo la nostra orchestra, ma perché non ci sia solo un gran rumore dobbiamo dare organizzazione al materiale.

Facciamo seguire, quindi, alcune attività che vengono dopo questa prima fase di scoperta libera delle possibilità sonore dello strumento.

## **Invenzione, riproduzione, elaborazione di onomatopee, cellule ritmiche e melodiche**

In una prima fase esplorativa, il principale riferimento sono quelle coppie oppostive (suono/silenzio, piano/forte, lungo/corto, acuto/grave, ecc.) che costituiscono l'esperienza primaria del bambino con i suoni.

### **Attività 1**

**Occorrente:** strumentini vari (facoltativi)

All'inizio riproduciamo con i bambini il suono di alcuni animali o di alcuni elementi della natura. È sempre meglio andare per coppie in opposizione, in modo che sia subito chiara la differenza sonora e ritmica.

Esempi: la camminata dell'elefante e quella del topolino; il battere d'ali di un pet-

tiroso e il volo di un'aquila; il galoppo di un gruppo di cavalli e la camminata delle galline; il ruggito di un leone e il miagolio di un gatto; il rumore di un tuono da vicino e da lontano; la pioggia scrosciante e la pioggerella dolce e tranquilla; la grandine, il vento impetuoso e il venticello debole; il passo del papà e quello del bimbo piccolo,...

Man mano, verranno introdotti, in modo naturale, elementi fondanti la costruzione e l'elaborazione del materiale sonoro quali la dinamica (piano/forte, crescendo/diminuendo) e la ritmica (lento/veloce, lungo/corto).

Le situazioni possono essere molteplici e, magari, anche caratteristiche del luogo in cui l'attività si svolge.



Chiedendo **ascolto e attenzione** nella realizzazione sonora, si dà importanza al lavoro di tutti e tutti contribuiscono alla realizzazione di un progetto compiuto. Tutti gli elementi-suono trovati vengono uniti secondo un criterio scelto insieme che può essere quello della *dinamica*, quello della *ritmica* o quello *emozionale* (i suoni della paura, della gioia, della confusione, del sogno,...) oppure, con i più piccoli, ci possono portare ad inventare una breve storia che consenta di inserire gli elementi di cui i ragazzi hanno fatto esperienza.

Il metodo che si predilige, quindi, è quello della composizione empirica: entrare, cioè, in diretto contatto con i materiali della musica, provando e sperimentando finché non si evidenzia un percorso consapevole e convinto. In un primo momento è meglio aiutarsi con qualche ispirazione alla quotidianità, al mondo della natura, a qualche esperienza personale o ad un racconto.

## **Attività 2**

**Occorrente:** strumentini vari

Proponiamo ai bambini/ragazzi delle situazioni che richiamano la vita di una strada nelle varie ore del giorno. Esempi:

- *Il traffico al mattino andando a scuola – riproduzione del rumore di motorini, auto, autobus,...*
- *La fermata del traffico ad un semaforo - come cambia il suono dei motori?*
- *Al verde del semaforo, i pedoni attraversano la strada;*
- *Il traffico di metà mattina quando tutti sono già al lavoro e passano meno macchine;*
- *La strada nella notte;*

Insieme a loro si cercherà di riprodurre queste scene. Questa parte dell'attività richiede ricerca, ascolto e realizzazione sonora, applicando i parametri che si sono

conosciuti: forte, piano, crescendo, diminuendo, accelerando, rallentando, silenzio.

In base ai gusti, si possono creare anche situazioni sonore inerenti la natura (per esempio: *il temporale, la vita del bosco, le onde del mare e i rumori della spiaggia, ...*)

**Note:** È consigliabile che le situazioni non siano statiche, ma in evoluzione. Per esempio:

*“In una bella giornata di sole arriva una nuvoletta nera che si avvicina sempre più e diventa sempre più grande e brontolona; tutto diventa scuro ,...”* L'azione raccontata deve, cioè, avere una nascita, uno sviluppo ed una conclusione.

È molto utile formare piccoli gruppi, magari seguendo la divisione in sezioni, e lasciare qualche minuto di tempo per creare in autonomia un proprio elaborato. L'ascolto verrà fatto in plenaria. L'assemblaggio di queste piccole parti, fatto dall'educatore con un po' di gusto e, caso mai, unito da un racconto, darà ai partecipanti la consapevolezza di aver fatto un percorso, di aver prodotto un lavoro che ha senso e, da non trascurare, avrà trasmesso l'importanza del ruolo di ciascuno nella realizzazione del tutto.

## Suono e movimento

Fare musica è prima di tutto un atto motorio; la musica si fa con le mani, con il fiato, in altre parole con azioni corporee: premere i tasti di un pianoforte, percuotere un tamburo o soffiare su un flauto è prima di tutto un movimento.

Il movimento, quindi, genera l'atto di produzione musicale, ma poi la musica prodotta suggerisce a sua volta movimenti attraverso il ritmo con cui si esprime.

## Ritmo

È la relazione che intercorre fra i suoni in rapporto con la loro durata (e indipendentemente dalla loro altezza)<sup>1</sup>. Esistono, comunque, tante altre definizioni che possiamo dare al ritmo. Si può dire che il ritmo è “ordine nel movimento” oppure che è una successione regolare di accenti forti e deboli o ancora che il ritmo è il cuore pulsante di un brano, ...

La natura stessa esprime dei ritmi: il ritmo delle stagioni, il ritmo luce-buio, giorno/notte, le maree, il moto alterno delle onde del mare e il rumore che tale moto produce, il movimento degli astri, il letargo e il risveglio di alcuni animali, lo scrosciare della pioggia, ... E chissà quante altri esempi si possono trovare con i bambini! Tutte indicazioni che possono aiutarci a ben classificare il ritmo.

Ritmo e movimento sono naturalmente correlati; è naturale muoversi al ritmo di una musica, ballare e scatenarsi ascoltando una musica molto ritmata, dondolarsi a volte in modo inconsapevole al ritmo di una nenia ecc...

<sup>1</sup> Battaglia, Grande dizionario della lingua italiana, Utet, Torino

Un primo lavoro che si può proporre è legato al movimento suggerito da strumenti diversi, che possono fornire le suggestioni per movimenti ritmati, inventati, interpretati.

### **Attività 1**

**Occorrente:** un tamburo

Proporre di sperimentare dei movimenti cadenzati su differenti ritmi prodotti da un tamburo. Esempi:

- *camminata regolare e uguale*
- *saltelli*
- *corsa veloce a piccoli passi*
- *camminata lenta a grandi passi*

### **Attività 2**

**Occorrente:** strumentini vari

Si sceglie un bambino che, a seconda del suo modo di camminare, farà da direttore per tutti gli strumenti secondo le seguenti indicazioni:

- *se procede in avanti suonano i legnetti*
- *se cammina all'indietro suonano i metalli*
- *se procede di lato suonano i fiati*
- *quando si ferma immobile c'è silenzio per tutti*

### **Attività 3**

**Occorrente:** strumentini vari

Insieme ai bambini/ragazzi si stabilirà un movimento che indichi il suono forte e un movimento che indichi il suono piano; quando ciò è stato deciso, tutti i bambini (che conoscono il significato dei diversi movimenti) potranno lavorare guidati dai movimenti e non più dalla parola.

Il movimento va inventato ricercando una gestualità espressiva. Ed è così che se il bambino A suona uno strumento, il bambino B risponderà con quel movimento.

Il lavoro punta ad instaurare un dialogo non verbale basato su attenzione, ascolto e fantasia (elemento creativo) ed è strumento di coordinazione e sintesi tra percezione del suono e interpretazione corporea.

Dopo queste esperienze possiamo dire che suono e movimento sono complementari o interscambiabili: la velocità del movimento può dettare la velocità della musica, il tipo di movimento (es. camminata avanti o indietro) può indicare questo o quel timbro, l'intenzione del suono (emozione) suggerisce il movimento che interpreta,...

## Sovrapposizione strumentale a musiche

**Occorrente:** brani musicali facili, conosciuti o amati dai ragazzi; pc e cassa audio o stereo; strumentini vari.

Innanzitutto si ascolterà un brano e si individuerà un elemento o meglio la struttura di base (per esempio strofa, ritornello, strofa; oppure parte cantata e parte solo suonata).

Su quelle parti, si lavorerà inizialmente ascoltando ed evidenziando le caratteristiche base (velocità, dinamica, carattere). Sarà importante sottolineare bene le differenze delle due parti.

Poi le si elaborerà, aggiungendo l'uso degli strumenti e del movimento. Sarà meglio sfruttare pochi elementi per volta, in modo che i ragazzi possano padroneggiare il materiale.

Ognuna delle due parti sarà ben connotata: ad un elemento (per esempio il ritornello) sarà abbinato solo l'accompagnamento strumentale, mentre all'altro elemento sarà abbinato solo il movimento.

**Note:** Gli interventi strumentali o di movimento devono essere guidati solo dall'ascolto e non da comandi vocali.

## Rapporto personale/affettivo con la musica

La musica è compresa molto presto dal bambino, diventa immediato riflesso dell'elemento affettivo ed è intuita prima del significato della parola stessa.

### Attività 1

**Occorrente:** brano musicale; pc e cassa audio o stereo; foulard colorati e leggeri (uno per ogni bambino)

Proporre l'ascolto di un brano che sia di carattere chiaro e uniforme, con pochi cambiamenti, di durata non superiore ai due minuti. A questi punto si procederà per passaggi consecutivi:

- ascoltare più volte il brano collegandolo a percezioni personali che si esprimono attraverso il movimento libero;
- ascoltare il brano tenendo gli occhi chiusi o prendendosi per mano o dondolandosi dolcemente, ...
- ascoltare il brano tenendo in mano un foulard colorato e leggero, cominciando a muoversi liberamente sull'onda della musica ed utilizzando il foulard per sottolineare ed evidenziare il movimento. Ai bambini non verrà dato alcun tipo di comando.

**Note:** andranno osservate le reazioni dei bambini: sono conformi al carattere del brano? Riescono a percepire il silenzio come elemento indispensabile alla realizzazione dell'attività? Sono liberi nei movimenti o provano imbarazzo?

In questa attività, l'educatore dia una grande importanza al silenzio che permette una reale comunicazione attraverso l'ascolto della musica

### **Attività 2**

Il dialogo tra la musica e il proprio corpo è un punto d'arrivo importante; ulteriore progresso è il dialogo che avviene attraverso la musica e il movimento corporeo dialogante tra due o più bambini. Questa attività riguarda proprio il rapporto suono - movimento quando si entra in relazione con gli altri.

**Occorrente:** un brano musicale dove sia evidente il dialogo tra due strumenti caratteristici e dove questi siano di facile individuazione; pc e cassa audio o stereo.

- Fase 1: ascolto del brano;
- Fase 2: individuazione dei due elementi in dialogo;
- Fase 3: divisione del gruppo in due parti ognuna delle quali rappresenta uno strumento dei due individuati;
- Fase 4: i due gruppi di bambini devono muoversi seguendo solo il suono del proprio strumento;
- Fase 5: individuare di volta in volta una coppia di bambini che appartengono a gruppi diversi e chiedere loro di effettuare un movimento "in relazione", cioè di mettersi in dialogo con la musica e tra di loro;

**Note:** Per movimento, si intende qualcosa che sia in relazione con la musica ascoltata. Per esempio se la musica è dolce e un bambino fa movimenti esagitati, non realizza nessuna relazione tra il linguaggio musicale e quello corporeo.



## Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo

Nell'apprestarsi ad organizzare un'attività di laboratorio bisogna innanzi tutto porsi alcune domande sui fini e sul senso educativo di ciò che si progetta.

Alcuni anni fa era infatti sufficiente riempire il tempo dei bambini e dei ragazzi con attività ludiche e manuali per soddisfare le loro esigenze e adempiere al compito formativo.

Ora invece l'abbondanza di possibilità fornite dal contesto sociale (ludoteche, biblioteche, associazioni varie) chiede a chi si occupa di attività educative, soprattutto all'interno di un oratorio, di alzare lo sguardo e di distinguersi facendo proposte che rispondano a profonde domande di senso.

Affinché un laboratorio risulti un'offerta gradita, piacevole, efficiente ed efficace occorre che sia studiata ed elaborata in modo tale da non lasciare nulla al caso e perché non risulti noiosa è indispensabile che non sia fine a se stessa, ma che sia posta all'interno di un percorso che non solo dia valore all'azione pratica del laboratorio, ma che ne sia il motore.

Costruire un contesto ricco di significati partendo dagli obiettivi prefissati è dunque il primo passo per la buona riuscita di un'attività. Questo richiede, a chi opera, tempo e formazione, perché un buon risultato educativo è affidato alla capacità di pensare in modo strategico all'organizzazione delle attività, di sceglierle e di calibrarle, per produrre i materiali più idonei e per poter valutare sia in itinere che alla fine i risultati effettivamente raggiunti e l'impatto che hanno avuto. La progettazione infatti è un processo legato ad un modo di pensare e di affrontare la realtà per poterla trasformare. È quindi un'impostazione del metodo di lavoro fondata sulla ricerca ed individuazione dei problemi, sull'analisi della domanda formativa e sull'ideazione degli interventi che la possono soddisfare.

Il punto di partenza ottimale è dunque lavorare al contrario, partendo cioè dai risultati, domandandosi che cosa si vuole ottenere e non che cosa si vuole fare.

Per fare il lancio del progetto si può utilizzare un racconto, un libro o la trama di un film, un'uscita in un luogo particolare o un grande gioco come pretesto nel quale ambientare l'attività facendo una presentazione tramite tecniche di narrazione o teatrali.

Nel concreto il laboratorio deve poi essere preparato con cura nei materiali e negli ambienti prima che i bambini o i ragazzi arrivino per fruirne, affinché si sentano accolti in uno spazio preparato appositamente per loro e perché tutto sia a portata di mano dell'educatore all'occorrenza. Il materiale deve essere suddiviso e catalogato, disposto in modo tale che per prenderlo non siano richiesti troppi spostamenti che creano confusione. È bene organizzare il lavoro per piccoli gruppi e per tavoli (tavolo dei colori, tavolo di chi assembla, tavolo di chi taglia...).

È importante che nell'attività siano coinvolte persone di ogni età per mettere insieme competenze differenti e perché si sviluppi un'idea di educazione che passa attraverso il coinvolgimento di tutto il tessuto sociale.

Il laboratorio funziona bene se il gruppo non è troppo numeroso e se al suo interno si sviluppa un buon clima, non ci devono essere troppi spostamenti ed è necessario che l'attività sia iniziata allo stesso momento da tutti i bambini (potrebbe essere una buona prassi che prima di entrare nella stanza dove si svolge il progetto si definiscano alcune semplici regole, come il parlare a bassa voce).

Il percorso necessita poi di una conclusione che gli dia credibilità ma che non ne rappresenti il fine ultimo. L'esempio qui sotto riportato si riferisce ad un laboratorio di costruzione di strumenti pensato all'interno di un oratorio con bambini dagli 8 ai 12 anni.

Affinché potesse avere una valenza educativa che superasse anche i confini dell'incontro con i bambini sono state coinvolte le famiglie per il reperimento del materiale che è stato successivamente catalogato e diviso. Per aiutare nella parte pratica i ragazzi sono stati di aiuto adulti che si sono prestati a utilizzare gli attrezzi più pericolosi (trapano, seghetto, colla a caldo) per preparare insieme ai ragazzi tutto l'occorrente.

I partecipanti sono stati divisi in due gruppi. Dei due gruppi ha funzionato bene quello che ha visto cominciare tutti contemporaneamente il laboratorio. L'altro gruppo è entrato scaglionato ed è stato più faticoso creare un clima di collaborazione, perché l'attività è stata spesso interrotta ed è stato necessario ripetere le spiegazioni più volte, fatto che ha reso meno autonomi i bambini nell'esecuzione dei lavori.

Le stanze sono state preparate in modo che tutto l'occorrente fosse a disposizione e le varie fasi di costruzione sono state documentate in modo fotografico. Gli strumenti costruiti non sono rimasti di proprietà dei ragazzi, ma sono diventati patrimonio comune e sono stati utilizzati per una sperimentazione musicale che è poi sfociata in un vero e proprio concerto.



Materiale "naturale": conchiglie, fagioli, ceci, gusci di noce, foglie di magnolia, canne di bambù, mestoli di legno, tappi di sughero.



Materiale plastico: vasi da fiori, contenitori di yogurt e ricotta di varie forme, tappi, tubi da elettricista, scatole di varie dimensioni



Appendiabiti in ferro, anelli di ottone, chiavi...

# Costruzione di strumenti musicali

## Gli idiofoni

Il suono è prodotto attraverso la vibrazione del corpo dello strumento e si classificano a seconda del modo in cui viene prodotto il suono.

- Strumenti a scuotimento: producono suoni agitandoli: sono i sonagli
- Strumenti a percussione: si chiamano in questo modo perché per produrre suoni hanno bisogno di essere percossi. A questo gruppo appartiene tutto ciò che può essere battuto con un battente: tronchi cavi, campane, xilofoni, gusci, gong, piastre di metallo, ecc...
- Strumenti a concussione: il suono è prodotto da due parti dello strumento stesso che battono tra loro come le nacchere.
- A frizione: il suono si ottiene mediante una azione di sfregamento (esempio: il bicchiere frizionato sul bordo).
- A raschiamento: lo strumento ha una parte della superficie ruvida o incisa sulla quale si fa scorrere un bastoncino.
- A pizzico: il suono è prodotto da una o più linguette flessibili fissate con un'estremità ad un telaio (la marimbula).

## I membranofoni

Nei membranofoni il suono è prodotto dalla vibrazione di una membrana tesa: questo avviene tramite la percussione o la frizione della membrana stessa oppure soffiando o mormorando nello strumento.

- A percussione: il suono si può produrre direttamente o indirettamente. Nel primo caso percuotendo la membrana con dei battenti o con delle mani, nel secondo attraverso palline appese allo strumento stesso. Fanno parte di questo gruppo i tamburi.
- A frizione: il suono è prodotto frizionando un bastone o una corda infissa nella membrana.
- A insufflazione: si produce il suono soffiando o mormorando su una membrana (Kazoo o pettine con carta velina).

## I cordofoni

Nei cordofoni il suono è prodotto dalla vibrazione delle corde tese. Fanno parte di questo gruppo gli archi.

## Gli aerofoni

Il suono è prodotto dalla vibrazione dell'aria. Gli aerofoni possono essere divisi in due gruppi: all'interno di una cavità libera percossa, nell'aria circostante o a scia.

- Gli strumenti del primo gruppo possono essere utilizzati anche come idiofoni a percussione (tamburo terra o ad acqua).
- Nel secondo gruppo si trovano oggetti che fatti roteare producono un sibilo. Ci sono anche aerofoni ad insufflazione, a canna semplice o a serie di canne (flauto di Pan) ed ad ancia.

## Il materiale

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>Materiale naturale:</b><br/>                     tronche cavi<br/>                     sughero<br/>                     bastoni<br/>                     canne di bambù<br/>                     gusci di noce<br/>                     foglie di magnolia<br/>                     pigne<br/>                     zucche secche<br/>                     conchiglie<br/>                     argilla espansa<br/>                     legumi secchi</p> | <p><b>Materiale artificiale:</b><br/>                     manici di scopa<br/>                     perle di legno<br/>                     ciotole<br/>                     posate di legno<br/>                     ferri da maglia<br/>                     scatole<br/>                     bidoni<br/>                     cestini di vimini<br/>                     bastoncini per spiedini<br/>                     barattoli in metallo<br/>                     chiodi<br/>                     tubi, barre di rame o ottone<br/>                     tappi a corona<br/>                     tappi di sughero<br/>                     tappi di plastica<br/>                     chiavi per serrature<br/>                     catene di vari metalli o bigiotteria<br/>                     appendiabiti di ferro<br/>                     bottiglie di vetro e plastica<br/>                     vasi in terracotta e plastica<br/>                     tegole<br/>                     mattonelle da battiscopa<br/>                     battiscopa in legno<br/>                     tubi da elettricista<br/>                     piombini da pesca<br/>                     barattoli di yogurt e ricotta<br/>                     bottoni<br/>                     cotone<br/>                     gomitolini di lana<br/>                     tubi di gomma<br/>                     cannuce<br/>                     elastici vari<br/>                     pelle di daino per vetri<br/>                     contenitori di rullini fotografici<br/>                     frutta di plastica giocattolo<br/>                     fogli di carta e cartone di varie grammature<br/>                     e textures<br/>                     scatole da scarpe<br/>                     tubi grandi di cartone<br/>                     gomma piuma anti spiffero<br/>                     palline di gomma e da tennis<br/>                     sonagli</p> | <p><b>Materiale particolare:</b><br/>                     cordami vari<br/>                     filo da pesca<br/>                     colla vinilica<br/>                     nastro da imballaggio<br/>                     scotch di carta e isolante di vari colori<br/>                     tempere<br/>                     colori acrilici<br/>                     piatti di carta<br/>                     cutter<br/>                     passamanerie<br/>                     forbici<br/>                     punteruolo<br/>                     colla a caldo<br/>                     rafia<br/>                     taglia tubi<br/>                     seghetto alternativo<br/>                     trapano<br/>                     pennarelli indelebili<br/>                     spugne<br/>                     martello e pinza<br/>                     filo di ferro<br/>                     carta vetrata</p> |
|--|--|--|

## Idiofoni a scuotimento

*Sonagli corporali:* cintura di gusci di noce e cavigliera, collana, cavigliera di conchiglie, collana di foglie di magnolia, collana o cavigliera di sonagli.

**Occorrente:** mezzi gusci di noce e pistacchio, conchiglie grandi, foglie di magnolia, spago, rafia, punteruolo.

### Tecnica:

**Cintura di noci:** realizzare una treccia con lo spago lunga circa 60 cm. Forare le noci nel centro. Tagliare dei pezzettini di spago, annodare lo spago da un lato e inserire la mezza noce. Infilare lo spago all'interno della treccia, inserire un altro guscio al capo apposto e annodare per non far uscire la noce. Procedere in questo modo e ultimare la cintura aggiungendo un pezzo di spago di 60 cm per legarlo al corpo.

**Cintura di conchiglie:** prendere uno spago di 130 cm circa, forare le conchiglie vicino all'apice e procedere infilando a coppie valva contro valva intervallando le coppie con un nodo in modo da realizzare sonagli corporali simili a quelli di cui si hanno le prime testimonianze storiche.

**Collana di foglie di magnolia:** legare con un filo di cotone 20 foglie intervallate una dall'altra da un nodo per fermarle. Si realizza uno strumento simile a quelli usati dagli Indios in Amazzonia.

**Cavigliera di campanellini:** Infilare i campanellini nello spago e fermare ogni campanellino con un nodo.

*Sonagli a grappolo:* grappolo di noci e tappi di bottiglie di plastica, sonaglio di sassi, grappolo di conchiglie.

**Occorrente:** mezzi gusci di noce, tappi di plastica, spago, sassi piatti forati, perle di legno, colla vinilica.

### Tecnica:

**Grappolo di noci:** dopo avere forato le mezze noci inserirne due in una corda lunga circa 25 cm e annodare i due capi in modo da ottenere una corda con una noce per ogni estremità. Realizzare un numero a piacere di corde (più alto è il numero più il suono risulterà basso/grave). Unire le corde a mazzo e avvolgere con altro spago la parte di corda rimasta libera ottenendo in questo modo una maniglia che andrà inzuppata di colla vinilica per indurirla. Procedere allo stesso modo per il grappolo di tappi o conchiglie.

**Sonaglio di sassi:** infilare i sassi in una corda formando una collana e appendere il sonaglio ad un supporto (gruccia in filo di ferro) legando le due estremità con un nodo ben saldo o fissato con un punto di colla.

**Grappolo di conchiglie:** Forare le conchiglie e infilarle con lo spago formando delle file. Appendere le corde ad un supporto (gruccia) con un nodo ed eventualmente fermare il capo con la colla.

**Grappolo di perle di legno:** tagliare le corda formando pezzi lunghi 80 cm, annodare una estremità e inserire un numero pari di perle (in modo tale che rimanga della corda libera) e fermare con un nodo. Realizzare un numero a piacere di collane e unirle al centro formando un mazzo dividendo a metà le perle. Realizzare un manico avvolgendo la corda rimasta libera in mezzo con altro spago e indurirlo con colla vinilica.

## Maracas

**Occorrente:** tubi di cartone di vari tipi, scotch di carta, cartoncino, contenitori di plastica, vasetti di yogurt, sassolini, piombini da pesca, legumi secchi, bottigliette, contenitori di latta, vinavil.

**Tecnica:** riempire e quindi richiudere il contenitore scelto di volta in volta con materiali diversi (pasta grande o piccola, chiodi, sassolini, fagioli o ceci secchi....) per ottenere effetti sonori differenti.



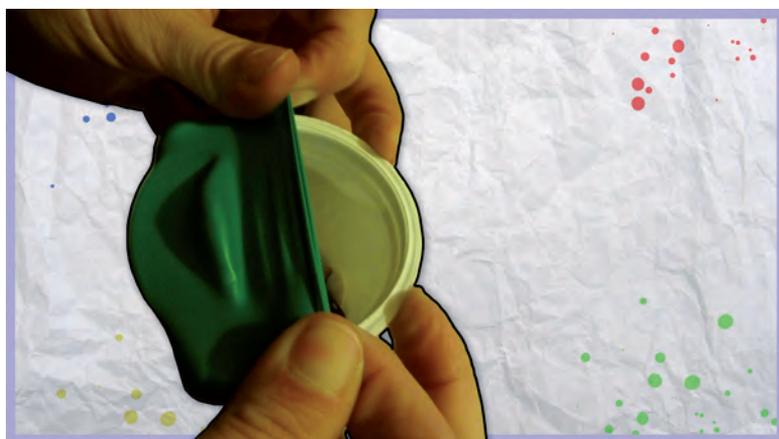
Il contenitore classico di yogurt e quello a bottiglietta, uniti al fondo con la colla a caldo formano una maracas molto comoda da suonare



Forma e ampiezza diversa degli strumenti danno suoni differenti



Tagliare la parte più stretta di un palloncino gonfiabile



Dopo aver inserito il materiale sonoro chiudere la maracas con il palloncino tagliato



Può produrre suono sia a scuotimento che tirando con pollice e indice il palloncino

## Bastone della pioggia, sistro, sonagli appesi

**Occorrente:** tubi di cartone 100cm di lunghezza e circa 5 cm di diametro, cartoncino, sctoch, chiodi lunghi circa come il diametro del tubo, martello, argilla espansa, conchiglie, legumi secchi, rafia per decorare, filo di ferro, rondelle grandi e piccole, spago, vinavil, legnetti, formine di terracotta, canne di bambù, chiavi da serratura, tubi di ottone di sezione 1 cm circa, filo di nylon, taglia tubi manuale, supporti di vario tipo, grucce di filo di ferro, tappi a corona, sonagli, tappi plastica, nastro isolante.

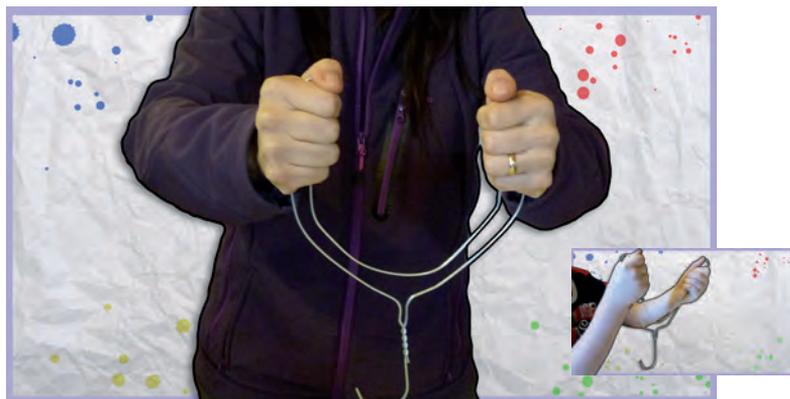
### Tecnica:

**Bastone della pioggia:** Piantare i chiodi nel tubo di cartone a una distanza di circa 2 cm uno dall'altro seguendo la spirale del cartone stesso. Chiudere con un disco di cartoncino e con scotch un'estremità e inserire un bicchiere di argilla espansa o di legumi o di conchiglie e chiudere anche la seconda estremità dopo aver controllato il suono prodotto.

**Sistro:** uno strumento che produce sonorità simili agli antichi sistri usati in Grecia, in Egitto e a Roma.



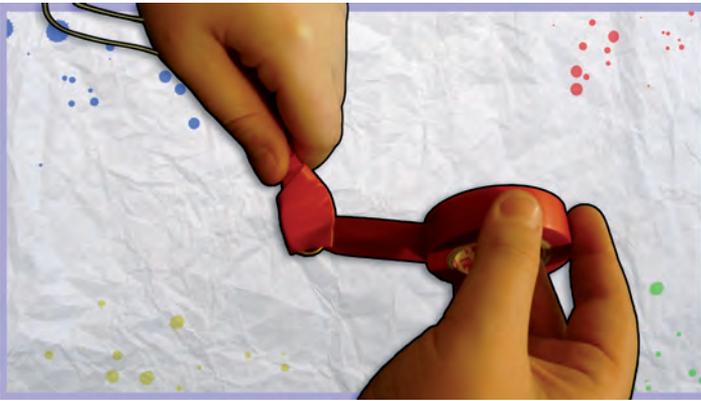
Materiale occorrente: un gruccia appendiabiti di metallo, sonagli, fil di ferro



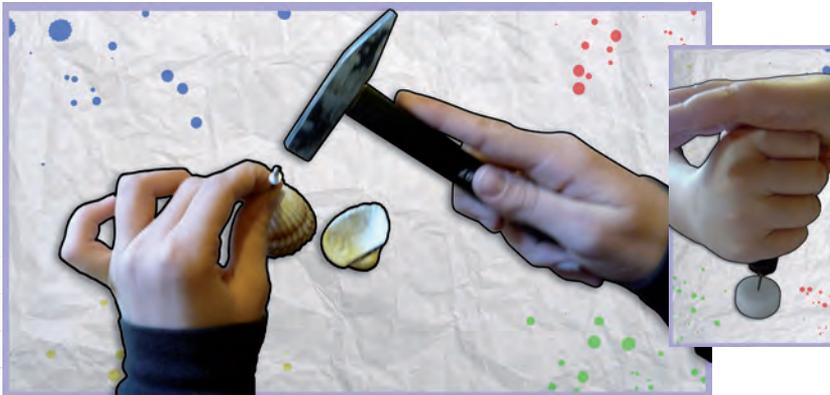
Piegare una gruccia di formando con la parte triangolare una U



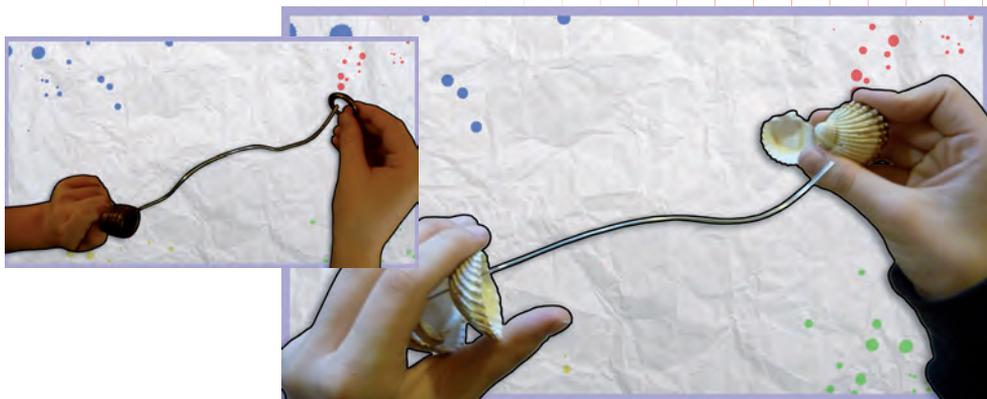
Raddrizzare il gancio e ricoprire con nastro isolante le varie giunzioni per evitare alle parti vive del filo di ferro di graffiare



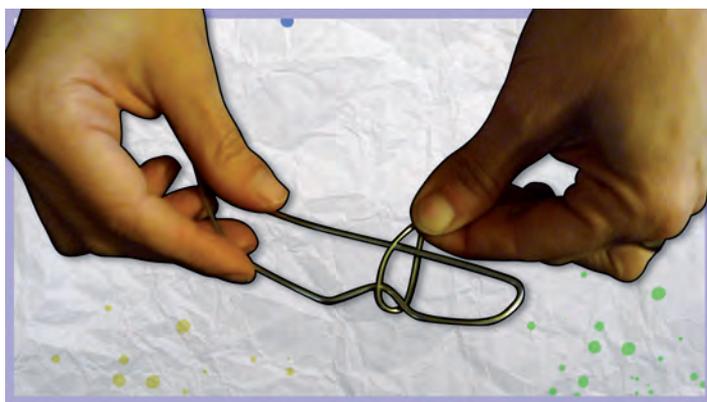
Foderare con nastro adesivo la parte piegata del gancio



Con un chiodo forare nella parte superiore la conchiglia o il tappo



Infilare i sonagli, le conchiglie, i gusci di noce o i tappi di plastica, accoppiati, ad un filo di ferro in modo che ci sia un po' di gioco.



Ripiegare a U il filo di ferro in modo tale da dividere i sonagli a metà.. Unire il filo di ferro alle due estremità superiori della gruccia nella parte sagomata



Allo stesso modo formare altri strumenti utilizzando rondelle, chiavi...

**Sonagliera di ottone:** tagliare con un taglia tubi manuale il tubo di ottone formando segmenti di lunghezza crescente di circa 5 mm uno dall'altro. Forare un'estremità dei tubi ottenuti e infilarli uno per uno con un filo di nylon montandoli infine su un supporto (gruccia o bastone).

**Sonagliera di canne di fiume:** tagliare le canne in lunghezza decrescente partendo da 28 cm per arrivare a 13 cm scalando progressivamente di 1,5 cm. Praticare un foro a 2 cm dall'estremità delle canne, infilarle in filo e montarle su un supporto.

**Sonagliere di chiavi:** Forare un listello di legno praticando 12 fori a distanza uguale (1,5 cm circa). Infilarle le chiavi con il filo di nylon una per una e montarle sul supporto. Allo stesso modo si procede per una sonagliera di conchiglie. Formine di terracotta, vasi di terracotta. Il supporto per la sonagliera può essere costituito da una assicella di legno con fori a 1,5 cm di distanza o con chiodi piantati con le stese misure e con una gruccia di filo di ferro. L'unica accortezza è quella di fissare il filo di nylon con una goccia di colla a caldo o un pezzo di scotch per tenere i sonagli distanziati. Si suonano con un battente costituito da un legnetto, da un ferro da maglia o da un cucchiaio di legno o con le mani.

## Membranofoni a percussione

**Occorrente:** tavolette di legno tipo da parquet o battiscopa, strisce di gomma piuma anti spiffero, canne di bambù, tubi di ottone, battiscopa in ceramica, listelli di legno, vasi di vetro, coperchi di pentole.

### Tecnica:

**Xilofono:** Tagliare 5 tavolette in misura decrescente: cm 36, cm 33, cm 30, cm 27, cm 25. Disporle in ordine su due strisce parallele di gommapiuma e percuoterle con battenti. Con del compensato si può ottenere eventualmente una cassa di risonanza.

**Xilofono di bambù:** tagliare i pezzi in ordine decrescente facendo in modo che almeno una delle due estremità sia chiusa da un nodo. Posizionare i pezzi in ordine decrescente sulle strisce di gommapiuma e percuotere con un battente di legno.

Allo stesso modo si procede per il tubofono. Per lo xilofono di piastrelle bisogna cercarne di spessore e forma diversa da fissare sulla gommapiuma.

## Membranofoni a concussione, raschiamento

**Materiale:** bidoni di latta di varie dimensioni, pelle di daino, gomma in fogli, carta da pacco, colla vinilica, spago, rafia, vaso in terracotta, confezioni vuote di ricotta da 250gr, nastro adesivo, tappi di plastica o perline di legno.

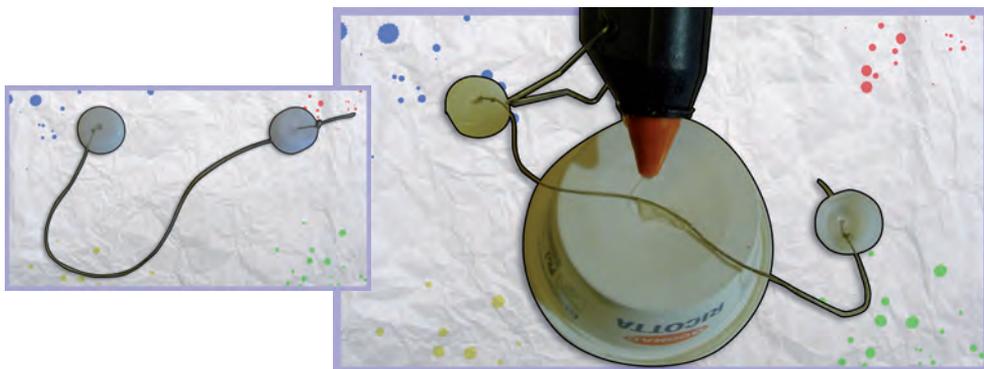
### Tecnica:

**Tamburo:** Aprire il contenitore di latta su un lato, appoggiare sul lato aperto la membrana e fissarla al fusto tramite lo spago. Per ottenere un suono più cupo si può

versare nella latta acqua per circa un terzo del suo volume, l'unico inconveniente è che lo strumento va svuotato e rimontato ogni volta. In alternativa si possono aprire entrambi i lati, fare due cerchi con il materiale scelto per la membrana e praticare in entrambi dei fori su tutta la circonferenza. La membrana si fissa facendo passare lo spago attraverso i fori alternativamente dalla base superiore a quello inferiore. In base a come viene utilizzato lo strumento (orizzontale o verticale) si possono fissare delle corde per tenere il tamburo appeso al corpo.

**Tamburo di coccio:** Tagliare due dischi di carta da pacco leggermente superiori al doppio del diametro del vaso, diluire la colla vinilica e ricoprire con la mistura il bordo del vaso e il lato ruvido della carta. Applicare il disco al bordo cercando di tenderlo senza strappare la carta resa umida dalla colla e ripetere l'operazione col secondo disco. Bloccare la membrana ottenuta con della corda o della rafia e fare asciugare il tutto per 24 ore. Il suono risulterà molto simile a quello delle pelli naturali ma possono essere percorsi solo con le dita perché sono molto delicati. A parità di tensione della membrana il suono risulterà più grave aumentando il diametro del vaso.

**Tamburo a clessidra:** Fissare a ogni estremità dello spago una perla di legno o un tappo di plastica. Tagliare lo spago in modo da avere due capi lunghi circa 12 cm.



Fare passare nel mezzo lo spago con alle estremità i tappi di plastica o le perle di legno, e incollarli con la pistola a colla calda



Incollare insieme le basi dei due contenitori da ricotta co la pistola a colla calda

## Membranofoni a frizione

**Occorrente:** barattoli in metallo con coperchi di gomma, barattoli di yogurt, bastoncini da spiedini, filo di nylon.

### Tecnica:

**Quica:** Inserire i bastoncini per un paio di cm al centro del coperchio o del fondo del barattolo di Yogurt, facendo in modo che restino bloccati. Si suona frizionando la parte esterna del bastoncino con le dita bagnate ottenendo un suono acuto.

**Gallina:** forare il centro del fondo del barattolo di yogurt, infilarvi un capo del filo di nylon e annodare dall'interno: si suona tirando a strappo il filo con una mano e tenendo il barattolo con l'altra.

**Guio:** fissare ad un supporto un cartoncino ondulato e suonarlo frizionandolo con un bastone.

## Membranofoni a insufflazione

### Kazoo, pettine

**Occorrente:** tubi di cartone, spago, carta velina, pettine.

**Tecnica:** Chiudere le due estremità del tubo con la carta velina fissata con lo spago. Praticare nel tubo una apertura a fessura e mormorarci dentro facendo vibrare le membrane e producendo un ronzio. La versione più semplice prevede di mormorare contro la carta velina piegata a metà sui denti di un pettine per capelli.

## Cordofoni

### Birimbao

**Occorrente:** bambù o in alternativa un bastone di legno lungo 130cm o tubo da elettricista, filo di ferro, contenitore di latta tipo da pomodoro.

**Tecnica:** Forare il barattolo alla base in due punti. Formare l'arco mettendo in tensione il bambù con il filo di ferro fermato alle due estremità. Far passare nei fori del barattolo un pezzo di filo di ferro e fissarlo all'arco a circa 1/3 avvolgendo sia filo che arco stesso. Si suona percuotendo con un bastoncino il filo di ferro (strumento tipico del Brasile) e modificando il suono avvicinando e allontanando il barattolo dalla pancia. Nel caso si utilizzi un tubo da elettricista è necessario mettere in tensione il tubo col filo di ferro in modo tale che rimanga incurvato.

## Aerofoni nell'aria circostante

Legno sibilante

**Occorrente:** tavoletta di legno, sezione di bambù, canna da fiume, spago.

**Tecnica:** È la medesima per tutti i materiali. Praticare un taglio ad una estremità e un foro a quella opposta dove inserire e annodare uno spago lungo circa 120 cm. Lo strumento funziona facendolo roteare in aria e provocando una vibrazione simile ad un sibilo.

## Aerofoni a insufflazione

**Occorrente:** cannuce da bibita, colla vinilica, scotch, tubi di plastica da elettricista, bottiglie di vetro, cera, assicelle di legno, colla a caldo.

**Tecnica:**

**Flauto di pan:** tagliare il tubo di plastica in canne di lunghezza decrescente. Sciogliere la cera a bagnomaria e lasciarla rapprendere avendo cura che non indurisca troppo e utilizzarla per tappare un'estremità di ogni tubo. Fissare le canne del flauto a due assicelle con la colla a caldo. Lo strumento può anche essere, con pazienza, accordato. Un flauto casalingo si può ottenere con le cannuce tagliate opportunamente, tappate con un gocciolo di colla vinilica e fissate tra loro con nastro adesivo.

**Ancia:** Tagliare una cannuccia in modo da ottenere un pezzo lungo circa 19 cm. Appiattire una estremità e tagliarla con le forbici in modo da fare una punta. Si suona mettendo in bocca la punta e soffiando.

**Bottigliofono:** riempire le bottiglie di vetro a livelli differenti e soffiarci dentro.



"Polibatteria" inventata da Alessandro Manfredi





**Giochi e attività musicali**



# Giochi e attività di espressione musico - emozionale

*Là dove si arresta il potere delle parole comincia la musica.*

*( R.Wagner)*

Educare con la musica e alla musica, significa accompagnare il ragazzo attraverso l'universo sonoro che lo circonda, incoraggiare i bambini all'esplorazione e manipolazione del fenomeno sonoro in modo libero e creativo, riuscendo così a giocare, a comunicare, ad ascoltare sé stessi e gli altri.

Incamminarsi in questo percorso, come i capitoli precedenti hanno già avuto modo di esplicitare, significa considerare i suoni, la musica e anche il silenzio quale importante occasione di crescita per sé e per i ragazzi.

Compito principale dell'educatore è entrare in sintonia con il ragazzo, leggendo i suoi suoni, i suoi gesti, rispettando i suoi ritmi, rendendolo consapevole dell'universo meraviglioso che lo circonda e stimolando in lui reazioni spontanee.

Questo significa che la potenzialità dello stimolo sonoro-musicale si può utilizzare:

- come guida in un percorso di approfondimento di conoscenza del sé e delle proprie emozioni;
- come terapia in un contesto dove è necessario un contributo per l'integrazione dei soggetti diversamente abili;
- come strumento di interazione delle diverse espressioni etniche e culturali.

Le attività e i giochi che seguono costituiscono uno spunto per un percorso che privilegia, attraverso la musica, l'aspetto emotivo di ogni ragazzo.

## Un pentagramma a colori

**Obiettivo educativo-musicale:** avvicinare i bambini ad un uso espressivo della musica attraverso composizioni musicali “a colori”.

**Destinatari:** dai 6 ai 12 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 1 ora

**Occorrente:** cartoncini, carta colorata, forbici, colla

**Svolgimento:** l'incontro si suddivide in due fasi.

**Fase 1:** si racconta ai bambini una storia semplice e coinvolgente;

**Fase 2:** i bambini verranno coinvolti nella creazione di un pentagramma originale dove le note e i suoni diventano segni, oggetti (ottenuti ritagliando e disegnando sui fogli colorati) e macchie di colore.

**Note:** con bambini più grandi si può procedere ad una terza fase nella quale si legge lo spartito a colori attraverso l'uso di strumenti musicali.

## Una storia in musica

**Obiettivo educativo-musicale:** aiutare i bambini a farsi conoscere, presentando in modo simpatico la propria storia personale

**Destinatari:** dagli 8 ai 14 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 2 ore

**Occorrente:** oggetti vari a scelta libera (es. un fischietto, un pallone, una cannuccia, una bottiglia, ...)

**Svolgimento:** in questa attività di auto-conoscenza i ragazzi dovranno ricostruire la propria storia personale attraverso un percorso sonoro caratterizzato da canzoni, rumori e ritmi propri dei luoghi, dei volti e delle presenze che connotano il loro vissuto. In primo luogo, occorre lasciare loro un momento di “raccolta delle idee” e di scelta riguardo alla narrazione del racconto personale e agli eventuali materiali da utilizzare. Poi gli si chiederà di mettersi in ascolto per attribuire suoni diversi e naturali alle esperienze (per esempio un semplice fischietto potrebbe richiamare una partita, un battito di mani un momento di festa, ...). Si chiederà così loro di raccontare le personali storie in modo originale e musicalmente divertente.

## Paesaggi sonori a 3D

**Obiettivo educativo-musicale:** aiutare il bambino a raccontare le sue emozioni

**Destinatari:** dai 6 ai 10 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 1 ora e 30 minuti ca.

**Occorrente:** pc e proiettore; una selezione di immagini di paesaggi ai quali è stata abbinata una breve storia; matite; pastelli colorati; carte di ogni tipo (lucide, opache, ruvide, ondulate, soffici,...); forbici e colla; una serie di tracce musicali.

**Svolgimento:** all'inizio dell'incontro vengono proiettati i paesaggi. Mentre scorrono le immagini, si fanno variare le musiche e si narra un racconto. In funzione dei luoghi che si proiettano, è importante evidenziare la differenza di ritmi attraverso la musica. Nella seconda parte dell'incontro, i bambini ricostruiranno quei paesaggi in 3D, scegliendo tra i diversi tipi di carta e poi scegliendo come riprodurre dei suoni adeguati attraverso l'uso della voce e dei materiali a disposizione. Quindi, proveranno a raccontare loro la storia, producendo un bellissimo tridimensionale paesaggio sonoro.

## Emozioni sonore

**Obiettivo educativo-musicale:** favorire l'attività musicale spontanea nei bambini, dando loro strumenti e voci per raccontare le proprie emozioni, seguirle nelle loro variazioni e intensità, sperimentarle. Aiutare il bambino a distinguere le varie proprietà del suono.

**Destinatari:** dai 6 anni in su

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 1 ora

**Occorrente:** una selezione di immagini che andranno a richiamare delle emozioni (per esempio un abbraccio, una scena di guerra,...); un proiettore e un pc; qualsiasi oggetto capace di produrre un suono e di essere, quindi, utilizzato come strumento (es. scatole di cartone, plastica o latta, bottiglie riempite con sassolini, pentole, bacchette di vari materiali, mestoli, cucchiaini, palle di gomma, tessuti, fogli di plastica, elastici da tendere e poi far vibrare,... cfr. capitolo sulla costruzione degli strumenti)

**Svolgimento:** proiettare le diverse immagini scelte. Partirà, così, un percorso volto a presentare, sotto forma di musica, le varie emozioni scaturite dalla visione delle diverse immagini. Gli strumenti (si possono utilizzare anche quelli costruiti in una fase precedente con materiale da riciclo) saranno al centro della sala, a disposizione dei bambini che saranno liberi di esprimere emozioni come rabbia, tristezza, gioia, noia, allegria, in riferimento alle immagini.

**Note:** nella fase di condivisione dell'esperienza, far comprendere ai bambini che tutte le proprietà del suono (altezza timbro, durata, intensità) riescono a trasmettere messaggi profondi di natura emozionale. Una delle espressioni massime di creatività è l'improvvisazione, un'esperienza collegata alla scoperta di sé e del proprio stile. Strumenti musicali diversi (si pensi per esempio al triangolo, allo xilofono, alle percussioni), suonati improvvisando, proprio per le loro proprietà differenti, offrono al bambino, pur musicalmente inesperto, la possibilità di esprimere i molteplici stati d'animo.

## Accoglienze sonore

**Obiettivo educativo-musicale:** partire dalle possibilità sonore per giungere all'accettazione degli altri in tutta la loro diversità attraverso un'attività che permette di costruire relazioni nuove e di superare stereotipi e pregiudizi.

**Destinatari:** dagli 8 ai 12 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 1 ora

**Occorrente:** materiali vari per modificare la voce (per esempio un panno, una molletta, un imbuto,...); strumenti musicali (facoltativi)

**Svolgimento:** in una prima fase, si può proporre ai ragazzi una stessa frase, accompagnandoli in un gioco in cui si provano le possibilità sonore della voce diversamente modulata (voce sussurrata, voce urlata, voce continua, voce intermittente...), usata da sola o modificata attraverso l'uso di oggetti come un panno davanti alla bocca che la rende anche ovattata o un imbuto che la incupisce o, ancora, un cono che l'amplifica, ecc... Ciascuno, poi, sceglierà la sua "modalità" preferita. A questo punto, nell'armonia di un solo coro (interazione e collettività), il gruppo cercherà di rispettare e valorizzare la diversità delle voci e dei registri che ciascuno sceglierà (individualità). Si può, poi, dare organizzazione al materiale vocale prodotto, collegandogli dei suoni per creare un racconto che valorizzi eventuali immagini o impressioni trasmesse dai ragazzi da quelle particolari modulazioni (cfr. capitolo sul coro)

## Movimento/ suono con il corpo

**Obiettivo educativo-musicale:** aiutare i ragazzi ad accettare il proprio corpo, nelle potenzialità e nei limiti, come fonte inesauribile di sensazioni e di vita.

**Destinatari:** dai 10 ai 14 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 1 ora

**Occorrente:** uno stereo (o un pc con casse); tracce musicali di vario genere o strumenti suonati dal vivo.

**Svolgimento:** far partire un brano musicale e accompagnare i ragazzi a sincronizzare il ritmo e l'armonia musicale con movimenti fluidi e spontanei, attraverso semplici esercizi. Pian pianino chiedere loro di interpretare liberamente un brano musicale con tutto il corpo, dando spazio alla riflessione sulla postura e alla coscienza della propria corporeità.

**Note:** nella riflessione con i ragazzi far notare loro che la musica è fatta di vibrazioni. Se facciamo attenzione ed esercitiamo la nostra percezione del corpo, scopriremo che noi non ascoltiamo la musica solamente attraverso l'udito, ma la viviamo anche attraverso il nostro corpo: sotto forma di vibrazioni che fanno risuonare le nostre cavità naturali e producono riflessi neuro- muscolari, il suono plasma l'espressione delle emozioni trasformandole in movimento, in danza.

### **Musica solidificata**

**Obiettivo educativo-musicale:** aiutare i ragazzi ad interpretare le vibrazioni musicali e a tradurle in forme.

**Destinatari:** dai 6 anni in su

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 2 ore

**Occorrente:** paste malleabili ( argilla, pasta di sale – pasta di mais ecc.), colori a tempera, pennelli, attrezzi per modellare; diverse melodie da diffondere tramite pc e casse o attraverso uno stereo

**Svolgimento:** attraverso l'ascolto di diverse melodie e momenti di silenzio, i ragazzi vengono invitati e stimolati ad immaginare e creare forme differenti con il materiale a disposizione.

**Note:** lo studio della cimatica dimostra in modo sensazionale che il rapporto tra forma e frequenza è alla base di tutto ciò che esiste. Tutte le sperimentazioni condotte con l'utilizzo di frequenze d'onda confermano esperienze che risalgono ad antiche civiltà, secondo le quali ogni suono, quindi ogni onda vibratoria, è in collegamento con una forma nello spazio, da essa generata e tenuta in vita e in movimento. Molti studiosi hanno mostrato come forme geometriche molteplici, da noi conosciute come simboli, croci, stelle, ..., sono prodotte da vari tipi di vibrazione. Se, quindi, ogni suono, onda, movimento crea forme, di conseguenza anche noi, che abbiamo la stessa natura vibratoria, con i nostri pensieri e i nostri sentimenti, creiamo forme continuamente.



# Giochi della tradizione... in musica

## Bandiera musicale!

**Obiettivo educativo-musicale:** attivare l'attenzione rispetto a timbri diversi e migliorare la capacità di riconoscimento veloce.

**Destinatari:** tutti

**Spazi:** aperto/chiuso, di medie dimensioni

**Durata:** 10 min per ciascuna manche (è possibile stabilire più manches)

**Occorrente:** strumenti musicali (in numero pari alla metà dei ragazzi); un telo o un pannello (per nascondere gli strumenti); un foulard (rappresenterà la "bandiera musicale" da conquistare); eventuale pc e casse audio (per variante)

**Svolgimento:** dividete i ragazzi in 2 squadre che si andranno a posizionare, in riga, l'una di fronte all'altra. Il portabandiera si sistemerà equidistante dalle due squadre; di fronte a lui, verrà retto il sipario dietro il quale si nasconderanno gli strumenti che verranno suonati dagli animatori o da altri ragazzi. La successione dei suoni avverrà a loro discrezione, facendo in modo che tutti gli strumenti vengano suonati più o meno lo stesso numero di volte in ciascuna manche. All'inizio del gioco, ad ogni ragazzo viene assegnato il suono di uno strumento. Ciascun suono è assegnato contemporaneamente a due ragazzi: uno per ogni squadra. Non appena si sentirà il suono di uno strumento, i 2 giocatori ai quali è stato assegnato quel suono, dovranno correre a prendere la bandiera.

Vince il round chi riesce velocemente a tornare a posto con la bandiera in mano. Se il suo avversario riesce a toccarlo dopo che ha preso la bandiera e prima che raggiunga il suo posto, il punto passa a questa seconda squadra.

Scopo del gioco è quello di guadagnare, nel tempo della manche, il maggior numero di punti per conquistare definitivamente la "bandiera del musicista"

**Note:** il numero ideale per ciascuna squadra è di 7-8 ragazzi, pertanto se in Oratorio ne abbiamo più di 14-16, i restanti possono attendere il turno suonando gli strumenti dietro il telo/pannello. Gli strumenti possono essere veri o costruiti con

materiale di riciclo, l'importante è che producano suoni diversi; se i partecipanti sono piccoli è opportuno scegliere strumenti più comuni e che abbiano timbri ben distinti tra loro.

**Variante:** al posto degli strumentini, si possono utilizzare anche spezzoni di musiche che si contraddistinguono per uno stesso genere (musica leggera o musica classica o danze, musiche popolari ...). In questo caso è necessario un pc e delle casse audio per amplificare il suono.

## Cieco nella città sonora

**Obiettivo educativo-musicale:** percepire un suono dal timbro e dalla direzione

**Destinatari:** fino ai 10 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** ca. 15 minuti

**Occorrente:** 1 benda; tanti strumentini musicali con suoni e timbri diversi

**Svolgimento:** Tutti i bambini sono in cerchio con uno strumento in mano, ad eccezione di uno che, bendato, è al centro del cerchio. Il bambino bendato verrà fatto girare su se stesso alcune volte, mentre gli strumenti suonano tutti insieme. Ad un cenno dell'educatore, continuerà a suonare un solo bimbo mentre tutti gli altri taceranno. A questo punto, il cieco dovrà dirigersi verso la fonte del suono. Dopo qualche secondo, tutti riprenderanno a suonare, si zittiranno e continuerà solo lo strumento solista. Il cieco ha tre tentativi a disposizione. Se non riuscirà ad individuare lo strumento, dovrà pagare penalità.

## Cantiamo una canzone?

**Obiettivo educativo-musicale:** Migliorare la capacità di ascolto e di individuazione dei timbri. Esercitarsi nel canto (intonazione, sincronia) e nella capacità di direzione di un coro.

**Destinatari:** fino ai 13 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** ca. 30 minuti

**Occorrente:** un pc con casse audio; una traccia musicale; la stampa del testo della canzone diviso in più frasi alle quali sono state coperte delle parole.

**Svolgimento:** Il gioco va svolto in più fasi.

- Fase I: proporre l'ascolto della canzone (l'ascolto iniziale non può essere fatto per più di 2 volte)

- Fase II: chiedere ai ragazzi di indovinare almeno 4/5 strumenti presenti nel brano. Ad ogni strumento indovinato i ragazzi conquisteranno una frase del testo della canzone.
- Fase III: dopo che la squadra si è guadagnata tutte le frasi in palio, dovrà inserire le parole mancanti in ciascuna frase e completare la canzone.
- Fase IV: ogni squadra dovrà cantare la canzone.

Prima di cantarla, il gruppo avrà a disposizione il tempo per provarla una o due volte, scegliendo come direttore del coro il componente della squadra che avrà dimostrato il miglior “orecchio musicale” nel capire gli strumenti da indovinare. L'esecuzione sarà valutata da tutti gli altri partecipanti o dagli animatori che esprimeranno una votazione da 1 a 5 per ciascuno dei parametri che si andranno a scegliere. Noi consigliamo almeno i 3 seguenti:

1. Intonazione
2. Sincronia
3. Abilità del direttore

Vince la squadra che avrà ottenuto il miglior punteggio.

**Note:** Si può dare una valutazione ulteriore alla squadra più veloce, a quella che farà l'esecuzione più divertente, ecc... Si suggerisce di utilizzare una canzone il cui testo non sia molto noto, per rendere più avvincente la sfida.

## Fotografia rumorosa

**Obiettivo educativo-musicale:** potenziare la consapevolezza nell'utilizzo dei suoni e l'espressività attraverso l'uso del corpo e della voce.

**Destinatari:** tutti

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 3 min. per ciascuna manche

**Occorrente:** strumenti musicali (a scelta); un elenco di “ambienti” o “situazioni emotive” che gli informatori dovranno far indovinare al resto della propria squadra.

**Svolgimento:** formate due quadre; ogni squadra sarà divisa a sua volta in “informatori” e “indovini”. Gli animatori proporranno agli “informatori” di ciascuna squadra un ambiente (per esempio: una cucina, una fabbrica, uno zoo, una strada, la città, ...) o una situazione emotiva (la gioia, la paura, la fatica, la noia, la tristezza, ...) da “sonorizzare”. Al via, gli informatori di ciascuna squadra, avranno 2 minuti per “ricreare l'ambiente” producendo dei suoni attraverso gli strumenti a disposizione, la propria voce e/o il proprio corpo. Gli “indovini”, avranno un minuto per capire a quale ambiente o emozione fanno riferimento quei suoni. Ad ogni ambiente indovinato, la squadra conquisterà un punto. Un'attenzione da ricordare sempre ai ragazzi: non sono mai ammesse parole, ma esclusivamente suoni!

**Note:** Prima di proporre questo gioco è consigliabile avere già lavorato con il corpo e la voce come elementi base per cominciare a gestire con consapevolezza i suoni.

## Telegrafo senza fili... e senza parole

**Obiettivo educativo-musicale:** Insegnare ai ragazzi le differenti tipologie di suono e la possibilità di rappresentarle mediante segni grafici

**Destinatari:** dai 7 anni in su

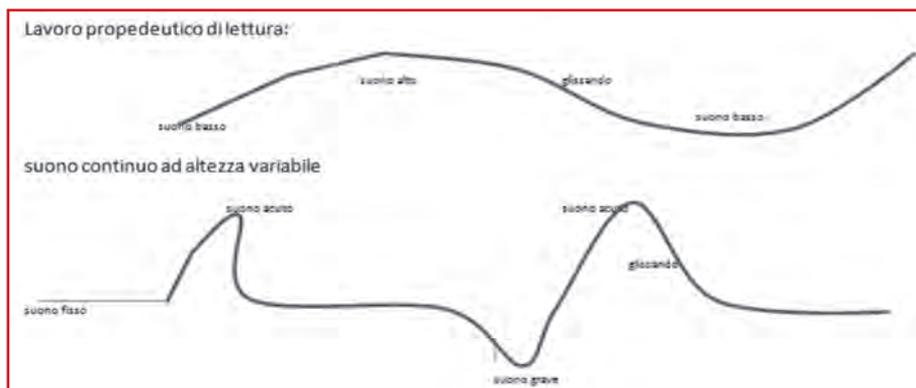
**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** ca. 30 minuti

**Occorrente:** fogli e una penna per squadra

**Svolgimento:** Il gioco va svolto in più fasi.

- Fase I: insegnare ai ragazzi quali sono i vari tipi di altezze di un suono, di come il suono possa modificarsi e di come tutto ciò possa essere rappresentato da semplicissimi disegni.



- Fase II: il gruppo adesso viene diviso in due/ tre squadre. I bambini di ogni squadra si dispongono in fila (3 squadre = 3 file); l'educatore pensa e scrive una sequenza di suoni, la fa vedere al capofila intonandogliela anche. Il capofila leggerà e ascolterà la sequenza, poi la sussurrerà al compagno vicino, il quale a sua volta, dopo averla ascoltata, la riprodurrà al compagno vicino e così di seguito. L'ultimo bambino della fila scriverà su un foglio la sequenza che ha percepito e la confronterà con quella iniziale. Vince la squadra che maggiormente si sarà avvicinata al grafico iniziale.

**Note:** la sequenza deve essere corta e facile da memorizzare.

**Variante:** In base all'età dei partecipanti e alla loro attitudine a giochi di questo tipo, si può aumentare la difficoltà della sfida proponendo sequenze sempre più lunghe e articolate.

# Giochi e attività di propedeutica musicale

## Campanove!

**Obiettivo educativo-musicale:** conoscere la durata delle note (espressa tramite le principali figure musicali) e la relazione matematica che tra loro intercorre. Proporre una propedeutica al ritmo (anche tramite l'uso della parola e del gesto ritmati) e al concetto di battuta o misura.

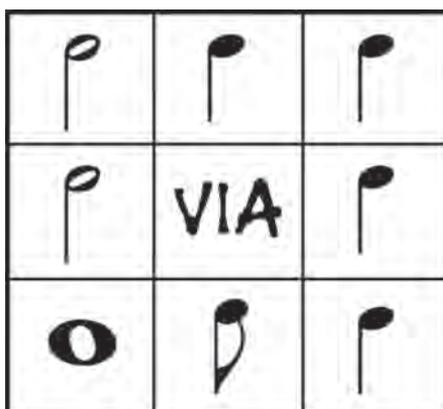
**Destinatari:** fino ai 10 anni

**Spazi:** aperto/chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** variabile (da pochi secondi a 3 minuti a persona) La durata dipende dal numero dei partecipanti e dalle necessità di ripetizione percepite da chi conduce.

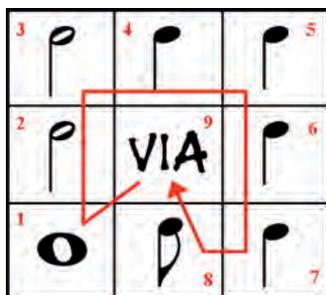
**Occorrente:** caselle, che possono essere realizzate con gessetti (se il gioco è svolto in uno spazio aperto) o con pennarelli cancellabili/cartelloni (se il gioco è svolto in uno spazio chiuso).

**Svolgimento:** l'area di gioco è un quadrato che ricorda il tradizionale gioco della campana, in nove caselle ... **campanove**, appunto!



Al centro c'è il punto di partenza dal quale cominceranno tutti i giocatori che faranno il gioco singolarmente, uno dopo l'altro. L'obiettivo è svolgere bene il percorso (routine) che abbiamo indicato nella figura seguente con freccia e numeri rossi, solo per illustrare più chiaramente le istruzioni.

Il giocatore si metterà sul quadrato "VIA". Tutti i suoi passi cominceranno con il piede sinistro. Si parte!



1. Saltare su 1 (SEMIBREVE) a piedi uniti e contare "UNO-DUE-TRE-QUATTRO"
2. Fare due salti a zoppa gallina e contare "UNO-DUE" (casella 2: MINIMA)
3. Fare due salti a zoppa gallina cambiando piede e contare "TRE-QUATTRO" (casella 3: MINIMA)
4. Camminare da casella 4 a casella 7 (un passo ogni casella delle 4) e contare "UNO"- "DUE"- "TRE"- "QUATTRO" (ogni casella contiene una SEMIMINIMA)
5. Entrare in casella 8 marciando e contando le solite parole, ciascuna divise in due: "U-NO"- "DU-E"- "TRE-E"- "QUAT-TRO" (qui si raddoppia la velocità e si fanno 8 passi; la figura si chiama CROMA)
6. Tornare al "VIA" con un salto e, contemporaneamente, battere 4 volte le mani e gridare: "CAM-PA-NO-VE!".

Potete dividere i ragazzi in più squadre dello stesso numero. Tutti devono fare il giro. Vince la squadra che lo fa nel minor tempo. Volete essere crudeli? Fate ripartire dal VIA il giocatore che sbaglia!

**Note:** questo gioco può essere impiegato sia per introdurre che per riepilogare una o più lezioni sulle figure musicali. Le dimensioni di ogni casella sono a discrezione di chi prepara il gioco; va comunque tenuto presente che più grandi sono i quadrati, più il percorso sarà impegnativo. Prima di far partire il gioco, proponete ai ragazzi sempre un giro di prova e mostrate direttamente voi come si fa (anche perché questo gioco non può essere spiegato a parole, ma va fatto vedere). Come sappiamo e sperimentiamo con questo gioco, la relazione matematica tra le note è la progressiva divisione in 2 del valore precedente a partire da quello iniziale; ci sono altre suddivisioni (semicroma, biscroma, semicroma, semibiscroma ... e citiamo la storica e improponibile fùsea) che non abbiamo incluso perché non adatte all'età dei partecipanti.

Si può decidere di accompagnare il gioco con un metronomo che scandisca più precisamente i tempi.

**Varianti:** ogni conduttore del gioco è invitato a pensare a suoi personali adattamenti per il gioco. Qui suggeriamo alcune altre idee per variare i giri di Campanove.

- Giro al contrario (cioè dal VIA si va alla casella 8 – CROMA – e si ritorna passando per la SEMIBREVE ... si può contare tutto alla rovescia 4-3-2-1 e addirittura gridare EVONAPMAC!);
- Giro nel quale si cantano i numeri;
- Giro in cui si sostituiscono i numeri con una serie di sillabe "TA-TE-TI-TO" che, nella casella della semicroma, diventeranno "TA-A" – "TE-E" – "TI-I" – "TO-O" (vi ricordate che dimezzando ... si raddoppia?)
- Giro in cui si sostituiscono i numeri con una parola quadrisillaba, ad esempio MA-SCAR-PO-NE" (attenzione a quando andate nelle 8 crome: dovrete prolungare la vocale di ogni sillaba: "MA-A" – "SCA-AR" – "PO-O" – "NE - E")

### Altezza nel sacco

**Obiettivo educativo-musicale:** educare all'ascolto ed al riconoscimento dell'altezza del suono: acuto (alto), grave (basso).

**Destinatari:** dagli 8 ai 10 anni

**Spazi:** aperto/chiuso, di qualsiasi dimensione

**Durata:** 10-15 minuti (con possibilità di fare più manches)

**Occorrente:** qualsiasi strumento musicale (tastiera, chitarra, tromba, flauto, violino, ecc.); in alternativa una serie di suoni registrati e mandati da un pc o telefono collegato a delle casse o anche la voce di un educatore sufficientemente intonato.

**Svolgimento:** conoscete tutti il gioco "Sacco pieno, sacco vuoto"? Ebbene, questa è una sua rivisitazione musicale. Le regole del gioco sono molto semplici. I bambini vengono messi in fila davanti ad un conduttore che sarà colui che produrrà le note musicali (con lo strumento musicale, tramite pc o cantando lui stesso). Il primo suono sarà grave: tutti i bambini dovranno accovacciarsi (andare in basso, dunque). Se il successivo sarà più alto del primo, i bambini dovranno assumere un'altra posizione del corpo: in piedi, con le braccia alzate. Altrimenti rimarranno accovacciati. Il meccanismo consiste nel riconoscere se il suono successivo è "più alto" o "più basso" di quello ascoltato immediatamente prima, quindi assumere la posizione di conseguenza (in piedi o accovacciata).

**Note:** prima di tutto è opportuno far comprendere il meccanismo eseguendo note molto differenti tra loro in altezza: ad esempio, dopo aver suonato il primo tasto

del pianoforte da sinistra (cioè il più grave), il conduttore suonerà l'ultimo tasto all'estrema destra (cioè il più acuto). In seguito a varie prove, il gioco (con eliminazioni, perché no?!) si potrà fare sempre più difficile, sia con l'aumento della velocità di proposta delle note, sia con la proposta di note che abbiano differenze di altezza più lievi (per esempio la differenza minima di un semitono).

**Variante:** Il gioco può anche essere strutturato maggiormente dividendo i bambini a squadre (di 2 o 3 o 4 partecipanti). Se, per esempio, scegliessimo la modalità "squadre a 3", ogni membro dovrà riconoscere se il proprio suono è più alto o più basso di quello suonato ai compagni. Per essere concreti: ad Anna verrà proposto un primo suono, a Marco un secondo e a Celeste un terzo; i tre bambini dovranno disporsi in tre posizioni diverse come fossero su un podio (uno accovacciato, uno in piedi, l'altro in piedi con le braccia alzate) a seconda dell'altezza dei suoni che sono stati loro assegnati. Se si vuole rendere più complessa l'attività, il conduttore potrà fornire loro una quarta nota in base alla quale essi dovranno modulare la loro posizione.

## Note di colore

**Obiettivo educativo-musicale:** costruire un metodo visivo per riconoscere e memorizzare le 7 note

**Destinatari:** dai 7 ai 10 anni

**Spazi:** chiuso, di piccole dimensioni

**Durata:** 45 minuti

**Occorrente:** pennarelli, fogli A4 bianchi (uno per ciascun ragazzo), penne.

**Svolgimento:** Questa attività e, quindi, questo metodo visivo di memorizzazione delle note, è scomponibile in diverse fasi:

- Fase 1: far dire i nomi delle 7 note e farle cantare (se non abbiamo uno strumento, va benissimo la sola voce);
- Fase 2: far scrivere a ciascun bambino i nomi delle note sul proprio foglio;
- Fase 3: per ogni nota, far scegliere un oggetto il cui nome contenga il nome della nota stessa e far associare un colore. Ad esempio: nota DO à parola pomodoro à colore rosso;
- Fase 4: lasciare disegnare e colorare il simbolo indicato dalla parola;
- Fase 5: far scrivere il nome della parola scelta in maiuscolo. Tutto deve essere scritto in nero, tranne le lettere della nota che andranno fatte del colore scelto.

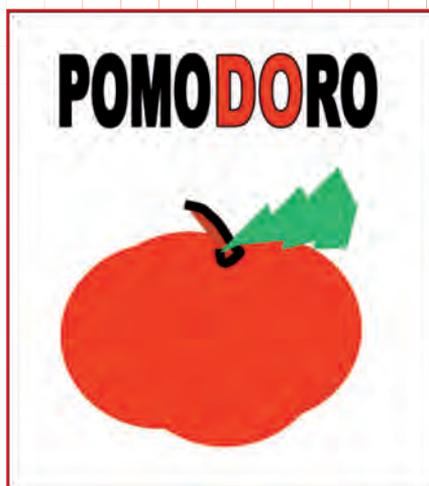
Ad esempio: POMODORO

Questa figura vi mostra l'immagine finale.

A titolo di completamento, ecco un esempio di "note di colore".

POMODORO – RE (corona) – AGRUMI  
– FATA – SOLDATO – VIOLA – ASINO

**Note:** Chiamare le note per nome significa rendercele "vicine". Già Guido D'Arezzo, nel Cinquecento, aveva dato vita al primo sistema di notazione, nominando le altezze conosciute tramite le sillabe dell'Inno a San Giovanni: UT RE MI FA SOL LA SI. Poi UT diventò il nostro attuale DO.



Questa attività è una semplice applicazione degli studi sui processi di memorizzazione visiva sui quali è stato scritto e si sta scrivendo ancora molto.

### Kandinskij

**Obiettivo educativo-musicale:** introdurre la nozione di timbro e di classificazione degli strumenti musicali; educare all'ascolto ed all'espressività;

**Destinatari:** dai 6 ai 13 anni.

**Spazi:** aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

**Durata:** non meno di 1 ora.

**Occorrente:** un brano musicale preferibilmente di musica classica (del quale si ascolteranno non più di 5 minuti); casse audio e pc (il suono deve avvolgere e coinvolgere, quindi se c'è la possibilità di adottare un sistema di amplificazione migliore ben venga!); tempere adatte per body-painting o comunque lavabili e pennelli di varie grandezze (ciascun pittore deve avere almeno 8 colori principali: rosso, arancione, giallo, blu, verde, viola, nero, bianco); cartelloni bianchi grandi o un cartoncino bristol (formato A3/ album da disegno scolastico); recipienti per contenere acqua e colori.

### Svolgimento:

- Fase 1: far ascoltare il brano scelto; durante l'ascolto del brano, il conduttore avrà cura di non parlare per evitare di influenzare i partecipanti.
- Fase 2: presentare l'attività di Kandinskij, mostrando alcune opere grazie all'uso del pc e del videoproiettore. Spiegare lo schema C.E.S.M. che facciamo seguire:

| Colore    | Emozione   | Strumenti musicali   |
|-----------|--|--|
| GIALLO    | Sole. Colore terreno, irraggia e sembra quasi avvicinarsi a chi l'osserva abbagliandolo. Grinta, rabbia, cieca follia, frenesia, ecc.  | strumenti a fiato come tromba e trombone, saxofono, fanfare  |
| BLU       | Cielo. Va in profondità; quiete. Richiama l'uomo verso l'infinito, suscita in lui la nostalgia della purezza e infine del sovransensibile.   | il blu scuro somiglia a un violoncello e, diventando sempre più cupo, ai suoni del contrabbasso (e basso elettrico); nella sua forma profonda, solenne, il suono del blu è paragonabile ai toni gravi dell'organo  |
|           |  | l'azzurro somiglia ai flauti   |
| VERDE     | E' dato dall'unione di blu e giallo, equilibrio ideale tra questi due colori opposti. Calma, staticità: non si muove in nessuna direzione e non ha alcuna nota di gioia, di tristezza, di passione, non desidera nulla, non aspira a nulla. Estate, quando la natura ha superato la primavera e si immerge in una quiete soddisfatta di sé.  | toni quieti, ampi, di media profondità del violino e degli archi in genere   |
| ROSSO     | Caldo, senza limiti, agisce interiormente come un colore assai vivace, acceso, inquieto e genera una forte nota di un'energia immensa. Ogni tonalità di rosso richiama a Kandinskij un'immagine, un'emozione diversa ma anche diversi suoni musicali.  | Il rosso caldo chiaro (rosso di Saturno) ricorda in campo musicale il suono delle fanfare in cui sia presente anche la tuba: tono ostinato, molesto, forte   |
|           |  | Il rosso cinabro suona come la tuba e può essere paragonato a forti rulli di tamburo   |
|           |  | Il rosso freddo, quando è chiaro, ricorda i toni più alti, chiari, melodiosi del violino   |
| ARANCIONE | Unione di giallo e rosso. E' un rosso che si muove verso lo spettatore. L'arancione è come un essere umano cosciente della sua forza e produce perciò un sentimento particolarmente sano.  | suono di una campana di chiesa che chiami per l'Angelus, o una forte voce da contralto, o una viola che suoni un largo (es.: Largo di Handel <i>Sonata VI per viola e piano</i> )  |
| VIOLA     | Unione di rosso e blu. E' come un rosso freddo che si ritira verso sé stesso. E' un rosso raffreddato in senso fisico e psichico. Esso ha perciò qualcosa di malaticcio, di spento, di triste. Addirittura, fra gli artisti si risponde scherzosamente alla domanda: "Come stai?", "tutto viola", cosa che non significa nulla di piacevole. | cornò inglese, zampogna, e quand'è più profondo, ai toni gravi dei legni (ad esempio il fagotto)   |
| BIANCO    | Il bianco è come un simbolo di un mondo in cui tutti i colori, come proprietà e sostanze materiali, sono scomparsi. Da questo mondo viene un grande silenzio che, rappresentato materialmente, si presenta come un freddo muro insormontabile, indistruttibile, che si prolunga all'infinito.  | SILENZIO—PAUSE. Il bianco corrisponde abbastanza bene alle pause che, in musica, interrompono solo momentaneamente lo sviluppo di una frase o di un contenuto e non ne sono la conclusione definitiva. Così risuonava forse la terra nei bianchi periodi dell'era glaciale |
| NERO      | E' qualcosa di spento, come un rogo combusto fino in fondo, qualcosa privo di vita, che è insensibile a tutto ciò che gli accade intorno e che lascia che tutto vada per il suo verso.   | E' il colore meno dotato di suono. Musicalmente può essere rappresentato come una pausa conclusiva.  |

- Fase 3: riascoltare il brano più volte, facendo riconoscere l'azione svolta dagli strumenti "Cosa fanno gli archi?"; "E i fiati?"; "C'è una pausa di silenzio?"; "Il suono entrato in questo punto è grave o acuto?"; "C'è uno strumento protagonista?"; "C'è uno o più strumenti che lo contrastano, ad esempio rispondendo ad una frase musicale suonata prima dal protagonista?". In questa fase, il brano può essere interrotto più volte, rimandato indietro, fatto commentare

dai partecipanti; in modo da far emergere la parte emozionale, collegata agli strumenti suonati.

- Fase 4: Ed ora ... trasformiamoci in direttori di orchestra! Durante un nuovo ascolto del brano, ogni pittore farà intervenire, sulla propria "tela", i colori associati agli strumenti.

Lo schema C.E.S.M. sarà il loro riferimento, ma si lascerà loro la libertà di creare senza vincoli troppo rigidi. Alla fine, certamente, non esisterà un lavoro uguale all'altro!

- Fase 5: è quella cosiddetta del debriefing (valutazione finale del processo), nella quale si ascolterà la descrizione dei "racconti" dei pittori circa l'esperienza fatta. Si sottolineerà il collegamento tra i colori presenti nell'opera pittorica e gli strumenti intervenuti in quella musicale.

**Note:** La lettura del testo di Wassily Kandinsky, "Sguardo al passato" è straordinaria e consigliata a chi desidera approfondire la conoscenza della sua arte, molto legata a questa attività. Si riporta qui una citazione: *"Con il denaro sapientemente risparmiato, fra i tredici e o quattordici anni mi comprai una cassetta da pittore con colori ad olio. Ricordo ancora la sensazione- o meglio l'esperienza vitale – del colore che esce dal tubetto. Una pressione del pollice, e uno dopo l'altro quegli esseri straordinari che vengono chiamati colori venivano fuori esultanti, festosi, riflessivi, fantastici, immersi in sé ... vivi in sé e per sé, singolarmente dotati di tutte le qualità necessarie a condurre una vita autonoma e pronti in ogni momento a piegarsi spontaneamente a nuove combinazioni, a mescolarsi fra loro e a creare serie infinite di mondi nuovi".* L'attività è più efficace se il conduttore non eccede in troppe parole... anche a 6 anni, la fantasia trova sfogo attraverso i colori senza autorizzazioni razionali.

**Variante:** Con bambini più grandi, il lavoro può divenire più libero. Per esempio, lasciando invariata la fase 1, si procederà dicendo che, a questo punto, si farà riascoltare il brano, invitandoli a tradurre in immagini, tratti, macchie, quello che la musica suscita in loro (è evidente che questo messaggio andrà "tradotto" a seconda delle età). Quindi si riascolterà il brano ed i ragazzi inizieranno a dipingere. Nella fase 3 si farà riascoltare nuovamente la musica, per permettere loro di aggiungere ulteriore colore (a discrezione del conduttore, il brano può essere più volte ripetuto, in relazione all'andamento dell'attività). Facendo emergere le osservazioni dei partecipanti si garantirà una buona rielaborazione del vissuto. In tale variante, questa attività si può aggiungere a quelle descritte nel percorso di espressione musico – emozionale.

## Turutun-tu-tu!

La seguente attività è strettamente legata al capitolo sulla costruzione degli strumenti. La scelta di inserirla in questa sezione è legata alla volontà di concentrare, in un'unica attività, la funzione propedeutica dell'obiettivo educativo-musicale legato alla costruzione degli strumenti. Ciò sarà possibile attraverso la scelta di strumenti più

semplici e “farciti” dalla fantasia, non corrispondenti, quindi, a reali strumenti musicali.

**Obiettivo educativo-musicale:** illustrare praticamente ed in modo semplice i principi fisici di produzione del suono (percussione, vibrazione, risonanza, ecc.), attraverso la costruzione dei seguenti strumenti musicali: Tamburloni; H2dO; Basslastico; Conchiglias; Marògurt; Marìsos e Ovòcas

**Destinatari:** dai 7 ai 10 anni

**Spazi:** spazio chiuso

**Durata:** quanto basta

### **TAMBURLONI**

**Occorrente:** fustini di detersivo vuoti, barattoli, contenitori di metallo vuoti, legnetti di 20 cm circa (1 cm di diametro va più che bene).

**Istruzioni:** capovolgere il fustino vuoto e percuoterlo con i legnetti (anche con le mani come fosse una conga); capovolgere i barattoli e i secchi di metallo (vuoti) e suonarli con i legnetti.

**Variante:** con barattoli di latta (come scatolame per legumi) o plastica (anche il fustino di prima in cartone), si possono togliere tutti i coperchi e rivestire una o entrambe le basi (fate prove diverse) con qualcosa che assomigli alla membrana vera del tamburo Ad esempio: per piccole superfici consigliamo di aprire un palloncino non gonfiato, tenderlo e fissarlo con elastici forti (meglio se larghi). Per il fustino si può prendere anche una “pelle di daino” con cui papà lava l’auto... ma dite ai bambini di non farsi scoprire!!!

### **H2DO**

**Occorrente:** 4-5 bottiglie di vetro vuote, una bacchetta di metallo (anche un cucchiaio o forchetta vanno bene), acqua.

**Istruzioni:** versare acqua nelle bottiglie: ad ognuna una quantità d’acqua diversa; con il metallo, provare le differenze di suono.

**Variante:** cambiando materiale nelle bottiglie, cambia il tipo di suono. Provare, ad esempio, a cogliere le differenze tra bottiglie piene di olio o di sabbia.

### **BASSLASTICO**

**Occorrente:** fustino di detersivo vuoto (parallelepipedo o cilindro), bastone (per le dimensioni: altro almeno 30 cm in più rispetto all’altezza del fustino), nastro adesivo isolante (piccolo) e nastro adesivo forte (grande), elastico largo e robusto.

**Istruzioni:** con il nastro isolante, fissare l’elastico a un’estremità del bastone; con il nastro adesivo grande e forte, attaccare il bastone alla parete interna del fustino, assicurandosi che il fissaggio sia efficace; con altro nastro adesivo (forte), fissare l’estremità libera dell’elastico al bordo del contenitore (per aumentare la stabilità, dopo

abbondante nastro, aggiungere una puntina da disegno che assicuri l'elastico al bordo); produrre il suono pizzicando l'elastico: fare la prova pizzicando diversi punti e ascoltare le differenze di suono.

### **CONCHIGLIAS**

**Occorrente:** conchiglie di mare di varie dimensioni e tipologie (più sono e migliore è lo strumento); filo da pesca (in nylon); qualsiasi attrezzo che possa bucare la conchiglia senza romperla.

**Istruzioni:** tagliare un segmento di filo in nylon (la lunghezza dipende da quanto grandi vogliamo fare le nostre "conchiglias". Dimensione giusta è 40 cm.; forare ogni conchiglia con la cura di non romperla; farsi aiutare da adulti esperti; infilare le conchiglie non in modo serrato, ma lasciare un po' di spazio affinché, unvolta chiuso il filo, le conchiglie possano scorrere, così producendo un suono più intenso.

### **MAROGURT, MARISOS, OVOCAS**

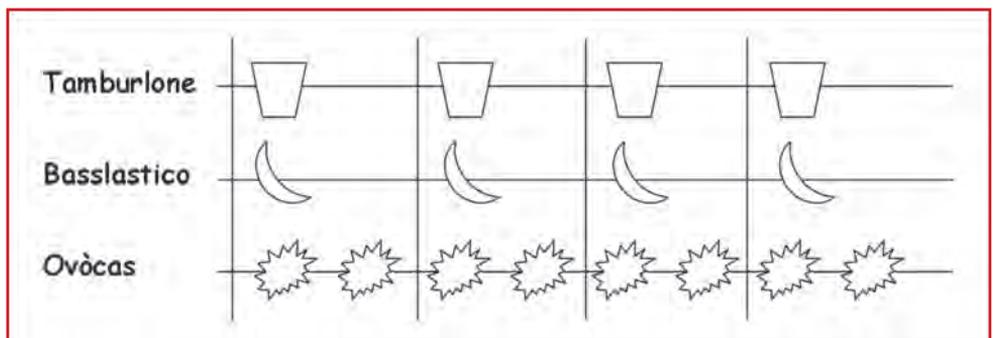
**Occorrente:**

- per la cassa di risonanza: vasetti di yogurt (grandi e piccolli); barattoli di caffè vuoti; "bozzoli" o capsule usate per le sorprese di uova di cioccolata (grandi e piccole); zucche e zucchine secche e svuotate; contenitori vuoti di shampoo e bagnoschiuma, ecc...

- per la "farcitura" degli strumenti: riso, graniglia varia, sassolini, lenticchie o fagioli secchi. Il criterio è: più è piccolo e raffinato il contenuto, più "rotondo" e dolce sarà il suono prodotto.

**Istruzioni:** riempire i contenitori; chiudere con i coperchi; fare una prova di suono e, a piacere, aggiungere o togliere materiale fino al raggiungimento del suono prodotto.

**Note:** Sperimentate suoni diversi: incrociando contenitori e contenuti diversi; mettendo quantità di contenuto differenti nello stesso contenitore; usando contenitori dello stesso materiale, ma di dimensioni differenti. Divertitevi a creare nuovi strumenti e a dare loro un nome! Sarebbe bello conservarli in una scatola o baule (che potreste chiamare "music box") e tirarli fuori per prove e concerti... sì, perché potreste divertirvi con i bambini a creare una partitura speciale, creando un codice disegnato, come nell'immagine seguente:





## LE GUERRE SINFONICHE

### Obiettivo educativo-musicale:

- acquisire conoscenze su segni e simboli di teoria musicale, strumenti musicali, altri elementi di educazione musicale;
- educare all'ascolto di brani musicali;
- conoscere curiosità di storia della musica;
- entrare, con divertimento, nell'universo complesso della musica.

**Destinatari:** dai 12 anni in su (particolarmente indicato dalla scuola media inferiore, anni in cui i ragazzi iniziano a cimentarsi con musica e storia della musica).

**Spazi:** chiuso

**Durata:** non meno di 45 min. Il gioco finisce quando la prima squadra arriva alla casella della Scala di Milano ("100").

### Occorrente:

- un tabellone di gioco come in figura;
- segnalini per le squadre (a fantasia vostra);
- 7 carte da poker: un jolly e 6 numerate da 1 a 6 (il seme scelto è indifferente). Hanno la funzione di sostituire il dado e di aggiungere il meccanismo del jolly;
- liste delle domande "Possibili" e "Impossibili": la numerazione (vedi figure) non si riferisce all'ordine cronologico di lettura, possono essere tranquillamente lette a caso o a scelta (l'importante è segnare quali sono state fatte per non ripeterle);
- schede "Il direttore d'orchestra" (ne presentiamo 2 a titolo di esempio; con un po' di ricerca e poco tempo, sono possibili infinite alternative);
- brani selezionati nelle domande possibili e impossibili, da usare nella categoria "A" (ascolta bene il brano); potete effettuare sostituzioni ai brani come volete;
- carta e pennarelli per eventuali disegni di simboli e segni musicali;
- lettore cd o pc collegato a casse stereo;
- cronometro o orologio per il controllo dei tempi (soprattutto della prova "Il direttore d'orchestra");
- uno strumentino per ciascuna squadra (servirà per prenotarsi alle domande "caselle sfida")



**Scopo del gioco:** è un gioco “da tavola” in cui le squadre (inventate voi i nomi, la musica offre tante possibilità) dovranno conquistare i 100 strumenti necessari per organizzare un'orchestra degna di suonare alla Scala di Milano, il prestigioso palcoscenico mondiale in cui eseguire il più Grande Concerto dell'anno.

### Regole del gioco:

1. Posizionare i segnalini sulla casella “VIA”;
  2. Fare una **domanda preliminare** (vedi scheda “Domande possibili”) unica per tutti. Servirà a stabilire chi comincia (ossia la squadra che risponde prima correttamente);
  3. La prima squadra sceglie una carta e si muove del numero corrispondente. **jolly:** se esce la Matta, si sceglie una nuova carta e ci si muove del suo doppio;
  4. Caselle **vuote**, bianche o nere: nulla di fatto; si continua il giro;
  5. Caselle **numerate**, bianche o nere: indicano il numero di strumenti conquistato. Rivolgere alla squadra una delle Domande Possibili: se questa sbaglia, resta ferma un turno; altrimenti, avanza di una casella (se capita su un'altra casella numerata o comunque su altre attive, descritte di seguito, svolgerà l'attività non subito, ma al prossimo turno);
  6. Caselle **sfida**: sfida tutti contro tutti con una “Domanda Possibile”. Per rispondere aspettare il via del conduttore. Prenotarsi con il proprio strumento. Se si sbaglia, si perde un turno, altrimenti si conquista l'avanzamento di una casella;
  7. Caselle **pericolo** (bomba): viene rivolta una domanda “impossibile”. Gli esiti come al punto 5;
  8. Caselle **sfida-pericolo** (“S” con bomba): sfida come al punto 6, ma con una “Domanda Impossibile”;
  9. Caselle **Metronomo**: “Il direttore d'orchestra”. Ogni squadra sceglie un componente della squadra al quale vengono rivolte 10 domande. In 3 minuti egli tenterà di superare l'esame per la direzione d'orchestra. Nel tempo stabilito dovrà, infatti, individuare l'esatta sequenza delle risposte (VERO o FALSO); in caso di errore, ricomincerà dall'inizio. Superata al prova, la squadra potrà andare ad una delle seguenti caselle (la prima che incontra): 34 – 84 – 100. Quindi, capitare nell'ultimo metronomo del tabellone può significare vincere il gioco!
  10. Caselle **Smile** (felice o triste): si va avanti o indietro? Se la squadra capiterà nella casella con lo smile **felice**, avanzerà di 2 caselle, altrimenti retrocederà di 2.
  11. Casella 100: Hai vinto! Complimenti! Hai appena conquistato, con la tua orchestra di 100 elementi, il palcoscenico più importante d'Italia: la Scala di Milano!
- Le caselle con gli **strumenti musicali** vanno considerate come quelle **vuote**.

**Note:** Sugeriamo di gestire i tempi per favorire la partecipazione “in squadra” di tutti.

**Variante:** Anche se molto definito, questo gioco è solo una traccia di riferimento: divertitevi ad aggiungere/sostituire elementi! Per favorire questo, abbiamo inserito delle caselle con disegni di strumenti musicali: possono essere spunti, ad esempio, per aggiungere la parte che, volutamente, non è stata progettata: fare musica, realizzare, riprodurre suoni, ritmo, sequenze, usare la corporeità,...

Seconda scheda: "L'orchestra romantica"

| N. | DOMANDE                           | RISPOSTE           |
|----|-----------------------------------|--------------------|
| 1  | Ci sono meno di 100 strumenti     | FALSO<br>(100-125) |
| 2  | Non c'è il pianoforte             | VERO               |
| 3  | Ci sono i saxofoni                | FALSO              |
| 4  | C'è un corno inglese              | VERO               |
| 5  | Non c'è, invece, lo xilofono      | FALSO              |
| 6  | Ci sono più percussioni che fiati | FALSO              |
| 7  | Ci sono più archi che fiati       | VERO               |
| 8  | Manca il clavicembalo             | VERO               |
| 9  | Non è prevista la batteria        | VERO               |
| 10 | E' nata nel Seicento              | FALSO              |

Prima scheda: "Pierino e il lupo" di Sergej Prokofiev

| N. | DOMANDE  | RISPOSTE  |
|----|--|---|
| 1  | E' una favola musicale per voce recitante ed orchestra       | VERO  |
| 2  | Nella favola c'è una gallina                                 | FALSO   |
| 3  | Nella favola il lupo mangia Pierino                          | FALSO   |
| 4  | Pierino è interpretato da un quartetto d'archi               | VERO  |
| 5  | Nel quartetto c'è il contrabbasso                            | VERO  |
| 6  | Un fagotto fa il nonno                                       | VERO  |
| 7  | Il compositore Prokofiev era polacco                         | FALSO<br>(era russo)                                |
| 8  | Il lupo è fatto da 2 corni                                   | FALSO<br>(3)  |
| 9  | Gli animali sono: un uccellino, un'anitra, un gatto, un lupo | VERO  |
| 10 | I cacciatori arrivano e salvano Pierino                      | FALSO<br>(si salva con l'aiuto degli amici animali) |



**IL DIRETTORE  
D'ORCHESTRA**

Vengono rivolte 10 domande al giocatore scelto dalla propria squadra. In 3 minuti tenterà di superare l'esame per la direzione d'orchestra. Nel tempo stabilito dovrà individuare l'esatta sequenza delle risposte (VERO o FALSO); in caso di errore, ricomincerà dall'inizio. Superata al prova, la squadra potrà andare ad una delle seguenti caselle (la prima che incontra): 34 - 84 - 100. Quindi, capitare nell'ultimo metronomo può significare vincere il gioco!

**LEGENDA DELLE TABELLE  
(domande possibili e impossibili):**

**N = numero della domanda**

**C = categoria**

- S&S (segni e simboli)
- A (ascolta bene il brano)
- ST (strumenti musicali)
- V (varie)

**R = risposta esatta**

| N. | C.  | DOMANDE "IMPOSSIBILI"  | R     | CURIOSITA'   |
|----|-----|--|-------|--|
| 1  | S&S | Quanto vale una SEMIBREVE?   | 4/4   | Una semibreve è una figura che dura 4/4. Le altre figure sono: minirna (2/4), semiminima (1/4), croma (1/8), semicroma (1/16), biscroma (1/32), semibiscroma (1/64).   |
| 2  | ST  | Un'ANCIA è:<br>a) una parte di uno strumento a fiato;<br>b) un dispositivo molto usato per bilanciare strumenti con tonalità diverse;<br>c) un meccanismo del pianoforte.  | A     | Se possibile, mostrare un'ancia vera. Le ancie sono lamelle di legno o di metallo, usate spesso dai fiati; una sottofamiglia degli strumenti a fiato prende infatti il nome di "strumenti ad ancia".   |
| 3  | ST  | Quante corde ha un'arpa?<br>a) 47; b) 135; c) 82.  | A     | L'arpa appartiene alla famiglia degli strumenti a corda e, precisamente, è uno strumento a corda pizzicata, perché il suono si ottiene pizzicando le corde con solo 3 dita: infatti i 2 mignoli non vengono mai utilizzati. E' uno fra gli strumenti più antichi e, in genere, è alto 1 metro e mezzo.   |
| 4  | A   | Brano: "Ave Maria" di F.Shubert<br>a) alla madre di Shubert;<br>b) alla moglie;<br>c) alla Vergine Maria;<br>d) a nessuna delle tre.   | C     |  |
| 5  | S&S | Di quanto innalza la nota l'alterazione chiamata DIESIS (#)?<br>a) 1 tono;<br>b) 1 semitono;<br>c) 1 doppio tono.  | B     |  |
| 6  | V   | Chi, fra questi compositori, ha scritto musica per chitarra ed orchestra?<br>a) Giuseppe Verdi;<br>b) Jimmy Handrix;<br>c) Mozart.   | A     | Verdi, come Donizetti, ha scritto pezzi per il chitarrone, un vecchio antenato dell'attuale chitarra.  |
| 7  | S&S | Di quanto abbassa la nota l'alterazione chiamata BEMOLLE (b)?<br>a) 1 tono;<br>b) 1 semitono;<br>c) 1 doppio tono.   | B     | "Bemolle" è un termine latino ( <i>be + molle</i> ) che significa "B molle" e indica la forma di questo segno, che non si scrive rigidamente come una b minuscola.   |
| 8  | ST  | Il primo pianoforte fu costruito da:<br>a) Fryderyk Chopin nel 1835;<br>b) Giovanni Battista Amici nel 1842;<br>c) Bartolomeo Cristofori nel 1702.   | C     | Chopin fu un compositore. Il secondo fu un astronomo. Cristofori da Padova fu l'inventore che chiamò questo primo esemplare, derivato dal clavicembalo, con il nome "clavicembalo per il piano ed il forte", più tardi semplicemente detto pianoforte.   |
| 9  | ST  | Quante corde ha un basso elettrico?<br>a) 4; b) 5; c) 6.   | tutte | Può averne 4,5 o 6. In genere, soprattutto al cambio di corde o ai cambi di stagione, il legno della tastiera (il manico) si piega leggermente verso la "cassa armonica"; per questo, molti bassi hanno una vite speciale che serve a riportare la tastiera in modo corretto.  |
| 10 | V   | Nelle orchestre moderne sono previsti i direttori d'orchestra?<br>a) sì; b) no; c) qualche volta.  | C     | In genere si riduce il direttore a colui che porta il tempo e dà gli attacchi e le chiusure. Con l'avvento della batteria nelle orchestre moderne, soprattutto in quelle piccole, queste funzioni vengono svolte dal batterista. Ma il direttore è di più: può essere paragonato ad un vigile urbano che cerca, con arte, di dirigere il traffico, avendo davanti a sé delle "macchine" diverse. Egli coordina, interpreta, mette insieme il tutto. Con i gesti e l'espressività trasmette emozione, energia; un buon direttore è il punto di partenza per una buona esecuzione. |
| 11 | S&S | Cosa annulla il BEQUADRO?<br>a) effetto della chiave;<br>b) effetto delle alterazioni;<br>c) effetto del tempo.  | B     | "Bequadro" è un termine latino ( <i>be + quadro</i> ) che significa "B quadrata" e sta ad indicare la forma di questo segno.   |
| 12 | ST  | Quali, tra questi strumenti, sono ad ancia?<br>a) organo e fisarmonica;<br>b) tromba e flicorno;<br>c) saxofono e flauto.  | A     | Sono proprio loro! Strumenti ad aria che sono detti "ad ancia libera" se al loro interno c'è o ci sono una o più lamelle che, grazie all'aria, vibrano producendo il suono desiderato. Nell'organo, queste ancie si trovano nelle canne, ma non tutti ne hanno. Tromba e flicorno sono "a bocchino"; sax è "ad ancia", ma il flauto no.  |
| 13 | S&S | Se trovi la chiave di basso (o di FA), cosa devi fare?<br>a) aumenti la nota di 2 gradini (es. do =mi);<br>b) diminuisci di 2 gradini (es. la =sol);<br>c) niente di particolare.  | A     |  |
| 14 | ST  | Quale, fra questi, non è strumento ad ancia "doppia"?<br>a) oboe;<br>b) fagotto;<br>c) clarone.  | C     | Il clarone è un fratello maggiore (con note più basse) del clarinetto. Si riconosce perché è curvo mentre gli altri sono dritti; si suona con una sola ancia, come il clarinetto.  |
| 15 | V   | Quali note della scala devo prendere per creare/ suonare un accordo maggiore?<br>a) 1 <sup>a</sup> , 3 <sup>a</sup> , 5 <sup>a</sup> ;<br>b) 1 <sup>a</sup> , 2 <sup>a</sup> , 3 <sup>a</sup> ;<br>c) 1 <sup>a</sup> , 2 <sup>a</sup> , 6 <sup>a</sup> . | A     |  |
| 16 | V   | In un coro, oltre alla 4 voci principali (soprani, contralti, tenori, bassi) ce ne sono altre intermedie. Quali?<br>a) semicontralti e tenori medi;<br>b) mezzi soprani e baritoni;<br>c) mezzi uomini e mezze donne.                                    | B     | I mezzi soprani sono fra i soprani e i contralti (donne); i baritoni sono tra tenori e bassi (uomini).   |
| 17 | ST  | Il ventilabro è:<br>a) uno strumento ad aria;<br>b) un congegno dell'organo;<br>c) uno strumento etnico ebraico.   | B     |  |

| N. | C.  | DOMANDE "POSSIBILI"<br><i>La domanda n. 1 è preliminare e determina la prima squadra che parte; il giro poi sarà orario</i>       | R   | CURIOSITA'  |
|----|-----|---|---|---|
| 1  | S&S | Quante sono le note musicali?   | 7   |   |
| 2  | S&S | Quali sono le note musicali?  | DO RE<br>MI FA<br>SOL LA<br>SI  | Prima le note erano indicate con delle lettere, poi il monaco Guido d'Arezzo le sostituì con delle sillabe prese dai versetti dell'Inno a S.Giovanni, scritto in latino (il do si chiamava UT).   |
| 3  | S&S | Quanti righe ha il pentagramma?   | 5   | E' nato nei conventi, dove i monaci erano abituati a mettere dei segni sulle sillabe per ricordarsi dove la voce doveva salire o scendere. In seguito, decisero di regolarizzare il modo di cantare e di suonare, usando i segni (le note) che noi conosciamo, disposti su 5 righe e 4 spazi, cioè sul pentagramma. |
| 4  | S&S | Come si disegna la chiave di violino (o di sol)?  |  |   |
| 5  | S&S | Quale di queste chiavi è un segno musicale?<br>a) chiave di volta;<br>b) chiave inglese;<br>c) chiave di basso.                   | C   |   |
| 6  | V   | Quanti sono i caratteri del suono?<br>a) 2; b) 3; c) 4.   | C   | Altezza (suoni gravi o acuti); intensità (forza o debolezza); timbro (o colore, distingue uno strumento dall'altro); durata (4/4, 2/4, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).   |
| 7  | S&S | Il tempo del valzer è:<br>a) 2/4; b) 3/4; c) 4/4  | B   | Ci sono tempi musicali che, a prima vista, sembrano strani, forse perché richiedono una maggiore capacità di lettura da parte di chi suona. Sono, ad es.: 6/8, 2/2, 3/8, 5/4 ed altri ancora.   |
| 8  | A   | Branò "Aida", marcia trionfale di Verdi.<br>A quale strumento appartiene la voce solista?   | trombe  | La storia di Aida si svolge in Egitto e Verdi ha così ben rappresentato musicalmente questa terra a tal punto che la marcia trionfale è divenuta simbolo della nazione stessa.  |
| 9  | ST  | A quale famiglia di strumenti appartengono gli "ottoni"?<br>a) a percussioni;<br>b) a corda;<br>c) a fiato.                       | C   | La parola sta ad indicare il materiale di cui sono fatti; fra gli strumenti a fiato ci sono anche i cosiddetti "legni" come il clarinetto, l'oboe, i saxofoni ed i flauti, anche se quest'ultimi 2 sono spesso fatti di metallo.  |
| 10 | ST  | Per accordare una chitarra ti occorre:<br>a) un diapason;<br>b) un datteron;<br>c) molta fortuna.                                 | A   | La parola è greca e significa "attraverso tutte le corde"; è una forcella d'acciaio che si appoggia sulla cassa armonica di uno strumento per accordarlo.   |
| 11 | ST  | Qual nota viene emessa dal diapason?<br>a) sol; b) do; c) la.<br>A) effetto delle alterazioni;<br>B) effetto del tempo.           | C   | Il telefono, quando suona libero, emette il suono alla stessa frequenza del la. La tromba bitonale dell'autobus, di solito, è fa-la.  |
| 12 | V   | In un coro le voci principali sono 4, cioè: soprani, tenori, bassi e...<br>a) gravi; b) contralti; c) squillanti.                 | B   | Soprani e contralti sono voci femminili, tenori e bassi maschili. Esistono anche le voci bianche, cioè i bambini che non hanno ancora cambiato voce durante la fase di crescita chiamata pubertà.   |
| 13 | A   | Branò "Le 4 stagioni"<br>(Primavera, allegro, non dirlo, è la risposta!)<br>Dire il nome della stagione e quello del compositore. | Primavera,<br>Antonio Vivaldi   |   |

|    |     |  |   |   |
|----|-----|--|---|---|
| 14 | S&S | Quale di questi indica l'andamento?<br>a) largo;<br>b) felice;<br>c) lungo;<br>d) tardissimo.  | A   | L'andamento indica la velocità di un brano. Altri esempi: allegro, allegro non molto, adagio, presto, vivace, andante, andante spiccato, larghetto, ecc.  |
| 15 | ST  | Qual è lo strumento musicale "ufficiale" della chiesa?<br>a) chitarra; b) violino; c) organo.  | C   |   |
| 16 | A   | Brano "Tristezza", concerto per piano, di F. Chopin.<br>In questo brano il pianoforte inizia a suonare:<br>a) mai; b) prima dell'orchestra; c) nella seconda parte.      | B   | Da notare che ci sono alcune versioni in cui non viene suonato.   |
| 17 | ST  | Quale strumento stai suonando se usi un archetto?<br><i>(indicare almeno uno tra violino, viola, violoncello, contrabbasso)</i>  | ---   | L'archetto è una striscia di legno sulla quale vengono tesi dei sottili crini di cavallo o, per quelli più economici, con fibre sintetiche (alcuni archetti possono costare anche più del violino!)   |
| 18 | V   | Se suoni con la chitarra il giorno armonico di DO, quale accordo non devi suonare?<br>a) SOL7; b) LA minore; c) MI   | C   | I giri armonici sono le serie di accordi più frequenti nei brani musicali, soprattutto leggeri e moderni. <i>Se si ha la possibilità, suonarli dal vivo.</i>  |
| 19 | ST  | Quale strumento fu costruito da Andrea Amati, Antonio Stradivari e Andrea Guarneri?<br>a) batteria;<br>b) contrabbasso;<br>c) violino.                                   | C   |   |
| 20 | A   | Brano "Sinfonia n. 9", di L. van Beethoven.<br>Quale evento drammatico segnò la vita del compositore?<br>a) morte della madre;<br>b) sordità;<br>c) un'unghia incarnita. | B   | E' risaputo che B. fu colpito da una forte sordità che, però, non lo fermò, anzi lo spronò a comporre e dirigere senza sosta. L'Inno alla Gioia, la Pastorale e la Nona Sinfonia (appena ascoltata) sono le più conosciute opere della fase di totale sordità!  |
| 21 | ST  | Il saxofono può essere:<br>a) soprano;<br>b) contralto;<br>c) tenore;<br>d) baritono. <i>ll'orchestra; c) nella seconda parte.</i>                                       | tutte   | <i>Far vedere le foto di questi strumenti.</i>  |
| 22 | V   | Un quartetto d'archi è formato da una viola, un violoncello e:<br>a) 2 violini;<br>b) violino e arpa;<br>c) arpa e contrabbasso.   | A   | L'arpa non è strumento ad archi, ma a corda pizzicata. Il contrabbasso, invece, nonostante sia della famiglia degli archi, non figura nel quartetto.  |
| 23 | ST  | Quale di questi panini è anche, in almeno una città italiana, il nome di un famoso strumento?<br>a) armonica;<br>b) fagotto;<br>c) sandwich.                             | B   | Nella città di Perugia: il panino, nella versione tradizionale, è fatto con prosciutto cotto, frittata e maionese. Adattate questa domanda al vostro contesto (magari avete un panino che chiamate "armonica")... impossibile trovare uno strumento chiamato sandwich (al massimo, lo costruite voi!) |
| 24 | S&S | Come si disegna la Chiave di Basso (o di Fa)?  |  | Più precisamente: se i 2 punti sono sul 4° rigo, si chiama "chiave di basso"; se sono sul 5°, prende il nome di "chiave di baritono".   |
| 25 | ST  | Quale, fra questi strumenti, è ad ancia?<br>a) il controfagotto;<br>b) la batteria;<br>c) lo xilofono.   | A   |   |
| 26 | ST  | Il pianoforte è uno strumento:<br>a) a corda;<br>b) a percussione;<br>c) entrambe le risposte.   | C   | In genere si considera come strumento a parte rispetto agli altri, perché la meccanica che produce il suono è composta da martelletti che battono su delle corde. Per questo si dice che è uno strumento a percussione, ma anche a corda.   |



## Caccia al tesoro

**Obiettivo educativo-musicale:** conoscere le basi di storia e teoria musicale; divertirsi con la musica.

**Destinatari:** dai 7 anni in su

**Spazi:** aperto, di grandi dimensioni

**Durata:** ca. 1 ora e 15 min

**Occorrente:** a piacere, tutto il necessario per l'ambientazione efficace e accattivante (costumi, addobbi, ...); materiale descritto per ciascuna prova.

**Ambientazione:** "Siamo in un mondo animato da strani personaggi primo tra tutti un giullare che vi catapulterà, con dolci versi, in un'avventura indimenticabile". A guidare e controllare tutte le vicende dei concorrenti, inoltre, ci sarà un'attenta giuria (sono coloro agghindati in maniera creativa e divertente!), pronta a monitorare il corretto svolgimento di tutte le fasi del gioco.

**Svolgimento:** Le squadre partecipanti dovranno riuscire ad aggiudicarsi, nel minor tempo possibile, il superamento delle prove disseminate in un'ampia area di gioco. Lo faranno seguendo un percorso personalizzato che la giuria avrà pensato per ogni team. In particolare, ciascuna squadra, riceverà di volta in volta delle buste-indizio necessarie a individuare la prova successiva. Ovviamente sarà fondamentale ideare i percorsi di ogni squadra in modo da evitare sovrapposizioni in alcune postazioni. Al termine di ogni prova, l'intera squadra tornerà verso il centro dell'area di gioco dove sarà collocata la giuria che, verificando il corretto svolgimento della prova, consegnerà l'indizio successivo. La gara può essere lanciata da un giullare che decreterà l'inizio del gioco con le seguenti parole:

1. *Che abbia inizio / Il grande giorno, / trovate ogni indizio / nascosto qui intorno!*
2. *Usate ogni cosa, / mani e cervello, / una piccola rosa / o un grande martello.*
3. *Cercate nei posti / Che posson celare / I tesori nascosti / Che dovete trovare!*
4. *Affronterete prove / Di tempo e coraggio, / vagherete in ogni dove / per questo villaggio.*
5. *Ma ora preparatevi, / ho parlato fin troppo! / Adesso concentratevi / Per scovare il malloppo!*
6. *Il capitano vada immantinente / A prendere la busta / Che gli darà un assistente / sperando sia quella giusta!!*
7. *Alla fine di ogni compito, / di questo ricordate, / dovete tornar subito / dove adesso cominciate.*
8. *Sarà sempre un presente, / dopo ogni prova, / a darvi la seguente / busta nuova.*

Di seguito riportiamo:

- un set di possibili nomi per le squadre (utilizzati a titolo di esempio nel resto della spiegazione);
- l'elenco delle prove suggerite;
- dei possibili percorsi per ciascuna squadra;
- la spiegazione dettagliata delle singole prove.

**Nomi squadre:** CARMEN - RIGOLETTO - OTELLO - PARSIFAL

**Nomi prove suggerite:**

|                                    |                              |
|------------------------------------|------------------------------|
| prova di recupero dati             | » nome VIOLONCELLO           |
| prova artistica di interpretazione | » nome SINGING IN THE RAIN   |
| prova artistica e di simpatia      | » nome TOMTOM                |
| prova di conoscenza                | » nome PAROLE, PAROLE PAROLE |
| prova zingara                      | » nome TZIGANE               |

**Possibili percorsi per ciascuna squadra:**

CARMEN

percorso violoncello: zigane » tomtom » singing in the rain » parole, parole paroole.

RIGOLETTO

percorso tomtom: parole, parole paroole » zigane » violoncello » singing in the rain

OTELLO

percorso singing in the rain: tomtom » parole, parole paroole » zigane » violoncello

PARSIFAL

percorso parole, parole paroole: singing in the rain » violoncello » tomtom » zigane.

## Prova zingara

1. *Che strana figura / Si aggira per il cortile, / a me fa un po' paura, / ma con voi sarò gentile!*
2. *È una chiromante / Con molti indovinelli, / fermatela, è importante / e risolveti i suoi tranelli!*
3. *Vi chiederà cose strane, / davvero inusuali, / forse di cucinare rane / per i suoi antichi rituali.*
4. *Ma non temete / Siete una squadra intera! / Forse insieme sfuggirete / alla sua magia nera!*
5. *Adesso cercatela, / è una nuova avventura, / siate forti e sfidatela / senza alcuna paura!*

I concorrenti dovranno affrontare e superare tutti i **giochi della zingara**:

**Materiale occorrente:** fogli di brogliaccio e biro per gli acronimi e le frasi musicali; 12 fogli di formato grande attaccati ad un muro; un pennarello nero dalla punta grande; una benda per i pittori bendati; un orologio con cronometro per tenere il tempo

delle prove; travestimento o vestiti particolari per la zingara (foulard in testa, trucco, vestiti ecc.),

- Creare dei **mini-acrostici** con le parole suggerite di seguito (la prova si dichiara superata quando la squadra ne riesce a creare almeno tre).  
1. Ritmo (es. Rivedemmo, Insieme, Tanti, Mari, Ospitali) - 2. Rigo - 3. Battere - 4. Cromo - 5. Levare - 6. Adagio - 7. Fuga - 8. Breve - 9. Presto - 10. Forte
- Costruite una **FRASE** di 5 parole che contenga il maggior numero di nomi di note musicali **possibili** (es: soldo fa soldo) Le parole possono contenere anche lettere estranee ai nomi delle note, più note ci sono, meglio è (DOrMIRE Mio SIRE FA MlagoLARE). La frase non deve avere un senso particolare ma deve essere grammaticalmente corretta.
- In 4 minuti di tempo, la squadra deve riuscire a riconoscere i **mimi** di almeno due titoli di famose opere musicali: "Il flauto magico"; "I pagliacci"; "La sonnambula"; "Cenerentola". In caso di particolare difficoltà si può dare qualche aiuto.
- Ogni squadra deve realizzare tre disegni facendoli eseguire da tre componenti diversi: i **pittori bendati**. Per ogni disegno si avranno a disposizione tre minuti. Come suggerisce il nome del gioco, il pittore deve essere bendato del tutto. Unica regola: non si possono scrivere parole o numeri.

Di seguito alcuni esempi di oggetti da "dipingere": chitarra - chiave di violino e chiave di basso (contano come un disegno tutte e due messe insieme) - clarinetto - batteria - pianoforte - direttore d'orchestra - leggìo - lavagna pentagrammata - bicicletta - maialino - piede - un palco con sipario.

- Per riscaldare il cervello. Ogni squadra deve risolvere i seguenti indovinelli e rispondere alle domande in modo corretto e nel minor tempo possibile.
1. *Un coro di "voci bianche" si chiama così perché tutti i componenti devono cantare al concerto con la camicia bianca in segno di rispetto del pubblico?*
  2. *Violino, viola e violoncello. In quale di questi tre strumenti si può suonare anche con il piede destro?*
  3. *Quanti sono i tasti neri di una pianola?*
  4. *È più antico il sassofono o la viola?*
  5. *Un'orchestra d'archi sta per eseguire le 4 stagioni di Vivaldi con un famoso solista, il primo trombone dell'orchestra è molto preoccupato perché vuol fare bella figura, ma il secondo trombone dell'orchestra riesce a tranquillizzarlo subito...cosa gli dice?*
  6. *Che strumento suonava Sherlock Holmes?*
  7. *Quante crome possono stare al massimo in una battuta di 4/4?*
  8. *Scrivete almeno 5 nomi di compositori di musica classica.*
  9. *Il tenore è un maschio?*
  10. *Il mezzosoprano è un soprano più basso di 1 metro e 50cm?*
  11. *Sono di più i diesis o i bemolli?*
  12. *Il glockenspiel è una razza di cane ottenuta dall'incrocio di un setter irlandese e di un beagle?*
  13. *La tastiera degli strumenti ad arco è quella nera o quella verde?*

14. *Il clarinetto è più lungo del flauto traverso?*
15. *Elencate 5 nomi di generi musicali moderni.*
16. *Quante sono le corde totali di due violini, una viola e un violoncello divise per il numero dei tiracantini di due violini e moltiplicate per il numero delle corde di una chitarra?*
17. *Nella famiglia degli archi la viola è la mamma dei violini ed è la nipote del contrabbasso. Chi è il nonno dei violini?*
18. *Quante sono le gambe totali di un'orchestra che è composta da 20 violini, 2 viole, 8 violoncelli, 4 pasticceri, 2 flauti, 3 calciatori e 4 clarinettisti?*
19. *Il "corno francese" è uno strumento che si chiama così perché fu inventato da un tedesco che utilizzò il corno dei rarissimi rinoceronti di Parigi per costruirlo?*
20. *I rinoceronti francesi furono cacciati anche per fare le pelli dei tomtom?*
21. *Quanti anni aveva Mozart quando scrisse "il pulcino Pio"?*
22. *Quanti sono gli spazi del pentagramma?*
23. *Quante sono invece le righe del pentagramma?*
24. *Quanti sono i dischi volanti del pentagramma?*
25. *Bach era ghiotto di Cheeseburger?*
26. *Vale di più un "ta" oppure un "tiri"?*
27. *Il giocatore di calcio Toni si chiama così perché ha studiato in conservatorio?*
28. *Quando il maestro ti dice di studiare una scala intende dire che devi contare i gradini di ogni scala di casa tua?*
29. *Qual è la nota con il nome più lungo?*
30. *Avete il cervello abbastanza caldo per continuare?*

Al termine degli indovinelli, la squadra tornerà al centro dell'area di gioco dove consegnerà le risposte alla giuria per avere l'indizio successivo. Il giudice lo concederà solo dopo aver controllato l'esattezza delle risposte. Se ci sono più di tre risposte sbagliate, queste verranno restituite alla squadra che potrà correggere gli errori in eccesso.

## Prova artistica e di simpatia

1. *Per questa prova 7 Sarete immortalati, / che nessuno si muova / o verrete sfocati!!*
2. *Dovete scattare una fotografia / Ad un'abitante di ..., (nome del paese) / che abbia in mano una bacchetta da batteria / e con l'altra faccia la "v" del vincitore!*
3. *Nell'immagine / Comparirete tutti quanti, / un'allegra compagine / che saluta chi ha davanti.*
4. *Potete usare qualsiasi mezzo, / fotocamera o cellulare, / o qualsiasi attrezzo / che una foto possa fare.*
5. *Cercate di sorridere / Ed essere abbracciati, / più lo scatto ci farà ridere / meglio sarete ricompensati.*
6. *Potete anche travestirvi / A tema mummie o pirati! / Questo posso suggerirvi / Per partire awantaggiati!*

**Materiale occorrente:** una macchina fotografica per squadra, una bacchetta da batteria per squadra.

I componenti della squadra devono semplicemente eseguire tutte le indicazioni dell'indovinello e portare l'immagine scattata alla giuria che verificherà che tutte le richieste siano state esaudite.

## Prova di recupero dati

1. *Clop,clop,clop... / Questo è il suono loro, / non parlo di Cip e Ciop / e nemmeno di un toro.*
2. *Sono animali alti / E molto belli, / capaci di grandi salti, / con una stretta chioma di capelli.*
3. *Mangian le erbe / Ma non i broccoli, / hanno gambe superbe / e forti zoccoli.*
4. *Andate dal signore / Che di loro ha gran passione / E domandate per favore / Se vi aiuta nella missione.*
5. *Tre nomi voglio sapere / Dei suoi animali, / che non siano bugie menzognere / ma nomi reali!*
6. *Una volta trovati / Tornate al "via", / e consegnate i risultati / alla vostra giuria!*

**Materiale occorrente:** nessuno.

La squadra dovrà eseguire le indicazioni dell'indizio e reperire i tre nomi per portarli alla giuria e ricevere i nuovi indizi.

**Note:** se il gioco avviene in una città, l'"intervista" può essere fatta a qualsiasi passante.

## Prova artistica di interpretazione

1. *Su di una piccola collina / C'è una ruota "sdraiata", / serve a risalir la china / della montagna addormentata.*
2. *Ormai è stanca / E più non gira, / ma quando c'è la neve bianca, / c'è una corda che la tira.*
3. *Sale piano piano, / senza una fermata, / ti porterà lontano / finchè non sarà arrivata.*
4. *Ha mille vagoncini / E mille numeretti, / porta su mille bambini / e i loro mille culetti!*
5. *È un gigante / Che riposa ora, / salite ne ha fatte tante, / speriam ne faccia ancora!*
6. *Ai suoi piedi andate / E cercate il pacchetto; / coreografate, ballate e cantate... / e via con lo stacchetto!*

**Materiale occorrente:** un piccolo dispositivo per riprodurre le canzoni, canzoni audio, testi delle canzoni proposte.

I ragazzi dovranno sorteggiare una canzone da cantare tutti insieme davanti alla giuria! Si consiglia di chiedere di inventare dei costumi e dei balletti da fare insieme.

Oltre all'intonazione, la giuria terrà in grande considerazione anche tutti gli altri aspetti della vostra performance: più saranno uniti e coinvolgenti maggiore sarà la possibilità di impressionare i giudici.

Dal momento in cui verrà estratta la canzone da cantare si avranno a disposizione 40 minuti di tempo per impararla tutti insieme e studiare gli elementi aggiuntivi.

## Prova di conoscenza

1. *Mamma che arsura! / Ho bisogno di bere, / ho una sete da paura, / berrei due bottiglie intere!*
2. *Tutti coloro / Che scendono dal monte / Trovano ristoro / A questa dolce fonte.*
3. *Avete intuito / Di cosa sto parlando? / Se l'avete già capito / Cercate il nuovo comando!*
4. *È nascosto / Lì nei dintorni, / trovarlo sarà tosto / forse ci vorranno giorni!*
5. *Presto, presto! / Siate veloci! / Cercate il testo / Per risolverne le voci.*
6. *È una prova d'arguzia / E di grande cultura, / vi si chiederà ogni minuzia / della musica pura.*

**Materiale occorrente:** fogli con i cruciverba da compilare, penne.

I componenti della squadra dovranno risolvere il cruciverba riportato di seguito e ricostruire la parola composta dalle lettere evidenziate nelle caselle con i cerchi. Si dovrà comporre il nome di una famosa opera lirica. Le lettere, però, saranno in ordine sparso ... toccherà ai ragazzi riordinarle in modo che abbiano un senso! Una volta terminato il compito consegnate subito la prova alla giuria. Per questa prova ogni squadra ha un jolly: in caso di difficoltà può richiedere un solo aiuto a uno degli assistenti.

## Cruciverba quasi in musica

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 1  |    | 2  |    | 3  |    | 4  |    | 5  | 6 |
|    |    |    |    |    |    | 7  | 8  |    |   |
| 9  |    |    |    |    | 10 |    |    |    |   |
|    |    |    |    | 11 |    |    |    |    |   |
|    | 12 |    |    |    |    |    |    | 13 |   |
| 14 |    |    | 15 |    |    |    | 16 |    |   |
| 17 |    | 18 |    |    |    | 19 |    |    |   |
| 20 |    |    |    |    |    |    | 21 |    |   |

Orizzontali

- 1) Il secondo nome di Mozart
- 5) una nota con la corona
- 7) orchestra sinfonica (sigla)
- 9) lo fai quando hai una pausa
- 10) i capelli dell'archetto
- 12) la nota indaffarata
- 13) non è no
- 14) pausa senza asa
- 15) lo sei quando sbagli le note
- 17) adagio senza da
- 19) il famoso Ford sei fumetti
- 20) l'asino non suona, mangia la paglia e quando tuona per la paura
- 21) il numero del trio

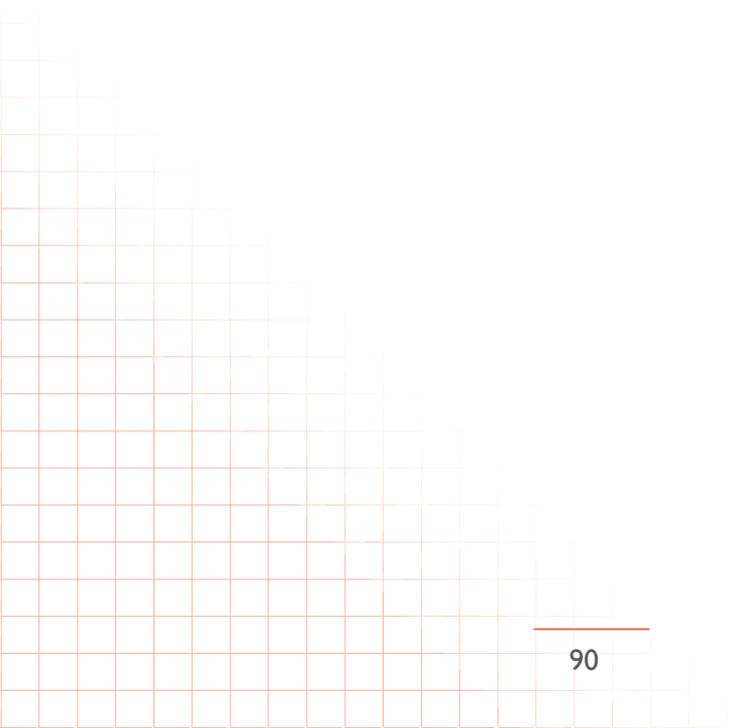
Verticali

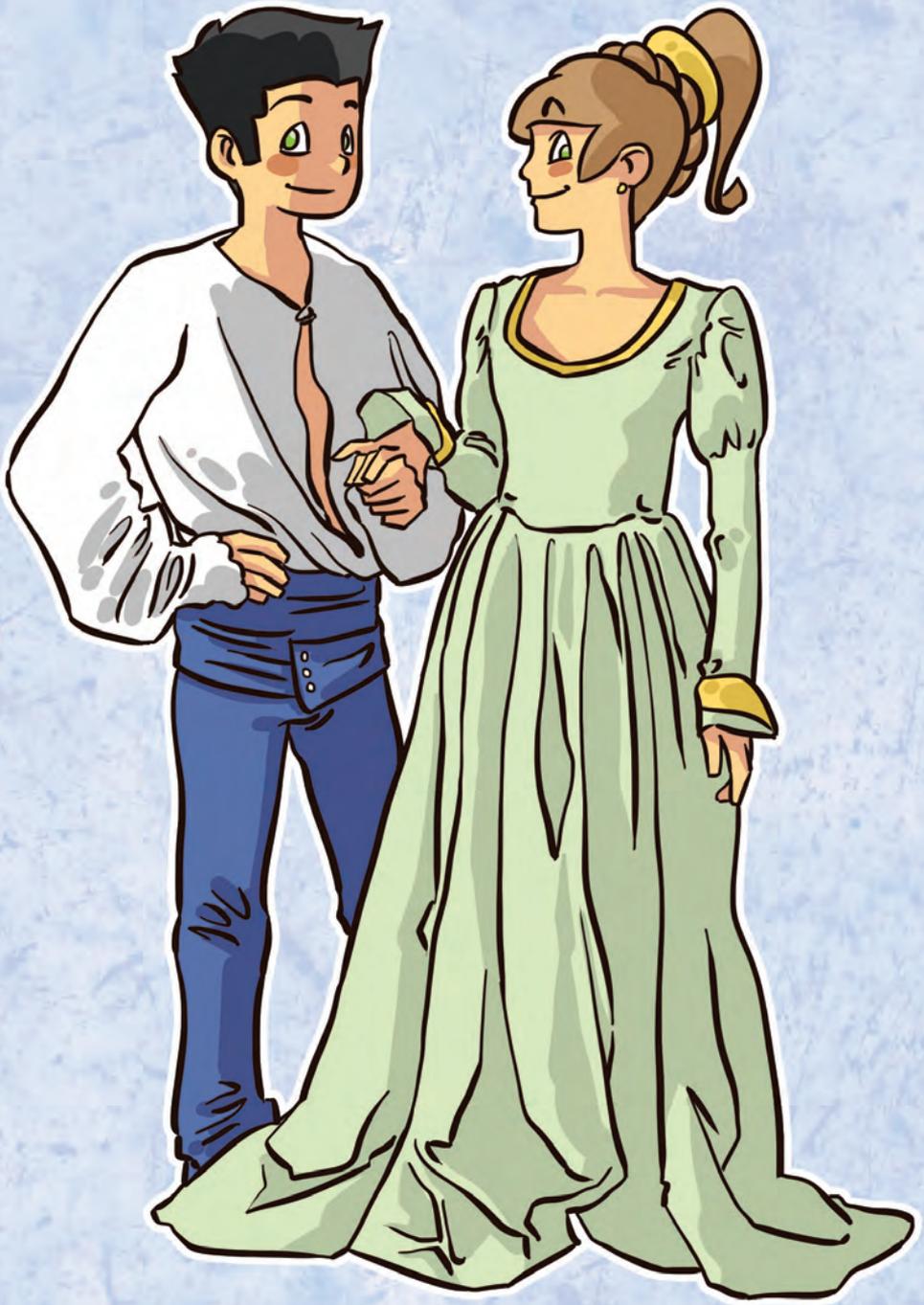
- 1) l'opera è divisa in...
- 2) serve ai clarinettisti per suonare
- 3) esercizio in breve
- 4) un pedale del pianoforte
- 6) ogni spartito ne ha una
- 8) la nota che annuisce
- 12) Bach ha scritto "preludio e..."
- 14) rap ... a testa in giù
- 15) la nota che brilla in cielo
- 16) stop! Fermi tutti!
- 18) Istituto Giudiziario

Cruciverba quasi in musica (soluzione)

|    |   |    |   |   |    |    |   |    |    |    |   |    |   |   |   |
|----|---|----|---|---|----|----|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 1  | A | M  | 2 | A | D  | 3  | E | U  | 4  | S  |   | 5  | R | 6 | E |
|    |   |    |   | N |    | S  |   |    | 7  | O  | 8 | S  |   |   | D |
| 9  | T | A  | C | I |    |    |   | 10 | C  | R  | I | N  | I |   |   |
|    |   |    |   |   |    | 11 | R |    | D  |    |   |    |   |   | Z |
|    |   | 12 | F | A |    |    |   |    |    |    |   | 13 | S |   | I |
| 14 | P | U  |   |   | 15 | S  | T | O  | N  | A  | T | O  |   |   |   |
| 17 | A | G  | I | O |    |    |   |    | 19 | A  | L | A  | N |   |   |
| 20 | R | A  | G | L | I  | A  |   |    |    | 21 | T | R  | E |   |   |

**Note:** La caccia al tesoro è stata realizzata in ambiente di montagna durante un campo estivo. Alcune situazioni possono essere un po' particolari, ma si possono prendere come falsariga per adattare al luogo in cui ci si trova. È bene che in ogni squadra siano presenti bambini, ma anche ragazzi per essere in grado di affrontare tutte le prove in sicurezza e con facilità.





Teatro



## Il valore educativo del teatro

Quanti ragazzi sanno cosa sia il teatro, cosa significhi immedesimarsi in un personaggio, allestire uno spettacolo? Il teatro aiuta a scoprire e a gustare la forza della nostra creatività e della nostra giocosità all'interno di un gruppo.

Ci chiediamo ora: cosa vuol dire "far teatro" con i bambini e i ragazzi all'interno di un Oratorio?

Una sola risposta: "Fare esperienze di vita in maniera creativa".

Il teatro aiuta il gruppo ad acquisire coesione, aumenta la tolleranza, il rispetto e la comprensione tra i componenti del gruppo, migliora l'autostima e le capacità di comunicare, aumenta la consapevolezza e la capacità di valutare i limiti fisici, sociali ed emozionali, sviluppa le abilità sociali, fisiche e verbali, sviluppa la capacità di compiere scelte, sviluppa l'immaginazione e la capacità di giocare, aiuta a conoscere persone, luoghi e tempi.

Il gioco del teatro, capace di rispecchiare la realtà, ma anche di snaturarla creando mondi paralleli, è da sempre strettamente legato all'emozione: quella dello spettatore coinvolto nello spettacolo e quella dell'attore che interpreta la parte. A questo proposito, la naturalezza nella recitazione scaturirà dall'esperienza di vita del ragazzo che interpreta quel determinato personaggio.

Importante è, perciò, cercare di abituare i ragazzi a cercare dentro al proprio vissuto emotivo le soluzioni teatrali. In questo modo si eviterà di fare un teatro basato su stereotipi, ma si educherà il ragazzo ad una ricerca personale per dare risposte coerenti e motivate alle problematiche teatrali e non solo teatrali.

Un teatro per ragazzi in Oratorio è un teatro di verità, quindi. È un teatro intelligente, da rispettare e conservare. È un teatro per tutti, senza alcuna eccezione legata alle diverse abilità.

## L'importanza educativa del teatro con i bambini

Fare teatro CON i bambini perché si ha sempre qualcosa da imparare da loro.

Fare teatro PER i bambini perché sono capaci di restituire energia, fantasia, emozioni, autenticità.

Fare teatro INSIEME ai bambini perché è assodato che sia uno dei modi più intelligenti per continuare a sentirsi parte viva di una comunità.

Il teatro rende le persone libere. Qualsiasi progetto "artistico" in Oratorio non deve avere l'obiettivo di creare piccoli attori o piccoli musicisti, perché i BAMBINI nascono già artisti! Non c'è bisogno, infatti, di costruire artificialmente ciò che la natura già regala ai bambini ossia la verità, su cui si basa ogni forma d'arte.

Nel caso specifico, il teatro per bambini in Oratorio deve avere, quindi, funzioni "artisticamente più umane e tecnicamente meno artistiche". In altre parole, il teatro è solo un pretesto "giocosso" per poter provare a conoscere più profondamente l'individuo singolo e il gruppo. Un teatro per conoscersi, per riconoscersi, per rispettarci e per integrarsi. Un teatro fatto di ascolti, di pause e silenzi, di sguardi, di osservazione della realtà, della fantasia. Un teatro fatto di domande e di risposte. Un'occasione per mettersi sempre in ascolto dei ragazzi, facendosi guidare dalla loro spontaneità, dal loro fiuto sulla realtà, e dal loro incondizionato modo di pensare. L'educatore, infatti, non può imporsi come un marionettista capace solo di tirare i fili di marionette-bambini, senza farsi, invece, "sorprendere" dalla loro spontaneità innata.

Stimolare la loro mente di visioni, suoni, parole e colori, attendendo di ricevere il loro **autentico e semplice sguardo alla vita reale e a quella fantastica** può produrre materiale prezioso per avviare qualsiasi laboratorio teatrale che può anche avere come fine (non obbligatoriamente) l'allestimento di uno spettacolo, frutto di un percorso fatto di scambi di idee, di confronti fisici, emotivi, verbali e di reinvenzioni del mondo attorno a noi.

## L'importanza educativa del teatro con gli adolescenti

Lavorare con gli adolescenti oggi è confrontarsi con una confusione endemica, accentuata dall'attuale condizione di frammentazione e fluidità che li rende fragili sul piano affettivo.

Quale educatore non avrà rintracciato nel suo gruppo di adolescenti quelle caratteristiche legate a tale fase evolutiva? Parliamo di cambiamenti fisici, intellettivi, affettivi e sociali profondi e significativi, che a volte ci costringono a ricominciare da capo in ogni incontro. L'influenza del contesto familiare, sociale e culturale, fa poi in modo che ogni componente del gruppo viaggi a velocità diverse in questo percorso che porta alla maturazione delle capacità di analisi e di introspezione, di definizione dell'identità, dei valori e delle scelte.

Ogni ragazzo richiede, perciò, una relazione educativa che abbia tempi, ritmi e modalità differenti da quelle di chiunque altro. Qualsiasi strumento educativo si scelga di utilizzare, è evidente quanto sia importante porsi in un atteggiamento che prediliga lo “stare accanto”, l’ascolto senza giudizio, il dare fiducia e sostenere la responsabilità. Il teatro, a tutto questo, aggiunge alcuni aspetti che rendono l’approccio con questa fascia di età ancora più efficace.

La fase laboratoriale è certamente l’occasione più propizia per farli confrontare e riflettere sulle trasformazioni fisiche in atto e aiutarli ad assegnare al corpo un giusto significato relazionale, sociale, sentimentale, erotico. Il lavoro sull’espressione corporea, attraverso le tecniche teatrali diventa, così, un modo per migliorare la capacità di comunicare, imparando ad ascoltare la propria organicità e il proprio ritmo interiore, per aprirsi alla relazione con gli altri e con la realtà che li circonda.

Attraverso la “sosta temporanea” nell’identità di altri personaggi, di “altri da sé”, è possibile mediare la tensione verso la conquista dell’identità personale.

Portare a compimento il processo di formazione dell’identità personale è indubbiamente uno dei compiti fondamentali e più difficili dell’adolescenza. Ebbene, nei panni di un altro personaggio, nello scarto caratteriale con esso, si semplifica la dialettica tra l’idea che l’adolescente ha di se stesso e ciò che egli è veramente. Potendo scegliere di incarnare diversi ruoli (nella fase laboratoriale è opportuno prediligere numerosi esercizi di immedesimazione), ci si allena al confronto con le opportunità e le occasioni presenti in questa età, nella quale si apre “il mondo possibile”, in chiave di scelte personali, culturali, relazionali e valoriali.

Il comune obiettivo finale (lo spettacolo), permette continuamente di sostenere ogni adolescente nella scoperta e nell’esercizio della libertà, dell’impegno e della responsabilità. Di fatto, in una rappresentazione teatrale, se anche manca il siparista, si rischia di compromettere il lavoro di mesi. E questo, i ragazzi, lo sperimentano chiaramente già durante le prove. Attraverso una scelta oculata dei testi si possono, poi, far emergere temi sensibili quali il confronto tra maschi e femmine, con il fine di aiutare i ragazzi a coglierne le differenze e le risorse.

La fase finale della messa in scena permette, poi, di ricongiungere, nello stesso applauso, tutta la sfera delle relazioni affettive e sociali che, nel periodo adolescenziale, è nettamente divisa tra famiglia e amici: in platea, in quel battito di mani, queste due realtà, di fatto, si uniscono.

In sostanza, l’attività teatrale permette allo stesso tempo di affiancare i ragazzi nell’:

- instaurare relazioni nuove e più mature con coetanei di entrambi i sessi;
- acquisire un ruolo sociale femminile o maschile;
- accettare il proprio corpo e usarlo in modo efficace;
- conseguire interdipendenza emotiva dai genitori e da altri adulti;
- sviluppare competenze intellettuali;
- acquisire un comportamento socialmente responsabile;
- acquisire un sistema di valori come guida del proprio comportamento.

Certamente è importante che tutto questo avvenga in un clima di condivisione, di flessibilità, di rispetto dei punti di vista, di spirito di squadra, di consapevolezza di un lavoro di scambio in cui la presenza consapevole del singolo diventa energia di ambivalenza.

Il lavoro teatrale con gli adolescenti, infatti, fonda il suo svilupparsi sulla relazione nelle sue molteplici declinazioni: con l'ambiente, con se stessi, tra persone, con le proprie necessità, paure, limiti e risorse, per disegnare o ri-disegnare un approccio alla realtà che trova, tra l'altro, nel gruppo, la sua forza.

*La maggior parte degli esercizi di teatro sono possibili solo se c'è un gruppo. Esercizi che "aiutano a socializzare" sono protagonisti assoluti di un qualsiasi laboratorio teatrale che è indubbiamente basato sul gioco cooperativo. Per "giocare con il teatro" occorre, quindi, un gruppo, cioè persone che abbiano una certa volontà a volersi conoscere e che vogliano stare insieme. All'interno di un percorso teatrale, i bambini e i ragazzi troveranno l'opportunità di verificare e migliorare i loro rapporti sociali e gli equilibri tra i vari componenti. L'affiatamento e il reciproco riconoscimento fra i componenti del gruppo sono necessari alla buona riuscita di quasi tutti gli esercizi proposti di seguito, oltre che essere obiettivi educativi e formativi necessari alla loro crescita.*



# Attività di socializzazione

Per “socializzazione” si intende quel processo complesso attraverso il quale l'individuo diventa un essere sociale, integrandosi in un gruppo sociale, appunto, o in una comunità.

Ogni laboratorio teatrale è un gioco cooperativo. Entrare in un gruppo di teatro creativo significa, per ogni partecipante, avere la possibilità di cercare modalità non consuete per stare insieme, in un contesto nel quale possono accadere cose nuove e creative.

## **Obiettivi della Socializzazione:**

- favorire la conoscenza, la coesione e l'intesa reciproca all'interno del gruppo;
- permettere un primo superficiale riconoscimento delle diverse personalità;
- favorire il rapporto scenico;
- fare scaturire il dialogo;
- permettere di poter usare, nel migliore modo possibile, l'improvvisazione.

La maggior parte degli esercizi di socializzazione sotto descritti prevedono la disposizione del gruppo in cerchio per creare un senso di contenimento, di unità e di concentrazione nei gruppi in cui ci sono partecipanti più irrequieti ed ansiosi di altri.

## **LANCIO DELLA PALLA**

**Occorrente:** una palla

### **Attività 1**

I bambini sono in cerchio. Il ragazzo che ha in mano la palla pronuncerà a voce alta il proprio nome e poi la lancerà ad un altro ragazzo, guardandolo molto bene negli occhi.

### **Attività 2**

Lo stesso gioco può essere fatto camminando liberamente. Naturalmente, prima viene pronunciato il nome e poi viene lanciata la palla che diventa un pretesto affinché i ragazzi, nello spazio, si guardino sempre negli occhi e si mettano già in un primo contatto relazionale.

### **Attività 3**

Una volta fatto il giro di tutti i nomi dei ragazzi presenti, è possibile rifare lo stesso gioco in cui gli stessi, passandosi la palla tra di loro, dicono prima il proprio nome e poi quello del compagno a cui stanno per lanciare.

## **AL CENTRO DEL CERCHIO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Ci si dispone in cerchio, in piedi. Uno dopo l'altro, si va al centro del cerchio pronunciando il proprio nome a voce alta e poi compiendo un gesto corporeo molto semplice. Il resto del gruppo dovrà ripetere all'unisono il nome del leader e poi compiere lo stesso gesto.

### **Attività 2**

Lo stesso gioco può essere fatto sostituendo al gesto che segue il nome, un suono-verso che, naturalmente, il gruppo ripeterà sempre all'unisono.

## **CARTA, NUMERI E NOMI**

**Occorrente:** foglietti sui quali sono stati scritti dei numeri

Ci si dispone in cerchio e a ciascuno viene dato un foglietto con un numero diverso. L'educatore chiama due numeri: i ragazzi che hanno quel numero, fanno un passo avanti, mostrano il biglietto, quindi ciascuno dice il nome dell'altro. Chi è più veloce esclude dal gioco l'altro, che deve consegnare il proprio numero. In questo modo, si procede al "riconoscimento" di tutti.

## **CARTA, NOMI E VERSI DI ANIMALI**

**Occorrente:** nessuno

Stessa disposizione dell'esercizio precedente, ogni ragazzo sceglie il verso di un animale e lo comunica al resto del gruppo. Il conduttore nomina due ragazzi e ciascuno dei due deve fare il verso dell'altro; vince chi è stato più veloce, escludendo dal gioco l'avversario.

## CANZONE DI BENVENUTO

**Occorrente:** nessuno

I partecipanti sono seduti a terra in cerchio. Un ragazzo comincia ad intonare il suo nome, stringendo la mano al compagno a fianco che, a sua volta, farà lo stesso e così via, fino a che non siano cantati i nomi di tutti i ragazzi.

Si canterà, con melodia a piacere, per es.

*“Marco stringe la mano ad Anna ... Anna stringe la mano a Franco ...”*

Quando la stretta di mano è arrivata alla fine del cerchio, tutti si tengono per mano e possono cantare insieme:

*Stringiamoci la mano*

*Guardiamoci negli occhi e regaliamoci un sorriso.*

*È bello essere qui.*

Anche per questa canzone può essere scelto un qualsiasi motivo musicale semplice ed orecchiabile, magari intonato dall'educatore. La canzone può diventare anche una sorta di sigla rituale prima dell'inizio pratico del laboratorio di teatro.

**Variante 1:** anziché tenersi per mano, i partecipanti possono battere le mani secondo un ritmo appropriato modificando le parole della canzone. Per esempio:

*“Marco batte la mano ...”*

**Variante 2:** I partecipanti possono fare un gesto con il corpo. Per esempio:

*“Marco fa un gesto a ...”*

**Note:** Si possono trovare mille variazioni alla canzone, chiedendo agli stessi ragazzi un modo diverso ogni volta.

## L'OGGETTO MICROFONO e L'INTERVISTA

**Occorrente:** un qualsiasi oggetto (per esempio un mestolo di legno, un grosso pennarello, uno strumentino musicale,...) che rappresenti un microfono.

### Attività 1

I partecipanti, sempre in cerchio, si passeranno l'oggetto dandolo alla persona seduta al loro fianco. Solo chi si trova in mano “l'oggetto” può parlare, mentre gli altri ascoltano. Si può raccontare qualcosa di sé, una breve storia, una notizia, un'emozione. Si tratta di un semplice rituale che dà a tutti la possibilità di conoscere qualcosa in più dei propri amici.

### Attività 2

All'interno del cerchio viene scelta una “guida” che si mette al centro e si presenta

come un famoso giornalista che dà il benvenuto al gruppo. Poi, passa a presentare il primo ospite, ponendogli una serie di domande. Tutti i partecipanti, a turno, vengono intervistati. Il microfono viene tenuto alternativamente dall'intervistatore e dall'intervistato, a seconda di chi deve parlare. Esempio di un' intervista:

*Guida: Signori e signore, benvenuti alla trasmissione "Famosi per un giorno". Oggi è un grande piacere avere qui con noi Serena Cocciantè. Un applauso, prego!*

*Serena: Grazie, grazie, troppo gentile.*

*Guida: Dimmi, Serena, cosa hai fatto questa settimana? Lavorato? Studiato?*

*Serena: Veramente sono stata in vacanza a New-York.*

*Guida: Bene, molto bene. Che fortuna, una delle città più sorprendenti del mondo. E cosa hai fatto?*

*Serena: Beh, ho visitato parecchi musei, sono salita in cima all'Empire State Building e alla statua della Libertà, ...*

*Guida: Grazie, direi un viaggio all'insegna della cultura e delle emozioni. Grazie. E adesso presentiamo un altro ospite, ...*

I partecipanti con scarse abilità verbali possono riuscire a parlare anche usando parole singole o frasi molto corte. Chi, invece, è abile nella verbalità, può inventare storie, dando sfogo alla propria fantasia.

## **GLI OCCHI**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

A coppie. Ci si guarda negli occhi per un tempo stabilito, senza perdere mai il contatto. Si può ridere o muoversi.

### **Attività 2**

Si esegue l'attività 1 però senza ridere o parlare.

### **Attività 3**

Uno dei due, senza perdere lo sguardo, cerca di far ridere l'altro.

**Note:** Dopo questo gioco, è importante far riposare gli occhi, tenendoli chiusi e coperti con i palmi delle mani.

## IL GRIDO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Il componenti del gruppo, tenendosi per mano e sempre in cerchio, al segnale di un respiro profondo, gridano forte: "Ciao!"

### Attività 2

Si tratta di un grido muto. L'intero esercizio viene provato in silenzio, aprendo comunque la bocca. L'esercizio stimola e canalizza l'energia del gruppo. Un grido collettivo muto può aiutare i partecipanti più timidi o inibiti dal punto di vista verbale a mettere alla prova una parte del loro potenziale vocale.

## LA CATENA

**Occorrente:** nessuno

Formare un cerchio, tenendosi per mano. Ad un segnale del conduttore, il cerchio comincerà prima a stringersi e poi tutti i partecipanti, prendendo le mani dei compagni, cominceranno ad incastrarsi tra di loro, fino a formare un groviglio. Il groviglio si immobilizzerà e, ad un secondo segnale del conduttore, il cerchio, molto lentamente, dovrà ritornare come all'inizio, sempre garantendo che nessuno stacchi le mani dei compagni.



# Rilassamento

Rilassarsi significa liberare la mente e il corpo dalle tensioni accumulate e raggiungere uno stato di benessere che restituisca serenità ed energia. Gli esercizi di rilassamento aiutano, così, la conoscenza del proprio essere psicofisico. I momenti di relax permettono la presa di coscienza del proprio ritmo interno e della respirazione, favorendo così sia la memoria delle emozioni che la produzione fantastica.

**Obiettivi degli esercizi di rilassamento:** durante un percorso teatrale, è estremamente importante cercare tempo per il rilassamento, che diventa un momento "magico", in cui è possibile far emergere la capacità immaginifica di tutti gli allievi.

## GLI ANIMALI

**Occorrente:** una traccia musicale rilassante; pc e casse o stereo

I ragazzi sono tutti sdraiati a terra, respirano con naturalezza e restano con gli occhi chiusi. L'idea principale è che tutti provino un senso di riposo e rilassamento e che non ci siano tensioni nel corpo. Il conduttore, con una voce dolce e pacata, chiede ai ragazzi di immaginare un ambiente in cui ciascuno possa stare bene e sentirsi a proprio agio (per esempio un prato, una spiaggia, la vetta di una montagna, ...). Passo dopo passo, verrà suggerita ai ragazzi l'idea di un animale che si muove nello spazio, in maniera tranquilla e serena. Naturalmente ognuno sceglierà l'animale che più gli piace. Con una musica adeguata in sottofondo, i ragazzi cominceranno a trasformarsi nell'animale immaginato e si muoveranno come lui.

**Note:** Maggiore è il grado di rilassamento, più fantasiosa e creativa risulta la trasformazione nell'animale.

## I TRE ELEMENTI DELLA NATURA

**Occorrente:** traccia audio, cd e cassa o stereo facoltativi (per seconda attività)

### Attività 1

I ragazzi vengono invitati a camminare nello spazio, liberamente. Ad ognuno di loro si chiederà di camminare sentendosi “aria” (per esempio: vento leggero o vento impetuoso, leggera brezza, tromba d’aria...), poi acqua (acqua del mare calmo, in tempesta, acqua del lago, di un ruscello, di una impetuosa cascata...), infine fuoco (di un fiammifero, di un falò in spiaggia, di un grosso incendio in un bosco...). I ragazzi vengono poi divisi in tre gruppi, rispettivamente il gruppo dell’aria, dell’acqua, del fuoco. I gruppi si sfideranno due alla volta. Per esempio:

*Il vento dovrà soffiare più possibile sul fuoco. A seconda dell’intensità, il fuoco può abbassare le fiamme, con i corpi chinati dei ragazzi, oppure alzarsi in piedi vincendo l’aria... L’acqua si riverserà sul fuoco per spegnerlo, ma il vento muoverà l’acqua fino a provocare onde altissime,...*

## **Attività 2**

I ragazzi sono tutti a terra, sdraiati e con gli occhi chiusi. L’insegnante chiederà a loro di “risvegliarsi” e trasformarsi molto lentamente in uno degli elementi naturali. Chiedendo di sentirsi acqua, ogni ragazzo dovrà sentirsi libero di immaginare la forma a lui più idonea. Per esempio, l’acqua di un lago freddo, una goccia di pioggia, un’onda gigante, una pioggia torrenziale. La stessa cosa verrà fatta sia per il fuoco che per l’aria. I ragazzi cominceranno a muoversi nello spazio con il ritmo e nei modi che le sensazioni suggeriscono.

In un secondo momento, tutti i ragazzi verranno schierati su due file contrapposte, ciascuna delle quali sarà un diverso elemento naturale. Per esempio, una fila sarà il fuoco e l’altra l’acqua. A ciascuno verrà assegnato un numero d’ordine e ogni partecipante dovrà “ri pescare” stato uno dei tre elementi naturali.

L’insegnante chiamerà un numero da ciascuna fila, dando via all’improvvisazione tra i due. Se, per esempio, uno dei due ragazzi interpreta l’onda e l’altro una piccola fiamma, il primo travolgerà il secondo con un movimento corporeo. Una musica di sottofondo può essere necessaria per suggestionare il dialogo tra i due elementi.

**Note:** Un esercizio di questo tipo, previo un buon rilassamento, aiuta i ragazzi a mettersi in ascolto sia della propria espressività corporea che quella del compagno. Inoltre, l’esercizio aiuta a creare una prima buona relazione con i compagni.

## **MASSAGGIO CON DOCCIA**

**Occorrente:** una traccia musicale rilassante; pc e casse o stereo

L’esercizio si fa a coppie, uno dietro l’altro. Con una musica rilassante in sottofondo, il compagno dietro comincerà a massaggiare con molta delicatezza i capelli e la testa del compagno davanti. Lentamente, seguendo l’insegnante che guiderà le coppie, il massaggio passerà al viso, quindi le guance, la fronte, gli zigomi, il naso, le orecchie. Poi si scenderà alla spalle, prima un braccio e il polso la mano e le dita

(tirando delicatamente un dito dopo l'altro), poi l'altro braccio. Un riscaldamento alla schiena e alla pancia (movimenti della mano rotatori). Infine, una gamba e il polpaccio per passare all'altra gamba.

Finita la manipolazione, il massaggiatore posizionerà le sue mani sulla testa del massaggiato e, strofinandole su tutto il corpo (sempre rimanendo dietro), arriverà a batterle sul pavimento, scaricando così a terra tutta l'energia. Così per tre volte. Alla fine della "doccia", si scambieranno i ruoli. Si concluderà l'attività con un abbraccio finale tra i due ragazzi, sincero e autentico.

**Note:** l'obiettivo di quest'attività non è sicuramente quello di fare un massaggio terapeutico, ma di proporre una delicata e rispettosa manipolazione che consenta di regalare benessere e rilassamento al massaggiato e di avvicinarsi ad un primo approccio alla fiducia nei confronti dell'altro.

L'esercizio dovrebbe essere svolto una volta che il gruppo si è conosciuto con alcuni giochi di socializzazione e, comunque, con una guida che faccia capire l'intento della proposta, portando i ragazzi a svolgerla senza vergogna, senza ridere e senza essere troppo "manualmente" aggressivi sul compagno che riceve il massaggio.



## Lo spazio scenico

Lo spazio scenico è l'elemento base dell'azione teatrale. In particolare, tutti gli esercizi sulle "camminate" hanno il preciso scopo di evocare nei ragazzi le sensazioni di cui hanno già avuto qualche esperienza. Da qui, si può ricavare un senso di liberazione ed arricchimento: ciascuno ha l'occasione di confermare e ribadire il proprio vissuto e di constatare e comprendere il proprio modo di reagire agli eventi. Tutto ciò, in ambito teatrale, ha il senso di far rivivere all'attore le situazioni che deve ricreare sulla scena. Il suo lavoro, infatti, non consiste "nell'imitare", ma nel cercare in sé tutti quegli elementi fisici ed emozionali, che lo aiuteranno a riprodurre una determinata sensazione, al fine di rendere l'azione teatrale credibile e perciò unica ed autentica.

**Obiettivi degli esercizi sullo spazio scenico:** Importante è acquisirne il senso e sapersi muovere al suo interno. Lo scopo degli esercizi riportati di seguito è quello di rendere i ragazzi consapevoli dello spazio che possono occupare, naturalmente insieme agli altri, con il rispetto di regole comportamentali precise e motivate, utili non solo per il gioco teatrale, ma per qualunque altra attività.

### **CAMMINATA NELLO SPAZIO**

**Occorrente:** nessuno

#### **Attività 1**

Si invitano i ragazzi a camminare nello spazio con andatura normale. Ciascuno per conto suo, in silenzio e senza toccare gli altri. Importante che i partecipanti riescano a coprire tutti gli spazi vuoti.

#### **Attività 2**

Ad un battito di mani del conduttore, tutto il gruppo si immobilizza immediatamente e poi osserva se la distribuzione nello spazio è omogenea o se vi sono zone vuote.

#### **Attività 3**

Camminata a rallentatore con lo stop immediato al segnale esterno (battito di mani), sempre senza urtare i compagni.

#### **Attività 4**

Camminata velocissima, senza correre e con lo stop al segnale.

#### **Attività 5**

Camminata con andatura normale che progressivamente accelera ogni volta che il conduttore aumenta di un numero a salire. Per esempio:

- *numero 1: camminata normale*
- *numero 2: camminata più veloce*
- *numero 3: camminata ancora più veloce*
- *E così via fino ad arrivare ad un numero massimo di 10*

#### **Attività 6**

Stessa cosa come sopra, ma l'andatura normale progressivamente decelera ogni volta che il conduttore aumenta di un numero a scendere. Per esempio:

- *numero 1: camminata normale*
- *numero -1: camminata più lenta*
- *numero -2: camminata ancora più lenta*
- *E così via fino ad arrivare ad un numero massimo: -10*

**Varianti:** È possibile, una volta che gli esercizi 5 e 6 sono stati ripetuti diverse volte, saltare i numeri, portando i ragazzi ad un buon livello di concentrazione, facendogli memorizzare le diverse velocità.

#### **Attività 7**

Si cammina molto velocemente nello spazio cercando di non scontrarsi. Tutte le volte che due ragazzi si scontrano, dovranno uscire dal gioco. Al diminuire dei partecipanti, lo spazio verrà rimpiccolito sempre di più.

#### **Attività 8**

Si cammina verso un punto sulla parete; una volta raggiunto quel punto, ci si gira, e si sceglie un altro punto. L'esercizio introduce al lavoro sulla precisione del movimento e del gesto. Inoltre, insegna a concentrare l'attenzione verso un punto, in una direzione, ma mantenendo comunque la consapevolezza di ciò che accade intorno.

#### **Attività 9**

Si cammina nello spazio. Al segnale del conduttore cambiare completamente direzione. L'esercizio serve a sollecitare i ragazzi ad un continuo spostamento nello spazio, coprendo sempre tutti i "buchi" in completo silenzio.

#### **Attività 10**

Si cammina molto velocemente nello spazio e, ogni volta che ci si incontra con i compagni, ci si tocca con alcune parti del corpo. Per esempio:

- *battere un palmo della mano aperta su quella del compagno*
- *toccarsi con la punta del naso*
- *sfiorsarsi con i gomiti, con la schiena, con un piede, con la pancia, con il sedere, ...*

### **Attività 11**

Si cammina nello spazio; ad un segnale esterno, si assume la fisionomia di un mostro orrendo, ma immobile come una statua. Successivamente, solo alcuni (volontari o scelti dall'educatore), a turno, interpreteranno i mostri, mentre gli altri si godranno lo spettacolo.

### **Attività 12**

Dopo aver proposto l'esercizio 11 più volte, è possibile "abbellire" la propria statua-mostro con il sonoro: per esempio emettendo ruggiti, digrignando i denti, urlando spaventosamente,...

### **Attività 13**

Si cammina nello spazio facendo in modo che siano altre parti del corpo che, idealmente, avanzano per prime con tutto il corpo che segue. Per esempio: farsi portare dalle braccia, dal naso, dalla pancia, dal petto, dalle spalle, dalle ginocchia, dalle punte dei piedi,...

## **CAMMINATA DEL PERSONAGGIO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Si cammina nello spazio rappresentando tipologie di personaggi:

Per esempio: come cammina un generale, una ballerina, un ubriaco, un vecchietto, uno zoppo, una persona con una pancia molto pronunciata,...

### **Attività 2**

Si cammina nello spazio rappresentando solo con l'uso del corpo, animali.

### **Attività 3**

Si cammina nello spazio rappresentando emozioni:

Per esempio: come cammina una persona assonnata, assetata, affamata, stanca, felice, triste, arrabbiata, disperata, serena, ...

### **Attività 4**

Si cammina nello spazio rappresentando sensazioni come per esempio il caldo e il freddo, il pesante e il leggero. Esempi:

*"C'è una temperatura primaverile, si sta bene e ci si sente leggeri - cominciano le prime gocce di pioggia - sempre più forte fino a divenire una pioggia torrenziale - si aggiunge un*

*vento gelido – la pioggia si ferma – piano piano il vento si fa sempre più caldo – caldissimo- si ferma il vento – sole rovente – ci si trascina a terra assetati, fino a crollare completamente”.*

*“Si cammina su un tappeto soffice di erba – l'erba diventa alta - altissima – l'erba scompare – terreno fangoso – il fango si attacca alle scarpe – si fa fatica a camminare e si affonda fino alle caviglie – fino al ginocchio – fino alla pancia – si rimane immobilizzati nella melma”.*

*“Si cammina su un terreno pianeggiante – si prende un sentiero che comincia a salire – sempre più duro – peso dello zaino sulle spalle – il sentiero è pieno di ostacoli – ci si sente stanchi, molto stanchi. Improvvisamente il sentiero comincia a scendere – la discesa si fa sempre più ripida – si scivola, non si riesce a stare in piedi – finalmente si ritorna ad un terreno pianeggiante”.*

*“L'acqua sta invadendo il posto in cui ci si trova – il livello dell'acqua sale – arriva alle caviglie – l'acqua è freddissima – l'acqua sale alle ginocchia – si cammina con molta più fatica – l'acqua sale alla vita – l'acqua sale al petto –l'acqua comincia a diventare più tiepida – l'acqua calda alla gola – l'acqua comincia a scendere fino alle caviglie – l'acqua è bollente – si salta perché i piedi bruciano – l'acqua sparisce improvvisamente”.*

### **Attività 5**

Si cammina nello spazio rappresentando emozioni determinate da una situazione che cambia. Esempi:

*“Si passeggia tranquillamente – nessuno vi aspetta – ci si guarda intorno perché forse qualcuno vi sta inseguendo – si affretta il passo – qualcuno vi rincorre – fuggite correndo velocemente – vi girate e non c'è nessuno – si ritorna a camminare normalmente”.*

*“Sono in ritardo ad un appuntamento – sono molto stanco – un piede mi fa male – ho una gamba ingessata – è buio e non si vede niente – mi trovo in una città mai vista prima – devo fare assolutamente la pipì – devo trovare un bagno – comincio a correre – finalmente lo trovo”.*

*“Rientro a casa dopo una giornata faticosa – tutti dormono e non voglio svegliare nessuno – ho tanta fame – appoggio la borsa – appendo la giacca – vado in cucina ma sento dei rumori sospetti – c'è un ladro? – no, è il gatto che gira per la casa”.*

**Note:** Le sequenze possono essere variate e rielaborate a piacere sia dal conduttore che, magari, da uno dei ragazzi che ha una buona capacità orale e di fantasia. Si possono inventare diversi stati emotivi che possono aiutare i ragazzi ad immedesimarsi. Occorre evitare di dire “come muoversi” e “cosa fare”. È importante lasciarsi sorprendere dalla creatività dei partecipanti, lasciandoli liberi alla loro spontanea espressività corporea.

### **Attività 6**

Si cammina nello spazio variando il tipo di terreno sul quale ci si muove. Per esempio:

*“sto camminando... sul ghiaccio, su una superficie elastica, su una piattaforma instabile, su un pavimento appiccicoso, su un terreno irto di chiodi, su un'asse sospesa diversi metri da terra, su un pavimento coperto di immondizia, sul ciglio di un burrone, in un palmo d'acqua, su un terreno sconnesso, su un pavimento pieno di vetri, su un prato pieno di fiori profumati, ...”*

## LE AZIONI

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Il conduttore assegnerà ai ragazzi delle azioni da eseguire, per esempio: mangiare spaghetti, lavarsi i denti, pettinarsi, pulirsi le scarpe,... Gli spettatori, a turno, dovranno indovinare di che azione si tratta.

### Attività 2

Le stesse azioni prima descritte possono essere eseguite con velocità diverse, per esempio a rallenty o velocissime.

### Attività 3

Un passo successivo sulle attività precedenti consiste nel montare sequenze di azioni. Per esempio: mangiare mentre si guarda la tv, grattarsi un piede e arrabbiarsi con una mosca che ci ronzia intorno, dormire e sognare di volare, ....

## FIGURE, LINEE, NUMERI, LETTERE

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

I ragazzi camminano liberamente nello spazio; ad un battito della guida, creeranno nel più breve tempo possibile e TUTTI INSIEME un cerchio, oppure una riga, una fila indiana, una diagonale, un quadrato, un triangolo o qualsiasi figura geometrica l'educatore avrà loro indicato.

### Attività 2

Sempre camminando nello spazio, ad un segnale esterno, i ragazzi dovranno essere in grado di creare tutti insieme e senza parlare, dei numeri, delle lettere singole, poi delle sillabe.

**Note:** L'esercizio dà la possibilità ai ragazzi di stare sempre in ascolto tra di loro, senza che ci sia nessun leader che comanda. Si renderanno conto che è importante anche la capacità di osservazione dello spazio per capire il punto più centrale per fermarsi ed obbedire ai comandi. Sia per l'esercizio 1 che per il 2, l'educatore potrà divertirsi ad inventare figure geometriche diverse, parole di tre, quattro lettere, ...



# Lo strumento corpo e la percezione

La percezione sensoriale è il punto di partenza di ogni esperienza e di ogni apprendimento. L'attività teatrale risulta quindi importante per recuperare la centralità del corpo e l'unità psicofisica della persona. Gli esercizi successivi intendono attivare principalmente la corporeità e la sensorialità. Gli esercizi come "Gli snodi", "Il manichino", "La marionetta", servono per il coordinamento motorio. I bambini e i ragazzi impareranno a far interagire tra di loro le singole parti del corpo, eserciteranno un controllo sui loro movimenti e su quelli del compagno che si troverà a lavorare in coppia con lui. Altri esercizi come "lo specchio", per esempio, li aiuteranno a misurarsi con gli altri, equilibrando la propria espressività e gettando buone basi per costruire un rapporto di fiducia con l'altro. Gli esercizi sulla sensorialità, invece, sono utili per orientarsi e per esprimersi, per ricordare e per produrre un pensiero. Infatti, ogni persona utilizza naturalmente tutti i canali sensoriali e traduce le proprie esperienze in linguaggio, riconoscendo le analogie e le relazioni tra percezioni visive, uditive, olfattive, gustative e tattili.

## Obiettivi degli esercizi sullo strumento corpo e la sensorialità:

- Sviluppare la percezione di sé e, attraverso questa, la coscienza di sé
- Finalizzare il rapporto con gli altri, anche in una relazione tra normodotati e bambini aventi abilità differenti per comprendere e conoscere il mondo
- Produrre effetti educativi e didattici nella formazione integrale dell'individuo
- Migliorare la fiducia su sé stessi e sul gruppo.

## ESERCIZI SULLA CORPOREITÀ

### GLI SNODI

**Occorrente:** nessuno

L'educatore chiede ai ragazzi quali siano "gli snodi" del corpo umano; vengono individuate le articolazioni più importanti con tutte le possibilità di movimento. Su

comando dell'educatore, tutti i ragazzi vengono invitati ad usare in maniera sempre più creativa le articolazioni principali: caviglie, ginocchia, polsi, gomiti, spalle, bacino e collo. Proprio su queste articolazioni che si basano gli esercizi successivi che prevedono la costruzione dei manichini e delle marionette.

## **IL MANICHINO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

I ragazzi si dispongono a coppie. A turno, si decide chi è il manichino e chi lo scultore. Il manichino è rigido, ha uno sguardo fisso e non può muoversi. Lo scultore modifica la posizione del compagno, facendo molta attenzione a muovere le parti del corpo con delicatezza e assicurandosi che il manichino mantenga l'equilibrio (fare perciò attenzione al rapporto tra baricentro, base e punti di appoggio).

### **Attività 2**

Aniché un manichino, lo scultore può riprodurre, per esempio, una statua o un monumento famoso, una scultura fantastica per poi farlo indovinare ai compagni.

## **LA MARIONETTA**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Anche la marionetta è un fantoccio, azionato però da fili collegati alla testa, alle braccia e alle gambe (priva di volontà, la marionetta agisce per impulso altrui). Il gruppo può essere disposto in cerchio. Il conduttore può chiedere alle sue "marionette" di immaginare di essere tirati verso l'alto da uno dei fili invisibili, e nel momento di massima trazione, si mima per ciascuno il taglio del filo. I ragazzi proveranno la sensazione di essere tirati e rilasciati in tutti i punti nodali come il gomito, l'anca, il polso, ...

### **Attività 2**

I ragazzi vengono disposti a coppie. A turno, uno fa il marionettista e l'altro la marionetta. Il primo alza, abbassa e sposta i fili immaginari. Una volta che i fili immaginari sono stati tesi molto, verranno recisi con forbici immaginarie. La marionetta, a quel punto, deve abbandonarsi completamente e di colpo.

### **Attività 3**

L'educatore-marionettista disporrà i suoi ragazzi come se fossero un grappolo d'uva (compatti e uniti) e terrà in mano un filo immaginario collegato, per esempio, a tutti

i polsi delle marionette che lo alzeranno insieme (va bene qualsiasi altra parte del corpo). Il marionettista potrà trascinare i ragazzi per lo spazio scenico, variando la velocità e la direzione. Quando tutti i ragazzi sono al massimo della tensione, magari allungati verso l'alto o in punta di piedi, improvvisamente verranno tagliati tutti i fili. Ne consegue un effetto di abbandono e rilassamento con crollo di tutte le marionette a terra.

## **LO SPECCHIO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Disporre i ragazzi in coppia, uno di fronte all'altro. Il leader comincerà a muoversi sul posto, molto lentamente, con gesti semplici e chiari. Lo specchio imiterà i movimenti come se fosse la sua immagine riflessa in uno specchio. Il leader, prima di muovere altre parti del corpo, dovrà aspettare che il suo partner sia perfettamente nella sua stessa posizione.

### **Attività 2**

Una volta che il rapporto tra leader e specchio sarà più solido, il primo comincerà anche a spostarsi nello spazio, facendo attenzione che lo specchio sia sempre frontale.

## **L'OMBRA**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

L'esercizio dell'ombra è l'esatto contrario dell'esercizio precedente. Sempre a coppie, il leader verrà SEGUIDO dalla sua ombra che muoverà la stessa parte del corpo del leader (al contrario dello specchio il cui braccio alzato sinistro del leader corrispondeva al braccio destro alzato dello specchio). L'esercizio può essere svolto sia sul posto che nello spazio. L'espressione del viso del leader non riuscirà mai ad essere imitata dall'ombra, perciò saranno più gli arti, le spalle, la schiena, la testa, le parti che si muoveranno con fantasia e creatività.

### **Attività 2**

Lo stesso esercizio precedente può essere svolto dall'intero gruppo e non più a coppie. Un leader verrà seguito da tutto il resto del gruppo che si sistemerà in fila indiana. Ognuno dovrà osservare SOLO il compagno davanti. Ad un battito di mani esterno, il leader andrà in fondo alla fila e il secondo diventerà il nuovo leader.

## IL MONUMENTO

**Occorrente:** nessuno

Si assegna un numero ad ogni partecipante. Quando viene chiamato un numero, il titolare di quella cifra si va a sistemare in una posizione di sua scelta (possibilmente comoda) e resta immobile. Quando viene chiamato un altro numero, chi lo possiede andrà a prendere posizione vicino al precedente; e così via, uno dopo l'altro fino a formare un monumento.

**Note:** Una regola è che non ci devono essere elementi staccati dal gruppo: ognuno deve restare in contatto con almeno un altro componente del monumento.

## IL MACCHINARIO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Si tratta dello stesso esercizio precedente ma, anziché figure immobili, ogni partecipante dovrà inventarsi un movimento da ripetere meccanicamente come se fosse una piccola parte di una macchina industriale. Ogni “pezzo della macchina” avrà un suo autonomo movimento meccanico, ma sarà sempre legato ad un qualsiasi altro elemento della macchina.

### Attività 2

Come l'esercizio precedente, ma con l'aggiunta di suoni della voce ripetitivi e meccanici che accompagnano il movimento di una parte meccanica del corpo. Ogni partecipante avrà il suo singolo sonoro.

### Attività 3

Una volta formato il macchinario, l'educatore deciderà se questa deve funzionare bene, con le varie parti ben oliate, oppure se si formerà della ruggine, se qualche parte si bloccherà, oppure se dovrà muoversi nello spazio, mantenendo intatta la sua struttura.

## IL TAPPETO RULLANTE

**Occorrente:** nessuno

Tutti i ragazzi sono stesi a terra, uno vicino all'altro, con la pancia in giù e le braccia distese sopra la testa. Il primo comincerà a rotolare sulle schiene dei compagni: quando arriverà in fondo si stenderà di fianco all'ultimo. Tutti a turno rotoleranno nello stesso modo.

**Note:** Perché nessuno si faccia male, è importante che chi è disteso a terra non sollevi le gambe e non si alzi sulle braccia.

## DANZA CON LE STOFFE

**Occorrente:** stoffe di colore, grandezza e tipologia diversa; uno stereo o un pc con cassa audio; una base musicale

### Attività 1

Ogni ragazzo sceglierà un pezzo di stoffa di colore, grandezza o materiale diverso. Quello che si adatta di più al suo stato d'animo. Quando parte la musica, i partecipanti cominceranno a muoversi con il loro pezzo di stoffa, interagendo anche con gli altri. Le stoffe servono ad ispirare il movimento e il contatto.

### Attività 2

Ogni partecipante tiene un lembo del pezzo di stoffa proprio e quello di un'altra persona. Il gruppo crea così un groviglio. Quando il groviglio è intricato all'estremo, i partecipanti cercano di scioglierlo tenendo sempre in mano i lembi di stoffa.

**Note:** Le stoffe servono ad ispirare il movimento e il contatto; il risultato estetico può essere molto gratificante.

## DANZA IN CERCHIO

**Occorrente:** una traccia audio molto ritmata, in cui si sentano bene le percussioni (per esempio musica del Senegal); uno stereo o un pc con cassa audio

Il gruppo si dispone in cerchio. La prima persona ad andare al centro del cerchio sarà il conduttore che, in maniera libera ed espressiva, comincerà ad improvvisare una sua "personale" danza. Tutto il gruppo continuerà a muoversi sul posto al suono della musica. Di seguito, al centro andrà un altro ragazzo, sempre sostenuto dal gruppo, che continuerà a muoversi o a battere il ritmo con le mani. Il partecipante, poi, lascerà il centro, lasciando il posto a qualcun altro.

**Note:** Questo esercizio promuove la spontaneità ed una consapevolezza sia del gruppo come insieme, sia delle singole individualità che lo compongono. All'interno del cerchio, ogni ragazzo non verrà mai giudicato per la sua "danza". Infatti, non c'è nulla di giusto o sbagliato in un movimento; vengono, così, valorizzati e apprezzati i contributi di tutti. L'esercizio è quindi molto importante anche per sviluppare una maggiore sicurezza in se stessi.

# ESERCIZI SULLA SENSORIALITÀ

## AD OCCHI CHIUSI

**Occorrente:** una benda

I ragazzi sono in cerchio, seduti per terra; uno di loro viene bendato e, nel silenzio più totale, viene indirizzato dall'educatore, verso uno dei suoi compagni. La persona bendata dovrà indovinare chi ha di fronte a sé, servendosi principalmente del tatto e dell'olfatto e aiutandosi con l'abbigliamento, i capelli e la presenza di tratti caratteristici. L'esercizio potrà essere svolto quando il gruppo avrà fatto conoscenza almeno dei nomi dei suoi componenti.

**Note:** è importante che l'attività avvenga in silenzio. L'efficacia del gioco si ottiene chiedendo agli allievi di concentrarsi sulla forma del viso, sui lineamenti e sul tipo di pelle.

**Variante:** si può eseguire lo stesso esercizio al buio e lo si può rendere più difficile escludendo il contatto con i capelli, che spesso da soli rivelano l'identità della persona.

## MUOVERSI AL BUIO

**Occorrente:** bende (una per ogni ragazzo) o un ambiente molto buio; una musica di sottofondo; un pc con cassa audio o uno stereo

L'educatore può bendare i propri ragazzi o oscurare la sala chiedendo loro di muoversi lentamente al buio, per sviluppare e prendere coscienza delle altre potenzialità sensoriali. Dopo alcuni minuti riflettere con i ragazzi delle sensazioni provate.

**Note:** Normalmente, se nello spazio di lavoro ci sono delle finestre, la luce esterna può diventare un ottimo elemento di orientamento al buio, così come se ci sono delle voci, suoni o rumori che provengono dalla porta, dalle finestre o, ugualmente, se durante la camminata al buio, l'educatore usa una musica di sottofondo. Riconoscere da dove arrivi la fonte sonora, infatti, aiuta il ragazzo a capire in quale punto dello spazio esso si trovi.

Nella fase di riflessione far riflettere sul fatto che i sensi dell'udito, del tatto e dell'olfatto vengono solitamente esercitati molto meno rispetto a quello della vista. Difficilmente ci serviamo in modo consapevole dell'udito per orientarci e riconoscere un posto e, senza l'aiuto degli occhi, abbiamo la sensazione di perdere i punti di riferimento. Eppure, questi sensi sono molto importanti e vanno "allenati".

## ODORARE, ASCOLTARE, TOCCARE

**Occorrente:** una benda per ogni ragazzo; vari oggetti o strumenti musicali; cibi, spezie o sostanze con profumi diversi.

I ragazzi, bendati, si siedono a terra. L'educatore comincia a suonare strumentini o a toccare, percuotere, sfregare oggetti di diverso materiale presenti nella stanza, facendoli toccare anche agli stessi ragazzi. La guida può anche far annusare cibi od oggetti dagli odori diversi. I ragazzi, concentrati solo sul canale uditivo, olfattivo e tattile dovranno cercare di indovinare quello che hanno ascoltato, odorato o toccato.

**Note:** Potrebbe essere importante e necessario riflettere sul rapporto fra i diversi canali sensoriali.





# Lo strumento voce

La voce rappresenta in maniera chiara e trasparente il nostro stato emotivo, perché mette in comunicazione il nostro "dentro" con l'esterno, l'io con il mondo. Il lavoro sulla voce è importante per esplorare, potenziare e liberare nei ragazzi quelle capacità espressive che, in genere, i bambini posseggono in tenera età e che purtroppo, crescendo, tendono a perdere o ad inibire.

## **Obiettivi degli esercizi sullo strumento voce:**

- rendere consapevoli i ragazzi delle infinite possibilità espressive del loro organo vocale, fornendo loro qualche strumento in più per servirsene come si servono del proprio corpo;
- far comprendere quanto l'intonazione e il ritmo della voce siano fondamentali per comunicare il significato delle parole e per sostenerne il senso.

## **SCIogliere IL VISO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

I partecipanti formano un cerchio, in piedi. Si eseguono dei movimenti di masticazione e di allungamento del viso, cercando di coinvolgere tutti i muscoli facciali. Si aprono la bocca, gli occhi e la faccia il più possibile. Si muove la faccia producendo una serie di espressioni improbabili.

### **Attività 2**

L'arcata dentale inferiore "morde" il labbro superiore e ritorna in posizione naturale. Ripetere per circa 10 volte, cercando di toccare più labbro superiore possibile.

### **Attività 3**

L'arcata dentale superiore "morde" il labbro inferiore e ritorna in posizione naturale. Ripetere per circa 10 volte, cercando di toccare più labbro inferiore possibile.

#### **Attività 4:**

Mandare baci, pronunciando più possibile le labbra in avanti. Ripetere per circa 10 volte.

#### **Attività 5**

Storcere la bocca, una volta a destra e una volta a sinistra. Ripetere per circa 10 volte.

**Note:** Il viso è spesso una parte del corpo trascurata negli esercizi di riscaldamento. Quando ci si accosta al lavoro sulla voce, è importante assicurarsi che il viso sia rilassato ed elastico, perché costituisce una componente fondamentale dello strumento vocale.

### **CADUTA LIBERA**

**Occorrente:** nessuno

In cerchio in piedi. Con le gambe leggermente divaricate, si allungano le braccia verso l'altro, stendendole il più possibile, comprese anche le dita, cercando di raggiungere un'altezza massima. Si cerca di mantenere l'allungamento inspirando. Con la massima energia, al segnale esterno, tutta la parte superiore del corpo viene lasciata cadere verso il basso, espirando. Le ginocchia saranno piegate e le braccia saranno lasciate ciondolare. Il momento in cui ci si lascia "cadere" liberi viene accompagnato da uno spontaneo sonoro: un gemito, un sospiro vocalizzato a bocca aperta, ... A questo punto, ci si rimette in piedi "srotolando" la colonna vertebrale con molta calma e lentezza, dal basso verso l'alto, facendo attenzione affinché il collo e la testa siano le ultime parti del corpo raddrizzate. Ripetere l'esercizio almeno cinque volte, cercando ogni volta di aumentare l'energia iniziale e il successivo cedimento.

**Note:** Grazie al rilassamento e all'apertura del corpo, la voce viene liberata in maniera spontanea e non controllata. Inoltre, è importante lavorare sulla connessione tra la voce, il respiro, la postura e la muscolatura.

### **IL RESPIRO**

**Occorrente:** nessuno

#### **Attività 1**

I ragazzi sono sdraiati a terra. L'educatore, con voce calma e rilassata, invita i partecipanti a controllare il proprio respiro, verificando l'espansione della pancia e del petto, tenendovi appoggiate le mani. I ragazzi dovranno espirare a bocca aperta e far uscire liberamente un proprio suono.

### **Attività 2**

Rispondere l'esercizio precedente, solo che, questa volta, un ragazzo alla volta emetterà il suo suono mentre gli altri respireranno afoni: all'espiazione successiva tutti devono rispondere in coro producendo lo stesso suono.

**Note:** In questo modo, ciascuno percepisce la propria voce, prodotta in stato di rilassamento, osservando i diversi timbri della voce e di forza della stessa.

## **IL PROPRIO SUONO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Si cammina liberi nello spazio. Ad un segnale del conduttore, tutti si fermano immobili. Il conduttore passerà in mezzo alle statue, ogni volta che toccherà una di esse, dovrà sentire un suono (vocale, sillaba, verso di un animale, ...) ben distinto. Il conduttore potrà divertirsi anche a toccare in maniera alternata due sole statue, che risponderanno ognuno con il suo specifico suono senza che venga mai cambiato.

### **Attività 2**

In cerchio. Il primo emette un suo suono. Man mano gli altri partecipanti si sovrapporranno, ognuno con il proprio suono. È molto importante mantenere inalterato il proprio sonoro, senza farsi confondere da quello degli altri.

### **Attività 3**

Fatto l'esercizio 2, viene scelto all'interno del cerchio un "direttore" che darà indicazioni al suo coro.

Esempi: "Tutto il coro deve emettere il proprio suono ..."

Molto piano.

Molto forte.

Dal piano al forte o viceversa.

Aggiungendo delle emozioni: rabbia, gioia, tristezza, allegria.

Aggiungendo delle espressioni del viso particolari: emettere il suono con la bocca serrata, con la bocca spalancata, con la bocca storta, con la lingua di fuori, con la fronte corrugata, con le sopracciglia alzate.

## L'ECO

**Occorrente:** nessuno

Anche questo esercizio può essere svolto in piedi, in cerchio. Il conduttore, al centro del cerchio, produrrà dei suoni che tutti i componenti del gruppo, dovranno ripetere insieme, come un'eco. È importante che la guida emetta suoni semplici, con la gola aperta e rilassata, chiara e forte, quasi come se gridasse in mezzo alle montagne. Esempi utili di suoni:

*Aaahhhhh (la bocca è spalancata verso il basso)*

*Eehhhhhh (la bocca è ben aperta ai lati)*

*lihhhhhhh (la bocca è tirata ai lati)*

*Oohhhhhh (le labbra spingono in avanti e in basso)*

*Uuhhhhhh (le labbra spingono in avanti e in alto)*

Il suono può essere mantenuto su una stessa nota oppure modulato tra due o tre note. Man mano che il gruppo diventa più abile nel riprodurre il suono, l'insegnante può variare i suoni, combinandoli insieme e aggiungendo sillabe.

**Note:** Questo esercizio serve per lavorare sull'ascolto e sull'imitazione del suono, in maniera divertente. Inoltre, il coro, rispondendo al solista, con voce forte e all'unisono, sicuramente acquisisce più sicurezza nell'uso della voce.

## L'ELASTICO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Il gruppo è in piedi, in cerchio. Le gambe sono leggermente divaricate, la schiena è eretta, le braccia sono sciolte lungo i fianchi. Le braccia, in maniera lenta e graduale, vengono sollevate in avanti e poi riabbassate nello stesso modo. Il movimento viene accompagnato dalla voce; si inizia con le note più basse che si riescono ad emettere quando le braccia sono abbassate. Man mano che quest'ultime si alzano, la voce modula suoni più alti possibile. Normalmente, per i suoni più bassi si utilizza il suono di una O aperta, per i suoni più alti, invece, si utilizza il suono U. Ogni componente del gruppo respira quando vuole, in questo modo il suono del coro non è mai spezzato, ma continuo e fluido. Il gruppo deve rimanere sempre in profondo ascolto per poter compiere all'unisono sia il movimento delle braccia che i suoni della voce.

**Note:** Il movimento fisico rende più fluido il passaggio dei toni della voce. I suoni alti sono accompagnati dall'allungarsi delle braccia verso l'alto. Al contrario, i suoni bassi dallo scendere delle braccia.

### **Attività 2**

Eseguito più volte l'esercizio precedente, l'educatore potrà divertirsi a dirigere il coro vocale, variando l'altezza delle braccia. I partecipanti seguiranno con lo sguardo l'altezza delle braccia del conduttore e, all'unisono, risponderanno con il tono adeguato.

## **IL VOLUME**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

Ogni partecipante sceglie una frase da utilizzare per tutta la durata dell'esercizio. Poi, ci si mette a coppie, frontali e molto molto vicini. Il primo comincia a pronunciare la sua frase con volume molto basso (quasi come se si trattasse di un segreto che nessuno deve sentire). Risponderà l'interlocutore con la propria frase, sempre a volume basso. Il dialogo procede (botta e risposta) aumentando sempre di poco la distanza fisica tra i due. Man mano che ci si allontana, il volume con cui verranno pronunciate le frasi, aumenterà gradualmente fino a diventare fortissimo.

**Note:** Il volume di voce dipende dalla distanza tra gli interlocutori. L'esercizio dà l'opportunità di giocare con questo aspetto, esercitando la voce ad intensità diverse. Non è importante cosa si dice, ma come lo si dice.

Altro aspetto da tenere in considerazione è la concentrazione da mantenere sulla propria coppia, nonostante la presenza di altre coppie che si esercitano nello stesso spazio di lavoro.

### **Attività 2**

Un ragazzo alla volta eseguirà l'esercizio. Si sceglie una parola unica. Si immagina di avere una pallina da lanciare in cinque posti diversi, cominciando da quello più vicino a sé, fino a lanciarla "immaginarmente" sempre più lontano, sempre davanti a sé. Ogni lancio sarà accompagnato dalla parola scelta dal ragazzo, il cui volume dipende dalla vicinanza o lontananza della pallina. I volumi sono cinque: pianissimo, piano, mezzo forte, forte, fortissimo.

**Note:** Anche questo esercizio serve ad ascoltare la propria voce, cercando di fare massima attenzione affinché i volumi siano gradualmente, dal pianissimo al fortissimo e viceversa, senza saltare gli stadi intermedi.

## **IL LANCIO DELLA PALLA VOCALE**

**Occorrente:** una palla di media grandezza e leggera (va bene anche di gomma piuma).

Tutti i ragazzi sono in cerchio, in piedi, abbastanza distanziati l'uno dall'altro. La palla

viene lanciata dall'altra parte del cerchio. Ogni lancio è accompagnato dalla voce: il ragazzo può dire: "Buongiorno Luca", cioè aggiungendo il nome del compagno a cui si passa la palla. A sua volta, quest'ultimo la lancerà a qualcun altro. Più la palla viene "gettata" lontana e più importante sarà lo sforzo di usare una voce più forte e sicura.

**Note:** Il percorso della palla rappresenta quello della voce, per questo motivo lo sforzo fisico del lancio della palla aiuta i partecipanti a cogliere la sensazione di lanciare la voce in modo diretto.

## DAL PIANTO AL RISO

**Occorrente:** nessuno

In cerchio, i ragazzi prima devono respirare normalmente, poi imitare la respirazione del cane: bocca aperta, lingua a penzoloni respiro corto. Pian piano trasformare questa respirazione in pianto a singhiozzo. Poi, senza interrompersi mai, portare i ragazzi a modificare il pianto in risata, sempre mantenendo uguale il respiro con la bocca aperta, ...

## PIANGERE E RIDERE CON LE VOCALI

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Piangere usando la sola vocale A. Poi, a turno, tutte le altre.

### Attività 2

Uguale all'esercizio precedente, ma con la risata.

## LA CANZONE MUTA

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

Il gruppo si dispone in cerchio, in piedi. È comunque necessario essere abbastanza vicini perché ciascuno possa ascoltare attentamente la voce dei compagni. Viene scelta una canzone conosciuta da tutti. Un primo ragazzo comincia a canticchiarla a bocca chiusa, di seguito tutti gli altri si uniscono, sempre a bocca chiusa.

**Note:** Il gioco promuove l'ascolto sensibile. Siccome nessuno dei partecipanti emergerà individualmente, l'esercizio contribuisce a sviluppare sicurezza nell'uso della voce.

**Attività 2**

Lo stesso esercizio può essere esteso inserendo percussioni create con la voce, le mani, il corpo e con altri suoni vocali.

**I GRAMELOT**

**Occorrente:** nessuno

Ci si dispone a coppie, uno di fronte all'altro. Uno dei due dice qualcosa all'altro, senza usare l'italiano, ma gesticolando, pronunciando dei versi inventati, facendo strane facce. Non si capisce che cosa di preciso abbia detto, ma l'altro risponde, usando a sua volta uno strano linguaggio. In questo modo si sviluppa un dialogo. Esempi di temi:

*Litigio perché uno dei due è arrivato in ritardo.*

*Scenata di gelosia tra una coppia di fidanzati o di amici.*

*Simulare una scena di corteggiamento.*

*Contrattare il prezzo di una merce.*

*Discutere su una partita di calcio.*

*Interrogazione tra maestro e allievo che non ha studiato.*

*Chiedere informazioni stradali.*

**Varianti:** Se il dialogo-gramelot è disinvolto, si può inserire anche una terza persona. L'importante è fare sempre attenzione a non sovrapporre mai il proprio intervento con quello degli altri. L'ascolto è fondamentale.

**Note:** Il gramelot è un modo verbale di recitare usando soltanto suoni, onomatopее, parole e fonemi privi di significato in un discorso. È il modo in cui si parla in gramolо, l'uso dei toni e dell'espressività del viso a rendere "genericamente" chiaro il tema di cui sta parlando.

**LA MATITA E LO SCIÖGLILINGUA**

**Occorrente:** un elenco di sciöglilingua (ne facciamo seguire alcuni); una matita per ciascun ragazzo

Si chiede ai ragazzi di scegliere uno sciöglilingua qualsiasi. Ogni ragazzo dovrà recitarlo con una matita tra i denti. Al termine, si chiederà quali sono le parole che sono state pronunciate con più difficoltà e si sono capite meno. Ripetere l'esercizio soffermandosi sulle parole pronunciate meno chiaramente. Infine, si ripeterà l'esercizio (sempre uno alla volta), senza la matita in bocca. Si dovrebbe constatare un'articolazione migliore delle parole e delle consonanti. Esempi di sciöglilingua:

*C'è il questore in questura a quest'ora? No il questore a quest'ora in questura non c'è. Se il questore fossa in questura a quest'ora La questura sarebbe questa.*

*Sul tagliere l'aglio taglia, non tagliare la tovaglia, la tovaglia non è aglio, se la tagli fai uno sbaglio.*

*La marmotta, quando annotta, nella grotta già borbotta che la pappa non è cotta. Quando è cotta riborbotta perché scotta.*

**Note:** Ogni volta che i ragazzi, nella fase di allestimento dello spettacolo, pronunceranno le battute a bocca chiusa e stretta, si potrà far riferimento nuovamente a questo gioco.

## LA FILASTROCCA

**Occorrente:** una raccolta di filastrocche (ne facciamo seguire alcune); strumenti musicali (facoltativi)

Possono essere scelte diverse filastrocche e lette con velocità diverse (lentissima, normale, velocissima, ...), sempre facendo molta attenzione alla chiarezza di ciascuna parola. Oppure possono essere lette accompagnate da un ritmo di mani, piedi o con l'uso di strumentini. Esempi di filastrocche.

Di Gianni Rodari:

*Filastrocca impertinente, chi sta zitto non dice niente; chi sta fermo non cammina; chi va lontano non s'awicina; chi si siede non sta ritto; chi va storto non va dritto; e chi non parte, in verità, in nessun posto arriverà.*

*Dopo la pioggia viene il sereno, brilla in cielo l'arcobaleno: è come un ponte imbandierato e il sole vi passa, festeggiato. È bello guardare a naso in su le sue bandiere rosse e blu. Però lo si vede – questo è il male - soltanto dopo il temporale. Non sarebbe più conveniente il temporale non farlo per niente? Un arcobaleno senza tempesta, questa sì che sarebbe una festa. Sarebbe una festa per tutta la terra fare la pace prima della guerra.*

*Filastrocca a voce bassa, chi è di notte che passa e ripassa? È il principe Fine e non può dormire perché a sentito una foglia stormire? O forse é l'omino dei sogni che porta i numeri del lotto di porta in porta? È un signore col mal di denti in compagnia di mille tormenti? L'ho visto: é il vigile notturno che fa la ronda taciturno: i ladri scantonano per la paura, la città dorme sicura.*

Di Luigi Sailer:

*La vispa Teresa avea tra l'erbetta A volo sorpresa gentil farfalletta E tutta giuliva stringendola viva gridava distesa: "L'ho presa! L'ho presa!" A lei supplicando l'afflitta gridò: "Vivendo, volando che male ti fò? Tu si mi fai male stringendomi l'ale! Deh! Lasciami anch'io son figlia di Dio!". Teresa, pentita, di colpo arrossì, dischiuse le dita e quella fuggì.*

## LA FRASE DAI MILLE COLORI

**Occorrente:** nessuno

In quanti modi si può dire la stessa frase? Mille e più di mille. Divertente è provare a ripetere la stessa frase in maniere diverse. L'esercizio serve a sollecitare la fantasia e la creatività dei ragazzi, rendendo anche il viso più espressivo.

Esempio. Una semplice frase come "oggi ho mangiato peperoni crudi", può essere detta in modo: felice – triste – arrabbiato – allegro - con la pancia piena – affamato – assonnato – assetato – stanco – che ha male ad un dente – che ha mal di testa- come se avesse vinto al super enalotto - con la bocca storta - con la bocca piena di cibo - con un difetto di pronuncia - con le labbra serrate - con il prurito in faccia – balzubiente – minaccioso – sognante – misterioso – spavaldo – pensieroso – malizioso – fanatico – rilassato – teso – pauroso – tremante – sarcastico – offensivo - annoiato e con frequenti sbadigli – dolce – curioso – ubriaco, ...

**Note:** Naturalmente l'educatore o gli stessi ragazzi potranno divertirsi ad inventare altri modi di pronunciare una qualsiasi frase.

## IL MONOLOGO

**Occorrente:** nessuno

### Attività

Un ragazzo si siede di fronte agli altri. Può raccontare una storia, un sogno, parlare di sé, leggere una poesia, ... con una voce chiara e bene articolata. Una volta terminato "il monologo", allo stesso allievo viene chiesto di raccontare nuovamente la storia, facendo finta che gli ascoltatori siano dei bambini molto piccoli.

### Attività2

Lo stesso monologo viene ripetuto dinanzi ad una platea formata da un solo spettatore, immaginariamente seduto molto molto lontano rispetto a dove si trova colui che racconta.

### Attività 3

Lo stesso monologo viene ripetuto dinanzi ad una platea formata da sordi, oppure da soldati, oppure da narcolettici ....

**Note:** Il gioco serve a far riflettere i ragazzi-spettatori sul fatto che lo stesso monologo può variare nel tono, nell'intensità, nella durata, nella modalità a seconda del destinatario della comunicazione. Non è importante il contenuto del racconto, quanto la modalità con cui viene esposto. Il ragazzo, così, chiamato a parlare in pubblico concentrandosi sul "fare come se" il pubblico fosse diverso, riesce spesso a staccarsi dalle sue paure e a sbloccare la sua difficoltà nel parlare di fronte agli altri.

## LE DIVERSE INTENZIONI

**Occorrente:** una lista di interlocutori, intenzioni e situazioni

Questo esercizio riprende l'esercizio precedente (il monologo), cambiando, però, non solo il tipo di interlocutore, ma anche l'intenzione del monologo e le situazioni. Esempi.

*Interlocutori diversi:*

- Stai parlando ad una persona*
- Parli ad un pubblico senza microfono*
- Parli da solo*
- Parli ad uno straniero che capisce poco*
- Parli al telefono*
- Parli ad un pubblico*
- Parli ad un convegno*
- Parli ad un bambino*

*Intenzioni del messaggio:*

- per informarla ...*
- per convincerlo ...*
- per noia ...*
- per dare un'informazione stradale*
- per rispondere ad una domanda*

*Situazioni:*

- nessuno ti ascolta*
- ti viene una crisi di tosse o starnuti*
- il tuo discorso viene tradotto in simultanea*
- cominci a balbettare*
- sei interrotto in continuazione*

**Note:** Si possono inventare tantissime situazioni, intenzioni, tipologie di interlocutori e combinarle tra loro, facendole magari sorreggiare ai ragazzi.



# Lo spazio sonoro

Cos'è lo spazio sonoro? È la consapevolezza, da parte del pubblico, di percepire l'azione teatrale (rappresentata dall'attore che occupa lo spazio scenico sia con la sua voce che con il suo corpo) come sequenza ritmica di stimolazioni acustiche.

## **Obiettivi degli esercizi sullo spazio sonoro:**

- Affinare la sensibilità nei confronti del mondo sonoro, sia per comprenderlo meglio sia per servirsene come mezzo di espressione e di comunicazione
- Rendere coscienti dei collegamenti e delle analogie fra l'esperienza sonora e le altre esperienze sensoriali.

## **IL RICHIAMO**

**Occorrente:** una benda per ciascun ragazzo; uno strumento o un oggetto che faccia rumore (es. una campanella; un tegame; ...)

### **Attività 1**

I ragazzi vengono bendati. L'educatore, con la sola emissione di un suono o di un rumore, guida il gruppo in giro per la stanza. L'esercizio può essere proposto una volta che i ragazzi hanno già sperimentato la camminata ad occhi chiusi. Una volta acquisita una sufficiente sicurezza nel muoversi al buio seguendo il richiamo dell'educatore, quest'ultimo può sperimentare diverse modalità nell'emissione del suono. Per esempio con ritmo accelerato o rallentato, in modo da imboccare i ragazzi a spostamenti più veloci o più lenti nello spazio.

### **Attività 2**

I ragazzi si mettono in coppia. Ogni coppia deciderà un rumore, un suono, un fischio, qualunque verso che possa funzionare da richiamo convenzionale. A turno, un ragazzo viene bendato e il suo compagno, con il richiamo stabilito, lo porterà a muoversi nello spazio con modalità differenti. Si lavorerà con una coppia alla volta.

### **Attività 3**

Si ripete l'esercizio precedente solo che questa volta viene svolto da tutte le coppie

contemporaneamente. Ogni coppia ha il suo diverso richiamo. Ogni cieco dovrà stare molto ben attento a seguire il proprio richiamo senza farsi confondere da quello degli altri.

**Note:** i ragazzi che si muovono al buio, non solo devono riuscire a “sentire” il richiamo, capendone la provenienza, ma capire anche le intenzioni e comandi del compagno. A variazioni di ritmo del richiamo corrisponde, infatti, anche una variazione nella camminata e nei suoi movimenti.

## AL MERCATO

**Occorrente:** nessuno

Viene chiesto a tutti i ragazzi di immaginare che lo spazio scenico sia una piazza dove ha sede un grosso mercato. Ogni partecipante deve pensare ad una voce, ad un suono, ad un rumore tipico del mercato. L'educatore dirige poi le diverse voci chiamando ora uno ora l'altro ad emettere i propri suoni. L'esercizio si può complicare quando la guida aggiunge alcune variazioni. Esempi:

*Il mercato è molto nervoso (in questo caso tutte le voci dirette dal “direttore” verranno emesse in modo “nervoso”);*

*Il mercato è stanco;*

*Il mercato litiga;*

*Il mercato è felice.*

L'educatore può sbizzarrirsi come vuole a cercare variazioni nelle intenzioni, nel richiedere effetti di crescendo e diminuendo, nel sovrapporre i diversi timbri fino a farli produrre all'unisono, eccetera ...

## LA FATTORIA

**Occorrente:** nessuno

Si tratta di una ripresa dell'esercizio precedente, ma in questo caso lo spazio scenico si trasforma in una fattoria e i ragazzi dovranno pensare ad un verso di un animale o alla voci di persone che lavorano in una fattoria. L'educatore chiamerà un ragazzo alla volta che dovrà entrare in “scena”, occupando uno spazio con la sua presenza ed emettendo a ripetizione il suo “sonoro”. Verrà poi invitato ad entrare un secondo attore, poi un terzo e così via fino a far entrare tutti in scena. Ogni ingresso dovrà essere così importante e potente da catturare tutta l'attenzione degli animali o delle persone già presenti dentro la fattoria. Questi dovranno rimanere immobili e in perfetto silenzio fino a che il nuovo arrivato non avrà preso la sua posizione, integrandosi con la scena e con il gruppo. A quel punto, tutti prenderanno possesso del loro spazio e della loro voce.

**Note:** L'esercizio della fattoria (come quello del mercato) serve a sviluppare nei ragazzi la loro "presenza scenica", tenendo conto anche del gruppo.

**Varianti:** Lo stesso esercizio può essere svolto su altri spazi sonori e immaginari.

Esempi:

*Aeroporto*

*Stazione dei treni*

*Partita in un campo da calcio*

*Luna park*

*A scuola durante l'intervallo*

*In spiaggia*

*La foresta amazzonica*

*La savana*

*Una navicella spaziale*

## IL MURO DEL CAOS

**Occorrente:** nessuno

L'insegnante suggerisce ad un ragazzo una frase qualsiasi che egli dovrà imparare per poi ripetere diverse volte. La frase dovrà essere fatta capire nel più breve tempo possibile al compagno posto oltre una barriera umana formata da tutti gli altri ragazzi: disposti su due file compatte e girati in modo che ogni fila dia le spalle all'altra, essi costituiranno un muro impenetrabile attraverso cui i due compagni non possono comunicare. Il muro, infatti, dovrà impedire che la frase venga udita, vociando a più non posso e muovendo le braccia e altre parti del corpo.

Le uniche regole da conservare sono due:

- Chi fa parte del muro non può muovere i piedi;
- I due ragazzi non possono superare la barriera dai fianchi.

Il gioco si interrompe quando si pensa di aver capito la frase del compagno. Vince chi impiega meno tempo.

**Note:** Il muro del caos permette di osservare in modo divertente, molto rumoroso e, quindi, liberatorio la dinamica della comunicazione.



## La gestualità

Attraverso la propria gestualità si può conoscere meglio sé stessi e le proprie potenzialità espressive. I gesti, però, in un qualsiasi laboratorio teatrale non si devono basare sull'imitazione, ma sulla ricerca della propria spontaneità. Naturalmente esistono modi gestuali comuni a tutta l'umanità per trasmettere certe emozioni, come la gioia o la tristezza, l'allegria o la rabbia. Ognuno di noi, però, avrà sempre una sua personale e inimitabile gestualità influenzata dalla propria personalità e dal proprio vissuto. Non è assolutamente educativo e formativo che l'educatore suggerisca agli allievi le azioni da compiere in una determinata "scena". Tutto ciò potrebbe, al contrario, risultare dannoso in quanto la creatività dell'allievo si bloccherebbe. Importante, invece, è valorizzare le potenzialità espressive, favorendo la libera espressione di sé. Far riflettere il proprio allievo, chiedendogli, per esempio, di ricordare quella volta in cui si è trovato a vivere una situazione simile a quella teatrale. Solo in questo modo i ragazzi riusciranno a trovare i gesti più autentici e spontanei, adeguati alla situazione immaginata e, quindi, più comprensibili al pubblico.

### Obiettivi degli esercizi sulla gestualità:

- Diventare più consapevoli della forza comunicativa dei gesti;
- Riflettere sulla relazione tra i gesti e le emozioni;
- Scoprire che la comunicazione umana avviene, in larga misura, attraverso un linguaggio non verbale, supportato poi dall'uso della parola;
- Ri-conoscere che ogni gesto non è altro che una battuta.

### IL CORPO PARLA

**Occorrente:** nessuno

Il gioco si basa sullo stesso principio del "telefono senza fili", in cui un ragazzo, nell'orecchio del compagno vicino, dice una frase sottovoce, la quale dovrà essere trasmessa per passaggi successivi da una persona all'altra, con il risultato che l'ultimo ragazzo la riceve in maniera (quasi sempre) trasformata e sconvolta. In questo caso, al posto della voce sarà il corpo a trasmettere il messaggio: ad un ragazzo del gruppo, infatti, senza che gli altri sentano, si racconta una storia. Esempio di storia:

*Un signore zoppo e povero arriva davanti ad una casa. Bussa alla porta ma non risponde a nessuno. Continua a bussare, poi si avvicina ad una delle finestre per vedere se dentro c'è qualcuno. Non vede nessuno. La finestra è socchiusa e l'uomo decide di entrare dentro. Fa un giro per la casa, ha fame. Va in cucina, apre il frigo, vede una torta. La tira fuori, ne prende un pezzetto, la mangia. Poi, esce dalla finestra, la lascia socchiusa come quando l'ha trovata e se ne va.*

Il ragazzo mimerà tutta la scena ad un suo compagno, senza l'uso della parola, mentre tutti gli altri sono fuori dalla porta. Una volta terminato il racconto, il ragazzo che ha visto il mimo dovrà riprodurlo (non interpretare personalmente) ad un terzo compagno, il quale a sua volta dovrà riprodurlo ancora ad un quarto e così via. I ragazzi vengono introdotti uno per uno per assistere e registrare ciò che hanno visto e capito. Per la buona riuscita del gioco, nessuno deve comunicare nulla riguardo la storia. Quando anche l'ultimo ragazzo ha assistito alla scena, gli si chiede di raccontare verbalmente la storia rappresentata. Naturalmente, poco resterà della versione originale. Molti particolari si perderanno, ad eccezione di quelli accompagnati da una gestualità efficace, convinta e chiara.

**Note:** Il gioco contribuisce, molto di più di tante parole, a far capire agli allievi quanto sia importante il controllo del gesto e la capacità di memorizzarlo.

## PASSO LA PALLA

**Occorrente:** nessuno

In piedi, disposti in cerchio, si immagina di doversi passare una palla che l'educatore finge di porgere ad un ragazzo. La palla dovrà essere lanciata ad un altro compagno, guardandolo bene negli occhi in modo da far capire a chi è rivolta. L'educatore può decidere di cambiare il peso e la forma della palla ogni volta che si è compiuto il giro tra tutti i ragazzi. Nel corso dell'attività la palla può diventare, per esempio:

*Pesante*

*Leggera*

*Fragile (per esempio, di cristallo)*

*Ruvida*

*Grandissima*

*Piccolissima*

*Pericolosa (per esempio, contiene nitroglicerina e se viene scossa, si salta tutti per aria!)*

*Profumata*

*Maleodorante*

*Piena di acqua*

*Appiccicosa*

*Scivolosa*

*Magica*

*Dispettosa*

*Impazzita*

*Abbagliante*

*Fatta di chiodi*

**Note:** Questo esercizio contribuisce ad allenare l'immaginazione del ragazzo nel sentire realmente il peso, la consistenza o le caratteristiche di una palla o di qualsiasi altro oggetto.

## CATENA DI MONTAGGIO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

I ragazzi formano una riga, mettendosi uno di fianco all'altro. Bisogna immaginare che un nastro trasportatore conduca loro un oggetto, sul quale ciascuno compirà un'operazione fino al termine del giro. L'azione sull'oggetto invisibile dovrà essere meccanica, ripetitiva e precisa. Ognuno in maniera differente dall'altro. L'esercizio dovrà avvenire in silenzio.

### Attività 2

Si riprende l'esercizio di sopra, ma ripetendo gli stessi gesti accompagnati da suoni e rumori meccanici, caratteristici di un "macchinario industriale".

### Attività 3

Lo stesso gioco può essere ripetuto a velocità diverse. Per esempio cominciando molto lentamente e via via andando sempre più veloci (o al contrario).

## INDOVINA IL MIO OGGETTO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

I ragazzi si mettono seduti in cerchio attorno ad un oggetto immaginario. Uno dopo l'altro, in perfetto silenzio, i ragazzi devono immaginare di avere tra le mani un oggetto di loro gradimento, toccarlo, afferrarlo, usarlo per un po', prima di rimetterlo al centro del cerchio.

### Attività 2

Dopo aver fatto un giro, i ragazzi, sempre uno dopo l'altro, dovranno compiere

gli stessi gesti di prima, ma accompagnati da una frase o da un'esclamazione che la manipolazione dell'oggetto immaginario può suggerire loro. Non potranno però mai dire il nome dell'oggetto. Gli altri ragazzi dovranno indovinare di che oggetto si tratta.

**Note:** L'attività vuole spronare i ragazzi alla ricerca di una gestualità semplice ma efficace. Un gesto compiuto con un grande sforzo immaginativo è il risultato di una buona immedesimazione del ragazzo-attore.

## L'ATTORE, L'AIUTANTE E IL GIUDICE

**Occorrente:** nessuno

I ragazzi vengono divisi in gruppi di tre. A turno, uno del gruppo penserà, senza dirlo agli altri, un'emozione o una sensazione da rappresentare semplicemente con una camminata e con un minimo di gestualità. Per esempio: tristezza, allegria, spavalderia, timidezza, ... Poi comincerà a muoversi nello spazio esprimendo lo stato d'animo scelto. Uno degli altri due compagni proverà ad indovinare. Il terzo ragazzo farà, invece, da osservatore e da giudice. Se il primo si sarà espresso in modo non convincente e credibile, il secondo (l'aiutante), potrà indicare al primo (l'attore) un'andatura, un portamento, una gestualità più adeguati per ciò che aveva pensato. Il giudice potrà emettere un verdetto doppio: una prima sentenza rispetto all'andatura proposta dal ragazzo ed un secondo giudizio dopo i suggerimenti dell'aiutante.

**Note:** L'esercizio favorisce la presa di coscienza della propria espressività. Ha, inoltre, il valore dell'autocorrezione, sicuramente più efficace rispetto a quella dell'educatore. Risulta anche utile per correggere situazioni in cui il gesto non è convincente e credibile perché non è adeguato allo stato d'animo scelto dal primo ragazzo. Si favorisce così l'immedesimazione e non la finzione che si basa su gesti stereotipati e poco spontanei.

## CHI SEI?

**Occorrente:** nessuno

Ci si mette a coppie. Uno dei due ragazzi decide uno stato d'animo, un'emozione (senza comunicarla) e poi la rappresenta assumendo una posizione immobile. L'altro ragazzo dovrà osservare la statua e quindi la gestualità, la posizione, l'espressività facciale e spiegare, poi, al resto del gruppo (come fosse la guida di un museo) quale sensazione o quale situazione, secondo lui, rappresenta la statua. Se l'esercizio è svolto bene, le circostanze immaginate dai due per lo più coincideranno.

**Note:** Anche questo esercizio serve a rendere più naturale, spontanea ed autentica possibile una gestualità evocata da uno stato d'animo immaginato "realmente" dal ragazzo.

## Le relazioni

I rapporti interpersonali costituiscono uno degli aspetti più importanti della nostra vita umana: determinano i comportamenti delle persone e segnano la loro storia personale. Nel teatro, il rapporto è fondamentale per portare avanti l'azione tra i personaggi ed è l'elemento su cui si costruisce e si sviluppa "la storia" che viene rappresentata in scena. Per sua natura, il teatro offre così opportunità in più di conoscenza di sé e di crescita nelle relazioni interpersonali.

### Obiettivi degli esercizi sulla fiducia:

- Creare relazioni di fiducia fra i ragazzi, eliminando eventuali prepotenze;
- Equilibrare i rapporti all'interno del gruppo, nel rispetto delle individualità e delle differenti personalità;
- Aiutare i ragazzi a "mettersi nei panni degli altri", riflettendo su come si è e su come si appare;
- Conoscere la propria dipendenza o autonomi rispetto agli altri, per auto valutare e capire meglio se stessi.

### IL PENDOLO

**Occorrente:** nessuno

Stando in piedi, si forma un cerchio formato da cinque o sei ragazzi. Viene scelto uno di loro che si metterà al centro del cerchio tenendo gli occhi chiusi. Gli altri cominceranno a farlo oscillare e a "passarselo" con leggerissime spinte delle mani. Il gioco richiede molta concentrazione da parte di tutto il gruppo, silenzio assoluto, delicatezza nello spingere ed estrema fiducia di chi sta al centro del cerchio.

**Note:** L'esercizio può servire come un'importante verifica del livello di concentrazione, confidenza e serenità raggiunto dal gruppo.

## AL BUIO

**Occorrente:** una traccia musicale; un pc con cassa audio o uno stereo; una benda per ciascun ragazzo

Camminare nello spazio liberamente, facendo attenzione alle dimensioni dello spazio, a dove sono poste le finestre da cui entra la luce, da dove arriva la fonte sonora, ... Una volta consapevoli dello spazio, invitare i ragazzi a bendarsi e a continuare a camminare molto lentamente nello spazio.

**Note:** La guida dovrà essere molto attenta a seguire i ragazzi, toccando quelli che potrebbero andare a sbattere contro una parete, una porta o una finestra.

## IL CIECO

**Occorrente:** una benda per ogni coppia di bambini/ragazzi

### Attività 1

A coppie, il cieco ha gli occhi chiusi (è bendato) e la sua guida lo tiene per mano conducendolo nello spazio. Se il cieco è abbastanza fiducioso, il contatto fra i due può divenire anche più leggero. Si possono toccare solo le punta delle dita, fino a sfiorarsi. Una leggera pressione sulla schiena, basterà per fermare il cieco.

### Attività 2

Si ripete l'esercizio precedente ma con l'uso della voce. Il cieco si muoverà nello spazio e nella direzione dalla quale sentirà provenire il suono della sua guida. Il movimento del cieco si fermerà non appena si interromperà il suono. Solo così, la guida potrà aiutare il cieco a non urtare contro gli altri né contro le pareti e quest'ultimo accrescerà la sua fiducia nei confronti del partner.

### Attività 3

La guida, tenendo sempre per mano il suo cieco, lo porterà alla scoperta dello spazio di lavoro, invitandolo a toccare, tastare, palpare tutti gli elementi di cui è composto lo spazio di lavoro. È estremamente importante per il cieco fermarsi a "sentire" i materiali diversi (per esempio distinguendo il legno dalla plastica dal vetro,...), le superfici (il ruvido dal liscio, all'ondulato, ...), le temperature (caldo, freddo, tiepido, bollente,...).

## LA COPPIA CIECA

**Occorrente:** bende (facoltative)

Ogni ragazzo viene invitato a scegliersi un partner fra i compagni, senza far troppo capire a nessuno su chi sia caduta la scelta. Si cammina liberamente per qualche minuto

nello spazio, quindi, si continua a camminare ad occhi chiusi o bendati, cercando la persona scelta precedentemente. Quando il ragazzo trova e pensa di riconoscere, senza usare la voce, il compagno che cercava, deve farsi accettare. Se il prescelto risponde positivamente, sia perché a sua volta riconosce il partner desiderato, sia perché si rassegna e cede alle insistenze di chi lo ha scelto, l'accoppiamento viene suggellato da un abbraccio, e la coppia viene invitata ad uscire dal gioco. L'insegnante via via toglie le bende e invita le coppie formate a disporsi ai margini dello spazio scenico. Sarà interessante notare le reazioni, i movimenti e gli atteggiamenti degli ultimi rimasti in gioco.

**Note:** L'esercizio deve svolgersi in assoluto silenzio per dare modo all'educatore di fare importanti osservazioni sulle reazioni emotive e sui comportamenti che si ripetono in particolari circostanze.

### **CAMMINATA AD OCCHI CHIUSI**

**Occorrente:** nessuno

L'educatore propone un tragitto all'interno della stanza da lavoro. Chiede poi a tutti i ragazzi di camminare ad occhi aperti, uno dopo l'altro seguendo il percorso presentato. Una volta che tutti hanno percorso il cammino, viene proposto loro di rifare la stessa cosa ma ad occhi chiusi. L'educatore aspetterà a braccia aperte ogni ragazzo che non dovrà mai aprire gli occhi (salvo pericolosi cambiamenti di direzione, ma in questo caso è comunque l'educatore che dà lo stop al cieco) fino a che non avrà ricevuto il contatto fisico della guida.

### **IL TIRO ALLA FUNE**

**Occorrente:** nessuno

Il gruppo viene diviso in due sottogruppi. L'esercizio può cominciare con due persone, una per parte, oppure con l'intero gruppo suddiviso in due. Nel primo caso, l'educatore chiederà ai ragazzi di aggiungersi mano mano. Bisogna immaginare di avere in mano una grossa corda e di giocare al tiro della fune con nemici che variano la presa della corda stessa: a volte danno strattoni, a volte allentano la presa. L'educatore guiderà con la propria voce le forze dei due gruppi. La fune immaginaria rimarrà in tensione fino a quando l'insegnante deciderà la chiusura del gioco che può avvenire in diversi modi. Per esempio:

Decidendo in quale punto immaginario tagliare nettamente la corda. In questo caso, l'effetto finale sarà la caduta di entrambi i gruppi.

Dicendo a voce quale sarà il gruppo che dovrà, con un ultimo importante strattone, recuperare tutta la corda dalla sua parte facendo, per effetto, cadere il gruppo avversario.

**Note:** In questo esercizio, ogni ragazzo deve avere un rapporto solidale con il proprio gruppo e un coordinamento estremo con i compagni della parte avversa.



# Prontezza di riflessi

Avere una buona prontezza di riflessi è molto importante sulla scena, quando tutto può accadere e quando il controllo del proprio corpo diventa fondamentale per far comprendere agli spettatori le sfumature di eventi e stati d'animo. È in quel momento che diventa fondamentale la capacità di concentrazione e questa specifica abilità che lega, in maniera indissolubile, il corpo con la mente.

## Obiettivi degli esercizi sulla prontezza dei riflessi:

- Stimolare una maggiore prontezza nei gesti
- Aumentare la capacità di concentrazione
- Consolidare la percezione del proprio corpo e di quello degli altri
- Aumentare la capacità di controllo del proprio corpo.

## COMANDI

**Occorrente:** nessuno

I ragazzi sono in piedi, ben distribuiti nello spazio. L'educatore può cominciare a spiegare che per ogni numero corrisponde un'azione. Si può cominciare con pochi numeri, affinché i bambini/ragazzi riescano da subito a metabolizzare le azioni associate ai numeri. Piano piano, aggiungere sempre più numeri e azioni. Esempi utili:

- Numero 1: in piedi, fermi, con le braccia aperte
- Numero 2: in ginocchio
- Numero 3: giro su se stessi
- Numero 4: un salto
- Numero 5: fermi sul posto con un ginocchio piegato
- Numero 6: ululare
- Numero 7: improvvisare un valzer
- Numero 8: emettere il suono "brrrr"
- Numero 9: battere le mani una volta

- Numero 10: recitare: “Signor sì, signor comandante”
- Numero 11: diventare una statua-robot
- Numero 12: improvvisare una mossa di karate con verso associato
- Numero 13: sbadigliare
- Numero 14: cadere per terra
- Numero 15: mangiare in maniera compulsiva
- Numero 16: emettere il verso “miao”
- Numero 17: recitare la tabellina del cinque
- Numero 18: pettinarsi
- Numero 19: pattinare
- Numero 20: ridere in maniera isterica.

Ad ogni numero pronunciato a voce alta dall'educatore, corrisponderà l'equivalente gesto compiuto da tutti i ragazzi. Chi sbaglia e si confonde, verrà eliminato dal gruppo. L'animatore può divertirsi nell'inventare azioni da combinare ai numeri.

**Varianti:** Anziché pronunciare un numero, si può pronunciare una lettera dell'alfabeto, associata ad una serie di azioni. Per esempio:

*Natale: addobbare l'albero di Natale, poi rappresentare un bue nella mangiatoia, cantare una canzone di Natale, interpretare Babbo Natale che scende dai camini.*

*Ultimo dell'anno: fare il discorso ufficiale con brindisi, mangiare lo zampone, diventare un fuoco d'artificio, ballare la samba.*

*Neve: sciare a slalom, bere un vin brulè pensando di essere un vecchio alpino di novant'anni, diventare una seggiovia, diventare la neve che cade in modi diversi.*

Anche in questo caso, l'educatore potrà sbizzarrirsi, con l'aiuto dei suoi allievi, a trovare, per ogni lettera, una serie di azioni appartenenti ad uno stesso “soggetto”.

## COMANDI AL CENTRO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

I ragazzi sono in cerchio. L'educatore, al centro del cerchio, dà una serie di comandi che vengono eseguiti dal gruppo. In un secondo momento, la guida si potrà divertire a dare ordini con velocità o modalità diverse, giusto per sollecitare i ragazzi a stare ancora più concentrati. Esempi:

- Avanti: il gruppo compie un passo avanti
- Indietro: il gruppo compie un passo indietro
- Destra: il gruppo compie un passo a destra

- Sinistra: il gruppo compie un passo a sinistra
- Salto: il gruppo compie un salto
- Battito di mani dell'insegnante a cui risponde un battito di mani del gruppo.

### **Attività 2**

Una volta che i comandi dell'esercizio precedente sono stati ben registrati nella mente degli allievi, l'animatore chiederà loro di eseguirli al contrario. Esempi:

- Avanti: il gruppo compie un passo indietro
- Indietro: il gruppo compie un passo avanti
- Destra: il gruppo compie un passo a sinistra
- Sinistra: il gruppo compie un passo a destra
- Salto: il gruppo batte le mani
- Battito di mani: il gruppo compie un salto.

## **LO SCERIFFO**

**Occorrente:** nessuno

### **Attività 1**

I ragazzi sono in cerchio. Al centro, l'educatore diventa lo "sceriffo". Lo sceriffo mira la sua vittima guardandola negli occhi, poi compie il gesto di spararle dicendo la parola: "BANG!". Il ragazzo a cui è rivolto lo sparo deve essere velocissimo ad abbassarsi per evitare il colpo mortale e rimanere in ginocchio finché lo sceriffo non decide se è morto (in tal caso rimarrà seduto per terra nella sua posizione, sempre restando nel cerchio) oppure se è vivo (il ragazzo si rialza in piedi e continua a rimanere in gara).

### **Attività 2**

Si tratta di una versione più difficile della precedente. Il gioco è lo stesso, ma subito dopo lo sparo dello sceriffo, si accende un altro duello tra i due ragazzi posti ai lati del ragazzo a cui è rivolto lo sparo dello sceriffo. I due ragazzi si dovranno sparare tra di loro dicendo sempre la parola: "BANG!". Il primo e più veloce bang che lo sceriffo sentirà, decreterà il vincitore tra i due. In questo caso, lo sceriffo dirà chi è morto e chi è vivo tra i due e, nello stesso tempo, emetterà anche il verdetto rispetto alla sua vittima (se è viva o morta). Il gioco si fa sempre più difficile quando cominciano a "mancare" diversi ragazzi (che obbligatoriamente devono rimanere seduti per terra, mantenendo la stessa posizione come all'inizio del gioco). Più complicato, infatti, diventa il duello tra i due ragazzi a destra e a sinistra della vittima dello sceriffo. Quando rimangono solo due ragazzi in finale, il vincitore potrà essere colui che indovina un indovinello per primo, oppure che risponde ad una domanda di cultura generale, e che diventerà, poi, il nuovo sceriffo con il compito di condurre il gioco.

**Note:** Tutto ciò che dice lo sceriffo è assolutamente insindacabile. Ogni sua decisione deve essere rispettata come se fosse la legge. Se lo sceriffo ha dubbi rispetto al vincitore del duello tra le parti può anche decidere di annullarlo e ripeterlo. Lo sceriffo è un vero e proprio personaggio: deve mantenere un certo autocontrollo, una certa lucidità quando mira la sua vittima, una voce forte e chiara quando spara, essere molto deciso rispetto ai vari verdetti.



# Improvvisazione

Gli esercizi seguenti mirano a stimolare la fantasia dei bambini e dei ragazzi, o meglio, ad abituare il conduttore a saper cogliere i frutti della fantasia, dandogli piena cittadinanza nel linguaggio teatrale. Imparare a mettersi nei panni degli altri è un importante esercizio di comprensione per avvicinarsi alla vita degli altri. Spostare il punto di vista, fare propri comportamenti e motivazioni altrui, vestirsi in “maniera differente”. Per costruire i personaggi è necessario inventare come camminano, come mangiano, come parlano, se hanno difetti di pronuncia, come ridono o come piangono, come si comportano nelle situazioni conflittuali. Anche gli oggetti possono diventare “personaggi”, esattamente come ci insegnano sempre i bambini quando giocano.

## **Obiettivi degli esercizi di improvvisazione:**

- Creare dal nulla una situazione di rapporto, un'azione, un gesto, che sono figli di una sensazione o di una particolare emozione
- Spingere i ragazzi a ritrovare e a ripescare nel vissuto sensazioni e sentimenti personali per rendere il gesto credibile
- Aiutare l'educatore ad osservare le singole reazioni e i comportamenti del gruppo e a indagare sulle problematiche che inevitabilmente scaturiscono da questo tipo di attività.

## **IMPROVVISAZIONI NON VERBALI**

### **TRASFORMARE GLI OGGETTI**

**Occorrente:** una sedia

#### **Attività 1**

In teatro, come nel gioco infantile, ogni oggetto può essere trasformato in mille altri oggetti. Al centro dello spazio viene posta una sedia vuota. Tutti i partecipanti sono seduti in cerchio. Ogni ragazzo viene invitato ad entrare nello spazio scenico e a

compiere un'azione usando la sedia come se fosse un qualsiasi altro oggetto. L'azione deve essere solo gestuale, senza voce. Il ragazzo deve essere molto chiaro nell'uso dell' "elemento di scena", facendo in modo che gli altri indovinino di quale oggetto si tratti. Una volta compiuta l'azione, il partecipante ritorna al suo posto, e così si procede di seguito con tutti gli altri. Esempi:

- La sedia può diventare una spugna per lavarsi;
- La sedia può diventare un bicchiere;
- La sedia può diventare un letto;
- La sedia può diventare la sella di un cavallo;
- La sedia può diventare uno spazzolino da denti;
- La sedia può diventare una giacca.

**Variante 1:** Al posto della sedia può essere utilizzato qualsiasi altro oggetto. È estremamente importante che la fantasia dei ragazzi sia completamente lasciata libera senza nessun condizionamento.

**Variante 2:** L'azione gestuale sull'oggetto trasformato può essere compiuta da due ragazzi che, senza mettersi d'accordo prima, faranno un'improvvisazione chiara e semplice usando l'oggetto di scena.

## I COLORI

**Occorrente:** nessuno; un sacchetto di plastica bucato (facoltativo)

Si invitano i ragazzi, uno alla volta, ad entrare nello spazio scenico e a "far finta" di essere un colore. Occorre specificare loro che bisognerà evitare qualsiasi riferimento a degli stereotipi. Non bisogna, infatti, mimare una situazione che faccia pensare ad un colore o alluda a qualcosa che ha a che fare con quel colore, ma immaginare di essere proprio quel colore. Gli altri ragazzi potranno indovinare il colore scelto.

**Note:** Affinché il ragazzo si concentri sulle proprie sensazioni, si può ricorrere alla copertura del volto, per esempio utilizzando un sacchetto bucato. Così, il modo di stare sulla scena sarà il risultato dello stato d'animo provato pensando a quel colore e il lavoro sul corpo sarà totale.

## DIALOGO DEI GESTI

**Occorrente:** nessuno

L'esercizio si svolge a coppie. Il conduttore suggerirà una situazione emotiva che dovrà essere rappresentata da un semplice ed improvvisato scambio di gesti ed espressioni del viso tra i due ragazzi. Fare molta attenzione affinché le gestualità non si

sovrappongano, l'esito finale deve essere un dialogo anziché con la voce, con il corpo. Ad un'azione del primo ragazzo, corrisponde una reazione del secondo, seguita, poi, di nuovo, da un'azione del primo e così via ... L'educatore aiuterà la coppia a capire quando è il momento di "chiudere" l'improvvisazione, cioè di darle una chiusura convinta ed efficace. Esempi:

- una dichiarazione d'amore
- un litigio
- una brutta notizia
- una bella notizia

## I MEZZI DI TRASPORTO

**Occorrente:** nessuno

### Attività 1

L'educatore darà un tempo massimo affinché tutto il gruppo di ragazzi riesca, solo con il corpo e **senza voce**, a rappresentare un mezzo di trasporto dal lui suggerito. Il gruppo che diventa, per esempio, una macchina, una volta trovata e mantenuta la posizione di ogni ragazzo, comincerà a muoversi nello spazio in maniera diversa, a seconda delle richieste esterne. Esempi:

- Rappresentare un aereo in fase di decollo, di volo e di atterraggio;
- Rappresentare una nave da crociera, una piattaforma petrolifera, una zattera, una canoa, un battello, ...
- Rappresentare una macchina sportiva, o una familiare, o una jeep, ...
- Rappresentare una moto da corsa o uno scooter, ...
- Rappresentare una bicicletta o un monopattino;
- Rappresentare un treno degli inizi del Novecento, un treno ad alta velocità, ...
- Rappresentare un autobus ...
- Rappresentare un camion, un trattore ...
- Rappresentare una funivia ...
- Rappresentare un'astronave ...

### Attività 2

Si tratta dello stesso esercizio precedente, ma con l'emissione di suoni o rumori caratteristici dell'uno o dell'altro mezzo di trasporto.

**Note:** Anche questo esercizio, come molti altri in cui il gruppo lavora assieme, serve per rafforzare non solo l'immaginazione del singolo, ma la cooperazione all'interno del gruppo.

# IMPROVVISAZIONI VERBALI

## I RUOLI

**Occorrente:** foglie e penne

### Attività 1

Si chiede ai ragazzi di scegliere un ruolo, inventare una situazione semplice e scriverla su un foglietto. Per esempio:

- Automobilista arrabbiato;
- Un professore in aula, molto nervoso;
- In chiesa, una sposa attende il futuro sposo che non arriva;
- Un mafioso va al bar per affari;
- Una donna va dalla parrucchiera per essere informata sugli ultimi pettegolezzi;
- Un uomo ubriaco s'inciampa e cade spesso per terra;
- Un bambino capriccioso;
- Un vecchio sordo che non sente nulla e si arrabbia.

Una volta scelti tutti i ruoli, l'educatore chiamerà due ragazzi per volta ad improvvisare un dialogo semplice e convincente, in cui ognuno rimarrà nel proprio personaggio.

### Attività 2

Riprendendo l'attività di prima, l'educatore potrà aggiungere un contesto possibile in cui la coppia dovrà fare la sua improvvisazione. Per esempio:

- Sala d'attesa di uno studio dentistico;
- Scompartimento di un treno;
- Fermata dell'autobus;
- In fila alla posta;
- Ai giardini pubblici;
- Al mercato;
- In una seggiovia;
- Su una barca a vela per turisti;

## GLI OPPOSTI

**Occorrente:** nessuno

L'educatore formerà delle coppie. Ad ognuna di esse chiederà di scegliere due

personaggi che abbiano delle personalità opposte o delle caratteristiche fisiche molto diverse. Si ritroveranno così, per esempio, un timido con un aggressivo; oppure uno zoppo con un gobbo ... I ragazzi dovranno improvvisare un dialogo essendo capaci di mantenere inalterato il proprio personaggio senza farsi influenzare da quello dell'altro.

## DIALOGHI A SORPRESA

**Occorrente:** nessuno

Sempre rimanendo a coppie, l'animatore farà lavorare una coppia per volta, mentre le altre diventeranno il loro pubblico. Ai due ragazzi verranno date indicazioni sull'ambiente in cui avrà luogo l'improvvisazione poi, separatamente, si aggiungeranno i suggerimenti riguardanti la tipologia di personaggio da interpretare: nessuno dei due deve sapere che cosa è stato suggerito all'altro. La coppia dovrà improvvisare una scena mettendo insieme tutte le indicazioni.

### Esempio 1:

*Ad entrambi i ragazzi si dirà: "Siete due vecchi alla fermata dell'autobus"  
In maniera separata, si dirà  
al primo ragazzo: "Tu hai bisogno di fare la pipì e ti lamenti di continuo."  
al secondo ragazzo: "Tu ami leggere libri di ogni tipo e ti piace discuterne in maniera cavillosa con qualsiasi persona si trovi, anche per caso, vicino a te".*

### Esempio 2:

*Ad entrambi si dirà: "Siete entrambi all'interno di una banca"  
Al primo ragazzo si dirà: "Sei un poliziotto in borghese e ti accorgi che la persona dietro di te, in fila, ha un'arma nascosta nella giacca".  
Al secondo ragazzo si dirà: "Sei un cliente della banca e ti è stato detto di fare attenzione ad un tipo pericoloso e dal fare sospetto, proprio vicino a te".*

## DIALOGO A GESTI VERBALE

**Occorrente:** nessuno

Questo esercizio riprende quello denominato "Dialogo a gesti", solo che in questo caso sarà ripreso con l'aggiunta della voce. In altre parole, gli stessi dialoghi proposti solo con i gesti (con tema una dichiarazione d'amore o altro), verranno ripetuti con un'improvvisazione verbale che accompagnerà la gestualità già definita nella versione muta.

## IMPROVVISAZIONI CON VARIAZIONI

**Occorrente:** nessuno

L'educatore divide gli allievi in piccoli gruppi di tre componenti, dando a ciascun gruppo un tema per fare una breve improvvisazione in cui siano chiari i ruoli fra di essi, ci sia un inizio, un piccolo sviluppo della trama ed una fine. Una volta vista l'improvvisazione, l'educatore farà ripetere la stessa scena con delle variazioni in cui siano solo alcune modalità di esecuzione a cambiare: il modo di camminare, la postura, l'espressione facciale, il modo di parlare. Il dialogo, le battute, i movimenti, invece, rimangono gli stessi. Esempi:

- Stessa improvvisazione, ma completamente muta;
- Stessa improvvisazione, ma a rallentatore;
- Stessa improvvisazione, ma velocissima;
- Stessa improvvisazione, ma con la bocca serrata;
- Stessa improvvisazione, ma come se si fosse dei pinguini (postura, camminata e voce "pinguinesca");
- Stessa improvvisazione, ma i personaggi hanno tutti mal di pancia (non potranno mai dire esplicitamente di avere mal di pancia);
- Stessa improvvisazione, ma ai personaggi scappa la pipì (non potranno mai dirlo);
- Stessa improvvisazione, ma due personaggi hanno brividi di freddo, mentre il terzo scoppia dal caldo;
- Stessa improvvisazione, ma un personaggio ha, saltuariamente, scosse elettriche nel corpo, un altro si gratta in maniera incontrollabile un orecchio, l'altro ogni tanto balbetta.

L'educatore può divertirsi ad escogitare mille modi diversi per variare la versione originale della prima improvvisazione.

## MUTAMENTI

**Occorrente:** nessuno

Si tratta di un'improvvisazione di gruppo. Ciascun gruppo sarà formato da minimo cinque fino ad un massimo di dieci partecipanti. Il gruppo è disposto in piedi a mo' di coro teatrale. Quando il conduttore batte le mani, all'interno del gruppo un ragazzo deve avere un'idea che gli altri devono immediatamente seguire, senza esitazione. Ad un certo punto il conduttore batte di nuovo le mani e si cambia ancora una volta idea. Esempio:

*All'interno del gruppo uno dice: "Buongiorno ragazzi, oggi interroghiamo..."*

Tutti gli altri ragazzi del gruppo capiranno immediatamente che si tratta di un'improvvisazione ambientata in una classe di una scuola ed immediatamente si disporranno in banchi immaginari, inventandosi uno ognuno un personaggio.

L'improvvisazione cambia quando si sente un altro battito di mani.

All'interno del gruppo un altro, infatti, può urlare: "Aiuto, aiuto, mi hanno rubato il portafogli. Non fatelo scappare ... aiutatemi". Immediatamente il gruppo capirà di trovarsi in un autobus, per esempio, o in un qualche altro luogo chiuso in cui è avvenuto lo scippo.

**Note:** È importante che le interruzioni da parte del conduttore dell'esercizio, siano frequenti e che "l'atmosfera" si scaldi. Questo esercizio potrà essere studiato solo una volta che all'interno del gruppo esiste un bel rapporto di fiducia, di dialogo e confidenza. L'improvvisazione corale mira a far sì che tutti i partecipanti rispondano prontamente e costruttivamente alle proposte.

## GAG

**Occorrente:** nessuno

Durante le improvvisazioni precedenti saranno emersi numerosi spunti e idee per gag e scene divertenti. Normalmente, quando si devono rappresentare situazioni divertenti, si prendono in considerazione tre efficaci meccanismi che rafforzano la comicità della scena:

Il tormentone: un personaggio ripete una frase, o una parola, o un gesto particolare con una certa frequenza;

L'esagerazione: un personaggio esagera una sua particolare condizione;

Per esempio: il personaggio ha un udito così affinato che gli permette di sentir bisbigliare a km di distanza; oppure il personaggio tenta di raccogliere un sassolino molto piccolo, ma così pesante che non riesce proprio a spostarlo, compiendo uno sforzo immane.

La comparsa di personaggi invisibili: far girare sulla scena alcuni personaggi invisibili che ne combinano di tutti i colori. A volte tu li vedi e parli con loro, a volte gli altri ti prendono per matto.

Per esempio: sei al ristorante e loro mangiano dal tuo piatto; sei a scuola e ti fanno cadere libri, matite e tu ti arrabbi; stai guardando la tv e loro la spengono; metti in moto la macchina e loro tengono il piede sul freno e non ti fanno partire.



## Consigli per la messa in scena di uno spettacolo

Sicuramente, nel contesto di un gruppo creativo, lavorare ad una rappresentazione finale può avere dei pro e dei contro. Lo spettacolo finale è un lavoro extra rispetto a tutto il percorso pedagogico e creativo che abbiamo analizzato fin ora. È opinione di molti insegnanti ed educatori che ciò che conta di più sia l'esperienza del gruppo dall'inizio del laboratorio, il suo processo creativo, la crescita dell'individuo nel gruppo e del gruppo.

L'idea della rappresentazione può essere associata all'ansia, al successo, alla capacità di prestazione. Per questo motivo, se il momento conclusivo del laboratorio prevede l'allestimento di uno spettacolo, l'educatore dovrà vederlo non come un obiettivo, ma come un'altra fase del lavoro. Fondamentale è trasmettere ai ragazzi l'importanza del teatro per se stessi e per il gruppo, al di là dell'esito della rappresentazione finale. Un buon lavoro propedeutico fatto di esercizi, di studi, di improvvisazioni, di giochi su tutti gli elementi fondamentali del teatro (uso dello spazio, uso del corpo, uso della voce, ...) è indispensabile prima di ogni idea di spettacolo finale.

Andare in scena significa donare qualcosa al pubblico, verificando le capacità e le competenze acquisite sia individualmente che nel gruppo. Occorre, però, che la disciplina e il rigore acquisiti durante la prima fase di lavoro, continuino ad essere rispettate durante la fase di allestimento di uno spettacolo.

Il materiale per la drammatizzazione può essere tratto da diverse fonti come un racconto, una poesia, una canzone, un testo teatrale, una musica, oppure dalla vita reale, come gli eventi di attualità o le storie personali degli stessi partecipanti. Spesso l'educatore è capace di usare e modificare parte del lavoro emerso durante le lezioni propedeutiche (esercizi corali, improvvisazioni) per trasferirlo e dargli senso all'interno dello spettacolo.

### **SOTTOTESTO**

Ogni volta che si ha in mano un "copione" da mettere in scena, è importante cercare di analizzarlo in tutte le sue parti con i ragazzi. Studiare il "sottotesto", ossia l'anima dell'azione teatrale.

Facciamo un esempio con una frase: “Vado a comprare una sciarpa”.

Nelle proposizione si riflette in primis sulla motivazione principale del perché si vada a comprare una sciarpa. La risposta ovvia è: perché c'è freddo. Eppure ci si possono porre altri “perché”: forse ci sono i saldi? forse è un regalo di compleanno per qualche amico? forse è un modello appena uscito?

La risposta ai “perché “ e la considerazione di quanto ci sia dietro e dentro le parole, formano il vero sostegno al testo. Infatti, tutte le parole e i gesti devono essere arricchiti di significati precisi, cercando soluzioni originali, lontane dalla stereotipia.

## **RITMO E DURATA**

Non esiste una regola riguardo alla durata di uno spettacolo. Esso deve avere una sua durata giusta per ciò che vuole raccontare e trasmettere al pubblico. Non può durare più del tempo necessario ad esprimere quanto il gruppo ha maturato e creato. Uno spettacolo lungo rischia di diventare noioso, faticoso e inutile sia per il pubblico che per i ragazzi attori; uno spettacolo di breve durata, talvolta, è molto più efficace e convincente.

Per quanto riguarda il ritmo interno all'azione scenica, è importante dare un'attenzione particolare alle entrate e alle uscite degli attori sulla scena (che non ci siano dei tempi morti ma che i personaggi entrino ed escano mantenendo un certo ritmo, una certa fluidità e scorrevolezza).

Le pause e il ritmo di battuta, che nascono dal rapporto fra gli attori, devono sostenere la storia e non farla crollare, dando vita ai cosiddetti “cali drammaturgici” (per esempio quando tra una battuta e l'altra c'è troppa pausa). In questi casi, si perde il ritmo del dialogo e lo spettatore fa più fatica a rimanere all'interno della storia.

Il ritmo è necessario per far procedere l'azione perché produce un significato alla storia; è parte integrante del sottotesto (ovvero la ricerca dei “perché, delle motivazioni e delle ragioni” che stanno dietro alle battute del testo) e scaturisce dalle motivazioni stesse dell'azione teatrale.

## **LA SCENOGRAFIA**

La scena, intesa come spazio in cui si svolge l'azione teatrale, deve essere essenziale: ogni elemento scenico sarà indispensabile solo se funzionale alla recitazione. Non è assolutamente necessario pensare alla scenografia prima dell'allestimento, perché non è detto che debba per forza essere presente. Grandi spettacoli sono stati realizzati su uno spazio scenico vuoto, senza nessun elemento scenografico. Questo tipo di scelta costringe l'attore ad essere molto più creativo, utilizzando il corpo al meglio delle sue potenzialità espressive. Per un teatro fatto di sensazioni e di emozioni e non per forza di false riproduzioni di interni casa con mobili d'arredo.

## GLI OGGETTI E I COSTUMI

Lo stesso discorso fatto per la scenografia vale per gli oggetti e i costumi. La ricerca degli oggetti di scena o degli abiti è un lavoro molto importante. Si tratta di individuare e isolare gli elementi che si vogliono mettere in scena, dando loro evidenza e funzionalità. I costumi possono essere “semplici” (anche una base nera o bianca) e arricchiti di un solo accessorio, che basta a rendere chiara al pubblico l’idea di un personaggio particolare o di un ambiente in cui si svolge la scena (per esempio se l’attore indossa un cappotto, è probabile che ci troviamo in un ambiente esterno, senza bisogno di una scenografia che lo confermi). La scena non deve essere necessariamente povera, ma è fondamentale che nulla sia casuale o aggiunto senza una reale motivazione. Gli stessi ragazzi devono capire ciò che è essenziale da ciò che non lo è.

## DA NON DIMENTICARE...

### DIARIO DEL TEATRO

Ogni volta che si conduce un incontro di teatro è necessario annotare su un diario gli esercizi e le improvvisazioni svolti. Il materiale raccolto può divenire prezioso in una fase successiva, quella dell’allestimento di uno spettacolo. Le “idee” emerse durante il lavoro e le prove possono essere riprese, elaborate e utilizzate per la rappresentazione.

### SPAZIO DI LAVORO

Normalmente lo spazio dovrebbe essere abbastanza ampio da consentire ai partecipanti di muoversi liberamente. Meglio se completamente sgombro di arredi, tutt’al più solo qualche sedia che può essere utile per alcuni esercizi o improvvisazioni teatrali. Lo spazio deve essere il più neutro possibile. Ogni complemento d’arredo può diventare un elemento disturbatore e, per alcuni tipi di esercizi, anche un pericolo. La presenza di musica su lettore cd o computer è quasi sempre necessaria per accompagnare il lavoro creativo dei ragazzi.

### LE SPALLE

Nella maggior parte delle volte, dare le spalle al pubblico è un errore. Ci sono poi altre volte in cui dare le spalle è una scelta registica per voler sottolineare la funzione espressiva della figura voltata. Esempi: due personaggi parlano di un terzo che si vede di spalle; oppure un personaggio di spalle sussulta, e il pubblico non sa se ride o piange... Si tratta di finenze che possono essere stabilite in fase di montaggio di spettacolo.

## RIPETIZIONE

La ripetizione è importantissima. Una scena improvvisata e ripetuta diverse volte sicuramente perde molto della sua "versione originale", ma vi si possono aggiungere parecchi dettagli, migliorarla, renderla più sicura per poi, eventualmente, utilizzarla (anche in parte) per la performance finale.

## IMPALLARSI

È importante che gli allievi sappiano che in scena non dovranno mai impallarsi, cioè non dovranno mai coprire gli altri.

## SPAZIO SCENICO

Tener sempre presente lo spazio scenico che, il più delle volte, non viene mai utilizzato tutto. Spesso durante le improvvisazioni, per la timidezza e la paura del pubblico (durante il laboratorio, il pubblico è costituito dai compagni di classe) gli allievi tendono a starsene verso il fondo della scena, quasi volessero scomparire. Necessario, ogni tanto, fermare la scena e far osservare ai ragazzi quanti "buchi" (ossia spazi vuoti) non siano stati utilizzati.

## IL FUOCO

Lo spettatore osserva ora un punto sulla scena ed ora un altro. Il regista, in fase di montaggio dello spettacolo, deve essere capace di guidare l'attenzione di chi osserva, con un uso sapiente della messa a fuoco. Esempio: un personaggio fermo sul fondo della scena passerà inosservato se, contemporaneamente, ci sono altri due personaggi al centro e davanti alla scena che compiono l'azione principale. Al contrario, se l'azione si sviluppa sul fondo e il personaggio silenzioso è in primo piano, il punto focale dello spettatore cambia e deve essere obbligatoriamente rivisto.

## VOCE

Si racconta sempre ai ragazzi che tra il pubblico potrebbero esserci degli ipoudenti, cioè persone che non sentono bene, per esempio i vecchietti. L'attore ha una grande responsabilità nei confronti dello spettatore: regalare, attraverso il proprio impegno sulla scena, una storia che possa fare riflettere, sorridere, ridere, piangere, ... Durante le prove e gli spettacoli, tutto il pubblico (da quello seduto in prima fila a quello seduto in ultima fila) ha il diritto di sentire tutte le voci dei personaggi, comprendendo la storia, il suo sviluppo e la fine. La voce deve perciò essere chiara, tutte le parole ben articolate (soprattutto tutte le finali di battuta), ben interpretate e con un buon volume di voce.

## INCHINI

Uno spettacolo si conclude solo quando gli attori hanno ringraziato il pubblico per la loro presenza in sala, con un bell'inchino: semplice e ordinato.

## BIBLIOGRAFIA GENERALE

- A. Chesner, *Il laboratorio delle attività teatrali*, Erickson, Trento, 1998.
- M. Dall'Omo, A. Mazza, *Apro il sipario?*, Edizioni la Meridiana, Molfetta, 1998.
- M. Savoia, G. Scaramuzzino, *Tutti giù dal palco*, Salani Editore, Varese 2002.
- G. Uballi, *Cantintondo*, ed. Carrara, Bergamo 1988
- Irene Bonfrisco e Gabrielangela Spaggiari, *Percorsi ed esperienze per ascoltare la musica*, ed. Ut Orpheus, Bologna 2002
- Ester Seritti, *Astam blan: introduzione alla lettura ritmica*, ed. Ut Orpheus, Bologna 2000.
- Roberto Goitre e Ester Seritti, *Canti per giocare: 75 canti popolari infantili dell'Italia centrale*, ed. Suvini Zerboni, Milano, 1980
- Marta Lassen, Roberto Neulichedl, Ester Seritti, *Silenzio!... C'è il suono: educazione al suono e alla musica*, ed. Ricordi, Milano
- Antonella Aloigi Hayes, *Divertiamoci col ritmo*, ed. Curci Milano
- G. Fassino – F. Comazzi, *Fare per suonare*, ed. Subini Zerboni Milano
- Seritti Ester, *Fare musica quaderni per la prima formazione musicale*, ed. Ut Orpheus. Bologna 2000
- Leonardo Cali, *Creatività come educazione pedagogia della musica*, Berben Ancona 1972
- Carlo Delfrati, *Fondamenti di pedagogia musicale un paradigma educativo dinamico*, EDT Torino 2008
- Giovanni Piazza, *ORFF-SCHULWERK musica per bambini*, ed. Suvini Zerboni Milano 1979
- Z. Kodaly, *50 canti per bambini*, Carish Milano 1981
- S. Korn, *Gran grano gran, fare musica con le parole. Conte, scioglilingua, filastrocche, testi di canti popolari per bambini delle scuole materne, elementari e medie*
- Cecilia Pizzorno, Ester Seritti, *Musicantando: canti e musiche per bambini*, ed. Giunti Kids 2011
- H. Gardner, *Educare al comprendere*, ed. Feltrinelli Milano 1999
- H. Gardner, *Il bambino come artista*, ed. Anabasi Milano 1993
- R. Goitre, *Cantar leggendo*, ed. Suvini Zerboni Milano 1978



# Indice

Introduzione .....3

## *Manuale Musica*

La musica e le emozioni: espressività tra creatività e ragione.....9

Il corpo suona..... 11

Il silenzio..... 17

Il Coro.....21

Gli strumenti suonano .....29

Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo.....37

Giochi e attività di espressione musico – emozionale .....55

Giochi della tradizione... in musica .....61

Giochi e attività di propedeutica musicale.....65

Grande Gioco .....75

Caccia al tesoro.....83

## *Manuale Teatro*

Il valore educativo del teatro..... 93

Attività di socializzazione.....97

Rilassamento..... 103

Lo spazio scenico..... 107

Lo strumento corpo e la percezione..... 113

Lo strumento voce..... 121

Lo spazio sonoro ..... 131

La gestualità ..... 135

Le relazioni ..... 139

Prontezza di riflessi..... 143

Improvvisazione..... 147

Consigli per la messa in scena di uno spettacolo ..... 155

Nell'ambito dei festeggiamenti per il cinquantenario di fondazione dell'ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia - e con lo sguardo rivolto al decennio dell'educazione della Chiesa Italiana 2010-2020, si intende proporre a tutti gli Oratori e Circoli una serie di manuali per l'animazione delle varie attività.

In questo lavoro, dedicato alla musica e al teatro, l'ANSPI traduce il valore educativo di due attività che mettono in gioco la totalità dell'individuo, coinvolgendo, sollecitando, potenziando tutte le abilità, "i talenti" dei ragazzi che si avvicinano all'Oratorio.

Ad inquadrare questo manuale in continuità con quelli che lo hanno preceduto, lo sfondo dell'EDUCAZIONE INTEGRALE che l'oratorio Anspi sceglie da un punto di vista metodologico come "attenzione a tutto l'uomo".

Riflessioni pedagogiche e teoria di base, attività, giochi e laboratori. Un contributo concreto per l'animazione espressivo - creativa rivolto a tutti gli educatori e gli animatori che intravedono frammenti di "arte" nella quotidianità dei propri Oratori e ne riconoscono l'efficacia educativa.

**anspi**

Sede Nazionale  
Via G. Galilei 65, Brescia  
tel. 030.304.695 - 030.382.393  
fax. 030.381.042  
e-mail: [info@anspi.it](mailto:info@anspi.it)  
[www.anspi.it](http://www.anspi.it)



**anspi**