

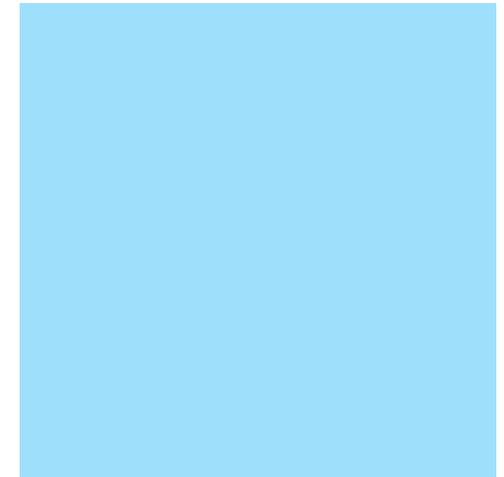
# Laboratori sulle attività di gioco

*Giacomo Prati - Diego Buratta*

# + Cosa vedremo, sentiremo e faremo



- **LABORATORI SULLE ATTIVITA' DI GIOCO - Giocando**
  - La classificazione delle varie tipologie di giochi
  - Il Grande Gioco: un'esperienza di gioco unica da costruire e da vivere
  - Inventagiochi: per avere giochi adatti da proporre in qualsiasi momento



Oratori e Circoli  
**anspi**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SAN PAOLO ITALIA  
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE

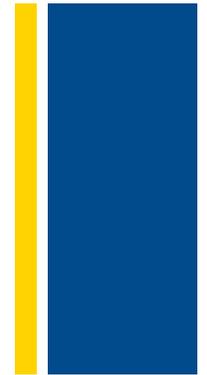


# Gli elementi educativi

Perchè giocare?

# + Il ruolo educativo del gioco

- **La relazione** è il nodo cruciale della vita di ogni persona. Il gioco, basato sulla relazione, è una palestra importantissima per allenarsi alla reciprocità e all'equilibrio nel rapporto con l'altro.
- **Educare alle regole** i ragazzi: far loro comprendere l'importanza del rispetto dell'altro, e di far loro assaporare l'armonia che ne nasce.



# + Le 4 aree educative

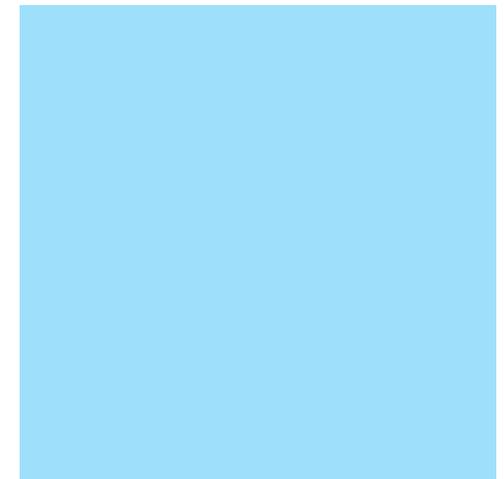
- **AREA MOTORIA** (sviluppare il controllo del proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo)
- **AREA COGNITIVA** (stimolare la capacità di attenzione e di reazione a uno o più stimoli; favorire l'evoluzione del pensiero tattico come risposta creativa e originale a situazioni di gioco).
- **AREA AFFETTIVA** (indurre un atteggiamento di fiducia verso le capacità del proprio corpo; permettere il controllo dei comportamenti aggressivi e il superamento di situazioni di conflitto; stimolare il senso dell'agonismo e del confronto, come risposta al bisogno di autostima).
- **AREA SOCIALE** (collaborare con altri; rispondere al bisogno di socializzazione mediante l'utilizzo di date regole e ruoli differenziati; rinforzare la capacità di iniziativa, come risposta al bisogno di responsabilizzazione).



# + Elementi educativi

- Imparare divertendosi
- Conoscenza ed acquisizione di capacità
- Cooperazione e condivisione
- Integrazione
- Interazione
- Partecipazione
- Trovare uno spazio di espressione
- Aiutare alla concentrazione e a raggiungere un obiettivo
- Vivere un ruolo





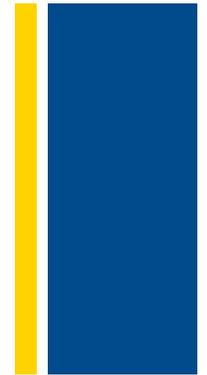
Oratori e Circoli  
**anspi**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SAN PAOLO ITALIA  
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE



## Le fasi del gioco

Dall'ideazione alla verifica

# + Le fasi del gioco



Ogni attività ludico-animativa deve essere progettata secondo fasi precise:

1. **BRIEFING: individuazione** di criteri per la scelta del gioco (scelta degli obiettivi e dell'età dei partecipanti);
2. **PREPARAZIONE:** scelta luoghi, materiali, ecc.
3. **SVOLGIMENTO: conduzione e attuazione** del percorso ludico animativo (svolgimento del gioco)
4. **DEBRIEFING:** la verifica

# + 1. Briefing



Che cosa dobbiamo fare?

- La fase di briefing è una fase in cui ogni educatore deve **capire** e **riflettere** prima di giocare, obiettivo, finalità, ecc.
- L'AZIONE EDUCATIVA E' SEMPRE PENSATA

# + Come scegliere il gioco

La scelta del gioco è subordinata alla scelta del percorso educativo da proporre a uno specifico gruppo di ragazzi, considerando in particolare:

- gli obiettivi educativi;
- l'esperienza ludica precedente;
- i tempi a disposizione;
- il materiale occorrente;
- lo spazio disponibile;
- il numero e l'età dei partecipanti;
- le capacità richieste;
- le motivazioni individuali e del gruppo;
- le difficoltà di organizzazione e controllo.



## + 2. Preparazione

- Dare dei valori chiari.
- Comincio preparando le regole, dunque il materiale che mi occorre e il terreno di gioco.
- Devo preparare il gruppo di animatori raccontandoglielo in maniera semplice ed efficace.



# + 3. Svolgimento



- Il modo di giocare si **testimonia!**
- Bisogna riuscire ad appassionare e a far partecipare **tutti**, sia il ragazzo sportivo, sia la ragazza timida e ritrosa, sia il ragazzo che ha difficoltà a correre per i chili di troppo o per disturbi cognitivi, motori, comportamentali...
- Perché un gioco sia divertente e quindi riesca bene deve essere **semplice**. Nascondino è un gioco semplice, immediato, e attiva tutte le principali aree psico-cognitive del ragazzo.

# + L'esempio di “nascondino”

"Nascondino" é un gioco semplicissimo! Bambini anche molto piccoli vivono, attraverso questo gioco, un'esperienza importante che li porta a percepire il **tempo** e il ritmo della conta rapportandolo ad uno **spazio/distanza** con precisione notevolissima. Diventano coscienti di concetti fisici e riescono a costruire relazioni matematiche **ipotizzando**, e via via **verificando**, distanze e tempi sia quando corrono per nascondersi, sia quando sono cacciatori di prede. Inoltre mettono in relazione l'ingombro del **corpo** in diverse posizioni con gli spazi offerti dai possibili nascondigli. Insomma uno dei giochi più semplici e più amati ci fa riflettere sulle enormi potenzialità che il gioco, e nella fattispecie il gioco di simulazione, può assumere nell'apprendimento.



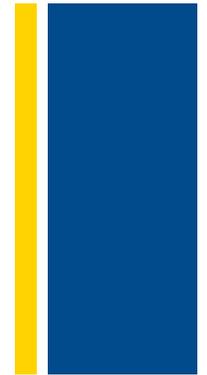
## + 4. Debriefing

- Che cosa abbiamo fatto?
- Gli educatori si fermano a **riflettere** e portano alla luce quanto attivato nella fase ludica. È ormai chiaro che stiamo parlando di un momento essenziale che richiede il giusto tempo e la giusta concentrazione. Riflessione finale su tutto ciò che è accaduto, di bene e di male.



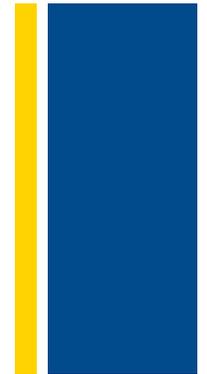
# + Consigli per un buon gioco

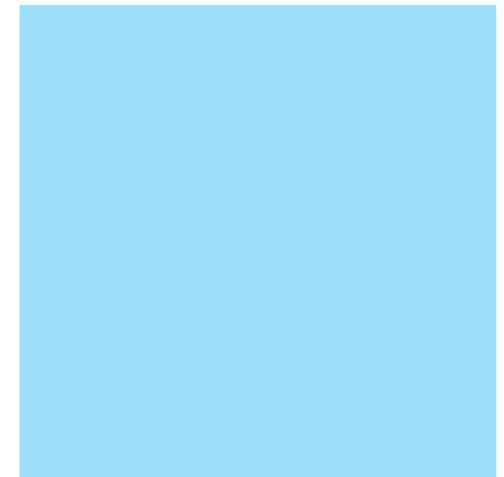
1. **CONOSCERE L'AMBIENTE** (lo spazio fisico, di movimento, gli attrezzi, le possibili varianti, ecc.).
2. **LA SCALETTA CON RISERVA:** Preparare una scaletta dettagliata di giochi, tenendo con flessibilità, una varietà maggiore di proposte.
3. **REGOLE INDISCUTIBILI MA CHIARE:** Le regole devono essere semplici e chiare per noi ma soprattutto per i ragazzi (che devono possederle bene) e non devono essere discusse durante il gioco.
4. **CURA NEI DETTAGLI:** Preparare con cura il materiale occorrente, anche nei dettagli più insignificanti. Dopo dovrete solo agire, senza più tempo per riparare a mancanze di cose, oggetti, persone, pena la "morte" del clima dell'incontro.



# + Consigli per un buon gioco

5. QUANDO INIZIARE: Chiamare i ragazzi e spiegare il gioco solo quando non manca niente per l'attuazione dello stesso (senza esagerare nell'attesa...).
6. DISTINGUERE LE SQUADRE: In alcuni giochi è meglio distinguere le squadre per una maggiore chiarezza di chi gioca, di chi conduce e di chi guarda. Lo si può fare utilizzando magliette, cappellini o casacche colorate...
7. PERSONALIZZARE: Tutti i giochi si possono "personalizzare" con un tema, non solo cambiando il nome ma anche con piccoli accorgimenti che non ne stravolgano la dinamica.
8. SEMPLICITÀ: La maggior parte dei giochi ha nell'INGENUITÀ (in senso positivo) il fattore comune. Nel tempo resistono le cose semplici, non quelle complicate. È quindi inutile, a volte, creare dei giochi arzigogolati, tatticissimi, intelligentissimi.... quando poi magari rimane nella memoria e nel gusto il gioco più semplice e ovvio che abbiamo proposto.





# Tipologie di giochi

Quali sono?

# + Tipologie di giochi

- Giochi di conoscenza (ice-breaking)
- Giochi di percezione (osservazione)
- Giochi per fare spazio (lasciare spazio all'altro)
- Giochi per sfogarsi (tensioni del gruppo)
- Giochi per fare silenzio (ascolto)
- Giochi per creare assieme (valore dei singoli)
- Giochi per divertirsi (creare clima)



# + Giochi di conoscenza (ice-breaking)

- Per diventare un gruppo
- Per rompere il ghiaccio
- Per imparare qualcosa sugli altri

Si possono proporre anche a gruppi già affiatati per ri-attivarsi



# + Giochi di percezione (osservazione)

- Mettere in moto i 5 sensi
- Attivare l'attenzione
- Per imparare ad ascoltare chi è cosa ci circonda



# + Giochi per fare spazio (lasciare spazio all'altro)

- Gestire le distanze
- Superare gli ostacoli tra le persone
- Accogliere



# + Giochi per sfogarsi (allentare le tensioni)

- Scaricare lo stress
- Incanalare le energie
- Esplosione di gioia



# + Giochi per fare silenzio (ascolto)

- Ideale dopo i giochi per sfogarsi
- Per valorizzare il silenzio
- Per scoprire i dettagli



# + Giochi per creare assieme (valore dei singoli)

- Collaborare ad uno scopo comune
- Creare qualcosa che non c'era
- Essere pratici



# + Giochi per divertirsi (creare clima)

- Semplicemente divertirsi, senza prevaricazione, ma con rispetto e voglia di stare bene insieme!





Oratori e Circoli  
**anspi**  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE SAN PAOLO ITALIA  
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE



## Il grande gioco

Differenze con gli altri giochi

# + Il grande gioco



- Per numeri elevati
- Per tempi lunghi
- Per qualsiasi occasione “in grande” (festa dell’oratorio, inizio o fine attività estiva, attività insieme a più gruppi)

# + Caratteristiche del grande gioco

- I partecipanti vengono divisi in gruppi ampi (da 8 a 12 persone)
- Le squadre si formano: creano un nome, un urlo, uno slogan, uno stemma...
- Fondamentale la cooperazione di tutto il gruppo per vincere (es. una parte attacca, una difende...)
- Più fasi consecutive
- Varie prove differenziate per valorizzare anche la qualità del singolo
- Punteggio finale oppure il primo che arriva all'ultima prova

# + Considerazioni importanti per un grande gioco

- Preparare un “lancio” che carichi!
- Prevedere il numero di prove adeguato al numero di animatori
- Avere un coordinatore/referente del gioco a cui tutti possono fare riferimento e che guida (fischia, tiene i punti, ecc.)
- Valutare il terreno/spazio di gioco
- Evitare gli “intasamenti” (squadre ferme ad attendere...)
- Lasciare spazio alla scoperta (delle prove, dei punti strategici, ecc.)
- Valutare l’imprevisto-previsto (disturbatori, ostacoli, ecc.), per stimolare anche i giocatori e le squadre meno attive
- ma soprattutto.... ASSICURARSI CHE LE REGOLE SIANO CHIARE!



# L'inventagiocchi

Per qualsiasi occasione

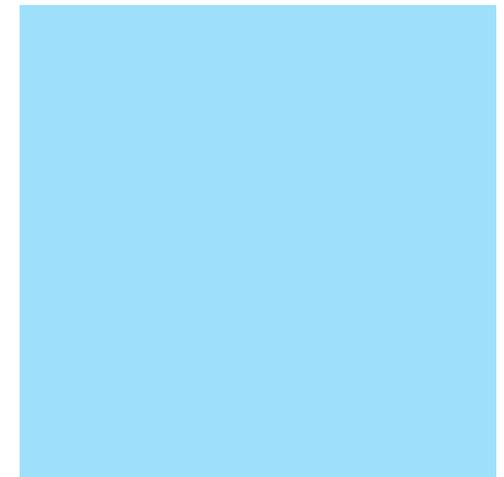
# + L'inventagiochi

	Scopo	Struttura	Azione	Ruoli	Materiali	Tema
1	Indovinare	Cerchio	Strisciare	2 squadre	Pallone, bicchieri	Fantascienza
2	Conoscersi	Quadrato	Saltare	A coppie	Palloncini, fune	Guardia forestale
3	Scaricarsi	Su due file parallele	Tirare	Grande gruppo	Monete, coperte	Far West
4	Cooperare	Sparsi in due campi	Portare	Attacco e difesa	Cuscini, pentole	Eschimesi
5	Contatto fisico	Triangolo	Spingere	Intruso	Palette, fogli	Preistoria
6	Apprendere	4 campi	Recuperare	Gruppi di 4	Foulard, stuzzicadenti	Campagna
7	Azione e reazione	Semicerchio	Comporre	Liberare i compagni	Carta igienica, bastoni	Antica Roma
8	Socializzare	A spirale	Segnalare	3 squadre	Sedie, mollette	Giungla
9	Trasmettere	Catena	Correre	Staffetta	Panchine, palloni	Magia
10	Aiutare	Liberi	Camminare	Bersaglio	Corda, scope	Musica

# + Come si utilizza l'inventaggiochi

Nello schema trovate le principali categorie di variabili necessarie per inventare dei giochi. Per utilizzare al meglio questa scheda sarà sufficiente “**mescolare**” le varie categorie di variabili (materiale, ambientazione, ecc.), facendo in modo che ce ne sia una per colonna, **e poi inventarsi le regole del gioco**: chi vince, se si viene eliminati e se sì come e per quanto tempo, il punteggio, e così via. Oppure potete scegliere una riga e “seguirla” per intero, oppure, scelto per esempio lo scopo del gioco, decidere di cambiare il materiale piuttosto che l'ambientazione o la disposizione per squadre, e via dicendo.





## I modelli “classici”

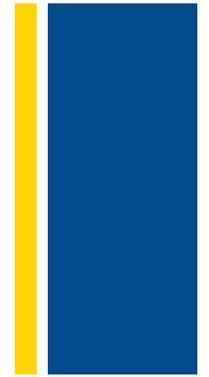
Esempi di giochi

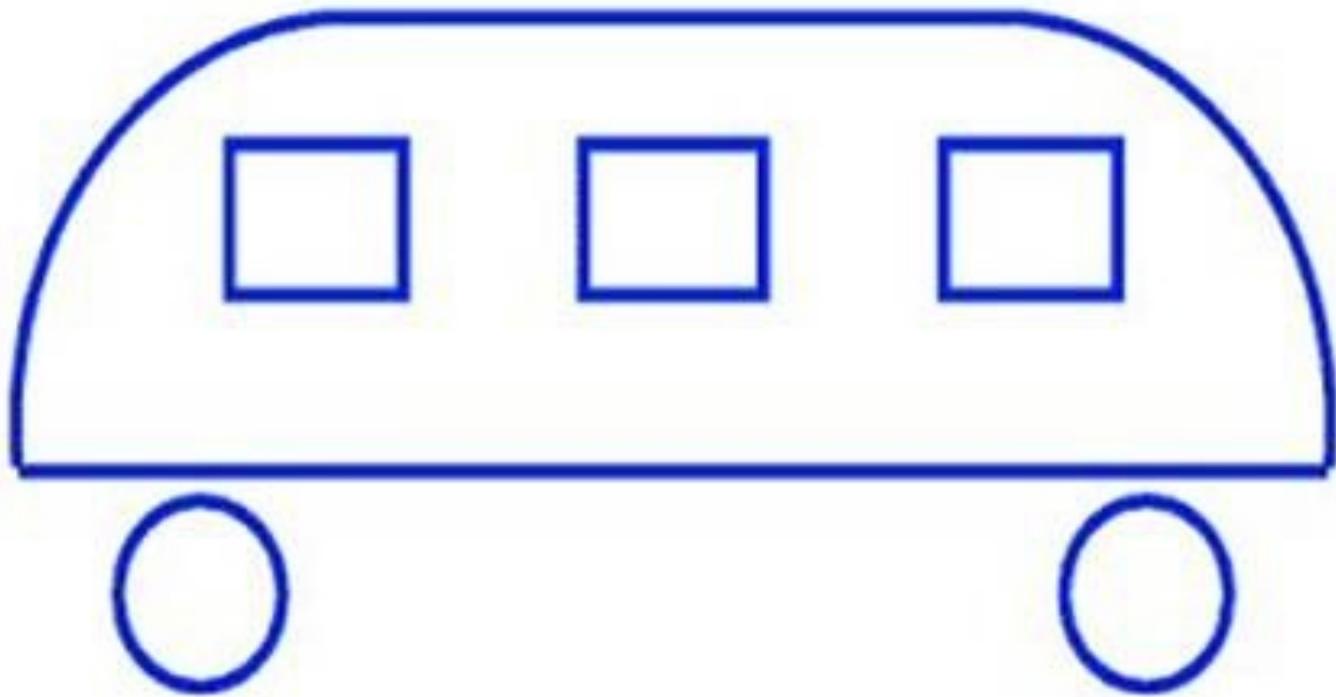
# + I modelli “classici” di gioco

- Orienteering
- Serie di prove in contemporanea e/o a stand
- Gimcane/staffette
- Appostamenti e ricerca (cacciatori e prede)
- Cacce al tesoro (a enigmi, con foto, a superamento prove)
- Sfide
- Tornei di gare sportive (olimpiadi, campionati a tema)
- Osservazione e memoria
- Giochi teatrali
- Giochi musicali (ballare, suonare e cantare)
- Giochi pittorici
- Quiz
- Giochi linguistici
- Giochi matematici
- Da tavolo
- Giochi notturni







+



10

8

6

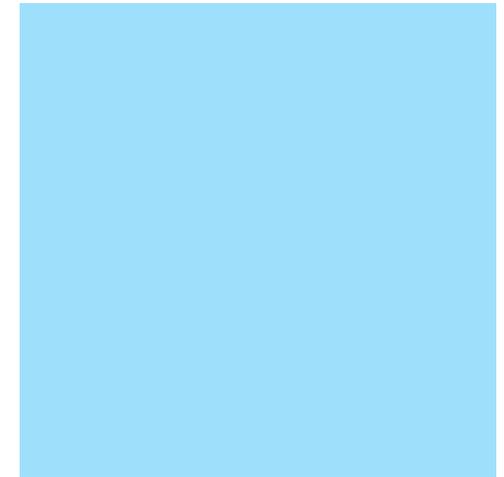
4

5

4

3

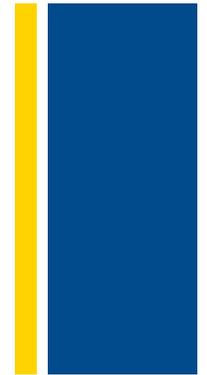
?



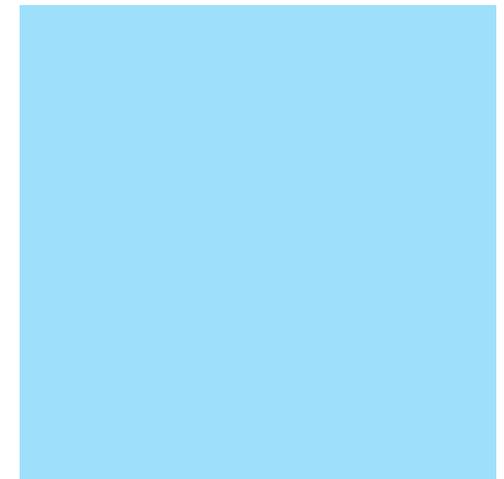
# Laboratori sulle attività manuali

*Giacomo Prati*

# + Cosa vedremo, sentiremo e faremo



- **LABORATORI SULLE ATTIVITÀ MANUALI - Laboratorio con i materiali di riciclo**
  - Educare al riciclo
  - Trasformare materiali riciclabili in oggetti o prodotti di nuovo utilizzo
  - L'impiego dei manufatti o dei prodotti realizzati in Oratorio coi materiali di riciclo



## I laboratori di manualità

Cosa, quando e perchè?

## + Cos'è un laboratorio di manualità?



Un luogo dove si possono far creare ai ragazzi degli oggetti con le proprie **mani** utilizzando le proprie **idee**.

# + Perchè i laboratori?

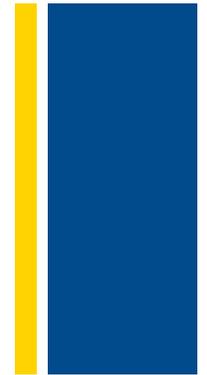


# + Elementi educativi



- Imparare divertendosi
- Conoscenza ed acquisizione delle proprie capacità artistiche
- Cooperazione e condivisione
- Integrazione
- Ognuno trova il suo spazio di espressione
- Aiuto alla concentrazione e a non arrendersi

# + Il ruolo educativo dei laboratori



- Attraverso i laboratori si impara a conoscere ed acquisire le proprie **capacità artistiche**, si impara ad affrontare i propri limiti e a superarli nella **pratica**.
- Si impara a **lavorare insieme agli altri**, a condividere il materiale, ci si allena alla pazienza e all'ascolto.
- Aiutano la **concentrazione**, a non arrendersi davanti agli ostacoli che si possono incontrare nel costruire con le proprie mani.
- Permettono di sviluppare la **fantasia** per avere uno sguardo diverso.

# + La scelta dei laboratori



- Diversificazione di età e capacità psicofisiche
- Numero dei bambini
- Numero degli animatori
- Esperienza e capacità
- Interesse e gusti dei ragazzi
- Luogo adibito a laboratorio
- Competizione con se stessi

# + Fasi dei laboratori



1. Progettazione

2. Realizzazione

3. Verifica

4. Presentazione

# + 1. Progettazione



- Luogo
- Tempi
- Materiali
- Attrezzi (attenzione alla sicurezza)
- Incarichi

## + 2. Realizzazione

E' la fase pratica. Quella della creazione, ma anche quella dove, al termine della realizzazione, si riordina tutto il materiale, lasciando il luogo meglio di come l'abbiamo trovato.



## + 3. Verifica



Cosa è andato bene?

Cosa è andato male?

Come possiamo fare meglio?

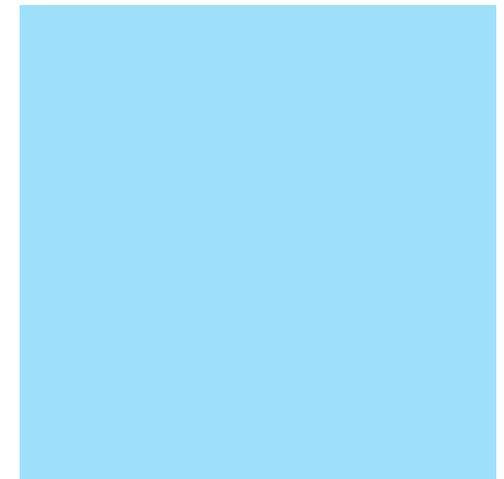
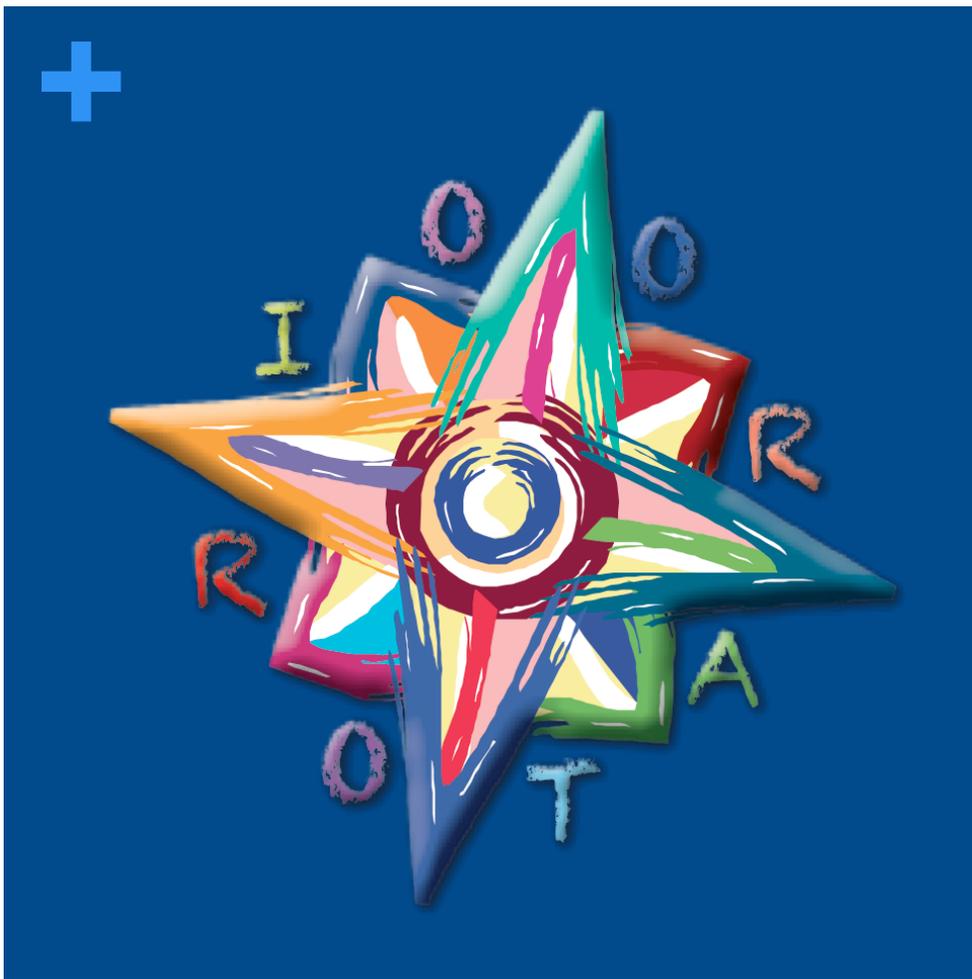
Come ri-utilizziamo il materiale rimasto?

## + 4. Presentazione



L'impegno di ognuno mostrato a tutta la comunità.

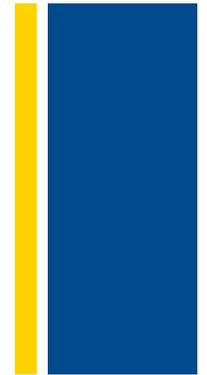
Gratifichiamo il lavoro e valorizziamo l'impegno di  
tutti.



## Educare al riciclo

Il ruolo del laboratorio

# + Educare al riciclo

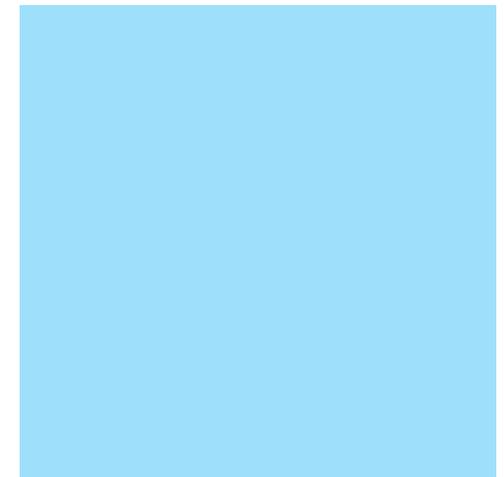


- I laboratori vogliono essere uno spunto importante per attivare nei ragazzi una riflessione sul “valore dei rifiuti” e sul loro possibile riuso creativo.
- Lo smaltimento dei rifiuti rappresenta un problema piuttosto serio, per diminuire la mole del materiale di scarto e di rifiuti urbani è necessario che cambino le abitudini delle singole persone, che con “piccoli gesti” possono rendere migliore il mondo in cui vivono.
- E’ per questo che riteniamo importante una maggiore sensibilizzazione, e soprattutto dei bambini, al rispetto della natura e dell’ambiente: sono infatti i loro comportamenti, come consumatori e conferitori di domani, che determineranno uno sviluppo più sostenibile.

# + Educare al riciclo

- Con i laboratori si intende promuovere, attraverso la manualità, la coscienza che, poiché il Rifiuto è in realtà Risorsa, uno stile di vita individuale e collettivo con minore impatto ambientale è possibile.
- Vogliamo sensibilizzare alla raccolta differenziata e al riuso
- Con un pò di fantasia, il rifiuto possa diventare qualcosa di prezioso e bello.
- Per noi che viviamo nella società della tecnologia il gioco lascia ormai poco spazio alla fantasia e alla creatività. Noi che viviamo nella società del consumo, dello spreco e dell'”usa e getta” troppo spesso ci

*“dimentichiamo che un vestito rotto (destinato a essere buttato) è fatto di stoffa e bottoni, materiali che possono trasformarsi in bambole o pedine, vele di una zattera o giocatori di calcio.....” (A.Foschi)*



## Un laboratorio sul riciclo

All'opera!

# + Un esempio di laboratorio sul riciclo



## LA CITTA' IDEALE

- Il lavoro sarà eseguito in sottogruppi con un obiettivo finale comune a tutti.
- Ci saranno risorse “limitate”, dei vincoli definiti, degli spazi di lavoro specifici. La costruzione “città ideale” è formata da vari quartieri (es. Scuola, Chiesa, Case, Monumento, Parco giochi, ecc.) e ogni gruppo deve costruire uno dei quartieri. Entro lo scadere del tempo, le varie parti vengono assemblate tra loro per l’inaugurazione della città finale.
- Ogni quartiere nominerà un presidente che presenterà agli altri cittadini la parte realizzata dal suo consiglio di quartiere.

# + Un esempio di laboratorio sul riciclo

**LA CITTA' IDEALE** - Materiale necessario:

Tutto ciò che può trovarsi in un bidone della spazzatura. In particolare:

- bottiglie di qualsiasi dimensione
- tappi
- scatole piccole, medie e grandi
- piatti e posate di plastica
- confezioni (pasta, uova, ecc.)
- rotoli finiti
- carta alluminio, pellicola
- giornali e riviste

## **Indispensabili:**

- cartoni oppure compensato da usare come base;
- forbici varie
- pennelli vari
- bicchieri di plastica
- taglierini vari
- scotch vari
- colla vinilica



# + Elementi educativi di questo laboratorio



- La possibilità di scambiarsi “risorse”
- La scelta dei ruoli
- Il rispetto delle dimensioni -“come fare cosa” - (viene dato un vincolo nella superficie da utilizzare –le basi di lavoro -, mentre le proporzioni delle aree sono lasciate a discrezione delle scelte condivise dai gruppi)
- La capacità di progettazione, di realizzazione e di presentazione
- ... e anche la spazzatura può servire a qualcosa!

# + Come si prepara un laboratorio



- Va realizzata anzitutto una scheda con il laboratorio che si vuole realizzare
- Va verificata l'età dei ragazzi e il numero
- Va preparato un elenco del materiale da procurare
- Va contestualizzato ai ragazzi
- Un aiuto: l'impiego della musica nell'attività

# + Modalità di gestione

SCHEMA  
SETTIMANALE  
A ROTAZIONE  
PER  
SQUADRE

È uno schema che identifica 4 laboratori in una settimana. A turno in quella settimana le squadre li fanno tutti e quattro

SCHEMA  
SETTIMANALE  
A SCELTA

È uno schema che identifica 4 laboratori in una settimana. I ragazzi ne scelgono uno che portano avanti per tutta la settimana

SCHEMA  
SETTIMANALE  
UN  
LABORATORIO  
PER TUTTI

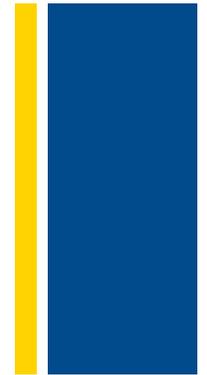
È uno schema che identifica un laboratorio per ogni giorno ma uguale per tutti i ragazzi.

SCHEMA  
DELL'INTERO  
PERIODO  
ESTIVO

È uno schema che organizza i laboratori di tutto il periodo estivo legandoli ad un giorno della settimana. Ad esempio, tutti i lunedì ricamo, tutti i martedì falegnameria...



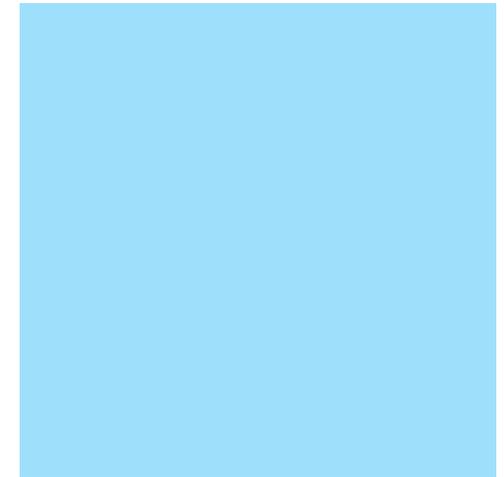
# + Suggestimenti



- Prima di proporre un laboratorio è meglio provarlo! Così comprenderemo: quantità e tipo di materiale necessario, difficoltà eccessive, ecc.
- Le istruzioni vanno date in maniera chiara e a “fasi”.
- L’animatore si affianca nel lavoro, ma non sostituisce il ragazzo.
- Se qualcuno è in difficoltà è meglio che venga aiutato prima da un altro ragazzo che da noi... (educiamo al servizio).
- Qualsiasi oggetto costruito è meraviglioso perchè fatto da loro e perchè parla di loro.
- Il laboratorio finisce... quando tutto è pulito ed in ordine!

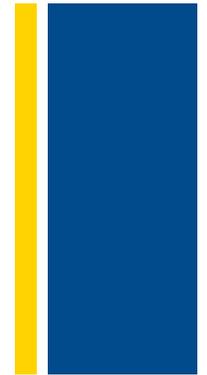
# + Esempi di laboratori





# Laboratori sulle attività musicali

# + Cosa vedremo, sentiremo e faremo



- **LABORATORI SULLE ATTIVITÀ MUSICALI**

- La musica in Oratorio: veicolo di emozioni e motore di una crescita armoniosa
- La musica, melodia per tutti: educare attraverso l'ascolto e il contatto con la musica
- In quanti modi possiamo utilizzare la musica in Oratorio?

# **PERCHÉ LA MUSICA COME STRUMENTO DELL'ORATORIO?**

- **LA MUSICA E' UN FATTO CONNATURATO ALL'UOMO**
- **LA MUSICA E' COMUNICAZIONE**
- **LA MUSICA TOCCA E SUSCITA IDEE E EMOZIONI PROFONDE**
- **LA MUSICA E' LINGUAGGIO**
- **LA MUSICA E' UN POTENTE STRUMENTO DI CONDIVISIONE E DI RELAZIONE**

**LA MUSICA E' STRUMENTO EDUCATIVO PERCHE'  
PERMETTE DI TOCCARE LE CORDE DELLE POTENZIALITA'  
UMANE E FARLE VIBRARE NEL PROCESSO DI CRESCITA,  
VERSO L'ALTO E VERSO L'ALTRO**



Don Bosco con orchestra.  
Torino, 1870

*“Un oratorio senza **musica** è come un corpo senza **anima**”*

*Don Bosco*

# UNA CARRELLATA DI ESPERIENZE MUSICALI FATTE IN ORATORIO

ATTRAVERSO L'ASCOLTO, IL CANTO E LA PRATICA STRUMENTALE...

- canto, singolo e coro;
- laboratori di propedeutica musicale;
- laboratori di costruzione di strumenti musicali;
- drammaturgia (teatro), narrazione e giochi di ruolo;
- musical;
- danza;
- animazione;
- clapping music.

LA MUSICA E' STRUMENTO **EDUCATIVO** PER SCOPRIRSI  
CAPACI DI **CREARE** (AUTORI) ,DI **INTEPRETARE** (INTERPRETI,  
MUSICISTI), DI **EDUCARE** O... DIVENTARE **ARTISTI**.

# L'ANIMA DELLA MUSICA

## **DEFINIZIONE**

La musica è l'arte dell'organizzazione dei suoni nel corso del tempo e nello spazio. Si tratta di arte in quanto complesso di norme pratiche adatte a conseguire determinati effetti sonori, che riescono ad esprimere l'interiorità dell'individuo che produce la musica e dell'ascoltatore.

# L'ANIMA DELLA MUSICA

## origine

- [ La musica esiste da sempre, fin dalla creazione ]
- [ La musica risente del contesto storico in cui nasce ]
- [ La musica è espressione di un popolo ]
- [ Strumento di Ode dei cantori greci e latini ]
- [ Strumento di lode a Dio e preghiera ]
- [ Strumento per ogni genere di festa ]
- [ Strumento terapeutico e clinico ]

*La musica esprime ciò che non può essere detto  
e su cui è impossibile rimanere in silenzio*

*Hugo Victor*

# GENERI MUSICALI

- |                   |                        |                    |                       |                              |
|-------------------|------------------------|--------------------|-----------------------|------------------------------|
| 00 - Blues        | 31 - Trance            | 62 - Pop/Funk      | 92 - Progressive rock | 122 - Drum Solo              |
| 01 - Classic Rock | 32 - Classical         | 63 - Jungle        | 93 - Psychedelic rock | 123 - Acapella               |
| 02 - Country      | 33 - Instrumental      | 64 - Native US     | 94 - Symphonic rock   | 124 - Euro-house             |
| 03 - Dance        | 34 - Acid              | 65 - Cabaret       | 95 - Slow Rock        | 125 - Dance Hall             |
| 04 - Disco        | 35 - House             | 66 - New Wave      | 96 - Big Band         | 126 - Goa                    |
| 05 - Funk         | 36 - Game              | 67 - Psychedelic   | 97 - Chorus           | 127 - Drum'n'Bass            |
| 06 - Grunge       | 37 - Sound Clip        | 68 - Rave          | 98 - Easy Listening   | 128 - Club-House             |
| 07 - Hip-Hop      | 38 - Gospel            | 69 - Showtunes     | 99 - Acoustic         | 129 - Hardcore               |
| 08 - Jazz         | 39 - Noise             | 70 - Trailer       | 100 - Humour          | 130 - Terror                 |
| 09 - Metal        | 40 - Alternative rock  | 71 - Lo-Fi         | 101 - Speech          | 131 - Indie                  |
| 10 - New Age      | 41 - Bass              | 72 - Tribal        | 102 - Chanson         | 132 - Britpop                |
| 11 - Oldies       | 42 - Soul              | 73 - Acid punk     | 103 - Opera           | 133 - Negerpunk              |
| 12 - Other        | 43 - Punk              | 74 - Acid jazz     | 104 - Chamber music   | 134 - Polsk punk             |
| 13 - Pop          | 44 - Space             | 75 - Polka         | 105 - Sonata          | 135 - Beat                   |
| 14 - R&B          | 45 - Meditative        | 76 - Retro         | 106 - Symphony        | 136 - Christian Gangsta      |
| 15 - Rap          | 46 - Instrumental pop  | 77 - Musical       | 107 - Booty Bass      | 137 - Heavy metal            |
| 16 - Reggae       | 47 - Instrumental rock | 78 - Rock and roll | 108 - Primus          | 138 - Black metal            |
| 17 - Rock         | 48 - Ethnic            | 79 - Hard rock     | 109 - Porn groove     | 139 - Crossover              |
| 18 - Techno       | 49 - Gothic            | 80 - Folk          | 110 - Satire          | 140 - Contemporary Christian |
| 19 - Industrial   | 50 - Darkwave          | 81 - Folk-rock     | 111 - Slow Jam        | 141 - Christian rock         |
| 20 - Alternative  | 51 - Techno-Industrial | 82 - National folk | 112 - Club            | 142 - Merengue               |
| 21 - Ska          | 52 - Electronic        | 83 - Swing         | 113 - Tango           | 143 - Salsa                  |
| 22 - Death metal  | 53 - Pop-Folk          | 84 - Fast Fusion   | 114 - Samba           | 144 - Thrash metal           |
| 23 - Pranks       | 54 - Eurodance         | 85 - Bebop         | 115 - Folklore        | 145 - Anime                  |
| 24 - Soundtrack   | 55 - Dream             | 86 - Latin         | 116 - Ballad          | 146 - JPop                   |
| 25 - Euro-Techno  | 56 - Southern rock     | 87 - Revival       | 117 - Power Ballad    | 147 - Synthpop               |
| 26 - Ambient      | 57 - Comedy            | 88 - Celtic        | 118 - Rhythmic Soul   |                              |
| 27 - Trip-hop     | 58 - Cult              | 89 - Bluegrass     | 119 - Freestyle       |                              |
| 28 - Vocal        | 59 - Gangsta           | 90 - Avantgarde    | 120 - Duet            |                              |
| 29 - Jazz&Funk    | 60 - Top 40            | 91 - Gothic rock   | 121 - Punk rock       |                              |
| 30 - Fusion       | 61 - Christian Rap     |                    |                       |                              |

# APPLICAZIONI DELLA MUSICA

La musica è capace di attrarre a sé, di indirizzare a terzi. Non è un caso che troviamo l'impiego della musica nei media:

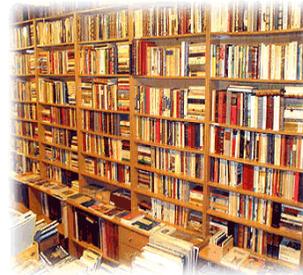
**PUBBLICITÀ**



**SUPERMERCATO**



**LIBRERIA**



**INTERNET**



**CINEMA**



**AUTO**



**LOCALI NOTTURNI**



**FESTA**



**CELEBRAZIONE**



**MEDITAZIONE**



# COSA SVILUPPA LA MUSICA



# LA MUSICA GENERATRICE

La musica è uno strumento comunicativo estremamente importante.

Attraverso la musica si trasmettono emozioni, stati d'animo, si reagisce in determinati modi.

La musica si lega a dei generi e a delle stagioni a seconda di come viene utilizzata.

# LA MUSICA STRUMENTO COMUNICATIVO



**GRIDANO**



**PIANGONO**



**RIDONO**



**BALLANO**



**CANTANO**



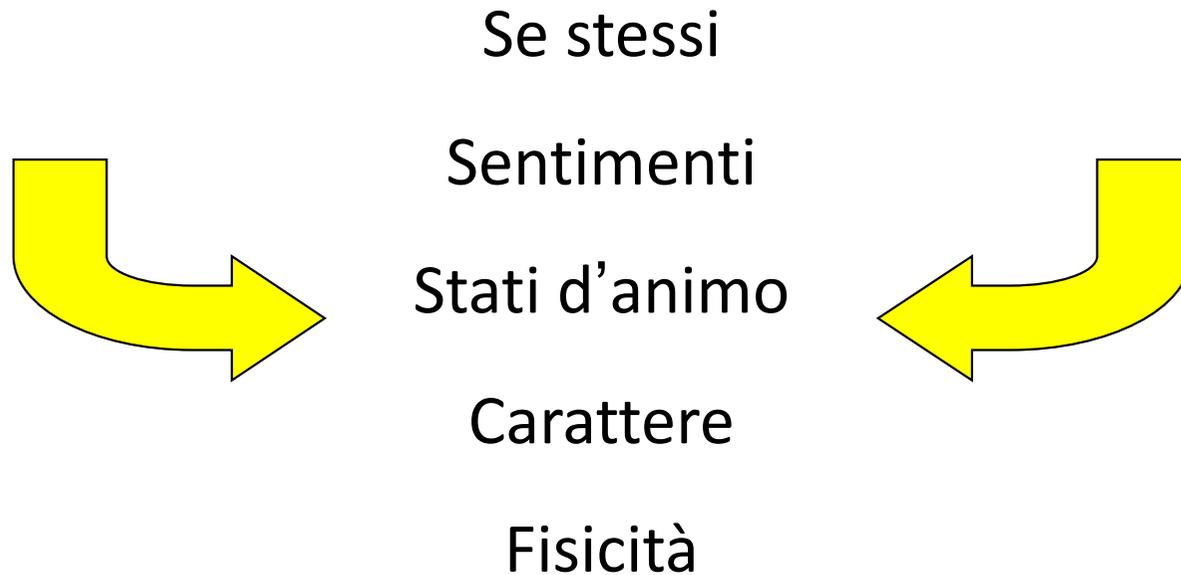
**SUSSURRANO**



**CANTANO**

# LA MUSICA STRUMENTO COMUNICATIVO

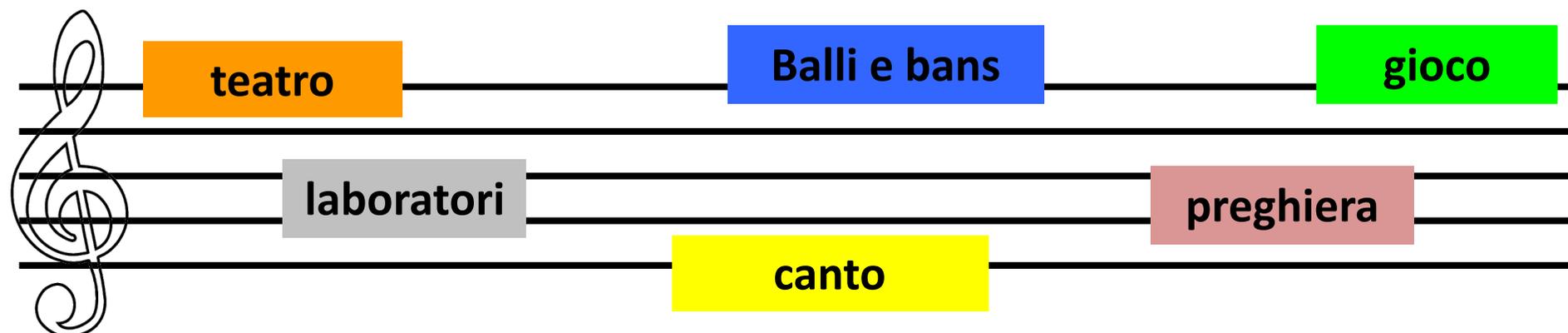
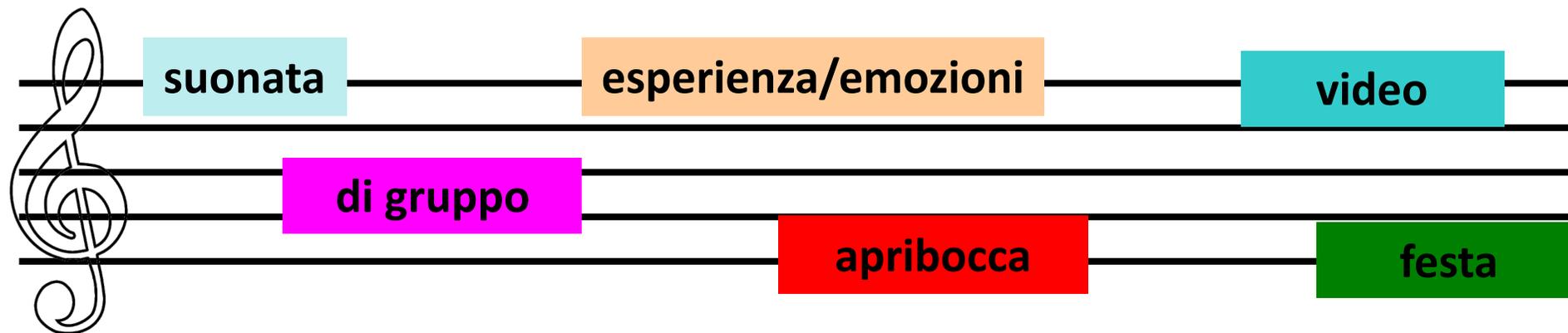
La musica è un linguaggio criptato. Diventa uno strumento molto importante per comunicare:



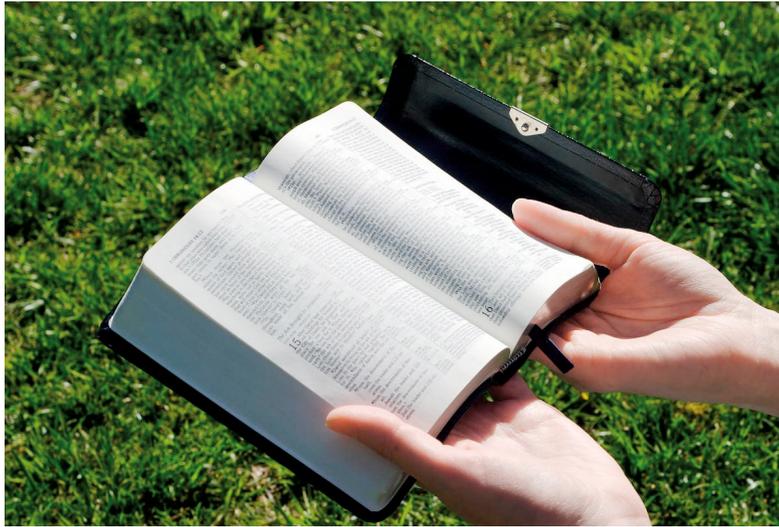
*La musica permette di parlare di sé anche senza raccontare necessariamente chi siamo*

*Vuoi conoscere i tuoi ragazzi? Ascolta la loro musica  
A seconda del genere il ragazzo esprime se stesso e quello che vede, prova, vive*

# COME FARE MUSICA IN ORATORIO



# ORATORIO LUOGO DOVE FARE MUSICA



# STRUMENTI MUSICALI ALTERNATIVI

**L'ascolto.** L'ascolto è la chiave per arrivare alla comprensione del pensiero musicale. È bene tener presente che il ragazzo si diverte nel fare esercizi d'ascolto e, dunque, **quest'allegria va mantenuta variando, di volta in volta, il materiale e l'atteggiamento di coinvolgimento.**

**Il canto.** Le canzoni traducono immagini e frammenti di realtà in forma verbale, ritmica e musicale; e i concetti, da esse veicolati sono ricordati più facilmente grazie alle tonalità e alle matrici affettivo-emozionali che ne sono alla base. Esse, inoltre, favoriscono l'unione del gruppo e, allentando alcuni freni, fanno aumentare la comunicazione verso gli altri compagni.

**La voce è un mezzo espressivo alla portata di tutti.** È indiscutibile l'utilizzo del canto come **strumento naturale** e di facile accesso all'interno dell'Oratorio. Esso è anche parte integrante della celebrazione liturgica e il suo scopo, oltre a quello di lodare Dio, è di veicolare contenuti di fede in un linguaggio accessibile e familiare all'intera assemblea.

# STRUMENTI MUSICALI ALTERNATIVI

**La Clapping Music.** La **clapping music** è una tra le pratiche musicali più singolari al mondo che vede la musica prodotta dal semplice **battito di mani**. Dal folkloristico battito di mano nel flamenco, ai ritmi veloci delle danze balinesi sino a quelli lenti del Marocco, adulti e bambini vengono coinvolti e partecipano attivamente alla realizzazione di questa particolare esperienza musicale, fatta di suoni e di storie di suoni: un viaggio attraverso le tradizioni musicali di popoli e culture di ogni continente.

**Costruzione di strumenti musicali.** I ragazzi possono essere coinvolti nella costruzione di strumenti musicali con l'utilizzo di materiali poveri. Questa pratica **permette di sviluppare la propria creatività e di sperimentare la gioia di toccare con mano il frutto del proprio lavoro.**