

OCTANDRE

percorsi

*educazione al suono
nel nido d'infanzia (0-3 anni)
e nella scuola materna (3-6 anni)*

nido d'infanzia

*corso di educazione musicale
per insegnanti del nido d'infanzia
e della scuola materna*

a.s. 2000-2001 – Comune di Copparo (Fe)

gianpaolo salbego

educazione al suono nel nido d'infanzia da 0 a 3 anni

**1. la percezione sonora
tramite i sensi**

**2. la percezione sonora e il
movimento**

3. la percezione sonora logica

La percezione sonora tramite i sensi

Avviare un'attività educativa per i bambini di 0-3 anni, più che nelle fasi formative successive, vuol dire considerare gli aspetti della formazione del carattere, di un processo pedagogico che è strettamente correlato all'evoluzione psichica del bambino e all'equilibrio psico-fisico.

Siamo all'origine del processo di formazione e il bambino è particolarmente sensibile a tutti quegli elementi che lo riconducono all'istinto, alla sopravvivenza, alla funzionalità caratteristica di tipo genetico, alla natura. L'ambiente circostante, al quale apparteniamo anche noi educatori, fa parte di un processo che il bambino associa all'istinto e per percepire le particolarità di questo processo il bambino piccolo usa preminentemente i sensi: pensare quindi di educare il bambino in questa fase vuol dire certamente coinvolgere i suoi sensi.

Nel campo sonoro ciò avviene tramite il tatto, l'udito, la vista che l'educatore può utilizzare secondo una prassi ottimale nella successione:

guardo – tocco – ascolto

Guardo: sono curioso e desidero quell'oggetto; è grande, è colorato, è ...

Tocco: è la mia prima esperienza verso quell'oggetto, lo voglio in mano; è caldo, è freddo, è ruvido, è ...

Ascolto: qualcuno attorno a me scuote l'oggetto; l'oggetto parla, ha una voce, voglio parlare io con lui.

Guardo-tocco-ascolto è il procedimento che investe e coinvolge la curiosità del bambino al mondo del suono. Vediamo alcuni particolari.



Guardo

Mi interessano i colori degli strumenti, se sono piccoli, grandi, di varie forme.

Strumenti a percussione se ne trovano in commercio di tutti i tipi, ma hanno una funzione esclusivamente musicale e i produttori di suono musicali sono limitati rispetto al mondo sonoro di cui possiamo disporre allargandoci all'oggettistica sonora, vale a dire ad oggetti produttori di suono, ma che normalmente hanno altre funzioni nella vita quotidiana, per esempio articoli da cucina (tegami, pentole, coperchi, tavolette di teck ecc).

I **metalli**: troviamo splendidi suoni con le coppe metalliche di varie dimensioni della Alessi o i coperchi di acciaio della Lagostina. Abbiamo splendidi suoni con le campane in uso presso le nostre scuole, asportando la parte elettrica, rimane la campana in fusione (lega di ottone, rame ecc).

Per quanto attiene ai **legni** possiamo disporre di legnetti e wood block, ma anche in questo caso l'oggettistica ci aiuta. Possiamo trovare un buon risultato sonoro tramite *tavolette* di teck che normalmente servono come appoggio per tegami roventi e che permettendo varie intonazioni. Possiamo trovare delle *ciotole* in teck, in bambù che hanno buoni suoni e dimensioni diverse, pure intonabili. Inoltre: *taglieri* in legno di varie dimensioni e di vari tipi.

Entrando nel laboratorio di un falegname certamente possiamo acquistare con modica spesa o farci regalare, ritagli di legno di varie durezze.

Tra i **sonagli** abbiamo le consuete maracas a forma sferica, ma oggi possiamo disporre di una gamma pressoché infinita di soluzioni: nei negozi dove si vendono articoli di plastica si trovano oggetti che riproducono la frutta, gli alimenti e che possono essere riempiti di varie semenze. Il suono muta per la qualità della semenza e per la dimensione del contenitore. Con essi il bambino guarda e vede vari colori, varie forme, tocca superfici diverse e ascolta suoni.

Per quanto attiene ai **membranofoni** consiglio di acquistare tamburelli con e senza sonagli, ma preminentemente con membrana in pelle naturale.

Giochi

Guardo

Creiamo una vetrina di oggetti sonori; occorre disporre di molti oggetti. Li esponiamo tutti assieme in modo che vi sia una grande varietà di colori, di materiali, di forme. Li disponiamo dentro al box e facciamo girare il bambino attorno ad esso in modo che possa vedere facilmente gli oggetti. Quando l'interesse è al grado giusto passiamo alla seconda fase: tocco.

Tocco

Gli oggetti e strumenti che abbiamo fin qui esposto sono di materiali diversi che al tatto creano specifiche sensazioni nel bambino.

"I metalli sono freddi; i legni sono più caldi, le maracas sono lisce, ma alcune sono ruvide, hanno dimensioni diverse che vedo e per toccare debbo prolungarmi più o meno a seconda della grandezza. Ora tocco un tamburo: la pelle è liscia, mentre nell'altro tamburo la pelle è più ruvida"

Riepilogo: strumenti di legno, di metallo, di plastica, di membrana liscia e ruvida, strumenti piccoli, medi, grandi e di varie forme.

Ricordiamo che le forme hanno riferimenti logico-matematici che vedremo in seguito: grande corrisponde a suono grave (basso, come la voce del papà), piccolo corrisponde a un suono acuto (alta come la voce mia o di mio fratello), il legno da un suono secco (breve durata), il metallo da un suono lungo (lunga durata).

Mettiamo il bambino nel box con gli strumenti, affinché tocchi indiscriminatamente, per curiosità. Poi inizieremo la successione: *guardo-tocco-ascolto*.

Ascolto

"Quei ... giochi hanno una voce, strana. Quello è scuro, piatto e parla in quel modo. Quell'altro è giallo, sferico e parla in un altro modo. Il mio babbo parla in un modo, la mamma in un altro modo."

Giochi

Ora facciamo ascoltare i suoni al bambino. Gli oggetti che ha visto e che ha toccato emettono dei suoni, suoni casuali per lui, ma che inizieremo ad organizzare, perché possiamo verificare un gusto estetico, o meglio selettivo rispetto alle proposte sonore e poi organizzare alcuni elementi di riferimento strutturale.

Facciamo distinguere i suoni in relazione ai materiali: suoni ... caldi del legno; suoni ... freddi del metallo; il bambino trema e scuote i sonagli.

Ora la nostra voce imita il suono dello strumento, poi la nostra voce imita il suono della voce del bambino e riproduce la sua intonazione. Quando siamo all'aperto faremo lo stesso gioco imitando il canto degli uccelli, o i rumori e i suoni dell'ambiente.

Esercizi per l'insegnante

1. Reperire una gamma di produttori di suono (almeno 60-70 oggetti sonori, sia strumenti musicali che oggetti).

2. Da ogni oggetto sonoro ricavare fino a 8-10 effetti diversi, tutti udibili e farne un elenco dettagliato, utilizzabile nel tempo.
3. Comporre piccoli ritmi con effetti timbrici diversi che accompagnano le canzoni per bambini usate nella normale attività vocale.

La nostra esperienza

1. *tavoletta di legno.*

Strofinare, tremolio con le dita, battere sul palmo con un dito, grattare con le unghie, battere sul palmo aperto della mano, battere con le nocche in 3 punti diversi della tavoletta, pizzicare sui bordi della tavoletta. **9 effetti sonori.**

2. *tamburello in pelle ruvida.*

Strofinamento col palmo della mano, strofinamento ritmico con le unghie, strofinamento col dito, strofinamento con le unghie, battito col palmo, battito con le dita, battito con i polpastrelli, battito con le nocche, battito con il pugno, battito con 2 mani alternate, battito con le nocche e palmo aperto, tremolio con pollice e indice, tremolio con pollice e mignolo, cricco sulla pelle. **14 effetti sonori.**

3. *tamburello con sonagli.*

Scuotimento, scuotere ritmicamente con dita alternate, cricco sul tamburo, raschiare con l'unghia e con tutte, battere lo strumento libero, battere lo strumento appoggiato su vari materiali, strofinare i sonagli lungo la circonferenza dello strumento, scuotere ruotando il polso, far saltare lo strumento. **10 effetti sonori.**

4. *ciotola di metallo.*

Far saltare lo strumento, battere la base con le nocche, battere appoggiando la ciotola su vari materiali piani, cricco sul fondo e sul bordo, pizzicare, battere con le unghie, grattare la cassa armonica esterna ed interna evidenziandone la tenuta del suono, soffiare sul bordo in modo continuo e ritmato, roteare la ciotola sul pavimento. **12 effetti sonori.**

5. *campanaccio metallico.*

imitare il battacchio con le mani, con le dita, strofinamento con le dita e con le mani, battito con le nocche, cricco con le dita, battito con il palmo della mano e con il dorso, strofinamento interno sul bordo con le dita, grattare con le unghie, soffiare sul bordo, battito con i polpastrelli e ritmicamente, battito su pavimenti di materiale diverso, battito sull'imboccatura dello strumento. **15 effetti sonori.**

6. *campanelle-sonaglio.*

Scuotere, battere a 2 a 2 ottenendo suoni diversi da diverse campanelle, pizzicare il bordo delle campanelle, cricco sul bordo, battere sul palmo della mano, battere il dorso della mano e il manico (suoni indotti), far saltare, raschiare vari materiali e pavimenti diversi. **8 effetti sonori.**

7. *sistro.*

Scuotere alternato, roteare con le dita, con la mano, col polso, con l'avambraccio, strisciare sui bordi dei piattini, strisciare su un piattino poi su due e progressivamente su tutti, cricco sui piattini, battere, soffiare, impugnare i sonagli anziché il manico. **11 effetti sonori.**

8. *maracas.*

Battere col palmo della mano, battere con le dita, battere sulle gambe e sul palmo della mano, raschiare ritmicamente, strofinare col palmo della mano, scuotere

ritmicamente, scuotere con un sol colpo, scuotere roteando le dita, polso, avambraccio, braccio, scuotere tremolando, far saltare lo strumento, (ricordare che i contenitori possono essere di varie dimensioni e all'interno con semenze diverse). **14 effetti sonori.**

9. *barattolo.*

Battere ai lati, battere il fondo, rotolare sul pavimento, battere sul pavimento, battere sul pavimento il lato aperto e quello chiuso, cantare all'interno della cassa armonica, grattare con le unghie l'interno della cassa, glissato. **9 effetti sonori.**

10. *wood block di legno.*

Strofinare con un anello, tamburellare con le unghie e con i polpastrelli, roteare la cassetta fra le mani, grattare, grattare chiudendo la fenditura, battere con le nocche, gettare a terra delicatamente, roteare a terra. **9 effetti sonori.**

Ricordiamo che gli oggetti sonori possono essere suonati con battenti diversi: duri, morbidi, medi, spazzole, o con le mani, con i piedi, percossi tra loro e in modi differenti e con differenti caratteristiche ognuna delle quali permette di attivare sonorità diverse.

Riepilogo dei modi di ricavare suono dai produttori sonori:

battere
scuotere
strofinare
raschiare
grattare
pizzicare
frizionare
soffiare
far saltare l'oggetto
voce + oggetto
roteare
tremolare
picchiare
ruzzolare
criccare

La percezione sonora e il movimento

Come abbiamo visto nella prima parte relativa alla percezione sonora tramite i sensi, il bambino sta acquisendo la dimensione del mondo esterno e possiamo dire che prende la misura delle cose che lo circondano relazionandole al proprio corpo, cose che ora vede, percepisce e vuole usare. Anche il movimento ha per il bambino piccolo questa funzione: *muoversi vuol dire raggiungere e appropriarsi dell'oggetto dell'attenzione e questo avviene in modo diversificato nel bambino piccolo che deambula a 4 gambe e nel bambino che invece ha una stabilità eretta.*

Potremmo quindi dire che il nostro sintetico piano di lavoro e di studio su questo argomento si avvale di questo presupposto e da qui partiamo per trovare oggetti, formule, giochi per il bambino e che lo facciamo muovere e ascoltare.

Dividiamo i movimenti in due fasi: ***movimenti del corpo naturali da fermo*** e ***movimenti del corpo costruiti per conquistare lo spazio.***

I movimenti del corpo in posizione statica, naturali, sono quelli relativi alle prime funzioni vitali, muovere gli occhi, aprire e chiudere la bocca per respirare e mangiare, allungare la mano (grasping reflex) per toccare o fermare un oggetto o il seno della madre nell'atto di suzione.

I ***mobili Calder*** (così denominato dal nome dell'inventore, si intendono gli oggetti sonori volanti automatizzati, tipo la casina delle api ecc) sono particolarmente utili perché suono e movimento del mobile Calder incuriosiscono il bambino e lo inducono ad allungarsi per prendere il gioco. Il mobile Calder però è fisso, occorre perciò inventare qualcosa che dia al bambino la dimensione del suo microspazio tramite la percezione sensoriale.

Proviamo allora a fargli sentire una maracas e quando il bambino allunga la mano gliela facciamo prendere affinché senta il movimento interno della semenza, ma tenendo il manico dell'oggetto sonoro lo facciamo roteare così da fargli percepire suono e movimento rotatorio. Ripetiamo la cosa con l'altra mano. Se questo gioco lo facciamo nel momento in cui abbiamo liberato il corpo del bambino, per esempio per un cambio della biancheria, potremo ora far roteare la

sfericità della maracas lungo il suo corpo: il solletico prodotto gli farà percepire la sua dimensione, fino a raggiungere la pianta dei piedi sotto la quale faremo ruotare/suonare lo strumento. Picchieremo anche i piedi con lo strumento e poi tutto il corpo.

Ora possiamo cambiare maracas, alcune hanno rugosità e possono essere simili a frutti: ne abbiamo di rugose che imitano le arance e gli avocado, altre pelose che imitano le pesche, alcune tonde, altre ovoidali, altre ancora che imitano la banana e potremo per alcuni giorni continuare questo gioco. Poi proveremo a toccare il corpo del bambino e a staccare lo strumento (suonandolo), facendolo arrivare alle piccole delimitazioni del suo spazio, per esempio al bordo del lettino sul quale percuoteremo la maracas. Se il bambino è già in grado di muoversi o di saltare attaccandosi ai bordi, lo faremo avvicinare allo strumento affinché tenti di prenderlo, se ancora è incapace di movimenti, suoneremo la maracas assieme al mobile Calder e facendo partire lo strumento dal mobile Calder lo avvicineremo fino a toccare il corpo o a permettergli di prendere la maracas.

Esistono altre possibilità percettive riferentesi alla motilità degli arti del bambino, tramite adeguati bracciali e cavaliere che verranno legate agli arti. Il bracciale sarà ricco di piccoli sonagli, campanellini, ma anche bottoni, piccole viti ecc. Il gioco sarà rigorosamente condotto dall'adulto che appena terminato libererà il bambino dallo strumento.

In questo caso abbiamo dato dimensione al corpo del bambino; il bambino giunge alla sua conclusione *"io sono grande così ..."*. Possiamo passare ad una prima percezione topografica; per esempio portare il bambino a dire *"... e vivo dentro a questo lettino che ha queste dimensioni?"*.

Prepariamo questo gioco delle dimensioni topografiche del lettino riprendendo il gioco precedente. Il lettino è un parallelepipedo con otto vertici. Facciamo toccare al bambino otto strumenti diversi tra loro. Occorrerà del tempo perché memorizzi i vari suoni e le sensazioni di caldo e freddo del materiale e le relazioni ai suoni, ma con pazienza individueremo suoni tra loro molto differenti e riconoscibili e dalle reazioni del bambino capiremo il suo grado di attenzione e di comprensione del fenomeno.

Proviamo a fare un primo elenco di oggetti che si potrebbero prestare al nostro bisogno; debbono essere oggetti assai differenti inizialmente per il

materiale: strumenti caldi di **legno** o rivestiti di **stoffa** e strumenti freddi di **metallo**.

Poi differenti per il suono. Otto strumenti: metallo, legno e sonaglio. Metallo con suono molto lungo e metallo con suono corto. Legno con suono molto acuto e legno con suono molto grave. Sonaglio tipo maracas e sonaglio con metalli. Ora siamo in difficoltà perché il bambino non riuscirà a distinguere ulteriori divisioni, o forse sì, ma dipenderà da un particolare grado di percezione che sarà opportuno verificare di volta in volta e in questo l'insegnante e il genitore avranno piena libertà e capacità di individuare le prime espressioni cognitive e intellettive del bambino.

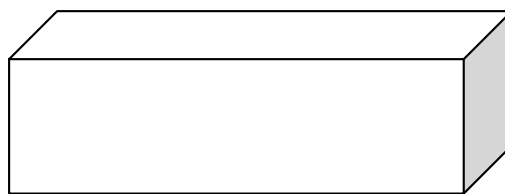
In supporto agli standard sonori fin qui esposti, possiamo utilizzare la nostra voce e il battito delle mani, oppure in famiglia la voce del padre e della madre o dei fratelli che verranno coinvolti nell'educazione del fratello minore in un gioco piacevole con i genitori.

Elenchiamo i nostri effetti sonori: **metallo con suono molto lungo** (un piccolo piatto volante, un ching o dobaci, una campana da meditazione orientale, una campana occidentale di media grandezza, una ciotola metallica della Alessi, una campana simile a quelle usate nelle nostre scuole per segnalare il cambio dell'ora); **metallo con suono corto** (una piastra battuta con un martello, un piccolo incudine, una padella battuta sul fondo, un piccolo campanaccio, un triangolo smorzato, due cucchiali metallici battuti tra loro); **legno con suono molto acuto** (una piccola cassetina di legno, claves-legnetti in legno duro, le piccole matriosche, una piccola ciotola di legno, una piccola tavoletta di legno); **legno con suono molto grave** (grande cassetta di legno, un baule di piccole dimensioni, un bidoncino dei rifiuti capovolto); **sonaglio-maracas**; **sonaglio con metalli**; **il battito delle mani**; **la nostra voce**.

Ora disponiamo di 8 suoni che il bambino riconosce bene perché li ha ascoltati e li ha già posizionati lungo il corpo percependo sensazioni in relazione alle caratteristiche sonore e dei materiali. Quei suoni ora corrispondono ad una personale-piccola esperienza percettiva.

Ora lo aiutiamo ad elaborare delle dimensioni e dei movimenti. Se il bambino è piccolo cercheremo di fargli muovere gli arti e la testa, se invece è in grado di muoversi nel lettino gli faremo effettuare movimenti più ampi, spostando la sua attenzione verso i vertici lontani o verso i vertici vicini. Se i vertici sono vicini, contrastiamo bene il suono (per esempio, vertice in alto a destra: una maracas, e vertice in alto a sinistra: un legnetto. Invece vertice in alto a sinistra: una

maracas e vertice in basso opposto diagonalmente: sonaglio metallico. E così via.



il nostro lettino è un parallelepipedo a 8 vertici e noi disponiamo di 8 suoni: 1 per ogni vertice

Ora il bambino ha acquisito coscienza motoria del proprio corpo, l'ha relazionata alle proprie dimensioni e si muove alla ricerca di oggetti sonori all'interno del proprio micro-spazio.

Ha però bisogno di altre dimensioni. Collochiamolo pertanto al centro di una stanza e riproduciamo il gioco del lettino, poi collochiamolo in luoghi differenti nella stanza affinché inizi a percepire i diversi punti di vista spaziali, a familiarizzare con altri oggetti.

Faremo progressivamente scomparire i vertici come unici punti di riferimento, ma gli daremo una dimensione spaziale tramite altri oggetti sonori, per esempio quelli dell'arredo, un tavolo, una sedia, un armadio, il muro battuto, la finestra, ecc.

Il bambino dovrà sentire l'oggetto sonoro e avvicinarsi per prenderlo o toccarlo. Avremo così occasione di elencare oggetti sonori che piacciono al bambino. Normalmente l'adulto dona al bambino uno o più oggetti sonori e il bambino se ne appropria perché non ha altra scelta, oppure li rifiuta. Nel corso dell'esperienza avremo invece l'occasione di veder caratterizzato il gusto sonoro personale del bambino che andrà alla ricerca degli oggetti che più gli aggradano.

Possiamo ancora incentivare una ricerca timbrica legata al movimento tramite una casina dei suoni o un tunnel sonoro. Un percorso chiuso, all'interno del quale il bambino si muoverà e sarà costretto a toccare e suonare vari timbri. Successivamente il gioco sarà di controllo e il bambino si muoverà all'interno del percorso senza toccare-suonare gli strumenti.

Proviamo a far muovere il bambino e a sottolineare il movimento degli arti con strumenti differenziati, così da far percepire una sincronia tra il suono, il ritmo e il movimento.

Nel bambino piccolo non potremo pretendere un vero e proprio coordinamento di tipo logico, ma il nostro obiettivo è di far percepire. In un secondo momento, quando il bambino sarà in grado di relazionare il movimento al ritmo produrremo movimenti veloci per invitarlo a correre o

articolare velocemente e viceversa ritmi lenti per movimenti e articolazioni lente. In una fase successiva torneremo alla differenziazione dei timbri corrispondenti al movimento delle mani, dei piedi, delle gambe, della braccia, della testa, degli occhi ecc., ma tutto ciò dipenderà dal grado di apprendimento del bambino.

È chiaro che il bambino dovrà progressivamente arrivare a comprendere le relazioni di ritmo e movimento: assai più facile sarà fargli ascoltare un ritmo o una canzoncina e farlo saltare aiutato dall'adulto o fargli battere le mani, prima da solo, poi con l'aiuto dell'adulto, poi ancora da solo.

Possiamo invitare il bambino a correre dietro ad una palla, ma se la palla sarà piena di piccoli campanellini il bambino non solo la rincorrerà, ma raggiunta la vorrà manipolare per capire quali sono i diversi suoni e poi la vorrà smontare.

Potremo pertanto costruirla in questo modo: aprire una fenditura nella palla con un cutter, collocare uno o più campanellini (potranno variare di volta in volta il numero e la qualità sonora del sonaglio-palla), poi chiuderla con nastro adesivo in tela, così da poterlo riutilizzare e aprire a seconda della curiosità del bambino.

Facendo ascoltare un facile ritmo di banda, legato alla marcia, potremo imitare gli strumenti, ma a questo punto la gestualità del bambino è ben relazionata allo strumento produttore del suono e possiamo introdurre anche la camminata a tempo. Il ballo non sarà quindi limitato a salti più o meno coordinati, ma avremo la possibilità di realizzare piccole figure e di iniziare i giochi ritmici di cui si diceva inizialmente: ritmo veloce e ritmo lento.

Esercizi per l'insegnante

- 1. cercare suoni e rumori che abbiano le caratteristiche sopra esposte** (*metallo con suono molto lungo, metallo con suono corto, legno con suono molto acuto, legno con suono molto grave, sonaglio-maracas, sonaglio con metalli, il battito delle mani, la nostra voce*). Per ogni indicazione trovare almeno 10 effetti diversi da poter impiegare nel gioco col bambino;
- 2. cercare di individuare il vertice del lettino corrispondente ad un suono.** I suoni trovati all'esercizio 1 vanno utilizzati in corrispondenza dei vertici del lettino. L'adulto si sdraierà invece su un tavolo e terrà chiusi gli occhi; l'altro adulto suonerà in punti diversi gli strumenti alla ricerca della migliore sonorità percettibile;

- 3. esercizio topografico: per individuare le dimensioni dello spazio circostante.** L'adulto si collocherà al centro della stanza e poi in punti diversi e verificherà, tra gli effetti trovati al 1° esercizio, quali si prestano per questo gioco.

La nostra esperienza

Volgendo le spalle allo strumento dobbiamo individuare la provenienza del suono: se alla nostra destra o a sinistra.

Prendiamo 2 strumenti simili (2 piccole maracas) e facciamo sentire il suono a destra, poi a sinistra, differenziando molto lo spazio. Poi gradualmente riduciamo lo spazio delle fonti sonore, fino quasi a farle toccare, 20, 30 cm, verificando fino a che punto di percettibilità si arriva.

Col bambino naturalmente i suoni saranno inizialmente molto differenziati timbricamente. Potremo graduare il gioco in questo modo:

1^ coppia:

tamburo e maracas o
campanaccio e tavoletta

2^ coppia:

tamburo e tamburo con sonagli
o maracas e sonagliera di metallo

3^ coppia:

campanaccio grande e piccolo
tamburo grande e piccolo
maracas grave e acuta

4^ coppia:

lo stesso strumento proveniente
da destra e poi da sinistra

Proviamo gli stessi effetti sonori in ambienti ampi, relazionandoli ai volumi.



La percezione sonora logica

Posti gli elementi della percezione sonora sensoriale (1[^] parte) e legata al proprio corpo e al movimento (2[^] parte), possiamo ora costruire alcuni strutture che fanno riferimento alla capacità del bambino di acquisire nuovi processi logici.

1. ***Le forme degli strumenti produttori di suono.***
Come abbiamo visto un primo parametro fa riferimento all'intonazione dello strumento in relazione alle sue dimensioni. Generalmente allo strumento grande corrisponde un suono grave, mentre ad uno strumento piccolo corrisponde un suono acuto. Come vedremo in seguito non sarà sempre così perché anche lo spessore e la qualità del materiale influiscono sull'altezza del suono, ma in questa fase dell'età del bambino e soprattutto con i bambini tra i 2 e i 3 anni, riusciremo a fargli comprendere questo gioco di relazioni, così come stiamo facendo con i blocchi logici.

Ma abbiamo anche la possibilità di relazionare il suono al corpo del bambino e ad abituarlo a ... pensare il suono. Gli chiederemo di imitare il suono dello strumento, così come abbiamo fatto con gli uccelli e i rumori dell'ambiente. Poi inizieremo a costruire alcune relazioni tra la voce e lo strumento.

Disponiamo le vocali musicalmente: ***i e a o u*** dalla più acuta (***i***) alla più grave (***u***), poi gli chiederemo di individuare un uccello ***i*** e un uccello ***a*** oppure un animale ***a*** (per esempio un gatto) o un cane ***a*** e un cane ***u***.

Successivamente collocheremo le nostre vocali dentro al corpo: la ***i*** sarà in testa, la ***e*** sarà in maschera, in faccia, nel naso, la ***a*** sarà in gola, la ***o*** sarà in petto e la ***u*** sarà nel nostro ventre.

Il bambino percepirà alcune di queste dimensioni legandole al proprio corpo: sentirà la propria voce fare delle cose e sentirà vibrare alcune parte del proprio corpo.

Allora possiamo mettere in relazione queste esperienze con gli strumenti. Troveremo una maracas ***e***, un tamburo ***o*** e più avanti forse anche una maracas ***i*** e una maracas ***u***.

Un'altra relazione di carattere logico sta nella particolarità del materiale: il metallo ha un suono lungo, il legno ha un suono corto. Una tavoletta spessa ha un suono acuto, mentre una tavoletta sottile vibra meglio e ha un suono grave: attenzione, qui il parametro è inversamente proporzionale a quello precedente:

strumento grande suono grave
strumento spesso suono acuto

strumento piccolo suono acuto
strumento sottile suono grave

Il materiale andrà presentato al momento giusto e difficilmente su un piano razionale perché il bambino è troppo piccolo, ma certamente su un piano percettivo.

Il suono corto in genere è legato ad un movimento breve, il suono lungo invece richiama una preparazione gestuale più ampia. Abituamo i bambini a pensare al suono e a fargli fare movimenti brevi o ampi a seconda della durata.

Ora possiamo riprendere il nostro gioco topografico e individuare la destra e la sinistra in relazione al suono: prima lavoreremo alla ricerca del timbro più o meno differenziato, poi in relazione all'intonazione (più o meno acuto), usando come strumento d'esercizio anche il gioco delle vocali.

Alla fine, con i bambini più grandi, proveremo ad organizzare una **catena musicale**. Espongo il gioco della catena musicale al completo, così come viene utilizzata nella scuola elementare e nella materna, perché si abbia il riferimento finale e naturalmente si possa procedere alla scelta degli elementi funzionali alla nostra esperienza.

Disporre i bambini a semicerchio in modo che il primo bambino veda chiaramente l'ultimo della catena.

Il primo bambino farà sentire il battito delle sue mani (1 solo colpo), il secondo bambino risponderà con un solo colpo e così via il terzo fino all'ultimo bambino della catena. Poi torneranno indietro, cioè dall'ultimo bambino al primo.

Ora l'insegnante batterà lentamente un ritmo di base, per esempio con un suono di legno o un tamburello, facilmente riconoscibile. I bambini eseguiranno ora 3 colpi ognuno prima di **consegnare** il ritmo al compagno seguente e

così via dal 1° bambino all'ultimo della catena ... poi ritorno, dall'ultimo al primo della catena e ... **soprattutto sempre andando a tempo con il ritmo dell'insegnante.**

Qualora alcuni bambini avessero difficoltà a riprodurre il ritmo di base e spezzassero perciò la catena, allora l'insegnante potrà soffermarsi nella zona dell'errore e far ripetere varie volte ai bambini di quella zona, fino a che la catena si ... **salderà.**

Quando i bambini avranno compreso il gioco e lo sapranno eseguire con abbastanza regolarità, l'insegnante riprodurrà la **catena musicale** con 2 colpi per ogni bambino, poi con 1 colpo, **ma sempre lentamente.**

L'ultima fase servirà per fissare l'attenzione al meglio e l'insegnante inizierà a produrre un ritmo con **un solo colpo lentamente**, poi con gradualità sempre più velocemente fino al massimo possibile di concentrazione dei bambini.

Ora che i bambini hanno ben chiara la differenza tecnica nel realizzare un movimento lento e un movimento rapido riportiamo tutto ciò alla nostra **catena musicale** chiedendo loro una maggiore attenzione, perché nella nostra catena introdurremo gradualmente alcuni **movimenti lenti.**

Il primo bambino parte velocemente fino al penultimo compreso e l'ultimo bambino dovrà invece fare un movimento lento. Poi si ripeterà la catena e gli ultimi 2 bambini eseguiranno il movimento lento, molto lento. Poi gli ultimi 3 e così via fino a quando la catena si esaurisce e tutti i bambini eseguiranno movimenti molto lenti.

Facciamo un gioco di attenzione, percezione e ripetizione di un effetto. Al primo bambino della nostra ipotetica catena dico una frase in un orecchio: "*Io sono un percussionista*". La frase gira fino all'ultimo bambino che la ripete ad alta voce. Gli è giunto infine "*Il sole è alto*".

Incredibile dicono, ma come è stato possibile? Individuano chi ha commesso il primo errore e ... beh! Ripetiamo il gioco. Ora dobbiamo stare attenti. La nuova frase che dico al primo bambino è "*Stelle lucenti*" e l'ultimo bambino mi riporta "*Stelle lucenti*". Bene abbiamo capito come si deve ascoltare.

Ora saremo in grado di fare una **catena musicale mista** e di introdurre, in qualsiasi punto, movimenti lenti e movimenti veloci. Ma infine ci accorgeremo che il movimento lento o veloce può essere legato alla durata del suono di uno strumento, così realizzeremo la nostra catena avendo l'accorgimento di inframezzare

strumenti a suono corto con **strumenti a suono di durata media e lunga** e i bambini dovranno suonare solamente quando l'effetto della durata naturale dello strumento sarà terminato.

I bambini talvolta trovano difficoltà nell'individuare il timbro, la durata e il ritmo da eseguire: qui ci sarà d'aiuto la memoria; memoria musicale e memoria in generale perché chiederemo al bambino di ascoltare il suono dello strumento del compagno che lo precede e di suonare solamente quando la durata del suono è terminata e solo allora di suonare il ritmo che gli è stato assegnato: **ma tutto ciò ad occhi chiusi.**

I bambini dovranno ricordare il timbro, il suono, suonare vicino all'orecchio del proprio compagno per rilanciare la catena, ed eseguire il proprio ritmo, ma avremo anche l'accortezza di complicare alcuni effetti, per esempio mettendo in successione tre campanelle con una variazione di tono, cosicché il bambino dovrà riconoscere sia l'intonazione sia il luogo da dove proviene il suono.

Ascolto, controllo, auto-organizzazione, attenzione, percezione sonora, memoria musicale, sono alcuni degli elementi che emergono in questo gioco.

Questi incontri hanno avuto una finalità teorico-pratica. Hanno teso cioè sul piano teorico a raccogliere molteplici esperienze, realizzate direttamente con i bambini, alla ricerca di una sintesi che ci permettesse di capire un approccio metodologico per dare strumenti di crescita al bambino, dall'altra parte ha teso all'esposizione di micro-esperienze che andranno a far parte di quel mondo di sperimentazione e di creatività costante che accompagna l'insegnante: materiali in questo caso che potranno far parte delle diversificate realtà ambientali e collettive in cui gli insegnanti si ritroveranno ad agire

Bibliografia

Falsetti Franchino, Salbego Gianpaolo

Quale percussione? Ricordi, Milano, 1987

Dalcroze Jacques

Le rythme, la musique et l'éducation,

Foetisch, Lausanne, 1965

Willems E

Il ritmo musicale, SEI, Torino, 1966

Willems E

L'orecchio musicale, Zanibon, Padova, 1975

Signorelli M

Bim, bum, bam, strumenti musicali fatti in casa,
Armando, Roma, 1977

Schaeffner André

Origine degli strumenti musicali,
Sellerio, Palermo, 1978

Salbego Gianpaolo

*Percorsi – esperienze nella scuola di base (materna
ed elementare)*

Agenda, Bologna, 1997-2000