

# Orff-Schulwerk

DIARIO DI BORDO

II grado

Roma, ottobre-dicembre 2008

Daniela Polese

Alberto Conrado

Per affrontare il tema della **scansione ritmica verbale** è possibile proporre al gruppo un'attività che duri 6/7 minuti basata solamente sulla sillaba **PA**, caratterizzandola con intonazioni diverse.

È importante rispettare sempre il fatto di partire dalle cose semplici, per poi procedere con delle cose via via più complesse; inoltre devono essere ben visibili e chiari i gesti che indicano partenza e arrivo.

Vediamo una successione di ritmi in ordine di difficoltà:

1. 

2. 

3. 

4. 

- a. Si può iniziare a lavorare per imitazione diretta e poi differita: si tratta di una vera e propria alfabetizzazione, per cui l'operatore propone e il gruppo risponde, del tipo io → tutti, lei → tutti, io → tu, lei → tu.

I gesti dell'operatore devono essere chiari per gli esecutori e la risposta può essere uguale o diversa → si può decidere ad esempio che la risposta dovrà essere uguale qualora la mano dell'operatore si mostri chiusa a pugno, mentre la risposta potrà essere diversa se l'operatore apre la mano, lasciando così ampio spazio all'improvvisazione.

- b. Si tiene il tempo con i piedi.

- c. È possibile poi aggiungere anche la percussione corporea associata all'aspetto verbale, sempre con i piedi che tengono il tempo.

- d. Infine possiamo aggiungere gli strumenti.

La sillaba PA, priva di significato letterale, viene molto usata anche nelle attività di Paola Anselmi.

La sincronizzazione ritmico-verbale in questo caso non è legata al canto vero e proprio, ma ad una sillaba alla quale vengono attribuite diverse intonazioni.

Si procede sempre attraverso una sequenza organica costruttivista: si propongono ritmi via via più complessi, permettendo però ai bambini di fare ciò che gli viene richiesto, proprio perché si passa attraverso tappe progressive di difficoltà.

L'imitazione diretta e differita caratterizzano la gran parte delle attività della metodologia Orff: vedi ad esempio le attività di BP di Ciro, o l'esecuzione dei passi delle danze proposte da Marcella.

Attraverso la sovrapposizione progressiva di diversi aspetti è possibile ottenere l'integrazione di più attività e lo sviluppo contemporaneo di molteplici capacità.

Come posso poi avvicinarmi alla **notazione** (IV elementare)?

Per arrivare alla notazione uso un codice di trasformazione: il codice kodaliano (ta, ti-ti) non sembra essere un codice molto "funzionale"; Gordon usa il codice "DU", un codice funzionale, nel senso che rispetta la funzione accento.

↓  
Rispetta l'accento e va in battere!!

♪♪ = DUde

♪ ♪ ♪♪ ♪ → Du Du Dude Du

→ Du ba(o ca [per Gordon]o ta [per suonatori di Congas]) de ba (o ca o ta)

♪♪♪ → Du da de

Per passare da un ritmo alla scrittura posso procedere seguendo questi passaggi:

- Batto il ritmo su un qualcosa di strumentale che ascolto
- Dico lo stesso ritmo con PA
- Ora dico il ritmo cambiando il PA in DU
- Procedo alla scrittura

Si può giungere alla scrittura in diversi modi: Conrado qui sfrutta la sillaba e le diverse configurazioni ritmiche oramai manipolate dai bambini con una certa facilità.

Piazza, invece, parte dalla filastrocca "An dan tike tan": dopo un lungo lavoro di manipolazione e giochi sulle sillabe della filastrocca, la si divide in cellule e si scoprono al suo interno 4 configurazioni ritmiche diverse. Attribuire, ad esempio, ad "An dan" due simboli (come la semiminima) non sconvolge i bambini, oramai padroni del significato sonoro di quelle due sillabe.

Ciro Paduano

Abbiamo lavorato sulla body percussion, riprendendo il modulo 3-5-7-9 e poi giocando con i vari suoni che si possono ottenere semplicemente con le mani. In realtà, ripensando attentamente a quello che abbiamo fatto nel primo weekend con Ciro, posso notare come una parte dei ritmi che ci ha proposto come body percussion il sabato, altro non sono che i ritmi scritti con notazione a pallini bianchi e rossi visti la domenica.

Abbiamo poi sovrapposto 3 ostinati ritmici diversi.

Ci siamo poi un po' avvicinati, facendo un cerchio un po' più compatto e Ciro ha iniziato ad insegnarci **MAMALAMA**: ha iniziato dalle parole, ritmandole con la voce<sup>1</sup> e muovendosi con i piedi con la stessa scansione ritmica... ovviamente il primo verso, poi il primo e il secondo.. Per il finale della canzone Ciro ha usato come verso "How are you" (credo di ricordare): non era una conclusione adeguata per questo tipo di canzone e ci ha chiesto di trovare un nuovo finale, più adatto ed è stato proposto "Ga ba la".

Ripetiamo la canzone ritmata vocalmente e ci aiutiamo anche con il movimento dei piedi.

Ora prima di ripeterla un'altra volta, iniziamo battendo i piedi per terra per darci il tempo e poi si parte con la voce.

Successivamente, ripetiamo i versi sempre accompagnati dai piedi, e alla fine dopo Gabala diamo ancora due colpi incisivi con i piedi prima d' iniziare nuovamente la canzone.

Siamo sempre in cerchio e possiamo sfruttare il testo di questo canto (del quale ancora non conosciamo la melodia) per prendere familiarità con concetti tipo avanti/indietro, destra/sinistra: nella prima metà della canzone vado verso il centro del cerchio e nella seconda metà si torna indietro; due colpi coi piedi; ripete di nuovo e questa volta nella prima metà vado a destra e nella seconda metà torno a sinistra. Le persone risultavano particolarmente rigide nei movimenti<sup>2</sup> e qui Ciro è stato davvero bravo a riprenderci per farci capire l'errore: anziché fermarci e dirci che c'era poca energia, ci ha detto che sembravamo delle mummie e quindi poi abbiamo provato a fare lo stesso canto con gli stessi spostamenti, ma fingendoci mummie. Era quindi chiaro che non poteva essere quello lo spirito giusto per questo canto e così ci siamo tutti un po' sciolti cercando di entrare in sintonia con l'energia delle parole che stavamo pronunciando.

Lo stesso canto è stato poi proposto con movimenti che potevano assomigliare molto ad una venerazione di qualche tribù e infatti, subito dopo (dopo aver preso per altro molta familiarità con parole e ritmo), ci è stato chiesto da dove poteva provenire un simile canto. Acquisita familiarità con ritmo e parole, ripetiamo il canto<sup>3</sup> sempre in cerchio e con gli stessi movimenti avanti/indietro, destra/sinistra, questa volta aggiungendo anche la melodia.

Il modulo 3-5-7-9 sarà poi ripreso da Conrado, che suggerirà le modalità di presentazione progressiva di questi schemi ritmici.

La sincronizzazione ritmica verbale vede in questo caso l'unione tra il battito dei piedi (che tengono il tempo) e la recitazione intonata delle parole, come nell'attività ritmica con la sillaba PA fatta da Conrado.

Per far in modo che il gruppo sentisse questa "canzone" come un qualcosa di personale, Ciro ha chiesto di trovare un nuovo e più adatto finale, un finale tutto nostro!

Il gruppo, concentrato negli spostamenti, non si accorgeva che stava ripetendo svariate volte sempre le stesse parole: un modo per far apprendere un testo facendolo ripetere molte volte senza che i partecipanti si annoino.

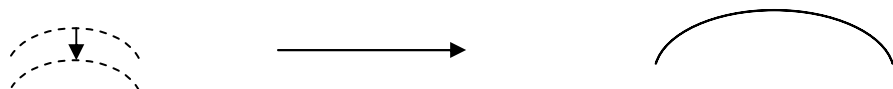
Per rendere il tutto più coinvolgente sono state proposte diverse modalità di esecuzione legate a delle immagini: il gioco simbolico e senso motorio hanno portato subito alla creazione di climi differenti.

Ci viene poi insegnato anche l'ostinato<sup>4</sup> (comunque melodico) da poter aggiungere alla parte melodica e ripetiamo questo ostinato sempre in cerchio con gli stessi movimenti di prima: si tratta di un ostinato che si presta a dare con la voce dei colori diversi e più accentuati soprattutto nella sezione centrale di ciascuna delle due parti (ma ma cu ma la , ma ma ga ba la).

Sempre in cerchio, una metà del gruppo farà l'ostinato, mentre l'altra metà farà la melodia: parte prima il gruppo dell'ostinato che esegue le due parti per intero con i movimenti e poi si aggiunge anche il secondo gruppo che invece canta la melodia sempre con gli stessi movimenti.

Ora che ostinato e melodia sono sicuri possiamo iniziare a creare una parte coreografica<sup>5</sup>: distanziamo un po' i due semicerchi, tenendo cmq la curvatura e li sfasiamo, nel senso che un gruppo sarà più verso il centro e l'altro sarà sulla circonferenza originaria del cerchio. Ora un gruppo si muove costantemente verso destra e l'altro costantemente verso sinistra: avremo la sovrapposizione sonora e visiva di ostinato e melodia.

Possiamo complicare ancora un po' il tutto: all'interno di ciascun gruppo anziché cantare solo la melodia o solo l'ostinato, mentre uno fa la melodia quello affianco fa l'ostinato. I due gruppi continuano a muoversi nella stessa direzione di prima e quando saranno praticamente sovrapposti, quello dietro avanzerà per creare un unico grande semicerchio.



Proviamo a creare una nuova coreografia e per semplicità lavoriamo ora solo con la melodia. I due gruppi formeranno due cerchi concentrici e coloro che formano il cerchio interno daranno le spalle al centro del cerchio, in modo da trovarsi di fronte a una delle persone del cerchio esterno (ovviamente se siamo pari questo funziona alla perfezione!).

Si tratta di inventare un gioco per evitare che i bambini si annoino a ripetere all'infinito sempre la stessa canzone: usiamo un gioco che i bambini fanno sempre con le mani e lo applichiamo a questa canzone.. dopo averlo provato uno di fronte all'altro per prendere confidenza con i nuovi movimenti, aggiungiamo un altro piccolo particolare: mentre cantiamo la canzone giochiamo con i nuovi movimenti e quelli che erano i due colpi di piede conclusivi diventano uno spostamento per entrambi i gruppi verso destra: ora ognuno si trova di fronte ad un nuovo compagno.

Aggiungiamo ancora un piccolo particolare: sempre con gli stessi movimenti, questa volta diversifichiamo le voci: il cerchio interno tiene l'ostinato, mentre quello esterno la melodia.

Ciro ci ha poi divisi in due gruppi e facendoci ispirare da melodia, ostinato, intonazione dovevamo inventare una scenografia.

Al fine di creare la complessa struttura finale, le varie attività vengono acquisite separatamente e poi sovrapposte o affiancate alle precedenti: l'idea è comunque sempre quella di creare una sequenza organica costruttivista caratterizzata dall'integrazione delle attività (vedi la conquista del "canone" di Conrado, o la conquista della "scala" di Piazza, o le "danze" di Marcella, eventualmente accompagnate con strumenti).

Ci vengono offerti diversi spunti di realizzazione, sia da un punto di vista esecutivo in ambientazioni diverse (mummie – tribù delle foreste), sia da un punto di vista coreografico (due semicerchi – due cerchi concentrici), il tutto partendo sempre dallo stesso materiale (vedi il canto di Monte Cassino proposto da Ferrari).

Il modo di procedere è ancora una volta quello di partire da cose semplici e aggiungere gradualmente nuovi particolari.

Ovviamente il tipo di coreografia o di realizzazione finale è sempre legato al tipo di obiettivi che ci si pone: quello a cui siamo giunti rappresenta il punto di arrivo con i bambini, e non si potrà partire da lì. Estraendo gli obiettivi posso creare tutto il percorso necessario per arrivare a raggiungerli, cioè quello che serve ai bambini per fare una cosa simile:

- Saper cantare a due voci
- Sviluppare la memoria
- Rispettare i tempi ritmici proposti
- Imparare a mantenere degli ostinati
- Sviluppare la coordinazione motoria
- Acquisire il senso dello spazio
- Imparare a collaborare con gli altri bambini e imparare a rispettarli
- Sviluppare la creatività

Il tutto dando per scontato l'intonazione e la possibilità di lavorare in gruppo (fattore che non è da sottovalutare, perché in certe classi il concetto gruppo è irrealizzabile).

Si tratta di regole che fanno parte sia dell'educazione musicale che della relazione.

L'operatore deve essere in grado di dividersi in tre parti durante l'attività: una parte che corrisponde all'azione diretta e due parti di supervisore, dove una deve riuscire ad individuare eventuali problemi tecnici nell'esecuzione, mentre l'altra deve controllare la reazione dei bambini, perché la sinergia è fondamentale, se manca è impossibile costruire qualsiasi cosa. Si tratta di una capacità che non si possiede fin da subito, perché nelle prime esperienze in questo settore si è generalmente concentrati sull'azione diretta, ma poi col passare del tempo e acquisendo esperienza si riesce a maturare anche gli altri due aspetti.

Per raggiungere un buon livello di performance finale dobbiamo lavorare attraverso i contenuti: ad esempio per far stare i bambini in cerchio, che alle volte può essere una vera e propria sfida, possiamo passare attraverso le danze popolari, che sono un contenuto che va verso la capacità di formare un cerchio, verso la coordinazione motoria, la coordinazione nello spazio, verso la comprensione della struttura, la solidarietà. Può succedere che i bambini non vogliano fare le danze e allora dovremo trovare qualche altro espediente, perché dobbiamo essere noi ad adattarci al contesto..posso lavorare sulla body percussion per la coordinazione motoria, il canto, la parola, la storia e il fantastico in generale. È importante notare che una classe che non vuole fare danze ha un problema di fondo, di non socializzazione, di non solidarietà. Nella danza ci si espone, tutti vengono guardati: è questo il motivo per cui i maschietti generalmente non vogliono partecipare alle danze.

L'analisi degli obiettivi da perseguire è un qualcosa che ho notato in un po' tutti i docenti e non è sicuramente solo una caratteristica di questa metodologia: per essere dei buoni docenti si deve avere la massima consapevolezza di quello che si sta facendo e del motivo per cui si fa, oltre ad avere un background al quale ricorrere nel caso il tipo di attività non funzioni. Se non si ha ben presente il motivo per cui si propone un'attività, non sarà possibile strutturare un percorso di maturazione progressivo e consapevole che permetta ai bambini di acquisire organicamente nuove abilità.

Supponendo che la classe non voglia fare danze perché si sente grande, possiamo lavorare con gli strumenti, con gli oggetti e perché no con la scrittura. Si può lavorare sulla forma, intesa sia in relazione alla partitura che in relazione alle forme geometriche vere e proprie: si dà loro una forma, ad esempio la figura di un triangolo, e si chiede se sono in grado di riprodurla singolarmente oppure anche in più di uno per terra.

L'idea generale è che per arrivare ad esempio a cantare una determinata canzone alla fine dell'anno si parta da tutta una serie di attività, che magari con la canzone stessa non c'entrano niente. È fondamentale mettere il bambino nella condizione di poter fare quello che gli viene chiesto, costruendo piano piano, passo dopo passo. È chiaro che bisogna sapersi adattare al contesto, essere flessibili e mentre in alcune classi ad un determinato obiettivo sarà comunque possibile arrivare anche seguendo percorsi diversi più o meno tortuosi, in altre classi posso solamente fermarmi ad un certo punto.

Affrontiamo ora un'altra attività: **JAMAICA**.

Riproduciamo con la body percussion alcuni ritmi scritti su un cartellone, e in particolare partiamo dal primo ritmo:



Questo primo ritmo viene poi progressivamente reso un po' più complesso, colorando di rosso altri puntini oltre a quelli iniziali:



Inizialmente riproduciamo quel ritmo con le mani..dopo averlo eseguito un po' di volte, la scansione ritmica è stata acquisita dal nostro orecchio e ci viene chiesto di farlo senza guardare il cartellone, mettendo in corrispondenza dei puntini rossi i piedi al posto delle mani.

Si tratta di un ulteriore esempio di attività integrata, che unisce canto, strumenti, BP. Altri esempio di attività integrata sono "Mamalama", "Blues in filastrocche" proposte da Ciro.

Prima di giungere alla realizzazione finale di questa canzone si segue un percorso che prevede nuovamente la sovrapposizione e l'affiancamento di tanti elementi semplici ma di significato, come poi vedremo nell'incontro del 13 dicembre con Franca Ferrari.

Leggiamo poi diverse volte il secondo ritmo (qui non indicato perché presente nelle dispense di Ciro), e ad un certo punto ci viene richiesto di concentrarci non su ciò che si vede, pur continuando a guardare, ma sulla produzione sonora.

Dopo aver provato a riprodurre tutti i ritmi con i gesti-suono, ne consideriamo solo 4 e li rivestiamo con delle sillabe: il primo, il terzo, il quarto, e il sesto. Il gruppo viene quindi diviso in 4 sottogruppi, a ciascuno dei quali è stato affidato un ritmo e proviamo a sovrapporli.

Sulla melodia di **JAMAICA** accennata da Ciro iniziamo a sovrapporre i ritmi uno alla volta: la canzone **Jamaica** è di origine Jamaicana ma il testo è stato riadattato. Si tratta di una canzone molto dolce, che può essere utilizzata nei momenti in cui i bambini sono particolarmente stanchi e non riescono a rispondere attivamente ad altre attività decisamente più energiche. Vista la regolarità della canzone è stata possibile una realizzazione in canone.

Mentre Ciro canta il testo della canzone accompagnandosi con la chitarra vengono inseriti progressivamente i ritmi visti in precedenza; dopo aver imparato la canzone, la eseguiamo in questo modo: introduzione, ingresso sfalsato dei 4 ritmi, prime due strofe, parte strumentale con ritmi sovrapposti, terza strofa, parte strumentale finale con ritmi sovrapposti e chiusura in pianissimo.



Alberto Conrado

Abbiamo parlato di Keith Terry, in particolare della body percussion e soprattutto dello schema 3-5-7-9 che lui ha inventato.

Come possiamo presentare il 3-5-7-9?? Ecco qui un esempio, per avere le idee chiare su come progettare le varie attività con quei moduli ritmici:

**🌀 Esecuzione libera della pulsazione a velocità differenti sul corpo**

Dopo aver lavorato un po' sulla camminata-marcia-corsa, si può passare alla percussione corporea, inizialmente mantenendo una pulsazione a velocità costante e poi alternando velocità diverse.

**🌀 Moduli continui, 3-5-7-9 senza interruzione**

Si presenta il modulo di 3 con soluzione di continuità, cioè senza pause (attenzione che il 2 e il 3 sono esattamente sullo stesso punto nel petto). Si passa quindi al modulo di 5, aggiungendo due colpi sulle cosce, sempre in continuità. Il 7 continuo si ottiene aggiungendo ancora 2 colpi sui fianchi oppure con i piedi.. se si volesse semplificare questo tipo di attività si potrebbe aggiungere una vocalizzazione che semplifichi il posizionamento dei colpi. Infine per arrivare al 9 continuo, basta aggiungere ancora 2 colpi, questa volta con i piedi.

Prima di tutto quindi bisogna apprendere questi moduli continui, si gioca per apprendere tutta la sequenza, al fine di poterla riprodurre correttamente.

Il modo di insegnare di Keith Terry presupponeva che lui fosse esattamente davanti a tutto il gruppo, e non in cerchio: questo permette di chiarire la visualizzazione. È chiaro che se si chiede al gruppo di lavorare tutto di destra, l'operatore deve essere in grado di lavorare bene tutto di sinistra, sicché il gruppo specchio riproduca tutti i gesti-suono lavorando di destra.

Potremmo ora eseguire il modulo 3-5-7-9 facendolo prima tutto di destra e poi tutto di sinistra: alla fine della prima volta (destra) battendo il piede destro sull'8 ci spostiamo verso destra; alla fine della seconda volta (sinistra) battendo il piede sinistro sull'8 ci rispostiamo a sinistra.

Una volta appreso il modulo ritmico 3-5-7-9 in soluzione di continuità, possiamo pensare di proporre un canone: si divide il gruppo in quattro gruppi, ad esempio. Come facciamo però a partire?? Anche qui Keith Terry ha inventato un modo per fare in modo che ciascun gruppo parta, indipendentemente dal punto in cui gli altri gruppi sono arrivati. Si tratta semplicemente di battere con le mani uno o più colpi, che rappresentano una sorta di distanziale: il primo gruppo farà questo colpo solo la prima volta, alla partenza del canone, poi ripeterà il modulo 3-5-7-9 in

I moduli ritmici derivanti da 3-5-7-9 sono molto utilizzati da Ciro con la BP. Per riuscire ad acquisire una buona consapevolezza ritmica è molto utile strutturare un percorso progressivo attraverso graduali difficoltà ritmiche.

La manipolazione dello stesso materiale in svariati modi permette di acquisire una competenza tale da poter integrare tra loro attività diverse, in questo caso la BP con il

soluzione di continuità. Il secondo gruppo batterà un distanziale e poi partirà; il terzo gruppo ne batterà 2 e poi partirà; il quarto gruppo ne batterà 3 e poi partirà (attenzione che il modulo 3-5-7-9 parte proprio con un battito di mani, quindi il quarto gruppo ad esempio farà 4 colpi di mano, ma il quarto è in realtà già la partenza del modulo ritmico).

Una volta capito il canone, si può pensare di proporlo alternando la successione, prima tutta destra e poi tutta sinistra, con i relativi spostamenti dei piedi.

Inoltre, una volta acquisita la sequenza è possibile spostare l'accento.

### 🌀 **Modulo 3-5-7-9 con pause.**

Riparto nuovamente da un modulo più semplice, ad esempio il 5. Adesso decido di eliminare alcuni colpi, ad esempio decido di togliere il 3, il 3 cioè è muto. Anche se tolgo il 3° colpo, ho lavorato talmente tanto che quel colpo nella mente c'è, è talmente acquisito che lo sento comunque.

Trasformiamo la sequenza, aggiungendo per semplicità al posto delle gambe (nel 4 -5) i piedi: questo gioco viene fatto a volte anche da Keith Terry, infatti togliendo i colpi di mezzo e mettendoci i piedi è possibile sentire la grand-cassa. Poi dopo il 3 posso pensare di togliere il 5.

Questo lavoro mi dà la possibilità di creare qualunque ritmo: qualunque ritmo è l'esecuzione o meno di una sequenza impulsiva costante ed è per questo che conservando o togliendo impulsi posso ottenere qualunque ritmo mi serva per un'attività.

Dopo aver passato un po' di tempo a sperimentare sul proprio corpo questi moduli ritmici privi di qualche colpo, posso trasferire la consapevolezza acquisita su uno strumento, realizzando così un ostinato ritmico (N.B.: il risultato di un 5 senza il 3, altro non è che una sincope: ma se il risultato deve essere una precisa esecuzione ritmica, non ha nessun senso spiegare il concetto teorico al bambino, anzi più avanti quando verrà affrontato, il bambino si ritroverà davanti a qualcosa che già conosce e che ha già incamerato).

### 🌀 **Sovrapposizione di poliritmie (=stesso numero di pulsazioni)**

Si può creare una sovrapposizione a 2, 3, 4 voci usando moduli ritmici con lo stesso numero di pulsazioni, ad esempio 3-3-7 + 5-9 oppure 3-3-7 + 7-3-3.

### 🌀 **Sovrapposizione di moduli con lunghezze diverse (=polimetrie)**

È molto difficile mescolare moduli continui e con pause.

### 🌀 **Sviluppare semplici coreografie di movimento o collaborazioni**

canone.

Dopo aver a lungo sperimentato un materiale nella sua forma originaria, è possibile proporlo variandolo leggermente... non si correranno grossi rischi proprio perché la forma originaria è stata ben acquisita.

Il fatto di eliminare dei colpi ricorda anche la seguente attività di Piazza "gioco del dire e del non dire", che elimina delle sillabe dalle filastrocche.

Il concetto teorico (nello specifico "la sincope") verrà spiegato solo più avanti, come nel caso del concetto dell' "Ottava" di Piazza.

Man mano che aumentano le abilità si possono aggiungere nuovi particolari, sovrapponendo o integrando diverse attività.

🌀 **Esecuzione di sequenze di moduli in canone**

In questo caso per i vari ingressi si usa il colpo di distanziale, in modo da non dover pensare a quando partire.

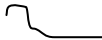
🌀 **Eliminare alcuni impulsi**


🌀 **Trasferire l'abilità ritmica su strumenti a barre o percussione**


Prima di affrontare il canto possiamo pensare di proporre un'attività che duri anche solo 1 minuto, basata sul **GLISSANDO**.

Vediamo una serie di attività che permettono di scaldare un po' la voce:

1. Piccolo glissando in giù 

2. Glissando che poi si ferma sulla nota bassa di arrivo 

3.  N.B. non salire con la testa durante l'acuto

4.  Scendere fino al gottal fry

5. 

6. Melodia conosciuta, ad esempio quella del "Valzer delle candele" fatta però solo col suono osseo.

Nella metodologia Orff, uno degli aspetti essenziali è la sperimentazione sul proprio corpo: una volta acquisita la consapevolezza dell'attività su se stessi passare allo strumento non sarà complicato.

L'attività di riscaldamento vocale prima di un canto verrà anche ripresa da Ciro, prima di affrontare il canto "Blues in filastrocche". In quest'ultimo caso si gioca proprio sulle note che costituiscono la struttura armonica del canto, mentre Alberto propone un gioco sui glissandi.

Durante l'anno scolastico ho preso spunto da questo consiglio di Alberto e prima di proporre il canto "L'ascensore" (su testo di G. Rodari) ho fatto eseguire ai ragazzi un riscaldamento basato proprio sui glissandi: il gioco sui glissandi oltre che per il riscaldamento vocale è stato poi inserito anche all'interno del canto.

Dopo l'attività di riscaldamento, siamo passati al canto polifonico **AYA NGENA**.

Questo canto può essere realizzato a due voci da una 4°-5° elementare, mentre per essere realizzato così com'è scritto sarebbe necessario un coro, con tanto di solista.

Tralasciando la prima riga del Solo, possiamo notare che è un canto omoritmico e le parole si leggono esattamente come sono scritte. In questo caso, anche se si volesse insegnare il canto ad un coro polifonico e se non si volesse usare la musica, sarebbe meglio partire eccezionalmente dalle parole, parole che creano un fortissimo link con l'altezza dei suoni e con il ritmo.. pertanto non ha senso lavorare senza parole e mettercele dopo. Per insegnare questo canto (2 frasi) si parte dalla prima parte: si fa ripetere la prima frase alcune volte con una certa inflessione anche vocale, per rendere molto chiaro fin da subito l'aspetto ritmico; si procede poi allo stesso modo con la seconda frase. Acquisita una certa sicurezza, si può introdurre l'aspetto melodico e si ripetono le frasi fino a che sono ben chiare a tutti.

Imparata la parte dei soprani, si passa alla parte dei tenori: imparate le due voci, si può procedere alla sovrapposizione. Si aggiunge infine la parte del basso.

Si prova la sovrapposizione di bassi + tenori; poi bassi + tenori + soprani.

Dopo aver provato il canto da seduti, risulta molto utile provare a ripeterlo alzandosi in piedi e rendendolo un po' più aggressivo, incisivo.. esattamente come le parole suggeriscono!!

Nella seconda parte del canto si ha l'alternanza tra solista e tutti.

La parte presenta delle bellissime indicazioni di accompagnamento ritmico: la parte del basso è anche intonata; le altre parti ritmiche sono una di congas e l'altra di legnetti: sono parti in cui sono fondamentali gli accenti. L'indicazione ritmica è molto complessa, pertanto in questo caso sarebbe meglio che chi suona gli strumenti non canti contemporaneamente. Molto bello è l'incastro tra la parte ritmica di legnetti e congas!

Questo canto si presta molto bene per creare un'attività integrata: ritmo, canto, improvvisazione, movimento nello spazio.. tutti elementi che potrebbero essere combinati fra loro. Vedi ad esempio "Blues in filastrocche" di Ciro.

In questo caso siamo partiti dalle parole, alle quali abbiamo aggiunto la melodia e poi abbiamo imparato (accennato) la parte ritmica; invece nel caso del canto proposto da Ciro "Jamaica" siamo partiti da diversi ritmi, affiancandoli poi alla melodia della canzone, fino poi ad aggiungere le parole.

Giovanni Piazza

Piazza afferma che la scansione verbale sostiene l'esecuzione strumentale. Lavoriamo con le 4 filastrocche, imparate già l'anno scorso durante il corso di I grado: a cosa servono le filastrocche? Sono utili per l'esecuzione strumentale e anche per una successiva estrapolazione analitica.

Ogni filastrocca è caratterizzata dall'aver al suo interno la medesima cellula ritmica, ma con un rivestimento verbale diverso, a secondo del verso della filastrocca stessa.

Molto utile è il **gioco del DIRE E NON DIRE:**

Es.1 Considerando ciascuna filastrocca, di ogni segmento dico solo la prima parte e la seconda no:

in un <del>coppo</del>	poco <del>cupo</del>	poco <del>pepe</del>	pesto <del>cape</del>
O già <del>Tu</del>	cala <del>Mu</del>	Occ de <del>Bo</del>	A ca <del>To</del>
Din e dan /	Fi dun cian /	Fi du giat /	Ti xe mat /
Piri piri <del>botta</del>	scarreca <del>La votta</del>	Piri piri <del>bino</del>	scarreca <del>Lu vino</del>

Es. 2 Considerando poi solo la prima filastrocca, tengo solamente la prima parte e l'ultima delle 4 parti di ogni segmento:

in <del>un</del> <del>Cop</del> po	Po <del>co</del> <del>Cu</del> po	po <del>co</del> <del>Pe</del> pe	pe sto <del>Ca</del> pe
------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------

Oppure sulla seconda filastrocca posso decidere di eliminare la prima parte di ogni segmento:

<del>O</del> già Tu__	<del>Ca</del> la Mu__	<del>Occ</del> de Bo__	<del>A</del> ca To__
-----------------------	-----------------------	------------------------	----------------------

Poi, dopo averlo imparato bene con la voce, posso **TRASFERIRE LA FILASTROCCA SUL CORPO**.. questo vale per ciascuna delle 4 filastrocche..

Ad esempio per la prima possiamo fare così:

In \_ \_ po po \_ \_ po po \_ \_ pe pe \_ \_ pe (con accento esplosivo)



La sincronizzazione ritmico verbale per Piazza è data dalle filastrocche, mentre per Conrado è data principalmente dal canto.

Il risultato di questa elisione di parti assomiglia molto all'omissione degli impulsi nello schema 3-5-7-9 visto poco sopra con Conrado.

Molto interessante è l'idea di "trasferire" la filastrocca sul corpo: il ritmo infatti viene acquisito attraverso l'associazione alla parola e la sua sonorizzazione legata all'impiego di parti del corpo.

Per la seconda filastrocca, invece potrei fare così:

\_ già tuuu \_ la muuu \_ de booo \_ ca tooo



Colpo sul petto

Fuochi d'artificio (dal petto le mani vanno verso l'alto, appunto come i fuochi d'artificio)

Per rendere la cosa più spettacolare e divertente (oltre che inconsciamente formativa per i bambini che ripetono il gioco), posso dividere il gruppo in 4 parti, affidando una filastrocca a ciascuna parte.

Posso quindi pensare di creare un canone solo vocale, non canoro, **SOVRAPPONENDO LE 4 VOCI** con le parti tagliate.

Per rendere il tutto ancora più interessante dal punto di vista musicale, potrei introdurre un gioco anche sulla voce, o meglio scegliere delle **INTONAZIONI DIVERSE** per ogni filastrocca. Ad esempio:

In \_ \_ po po \_ \_ po po \_ \_ pe pe \_ \_ pe in...

Oppure

\_ già tuuuu \_ la muuu

Per passare all'esecuzione strumentale, posso pensare di ripetere le filastrocche con le sezioni tagliate, ma non usando più la voce, ma solo le mani..

Il massimo sarebbe poter aggiungere ad ogni frammentino rimasto di ciascuna filastrocca la body percussion e il suono in movimento.

Arrivati a questo punto si può pensare di usare gli strumenti, grazie a tutta la consapevolezza acquisita!!!

N.B.: durante le varie esecuzioni ci saranno evidentemente degli errori. L'errore è molto utile perché può essere usato per rendere il tutto decisamente ironico, mentre chi l'ha commesso non si sente rimproverato ma si rende conto dello sbaglio.. senza l'ansia da prestazione!!!

Nel momento in cui si offre al bambino l'immagine del fuoco d'artificio, si innesca automaticamente un mini gioco simbolico.

L'idea di creare un canone e/o di attribuire un'intonazione diversa ad ogni filastrocca permette di manipolare lo stesso materiale in modi diversi e quindi di far acquisire maggiore dimestichezza al bambino. Vedi ad esempio i vari giochi ideati da Ciro per "Mamalama" aventi lo stesso obiettivo.

Anche le filastrocche sono quindi un ottimo punto di partenza per dar vita ad un'attività integrata!! Spazio dunque alla fantasia e alla creatività del docente!!!!

Nel passare allo strumentario è possibile scegliere gli strumenti in funzione delle caratteristiche vocali attribuite precedentemente alle varie parti delle filastrocche, al fine di creare una vera e propria corrispondenza.. ecco che la I filastrocca si può abbinare al doppio tamburello (che permette di produrre due suoni di altezza differente); per la II filastrocca si può usare il piatto (percosso prima sulla calotta e poi lungo il piatto stesso); per la III filastrocca si può ricorrere alla campana e per la IV filastrocca si possono usare i legnetti (quelli che hanno le fessure laterali).

Già all'inizio della scuola elementare sarebbe importante che i bambini imparassero a comporre, scrivere e leggere ritmi in ambito binario e ternario.

Ecco allora che possiamo individuare delle corrispondenze biunivoche:

notazione ritmica ↔ scansione verbale

notazione melodica ↔ canto

Ancora una volta le filastrocche ci vengono in aiuto e tra tutte possiamo considerare la seguente:

AN DAN TI-KE TAN  
SE ME COM-PA RE  
A-LE LA-KE PU-ME TE  
BIS! \_ \* \*

Una volta che i bambini apprendono la filastrocca si può procedere con la **segmentazione dividendoli in 2 gruppi**:

- Il I gruppo dice la prima parte di ogni verso (an dan) e il II gruppo completa il verso stesso (ti-ke tan)
- Ogni gruppo dice alternatamente solo una sillata (an\_I gruppo; dan\_II gruppo; ti-ke\_I grp; tan\_II grp).
- Posso poi aggiungere i gesti-suono del corpo

Con tutti questi giochi ormai la filastrocca è diventata patrimonio dei bambini, e questo mi consente di procedere con dei **giochi di sovrapposizione**: possiamo notare che il primo e il secondo verso della filastrocca hanno la stessa struttura ritmica → posso quindi eliminarne una, in particolare la seconda che è la più debole dal punto di vista ritmico.

Posso procedere dunque a dividere i bambini in 3 gruppi, assegnando a ciascun gruppo un verso della filastrocca. Inizialmente ciascun gruppo potrà dire il proprio verso senza una particolare inflessione vocale, ma poi per rendere il tutto molto più interessante e la macchina ritmica decisamente più vivace è possibile dare alle voci colori diversi, ad esempio il I verso può essere a voce alta.. il III a voce bassa....

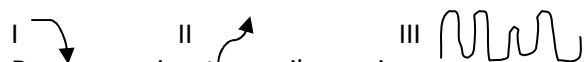
Ora si rende il gioco sempre più intrigante, permettendo ai bambini – acquisito il senso ritmico – di lavorare con la

La possibilità di abbinare gli strumenti alle filastrocche permette anche lo sviluppo della percezione uditiva del bambino.. stimolato a individuare una certa corrispondenza sonora.

Tanti giochi manipolando lo stesso materiale... vedi "Mamalama" di Ciro; lo schema 3-5-7-9 usato da Conrado e Ciro.

propria voce e sperimentare su di essa.

Le voci vanno dal dottore ed ecco la modificazione che si ottiene per ognuna di loro:



Dopo aver giocato con il proprio corpo, posso trasferire il tutto nel regno animale, ambito amatissimo dai bambini.. ambito che di certo li vedrà entusiasti...

Ecco che allora il I verso lo posso far fare a un tacchino ( toc toc<sup>glu glu glu</sup>), mentre il secondo potrei farlo fare alle galline (co co co co co co de)

Attraverso tutti questi stadi posso condurre i bambini alla scrittura: non si danno spiegazioni tecniche..divido la filastrocca in cellule e analizzando ciascuna cellula osservo che la filastrocca contiene 4 cellule ritmiche diverse su un totale di 5 , che è il totale ritmico binario!!!

An ♪	dan ♪	Ti-ke ♪♪	tan ♪
Se _____ me _____		Com-pa _____ re _____	
a-le ♪♪	la-ke ♪♪	Pu-me _____ te _____	
Bis! ♪		* ζ	* ζ

Posso creare a questo punto un nuovo gioco: i bambini, avendo queste quattro cellule ritmiche a disposizione, devono metterne insieme 2 diverse, senza avere la possibilità di spezzettare ciascuna cellula.

Ecco cosa si potrebbe ottenere:

1° composizione:

An ♪	dan ♪	Bis! ♪
---------	----------	-----------

Entrando nel mondo animale, il gioco diventa simbolico, perché ciascun gruppo immagine di essere un animale piuttosto che un altro e deve quindi riprodurre il verso. Il gioco è anche di regole, in quanto deve essere rispettata la scansione ritmica originaria.

Si giunge quindi alla notazione scritta senza spiegazioni teoriche: dopo aver sperimentato molto su questi concetti, per i bambini non fa alcuna differenza veder scritto “an dan ti-ke tan”, piuttosto che “toc toc glu glu glu”, piuttosto che “♪ ♪ ♪♪ ♪”.

Conrado per giungere alla notazione propone invece, al posto del codice kodaliano (ta ti-ti), il codice Gordon DU.

In entrambe le possibilità (Piazza – Conrado) il segno grafico inizialmente si accompagna alla scansione vocale che risulta essere preminente; attraverso varie proposte si dovrà



Una volta scelta una composizione è possibile “usarla” nei modi più svariati:


- La si dice a voce
- La si ripete con la voce e con tutti gli strumenti insieme
- La si ripete con la voce, ma questa volta gli strumenti con un suono breve suoneranno solamente su An Dan, mentre quelli con un suono lungo suoneranno su Bis
- Si suona solamente, ripetendo le parole tra sé e sé
- Si suona soltanto, senza pensare più alle parole

È importante lavorare seguendo 3 principi fondamentali:

1. Operare su un'area delimitata
2. In base a 1 o più regole
3. Con un margine di discrezionalità espressiva






Notiamo che delle 4 cellule, due hanno senso di chiusura, perché l'ultimo valore è più lungo di quello precedente:



Tra tutte le composizioni possibili, quella con il ritmo più potente è 

Se vogliamo creare un ritmo con senso conclusivo dobbiamo scegliere come seconda cellula una delle due cellule con senso di chiusura.

A questo punto possiamo organizzarci ritmicamente.. proviamo a sistemare le cellule in ordine di densità progressiva:

				
bis	An dan	Ti-ke tan	Tan ti-ke	a-le la-ke

ribaltare il punto di riferimento, che dovrà poi diventare il segno grafico, al quale si associa un suono indipendentemente dalle sillabe.

Siamo in grado di programmare una serie di attività con difficoltà progressiva:

1. Chiediamo la composizione di un ritmo con le quattro cellule che caratterizzano la filastrocca, nell'ordine che si preferisce ma con alla fine una delle due cellule con senso di chiusura. Prima di fare questo sono stati distribuiti dei foglietti, dove ognuno di noi ha riportato le figure ritmiche corrispondenti ad una determinata parte della filastrocca. È interessante notare che sui fogli non ci sono più le parole, che sono oramai solo nella nostra mente.
2. Preso confidenza con questi ritmi, è possibile introdurre l'ultima cellula mancante, il contrario di ti-ke tan, cioè tan ti-ke.
3. A questo punto è possibile chiedere ad ogni bambino di creare un ritmo usando solo 4 di quelle 5 cellule a disposizione.. ogni bambino propone la sua successione ritmica e gli altri ripetono, prima con la voce e poi con gli strumenti, facendo attenzione che Bis verrà suonato solo dagli strumenti a lunga percussione.
4. Il gioco più divertente che si può creare è l'indovinello: il bambino suona il ritmo e noi dobbiamo indovinarlo → ciò che i bambini hanno in testa altro non è che una parola ritmica!!

Di tutte le composizioni ottenute ora ne consideriamo solo 4, due che terminano con Bis e due che terminano con Ti-ke tan.

Procediamo sempre per passi piccoli e graduali:

- a. Leggiamo i quattro ritmi di seguito, così come sono;
- b. Strumentiamo i ritmi in modo lineare: affido ogni battuta ad uno strumento. Per far prendere confidenza posso far suonare solo il primo ritmo per alcune volte; poi suoniamo il secondo per alcune volte; poi suoniamo il primo ed il secondo insieme; poi il primo, il secondo e il terzo insieme..
- c. Potrebbe risultare un ritmo particolarmente pesante, e allora lo svuotiamo, togliendo ad ogni ritmo una cellula.. a questo punto suoniamo tutti e quattro i ritmi contemporaneamente a meno della cellula eliminata.
- d. Gli strumenti che sono stati eliminati diventano quattro strumenti solisti → quale occasione migliore per creare un Rondò!! La sequenza potrebbe essere 2V Tutti e 2V improvvisazione, dove improvvisano tutti e 4 gli strumenti solisti insieme e poi di nuovo Tutti per 2V. Altra versione: i solisti si inseriscono uno alla volta improvvisando e poi gli altri strumentisti a seguire, creando alla fine un grandissimo baccano!!

Il gioco dell'indovinello è sempre un escamotage per rimaneggiare ancora una volta il materiale.

Una sequenza organica costruttivista è alla base di questa lunga attività: dopo esser partiti dalle filastrocche, averne eliminate alcune sillabe, averle strumentate, averle associate a simboli e aver acquisito dimestichezza con le diverse cellule ritmiche, è possibile unire queste ultime all'improvvisazione, alla creazione di una storia, all'inserimento di una danza... l'attività integrata lascia dunque spazio a tutti i bambini, permettendo loro di esprimersi e di sviluppare oltre a competenze tecniche anche la creatività.

Vedi anche le possibilità di sviluppo dello "schema 3-5-7-9" di Conrado e "Blues in filastrocche" di Ciro.

Ciro Paduano

Abbiamo lavorato sulla **body percussion**: ci sono stati proposti alcuni ritmi, ripetuti varie volte fintantoché risultavano familiari. Poi due di questi ritmi sono stati sovrapposti.. ci è stato proposto un ulteriore ritmo. Il gruppo è stato suddiviso in tre sottogruppi, ad ognuno dei quali è stato affidato uno dei tre ritmi appena imparati. Abbiamo creato una ulteriore sovrapposizione a partenze sfalsate.

Tutto ciò è stato poi utilizzato per creare un vero e proprio Rondò su ritmo di blues: da ogni gruppo è stata estratto un improvvisatore "volontario" e sul giro di blues si succedeva il Tutti (3 ritmi diversi suonati contemporaneamente) al Solo che improvvisava, per poi ritornare al Tutti .. etc..

Ripassiamo i ritmi proposti il giorno prima, caratterizzati da una speciale notazione scritta composta da **pallini rossi e bianchi**: ai pallini rossi è stato associato un suono, mentre quelli bianchi corrispondono al silenzio o a un altro suono.

Dalla "partitura" abbiamo letto cinque ritmi, ognuno dei quali era caratterizzato da suoni diversi; inizialmente era molto difficile leggere questi ritmi lentamente, ma velocizzandoli diventava semplice la percezione del tipo di ritmo da parte dell'orecchio e la successiva memorizzazione. Siamo stati divisi in gruppi e ogni gruppo riproduceva in continuità il proprio ritmo. Ovviamente abbiamo proceduto con la sovrapposizione dei ritmi: inizialmente siamo partiti contemporaneamente e poi le partenze dei vari gruppi sono state sfalsate.

Abbiamo quindi cercato di imparare il quinto ritmo, avvalendoci sempre del supporto verbale e infine abbiamo progressivamente sovrapposto i ritmi, sopra all'accompagnamento della melodia di Jamaica.

Ogni gruppo è stato poi smembrato: sono stati quindi formati dei nuovi gruppi in cui ciascun componente proveniva da uno dei gruppi iniziali: ciò significa che nel nuovo insieme ognuno sapeva un ritmo diverso. Ci sono stati distribuiti degli strumenti poveri, che ho scoperto essere efficacissimi!!! Ogni gruppo aveva la facoltà di scegliere lo strumento che meglio si adattava a ciascun ritmo e poi venne richiesto di creare una sovrapposizione di questi ritmi, usando però questa volta solo gli strumenti: è chiaro che ciascuno di noi ripeteva tra se il ritmo ormai acquisito. Dopo la performance di ogni gruppo con l'accompagnamento di Ciro alla chitarra, i quattro gruppi suonano insieme sempre con accompagnamento di chitarra.

I gruppi continuano a suonare, questa volta senza l'accompagnamento e a questo punto non si può più parlare di gruppi, ma c'è un assieme in cui ognuno con il proprio strumento riproduce il proprio ritmo e a intervalli regolari

L'orecchio in questo modo si abitua ad ascoltare fonti sonore e ritmiche diverse, ma contemporaneamente si concentra sul proprio ritmo. Vedi anche "Jamaica" di Ciro, oppure le "filastrocche con parti elise" di Piazza. Ulteriore esempio di attività integrata, questa volta tra improvvisazione e BP.

Ulteriore sviluppo dell'attività integrata iniziata nell'incontro precedente: questa volta il risultato finale risulta molto più articolato.

viene chiesto ad uno solo di improvvisare, per poi esser seguito nuovamente dal tutti e quindi un nuovo solo, etc.

Abbiamo terminato il nostro incontro fermandoci a riflettere a cosa può “servire” la musica, cioè **Musica Per** coordinarsi, esprimersi, memorizzare, divertirsi, socializzare, sperimentare, giocare, inventare, sviluppare, non avere paura di sbagliare, improvvisare, rilassarsi, gratificarsi, rispetto, regolarsi, rispettare le regole, riprodurre, valorizzarsi, integrare, emozionarsi, drammatizzare, **ritmo, ascolto, concentrazione, sentire, intonarsi, armonizzare, codificare, riconoscere (ascolto attivo, struttura, timbro), tenere il tempo, suonare, cantare.**

Siamo quindi passati ad analizzare come è possibile struttura una bozza di Progetto da presentare ad un dirigente scolastico: nel progetto che viene presentato devono essere inseriti alcuni dati fondamentali:

1. Titolo  
(Sottotitolo)
2. Destinatari (chi)
3. Finalità ↘ (obiettivo generale, formazione generale dell'individuo)
4. Obiettivi → (perché)
5. Contenuti (cosa)
6. Metodologia (come)
7. Verifica (Saggio finale o elaborato dei bambini)
8. Tempi e modi di attuazione (quando)
9. MATERIALI
10. Costi (La vera ragione. Dire inoltre se ci si presenta come Associazione o come singoli; specificare se abbiamo P.Iva o ritenuta d'acconto)

P.S. → si allega Curriculum

Date queste indicazioni, abbiamo provato in gruppi a stendere un progetto, considerando come materiali quelli che sono stati affrontati in questo primo weekend (Jamaica\_canto popolare jamaicano con testo riadattato e Mamalama\_tratto dall'Orff americano).

Purtroppo non c'è stato il tempo di correggere la stesura del progetto insieme, ma credo sia di assoluta importanza imparare a stendere correttamente un progetto, anche perché è la nostra carta di presentazione quando proponiamo alle scuole dei corsi in qualità di operatori esterni.

Alberto Conrado

## ☆ RESPIRAZIONE

Già nel corso del I grado abbiamo visto che non esiste un modello vocale Orff. L'idea è che il modello non sia altro che la voce legata alla fisiologia del bambino.

Un orecchio attento implica consapevolezza e coscienza delle proprie capacità vocali. Esiste quindi una via vocale che pone al centro l'orecchio, o meglio l'ascolto, che implica sia l'orecchio che la postura. Se l'orecchio è attivo e orientato, allora canto = respiro.

Per poter parlare di respirazione bisogna poterla sentire fisicamente: è fondamentale che ci sia l'esperienza pratica, per poi poterla collegare con quella teorica.

Quali parole possiamo collegare a respirazione? Diaframma, postura, corde vocali, polmoni, naso, bocca, appoggio/sostegno, in/espiazione, apnea (ma non nella pratica del canto), dove possiamo respirare.

Cerchiamo di capire meglio alcuni dei suddetti termini:

- Il diaframma è un muscolo a forma di cupola, forte, robusto e si muove in senso verticale; questo muscolo è attivo quando scende, mentre non lo è nella risalita: da solo questo muscolo non sale, il gioco tra il muscolo stesso e la fascia addominale lo fa salire progressivamente.
- L'appoggio/il sostegno è il bilanciamento tra la muscolatura.

Esiste più di un modo per respirare: se parliamo ad esempio dal punto di vista agonistico, ogni sport ha dei modelli respiratori diversi → non c'è una respirazione massimamente efficace, così anche nel canto: infatti, è diversa la modalità di respirazione se consideriamo semplicemente canto lirico e canto barocco.

Il miglior modo di respirare è quello che prevede una respirazione diaframmatica: per renderci conto di una respirazione naturale di questo tipo possiamo ad esempio metterci distesi oppure in una posizione di pre-tuffo.

Si tratta dunque di sentire un respiro a partire dal basso e l'immagine che possiamo offrire è quella di considerare le nostre gambe come dei bocchettoni che aspirano aria dal terreno.

Un esempio molto utile potrebbe essere quello di considerare l'urlo, che presenta un doppio punto di vista: può essere considerato espansione verso l'esterno (visione americana) oppure può essere percepito come "tirar dentro".

Conrado ci ha proposta una bellissima visione, data dalle parole di Tomatis: "far colare il suono".

È fondamentale che l'esperienza pratica preceda i collegamenti con la teoria: si tratta praticamente di un "postulato" della metodologia Orff.

Vedi ad esempio il concetto di Ottava di Piazza.

Il concetto di respirazione è poi molto importante e ricordo che in un seminario tenuto da Margarida Pinto do Amaral, i primi 30 minuti dei nostri incontri erano proprio dedicati al rapporto tra respiro e corpo.

Per far meglio comprendere al bambino cosa si intende per aria che arriva dal basso gli si offre uno spunto facilmente immaginabile: gioco simbolico.

Già nella scuola materna è possibile lavorare sulla respirazione.

Possiamo pensare ad un percorso di riscaldamento per la voce, la respirazione, l'ascolto.

Si parte, ad esempio, dal mondo fantastico delle favole: immaginiamo di camminare in mezzo ad un prato fiorito, con dei fiori bellissimi e profumati e ci fermiamo ad annusarli; poi possiamo pensare di correre per raggiungere il castello del mago che fa un incantesimo usando (guarda caso) il suono osseo, che tutti i bambini devono imitare per permettere all'incantesimo di funzionare.

Quali altri giochi possiamo fare per la respirazione?

1. Bolle di sapone – Girandola – Piuma – Cannuccia per fare le bolle dentro l'acqua
2. Fischietto di carnevale (quello che si arriccia)
3. Pallina che sta sopra la pipa
4. Aerografi (blow pen)
5. Spostare oggetti (in genere di carta) col soffio: il gioco originale consiste nell'avere una padella al centro della stanza e ogni bambino ha un pesce di carta → vince chi arriva prima alla padella.  
Esistono delle varianti al gioco: anziché avere dei pesci, i bambini hanno le macchinine oppure una barca a vela.  
Per la scuola media è interessante il gioco di tenere col respiro il foglio attaccato al muro.
6. Spegnere una candela
7. Sentire la temperatura con la mano: se soffio sulla mano sento che la temperatura dell'aria è fresca, mentre se emetto una "o" muta sento che l'aria è calda. Più la temperatura è fresca più l'emissione è ottimale, perché significa che non ci sono ostacoli. Si chiede allora di provare ad emettere una "o" muta cercando con la temperatura più bassa possibile.

Il gioco simbolico si presta moltissimo per passare dei concetti ai bambini, senza dover usare parole tecniche per spiegarli.

Lo stesso concetto, nel caso specifico "la respirazione", può essere affrontato in modi diversi a seconda dei contesti lavorativi: si possono sfruttare materiali diversi, tecniche diverse.. quanto maggiori saranno le occasioni di sperimentazione offerte dello stesso concetto, tanto maggiore sarà la familiarità con lo stesso. Ponendo l'oggetto "respirazione" come un problema, anche l'insegnante avrà la possibilità di sviluppare la propria creatività, cercando le più svariate soluzioni.

☆ **TUBOING**

Si tratta di nuovi strumenti che oramai sono entrati ufficialmente a fare parte dello strumentario Orff.

Prima di proporre qualsiasi tipo di attività, è importate lasciar che i bambini sperimentino con questi strumenti.

Alla scuola materna, per questo motivo, possiamo proporre il gioco dello **STOP AND GO**: tutti i bambini hanno in mano un tubo... provano a giocarci... appena un bambino ha trovato il modo di poterlo suonare alza le mani, gli altri si fermano e ripetono il modo di suonare il tubo che il bimbo ha proposto.

Come si può suonare questo tubo?

- Battendolo sulle varie parti del corpo
- Soffiandoci dentro
- Battendolo per terra
- Creando dei trilli con le mani, oppure tra i polpacci, oppure tra i piedi messi a V.

Nella scuola materna i tubi (che nella recente versione sono colorati) vengono usati non propriamente come strumenti, ma principalmente come attrezzi, che hanno anche (ma non solo) la facoltà di suonare, di essere usati come strumenti per l'accompagnamento, di essere usati per fare melodie (quest'ultima caratteristica soprattutto in America).

Ciascun tubo può produrre un solo suono, quali altri strumenti sono in grado di fare questo?

- Anklung, dalla Thailandia (E' costituito da due o tre canne di bambù scanalate, di diversa lunghezza, fissate ad un telaio per la loro estremità superiore e poggianti la loro estremità inferiore contro il bordo dei solchi praticati su una canna di bambù orizzontale, così da oscillare al più piccolo scuotimento. Oltre al tremolo ottenuto per scuotimento, con questi strumenti è possibile ottenere anche un suono singolo, percuotendo lateralmente la canna posta alla base con il palmo della mano.)
- Un tipo particolare di corni russi usati nel '600
- Tubi (è complesso usarli per fare melodia, perché ci deve essere un incastro molto preciso)
- Strumenti a barre

Per inventare nuovi giochi è fondamentale fissare l'obiettivo:

- ☺ Supponiamo che l'obiettivo sia, ad esempio, la socializzazione e supponiamo di avere a disposizione un numero di tubi sonori pari alla metà dei partecipanti: il gioco potrebbe essere quello di dare un tubo ad ogni coppia e chiedo di trovare un modo per trasportare il tubo.

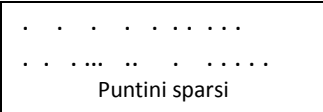
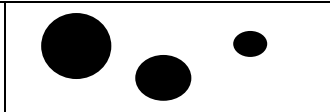

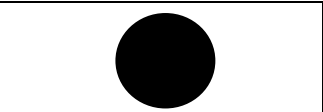


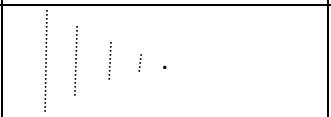
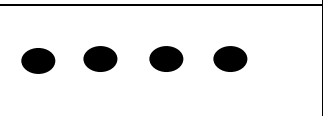
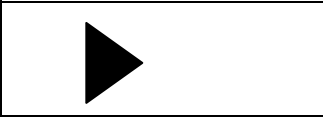
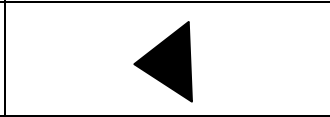
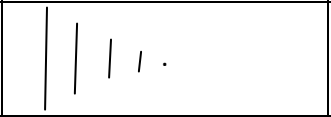
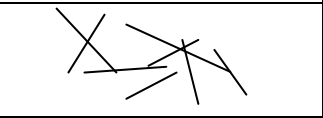

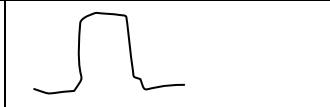

Esplorare sequenze con i tuboing significa fare un gioco senso-motorio: in questo caso i tubi diventano degli oggetti a disposizione dei bambini, che devono trovare i modi più svariati e anche più originali per farli suonare: attività ideale per sviluppare la creatività!

☺ Supponiamo ora che l'obiettivo sia la percezione della pulsazione e supponiamo di avere un solo tubo a disposizione: posso ricorrere al tanto amato mondo animale, dove un bambino col tubo propone un'andatura e gli altri la ripetono, magari indovinando anche a che animale quell'andatura si riferisce.

In tutte le attività che si propongono vengono automaticamente perseguiti svariati obiettivi: è importante individuare sempre l'obiettivo dominante.

Vediamo ora un altro gioco che si può fare con i tubi, ma anche con altri strumenti, se non addirittura solo col corpo: i partecipanti vengono suddivisi in gruppi e ad ogni gruppo viene consegnata una scheda con 15 simboli. Tra tutti quelli ciascun gruppo deve sceglierne 3 e pensare a come poterli realizzare, per poi proporre la realizzazione agli altri gruppi, che devono indovinare quali simboli sono stati sonorizzati.

Quali obiettivi possiamo raggiungere con questa attività? Sonorizzare il grafo, riconoscere la forma e poi magari creare una storia.

 <p>Puntini sparsi</p>			
			
			
			

Con questa attività si persegue innanzitutto il lavoro di squadra: i membri del gruppo devono far convergere le loro volontà esclusivamente su 3 simboli.

Inoltre, la scelta del simbolo può derivare dal fatto che semplicemente quel simbolo piace, ma può anche derivare dal fatto di essersi già immaginati una sua realizzazione.

Ecco allora che entra in ballo l'intelligenza musicale (intesa come la capacità di rappresentare mentalmente l'oggetto attraverso i suoni) ma anche la fantasia/la creatività che offre lo spunto per realizzazioni diverse.

Questo materiale inoltre si presenta anche come punto di partenza per integrare tra loro diverse attività: sonorizzazione vocale e/o ritmica, movimento nello spazio, strumenti, BP. Vedi le danze "la cucaracha" o "Elvira" di Marcella, ad esempio.

L'idea poi di partire da un grafo mi ricorda un'attività fatta durante un



### ☆ CANONE

Il canone non può essere proposto prima della 3° elementare. Si arriverà a cantare in canone dopo un percorso che prevede una prima fase di **"CANTO IN ECO"**; si può procedere poi con una semplice sovrapposizione, con ad esempio il canto Mago Maghello: mentre un gruppo (prima lo fa l'insegnante) tiene la tonica, l'altro gruppo fa il disegno melodico...e poi ci si scambia.

Per insegnare un canone si può procedere per frasi, e in alcuni casi l'aggiunta di gesti-suono permette di rendere l'apprendimento anche delle singole frasi più semplice, oltre che rendere il canto più comprensibile. Potremmo ad esempio stabilire in gesto-suono per ogni semifrasi, in modo da ricordare più facilmente la successione del testo e poi nell'esecuzione in canone facilitare le entrate.

Nell'insegnare un canone dobbiamo stare però attenti ad alcuni elementi:

- Bisogna dividere molto rapidamente i bambini, non importa se non sono divisi perfettamente, l'importante è partire subito procurando il minor rumore possibile
- Bisogna dare al gruppo delle indicazioni in anticipo
- Insegnare frasi chiuse evitando ripetizioni inutili e usando meno parole possibili
- Appena termina la parte proposta dall'operatore avviare la partenza della ripetizione della frase da parte del gruppo, per evitare pause tra la proposta e la risposta, pause che destabilizzano.
- Se il canone non dovesse funzionare, posso modellare l'attività ripiegando su una specie di poliritmia o ostinato ritmico.
- Fare attenzione alla velocità: spesso si pensa che una melodia cantata lentamente si ricordi più facilmente, invece l'orecchio ha molta più difficoltà a recepirla e registrarla.

Per quali motivi posso proporre un canone? Ad esempio, per respirare l'armonia della scala maggiore. Sarebbe importante allora fare prima un piccolo lavoro sull'intonazione: si gioca inizialmente su una serie di pattern ritmici, che poi diventano pattern armonici con tre note: tris di note da proporre in domanda/risposta.

Per arrivare alla melodia

- lavoro sull'aspetto ritmico
- Lavoro sulla tonica
- Lavoro sul modo maggiore o minore
- Lavoro sull'aspetto armonico

seminario di Marcella: in quel caso, il segno grafico anziché essere tradotto in suoni doveva essere tradotto in movimenti.

Il canone rappresenta un punto di arrivo, l'apice di una piramide che deve essere costruita a partire dalle basi: si partirà allora da semplici attività che permetteranno al bambino di manipolare agevolmente le prime sovrapposizioni sonore e poi gradualmente si aumenteranno le "difficoltà".

L'attività integrata, in questo caso il canto e la BP, anziché essere il punto di arrivo, può rappresentare un punto di mezzo per raggiungere l'obiettivo finale: ulteriore esempio di come gli stessi oggetti (canto e BP) si possano proporre in modi e per finalità diverse.

Franca Ferrarì

Karikazas, danza ungherese basata sui dondolamenti. Si tratta di una danza che serve per fare il gruppo e che nella tradizione era una danza femminile (ma su questo si può anche sorvolare). La cosa interessante è che in questa danza viene prima il movimento e poi viene la musica: prima l'idea di sciogliersi pian piano, fare il cerchio piano piano, far dondolare il cerchio piano piano, far sollevare il cerchio piano piano, far battere il cerchio sempre più in crescendo e poi viene la musica.. tanto è vero che lo stesso schema di danza è supportato da diverse melodie, a dimostrazione del fatto che prima vengono i movimenti, la funzione motoria rispetto al gruppo e poi viene la musica.

L'insegnante propone la melodia e mentre canta la melodia tutti ci sciogliamo.. adesso camminando lentamente possiamo provare a fare un cerchio e iniziamo a fare dei dondolamenti laterali.. ci aiutiamo anche con le braccia.

Se durante la danza qualcuno muove le braccia più velocemente possiamo proporre di stringere un pochino il cerchio: stando più vicini riusciamo a coordinarci meglio.

Si accelera un po' la canzone e iniziamo anche a staccare i piedi da terra.. preso confidenza con questo nuovo movimento iniziamo a girare verso destra.

Impariamo ora dei passi che portano il cerchio a muoversi prima a destra e poi a sinistra.

Alla fine impariamo le note di questa danza con i gesti kodaliani .

**Caratteri per definire il metodo ORFF**

Si tratta di un metodo di approccio alla musica caratterizzato da sperimentazione (parola oggi un po' rischiosa), creatività (intesa come attività in cui si inventa/produce/esprime/rielabora guidati dalla fantasia), strumentario, movimento, gioco, canto, socializzazione, bambini, metodo.

Partiamo ora da uno di questi caratteri e, in particolare, dal **GIOCO**: il gioco si trova in tutte le culture perché è una caratteristica fondamentale dell'uomo.



- ⊗ Attività condivisa, in collaborazione
- ⊗ Giochi in cui si crea: modelli aperti, per questo c'è il legame con la creatività → si tratta di griglie di passi (=punto di partenza) rielaborati, reinventati, completati a seconda dei partecipanti all'attività

Fin dall'inizio della lezione si persegue una delle finalità dell'Orff: la socializzazione, il creare un gruppo affiatato di lavoro.

Questa danza si presenta prima di tutto come un gioco senso-motorio e solo in un secondo momento diventa un gioco di regole, regole determinate dalla successione dei passi. Anche qui possiamo vedere l'integrazione e quindi la coordinazione tra canto & movimento, come in "Blues in filastrocche" di Ciro.

Insomma, la cosiddetta ATTIVITA' INTEGRATA.. vedi ad esempio "Blues in filastrocche" di Ciro, o la danza "La cucaracha" di Marcella accompagnata con storia e strumentario.

A proposito di GIOCHI, mi vengono in mente tutti i giochi fatti con W. Hartmann proprio all'inizio di luglio nel campo estivo di Taormina: tutte le sue lezioni iniziavano con almeno un gioco, che riusciva immediatamente a

- ☉ Attività con regole e obiettivi
- ☉ Mezzo per arrivare alla musica, ma anche con un valore intrinseco
- ☉ Fonte di divertimento: i ragazzi sono completamente coinvolti, concentrati, mettono tutto se stessi: tutta l'energia attentiva è coinvolta in qualcosa di diverso -> divertimento -> divergere.
- ☉ Fare, attività fisica
- ☉ Gioco senso motorio (come ad esempio, esplorare sequenze con i tuboiing)
- ☉ Gioco simbolico: - inventare, suonare sequenze sonore vedendo grafici
  - Con oggetti + musica + gesti per fare come se: fantasia intesa come finzione consapevole, mi identifico con qualcos'altro → identificazione.

L'immaginazione è legata ai sensi e quindi può essere di vari tipi: visiva (immagino di vedere nella mente), tattile, cinestetica, olfattiva-gustativa (rievocare alla mente delle rappresentazioni mentali legate all'uso di quel senso).

Una caratteristica del pensiero dei bambini che dobbiamo sempre tenere presente, è che fino ai 7 anni l'immaginazione è memoria. Mentre da un momento in poi l'immaginazione si trasforma nel rielaborare dei ricordi.

Un corso Orff può intervenire nell'immaginario attraverso delle sequenze ritmiche, attraverso il **gioco simbolico**.

Il simbolo è un gesto concreto che funge da tramite per andare oltre, andare nell'astratto, nella propria mente; ad essa quindi si arriva attraverso un simbolo, una piccola cosa concreta che serve per collegarsi con una realtà molto più ampia che non c'è. Il divertimento, il piacere consiste proprio nel richiamare l'attività alla mente attraverso il gesto. Nel gioco simbolico il divertimento è nell'identificazione. (La notazione, ad esempio, è un gioco simbolico).

Il gioco è molto importante per lo sviluppo del bambino

#### SVILUPPO COGNITIVO

##### Senso motorio

(imparo toccando, ciucciando, strisciando, lanciando)

##### Simbolico

(il bambino imita quello che vede e il piacere, il divertimento sta proprio nel simbolismo, nell'identificarsi in un ruolo)

##### Gioco con regole

richiamare l'attenzione di tutti i partecipanti coinvolgendoli al punto tale da creare un clima disteso ma allo stesso tempo estremamente ricco di energia!

Consideriamo ora un altro carattere del metodo Orff:



La socializzazione, il fare con gli altri è la concertazione di parti diverse: si tratta di uno degli elementi cardine del metodo.

Si parla infatti di persone diverse, gruppi diversi che fanno cose diverse ma complementari.

Esistono diversi modelli d'insieme:

- UNISONO
- ORCHESTRA\_intesa come metafora dell'insieme per Orff: la sua utopia era creare le diversità integrate: il moto della concordia nell'essere diversi.

**In realtà si potrebbe parlare proprio di modello di socializzazione, nel senso di poter mettere assieme le diversità, organizzando materiali aperti rielaborati a seconda dei sottogruppi (N.B.: il nostro non è un modello di lezione frontale!).**

Le danze sono un ottimo mezzo di socializzazione: non è detto che si debbano affrontare da subito danze in cui sia necessario toccarsi, ma si può ricorrere ad espedienti quali foulard, o nastri colorati che tenuti agli estremi dai partecipanti permettono di creare un quadro unitario e di mettere a proprio agio anche coloro che non prediligono il contatto.

Marcella Sanna**LOS MACHETES**

È la Danza dei Coltelli, una danza maschile: molto carina come danza di introduzione, e si presta ad essere musicata oppure proprio ad essere coreografata con legnetti/mestoli/bambù/bacchette cinesi o giapponesi.

Può essere proposta in 4° elementare (oppure anche ad una 3°, ma con bambini molto bravi).

In cerchio abbiamo iniziato subito ad imparare (senza base musicale) alcuni movimenti della danza: Marcella è partita subito dalla prima parte (lasciano perdere l'introduzione che non aveva bisogno di essere provata), mentre la seconda parte è stata lasciata in sospeso.

Aggiungiamo alcuni particolari: dopo l'introduzione, eseguiamo la prima parte di fronte ad un altro compagno mantenendo la stessa tipologia di movimenti, ma questa volta anziché battere sulle gambe battiamo le mani sotto le gambe e alla fine di ogni seconda semifrase battiamo le mani col compagno. Inoltre nella seconda parte, con un braccio rivolto al centro del cerchio, iniziamo a girare intorno.

Ripetiamo la danza.. ci disponiamo a coppie e nell'introduzione camminiamo lungo la circonferenza di un cerchio immaginario; poi nella seconda parte facciamo il mulino con una coppia accanto a noi.

**JUMP JIM JO**

Danza che può essere proposta subito con la musica, a differenza di quella precedente: permette di giocare sull'alternanza tra saltelli e camminata. Questa danza è molto carina all'inizio di uno spettacolo, perché i bambini possono entrare a coppie con le orecchiette da coniglietto.

La danza può essere proposta anche a bambini che hanno età diverse: con i più piccoli (1° elementare) siamo seduti per terra (in cerchio o in ordine sparso) con le gambe incrociate e possiamo giocare con le mani e con le dita lavorando su avanti/indietro, destra/sinistra.

Con i più grandi possiamo introdurre dei veri e propri movimenti nello spazio: ci disponiamo in cerchio con le mani vicino al petto come se fossimo dei coniglietti e iniziamo con i movimenti, caratterizzati da saltelli nella prima semifrase e da camminata nella seconda semifrase.

Ci dividiamo ora in gruppetti piccoli di 3-4 persone in fila indiana: il capofila decide lo svolgimento della danza (che richiede sempre prima i saltelli e poi la camminata), ma potrà scegliere direzione, modalità..ogni bambino rimane

Il fatto di unire ai passi di danza anche gli strumenti ed altri oggetti coreografici permette di integrare tra loro diversi aspetti, rendendo quella che può essere una semplice danza una realizzazione più strutturata e completa.

Ancora una volta si parte da elementi semplici e significativi per aggiungere piano piano nuovi particolari, fino a raggiungere una struttura più complessa. Si parla quindi sempre di sequenza organica costruttivista come le altre danze di Marcella ("La cucaracha", "Phrase craze mixer") o le attività di Piazza ("conquista della scala") o le attività di Ciro ("Blues in filastrocche").

Inizialmente, prima di insegnare i passi di danza, è possibile sfruttare la musica per un gioco senso-motorio, vista l'alternanza tra parti legate e parti staccate.

Successivamente, per realizzare meglio la diversità delle due parti, si può offrire ai bambini l'immagine di un coniglio: a questo punto si innesca un gioco simbolico.

capofila per due frasi musicale e nella seconda semifrase della seconda frase il capofila va in coda, in modo tale che ogni bambino possa provare ad essere capofila.

È una danza che può essere musicata con lo strumentario.

### **ELVIRA**

Danza che si può proporre non prima della 5° elementare: è proprio una danza per divertirsi, che può essere comunque sfruttata anche per la body percussion.

Questa danza come la seguente permette di unire ai passi anche altre attività, integrando aspetti diversi e aiutando il bambino a sviluppare contemporaneamente svariate capacità.

Nel caso poi di "Elvira", poiché si tratta di una danza molto divertente, uno degli obiettivi - che probabilmente sarà non troppo complesso raggiungere - sarà la serenità del gruppo, con conseguente socializzazione e scambio di occhiate e risate.

Paola Anselmi**PICKLES AND PIE\_misolidio**

Paola, cantando la melodia, ha lanciato un pon-pon colorato a ognuno di noi.

Ci siamo quindi alzati, messi in cerchio e cantato la melodia insieme a lei. Ha quindi suddiviso il gruppo in due sottogruppi: un gruppo canta l'ostinato, mentre l'altro la melodia.

Ha introdotto poi un altro ostinato e mentre il primo gruppo continua con l'ostinato precedente, il secondo gruppo questa volta canta il nuovo ostinato, sopra i quali Paola canta la melodia.

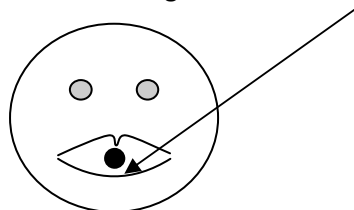
A questo punto i due gruppi si scambiano l'ostinato.

Preso confidenza con i due ostinati, iniziamo a muoverci lentamente e liberamente nello spazio, ognuno cantando l'ultima cosa che ha cantato: nel momento in cui ci si sente pronti scambiamo il pon-pon con qualcuno che sentiamo fare una cosa diversa dalla nostra.

Proviamo ora a fare un altro gioco: ci dividiamo sempre in due gruppi e al segnale di Paola ci deve essere lo scambio delle parti vocali oltre che lo scambio del pon-pon (che può avvenire in vari modi).

**IL GRANDE VIAGGIO DELLE COSE DA MANGIARE**

1. Come procurarsi il cibo (si possono fare delle attività del tutto naturali, ad esempio sulla raccolta della frutta, sulla pesca...)
2. Come prepararlo (la polenta\_incontro del 1-2 novembre 2008. Possiamo lavorare anche sul concetto del mangiare con le mani o con le posate)
3. Cibo mangiato



La prima cosa che faccio quando mangio è **mettere il boccone in bocca**.

Non tutti mettono il boccone in bocca allo stesso modo: c'è chi mangia veloce, chi mangia lentamente, chi fa passare molto tempo tra un boccone e l'altro. Ora i bambini sono i piccoli bocconi di cibo e sono loro che fanno il viaggio dentro il corpo: la bocca è rappresentata da un cerchio colorato (ad esempio, blu) e i bambini potranno

L'attività è strutturata come una sequenza organica costruttivista, iniziando da semplici elementi che vengono via via sovrapposti per creare il risultato finale.

L'attività non si basa solamente sul canto, ma unisce a questo anche il movimento libero nello spazio.

Quest'articolata e complessa attività è fondamentalmente un gioco simbolico e senso-motorio per il bambino; le regole inoltre non sono assenti, perché permettono di regolamentare le diverse situazioni del gioco, ma credo che non rappresentino in questo caso l'aspetto fondamentale dell'attività in generale.

Ogni bambino si sente un boccone e può scegliere la modalità per entrare nel cerchio (=bocca): ampio spazio alla

entrare nella bocca come preferiscono e non devono aspettare un cenno per la partenza.. prima dei bambini, ovviamente deve entrare un adulto. Il cerchio è molto utile perché il bambino visualizza.

In che modo sono entrati i bocconi in bocca:

1. Di corsa – boccone veloce
2. A coppie – boccone grande
3. Lentamente
4. Di traverso, quindi facevano più fatica
5. Lento – veloce
6. Indeciso
7. Non masticato

Le consegne iniziali devono essere semplici, senza imporre delle modalità troppo rigide, per permettere al bambino di scegliere (quando spesso nell'ambito della musica d'insieme non c'è questa possibilità).

Io mi adatto al bambino e non viceversa.

L'intervento ritmico è molto semplice: **Chumpa** (in 2/4), molto utile perché permettere di modulare Chum.. che può durare a lungo/poco se voglio che il bambino entri esattamente nel Pa.

Tutto ciò che si canta deve essere modulabile in modo da poter prendere qualcosa di compiuto ma modulabile in base ai tempi del bambino.

Fermandoci ad osservare il modo in cui i bocconi sono entrati in bocca possiamo passare ai bambini anche un messaggio di educazione alimentare: ad esempio, se mangi velocemente → ti inciampi; se mangi un boccone troppo grande → fai fatica a passare.

Una volta entrati nella bocca, i bocconi non stanno fermi come i baccalà ma si scrollano tutti perché vengono **masticati**. Si fa dunque un piccolo lavoro di movimento, una piccola attività motoria, in quanto in qualità di boccone si è completamente coinvolti nella masticazione (nulla vieta che all'inizio di questo percorso si possano fare della attività per concentrare l'attenzione su cosa succede quando mangiamo una caramella, quando mastichiamo, quale parte viene interessata e quale magari più dell'altra). Anche per questa attività di usa Chumpa (nella sezione rikitiki).

fantasia e all'inventiva e alla libertà di scelta.

Il bambino non deve rispettare l'andamento musicale, che a quest'età potrebbe essere complesso, ma si rende conto che la chiusa di Chumpa corrisponde alla sua entrata nella bocca: si ha dunque un primo approccio con la sincronizzazione motorio-verbale.

Si tratta di un buon espediente per recuperare il gruppo e per fare un'attività di movimento dove ognuno è coinvolto nella modo in cui più gli piace, proprio perché lo "scrollamento" non segue dei movimenti prestabiliti, ma lascia libertà.



Una volta masticati, i bocconi **scendono** giù e passano **per l'esofago** (con i bambini si parla più semplicemente di un tubo dove passa il cibo): ci mettiamo a coppie uno di fronte all'altro e con le mani in alto creiamo un lungo tubo, l'esofago appunto. I bocconi non verranno ingoiati in qualunque istante, ma in un determinato e preciso istante... la maestra è la prima a farsi ingoiare.

Abbiamo cantato **Bouncy** (modo dorico) → questa canzone si presta perché ha dei suoni lunghi interni, che questa volta sono misurati: non è stato tenuto il suono lungo fino a che i bambini arrivavano dall'altra parte, perché l'obiettivo era che i bambini capissero il momento giusto per entrare. L'importante è che in questo caso il bambino riesca a scindere nella canzone due fasi: una prima cellula melodica e poi una nota lunga che collega una cellula all'altra: nel momento in cui il bambino parte giusto significa che ha riconosciuto queste due informazioni differenti che formano la melodia. Tutti devono fare l'esperienza di passare per l'esofago e nel caso in cui i bocconi terminino prima della canzone, sarà l'insegnante a troncane la canzone per non far aspettare ai bambini che la canzone completa sia terminata.

Una volta oltrepassato l'esofago, il cibo arriva nello stomaco: se è stato mangiato del cibo buono si ha una condizione di armonia per cui possiamo ballare tutti insieme con una danza strutturata; se è stato mangiato del cibo cattivo invece, inizia a farmi male la pancia, il cibo cercherà di uscire ed ecco che qui i bambini possono rotolarsi, saltare.

Anche in questo caso si passa ai bambini un messaggio di educazione alimentare, secondo il quale è sempre meglio non mangiare il cibo cattivo.

Nel caso del cibo buono possiamo usare la canzone Bolton Re, mentre nel caso del cibo cattivo la canzone Splishy Splashy.

Se si imposta una danza circolare e poi un'attività centralizzata sarà impossibile ritrovare la circolarità!

Nell'esofago da una parte c'è una informazione musicale, dall'altra però c'è anche una strutturazione dei bambini, che devono fisicamente fare l'esofago: mentre nell'attività iniziale era il canto ad associarsi al movimento, ora accade l'inverso e il bambino impara a riconoscere la cadenza finale.

In questa parte di attività si lascia molto spazio al movimento: l'esplorazione dello spazio attraverso i movimenti che i bambini ritengono più opportuni in relazione alla situazione descritta. In questo momento possono scatenare la loro fantasia, immaginando cosa succede dentro al corpo quando si verificano le sensazioni descritte dall'insegnante.

Con questi 2 materiali si passano ai bambini diversi messaggi:

1. il contrasto tra l'armonia (cibo buono) e ciò che è spiacevole (cibo cattivo);
2. il carattere musicale, nel senso di far cogliere da un lato la struttura e dall'altro lato la non struttura: ci prendiamo per mano e facciamo un cerchio (spazio statico) oppure si ha



Non tutto il cibo, tuttavia, è nutriente per il nostro organismo e la parte che non lo è prende la via **dell'intestino**.

Per fare stare i bambini tutti uniti uno all'altro, anziché farli prendere per mano li lego ad un nastro, una fune: è molto più semplice per loro appendersi a qualcosa che tenersi per mano. Si forma dunque un trenino che si acchiocciola, per poi iniziare a cercare le vie d'uscita: diventa quindi una situazione dalla struttura al caos, perché ognuno cerca la via d'uscita.... Si tratta di una danza che alterna momenti lenti – perché non si vede nulla – a momenti veloci – perché sembra di aver intravisto l'uscita.

Finché non si trova la via d'uscita, che sarà un cerchio! Attenzione che il cerchio d'entrata e il cerchio d'uscita dovranno mai essere dello stesso colore!!

La fine di tutto questo percorso, e quindi il momento dell'uscita, per molti bambini di 3-4 anni rappresenta un problema infinito: molti bambini non si vogliono togliere il pannolino perché non si vogliono liberare da qualsiasi cosa venga prodotto dal loro corpo, a meno che non acquisiscano la consapevolezza della naturalezza della cosa.

La conclusione di questo percorso è l'uscita dal cerchio e quindi siamo di nuovo alle modalità: velocemente, lentamente o con fatica e successiva richiesta di aiuto alla mamma. Posso affrontare queste 3 modalità con 3 attività diverse legate alle velocità, con alla fine un saluto alla c..... con "Ti dico ciao".

Il gioco simbolico è quello che maggiormente si sviluppa in questa attività, ed è quello che consente ai bambini di esporsi e di sperimentare con il proprio corpo nello spazio, da soli o con gli altri.

Franca Ferrari

Nella prima parte dell'incontro con Franca Ferrari abbiamo discusso ed analizzato le modalità di stesura del diario di bordo, inteso come verifica e lavoro conclusivo del corso di secondo grado.

Abbiamo successivamente ripreso il discorso sulla metodologia Orff iniziato il weekend precedente.

Il punto di partenza di questa metodologia è la sincronizzazione ritmico-verbale: si parte cioè dal ritmo, che viene acquisito attraverso l'associazione con qualcos'altro (tipo voce, parole) e attraverso la sua sonorizzazione legata all'impiego di parti del corpo (mani, piedi, pancia) → inizialmente si tratterà di un lavoro esclusivamente personale con il proprio corpo e poi di lavori di gruppo, dove entra in gioco anche la socializzazione.

Partendo da un ritmo anche molto semplice si può arrivare a creare anche strutture molto complesse, tipo il canone.

Infatti, per scoprire/reinventare la musica è necessario partire dagli elementi (che n.b. non sono note o figure musicali), che sono le unità di senso minime, unità ritmiche significative che possono entrare nelle competenze di ognuno attraverso una moltitudine di modi che possono prevedere l'ausilio di voce, parole, corpo; non si tratta dunque di unità prive di significato ma di sequenze ritmico-verbali con significato.

Siamo pertanto di fronte ad una metodologia organica costruttivista: si parte da elementi semplici con significato per arrivare a strutture anche molto complesse.

Spesso si parte da giochi senso-motori (che coinvolgono il bambino e poi il gruppo), passando poi a giochi simbolici per arrivare a veri e propri giochi di regole.

Uno degli obiettivi fondamentali che si pone questa metodologia è lo sviluppo della CREATIVITÀ (attività in cui si rielabora/produce/inventa guidati dalla fantasia): da circa 30/40 anni a questa parte, per creatività s'intende la capacità di produrre molte soluzioni originali per risolvere un problema (come ad esempio, il problema di dare senso a oggetti musicali elementari). Lo stesso "oggetto" viene proposto in molti modi diversi, che però non sono gli unici perché su quello stesso materiale si può lavorare ancora in altri modi: si ha dunque un approccio eclettico allo stesso materiale elementare attraverso tante tipologie di input che permettono di affrontarlo in modi diversi. Al termine di un lavoro di questo tipo noteremo, ad esempio, come una canzoncina sia stata ben memorizzata perché l'approccio è stato divergente, nel senso che proviene da tanti punti di vista diversi.

Parlando di creatività non si può non parlare di fantasia, intendendo con questo termine l'intelligenza musicale, ossia l'immaginazione uditiva che recupera memorie uditive, la capacità di pensare a suoni e musiche.

La sincronizzazione ritmico-verbale per Piazza è data dalle filastrocche, mentre per Paduano e per Conrado è data dal canto.

Questa sequenza organica e costruttivista è visibile, ad esempio, nell'attività di Paduano "Mamalama":

- Canto a due voci (canto ritmico)
- Canto a 2 voci + Body percussion
- Canto + B.P. all'unisono nel gruppo
- Canto + B.P. organizzato in canone

oppure

in "Il blues in filastrocche" sempre di Paduano

oppure in "Stava lo grillo" con accompagnamento di piastre di Piazza oppure

nella danza "Manaa'vu" di Marcella

Al fine di sviluppare la creatività è indispensabile utilizzare dei modelli aperti, nei quali gli oggetti sono proposti come problemi per i quali si possono trovare le più svariate soluzioni; al contrario, i modelli chiusi non sollecitano la creatività, in quanto non vengono presentati problemi da risolvere.

Un'attività molto utilizzata nella metodologia Orff è il **GIOCO**: si tratta infatti di un'**ATTIVITÀ** che concentra su di sé tutta l'energia attentiva/emotiva, procurando piacere, soddisfazione e divertimento.

Delalande, che riprende il lessico di Piaget, osserva che ci esistono diversi modi di vivere quest'attività, modi che possono essere confrontati con i diversi stadi dello sviluppo.

Piaget si interessa di come si sviluppa la capacità di rappresentarsi mentalmente il mondo/l'esistenza ai fini della sopravvivenza, ossia l'**INTELLIGENZA**. In particolare, rispetto all'**INTELLIGENZA MUSICALE**, s'interroga su come si sviluppa la capacità di rappresentarsi mentalmente il mondo attraverso i suoni, attraverso le musiche, se non addirittura la capacità di rappresentarsi mentalmente la musica stessa.

Piaget sostiene che questa capacità inizia il proprio sviluppo a partire dal corpo, dalle sensazioni che questa musica (=oggetto) procura su ognuno di noi: ecco dunque che la musica all'inizio deve essere un'esperienza senso-motoria.

Il primo approccio dell'Orff è proprio il gioco senso-motorio, basato sulla ritmica del corpo e della voce.

Successivamente (verso 2 anni e mezzo - 3 anni) l'oggetto diventa funzionale a un gioco simbolico: l'oggetto diventa quindi la base concreta per recuperare alla mente qualcosa di più grande e il piacere di questo gioco sta proprio nel poter avere un contatto con oggetti che diventano mezzi per riportare alla mente "qualcosa di molto più grande" rispetto all'oggetto di partenza.

Su un determinato oggetto è dunque importante proporre vari giochi, che rappresentano vari modi di fare proprio lo stesso oggetto. Il gioco quindi è un momento fondamentale dello sviluppo cognitivo.

Insegnare musica significa guidare i bambini rispetto ad un repertorio di oggetti elementari e significativi, sviluppando la loro intelligenza musicale attraverso giochi senso-motori, simbolici e di regole, proposti a seconda della loro età. L'intelligenza dipende dunque dall'esperienza; tuttavia, Vigotzky distingue tra memoria e pensiero in relazione alla crescita e allo sviluppo dei bambini:

- ✘ A 4/5 anni pensare significa ricordare, pertanto le esperienze ricche e significative sono fondamentali;
- ✘ A 7/8 anni pensare significa invece comporre i pensieri e le memorie, ma anche tutto ciò che va oltre al ricordo.

A tal riguardo si veda la canzone medievale ritrovata a Monte Cassino (in Lazio) indicata successivamente e per la quale sono state ipotizzate diverse realizzazioni; oppure l'attività di esplorazione di sequenze con i tubing proposta da Conrado.


Dopo questa lunga discussione, Franca prova a lanciarmi un oggetto: ci canta una canzone e chiede a noi corsisti di provare ad indovinare di cosa si tratti; ovviamente vengono formulate diverse ipotesi:

1. Musica medievale → gioco simbolico \_ la chiusa ha un sapore decisamente medievale
2. Marcia → gioco senso-motorio (prima viene la marcia e poi la canzone!)  
gioco simbolico \_ sarà importante per il bambino sapere di chi è questa marcia (ad es., soldati)
3. Danza in cerchio (Marcella Sanna) → gioco simbolico  
gioco di regole \_ le regole di quella specifica danza in cerchio
4. Favola in musica
5. Canto d'apertura di Pelle d'Asino
6. Lotta di soldati con i tuboi
7. Canto antifonale da monache

I giochi simbolici possono essere NARRATIVI e/o EMOTIVI: questi ultimi, in particolare, sono caratterizzati dalla opposizione tra ritmo (che stilizza i gesti/i movimenti) e melodia (che stilizza il modo di parlare).



La canzone presenta alcune marcate caratteristiche:

- Insistenza melodica
- Insistenza ritmica relativa alla pulsazione, agli accenti binari e ad alcune figure ritmiche 

Franca ci ha poi chiesto se ricordavamo la melodia e abbiamo provato diversi modi di ripeterla per ricordarla meglio:

- divisi in due gruppi: il primo gruppo canta la prima frase e il secondo risponde in eco cantando la stessa melodia;
- Franca canta tutti gli inizi di frase e tutti cantano la seconda parte di ogni frase;
- il gruppo canta tutti gli inizi di frase e Franca canta la seconda parte di ogni frase.

Le parole e la musica ritrovate a Monte Cassino mettono in evidenza un frammento di testo profano in latino, sulla primavera:

AUREA PERSONET LYRA CLARO MODU\* LAMINA  
SIMPLEX CORDA SIT EXTENSA VOCE QUINDENARIA  
CUM TELLURIS VERE NOVO PRODUCUMTUR GERMINA  
CUM TELLURIS VERE NOVO PRODUCUMTUR GERMINA

\*Modo illustre: modo dorico, chiamato illustre perché usato nelle occasioni solenni.

Lo stesso oggetto non viene usato per attività diverse in questo caso, ma viene diviso tra i partecipanti, a loro volta divisi in gruppi: il gioco permette di imparare a rispettare il tempo e cantare solo al momento giusto. Le diverse combinazioni tra i gruppi hanno unicamente lo scopo di far imparare meglio la canzone, non lasciando mai il singolo da solo (soprattutto in caso di difficoltà) ma facendolo sentire protetto dal gruppo.

Ciro Paduano

Per iniziare la lezione *Ciro* ha ripreso un'attività presentata la sera precedente durante la festa di fine corso: innanzitutto abbiamo un po' risvegliato il corpo con le modalità di Body Percussion che poi sarebbero state associate alla canzone, quindi abbiamo unito la voce alla Body Percussion. (**MANGO MANGO...**)

Abbiamo successivamente discusso relativamente all'importanza dell'attività integrata: la musica "nuda e cruda" non è tutto e dello stesso materiale si possono mostrare svariate modalità d'impiego; in questo modo si ottiene il coinvolgimento di tutti e soprattutto si lascia al singolo la possibilità di scegliere il percorso a lui più adatto, permettendo comunque alla creatività di farsi strada e svilupparsi. Offrendo e mostrando più canali a partire dallo stesso oggetto, si dà la possibilità a tutti di potenziare tutte le intelligenze.

Quando si parla di integrare quindi ci si riferisce a tanti aspetti che trovano la loro convergenza comune.

L'attività integrata ha bisogno di flessibilità, che da un lato significa dare ai bambini gli strumenti per potersi sviluppare in tutte le direzioni, ma dall'altro significa anche rispetto: a volte infatti è necessario forzare un po' la mano ma sempre con serenità e fermezza, mentre altre volte è importante che l'operatore cambi il tipo di attività anche perché non è possibile lavorare costringendo i bambini a fare ciò che non vogliono fare.

L'obiettivo dell'attività integrata è quello di "far uscire qualcosa" dai bambini! Per questo motivo quando ci si riferisce all'Orff non è possibile parlare di metodo, inteso come una sequenza di attività ordinate, bensì di metodologia: per "creare" persone aperte bisogna seguire un percorso che ha un inizio e una fine ben precisi, ma il modo con cui questi punti vengono collegati non può essere deciso a priori, dipende dalle caratteristiche del gruppo che l'operatore si trova di fronte.

Procediamo quindi con la elaborazione di un'attività integrata che abbia al centro un **BLUES**. Chiaramente al posto del blues è possibile sfruttare qualsiasi argomento, ad esempio la foresta! L'importante è che nella realizzazione - in prospettiva o meno di una performance - si crei un legame solido tra body percussion, movimenti nello spazio, voce, canto, strumenti.

È stato uno splendido modo per iniziare la mattinata, creando subito buon umore e cercando subito di attirare l'attenzione di tutto il gruppo, sfruttando un'attività che la sera precedente aveva attirato molto l'attenzione.

Questa discussione riprende alcuni elementi affrontati il giorno precedente con la Ferrari: il concetto di Creatività, di Intelligenze. Inoltre il fatto di mostrare più utilizzi di uno stesso materiale mi riporta subito alle varie possibilità di realizzazione del canto medievale ritrovato a Monte Cassino.

Ecco ancora una volta il riferimento alla necessità di operare attraverso modelli aperti, come detto con la Ferrari!!



Per quale motivo proprio un blues??

1. Perché si può usare la scala pentatonica;
2. perché si usano solamente tre gradi (I, IV e V grado);
3. perché ormai è già nell'orecchio del bambino, che non è tabula rasa, ma ha ormai una sua cultura;
4. perché è semplice;
5. perché è possibile cantarci sopra;
6. perché si possono usare gli strumenti;
7. perché si può inserire la Body Percussion;
8. perché si può inventare una storia fantastica.

Il blues rappresenta inoltre un ottimo spunto per lavorare sull'ascolto, proprio per il fatto che non si tratta di solfeggio!!

Procediamo innanzitutto imparando la melodia, caratterizzata da un mixer delle "storiche" filastrocche utilizzate da Giovanni Piazza, ma prima di cantare scaldiamo un attimo la voce! È chiaro che le note utilizzate per questo riscaldamento saranno quello del canto, presentate attraverso ripetizioni, arpeggi, e comunque usando le note che appartengono agli accordi costruiti sul I, sul IV e sul V grado.

Una volta imparata la melodia, proseguiamo poi cercando di imparare gli ostinati ritmici di Body Percussion: questi ostinati vengono ovviamente proposti da Ciro in ordine progressivo di difficoltà. Il gruppo impara all'unisono i primi tre ritmi di BP; il gruppo viene quindi suddiviso in tre sottogruppi ad ognuno dei quali è affidato un ostinato ritmico e si procede alla sovrapposizione ritmica degli ostinati.

Successivamente sono stati eseguiti i tre ostinati ritmici sovrapposti, seguiti da una seconda parte all'unisono di solo canto e una terza parte di canto associato a BP (ovviamente i tre gruppi cantavano le stesse parole eseguendo tre ostinati ritmici differenti).

Ad alcuni componenti viene poi chiesto di suonare la melodia del basso blues su xilofoni e metallofoni, mentre gli altri cantano le parole del basso blues.

Si procede quindi con la sovrapposizione della varie parti:

- introduzione strumentale del solo basso blues sugli strumenti a barre
- basso blues su strumenti a barre + BP con i tre ostinati ritmici
- basso blues di alcuni strumenti + melodia blues con altri strumenti a barre + BP con tre ostinati ritmici

In questo caso il materiale rappresentato dalle filastrocche viene presentato sotto una nuova veste! Inoltre anche Conrado, prima di iniziare a cantare un canto, procede con un riscaldamento vocale, che può consistere anche nel proporre un'attività di 1 minuto sui Glissandi.

- basso blues su strumenti a barre + voce (melodia blues)
- solo BP con tre ostinati ritmici
- basso blues con strumenti + melodia blues con strumenti + BP + voce

Per la realizzazione completa manca però ancora un elemento: l'improvvisazione!

Non può essere un momento di massima libertà perché non si hanno competenze da bluesman, tuttavia sono sufficienti alcune griglie su cui lavorare, che se da un lato mettono dei paletti, dall'altro ci lasciano anche libertà: ad esempio, si possono suonare note libere sulla pentatonica (nella sequenza che desidero) e utilizzare per il ritmo uno degli ostinati ritmici eseguiti prima con la BP.

A questo punto mentre Ciro fa gli accordi del giro Blues, alcuni strumenti a barre improvvisano secondo l'ostinato ritmico (5-5-11) sulla pentatonica e il resto del gruppo aggiunge i tre ostinati ritmici di BP.

In realtà è possibile ancora aggiungere un ulteriore elemento: il movimento nello spazio. Ovviamente coloro che suonano gli strumenti a barre non possono spostarsi dalle loro postazioni, ma i gruppi che hanno gli ostinati di BP utilizzano anche i piedi.. e nel momento in cui il gesto suono coinvolge il piede posso fare dei movimenti, all'interno della BP che coinvolge il resto del corpo o solo alla fine. Nel caso in cui l'ostinato non coinvolga i piedi, si possono formare invece delle coppie, e in corrispondenza del battito di mani, battere le mani col compagno.

Tutti questi elementi permetteranno di creare una vera e propria realizzazione finale, che altro non è che una attività integrata caratterizzata dall'unione di molteplici aspetti.

Si tratta di un esempio di vera e propria sequenza organica e costruttiva, tipica della metodologia Orff: si parte da piccoli elementi significativi per giungere poi ad una struttura anche molto complessa.

Un esempio simile era già stato visto in un'altra attività di Paduano

"Mamalama":

- Canto a due voci (canto ritmico)
- Canto a 2 voci + Body percussion
- Canto + B.P. all'unisono nel gruppo
- Canto + B.P. organizzato in canone

Un altro esempio di attività simile è dato dalla conquista della scala sugli strumenti a barre con Piazza.

Vedi poi la danza "Phrase craze mixer" di Marcella.

Vedi il canto "Aya ngena" di Conrado.

Vedi la conquista del "canone" di Conrado.

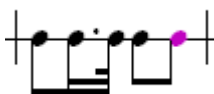
Giovanni Piazza

Lo strumentario è il corpus fondamentale della scuola orffiana che consente anche all'inesperto di produrre insieme agli altri.

1) Nel I grado ci siamo concentrati sulla manipolazione/sullo sviluppo delle barre: inizialmente si reinventa lo strumento; poi si crea mezzo strumento melodico e mezzo strumento "scroccone" ed infine si giunge alla scala, caratterizzata da una successione di barre mischiate a caso (in questo caso suonando le barre di seguito abbiamo la possibilità di creare una melodia), per poi passare alla successione ordinata delle barre (successione con la quale non è possibile creare una melodia ma con la quale si possono inventare nuovi giochi).

Si procede quindi con uno sviluppo della manipolazione e sugli strumenti disponiamo le barre in modo tale che all'occhio le barre si susseguano una più lunga e una più corta, ma facendo in modo che ciascuna barra appoggi su entrambi i lati del risonatore: tutto ciò consente al bambino una valutazione geometrica e di lunghezze.

Mentre Piazza tiene il tempo con un tamburello, si suonano tutte le barre da sinistra verso destra senza dare accenti e prima di ricominciare a suonare tutte le barre si sente il ritmo di introduzione



Per mantenere una certa regolarità ritmica possiamo accompagnare la percussione delle barre con la filastrocca  
A LA MA LA PU TU GA LA CIU LU ME LA PUF.

Pur suonando senza accentare, risulta abbastanza chiaro all'orecchio un andamento ritmico dovuto proprio alla disposizione delle barre: si tratta di un andamento binario che alterna il suono grave (che spesso i bambini definiscono ciccione, più forte, più potente) e il suono acuto (più leggero, più fine, più lieve).

Abbiamo dunque un ritmo binario, sul quale ovviamente non è possibile ballare un valzer, ma sul quale si può marciare. Il gruppo viene suddiviso in coppie: i componenti di ciascuna coppia hanno a disposizione uno strumento a barre e uno strumento ritmico.

Iniziamo dunque a costruire la nostra marcia, una marcia di uno squadrone che arriva da km di distanza: si tratta di una sorta di entrata. Per costruirla ci si avvale della stratificazione degli strumenti: Piazza tiene il tempo con il tamburello e dopo il suo ritmo di introduzione inizia a suonare solo la prima coppia (colui che ha lo strumento

Reinventare lo strumento significa fare un gioco simbolico: ad esempio, faccio finta che il mio strumento sia una nave o un elicottero.

Passando ai successivi stadi, si inizia ad associare il gioco simbolico al gioco di regole, fino a giungere al gioco di regole (barre ordinate).

Anche in questo caso si devono rispettare delle regole, ma si ha al contempo la libertà di scegliere la successione delle barre. Lo stesso si ha nel caso dell'improvvisazione: Ciro aveva dato delle regole lasciando al loro interno una certa libertà decisionale.

Siamo in presenza di un gioco simbolico, ma al contempo di un gioco di regole dove ogni componente di ogni coppia deve rispettare il proprio

ritmico suona un ritmo di marcia a proprio piacimento e contemporaneamente colui che ha lo strumento melodico suona tutte le barre da sinistra verso destra ripetendo tra sé e sé la filastrocca ALAMALA...). Terminata la filastrocca, Piazza intercala con il suo frammento ritmico e alla ripresa della filastrocca la seconda coppia si aggiunge alla prima. Si sentirà un progressivo crescere di intensità... fino al punto in cui lo squadrone è arrivato!!

Questa impostazione dello strumento è sistematica (perché abbiamo stabilito questa successione lungo – corto – lungo – corto...) ma non ancora geometrica. Per farla diventare geometrica dobbiamo partire da un'osservazione: ogni coppia guarda sul proprio strumento a barre quante barre contigue portano il medesimo nome. La disposizione della barra lunga e della barra corta con lo stesso nome si chiama OTTAVA, perché si trova a distanza di otto note.

Questa osservazione è importante per visualizzare inizialmente sullo strumento il concetto importantissimo dell'ottava, che è il primo armonico ed è l'elemento fondamentale di tutte le culture musicali.

Ogni coppia sceglie ora sul proprio strumento melodico l'ottava da suonare, dichiara la nota e poi suona le due barre nell'ordine che preferisce, o grave e poi acuto, o acuto e poi grave. (A seconda della reazione dei bambini si può anche introdurre il concetto di grave e acuto.) Tutti gli altri devono indovinare l'ordine in cui vengono suonati i suoni. Il fatto di dichiarare la nota ha il solo scopo di far maneggiare continuamente questo materiale al bambino, aumentandone la familiarità: sarà poi naturale parlare di note, non sarà uno strazio, qualcosa di puramente astratto ed astruso, ma qualcosa di estremamente concreto sul quale sono state esercitate le facoltà percettive.

Ordiniamo a questo punto sullo strumento le barre nel modo:

do lungo – do corto – re lungo – re corto – ...

Prima con la marcia abbiamo prodotto una sorta di crescendo strumentale. Ora invece facciamo il percorso inverso e partendo a suonare tutti insieme ci allontaniamo gradualmente. Con questa nuova disposizione delle barre non avremo più una marcia intesa come "accozzaglia di suoni", ma uno "squadrone di ussari" dentro ad un cortile, pronto per partire per una campagna militare. Iniziano a suonare solo i ritmici, in modo molto marcato e ripetendo tra sé e sé la filastrocca ALAMALA.. per quattro volte; si aggiungono quindi gli strumenti a barre e un po' alla volta si diminuisce.

Per completare il lavoro si dovrebbero sistemare le barre nell'ordine esatto sullo strumento e poi rifare la marcia degli ussari sulla scala, questa volta non più semplificata con le barre una dietro l'altra: l'esercizio diventa ora più complicato da un punto di vista tecnico ma molto più delucidante da un punto di vista teorico.

ruolo.

Altri giochi simbolici e di regole sono quelli visti con il canto rinvenuto a Monte Cassino, ad esempio.

La stratificazione in questo caso ha come obiettivo quello di rappresentare l'avanzata di uno squadrone, con conseguente aumento di intensità. Nel caso, invece, del "Blues in filastrocche" di Ciro la sovrapposizione delle parti non aveva come obiettivo l'incremento di intensità, ma l'integrazione delle attività.

Questa visione permette di creare un nuovo gioco simbolico, associato ancora una volta a un gioco di regole. Con questo gioco, da un punto di vista percettivo-sensoriale abbiamo sperimentato la dinamica; dal punto di vista tecnico abbiamo continuato ad imparare a suonare la scala, senza nemmeno accorgersene perché

Disponiamo ora le barre in moduli ternari (lunga – media – breve) facendo in modo che ciascuna barra appoggi su entrambi i lati del risonatore: è chiaro che in questo caso avremo un ritmo ternario. Avendo a disposizione 13 barre si evidenzia un aspetto fraseologico interessante: col metro ternario la frase è costituita da 4 battute (=12 barre) + 1 (=l'ultima barra) e corrisponde alla seguente filastrocca:

VOCULA 'NZICULA PANE FURMICULA TIE' \*

AMPELE PAMPELE STAMPELE SALSA PARE' \*\*

\*ovviamente il TIE' è stato aggiunto volontariamente. La parte precedente al TIE' sembra invece essere una filastrocca siciliana che ricorda il movimento dell'altalena.

Può essere interessante chiedere ai bambini di inserire un gesto a piacere in corrispondenza del TIE', ma per evitare gesti poco carini e scontati sarebbe meglio chiedere loro di essere i più originali possibili.

\*\*questa filastrocca deriva invece dall'unione di due filastrocche.

Ciò che conta è che le filastrocche che si usano di riferimento, in questo caso, per il ritmo ternario siano fonicamente divertenti, interessanti e facili da imparare e pronunciare.

Come prima, Piazza tiene il tempo ma questa volta usa il doppio cilindro, e prima di iniziare suona per due volte sullo strumento tre colpi (grave – acuto – acuto); dopo questa introduzione si suonano tutte le barre da sinistra verso destra senza dare accenti.

Si continua a suonare la "scala" svariate volte, arricchendola poi con gli strumenti ritmici che devono suonare molto delicatamente ma con un ritmo a proprio piacere (N.B.: coloro che hanno i piatti suoneranno solo in corrispondenza dell'ultima barra).

Ci soffermiamo un attimo sulla sonorità, che induce a pensare a un carillon, che può essere arricchito e diventare ancora più dolce e delicato se vi si aggiungono dei triangoli, dei piattini, dei legni (i tamburi risulterebbero forse un po' pesanti). Su questa musica non è possibile eseguire una marcia, ma potremmo ballare un valzer..

Anche questa impostazione dello strumento è sistematica, ma potremmo renderla geometrica? Al di sotto della

l'esercizio tecnico è completamente sprofondato nel gioco; dal punto di vista teorico-concettuale abbiamo sperimentato l'ottava.

L'attività fin'ora descritta mette in luce nuovamente il fatto che tale metodologia opera per incremento di elementi semplici ma significativi per giungere a concetti complessi.

Vedi "Il blues in filastrocche" di Ciro.

La sincronizzazione ritmico-verbale per Piazza è data dalle filastrocche, mentre per Ciro in "Blues in filastrocche", ad esempio, è data dal canto.

conformazione precedente vi era il principio dell'ottava, mentre sotto all'impostazione attuale ci sarà il principio della triade, della matrice accordale. C'è un unico modo per rendere realmente geometrica l'impostazione, che consiste nel disporre la triade nella cosiddetta posizione lata: DO (DO lungo)-SOL (SOL lungo)-mi (mi corto, quello dell'ottava sopra); RE-LA-fa; MI-SI-sol; FA-do-la; re. A questo punto, dopo l'introduzione di Piazza, suoniamo tutte le barre da sinistra verso destra cercando suoni delicati.

Dopo aver suonato alcune volte, aggiungiamo la voce: continuando a suonare cantiamo Do, Re, Mi, Fa, Sol ogni 3 suoni. Veniamo quindi divisi in tre gruppi e, sempre continuando a suonare, il primo gruppo canta Do, Re, Mi, Fa, Sol; poi, ad un certo punto, si sovrappone il secondo gruppo cantando Mi, Fa, Sol, La, Si e dopo alcune volte si sovrappone anche il terzo gruppo cantando le note Sol, La, Si, Do, Re.

Il risultato di questo lavoro è che con gli strumenti si suonano le triadi parallele in posizione lata (triadi che fanno parte del linguaggio novecentesco, orffiano, pucciniano), mentre con le voci si cantano le triadi in posizione stretta, ottenendo un effetto suggestivo e al contempo andando a sviluppare la capacità di suonare e cantare allo stesso tempo: se l'esecutore riesce a suonare con una mano tre impulsi mentre con la voce canta una nota tenuta raggiunge un obiettivo di coordinazione e d'insieme al contempo.

**2)** Passiamo ora ad impostare diversamente un principio della metodologia: **l'IMPROVVISAZIONE**, da libera a piccolo gruppo coordinato.

Il gruppo viene diviso in due sottogruppi e ciascun componente ha uno strumento ritmico dal suono secco e potente; inizialmente parleremo di IMPROVVISAZIONE LIBERA, per cui ognuno può suonare col proprio strumento nel modo che preferisce (ovviamente ciascuno poi si crea un repertorio di effetti preferenziali). Deve tuttavia esserci una connessione primaria, che nel caso dell'improvvisazione libera è quella relazionale e non quella musicale: la prima cosa da fare è dunque costruire relazioni, che in termini sonori si esprimono come provocazione/reazione, proposta/risposta, spunto/conseguenza. La relazione è legata poi a due modi primari di reazione: concordanza e discordanza.

Nell'improvvisazione libera giocano due componenti, rappresentate dal numero di esecutori e dalla libertà nella gestione dei suoni: sono proprio queste componenti che determinano la maggiore o minore credibilità del risultato sonoro. Per affrontare il tema dell'Improvvisazione Libera si possono seguire due strade:

- ① immaginiamo 2 batterie con 2 suonatori che si affrontano, dialogano: minimo indispensabile di suonatori (2), quindi il minimo relazionale tra persone con il massimo di attrezzatura sonora.
- ② Massimo numero di suonatori con il materiale sonoro-musicale ridotto al minimo: in questo caso il minimo di senso relazionale-sonoro-musicale che è possibile produrre non è dato da un solo colpo sullo strumento,

Spunto per un'attività integrata, che unisce strumentario e movimento nello spazio.

Coordinazione voce & strumenti.  
Altri riferimenti di coordinazione sono tra voce & BP: "Mango Mango" e "Blues in filastrocche" di Paduano, "Canone" di Conrado, "Schema 3-5-7-9" di Conrado.

Pur trattandosi di Improvvisazione libera vengono date delle griglie per lavorare, come nel caso dell'improvvisazione di "Blues in filastrocche" di Ciro.

ma almeno da due, 2 colpi derivanti dall'interazione tra due esecutori!

Per affrontare l'improvvisazione libera adottiamo la seconda ipotesi: il primo gruppo viene definito "Provocatore", mentre il secondo sarà quello che avrà la Reazione e decidiamo che il nostro principio relazionale sonoro è dato dal colpo su colpo nel modo più stretto e forte possibile. Inoltre, al principio relazionale sonoro va associato il principio relazionale umano, personale, individuale, per il quale individuiamo coppie formate da un membro di ogni gruppo. Definito la relazionalità possiamo introdurre un primo principio di regolamentazione dato dalla DENSITA' o RAREFAZIONE: chi comanda decide a che distanza dal primo colpo arriva quello successivo, mentre il secondo membro della coppia è completamente subordinato e deve solo aspettare il momento giusto per suonare il proprio colpo di reazione in modo stretto e deciso.

E' importante poi invertire sempre i ruoli dei gruppi, dando a tutti la possibilità di sperimentare.

Già solo con questo primo principio che regola la relazione è possibile dare un visione d'insieme al pezzo che nasce dall'improvvisazione: fornendo agli esecutori una situazione o un'immagine da rappresentare mentalmente, possiamo chiedere di creare complessivamente un estremo addensamento – una estrema rarefazione – un estremo addensamento, oppure esattamente l'inverso. Ecco che il pezzo già assume una piccola forma.

Stabiliamo ora come principio di regolamentazione della relazione la DINAMICA (piano e forte).

Ovviamente il risultato che si ottiene è decisamente più variegato, ma si possono ottenere risultato ancora più interessanti unendo le regole.

Rendiamo la relazione ancora più articolata: ora chi provoca può proporre anche un elemento ritmico misurato o irrazionale, mentre chi risponde oltre a presentare il proprio elemento ritmico misurato o irrazionale, può anche far attendere il tempo di risposta; inoltre ci si dà la tassativa condizione del piano! Con queste nuove regole si iniziano a sentire relazione tra coppie diverse che nascono dal gioco casuale.

Infine creiamo dei gruppi formati da strumenti diversi ed ogni gruppo fa la sua piccola improvvisazione, facendo capire la fine.

### 3) PENTAFONIE

La scala pentatonica non presenta interferenze armoniche perché non ha semitoni.

Scala pentatonica di DO: DO RE MI SOL LA (tolgo fa e si)

Scala pentatonica di FA: FA SOL LA DO RE (tolgo mi e si)

Scala pentatonica di SOL: SOL LA SI RE MI (tolgo do e fa)

Scala pentatonica di RE: RE FA SOL LA SI (tolgo mi e do)

} scale cinesi con senso statico

} scala con senso sospensivo e contenente il tritono

Immediatamente si sviluppa gioco (di regole), socializzazione e divertimento, il tutto nella massima concentrazione.

Utilizziamo la scala pentatonica di Re (che non ha il mi e il do) e sperimentiamo suonando in tempo ternario 3 note a piacere da sinistra verso destra (da grave ad acuto); non appena sentiremo “CAMBIO!!!” dovremo cambiare le 3 note da suonare in loop senza fermarsi.

Dopo aver sperimentato con questa nuova sonorità, possiamo utilizzarla per accompagnare un canto (STAVA LO GRILLO), ad esempio, alternando i gruppi di sonorità (xilofoni, metallofoni, glockenspiele) e aggiungendo qualche effetto sonoro con i sonagli, il triangolo o il piatto sospeso.

Sta - va lo gril - lo a car - pi lo li - no. Vien la for - mi - ca:  
Sal - ta lo gril - lo per met - te l'a - nel - lo. Cas - ca nel fos - so si

"Dam - mi u - no fi - lo". "U - no fi - lo? Per che fa - re?"  
rom - peu cer - vel - lo. E la for - mi - ca si met - te a let - to;

"La ca - mi - cia pe ma - ri - ta - re". "Gril - lo mi - o!  
col - le zam - pe si bat - te il pet - to.

Gril - lo mi - o! Se mo - ri tu ne mo - ri - rò anch' - i - o!"

Siamo partiti dalla disposizione delle barre in moduli di tre per capire il metro ternario; abbiamo aggiunto il concetto di scala pentatonica e ora usiamo questa scala attraverso l'improvvisazione (ognuno è libero di suonare tre note nell'ambito della scala a propria scelta, rispettando solo l'ordine di esecuzione) per accompagnare un canto: da elementi semplici di significato siamo giunti ad una struttura molto complessa, integrando tra loro diverse attività. Vedi "Mamalama" e "Blues in filastrocche" di Ciro; vedi la danza "Phrase craze mixer" di Marcella; vedi la conquista del "Canone" di Conrado.



Marcella Sanna**PHRASE CRAZE MIXER**

È una danza molto divertente che piace molto ai bambini. La musica è costituita da un'introduzione e da frasi di 16 tempi. Marcella ce l'ha proposta in tre diverse versioni, ovviamente parte dalla più semplice e complicando via via i passi.

Nella I versione si crea una sorta di trenino: siamo tutti in cerchio e uno di noi è il capotreno che inizia a scegliere il 1° vagone: dopo 4 tempi di attesa, inizia la marcia del capotreno e al termine dei primi 8 tempi stringerà la mano di uno dei compagni del cerchio. A questo punto la testa del treno si girerà e colui che è stato scelto guiderà il treno per i prossimi 16 tempi, al termine dei quali stringerà la mano ad un altro compagno e la testa del treno si girerà nuovamente: colui che era stato il capotreno diventa ora la carrozza di coda del treno, alla quale poi seguirà colui al quale è appena stata stretta la mano. Piano piano si forma un treno progressivamente più lungo che coinvolge anche attivamente (prima o poi tutti sono capotreno e possono guidare il treno) tutti i partecipanti.

Nella II versione formiamo un cerchio di coppie per mano in direzione di danza. Iniziamo ad imparare lentamente e senza musica i passi della prima frase: mentre Marcella canta lentamente la melodia, ciascuna coppia fa 8 passi in direzione di danza; quindi, a coppie frontali, si fanno 4 passi laterali in direzione di danza (apro-chiudo-apro-chiudo); seguono due battiti con i piedi e due con le mani. Dopo aver provato alcune volte lentamente i passi senza musica, proviamo ad eseguirli più velocemente con la base musicale: balliamo solamente nella prima frase, mentre nella seconda frase rimaniamo fermi sul posto.

Dopo aver consolidato i passi della prima frase, impariamo lentamente quelli della seconda frase: a coppie frontali, si fanno 4 passi per allontanarsi dal partner, 4 passi per avvicinarsi, un giro sottobraccio in senso orario e un giro sottobraccio in senso antiorario. Come prima, ripetiamo i passi lentamente per ricordarli e poi li proviamo con la musica, ma questa volta si balla solo in corrispondenza della seconda frase, rimanendo fermi sulla prima.

L'ultimo step consiste nell'eseguire tutti i passi di danza, unendo la prima e la seconda frase.

Nella III versione rimangono i passi della prima frase, mentre si complica leggermente la seconda frase in modo da permettere lo scambio di partner: dopo il giro sottobraccio destro in senso orario, coloro che formano il cerchio esterno rimangono fermi, mentre coloro che formano il cerchio interno avanzano con 4 passi raggiungendo così il nuovo partner.

Il fatto di presentare versioni diverse di uno stesso materiale è un ulteriore esempio di come non esistano materiali per un'età e materiali per un'altra età: tutto può essere adattato ai diversi contesti, diminuendo o aumentando le "difficoltà" a seconda degli contesti nel quale ci si trova a lavorare.

Come per le attività di Ciro e Piazza anche Marcella procede partendo da piccole unità significative, per costruire lentamente la completa e complessa struttura.

**MANAA'VU**

Si tratta di una danza israeliana che può essere proposta a bambini a partire dagli 8/9 anni.

È una danza molto suggestiva, che può aumentare il suo fascino se eseguita al buio, mettendo ai piedi e/o alle mani dei bambini le "star light".

In questo caso Marcella è partita, come nella danza precedente, indicandoci i passi lentamente della parte A e della parte B (i passi dettagliati sono spiegati nella dispensa e non mi sembra utile riportarli in questo contesto); successivamente abbiamo provato la danza con la musica.

**LA CUCARACHA**

Si tratta di una danza brasiliana, una delle poche danze in 6/8 a non essere un valzer.

I passi sono abbastanza complessi, pertanto è una danza che può essere proposta in V elementare, con bambini che comunque sono già stati abituati a danzare; nella versione più semplice è proponibile anche a classi di III-IV elementare. Il termine Cucaracha significa Scarafaggio.

I passi sono riportati specificatamente nella dispensa di Marcella.

Durante questa danza Marcella ci parlava degli'ampi e lunghi vestiti indossati dalle ragazze israeliane durante l'esecuzione dei passi: per noi la danza si trasformava quindi in una sorta di gioco simbolico, perché nell'alzare la gamba durante il quarto di giro dovevano immaginare l'onda ricreata dalle gonne e l'eleganza e la compostezza delle ballerine. Rimaneva pur sempre un gioco di regole, visti i passi da seguire.

Questa danza si presta molto bene anche per essere accompagnata con gli strumenti: in questo caso prediligerei strumenti non melodici, ma ritmici come tamburo, tamburello basco, legnetti, maracas, sonagli, etc. Si ha pertanto l'occasione di integrare diverse attività e lavorare contemporaneamente su più aspetti. Magari si potrebbe inventare una storia di partenza, facendosi aiutare anche dai destinatari dell'attività (bambini) per contestualizzare il tutto contribuendo allo sviluppo dello loro facoltà creative.