

## FARE MUSICA E' GIOCARE

Giocare per svagarsi, per divertirsi, per stare con gli altri, per imparare, per fare cultura. In molte lingue, «giocare» e «suonare» si dice allo stesso modo.

Vengono qui presentate alcune idee generali, pensate soprattutto per il contesto scolastico ma estensibili ad altre realtà, utili per sviluppare un repertorio molto vasto di giochi che potranno anche essere inventati dagli alunni, utilizzando le abilità ritmiche, vocali e strumentali che gli allievi avranno di volta in volta maturato.

Il punto di partenza per questi giochi non sarà tanto il simbolo musicale quanto l'ascolto, il movimento, il gioco con le filastrocche e i canti, l'educazione alla percezione dei parametri del suono. L'importante è valorizzare la dimensione del divertimento e del godimento fisico e spirituale, educando nel contempo all'attenzione e al rispetto delle regole del gioco.

Accanto all'introduzione del simbolo musicale, da valutare a seconda delle situazioni, è senz'altro importante concentrare l'attenzione su alcuni aspetti che coinvolgono la capacità di imitazione, la coordinazione oculo-motoria e l'acquisizione dell'abilità di realizzare una sequenza di eventi ritmici mantenendo un andamento costante e regolare nel tempo (isoritmia). Non si tratta quindi di inventare un linguaggio *speciale* per i bambini, come purtroppo sovente accade, ma di utilizzare lo stesso linguaggio universale con un approccio didattico adatto alle diverse esigenze.

## I GIOCHI MUSICALI

Si è pensato di raccogliere un breve repertorio di proposte operative, chiamate *giochi musicali*. I brevi capitoli che seguono illustrano le procedure per la realizzazione di attività relative alla ritmica (con gli obiettivi di ricerca della pulsazione, del controllo ritmico, della poliritmia), all'utilizzo della voce parlata e cantata (giochi per il linguaggio, i cosiddetti "giochi Goitre", alcune riflessioni di carattere funzionale) e di alcune proposte relative al suono e al movimento.

In alcuni casi si potranno trovare brevi e semplici esempi musicali, talvolta vi sarà una illustrazione piuttosto dettagliata del gioco, mentre in altre occasioni -laddove è sembrato superfluo aggiungere troppi particolari- gli insegnanti potranno trovare una descrizione più generale della proposta.

### Piano vivente

Il gioco del piano vivente prevede la divisione degli allievi in due o più gruppi.

Sotto la direzione dell'insegnante o di un allievo che "suona" i tasti di un pianoforte immaginario i gruppi interverranno in vario modo, realizzando versi di animali, rumori di vario genere, suoni con strumenti ritmici o semplici oggetti. Questo gioco è molto utile nell'esecuzione di filastrocche e canti, alternandone liberamente le strofe o stabilendo a priori una regola per l'intervento dei diversi gruppi, fino alla realizzazione di un vero e proprio procedimento *antifonale*. Fin dall'inizio l'insegnante pretenderà l'intervento ordinato e simultaneo dei componenti di ciascun gruppo, insistendo sul mantenimento della regolarità della pulsazione anche nell'alternanza dei gruppi ed educando al rispetto del proprio gesto di attacco. Sarà anche possibile costituire più "squadre", che si sfideranno in una gara di precisione; in questo caso si può chiedere a coloro che non stanno giocando di fare "gli arbitri", stimolandoli all'ascolto e alla riflessione critica su ciò che sta accadendo.

## Gesti-suono

Il gesto-suono è un'azione percussiva svolta sul proprio corpo (battere le mani tra loro, battere le mani sulle ginocchia, schiacciare le dita, eccetera), oppure un'azione che partendo dal corpo si ripercuote su altri oggetti (battere il piede per terra, battere le mani sul banco, eccetera). Si potranno utilizzare queste azioni come gioco psicomotorio e di coordinazione, per stimolare al raggiungimento della regolarità della pulsazione.

L'utilizzo più diffuso dei gesti-suono, così come presentati da Carl Orff e ripreso da molti altri didatti, dispone i quattro gesti-suono più utilizzati dall'alto in basso, rappresentando in modo efficace quattro differenti linee ideali (che richiamano il tetragramma musicale, oppure i quattro elementi naturali...) corrispondenti alle posizioni in cui questi gesti vengono normalmente realizzati.

- *schiocco delle dita, all'altezza della testa (lo definiremo D=dita)*
- *battito delle mani, di fronte al petto (M=mani)*
- *battito delle mani sulle gambe, all'altezza delle ginocchia (G=gambe)*
- *battito dei piedi a terra, sollevando leggermente l'intero piede o il solo tallone (P=piedi)*

Sovente le partiture riportano una apposita legenda per precisare meglio le modalità esecutive dei gesti-suono o l'esigenza di realizzazioni particolari: ad esempio l'utilizzo di una sola mano o di un solo piede, oppure l'alternanza di mano destra e sinistra...

The image shows a musical score for four gestures: D (dita), M (mani), G (gambe), and P (piedi). The score is written on four staves, each with a 4/4 time signature. The D staff has notes on the top line. The M staff has notes on the middle line. The G staff has notes on the bottom line. The P staff has notes below the bottom line. The notes are arranged in a rhythmic pattern across four measures.

### Gambe e Piedi:

quando le note sono sulla riga, si agisce con le due gambe e i due piedi.

quando le note sono sopra alla riga, si agisce con mano destra su gamba destra, o con piede destro

quando le note sono sotto alla riga, mano sinistra sulla gamba sinistra, o con piede sinistro

Accanto all'utilizzo tradizionale dei gesti-suono si potranno utilizzare forme di *body percussion*, basate su una ricerca di suoni e timbri più vari ed articolati. Si tratta di una possibilità espressiva, timbrica, ritmica e "spettacolare" di livello superiore.

A semplice titolo di esempio, pensiamo alle innumerevoli possibilità timbriche della percussione della mano contro i fianchi, il petto, le cosce, il ginocchio; ne nasceranno partiture interessanti, efficaci soprattutto nella pratica di repertori etnici.

## Lettura di simboli di gesti-suono

La pratica dei gesti-suono potrà anche introdurre forme di lettura di simboli, con la costruzione di brevi sequenze di simboli ideografici costituite da singole schede in cartoncino (la mano, il piede, eccetera); tali sequenze sono impiegabili con diverse finalità:

- *per stimolare l'osservazione relativa alla forma: costruire periodi regolari di simboli, forme a specchio...*
- *per ricercare l'isometria, collegando la lettura alla deambulazione. Ciascun allievo sarà chiamato a camminare in modo regolare e ordinato calpestando la scheda con il proprio piede (alternando destro e sinistro) e contemporaneamente producendo il gesto-suono raffigurato nella scheda*
- *per organizzare attività di lettura e di motricità, a gruppi: letture a canone, letture a gruppi con procedimenti cancrizzanti, costruzione di percorsi motori con differenti consegne...*

## **I gesti-suono e il canto**

Non è detto che un canto debba essere realizzato con la sola voce.

È importante ricordare che in ogni occasione si può impiegare un vastissimo repertorio di suoni e rumori prodotti dalle diverse parti del corpo, partendo dai semplici gesti-suono per giungere a forme più elaborate e complesse.

Le possibilità espressive dell'utilizzo della voce parlata o comunque non intonata sono numerosissime; riflettiamo ad esempio sui molti significati che nella comunicazione può assumere un semplice "colpo di tosse": disagio, rimprovero, un più o meno consapevole desiderio di disturbare, così come può essere segno di noia o di fatica...

Le potenzialità di un uso volontario, organizzato o improvvisato commento sonoro affidato a interventi effettuati in abbinamento al canto sono pressoché illimitate e si prestano a spunti e approfondimenti in molti settori.

Riflettendo sui *gesti-suono* può essere interessante una considerazione conclusiva, che nasce dall'analisi delle due parole che compongono questo termine tecnico: accanto alla componente del *suono*, declinabile in innumerevoli sfaccettature sonore e timbriche (in quanti modi si possono battere le mani?), occorre dare rilievo anche al *gesto*. Il gesto può essere funzionale alla ricerca del rilassamento e della disinvoltura degli allievi: un movimento semplice e naturale favorisce la detensione di alcune parti del corpo e sollecita una maggiore naturalezza e facilità di approccio al canto e alla propria voce, così come durante una rappresentazione il gesto può divenire una componente coreografica che facilita l'espressione dei contenuti e della situazione emotiva che si intendono trasmettere. Nello sviluppo di un progetto didattico l'introduzione di canti con i gesti-suono può essere funzionale al raggiungimento di una buona precisione ritmica che si fonda su una comune consapevolezza motoria. Nel caso di canti a canone, l'accompagnare il canone con dei gesti darà vita a una coreografia che consentirà di percepire la forma canonica anche nella successione e nell'alternanza dei movimenti dei diversi gruppi di coristi.

## **Canto interrotto**

Un gioco divertente ed efficace è quello del canto interrotto.

Nella realizzazione di una filastrocca, di un canto o di un esercizio ritmico imparati precedentemente, l'insegnante con un cenno interromperà l'esecuzione invitando gli allievi a fare improvvisamente silenzio. A un nuovo cenno l'esecuzione riprenderà là dove era stata interrotta, mantenendo rigorosamente invariati il ritmo, il timbro e l'altezza dei suoni. Si potranno invitare anche gli allievi, a turno, a dirigere questo gioco, con l'obiettivo di sensibilizzare tutti al gesto del direttore (questo gioco è talvolta denominato appunto "gioco del direttore"). Quando la difficoltà sarà stata superata, si proverà anche ad eseguire il canto o la filastrocca alternando momenti "a piena voce" con momenti di esecuzione solo "mentale", sempre seguendo un gesto concordato con l'insegnante. Questo esercizio, in cui gli allievi sono invitati a

interrompere l'esecuzione proseguendo mentalmente per poi riprendere a piena voce (detto anche "del treno che entra nella galleria"), è importante per l'affinamento dell'orecchio interno ed è un ottimo strumento per educare all'esecuzione delle pause musicali, laddove pur tacendo occorre mantenere desta l'attenzione ed essere consapevoli che, nonostante le pause della voce, "la musica procede".

### **Giochi con le parole**

Giocare con le parole sarà una divertente occasione per riflettere sulla scansione regolare e sulla divisione in sillabe, avvicinandosi nel contempo alle tematiche della ricerca linguistica, ai problemi di carattere grammaticale o addirittura logopedico. Non si intende qui affrontare la tematica delle *prassie* (coordinazione dei movimenti nell'eseguire un certo atto), ma si vorrebbe invece partire dalla sensibilizzazione all'ascolto e alla corretta percezione, aspetti fondamentali per l'apprendimento del linguaggio (lingua madre e lingua straniera) e per la strutturazione delle altre competenze che nell'età evolutiva della persona si vanno via via definendo.

Sarà opportuno proporre agli allievi di inventare testi e filastrocche, imitando magari lo schema ritmico e metrico di filastrocche già conosciute: l'invenzione e la creazione di nuovi materiali linguistici, molto utile per l'arricchimento lessicale e per la ricerca dell'assonanza e della rima, potrà essere perfezionata fino ad avvicinarsi alle questioni di ordine grammaticale (consonanti doppie, frasi con «chi», «ci» etc.) ed eventuali difficoltà di pronuncia o percezione.

Un'ulteriore categoria di giochi con le parole riguarda non tanto gli aspetti linguistici o grammaticali, quanto l'aspetto timbrico, il "suono" della parola: potremo inventare filastrocche (di senso compiuto, oppure non-sense) con parole che sembrano tristi, felici, paurose o serene, come allo stesso modo interpreteremo un qualunque testo (di senso compiuto, oppure non-sense) ricercando intenzioni espressive ogni volta diverse.

Per questi giochi non è necessario fornire degli esempi: sarà invece difficile ricordare tutte le invenzioni e le ottime idee musicali e drammaturgiche che gli allievi saranno stati in grado di proporre. Una semplice proposta operativa, praticabile nelle prime lezioni, consiste nel cosiddetto "gioco dei nomi". Partendo dalla scansione dei nomi degli allievi, che dovrà essere effettuata dividendo correttamente in sillabe, e accompagnandosi con il battito regolare delle mani o con una semplice deambulazione ordinata, si rifletterà sulla lunghezza dei diversi nomi, formando dei gruppi tra i bambini il cui nome ha lo stesso numero di sillabe. Si potrà anche ragionare su eventuali differenze nella distribuzione degli accenti (nei trisillabi possiamo distinguere i nomi piani -Lorènzo- da quelli sdruccioli -Mònica), così come sarà possibile osservare che la modificazione del genere può causare un cambiamento nel numero di sillabe (Mario, Lucio - 2 sillabe; Maria, Lucia - 3 sillabe). Una riflessione più approfondita sui nomi sdruccioli porterà a una vera e propria ricerca linguistica (quanti nomi sdruccioli di frutta e di verdura conosciamo?), fino all'invenzione di filastrocche e canti che utilizzano un materiale linguistico affine.

### **Ostinati**

L'ostinato è un inciso più o meno breve tratto da una frase musicale o da uno spunto di accompagnamento, che viene ripetuto più volte consecutivamente.

L'insegnante e gli allievi ricercheranno all'interno di una filastrocca, di un canto o di un esercizio che stanno affrontando le situazioni ritmiche, timbriche o melodiche più

interessanti isolandone dei brevi frammenti e privilegiando la parola arguta, il ritmo o l'inciso melodico caratteristici, le situazioni affettivamente più coinvolgenti.

Questi frammenti potranno essere ripetuti più volte da un gruppo di allievi, mentre gli altri eseguono l'intero brano dall'inizio.

L'utilizzo contemporaneo di più ostinati, che potranno anche essere elaborati o variati (ad esempio, un ritmo può essere riprodotto e variato utilizzando di volta in volta strumenti diversi, oppure applicando i procedimenti di aumentazione o diminuzione), porterà alla realizzazione di una partitura interessante che interpreta il testo musicale non solo in senso orizzontale (il suo sviluppo nel tempo), ma anche nell'esposizione verticale e simultanea di alcune delle sue componenti.

In questo senso, la realizzazione contemporanea di più ostinati da parte di gruppi diversi potrebbe anche essere utilizzata come "introduzione" al canto o alla filastrocca, suggerendone alcuni contenuti e le situazioni emotive più interessanti.

Stimolare gli allievi all'analisi della composizione e del testo e incoraggiare allo sviluppo di un concetto di "economia di mezzi" (utilizzo e ri-utilizzo anche modificato degli stessi elementi della frase musicale) sono principi alla base della comprensione della musica nonché elemento fondamentale della storia della composizione.

### Giochi a canone

Il canone comporta la divisione degli allievi in un piano vivente a due o più gruppi, e prevede che ciascun gruppo esegua la stessa frase musicale, iniziando in momenti successivi e sovrapponendosi per un certo tempo agli altri gruppi.

Si tratta di un procedimento musicale semplice ma ricco di possibilità, che ha sempre incuriosito e stimolato i musicisti; indicando con precisione il punto in cui i diversi gruppi devono intervenire avremo, a seconda delle caratteristiche della frase musicale, una sovrapposizione delle diverse linee musicali che darà vita a situazioni ritmiche, accordi, dissonanze che a seconda del gusto e della cultura degli esecutori e degli ascoltatori potranno essere più o meno interessanti, gradevoli o stimolanti.

Sarà importante che gli allievi (e gli insegnanti!) si esercitino nei procedimenti a canone fin dalle prime lezioni, per stimolare la capacità di memorizzazione e l'indipendenza dei vari gruppi del piano vivente: questi giochi sono infatti il primo passo verso la polifonia, la poliritmia e la cura dell'intonazione delle diverse note degli accordi. Qualunque evento sonoro può essere proposto a canone.

Una filastrocca:

Am blim blè tu - ca ti o me cia - pa - ti 'sto schiaffo te lo

Am blim blè tu - ca ti o me cia - pa - ti 'sto

Am blim blè tu - ca ti o me

Am blim blè tu - ca ti o

Una lettura ritmica, eventualmente realizzata con strumenti a percussione o con gesti-suono

tamburello  $\frac{3}{4}$    
 tamb. basco  $\frac{3}{4}$    
 maracas  $\frac{3}{4}$    
 cimbali  $\frac{3}{4}$    
 legnetti  $\frac{3}{4}$

una canzone.

Non tutte le melodie si rivelano adatte per l'esecuzione a canone: la "bontà" del risultato dipende dalle caratteristiche della melodia stessa, oltre che da considerazioni di carattere storico, culturale ed estetico (un risultato "jazzistico" non sarebbe stato apprezzato nel Settecento, così come ciò che piace a Matteo potrebbe non piacere a Luisa!)

Tuntuntun gat - ti - no mi - o la cic - ci - na la man - gio i - o gli/osset - ti - ni li  
 do a te u - no du - e tre u - no du - e tre que - sta vol - ta toc - ca/a te!

### Canone mnemonico

Un gioco divertente e utile per sviluppare le capacità di ascolto, concentrazione e memorizzazione è la costruzione di canoni "mnemonici". L'insegnante propone una breve successione di ritmi o di gesti-suono, improvvisando con la voce o con uno strumento; la risposta degli allievi dovrà essere immediatamente conseguente alla proposta. Contemporaneamente alla risposta degli allievi, l'insegnante procederà a una nuova proposta, che gli allievi dovranno successivamente imitare. In questo modo, allievi (e insegnante) saranno chiamati a riprodurre e contemporaneamente ascoltare.

Ecco un primo esempio musicale, basato sul canone ritmico: l'insegnante propone, gli allievi ripetono immediatamente.

The image shows a musical score for a 4/4 canon exercise. It is divided into two sections: 'insegnante' (teacher) and 'allievi' (students). Each section has three staves labeled M, G, and P. The teacher's part starts in the first measure with a melody on the M staff. The students' part starts in the second measure, repeating the teacher's first measure. The teacher then introduces a new melody in the third measure, which the students repeat in the fourth measure.

*Canone mnemonico: nel momento in cui gli allievi ripetono la prima proposta dell'insegnante, questi propone un nuovo modello. Gli allievi dovranno contemporaneamente imitare e osservare la nuova proposta, da osservare precedentemente.*

*Potremmo forse descrivere il semplice canone come una "partita di tennis" (ci scambiamo la palla), mentre l'esecuzione del canone mnemonico potrebbe far venire in mente una funivia, con due modalità ("in" e "out") contemporaneamente attivate.*

The image shows a musical score for a more complex 4/4 canon exercise. It is divided into two sections: 'insegnante' (teacher) and 'allievi' (students). Each section has three staves labeled M, G, and P. The teacher's part starts in the first measure with a melody on the M staff. The students' part starts in the second measure, repeating the teacher's first measure. The teacher then introduces a new melody in the third measure, which the students repeat in the fourth measure.

## Utilizzo degli strumenti

I programmi di educazione musicale per la scuola primaria e secondaria prevedono, a ragione, l'impiego di strumenti musicali a percussione intonata e non intonata, quali legnetti, triangoli, maracas, piatti sospesi, piastre sonore, metallofoni, eccetera. Questi strumenti sono anche denominati "strumenti Orff" per il grande impiego che ne fece l'insigne didatta nello sviluppo della sua metodologia educativa; appartengono alla famiglia degli strumenti a percussione e sono veri strumenti musicali, che purtroppo sovente sono considerati da bambini, insegnanti e dagli stessi costruttori alla stregua di giocattoli e vengono quindi mal costruiti, mal impiegati e maltrattati. Se infatti l'utilizzo degli strumenti presenta una importante componente euristica (e allora, a parte la conoscenza gli strumenti più diffusi, si potrebbe qui citare il vasto e affascinante campo dell'invenzione e della costruzione di nuovi strumenti), il contatto con questi strumenti costituisce talvolta il primo approccio alla musica e deve quindi

essere molto curato negli aspetti dell'intonazione e della *qualità* del corpo vibrante. Nel progettare il laboratorio della scuola si dovrà tenere conto della necessità di avere strumenti di buona qualità. Se i costi saranno eccessivi, accanto a pochi strumenti di valore potranno esserci anche alcuni strumenti "di consumo"; attenzione però a non tenere gli strumenti "buoni" sempre chiusi negli armadi, perché allora parte del percorso educativo sarà vanificato e forse sarebbe stato meglio concentrarsi su un lavoro approfondito con i soli gesti-suono.

Oltre che all'esplorazione sonora e alla costruzione di percorsi per l'educazione ritmica, gli strumenti musicali incoraggeranno attività e percorsi di classificazione dei suoni, tenendo conto di più variabili: il materiale, le caratteristiche fisiche e costruttive dello strumento, la modalità di produzione del suono, la tipologia del corpo vibrante, la trasmissione del suono nell'aria o per altri mezzi...

L'attività sempre più accurata di classificazione e di discriminazione dei suoni sarà fondamentale per l'educazione dell'orecchio e potrà accrescere la sensibilità di bambini e ragazzi verso l'ambiente sonoro quotidiano.

In questo senso, gli strumenti musicali saranno validi supporti per lo sviluppo del gioco libero, per la creazione di partiture d'ambiente, per le sonorizzazioni e per i progetti sempre più articolati e complessi che le competenze di allievi e insegnanti potranno poco per volta consentire.

Un'ultima riflessione in merito all'impiego dello strumento musicale deriva dalla considerazione dello strumento musicale come *protesi* del proprio corpo: la precisione ritmica, la fantasia timbrica (quanto si può giocare con un piatto sospeso!) e lo stimolo creativo nascono dall'esperienza viva della persona e dal suo corpo si proiettano verso lo strumento. Nel caso in cui la persona evidenzia delle difficoltà o delle resistenze nel farsi coinvolgere in modo diretto, a causa di problemi di natura comunicativa o relazionale, lo strumento può assumere un significato più sfumato (potremmo forse dire "mediato") rispetto al coinvolgimento diretto del proprio corpo e della propria voce. E' il legnetto che suona, non io!