

APPROCCIO ALLA MUSICA, L'ORCHESTRA DEI BAMBINI MINI RITMO

A CURA DI IVANO TORRE

<p>1 L'insegnamento</p>	<p>L'insegnamento di una materia considerata artistica, che prende quindi in considerazione la parte creativa e fantasiosa dell'individuo, dovrebbe tenere conto della capacità dei bambini di usare la fantasia in maniera creativa: è il mezzo più attivo alla loro età.</p> <p>L'insegnante deve perciò stare molto attento a non creare condizionamenti, o blocchi dell'espressività pura del bambino, agendo sempre in maniera positiva e trasparente.</p> <p>A tale proposito direi: <i>non è il docente che insegna ma è il bambino che impara</i>. Questa frase significa che è ideale un insegnamento non forzato, quindi morbido. Il docente dovrebbe raccogliere gli slanci creativi dei bambini e seguire quasi in punta di piedi il loro sviluppo, mettendo a disposizione le proprie conoscenze. Lasciando nascere la sensazione che si stia facendo della musica. Il ritmo è un aspetto della musica molto difficile da insegnare perché fa già parte della nostra esistenza. La vita è ritmo. Pian piano lo scopriamo dentro di noi.</p>
<p>2 Improvvisazione</p>	<p>Definirei l'improvvisazione con un concetto molto semplice: è la capacità di servirsi dei mezzi acquisiti per gestire una situazione musicale oppure d'insegnamento, lasciando agire gli eventi che nascono sul momento.</p> <p>Durante le lezioni di ritmica o di musica è opportuno dare spazio alle invenzioni dei bambini e svilupparle improvvisando. Si può usare quindi il bagaglio di conoscenza acquisito, senza prefiggersi un tragitto, oppure si può tracciare un percorso e seguirlo con l'aiuto delle reazioni dei bambini, allontanandosi anche dal tragitto iniziale.</p> <p>È importante la consapevolezza di agire nel mondo dei bambini. Visto dalla nostra parte è, per certi aspetti, molto approssimativo se nel nostro immaginario intendiamo ritmo come successione di colpi a scadenza regolare.</p>
<p>3 Attivare i punti essenziali</p>	<p>Per iniziare un discorso musicale è opportuno attivare nei bambini diverse funzioni quali: il movimento e il suono con la voce, il gesto e il risultato sonoro, ascoltare se stessi, ascoltare gli altri, il senso della pulsazione, dinamiche, contrasti, densità, intenzione sonora, interpretazione di simboli, organizzazione, trasformare il suono il segno</p>

	<p>ecc.</p> <p>Tutti i giochi che seguono serviranno a questi scopi, è perciò molto importante cercare degli sviluppi seguendo le risposte della classe.</p>
<p>4 Il movimento sonoro</p>	<p>La musica è l'organizzazione di suoni in uno spazio temporale, la stessa sensazione si può riprodurre graficamente.</p> <p>Questa frase contiene diversi spunti da sviluppare. Per prima cosa sarà interessante stimolare nel bambino la sensazione di un movimento corporeo cui si darà un suono. Sviluppando pian piano una relazione tra movimento e suono. A tale proposito si possono già sperimentare dei giochi musicali usando dei movimenti spontanei accompagnati da suoni.</p> <p>Es. 1 Stare accovacciati e spiccare dei salti accompagnandoli con un suono, e ritornare a terra. Ognuno salta quando vuole; ne risulterà una situazione di ritmo aleatorio e piuttosto disordinato. Si possono fare altri giochi con gesti sonori come per esempio dei movimenti molto ampi con le braccia accompagnati da suoni. Con le mani verso l'alto il suono può diventare più forte, oppure con le mani tremolanti si può agire di conseguenza. Con il movimento sonoro si possono quindi inventare moltissimi giochi.</p>
<p>5 Gesto</p>	<p>Il risultato sonoro di un gesto: Battere sul corpo, battere le mani o i piedi, battere su un oggetto. È importante far notare che a ciascun modo di battere e ad ogni materia risponde un suono diverso. È interessante sentire la contrapposizione tra suoni battuti e quelli sfregati.</p> <p>Es. 2 Un gruppo di bambini sfrega con uno spazzolino su diverse superfici creando un fruscio piuttosto denso. Si possono cercare dei sistemi per sfregare e su cosa, sarà importante far notare la relazione tra movimento e risultato sonoro. Si otterrà così uno sfondo sopra al quale altri bambini batteranno le mani o i piedi una sola volta e senza preavviso. Con questo gioco si affronta una nozione molto importante: il contrasto fra due situazioni. Un gruppo di bambini potrà ascoltare e poi esprimere le proprie idee.</p>
<p>6 Ascolto</p>	<p>I giochi ritmici aleatori sono importanti per destare l'attenzione musicale dei bambini.</p> <p>Es. 3 Domandare ai bambini di non battere il tempo tutti nello stesso momento suppone da parte loro un ascolto molto attento e la nozione della durata del silenzio. Un gruppo batte le mani insieme in maniera</p>

	<p>metrica e molto lenta, (il docente, o un bambino, può dirigere contando o cantando sottovoce da uno a quattro, battendo le mani sull'uno), due bambini a turno giocano, cercando di battere le mani o legnetti o altro negli spazi vuoti e senza sovrapporsi.</p> <p>Dal punto di vista musicale questi giochi sviluppano l'ascolto dell'altro accordato al proprio e, nel creare delle sorprese ritmiche, mantengono viva l'attenzione dei partecipanti. L'altra cosa importante è il focalizzarsi su di sé e sentirsi.</p>
<p>7 Che suono fa?</p>	<p>Es. 4 Con una serie di strumenti a percussione si possono fare degli indovinelli per stimolare la fantasia e, per riuscire a capire che suono può dare uno strumento. Si potrà notare che a dipendenza del movimento e dell'energia impressa in esso si riuscirà a stabilire il suono, formando così una coscienza della dinamica del movimento.</p>
<p>8 Gesto strumentale e Giochi musicali</p>	<p>Nei giochi che seguono c'è un'evidente relazione tra il movimento e la corrispondenza sonora. Sentire che dal proprio agire deriva un risultato sonoro.</p> <p>Es. 5 Con i legnetti cinesi: Toccare una superficie velocemente o lentamente, accelerando o rallentando, a scatti o tamburellando.</p> <p>Es. 6 Con un sacchetto di noci: Trovare tutti i suoni possibili legati alla maniera di manipolare le noci: frugare nel sacchetto, farle cadere una dopo l'altra o tutte assieme.</p> <p>Es. 7 Vasi di terracotta sospesi capovolti: Battere, strofinare, battere all'interno, Scorrere da un vaso all'altro.</p> <p>Es. 8 Con un foglio di carta: Fare tutti i gesti possibili per manipolare il foglio e ascoltare il suono che deriva.</p> <p>Es. 9 Con un tamburello: Agitare, scuotere, grattare, percuotere.</p>
<p>9 Giochi di contrasti</p>	<p>A questo punto si possono costruire dei giochi concatenando i suoni e creando delle piccole strutture musicali. Una struttura non è altro che una serie di elementi con una loro tensione, messi in relazione gli uni agli altri in modo coerente.</p>

	<p>Mettere in relazione due movimenti sonori in contrasto.</p> <p>Es. 10 Innalzarsi/ricadere, Sfregare/battere, Camminare con vigore/scivolare, Fare un cerchio con le braccia/battere le mani, ecc. Giocare con questi movimenti in contrasto, esprimerli con la voce.</p> <p>Es. 11 Un gruppo agita un foglio di carta e l'altro pizzica un'elastico teso su una scatola di cartone.</p>
<p>10 Giochi di densità</p>	<p>Es. 12 Un bambino batte le mani poi, pian piano altri bambini si aggiungono fino ad avere una sonorità molto densa. La stessa cosa si può fare con la voce o con un suono. Imitando la pioggia.</p> <p>È importante e divertente giocare con i diversi tipi di densità (gradi) e ascoltare la dinamica che cambia aumentando semplicemente il numero dei bambini che intervengono.</p>
<p>11 Giochi di durata</p>	<p>Es. 13 Si sceglie un nome di due sillabe (es. Silvia) e si prova a pronunciare la parola con forza e altezze differenti. Provare a caratterizzare la pronuncia pensando di chiamare da una montagna all'altra, oppure con rabbia, o allungando le vocali, oppure solo una, o allungare la "esse" o la "vi" ecc. Per ottenere un effetto il più possibile musicale, bisogna partire dal silenzio e stare bene attenti di rompere il proprio silenzio a ogni intervento. È interessante accompagnare l'intervento vocale ad un movimento, si può estendere il gioco usando il proprio nome a turno.</p> <p>Es. 14 In semicerchio un bambino pronuncia il proprio nome il prossimo lo scandisce con le mani o con dei legnetti e così via.</p> <p>Es. 15 Un gioco molto divertente è quello di impiegare i palloncini gonfiabili. Tutti i bambini gonfiano il proprio palloncino e poi, fissando alcune regole si possono lasciare andare per ascoltare e vedere la traiettoria. Lo stesso gioco lo si può fare senza i palloncini, si fa la stessa cosa mimando e sonorizzando le traiettorie.</p>
<p>12 Ascoltare il silenzio</p>	<p>Es. 16 Ogni bambino pronuncia di continuo una parola o una frase (nome di animale, azione, oggetto, frutto ecc.) creando una trama piuttosto densa in crescendo. A un certo punto, quando la sonorità sarà al massimo, un bambino prescelto scandisce con forza una parola e tutti tacciono per ascoltare il silenzio.</p>

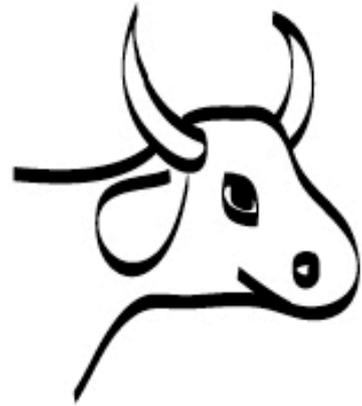
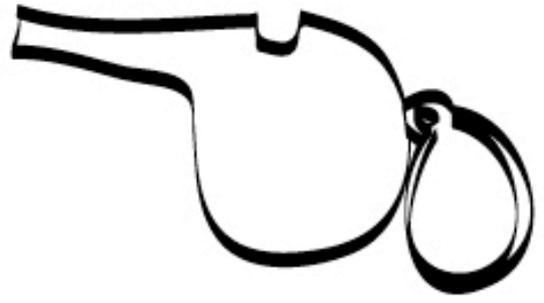
<p>13 Passa-parola Musicale</p>	<p>Es. 17 Il gioco del passa-parola musicale consiste nell'imparare, tutti a memoria, una frase ritmica molto semplice, poi si organizza un gruppo di tre bambini che fanno un ostinato con la voce, mentre gli altri improvvisano a turno con tamburelli o sonagli o piattini. Alla fine di ogni improvvisazione si passa-parola usando la cellula ritmica imparata precedentemente. Si può giocare anche con il movimento, cioè: il tamburo passa-parola si posiziona al centro del gruppo di bambini e chi termina l'improvvisazione si dirige al centro per suonare la frase, guardando il prossimo candidato.</p>
<p>14 Direzione</p>	<p>Es. 18 Un bambino direttore d'orchestra. Si stabiliscono alcuni gesti in maniera che il direttore li possa indicare agli esecutori. Per gli esecutori si stabiliscono delle parole o frasi oppure dei battiti di mano relativi ai movimenti del direttore. A ogni gesto del direttore corrisponde un suono. Con tanti bambini si dividono i gruppi e ad ogni gruppo sono assegnati due o più suoni da emettere al gesto del direttore.</p> <p>Es. 19 Il direttore può anche muoversi liberamente coinvolgendo tutto il corpo, e gli esecutori reagiscono alla danza con dei suoni vocali, battiti di mani o piedi.</p>
<p>15 Trasformare in suono i disegni</p>	<p>Con i bambini più grandi si può iniziare a visualizzare dei suoni, oppure il contrario; trasformare in suono dei segni o delle lettere.</p> <p>La forma grafica suggerisce la forma sonora.</p> <p>Es. 20 (foglio 1, 2, 3) Si disegna, su una decina di fogli da spargere sul pavimento, delle figure alle quali corrisponde un suono. I bambini possono girare liberamente nello spazio e, quando ne hanno voglia toccano un disegno e lo interpretano. A questo gioco si possono applicare delle regole, oppure costruire delle storie usando gli elementi disposti sul pavimento.</p> <p>Es. 21 (foglio 4, 5) Giocare con le vocali. Tracciare alla lavagna le vocali, disegnarle con diverse caratteristiche, cioè: grandi, piccole, molto spesse, tremolanti, ondulate, a gruppi ecc. Si sceglie un direttore il quale fa reagire gli esecutori tenendo premuto il simbolo alla lavagna.</p> <p>Con lo stesso principio si possono costruire e sonorizzare delle storie</p>

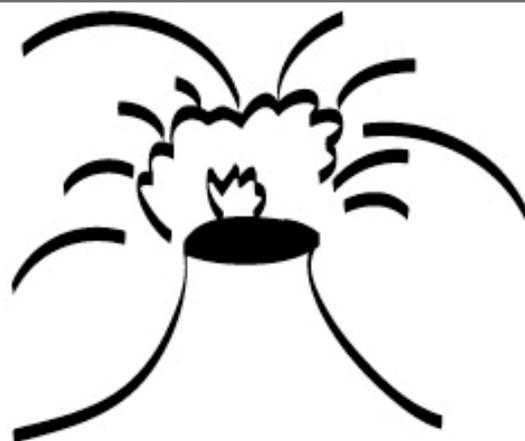
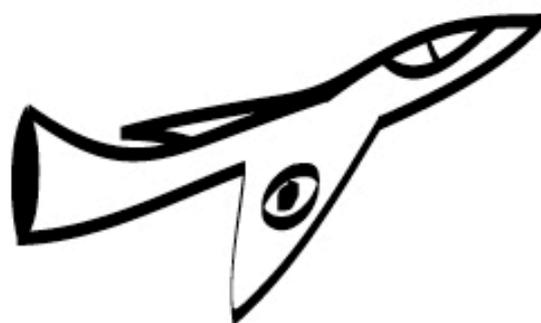
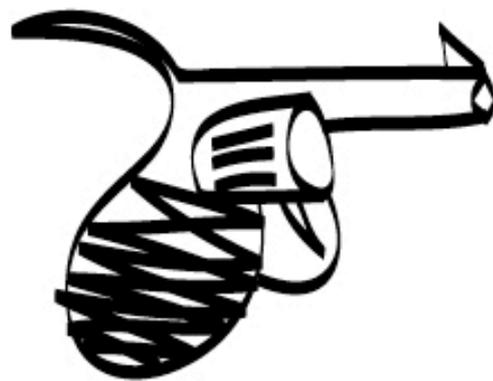
	<p>facendo delle composizioni visive con le lettere e trovando delle regole per l'interpretazione. (foglio 6, 7). Il docente può raccontare una storia e i bambini fanno la sonorizzazione.</p> <p>Es. 22 Scrivere dei simboli, delle vocali o consonanti, delle situazioni (ridere, piangere, tossire ecc.), in questo caso il direttore userà una mano per indicare il simbolo poi indicherà la caratteristica sonora con dei movimenti, quando vorrà, cambierà suono.</p> <p>Es. 23 Disegnare cinque simboli numerati (da uno a 5) alla lavagna, oppure su cinque fogli da disporre su un tavolo con i bambini in cerchio attorno ad esso. Ad ogni numero corrisponde uno o più bambini. Il direttore darà le indicazioni del numero e la caratteristica del suono emesso muovendo la mano. Lo stesso gioco può essere fatto a due voci e cioè con 10 simboli alla lavagna divisa a metà (destra e sinistra). Il direttore dirigerà a due mani. Questi giochi possono essere fatti anche con strumenti.</p>
<p>16 Sentire il corpo nello spazio con la danza libera</p>	<p>Es. 24 Il docente suona un tamburello e i bambini ballano liberamente. Si può provare ad abbinare ai movimenti un animale, muovendosi di conseguenza. Quando il ritmo si arresta si colpo, tutti devono fermarsi, chi si muove dovrà indovinare un animale interpretato da un compagno. Si possono trovare altri sviluppi per rendere più attrattivo il gioco.</p> <p>Es. 25 Saltare e battere le mani ad ogni slancio e ad ogni appoggio. Battere le mani e sentire le gambe che si alzano. Camminare in maniera regolare battendo le mani ad ogni passo, oppure alternando un passo si batte e l'altro no, oppure creare diversi ritmi contando i passi da uno a quattro: un gruppo batte sul primo e sul quarto e l'altro batte sul secondo e sul terzo. Si possono usare le mani e la voce.</p> <p>Es. 26 Camminare facendo le conte e ritmarle con le mani, trovando diversi ritmi; usare anche semplici filastrocche, o inventare delle sequenze vocali o piccole storielle. Si può provare ad evidenziare con la voce o con le mani gli accenti naturali delle sequenze vocali. Un gruppo esegue una filastrocca e un bambino prova a battere le mani seguendo il ritmo. Es. A- C'era una volta un re, che disse alla sua serva: raccontami una storia. La storia incominciò. B- Punta trapunta acqua minerale, il gatto fa le fusa non solo a Natale.</p>

<p>17 Strutture</p>	<p>Giunge un momento in cui, per approfondire le nozioni musicali, bisogna fissare gli elementi scoperti in un ordine musicale. L'improvvisazione ha permesso di prendere coscienza di forme musicali possibili attraverso il gioco. La partitura fissa le idee musicali scoperte definendo un ritmo di azione. Queste due situazioni sono complementari l'una all'altra: l'improvvisazione permette le scoperte; la strutturazione consente di precisare le intenzioni musicali e di metterle in opera il più esattamente possibile. La partitura non è sempre necessaria. Lo svolgimento musicale può essere fissato nella memoria del bambino senza che senta il bisogno di scriverlo. La struttura sarà egualmente stabile e definitiva.</p> <p>Strutturare vuol dire organizzare delle situazioni ritmico musicali affinché tutti gli esecutori sappiano come agire. Si possono costruire delle strutture semplicemente fissando piccole regole, come si è già visto prima, oppure si possono creare dei disegni-partitura lasciando che i bambini decidono le regole di interpretazione.</p>
<p>18 Strumentazione</p>	<p>N.B. In tutti i giochi sonori proposti, si consiglia di provare a registrare e poi ascoltare con i bambini per sviluppare la nozione all'ascolto il senso critico e la concentrazione durante l'esecuzione.</p> <p>Richiami per uccelli, maracas (da costruire), berinbao (da costruire), tamburo del diavolo (da costruire), aerofoni (da costruire), sonagli (da costruire), ghirlande e braccialetti sonori (da costruire), sonaglierie a vento (da costruire), campane e ciocche, legnetti, bastoni da percuotere per terra, serie di barattoli (da costruire), piattini, tamburelli, raspe, vasi di terracotta sospesi (da costruire), ecc.</p>
<p>19 Attrezzi</p>	<p>Per percuotere, strofinare o grattare si possono usare diversi oggetti: bacchette di legno da corte a lunghe, bacchette con diametro più grosso, bastoncini cinesi, tubi di cartone, spazzole da camino, scope di ginestra, legnetti molto fini, mazzi di legnetti, spazzolini da cucina, spazzolini per le unghie, tubetti di gomma ecc.</p>

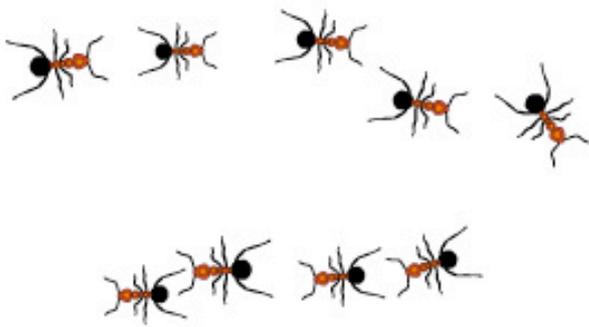
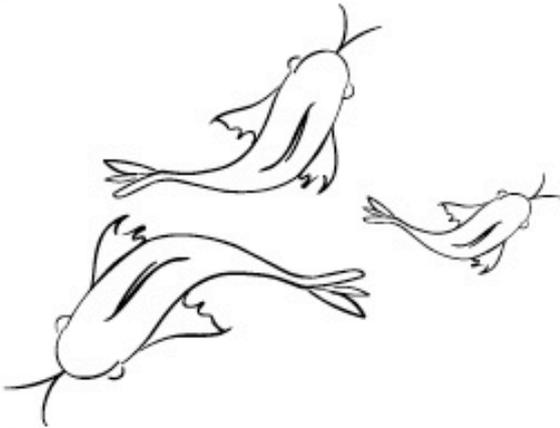
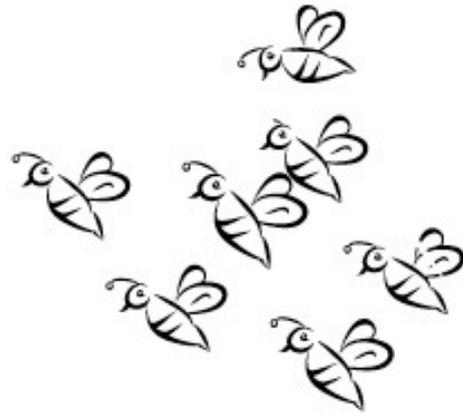
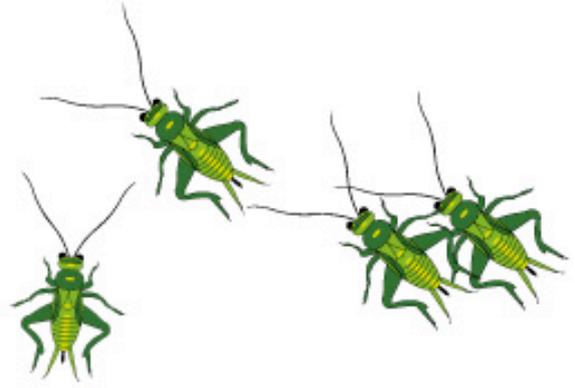
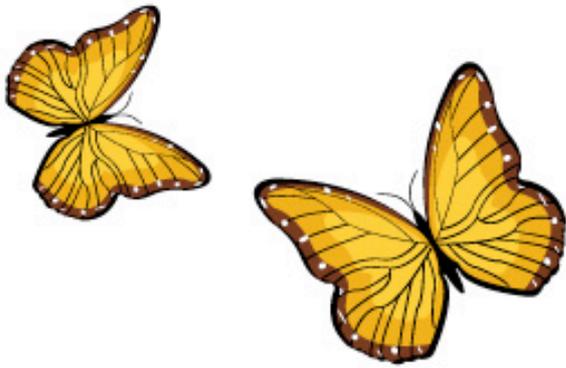
<p>20 Le conte</p>	<p>1- Passa paperino, con la pipa in bocca, guai a chi la tocca. L'hai toccata proprio tu? Esci fuori allora tu.</p> <p>2- Ambarabà cicci co co tre civette sul comò, che facevano l'amore con la figlia del dottore, Il dottore si ammalò. Ambarabà cicci co co.</p> <p>3- Sotto il ponte ci son tre bombe, passa il lupo e non le rompe, passa il figlio del re, e le rompe tutte tre.</p> <p>4- Pizzicundongolo Saraceno, c'era un gatto che cantava dietro la porta di Carmelino. Che cantava fino e tre. Per uno per due e per tre. Tre e tre fanno sei, sei e sei fanno dodici, dodici e dodici ventiquattro. Uno due tre e quattro.</p> <p>5- Trotta e galoppa sulla mulattiera, corri diritto fino alla sera.</p>
<p>21 Scrittura e interpretazione dei passi</p>	<p>Il foglio 8 è un ulteriore esempio di scrittura molto semplice. Al quadretto si abbina il camminare sul posto, al quadretto in evidenza si potrà corrispondere un suono: colpo forte con il piede, coplo con piede e voce, solo mani, o solo voce. Usando questo semplice sistema si possono costruire dei brani molto organizzati nel tempo. Addirittura i bambini possono comporre a gruppi delle sequenze ritmiche o vocali. Per fare ciò si possono usare i fogli griglia.</p>
<p>22 Scrivere i valori musicali</p>	<p>Propongo un paio di fogli per imparare a scrivere i valori musicali cercando di distribuirli nello spazio definito del foglio rispettando il loro valore. (fogli 9/10/11/12)</p>
<p>23 Metodo e libro consigliati</p>	<p>“Nuovissimo metodo di ritmica” ed Arca. A cura di Ivano Torre “Il gesto musicale” ed. Ricordi. A cura di Claire Renard.</p>
<p>Contatto</p>	<p>Per maggiori informazioni sono a vostra disposizione.</p> <p>Ivano Torre Via Pizzo di Claro 26 6500 Bellinzona</p> <p>www.ivanotorre.ch</p> <p>E-mail tur@ivanotorre.ch</p> <p>Tel 076 539 72 26</p>

FOGLIO 1





FOGLIO 3



A

E

I

O

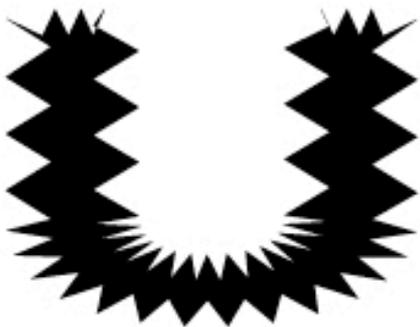
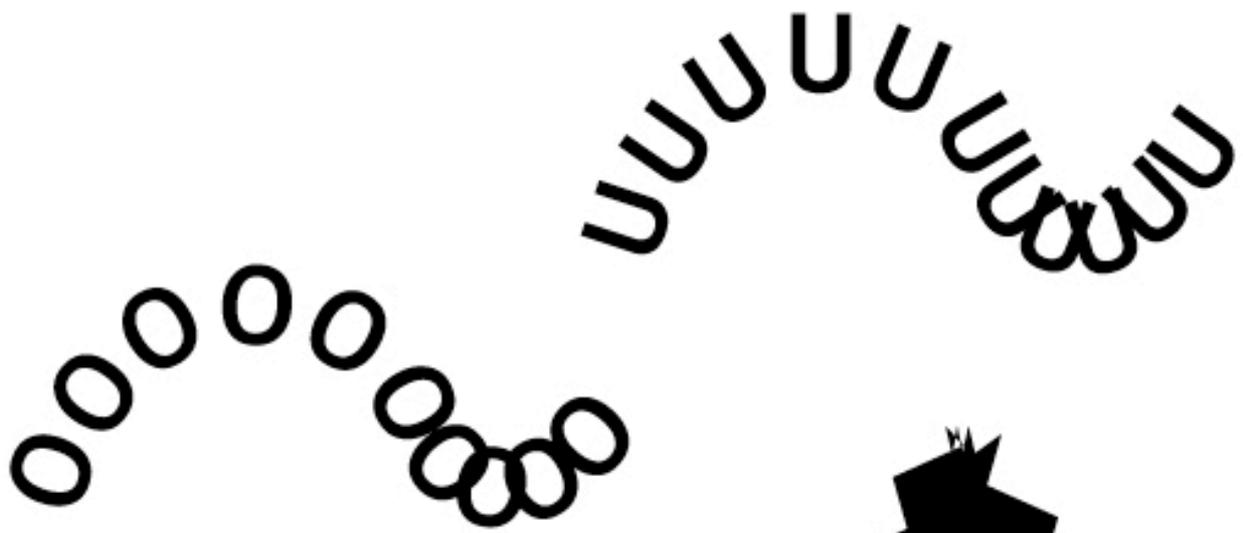
U

AAAAA

EEEEEE

|||||

FOGLIO 5



T T T T T

A

V V V P

S S S S S

FOGLIO 7



R R R R R R R R

E E E E E E E E

Z Z Z Z Z Z Z Z

Foglio 8

Esercizio con i passi

Camminare sul posto picchiando forte il piede nel quadretto in evidenza.
Battere le mani nei quadretti in rilievo, mantenendo sempre il passo. Sostituire le piccole percussioni alle mani. Più avanti, nei quadretti vuoti si può usare la voce.
1 e 3 piede destro, 2 e 4 piede sinistro.

1

1 2 3 4 | 1 2 3 4

2

1 2 3 4 | 1 2 3 4

3

1 2 3 4 | 1 2 3 4

4

1 2 3 4 | 1 2 3 4

5

1 2 3 4 | 1 2 3 4

6

1 2 3 4 | 1 2 3 4

Foglio 9
I valori musicali

The image displays six musical staves, numbered 1 through 6, each illustrating a different rhythmic value in a 2/4 time signature. Each staff begins with a 2/4 time signature and a vertical bar line. The notes are placed on a five-line staff, with the first line being the highest and the fourth line being the lowest. The notes are as follows:

- Staff 1: A single half note on the first line.
- Staff 2: Two quarter notes on the first line.
- Staff 3: A quarter note on the first line, followed by a pair of eighth notes on the first and second lines.
- Staff 4: A pair of eighth notes on the first and second lines, followed by a quarter note on the first line.
- Staff 5: A quarter note on the first line, followed by a quarter note on the first line with a flag, and then a quarter note on the first line with a flag.
- Staff 6: A pair of eighth notes on the first and second lines, followed by a pair of eighth notes on the first and second lines.

Each staff is followed by a vertical bar line and then a series of four vertical lines, representing the empty space of the staff.

Foglio 10
I valori musicali

7

2
4

8

2
4

9

2
4

10

2
4

11

2
4

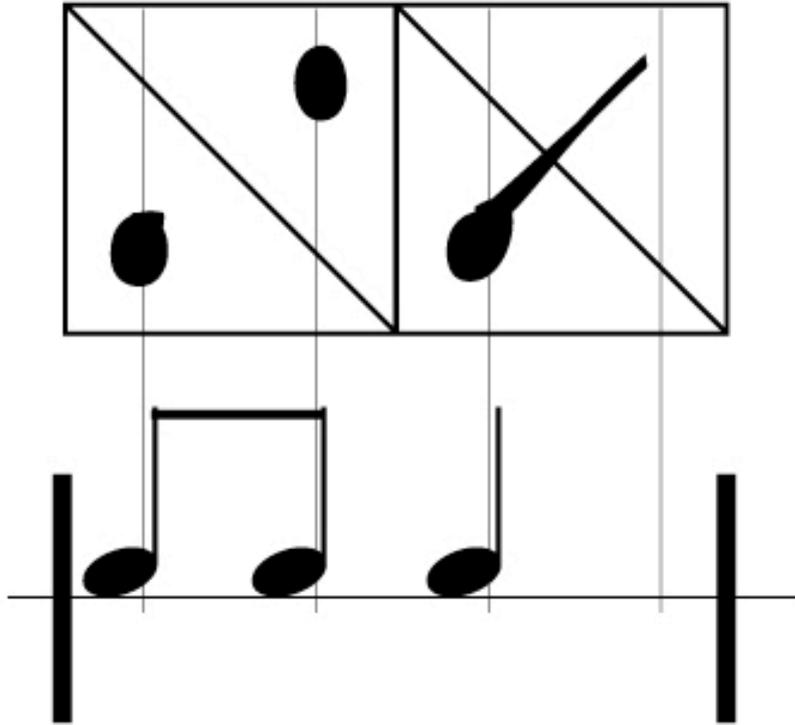
12

2
4

Foglio 11

Imparare a scrivere i valori musicali con i numeri

Esempio 1

trasformare i numeri nei quadretti e poi in note: $1/1/2 (=4)$ 

Esempio 2

trasformare i numeri nei quadretti e poi in note: $3/1 (=4)$ 