

## Inventario dei giochi sonori il perché di una didattica



"Il paesaggio sonoro del mondo sta cambiando, L'universo acustico in cui vive l'uomo moderno è radicalmente diverso da ogni altro che l'ha preceduto.(...) Quale rapporto esiste tra l'uomo e i suoni del suo ambiente, che cosa accade quando questi suoni cambiano?"

Queste sono le parole di apertura de "Il paesaggio sonoro" di R.M. Schafer, canadese, principale iniziatore dei cosiddetti "soundscape studies".

Oggi, a quasi quarant'anni di distanza, queste domande piene di fascino ed importanza, ci hanno indotto a formulare un'importante constatazione in merito alla sempre più bassa e superficiale attenzione che rivolgiamo verso la realtà acustica del mondo in cui viviamo, sia nei suoi aspetti negativi (l'aumento costante e diffuso dell'inquinamento acustico) sia in quelli positivi, (la ricchezza, la varietà e la bellezza variamente offerte dai paesaggi sonori naturali e da molte attività umane).

Assistiamo a un grande cambiamento che sta vivendo la storia della percezione: i rumori emessi da ventole, motori, clacson, altoparlanti privati e commerciali, stanno provocando la drastica riduzione delle capacità di ascolto da parte della collettività.

La perdita dei caratteri identitari delle città si riflette sull'omologazione dei suoni che esse producono: i *paesaggi sonori* delle città contemporanee si

assomigliano e l'inquinamento sonoro tende a fagocitare le differenze tra i suoni. I giochi proposti tendono a far scoprire queste differenze producendo direttamente i suoni o gli oggetti che producono suoni. Le capacità di imitazione e di discernimento, sviluppate nei giochi attivano un sentimento di appartenenza ad un gruppo od una collettività ed hanno una funzione di coesione e di integrazione socio culturale.

Che la città suoni, i bambini lo sanno già. La descrizione del territorio come un vero e proprio strumento musicale è una nozione che i bambini acquisiscono parzialmente attraverso le riproduzioni di suoni e rumori presenti nei cartoni animati, nei fumetti, nei videogiochi e in alcuni giocattoli. Una didattica in questo senso rappresenta un primo piccolo ma importante passo verso lo sviluppo di un sapere più critico e consapevole e soprattutto duraturo nei riguardi dell'ambiente che li circonda e dei suoni che esso produce e sia ai fini della progettazione di un salutare ed interessante ambiente sonoro per il futuro.

*“Il fascino sui piccoli come sui grandi di certi effetti sonori molto diffusi nonostante abbiano una struttura complessa (eco, ubiquità, effetti del telefono o VMC, effetto dell'onda), indica quanto una pedagogia dell'ascolto si possa appoggiare sull'esperienza primaria di ciascuno.”<sup>1</sup>*

Le proposte che seguono nella sezione successiva provengono da una raccolta, “Inventario dei giochi sonori” realizzata come strumento per un corso di “formazione di formatori” sul tema del paesaggio sonoro. Il corso realizzato per la Provincia di Torino da SSRG onlus nei mesi di Marzo e Maggio 2012, nell'ambito del Progetto “Paesaggi Sonori - Azione 1” è rivolto ad un pubblico vario, differenziato per fasce di età.

Le Proposte che compongono questo Inventario sono rivolte ai bambini della scuola primaria dai 6 ai 10 anni.

I giochi sono un'occasione didattica volta ad agire sia a livello socio-ambientale ai fini, sia a livello individuale e soggettivo.

Dal punto di vista pedagogico, si pongono i seguenti obiettivi:

- incoraggiare all'ascolto, all'esplorazione e alla comprensione dei suoni ambientali attraverso delle attività di gruppo;
- compiere le prime riflessioni sull'influenza del suono nelle nostre vite e nell'ambiente in cui viviamo;
- imparare a leggere dall'ambiente che ci circonda;
- comprendere i caratteri identitari dei luoghi e delle comunità in cui viviamo;
- creare facili spunti di discussione sui suoni ambientali, sull'inquinamento acustico, sulla qualità dello spazio pubblico che ci viene offerto;

A livello didattico individuale i giochi proposti consentono al bambino le seguenti esperienze:

- esplorare le possibilità sonore del proprio corpo e della voce;
- sviluppare delle capacità creative e sonore attraverso l'uso di oggetti quotidiani;
- approcciarsi intuitivamente ai fenomeni fisico-acustici;
- localizzare la provenienza dei suoni e la posizione delle fonti sonore;

---

<sup>1</sup> AA.VV. a c. di J.F.Augoyard, H.Torgue, *Repertorio degli effetti sonori*, p183 Ricordi LIM, Milano 2004

- sviluppare le proprie capacità personali di comunicazione sia con i propri coetanei che con gli adulti;
- creare e manipolare oggetti sonori;
- rendere attento l'orecchio e incoraggiare l'uso di tutti i sensi;

Consideriamo questo "inventario" come un insieme aperto, suscettibile di modifiche e di nuovi contributi da parte di chi lo sperimenta, in quanto, riteniamo che l'ascolto sia un'esperienza soggettiva che ogni individuo codifica e interpreta secondo il proprio vissuto, la propria educazione, formazione, cultura.

Buon ascolto e buon divertimento!

## INDICE



### Giochi di gruppo

- 1 Presentazioni
- 2 Diario sonoro
- 3 Mosca cieca sonora
- 4 Interferenze
- 5 Memory uditivo
- 6 Caccia sonora al tesoro sonoro
- 7 I rumori dei mestieri

### Giochi con oggetti

- 8 La bottiglia di plastica
- 9 Tubofono 1
- 10 Tubofono 2
- 11 Ombrelli

### Sonorizzazioni

- 12 Uccellini
- 13 Ranocchie
- 14 Biscia
- 15 Treno
- 16 Mosca
- 17 Pioggia e temporale
- 18 Campane
- 19 Ancora pioggia
- 20 Mare e tempesta
- 21 Ruggito
- 22 Suono misterioso
- 23 Flauto di Pan
- 24 Sonorizzazione di un racconto

## GIOCHI DI GRUPPO

---

### 1

#### Nome dell'attività

##### Presentazioni

#### Occorrente

Fogli e colori

#### Descrizione dell'attività

I bambini (o gli operatori) devono disegnare su alcuni foglietti figure e personaggi emettenti suoni o rumori (persone, animali, oggetti), i disegni si raccolgono e si mischiano come un mazzo di carte; il mazzo viene capovolto e a turno ogni bambino, ne estrae uno e mima la figura rappresentata, il resto dei giocatori dovrà indovinare cosa è raffigurato sul foglio attraverso l'emissione e il mimo del suono che ritiene emetta l'azione ipotizzata. E' un gioco ideale per i più piccini perché non è necessario saper leggere.

#### Scopo-obiettivo

Il bambino è stimolato ad osservare e a concentrarsi sul mondo sonoro che lo circonda nelle sue componenti naturali ed artificiali.

#### Abilità

Capacità di ricordare, emettere ed ascoltare i fenomeni acustici.

Capacità di esplorare le possibilità sonore della propria voce.

#### Luogo

Qualsiasi

#### Suggerimenti specifici

Possibili azioni da rappresentare: porta che sbatte, forbici che tagliano un foglio, versi di animali, gioco del ping-pong, "strapp" della scarpa, strumenti musicali, bambino che spegne le candele, cerniera del giubbotto, mamma che fa la torta, bambino che nuota, mezzi di trasporto, nonno che russa, nonna che innaffia le piante, chiave che apre la porta, uomo che fotografa, martello, vigile urbano che fischia, bottiglia che versa l'acqua nel bicchiere, porta che cigola, campane, campanelli, clacson, pozzanghere e tuffi.

#### Fonte o ispirazione

Gioco in commercio "Pouet Pouet" prodotto da Djeco.

## 2

### **Nome dell'attività**

**Diario sonoro**

### **Occorrente**

fogli di carta, penne e colori.

### **Descrizione dell'attività**

I bambini disegnano in una tabella pronta (mi sveglio, vado a scuola, sono a scuola, torno a casa, mangio, gioco, dormo), i suoni che sentono durante alcuni momenti della giornata.

Con i suoni descritti si organizzerà un piccolo "coro dei suoni quotidiani".

### **Scopo-obiettivo**

I bambini riflettono sui suoni dell'ambiente che li circondano durante il giorno, li confrontano con quelli dei loro compagni scoprono identità e differenti stili di vita.

### **Abilità**

Identificazione e riproduzione dei suoni

### **Luogo**

Qualsiasi

### **Fonte o ispirazione**

SSRG onlus

# 3

## Nome dell'attività

### Mosca cieca sonora

## Occorrente

- Oggetti di vario tipo trovati sul posto o portati da casa: una scatola di riso, scotch, due bacchettine di legno, una bottiglietta d'acqua semivuota, un portamonete, una custodia per occhiali, una palla da tennis...etc...
- Bende per oscurare la vista (una per ogni coppia di bambini).

## Descrizione dell'attività

Si dividono i bambini in coppie, ad ogni coppia viene assegnato uno degli oggetti prescelti. Il bambino bendato cerca il suono che nel frattempo il compagno produce giocando con l'oggetto. In mezzo alla baraonda sonora che si viene a generare i bambini cercano di distinguere i piccoli suoni specifici.

## Scopo-obiettivo

Il bambino riflette e si concentra sui suoni prodotti da vari tipi di oggetti, sulle loro caratteristiche.

## Abilità

- Capacità di ascoltare e comprendere i fenomeni acustici
- Capacità di localizzare la provenienza dei suoni.
- Capacità di distinguere le caratteristiche del suono.

## Luogo

Preferibilmente una stanza abbastanza ampia, un cortile protetto o uno spazio delimitato.

## Fonte o ispirazione

Marco Geronimi Stoll "*Terrestri in ascolto- Cambiamo colonna sonora*" cd rom interattivo – Provincia di Milano, 2001

# 4

## Nome dell'attività

### Interferenze

## Occorrente

Una rollina metrica, fogli di carta, penna.

## Descrizione dell'attività

Un bambino inizia a raccontare una storia da lui inventata, un piccolo pezzo di storia, due o tre frasi che poi ripeterà ad un tono di voce normale rivolgendosi ai suoi compagni. Quest'ultimi saranno posti ad una certa distanza (10-15 metri) dovranno capire cosa stia dicendo...il gruppo si avvicina gradualmente fino a quando qualcuno non riesce a ripetere esattamente quello che il bambino racconta...a questo punto ....si misura la distanza tra i due bambini e si trascrive la storiella e i suoni che caratterizzano quel luogo su un cartoncino (o per terra se è possibile) che si lascia lì. Il bambino che ha indovinato continua a raccontare la storia, inventandola, in un altro posto poco distante... il percorso e la storia con i suoni che l'hanno circondata rimane tracciata sul luogo. Per rendere più costruttivo il gioco è bene provarlo in ambiti fra loro diversi, più o meno silenziosi o più o meno rumorosi.

## Scopo-obiettivo

I bambini iniziano a fare più attenzione ai suoni dell'ambiente che li circonda, ad attribuirgli un giudizio di valore (sgradevole, gradevole, in armonia o in disaccordo con l'ambiente, facilitatore o non facilitatore della comunicazione), e a riflettere sui suoni emessi dal luogo dove giocano o studiano.

## Abilità

Capacità di attivare il processo di comunicazione tra ambiente ed individuo.

Capacità di localizzare la provenienza dei suoni.

Capacità di distinguere le caratteristiche del suono.

## Luogo

Preferibilmente all'aperto in zone tra loro diverse.

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 5

## Nome dell'attività

### Memory uditivo

## Occorrente

Materiali vari, dei barattoli o dei contenitori tutti uguali

## Descrizione dell'attività

Si fa una bella passeggiata in un giardino, al mare o in montagna e si raccolgono tanti materiali diversi conservandoli rispettivamente in vari contenitori (foglie, sassolini, rametti, ghiande, pinoli, gusci di lumachine, pietroline, conchiglie, sabbia, terra semi etc...). Tornati in classe o a casa, dividiamo in due parti uguali il materiale raccolto lo inseriamo all'interno di barattoli tutti uguali in modo da avere delle coppie sonore, ecco pronto il "memory" dei suoni, si sceglie un contenitore, si scuote, si ascolta lentamente e si cerca il suo compagno.

## Occorrente

Materiali vari, alcuni barattoli tutti uguali

## Scopo-obiettivo

I bambini iniziano a fare più attenzione ai suoni dell'ambiente che li circondano, provano a distinguerli a scoprirne le differenze e le caratteristiche.

## Abilità

Capacità di distinguere le caratteristiche del suono.

## Luogo

Preferibilmente all'aperto in luoghi naturali

## Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

## 6

### Nome dell'attività

#### Caccia sonora al tesoro sonoro

### Occorrente

Un luogo con dei suoni, fogliettini di carta e penne, possibilmente un “tesoro” da dividere fra i bambini.

### Descrizione dell'attività

Si scelgono alcuni suoni caratteristici del luogo, di una zona della città, di un quartiere, in cui si vuole organizzare la caccia al tesoro, se ne sceglierà uno come meta finale della caccia e luogo nelle cui vicinanze verrà nascosto un premio, (possibilmente un sacco o una scatola con un premio per ogni bimbo), premio che può a sua volta essere un piccolo oggetto che produce suoni (un kazou, una sveglia, un wind chime etc). Si formulano piccoli indovinelli, possibilmente in rima, in rima che forniscono le istruzioni per raggiungere i suoni-tappa della caccia al tesoro e si trascrivono in tanti bigliettini (uno per ogni bambino) che verranno nascosti in prossimità delle tappe individuate. Ogni suono-tappa rimanda, attraverso gli indovinelli nascosti, al suono-tappa successivo. Alla partenza si estrae a sorte il nome di un bimbo che leggerà il testo del primo indovinello che dovrà condurre al primo suono tappa. Lì verranno trovati i bigliettini successivi e si procederà così fino al raggiungimento tesoro sonoro preventivamente nascosto.

### Scopo-obiettivo

I bambini prestano attenzione ai suoni dell'ambiente che li circonda. Anche i suoni possono costituire dei riferimenti nel territorio e nel paesaggio per la ricerca di qualcosa.

### Abilità

Capacità di distinguere le caratteristiche del suono.

### Luogo

Preferibilmente all'aperto.

### Suggerimenti specifici

All'interno di un quartiere basta il campanile di una chiesa, il rumore prodotto nel laboratorio di qualche artigiano, una fontana, la cassa di un negozio o di un supermercato, un chiosco, la fermata dell'autobus, un venditore ambulante, una scalinata, il rumore di un cantiere, etc....

### Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 7

## Nome dell'attività

**I Rumori dei mestieri** ispirato alle *“Le filastrocche dei mestieri”* di Gianni Rodari

*Io so i colori dei mestieri: sono bianchi i panettieri, s'alzano prima degli uccelli e han la farina nei capelli; sono neri gli spazzacamini, di sette colori son gli imbianchini; gli operai dell'officina hanno una bella tuta azzurrina, hanno la mani sporche di grasso: i fannulloni vanno a spasso, non si sporcano nemmeno un dito, ma il loro mestiere non è pulito.*

## Descrizione dell'attività

Ogni bambino sceglie un mestiere, e pensa ai rumori che questo produce, è un'occasione per riflettere sulla qualità, pulizia, gradevolezza o fastidio del suono che si produce mentre si lavora. Alla fine si scrive la filastrocca dei rumori dei mestieri

## Scopo-obiettivo

I bambini prestano più attenzione ai suoni dell'ambiente che li circonda.

## Abilità

Sviluppo di un primo giudizio critico sulla qualità del suono prodotto nei vari settori lavorativi e su come questo influenzi la vita lavorativa e quotidiana.

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus – Gianni Rodari

### 8

#### Nome dell'attività

La bottiglia di plastica

#### Occorrente

Bottiglie di plastica grandi e piccole

#### Descrizione dell'attività

Tossire, sbuffare, soffiare, gridare dentro le bottiglie di plastica fino a sperimentare sonorità diverse ed inconsuete, simulare l'ululato del vento, il fischio della nave, imitare orchi, lupi e streghe.

#### Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

#### Abilità

Capacità di esplorare le possibilità sonore della propria voce attraverso strumenti sonori inconsueti.

#### Luogo

Qualsiasi

#### Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

## 9

### Nome dell'attività

#### Tubofono 1

### Occorrente

Spezzoni di tubo morbido per le canalette elettriche, (2m ca) due imbuti di plastica per ogni tubo infilati alle due estremità.

### Descrizione dell'attività

Appoggiamo la bocca ad un'estremità e portiamo all'orecchio l'altra. La nostra voce viaggia nell'aria all'interno del tubo e la riascoltiamo dall'orecchio, pronunciamo il nostro nome, ritmiamo filastrocche e cantiamo canzoncine.

### Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, e a basilari concetti di propagazione del suono in un condotto curvo, alla nozione di sorgente sonora, onda sonora, imboccatura, campana auricolare.

### Abilità

Capacità di esplorare le possibilità sonore della propria voce attraverso strumenti sonori inconsueti.

### Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 10

## Nome dell'attività

### Tubofono 2

#### Occorrente

Spezzoni di tubo morbido per le canalette elettriche, (10-15m ca) imbuti

#### Descrizione dell'attività

Inserire i due imbuti alle estremità de tubo e giocare con un compagno al telefono in due stanze diverse.

#### Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, e a basilari concetti di propagazione del suono in un condotto curvo, alla nozione di sorgente sonora, onda sonora e imboccatura.

#### Abilità

Capacità di esplorare le possibilità sonore della propria voce attraverso strumenti sonori inconsueti.

#### Luogo

Qualsiasi

#### Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 11

## Nome dell'attività

Ombrelli

## Descrizione dell'attività

Con due ombrelli aperti, appoggiati a terra e accostati uno contro l'altro possiamo inventarci una nicchia d'ascolto dove rifugiarsi per entrare in contatto intimo con il nostro respiro, con le nostre invenzioni locali, con canti immaginativi.

## Occorrente

Ombrelli

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, e a basilari concetti di riflessione e assorbimento del suono.

## Abilità

Capacità di esplorare le possibilità sonore della propria voce attraverso strumenti sonori inconsueti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 12

### Nome dell'attività

**Uccellini**

### Occorrente

Schiumaiola, e/o spremiagrumi cannuccia e acqua (o anche uno spremiagrumi con il suo contenitore)

### Descrizione dell'attività

Si appoggia la schiumaiola sulla superficie di un contenitore pieno di acqua, oppure si riempie d'acqua lo spremiagrumi fino a che l'acqua sfiora i fori, si soffia dunque sui fori con una cannuccia, l'effetto ottenuto è quello di uno stormo di uccelli. Se il gioco si ripete in gruppo si può imitare il suono di un bosco intero.

### Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, e a basilari concetti di propagazione del suono nell'aria e nell'acqua.

### Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

### Luogo

Qualsiasi

### Suggerimenti specifici

Si possono produrre vari momenti della vita degli uccellini, canti isolati, il becchettare (attraverso le cannuccie che picchiettano la schiumaiola), i giochi degli uccelli, il frullare delle ali (immergendo le dita nell'acqua).

### Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni d'acqua*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 13

## Nome dell'attività

Ranocchie

## Occorrente

Cartone ondulato, base rigida, colla, bastoncini e cucchiaini

## Descrizione dell'attività

Incollare un cartone ondulato su una base di legno, usando dei cucchiaini o dei bastoncini si possono inventare varie sonorità raschianti.

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, ne esplora il ritmo e le capacità.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Suggerimenti specifici

Si possono utilizzare anche le rilegature ad anello.

## Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 14

## Nome dell'attività

**Biscia**

## Occorrente

Tubo zigrinato per canalette elettriche, riso e due tappi di sughero o nastro adesivo

## Descrizione dell'attività

Prendere un pezzo di tubo zigrinato per elettricisti chiudere un'estremità con un tappo di sughero o con il nastro adesivo, inserire dei chicchi di riso e richiudere l'altra estremità con un altro tappo. Scuotere e fare oscillare a terra il tubo, oppure tirarlo contemporaneamente le due estremità con le mani (effetto serpente a sonagli).

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

Arianna Sedioli, *Suoni per giocare*, Arte bambini, edizioni La Coccinella, Trento, 2007

# 15

## Nome dell'attività

Treno

## Occorrente

- a. Centrifuga per insalata
- b. Scolapasta e biglie
- c. Un imbuto, dei semi e un palloncino

## Descrizione dell'attività

- a. Fare ruotare una centrifuga per insalata [similitudine con rumore del treno sulle rotaie]
- b. Fare ruotare delle biglie all'interno di uno scolapasta in metallo [similitudine con rumore dell'autostrada e meccanico in generale]
- c. Chiudere un imbuto con un palloncino tagliato, riempirlo dall'estremità con dei semi, chiudere la seconda estremità con il resto del palloncino tagliato. Scuotere un imbuto, sperimentandone le velocità. [similitudine con rumore di maracas modificata, pioggia percussiva di piccoli oggetti]

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, esplora il ritmo prodotto dal movimento costante indotto su tali oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 16

## Nome dell'attività

Mosca

## Occorrente

Un colino per dolci e uno stuzzicadenti

## Descrizione dell'attività

Fare ruotare lo stuzzicadenti seguendo una rotatoria concentrica dal bordo verso il centro e viceversa. [similitudine con suono di qualche insetto o animale]

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 17

## Nome dell'attività

Pioggia e temporale

## Occorrente

Palloncini gonfiabili colorati e semi di diversa provenienza

## Descrizione dell'attività

Riempire dei palloncini con semi o legumi e pastine di varie dimensioni e tipologie, scuotere come si vuole, gonfiare e differenziare la dimensione dei palloncini e la quantità di semi introdotti a secondo dell'intensità della pioggia (pioggia soave, grandine, temporale, acquazzone).

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, ne esplora il ritmo, l'intensità.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Suggerimenti specifici

Per agevolare l'inserimento dei legumi nel palloncino gonfiare una prima volta il palloncino vuoto, l'anello di apertura si gonfierà leggermente.

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 18

## Nome dell'attività

Campane

## Occorrente

Barattolo di latta o un bollitore, un palloncino, un cucchiaino.

## Descrizione dell'attività

Prendere un palloncino e tagliarne la parte allungata, con la membrana ottenuta chiudere l'estremità di un barattolo di latta o di un bollitore in acciaio, tenendo in mano il barattolo picchettare sulla superficie del barattolo con un cucchiaino.

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti. Capacità di ascoltare e comprendere i fenomeni acustici.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 19

## Nome dell'attività

Ancora pioggia

## Occorrente

Tubo di cartone (vanno bene quelli dei rotoli di carta per plotter), chiodi (devono avere una lunghezza pari a più della metà del raggio della sezione del tubo), due tappi o del cartoncino per chiudere il cartone, sassolini, o chiodi piccoli, scotch.

## Descrizione dell'attività

Prendere il tubo di cartone, segnare con un pennarello tanti pallini sulla sua superficie, con un martello o con un trapano a mano fare dei buchi dove inserire i chiodi, chiudere un'estremità del tubo o con del cartoncino o con gli stessi tappi dei tubi, riempire con dei sassolini o con dei chiodi più piccoli, chiudere l'altra estremità del tubo, ruotare lentamente il tubo.

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

## 20

### Nome dell'attività

**Mare e Tempesta**

### Occorrente

Foglio di cellophane 4x4 m (normalmente usato dall'imbianchino)

### Descrizione dell'attività

Quattro o più bambini sorreggono un foglio dall'estremità facendolo ondeggiare dal basso verso l'alto, con intensità e ritmi diversi a secondo della gravità del temporale.

### Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

### Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

### Luogo

Qualsiasi

### Fonte

Varie

# 21

## Nome dell'attività

Ruggito

## Occorrente

Cartone pesante, forbici, un metro di spago robusto

## Descrizione dell'attività

Tagliare una striscia di cartone 20x5 cm. Fare un buco con le forbici ad un'estremità nel quale passare lo spago e fermarlo con un nodo, torcere il cartone nel mezzo in modo che si rigiri su se stesso, andare in un luogo spazioso e farlo roteare sopra la testa , il cartone vibra creando un suono simile a quello di un animale.

## Scopo-obiettivo

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti.

## Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

## Luogo

Qualsiasi

## Fonte

Varie

## 22

### **Nome dell'attività**

**Suono misterioso**

### **Occorrente**

Tubo zigrinato per canalette elettriche. Uno spezzone da 60 cm per ogni bambino.

### **Descrizione dell'attività**

Il tubo si può far suonare sia girandolo su se stesso e soffiandoci dentro, sia prendendolo da una estremità con una mano e (stando attenti a non colpire i compagni) facendolo roteare velocemente nell'aria. Si consiglia di far eseguire questo gioco individualmente, mettendo il bambino al centro del gruppo per evitare eventuali collusioni fra i tubi e le persone, e anche per rendere protagonista il bambino della sua esecuzione sonora.

### **Scopo-obiettivo**

Il bambino si avvicina intuitivamente ai suoni prodotti da vari tipi di oggetti, ne esplora il ritmo, le possibilità materiali, l'intensità.

### **Abilità**

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

### **Luogo**

Qualsiasi

### **Suggerimenti specifici**

Per agevolare l'inserimento dei legumi nel palloncino gonfiare una prima volta il palloncino vuoto, l'anello di apertura si gonfierà leggermente.

### **Fonte o ispirazione**

SSRG onlus

## 23

### Nome dell'attività

Flauto di Pan

### Occorrente

Tubo rigido in plastica o PVC per canalette elettriche. Segare preventivamente 4 pezzi di tubo di queste lunghezze: 9, 7, 6, 5 cm. per ogni bambino. Con un po' di carta vetrata grossa e fine eliminare le asperità da ogni frammento tagliato. Nastro adesivo colorato da elettricista. Scotch da pacchi trasparente.

### Descrizione dell'attività

Si consegnano ad ogni bambino i pezzetti di tubo, eventualmente lasciando terminare a loro il lavoro di pulizia e perfezionamento del taglio con la carta vetro. Ogni pezzetto viene chiuso ad una estremità in maniera ermetica con il nastro adesivo da elettricista. Appoggiandosi su un banco si mettono tutti i pezzetti uno a fianco all'altro e si uniscono i tubicini fra di loro facendo in modo che i lati liberi, non chiusi dal nastro adesivo siano tutti alla medesima altezza. Con il nastro da pacchi trasparente si fissa la posizione dei tubi fra di loro. Ecco realizzato il flauto di Pan. Ora bisogna insegnare loro la tecnica del "suono di taglio" appoggiando il labbro inferiore sul bordo levigato, e lasciato libero dei tubicini. La tecnica non è semplicissima ma può produrre anche se non a suono pieno, del rumore di aria intonata.

### Scopo-obiettivo

Elaborare abilità manuali e far scoprire le potenzialità sonore di oggetti poveri, elaborazione di una tecnica strumentale-esecutiva

### Abilità

Sperimentare le possibilità sonore e ritmiche degli oggetti.

### Luogo

In classe

### Suggerimenti specifici

Far suonare sia i bambini da soli che in gruppo

### Fonte o ispirazione

SSRG onlus

# 24

## Nome dell'attività

### Sonorizzazione di un racconto

## Occorrente

Materiali impiegati nei giochi descritti precedentemente, e si veda in seguito "Testo con istruzioni"

## Descrizione dell'attività

Stampare il racconto, una copia per ogni bambino. Consegnare il racconto e far leggere a voce alta in classe e, individualmente a casa. Dividere il racconto in segmenti di testo da assegnare in sequenza ad ogni bambino. Ogni bambino avrà assegnata e leggerà una piccola parte di testo. La sonorizzazione può avvenire sia in forma registrata, sia in forma di drammatizzazione teatrale.

## Scopo-obiettivo

Il bambino associa l'aspetto evocativo dei suoni e delle parole e ne apprezza il potenziamento espressivo e immaginifico reciproco derivato da questo accostamento.

## Abilità

Sperimentare le capacità costruttive, manuali e logiche, capacità esecutive, esplorazione delle possibilità sonore, evocative e poetiche dei suoni degli oggetti.

## Luogo

In classe

## Suggerimenti specifici

Nel caso della registrazione procedere così (è preferibile dotarsi di registratore digitale portatile, oppure computer con microfono e scheda di acquisizione audio):

- far leggere ad ogni singolo bambino il segmento di testo assegnato e registrarlo;
- eseguire e registrare, uno ad uno, tutti i rumori di sonorizzazione eseguiti collettivamente, singolarmente e a sottogruppi.
- Fare attenzione, ad avere i take di registrazione il più possibile puliti, senza altre interferenze, parole, risate, rumori di sedie, porte etc. questo è piuttosto complicato in una classe ma per abituare i bambini a questa idea si può far sentire subito loro la differenza tra una registrazione "pulita" e una "sporca", quindi l'importanza di saper stare in silenzio quando è richiesto.
- Una volta effettuate le registrazioni, l'insegnante o l'operatore effettuerà il montaggio digitale del testo e della colonna rumori, con l'eventuale aggiunta di reverbero ed effetti sonori se necessario. Il risultato verrà fatto ascoltare in classe ed eventualmente presentato ai genitori in forma di cdr o di weblink.

Nel caso di drammatizzazione teatrale sarà bene studiare la sequenza degli interventi di testo affinché vi sia fluidità nella narrazione; allo stesso modo la sequenza della colonna rumori eseguita dal vivo richiederà delle prove di coordinamento e di sincronizzazione con le parti di testo, una precisa divisione dei compiti e dei ruoli.

## Fonte o ispirazione

SSRG onlus

## Testo

### Il suono e l'origine.

#### Un racconto sull'inizio del mondo e una storia d'amore finita in musica

Un tempo, si calcola 5 miliardi di anni fa, la terra, era completamente ricoperta dalle acque del mare. Il cielo era la parte maschile, e la terra, o meglio dire il mare, era la parte femminile. Cielo e terra erano congiunti in un abbraccio indissolubile, e tutto era immobile, racchiuso, ovattato in questo abbraccio, come quando un bambino si addormenta sulle spalle dei genitori: si sente soltanto, piano piano, il rumore del respiro.

Poi accadde qualcosa, non si sa bene chi fu a dare la prima spinta, ma qualcosa spinse la terra a girare, le imprime un movimento che all'inizio era lento, ma poi acquistava man mano velocità, fino ad arrivare alla velocità di milleseicento chilometri all'ora....e questo movimento diede origine al.... vento!

Gli antichi Egizi chiamarono il vento con il nome di "Shu": un mito, una forza della natura. Nel nome di Shu c'era già il suono del vento, quando soffia piano e forte. Shu cominciò a soffiare sulle acque, a creare le onde, e le onde scoprivano parti di terra modellando la forma degli scogli. Masse d'acqua si spostavano spinte dal vento, sbattevano sulle rocce scoperte con un fragore immenso. Shu, il vento, riuscì in qualche modo a sciogliere l'abbraccio tra cielo e terra che sembrava voler durare in eterno, e i due amanti da allora si guardano dall'alto e dal basso. Cielo e Terra da allora soffrono per questo distacco, sono stati divisi dal movimento, senza pace, del vento che non ha mai smesso di correre, ovunque, senza posa, nelle valli, sui fianchi delle montagne, sulla bocca delle caverne, sui litorali frastagliati, sulle spiagge deserte, sulle fronde degli alberi....

Il mondo, che prima era muto, cominciò a suonare la sua melodia infinita, che dura tutt'oggi: la musica delle cose. Nell'acqua in movimento, in questo mondo sonoro appena nato, cominciarono per caso a formarsi dei grumi di sostanze, aggregazioni di proteine, un gran minestrone di zuccheri, acidi, grassi... le prime cellule, le prime forme di vita.

La vita nasceva dal mare, dall'acqua, come anche il bambino nel grembo materno cresce e si sviluppa nel liquido amniotico. Questo liquido è come il grande oceano delle ere preistoriche riprodotto in miniatura dentro la pancia della mamma.... Il vento che soffiava senza posa, il calore del sole, le eruzioni dei vulcani... tutte queste cose facevano evaporare una parte dell'acqua, allora emergevano aree di terra sempre più vaste e nello stesso tempo si formavano le nubi. Quando il cielo era troppo carico e affollato di nuvole, queste finivano per scontrarsi tra loro e si svuotavano sottoforma di piogge, temporali e tempeste.... c'erano tuoni e lampi che avrebbero spaventato anche l'uomo e la donna più coraggiosi del mondo.....

Ma l'uomo non era ancora nato....

Le terre emerse furono prima popolate dagli anfibi, rane salamandre e tritoni che erano una evoluzione dei pesci, poi dai rettili, dinosauri, iguane e serpenti, poi dai mammiferi, zebre, leoni, scimpanzè alla cui famiglia noi stessi apparteniamo....e infine dagli uccelli...

Seguendo questa storia, ad un certo punto dalla famiglia delle scimmie si distacca – diciamo così - un ramo di "cugini", individui sempre più scaltri a usare gli attrezzi, sempre più furbi nella caccia... e così nasce l'intelligenza e il linguaggio di quest'essere che è l'essere umano. L'uomo sin dagli albori inventò delle storie e dipinse delle immagini, storie e immagini dei miti dell'origine, per spiegarsi il senso del sole, della terra e delle stelle, della vita e della morte.. l'inizio dell'universo....

Così tutte le civiltà hanno inventato la loro mitologia: gli Egizi avevano Shu, Annubi e tutti gli altri loro dèi; gli indiani hanno Shiva, Khali e cento altri. Gli antichi Greci nei loro racconti parlano di Giove e di Venere, di Marte e Saturno: degli dei dell'Olimpo. Tra le tante altre cose I Greci parlano anche di una terra che si chiamava Arcadia, dove ninfe e fauni vivevano in beatitudine, a fianco di miti pastori e di animali mansueti e selvatici.... Il dio Pan, dio della natura e protettore dei pastori, soleva passare il suo tempo nell'ozio e a contemplare le bellezze di quel mondo, seguiva di tanto in tanto un gruppo di

ninfe, che si bagnavano nei pressi di un lago, circondato da canne. Tra queste bellissime fanciulle ve n'era una dal nome di Syrinx, di cui egli si innamorò perdutamente, tanto da seguirla dovunque andasse. Un giorno Pan la trovò sola, e presentandosi da lontano per non spaventarla quando le fu vicino le rivelò il suo amore, pregandola di divenire sua sposa. Ma ella lo rifiutò, e scappò via a gambe levate! Pan si mise a rincorrerla a perdifiato, ma Syrinx gridava: "giammai mi avrai! non ti voglio, non ti voglio! sei brutto e caprone!" perché Pan appariva ai suoi occhi sì come un dio, ma simile ad un fauno, come certe volte è raffigurato nei vasi.... "a costo di perdere per sempre il mio aspetto di ninfa, e di tramutarmi in uno dei giunchi di questo canneto, giammai mi avrai!" Per sfuggire al suo pretendente, la ninfa pregò a lungo suo padre, Ladone, divinità del fiume, che alla fine si impietosì e la trasformò in una canna, perduta tra le migliaia di altre che circondavano il lago...Pan disperato e arrabbiato, con la sua falce tagliò tutte le canne che stavano lì intorno; le prese, le lavorò, e costruì un flauto, per poter in questo modo tenere con sé la sua amata, trasformata in uno strumento. Da allora il flauto di Pan si chiama anche "Siringa" in onore del nome di Syrinx, la bella ninfa che non volle sposare il dio pastore. Per curare il suo cuore Pan suonava il flauto, piangeva e si consolava al suono di una melodia malinconica che conteneva la voce del suo amore perduto. Il suono si perdeva nelle valli dell'Arcadia, l'udivano gli uomini e gli animali, godendo della sua dolcezza, fino a quando il vento e il canto degli uccelli tornavano ad essere tra gli alberi e i dirupi, l'ultima voce del giorno."

## Testo con istruzioni

### Il suono e l'origine.

#### Un racconto sull'inizio del mondo e una storia d'amore finita in musica

Un tempo, si calcola 5 miliardi di anni fa, la terra, era completamente ricoperta dalle acque del mare. Il cielo era la parte maschile, e la terra, o meglio dire il mare, era la parte femminile. Cielo e terra erano congiunti in un abbraccio indissolubile, e tutto era immobile, racchiuso, ovattato in questo abbraccio, come quando un bambino si addormenta sulle spalle dei genitori: si sente soltanto, piano piano, il rumore del respiro. **[i bambini respirano insieme facendo attenzione ad ascoltare e a far sentire far sentire, piano, il proprio respiro].**

Poi accadde qualcosa, non si sa bene chi fu a dare la prima spinta, ma qualcosa spinse la terra a girare, le impresse un movimento che all'inizio era lento, ma poi acquistava man mano velocità, fino ad arrivare alla velocità di milleseicento chilometri all'ora....e questo movimento diede origine al.... vento! **[con il soffio, i bambini imitano il vento, consonanti F, S, SH]**

Gli antichi Egizi chiamarono il vento con il nome di "Shu": un mito, una forza della natura. Nel nome di Shu c'era già il suono del vento, quando soffia piano e forte. Shu cominciò a soffiare sulle acque, a creare le onde, e le onde scoprivano parti di terra modellando la forma degli scogli. Masse d'acqua si spostavano spinte dal vento, sbattevano sulle rocce scoperte con un fragore immenso. **[[ i bambini giocano con il telo di cellophane da pittura, vedi gioco 20]** Shu, il vento, riuscì in qualche modo a sciogliere l'abbraccio tra cielo e terra che sembrava voler durare in eterno, e i due amanti da allora si guardano dall'alto e dal basso. Cielo e Terra da allora soffrono per questo distacco, sono stati divisi dal movimento, senza pace, del vento che non ha mai smesso di correre, ovunque, senza posa, nelle valli, sui fianchi delle montagne, sulla bocca delle caverne, sui litorali frastagliati, sulle spiagge deserte, sulle fronde

degli alberi....

Il mondo, che prima era muto, cominciò a suonare la sua melodia infinita, che dura tutt'oggi: la musica delle cose. Nell'acqua in movimento, in questo mondo sonoro appena nato, cominciarono per caso a formarsi dei grumi di sostanze, aggregazioni di proteine, un gran minestrone di zuccheri, acidi, grassi... le prime cellule, le prime forme di vita. [i bambini soffiano con la cannuccia dentro ad alcune bottigliette di plastica riempite a diverse altezze con acqua]

La vita nasceva dal mare, dall'acqua, [ i bambini giocano con il telo di cellophane da pittura, in diverse modalità, prevalentemente imitano il mare calmo] come anche il bambino nel grembo materno cresce e si sviluppa nel liquido amniotico. Questo liquido è come il grande oceano delle ere preistoriche riprodotto in miniatura dentro la pancia della mamma.... Il vento che soffiava senza posa, il calore del sole, le eruzioni dei vulcani... tutte queste cose facevano evaporare una parte dell'acqua, allora emergevano aree di terra sempre più vaste e nello stesso tempo si formavano le nubi. Quando il cielo era troppo carico e affollato di nuvole, queste finivano per scontrarsi tra loro e si svuotavano sotto forma di piogge, temporali e tempeste.... [ i bambini giocano con il telo di cellophane da pittura lentamente in modo sempre più agitato] c'erano tuoni e lampi che avrebbero spaventato anche l'uomo e la donna più coraggiosi del mondo..... [i bambini, in gruppi di 3 o 4 agitano alcuni scatoloni di dimensioni medio-grandi, che contengono palline di gomma, possibilmente di un certo peso, ed imitano il suono dei tuoni]

[la pioggia viene imitata in vari modi:

1) con il battito delle dita sui palmi delle mani, prima mignolo, poi mignolo e anulare, poi mignolo, anulare e medio, poi si aggiunge l'indice, e poi si battono tutte le mani

2) si usano gli strumenti elaborati nei giochi numero 17 e 19]

Ma l'uomo non era ancora nato....

Le terre emerse furono prima popolate dagli anfibi, rane salamandre e tritoni che erano una evoluzione dei pesci, poi dai rettili, dinosauri, iguane e serpenti, poi dai mammiferi, zebre, leoni, scimpanzè alla cui famiglia noi stessi apparteniamo....e infine dagli uccelli... [imitazione del suono di alcuni animali, con il tubo-biscia, con la voce nelle bottiglie (elefanti, mucche) etc, con lo strumento australiano, il ruggito etc vedi vedi inventario giochi 8, 12, 13, 14, 16, 21]

Seguendo questa storia, ad un certo punto dalla famiglia delle scimmie si distacca – diciamo così - un ramo di “cugini”, individui sempre più scaltri a usare gli attrezzi, sempre più furbi nella caccia... e così nasce l'intelligenza e il linguaggio di quest'essere che è l'essere umano. L'uomo sin dagli albori inventò delle storie e dipinse delle immagini, storie e immagini dei miti dell'origine, per spiegarsi il senso del sole, della terra e delle stelle, della vita e della morte.. l'inizio dell'universo....

Così tutte le civiltà hanno inventato la loro mitologia: gli Egizi avevano Shu, Annubi e tutti gli altri loro dèi; gli indiani hanno Shiva, Khali e cento altri. Gli antichi Greci nei loro racconti parlano di Giove e di Venere, di Marte e Saturno: degli dei dell'Olimpo. Tra le tante altre cose i Greci parlano anche di una terra che si chiamava Arcadia, dove ninfe e fauni vivevano in beatitudine, a fianco di miti pastori e di animali mansueti e selvatici... Il dio Pan, dio della natura e protettore dei pastori, soleva passare il suo tempo nell'ozio e a contemplare le bellezze di quel mondo, seguiva di tanto in tanto un gruppo di ninfe, che si bagnavano nei pressi di un lago, circondato da canne. Tra queste bellissime fanciulle ve n'era una dal nome di Syrinx, di cui egli si innamorò perdutamente, tanto da seguirla dovunque andasse. Un giorno Pan la trovò sola, e presentandosi da lontano per non spaventarla quando le fu vicino le rivelò il suo amore, pregandola di divenire sua sposa. Ma ella lo rifiutò, e scappò via a gambe levate! Pan si mise a rincorrerla a perdifiato, ma Syrinx gridava: "giammai mi avrai! non ti voglio, non ti voglio! sei brutto e caprone!" perché Pan appariva ai suoi occhi sì come un dio, ma simile ad un fauno, come certe volte è raffigurato nei vasi.... “a costo di perdere per sempre il mio aspetto di ninfa, e di tramutarmi in uno dei giunchi di questo canneto,

giamai mi avrai!" Per sfuggire al suo pretendente, la ninfa pregò a lungo suo padre, Ladone, divinità del fiume, che alla fine si impietosì e la trasformò in una canna, perduta tra le migliaia di altre che circondavano il lago...Pan disperato e arrabbiato, con la sua falce tagliò tutte le canne che stavano lì intorno; le prese, le lavorò, e costruì un flauto, per poter in questo modo tenere con sé la sua amata, trasformata in uno strumento. Da allora il flauto di Pan si chiama anche "Siringa" in onore del nome di Syrinx, la bella ninfa che non volle sposare il dio pastore.

Per curare il suo cuore Pan suonava il flauto, piangeva e si consolava al suono di una melodia malinconica che conteneva la voce del suo amore perduto. Il suono si perdeva nelle valli dell'Arcadia, l'udivano gli uomini e gli animali, godendo della sua dolcezza, fino a quando il vento e il canto degli uccelli tornavano ad essere tra gli alberi e i dirupi, l'ultima voce del giorno."