



Franca Ferrari

## Giochi d'ascolto

Varie volte ci è capitato di proporre ad altri l'ascolto di una musica e poi di chiedere "cosa te ne pare?" o "cosa ti ha fatto venire in mente?" o "che cos'è, secondo te?". Una buona domanda alternativa, lavorando con persone interessate all'animazione, trovo che sia: "Ascolta questa musica. Che gioco è, secondo te?" E' molto possibile che conosciate già il brano ("Nell'antro del re della montagna" dalle musiche di scena composte da Edvard Grieg per il Peer Gynt di Ibsen): l'altro giorno l'ho addirittura sentito da un telefonino. In ogni caso, il pensare a tutti i modi in cui è possibile organizzare un gioco di gruppo su questa musica aiuta ad ascoltarla, e anche ad analizzarla, secondo prospettive nuove e inedite, che sono tante e diverse quanti sono i giochi proposti, da voi stessi, o da qualcuno di quelli a cui ripeterete l'invito. Riporto qui tre giochi, che "restituisco", in questo modo, ai miei studenti del conservatorio di Frosinone e agli studenti della scuola di animazione musicale di Lecco: è grazie a loro che sono nati e che, in seguito, ho potuto giocarli anche con altri gruppi di persone.

### Gioco della scopa

E' una variante di un gioco con lo stesso nome che spesso capita di fare durante le feste: questa, però, non ha nulla a che fare con la formazione / rottura di coppie. Richiede che almeno una delle persone presenti sia in grado di individuare chiaramente all'ascolto, e di segnalare agli altri cantandoci sopra, la conclusione delle due frasi musicali di uguale durata che si alternano in continuazione per tutto il brano. Se questo compito presenta qualche problema, si potrà prima ascoltare la musica seduti, cercando di capire bene la durata di ogni frase anche avvalendosi di una sincronizzazione ritmico verbale, tipo:

Questo è il gioco della scopa' della scopa' della scopa'  
Questo è il gioco della scopa manon darla a me TIE'  
Questo è il gioco ecc. ecc.

Oppure;  
Oggi a scuola non miva non miva non miva  
Diventare a scuola oggi proprio non miva.  
Oggi a scuola...

Che verso la conclusione, quando la musica diventa velocissima, si può trasformare, giocando a verificare se la musica funzioni o meno come mezzo di autocondizionamento collettivo, in:

Oggi a scuola si miva si miva si miva  
Diventare a scuola adesso si si si miva.  
....

Tutti sono in piedi, sparsi nella stanza e iniziano a camminare nelle varie direzioni non appena sentono la musica. Uno ha in mano una scopa, che dovrà/potrà passare ad un altro / altra solo in corrispondenza della conclusione di una frase (nel senso che chi si vede consegnare la scopa, se questo avviene al momento indicato, non può sottrarsi). Se l'impianto di ascolto è buono, si potrà far notare che una nota grave e prolungata dei corni accompagna il gesto del passaggio in tutte le prime frasi (in corrispondenza della sillaba TIE' della frase che ho scritto sopra)

Poiché la musica diventa via via più staccata e veloce, il gioco si fa progressivamente più animato. Il passaggio della scopa si carica di suspense sul finale, in cui il cadenzare isocrono e regolare del ritmo si rompe e cede il passo ad una sequenza di accenti sincopati di cui non è facile prevedere la collocazione esatta: di fatto, la scopa può essere passata solo in corrispondenza di un accento e non prima né dopo, tendendo al massimo l'orecchio.

Applausi per colui che si trova in mano la scopa per ultimo!

### **Palla in cerchio**

Anche questo gioco richiede la capacità di riconoscere la fine di ogni frase.

Chi ci riesce già all'inizio (fatto il gioco una volta, ci riusciranno tutti senza problemi), può aiutare gli altri strillando "lancio!" al momento giusto.

Tutti sono seduti, con le sedie disposte in cerchio, abbastanza vicine l'una all'altra. Uno ha in mano una palla, che comincerà a passare di mano in mano in senso orario, lungo il cerchio, non appena inizia la musica. Alla fine di ogni frase, colui che si trova in mano la palla, anziché passarla al vicino, la lancerà a qualcuno che stia dalla parte opposta del cerchio. Questi riprenderà i passaggi di mano in mano, scegliendo se continuare in senso orario o nella direzione opposta.

Il fatto che il ritmo divenga progressivamente dapprima più staccato (parte B) e poi più veloce (parte C) assicura di per sé vivacità e divertimento al gioco. Volendo, però, si possono inserire degli elementi di complicazione. Ad esempio: parte A, tutti seduti; parte B, tutti in piedi; parte C, in piedi e in movimento, spostandosi sempre più velocemente sulla linea del cerchio.

Attenzione ai tre lanci sugli ultimi tre accenti!

Applausi a chi riesce ad acchiappare l'ultima palla.

### **Grieg a squadre**

Questo gioco si appoggia ad un'ulteriore caratteristica della musica che ho proposto per giocare: ogni frase della melodia viene sempre ripetuta uguale due volte di seguito e, regolarmente, una prima volta è eseguita dagli strumenti ad arco e la seconda da quelli a fiato. E' dunque possibile organizzare vari giochi con i partecipanti divisi in due squadre: per l'appunto, quella degli archi e quella dei fiati. Ogni squadra ha a disposizione un tempo per eseguire un determinato compito, equamente misurato ora all'una e ora all'altra dalla durata delle frasi musicali. Indico qui due varianti: una invernale, per giocare al chiuso, e una estiva.

A. E' necessario predisporre due fogli grandi e dei pennarelli vicino ad ogni foglio.

I partecipanti sono divisi in due squadre, ciascuna delle quali ha il compito di disegnare, per esempio, un castello stregato (ma potrebbe essere una foresta oscura con molti animali, o un ritratto del gruppo, o qualcos'altro). A tale scopo, gli "artisti" lavoreranno uno alla volta, prima uno della squadra degli archi, poi uno di quella dei fiati, poi un altro degli archi, e così via, mettendosi in moto e tornando al proprio posto in corrispondenza con l'inizio e la fine delle rispettive frasi melodiche. Nella parte musicale A, quando i suoni sono più scuri, si dovranno costruire i ponti e le fondamenta, nella parte B si provvederà a disegnare le parti superiori, mentre nella parte C, molto più rapida, ciascuno aggiungerà dettagli, colori, ecc.

Inutile dire che è utile ascoltare prima una volta tutto il brano e far stabilire brevemente ai membri del gruppo, tra di loro, un piano per la realizzazione del disegno.

Attenzione alla parte conclusiva: negli attimi in cui la musica tace, non si può disegnare, e viceversa!

A musica ultimata, i giocatori delle due squadre, insieme, osserveranno e valuteranno chiarezza, ricchezza di elementi e vivacità dei due risultati.

B. Una variante da giocare all'aperto, con la più tradizionale delle contrapposizioni: non si tratta più di disegnare, ma di portare dell'acqua in due recipienti uguali, graduati o trasparenti, perché alla fine si possa stabilire quale dei due è più pieno, prendendola da un unico mastello con dei bicchieri di plastica. Ogni giocatore va fino al recipiente e torna al suo posto entro la durata di una sola frase. Si può dunque giocare in due (uno che si muove con gli archi e uno con i fiati), in sei (tre per gli archi e tre per i fiati, per tre volte) o in 18 (ad ogni giocatore una frase, salvo precipitarsi tutti insieme al recipiente, ognuno con il suo bicchiere pieno, nelle battute conclusive).

Schema di intervento delle due frasi melodiche (fr.1 e fr.2) nella forma musicale:

parte A: fr.1/fr.1/fr.2/fr.2/fr.1/fr.1 archi / fiati scuri (celli e contrabbassi / fagotti) pianissimo

parte B: fr.1/fr.1/fr.2/fr.2/fr.1/fr.1 archi / fiati chiari (violini / oboi e clarinetti piano

parte C: fr.1/fr.1/fr.2/fr.2/fr.1/fr.1 + coda in accelerando (tutti) fortissimo