



Enrico Strobino

ANDO YU ANDO **Clapping game**



Il presente contributo è un estratto dal libro *Battimani. Giochi di bambini in musica*, Collana Didattica OSI, fondata e diretta da Giovanni Piazza, Liliun Editions, Brescia, 2015, dedicato ai *Clapping Games*, ovvero ai *giochi ritmici di mani* ancora ben presenti all'interno della cultura infantile di bambine e bambini.

I *giochi ritmici di mani* sono tutti quei giochi che prevedono battiti di mano di vario tipo, fra due o più giocatori, mentre viene recitata o cantata una filastrocca e costituiscono un efficace repertorio per proporre a bambini e bambine attività che coinvolgono la voce e il movimento. Ogni gioco può offrire un'occasione didattica, può diventare una sorta di *microcosmo*, un *giocattolo sonoro*, nel senso indicato da Gianni Rodari, in cui si incontrano parole, gesti, movimenti, suoni del corpo, di oggetti e di strumenti.

L'utilità didattica di questo tipo di giochi si può riassumere in una serie di punti:

1. I bambini (e, soprattutto, le bambine) li conoscono già. Si tratta cioè di un repertorio ancora presente nella cultura infantile, anche se non nella misura di qualche decennio fa. Ragione in più per utilizzare questi giochi a scopo didattico, favorendo in questo modo la loro permanenza nella tradizione ludica.

2. Partire dai giochi che circolano in uno specifico contesto, chiedendo direttamente a bambine e bambini di mostrarli, promuove la possibilità del mutuo insegnamento: chi conosce il gioco lo insegna agli altri, senza la mediazione dell'insegnante che, anzi, sarà nella posizione di chi impara.
3. Si tratta quindi di oggetti culturali che si tramandano oralmente e che si prestano, tra l'altro, a esemplificare questo tipo di trasmissione, con la loro pluralità di varianti e con l'apprendimento basato sull'imitazione, *a orecchio e a occhio*.
4. L'insegnante entra in gioco in un secondo momento, quando le componenti specificamente musicali del gioco vengono prese maggiormente in considerazione, facendole diventare il centro dell'attenzione. In questa prospettiva l'insegnante dovrà curare una serie di aspetti:
 - *Stabilizzazione ritmica*: spesso i bambini eseguono i giochi molto velocemente, a volte *accelerando*, sulla scia del 'sempre più difficile'. Dal punto di vista didattico-musicale (e, quindi, in seconda istanza) è tuttavia utile regolarizzare questa instabilità/variabilità ritmica, curandone l'esecuzione vocale e gestuale.
 - *Cura del suono*: sia l'intonazione del canto (quando è presente), sia i gesti-suono utilizzati vanno curati, affinati, portati al centro dell'attenzione.
 - *Varianti e elaborazioni*: i giochi possono poi essere variati, spostandoli progressivamente verso una forma musicale. Ad esempio si possono proporre versioni in cui si esegue solo la parte vocale, o solo la parte gestuale; si possono cambiare i gesti suono, proporre varianti ritmiche e melodiche; arricchire il canto con parti polivocali (ritmiche e melodiche), orchestrare i giochi per strumenti singoli o per vari tipi di organico. È proprio la prospettiva che viene affrontata in questo lavoro.
 - Eventualmente l'insegnante potrà introdurre anche la lettura di vari tipologie di notazioni, a supportare così l'oralità di partenza dei vari materiali.



Ando yu ando è uno dei pochi giochi di mani in cui i gesti non seguono integralmente la pulsazione principale eseguita verbalmente.

Si gioca a coppie. I due giocatori battono le mani con quelle del partner con il palmo destro verso l'alto e il palmo sinistro verso il basso. Quindi invertono il movimento (Foto 1 e 2).

Poi ciascuno batte le mani fra loro (per una o due volte) e quindi, per due, tre o quattro volte, contro quelle del partner (Foto 3 e 4)

In corrispondenza delle ultime quattro sillabe ci si batte due volte le spalle, incrociando le braccia e si battono due volte le mani sulle cosce, vicino alle ginocchia (Foto 5 e 6).

Ando yu ando
Ando yu sem bon bon
Sugar agendi nami
Sugar awé awé
Agendi nami
Bom bom
Sem Sem

1

2



3

4

5

6



x || || x || || || x || || || ||
 An - do yu an - do an - do yu sem bon bon su - gar a - wen - di na - mi
 x x || || || || x x
 su - gar a - we a - we a - wen - di na - mi bom bom sem sem

- | | | | |
|---|--|---|--|
| | Palmo sx su e palmo dx giù contro compagno di fronte | | Battere le mani contro quelle del compagno di fronte |
| | Palmo sx giù e palmo dx su contro palmi del compagno di fronte | x | Incrociare le braccia sul petto: la mano dx tocca la spalla sx e viceversa |
| x | Battere le mani fra loro | ▲ | Battere le due mani sulle cosce |

Qui sotto propongo quattro modi di battere le mani che producono suoni che vanno dal grave all'acuto.

Dopo aver sperimentato i vari suoni, possiamo prendere una parte del gioco precedente e provare a riprodurre il ritmo utilizzando tutti e quattro i tipi di battito.

Di seguito una piccola *Circle Song* che utilizza frammenti della melodia di partenza.

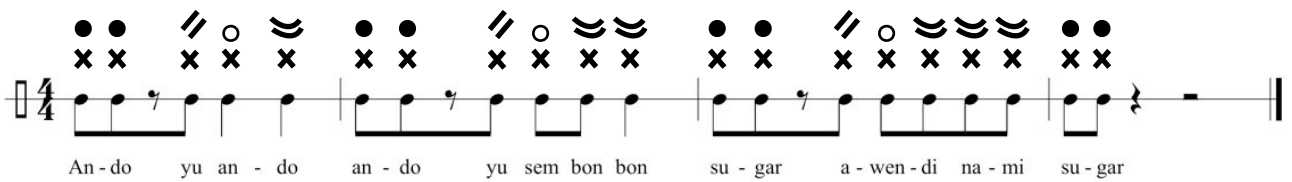


●
x

//
x

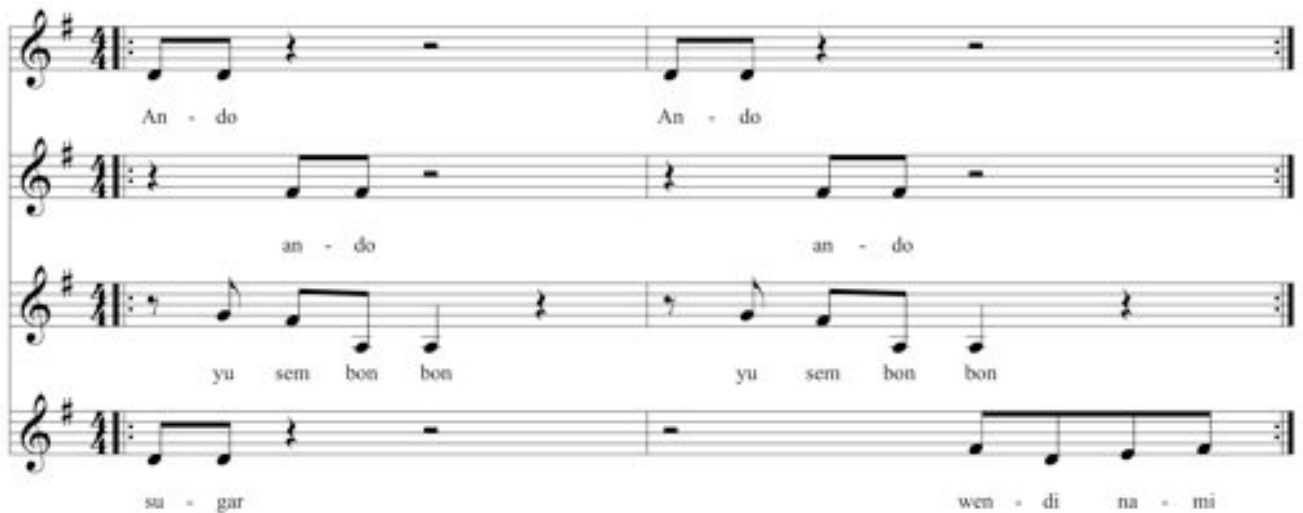
○
x

))
x



An-do yu an - do an - do yu sem bon bon su - gar a - wen - di na - mi su - gar

Ando Circle Song



An - do An - do

an - do an - do

yu sem bon bon yu sem bon bon

su - gar wen - di na - mi