



Luca Dalmasso

PER UNA SCUOLA POLIFONICA

Racconto di un anno scolastico all'insegna dell'Arts integration

Capitolo 6¹

Nell'anno scolastico 2022/23 ho lavorato alla scuola Primaria L. Einaudi di Cuneo, facente parte dell'IC Sobrero. Presenterò qui il percorso svolto con una classe prima alle prese, tra le altre cose, con la scoperta del linguaggio e della lingua italiana. Il racconto che segue non si prefigge di essere esaustivo e preciso in ogni aspetto ma intende fornire degli spunti di lavoro e, soprattutto, testimoniare che è possibile integrare le arti con il resto del curriculum e metterle al centro di un percorso d'apprendimento.

Classe prima

¹ Per i capitoli precedenti si veda su Musicheria: <https://www.musicheria.net/?s=dalmasso&wpessid=12639>

Primi passi

Iniziare prima primaria è un'esperienza profonda e totalizzante perché vuol dire, né più né meno, costruire una nuova famiglia, un gruppo che sta insieme e collabora con dinamiche, regole, relazioni, lessico tutti propri, un microcosmo unico. In questo processo tanto bello quanto complesso, come educatori e insegnanti, ci giochiamo la possibilità che tutto il resto funzioni. La fretta, le consuetudini, le rigidità, le paure, i giudizi e i dogmi che la scuola si porta dietro senza riuscire a liberarsene sono pericoli vivi, vicini e molto diretti, che possono impedire la creazione di un gruppo che funziona.

Ma proprio perché in classe prima non ci si può nascondere dietro a situazioni pregresse, non abbiamo scuse e abbiamo davanti a noi sostanzialmente ogni possibilità a patto di cercare quotidianamente:

Il Noi in relazione con l'Io, tanti Io per creare un Noi,

I tempi lenti rispetto alla fretta perenne.

Il poco, ma qualitativamente alto e impresso nelle nostre memorie, rispetto al tanto di scarsa qualità e subito dimenticato.

Il bello rispetto alla superficialità, la bellezza anche nella normalità.

La diversità rispetto all'omologazione.

L'originale rispetto all'ordinario.

La ricerca costante invece della passività.

L'agire democratico e condiviso invece l'imposizione dall'alto.

Natura, aria, pioggia, sole e vento come alleati indispensabili.

Benessere e umanità in ogni tempo e in ogni luogo, in ogni scoperta e in ogni apprendimento.

Genitori, nonni e fratelli alleati preziosi e indispensabili nella costruzione di quella nuova famiglia allargata.

Le arti come compagne di viaggio quotidiane, indispensabili e preziose.

Ogni momento raccontato nelle prossime pagine (parti di un viaggio più ancora più ampio e sconfinato) è stato possibile credendo fortemente e cercando quotidianamente tutte queste cose.

ACCOGLIENZA - PRIMA SETTIMANA

● Una prima danza

“Achja” è una danza molto semplice e delicata, che può essere perfetta per entrare in relazione in quei primissimi istanti in cui tutto è così nuovo e imprevedibile che un pizzico di timore può esserci in tutti. Il fatto di non dover usare la voce, ma soltanto lasciarsi coinvolgere dolcemente con i tempi e le attitudini di ognuno, permette di vivere il primo incontro in maniera molto libera e spontanea. Gli elementi basilari della danza (così come proposti qui) sono i seguenti:

- 1 - 8 > camminata
- 9 - 16 > saluti “piccoli” con una mano per volta
- 17 - 32 > si ripete 1-16
- 33 - 41 > ritmo con Body Percussion x x oo x
- 42 - 49 > ritmo con Body Percussion x x oo x
- 50 - 58 > saluti/gesti “grandi”.

Un *modus operandi* molto orfano, dal semplice a complesso basato sull'apprendimento imitativo, permette senza dare alcuna consegna di iniziare fin da subito a giocare musicalmente insieme. Si inizia in cerchio con la versione base, molto semplice, e poi si può man mano aggiungere elementi e/o complicare/variare quelli esistenti. Solo per fare uno dei tanti esempi possibili: l'iniziale camminata sul posto può diventare movimento nello spazio; il ritmo eseguito con la body percussion può, poi, diventare più difficile ed essere eseguito con un compagno; i movimenti finali possono essere variati e/o improvvisati; in una fase successiva si possono inserire gli strumenti; e così via, immaginando ulteriori elementi da introdurre e varianti da realizzare.



● Canzoni

JAMBO

Jambo, Jambo Bwana
Habari Gani, Mzuri Sana
Wageni, Wakaribishwa
Kenya Yetu, Hakuna Matata!

Si tratta di una canzone africana, molto semplice ed orecchiabile, che in Kenya viene utilizzata come canto di saluto, benvenuto e di accoglienza. È ideale sicuramente per sciogliere il ghiaccio, iniziare a cantare insieme, ma è anche un modo per condividere fin da subito messaggi importanti

come l'apertura e la disponibilità all'incontro con l'altro. Volendo, è molto semplice ed istintivo, inserire nel canto dei suoni di body percussion ed eventualmente costruire una piccola coreografia in movimento.

BIM BUM BAM

*BIM BUM BAM, ia-ba-da BUM,
chissà come che ti chiami.
BIM BUM BAM, ia-ba-da BUM,
chi lo sa come ti chiami!*

*Sono Ciao ciao, ia-ba da-ba di-bi-di BIM BUM BAM
Sono Ciao ciao, ia-ba da-ba di-bi-di BIM BUM BAM*

La struttura del canto è a due parti: la prima che, dividendosi tra onomatopée e versi di senso compiuto, presenta il tema della canzone e permette fin da subito di aggiungere elementi di *body percussion*; la seconda che richiede ad ogni partecipante di intervenire dicendo il proprio nome (e al gruppo di rispondere). Una volta appresa la forma base del gioco musicale, la struttura si può modificare più volte a piacimento in base alla necessità. Ad esempio, la parte ritmica si può utilizzare fin da subito per interagire a coppie/gruppi, tutto il gioco si può proporre muovendosi nello spazio, la ritmica può essere modificata per diventare sempre più complessa ed eventualmente inserire lo strumentario ritmico.

Anche il testo può variare e aggiungere significati sempre nuovo al gioco:

BIM BUM BAM, ia-ba-da BUM, chissà cosa ti piace...

chissà come ti muovi; chissà che cosa senti; chissà che cosa sogni; chissà di cosa hai paura...

Una bella variante è quella di eseguire la prima parte del canto muovendosi singolarmente nello spazio con l'obiettivo di cercare un compagno, a quel punto fermare la musica e lasciare alle coppie il tempo di interagire (parlandosi) rispondendo alle domande sempre diverse proposte dal canto.

● **Il nostro primo quadro**

Gli spunti e le proposte artistiche di Hervé Tullet sono geniali, e torneranno parecchie volte in questo racconto. Si può proporre un'attività di conoscenza utilizzando un suo gioco di carte chiamato "un memo", che è un *memory* a tutti gli effetti. Le carte hanno la caratteristica di essere molto creative e stimolanti dal punto di vista artistico. Con le carte si può semplicemente giocare a *memory*, oppure si può inventare un gioco di conoscenza. Ogni bambino riceve una carta e la prima consegna è: "Dovete trovare il compagno che ha la vostra stessa carta, ossia dovete formare delle coppie. Una volta formate le coppie salutatevi, presentatevi e scoprite a vicenda il colore dei vostri occhi". Il tutto può avvenire alternando momenti di lavoro nel silenzio, ad altri con musiche di sottofondo.

Dopo aver ripetuto il gioco più volte e, quindi, incontrato compagni diversi, si può chiedere al gruppo di accostare tutte le carte e osservarle ancora meglio. Le carte comprendono: punti, linee, colori, concetto di astratto. In seguito, si può lasciare ad ogni bambino la possibilità di inventare una sua carta originale ingrandita utilizzando un foglio A4. Tutte le nuove carte originali possono essere poi affiancate e posizionate dal gruppo classe per realizzare quello che può essere chiamato "il nostro primo quadro".

Il passaggio dopo è quello di dividersi in coppie con l'obiettivo, lavorando insieme, di inventare due nuove carte gemelle.

Le carte possono diventare, poi, uno stimolo sonoro: "Come potremmo suonare questa carta"?

Corpo, oggetti, strumenti, voce: si unisce tutto e si iniziano a condividere proposte su come musicare ogni carta. Si riflette sui punti e sulle linee e sulla loro possibile trasposizione sonora. Si lavora nel grande gruppo, a coppie, a gruppi. Poi ognuno può riprendere la sua carta e/o quella inventata con un compagno e provare a musicarla.

Il dipinto "il nostro primo quadro" può diventare una partitura per realizzare un brano improvvisato insieme.

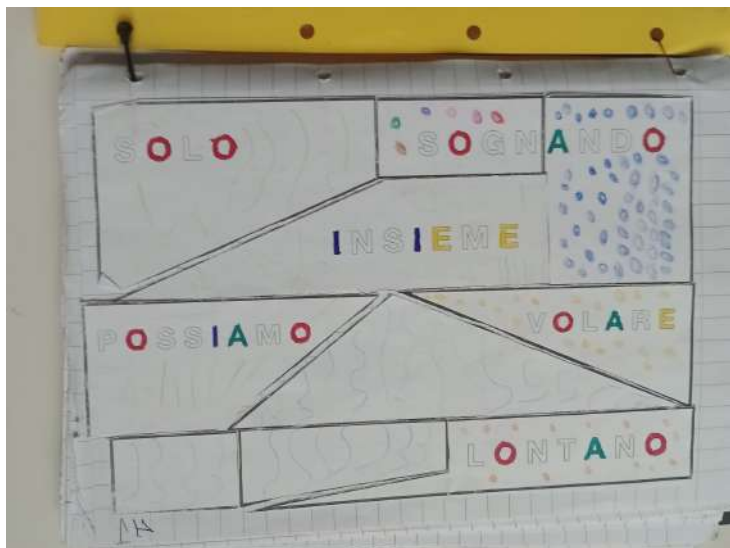


- **Puzzle collettivo**

Quasi tutti i bambini arrivano in prima elementare sapendo scrivere il proprio nome e questo può naturalmente diventare un elemento chiave nei primi rapporti di conoscenza. Dopo aver cantato i propri nomi e interagito grazie agli stimoli artistici di Hervé Tullet, è possibile provare a fissarli sulla carta. L'idea è quella di proporre un *puzzle* mantenendo il filone astratto creativo dell'esperienza svolta in parallelo e raccontata in precedenza. Ogni bambino riceve un pezzo del *puzzle*, inventa uno sfondo e scrive il proprio nome. In seguito, il *puzzle* viene ricostruito per la prima volta nel grande cerchio e, grazie all'utilizzo del velcro, rimane un gioco da fare e rifare per molto tempo.

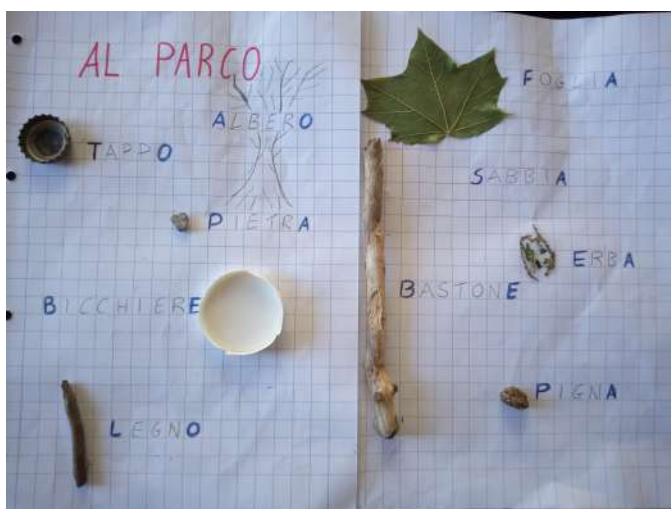


Il *puzzle* si può poi riproporre, questa volta senza utilizzare i nomi, ma introducendo al suo interno una frase, che deve essere ritrovata; per esempio, si può scegliere una frase che contenga un messaggio significativo, come: “Solo sognando insieme possiamo volare lontano”. La scritta, in bianco e nero, può diventare uno stimolo per iniziare a parlare di tematiche importanti come “gruppo, sogno, condivisione” e, parallelamente, stimolare una prima forma di costruzione testuale collettiva e/o provare a riconoscere le vocali colorandole con colori differenti. Ad un primo momento di lavoro collettivo nel grande cerchio può seguire una fase più autonoma (coppie/piccoli gruppi) attraverso cui costruire ognuno il proprio puzzle.



- **Al parco**

Uscire, uscire, uscire da scuola, il più possibile! Fare belle passeggiate, provare a leggere cartelli, cartellini, targhe e cartelloni, giocare con le parole. Raccogliere elementi ed oggetti trovati per terra e osservare intorno a noi la natura per catalogare quando visto/trovato. Con ogni parola si può provare a creare delle frasi/piccole storie, anche provando a far interagire i vari oggetti (un piccolissimo abbozzo improvvisato di binomio fantastico rodariano).



<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-settembr>

LETTURA IN CLASSE

Una delle pratiche più importanti e fondamentali a scuola è quella di leggere. Leggere da soli, insieme, nel cerchio, letture condivise e/o personali, sui cuscini, sdraiati, non importa, l'importante è trovare le modalità affinché la lettura diventi, per tutti, un piacere.



Come scritto si possono costruire dei libri, si può stimolare la costruzione di una biblioteca di classe (regali dei genitori, acquisti, scambi con altre classi, lasciti, ecc)

- **Alcuni libri stimolo**

Oltre ad Hervé Tullet, di cui si parla ampiamente più avanti, anche i libri di Lionni possono diventare spunti incredibili. Tra i libri presi in prestito alla biblioteca civica cittadina che, fin dal primo giorno, sono andati a formare la nostra biblioteca di classe, questi tre sono stati interessanti per lavorare sui colori e sulla libera interpretazione espressiva dei bambini, unendo al lavoro creativo tematiche importanti su cui riflettere: *“Piccolo blu piccolo giallo”* e *“Pezzettino”* di Leo Lionni, e *“Il ladro di colori”* di Mafra Gagliardi illustrato da Štěpán Zavřel.

“Le parole magiche” di Donatella Bisutti.



“L’uomo con il violino” di K. Stinson e D. Petricic



“Un anno con Gneec”, di Luisa Rossaro



- **Internazionale Kids**

Oltre ai libri, anche la lettura di giornali, riviste e quotidiani in classe è un’azione bella e culturalmente significativa, anche per sviluppare e approfondire momenti di confronto su tematiche d’attualità. Per chi non lo conosce, l’acquisto e l’utilizzo di Internazionale Kids è altamente consigliato.



<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/01/04/con-i-libri-non-si-mangia/>

PEER TUTORING

Sviluppare percorsi di condivisione con altre classi è sempre molto positivo. In classe prima può essere interessante organizzare momenti di confronto, stimolo e crescita reciproca con compagni più grandi. Esempio di alcuni momenti condivisi con una classe quinta:

- 1) I bambini di prima hanno fatto sentire e vedere i primi due giochi musicali imparati (achja e jambo) per dividerli e insegnarli ai nuovi amici di quinta. I grandi, invece, hanno accompagnato i più piccoli a fare un giro per la scuola, per loro ancora sconosciuta e tutta da scoprire. La relazione è stata fin da subito molto speciale e forte per entrambi.
- 2) Il secondo incontro è stato dedicato alla lettura: i grandi hanno letto ai piccoli i libri della biblioteca che loro avevano iniziato a sfogliare in classe e un testo inventato da loro.

[https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre- 5](https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre-5)

- 3) Il terzo incontro è stato dedicato alla scrittura/lettura: i compagni di quinta hanno aiutato i più piccoli a leggere/scrivere alcune parole.
- 4) A Natale, ci siamo visti per cantare, ballare, giocare e mangiare insieme.
- 5) A marzo i bimbi di prima hanno “insegnato” ai grandi il percorso che stavano facendo su “Les semelles” e insieme a loro hanno trovato le parole corrette da inserire dentro.
- 6) In primavera e a fine anno abbiamo condiviso delle belle passeggiate insieme.

PERCHÉ SCRIVIAMO?

● Metodo sillabico? Metodo globale? Quale metodo?

Probabilmente non esiste il metodo perfetto (anche perché ogni bambino avrebbe bisogno di un metodo *ad hoc*) e solo l'equilibrio e la varietà di proposte possono rispondere in maniera globale alle diverse modalità di apprendimento presenti nei bambini con cui si lavora. Molti dei giochi proposti possono evolversi in una direzione o in un'altra, lavorando dunque in parallelo secondo modalità complementari.

- Ad esempio, quando si costruiscono le lettere con il corpo, si può parallelamente iniziare fin da subito a formare delle sillabe, o delle parole.

«Come facciamo a scrivere la parola mela? Quanti bambini ci vogliono? Come ci disponiamo?»

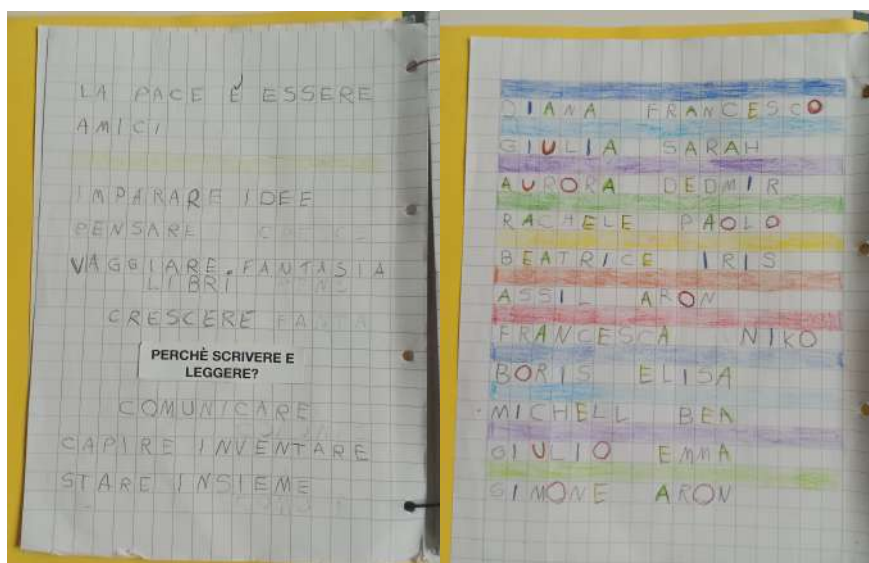
- Ugualmente si può provare fin da subito a riscrivere sillabe, parole e frasi (anche utilizzando materiali e strategie diverse) che sono presenti nelle canzoni, nei giochi musicali proposti, nelle invenzioni spontanee, ecc.
- Anche i ritagli di giornali possono essere utilissimi per cercare, ritagliare, giocare, riscrivere reinventare sillabe, parole frasi, così come uscire sul territorio, leggere cartelli e cartelloni che ci circondano, ecc.

In definitiva, si gioca con le lettere, con le sillabe, con le parole e con le frasi fin da subito in modi complementari. Si va avanti e si ritorna indietro. Si mischia e si riordina, per poi mischiare ancora e trovare nuovi ordini.

- **Spazialità e bandiera della pace**

Perché tutti, in un modo o nell'altro, chi prima chi dopo, impariamo a leggere e scrivere? Perché l'uomo ha sviluppato ad un certo punto della storia queste competenze? È importante e interessante ragionarci fin da subito con i bambini.

Allo stesso modo, è interessante provare a legare tematiche socio-culturali (ad esempio, la pace) anche in proposte più indirizzate al padroneggiare la tecnica di scrittura (come, nell'esempio in foto, riuscire a gestire lo spazio sul foglio scrivendo una riga sì e una no e colorando le righe saltate con i colori della bandiera della pace).



- **Con il CORPO**

SCRITTURA delle lettere (numeri, parole, ecc.) utilizzando incastri corporei.



LAVAGNA MAGICA

Tutto il percorso proposto può essere immaginato con segni grafici liberi, oppure con numeri e lettere, oppure mischiando gli elementi.

Inizialmente si dispongono i bambini a coppie, seduti uno dietro l'altro e, con una musica di sottofondo, si chiede loro di "massaggiare" il compagno utilizzando la punta del pennarello, liberamente, a piacimento, su tutto il corpo. La stessa proposta può essere eseguita con le dita, posizionando la persona "massaggiata" sdraiata per terra, e si può anche sperimentare tutti uno dietro l'altro, disposti a trenino.

La schiena può poi diventare una lavagna su cui scrivere/disegnare. Ad esempio, il compagno deve indovinare il disegno, le lettere, le sillabe o la parola scritta dal compagno, comunicando a voce e/o scrivendo/disegnando a sua volta su un foglio. Si alternano sempre momenti di scrittura "guidata", a momenti liberi in cui ognuno disegna quello che vuole.

Prepariamo dei fogli con disegnati dei segni grafici (uno per ogni foglio): linea retta, curva, spirale lunga, una chiocciola, dei puntini, dei cerchi, una goccia, ecc. e sistemiamoli al centro del cerchio formato dai bambini in modo che siano tutti ben visibili. Dopo aver chiesto ai bambini di descrivere verbalmente i segni che vedono, chiediamo loro di ripassarli con un dito, sul foglio e/o nello spazio davanti a loro. Si possono anche pensare di mischiare lettere, simboli e segni astratti.

Qualcuno si mette all'esterno del cerchio (prima l'insegnante, poi i bambini a turno) e disegna sulla schiena uno dei segni che sono nelle schede al centro del cerchio, il compagno indovina, toccando il disegno o disegnando nell'aria.

Si può anche provare a rifare con tutto il corpo nello spazio i segni grafici sia in forma statica sia in movimento, sia a terra (due dimensioni) che in piedi (tridimensionalità). Si propone ai bambini di abbinare un suono vocale ai segni e proviamo ad eseguire ogni segno.

Si dividono i bambini in piccoli gruppi e si chiede loro di scegliere una sequenza di segni da eseguire/cantare vocalmente (ogni gruppo ha a disposizione tre o quattro schede) e quando avranno stabilito sia i suoni abbinati che la sequenza la "composizione" viene ascoltata. Come attività conclusiva, si può creare una maxi partitura su un cartellone, comprendente tutte le diverse sequenze create dai bambini.

È possibile direzionare il lavoro verso l'espressività corporea e l'invenzione coreografica. Dopo aver esplorato le possibilità di rappresentazione dei segni si chiede ai bambini di trasformare i segni in movimento nello spazio. In questo tipo di trasformazione non è importante che il segno sia "riconoscibile" agli occhi di chi osserva, ma che sia espressione del significato che questo rappresenta per il "danzatore". Quando ciascuno si sentirà sicuro della propria sequenza creiamo dei piccoli gruppi di tre o quattro bambini che dovranno creare una nuova sequenza scegliendo e utilizzando una parte della sequenza individuale di ogni bambino del gruppo. È bene lasciare decidere al gruppo come unire le proprie sequenze individuali con quella nuova del gruppo e in che ordine eseguirle (sequenza individuale per iniziare e sequenza di gruppo come finale, oppure al contrario). Ogni gruppo esegue il proprio lavoro mentre gli altri osservano e cercano di capire la sequenza dei segni utilizzati. Per creare un'atmosfera più significativa è bello accompagnare le esecuzioni con una musica di sottofondo.

LA LINGUA SUONA

Al di là del metodo, sicuramente il lavoro sulle sillabe, ma anche sugli accenti e sulle doppie (si pensi ad esempio ai suoni forti/duri) è fortemente legato alla musicalità presente all'interno delle parole. In realtà è proprio la lingua che suona. Le classi sono sempre più multietniche: che bello! La diversità non è mai un problema, è ricchezza! È utile e interessante riflettere su come suonano così diverse le lingue del mondo. Si può giocare con le lingue, ascoltandole, inventando giochi di riconoscimento. Se si hanno bambini stranieri in classe è importante renderli protagonisti (se lo vogliono) nell'insegnare e spiegare la loro lingua iniziando da un parallelismo sulle parole più semplici e comuni. Si può anche partire dai propri nomi, parole speciali che nascondo potenzialità infinite. Di solito è la prima parola che tutti i bambini imparano a scrivere, su cui non hanno dubbi e, soprattutto, è una parola che, proprio perché ben padroneggiata, permette di lavorare in maniera attiva, imitativa, concreta, spontanea, immediata. Inoltre, in genere, il proprio nome è una di quelle parole che tutti, anche i bimbi più timidi e/o in difficoltà, prima o poi, in un modo o nell'altro, dicono e su cui si sentono di lavorare.

● Vocali

Le vocali si possono presentare fin da subito come “lettere che suonano”, giocando a farle suonare, sia individualmente, che “dentro” le parole: Aaaaaaaah! Eeh? Hi, hi, hi! Ooh... Uh Uh!

Sognaaaaaaaaaando - Voooooooooolaaaaaaaaaaareeeeeeeee! - I i i i i insieme -

Più lunghe, più corte; più forte, più piano; cercando espressioni ed onomatopee; nel cerchio a gruppi, insieme/individualmente, ecc.

A	aaaah: sospiro di sollievo - capire finalmente qualcosa - relax - sbadigliare	aha! / ahiaiai: cogliere qualcuno in fallo	aam: la mamma che imbecca il bambino	ahi / ahia: dolore
E	eh eh eh!: risata, ghigno	eh? / eeeeeeh?: non ho capito	ehi!: chiamare	embè?: e allora?
I	ih-oh: asino	ihihih: risatina	iiiiii: il razzo che cade	hihihi: il nitrito
O	ooh: sorpresa	oh oh: scusate	o p s : u r t a r e inavvertitamente	olè: el toreador
	oplà: salto	oh-issa: alzarsi a fatica	ohi ohi ohi: dolore	ohm: meditazione
U	uuuu: ululato	uuuuh: sorpresa	u u u u: le scimmie	ue ue: pianto

LE AIUOLE DELLE VOCALI

Può essere interessante l'idea di collegare la parola AIUOLE, l'unica che contiene tutte e cinque le vocali, con un percorso, appunto, sull'apprendimento delle stesse. Allo stesso tempo l'aiuola dà l'idea di un contesto potenzialmente molto artistico e di espressione libera, rispetto sicuramente ad un libro di testo o eserciziario prestampato.

Per prima cosa, si può creare lo sfondo, il nostro giardino. Può essere un grande cartellone su cui dipingere le lettere in versione gigante, incollare tantissime vocali cercate e ritagliate da giornali e riviste, utilizzare altri modi per rappresentarle, sporcarsi le mani di tempera e lasciare andare fantasia e creatività per completare il tutto e renderlo più bello possibile.

In seguito, si può iniziare a costruire le cinque aiuole, una per ogni lettera, da posizionare poi all'interno del giardino. Nel farlo, ci siamo può lasciare ispirare da diversi artisti, come ad esempio Munari (e poi anche Mirò, Picasso e altri).

In ogni aiuola si può, ad esempio, inserire:

- La vocale costruita con tante lettere (ispirandoci all'alfabetiere di Munari)
- Altri modi artistici per costruirla (bastoncini, collage, ecc.)
- Vocali che "prendono vita" (partendo dalla vocale, cosa possiamo farla diventare?)
- Onomatopea/verso/parola/frase (di un'eventuale canzone scritta insieme?)



UNA CANZONE: C'ERA UN RE

La melodia del canto riprende quella di una canzone esistente "C'era un Re", mentre il testo viene riadattato insieme alla classe per presentare l'alfabeto (partendo proprio dalle vocali, per la versione finale della canzone si veda sotto "**Consonanti, canzone e alfabetiere artistico continuano**"). In questa versione, i primi due versi cambiano per ogni lettera, mentre i restanti due rimangono sempre uguali. Si può presentare la struttura del canto e la prima strofa (lettera A) e poi, da lì in poi, costruire insieme al gruppo i testi successivi.

C'era una A, che male che mi fa! > si inserisce onomatopea AAAAAAAH!

C'era una A, che male che mi fa! > AAAAAAAH!

*Che insieme alle sue amiche, simpatiche ma antiche,
un simbolo lei credò, e la storia incominciò.*

C'era una E, non capisco un granché. > EEEEEEH?

C'era una I, canta il gallo chichirichì. > IH IH IH IH IH!

C'era una O, cose stupende incontrerò. > OOOOOOOOH

C'era una U, hai ragione proprio tu! > UH UUUUH...

La versione originale di “*C'era un Re*” (“*che disse alla sua serva, raccontami una storia, e la storia incominciò...*”), invece, può diventare uno stimolo per iniziare a lavorare sulla costruzione fantastica di storie.

[https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre- 2](https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre-2)

LA MACCHINA DEL CAPO

Un altro stimolo musicale divertente può essere la canzone “*La macchina del capo*”. Il gioco originale è quello di cantare ogni volta la canzone togliendo una parola e sostituendola con un gesto/onomatopea. Ma esiste anche un'altra versione del gioco che consiste nel cantare tutta la canzone utilizzando una sola vocale. Ovviamente si possono unire le due proposte.

La maccana dal capa, ha an baca nalla gamma... ecc.

Le mecchene del chepe, he en beche nelle ghemme...

Li micchini dil chipi, hi in bichi nilli ghimmi...

Lo moccono dol copo, ho on boco nollo gommo...

Lu muccunu dul cupu, hu un bucu nullu gummu...

MELODIE

Le 5 vocali si possono abbinare a 5 suoni intonati. Ad esempio, utilizzando la scala pentatonica DO-RE-MI-SOL-LA

A	E	I	O	U
DO	RE	MI	SOL	LA

Inizialmente si dispongono le 5 barre intonate corrispondenti (con scritto sopra la vocale corrispondente) e si inizia a giocare musicalmente con le vocali. Invece che dire il nome reale della nota, si canterà la vocale corrispondente. Le proposte e i giochi possibili sono sempre tanti, fin da questa prima fase: proposta/risposta, alternanza suono/voce, libere improvvisazioni, si suona una “vocale” e qualcuno canta una parola che inizia così, ecc.

Con l’inserimento delle consonanti si potranno poi aggiungere pian piano altri strumenti (ritmico-percussivi) da abbinare alle stesse al fine di creare un vero e proprio codice alfabetico musicale (si veda sotto “**Un alfabeto di suoni**”).

ALFABETIERI ARTISTICI

Gli alfabetieri, costruiamoli! I modi sono tanti, ad esempio:

- Munari è una bella fonte di ispirazione e, con lui, il lavoro sui fogli di giornale;
- le lettere “prendono vita” > l’idea di cercare le lettere nell’ambiente e nel mondo che ci circonda.



CONSONANTI

Come suona la S? Come si potrebbe realizzare musicalmente con il proprio corpo? E quale strumento si può scegliere? E la R?

Talvolta può essere anche una “forzatura” o un semplice gioco, ma è importante lavorare per non esaurire il discorso a una pagina di libro o delle fotocopie. Sicuramente è utile giocare musicalmente su tutti i casi più complicati e difficili, o musicalmente interessanti. Le questioni su cui concentrarsi sono: riconoscere il suono, sentire le differenze e, ancora di più, ricercare le differenze, porsi delle domande sui suoni contenuti nelle parole che si pronunciano. Un buon modo per trovare idee è quello di percorrere l’alfabeto alla ricerca di assonanze, immagini, suggestioni, suoni vocali. Alcuni esempi²:

² Si veda: Andrea Sangiorgio (2002): *voce informale, i motivi parametrici*. Materiali didattici OSI, http://www.orffitaliano.it/utilita/pagine_dirette/mat_alfabeticoSZdir.htm, materiali riservati agli iscritti.

B	boh: non so	bleah: schifo, ripugnanza, vomito	boing: la palla che rimbalza	brmm: la macchina, la moto
	bbom!: uno scoppio	blblbl: l'acqua che bolle		
C	cu-cu: verso dell'uccello	co co co: la gallina	cccc: le cicale / chiacchierare	cin cin: il brindisi
	crash: qualcosa che si rompe nei fumetti	e-cci!: starnuto		
D	driin: il telefono (varie suonerie)	din - don: le campane	sdeng: la padellata in testa dei fumetti	doing: la molla che salta
F	ffff: vento o aria compressa	ffff: noia, irritazione, stizza	fff: gonfiare / sgonfiarsi	
G	glu glu glu: bere	grrr: ringhio	gnam gnam gnam: mangiare	ghiri ghiri: solletico
L	tl tl tl tl: il cavallo	dlin - dlon: campanello		
M	mmmm: che buono!	mmuu: la mucca	miao: il gatto	
N	ni no ni no: la sirena	nnnnniaun: la macchina che si avvicina da lontano e passa veloce		
P	pio pio pio: i pulcini	ping pong: il gioco	pum! pam!: il botto	puah: schifo
	pss pss: chiamare qualcuno sottovoce	pe pe, popi popi (nasalizzato): clacson		
Q	qua qua: l'anatra			

R	b r r r r r u m : mettere in moto, motori vari	Drrrrrrrrin : la sveglia	roar : leone	brrrrr : brividi di freddo
S	ssssh : silenzio!	sss : disprezzo, sufficienza	sss : il serpente, sibilare	splash : tuffarsi, c a d e r e nell'acqua
	sciò : va' via!	shhhhh : la doccia	sh sh (a ondate dinamiche): il mare	
T	tic tac : l'orologio	toc toc : bussare alla porta	tu tuuuu : il treno	tu tu, tu tu : telefono
V	v r u m v r u m : scaldare il motore	vvvvv (con glissando ascendente): l'aereo che decolla		
Z	zzzzz : la zanzara	zac : infilzare con la spada	ziip : aprire una zip	tz tz tz : diniego con movimento della testa

Pronunciare correttamente i suoni, e quindi imparare a sentirli, è fondamentale per scrivere correttamente. Chiunque abbia avuto un bambino cinese in classe, ad esempio, sa la difficoltà enorme che può avere nel pronunciare determinati suoni. La stessa cosa vale per le doppie con la stragrande maggioranza degli alunni stranieri. Di questo occorre sempre tenere conto. Altre strategie musicalmente interessanti potrebbero essere:

- *Gioco silenzioso* > può sembrare paradossale visto quanto detto fin d'ora, ma aiuta. Due bambini, uno di fronte all'altro (o un bambino di fronte a tutta la classe). Si deve pronunciare una parola dividendola chiaramente in sillabe sforzandosi di evidenziare il più possibile i suoni al suo interno. Il tutto, però, senza produrre alcun suono. I compagni dovranno indovinare solo osservando il movimento della bocca, il labiale, che sarà ovviamente accentuato.
- *Scioglilingua* > la lingua italiana è piena di scioglilingua. Spesso ognuno di questi è incentrato su un particolare suono. Sarebbe bello inventare noi degli scioglilingua a seconda del suono su cui vogliamo allenarci!
- *Un movimento per ogni suono* > la classe può inventare un proprio codice gestuale (limitandosi ad utilizzare mani e braccia per comodità e semplicità esecutiva) in cui ogni suono difficile abbia un gesto corrispondente per aiutare e stimolare il riconoscimento.

● **Canzone e alfabetiere artistico continuano**

La canzone iniziata per le vocali continua anche per le consonanti, modificando leggermente la struttura.

Primo verso > presentazione delle 5 sillabe (ogni volta cambiando l'ordine per cambiare le rime)

Secondo verso > testo libero di nuova invenzione

*C'era una M, Ma, Me, Mi, Mo, Mu
C'era una M, la MaMMa Mangia a testa in giù
Mmmmmmmmm!*

*C'era una L, Lu, Lo, Li, Le, La
C'era una L, Luca Legge un Libro Là
Lllllllllllllllllllllllll!*

*C'era una T, Ti, To, Tu, Ta, Te
C'era una T, una Torta beve il Tè
Ttttttttttttttttttttttt!*

*C'era una S, So, Su, Sa, Se, Si
C'era una S, Sul Serpente Sarah Sali
Sssssssssssssssssss!*

*C'era una B, Bu, Ba, Be, Bi, Bo
C'era una B, una Barchetta BaBBo portò
Bbbbbbbbbbbbbbb!*

*C'era una N, Na, Ne, Ni, No, Nu
C'era una N, a Natale la Neve giù
Mmmmmmmmm!*

*C'era una R, Ru, Ro, Ri, Re, Ra
C'era una R, una Rana stRana qua
Rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!*

*C'era una P, Pi, Po, Pu, Pa, Pe
C'era una P, il PaPà Parlò con te
Pppppppppppppppppp!*

*C'era una F, Fo, Fu, Fa, Fe, Fi
C'era un F, una Foca sul Fuoco Finì
Ffffffffffffffffffffffff!
C'era una D, Du, Da, De, Di, Do
C'era una D, sopra un DaDo volerò
Ddddddddddddddd!*

*C'era una V, Va, Va, Vi, Vo, Vu
C'era una V, un Violino suoni tu
Vvvvvvvvvvvvvvvvvv!*

*C'era una Z, Zu, Zo, Zi, Ze, Za
C'era una Z, la Zanzara mi ha punto qua
Zzzzzzzzzzzzzzzzzzz!*

*C'era una C - dolce, ma dolce, dolcissima -
Cià, Ce, Ci, Cio, Ciu
C'era una C - dura, ma dura, durissima -
Ca, Che, Chi, Co, Cu*

*Che insieme alle sue amiche, simpatiche ma antiche,
un simbolo lei credò, ma poi l'H l'aiutò.*

*C'era una G - dolce, ma dolce, dolcissima -
Già, Ge, Gi, Gio, Giu
C'era una G - dura, ma dura, durissima -
Ga, Ghe, Ghi, Go, Gu*

*Che insieme alle sue amiche, simpatiche ma antiche,
un simbolo lei creò, ma poi l'H l'aiutò.*

*C'era una Q, Qua, Que, Qui, Quo, Qu
C'era una Q, lei per mano prese la U*

*Che insieme alle sue amiche, simpatiche ma antiche,
un simbolo lei creò, e un'amica speciale trovò.*

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-maggio-c>

<https://www.youtube.com/watch?v=MvFJvIkwduU>



“I miei sono alfabeti divertenti e indecifrabili, impazziti, farneticanti, commossi, felici, disperati”.
Mirò³

³ Cherasco, anno scolastico 2021/22, con Raffaella Panero



UN ALFABETO DI SUONI

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/alfabeto-musicale>

Il codice Morse è un sistema per trasmettere lettere e numeri per mezzo di un segnale acustico. Prendendo spunto, ogni lettera presentata si può affiancare ad un suono/strumento.

Come abbiamo già visto, per le vocali può essere interessante e corretto utilizzare le barre intonate (scala pentatonica) perché sono proprio le lettere che “suonano”.

A	E	I	O	U
DO	RE	MI	SOL	LA

Per le consonanti, invece, si può ad esempio scegliere la corrispondenza con l’iniziale del nome dello strumento.

M	Maracas (colpo)	F	Foglio (sfogliato)
L	Legnetti (o altro strumento in Legno)	B	Banco
T	Tamburo	Z	Zattera (blocco sonoro)
S	Sonaglio	Q	Quaderno (colpito)
P	Pentola / Padella	C (dura)	Conchiglie
V	Vetro (oggetto di)	C (dolce)	Cimbali
R	Raganella	G (dura)	Guancia
D	Diario (aperto e chiuso)	G (dolce)	Ginocchio
N	Noce	H	Bambino che non suona (pausa)

Inizialmente si dispongono le 5 barre intonate (con scritto sopra la vocale corrispondente) e si inizia a giocare musicalmente con le vocali creando melodie sulla scala pentatonica. Invece che dire il nome reale della nota, si canterà la vocale corrispondente. Le proposte e i giochi operativi/pratici (nei quali occorre costruire e pensare a come farlo) possibili sono sempre tanti, fin da questa prima fase: libere improvvisazioni, proposte/imitazioni, alternanza suono/voce, ecc.

Con l’inserimento delle consonanti si aggiungeranno pian piano tutti gli strumenti riportati in tabella (o altri preferiti). Anche sullo strumentario ritmico si può pensare di scrivere e rendere visibile la lettera corrispondente. L’intonazione della voce sarà data dalla vocale.

L'esecuzione musicale delle sillabe può essere eseguita in successione, suonando le lettere corrispondenti una dopo l'altra, come se fosse uno *spelling* musicale oppure si può anche eseguire consonante e vocale in simultanea (sillaba). Più il testo diventa complesso più risulta indispensabile dividere i compiti e gli strumenti e condividere l'esecuzione con altri compagni.

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/alfabeto-musicale>

Il gioco può essere legato ad una lettura, ad una ripetizione o ad una improvvisazione.

1) Lettura > Si scrivono una o più sillabe su un supporto (fogli, lavagna, cartelloni) e qualcuno le esegue. Ad esempio:

MA = un suono di Maracas + barra DO

LI = un suono di Legnetti + barra MI

TE = un suono di Tamburo + barra RE,

SO = un suono di Sonaglio + barra SOL,

RU = un suono di Ranocchia + barra LA

MARE = Maracas, DO, Ranocchia, RE (oppure, Maracas+DO in simultanea, ranocchia+RE in simultanea)

Anche qui le direzioni possibili sono tantissime: si può pensare di leggere e suonare un quadrato magico ⁴, un cartellone con sillabe/parole da cui attingere a piacimento, testi scritti alla lavagna, piccole frasi. Ci si può dividere i compiti (qualcuno legge, qualcuno suona, qualcuno legge/canta il testo) o immaginare altre strategie ancora.

2) Ripetizione > Uguale, ma senza leggere: qualcuno propone a voce lettere, sillabe o parole e qualcun altro esegue suonando e cantando. Oppure, viceversa, qualcuno esegue musicalmente (suono+canto) e il gruppo esegue vocalmente (solo voce senza canto).

3) Scrittura > qualcuno suona, gli altri scrivono quello che hanno sentito.

4) Composizione elementare/improvvisazione > la combinazione degli elementi già citati (vocali, sillabe, parole) porterà da sé alla composizione di piccoli brani. Possiamo anche immaginare di prendere gli elementi utilizzati per dirigerci verso sperimentazioni improvvisative.

Al di là del punto 4), durante tutto il percorso è fondamentale alternare sempre dei momenti di esplorazione/composizione musicale libera in cui i bimbi possano sperimentare e giocare con i suoni a mano a mano scoperti, al di là e al di fuori del lavoro sull'alfabeto musicale.

⁴ Si veda poco sotto "Quadrati e forme magiche"

ESPERIENZE ARTISTICHE TRASVERSALI

Qui di seguito una serie di esperienze attraverso cui, durante tutto il corso dell'anno, da un lato sono stati sviluppati e rinforzati argomenti disciplinari, dall'altro si è continuato a ricercare la creazione di un gruppo classe sempre più coeso e democratico. I percorsi sono stati collegati e miscelati alla presentazione delle lettere appena proposta.

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/01/21/a-gambe-incrociate/>

● **Castagne, musica e parole** (percorso durato da ottobre ad aprile circa)

Un pomeriggio di inizio ottobre, nel dopo mensa, la classe che è stata protagonista di questo percorso è uscita nel parchetto davanti a scuola. Il prato era pieno di castagne di ippocastano e quella è diventata subito l'attrattiva e il gioco principale per circa un'ora. In questa attività sempre mutevole e mai banale (fatta di ricerca, posizionamento, impossessamento, perdita, condivisione, rilascio, conteggio, ecc.) ad un certo punto una bambina è arrivata dicendo "Su questa castagna c'è scritta una lettera". Era proprio vero, qualcuno aveva usato la parte chiara della buccia della castagna per scrivere una C. Questo è diventato lo spunto per un'attività non prevista che è durata per le due ore (e i giorni) seguenti. I bambini, già prima, volevano portare le castagne a scuola, e così il maestro ha chiesto loro di portarne il più possibile. In classe è stata analizzata prima la castagna con la C e poi sono stato costruito tutto un alfabeto (ogni bambino ha scritto su una castagna una lettera).



Parallelamente, il gioco letterale è stato legato a quello musicale che, da alcuni giorni, era stato avviato: una danza chiamata "minuska", con struttura A-B.

Tra le tante attività possibili da proporre sulla musica, una è quella di scandire una frase "a tempo", seguendo il ritmo molto marcato e preciso della parte A della danza, il tutto unito a un semplice ritmo creato dall'alternanza due suoni di body percussion.

Per maggiore chiarezza sul percorso descritto tra breve, si veda:

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/01/22/rhythm-arts-words/>

LA BE FA NA VIEN DI NOT TE CON LE SCAR PE TUT TE ROT TE

Dopo una prima fase in cui la frase viene appresa soltanto vocalmente per imitazione/ripetizione si può provare a scrivere tutto il testo della frase utilizzando una castagna per ogni lettera (e nello stesso tempo realizzando una prima forma di partitura non convenzionale). Così facendo si arriva anche a capire che ci troviamo di fronte ad:

Una frase, formata da

dieci parole, formate a loro volta da

quaranta lettere (le castagne)

e che i **sedici suoni** eseguiti nel gioco musicale, sono ancora qualcosa di ancora diverso, ossia **le sillabe**.

Mentre si gioca a scrivere e ricomporre più volte la frase sul pavimento, si possono abbinare e trasferire i suoni di body percussion ai piedi. Così facendo, mentre si suona e si mantiene la pulsazione, nello stesso tempo si può “camminare” posando il piede di fianco al pezzo di frase che si sta suonando/leggendo.

Dal punto di vista musicale, si può ancora aggiungere una semplice melodia alla frase e iniziare a cantare insieme



Dal punto di vista testuale si può iniziare ad inventare e cercare altre frasi che funzionino con il modello proposto:

“Ora arriva l’intervallo e ci vado a cavallo!”

O - RA AR - RI - VA - L’IN - TER - VAL - LO - E - CI - VA - DO - A - CA - VAL - LO

“Siamo stanchi morti, sì! Ed è solo giovedì!”

SIA - MO - STAN - CHI - MOR - TI - SÌ (pausa) ED - È - SO - LO - GIO - VE - DÌ! (pausa)

DUE MESI DOPO...

Successivamente si può aggiungere la seconda frase/scansione ritmica:

cal - za SI cal - za NO sol - car BON por - te RÒ (ripetuta due volte)



Anche qui si possono proporre diversi giochi per imparare a suonare/scandire insieme la nuova frase e se ne possono inventare altre che funzionino con il modello ritmico di riferimento. Infine, si può iniziare a giocare alternando, incastrando e sovrapponendo le prime due frasi.

EPIFANIA

Al ritorno dalle vacanze di Natale ecco la terza frase/scansione ritmica

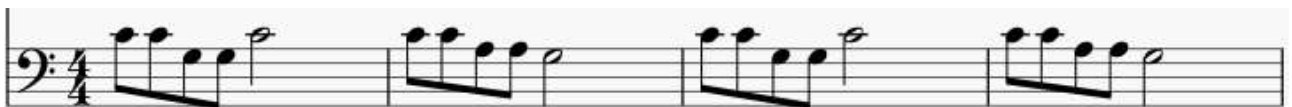
LA sco - pa IL sac - co LA lu - na I dol - ci (ripetuta due volte)



GRAN FINALE

L'ultima frase è stata invece

vo - lo - fi - no QUIIIIIII vo - lo - fi - no LÀÀÀÀÀÀ (ripetuta due volte)



Questo è un esempio di attività a coppie proposto al termine del percorso:

- SCRIVI LE FRASI DELLA BEFANA DIVISE IN SILLABE
- COLORA QUADRATI E CERCHI SEGUENDO LA CONSEGNA > ROSSO = GAMBE / BLU = MANI

□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□
○ ○	□	○ ○	□	○ ○	□	○ ○	□
□	○ ○	□	○ ○	□	○ ○	□	○ ○
○ ○	○ ○	○		○ ○	○ ○	○	

● **Strauss rivisitato**

Si introduce un percorso che lega due aspetti interessanti: l'ascolto attivo (tra l'altro di musica colta) e il riconoscimento/scrittura lettere e/o numeri. La modalità è semplice, efficace e divertente. Si usa una musica di sottofondo e si pensano/inventano dei movimenti che possano accompagnare l'ascolto cercando di seguire il senso ritmico-melodico del brano. In questo caso, però, il movimento ha a che fare anche con il processo di letto-scrittura. Il gioco consiste nel seguire la melodia del pezzo tracciando concretamente con il dito alcune lettere stimolo poste ovviamente non a caso, ma pensate affinché il gesto grafico riprenda e possa seguire l'idea musicale ascoltata in simultanea.

Ad esempio, nella Tritsch-Tratsch Polka di Strauss, i primi 12 secondi del brano sono ascoltati e seguiti “ripassando” con il dito la sequenza di lettere visibile in questo primo pannello, ovviamente seguendo la velocità del brano e anche l’andamento (i puntini rappresentano gli staccati della musica) ⁵.

E così via, per ogni frase musicale. Tutte le sezioni del brano sono state ripensate graficamente utilizzando, appunto, delle lettere.



È un modo per conoscere lettere nuove, allenarsi a scriverle, praticare un ascolto attivo e, allo stesso tempo, avvicinarsi per la prima volta ad un’idea di direzione.

Il gesto/gioco iniziale si può poi sviluppare in modi diversi:

- eseguito nello spazio immaginando di avere una matita/pennello in mano e una tela immaginaria davanti agli occhi
- eseguito liberamente nello spazio ma inventando altri movimenti che possano seguire la musica
- trasformato in opera d’arte, disponendo di un pennello vero, di colori e di una tela reale.

● Foglie e sillabe

L’autunno e le foglie colorate trovate per terra possono essere utilissimi per iniziare a mettere insieme vocali e consonanti, in modo giocoso e artistico. Si tagliano le foglie in due e poi, senza particolari indicazioni, si inizia a scrivere liberamente ed accoppiare lettere che già si conoscono.

I bambini possono poi disegnare loro stessi le foglie e posizionare le lettere all’interno scegliendo una vocale e una consonante.

Le foglie vere, invece, si possono plastificare unite. Con le foglie plastificate si può ad esempio provare a leggere e combinare; successivamente si può creare un lavoro artistico su cui giocare con le foglie. Le idee sono tante: ad esempio creare un albero delle sillabe seguendo la fantasia dei bambini oppure creare un grande prato fiorito su cui far cadere foglie diverse ogni volta.



⁵ Esempio pratico di “esecuzione” utilizzando però altri pannelli > https://drive.google.com/file/d/1bdAFcWX9focgZiAWV_4MSgVtK38--bXl/view?usp=sharing

● La Novia, una danza

La Novia è una danza popolare con una struttura molto semplice:

Nella PARTE A, la melodia crea quattro piccoli incisi in cui, nel finale di ognuno, viene molto istintivo intervenire inserendo due suoni (senso di STACCATO).

Nella PARTE B, si può sostanzialmente inventare quello che si vuole (senso LEGATO).

Continuando con la sperimentazione in campo artistico, si può pensare di:

- PARTE A: dipingere muovendo il pennello al posto dei due suoni (punti / tratti)
- PARTE B: dipingere liberamente senza staccare il pennello (linee continue, spirali, macchie...)

Prima facendo finta, dipingendo nello spazio, poi concretamente con pennello e tempere.



Se invece andiamo in una direzione di **apprendimento linguistico**, i due suoni ripetuti possono diventare delle sillabe con la voce (da realizzare vocalmente insieme ai suoni già presenti o altri inventati). Ogni volta, durante la parte B, qualcuno (docente, un bambino a turno, estrazione tra carte, ecc.) propone una sillaba e la scrive. Il gruppo deve leggerla e “dirla” ritmicamente durante la successiva parte A.

PA-PA ; PA-PA ; PA-PA ; PA-PA ;
MO-MO ; MO-MO ; MO-MO ; MO-MO ;
CI-CI ; CI-CI ; CI-CI ; CI-CI ;

Oppure

PA-PA ; PE-PE ; PI-PI ; PO-PO ;
TI-TI ; TA-TA ; TE-TE ; TU-TU ;

O ancora

PA-PA ; ME-ME ; CI-CI ; TU-TU

Per poi arrivare a scrivere > leggere > suonare 4 parole di 2 sillabe

PA-NE ; GAT-TO ; MA-RE ; PER-CHÉ

Ovviamente, lo stesso gioco può essere proposto al di fuori della danza, ma il gioco motorio e simbolico e l'alternanza con la parte B conferisce sicuramente un'altra significatività all'esperienza. Può essere interessante, senza una musica di sottofondo con cui giocare, andare in una direzione melodica. Qui l'elemento "trainante" saranno appunto le melodie create.

- 1) Si scrivono due sillabe > TU - NA
- 2) Si suonano due suoni > DO - MI
- 3) Il gruppo legge e risponde intonando (mentre dice TU canta un DO, mentre dice NA canta un MI)

Si possono ovviamente riproporre tutte le fasi proposte prima (due sillabe diverse, più sillabe diverse, parole, ecc.) e aumentare progressivamente sempre di più la difficoltà, sia linguistica che di proposta musicale (giocando poi con parole di 3, 4 e 5 sillabe il gioco musicale diventerà sempre più interessante). E poi possiamo sovrapporre più sillabe/parole e quindi ritmi/melodie. Ad esempio, mentre un gruppo legge e canta CA - NE (DO - MI) un altro gruppo legge e canta GAT - TO (SOL - DO)

CA - NE (DO - MI)

GAT - TO (SOL - DO)

● Quadrati e forme magiche

Il lavoro ritmico può continuare utilizzando quadrati e/o altre rappresentazioni non convenzionali

X MA	X MU	O - O ca - ne	X TU
O - O la - na	O - O lu - na	X LI	X LO
O - O ta - na	X TA	O - O to - po	X TI
O - O pa - ne	O - O pe - ra	O - O po - co	X PU

● **Fatu ye, una canzone africana**

Si trovano diverse versioni/incisioni di questa bella canzone africana. Per esempio si può utilizzare questa⁶:

Testo:

- 1) Fatu Ye si dia la la lo (x 4 volte)
- 2) Fatu fai fai fa tu, Fatu dia la si e
Fatu o si dia la la lo (x 2 volte)
- 3) Everybody late saturday night
Everybody late saturday night
Everybody, Everybody, Everybody, Everybody
Everybody late saturday night
- 4) Parte ritmica senza testo.

Si può cantare insieme la canzone, aggiungere movimenti e/o accompagnamenti ritmici. La quarta parte si può lasciare alla libera interpretazione per i bimbi.

Il testo in africano non è semplicissimo, per cui può essere interessante in una prima fase lasciare delle parti fisse (le più semplici) e “improvvisare” incastri sillabici liberi su quelle più difficili.

- 1) FA TU IE + invenzioni (x 4 volte)
- 2) FA TU FAI FAI FA TU + invenzioni
FA TU O + invenzioni (x 2 volte)

Successivamente, si può provare ad imparare tutto il testo corretto ed eventualmente scriverlo.

GIOCHIAMO SUL TESTO > riscriviamolo “con significato”

Nella classe che ha sperimentato questo percorso, Fatu Ie è stato utilizzato in periodo natalizio e, di conseguenza, è venuto spontaneo provare a riscrivere il testo seguendo il clima del momento (ovviamente ci si può ispirare ad un tema/situazione qualsiasi) utilizzando la melodia originale. Questo quanto creato, cantato e scritto insieme ai bambini:

*Buon Natale, lo dico a te,
buon Natale, lo dico a me,
buon Natale lo dico a voi,
buon Natale a tutti noi.*

*Cibi buoni e sorrisi un regalo per voi,
buon Natale a tutti noi.
Cibi buoni e sorrisi un regalo per voi
buon Natale a tutti noi.*

⁶ https://drive.google.com/file/d/17fqmmuWCq-YkMOXQ885L9GaKQB_Otd0/view?usp=sharing

Babbo Natale verrà,
 con le renne chissà,
 ma la befana è sempre in ritardo,
 Babbo Natale verrà.

GIOCHIAMO SUL TESTO > riscriviamolo “non-sense”

Continuando a mantenere parti fisse e parti libere/improvvisate, si può proporre un’attività a coppie/ gruppi attraverso cui inventare nuovi testi “non-sense”.

Parte 1) FA TU IE + invenzioni sillabiche “non sense” (x 4 volte)

Parte 2) FA TU FAI FAI FA TU + invenzioni sillabiche “non sense”
 FA TU O + invenzioni sillabiche “non sense” (x 2 volte)

Parte 3) Nuovo testo con significato (in italiano/inglese, altre lingue)
 Oppure continuare ad utilizzare incastri sillabici liberi “non-sense”

Questo un modello per guidare l’invenzione e lo è stato anche per una delle nostre invenzioni:

	PARTE FISSA	INVENZIONI						
PARTE 1	FA TU IE	TA	TI	GA	BO	RE		X 4
PARTE 2	FA TU FAI FAI FA TU	TO	PA	MA	SI	LA	MU	X 2
	FA TU O	SA	LE	TI	MO	RU		
PARTE 3 (TESTO LIBERO)	Che bello far festa tra noi,							
	ma invitiamo anche voi,							
	cioccolato, pasticcini, un bicchiere d’Estathé,							
	che bello far festa tra noi!							
PARTE 4	MOVIMENTI LIBERI							

● **Les semelles, una danza**

LES SEMELLES è una danza canadese così formata:

Parte A:

1-16 sedici passi in direzione di danza

Parte B:

1-2 fermi sul posto

3-4 3 battiti con le mani

5-6 fermi sul posto

7-8 3 battiti con le mani

9-10 sul posto sollevare le braccia in alto

11-14 un giro sul posto con le braccia in alto

15-16 un inchino fronte al centro

17-20 quattro tempi per sistemarsi nella posizione d'inizio della danza

Inoltre, ad ogni ripetizione della parte B (B1, B2, B3) si aggiungono altri battiti con altre parti del corpo:

B1 battiti con le mani + battiti sul petto

B2 battiti con le mani + battiti sul petto + mani sulle cosce

B3 battiti con le mani + battiti sul petto + mani sulle cosce + piedi a terra

Nell'ultima ripetizione di B (B4) ci si immobilizza con il corpo e, invece di realizzare dei suoni, si crea una statua/smorfia libera perché la musica si ferma.

Al di là dell'esperienza musicale già di per sé importante, può essere interessante sfruttare le parti "suonate", i 3 battiti evidenziati in grassetto nella parte B, per lavorare anche a livello linguistico. Insieme ai suoni di Body Percussion, ad ogni ripetizione si inseriranno dei suoni vocalici da leggere e realizzare. Ad esempio, lavorando sui suoni **CI/CE - GI/GE - CHI/CHE - GHI/GHE**, può diventare:

Prima Volta B	Ci ci ci	Ce ce ce						
Seconda Volta B1	Ci ci ci	Ce ce ce	gi gi gi	ge ge ge				
Terza volta B2	Ci ci ci	Ce ce ce	gi gi gi	ge ge ge	Chi chi chi	che che che		
Quarta Volta B3	Ci ci ci	Ce ce ce	gi gi gi	ge ge ge	Chi chi chi	che che che	ghi ghi ghi	Ghe ghe ghe

Si può ancora andare oltre inserendo “parole che iniziano con” oppure piccole “frasi”:

Prima Volta B	Cinema	Cenere						
Seconda Volta B1	Cinema	Cenere	Giovedì	Genova				
Terza volta B2	Cinema	Cenere	Giovedì	Genova	Chi lo sa	Che ne so		
Quarta Volta B3	Cinema	Cenere	Giovedì	Genova	Chi lo sa	Che ne so	Ghiro sì	Gheppio no

● **Una vignetta come stimolo**



Si legge la vignetta, si riflette e ragiona sul significato, poi ogni bimbo pensa due termini da utilizzare per sostituire “orchestre” ed “eserciti”, riformulando la frase in modo personale ed originale.

Si stimola la realizzazione di un nuovo fumetto coerente con la nuova creazione testuale.

Si registrano le voci.

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-gennaio->

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/01/14/se-invece/>

● Eco, una danza

“Eco”⁷ è il nome dato ad un'altra musica interessante e stimolante, sia dal punto di vista strettamente musicale che, potenzialmente, “extra-musicale”.

Dopo i primi 4 quattro tempi di attesa, tutta la struttura melodica si basa su linee melodiche ripetute identiche l'una subito dopo l'altra (da qui il titolo “eco”). In realtà la ripetizione non è esattamente identica, ma variata leggermente sia dal punto di vista timbrico (le proposte sono affidate agli archi, le ripetizioni ai fiati) sia per quanto riguarda l'altezza (ottave differenti); rimane invece uguale la linea melodica. La danza si ripete identica 3 volte basata su un eco di 4 movimenti. La quarta volta l'eco diventa di 2 movimenti per poi concludere con una coda meno regolare.

Inizialmente si tratta di apprendere la danza e le strategie possono essere molte.

- Danza originale:

Cerchio per mano, 4 tempi di attesa

Parte A

1-4 > quattro passi avanti dentro il cerchio

5-8 > quattro passi indietro fuori dal cerchio

9-12 > quattro passi indietro fuori dal cerchio

13-16 > quattro passi avanti dentro il cerchio

Parte B

1-4 > giro dentro il cerchio con quattro passi

5-8 > giro fuori dal cerchio con quattro passi

9-12 > giro a destra nel cerchio con quattro passi

13-16 > giro a sinistra nel cerchio con quattro passi

A questa versione possono seguire infinite varianti/evoluzioni:

- Echi ritmici e/o corporei

Il gioco consiste nel proporre 4 suoni seguendo la pulsazione/melodia ripetuti identici subito dopo da tutto il gruppo:

4 battiti mani > 4 battiti mani

4 battiti piedi > 4 battiti piedi

4 battiti cosce > 4 battiti cosce

⁷ https://drive.google.com/file/d/1ozeCwH3GBZkXdQaNjfOfbzX_3zSbS-MY/view?usp=sharing

4 schiocchi > 4 schiocchi

ecc.

Successivamente le proposte saranno fatte dai bambini stessi seguendo l'ordine del cerchio.

Ai suoni si possono sostituire dei movimenti (ogni movimento deve durare 4 pulsazioni) da imitare:

Saluti > saluti

Onde > onde

Giro su sé stessi > giro su sé stessi

Braccio che gira > braccio che gira

O ancora proporre delle statue (posizioni fisse) da imitare.

Si può poi pensare di incastrare i vari elementi liberamente o con regole prefissate così come aggiungere lo strumentario ritmico.

- Verso le discipline

La chiara suddivisione in 4 ci permette di lavorare molto bene sulla divisione in sillabe (anche "inconsapevole", senza parlare di sillabe). Si può iniziare utilizzando solo la voce:

Cioc-co-la-to > Cioc-co-la-to

Uc-cel-li-no > Uc-cel-li-no

Ca-ra-mel-la > Ca-ra-mel-la

Moz-za-rel-la > Moz-za-rel-la

oppure legare fin da subito testo e suoni:

Cioc-co-la-to + battito mani > Cioc-co-la-to + battito mani

Uc-cel-li-no + suono cosce > Uc-cel-li-no + suono cosce

Ca-ra-mel-la + battito piedi > Ca-ra-mel-la + battito piedi

Moz-za-rel-la + schiocchi > Moz-za-rel-la + schiocchi

Si può ripetere uguale, ma unendo dei movimenti o delle statue e/o mischiando a piacimento tutti gli elementi.

Si può pensare di lavorare in rima a due a due ed ampliare e/o evolvere il percorso a piacimento.

Si può proporre l'attività nello spazio, a piccoli gruppi, ecc.

- **Giovannino Perdigiorno e la città senza punte, ancora Rodari**

Giovannino Perdigiorno e i suoi viaggi aprono tanti scenari. Si può iniziare a conoscere Giovannino ascoltando e cantando insieme la versione musicata da Mario Piatti⁸ e questo può diventare uno stimolo per creare uno dei tanti libri artistici auto-prodotti da sistemare nella biblioteca di classe.



Parallelamente, si può leggere il racconto “La città senza punte” e, dopo aver ragionato e discusso insieme, immaginare cosa voler “togliere” dalla nostra città e dal nostro mondo e cosa invece voler “aggiungere”. Anche qui si può arrivare a creare un altro libro e una bella puntata radio.

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-dicembre>

- **Filastrocca di Capodanno, una canzone**

“Filastrocca di Capodanno” è un altro testo di Rodari musicato⁹. Dopo aver letto, cantato, scritto e rappresentato la filastrocca, si può provare a continuare il testo (mantenendo la struttura e la melodia data) con l’obiettivo di inserire i mesi mancanti.

Originale:

*Filastrocca di Capodanno,
fammi gli auguri per tutto l'anno.*

*Voglio un gennaio col sole d'aprile,
un luglio fresco, un marzo gentile;*

*voglio un giorno senza sera,
voglio un mare senza bufera.*

*Voglio un pane sempre fresco,
sul cipresso il fiore del pesco;*

*che siano amici il gatto e il cane,
che diano latte le fontane.*

*Se voglio troppo, non darmi niente,
dammi una faccia allegra solamente.*

⁸ Dalla raccolta: “È arrivato un bastimento carico di...” (1980), <https://www.youtube.com/watch?v=W02GQDN0NNM>

⁹ Dalla raccolta "Teste fiorite" (1974): Testi di Gianni Rodari, musica di Mario Piatti, strumentazione di Aneglo Paccagnini.

Continuazione:

*Filastrocca di Capodanno,
fammi carezze per tutto l'anno.*

*Voglio un maggio coi frutti d'agosto,
dicembre rosa, settembre nascosto*

*Voglio un gelato al cioccolato
voglio un abbraccio molto incollato*

Voglio un ottobre con gli alberi di giugno,

*febbraio caldo, novembre al buio;
che siano amici l'uomo e gli animali
che al cavallo crescano le ali*

*Se voglio troppo, non darmi niente,
dammi una faccia allegra solamente.*

● **È carnevale, una canzone**

È Carnevale è un testo di Mario Piatti musicato da Roberto di Marino.

È CARNEVALE UNA FESTA UN PO' PAZZA
SI GIRA IL FOGLIO E SI VEDE UNA MAZZA,
LA TIENE UN TALE VESTITO DA ROSPO
O DA ANIMALE CHE NON RICONOSCO.

È CARNEVALE CON STELLE FILANTI
SI GIRA IL FOGLIO E CI SON TRE BRIGANTI,
SON TRE BRIGANTI VESTITI DA SPIAGGIA
DUE MANGIAN TORTE E L'ALTRO LE ASSAGGIA.

È CARNEVALE CORIANDOLI E BOTTI,
SI GIRA IL FOGLIO E I FAGIOLI SON COTTI
PASTA E FAGIOLI SALSICCE E FRITTELLE
FAN GRASSI I BIMBI LE BIMBE FAN BELLE.

È CARNEVALE CON TANTI COLORI
SI GIRA IL FOGLIO E CHI SALTA FUORI?
SALTA ARLECCHINO E ANCHE BRIGHELLA
CON COLOMBINA E CON PULCINELLA.

Oltre al fatto che si tratta di un bel testo con una bella musica, apre molti scenari didattici interessanti, tra cui:

- 1) Lettura interattiva: leggere non è per tutti un'attività immediata e piacevole fin da subito, alcuni tendono a "scappare" dal compito invece che immergersi. Dover provare a leggere per riuscire a cantare insieme può essere una modalità molto più interessante e stimolante rispetto alla lettura di parole scollegate e/o frasi banali e soprattutto senza uno scopo che il bambino abbia fatto proprio.
- 2) Ricerca nel testo di elementi linguistici e/o grammaticali stimolanti: doppie, rime, lettere/suoni difficili, ecc.
- 3) Possibilità di scrivere almeno una nuova strofa utilizzando lo stesso modello creativo, ossia quello del "foglio che gira" che apre scenari fantastici e imprevedibili (che si ritrova, ad esempio, in "Volta la carta" di Fabrizio De Andrè). Noi ad esempio abbiamo inventato questo:

*È carnevale, un giorno di festa
si gira il foglio e spunta una testa
con una maschera a forma di cuore
e tutti insieme cantiamo amore.*

- 4) Disegnare e rappresentare artisticamente le strofe della canzone.

● **Suoni difficili, una canzone**

Per iniziare a presentare ed affrontare in modo artistico alcuni suoni più difficili, si è partiti da una canzone in cui inserirli.

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-maggio-f>

RIT.

Dimmi una parola che suoni con la **gl**

da metter dentro questa bottiglia,

pensa una parola che suoni con la **gl**

che possa aprire una maniglia.

Un giorno un capodoglio, ha trovato un foglio

era nascosto, sotto uno scoglio.

Ti ricordi invece quando una foglia

era finita in una sfoglia.

RIT.

Dimmi una parola che suoni con la **gn**
che ci regali un grande sogno,
pensa una parola che suoni con la **gn**
tutti ne abbiamo un gran bisogno.

Che bello andare in Spagna, insieme ad una castagna
e incontrare una compagna.
Camminano per mano cercando uno stagno,
per fare un bagno con un ragno.

Dimmi una parola che suoni con la **sc**,
io mi ricordo soltanto pesci
pensa una parola che suoni con la **sc**,
sono sicuro che ci riesci.

Una scimmia sciocca, ha in mano uno scettro
e lo suona, con un plettro.

Una mummia bianca, indossa una fascia
ma una biscia, la taglia con l'ascia

● **Storie musicate**

Quale modo migliore di presentare un argomento? Una storia musicata.

L'H e MICHELE

<https://persentierisconfinati.wordpress.com/2023/02/14/lacca-e-michele/>

LA U PER MANO ALLA Q

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/03/11/la-u-per-mano-alla-q/>

GLI ACCENTI CHE SCODINZOLANO

E se Luca diventasse Lucà? E tavolo tavòlo? E farfalla farfallà?

Per capire veramente gli accenti, per capire che tutte le parole hanno una sillaba più forte, accentata, non soltanto quelle in cui lo scriviamo graficamente, è utile giocare a cambiare gli accenti proprio per rendersi conto della differenza.

Può essere divertente sfruttare l'effetto di storpiatura delle parole prodotto dal cambio di accento. Si può iniziare giocando a cambiare gli accenti, poi si può inventare una storia e drammatizzarla; nella storia, ad esempio, ci possono essere tanti personaggi con nomi che suonano molto molto strano e bisogna trovare il modo di sistemare la situazione... Oppure:

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/03/27/gli-accenti-che-scodinzolano/>

Si può giocare a fare gli indiani strampalati e proviamo a parlare come loro, cambiando gli accenti e giocando sugli accenti. Poi si può pensare ad un personaggio che arrivi a risolvere la situazione. La stessa cosa, ovviamente, si può fare con le doppie. Cambiare le doppie, sbagliare le doppie, costruire una storia e drammatizzarla. Mettere poi insieme gli aspetti.

IL PAESE CON LE H

Dopo aver incontrato e presentato la lettera H con la storia di Michele, nella classe che ha sperimentato questo percorso, si è passati ad un'altra storia: "Il paese con le H".

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/03/15/il-paese-con-le-h/>

Senza dire nulla, la classe è stata divisa in piccoli gruppi ed è stato affidato ad ognuno una copia stampata della storia chiedendo loro di leggerla e insieme capire il significato. Poi i bambini si sono riuniti nel grande cerchio e, facendo intervenire a turno ogni gruppo, è stato raccontato e condiviso il senso generale del racconto. Successivamente, dopo che il docente abbia letto una volta la storia a voce alta, i bambini sono tornati nei piccoli gruppi con l'obiettivo di creare una mappa del paese delle H, in cui collocare alcuni degli oggetti/creature presenti nella storia e/o altri originali e di nuova invenzione. Ogni gruppo ha poi suonato e reso musicale ogni parola inserita nella mappa utilizzando i suoni del nostro "alfabeto di suoni". Infine, è stata creata una grande mappa del paese con le H condividendo le idee di tutti i gruppi e aggiungendone altre.



Si può lavorare su mappe “libere”, come questa, oppure su foglio centimetrato o addirittura su dei reticoli (nel caso l’argomento sia già stato affrontato e presentato). Se si utilizza il reticolo si può lavorare in diverse direzioni: si chiede ai bambini di scegliere 6-8 quadretti sparsi e di disegnare in ciascuno uno degli elementi incontrati nel paese delle acca e di assegnare poi delle coordinate. Oppure, si può creare un percorso, in cui ci sia un punto di partenza e uno di arrivo e nel quale è necessario evitare i pericoli (es. la casella degli orchi); i bambini, oltre al percorso, dovranno creare le indicazioni (es. spostati due caselle in basso, poi tre a destra, poi di nuovo quattro in basso, ecc.).

Successivamente, la mappa del paese con le H è stata uno stimolo per costruire e inventare prima “semplici” frasi (individualmente e/o a piccoli gruppi collegando elementi presenti nella mappa) e poi utilizzare le frasi per arricchire e ampliare il testo di partenza ricreando un “nostro” paese con le H. Nella storia finale che si trova sul sito in grassetto le parti inventate dai bambini.

LA MONTAGNA DOPPIA

Un bambino della classe che ha sperimentato questo percorso, D., mentre il gruppo stava costruendo il proprio “paese delle H” ha detto: *“Facciamo poi anche il paese delle doppie”*? È venuto naturale seguire e raccogliere lo stimolo di D. ma, allo stesso tempo, è stato importante trovare il modo di variarlo e renderlo speciale.

Per rinforzare e approfondire il riconoscimento e l’utilizzo corretto delle doppie si è cambiato ambiente, e ci si è spostato in montagna ma, soprattutto, di “sfruttare” un monte caratteristico della città dei bambini (Cuneo): la BISALTA, chiamata così proprio per la sua particolare conformazione, “a doppia punta”. La doppia punta della Bisalta è stato un collegamento molto interessante e potenzialmente creativo per le parole con le doppie. Accanto ai cartellini creati spontaneamente dai bambini, è stata sviluppata anche un’altra esperienza sempre stimolante e creativa, cercando nei giornali parole che contenessero la doppia utilizzate poi per riempire il fiume e il sentiero.



Successivamente, prendendo spunto e unendo a piacimento le parole (oggetti/personaggio) inserite nella montagna doppia è stato creato coi bambini un racconto fantastico assemblato frasi e proposte di tutti. Infine, è stata scritta una poesia musicata sulla montagna doppia che i bambini hanno letto, cantato e su cui hanno svolto un lavoro linguistico.

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/03/29/la-montagna-doppia/>

https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-aprile-1_1

- **One-pager** (tutto in una pagina)

Il percorso consiste, sostanzialmente, nel descrivere artisticamente in una sola pagina, preferibilmente un foglio da disegno, gli aspetti più salienti di un libro o di un argomento trattato. Si chiede agli alunni di rappresentare con disegni, parole e “calligrafie” quanto hanno letto/studiato, mettendo in relazione le loro riflessioni, considerazioni e interpretazioni sul testo. L’aspetto interessante è ricercare un contenuto estetico e qualitativo di livello alto, cercando di evitare la semplice realizzazione di un collage di informazioni con qualche immagine. Si può lavorare su diversi aspetti: racconto/riassunto di un libro, sintesi di argomenti di studio, presentazione di riflessioni su tematiche affrontate, ecc.

Questa modalità può essere utilizzata per provare a raccontare, artisticamente, alcuni dei libri che sono stati letti insieme, o per riassumere argomenti e tematiche affrontate in classe.



<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/02/03/luomo-con-il-violino/>

TEATRO

Dedicare del tempo a sviluppare esperienze teatrali in classe è una delle scelte più importanti e significative che un docente può fare. Qui alcuni degli spunti vissuti durante tutto il corso dell’anno e la sintesi del nostro primo copione teatrale originale scritto e prodotto.

● Giochi e prime esperienze

1) In cerchio, ognuno può intervenire dicendo una parola che vuole. In una prima fase si può anche provare a giocare con i propri nomi (lo stesso percorso si può già iniziare a proporre lavorando ed utilizzando esclusivamente le vocali).

Successivamente si può continuare, ma seguendo consegne più specifiche, ad esempio:

- Parole che iniziano con la L
- Parole che iniziano con la L e con la T
- Parole che finiscono con A e O
- Parole di 3 sillabe
- Parole che finiscono per A, con una doppia
- Solo numeri
- Solo colori
- Una parola con la M, una con la L, una con la T, e ripartire
- Ecc.

Le varianti, come si intuisce, sono infinite.

Primo step > tutti i partecipanti devono riuscire a dire la loro parola (unica regola non si può dire una parola già detta) seguendo il giro, senza interruzioni, commenti, risate, ecc. Si deve creare un flusso di parole senza soluzione di continuità.

Secondo step > si mantiene la stessa parola, ma ognuno deve provare a dirla variando in qualche modo l'intonazione e giocando sui suoni/espressioni.

Terzo step > si inseriscono delle regole/consegne, ad esempio:

- alternare una parola pronunciata forte a una piano
- alternare una parola "triste" e una "allegra"
- alternare una parola cantata, a una mimata, a una con una vocale lunghissima
- ecc.

Quarto step > Si riprendono le proposte precedenti, ma il gruppo ripete dopo ogni proposta.

Prima, dopo e durante, si può iniziare insieme a sperimentare modi attraverso cui giocare con la voce: volumi, velocità, lettere allungate, espressioni, ecc.

Quando il gruppo inizia a rispondere bene e la modalità funziona, si può anche lasciare la libertà, ogni volta, di variare parola, ma mantenendo la consegna.

Nello spazio > si cammina liberamente nello spazio, in silenzio. Quando si incontra una persona, guardandosi negli occhi, ci si saluta utilizzando al posto di un normale saluto (ciao!) le parole sperimentate prima, ad esempio: "Luuuuuna! Lombricocococo!" oppure: "Quattro! Cinque!".

A coppie > si cammina liberamente nello spazio, in silenzio. Quando si incontra una persona, si inizia un dialogo utilizzando solo parole che rientrano nella consegna data. Ad un segnale ci si saluta e si cerca un'altra persona. In una prima fase si può anche sperimentare da fermi ed inserire il movimento in seguito.

Simile al precedente, ma il dialogo deve seguire una traccia narrativa, ad esempio: saluti - dialogo libero - litigio/incomprensione - pace/risoluzione del conflitto - saluti.

Uguale ai passaggi precedenti, ma creando piccoli gruppi, per poi arrivare a sperimentare una grande conversazione nel grande gruppo.

Ovviamente il tutto può anche essere sperimentato utilizzando solo onomatopee.

2) In cerchio, bisogna dire tutto l'alfabeto dalla A alla Z (oppure contare fino a venti) dicendo una lettera (numero) alla volta ma senza seguire l'ordine. Chiunque può intervenire e dire la lettera/numero successiva, ma se due persone lo dicono insieme, occorre ricominciare da capo.

Uguale, ma modificando l'intonazione della voce a piacimento.

Uguale, ma inserendo un movimento con il corpo mentre si dice il numero.

Uguale, il gruppo ripete.

Uguale, ma con musiche-stimolo di sottofondo.

Uguale, ma lavorando con altre categorie di parole che non abbiano una sequenza obbligata ("parole gentili", "colori", "cibi", "paesi", ecc.).

Uguale, ma con gli occhi chiusi.

.

Uguale, ma nello spazio (fermi, o muovendosi)

3) I bambini si dispongono su due file (A e B), come se si dovesse giocare a "fazzoletto". Ogni coppia (A-B) agisce in simultanea alle altre ma autonomamente. Ogni passaggio va sperimentato più volte prevedendo lo scambio di ruoli tra A e B ed eventualmente dei cambi coppie.

- A pensa qualcosa, fa due passi avanti e si mette in una posizione statica che la rappresenti > B osserva e "legge", raggiunge A e si sistema in modo complementare.
- Primi due passaggi uguali (A propone, B complementare) ma poi A ri-reagisce alla risposta di B.
- Primi tre passaggi uguali (A propone, B complementare, A ri-reagisce) ma poi B ri-reagisce.
- Uguale (riprendere i passaggi gradualmente o andare direttamente all'ultima proposta) ma gli attori possono, a piacimento, inserire all'interno del dialogo corporeo delle posizioni in semi-movimento (una parte del corpo statica, un'altra in movimento).
- Si possono inserire suoni/parole per dialogare, prima "non-sense" (onomatopee, pa-pa-pa), poi per categorie (solo colori, solo numeri, solo frutti, ecc).
- Infine, dopo A-B-A-B, lasciare libero campo agli attori nel costruire il dialogo e far evolvere il discorso.

Al termine di ogni sperimentazione, prevedere un momento di restituzione tra A e B in cui gli attori si "spiegano" e raccontano (io ho letto quello, io ho pensato questo, a io pensavo che, ecc.).

● **Sguardi**

- 1) Ogni bambino su muove liberamente nello spazio, prende coscienza del luogo, osserva, ascolta e si ascolta
- 2) Uguale, ma ognuno cerca gli sguardi, inizia a scoprire il colore degli occhi degli altri
- 3) Quando un bambino trova/cattura uno sguardo, lo tiene un attimo, giusto il tempo di sorridere
- 4) Quando un bambino trova/cattura uno sguardo, lo tiene per un po' di più e, al sorriso, aggiunge una smorfia/espressione qualunque
- 5) Quando un bambino trova/cattura uno sguardo, lo tiene per tanto tempo e ci giocainsieme
- 6) Durante il gioco a coppie, uno fissa un punto e il compagno deve indovinare cosa sta guardando indicandolo, quando capisce si cambiano i ruoli
- 7) Un'altra possibilità in coppia è quella in cui i bambini, fermi uno davanti all'altro, si inventano espressioni solo con il viso, senza mai staccare il contatto visivo ("maschere").

● **Binomio fantastico**

Grazie alla canzone "C'era un Re" si può iniziare ad inventare storie. Dopo una prima fase totalmente libera¹⁰, si può passare a giocare con il binomio fantastico rodariano. Si cercano/ decidono due termini tra loro all'apparenza "distanti" e si parte da lì per inventare storie (ovviamente prima si possono leggere/ascoltare storie basate su binomi fantastici).

Per noi il primo binomio è stato TAPPETO - PEZZO DI FORMAGGIO e abbiamo deciso di costruire storie lavorando a piccoli gruppi.

Dopo aver ascoltato le proposte di tutte i gruppi, si può decidere di assemblare e valorizzare le idee più interessanti per creare una storia condivisa. Dopo aver inventato la storia, i passaggi successivi possono essere:

- Provare a raccontarla / rappresentarla dividendosi ruoli e parti del racconto

Raccontare e interpretare la storia diventando "attori", giocare al gioco del teatro, è un lavoro veramente utilissimo per imparare ad utilizzare la voce, valorizzarla, farsi capire e sentire, formulare frasi corrette, ecc. In più, farlo su un testo e con personaggi creati da loro conferisce un valore aggiunto non indifferente.

- Musicarla (cercare le "parole che suonano" o altro)

- Rappresentarla (disegni, tavole)

- Immaginare un prodotto finito da presentare (kamishibai? Spettacolo aperto al pubblico?)

¹⁰ <https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre-2>

Storia divisa in sequenze, evidenziate le parole “che suonano”:

1) Dovete sapere che, ogni tanto, i furgoni possono essere anche bianchi e neri!

F > Certo che questo furgone è proprio bello, nonostante i pochi colori.

T > Sì hai proprio ragione, sembra una casa.

2) Dentro il nostro furgone c'erano un tappeto e un pezzo di formaggio rinchiusi dentro delle scatole.

F > Aiuto aiuto, chi ha spento la luce?

T > Non lo so, ma in qualche modo dobbiamo uscire!

3) Un giorno, il tappeto riuscì a liberarsi e liberò anche il pezzo di formaggio.

F > Grazie Tappeto, mi hai salvato! Come hai fatto?

T > Ho pensato e ho usato l'intelligenza.

F > Finalmente un po' di luce, siamo liberi, andiamo a casa!

4) Uscirono insieme dal furgone per tornare a casa e lungo il tragitto decisero di comprare un Ipad.

F > Guarda, sono tutti stupendi.

T > Prendiamo quello rosso?

F > Va bene Tappeto, a me piacciono tutti!

5) Arrivati a casa si misero sotto le coperte insieme per guardare un bel film.

F > Tappeto, amico mio, che film vuoi guardare?

T > “Il mercoledì dei mostri”

6) Il film faceva un po' paura, erano spaventati, allora decisero di uscire a fare una passeggiata insieme.

F > Basta che paura!

T > Hai ragione, spegniamo tutto, usciamo.

7) Cammina cammina arrivarono fino all'arcobaleno dove incontrarono un Topino con cui inventarono una filastrocca:

F > Ciao Topino, che bello conoscere un nuovo amico!

T > Hai voglia di inventare una filastrocca insieme a noi?

8) “C'era una volta un formaggino che camminava pian piano scivolò sul tappeto e...si mangiò un pesciolino!”

9) Inventa e inventa, ormai era arrivata la notte, iniziarono a guardare le stelle e si addormentarono.

F > Ah tappeto, che sonno, è stata una giornata lunga, faticosa, ma bellissima

F > Tappeto, tappeto, tappeto???

T > Ronf Ronf Ronf

10) Sognarono di viaggiare su una macchina mezza formaggio e mezza tappeto, incontrando posti meravigliosi.

F > Tappeto, è tutto bellissimo qui.

T > Stiamo volandooooo

11) Scoprirono giardini pieni di fiori parlanti e parchetti in cui inventare tanti giochi divertenti.

F > Guarda Tappeto, quell'albero sembra uno scivolo, seguimi!

V > Arrivoooo

12) Al mattino, quando si svegliarono molto affamati, presero un gelato al gusto fragola e tornando a casa passarono davanti a una biblioteca per prendere un bel libro da portare a scuola.

F > Abbiamo preso dei libri fantastici, e il gelato era gustoso.

T > Grazie Formaggio, è stata proprio una bella giornata.

Ci siamo divertiti e tu sei un amico speciale!



In foto: magliette bianche dipinte e trasformate in costumi di scena - spettacolo realizzato al parco per le famiglie

<https://www.youtube.com/watch?v=MvFJvIkwdU>

ATTUALITÀ, STORIA, GEOPOLITICA

È molto difficile trovare maestri e maestre che dedichino, con costanza e convinzione, del tempo al confronto dialogico su tematica d'attualità. Per molti è tempo perso, per altri sei anni sono un'età non adatta, altri forse neanche ci pensano, alcuni lo fanno in maniera così sporadica e superficiale che le ricadute reali sono insignificanti. Per me è imprescindibile, anzi, credo che riflettere sul mondo che ci circonda e sulle nostre azioni in quanto esseri umani, educare al rispetto, alla pace, alla non-violenza, crescere futuri cittadini del mondo con una testa pensante ed un cuore empatico sia un parte imprescindibile del nostro lavoro. Tra l'altro, nel fare tutto ciò, si sviluppano ovviamente tante competenze e si possono creare percorsi trasversali molto interessanti. Lascio che siano le voci dei bambini a documentare e raccontare cosa può voler dire tutto ciò e come siamo possibile farlo, anche a sei anni.

● **Giorno della Memoria**

Le arti e stimoli diversi ad esse collegate possono accompagnare e aiutare lo sviluppo di tematiche anche profonde e potenzialmente complesse. Ad esempio:

Una poesia originale, in questo caso sfruttando la tecnica dell'acrostico

**GIORNO DI MEMORIA
IN QUESTO 27 GENNAIO.
OGGI, TANTI
RICORDI BRUCIANO ANCORA,
NON SI POSSONO CANCELLARE
O DIMENTICARE.**

**DOLCI
E TRISTI
LE VOCI,
LACRIME
ANCORA.**

MI FERMO,
E IN SILENZIO,
MEDITO.
ORA E PER SEMPRE
RICORDERÒ
INSIEME
A TUTTI VOI.

Una canzone: Auschwitz di F. Guccini

“Io chiedo come può l’uomo, far male a un suo fratello”

“Io chiedo quando sarò, che l'uomo potrà imparare, a vivere senza far male”

Un brano musicale da ascoltare: “La pagina di un diario”, di G. Signorile.

Un quadro da osservare: “Crocifissione bianca” di Marc Chagall,.

La creazione di un One-Pager



<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/01/27/memorie/>

- **Mediterraneo, mare-nostrum**

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-marzo-po>

Vinicio Capossela: “La crociata dei bambini”¹¹

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/02/10/metafore/>

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/02/27/di-inopportuno-ce-solo-lindifferenza/>

- **Liliana Segre**

<https://www.spreaker.com/user/radiofrecciaazzurra/per-una-radio-scuola-polifonica-ottobre-3>

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/04/19/barriere/>

- **25 aprile**



<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/04/22/avere-aria-e-non-essere-rinchiusa/>

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/04/28/maestri-scalzi-con-la-chitarra-in-mano/>

- **Lettere**

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/05/26/mestro-ci-fai-piangere/>

¹¹ <https://www.musicheria.net/2023/02/24/la-crociata-dei-bambini-e-leducazione-musicale/>

- **Voti (mai dati), valutazioni bidirezionali**

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/03/10/bidirezionale/>

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/02/18/intrecci-controvento/>

- **Riassumendo...**

<https://perliberisentieri.wordpress.com/2023/06/14/bellezza/>