

Insegnare 2.3. Giochi d'altezza

Uccellini ed elefanti

Obiettivo

- Appuntare l'attenzione sulla contrapposizione acuto/grave, superando la tendenza alla percezione timbrale dell'altezza.

Attività

Vengono utilizzati due strumenti con timbri opposti per caratteristiche qualitative: ad esempio un triangolo (timbro brillante, registro acuto, a lunga estinzione) e un tamburo (timbro più cupo, tessitura grave, a breve estinzione). Si chiede ai bambini di associare ai due suoni gli elefanti e gli uccellini: presumibilmente i binomi che ne deriveranno saranno uccellini = triangolo, elefanti = tamburo.

I due gruppi di bambini si muoveranno ascoltando i suoni prodotti dal direttore (fermandosi in caso di assenza di suono). In un secondo momento i due diversi animali verranno associati alle diverse tessiture di uno stesso strumento (la tastiera): suoni acuti = uccellini, suoni gravi = elefanti.

Osservazioni

La contrapposizione potrà essere estesa anche alla dimensione spazio/tempo (lento/veloce: agogica): gli animali possono decidere di muoversi più velocemente (hanno fame: devono correre a far merenda) o più lentamente (hanno mangiato troppo e ora tornano lenti a casa). Il gioco potrà così trasformarsi in storia e la direzione potrà essere affidata a turno agli stessi bambini.

Gli ascensori matti

Obiettivo

Appuntare l'attenzione sulla direzione del glissato: verso l'alto (suoni chiari, acuti), verso il basso (suoni più scuri, gravi).

Attività

Il flautino a coulisse ci fa descrivere con il corpo le evoluzioni di un ascensore matto che ci fa rizzare sulla punta dei piedi, precipitare piegandoci sulle caviglie, fermare a mezz'aria. Il movimento può essere anche sonorizzato con la voce.

Osservazioni

Disegniamo i suoni: attività grafiche mirate a favorire la concettualizzazione dell'altezza. Ad esempio disegniamo i suoni prodotti dalla palla che rimbalza, rileggiamoli cantando o suonando gli strumenti.

Testa-pancia-piedi

Obiettivo

Appuntare l'attenzione sulle relazioni intervallari.

Attività

Utilizziamo due piastre sonore associandole a diverse parti del corpo (ad es. Sol3 = testa, Do3 = piedi). Giochiamo ad alternarle e ripeterle, mentre i bambini toccano la parte del corpo corrispondente. Complichiamo (molto) il gioco, inserendo un terzo suono intermedio: Mi3 = pancia. È utile far contemporaneamente cantare ai bambini i suoni proposti.