

## Insegnare 3.6. 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.