

MATERIALI SONORI

IL CORPO

Schioccare le dita o la lingua, battere le mani, pestare i piedi; raschiare con le unghie o battere delicatamente sul tavolo, sul pavimento, sul vetro della finestra con le nocche, col pugno, con la mano, con la punta delle dita...

CARTA E CARTONE

Carta di giornale, di alluminio, velina, da forno... Si può stropicciare o se ne possono fare palline che, se fatte rotolare, producono suoni diversi. Un sacchetto di carta si può gonfiare e poi far scoppiare, un cartoncino ondulato può produrre un suono «gracchiante» se sfregato con una bacchetta. I rotoli di cartone si possono percuotere, mentre le scatole di cartone si possono utilizzare come casse armoniche o, se piccole, essere riempite di sale grosso, o piccoli legumi per creare strumenti a scuotimento.

PLASTICA E GOMMA

Sacchetti della spesa e fogli di cellophan da stropicciare, pluriball da scoppiare. Contenitori delle sorprese degli ovetti di cioccolato da riempire con chicchi di riso, palline da ping pong, piccoli bottoni, tappi delle bottiglie, cannuce (da usare per soffiare dentro un bicchiere colmo d'acqua), elastici (si possono tendere su delle scatole che fungono da cassa armonica). Giocattoli sonori, trottola (quest'ultima si potrà far girare in modo che arrestandosi cadrà producendo un rumore facilmente riconoscibile)...

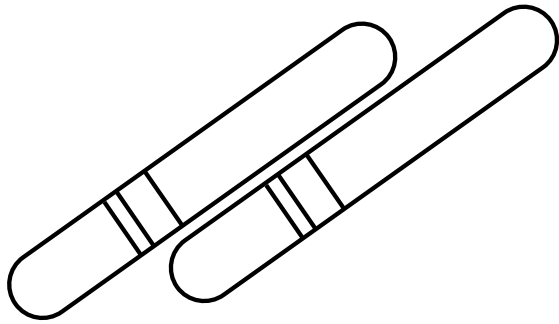
METALLO E MATERIALI VARI

Mazzo di chiavi, campanelli, tappi delle bottiglie, conchiglie, gusci di noci e di noci di cocco, pistacchi, legumi, riso, pasta cruda...

CD E LETTORE CD

CD di musiche di vario genere (leggero, etnico, classico, jazz, popolare, contemporaneo) e carattere (allegro, gioioso, sereno, malinconico, meditativo, drammatico, misterioso, ritmico, melodico ecc.).

STRUMENTI RITMICI

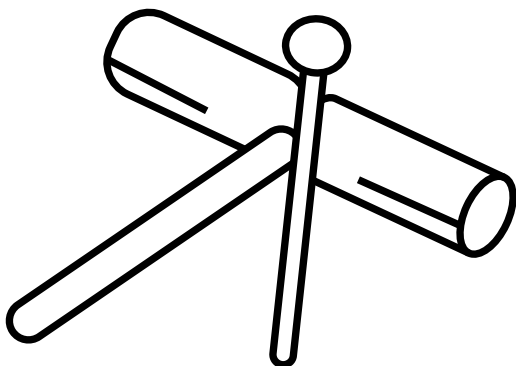
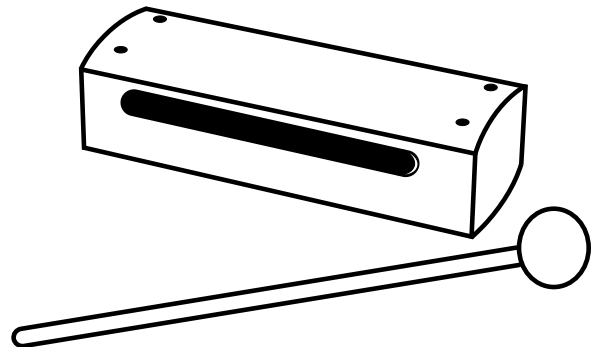


LEGNETTE

Si battono con elasticità l'uno contro l'altro impugnandone uno per ogni mano oppure tenendo uno dei due nel palmo della mano leggermente chiuso a mo' di cassa di risonanza.

BLOCCO SONORO (wood block)

Si può tenere in mano o appoggiare su un lembo di stoffa steso su una superficie. Si percuote con uno o con due battenti.



TUBO SONORO BITONALE (tip-top)

È formato da due cilindri di legno uniti fra loro che producono due suoni di diversa altezza.

Si suona percuotendo l'estremità di ogni cilindro - evitando le fessure degli stessi - con battenti di vario tipo.

L'AMBIENTE SONORO

L'ambiente in cui viviamo in via immancabilmente dei segni sonori, che possiamo genericamente dividere in suoni e rumori, aventi caratteristiche che sarà utile imparare a riconoscere e classificare.

PREPARAZIONE

Occorrente: lavagna e gessi

Disegnare sulla lavagna tre colonne a cui assegnare i seguenti titoli:

SEGNI SONORI

SUONI

RUMORI

Invitare i bambini a chiudere gli occhi per un minuto, "aprire" le orecchie e percepire le voci dell'ambiente in cui si trovano e poi scrivere il loro nome nella colonna **SEGNI SONORI**.

Invitare nuovamente i bambini a chiudere gli occhi e a ricordare quali segni sonori hanno notato in altre occasioni e contesti a loro familiari (per esempio una festa di compleanno, un picnic all'aperto, una ludoteca, il salotto di casa, ecc.). Aggiungerli all'elenco precedente.

Selezionare dall'elenco completo un determinato numero di segni sonori e, evidenziando le caratteristiche di ognuno di essi, guidare i bambini nella loro classificazione in suoni e rumori, scrivendoli nelle rispettive colonne.

In un secondo momento si potrà proporre la stessa esperienza per insegnare a classificare i segni sonori in **NATURALI** e **ARTIFICIALI**, **ACUTI** e **GRAVI**, **LUNGHI** e **BREVI**, ecc.

GIOCO 1

Occorrente: lavagna e gessi

Entro un tempo dato, ogni bambino si concentrerà sui segni sonori presenti all'interno dell'aula o del contesto in cui ci si trova.

Allo scadere del tempo ogni bambino elencherà quelli trovati.

Vince chi ne avrà trovati di più.

BINGOTTO

ETOCOO SS

Occorrente: schede e simboli da ritagliare dalle pagine seguenti, segna-caselle, contenitore 1 (per i simboli da estrarre) e contenitore 2 (per i simboli già estratti); entrambi i contenitori non devono essere trasparenti.

Prima di giocare:

1 - stampare su cartoncino e ritagliare le schede e le tesserine con parole e simboli delle pagine seguenti;

2 - inserire le tesserine nel contenitore 1 e distribuire le schede tra i giocatori.

Il procedimento del gioco è simile a quello del bingo o della tombola, con la differenza che invece dei numeri saranno estratte le tesserine con i simboli e le parole (gli stessi disegnati sulle schede) che rappresentano azioni, oggetti o animali a cui è solitamente associato un suono o un verso facilmente intuibile.

Uno o più giocatori, precedentemente sorteggiati, estrarranno una tesserina dal contenitore 1 e, prima di riporla nel contenitore 2, con la voce ne "imiteranno" (senza mimare) il suono corrispondente.

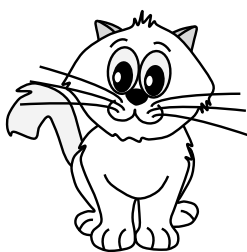
Tutti i giocatori con le schede che riconosceranno nel suono imitato la parola o il disegno presenti sulla propria scheda, provvederanno a spuntare il riquadro corrispondente.

Chi penserà di averli spuntati tutti correttamente dirà ad alta voce "Bingotto!".

A quel punto il gioco si fermerà e si farà una verifica attraverso le tesserine della scatola 2. Nel caso risultassero realmente estratti tutti i disegni e le parole presenti sulla sua scheda potrà considerarsi vincitore; in caso contrario, per continuare a giocare dovrà fare una piccola penitenza.

Vincerà il primo giocatore che avrà spuntato correttamente tutti i riquadri della propria scheda.

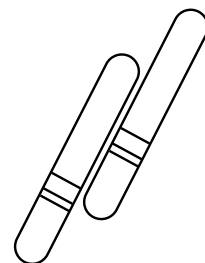
1



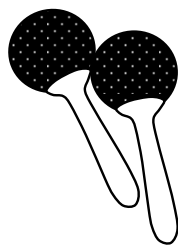
UFFA!



SBADIGLIO



2



SILENZIO!



GRILLO

