

CARLA PASTORMERLO - ELENA RIZZI



CORSI DI INTRODUZIONE ALLA MUSICA

ALBUM per GIOCARE

DISEGNI DI FABIOLA ZARDONI



La collana di testi per bambini

*io cresco
con la musica
corsi di introduzione alla musica*

si propone di fornire una ricca serie di materiali operativi
per avvicinare i più piccoli al linguaggio della musica in modo piacevole e sempre attivo.

Obiettivi, contenuti, metodologie sono frutto della decennale esperienza di un gruppo di musicisti operanti presso l'Accademia "G.Marziali" di Seveso - Milano (una scuola di musica a gestione privata con più di duecento alunni) e in altri centri italiani.

I corsi di "Introduzione alla musica" nati in questo ambito hanno come prima finalità quella di coinvolgere ciascun bambino in un percorso di giochi, canti, invenzioni che lo porti a sviluppare le attitudini musicali normalmente già presenti, a divertirsi facendo musica e ad apprendere gli elementi fondamentali della lettura ritmica e melodica.

PER GLI INSEGNANTI

Sono previsti incontri e corsi di aggiornamenti per i docenti interessati ad approfondire la conoscenza della metodologia e il corretto utilizzo delle schede proposte da **IO CRESCO CON LA MUSICA**, per ogni livello o problema specifico.

Per informazione rivolgersi:

Centro Di Formazione Docenti - metodo "io cresco con la musica®"
Accademia Musicale G. Marziali - via F. Zeuner, 5 - 20030 Seveso MI tel 0362.505119
iocresco@accademiamarziali.it - www.accademiamarziali.it

Volontè & Co. - Corso Venezia, 41 - 20121 Milano - Tel. 02.45473285
info@volonte-co.com - www.volonte-co.com

IO CRESCO CON LA MUSICA è un marchio registrato. Gli unici referenti per la formazione dei docenti e l'utilizzo del logo sono l'Accademia e l'Editore.

 **RUGGINENTI**

RUGGINENTI è un marchio di proprietà Volontè & Co. s.r.l.

© 2004, 2016 Volontè & Co. s.r.l. - Milano

Tutti i diritti riservati.

È vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno o didattico, con qualsiasi mezzo effettuata, non autorizzata.

INDICE RAGIONATO

CONTENUTI	OBIETTIVI	PAGINE
Suoni acuti e suoni gravi, dalla soffitta alla cantina	Produzione e riconoscimento delle altezze dei suoni; prima notazione nella dimensione verticale in alto (acuti) e in basso (gravi)	7
I gesti-suono	Semplice notazione di oggetti-gesti-suono e loro utilizzo per riconoscere e mantenere la pulsazione/ritmo; prima discriminazione timbrica	da 8 a 9
Cantiamo e suoniamo con i gesti-suono	Utilizzo dei gesti-suono sulla pulsazione; intonazione per imitazione di un semplice brano.	10
Animali pesanti e leggeri	Individuazione e produzione di suoni di diverse intensità tramite abbinamento all'esperienza di leggero-piano/pesante-forte; prima notazione intuitiva di 4 gradazioni di intensità	11
Cantiamo e suoniamo - Giochiamo con le impronte	Intonazione per imitazione di un semplice canto con gestualizzazione; esecuzione dello stesso con variazione delle intensità proposte tramite notazione già utilizzata.	da 12 a 13
Cantiamo e suoniamo (con gestualizzazione e uso di strumentario)	Intonazione per imitazione di un semplice canto con riconoscimento della pulsazione tramite uso di gestualizzazione e strumentario.	da 14 a 15
La Favola del ritmo	Produzione, discriminazione, lettura di sequenze di durate di suoni utilizzando notazione intuitiva.	da 16 a 19
Rap dei valori musicali	Utilizzo della tecnica del parlato-rap al fine di individuare e mantenere la pulsazione e produrre i valori ritmici incontrati nelle pagine precedenti con voce e gesti relativi.	20

Cantiamo e suoniamo (con uso di strumentario)	Intonazione per imitazione di un semplice brano con produzione di sequenze di pulsazioni tramite strumentario.	21
L'orchestra suona una marcetta (con uso di strumentario)	Produzione di ostinati e sequenze ritmiche con strumentario su base musicale.	22
Il Castello delle note	Collocazione spaziale e riconoscimento su pentagramma delle prime 5 note della scala grazie a semplice simbolizzazione delle altezze.	da 23 a 28
Il Cercanote	Riconoscimento della simbolizzazione utilizzata in relazione a ciascun suono.	29
Giochiamo con le note	Riconoscimento abbinamento simbolo-altezza dei suoni relativa-colore indicato.	da 30 a 33
Le Olimpiadi musicali - Cantiamo le note	Intonazione per imitazione di un brano sui primi 5 suoni della scala; notazione intuitiva tramite gesti per ciascuno dei suoni considerati ed eseguiti in ordine di altezza nel ritornello; prima lettura intonata dei singoli suoni.	da 34 a 35

INDICAZIONI DIDATTICHE

PAGINA

- 7** Il bambino lavora sull'altezza dei suoni, imitandoli con la propria voce, collocandoli nel disegno della casa in soffitta (suoni ACUTI) O in cantina (suoni GRAVI) e abbinando le diverse altezze a movimenti del corpo.
- 9** Le frecce indicano 3 distinti gruppi di 4 colpi con diversi gesti-suono da ripetersi mantenendo costante il tempo (pulsazione) per tutta la durata del brano.
- 10** Il bambino accompagna il canto con i gesti-suono suggeriti dal testo della canzone
- 11** Qui il bambino sperimenta l'intensità dei suoni con la produzione di colpi pesanti e leggeri abbinati alle impronte lasciate da animali di diverse dimensioni. Non si tratta quindi di imitare la velocità (andamento della pulsazione) o il verso dell'animale (altezza).
- 13** La canzone di pag.12 è ora realizzata eseguendo colpi-pulsazioni d'intensità differenti. Nella 2a e 3a strofa si possono utilizzare nuovi abbinamenti di intensità (un simbolo per ogni frase della strofa).
- 14** La prima versione del canto di pag. 14 verrà eseguita con gesti e movimenti, la seconda con l'uso di piccole percussioni.
- 16** Si consiglia di raccontare la Favola come viene suggerito nel percorso dell'illustrazione ("la nostra tartaruga", "i due uccellini", "sta arrivando un temporale", "cadono due gocce"). Le parole abbinate ai personaggi evidenziano un suono o un silenzio di durata lunga per VIENI e VENTO (il primo inizia con un battito sulla prima sillaba, poi le mani si aprono allontanandosi; il secondo è uguale ma con battito silenzioso) e due valori di durata breve per QUI QUI e PAF PAF (i primi due colpi sonori, i secondi silenziosi) – Eseguire sempre un battito a parola.
- 17** Ad ogni simbolo si ripetono parola e gesto della favola ad esso relativi
- 18** Ora si introduce la notazione tradizionale dei valori musicali abbinata ai personaggi.

- 20** Ecco una filastrocca parlata (da realizzare con l'ausilio del cd) che farà sperimentare al bambino diversi modi di produrre i 4 valori musicali della Favola di pag. 16
- 22** Qui vengono proposti tre giochi per individuare e mantenere l'abbinamento strumentino-ritmo-pulsazione-valore musicale su una vivace marcella proposta nel CD.
- 23** Presentazione del Castello delle note: con fantasia si può inventare una favola con i personaggi rappresentati, facendo notare al bambino la loro diversa collocazione nei vari "piani" del castello e insistendo anche nell'indicare ciascun elemento anche con la sola sillaba iniziale (dondolo = DO ecc.)
- 24** I disegni-simboli possono essere ulteriormente semplificati per facilitare i bambini.
- 25** Dentro ogni nota va disegnato/abbinato il simbolo relativo
- 29** Viene qui suggerito un gioco con i cartoncini da ritagliare inseriti nel libro: ogni giocatore ha un mazzetto di carte/cartoncini che vanno collocate in ogni rispettiva casa delle note. Su quest'idea-base è possibile inventare nuovi giochi con regole diverse per due o più giocatori.
- 30** Ad ogni nota disegnata sul personaggio corrisponde un colore: occorre riconoscere la nota, abbinare il colore indicato e completare il disegno.
- 34** Il ritornello della canzone insegna ad intonare correttamente i primi 5 suoni della scala.
- 35** Il ritornello della canzone di pag. 34 può essere accompagnato abbinando a ciascuna nota il gesto suggerito dal disegno. Gli ultimi due esercizi non riguardano direttamente la canzone, ma utilizzano l'attività di simbolizzazione precedentemente svolta sul ritornello per consolidare l'intonazione dei singoli suoni.



La direzione della freccia indica il senso di lettura dell'esercizio; i diversi simboli sostituiscono la numerazione degli esercizi.



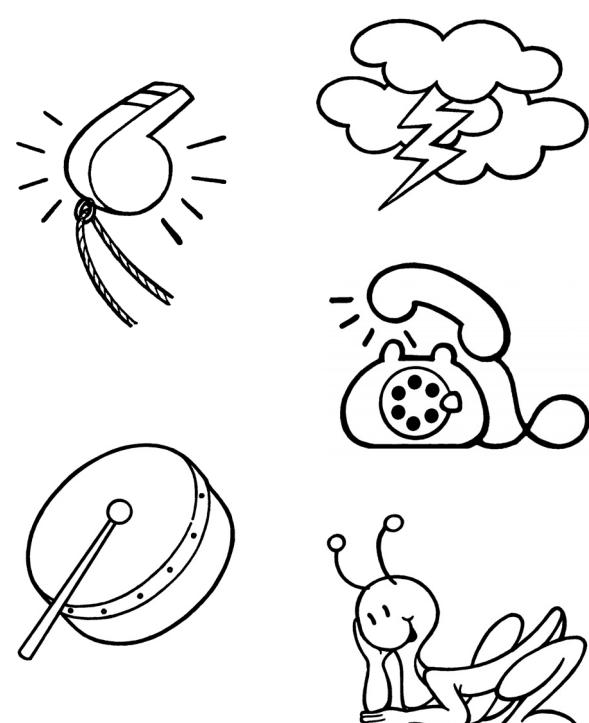
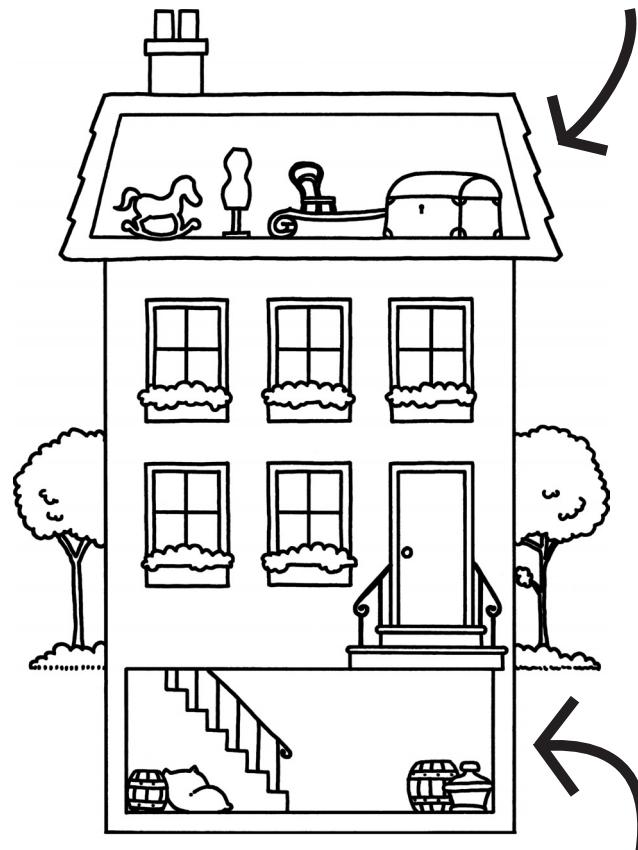
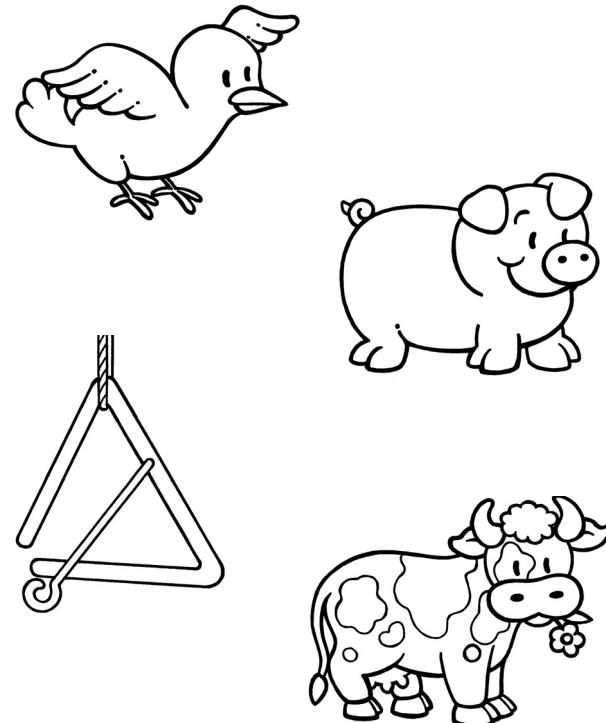
Questo simbolo rimanda all'ascolto del CD ed è seguito dall'indicazione della traccia corrispondente.

SUONI ACUTI, SUONI GRAVI, DALLA SOFFITTA ALLA CANTINA



ECCO QUI SOTTO OGGETTI ED ANIMALI CHE PRODUCONO SUONI: CHI LI SA IMITARE CON LA PROPRIA VOCE?

I SUONI ACUTI VANNO IN SOFFITTA



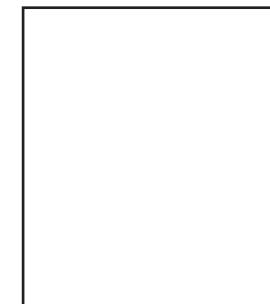
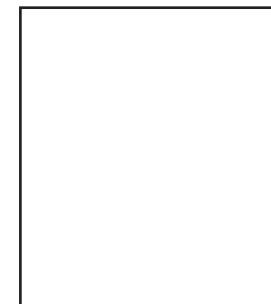
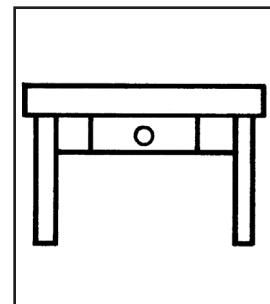
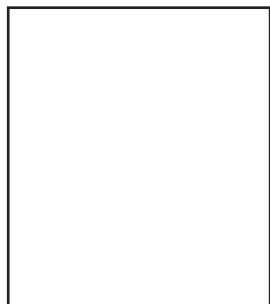
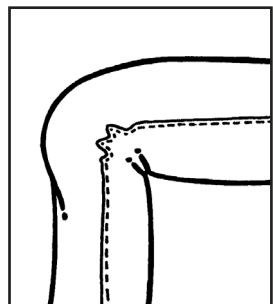
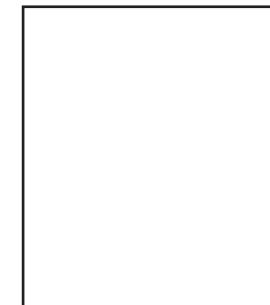
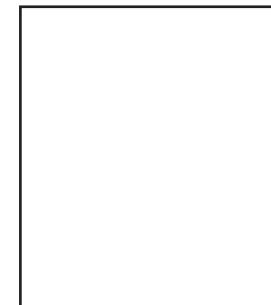
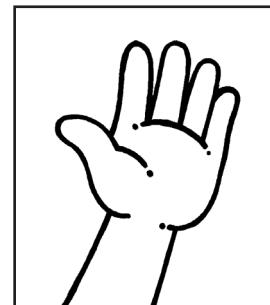
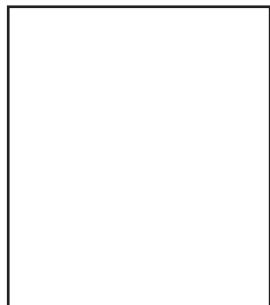
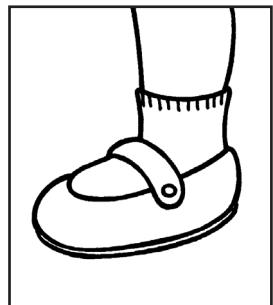
I SUONI GRAVI VANNO IN CANTINA

MENTRE UNO DI VOI IMITA UN RUMORE,
GLI ALTRI FANNO IL GESTO DELLA SOFFITTA O DELLA CANTINA

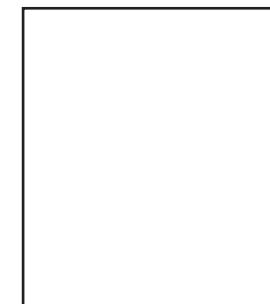
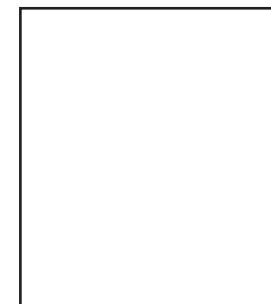
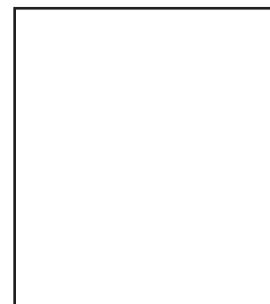
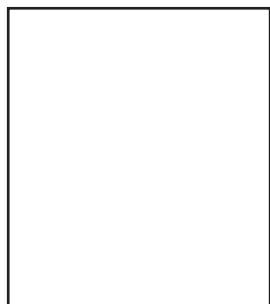
UN'ORCHESTRA CON I GESTI-SUONO

• •

IMPARA A DISEGNARE I SIMBOLI

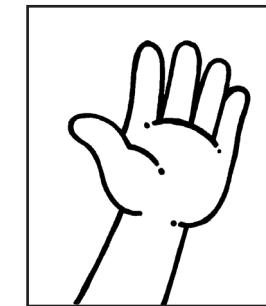
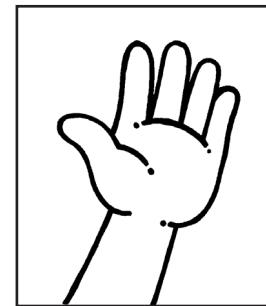
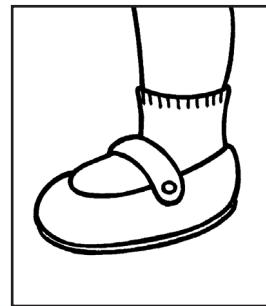
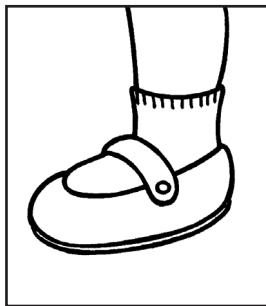
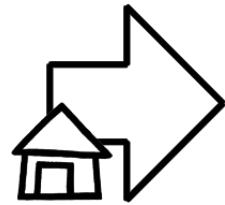


OSSERVA CIÒ CHE TI CIRCONDA E DISEGNA ALTRI OGGETTI-SUONO
CHE PUOI FACILMENTE UTILIZZARE

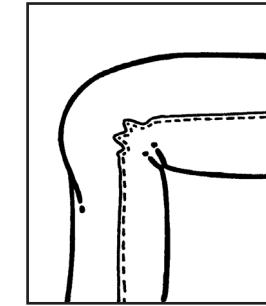
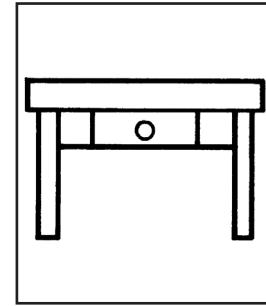
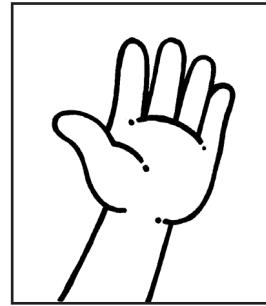
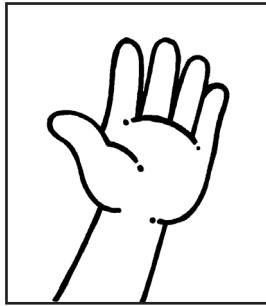
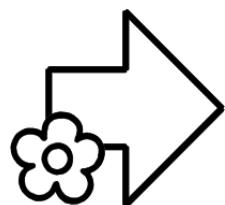


L'ORCHESTRA SUONA UNA MARCETTA (N°1)

MENTRE ASCOLTI IL PRIMO BRANO REGISTRATO SUL CD, ACCOMPAGNA LA MUSICA A TEMPO

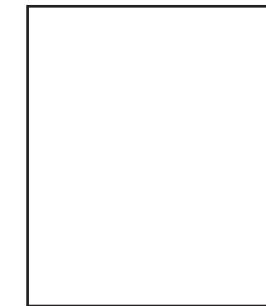
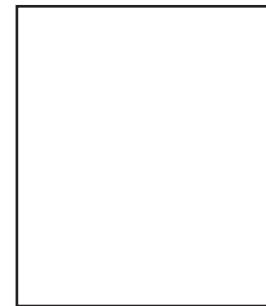
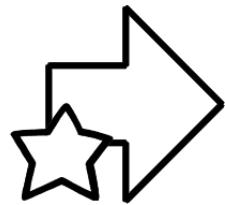


ECC.



ECC.

ORA DISEGNA TU UN NUOVO ACCOMPAGNAMENTO E SUONA



ECC.

Cantiamo e Suoniamo

MANI PIEDI MANI BANCO (N°2) (N°3 SOLO BASE)



MA - NI, - PIE - DI, MA - NI, BAN - CO! GIO - CO SEM - PRE_E NON MI STAN - CO. CON GI -



NOC - CHA, MA - NI_E PIE - DI PUOI GIO - CAR CON ME SE CRE - DI.



MANI, PIEDI, MANI, BANCO!

GIOCO SEMPRE E NON MI STANCO,



CON GINOCCHIA, MANI E PIEDI,

PUOI GIOCAR CON ME SE CREDI.



PIEDI, MANI, BANCO, MANI,

SONO GESTI MOLTO STRANI



BEN SCANDITI E DIVERTENTI,

TUTTI INSIEME, BIMBI, ATTENTI!

