

Maria Vacca

EAR TRAINING LO FACCIO ANCH'IO



Corso per lo sviluppo dell'orecchio musicale



IL MATERIALE SONORO INTORNO A TE

CHISSÀ QUANTI SUONI E RUMORI AVRAI ASCOLTATO INTORNO A TE... OGGETTI CHE SBATTONO, VOCI DI PERSONE, VERSI DI ANIMALI, STRUMENTI MUSICALI E COSÌ VIA.



IL SUONO E IL RUMORE

QUANDO SI PARLA DI **SUONO**, COMUNEMENTE, CI SI RIFERISCE A QUALCOSA CHE «TRASMETTE AL NOSTRO ORECCHIO UNA SENSAZIONE PIACEVOLE» COME IL CANTO DEGLI UCCELLI O IL SUONO DEL PIANOFORTE. IL **RUMORE**, COME AD ESEMPIO UNA PORTA CHE SBATTE, È INTESO INVECE COME «QUALCOSA DI SGRADEVOLE».



LA DISTINZIONE TRA SUONO E RUMORE IN REALTÀ NON È NETTA E ASSOLUTA... SE PER ESEMPIO PESTO SUI TASTI DEL PIANOFORTE PRODURRÒ SUONI SGRADEVOLI, MENTRE IL RUMORE DEL VENTO O DEL MARE POSSONO RISULTARE PIACEVOLI. **CLASSIFICARE** UN SUONO O UN RUMORE QUINDI DIPENDE PIÙ CHE ALTRO DALLA **PERCEZIONE SOGGETTIVA**.

LA TECNOLOGIA INOLTRE HA CREATO UNA TALE **VARIETÀ** DI RUMORI DA FARLI DIVENTARE, AL pari DEI SUONI, UNA **RISORSA CREATIVA E MATERIALE SONORO** UTILE AD ARRICCHIRE IL LINGUAGGIO MUSICALE.

EAR TRAINING

È IMPORTANTE QUINDI ALLENARE L'ORECCHIO E MIGLIORARE LE NOSTRE **CAPACITÀ UDITIVE** PER RIUSCIRE COSÌ A DISTINGUERE, RICONOSCERE, CLASSIFICARE E RIPRODURRE SUONI E RUMORI, E POTERLI COSÌ RIUTILIZZARE CON MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA.



LE QUATTRO
CARATTERISTICHE
DEL SUONO

PAG. 06/09

IL LIBRO INIZIA
FACENDOTI GIOCARE
CON IL MATERIALE SONORO
PIÙ A TUA DISPOSIZIONE:
IL SUONO E IL RUMORE.
SARÀ BELLO ANCHE
SCOPRIRE IL SILENZIO!

PAG. 10/11

IMPORTANTE È ANCHE
CONOSCERE LA DIFFERENZA
TRA SUONI NATURALI
E ARTIFICIALI E GIOCARE
CON LE MAPPE SONORE.

PAG. 12/13

VISITANDO UNA CASA
A PIÙ PIANI POTRAI
CONOSCERE LE QUATTRO
CARATTERISTICHE DEL
SUONO: ALTEZZA, TIMBRO,
INTENSITÀ E DURATA.

PAG. 14/31

IMPARARE A RICONOSCERE,
DISTINGUERE E CLASSIFICARE
I SUONI, UTILIZZANDO
LINEE, COLORI, PALLINI
E COSÌ VIA, SARÀ UN
GIOCO DA RAGAZZI!

IL RITMO, LE
FIGURE MUSICALI
E LA BATTUTA

PAG. 30/35

IMPIEGARE LINEE E
TRATTINI PER MISURARE
SUONI DI DIVERSA
DURATA, SARÀ FACILE E
SUPER DIVERTENTE!!!

PAG. 35/37

ORA CHE HAI IMPARATO
A MISURARE IL SUONO
È IL MOMENTO DI
CONOSCERE E GIOCARE
CON LE FIGURE MUSICALI.

PAG. 38/41

INDIVIDUARE GLI ACCENTI,
PARTENDO DA QUELLI
DELLE PAROLE, TI PORTERÀ
FACILMENTE ALLA
COMPRESIONE DEL
RITMO E DELLA BATTUTA!

IL PUNTO E LA PAUSA.
LA DIREZIONE
DEL SUONO

PAG. 42/43

ORA CHE HAI COMPRESO
IL SIGNIFICATO DI
SILENZIO E DI DURATA
SARÀ SEMPLICE PER TE
UTILIZZARE LE PAUSE!

PAG. 44/45

PENSI CHE IL PUNTO DI
VALORE SIA DIFFICILE DA
CAPIRE? ASSOLUTAMENTE
NO SE USERAI PENNE
E MATITE COLORATE!!!

PAG. 46/47

IL SUONO PUÒ SALIRE
OPPURE SCENDERE...
AVRESTI MAI IMMAGINATO
DI PARAGONARE LA
DIREZIONE DEL SUONO
ALLE DIVERSE POSIZIONI
DEL NOSTRO CORPO?

ASCOLTARE

CANTARE



LE SETTE NOTE
MUSICALI E LA
SCALA DI DO

PAG. 48/49

È ARRIVATO FINALMENTE
IL MOMENTO DI CONOSCERE
LE SETTE NOTE MUSICALI,
SAPERLE CANTARE E
MEMORIZZARLE GIOCANDO!!

PAG. 50/54

INTUIRE SE LA SCALA DI
DO SALE OPPURE SCENDE
NON È ASSOLUTAMENTE
DIFFICILE MA, MI
RACCOMANDO, ASCOLTA
TUTTO CON ATTENZIONE!

PAG. 55/56

LE NOTE POSSONO MUOVERSI
PER PICCOLI PASSI, PER SALTI
OPPURE RESTARE FERME.
UN SIMPATICO RANOCCHIO
TI AIUTERÀ NELL'IMPRESA!!!

IMPARA LE NOTE
UNA PER VOLTA!

E ADESSO FINIAMO
IN BELLEZZA!!!

PAG. 57/67

FANTASTICO!!! FINALMENTE
SEI PRONTO PER ASCOLTARE,
CANTARE, RICONOSCERE
E RIPORTARE SUL
PENTAGRAMMA LE NOTE
MUSICALI, E POTRAI FARLO
PIÙ FACILMENTE SE TI
VERRANNO PRESENTATE
UNA PER VOLTA!!!
IN QUESTE PAGINE ECCO
LE NOTE DO, RE E MI...

PAG. 68/85

ATTENZIONE ALLA CROMA
ANZI ALLE DUE CROME!!!
E SARÀ DIVERTENTISSIMO
SAPERLE RIPRODURRE
RITMICAMENTE CON
DUE SOLE SILLABE!!! IL
DIVERTIMENTO CONTINUA
CON ALTRE DUE NOTE, IL
LEGATO E LO STACCATO E
IL TUO PRIMO DETTATO
MUSICALE DI 8 BATTUTE!!!

PAG. 86/95

IL LIBRO PROSEGUE CON
GIOCHI E ARGOMENTI NUOVI
COME IL CRESCENDO E IL
DIMINUENDO, LA VELOCITÀ
DI UN BRANO, E L'OTTAVA
ALTA E BASSA!

PAG. 96/101

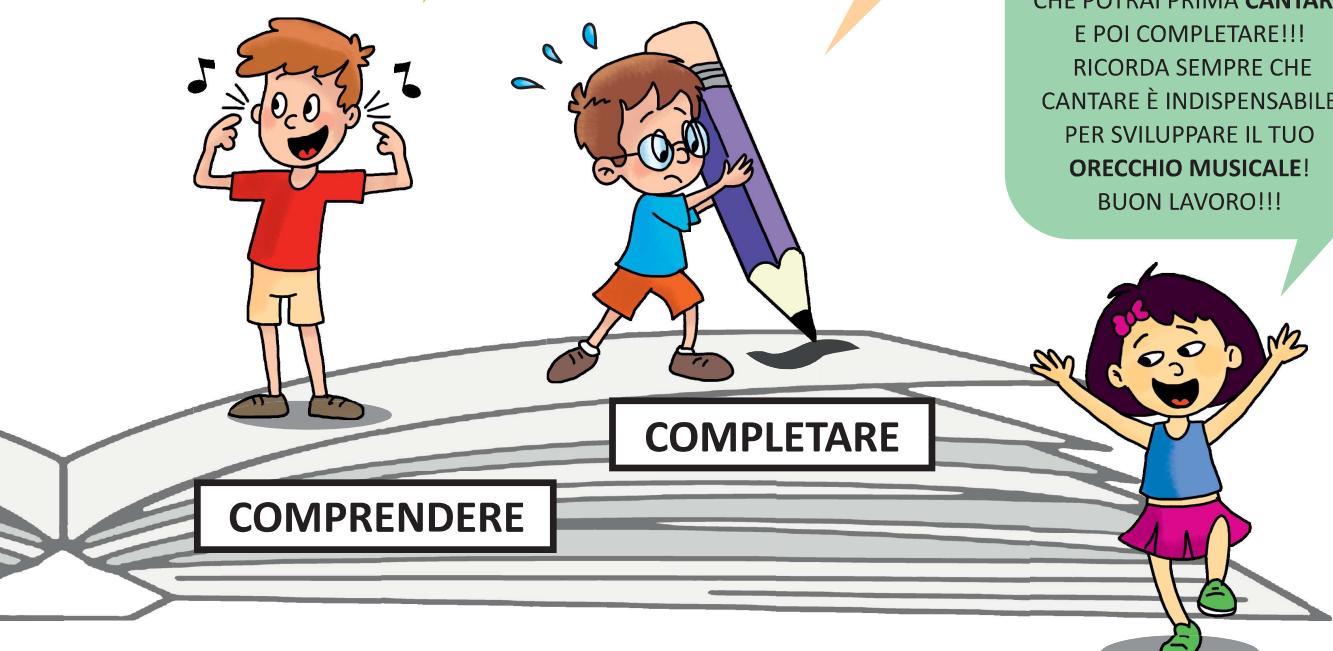
ADESSO SEI PRONTO PER
CANTARE GLI INTERVALLI
MELODICI DI SECONDA
E DI TERZA, MA ANCHE
A DISTINGUERLI, COMPRESI
QUELLI ARMONICI!
PENSA CHE PROGRESSO!!!

PAG. 96/120

ARGOMENTI COME IL TONO
E IL SEMITONO, I
TETRACORDI DELLA SCALA,
L'ARPEGGIO DI DO E POI
ANCORA LE ULTIME TRE NOTE
LA SI DO, CHIUDERANNO IN
BELLEZZA IL TUO PERCORSO,
GRAZIE AD ESERCIZI E GIOCHI
CHE POTRAI PRIMA CANTARE
E POI COMPLETARE!!!
RICORDA SEMPRE CHE
CANTARE È INDISPENSABILE
PER SVILUPPARE IL TUO
ORECCHIO MUSICALE!
BUON LAVORO!!!

COMPLETARE

COMPRENDERE



IL PIANOFORTE... UNA TAVOLOZZA DI SUONI E RUMORI

OSSERVA QUANTI SUONI E RUMORI PUOI REALIZZARE SUL PIANOFORTE
(ma usando la tua fantasia puoi provarci anche con altri strumenti):

- PUOI SUONARE CON TUTTO IL TUO PESO SDRAIANDOTI SULLA TASTIERA
(per imitare ad esempio tuoni, tonfi, scoppi, boati, rombi, etc)
- PUOI PREMERE, CON I PUGNI CHIUSI, I TASTI BIANCHI O I GRUPPI DEI DUE O TRE TASTI NERI NELLA PARTE BASSA O ALTA DELLA TASTIERA
(per rappresentare versi di animali, grida, clacson, etc)

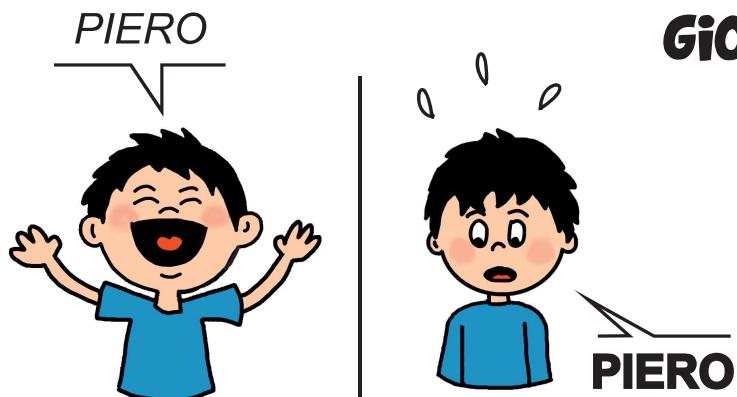


- PUOI SALTELLARE CON UN DITO SUI TASTI BIANCHI O NERI
(per ottenere pioggia, salti, passi di persone o animali, etc)
- PUOI PIZZICARE O STROFINARE DIRETTAMENTE LE CORDE (per ottenere bisbigli, fruscii, gorgoglii, mormorii, scrosci, cascate, risate, versi di animali, etc)
- PUOI BUSSARE O RUOTARE CON LE NOCCHI SUL COPERCHIO O QUALSIASI ALTRA PARTE DEL PIANOFORTE
(per imitare scoppi, tonfi, passi, scricchiolii, crepitii, etc)
- PUOI ALZARE ED ABBASSARE IL PEDALE
(per ottenere fruscii, passi, etc)



GRAVE O ACUTO?

I SUONI POSSONO ESSERE ALTI O BASSI. I SUONI ALTI SI DEFINISCONO **ACUTI** MENTRE QUELLI BASSI SI DEFINISCONO **GRAVI**.



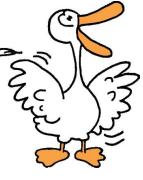
GIOCA CON LA VOCE

Pronuncia il tuo nome
sia in modo acuto
che in modo grave.
I suoni alti sembrano
risuonare in testa mentre
quelli gravi sembrano
provenire dal petto.
Divertiti con altri nomi.

CHI HA IL VERSO ACUTO O GRAVE?

ASCOLTA E COLLEGA OGNI ANIMALE AL SUO VERSO E POI
STABILISCI SE IL VERSO È ACUTO (A) O GRAVE (G).



<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	1				7	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	2				8	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	3				9	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	4				10	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	5				11	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G	6				12	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> G

DO RE MI OPPURE FA?



SEI PRONTO A COLORARE? ASCOLTA LE NOTE DI OGNI SEQUENZA E COLORA I TASTI CORRISPONDENTI! UNA VOLTA TERMINATO RIPORTA TUTTE LE NOTE NEL PENTAGRAMMA IN BASSO E CANTALE. ASCOLTERAI PRIMA LE NOTE DO-RE-MI-FA.



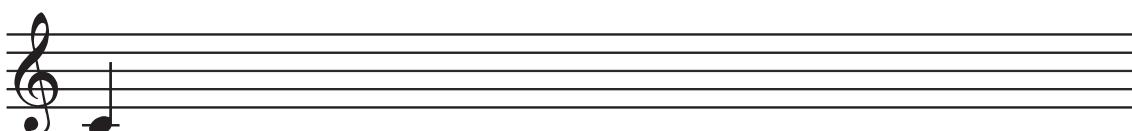
A 1 2 3

B 1 2 3 4

C 1 2 ? 3 4

D 1 2 3 4

E 1 2 3



COMPLETA GLI INTERVALLI



ASCOLTA ATTENTAMENTE E, DOPO AVER INDIVIDUATO SE SI TRATTA DI UN INTERVALLO ARMONICO DI 2° O DI 3°, COMPLETA I CERCHI, AGGIUNGENDO SOPRA A QUELLA GIÀ INSERITA LA SECONDA NOTA. COLORALI POI DI AZZURRO SE L'INTERVALLO È DI 2° E DI ROSA SE È DI 3°.

The illustration features a central figure of a woman with an orange complexion, large white eyes with black pupils, and a gentle smile. She has two small orange spots on her cheeks and wears small blue teardrop-shaped earrings. Her hair is styled in a dark blue, layered cut. Above her head is a circular arrangement of 16 musical notes on staves, each enclosed in a grey dotted circle. The notes are numbered 1 through 16. Note 1 is at the top left, note 2 is at the top right, note 4 is below 2, note 5 is to the left of 4, note 6 is to the right of 4, note 7 is to the right of 6, note 10 is below 6, note 13 is below 10, note 12 is to the left of 13, note 15 is below 12, note 14 is to the right of 13, and note 16 is below 14. The notes are positioned in a roughly triangular pattern.