



LABORATORIO

GIOCO E SUONO

I tuoi primi passi tra le note musicali





INDICE

pag. 4 - Primi passi tra le note musicali

A chi è rivolto il gioco

Quando e come proporre il gioco

Contenuto del gioco

Competenze

Le intelligenze coinvolte

I segni musicali

pag. 9 - Come si gioca

pag. 11 - Suoniamo

Ci siamo?

E ora... musica in libertà!

LABORATORIO
GIOCO E SUONO
I tuoi primi passi tra le note musicali

Primi passi tra le note musicali

Laboratorio Gioco e Suono è un kit pensato a misura di bambino per muovere i primi passi nel mondo della musica! Il primo gioco per avvicinare il concetto di note musicali, per imparare a suonare e a comporre una melodia attraverso un metodo originale e divertente.

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età compresa tra i 4 e gli 8 anni, periodo in cui il bambino esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche dei simboli non formali per rappresentare i suoni percepiti e per riprodurli.



Quando e come proporre il gioco

È bene presentare il gioco alla specifica età del bambino. È importante che il gioco susciti la curiosità, l'attenzione e soprattutto porti ad una crescita della conoscenza musicale dei bambini.

Contenuto del gioco

8 puzzle double face

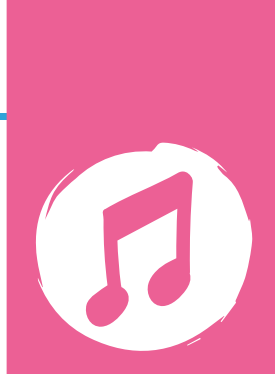


1 tastiera elettronica



1 set di cerchi e quadrati colorati





Competenze

Questo gioco si propone di insegnare ai bambini a:

- imparare il codice musicale
- suonare i primi strumenti musicali
- riconoscere e riprodurre una melodia
- inventare e creare ritmi e melodie

Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente che, in questo caso, è quella "musicale". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà coinvolge e attiva anche altre intelligenze:



I segni musicali

La prima cosa da fare, prima di iniziare a suonare lo strumento musicale, è fare la conoscenza con alcuni segni fondamentali che sono alla base della scrittura musicale. Il **pentagramma**, chiamato anche rigo musicale, è formato da 5 righe (*penta* in greco vuol dire cinque).



All'inizio del pentagramma c'è sempre un simbolo che si chiama **chiave di violino**, oppure chiave di SOL, perché inizia proprio sul rigo di questa nota.

Il pentagramma viene diviso in **battute** (o misure) e questa divisione avviene tramite una stanghetta verticale. All'inizio, oltre alla chiave di violino, si posiziona il numero di **movimenti**, detto **tempo**.

Il tempo in 4/4 viene anche indicato con una C.

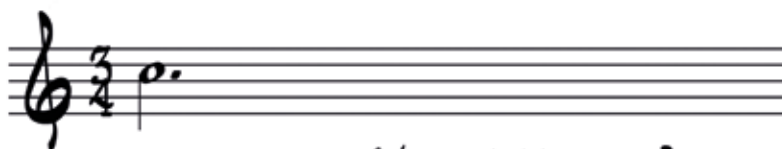


Qui di seguito invece trovate **tre figure musicali** con il loro valore (numero di movimenti) e le relative **pause**. Le pause rappresentano il silenzio. Quando eseguirete un brano contate i movimenti segnati all'inizio.



semibreve: 4 movimenti **minima:** 2 movimenti **semiminima:** 1 movimento

Quando c'è un puntino vicino alla **minima**, dovete contare tre movimenti.



CONTARE FINO A 3 (PERCHE' C'E' IL PUNTO)

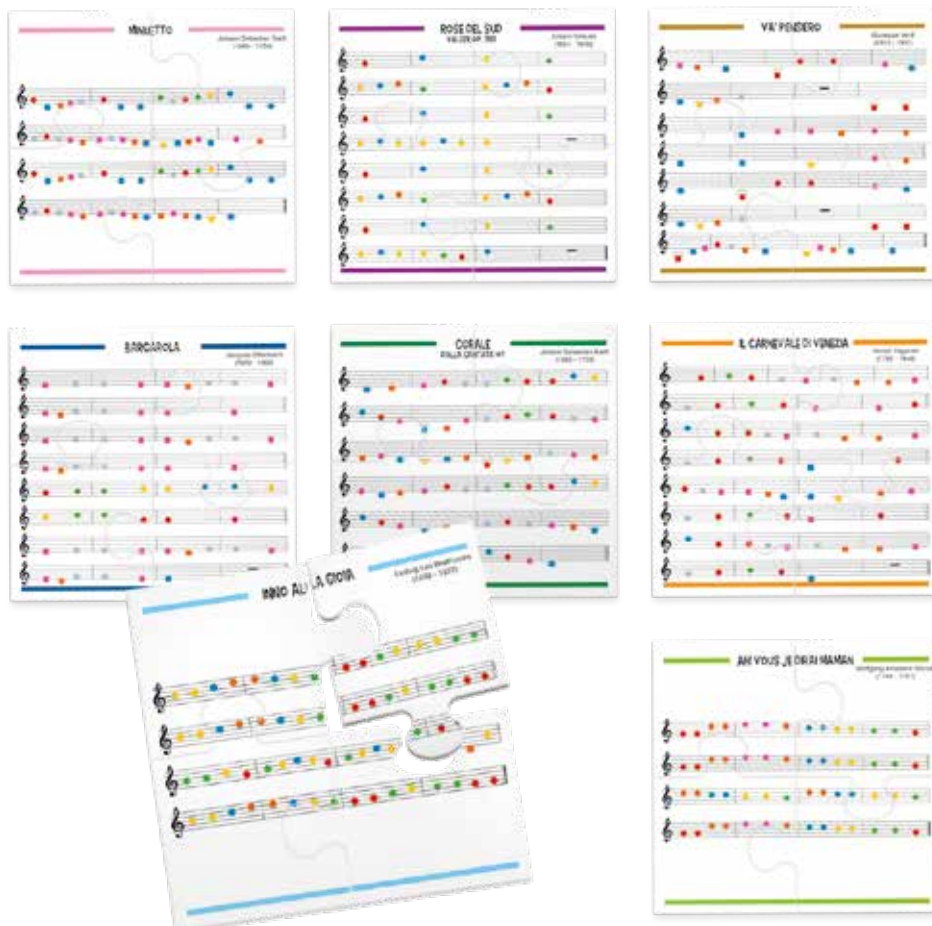
Hai trovato la **tastiera** nella scatola del gioco? Prova ad ascoltare le sue **note**.



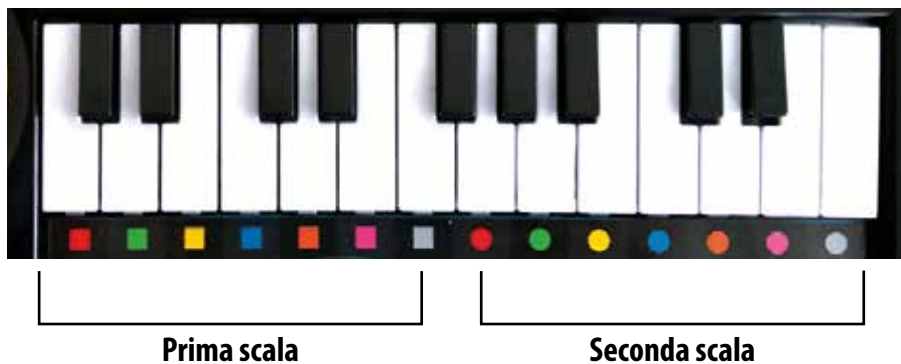
Come si gioca

Per questo gioco, abbiamo scelto otto tra le melodie più importanti scritte dai più grandi compositori di musica classica, da Bach a Verdi.

Per prima cosa ricomponi gli spartiti ricostruendo gli otto puzzle. Al posto delle note musicali, le melodie sono rappresentate con cerchi e quadrati colorati.



I cerchi e i quadrati sono stampati sulla tastiera elettronica in corrispondenza dei tasti.



La tastiera è divisa in due scale musicali che vanno dalla nota SOL alla nota FA, iniziando dalla prima nota a sinistra.

Questo è lo schema musicale di riferimento:

prima scala

SOL: quadrato rosso



LA: quadrato verde



SI: quadrato giallo



DO: quadrato blu



RE: quadrato arancio



MI: quadrato rosa



FA: quadrato grigio



seconda scala

SOL: cerchio rosso



LA: cerchio verde



SI: cerchio giallo



DO: cerchio blu



RE: cerchio arancio



MI: cerchio rosa



FA: cerchio grigio



Ci siamo!

Ora sei pronto per provare a suonare la tua prima melodia.

All'inizio sarà un po' faticoso, ma avrai vicino un amico che ti aiuterà se saprai ascoltarlo: il tuo orecchio! Per semplificare la lettura del pentagramma non abbiamo riportato le figure musicali illustrate nelle pagine precedenti.

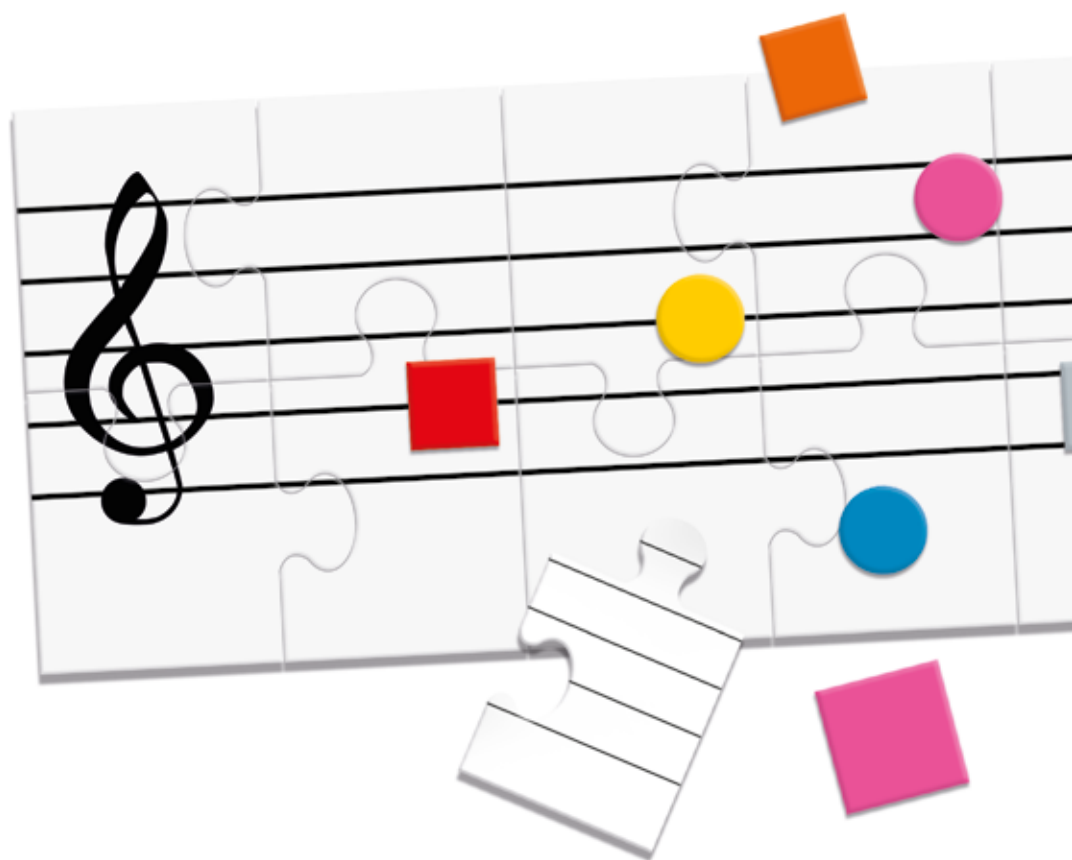
Se non conosci le melodie, puoi ascoltarle cercandole su internet per poi provare a suonarle da solo, aiutandoti con il tuo orecchio infallibile.

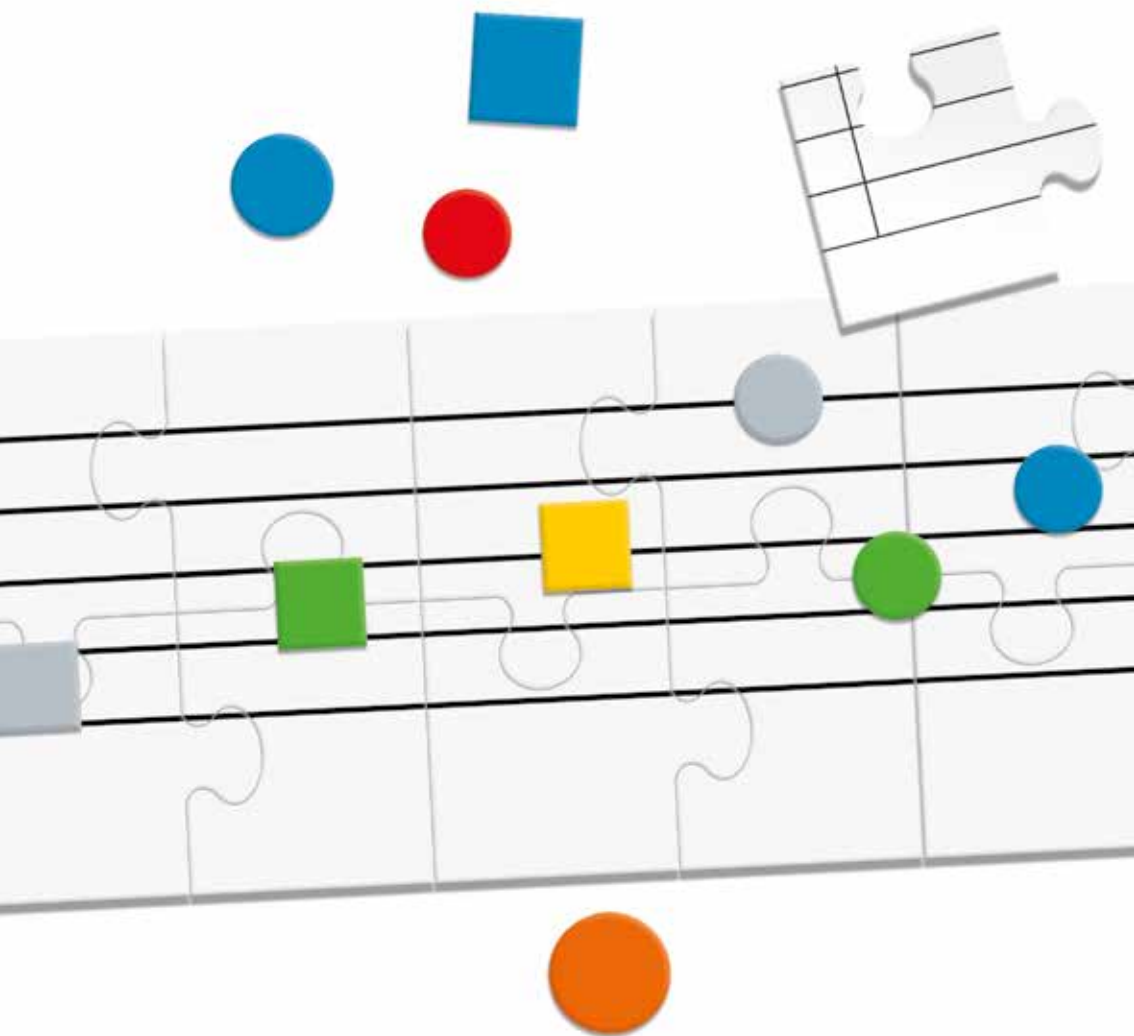
The image shows a musical score for "INNO ALLA GIOIA" by Ludwig van Beethoven (1770 - 1827). The score is presented on four staves, each with a treble clef. The notes are represented by colorful dots (yellow, blue, orange, green, red) instead of standard musical notation. The score is designed as a puzzle, with several pieces missing and indicated by white puzzle-piece shapes. The title "INNO ALLA GIOIA" is written in bold black letters at the top center, and the composer's name and dates "Ludwig van Beethoven (1770 - 1827)" are written in smaller black text at the top right. The entire score is framed by a light blue border.

E ora... musica in libertà!

Osserva bene i puzzle: ti sei accorto che sono double face? Divertiti a ricomporli anche dall'altro lato e ricostruisci il grande spartito.

Utilizzando i quadrati e cerchi colorati, puoi divertirti a posizionarli sulle righe dello spartito, come fossero delle vere e proprie note, inventando così la tua melodia che potrai suonare con la tastiera ispirandoti ai grandi musicisti che hai ascoltato.





Quando sarai diventato un professionista, puoi arricchire il tuo kit di note musicali fotocopiando e ritagliando le pagine seguenti.







lifelong playing, lifelong learning!