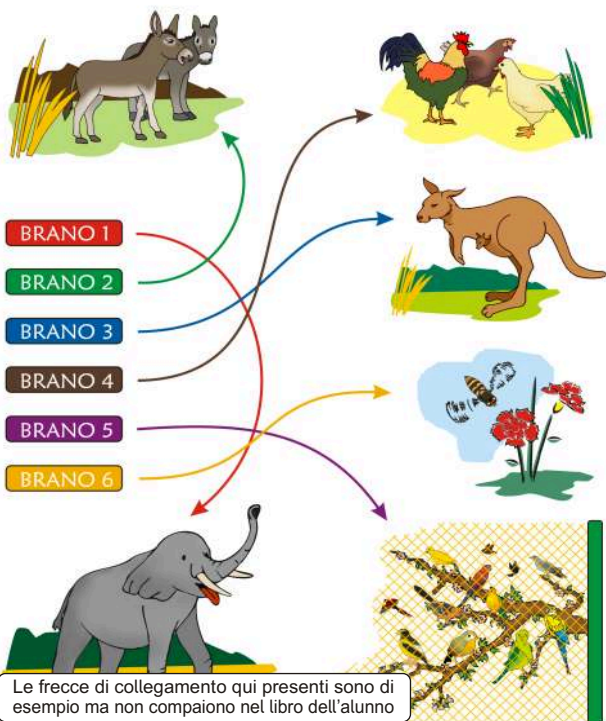


MUSICHE PER IMITARE

del libro dell'Alunno

Pag. 20

Collegare ogni brano al corrispondente disegno



CD1

- TRACCIA 10 (Brano 1) Elefante
- TRACCIA 11 (Brano 2) Asini
- TRACCIA 12 (Brano 3) Canguro
- TRACCIA 13 (Brano 4) Galli e Galline
- TRACCIA 14 (Brano 5) Voliera
- TRACCIA 15 (Brano 6) Volo del Calabrone

Indicazioni sull'ascolto Sequenza di brani che imitano animali, tratti da *Il carnevale degli animali* di C. Saint-Saëns (da 1 a 5) e *Il volo del Calabrone* di N. Rimskij-Korsakov (6).

Obiettivi generali Abituare gli alunni a pensare che la cultura è fatta anche di musiche che si debbono ascoltare, memorizzare, interpretare, capire, allo stesso modo in cui si ascolta la voce dell'educatore durante la lezione o come quando si legge una poesia per memorizzarla e per comprenderne a poco a poco il suo significato. Saper fare domande e saper dare risposte pertinenti.

Obiettivi specifici Sviluppare attenzione, concentrazione e interesse nei confronti di musiche composte appositamente per imitare, descrivere aspetti o comportamenti

degli animali. Saper trarre, da situazioni o momenti musicali, caratteristiche simili o comunque confrontabili alle caratteristiche di alcuni fra gli animali più noti. Iniziare a conoscere alcuni brani de *Il carnevale degli animali* di C. Saint-Saëns (1835-1921) e il brano *Il volo del Calabrone* di N. Rimskij-Korsakov (1844-1908).

Percorso didattico Spiegare il semplice compito da svolgere. Far ascoltare almeno una volta per intero le 6 musiche. Poi, da un riascolto, invitare i singoli a dire quali musiche, secondo loro, fanno venire in mente certi animali e perché. Invitarli, dopo un altro ascolto, a tracciare nella loro pagina del testo le linee verso gli animali riconosciuti. Controllare in gruppo la correttezza del compito svolto.

Andare oltre

Dopo il lavoro svolto, proporre alla classe la seguente domanda: *La musica che cosa descrive dell'Elefante, degli Asini, del Canguro, dei Galli e Galline, della Voliera o del Volo del Calabrone?* Con le risposte si cercherà di far emergere gli aspetti che la musica ha, in questo specifico caso, messo in risalto nel gioco imitativo: la pesantezza dell'Elefante, il verso dell'Asino e dei Galli e Galline, l'andamento saltellante del Canguro, la leggerezza e la delicatezza del volo degli uccelli nella Voliera e il percorso veloce e in forma di scarabocchio tipico del Calabrone (volo che i bambini potrebbero ben abbinare anche al volo della più familiare Zanzara). Sulla base di questa attività, la classe potrebbe essere invitata a scegliere il suono di alcuni strumenti musicali didattici per descrivere gli stessi animali o altri ancora (es. il Cavallo, il Serpente, l'Aquila, il Tarlo che rode il legno, ecc.).

Capita molto spesso che i bambini siano in grado di imitare con la voce il verso degli animali: questo potrebbe essere il momento giusto per esaltare questa loro dote.