

## UNITA' DIDATTICA 1&2

### Una prospettiva multiculturalale di giochi musicali che attraversa tutta l'area Euro-mediterranea

#### UNITA' DIDATTICA 1

#### Conosciamo l'elefante Babà

*Avra Pieridou Skoutella e Amaya Epelde Larrañaga*

#### Obiettivi musicali

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Eseguire un ritmo costante nell'ascoltare i giochi musicali *Simario*, *Sardina*, and *Poúnto poúnto to dhachtílídhí*.
2. Suonare sui tempi forti (1° e 3° movimento) del materiale musicale elencato sopra, usando il corpo, il materiale scolastico e gli strumenti musicali.
3. Eseguire i giochi musicali *Simario* e *Sardina* in maniera tradizionale.
4. Inventare altri modi per eseguirli in base alle esperienze dei bambini coinvolti.
5. Sviluppare orchestrazioni e sequenze di body percussion creative per *Simario*.
6. Eseguire *El elefante* con la voce e con adeguato movimento corporeo prestando attenzione ai contrasti lento/veloce e forte/piano.
7. Cantare in lingua corretta il gioco musicale *Simario*.
8. Eseguire in diversi modi creativi le parti melodiche e ritmiche di *Simario*.
9. Cantare i giochi musicali italiani, ciprioti e greci con intonazione corretta, precisione ritmica, buona dizione e pronuncia della lingua.
10. Cantare il verso iniziale di ogni gioco musicale con la giusta intonazione ed entrando sulla battuta giusta.
11. Sviluppare esperienze di movimento corporeo per rappresentare la linea melodica di *Sardina*.
12. Sviluppare diverse identità musicali attraverso le performance del materiale musicale di questa unità didattica.
13. Sviluppare la comunicazione musicale coordinando il proprio comportamento musicale con quello del gruppo, al fine di realizzare una performance di successo dei giochi musicali.

#### Obiettivi socioculturali

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Rispettare i confini personali degli altri membri del gruppo quando partecipano ai giochi.
2. Collaborare con gli altri per eseguire una performance di successo dei giochi musicali.
3. Eseguire con sicurezza diversi giochi musicali provenienti da Cipro, Grecia e Italia in modo intercambiabile, riconoscendo la regione geografica da cui provengono e le diverse lingue di appartenenza.
4. Eseguire questi giochi che condividono lo stesso metro ritmico ma si sviluppano in modo diverso, e dimostrare quanto la realizzazione efficace di questi giochi possa accrescere la loro autostima sia individualmente che in gruppo.

#### Obiettivi educativi

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Partecipare e godere della comunicazione di gruppo e della condivisione nei giochi musicali.
2. Conservare alti livelli di motivazione per le esperienze musicali interculturali attraverso l'uso di tali giochi musicali.
3. Essere membri attivi e utili al gruppo durante il processo di apprendimento dei giochi musicali multiculturali.

4. Migliorare la concentrazione e l'attenzione nell'apprendimento, nell'esecuzione e nella qualità dei prodotti musicali.
5. Sviluppare in gruppo una storia basata sugli stimoli culturali e musicali di ogni lezione.
6. Prendere decisioni individuali e di gruppo su questioni musicali e riguardanti l'esecuzione di materiale musicale.
7. Sviluppare il passaggio da gesti ampi a gesti più contenuti ed articolati.

## **Età dei bambini**

4-5 anni

## **Conoscenze già acquisite dai bambini**

I bambini hanno già avuto 1-2 anni di esperienza di educazione musicale formale, e questo potrebbe includere:

- Il rapporto tra suono e silenzio.
- La conoscenza del suono e delle proprietà di espressione del corpo.
- La conoscenza dei suoni dell'ambiente circostante.
- L'esplorazione della percussione e del tocco del corpo.
- La produzione di suoni e silenzi.
- Il saper cantare un repertorio di diverse canzoni tradizionali locali e nazionali, rime e giochi per bambini.

## **Materiali**

Registrazioni dei giochi musicali, strumenti Orff e strumenti di classe, immagini, una corda, un pupazzo a forma di elefante, l'immagine di un anello, una scatola del tesoro e un anello.

## **Piani di lezione 1 e 2: L'elefante Babà cerca aiuto**

### *Obiettivi musicali*

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Eseguire un ritmo costante nell'ascoltare i giochi musicali *Simario*, *Sardina*
2. Suonare sui tempi forti (1° e 3° movimento) del materiale musicale elencato sopra, usando il corpo, il materiale scolastico e gli strumenti musicali
3. Giocare ai giochi musicali *Simario* e *Sardina* in modalità sempre più creative.
4. Eseguire i giochi musicali *Simario* e *Sardina* in maniera tradizionale.
5. Cantare in lingua corretta il gioco musicale *Simario*
6. Eseguire in diversi modi creativi le parti melodiche e ritmiche del gioco musicale *Simario*
7. Iniziare a cantare entrambe le canzoni con giusta intonazione e precisione ritmica.

### *Descrizione del piano di lezione*

1. Presentate ai bambini un pupazzo a forma di elefante che si chiama Babá Elefante. Dite loro che è un tipo di elefante speciale perché possiede una barba con tre peli. Dite loro che egli si trova ad affrontare un problema: ha perso la scatola del tesoro con il suo anello e ha bisogno di loro per trovare la strada di casa in Spagna. Per questo ha bisogno che i bambini lo aiutino. A lui piacciono molto i giochi e quindi invita i bambini a giocare con lui per scegliere chi lo aiuterà a trovare la strada di casa.

2. Cantate *Simario* ai bambini mentre passate loro vicini toccando loro la testa sulle pulsazioni regolari della canzone. Eseguite l'ultima frase "*di di di*" battendo leggermente la testa dell'ultimo bambino tre volte.
3. Ripetete questa azione osservando le reazioni dei bambini.
4. Raccogliete le loro reazioni ed eseguite nuovamente la canzone inserendo alcuni elementi raccolti dai loro input.
5. Fate alzare i bambini in piedi e fateli marciare a tempo verso una direzione scelta mentre cantate la prima frase melodica. Poi andranno in una diversa direzione mentre cantano la seconda frase. Durante la parte ritmica chiedete loro di tamburellare in vari modi, come ad esempio sul pavimento, sul loro corpo, sulla sedia etc.
6. Chiedete ai bambini di provare a cantare la canzone mentre si muovono come nel passaggio precedente. Questa volta nella parte ritmica dovranno fare un gioco con le mani battendole con il partner di fronte a loro. Dovranno seguire il ritmo della frase a tempo, ma quando arriva "*di di di*" batteranno le mani l'uno con l'altro per tre volte.
7. Chiedete ai bambini di tornare ai loro posti in cerchio e invitateli a passarsi l'un l'altro il pupazzo di Babá Elefante durante l'ascolto della canzone. Dite loro che Babá Elefante è un vecchio elefante e quindi non può muoversi molto velocemente.
8. Canta la canzone aiutando i bambini a passarsi l'un l'altro il pupazzo sugli accenti forti (1° e 3°), toccando le spalle di ognuno di loro seguendo sempre lo stesso ritmo.
9. Durante la frase ritmica "*di di di*" invitate il bambino che ha l'elefante a toccare le gambe del compagno con il pupazzo per tre volte. Praticate più volte l'esperienza.
10. Ripetete i passaggi 8 e 9, ma questa volta a ritmo costante dicendo ai bambini che Babá Elefante vuole andare a casa subito.
11. Dite ai bambini che questo gioco musicale rende molto felice Babá Elefante; quindi propone un altro gioco per continuare a divertirsi.
12. Chiedete ai bambini di contare con voi Sar-dina-ina-ina (1-2-3-4) battendo le mani clap-clap-pat-pat. I bambini ripetono l'azione più volte mentre iniziate a cantare il gioco musicale italiano *Sardina*.
13. Mentre i bambini continuano l'esecuzione dei movimenti fai il solletico in testa ad ogni bambino. Sull'ultima frase melodica ascendente, esattamente sulla sillaba "ra", chiedete loro di nominare altre parti del corpo. Diranno ad esempio "il naso". La seconda volta che solleticherete un bambino lo farete, quindi, sul loro naso. Il bambino che coincide con la sillaba "ra" sceglie e l'insegnante usa una parte diversa ogni volta, scelta dai bambini.
14. Effettuate la stessa attività, ma fate il solletico proprio durante "*cri cri cri*" e "*cra cra cra*".
15. Ripetete i passaggi 12 e 13 più volte in base al divertimento dei bambini. Chiedete ai bambini dei suggerimenti per contare 1-2-3-4 prima dell'inizio della canzone e mentre la ascoltano. Date ad alcuni bambini barre intonate prese da strumenti melodici Orff per le note di 'cri cri cri' e 'cra cra cra'.
16. Chiedete loro di cantare con voi le frasi 'solletico', mentre si ripetono i passaggi 12 e 13.
17. Sull'ultima frase melodica ascendente chiedete ai bambini di suggerire delle variazioni. Scegliete un movimento particolarmente adatto e chiedete loro di cantare con sillabe non-sense la conta, assicurandovi che cantino con voce acuta nel momento giusto.
18. Chiedete ai bambini se ricordano il primo gioco. Chiedete loro di cantare con voi e fate in modo che pronuncino correttamente le parole. Utilizzate i movimenti del corpo per mostrare la linea melodica gradualmente ascendente della parola "*Simario*" e "Do Re Mi". Assicuratevi della corretta esecuzione del pattern melodico ascendente.

19. Disponete i bambini in fila, uno di fronte all'altro e mostrare loro come toccare l'un l'altro la spalla con la mano destra a ritmo costante. Eseguite il gioco in questo modo. Ogni volta che la canzone finisce l'ultimo bambino che è stato accarezzato è fuori dal gioco.
20. Invitate ogni bambino estratto dalla conta a scegliere un modo di accompagnare i giocatori nel loro canto e aiutare Babá Elefante. Loro, in coppia, battono le mani con il partner. Seguono il tempo e applaudono tre volte al "di di di". Oppure possono inventare un altro tipo di accompagnamento.
21. Assicuratevi che nello svolgimento di queste mini-performance, sia da parte dei bambini che sono nel gioco così come dei bambini che sono fuori e improvvisano, il comportamento musicale di ogni bambino rifletta il suo potenziale e la sua preferenza. Una volta che gli ultimi due bambini sono rimasti nel gioco, mostrate come eseguirlo secondo il modo tradizionale, per concludere l'attività.
22. Dopo aver completato con successo le fasi precedenti, introducete il gioco nella maniera tradizionale come spiegato nelle informazioni culturali del manuale e informate i bambini sul suo paese di origine. Fateli provare qualche altra volta.
23. Potete introdurre il modo tradizionale di eseguire *Simario* una volta che siete certi che i bambini possono eseguire il battimani. Inizialmente è possibile introdurlo con i bambini più capaci con un tempo più lento del normale e gradualmente (a) invitate altri bambini che staranno a guardare dall'esterno dell'attività e (b) accelerate il ritmo delle performance. L'emozione di chi viene estratto è contagiosa per tutti i bambini e questo aiuta in modo significativo il loro apprendimento.

#### *Risultati attesi*

I bambini eseguono con successo e con fiducia la canzone e il pattern di battimani di *Simario* con coordinazione fine dei movimenti e comunicazione musicale uno con l'altro.

#### *Prova di apprendimento*

I bambini eseguono con successo il gioco musicale *Simario* mentre si divertono in maniera manifesta. Gli obiettivi relativi al ritmo, ai testi e alla melodia, nonché quelli inerenti ad una performance corretta, una collaborazione musicale e uno sviluppo della creatività sono stati raggiunti.

### **Piano di lezione 3: Babá Elefante e l'anello prezioso**

#### *Obiettivi musicali*

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Migliorare le loro performance nei giochi musicali *Simario* e *Sardina* in modi progressivamente creativi.
2. Migliorare le loro performance nei giochi musicali *Simario* e *Sardina* nella maniera tradizionale.
3. Seguire il tempo del gioco musicale *Póunto póunto to dhachtílídhi* durante l'ascolto dello stesso.
4. Suonare sui tempi forti (1° e 3° movimento) del materiale musicale elencato prima, usando il corpo, il materiale scolastico e gli strumenti musicali.
5. Sviluppare esperienze di movimento corporeo per rappresentare la linea melodica di *Sardina*.

#### *Descrizione del piano di lezione*

1. Chiedete ai bambini di raccontare la storia introdotta nella lezione precedente.
2. Invitate i bambini a giocare a *Simario* con improvvisazioni creative o/e in modo tradizionale, come proposto nel piano di lezione precedente.

3. L'ultimo bambino, il vincitore del gioco, deve aiutare Babá a trovare la scatola del tesoro e l'oggetto che ha perso.
4. Chiedete ai bambini di eseguire *Sardina* mentre la cantate o ascoltate la registrazione (come nei passaggi 12 e 13 della lezione precedente).
5. Per la prima frase invitate i bambini a mettere la mano sopra gli occhi e a camminare come se cercassero qualcosa.
6. Nelle note acute della sezione B invitateli ad alzare la testa continuando a far finta di cercare.
7. Il vincitore del gioco precedente avrà dei legnetti e manterrà una pulsazione regolare per aiutare i bambini a trovare la scatola. Nelle frasi col solletico i bambini si solleticano prima il palmo della mano destra e poi il palmo della mano sinistra. Inizialmente il proprio palmo e successivamente il palmo destro del bambino che incontrano a quel punto della canzone.
8. Nelle frasi 'solletico' i bambini solletteranno il loro palmo destro e quindi quello sinistro.
9. La scatola del tesoro non si trova, così i bambini si siedono in cerchio per giocare a *Sardina* in modo tradizionale che è simile al battimani in cerchio di *Simario* con l'eccezione della parte 'solletico'. Ogni bambino deve solleticare il palmo del bambino alla sua sinistra.
10. Alla fine della conta musicale, i due vincitori dei due giochi vincono la scatola del tesoro, la aprono e trovano l'immagine dell'anello mancante.
11. Informate i bambini che giocheranno un'altra partita per trovare l'anello perduto da Babà Elefante. Chiedete ai bambini di sedersi e di tenere le mani chiuse insieme. Prendete l'anello e cantate con loro *Poúnto poúnto to dhachtílídhí*. Ma non lasciate ancora cadere l'anello nelle mani di alcun bambino.
12. Chiedete ai bambini di ascoltare il brano e di ideare movimenti o body percussion per il (a) ritmo costante (b) i battiti forti. Eseguite la canzone.
13. Isolate gli intervalli di 3° discendente dalla canzone e cantare loro "poúnto poúnto", 'psáxe psáxe'.
14. Invitate i bambini a ideare movimenti che rappresentino queste parole-intervalli (come clap-pat, clap-pat). Cantate gli intervalli insieme ai movimenti. Provate una varietà di movimenti e di body percussion con i bambini.
15. Isolate i modelli melodici di 'to dhachtílídhí' 'dhe tha do vreis', entrambi contengono note ripetitive con un intervallo di terza discendente alla fine. Praticatele con movimenti delle mani che indichino il profilo melodico mentre si canta la canzone. Lasciate che i bambini facciano ampia pratica e sollecitate variazioni di movimenti adatti.
16. I bambini possono cantare la parte della canzone dove hanno trovato gli intervalli coordinandola ai movimenti.
17. Chiedete ai bambini di aiutarvi a cantare la canzone. Iniziate a cantare la melodia con 'la' e invitate i bambini a finire la linea melodica della prima frase. Inizialmente fermatevi appena prima degli intervalli, invitate i bambini a cantarli o con 'una sillaba neutra o con le parole reali. Scegliete di fermarvi in diversi punti ogni volta per incrementare la difficoltà del compito. Assicuratevi che i bambini cantino correttamente "to dhachtílídhí" e collegatelo con un movimento speciale. Cantate il resto delle parole da soli.
18. Fate come al punto 23 invitando questa volta i bambini a cantare le parole.

### *Risultati attesi*

I bambini eseguono il gioco musicale *Sardina* con coordinazione fine del movimento, corretto fraseggio, cantando con giusta intonazione e pronuncia della lingua. I bambini cantano la canzone *Poúnto poúnto to dhachtílídhí* correttamente. Children use percussion instruments for steady beat and strong beat and Orff melodic instruments for certain words such as 'cri cri cri', 'cra cra cra' and 'dril-lu-la'. Gli studenti

svolgono con successo entrambi i giochi, si sono manifestamente divertiti. Gli obiettivi collegati al ritmo e alla melodia sono stati raggiunti, nonché una corretta esecuzione e sviluppo dei movimenti del corpo.



I bambini con i loro giochi musicali abbracciano il Mar Mediterraneo.  
(Dalla 14ma Scuola dell'Infanzia di Corfù con la maestra Penelope Pezarou)

#### **Piano di lezione 4: Giochi musicali dall'Italia, Grecia e Cipro.**

##### *Obiettivi musicali*

Le aspettative in relazione all'apprendimento dei bambini sono:

1. Migliorare le loro esecuzioni dei giochi musicali di questa unità didattica.
2. Sviluppare e raccontare la storia con l'aggiunta del materiale musicale in maniera pertinente.
3. Sviluppare diverse identità musicali attraverso l'esecuzione del materiale musicale dell'unità didattica.
4. Dimostrare pensiero critico e una buona comunicazione musicale in una crescente consapevolezza del proprio comportamento musicale per una soddisfacente performance dei giochi musicali.

##### *Descrizione del piano di lezione*

1. Invitate i bambini a raccontare la storia e ad aggiungere elementi personali.
2. Nei momenti appropriati della storia invitate i bambini a eseguire *Simario* e *Sardina* in (a) i modi tradizionali e (b) in un modo creativo che potrebbero suggerire loro stessi. Molto probabilmente le proposte creative dei bambini porteranno la lezione a prendere nuove direzioni che non avevate previsto. È necessario essere pronti ad approfondire questo aspetto e introdurre ciò che è rilevante e pertinente al materiale musicale e al comportamento musicale dei bambini.
3. Invitate i bambini a giocare a *Póunto póunto to dhachtilidhi* inizialmente come canzone, mettendo a punto l'intonazione e la pronuncia delle parole.
4. Ripetete il canto più volte accompagnando con movimenti corporei significativi ed elementi di body percussion la linea melodica e i pattern ritmici della canzone.
5. Invitate i nuovi vincitori di *Simario* e *Sardina* ad eseguire, uno dopo l'altro, con il resto dei bambini, il gioco musicale *Póunto póunto to dhachtilidhi* tenendo l'anello e lasciandolo cadere nelle mani chiuse di un bambino quando la canzone arriva alla fine.
6. Date la possibilità anche ai bambini che vorrebbero eseguire il gioco in modo tradizionale.

7. Dite ai bambini che, poiché l'anello è stato trovato, è stato messo nella scatola del tesoro e ora Babá Elefante è pronto a tornare a casa. E il suo viaggio comincia.
8. Invitate i bambini a fare un brainstorming di idee e di avventure sul loro viaggio in Spagna o in un determinato luogo in Spagna.
9. Chiedete loro di disegnare queste idee e promettetegli che nella prossima lezione viaggeranno con Babá Elefante perché il suo viaggio non sarà facile.

*Risultati attesi*

I bambini eseguono i tre giochi musicali di questa unità didattica in maniera fluente e con fiducia, coordinazione, e buona intonazione. I bambini con il loro insegnante creano una serie di disegni della storia e dei tre giochi musicali. Li mettono in ordine e in caso possono scambiarli di posto. I bambini raccontano la storia aggiungendo i propri elementi, se lo desiderano, ed eseguono i giochi musicali.