

ImmUSIC

Esercizi di musica ludica per professionisti del settore giovanile



- *Ispirazioni musicali*
- *Esperienze comunitarie*
- *Vari giochi canori e ritmici*

60
tutorial



Attività musicali impulsive per promuovere le relazioni interculturali

Siamo lieti di annunciare agli operatori giovanili interessati il kit di strumenti preparato nell'ambito del progetto ImMusic per arricchire la gamma di programmi delle comunità giovanili. Il toolkit offre l'opportunità di esercizi musicali flessibili, divertenti e di facile apprendimento, attraverso i quali è possibile migliorare non solo la sensibilità musicale, ma anche altre competenze personali, sociali e comunicative.

Nell'ambito del progetto ImMusic - Impulsive Music Activities to Promote Intercultural Relations, sono state preparate decine di esercitazioni musicali che offrono l'opportunità di organizzare sessioni musicali speciali in un ambiente giovanile. Tra questi, ce ne sono di abbastanza semplici che possono funzionare come pochi minuti di relax, ma ce ne sono di più seri che richiedono una maggiore preparazione da parte di animatori e operatori giovanili e che possono anche essere elementi ricorrenti nel programma di una formazione o di un campo giovani. Durante gli esercizi, i partecipanti utilizzano principalmente la propria voce e il proprio corpo (canto, battito di mani, tapping, click, camminata ritmica, ecc.), ma possono anche utilizzare semplici strumenti, in primo luogo le percussioni. I compiti sono disponibili singolarmente e nel loro insieme sul sito web del progetto e nella pubblicazione stampata. La raccolta di esercizi è destinata principalmente ad arricchire il lavoro degli animatori e dei professionisti che si occupano di giovani, ma arricchisce anche la pratica dei gruppi musicali amatoriali. Uno dei vantaggi più importanti del progetto è che i musicisti e gli operatori giovanili partecipanti hanno potuto conoscersi e valutare reciprocamente le proprie attività.

I giochi musicali possono migliorare le abilità cognitive, affettive e motorie, ad esempio le abilità ritmiche e melodiche, le abilità cooperative o quelle di orientamento spaziale. Il canto stesso richiede concentrazione, percezione dell'ascolto, memoria e abilità motorie fini. Oltre a sviluppare le proprie capacità con queste attività musicali, i partecipanti possono divertirsi sperimentando uno stato di flusso.

Ogni cultura ha una forma di musica con un ritmo costante, una pulsazione periodica percepita, che è uno dei concetti fondamentali della musica. La pulsazione continua, costante e ripetitiva che si verifica nelle canzoni, nei canti e nelle filastrocche è anche collegata alla fluidità della lettura e migliora le capacità di comunicazione. Inoltre, si dice che i bambini con una migliore abilità nel ritmo costante si comportino meglio e abbiano un contatto fisico meno aggressivo con gli altri studenti. Uno degli obiettivi di queste attività ritmiche divertenti e benefiche è quello di sviluppare le competenze dei partecipanti in materia di ritmo costante, coinvolgendo diversi modelli ritmici e vari movimenti del corpo.

Durante le attività i partecipanti utilizzano una forma di improvvisazione, ossia una performance artistica che sviluppa un'ampia gamma di abilità musicali e non. Oltre alle aree cognitive (ad esempio la memoria) e fisiologiche (ad esempio le abilità motorie), gli studenti ampliano il loro repertorio musicale, migliorano le strategie percettive, le routine di problem solving e le abilità motorie fini e grossolane. Queste attività creative permettono agli studenti di creare ritmi spontanei, movimenti e nuove forme, nonché nuovi testi che aderiscono ai ritmi di base.

Possono anche improvvisare una risposta musicale alle domande musicali dell'istruttore. Le attività di improvvisazione possono essere ampliate trasformandole in attività di composizione.

Gli obiettivi principali di queste attività musicali sono quelli di introdurre i partecipanti alla gioia di suonare la musica insieme, nonché di fornire una certa conoscenza dell'esperienza musicale, della comprensione e del divertimento.

Organizzazioni partner:

Hangkeltő Foundation

Foundation for Youth Awareness

World Music School Helsinki

Coyote Initiatives CIC

'Microkosmos' Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione

CONTENUTI

- | | | | |
|-----------|--------------------------------|-----------|---|
| 1 | Fermarsi a camminare | 31 | Tastiera umana |
| 2 | Patata bollente musicale | 32 | Pianoforte umano |
| 3 | Sentire la vibrazione | 33 | Nelle tue scarpe |
| 4 | Gioco dell'alfabeto | 34 | Alleluia, non abbiamo bisogno di strumenti! |
| 5 | Disimballalo | 35 | Mamma Mia Tralala |
| 6 | Senti la musica | 36 | Costruzione di accordi vocali |
| 7 | Respirazione intelligente | 37 | Pantomim |
| 8 | Canta e muoviti | 38 | Suono per i battimani |
| 9 | Uccellino | 39 | Morse |
| 10 | Danza di reclutamento | 40 | Il Cercatore |
| 11 | Gioco dell'eco | 41 | Caccia all'oggetto |
| 12 | Shosholoza | 42 | Corda di perline |
| 13 | Tempesta | 43 | Riproduzione |
| 14 | Essere Zulu | 44 | Gioco della scultura |
| 15 | Balla con noi | 45 | Conduttore |
| 16 | 1 applauso 2 applausi | 46 | Gioco di coordinazione |
| 17 | Versetto cooperativo | 47 | Controlla il mio ritmo |
| 18 | Mappa del ritmo | 48 | Macchina del ritmo |
| 19 | Gioco di composizione | 49 | Segui il suono |
| 20 | We Will Rock You - Presidente! | 50 | Brezza di primavera |
| 21 | Charlie sopra l'oceano | 51 | Gioco della Coppa |
| 22 | Il cerchio intorno allo zero | 52 | Scoprire la chitarra in coppia |
| 23 | Fai come me | 53 | Alba per 7 |
| 24 | Il ritmo del veleno | 54 | Due chitarristi, un cantante, un team |
| 25 | Gioco ritmico con otto note | 55 | Chitarra a coppie |
| 26 | Datemi dei ritmi! | 56 | Canta e divertiti |
| 27 | 1, 2, 3 | 57 | Scintillio, scintillio |
| 28 | Passa il ritmo | 58 | Riconoscimento del suono |
| 29 | Cerchio introduttivo al ritmo | 59 | Riproduzione del suono |
| 30 | Campionatore umano | 60 | Sentire la sintesi |

1

CATEGORIA

vocale
ritmico
strumentale

ETÀ

10+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5+

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- attenzione
- concentrazione
- creatività
- cooperazione
- reazione rapida
- coesione del gruppo

Fermarsi a camminare

Un esercizio di riscaldamento generale che può anche utilizzare i suoni musicali come comando in una forma più creativa.

SCOPO

Un esercizio di movimento generale in cui i comandi musicali possono essere utilizzati per dirigere i membri del gruppo. È un utile gioco di sviluppo del gruppo, un rompighiaccio, in cui i partecipanti possono conoscere la musica sotto un nuovo aspetto.

DESCRIZIONE

I partecipanti sono disposti in modo casuale nello spazio. Al comando del leader, i partecipanti eseguono determinate attività:

„WALK” - per andare
„STOP” - per fermarsi

Allora bisogna fare il contrario:

„WALK” - per fermarsi
„STOP” - per andare

Potete anche tornare alla versione originale, in modo che la capiscano alla lettera, e potete cambiarla più volte.

È possibile espandere le parole di comando:

„JUMP” - per saltare
„SQUAT” - per accovacciarsi
e così via

Con queste attività ampliate, si può anche giocare al contrario, basta discutere esattamente il significato di ciascuna di esse.

PASSO LIVELLO!

Abbinare ogni parola di comando a effetti sonori o musiche generiche. Questi possono essere imitazioni di suoni di animali, suoni di automobili, suonerie, ritmi diversi battuti e, naturalmente, possono anche essere musicali. Ad esempio, se ci sono strumenti o voci, si può dare un significato ai suoni alti e bassi.



2

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

12+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

8-12

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- lavagna, carta, pastello
- opzionale: lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- attenzione
- collaborazione
- cooperazione
- empatia
- riconoscimento del ritmo

Patata bollente musicale

Questa attività è generalmente un esercizio di riscaldamento, questo divertente gioco è utile perché dà ai partecipanti la possibilità di per conoscerci meglio

SCOPO

L'obiettivo principale di questo gioco, pensato per fare amicizia, è quello di introdurre i partecipanti alla gioia di ascoltare la musica e cantare insieme con l'aiuto della condivisione di esperienze personali, oltre a fornire loro alcune conoscenze sulla riproduzione della musica, sulla sua comprensione e sul suo divertimento.

DESCRIZIONE

Questa attività di solito apre le sessioni musicali. Richiede una lavagna o un foglio di cartone su cui l'istruttore scrive cinque domande sulle preferenze musicali degli studenti e sui partecipanti. Di solito queste domande aiutano i partecipanti a conoscersi meglio.

Ad esempio:

Qual è la sua canzone preferita?

Suoni qualche strumento?

Qual è il tuo gruppo preferito?

Cosa le piace fare nel tempo libero?

Ha una musica da film preferita?

I partecipanti si siedono in cerchio e si passano una palla o uno scuotitore d'uovo in senso orario con un ritmo costante, mentre la musica selezionata viene in corso di esecuzione. Quando l'istruttore ferma la musica, il partecipante che ha in mano l'oggetto deve rispondere a una delle domande sulla lavagna bianca/nera.

Questa attività è utile per far interagire i membri del gruppo all'inizio di una sessione musicale. Può essere anche un'attività di canto o di ascolto musicale.



3

CATEGORIA

vocale

ETÀ

15+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale:
qualsiasi tipo di
strumento

COMPETENZE

- attenzione
- cooperazione
- di larghe vedute
- coesione del gruppo

Sentire la vibrazione

Un gioco cooperativo con un forte carattere di sviluppo del gruppo.

SCOPO

Durante il gioco, l'obiettivo è prestare attenzione l'uno all'altro, per trovare l'armonia tra i membri del gruppo. La musica può servire solo come strumento per questo, ma indubbiamente apporta un colore interessante al gioco.

DESCRIZIONE

I partecipanti si dispongono in cerchio.

I numeri vengono detti uno dopo l'altro da 1 a 30, ma non c'è un ordine fisso su chi dice i numeri uno dopo l'altro. Quelli che lo sentono, dicono quanto segue.

Il punto è non dirlo allo stesso tempo, perché allora il gioco è finito, cioè ricomincia.

PASSO LIVELLO!

Cercate di non dire numeri, ma qualche tipo di poesia, melodia, canzone o magari una scala musicale per un gruppo più familiare con la musica.



4

CATEGORIA

vocale
strumentale

ETÀ

10+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- coesione del gruppo
- senso del ritmo

Gioco dell'alfabeto

Un gioco cooperativo che punta sulla concentrazione e ha un forte effetto di sviluppo del gruppo.

SCOPO

L'obiettivo del gioco è aumentare la coesione di squadra e sviluppare la concentrazione e l'attenzione in termini di competenze individuali in forma ludica. Lo sviluppo musicale del gioco ha possibilità illimitate.

DESCRIZIONE

I partecipanti si dispongono in cerchio.

Le lettere dell'ABC vengono dette una dopo l'altra in fila, a seconda di come si trovano l'una accanto all'altra.

Il punto è che continuano a pronunciare le lettere una dopo l'altra. Se sbagliano, il gioco è finito, cioè si ricomincia da capo.

Il ritmo di gioco è in costante accelerazione.

PASSO LIVELLO!

Come nel gioco dell'hocetus, una nota melodia viene suonata in cerchio da sillabe. È inoltre possibile aumentare il livello con gli strumenti musicali, anche scomponendoli in note.



5

CATEGORIA

vocale

ETÀ

10+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8+

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- attenzione
- cooperazione
- creatività
- di larghe vedute
- coesione del gruppo

Disimballalo

Gioco di sviluppo del gruppo con elementi cooperativi e divertenti.

SCOPO

Lo scopo del gioco è giocare in un'atmosfera divertente, rafforzare la coesione del gruppo e sviluppare la creatività attraverso l'uso dei suoni.

DESCRIZIONE

1. Chiudete gli occhi ed emettete un suono che possa essere udito, ad esempio, voce che canta, voce che imita un animale, effetto sonoro.
2. Ognuno sceglie quello che gli piace di più. Con gli occhi chiusi, trovare la persona che fa il suono che piace di più e toccarle la spalla. È anche possibile che uno di loro abbia già afferrato la spalla di qualcuno, ma l'altro stia ancora cercando quello vero, quindi continuano insieme fino a quel momento.
3. È importante avere un leader che si accorga quando tutti hanno trovato la persona giusta.
4. Alla fine, vengono assemblati dei blocchi casuali. Aprire gli occhi.
5. Poi prendete le mani delle due persone accanto a voi. In questo modo si crea un groviglio.
6. Cercate di fare un cerchio. Il cerchio deve essere srotolato, anche nascondendosi sotto le braccia dell'altro, ma se possibile, non lasciate andare l'altro.



6

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 25 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lavagna, carta, pastello
- opzionale:
lettore musicale / app
per suonare la
canzone

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- coordinazione del movimento
- senso del ritmo

Senti la musica

Questa attività è in genere un esercizio di riscaldamento, che dà ai partecipanti l'opportunità di conoscersi

SCOPO

Oltre al ritmo costante dei partecipanti, questo compito è adatto allo sviluppo di molte competenze attraverso l'improvvisazione e la reazione rapida e precisa. Aiuta a sviluppare abilità e competenze musicali, come il senso del ritmo, la concentrazione, la pazienza e l'assistenza alla pratica della musica da camera improvvisiva.

DESCRIZIONE

1. L'istruttore fa ascoltare al gruppo una canzone e chiede loro di concentrarsi sulle sue caratteristiche.
2. Mentre la musica viene suonata, i partecipanti possono avvicinarsi alla lavagna bianca e scrivere una parola che descriva ciò che stanno ascoltando. Dopo alcuni minuti, sulla lavagna saranno presenti molte parole.
3. Il passo successivo è chiedere ai partecipanti di raggruppare le parole in categorie. Selezionate le parole che si riferiscono alla strumentazione, al ritmo, al genere, al tempo, al timbro, alla melodia, al testo o all'atmosfera.
4. Ogni aspetto può essere discusso con i partecipanti per aiutarli a conoscere meglio l'apprezzamento della musica.

Se scegliamo una melodia popolare, possiamo cantare insieme alla registrazione alla fine, oppure possiamo improvvisare un ritmo con gli strumenti.



7

CATEGORIA

vocale

ETÀ

10+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

2+

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- app to set the metronome

COMPETENZE

- attenzione
- concentrazione
- tecnica di respirazione
- fitness generale

Respirazione intelligente

Esercizi di riscaldamento per sviluppare la tecnica di respirazione.

SCOPO

Semplici esercizi per sviluppare la tecnica di respirazione, utile in tutti gli ambiti, che si tratti di parlare, cantare o anche fare sport o rilassarsi. Lo scopo dell'esercizio è migliorare la capacità di trattenere l'aria il più a lungo possibile.

DESCRIZIONE

I membri del gruppo si dispongono a semicerchio o in cerchio. Cominciamo con un esercizio introduttivo: i partecipanti tengono un „s” allo stesso tempo per il maggior tempo possibile. L'obiettivo è emettere questo suono il più a lungo possibile. Vince chi riesce a emettere il suono più a lungo con un solo respiro.

Successivamente, ogni partecipante viene misurato con un cronometro per quanti secondi dura il suono con un respiro. I partecipanti registrano i propri risultati.

Successivamente, il facilitatore introduce esercizi di respirazione che migliorano la capacità di prolungare la durata del suono con un solo respiro. Si tratta di tecniche di respirazione diaframmatica, una delle basi del canto con emissioni d'aria efficaci.

I partecipanti sono in piedi l'uno accanto all'altro con una postura sana, leggermente divaricati, le mani leggermente sopra la vita per sentire il respiro sull'addome.

1. Rallentare la respirazione, entrare in uno stato di riposo
 - Impostate un metronomo a 60 BPM
 - Rilassatevi ed espirate
 - Al prossimo inspiro, inspirare lentamente per quattro volte.
 - Mantenere l'aria per quattro conteggi
 - Espirare per quattro volte
 - Riposo senza aria per quattro conteggi
 - Quando quattro conteggi diventano facili, passare a cinque e così via.
2. Esercizio di diaframma con le consonanti
 - Rimaniamo al tempo di 60 BPM, il metronomo può rimanere acceso, aiuta a guidare il compito.
 - Pronunciare le seguenti consonanti in sequenza sui battiti: „p” „t” „k” „s”
 - Una buona tecnica è quella di sentire il movimento del diaframma con le mani quando vengono appoggiate sull'addome.

- Ci esercitiamo finché i partecipanti non sentono questo movimento
- Poi, raddoppiamo le consonanti sulle battute:
„p” „p” „t” „t” „k” „k” „s” „s”
- Se siamo bravi, possiamo dire tre consonanti a ritmo:
„p” „p” „p” „t” „t” „t” „k” „k” „k” „s” „s” „s”

Alla fine, eseguite lo stesso gioco dell'introduzione: i membri del gruppo emettono un suono „s” e lo emettono il più a lungo possibile, misurandolo con un cronometro. Abbiamo fatto bene gli esercizi quando si accorgono di poter trattenere il respiro più a lungo rispetto all'inizio della sessione.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Cosa potete aggiungere per migliorare l'efficacia di questi esercizi: appoggiatevi allo schienale di una sedia alta in modo da entrare in contatto appena sotto le costole. Inspirando, cercate di concentrare l'aria in modo che la pancia si espanda, sollevandovi dalla sedia. Le spalle non devono alzarsi o abbassarsi e il collo deve essere sciolto.



8

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

10-20

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- coloured news carta petàs
- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- coordinazione del movimento
- canto comune
- senso del ritmo
- attenzione
- cooperazione
- coesione del gruppo

Canta e muoviti

Gioco musicale per migliorare la capacità di concentrazione e l'apprendimento ludico dell'Unione Europea

SCOPO

Con questo gioco, possiamo promuovere lo sviluppo del senso del ritmo e della coordinazione dei movimenti dei partecipanti e, allo stesso tempo, sviluppare competenze come l'attenzione reciproca e cooperazione. Cantare insieme non stimola solo la memoria musicale, ma anche la memoria di apprendimento in generale. Questo esercizio offre ai partecipanti anche l'opportunità di ascoltare un'orchestra sinfonica che suona musica classica (Beethoven: Sinfonia n. 9) mentre cantano con loro la melodia familiare. È un'occasione per discutere di informazioni generali sull'Unione Europea.

DESCRIZIONE

1. Preparazione: Raccogliere i fogli di giornale colorati che possono essere usati per fare delle palline (delle dimensioni di una pallina da tennis).
2. Il primo passo consiste nell'afferrare un foglio di giornale e creare una pallina schiacciandola (più la piegatura è stretta, meglio è).
3. Poi i partecipanti formano un cerchio e ognuno mette davanti a sé le palline di giornale. I partecipanti in cerchio si tengono per mano. Il facilitatore conta 1-2-1-2 a ritmo costante e mostra cosa fare dopo: tutti devono fare un passo a destra e a sinistra con un ritmo di 2/4.
4. Il prossimo gioco consiste nel girare intorno al cerchio e uno alla volta tutti dicono il paese membro dell'UE, o i villaggi, i luoghi ecc. mantenendo il tempo e il ritmo costante.
5. Quando tutti hanno preso confidenza con i passi, i partecipanti devono passare la palla dalla mano destra alla mano sinistra del partecipante alla loro destra, seguendo il ritmo del facilitatore. Il gruppo si esercita in questo esercizio.
6. Quando il gruppo è pronto a passare le palle, è possibile combinare la consegna delle palle con i passi: passare la palla dalla mano destra alla mano sinistra del membro successivo (battuta 1), spostare la palla dalla mano sinistra alla mano destra (battuta 2).
7. Si può fare una breve pausa, dopodiché l'animatore ricomincia a contare 1-2-1-2 a un ritmo costante, i partecipanti possono iniziare a fare il passo e l'animatore inizia a cantare la melodia (senza testo, solo la-la!). Se qualcuno nel gruppo conosce la melodia, può immediatamente unirsi e ripetere l'Inno alla gioia fino a quando quasi tutto il gruppo può seguirlo.
8. Anche in questo caso, si può fare una pausa mentre il facilitatore può dire che si tratta di una melodia famosa e chiede se qualcuno sa chi l'ha scritta e per cosa è famosa. Se il gruppo

non ha mai sentito la melodia, l'animatore dirà loro che si tratta di un grande lavoro orchestrale che si conclude con un canto vocale scritto da un compositore di nome Beethoven, scelto dal Consiglio d'Europa come inno e utilizzato in molte occasioni e dai Paesi dell'Unione Europea.

9. Dopo la pausa, la pratica del passo e del passaggio della palla può continuare, ma ora con il canto. In questo caso, l'animatore accende il lettore musicale: la volta successiva che finiscono la canzone, il facilitatore accende la musica - versione con la band e il coro. È importante che questa sia una sorpresa per il gruppo (non sentita prima) e che la registrazione sia ascoltata correttamente. Dopo aver ascoltato l'estratto della sinfonia, il gruppo può richiedere una ripetizione, anche più volte.

Joy - ful, joy - ful, we a - dore Thee, God of glo - ry, Lord of love;
 Freu - de, schö - ner, Got - ter fun - ken, Toch - ter aus E - ly - si - um,
 Lán - golt fel a lel - künk - ben, szép é - gi szik - ra, szent ö - röm!

5

Hearts un - fold like flow'rs be - fore Thee, Op' - ning to the Sun a - bove.
 wir be - tre - ten feu - er - trun - ken, Himm - li - sche, dein Hei - lig - tum!
 Térj be hoz - zánk, drá - ga ven - dég, tün - dö - kölj ránk, fény - öz - ön!

9

Melt the clouds of sin and sad - ness; Drive the dark of doubt a - way! Giv -
 Dei - ne Zau - ber bin - den wie - der, was die Mo - de streng ge - teilt. Al -
 É - gye - sit - sed szel - le - med - del, mit zord er - kölc szét - sza - kit. Test -

13

- er of im - mort - al glad - ness, Fill us with the light of day!
 - le Men - schen wer - den Brü - der, wo dein sanf - ter Flü - gel weilt.
 - vér lé - szen min - den em - ber, mer - re leng - nek szár - nya - id.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Il allenatore deve essere molto sicuro della melodia; deve contare con un volume forte, alto; bisogna fare attenzione a mantenere una pulsazione costante, che può essere ottenuta se il primo passo (1) è leggermente più pronunciato. È consigliabile ascoltare la registrazione dell'orchestra più volte in anticipo e utilizzare lo stesso tempo. Se il gruppo ha difficoltà a seguire l'esercizio, può essere più lento, ma prima che entri la musica, esercitarsi a quel ritmo.

LINK UTILI

<https://youtu.be/a23945btJYw>

<https://youtu.be/GBaHPND2QJg>

<https://youtu.be/Whn1urlpWvw>



9

CATEGORIA

vocale

ETÀ

10-

NUMERO
DI PARTECIPANTI

12-15

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- individuale
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- rotolo di carta o pezzi di carta (A4)
- pennas
- buste
- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- sensibilità culturale e/interculturale
- scrittura creativa
- percezione
- attenzione
- interpretazione del testo

Uccellino

Ascoltare e imparare una canzone ungherese, leggere e discutere il testo e praticare la scrittura creativa. ispirato dalla musica.

SCOPO

I partecipanti conoscono una triste canzone popolare ungherese per allargare il loro orizzonte alla musica internazionale. Incoraggiare la creatività scrivendo testi per le canzoni senza conoscere il testo originale e scrivendo una lettera, possono esercitarsi a esprimere se stessi.

DESCRIZIONE

Il momento migliore per iniziare questa sessione dopo un'attività faticosa come gioco rilassante.

Ci sono due possibili giochi da fare mentre si ascolta questa canzone:

1. Prima di tradurre il testo: i partecipanti si siedono in cerchio sul pavimento, relativamente distanti tra loro, ognuno prende una penna; scrivono uno per uno su un rotolo di carta cilindrico e lungo (e senza guardare il testo scritto prima) ognuno scrive in poche parole cosa pensa esattamente della canzone (testo, situazione, melodia); il testo dovrebbe essere breve come un messaggio su Twitter; quando si finisce di scrivere, si passa il foglio al prossimo. Si ascolta la canzone finché tutti hanno scritto qualcosa, poi si legge tutto il testo che si può commentare e discutere.
2. Dopo che il facilitatore ha condiviso la traduzione del testo: i partecipanti si siedono in cerchio per terra, relativamente distanti tra loro; ognuno prende un foglio di carta e una busta e scrive una breve lettera basata sullo stato d'animo della melodia (testo, storia) oppure può scrivere una breve lettera a una persona a sua scelta, a una persona amata ma lontana (può essere un amico, un genitore, un parente o anche uno sconosciuto) e quando è pronto mette la sua lettera in una busta. Ascoltano la canzone tante volte mentre ognuno scrive la propria lettera. Possono canticchiare la melodia mentre scrivono la lettera. L'animatore raccoglie le buste, le mescola e le distribuisce, e poi tutti leggono la lettera che hanno ricevuto. Tutte le lettere possono essere applaudite per incoraggiare chi le scrive.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Ascoltare e cantare (canticchiare) la melodia richiede un ambiente calmo e tranquillo, senza movimenti più vigorosi. È importante che tutte le lettere ricevano elogi e applaudano il lavoro dell'altro.

TESTI

Madárka, madárka,
Csácsogó madárka,
Vidd el a levelem,
Vidd el a levelem,
Szép magyar hazámba.

Ha kérdi, ki küldte,
Mondjad, hogy az küldte,
Kinek bánatába,
Szíve fájdalmába
Meghasad a szíve.

Translation:
Little bird, little bird,
Chirping little bird,
Take my letter, take my letter,
to my beautiful Hungarian homeland.

If he asks who sent it,
Tell him to one sent it,
Whose heart is just ripping because of sadness
and heartache.

Ma - dár - ka, ma - dár - ka,
Ha - kér - di ki - küld - te,

3 Csá - cso - gó ma - dár - ka,
Mond - jad, hogy az - küld - te,

5 Vidd el a le - ve - lem, vidd el a le - ve - lem,
Ki - nek bá - na - tá - ban, szí - ve fáj - dal - má - ban,

9 Szép ma - gyar ha - zám - ba.
Meg - ha - sad a - szí - ve.

LINK UTILI

<https://youtu.be/dHCL7BEMxsg>
<https://youtu.be/YnRyEz17Q9w>
<https://youtu.be/w1O8wVw0vVQ>

Raccolta di canzoni popolari ungheresi:
<https://youtu.be/j8DqA2QQMTw>



10

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12-14

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

10-16

DURATA

ca. 45 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**lettore musicale / app per
suonare la canzone**COMPETENZE**

- coordinazione del movimento
- attenzione
- concentrazione
- canto comune
- riconoscimento del ritmo
- equilibrio del corpo

Danza di reclutamento

I partecipanti imparano a conoscere una canzone popolare ungherese per il reclutamento dei soldati, utilizzata anche da Zoltán Kodály nella sua composizione musicale János Háy. I partecipanti possono imparare una danza dei soldati con semplici elementi di danza popolare ungherese.

SCOPO

I partecipanti imparano la melodia e i passi di danza in parallelo: questo aiuta a memorizzare la canzone più facilmente e più profondamente. Ci sono vari e semplici passi di danza che cambiano di battuta in battuta. Questa sessione di ascolto della musica e di apprendimento della canzone e dei passi di danza migliora la concentrazione dei partecipanti, che possono osservare lo sviluppo dei loro movimenti grazie a una speciale esperienza comunitaria.

DESCRIZIONE

I membri del gruppo sono in piedi in cerchio o a caso nella stanza. Il facilitatore inizia con una breve discussione sul reclutamento dei soldati e su come sono stati ispirati e convinti a entrare nell'esercito.

Poi il facilitatore condivide le informazioni sugli ussari: l'ussaro era un membro di una classe di soldati a cavallo leggeri (cavalleria leggera). Ha origini mitteleuropee, nel XV e XVI secolo. Il titolo e l'abito caratteristico di questi cavalieri furono poi ampiamente adottati dai reggimenti di cavalleria leggera degli eserciti europei tra la fine del XVII e l'inizio del XVIII secolo. Alcune unità a cavallo corazzate o da cerimonia degli eserciti moderni conservano il titolo di ussari.

La fase successiva consiste nell'ascoltare la musica e/o guardare il video con la danza. Poi il facilitatore mostra ai partecipanti i passi di danza, che sono i seguenti:

Danza di reclutamento (danza degli ussari) al ritmo della melodia:

1. Un passo a destra alzando il ginocchio (come la marcia) - un passo a sinistra alzando il ginocchio
 2. Due passi a destra con sollevamento del ginocchio
 3. Due passi a sinistra con sollevamento del ginocchio
 3. Battere una volta la mano e dare uno schiaffo alla parte interna della caviglia destra con la mano sinistra.
 4. Battere una volta la mano e dare uno schiaffo alla parte interna della caviglia sinistra con la mano destra.
 5. Battere una volta la mano e dare uno schiaffo alla parte interna della caviglia destra con la mano destra.
 6. Battere una volta la mano e dare uno schiaffo alla parte interna della caviglia sinistra con la mano sinistra.
- E ripetere a partire dal punto 1.

Alla fine della sessione, il facilitatore può chiedere ai partecipanti come si sentono e se vedono che questo canto e questa danza dovrebbero ispirare le persone ad arruolarsi nell'esercito.

Facoltativo: berretto da ussaro realizzato dal gruppo (cartoncino, pennarello rosso, colla, forbici) - preparazione preliminare

TESTI

*A jó lovas katonának
De jól vagyon dolga.
Eszik, iszik a sátorba,
Semmire sincs gondja.
Hej élet, be gyöngy élet,
Ennél szebb se lehet,
Csak az gyűjön katonának,
Aki ilyet szeret.*

Traduzione inglese:
*The good horse-soldier
Has it really good.
He eats and drinks in the tent,
And has no cares at all.
Heigh, life, what a splendid life,
It couldn't be lovelier,
Only one who likes this kind of life
Should be a soldier.*

A jó lo-vas ka-to - ná - nak de jól va-gyon dol - ga:
Pa - ri - pá-ját meg-for - gat - ja, úgy me - gyen dol - gá - ra.

5
E - szik i - szik a sá - tor - ban, sem - mi - re sincs gond - ja.
Csil-log, vil - log a me - ző - ben vi - rág - szál mód - já - ra.

9
Hej, é - let, begyöngy é - let, en - nél szebb sem le - het,

13
Csak az jöj - jön ka - to - ná - nak, a - ki i - lyet sze - ret.

LINK UTILI

<https://youtu.be/QlF51Wl23DQ>

La melodia è stata scoperta da Zoltán Kodály a Zsére, nella contea di Nyitra (Slovacchia).

Danza di reclutamento: Il buon cavaliere (A jó lovas katonának - Kodály: Hány János, coro, assolo)

Adattamento scolastico creativo:
<https://youtu.be/WpF-av7zR30>



11

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

10+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

12-20

DURATA

ca. 40 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 **5** 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale /
app per suonare la
canzone

COMPETENZE

- apprendimento e
abilità di memoria
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del
ritmo
- culturale sensibilità

Gioco dell'eco

Apprendimento ludico di una canzone giapponese per bambini con una possibile interpretazione con suoni e movimenti di eco.

SCOPO

La nota canzone giapponese per bambini offre ai partecipanti un canto semplice e facile da imparare. L'elaborazione del gioco dell'eco richiede attenzione e concentrazione e crea un'atmosfera speciale, soprattutto con l'aggiunta di strumenti (tamburo), movimenti o giochi di luci.

DESCRIZIONE

1. L'animatore parla del significato delle canzoni per bambini nella musica e nella poesia nella vita quotidiana e in generale. Successivamente si ascolta la canzone in giapponese.
2. Il facilitatore condivide la traduzione del testo giapponese.
3. Il gruppo canta la canzone ascoltando la registrazione, si esercita fino a conoscere la melodia con sicurezza.
4. Il gruppo può provare a cantare la melodia in canone come da partitura (Versione 1, Versione 2).

Nella versione 1, dividiamo la squadra in due gruppi. I due gruppi cantano la stessa melodia, solo spostata nel tempo. Il primo gruppo inizia a cantare la melodia e quando arriva al numero 2, il secondo gruppo ricomincia.

La versione 2 è molto più difficile: si divide la squadra in tre gruppi e si canta la melodia entrando direttamente uno dopo l'altro.

Semplice gioco di eco:

Il facilitatore inizia l'eco-gioco con il gruppo: i primi partecipanti formano due gruppi e si mettono in piedi uno di fronte all'altro, non vicini. Al segnale del facilitatore il primo gruppo inizia a dire „ho” o „ho-ho” o „ho-ho-ho” e l'altro gruppo gli fa eco. Questo gioco può essere abbinato a movimenti, tamburi o luci lampeggianti (funziona meglio la sera).

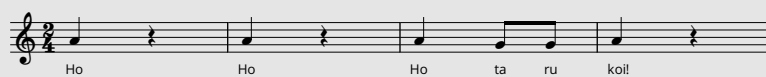
TESTI

*Ho ho hotaru koi
atchi-no mizu-wa nigai-zo
kotchi-no mizu-wa amai-zo
ho ho hotaru koi*

Traduzione inglese:

*Fly, fly, firefly, come
The water over there tastes bitter
The water over here tastes sweeter
Fly, fly, firefly, come*

Version 1 1. 2.
Version 2 1. 2. 3.



LINK UTILI

<https://youtu.be/WhrfTYJVUxc> - solo

<https://youtu.be/dQulooXLVrA> - arrangiamento

https://youtu.be/_GlaaQ57HJo - arrangiamento



12

CATEGORIA

vocale

ETÀ

10+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-30

DURATA

ca. 35 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone
- opzionale: percussione strumenti

COMPETENZE

- learning and memoria skill
- sensibilità culturale / interculturale
- improvvisazione
- percezione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

Shosholoza

Una melodia africana facile da imparare e spesso ripetuta che può essere abbinata a esercizi come il gioco „Tempesta” (13).

SCOPO

La melodia è estremamente semplice e può essere appresa rapidamente grazie alla guida del gruppo o a uno dei video. La melodia può essere accompagnata da un'ampia varietà di ritmi e movimenti, che incoraggiano i partecipanti a sviluppare soluzioni creative.

DESCRIZIONE

1. Ascolto del brano eseguito dal facilitatore o scegliere tra i link utili qui sotto
2. Spiegazione del testo
3. Imparare la melodia e il testo con molte ripetizioni.
4. Applausi e tamburellamenti di diversi ritmi associati alla melodia
5. Aggiungere l'improvvisazione del movimento in piccoli gruppi

TESTI

*Shosholoza**Kulezontaba**Stimela siphume South Africa.**Wen u ya baleka**Kulezontaba**Stimela siphume South Africa*

Traduzione inglese:

*Work, work, working in the rain**Till there's sun again**Shosholoza**Push, push pushing on and on**There's much to be done**The steam train to South Africa.*

Il significato di questa canzone è: „Shosholoza, questo treno sta prendendo velocità e si dirige verso il Sudafrica”.

f

Sho - sho-lo - za! Sho - sho-lo - za, ku - le-zon-ta - ba

5

sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Wen u ya ba - le - ka,

8

ku - le-zon-ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Sho - sho-lo - za

12

ku - le - zon - ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Negli ultimi dieci anni Shosholoz è diventata una canzone tradizionale nazionale in Sudafrica.

„Shoshaloz” non ha un significato specifico e deriva dal suono onomatopeico e ripetitivo delle ruote del treno che trasportava i lavoratori migranti alle loro famiglie in Rhodesia (Zimbabwe).

LINK UTILI

<https://youtu.be/F9s2Bxa9cVU>

<https://youtu.be/v4rahUIOLyw>

<https://youtu.be/Nvr9hRnYrd0>



13

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

5+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

10-80

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

① 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone
- opzionale: ocarina

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

Tempesta

Uno spettacolo in cui il suono delle gocce di pioggia e degli strombazzamenti viene creato dai partecipanti usando solo le mani come strumenti.

SCOPO

Un esercizio di gruppo energizzante, che sviluppa la creatività e l'entusiasmo la comprensione di quanto sia facile creare suoni potenti senza strumenti o voci. L'esercizio mostra il potere del ritmo e l'estrema efficacia di un ritmo comune nel rafforzare la coesione del team.

DESCRIZIONE

Tutti si dispongono in cerchio. Il facilitatore spiega il compito. Il facilitatore mostra i movimenti e i partecipanti devono seguirli uno alla volta senza fermarsi.

Creare la tempesta con i movimenti:

1. strofinare il palmo della mano - rappresenta il modo in cui soffia il vento
2. schiacciare il dito - rappresenta come le gocce di pioggia
3. battere le dita - rappresenta l'appesantimento delle gocce di pioggia
4. tamburo sulla coscia - rappresenta la tempesta
5. battere i piedi - per creare il tuono

Questo è il punto più alto della pioggia e della tempesta, ora suoniamo come la tempesta si calma. Per farlo al contrario: tamburellare sulla coscia, battere le dita, schiacciare le dita, sfregare il palmo della mano.

Alla fine sembra una pioggia „dalla calma alla tempesta” e „dalla tempesta alla calma”.

Questo può essere giocato anche con la pioggia che si calma un po' e poi torna ad essere più pesante, ecc.

Ripetere cambiando chi guida il ritmo della tempesta.

Si possono aggiungere anche i suoni degli uccelli e di altri animali della foresta, ad esempio con un fischio.

LINK UTILI

Solo gocce di pioggia di Perpetum Jazzile:

<https://youtu.be/ercBpzS6N6s>

Sensazione africana con „Storm” all'inizio da parte del Kearsney College Choir: <https://youtu.be/xGy68f0jFTM>



14

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

6+

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- sensibilità culturale e / interculturale
- empatia
- attenzione
- creatività
- coordinazione del movimento
- cooperazione
- concentrazione
- senso del ritmo

Essere Zulu

Conoscere la musica e le danze di una cultura lontana.

SCOPO

Avviare l'improvvisazione motoria attraverso una canzone popolare zulu facile da imparare, basata sui movimenti dei cantanti nel video.

DESCRIZIONE

Con l'aiuto dell'animatore o dei video, i partecipanti imparano la melodia zulu „Siyahamba”. (Con l'aiuto delle registrazioni e degli spartiti, può essere imparata in più parti, ma è assolutamente perfetta anche all'unisono).

Guardano di nuovo i video e osservano i movimenti che gli africani fanno mentre cantano la canzone.

Le provano insieme o in piccoli gruppi.

I partecipanti creano la propria coreografia a partire dagli elementi di movimento che preferiscono e la eseguono mentre cantano la canzone o suonano la registrazione.

TESTI

*Siyahamba, ekukqualsiasien' kwenkos',
Siyahamba, ekukqualsiasien' kwenkos',
Siyahamba, siyahamba, oh,
Siyahamba ekukqualsiasien' kwenkos'.*

*We are marching in the light of God.
We are marching in the light of God.
We are marching, we are marching, ooh,
We are marching in the light of God.*

Si-ya - hamb - e ku-kha - nye-ni-kwen-khos, Si - ya - hamb-e ku-kha-nye - ni kwen-khos,

Si-ya kos Si-ya - hamb-e hamb-e, Si-ya - hamb-e u-u Si-ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos, Si - ya kos

LINK UTILI

<https://youtu.be/N1KZbMprW8U>

<https://youtu.be/sYp8lw-o234>

Un mix di diverse canzoni africane:

<https://youtu.be/Fi-zd2k8wgQ>



15

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

6+

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- giocare in coppia
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app
per riprodurre il video

COMPETENZE

- sensibilità culturale e /
interculturale e e e
- attenzione
- coordinazione del
movimento
- cooperazione
- concentrazione
- percezione
- espressione
- senso del ritmo

Balla con noi

*Conoscere la cultura di altri paesi europei
attraverso la musica e la danza*

SCOPO

Lo scopo del gioco è rafforzare l'unità tra i membri del gruppo e in senso culturale con le altre nazioni che vivono in Europa.

DESCRIZIONE

Con l'aiuto dei video qui sotto, imparate a conoscere le specificità delle danze di diverse nazioni insieme al gruppo e provate a imitarne i movimenti!

LINK UTILI

Italia::

<https://youtu.be/f855OhmYrE0>

Grecia::

<https://youtu.be/AFmFFCPP1jU>

Spagna::

<https://youtu.be/AsPhnlXehBk>

Scozia::

<https://youtu.be/SsvU2l0D8OU>

Norvegia::

<https://youtu.be/YcrCYnfSEtY>

Lettonia::

<https://youtu.be/0uzyYxj1cQA>

Lituania::

<https://youtu.be/cZhPjh8JXGQ>

Ungheria::

<https://youtu.be/5T3Y37z2aV0>

Francia (e Messico):

<https://youtu.be/sGOWPN65rU8>

Polonia::

<https://youtu.be/npK8kYs7yoM>



16

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

8-25

DURATA

ca. 15 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

1 applauso 2 applausi

Un gioco basato sul ritmo e incentrato sulla rapidità di reazione.

SCOPO

L'obiettivo principale di questo gioco energizzante è quello di mantenere la concentrazione dei partecipanti. È un gioco competitivo e vince chi ha la reazione più rapida.

DESCRIZIONE

Tutti si dispongono in cerchio.

Il facilitatore spiega il compito.

Il facilitatore o il gruppo scelgono una musica da suonare.

Dopo l'inizio della musica, il facilitatore (o qualsiasi altro membro del gruppo scelto in precedenza) inizia a battere le mani a ritmo di musica.

Il partecipante alla sinistra del facilitatore deve battere le mani al ritmo successivo. Poi il partecipante successivo a sinistra batte le mani al ritmo successivo. E continuano a battere le mani a ritmo intorno al cerchio, uno alla volta.

In questo modo creiamo un metodo simile alla riproduzione di un metronomo.

Ciò che rende il compito più difficile: se qualcuno batte le mani 2 volte nell'arco di un battito, la sequenza deve cambiare (se è andato da destra a sinistra, deve cambiare in sinistra a destra)

Se qualcuno sbaglia a battere le mani non secondo l'ordine, quel partecipante è fuori dal cerchio.

La gara termina quando rimangono 2 partecipanti nel cerchio.



17

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-20

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- collaborazione
- creatività
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

Versetto cooperativo

Creare testi insieme come squadra e cantare a canone.

SCOPO

Aiuta le dinamiche di gruppo, migliora la creatività e la vocalità.

DESCRIZIONE

Tutti si dispongono in cerchio. Il facilitatore spiega il compito. I partecipanti devono inventare un breve testo.

Possibili variazioni a seconda delle capacità e della motivazione dei gruppi:

- utilizzare canzoni note - cambiare il testo
- utilizzare solo i testi senza musica, solo il ritmo come il rap
- creare anche la propria musica insieme ai testi

Il facilitatore divide il gruppo in ~4 piccoli gruppi. Il testo che hanno creato deve essere cantato come segue: Il primo gruppo inizia a cantare la prima strofa.

Quando il primo gruppo finisce la prima battuta, il secondo gruppo inizia a cantare la canzone dall'inizio.

Quando il secondo gruppo finisce la prima battuta, il terzo gruppo inizia a cantare la canzone dall'inizio.

E così via...

Per esempio:

1° gruppo - La La LA La La - Le Le LE Le Le - Lu Lu LU Lu Lu

2° gruppo - La La LA La La - Le Le LE Le Le

3° gruppo - La La LA La La



18

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

10-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- carta, penna
- opzionale - eventuali tamburi e strumenti ritmici

COMPETENZE

- creatività
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

Mapa del ritmo

In questo gioco i fogli con i personaggi speciali (qualsiasi personaggio che non sia presente in un foglio classico) devono essere creati ed eseguiti dal team.

SCOPO

È un gioco per migliorare le capacità di cooperazione e sviluppare la concentrazione in modo creativo. Creare il foglio e inventare il ritmo è un ottimo esercizio di sviluppo del gruppo. Vivendo il ritmo si crea un'atmosfera divertente.

DESCRIZIONE

Il facilitatore crea due gruppi e spiega il compito.

Il primo gruppo deve scoprire uno specifico schema ritmico che l'altro gruppo deve suonare sul proprio corpo o su uno strumento ritmico. Questa parte del gioco è come un compito di creazione di uno spartito musicale: devono catturare il ritmo, ma non possono usare note classiche, bensì simboli.

Ad esempio:

- al posto di „♪♪” possono usare il simbolo “\$” e devono spiegare che significa: battere con i piedi
- oppure con il simbolo „♥” vogliono che l'altro gruppo batta le mani, ecc.

Quando il primo gruppo ha finito, il secondo gruppo lo esegue sulla base delle istruzioni, come compito di lettura musicale.



19

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

NUMERO DI PARTECIPANTI

8-25

DURATA

ca. 15 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 **5** 6

COMPETENZE

- creatività
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- musical hearing
- riconoscimento del ritmo

Gioco di composizione

In questo gioco devono essere creati fogli con personaggi speciali, ovvero tutti i personaggi che non sono presenti in un foglio classico ed eseguiti dal gruppo.

SCOPO

È un gioco per migliorare le capacità di cooperazione e sviluppare la concentrazione in modo creativo. Creare il foglio e inventare una canzone ritmata è un ottimo esercizio di sviluppo del gruppo. L'ascolto della canzone da eseguire aumenta l'atmosfera di divertimento.

DESCRIZIONE

Il facilitatore crea due gruppi e spiega il compito.

Il primo gruppo deve trovare una canzone semplice che l'altro gruppo deve suonare su un dispositivo musicale o a memoria. Questa parte del gioco è come un compito di creazione di uno spartito musicale: devono catturare la canzone, ma non possono usare note classiche, bensì simboli.

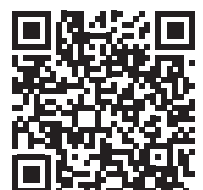
For example:

- al posto di „♪♪” possono usare il simbolo „\$” e devono spiegare che significa: canta „LA”
- oppure con il simbolo „♥” si vuole che l'altro gruppo canti un'altra nota, ecc.

Quando il primo gruppo ha finito, il secondo gruppo lo esegue sulla base delle istruzioni, come compito di lettura musicale.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Se si conoscono le note di solmizzazione, allora si possono facilmente interpretare i segni con esse, se non si conoscono, allora si può semplicemente imitare il lavoro su uno strumento.



20

CATEGORIAritmico
strumentale**ETÀ**

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

10-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale: qualsiasi drums and ritmico instrument

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo



We Will Rock You - Presidente!!

*Un gioco di concentrazione mentale
basato sul ritmo di We will rock you*

SCOPO

Aiuta le dinamiche di gruppo, migliora il senso del ritmo. Migliora la capacità di concentrazione.

DESCRIZIONE

Tutti si mettono in piedi nel cerchio. L'ideale sarebbe avere 10-15 persone nel gruppo.

Il facilitatore spiega il compito.

Ogni partecipante ha un nome o un numero che deve ricordare in base alla sua posizione all'interno del cerchio:

c'è uno che si chiama „Presidente“, alla sinistra del „Presidente“ c'è l'„Assistente“.

Il partecipante alla sinistra dell'„Assistente“ chiamato „1“ e il partecipante dopo „2“ e questa fila termina con l'ultimo membro del gruppo alla destra del „Presidente“.

Tutti iniziano a tamburellare al ritmo di „We will rock you dei Queen“.

Il metodo di gioco è il seguente:

Quando si battono le mani si deve dire il proprio nome (es. „Presidente“) e nel turno successivo di battito di mani si dice il numero o il nome di un altro partecipante a caso (ad esempio „4“). Ciò significa che il partecipante n. 4 è stato chiamato. Ora è il momento per il partecipante n. 4 di dire il proprio nome (ad esempio „4“) durante il battito delle mani e durante il secondo battito di dire un numero o un nome di un altro partecipante a caso.

Se si pronuncia il proprio nome in modo errato o se si pronuncia il proprio nome ma non si è stati chiamati o se non si pronuncia il proprio nome anche se si è stati chiamati - cioè si sbaglia - in questo caso si deve cambiare posto e spostarsi accanto al Presidente, alla sua destra.

Ciò significa che tutti (o quasi) avranno un altro numero/nome.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Per i gruppi che devono conoscersi, possono pianificare con i loro veri nomi. In questo caso si inizia con un giro e tutti si presentano dicendo il loro nome di battesimo. Poi inizia il gioco con lo stesso metodo, solo che in questo caso devono dire il vero nome di un membro della squadra.

21

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12-25

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 35 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI1 2 **3** 4 5 6ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- apprendimento e abilità di memoria
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- creatività
- senso del ritmo

Charlie sopra l'oceano

Il gioco musicale ispirato alla vita acquatica è adatto e facile per i partecipanti inesperti di musica o per i musicisti di ogni livello.

SCOPO

Gli obiettivi principali di queste attività musicali sono quelli di introdurre i partecipanti alla gioia di suonare e cantare insieme, oltre a fornire una certa conoscenza dell'esperienza musicale, della comprensione e del divertimento.

DESCRIZIONE

Prima di iniziare il gioco, l'animatore chiede ai giovani di pensare a qualcosa che si trova nell'oceano, nei mari. Lasciate che usino la loro immaginazione, cosa vogliono vedere più da vicino, conoscere.

I partecipanti cantano o imparano la canzone più volte in modo da non doversi più concentrare sui suoni e sul testo durante il gioco. Quando si raggiunge la parola {merlo} nella terza riga del testo, ognuno deve sostituirla con la parola che ha pensato all'inizio del gioco, ma è importante mantenere il ritmo (ad esempio, accelerare le sillabe).

1. I partecipanti sono in piedi in un cerchio, con le mani giunte e l'istruttore all'esterno.
2. Con un ritmo costante, inizia a camminare all'esterno del cerchio cantando l'assolo, con l'eco del gruppo. Non dimenticate di usare le parole che ognuno ha inventato!
3. All'ultima parola, tocca il partecipante più vicino a lui/lei. Se il giocatore prescelto etichetta il primo partecipante prima di raggiungere l'apertura del cerchio, riconquista il suo posto e la canzone viene cantata di nuovo. In caso contrario, diventa il nuovo solista.

TESTI

Solo:

*Charlie over the ocean,
Charlie over the sea,
Charlie caught a {blackbird}
Can't catch me.*

Gruppo:

*Charlie over the ocean, (eco)
Charlie over the sea, (eco)
Charlie caught a {blackbird} (eco)
Can't catch me. (eco)*

Call **Response**

Char - lie o - ver the o - cean, (Char - lie o - ver the o - cean,)

5 **Call** **Response**

Char - lie o - ver the Sea, (Char - lie o - ver the Sea,)

9 **Call** **Response**

Char - lie caught a black - bird, (Char - lie caught a black - bird,)

13 **Call** **Response**

Can't catch me, (Can't catch me.)

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante.

Esistono innumerevoli versioni di queste canzoni popolari, con testi e melodie diverse nel corso degli anni, per cui è possibile imparare qualsiasi versione.

LINK UTILI

https://youtu.be/biUO_exYOyM

<https://youtu.be/FiWl4kI55aw>



22

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

12-25

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 35 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
percussione
instrument
- lettore musicale / app
per suonare la
canzone

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- coordinazione del
movimento
- senso del ritmo

Il cerchio intorno allo zero

Questa attività è generalmente un esercizio di riscaldamento, questo divertente gioco è utile perché dà ai partecipanti la possibilità di per conoscerci meglio

SCOPO

Gli obiettivi principali di queste attività musicali sono quelli di introdurre i partecipanti alla gioia di suonare e cantare insieme, oltre a fornire una certa conoscenza dell'esperienza musicale, della comprensione e del divertimento. Le attività musicali combinano l'apprendimento visivo, uditivo e cinestesico in modo gioioso.

DESCRIZIONE

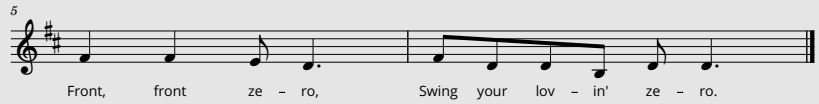
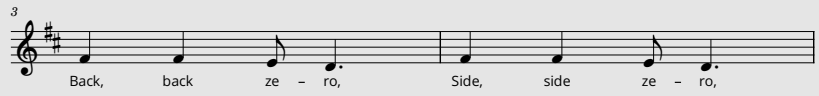
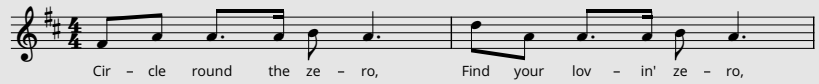
Anche l'apprendimento della melodia all'inizio del gioco è importante: o il leader la impara in anticipo, poi gli altri la imparano da lui/lei durante il gioco. Oppure è anche possibile per passare un po' di tempo insieme a imparare ascoltando la registrazione.

1. I partecipanti sono in piedi in un cerchio, leggermente distanziati, con un leader all'esterno.
2. Tutti i membri del cerchio battono il ritmo mentre cantano, l'istruttore cammina all'esterno del cerchio.
3. Al punto appropriato della canzone come: „Indietro, indietro zero” l'istruttore si mette schiena contro schiena con uno dei giocatori.
4. Al „Lato, lato zero” si posiziona accanto a sé nel cerchio.
5. Al „Fronte, fronte zero” si pone di fronte al partecipante scelto.
6. Versione 1: a „Tap your lovin' zero”, gli dà un colpetto sulle spalle.
7. Versione 2: a „Swing your lovin' zero”, si dondolano insieme. Alla ripetizione successiva, quella persona si unisce a lui camminando all'esterno del cerchio. Poi due persone fanno lo stesso per le parole corrispondenti, e così via fino a esaurire il cerchio.

TESTI

Versione 1: *Circle round the zero, Find your lovin' zero,
Back, back zero, side, side zero,
Front, front zero, Tap your loving zero.*

Versione 2: *Circle round the zero, Find your lovin' zero,
Back, back zero, side, side zero,
Front, front zero, Swing your loving zero.*



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante.

Esistono innumerevoli versioni di queste canzoni popolari, con testi e melodie diverse nel corso degli anni, per cui è possibile imparare qualsiasi versione.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/shorts/0ZScQToVvjw>

<https://youtu.be/l2Gy-06zZsg>

https://youtu.be/Z1_BdRTEqTo



23

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

12-25

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 15 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
percussione
instrument
- lettore musicale / app
per suonare la
canzone

COMPETENZE

- creatività
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- coordinazione del
movimento
- riconoscimento del
ritmo
- senso del ritmo

Fai come me

*Cantare una semplice melodia con movimenti e
accompagnamento ritmico.*

SCOPO

Gli obiettivi principali sono quelli di introdurre i partecipanti alla gioia di cantare insieme, nonché di fornire alcune conoscenze sull'esperienza, la comprensione e il divertimento musicale. Oltre a sviluppare le proprie capacità con queste attività musicali, i partecipanti possono divertirsi sperimentando uno stato di flusso.

DESCRIZIONE

Si tratta di un semplice gioco di follow me: i partecipanti imitano il leader mentre cantano. Adattandoci al testo, seguiamo le istruzioni dell'ultima battuta in movimento: veloce, lento, alto e basso.

Ad esempio: i partecipanti si dispongono in cerchio e battono le mani al ritmo del testo. Possono ripetere la canzone con movimenti di marcia, poi tornare a battere le mani per finire la canzone.

Dopo un po' di tempo, il leader passa il testimone (per esempio alla persona accanto a sé nel cerchio); il punto è che il maggior numero possibile di persone diventa leader nel gioco.

All'inizio del gioco, anche l'apprendimento dei suoni è importante, conviene iniziare con movimenti semplici. In seguito, però, si può scatenare l'immaginazione e scoprire che tipo di movimenti si possono inventare mantenendo il ritmo.

TESTI

Do as I'm doing, follow, follow me,

Do as I'm doing follow, follow me.

If I do it high or low, if I do it fast or slow.

Do as I'm do - ing, fol - low, fol - low me,

5 Do as I'm do - ing, fol - low fol - low me, *Fine*

9 If I do it high or low, if I do it fast or slow, *D.C. al Fine*

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante.

Esistono innumerevoli versioni di queste canzoni popolari, con testi e melodie diverse nel corso degli anni, per cui è possibile imparare qualsiasi versione.

Durante i giochi musicali si possono usare strumenti a percussione, Ad esempio, tamburi, uova a percussione, maracas di legno, bacchette ritmiche, campane o nacchere.

LINK UTILI

Potete anche seguire queste istruzioni:

https://youtu.be/bD6YSs_DiDs

<https://youtu.be/CU9qhaxPyjE>



24

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
percussione
instrument

COMPETENZE

- creatività
- attenzione
- collaborazione
- concentrazione
- riconoscimento del
ritmo
- senso del ritmo
- memoria



Il ritmo del veleno

Un gioco ritmico che si concentra sulla concentrazione e allo stesso tempo sviluppa il senso del ritmo senza farsi notare.

SCOPO

L'obiettivo principale dell'attività è sviluppare le competenze dei partecipanti in materia di ritmo costante, coinvolgendo diversi schemi ritmici e vari movimenti del corpo.

DESCRIZIONE

L'attività inizia con il battito di mani da parte dell'istruttore di un ritmo di quattro battute che viene etichettato come „ritmo del veleno“.

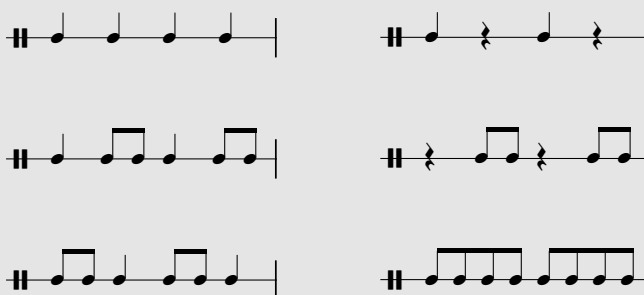
Poi batte una serie di ritmi di quattro battute ai partecipanti, che li ripetono.

Quando l'istruttore batte il ritmo del veleno, i partecipanti devono rimanere in silenzio.

Se qualcuno batte accidentalmente il ritmo del veleno, è fuori dal gioco. Questo è un modo semplice e divertente per aiutare i partecipanti a riconoscere i diversi schemi ritmici.

Il ruolo di leader può essere trasferito anche qui, in modo che il maggior numero possibile di persone possa utilizzare la propria creatività.

Esempi di ritmo velenoso e di schemi ritmici a quattro battute:



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante i giochi ritmici si possono usare strumenti a percussione, Ad esempio, tamburi, uova a percussione, maracas di legno, bacchette ritmiche, campane o nacchere.

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante! Le dinamiche delle attività possono essere mutevoli.

25

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

12-24

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-12

DURATA

ca. 35 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- coordinazione del movimento
- senso del ritmo

Gioco ritmico con otto note

Un gioco ritmico che si concentra sulla concentrazione e allo stesso tempo sviluppa il senso del ritmo senza farsi notare.

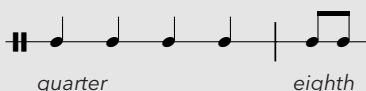
SCOPO

Oltre al ritmo costante dei partecipanti, questo compito è adatto allo sviluppo di molte competenze attraverso l'improvvisazione e la reazione rapida e precisa. Aiuta a sviluppare abilità e competenze musicali, come il senso del ritmo, la concentrazione, la pazienza e l'assistenza alla pratica della musica da camera improvvisiva.

DESCRIZIONE

1. I partecipanti sono in piedi in un cerchio e ognuno di loro batte un quarto di nota a ritmo costante.
2. Dal partecipante che dimezza questo periodo e batte le note in ottavo, il processo si inverte e inizia a muoversi nella direzione opposta.
3. Il partecipante che sbaglia viene eliminato dal gioco.
4. Il gioco termina quando rimangono solo due membri del gruppo.

Il tempo può essere modificato per ogni partita in un tempo più veloce o più lento in ogni turno.



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante i giochi ritmici si possono usare strumenti a percussione, Ad esempio, tamburi, uova a percussione, maracas di legno, bacchette ritmiche, campane o nacchere.

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante! La dinamica delle attività può essere mutevole.



26

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-12

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- memoria
- collaborazione
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo

Datemi dei ritmi!

Esercizio ritmico e ludico, che è una semplice versione musicale del noto gioco di parole.

SCOPO

L'obiettivo del gioco è che i partecipanti acquisiscano, in modo ludico e inosservato, nozioni e competenze musicali di base che possano servire da base per i loro interessi futuri. Inoltre, ha un fortissimo effetto di sviluppo del gruppo, incoraggiando la cooperazione e l'attenzione reciproca.

DESCRIZIONE

I partecipanti si siedono in cerchio e scelgono un capo che batte una formula ritmica e la passa alla persona seduta accanto.

Tutti i membri del cerchio battono le mani individualmente. Dopo che il ritmo è tornato al leader, questi scoprirà e inizierà una nuova formula ritmica e la invierà in giro.

In questo modo il gioco diventa un'attività ritmica in due parti. Il capo può essere diverso a ogni turno.

I due schemi ritmici possono essere eseguiti in modi diversi, ad esempio con il battito delle mani e con il sfogliando.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Adattandosi alle capacità del gruppo e alle opportunità offerte dalla sede, si può anche suonare con melodie più semplici, l'importante è che solo la persona successiva in fila senta la melodia.



27

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

4+

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- giocato in coppia
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- creatività
- senso del ritmo

1, 2, 3

1,2,3 è un semplice gioco di ritmo, che si gioca a coppie. Può essere sviluppato per giocare in gruppi più numerosi.

SCOPO

L'obiettivo è quello di migliorare le capacità ritmiche e la concentrazione dei partecipanti, nonché di rompere il ghiaccio e creare un gruppo.

DESCRIZIONE

Scegliete un partner e mettetevi l'uno di fronte all'altro. Il capogruppo esegue la dimostrazione del 1° round e stabilisce il ritmo per tutti.

1° turno

Le coppie contano fino a 3 in modo ripetitivo, alternando i numeri.
a) 1, b) 2, a) 3, b) 1, a) 2, b) 3, a) 1 ecc.

2° turno

Sostituire il numero 1 con un applauso.

Anche in questo caso, i capigruppo stabiliscono il ritmo e l'andatura.

3° turno

Sostituire il numero 3 con un cenno del capo.

4° turno

Sostituire il numero 2 con un piede che batte

Si può continuare a sostituire i numeri con colpi del corpo, suoni vocali o movimenti diversi.

PASSO LIVELLO!

Si può invece contare fino a 5

Si possono unire 2 coppie e fare un giro in cerchio (quadrato!) con lo stesso esercizio.

I partecipanti possono ripetere l'esercizio e scegliere i propri suoni, colpi del corpo, movimenti ecc.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Iniziate con un ritmo lento e accelerate gradualmente.

A ogni giro, fate in modo che i partecipanti si concentrino sul ritmo, soprattutto dopo aver imparato lo schema.



28

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

8-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- senso del ritmo

Passa il ritmo

Esercizio di sviluppo del gruppo per migliorare le capacità ritmiche e la concentrazione.

SCOPO

L'obiettivo è quello di migliorare le capacità ritmiche e la concentrazione. di partecipanti. Il gioco può essere adattato a diversi livelli. L'esercizio sviluppa la concentrazione dei partecipanti, soprattutto tra i giovani che hanno difficoltà a concentrarsi.

DESCRIZIONE

Sedetevi in cerchio, preferibilmente su sedie.
(Si può giocare anche in piedi o seduti, con mosse diverse)

Il capo batte il piede per stabilire il tempo (battito uguale) e tutti seguono battendo il piede per tenere il tempo.

Il capo imposta un ritmo molto semplice, secondo un tempo di 4/4, ovvero: Slap, Slap, Clap, ...

1) Schiaffeggiare la coscia con entrambe le mani, 2) Schiaffeggiare la coscia con entrambe le mani, 3) Battere le mani, 4) (niente).

Tutti si uniscono a questo ritmo

Una volta che tutti sono in orario e il tempo è giusto, il capo passa un nuovo ritmo:

Clap, Clap, Clap, ...

** Il capo può guardare a destra quando passa, ma è responsabilità della persona a destra controllare la propria sinistra e prendere il ritmo quando viene passato.

L'animatore crea un nuovo ritmo e lo trasmette;

Slap, Clap, Clap, Clap

Il capo crea un nuovo ritmo e lo trasmette:

Slap, Clap-Clap, Colpo al petto, Slap.

** La persona a destra guarda a sinistra, osserva 1 o 2 giri di ritmo, poi lo copia.

** Il tempo deve essere mantenuto per tutto il tempo.

PASSO LIVELLO!

È possibile creare ritmi più complessi, cantare diverse parti del corpo, tempi diversi, ecc.

I partecipanti possono suggerire ritmi, compresi quelli della loro musica o cultura preferita.

E il leader può cambiare - cambiare chi guida suggerendo cose diverse da fare e da dire.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

L'esercizio potrebbe essere molto utile per i giovani che hanno difficoltà a concentrarsi.

Potrebbe essere necessario fermarsi e ricominciare più volte.

Va bene così! Riportate i partecipanti al ritmo ogni volta, ricordando loro di mantenere il ritmo.



29

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- senso del ritmo

Cerchio introduttivo al ritmo

Esercizio di sviluppo del gruppo per migliorare le capacità ritmiche e la concentrazione.

SCOPO

L'obiettivo è quello di migliorare le capacità ritmiche e di concentrazione dei partecipanti, oltre che di conoscersi reciprocamente. Il gioco può essere adattato a diversi livelli.

DESCRIZIONE

Sedetevi in cerchio, preferibilmente su sedie.
(Può essere giocato anche in piedi o seduto, con mosse diverse)

Il leader batte il piede per stabilire il tempo, in tempo 4/4, e tutti seguono, battendo il piede per mantenere il tempo.

1° turno

L'animatore dimostra un ritmo/movimento e tutti copiano
Slap (coscia), Slap (coscia), Mani in alto, Mani in alto.

Tutti copiano e si uniscono

2° turno

Passo successivo: aggiungere il proprio nome

„Questa volta, invece di alzare le mani, dite il vostro nome! Tutti gli altri alzano ancora le mani, finché non tocca a voi dire il vostro nome“.

Il capo esegue una dimostrazione e la trasmette:

Schiaffo (coscia), schiaffo (coscia), „Il tuo nome“.

Questo viene fatto girare intorno al cerchio, finché tutti non hanno detto il proprio nome.

3° turno

Il prossimo passo: il vostro cibo preferito

„Questa volta, invece di alzare le mani, dite il vostro cibo preferito! Tutti gli altri continuano ad alzare le mani, finché non tocca a voi dire il vostro nome“.

Il capo fa una dimostrazione e la passa:

Schiaffo (coscia), Schiaffo (coscia), „Pizza!“.

Questo viene fatto girare intorno al cerchio, finché tutti non hanno detto il loro cibo preferito.

Potete continuare, aggiungendo altre domande: il film preferito, il musicista preferito, la cosa che vi spaventa, il cibo che odiate, ecc.

Sempre mantenere il ritmo

** La persona a destra guarda a sinistra, osserva 1 o 2 giri del ritmo, poi lo copia.

** Il tempo deve essere mantenuto per tutto il tempo.

PASSO LIVELLO!

Si possono usare ritmi più complessi, utilizzando diverse parti del corpo, tempi diversi, ecc.

Si possono sostituire gli schiaffi ecc. con parole che si adattano al ritmo, ad esempio: Mi piace Pi - zza

Formaggio Bur-ger con Ba-con

ecc...

I partecipanti possono suggerire ritmi, compresi quelli della loro musica o cultura preferita.

E il leader può cambiare - cambiare chi guida suggerendo cose diverse da fare e da dire.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Si va da una breve introduzione/icebreaker a un'intera sessione di creazione di un brano musicale. Tutto dipende dal gruppo e dai facilitatori.



30

CATEGORIAvocale
strumentale**ETÀ**

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

4-40

DURATA

ca. 10-60 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale:
ritmico strumenti,
percussione, qualsiasi
altro strumenti

COMPETENZE

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- senso del ritmo

Campionatore umano

Si tratta di un gioco che coinvolge tutti e che può andare da qualcosa di molto semplice a qualcosa di molto complesso.

SCOPO

L'obiettivo principale è l'inclusione, il sviluppo del gruppo. Ognuno è in grado di emettere un suono, di sentirsi incluso e presente nel gruppo, di sperimentare per creare suoni pazzeschi, o addirittura un vero e proprio brano musicale. Può anche essere una performance, con la pratica e il tempo!

DESCRIZIONE

È un gioco in cui ogni giocatore sceglie a caso un suono e la squadra crea musica cantando il suono scelto quando il leader (DJ) fa un segno.

LIVELLO 1 - Introduzione/Premiatore di ghiaccio

1. I partecipanti si dispongono in cerchio, con le braccia aperte davanti a loro (i gomiti piegati per comodità!).
2. Ai partecipanti viene chiesto di pensare a un suono da emettere quando il DJ/produttore tocca/preme la loro mano.
3. Il DJ gira quindi intorno al cerchio, in ordine o a caso, toccando/spingendo le mani, e i partecipanti emettono immediatamente il loro suono quando vengono toccati.
4. Il DJ può quindi creare ritmi con i suoni.
5. Il leader sceglie poi altri 1 o 2 DJ (a seconda delle dimensioni del gruppo), che „suonano” il campionatore umano, cercando di tenere il ritmo insieme.
6. Cambia DJ, cambia suono.
7. Si può anche dividere il gruppo in due, in modo che più persone possano giocare. Dopo qualche minuto, un gruppo può ascoltare i suoni degli altri.

LIVELLO 2 - Tiny Tracks

1. Come sopra, con questi adattamenti:
2. Tutto questo può essere dimostrato prima di dividere i gruppi, con esempi di tutti i suoni. È divertente: non è necessario essere perfetti!
3. Dividere il cerchio in 2 - con 2 semicerchi.
4. Dividete questi gruppi in 3 „Banchi” di suoni. Ogni banco è un elemento di una traccia: Batteria, Percussioni, Suoni/Campioni
Banco A - Batteria
Kick, rullante, hi-hat chiuso, hi-hat aperto, piatto crash
Banco B - Percussioni

Battiti di mani, schiocchi di dita, suoni dello shaker, suoni della bocca ecc.

Banco C - Suoni/Campioni

Qualsiasi suono - può essere qualsiasi suono - casuale, o in sintonia tra loro...

5. Scegliere 1 DJ per ogni banca.
6. Dite ai gruppi che hanno 10' per trovare i loro suoni, esercitarsi e creare un breve brano musicale. È possibile impostare la durata da 30s a 1'.
7. Prima che i ragazzi si dividano in gruppi, si possono riproporre alcuni suoni e un esempio di come potrebbero suonare. Date a un gruppo i suoni, poi suonate un ritmo Hiphop, un ritmo Drum & Bass, un ritmo House, un ritmo Bossa... ecc.
8. I gruppi hanno poi 10' per preparare il loro brano.
9. Prestazioni

LIVELLO 3 - Fare musica

Come sopra con questi adattamenti:

È possibile aggiungere altri banchi e altri DJ.

Banca D/E/F... - Basso/Tastiere/Canto...

Potete aggiungere tutti i banchi che volete, a seconda del numero e del livello di abilità del gruppo.

Banco D - Basso

Può trattarsi di un certo numero di persone che „cantano“ diverse note di basso, oppure di una sola persona che esegue l'intera linea di basso.

Banca E - Chiavi

Può trattarsi di un certo numero di persone che „cantano“ diverse note di pianoforte/tastiera, oppure di una sola persona che esegue il tutto.

Banca F - Canto

Può essere una sola persona a cantare una canzone, o semplicemente a cantare una melodia senza parole, oppure si può dividere in parti.

Altre banche...

Corde, ottoni, stab, graffi, ecc...

A seconda del livello del gruppo, possono creare i propri brani musicali, ricreare brani musicali/canzoni esistenti, ecc.

Si possono adattare le cose come si vuole, ma è bene che i ritmi, i suoni/campioni, le percussioni siano eseguiti dal SAMPLER, e poi le persone possono cantare, ecc.



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Iniziate con un ritmo lento e accelerate gradualmente.

A ogni giro, fate in modo che i partecipanti si concentrino sul ritmo, soprattutto dopo aver imparato lo schema.

31

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

8-56

DURATA

ca. 10-30 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**1 2 3 4 **5** 6**COMPETENZE**

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- senso del ritmo

Tastiera umana

Si tratta di un gioco che coinvolge tutti e che può andare da qualcosa di molto semplice a qualcosa di molto complesso.

SCOPO

L'obiettivo principale è l'inclusione, il sviluppo del gruppo. Ognuno è in grado di emettere un suono, di sentirsi incluso e presenti nel gruppo, sperimentati per costruire qualcosa di semplice o più complesso.

Può anche essere una performance, con la pratica e il tempo!

DESCRIZIONE

È un gioco in cui i giocatori rappresentano i tasti del pianoforte e la squadra crea musica cantando il tasto che rappresenta quando il leader fa un segno.

LIVELLO 1 - Introduzione/Premiatore di ghiaccio

partecipanti si dispongono in fila con le braccia aperte davanti a loro (con i gomiti piegati per comodità!).

Ai partecipanti viene dato un suono da emettere quando il DJ/ produttore tocca/preme la loro mano. Questo suono può essere un „Laa” o un „Bom” - qualsiasi tipo di suono.

Poi a 8 persone viene assegnata una chiave con il nome (C, D, ecc.). Si può anche „cantare” il nome della chiave. Si può anche usare un pianoforte/tastiera ecc. per l'accordatura vera e propria, se lo si desidera/ha bisogno.

C, D, E, F, G, A, B, C

Esercitarsi „suonando” la tastiera. Suonare una scala. Suonare notecasuali. Poi suonate 2 note insieme su tasti diversi.

Successivamente, riunite le altre persone intorno a ciascuna „chiave”. Fate lo spazio necessario affinché tutti possano vedere quando premete la mano della chiave principale. Inoltre, distanziate le persone in modo da poter raggiungere facilmente tutte le chiavi!

Esercitarsi nuovamente suonando la tastiera e facendo una scala.

Suonate la tastiera!

Fate suonare la tastiera a persone diverse.

LIVELLO 2 - Piccole canzoni

Come sopra, con questi adattamenti:

Dopo la dimostrazione con 8 persone o dopo l'attività precedente:

Dividere il gruppo in squadre - di 9 o più persone.

Ogni squadra ha a disposizione 10-15' per creare e praticare un breve brano musicale, della durata di 30s-1'.

Spettacoli

LIVELLO 3 - FARE MUSICA

Come sopra, con questi adattamenti:

È possibile avere più tastiere.

È anche possibile far suonare un cantante, o un gruppo di cantanti, accanto al pianoforte.

Si può combinare con il Campionario umano!

I partecipanti hanno a disposizione circa 30' per creare un brano musicale - originale o già esistente - da eseguire.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Si va da una breve introduzione/icebreaker a un'intera sessione di creazione di un brano musicale. Tutto dipende dal gruppo e dai facilitatori.

Simile allo Human Sampler, ma con maggiore musicalità/abilità.



32

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

in multipli di 3 o 4

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- strumento musicale o app di qualsiasi per avere i primi riferimenti a sintonizzazione

COMPETENZE

- concentrazione
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- sensibilità dell'udito



Pianoforte umano

Questa attività è pensata per imparare la scala pentatonica in modo divertente e innovativo. Inoltre, svilupperà indirettamente aspetti motori, cognitivi e affettivi.

SCOPO

L'obiettivo dell'attività è quello di fornire uno strumento di base per eseguire la musica. La scala multiculturale più comune e basilare: la pentatonica. Questa conoscenza permetterà ai partecipanti di completare altre attività e di avere una risorsa per creare musica.

Inoltre, dobbiamo notare che questa scala è molto legata alla musica ungherese e che ha anche un obiettivo di avvicinamento alla cultura dei partecipanti.

Infine, per promuovere il nostro obiettivo di attività musicali impulsive per i giovani, questo tipo di metodi di apprendimento attivi e alternativi ne sono uno strumento.

DESCRIZIONE

1. Il motivatore chiederà ai partecipanti di formare delle linee e di lasciare un po' di spazio tra di loro.
2. Il facilitatore darà una nota (parte della scala pentatonica) e chiederà ai partecipanti di ripeterla a voce alta.
3. Tutti insieme salteranno a destra o a sinistra e dalla nuova posizione aggiungeranno una nuova nota.
4. Verrà chiesto loro di produrre una terza nota, ma nella terza il facilitatore non darà l'"indizio sonoro", salterà solo a una posizione specifica e la scopriranno automaticamente.
5. Non useranno più „indizi sonori“ e canteranno e salteranno seguendo il facilitatore, facendo musica.



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Assicuratevi un luogo confortevole per esercitarvi, spazioso e pulito.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=7K7U4hxCSiM>

<https://www.youtube.com/watch?v=uuraAlKyPiQ>

33

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

4-40

DURATA

ca. 25 minuti

METODO DI LAVORO

- individuale
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- carta, pastello
- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- sensibilità culturale e / interculturale
- creatività
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione



Nelle tue scarpe

Questa attività ha un orientamento multiculturale e motivazionale. Ma è anche orientata alla creazione di canzoni, chiedendo ai partecipanti di fare un „collage“ di nuove canzoni. Consiste nell'utilizzare canzoni popolari di diverse culture per svilupparne una nuova.

SCOPO

Il primo obiettivo è quello di stimolare il multiculturalismo e la produzione musicale propria. Questo obiettivo è costituito dall'uso di musiche di culture diverse e dall'obiettivo di fare un collage con esse. Come una delle attività iniziali, motiverà i partecipanti ad aprire la loro conoscenza della cultura musicale e darà loro la sicurezza di poter creare musica con una conoscenza musicale limitata. Oltre a ciò che abbiamo menzionato, le prospettive culturali verranno elaborate anche grazie alle traduzioni delle canzoni.

DESCRIZIONE

1. Dividiamo i partecipanti in gruppi di 4-5 persone di nazionalità mista.
2. Ogni gruppo ascolterà una determinata canzone pop
3. Verrà chiesto loro di condividere e scrivere gli stereotipi del proprio paese e le proprie qualità personali.
4. Raccoglieranno tutte le idee e creeranno un testo per la canzone data, mostrando che gli stereotipi e la personalità sono diversi.
5. Lo praticheranno
6. Presenteranno le canzoni create

L'esercizio può essere svolto anche in una versione in cui i partecipanti della stessa nazionalità utilizzano e ricercano la musica di altre nazioni e ne utilizzano le caratteristiche.

COMMENTI PER GLI ADESTRATORI

È auspicabile aiutare i team a lavorare correttamente insieme e suggerire come organizzare il pezzo.

LINK UTILI

- <https://expat-press.com/world-famous-hungarian-hits/>
- https://www.officialcharts.com/chart-news/the-official-top-40-best-selling-vinyl-albums-and-singles-of-2022_38205/
- <https://www.mtv.it/playlist/i15mhc/top-20-best-of-classifica-canzoni-2022/gul6ei>
- <https://openna.spotify.com/playlist/7jNxCwo9Ec6nKgqzgOvFQn>

34

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

10-30

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone
- tastiera e strumento per il primo riferimento

COMPETENZE

- concentrazione
- attenzione
- collaborazione
- cooperazione
- sensibilità dell'udito
- udienza interiore

Alleluia, non abbiamo bisogno di strumenti!

In questa attività eseguiranno la famosa canzone Hallelujah solo con le loro voci, senza strumenti, dividendosi i ruoli di accordi e melodia.

SCOPO

Seguono le attività dedicate al canto a cappella e all'intonazione interiore. L'idea di eseguire l'armonia e la melodia permette ai partecipanti di fare un passo avanti nella capacità di intonazione interiore. Non avranno un accompagnamento armonico. Lo faranno da soli. In questo modo, tutti i partecipanti devono ascoltarsi a vicenda e possono raggiungere una visione più globale (anche armonica) del canto.

DESCRIZIONE

1. Ascoltano la canzone per rinfrescarla.
2. Il facilitatore spiegherà che i partecipanti canteranno a cappella.
3. Il gruppo sarà diviso in gruppi con funzioni di accordi e funzioni di melodia.
4. La funzione degli accordi sarà progressivamente complicata, se riusciranno a svolgerla correttamente: 1a radice, 2a aggiunta di quinte e 3a aggiunta di terze.

The image shows a musical score for the song 'Alleluia, non abbiamo bisogno di strumenti!'. The score is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a 4/4 time signature. It consists of five staves of music. Above the notes, chord symbols are provided: C, Am, C, Am, F, G, C, G, C, F, G, E, Am, F, Am, F, C, G, C. The melody is simple and repetitive, consisting of eighth and quarter notes.

TESTI

*Now I've heard there was a secret chord
That David played, and it pleased the Lord
But you don't really care for music, do you?
It goes like this, the fourth, the fifth
The minor falls, the major lifts
The baffled king composing Hallelujah...*

*Your faith was strong but you needed proof
You saw her bathing on the roof
Her beauty and the moonlight overthrew her
She tied you to a kitchen chair
She broke your throne, and she cut your hair
And from your lips she drew the Hallelujah...*

*Well, maybe there's a God above
As for me all I've ever learned from love
Is how to shoot somebody who outdrew you
But it's not a crime that you're hear tonight
It's not some pilgrim who clscopos to have seen the Light
No, it's a cold and it's a very broken Hallelujah...*

*Well people I've been here before
I know this room and I've walked this floor
You see I used to live alone before I knew ya
And I've seen your flag on the marble arch
But listen love, love is not some kind of victory march, no
It's a cold and it's a broken Hallelujah...*

*There was a time you let me know
What's really going on below
But now you never show it to me, do you?
And I remember when I moved in you
And the holy dove she was moving too
And every single breath we drew was Hallelujah...*

*Now I've done my best, I know it wasn't much
I couldn't feel, so I tried to touch
I've told the truth, I didn't come here to London just to fool you
And even though it all went wrong
I'll stand right here before the Lord of song
With nothing, nothing on my tongue but Hallelujah...*

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Se l'attività è troppo difficile per loro, si può aggiungere il pianoforte come aiuto armonico. Gli aspetti a cui bisogna prestare attenzione durante l'esercizio sono la capacità di mantenere l'intonazione e la precisione degli intervalli.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=AdNdnCBTc-Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=YrLk4vdY28Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=0kVsShyp5D4>



35

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

15-

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- sensitività dell'udito

Mamma Mia Tralala

Cantare una canzone popolare e conosciuta in tutto il mondo arrangiata in uno stile di canto popolare italiano (Trallalero Genovese) per seguire l'immersione nella cultura italiana.

SCOPO

L'obiettivo è quello di provare a praticare alcune diverse tecniche di ritmo/canto (body percussion, canto trallalero e canto in lingua straniera) e migliorare l'intonazione.

DESCRIZIONE

1. Prima di tutto guarderanno una canzone di „Trallalero” su youtube (vedi risorse) e anche „Mamma mia” (vedi risorse).
2. Il facilitatore spiegherà il contesto e i ruoli nelle tecniche di canto Trallalero, e i partecipanti sperimenteranno le tecniche di canto prima di eseguirle.
3. In seguito, saranno divisi in 5 gruppi, ognuno per un ruolo vocale (chitarra, basso ecc.) e canteranno „Mamma mia” in una versione in stile Trallalero.
4. Il facilitatore darà loro il tono e il ritmo e loro eseguiranno e cambieranno periodicamente i ruoli.

„Idee su Trallalero”:

Tenore: canta la melodia

Contralto: canta una seconda melodia in falsetto

Baritono: esegue un ritmo tra-la-la costante

Chitarra: esegue anch'essa un ritmo tra-la-la costante

Basso: mantiene principalmente la nota bassa

La versione Trallalero di Mamma mia:

Tenore: canta la melodia

Contralto: canta la melodia a „bocca chiusa” con la body percussion

Baritono: fa un „mamma mia” a ritmo costante

Chitarra: esegue un ritmo costante „mamma mia” in tonalità più alta.

Basso: mantiene principalmente la nota bassa

Informazioni su Trallalero:

Il trallalero è una forma di musica popolare tradizionale polifonica originaria della regione ligure di Genova, nell'Italia settentrionale. Anche se il le prime fonti scritte e orali di questa forma musicale risalgono a circa la metà del XIX secolo, ma è ragionevole ipotizzare un'origine precedente. Come suggeriscono i nomi delle parti, l'imitazione di stili strumentali sostituisce la tradizionale polifonia vocale, che è una caratteristica distintiva di questo genere.

I gruppi di trallalero sono formati quasi esclusivamente da maschi e sono chiamati squadra. Di solito sono composti da 7, 9 o 12 elementi. Ogni squadra ha 5 tipi di voci: un tenore (chiamato

primmo) che intona il canto e sceglie la tonalità giusta, un contralto (contræto/bagascetta/segòndo) che canta in falsetto, un baritono (controbaso) che ha il compito di mantenere costante il ritmo del trallalero, una voce detta chitâra che ha una funzione ritmica ottenuta ponendo il dorso della mano davanti a la bocca, che serve ad accompagnare il canto con una rapida successione di note che imitano il suono di uno strumento a corde pizzicate, e varie voci basse.

TESTI

*I've been cheated by you since I don't know when
So I made up my mind, it must come to an end
Look at me now, will I ever learn
I don't know how, but I suddenly lose control
There's a fire within my soul*

*and I can hear a bell ring
(One more look) and I forget everything, whoa*

*Mamma mia, here I go again
My, my, how can I resist you?
Mamma mia, does it show again
My, my, just how much I've missed you?*

*Yes, I've been brokenhearted
Blue since the day we parted
Why, why did I ever let you go?
Mamma mia, now I really know
My, my, I could never let you go*

*I've been angry and sad about things that you do
I can't count all the times that I've told you we're through
And when you go, when you slam the door
I think you know that you won't be away too long
You know that I'm not that strong*

*and I can hear a bell ring
(One more look) and I forget everything, whoa*

*Mamma mia, here I go again
My, my, how can I resist you?
Mamma mia, does it show again
My, my, just how much I've missed you?*

*Yes, I've been brokenhearted
Blue since the day we parted
Why, why did I ever let you go?
Mamma mia, even if I say
Bye-bye, leave me now or never
Mamma mia, it's a game we play
Bye-bye doesn't mean forever
Mamma mia, here I go again...*



LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=zMI0GbxjPVY>

<https://www.youtube.com/watch?v=unfzfe8f9NI>

36

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

in multipli di 3 o 4

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- strumento musicale o app di qualsiasi per avere i primi riferimenti a sintonizzazione

COMPETENZE

- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- sensitività dell'udito

Costruzione di accordi vocali

Questa attività è pensata per costruire l'orecchio armonico, evitando gli esercizi classici. Miglioreremo l'ascolto interiore costruendo accordi con la voce, concentrandoci sulle triadi e sulle funzioni tonali.

SCOPO

L'obiettivo principale è quello di sviluppare l'orecchio armonico interno. Questo strumento cognitivo aiuterà i partecipanti a comprendere il testo musicale in modo più profondo, facilitando il canto, il canticchiare e il processo creativo.

Inoltre, l'attività stessa migliorerà le capacità di intonazione e di ascolto durante il canto. Non possiamo dimenticare di menzionare che la cooperazione, i nuovi modi di esercitarsi e il canto sano fanno parte del secondo obiettivo.

DESCRIZIONE

1. Ordinare in gruppi di 3 o 4
2. Date ai partecipanti il riferimento musicale
3. Tutti insieme cantano con arpeggi il I IV e V grado con la guida dell'animatore.
4. Ripetere la cadenza senza aiuto
5. Gruppo per gruppo, date le basi e chiedete loro di sviluppare l'accordo.
6. Se le attività precedenti vengono completate facilmente, le successive verranno eseguite direttamente con cadenze diverse. I-V-VI-IV
7. L'attività più completa prevede l'utilizzo di cadenze diverse e l'alternanza degli accordi da eseguire. L'ultima cadenza, ma con i ruoli che cambiano, meglio detta.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Ad esempio, potete cercare melodie e canzoni semplici e conosciute a cui questi accordi si adattano e cantare insieme a loro



37

CATEGORIA

ritmico
strumentale

ETÀ

8+

NUMERO DI PARTECIPANTI

3-10

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF DEGLI ALLENATORI

1 **2** 3 4 5 6

ATTREZZATURA E STRUMENTI

- lettore musicale / app per suonare la canzone
- opzionale: qualsiasi tipo di strumento

COMPETENZE

- creatività
- attenzione
- collaborazione
- cooperazione
- sensibilità sociale

Pantomim

Un gioco che ispira l'espressione di sé attraverso la musica e l'arte del movimento.

SCOPO

Aiutare i giovani a imparare a esprimere i propri sentimenti, a improvvisare, a divertirsi con la musica e a formare un gruppo che migliori le abilità sociali e il lavoro di squadra.

DESCRIZIONE

I partecipanti si dispongono a caso nella stanza. Il facilitatore fornisce le istruzioni.

Il facilitatore o un partecipante suona una melodia conosciuta, uno o più giocatori (pantomimi) reagiscono con movimenti: recitano una storia o qualsiasi progetto artistico creativo, espressione visiva di sé. Chi è stato scelto applaude in un momento e in questo momento il gioco cambia: il facilitatore/partecipante gioca sui movimenti e sulla storia della pantomima.



38

CATEGORIA

ritmico
strumentale

ETÀ

12+

NUMERO DI PARTECIPANTI

3-15

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- senso del ritmo

Suono per i battimani

*Gioco breve per riconoscere, ripetere o
improvvisare ritmi o melodie.*

SCOPO

Questo gioco sviluppa le abilità musicali e si concentra sul ritmo durante la riproduzione. Attraverso gli esercizi i partecipanti saranno in grado di percepire e seguire il ritmo, migliorando la concentrazione e la creatività.

DESCRIZIONE

I partecipanti sono in piedi o seduti in cerchio. Il facilitatore fornisce istruzioni sul gioco e su quale serie di suoni può essere utilizzata durante il gioco.

Questa opera può essere giocata da due giocatori o da due gruppi.

Un partecipante (o una squadra) batte un ritmo a caso e l'altro partecipante (o la squadra) improvvisa una melodia su di esso. E poi si cambia gioco: uno batte le mani su chi ha improvvisato la melodia.



39

CATEGORIA

ritmico
strumentale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

3-10

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- senso del ritmo

Morse

*Gioco breve per riconoscere, ripetere o
improvvisare ritmi o melodie.*

SCOPO

Questo gioco sviluppa le abilità musicali e si concentra sul ritmo durante la riproduzione. Attraverso gli esercizi i partecipanti saranno in grado di percepire e seguire il ritmo, migliorando la concentrazione e la creatività.

DESCRIZIONE

Partecipanti seduti in cerchio o in fila.

Il primo partecipante della fila (o uno scelto nel cerchio) batte un ritmo più lungo sulla mano del secondo partecipante seduto accanto. Poi questo secondo partecipante batte lo stesso ritmo sul partecipante successivo e così via.

L'ultimo partecipante batte il ritmo ricevuto e il primo batte il ritmo originale.

L'obiettivo è quello di avere una differenza minima tra i due ritmi.



40

CATEGORIA

ritmico
strumentale

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

8-12

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- flauto o qualsiasi altro strumento

COMPETENZE

- creatività
- improvvisazione
- attenzione
- collaborazione
- cooperazione
- sensibilità sociale

Il Cercatore

Un breve gioco che si concentra in modo giocoso sul ritmo e sulla musica. Versione ritmica e strumentale del gioco vocale „Caccia all’oggetto” (41).

SCOPO

Questo gioco sviluppa le abilità musicali e un migliore riconoscimento del tempo, del ritmo, delle differenze di suono e delle dinamiche. Aiuta i ragazzi a imparare a esprimere i propri sentimenti, a improvvisare, a divertirsi con la musica e a svilupparli all’interno di un gruppo che sviluppa le abilità sociali e il lavoro di squadra.

DESCRIZIONE

Per prima cosa il facilitatore nasconde un piccolo oggetto al partecipante.

Quando il partecipante inizia a cercare l’oggetto, il facilitatore o preferibilmente i partecipanti lo aiutano con un registratore (o un altro strumento musicale) a trovarlo:

- quanto più alto è il suono sul registratore, tanto più vicino è il cercatore all’oggetto
- quanto più basso è il suono sul registratore, tanto più lontano è il cercatore dall’oggetto
- quando ci si avvicina molto al soggetto, il suono più alto da creare rapidamente alcune volte

PASSO LIVELLO!

Il gioco può essere ampliato come segue: c’è un nuovo partecipante che aiuta il cercatore, il „controllore”. Il controllore si unisce al gioco con uno strumento e aiuta il cercatore a capire in che direzione andare con segnali prestabiliti. Per esempio: un suono forte significa destra, un suono più silenzioso significa sinistra, ripetere un suono significa andare avanti, un trillo significa andare indietro, ecc.

Poiché due strumenti suonano contemporaneamente, è opportuno coordinarsi in modo che suonino in modo armonioso.



41

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

3-15

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- creatività
- improvvisazione
- attenzione
- collaborazione
- cooperazione
- sensibilità sociale

Caccia all'oggetto

Facilitare l'orientamento con i suoni vocali sotto forma di un breve gioco, seguendo diversi cambiamenti vocali nello spazio. Versione vocale di „Il Cercatore“, gioco ritmico e strumentale (40).

SCOPO

L'obiettivo del gioco è imparare come i suoni vocali possano essere utilizzati in molte interpretazioni diverse e come orientarsi con il loro aiuto. Aiuta i ragazzi a imparare a esprimere i propri sentimenti, a improvvisare, a divertirsi con la musica e a svilupparli all'interno di un gruppo che sviluppa le abilità sociali e il lavoro di squadra.

DESCRIZIONE

L'istruttore mostra ai partecipanti l'oggetto da cacciare, che può essere qualsiasi cosa (ad esempio una moneta). Un partecipante esce dalla stanza per qualche secondo. Mentre è lì, il gruppo nasconde l'oggetto da qualche parte, poi lo invita a tornare in classe.

Il gruppo emette un lungo suono „La“ mentre il partecipante è alla ricerca dell'oggetto. I partecipanti possono variare il loro suono „La“ in base all'intonazione (intonazione alta significa vicino, bassa significa lontano) e alla dinamica (forte significa vicino, silenzioso significa lontano). Quindi, se è vicino all'oggetto, deve cantare „La“ con un'intonazione più alta e più forte. Se lui/lei è lontana, cantano „La“ a un tono più basso e più silenzioso.

Ascoltandole, il cacciatore dovrebbe essere in grado di trovare l'oggetto nascosto.

I partecipanti possono anche usare una canzone o una melodia mentre uno di loro cerca di trovare l'oggetto.



42

CATEGORIA

vocale
ritmico
strumentale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-20

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- memoria
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- senso del ritmo

Corda di perline

Breve e divertente gioco per sviluppare la creatività musicale e la memoria.

SCOPO

L'obiettivo del gioco è sviluppare la creatività musicale, promuovere il pensiero che presenta sempre nuove possibilità di variazione durante il gioco. Il miglioramento della memoria musicale influisce sulle capacità di apprendimento anche in tutte le altre aree.

DESCRIZIONE

I partecipanti sono in piedi o seduti in cerchio. Il facilitatore fornisce istruzioni sul gioco e su quale serie di suoni può essere utilizzata durante il gioco.

Il primo partecipante canta o suona un suono.

Il partecipante successivo ripete il suono e ne aggiunge uno. Il successivo ripete i 2 suoni e ne aggiunge un altro.

E fa il giro del cerchio

L'obiettivo è creare la linea di suoni più lunga, la „stringa di perline“ più lunga.

PASSO LIVELLO!

Se il livello di conoscenza ed esperienza del gruppo lo consente, il gioco può anche arrivare a creare un pezzo comune.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante.



43

CATEGORIA

vocale
strumentale

ETÀ

8+

NUMERO DI PARTECIPANTI

2-15

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo
- può essere giocato in coppia

ABILITÀ MUSICALI OF DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- memoria
- collaborazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione

Riproduzione

Un gioco breve e semplice basato sulla creatività e sull'improvvisazione.

SCOPO

Durante il gioco, lo sviluppo delle capacità di improvvisazione e della creatività è l'obiettivo più importante, mentre la memoria musicale migliora molto e l'attenzione reciproca influisce notevolmente sulle abilità sociali.

DESCRIZIONE

I partecipanti sono in piedi o seduti in cerchio. Il facilitatore fornisce istruzioni sul gioco e su quale serie di suoni può essere utilizzata durante il gioco.

Il primo partecipante canta o suona una serie di suoni.

Innanzitutto, è opportuno scegliere una melodia semplice che vari 2-3 note.

Il partecipante successivo ripete la stessa serie di suoni. Se questo partecipante ha cantato o suonato correttamente, sceglie chi sarà il prossimo (non può scegliere quello che ha cantato/sonato prima) e improvvisa una serie di suoni, iniziando con la stessa nota con cui si è conclusa l'ultima serie di suoni.

Il partecipante successivo ripete la stessa cosa del giocatore precedente.

Durante il gioco, se qualcuno non riesce a ripetere la serie di suoni, esce dal cerchio come se fosse fuori dal gioco. Il gioco termina quando nel cerchio rimane un solo partecipante.



44

CATEGORIA

vocale
strumentale

ETÀ

12+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-25

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- creatività
- improvvisazione
- attenzione
- coordinazione del movimento
- cooperazione
- sensibilità sociale

Gioco della scultura

Un gioco divertente basato sulla coordinazione dei movimenti e sulla rapidità di reazione.

SCOPO

Durante il gioco, muoversi a ritmo di musica, reagire rapidamente al silenzio e trasformarsi in una statua rafforzano la coordinazione dei movimenti; allo stesso tempo, questo gioco è estremamente divertente e ha effetti positivi sul sviluppo del gruppo.

DESCRIZIONE

I giocatori si schierano uno accanto all'altro sulla linea di partenza teorica. A diversi metri di fronte a loro, un partecipante è in piedi all'indietro verso di loro.

Lo scopo del gioco è che i partecipanti sulla linea di partenza raggiungano e tocchino la spalla del giocatore solitario. Chiunque ottiene queste vittorie. Il giocatore davanti inizia a suonare la musica (canta, suona uno strumento o anche riproduce musica da un'applicazione). I giocatori in fila possono muoversi solo durante la musica e avvicinarsi al bersaglio. Tuttavia, non appena la musica si ferma, devono evitare ogni movimento e diventare una statua.

Il singolo giocatore gira velocemente, perché il suo obiettivo è scoprire chi si è mosso al suo interno. Quando la musica si ferma, si guarda indietro e se vede qualcuno che si muove, deve tornare alla linea di partenza (o è fuori dal gioco, si possono giocare entrambe le versioni).



45

CATEGORIA

vocale
strumentale

ETÀ

15+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-30

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- individuale
responsibility
- creatività
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- cantare insieme



Conduttore

Il gioco richiama l'attenzione sulle sfide e le emozioni di un ruolo di leadership, come quello di un direttore d'orchestra.

SCOPO

Le attività offrono ai partecipanti l'opportunità di imparare in prima persona alcune caratteristiche musicali: tempo, dinamica e timbro. Per tutto questo, abbiamo scelto come esempio una melodia adatta e facile, che può essere facilmente cantata dai partecipanti che non hanno familiarità con la musica.

DESCRIZIONE

Il primo compito è trovare la canzone che la maggior parte del gruppo conosce bene, cantarla più volte in modo che tutti la conoscano con sicurezza. Un partecipante viene scelto come conduttore (l'istruttore può essere il conduttore per la prima volta per mostrare al gruppo cosa fare). Possono scegliere una canzone, ad esempio Oh I'm going to sing.

L'istruttore spiega che quando il direttore d'orchestra alza le braccia in aria, vuole che i partecipanti cantino più forte. Se il conduttore tiene le braccia più basse, il gruppo deve cantare più dolcemente. Inoltre, il conduttore può indicare i segnali di inizio (ad esempio il pollice in su) e di fine (ad esempio la mano piatta verso di loro). Il gruppo può concordare quale notazione utilizzare per rallentare e accelerare il tempo. Quindi, è possibile ampliare liberamente le istruzioni e le marcature.

PASSO LIVELLO!

Una volta che i partecipanti hanno preso confidenza con questa attività, possiamo lasciare che il gruppo, la „band“, utilizzi strumenti corporei o ritmici. Potremmo anche dividere i partecipanti in gruppi di strumenti simili, dove il conduttore controlla la dinamica di ciascun gruppo quando si avvicina a loro.

Oh I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way. Oh

6
I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way.

46

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- coordinazione del movimento
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- senso del ritmo

Gioco di coordinazione

Un gioco di coordinazione dei movimenti molto semplice, ma complicato, in cui è importante mantenere il ritmo.

SCOPO

Il gioco sviluppa la coordinazione dei movimenti con uno strumento molto semplice, ma allo stesso tempo si concentra sul mantenimento del ritmo e sul miglioramento della concentrazione.

DESCRIZIONE

I partecipanti si alzano in piedi, battendo alternativamente le mani e battendo i piedi durante il gioco.

Si inizia con dieci battiti di mani, poi dieci timbri (a gambe alternate).

Seguono 9 battiti di mani - 9 timbri..., ecc. fino a 1 battito di mani - 1 timbro. Qui, però, il gioco non finisce, ma torna indietro!

Poi ancora un battito di mani fino a 10 movimenti.



47

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

10+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- creatività
- improvvisazione
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo
- senso del ritmo

Controlla il mio ritmo

Un gioco semplice che stimola la concentrazione, il mantenimento del ritmo e si basa sulla creatività.

SCOPO

L'obiettivo del gioco è creare attenzione reciproca, promuovere il lavoro di squadra e la cooperazione, sviluppando al contempo il senso del ritmo e il riconoscimento del ritmo. L'individuazione di formule ritmiche sviluppa la creatività e l'imitazione rafforza la memoria musicale.

DESCRIZIONE

1. I partecipanti sono in piedi in un cerchio.
2. L'istruttore dice in modo ritmico:

Ecco il mio ritmo ora, controllate il mio ritmo!

e batte quattro volte il ritmo costante.

3. Anche i partecipanti rispondono insieme in modo ritmico:

Abbiamo il tuo ritmo ora, ecco il tuo ritmo!

e applaudono allo stesso modo.

4. La persona successiva in senso orario sarà quella che scoprirà una nuova formula e gli altri la ripeteranno insieme e così via.

La formula contiene sempre quattro quarti, ma può essere eseguita in molti modi, ad esempio con il clic, con il tocco di una parte del corpo, con il la-la. In alternativa, queste attività possono essere mescolate.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=kxYbzGkno4A>



48

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

5-30

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

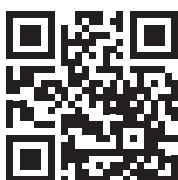
1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- coordinazione del movimento
- attenzione
- cooperazione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo
- senso del ritmo



Macchina del ritmo

Un gioco ritmico con il quale è possibile ottenere un suono più complesso.

SCOPO

Questo gioco per sviluppare il senso del ritmo richiede un modo di pensare più complesso, combinando elementi semplici. Dipende dalla creatività dei partecipanti ottenere un suono complesso stratificando i ritmi.

DESCRIZIONE

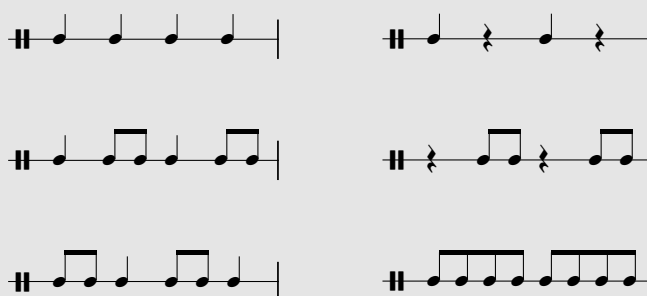
Questa attività è simile al gioco intitolato Dammi il ritmo. I partecipanti sono seduti in cerchio. Una persona avvia la macchina del ritmo eseguendo un ritmo semplice che si ripete in continuazione. Questo ritmo può essere un battito di base di 4/4 di un quarto di nota.

La persona seduta alla sinistra dello starter aggiunge poi il proprio ritmo per accompagnare i ritmi già in corso.

Anche in questo caso, il ritmo deve essere ripetuto e non può essere modificato.

Dopo che tutti hanno aggiunto un ritmo, la prima persona smette di eseguire il proprio ritmo. Gli altri continuano il loro ritmo, il turno successivo la seconda persona si ritira e così via. Si continua fino a quando l'ultima persona ha un ritmo.

Esempi di modelli ritmici:



COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Durante i giochi si possono usare strumenti a percussione, come tamburi, uova a percussione, maracas di legno, bastoni ritmici, campane o nacchere.

Durante le attività fate attenzione al ritmo costante!

49

CATEGORIA

vocale

ETÀ

15+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

8-20

DURATA

ca. 10 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- opzionale:
qualsiasi tipo
di strumento

COMPETENZE

- attenzione
- cooperazione
- creatività
- di larghe vedute
- coesione del gruppo

Segui il suono

Un gioco ludico per seguire gli effetti sonori nell'orientamento spaziale.

SCOPO

Lo scopo del gioco è giocare in un'atmosfera divertente, rafforzare la coesione del gruppo e sviluppare la creatività attraverso l'uso dei suoni.

DESCRIZIONE

1. I partecipanti devono trovare una coppia per sé dal gruppo.
2. Disporre le coppie una di fronte all'altra lungo una linea retta.
3. Chiedete alle coppie di concordare un effetto sonoro unico, che aiuterà l'orientamento spaziale. È importante che non ci siano suoni uguali all'interno del gruppo.
4. Tornate in fondo alla stanza, in modo che uno dei due coniugi si trovi su un lato della stanza e l'altro sull'altro.
5. Il compito è che un membro della coppia si avvicini all'altro con gli occhi chiusi, ma senza ancora toccarlo. Vince chi riesce ad avvicinarsi di più al compagno in un determinato periodo di tempo. (La durata dipende dalle dimensioni dello spazio, quindi vale la pena fare prima una partita di prova per conoscere la durata ideale). L'effetto sonoro aiuta a orientarsi, l'obiettivo è avvicinarsi al compagno in linea retta.
6. Successivamente, cambiamo le coppie e possiamo anche scegliere un nuovo effetto sonoro.

PASSO LIVELLO!

Riprodurre l'effetto sonoro solo tre volte invece che in modo continuo. Si può rendere il tutto ancora più difficile disponendo le coppie in modo casuale, non lungo una linea retta, ma questo richiede uno spazio di dimensioni sufficienti per evitare collisioni.



50

CATEGORIA

vocale

ETÀ

14+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

10+

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI**1 2 3 4 **5** 6**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- attenzione
- concentrazione
- fiducia
- coesione del gruppo
- inner voice
- senso del ritmo

Brezza di primavera

Un esercizio che parte da una canzone semplice, che offre un suono molto emozionante, ma che richiede pratica e l'esperienza per raggiungere.

SCOPO

Dopo aver imparato e cantato la semplice canzone, questo gioco offre un'opportunità con i suoni della canzone, che crea un'atmosfera molto interessante. Se si riesce a suonare bene, il è un'esperienza duratura per tutti coloro che hanno partecipato al processo.

DESCRIZIONE

1. Il primo passo è imparare la canzone „Tavaszi szél” in modo che tutti conoscano le note con sicurezza. Questo può essere fatto dall'animatore che la impara in anticipo e dai partecipanti che la imparano da lei/lui, oppure imparando la canzone insieme alle registrazioni.
2. Se cantare la canzone a tempo va già bene, allora si può giocare insieme cantando più lentamente e più velocemente.
3. Dopodiché, dividiamo i partecipanti in due o tre gruppi e i gruppi entrano nella canzone in momenti diversi, essenzialmente come un canone. (Questo passaggio può anche essere saltato, ma abbiamo scoperto che vale la pena provare insieme prima dell'improvvisazione, in modo che la canzone non suoni nello stesso momento).
4. Dopodiché, c'è solo un altro passo: ognuno inizia a cantare la canzone in tempi diversi e con tempi diversi, ma è importante che si parta dalla stessa tonalità! Quando le note della canzone vengono suonate insieme, si sentono le note della scala pentatonica, che conferisce un'atmosfera così speciale.

TESTI

Tavaszi szél vizet áraszt virágom, virágom.

Minden madár társat választ virágom, virágom.

Hát én immár kit válasszak virágom, virágom.

Te engemet, én tégedet virágom, virágom.

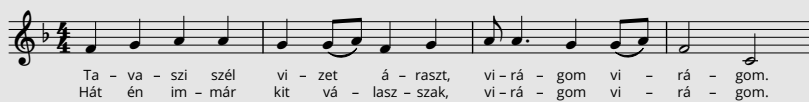
Traduzione::

Spring wind floods water my darling, my darling

Every bird chooses a partner my darling, my darling

Well, who should I choose my darling, my darling?

You choose Me, I choose You my darling, my darling



LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=dCB66y5haBU&t=19s>

<https://www.youtube.com/watch?v=smSxWPqzc3o>



51

CATEGORIA

ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

1+

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- individuale
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- attenzione
- destrezza
- coordinazione del movimento
- concentrazione
- senso del ritmo

Gioco della Coppa

Gioco versatile per sviluppare la coordinazione dei movimenti e il senso del ritmo.

SCOPO

Lo scopo del gioco è sviluppare le capacità musicali e di coordinazione in modo complesso. La scelta delle canzoni e i movimenti del gioco della tazza stimolano la creatività.

DESCRIZIONE

Il primo passo è imparare la canzone Maori „Epo i tai tai” in modo che tutti conoscano le note con sicurezza. Questo può essere fatto dall'animatore che la impara in anticipo e dai partecipanti che la imparano da lei/lui, oppure imparando la canzone insieme alle registrazioni.

Dopodiché, ci esercitiamo sugli elementi del gioco della coppa separatamente, oppure lo pratichiamo con la registrazione finché non lo conosciamo.

Se la melodia e il gioco della coppa vanno d'accordo, allora mettiamo insieme l'intero compito.

Il gioco può essere praticato in un piccolo gruppo o da soli.

PASSO LIVELLO!

Crea giochi di tazze unici su una melodia selezionata da te!

TESTI

*Epo i tai tai e
Epo i tai tai e
Epo i tai tai
Epo i tuki tuki
Epo i tuki tuki e*

Si possono trovare diverse traduzioni del testo, per ora prendiamo questa: *Non saremo tristi saremo solo felici*

E-po i tai tai e, e-po i tai tai e, E-po i tai tai,
e-po i tu-ki tu-ki, E-po i tu-ki tu-ki e.

1. D T D L Tt TC 2. D T D L Tt TC

3. D T D C G D T D L Tt R D 4. D T D L Tt R Rt TC

D: giù

T: toccare il tavolo

L: afferrare il lato destro della tazza con la mano sinistra

Tt: girare la tazza e toccare il tavolo con la mano sinistra

TC: toccare il tavolo con la mano sinistra e contemporaneamente fare un cerchio con la tazza nella mano destra.

C: applauso

G: prendere la tazza

R: afferrare il lato sinistro della tazza con la mano destra

Rt: battere il tavolo con la tazza nella mano destra (ma non girare la tazza).

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Tra i link, il primo è quello in cui c'è solo il ritmo per esercitarsi sulle mosse del gioco della coppa, senza melodia.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=s6yy4hKEmbE>

<https://www.youtube.com/watch?v=oj3CYxp3bcU>



52

CATEGORIA

strumentale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

multipli di 2

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- individuale
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- chitarra

COMPETENZE

- attenzione
- destrezza
- coordinazione del movimento
- cooperazione
- concentrazione

Scoprire la chitarra in coppia

Questa attività è la prima di un gruppo di attività che consiste nell'utilizzo di una sola chitarra in coppia, con uno dei due partner che suona la mano sinistra e l'altro che suona la mano destra.

SCOPO

L'idea di questa attività è di affrontare da soli le difficoltà tecniche e di isolarle in un pezzo divertente e musicale. Come negli studi musicali generali, isoleremo una mano. Tuttavia, questa attività non sarà ripetitiva come gli altri studi. Anzi, sarà divertente: la chitarra sarà condivisa da due partner. Utilizzeranno una mano a testa e, in questo modo, avranno lo stesso uso di una chitarra normale, ma con meno mani di cui preoccuparsi. Inoltre, sperimenteranno poiché l'inizio del processo di condivisione dell'interpretazione musicale con un'altra persona.

DESCRIZIONE

1. L'animatore spiegherà il manico della chitarra e come suonarlo
2. Darà una dimostrazione su come suonare il brano
3. In seguito verrà spiegato loro cosa fare durante l'attività: suonare la chitarra a coppie. Usando una mano per ciascuno.
4. Visualizzeranno le posizioni in 5 minuti con l'aiuto dei facilitatori.
5. Eseguiranno il cambio di ruolo in altri 10 minuti

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Conoscenza dei requisiti della chitarra, assicurarsi che conoscano le posizioni. Questo tipo di apprendimento può essere applicato anche ad altri strumenti in cui le note possono essere suonate utilizzando più mani insieme, ad esempio il pianoforte, la fisarmonica, il liuto, il violino, il violoncello.



53

CATEGORIA

strumentale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

7

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- individuale
- giocare in coppia
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- 7 chitarra

COMPETENZE

- concentrazione
- attenzione
- coordinazione del movimento
- percezione
- cooperazione

Alba per 7

Questa attività consiste in un'attività conduttore-esecutore per 7 chitarre. In questa attività il facilitatore chiederà di eseguire alcuni motivi (precedentemente assegnati). Ogni esecutore ha a disposizione un massimo di 2 note e i motivi verranno combinati per ottenere come risultato il brano Sunrise di Bartok.

SCOPO

L'obiettivo dell'attività è quello di consentire il primo approccio alla chitarra. Questo approccio avviene solitamente svolgendo alcuni esercizi tecnici individualmente. Nel nostro caso faremo un'attività in cui un brano musicale viene suddiviso in motivi semplici e fattibili che possono essere assegnati a diversi partecipanti. In questo modo un lavoro individuale diventa collettivo e sociale, essendo un'attività che va oltre la semplice pratica meccanica.

DESCRIZIONE

Spiegazione:

L'attività inizierà con una descrizione del manico della chitarra: posizione degli alti e dei bassi ecc. e come eseguirli.

Dopo la descrizione, il facilitatore spiegherà l'attività:

- verrà dato loro un punteggio e lo leggeranno;
- metteranno le dita nei punti che utilizzeranno;
- si eserciteranno e chiederanno aiuto se ne avranno bisogno;
- alla fine lo faranno in ordine nel grande gruppo.

Doubs-Practice:

Dopo la spiegazione daremo tempo per chiarire i dubbi e per esercitarsi come detto prima.

Esecuzione:

Eseguiranno il brano.

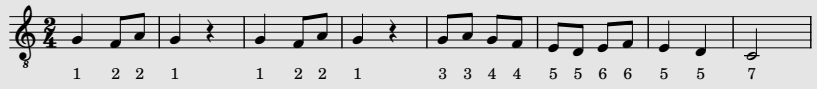
Condividere le opinioni:

Il facilitatore guiderà una conversazione con i partecipanti sull'esercizio, sulle difficoltà riscontrate e sulla valutazione dell'esperienza.

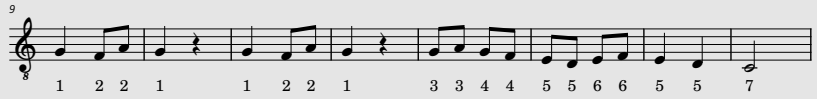
COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Comodo per avere un buon controllo della chitarra.

Osserveremo se qualcuno dei partecipanti ha difficoltà a sviluppare l'attività e vedremo se gli esecutori suonano con le note corrette.



Musical staff 1 (measures 1-8) with fingerings: 1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7



Musical staff 2 (measures 9-16) with fingerings: 1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7



Musical staff 3 (measures 17-24) with fingerings: 5 5 7 1 2 2 1 1 2 2 1



Musical staff 4 (measures 25-32) with fingerings: 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7



54

CATEGORIA

strumentale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

multipli di 3

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- 3 chitarra

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- espressione
- fiducia
- attenzione
- percezione
- cooperazione
- coesione del gruppo



Due chitarristi, un cantante, una squadra

In questa attività, utilizzeremo una chitarra di due persone per accompagnare un cantante partecipante. L'idea è quella di seguire lo sviluppo della condivisione della chitarra e, in questo caso, di allenare anche la costruzione degli accordi. Inoltre, il cantante improvviserà alcune melodie con l'aiuto dell'accompagnamento.

SCOPO

L'obiettivo è quello di seguire le attività della chitarra condivisa, ma in questo caso, faremo anche parte di un cantante. Pertanto, l'idea è quella di mescolare gli strumenti in modo che possano gestire più o meno lo stile di esecuzione delle coppie. In questo caso, lavoreremo su accordi. L'esecutore con la mano sinistra avrebbe la parte più impegnativa nell'esecuzione degli accordi. L'altra mano è meno impegnativa ma non semplice. Eseguirà un ritmo costante. L'altra persona improvviserà il canto seguendo gli accordi.

Con questa attività ci alleneremo alla chitarra in modo più complesso e attraente: Accompagnare l'improvvisazione di un cantante.

Anche per quanto riguarda la parte vocale dell'attività, possiamo dire che è un'opportunità per esplorare le loro capacità di improvvisazione per i partecipanti cantanti e, naturalmente, una possibilità di espressione.

DESCRIZIONE

1. Prima di tutto faremo un riscaldamento con chitarra e canto.
2. Dopo il riscaldamento, il facilitatore consegnerà ai partecipanti gli spartiti degli accordi e dei ritmi, lasciando un po' di tempo per esercitarsi e per far acquisire al cantante gli armonici.
3. L'attività continuerà con la parte esecutiva, con l'improvvisazione accompagnata. Si scambieranno i ruoli sulla chitarra e l'improvvisatore avrà due possibilità di esibirsi.

Progressioni di accordi:

C-A-C-A-F-G7-C
Am-F-Dm-E7-Am
altros

Ritmi::

Regolare prima
Suddiviso dopo
Misto
Improvvisato

55

CATEGORIA

strumentale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

multipli di 2

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- giocare in coppia

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- chitarra

COMPETENZE

- attenzione
- destrezza
- coordinazione del movimento
- cooperazione
- concentrazione

Chitarra a coppie

In questa attività, i partecipanti suoneranno la chitarra in coppia, nel senso che due persone condivideranno una chitarra. In questo modo si migliorano le relazioni sociali e si sperimenta un nuovo modo di suonare uno strumento può essere esplorato.

SCOPO

L'obiettivo dell'attività è quello di iniziare il „training“ chitarristico in modo accattivante che permetta un allenamento isolato (mani indipendenza). L'idea di condividere una chitarra in due ha una sua complessità: bisogna essere mentalmente e fisicamente vicini alla coppia e questo fatto può essere un handicap per alcune persone.

Tenendo conto di questo, possiamo dire che le competenze sociali saranno sviluppate per alcune persone, per altre (persone più sociali), invece, le attività saranno forse un'attività piacevole a cui partecipare.

Altri aspetti su cui concentrarsi sono quelli che possiamo ritrovare in ogni attività musicale di gruppo, come: condividere un ritmo, aspettare l'altro se è necessario, ecc.

DESCRIZIONE

Riscaldamento

1. melodia facile nella 1a corda prima con il pollice
2. melodia facile i-m
3. melodia con alcune note di accordi e il pollice
4. melodia con alcune note di accordi e t-i-m

Pezzo

1. Se è possibile, dimostrazione del brano da parte del facilitatore.
2. Esplorare le posizioni delle note da utilizzare
3. Esplorare il ritmo
4. Spiegazione di ciò che stanno per fare:
5. Prima la semplice melodia e poi il cambio di ruolo
6. Dopo aggiungere gli accordi alle note originali, se possibile.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Cercate di scegliere partner con affinità tra loro, se l'attività va bene cambiate le coppie.

Assicuratevi che sappiano dove e cosa giocare.

C Am C Am F G C

G C F G Am F G E Am

F Am F C G C



56

CATEGORIA

vocale
ritmico

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

2+

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- giocare in coppia
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI O F
DEGLI ALLENATORI

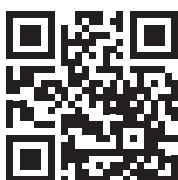
1 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app
per riprodurre il video

COMPETENZE

- canto comune
- attenzione
- coordinazione del
movimento
- cooperazione
- senso del ritmo



Canta e divertiti

Un gioco semplice e divertente per rallegrare l'umore del gruppo e per rilassarsi mentre si fa qualcosa di più serio.

SCOPO

L'obiettivo del gioco è insegnare a cantare in modo divertente, utilizzando la ripetizione come metodo di apprendimento. Inoltre, il battito di mani associato alla canzone sviluppa la coordinazione dei movimenti e il senso del ritmo.

DESCRIZIONE

Imparate insieme la canzone per bambini Sarasponda battendo le mani fino a cantarla il più velocemente possibile! L'apprendimento della canzone può avvenire in due modi: il facilitatore impara la melodia in anticipo e la insegna ai partecipanti, oppure questi ultimi si esercitano a cantare e battere le mani insieme alla registrazione. Imparando insieme al video tutorial, si sviluppa anche la capacità di osservare e imitare.

Se lo conoscete già molto bene, potete inventare voi stessi dei movimenti o degli esercizi di body percussion.

TESTI

*Sarasponda, sarasponda, sarasponda ret set set.
A doh ray oh, a doh ray boom day oh,
A doh ray boom day ret set set, ah say pah say oh.*

Sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da ret set set. Sa - ra -

4 spon - da, sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da ret set set. A doh ray oh, a

7 doh ray boom day oh, A doh ray boom day ret set set, Ah say pah say oh.

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=1T5Q5PSi7NY>

57

CATEGORIA

vocale

ETÀ

12+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5+

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- lettore musicale / app per suonare la canzone

COMPETENZE

- sensibilità culturale e / interculturale
- sense of languetà
- percezione
- attenzione
- cooperazione

Scintillio, scintillio

Introduzione di nuovi aspetti di una popolare melodia europea.

SCOPO

Oltre a cantare insieme la nota melodia, i partecipanti ascoltano anche il testo in diverse lingue e discutono su come la stessa melodia possa apparire anche in altre culture.

DESCRIZIONE

Prima cantiamo insieme la melodia che tutti conoscono e poi chiediamo ai partecipanti di raccontarci quando l'hanno incontrata per la prima volta.

Dopo aver richiamato i ricordi, presentiamo la canzone in diverse lingue e i partecipanti possono indovinare in quale lingua l'hanno sentita. Poi chiediamo ai partecipanti come pensano sia possibile che la stessa melodia appaia in così tante lingue. I partecipanti dicono ciò che pensano, senza considerare alcuna possibile versione (cantanti, esecutori, diffusione degli spartiti, ecc.) come l'unica vera (Youtube e Facebook possono ovviamente essere esclusi, perché stiamo parlando di tempi passati).

Dopo aver riflettuto insieme, mostriamo la versione della canzone cantata in diverse lingue e l'arrangiamento di Mozart.

Possiamo anche provare a cantare in lingue straniere.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

Sulla melodia:

L'origine di „Ah! vous dirai-je, maman” è un po' ambigua: la melodia è stata attribuita a una canzone pastorale „anonima”. La canzone risale al 1740, mentre il testo incorporato è relativamente nuovo. La melodia è stata pubblicata per la prima volta nel 1761, mentre la prima pubblicazione della melodia combinata con il testo risale al 1774.

„Ah! vous dirai-je, maman” è una melodia/canzone francese per bambini che fu resa popolare da Wolfgang Amadeus Mozart quando creò le „Dodici variazioni” basate su di essa. Da quando è stata composta, ne sono state create diverse versioni con temi e testi diversi.

Su questa melodia si sono basate diverse canzoni nel corso degli anni, anche in diverse lingue. Solo in inglese, tre popolari canzoni per bambini sono basate su di essa: „Alphabet Song”, „Twinkle, Twinkle, Little Star” e „Baa, Baa, Black Sheep”. Sono incluse altre versioni di rilievo: „Morgen kommt der Weihnachtsmann” (Germania), „Hull a pelyhes fehér hó” (Ungheria), „Campanita del lugar” (Spagna) e „Daha Dün Annemizin” (Turchia).

TESTI

Inglese	<i>Twinkle, twinkle, little star, How I wonder what you are. Up above the world so high, Like a diamond in the sky. Twinkle, twinkle, little star, How I wonder what you are.</i>
Francese	<i>Ah ! Vous dirai-je maman Ce qui cause mon tourment? Moi je dis que les bonbons Valent mieux que la raison. Papa veut que je raisonne Comme une grande personne.</i>
Ungherese	<i>Hull a pelyhes fehér hó, jöjj el kedves Télapó! Minden gyermek várva vár, vidám ének hangja száll. Van zsákodban minden jó, piros alma, mogyoró, Jöjj el hozzánk, várunk rád, kedves öreg Télapó.</i>
Tedesco	<i>Morgen kommt der Weihnachtsmann, Kommt mit seinen Gaben. Bunte Lichter, Silberzier, Kind mit Krippe, Schaf und Stier, Zottelbär und Pantertier Möcht' ich gerne haben!</i>
Spagnolo	<i>Campanita del lugar, suena alegre, suena, noche en que Jesús nació, que a la Humanidad salvó. Campanita del lugar, suena alegre, suena.</i>

**LINK UTILI**

<https://www.youtube.com/watch?v=n38kGst16sl>
<https://www.youtube.com/watch?v=hTP4F2xV4WE>
<https://www.youtube.com/watch?v=A3EKBv6fABY>
https://www.youtube.com/watch?v=rK6nYIk4_hw
<https://www.youtube.com/watch?v=6lKuL84zik0>
 Mozart: Dodici variazion
<https://www.youtube.com/watch?v=xyhxeo6zLAM>



58

CATEGORIA

vocale
strumentale

ETÀ

8+

NUMERO
DI PARTECIPANTI

12-25

DURATA

ca. 20 minuti

METODO DI LAVORO

- individual
- giocare in coppia
- lavoro di gruppo

ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI

① 2 3 4 5 6

ATTREZZATURA
E STRUMENTI

- lettore musicale / app to play the sound effects
- qualsiasi sound generating device

COMPETENZE

- creatività
- attenzione
- percezione
- cooperazione

Riconoscimento del suono

Riconoscimento di diversi suoni naturali e artificiali da un lettore musicale e attraverso le attività dei membri del gruppo.

SCOPO

Lo scopo del gioco è quello di sensibilizzare e sviluppare le capacità uditive e associative dei giovani, riconoscendo e identificando le „melodie“, i „ritmi“ e i rumori del mondo sonoro.

DESCRIZIONE

I partecipanti ascoltano prima vari effetti a occhi chiusi e il compito è quello di riconoscerli. Possono anche gareggiare per vedere chi riesce a riconoscere più fonti sonore.

Gli effetti sonori possono essere registrati in natura (acqua, vento, tempesta, tuono, canto degli uccelli, suoni di animali domestici e selvatici, ecc.), suoni di espressioni umane (battito cardiaco, respiro affannoso, starnuti, tosse, battito di mani, battito di mani, ecc.), o anche effetti sonori prodotti da elettrodomestici, veicoli e macchine.

L'animatore può utilizzare piattaforme online per la ricerca di effetti, se non è possibile realizzare le proprie registrazioni audio per l'esercizio.

Un'altra opzione durante l'esercizio è che i partecipanti producano loro stessi degli effetti sonori dietro una tenda, da soli o con un partner, e gli altri debbano indovinare quale suono sentono.



59

CATEGORIA

vocale

ETÀ

8+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

10+

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

- lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**1 2 3 4 **5** 6**ATTREZZATURA
E STRUMENTI**

- letture musicate / app per suonare gli effetti sonori
- qualsiasi tipo di dispositivo di generazione del suono

COMPETENZE

- improvvisazione
- creatività
- espressione
- fiducia
- attenzione
- percezione
- cooperazione
- coesione del gruppo

Riproduzione del suono

Il mondo che ci circonda è pieno di effetti sonori diversi, che non solo dobbiamo riconoscere, ma a volte dobbiamo anche imitare, il che in alcuni casi risulta estremamente umoristico situazioni. Il gioco si basa sull'applicazione e sullo sviluppo sistematico del supporto vocale.

SCOPO

Oltre all'osservazione e all'imitazione e all'uso creativo di diversi metodi di produzione del suono, serve anche a sviluppare l'attenzione reciproca, il confronto e l'autovalutazione.

DESCRIZIONE

I membri del gruppo si siedono in cerchio e l'animatore distribuisce il foglio di carta a tutti e ognuno scrive un effetto sonoro che gli viene in mente (è possibile scriverne altri). Può trattarsi di qualsiasi effetto, naturale o artificiale o di voce umana, tranne il canto o altri suoni musicali.

Poi, come nel gioco „Attività“, i partecipanti pescano una carta e quello che leggono deve essere imitato con la propria voce, che gli altri devono riconoscere. Può essere giocato come una gara a squadre, ma anche come una gara a punteggio.

Il gioco può essere variato chiedendo effetti sonori a tema: Ad esempio, suoni di animali, suoni di macchine, ecc.

Alla fine del gioco, possono ascoltare insieme un brano di musica sinfonica che riguarda l'imitazione della voce: ad esempio Beethoven: VI. Sinfonia - suoni di uccelli; Rossini: Duetto del gatto, Honegger: Pacific 231; La macchina da scrivere

LINK UTILI

<https://www.youtube.com/watch?v=qV-N3Luf9mE>

<https://www.youtube.com/watch?v=H1Zf8NmbsKg>

https://www.youtube.com/watch?v=Rfysyex_DAK

<https://www.youtube.com/watch?v=nW8dGwa2zRw>



60

CATEGORIAvocale
ritmico**ETÀ**

10+

**NUMERO
DI PARTECIPANTI**

5-12

DURATA

ca. 30 minuti

METODO DI LAVORO

lavoro di gruppo

**ABILITÀ MUSICALI OF
DEGLI ALLENATORI**

1 2 3 4 5 6

COMPETENZE

- collaborazione
- creatività
- attenzione
- concentrazione
- riconoscimento del ritmo
- senso del ritmo

Sentire la sintesi

Metodo di chiusura della giornata o della sessione, un modo piacevole per il team di riassumere e chiudere il tempo trascorso insieme con l'apprendimento.

SCOPO

Dopo una giornata o una sessione di lavoro e apprendimento insieme, la chiusura è importante. In un ambiente sicuro, dopo che tutti hanno avuto l'opportunità di divertirsi e creare musica con il gruppo. Per sperimentare il flusso. Aiuta a calmarci e favorisce le dinamiche di gruppo. L'esercizio migliora il senso del ritmo e la capacità di lavorare e suonare in gruppo.

DESCRIZIONE

Tutti si mettono in cerchio o a caso nella stanza o all'esterno. L'obiettivo è avere un ambiente libero e sicuro. Il facilitatore spiega il compito.

Alla fine della giornata tutti si uniscono con il loro suono preferito (ad esempio beatbox, canto, battito di mani) per riassumere la giornata.

Una persona scelta deve iniziare il ritmo e gli altri partecipanti si uniscono uno alla volta e la squadra crea insieme una musica casuale.

COMMENTI PER GLI ADDESTRATORI

L'esercizio può essere utilizzato anche solo con le canzoni vocali.



APPENDICE

RITMI

CHARLIE OVER THE OCEAN

CIRCLE ROUND THE ZERO

DO AS I'M DOING

OH I'M GOING TO SING

EPO I TAI TAI E

SPRING BREEZE

LITTLE BIRD

RECRUITING DANCE

SUNRISE

SARASPONDA

SAKURA

HOTARU KOI

TWINKLE, TWINKLE

BROTHER JOHN

ODE TO JOY

HALLELUJAH

THE LITTLE DRUMMER BOY

KUMBAYA

SHOSHOLOZA

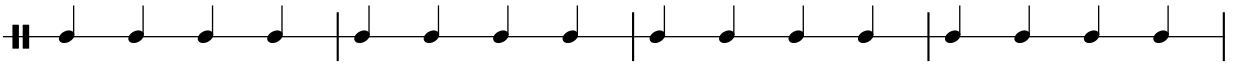
SIYAHAMBA - NO.1

SIYAHAMBA - NO.2


BWANA AWABARIKI

RITMI

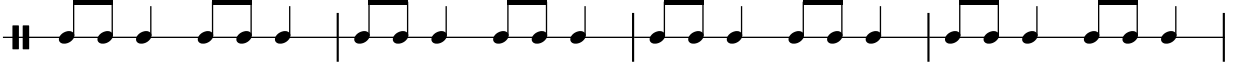
1



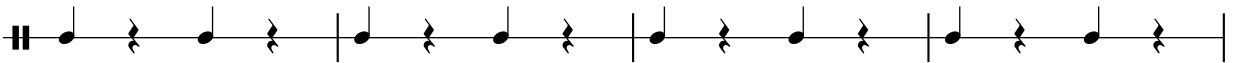
2




3



4



5



6



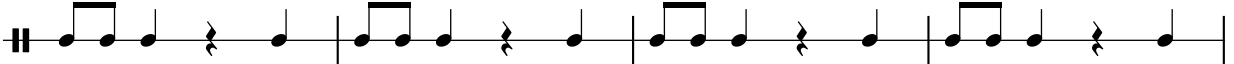
7



8



9



10



11



12



13



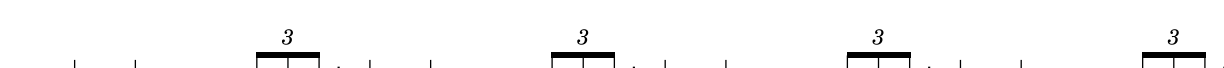
14



15



16



17



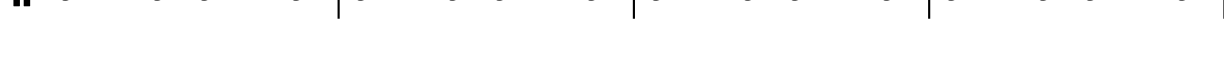
18



19



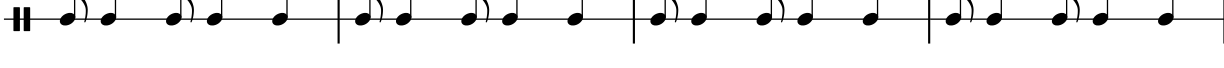
20



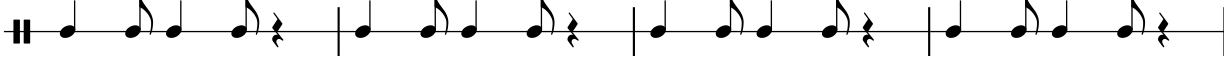
21



22



23



CHARLIE OVER THE OCEAN

Call *Response*

Char - lie o - ver the o - cean, (Char - lie o - ver the o - cean,)

5 *Call* *Response*

Char - lie o - ver the Sea, (Char - lie o - ver the Sea,)

9 *Call* *Response*

Char - lie caught a black - bird, (Char - lie caught a black - bird,)

13 *Call* *Response*

Can't catch me, (Can't catch me.)

CIRCLE ROUND THE ZERO

Cir - cle round the ze - ro, Find your lov - in' ze - ro,

3 Back, back ze - ro, Side, side ze - ro,

5 Front, front ze - ro, Swing your lov - in' ze - ro.

DO AS I'M DOING

Do as I'm do - ing, fol - low, fol - low me,

5 *Fine*

Do as I'm do - ing, fol - low fol - low me,

9 *D.C. al Fine*

If I do it high or low, if I do it fast or slow,

OH I'M GOING TO SING

Oh I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way. Oh

6

I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way.

EPO I TAI TAI E

E-po i tai tai e, e-po i tai tai e, E-po i tai tai,

6

e - po i tu - ki tu - ki, E - po i tu - ki tu - ki e.

SPRING BREEZE

Ta - va - szi szél vi - zet á - raszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
Hát én im - már kít vá - lasz - szak, vi - rá - gom vi - rá - gom.

5

Min - den ma - dár tár - sat vá - laszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
Te en - ge - met én té - ge - det, vi - rá - gom vi - rá - gom.

LITTLE BIRD

Ma - dár - ka, ma - dár - ka,
Ha - kér - di ki küld - te,

3

Csá - cso - gó ma - dár - ka,
Mond - jad, hogy az küld - te,

5

Vidd el a le - ve - lem, vidd el a le - ve - lem
Ki - nek bá - na - tá - ban, szí - ve fáj - dal - má - ban,

9

Szép ma - gyar ha - zám - ba.
Meg - ha - sad a szí - ve.

RECRUITING DANCE

A jó lo-vas ka-to - ná - nak de jól va-gyon dol - ga:
Pa - ri - pá-ját meg-for - gat - ja, úgy me - gyen dol - gá - ra.

5

E - szik i - szik a sá - tor - ban, sem - mi - re sincs gond - ja.
Csil-log, vil-log a me - ző - ben vi - rág - szál mód - já - ra.

9

Hej, é - let, begyöngy é - let, en - nél szebb sem le - het,

13

Csak az jöj - jön ka - to - ná - nak, a - ki i - lyet sze - ret.

SUNRISE

8 1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

9

8 1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

17

8 5 5 7 1 2 2 1 1 2 2 1

25

8 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

SARASPONDA

4/4

Sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da ret set set. Sa - ra -

4

spon-da, sa - ra - spon-da, sa - ra - spon-da ret set set. A doh ray oh, a

7

doh ray boomday oh, A doh ray boom day ret set set, Ah say pah say oh.

SAKURA

4/4

sa ku ra sa ku ra ya yo i no so ra - wa

5

mi wa ta su ka gi - ri ka su mi ka ku mo - ka

9

ni o i zo i zu - ru i za ya i za ya

13

mi ni yu - ka n

HOTARU KOI

Ho Ho Ho ta ru koi!

5

A - chi no mi - zu wa ni ga i - zo.

9

Ko - chi no mi - zu wa a - ma i - zo.

13

Ho Ho Ho ta ru koi!

TWINKLE, TWINKLE

5

BROTHER JOHN

5

ODE TO JOY



Joy - ful, joy - ful, we a - dore Thee, God of glo - ry, Lord of love;
 Freu - de, schö - ner Göt - ter fun - ken, Toch - ter aus E - ly - si - um,
 Lán - goj fel a lel - künk - ben, szép é - gi szik - ra, szent ö - röm!

5



Hearts un - fold like flow'rs be - fore Thee, Op' - ning to the Sun a - bove.
 wir be - tre - ten feu - er - trun - ken, Himm - li - sche, dein Hei - lig - tum!
 Térj be hoz - zánk, drá - ga ven - dég, tün - dö - kölj ránk, fény - öz - ön!

9



Melt the clouds of sin and sad - ness; Drive the dark of doubt a - way! Giv -
 Dei - ne Zau - ber bin - den wie - der, was die Mo - de streng ge - teilt. Al -
 E - gye - sít - sed szel - le - med - del, mit zord er - kölcs szét - sza - kít. Test -

13



- er of im - mort - al glad - ness, Fill us with the light of day!
 - le Men - schen wer - den Brü - der, wo dein sanf - ter Flü - gel weilt.
 - vér lé - szen min - den em - ber, mer - re leng - nek szár - nya - id.

HALLELUJAH

C Am C Am

6 F G C G C

11 F G Am F G E

16 Am F Am

21 F C G C

C Am C Am F G C

G C F G Am F G E Am

F Am F C G C

THE LITTLE DRUMMER BOY

F **C7** **F**

Come they told me, pa - rum pum pum pum,
 Lit - tle Ba - by, pa - rum pum pum pum,
 Ma - ry nod - ded, pa - rum pum pum pum,

5 **C7** **F**

A new born King to see, pa - rum pum pum pum,
 I am a poor boy too, pa - rum pum pum pum,
 The Ox and Lamb kept time, pa - rum pum pum pum,

9 **C** **F** **C**

Our fi - nest gifts we bring pa - rum pum pum pum,
 I have no gift to bring pa - rum pum pum pum,
 I played my drum for Him, pa - rum pum pum pum,

13 **F** **B** **F7** **B**

To lay be - fore the King, pa - rum pum pum pum,
 That's fit to give our King, pa - rum pum pum pum,
 I played my best for Him, pa - rum pum pum pum,

16 **F** **C** **F**

rum pum pum pum, rum pum pum pum, rum pum pum pum,
 rum pum pum pum, rum pum pum pum, rum pum pum pum,
 rum pum pum pum, rum pum pum pum, rum pum pum pum,
 So to Shall I Then He

20 **C7** **F** **C7** **F**

ho - nour Him, pa - rum pum pum pum,
 play for you, pa - rum pum pum pum,
 smiled at me, pa - rum pum pum pum,
 when we come. on my drum?
 me and my drum.

KUMBAYA

C F C F G7

Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah! Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah!

9

C F C F C G7 C

Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah! O Lord Kum - ba - yah!

SHOSHOLOZA

f

Sho - sho-lo - za! Sho - sho-lo - za, ku-le-zon-ta - ba

5

sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Wen u ya ba - le - ka,

8

ku-le-zon-ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Sho - sho-lo - za

12

ku - le - zon - ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca

SIYAHAMBA - NO.1

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni - kwen-khos, Si - ya -

4

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku-kha -

7

nye - ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

Si - ya -

10

hamb - e ku-kha - nye-ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos,

hamb - e ku-kha - nye-ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos,

2

13 Si - ya -
 Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -
 Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

16 hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -
 hamb - e ku - kha - nye - ni ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -
 hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

18 hamb - a oh Si - ya -
 hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a hamb - a, Si - ya -
 hamb - a hamb - a, Si - ya - hamb - a hamb - a, Si - ya -

20 hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -
 hamb - e ku - kha - nye - ni ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -
 hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

22

hamb - a, oh

hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a, hamb - a, Si - ya -

hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a, hamb - a, Si - ya -

24

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos.

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos.

SIYAHAMBA - NO.2

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni - kwen - khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos,

5

1. 2.

Si - ya kos Si - ya - hamb - e hamb - e, Si - ya - hamb - e u - u Si - ya -

9

1. 2.

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos, Si - ya kos

BWANA AWABARIKI

Freely

Bwa - na, Bwa - na, Bwa - na a-wa - ba - ri - ki,

4

Bwa - na a-wa - ba - ri - ki, Bwa - na a-wa - ba - ri - ki mi - le - le.

7

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

9

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

2

11

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

13

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le; a - wa - ba - ri - ki,

15

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

17

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

La pubblicazione è stata realizzata come risultato del progetto ERASMUS+ 2019-1-HU01-KA205-060687 coordinato dalla Fondazione Hangkeltő, Budapest, Ungheria.

I tutorial sono elaborati dagli esperti delle organizzazioni partner:

Hangkeltő Foundation

Foundation for Youth Awareness

World Music School Helsinki

Coyote Initiatives CIC

'Microkosmos' Associazione Culturalee Italo-Ellenica per la Formazione

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Editore: Hangkeltő Foundation

Responsabile: Presidente Csaba Tőri

Cura di Edit Pálinkás

Design: DIVISART Ltd.

Stampa: Digitalpress Budapest, Ungheria

2022

