

Ma che musica maestrø!

guida
pedagogica



La guida pedagogica **Ma che musica maestra!**
è stata realizzata nell'ambito della collaborazione
tra Casa del Cinema di Prato, Coordinamento Pedagogico
e Biblioteca Lazzerini - Sezione Ragazzi e Bambini del Comune di Prato

Il progetto grafico è di Nicola Giorgio

perché una guida pedagogica

Questa guida pedagogica è destinata principalmente alle insegnanti e agli insegnanti di Scuola dell'Infanzia e intende offrire spunti per approfondire, attraverso attività didattiche e suggerimenti di lettura, i cinque cortometraggi del programma **Ma che musica maestro!**

La guida è un insieme di suggerimenti per attività da condurre a scuola, che attraversano i Campi di esperienza delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia (2012), singolarmente, consecutivamente, integrati e in prospettiva tra loro. Gli obiettivi generali e specifici fanno riferimento ai traguardi di competenza e orientano tali attività, da intendere come piste possibili, non esclusive, spunti per le insegnanti e gli insegnanti, chiamate/i a mettere in gioco la propria professionalità prendendo anche iniziative diverse, per arricchire le proposte rivolte ai bambini e alle bambine. Tra i cortometraggi del programma, ne sono stati scelti due che presentano un particolare interesse dal punto di vista audiovisivo e per i quali è prevista una presentazione e alcune attività specifiche che ne mettano in luce gli aspetti cinematografici.

È preferibile che le attività vengano proposte ai bambini e alle bambine in un tempo non troppo lontano rispetto alla visione del programma, in modo che il ricordo dei film sia ancora vivo nella loro memoria.

Laddove lo scopo è sollecitare la verbalizzazione, si consiglia che l'insegnante tenga traccia delle parole utilizzando la tecnica **tu detti, io scrivo**, in modo da riportare fedelmente dialoghi e concatenazioni logiche, anche ai fini della documentazione dei processi di apprendimento che si saranno innescati.

Questa guida comprende anche una selezione di letture che possono aiutare gli insegnanti e le insegnanti ad accompagnare i bambini e le bambine in percorsi e laboratori musicali in classe.

cinque storie per un solo programma

Il programma **Ma che musica maestro!** è composto da cinque cortometraggi che differiscono tra loro per stile e tecnica d'animazione. Questa caratteristica formale contribuisce alla ricchezza del programma e può essere considerata anche un'efficace risorsa per aiutare i bambini e le bambine a non confondere i racconti visti in continuità sotto lo stesso titolo generale. Anche se il titolo del programma è uno solo, ogni cortometraggio ha un titolo proprio ed è separato dagli altri dai titoli di testa e di coda. I titoli di testa introducono un film, indicando i nomi del cast tecnico e artistico. Nei titoli di testa in genere ci sono il titolo del film, il nome del regista e le informazioni sulle persone che hanno lavorato di più alla sua realizzazione. Al contrario, nei titoli di coda, inseriti appunto a fine film, vengono indicati tutti i singoli partecipanti alla produzione, i luoghi usati per le riprese, le informazioni sulle musiche utilizzate ed eventuali omaggi a persone che hanno collaborato. I cinque cortometraggi del programma sono senza dialoghi, come spesso accade nell'animazione cinematografica.

Un film senza dialoghi è molto diverso da un film muto, che è completamente privo della parte sonora. Il film senza dialoghi è comunque accompagnato da una colonna sonora fatta di rumori e musica. Capiamo le storie grazie alle situazioni create, alle espressioni dei personaggi che muovono questa o quella parte del corpo ma anche attraverso i suoni, i rumori e le musiche che servono per dare ritmo a un'azione o per accentuare un sentimento. I film senza dialoghi si prestano in particolare modo alla visione da parte dei bambini e delle bambine, perché lasciano molto spazio all'immaginazione e fanno riferimento a una pratica molto diffusa in età prescolare che è quella di comunicare attraverso suoni e parole inventate. Un film senza dialoghi, inoltre, permette anche una maggiore inclusione di bambini e bambine non italo-foni/e.

La musica è un linguaggio universale che appartiene a ogni cultura, è capace di arrivare a tutti ed è presente da quando esiste l’uomo.

La musica permette di esprimere emozioni, sentimenti, pensieri, atteggiamenti e allo stesso tempo li sollecita, accompagnandoci nel viaggio della vita.

Già nel ventre della madre, il feto vive esperienze musicali attraverso la percezione dei suoni dell’ambiente circostante, riconosce il suono della voce materna e recenti studi hanno dimostrato come i bambini e le bambine, nel primo anno di vita, tendano a preferire musiche che hanno ascoltato durante il periodo della gestazione. Ascoltare e fare musica influenza i processi di sviluppo, sia fisici che intellettivi, emotivi e sociali. Grazie alla sintonia dell’imitazione (Stern, 1997), il bambino e la bambina che ascoltano e fanno musica, producono con le diverse parti del corpo movimenti ritmici e acquisiscono importanti coordinate spaziali e quest’abitudine ha un effetto sul rispetto dell’altro, sul rispetto dei turni, sulla capacità di alternare produzione e ascolto, sulle competenze di espressione non verbale. È anche dimostrato che l’essere umano, nell’ascolto e nella produzione della musica, utilizza diverse parti del cervello, molte delle quali si attivano anche durante la produzione verbale e sono implicate nello sviluppo del linguaggio. L’esposizione al ritmo e alla prosodia musicale, può aiutare i bambini e le bambine a sviluppare una migliore consapevolezza e padronanza dei ritmi e delle melodie del linguaggio parlato. Infine la musica è un accordo *universalmente condiviso* su cui stabilire dinamiche di gruppo positive: da recenti studi (Oliviero Ferraris, 2004), emerge come i bambini e le bambine esposti/e quotidianamente alla musica nelle scuole a indirizzo musicale, risultino essere più collaborativi/e nelle interazioni coi coetanei e con le coetanee.

Questo programma di cortometraggi dedicato alla musica è ricco di suggestioni, che sono in parte riprese in questa guida, affinché gli stimoli offerti dalla visione dei film diventino opportunità per ideare e implementare attività da proporre ai bambini e alle bambine in classe e per ampliare l’offerta formativa della scuola.

Il monaco e il pesce



Il silenzio e la calma di un monastero sono disturbati da un piccolo pesce che saltella in una grande riserva d'acqua situata nel cortile. Un monaco farà di tutto per catturarlo...

Vague à l'âme



Mentre il papà fa un pisolino, una bambina va a giocare sulla spiaggia. Sola... si annoia e guarda passare un paguro. Imitando lo strano animale, inizia a ballare e scopre nella gioia delle piccole cose, una nuova libertà.

Lo spettacolo della materna



In una piccola sala teatrale, il pubblico dei genitori è presente per lo spettacolo di fine anno della scuola materna. Al maestro gufo l'ingrato compito di presentare la serata, che purtroppo non andrà come previsto ma non per questo ci sarà meno da divertirsi...

Maestro



In una notte di luna piena, nel bel mezzo di una foresta, un gruppo di animali selvatici s'imbarca in un'opera notturna. Il solista è un uccello, lo accompagnano cori di rospi, ricci e tartarughe. Dirige uno scoiattolo.

La gabbia



L'incontro tra un orso intrappolato nella sua gabbia e che non sa cantare e un uccellino che non sa volare, ma che canta molto bene. Ognuno sarà arricchito dall'amicizia dell'altro e supererà i propri limiti.

attività da
proporre
trasversalmente

rielaborazione emotiva dell'esperienza

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti
- Riflettere e confrontarsi con gli/le altri/e
- Esprimere emozioni utilizzando varie possibilità

OBIETTIVI SPECIFICI

- Esprimere e comunicare emozioni legate alla visione dei cortometraggi
- Ascoltare le emozioni e i sentimenti degli/le altri/e
- Esprimere emozioni utilizzando il disegno

Nei giorni appena seguenti la visione del film, meglio se prima possibile, approfittate delle reazioni spontanee dei bambini e delle bambine per tornare per la prima volta sull'intero programma dei cortometraggi visti al cinema. Lasciate che verbalizzino tutte le emozioni provate durante la visione, assicurandovi che le parole di tutti e tutte siano rispettate. Se necessario, riprendete l'esercizio di verbalizzazione con l'una o l'altra domanda:

quante storie abbiamo visto al cinema?

Quale vi è piaciuta di più?

Quale/i personaggio/i vi è/sono piaciuto/i di più?

Quale/i personaggi avete apprezzato meno?

Come mai?

Ci sono momenti che vi hanno fatto ridere?

Che vi hanno messo tristezza? Che vi hanno sorpreso?

Annoiato? O che vi hanno messo gioia? Che vi hanno fatto arrabbiare? E fatto paura?

Qual è la scena che vorresti di più raccontare ai tuoi genitori?

Prova a chiudere gli occhi e a rivedere la scena:

dove ci troviamo?

Quali colori vediamo?

Come si sente il personaggio in questa scena?

Che emozioni sta provando? È contento/a? È triste?

Ha paura? Si sente tranquillo/a? Si diverte? Si annoia?

Canta? Balla? E come ti sentiresti al posto del personaggio che hai scelto? Che sentimenti pensi che proveresti?

Che emozioni provi quando ascolti la musica? Gioia? Tristezza? Sorpresa? Noia? Paura? Rabbia?

Quando ascolti la musica, come reagisce il tuo corpo? Rimani fermo? O hai voglia di muoverti? Ti piace muoverti mentre ascolti la musica?

Chiedete ai bambini e alle bambine di riaprire gli occhi e di conservare nella mente la scena preferita. Avrete preparato prima, e metterete a disposizione, fogli di dimensioni, texture e colori diversi e materiali vari per colorare: lapis, matite, gessi, pastelli a cera, acquerelli. Una varietà di mezzi permette di individuare quello più

adatto a rappresentare la scena che si ha in mente e le emozioni trattenute; la scelta della dimensione e consistenza del foglio e l'orientamento dello stesso, sono elementi che possono aiutare a contestualizzare meglio il disegno da un punto di vista formale.

Invitate i bambini e le bambine a disegnare la scena scelta; chiedete di identificare il disegno con un titolo e aiutateli/e a scriverlo sul foglio. Con l'obiettivo di condividere con le famiglie una prima rielaborazione dell'esperienza, si inviteranno i bambini e le bambine a conservare il disegno per portarlo a casa, dove lo potranno spiegare ai genitori. Da parte vostra invitate i genitori a dare importanza al racconto che i bambini e le bambine faranno a casa e a sostenerli/e con domande che favoriscano la narrazione dell'esperienza. Questo obiettivo può essere reso esplicito con un vostro biglietto ai genitori, che accompagnerà il disegno che transita da scuola a casa.



a caccia di suoni!

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini suoni e colori

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Sperimentare e combinare elementi musicali di base
- Produrre sequenze sonoro-musicali

OBIETTIVI SPECIFICI

- Identificare suoni e rumori
- Creare suoni e rumori
- Associare rumori a elementi

L'insegnante approfondisce il concetto di rumore, sonda le opinioni dei bambini e delle bambine su cosa sia un rumore, quali sensazioni produca sentire rumore, quali reazioni quando un suono è gradevole, quali quando si tratta di un suono che gradevole non è. Si annotano i pensieri e le opinioni dei bambini e delle bambine. Successivamente, a piccoli gruppi, si accompagna la classe a caccia dei rumori nelle diverse parti della scuola e nel giardino, chiedendo al gruppo di fermarsi e provare, per chi vuole, a chiudere gli occhi e ascoltare, cercando di capire da dove provengano suoni e rumori, cosa li produca, che sensazione essi suscitino, quali reazioni del corpo (es: quando sento questo rumore, cosa ho voglia/mi viene di fare?); l'insegnante si annota le risposte. Tornando in sezione viene chiesto a ciascun bambino e a ciascuna bambina di riprodurre con la voce, con il corpo e con gli oggetti disponibili i rumori ascoltati.

Laddove possibile, i bambini e le bambine possono essere accompagnati/e nei diversi ambienti scolastici a registrare suoni e rumori, da far ascoltare ai compagni e alle compagne in una sorta di gioco a indovinare di che rumore si tratti: una porta che sbatte, uno sciacquo, il passaggio di un'auto in strada, i passi nel corridoio, voci ecc.

Variante: i bambini e le bambine possono essere accompagnati/e a gruppetti nei diversi ambienti scolastici e si può provare con loro a produrre suoni di differente timbro e intensità percuotendo le superfici che lo spazio offre con bacchette di diversi materiali (di legno, di metallo...). In classe, con le solite bacchette, si potranno individuare gli oggetti di uso quotidiano che meglio permetteranno di trovare sonorità simili a quelle sperimentate all'esterno, dunque provare a mettere tali suoni in sequenze armoniche, creando una batteria di oggetti. Gli esperimenti possono essere registrati e riascoltati.

Il monaco e il pesce

di Michael Dudok de Wit

PAESE

Francia

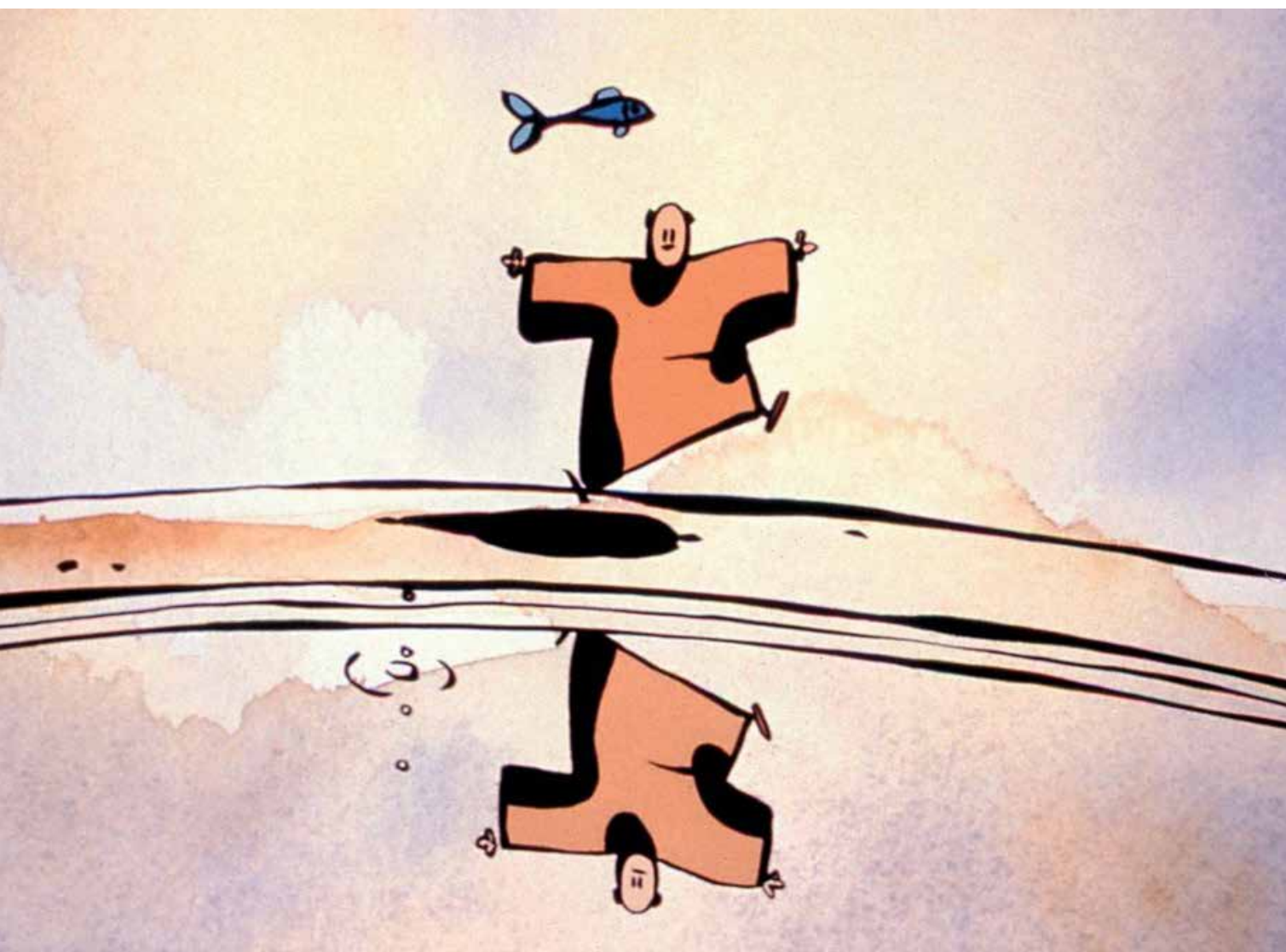
ANNO DI PRODUZIONE

1994

DURATA

6'

© Folimage



Il Monaco e il pesce è un cortometraggio di Michaël Dudok de Wit (che in seguito avrebbe realizzato il celebre *La tartaruga rossa*), che ha fatto il giro del mondo in numerosi festival, ricevendo anche una candidatura agli Oscar e un César, massimo riconoscimento del cinema francese, nel 1996.

Si tratta di un'opera che sorprende per la sua **architettura drammatica minimalista** come per il suo **trattamento pittorico**: un'animazione disegnata a mano con inchiostro di china e acquerello.

Il primo motivo di interesse del cortometraggio riguarda infatti l'aspetto visivo. Lo sfondo della vicenda è un foglio di carta colorato ad acquerello, a volte bluastro, a volte arancione, a seconda dell'ora del giorno, mentre le linee realizzate con la china che disegnano il monaco, il pesce, la piscina e il monastero sono molto semplici e i colori tenui e questi elementi contribuiscono a creare un'atmosfera delicata, ma anche raffinata dal punto di vista grafico.

Il tempo è un elemento fondamentale del cortometraggio, inteso sia come concetto collegato al divenire in cui situiamo ogni cosa, che come concetto legato alla musica.

Se gli sfondi ad acquerello ci danno qualche indicazione sull'ora del giorno in cui si svolge la vicenda, la **ripetitività dell'azione** del monaco che cerca di catturare il pesce, crea una dimensione temporale che procede in loop piuttosto che in maniera lineare e nella ripetitività dei gesti e delle azioni, il tempo si confonde e lo spettatore si perde e gira su se stesso come fa il protagonista.

Si tratta di un dispositivo semplice e che funziona molto bene cinematograficamente, anche grazie all'**uso della musica**. Il secondo aspetto fondamentale del cortometraggio è infatti l'utilizzo della colonna sonora, composta solamente da un'aria musicale, senza nessun dialogo né rumori sincronizzati alle azioni.

A differenza di quello che succede normalmente nel processo produttivo di un'opera cinematografica, la musica qua non è stata creata dopo le immagini per sottolineare stati d'animo ed emozioni o per accompagnare il ritmo narrativo, ma è essa stessa fonte di ispirazione del cortometraggio. Se *Il monaco e il pesce*,

infatti procede visivamente unicamente per campi larghi, è la musica che occupa sempre il primo piano. Si tratta in questo caso di una rilettura da parte di Serge Besset di *La Follia* di Arcangelo Corelli (musicista del XVI secolo), una sonata che può essere etichettata sia come “musica da ballo” sia come opera barocca, ampia e teatrale, dal fraseggio incrociato e ossessivo.

La gag ripetitiva del monaco che cerca di acchiappare il pesce e la musica procedono di pari passo come fossero un tutt’uno, tanto da poter definire il cortometraggio **un’opera musicale**: spetta a un flauto introdurre dolcemente la calma del monastero e poi man mano che l’azione procede e si fa più frenetica, gli strumenti diventano più numerosi e il ritmo si accelera in perfetta sincronia con quello che succede sullo schermo, dove il rincorrersi del monaco e del pesce diventa **una vera e propria danza**.

Tutti questi elementi rendono il film adatto a lavorare con i bambini e le bambine su un’iniziazione al ritmo, sia visivo che musicale.

Quest’opera ricca e composita consente molteplici livelli di lettura. A prima vista, il film sembra dirci che due persone possono vivere sullo stesso piano senza incontrarsi, mentre l’analisi grafica suggerisce un’altra realtà. Una linea dell’orizzonte taglia l’inquadratura separando l’aria dall’acqua, l’uomo e l’animalità, talvolta il monaco da se stesso, nel gioco di riflessi d’acqua.

Quel che è certo è che, arrivato all’apice dell’ossessione, il monaco segue il pesce fuori dai confini del monastero e via via la caccia diventa meno frenetica e il monaco e il pesce si muovono in armonia attraversando paesaggi diversi, fino a che fluttuano attraverso una porta nello spazio aperto e si allontanano insieme nel cielo lasciando il campo vuoto.

Lasciamo aperte tutte le interpretazioni possibili e non mettiamo limiti alla capacità dei bambini e delle bambine di apprezzare un cortometraggio dallo **spessore filosofico** e dalle evidenti intenzioni artistiche.

leggere un fotogramma

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
La conoscenza del mondo

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esprimere argomentazioni e fare ipotesi attraverso il linguaggio verbale
- Riferire correttamente eventi del passato recente
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma
- Esprimere argomentazioni su suoni, rumori e colori a partire dall'immagine
- Fare ipotesi sulle emozioni, intuizioni dei personaggi del cortometraggio,
- Localizzare gli oggetti nello spazio dell'immagine e fare ipotesi su ciò che nell'immagine non si vede

Mostrate il fotogramma presente in questa guida a un piccolo gruppo di bambini e bambine, chiedete da quale cortometraggio sia tratto.



È la storia di...

Un monaco che insegue un pesce? Un pesce che scappa da un monaco? Un monaco e un pesce che diventano amici? Stimolate poi la riflessione intorno al fotogramma, andando ad approfondire gli aspetti audiovisivi indicati di seguito.

L'inquadratura

Dove si trova il monaco?

È vicino o lontano?

In alto o in basso?

Cosa c'è nella parte alta del fotogramma e cosa c'è nella parte bassa?

Quanti monaci vedi nell'inquadratura? Perché?

E il pesce, dove si trova?

Da dove stiamo guardando la scena ?

Dall'alto o dal basso?

Frontali o di lato?

Attraverso esempi con oggetti concreti, provate a spiegare ai bambini e alle bambine le diverse angolazioni da cui si può guardare un oggetto, e dunque cosa di questo si può vedere secondo la posizione dell'osservatore e dell'osservatrice.

E poi continuate con le domande:
fuori dal fotogramma, cosa ci potrebbe essere che non si vede?
C'è qualcuno? Cosa fa? Cosa sta succedendo, secondo te?

Il colore

Quali colori vedi nell'immagine?
Guardando il colore del cielo, in che momento del giorno ci troviamo?
È giorno? È notte? C'è il sole? Ci sono le nuvole? Fa caldo o freddo?
Che emozioni ti suscitano i colori dell'immagine?

Il tempo

Da quanto tempo il monaco insegue il pesce?
Perché vuole così tanto catturarlo?
Il monaco è triste o felice?
È tranquillo o agitato?
C'è qualcosa che vorresti prendere, come il pesce per il monaco?

Il suono

Guardando le immagini, che rumori immagini di sentire?
Ricordi la musica del film?
Ricordi se c'erano suoni e rumori che hai sentito mentre guardavi il cortometraggio?
Guardando l'immagine, che rumori immagini di sentire?
A che musica ti fa pensare l'immagine che vedi?
A una musica calma o agitata? Lenta o veloce?
Nel cortometraggio ci sono parole?
Se il monaco parlasse con il pesce, cosa potrebbe dirgli?

l'acquerello

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni, colori

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Utilizzare materiali e tecniche espressive e creative
- Scoprire e sapere le funzioni degli oggetti

OBIETTIVI SPECIFICI

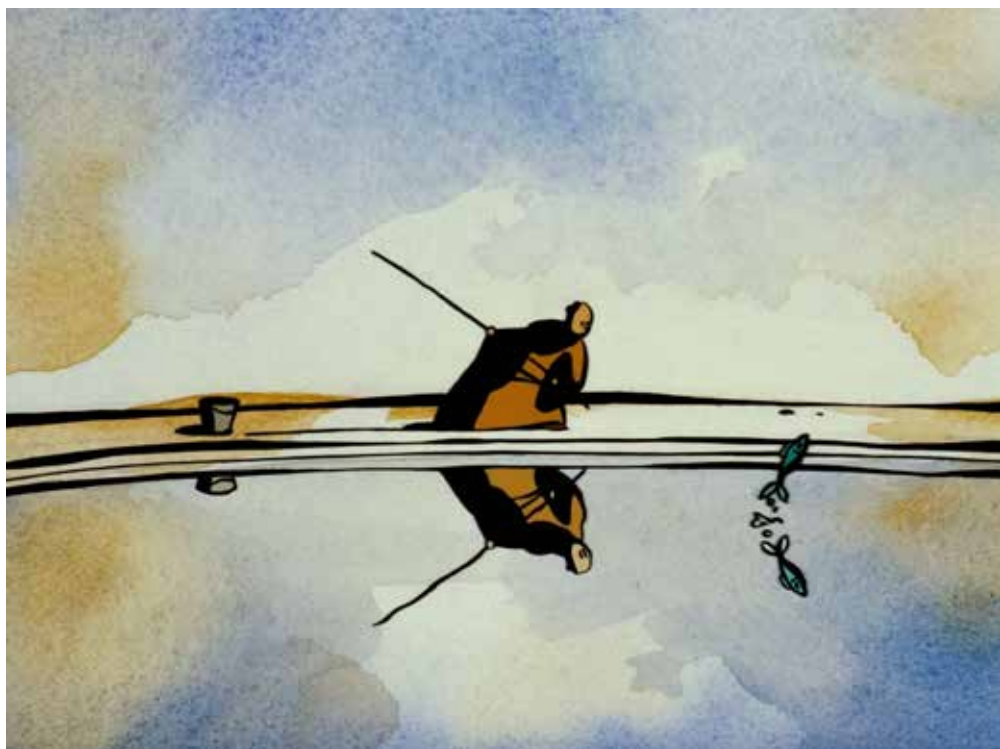
- Utilizzare gli acquerelli come tecnica espressiva
- Conoscere gli acquerelli
- Conoscere le tecniche di realizzazione dei cortometraggi

Partendo dal fotogramma dell'attività precedente, si sollecitano i bambini e le bambine a discutere più ampiamente sulle caratteristiche delle immagini del cortometraggio: il tono dei colori, le sfumature, la prevalenza di un colore sugli altri, l'intensità.

Si sollecitano a fare ipotesi su quali materiali che conoscono potrebbero dar luogo a disegni simili, e si elencano le ipotesi proposte (ad esempio pennarelli, tempere, pastelli, matite ecc.) al fine di riproporre in seguito ai bambini e alle bambine di colorare ricercando un effetto simile a quello dei disegni del cortometraggio.

I bambini e le bambine sono invitati/e poi a disegnare una scena del cortometraggio, utilizzando il lapis. Si mettono quindi a disposizione pennelli e colori ricavati con spezie e alimenti (ad esempio zafferano, caffè, tè, concentrato di pomodoro, cacao ecc.) e si invitano le bambine e i bambini a colorare i loro disegni.

L'esperienza può essere ampliata proponendo di sperimentare la tecnica della sfumatura anche con altre modalità: sfumando con i polpastrelli le matite colorate, annacquando parti in precedenza colorate con i pennarelli, utilizzando la tempera bianca con tempere di altri colori (o mescolando tempere di colori diversi), infine mettendo a disposizione gli acquerelli.



a me gli orecchi!

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni, colori

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Utilizzare tecniche espressive e creative
- Sviluppare interesse per l'ascolto della musica
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività espressive e percettive

OBIETTIVI SPECIFICI

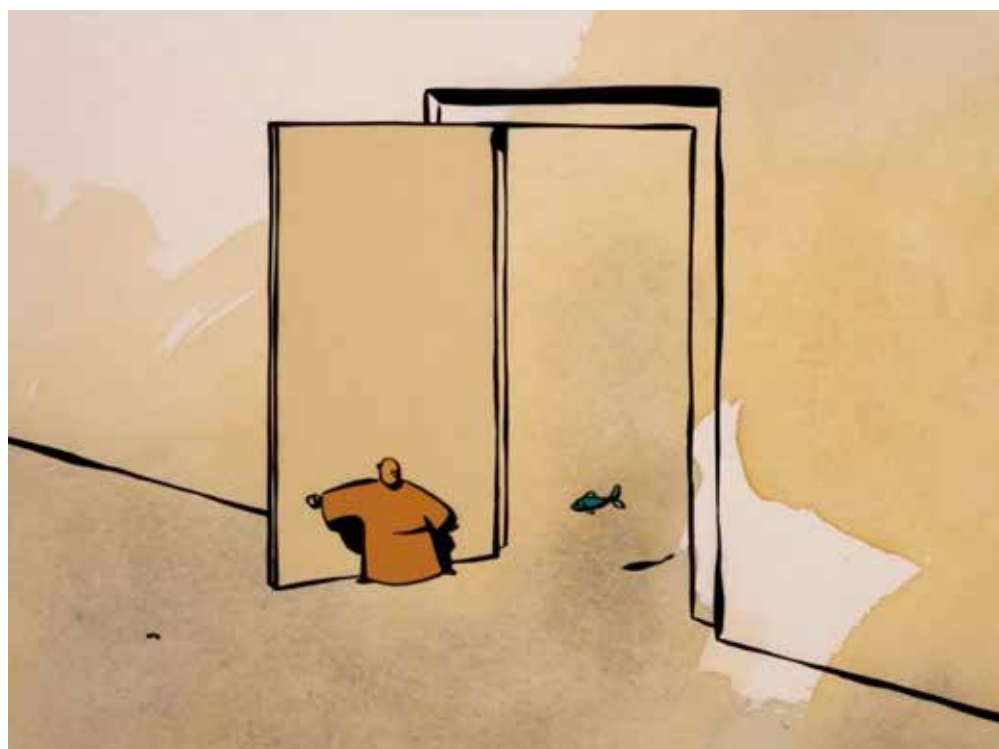
- Utilizzare il disegno per esprimere la musica ascoltata
- Ascoltare diversi tipi di musica
- Scoprire le diverse caratteristiche della musica attraverso il disegno

Dopo aver scelto un brano musicale l'insegnante propone ai bambini e alle bambine di ascoltarlo in silenzio, senza fare nient'altro.

Dopo un primo ascolto, si mettono a disposizione della classe fogli di carta di diverse misure e tutto l'occorrente per disegnare e colorare utilizzando varie tecniche, poi si invitano i bambini e le bambine a disegnare ascoltando di nuovo la stessa musica. L'attività può essere effettuata a più riprese sperimentando diversi tipi di musica (classica, jazz, folkloristica, rock, punk, swing ecc.). Nel documentare questa attività i prodotti possono essere raggruppati secondo il genere musicale rappresentato.

Variante: Viene posizionata a terra una lunga striscia di carta, i bambini e le bambine si dispongono lungo tale striscia e hanno a disposizione pennarelli di diversi colori; si fa partire una compilation musicale di diversi generi e bambini e bambine sono invitati/e a tracciare un segno in base alla musica che ascoltano, potendo cambiare il colore del pennarello.

In seguito l'insegnante può attivare una discussione su come bambini e bambine si siano espressi con diversi segni, tratti e colori in base a quanto suscitato dalle diverse tipologie di musica.



adesso crea tu un finale

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Ascoltare, comprendere, inventare una storia
- Esprimere argomentazioni attraverso il linguaggio verbale

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare un finale per la storia
- Esprimere argomentazione sulla possibilità di creare finali diversi ad una medesima storia

Scrivere Gianni Rodari nella *Grammatica della fantasia*, le storie aperte, incompiute o con più finali a scelta hanno la forma del problema fantastico: si dispone di certi dati, bisogna decidere sulla loro combinazione risolutiva. In questa decisione entrano calcoli di varia provenienza: fantastici, morali, ideologici...” . Partendo dalla storia di *Il monaco e il pesce*, invitate i bambini e le bambine a discutere sulle possibili interpretazioni del finale del cortometraggio e chiedete loro poi di inventare un proprio finale. Questa attività ha lo scopo di rendere i bambini e le bambine attivi/e nella narrazione, favorire una riflessione su come sia possibile creare narrazioni diverse per uno stesso racconto, rendersi conto che la realtà non è univoca, ma plurale e che può essere vista da prospettive differenti. Si può proseguire l'attività, proponendo alla classe di immaginare finali diversi per alcune fiabe che i bambini e le bambine già conoscono, così come suggerito anche da Gianni Rodari in *Tante storie per giocare*.



Vague à l'âme

(Malinconia)

di Cloé Coutel

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2021

DURATA

6'40

© Le Films du Nord



CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento
La conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI

- Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo
- Controllare l'esecuzione del gesto ed interagire con gli altri nei giochi di movimento
- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

OBIETTIVI SPECIFICI

- Percepire il proprio corpo nei diversi stati
- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni sonore
- Camminare nello spazio sulla base di indicazioni verbali specifiche

In una classe preparata affinché ci si possa muovere liberamente, oppure all'aperto, si invitano i bambini e le bambine a spostarsi utilizzando tutto lo spazio possibile e cambiando livello (basso/alto), piano (orizzontale/verticale) e orientamento (fronte/retro/lato).

L'insegnante disegna delle forme sul pavimento con del nastro adesivo e chiede ai bambini e alle bambine di camminare nello spazio seguendo le forme, in modo da far loro percorrere traiettorie diverse: dritto, in cerchio, a zigzag, in linea, discontinuo, ecc. Ne può inventare delle altre con loro.

A un segnale sonoro, li/le invita a girare a sinistra, a destra, a camminare all'indietro, ad avvicinarsi a un punto e allontanarsi da quel punto. Nel proseguo del gioco si chiede ai bambini e alle bambine di restare in piedi nello stesso posto e di provare a occupare quanto più spazio possibile senza spostarsi o, al contrario, il minor spazio possibile. Infine, in collegamento con il film, si invitano i bambini e le bambine a muoversi come il paguro, di lato, a variare i livelli (in piedi e a terra), a posizionare un oggetto sulla propria testa e a provare a camminare senza farlo cadere, sempre variando gli orientamenti e le direzioni.

In connessione con la nozione di tempo e ritmo, l'insegnante chiederà ai bambini e alle bambine di muoversi cambiando la velocità, di camminare velocemente, lentamente, a scatti, di fermarsi all'improvviso, accelerare, rallentare, riposarsi. Si potranno invitare i bambini e le bambine a mettersi in fila indiana e a muoversi immaginando di camminare su gusci d'uovo, a volare nell'aria leggeri come una foglia, a volteggiare, a essere pesanti, a camminare come se i piedi si incollassero al suolo, a sciogliersi come il gelato, a essere morbidi come un peluche, ecc. E, sempre facendo riferimento al film, si potrà proporre di esplorare la sensazione di leggerezza invitando i bambini e le bambine a imitare l'erba che si muove al soffio del vento, fissando i piedi a terra e muovendo in aria le braccia e poi tutto il corpo; se si ha a disposizione della sabbia, la si potrà far toccare e si inviteranno i bambini e le bambine a camminare per lasciavi una traccia, in alternativa si inviteranno a disegnare una forma, immaginando che questa sia l'impronta che il piede lascerebbe sulla sabbia.

rubabandiera degli animali

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Sperimentare schemi posturali e motori
- Applicare schemi posturali nei giochi di gruppo

OBIETTIVI SPECIFICI

- Imitare posture e andature di animali comuni
- Correre utilizzando andature diversificate
- Seguire indicazioni verbali che utilizzano avverbi di luogo

L'attività è una variante del classico gioco della bandiera, dove bambini e bambine si dispongono su due linee parallele e a ciascuno è attribuito un numero progressivo a partire dal numero uno.

L'insegnante si posizionerà tra le due squadre, sventolando una bandiera, e chiamerà un numero al quale assocerà il nome di un animale. I bambini e le bambine con il numero corrispondente, dovranno tentare di raggiungere e acchiappare la bandiera imitando l'andatura dell'animale nominato dall'insegnante (ad esempio camminando all'indietro come il gambero, saltando come il canguro ecc.). Chi per primo/a avrà preso la bandiera avrà vinto.

Una volta appreso lo schema di base, l'insegnante potrà chiamare contemporaneamente due o più numeri associandoli ad animali diversi e potrà dare ulteriori comandi (avanti gatti, indietro scoiattoli, ecc.).



balla con me

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Sperimentare diversi schemi posturali e motori nel gioco di gruppo
- Provare piacere nel movimento

OBIETTIVI SPECIFICI

- Imitare i movimenti di compagni e compagne
- Divertirsi utilizzando il corpo per ballare

I bambini e bambine si dispongono in cerchio, l'insegnante avvia la musica e a turno i/le partecipanti sono invitati/e a spostarsi al centro del cerchio e a muoversi utilizzando tutte le parti del corpo modulando i movimenti (secondo ritmo, melodia, pause ecc.) mentre agli altri e alle altre, in cerchio, sarà chiesto di imitare i passi e le movenze del compagno o della compagna al centro. Laddove si manifesti una resistenza nello stare al centro, l'insegnante non insisterà e starà lei/lui al centro, o in alternativa i/le partecipanti potranno muovere i passi di danza rimanendo in cerchio. Saranno utilizzate musiche differenti, sia quelle che fanno da colonna sonora ai cortometraggi del programma (per esempio l'aria *La Follia* di Angelo Corelli utilizzata ne *Il monaco e il pesce*, o una musica swing che ricordi il tema musicale di *La gabbia*), sia musiche di diversi generi, dalla classica, all'opera, alla musica pop. Anche la stanza potrà essere diversamente illuminata, in accordo con la musica scelta.



Lo spettacolo della materna

di Loïc Bruyère

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2019

DURATA

8'

© Folimage



giochi di luce

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

3/4 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esplorare le proprietà e le funzioni di un oggetto
- Esplorare le proprietà di un fenomeno

OBIETTIVI SPECIFICI

- Esplorare le proprietà e le funzioni di una torcia
- Esplorare le proprietà di luci e ombre

Dopo aver oscurato la stanza, l'insegnante, in cerchio con i bambini e le bambine, tenendo una torcia in mano, propone giochi di ombre sul muro, con le dita, con le mani, con il corpo dei bambini e delle bambine. Dopo aver condotto il gioco, l'insegnante distribuisce delle torce con cui i bambini e le bambine potranno sperimentare giochi di ombre e luce nella stanza. Al termine del gioco, si ricompone il cerchio e si discute dell'esperienza, accompagnando la discussione con domande stimolo:

a cosa ci è servito fare buio e a cosa ci è servita la torcia?
Che cosa succede se metto la mano, il corpo, un oggetto... davanti alla torcia? Cosa vedo?
Cos'è un'ombra?
Quando la vediamo?

Si possono proporre ulteriori giochi al buio con le ombre, utilizzando un piccolo teatrino con un fondale bianco, dietro il quale posizionare una fonte luminosa e facendo muovere, tra la fonte luminosa e il fondale, delle figurine di cartoncino nero ritagliate e supportate da un bastoncino; oppure stendendo un telo bianco attraverso una stanza e facendo muovere a turno i bambini e le bambine tra la fonte luminosa e il telo, alternandosi nel ruolo di attori/attrici e spettatori/spettatrici, in modo da verificare l'effetto che produce il proprio movimento e affinare i gesti di tentativo in tentativo.



cabaret a scuola

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini suoni colori

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare attraverso il linguaggio
- Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione

OBIETTIVI SPECIFICI

- Inventare storie comiche
- Utilizzare la voce e il corpo per suscitare ilarità

Dopo aver creato un cerchio con i bambini e con le bambine, l'insegnante rievoca il cortometraggio e le situazioni comiche in esso presenti: la caduta del gufo, il sipario che non si apre, l'asino tecnico che entra in scena per riparare il sipario e cade di nuovo sul gufo, i due piccoli/e protagonisti/e che entrano prima dell'inizio dello spettacolo e cominciano a litigare, un genitore che improvvisa un balletto, una spettatrice che cerca di recuperare il figlioletto neonato che è salito sul palco e infine il crollo totale della scenografia. Rievocando il cortometraggio, l'insegnante può anche approfittare per nominare alcuni elementi tipici del teatro e spiegare cosa sono: il pubblico (le persone che vengono a teatro per vedere uno spettacolo), la scena (il luogo di fronte al pubblico dove si svolge lo spettacolo), il sipario (una spessa tenda rossa che nasconde la scena e che si apre all'inizio dello spettacolo e si chiude alla fine), le luci (che servono a illuminare la scena), la scenografia (tutto quello che riproduce l'ambiente in cui si svolge la storia, come i mobili o i fondali), gli attori (le persone che interpretano i personaggi), i costumi, ecc.

In seguito, sempre in cerchio, l'insegnante chiamerà a turno due bambini o bambine, che dovranno inscenare una storia con l'obiettivo di far ridere. Gli attori e le attrici di turno potranno scegliere di utilizzare il mimo oppure il racconto orale, o qualsiasi forma di performance preferiscano, allo scopo di divertire il pubblico.



Maestro

di Illogic

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2019

DURATA

1'40

© Bloom Pictures



suoniamo il corpo

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni e colori

DESTINATARI

3/4 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando il corpo
- Sperimentare e combinare elementi musicali
- Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

OBIETTIVI SPECIFICI

- Identificare e memorizzare gesti e ritmi musicali
- Comporre e sviluppare una successione di suoni utilizzando il proprio corpo
- Comporre e sviluppare una successione di suoni utilizzando immagini simboliche

Seduti in cerchio, l'insegnante propone ai bambini e alle bambine un ritmo semplice producendo rumore attraverso il proprio corpo, ad esempio battendo due volte le mani tra sé e due volte i palmi sulle gambe. I bambini e le bambine sono invitati a ripetere il ritmo ascoltato. A turno tutti/e saranno maestri e maestre proponendo il proprio spartito, mentre i compagni e le compagne saranno invitati/e a imitare i gesti e le sequenze di suoni prodotti.

Varianti: una volta appreso lo schema, i bambini e le bambine possono aggiungere all'elemento gestuale la propria voce.

L'attività può essere ampliata proponendo la lettura dell'albo illustrato *Oh* di Hervé Tullet, che associa un suono a un simbolo/colore; l'insegnante può utilizzare questo spunto per articolare un'attività di gruppo/ corale o individuale (ad esempio un dettato musicale).



il gioco dell'orchestra

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni e colori

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale
- Produrre semplici sequenze sonoro-musicali

OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere il ritmo di una musica
- Riprodurre un ritmo musicale
- Riprodurre musica attraverso il linguaggio gestuale

L'insegnante approfitterà del film, per spiegare ai bambini e alle bambine che cos'è un'orchestra musicale e cosa fa un/una direttore/direttrice d'orchestra e poi li/e inviterà a giocare. Prima l'insegnante farà riascoltare la musica del cortometraggio e poi cercherà di ricordare, insieme alla classe, cosa facesse lo scoiattolo nel film, imitandone i movimenti. Dopo avere preparato e distribuito strumenti a percussione o oggetti che producono rumore, l'insegnante chiederà a bambini e bambine chi se la sente di interpretare a turno il ruolo del direttore o della direttrice d'orchestra. Chi si sarà proposto/a verrà dotato/a di una bacchetta e verrà invitato/a ad alzarsi e a posizionarsi frontalmente rispetto agli altri e alle altre (che seduti in cerchio, interpreteranno il ruolo dei/lle musicisti/e dell'orchestra) e a dirigerli/e come più gli piace. I musicisti e le musiciste dell'orchestra dovranno produrre suoni e rumori seguendo i movimenti della bacchetta del direttore o della direttrice.

Variante: l'insegnante sceglie una musica conosciuta dai bambini e dalle bambine e li/le invita a turno a giocare a dirigere un brano musicale, mentre il resto della classe ascolta.



La cage

di Loïc Bruyère

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2016

DURATA

6'

© Folimage



La gabbia è un cortometraggio di Loïc Bruyère, giovane regista francese, che presenta molti punti di interesse in ambito cinematografico, pur restando una proposta perfettamente adatta ai bambini e alle bambine, anche piccolissimi/e.

Dal punto di vista visivo il corto è caratterizzato da una scelta registica molto precisa che è quella di mantenere l'**inquadratura fissa** per tutta la durata del film, senza mai spostare il punto di vista. Lo spettatore infatti osserva la scena **sempre dalla stessa angolazione**: un campo largo frontale alla gabbia dell'orso, che comprende anche una porzione dell'ambiente circostante (una parte della stradina davanti alla gabbia, una parte del giardino zoologico con alberi ed elementi naturali). Nonostante il punto di vista sia unico, la vicenda si svolge in un arco temporale piuttosto ampio (un anno forse?), rappresentato a livello di montaggio da stacchi netti (in gergo detti **jump cut**) in cui quello che cambia è il paesaggio, nel divenire delle stagioni e delle condizioni atmosferiche. La scelta di mantenere sempre la stessa inquadratura, se da un lato è una scelta estetica, dall'altro contribuisce ad accentuare l'aspetto ripetitivo della vita in gabbia, che è tutto il contrario della movimentata vita "selvaggia".

Il corto è caratterizzato anche da una **fortissima componente musicale e rumoristica**. La musica swing sottolinea l'aspetto comico e scanzonato del film e la grande varietà di rumori (il buffo verso dell'orso, lo scrosciare della pioggia, il canto dell'uccellino, ecc.) arricchiscono l'opera rendendola davvero speciale. La musica inoltre è perfettamente intrecciata ai rumori nel senso che questi ultimi seguono sempre i tempi del ritmo musicale e talvolta anche le melodie (il canto dell'uccellino e poi dell'orso si fondono a più riprese con la musica del film, divenendo sul finale, un vero e proprio "cantato" che si aggiunge alla colonna musicale). E quando dopo tante prove di canto, gli uccelli raggiungono la gabbia e diventano loro stessi musicisti in scena, si assiste a un interessante intreccio del campo diegetico (musica e rumori che provengono da elementi presenti in scena) con quello extradiegetico (musica e rumori che provengono da fonti che non sono rappresentate nella scena). Il finale del film

è particolarmente interessante perché l'orso si alza in cielo trasportato via dagli amici uccelli e l'inquadratura, che per tutto il film era rimasta simile a se stessa, anche per la presenza costante dell'animale in gabbia, pur non modificandosi, in qualche modo cambia perché il campo diventa, finalmente, vuoto: l'orso ha lasciato la gabbia e tornerà forse laddove avrebbe dovuto essere.

È interessante notare come entrambi i corti del focus cinematografico terminano con un'ascesa al cielo dei protagonisti e con un'inquadratura vuota. Ed essendo i corti di apertura e di chiusura del programma, è interessante come anche al livello dell'ordine di proiezione stabilito si faccia di nuovo riferimento alla dimensione temporale del cerchio, invece che a quella più classica della linea in avanti.



Mostrate il fotogramma presente in questa guida a un piccolo gruppo di bambini e bambine, chiedete al gruppo di quale storia si tratti.

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esprimere argomentazioni e fare ipotesi attraverso il linguaggio verbale
- Riferire correttamente eventi del passato recente
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc

OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma
- Esprimere argomentazioni su suoni, rumori e colori a partire dall'immagine
- Fare ipotesi sulle emozioni, intuizioni dei personaggi del cortometraggio,
- Localizzare gli oggetti nello spazio dell'immagine



È la storia di... Un orso in gabbia che incontra un uccellino? Un orso che impara a cantare? Un uccellino che impara a volare?

Stimolate poi la riflessione intorno al fotogramma andando ad approfondire i seguenti aspetti audiovisivi.

L'inquadratura

Cosa vedi nell'immagine?

Dove siamo secondo te?

Dove si trova l'orso?

È vicino o lontano?

In alto o in basso?

Da dove stiamo guardando la scena ?

Dall'alto o dal basso?

Frontali o di lato?

Provate a spiegare ai bambini e alle bambine le diverse angolazioni da cui si può guardare un oggetto.

E poi continuate con le domande:

fuori dal fotogramma, che non si vede, cosa ci potrebbe essere?

C'è qualcuno? Cosa fa?

Cosa sta succedendo, secondo te?

Se siamo in uno zoo, forse ci sono altri animali?

La gabbia, somiglia alle gabbie che hai già visto?

O è diversa?

Il colore

Quali colori vedi nell'immagine?

Sono tanti o pochi?

Guardando il colore del cielo, in che momento del giorno ci troviamo?

È giorno? O è notte?

C'è il sole? O ci sono le nuvole?

Fa caldo o freddo?

Guardando gli elementi del paesaggio naturale, in che stagione potremmo essere?

I colori che vedi nell'immagine, come ti sembrano?

Accesi o tenui? Forti o delicati?

Che tipo di emozioni ti suscitano i colori dell'immagine?

Ti sembra un'immagine gioiosa o triste?

Seria o buffa?

Il tempo

Da quanto tempo l'orso secondo te si trova in gabbia?

Cosa ci fanno gli uccellini sulla gabbia?

Sono appena arrivati?

E l'uccellino rosso, da quanto tempo è insieme all'orso?

Ti ricordi se ci sono azioni che si ripetono più volte durante il cortometraggio?

L'orso rimane per tutto il film nella gabbia?

Il suono

Guardando l'immagine tratta dal film, che rumori immagini di sentire?

Ricordi la musica che accompagnava le immagini?

Ricordi se c'erano suoni e rumori che hai sentito mentre guardavi il cortometraggio?

A che musica ti fa pensare l'immagine che vedi?

A una musica calma o agitata? Lenta o veloce?

Triste o allegra?

Nel cortometraggio ci sono parole?

Ci sono voci?

Ti ricordi il verso dell'orso? Com'era?

E il cinguettio dell'uccellino?

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
Il sé e l'altro

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Raccontare storie, offrire spiegazioni
- Riconoscere la reciprocità di attenzione fra chi parla e chi ascolta
- Confrontarsi e discutere con adulti e coetanei

OBIETTIVI SPECIFICI

- Ricostruire la sequenza narrativa di una storia
- Argomentare in maniera logica gli elementi di una storia
- Rispettare il proprio turno di parola
- Alternare ascolto e narrazione

Tornate con i bambini e le bambine sulla trama del cortometraggio invitandoli/ e a ordinare gli 8 fotogrammi tratti dal film dando un ordine cronologico secondo le principali funzioni narrative: inizio, svolgimento, fine (come inizia, poi che succede, come va a finire). Potete capovolgere le immagini su un grande tavolo e raccogliere intorno a loro i bambini e le bambine. Spiegherete le regole del gioco: a turno, ogni bambino o bambina pescherà una carta e la mostrerà, poi descriverà l'immagine:

quale/i personaggio/i?

Dove si trova (o si trovano)?

Cosa sta (o stanno) facendo?

Perché?

Se un bambino o una bambina non riuscisse a contestualizzare la situazione, potrà rivolgersi ai compagni e alle compagne, secondo un turno di parola gestito dall'insegnante. Mostrando nuovamente i fotogrammi alla classe, chiederete:

quale viene prima?

Quale viene dopo?

Quale per ultimo?

In allegato i fotogrammi del cortometraggio.

A partire da questa attività dalla ricostruzione della sequenza narrativa, l'insegnante ripercorre assieme ai bambini e alle bambine la storia del cortometraggio ponendo una serie di domande relative al corto:

chi sono i protagonisti del corto?

Cosa succede all'orso?

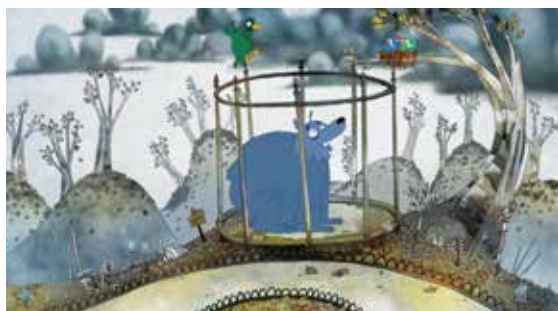
Chi può aiutare l'orso e come?

Cosa fanno fare gli uccelli?

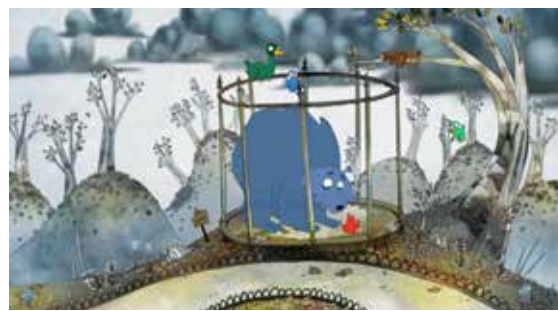
Cosa sa fare l'orso? Possono aiutarsi l'un l'altro?

Come e perché? Come va a finire la storia e perché?

La storia del corto può essere utilizzata a fini educativi, per far riferimento ogni qual volta viene fatta un'attività, un gioco, oppure nelle interazioni spontanee fra bambini e bambine nelle quali ci si aiuta a vicenda mettendo a disposizione i propri talenti.



1



2



3



4



5



6



7



8

1. Un orso assiste alla nascita di tre uccellini sul ramo dell'albero sopra la sua gabbia
2. Uno dei tre uccellini cade dal nido nella gabbia
3. L'orso adotta l'uccellino caduto, mentre la famiglia è migrata
4. L'uccellino insegna a cantare all'orso
5. Arriva l'inverno e l'orso si esercita a cantare
6. L'uccellino ha imparato a volare e migra verso il caldo
7. L'inverno è finito e l'uccellino torna dall'orso insieme ad altri uccelli e tutti insieme fanno un concerto
8. La gabbia è vuota, l'orso è tornato nel bosco portato via in volo dagli uccelli

una scala di suoni

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni e colori

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
- Esplorare i primi alfabeti musicali

OBIETTIVI SPECIFICI

- Ascoltare e distinguere le diverse note musicali
- Riprodurre le note musicali
- Saper associare la nota ascoltata con quella prodotta da uno strumento musicale

L'insegnante riproduce su uno strumento a disposizione (pianola, campane, xilofono...) una scala da DO a DO; e chiede poi ai bambini e alle bambine di cantare le note: PA PA PA PA PA PA PA PA.

Una volta che tutti e tutte avranno compreso, l'insegnante sceglierà di suonare una sola nota e chiederà alla classe di riprodurla all'unisono: PAAAAAAA, mentre un bambino o una bambina cercherà di trovarla sulla tastiera dello strumento.

Il coro dei compagni e delle compagne, sincronizzato sulla nota da trovare, sarà il riferimento dell'orecchio del bambino o della bambina a caccia della nota.



suggerimenti di lettura

Storie di musiche, silenzi e suoni

I libri suggeriti possono accompagnare percorsi e laboratori musicali con i bambini e le bambine: ci sono albi illustrati che raccontano storie in cui è presente l'elemento del suono, della musica o del rumore, libri pensati per favorire l'ascolto di brani musicali e la conoscenza degli strumenti, altri che stimolano l'esplorazione dei suoni del mondo intorno ai bambini e alle bambine, altri ancora che fanno cantare, ballare, creare nuovi suoni, inventare ritmi e movimenti.

Emanuela Bussolati,
Tarari tararera,
Carthusia,
e altri libri della stessa serie

Un classico intramontabile, una storia in lingua pipiripù, per giocare a dare un senso alle parole attraverso il suono, l'intonazione, i gesti e le immagini.

Francesco Altan,
Pettirosso Pippo,
Emme edizioni

Pippo pettirosso si perde nel bosco, incontra gli altri animali, scopre i loro versi e impara a fischiare grazie al merlo Aldo. Una storia sulla scoperta del mondo, la musica, la diversità e l'amicizia, che fornisce spunti per giocare con i versi degli animali.

Michael Rosen, Helen Oxenbury,
A caccia dell'orso,
Mondadori

Una famiglia parte alla ricerca dell'orso ma, dopo aver attraversato un campo di erba fruscante (svish svush!), un fiume freddo e fondo (splash splosh!), una pozza di fango limaccioso (squelch squalch!), un bosco buio e fitto (scric scroc!) e una tempesta di neve che fischia (fuuuuu huuuuuu!), alla fine... sarà l'orso a trovare loro. Un capolavoro della letteratura per l'infanzia che permette di giocare con rumori, suoni, movimenti, musica.

David Litchfield,
L'orso e il piano,
Zoolibri

Tutto inizia quando un piccolo orso, si imbatte nella foresta in qualcosa che non aveva mai visto prima: un pianoforte. La prima volta la strana cosa fa un suono terribile, ma pian piano l'orso scopre la magia della musica e del legame che si crea tra chi suona e chi ascolta...

Karla Kuskin, Marc Simont,
*Prima della prima:
l'orchestra si veste*,
Terre di mezzo

È venerdì sera. In città, centocinque persone, novantadue uomini e tredici donne, si preparano per andare al lavoro. Si lavano, si asciugano, si infilano la biancheria e si vestono con eleganti abiti bianchi e neri. Infine imbracciano una custodia e raggiungono il centro: alle 20.30 eccoli insieme sul palco della Filarmonica, pronti a iniziare.

Renato Moriconi,
L'opera liquida,
Gallucci

Un libro senza parole che è un concerto. Il palco è una piscina e l'acqua è la musica. Un'opera in cui ogni pagina ha il suo suono, il suo silenzio, il suo ritmo e la tensione cresce e cala al tocco del direttore d'orchestra-artista.

Arianna Sedioli,
Suoni per giocare;
Suoni d'acqua,
Artebambini

Due libri pieni di idee, stimoli e suggerimenti per giocare con i suoni: quelli prodotti dagli oggetti che ci circondano, o dall'acqua ma anche quelli che possiamo creare manipolando gli oggetti o inventandone di nuovi per dar vita a suoni, ritmi, musiche.

Sophie Kniffke,
L'udito,
Edizioni E. Elle

Un libro della storica e affascinante collana "Un libro da scoprire" che accompagna i bambini e le bambine nelle prime scoperte con testi semplici che stimolano la curiosità e bellissime immagini che suscitano meraviglia.

Maria Cannata,
La rana, passeggiata sonora
per piccoli esploratori di natura,
Curci

Un libro della collana "Piedi e orecchio" in cui le storie portano i bambini e le bambine alla scoperta degli animali e dei rumori dei loro ambienti naturali. Con tracce sonore e attività per riprodurre i suoni attraverso l'uso di oggetti quotidiani. Nella stessa collana si trovano titoli dedicati ad altri animali.

Benjamin Gottwald,
Sdeng, Bum, Splash!,
Terre di mezzo

Un libro senza parole da leggere ad alta voce: immagini ricchissime che richiamano alla mente suoni, versi, fruscii, trilli, sibili, scoppi e invitano al gioco, all'ascolto, all'espressione. Vincitore del premio Andersen 2023 e inserito nelle bibliografie "Nati per Leggere".

Eva Rasano,
Con le orecchie di lupo,
Bacchilega

Quanti suoni ci sono intorno a noi! Ascoltiamoli attentamente con le orecchie grandi come quelle del lupo: un ronzio, una goccia che cade, il fruscio delle foglie, il vento che soffia.

Hervé Tullet,
Oh! Un libro che fa dei suoni,
Franco Cosimo Panini

Un libro per giocare con la voce, in cui l'autore invita i lettori ad animare i pallini disegnati. Ogni "Oh!", "Ah!", "Uau!" è un suono da intonare e interpretare: così il suono entra nel libro e rende i bambini e le bambine protagonisti/e facendoli/e sperimentare intensità, altezza, intonazione, espressione.

Chiara Carminati,
Giovanna Pezzetta,
Allegra Agliardi,
Melacanti,
Franco Cosimo Panini,
collana Zerotre (con CD)

Una poetessa, una musicista e un'illustratrice creano un libro con musiche, filastrocche e illustrazioni originali per leggere, ascoltare, giocare e ballare insieme ai bambini e alle bambine. Ogni filastrocca è dedicata a un frutto o una verdura, e suggerisce varie attività; il libro è inserito nelle bibliografie "Nati per Leggere" e la collana Zerotre ha vinto nel 2009 il premio Andersen come miglior progetto editoriale.

Collettivo QB,
Papparappa,
Sinnos (con CD)

Quattro musicisti, cantanti, narratori mettono in musica il mondo dei primi anni di vita suggerendo tanti modi per cantare insieme, giocare con la voce, il corpo, gli oggetti. Il libro è stato inserito nelle bibliografie "Nati per Leggere" e "Nati per la musica".

Cecilia Pizzorno, Ester Seritti,
Musicantando,
Giunti (con CD)

Un albo illustrato e un CD che propone canti popolari italiani ed europei, brani strumentali scelti in un repertorio che va dal Cinquecento al primo Novecento. Il libro contiene illustrazioni e testi dei canti, e propone varie attività da fare con i bambini e le bambine ed è inserito nelle bibliografie "Nati per Leggere".

Elisabetta Garilli,
Emanuela Bussolati,
Tinotino tinotina tino tin tin tin,
Carthusia

Tinotino è un bambino che ha un'ardente passione per la musica, qualsiasi oggetto abbia attorno, si trasforma in uno strumento che produce un suono. Il libro fa parte della collana "Musica disegnata e un po' strampalata" che propone albi illustrati in cui attraverso la sonorità delle parole e la vivacità delle immagini, i giovani lettori e le giovani lettrici possono imparare ad "ascoltare" le immagini e a "vedere" la musica. Ogni volume contiene un QR-code per ascoltare o scaricare gratuitamente le tracce musicali.

Angelo Mozzillo,
Io sono foglia,
Bacchilega

Se ci sono rose nell'insalata, sassi che sono isole, forchette parlanti, forse anche le foglie possono insegnarci ginnastiche dolci o danze che non hanno bisogno di coreografia perché il movimento è legato alle stagioni e al vento. Danzare come le foglie ci aiuta a esprimere le emozioni che ogni giorno sono diverse: siamo luce e ombra, solleone e acquazzone, felici e tristi; siamo foglie che volteggiano e giocano, cadono e si rialzano. Il libro ha vinto il premio Andersen 2021.

Teresa Porcella, Giorgia Atzeni,
Danzando con l'arte,
Libri volanti

È vero che nei musei bisogna entrare in punta di piedi e in silenzio? Oppure si può giocare con la voce e i movimenti? Un libro poetico e imprevedibile, che fa attraversare l'arte con il passo leggero della danza.

Ma che musica!

Una selezione di libri per accompagnare i bambini e le bambine all'ascolto della musica: si ricorda che alla biblioteca Lazzerini sono disponibili per il prestito gratuito CD di tutti i generi musicali (musica classica, lirica, jazz, blues, folk ecc.).

Elisa Vincenzi, Ilaria Braiotta,
Tu sei musica,
Mimebù

Esistono musiche leggere come piume nella neve, altre che scavano nella terra come le radici di un albero, musiche lente e musiche veloci, musiche dolci e musiche pesanti. Ci sono musiche di ogni genere e ognuno può scegliere la sua, ma soprattutto ognuno e ognuna ha una musica dentro di sé.
Un albo che accompagna i bambini e le bambine in una danza fatta di note, parole e colori con una playlist di 12 brani scaricabili associati alla lettura di ogni pagina.

Magali Le Huche,
Paco e la banda,
Fabbri
(e altri libri serie di Paco)

Paco è il protagonista di una serie di libri che accompagnano i bambini e le bambine alla scoperta dei generi e degli strumenti musicali. In questo libro Paco passa davanti al tendone del circo e sente una musica; sono le prove della banda che si prepara allo spettacolo! Così Paco decide di entrare e uno a uno incontra tutti gli animali che suonano ciascuno uno strumento diverso. Il libro contiene tracce musicali da ascoltare ed è inserito nelle bibliografie "Nati per Leggere".

Le mie più belle melodie classiche per i più piccini,
Curci editore

Da Bach a Debussy, da Mozart a Ciaikovskij, 17 tracce di melodie classiche con illustrazioni che aiutano a immergersi nell'ascolto.

Guillaume Saint-James,
Ascolta... non sono uguali!,
Fuzeau jeunesse

14 comparazioni sonore per comprendere e spiegare la musica, con CD.

Lo Schiaccianoci
di Pyotr Ilyich Tchaikovsky,
Giunti

La storia illustrata di *Lo Schiaccianoci* con brevi tracce musicali legate ai vari momenti della storia e suggerimenti per l'ascolto e per attività da fare con i bambini e le bambine.

Elisabetta Garilli,
Valeria Petrone,
Il carnevale degli animali,
Carthusia, con tracce audio

Chiara Carminati,
Roberta Angaramo,
Il carnevale degli animali,
Fabbri editori, con CD

Due diversi albi illustrati con storie in rima ispirate alla partitura musicale di Camille Saint-Saëns.
Si può accompagnare la lettura del libro con l'ascolto dell'opera di Saint-Saëns utilizzando le tracce audio o il cd.

Elisabetta Garilli, Gek Tessaro,
Le quattro stagioni,
Carthusia, con tracce audio

Sibila il vento tra una porta e un ramo/gelido passa e trova ogni via./Il vento soffia e l'Inverno è sovrano/sembra che tutto sia fuggito via./Dalla finestra ho sentito arrivare/dei primi violini il dolce tremare. *Le Quattro Stagioni* di Antonio Vivaldi vengono rievocate grazie a una giocosa fusione fra le parole in rima di Elisabetta Garilli, le immagini di Gek Tessaro e la musica de *I virtuosi italiani*.

Metodi, strumenti, progetti

Marina Ielmini, Alessandro Pivetti,
Fare musica da 0 a 6 anni,
Erickson

Attività vocali, strumentali e motorie per lo sviluppo dei bambini e delle bambine. Il libro è composto da una sezione metodologica e da una parte pratica con percorsi differenziati per età, tipologia e obiettivi e ha un CD musicale allegato.

Maria Cristina Caroldi,
Ma che musica maestra,
Erickson

Routine giocose, laboratori, danze e musica d'insieme dai 3 agli 8 anni. Con schede didattiche, cd allegato e spartiti musicali.

Bruno Tognolini,
Alessandro Sanna,
Paolo Fresu, Sonia Peana,
Nidi di note,
Gallucci

Il libro nasce dal progetto di educazione musicale che da 15 anni viene realizzato nei nidi e nelle scuole dell'infanzia di Bologna: non è un racconto tecnico, ma i laboratori sono descritti in forma narrativa e poetica attraverso fiabe, figure, musiche e filastrocche. Si può leggere e ascoltare come un percorso di educazione musicale per i bambini e le bambine o come un cammino di scoperta di sé e del mondo per tutti/e, o come una fiaba e basta. Al libro è allegato il CD con dieci brani originali suonati da Paolo Fresu, Sonia Peana e il Devil Quartet, e undici filastrocche recitate da Bruno Tognolini.

Cinefilante. La scuola dell'infanzia al cinema (AS 2023/2024)
è stato realizzato grazie al contributo del **Comune di Prato**.

