

# MI MUOVO CON I SUONI...

**OBIETTIVO:** ABBINARE I SUONI AI MOVIMENTI

**MATERIALI:**

- NON SERVONO PARTICOLARI MATERIALI MA È MOLTO UTILE DISPORRE DI UNO SPAZIO ALL'APERTO DOVE SVOLGERE L'ATTIVITÀ SE NON È POSSIBILE PUÒ ANDARE BENE ANCHE UNA STANZA SPAZIOSA DOVE POTER CORRERE SALTARE E MAGIARI FARE LE CAPRIOLE.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

SI TRATTA DI UN ATTIVITÀ MOTORIA IN CUI VENGONO ABBINATI AI SUONI I DIVERSI MOVIMENTI DEL CORPO. COME OGNI GIOCO DI MOVIMENTO, PUÒ RISULTARE PIÙ DIVERTENTE SE LO SPAZIO A DISPOSIZIONE È ALL'APERTO. SE CI SI TROVA AL CHIUSO INVECE È FONDAMENTALE CHE LO SPAZIO A DISPOSIZIONE SIA SUFFICIENTE E CHE NON CI SIANO OSTACOLI PERICOLOSI. PRIMA DI INIZIARE, SI FORNISCONO LE NECESSARIE INDICAZIONI DI ABBINAMENTO SUONI-MOVIMENTI. È CONSIGLIABILE COMINCIARE CON PIÙ DI TRE SUONI E AUMENTARE IL NUMERO DEI SEGNALI SONORI MAN MANO CHE SI PROCEDE CON L'ATTIVITÀ. FACCIAMO UN ESEMPIO, SOLO A TITOLO INDICATIVO, CON LA RACCOMANDAZIONE DI UTILIZZARE IL PIÙ POSSIBILE LA FANTASIA PER PROPORRE SUONI E MOVIMENTI ORIGINALI E DIVERTENTI. L'ADULTO, OPPURE IL BAMBINO, CHE FA DA GUIDA E DÀ LE INDICAZIONI DICE A VOCE ALTA "HOP-HOP-HOP!" E IL BAMBINO CORRE LIBERAMENTE NELLO SPAZIO. AL COMANDO "BOEING-BOEING-BOEING!" IL BAMBINO SALTELLA IN AVANTI A PIEDI UNITI. QUANDO LA GUIDA GRIDA "STANCO!", IL BAMBINO SI SIEDE A TERRA A GAMBE INCROCIATE. SI PROSEGUE ALTERNANDO I TRE COMANDI IN

MODO CASUALE, SEMPRE PIÙ VELOCEMENTE, E POI SI INSERISCE UN QUARTO COMANDO, COME AD ESEMPIO “BAU-BAU-BAU!”, CHE SIGNIFICA PROCEDERE A QUATTRO ZAMPE COME UN CAGNOLINO. POI, ANCORA, SI INSERISCONO ALTRI COMANDI VOCALI, COME: “SONNO!”, E CI SI DISTENDE A TERRA; “FRUTTA!”, E SI SPINGONO LE BRACCIA VERSO L'ALTO COME A VOLER COGLIERE DEI FRUTTI SULL'ALBERO; “PASSEGGIATA!”, IL BAMBINO CAMMINA LENTAMENTE; “È TARDI!”, IL BAMBINO CAMMINA PIÙ VELOCEMENTE; “GAMBERO!”, IL BAMBINO CAMMINA ALL'INDIETRO; E COSÌ VIA. È CHIARO CHE IL COMANDO VOCALE DI TIPO EVOCATIVO È UN FACILITATORE PER LA DECODIFICA DEL SEGNALE SONORO. PER MEGLIO STIMOLARE L'ATTENZIONE Uditiva È POSSIBILE UTILIZZARE SUONI ORIGINARIAMENTE PRIVI DI SIGNIFICATO, COME AD ESEMPIO: UN BATTITO DELLE MANI SIGNIFICA DI CORSA, SCHIOCCARE LE DITA VUOL DIRE CAMMINARE, DUE BATTITI DELLE MANI VOGLIONO DIRE SALTARE, ECCETERA. L'IMPORTANTE È SPIEGARE SEMPRE IN MODO CHIARO IL SIGNIFICATO DEI SUONI PRIMA DI COMINCIARE L'ATTIVITÀ.

## **VARIANTI**

ALCUNE VARIANTI DI QUESTO GIOCO POSSONO RISULTARE VERAMENTE MOLTO DIVERTENTI. UNA PUÒ ESSERE QUELLA DI UTILIZZARE COME SEGNALI SONORI I VERSI DEGLI ANIMALI, DANDO PREVENTIVAMENTE LE INDICAZIONI SUI MOVIMENTI AD ESSI ABBINATI. OPPURE POSSONO ESSERE USATE DELLE CANZONI COME AD ESEMPIO “SONO CORSA 100 ALL'ORA...” I BAMBINO CORRONO; “O SOLE MIO...” E CI SI STENDE A TERRA COME PER PRENDERE IL SOLE; “PESCA FORZA TIRA PESCATORE...” I BAMBINO FANNO IL GESTO DI

LANCIARE LA LENZA IN ACQUA O DI TIRARE LA RETE CON I PESCI. UN'ALTRA VARIANTE DEL GIOCO PUÒ ESSERE QUELLA DI UTILIZZARE UN REGISTRATORE O UN LETTORE DI CD PER RIPRODURRE UN QUALSIASI GENERE DI MUSICA. AL VARIARE DEL VOLUME DELLA MUSICA I BAMBINI VARIANO NEI MOVIMENTI OPPURE IL RITMO CON IL QUALE ESEGUONO LO STESSO MOVIMENTO. IN TUTTI I CASI, PUÒ ESSERE DIVERTENTE E UTILE FAR SCEGLIERE AGLI STESSI BAMBINI, I SUONI DA ABBINARE AI SINGOLI MOVIMENTI E AFFIDARE IL RUOLO DI GUIDA ANCHE A LORO.