

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.