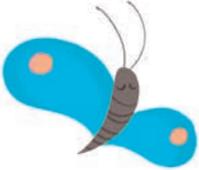


Grazie a tutte le insegnanti che nel corso degli anni mi hanno incoraggiato. Senza le loro richieste, i loro suggerimenti, il loro inesauribile entusiasmo, questo progetto non avrebbe visto la luce. Un ringraziamento particolare ad Andrea Patrizi, Elisa Scotellaro e Susanna Gatti per la consulenza.

Gianni Silano

ROTOLA 

ROTOLA 

Canzoni per giocare 

© 2020 Edizioni Lapis
Tutti i diritti riservati

Edizioni Lapis
Via Francesco Ferrara, 50
00191 Roma
www.edizionilapis.it
lapis@edizionilapis.it

Rotola Rotola - CD Audio
Canzoni scritte, musicate e cantate da Gianni Silano
Pre-produzione midi e arrangiamenti: Pierluigi Campili

Il CD allegato a questo volume costituisce parte integrante dell'opera e non può essere venduto separatamente.

ISBN: 978-88-7874-750-0

Finito di stampare nel mese di febbraio 2020
presso Tipolitografia Petruzzi Srl
Città di Castello (PG)

 **Lapis**
edizioni

PREFAZIONE

Le attività raccolte in questo libro hanno preso vita nei laboratori musicali e di gioco drammatico condotti dall'autore, nel corso degli anni, nelle scuole dell'infanzia e primarie.

Sono nate insieme ai bambini e agli insegnanti, *insieme* nel vero senso della parola: un lavoro a più mani, in cui ciascuno ci ha messo del suo, un nuovo argomento, una trovata, una posa buffa, la musica, la rima che mancava. Grazie al loro contributo creativo, si sono arricchite di idee e soluzioni sceniche.

Scritte e pensate per far giocare i bambini “al gioco drammatico” nella sua accezione più profonda (il “facciamo finta che io ero”, con quell'imperfetto magico che Gianni Rodari chiamava “siparietto”) le canzoni raccontano un mondo divertente e colorato, un mondo in continuo “movimento”, canale privilegiato di apprendimento per i bambini in età prescolare.

Pinguini che ballano il tip tap, farfalle che volano sui fiori, orsetti che si lavano, papere gialle che scrollano la coda, funghi che spuntano tra i sassi, palle che rotolano, scatole magiche da cui escono cagnolini che fanno la pipì, rane che fanno il bagno, uccelli che volano e leoni che ruggiscono. E ancora balli in coppia, treni nelle gallerie, piccoli indiani che ballano la danza della pace intorno al fuoco, burattini che giocano a nascondino con la luna.

Situazioni e personaggi divertenti a disposizione dei bambini per trasformarsi, per ballare, per dar vita a oggetti inanimati, ma soprattutto per favorire lo sviluppo delle loro potenzialità espressive, per relazionarsi con gli altri, per superare paure e timidezze. Per ridere di gusto.

A disposizione degli insegnanti, invece, un caleidoscopio di proposte operative nate fin dall'inizio con una triplice valenza educativa:

- l'attività motoria
- la drammatizzazione
- il rafforzamento in chiave ludica e musicale del lavoro didattico svolto in classe.

Rispettare la terza valenza è stata la sfida più interessante. Traendo ispirazione dalle indicazioni e dalle esigenze metodologiche ed educative espresse dagli insegnanti stessi, è nata una sorta di “canzone a richiesta”, organica ai progetti educativi, integrata nei traguardi formativi e con l'obiettivo primario di trasformare le conoscenze dei bambini in abilità e competenze.

Quali argomenti trattare? Tutti quelli riconducibili ai cinque campi di esperienza: *colori primari, concetti topologici, attributi logici, corporeità, schema corporeo, espressione mimica, orientamento nello spazio, lateralizzazione, percezione spazio temporale, i gesti-suono e altro ancora.*

Ma c'è di più. Nate nella scuola, le canzoni sono state presentate e sperimentate anche in altri contesti (spettacoli teatrali, feste private, ludoteche), ambiti decisamente diversi da quello scolastico ma, proprio per questo, terreno fertile di verifica. Anzi, proprio grazie alle diversità di situazioni, si sono arricchite di ulteriori e inaspettati impulsi creativi, superando il vaglio dell'esperienza diretta sul campo e confermando la loro efficacia ludica. Anche se spogliate del loro valore didattico, si sono rivelate allo stesso modo giochi motori molto coinvolgenti e divertenti.

Rotola rotola è ora uno strumento pratico e operativo da utilizzare nella scuola dell'infanzia e primaria, a casa con gli amici o con gli adulti, nelle ludoteche, nelle feste di compleanno, nei momenti liberi e nelle attività di gruppo. Insomma, ogni qualvolta salga la voglia di muoversi con la musica, di ballare e di giocare al gioco più antico del mondo.

QUESTO LIBRO È PER:

- **I bambini e le bambine** dai tre ai sette anni che hanno voglia di ballare, rotolare, saltare, trasformarsi in un buffo personaggio... In una parola: che hanno voglia di giocare con la musica e divertirsi da matti.
- **Le mamme e i papà** che amano giocare con i propri figli e che considerano quei momenti trascorsi insieme il tempo migliore.
- **Gli insegnanti** di scuola dell'infanzia e primaria che desiderano avvalersi di un originale e divertente sussidio per svolgere attività motoria e di drammatizzazione, per rafforzare in chiave ludica e musicale il lavoro didattico svolto in classe o semplicemente per impostare un piccolo saggio di fine anno basato sul movimento e sulle canzoni.
- **Chiunque organizzi feste per i bambini** e senta il bisogno di un nuovo e coinvolgente materiale sonoro che non richieda grossi sforzi preparatori e logistici.

UN MOMENTO CONDIVISO

Rotola rotola è un libro nato per **far giocare i bambini insieme ai bambini, ma anche i bambini insieme agli adulti**. In un'epoca in cui la tecnologia ludica rischia spesso di diventare un sostitutivo relazionale, una simile proposta operativa tende a rilanciare il valore educativo di un momento condiviso. Come è stato già accennato, ogni canzone è una divertente attività motoria e se anche l'adulto – insegnante, operatore o genitore – si lascia coinvolgere attivamente (senza svolgere il ruolo distaccato del “direttore d'orchestra”, cioè impartendo direttive su come fare, ma piuttosto quello del coprotagonista, mettendosi in gioco in prima persona ed entrando nella dimensione magica del “facciamo finta che”) tale attività acquista il senso compiuto di un'esperienza partecipata. D'altronde, nel tempo sospeso di una canzone, si possono accantonare impegni e preoccupazioni e concedersi una pausa spensierata, per ridere insieme di una “trasformazione” e magari scoprire quanto i bambini ci possano sorprendere ed emozionare con le loro trovate.

IL GIOCO DRAMMATICO

Il gioco drammatico favorisce innanzitutto la socializzazione. Durante un'attività, i bambini sviluppano la propria modalità di relazione e capita sovente che molti di loro – per l'intera durata del gioco e senza un reciproco accordo – si cerchino per giocare vicini, spesso sacrificando lo spazio a loro necessario per muoversi fluidamente. Instaurano in maniera del tutto naturale una comunicazione empatica, non verbale, per trovare contatto, sicurezza e protezione. Se da un lato ciò consolida le relazioni interpersonali, dall'altro offre all'adulto l'occasione per individuare i nuclei precostituiti di amici e per tentare di scioglierli, invitando i bambini a interagire anche con gli altri compagni attorno a loro.

Altri fattori degni di nota sono l'assorbimento, nella fase del gioco, di alcuni comportamenti aggressivi-oppositivi o il superamento di paure e timidezze (un esempio di queste dinamiche è illustrato nel racconto “Il cavaliere e il drago” a pag. 8).

Nel gioco drammatico, infine, **le diversità non vengono annullate bensì evidenziate ed elevate a valore aggiunto per un arricchimento collettivo, soprattutto nelle classi di bambini provenienti da paesi stranieri**. Molti di loro, infatti, non parlano ancora bene la nostra lingua, ma grazie alla drammatizzazione, unita all'osservazione dei compagni, hanno la possibilità di dare un senso compiuto alle parole, legandole al gesto e a ciò che esso rappresenta. E grazie al linguaggio musicale, veicolato nella forma della canzone-gioco, tutto avviene in maniera diretta, spontanea e divertente, senza correre il rischio di annoiarli.

IL CAVALIERE E IL DRAGO: VINCERE LA PAURA



Bambini di sette anni. Progetto dal titolo “Un sogno così”, costruito sui sogni proposti dai bambini. Sogni di tutti i tipi: belli, strampalati, fantastici, ma anche paurosi. Alessio non aveva dubbi: voleva a tutti i costi essere lui a interpretare il cavaliere, vincere il torneo, ottenere la mano della bella principessa e sconfiggere il terribile drago, servo del malvagio stregone Malarone.

Avevamo deciso di realizzare il drago utilizzando la tecnica del teatro delle ombre, ma quando la “terribile” figura – quella silhouette di cartone ingigantita dalla lavagna luminosa – è apparsa sullo schermo, Alessio ha iniziato a mostrare una certa ritrosia e sempre meno entusiasmo, fino a dichiarare di non avere più “tanta” voglia di fare il cavaliere. Il bambino era combattuto: da una parte spaventato e dall’altra restio a uscire dal gioco.

Una soluzione scenica ha risolto il problema. Come un novello Sigfrido, ha ricevuto in dotazione un corno. Suonando lo strumento (la musica era proprio quella wagneriana) faceva apparire il drago. Essendo lui a decidere il momento, ha acquisito il coraggio necessario per avvicinarsi allo schermo e trafiggere il mostro con la sua spada. Un fendente deciso e... buio: del drago non c’era più traccia! La principessa era salva e lo ha ringraziato con un bacio sulla guancia.

IL GIOCO DEL “FACCIAMO FINTA”

Dopo i diciotto mesi, pur restando ancora in bilico tra finzione e realtà e spesso *con-fondendo* tra loro queste due dimensioni in una terza a loro molto più congeniale, i bambini iniziano a maturare la funzione simbolica, cioè la capacità di agire sulla realtà col pensiero. Ad esempio, fanno finta di telefonare adoperando un pezzo di legno, o di cucinare utilizzando la terra. Crescendo, la separazione tra

le due dimensioni diviene chiara e netta e il travestimento, il gioco imitativo, la finzione, motivi di divertimento. Come già suggeriva il pedagogista Francesco De Bartolomeis, i giochi in cui vengono coinvolte l’immaginazione e la simbolizzazione sono una fonte di apprendimento per i bambini, perché «laddove c’è espressione c’è scambio di conoscenze»¹.

Facendo finta di essere Inuit che si salutano strofinandosi il naso, oppure orsi che si grattano il dorso sul tronco di un albero, o ancora orsetti che si lavano e così via, i bambini giocano con le trasformazioni, si divertono cioè a diventare altro da sé. Allo stesso tempo, attivano funzioni cognitive e relazionali, instaurando con i personaggi e gli animali – le cui particolarità, abitudini e piccole manie fungono da catalizzatore per stimolare la fantasia e la creatività – un rapporto personale. I bambini amano i personaggi buffi e ritrovano in essi qualcosa che li accomuna.

MIMARE: UNA PAROLA MOLTO IMPORTANTE

Protagonista assoluto di questo progetto è il corpo in movimento, che “agisce” in stretta correlazione con la musica e con le parole. In questo ambito, quindi, diventare qualcun altro vuol dire raccontare un personaggio oppure un animale attraverso la gestualità e le espressioni del viso.

Nelle spiegazioni dei giochi che più avanti verranno proposti, il termine “mimare” torna frequentemente e per far sì che i bambini ne comprendano il significato profondo, basterà dire loro che è **un modo diverso per comunicare, per giocare insieme e scoprire quanto sia divertente farci capire usando il corpo e non la parola.**

ATTIVARE L’ASCOLTO

Nel gioco di drammatizzazione delle canzoni, i bambini non devono imparare un copione a memoria, ma attivare l’attenzione, l’ascolto e la conseguente risposta motoria. Spesso, presi dal divertimento e dal coinvolgimento, tendono a perdere

¹ F. De Bartolomeis, *Il bambino dai tre ai sei anni e la nuova scuola infantile*, Firenze, La Nuova Italia, 1968.

il contatto con il testo: la canzone propone un nuovo movimento e loro “restano indietro”.

In questi casi basterà far notare ai bambini che, ad esempio, i folletti hanno smesso di farsi gli scherzi e hanno già iniziato a ballare o che i cagnolini hanno smesso di rincorrersi la coda e sono già col naso a terra ad annusare.

LE FIGURE ANIMATE

Un discorso a parte meritano le “figure animate”. I burattini, i pupazzi mossi a vista, le marionette, i pupi, le ombre, oltre a offrire interessanti possibilità spettacolari (l’oggetto e non l’attore al centro della drammaturgia amplia gli orizzonti interpretativi), possono costituire un prezioso “materiale” educativo e creativo. **Grazie alla loro componente animistica, diventano il naturale prolungamento dell’animatore, con tutte le valenze relazionali ed emozionali che ciò comporta.** Le figure animate, in mano ai bambini, sono un giocattolo vivo e divertente che ovviamente non presuppone alcuna competenza tecnica.

Per gli insegnanti e gli operatori, invece, possono rappresentare un prezioso strumento, un elemento mediatore in grado di attrarre e catalizzare l’interesse dei piccoli, centro di possibili progetti ludici e didattici.

La canzone “Il burattino” (pag. 104) è la chiave per entrare in questo mondo variegato e affascinante che merita di essere esplorato in tutte le sue forme.

UNO SPUNTO DA CUI PARTIRE

Ogni canzone è un’esperienza definita, ma anche uno spunto da cui partire e da ampliare per mettere in atto un contenitore ludico in cui convogliare gli elementi cinestetici ed espressivi finora esposti e i molteplici stimoli grafico-pittorici, manipolativi, linguistici e didattici che si pongono come obiettivo la crescita intellettuale ed emotiva dei bambini.

SPAZIO AL GIOCO!

Prima di iniziare, creiamo spazio intorno a noi. Questo è assolutamente necessario per la buona riuscita delle attività, altrimenti i bambini rischiano di urtarsi l’uno con l’altro. Sia che giochiamo a scuola, in una ludoteca, a casa, creiamo intorno a noi un’area vuota abbastanza grande da permettere a tutti i partecipanti di muoversi liberamente. Quindi via sedie, cuscini, tavoli e poltrone e riponiamo tutti i giochi in uno scatolone. Le rane devono saltare e tuffarsi nello stagno, i pinguini ballare il tip tap, i folletti saltare avanti e indietro. Spazio al gioco!

UNO SGUARDO AL PERCORSO

Il nostro percorso di drammatizzazione si articola in tre momenti ordinati in progressione crescente di difficoltà:

- 1) una prima parte di **attività propedeutiche** per avvicinare i bambini ai protagonisti delle canzoni e ai movimenti da eseguire per mimarli. In questa fase non è previsto l’uso del CD;
- 2) a seguire, il capitolo **“Canzoni per giocare”** che propone quindici giochi motori ispirati alle **canzoni presenti sul CD**;
- 3) per finire, **due percorsi trasversali** che prevedono l’uso delle canzoni, tra cui una piccola drammatizzazione, con relativo copione, da utilizzare per una festa di fine anno.