

# Bruegel e l'arte di stimolare l'attenzione

Nel quadro “Giochi di fanciulli” di Bruegel viene raffigurata una miriade di scenette che illustrano i giochi dei bambini, in un susseguirsi senza tregua di azioni ludiche. Un'intricata selva di simboli, personaggi, figure. L'occhio si perde, va all'inseguimento dei dettagli: stare attenti diventa un gioco! Lezione con attività per tutte le classi.

di Anna Lisa Di Giacinto 07 dicembre 2020



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Familiarizzare con alcune forme di arte appartenenti alla propria ed altre culture.
- Riconoscere gli elementi costitutivi del linguaggio musicale all'interno di un brano.
- Saper utilizzare giochi della tradizione popolare applicandone le regole.



## ATTIVITÀ

1. [Arte](#)
2. [Musica](#)
3. [Movimento](#)



## VIDEO E APPROFONDIMENTI | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [VIDEO Giochi di fanciulli di Bruegel](#)
- [IMMAGINE Giochi di fanciulli \(Pieter Bruegel\)](#)
- [VIDEO Antonio Valente “Gagliarda napoletana”](#)
- [APPROFONDIMENTO 10 giochi nei quadri di Bruegel che vi riporteranno alla vostra infanzia](#)

Prima di iniziare le attività, mostriamo il **VIDEO** di presentazione dell'opera di Bruegel.

## ATTIVITÀ 1

### Arte

#### Prima di cominciare

**Materiale occorrente:** cartoncino bristol bianco, pastelli, pennarelli, forbici dalla punta arrotondata, colla.

**Strategie di lavoro:** disegno individuale, assemblaggio materiali in gruppo; metodologia: problem solving.

**La tecnica:** Pastelli e pennarelli: in modo impreciso coloriamo lo sfondo con i pastelli e ripassiamo i contorni con un pennarello indelebile nero. Con i pennarelli riempiamo gli spazi usando i colori caldi per ottenere gradazioni di colore e l'effetto luce-ombra sulla piazza.

Osserviamo l'opera: una piazza brulicante, piena di vita (**IMMAGINE Giochi di fanciulli**). Focalizziamo l'attenzione sui giochi rappresentati attraverso la lente di ingrandimento.



**Giochi di  
fanciulli (Pieter  
Bruegel)**



IMMAGINE



Ogni bambino disegna se stesso e un amico con cui giocare: ripassiamo le figure per evidenziare i contorni ed esaltare il disegno.

Prepariamo il paesaggio: coloriamo con i pastelli e completiamo con i pennarelli. Incolliamo gli elementi disegnati dai bambini ricordando a memoria la loro collocazione (come in un memory).

Disegniamo “virgole” con il nero intorno ai personaggi per rendere l'effetto di movimento.

Facciamo “muovere” il quadro riempiendo gli spazi bianchi con colori simili a quelli dello sfondo:

tratti di colori più scuri (grigio e marrone), i toni più freddi del verde sopra e sotto quelli caldi. Realizziamo le ombre con il nero e il grigio usando lo sfumino.



## ATTIVITÀ 2

### Musica

La lettura di un quadro non è solo discriminazione visiva, ma anche uditiva. Quale musica potrebbe percorrere la piazza?

Ascoltiamo la *Gagliarda napolitana* di Antonio Valente (in tempo ternario) mostrando il **VIDEO**; eseguiamo ritmi binari e ternari battendo le mani e facciamoli ripetere dai bambini in forma di “eco ritmica”.

Antonio Valente, compositore e organista della seconda metà del '500, è autore di un volume di intavolature per cembalo (1576) e uno di musica organistica liturgica (*Versi spirituali per organo*, 1580). La gagliarda è una danza librata rinascimentale, diffusa nei secc. XVI e XVII, a carattere vivace, quasi certamente di origine italiana, più propriamente romana, probabilmente derivata dall'antico saltarello.

Ebbe grande fortuna in tutta Italia, dove fu adattata ai modi stilistici regionali (gagliarda parmigiana, “milanese”, romagnola, veneziana, ecc.) e in Europa.

Inizialmente fu una danza di corte; in tempo ternario, nel '500 veniva eseguita dopo la lenta pavana (danza bassa) o il passamezzo (era parte della suite) e nel '600 come danza a se stante.

In tempi moderni è stata ripresa da Stravinskij, Petrassi e altri compositori.

## ATTIVITÀ 3

### Movimento

Riproduciamoli in palestra: le gonne piroettanti; la caccia; il serpente... sono giochi sempre attuali, che divertimento!

Facciamo un viaggio all'indietro nel tempo: siamo nelle Fiandre di fine Ottocento. La lettura di un'opera d'arte non si fa solo verbalmente, ma utilizzando tutti i linguaggi.

Usiamo il corpo, scopriamo potenzialità espressive, acquisiamo abilità motorie. Imitiamo i giochi del quadro rispettandone le regole: giochiamo a mosca cieca, con i cerchi, all'inseguimento; facciamo tornei, cavalciamo cavallucci, "stiamo in sella" a botti e recinzioni; facciamo "la coda del diavolo" o "il serpente", le capriole e le bolle di sapone... Realizziamo delle rappresentazioni mimiche (il gioco del "finto matrimonio"). Volta per volta individuiamo la collocazione dei giochi all'interno del quadro. Per visualizzare alcuni giochi del quadro di Bruegel, possiamo fare riferimento all'articolo "[10 giochi nei quadri di Bruegel che vi riporteranno alla vostra infanzia](#)".

## **Per saperne di più...**

- Bellini, D. (2011). *Il paese dei giochi di una volta*. Castelli (TE): Verdone;
- [Bussagli, M. \(2019\). \*Bruegel\*. Firenze: Giunti editore;](#)
- Silver, L. (2019). *Bruegel*. Firenze: Giunti editore.