

Esplorazioni

Questo mese parliamo di...

ACQUA

RIFLESSI

CASO E REGOLA

CAMBIAMENTI

RIMBALZI

Il "sasso nello stagno" è uno stimolo iniziale, un punto di inizio dal quale partono i percorsi più inattesi. È un piccolo evento che – ci ricorda Rodari nella sua *Grammatica della fantasia* – può coinvolgere con diversi effetti e a diverse distanze "oggetti obbligati a reagire e a entrare in rapporto fra loro". Acqua, riflessi, rimbalzi, caso e regola, cambiamenti... sono solo alcune parole-chiave che possiamo legare all'idea del "sasso nello stagno" e che nelle proposte che seguono diventeranno i temi-guida per giocare con l'immaginazione e la creatività.

PER SAPERNE DI PIÙ

- Munari B. (1977). *Fantasia*. Bari: Laterza.
- Bagnoli D. *Perdersi in un bicchier d'acqua* in Staccioli G. (2012). *Immagini fatte ad arte*. Roma: Carocci.
- Strobino E. (2013). *MusiCircus*. Mercatello sul Metauro: Progetti Sonori.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:



MUSICA

- improvvisa liberamente e in modo creativo ricercando e fissando, anche con l'utilizzo di forme di rappresentazione grafica, un'idea musicale da esprimere;
- ascolta, descrive e interpreta brani musicali di diverso tipo.



MOVIMENTO

- utilizza il corpo per esprimersi, comunicare, giocare;
- percepisce il corpo come soggetto unitario di esperienza nello spazio, nel tempo, nella relazione.



IMMAGINE

- si esprime in modo creativo e personale, utilizzando varie tipologie di testi visivi;
- rielabora in modo espressivo le immagini utilizzando molteplici tecniche, materiali e strumenti.



RACCORDI

- SCIENZE • MATEMATICA
- TECNOLOGIA

musica movimento
immagine

CLASSE PRIMA

Obiettivi

- Cogliere con interesse la realtà sonora riferita alla propria esperienza.
- Riconoscere i suoni in base al loro svolgimento nel tempo.



IL TEMPO DEI SUONI

Diverse volte nei numeri precedenti abbiamo avuto modo di riflettere con gli alunni sulla dimensione del tempo in musica. Ogni rumore, ogni sonorità e ogni composizione possiede un inizio, uno svolgimento e una fine. Proviamo ad avviare una discussione con i bambini e, a partire dai loro vissuti, aiutiamoli a riflettere su tutto ciò che nasce, si sviluppa e poi muore. Discutere su questi

aspetti ci servirà per preparare il campo ad alcune piccole esperienze sonore. Il nostro scopo è quello di stimolare l'attenzione degli alunni ai suoni nella loro dilatazione nel tempo, introducendo così uno dei principali parametri del suono: la durata.

Proviamoci due strumenti musicali che producono suoni di durata sensibilmente differente, per esempio, un paio di legnetti e un triangolo. Proviamo a suonarli (e a farli suonare) e avviamo una breve analisi intorno a ciò che ascoltiamo. Facciamo intervenire i bambini dando il giusto spazio a ogni contributo: scopriamo insieme che i legnetti fanno un suono breve, mentre il triangolo produce un suono che si prolunga più a lungo nel tempo.

Proviamo a porre attenzione e a farli riprese, ogni volta indagando sempre più a fondo queste due (solo apparentemente) semplici sonorità. Orientiamo la ricerca anche con domande guida:

- Come posso prolungare più a lungo possibile il suono dei legnetti? E quello del triangolo?

- Come possiamo far durare più brevemente possibile il suono dei legnetti o quello del triangolo?

Con ogni probabilità i bambini proporranno di suonare ripetutamente i due strumenti per “prolungare” il suono: sarà l’occasione per avviare un discorso sul *ritmo*. Oppure, nel tentativo di produrre suoni sempre più brevi, suggeriranno di percuotere più lievemente gli strumenti: questa sarà invece l’occasione per ricollegarci al discorso sull’*intensità*. Ricordiamoci del “sasso nello stagno” e cogliamo l’occasione di questi possibili sviluppi e relazioni, anche tenendo presente che i parametri del suono (durata, intensità, timbro, altezza) non vanno trattati in maniera troppo separata.

■ Dopo questa prima fase di analisi, attraverso la quale abbiamo riflettuto su suoni brevi e suoni lunghi, invitiamo i bambini a esplorare gli oggetti sonori con i quali possiamo ottenere suoni prolungati: percuotiamo un vaso vuoto di terracotta, soffiando dentro il tappino di un pennarello o sul bordo di una bottiglia di plastica, pizzichiamo un elastico teso, facciamo vibrare un righello, strofiniamo oggetti e materiali, agitiamo barattoli contenenti diversi materiali... Raccogliamo tutte le proposte e le idee che in un secondo tempo ci potranno servire anche come suggerimento per la costruzione di strumenti musicali.

DIRETTORI D’ORCHESTRA “IN ERBA”

■ Abbiamo parlato di tempo e di durata dei suoni. Proviamo ora a presentare un gioco che invita i bambini a organizzare nel tempo, con la mediazione del gesto, i materiali sonori che loro stessi possono produrre. Suddividiamo la classe in piccoli gruppi, ognuno dei quali possiede materiali, oggetti sonori o strumenti musicali con i quali si possono eseguire suoni più o meno prolungati. Senza dare troppe spiegazioni invitiamo un bambino a dirigere l’orchestra; per aiutarlo a calarsi nella parte, affidiamogli la bacchetta accompagnandolo solennemente su una specie di pedana improvvisata. Le prime prove avranno forse evidenziato qualche incertezza (e un po’ di confusione) nella comunicazione fra direttore e orchestrali; bisogna mettersi meglio d’accordo sui gesti che il direttore deve fare per dar vita alla musica: attacchi, prolungamenti, crescendo, diminuendo... Mettiamoci d’accordo e riproviamo senza dimenticarci dei silenzi: quale gesto sarà più efficace per far tacere tutta l’orchestra? Se ne abbiamo la possibilità registriamo e riascoltiamo le diverse esecuzioni e, come lavoro di riepilogo, consegniamo la **scheda A** attraverso la quale i bambini potranno ripensare, disegnando i gesti del direttore d’orchestra, alla durata dei suoni.

Obiettivi

- Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri, agli oggetti.
- Compiere un percorso.

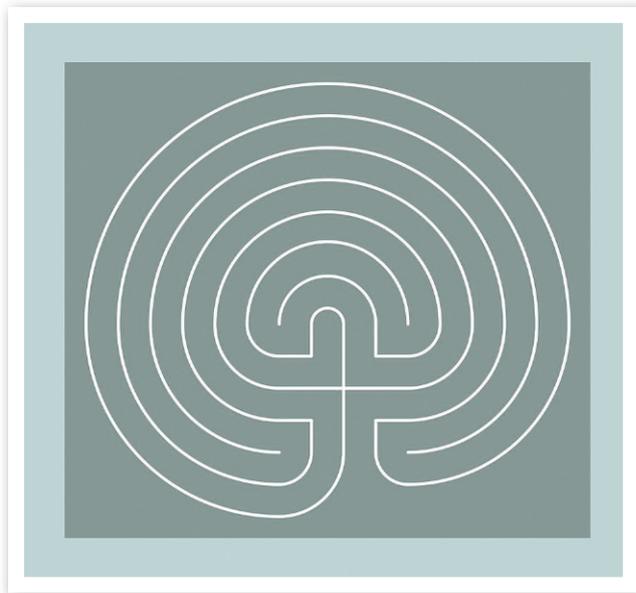


USCIAMONE FUORI!

■ Proponiamo agli alunni un gioco per stimolare non solo l’orientamento nello spazio ma anche la risposta motoria in situa-

zioni pratiche e dinamiche sempre più complesse.

Iniziamo con il chiedere ai bambini se sanno che cosa è un labirinto. Proviamo a fare alcuni esempi magari giocando con qualche disegno o con qualche schema già pronto.



scarica le schede

www.lavitascolastica.it > Didattica

Scheda A

IL DIRETTORE D’ORCHESTRA

- Disegna il direttore d’orchestra...

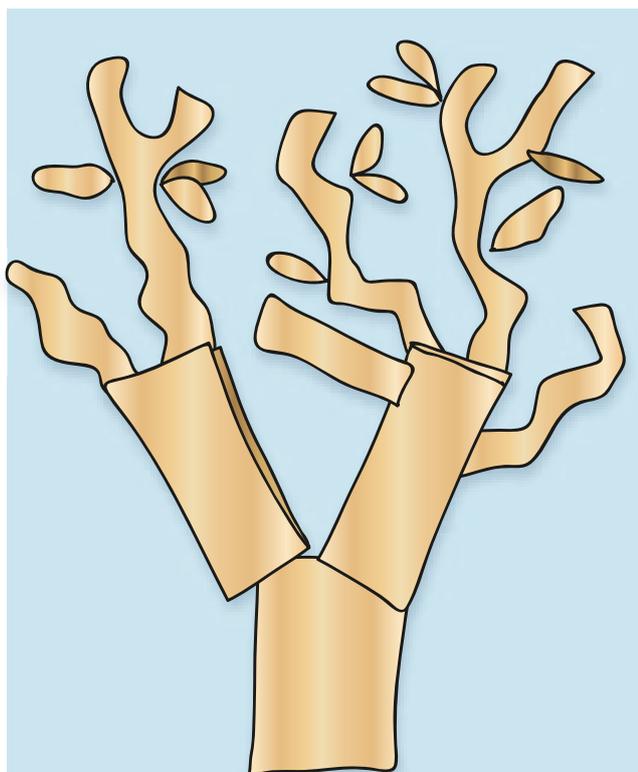
... mentre dirige suoni lunghi.	... mentre dirige suoni brevi.
... mentre dirige suoni che crescono.	... mentre dirige il silenzio.

RICONOSCERE SUONI IN BASE AL LORO SVOLGIMENTO NEL TEMPO.

Successivamente, rechiamoci in palestra e proponiamo il seguente gioco. Mettiamo a disposizione dei bambini corde, bastoni, blocchi e cerchi o, in mancanza di questi attrezzi, proviamo con altro materiale a disposizione (strisce di carta o di stoffa, fili, cuscini, libri ecc.). Poniamo al centro un bambino bendato mentre intorno a lui gli altri compagni costruiscono, con quanto messo a disposizione, una specie di labirinto il più intricato possibile. Al via l'alunno al centro dovrà guardarsi intorno e scegliere un percorso per uscire, magari utilizzando dei sassolini per segnare la strada percorsa, proprio come Hansel e Gretel nella famosa fiaba.

GIOCHI DI CARTA

■ Nel libro *Fantasia* Bruno Munari realizza, insieme ai bambini di una scuola elementare, un grande albero sul pavimento di una palestra; partendo da un foglio di carta bianca posato per terra, inizia a strappare altre strisce di diverse misure che diventeranno a loro volta i rami, mentre i bambini partecipano anche loro componendo e completando il disegno. Procuriamoci alcuni fogli di carta da pacchi bianca e lasciamoci trasportare da questo semplice quanto sorprendente suggerimento. Andiamo in palestra e proponiamo ai bambini di realizzare sul pavimento un gigantesco disegno, utilizzando grandi fogli di carta da pacchi interi o variamente strappati; possiamo fare un albero – come ha fatto Munari con suoi i bambini – oppure qualsiasi altra cosa, magari aggiungendo disegni o utilizzando anche altri materiali per dar forma al soggetto scelto.



L'attività si colloca a metà strada fra Arte e Movimento. Mentre lavorano con la creatività e l'immaginazione, i bambini saranno

chiamati a mettere in atto anche diverse strutture motorie statiche e dinamiche, dovranno camminare sul grande disegno senza calpestarlo o senza far volare i pezzetti di carta, dovranno vivere lo spazio in relazione al sé e agli altri.

L'opera è destinata a durare molto poco, e prima del suono della campanella verrà distrutta. Non preoccupiamoci perché l'importante, ci ricorda ancora Munari, non è ciò che resta ma ciò di cui abbiamo fatto esperienza.

Obiettivi

- Assumere atteggiamenti di curiosità e interesse per le cose osservate.
- Mettere in atto creatività e immaginazione.



IL MONDO D'ACQUA

■ Quando gettiamo un sasso nello stagno la superficie dell'acqua viene per un attimo sconvolta, e con essa per alcuni istanti si deformano anche le immagini che vi si rispecchiano. Come qualcosa che improvvisamente si altera e che lentamente si ricompone, ciò che guardiamo rispecchiato in superficie ci appare nella prospettiva dell'incertezza e del cambiamento. Insieme agli alunni proviamo a osservare ciò che ci circonda attraverso il rispecchiamento o la trasparenza invitandoli così a cogliere nella realtà osservata anche la dimensione della mutevolezza e dell'inconsueto.

I laghetti e gli stagni dei giardini pubblici, le vasche delle fontane ma anche le pozzanghere che rimangono nelle strade dopo un acquazzone, ci possono offrire questo tipo di esperienza. Usciamo con i bambini (perché no, magari subito dopo un acquazzone) e muniti di macchina fotografica, andiamo a caccia di immagini rispecchiate. Tornati in classe, proviamo a osservare ancora il mondo attraverso altre superfici lucide e riflettenti che, se guardiamo bene, sono più frequenti di quello che non si pensi: la superficie di un cucchiaio, il vetro di un quadro, la copertina lucida di un libro, il vetro di una lampadina spenta, un bicchiere di vetro...

“PERDERSI IN UN BICCHIER D'ACQUA”

■ Una bella esperienza di creatività e di immaginazione suscitata da immagini in deformazione (come similmente abbiamo osservato nei riflessi sull'acqua) è descritta da Donatella Bagnoli nel volume *Immagini fatte ad arte* (Carocci, 2012). Procuriamoci un recipiente di vetro di una certa grandezza e un po' di inchiostro, se possibile di diversi colori. Facciamo cadere qualche goccia nell'acqua e osserviamo che cosa succede. Con una certa lentezza, mentre si scioglie, la goccia assume le forme più insolite e inaspettate. Chiediamo ai bambini di raccontare a che cosa fanno pensare quelle forme in lenta dilatazione; chissà se non ne nasceranno personaggi misteriosi per animare storie fantastiche.



La lentezza con cui la goccia si espande nell'acqua, la ritualità e il silenzio quasi magico che riusciremo a creare durante l'attività, il "perdersi in un bicchier d'acqua" sono tutti elementi che fanno parte di questa piccola esperienza artistica. Forse non produrremo niente, ma se non altro – come ci ricorda ancora Donatella Bagnoli – avremo provato a osservare con rinnovato stupore ciò che nel piccolo può essere grande.

CLASSI SECONDA E TERZA

Obiettivi

- Improvisare, ricercare ed esprimere un'idea musicale utilizzando creativamente la voce, i gesti, i materiali e gli strumenti musicali.
- Riconoscere, utilizzare e giocare con cellule ritmiche.

BOTTA E RISPOSTA

■ Proponiamo agli alunni alcuni giochi di carattere ritmico. Il nostro obiettivo è quello di arricchire le loro abilità musicali di nuovi elementi di carattere ludico e creativo, ma anche tecnico. Durante questo lavoro facciamo però attenzione a non separare troppo il ritmo dalla melodia, sia perché le due dimensioni si arricchiscono e si integrano a vicenda, sia perché è sempre preferibile proporre un'esperienza musicale il più possibile unitaria.

Cominciamo con il chiedere ai bambini di ricordare filastrocche, rime, conte, proverbi, scioglilingua e altri componimenti infantili che conoscono. Possiamo attingere dal repertorio tradizionale (per esempio i famosi *Ambarabà cicci coccò*, *Seta moneta*, *Oh che bel castello* ecc.), oppure dare spazio a componimenti giocosi per così dire "più recenti" (per esempio *Enzo Lorenzo*, *Tic e tac*, *Mi chiamo Lola* ecc.). Spesso i bambini li praticano durante l'ora di ricreazione, arricchendoli con gesti e parole che, da luogo a luogo, possono avere diverse versioni. Partiamo allora dalle loro proposte e poi scegliamo quelle che ci piacciono di più o che ci sembrano più interessanti. Successivamente, con l'aiuto dei legnetti o di strumentini che consentono di ottenere ritmi senza particolari difficoltà esecutive, mettiamo in evidenza le cellule ritmiche (vedi **BOX 1**) caratteristiche delle filastrocche che abbiamo scelto. Ecco alcuni esempi tratti da componimenti giocosi appena citati:

En - zo Lo - ren - zo...

E - ro in bot - te - ga tic e tac...

Mi chia - mo Lo - la...

Giochiamo un po' con questi piccoli frammenti: possiamo cantarli con l'accompagnamento degli strumentini, inventare giochi di botta e risposta, affidandoli a gruppi differenti, oppure provare a cambiare le parole per inventare rime stravaganti o anche utilizzando i nostri nomi, che ci riguardano più da vicino.

CHE COMBINAZIONE!

■ Facciamo notare ai bambini che nelle cellule ritmiche con le quali abbiamo giocato si ripetono spesso queste figure musicali:



BOX 1

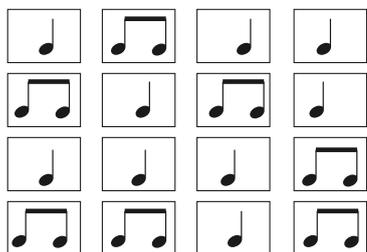
La cellula ritmica

Il termine *cellula* (*melodica* o *ritmica*) in genere indica, nel linguaggio musicale, un piccolo elemento melodico o ritmico già dotato di caratteristiche tali da rendere possibile il generarsi da esso di una struttura più complessa (un tema ma anche un'opera).

Nella didattica della musica, l'accezione del termine è più vasta, e nel nostro caso in particolare la possiamo usare per indicare semplici formule ritmiche adatte a essere eseguite, imitate e impiegate diversamente dai bambini.

Disoteco M. (1997) *Educazione al suono e alla musica*. Milano: Theorema Libri.

Disegnamole su tanti cartoncini e giochiamo a creare altre cellule ritmiche combinando le carte secondo schemi logici di volta in volta individuati dagli stessi alunni.



Con le carte i bambini possono inventare veri e propri componimenti, anche di una certa lunghezza, da eseguire sia con strumenti ritmici e melodici, da cantare (aggiungendo parole) e anche da "giocare" (aggiungendo gesti). Chi riesce a creare la combinazione ritmica più interessante?

Obiettivi

- Affinare il coordinamento fra percezione visiva e movimenti.
- Evidenziare coordinazione fra arti inferiori e arti superiori.



RIMBALZI

Chi non ha mai provato a lanciare un sasso facendolo saltare sul pelo dell'acqua? E quante volte abbiamo giocato con quelle palline che rimbalzano in qua e là nelle direzioni più inaspettate? Proponiamo agli alunni di giocare con i "rimbalzi" e con tutto ciò che può rimbalzare più o meno regolarmente (l'argomento può offrire interessanti spunti in collegamento con Scienze e Matematica). Prima di tutto facciamo una rassegna di palle e palline di diverse misure, peso, materiali e anche forme: da ping-pong, da tennis, da pallavolo, da pallacanestro, da rugby... Poi proviamo a farle rimbalzare, osserviamo i diversi rimbalzi, proviamo a palleggiare, a inventare qualche gioco e anche a scoprire le caratteristiche degli sport legati a ogni singolo tipo di palla.

Preziosi possono essere quei palloni difettosi non perfettamente sferici (ce ne possiamo accorgere osservandoli mentre ruotano velocemente in aria) o i palloni da rugby in gommapiuma; il loro rimbalzo assolutamente imprevedibile, causato dalla non sfericità, può essere di stimolo creativo per tanti giochi.

PALLA NOME

Proponiamo un gioco basato sul o sui rimbalzi della palla (se irregolari ancora meglio): i bambini sono disposti intorno a un compagno al centro che ha la palla. Al via fa rimbalzare con forza la palla per terra in verticale e grida il nome di un compagno che deve cercare di intercettarla prima possibile mentre gli altri scappano in tutte le direzioni. Appena il bambino chiamato riesce ad

afferrare la sfera, grida "Palla!" e tutti devono fermarsi. A questo punto, anche lui da fermo, deve cercare di colpire con un lancio della palla un altro compagno che viene al centro e il gioco ricomincia. Ripetiamo il gioco più volte, invitando gli alunni a inventare variazioni e facendo sempre seguire l'attività da un momento di verbalizzazione o da un disegno inerente all'attività svolta.

Obiettivi

- Selezionare elementi della realtà osservata con intenzioni artistico-espressive.
- Elaborare soluzioni figurative originali in base a uno stimolo dato.

SASSI O SCARABOCCHI?

Il "sasso nello stagno" è uno stimolo iniziale, un punto di partenza dal quale possiamo partire e che può suscitare, a seconda della nostra capacità immaginativa, i significati e i percorsi più imprevisi e inaspettati. Invitiamo gli alunni a elaborare soluzioni figurative originali a partire da uno stimolo dato. Immaginiamo che lo stagno sia il nostro foglio bianco e che il sasso sia uno scarabocchio, un ghirigoro gettato a caso sul foglio. Proponiamo di realizzare un disegno a partire da questo capriccio grafico, colorando gli imprevedibili spazi che vengono a formarsi dalla sovrapposizione di altri segni, prolungando e aggiungendo elementi grafici, attaccando immagini come in un collage ecc. Nella prima fase diamo noi alcuni "segni-stimolo" proponendo motivi grafici che possiamo rilevare fotocopiando e ingrandendo quelli riportati sulla **scheda B** o che possiamo tracciare direttamente sul foglio dell'alunno (attenzione perché non è poi così facile tracciare ghirigori variati, perché dobbiamo immaginare ogni volta un movimento diverso da imprimere alla mano per non farli sembrare tutti uguali). Sollecitiamo i bambini a guardare bene quel semplice tratto: se osserviamo bene, magari modificando il nostro punto di vista (capovolgiamo il foglio, guardiamo in trasparenza, pieghiamolo in vari modi ecc.) possiamo trarre dallo scarabocchio immagini nuove e sorprendenti.



IL GIOCO DEL PASSA-GHIRIGORO

Quanti modi ci sono per realizzare uno scarabocchio? Stimoliamo una conversazione chiedendo ai bambini in quanti modi possiamo provare a fare scarabocchi o ghirigori: con movimenti lenti o veloci, piccoli o grandi, senza guardare, scegliendo ora



scarica le schede

www.lavitascolastica.it > Didattica

linee spezzate ora linee curve, disegnando ora con una mano ora con l'altra ecc. Chi è che vuole provare a fare uno scarabocchio tendo ferma la matita e muovendo con l'altra mano il foglio?

A ogni nuova soluzione lasciamoli realizzare uno scarabocchio; poi chiediamo ai bambini di scambiarsi gli scarabocchi e i ghirigori che hanno elaborato e di inventare un disegno così come abbiamo fatto nell'esperienza precedente. Al termine esponiamo tutti i lavori e discutiamo sull'esperienza che abbiamo fatto. Chi è che riesce a riconoscere il suo scarabocchio?

CLASSI QUARTA E QUINTA

Obiettivi

- Porre attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche.
- Organizzare elementi del linguaggio musicale.



IL CASO

Certe volte siamo portati a pensare al caso con sentimenti non sempre positivi: ciò che accade per caso è al di fuori dei nostri progetti, è imprevedibile, è fuori dalla nostra mente, talvolta difficile da accettare. Eppure molte scoperte sono avvenute per caso durante esplorazioni e ricerche, altre volte per caso si trova qualcosa che non stavamo cercando, altre ancora per caso si va oltre la prevedibilità e la determinazione... Ma che cos'è il caso? Con i ragazzi proviamo a partire da questa domanda anche in collegamento con Scienze, Matematica (e non solo). E la musica? Può la musica avere a che fare con il caso? Ci sono grandi compositori – ci ricorda Enrico Strobino nel volume *MusiCircus* (Progetti Sonori, 2013) – che hanno utilizzato il caso proprio per conoscere nuove esperienze sonore, per oltrepassare il già conosciuto, per allargare gli orizzonti della musica. Proviamoci anche noi...

MUSICISTI PER CASO (MA NON TROPPO)

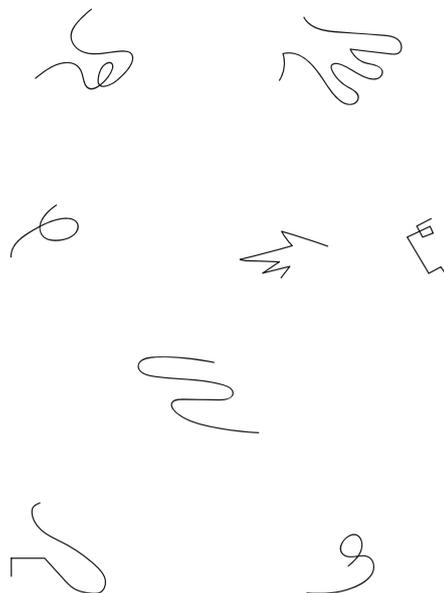
Dopo aver introdotto e discusso un po' su caso e casualità, chiediamo agli alunni come si può comporre una musica utilizzando come criterio il caso. La **scheda C** ci suggerisce uno dei possibili modi per creare una successione casuale di note: un dado sulle cui facce sono stati riportati i suoni di una scala pentatonica (vedi "La Vita Scolastica" n. 7/2016). Possiamo utilizzare questo o un qualsiasi altro criterio, magari partendo proprio dai suggerimenti degli alunni, ma cercando di discutere e definire con loro anche alcune regole compositive da affiancare al "caso", in modo da rendere più interessante il gioco dell'invenzione. Per esempio:

- stabilire la lunghezza del brano;
- stabilire una cellula ritmica (vedi **BOX 1**) sulla quale inserire le note suggerite dal caso;
- individuare incisi ritmico-melodici suggeriti dal caso che si ripetono secondo regolarità date;
- inserire accompagnamenti;
- altro...

Scheda B

SCARABOCCHI E GHIRIGORI

- Crea un disegno a partire da uno di questi segni.

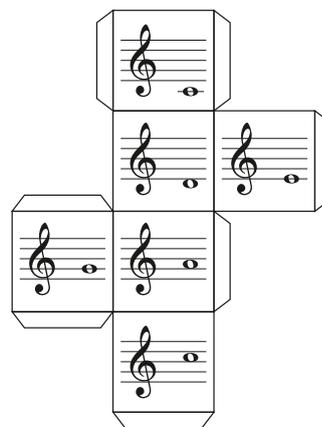


ELABORARE SOLUZIONI FIGURATIVE ORIGINALI A PARTIRE DA UN SEGNO-STIMOLO.

Scheda C

MUSICISTI PER CASO (MA NON DEL TUTTO)

- Dopo aver costruito il dado incollando la figura sul cartoncino, lancialo e scrivi la successione delle note dettate dal caso. Poi introduci una o più regole a tuo piacimento (per esempio decidendo il numero delle note, la lunghezza, i valori delle note, inserendo pause e ripetizioni ecc.) e componi una musica.



- Scrivi brevemente sul quaderno le regole che hai introdotto per la tua composizione.

ORGANIZZARE ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE.

Obiettivi

- Sperimentare movimenti e gestualità tecniche sempre più complessi.
- Evidenziare controllo e coordinamento in situazioni motorie complesse.



“CASO” O “CAOS”?

■ Giochiamo ancora con il caso. Suddividiamo la classe in gruppi di tre o quattro bambini e affidiamo a ogni gruppo un pallone e delle palline da tennis di spugna, tante quanti sono i giocatori. Le squadre si dispongono sulla linea di fondo della palestra e posizionano sulla riga i loro palloni. Al via, usando le palline da tennis come proiettili, i giocatori dovranno bersagliare il proprio pallone con ripetuti tiri di precisione, cercando così di spingerlo oltre la linea di fondo opposta. I rimbalzi casuali delle palline di spugna che impattano il pallone più grande, costringeranno i bambini a rincorse e recuperi nelle direzioni più inaspettate: dovranno così mettere in atto motricità complesse (cambi di direzione, accelerazioni, indietroggiamenti, attenzione agli ostacoli ecc.) per evitare giocatori e palline delle altre squadre che “casualmente” se ne andranno a giro per tutta la palestra. Inoltre, la precisione, il calcolo delle traiettorie e della forze del tiro sono occasione per rafforzare la coordinazione oculo-manuale.



Il gioco impegna molto i bambini sul piano fisico, pertanto è bene praticarlo per brevi periodi, alternando momenti di riposo e di discussione (possiamo per esempio discutere strategie più efficaci: è meglio colpire la palla con tiri forti o con lanci deboli ma precisi? È meglio mettersi d'accordo sull'ordine di lancio oppure lasciare anche questo al caso? ecc...). In base alla grandezza dello spazio a disposizione è poi bene valutare preventivamente qual è il numero più opportuno delle squadre che possono giocare in contemporanea.

Obiettivi

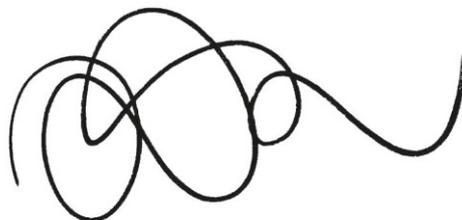
- Cogliere la dimensione estetica della realtà osservata, sia globalmente sia nei suoi aspetti più particolari.
- Mettere in atto immaginazione e creatività.



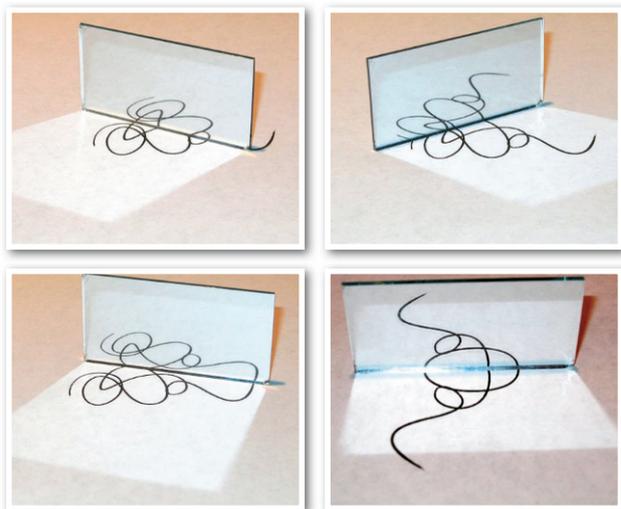
RIFLESSIONI

■ Nello stagno non solo possiamo gettare sassi ma possiamo anche gettare il nostro sguardo. Tutto vi si riflette in maniera spe-

culare, e se l'acqua è ferma, con la giusta angolazione possiamo vedere il mondo come se fosse... *sottosopra!* Proponiamo agli alunni di lavorare sulla riflessione. Andiamo alla ricerca di immagini riflesse, proviamo a catturarle con la macchina fotografica e a esplorare i giochi di luce. In un secondo momento procuriamoci dei piccoli specchietti (le bambine potranno facilmente trovarli nelle scatole dei trucchi-giocattolo): appoggiamo lo specchietto su un'immagine e giochiamo a comporre figure perfettamente simmetriche. Prendiamo per esempio un foglio e disegniamo un ghirigoro come questo.



Che cosa ne nascerà se con uno specchio lo raddoppieremo simmetricamente del tutto o in parte? Facciamo delle prove: a seconda di come posizioniamo e incliniamo lo specchio il ghirigoro sembra trasformarsi in una simpatica papera, in un arrabbiato gnu, nel musetto di un cane, nella faccia di una bambina...



Dopo questa esperienza (facciamo fotografie come negli esempi qui sopra e rivediamole insieme) chiediamo ai ragazzi di fare un ghirigoro su un foglio con un movimento rapido e deciso. Scegliamo quello o quelli che ci sembrano più interessanti e raddoppiamoli simmetricamente con la tecnica del ricalco (oppure con la fotocopiatrice o meglio ancora acquisendo con il computer l'immagine tramite lo scanner).

Osserviamo il risultato: guardando bene e aggiungendo tratti e colori possiamo realizzare l'immagine di un fiore, di un pagliaccio, di un vaso, di un leone... Chissà quanti altri personaggi si nascondono in un solo ghirigoro!