

Laboratorio sulle storie

Materiali da suonare

Il bioparco

Esempio di ambientazione: il mare

a cura di Gianni Silano

*Materiali a completamento del secondo appuntamento
del laboratorio delle storie per il triennio del 12 aprile*



Laboratorio sulle storie

- I **tubi di cartone** possono essere percossi tra loro, a terra o suonati con le mani sull'imboccatura. Più sono grandi e più il suono sarà profondo. In quelli grandi ci si può anche parlare dentro, far vibrare le labbra, cantare, gridare.



- Il **riso nelle ciotole** può essere percosso con i pugni. Il rumore che ne scaturisce sembra quello che fanno i passi sulla ghiaia.



- La **carta stropicciata** o il **cellophane** dei fiorai ricordano il crepitio della legna che brucia. Usando anche foglie secche e ramoscelli si possono sonorizzare storie ambientate in un bosco.



- I **sassi** possono essere sfregati, battuti tra loro, a terra, prima uno e poi l'altro; quelli più piccoli possono essere introdotti in un contenitore da scuotere, i ciottoli (quelli che si trovano in riva al mare), oltre

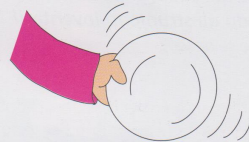
a essere spesso molto belli e quindi ordinabili a seconda del colore, della forma, della grandezza, possono essere usati anche per inventare e suonare ritmi e ostinati.



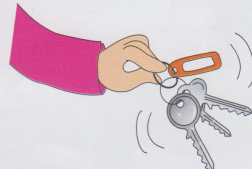
- Lo scuotimento di **scatole di cartone** con dentro tappi di sughero produce un efficace effetto di tuoni.



- Lo scuotimento rapido di un **piatto di plastica** ricorda uno sparo.



- I **mazzi di chiavi** sono perfetti sonagli per sonorizzare, per esempio, la slitta di Babbo Natale.



- Soffiando nelle **bottiglie** si ottiene l'effetto del vento.



- L'effetto del mare si può ottenere mettendo una manciata di **grani di riso o di orzo in un tamburello** rovesciato senza sonagli. A seconda di come agiamo il tamburello, dolcemente in senso circolare o imprimendo allo stesso movimenti sussultori, otteniamo un suono di risacca o l'infrangersi delle onde sugli scogli. Per evitare che il materiale salti fuori durante lo scuotimento, rivestiamo la parte superiore con della plastica trasparente.



- Un altro sistema per realizzare l'effetto del mare è quello di introdurre **riso o orzo in un palloncino**, gonfiarlo e chiuderlo. Sperimentiamo insieme ai bambini le sonorità che scaturiscono dalla diversa energia con cui si manipola l'oggetto.



- Con le **pentole, tegami e padelle** di diversa grandezza, percossi con battenti con la punta in feltro o in gomma, si ottiene un kit di percussioni di sicuro effetto.



- L'**acqua in una bacinella** offre diverse possibilità sonore: soffiando con una cannuccia per produrre il rumore delle bolle, battiamo sulla superficie con il palmo della mano, con le mani piatte, con le mani a coppa e scopriamo se il rumore cambia.



- Il suono della pioggia si può ottenere buccando il fondo di alcuni **vasetti di yogurt**. L'acqua che scorre dai buchi e cade nella bacinella produce il caratteristico "picchiettio" delle gocce.



MATERIALI DA SUONARE

io+

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Laboratorio sulle storie

LA RANOCCHIA SALTERINA

La ranocchia salterina (suono)
come sempre ogni mattina
salta allegra in mezzo al prato
per raggiungere lo stagno
quando giunge sulla riva (stop suono)
senza perdere un minuto
fa un bel tuffo sorprendente (splash)
e nuotando si fa il bagno (suono)
nell'acqua trasparente!

L'UCCELLINO CANTERINO

L'uccellino canterino (suono)
che svolazza in mezzo ai rami
vuole fare colazione
con un grasso bel vermone (stop suono)
becca becca l'uccellino
becca il povero vermone
e poi torna nel suo nido (suono)
per portarne un pezzettino
al suo piccolo pulcino!



AUDIO BIOPARCO disponibile al link:

<https://www.giuntiscuola.it/strumenti/il-triennio-audio-bioparco>



GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Laboratorio sulle storie

IL SERPENTE A SONAGLI

Il serpente a sonagli (suono)
striscia lento tra le foglie
con la lingua saettante
e la pelle verde e gialla
quando è stanco s'acciambella (stop
suono)
sotto un sasso rovente
e quando si è ben riscaldato
riprende a strisciare, (suono)
a strisciare e a sibilare!

IL CAVALLO IMPETUOSO

Il cavallo impetuoso (suono)
al galoppo se ne va
con la sua criniera al vento
corre libero e contento
ogni tanto fa un nitrito (stop suono)
ed un salto portentoso
poi s'impenna vanitoso
e riprende al galoppare (suono)
su pei monti, fino al mare!

AUDIO BIOPARCO disponibile al link:

<https://www.giuntiscuola.it/strumenti/il-triennio-audio-bioparco>



Laboratorio sulle storie

IL CANGURO CON LE MOLLE

Salta salta anche il canguro (suono)
con le zampe con le molle
salta in mezzo alla pianura
tra cespugli ed alberelli
si ferma a sgranocchiare (stop suono)
qualche foglia tenerella,
accarezza il figlioletto
che protetto nel marsupio
succhia il latte e fa le bolle
e poi ricarica le molle e... ritorna a saltare!

L'ELEFANTE PESANTONE

L'elefante pesantone (suono)
cammina lentamente
dondolando il sederone
un po' di qua ed un po' di là
quando vede in cima al ramo (stop suono)
un bel frutto di stagione
lui barrisce soddisfatto
tira su il suo nasone
e presto detto, presto fatto
e se lo mangia in un boccone

AUDIO BIOPARCO disponibile al link:

<https://www.giuntiscuola.it/strumenti/il-triennio-audio-bioparco>



Laboratorio sulle storie

LA SCIMMIETTA CURIOSONA

La scimmietta curiosona
Con le braccia penzoloni
Salta svelta in mezzo ai rami
Di un bellissimo baobab
Si spidocchia un po' la testa
si gratta il suo pancione
mangia pure una banana
e poi appesa a una liana
gioca a fare... l'altalena!

IL LEONE AFFAMATO

Il leone affamato
Con la bocca spalancata
Cerca cerca minaccioso
Un bel boccone appetitoso
quando lo vede da lontano
s'accuccia silenzioso
quatto quatto s'avvicina
pensando ecco la mia cena!
E con un salto portentoso
se lo mangia in un baleno!

AUDIO BIOPARCO disponibile al link:

<https://www.giuntiscuola.it/strumenti/il-triennio-audio-bioparco>



Laboratorio sulle storie



L'AMBIENTAZIONE DEL MARE



GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Laboratorio sulle storie

Condividete i vostri personaggi,
i vostri burattini “da banco” e le vostre storie
al link <https://www.giuntiscuola.it/pubblica-articolo>

