

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 52 (1995)

Heft: 2

Artikel: Musica e movimento [sesta parte] : musica per giochi, improvvisazioni e creazioni

Autor: Greder, Fred

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999409>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.05.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Musica e movimento (6)

Musica per giochi, improvvisazioni e creazioni

di Fred Greder

traduzione ed adattamento di Nicola Bignasca

Il bisogno di muoversi a ritmo di musica e di reagire a stimoli acustici è presente in ogni epoca e cultura. La musica viene qui intesa come un concetto di ordine superiore, che ingloba i suoni, i toni ed i rumori. Se si vuole dimostrare il rapporto tra musica e movimento, allora il processo musicale ed acustico rappresenta il sussidio didattico ideale.

Un movimento può essere variato in modo multilaterale attraverso la musica. Ogni segnale musicale acquisisce un significato ben preciso a seconda se inizia, continua, interrompe, modifica o termina il movimento. L'impiego della musica rimane sempre libero e può variare da un impiego elementare fino ad uno più elaborato con apparecchi complessi.

I giochi, le improvvisazioni e le composizioni con la musica vengono realizzati attraverso i seguenti parametri musicali:

- durata del suono (metro, ritmo, tatto, tempo);
- intensità del suono (dinamica);
- altezza del suono (melodia, armonia);
- strutture del suono (fraseggio, forma).

Questi parametri vengono utilizzati nella musica singolarmente o in modo combinato per stimolare, classificare, comporre, condurre, interrompere, differenziare e sensibilizzare i movimenti. Questo è possibile in quanto la musica agisce sul movimento, e il movimento viene tradotto in musica in base agli stessi principi. I mezzi musicali che facilitano la «trasformazione» del movimento in musica sono: battere le mani, i piedi, sillabare, cantare, ecc.

Riassumendo si può affermare che la musica è il sussidio didattico ideale per migliorare la sensibilità motoria. Essa non limita l'espressione dei movimenti. La musica è il sistema di stimoli e segnali più differenziato e complesso che si può abbinare ai movimenti. Essi mantengono però sempre la loro autonomia. In questo

modo il gioco, l'improvvisazione e la composizione vanno ben oltre l'aspetto legato alla loro semplice finalità.

Musica per giochi elementari

La musica dovrebbe contribuire a far vivere il maggior numero di esperienze motorie. Per esperienza si intende l'esperienza corporea vissuta attraverso azioni motorie concrete. Vi sono molti giochi ed esercizi che si ricollegano al tema «musica e movimento». Essi possono essere suddivisi nelle seguenti categorie: esercizi di concentrazione, tensione/relassamento, memoria, fantasia, scoperta e creazione, percezione sensoria, esperienza dello spazio, del tempo e della forma.

L'esperienza insegna che l'essere umano prova anche delle sensazioni a livello emozionale nel fare dei giochi con la musica che gli permettono di confrontarsi con se stesso e l'ambiente circostante, e di sperimentare nuove capacità, qualità e valori, come p.es. la fiducia, la sicurezza e la consapevolezza di se stesso, nonché il rispetto altrui.

La musica per questi tipi di gioco può essere di tipo elementare o mediale. L'impiego è elementare quando la musica viene prodotta individualmente con strumenti fatti da sé od in altri modi (con la voce, il corpo, ecc.). L'impiego è mediale quando la musica viene riprodotta con apparecchi (nastri registrati, CD, radio, ecc.).

Tramite la musica si possono provare e migliorare le seguenti esperienze e capacità di base:

- capacità motorie (ritmo, coordinazione, differenziazione, ecc.);
- capacità percettive (suono, rumore, tono, ecc.);
- capacità espressive e creative (movimento, mimica, gestualità, ecc.);
- capacità comunicative (dirigere, reagire, rispettare, ecc.);
- capacità cognitive (paragonare, distinguere, riconoscere, classificare, ecc.);
- esperienze di base (spazio, tempo, forza, se stesso, ecc.).

Queste capacità, funzioni ed esperienze di base vengono sollecitate,





stimolate, migliorate e sviluppate attraverso giochi con la musica in un continuo processo di adattamento e rinnovamento.

Giochi con la musica

La musica si presta per vari giochi sia di tipo elementare che mediale. Essi possono essere suddivisi nelle seguenti categorie:

- *giochi di ritmo*: p.es. riconoscere e distinguere i ritmi, imitarli e completarli, ecc.;
- *giochi di battuta*: riconoscere e distinguere le battute pari/dispari, completarle e combinarle, ecc.;
- *giochi di metrica*: ripetere la metrica, dimezzare, raddoppiare, ecc.;
- *giochi con le note e le pause*: applicare i valori delle note e le pause, collegare note e pause, corto e lungo, ecc.;

- *giochi con il tempo*: veloce e lento, più veloce, più lento, ecc.;
- *giochi di dinamica*: forte e debole, più forte, più debole, ecc.;
- *giochi di articolazione*: duro, dolce, angolato, pungente, largo, rotondo, ecc.;
- *giochi di strumentazione*: chiaro, scuro, con pochi e molti strumenti, riconoscere e classificare gli strumenti, ecc.;
- *giochi di fraseggio*: arco melodico, riconoscere ed applicare le sequenze, formare dei gruppi, ecc.;
- *giochi con la forma*: riconoscere le forme musicali, ripetizioni, variazioni, impulsi, finali, ecc.;
- *giochi con la melodia*: dur, moll, dominio del ritmo e della melodia, ecc.

Attraverso i giochi con la musica si può migliorare la comprensione dei criteri di accompagnamento motorio sia a livello della musica che del movimento.

Musica per improvvisazioni e composizioni

Nel linguaggio popolare per improvvisazione si intende creare velocemente dal niente un qualcosa che può soddisfare una certa esigenza. Improvvisare può anche significare allontanarsi dallo scopo iniziale. Per noi musica per improvvisare e comporre un movimento significa provare (agire) in forma ludica e sperimentale; significa anche trasformare spontaneamente movimenti appresi, che acquisiscono così un'altra forma in base al tema scelto; significa poi anche agire sulla motivazione tenendo in considerazione le possibilità individuali di suddivisione e le condizioni momentanee.

Improvvisare non è sinonimo di libertà incondizionata, che può sfociare facilmente nel caos, ma piuttosto di azione spontanea che si svolge entro limiti ben precisi. Grazie alla musica, l'improvvisazione motoria si arricchisce di una nuova dimensione. Oggetti, attrezzi ed anche idee di pantomimo concedono possibilità di creazione spontanee, dinamiche e indipendenti dal tempo. Al contrario, nel momento in cui la musica presuppone un legame a livello temporale, un certo adattamento ad essa diventa necessario. Quindi, la musica può essere applicata con finalità differenti anche in relazione all'improvvisazione e alla composizione di movimenti:

- stimolo ed intensificazione della motricità;
- contributo all'acquisizione di esperienze e conoscenze temporali, dinamiche e formali;
- base per improvvisazioni e composizioni coreografiche.

Ogni fine ha il suo proprio significato. Ma, ogni qual volta si ricorre alla musica – non bisogna mai stancarsi di dirlo – bisogna rispettare le sue regole. In altre parole bisogna tener conto del ritmo, del tatto, della strumentazione, del tipo di suono, della forma, del carattere, ecc. della musica. Chi vuole fare delle improvvisazioni e delle composizioni motorie con la musica deve disporre di nozioni basilari di musica. Musica e movimento non devono essere

	Musica	Movimento
Ritmo	Sequenza delle battute	Sequenza motoria
Tempo	Tempo, durata	Tempo, durata, ampiezza
Dinamica	Intensità del suono	Forza, tensione, rilassamento
Melodia	Sequenza di note	Successione, flusso
Fraseggio	Gruppi, archi musicali	Sequenze, strutture
Articolazione	Tipo di gioco	Carattere dell'esecuzione
Strumentazione	Qualità del suono, intensità	Stile e tipo di movimento
Forma	Parti, struttura	Spazio
Armonia	Suono d'insieme	Coordinazione
Composizione	Espressione, composizione	Espressione, composizione

sempre sincronizzati, ma il movimento è sempre subordinato alla musica. Una combinazione asincrona è possibile ma soltanto se viene ricercata consapevolmente.

Come per i giochi musicali anche le improvvisazioni motorie e le composizioni con la musica possono essere realizzate sia in modo elementare che con il supporto di apparecchi. L'impiego elementare della musica ha il vantaggio di favorire un adattamento continuo durante tutto il processo di creazione dell'improvvisazione. Entrambe queste forme stimolano la fantasia, l'originalità, la spontaneità, la creatività e la flessibilità. Inoltre, esse permettono di provare vari tipi di esperienze:

- percezione ed esperienza delle proprie possibilità motorie;
- esperienza di sensazioni di tensione e rilassamento del corpo (dinamica, forza, forza rapida);
- vissuto di esperienze motorie temporali (veloce/lento);
- vissuto di esperienze motorie spaziali (piani e direzioni spaziali);
- esperienza di coordinazioni motorie;
- esperienza dei collegamenti tra musica e movimento;
- esperienza con i problemi legati all'impiego della musica con i movimenti;
- esperienza con vari modi di muoversi con la musica;
- sviluppo di una propria identità motoria;
- ecc.

Una musica per improvvisazioni e composizioni con i movimenti dovrebbe offrire delle situazioni di apprendimento non strutturate, nelle quali siano possibili una soluzione del problema indipendente e delle forme di interazione multilaterali. La scelta del tema e del compito motorio può avvenire in base a criteri di esecuzione e costruzione di un movimento oppure in base ad un'idea di composizione oppure ancora in base alla musica.

Prendiamo ad esempio il seguente compito motorio: un gruppo di allievi prova ad eseguire dei movimenti improvvisati con una musica elementare oppure riprodotta da apparecchi. Agli allievi si consiglia di procedere nel seguente modo:

- ascoltare ed analizzare attentamente il pezzo musicale;

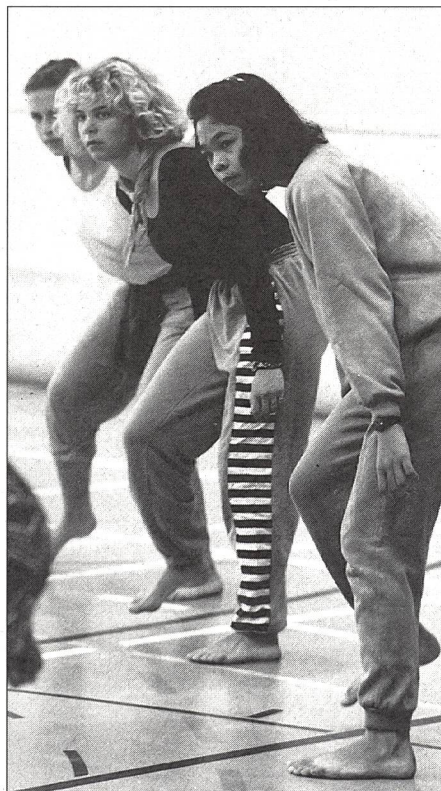
- provare tutti i tipi di movimenti possibili;
- eseguire tutte le varianti;
- scegliere i movimenti più indicati;
- definire il tipo di esecuzione dei movimenti nello spazio;
- allestire il numero e presentarlo in gruppo.

Forme creative per musica e movimento

Un pezzo preconfezionato non offre la possibilità di creare nuove composizioni per musica e movimento. Esse devono nascere assieme, in quanto fra di esse si deve creare una relazione molto stretta. Per raggiungere risultati soddisfacenti, bisogna provare tutta la gamma di possibilità concernenti il suono, il tono ed il rumore.

Ecco alcune possibilità:

- tradurre un testo in musica e movimento (versi, slogan, poesia, ecc.);
- tradurre una rappresentazione grafica in musica e movimento (disegno, ecc.);
- tradurre una storia in musica e movimento (favola, romanzo giallo, ecc.);



- tradurre un tema in musica e movimento (natura, felicità, rumore, ecc.);
- tradurre delle creazioni sonore in musica e movimento (varietà musicali, canzoni, rap, ecc.);
- tradurre dei processi del mondo del lavoro in musica e movimento (macchine, tecnica, ecc.).

L'acquisizione di queste esperienze nell'ambito della musica e del movimento migliora le seguenti capacità e conoscenze:

- capacità di applicare i vari parametri musicali per risolvere compiti creativi;
- conoscenza del significato dei parametri musicali per la creazione di forme espressive;
- soddisfazione nel creare attraverso parametri musicali;
- conoscenza delle componenti della musica come il ritmo, la melodia e l'armonia e delle loro relazioni;
- conoscenza dei principi della musica elementari, naturali e logici;
- comprensione della relazione che si instaura tra le varie forze durante il lavoro di composizione;
- conoscenza dell'uso di un certo materiale sonoro e delle possibilità di scelta per migliorare l'effetto della composizione motoria;
- conoscenza della relazione tra il ritmo delle parole e della musica;
- comprensione delle diverse strutture motorie e musicali;
- capacità di tradurre gli elementi ritmici, melodici ed armonici in movimento;
- abilità di applicare gli elementi di composizione musicali in un progetto più ambizioso di composizione motoria;
- esperienza che la musica provoca un effetto immediato a livello emozionale e dunque può avere un influsso positivo ma anche negativo;
- piacere per un'attività creativa. ■

Alla SFSM sono in preparazione delle cassette musicali sui seguenti temi:

- musiche per giochi elementari
- musiche per improvvisazioni
- musiche per composizioni