

Enrico Strobino

GIOCHI BATTIMANI

Un percorso: Flai si

Da: Enrico Strobino, Battimani. Giochi di bambini in musica, Collana OSI – Lilium Editore, Brescia, 2015.

Il gioco che segue prevede due giocatori, uno di fronte all'altro.

1. Sulla sillaba FLAI: battere la mani con quelle del partner, con il palmo destro verso il basso e il palmo sinistro verso l'alto.
2. Sulla sillaba SI: come sopra, ma con il palmo destro verso l'alto e il palmo sinistro verso il basso.
3. Sul ritmo della seconda misura si battono le mani frontalmente contro quelle del partner (tre suoni).

Questa sequenza si ripete per quattro volte.

Quindi, sulla parte successiva, le mani si muovono secondo lo schema comune dei giochi ritmici: battito di mani fra di loro, destra contro destra, di nuovo fra di loro, sinistra contro sinistra.

Sulle ultime due misure (*mora mora mora yes*) si battono tre volte le mani uno contro l'altro per concludere con i due pollici rivolti all'indietro sopra le spalle (sulla sillaba *yes*).



*Flai Si
Ziguli
Questo qui
Flai Si
Dove la sera
Con una maramera
Acqua salata
Zucchero filato*



Flai si zi - gu - li que - sto qui flai - si

9
Do - ve la se - ra con u - na ma - ra - me - ra

13
ac - qua sa - la - ta zuc - che - ro fi - la - to mo - ra mo - ra mo - ra yes

Il gioco è costituito da tre parti distinte:

- una prima parte con voce parlata e gesti-suono;
 - una seconda parte in cui compare una piccola melodia, un *primo canto* sulle tre note tipiche dei repertori infantili;
 - una terza parte in cui si torna al parlato, sempre accompagnato da gesti-suono.
- Ognuna di queste tre parti può diventare campo di esperienza musicale.

La prima frase, ad esempio, può essere utilizzata in vari modi:

- per elaborare varianti esecutive con la *Body Percussion*;
- per suonare, assegnando a uno o più strumenti (o a uno o più gruppi) le parti senza testo (misure 2, 4, 6, 8), lasciando alle voci le parti parlate;
- per inventare nuovi testi, per esempio utilizzando i nomi di alcuni bambini e bambine;
- suonare tutta la frase, assegnando ogni misura a uno strumento (o a un gruppo).

La terza frase può essere utilizzata per varie proposte di *Body Percussion* e di movimento.

La seconda frase invece, essendo melodica, può essere utilizzata per realizzare una semplice *circle song*.

Flai Si Circle Song

Mo - ra mo - ra mo - ra yes Mo - ra mo - ra mo - ra yes

5

Do - ve la se - ra con u - na ma - ra - me - ra

Mo - ra mo - ra mo - ra yes Mo - ra mo - ra mo - ra yes

9

Ac - qua sa - la - ta Ac - qua sa - la - ta

zuc - che - ro fi - la - to

Mo - ra mo - ra mo - ra yes Mo - ra mo - ra mo - ra yes

Per Ensemble

Infine possiamo utilizzare l'intero gioco trasformandolo in un piccolo brano strumentale: alle sillabe DUM e TAK faremo corrispondere due diversi timbri (o oggetti, o strumenti).

The musical score is divided into three systems, each with four staves: Perc. 1, Voci Str. mel., Perc. 2, and Perc. 3. The time signature is 2/4.

- System 1 (Measures 1-6):** Perc. 1 plays a sequence of 'Dum Dum' (two quarter notes), 'Tak Tak Tak' (three eighth notes), 'Dum Dum Dum' (three quarter notes), 'Tak Tak Tak' (three eighth notes), 'Dum Dum Dum' (three quarter notes), and 'Tak Tak Tak' (three eighth notes). Perc. 2 and Perc. 3 play simple rhythmic patterns. Voci Str. mel. is silent.
- System 2 (Measures 7-12):** Perc. 1 continues with 'Dum Dum' and 'Tak Tak Tak'. Voci Str. mel. enters with a melodic line. Perc. 2 and Perc. 3 continue their patterns.
- System 3 (Measures 13-18):** Perc. 1 plays a sequence of quarter notes. Voci Str. mel. continues with a melodic line. Perc. 2 and Perc. 3 continue their patterns.