

ATTIVITÀ TRA MUSICA E MATEMATICA

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Geometria; Grandezze e misure.



Sviluppare abilità di conteggio, di calcolo e di orientamento spaziale, attraverso la musica, il ritmo e la coordinazione. Riconoscere e creare semplici schemi ritmici e metrici fatti di suoni e pause, anche rappresentati da figure piane. Utilizzare il pentagramma come piano cartesiano, nel quale costruire grafici e rappresentare alcune trasformazioni geometriche.



Funzioni del numero; conteggio in generale; successioni; frazioni; addizione; sottrazione; orientamento; punto, linea e superficie; poligoni; cerchio e circonferenza; trasformazioni geometriche in generale; tempo in generale.

In questa pratica didattica vengono proposte numerose attività per lavorare fin dal primo ciclo in modo interdisciplinare tra matematica e musica, esplorando il legame esistente tra queste due discipline, già intuito da Pitagora e poi studiato fino ai giorni nostri. Le proposte sono incentrate su un apprendimento di tipo percettivo-motorio, basato prevalentemente sulla percezione uditiva e sull'azione visivo-motoria. Le attività ritmico-musicali sono sicuri alleati per favorire l'attenzione e la motivazione degli allievi e avere influenze positive sull'apprendimento. Allo stesso tempo, lavorare su aspetti ritmico-musicali può essere utile per facilitare la memorizzazione e la coordinazione.

Il bambino è stimolato a compiere azioni accompagnate dalla musica: ascolta, suona, danza seguendo un ritmo ben definito, si muove nello spazio seguendo la musica, ascoltando o fornendo indicazioni spaziali e approfondendo aspetti legati al numero e alle sue funzioni.

Inoltre, esplorando attività legate al ritmo, all'intensità e alla frequenza dei suoni, alla durata dei suoni e delle pause (silenzi), si scopre un sistema di notazione simbolica che si aggiunge e si integra a quello alfabetico e a quello matematico.

Nel secondo ciclo si può introdurre lo studio del-

le tabelline utilizzando filastrocche e canzoni con le modalità di lavoro già esplorate nel primo ciclo. Si approfondisce il concetto di frazione ampliando la conoscenza di un aspetto matematico fondamentale della musica "elementare": la durata dei suoni e delle pause. Il bambino è incoraggiato a comprendere che il confronto tra i valori delle durate è un rapporto tra numeri naturali che si può esprimere tramite frazioni.

In una didattica legata all'ascolto e all'analisi dei suoni si conducono gli allievi a trattare alcune trasformazioni geometriche che si possono scoprire in diverse composizioni musicali, anche molto conosciute e semplici come "Fra Martino".

Per le attività proposte è consigliata la collaborazione con il docente di educazione musicale per favorire il lavoro di approfondimento degli aspetti musicali e permettere al docente titolare di approfondire con i propri allievi quelli matematici, esplorando il legame stretto che esiste tra le due discipline.

Lavorando in quest'ottica gli allievi possono intuire che musica e matematica possono avere molti aspetti in comune, spesso insospettabili.



Ritmo e filastrocche per memorizzare i numeri

Il ritmo è fondamentale nei primi apprendimenti matematici: “tenere il ritmo” con mani, piedi, percussioni e sincronizzare un movimento (o più movimenti) con un suono o con una sequenza ritmica possono ad esempio facilitare la memorizzazione delle parole-numero nella conta orale.

Nei primi mesi di scuola, in prima elementare, la recita della “filastrocca dei numeri” può essere accompagnata a un gesto ritmico come battere le mani, saltare, alzarsi in piedi, saltare una corda, battere un colpo su un tamburo ecc. così da rafforzare la memoria di lavoro. Inoltre, possono essere proposte delle filastrocche, canzoni, danze che a livello ritmico aiutino la memorizzazione della cantilena dei numeri. A titolo d'esempio se ne riporta una di seguito (per altri esempi, si veda l'**Allegato**).

*Uno, due tre,
conta insieme a me,
quattro, cinque, sei
che bel tipo sei,
sette, otto, nove,
nessuno più si muove,
dieci, guarda un po',
già contare so.*

Mentre i bambini recitano o cantano questa filastrocca possono accompagnare la cantilena dei numeri con dei gesti ritmici. È inoltre possibile sillabare le parole-numero, a ogni sillaba un battito di mani.

Vi sono possibili sviluppi anche con allievi più grandi, attribuendo suoni diversi a numeri di diversi tipi. Mentre i bambini eseguono la cantilena dei numeri o cantano una filastrocca per memorizzare la sequenza delle parole-numero, si può proporre di alternare due suoni diversi mentre pronunciano i nomi dei numeri, così da evidenziare e poi lavorare ad esempio sull'alternanza dei numeri pari e dei numeri dispari, oppure sui multipli di un numero, o altre scelte possibili.

Ritmo e filastrocche per la quantità

È opportuno continuare a proporre attività ritmico-musicali anche nei processi di quantificazione delle parole-numero pronunciate. A questo scopo, il docente può scegliere delle filastrocche numeriche dove le parole-numero citate sono

associate a oggetti che richiamano le quantità. Tutto ciò può essere accompagnato da un canto, con eventuali strumenti a percussione, per coinvolgere e attivare i bambini.

In questa fase, può risultare efficace e stimolante attivare i sensi della vista, attraverso l'uso di immagini, e dell'udito, attraverso l'ascolto di una canzone.

Il docente può preparare un cartellone con il testo di una filastrocca, come la seguente:

I numeri (da uno a nove)

*Uno è il sole che splende di giorno.
Due sono gli occhi che guardano intorno.
Tre sono i magi che vanno che vanno.
Quattro stagioni fanno un anno.
In una mano ci son cinque dita.
Sei sono le zampe di una formica.
Con Biancaneve ci son sette nani.
Hanno otto zampe tutti i ragni.
In certe arance gli spicchi son nove.
Ora son grande e so cose nuove.*

lasciando degli spazi predisposti con il velcro per le immagini e i numeri, preparati preventivamente su dei cartellini plastificati con del velcro sul retro.

Gli allievi ascoltano inizialmente la canzone, poi si discute sul testo verificando le quantità (“*Quante dita ci sono in una mano? Quanti sono i nani di Biancaneve?*” ecc.), anche aiutandosi con le immagini. Infine, si completa il cartellone e si canta più volte tutti insieme. È poi possibile chiedere ai bambini di continuare la filastrocca cercando altre associazioni di quantità per i numeri successivi.

L'associazione delle parole-numero con le corrispondenti quantità può essere accompagnata dal canto o da gesti ritmici: alla parola uno, un battito, alla parola due, due battiti, alla parola tre, tre battiti e via così. Anche in questo caso è possibile far uso di filastrocche numeriche dove per ogni parola-numero si battono le mani tante volte quanto la quantità corrispondente. Ad esempio, è possibile utilizzare la seguente filastrocca, che è stata modificata rispetto alla versione originale (si veda l'**Allegato**) facendo ripartire la sequenza numerica ogni volta da uno:



Uno era a digiuno,
Uno, due si mangiò un bue.
Uno, due, tre è un grande re,
Uno, due, tre, quattro porta lo scettro.
Uno, due, tre, quattro, cinque sa molte lingue,
Uno, due, tre, quattro, cinque, sei sa i fatti miei.
Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette porta le ghettoni,
Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto porta il cappotto.
Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove è a far le prove,
Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci son pochi ceci.

Un ulteriore sviluppo consiste nel fare unicamente battere le mani durante la sequenza numerica pensando ai numeri ma senza dirli e pronunciando solo l'ultimo, così da ritornare alla filastrocca originale.



Ritmo e conteggio

È importante proporre esperienze ritmiche anche per sviluppare il conteggio dove è necessario acquisire la competenza di far corrispondere ad ogni parola-numero uno e un solo elemento dell'insieme considerato, avendo in mente un piano di enumerazione per passare da ogni elemento una sola volta. Tale competenza richiede una buona coordinazione ritmica tra parola e gesto. Le attività ritmiche tramite battiti di mani, sui tamburelli ecc. possono infatti aiutare l'allievo a non commettere errori tipici come citare due numeri mentre il gesto considera un solo elemento, o ripetere due volte lo stesso numero quando si considerano due elementi diversi.



Filastrocche, canzoni e tabelline

In ambito matematico vi sono delle conoscenze fondamentali che sarebbe bene acquisire sin dalla scuola elementare e le tabelline sono senz'altro fra queste.

La musica può essere utilizzata per facilitare il loro apprendimento e la loro memorizzazione. Utilizzare la musica per questo scopo, non vuol dire sminuirla proponendo melodie o filastrocche banali che possono diventare presto fastidiose e ossessive, anzi, si possono proporre

melodie anche ricercate che si mantengono a lungo interessanti, traendole da un repertorio che aiuta a crescere anche musicalmente grazie anche al proprio valore estetico.

Le filastrocche e le canzoni (si veda l'**Allegato**) possono essere efficaci per aiutare la memorizzazione delle tabelline, grazie al ritmo, alle rime e alle assonanze, offrendo così delle modalità per far vivere positivamente ai bambini l'incontro con questo sapere.

Per far ciò è opportuno creare diverse occasioni per ripeterle insieme ai bambini varie volte, accompagnandoli durante la fase di memorizzazione anche con il movimento di tutto il corpo o di alcune sue parti (vedi "Body percussion").

Le filastrocche e le canzoni possono inoltre essere inventate con gli allievi partendo da un percorso costruito in classe, in collaborazione con il docente di educazione musicale.



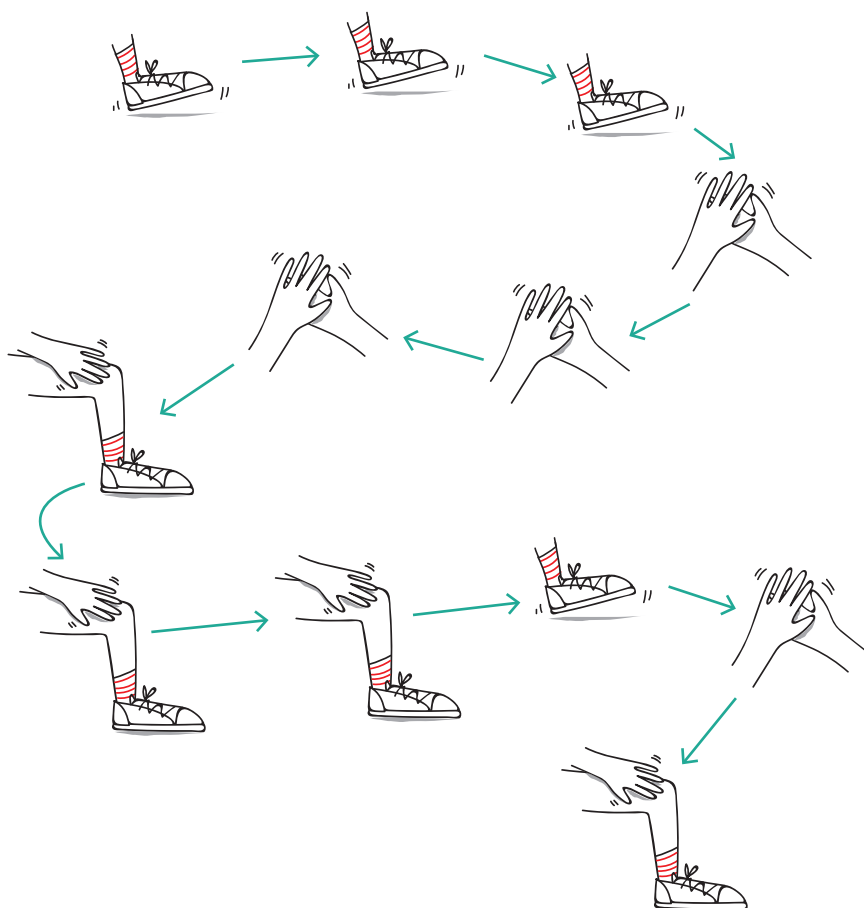
Danza e corpo

Può essere molto stimolante per i bambini imparare o inventare delle danze da collegare all'apprendimento numerico e geometrico. Questi balli possono essere inventati oppure presi da tradizioni popolari e semplificati a seconda delle esigenze.

Dopo aver ascoltato una canzone, se ne individuano insieme il ritmo e gli strumenti che compongono la melodia. Si possono poi lasciare più momenti di "libera interpretazione" dove ogni bambino realizza con una danza la canzone appena analizzata. Si mettono in comune le caratteristiche che dovrebbero avere i movimenti di questa danza. È consigliabile proporre di lavorare a gruppetti di 5/6 bambini (in uno spazio tranquillo) con la consegna di provare a inventare passi e movimenti ascoltando la musica. Seguirà un'ulteriore messa in comune, dove vengono scelti i movimenti definitivi e poi si prova a danzare tutti assieme, allenando anche la capacità di sincronizzazione in gruppo. Infine, il docente può far sorgere negli allievi la necessità di ricordare questi passi e di poterli comunicare ad altri bambini, decidendo insieme in quale forma farlo. Per esempio, si potrebbe ipotizzare di realizzarlo in forma grafica (disegnando i passi), fotografica o verbale-scritta (sotto forma di dettato ritmico).



- Un passo
- Passo scivoloso
- Dondolo
- Sculetta
- Burattino
- Girotondo
- Batti spalle
- Ginocchia
- Batti mani
- Batti piedi
- Batti le ali
- Gira le mani



Tra i balli presi da tradizioni popolari, è possibile ad esempio proporre ai bambini la danza dei "Sette salti" dei Paesi Baschi, chiamata *zazpi ja-uziak*, che viene eseguita in cerchio, con spostamenti in senso orario e antiorario, e che richiede un buon ascolto della melodia per essere eseguita. Con questa melodia è possibile semplicemente camminare in cerchio e fare salti in modo sequenziale da 1 a 7 citando il nome del numero, quando la musica lo richiede, cambiando ogni volta il verso di percorrenza. Un po' alla volta si potrà poi arricchire la danza con altre richieste di fantasia. Mentre i bambini imparano la grafia dei numeri, inoltre, può essere interessante, sempre lavorando con il corpo, chiedere loro di danzare disegnando dei numeri in aria o sul pavimento.

Altri balli, sia inventati che classici, come ad esempio il "Ballo del pinguino", possono aiutare i bambini anche nell'apprendimento geometrico, mirando allo sviluppo di abilità fondamentali nel primo ciclo in merito all'orientamento e alle relazioni spaziali come destra-sinistra, avanti-indietro ecc.

Queste attività agevolano la gestione dello spazio e la strutturazione del pensiero, lavorando sulle direzioni, sui versi e sulla lateralità attraverso parole e locuzioni spazio-temporali, rafforzate

da gesti e movimenti, come su, giù, avanti, indietro, destra, sinistra, sopra, sotto, lento, veloce, a zig-zag, in cerchio ecc.

Infine, per iniziare a lavorare sulle trasformazioni geometriche, il docente potrà proporre danze a coppie che prevedono movimenti simmetrici, traslazioni, rotazioni intorno al proprio asse o attorno al compagno o sequenze dei vari spostamenti utilizzando le relazioni spaziali. I bambini iniziano così a sperimentare con il proprio corpo trasformazioni isometriche nel piano e nello spazio, compiendo movimenti in relazione a un oggetto o a un compagno.



Body percussion

Un'attività importante nella quale si allena il ritmo è la *body percussion*. Con questo termine si indica la produzione di suoni attraverso la percussione di parti del proprio corpo: così come gli strumenti a percussione producono dei suoni quando vengono percossi, sfregati o agitati, anche il corpo umano può essere utilizzato per questo fine.

La body percussion può essere utilizzata in ambito didattico musicale: i bambini possono speri-



mentare direttamente sul loro corpo gli elementi musicali come la pulsazione, il ritmo, la metrica delle parole. Si va inoltre a sviluppare la coordinazione motoria, l'attenzione nel riprodurre i gesti proposti, la conoscenza del proprio corpo.

Con il nostro corpo abbiamo tantissime possibilità per creare dei suoni, non solo attraverso l'uso della voce. Per produrre dei suoni possiamo, ad esempio: battere le mani e i piedi; schiacciare le dita; sfregare le mani tra di loro o sulle cosce; battere le mani sul petto, sulle gambe o sulle diverse parti del corpo; fischiare; schiacciare la lingua sul palato; colpire le guance tenendo la bocca aperta.

La body percussion viene utilizzata anche in abbinamento alle parole e ai numeri, che vengono associati ai gesti percussivi. Si possono proporre blocchi ritmici dei suoni del corpo, partendo dalle mani scendendo giù fino ai piedi, passando per il petto, le cosce e le ginocchia. Questo schema permette da un lato di associare un ritmo a un numero (o sequenza di numeri) e dall'altro di combinare tra loro questi moduli creando così nuovi pattern e successioni.

In questo senso, possiamo definire la musica corporea come una pratica di produzione sonora in cui il corpo viene utilizzato come strumento musicale attraverso gli arti superiori e inferiori e attraverso la voce.

Così la body percussion può accompagnare la memorizzazione e la riproduzione di filastrocche con l'abbinamento "gesti-suono". Ad esempio, consideriamo la seguente filastrocca (altri esempi sono contenuti nell'**Allegato**) e chiediamo di eseguirla abbinando ad ogni verso un diverso gesto-suono, sempre rispettando il ritmo dato dalla prima riga (uno-due-tre-quattro).

Verso della filastrocca	Gesto-suono abbinato
Uno, due, tre, quattro,	Battere i piedi sul pavimento.
acchiappare volevo un gatto,	Battere le mani sulle gambe.
cinque, sei, sette, otto,	Battere le mani sulle guance.
ed invece ho qui un leprotto.	Battere le mani tra loro.

Un ulteriore sviluppo consiste nell'eliminare via via una frase partendo dall'ultima e mantenere solo il gesto-suono senza alterare la successione ritmica.

Per altri esempi, si può trarre ispirazione dalla proposta di lavoro sulla canzone "Noi siamo come" presentata sul sito <https://ilsaltanote.wordpress.com/2014/11/07/noi-siam-come/>. Nella canzone, che può anche essere inventata con i bambini, si sperimentano attraverso la body percussion tre diverse velocità, ciascuna abbinata a una strofa. La prima velocità più lenta può essere associata ad animali lenti come la tartaruga o la lumaca, e si possono ad esempio schiacciare le dita o battere le mani, pronunciando con un ritmo lento la strofa corrispondente. La seconda velocità può essere associata a un animale mediamente veloce, come un asinello o un cavallo, e si possono ad esempio battere le mani sopra le ginocchia o le cosce. La terza velocità è abbinata a un animale molto veloce, come la gazzella o il ghepardo, dove sale notevolmente il ritmo del canto e delle percussioni, che possono consistere ad esempio nel battere velocemente i piedi a terra. Nella variante grafica rappresentata, i bambini cantano con ritmo lento la parte della canzone relativa alla lumaca e contemporaneamente percorrono lentamente la parte di labirinto della lumaca; quando invece vestono i panni del topolino, cantano con ritmo veloce la canzone ed eseguono sul foglio con ritmo altrettanto incalzante il percorso del topolino: chi arriverà per primo al formaggio?

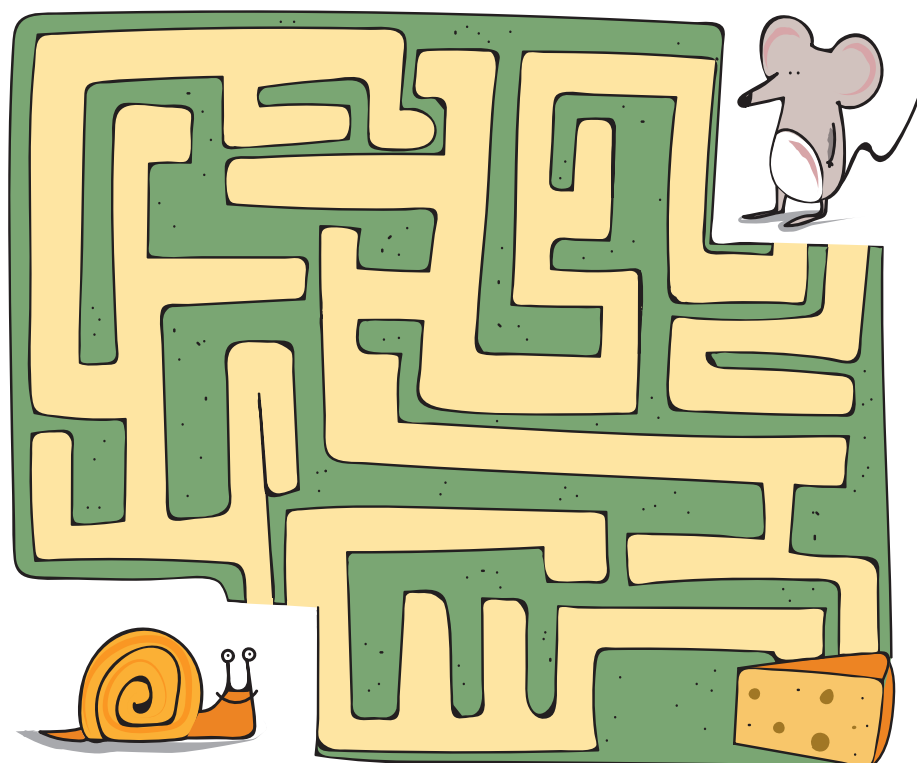
La lumaca e il topolino

Lenta, lenta, lenta va,
lentamente la lumaca.
Lento, lento, lento va,
lentamente il lumacon.

Svelto, svelto, svelto va,
corre, corre il topolino.
Svelto, svelto, svelto va,
corre, corre il topolin.



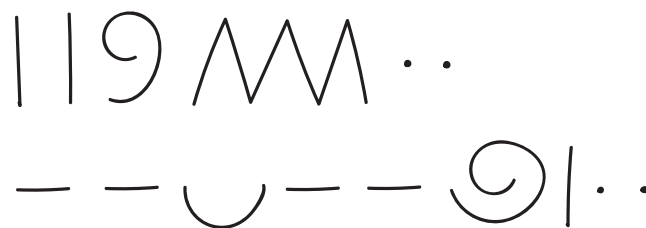
La lumaca e il topolino



Linee... musicali!

Una proposta che viene dall'unione di psicomotricità e musica consiste nel seguire la melodia di una canzone usando diversi tipi di linee per rappresentarne il ritmo. Il docente consegna dei fogli bianchi ai bambini, possibilmente grandi, e si ascolta tutti insieme un brano musicale sinfonico (meglio non cantato e con suoni netti prodotti da diversi strumenti musicali). Si individuano insieme le sequenze di suoni o di strumenti che si distinguono per ritmo o intensità del suono. Ciascuna sequenza viene riascoltata più volte e ogni bambino è libero di tracciare sul foglio una linea o successione di punti che secondo lui rappresentano tale sequenza (ad esempio, tre battiti di piatti possono essere rappresentati da tre puntini consecutivi, oppure un crescendo al pianoforte può essere rappresentato da un segmento disposto in modo che la direzione sul piano possa rappresentare questo aspetto). Mettendo in comune le proposte, si vota quella di classe e si compone uno "spartito di linee",

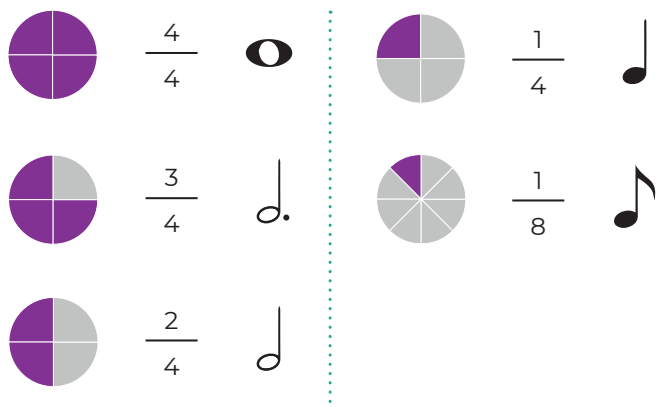
come quello seguente. Questa può rappresentare un'attività molto significativa di associazione senso-simbolo.



Possibile spartito di linee per rappresentare l'inizio del brano di Mozart:
 "Eine Kleine Nachtmusik in G Major, K. 525:
 II. Romanza. Andante".

Una volta concordato lo spartito, i bambini lo seguono con il dito mentre si ascolta più volte il brano.

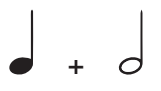
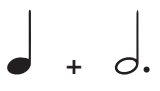


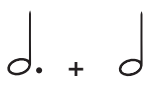


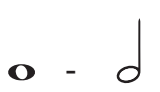




Per esempio, il primo calcolo propone di eseguire l'addizione "1 tempo più 2 tempi" trovando come risultato "3 tempi" (si suggerisce di trattare i tempi come frazioni solo nel secondo ciclo). Per aiutarsi nello svolgimento dei calcoli proposti, i bambini potranno riprodurli con la voce e con gli strumenti. Sarà interessante sia proporre i calcoli ai bambini sia chiedere loro di inventarne alcuni per i compagni e scambiarseli tra loro. Scoperte le frazioni (vedi tabella sopra) è possibile eseguire calcoli, utilizzandole come negli esempi seguenti:





Calcoli musicali

Quando gli allievi sono in grado di riconoscere correttamente il valore di ogni nota espresso in numeri, in particolare con valori numerici frazionari (si veda la tabella sopra), è possibile proporre dei "calcoli musicali" come nell'esempio seguente. Anche in questo caso si possono gradatamente presentare calcoli sempre più complessi utilizzando non solo l'addizione ma anche la sottrazione.


 $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{4}$	
	
	
	

Guarda queste battute: qual è il tempo totale di ciascuna di esse?

Trasforma ogni figura in frazione e indica il totale di ognuna come nell'esempio.

	$\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{4}$




Osserva le frazioni, rappresentale come figure musicali e indica il totale di ogni battuta.

$\frac{1}{4} + \frac{2}{4} + \frac{1}{4}$		$\frac{4}{4}$
$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{4}$	
$\frac{2}{4} + \frac{2}{4}$	
$\frac{3}{4} + \frac{2}{4} + \frac{1}{4}$	



Risolvi i seguenti calcoli musicali.

$$\text{♩} + \text{♩} + \text{♩} = \frac{3}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{5}{4}$$

$$\text{♩} + \text{♩} + \text{♩}$$

$$\text{♩} + \text{♩} - \text{♩}$$

$$\text{♩} + \text{♩} + \text{♩}$$

L'analisi del rigo musicale è importante anche per approfondire e consolidare la nozione di frazione equivalente e frazione complementare, conoscendo meglio il valore delle note e delle pause. Il controllo battuta per battuta con l'ausilio della voce, dei gesti e degli strumenti è molto importante, arrivando a scoprire che due frazioni equivalenti ($1/4$ e $2/8$) hanno un valore uguale ma con un carattere musicale diverso. Va considerato che in musica si può lavorare solo con frazioni con denominatori che sono una potenza di 2.

(Soluzioni – Battuta 1: $2/8$; Battuta 2: $2/4$ in totale (o analogamente $2/8+1/4$, dove $2/8$ è associato alle due crome e $1/4$ alla pausa corrispondente alla semiminima); Battuta 3: $2/4$; Battuta 4: $2/4$; Battuta 5: $4/4$).



Ascolto attivo di brani musicali

Le favole musicali, come “Pierino e il lupo” di Sergej Prokofiev o il “Carnevale degli animali” di Camille Saint-Saëns, si prestano come spunto per percorsi didattici interdisciplinari nei quali è possibile inserire attività di ascolto attivo.

L'obiettivo principale rimane quello di favorire il

piacere all'ascolto di musica di qualità avvicinando i bambini alla conoscenza di quali e quanti sono gli strumenti che compongono un'orchestra sinfonica. È importante quindi dare dapprima spazio al piacere dell'ascolto, raccogliendo le sensazioni che la musica ha suscitato nei bambini, per poi focalizzarsi solo in un secondo momento su aspetti più analitici.

La particolarità di queste opere musicali è che a ogni personaggio/animale è associato uno strumento musicale e questo fatto può essere sfruttato per lavorare sulla corrispondenza biunivoca tra suoni e personaggi, nonché per facilitare l'ascolto ponendo delle domande che stimolino i bambini ad essere attenti anche ai particolari. Ad esempio: “Quante volte viene suonato il corno che annuncia l'arrivo dei cacciatori?” (Pierino e il Lupo); “Quante volte il cuculo (clarinetto) canta nel breve brano che l'autore dedica a questo uccello?” (Carnevale degli animali).

Inoltre, nella “Marcia dei leoni”, il primo brano del “Carnevale degli animali”, è anche possibile allenare il ritmo binario della marcia (un-due, un-due ecc.). In questa composizione, infine, sono presenti vari brani che possono permettere di allenare la coordinazione lento-veloce oppure acuto-grave.

Note geometriche

Il docente può fornire a mo' di spartito una successione di figure piane, le quali corrispondono ciascuna a un preciso strumento da suonare o a un gesto da compiere. Nelle versioni più facili, la figura può richiamare la forma dello strumento (ad esempio, la figura triangolo corrisponde al suono dello strumento triangolo); in versioni più raffinate invece possono non esserci relazioni dirette tra la figura e lo strumento (ad esempio, il triangolo corrisponde a un battito delle mani). In questo modo, si allena il riconoscimento delle figure piane che i bambini stanno esplorando e anche la corrispondenza biunivoca che abbina ad ogni figura uno ed un solo suono o movimento. Decodificando la successione di figure, i bambini creano e riproducono una sequenza musicale.

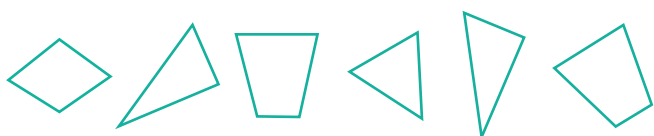
Lavorando in ottica di continuità con il secondo ciclo, approfondendo lo studio delle figure, si possono inizialmente proporre abbinamenti che portano i bambini a riflettere sul numero di lati delle figure presenti. Ad esempio, se il bambino trova un triangolo nella successione deve ripetere tre volte un certo suono o movimento (tante volte quanti sono i lati della figura).









	Batti le mani
	Batti i piedi
	Salta
	Fischia

Come variante più difficile si potrebbero proporre degli abbinamenti che portano i bambini a riflettere sulle caratteristiche delle figure in posizioni non standard. Ad esempio, se il bambino trova un triangolo all'interno della successione, deve riconoscere il tipo di triangolo e riprodurre il suono o il movimento ad esso associato.

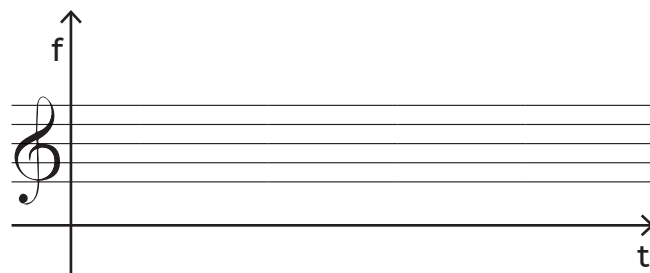


	Batti le mani
	Batti i piedi
	Fai un salto
	Saluta

Quest'attività, inizialmente proposta dal docente, permette di variare molto gli stimoli, arrivando anche a far creare ai bambini stessi dei codici in cui stabiliscono le corrispondenze tra la figura e il suono o il gesto da compiere. Le successioni così create possono poi essere scambiate tra compagni per divertirsi a decodificarle e a riprodurre la melodia o la danza inventata dagli altri.

Dallo spartito musicale, al piano cartesiano e alle trasformazioni geometriche

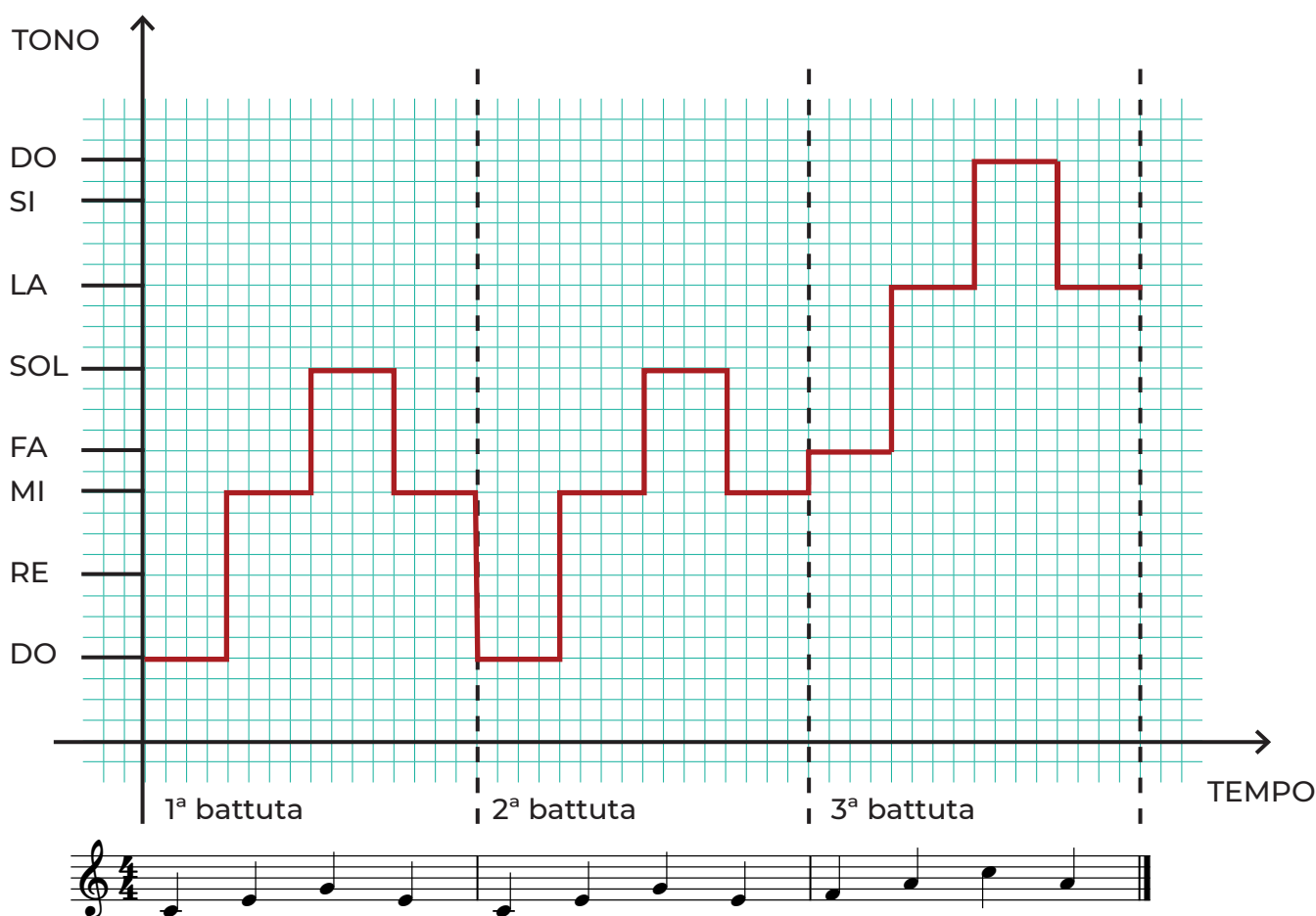
La musica è rappresentata nel pentagramma il quale è equivalente a un piano cartesiano: l'asse delle ascisse rappresenta il tempo (t), la durata delle note; quello delle ordinate la frequenza (f), ovvero l'altezza delle note indicata col loro nome. Ogni rigo e ogni spazio del pentagramma ne definisce una, ma il pentagramma può essere esteso con note sopra e sotto le righe.



Lo schema nella pagina seguente rappresenta la melodia scritta in tre battute.

La rappresentazione grafica indica contemporaneamente il valore di durata dei singoli suoni, in altre parole il loro scorrere nel tempo (asse del tempo), e l'altezza di ognuno di essi, ovvero il tono.





L'attività proposta vuole mostrare come si possa affrontare lo studio delle figure geometriche da un punto di vista diverso da quello più tradizionale. In particolare, si vuol mettere in risalto l'aspetto interdisciplinare dello studio di alcune trasformazioni geometriche ben presenti nella musica classica.

Tramite l'ausilio della musica, un'attività di questo genere consente non solo di vedere una possibile applicazione delle trasformazioni geometriche, ma anche di ascoltare l'effetto che ciò produce su una melodia.

Per affrontare l'attività, gli allievi devono già avere alcune nozioni riguardanti le frazioni e devono conoscere il nome delle note scritte sul pentagramma e il loro valore.

Si vuole portare l'allievo a riflettere sulle relazioni tra le note presenti nel pentagramma e la loro rappresentazione nel piano cartesiano.

La traslazione in musica corrisponde a una tecnica compositiva usata da secoli per sviluppare una melodia polifonicamente (a più voci). Essa è particolarmente presente nel "canone" (Fra Martino è

il canone più conosciuto) e nella "fuga", nei quali si ha una melodia (detta tema principale) che inizialmente viene esposta da una sola voce (o strumento) e successivamente è riproposta dalle altre voci, dopo opportune trasformazioni.

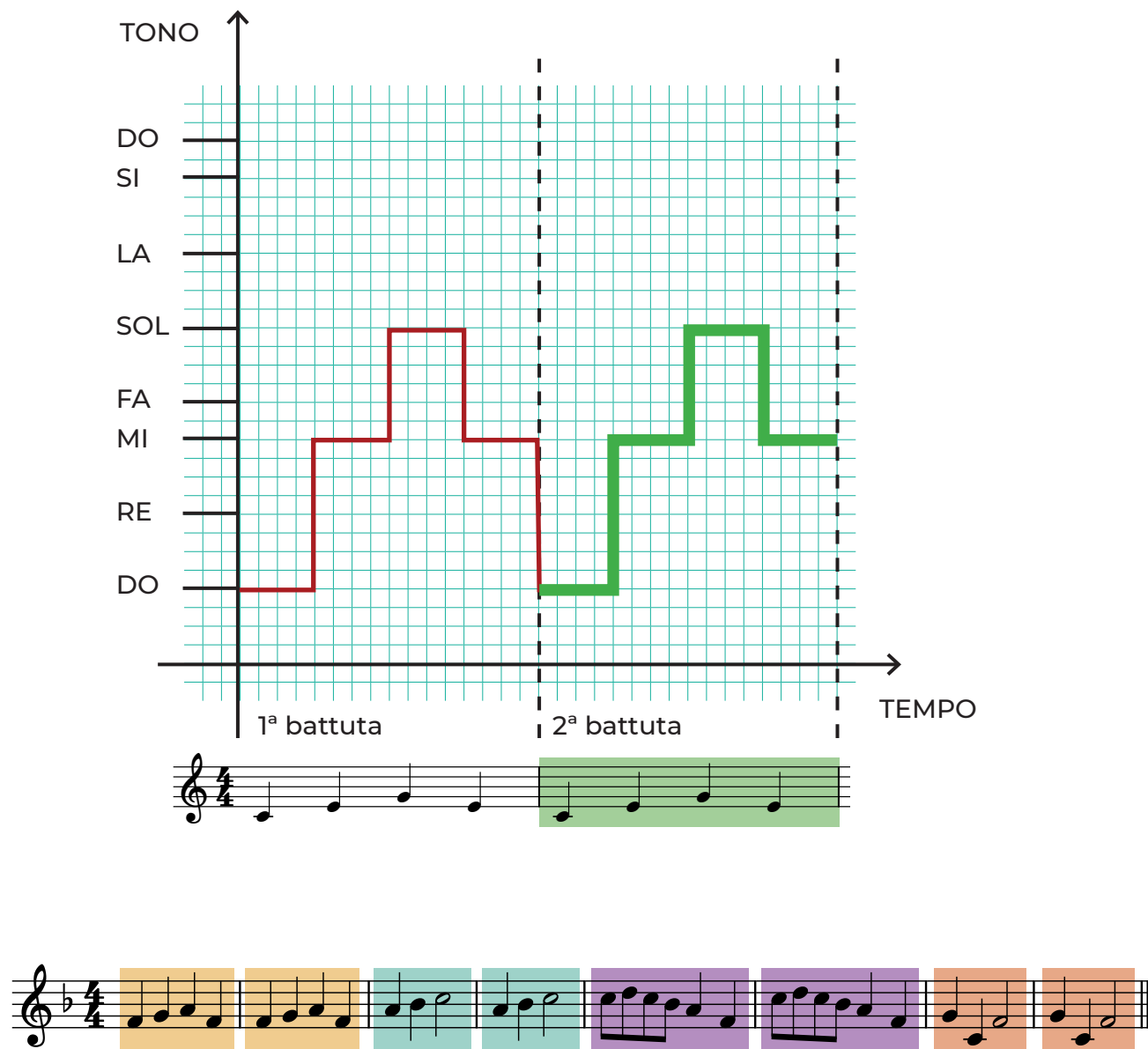
Un importante compositore e organista dell'epoca barocca che rigorosamente ha applicato in molte sue composizioni diverse trasformazioni geometriche, quali ad esempio la traslazione, è stato J. S. Bach.

La traslazione orizzontale è la trasformazione isometrica (mantiene cioè i rapporti tra le distanze) che provoca uno spostamento della figura interessata sull'asse delle ascisse (asse del tempo), senza che la forma venga modificata o ruotata. Trova una corrispondenza in musica nella ripetizione oppure nel canone musicale.

La melodia di partenza è ripetuta una seconda volta con gli stessi toni e la stessa durata.



Un esempio di ripetizione si trova nel celebre canone "Fra Martino".



Il canone "Fra Martino"

La traslazione "in diagonale" è la trasformazione isometrica che mantiene i rapporti tra le distanze e che provoca uno spostamento della figura interessata sull'asse dell'ordinata (asse dei toni), senza che la forma venga modificata o ruotata, e sull'asse delle ascisse, ossia sull'asse del tempo.

La melodia di partenza è ripetuta con la stessa durata, ma modificando i toni. Ecco un esempio e una possibile proposta didattica.





TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (I CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali almeno fino a 100 in contesti legati principalmente al quotidiano e sa effettuare ordinamenti, stime, conteggi di raccolte alla sua portata numerica;
- esegue calcoli mentali e mentali-scritti che coinvolgono addizioni almeno fino al 100 e sottrazioni in casi più semplici;
- riconosce, denomina e descrive le più comuni figure del piano e dello spazio, oltre a semplici relazioni e strutture legate alla lettura della realtà che lo circonda;
- progetta e realizza rappresentazioni e modelli non formalizzati legati all'interpretazione matematica del mondo che lo circonda;
- manifesta un atteggiamento positivo rispetto all'apprendimento quando si affrontano esperienze relative alla matematica.

- riconosce, denomina, descrive e rappresenta figure (del piano e dello spazio), relazioni e strutture legate all'interpretazione della realtà o a una loro matematizzazione e modellizzazione;
- progetta e realizza rappresentazioni e modelli di vario tipo, matematizzando e modellizzando situazioni reali impregnate di senso;
- riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di uno stesso oggetto matematico;
- manifesta un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, tramite esperienze significative che gli permettano di cogliere in che misura gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (II CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali, i numeri decimali e le frazioni in contesti reali e ideali; sa ordinare i numeri naturali e decimali;
- esegue con sicurezza il calcolo mentale e mentale-scritto che coinvolge le quattro operazioni con numeri naturali e sa effettuare calcoli con numeri decimali, eventualmente anche ricorrendo a una calcolatrice in situazioni che lo richiedono;
- ricava e interpreta informazioni da tabelle e grafici; elabora, interpreta e rappresenta insiemi di dati forniti o ricercati;

COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE



Area lingue



Area arti



Area motricità

COMPETENZE TRASVERSALI

- Sviluppo personale (attivazione di strategie d'azione, rispetto delle regole e degli altri, autoregolazione, consapevolezza di sé, sensibilità al contesto).
- Comunicazione (identificazione scopo e destinatario, ideazione-pianificazione, elaborazione, revisione, atteggiamento comunicativo, sensibilità al contesto).





- Pensiero riflessivo e critico (ricerca delle connessioni, interpretazione/giudizio, considerazione risorse e vincoli, riconoscimento diversi punti di vista).

CONTESTI DI FORMAZIONE GENERALE

Scelte e progetti personali.

Cittadinanza, culture e società.



UNO, DUE, TRE...

Uno, due tre,
 conta insieme a me,
 quattro, cinque, sei
 che bel tipo sei,
 sette, otto, nove,
 nessuno più si muove,
 dieci, guarda un po',
 già contare so.

E UNO E DUE E TRE

E uno e due e tre,
 il papa non è un re,
 il re non è un papa,
 la pera non è rapa,
 la rapa non è pera,
 la falsa non è vera,
 la vera non è falsa,
 la zuppa non è salsa,
 la salsa non è zuppa,
 la trippa non è truppa,
 la trippa la dò a te,
 e uno e due e tre.

Di Roberto Piumini

NUMERI

Uno era a digiuno,
 due si mangiò un bue.
 Tre è un grande re,
 quattro porta lo scettro.
 Cinque sa molte lingue,
 sei sa i fatti miei.
 Sette porta le ghettoni,
 otto porta il cappotto.
 Nove è a far le prove,
 dieci son pochi ceci.

Di Roberto Piumini



LA MADONA DA VARES

a Madona da Vares,
 la cüntava fino al des,
 vün, dü, trii,
 quatar, cìng, ses,
 set, vott, növ, des!

UNO, DUE, TRE

Uno, due, tre
 conta, conta fin che ce n'è,
 ce n'è quattro, cinque, sei,
 sono sette e sono otto,
 questi fuori e questo sotto.

Da "Filastrocche, ninnananne, rime, scioglilingua" disegnate da M.S. Macchia edizioni Fabbri Editori

UNO, DUE, TRE, QUATTRO

Uno, due, tre, quattro,
 acchiappare volevo un gatto,
 cinque, sei sette, otto,
 ed invece ho qui un leprotto.

Da "Filastrocche, ninnananne, rime, scioglilingua" disegnate da M.S. Macchia edizioni Fabbri Editori

CINQUE COCCOLE D'ALLORO

Cinque coccole d'alloro
 quattro foglie d'insalata
 una rosa profumata
 sette spighe e un pomodoro
 nove rondini nel cielo
 otto penne di pavone...
 Due sbadigli, tre sbadigli
 dei sospiri e dei bisbigli.

Da "Ninne nanne e filastrocche della tradizione italiana" di F. Brera edizioni Red.



CONTA DEI NUMERI

Uno, due e tre,
 uno, due e tre,
 vuol dormire la figlia del re,
 quattro, cinque, sei e sette,
 la papalina in testa si mette.
 Poi conta otto, nove e dieci,
 nel materasso ci son dei ceci,
 pungono lei, pungono me,
 questa volta tocca a te.

FILASTROCCA DEI NUMERI

1, 2, 3 del pollaio il gallo è il re
4 cani nel canile
5 agnelli nell'ovile
6 ochette nel pantano
7 cigni van lontano
8 passeri sul melo
9 rondini nel cielo
10 pesci dentro il mare
 come vedi, so contare.

FILASTROCCA SULLA GRAFIA DEI NUMERI

Lo zero è come un uovo,
 l'uno ha la barbetta,
 il due è in ginocchio,
 il tre ha la gobbetta,
 il quattro sta seduto,
 il cinque ha la berretta,
 il sei ha una pancia sola,
 il sette ha una sciarpa sulla gola,
 l'otto ha due pance,
 il nove ha un occhio grosso
 e il dieci un sacco addosso.

NUMERI A COPPIE

Uno due, la mucca e il bue
 due tre, andarono dal re
 tre quattro, leccarono il suo piatto
 quattro cinque, il re prese le stringhe
 cinque sei, olà soldati miei
 sei sette, legatele ben strette
 sette otto, e fatene un fagotto
 otto nove, finché la mucca e il bove
 nove e dieci, diventino due ceci.

NUMERI ANIMATI

1 Il primo è l'UNO un buffo cagnolino
 2 Il DUE che è vicino è un buffo paperino
 3 Il TRE è un serpentello pronto a strisciare
 4 Il QUATTRO è una bambina seduta a riposare
 5 Il CINQUE è un coniglietto che salta nel giardino
 6 Il SEI è un pesce nel mare azzurrino
 7 Il SETTE è un cavallo dal pelo brizzolato
 8 L'OTTO è un pupazzo di neve un po' ghiacciato
 9 Il NOVE è un bruco che cerca la sua mela
 10 Il DIECI è un ritratto dipinto su una tela!

FILASTROCCA ZERO NOVE

0 ZERO è il numero
 che da solo non conta niente,
 1 UNO è il naso
 che tanti odori sente,
 2 DUE sono gli occhi
 con le ciglia all'insù,
 3 TRE sono i porcellini
 che vanno su e giù,
 4 QUATTRO sono le stagioni
 nell'arco di un anno,
 5 CINQUE sono le candeline
 sulla torta di compleanno,
 6 SEI sono i petali del
 tulipano nell'aiuola,
 7 SETTE sono i bambini
 sul pulmino della scuola,
 8 OTTO sono le matite
 dai colori perfetti,
 9 NOVE sono i numeri
 sul quaderno a quadretti!



FILASTROCCA FRUTTARELLA

1 è il limone profumato
 2 le pesche cadute sul prato
 3 sono le pere gialle e mature
 4 le mele acerbe e dure
 5 sono le banane zuccherine
 6 queste dolcissime susine
 7 sono le arance nel cestino
 8 le more dentro un piattino
 9 sono le ciliegie sul ramo
 10 le fragole cinque per mano!

FILASTROCCA NUMERINA

1 è il delfino che salta sull'onda,
 2 le meduse nell'acqua profonda,
 3 sono le rane dentro lo stagno,
 4 le oche che fanno il bagno,
 5 son le lucertole distese al sole,
 6 le farfalle che volano sulle viole,
 7 sono le rondini lassù nel cielo,
 8 le api che ronzano sui fiori del melo,
 9 sono le coccinelle rosse e nere,
 10 i bruchi che mangiano le pere.

DOLCE NATALE

Uno il pandoro
 Due le noci che adoro
 Tre i panettoni
 Quattro i bomboloni
 Cinque i confetti
 Sei i dolcetti
 Sette le caramelle
 Otto le ciambelle
 Nove i cioccolatini
 Dieci i golosi bambini!
 I numeri dell'albero
 Uno è l'abete nel vaso
 Due sono i fiocchi di raso
 Tre i ciondoli dorati
 Quattro quelli argentati
 Cinque le palline di vetro
 Sei i festoni di un metro
 Sette le stelle cadenti
 Otto i fili pendenti
 Nove le candeline accese
 Dieci i doni con le sorprese!

I NUMERI (DA UNO A DIECI)

Una è la luna che fa l'occholino.
 Due son gli occhi di ogni bambino.
 Tre moschettieri non fanno gran danno.
 Quattro stagioni formano un anno.
 In una mano ci son cinque dita.
 Sei son le zampe della formica.
 Con Biancaneve ci son sette nani.
 Han otto zampe tutti i ragni.
 In certe arance gli spicchi son nove.
 Dieci milioni gli ombrelli quando piove.

I NUMERI (DA UNO A NOVE)

Uno è il sole che splende di giorno.
 Due sono gli occhi che guardano intorno.
 Tre sono i magi che vanno che vanno.
 Quattro stagioni fanno un anno.
 In una mano ci son cinque dita.
 Sei sono le zampe di una formica.
 Con Biancaneve ci son sette nani.
 Hanno otto zampe tutti i ragni.
 In certe arance gli spicchi son nove.
 Ora son grande e so cose nuove.

FILASTROCCA DEI NUMERI (DA 1 A 12)

1 È il sole che splende di giorno.
 2 Sono gli occhi che guardano intorno.
 3 Sono i magi che vanno, che vanno.
 4 Stagioni formano un anno.
 In una mano ci son 5 dita.
 6 son le zampe che ha una formica.
 L'arcobaleno ha 7 colori;
 Ha 7 stelle l'orsa maggiore.
 La settimana ha 7 giornate.
 Con 8 zampe, se voi le contate,
 si muove il ragno nella sua ragnatela.
 9 pianeti girano in cielo.
 Due mani insieme fan 10 dita.
 11 e 11 fan la partita.
 12 mesi formano un anno;
 conta e riconta fino a un altr'anno.



LA TRAGEDIA DI UN DIECI

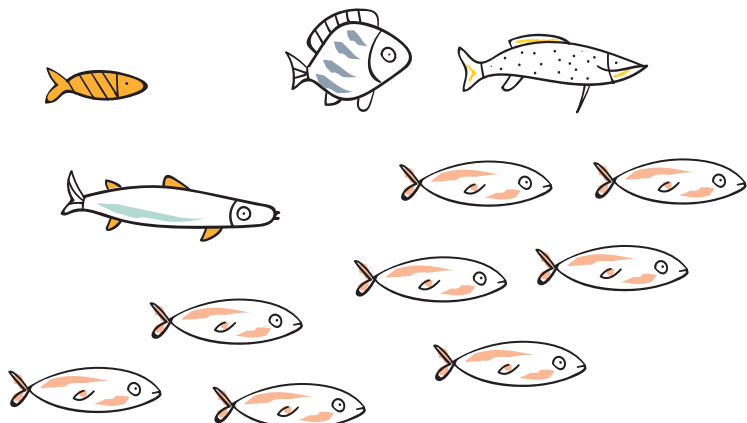
Fuggiva un giorno un Dieci
pieno di trepidazione,
inseguito da un nemico mortale:
la Sottrazione!

Il poverino è raggiunto,
crudelmente mutilato:
ben due unità ha perduto,
un Otto è diventato.
Dalla padella cascando
nella brace,
ecco qua,
incappa nella Divisione
che lo taglia a metà.
Ora è un misero Quattro,
mal visto dagli scolari.
“Consolati - gli dicono -
sei sempre un numero pari...”
“C’è poco da consolarsi
la mia sorte è ben dura.
O incontro un’Addizione
o sarà... la bocciatura”.

Di Gianni Rodari

QUANTI PESCI CI SONO NEL MARE?

Tre pescatori di Livorno
disputarono un anno e un giorno
per stabilire e sentenziare
quanti pesci ci sono nel mare.
Disse il primo: “Ce n’è più di sette,
senza contare le acciughette”.
Disse il secondo: “Ce n’è più di mille,
senza contare scampi ed anguille”.
Il terzo disse: “Più di un milione!”.
E tutti e tre avevano ragione.

**IL TRIONFO DELLO ZERO**

C’era una volta
un povero Zero
tondo come un’o,
tanto buono ma però
contava proprio zero e
nessuno lo voleva in compagnia.
Una volta per caso
trovò il numero Uno
di cattivo umore perché
non riusciva a contare fino a tre.
Vedendolo così nero
il piccolo Zero
si fece coraggio,
sulla sua macchina
gli offerse un passaggio;
e schiacciò l’acceleratore,
fiero assai dell’onore
di avere a bordo
un simile personaggio.
D’un tratto chi si vede
fermo sul marciapiede?
Il signor Tre
che si leva il cappello
e fa un inchino
fino al tombino...
e poi, per Giove
il Sette, l’Otto, il Nove
che fanno lo stesso.
Ma cosa era successo?
Che l’Uno e lo Zero
seduti vicini, uno qua, l’altro là
formavano un gran Dieci:
nientemeno, un’autorità!
Da quel giorno lo Zero
fu molto rispettato,
anzi da tutti i numeri
ricercato e corteggiato:
gli cedevano la destra
con zelo e premura,
(di tenerlo a sinistra
avevano paura),
lo invitavano a cena,
gli pagavano il cinema,
per il piccolo Zero
fu la felicità.

Da “Filastrocche in cielo e in terra”,
Gianni Rodari, Einaudi



I NUMERI

Lo Zero è un cerchio vuoto
 mi sembra che non serva a niente
 ci infilo le braccia e nuoto
 perché è come un salvagente.
 L'Uno è come quel bambino
 alto alto e magrolino
 ha i piedi lunghi per la sua età
 dicono che è segno che crescerà.
 Il Due assomiglia a mia sorella
 con quella gonna di flanella
 a stelline bianche e blu
 si crede la regina Taitù
 (e non se la vuole togliere più).
 Il Tre è un po' strano
 con due gobbe non andrà lontano
 dicono che sia il numero perfetto,
 a me invece sembra tutto un difetto.
 Il Quattro è come il mio papà
 che, per leggere il giornale fino a metà,
 incrocia una gamba sul piede destro
 poi, per finirlo, passa al piede sinistro.
 Il Cinque ha la forma di quel grande campione
 che ho seguito ieri in televisione:
 mentre correva saltava l'ostacolo,
 sembrava stare in piedi per miracolo.
 Il Sei è come lo zio Oreste
 che viene a cena fin da Trieste;
 dopo mangiato si siede in poltrona
 e anch'io mi appisolo sulla sua panciona.
 Il Sette sembra un tipo nervoso
 che avrebbe bisogno di molto riposo;
 se ne va in giro come un folletto
 e chi lo incontra lo prende per matto.
 L'Otto assomiglia alla cuoca Ersilia,
 prepara dolci alla vaniglia
 e li ricopre di fragole e lamponi
 che sono la gioia di noi golosoni!
 Il Nove è come un signore elegante
 con un cappello da persona importante.
 Passeggia in piazza e saluta educato
 sarà un dottore o un avvocato?
 Il Dieci è come il nonno di Eugenio,
 da quando è invecchiato ha bisogno di un
 sostegno
 così cammina con un lungo bastone

che usa perfino per punizione (pungiglione)!

L'Undici ricorda quei due fratelli
 sempre insieme come gemelli;
 si tengon per mano in ogni occasione
 perfino nel letto con un gran febbrone.
 Il Dodici sembra quella Befana
 che cavalca una scopa un po' strana
 come manico ha un uno rovesciato
 e come coda un due ben agganciato.
 Il Tredici assomiglia a quell'investigatore
 che indaga in misteri da intenditore.
 Sotto il soprabito sarà armato?
 Ma no! Ha una pistola di cioccolato!
 Il Quattordici è come quel saltimbanco
 che vola per aria e non sembra mai stanco
 le gambe incrociate tra tanti birilli,
 da lassù ci vede come tanti spilli.
 Il Quindici ricorda un vecchio viaggiatore
 vestito da grande esploratore
 andava a caccia di serpenti
 cavalcando maestosi elefanti.
 Il Sedici sembra un carabiniere
 che compie sempre il proprio dovere
 nasconde la spada sotto il mantello
 e lo sguardo crudele sotto il cappello.
 Il Diciassette è un tipo misterioso
 che si nasconde dietro un libro polveroso
 e intanto spia i vicini di casa
 sperando di scoprire chissà cosa.
 Il Diciotto è un signore col panciotto:
 le mani in tasca e sul naso un cerotto.
 Si ferma a guardare il suo orologio a cipolla
 ma non si accorge che gli è uscita una molla!
 Il Diciannove è come lo spazzacamino,
 che salta tra i tetti meglio di un gattino,
 è sempre sporco di fumi neri
 e nessuno lo invita volentieri.
 Alla fine il Venti non è complicato:
 sembra una festa in mezzo al prato;
 sono bambini che si divertono
 e tanti numeri hanno scoperto.



A INVENTARE NUMERI

“Inventiamo dei numeri?”

“Inventiamoli, comincio io. Quasi uno, quasi due, quasi tre, quasi quattro, quasi cinque, quasi sei”.

“È troppo poco. Senti questi: uno stramilione di biliardoni, un ottone di millantoni, un meravigliardo e un meraviglione.

“Io allora inventerò una tabellina:

tre per uno Trento e Belluno

tre per due bistecca di bue

tre per tre latte e caffè

tre per quattro cioccolato

tre per cinque malelingue

tre per sei patrizi e plebei

tre per sette torta a fette

tre per otto piselli e risotto

tre per nove scarpe nuove

tre per dieci pasta e ceci.

“Quanto costa pasta e ceci?”

“Due tirate d’orecchi”.

“Quanto c’è da qui a Milano?”

“Mille chilometri nuovi, un chilometro usato e sette cioccolatini”.

“Quanto pesa una lacrima?”

“Secondo: la lacrima di un bambino capriccioso pesa meno del vento, quella di un bambino affamato pesa più di tutta la terra”.

“Allora inventiamo in fretta altri numeri per finire. Li dico io, alla mia maniera di Modena: unci dunci trinci, quara quarinci, miri miminci, un fan dè”.

“E io li dico alla maniera di Roma: unzi donzi tenzi, quale qualinzi, mele melinzi, riffe raffe e dieci”.

Da “Favole al telefono”, Gianni Rodari, Einaudi

STORIE DI NUMERI

Uno è strano perché solo, pensò il due planando a volo.

Siamo in tre concluse il terzo, sorridendo senza sforzo.

Mister quattro di soppiatto in silenzio si accostò.

Disse il cinque che seguiva: “fammi posto!” e un calcione gli sferrò.

“Sei un bel tipo” disse quello, rimirandosi allo specchio, sei il più bello, per di più sei pure tosto. Occhio al sette aggiunse l’otto, con lo sguardo spaventato.

Mentre il nove già premeva, stanco serio e impomatato.

“Fuori tutti, valgo doppio” urla il dieci nella testa del piccino.

Ma quel discolo lo afferra, lo divide per benino poi lo butta nel camino.

Bruca il numero fatato: tutto e nulla ha numerato.

Primo o ultimo che sia, è finita la magia.

Non aveva, del pupetto, calcolato l’inventiva che si sa, è cosa viva.

5 ELEFANTI SULLA RAGNATELA

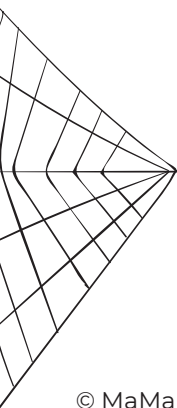
1 elefante si dondolava, sopra il filo di una ragnatela, trova il gioco interessante e va a chiamare un altro elefante,

2 elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela, trovano il gioco interessante e vanno a chiamare un altro elefante,

3 elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela, trovano il gioco interessante e vanno a chiamare un altro elefante,

4 elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela, trovano il gioco interessante e vanno a chiamare un altro elefante,

5 elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela, trovano il gioco interessante ma vanno a finire tutti giù per terra!



5 SCIMMIETTE

5 scimmiette che saltano sul letto,
1 cade giù... ohi ohi il mio piede!
Telefona al dottore e il dottore dice:
“non voglio più vedere scimmiette che saltano sul letto”

4 scimmiette che saltano sul letto,
1 cade giù... ohi ohi le mie ginocchia!
Telefona al dottore e il dottore dice:
“non voglio più vedere scimmiette che saltano sul letto”

3 scimmiette che saltano sul letto,
1 cade giù... ohi ohi la mia pancia!
Telefona al dottore e il dottore dice:
“non voglio più vedere scimmiette che saltano sul letto”

2 scimmiette che saltano sul letto,
1 cade giù... ohi ohi le mie spalle!
Telefona al dottore e il dottore dice:
“non voglio più vedere scimmiette che saltano sul letto”

1 scimmietta che salta sul letto,
e cade giù... ohi ohi la mia testa!
Telefona al dottore e il dottore dice:
“non voglio più vedere scimmiette che saltano sul letto”

QUATTRO CONIGLI

Quattro conigli andavano a spasso,
uno di loro batteva contro un sasso.
Tre coniglietti incontrarono un bue,
uno scappò e rimasero in due.
Due coniglietti andarono all'ovile,
un cacciatore sparò col suo fucile.
Un coniglietto che aveva un buon cuore,
rimasto solo morì di dolore.

Da “Filastrocche, ninnananne, rime,
scioglilingua” disegnate da M.S. Macchia
edizioni Fabbri Editori

IL DADO

Io ho una faccia,
il dado ne ha sei,
e sopra ognuna sparsi dei nei.
Opposto all'uno trovi il sei,
opposti al due, cinque nei.
Lancia il dado,
cosa hai trovato?
Il sei è un premio assicurato!

LA BALENA SENZA DENTI

La balena senza denti
sa contare fino a venti
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ..., 19, 20.

LE CONTE E LE FILASTROCCHIE

Uccellin che vien dal mare
quanti pesci puoi portare
puoi portarne ventitré
uno due tre,
tocca proprio a te!

Pulcinella aveva una gatta
tutta la notte faceva la matta
lei suonava la campanella
viva la gatta di Pulcinella.

Batti le mani, ecco la micia
lo spagnolo senza camicia
lo spagnolo camicia non ha
batti le mani, ecco papà!

Barabì Barabà
Tu sei andato in Canada
Per trovare tuo papà
E perciò
fuori di qua.



Conta contarello
Questo gioco è molto bello
Molto bello come te
Conta uno due tre.

Sotto il ponte ci son tre bombe
Passa il lupo e non le rompe
Passa il re e ne rompe tre
Passa la regina e ne rompe una dozzina
Passa il reggimento e ne rompe cinquecento.

Topi topi to
A chi tocca non lo so
Ma ben presto lo saprò
Topi topi topi to.

Piede rosso piede blu
Quanti anni hai tu?
(Il bambino dice la sua età e si conta secondo il numero dei suoi anni)
1, 2, 3, 4, 5...
(e il bambino esce).

Macchinina rossa rossa dove vai?
"a Londra"
E quanti giorni ci starai?
4
1-2-3-4 sei proprio fuori tu!

L'uccellin che vien dal mare
quante piume può portare?
Può portarne trentatré:
uno, due, tre.

Fafofi, fifofa,
a chi tocca non si sa.
Fafofi, fifofa,
chi comanda eccolo qua!

La luna è una ruota gialla,
cade in mare e resta a galla,
gettano le reti i pescatori,
noi siamo dentro e tu sei fuori.

Olio, pepe, sale, per condire l'insalata
Insalata non ce n'è
A star fuori tocca a te.

Sotto la pergola nasce l'uva,
prima acerba poi matura.
Zeffirin zeffirà,
a chi tocca toccherà
toccherà proprio a te!

Passa paperino
Con la pipa in bocca
Guai a chi la tocca
La tocchi proprio te
Uno due tre.

Coccodè
La mamma non c'è
È in cucina e prepara il caffè
Tutto per me
Niente per te
Uno due tre.

(in dialetto)

Pin pin cavalin
sut al pe' del taulin
pan pos pan fresch'
m'induini cal'è quest.

(in italiano)

Hop hop cavallino
sotto alla gamba del tavolo
pane secco pane fresco
io indovino cosa è questo.



Son venuto al castello
Per trovare mio fratello
Tuo fratello qui non c'è
Esci fuori pure tu.

C'erano tre cacciatori
che andavano a caccia erano
bocchino boccone e boccaccia.

Pippon d'oro,
oro di bilancia,
questi giochi si fanno in Francia,
alla bisabì, alla bisabò
esce fuori garibaldò.

Chi è dentro è dentro
Chi è fuori è fuori
Chi è dietro di me
Batte uno due e tre.

Sotto il ponte di baracca
c'è Pierin che fa la cacca,
la fa dura dura, dura, dura,
il dottore la misura,
la misura trentatré,
uno, due, tre.

Am, bim, bone,
faccia di limone, faccia di arancia,
o che mal di pancia,
prendo il tè,
non ce n'è,
esci fuori proprio te!

