

# GUIDA PER L'INSEGNANTE

Ho messo per iscritto quest'esperienza di tecnica strumentale perché sono convinto che possa essere utile a chiunque si addentri nel pianeta chitarra. La parte musicale del libro presenta la tecnica necessaria ad affrontare i primi cinque libri della Suzuki Guitar School.\*

Gli allievi delle Scuole Suzuki potranno apprendere nella successione delle "Missioni spaziali"; gli altri studenti, con il consiglio dell'insegnante, potranno utilizzare a loro discrezione le varie proposte. Tutti potranno invece sfidarsi nel costruire il maggior numero di **SUPERNOVAE!!!**  
Per poter giocare è ovvio che occorre conoscere molto bene le proposte musicali.

Il significato di questi "viaggi" è quello di portare l'allievo con la sua fantasia a immaginare un'origine dei suoni, un luogo dove vivono, da cui partono e giungono fino a noi per avvolgerci nelle loro infinite possibilità creative.

Il percorso non intende essere esaustivo, infatti:

- nelle "missioni spaziali", come sopra descritto, sono riportati via via i contenuti tecnici necessari ad affrontare i cinque libri, lasciando all'esploratore il compito di continuare la ricerca (per esempio di due pianeti si conosce appena un arpeggio...);
- nella parte invece dedicata ai pianeti, il percorso riporta esclusivamente che cosa si conosce di ciascuno di essi allo stato attuale. Anche qui la ricerca è aperta: le domande e i perché espressi dall'allievo saranno gli spunti per iniziarla.

La condizione che la ricerca debba continuare dà responsabilità all'allievo, lo rende consapevole di un cammino appena iniziato che lui stesso potrà proseguire... (ad esempio... come sarà la scala di La magg. di 3 ottave? quale costellazione, quale scia di stelle lascerà?)

La *Melodia Magica* (scala maggiore), di cui si parla nella favola, viene presentata su ogni pianeta in modi e formule simili, a volte trasportabili dall'uno all'altro pianeta:

- scale semplici di 1, 2 e 3 ottave; a corde doppie per 3°, 6°, 8° e 10°; con legature;
- arpeggi maggiori, minori, di 7dom;
- accordi e cadenze.

Ogni pianeta, però, oltre ad avere un **gusto-suono** tutto suo, organizza questi gesti tecnici in modo diverso, con costellazioni, carri e scie luminose propri. Sta ovviamente a ciascun insegnante sollecitare e stimolare la fantasia degli allievi per scoprirne i segreti.

Un cammino, quello presentato, elementare, ma indispensabile al bambino per entrare poco per volta, grazie a queste melodie, nel mondo magico della musica e della chitarra.

\* Suzuki Guitar School vol. 1-7 con CD AlfredMusic Edition.

# IL GIOCO DELLE SUPERNOVAE

Il gioco prevede l'utilizzo del grande cartellone raffigurante la galassia dei pianeti musicali e delle carte con i siti musicali da visitare (fai una copia della pagina 16 e poi ritaglia le carte).

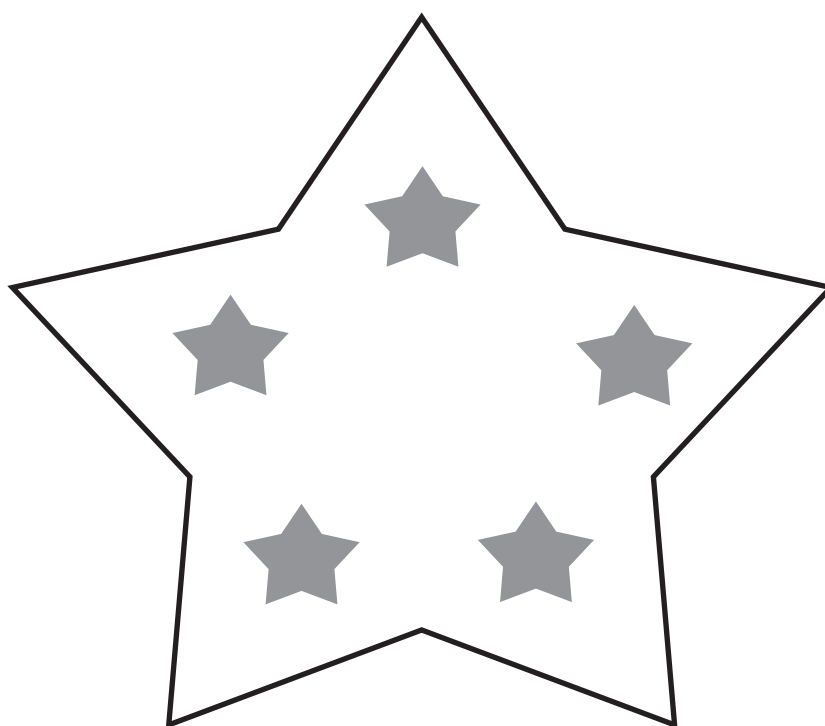
Ogni bambino incolla sul cartellone, che deve essere appeso su una parete della scuola, una grossa stella con scritto il proprio nome (vedi disegno sotto).

Per il gioco sono necessari due dadi:

- il primo dado con i numeri 1, 2 e 3 (riportati due volte nelle sei faccie) serve per definire di quante ottave dovrà essere eseguita la scala;
- il secondo dado con i numeri 3, 6, 8 e 10 (lasciando vuote le due faccie rimanenti) serve per definire il tipo di scala a corde doppie.

Ad ogni lezione, il bambino:

1. decide quali pianeti intende visitare (non più di tre per lezione);
2. esegue correttamente (non oltre il terzo tentativo) le password di protezione per poter accedere alla fase successiva del gioco;
3. tira a sorte i siti da visitare, non più di tre per ogni pianeta;
4. per ogni sito visitato (quindi ogni scala, arpeggio, accordo o cadenza... suonati bene) attacca una stellina nella sua stella grande;
5. quando esce da un pianeta riesegue la password;
6. quando la stella grande contiene 15 stelle, diventa una **Supernova**: viene allora attaccata in una parete denominata la Galassia delle Grandezze e vince un primo premio musicale (set di corde, biglietto per un concerto eccetera);
6. quando nella galassia delle grandezze un bambino raggiunge 5 **Supernova** vince un secondo premio musicale.



VI