

## Funzione ausiliaria («Agiscio con l'aiuto della musica»)

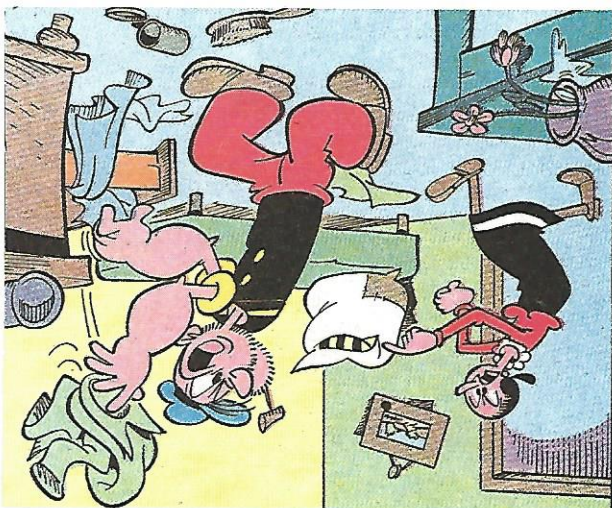
un esempio musicale a pag. 152).

La musica serve d'aiuto o sostegno per svolgere determinate azioni. Nello stesso tempo in cui si fa musica (ad es. si canta) oppure la si ascolta, si eseguono certe azioni che nella musica hanno uno stimolo e una guida. Di qui la formula riassuntiva: «Agiscio con l'aiuto della musica». E quanto avviene nella danza, in cui si balla al suono della musica e grazie al sostegno ritmico che essa fornisce. Lo stesso vale per i canti che accompagnano il lavoro (canti di tessitura, canti dei vogatori, canti degli zappatori e così via; puoi vedere

## 6.4. Funzioni del fare

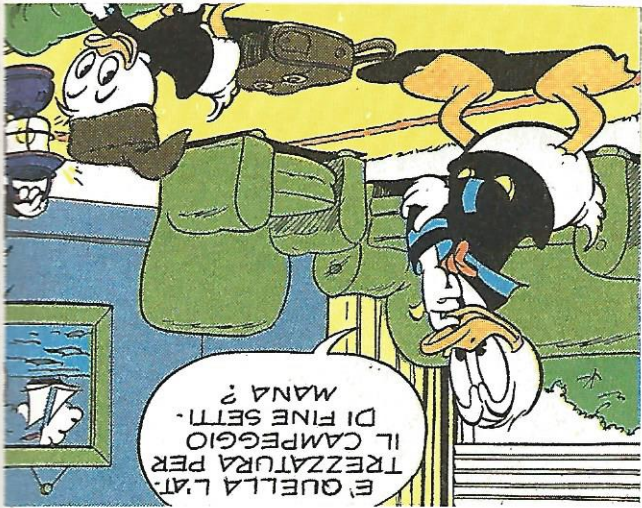
Sappiamo che la musica è orientata al fare quando il suo scopo è quello di suscitare o guidare azioni concrete. Distingueremo anche qui tre funzioni.

3. Realizza, con un gruppo di compagni, una semplice fiaba musicale, sul modello di «Pierino e il lupo». Dovrete:
  - a) progettare anzitutto una «bozza» della fiaba: chi sono i personaggi (tre-quattro al massimo), com'è la vicenda, dove si svolge (nel bosco, nel castello...);
  - b) comporre un motivo che caratterizzi ciascun personaggio (realizzato con la voce o con strumenti);
  - c) comporre un motivo che caratterizzi ognuno degli ambienti principali.
 La fiaba sarà raccontata dalla voce di uno o più narratori. Gli interventi musicali si avranno: quando entra in scena un personaggio (motivo del personaggio), quando si introduce un ambiente (motivo del bosco, motivo del castello...); quando si svolge una fase «cruciale» della vicenda (ad es.: la lotta; la festa finale). E raccomandabile stendere un progetto accurato in cui siano indicate, in successione ordinata, le diverse parti (puoi consultare il par. 11.9.). Alla fine, la fiaba potrà essere eseguita in classe oppure registrata.



© KFS Opera Mundi

© Walt Disney Productions



1. Ti proponiamo una ricerca sul suono delle campane. Intervista il parroco, chiedendogli quando, nel corso della giornata, esse vengono suonate e perché. Documentati altresì sui diversi modi di suonarle. Ordina gli appunti in una relazione.
2. Inventi un «nome» musicale per qualche personaggio dei fumetti (o anche per persone reali). Ti servirai di strumenti o di oggetti sonori. Registra il risultato.

**APPLICARE**  
**PRODURRE**