



# SUONI E MELODIE

Il mio primo gioco con le note musicali!





# INDICE

## **pag. 4 - A tutta musica!**

Materiale audio

I segni musicali

---

## **pag. 10 - Suoniamo insieme**

Canzone 1

Canzone 2

Canzone 3

Canzone 4

Canzone 5

Canzone 6

Canzone 7

Canzone 8

Canzone 9

Canzone 10

**SUONI E  
MELODIE**

Il mio primo gioco con le note musicali!

**Autore: Paolo Di Sabatino**

## A tutta musica!

Ciao bambini, siete pronti per questo viaggio giocoso nel favoloso mondo della musica? Il gioco che faremo insieme si chiama *Suoni e Melodie* e vi farà avvicinare al linguaggio universale della musica in maniera coinvolgente! Prima di imbracciare gli strumenti, però, dobbiamo conoscere alcuni segni fondamentali della musica.

Immaginando il nostro libro come un film, vedremo che cambieranno le scene, ma i protagonisti rimarranno sempre gli stessi.



## Materiale audio

In questa pagina c'è il QR Code con cui puoi scaricare il materiale audio di supporto a questo gioco.



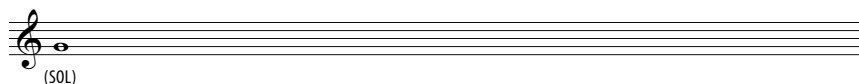
In alternativa scarica i contenuti da [www.headu.com/it/cinquenote/](http://www.headu.com/it/cinquenote/)

*Per leggere questo QR Code, quello che devi fare è installare una qualsiasi applicazione in grado di leggere i QR Code sul tuo smartphone o dispositivo, puntare la fotocamera sul codice da scansionare e il gioco è fatto! Entro pochi istanti verrai reindirizzato verso una pagina web da cui sarà possibile scaricare i contenuti audio.*



## I segni musicali

Il **pentagramma**, o rigo musicale, è formato da cinque righe (*penta* in greco vuol dire cinque):



All'inizio del nostro pentagramma, come vedete, viene posizionata un'altra protagonista del nostro film, la **chiave di violino** o chiave di SOL (così chiamata perché è situata sul rigo della nota SOL).

Le attrici principali si fanno attendere un pochino, come delle vere stelle di Hollywood, ma alla fine fanno il loro ingresso in scena!  
Ecco a voi le **note**:



Come forse già sapete, le note sono sette, dal DO al SI, che poi si ripetono per avere suoni più acuti o più gravi. Per il nostro film però utilizzeremo sempre e solo cinque note: DO RE MI FA e SOL.

Qui di seguito invece trovate le tre figure musicali utilizzate nel nostro gioco, con il loro valore (numero di movimenti) e le relative pause. Le pause rappresentano il silenzio. Quando eseguite un brano, contate i movimenti segnati all'inizio.



12

|             |                    |                 |                 |                 |                     |
|-------------|--------------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| SEMIBREVE   | PAUSA DI SEMIBREVE | MINIMA          | PAUSA DI MINIMA | SEMININIMA      | PAUSE DI SEMININIMA |
|             |                    |                 |                 |                 |                     |
| 4 Movimenti | 4 Movimenti        | 2 Movimenti + 2 |                 | 1 Movimento + 1 | + 1 + 1             |

All'inizio, oltre alla chiave di violino, si posiziona il numero di movimenti, detto **tempo**:

12

|             |                    |                 |                 |                 |                     |
|-------------|--------------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| SEMIBREVE   | PAUSA DI SEMIBREVE | MINIMA          | PAUSA DI MINIMA | SEMININIMA      | PAUSE DI SEMININIMA |
|             |                    |                 |                 |                 |                     |
| 4 Movimenti | 4 Movimenti        | 2 Movimenti + 2 |                 | 1 Movimento + 1 | + 1 + 1             |

Il tempo 4/4 si può indicare anche con una **C**, sempre alla destra della chiave di violino.

Il pentagramma viene diviso in **battute** (o misure), e questa divisione avviene tramite una stanghetta verticale.

Per capire meglio, nella pratica, abbiamo pensato di registrare due brani (che troverete insieme alle basi delle nostre canzoni), dove sentirete i movimenti scanditi dal **metronomo**, uno strumento che serve a portare il tempo.

Oggi, oltre al metronomo tradizionale, meccanico e digitale, trovate questo utile strumento anche come applicazione per *tablet* e *smartphone*.

Per fare una cosa simpatica, abbiamo scandito il tempo con un **metronomo vocale**, che conta i movimenti in inglese (visto che a Hollywood si parla così...).

### Esempio 1: registrato con l'utilizzo del metronomo in 4 movimenti



### Esempio 2: registrato con l'utilizzo del metronomo in 3 movimenti







A parte i nostri due esempi, per suonare il **tamburello** non abbiamo bisogno di posizionare le note sul pentagramma, ma solo di fare attenzione al **tempo** e al valore delle note, quindi a dare il colpo al tamburello quando troviamo la figura musicale, che sarà posizionata sempre alla stessa altezza.

In definitiva, quando si suona uno strumento a percussione come il tamburello, non troviamo DO, RE, MI e così via, ma solo le figure: **semibreve, minima, semiminima**. Le percussioni si possono scrivere anche con uno speciale pentagramma, fatto di un solo **riga musicale**. Ed è quello che utilizzeremo noi, per differenziarlo dagli altri pentagrammi:



Per la verità, ci sono anche altre figure musicali con relative pause (**croma, semicroma, biscroma, semibiscroma**), ma non le troveremo nel nostro gioco musicale.

## Suoniamo insieme

Queste sono le notizie basilari sulle caratteristiche dei protagonisti di *Suoni e Melodie*. Siete pronti a diventare voi i personaggi principali di questo film ambientato nell'incantevole mondo della musica? Per ognuna delle dieci melodie inedite che avete scaricato, troverete una versione completa con il suono del tamburello e una versione senza, con la quale esercitarvi con il vostro tamburello. Se qualcuno di voi ha un genitore, un fratello o un amico che suona, abbiamo pensato anche a lui!



Negli spartiti delle canzoni che troverete in questa guida, infatti, il **pentagramma** è dedicato alle note di **basso** (che possono essere suonate anche da un pianoforte o da una tastiera elettronica), con sopra le **sigle** degli accordi, da eseguire con una chitarra (o pianoforte/fisarmonica/organo/vibrafono).





## Canzone 6

Ripetere da capo 4 volte

*Tamburello*



*Basso*

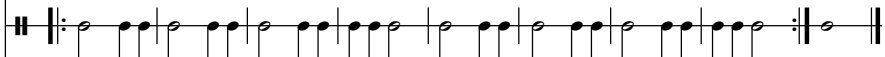
DO FA DO SOL7 DO FA SOL7 DO



## Canzone 7

Ripetere da capo 4 volte

*Tamburello*



*Basso*


DO DO DO4 DO4 DO DO DO4 DO4 DO



## Canzone 10


Ripetere da capo 4 volte

*Tamburello*



*Basso*

DO FA SOL7 DO LAm FA SOL7 DO




### CREDITI

Musiche e arrangiamenti: Paolo Di Sabatino

Paolo Di Sabatino (tastiere), Caterina Di Sabatino (tastiere), Martin Diaz (chitarra)





**lifelong playing, lifelong learning!**