



La carta dello **SCI-VOLO** suggerisce l'idea di una sequenza formata da due parti diverse fra loro: **A e B**.

- Le sezioni A e B possono essere realizzate con la voce o con qualsiasi strumento o oggetto.
- Nella prima parte (A) i bambini producono suoni brevi e staccati che evocano gli scalini da salire per arrivare alla sommità dello scivolo.

• La seconda parte (B) i bambini producono un suono lungo e continuo che richiama la discesa dallo scivolo.

- Il modulo A+B può essere ripetuto più volte, intervallandolo con pause più o meno lunghe (per esempio, un breve respiro prima della discesa) o con velocità differenti per la salita o la discesa.

Ulteriori spunti per il gioco

Si possono immaginare tanti tipi di scivoli che si differenziano per il numero di scalini e la distanza tra di essi e per la ripidità della scivolata che determina la durata del suono lungo, ma anche la sua energia che, eventualmente può concludersi con un atterraggio più o meno fragoroso.

La conclusione della sequenza può cambiare anche in base ad altre suggestioni, come la possibilità che lo scivolo finisca nell'acqua, sulla sabbia, sul prato.

Approfondimenti

La sequenza bipartita dello scivolo può essere realizzata da uno stesso strumento che cambia l'articolazione del suono (A: staccato; B: legato), ma anche da una coppia di strumenti oppure da due gruppi differenti, uno per la parte A, l'altro per quella B.

In A si può ripetere un unico suono percosso, sfregato o pizzicato, oppure si possono produrre brevi suoni ascendenti che evocano la salita sui gradini.

In B la discesa può essere richiamata da sequenze scalarie o glissandi discendenti, ma anche da un suono lungo e continuo, come il fruscio delle maracas, il bastone della pioggia, il piatto sospeso, le campane tubolari ecc.