

Dalla durata alla battuta

Ritmo, valori delle note, pause e prime composizioni

Infanzia · classe I · classe II · classe III · classe IV · classe V

Le durate: lo stesso valore mantiene sempre lo stesso colore

4 pulsazioni  TA - A - A - A	3 pulsazioni  TA - A - A	2 pulsazioni  TA - A	1 pulsazione  TA	1/2 + 1/2  TI - TI
---	---	---	---	---

IDEA GUIDA. Il bambino deve prima vivere la durata, poi leggerla, poi organizzarla dentro una battuta. In questa scheda una casella grande è una battuta intera: in 4/4 deve totalizzare sempre 4; in 3/4 deve totalizzare sempre 3.

Riferimento curricolare: D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 - Nuove Indicazioni Nazionali. Percorso coerente con ascolto, produzione ritmica, rappresentazione e progressiva alfabetizzazione musicale.

1. Prima di iniziare: che cosa deve capire la maestra

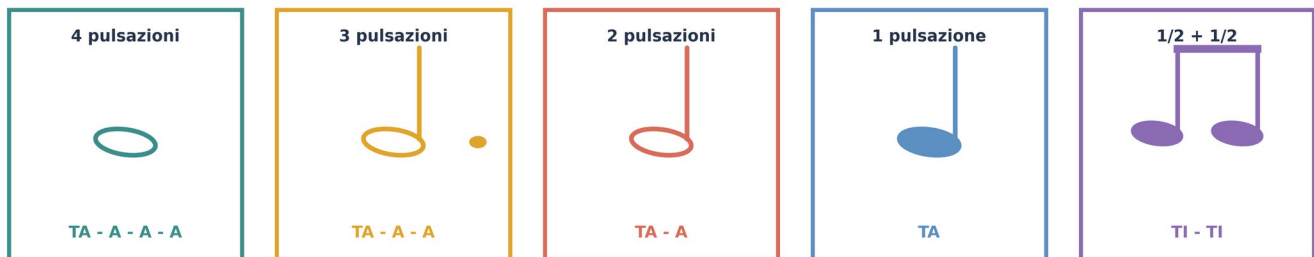
Questa lezione non parte dai nomi tecnici delle figure. Parte da tre concetti che devono essere chiarissimi all'adulto prima di proporli ai bambini: durata, pulsazione e battuta.

- **Durata.** Un suono può cominciare e continuare per una, due, tre o quattro pulsazioni. Le A di TA-A-A-A non sono nuovi suoni: sono il prolungamento dello stesso suono.
- **Pulsazione.** È il battito regolare che continua sotto la musica, anche quando il suono è lungo o quando c'è silenzio.
- **Battuta.** È la nostra "stanza musicale": un contenitore che deve essere riempito esattamente con il valore previsto dalla misura.
- **Misura.** In 4/4 ogni battuta deve totalizzare 4. In 3/4 ogni battuta deve totalizzare 3.
- **Pausa.** È tempo senza suono. Occupa spazio nella battuta esattamente come una nota della stessa durata.

ATTENZIONE. Non confondere la battuta con la pulsazione. La battuta è la stanza intera; dentro la stanza ci sono le pulsazioni necessarie a raggiungere il totale previsto.

Il codice vocale da usare

Le durate: lo stesso valore mantiene sempre lo stesso colore



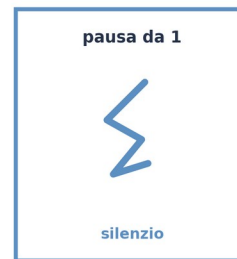
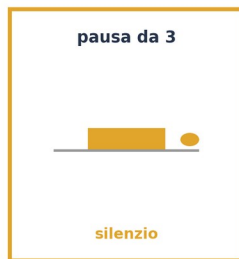
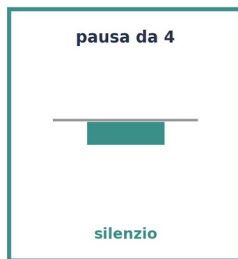
REGOLA DEL COLORE. Ogni durata mantiene sempre lo stesso colore in tutte le pagine, in tutti gli esempi e anche nelle pause. Il colore aiuta a riconoscere il valore: non deve cambiare da un esercizio all'altro.

2. Codice colore e valori

Valore	Colore fisso	Lettura	Significato	Pausa dello stesso valore
4	verde petrolio	TA - A - A - A	un solo suono lungo 4 pulsazioni	silenzio di 4 pulsazioni
3	giallo oro	TA - A - A	un solo suono lungo 3 pulsazioni	silenzio di 3 pulsazioni
2	corallo	TA - A	un solo suono lungo 2 pulsazioni	silenzio di 2 pulsazioni
1	blu	TA	un suono in 1 pulsazione	silenzio di 1 pulsazione
1/2	viola	TI	mezzo battito; due TI fanno 1 pulsazione	silenzio di 1/2 pulsazione

Nota per le maestre: la durata da 3 è una durata puntata; nella fascia iniziale non è necessario usare questa terminologia. Analogamente, le pause vengono inizialmente nominate in base al loro valore: “pausa da 1”, “pausa da 2”, ecc.

Le pause: il silenzio occupa tempo



3. Infanzia, classe I e classe II: Lo Gnomo Golosone

La storia è un ponte mnemonico, non un fine. Serve a collegare forma grafica e durata attraverso immagini facili da ricordare. In seconda può essere usata come ripasso iniziale e poi abbandonata rapidamente a favore del valore numerico.

Obiettivo della lezione

- Sentire la differenza tra un unico suono lungo e più suoni separati.
- Associare gradualmente le durate 4, 3, 2, 1 e 1/2 a un gesto, a una sillaba e a un segno.
- Mantenere una pulsazione regolare mentre il suono continua.
- Per la classe II: iniziare a capire che durate diverse possono essere combinate per riempire una stessa “stanza”.

Materiali

- Cinque cartelli colorati con le figure da 4, 3, 2, 1 e due figure da 1/2.
- Una racchetta e una pallina, vere o disegnate.
- Due ciliegie vere, finte o disegnate.
- Una lavagna o un foglio grande.
- Per la II: 2-4 grandi rettangoli disegnati alla lavagna, che diventeranno le prime “stanze musicali”.

La storia, come raccontarla

Nota da 4 - TA - A - A - A. Golosone ama molto i dolci. Un giorno sale sulla bilancia e pesa 4 chili. È bello tondo, proprio come la nostra figura da 4. La voce parte con TA e continua nelle altre tre pulsazioni: A - A - A.

Nota da 3 - TA - A - A. Il dottore gli consiglia di fare ginnastica e gli regala una racchetta con una pallina. Dopo essersi mosso, pesa 3 chili. La figura ricorda una racchetta con la pallina accanto.

Nota da 2 - TA - A. Golosone perde la pallina e la cerca dappertutto. Rimane solo la racchetta: il suono dura due pulsazioni.

Nota da 1 - TA. Stanco, si mette al sole. La testa della figura diventa nera: un solo attacco, una sola pulsazione.

Due figure da 1/2 - TI TI. Gli viene fame e mangia due ciliegie unite dal picciolo. Dentro la stessa pulsazione entrano due suoni: TI TI.

DA FAR SENTIRE SUBITO. TA-A-A-A è UN suono che continua. TA-TA-TA-TA sono QUATTRO suoni distinti. Fate ascoltare e imitare entrambe le versioni: questa opposizione è più importante dei nomi delle figure.

4. Lezione operativa - Infanzia / I / II

DURATA: 45-60 MINUTI

Fase 1 - troviamo il battito regolare (5-8 minuti)

La maestra dice: «Camminiamo tutti insieme. Non corriamo: cerchiamo un passo che resti sempre uguale.»

- Camminare mantenendo una velocità tranquilla.
- La maestra accompagna con un gesto regolare della mano.
- Quando i bambini si fermano, il gesto della maestra continua: il battito esiste anche se non stiamo facendo un suono.

Fase 2 - storia e imitazione (15 minuti)

- **4:** mostrare il cartello e sostenere insieme TA-A-A-A.
- **3:** mostrare racchetta + pallina e sostenere TA-A-A.
- **2:** togliere la pallina e sostenere TA-A.
- **1:** mostrare la figura piena e dire TA.
- **1/2 + 1/2:** mostrare le due “ciliegie” e dire TI TI dentro un solo battito.

Fase 3 - il corpo rende visibile la durata (10 minuti)

- Durata 4: un unico gesto ampio che continua per quattro pulsazioni.
- Durata 3: gesto continuo per tre pulsazioni.
- Durata 2: gesto per due pulsazioni.
- Durata 1: un battito di mani.
- TI TI: due tocchi rapidi sulle ginocchia nello spazio di un battito.

Fase 4 - riconosci il cartello (10 minuti)

- La maestra mostra un cartello senza parlare; la classe risponde con TA/A/TI.
- In infanzia: un cartello per volta.
- In I: due cartelli in successione.
- In II: iniziare a chiedere «quanto valgono insieme?» e cercare combinazioni che arrivino a 4.

Fase 5 - controllo finale (5 minuti)

- Mostrare una figura da 4 e quattro figure da 1: chiedere quale produce un suono unico e quale quattro attacchi.
- Mostrare una figura da 1 e due figure da 1/2: entrambe occupano una pulsazione, ma producono un numero diverso di attacchi.
- In II: chiedere «2 + 1 + 1 riempie la nostra stanza da 4?»

SE IL GRUPPO È IN DIFFICOLTÀ. Per l'infanzia e la prima potete lavorare inizialmente soltanto con 4, 2, 1 e TI TI. La durata 3 può restare dentro la storia e diventare operativa quando il gruppo è pronto.

5. La “stanza musicale”: introdurre la battuta

Qui cambia il significato della casella. La casella grande non vale una pulsazione: rappresenta una battuta intera, cioè una stanza che deve essere riempita completamente.

Una casella = una battuta (una “stanza” musicale)

4 4/4  totale = 4	3 + 1 4/4  totale = 4	2 + 2 4/4  totale = 4
2 + 1 + 1 4/4  totale = 4	1 + 1 + 1 + 1 4/4  totale = 4	1 + TI TI + 2 4/4  totale = 4

REGOLA DA RIPETERE AI BAMBINI. «La stanza deve essere piena esattamente. Se la stanza vale 4, tutto quello che mettiamo dentro deve fare 4 in totale.»

Che cosa significa “piena”

- 4 = stanza completa.
- 3 + 1 = stanza completa.
- 2 + 2 = stanza completa.
- 2 + 1 + 1 = stanza completa.
- 1 + 1 + 1 + 1 = stanza completa.
- 1 + TI TI + 2 = stanza completa, perché TI TI insieme valgono 1.

La stanza deve essere piena: né meno, né più

4/4

$2 + 1 = 3$

MANCA 1

4/4

$2 + 1 + 1 = 4$

CORRETTA

4/4

$3 + 2 = 5$

TROPPO PIENA

Domande da fare: «Quanto vale questa stanza? Manca qualcosa? C'è troppo? Che cosa potremmo aggiungere o togliere?»

6. Classe II, III e IV: dal racconto al valore

In queste classi il riferimento numerico può diventare esplicito. Non è ancora necessario introdurre i termini tradizionali delle figure: basta parlare di valore 4, 3, 2, 1 e mezzo.

Classe II - passaggio graduale

- Riprendere brevemente lo Gnomo Golosone come memoria visiva.
- Scrivere accanto a ogni figura il suo valore.
- Costruire una sola battuta da 4 con cartoncini.
- Leggerla con TA/A/TI e poi con battiti del corpo.
- Per ora usare soprattutto 4, 2, 1 e TI TI; introdurre 3 quando la classe mostra sicurezza.

Classe III - la battuta deve totalizzare 4

- Presentare direttamente la famiglia dei valori.
- Dare a coppie una “stanza” da 4 e cartellini con le durate.
- Chiedere almeno tre modi differenti di riempirla.
- Ogni coppia deve spiegare il calcolo prima di eseguire il ritmo.
- Introdurre le prime pause da 1 e da 2 soltanto dopo che le durate sonore sono stabili.

Classe IV - quattro battute = una piccola frase ritmica

- Preparare quattro caselle grandi in fila: ogni casella è una battuta da 4.
- Ogni battuta deve essere completa autonomamente.
- I bambini compongono quattro battute e le leggono senza fermarsi tra una e l'altra.
- Inserire note e pause.
- Scambiare la composizione con un'altra coppia: il nuovo gruppo deve riuscire a leggerla senza spiegazioni dell'autore.

Piccola composizione: quattro battute consecutive

Battuta 1	Battuta 2	Battuta 3	Battuta 4

7. Introduzione delle pause: il silenzio ha un valore

Le pause vanno introdotte dopo che il valore delle note è chiaro. Il messaggio centrale è semplice: la battuta continua anche quando non produciamo suono.

Le pause: il silenzio occupa tempo



Come presentarle

La maestra dice: «Finora abbiamo riempito la stanza con suoni. Ma possiamo riempire una parte della stanza anche con silenzio. Il silenzio non sparisce dal tempo: occupa spazio.»

- **Pausa da 4:** nessun suono per tutta la battuta da 4.
- **Pausa da 3:** tre pulsazioni di silenzio; inizialmente può essere letta semplicemente come “silenzio per 3”.
- **Pausa da 2:** due pulsazioni di silenzio.
- **Pausa da 1:** una pulsazione di silenzio.
- **Pausa da 1/2:** mezzo battito di silenzio; da introdurre solo quando TI TI è già molto stabile.

Note + pause: anche il silenzio deve completare la battuta



COLORE COERENTE. La pausa da 2 ha lo stesso colore della nota da 2; la pausa da 1 ha lo stesso colore della nota da 1, e così via. Il colore rappresenta la DURATA, non il fatto che ci sia suono o silenzio.

8. Classe V: pulsazione, battuta e 4/4

In quinta possiamo nominare con maggiore precisione ciò che i bambini hanno già sperimentato. La teoria deve spiegare un'esperienza già fatta, non sostituirla.

Pulsazione

È il battito regolare che organizza il tempo. Può essere segnato con la mano, con un passo o interiormente. Una figura lunga può attraversare più pulsazioni senza essere riattaccata.

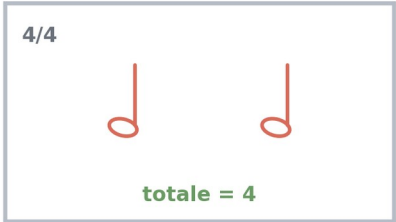
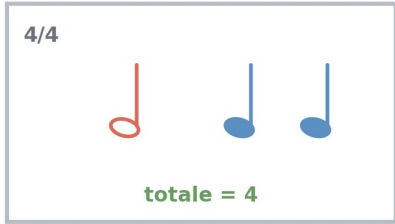
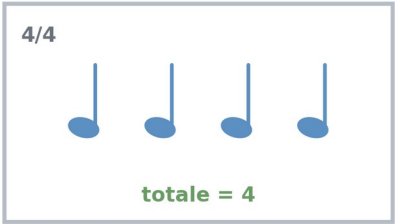
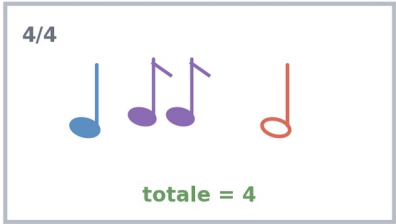
Battuta

È la “stanza” che raccoglie una quantità stabilita di pulsazioni. Le linee di battuta separano una stanza dalla successiva.

Che cosa significa 4/4

- **Il 4 superiore** dice che ogni battuta contiene quattro pulsazioni.
- **Il 4 inferiore** ci dice quale figura prendiamo come unità di riferimento: la figura da 1 corrisponde a un quarto dell'intero.
- **Conseguenza pratica:** in ogni battuta di 4/4 il totale di note e pause deve essere esattamente 4.

Una casella = una battuta (una “stanza” musicale)

4  4/4 totale = 4	3 + 1  4/4 totale = 4	2 + 2  4/4 totale = 4
2 + 1 + 1  4/4 totale = 4	1 + 1 + 1 + 1  4/4 totale = 4	1 + TI TI + 2  4/4 totale = 4

Confronto con il 3/4

Quando la misura è 3/4, la stanza è più piccola: contiene tre pulsazioni. La regola non cambia; cambia soltanto il totale necessario per riempirla.

Se la stanza è in 3/4, il totale deve essere 3

3	2 + 1	1 + 1 + 1	1 + TI TI + 1
3/4  totale = 3	3/4  totale = 3	3/4  totale = 3	3/4  totale = 3

DOMANDA CHIAVE. «In una battuta da 3 posso mettere 2 + 2?» No: il totale sarebbe 4. «Posso mettere 2 + 1?» Sì: il totale è esattamente 3.

9. Giochi operativi con le battute

Gioco A - Riempire la stanza

- Disegnare una grande battuta da 4.
- Distribuire cartellini con le figure.
- Un bambino sceglie una figura e la mette nella stanza.
- La classe calcola quanto spazio rimane.
- Si continua finché il totale è esattamente 4.
- Poi si legge il ritmo con TA/A/TI.

Gioco B - L'errore del compositore

- La maestra prepara tre battute: una corretta, una incompleta e una troppo piena.
- I bambini devono trovare l'errore senza eseguire ancora il ritmo.
- Poi devono correggerlo in almeno due modi diversi.
- Solo alla fine si esegue la versione corretta.

Gioco C - Quattro stanze, una composizione

- Disegnare quattro battute consecutive.
- Ogni battuta deve arrivare al totale previsto.
- Il bambino compone, controlla i totali, legge e poi esegue con body percussion.
- In III: 2 battute possono essere sufficienti. In IV-V: arrivare a 4 battute.

Griglia da compilare - 4 battute

	1	2	3	4
Riga 1	4/4	4/4	4/4	4/4
Riga 2	4/4	4/4	4/4	4/4

Gioco D - Cambia una cosa sola

- Partire da una battuta già corretta, per esempio 2 + 2.
- Cambiare una figura senza alterare il totale: 2 + 1 + 1.
- Chiedere alla classe cosa è cambiato nel suono e cosa invece è rimasto uguale: la durata complessiva della battuta.

10. IV e V: due voci e primi poliritmi

Solo quando la lettura di una voce è stabile si sovrappongono due parti. Le due righe hanno le stesse battute e la stessa pulsazione, ma possono contenere ritmi differenti.

Due voci: stesse battute, ritmi diversi

VOCE A	4/4 	4/4 	4/4 	4/4 
VOCE B	4/4 	4/4 	4/4 	4/4 

Procedura passo-passo

- **1. Voce A da sola.** Tutta la classe legge la prima riga fino a farla diventare stabile.
- **2. Voce B da sola.** Stesso lavoro sulla seconda riga.
- **3. Divisione in due gruppi.** Ogni gruppo legge soltanto la propria parte.
- **4. Pulsazione comune.** La maestra indica il battito con un gesto regolare.
- **5. Sovrapposizione.** Le due voci partono insieme e devono arrivare insieme alla fine di ogni battuta.
- **6. Scambio.** I gruppi si scambiano le parti.

CRITERIO DI SUCCESSO. Non è importante andare veloci. Il risultato è corretto se ogni gruppo mantiene il proprio ritmo, non copia l'altro e resta agganciato alla stessa pulsazione comune.

Varianti

- Voce A parlata; voce B battuta con le mani.
- Voce A su strumenti; voce B body percussion.
- Una voce contiene soprattutto note, l'altra soprattutto pause.
- In V, un bambino può fare il direttore e indicare l'inizio di ogni battuta.

11. Lezioni da 60 minuti per fascia

Infanzia e classe I - storia, corpo e durata

Tempo	Che cosa fa la maestra	Che cosa fanno i bambini
0-8	Segna una pulsazione lenta con gesto e cammino.	Camminano insieme senza accelerare.
8-23	Racconta lo Gnomo Golosone mostrando un cartello per ogni trasformazione.	Imitano TA-A-A-A, TA-A-A, TA-A, TA, TI TI.
23-35	Mostra cartelli in ordine casuale.	Rispondono con voce e gesto.
35-47	Confronta figura da 4 e quattro figure da 1.	Sentono la differenza tra un suono lungo e quattro attacchi.
47-57	Fa inventare a turno una breve successione di 2-3 cartelli.	Eseguono e imitano.
57-60	Chiede cosa significa la A dopo TA.	Rispondono: il suono continua.

Classe II - dal racconto alla prima stanza da 4

Tempo	Che cosa fa la maestra	Che cosa fanno i bambini
0-8	Riprende velocemente la famiglia delle durate.	Leggono le cinque figure.
8-18	Disegna una grande stanza e scrive "totale 4".	Capiscono che la stanza deve essere riempita.
18-30	Propone 4; 2+2; 3+1; 2+1+1.	Calcolano e poi leggono.
30-42	Propone un errore: 2+1.	Dicono che manca 1 e suggeriscono come completare.
42-54	Fa comporre una battuta a coppie.	Scelgono cartellini che totalizzano 4 e leggono il risultato.
54-60	Scambio tra coppie.	Una coppia legge la battuta dell'altra.

Classe III-IV - battute complete e prime pause

Tempo	Che cosa fa la maestra	Che cosa fanno i bambini
0-8	Riprende il valore numerico senza storia.	Leggono 4, 3, 2, 1 e TI TI.
8-20	Costruisce alla lavagna battute corrette e scorrette.	Calcolano il totale e correggono.
20-30	Introduce pausa da 1 e da 2.	Scoprono che il silenzio occupa tempo.
30-42	Fa leggere battute miste note/pause.	Mantengono la pulsazione anche nei silenzi.
42-54	Fa comporre 2 battute in III, 4 in IV.	Compongono, controllano, leggono.
54-60	In IV prova due gruppi molto semplici.	Un gruppo legge il ritmo, l'altro mantiene quattro TA regolari.

Classe V - 4/4, 3/4 e due voci

Tempo	Che cosa fa la maestra	Che cosa fanno i bambini
0-8	Fa eseguire una battuta già nota.	Leggono mantenendo la pulsazione.
8-20	Spiega pulsazione, battuta e significato del 4/4.	Collegano i concetti all'esercizio già sperimentato.
20-30	Confronta 4/4 e 3/4.	Controllano totali diversi: 4 o 3.
30-40	Inserisce pause e fa correggere battute incomplete.	Calcolano note + pause.
40-50	Prepara separatamente due voci.	Studiano la propria parte.
50-57	Sovrappone le due voci.	Mantengono ritmi diversi sulla stessa pulsazione.
57-60	Chiede cosa teneva insieme i gruppi.	Risposta attesa: la pulsazione e le battute comuni.

12. Scheda di osservazione per le maestre

Questa non è una verifica con voto. Serve a decidere se la classe può procedere o se la stessa competenza va ripresa con un'attività diversa.

Indicatore	Sì	In parte	Da riprendere
Mantiene una pulsazione regolare.	☐	☐	☐
Distingue TA-A-A-A da TA-TA-TA-TA.	☐	☐	☐
Comprende che le A prolungano un unico suono.	☐	☐	☐
Riconosce il valore 4, 3, 2, 1 e due mezze durate.	☐	☐	☐
Comprende che una battuta da 4 deve totalizzare esattamente 4.	☐	☐	☐
Riconosce una battuta incompleta o troppo piena.	☐	☐	☐
Comprende che una pausa occupa tempo.	☐	☐	☐
Mantiene la pulsazione durante una pausa.	☐	☐	☐
Compone autonomamente una battuta corretta.	☐	☐	☐
IV-V: mantiene la propria voce mentre un altro gruppo esegue un ritmo diverso.	☐	☐	☐

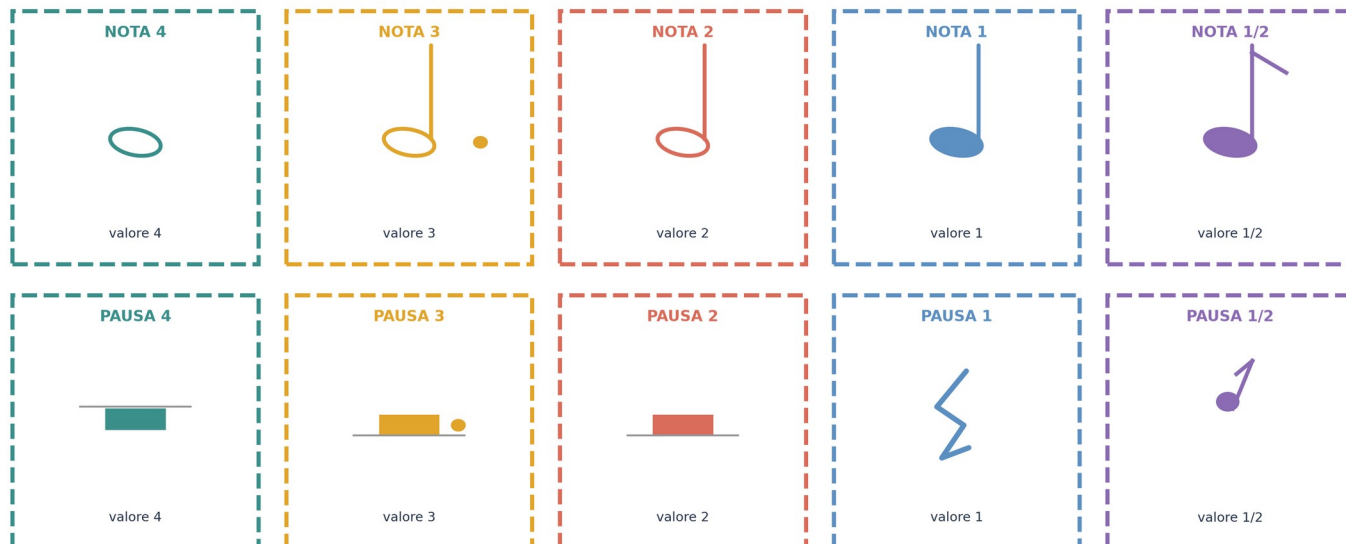
Cosa annotare dopo la lezione

Quale durata è stata compresa subito? _____	Il concetto di “stanza piena” è chiaro? _____
Quale valore crea ancora confusione? _____	Le pause vengono vissute come tempo o come interruzione? _____
I bambini distinguono un suono lungo da più attacchi? _____	La classe è pronta per aumentare il numero di battute o per introdurre una seconda voce? _____

13. Materiali stampabili

Le pagine seguenti possono essere stampate e ritagliate. Il codice colore deve restare identico in tutto il percorso.

Cartellini da ritagliare - il colore indica la durata



Griglia vuota - 4/4

Ogni rettangolo grande è una battuta. Il bambino deve riempirlo con figure e/o pause che totalizzino esattamente 4.

Griglia da compilare - 4 battute

	1	2	3	4
Riga 1	4/4	4/4	4/4	4/4
Riga 2	4/4	4/4	4/4	4/4

Griglia vuota - 3/4

Ogni rettangolo grande è una battuta. Il bambino deve riempirlo con figure e/o pause che totalizzino esattamente 3.

Griglia da compilare - 4 battute in 3/4

	1	2	3	4
Riga 1	3/4	3/4	3/4	3/4
Riga 2	3/4	3/4	3/4	3/4

PRINCIPIO FINALE. La notazione diventa comprensibile quando il bambino sa già che cosa sta scrivendo: un suono che dura, un silenzio che occupa tempo e una battuta che deve essere completata con precisione.