

LA MUSICA CLASSICA PER I PIÙ PICCOLI !

LE SCHEDE GIOCO
 BABY
BOFE'

LE AVVENTURE DEL VASCELLO FANTASMA

SPETTACOLO CON
INTERAZIONE DEL PUBBLICO

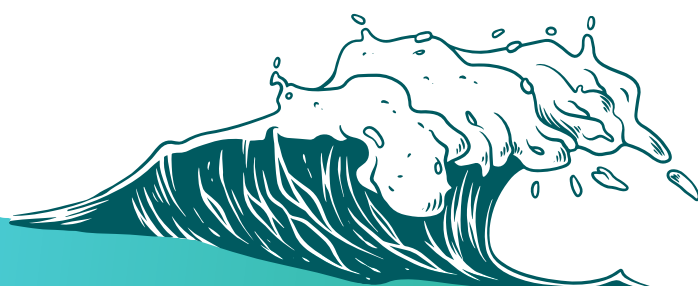


a cura di SARA SPINELLI
e ANAHÍ DWORNICZAK
© Bologna Festival

INDICE



- Conosciamo Wagner..... pag. 1
- Le avventure del Vascello Fantasma - la trama..... pag. 2
- L'Olandese Volante - l'opera lirica..... pag. 4
- Gioco 1 - Personaggi musicali..... pag. 5
- Gioco 2 - Viva l'empatia!..... pag. 7
- Gioco 3 - La tempesta dell'Olandese - MOVIMENTO..... pag. 8
- Gioco 4 - Onde musicali..... pag. 9
- Gioco 5 - A suon di tempesta - **PARTECIPAZIONE ALLO SPETTACOLO**.... pag.10
- Gioco 6 - Scegli la tua Senta..... pag.12
- Gioco 7 - Cerca la giusta rotta..... pag.14
- Gioco 8 - Trova il tuo tesoro!..... pag.15
- Gioco 9 - Canta coi marinai - **PARTECIPAZIONE ALLO SPETTACOLO**..... pag.16
- Gioco 10 - Unisciti a noi! - **PARTECIPAZIONE ALLO SPETTACOLO**..... pag.17
- Gioco 11 - Fantasmi di mare - MOVIMENTO..... pag.18
- Gioco 12 - Ricordi di uno spettacolo..... pag.19
- Soluzioni..... pag.20
- Letture e visioni consigliate..... pag.21
- Playlist spettacolo + ascolti schede gioco..... pag.22

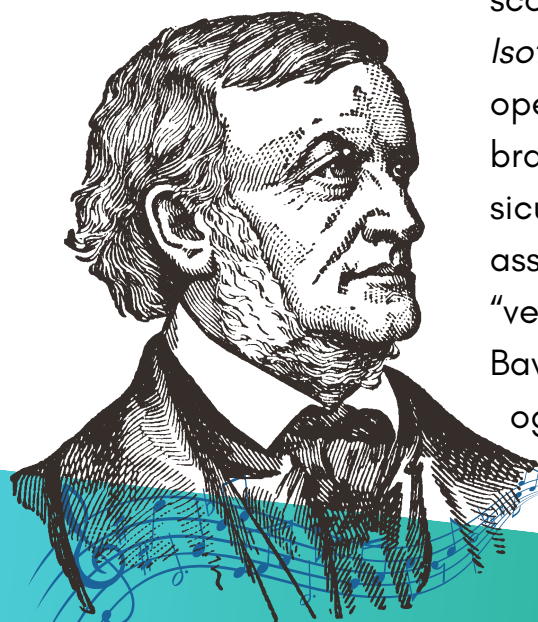


Prima di leggere ascolta
l'estratto musicale



CONOSCIAMO WAGNER

C'era una volta un bambino che amava le **storie**, il suo nome era Richard Wagner. Nato in Germania nel 1813, restò senza papà a soli 6 mesi ma il nuovo marito della mamma, attore e poeta, gli fece scoprire il teatro e l'opera: a 16 anni vide l'opera *Fidelio* di Beethoven e da quel momento decise che sarebbe diventato anche lui un compositore, come Beethoven. Studiò e si impegnò tantissimo per imparare a scrivere musica, una musica che facesse viaggiare le persone in **mondi magici**. Per farlo, Wagner scelse appunto l'opera lirica. Quest'ultima, però, non è fatta solo di musica e, nonostante lui fosse un musicista, credeva che per emozionare il pubblico bisognasse raccontare una storia usando la giusta dose di tutti gli ingredienti: musica, testi, danza, scenografia, luci... la chiamava "**opera d'arte totale**". Per lui era quindi importantissimo che il pubblico si sentisse dentro la storia, ma a quei tempi le persone si distraevano molto durante gli spettacoli, le luci erano sempre accese, si vedeva l'orchestra... e così fece due cambiamenti, qualcosa a cui oggi siamo ormai abituati: **buio in sala** durante lo spettacolo e l'orchestra resa invisibile grazie al "**golfo mistico**", chiamato anche buca d'orchestra, un modo per nascondere i musicisti e fare arrivare la musica da un posto mistico, misterioso. Nel buio e nel silenzio in sala nascevano quindi i mondi fantastici delle sue opere che si basavano su leggende, fiabe e miti: dallo sconosciuto *Le fate* a *L'Olandese Volante*, da *Tristano e Isotta* fino al famoso *L'Anello del Nibelungo*, formato da 4 opere con un'unica storia, di cui fa parte il famosissimo brano *La Cavalcata delle Valchirie*. Wagner era molto sicuro di sé e aveva la sua idea su come il pubblico doveva assistere alle opere e su come doveva essere costruito un "vero teatro". Riuscì quindi a convincere il re Ludwig II di Baviera a costruire il **teatro di Bayreuth** dove ancora oggi, ogni anno, viene realizzato un festival in onore di Wagner. Un festival dove le storie diventano realtà.



LE AVVENTURE DEL VASCELLO FANTASMA

Prima di leggere,
chiudi gli occhi e ascolta:
comincia l'avventura!

LINK DI
ASCOLTO



LA TRAMA



E' notte, la nave del capitano **Daland** è nel mare in tempesta e cerca di non affondare. Improvvisamente, da un'altra nave, compare un oscuro personaggio, l'**Olandese**, che si lamenta del suo triste destino (**Die Frist ist um**). Il capitano è stato infatti colpito da una maledizione, lanciata dal Diavolo dopo aver superato il Capo di Buona Speranza: né lui né i suoi marinai potranno mai morire, ma dovranno navigare per sempre come fantasmi. Ogni 7 anni, però, il vascello potrà fermarsi vicino ad una riva e

l'Olandese potrà scendere a terra per un giorno. Se in quel poco tempo riuscirà a trovare una donna che lo ami per sempre, la maledizione sarà spezzata. L'Olandese non può immaginare che questa ragazza esiste davvero, si chiama **Senta**, è la figlia del capitano Daland e si è innamorata di lui vedendo un suo ritratto e ascoltando la sua leggenda. Il cacciatore **Erik**, fidanzato della giovane, è molto geloso e ha paura che l'Olandese non sia solo un racconto ma esista davvero e possa portargli via Senta.

Senta, intanto, è a casa e pensa all'Olandese ricordando la sua triste storia e sperando di essere lei la donna che lo salverà (**Ballata di Senta - Johohohe! Traft ihr das Schiff im Meere an**).



LE AVVENTURE DEL VASCHELLO FANTASMA

LA TRAMA

(2a parte)



Arriva il capitano Daland, padre di Senta, che ha incontrato l'Olandese (ma non ha capito che è lui il famoso capitano fantasma) e, in cambio dei suoi tesori, ha accettato di fargli sposare sua figlia. Erik prova a parlare con Senta, raccontandole di un sogno oscuro dove ha visto uno straniero misterioso che la portava con sé in mare (**Bleib, Senta!**).

Finalmente l'Olandese e la ragazza si incontrano, Daland li presenta l'uno all'altra, lodandoli (**Mögest du, mein Kind, dem fremden Mann willkommen heissen**). Senta e l'Olandese non possono credere ai loro occhi, Senta vede il suo sogno diventare realtà, mentre l'Olandese capisce di essersi innamorato della ragazza e spera che sia proprio lei che lo salverà (**Wie aus der Ferne längst vergangener Zeiten**).

Intanto, i marinai della nave di Daland festeggiano il fidanzamento di Senta e l'Olandese, tra brindisi e risate (**Steuermann, lass die Wacht!**) e invitano i marinai dell'altro vascello (il vascello fantasma) ad unirsi a loro. I fantasmi arrivano e spaventano tutti (**Johohohe! Johohohoe! Hoe! Hoe!**).

Erik riprova a convincere Senta a lasciare l'Olandese, ma il capitano fantasma li vede da lontano e pensa che Senta abbia cambiato idea e si sia innamorata di Erik.

Deluso, decide di ripartire con il suo vascello (**Verloren! Ach, verloren**) ma Senta lo vede e lo insegue, gettandosi in mare per raggiungerlo. In quel momento accade la magia: le onde la portano verso il suo amato e insieme volano via, felici. La maledizione è stata spezzata.



Lo spettacolo "Le avventure del Vascello Fantasma" è basato sull'opera lirica "L'Olandese Volante" di Richard Wagner.

L'OLANDESE VOLANTE

COS'È UN'OPERA LIRICA?

Un'opera lirica (detta anche melodramma) è uno spettacolo dove i cantanti raccontano una storia cantando invece di parlare, accompagnati dalla musica dell'orchestra.

L'OLANDESE VOLANTE

Si dice che a Wagner venne l'idea di scrivere l'opera durante una tempesta spaventosa che colpì la sua nave in un viaggio verso Londra nel 1839. Il compositore mise insieme questo avvenimento reale con una leggenda del Nord Europa e creò la storia del *Vascello Fantasma* (primo titolo dell'opera). Fu lui a inventare il personaggio di Senta, perché nella leggenda il vascello restava maledetto per sempre. Compose l'opera a Parigi in un periodo di grande povertà e scrisse lui sia la musica che il libretto (i testi cantati). "L'Olandese Volante" è la prima opera dove si può riconoscere "l'impronta musicale" di Wagner.



CURIOSITA'

- La prima rappresentazione italiana dell'Olandese Volante fu proprio a Bologna, al Teatro Comunale, nel 1877!
- L'Olandese Volante è il nome del vascello, che essendo fantasma vola sull'acqua
- La leggenda dell'Olandese Volante ha ispirato molti libri, poesie, fumetti, canzoni, videogiochi e anche film! Hai mai sentito parlare di "Pirati dei Caraibi"?

1.

PERSONAGGI MUSICALI

Come si può raccontare un personaggio? Con le parole, con le immagini... ma anche con la musica! E' quello che fa Wagner in molte delle sue opere, ed è uno dei motivi per cui è stato così importante nella storia della musica.

Il **LEITMOTIV** è una melodia, una musica che rappresenta un personaggio, quando la sentiamo capiamo subito che è lui o lei. Queste "musiche speciali" vengono usate anche per oggetti, emozioni o elementi come la tempesta.

Scopriamo insieme i leitmotiv de "Le avventure del Vascello Fantasma"!

Nell'ordine, ascolterai questi 4 leitmotiv, estratti dall'Ouverture:

- Il Vascello e il suo capitano, l'Olandese
- Senta
- La tempesta
- I marinai

LINK DI
ASCOLTO



PILLOLE DI
TEDESCO

La pronuncia di
"leitmotiv" è

làitmotíf

...E ADESSO
TOCCA A TE!



PERSONAGGI MUSICALI



Hai mai giocato a battaglia navale? 4 caselle con la X in fila formano una nave, aiutaci a trovare il vascello fantasma!

- Ascolta i 4 leitmotiv
- Indovina il personaggio giusto per ogni leitmotiv
- Quando avrai finito, metti una X nelle caselle corrispondenti alle tue risposte (es. Leitmotiv 1 - risposta Vascello/Olandese, disegna la X in A1)

Leitmotiv 1

Vascello/Olandese (A1)
Senta (B2)
Tempesta (C3)
Marinai (D4)

Leitmotiv 2

Vascello/Olandese (B3)
Senta (C4)
Tempesta (A2)
Marinai (D1)

Leitmotiv 3

Vascello/Olandese (A3)
Senta (B3)
Tempesta (D2)
Marinai (C1)

Leitmotiv 4

Vascello/Olandese (C2)
Senta (D3)
Tempesta (B1)
Marinai (A4)

Link 1

Link 2

Link 3

Link 4

Tutti i leitmotiv



	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

2.

VIVA L'EMPATIA



La storia del Vascello Fantasma ci racconta di come l'amore possa salvare dalle cose più terribili. Senta vuole aiutare l'Olandese, sente il dolore del capitano come se fosse il suo. Capire come si sente un'altra persona, se è felice, triste, arrabbiata o spaventata, si chiama **EMPATIA**. E' come dire "se fossi al posto tuo, anch'io mi sentirei così" e cercare di fare qualcosa, così come vorremmo che gli altri facessero con noi. Questo può succedere con persone che conosciamo, come amici e familiari, ma anche con persone che non conosciamo, proprio come capita a Senta con l'Olandese. Che ne dici di allenarci insieme per cercare di mettere empatia nella vita di tutti i giorni? Troverai alcune situazioni che hanno bisogno di empatia, leggile da solo/a o con un adulto e prova a capire come si sente quella persona e cosa potresti fare.

Un compagno/compagna di classe è triste perché ha dimenticato a casa la merenda

Un bambino/bambina inciampa per strada e cade

Un amico/amica viene escluso da un gioco e resta da solo/sola

Il papà o la mamma arriva a casa ma sembra preoccupato/a

Un compagno/compagna è felice perché è riuscito a finire un esercizio difficile,
che a noi però sembrava facile

Un amico/amica ha paura dei tuoni in un giorno di temporale

Una persona anziana fa fatica a camminare

Un bambino/bambina piange al parco perché si è perso

Un compagno/compagna nuovo non conosce ancora nessuno

Un amico/amica è arrabbiato perché ha litigato con il suo migliore amico/a



3. LA TEMPESTA DELL'OLANDESE

Che cos'è una tempesta? E' come un temporale ma nel mare, con tuoni e lampi, onde alte e vento forte. Riceriamo la scena dell'Olandese nel mare in tempesta sulle note della sua aria* "Il tempo è scaduto" ("Die Frist ist um"). Puoi farlo da solo o in compagnia!

DA SOLO ricrea, uno alla volta, tutti i personaggi (Olandese e marinai) e gli elementi della tempesta.

2 O PIU' PERSONE ognuno farà uno o più personaggi/elementi della tempesta (ma nessuno vi vieta di scambiarsi durante la musica per provare tutti i ruoli!). Eccoli:

- le **onde**, che potrai ricreare muovendoti con l'energia di un mare agitato;
- i **tuoni**, che potrai riprodurre battendo i piedi per terra o le mani su un tavolo;
- il **vento** che potrai fare muovendoti e soffiando con forza;
- i **marinai** che proveranno a remare a fatica o che dondoleranno da una parte all'altra della nave;
- l'**Olandese** che cercherà di camminare senza cadere durante la tempesta, cantando la sua storia.

Se vuoi capire cosa dice l'Olandese puoi leggere questa traduzione. Buona tempesta!



LINK DI ASCOLTO



* ARIA = brano cantato

DIE FRIST IST UM / IL TEMPO E' SCADUTO

Quante volte mi sono buttato nel mare profondo
perché desideravo tanto morire,
ma non ce l'ho fatta.
Ho guidato la mia nave verso gli scogli,
lì dove tante navi scompaiono,
ma anche lì non ho trovato la morte.
Ho sfidato i pirati,
lottando nella speranza di morire e dicendo:
"Venite! La mia nave è piena di tesori!"
Ma loro, spaventati, si sono fatti il segno della croce
e sono scappati via.
Ancora e ancora sono sceso nel mare profondo,
perché desideravo tanto morire,
ma non c'era mai un posto dove riposare per sempre.
Non c'è una morte per me,
questa è la mia triste condanna.

LE TEMPESTE POSSONO FARE
MOLTA PAURA,
MA LA COSA IMPORTANTE È
CHE POI PASSANO
E TORNA IL SERENO!

Riesci a riconoscere
in questa musica
il leitmotiv del
Vascello/Olandese?

4.

ONDE MUSICALI



Il brano che abbiamo ascoltato nel gioco 3, "Il tempo è scaduto" ("Die Frist ist um"), racconta appunto una scena di mare in tempesta con l'Olandese che si lamenta del suo triste destino. Ascoltandola con attenzione, ci accorgeremo che la musica riproduce il suono delle onde andando "in su e in giù". Questo si sente nel leitmotiv della tempesta e si vede anche a occhio nudo guardando lo spartito musicale. Come in un gioco di **"unisci i puntini"**, prova ad unire le note musicali per formare le onde del mare in tempesta! Puoi usare il colore blu, azzurro, o anche un colore di tua fantasia. Quando trovi degli accordi, cioè più note suonate insieme, abbiamo cerchiato la nota che dovrai collegare.

[Link leitmotiv tempesta](#)



Allegro molto agitato. (♩ = 80.)





A SUON DI TEMPESTA



Aiutaci a ricreare il suono della pioggia e delle onde agitate durante una tempesta: costruisci un bastone della pioggia e portalo allo spettacolo!

OCCORRENTE

- tubi di cartone da rotoli di carta igienica o carta assorbente (per arrivare ad una lunghezza di circa 50 cm, cioè 5 rotoli di carta igienica);
- riso e/o legumi secchi e/o semi vari;
- forbici con la punta arrotondata;
- colla, scotch carta o nastro adesivo;
- carta stagnola;
- materiali vari per decorare a piacere (colori, pennarelli, adesivi, nastri ecc)

PROCEDIMENTO

1. Preparare il tubo: prendi i tubi di cartone dai rotoli di carta igienica o carta assorbente e uniscili con colla, scotch carta o nastro adesivo per ottenere un tubo della lunghezza che preferisci (si consiglia una lunghezza di almeno 50 cm per un miglior effetto finale).
2. Creare il labirinto interno: prendi della carta stagnola e crea una striscia lunga circa il doppio del tubo. Appallottola la striscia dandole una forma a spirale e inseriscila delicatamente nel tubo (la carta stagnola rallenterà in seguito la caduta del riso e legumi, creando il suono della pioggia).
3. Sigillare una sola estremità del tubo: prendi un foglio di carta o cartoncino e crea dei cerchi che andranno poi a chiudere le estremità del tubo (per ricreare l'esatta dimensione puoi aiutarti ricalcando la circonferenza delle estremità del tubo). Con uno dei due cerchi ottenuti puoi ora chiudere una delle estremità del tubo con colla, scotch carta o nastro adesivo (attenzione: sigilla bene in modo da evitare che in seguito il contenuto del tubo possa fuoriuscire).





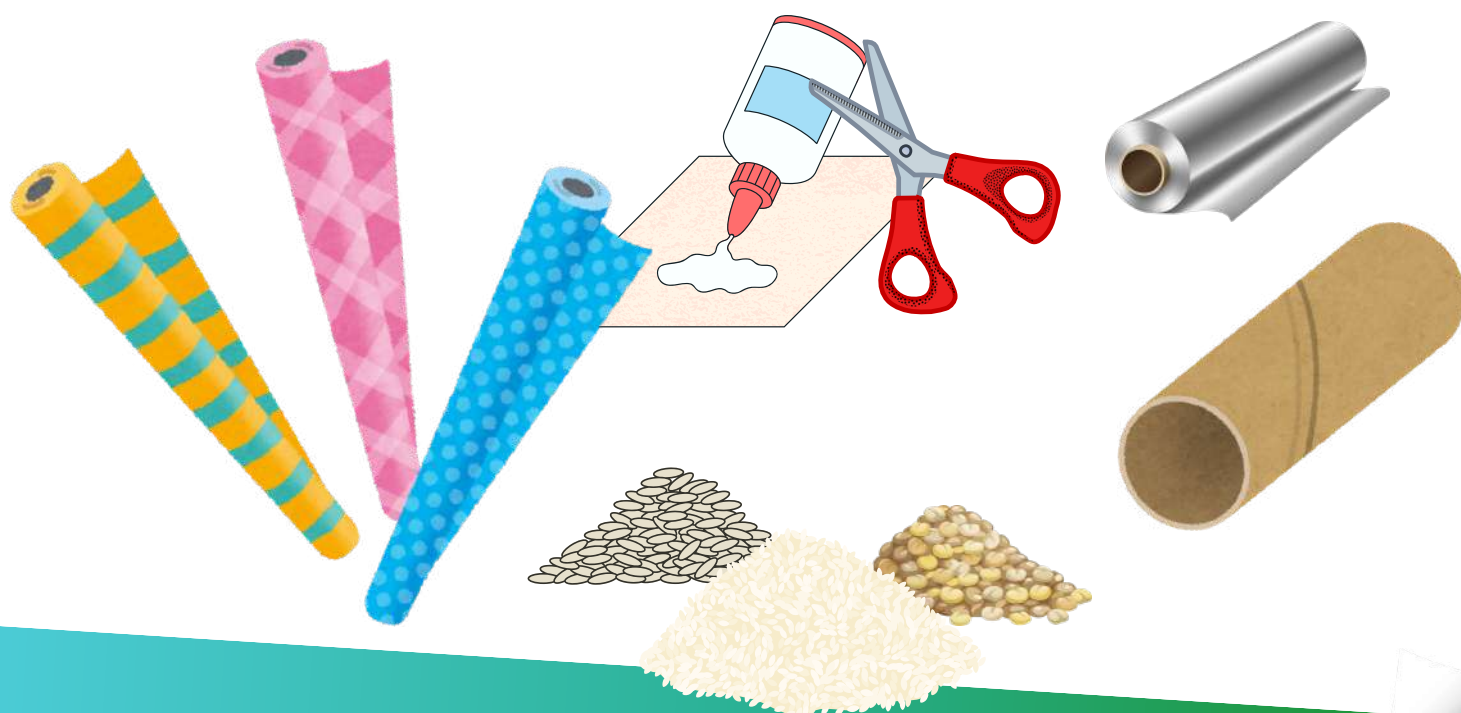
A SUON DI TEMPESTA



4. Riempire il tubo: prendi una piccola quantità (qualche cucchiaino) di riso e/o legumi secchi e/o semi e versala nel tubo. Aggiungi o togli del contenuto in base all'effetto sonoro che più preferisci ottenere.

5. Sigillare l'altra estremità: chiudi ora anche l'altra estremità del tubo con i cerchi di carta preparati in precedenza, fissando tutto saldamente con colla, scotch carta o nastro adesivo.

6. Decorare il bastone della pioggia: ora viene la parte più divertente! Usa colori, pennarelli, adesivi, nastri o qualsiasi altro materiale decorativo per personalizzare l'esterno del bastone della pioggia. Libera la tua fantasia!



6. SCEGLI LA TUA SENTA

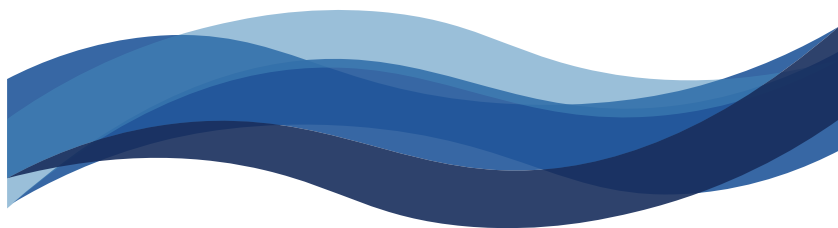
Il personaggio di Senta non assomiglia alla classica principessa delle favole, vero? Infatti non viene salvata dal principe azzurro, è lei che salva il suo amato! E' una ragazza gentile ma anche decisa, forte. E' possibile essere sia gentili che forti? Senta ci dimostra che è possibile, come possiamo capire dalla sua ballata. Ascoltando la sua voce sentiamo come cambia, mostrandoci i due lati del suo carattere. La "Ballata di Senta" ci racconta la storia dell'Olandese e della sua maledizione.

LINK DI ASCOLTO



BALLATA DI SENTA

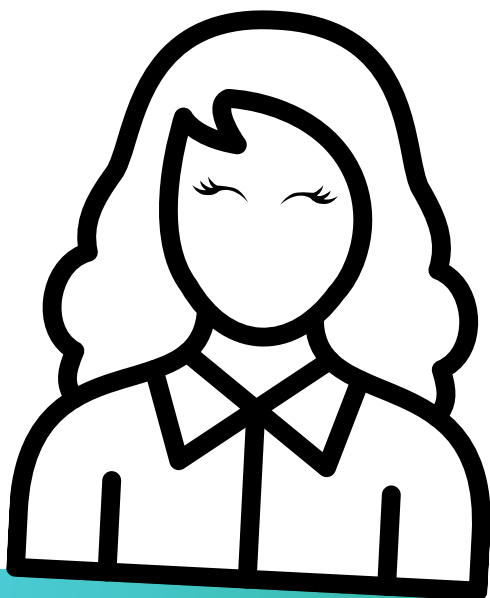
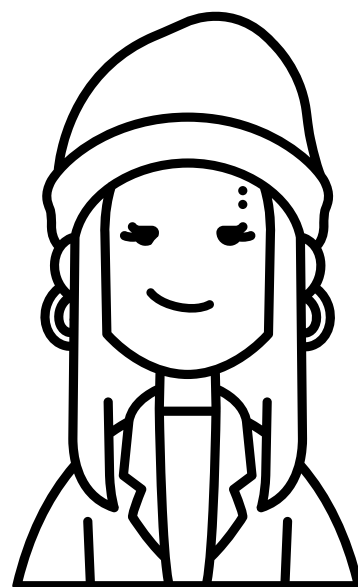
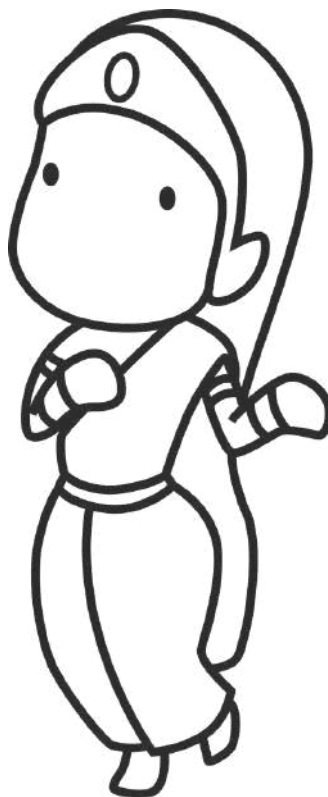
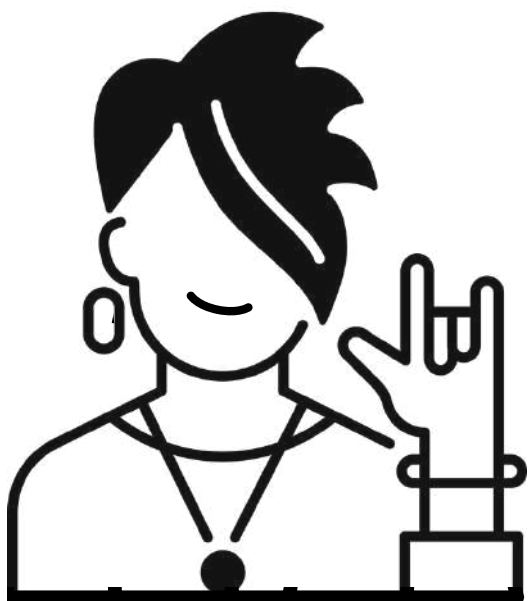
Johohoe! Johohohoe! Hohohoe! Johoe!
 Incontraste il vascello sul mare,
 le vele rosso-sangue, l'albero nero?
 In piedi sulla nave c'è un uomo pallido,
 capitano del vascello, sta sempre sveglio
 a guardare il mare.
 Hui! Come sibila il vento!
 Hui! Come fischia in mezzo alle corde!
 Hui! Come una saetta se ne vola via,
 senza meta, senza sosta, senza riposo!
 Ma forse un giorno l'uomo pallido potrà
 finalmente trovare la pace,
 se troverà una donna,
 che sulla terra lo ami per sempre.
 Ah! Pallido marinaio, quando la troverai?
 Pregate il cielo, che presto una donna lo ami!



...E ADESSO
 TOCCA A TE!

SCEGLI LA TUA SENTA

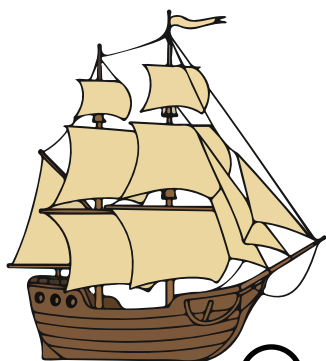
Ora che conosci il personaggio, scegli tra queste donne la tua Senta, completa il viso e colorala.
Non esiste una risposta giusta, decidi liberamente!



7.

CERCA LA GIUSTA ROTTA

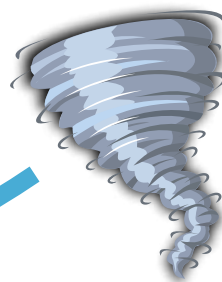
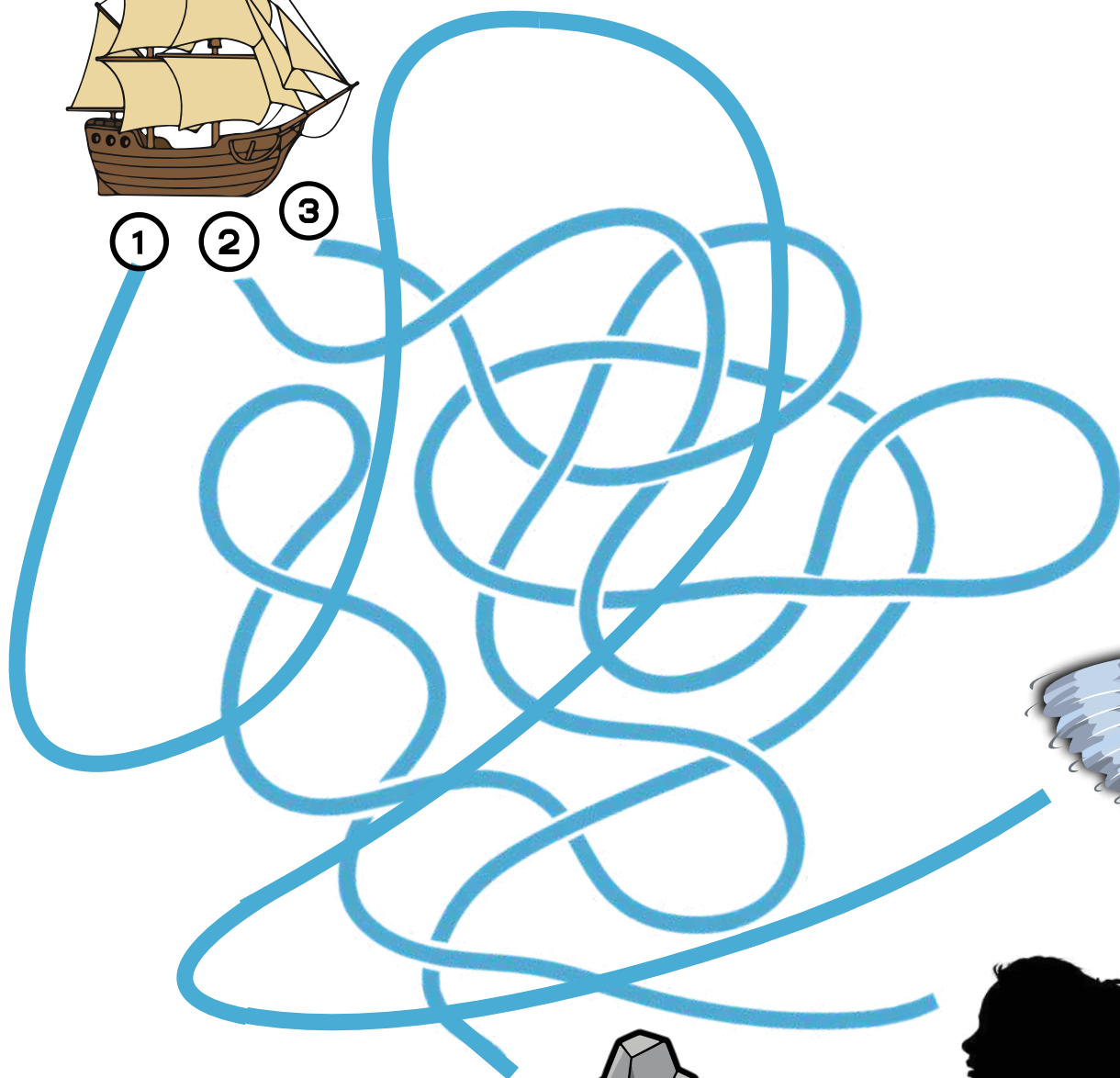
Qual è la strada che l'Olandese sul suo Vascello Fantasma deve fare per arrivare da Senta?
Abbiamo bisogno del tuo aiuto!



1

2

3



8.

TROVA IL TUO TESORO

Il personaggio di Daland, il padre di Senta, è molto diverso sia dalla figlia che dall'Olandese perché è concentrato molto sulla ricchezza e poco sui sentimenti. Ma cosa significa ricchezza? Per Daland, la ricchezza sono il denaro, l'oro e i gioielli. E' talmente interessato al tesoro dell'Olandese che non si accorge nemmeno che ha dato sua figlia in sposa ad un fantasma! Per Senta e per l'Olandese, invece, la ricchezza è l'amore. E per te? Qual è la tua ricchezza? Riempi il baule con i tuoi tesori, possono essere oggetti come un pupazzo, oppure persone o momenti speciali. Puoi scrivere, disegnare o parlarne con un adulto e scoprire quali sono i tesori di ciascuno. Se vuoi ascoltare l'aria di Daland "Puoi, figlia mia, dare il benvenuto a questo straniero?" (Mögst du, mein Kind, den fremden Mann willkommen heissen) puoi leggerne la traduzione.

PUOI, FIGLIA MIA, DARE IL BENVENUTO A QUESTO STRANIERO?

LINK DI ASCOLTO



(A Senta)

Bambina mia, dai il benvenuto allo straniero!
Egli è marinaio come me, e chiede la nostra ospitalità.
A lungo senza patria, sempre lontano in grandi viaggi,
in terre straniere, tanti tesori ha guadagnato.
Cacciato dalla sua patria,
pagherebbe molto per avere una casa.
Dimmi Senta, ti piacerebbe,
se questo straniero abitasse con noi?

(All'Olandese)

Dite; l'ho io troppo lodata?
Voi stesso la vedete; vi piace?
Debbo ancora allungarmi in lodi?
Dite la verità, è tra le donne più meravigliose!

(A Senta)

Vedi, bambina mia, di mostrarti cortese a quell'uomo;
lui chiede un dono anche al tuo cuore;
dagli la mano, perché da oggi sarà tuo promesso sposo!



9.

CANTA COI MARINAI

Nel gioco n°1 hai avuto modo di ascoltare il leitmotiv dei marinai. Il Coro è la stessa melodia, cantata mentre i marinai festeggiano il fidanzamento di Senta e l'Olandese. E' arrivato il momento di cantare insieme a noi! Impara la musica e le parole e cantale con i marinai durante lo spettacolo!

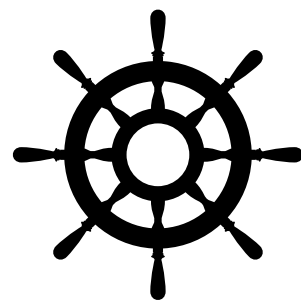
LINK AUDIO
VOCE E BASE



CORO DEI MARINAI

(Steuermann, lass die Wacht!)

MARINAR, QUI CON NOI!
MARINAR, QUI CON NOI!
GIÀ NEL FONDO
POSA L'ANCORA! MARINAR, VIENI QUI, VIEN!



Tra la prima e la seconda strofa c'è un'altra parte che non dovrai cantare, ti aiuteremo noi allo spettacolo ma se sei curioso puoi ascoltarla qui

LINK
DI ASCOLTO

MARINAR, QUI CON NOI!
MARINAR, QUI CON NOI!
QUESTO È IL GIORNO DEL PIACER
VIENI A BER SÌ
OH OH OH
QUESTO È IL GIORNO DEL PIACER
VIENI A BER SÌ
VIENI A BER SÌ

VIENI A BER, VIENI A BER, VIENI A BER, VIENI A BER
QUESTO È IL GIORNO DEL PIACER
OH OH OH OH OH OH OH



10.

UNISCITI A NOI!

Vieni allo spettacolo con una bandana o un foulard, che potrai legare al collo per fare il marinaio, oppure in testa per diventare un pirata, decidi tu!



Durante lo spettacolo ti chiederemo di trasformarti usando la tua voce.

Ecco i **SUONI** che dovrai fare

GABBIANO



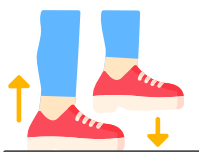
VENTO



TEMPESTA



BATTI I PIEDI
PER TERRA



FANTASMA



11.

FANTASMI DI MARE

Ora che sei stato un marinaio in carne ed ossa, sei pronto a diventare un fantasma?

Ascolta il Coro degli Spettri e fai le facce più spaventose che puoi immaginare. Puoi guardare mamma, papà o chi farà il gioco con te e potete scambiarvi sguardi paurosi, ma attenzione! Quando senti che ricomincia il Coro dei Marinai trasformati di nuovo, e metti le mani ai lati della bocca come per urlare agli altri marinai.

Forse riconoscerai subito la melodia del Coro degli Spettri perché il suo leitmotiv è proprio quello del Vascello Fantasma!

LINK DI ASCOLTO



Sei curioso di vedere come è stato messo in scena in un teatro d'opera? Attento a non spaventarti!



LINK VIDEO



12.

RICORDI DI
UNO SPETTACOLO

Adesso che hai visto lo spettacolo, prova ad esprimere quello che ti è piaciuto di più di questa esperienza: i personaggi, le musiche, il teatro... puoi disegnare, incollare, scrivere, decidi tu!

...E ADESSO
TOCCA A TE!

SOLUZIONI

N° 1. Personaggi musicali – pag. 6

Leitmotiv 1

Vascello/Olandese (A1)

Senta (B2)

Tempesta (C3)

Marinai (D4)

Leitmotiv 2

Vascello/Olandese (B3)

Senta (C4)

Tempesta (A2)

Marinai (D1)

Leitmotiv 3

Vascello/Olandese (A3)

Senta (B3)

Tempesta (D2)

Marinai (C1)

Leitmotiv 4

Vascello/Olandese (C2)

Senta (D3)

Tempesta (B1)

Marinai (A4)

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

N° 7. Cerca la giusta rotta – pag. 14

La strada che l'Olandese sul suo Vascello Fantasma deve fare per arrivare da Senta è la

n°3





Da cercare
in libreria
o nella tua
biblioteca

LETTURE CONSIGLIATE

Per bambini e bambine a partire da 7/8 anni

"L'olandese volante" (con CD-Audio)

di Richard Wagner, Simone Frasca, Hachette, 2018



Per insegnanti

Libretto opera "L'Olandese Volante"

[scarica il libretto](#)

VISIONI CONSIGLIATE

Per bambini e bambine a partire da 4 anni

Opera-Lego "L'Olandese Volante"

(lingua tedesca, sottotitoli in francese)

[link video](#)

Per i genitori

Versione integrale opera

[link video](#)



PLAYLIST
MUSICHE SPETTACOLO[Playlist Spotify](#)[Playlist Youtube](#)ASCOLTI
SCHEDE GIOCO[Tutti i file audio](#)



E' LA RASSEGNA DI MUSICA CLASSICA
PER BAMBINI DI



PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUGLI SPETTACOLI

WWW.BOLOGNAFESTIVAL.IT