



幼儿园游戏资源丛书

幼儿园

YOUERYUAN
JINGDIAN YINYUE YOUXI

经典音乐游戏

浙江省教育厅教研室 组织编写



浙江人民出版社

幼儿园游戏资源丛书

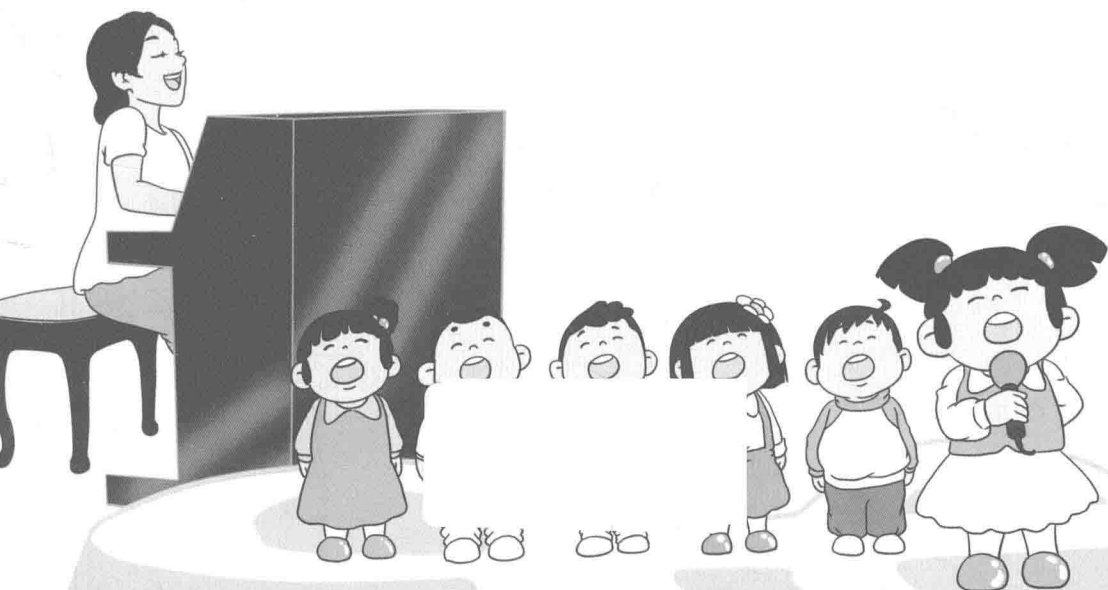
幼儿园

YOUERYUAN
JINGDIAN YINYUE YOUXI



经典音乐游戏

浙江省教育厅教研室 组织编写



浙江人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园经典音乐游戏 / 浙江省教育厅教研室组织
编写. — 杭州:浙江人民出版社,2015.7(2016.1重印)

(幼儿园游戏资源丛书)

ISBN 978-7-213-06693-1

I. ①幼… II. ①浙… III. ①音乐课—学前教育—
教学参考资料 IV. ①G613.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第084119号

书 名	幼儿园经典音乐游戏
作 者	浙江省教育厅教研室 组织编写
出版发行	浙江人民出版社 杭州市体育场路347号 邮编310006 市场部电话:(0571)85061682 85176516
责任编辑	李 雯
责任校对	张谷年
封面设计	王 芸
电脑制版	杭州兴邦电子印务有限公司
印 刷	浙江新华印刷技术有限公司
开 本	710毫米×1000毫米 1/16
印 张	10
字 数	15万
版 次	2015年7月第1版 2016年1月第2次印刷
书 号	ISBN 978-7-213-06693-1
定 价	20.00元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与市场部联系调换。

幼儿园游戏资源丛书编委会

主 任 缪水娟

副 主 任 柯孔标 丁亚平 张 丰 滕春友

成 员 (以姓氏笔画为序)

方张松 李冬梅 张兰进 周百鸣

郑忠耀 钱万军 韩 颖 喻伯军

丛书策划 柯孔标 滕春友 韩 颖

丛书主编 虞莉莉

本册主编 沈颖洁

编写人员 梁 渊 林黎佳

前言

一、音乐游戏的内涵与特点

音乐游戏是指“用音乐来做游戏，在游戏中学音乐”的综合性艺术活动。在音乐游戏中，音乐是灵魂，游戏是学习音乐的手段，幼儿在寓教于乐的游戏中享受音乐体验、感受音乐内涵，提升对音乐要素的感知力和表现力。

音乐游戏是以发展幼儿音乐能力为主的游戏活动，和一般的游戏相比，其最大特点就是游戏的开展伴随着音乐，是一种具有“音乐性”的游戏。游戏规则与音乐性质有着紧密的关联，幼儿需要根据音乐的速度、力度、音色和音长的变化作出反应，听辨并感受音乐的旋律、节奏、曲式结构等音乐要素，训练听觉和运动能力，从而获得操作音乐的乐趣。

音乐游戏往往包含以下四个特点：

1. 情境性

音乐游戏离不开游戏情境，游戏情境的作用在于帮助幼儿产生游戏兴趣、激发想象、融入情感、富有创造性地表达。

2. 挑战性

教师要充分了解幼儿的水平，找到与幼儿水平相冲突的挑战点和增长点，在最近发展区中让幼儿体验不断提升挑战难度、小

步递进的成就感。但要注意，挑战性过大时幼儿无法享受到流畅操作的快感，容易产生挫败感。

3. 互动性

幼儿能在音乐游戏中感受到人际间的交往，在眼神的沟通、肢体的接触、情感的共鸣中，产生“我们在一起玩真开心”的团队归属感。教师可以选择具有对抗性的角色、竞争性的元素来增加游戏的互动性。

4. 创新性

游戏的基本特征是可以循环行进，但是循环并不是简单的重复，否则就变成枯燥的练习。教师要努力使游戏具有丰富的可变性，当幼儿的游戏伙伴、游戏结果富于变化时，幼儿的游戏兴趣才得以保持。

二、音乐游戏的类型

按游戏内容和主题分类，可以分成有主题的音乐游戏和无主题的音乐游戏。有主题的音乐游戏往往有角色、情节和具体情境。无主题的音乐游戏没有具体情节，仅是根据音乐做动作，但动作具有游戏性。

按游戏的性质大致可分为以下几类：应变反应游戏（根据音乐中的某些信号作出应变反应）；克制反应游戏（当感知到某一个音乐信号时，从动态的行为调整为静态的行为，克制情绪、动作等）；探求反应游戏（根据游戏的要求，不仅调动听觉，还要运用记忆、推理、分析等综合能力找到相应的答案）；人际互动游戏（强调的是人际间的互动、交流与合作）；超越反应游戏（在不断的相互模仿、相互启发下，不断提升游戏的内容和难度）。（借鉴南京师范大学许卓娅教授的相关理论）

按游戏形式可以分为：歌唱游戏、歌舞游戏、表演游戏、听

辨反应游戏。

本书根据不同年龄段的特点，按照游戏对象分为以下四类：和歌声做游戏（指利用嗓音来进行歌唱游戏）；和乐器做游戏（指听辨感应游戏和节奏性游戏）；和身体做游戏（指肢体表现性游戏、表演性游戏）；和同伴做游戏（指强调同伴合作、竞争、对抗等互动性游戏）。

三、音乐游戏的组织策略

音乐游戏的组织大致可以分为三个部分，首先导入环节激发兴趣，其次了解游戏的玩法，最后伴随着评价不断深入游戏，更为自主、创新地享受游戏过程和乐趣。

（一）游戏导入的策略

1. 情境渲染

教师根据音乐所要表达的内容，进行故事性的描述，帮助幼儿对即将开展的游戏有初步的了解，产生兴趣。

2. 奖励刺激

教师将游戏可以获得的奖励提前告知幼儿，激起幼儿的游戏热情。例如：在音乐游戏《谁是狮子王》中，教师提前出示一顶金光闪闪的王冠，并告知谁是最强壮的小狮子就能成为狮子王。

3. 整体感知

幼儿对音乐游戏感兴趣，前提是音乐要“好听、有趣”，同时还需要对音乐有一定的熟悉度。因此，引发兴趣的导入环节，教师应尽可能帮助幼儿整体感知音乐，借助于简单的律动动作、视觉符号、儿歌语词，帮助幼儿快速地感知音乐的结构、旋律、节奏等。

4. 难点前置

教师可以提前将游戏中可能遇到的难点前置，先予以解决，

这样有助于音乐游戏过程中幼儿更为流畅地享受游戏乐趣。例如：教师可以先和孩子玩“石头剪子布”的游戏，帮助幼儿了解初步的游戏规则，然后再到音乐中去寻找重拍，以顺利地在音乐的调控下，按照重拍比划“石头剪子布”的手势进行游戏。

（二）游戏规则玩法介绍的策略

1. 规则介绍——发挥主动性

传统的组织策略往往是由教师来介绍规则。教师会详尽地交代具体的规则，必要时还会请幼儿进行复述，以检验是否记住了相应的规则。但音乐游戏的价值并不在于让幼儿学会或记住某一个具体的游戏规则，而是在游戏的过程中积累音乐经验、发展想象力和创造力，提升解决问题的能力。因此，建议教师对游戏规则介绍时可以有所保留。将最基本的玩法进行介绍后即开始游戏，随后在游戏的过程中逐渐发现问题、讨论问题、解决问题，从而不断地澄清、补充和完善规则。幼儿在不断修订规则的过程中游戏的自主性也能得到大大地提升。

例如：在音乐游戏《狐狸与葡萄》中，幼儿站在圈上扮演葡萄，狐狸要偷吃其中一颗葡萄，被偷吃的葡萄发现后迅速起身追逐狐狸（此游戏的玩法类似传统游戏《丢手绢》）。当教师大致地告知幼儿游戏规则后，游戏就可以进行了。但是究竟“狐狸”在音乐唱到哪一句哪一个字的时候去拍“葡萄”的肩膀，追逐跑的方向，跑一圈还是两圈，如何判断输赢……这一系列细节都可以在游戏中进一步讨论。

2. 玩法示范——关注学习品质

游戏的玩法并不是由教师“传授”给幼儿，而应该是教师和幼儿作为游戏伙伴共同创造出来的。因此，对于较为简单的游戏玩法，教师可以提供给幼儿相应的游戏思路、大致的游戏模式，而将具体的动作、顺序等细节交由孩子来设计，充分发挥孩子的

主动性，同时还能更好地顺应幼儿的能力水平和审美特点。比如，和孩子共同讨论可以用什么样的动作来表现“小老鼠偷东西吃、老猫醒来了”的游戏情节。

而一些需要合作表演、交换伙伴等复杂的玩法，仍离不开教师的示范。通过示范，幼儿可以在观察模仿学习中提升学习能力。因此，教师在示范的时候应当通过提问、体态、表情等帮助幼儿更为精细地观察、更为准确地模仿。例如：在示范中，教师可以通过语言提问帮助幼儿澄清动作：“我刚才和对面的好朋友手拉手转了几圈？”“我们的位置发生了什么变化？”

（三）游戏评价的策略

游戏的裁定是推动游戏进程、调动幼儿游戏积极性的重要环节。在传统的游戏组织中，教师往往会担当裁判的角色，胜负高下都由教师来评判。那么，如何把游戏还给孩子，如何体现幼儿的主动性呢？

1. 让孩子来评价

教师更多地让孩子来裁定。“怎样才算赢？”“你们觉得谁更像？”“有什么办法可以超过他们？”“如果再来一次，你打算怎样改进？”……这一系列问题都将引导幼儿评价他人的同时反思自己的游戏行为，总结经验、提升游戏智慧。

2. 幽默地看待输赢

在游戏中，不可忽略的是“游戏精神”的培养，这是一种“娱人娱己”的娱乐精神，因此，在游戏中教师要淡化输赢得失，要帮助幼儿认识到，输赢并不代表着对错，只是一种游戏的结果。例如：小班的孩子会因为被大灰狼抓住而耿耿于怀、甚至紧张哭泣。教师可以幽默地引导“被吃掉的小羊”在大灰狼肚子里跳一跳，让大灰狼哎哟哎哟肚子疼。这样一来，孩子无论输赢都能获得愉悦的游戏体验，从而感受到：输赢并不重要，伙伴们一

起玩才是最开心的。

四、音乐游戏组织中的难点调控

（一）如何调控兴奋度

音乐游戏因为其游戏的特性，在组织过程中幼儿特别容易兴奋，这不利于幼儿倾听音乐、兼顾规则，活动的秩序也会受到中断和阻碍。因此，如何在活动中调控幼儿的兴奋度，做到“活而不乱”，在规则中享受自由的乐趣，是教师要关注的难点。

1. 循序渐进、小步递进

在活动中，教师应遵循“由静到动、由上到下、由坐到站、由散点到队形”的原则，循序渐进、小步递进地进行组织。比如先让孩子安静地熟悉音乐、了解大致游戏玩法，再让孩子参与游戏活动；先让孩子坐在座位上用上肢动作参与游戏，再逐渐过渡到站起来加上下肢动作进行游戏；先让孩子自由地随意站位游戏，再到有一定合作性要求的队形游戏……

2. 控制幅度、局部运动

音乐游戏带有运动性，伴随着音乐做动作，如果动作幅度不恰当，也会使幼儿过于兴奋。对于力度较强、速度较快的音乐，教师在动作设计上要对动作的幅度、频率进行控制，起到缓冲的作用。例如：当圆舞曲速度加快时，如果身体或手臂随之旋转，幼儿一定会因为速度加快而过于兴奋，此时教师就要将运动的部位控制在最小的幅度上，只让身体的局部进行运动，让孩子只用一根小手指做绕圈动作，幼儿的兴奋度就能有所控制，确保动作在音乐的调控下进行。又如：当表现狮子吼叫的重音响起的时候，如果设计幼儿四处逃跑，幼儿一定会兴奋异常，而此时如果组织孩子静止不动扮演木头人，孩子就能在兴奋度适宜的状态下感受强音带来的心理震撼。

3. 眼神语调、营造悬念

音乐游戏中教师的眼神表情、语音语调都是调控幼儿兴奋度的重要手段，当教师饱含激情、带有煽动性的邀请时，幼儿就会跃跃欲试。而当孩子热情高涨、过于兴奋时，教师也可以降低声调、放慢语速，用神秘的表情吸引幼儿的注意力，营造悬念。

（二）如何调控参与面

在游戏中，不同个性、不同经验、不同能力的孩子总会呈现出差异，参与游戏的积极性也会各不相同。如何使更多孩子都参与到游戏中来，需要教师的感染带动和情感激励，并努力将师幼互动扩展为同伴互动。

1. 用煽动性的语言来感染带动

在游戏中教师的体态表情和语言都应当传递一种“享受、愉悦”的情绪，只有当教师对游戏表现出浓厚的兴趣时，幼儿才能够被感染和带动，投入到游戏中来。教师要努力将指令性的语言转变成邀请性的语言，不要说：“我请×××来游戏？我要请坐得好的小朋友先来玩。”而应该说：“我的老鼠宝宝在哪里呀？咱们赶紧吃蛋糕吧！”“我厉害吧，谁还想来挑战？”

2. 用激励性的语言来赏识赞叹

当幼儿受到鼓舞时游戏才格外富有吸引力。对于一些不太敢于挑战、不太乐于表现的幼儿，教师尤其需要用激励性的语言帮助他们树立自信。教师应谨慎使用“啊呀，怎么又输了？”“不对，你错了！”等评价性的语言，而是应当用“哇，你真厉害，我们都差点被你识破啦！”“你的想法好特别啊！”等激励性语言，或者用眼神、拥抱、击掌庆贺等方式来表达教师的赞赏。

3. 用求助质疑来促进互动

游戏活动中如果教师始终以组织者的身份，以一对众地进行互动，难免照顾不到全体，特别是一些分角色、分小组进行的游

戏，往往会出现一部分幼儿热烈参与，而另一部分幼儿无所事事、冷眼旁观的现象。这时，教师要努力创造机会促进交往和互动。比如，让幼儿相互检查同伴是否遵守规则，幼儿就会更加专注地观察；让幼儿相互求助，幼儿就会更多地相互提建议找窍门；让幼儿来决定下一个游戏者是谁，幼儿也许就会大方地参与。总之，教师要尽量做到退位，让幼儿多与同伴互动游戏。

（三）如何调控挑战性

当幼儿新接触某一个音乐游戏的时候，教师是组织者，需要在游戏的关键环节进行组织与调控，而游戏多次反复与循环后，教师需要适时地退位，捕捉幼儿的挑战与创新的需求，激励幼儿根据音乐的规则进行自我探究和挑战。

1. 挑战要尊重孩子的速率和步距

应关注幼儿在游戏中是否享受游戏的快乐，是否体验到成功与自信。因此，教师在提升挑战的过程中，要充分顺应和尊重孩子的速率和步距，让幼儿在小步递进中，享受游戏的过程和乐趣。

2. 创新在于转换角度

游戏的挑战性来自于创新和变化，而创新并不是一味地增加挑战难度，而是可以通过转换角度来实现。将游戏的速度、游戏的动作、游戏的规则稍微作些改变，游戏就会有新意。

在丛书编写过程中，恰逢“浙江省幼儿园游戏方案和案例征集活动”，我们对来自全省幼儿园老师撰写的大量游戏方案进行了筛选和分类，将部分获奖方案收录进丛书，使本游戏资源丛书的内容更加丰富。音乐游戏分册收录了李霞老师的游戏方案，在此我们特别表示感谢！

编 者

2015年3月30日

目录

MULU



前言 001

一 和歌声做游戏

1. 小猫的毛线球 002
2. 头发、肩膀、膝盖、脚
..... 005
3. 张家爷爷的小花狗 007
4. 小手爬 009
5. 水果歌 012
6. 在农场里 015
7. 两只老虎 018
8. 猜面具 020
9. 动物猜谜歌 023
10. 我是猫 026

二 和乐器做游戏

1. 找蛋 030
2. 什么乐器在歌唱 033
3. 双人演奏会 036
4. 小门铃 039
5. 遥控娃娃 042
6. 土豆歌 044
7. 小小侦探 047
8. 故事配音 049
9. 小小演奏家 051
10. 开饭喽 054

三 和身体做游戏

1. 高人和矮人 058



- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 2. 小朋友散步 060 | 2. 开火车 104 |
| 3. 拉个圆圈走走 063 | 3. 抢椅子 107 |
| 4. 找小猫 066 | 4. 开锁 109 |
| 5. 游公园 069 | 5. 卷炮仗 112 |
| 6. 木头人 072 | 6. 猪小弟变干净了 115 |
| 7. 小动物和大灰狼 075 | 7. 快乐按摩 118 |
| 8. 猫和老鼠 079 | 8. 羊和狼 120 |
| 9. 咿呀咿呀哟 082 | 9. 小熊和蜜蜂罐 123 |
| 10. 碰一碰 085 | 10. 谁是带头人 126 |
| 11. 我会变 088 | 11. 我们都是好朋友 129 |
| 12. 气球顶顶乐 090 | 12. 丢手绢 132 |
| 13. 大树与啄木鸟 092 | 13. 猜拳游戏舞 135 |
| 14. 面条舞 095 | 14. 手指游戏 138 |
| 15. 大家来拍照 098 | 15. 套圈 142 |
| ④ 和同伴做游戏 | |
| 音乐游戏主要材料例举 145 | |

1. 许多小鱼游来了 102



一 和歌声

做游戏

1. 小猫的毛线球



游戏价值

人类的嗓音就是最为天然的乐器，让幼儿通过嗓音来做游戏，可以帮助幼儿灵活自如地控制嗓音，从而表达自己的想法和创意。

在“小猫的毛线球”游戏情境中，可以引导幼儿根据毛线球的变化进行嗓音探索，在“音高、音长、音色”等方面创造性地表达。此游戏适合在各年龄段开展。



游戏准备

- ▶ 毛线球。
- ▶ 各种猫的图片。



游戏玩法

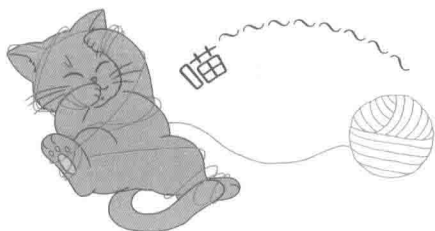
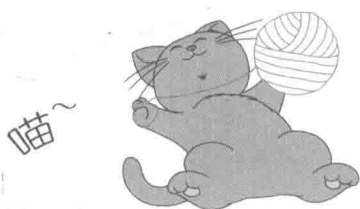
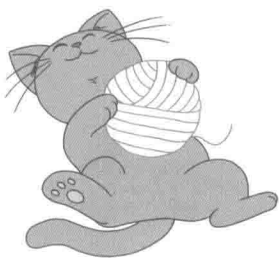
幼儿观看各种猫的图片，感知不同的猫咪会发出不同的叫声。请幼儿选择一张自己最喜欢的猫咪图片并模仿它的叫声。例如：可爱的小猫看起来乖乖的，可以用甜美轻柔的嗓音；凶猛的大猫看起来很威风，可以用沙哑低沉的嗓音……

玩法一：长短毛线。教师从毛线球中拉出毛线头，幼儿随着毛线段的变化发出不同的叫声。毛线段长，叫声就绵长；线段短，叫声就短促。

玩法二：高低毛线球。教师将毛线球举高，幼儿就发出高音叫声；将毛线

球放低，幼儿就发出低音叫声。

玩法三：我想玩毛线球。尝试将语气和表情配合，通过富有感情的叫声来表达自己的愿望。例如：“给我玩玩，好~吗~”幼儿可以用请求的语气发出“喵喵喵，喵~喵~~”的叫声。“给我！给我！快给我！”幼儿可以用短促有力的语气发出“喵喵！喵喵！喵喵喵！”的叫声。



游戏指导

► 组织要点

教师要进行夸张的示范，引导幼儿移情体验，将自己的情感迁移到所表现的猫咪身上，使简单的叫声传达出丰富的信息。

游戏中，教师要避免进行“出现信号——幼儿表演”的简单训练，要尝试用“逗乐”的方式，让幼儿把自己想象成小猫与毛线球互动。可以提供某些道具，例如：小鱼、蝴蝶、老鼠等，引导幼儿借助道具进行简要的故事情节创编，并借助不同嗓音特点的叫声、表情、动作来表现情节。

► 游戏建议

教师可以在幼儿园区角中创设一个“猫咪之家”，幼儿在“猫咪之家”进行娃娃家游戏的时候，可以用“喵喵”的叫声相互交流，并增添表情、动作，感受嗓音游戏及戏剧表演的乐趣。