

全球多元智能游戏

[西] 鲁迪亚·特利亚斯 苏珊娜·雷斯 / 著 史大胜 / 译



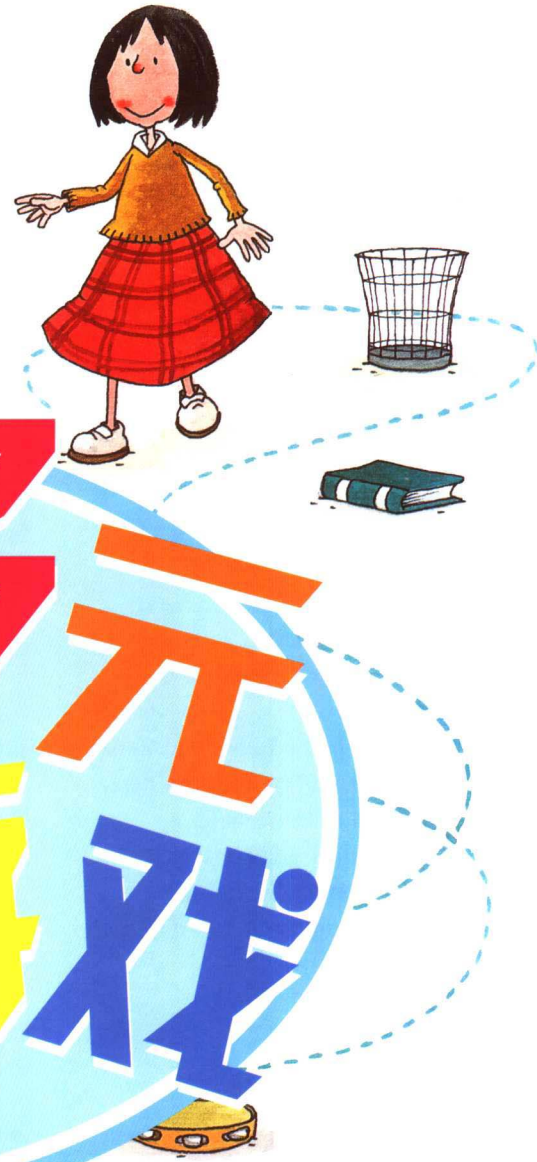
音乐游戏 (下)



理解时空概念
整合各项智能



同心出版社



全球多元 智能游戏

音乐游戏 (下)



图书在版编目(CIP)数据

全球多元智能游戏·音乐游戏·下/(西)鲁迪亚·特利亚斯 苏珊娜·佩雷斯著;史大胜译.
北京:同心出版社,2005

ISBN 7-80716-131-0

I.全... II.①鲁...②苏...③史... III.游戏课—学前教育—教学参考资料 IV.G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第063596号

著作权合同登记

图字:01-2005-4121号

Original Title:Music and Corporal Expression Games

Text:Núria Trias Susana Pérez

Illustrator:Luis Filella

© Original Edition: PARRAMON EDICIONES,S.A Barcelona, España

World Rights Reserved.

© Copyright of This Edition: Beijing Oriental Dragon Culture Development Ltd.

全球多元智能游戏·音乐游戏(下)

出版发行	同心出版社
出版人	刘霆昭
地址	北京市建国门内大街20号
邮编	100734
电话	(010) 65298603 65298663
E-mail	txcbzbs@bjd.com.cn
印刷	北京画中画印刷有限公司
经销	各地新华书店
版次	2005年10月第1版 2005年10月第1次印刷
开本	889×1194 1/16
总印张	48
总字数	270千字
印数	1-5 000册
定价	180.00元(全套12册)

同心版图书 版权所有 侵权必究

Foreword 前言 Foreword

在儿童的成长过程中，游戏是最重要的教育活动之一。在轻松的氛围里，儿童能够很容易就融入游戏情境，其专注力和自发性也得以培养，并进而发展儿童先天具备的表达能力，使他们更加流畅地发表意见，沟通信息。游戏种类繁多，而且各自分别具备特殊的功能与特性，其主要的教育目的大致可以归纳出以下三种：

- 训练儿童快速领会接收到的信息，并根据指令与规则作出反应，协调其肢体的动作能力。
- 以自我竞赛的形式，帮助儿童发展独立的个性和特质，并构建其内在与外在的联系力量。
- 利用集体游戏增进儿童彼此的交流，他们从角色模仿中学习社会上人与人之间的相处与分工，有助于奠定他们在未来社交时平衡情绪的基础。

另一方面，音乐则具备一种特殊的力量，它能使人理解时间与空间，儿童也不例外。在音乐中，他们可以体会到声音在不同空间中表现的不同特性，并能透过音乐节奏理解时间的概念，感受声音的起始与结束。音乐疗法的先驱朱丽叶·阿尔文（Juliette Alvin），早在 1960 年就认为：“音乐完全能够改变人的情绪，因为音乐可以对我们的灵魂产生启迪、诱导，甚至是强制性的作用；音乐还能影响人的意志与意识，使聆听者与演奏者同时感受其振奋人心的力量。”

音乐游戏理论的开创者则是瑞士音乐教育家埃米尔·雅克·达克罗兹（Emile Jaques-Dalcroze, 1865 ~ 1950）。达克罗兹是著名的教育学者和作曲家，在教学实践中她将肢体动作与音乐结合在一起，帮助学生丰富表达能力，活跃思维反应。达克罗兹任教于 Ginebra 音乐艺术学院时的学生后来表示，达克罗兹建立了一种刺激学生发现新问题、探索新答案的模式，并促使学者致力于研究肢体动作展现智力与情绪发展的课题。

事实上，达克罗兹的概念与霍华德·加德纳教授（Howard Gardner）的多元智能理论不谋而合。多元智能理论目前已成为各学科专家研究与教学的基础。人类只注重思维能力，却忽略了情绪和创造力的重要性。这两位处于不同年代的学者，都不约而同地为此深深忧虑。多元智能理论促使智商这一概念产生了革命性的转变，并促使教育学者将音乐游戏的概念纳入教学方法中，以借助音乐逐步发展儿童的多元智能。

本书荟萃了 50 种音乐游戏，老师可以因材施教，依据儿童的现场反应与本身特质，灵活调整游戏方式，使游戏教学更为多元化，并提高儿童参与和学习的热情。为了使每个游戏的音乐都能对儿童产生最大的诱发作用，有些游戏我们采用儿童熟悉的物体做乐器；有些则采用能够引出游戏主题的音乐旋律；另外，需要运用特定音乐作品的游戏，本书则附送一张音乐 CD 辅助老师的游戏教学。

作者将丰富的实践经验奉献出来，希望对所有教师和家长有所裨益。音乐游戏的活动，将使每一位儿童不由自主地发掘自身多方面的智能和潜能，充分发挥他们独特的表达能力和创造力，进而全方位发展综合素质。



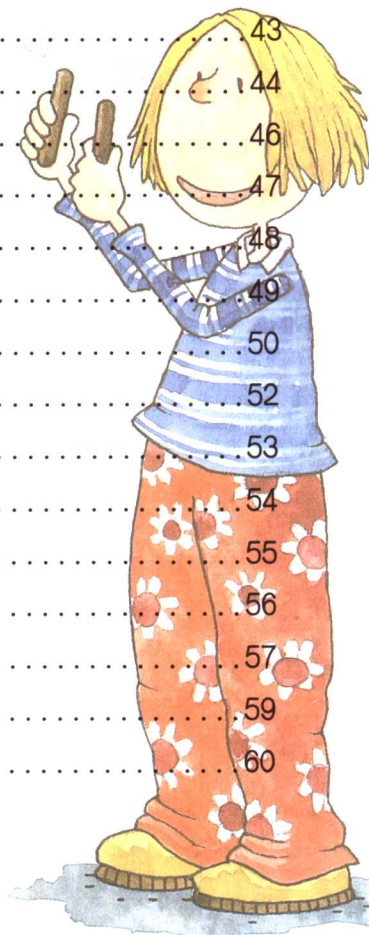
Contents

目

录

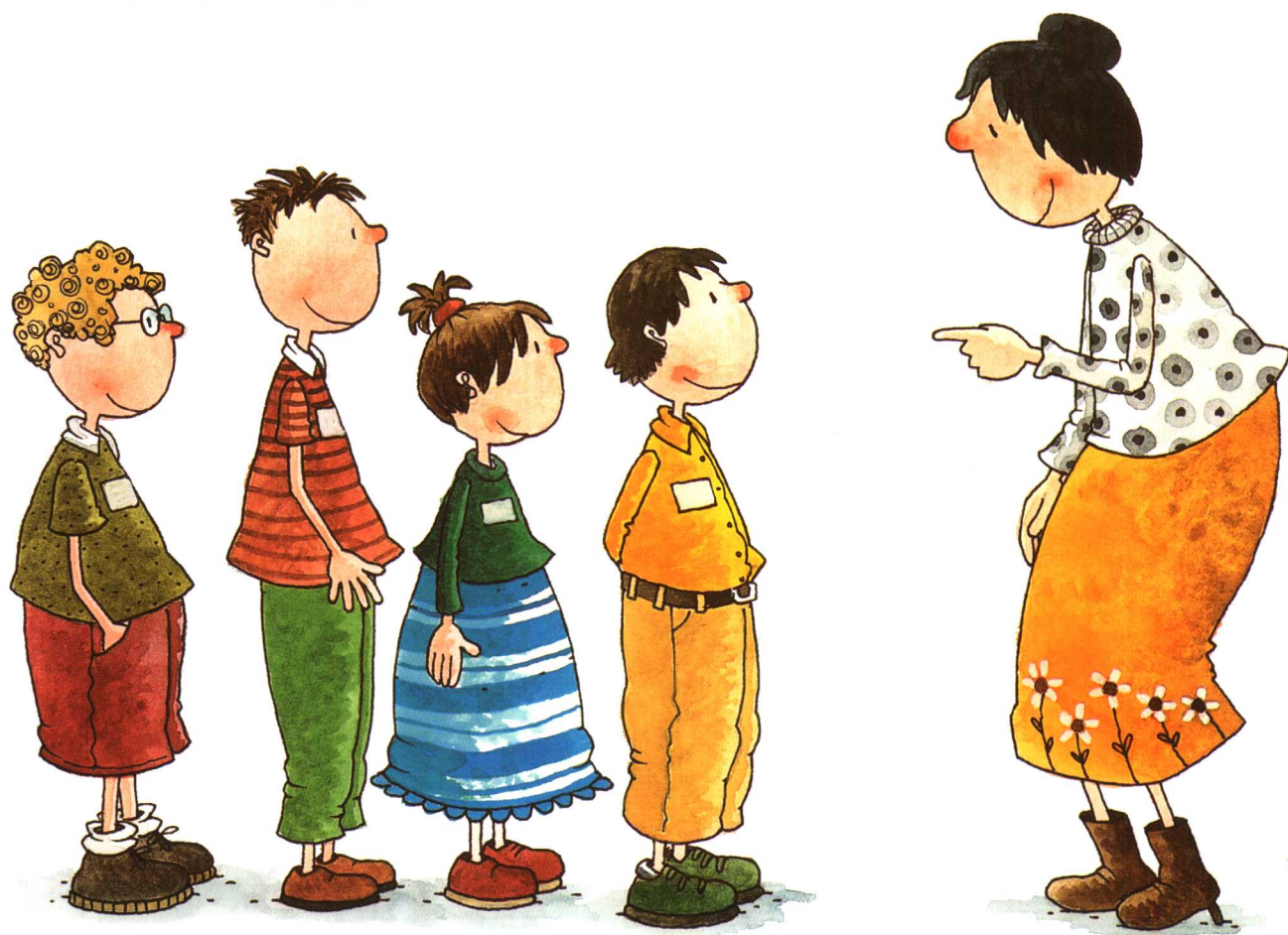
Contents

概述	1	26 赛马游戏	31
1 行进节拍	2	27 秋日郊游	32
2 心算阶梯	3	28 团队游戏	33
3 拼图比赛	4	29 传球游戏	34
4 乐器捉迷藏	6	30 侦察行动	35
5 动感表演	7	31 呼啦圈蹦蹦跳	36
6 火之舞	8	32 陷阱旅行	38
7 默念节奏	9	33 环形接力赛	39
8 铃鼓之旅	10	34 钻山洞	40
9 双人合奏	12	35 开路先锋	41
10 对角线游戏	13	36 队形排练	42
11 游行乐队	14	37 爬行过山洞	43
12 我的自由创意	15	38 多彩跳跳乐	44
13 自制乐谱	16	39 旋转游戏	46
14 音乐呼啦圈	18	40 交换推转呼啦圈	47
15 数数挑战	19	41 重音游戏	48
16 三倍数法则	20	42 球类接力赛	49
17 综合运动	21	43 蜈蚣队形	50
18 四季表演	22	44 角落阵地	52
19 打招呼	24	45 拍手追逐游戏	53
20 影子跟屁虫	25	46 视觉记忆力	54
21 队列游戏	26	47 迷宫逐猎	55
22 节奏拍拍乐	27	48 彩棒图形	56
23 探索宝藏	28	49 分数游戏	57
24 趣味搭建	29	50 狩猎行动	59
25 唱反调	30	附录: 音乐小辞典	60



conspectus 概述 conspectus

- 对于不同乐器和不同形式的音乐，小朋友会产生不同感觉和反应，因此老师或家长可以通过音乐帮助小朋友感觉不同时间和空间所引申的各种肢体动作，体验每一个动作中所蕴含的时间限制和空间范围，让小朋友对时间和空间的概念有所了解。
- 本册游戏可以锻炼小朋友判断物体的相对位置、构成形态和距离，让小朋友学习如何组织空间和数据资料，并且进一步评估和修正自己的反应和速度；同时还能加强小朋友和团队的互动合作关系，锻炼他们的交流和协调能力。
- 展开团体游戏之时，对于空间的相对位置，每一位小朋友可能表现出不同的看法，但通过游戏过程中的观察和练习，可以让小朋友逐渐整合身体各部位的能力，而且能够互相交流讨论，寻求最佳的探索途径。



Quick
Slow

1 行 进 节 拍

Quick
Slow

老师用有规律的节拍敲响棒，小朋友们就在教室里散开，并跟着老师的节拍走动。

一旦老师喊“快”，小朋友们就要加快速度前进。这样，每一个拍子的节奏都是固定的，小朋友们必须在一拍中走两步。

当老师喊“慢”，小朋友们就要放慢速度行走，也就是两拍才能走一步。

使用道具 响棒

参加人数 不限

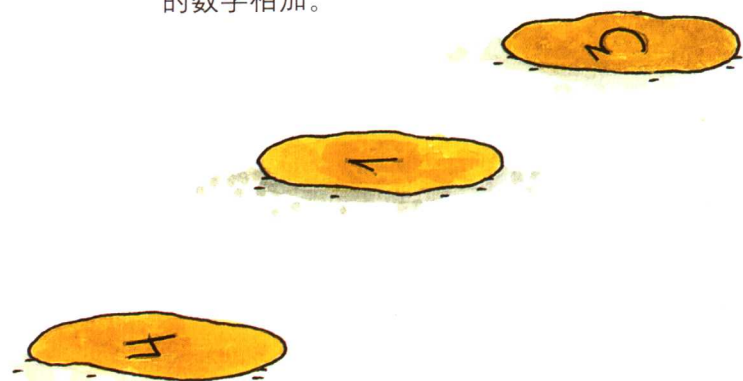
教学目的 让小朋友聆听棒声，从中感受节奏，并锻炼肢体的灵敏度



2. 心算阶梯

首先，请老师在硬纸板上分别写下数字，然后就像台阶一样，在地上把硬纸板排成一列；第一张的数字是0，小朋友就从这张写着0的硬纸板开始游戏。

老师敲打铃鼓，小朋友跟着节奏，依次轮流玩游戏，就像上台阶一样，从写着0的硬纸板开始，逐个跳过硬纸板；而且每跳过一张硬纸板，就要把硬纸板上的数字相加。



跳到最后一张硬纸板时，就要告诉老师最后答案；然后再往回走，并减去走过的数字，直到回到起点。

也可以多摆放一些硬纸板，让小朋友自由选择不同的路线进行跳跃和心算。

注意事项：由于这个游戏一定要请小朋友逐个轮流进行，因此应尽量避免太多小朋友同时玩游戏，否则小朋友就会因为等候太久而失去耐心。

使用道具 铃鼓、硬纸板

参加人数 6位小朋友一组

教学目的 提高小朋友运算的能力和速度，促进他们把握空间和距离的能力

2 拼图比赛

Puzzle

Puzzle

使用道具 CD 音响设备、CD 曲目 24、相同片数的两组拼图

参加人数 12 位小朋友，分为两组

教学目的 培养小朋友团队合作精神，并锻炼他们的观察能力和组织能力



● 先把小朋友们分为两组，每组发给一套拼图。

● 当音乐结束之时，小朋友们要马上停止拼图，让老师一一检查各组的拼图成绩。

● 老师播放音乐，请小朋友开始拼图。

● 拼接片数最多的小组，就算获得胜利。



4 乐器捉迷藏

Hide

使用道具 各种乐器的图片、手表
参加人数 10 位小朋友一组
教学目的 锻炼小朋友的视觉记忆力

在游戏开始之前，首先老师在桌子上放 10 张乐器图片，并请小朋友们仔细观察 1 分钟图片，记住图片的位置和乐器名称。

接下来，请所有小朋友转身背对图片，老师随意盖上其中一张图片，或把图片翻过来背面朝上，让小朋友看不到正面的乐器图案。

盖上图片之后，老师就可以请小朋友回过头来，重新观察桌子上的图片，并猜出被盖住的图片是什么乐器。

注意事项：老师还可以同时盖上几张图片，来提高这个游戏的难度。



5 动感表演

Performance



首先，把小朋友们分为两组，一组作为节奏组，另一组作为表演组，并且请两组小朋友分别报数，以确定每位小朋友的游戏次序。

在游戏开始之前，首先请老师准备几张画着表示不同“节拍符号”的图片，节拍可以用 . . . / . . . / . . . 等形式来表示。向所有小朋友说明表示方法之后，给节奏组的小朋友每人发一张图片，开始玩游戏。

从节奏组的1号小朋友开始，按照图片上所表示的节拍拍手，或者在桌面上打拍子。

表演组的所有成员就站在教室中央，用各种不同的肢体动作表演听到的节拍，例如举手、抬腿等。

另外，表演组的1号小朋友也要在黑板上用相同的方式把节拍表现出来，如果可以画出完全相同的“节拍符号”，就可以获得1分。

两组小朋友可以按照次序展开游戏，随后互换角色。在游戏结束之后，统计分数，分数高的小组就算获得胜利。

注意事项：老师可以用句号表示拍子，空格表示停顿，或使用其他符号表示。



使用道具	黑板、画上各种节拍符号的图片
参加人数	10 位小朋友，分成两组
教学目的	锻炼小朋友的临场发挥能力

6 火之舞

Fire Dance



请小朋友各自提前准备好红色、黄色或者橙色等暖色调的手帕，或者由老师将准备好的手帕发给小朋友；请小朋友想像自己就是星星之火，和大家团聚在一起时，就是一团火焰；如果用手帕轻轻挥舞就代表星星之火，用力挥舞时就代表旺盛炽热的火焰。

请小朋友们拿好手帕然后蹲下，围成一小圈，大家彼此紧靠，面向圆心。

老师开始播放音乐之后，就可以开始玩游戏了，音乐从轻柔逐渐提高音量，请小朋友们在轻柔的音乐声中轻轻挥舞手帕。



随着音乐声渐渐提高，所有的小朋友都要从地板上慢慢地站起来，并用力挥动手帕，犹如火焰不断蔓延；当音乐声达到最大音量之时，小朋友们就要各自散开，像火舌向四处乱窜一样；当音乐声渐渐变弱时，小朋友们就得再次靠拢起来，动作先快后慢，就像是火焰渐渐熄灭。

注意事项：这个游戏需要小朋友们互相配合，因此每位小朋友都要仔细地聆听音乐，并配合音乐做动作，不能窃窃私语。

使用道具

CD 音响设备、CD 曲目 25、人手一块手帕，颜色要以红色、黄色或橙色为主

参加人数

不限

教学目的

激发小朋友的想像力，体验音乐给人的感受，培养注意力以及团队合作精神

默念节奏

Silence

请小朋友们拿好球散开，并伴随着老师拍打铃鼓的节奏拍球。

当老师停止拍打铃鼓时，小朋友们仍须默念节奏，继续拍球。

当老师再次拍打铃鼓时，小朋友应立刻跟上老师的节奏：例如原来老师拍打“一重二轻”的节奏，鼓声暂停之后小朋友仍然维持这种拍球的节奏；接下来老师突然拍打“二轻一重”的节奏时，小朋友要立刻变换自己拍球的节奏，好跟上老师的节奏。

Silence



使用道具

铃鼓、为每位小朋友各准备一个球

参加人数

不限

教学目的

让小朋友全神贯注，锻炼节奏感，促进身体协调能力



8 铃鼓之旅



使用道具

CD 音响设备、CD 曲目
26、为每位小朋友各准
备一个铃鼓

参加人数

不限

教学目的

训练小朋友集中注意
力、区别音量强弱，并
把音量强弱和距离远近
结合起来，完成指定动作

Tambourine Trip

Tambourine Trip



首先，老师把铃鼓散放在教室地面上，请每位小朋友分别站在各自的铃鼓后面。

当老师开始播放音乐之后，就可以开始玩游戏了，小朋友们可以伴随着音乐在教室里四处走动。

当音乐声的音量提高时，小朋友就要远离自己的铃鼓。

当音乐声的音量降低时，小朋友就要重新回到自己的铃鼓旁边，还要绕着铃鼓拍手。

接下来，用相反动作再重复一次，当音乐声提高时，小朋友们应各自绕着铃鼓拍手；当音乐声降低时，小朋友就远离自己的铃鼓。

2 双人合奏

2 Executors

- 将小朋友分成两人一组，每组小朋友各拿一个铃鼓，在教室里散开。
- 让其中的一位小朋友手拿铃鼓，鼓面朝上，另一位小朋友就用手拍打铃鼓。
- 两人共同合作拍打铃鼓，而且这个动作重复四次之后，请小朋友调换角色，重新练习一次。

注意事项：这个游戏还可以用手掌代替铃鼓，让一位小朋友朝上伸出手掌，另一位小朋友就要用手轻拍他的手掌心。



使用道具	为每一组小朋友准备一个铃鼓
参加人数	不限，但必须是两人一组
教学目的	让小朋友同心合作完成动作