

全球多元智能游戏

[西] 鲁迪亚·特利亚斯 苏珊娜·佩雷斯 / 著 史大胜 / 译



音乐游戏 (中)



活跃身体机能
启发多元智能



同心出版社



全球多元 智能游戏

音乐游戏（中）



图书在版编目(CIP)数据

全球多元智能游戏·音乐游戏·中/(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063597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(中)

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。



概述 1

1 发条洋娃娃 2

2 平衡的钟摆 4

3 茁壮成长的小树 5

4 挺拔站姿 6

5 动静木偶 7

6 金鸡独立 8

7 外星漫步 9

8 玩黏土 10

9 挑战平衡感 12

10 哑剧表演 13

11 色彩游戏 14

12 猜哑谜 15

13 购物车 16

14 “一”字长蛇阵 18

15 挑战演技 19

16 记忆连续动作 20

17 平衡托球 21

18 顶铃鼓绕圈 22

19 花样跳跃 24

20 令行禁止 25

21 高低传球乐 26

22 最佳传球手 28

23 音乐占座 29

24 报数接球 30

25 形体字母 31

26 另类赛跑 32

27 猜谜语 34

28 国王和公民 35

29 循环接力赛 36

30 旋转木马 38

31 看谁先回家 39

32 森林奇遇 40

33 叛逆行为 41

34 导盲犬 42

35 寻找宠物 43

36 乐队指挥 44

37 角色扮演 46

38 抛球运动 47

39 传球游戏 48

40 即兴表演 49

41 跳竹竿舞 50

42 彩云托日 52

43 过河比赛 53

44 囚犯越狱 54

45 高低音舞 55

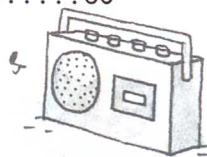
46 协调训练 56

47 擀面大赛 57

48 沙包呼吸法 58

49 溜冰讨论会 59

50 主题表演 60



conspectus 概述

- 小朋友本身就具备学习的原动力和基本的身体控制能力，可以用循序渐进的方式学习各种知识和技能；本单元的游戏可以帮助小朋友活跃自己的身体机能，并激发身体的潜能。
- 本册着重于训练小朋友肢体的灵敏度与动作速度，增进肢体语言的表达能力，并激发肢体运用的创意；小朋友可从练习中逐渐掌握自己身体的节奏感，并从中领悟音乐与表演创作的内涵。
- 当小朋友在游戏中练习掌握身体的协调能力和动作的细致程度时，老师还可以引导小朋友做放松练习，不仅使小朋友体验紧张和放松的不同状态，有助于他们稳定情绪和恢复体力，还可以使游戏增加趣味性与创意。



1 发条洋娃娃

请小朋友们想像自己就是上发条的洋娃娃，在上发条之前必须保持静止不动的姿态，而且任意选出身体的某一部位当成“发条”，例如双手。

当老师敲打铃鼓作为上发条的声音时，小朋友们应跟着节拍，转动身上的“发条”；当老师逐渐放慢节奏时，动作也跟着放慢，铃鼓声停止动作也随之停止，想像身上的“发条”已经上满。

接下来，由老师再次敲打铃鼓，当铃鼓声的节奏越来越快时，小朋友的动作也要随着节拍，像上紧发条的洋娃娃一样充满动力，随后再慢慢随着铃鼓声放慢动作，好像发条慢慢松弛般地放松身体。

游戏拓展：小朋友可把自己想像成为各种各样上发条的洋娃娃，例如足球运动员、自行车手或飞行员等。



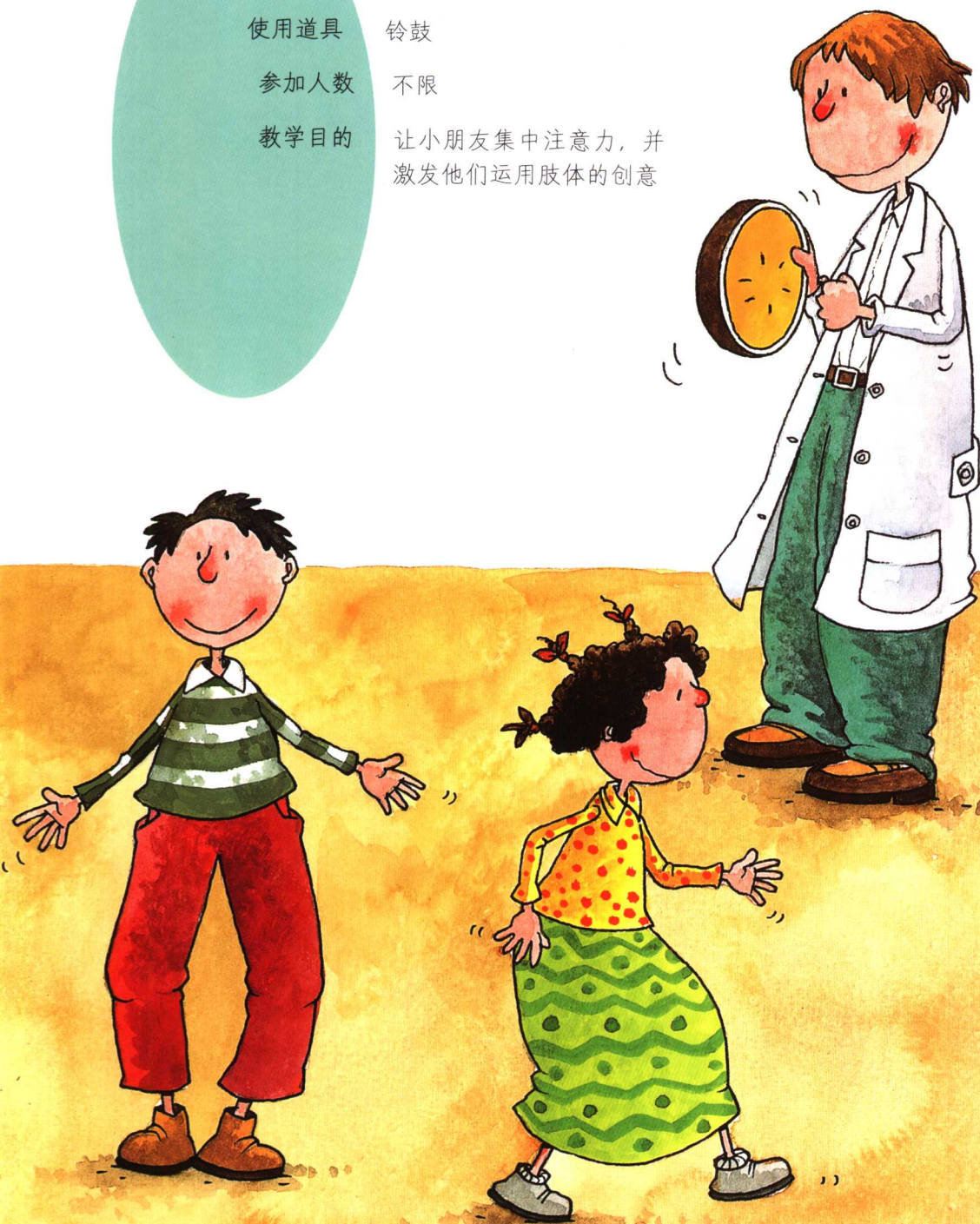
Spring Doll

Spring Doll

使用道具 铃鼓

参加人数 不限

教学目的 让小朋友集中注意力，并
激发他们运用肢体的创意



2 平衡的钟摆

Pendulum

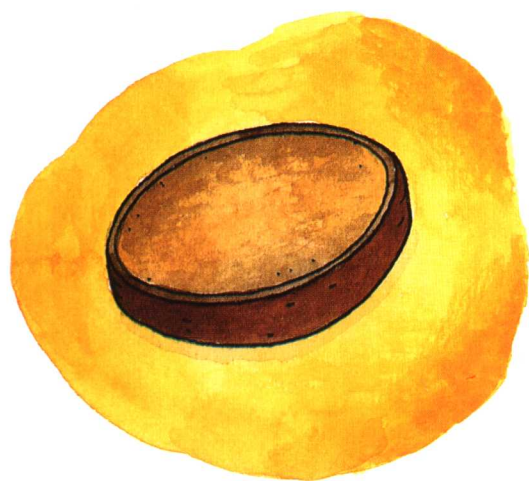
Pendulum



使用道具 铃鼓

参加人数 不限

教学目的 让小朋友伴随着音乐节拍做平衡练习



- 首先，请小朋友们散开，彼此间距确保不会互相碰撞。
- 老师连续敲打三下铃鼓。
- 小朋友们应弯曲双腿呈半蹲姿势，双臂随着铃鼓声做向前——向后——向前的自由摆动，同时要保持身体的平衡，并在铃鼓声结束之时恢复立正姿势。
- 再次练习时，小朋友的双手必须变成向后——向前——向后的摆动，而且身体同样要保持平衡，以此类推，开展游戏。

Growing Tree

3 茁壮成长
的小树

使用道具 CD 音响设备、音乐

参加人数 不限

教学目的 让小朋友学习理解音乐音量渐强与渐弱的概念

在游戏开始之前，老师首先向小朋友讲解游戏规则和树的生长过程。

接下来，老师播放音乐。在柔和的音乐声中，小朋友们要像种子一样蜷缩成一团。

老师渐渐地提高音乐的音量，随着渐强的音乐，小朋友们应渐渐舒展四肢，就像树枝从胚芽开始茁壮成长一般，直到肢体全部舒展开来为止。

当老师渐渐减弱音乐音量时，小朋友应慢慢地恢复起初蜷曲的姿态。

游戏拓展：老师可以把小朋友分成两组，一组在音乐渐强时舒展，另一组则在音乐渐弱时舒展，使小朋友更专心倾听音乐，并作出相应的反应。



Well Stance

4 挺拔站姿

使用道具 铃鼓

参加人数 不限

教学目的 让小朋友练习体会不同身体姿势的感觉，并学会保持良好的身体姿势



在游戏开始之前，老师首先向小朋友们解释保持良好站姿的重要性，并且为小朋友做示范：双脚平均支撑身体的重心，挺直脊梁，放松双肩。



老师开始敲打铃鼓，小朋友们应伴随铃鼓声站直身体，让身体呈现出气势昂扬、精神抖擞的姿势。

当铃鼓声终止之后，小朋友们应放松身体，还要让身体呈现出垂头丧气、萎靡不振的样子。

当铃鼓再次响起时，小朋友们又恢复精神抖擞的正确站姿。

注意事项：为了使小朋友们能够齐心协力完成这个游戏，老师最好准备声音差异较大的不同乐器，便于每一组的小朋友辨别出不同乐器所发出的不同声音。

5 动静木偶

Music Silence

Music
Silence

首先，老师讲解游戏规则：小朋友们只能在音乐声中活动，音乐中断后就要像雕塑一样保持静止不动的姿态。

游戏开始时，老师播放音乐，小朋友们可以在音乐声中随意活动或舒展肢体。

当音乐中断时，小朋友们就要立刻静止不动，保持停止之前的姿态，并按照这一规则反复进行游戏。

注意事项：这个游戏非常适合作为肢体伸展或热身运动，属于基础的练习游戏。

使用道具

CD 音响设备、CD 曲目 12
或老师自选的其他乐曲

参加人数

不限

教学目的

让小朋友全神贯注，
感受动和静的差别



6 金鸡独立

使用道具 铃鼓

参加人数 不限

教学目的 让小朋友通过锻炼，逐渐增强身体的平衡感

- 请小朋友们跟着老师的铃鼓声，在一分钟之内用单脚站立，并保持身体的平衡。
- 老师可以借助铃鼓声或者口令，让小朋友们换脚再站立一分钟。
- 经过练习之后，小朋友们可以逐渐延长站立的时间，直到三四分钟或更久。

注意事项：老师还可以请小朋友闭上眼睛开展游戏，以增加游戏的难度与趣味性。

Equilibrant

Equilibrant



外星漫步

Space Walking

使用道具 铃鼓

参加人数 不限

教学目的 使小朋友理解重力的概念，并利用肢体语言来表达轻与重的差异

在游戏开始之前，老师首先向小朋友们讲解重力的概念和特性，例如我们感受到的万有引力，以及月球和地球上的重力差别；请小朋友们想像外星人在月球上或在太空中漫步的样子，同时还要请小朋友们一块练习如果在重力较大的星球上行走的样子，并比较两种情况的差别。

接下来，请小朋友们在教室里面散开，听由老师敲打的铃鼓声；当老师敲打的铃鼓声缓慢低沉时，小朋友们应假装在重力很大的星球上行走的样子，就好像提着沙袋行走一样步伐沉重。

当老师敲打的铃鼓声轻松欢快时，小朋友们就要假装是在太空中或者月球上，步履轻盈、浮游漫步。

老师还可以不断地变化节拍，小朋友们也应随着老师的铃鼓声变换步伐。



8 玩黏土

在游戏开始之前，先让小朋友花一点时间揉搓黏土，还要观察并试着说出黏土的特性，例如黏土的颜色、手感、质地、延展性和可塑性等。

老师播放音乐，并给小朋友两分钟的时间，让每一位小朋友用黏土自由塑造，来表现自己身体的局部特征。

完成自由创作之后，再请小朋友们互相猜猜他们塑造的黏土作品分别是身体的哪个部位。

最后，请所有小朋友假设自己的作品就是身体的相应部位，并伴随着乐曲节奏，一起舞动身体这一部位，例如用黏土塑造手臂的小朋友就要挥动双臂。



Clay

Clay

游戏拓展：老师还可以把小朋友分为两组，当其中一组捏黏土时，另外一组就在旁边观察，让小朋友了解黏土作品的塑造过程，并激发他们的想像力。

注意事项：请小朋友每次完成创作之后，互相观察所创造的黏土作品，并把各种形状的黏土对照自己的身体特征，一起讨论哪些身体部位比较灵活。

使用道具 CD 音响设备、
CD 曲目 13、黏土

参加人数 不限

教学目的 让小朋友试着用黏土
来表现身体的局部特征



9 排队平衡感



首先，老师把沙子装进袋子里制成小沙包，并给小朋友们一人发一个；另外，用胶带在地上分别标示出起跑线和冲刺线。

将小朋友分为5人一组，并决定游戏顺序，请第一组的小朋友把沙包顶在头上，站在起跑线上准备出发。

接下来，老师有规律地敲打铃鼓，小朋友们应跟着节拍一步一步走，从起点走向终点，并尽量避免沙包掉下来。

第一组小朋友行进的同时，请第二组的小朋友也顶上沙包站在起跑线上做出发准备；第二组出发之后，老师可用截然不同的节奏敲击铃鼓。

以此类推，每一位小朋友都要保持平衡，避免沙包掉下来。

注意事项：小朋友可以变换沙包摆放的位置，例如放在肩上或者额上，但行进的速度仍然按照老师的铃鼓声加快或减慢。

使用道具	铃鼓、胶带、沙子、几个口袋
参加人数	不限，但必须是5个人一组
教学目的	让小朋友学习按照节拍做平衡感练习