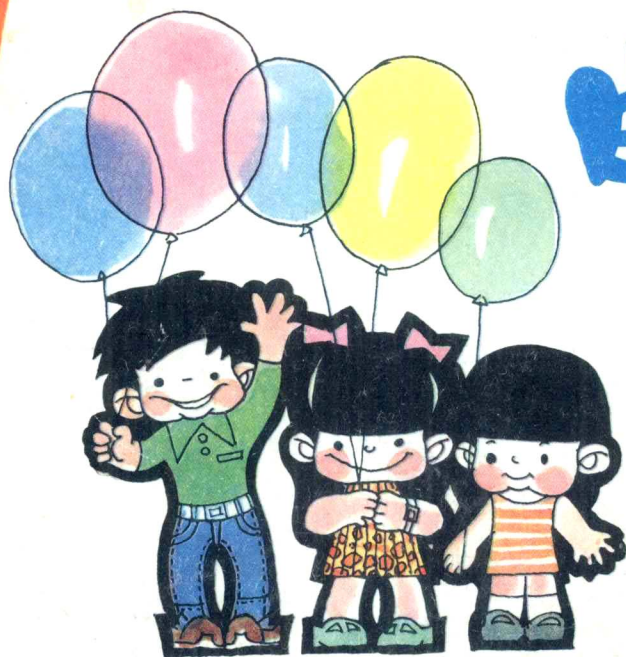


幼儿戏曲

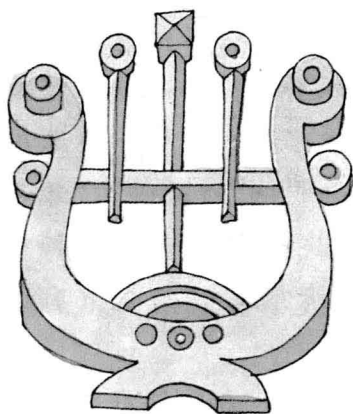


UXIQU

上海教育出版社

汪 玲 蒋维民 杨存德 刘德伦编

幼儿游戏曲



封面设计 金 诚
插图 晓 睿

幼儿音乐 (五册)

幼儿歌曲
幼儿律动曲
幼儿游戏曲
幼儿节奏乐曲
幼儿欣赏曲

幼儿音乐

幼儿游戏曲

汪 玲 蒋维民 杨存德 刘德伦编

上海教育出版社出版

(上海永福路 123 号)

新华书店上海发行所发行 上海市印刷一厂印刷

开本 787×1092 1/16 印张 1.5

1984 年 1 月第 1 版 1984 年 1 月第 1 次印刷

印数: 1—23,500 本

统一书号: 7150·3092 定价: 0.40 元

YOU E

前 言

孩子们是喜欢美的，爱美的服饰，美的玩具，美的图书……而美的音乐更能吸引他们。因为他们的听觉最灵敏，天性又最好动。在听听唱唱、跳跳玩玩之中，能使他们感受到生活的欢乐，祖国的可爱。因而，在对幼儿进行全面发展的教育中，音乐教育也就成为一个重要内容和手段。

为了提供更多的幼儿音乐教育的材料，我们特编选了《幼儿音乐》这套有声读物。全套共分歌曲、律动、游戏、节奏乐和欣赏五册，另有盒式磁带。

这套书取材力求新颖，音乐语汇注意“儿童化”和“民族化”，乐谱用五线谱和简谱对照，部分还附有简单的钢琴伴奏谱。

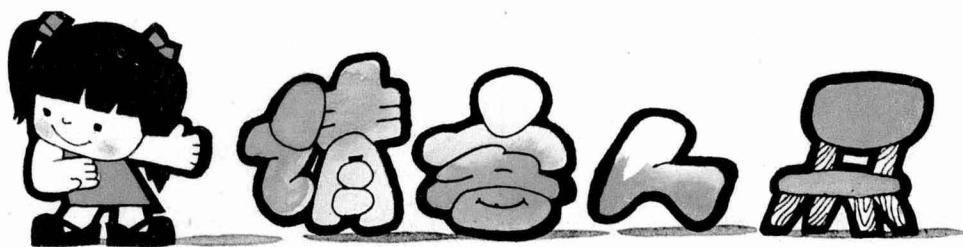
这册《幼儿游戏曲》收编了适合大中小班选用的游戏曲十五首，内容丰富，情趣盎然。有传统题材的“放鞭炮”、“开锁”；有诙谐风趣的“机器人”；有童话题材的“小松鼠找松果”；有表演游戏“猪八戒吃西瓜”；有适合多数小朋友一起玩的“请客人”、“睡觉”；有适合少数小朋友一起玩的“请来小星星”等。

幼儿特别喜欢游戏。因此，音乐游戏也成了孩子生活中不可缺少的一部分，它能促进幼儿的音乐想象力和表现力，激起他们对音乐的兴趣。

目 次

请客人.....	林 望 曲 (2) 黄式茂 编游戏
睡觉.....	凌启渝 词 王 京 其 曲 (3) 金 潮 编游戏
你接哪个娃娃.....	凌启渝 词 王 京 其 曲 (4) 黄式茂 编游戏
敲锣打鼓.....	凌启渝 词 汪 玲 曲 (5) 郑忠华 编游戏
放鞭炮.....	凌启渝 词 林 望 曲 (6) 黄式茂 编游戏
颜色汽车.....	王 京 其 曲 (7) 黄式茂 编游戏
全靠两只耳朵.....	凌启渝 词 汪 玲 曲 (8) 黄式茂 编游戏
气球.....	凌启渝 词 林 望 曲 (10) 金 潮 编游戏
机器人.....	汪 玲 曲 (12) 黄式茂 编游戏
请来小星星.....	凌启渝 词 汪 玲 曲 (14) 黄式茂 编游戏
开锁.....	凌启渝 词 汪 玲 曲 (16) 黄式茂 编游戏
小白兔和小树苗.....	凌启渝 词 王 京 其 曲 (17) 郑忠华 编游戏
小鸟找窝.....	林 望 曲 (18) 黄式茂 编游戏
猪八戒吃西瓜.....	凌启渝 词 汪 玲 曲 (20) 郇海英 编游戏
小松鼠找松果.....	凌启渝 词 王 京 其 曲 (22) 郑忠华 编游戏

本书游戏动作由黄惠民整理



喜悦地

林 望曲



游戏目的

练习碎步或跑步，训练反应能力。

游戏准备

幼儿坐在围成圆圈的椅子上，其中留一个空座位。

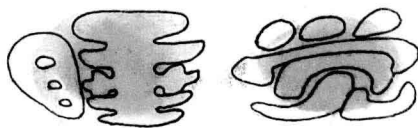
游戏开始

空座位两侧的幼儿手拉手，以碎步或跑步去请任何一个幼儿，走到客人面前，各伸出一只手握住客人的双手，同时说“请”。被请的幼儿就站起来说“谢谢”。然后跟着邀请者去空座位上坐好。此时，新的空座位两侧的幼儿再重复上面动作，照此继续下去。

游戏规则

1. 请客人时，必须讲“请”，客人站起来后，一定要讲“谢谢”，然后才能一起跑向空座位。
2. 跑回位置时，客人必须在中间，三人面向同一方向跑。
3. 音乐结束，游戏就停止。没有请到客人的幼儿要表演节目。

(黄式茂编游戏 黄惠民整理)



凌启渝词

王京其曲

安静地



1. 幼儿园，静悄悄，小朋友要睡觉，×××睡着
2. 幼儿园，静悄悄，小朋友在睡觉，×××醒来



了，×××睡着了，呼噜呼噜大家都睡觉。
了，×××醒来了，哈哈哈哈哈幼儿园真热闹。

游戏目的

培养幼儿的注意力。

游戏准备

幼儿坐成一个大圆圈，面向圈心。指定某个幼儿到“×××”处时，第一个报自己的姓名。

游戏开始

第一段歌词

【1~4】：幼儿双手交叉胸前，边唱边轻轻拍打自己的肩膀(如图)。

【5~8】：当音乐到第一个“×××”处，被指定的第一个幼儿就报自己的姓名，同时停止唱歌。到第二个“×××”处，第二个幼儿就重复第一个幼儿的动作。

【9~11】：教师唱，大家做睡觉状。

第二段歌词

【1~4】：动作与第一段【1~4】相同。

【5~8】：当音乐到“×××”处，第三个幼儿就报自己的姓名，同时双手自然向上，似醒后伸懒腰状，再到“×××”处，第四个幼儿就重复第三个幼儿的动作。

【9~11】：幼儿们醒来，边唱边拍手，表示真热闹。

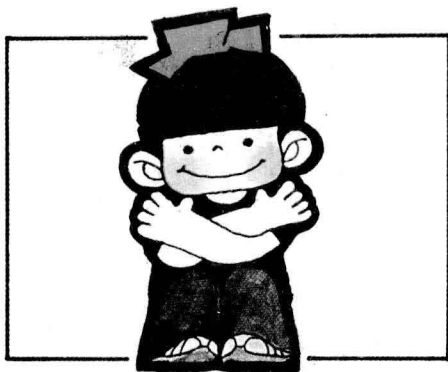
下次游戏开始，由第五、第六个……幼儿依次报自己的姓名。

游戏规则

1.“×××”处，可以由教师不按顺序地叫幼儿的名字。

2.“×××”处，也可以让幼儿按自己戴的动物头饰，报出动物的名称。

(金潮编游戏 黄惠民整理)





你接哪个娃娃?

凌启渝词

王京其曲

亲切地



你是谁 的 爸 爸， 你是谁 的 妈 妈， 你接哪个 娃娃呀，



我们去叫 他， 你接哪个 娃娃呀， 我们去叫 他。 喂!

游戏目的

培养幼儿的节奏感和想像力。

游戏准备

扮娃娃的幼儿坐在摆成满天星队形的椅子上，另请三至四个幼儿扮爸爸或妈妈，站在队伍中间。

游戏开始

第一遍音乐

爸爸、妈妈边拍手边在队伍中间走来走去，



娃娃们起立，边唱边做下面的动作：

【1~4】：左脚起踏步，拍手（每拍一下）。

【5】：左脚向左前方伸出，脚跟点地，同时双手摊开作询问状。

【6】：手脚还原，站立。

【7~8】：右脚起踏步，拍手，并向右转身。

【9~10】：动作同【5~6】，方向相反。

【11~12】：左脚起，动作同【7~8】。

【13】：当唱到“喂!”时，面对椅背的幼儿，拍手，跳转半圈回原位。这时，爸爸、妈妈用手拍某一幼儿（表示接到一个娃娃），被拍的幼儿就跟在爸爸、妈妈后面。

第二遍音乐

被接到的娃娃拉住爸爸、妈妈的衣服，一起小跑步前进，然后再去接其他的幼儿。当音乐突然停止时，每个幼儿立即找空位置坐好。先坐好的幼儿，下一次游戏中可以扮爸爸、妈妈，也可以让所有的娃娃都被接走后，重新选择幼儿扮爸爸、妈妈，进行下一次游戏。

游戏规则

1. 一定要唱到“喂!”时，才可以拍一个幼儿。

2. 只有爸爸、妈妈可以在队伍中穿来穿去，其他幼儿必须站在自己椅子前做动作。

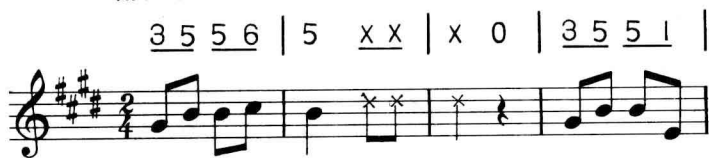
（黄式茂编游戏 黄惠民整理）

敲锣打鼓

凌启渝词

汪玲曲

愉快地



(领)我们打起鼓,(合)咚咚咚,(领)我们敲起



锣,(合)锵锵锵,(领)“咚咚咚咚锵”,(合)敲锣打鼓多快活。

游戏目的

通过热烈、有趣的对唱,培养幼儿的注意力。

游戏准备

把幼儿分成甲、乙两组,相隔一定的距离面对面站立。教师指定某一幼儿为排头。

游戏开始

第一遍演唱

【1~3】:“领”处,甲组排头幼儿向前跨一步,边唱边用双手在胸前作敲鼓状。“合”处,甲组全体幼儿边唱边作敲鼓状。

【4~6】:“领”处,乙组排头幼儿向前跨一步,边唱边用双手在胸前作敲锣状。“合”处,乙组全体幼儿边唱边作敲锣状。

【7~8】:甲组排头幼儿边唱边敲鼓。

【9~11】:甲、乙两组边唱边敲锣打鼓,同时,甲、乙两组的排头幼儿向后退至排尾站立。

第二遍演唱

【1~6】:同上。只是甲、乙两组交换对唱的顺序,并由新的排头领唱。

【7~8】:乙组新排头要反复唱两遍。

【9~11】:动作同【1~6】。

第三遍演唱

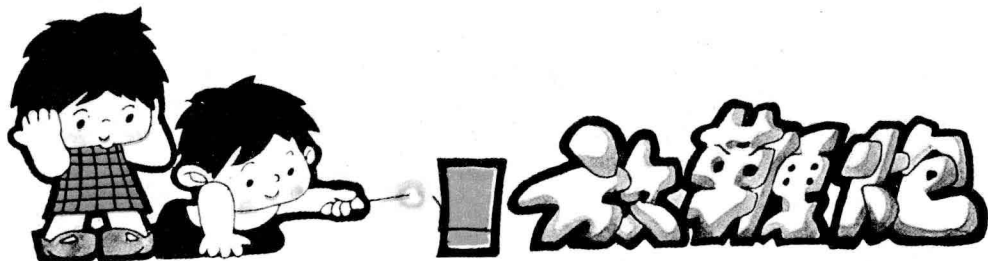
同第一遍演唱,只是在【7~8】处,甲组新排头要反复唱三遍,第四、第五遍……就依次类推下去。

游戏规则

要求幼儿在领唱时,思想高度集中,特别是【7~8】处,不能唱错遍数。唱错的,要自觉退到排尾去,由下一个幼儿重新开始演唱。若干遍后,以哪个组唱错的人数少为优胜。

(郑忠华编游戏 黄惠民整理)





凌启渝词

林望曲

热烈地



游戏目的

培养幼儿的节奏感、注意力和动作的灵敏性，训练幼儿走螺旋队形。

游戏准备

幼儿排成一路纵队，各自用右手拉住前面人的左手。

游戏开始

由第一个幼儿带领大家边唱歌边走螺旋队形(如图)。当唱到“哈哈”时，带头的幼儿就蹲下，嘴里发出“嗞——”的声音，同时，其他幼儿一个接一个地蹲下，也发出“嗞——”的声音。但最后一个幼儿要两臂斜上举跳起，并大声叫“嘭啪”，这时，全体幼儿马上四散跑开，带头的幼儿便去追捉其他的幼儿，捉到一、二个幼儿，

游戏就结束。

游戏规则

1. 幼儿要一个一个地发出“嗞——”的声音，不能间断。

2. 必须听到“嘭啪”声，才能跑开和追捉。

(黄式茂编游戏 黄惠民整理)





活泼地

王京其曲



游戏目的

练习碎步，培养幼儿按信号行动和对红、黄、绿颜色的识别能力。

游戏准备

十五个以上的幼儿分别戴上红、黄、绿汽车头饰，坐成一个圆圈。另外，请一个幼儿手拿红、黄、绿的信号旗站在圈内扮调度员。

游戏开始

先奏音乐【19~22】，调度员举起某种颜色的信号旗，戴这种颜色头饰的幼儿就进入圈内开汽车。

【1~2】：两腿半蹲，双手半握拳，在胸前做开车准备状。

【3~18】：按音乐节奏用碎步向四处开车(动作可以自由选择)。

【19~22】：开回原位，同时调度员举起另一种颜色的信号旗，戴这种颜色头饰的幼儿就进入圈内开汽车，以此类推。如果调度员把所有颜色的信号旗都举起来，全体幼儿就顺着圈，按逆时针方向开汽车。

游戏规则

1. 开汽车时不能互撞。
2. 游戏结束后，搞错颜色的幼儿站出来说：“今后多动小脑筋。”

(黄式茂编游戏 黄惠民整理)

全靠两只耳朵

凌启渝词

汪 玲曲

中速稍快

5 5 5 5 | 6 - | 5 - | 4 4 4 4 | 5 - | 3 - | 5 5 5 5 |

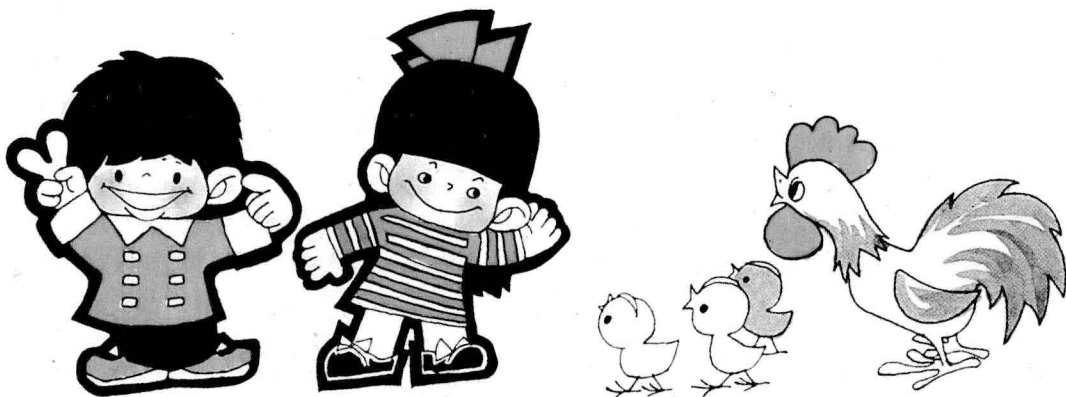
公 鸡 公 鸡 喔 喔， 小 羊 小 羊 咩 咩， 小 狗 小 狗

6 - | 5 - | 4 4 4 4 | 5 - | 3 - | 1 3 3 3 | 5 5 |

汪 汪， 小 猫 小 猫 喵 喵， 我 们 听 见 声 音，

4 5 4 3 | 2 2 | 3 4 3 2 | 1 2 | 1 (0 5 | i 0) ||

全 靠 两 只 耳 朵， 全 靠 两 只 耳 朵。



游戏目的

训练听音能力。

游戏准备

幼儿分成公鸡、小羊、小狗、小猫四个小组，分别坐在排成正方形的椅子上。

游戏开始

第一遍音乐

【1~12】：全体幼儿坐在椅子上唱歌。当唱到“喔喔”时，扮公鸡的幼儿起立，双手放在嘴前，模仿公鸡啼叫，唱完坐下；当唱到“咩咩”时，扮小羊的幼儿起立，双手放在头上做羊角，模仿山羊叫，唱完坐下；当唱到“汪汪”时，扮小狗的幼儿起立，双手放在胸前，模仿狗叫，唱完坐下；当唱到“喵喵”时，扮小猫的幼儿起立，双手放在嘴边理胡须，模仿猫叫，唱完坐下。

【13~14】：全体幼儿坐在椅子上，右手作倾听状(如图)。

【15~16】：上身坐正，双手按节拍拉耳朵四次。

【17~20】：双手拉住耳朵，头向左右摆动。



第二遍音乐

【1~12】：唱到公鸡时，扮公鸡的幼儿成纵队走出来；唱到小羊时，扮小羊的幼儿成纵队走出来；其余类推。

【13~14】：全体站立，右脚向右前方伸出，脚跟点地，右手作倾听状。

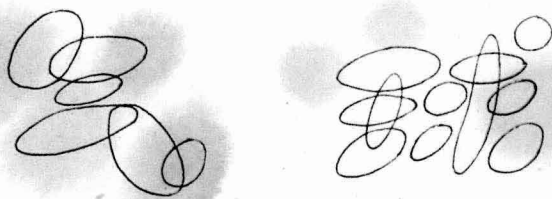
【15~20】：随着音乐节奏，边拍手边走回自己的座位，看哪一组做得又快又好。

游戏规则

1. 当唱到自己所扮的角色时，才可以做动作。
2. 回座位时，可以散开行进，但不能碰人。

(黄式茂编游戏 黄惠民整理)

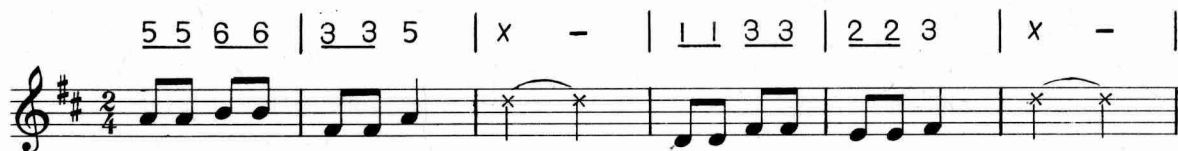




凌启渝词

林望曲

有趣地



1. 一只气球 飞上天, 哟! 两只气球 飞上天, 哟!
2. 八只气球 天上飞, 咻! 七只气球 天上飞, 咻!



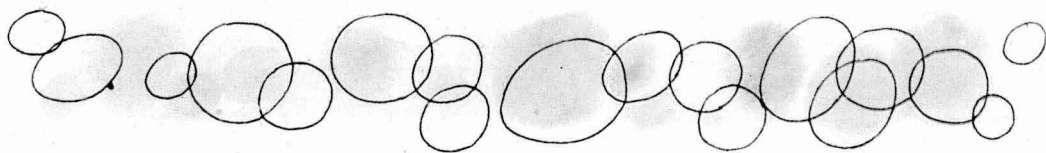
三 只气 球, 四 只气 球, 五 只 六 只 七 只 八
六 只气 球, 五 只气 球, 四 只 三 只 两 只 一



只, 噢 嗨! 八 只 气 球 力 量 大 哟!
只, 哎 哟! 一 只 气 球 力 量 小 哟!



把 我 拉 上 了, 拉 上 了 天 呀。 啊 哈!
把 我 送 下 了, 送 下 了 地 呀。 呜 哇!



游戏目的

加深幼儿对序数的认识。

游戏准备

幼儿坐成一个半圆形，由八个幼儿扮八只气球。

游戏开始

第一段歌词

【1~2】：扮第一个气球的幼儿做跑跳步，自由地在圈内行进，同时双手上举，手心向下，做气球状。

【3】：双手向两侧打开，两腿并跳一下，眼看天空。

以此类推，唱到第几个气球，第几个幼儿就同第一个幼儿一样跑进圈内。先进圈的幼儿双手叉腰继续做跑跳步。当气球都进圈后，八个扮气球的幼儿立即拉成一个大圆圈，按逆时针方向跑跳步。最后一小节时，幼儿各自拍手，欢跳。

第二段歌词

【1~2】：动作同第一段歌词【1~2】。

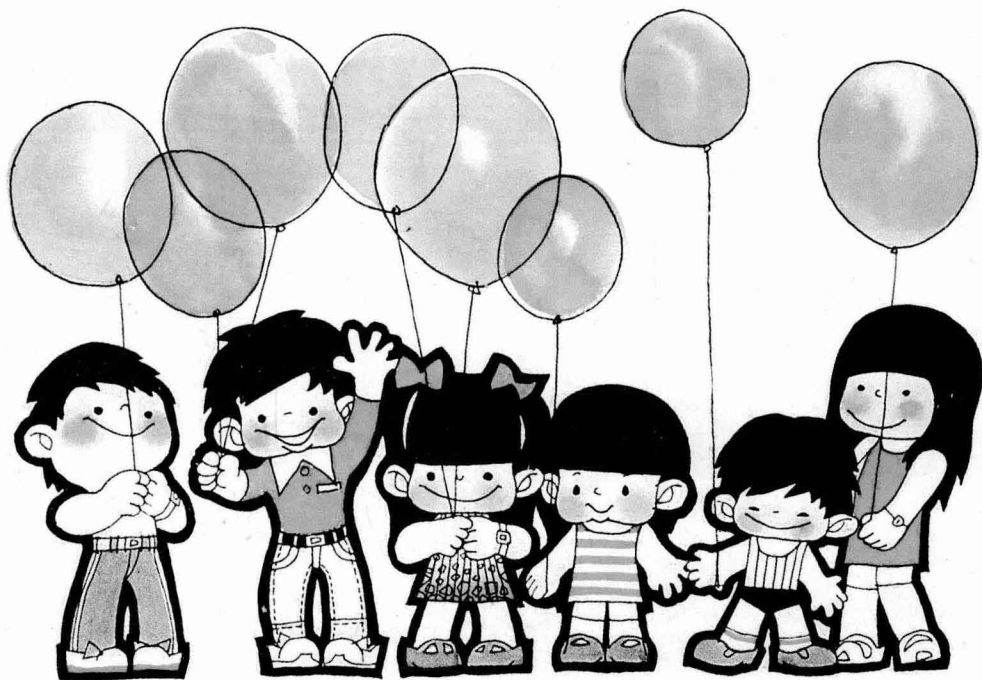
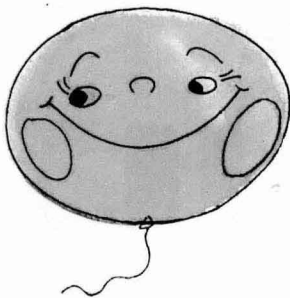
【3】：第一个出场的幼儿退回原位，其余七个幼儿拍一下手，蹲下。

以此类推，八个幼儿分别退场。最后一小节时，幼儿坐在椅子上，双手揉眼，作哭状。

游戏规则

唱到第几个气球，第几个幼儿就上场或者下场。

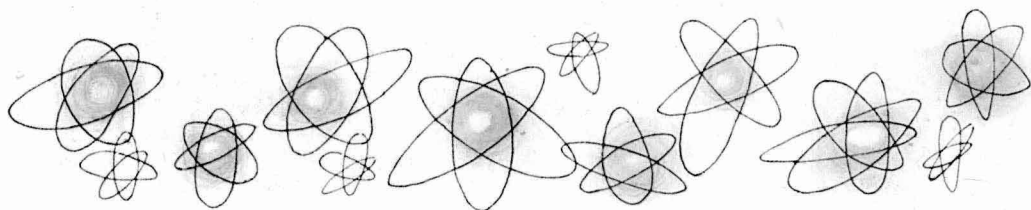
(金 潮编游戏 黄惠民整理)



机器人

中速 诙谐地

汪玲曲

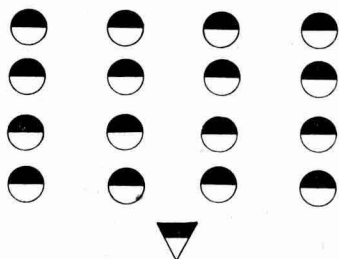


游戏目的

培养幼儿的节奏感和控制力。

游戏准备

幼儿坐在排成行的椅子上,面向同一方向,扮机器人。扮管理员的幼儿,背对机器人站在前面(如图)。



游戏开始

管理员说“开”,机器人两臂随音乐【1~8】的节奏,做僵硬的动作(可各自发挥,如两臂轮流屈伸关节,模仿敬礼、跳舞等)。然后,管理员说“停”,并回头看,发现谁在动就喊谁的名字,被喊的幼儿只好坐着停止游戏,似机器坏了。当管理员回过头去说“开”时,没有坏的机器人继续做动作。音乐【1~8】反复一、二遍后,接奏【9~16】,这时,所有的机器人都站起来,随音乐迈着小步子,依次围绕管理员走圆圈,同时管理员

转身,按节拍数机器人。当音乐突然停止时,所有的机器人就逃回座位;管理员追捉机器人,如捉到了,游戏就结束。捉不到就表演一个节目。

游戏规则

1. 当管理员回过头来时,谁仍在动就要暂停做动作。

2. 只有音乐停止时,才能捉机器人。如机器人已坐上座位,就不能再捉。

(黄式茂编游戏 黄惠民整理)

