

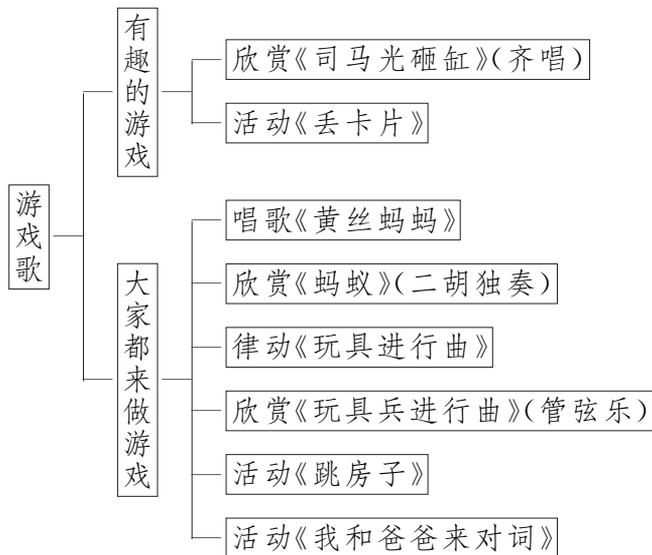
## 第三单元 游戏歌

### 一、教学思路

#### (一)设计思路

游戏是儿童最喜爱的一种活动形式。音乐游戏是集音乐与游戏为一体的艺术活动,是儿童游戏世界中一个充满欢笑、歌声与自我表演的快乐王国。它不仅能给儿童带来欢乐,提高学习音乐的兴趣,还有助于儿童的各种潜能得到充分开发,促进儿童身心健康发展。本单元以音乐游戏为主线,设计了“有趣的的游戏”“大家都来做游戏”两个板块。在各种生动、活泼、有趣的音乐游戏中,感受不同的节奏,体会不同风格的音乐作品所塑造的形象,并能随音乐变化,用动作来表达自己的感情。让学生在愉快的游戏中,做到主动学习音乐,在音乐的伴随和引导下做游戏。

#### (二)内容结构



#### (三)教学目标

1.仔细聆听《蚂蚁》和《玩具兵进行曲》,感受音乐所表现的形象,并能用动作和表情大胆地表现。





2.能与同学合作进行简单的动作编创和表演唱歌《黄丝蚂蚁》。

3.积极与老师同学合作,完成《丢卡片》《跳房子》《我和爸爸来对词》三个音乐活动,在愉快的游戏中进行简单的节奏练习,熟悉“do、re、mi、fa、sol、la、si”七个音的唱名和音高。

## 二、教材分析、介绍

### (一)欣赏《司马光砸缸》(齐唱)

歌曲《司马光砸缸》入选了第六届中国音乐金钟奖评选声乐作品大奖,它也是近年来我国少儿歌曲创作推广活动中脱颖而出的一首好歌,颇受广大少年儿童的青睐。在此之前,此歌已荣获“2006年全国少儿歌曲创作比赛”提名奖、“2007年全国少儿歌曲创作比赛”金奖。

这是一首 E 大调,  $\frac{4}{4}$  拍,带再现的三段体歌曲。通过欢快的音乐和儿童化的语言再现了《宋史》里家喻户晓的“司马光砸缸”的小故事,赞美了司马光的沉着冷静、机智勇敢。

歌曲的第 1~4 小节为第一乐段,第 5~15 小节为第二乐段,第 16~19 小节为第一乐段的再现,第 20~25 小节为第三乐段,第 26~31 小节为第一乐段的再现。

歌曲的第一乐段由两个乐节构成,每个乐节两小节。两个乐节采用了完全相同的节奏排列,节奏规整,第一乐段结束在主音“1”上,给人以完全终止的感觉。整首歌曲用齐唱的方式来表现,强调司马光砸缸这个故事主题。

歌曲的第二乐段为歌曲的主体部分,乐段由四个相似的乐句构成,每个乐句两小节。用独唱的方式,清楚地讲述了司马光砸缸的故事。

歌曲的第三乐段由两个乐句构成,每个乐句两小节。乐句采用了第二乐段的乐思,在节奏上进行了变化,通过反复地吟唱来歌颂司马光遇事冷静机智的好品质。

歌曲的第一乐段再现了两次,不断强调音乐主题,尤其是第二次的变化再现,通过节奏的变化,把歌曲推向了高潮。音乐在无声中延续,增加了音乐推动性。

整首歌曲情绪欢快、活泼,很清晰地讲述了司马光砸缸的故事,突出了司马光这个音乐人物的形象。歌曲通过模拟砸缸“哐当哐当哐当,哐当哐当哐当”的声音,更加突出了司马光的冷静与勇敢,丰富了音乐的表现力,发展学生的想象力。

附谱：

## 司马光砸缸

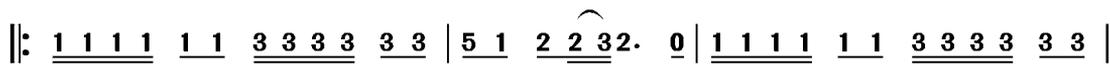
(齐唱)

1=E  $\frac{4}{4}$

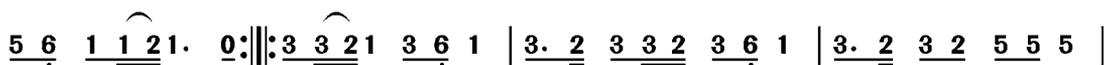
每分钟87拍

宋小明 词

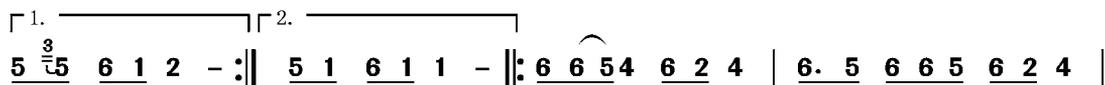
李昕 曲



(齐) 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当! 司马光砸缸, 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当!

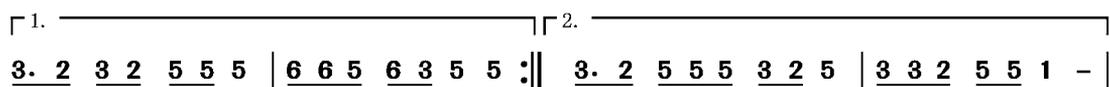


司马光砸缸。(独) 有几个小朋友, 围呀围着那大水缸, 大家一起捉迷藏,  
扑通通一声响, 有人掉进了大水缸, 大家全都吓坏了,

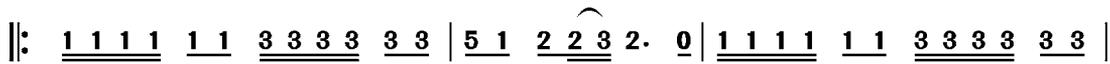


调皮又欢畅。 慌里又慌张。 有一个小朋友 名字叫作那司马光,  
哐当当一声响 流水哗啦啦往外淌,

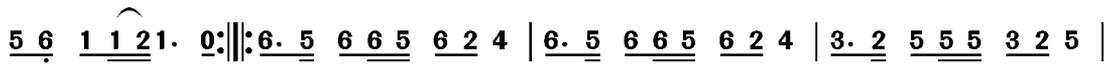
22



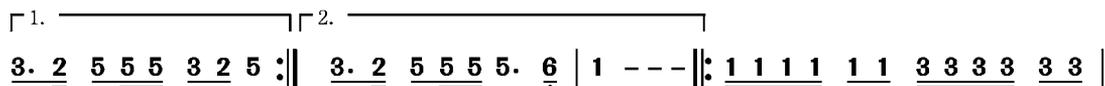
搬起一块大石头, 砸向那大水缸呀! 伙伴钻出那破水缸, 大家都齐鼓掌。



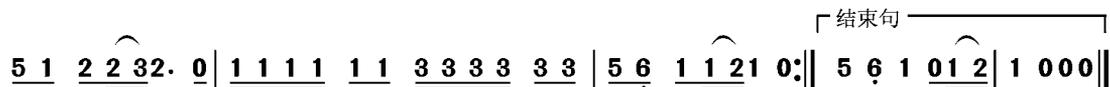
(齐) 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当! 司马光砸缸, 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当!



司马光砸缸。 聪明机智的小儿郎, 见义勇为的好榜样, 聪明机智的小儿郎,



见义勇为的好榜样。 见义勇为的好榜样。 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当!



司马光砸缸, 哐当哐当 哐当! 哐当哐当 哐当! 司马光砸缸! 司马光砸缸!

### (二)唱歌《黄丝蚂蚁》

这是一首 C 徵调和 F 宫调相结合的调式歌曲,  $\frac{2}{4}$  拍, 三段体。歌曲的第 1~





4 小节为衬词念白,第 5~12 小节为第一乐段,第 13~15 小节为补充乐句,第 16~19 小节为衬词念白,第 20~28 小节为第二乐段,第 29~42 小节为第一乐段的变化再现段,以按节奏读歌词的形式呈现。

乐曲的第 1~4 小节为驱动前奏,采用了川剧锣鼓经的念白形成,增强了四川童谣的趣味性。第一乐段由四个乐节构成,每个乐节两小节。旋律从“3”开始,第一乐节由“3”“6”“5”三个音构成,鲜明地呈现出徵调式的调性色彩。第一、二乐节采用了完全相同的节奏排列,节奏规整,基本采用了八分音符与四分音符均匀排列的形式。第一乐段结束在徵音上,给人以完全终止的感觉。

第 13~15 小节为第一乐段的补充部分,运用了附点八分音符节奏,这种节奏的变化增加了音乐的灵动性,给人一种旋律继续发展的感觉。第 14~15 小节运用连音线延长主音,更加稳定了 C 徵的调性色彩。

乐曲第 16~19 小节为歌曲的间奏部分,同样采用了川剧锣鼓经的念白形式,运用了连续的八分音符节奏,增强乐曲情绪。第二乐段由四个乐节构成,歌词和第一乐段完全一样,第一乐节由“3”“5”“1”三个音构成,从开始的 C 徵调转为 F 宫调式,第一乐节和第三乐节完全相同,连续运用八分节奏排列。第二乐节和第四乐节为相似乐节,只是在结束音上节奏稍有变化。旋律运用了八分音符节奏和附点八分音符节奏,暂时打破八分音符的排列规律,用节奏的变化增加音乐的趣味性和推动性。第四乐句(第 27 小节)最后运用连音线将“1”音延长,稳定了宫调性色彩。

23

歌曲的第三段,乐句采用了第一乐段的乐思,在节奏上进行了变化,沿用八分音符节奏和四分音符节奏的组合,巧妙地用节奏接唱,更加鲜明地表现了小蚂蚁神气十足的音乐形象。

整首歌曲为中速,情绪欢快活泼,用拟人的手法呈现出一群生动可爱的黄丝妈妈形象,非常有童趣。体现了孩子们热爱大自然的情感。

### (三)欣赏《蚂蚁》(二胡独奏)

此曲是重庆的二胡演奏家刘光宇于 2001 年 3 月创作的,采撷的是重庆地区家喻户晓的童谣《黄丝妈妈》,并作器乐的发展。乐曲运用了变奏曲式,分为四个部分,“灵”是核心,“动”是基础,“谑”是风格,“辣”是特征,力求一气呵成。从自由拨弦预示蚂蚁探头探脑地出场,到大跳弓法表现它们怡然自得的舞蹈;从连续顿弓引出蚂蚁们列队集结,到弓敲击琴筒模仿儿童们鼓掌嬉戏的情景;从一声令下“愚公移山”的不回头,到万众一心、此起彼伏的号子声,均力图通过对蚂蚁的描写,来折射一种品质:团结协作、锲而不舍,进而达到一滴水珠看世界、小小蚂蚁见精神的目的。

作品荣获 2001 年文化部“蒲公英奖”音乐作品评比金奖。



♩

5 5 6 6 6 6 3 3 5 5 5 5 | 0 5 5 5 | 5 5 6 6 5 5 6 6 5 5 5 6 | 0 3 3 3 |

连顿弓止

*mf*  $\overset{\square}{\text{ti}}$   $\overset{\square}{\text{tr}}$   $\overset{\square}{\text{ti}}$   $\overset{\square}{\text{tr}}$   $\overset{\square}{\text{ti}}$   $\overset{\square}{\text{tr}}$   $\overset{\square}{\text{ti}}$   $\overset{\square}{\text{tr}}$  *f*  $\overset{\square}{\text{tr}}$   $\overset{\square}{\text{tr}}$  *tr*

3 3 6 6 3 3 6 6 | 5 5 2 2 5 5 2 2 | 6 3 6 3 | 2 6 2 6 | 5 - | 6 - | 2 2. | 2 - | 2 0 0 |

1=♭B

快板 热烈地

*ff*

>>>> >>>> *p* 3 3 6 6 | 0 3 3 3 6 | 3 3 6 6  $\overset{\square}{\text{b7}}$  6 7 6 | 3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{7}}$  6 7 6 | 3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{16}}$  1 6 | 3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{\#16}}$  1 6 |

*mp*  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 2 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 2 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6  $\overset{\square}{\text{\#2}}$  6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 2 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 3 6 | *mf*

抛弓

$\overset{\square}{\text{一}}$  3 6 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 6 6 | 5 5 5 5 5 5 | 5 6 6 6 3 3 | 5 5 5 5 5 5 | 5 6 6 5 6 6 |

抛弓止

5 6 6 6 6 6 | 3 6 6 3 6 6 | 5 5 5 5 5 5 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 6 6  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 6 6 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 5 5 5 5 5 5 |

$\overset{\square}{\text{二}}$  5 5 6 6  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 6 6 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 5 5  $\overset{\square}{\text{二}}$  5 5 5 5 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  5 5 6 6  $\overset{\square}{\text{二}}$  5 5 6 6 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  5 5 6 6  $\overset{\square}{\text{二}}$  6 6 6 6 |  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 6 6  $\overset{\square}{\text{二}}$  3 3 6 6 |

1=C

喊号子般

$\overset{\square}{\text{三}}$  3  $\overset{\square}{\text{四}}$  5 | 3 6 | 3 6 | 3 5  $\overset{\square}{\text{四}}$  5  $\overset{\square}{\text{三}}$  4  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 2  $\overset{\square}{\text{三}}$  1  $\overset{\square}{\text{四}}$  1 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  1 7  $\overset{\square}{\text{三}}$  7 6 |

5 6 | 6 3 | 6 5  $\overset{\square}{\text{四}}$  5  $\overset{\square}{\text{三}}$  4  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 2  $\overset{\square}{\text{三}}$  1  $\overset{\square}{\text{四}}$  1 | 1 7  $\overset{\square}{\text{三}}$  7 6 | 5 6 |

5 6 | 5 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  5  $\overset{\square}{\text{三}}$  4  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 2  $\overset{\square}{\text{三}}$  1  $\overset{\square}{\text{四}}$  1 | 1 7  $\overset{\square}{\text{三}}$  7 6 | 3 6 | 3 6 | 3 3 6 6 3 3 6 6 |

*mf*  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 3 6 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 3 6 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  5  $\overset{\square}{\text{三}}$  4  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 2  $\overset{\square}{\text{三}}$  1  $\overset{\square}{\text{四}}$  1 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  3 2  $\overset{\square}{\text{四}}$  1  $\overset{\square}{\text{三}}$  1 7  $\overset{\square}{\text{四}}$  7 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  1  $\overset{\square}{\text{三}}$  1 7  $\overset{\square}{\text{四}}$  7 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  7  $\overset{\square}{\text{三}}$  7 6  $\overset{\square}{\text{四}}$  6 |

*ff pp*  $\overset{\square}{\text{四}}$  6  $\overset{\square}{\text{三}}$  6 5  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  5  $\overset{\square}{\text{三}}$  4  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2  $\overset{\square}{\text{三}}$  3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 4 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  4 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  3 2 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2  $\overset{\square}{\text{三}}$  3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 4 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  4  $\overset{\square}{\text{三}}$  4 3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 | *p*  $\overset{\square}{\text{四}}$  2  $\overset{\square}{\text{三}}$  3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 4 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2  $\overset{\square}{\text{三}}$  3  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 4 |

*mp*  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  4 5 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  4 5 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  4 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3  $\overset{\square}{\text{三}}$  4 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3 5 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3 5 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  2 3 5 6 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  3 5 6 7 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  5 6 7 2 |  $\overset{\square}{\text{四}}$  6 7 1 2 | *f*





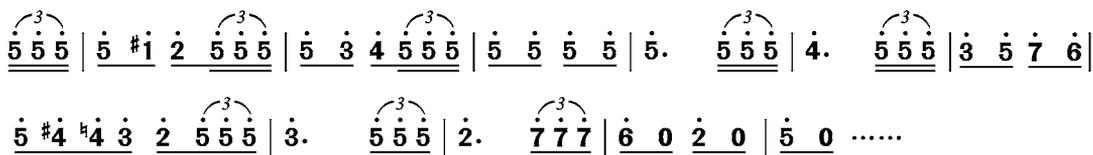
曲》是其中流传最广的一首。

莱昂·耶塞尔于 1871 年出生。《玩具兵进行曲》这支曲子据说是作曲家回忆小时候的一个甜蜜的梦,用梦境里的故事写成。

内容是这样的,晚上,小主人睡觉了,玩具兵们一个个从玩具箱里偷偷地爬了出来。他们先排成整齐的队伍游行,后来又打闹嬉戏……当天刚蒙蒙亮的时候,小主人醒了,玩具兵们惊慌地逃回玩具箱子里。小主人起床,打开箱子一看,玩具们东倒西歪地躺在里面,他恍然大悟:原来刚才是一场美丽的梦。

这支乐曲用三部曲式写成, $\frac{2}{4}$ 拍,C大调。前面有个短小的引子,描写玩具兵正以小喇叭和大、小军鼓为前导开始游行,里面加有木琴和木鱼声,那叮叮当当的声响增加了儿童的乐趣:

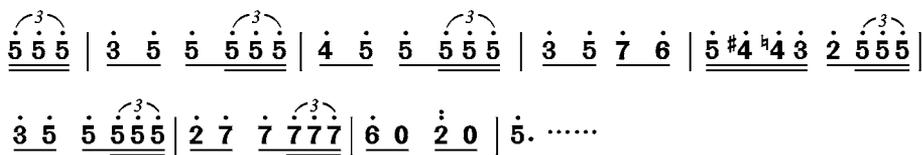
1=C  $\frac{2}{4}$



第一部分是单二部曲式,它有一个主题和一个副题,曲调明朗活泼,虽然曲调很简单,但是由于作曲家运用了一些适合儿童欣赏的配器手法,使乐曲在音色变化上很有新奇感。

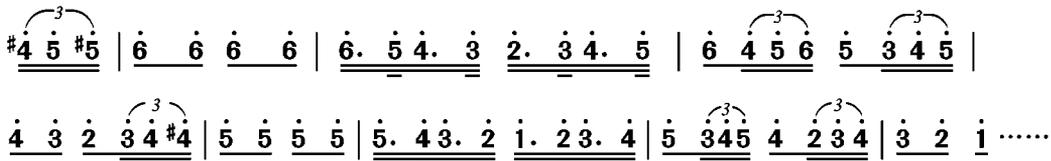
(A 段主题)

1=C  $\frac{2}{4}$



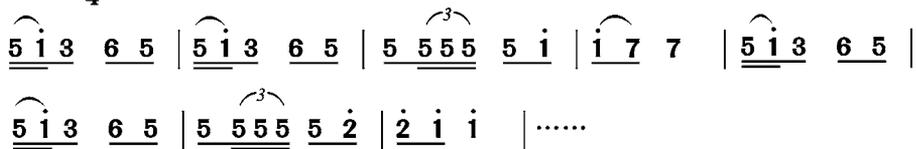
(A 段副题)

1=C  $\frac{2}{4}$



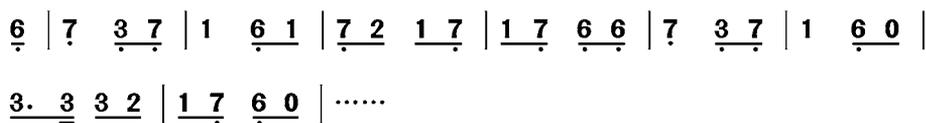
第一段奏完之后,大鼓“咚”的一声,低音号用固定音型演奏小过门,接乐曲的中段转到近关系调 F 大调上。这也是个单二部曲式,曲调清新,是由小提琴来演奏的。反复的时候,圆号加入,演奏对位旋律:

1 = F  $\frac{2}{4}$



B段主题由低音号、长号演奏，显得雄壮而有气势，小号在里面演奏对位旋律：

1 = F  $\frac{2}{4}$



反复时，加进了短笛、木琴、小钟琴，显得活泼风趣。

然后是第一部分再现，接尾声。在尾声里，作曲家用半音阶快速下行滑音，把玩具兵发现小主人醒了，惊慌失措地迅速逃回到箱子里的动作描绘得十分生动、逼真。乐曲最后用一个长音结束。

### 三、教学建议

28

本单元建议用3~4课时完成。

#### (一)有趣的的游戏

1.欣赏《司马光砸缸》，让学生了解歌曲创作背景，并在聆听的过程中感受十六分音符和八分音符组成的节奏型，并能跟着唱一唱、拍一拍。也可启发学生根据歌词的描述做动作，或用打击乐器为歌曲伴奏，但要强调合上音乐的节奏。

2.音乐游戏《丢卡片》是用《丢手绢，找朋友》作为背景音乐，结合音乐安排的一个游戏。通过活动使学生既巩固了节奏这一知识点，又进行了生动有趣的的游戏活动。

玩法：小朋友大圈围坐，随《丢手绢，找朋友》的音乐拍手，请一位小朋友做丢卡片人，随音乐在外圈跑动，趁其他人不注意时，丢在一位小朋友身后，然后快速离开，跑到有空位的地方坐下。被丢卡片的小朋友如果及时发现，就拿着卡片去追赶，若追上，就由丢卡片人读出卡片上的节奏；若没追上，就由被丢卡片人读出卡片上的节奏。之后，读节奏的小朋友又成为新的丢卡片人，游戏继续进行。

规则：小朋友不能回头看身后，只有丢卡片人经过身边，才能回头看。丢卡片人如果已坐在位置上，被丢卡片人就不能再追了。

#### (二)大家都来做游戏

1.《黄丝蚂蚁》是一首充满童趣的儿童歌曲。在学唱时，可启发学生说说平





时对蚂蚁的观察,如设问:你见过蚂蚁吗?你知道蚂蚁生活在什么地方?小小蚂蚁为什么能搬动比它大得多的东西?我们应该向蚂蚁学习什么?……在学唱歌曲时,要注意歌曲中不同速度的对比。学会此歌后,可用方言演唱,并巧妙运用间奏中的川剧锣鼓的节奏念白或用打击乐器伴奏烘托歌曲的情绪,体会四川童谣的风格特点。

2.二胡独奏曲《蚂蚁》可结合歌曲欣赏,让学生初步感受二胡的音色所表现的音乐形象及乐曲中浓郁的地方特色音调。

3.律动《玩具进行曲》。首先让学生感受整首歌曲的情绪、节奏,并学唱歌曲。在音乐中,老师可根据歌词大意启发学生自由编创动作,然后老师可综合大家的意见,编排出动作让学生进行表演,特别要注意让学生感受进行曲的节奏。

4.欣赏《玩具兵进行曲》。首先要让学生多听全曲,并结合教材中的插图,感受乐曲雄壮的气势和铿锵有力的进行曲节奏,启发学生大胆想象,并把自己的想象用动作表现出来。也可用生动的故事情节导入,帮助学生理解乐曲大意,让学生在情节发展中去模仿、表现各种玩具兵的神态。有条件的学校可做一些面具供学生使用。

5.音乐活动《我和爸爸来对词》《跳房子》,两个活动可以进行组合衔接,达到节奏练习的目的。

#### (1)音乐游戏《跳房子》。

玩法:

- ①在场地上画个大“房子图”。
- ②同学们在“房子”两侧站好,老师在“房顶”上站着(见房子图)。

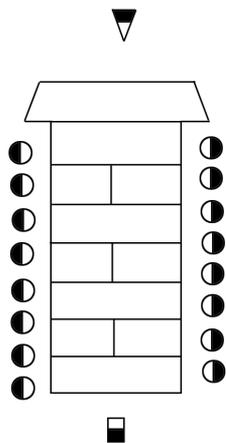
③老师可选择几个同学演唱此歌。学生站在“房子”前,“1”跳单脚,“2”跳双脚,这叫“单跳双落”。在齐唱的歌声中,学生从“1”跳到“i”,再从“i”跳回“1”。如果学生跳的速度跟不上音乐的节奏,就算失败,须停止游戏。

- ④最后两小节,大家鼓掌互表祝贺。

提示:可以多画几幢“房子”,让学生分组同时进行游戏。

#### (2)节奏游戏《我和爸爸来对词》。

玩法:可由老师扮成爸爸,跟着节奏说出上句,小朋友模仿老师的节奏说出下句。老师走到谁面前,谁就接下句,看谁接得又快又好。



房子图

## 四、课例

### 音乐游戏课《跳房子》《我和老师来对词》

#### (一)教学目标

- 1.能与老师、同学合作完成《我和老师来对词》游戏,感受八分、四分音符等节奏,以及用不同声音力度感受对词的奇妙和愉悦。
- 2.在《跳房子》游戏活动中,能熟练掌握七个固定音高唱名,并能随琴模唱。
- 3.能用自然圆润的声音演唱并表演《跳房子》。

#### (二)教学重点

熟练掌握七个固定音高的唱名,引导学生积极参与音乐游戏活动。

#### (三)教学难点

教会学生用正确的方法、按固定的节奏完成游戏《我和老师一起来对词》。

#### (四)教学过程

##### 1.课前活动

老师:很高兴能与小朋友们一起走进音乐的课堂,现在让我们来打个招呼。

老师:  $\frac{2}{4}$  X X X | X X X |  
小朋友, 早上好。

学生用相同的节奏回应。

老师:再听听老师声音有什么变化?你们也来模仿。

老师:  $\frac{2}{4}$  X X X | X X X | (声音轻、力度弱)  
小朋友, 早上好。

老师:再让我们来相互了解一下,老师先说说我喜欢的食物和游戏,接着你们举手起来告诉大家你所喜爱的食物和游戏。

老师:  $\frac{2}{4}$  X X X | X X | 学生:(略)。  
我 喜 欢 苹 果

老师:  $\frac{2}{4}$  X X X X | X X X | 你们呢?  
我 还 喜 欢 玩 游 戏。

##### 2.《我和老师来对词》游戏

老师:现在让我们一起做个小游戏,这个游戏我把它命名为《我和老师来对词》《爬楼贴名称》。分两组进行比赛,爬到顶楼时看谁贴得多。怎么样才有获得贴名称的资格和得到笑脸呢?就是在与老师对词的游戏,哪个同学正确对词





一次,本组就获得一张笑脸,最后以本组同学得到的笑脸总和定胜负。

(1)与老师用相同节奏对词。

①老师:  $\frac{2}{4}$  X X | X X X ||  
我 说 一 个 大,

学生:(略)

②老师:  $\frac{2}{4}$  X X X X | X - ||  
我 能 唱 得 高,

学生:(略)

③老师:  $\frac{2}{4}$  X X | X X X ||  
大 树 长 得 高,

学生:(略)

(2)用与老师相同的节奏、相反的力度对词,老师的声音强,学生的就弱,老师的声音弱,学生的就强。

①老师:  $\frac{2}{4}$  X X X | X X X ||  
铃 鼓 响 嘭 嘭 嘭,

学生:(略)

②老师:  $\frac{2}{4}$  X X X X | X X X ||  
大 雨 唱 歌 哗 啦 啦,

学生:(略)

③老师:  $\frac{2}{4}$  X X X | X X X ||  
拍 拍 手 拍 拍 手,

学生:(略)

(3)用你喜欢的节奏,与老师相反的速度对词。

①老师(慢):  $\frac{2}{4}$  X X | X X X ||  
我 们 爱 劳 动,

学生:(略)

②老师(快):  $\frac{2}{4}$  X X X X | X - ||  
我 喜 欢 跳 舞,

学生:(略)

(4)大家一起来对词,多媒体出示所有对词,一个学生说,全班一起对(手拍节奏)。也可用一组同学说,另一组对,老师说,学生一起对等形式进行。

### 3.《跳房子》游戏

老师:经过同学们共同努力,我们把第1~8楼的名称都贴好了,现在让我们按照从上往下走的顺序,把七层楼的音符唱一唱。

(1)唱音阶。

轻声哼唱,注意节奏和音准,听琴跟唱。

(2)学唱歌曲。

老师:你们想玩跳房子游戏吗?我用歌声问,你们用歌声答。

①教师示范演唱一次,让学生知道怎么回答。

②师生问答演唱。(学生演唱声音轻,注意音准和节奏)

③师生问答演唱。(处理歌曲情绪,表现歌曲)

老师:现在让我们一起来跳房子。请听游戏规则:歌声完后,我说预备跳,(问:第几层?)再在琴上弹出那个音,看谁听得最认真,唱得最准确,学生站起来唱出那一层的名称。(注意音准,学生唱不准时,再弹一次,提醒学生注意听琴声)

④听琴唱出音符。

老师:撤掉唱名,请学生单独来演唱,把上、下行音阶连着唱完,其他学生和  
老师一起唱问句。(提醒学生听琴声、唱准确)

老师:唱好了让我们用歌声赞美他。

⑤老师示范演唱最后一乐句,学生跟唱。(歌声表现出发自内心的赞美,注意演唱结束句的美感)

老师:游戏结束了,让我们一起把这首歌曲表演唱一次。

⑥分两组分角色表演唱《跳房子》歌曲。

### 4.小结

同学们,这节课我们玩了《我和老师来对词》和《跳房子》游戏,在活动中感受了音乐的魅力,同时也更加熟悉了七个小音符的名称。在音乐的王国里,还有许多的知识等着我们去学习,还有许多美妙的乐曲等着我们去聆听、去感受,小朋友,努力吧,在《跳房子》的音乐中,学生走出教室。

罗武燕





## 五、补充资料

### 一滴水珠看世界 小小蚂蚁见精神

——二胡独奏曲《蚂蚁》的创作感想

#### (一)

重庆地处山区，两江环拥，爬坡上坎。由于气候潮湿和体力需要，重庆人喜欢吃辣，“辣”成了文艺创作千百年不变的主题，也是形成重庆文化特征和人格魅力的重要元素。山城人崇尚刚勇坚毅、热情重义、精诚团结、乐观好学，即使在新的时代，重庆与世界的对话仍以此为媒介。在历史的进程中与现实的舞台上，火辣的音乐是先锋。而巴人二胡要咏叹出更具浓郁地域特色的乡音，这既是时代的呼唤，也是大众的需求，更是我多年来的向往与追求。然而，切入点在哪里呢？

记得儿时，常在地上逗玩蚂蚁，神情是那么专注，嘴里还津津有味地唱着童谣《黄丝蚂蚁》的音调。蚂蚁前呼后拥、浩浩荡荡的画面和齐心协力、百折不回的精神深深烙印在我的脑海里，成为我人生的精神借鉴。

一滴水珠看世界，小小蚂蚁见精神。当一种事物按照由小到大、由弱渐强、由慢转快、由低向高的逻辑发展的时候，当一个目标的攻克需要团结协作、持之以恒、超能量发挥的时候，我就想起了蚂蚁。于是，那些吃过“麻辣烫”的小家伙们，就抖擞着精神，高唱着战歌，千姿百态地爬了出来，爬上了我的指头和琴弦。

#### (二)

《蚂蚁》是首小品，属现实题材类，主人翁的灵动、敏巧和它们劳作时举起数倍于己的物体的动画般形象，决定了音乐的体裁和长短。乐曲运用变奏曲式，分散板、行板、快板、广板四个部分，首尾的呼应使整个作品保持结构的平衡对称。音乐采撷的素材是重庆地区家喻户晓的童谣《黄丝蚂蚁》里仅有的三个音：“3”“5”“6”，同时融入川剧、花灯、号子等因素。突出“灵”是基础、“动”是核心、“谑”是风格、“辣”是特征的主导思想，力求一气呵成。为了使过分口语化、儿童化的主题动机旋律化、形象化、深刻化、器乐化，笔者尽可能调动丰富的二胡表现手段：从自由拨弦预示蚂蚁探头探脑地出场，到大跳弓法表现它们怡然自得的舞蹈；从连续顿弓引导蚂蚁们列队集结，到弓敲击琴筒模仿儿童们鼓掌嬉戏；从一声令下“愚公移山”的不回头，到万众一心、此起彼伏的号子声；从创造二胡的新

音色,到借鉴小提琴的演奏法;从音符密集的收缩,到泛音匀称的宽敞;从素描似的写生,到交响化的倾向;从幽默到热情,从慢到快,包括遵循的变奏法则(即对主题材料的加工改造达十六次);它还运用了转调手段,这四分钟乐曲转调达十次。极尽全能使两根弦、一张弓的表现更具时代感和可听性。

(三)

自2001年5月,《蚂蚁》一曲在香港首演,至今已在韩国、日本、新加坡等地上演近百场。重庆听众尤其喜爱。乐曲对于儿童是卡通,对于青年是时装,对于中年是回忆,对于老者是还童的谑趣。我想这也许是满足了他们对豪放与爽快的需求,体现了作品寓崇高于平凡的美学价值。许久以来,笔者一直在努力寻求理论作曲与二胡实践的切合点,创作出既不失传统又具有新意,且雅俗共赏的作品。时至今日依然小心翼翼,如履薄冰,不敢轻易为之。《蚂蚁》只是一滴小小的水珠,愿它能折射出重庆人的劳动热情和奋斗精神,愿听众以此了解重庆、热爱重庆。

刘光宇

