



捌、幼兒舞蹈教學法及示例

一、各類教學法

基於之前所闡述的教學理念，幼兒身心發展與環境的考量，本章提供了十一篇教學示例，對針對不同年齡層的幼兒設計，共分為：律動、遊戲性、元素性、創造性四個方向來思考架構教案。同時，在教學方面，亦提供老師們關於準備工作、教學安排與評鑑方面的資訊。

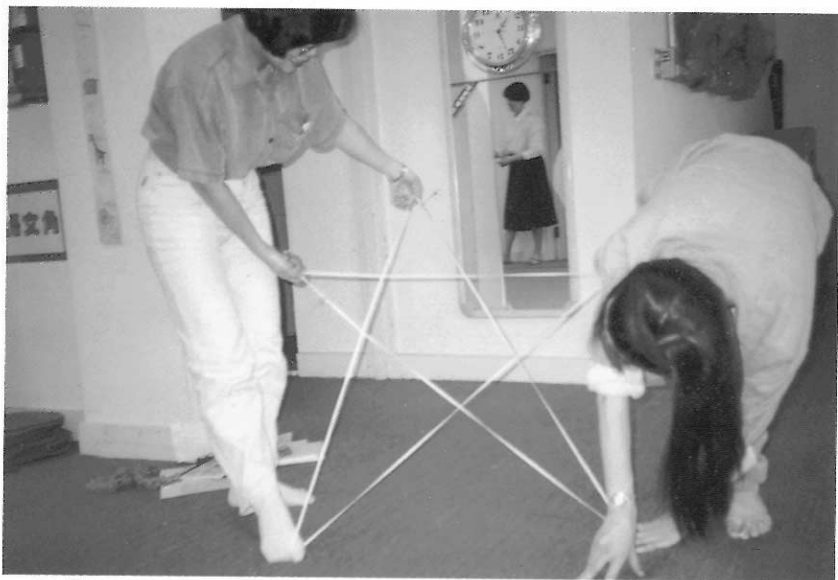
(一) 教材內容的設計

教材內容朝律動、遊戲性、元素性、創造性四個方面思考，在活動實例中分別以植物、動物、人物、物體、自然界等主題作設計，乃是希望能以幼兒生活經驗中感興趣的事物為出發點，來發展舞蹈肢體活動。在教案的撰寫方面，各主題活動內容亦有不同的文字敘述方式，這是因為考量到小班的幼兒對主題較不易掌握，所以在「教師的引導」一欄補充詳盡的文字描述；而大班的教案中，大部分是以原則性的文字來敘述教師引導的方向，讓孩子有更大的自我發展空間。「小朋友可能的反應」一欄是提供可能做出的肢體表達，教師在運用時可將其改為「小朋友的反應」來記錄幼兒的語言反應或肢體表達。

- 1.律動：律動的教材在過去從事幼兒體能韻律舞蹈工作前輩的努力下已有一番格局，目前有相當多的教材可讓教師運用，在此只除了提供教師舞蹈作品的編

作要素外，並選擇兩個律動小品供教師學習參考。

2. 遊戲性：「遊戲」乃幼兒生活的重心，幼兒在遊戲性的活動中通常會自然地表現相當直接而純真的肢體反應，這種自發性的肢體表達，亦是在創造性舞蹈教學歷程中的第一步。
3. 元素性：「元素」一詞對幼教老師而言比較不熟悉，其實「元素」就如同煮菜時要具備的「材料」一般，有「蛋」、有「飯」、有「菜」、有「油」、有「鹽」，加在一起就成了「蛋炒飯」。在此「元素」指的是「動作的元素」，元素可包括時間、空間、力量三個層面。在元素性的肢體活動中，幼兒可單獨或複合運用以下的元素做肢體表現。
 - (1) 時間：快 \leftrightarrow 慢、長 \leftrightarrow 短、節奏性、旋律性。
 - (2) 空間：大 \leftrightarrow 小、上 \leftrightarrow 下、左 \leftrightarrow 右、前 \leftrightarrow 後、曲 \leftrightarrow 直、高 \leftrightarrow 低、寬 \leftrightarrow 窄、正 \leftrightarrow 反、橫 \leftrightarrow



▲教師親自參與課程準備活動，嘗試各種情境。

→豎、多←→少、移動←→非移動、聚集←→分散、形狀、方向等。

(3)力量：強←→弱、輕←→重、控制←→自由、間斷←→持續、瞬間←→流暢、直接←→非直接(有定點←→無定點)。

4.創造性：有了以上的基本認識與肢體體驗後，幼兒可就不同的主題來做創造性的舞蹈發展，如同做不同的菜色就要準備不同的材料。幼兒除自行探索、自行整合、呈現個人獨特的舞蹈面貌外，更強調幼兒彼此的腦力激盪，共同架構出創造性的肢體展現。

(二) 教學前的準備

首先幼教老師和園所的老師們，一起親身經驗教材內容與肢體



▲三角形、四方形、圓形等形狀，都是幼兒熟悉的創作元素。

探索歷程，再進行教學，教學準備的項目可包括：

- 1.情緒營造：老師陪同幼兒從「觀察、思考」現象，引發幼兒探求動機而進入主題活動。
- 2.環境佈置：師生共同佈置場地與裝扮自己。
- 3.材料蒐集：師生一起準備器材、音效和相關道具。

(三) 教學的安排

活動前先進行一段約十分鐘的靜心運動，靜心運動識經過精心設計，動作單純但相當具有結構性，如：注意力集中遊戲、即興模仿、熱身運動等。藉此能將幼兒心情靜下來，精神注意力集中，隨後便可進入身體的探索活動。約30分鐘的主題發展後，5分鐘的各組展現及討論來做為課程的結束。



► 教師自己也能從創作中享受樂趣。

活動共約可進行40-50分鐘，亦可依幼兒對活動主題的興趣來持續下去，有的主題每週進行兩次甚至可持續一個月。同時，教案中亦提供了延伸活動，讓幼兒與老師做更廣度的探索。相信幼兒親身經歷此種過程的變化，應能充分享受自由、開放、即興的舞蹈創作樂趣。

(四) 評鑑

評鑑的內容是針對教學目標而設定，主要目的在評鑑教學活動的效果，並就評鑑結果來改進教學缺失。評鑑的項目包括：教學的方法、內容、指導者、以及學習的成果。學習的過程與成果，可以用照相機或錄影機攝影下來，以供參考、評鑑。除了由教師來操作以外，也鼓勵幼兒自我評鑑或相互評量，評量時要民主、客觀且容許有更多個人發展的可能。

二、課程差異表

本章所提供的教學示例只是讓教師參考，更希望老師們能依幼兒的學習發展情境而自行設計教材。在此提供兩種課程的差異表，以輔助教師在設計教材時對教學理念的釐清。



▲發揮創意，發明各種動作。

A課程	B課程
<ul style="list-style-type: none"> · 重視舞蹈藝術的多元培養 · 以幼兒自發性的肢體為中心 · 統合性的課程 · 教師引導幼兒 · 運用啓發的方式 · 重視過程 · 幼兒的學習動機由內而外 · 師生的互動動力由下而上 · 允許幼兒的獨特性 · 幼兒自我選擇肢體的表現 · 老師尊重欣賞幼兒的表現 · 強調幼兒之間合作互助的關係 · 自發性的群體活動 · 鼓勵幼兒討論、腦力激盪 · 重視幼兒的觀察力、想像力、思考力、創造力 · 即興能力與表達力的開發 · 增加幼兒藝術統合與創作能力 · 課程採主題式的發展 · 主題具探索性、延伸性 · 課程時間較長且具持久性 · 課程組織富有彈性及變通性 · 課程內容與方向可由幼兒決定 · 提供多元豐富的教學素材給幼兒觀察、思考 	<ul style="list-style-type: none"> · 強調音樂與動作技巧的培訓 · 以大人編做的動作為主 · 教材通常獨立存在 · 教師指導幼兒 · 運用訓練的方式 · 重視成果 · 幼兒的學習動機由外而內 · 師生的互動動力由上而下 · 期待幼兒動作整齊統一 · 幼兒遵循動作指示 · 教師糾正、評斷幼兒的表現 · 較多單一個體的肢體活動 · 較被動的群體動作 · 幼兒較無發言機會 · 幼兒較無觀察力、想像力、思考力、創造力表現的機會 · 較無即興表達的機會 · 增加幼兒的身體技巧與協調能力 · 課程多為單一活動運作 · 活動動作為固定的模式 · 活動時間短，可任意插入原來課程 · 教學內容事先設定且步驟確定 · 教師決定課程內容 · 較單一的教學素材(如：特定的音樂與舞蹈道具)

三、舞蹈作品編作方法

在幼兒舞蹈作品的編作上，需要考量的幾個要素包括：

(一) 主題的思考

考量舞蹈將適用於何人、何處、何時及什麼教學目標？是否要配合課程單元之主題，或純粹進行音樂律動？

(二) 選曲與音樂分析

選取以節奏、歌詞、結構清晰簡易為主，可先理出音樂結構再行編作，兒歌的結構大多為：

前奏→主題樂句Ⅰ→間奏→主題樂句Ⅱ→尾奏

拍子多為2/4、4/4、8/8，都有一個主題樂句開始發展，並具對稱性及重複性。



▲律動適合在一天的早晨進行。

(三) 編舞

1. 身體部位的運用

可運用的身體部位有頭、軀幹（胸、腰、臀）、四肢（肩、肘、腕、手、指、手心、手背、大腿、膝、踝、腳、腳尖、腳跟、腳趾）。

2. 動作的運用

(1) 非移位動作(在固定的空間表現的動作)

- 上肢：舉、伸、縮、張、揮、拋、丟、擲、射、推、拉、點、滾、轉、晃、握、打、擊、砍、搖、抓、捏、撥、揉、抖、穿梭、交叉、伸縮、擺盪、上升、下墜、聳肩、彎腰、扭轉等。
- 下肢：蹲、點、跳、踢、踏、踩、扭、轉、跑等。

(2) 移位動作(空間易位的動作)

走、跑、跳、躍、轉、挪、滾、翻、爬、拖、拉、推、滑步、跑跳步、交換步、踏點步、單腳跳、雙腳跳、大跳、方塊步、華爾滋步。



▲幼兒律動可以增進幼兒的技巧性與協調性。

(3) 協調動作

上肢和下肢動作的結合運用。

3. 音樂的運用

- (1) 前奏：通常是預備拍或進場，可設計簡單的身體動作，讓幼兒感受音樂的拍子、速度。
- (2) 主題樂曲 I：合拍合節，和主題或歌詞相配合為主，對稱性和重複性的動作設計有助於幼兒學習；動作以「簡單而不單調」為原則，除了教師編作的方式外，亦可讓幼兒聽音樂即興舞動，教師再整理幼兒創作的動作。
- (3) 間奏：可在間奏時進行空間運用、隊形變化或雙人多人的互動動作。（如：兩人互拍手，兩人拉手互轉）
- (4) 主題樂曲 II：可重複主題樂曲 I 或變奏發展。
- (5) 尾奏：退場設計或擺個別、團體的大姿勢。

4. 空間的運用

(1) 關係

個人：前←→後、左←→右、高←→低、起←→伏、大←→小、上←→下、寬←→窄、遠←→近、正面←→背面、斜上←→斜下。

團體：相同、相對、交叉、互轉、輪做、凝聚、散開。

(2) 隊型

直線、曲線、斜線、鋸齒型、螺旋狀、波浪狀。

5. 力量的運用

- (1) 力度：強←→弱、輕←→重、延續←→間斷、瞬間←→漸進。
- (2) 動作質感：活潑的、明快的、有精神的、規律的、伸展的、明確的、有定點的、流動的、延續的、穩重的、突兀的、鬆弛的、緊張的、遲緩的、輕飄的、靜止的。
- (3) 重心：推、拉、擠、足尖、足跟、外八、內八、X型腿、O型腿、左右、集中、分開（如：劈腿）。

6. 道具的運用

合乎主題的道具使用，並以安全考量為主，可運用的有：布、繩、彩帶、球、花圈、呼拉圈、帽子、棍子、椅子、箱子、梯子、鈴鼓、波浪鼓、飛盤等，以及自製簡易道具。

(四) 教學示範

示範動作要清晰活潑，在分解動作的解說時，儘量採用具童趣且合拍合節的口訣，來增加動作學習的趣味。例如：「上沖、下洗、左搓、右揉，洗得真乾淨！」亦可讓幼兒輪流示範，加強學習的新鮮感。



▲可用簡單的道具來增加舞蹈活動的變化與趣味性。

四、活動示例

律動篇(一)：我的小腳

余柏玉詞
溫隆信曲

$\text{♩} = 126$

$\text{B}^{\flat} \quad \frac{4}{4}$

① 3 3 2 1 - | 2 1 2 3 - | 3 4 5 6 5 - | 5 4 3 2 - |

A 我的小腳 真是好， 跳一跳， 跑一跑，

① 3 3 2 1 - | 2 1 2 3 - | 3 4 5 6 5 - | 5 4 3 2 1 - |

A' 我的小腳 真是好， 自己走路 不要抱

⑤ 6 5 6 5 4 - | 1 7 6 5 - ⑥ 5 4 5 6 5 - ⑦ 6 7 1 - ||

B 我的小腳 真是好， 我的小腳 是個寶

這首曲子的曲子式為 $\boxed{\text{A}-\text{A}'-\text{B}}$

↑
主題

<實施方向>

- 首先由幼兒發表關於腳的功能。(語文活動)
- 再以自己的身體去實驗、探索。(創造性的肢體活動)
- 老師、幼兒一起將剛剛試驗的動作，加以整理、組織成一小品。



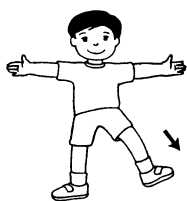
▲活潑奔跑的小腳！



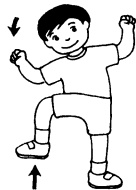
▲從拼圖遊戲中認識我們的身體。

<示範>

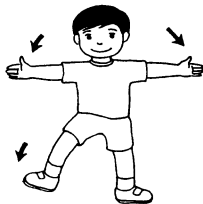
① 2×4 : 左腳向左跨一步, 右腳提起 (1×4) ; 同樣, 右腳向右跨一步, 左腳提起 (1×4) 。



1.2



3.4



1.2



3.4

② 1×4 : 雙手背於後, 左腳向左跳併 (1×2) , 再向右边跳併 (1×2) 。



1 跳



2 併



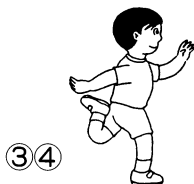
3 跳



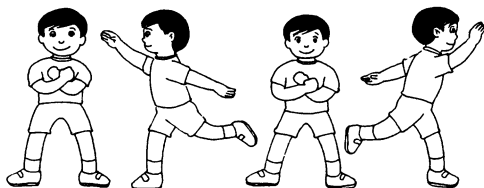
4 併

③ 1×4 : 腳往後踢, 碰到屁股, 雙手左右自然擺動, 同時向左移動。

④ 同③, 但方向相反, 即向右方移動。(一次與右鄰邊, 一次與左鄰邊)



⑤ 2×4 : 右腳踩一步, 左腳抬起跳三次, 右手在上左手在下打直 (1×4) 。同上向左邊, 左腳踩, 右腳提起, 跳三次 (1×4) 。



1

2.3.4

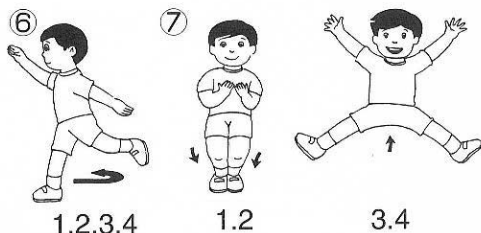
1

2.3.4

⑥ 1×4 : 右腳向右邊跳並自轉

一圈回原位，動作如④。

⑦1×4：雙腳併(1×2)，
再往上開跳(1×2)。



<延伸活動>

一般說來，為使一首曲子更具完整性，我們可以在主題前加一段前奏，讓小朋友有「開始」的準備，而主題也可依需要「反覆」，或中間來個「間奏」，結束時也有「結尾音樂」。這麼一來，整個歌曲就頗見變化了！而且很有彈性，可讓小朋友有空間去創作及遊戲。

如上面的例子，若想加前奏的音樂，可以簡單的打擊樂器、敲打節奏來設計，或將此首曲子的最末一行（⑤+⑥+⑦）拿來當前奏。

前奏部分的動作則可用來玩配對遊戲——以自己的腳與地上的腳模型(或腳印)，做左右腳的配對。

間奏部分設計以玩剪刀、石頭、布。(以腳來表示，如「剪刀」——兩腳交叉，「石頭」——兩腳合併，身體縮小，「布」——雙腳張開，往上跳，雙手亦向外張開，有伸展之意。)或由小朋友自己設計動作來遊戲。



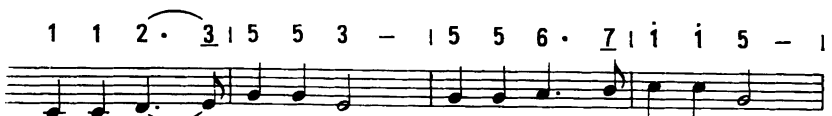
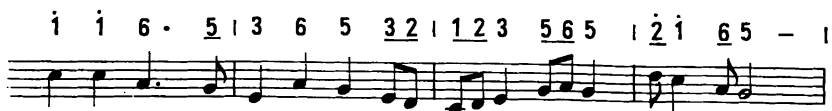
▲把腳丫子的輪廓描繪下來。

►我變一個稻草人，你來幫我描起來。

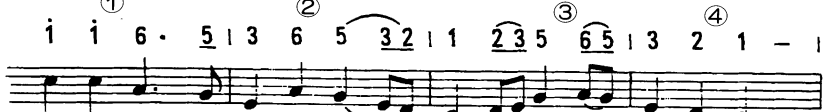


律動篇(二)：動腦遊戲

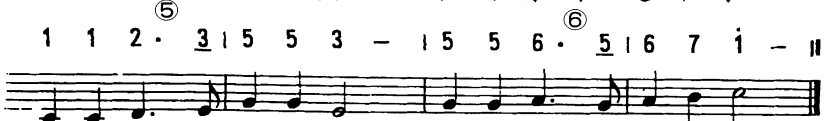
♩ = 152



小 猴 子 吱 吱 叫， 一 邊 走 路 一 邊 跳，



想 要 爬 樹 採 香 蕉， 中 間 有 河 過 不 了，



大 家 幫 牠 動 動 腦， 想 出 辦 法 就 拿 到。

<引導過程>

<一> 唸兒歌

(1) ① 小猴子，吱吱叫，一邊走路一邊跳，

② 想要爬樹採香蕉，中間有河過不了，

③ 大家幫牠動動腦，想出辦法就拿到。

②同①，但換左手摸頭左足踢直後馬上收回成三角狀做二次。

③向前走三步(1×3)，第四拍時拍手。(圖二)

④向後走三步(1×3)，第四拍時兩人互碰屁股。(圖三)

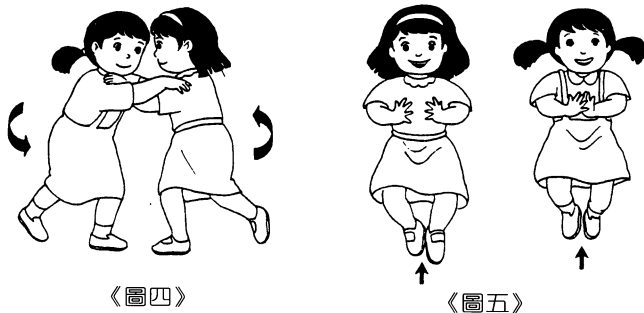


⑤一人扮演樹，一人扮演猴子爬樹(創作)(2×4)。

⑥兩人搭一座橋(創作)(2×4)。

⑦設計動腦筋想辦法的情形(2×4)。

⑧兩人搭肩繞一圈(1×4，圖四)，各自拍手跳起(1×4，圖五)。



遊戲性(一)：萬花筒裏的世界

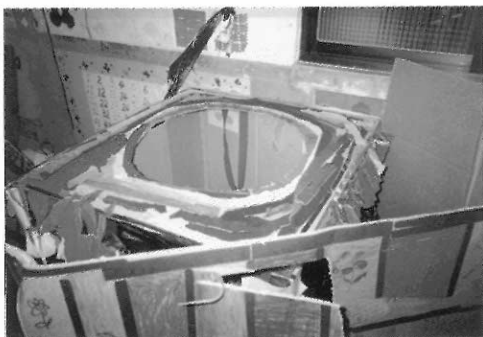
<觀察與思考>

- 老師先介紹萬花筒，然後每位小朋友手持萬花筒作觀察。
- 搖一搖手上的萬花筒，再停止搖動，並看看萬花筒中的圖樣，說出它的樣子或將所看到的圖樣畫下來。
- 在氣球傘上擺著各式各樣的積木、圈環、接棒、雪花片……等，請幼兒握住其圓周。當教師哨聲響起，全體一起上下搖動氣球傘（小配件會在空中上下跳躍著）；當再聽二聲哨聲，就把傘放置地上，靜止不動，看看傘上面各式各樣的配件會變成什麼圖案？

<實施方向>

- 先玩「123木頭人」的遊戲，讓幼兒體會動與靜的不同。
- 配合鈴鼓的節奏運動，聽到「鈴」聲，則由幼兒在空間中任意移動（走、跑、跳等方式）；聽到「碰！碰！」鼓聲，立刻停止，並作出各種不同的靜止動作。
- 以團體遊戲的方式組合不同的圖樣，及當聽到鼓聲時，用自己身體的任何部位與友伴的任一部位作接觸，構成不同的造型。
- 鼓勵幼兒描述自己所創造的圖樣，或其表達的內涵。

► 佈置一個彩色的萬花筒。





▲運用氣球傘進行多種肢體活動。



▲可在戶外進行「123木頭人」的遊戲。

< 示例 >

活動主題： 搖動的萬花筒	年齡：3-4歲	人數： 10-14人	進行時間： 40-50分
教學目標： 1. 透過身體的運動認識空間的概念 2. 認識數量形的概念 3. 熟悉聲音與動作的配合 4. 培養幼兒的想像力 5. 培養與人合作、溝通的能力		評量要點： 1. 方向感 2. 節奏感 3. 創造性 4. 表達概念	
準備活動： (說明準備器材、情緒營造、環境佈置等) 1. 器材——萬花筒、鈴鼓。 2. 讓幼兒觀察、實驗萬花筒的千變萬化。			
活動內容： (教師的引導) 一. 熱身遊戲 老師手持鈴鼓說：「小朋友，在我們玩遊戲前先跟這間教室打招呼吧！可以用不同的方式在這個教室裡移動，爬、走、跑、跳都可以，但不要學別人喔！當聽到『碰！碰！』聲時，就發明一個打招呼的動作停在那裡，老師看看誰最厲害」。 二. 個人遊戲 「現在老師要把每一位小朋友變成萬花筒！」當老師搖鈴時，幼兒要分別搖動自己的身體；老師敲鼓時，幼兒要做出不同動作的靜止狀態，就像觀察活動中所看到的萬花筒，有許多不同的圖樣變化。如此連續幾次，讓幼兒體驗一動一靜的情況，並且鼓勵幼兒嘗試創意的動作。		(幼兒可能的反應) 幼兒四處游走，有的跟鏡子揮手，有的以屁股與地板接觸，也有幼兒以「跑跑跑，跳！」與天花板接觸，或是在地板上滾動.....。 幼兒自由搖動肢體，靜止時則也擺出不同的造型。	



▶ 從萬花筒的彩色隧道中鑽出來。



▲ 看看誰的動作最厲害。



▶ 身體可做高低不同的造型變化。

三. 團體遊戲

每五位小朋友圍成一個圈，代表一個萬花筒，小朋友彼此討論要變成什麼圖樣，再進行合作創造。然後，同樣聽老師的鈴鼓聲做動作變化。

幼兒一邊討論，一邊嘗試不同的動作組合。

延伸活動：

1. 小班可再加一項器材——隧道，以便進行體能遊戲。每位幼兒依序鑽過隧道，出了隧道口則設計一個靜止動作，讓其他幼兒猜猜是什麼？這個延伸活動除了能增加互動性外，又能讓幼兒再鑽爬中有足夠的時間思考要創作的內容。
2. 團體遊戲部分，老師可向大班幼兒說明要連續變化的次數，由幼兒自己商量每一次要變成什麼動作，全組配合老師的鈴鼓聲做動作；也可嘗試讓幼兒將他設計的圖樣畫下來，並說明所代表的意義。讓孩子們在遊戲中發揮創造力，並體會團體合作的重要。
3. 對五至六歲幼兒進行此遊戲時，靜止畫面解除前，請幼兒與最靠近自己的同伴牽手，拉成一條線，教師則至排頭處，帶領幼兒行進，與最末的幼兒接手，最後形成一個封閉區域的面，讓幼兒認知「點線面」的概念。

<給老師的話>

- 對三至四歲的幼兒，不必要求美妙的姿勢或高難度的身體探索，只要能隨著老師的鈴鼓聲一動一靜地做動作，都能給予鼓勵。
- 在團體遊戲時，除強調在彼此的合作搭配外，每一位幼兒都要想辦法和別人碰觸到，以致能連結初步同的圖案。可藉由鏡子觀察造型，或老師以相機、錄影機拍攝下來，再與幼兒一起討論。

遊戲性（二）：相同與不同

<觀察與思考>

- 觀察我們生活周遭有那些東西是相同的？例如衣服、器具、建築物.....因為透過複製的過程，所以產生出來的成品就會一模一樣。
- 我們人類是否有長得幾乎一模一樣的呢？例如雙胞胎、兄弟姊妹、父母與子女.....，都有可能長得很像，因為代代相傳的基因傳遞。
- 人類行為也常有相同之處，例如走、跑、跳、躍，哭、笑情緒的表達，穿衣、吃東西.....等行為，因為我們有兩手兩腳、身體和頭的共同身體結構與功能。
- 幼兒父母親、親戚的職業有哪些是相同的？那些是不同的？例如家管、教師、警察.....他們的工作行為是什麼呢？

<實施方向>

- 由幼稚園的環境中找出哪些是相同的東西，並帶領幼兒認識其名稱，及用身體描繪出物體的形狀與使用方式。
- 由幼兒生活周遭的人找出哪些是長得很像的人或得很像的動物，例如：狗、貓、雞.....等。並讓幼兒比較出哪裡像？老師亦可準備人物、動物、球類.....等圖片讓幼兒觀察、分析相同處與相異處，並運用於動作上。
- 觀察、模仿哪些是大家常做的相同日常動作與行為。
- 觀察、模仿不同職業的動作。例如：交通警察在指揮交通；指揮家在指揮樂團；消防隊在噴水救火；媽媽在煮飯、拖地。



◀ 在模仿遊戲的過程中，培養幼兒的瞬間反應力。



▶ 我們像不像在照鏡子啊！



◀ 幼兒在活動中展現主動而活潑的肢體表達能力。

<示例>

<p>活動主題： 魔鏡、魔鏡，誰是世界上最「像」的人</p>	<p>年齡： 4-6歲</p>	<p>人數： 10-30人</p>	<p>進行時間： 40-50分鐘</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.讓幼兒觀察周遭相同或不同的東西 2.幼兒具模仿的肢體能力 3.增進幼兒的互動即興關係 4.培養幼兒的肢體表達能力 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能說出任何相同或不同的物體 2.用肢體模仿出所想到的東西 3.瞬間反應力 4.對特定主題的肢體表達 	
<p>準備活動：(說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.準備器材： <ol style="list-style-type: none"> (1)生活用品的圖片、書籍。 (2)人類生活動作的圖片、書籍或錄影帶。 (3)各種職業的圖片、書籍或錄影帶。 (4)數字卡、英文字母卡、字卡、形狀卡(△、□、○.....)或幾何抽象圖片。 2.情緒營造： <ol style="list-style-type: none"> (1)說白雪公主的故事。 (2)說岳母刺字的故事。 (3)說富蘭克林放風箏發現電的故事。 3.環境佈置： <p>鏡子、三稜鏡或萬花筒。</p> 4.音樂準備： <p>鈴鼓一個、有清楚樂句與節奏的音樂帶。</p> 			

活動內容：（教師的引導）

一.說完白雪公主的故事後，進行以下活動：

- 1.教師一邊說「魔鏡、魔鏡，誰是世界上最像的人」一邊做動作（要慢些以利幼兒觀察、模仿），再說到「的人」的時候靜止一個姿勢。
- 2.將幼兒A、B兩人相對，如照鏡子狀，一樣唸「魔鏡、魔鏡，誰是世界上最像的人」，A模仿B的動作，再換B模仿A的動作。（可單組或多組進行）
- 3.分組，每組五至十人，幼兒自由站立，老師每摸一個小朋友的頭，他就是「魔鏡王」（可另行命名），要做動作讓大家模仿，一邊唸「魔鏡、魔鏡，誰是世界上最像的人」或自行編歌。

二.說完岳母刺字的故事後，進行以下活動：

- 1.岳母刺字：把幼兒的背部（亦可換手心或其他部位）當作魔鏡，在上面寫字（阿拉伯數字或形狀.....）幼兒不能看且要猜出那是什麼數字或形狀。
這是一種幼兒觸覺感應的訓練遊戲，可兩人互寫，亦可分組（每組四至六人，如A→B→C→D排列），比賽誰傳的最快。

（小朋友可能的反應）

- 1.觀察、模仿老師流動與靜止的動作。
- 2.幼兒會從之前討論的生活、職業中攝取動作，如：刷牙、穿衣、指揮交通.....如果小朋友想不出動作，老師可用圖片來引導。
- 3.小朋友有人期待、有人害怕被點到做「魔鏡王」，如果小朋友想不出動作，老師可用圖片來引導。
- 1.幼兒安靜且專注的感覺皮膚上的數字或形狀。

<p>2.代代相傳：把以上傳字的概念，選一個特定的主題，用肢體表達出來。可由老師或幼兒自行命題表演，分組進行。</p> <p>三.說完富蘭克林放風箏發現電的故事後，進行以下活動：</p> <p>1.傳電遊戲：手牽手圍一個大圓圈，如由A出發，單向順時鐘傳電力經由右手臂到左手臂，可不斷增加「電」力或減弱「電」力。</p>	<p>2.小朋友在跳與飛中，學習如何從間斷的跳的動作變成連續飛的動作.....。</p> <p>1.在增強電力時幼兒甚至會跳起來。</p>
<p>延伸活動——活動主題：我變我變我變變變 (因為上述之活動強調模仿相同的動作，在延伸活動中則要嘗試不同的主題變化。)</p>	
<p>活動內容： (教師的引導)</p> <p>1.我的一天：幼兒圍成一圈，想想自己一天到晚的活動，每人做一項不同於別人的生活動作。</p> <p>2.小雞長大了：幼兒圍成一圈假裝傳一隻小雞，小雞會蹦、會跳、會吃.....，而且長大.....。</p> <p>3.變化球：幼兒圍成一圈，傳一顆會變化的球。</p>	<p>(小朋友可能的反應)</p> <p>1. (幼兒A做) 打哈欠起床 → (幼兒B做) 刷牙、漱口 → (C) 洗 → (D) 上廁所 → (E) 穿衣、穿鞋 → 坐車 → 律動 → 打球 → 吃飯 → 洗澡.....。</p> <p>2.小雞跑來跑去 → 吃飯 → 睡覺 → 長變大雞 → 生小雞 → 孵蛋 → 小小雞.....。</p> <p>3.棒球 → 籃球 → 足球 → 小皮球 → 乒乓球 → 高爾夫球.....。</p>

<給老師的話>

- 模仿遊戲要慢動作或靜止，以利幼兒觀察與模仿。
- 做活動前，可充分討論或開放一些時間讓幼兒自行準備，以利在「傳」的活動，順利進行。
- 當幼兒想不出動作時，老師可適時的使用圖片、語言或動作提示並引導，如果幼兒仍做不出來或做重複動作亦不要勉強其重做。

遊戲性（三）：彩色王國

<觀察與思考>

- 看看教室的牆壁是什麼顏色？再看看是否有其他物品，他們的顏色分別是.....。
- 從孩子所穿的衣服尋找顏色的異同。
- 再想想看有什麼東西和身上衣服的颜色一樣。
- 教室裡什麼顏色最多？有幾個？

<實施方向>

- 美勞課時，可讓幼兒用色筆畫出彩虹。
- 唸兒歌時，可挑選與顏色或彩虹相關的兒歌。
- 在下了雨而天氣又放晴的時候，與幼兒一起找尋天空中的彩虹。
- 把裝有水的玻璃杯，放在燈光下，看看水裡會出現什麼顏色？
- 可利用戶外教學的方式，讓孩子們認識所見到之物品的顏色：例如：認識紅綠燈的顏色，並藉機瞭解其功能。



▲配合美勞課程，畫出幼兒心中的彩色世界。



▲「彩色王國」的道具可從生活中取材。

<示例>

<p>活動主題： 會跳舞的彩虹</p>	<p>年齡： 5-6歲</p>	<p>人數： 12-15人</p>	<p>進行時間： 40-50分鐘</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.孩子能分辨顏色 2.增進幼兒控制力的發展 3.幼兒能知道皺紋紙除了可以佈置環境外，還有其他功能 4.幼兒能從遊戲中，認識皺紋紙的特性 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.幼兒能自由的舞動身體，使皺紋紙產生不同的律動感 2.幼兒能相互配合完成動作，且不拉斷皺紋紙 3.幼兒在模仿的活動中，能隨著音樂自由的舞動身體 	
<p>準備活動：（說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.六至七種不同顏色的皺紋紙各兩條（每個孩子可擁有一條）。 2.各種不同顏色的色紙。 3.裝水的透明玻璃杯。 4.日光燈或燈泡 5.鈴鼓或打擊樂器。 6.錄音帶及錄音機。 7.錄影帶（彩帶舞或韻律帶舞或相關之影帶）。 8.運動或舞蹈相關照片數張。 			
<p>活動內容：（教師的引導）</p> <p>一、認識皺紋紙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.請小朋友各拿一條皺紋紙。 2.請小朋友說出皺紋紙的顏色。 		<p>（小朋友可能的反應）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.小朋友興奮地跑去拿皺紋紙。 2.小朋友可能知道顏色名稱，也可能不知道其名稱（此時老師可隨機教育，看看哪一位小朋友的顏色是……）。 	

3.請顏色一樣的小朋友站一起，再算算看有幾種不同的顏色。

4.讓孩子互找同伴（使兩人成一組），互相拉起對方皺紋紙的另一端，讓每一對孩子，相互合作或幫助，隨著皺紋紙的特性（輕飄、有彈性、薄且軟、顏色配對）做出自己喜歡的動作。

二、觀看影帶後：

1.讓孩子利用皺紋紙做出記憶中的動作。

2.根據身體不同部位（腕、手臂、腰、單腳、雙腳）的移動或轉動讓孩子創造出皺紋紙不同的律動。

三、觀察過照片後：

1.讓孩子模仿照片上靜止的動作，然後利用此姿勢，延伸其他的動作（可配合準備好的音樂帶，讓孩子隨音樂起舞）。

3.小朋友會互相去找另一位與自己顏色相同的人，然後開始數數（提醒孩子不要忘了自己這一組）。

4.孩子們可能會用力地抓起對方的另一端，然後往外跑開（提醒孩子不要太用力扯，否者會拉斷它），孩子拉好後可能急速的跑，也可能怕拉斷它而慢慢地跑。

1.孩子們依個別的記憶做出動作，可能單獨做，也可能幾個孩子一起動作。

2.孩子們嘗試使用身體不同的動作方式做動作。

1.孩子模仿好姿勢後，拿著或捆著皺紋紙隨著音樂的節奏或旋律動作。

延伸活動：

1.三至四歲的孩子，因為手的控制力不比五、六歲的孩子，因此做此活動時，可讓他們個自舞動皺紋紙，而不要去拉他人的。另可增加一些大的動作，例如：用整隻手畫圈圈、做波浪狀、向前後跑、手 在上面左右搖晃.....。



▲不同的肢體動作造成不同的韻律感。



▲運用身體的動作來帶動皺紋紙，產生各種節奏。

- 2.對於四到五歲的孩子，可特別教導其用手拿紙的姿勢；而搖動皺紋紙時用身體的移動或搖動幫助手的搖動。
- 3.皺紋紙本身是軟又有顏色的教具，老師可教孩子們自製，使用衛生紙加上顏色；或再加上筷子黏在皺紋紙上，增加其動力，也增加不同的玩法。（使用筷子時要注意其安全性，避免互相戳傷。）
- 4.此示例中，如果老師選擇以「顏色」為教學內容，在材料的選擇上，可改變使用不同顏色的雨傘，引導時可根據雨傘的特性加以發揮，如：雨傘的開與合動作，開時可以做雨傘的旋轉或人繞著雨傘走；雨傘合的時候，可以將傘放在肩上或傘放在後面地上用拖的動作。
- 5.如果老師選擇以其「韻律感」的特點為內容時，可改變選擇以「韻律繩」來替代；或甚至根據材料的特性「柔軟度、在空中飄的韻律感」，老師可讓孩子用身體做出類似動作（如：主題「魚兒水中游」：魚在水裡的動作，可由魚缸的魚延伸至小溪的魚，甚至大海的魚。主題「在空中飄的氣球」：可以從吹氣球的動作開始，氣球開始慢慢變大，氣球飛起來了……，引導孩子把自己的身體當成氣球，當氣球在天空飛時會碰到什麼呢？……氣球碰到小鳥、氣球飛進森林、氣球碰到的所有事物……）。

<給老師的話>

- 注意孩子們手的控制力及協調性是否發展良好？老師可做動作上的引導。
- 老師所選擇的道具，注意是否會傷害到小孩。
- 此示例是以遊戲性為主要的引導方式，因此老師與孩子一起進行肢體活動時，不需顧忌孩子是否做到正確或標準。孩子從遊戲中學習到肢體活動，是最快樂、最自然的方式。

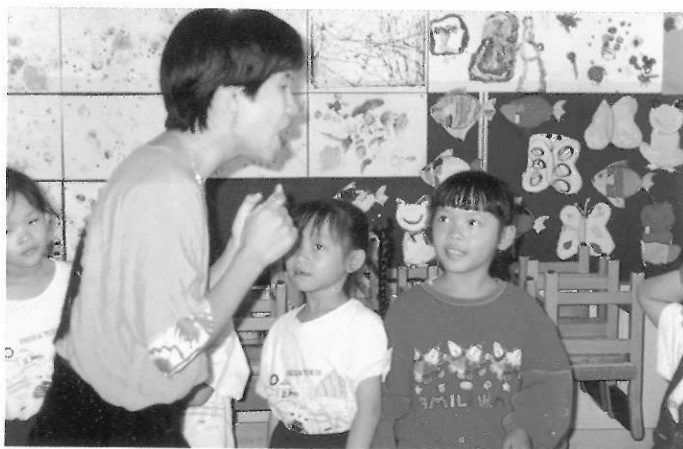
元素性（一）：我是隻小小鳥

<觀察與思考>

- 想想看，什麼東西可以在天上飛來飛去？
- 從自然中觀察鳥類的特性，或藉由影片、圖片認識鳥類的型態。
- 做做看，往前跳幾下和持續的跑幾步，身體的感覺有什麼不同。
（動作的間斷←→連續、瞬間←→流暢）
- 試試看，羽毛和積木從同一個高度往下掉時，那一個比較快？為什麼？（掉落的快與慢）
- 同一個距離，一個人跳八步到達終點，另一個人跳四步到達終點，那一個人的動作大？而那一個動作小？（動作的大小與節奏的關係）
- 往上拍一片羽毛的感覺和搬一塊大石頭的感覺有什麼不同？
（體驗輕與重）

<實施方向>

- 從鳥類相關的書籍中，講述鳥類的生活與故事。
- 利用有關鳥類的歌曲來唱、跳。
- 美勞活動中，將觀察後的心得畫畫或勞作。



▲藉由「說故事」活動，讓幼兒瞭解鳥類的生活習性。

- 利用周遭的事物讓孩子分辨舞蹈的元素性。舞蹈元素包括：
 - (1)時間：快←→慢、長←→短、節奏性、旋律性。
 - (2)空間：大←→小、上←→下、左←→右、前←→後、曲←→直、高←→低、寬←→窄、正←→反、橫←→豎、多←→少、移動←→非移動、聚集←→分散、形狀、方向等。
 - (3)力量：強←→弱、輕←→重、控制←→自由、間斷←→持續、瞬間←→流暢、直接←→非直接(有定點←→無定點)。

< 示例 >

活動主題： 小鳥又飛起來了	年齡： 3-4歲	人數： 12-15人	進行時間： 40-50分鐘
教學目標： <ol style="list-style-type: none"> 1.讓幼兒從肢體舞蹈中認識形狀與造型 2.增進幼兒控制力的發展 3.對動作元素的基本認識 4.創造力的養成 		評量要點： <ol style="list-style-type: none"> 1.孩子能控制好身體，做出跑與跳之間的銜接 2.孩子能做出長與短、高與低的分別、輕與重的感覺 3.孩子能做出快與慢的律動感 	
準備活動： （說明準備器材、情緒營造、環境佈置準備等） <ol style="list-style-type: none"> 1.各種鳥類的圖片。 2.鳥類或雞的羽毛。 3.地板上可以貼上鳥類的腳印。 4.雞毛毯子。 5.鴨毛扇子。 			

活動內容：（教師的引導）

- 1.請小朋友看看鳥類的嘴巴長得怎樣（尖尖長長、扁扁短短、細細長長、短且小.....）、眼睛長在哪邊、翅膀張開的時候和休息的時候有什麼不同、腳又長得怎樣呢（細細長長、短短粗粗、短短又細細.....）？他用什麼來抓住樹枝呢？
- 2.請小朋友把自己變成小鳥，用爪子抓住樹枝，翅膀準備好要飛起來了。
- 3.小鳥們先經過樹林，那小鳥怎麼飛呢（飛得慢慢低低的、飛到高高的天空、往下飛得很快...。）
- 4.小鳥們飛累了，飛到樹枝上休息，用爪子抓抓背上的羽毛，哇！掉下一隻羽毛來了，羽毛飄到哪裡去了？羽毛慢慢又輕輕的往下飄、快快又輕輕的往右邊飄....
- 5.小鳥們在樹枝上跳來跳去（跳大步或跳小步、單腳跳或雙腳跳），然後又飛到另一棵樹上去了。
- 6.小鳥肚子餓了就開始要找東西吃，小鳥吃什麼呢（蟲蟲、水果、葉子或.....）有沒有找到啊？□

（小朋友可能的反應）

- 1.有些小朋友很認真的看、有的會發問問題、有的會開始用手或身體開始模仿。
- 2.小朋友的手會開始在後面動動、有的可能已經啣起嘴巴來，頭也開始搖晃了、有的可能用手替代爪子開始有抓的動作.....。
- 3.小朋友的手可能已經打開，開始做飛行的動作，而身體忽低忽高地變化。
- 4.有的孩子可能氣喘如牛的休息、有的可能停下來就開始東抓抓、西抓抓的。當羽毛掉下的時候，孩子可能會去接它，並隨著羽毛慢慢的飄到地上。
- 5.小朋友在跳與飛中，學習如何從間斷的跳的動作變成連續飛的動作..。
- 6.小朋友可能會到處做找尋的動作，到了一個定點就會很高興的說「我

<p>渴了就飛到河邊去喝水，喝了幾口水呢？小鳥還可以喝什麼？</p> <p>7.小鳥們吃飽了，牠們又飛起來了，牠現在要飛去哪裡呢.....？</p>	<p>吃到蟲蟲了」，有的孩子可能已經低下頭或做其他不同的動作表示喝水。</p> <p>7.孩子們會開始準備飛的動作，然後可能每個孩子都會大聲的說他要飛去的地方....</p>
<p>延伸活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.本主題名稱「小鳥」老師可根據觀察的鳥類，做出不同種鳥類的動作或細節，例如：麻雀如何跳？鴿子怎麼飛？老鷹如何獵取食物？或「麻雀的一天」、「鴿子迷路了」、「自由飛翔的燕子」.....。 2.鳥是兩隻腳的動物，還有哪些動物也是兩隻腳的？牠們都怎麼走路？牠們怎麼吃東西？牠們都住在哪裡？ 3.四到五歲的小朋友，老師們可給不同的說明，讓其身體做更多不同的變化，例如：跳來跳去；老師可告訴小朋友「兩隻腳一起跳或單腳跳」.....。 4.五到六歲的小朋友，可以給明確且較多的變化，例如：雙隻腳跳兩下、左腳跳三下、雙腳再跳兩下、換右腳跳三下.....。 5.此單元的主題可延伸，如：水裡的魚（水裡有魚、蝦、石頭、水草、還有其他不同類的魚，有大有小.....），或利用不同的內容，改變舞蹈元素的使用，亦可有更多樣的主題產生。 	

<給老師的話>

- 「舞蹈元素」對孩子來說是屬抽象性質的，因此老師使用此示例時，不需要向孩子說明舞蹈元素的內容，只要用引導的方式讓孩子做出所提示的內容，並關心孩子是否瞭解並做出其動作，才是最大的目的。

- 當老師提示孩子手上假裝拿一隻羽毛，而孩子卻做出好像捧一個大石頭時，老師請不要用「對」或「錯」的言語來糾正孩子的動作，老師可盡量運用生活周遭曾經接觸的事物，或反問孩子哪一個比較輕、哪一個比較重的語氣來提示或提醒孩子。孩子經過思考再做出的動作，萬一還是與原設定的有所出入，老師應可找實際的東西讓孩子直接碰觸。



▲ 幼兒以肢體動作呈現鳥類的姿態。



- ▶ 除了小鳥，還有那些動物也是兩隻腳？試著延伸其它主題活動。

元素性（二）：各式各樣的形狀

<觀察與思考>

- 幼稚園的積木角有好多積木，有大有小、有輕有重、有多有少，還有不同的形狀（有三角形、四角形《正方形、長方形》……；還可以疊得高高的或堆得矮矮的，當三角形加長方形，就變成像房子一樣，一共有五個角就叫做「五角形」……）。
- 為什麼有人長得好高，有人好矮，有人好胖，有人好瘦，有的東西好長，有的則很短……？
- 為什麼橡皮筋可以拉得好長，又會縮回來原來的長度？有沒有其他什麼東西可以拉得好長好長（麵條、毛線……）？有沒有什麼東西會縮得好小又好短（毛毛蟲、指揮棒……）？有什麼東西可拉長（變大）又會縮短（變小）？例如：鬆緊帶、有彈性的衣服、手掌變拳頭。

<實施方向>

- 連連看：畫一個點、兩個點、三個、四個、五個點……把點連起來，讓孩子體驗點、線、面的構成元素。
- 什麼是相對性？用肢體來表現相對性。（上 \leftrightarrow 下、左 \leftrightarrow 右、前 \leftrightarrow 後、高 \leftrightarrow 低、寬 \leftrightarrow 窄、大 \leftrightarrow 小、正 \leftrightarrow 反、橫 \leftrightarrow 豎、多 \leftrightarrow 少、曲 \leftrightarrow 直、輕 \leftrightarrow 重、軟 \leftrightarrow 硬、斜對角……）。
- 每一位幼兒發一條橡皮筋、氣球、鬆緊帶或有彈性的布料，讓幼兒自行探索「鬆緊」、「彈性」的特性。

- ▶ 積木角的積木有各種形狀，可做不同的創意組合，我們的身體也可以。





▲幼兒探索彈性帶的特質。

<示例>

<p>活動主題： 頑皮的鬆緊帶</p>	<p>年齡： 5-6歲</p>	<p>人數： 10-30人</p>	<p>進行時間： 40-50分鐘</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 培養幼兒自行探索的能力 2. 讓幼兒對形狀的深一層認識與運用 3. 對動作元素的基本認識 4. 創意的培養 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 幼兒會自由運用鬆緊帶或橡皮筋 2. 幼兒能自行選身體的任何點，架構成一個形狀 3. 幼兒知道動作元素包含了那些具體的用法 4. 幼兒可做出與眾不同的肢體造型 	

準備活動：（說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等）

- 1.每人一條縫好的鬆緊帶（約長200公分）或串好的橡皮筋，亦可讓幼兒自行縫製或串連。
- 2.流暢的背景音樂。

活動內容：（教師的引導）

一.幼兒個人活動

- 1.用雙手、雙腳的延展，體會「鬆、緊」的特色。
- 2.拉出「相對性」，有上 \leftrightarrow 下、左 \leftrightarrow 右、前 \leftrightarrow 後、斜對角...等元素。
- 3.拉出一個點(點)、兩個點(線)、三個點(面)、四個點、五個點的形狀。
- 4.拉出高高的三角形、矮矮的三角形，拉出大大的正方形、小小的正方形，拉出站著的長方形、躺著的長方形，拉出正的三角形（兩個點在下面，一個點在上面）、反的三角形（一個點在下面，兩個點在上面）。
- 5.拉出任何創意造型，包括具象的物體（如：樹、雨傘）或抽象的線條（任何無法命名的形狀）。

二.幼兒分組活動

- 1.兩人拉一條鬆緊帶，可以拉出更大的距離，更強的緊度，更多的

（小朋友可能的反應）

- 1.幼兒自行發覺鬆緊的樂趣。
- 2.幼兒拉出上 \leftrightarrow 下、左 \leftrightarrow 右、前 \leftrightarrow 後、斜對角.....等元素線條。
- 3.幼兒拉出三角形、四角形（正方形、長方形、斜四角形、菱形、梯形）、五角形的形狀。
- 4.幼兒拉 \triangle 、 ∇ 、 \triangleleft 、 \square 、 \square 等形狀。
- 5.幼兒做出各式各樣有直、有曲，有大、有小，有可以解釋、有沒有名字的形狀。

- 1.幼兒拉出更多角度的形狀。

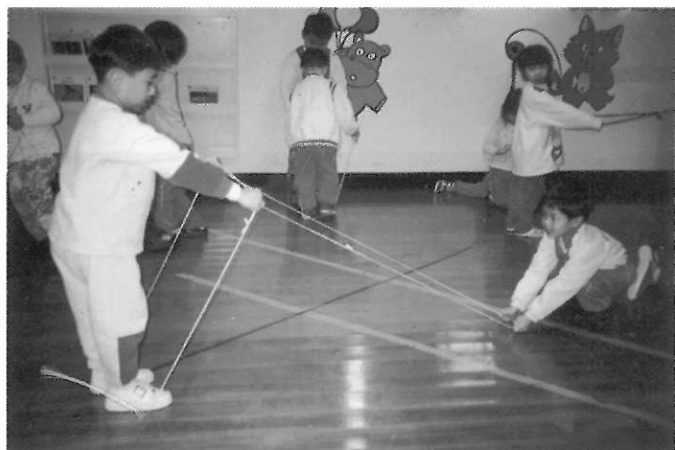
<p>角度形狀（亦可製作更長的鬆緊帶，讓更多幼兒參與）</p> <p>2.兩人一組，個別有一條鬆緊帶，探索兩人之間的空間關係。</p> <p>3.三人、四人或六人（不宜超過六人）一組的鬆緊造型空間。</p> <p>4.造型家族：老師說每個造型家族要有特定數目的造型，如：一個三角形、一個四方形、一個五角形。看看那一組最快完成造型，老師就幫這個造型家族拍個全家福照片。</p>	<p>2.幼兒拉出一大一小三角形，一橫一豎長方形，一左一右斜角線或其他創意造型。</p> <p>3.幼兒拉出：低、中、高，大、中、小，更多空間造型。</p> <p>4.幼兒除了要自行找對人數外，亦要在最快的時間內，內部自行分配做出指定造型。</p>
<p>延伸活動：</p> <p>1.用彈性布料縫可蓋住幼兒大小的大布袋，讓幼兒在布袋裡拉出不同造型。</p> <p>2.加上音樂，可將鬆緊帶與大布袋編作成舞蹈，可運用更寬、更多種顏色的鬆緊帶與布袋，來增加舞蹈美感。</p>	

〈給老師的話〉

- 盡量以鼓勵的話語，讓幼兒增強探索的意願。不要使用「對」、「錯」的字句來評斷幼兒的作品與其探索活動。
- 在幼兒探索一段時間後，可分組讓幼兒各自或分組展現創意。
- 音樂建議可使用比較流暢、抒情的音樂，幫助孩子進入情境。
- 小心不要讓鬆緊帶、橡皮筋纏到脖子或彈到眼睛。



▲哇！拉出五個角了！



▲幼兒共同討論創作的方式，兩人合作拉出造型。

▶ 兩人在彈性大布袋裏，撐出飽滿的造型。



▲ 把班上的幼兒全部都裝進大布袋了。

元素性(三)：雲和風的遊戲

<觀察與思考>

- 風和雲是怎麼形成的？透過觀察天氣與實驗的過程，得知雲是由許多水蒸氣凝結成小水滴而形成的。
- 白雲和黑雲的感覺有什麼不同？從色彩的角度去體會清爽與沉重。
- 風會給人們帶來什麼感受？從風的大小，風與人、物的互動關係中，感受和風、涼風、大風、颱風各有何特色。
- 觀察白天與晚上的天空有些什麼不同？

<實施方向>

- 玩雲的造型變化，由個別的創作開始，再帶入團體合作關係。



► 觀察自然界中雲和風的形成和變化。

- 玩雲遮月和雲遮日的遊戲，由角色扮演帶入。
- 以故事「老鼠嫁女兒」引發動機，藉角色扮演故事情境，對自然現象有所認知，並引導幼兒以肢體、道具加以組織呈現一藝術作品。
- 以「舞蹈元素」來架構。玩速度遊戲——快、慢；玩重量遊戲——輕、重；玩集散遊戲——聚集、分散、方向、軌跡等。

<示例>

<p>活動主題： 雲和風做朋友</p>	<p>年齡： 5-6歲</p>	<p>人數： 10-16人</p>	<p>進行時間： 40-50分</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.認識雲和風的關係 2.體驗人在空間中移動的情形 3.學習以肢體做出雲的形狀及變化的情形 5.培養與人合作的能力 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.重量感應 2.空間概念 3.創造性 4.概念表達 	
<p>準備活動：（說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.器材——大塊布（有彈性為佳，準備黑、白、藍各一條）、披風、塑膠袋或寬條彩帶。 2.準備敲擊樂器或以天然樂器來輔助。 3.教師帶領幼兒到戶外，躺在草地上觀看天空，欣賞雲的變化，感受風吹來的力量大小。 			
<p>活動內容：（教師的引導）</p> <p>一.個人創作遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.小朋友想像自己是一朵自由自在、慢慢飄移的雲。 		<p>（小朋友可能的反應）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.幼兒以不同造型代表雲，以不同速度向不同方向移動。 	

2. 因為天氣很好，這薄薄、小小的雲被陽光透射過去，看起來好像是一朵朵潔白的棉絮。當聽到「薄薄、小小、潔白像棉絮」，感覺是怎樣呢？白雲是輕輕的飄，還是重重的往下降？

3. 風輕輕的吹來，雲兒變成了小白花，一會兒變成了小白狗，一會兒又變成了小白鳥；小朋友試試看雲兒還會變成什麼？（此時老師可以聲音或簡單的敲擊樂器來搭配進行，先由個人創作帶入，再以團體合作的方式創作造型。）

2. 幼兒以肢體來表示輕、重。

3. 幼兒嘗試肢體創作，並能說出它像什麼。



► 以披風和塑膠袋玩角色扮演遊戲。

二.配合道具團體合作

- 1.就地取材，利用被單或垃圾帶（剪開組合成一大塊），或將事先準備好的彈性布，讓幼兒三至五人一組，設計一大片的雲。現在，這五位小朋友是天空中的小小水滴喔，聚在一起成了一大片雲，試著再加入其它道具變化看看。
- 2.如果有好多雲互相擠壓，就變成了厚厚的雲，這時候雲塊不易被陽光透射，所以看起來會是一片灰黯，感覺像天要壓下來了！

三.風和雲的互動

- 1.老師先扮演風婆婆，以披風或彩帶代表風，用力吹過去，看看雲兒有什麼反應。
- 2.由幼兒三人扮演風，吹過來，雲兒會怎麼和風玩呢？

1.幼兒罩著一大塊布做變形蟲狀，一會兒變鬆鬆大大的一片雲，一會兒又變成後厚重重的一片烏雲。

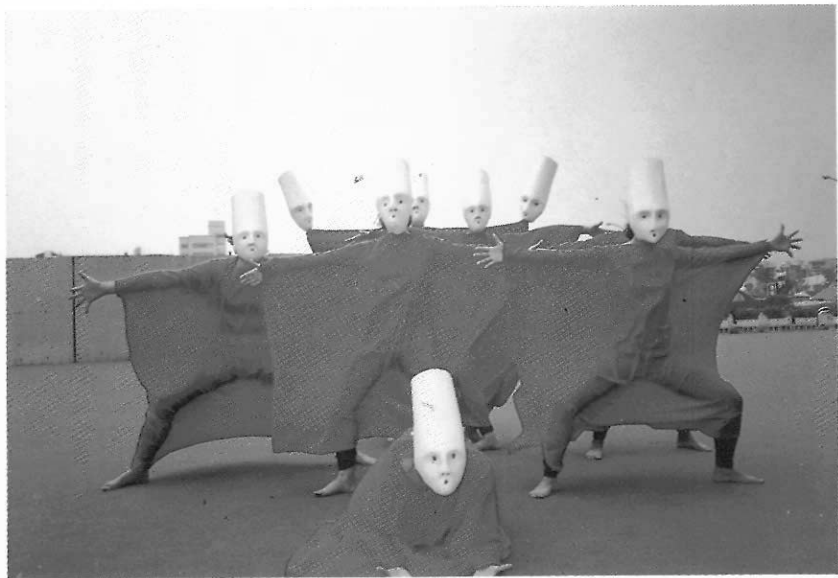
- 1.幼兒與風互動著，各有不同的反應：教師大力的吹，幼兒就快速移動，教師小小的吹，幼兒就慢慢地移動。但依自然現象，應該都向同一方向飄去。
- 2.幼兒有的扮演風，有的扮演雲在空間移動。

延伸活動：

- 1.三至四歲的幼兒只要提供造型遊戲即可，就是透過觀察，將自己變成一朵朵的雲。
- 2.四至五歲的幼兒可再加入聚集、擴散、向特定方向移動的元素變化，能增加幼兒對舞蹈元素的體認。
- 3.五至六歲的幼兒除了綜合了以上的元素來架構整個課程外，教師宜增加組織建構內容的活動，幫助幼兒組織其創作，例如配合角色扮演來延伸「老鼠嫁女兒」的故事。（故事內容可參考兒童故事書）

<給老師的話>

- 本活動是由大自然的現象來引發，以舞蹈元素作為表現媒介，所以老師不能本末倒置，一定得從關心周遭環境與大自然現象著手，如 此的舞蹈活動才有教育價值。
- 透過實驗活動可以幫助幼兒理解一些自然現象，所以展開肢體探索之前，先對單元或動作說明與解釋，如此的創作才符合實情。
- 搭配欣賞大自然的音樂，也能幫助幼兒創作。



▲可藉由童話故事來幫助幼兒組織其創作。

創造性（一）：成長的喜悅

<觀察與思考>

- 觀察準備好的小種子，是不是已經長出了綠色的小芽，或者已經長出小葉子了。
- 再看看校園裡的盆栽，是否已經開花了。
- 春天來了，園裡所種的樹，葉子是不是變得更多更大更綠了。
- 利用圖片觀察蝴蝶成長的過程，幼蟲→孵蛹→蝴蝶的變化。
- 利用圖片或錄影帶觀賞人類成長的過程。

<實施方向>

- 由天氣的變化，引導幼兒觀察花、草、樹木的成長。
- 從幼稚園的環境裡找尋小花、小草、盆栽或園裡所種的樹，帶領幼兒認識其名稱，並瞭解其生長的過程。



► 從自然環境中觀察樹的成長。

- 從植物生長的相關書籍中，講述有關花、草、樹木成長的故事，並利用錄影帶或圖片說明讓幼兒認識或瞭解。
- 美勞活動中，可利用觀察後的心得或故事講述後的記憶，讓孩子畫畫或勞作。
- 唱遊課中，教導有關於植物生長的歌曲或動作。

<示例>

<p>活動主題： 小樹長大了</p>	<p>年齡： 3-5歲</p>	<p>人數： 12-15人</p>	<p>進行時間： 40-50分鐘</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.想像與肢體自主且自由的表達 2.運用肢體動作感受到樹木的成長 3.培養幼兒相互配合的能力 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.幼兒可根據老師的引導，運用自己的想像並自由使用身體動作 2.幼兒能清楚的做出收縮與伸張的動作 3.能和伙伴合作及創造出不同的姿勢或動作 	
<p>準備活動：（說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.自然科學叢書。 2.有關花、草、樹木的圖片。 3.幼兒所畫的圖畫。 4.鈴鼓。 			
<p>活動內容：（教師的引導）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.請小朋友把自己變成一顆小種子，然後把他埋進泥土裡去；可以用什麼方式把小種子埋進土裡呢？（請小朋友把想說的方法動作做出來） 2.老師走到每個小孩的旁邊，摸 		<p>（小朋友可能的反應）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.孩子們各自找到喜歡的位置，蹲下後，手和頭緊貼著腳，或者側躺下來，或者手與腳貼在地板上、身體緊貼雙腳。 2.孩子們在自己的位置上 	

摸他的頭（老師可以使用其他的與孩子接觸的動作，表示施肥料及澆水的意思）。

3.小種子吃了什麼東西之後，身體會開始長大（長出新芽）？那小種子它是怎麼吃東西的呢？

4.早晨，太陽公公會很早就起來

等待老師來。（尚未被摸到的孩子，可能會抬頭偷看，或告訴老師「還有我！還有我！」……）。

3.孩子們可能會因身體的漲大在地上滾來滾去然後長出新芽，或手與身體做膨脹的感覺然後站起來長出新芽。

4.孩子們可能手舉得高高



▲環境的佈置，可幫助幼兒融入舞蹈活動的情境。

向小小的新芽打招呼；太陽公會從起床的那一邊慢慢地跑到睡覺的那一邊，而小新芽會怎麼跟著太陽移動呢？

5.哇！小新芽慢慢地長大，他的身體也開始長出什麼呢（樹幹、樹枝、樹葉）？他怎麼長出來呢？春天的風慢慢地吹來，葉子會怎麼動呢；哇！到了颱風天，葉子又會怎麼樣呢？

6.秋天來了，葉子開始慢慢地變成什麼顏色？到了冬天，天氣越來越冷了，葉子會怎麼樣呢？哇！大樹的葉子都跑到那裡去了？最後大樹變成什麼樣子呢？

的，並且在上面畫來畫去，或者跑來跑去，身體可能做收縮又拉長的動作也可能做招手的動作。

5.孩子們可能把腳站得開開的，也把手舉得高高的，雙手或身體隨著慢慢的搖來搖去，忽然間，孩子們可能到處亂跑亂竄，或者身體會轉一轉，然後在地上東倒西歪。

6.孩子們可能會做出頭下垂、手下垂、屈膝或站得歪歪斜斜的，或甚至躺下來。



▶瞧！樹幹又直又長。

<p>7.春天又來了，葉子又開始怎麼樣呢？</p> <p>8.哇！小樹是不是長大了？我們來看看樹長大的樣子。</p>	<p>7.孩子們的手、頭、腳能又開始往上升起，做一些伸展的動作。</p> <p>8.孩子們隨意擺著大樹長大的姿勢。</p>
<p>延伸活動：</p> <p>1.樹長大的過程中，葉子可能被蟲咬了，那蟲在樹葉上怎麼爬呢；也可能小鳥會飛來樹上休息或築巢，那小鳥怎麼飛？怎麼築巢？有些樹也會開花，花怎麼開？又是什麼顏色呢？是大大的一朵或小小的一串呢？</p> <p>2.大部份三至四歲的小孩，其動作能力及想像力都尚未能及四至五歲的小孩，因此老師在引導時，可以再重複或更明確的引導，例如：「冬天到了，葉子會一直掉一直掉，掉到最後，哇！樹上還有葉子嗎？那葉子全部都跑去那裡了？」</p> <p>3.而五至六歲的孩子其肌肉、骨骼發展就比四至五歲的孩子來得成熟，老師引導時其說明可更仔細些，例如：「小種子吃了東西，身體會慢慢地、慢慢地膨脹，然後從手指間迸出小新芽來了，小新芽會如何延伸出來？」</p> <p>4.其實這是一個成長的故事，老師可利用不同的生物來替代各種主題，例如：人的成長、蝴蝶的成長、小青蛙的故事……。</p>	

<給老師的話>

- 活動進行中，老師所提出的問題，小朋友可能一直使用「語言」回答，老師可提醒孩子，可用身體動作來表達。
- 此示例以創造性為主，因此除了動作讓孩子們可自由發揮外，老師在引導的同時，可提出各種不同關於此主題的問題，可讓孩子有更多的想像空間，並運用肢體創造出其想像的事物或動作。
- 此活動是運用故事敘述的方法，引導孩子做身體的動作，因此在活動進行之初，老師可先將故事敘述一次，然後再開始活動。

創造性(二)：可愛的鴨子

<觀察與思考>

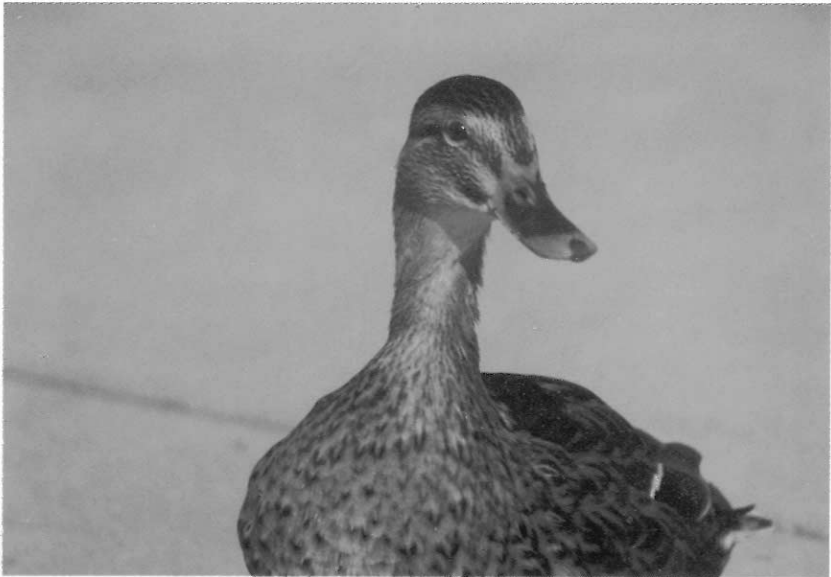
- 老師帶小朋友到農場，看看家禽、家畜，留意他們的長相、特色、外觀等。
- 小鴨子是怎麼出生的？像小嬰兒一樣從媽媽肚子裡生下來？或是從蛋殼裡孵出來呢？
- 如果無法讓幼兒看到實物，可從錄影帶或幻燈片的觀察獲得經驗。

<實施方向>

- 模仿各種動物的造型，獨自創作或二、三人合作設計造型。
- 配合節奏學鴨子走路、跑、游水的神情等。
- 以說故事的方式配合律動來進行。
- 鼓勵幼兒自編自導自演，並充分運用身邊的材料加以裝扮。



►母鴨帶小鴨，搖搖擺擺齊步走。



▲觀察鴨子和鵝的動作與習性。

<示例>

活動主題： 鴨媽媽和小鴨鴨	年齡： 4-5歲	人數： 10-14人	進行時間： 40-50分
教學目標： 1.能配合節奏做動作 2.會與同伴相互配合，共同創作 3.能從遊戲中展開肢體的探索，並能做想像與模仿。		評量要點： 1.觀察與模仿能力 2.節奏感 3.創造性 4.群體性	
準備活動： (說明準備器材、情緒營造、環境佈置、音樂準備等) 1.器材——紙箱、呼拉圈、頭套、廢紙；以及可資利用創作的物品。 2.準備敲擊樂器或以天然樂器來輔助。 3.老師帶領小朋友觀察鴨子的特徵，並讓幼兒模仿鴨子的體態，或學鴨子走路的神情。 4.老師描述故事的情境。 5.師生合力佈置環境(如：佈置「蛋」、「河流」)。			
活動內容： (情境) 1.鴨媽媽下了好幾個蛋。	(教師的引導) 老師扮演一隻鴨媽媽，搖著屁股走啊走的；找到一個好地方，就下了好幾個蛋。老師抱起幾個小朋友分別置於不同的地方，並放下呼拉圈或紙盒，再把他們一個個放在其中，等著鴨蛋孵出小鴨來。	(小朋友可能的反應) 小朋友把自己變成蛋的形狀，放置在紙盒裡或呼拉圈中。	

<p>2.小鴨鴨在蛋殼裡掙扎著，等不及了，好想趕快跳出來，看看外面的世界。</p> <p>3.咚！哇——小鴨子破殼而出了！咦！這是什麼地方呢？好美麗的彩色世界，真是好玩！</p> <p>4.小鴨子交了新朋友一起玩。</p>	<p>鴨媽媽到處照顧著小鴨蛋，這邊孵孵那邊孵孵，好不忙碌。</p> <p>小鴨子用力張開眼睛，搖動翅膀走著。</p> <p>小鴨子走著走著，遇到了和他長得一模一樣的動物，就靠過去自我介紹一番，並成了好朋友。</p>	<p>小朋友想像自己是在蛋殼裡掙扎著要出來的小鴨子，伸伸脖子，踢踢腳，用小嘴輕輕啄破蛋殼的情景。</p> <p>小朋友雙手置於眼前似動眼睛狀，看看四周，一切都是這麼新鮮。看看鴨媽媽，有一對翅膀，自己有沒有呢？動一動小翅膀，跟媽媽一樣，走起路來屁股一搖一擺的，哈哈！我真是一隻小鴨子。</p> <p>小朋友學著鴨子走路，遇到好朋友碰碰屁股，拍拍翅膀，追逐一番，好不快樂。</p>
<p>延伸活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.可以變化成為認識新朋友的遊戲，例如邊唱邊跳「好朋友我們行個禮，握握手呀來猜拳，石頭布呀看誰贏，輸了就要跟我走」；或跳交換舞伴的遊戲。 2.配合「音樂欣賞」活動，讓幼兒練習將音樂與動作做一結合，如：古典音樂「小雞的芭蕾舞」是一首很好的遊戲舞蹈音樂，可延伸創作空間。 3.結合「美勞活動」，用紙箱或呼拉圈等製作蛋殼及設計布景，再配合「語文活動」故事創作，統整成為一個兒童劇。 		

〈給老師的話〉

- 老師可以一邊口述情境，一邊也參與其中的創作設計。
- 老師進行時若能再加些伴奏，如用聲音唱出節奏，或運用天然樂器像彈指、彈舌、拍手、踏腳等，來製造一段動作節奏、變化節奏或特殊音效，都能帶給幼兒無窮的樂趣。



▲小鴨鴨在蛋殼裏掙扎。



▲破殼而出的小鴨鴨，看到了美麗的世界。

創造性（三）：身體歷險記

<觀察與思考>

- 認識我們自己的身體，哪些地方會動（說出那個部位的名稱）？為什麼會動（因為有關節、骨頭、肌肉……）？如何動（前後、上下、左右、轉圈圈……）？可以設計什麼動作（形狀、數字、文字……）？
- 有的人不會講話要用手語來溝通，有的人會用手語把歌曲舞出來；有的人叫做舞者，他（她）們用肢體把內心的感覺跳出來；有的人叫做默劇演員，他（她）們不用說話就把戲演的大家都懂了，他（她）們的身體好像真的會說話一樣，我的呢？



▲運用肢體語言模仿舞者的動作。

<實施方向>

- 探索自己的身體：動動身體各部位，配合唱歌來舞蹈，如：我的小手拍一拍、我的小腳踏一踏、我的☆☆◇—◇。
☆為身體部位——頭、肩、手臂、手肘、手指、腰、臀、腿、腳、膝、腳趾等。
◇為動作——甩、張、彎、扭、踢、碰、轉等。
- 運用肢體語言：以手語來溝通、跳手語歌、模仿舞者、默劇演員。
- 身體擬物化：用肢體做出各種物體或人物的樣子。



▲利用光束投影在大白布上，呈現影像的趣味變化。

<示例>

<p>活動主題： 我的身體會說話</p>	<p>年齡： 5-6歲</p>	<p>人數： 10-30人</p>	<p>進行時間： 40-50分鐘</p>
<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.身體與節奏的自由運用與表達 2.角色扮演中的肢體運用 3.加強爆發力、平衡感、控制力的練習 4.培養幼兒合作的能力 		<p>評量要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.幼兒會配合有韻律的節奏跳舞 2.幼兒在默劇活動中，能清楚的用肢體表達內心的話 3.可以瞬間啟動與瞬間停止 4.能和同學共同討論、創作 	
<p>準備活動：（說明準備器材、情緒營造、環境佈置準備等）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.鈴鼓 2.哨子 3.字卡、圖片 4.手電筒或檯燈 5.大塊白布（約150公分×180公分） 			
<p>活動內容：（教師的引導）</p> <p>一.幼兒個人活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.用身體部位畫畫、寫字，從頭開始逐一活動，如：用頭（或其他部位）畫圓、三角形.....。用臀部（或其他部位）寫1、2、3、4.....。 		<p>（小朋友可能的反應）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.小朋友從頭開始逐一活動。 	



▲「3」也可以寫在手指上。



▶兩人合作搭出「3」的形狀。

<p>2.用身體部位告訴我，你家的電話號碼。</p> <p>(1)使用單一身體部位做動作。</p> <p>(2)每一個數字都要變換一個身體部位。</p> <p>(3)小朋友個別做過後，由一人表演，其他人猜號碼。</p> <p>二.幼兒分組活動</p> <p>1.用身體搭構出 1、2、3、4、5、6.....或其他圖形與字。</p> <p>(1)一人搭構一個字或圖。</p> <p>(2)兩人、三人或多人搭構一個字或圖。</p> <p>(3)分組討論並設計出不同的字與造型。</p>	<p>2.小朋由互相猜對方的數字，也會跟著做動作。</p> <p>(1)幼兒獨自完成「7」(站立)</p> <p>(2)兩位幼兒合作搭構出「3」(躺在地上)</p> <p>(3)三位幼兒合作搭構出「大」(躺在地上) 兩位幼兒合作搭構出「18」(站立)</p>
<p>延伸活動——活動主題：猜猜我是誰？！</p> <p>1.捏麵人：把身體當作捏麵人的一陀麵粉團，可捏出不同物體、人物的造型，讓別人猜猜我是誰？！我在做什麼？！（小朋友可能反應：拍小皮球→跳繩→爸爸打領帶→媽媽拖地板→音樂家拉小提琴→畫家畫畫→歌星唱歌.....）</p> <p>2.皮影戲：掛一塊大白布，在後面投射燈光，一小孩貼近布面做動作，其他小朋友在另一方看布上顯示的影像，猜動作的名稱。（小朋友可能反應：跑→跳→小兔子→騎馬.....）</p>	

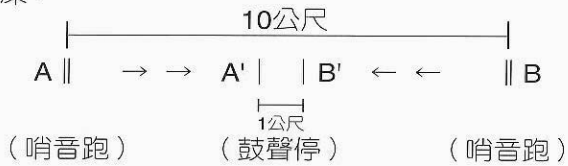


▶ 猜猜看，這是什麼數字的造型啊？



▶ 再猜猜看，這是什麼數字的造型啊？

3.急速冷凍：



在地面上畫線，A和B分隔約10公尺，在中間停時（A'、B'）間隔約一公尺以防相撞。視室內大小而定，亦可在戶外平坦柔軟的地面上進行。

- (1)兩人一起對跑，快速跑到中間突然停止。幼兒起動和瞬間停止的控制能力不一，但可不斷反覆練習加強其爆發性、凝聚力與平衡感。
- (2)停止時要做一個相對造型或角色（如：大←→小、高←→低、澆水壺←→花、茶壺←→杯子、警察←→小偷、小老鼠←→大野貓、桌子←→椅子.....）可由老師指定造型，亦可兩人一組，討論出來停止的相對造型或角色。

<給教師的話>

- 給孩子充分時間去探索自己的身體，不要急著要他們馬上出現「正確」的造型。
- 延伸活動中的自創造型，當孩子想不出來時，老師可用圖片來引導。
- 活動若每週實施兩次可持續一個月。
- 大班如果要做國小一年級的銜接時，可用此方式讓他們用身體部位書寫文字、搭構文字，增加寫字識字的趣味性，如果小朋友玩出興趣，還可以玩簡單的加減遊戲。