

師生互動—— 團康活動妙

✻ 張淑慧

團康活動內容非常廣泛，舉凡唱和跳、土風舞、遊戲、趣味競賽、繞口令、手語歌、帶動唱等，都可謂團康活動的一環，而如果我們能巧心的安排將團康活動適時的帶入兒童的學習中，將能藉著音樂、舞蹈、遊戲來滋潤兒童的學習課程，讓其學習益發生動活潑。

團康活動之妙，妙在其不但使人在參與中得到快樂，對教育工作者而言，「寓教於樂」更有其巧妙之處，舉凡注意力集中，遵守紀律、培養團隊精神、啟發創造思考的能力培養，均能藉著團康活動實施中，產生潛移默化的效果。

課堂中，往往會發現偶有學習不專心、吵雜、情緒動怒的兒童，相對的也影響教師教學的情緒，這時不妨試著以五分鐘的時間炒一盤「歡樂團康小菜」，用來改變教室的氣氛，提昇兒童學習的興趣，營造歡愉的師生互動。

一、和口令教條講話：如果以歌唱或手勢來替代，則更為新鮮有趣。

(一)以手勢來表達安靜：例如教師以高舉右手伸出食指中指做出勝利的姿勢，並告知兒童當教師做此手勢時兒童隨之模仿，模仿的同時嘴巴要閉起。等到兒童都安靜了，教師再



「大家來拍手」 馬二 照

將手放下，兒童隨之放下。（手勢可由師生共同來設計）

(二)以歌唱來做動作：藉著歌唱來傳達希望兒童配合的事項。

教師：「親愛的同學我們來拍手」。

兒童：「我們來拍手，我們來拍手，我們大家一起來拍手」。

「來拍手」的詞可隨時更改為來寫字，做數學，來掃地……

二、機警遊戲：兒童上課分心、注意力不集中時可藉小遊戲訓練專注，增進其敏捷性。

(一)交叉拍手：教師雙手於胸上下交叉一次，兒童則拍手一下，連續交叉時則兒童反覆拍手。

(二)正模仿：

1. 你出拳我出拳：師生同時拍手三次，教師出拳，兒童隨之模仿出拳。（亦可以剪刀、拳頭、布交替）

2. 你摸頭我摸頭：師生同時拍手三次，教師摸頭（拍肩、摸鼻、插腰……）兒童隨之模仿，教師速度可由慢漸增快。

3. 聽一聽做做看：教師示範簡單的節奏後，兒童隨之模仿（節奏由簡入繁）。

① | ♪ ♪ ♪ |

② | ♪ ♪ ♪ |

③ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ |

④ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ |

(三)反模仿：

1. 你出拳我出布：師生同時拍手三次後，教師若出拳兒童則出布或剪，不與教師相同，若發現與教

師相同迅速改變動作。

2. 大與小：教師說「大西瓜」，雙手並模仿大瓜動作，兒童則說「小西瓜」，並模仿小西瓜動作。若大西瓜時不但動作大聲音也大，小西瓜時動作小聲音小。亦可將西瓜換成皮球、燈籠、蘋果等。

3. 長與短：玩法同「大與小」，惟「長鉛筆」時，「長」字音拉長，雙手儘量向左右兩側拉開，「短鉛筆」時字音短，手勢短。亦可將鉛筆換成釣竿、筷子等。

4. 口是心非：將2、3項遊戲動作與口令相反組合，如教師說：「大西瓜」，動作比「小西瓜」。兒童則回答「小西瓜」，動作比「大西瓜」。此種遊戲難易度較高，適合高年級兒童。

四、記憶模仿：藉著此遊戲完成後，可以鼓勵常常漏帶學用品的兒童，「××，在遊戲中老師發現你的記憶很好，記得喔！下次不要再忘記帶學用品了。」

1. 剪拳布：以剪刀、拳頭、布三種手勢，教師做完後，兒童再隨之模仿。

① 剪拳拳。

② 剪拳布拳拳

③ 拳布剪布剪拳拳

2.    教師先告知「剪刀」手勢發「ㄗ」的擬音，「拳」手勢發「ㄗ」的擬音，「布」手勢發「ㄗ」的擬音。教師做完手勢後，兒童則以擬音來覆述。



「請你們反覆模仿老師的動作」

黃清雲 照

①教師手勢「剪剪拳」

兒童覆述「 $\angle$ $\angle$ $\angle$ 」

②教師手勢「拳剪拳布布」

兒童覆述「 $\angle$ $\angle$ $\angle$ $\angle$ $\angle$ 」

3. 動動身體：教師連續做動作：拍手→摸頭→插腰→踏足→拍肩，兒童俟教師做完後，憑記憶模仿一次。動作可由二個依次遞增至七個。

(五) 數數遊戲：全體一起數數，逢「7」倍數時則不唸出，改以拍手代替，如「7、14、21、28、35……」，數字教師可酌量調整，對於高年級兒童則可增加其難易度，如「逢7倍數拍手，逢7數字如17、27、37、47……則拍肩」，兩種指令同時進行遊戲。對學習「九九乘法」階段兒童而言，為非常有趣的活動。

(六) 馬車夫的一天：教師將全班分成四組（馬、馬車、馬車夫、輪子）

後，則開始說明在故事講述中，若提到「馬車」，則「馬車」該組兒童要站起來轉一圈再坐下，其他組亦相同。故事內容架構教可依人、地、時、物自由創作，分組亦可酌量增減（進行中若拍桌椅碰撞影響其他班級上課，則可讓兒童將椅子靠好，蹲於原地玩。

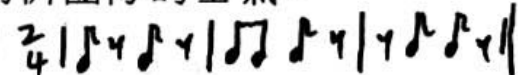
(七) 樂團大合奏：將兒童分為三組，一組為「 $\angle$ 」、一組為「 $\angle$ 」，另一組為「 $\angle$ 」，教師擔任指揮家，手指向何組，何組則發出其組的擬音，如指「 $\angle$ 」組，該組則口說「 $\angle$ 」。指揮家的方向速度應隨時改變，亦可請兒童來擔任指揮家。

(八) 方眼節奏板：教師於黑板上畫上九宮格，請二位兒童任選格子並畫上○及△個三個（如圖）。師生共同設計以動作及聲音來代替符號○、△。

△		○
○	△	
	△	○

1. 動作遊戲：○—拍手。△—拍腿。空格—雙手握拳。教師手指九宮格板，指○時則兒童拍手，指空格時則兒童握拳。
2. 聲音遊戲：○—模仿狗吠。△—模仿貓叫。空格—模仿獅吼。教師指九宮格板，指△時兒童模仿貓叫，並模仿貓的動作。
3. 方格數可依兒童年齡調整為十二、十六格，並可增加☆、！等符號。

三、節奏訓練：在音樂基礎教育中，節奏的培育非常重要，可以利用身體來做節奏訓練，手、足、肩、臀……都可趣味性的練習，凝聚同儕團隊的士氣。

(一)愛的鼓勵：

(二)愛的鼓勵七部曲：同(一)節奏，惟開始時先一根手指擊拍，再二根手指，三指、四指、五指，接著以手掌心擊拍，最後以手背擊拍。共七個動作，故稱七部曲。

(三)愛的鼓勵上中下：上一彈舌，中一拍手，下一踏足，配合(一)節奏擊拍。

(四)愛的鼓勵靜悄悄：欲讓兒童安靜時，則可以雙手食指不碰觸做(一)節奏，再由一～五根指頭擊拍，五指再逐減至一指，最後食指不碰觸再做一次，此時僅有動作沒有聲音，即可達到靜悄悄的意境。

四、說白節奏：說白節奏亦是節奏練

習方法之一，加入簡單的遊戲，更能增添其趣味性。藉著分組競賽，更能凝聚團隊的精神，也是一種非常有趣的數學遊戲。

(一)玲瓏塔：分兩組接力競賽，第一組為單數組，第二組為雙數組。(

)內的數字依組次逐漸增加，「阿彌陀佛」也跟著改變。

例一：玲瓏塔，塔玲瓏，玲瓏寶塔第一層。

(一)個鉢，(一)個磬，(一)個和尚
(一)本經，

唸！阿彌陀佛。

例二：玲瓏塔，塔玲瓏，玲瓏寶塔第二層。

兩個鉢，兩個磬，兩個和尚兩本經，

唸！阿彌陀佛！阿彌陀佛！

(二)數蛤蟆：九九乘法倍數遊戲，分兩組接力競賽，一隻蛤蟆時「噗通一聲跳下水」，兩隻蛤蟆時「噗通噗通兩聲跳下水」，依次類推逐漸增加。

例一：一隻蛤蟆一張嘴，兩個眼睛四條腿，噗通一聲跳下水。

例二：兩隻蛤蟆兩張嘴，四個眼睛八條腿，噗通、噗通兩聲跳下水。

藉著機警遊戲，節奏訓練、說白節奏……一個小小的活動，不但能營造班級不同的氣氛，無形中也拉近了師生的距離，增強師生互動。讓我們一起來努力，將小小的團康活動帶進教室，以團康彩繪童年的畫布，校園中揚溢著歡愉的笑聲。

(作者：台北市金華國小教師)