

鼓

Owino Ogot

Salim Kasamba

简体中文: Fan Ge



初期家庭数学

Early
Family
Math



Interactive Story

简体中文

成人读者

学说话以前 在你的孩子学会说话以及了解文字之前先与他们聊一聊。指向、说出名称和描述你所看到的事物，例如形状、颜色、比较和数量。当你的孩子开始理解单词时，对你的孩子说出一个名词并且让你的孩子指向和那个名词对应的事物。例如，“球在哪里？”如果你的孩子找不到那一样东西，请指给他们看。

初期对话 当你的孩子开始理解和说单词时，融入一些简单的问题。根据需要给予帮助。当你指着一个事物说“这是红色的吗？”如果他们不知道，就为他们提供答案。当你说“我们来数一数积木，”如果你的孩子不知道如何数数，带着他们一边拿着积木一边数“一、二、三。”

数学主题和词汇 这个故事涉及到模式、大小和形状。练习以下词汇：大小、大、少、中等、小、相同、形状和模式。

愉快的阅读和谈论！ 这里提供的问题和评论只是一个开始。

第一次阅读，请看涂红色的问题和评论。

第二次阅读，请看涂蓝色的问题和评论。

第三次阅读，请看涂绿色的问题和评论。

之后，跟随着孩子的兴趣，让你们的讨论朝着有趣的方向发展。



鼓在我们社区一直是重要的乐器。我们喜欢鼓！

我们有不同大小的鼓：大的、中等的和小的。

1. 想想具有不同大小但相同形状的东西。也许一个大的和一个小的，或者三个分别是大的、中等的和小的。

2. 想想有关三个事物的故事。一些例子有：《三只小猪》和《金发女郎》。

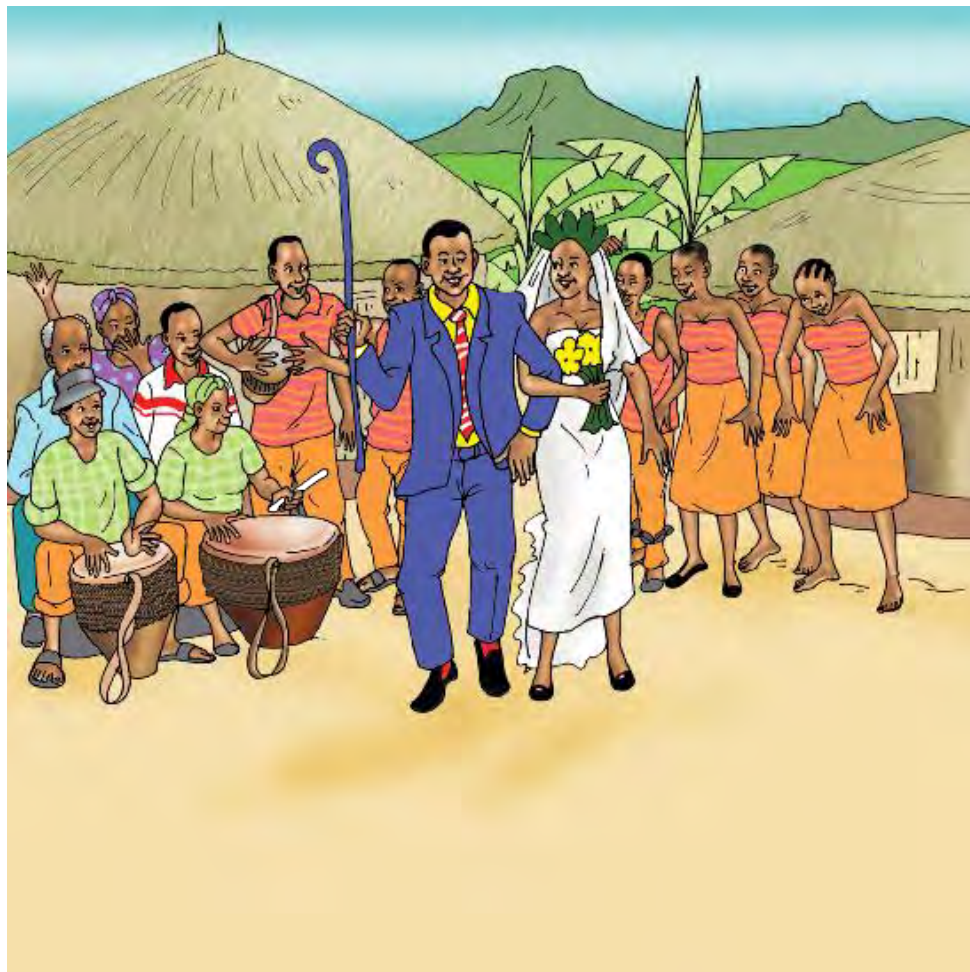
3. 你有没有敲过鼓？你会选择这三个中的哪一个？



我们用鼓槌或手指弹奏鼓。

我们因为各种各样的原因弹奏鼓：我们用鼓为歌曲和舞蹈伴奏，用于盛宴以及一些困难的时期。

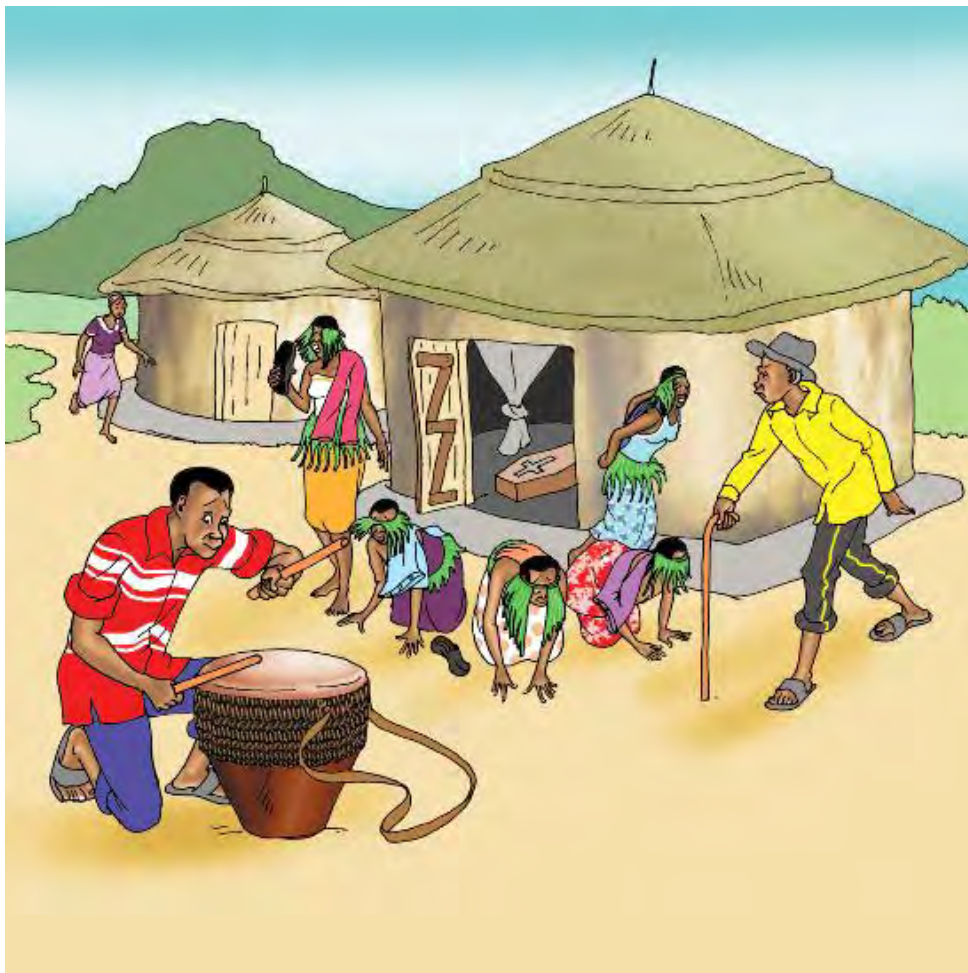
1. 人们使用鼓来打节拍。编一个属于你自己的节拍并数一数。例如：（在每个数字拍手）"1、2、暂停，3、1、2、暂停3。"
2. 你觉得用鼓槌弹奏的声音和用手指弹奏的声音有什么不同？
3. 小鼓和大鼓的声音有什么不同？



鼓丰富了歌曲，让人们想要跳舞。鼓使仪式变得丰富多彩。

我们在婚礼和小孩的命名仪式时弹奏鼓。我们也在庆祝新的收获季和双胞胎的出生时弹奏鼓。

1. 人们穿着特别的婚礼服饰。一起数一数穿橙色衣服的人。
2. 鼓手们穿着什么颜色的衣服？
3. 一起数一数婚礼上全部的人。你能数到那么多吗？

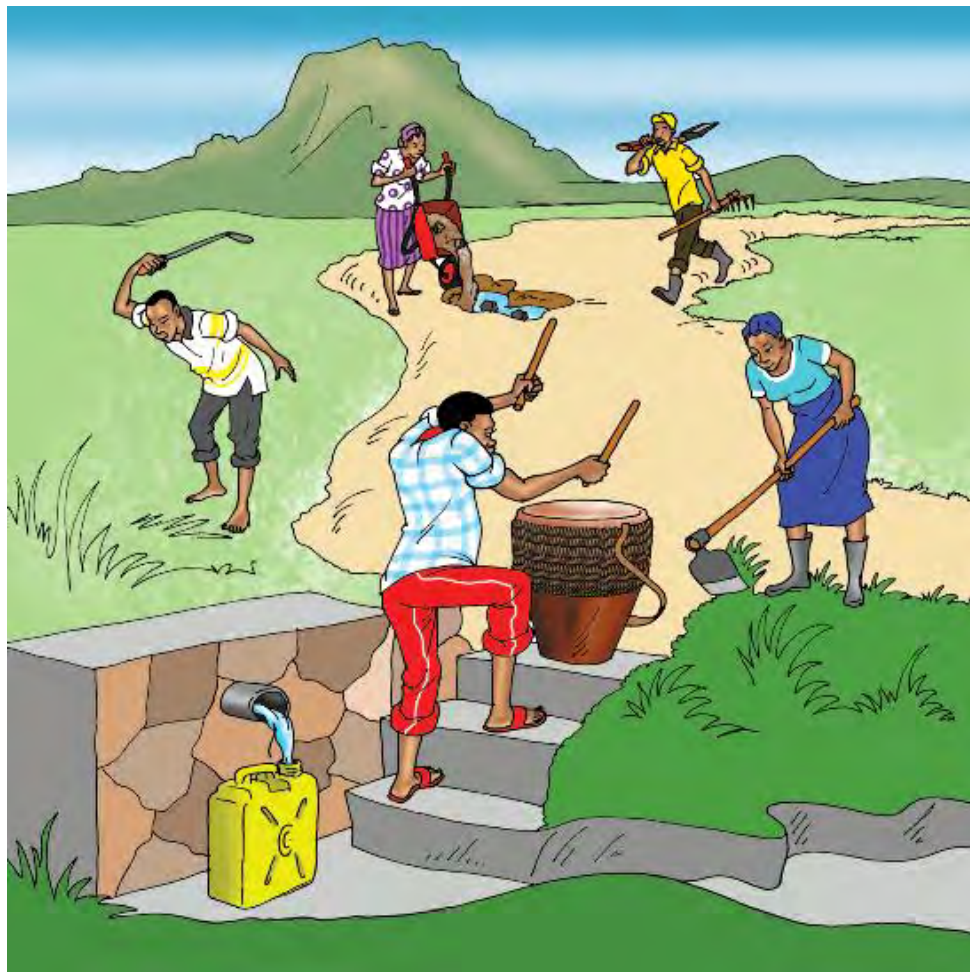


当有人去世时，我们用鼓声宣告哀悼并且号召人们。

1. 悲伤的鼓声听起来怎么样？你能用手创造出轻柔、悲伤的节拍吗？

2. 有许多种鼓声，例如轻柔的背景节拍或快速的大声节拍。你有听过哪些种类的鼓声？

3. 鼓声会让你想跳舞吗？



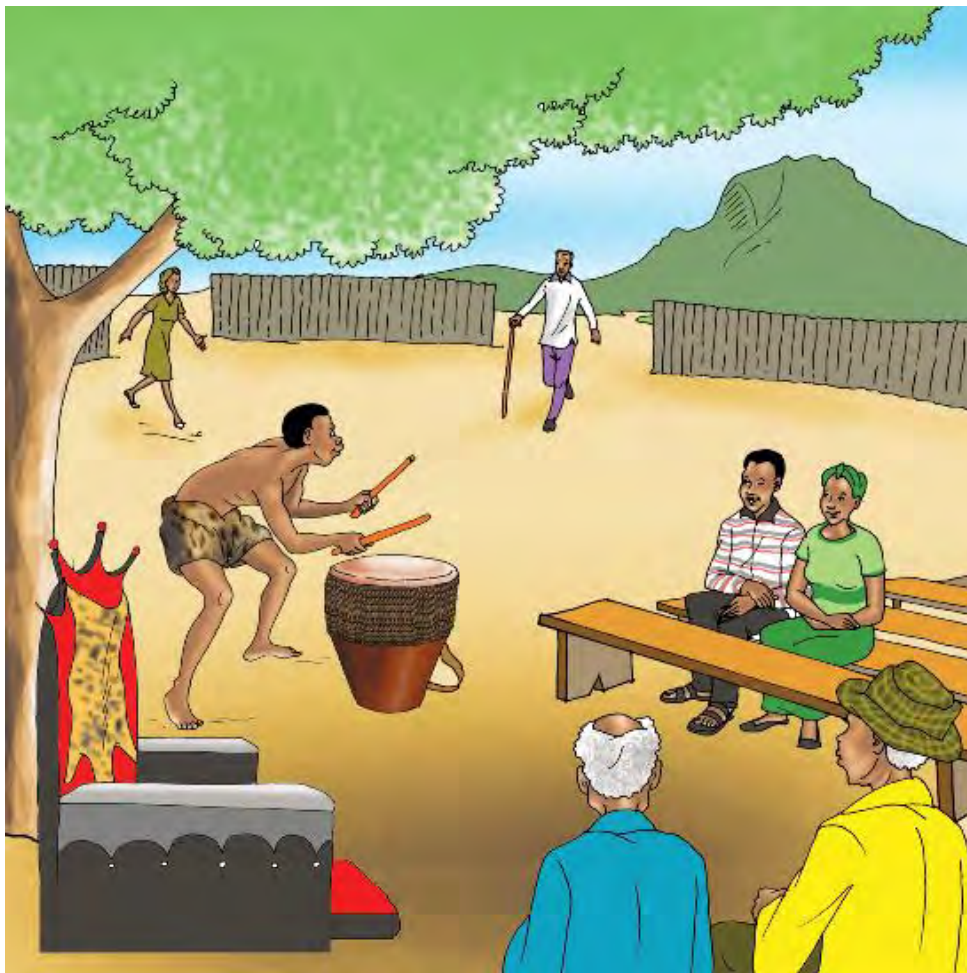
我们用鼓声号召人们去清理井、清理道路或者为贫困的老人建造小屋。

当村子里的牛被偷的时候，我们用鼓声召集人们。

1. 在你生活的地方，人们用什么声音或方法将人们召集在一起吃饭、上学或参加特殊活动？

2. 你更愿意敲鼓还是工作？

3. 一起数一数这张图上人们使用工具的数量。

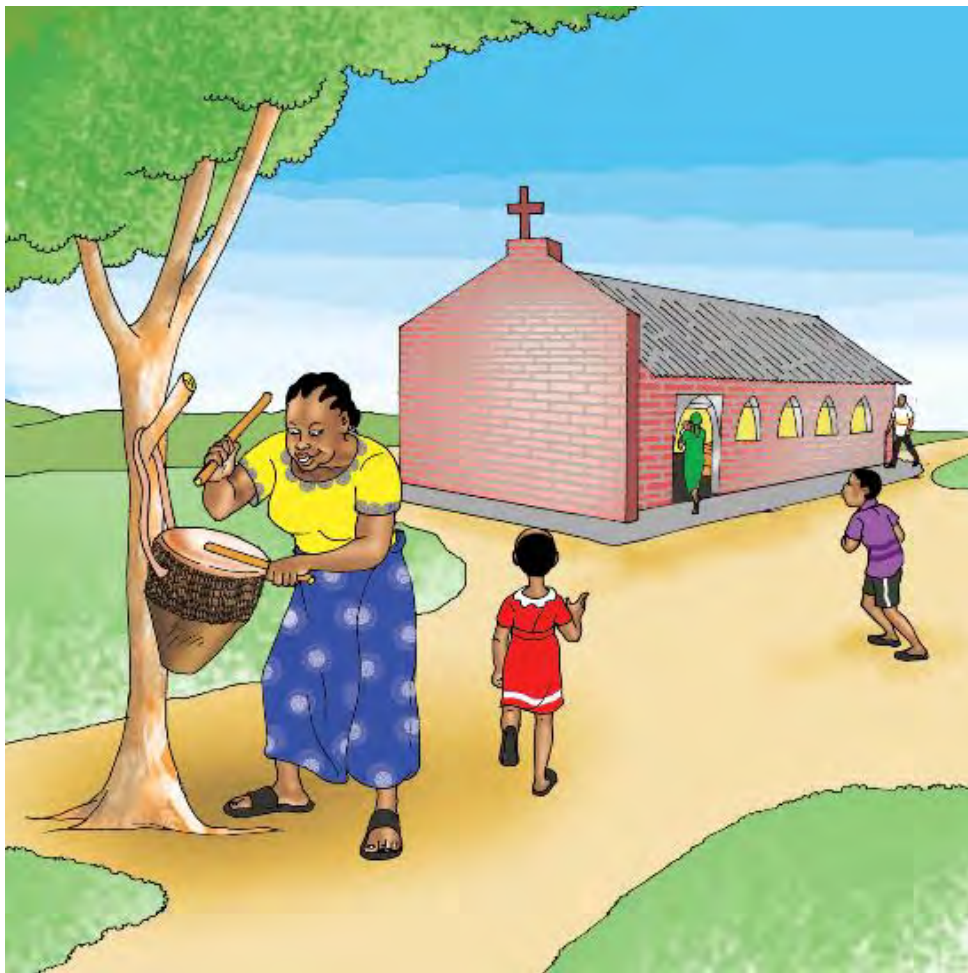


我们用鼓声在我们首领的宫殿召开会议。

1. 这张图片中有什么东西显示这是一个特殊的地方？

2. 这张图片中有多少人在聚集？

3. 你认为首领会坐在哪里？



在星期天和其他祈祷日的时候，鼓声号召人们去教堂祈祷。

我们在教堂唱歌时也弹奏鼓用于丰富歌的旋律。

1. 木头制作而成的东西来自树木。这张图片中哪些物品是由木头制成的？

2. 在你身处的地方，哪些东西是木头制成的？

3. 在每一张图上，鼓上都有绑带。这些绑带有什么用处？



大鼓发出声音，"阿阿崩巴，阿阿崩巴，阿阿崩巴-巴-巴-巴崩。"

小鼓用高音唱着，"叮滴哩，叮滴哩叮滴哩叮。"

它们一起合唱，"叮滴哩巴，叮滴哩巴，叮滴哩巴-巴-巴-巴，叮滴哩叮!"

1. 二重奏是指两种乐器一起演奏。你曾经和你的家人或朋友一起二重奏过吗？

2. 编造一个拍手的二重奏。一个人开始一个拍手的节奏，然后另一个人创建一个与之搭配的拍手的节奏。

3. 当你听音乐时，留意创造节奏的乐器。

Drum

Author -- AthienoGertrude

Translation -- OwinoOgot

Illustration -- SalimKasamba

Language -- English

Level -- Firstparagraphs

© African Storybook Initiative 2017

Creative Commons: Attribution 4.0

Source www.africanstorybook.org