

<<"四特"教育系列丛书>>

图书基本信息

书名：<<"四特"教育系列丛书>>

13位ISBN编号：9787546386133

10位ISBN编号：7546386136

出版时间：2012-4

出版时间：萧枫、姜忠喆 吉林出版集团有限责任公司 (2012-04出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<"四特"教育系列丛书>>

内容概要

《"四特"教育系列丛书:游艺项目活动组织策划》内容简介:加强学校文化阵地的建设与组织活动策划是一项非常系统性的工程。

学校文化阵地建设是学校文化的重要窗口,学校文化组织的策划则是学校实施素质教育和精神文明建设的重要组成部分。

《"四特"教育系列丛书:游艺项目活动组织策划》对学校游艺项目活动的组织策划进行了系统而深入的阐述,体例科学,内容全面,具有很强的系统性、实用性、实践性和指导性。

<<"四特"教育系列丛书>>

书籍目录

第一章游艺活动基本知识 第一节游艺活动概述 1.游艺活动的概念 2.智力类游艺活动 3.技巧类游艺活动 4.运动类游艺活动 第二节游艺活动组织 1.建立组织机构 2.进行活动设计 3.设施的准备 4.场地的布置 5.现场的调控 第三节游艺应注意的问题 1.高雅的情趣 2.和谐的气氛 3.新颖的感觉 第二章游艺活动学习训练 第一节魔术学习训练 1.断指速接 2.香烟自立 3.口中串珠 4.气球提起气罐子 5.直线钓花瓶 6.纸团失踪 7.节日礼品盒 8.剪不破的手帕 9.摸牌猜点 10.蛋落杯中 11.丝巾穿肠 12.奇特的木箱 13.拼柜变美女 14.布袋变人 15.妆台镜影 16.逃脱绳子的束缚 17.一把椅子 18.门后站的是谁 第二节猜谜学习训练 1.无中生有谜语 2.金蝉脱壳谜语 3.欲擒故纵谜语 4.抛砖引玉谜语 5.瞒天过海谜语 6.迷魂阵谜语 7.连环计谜语 8.人物类谜语 9.地理类谜语 10.地名类谜语 11.字词类谜语 12.成语类谜语 13.事物类谜语 14.自然类谜语 15.建筑类谜语 16.人体类谜语 17.动物类谜语 18.植物类谜语 19.食品类谜语 20.蔬菜水果类谜语 21.器具类谜语 22.科技类谜语 23.用品类谜语 24.工业交通类谜语 25.文体医药类谜语 26.诗歌谜 27.故事谜 28.其他类谜语 第三节娱乐游戏训练 1.赛“龙舟” 2.鲤鱼跳龙门 3.泼水节 4.快乐的星期天 5.夺“宝”拉人 6.拉和拍 7.开动火车 8.骑兵迎战 9.手推小车 10.猫跳赛 11.龙凤戏珠 12.呼啦行进 13.手足情深 14.力士竞速 15.摸石过河 16.时代列车 17.单足荡跃 18.袋鼠跳跃 19.双足甩包 20.速跳夹竿, 21.机智的送水队 22.脚板追逐 23.空中飞弹 24.天平称水 25.五子献寿 26.象鼻摘果 27.西天取经 28.熊猫吃竹 第四节闯关游戏训练 1.闯三关 2.夺球追赶 3.水中障碍接力 4.迷宫 5.“全部”和“一部” 6.绕线前进 7.双脚跳绳接力赛 8.全能运动员 9.看谁踢得多 10.传踢毽 11.双人跳绳赛 12.飞龙抢珠 13.母鸡捉小鸡 14.渔网捕鱼 15.二人三足赛跑 16.打蛇尾 17.打敌人 18.钻山过河 19.夹膝跳 20.捡沙包 21.叫号接球 22.步伐移动 23.打脚踝 24.躲流弹 25.活动篮筐 26.篮板反弹球 27.斗智斗勇 28.运动过杆 29.顶球赛 30.高抛快跑 第五节合作游戏训练 1.舞龙头 2.移动火车 3.龙舟竞赛 4.小鸭走路 5.夹运三球 6.六人板鞋 7.团队热身 8.过关斩将 9.思维体操 10.过湿地 11.勇气号登陆车 12.面对面地介绍 13.盲人方阵 14.卧式传递 15.大树与松鼠 16.代号接龙 17.数字传递 18.罐头鞋 19.全体离地 20.翻叶子 21.解方程式 22.千斤顶 23.木人梯 24.默契报数 25.平结绳圈 26.齐眉棍 / 圈 第六节互助游戏训练 1.连环手 2.坐地起身 3.过河 4.众志成城 5.速凝 6.疾风劲草 7.默契 8.三个进球 9.断桥 10.电网 11.同心圆 12.筑塔 13.有轨电车 14.快速传球 15.盲人走路 16.谁是胜利者 17.袋鼠跳 18.雨 19.同舟共济 20.修复计算器 21.跳绳接力 22.协同作战 23.齐心协力 24.推铁环 25.车轮滚滚 26.跳袋接力

<<"四特"教育系列丛书>>

章节摘录

版权页： 9.摸牌猜点 效果 表演者拿出一副扑克牌，当众散开。

并反复给观众看，表明这副扑克牌与普通扑克牌一样。

表演开始，表演者请一位观众，从牌中任意抽出一张，招牌的背面递给他，只见他上下摸了一会儿，略一思考，就笑笑说：“颜色是红的，1、2、3……是方块6。

”牌点果然被猜对了。

接着大家轮流抽牌给表演者猜，他都一一猜对了。

揭秘 但魔术总是假的。

原来，表演者在右手的食指和中指之间，夹着一枚新的图钉。

通过图钉的反光作用，能清清楚楚地看见牌上的点数（其实照一照牌边上的点数就够了）。

摸牌时，表演者的动作自如逼真，即使已经看清牌点，也不马上讲出来，而是反复地从上而下，从左到右，装模作样地摸着，尽力通过这些假动作，让观众对他的“摸牌猜点”信以为真。

10.蛋落杯中 效果 表演者首先在表演桌上放着四只装着水的高玻璃杯。

四只杯子上平放一个方盘，盘上竖立四只大线轴，每只线轴对准一只杯子，在线轴顶上分别放一个熟鸡蛋，各蛋都靠其大端平衡。

表演开始时，表演者先把这些东西示意给观众，证明其中并无欺骗。

然后，表演者对准盘和线轴用力而快速地一击，盘和线轴都被击掉了，而蛋却笔直地掉入玻璃杯中，把水溅得很高，而蛋丝毫没有破损。

这到底是什么原因呢。

<<"四特"教育系列丛书>>

编辑推荐

《"四特"教育系列丛书:游艺项目活动组织策划》由吉林出版集团有限责任公司出版。

<<"四特"教育系列丛书>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>