目次

contents

1 走進《皮克敏》的奇幻世界 …… 2

2 遊戲角色與音樂的結合 …… 4

3 中音直笛譜 …… 6

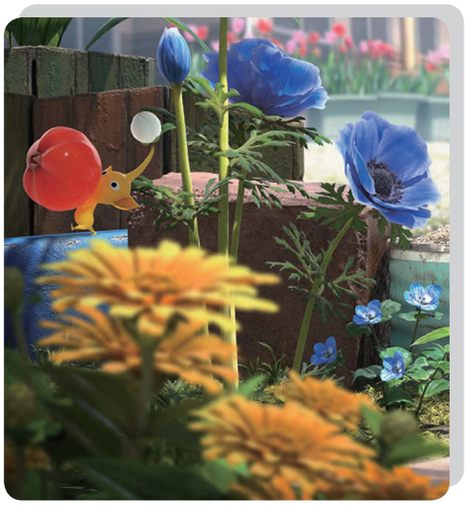
4 鋼琴伴奏譜 …… 8

5 皮克敏「響」起：SEL 理念的察覺與實踐 …… 11

6 學習單 …… 15

7 評量表 …… 17

走進《皮克敏》的奇幻世界







◀《皮克敏 4》宣傳照

《皮克敏》的誕生

2001 年，日本知名遊戲公司任天堂（Nintendo） 於 Nintendo GameCube（NGC）主機上，推出了由遊戲設計師——宮本茂構思並主導開發的動作策略遊戲《皮克敏》（Pikmin）。在遊戲中，玩家將扮演迷失在神秘星球上的太空人，指揮一群外形如植物般的神奇生物——「皮克敏」。玩家必須靈活調配不同特性的皮克敏，透過團隊合作來搬運與蒐集各類道具、清除道路上的障礙，並共同對抗龐大的原生生物。

《皮克敏》歷代系列

2001——《皮克敏》
2004——《皮克敏 2》
2013——《皮克敏 3》
2017——《Hey! 皮克敏》
2021——《皮克敏 Bloom》
2023——《皮克敏 4》

《皮克敏 4》

《皮克敏 4》中，玩家將扮演救援隊的新手隊員，前往皮克敏們居住的神秘星球，展開救援任務。在探索過程中，玩家可以與救援犬「歐慶」（Oatchi）及各種皮克敏合作，運用不同皮克敏的特性與能力，克服環境中的障礙，並尋找、拯救同樣在此地遇難的其他隊員。自 2023 年 7 月推出後便受到玩家喜愛，且為《皮克敏》系列中銷量最高的作品。



▲《皮克敏 4》遊戲畫面

▲《皮克敏 4》介紹影片

《皮克敏 Bloom》

2021 年，任天堂與軟體開發公司耐安堤克（Niantic）合作推出智慧型手機遊戲《皮克敏 Bloom》。不同於《皮克敏》傳統的冒險戰鬥玩法，本作品巧妙將「散步」轉化為遊戲核心體驗。玩家在日常生活中培育皮克敏花苗，透過步行的過程讓花苗成長，並帶領牠們漫步於角落、收集花瓣與沿途種花，同時記錄每日步數與生活軌跡，讓遊戲自然融入日常。



▲《皮克敏 Bloom》手機遊戲系列

遊戲角色與音樂的結合

〈種子之歌〉



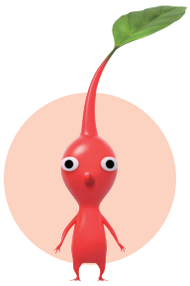
▲遊戲《皮克敏》角色

〈種子之歌〉簡介與特色

〈種子之歌〉（種のうた）於 2004 年推出，為《皮克敏 2》的日本版電視廣告主題曲。本曲由音樂組合草莓花（Strawberry Flower）演唱，由成員友妻武填詞，其旋律則改編自日本著名作曲家中山晉平所創作的經典童謠〈黃金蟲〉（こがね虫）。

歌詞以簡潔活潑的筆觸，逐一介紹不同顏色與特性的皮克敏；D 大調的燦爛，與 BPM120 的速度，搭配朗朗上口的旋律，不僅呈現出皮克敏各具特色、彼此共存的鮮明形象，也成為遊戲音樂中深具代表性的經典作品。

皮克敏圖鑑



紅色皮克敏｜ Red Pikkmin

・**外型**：紅色，尖鼻子

・**功能**：性格勇敢，抗火性強



黃色皮克敏｜ Yellow Pikkmin

・**外型**：黃色，有耳朵

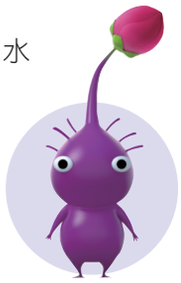
・**功能**：拋得高，擅長挖洞，抗電性強



藍色皮克敏｜ Blue Pikkmin

・**外型**：藍色，嘴巴是鰓

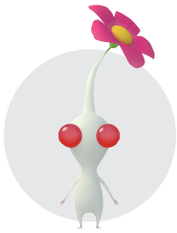
・**功能**：水中生物，不怕溺水



紫色皮克敏｜ Purple Pikkmin

・**外型**：紫色，身形大

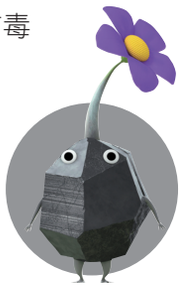
・**功能**：力氣大，戰鬥力和搬運力強，速度慢



白色皮克敏｜ White Pikkmin

・**外型**：白色，大眼睛

・**功能**：抗毒性強，並帶有毒性，移動速度快



岩石皮克敏｜ Rock Pikkmin

・**外型**：黑灰色，有稜有角像岩石

・**功能**：身體尖硬，不怕踩踏



羽翅皮克敏｜ Winged Pikkmin

・**外型**：粉色，有翅膀

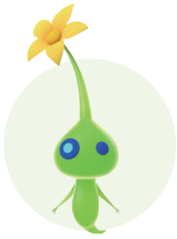
・**功能**：移動速度快，可飛行



冰凍皮克敏｜ Ice Pikkmin

・**外型**：淺藍色，有稜有角像冰塊

・**功能**：冰屬性，可將水和原生生物結冰



發光皮克敏｜ Glow Pikkmin

・**外型**：螢光綠，會飛

・**功能**：能抵抗所有危害，僅能在夜間探險或是透過特殊召喚時使用

▲〈種子之歌〉發行時，登場的皮克敏僅有紅色、黃色、藍色、紫色及白色皮克敏，因此歌詞中並未出現其他尚未登場的角色喔！

〈種子之歌〉中音直笛譜

曲譜為直笛習奏版本，原曲速度輕快活潑，學生可以先放慢速度熟悉曲調後，再漸漸加快速度吹奏。歌曲分成三段，吹奏時注意每一段的結尾皆需放慢速度。

友妻武　詞
中山晉平　曲

♩=120





そのつぼみ から はなさいた　みんなあつまって　きれいでしょ
小小的花苞 就會 綻放成花朵，他們全部站在一起　真是美麗 吻，



こせいがイロイロ　さかせましょう　あかいゆうひが　もえている
多種個性各式各樣 盡情綻放吻！　紅色的夕陽 正在 燃燒照耀著，



あおいうみ から　かおだして　きいろいほしが　うまれたら
從蔚藍的海 洋上 緩緩地升起，黃色的 星 星 誕生出來了，



むらさきいろの　よあけから　しろいいちにちが
就是從那紫色的 黎明中來的，充滿白色的那一天



はじまるよ　こせいがイロイロ　うつくしいね
就要開始吻，多種個性各式各樣 都很漂亮 吻！

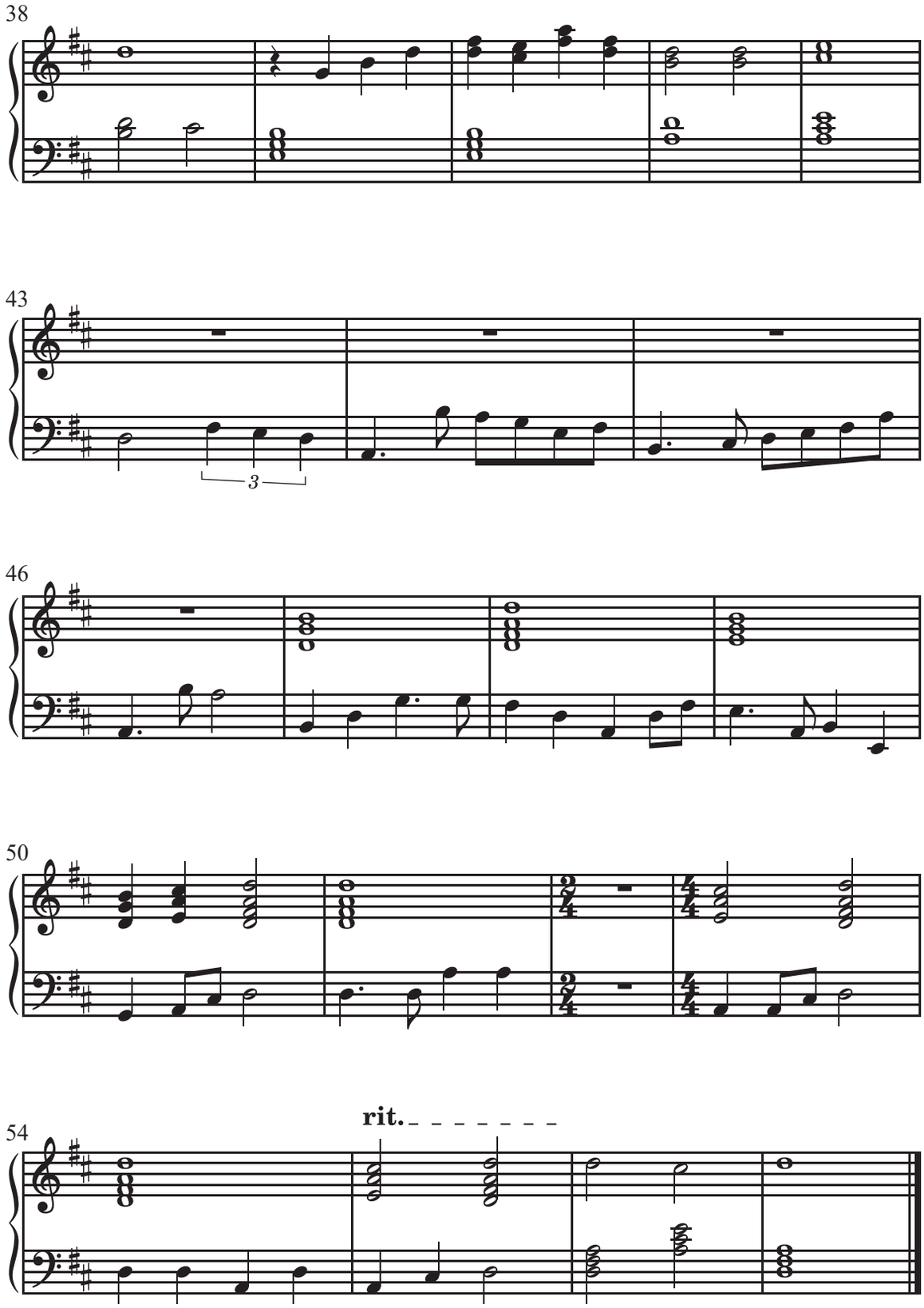
〈種子之歌〉鋼琴伴奏譜

曲譜為鋼琴伴奏版本，教師彈奏鋼琴伴奏，搭配學生直笛吹奏。

友妻武　詞
中山晉平　曲



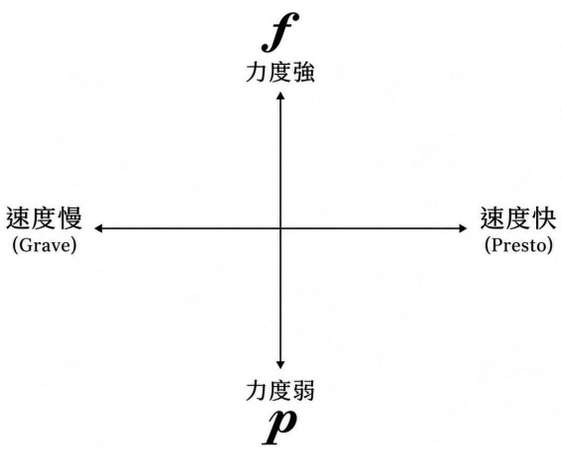

18
a tempo
22
26
30
34
rit. _ _ _ _ _ _ a tempo


38
43
3
46
50
54
rit.



皮克敏「響」起：SEL 理念的察覺與實踐

教學流程

課程主題	皮克敏：吹響種子之歌
教學對象	國中七～九年級
教學時間	5 節課（每節 45 分鐘，共 225 分鐘）
設計理念	本課程以布拉克特（Marc Brackett）所提出的「情緒儀表板」（Mood Meter） 二維情緒概念為參考，將「活動度」與「愉悅度」轉化為音樂表現中的「力度」與「速度」，建立情緒與音樂元素的連結。此轉化為本課程之教學設計，目的在引導學生將抽象的情緒感受，轉化為具體的音樂表現選擇。
先備知識	1. 認識基本的速度術語，能辨識音樂速度的快、慢，並瞭解速度變化能影響音樂所呈現的感受。 2. 能辨識 p、f 等常用的力度記號，並能依照力度記號調整演奏的音量與表現。 3. 具備中音直笛基本演奏能力，能熟練吹奏〈種子之歌〉旋律，並能配合節拍進行基本合奏。
教學材料	補充教材、中音直笛、鋼琴 / 鍵盤、皮克敏角色圖卡、學習單、影音播放設備。
藝術領域核心素養	藝 -J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。 藝 -J-B1 應用藝術符號，以表達情意觀點與風格。

學習重點	學習表現	音 1-IV-1 能理解音樂符號並回應指揮，進行歌唱及演奏，展現音樂美感意識。 音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。
	學習內容	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。
議題融入	SEL（社會情緒學習，Social Emotional Learning）： 1. 自我覺察（Self-Awareness）：情緒與音樂對應 2. 自我管理（Self-Management）：自我調節與練習管理 3. 社會覺察（Social Awareness）：音樂情緒同理 4. 人際技巧（Relationship Skills）：合奏傾聽與協調 5. 負責任的決策（Responsible Decision-Making）：音樂詮釋的自主抉擇	
學習目標	1. 能理解音樂符號，結合自我與社會覺察感知樂曲情緒變化，體會藝術美感與角色情感。 2. 能回應指揮進行演奏，展現自我氣流調節能力，並透過傾聽同儕聲部達成和諧合奏。 3. 能透過多元音樂活動探索藝術議題，並在小組合作中自主決定樂曲表情與音樂詮釋。	

節次	教學內容	時間
第 1 節課	**皮克敏登場與〈種子之歌〉基本功** 1. 動機引發：介紹《皮克敏》電玩遊戲，與〈種子之歌〉，介紹各式皮克敏的基本特性，引發學習興趣。 2. 旋律導唱與賞析：視唱《種子之歌》樂譜，分析其句法與節奏結構。 〈種子之歌〉範唱  3. 直笛指法與吹奏練習：教師示範中音直笛指法與運氣方式。全班進行分段練習與齊吹，確保每位學生掌握《種子之歌》正確指法與基本節奏。	45 分
第 2 節課	**皮克敏的能量解碼：角色特性與音樂能量地圖** 1. 建立雙軸架構：介紹「音樂能量地圖」（縱軸：力度強（f）、弱（p）；橫軸：速度快（Presto）、慢（Grave），說明音樂要素如何傳遞感受。 2. 教師思考示範：以紫色皮克敏示範「慢 × 強」定位（笨重 / 震撼），並播放《展覽會之畫》〈牛車〉曲目欣賞影片，驗證沉重重擊的聽覺感受。 《展覽會之畫》〈牛車〉曲目欣賞  3. 小組討論與座標定位：發下皮克敏能量解碼學習單。從歌曲〈種子之歌〉中，小組討論皮克敏的屬性與音樂能量分析，並具體設計符合其特性的主題曲風格（如音樂節奏、樂器音色或曲風聯想）。	45 分

節次	教學內容	時間
第 3 節課	**皮克敏音樂元素探索：性格延伸與樂曲構想** 1. 音樂能量分析複習與任務說明：快速回顧上節課的音樂能量分析，並引導說明主題曲設定方向。 2. 小組主題曲設計：小組針對具體設計符合其音樂能量特性的主題曲風格，討論並延伸出能代表該皮克敏性格的主題曲，可以從古典音樂或是流行音樂當範例。 例如：紅色皮克敏→不怕火、勇敢→「快　強」→貝多芬〈第五號交響曲第一樂章〉、五月天〈派對動物〉 3. 小組分享與回饋：邀請 3~4 組上臺分享他們的皮克敏主題曲設計構想，教師與同儕給予回饋。	45 分
第 4 節課	**〈種子之歌〉延伸創作與排練** 1. 討論與任務設定：小組討論決定呈現的皮克敏（紅／黃／藍／紫），根據其能量座標討論〈種子之歌〉的詮釋表情。 2. 小組合奏排練：進行直笛表情吹奏排練，教師巡視指導控氣與速度掌控。	45 分
第 5 節課	**皮克敏「響」起：發表與情緒盲測** 1. 小組發表展演：各組輪流上台呈現不同速度、力度與音效表情的《種子之歌》。 2. 聽眾情緒盲測：觀賞組不預先知道演出的皮克敏，邊聽邊在能量地圖上選擇一組紀錄速度與力度點，並猜測該組所呈現的角色為哪種皮克敏。 3. 互評與 SEL 總結：核對盲測結果並互評，教師總結每一種情緒與性格在團隊中皆獨特且不可或缺。	45 分

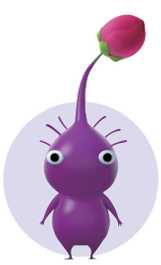


皮克敏能量解碼學習單

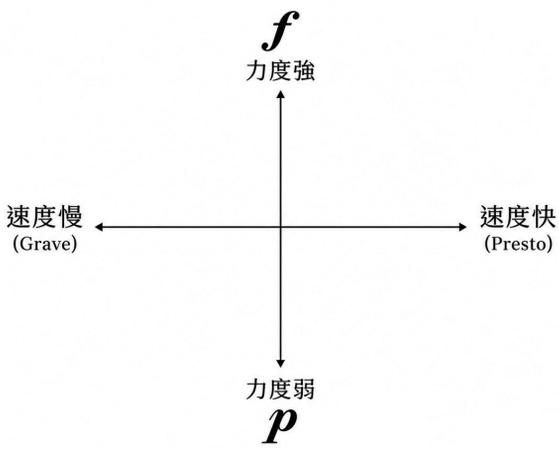
吹響〈種子之歌〉

班級：_____年_____班　座號：_____　姓名：_____

1. 在〈種子之歌〉中，我們發現每一種皮克敏都有自己的能力與個性，如果牠是一首音樂，會是什麼樣子呢？請觀察皮克敏的特性，在表格內紀錄，並為牠進行音樂能量分析，最後小組討論找到一首符合牠的音樂！

皮克敏	個性／特性	音樂能量分析	代表樂曲
	☐勇敢 ☐熱情 ☐敏捷 ☐機靈 ☐冷靜 ☐安定 ☐穩重 ☐厚實	速度： ☐慢 ☐中 ☐快 力度： ☐弱 ☐中 ☐強	
	☐勇敢 ☐熱情 ☐敏捷 ☐機靈 ☐冷靜 ☐安定 ☐穩重 ☐厚實	速度： ☐慢 ☐中 ☐快 力度： ☐弱 ☐中 ☐強	
	☐勇敢 ☐熱情 ☐敏捷 ☐機靈 ☐冷靜 ☐安定 ☐穩重 ☐厚實	速度： ☐慢 ☐中 ☐快 力度： ☐弱 ☐中 ☐強	
	☐勇敢 ☐熱情 ☐敏捷 ☐機靈 ☐冷靜 ☐安定 ☐穩重 ☐厚實	速度： ☐慢 ☐中 ☐快 力度： ☐弱 ☐中 ☐強	

2. 現在請和小組同學討論，選擇一隻皮克敏，並根據表格中分析的結果，再下方的「音樂能量地圖」中，畫下落點位置。並討論出要如何透過吹奏〈種子之歌〉，表現出這隻皮克敏的特性呢？

我們這組選擇的皮克敏是…	音樂能量地圖
（請將選擇的皮克敏畫下來）	

3. 請聽其他組的演奏，並猜猜看他們表現的是哪種皮克敏？

第_____組是：

☐紅色皮克敏 ☐黃色皮克敏 ☐藍色皮克敏 ☐紫色皮克敏。

因為：_____。

4. SEL 小小反思紀錄：各組發表結束後，請完成以下表格

自我覺察	今天我發現，我最容易用_____來表達情緒。
社會覺察	我覺得第_____組表現_____，因為_____。
人際關係	我們小組在排練時，最需要互相配合的是_____。
負責任的決定	我們最後選擇_____的速度 / 力度，因為_____。

評量表



■評量說明

1. 建議將學生表現〈種子之歌〉的細節分為三部分評量：
   (1) 團體活動參與度
   (2) 表演內容的呈現
   (3) 力度、速度表現的理解與運用
   亦可根據教學過程選擇部分重點來進行評量。
2. 教師先判斷學生達到哪一個等級後，再斟酌該級距的分數給予評分。例如：學生表現已達標 A 等級之狀況，再根據其課堂細節表現，給予 94、96 分等。

評量要點為課堂參與程度、歌曲呈現度及音樂表現的理解運用。能透過直笛吹奏、小組討論與學習單的引導，將抽象的情緒感受，轉化為具體的音樂表現選擇。

等級	百分級距	評分重點
A	90-100	能積極參與團體活動，完整呈現表演內容，並適切運用力度、速度表現歌曲情感。
B	80-89	能參與團體活動，呈現表演內容，並理解力度、速度的變化，完成音樂表現。
C	60-79	能參與團體活動，基本呈現表演內容，並初步理解力度、速度的變化。
D	40-59	參與團體活動與表演內容呈現較不足，對力度、速度的理解與運用有限。
E	39 以下	未能適切參與團體活動，亦未能完整呈現表演內容與音樂表現。