

幼儿园大班音乐游戏教案

幼儿园大班音乐游戏教案(通用 15 篇)

幼儿园大班音乐游戏教案 1

【活动目标】

1、演奏《喜洋洋》乐曲，感受音乐 ABA 的结构和乐曲喜洋洋的情绪。

2、掌握身体动作的基础上，尝试随着音乐打击乐器演奏，享受集体合作的快乐。

3、让幼儿知道歌曲的名称，熟悉歌曲的旋律及歌词内容。

4、熟悉歌曲旋律，为歌曲创编动作。

【活动准备】

音乐、ppt、打击乐器(双响筒，碰铃，铃鼓)

【活动重点难点】

1、重点：演奏《喜洋洋》乐曲，感受音乐 ABA 的结构。

2、难点：在掌握身体动作的基础上，尝试随着音乐打击乐器演奏。

【活动过程】

一、倾听音乐，感受音乐情绪。(约 2 分钟)师：我们来听一首曲子，听完说说这首曲子听上去感觉怎么样？

幼 1：听起来很热闹(感觉很热闹)

幼 2：很欢快

幼 3：像过年了

师：这是一首很欢快、热闹的的乐曲，过年，过节的时候大家有时会听到，感觉喜气洋洋的、很开心，这首曲子的名字就叫喜洋洋。我们再来听听这首曲子，大家听听这个音乐可以分为几段？

二、听辨乐句节奏，鼓励幼儿用身体动作表现乐曲。(约 20 分钟)

1、出示乐句节奏图谱，感受乐曲 ABA 结构(约 15 分钟)

师：音乐听完了，你觉得这个乐曲，能分成几段？

幼 1:两段师：听得很认真，还有其他的吗？

幼 2：三段师：为什么这样分段？

幼：第一段很快，有点热闹，第二段有点慢，第三段又很快师：听音乐的感受不一样，所以表达也不一样，是的这个音乐是 ABA 式的三段体，第一段感觉很热闹，像一群人在敲锣打鼓，第二段很舒缓像大家在一起跳舞，第三段跳完舞大家又开开心心的在一起迎新年(重复第一段)师：出示 ppt，这里两条乐句的节奏，一条是 A 段的，一条是 B 段的，你们来听一听那句是 A 段的，那句是 B 段的？

再听一遍音乐，听辨乐句的节奏师：音乐结束了，谁来说说哪条乐句是 A 段的，哪条乐句是 B 段的？

幼：第一条是 A 段的，第二条是 B 段的。

师：说一下这样分的理由幼：因为第一段很热闹，他的节奏很快，所以第一条是 A 段的，第二段很舒缓，他的节奏就慢一些，所以第二条是 B 段的。

师：听得很认真仔细，表达的很清楚。第一条乐句的节奏重复了几次？

我们再听一遍音乐(播放 A 段)幼：四次，师：大家同意吗幼：同意师：第二条乐句的节奏重复了几次？我们来听听音乐(播放 B 段)幼：8 次师：大家这次听得很认真，因为是 ABA 式的三段体，所以第三段重复第一段的节奏。能不能用我们的身体来打一下节奏？

2、尝试用身体的各部位表现音乐的多种节奏型(引导幼儿学习怎样演奏的声音好听)(约 5 分钟)(1)教师启发幼儿用不同的方式表现二拍子的多种节奏型

师：不一样的节奏型，打出来的节奏是不一样的，能不能用我们的身体来打一下节奏呢？

师幼共同确定节奏型的身体部位打击方式。

(2)配乐演奏身体部位的节奏

三、听音乐尝试用乐器分声部演奏(8 分钟)

1、自主选择乐器：

师：刚才我们已经用身体来演奏过了。老师为小朋友们准备了几种打击乐器，咱们用打击乐器来演奏。

出示乐器和节奏型，鼓励幼儿自主配乐

2、看指挥用乐器演奏一遍(提醒幼儿要注意看老师的指挥)师：老师这里有一张我们配好的节奏谱，看着这张节奏谱进行乐器演奏，我们现在是一个乐队，你们都是这个乐队的演奏家，师：乐队演出是有要求的，你知道哪些要求？

幼：听音乐(你知道听着音乐打节奏)幼：看节奏(乐曲中有节奏，这样打出来的乐曲会更好听)幼：看图谱、看指挥(瞧，知道这么多，很关键的要求)幼：要和小朋友配合好(朋友的配合，知道了乐器什么时候用，什么时候休息)

3、根据幼儿的自主配乐方案，进行配乐演出

4、交换乐器演奏乐曲。

教师指示图谱，幼儿跟随音乐地打击乐器演奏。

关注幼儿使用乐器的方法及演奏时 教师对刚才的演奏情况进行简单的小结，将没有演奏好的地方提出来，指曲谱带领幼儿练习。

【活动延伸】

自由选择，交换乐器演奏

【活动反思】

教师在尊重幼儿认知特点的基础上，利用多媒体制作的C A I课件，运用视听结合的方法解决音乐教育中的难点，让孩子们在轻松的儿童画获奖作品环境下感受、理解、表现音乐。从感受乐曲到理解乐曲再到表现乐曲，孩子们的参与欲望都十分强烈，他们能用连贯的语句、词汇说出自己对乐曲的感受，能用肢体动作的快慢来理解乐曲的节奏变化，能用不同节拍来表现A、B、A'乐段，在喜洋洋的音乐声中幼儿早教图片，他们尽情舞蹈兴致昂然、意犹未尽。整个活动孩子们都十分愉悦，最后用舞龙、舞狮、扭秧歌等民间艺术表演方式来结束活动更是把活动推向了高潮。作为一名年青的幼儿教师，我一直为上音乐欣赏课所困惑，这次教育实践对自己是一个挑战，但鉴于幼儿年龄特点的制约，音乐欣赏又是幼儿园音乐教育中的一个难点。本活动试图通过多媒体直观、生动、视听结合幼儿早教音乐的教学形式来突破这个难点，帮助幼儿感受、理解乐曲ABA'的结构形式，从而获得音乐欣赏的愉悦体验，发展想象力，提高幼儿的审美能力。

幼儿园大班音乐游戏教案 2

一、活动目标

- 1、学习用接唱和对唱的方式演唱歌曲。
- 2、尝试按节奏创编谜语歌词，玩猜谜游戏。
- 3、体验有节奏地念象声词的快乐，在一次次的更高要求中感受到挑战性，并勇于战胜困难。
- 4、能唱准曲调，吐字清晰，并能大胆的在集体面前演唱。
- 5、随歌曲旋律唱出来。

二、活动准备

- 1、音乐会背景图一张，各种小动物图片若干。
- 2、节奏图谱一张，智慧老爷爷图片。

三、活动过程（一）幼儿初步猜谜学念歌词、节奏。

1、引出课题，集中注意力。

出示音乐会图片，森林里要开一场隆重的音乐会，可是那么多小动物选谁参加呢？大家决定请智慧老爷爷来选小动物，智慧老人已经把选中的小动物编成了有趣的谜语，如果小朋友猜对了，就能请出这些小动物了。第一个出场的会是谁呢？

2、教师边念歌词边出示图片，幼儿自由想出答案。

脑袋，圆圆的，眼睛亮亮的，挫挫挫挫挫挫，挫挫挫挫挫挫你们猜猜这是什么动物？（知道知道这就是小花猫，答案可以是各种动物）在老师的引导下，幼儿集体一一唱出他们自己想出的答案。（小花猫、小花狗、小松鼠、小公鸡、小花鸭、小胖猪等）。

智慧老人最喜欢听完整、有节奏的话，你们能不能和他的节奏一样，把谜底完整地告诉他呢？（幼儿尝试念），讲得真好，智慧爷爷已经把它记下来了，出示节奏谱，你们能不能有节奏地拍着手来念一遍给智慧老爷爷听呢？师幼合作边拍手边念歌词一遍，熟悉节奏。

3、教师念歌词，幼儿拍出歌词的节奏。

一个谜语怎么会有那么多谜底呢？别着急，智慧老人他还没讲完呢？后面还有两句呢。例：脑袋圆圆的，眼睛红红的，耳朵长长的，毛儿白白的，挫挫挫挫挫挫，挫挫挫挫挫挫，知道知道这就是小白兔。

（二）幼儿多种形式学唱歌曲。

1、教师范唱歌曲一遍。

小朋友真能干，你们都猜对了，智慧爷爷可高兴了，一高兴他就唱起来了，你们听，智慧爷爷是怎么唱的？前面和后面有什么不一样？哪儿是唱的？哪儿是念的？（前面是念的，后面是唱的。）

2、教师与幼儿一起用歌唱猜谜一则。

原来，谜语也可以唱，那我们也唱着回答智慧老人，好吗？脑袋圆圆的，眼睛红红的，耳朵长长的，毛儿白白的，挫挫挫挫挫挫，挫挫挫挫挫挫，知道知道这就是小白兔。

脑袋圆圆的，耳朵尖尖的，胡子两边翘，喜欢抓老鼠，……小花猫
教师两次谜语，幼儿进行猜谜并歌唱。

3、幼儿尝试直接猜谜，与教师对唱。

下面这个小动物又是谁呢？教师用同样的句式再出两个有关个别动物特征的谜面。（脑袋圆圆的，耳朵大大的，叫声汪汪汪，看家本领大），并完整地歌唱问句部分，幼儿讨论后得出一致的答案，师生完整地唱出答案。教师两次谜语，幼儿进行猜谜并歌唱。

4、幼儿尝试直接接唱答案。

教师直接唱出前四句有关动物特征的句子，幼儿直接接唱出答案。

（三）幼儿尝试自己进行创编歌唱活动。

1、出示一个小动物，让个别幼儿尝试按节奏创编前四句有关动物特征的歌词，组成一个完整的谜语，其余幼儿一起完整直接接唱歌曲的后半部分。

2、幼儿独立完成谜语，大家一起猜、接唱。

（四）结束

今天，大家都很能干，不仅猜出来，而且用好听的声音把小动物请出来，让小动物们可以快快乐乐地参加音乐会，他们高兴极了，想请我们小朋友一起跳个快乐的舞来庆祝一下，你们愿意吗？听音乐集体跳套圈舞。）

活动反思：

猜谜语一直我们大班孩子非常喜欢参加的游戏，每次开展猜谜游

戏，孩子们都能积极开动脑筋，踊跃猜测谜底，可以说孩子们对猜谜语这样的活动充满着浓厚的兴趣。出于这样的原因，在半日活动中我安排了这样一个又能唱又能游戏的音乐活动。在这个活动中我主要围绕这两个主要目标开展

- 1、学习用接唱和对唱的方式演唱歌曲。

- 2、创编谜语歌词，玩猜谜游戏。

在活动的开展中有几点做的还不是很好：

- 1、在课前没有充分挖掘动物的形象特征，孩子的知识经验还不够丰富。所以在创编歌词的环节中，孩子们创编的动物种类很少，有些小朋友创编出来的还是跟老师说的一样。

改进策略：可以事先丰富其他动物的形象特征，也可以教师将其他动物的形象特征画下来，以一封信的形式发到每个幼儿的手里，根据自己拿到的这个动物进行想象创编。

- 2、在第一次接唱的时候，幼儿有点唱不出来，而且孩子们有点不明白接唱的特点。

改进策略：在第一次接唱的时候教师要进行接唱的示范，同时在接唱时教师可以稍微解释接唱的特点。

在这个活动中，孩子的参与性还是很高的，整个活动都是在快乐、轻松的游戏情景中。另外，从本次活动中我还体会到，教师应多鼓励一些能力较弱的幼儿，不断给他们信心。虽然她们掌握的不是很好，但至少他们尝试了，游戏了，对他们是非常大的帮助。

幼儿园大班音乐游戏教案 3

活动目标

- 1、理解歌词内容，学唱歌曲。

- 2、认识附点和休止符，并唱准附点和休止音符。

- 3、感受音乐中友好，快乐的情绪。

活动准备

- 1、图谱

- 2、各种色彩的纸质笑脸娃娃

活动过程

一、导入，激发幼儿对果娃娃的兴趣。

师：小朋友，今天果园里发生了一件有趣的事情，你们猜猜看果园里会发生什么事情呢？

师：小朋友刚才都做了好多的猜想，现在，我们来听一听果园里到底发生什么有趣的事情。

二、理解歌词内容，学唱休止音符。

教师第一次范唱。

师：小朋友，谁来到了果园里？

师：光宝宝来到了果园里，它来果园里干了什么事？

师：光宝宝亲亲一群果娃娃，你们还记得他亲了哪些果娃娃吗？

教师根据小朋友回答的出示果娃娃图片。

师：果娃娃都出现了什么表情？

师：它们都露出了笑脸，很快乐。我们拍着小手有节奏地把果娃娃的名称念一遍，来感受一下果娃娃的快乐。

师：小朋友，我们把刚才念得这一部分叫做念白，在这段念白处有两个停顿的地方，我们一起来学一学。

三、认识附点，并能唱准附点音符。

教师根据图谱，第二次范唱。

师：小朋友，在这张图谱上有三个小圆点，你们知道这个小圆是什么吗？

师：是附点，你们已经学过一次了，你们还记得有附点的地方怎么唱吗？

师：前面唱的长一点，后面短一点，我们一起来学一学。

三处附点，每处唱两遍。

四、完整学唱歌曲。

师：现在，我们一起看着图谱来唱一唱这首歌。

师：我们分两组来唱这首歌，男孩唱唱的部分，女孩念念白的部分，我们来比一比谁最棒。

师：小朋友刚才都表现的很棒，这次我们反一反，女孩唱唱的部分，男孩念念白的部分。

幼儿园大班音乐游戏教案 4

活动目标：

- 1、了解歌曲内容，熟悉音乐旋律，能合着节拍自由结伴表演。
- 2、在学会歌表演的基础上，学玩控制性游戏：当熊出现时，能保持原有姿势不动。
- 3、体验，分享和交流合作表演的快乐。

活动重点：

了解歌曲内容，熟悉音乐旋律，能合着节拍自由结伴表演。

活动难点：

在学会歌表演的基础上，学玩控制性游戏：当熊出现时，能保持原有姿势不动。

活动准备：

- 1、物质准备树林背景图、小鸟、小兔、小孩、熊图片；熊的头饰；录音机、磁带。
- 2、经验准备知道熊的习性。

活动过程：

一、复习歌曲，引起幼儿活动的兴趣

- 1、教师出示熊的头饰：小朋友们，它是谁？熊是个很厉害的动物，它会伤害小孩，当小孩遇到熊的时候，我们应该怎么办？
- 2、对了，只要小孩一动不动地装木头人，熊就不会伤害我们了。
- 3、让我们一起来唱唱《熊和小孩》的歌吧。

二、学习歌表演并创造最后不动的造型

1、熊没有来的时候，小动物和小孩在干什么？

- (1) 幼儿即兴表演小动物和小孩
- (2) 相互学习和模仿伙伴的动作

2、熊来了，小动物和小孩怎么办呢？

- (1) 幼儿自编不动的造型
- (2) 相互模仿和学习

3、熊来了，看到都是石头人，它会怎样呢？

- (1) 学熊走路

(2) 学熊寻找食物的样子

三、感受和欣赏完整的音乐，体会 ABA 的音乐结构

1、欣赏第一遍音乐：

(1) 音乐有几段？

(2) 它们有什么不同？

2、欣赏第二遍音乐：

(1) 什么地方是小孩和小动物在一起玩的音乐？

(2) 什么地方是熊来了的音乐？

四、幼儿合作玩《熊和小孩》的游戏 1、教师介绍游戏玩法。

2、教师扮熊玩游戏。

3、幼儿扮熊玩游戏。

幼儿园大班音乐游戏教案 5

一、活动目标

1、熟悉感受乐曲欢快的旋律，区分乐曲中的长音和短音。

2、学会用不同的动作表现乐曲中的旋律。

3、能与很多的小伙伴进行游戏，培养幼儿的合作意识，感受合作的快乐。

二、活动重点

熟悉乐曲中的旋律，掌握不同旋律的变换。

三、活动难点

学习不同旋律中的不同动作，并能与小伙伴合作游戏。

四、活动准备

《奥尔夫幼儿园音乐游戏 mp3 》、音乐播放器

五、活动过程

师：小朋友们，大家好！生：老师好！

师：今天呀，老师要带你们玩一个超级好玩的音乐游戏，想不想玩呀？生：想…想！

师：那现在请我们的小朋友们小手放背后，小眼睛看老师，坐坐好师：谁做得好呀？生：我做得好呀！

师：现在老师告诉你们咱们待会儿要玩的是什么游戏

师：咱们要玩的游戏叫做《谁是木头人》，老师现在要给大家听一个音乐，小朋友们要仔细听哟（播放音乐）

师：小朋友们是不是听了好几种旋律的音乐呀？ 生：是！

师：在我们的音乐中是有不同动作的，等音乐一停，我们的小朋友就要停下来，扮做木头人，不能再动哦，谁要是动了，就要在旁边等我们其他小朋友玩游戏，游戏结束后再给我们大家表演节目。小朋友们，听明白了吗？ 生：明白了！

师：真棒。现在老师先给你们演示一下

师：（边放音乐）在放这个音乐的时候，我们的小朋友就要做这样的动作。师：（边放音乐）听到这个音乐的时候，我们的小朋友就要这样向右手边走。你们知道哪边是右吗？举起你们的小手给老师看下 师：对的，小朋友们都很棒

师：（边放音乐）突然听到这个音乐的时候，小朋友们就是木头人了，这个时候老师就要看看谁在动了，如果发现哪个小朋友在动的话，那么老师就要请他在旁边看其他小朋友玩游戏了。

师：小朋友们都知道怎么玩了么？ 生：知道了！

师：小朋友们，我们现在要开始玩游戏了。师：请小朋友们牵起你们的小手围成一个圈 师：老师现在要放音乐喽……

…… 师：停！

…… 师：开始！

…… 师：停！

……

师：我们的游戏结束，有多少小朋友是木头人呢？

六、活动延伸

请途中被淘汰的小朋友为大家表演节目，可以单人表演，也可以找搭档一起表演，表演形式自定

七、活动意义

1、有效地锻炼了音乐感知能力和对音乐节奏的把握。

2、促进了幼儿之间感情的交流。

活动目标：

1、感受乐曲 ABA 段节奏以及欢快、舒缓的旋律变化，能随音乐有节奏用动作表现文具的特点。

2、随乐曲有节奏玩传递游戏找出领头人（铅笔），能即兴创编动作表现铅笔和橡皮互动游戏的有趣情节。

3、体验与同伴一起扮演文具共同游戏的乐趣。

活动重点：感受乐曲的节奏和旋律变化，能随音乐有节奏用动作表现文具的特点。

活动难点：随乐曲有节奏玩传递游戏找出领头人（铅笔），能即兴创编动作表现铅笔和橡皮游戏的有趣情节。

活动准备：课件、乐曲《铅笔盒进行曲》、传递游戏用的铅笔盒

活动过程：

一、师幼交流，引发幼儿参与游戏的兴趣。

1、播放课件，提问：这是什么？你有铅笔盒吗，你的铅笔盒里装了哪些文具？

2、结合课件小结：小明也有一个自己心爱的铅笔盒，里面装着铅笔、橡皮、尺子和卷笔刀。有一天，他梦见铅笔盒里的文具随着音乐做起了游戏。我们一起来听一听吧。

二、初步欣赏乐曲，感受乐曲特点并创编各种文具的动作。

1、播放乐曲，幼儿完整欣赏。

提问：你觉得这是一首怎样的音乐？梦中铅笔盒、文具玩了什么游戏？

2、鼓励幼儿大胆表达对音乐的感受和对铅笔盒游戏的想象。

小结：有一天，小明睡着了。他做了一个很美丽的梦。他梦见自己的铅笔盒轻轻打开，铅笔、橡皮、尺子、卷笔刀快乐的跳起了舞。铅笔盒转啊转啊，转啊转啊，突然有一只淘气的铅笔跑出来在纸上乱画，能干的橡皮就赶紧擦干净。铅笔画直线，橡皮擦直线；铅笔画波浪线，橡皮擦波浪线……他们忙的不亦乐乎。铃铃铃，闹钟响了，淘气的小铅笔赶紧跑回铅笔盒。小明这才明白，原来自己做了一个梦。

3、幼儿模仿文具跳舞的动作。

(1) 提问：你能用动作来表现一下铅笔、橡皮、尺子、卷笔刀吗？鼓励幼儿大胆创编各种文具的动作，教师哼唱歌谱，幼儿共同模仿练习。

(2) 引导幼儿随 A 段音乐有节奏的做动作，表现文具跳舞的情景
4、学做领头人（铅笔）创编动作，表现铅笔画和橡皮擦的游戏情节

(1) 两名教师示范铅笔和橡皮玩画画擦擦的游戏提问：铅笔和橡皮玩画面擦擦的游戏，他们是怎么配合游戏的？铅笔画了几次，每次画了几下？

(2) 小结并帮助幼儿了解游戏的玩法和规则：铅笔和橡皮玩画面擦擦的游戏，铅笔先画，橡皮再照着铅笔的痕迹擦。铅笔按着节奏画了 4 次，每次画 4 下，橡皮也按着节奏擦 4 次，每次擦 4 下。

(3) 教师当铅笔，幼儿集体当橡皮，引导幼儿随音乐练习画画擦擦的动作

(4) 幼儿两人一组创编画画擦擦的游戏动作

(5) 请个别幼儿展示创编动作，教师就动作的节奏感、美感和规则等进行点评。

三、随 B 段练习传铅笔盒找出领头人（淘气的铅笔），尝试完整游戏

1、提问：我们怎么选出谁当淘气的铅笔？

2、小结：我们随第二段舒缓优美的音乐传铅笔盒。音乐停止时，铅笔盒在谁手里，谁就是淘气的铅笔。

3、指导幼儿尝试完整游戏，进一步熟悉游戏的玩法和规则四、完整游戏，体验游戏的乐趣。

1、教师与幼儿一起随音乐完整游戏。

(1) 观察幼儿是否能快速判断领头人并带领游戏、是否遵守规则协调一致做画和擦动作的情况。

(2) 开展游戏 2-3 遍，启发幼儿用肢体动作有趣、夸张的做铅笔和橡皮的互动动作，及时捕捉个性化的创编进行点评。

2、提高游戏难度，领头人自由创编舞蹈动作，表现铅笔和橡皮看

样学样的共舞情节。

（1）提问：铅笔调皮的在小明的本子上乱画，小橡皮会对它说什么？

（2）小结并引发拓展游戏玩法：小铅笔说，我不在本子上乱画了，要认认真真的写字画画，干净整洁，这样才是个棒棒的小学生。小橡皮，你跟我来跳舞吧，我来跳你来学。

（3）引导幼儿大胆创编领头人的舞蹈动作，体验共舞的快乐

（4）观察评价与提升幼儿自由创编动作的节奏感、美感和创造性。

五、播放课件，引导幼儿随音乐表现去上学情境，活动结束后提问：铃铃铃，闹钟响了。小明醒来了，发现自己做了这么有趣的梦。

你看，他现在要去哪里？我们一起去读书吧！

延伸活动：

1、在音乐区中投放音乐、铅笔盒等文具引发幼儿拓展游戏玩法。

2、开展整理文具盒的活动。

3、尝试使用各种文具，学习掌握使用方法，进一步了解文具的特点和功能。

活动反思：

1、情景线索贯穿始终，注重幼儿对乐曲感受与表达。

活动中，教师将欣赏音乐与大胆想象作为活动的起始环节，能帮助幼儿充分的感知乐曲旋律性质和变化，发现乐曲 ABA 结构的特点，把握音乐游戏的情境脉络，为幼儿学习和创编做好充分的准备。创设“铅笔盒里的文具聚会”的游戏情境，引导幼儿完整欣赏音乐，教师注重幼儿边听辨乐段的变化迎想象“铅笔盒里的小文具都发生了什么有趣的事情？”使幼儿打开了想象的闸门，他们自然而然的进入“铅笔”“橡皮”“尺子”等不同文具的角色中大胆表达对乐曲的理解。接纳每个幼儿对乐曲的理解和表达，用有趣的故事情节将他们的想象串联成完整，提升了幼儿对乐曲的情境脉络的理解，点燃了幼儿参与游戏的活动兴趣。

2、活动体现由易到难、循序渐进，凸显幼儿的主动学习。

活动过程中，教师采用故事、问题讨论、教师示范等让幼儿清楚

地理解游戏的玩法和规则，通过幼儿创编、独立练习、同伴合作分享等方式，使每个幼儿都积极主动地参与到音乐游戏的学习中。由最初自主表现不同文具的动作，到传递铅笔盒确定“铅笔”带头人，再到“铅笔”和“橡皮”互动游戏，从手部游戏，逐渐变化为全身不同部位游戏，这一过程中充分体现着循序渐进的特点，逐步将游戏渗透给孩子，让孩子获得自主探索、自主表现的机会，习得游戏的规则和玩法，获得自己掌控游戏、创新游戏的成功体验。

3、捕捉、提升幼儿个性化的动作，体验共同学习游戏的快乐。

创编动作做“铅笔”领头人是此活动最具挑战性和趣味性的环节，它赋予每个幼儿创编动作引领同伴游戏的机会，有利于促进幼儿创造性表现音乐的能力培养。幼儿游戏中，教师将细致观察、捕捉幼儿富有个性的动作，引导其大胆展示分享个体经验，适时、适宜的给予提升，使幼儿在游戏中提升感受音乐、创编动作的节奏感和美感，体验同伴相互学习、彼此欣赏的美好情感。

活动存在着不足，一是因为此活动没有找到配套教材的音乐，采用了钢琴伴奏，音效大打折扣，削弱了幼儿对原教材乐曲欣赏感知的整体效果，和活动的氛围、游戏性。二是幼儿游戏中的“淘气小铅笔”即兴创编动作环节动作较单一，教师灵活机智的回应与评价的教育智慧仍需提升。

幼儿园大班音乐游戏教案 7

活动目标：

- 1、复习基本舞步，并会合拍的边听音乐边呈螺旋形走。
- 2、遵守游戏规则，炮仗被点着后能及时发出信号，不提前，不落后的发出：“嘭”、“啪”声。
- 3、培养幼儿手眼协调的能力。
- 4、在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。

活动准备：

课件，幼儿会基本舞步。

活动过程：

一、导入。

师：看两位叔叔在干什么？什么时候会放炮仗？过年，开店，结婚等。炮仗会发出什么声音？

二、熟悉歌曲旋律，了解歌词内容。

(1)听教师范唱，说出所唱歌曲内容。

(2)边看图谱，边尝试演唱熟悉歌词和旋律。

三、练习螺旋形走。

(1)从炮仗顶部往下观察：你看到了是什么样的？像什么？圆怎么变螺旋形？(课件演示)

师：现在我要把你们变成一个大炮仗，圆点代表小朋友，那我们首先要围成一个什么形状？(圆形)那么圆形怎么变成螺旋形呢？第一个人带头向中心绕圈，后面一个接一个，(课件演示动画变)

(2)幼儿手拉手站成圆形，首尾不连接，教师边唱歌边拉着第一人的手，呈螺旋形走。

(3)幼儿学习在教师点炮仗后及时的发出反应。“嘭”，“啪”！炮仗爆炸啦，大家都变成了小纸屑轻轻飘落，回到原来的位置。

四、学(复)习游戏中的基本舞步。

(1)看教师边唱歌边做动作。

(2)说出教师的动作中，哪些舞步已会跳，哪些不会跳。

(3)复习已会跳的舞步，重复练习有困难的舞步。

五、玩音乐游戏。

集体，分组

师：商量好了吗？你们谁是带头人，谁来放炮仗，看那一组唱的准、走得齐，卷的好，炸得响，飞得美。

活动延伸：

师：我们还学过什么舞步？滑步，娃娃步，踵趾小跑步，下次我们还可以把这些舞步加到歌曲里，手上也可以有一些变化。

活动反思：

卷炮仗是一项深受幼儿喜爱的传统活动，它巧妙地用集体合作走螺旋线的方式来表现炮仗的外形特点。在以往的教学实践中，我们通常以体育游戏的方式和幼儿共同玩。尽管在“卷”的过程中教师会不

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/876015223000011004>