

音乐社活动游戏教案(优质6篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。那么教案应该怎么制定才合适呢? 以下我给大家整理了一些优质的教案范文,希望对大家能够有所帮助。

音乐社活动游戏教案篇一

目标:

1. 学习游戏的玩法, 记住自己扮演的水果角色。
2. 能遵守游戏的规则, 积极参与游戏。

活动准备: 水果图片

活动过程:

一、出示水果图片, 认识各种水果

二、扮演水果, 学习游戏玩法

1. 佩戴水果头饰, 知道自己扮演的是什么水果。
2. 学念儿歌玩游戏: 苹果蹲, 苹果蹲, 苹果蹲完香蕉蹲。
3. 扮演的小朋友要边做蹲的动作边念儿歌。
4. 幼儿按念到的儿歌有顺序的按口令做相应的动作

三、水果宝宝累了, 回家休息

1. 跟音乐放松运动, 伸伸手臂, 抖抖腿, 结束游戏

角色游戏

活动目标：

1. 尝试自愿选择角色，学习角色间的互动。
2. 坚持在自己选择的角色区游戏，不随意串区。
3. 游戏结束自觉整理玩具。

活动准备：各活动区的操作材料。（此次重点放在娃娃家，各班根据自己班的角色区设立情况开展）

活动过程：

一、交代各活动区的要求。（5分钟）

1. 幼儿自由选择自己喜欢的角色。
2. 不拿着自己区域的游戏材料随意走动。
3. 重点说明娃娃家的玩法。

二、幼儿游戏。（20分钟）

1. 教师引导同一个区角的幼儿互相交流，各个角色区的角色之间可以互相走动（如去做客、去医院看病、去小餐厅吃饭、去小商店卖水果）。
2. 重点指导娃娃家：提醒娃娃家爸爸妈妈用制作水果拼盘招待客人。
3. 提醒幼儿不要随意串区。
4. 整理游戏材料。

三、讲评。（5分钟）

1. 对娃娃家的幼儿重点讲评。
2. 对有初步合作意识的幼儿表扬，鼓励幼儿向他们学习。

玩具分享：

目标：能介绍自己带来的玩具并能跟同伴分享；培养分享意识。

过程：

1. 介绍自己带来的玩具并介绍玩法。
2. 幼儿游戏，引导积极主动分享，并能保管好别人的玩具。

音乐游戏：水果在哪里

活动目标：能根据自己所拿水果卡片接唱歌曲。

活动准备：准备常见水果的卡片，幼儿每人一张。

活动过程：

一、复习歌曲《大拇指，你在哪里》

二、游戏：水果在哪里

1. 将水果名称替换《大拇指，你在哪里》歌词，集体演唱歌曲两边。
2. 教师唱歌曲的前四小节，拿着相应水果的幼儿边接唱后四小节，边高举卡片，师生共同检查所举卡片是否正确。

3. 幼儿互换水果卡片继续游戏。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

音乐社活动游戏教案篇二

中国民间故事《马兰花》以拟人化的手法赋予动物和花草不同的个性，让勤劳和善良战胜懒惰和邪恶。故事中人物特点鲜明，表演色彩浓郁，正面形象的代表有马郎、小兰、小鸟，反面形象的代表有大兰、老猫、狼，两组形象具有强烈的对比性和明确的教育意义。幼儿同情小兰的悲惨遭遇，憎恨大兰的懒惰和老猫与狼的贪婪，特别是对“马兰花，马兰花，风吹雨打都不怕，勤劳的人儿在说话，请你现在就开花！”这句经典的台词不仅是朗朗上口，而且对其中所表达的勇敢、善良、勤劳等内涵铭记在心。

幼儿经过小班和中班的多次表演学习，有了一定的表演基础，对表演活动产生了浓厚的兴趣。当幼儿听过《马兰花》这个故事以后，立刻被故事内容和情节深深地感染了，他们跃跃欲试，产生了表演的冲动，于是我们排演了儿童剧《马兰花》。

（一）经验准备

1. 幼儿会复述故事《马兰花》，了解故事中的人物和故事情节。
2. 幼儿会唱黄梅戏《对花》和表演舞蹈《欢庆》、《美丽的家园》，为儿童剧表演做准备。
3. 了解各种动物的典型特征，学习通过特定的动作来表现不同角色的特点。

（二）游戏资源

1. 创设场景，准备道具。

(1)场景：树林。

(2)道具：马兰花、竹篓1个、树枝若干。

2. 选配音乐。

(1)《美丽的家园》（选自小天鹅幼儿园大型歌舞剧《绿色家园》）：用于第一、五场“花”和“草”上场。

(2)“凶狠、狡猾”的重金属音乐：用于老猫等第二、四、六场上场。

(3)黄梅戏《对花》：用于第三场小兰和马郎的对唱。

(4)《欢庆》中国风格的民乐）：用于第六场结束。

（三）家庭与社区

1. 家长为幼儿提供一些经典的童话故事书，帮助幼儿了解相关知识，丰富直观经验。

2. 家长为幼儿的表演游戏提供废旧材料和半成品，并与幼儿共同设计和制作道具。

1、到了大班，由于表演情节的增加，表演剧情之间的衔接变成了重点，如果衔接不好，就会出现冷场的现象，从而直接影响表演的氛围。因此，在场与场的衔接环节，教师都会根据剧情播放相应的音乐，一方面提示相关的幼儿上场，另一方面也增加了表演的趣味性。

2、在表演中，教师让每个幼儿都参与活动，因幼儿的个体差异造成其表现也各不相同。能力强的幼儿表演的欲望和表现力都比较强，但个别胆小的幼儿却缺乏单独表演的能力。面对这种情况，我们让胆小的幼儿进行群体表演。比如表演花草或者一群小鸟，让他们在群体表演中大胆地说出台词，做出动作，这样在满足幼儿表演欲望的同时又增强了他们的自信心。

反面角色的幼儿进行鼓励表扬，让幼儿在评价的时候谈自己的感受，并介绍一些我国因扮演反面角色而大获成功的优秀表演艺术家的故事，同时请家长帮助做孩子的思想工作，让幼儿逐渐在心理上得到认同和接受，愿意表演反面的角色。

活动目标

1. 激发幼儿对音乐活动的兴趣，以及歌唱活动带来的快乐。
2. 培养幼儿对音乐的感受力、表现力以及节奏感。
3. 引导幼儿用自然好听的声音大胆演唱歌曲。

活动准备

1. 图片：白云，蓝天。

2. 图谱、音乐磁带

活动过程

1. 观看图片：白云、太阳

教师：小朋友们看，图片上有什么？天多蓝呀高高的在上面，谁来了？又有谁来了？

多美的画面呀，蓝天高高，白云飘飘，太阳公公在微笑。这么美，我们来一起说一下。

过渡语：我们看到的这些美景，还有一首好听的歌呢，就表现了欢乐、高兴的心情，名字就叫“欢乐颂”。

请小朋友快速的找一把椅子坐下，我们一起来欣赏一下。

二、展开

1. 课件欣赏歌曲（播歌词音乐，放课件）

教师：歌里都唱了些什么？是不是咱们刚才看见的美景呀？

让我们一起来看一看。

2. 利用图谱朗诵歌词

教师：小朋友说的可真好，现在我就来演唱一遍这首“欢乐颂”送给大家。

3. 教师表演唱（放伴奏）

4. 看课件，师生唱（放伴奏，点课件）

教师：刚才我看到有的小朋友都情不自禁的跟着老师一起唱

起来了，让我们看着大屏幕一起来唱一唱。

老师唱得大声一点，小朋友可以小声一点。

5. 教师指挥，幼儿唱（放伴奏）

那一会我们唱得时候，大家一定要看我的指挥，我的手动作小，小朋友就小声唱，我的手动作大，小朋友就大声唱，咱们来试试好不好。

过渡语：小朋友可真棒，都会用大小声表现歌曲了，你们知道吗？不仅你们喜欢唱，大人也喜欢唱，咱们看看他们是怎么唱的！

6. 观看“欢乐颂”视频（放视频）

引导语：欢乐颂这首乐曲，是一首世界名曲，是伟大的音乐家贝多芬创作的，每当人们高兴快乐的时候，或是欢庆重大节日时，人们都会唱起这首歌，表达自己快乐的心情，寄托美好的祝福。

7. 小结（放歌词音乐）

音乐社活动游戏教案篇三

1、感受固定节奏x x |xx x|及其强弱，尝试用铃鼓为乐曲伴奏。

2、喜欢参加游戏活动，体验节奏游戏的快乐。

1、物质：铃鼓人手一个，课件《小老虎吃糖》，音乐《加沃特舞曲》选段。

2、知识技能准备：幼儿已学会演奏铃鼓，建立了稳定的拍感。

一、创设情境，初步感应节奏。

讲述故事《小老虎吃糖》导入活动，用夸张的表情、动作和词语表现固定节奏。

他拿出糖罐，打开盖子，美美地吃了起来：嗷呜嗷呜|咂咂咂，嗷呜嗷呜|咂咂咂。”（课件画面，播放音乐片段1）（动作示范重点表现出小老虎吃糖时美美地感受。）

二、播放《加沃特舞曲》，引导幼儿继续感受固定节奏。

1、观察图谱，初步感受固定节奏xx|xxx□感知强强|弱弱弱。

(1)师：谁听到了小老虎是怎么吃糖的？

幼：嗷呜嗷呜，咂咂咂。

师：哦，你们听到了小老虎是这么吃的啊。那我们一起来学一学。（出示5只老虎图谱）

师：那我们加上音乐再来试试看吧。（再次播放音乐片段1）

(2)观察图谱，知道大老虎表示声音强，小老虎表示声音弱。

师：仔细看看，这里有几只老虎？

师：几只大老虎几只小老虎呀？

师：再看看，大老虎的嘴巴张得大，他发出的声音就会怎么样呀？

师：那小老虎的嘴巴长得小，他发出的声音就？对呀，他发出的声音就轻。

教师小结：我们看到大老虎的时候吃糖的声音就响，看到小老虎的时候就发出轻轻的声音。我们一起来试一试。（看图谱完整练习）

师：刚才xxx吃糖的时候，看到大老虎就发出响响的声音，看到小老虎就发出轻轻的声音，真棒，我们跟他学一学。跟着音乐再来试试吧。（看完整图谱练习）

(3)猜测小老虎吃糖时的心情，感受小老虎的快乐，尝试用表情表达。

师：你们猜猜小老虎吃糖的时候心情是什么样的？你从哪里听出来的？

师：小老虎吃糖的时候很开心，那你们吃糖的时候心情怎么样？

2、启发幼儿通过表情、声音和动作表现自己的理解，进一步感知节奏型。

师：那想想怎么发出轻轻的声音呢？

师：那我们把他们的动作连起来试试看。

师：跟着音乐，我们再来试试看吧。（跟音乐练习）

师：还有谁想来试试看呢？要和别人不一样哦！

三、引导幼儿尝试用乐器为《加伏特舞曲》伴奏。

1、请幼儿尝试用铃鼓创编伴奏方法。

师：我这里呀有位铃鼓朋友（出示铃鼓），看，我们和他们来打个招呼吧。铃鼓宝宝，你好！

师：铃鼓宝宝说，他也想来学一学小老虎吃糖的声音。怎样才能用铃鼓发出响响的声音呢？我们一起来学一学。（徒手练习）

2、请幼儿听着音乐尝试用铃鼓表现固定节奏□x x|xx x□

师：那还有什么不同的动作也可以来学学看呢？请你带着你的铃鼓来试一试。

师：他的方法真不错，我们也来学学看吧。

师：请你把你的铃鼓宝宝轻轻地请出来，开始吧。（徒手完整练习）

师：加上音乐会变得更好玩儿的，我们再来试试看吧。（看图谱完整练习）

3、启发幼儿用不同的方式来表现强音和弱音：

师：那么还有谁愿意来用小铃鼓学一学小老虎吃糖的声音呢？

师：嗯，你的方法真有创意，我们跟他学学看。（看图谱完整练习）

4、教师指挥，请幼儿用固定节奏x x|xx x为《加沃特舞曲》伴奏，重点强调自己喜欢的方式表现。

师：刚才很多孩子都尝试了别人的好办法。这一次请你听着音乐，用你自己喜欢的方式来演奏吧。

师：注意哦，可要听好前奏，大老虎响响的，小老虎轻轻的哦。（看图谱完整练习）

师：小铃鼓有些累了，我们轻轻送他回家休息吧。

四、讲述故事，活动延伸。（课件画面）

师：“啊呀，小老虎吃了好多糖，把糖罐里的糖都吃完了，

他觉得好开心呀。吃饱了就有点困了，连牙都没刷就躺到床上，不一会儿就睡着了。”

师：“孩子们，你们觉得小老虎吃完这么多糖，还没有刷牙就去睡觉了，会怎么样呢？”

师：“到底是不是这样呢？那我们下一次再来听吧。”

音乐社活动游戏教案篇四

愿意模仿小动物的叫声和动作，体验音乐活动的乐趣！

通过音乐活动培养幼儿想象力、口语表达能力及肢体的表现能力。

乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

【活动准备】

电脑动画、胸饰、音乐

【活动过程】

一、歌表演：看朋友引入

二、看看哪些动物朋友来了？幼儿猜猜

三、红红的鸡冠，早上早早起，是谁？

动画演示：和公鸡打招呼！

你们好，我是怎么唱歌的？（幼儿自由模仿）

公鸡，公鸡，喔——喔

依此推出：小羊、小狗、小猫

四、我们听见小动物的叫声，全靠什么呢？

五、那我们两只小耳朵来听听小动物唱的歌吧！欣赏歌曲

六、你听到小动物怎么唱的？（幼儿随意唱唱）

七、老师的两只耳朵听见了，我也来唱唱

八、小朋友也来和小动物一起唱歌。

九、小动物，一边唱，一边还做动作呢！师生边唱边表演。

十、找一个自己喜欢的小动物一起来唱歌（戴胸饰表演）

音乐社活动游戏教案篇五

1、乐于学说儿歌，感受植物成长的生命力。

2、学习和尝试照顾植物，知道要爱护植物。

【活动准备】

1、《小种子》儿歌，文字旁边配简单的图画。

2、花的种子、小铲子、水。

3、三个装有泥土的花盆。

【活动过程】

1、出示《小种子》儿歌，教师先边指边读说一遍儿歌，引导幼儿观察文字旁边的图画，帮助他们理解儿歌。

小种子，真奇妙，
太阳照，水儿浇，
发芽长叶节节高，
开出花儿多美好。

2、请幼儿和教师一起边说儿歌，边做动作模仿小种子长大和开花。

3、教师提问：

(1)小种子需要什么才能长大？

(2)如果你来照顾它，你会怎么做？

4、建议大家一起种花，出示花的种子，请幼儿观察种子的外形特征，然后将种子种入花盆。教师可以把种子包装袋贴在花盆上，当作标签。

5、待种子发芽后教师把植物放在有阳光的位置，请幼儿分组每天轮流照顾植物。

6、请幼儿注意观察种子的生长和变化，看看能否种出花儿。

教师可用数码相机拍下幼儿种植的情况，便于与幼儿进行回顾时加深印象。

【活动评价】

1、能说儿歌《小种子》。

2、能照顾和爱护植物。

【活动建议】

- 1、儿歌的图可以自己制作，用大一些的字体将儿歌抄在一张大纸上，然后，根据每句儿歌配上简单的图，如：太阳、水壶、发芽的种子等。
- 2、在提问“你会怎样照顾小种子？”时，教师可通过提示，帮助幼儿了解在照顾植物时应注意的事，如：水不能浇得过多，轻轻地触摸等。
- 3、三个花盆里的种子可以是同一种花，也可以不同。

音乐社活动游戏教案篇六

活动目标：

- 1、感受音乐热烈欢快的情绪，跟随音乐玩《捏泥人》的游戏。
- 2、通过倾听音乐和观察教师的表演学习游戏的玩法，尝试将自己的想法运用动作进行创造性地表现。
- 3、与同伴合作完成游戏的任务，体验游戏的快乐。
- 4、发展幼儿的动手能力。
- 5、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

活动准备：

民乐“喜洋洋”、图谱、照相机。

活动过程：

- 1、倾听音乐《喜洋洋》，感受乐曲的情绪，感知音乐的节奏。

(1) 随乐曲进教室，完整听音乐。

教师：听了这首乐曲，你们有什么感觉？

这首乐曲的名字叫《喜洋洋》。（出幻灯）

(2) 看图谱，感知乐曲的结构，做动作感知乐曲的节奏。

教师：大鼓怎样敲？

教师：舞彩带的样子是什么样的

(3) 教师指图，幼儿做敲鼓和舞彩带的动作。

(4) 表现其它的喜庆动作。

教师：过节的时候，我们除了敲鼓、舞彩带还做什么？（放鞭炮，舞龙）

2、学习玩捏泥人的游戏。

(1) 示范《捏泥人》

两教师合作《捏泥人》。

教师：我们玩了一个什么游戏？

我捏了一个什么？

请小朋友做xx泥人的造型。

(2) 教师再次示范《捏泥人》。

教师：小泥匠先捏泥人的……又捏泥人的……最后还用画笔画了泥人的眼睛、嘴巴，

(3) 重点练习捏泥人的四肢。

教师：我来考考你们，听一听这段音乐，这是在捏泥人的什么？

教师：我们一起来当小泥匠试一试，随着音乐来捏泥人的膀子和腿（b段音乐）。

(4) 两个小朋友玩《捏泥人》的游戏。

现在我们捏大力士，男孩子变油泥，女孩子站在男孩子的身后。

教师：我刚才看见小泥匠团捏泥人头的时候，泥人还随着音乐摇动头真好看，小泥匠画眼睛、嘴巴的时候泥人眼睛、嘴巴还有节奏地动呢。

(5) 再玩一次游戏。

教师：我用相机把泥人和小泥匠拍下来。

3、创造新的泥人造型，玩《捏泥人》游戏

(1) 玩捏泥人的游戏（捏不同造型的泥人）

教师：我们除了捏大力士还想捏什么？两个人轻轻地商量一下，别让别人听见，给大家一个惊喜。

男孩子找一个空地方做造型，女孩子看一看，记住了吗？

(2) 女孩子当油泥，男孩子小泥匠，女孩子做造型，男孩子看一看，记住了吗？

4、想看一看你们捏的泥人吗？

今天我们听了《喜洋洋》的音乐，而且还跟着音乐玩了《捏泥人》的游戏，我们除了捏大力士……今后还可以捏许多不同造型的泥人呢！