

# 奥尔夫音乐游戏走和跑 奥尔夫音乐教案(模板8篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇一

- 1、通过游戏感应音乐里的特定节奏。
- 2、会用四种乐器分别演奏音乐里的特定节奏。
- 3、通过歌曲游戏感应音乐给孩子带来的快乐。

1、音乐：小姐姐勾勾手。

2、乐器：三角铁、铃鼓、蛙鸣筒、木鱼。

1、音乐《小松鼠进行曲》入场

2、教师带领幼儿节奏问好。

师：小朋友上午好。

幼：刘老师上午好。

3、故事引入：

宝宝问小点点为什么不和小朋友一块玩玩具呢？原来小点点

4、教师带领幼儿做手指游戏：

《拇指歌》：大拇哥，二姆弟，中三娘，四小弟，小妞妞，来看戏，手心，手背，心肝宝贝。

5、听音乐：

师：请你帮我听听看音乐中唱的什么？

6、随音乐单人游戏，引导幼儿边做游戏边唱歌谣：

歌曲：小指互勾，拇指左右摇摆。特定节奏：拇指亲亲。

7、故事引导，双人游戏：歌曲：挥动双手边走边唱歌

特定节奏：互勾小朋友的小拇指，互亲大拇指或双手对拍。

8、三角铁门铃：

幼儿分为两组，全部站起来，一组当门铃做造型，一组当敲门的人。

a组：手持三角铁随音乐边唱歌谣做门铃造型。

b组：手持三角铁棒到处走动，听到特定节奏铁棒敲三角铁。

9、带领幼儿一起听辨四种乐器，教师依次出示乐器并介绍其名称及使用方法。

10、幼儿分为四组，先练习，再随音乐合奏，教师指挥。11、交换乐器演奏。

结束：

1、全体幼儿起立，为客人老师演奏，提示幼儿面带微笑。

2、幼儿分组送乐器。

3、幼儿站队，随音乐《小松鼠进行曲》退场。

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇二

1、幼儿能积极的参与在活动中，体验音乐带来的快乐。

2、感应曲式，并听辩音乐中的特定音效。

重点：特定音效的听辩与摸索。

难点：角色扮演活动。

重点：通过各个环节的摸索及律动，在游戏中让幼儿听辩特定音效。

难点：首先让幼儿理解各个钟的声音，在让幼儿扮演。

队形：幼儿成半圆形坐在老师周围。

乐器：将所用乐器放在托盘内摆放在小椅子下方。

道具□cd机、各种钟的图片、伸缩布偶。

乐器：第一课时不需要任何乐器。

### 一、故事引导

“咕咕、咕咕”，另一种时钟有装置闹铃……还有一种老爷钟……

### 二、感应曲式

a段：老爷钟及咕咕钟、闹钟。

b段：感应两个乐句。

coda□感应4拍。

### 三、听辩“咕咕”声

1、老师操作伸缩布偶，配合音乐于“咕咕”声时伸出布偶和学生打招呼。

2、音乐律动

a段：伸|缩——双手、头或肢体各部位。

b段：双手左右伸懒腰|展翅左右飞。

coda□拍手四次。

3、两人一组面对面活动同2□coda两人互拍。

### 四、听辩“闹钟”声

1、音乐律动

a段：抖动手脚感应“闹钟”声。

b段：上发条一左/右转一转。

coda□拍手四次。

2、两人一组面对面

a段：抖动手脚感应“闹钟”声。

b段：互转发条一左/右转一转。

coda□互拍手四次。

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇三

中班奥尔夫音乐活动教案：《草原上的舞会》设计意图：本次活动主要使幼儿可以亲身体验，主动参与到音乐活动中来，通过各种模仿表演，让幼儿从单一感官到多个感官体验到音乐中的快乐，自然进入全身心的音乐体验，并感受到原野风生活的热情奔放。

1、在游戏中感应音乐的特定音效，感受原野风乐曲的节奏明快和热情奔放。

2、尝试发明不同的欢呼声，体验游戏的快乐。

重点：听辨音乐中的特定音效，感受热情奔放的乐曲。

难点：能听辨特定音效变换动作。

（二）以小客人进行导入——（出示手偶娃娃）今天有位从草原上来的小客人我们一起来欢迎她。老师模仿手偶娃娃说话：“小朋友们好，我叫点点，我有一件高兴的事情告诉你们，我家今天来了许多客人，妈妈说要举行一场篝火晚会，可是妈妈问了我一个问题：什么是篝火晚会，可是我就就是不知道，小朋友们你们能帮帮我们吗？你们知道什么是篝火晚会吗？篝火晚会都有些什么呢？”

（三）感受音乐1、第一遍音乐：幼儿安静欣赏，教师动作提示。导语：听！点点家的篝火晚会开始咯！篝火晚会开始的时候会有一个特别的声音，一起来听听是什么声音。提问：在音乐里你们都听到了什么声音？（哨声、呼应声）音乐让我们感觉怎么样呢？（请幼儿说说自己的感受）2、第二、三遍音乐：手足律动导语：你们想参加篝火晚会吗？音乐里有一个哨子声，当你听到哨子声时把你的手举起来打招呼（哟呵~□□a.音乐：（坐）拍身体各部位哨声：做举手状（欢呼）导语：你们的欢呼声真好听，我再站起来表演一次□b.音乐：

（站）拍身体各部位哨声：做举手状（欢呼）3、第四遍音乐：动物律动导语：你们的欢呼声把小动物都叫来了，我们来看是谁来了？（老师逐一出示动物手偶像幼儿打招呼）（学动物律动）我们一起来玩一个游戏，当听到哨声的时候就变成一种小动物，再听到哨声就再变成另外一只动物。（老师先示范一遍）音乐：模仿动物特征哨声：举手呼唤声：动物的叫声。

（四）口技表演师：小朋友你们玩得开心吗？音乐中点点开心的时候是怎么喊的？我们也来学学吧（哟呵~）。除了可以这样叫，还可以怎样叫呢？配上相应的动作（发出各种声音练习）。音乐：做舞蹈动作哨声：举手呼唤声：小朋友自己开心的叫声。

（六）结束活动。今天我们大家玩的开心吗？我们该回去休息了，下次再玩。（听音乐出场）

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇四

教学课题：拉丁美洲音乐之巴西音乐

教学班级：高一年级三班

教学课时：45分钟

教学目标：1、通过拉美音乐中最具有拉丁节奏及风格的代表——“桑巴”的学习，了解拉美音乐对节奏的重视，同时丰富同学们对节奏的了解和把握。

2、在教学过程中注重学生的合作，让学生亲身参与到音乐表演活动当中，在“玩”的过程中享受音乐表现的乐趣，陶冶情操。同时开发学生的创作能力，培养学生艺术想象力和创造力。教材分析：拉丁音乐是一种以节奏为中心的流行音乐，它的节奏所具有的不仅仅是简单的强弱规律，而是作为一种音乐的灵魂使其上升到主导地位。因此，在了解拉丁音乐的

过程中，首先需要了解的就是它的节奏。今天我们着重介绍一种具有代表性的拉丁节奏及风格——桑巴。桑巴是拉丁美洲最具代表性的舞蹈之一。它源于巴西，是以黑人所具有的美洲节奏为基础，大量的融进欧洲旋律而产生的舞蹈音乐形式。其音乐特征是2/4拍，音符短促地滚动节奏，节奏感很强。

教学重点：1、利用拉丁美洲最具代表性的舞蹈之一——桑巴，使学生把握拉美音乐的节奏特点，教案《奥尔夫音乐教学法教案》。

2、在教学过程中，切实体现“学生亲身参与”的理念。

教学难点：1、通过对拉丁美洲最具代表性的舞蹈之一——桑巴的认识，分析它的音乐特点，把握拉美音乐的节奏特点。

2、注意学生的参与性，创造性。

教学媒体：多媒体，小鼓（或者其他可用于击打的物品），身体乐器

1、导入：请同学们看一段视频。（文根英《舞者的纯情》）

2、这段视频中的音乐是“桑巴”舞蹈中一段常常会听到的音乐，是很著名的一段“桑巴”配乐。（桑巴源于巴西，它是以黑人所具有的美洲节奏为基础，大量地溶进欧洲旋律而产生的舞蹈音乐形式。传统桑巴可分为农村桑巴和城市桑巴两种。现代欧美所流行的桑巴，于1920年左右形成于巴西的里约热内卢。）其特征就是2/4拍，音符短促地滚动节奏，可以说是拉美音乐的代表之一。今天我们就来共同学习“桑巴”的典型节奏型。

2、带领同学们一起做几个简单的节奏练习。（小鼓）

□1□□2□□3□

3、通过刚才的练习，使同学们发现有大量的切分音出现。

再通过另一段反应“桑巴”节奏的视频（九拍小鼓手演奏的桑巴节奏），归纳出该视频最突出的节奏型：切分。

从而了解到桑巴中最常见的节奏型就是切分节奏，它能很好的融入桑巴的舞步当中，具有一定的代表性。

4、让同学们四人一组进行节奏的创编，使它既能突出2/4的特点，有能让每个人都用不同的节奏型来敲击，重点是突出切分的节奏感，体验桑巴的节奏特点。

5、在经过了同学们的分组讨论和练习，请几组同学来表演一下他们的成果。并且请其他同学来说明一下他们的节奏特点。

6、除了切分音，同学们还能创作出什么样的节奏型？

（进行分组练习）

7、请几组同学来表演一下他们的创作成果。

课堂小结：通过今天这节课，我们对拉美音乐的节奏特点有了大致的了解，同时丰富了我们对其他不同节奏型的编组与创作，使我们对节奏的把握也更加准确。拓展了我们的创作能力。课后作业：在掌握了巴西音乐的节奏特点以后，了解阿根廷音乐的有关知识，为下节课的学习做准备。

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇五

1、进一步区分对身体主要器官和部位的熟悉。

2、觉察身体部位可以发出各种各样的声音，并大胆地进展尝试表现为音乐伴奏。



### 3、萌发喜欢打击类音乐活动。

能区分身体的主要器官并能觉察身体部位可以发出不同的声音。

大胆用身体部位为音乐伴奏。

1、乐器3件〔圆舞板、响棒、铃鼓〕

2、嘴巴、手、脚图片各一张及音乐伴奏。

一、律动，激发幼儿参加音乐活动的爱好。

二、熟悉乐器，激发幼儿观看的爱好。

1、听声音猜乐器。

2、引导幼儿倾听乐器发出的声音，并让幼儿说说。（依次讲讲三种乐器发出的声音）

三、引导幼儿觉察身体能发出声音的部位，逐步熟悉身体乐器。

师：小伴侣，不光我们的乐器你发出好听的声音，我们身上一些地方也能发出好听的声音呢？你试试看，能不能让它发出声音来。

幼儿尝试后并让幼儿说说自己身上哪个部位能发出声音，是怎么发出的如：嘴巴，当幼儿说出嘴巴的时候，教师出示图片，并让幼儿知道这是嘴巴乐器幼儿说说嘴巴除了小伴侣说的一种以外，还有没有其他的方法〔弹舌头、用力抿嘴〕。幼儿集体练习幼儿想到的方法。手：可以拍手，也可以拍其他的身体部位。脚：碰脚、跺脚等。

四、利用身体乐器给音乐伴奏。

1、分部位给音乐伴奏（嘴、手、脚）

2、嬉戏：看指令选身体乐器演奏

师：小伴侣，如今教师和你们来玩个嬉戏，教师这里的三张图做标记，等一下，音乐响起的时候，大家要边听边看我的指挥，我指到哪种身体乐器，你们就用哪种身体乐器演奏。

3、演奏2—3边完毕。

五、完毕活动。

## 奥尔夫音乐游戏走和跑篇六

1、了解杜鹃花与玫瑰花的颜色及形状。

2、通过肢体游戏感应歌曲中的快板、慢板。

3、在创编花的造型中感受春天的美。

挂图p3□各色杜鹃与玫瑰幻灯片、塑料花、风车花、呼啦圈□cd

一、故事引导

二、认识花

师：小朋友，你们想去花园赏花吗？让我们一起去看看吧！

1、杜鹃花

放映幻灯

幼儿观察，教师介绍杜鹃花的别名、颜色，并告诉幼儿杜鹃

花在每年的春天才会开。

## 2、玫瑰花

师：花园里的杜鹃花真美，我们再看看，还有什么花呢？谁会认识这种花？

观看幻灯，教师介绍玫瑰花的叶子、枝干，并知道玫瑰花有哪些颜色。

## 三、花的游戏

### 1、手腕花

师：春姑娘给小朋友带来了许多花，你们喜欢花吗？我们一起来和花玩游戏吧！

教师扮演春姑娘给幼儿送花。

教师清唱，快板部分幼儿依乐句在自己不同肢体部位开花，慢板部分变成花仙子依乐句左右摇摆。

### 2、风车花

师：小花朵和小朋友在一起真开心，瞧！这是什么啊？哦，风车花也想和大家一起游戏，那我们先来看看老师是怎么和风车花玩游戏的，风车花会听音乐哦！

播放音乐，教师示范。再次播放音乐，幼儿与风车花游戏。

### 3、花朵与蝴蝶

请两名幼儿示范，一名幼儿扮演花朵，快板部分变不同花的造型。另外一名扮演蝴蝶，快板部分花朵蹲下，蝴蝶围着花朵绕飞。

全体幼儿表演。

- 1、复习肢体律动，有节奏的模唱唱名旋律的。
- 2、通过乐器演奏与肢体游戏感应断奏与圆滑奏。

挂图p3□手摇铃、橡皮筋□cd

### 一、故事引导

师：花朵和春姑娘一起跳舞，他们展开了一场花儿的宴会，所有的小动物也来了，他们都想和春姑娘在一起，呼呼呼~~~~~宝宝正在吹泡泡呢？原来泡泡也想过来玩游戏。

### 二、旋律模唱

师：你们还认识唱名泡泡吗？

- 1、教师画唱名，幼儿依老师所画的顺序，念出唱名。

师：泡泡飞呀飞，飞到了黄花的旁边，唱msl□

- 2、教师在唱名旁贴磁铁，画出旋律，引导幼儿再唱出其它几个旋律。

- 3、教师带领幼儿复习肢体律动，并唱出唱名。

### 三、双人肢体游戏

师：请小朋友找一位好朋友，带着唱名泡泡来玩个好玩的游戏吧！

教师示范，断奏依节拍两人互点对方肢体，唱出唱名，圆滑奏两人互推手掌。

配合钢琴唱唱名，幼儿与好朋友游戏。

#### 四、乐器、道具演奏

##### 1、橡皮筋

出示橡皮筋，教师清唱示范拨奏与拉奏。断奏部分依拍子拨弹橡皮筋，圆滑奏随乐句拉长橡皮筋。

播放cd□幼儿演奏。

##### 2、手摇铃

师：今天，老师还请来了乐器和你们一起赏花。乐器宝宝怎么赏花呢？

断奏敲奏拍子，圆滑奏摇奏乐句。

师：我们一起去给宝宝送手摇铃花吧！

请幼儿听音乐把乐器送回。

### 奥尔夫音乐游戏走和跑篇七

歌词：小小蛋儿把门开，一只小鸡钻出来，黄绒绒，胖乎乎，叽叽叽叽叽叽唱起来。

材料准备：成长鸡嵌版，自制蛋壳，毛绒小鸡，唱歌小鸡、上眩小鸡。

乐器准备：三角板

1、宝宝端正姿势，手起，问好，

2、律动：丰收之歌

3、复习：请宝宝上前做蝴蝶曲目的碰铃部分表演。

4、引题：

教师出示一只鸡蛋，问宝宝这是什么？用成长鸡板讲解小鸡成长过程：小鸡从妈妈的肚子里出来时是一颗鸡蛋，小鸡就藏在蛋里面。等小鸡长大了的时候，它就敲破蛋壳，从蛋壳钻出来，并且渐渐长大。我们今天学习的这首歌就是讲小鸡从蛋壳里钻出来的样子。

5、串联歌词：打开自制蛋壳，取出毛绒小鸡，边做边念歌词。

6、（收回所有道具）老师把小鸡出蛋壳的故事配上了音乐，我们一起来听听吧。为了专心的听歌曲，我们要把眼睛闭起来。

闭眼睛念一遍

7、念唱歌曲：跟着音乐拍手念一遍，再唱一遍，四拍节奏：好，请睁开眼睛，我们一起来唱一遍这首歌。手起，注意问奏时手不打节拍，轻轻摇动身体，（老师对宝宝的提示语：摇头），尾奏时继续拍完（老师提示语是节奏）

8、乐器伴奏：出示哑铃，和着歌曲两拍一次：我们会唱这首歌了，现在可以用我们的`乐器来给这首歌伴奏了。今天老师给你们带来的乐器还是碰铃，因为我们要仔细复习碰铃的使用方法，为以后的复杂乐器的学习打好基础。

出示：小小鸡蛋把门开，一只小鸡钻出来。

教师把乐器按宝宝人数放成一排，请宝宝上前取乐器

提示宝宝随意练习敲打、刮奏乐器，同时在老师说“收”时停止

和着音乐用乐器伴奏。提示宝宝大声唱歌词

请宝宝把乐器摆回老师，面前，老师收回乐器

请宝宝坐在老师的位置，面对着家长进行乐器的表演，老师在对面做提示动作。

表演结束提示家长给予鼓励和宝宝鞠躬答谢，并坐回自己的位置

9、 体态律动：老师示范动作表演歌曲内容：首先讲解两手食指、拇指相对做小鸡尖尖的嘴，在示范两手合拢成鸡蛋的形状。宝宝跟做。

双臂合抱摇摆身体（黄茸茸，胖乎乎）、手指做小鸡尖嘴的样子，按节拍点动（叽叽叽叽叽

唱起来）

宝宝跟老师学做。放歌曲做背景音乐（注意音量较低）

宝宝跟做

11、总结：宝宝坐回自己的位置，老师总结：小鸡的歌曲我们会唱了，也学习了用乐器给这首歌伴奏，还做了小鸡的表演。小鸡是我们的好朋友。我们现在把好朋友小鸡画出来，带回家，在家里让小鸡和我们一起唱歌。出示小鸡出壳图，提示图上小鸡穿花色的衣服，请宝宝给空白的小鸡图涂色。要注意涂色要均匀，涂在线内，注意保持画的整洁。

请宝宝上前取画，并放在妈妈身后。在位置上坐好，手放在膝盖上。

17、 手起，宝宝再见。

# 奥尔夫音乐游戏走和跑篇八

- 1、 了解各种不同动物的动作和声音，并模仿各种动物。
- 2、 引导幼儿通过打招呼游戏，创编各种不同的肢体动作。
- 3、 在游戏活动中，让幼儿体验与动物一起游戏的乐趣。

挂图p.1□动物图卡：猫、马、鸟、鸭、狗、猪、铃鼓

各式道具：纱巾、水袖、各类乐器

## 一、 故事引导

出示挂图，引导幼儿观察图画。

师：嗯，宝宝在草坪上正在和小动物们玩游戏呢，宝宝说啊，叫到谁的名字，谁就要大声的说“到”，可是，小动物们都不会说“到”，该怎么办呢？于是，小动物们都想了个办法，宝宝叫到它们的名字，他们就用美妙的声音来回答。

## 二、 肢体游戏

### 1、 点名游戏

教师引导幼儿以肢体不同部位回答“到”。

师：我们可以用小嘴巴来回答，还可以用什么地方回答呢？还可以怎么说？（肩、手、臀、头、舌头）

### 2、 肢体意识游戏

师：小朋友想出了这么多可以回答的部位，那他们都会怎样动，来回答老师呢？我们一起来看看小朋友的肩膀可以怎样



动。

肩：耸肩、揉肩、摆肩· · · · · ·

手：挥手、波浪手、推手· · · · · ·

脚：跳、跺脚、点地· · · · · ·

### 3、打招呼游戏

师：小动物们和宝宝玩的非常的开心，大家都觉得打招呼游戏真好玩，于是，他们把铃鼓宝宝也请来了，小动物们听到拍铃鼓的声音就会到处走一走，听到摇铃鼓的声音就会和好朋友打招呼，说“你好、哈罗、嗨· · · · · ·”还会扭动他们的身体哦！我们也一起来玩吧！

教师拍奏铃鼓，幼儿到处走，教师摇奏铃鼓，幼儿和同伴打招呼。

## 三、动物扮演

### 1、介绍动物

逐段播放cd□教师出示图卡，幼儿模仿叫声。

师：我们来听听小动物是怎么和宝宝打招呼点的吧！仔细听，看看谁

会先出来呢？

### 2、角色扮演

依次出示各种动物图片，帮助幼儿回忆不同动物的动作及声音。

发放道具，请幼儿自己装扮成自己喜欢的动物，听音乐做律动。