

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图 小班音乐游戏教案(模板11篇)

安全教案不仅包含了基本的安全知识，还结合了实际案例和操作技巧，更贴近人们的生活需求。四年级音乐教案范文：《唱歌表演》

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇一

1、学习完整演唱歌曲；

2、尝试学习用圆舞板的音效为“咔嚓”伴奏，体验节奏活动的乐趣；

钢琴、幼儿围坐半圆形。

（一）提问导入。

（二）学唱歌曲，尝试用圆舞板为“咔嚓”处伴奏。

1、教师范唱，幼儿倾听并回答问题；（在咔嚓处用动作和声音进行强调）小牙齿，真厉害，你们觉得它吃什么最厉害？为什么？（引出咔嚓声）

2、请幼儿模仿啃骨头的音效；

3、教师再次范唱，请幼儿在“咔嚓”处模仿声音和动作。（可以站起来唱一唱，学一学）

4、教师再次范唱，在“咔嚓”处用圆舞板进行伴奏。过渡语：小牙齿真厉害，有个乐器也想来为小牙齿助威，我们来看一看。

- 5、用提问的方式引导幼儿学习圆舞板的演奏方法。
- 6、请小朋友一起演唱，在“咔嚓”处做拍圆舞板的模仿动作。
- 7、请一部分幼儿拿圆舞板演奏，一部分幼儿演唱歌曲。
- 8、交换角色演唱演奏。
- 9、跟随钢琴伴奏，所有的幼儿一起演唱，一起演奏圆舞板。

（三）尝试替换歌词“骨头”进行演唱。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇二

茶壶是孩子们身边随时可见的生活用品，在孩子的眼中，茶壶只是一种没有生命力的物品。而歌曲《小茶壶》是一首外国儿歌，歌曲里以拟人的方式给予了小茶壶生命，让孩子们插上了想象的翅膀，歌词风趣、活泼这正好适合小班孩子的活泼好动的年龄特点，鉴于此我设计本次活动，目的就是给孩子想象、创造和自由表现的空间，激发幼儿用身体动作表现茶壶形态，在游戏的情景中学习，并能与同伴一起表演和创作。

活动目标是教育活动的起点和归宿，对活动起着导向作用，根据3岁幼儿的年龄特点，我确立了认知、能力、情感三方面的目标，围绕教学目标，教学过程：

- 1、以游戏贯穿活动始终。首先以情景游戏引入活动，让孩子到老师家做客引出主题，然后倒茶！倒茶需要什么，就是茶壶，就可以出示图片，让幼儿了解茶壶，并模仿茶壶的样子，接下去的环节老师和孩子们扮演小茶壶、小茶杯来进行角色表演。
- 2、通过实物呈现、出示图片的形式进行教学。本次活动的重

点是熟悉歌曲的旋律，尝试用身体的动作表现歌曲的内容，难点是初步创编茶壶和茶杯的动作，所以在活动的第二环节我出示的图片注意从易到难，先尝试用身体的动作表现歌曲的内容，再模仿动作，最后引导孩子创编不同茶壶的造型，孩子们通过看、听、说、做等多种感官的参与，让孩子以各自不同的方式表现出一只只不同的小茶壶。

- 1、熟悉歌曲的. 旋律，尝试用身体的动作表现歌曲的内容。
- 2、初步创编茶壶和茶杯的动作。
- 3、在学习歌曲的过程中，体验与同伴共同舞蹈的快乐。活动准备：茶壶一把，与歌曲有关的图片两张，钢琴伴奏活动过程：

一、通过游戏“做客”引出主题

小朋友们，今天老师带你们去老师家做客，想不想去啊？

二、观察图片，熟悉歌曲

1、教师完整的示范演唱一遍

你们看，这是谁呀？（茶壶）

2、观察图片，理解歌词

（1）小茶壶长得什么样呀？（引导幼儿说出“它的肚子是圆圆的，身体矮矮的”）

教师有节奏的唱出：我是一把茶壶矮又胖

（2）我们再来看看，这是茶壶的什么呀？（壶柄，壶柄是用来提茶壶的）

茶柄长在什么地方？你们来学学那这个呢？（壶嘴，水就是从这个地方流出来的）

教师有节奏的唱出：这是我把手这是我嘴

（3）出示第二幅图片，问问幼儿：“壶里的水怎样拉？”（水烧开啦，都冒烟啦，水都在壶里翻滚啦）。教师有节奏的唱出：水滚啦，水滚啦！泡茶啦。

三、创编茶壶和茶杯的动作

1、你们想不想都来喝喝茶，好，请小朋友赶快准备。

2、我们的茶壶是什么样子的啊？（又矮又胖）来！我们来做一做。

那把手长在哪呢？壶嘴长在这儿。（动作示意）再来一次。

3、提问：小朋友们，刚才我们的壶柄都长在这儿，动脑筋想想，壶柄还可以长在哪儿？（幼儿创编）那壶嘴呢？（幼儿创编）

4、刚才有很多的小朋友的手和壶嘴长在了不同的地方，真不错！我再来看看，来，宝宝们准备！（教师不示范）

5、小朋友们，把你们的茶杯摆好啦！我来给你们倒茶。“咕噜咕噜”

四、请客人老师喝茶

五、结束：其他班上的小朋友也也想喝茶了，来！宝宝们，我们也去给他们倒茶去！

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇三

- 1、认识三角铁、并熟悉三角铁的音色。
- 2、能够辨别两种乐器同时敲击的声音，并说出它们的名称。
- 3、喜欢参加音乐活动，在活动中体验敲击乐器的乐趣。
- 4、在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

能够辨别两种乐器同时敲击的声音，并说出它们的名称。

- 1、经验准备：认识沙锤、手铃、响板。
- 2、物质准备：沙锤、手铃、响板、三角铁、四种乐器的图片。

（一）认识新乐器

- 1、教师在幕后敲击乐器，请幼儿倾听是哪种乐器发出的声音。

师：“小朋友们，听一听是哪种乐器朋友来了。”

- 2、教师敲击一种乐器，请幼儿猜想一种结果，依次出示敲击的乐器。

师：“你们真棒！今天我们班又来了一个新的乐器朋友，请你们听一听是哪种乐器来了。”教师敲击三角铁，请幼儿说是什么乐器！

- 3、“小朋友们看一看它是什么形状的，（三角形）！请小朋友摸一摸它的材质，（铁的）！听一听它的声音，（清脆的）！所以它有个非常好听的名字叫三角铁。”

4、请小朋友自由敲击三角铁乐器。

（二）玩游戏“什么乐器在歌唱”

1、请幼儿分两次倾听沙锤、三角铁、手铃、响板的声音。在幕前敲击一次，在幕后敲击一次。

2、游戏一：分别将四张乐器图片粘贴在教室的四个方位，代表乐器的家。教师依次介绍乐器家的方位。

3、规则：请幼儿倾听教师幕后敲击的乐器，请幼儿根据自己的判断站到相对应的图片家中。等幼儿站好后，教师出示敲击的乐器，猜对的幼儿教师给一个大拇指鼓励。猜错的幼儿，教师再次敲击该乐器，请幼儿再次倾听。继续玩游戏。

4、游戏二：分别将四张乐器图片不重复的两两分成一组，粘贴在教室的各个方位，教师依次介绍乐器家的方位。

5、规则：教师在幕后同时敲击两种乐器，请幼儿根据自己的判断站到相对应的两种图片家中，等幼儿站好后，教师出示敲击的乐器，猜对的幼儿教师给一个大拇指鼓励。鼓励后游戏继续玩。猜错的幼儿，教师再次敲击该乐器，请幼儿再次倾听。继续玩游戏。

（三）游戏结束

幼儿的兴趣非常浓，能积极回答老师的问题，但在幼儿讨论的这个阶段，我应该创设情景，让幼儿体验。我会多看看多学学，让以后的教学活动能够更好。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇四

在“小司机”主题活动中，我和孩子们去马路边观察来来往往的车辆，一起分享玩车、坐车的经验，在区域活动中体验

做一名小司机的快乐。在孩子们积累了有关汽车的知识经验后，我设计了集体活动“怪车轱辘”，旨在让幼儿在有趣的故事情境中欣赏、歌唱、游戏，创造性地运用语言和音乐来表达、表现。

1、在有趣的故事情境中，用短句说说、唱唱变出的《怪汽车》。

2、知道汽车的主要特征，体验音乐游戏的快乐。

1、根据故事内容制作的flash动画“怪汽车”，画板，蜡笔。

2、幼儿人手一套操作材料：塑封的蔬菜、水果、生活用品图片，塑封的各种大小不同的红色、黄色、黑色的圆形轮胎图片若干，双面胶。

3、歌曲《汽车开来了》、《汽车轱辘轱辘》

一、激发兴趣

1、师幼边唱着歌曲《汽车开来了》，边做律动进入活动室。

2、你开着什么车到森林里来玩？（我开着摩托车、汽车、助动车，等等。）

3、美丽的森林到了，我们把车停好坐下来吧！

二、引入故事《怪汽车》

（一）播放flash动画《森林新发现》

1、今天森林里真热闹，小兔、小老鼠、小蚂蚁也来玩了。看！它们在森林里发现了什么？（它们发现了西瓜、草莓和苹果。）

2、小兔想把西瓜带回家变成一座西瓜房子，小老鼠想把苹果变成苹果房子，小蚂蚁想把草莓变成草莓房子，它们就滚着“房子”在马路上走。狐狸警察看见了说：“停!停!马路上不能滚东西。”狐狸警察为什么叫他们停下来呢?(因为马路上不能随便滚东西。)

4、幼儿自由讨论，教师鼓励幼儿大胆想办法，肯定幼儿的合理想象。

5、你们想的办法真好!小兔也想了一个办法，它想如果把西瓜变成汽车就好了。

(二)播放flash动画《西瓜车》

1、这是一辆什么车?你们怎么知道这是一辆西瓜车?(因为有轮子、方向盘、门。)

2、一辆西瓜车变出来了。狐狸警察看到西瓜车在马路上开很奇怪。咦，这是什么怪汽车呀?我们一起来告诉狐狸警察这是一辆什么怪汽车吧。

3、师幼共同编唱歌曲《汽车轱辘轱》。

(三)播放flash动画《苹果车》《草莓车》

1、小老鼠、小蚂蚁会怎么运苹果和草莓呢?鼓励幼儿运用自己对汽车主要特征的已有经验进行回答。(给苹果、草莓装上轮子、方向盘、窗户、门，就能变成车了。)

2、鼓励个别幼儿编编、唱唱“苹果车”和“草莓车”。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇五

1、学唱歌曲，熟悉歌曲的旋律和内容，感受歌曲第一段和第

二段的差异。

- 2、幼儿尝试创编歌词。
- 3、促进幼儿的创新思维与动作协调发展。
- 4、乐于探索、交流与分享。

大猫和小猫的图片

一、导入，学习大猫和小猫唱歌的声音。

出示大猫和小猫的图片，感受大猫和小猫形体上的差异，提问“他们是谁？它们一样吗？”

a引导幼儿用动作幅度大表现大猫。

“大猫是什么样子的？”(学学大猫的样子)小朋友学的真像

b引导幼儿用动作幅度小表现

“小猫是什么样子？它和大猫一样么”(学学小猫的样子)

师说：“谁来用动作表演下小猫？”。

2、幼儿欣赏歌曲《大猫和小猫》幼儿熟悉歌词，用完整的句子形容大猫和小猫。

(1)师问：“刚才小朋友听了歌曲《大猫和小猫》，谁来告诉老

师大猫的声音是怎样的呢？”(幼：我是一只大猫我的声音很大。)

师问：“小猫的声音又是怎样的呢？”(幼：我是一只小猫我的

声音很小。)

(2)师再次欣赏歌曲，幼儿用动作表现下大猫、小猫。

师：“现在请小朋友们用刚刚学过的动作来表现下大猫和小猫，看谁表演的最好。”

3、教师领幼儿听歌曲的伴奏音乐，让幼儿感受音乐旋律的不同，并将音乐与大猫小猫匹配。

(1)师问：“它们想和我们一起做游戏，听，谁走在前面，是大猫是小猫？”

师问：“谁走在前面？为什么？大猫的声音是怎么样？”

(幼儿：大猫，音乐比较大，声音大)

(小朋友说得真好)那我们一起来学一学大猫叫

(2)师问：“小猫呢”(幼儿：音乐比较小，声音小)那我们一起来学一学吧。”(带领幼儿一起学小猫叫。)

4、幼儿学唱歌曲，跟随老师放慢速度演唱歌曲，幼儿模仿学习。

师：“大猫想认识你们，和你们做朋友。大猫先要介绍自己，听。”我是一只大猫，我的声音很大，喵喵喵喵喵。

“你们认识它了吗？它是谁？它的声音怎么样？”

“小猫也想来介绍自己呢！它是谁？它的声音怎么样？”

5、分组演唱。

将幼儿分成大猫和小猫组。在教师图片的暗示下，幼儿学习

准确地演唱自己的角色“大猫”和“小猫”。

“你们喜欢大猫还是小猫唱歌的声音？喜欢大猫的坐在这里，喜欢小猫的坐到那里？”

6、仿编歌曲：

7、结束教学活动。

师：“请你们回去问问爸爸妈妈还有哪些小动物会唱歌，好吗？”

教学反思：

通过这次的音乐课，孩子们带着头饰，唱歌兴趣得到了极大的满足，不仅仅把大猫小猫引进了歌曲了，还可以自己创编歌词把其他小动物都请到了歌曲里面，孩子们学习的**达到了很好的效果，目标完成的也很好，基本符合了《纲要》不仅要让孩子们“学会”而且要“会学”的教育精神。课程上的流程也比较完整，只是中间的强弱关系我没有太强调，孩子们唱的喝感受的强弱关系都不太明显，这是一个小小的失误，我将在第二课时强调这一点，这节课给我的启示是：不是孩子做不到，是老师没有要求到，在以后的歌唱活动中，我会反复强调歌唱中各个注意事项，争取让孩子们养成一个科学的歌唱习惯。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇六

1、倾听音乐的快慢变化，做出相应的小鸟动作。

2、喜欢玩音乐游戏。

鸟妈妈的头饰。

1、听音乐走路：

幼儿听“走路”的音乐，按着节奏走路，音乐停止，幼儿站立不动。

游戏反复数遍。

2、听音乐找座位：

幼儿听“走路”的音乐，按着节奏走路，音乐停止，幼儿迅速找到任意一个座位坐下。

游戏反复数遍。

3、幼儿学做音乐游戏：

教师戴头饰扮演鸟妈妈，幼儿扮演小鸟，妈妈带娃娃出去玩。

幼儿听“鸟飞”音乐，做鸟飞动作，音乐停止，提醒有热找到家（座位）。

教师变化音乐的快慢速度：

“音乐有什么变化？”“音乐快的时候，小鸟可以干什么？”

（小鸟很快乐，自由自在地在飞翔）“音乐慢的时候，小鸟可以干什么？”（小鸟在捉虫、休息）“音乐停止了，小鸟就干什么？”（找家）游戏反复数遍。

在学会做“小鸟找家”游戏的基础上，教师可以选择一些其他小动物的音乐，如小兔、小猫等，让幼儿听音乐做“小兔找家”、“小猫找家”的游戏。

“幼儿艺术领域学习学习的关键在于充分创造条件和机会，引导幼儿学会用心灵去感受和发现美，用自己的方式去表现和创造美。”在有限的的时间里，如何让一个活动创造出更多

的价值，而不仅仅局限于会唱一首歌，会做一个动作，是需要我在今后的教学实践中不断思考斟酌的。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇七

1. 喜欢参加音乐游戏，从中感受快乐。

2. 初步感知乐曲中音的短与长。

3. 尝试用纱巾表现音的短与长。

1. 听音乐跟随老师的`动作进教师

2. 参加国王的生日会

(1) 听音乐跟老师做动作

(2) 教国王吹泡泡糖

(3) 撕泡泡糖

引导幼儿用各种动作表现吹泡泡糖和撕泡泡糖的动作，重点引导幼儿感知乐句的长与短，并能用相应的动作来表现。

3. 吹泡泡糖游戏

师幼共同创编吹泡泡糖的游戏，再次感受乐句的长与短。

4. 纱巾变变变

(1) 引导幼儿用纱巾变出各种动作并与幼儿一起尝试。

(2) 在游戏中让幼儿感受乐句的长与短，并能用合适的动作来表现。

(3) 小纱巾回家睡觉了。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇八

- 1、在理解歌曲内容的基础上，学会音乐游戏。
- 2、学习根据歌词内容做动作，并在最后一句歌声中，把皮球送给同伴。
- 3、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。
- 4、在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。
- 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。

皮球一只 幼儿围成圆形坐

一，出示皮球，引起兴趣。

师：看看这是什么？今天大皮球要和小朋友来玩游戏。你们喜欢大皮球吗？为什么喜欢呢？（幼儿自由回答）

师：我们一起来念个大皮球的儿歌吧！

二，念儿歌，传皮球。

师带领幼儿一起边念儿歌边传皮球。

师：小朋友念得真好听，我们先来玩个传皮球的游戏，小朋友来传皮球，一个一个传过去。

三，听音乐传皮球

师：想不想再来玩一次，这回我们要听着音乐来传皮球，皮球在哪个宝宝手里，哪个宝宝就要上来，对皮球说一句好听的话：皮球皮球我爱你。

四，做动作，学唱歌，在最后一句中传皮球。

师示范边唱边表演。

带领幼儿一起学，听歌曲集体做动作。

选3—4个幼儿拿皮球表演，传给别的小朋友。游戏2—3遍。

五，结束，今天皮球和小朋友玩的真开心，抱起大皮球，我们回教室，传给其他好朋友吧！

幼儿园的歌唱活动应该是生活化、游戏化的歌唱活动，是集多种领域相互渗透式的歌唱活动。在了解幼儿年龄特点的基础上，使幼儿边玩边唱，轻松主动地学会了歌曲，使歌唱活动显得如此自然和顺理成章。

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇九

- 1、认识三角铁、并熟悉三角铁的音色。
- 2、能够辨别两种乐器同时敲击的声音，并说出它们的名称。
- 3、喜欢参加音乐活动，在活动中体验敲击乐器的乐趣。

重难点：能够辨别两种乐器同时敲击的声音，并说出它们的名称。

准备：1、经验准备：认识沙锤、手铃、响板。

2、物质准备：沙锤、手铃、响板、三角铁、四种乐器的图片，

（一）认识新乐器

1、教师在幕后敲击乐器，请幼儿倾听是哪种乐器发出的声音。

师：“小朋友们，听一听是哪种乐器朋友来了。”

2、教师敲击一种乐器，请幼儿猜想一种结果，依次出示敲击的乐器。

师：“你们真棒！今天我们班又来了一个新的乐器朋友，请你们听一听是哪种乐器来了。”教师敲击三角铁，请幼儿说是什么乐器！

3、“小朋友们看一看它是什么形状的，（三角形）！请小朋友摸一摸它的材质，（铁的）！听一听它的声音，（清脆的）！所以它有个非常好听的名字叫三角铁。”

4、请小朋友自由敲击三角铁乐器。

（二）玩游戏“什么乐器在歌唱”

1、请幼儿分两次倾听沙锤、三角铁、手铃、响板的声音。在幕前敲击一次，在幕后敲击一次。

2、游戏一：分别将四张乐器图片粘贴在教室的四个方位，代表乐器的家。教师依次介绍乐器家的方位。

3、规则：请幼儿倾听教师幕后敲击的乐器，请幼儿根据自己的判断站到相对应的图片家中。等幼儿站好后，教师出示敲击的乐器，猜对的幼儿教师给一个大拇指鼓励。猜错的幼儿，教师再次敲击该乐器，请幼儿再次倾听。继续玩游戏。

4、游戏二：分别将四张乐器图片不重复的两两分成一组，粘贴在教室的各个方位，教师依次介绍乐器家的方位。

5、规则：教师在幕后同时敲击两种乐器，请幼儿根据自己的判断站到相对应的两种图片家中，等幼儿站好后，教师出示敲击的乐器，猜对的幼儿教师给一个大拇指鼓励。鼓励后游戏继续玩。猜错的幼儿，教师再次敲击该乐器，请幼儿再次倾听。继续玩游戏。

（三）游戏结束

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇十

1、感知音乐的变化，按音乐节奏做开火车动作。

2、体验音乐游戏的乐趣。

小铃、音乐磁带等。

1、宝宝去北京

我们去北京看长城，好吗？怎么去呢？（坐汽车、坐火车、坐飞机……）

小结：我们可以坐汽车、坐火车、坐飞机去北京。

2、开火车

听火车声，猜一猜“是什么车开来了？”

欣赏音乐“火车怎么开？”

感知节奏，学做模仿动作：呜呜——咔嚓，咔嚓，咔嚓，咔嚓……

3、音乐游戏《开火车》

一个宝宝当火车头，其他人一个跟一个挨在车头后面做车厢。

玩法一：（手搭在前面幼儿的肩上），边随音乐一起往前开！

玩法二：小手绕圈（做轮子状），边随音乐一起往前开！

玩法三：听辨音乐节奏的快慢、轻响做出不同的反应进行开火车游戏。

可用小铃敲不同的音乐节奏，让幼儿听辨，并做出相应的动作：

小铃敲得快——火车开的快（活动中关注幼儿的'安全）

小铃敲得慢——火车开的慢

小铃敲得响——幼儿边开边唱的响（用自然的声音唱、关注嗓子的保护）

小铃敲得轻——幼儿唱的轻

结束

北京到了，你们看，这是哪里？（认识北京主要建筑）

3333□555□55□**□**

（师）火车火车开来了（生）呜呜—咔嚓咔嚓——

（师）乘上我的小火车（生）呜呜—咔嚓咔嚓——

小班音乐游戏兔子和狼教案设计意图篇十一

1. 学会歌曲

2. 体验游戏的快乐

重点：体验游戏的快乐

难点：学会游戏的规则

音乐准备

幼儿拉成圆圈，边唱歌（或教师唱）边朝一个方向走（或跑），唱到“看谁最先蹲下”的“蹲”字时，大家立即蹲下；唱到“看水最先站好”的“站”字时，大家又立即站好。看谁的动作最快。

必须唱到“蹲下”或“站好”时，才能做蹲下或站好的动作。

：游戏结束后，应有放松动作，如绕圈散步等。

1123 | 15 | 1123 | 15 |

拉个圆圈走走，拉个圆圈走走，

1123 | 4321 | 7567 | 11 | |

走走走走走走走走看谁最先蹲下。