

# 大班音乐游戏教案

## 大班音乐游戏教案合集 15 篇

作为一名教职工，常常要写一份优秀的教案，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。教案应该怎么写才好呢？以下是小编为大家整理的大班音乐游戏教案，仅供参考，希望能够帮助到大家。

### 大班音乐游戏教案 1

活动目标：

- 1、学习区别乐曲中的高低音。
- 2、能用身体动作表现高人和矮人走。

活动准备：

高人与矮人的图片。

指导要点：

一、出示对比明显的高人与矮人的图片，请幼儿观察并自己用动作表现高人和矮人走路。教师总结幼儿的动作（高人走：把手举高高小脚踏起来，矮人走：把手藏背后弯弯腰）

二、引导幼儿听辨音乐。

1、听一听，这是谁在走？（在低音区弹音乐最后一句）再听听，现在又是谁在走？（在高音区弹奏最末一句后。）

2、听到是高人出来了，就站起来和他握手，听到矮人出来了，就蹲下来和他握手（重复弹最后一小节，即兴重复变化弹奏的音）

3、跟着音乐练习，按四分音符的均匀节拍一拍一拍地走步。（在中音区弹奏）。

三、游戏“高人走，矮人走”，提醒幼儿听音乐变化改变走路的姿态。

1、完整弹奏乐曲三遍，第一遍在中音区；第二遍在低音区，第三遍在高音区。要求幼儿用小朋友走（自然姿态走）。“高人走，矮人走”的动作分别对三遍音乐的不同音区作出反。

2、教师即兴在弹奏过程中变化音区，请幼儿注意倾听其变化并快速做出反应。

四、听音乐自由学高人或矮人出活动室。

## 大班音乐游戏教案 2

活动目标：

- 1、学习看图识方位并随音乐的节奏合拍地做相应的动作。
- 2、乐意与同伴合作探索与游戏，体验音乐游戏带来的快乐。

活动准备：图谱、音乐。

活动过程：

一、教师带幼儿随音乐进教室。

二、引导幼儿学会看图并进行游戏。

（一）师：小红和小兰也想和我们做游戏，大家来看看，他们在圈上玩的是什么样的游戏？（出示图 1）师带领幼儿逐一观察图谱并做动作。

请幼儿起立找到自己的朋友，跟着音乐玩一次。

（二）游戏一：相同方向转圈。（图 2）1、师：

- 1、我们来看看小红小兰带来了什么样的游戏。
- 2、他们在玩什么样的游戏？怎么站的？他们的方向呢？
- 2、请幼儿扮演小红小兰站在内圈、外圈上。
- 3、跟着音乐前四句玩一玩（重点是在走的时候要走到下一个点，避免有的小朋友丢了朋友。）4、出示（图 3、4、5、6）交待玩法。
- 5、请幼儿和着完整的音乐做游戏。

（三）游戏二：“剪刀、石头、布”

1、师：小红小兰想让游戏更好玩，来看看怎么玩的。（出示图 7 贴在图 6 上）2、在歌曲的那一部分玩的“剪刀、石头、布”？

3、教师和幼儿玩“剪刀、石头、布”，问：输的怎么惩罚？打平手怎么办？

4、请幼儿和着音乐玩游戏，在音乐最后一句提醒幼儿玩“剪刀、石头、布”的游戏。

（四）游戏三：相反方向转圈找朋友。

1、师：小红小兰想让游戏更有趣，我们看看怎么玩？（把图 8 贴在图 2 上）2、师：有什么变化？谁变了？

3、请幼儿和着音乐玩相反方向转圈的游戏。

三、延伸：变换走的动作游戏

1、师：谁能走的更有趣、更好玩呢？请幼儿模仿有趣的走法。

2、请幼儿站在圈上和着音乐玩有趣的走的游戏。

3、师：你们还有这么多有趣的走法，我们到外面去玩一玩好吗？

大班音乐游戏教案 3

活动设计背景

本班孩子多为 5 到 6 岁，这个年龄段的孩子本应该活泼好动，而且想法也应该很多，但是我发现我们的孩子很害羞，不太爱说话。但是和孩子们经过两个多月的相处，发现孩子们其实很喜欢模仿和玩儿追逐游戏，在这些游戏中孩子们才真正地展现出他们的天真和活泼。在本节课中我以幼儿为中心，让孩子们自由创编游戏中狐狸的各种动作，让孩子们体验到游戏的有趣性，同时也让孩子们体验到自主创作的乐趣和体验自主创作的成就感，增强孩子们的信心，据此设计了这次活动并在 11 月 25 日和孩子们分享了这个游戏。在活动期间也请了家长(参与者多为妈妈)参与，也让家长参与了解还在孩子在幼儿园里的快乐。

活动目标

1.欣赏音乐，体验曲调重复和速度、力度变化的有趣性。

2.作有新意的大胆地创编游戏动作，能主动跟随音乐动作表演。

3.在表演中学会相互合作。

4.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。

5.在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。

教学重点、难点

1、重点：能跟随音乐表演动作。

2、在合作表演的过程中学习相互配合。

活动准备

幼儿已经熟悉故事《倒霉的狐狸》(附后)、自制《倒霉的狐狸》九个场景的图画，母鸡和狐狸头饰各一个、大的活动空间、幼儿 28 名围

成圆弧形，有明显节奏感的音乐《在山魔王的宫殿里》。

### 活动过程

1、导入，引起幼儿兴趣，老师带母鸡头饰进入教室与小朋友们打招呼：“小朋友们好，我是萝丝母鸡，还记得我跟狐狸的故事吗？我听说我们这儿的小朋友很会玩儿游戏，所以今天我就是来和大家玩儿游戏的，而且这个故事就是藏在故事《倒霉的狐狸》里面，所以在玩游戏之前我还要看看你们都记得故事吗？”

(1)、教师(萝丝)出示图片，引导幼儿回忆故事线索。

师：“在故事《倒霉的狐狸》中，小朋友们还记得狐狸都遇到那些倒霉的事情吗？教师出示图片，并模仿母鸡走路，引导鼓励幼儿回答。

(掉进了池塘、掉进了草堆里、被钉耙打到头、被掉下来的面粉埋了起来、狐狸扑过去抓母鸡时被母鸡发现了，母鸡跑了。)小朋友说一件老师就重复说，增强幼儿记忆。

师：“那母鸡发现狐狸后又是怎样回家的呢？”

老师鼓励幼儿积极回答，说完后教师语气、动作夸张地进行整理：“母鸡发现狐狸后很害怕，母鸡先很快钻过篱笆，狐狸也追着钻过篱笆；接着母鸡很害怕地游过池塘，狐狸也追着游过池塘；最后母鸡跑回家，狐狸也追着母鸡到了门外。

(2)、教师(萝丝)梳理故事情节，幼儿(狐狸)创编动作并提醒幼儿当每次母鸡转过头去的时候不敢出声也不敢动。

师：“母鸡第一次转过头的时候，狐狸遇到什么倒霉的事情啊？谁能学习学？”

幼：“被钉耙打到头。”(用手拍打脑门儿。)师：“千万别动，别出声哦？”

另一位教师将图片贴在周围墙壁处。

师：“狐狸遇到倒霉的事情都是什么时候，它不敢怎么样？”

幼：“在母鸡转过头的时候，它不敢动也不敢出声。”

师：“那狐狸接下来又遇到了哪些倒霉的事情呢？狐狸们你们会用什么动作让自己不被发现呢？”(如果幼儿把顺序弄错教师要及时提醒或让其他幼儿提醒，幼儿说一件，教师就将图片出示，并按顺序有一

定间隔的贴。)

幼儿创编了狐狸掉进池塘，钻进了草堆，被天上掉下的面粉埋，扑母鸡的动作。

师：“接下来母鸡又怎样回家的，狐狸又怎样追呢？”

幼儿创编钻过篱笆，游过池塘，上岸追母鸡，捶门的动作(在母鸡关门后)。

2、集体随音乐表演狐狸的动作，“小狐狸们，你们表演得真棒，现在我要去请老师来和你们一起来学一学狐狸。老师绕道移动黑板后面摘掉头饰学狐狸走出来很神秘地告诉大家：“小朋友们，萝丝母鸡去散步了，那我们就来学一学这只倒霉的狐狸，跟着音乐去捉狐狸吧！但是小朋友们要听我的提示哦，我记住倒霉的时候没有声音也不动哦，不然要被发现的！”老师坐前面和幼儿面对面跟随音乐表演狐狸的动作，动作夸张，让幼儿感受到其中的乐趣，也让幼儿感受到随音乐的节奏变换。

3、母鸡与狐狸合作表演。

(1)、教师扮演母鸡，幼儿扮演狐狸合作表演。

师：“这次让老师来扮演母鸡，小朋友们和黄老师来扮演狐狸吧。等会儿我们会会经过狐狸倒霉的地方和母鸡跑回家的地方(教师指按顺序贴在周围的图片)，记住在母鸡转过头时候狐狸怎样啊？”

幼：“不敢动也不敢说话。”

师：“那我第一次转呢过头时你们要怎样呢？”

幼：“拍脑门(被钉耙打到头)。”

师：“那我第二次转过头呢？”

幼：“跳进池塘？”

师：“第三次呢？”

幼：“掉进草堆。”

师：“第四次、第五次呢？”

幼：“被面粉埋起来，被母鸡发现了”

师：“现在我来当母鸡，看哪只倒霉的狐狸敢来抓我？”

老师带领一半幼儿(14名)伴音乐玩儿游戏，按着贴图顺序走，给

了幼儿提示。教师动作夸张幽默，将幼儿带入了角色扮演的快乐。其他幼儿可以观看或在凳子上坐着模仿表演。

(2)、请两位幼儿和老师一起扮演母鸡萝丝，全部小朋友和黄老师扮演狐狸，伴着音乐表演。在走的过程中母鸡转头时要提醒一起扮演母鸡的两位幼儿。

4、请家长一起参加游戏。

师：“小朋友们，你们知道吗，后面的家长看见你们玩游戏都想来玩一玩，我们欢迎他们也一起来和你们一起当倒霉的狐狸吧。”

5、请两两相邻的幼儿相互合作，在座位上自己商量分别表演萝丝母鸡和狐狸，跟随音乐一起游戏。两位也分别带上狐狸和母鸡的头饰和幼儿一起表演。动作夸张。

活动延伸

老师带着母鸡的头饰：“哇，今天我很高兴很高兴，谢谢小朋友们陪我玩了这么好玩的游戏。我们的小朋友真的很会玩游戏，那小朋友们，如果是你来编故事，你故事里的狐狸遇到的倒霉的事情又会是哪些呢？请你们回去想一想，想好了就和我们一起分享，下次就可以用你的故事来玩游戏了。”

教学反思

1、在这个活动中，抓住了孩子爱玩儿、爱发现、爱创作的特点，而且我们班上孩子喜欢角色扮演的游戏和追逐游戏，抓住这些特点，开展了这个活动。平时我们的孩子很害羞，不知道怎样跟老师亲近，但只要一玩游戏，孩子们和老师之间的隔阂就小了很多，在本月我观察过孩子们，也极力的和孩子们打好关系，一如既往的在早上问好，并蹲下来和小朋友拥抱，如果有不愿意的小朋友老师也不勉强，还是很好的和他们打招呼，做出拥抱的姿势。孩子们和我的隔阂小了，再加上这个游戏和果实他们很感兴趣，整节课来说，气氛都很高涨，课堂秩序良好

2、在这个活动中我坚持幼儿是活动的主体，教师只是参与者与指导者。在活动中鼓励幼儿发挥想象，积极创编，尊重并承认幼儿的创作。

3、在活动中孩子和老师的配合程度高，同事老师也根据幼儿的参与情况做了相应调整，本来课程设计中没有将图画贴在周围的地方，但考虑到孩子们的参与激情相当高，在活动中可能忽略或忘掉故事情节从而忘了做动作，所以将图片一次贴于周围，这样老师每带一个地方，孩子们就知道要做那个动作。

#### 4、活动效果评析

(1)、优势：活动目标达成较好，在活动设计和过程中都抓住到了孩子们的兴趣点和兴奋点，如让幼儿自己创编动作，让他们认识到自己是这个游戏的主人。在游戏中用夸张幽默的语言语气、动作引起了幼儿好动的好玩的天性，能积极参与到游戏当中，同事和老师的配合很默契，也要归功于配班教师的带领。

(2)、不足之处：在活动中我有做到全面关注幼儿，互动部全面，有一两个孩子因为在创编环节没有注意到他们的发言，使得他们情绪有些低落，没有对孩子的想法进行肯定或评价。这是我指的注意的，如果当时我当场分享了他们的创作或者跟小朋友们说情他们吧自己好的想法先留着我们下课后接着分享并用于游戏中的话，就不会造成这种状况。

#### 5、如果我重新上这节课，我在前面一个环节会这样上：

在重新对幼儿渲染萝丝母鸡在散步中感到有谁跟着它时的越来越紧张的气氛，请幼儿用动作和表情来补充对故事情节的理解。接着我会让幼儿听一听音乐，让他们说一说他们在音乐中感受到的气氛，如果让他们把这个故事拍成一个动画片会是什么样的，狐狸和萝丝母鸡会是怎样的表现。让幼儿们自己说出故事情节，儿不是老师问一个环节，他们答一个环节。

#### 故事：《倒霉的狐狸》

一天，一只饿得不得了的狐狸准备在萝丝母鸡去散步的时候吃掉它。这只狡猾的狐狸早就等在萝丝母鸡家的窗户外面悄悄的看，口水都流出来了。萝丝母鸡出门后慢慢地散着步，狐狸悄悄地跟在它的后面，母鸡走着走着觉得有谁跟着它，他回头看了看没有发现谁，接着有慢慢地走着。原来狐狸在母鸡转过头的时候赶紧躲起来了，可不

小心，狐狸踩到了地上的钉耙，被钉耙砸到了头，它为了不让母鸡发现，它不敢出声也不敢动。狐狸又继续跟着母鸡走，走到了池塘边，母鸡又觉得有谁跟着它，回过头一看，狐狸赶紧跳进池塘里，不敢动也不敢出声，母鸡没发现谁，又继续往前走，狐狸也赶紧悄悄地跟在母鸡后面。走啊走，母鸡走过了一个草堆，它还是觉得有谁跟着它，回过头一看，狐狸赶紧钻进了草堆，不敢出声也不敢动。母鸡还是没有发现谁，继续往前走，狐狸也赶紧悄悄地跟上。母鸡走过了磨坊，狐狸正想向母鸡扑过去时，却被从天上掉下来的面粉埋了起来，它不敢出声也不敢动，母鸡转过头去没有发现它。接着母鸡走得快一些了，因为它总觉得有谁跟着它。母鸡就快走到篱笆那儿时，狐狸终于忍不住了，猛的向母鸡扑了过去，就在这个时候母鸡转过头去发现的狐狸。母鸡快速地钻过篱笆，狐狸也快速地钻过篱笆；母鸡游过了池塘，狐狸也跟着游过了池塘；母鸡上了岸赶紧跑回家，狐狸在后面使劲儿地追。母鸡使劲地关上了家门，狐狸使劲地敲门，收都敲痛了都没有敲开。母鸡使劲地关上窗户，狐狸也使劲儿的敲窗户，手都快敲断了还是敲开，狐狸生气地一直敲一直敲，怎么也没有敲开，最后狐狸被累得倒下了。

#### 大班音乐游戏教案 4

活动目标：

- 1、学唱歌曲，了解蒲公英种子随风飘动到处为家的特性。
- 2、通过游戏感知乐句，体验蒲公英种子飞时自由、舒展、愉悦的情感。
- 3、体验以游戏开展歌唱活动的乐趣。

活动准备：

彩色吸管、电子琴伴奏、PPT

一、图片导入

提问：认识图片上的花吗？它叫什么名字？长什么样？

师：慢慢地黄色的蒲公英花上长出了小小种子，风儿一吹，小小种子飘啊飘啊，它的家在哪，我们一起来听一听。

二、初步感知歌曲



### 1、回忆歌曲内容

提问 1：听到了什么？

提问 2：想象一下小小种子飘啊飘啊找新家，它的心情怎样？可以怎么唱？

### 2、幼儿跟唱

提问：小小种子的家在哪里？小小种子最后落到了哪里？

### 三、感知乐句、熟悉旋律

#### 1、观看动画再次倾听歌曲

提问：小小种子是怎么找家的.？

#### 2、教师演唱歌曲变出小小种子

提问：蒲公英的种子是怎么打开的？

#### 3、幼儿倾听歌曲随动画提示变出小小种子

师：在你们的帮助下小伞都打开了，看看它是怎么飘起来的。

### 四、传递种子，感知乐句

#### 1、教师示范传递方法

提问 1：大风吹来，看我的种子是怎么飘起来的？

提问 2：一个乐句飘起一个种子，落到哪里？

#### 2、师幼一起传递种子

师：让我们的小小种子也飘起来去找新家吧！

### 五、游戏“大风吹”

1、交代要求：我做大风，歌曲唱完后，我说“大风吹”，你们就问“吹哪里”，我说“吹××颜色的小小种子，××颜色的小小种子就赶紧找一张不是自己的椅子坐下来。

#### 2、师幼互动游戏

师：大风仔细听，谁唱的好就吹谁。

### 大班音乐游戏教案 5

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、提高幼儿思维的敏捷性。

4、培养幼儿乐观开朗的性格。

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》

教师：过节的时候，非常的热闹，我们敲鼓、舞彩带……，还有玩一些游戏呢？我请赵老师和我玩一个游戏，请小朋友仔细地看，看看我们玩了一个什么游戏？

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××泥人的造型。

(2)教师再次示范《捏泥人》。

教师：想不想再看一次游戏？这次又任务了，仔细看看小泥匠是怎样随着音乐捏泥人的，先捏了什么？又捏了什么？最后捏了什么？泥人又是怎样随音乐做动作的？

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！

活动反思：

本节活动以喜庆的乐曲贯穿始终，增强了活动氛围。活动一开始我引导幼儿说说做做捏泥人的动作，为下面做游戏做了铺垫。在引导幼儿听音乐做捏泥人的动作时，幼儿的动作比较单调，可能是女生多的原因，有点受拘束。幼儿两两合作的环节是活动高潮，幼儿参与活动积极性较高。

大班音乐游戏教案 6

活动目标：

- 1、借助小图谱记忆歌词，学唱歌曲。
- 2、在老师的引导下，表现歌曲中大鞋和小鞋不同的音乐性质。
- 3、体验歌唱活动带来的愉悦。
- 4、感受歌曲诙谐幽默的特点，能听着音乐游戏。
- 5、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。

活动准备：

- 1、幼儿穿过大鞋和小鞋。
- 2、图谱。

活动过程：

一、听音乐进教室。

“亲爱的小朋友们，你脚上穿的鞋子舒服吗？今天天气真不错，我们一起听着音乐出去走走吧！”随音乐有节奏地踏步走、踏步走进活动室。

二、引导幼儿观察，了解大鞋和小鞋的不同特征。

1、（出示大鞋和小鞋的图片）咦，这是什么？这两双鞋有什么不同的地方？

2、你穿过这么大的鞋吗？大鞋怎么样？你穿过这么小的鞋吗？小鞋怎么样？（又大又重和又小又轻）

3、（出示节奏谱）这儿有两张节奏谱，请小朋友先自己拍一拍再一起拍一拍。（大鞋缓慢，用四分音符的节奏表现；小鞋轻快，用八分音符的节奏表现。）两张节奏谱有什么不一样？哪张送给大鞋？哪张送给小鞋呢？

4、是呀，大鞋又大又重，用慢的节奏表现；小鞋又小又轻，用快的节奏表现。我们也来穿穿又大又重的大鞋和又小又轻的小鞋吧！（做做动作，感受沉重缓慢和小巧轻快）

三、引导幼儿听音乐，启发幼儿学习大鞋和小鞋所发声音的不同。

1、教师清唱，幼儿欣赏歌曲。

过渡：老师把大鞋和小鞋编成了一首歌，请小朋友仔细听一听，我在歌里唱了些什么？

提问：①你听到了什么？（根据幼儿的回答出示小图谱）②我穿着爸爸的鞋像什么？走起路来发出了什么声音？

③我穿着娃娃的鞋像什么？走起路来会发出什么声音？

2、幼儿再次欣赏歌曲。

过渡：我们再来听一听，想一想这些小图片应该怎么摆放？

请一幼儿上来摆一摆，并一起说一说、唱一唱，验证对错。

四、幼儿学唱歌曲，能唱出歌曲的不同性质。

1、现在让我们一起看着图谱来唱一唱这首歌曲吧。真好听！声音再整齐一点会更好听！

2、唱得真好！这一次我们把大鞋又大又重、小鞋又小又轻的感觉唱出来，你们能行吗？

五、多种形式演唱歌曲。

1、我们来合作演唱好吗？

①请男孩子唱大鞋，女孩子唱小鞋，大鞋要唱得怎么样？（沉重缓慢）小鞋要唱得怎么样？（轻快跳跃）②交换一下，请注意你们的声音哦！

2、表演歌曲。你喜欢这首歌曲吗？为什么呢？那我们一起来表演这首好听又有趣的歌曲吧！

教后反思：

本次教研活动顺利的结束了，下面我从活动的过程、活动的效果这几个方面进行反思。

《大鞋和小鞋》是一首经典的老歌，大鞋和小鞋是幼儿在生活中常常穿着玩的，歌曲中的两段的节奏富有对比性，大鞋和小鞋不仅外形具有对比性，而且所发出的声音也富有对比性。大鞋沉重缓慢，用四分节奏表现；小鞋小巧轻快，用八分节奏表现，我把这一音乐元素作为了活动的重难点，活动中，我还把重难点并重前置，突出了学习的重点，也巩固了学习的效果。如果把歌曲中的两种声音的练习放到第二环节来，让幼儿说说、唱唱，那么后面学习歌曲就更容易了。

环节的设计流畅、紧扣，过渡自然，通过引导幼儿交流想法、做动作形成了一个动静交替的课堂，制作的图片精致漂亮，有效地帮

助幼儿理解、记忆歌词，为学习歌曲降低了难度。在请幼儿摆放图片出现错误时，教师可以唱一唱帮助验证，让幼儿自主地发现摆放的错误，在请幼儿来纠正，并带幼儿多读两遍歌词，为后面的演唱做充足的铺垫。在幼儿演唱歌曲的过程中，采用了多种形式的演唱方式，激发了幼儿演唱歌曲的兴趣，也巩固了学习的效果，体验了合作的快乐。

设计意图：

在孩子们家里的鞋架上排列着各式各样的鞋子，孩子们特别喜欢去穿穿爸爸的大拖鞋、妈妈的高跟鞋、弟弟的老虎鞋，穿大鞋和小鞋是孩子们在生活中很喜欢做的一件事，我抓住孩子的这一兴趣点，挖掘其蕴涵的教育因素，设计了本次音乐活动。歌曲《大鞋和小鞋》歌词结构工整、旋律活泼轻快、节奏富有对比，通过歌曲的学习能感受节奏的不同、强弱的变化，能体验音乐活动所带来的乐趣。

小百科：鞋子有着悠久的发展史。大约在5000多年前的仰韶文化时期，就出现了兽皮缝制的最原始的鞋。鞋子是人们保护脚不受伤的一种工具。最早人们为了克服特殊情况，不让脚难受或者受伤，就发明了毛皮鞋子。鞋子发展到现在，就形成了现在这个样子。各种样式功能的鞋子随处可见。

## 大班音乐游戏教案 7

活动目标

- 1.在故事情节的引导下，跟随音乐玩寻找狐狸的游戏。并知道在最后一句“狡猾的狐狸就是你”时逃离或追赶动物。
- 2.能够根据游戏角色斗智斗勇，体验游戏的快乐。
- 3.在单圈中的位置变化，激发幼儿在游戏中的思维挑战。

活动准备

- 1.手腕花;2即时贴;3圆圈。

活动过程

一、故事导入：

T:在一个美丽的早晨，一群小动物要去森林里参加舞会，可是，舞会里混进了一只狡猾的狐狸，这只狡猾的狐狸在哪里呢?让我们一起来找一找。

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/637134141001010005>