

第十二章 学前儿童音乐游戏活动的设计与指导

【教学目标】

了解音乐游戏活动，熟悉幼儿音乐游戏能力的发展特点。

掌握学前儿童音乐游戏活动设计的基本要求。

懂得怎样科学设计音乐游戏活动，激发幼儿对音乐游戏活动的兴趣。

【技能目标】

能够设计和指导学前儿童音乐游戏活动。

【教学方法】

课堂讲授、课堂活动、案例分析

【教学准备】

教学设备齐全的多媒体教室；

【教学重难点】

重点：

了解音乐游戏活动，熟悉幼儿音乐游戏能力的发展特点。

难点：

懂得怎样科学设计音乐游戏活动，激发幼儿对音乐游戏活动的兴趣。

【扩展实训】

扩展活动 1

音乐活动：水坑里的小动物

活动目标：

1. 能听懂歌曲并随音乐节奏表演；
2. 用不同的表情和肢体动作表现出各种小动物的特点；
3. 能遵守游戏规则，体验合作游戏的乐趣。

活动准备：

材料准备：音乐《在农场》《oldMacdonald 老麦克唐纳》。

经验准备：学过歌曲《在农场》，玩过照镜子的游戏。

场地准备：贴着蓝、黄点的双圈，外圈蓝点，内圈黄点，数量均为人数的一半。

活动过程:

一、边听音乐边表演《在农场》，走进双圈内

师：宝贝们，农场到了，休息一会儿。刚才提到了农场里都有哪些小动物呢？我们一起来学一学。

师讲故事：“下雨了，下雨了，母鸡、公鸡回家了，大肥猪回家了，小山羊回家了，老黄牛也回家了。淅沥淅沥，小土坑里积了水了。雨停了，雨停了，太阳公公露出了笑咪咪的脸，母鸡、公鸡又出来找小虫子吃了，大肥猪又出来散步了，小山羊、老黄牛又出来吃草了。公鸡走到水坑边，往里面一瞧，看见里面有只大公鸡，哎呀，不好了！一只公鸡掉到土坑里去了。”故事好听吗？这个故事还藏在了这首好听的音乐里，我们一起来欣赏吧！

二、熟悉并表现音乐

第一遍听音乐，说说你觉得音乐里哪一部分表现出母鸡着急的心情？引导幼儿说出第三句音乐，我们应该用什么样的动作来表现呢？从幼儿的回答中提炼适合的动作，如：站立不动、东张西望等。

那第一、二两句公鸡会干什么呢？(散步、啄米、唱歌等)我们一起来学一学。引导幼儿用不同的表情和肢体动作表现出公鸡。

发现水坑后，水坑里的大公鸡会是什么样的呢？引导幼儿说出两只大公鸡是一样的，像照镜子一样。如大公鸡说(如：公鸡啄米)，水坑里的大公鸡啄米，动作要一致。

小结：我们可以通过做两个简单的大公鸡的动作，一个发现水坑时的焦急的表情，和一个照镜子来玩这个游戏。

三、听音乐，快乐游戏

1. 第一次游戏，听老师动作和口令游戏。

规则：幼儿跟着音乐的节奏做公鸡相应两个动作，最后一句话注意看老师的动作并听口令。

2. 第二次游戏，两名幼儿示范游戏。

规则：选择自己喜欢的两个动作表现大公鸡，当到第三句时，幼儿迅速站到双圈的点上，两两面对面站，内圈黄点幼儿扮演外面的大公鸡说口令，外圈蓝点幼儿扮演水坑里的大公鸡迅速模仿，模仿相差太大的幼儿接受惩罚。

3. 集体游戏。观察幼儿是否在相应的音乐中快速找到位置，鼓励并表扬有创新动作表现的幼儿。

三、创编动作，游戏反复进行

小结：孩子们能用自己喜欢的动作大胆表现大公鸡，真棒！农场里还有哪些小动物呢？我们扮演它们来玩游戏吧！

扩展活动 2

大班音乐游戏活动：公主的舞会

活动目标

1. 了解故事梗概，在熟悉舞蹈动作与游戏基础上学会随乐而舞，并根据音乐结构、情绪和形象，创造性地用表情和动作进行表现。
2. 知道手腕花在游戏动作转换和交换舞伴时对方向、方位的提示作用。
3. 体验集体游戏中交换伙伴的快乐及与同伴合作表演的乐趣。

活动准备

1. 手腕花。每个幼儿在右手佩戴一朵手腕花，手腕花有两种不同的颜色，且两种颜色的花数量相同，目的在于帮助幼儿分组、辨识行走的方向。
2. 裁剪并加音效的音乐。

活动过程

一、故事导入

师：很久以前，在一个王宫里有位漂亮、善良的公主。但这里还住了一个巫婆，总是想要害死公主。后来，一位英俊的王子救了公主。最后，公主和王子过着幸福的生活。

师：今天，公主要举行盛大的皇宫舞会，邀请在座的每一位小公主和小王子去参加，你们想去吗？

二、欣赏 A 段乐曲，学习圆圈舞

1. 学习基本动作，用动作感知音乐。

幼儿坐着，模仿教师做头部和上肢动作，用动作感知音乐。（拍手、左右看、点头等）教师启发幼儿创编王子和公主相互邀请时的行礼动作。（遇到你喜欢的公主或王子，你要怎样邀请她 / 他和你跳舞呢？）

全体幼儿模仿行礼的动作，教师提示幼儿动作要到位。幼儿站在凳子前，随音乐、按节拍做行礼动作，再次用动作感知音乐。

2. 学习圆圈舞。

教师邀请一位“王子”，进行示范表演，启发幼儿发现、分析两人配合表演时的动作特征，如两人的站位、动作的顺序和方向以及“公主”移位的方向。

请一对“王子和公主”，尝试示范表演。（教师可用语言提示）

“王子和公主们”站成双圆的队形，“王子”在内，“公主”在外，两人面对面尝试表演。
(不加音乐，教师用语言提示，适当放慢节奏)

一遍动作后，“公主”移位，发现换了新舞伴，教师引导幼儿继续表演。幼儿听音乐，按音乐的节奏完成圆圈舞，在每段音乐的最后一小节交换舞伴。(练习两遍)

三、欣赏 B 段乐曲，学习音乐游戏

大家正在舞蹈时，音乐突然中断。教师播放“敲门”声、“开门”声以及“脚步”声的声效，启发幼儿大胆猜测“怎么了？谁来了？”，引出角色“巫婆”。

1. 第一遍游戏。游戏规则：听到敲门声时，两人抱在一起变成“木头人”，可避免被抓。
(配班教师扮巫婆)

2. 第二遍游戏。游戏规则：听到敲门声时，三人抱在一起变成“木头人”，可避免被抓。
(配班教师扮巫婆)教师提前引导幼儿思考：如果落单了，要如何躲避巫婆？(如在“木头人”之间躲避等)

3. 第三遍游戏。游戏规则：选一位幼儿扮巫婆，听到敲门声时，三人抱在一起变成“木头人”，可避免被抓。落单的“公主”或“王子”则被“巫婆”带出教室。

四、解救公主(王子)，结束活动

师：公主(王子)被可恶的巫婆抓走了，我们应该怎么办？

激发幼儿的责任心、凝聚力，启发其进行“营救公主(王子)”行动。教师播放进行曲，幼儿听音乐，“武装”自己，去解救“公主(王子)”，离开教室。

(资料来源：赵凯，西安高新第一幼儿园)