

2023年小班游戏跳房子教案(精选6篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

小班游戏跳房子教案篇一

- 1、 学习歌曲《蚂蚁搬豆》。
- 2、 愿和老师、同伴一起愉快地参加音乐活动。
- 3、 随歌曲旋律唱出来。
- 4、 能根据音乐的速度，变换动作速度。

- 1、 贴绒：蚂蚁、豆背景图一幅
- 2、 场地布置：蚂蚁的家、大球一个

- 1、 出示蚂蚁，提问：“这是谁呀？”（蚂蚁）引入课题。
- 2、 引导幼儿回忆上次课对蚂蚁的观察。

3、 教师用故事的形式引起幼儿对歌曲内容的回忆：小朋友，它们是谁，一只蚂蚁在洞口看到了什么？它想把豆搬到洞里给大家吃，它用力搬呀搬呀，怎么也搬不动，又来了一只蚂蚁，两只蚂蚁一起搬也搬不动，身体晃来晃去的。三只蚂蚁搬豆，轻轻一抬，搬进了洞里。

- 4、 老师亲切为幼儿表演唱歌曲《蚂蚁搬豆》，并引起幼儿表演歌曲的兴趣。

5、教师运用整体教唱教会幼儿。

6、听歌曲《蚂蚁搬豆》的音乐伴奏，幼儿边唱歌曲，并随歌声自己自由表演歌曲。

7、教师采纳幼儿的动作进行加工，教幼儿表演。

8、音乐游戏《蚂蚁搬豆》

(1)、以游戏方式表演唱增进幼儿唱歌的兴趣及理解记忆歌词。请一位小朋友扮演“豆子”做在椅子上，另一位幼儿扮演找豆子的小蚂蚁，一边唱一边做动作，唱到“请来许多好朋友”时。另外几个小朋友赶快跑过去围在豆子周围做抬豆子动作，“豆子”这时也随音乐一起走动。

(2)、结伴歌表演。一个大球扮演大豆。一位小朋友听音乐出场，唱歌，老师启发幼儿用着急的表情唱歌。学会互相配合抬豆子，一起合唱“回洞请来好朋友抬着一起走”。

9、幼儿学蚂蚁走路出活动室结束。

此次备课比较充分，对游戏环节交代也较清楚。游戏让每个小朋友都有机会参加，让每个小朋友都体验到了游戏的快乐。特别是鼓励了那一部分平衡力相对较弱的幼儿。给予了幼儿自主游戏的时间，重温所做的游戏，孩子们玩得很开心。每位幼儿都能边做动作边唱这首歌。

此次备课也有不足。没有准备蚂蚁，小猪，小兔的头饰。师幼互动不够。如果下次再上这一课，我会把它上得更完善，更精彩，更有趣！

小班游戏跳房子教案篇二

1、在小老师打电话的情景中，能进行有节奏的对话，并初步

学唱歌曲。

2、感受歌曲诙谐幽默的特点，能听着音乐游戏。

3、培养幼儿的尝试精神。

4、愿意交流，清楚明白地表达自己的想法。

小猫头饰、多媒体

一、歌曲：打电话

——听，是什么声音？电话铃响了，让我们一起去接电话。（复习歌曲《打电话》）

二、学习歌曲《小老鼠打电话》

理解第一段歌词，学着有节奏的对话。

——瞧，这是谁？小老鼠也在打电话。它为什么要打电话？让我们仔细的听一听。

1、倾听歌曲第一遍

提问：

——小老鼠为什么要打电话？什么叫过家家？

——它是怎么打的？电话号码是多少？

让我们再来听一听：54 0 | 32 0 | 6 7 | 8— |（多媒体出示节奏谱）

2、倾听歌曲第二遍

——提问：小老鼠是怎样来邀请朋友的？朋友又是怎么回答的？

- 3、多媒体出示图谱，教师示范有节奏的对话。
- 4、鼓励幼儿跟着老师学习有节奏的对话。
- 5、老师扮演小老鼠，请幼儿有节奏的和老师对话。
- 6、请幼儿扮演小老鼠和老师有节奏的对话。
- 7、鼓励幼儿能跟着老师学唱歌曲的第一段。

欣赏学习第二段音乐

1. 你们猜猜，小老鼠的朋友是谁？
2. 看，它的朋友走来了（音乐开始，教师猫走表演）一喵。
3. 小老鼠看见猫会怎么样？谁来学学小老鼠。鼓励幼儿大胆想象，并用动作来表现。（教师请个别幼儿上台表演，集体模仿）
4. 小老鼠的朋友怎么会是猫呢？（鼓励幼儿想象。）
5. 教师唱第二段。噢！原来是小老鼠把电话号码打错了。你们平时在打电话的时候可千万别把电话号码打错了。

三、完整欣赏音乐并学唱歌曲《小老鼠打电话》

引导幼儿完整倾听并富有表情地演唱。

四、玩游戏：小老鼠打电话（进一步复习巩固歌曲）

1. 介绍游戏玩法：

游戏有两个角色，一名幼儿(教师)扮演猫,其他扮演小老鼠,演唱并表演完歌曲之后,听到猫大叫一声后小老鼠才可以表现出害怕的样子和逃跑。

2. 提示：小老鼠怎么逃才能不让猫抓住？

3. 幼儿进行两次游戏。

本节活动，老师选择了“小老鼠打电话”这个充满情趣、童趣，也富有情节的歌曲作为中班孩子音乐活动的内容。里面小老鼠把电话号码打错了这件事情，孩子们在生活当中也时常会碰到。活动的设计上，教师以传统的听赏歌曲导入，教师选用了图谱诠释的方法来达成教学目标整节课比较好地达成了教学目标，请老师们围绕下面两个问题展开讨论：

讨论话题：

1、本活动的重难点有哪些？教学的目标定位是否确切？

2、图谱的运用在教学中有哪些作用？图谱设计是否科学合理？

活动一开始，我就马上引导幼儿积极倾听录音，激发幼儿的好奇心，抛出问题：是谁在打电话？它会打给谁？制造悬念，当猫出现在老鼠家门口时的那份意外：怎么来的是小猫呢？让孩子们大胆想象，在体验诙谐的同时熟悉了儿歌的情节。本次活动中，我力求营造愉快、有趣的氛围，以自己的语言、神情去感染幼儿，做到我们都是构建愉快学习过程的共同体，努力使孩子们在充分体验活动所带来的快乐的同时，所学的知识得到提升。

小班游戏跳房子教案篇三

活动目标

- 1、幼儿熟悉音乐旋律，学会小鱼游得动作，能跟着音乐积极参与游戏。
- 2、幼儿能遵守游戏规则，能随着音乐旋律积极地创编不同的小鱼游泳动作。
- 3、幼儿能通过游戏体验音乐带来的快乐。
- 4、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
- 5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

活动重点难点：

活动重点：幼儿学会几种不同的小鱼游得动作

活动难点：幼儿能根据音乐自由的创编不同的小鱼游动作同时按游戏规则玩游戏

活动准备

儿歌录音《许多小鱼游来了》；小鱼头饰若干；小猫头饰一个；渔网一个；自制池塘

活动过程

一、幼儿随音乐进入活动室，引起幼儿兴趣

师带领幼儿随音乐踏着碎步，做一些简单的小鱼游的动作进入活动室

二、复习儿歌，理解歌词

2、幼儿跟着老师一起打着节拍唱歌

提问：歌曲里唱了些什么？有什么小动物？（小鱼）

小鱼在做什么？（游泳）

三、幼儿学习小鱼游泳动作

（引导幼儿做不同的小鱼游泳动作）

扩展引伸：

（1）鱼宝宝向上面游是怎么游的？（或向下游，左右游）

（2）鱼宝宝吃东西的时候又是怎么做的？（嘴巴做吃东西的动作，摇尾巴）

四。介绍游戏规则

师：现在我们要到大池塘里去游戏，鱼宝宝们要随音乐在池塘里自由地游泳，听到小猫叫的声音，小鱼就要蹲在池塘的中间，围在鱼妈妈的身边，不要发出声音，以免被小猫抓走了。如果你被小猫抓走了，你就不能玩游戏了，就要被小猫捉到小猫家去，被小猫吃了。

五、玩音乐游戏

1、第一遍游戏，玩后发现了什么问题，老师要及时纠正和指出来，并提出要求。

2、第二遍玩游戏，提示幼儿要用不同的动作表现小鱼游泳的姿势。

3、继续玩一次游戏，提示幼儿要注意躲闪小猫的渔网。

4、请一个小朋友当小猫，其余幼儿当小鱼，继续玩一次游戏。

六、结束部分

1、师：鱼宝宝们，今天的游戏玩得高兴吗？还想玩吗？（如果小朋友还想玩，根据时间，可以另请一个幼儿扮小猫，再玩一次游戏。）我们下一次又来渔塘玩好吗？今天快到中午了，太阳晒得好热，我们回家吧。

2、放轻松欢快的音乐，幼儿边做动作边离开活动室。

附儿歌：

许多小鱼游来了，游来了，游来了，许多小鱼游来了，快快捉住

活动反思：

本次游戏活动符合小班幼儿年龄特点和学习特点，达到了预期的'活动目标，师幼互动、幼幼互动都很融洽，在整个活动过程中都呈现出轻松愉快的氛围，“鱼妈妈”的角色引导让幼儿能够轻松自然地进入到“鱼宝宝”的角色中去，教师的正面鼓励与引导让幼儿能很好地学习了小鱼游水的动作，充分调动了幼儿学习的积极性，但是在游戏的过程中，教师可用语言多鼓励幼儿让其自主地去做不同的小鱼游水的动作，在每一次游戏结束后教师都应用正面鼓励的话语总结前一游戏中出现的问题，重申游戏规则后再玩下一次游戏。其次，在游戏时，老师扮演的是“鱼妈妈”的角色，所以当“小猫”来网鱼时“鱼妈妈”应该竭尽全力去保护或者营救被捉的“小鱼”，而不是帮着“小猫”把“小鱼”送出“鱼塘”，另外，在对幼儿的提问中尽量避免选择性（如：好不好？是不是？对不对？）提问多一些启发性（如：你觉得怎么样？为什么？）

小班游戏跳房子教案篇四

- 1、通过情境化的游戏，理解儿歌的内容，提高学习儿歌的兴趣。
- 2、初步懂得人多力量大的道理。
- 3、感受游戏的乐趣。

- 1、蚂蚁头饰各幼儿一只（分红、蓝两色）。
- 2、蚂蚁洞穴一个，用布做的很大的豆两粒、糖一粒。

一、引起兴趣：

- 1、出示蚂蚁头饰。这是谁呀？蚂蚁喜欢吃什么？它们住在哪里？
- 2、教师扮演蚂蚁妈妈，幼儿扮演小蚂蚁，一起来到事先布置好的场地上。蚂蚁妈妈带领小蚂蚁在洞口边自由玩耍边议论。
 - （1）咦，洞口有什么？
 - （2）我们蚂蚁最喜欢吃豆了，我们把它搬进洞里去吧！谁愿意来搬豆？（请一个幼儿搬豆）
 - （3）引导幼儿观察并讨论：一只蚂蚁搬得动豆子吗？那怎么办呢？（许多蚂蚁一起抬着豆子进洞）
 - （4）小蚂蚁快来吃豆吧，要互相谦让。

二、学习儿歌：

- 1、引导幼儿讨论：

(1) 一只蚂蚁去搬豆，为什么搬不动呢？

(2) 为什么许多蚂蚁就能把豆抬起来呢？

2、学习儿歌。

(1) 妈妈把刚才的事编成了一首儿歌《蚂蚁搬豆》。

教师有表情地朗诵儿歌两遍。

(2) 和幼儿共同讲述儿歌里的句子。

a□一只蚂蚁在洞口发现了什么？幼儿分句念并做动作。

b□这只蚂蚁是怎么搬豆的？它搬不动，急得怎样？分红、蓝蚂蚁角色学念并做动作。

c□后来怎么办？请蚂蚁弟弟、妹妹分别跟着妈妈念并做动作。

d□教师带领幼儿完整地边念儿歌边做动作。

三、游戏：搬豆、搬糖。

1、洞口又发现了一粒豆，请蓝蚂蚁去搬，边巩固念儿歌。

2、还有一粒糖，请红蚂蚁去搬，边引导迁移仿编《蚂蚁搬糖》。

3、孩子们累了，坐在妈妈身边休息一会，互相捶捶背、捶捶肩。

4、现在妈妈给你们唱一首《蚂蚁搬豆》的歌曲，你们听听它的歌词跟刚才学的儿歌是不是一样。

5、下次我们再来学唱这首歌曲。

小班游戏跳房子教案篇五

角色游戏是幼儿游戏的一个重要组成部分。在幼儿玩角色游戏中，我们要学会细致地观察，随时发现孩子的需要，引导孩子把生活中的各种经验迁移到自己的游戏中，再通过分享和同伴沟通，在相互模仿中互相习得，这样才能更好地推动游戏的发展和自身交流水平的提升。

每个区域的活动设置还要注重游戏和游戏之间的串连。比如在角色游戏中，去银行取钱，娃娃家的爸爸妈妈可以去超市给娃娃购买生活用品，然后带娃娃去理发或者去寿司店；有的家庭里来了老师客人，缺少水果，幼儿会协商安排留妈妈在家招待客人，让爸爸去超市购买水果，还可以带宝宝去理发做发型，把客人招待的好好的，孩子自己内心在获得了当爸爸妈妈的满足感的同时，也懂得游戏中的相互协商和沟通的重要性，还学会怎么尊重老师和招待客人。

角色游戏中还发现了以下几点小问题：

一、材料的准备和添置，我观察到孩子一般玩了一段时间的角色游戏后，如果没有新的东西投入就会对这个游戏失去兴趣。针对这种情况，我们要及时更新游戏的内容和材料，让孩子们对游戏充满兴趣。

二、给孩子充足的时间整理和收拾玩具。我们要从小就要培养孩子收拾物品的习惯。我们要让孩子从小养成有责任收拾自己玩具的好习惯，一个好习惯能让孩子将来受益终身。

三、游戏活动中要引导孩子多动手操作，区域之间要有关联性。

像我们寿司店会提供半成品让孩子动手操作，随后再卖给顾

客；

理发店也会引导幼儿设计新的发型，装扮顾客。

建构区我们会给幼儿提供图纸，让幼儿根据图纸进行搭建。

开心农场里我们准备各种时令的蔬菜水果，孩子们自己动手种植，成熟后再拿去超市进行贩卖。

四、游戏活动中，活动纪律不容忽视。另外在游戏活动情境中交流时，要让孩子们学会轻声说话。对于有些孩子我们也要注意其心理情况，比如有的孩子当天遇到什么不开心的事情，这也会影响到他们在角色游戏中的情绪。老师也要适当理解孩子的心情，不能勉强孩子做自己不愿意做的事情。

最后关于今后我们该如何指导幼儿园的幼儿进一步的完好角色游戏，关键在于教师要以准备者，启发者，支持者和参谋者的身份去帮助孩子，支持孩子，让孩子充分发挥游戏的主动性和创造性。我们要评价角色游戏是否有趣，就要看这游戏是否能吸引孩子，关键我们要看孩子是否下次还想玩这个游戏。此外，我觉得以后我们还要注重对幼儿在游戏中的评价方式。评价方式应该是多形式、多层次、多维度进行的，恰当、及时的评价能促进幼儿社会性的发展。幼儿通过展示、讲述自己的活动过程，与同伴、教师之间互动交流，既在同伴面前展示了自己，让同伴对自己有了更加深入的了解，又是一个相互交流、提高的过程。引导幼儿参与游戏评价，也是对幼儿活动的一种认可，幼儿才能从中获得自信，获得成功的与他人交往、与他人合作的社会性的意识倾向，并在不断的循环中得以逐步的发展成熟。

通过这次角色游戏的观摩，相信我们老师今后再开展角色游戏活动时，幼儿和老师都会有很大的提高的。

小班数学游戏教案及反思《春天的花》.doc

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

小班游戏跳房子教案篇六

【活动目标】

- 1、让幼儿认识红色。
- 2、鼓励幼儿大胆尝试，初步掌握涂刷的方法，体验美术活动的乐趣。

【活动准备】

- 1、主色是红色的玩具若干。
- 2、棒纸卡片若干，卡片上用白色油画棒画有各种玩具。
- 3、红色颜料，刷子，抹布若干。
- 4、培养幼儿良好的作画习惯。
- 5、尝试将观察对象基本部分归纳为图形的方法，大胆表现它

们各不相同的特征。

【活动过程】

一、出示玩具，请幼儿挑选一件自己喜欢的玩具自由玩耍。在幼儿玩玩具的时候，教师鼓励幼儿之间相互交流，引导幼儿观察玩具的颜色，初步认识红颜色。

师：你玩的是什么玩具？这么漂亮的玩具是什么颜色的？

二、出示天线宝宝波儿，展示红颜色。

三、扩展幼儿思维，鼓励幼儿大胆发言。

师：你还在哪里见过红颜色？

四、游戏“捉迷藏”。教师和幼儿一起用手蒙住眼睛，请配班老师把玩具藏起来，可以藏到柜子里、椅子下、窗台上等，藏好后大家开始找玩具。当幼儿找到玩具时，引导幼儿说出在哪找到的玩具，玩具的名称。重复游戏时，逐步加深游戏的难度，可让幼儿再找出玩具身上的红颜色。

五、游戏“照相”。大家做摄影师，为玩具拍照片。

六、游戏“洗相片”。

1、展示相片的“底片”（棒纸卡片），引起幼儿的兴趣，教师示范“洗相片”。用刷子蘸上红色颜料，轻轻地在纸上来回刷，全部刷满颜料后，相片就洗出来了。

2、辅导幼儿“洗相片”。教师鼓励幼儿大胆尝试，指导幼儿初步掌握涂刷的方法。

七、自由探索。鼓励幼儿到户外去寻找漂亮的红颜色。

【活动评析】

教师在这个小班的美术活动设计中，尊重幼儿爱游戏的特点，使美术活动多样化、游戏化、活动化。活动设计中，教师为幼儿提供实物、实景、实在的生活经验，创设了一种宽松的学习环境，体现了师生互动、生生互动的精神，巧妙的利用“油水分离”这一科学现象增加了游戏的趣味性，让幼儿毫无顾忌地涂抹挥洒，充分体验在美术活动中的成功和快乐。

教学反思：

作为教师要善于发现幼儿的不同特点，给予每一位幼儿以激励性的评价，充分挖掘作品中成功的东西，给予积极的肯定，使他们获得成功的体验，感受到手工活动的乐趣，从而增强自信心。