

线的教案中班(精选6篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。既然教案这么重要,那到底该怎么写一篇优质的教案呢?以下是小编为大家收集的教案范文,仅供参考,大家一起来看看吧。

线的教案中班篇一

活动材料: 各种水果头饰

具体玩法:

1、幼儿戴上自己喜欢的水果头饰,扮演各种水果,教师念儿歌:“苹果蹲,苹果蹲,苹果蹲玩香蕉蹲。”“香蕉蹲,香蕉蹲,香蕉蹲完梨子蹲。”幼儿按口令做相应动作。

2、游戏中间穿插跑动、停止等口令,调整幼儿活动量。

游戏规则: 在游戏中幼儿必须要按老师的口令做相应的动作。

附儿歌:

苹果蹲, 苹果蹲, 苹果蹲玩香蕉蹲。

香蕉蹲, 香蕉蹲, 香蕉蹲完梨子蹲。

线的教案中班篇二

□□

1、培养幼儿追逐能力。

2、培养幼儿的的游戏兴趣。

3、培养幼儿与同伴之间的相互配合。

4、使幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法。

参加者站成一个圆圈，两手握拳伸向前方，一个幼儿自左往右挨着每一个幼儿一边指点，一边说：“蹲蹲孵小鸡，捉不牢就要飞”。“飞”字落在哪个幼儿身上，哪个幼儿就做抓小鸡的人，其余幼儿做小鸡，在规定场地内自由的飞、跑。这时抓鸡的人就可以去抓。

当小鸡蹲下时，就不能抓了。抓到二、三只后，计算一下被抓的人数（小鸡数），游戏可重新开始。

游戏是最适宜于促进幼儿主体性和个性化教育的形式，因此，教师应积极地将理念转化为行为，注重在活动中观察、捕捉幼儿的兴趣，把握时机及时引导，促使孩子们更深入进行游戏，让孩子在健康游戏中得到更多的发展。

线的教案中班篇三

1、学习跳绳的方法，尝试手脚协调的进行跳绳游戏。

2、探索绳子的多种玩法，经过思考跳绳的其他玩法，发展创造思维本事。

3、能与同伴合作，协调地进行跳绳和荡绳。

1、绳子人手一根。

2、《朋友舞》音乐磁带，录音机。

1、活动准备。

列队练习：纵队——大圆——开花——放纵。

要求：精神饱满，喊口号声音响亮。

玩绳游戏：幼儿人手一根绳子，鼓励幼儿自主地探索各种玩绳游戏。请个别幼儿示范，其他幼儿学习模仿。

2、游戏活动——跳绳

教师师范跳绳，请幼儿仔细观察教师的动作，并说一说教师是怎样跳绳的。

幼儿分散练习跳绳。让幼儿手持绳子的两端，将绳子垂在身体前面，幼儿双脚向前跳过后，将绳子从后绕过头顶绕到身前，幼儿双脚向前跳过后，再将绳子从后绕过头顶绕到身前，然后重复上述动作。在幼儿练习过程中，教师在一旁指导幼儿的动作。

教师再次示范，讲解跳绳要领后，幼儿再分、散联系跳绳。

教师能够引导三人一组玩跳绳游戏。

教师：绳子除了一个人跳，还能够几个人跳呢？

两位幼儿各持绳子来回摆动绳子（绳子高度接近地面），第三位幼儿站在中间，随着绳子的摆动，在绳子的两端来回跳跃。

学习将绳子绕成团，并放在指定的筐中。

3、团体舞《朋友舞》。

音乐起，大家一齐跳团体舞。

教材分析

跳绳是我国民间的一项体育项目，深受青少年儿童的喜爱，

具有较大的锻炼价值。尤其跳绳对学生发展是十分有价值的体育活动。所以学校将跳绳安排为初二校本课程。这是对我国民间体育得到更好的发展。跳绳能够促进生长发育，能够使身体素质得到全面发展。也就是说跳绳练习能够使速度、力量、灵敏、弹跳力、耐力等素质得到全面发展。

学情分析

教学对象，初二年级学生，实践课

跳绳方面，基本的正摇跳，双脚跳，单脚跳，交叉跳。这些技术动作学生都有较浓的兴趣。

教学目标

- 1、使学生了解到跳绳运动对人体的锻炼价值，并积极参与锻炼。
- 2、发展学生的协调性，上、下肢肌肉力量，提高跳跃本事。
- 3、培养学生勇于克服困难、不怕失败，积极积极、拼搏向上的精神。

教学重点和难点：

“教”法：运用讲解示范法、启示引导法、鼓励表扬法等，尝试在体育课堂中加强师生间的交往与沟通，经过小组自主合作、探究学习，鼓励学生根据现有场地器材和自身实际情景，发挥自主能动性，努力寻找经过跳绳来发展学生素质的教学方法。

“学”法：让学生成为课堂的主体，经过自主管理、小组合作练习、探究性学习、创新演示，为学生供给一个展示的平台，激励学生获得成功。

教学资料的重点：尝试单人跳绳的不一样玩法。

难点：能够掌握快速跳绳中的最佳绳间节奏。

教学过程

（一）准备部分6——8（分钟）

1、课堂常规1——2

2、慢跑2——3

3、徒手操2—3（分钟）

目的：到达热身活动关节的目的。

（二）基本部分27—30（分钟）熟练运用跳绳

1、原地的单人双脚跳绳5—6

目的：发展学生的主体性，体验运动欢乐及敢于控制探究的精神。

2、单脚跳绳6—7

目的：发挥学生的主体性，体验合作的欢乐及敢于探究的精神。

3、尝试交叉跳绳10——12

目的：发展学生的快速本事，体验快速中跳绳间最佳节奏。

（三）结束部分4—5体验收获

目的：主要是教会学生放松身体的方法，让学生在简便的音

乐中结束本堂课的教学。师生互评。

（四）效果预计：

- 1、经过教师的引导，学生能认真参与各个资料的练习，到达教学目的，课堂气氛活跃，师生间情感融洽。
- 2、预计学生都能学会单人跳绳的2—3种玩法，并能学会运用于实际锻炼中。
- 3、预计经过快速跳绳学习，体验快速中跳绳间最佳节奏，能激发学生的学习热情，体验到合作带来的欢乐。
- 4、预计的练习密度在40%——50%，平均心率达120——140次分。自评：

1、跳绳是中學生十分喜欢的一种体育活动，发展跳跃本事的传统性运动项目。在教学中如何调动学生学习的积极性是我首先要突破的难点。经过“以绳练跳”使学生掌握多样式的跳绳方法这是必要。

2、为了活跃课堂的教学气氛，我让学生两人一组结对，以比赛的形式，相互激励，使学生到达“练跳”的目的，既可收到良好的教学较果，又可促进学生身心的发展，提高学生的弹跳本事，灵敏性、协调性等。

我在教学《跳绳》一课，采用传授式教学法、学生创新方法、学生反复练习、分

组比赛等方法来完成教学任务。目前，在教法上我改用激趣法和鼓励法进行教学尝试，取得了较好的效果。练习过程中，一些基础好的学生很快就完成教师布置的任务，为了坚持学生的练习兴趣，一方面，引导学生学习花样跳绳，一方面，让学生当小教师教不会的同学。每当发现学生微小的提高，

我都会不失时机地给予表扬。

本节课准备活动后主要是让学生学习跳绳，基本的花样跳绳，以个人为单位，小组结合，请同学们发挥自我的聪明才智，各小组讨论创造双人跳法和最佳的组合练习。然后让学生展示自我的练习成果：

- 1、单人原地双脚跳绳、
- 2、单人交替绳跳。
- 3、单人单脚跳绳。
- 4、单人交叉跳绳。
- 5、尝试双人花样表演跳绳

新课程标准所提倡的“以学生为主体”的教学理念：把学习活动的主动权交给学生，给了每个学生以充分的选择机会和发展空间，让他们按照自我的爱好和兴趣来确定自我的学习资料和学习方式。

针对学生身体差异较大，活泼好动，为培养学生的主人翁意识和激发他们的学习兴趣，在教学中让学生经过自主选择学习方式，巧妙地以“跳绳游戏”分组比赛的形式，把学习过的多种跳绳方法融入整个教学过程。使学生在实践中积极思考问题，掌握知识和技能，这既让学生的情感得到体验，体育实践本事得到发展，意志品质得到培养，又注重了教学的趣味性、娱乐性。

分小组的群体活动，是教学中采用最多的一种形式。学生在小组群体中，人与人之间要进行各种交流，还要互相配合进行各种活动，这实际上是社会中人与人之间交往活动的缩影。两人一组一带一跳、四个人一组跳绳练习就是让学生在练习

中体验到互相配合的重要性，使每个学体验到单靠个人的力量是不够的，让学生充分感受自主与合作的乐趣，让学生亲自体验活动的感受，因为成功与失败都是收获，酸甜苦辣都有营养。

教师进行积极的评价，在课堂中对学生的主体言行充满活力的真诚赞扬，

这节课上的闪光点我会在今后的体育课中，让它光芒四射，存在的问题和不足之处，我会努力改善，在今后的体育教学中，不断发现，不断的创新，并从中吸取经验和教训，仅有不断的反思，总结才能有助于我们以后的教学工作，才能把我们的体育教学工作做的更好。

线的教案中班篇四

1. 训练肢体协调能力，提高拍球能力。
2. 能及时对应口令作出相应的反应，提升听力以及反应能力。
3. 积极参与活动，感受快乐的同时增强与同伴的合作能力。

1. 幼儿经验准备：有进行过简单的喊数抱团游戏经验。
2. 空旷的场地，较大的圆圈，皮球人手一个。

一、热身，拍皮球

师：小朋友们，你们平时爱玩球吗？你们说说老师手中的这个球你们平时是怎么玩的呀？

幼：拍球，踢球，滚球，还有投篮……

我们再来试一次。

二、游戏：喊数抱团

1. 师：小朋友们，我们一起来玩个游戏好吗？名字叫做喊数抱团。
2. 小朋友们站在圆圈上，老师首先出示点卡，小朋友按照点卡上点数随机抱在一起，而未能成功抱团的`小朋友则稍作惩罚，原地转两圈，接着继续进行游戏紧接着出示数卡，请幼儿按照数卡上的数字进行抱团，最后老师喊数字请幼儿抱团。
3. 听数抱团时，不得因人数不符而互相推撞人，并且在喊数后，教师要倒计时，以限制幼儿反应的时间。而幼儿抱好以后不能再乱跑。

三、拍球抱团

1. 小朋友们人手一个皮球站在圆圈上，等待老师出示点卡。
2. 老师出示点卡后，幼儿听到“开始”就开始进行拍球，并且拍球的数量要和点卡的数字相一致。
3. 拍完球后，要去寻找同伴进行抱团，并且同伴必须已完成拍球的任务，方可一起抱团。
4. 没有完成任务的小朋友将被惩罚原地转两圈。
5. 接着老师出示数卡，接着游戏。最后升级到老师喊数字，幼儿根据听到的数字拍球抱团。

今天球宝宝和我们玩得很开心，我们下次一起继续玩吧。

线的教案中班篇五

目的：丰富幼儿关于各类水果名称及语言表达能力的游戏准

备：1、画有各类水果的图案(苹果、樱桃等)2、儿歌“苹果蹲，苹果蹲，苹果蹲完，樱桃蹲”(其中水果的名称由当时幼儿的选择决定)。

过程：

1，邀请几个幼儿用手拿着各种水果的'图案，来扮演各种水果。

2,从代表某一种水果(例如：苹果)的幼儿开始念儿歌并一边做儿歌中的动作——下蹲。

3,被指定代表某种水果的幼儿完成下蹲动作，同时念儿歌要求另一幼儿重复儿歌中所指定的动作，依次类推。

4,语言表述及动作错误的幼儿被淘汰。

游戏规则：1，幼儿需要清晰准确地读出儿歌2，下蹲时一定要动作到位，姿势正确3，在邀请另一个水果完成动作时，必须面向前方
注意点：1，一定要将自己所表示的水果图案拿在手上，面向观众。

2，被邀请的幼儿需排成一横排。

线的教案中班篇六

1. 遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。

2. 增强思维的`灵活性。

苹果，草莓，香蕉，葡萄，桃子头饰个一个

导入：问小朋友们，喜欢吃水果吗？喜欢吃哪些水果？今天啊，老师邀请了水果娃娃们来跟我们的小朋友做游戏。引出

游戏。

下面，老师要讲一下活动的规则。

2. 苹果组小朋友说，苹果蹲，苹果蹲，苹果蹲完香蕉蹲（由组长选择哪个水果蹲）

3. 香蕉组小朋友说，香蕉蹲，香蕉蹲，香蕉蹲完葡萄蹲（由组长选择哪个水果蹲）

4. 葡萄组小朋友说，葡萄蹲，葡萄蹲，葡萄蹲完草莓蹲（由组长选择哪个水果蹲）

5. 草莓组小朋友说，草莓蹲，草莓蹲，草莓蹲完桃子蹲（由组长选择哪个水果蹲）

不停的循环，哪组接不上就被淘汰出局，其他组接着玩，最后一组就是胜者。几轮玩下来后，把蹲改为跳，即苹果跳，苹果跳，苹果跳完香蕉跳，还是重复以上步骤，若还有时间，可以将跳改为跑。

带到操场，戴好头饰，开始游戏。