

最新游戏乐园教学反思 一个中班音乐游戏龙摆尾教学反思(汇总5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

游戏乐园教学反思篇一

- 1、培养幼儿的自我控制能力和肢体表现能力。
- 2、培养幼儿的创造能力，愿意在许多人面前能大胆的表现自己。

活动准备

幼儿熟悉儿歌。

活动重难点

在规定时间内控制自己的身体动作。

活动过程

一、热身活动：幼儿走、跑、跳和学各种小动物走路，进行活动。

二、激趣导入：

1、小朋友喜欢玩游戏吗？

2、平时你们常玩什么游戏呢？

三、游戏的玩法和规则：

- 1、今天我们来做一个游戏，名字叫“木头人”。
- 2、小朋友还记张老师教你们的《木头人》儿歌吗？让我们一起读一读吧？
- 3、规则：幼儿站成圆形，幼儿一边说儿歌一边走，当说到儿歌最后一句时幼儿身体做出各种动作，摆出各种姿势不动，如果谁动了或笑了，就要被停止游戏。
- 4、儿歌：山连山，水连水，我们都是木头人，不许说话，不许动，最后只能跳一下。

四、游戏：

- 1、演“木头人”：做这个游戏，我们首先要演好“木头人”。

（1）摆姿势：开动脑筋想，你准备摆个什么可爱、有趣的姿势做“木头人”呢？快快想，游戏马上就要开始了。

（2）演一演：想好了吗？老师说“木头人”你们就摆姿势，准备一次、准备第二次。

（3）现在游戏真的要开始了。准备：开始。（幼儿边读儿歌边走，反复游戏）

（1）活动方法：逗笑人要用语言、动作、表情来逗“木头人”，看能不能把“木头人”逗笑。坚持到最后的“木头人”就是“超级木头人”，千万注意逗笑的人不能接触“木头人”的身体。

（2）最会逗笑的评他为逗笑专家，最后我们还要请场外的小朋友来给我们评一评谁表演得最好，什么地方最有趣？（游戏反复进行）

3、自由结伴游戏：小朋友想不想亲身体会一个“木头人”和逗笑人呢？找你的好朋友一起游戏吧，一人演木头人，一人做逗笑人，成功了之后，换一换角色。

4、分组游戏：男孩演“木头人”，女孩做“逗笑人”。交换角色，反复游戏。

五：活动结束：幼儿随着舒缓的音乐做放松活动。

活动反思

本游戏中要求幼儿边念儿歌边进行游戏，充分体现了语言练习的要求，教师通过游戏激发幼儿学念儿歌，在幼儿学习过程中，及时纠正幼儿的不正确发音，孩子们玩得非常开心，很快就学会了儿歌并进行了相应的创编。

游戏乐园教学反思篇二

今天是让幼儿自己选择桌面游戏，只见陶宏宇来到数学区，但又举棋不定的不知道要拿什么，这时曹子琛走过来说：“我们一起玩这个吧？（排序）”“好吧！”于是两人就坐了下来并开始你一片我一片的玩了起来，不一会儿曹子琛大声的说道：“你错了，应该是小狗了。”“小花也可以的啊。”“不可以的。”

于是我走了过去：“老师觉得两个人都是对的，但是要看你后面那个放什么了？要不我们按照纸头上的图案来放吧。”听了我的意见后，两人便重新排列了起来。

这是一个数学的排列游戏，在小班的时候我们就已经让幼儿进行了多种排列的游戏，但多数都是根据老师已定的规律进行摆放或者在规定的地方摆放各种图案。对于中班的幼儿来说就太简单了，于是在改良后的排列游戏中我们运用了三种基本图案——小花、小狗、爱心，可以让幼儿自主的摆放，

当然摆放的要有一定的规律。案例中陶宏宇与曹子琛的排列都是正确的，只不过陶宏宇在小花与爱心的中间穿插了两只小狗，而曹子琛一直都是用单个的进行排列。

为了让幼儿更好的熟悉老师先让他们降低难度，按照纸上的图案进行排列摆放，当然纸上的排列也是有难易度的，但让幼儿经过了纸上的练习后能更好拓展幼儿的思维以至能更好的玩下面的游戏，才能更好的进行自主排列。

游戏乐园教学反思篇三

这次教研活动中，老师们针对有关角色游戏的环境创设的问题各抒己见，把自己在实践中的妙招来和大伙分享，还把自己在班级环境创设中遇到的问题一起讨论解决，如建议大班的表演区用屏风隔开，在屏风上画上一些背景或是表演节目的先后顺序等来美化这个区的环境。中班的医院游戏对孩子来说有一定的难度，把医院改为小诊所来简化一些繁杂的程序，从而减少游戏难度等。小班因为是刚入园的孩子，多以平行游戏为主，多开如“娃娃家”游戏等。

要创设一个有利于幼儿发展的游戏环境应做到以下几点：

- 1、创造主动的游戏环境，激发幼儿的主动性。例如：娃娃家的建立，是创设的第一个活动区。孩子们在玩娃娃家的同时发现娃娃家里缺了很多东西，宝宝吃的奶粉，家里要用的日用品都没有，于是在老师的启发引导下，我们又开设了超市的游戏，孩子们还是觉得不满足，他们觉得买东西的时候需要用钱，于是在孩子们的提议下又开设了小银行，在游戏情节的不断发展下，我们又开设了理发店，麦当劳。这些角色区的建立，来源于幼儿的需要，符合幼儿意愿，他们游戏起来更投入，更有主动性和创造性。

- 2、材料的提供要具有操作性和开放性。半成品和废旧材料更有利于幼儿在游戏中以物代物。半成品材料会使幼儿玩时任

意组合、加工和变形，自己变出多种玩法。这样幼儿就会在摆弄中积极思考，充分想象，创造性地开展游戏。如，顾雨凡扮演的小妈妈用玩具积木给家里添置了饮水机，她说这是给客人喝水用的。刘思涵用纸盒做了电视机和电视遥控器，她说这样客人到家里就有事情干了。理发店的小朋友又找了个大塑料盘子说这是烫头发用的机器等等，通过以物代物，既丰富了幼儿游戏材料，又发展了幼儿想象力，同时能调动幼儿游戏的兴趣性和积极性。

3、提供的材料应根据幼儿游戏的发展进行不断调整。在以后的教研活动中我们还是要依靠集体的智慧把角色游戏的环境创设的更有利于孩子们游戏。

游戏乐园教学反思篇四

活动目标

1、通过耳朵对音乐开始、和停止进行判别，感知音乐有反复地开始和突然停止的特点。

2、在游戏中，幼儿尝试使用指挥身体的运动，训练幼儿的听觉灵敏性、听觉和运动觉协调反应能力多种形式表现开始和停止这一音乐的特点。

活动准备

音乐mp3□图形粘贴（红、绿）、方向盘人手一个

活动过程

一、导入（幼儿进场）

二、谈话：

通过谈话启发幼儿发现生活中的”开始和停止“的事件。

1、师：小朋友们都坐过汽车，当司机叔叔看到绿灯时怎么办？看到红灯呢？（强调遇到红灯立刻停止）

4、师：那你还发现生活中有什么能够突然间开始，然后又立刻停下来呢？

幼儿讨论：如电灯、门、洗手的水龙头等。

三、感受音乐

1、听《开始和停止》的音乐，引导幼儿发现音乐反复开始和突然停止的音乐特点。

师：今天老师给小朋友带来了一段好听的音乐，一会儿我们听音乐的时候要仔细、认真地听，听听这首曲子和我们以前听过的曲子有什么不同？它有趣再哪里？一会告诉我。

师：这首曲子和我们以前听的曲子有什么不一样？

师：对，这首曲子表现的.就是我们刚才所说的，好像司机叔叔开着车遇到红灯停下来，看到绿灯向前进，遇到红灯又停下来，等到绿灯亮的时候又向前进，这首曲子还可以玩许多游戏，让我们随着音乐先来玩小手伸伸的游戏吧！

四、表现音乐

1、拍拍小手

2、师：我们来把小手洗洗。和老师下厨房做一道好吃的菜。音乐开始开煤气，音乐音乐结束关煤气。

（总结评价游戏，品尝好菜）

(强调音乐停止，动作马上停下来)

表演手腕花的游戏两两编演围成圆圈表演

3、幼儿创造游戏

4、开车去郊游

我们吃好了。也找到伙伴一起玩了，现在叫上我们的伙伴，好朋友一起坐上老师的大巴车去郊游。路上我们会看到很多美丽的风景，当音乐停止的时候我们就要停下来拍照了。我们要摆出你喜欢，漂亮的动作pose在场的老师要帮我们的小朋友拍照哦，但老师要求每次的动作不能重复哦。走喽，我们坐上车去郊游喽。

五、活动结束

今天我们玩的音乐游戏开心么，我们知道了音乐有开始和停止的特点，我们小朋友也能在音乐中开心的表现自己。刚刚很多老师帮我们拍了很多好看照片，我们欣赏去。

活动反思

中班的孩子对音乐的理解往往是直观，形象，并没有很多事先的准备和指导。通过老师的一些引导，用身体动作、表情来表达对音乐的理解。

音乐活动《开始与停止》旋律欢快、有趣。孩子们特别喜欢，参与度很高。活动中最主要的是要孩子们通过用耳朵仔细听，听音乐的开始、音乐的进行和音乐的停止，提高了孩子们的听觉反应，再用耳朵听到的去指挥身体运动，从而让孩子们学会了听音乐信号指挥身体运动的好习惯！这次活动我最注重的是让孩子们真正体验音乐给他们带来的快乐！尽情享受和同伴一起游戏的乐趣。我觉得这个目标我已达到，孩子们

很享受。

上完这堂活动课，感触很深，作为老师本身就要有很深的音乐素养，对音乐的节奏要抓准，才能更好用引用音乐带孩子玩游戏。在这次游戏活动中，我本人对音乐的悟性很低，导致这次游戏活动上的不够理想。由于自身对如何去带好一节音乐活动，还没太多的思路和想法，现在要做的是多去听其他老师带教，多听，多去试教，多反思。以后我要不断学习音乐知识，提升音乐素养，在教学上要有更深的钻研。我想我的音乐带教能力才会有所提高。

游戏乐园教学反思篇五

1、练习纵跳触物，具有一定的弹跳能力。

2、喜爱参加体育活动，具有一定的竞争意识。

1、小猴去摘桃的时候必须钻过山洞，跳过小土坑，绕过一片小树林。

2、小猴来到桃树下摘桃的时候必须屈膝蹬地跳起才能摘到桃子。

1、提示幼儿摘桃子的时候必须两脚一齐跳，屈膝蹬地跳高，落地的时候用前脚掌轻轻落地。

2、小猴去摘桃钻过山洞时侧身钻过，不要碰倒钻圈；跳过小土坑的时候两脚并跳。

钻圈4个，胶圈16个，线圈16个，挂起来的桃子若干。