

# 2023年锯木头教案反思(实用5篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

## 锯木头教案反思篇一

### 设计意图

民间游戏《木头人》简单易学适合小班幼儿学习，可以锻炼幼儿的思维敏捷性，通过玩此游戏，初步培养幼儿的控制力和想象力。

希望在玩的过程中带给孩子们无穷无尽的智慧、快乐和满足。

### 活动目标

1. 初步培养幼儿的控制力和想象力。
2. 培养幼儿对民间游戏的兴趣。

### 活动重点

初步培养幼儿的控制力和想象力。

### 活动准备

老虎头饰、录音机、音乐磁带、活动前学会儿歌“木头人”

### 活动过程

#### 一、开始部分

幼儿说儿歌进入场地，走走走，慢慢走，一个跟着一个走；不超前，不掉队，我们都是好朋友。

小朋友，我们一起学一学小动物走路好吗？放音乐《走路》。

## 二、基本部分

小朋友，我们学了一首儿歌《木头人》，背给老师们听一听。

“山山山，爬高山，山上有个木头人，一不许动，二不许笑，三不许露出小白牙。

”木头人是什么样的？请举手说。

小朋友说的很好，木头人是不会说话、不会笑，也不会动的。

木头人很好玩，我们一起做个木头人的游戏好不好？小朋友手拉手，围着圆圈一边说儿歌，一边走，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友赶快学木头人站好，哪个木头人表现得好，老师讲给他一朵小红花，如果谁先动，谁先说话，谁先笑，就让他表演一个节目。

玩游戏三遍。

还有一种好玩的玩法，老师当老虎，小朋友当木头人跟在老虎后面一边走一边说儿歌，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友马上停住，任意造型摆一个好看的动作，但是不能动也不能笑，谁先动或笑就输了，被大老虎抓住就让他表演一个节目或罚他停止一次游戏。

幼儿游戏三至四次。

教师指导幼儿控制自己的身体静止不动，提醒不跪或坐在地上。

小结：表扬爱动脑筋摆出不同造型和遵守游戏规则的小朋友。

### 三、结束部分

做《看样学样》活动放松身体，走回活动室。

### 活动延伸

户外活动继续玩此游戏，也可以回家和家人玩此游戏。

### 活动反思

通过玩游戏，幼儿对此游戏非常感兴趣，游戏效果很好，初步培养了幼儿的控制力和想象力、难度适合幼儿年龄特点，重点、难点把握较好，是值得开展的好游戏，这也是挖掘民间游戏的魅力所在。

## 锯木头教案反思篇二

### 设计意图

幼儿非常喜欢跑，跳。这个游戏主要强化幼儿的跑，平衡和躲避能力。使幼儿能够快速反应，并对此作出相应的躲避。培养幼儿自我保护能力和意识。

### 活动目标

- 1、培养幼儿的跑，跳，平衡和躲避能力。
- 2、培养幼儿自我保护意识和能力。

### 活动准备

- 1、经验准备：幼儿玩过木头人的游戏

2、材料准备：小积木块若干、狼的头饰三个、音乐

3、场地布置：

活动过程

(一)调动幼儿的前期经验，激发幼儿主动参与游戏的积极性

1、引出游戏主角

2、教师说明游戏的规则，并和一名幼儿演示游戏的玩法。

游戏规则：请出三名幼儿一名扮演大灰狼，两名扮演木头人，教师放音乐表示游戏开始，大灰狼出来觅食，幼儿四处跑开，快被“狼”抓到的时候赶紧说“木头人”并摆个造型，“狼”就不能抓他，被“狼”抓的幼儿要主动站到狼堡里去，其他人继续游戏直到音乐结束。

3、全体幼儿初步尝试游戏，音乐一响大灰狼就出来觅食，抓到的幼儿要到狼堡站着，没抓到的继续游戏，直到音乐结束。

(二)尝试游戏新玩法，发展能力，体验乐趣

1、第一次游戏：初步尝试、了解游戏新玩法与规则。

※玩法：妈妈带领幼儿来到布满木块的大森林里面，老师演大灰狼抓幼儿，教师放音乐表示游戏开始，大灰狼出来觅食，幼儿四处跑开，快被“狼”抓到的时候，幼儿赶紧跑到森林里踩一块木块或拿起一块木块并摆个造型，“狼”就不能抓他，被“狼”抓的幼儿要主动站到狼堡里去，其他人继续游戏直到音乐结束。

※指导重点：引导幼儿了解游戏新玩法与规则，懂得快速进入大森林踩木块或拿木块。

※评价重点：是否能初步按游戏规则进行游戏。

小结：被抓的幼儿要遵守游戏规则呆在狼堡里，为什么有的被抓，有的没有被抓到？扮。来、源屈、老师教、案网，请一两个没有被抓的幼儿谈谈自己如何没被抓。

2、第二次游戏：进一步了解游戏新玩法与规则。

※玩法：请一名幼儿和老师一起扮演大灰狼，玩法同上。

※指导重点：按游戏规则玩游戏。

※评价标准：大灰狼能否迅速观察幼儿，把目标放在反应慢的幼儿上，而不是胡乱抓，幼儿又能否及时做出反应。

3、第三次游戏：进一步了解游戏新玩法和规则

※玩法：妈妈带领幼儿来到布满木块的大森林里面，老师扮演大灰狼抓幼儿，教师放音乐表示游戏开始，大灰狼出来觅食，幼儿四处跑开，快被“狼”抓到的时候，幼儿必须跑到大森林踩一块木块并且还要拿起一块木块摆个造型，“狼”就不能抓他，被“狼”抓的幼儿要主动站到狼堡里去，其他人继续游戏直到音乐结束。

※指导重点：按游戏规则玩游戏。

※评价标准：大灰狼能否迅速观察幼儿，把目标放在反应慢的幼儿上，而不是胡乱抓，幼儿又能否及时做出反应。

4、第四次游戏：尝试合作游戏。

※玩法：老师和一名幼儿同时扮演大灰狼抓幼儿，玩法同上。

※指导重点：引导幼儿与同伴协商、合作游戏即幼儿可以在跑的过程中相互帮忙以最快的’速度踩到拿到木块。

※评价标准：能否做到与同伴协商、合作游戏。

5、第五次游戏：尝试自主游戏。

※玩法：请两名幼儿当大灰狼，玩法同上。

※指导重点：引导幼儿尝试自主进行游戏。

※评价标准：能否自主地按游戏规则进行游戏。

小结：幼儿相互合作捕获了不少食物，进一步强调合作游戏的乐趣。

(三)活动结束：

师：今天很多小朋友反应都特别灵敏，没有轻易被大灰狼抓到，而大灰狼们也表现的很勇猛，想办法捕获到了这么多食物。今天的游戏就到这，我们下次再玩，当然老师也很希望你们能在家里与家人分享这个游戏，跟他们一起玩这个游戏。

活动反思

本次《快乐的木头人》采用了多种游戏的方式，每个步骤紧紧相连，以不同的游戏方式来完成同一个目标，增加了幼儿参与游戏的兴趣又强化了活动目标。让每位幼儿都能参与其中，充分调动了幼儿的积极性。通过不同的游戏形式由简到难、循序渐进的达到本次活动的目标，既丰富了活动的形式又强化了活动目标。最后送“木头人”回家的环节让幼儿知道“木头人们”累了，该回家休息了，充分尊重幼儿的生长发育规律，及时调整活动强度。

小班民间游戏教案及教学反思《木头人》.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

## 锯木头教案反思篇三

学习目标：锻炼控制身体活动的能力。

活动准备：轻快的音乐。

活动过程

1. 播放轻快音乐，幼儿随意走动。
3. 可以让先动的小朋友表演节目，增加游戏的趣味性。

活动建议：

- 幼儿熟悉游戏规则和游戏方法后，可以由幼儿组织活动，以增强幼儿参加活动的主动性和积极性，培养幼儿的组织能力。
- 组织者可故意做滑稽的动作或说幽默的语言，以增强游戏的趣味性，并进一步考验小朋友的身体控制能力。

## 锯木头教案反思篇四

活动目标：

- 1、锻炼孩子的习惯以及听力。
- 2、体验游戏的快乐。
- 3、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。
- 4、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

重点难点：

重点：体验游戏的快乐

难点：学会游戏的规则

活动准备：

空旷场地

活动过程：

儿歌：山、山、山，山、山、山：

山上有个木头人，不会说话不会动，动了就是皇蜜蜂。

幼儿在结束儿歌的时候停止不动，动了要受到惩罚。

教学反思：

游戏是幼儿的生命，幼儿爱游戏，活动中，幼儿情绪很高，他们在生动、活泼、愉快的情绪中积极、主动地进行锻炼，充分体现了幼儿是活动的主体，活动量适中，是一节成功的



游戏教学课。

## 锯木头教案反思篇五

教学目标：

- 1、在学会b段木头人动作的基础上，学玩游戏《小鼯鼠和木头人》。
- 2、根据动作的提示，能在a段音乐的句尾处快速回到自己原来的位置上。
- 3、体验控制性游戏的快乐。

教学准备：

音乐、魔法棒、小鼯鼠的图片、有木头人的动作经验。

教学过程：

一、随《木偶舞曲》进场。

幼儿跟音乐随意做木头人动作。

师：今天小木头人要来跟大家玩游戏了，看一看，他来了！你们也来学一下。

二、游戏。

1、通过教师手指游戏熟悉a段音乐。

师：这是谁呀？今天小木头人就带了小鼯鼠来玩游戏。小鼯鼠可调皮了，他会在地里打洞，还喜欢在路上东跑跑，西跑跑。我们跟着音乐看看小鼯鼠的脚在干吗！

2、跟随音乐玩手指游戏，熟悉在每一句的句尾回原位的规则。

用小手当小鼯鼠的脚，跟着音乐听一听，跑一跑，找到音乐停顿的地方。

3、跟随音乐玩小脚游戏，加深对规则的理解。

师：音乐放到什么时候小鼯鼠回来排好队的？现在我要你们的小脚也来玩一下这个游戏。在每段音乐的后面回来，准备好。

4、随教师唱a段音乐玩游戏，探索如何才能快速归队。

请几名幼儿尝试玩游戏。

5、随a段音乐玩游戏，尝试随音乐快速归队。

交换幼儿尝试。

6、随音乐完整游戏。

师：现在我要带所有的小鼯鼠到森林边去玩。

7、再次游戏，增加角色。

魔法棒定造型。

幼儿尝试做木偶人。

三、结束活动。

师：森林里可能会遇见谁呀？一起来听一听。赶快跑啊，快跑回家呀！哇，刚才森林里是谁呀？还可能有谁？这么多可怕的动物都出来了，我吓了一身的冷汗，你紧张吗？这次我们要跟着小木头人到别的地方去玩游戏了，别的地方可能更

紧张、更危险，可能有更可怕的东西出来，所以我们要学会躲避，学会保护自己。好，全体起立，今天我们玩的这个游戏叫什么名字啊？叫小鼯鼠和木头人，回去可以跟其他的小朋友玩一玩这个游戏。今天玩的开心吗？那我们就用开心的表情和科任老师们说再见！

活动反思：

《小鼯鼠和小木偶》是由两支乐曲组合而成。根据这两个不同的音乐性质，我设计了小鼯鼠和小木偶这两个角色，并贯穿于整个音乐活动之中。小木偶的音乐主要是帮助孩子们掌握合拍和节奏，这一段音乐中孩子们可以自由发挥，创编。而小鼯鼠的音乐则是培养孩子们动作的控制性。教师给与幼儿一定的提示，并鼓励幼儿大胆想象创编与音乐相匹配的形象的动作。最后大家共同设计成完整的游戏，真正体现了双主体。

今天的活动，采用的是渐强模式：上肢+音乐刺激—疲劳时+创编动作—再疲劳时+身体大幅动作+游戏规则，孩子们很容易就通过动作掌握了两段音乐的节奏，抢着要当木头人。在活动的最后还升华了主题，让幼儿明白躲避危险的道理。