

# 最新影子的游戏教案教学反思 小班游戏教案及教学反思(模板9篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？以下是小编帮大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 影子的游戏教案教学反思篇一

- 1、学习用“我是xxx□坐上火车快快跑”的句式进行表述。
- 2、能大胆地在集体面前讲话。

课件，火车头饰，各种动物的'头饰、图片。

- 1、利用课件学习短句。

猜一猜，谁坐在火车上？小朋友猜对后，出现小动物。

演示介绍第一列车厢：听一听，小青蛙说什么？

（我是青蛙呱呱叫，坐上火车快快跑）

幼儿集体、个别练习。

- 2。幼儿练习第二列车厢小羊的话。
- 3。幼儿交流讨论：第三、四列车厢中小青蛙、小狗的表述。

- 1。交代游戏名称，介绍游戏场景。

- 2、幼儿自选角色（小猫、小羊、小鸭、公鸡），老师扮火车

头。

3、明确游戏规则：坐上火车前要说一句好听的话。

4。师生共同游戏。

1、幼儿交流讨论自己有什么本领。

要求用：“我是xxx□我会xxx”进行表述。

2、介绍游戏名称。

3、交代游戏规则：

(1) 有三列火车，老师扮火车头。

(2) 被邀请的幼儿上车前先作自我介绍。

4、师生共同游戏。

在区域活动中继续引导创编并进行游戏。

课堂环节紧凑，幼儿在轻松的环境下享受，由于在游戏过程中，我讲游戏规则不到位，导致幼儿在游戏过程有的捣乱，气氛太过度的活跃，导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养，是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

## 影子的游戏教案教学反思篇二

1、练习四肢灵活地连续钻圈，发展幼儿身体的灵活性。

2、初步培养幼儿的意识

3、发展幼儿手部动作的灵活性。

4、遵守游戏规则，体验与同伴合作游戏及控制性活动带来的快乐。

1、宽敞、平坦的场地

2、塑料圈若干（充当救生圈，幼儿每人2个）

3、自制小羊贴画若干（幼儿每人3—4张）。

4、纸箱（充当铁笼）1个

教师带领全体幼儿走到场地四周站好。

教师进行游戏导入：有许多“小羊”被“大灰狼”抓进“狼堡”，关到“铁笼”中了，我们的身体要套过“救生圈”，把“小羊”们解救出来。

教师请幼儿自选一组“救生圈”，在圈后站好。

教师发出“出发”的口令，幼儿双脚跳进第一个“救生圈”，双手拿“救生圈”，从下至上套过身体钻出来，将“救生圈”放回原处，再跳到下一个“救生”中……连续套过2个“救生圈”，跑到“狼堡”的“铁笼”（纸箱）上摘下小羊贴画，贴在身上，从原路返回。后面的幼儿依此进行。

游戏可反复进行2—3次。

1、听到教师“出发”的口令后才能跳入“救生圈”中。

2、后面的幼儿要等前面的幼儿把最后一个“救生圈”放到地面后，才可以跳进去。

3、双脚跳进圈中，由下至上套过身体钻出“救生圈”。

4、要将套过的“救生圈”放回原处。

5、拿到小羊贴画后要原路返回。

1、此游戏适宜在宽阔、平坦的软地面上进行。

2、塑料圈的大小可以根据本班幼儿的实际能力进行调整，也可以有目的地投放大小不同的塑料圈让幼儿选择和练习。

3、塑料圈的数量可以根据幼儿能力进行增减，可以提供每组不同数量的塑料圈，也可在每次游戏后由教师进行了调整。

4、游戏角色可根据幼儿园情况进行更换。

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。

## 影子的游戏教案教学反思篇三

1立定时能平衡自己的重心

2加强幼儿间的情感交流，培养合作观念游戏

3提高幼儿身体的协调能力，体验玩游戏的乐趣。

4锻炼幼儿的团结协作能力。

报纸，录音机。音带

1在场地上铺若干报纸

4音乐停。小动物们赶快找一张“魔毯”站在上面，否则就被抓

走

培养幼儿的细心。耐心和平衡能力游戏材料报纸。节奏较快的音乐游戏过程

1将一张报纸一分为二，幼儿两脚各站在半张报纸上，做溜冰预备姿势

2音乐声起，幼儿开始在规定的范围内向前滑行

3报纸一破就下场，场所没有破的为最佳溜冰手(用力均匀，速度稍慢一点，报纸不容易破)

1应该对幼儿们进行分组游戏。

2在游戏中应该邀请小朋友和老师一起游戏。

## 影子的游戏教案教学反思篇四

1、通过观察雪人，回忆其特征。

2、根据特征寻找相应的雪人。

3、体验寻找雪人的乐趣。

4、愿意与同伴、老师互动，喜欢表达自己的想法。

5、喜欢参与游戏，体验。

一、猜谜语导入活动。

1、一位游泳家，说话呱呱呱，小时有尾没有脚，大时有脚没尾巴。（青蛙）

2、有个懒家伙，只吃不干活，戴顶帽子帽边大，穿件褂子纽

扣多。（小猪）

3、脸上长勾子，头边绑扇子，四根粗柱子，一条小辫子。  
（大象）

二、教师逐一出示雪人图片，让幼儿观察其特征。

三、回忆雪人的特征。

大风将雪人身上的东西吹走了，让幼儿帮忙找回来。

四、根据特征寻找相应的雪人。

教师将雪人图片发给每个孩子的手中，当教师说出其中一个雪人的特征时，手上拿的雪人特征跟教师一样的小朋友，请你把小手举起来。

五、游戏——寻找小雪人

1、游戏规则

师：刚才小林老师堆的小雪人不见了，大树爷爷告诉我，我的小雪人跑到草莓班，请小朋友帮我找出来，找雪人的时候小朋友要做在自己的位置上，用你们的眼睛来找，如果你发现了我要找的小雪人，你可以举手告诉我。

2、师幼共同游戏

教师的教态自然，设计的环节较新颖，适合小班孩子的. 年龄特点。活动时，我是以猜谜语的形式进入活动的，先让孩子根据动物的特征猜出它是什么动物？接着逐一出示三个雪人，让孩子观察其特征，能够说出三个雪人身上的基本特征。“大风吹来了，将雪人身上的东西吹走了，让孩子帮忙找回来。”设计这个环节主要是让孩子回忆三个雪人身上的不同特征。接着，给每个孩子一个小雪人的图片，让孩子找

出与老师说的一样的小雪人，并将它送回家。在游戏中，根据刚才寻找雪人图片的基础上，找一找老师的“小雪人”，教师说出“小雪人”身上的基本特征，让孩子在小朋友中找出老师说的“小雪人”。在这个环节中，教师的过渡语太直接，没有说的很明白，导致大多数的孩子没有理解老师要找的“小雪人”就是小朋友。

1、教师的语速太平淡，不够生动。

2、在猜谜语环节，在孩子猜出谜语后，教师可以与孩子一起总结其的基本特征。

4、其实以雪人的情节可以在寻找小雪人图片结束，最后的游戏环节，教师的衔接语有点儿太牵强。若这样说会更好些“小雪人要邀请今天上课表现好的小朋友……（然后说出那个小朋友的基本特征）”

## 影子的游戏教案教学反思篇五

1、简单了解彩墨画的绘画形式，初步认识中国画，了解绘画用具的使用方法和简单的技法。

2、在游戏中感受、体验彩墨画的基本方法。

3、通过教学，使学生了解彩墨画的特点感受彩墨画的乐趣，在彩墨游戏中发现彩墨的技法，激发学生热爱民间艺术的情感。

运用彩墨大胆表现，体验乐趣，表达感受。

合理运用点、线、面，使画面具有节奏感。

水彩、墨、毛笔、宣纸、水

一、组织教学，导入新课。

1、教师检查学生的绘画材料和工具。

3、师语：今天，我们再来玩一玩彩墨游戏。

二、尝试、探索、感知。

1、学生用笔蘸上颜料或墨，结合水在宣纸上尝试作画。

2、说一说，你有没有什么有趣的发现？要点：

（1）水分的多少。

（2）用笔的变化。

3、说一说，在画画过程中遇到的困难，探讨解决的方法。两个关键：学会控制水分，可以用吸水布和吸水纸帮助。学会熟练地操控毛笔。

4、师语：想不到一张薄薄的宣纸能产生出那么多意想不到的效果，真是好玩极了。下面，就让我们一起来看看大师们玩的游戏吧！

三、欣赏、深化认知。

1、出示张桂铭的《觅》。

（1）介绍这幅画的作者及画题。

（2）仔细观察画面，你发现了什么？你觉得那代表什么？

（3）播放幽雅、轻快的音乐，让学生想想这幅画上表达的内容。

(4) 师语：画家运用了点、线、墨块和色块，使这幅画显得既有层次又有节奏感，使人产生无限的遐想。

2、出示学生范作，欣赏、研究、讨论都用了哪些特别的技法。

四、学生作业。

1、学生自由创作，教师鼓励并指导。

2、展示自己的作业，

3、学生自评、互评。

五、总结反思

一边回忆，一边检查绘画用具。凭自己的印象试着画水墨画说说绘画过程中产生的各种效果能意识到各种效果出现主要是因为水分的多少变化，和用笔的变化说说自己掌控不住的，比较难的地方。一起交流解决的方法。欣赏名家大师的作品根据老师提出的问题仔细欣赏、观察画面，找到答案。体会画面上墨色的变化以及用笔的手法交流想法。欣赏范作尝试创作水墨画向大家介绍自己的画面。准备上课了解用笔和用墨的方法。了解中国画的技法。鼓励学生发现问题和分析问题。知识性体验活动，尝试运用简单的技法，初步了解彩墨画。欣赏分析作品。在游戏中体验中国画的乐趣。

## 影子的游戏教案教学反思篇六

1. 掌握双脚向前行进跳、手脚着膝爬的动作。

2. 遵守游戏规则，初步感受竞赛的乐趣。

一、引题师：《乌龟赛跑》的故事小朋友都很熟悉了，故事里的乌龟和小兔子决定今天再来比比谁跑的比较快。小兔子

上次输掉比赛很难过，决定好好练习一下再跟乌龟去比赛，乌龟呢！它也要好好练习，希望能爬的快一点。

二、热身操随音乐跟着老师一起做各种兔子、乌龟的热身动作。

三、在游戏中自由探索行进跳、手脚着膝爬的动作

1. 幼儿自由选择角色练习动作。

2. 请动作正确的“兔子”和“乌龟”示范，老师讲解。

3. 自由结伴练习动作。

4. 交换角色练习动作。

四、游戏“乌龟赛跑”

1. 教师讲解：兔子和乌龟要开始比赛了，这里有扮演兔子和乌龟的道具，你想变成谁就选择它的道具打扮自己。”要求第一只兔子从起点跳到终点后，第二只兔子才可以出发，这样一个接一个地往前跳；乌龟也一样，第一只乌龟爬到终点后，第二只乌龟才可以出发，一个接一个往前爬。

2. 竞赛游戏：将兔子和乌龟分成两组站在起点处，游戏开始，每组幼儿依次做相应动作前往终点，先到达的一组获胜。

3. 比赛开始，播放轻快的音乐，所有兔子和乌龟一个接一个往前跳或爬，先到达终点的一组就赢了。

4. 点评幼儿游戏，指出不规范的动作，提醒幼儿要遵守的规则。

5. 鼓励幼儿交换角色进行游戏，体验不同角色带来的乐趣。

6. 整理物品，结束活动。

4: 00-4: 15离园准备(入厕、整理衣服).

通过幼儿都熟悉的龟兔赛跑的故事，来提高幼儿跑的能力，同时结合这故事本身蕴含的意义来教育幼儿树立正确的人生观世界观科学观，而幼儿也正经过这次的教学活动懂得了骄傲使人落后谦虚使人进步的道理。

采用“龟兔赛跑”寓言故事情境法来组织教学的。学习目标是运动参与领域目标：乐于参与各种游戏活动。活动过程中，幼儿的学练情况比较好，活动与游戏的积极性很高。龟兔赛跑是儿童非常熟悉的寓言故事，因此，在教学中能使幼儿产生强烈的角色体验感，再通过一定的音乐渲染、语言的描绘、道具的运用，又能激发幼儿模仿的兴趣感。通过多种形式的学习评价，达到提高兴趣、促进发展、鼓励进步、增进健康的目的，从而更有效地完成活动学习目标。激发了幼儿的学习热情，保证了探究活动在一种轻松的环境中有效进行。

教师在活动中能支持幼儿的自我挑战活动，使幼儿获得成功感；能及时发现幼儿在活动中的表现并作出反馈，激发幼儿的活动兴趣和自信心；注意活动中部分幼儿心理负担过重的问题并加以引导，使幼儿体验到活动的乐趣，并产生积极的情绪体验。从而培养幼儿良好的情绪情感。

## 影子的游戏教案教学反思篇七

- 1、喜欢和老师一起模仿炒菜、喂娃娃的动作并演唱歌曲；
- 2、进一步感受爸爸妈妈对自己的关爱；

爸爸镜框几副、妈妈用的假头发、娃娃一个、小勺子、小碗、音乐磁带等

一个“娃娃家”

幼儿会唱歌曲、事先请两个能力强的幼儿学习表演。

1、律动表演《头发、肩膀、膝盖、脚》

“小朋友，现在请你们跟着音乐来做做动作吧！”

指导语：小朋友每天在幼儿园唱歌、跳舞做游戏真快乐！那

你能告诉王老师你们最喜欢做什么游戏？娃娃家里有谁？他们

会在家里做些什么事情？王老师把小朋友玩娃娃家的游戏编成了

一首歌曲，名字叫《我们一起过家家》你们还记得吗？那我们一起来唱好吗？

2、幼儿演唱歌曲《我们一起过家家》

小朋友唱的真好，那有两个小朋友想来表演这首歌曲你们想看吗？

3、欣赏幼儿的表演，激发幼儿表演的兴趣。

指导语：小朋友，刚才这两个爸爸妈妈表演的怎么样？象不象爸爸妈

妈呢？你从哪里看出来的？（爸爸戴眼睛、妈妈有卷卷的头发）

有没有谁做的动作和他们不一样呢？

4、让幼儿学习表演炒菜的動作

指导语：“你看到爸爸妈妈是怎样炒菜的？你能学一学吗？”

引发

幼儿模仿表演的兴趣；鼓励幼儿运用不同的动作表现炒菜；幼儿听

音乐尝试表演。老师反馈较好的动作供大家模仿表演。

## 5、集体表演

分角色两两结伴进行表演。提出表演要求：表演时眼睛要看着和你一起表演的小朋友，象玩娃娃家游戏时一样。你也可以请客人老师参加你的表演。

## 6、结束语：

小朋友的表演真棒老师为你们高兴，现在我们一起跟着欢快的音乐跳起舞吧！

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。

## 影子的游戏教案教学反思篇八

1、学习用“我是xxx□坐上火车快快跑”的句式进行表述。

2、能大胆地在集体面前讲话。

课件，火车头饰，各种动物的头饰、图片。

1、利用课件学习短句。

猜一猜，谁坐在火车上？小朋友猜对后，出现小动物。

演示介绍第一列车厢：听一听，小青蛙说什么？

（我是青蛙呱呱叫，坐上火车快快跑）

幼儿集体、个别练习。

2. 幼儿练习第二列车厢小羊的话。

3. 幼儿交流讨论：第三、四列车厢中小青蛙、小狗的表述。

1. 交代游戏名称，介绍游戏场景。

2、幼儿自选角色（小猫、小羊、小鸭、公鸡），老师扮火车头。

3、明确游戏规则：坐上火车前要说一句好听的话。

4. 师生共同游戏。

1、幼儿交流讨论自己有什么本领。

要求用：“我是xxx□我会xxx”进行表述。

2、介绍游戏名称。

3、交代游戏规则：

（1）有三列火车，老师扮火车头。

（2）被邀请的幼儿上车前先作自我介绍。

4、师生共同游戏。

在区域活动中继续引导创编并进行游戏。

课堂环节紧凑，幼儿在轻松的环境下享受，由于在游戏过程中，我讲游戏规则不到位，导致幼儿在游戏过程有的捣乱，气氛太过度的活跃，导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养，是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

## 影子的游戏教案教学反思篇九

中班听说游戏教案《开火车》含反思适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿培养与他人协调动作，随儿歌轮流交换角色，提高听说快速反应能力，在集体面前大胆说话，通过玩游戏，丰富地名知识，快来看看幼儿园中班听说游戏《开火车》含反思教案吧。

活动目标：

1. 提高听说快速反应能力，在集体面前大胆说话。
2. 与他人协调动作，随儿歌轮流交换角色。
3. 通过玩游戏，丰富地名知识。
4. 培养幼儿乐观开朗的性格。
5. 发展幼儿思维和口语表达能力。

活动准备：

幼儿已经知道我国的一些城市的名称。

活动过程：

1. 通过提问引出活动的主题。

教师：你们做过火车吗都坐火车去过哪里你们知道火车还能

开到哪些地方引导幼儿运用已有的生活经验说出各省市的名称。

教师：今天我们要玩一个游戏，名字叫“开火车”。

## 2. 讲解游戏规则

教师在讲解游戏规则重点说明：全班幼儿要边拍手边问开火车的人：“往哪儿开”和“谁来开”开火车的人必须随儿歌的节奏迅速答出：“往××开。”和“××开。”如果答不上来，或思考时间较长，就停止游戏一次。

## 3. 带全体或个别幼儿一起玩游戏“开火车”。

教师先扮开火车的人，与全体幼儿进行对答游戏。教师先说：“嘿嘿，我的火车就要开。”幼儿问：“往哪儿开”教师答：“往北京开。”幼儿问：“谁来开”教师答：“大家开。”接着由幼儿扮开火车的人，与教师进行对答。

教师扮开火车的人，再请个别幼儿与教师进行开火车游戏，要求幼儿大声的对话。

## 4. 请幼儿围坐成半圆形，进行“开火车”游戏。

先请一位幼儿扮开火车的人，大家一起边拍手边进行问答。在游戏中，教师应鼓励幼儿将火车开往各个地方，提醒幼儿注意倾听别人的讲话，较快地进行对答。

游戏儿歌：

甲：嘿嘿，我的火车就要开。

问：往哪开

甲：往xx开。

问：谁来开

甲：xx开。

教学反思：

由于开始没有向幼儿交代清楚边拍手边说儿歌，而导致游戏时再想起叫幼儿边拍手边说儿歌使幼儿显得有些被动。虽然后面游戏进行的较顺利幼儿兴趣也很浓厚，达到了预设的目的。但开始游戏幼儿与教师的互动就欠缺了气氛。而孩子们对地名知识也了解得很少，应该与家长配合帮助孩子扩展这方面的知识。

本文扩展阅读：火车、又称铁路列车，是指在铁路轨道上行驶的车辆，通常由多节车厢所组成，为人类的现代重要交通工具之一。