

2023年小班踢足球教案反思 小班体育游戏反思模版(优质5篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

小班踢足球教案反思篇一

篇一：小班体育游戏教学反思

在开展小班体育游戏《开汽车》时，我发现我们班的小朋友对于汽车都很感兴趣，记得有一天，一个孩子跑到我面前说“老师、老师、我爸爸买了一辆好大的车呢，你到我家来，我们开车出去玩好吗？”于是，很多孩子都呼啦一下围了上来，“老师，路上有红绿灯的”；“我也坐过小汽车”；“我奶奶送我一辆小汽车，我能开的”……对于马路上的事，孩子们似乎都特别感兴趣，如果让他们做一回司机的话，相信一定会很开心的，于是，我设计了此活动。将目标定位：

1、会看红绿灯，知道一些简单的交通规则。2. 练习一个跟着一个走，乐意与同伴一起参加体育活动。活动后，效果较好，现将整个活动反思如下：

一、成功之处

1、以兴趣为基础，活动设计充分考虑到幼儿的发展水平。

《纲要》中指出：“要用幼儿感兴趣的方式发展基本动作，提高动作的灵活性、协调性。”本次活动，通过“开汽车”的游戏情景，让幼儿以小司机的角色参与其中，整个活动，

幼儿参与的积极性较高。活动中幼儿学会了看红绿灯，知道了一些简单的交通规则，同时也会一个跟着一个走。

2、导入自然

活动的引入用了节奏欢快的音乐，让幼儿“洗车”。既达到了体育活动前做的准备活动的目的，同时又使活动一开始，就创设了一种轻松活泼，生动有趣的氛围，使幼儿精神愉快，提高了幼儿对本次体育活动的兴趣。而后自然而然地过渡到特设的学车情景中。

个走，体验体育游戏的快乐！

3、层次清晰，由易到难。

本次活动我主要有一下五部分组成：热身运动——自由练习——学会开车——提升经验——小结，放松运动。其中，在自由练习时先自由学习正走和倒走，然后在一个跟着一个正走或倒走，最后再通过情境式游戏，培养幼儿对体育活动的兴趣，这样的安排，大多数幼儿基本知道了简单的交通规则也掌握了一个跟着一个走的技能。

二、不足之处：

1、不注重情感的交流。

小班的幼儿非常需要老师情感上的沟通，来满足他们的心理需要。在孩子们学会开车时，我应该及时的肯定他们的开车技能。表扬以及他们遵守交通规则。

2、没有突出幼儿的自主性。

在活动中，教师应该以幼儿为主体，发挥他们的主动性。整个活动中，我参与的太多，以至于干涩了他们的自主性。

3、材料的准备

活动中，我让孩子们用呼啦圈来当汽车的“方向盘”，有些孩子好像对呼啦圈不是很感兴趣，以至于在开车时，没有很好得运用呼啦圈。我觉得可以利用纸盒给孩子们做辆小汽车，这样孩子们参与和的兴趣可能会更高。

篇二：小班体育游戏教学反思

本次活动密切联系幼儿生活实际，选材源于生活，报纸是幼儿平时都有接触到的，是熟悉的事物，可是这次活动却将普通的报纸拿来与幼儿做游戏，创编出各种不同的玩法，于是报纸有了其新的意义。如果就是玩报纸，幼儿肯定兴趣不会特别高，于是我抓住小班幼儿的年龄特点，利用小青蛙这一角色贯穿活动的始终，是整个活动情景生动有趣，更能抓住幼儿的兴趣点。并且根据幼儿思维的具体形象性的特点，我给每个幼儿佩戴了头饰，这是他们平时很少戴的，这次的活动他们就更加投入了，有些幼儿甚至会直接叫我青蛙妈妈，说明他们有身临其境的感觉。但是在本次活动中还存在许多不足之处，很多地方需要再做改进。

1、本次活动的重难点是探索报纸的多种玩法，激发幼儿的探索欲望。在这里，我没有将这个重点凸显出来。对于小班幼儿来说探索活动是比较难的，经验也不够丰富，因此在探索报纸的新玩法这一环节，我应该多引导幼儿，特别应该强调跳得动作，这样才能与小青蛙跳荷叶相联系，为后面的活动做铺垫。

2、由于是家长开放日的原因，小朋友见爸爸妈妈来了会表现得不一样，有些幼儿会变得更退缩，不愿表现自己，而有些幼儿会特别兴奋甚至控制不了自己。当我在小一班试教的时候相比较之下会相对常规好一点，不会不听指挥就直接跑出来跃跃欲试。而会耐心等老师讲解完在做游戏。对于出现这种状况，我觉得自己缺乏应变能力。

3、大部分幼儿都能跟着老师积极参加活动，但是有个别幼儿会只顾自己玩，奕程是个个性比较强的朋友，当老师给小朋友戴青蛙的头饰时都很开心，只有他不愿意戴，说：“我要做警察，不要当青蛙”，我几次劝导也没有用。对于出现这种现象，我也只能先顾全大局而不能照顾得面面俱到了。想想可能还有更好地办法能使他喜欢这个游戏，因此，我觉得自己还有许多要学习。

总体上，本次活动能很顺利地开展，幼儿玩的不亦乐乎，各个环节较清晰，衔接自然。但是还存在许多问题，在今后我还要不断反思，向知道老师请教探讨，以使自己的教学活动更加合理科学地开展。

篇三：小班体育游戏教学反思

户外体育游戏《小蝌蚪找妈妈》，这一活动开展之前我便给孩子们讲了故事《小蝌蚪找妈妈》，让幼儿了解了故事的情节，并为每位幼儿准备了一根短带当尾巴。

活动中根据幼儿年龄的特点及发展水平，首先我为孩子们创设了游戏的环境，并根据小班幼儿的模仿性强，喜欢别人做什么自己也跟着做什么，适合开展集体性的游戏，根据幼儿的这个特点教师也和幼儿一起扮演着同样的角色，以角色的身份带领幼儿活动，以角色的情绪影响着幼儿情绪，使幼儿自然而然的跟着活动，活动的情节性既主动的迎合幼儿又不失教学目标，活动中有一定的运动量，强度适合小班，整个活动中幼儿一直保持着良好的情绪参与游戏，游戏中的音乐使得孩子们更加投入，也使游戏增添了一份吸引力。游戏中的对话既锻炼了幼儿的语言又培养了幼儿自觉使用礼貌语言的良好习惯。

此次游戏让我更坚信：游戏中为幼儿创设一个轻松愉快的学习环境，既能达到活动目的，又能激发幼儿丰富的想象，还调动了孩子积极主动参与到游戏之中。

小班踢足球教案反思篇二

活动目标：

1. 感受音乐活泼、欢快的情绪。随音乐有节奏的开汽车。
2. 会听辨音乐中的“嘀嘀”声，增强遵守交通规则的意识。

活动准备：

1. 幼儿座位呈半圆型；
2. 录音机、音乐磁带；(音乐选自音乐游戏王国《4》颜色汽车)
3. 自制方向盘人手一份；
4. 红、绿二色灯各一；

活动过程：

1. 倾听、感受音乐。

(1) 教师：“猜猜谁来了？”提问：“汽车开在马路应遵守哪些交通规则？”

2. 学习音乐游戏”开汽车“；

(1) 教师随音乐示范”开汽车“。交待椅子作为车库。提出要求：观察汽车什么时候开，什么时候停，什么时候开回车库的。

(2) 请幼儿跟音乐做开汽车的游戏，提出要求：要用小耳朵听清音乐，心里想好什么音乐，汽车该怎么做。

教学反思：

1. 活动前教师应注意收集，整理交通规则。
2. 活动中教师运用体态语言提示幼儿掌握节奏和方向。
3. 体育活动开展过“开汽车”游戏。
4. 向幼儿介绍有关车辆，交通规则方面的知识，请幼儿讨论应该怎样遵守交通规则，创设相关的活动区角。

家园同步：如有条件，可以带幼儿坐不同类型的车，感受不一样的车，并丰富有关车辆，交通规则方面的知识。

小班踢足球教案反思篇三

游戏目标：

- 1、训练幼儿追逐躲闪跑能力。
- 2、培养幼儿动作的灵敏性，协调性。
- 3、体验体育游戏带来的快乐。

环境创设：

圈一块地方当活动场地。

观察与指导：

- 1、请三名幼儿当老鹰，其余幼儿小鸡。
- 2、指导语：“今天天气真好，小鸡们出去做游戏吧。”小鸡在场地中间四散走。老鹰在场地外缘四散飞。

3、指导语：“老鹰来捉小鸡了。”小鸡在场地上四散跑，老鹰进场地捉小鸡。被捉到的小鸡，站到场外去。直到全捉完，游戏停止。

游戏规则：

- 1、听指令才能捉和逃。
- 2、被捉到的小鸡自觉站场外。

小班踢足球教案反思篇四

幼儿体育游戏是幼儿园体育教育的重要组成部分。设计适宜幼儿的体育游戏，不仅可以增强幼儿体质，还有助于幼儿自我意识的建立，培养幼儿的身体形态和表现美的能力，促进幼儿健康成长。因此，小编特意为幼师们整理了有关“小班体育游戏”的一些玩法，以增强体育教学活动的趣味性，让幼儿全身心的投入到幼儿园体育游戏活动中。

游戏1：蹲蹲孵小鸡

游戏玩法：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。

游戏规则：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2：贴烧饼

游戏目标：

1、培养幼儿的追逐能力；

2、培养幼儿的游戏兴趣。

游戏玩法：幼儿扮演烧饼围成一个圆圈。一人做贴烧饼的人，一人去追贴烧饼的人。

游戏规则：贴烧饼的人在被迫的时候可以贴在圈上的任何烧饼，被贴的烧饼必须马上逃跑，如果被抓到则交换角色继续游戏。此游戏可以做多层的烧饼进行。

注意事项：注意在追逐中的安全问题。

游戏3：炒豆豆

游戏目的：培养幼儿相互间的合作能力。

游戏玩法：两人相对而立，手牵手，边念儿歌，边有节奏地向左右协调摆手。儿歌念到最后一句时，两人举起一侧的手臂来共同钻过翻转身体180度，还原姿势。游戏反复进行。

儿歌：炒、炒、炒豆豆，炒好了豆豆翻跟头。

游戏规则：当儿歌念完时，才能翻跟头

游戏4：结冰

游戏目的：

1、练习追逐跑，培养幼儿动作的敏捷性；

2、让幼儿养成遵守规则的习惯。

游戏玩法：幼儿分散在场地上，自由做走、跑、跳及其他动作练习，并听老师数1-10，当数到10的时候老师说：“结

冰”。全体幼儿就不动了。（可以两人或三人拥抱）老师说“冰化了！”幼儿散开继续自由做动作，如此重复游戏。

游戏规则：结冰的时候要求幼儿抱在一起不乱动，不可以随意自由走动，游戏建议：根据游戏人数的多少选择场地，避免发生碰撞。

游戏5：木头人

游戏目的：

- 1、训练幼儿的灵敏性和平衡能力；
- 2、体验集体游戏的乐趣。

游戏玩法：幼儿围在一起，请出一“领导”人站于中间。游戏开始，幼儿边拍手边念儿歌边自由走动，念到最后一个字时，保持一个姿势不动，先动者为失败者。为提高幼儿兴趣，“领导”人可在念完最后一个字时做一个动作，如：“平衡”状、“小猴”状等。其余幼儿迅速学样并静止，学错动作或走动者为失败者。

游戏6：红格子、绿格子

游戏准备：塑料方块垫红、绿、蓝各若干。

游戏玩法：1. 方块垫间隔并插好。2. 幼儿听口令从原地跳入指定的格子，如口令一红格子，则跳入红格子；如口令一绿格子，就从原地跳入绿格子。3. 两名幼儿轮流跳或喊口令，不按口令跳者为输。

游戏提示：帮助幼儿认识颜色，培养双脚并跳能力。

游戏8：跳房子

游戏目的：锻炼腿部肌肉及跳跃能力。

游戏准备：地上画一些格子和一串珠子儿。

游戏玩法：按格子里的数字顺序跳格子，珠子落在线上 and 线外就罚出场。

游戏9：“孵小鸡”

游戏玩法：游戏者中选一人当“鸡妈妈”坐在凳子上，凳子下放几个“蛋”（可放石头代替），表示“鸡妈妈”正在“孵蛋”。其余游戏者做“耗子”，“耗子”在“鸡妈妈”身边钻来钻去，伺机取“蛋”。“鸡妈妈”可以自由转动保护身体下面的“鸡蛋”，但不能离开凳子。“耗子”伸手取“蛋”时，“鸡妈妈”要迅速拍“耗子”的手臂，被拍到的就不许在取“蛋”。游戏可玩到“鸡蛋”取完为止。

游戏10：躲球

游戏规则：把皮球高高地抛上高空后让球自由下落，当皮球在地上蹦3下后，大家互相推，以让球碰到别人。连续3次被球碰到的人，就要接受另外规定的处罚。

游戏玩法：向上抛球的人，随便喊一个游戏者的名字，其他人立刻从被喊名字的人身边逃走。被喊名字的人接到球后，马上向大家喊“停”，让大家停止跑动。然后数“一、二、三”，向一个人跑3步后向他抛球，尽力让球碰到他。被球碰到的人拾球后再抛球，使游戏重新开始。如未碰到此人，则有抛球者再捡球，然后再抛球，游戏重新开始。

游戏11：拔草

游戏玩法：教师把“杂草”（绿、蓝、紫绉纸的小花）撒在较大面积的地上。幼儿每人拿一只小盒子，四散地“拔草”（捡

纸花并放到小盒子里)。教师提醒幼儿找人空的地方“拔草”，不要拥挤在一起，防止相互碰撞。地上的“草”拔完了，游戏再重新开始。

教师边走边撒出红、绿、蓝、紫的小纸花于场地上，告诉幼儿红花是庄稼，要保护它，不能拔掉。其他颜色的小花是“杂草”。幼儿四散走或跑后蹲下“拔草”。地上“杂草”拔完后，每个幼儿数一数一共拔了多少棵“杂草”，并说说“草”的颜色。

游戏12：小花猫钓鱼

游戏准备：在场地上画两条距离10米左右的平行线，一条线外是小花猫的家，另一条线外是小河，小河中放上用硬纸剪的小鱼（数目略比幼儿数目多一些）。

游戏玩法：全体幼儿当“小花猫”，教师当猫妈妈。游戏开始时猫妈妈说：“喵！喵！小花猫，今天天气真好，咱们一块儿去钓鱼吧！”这时大家一起跑到小河边，每人拿一条小鱼跑回家，把鱼交给猫妈妈，游戏结束。

游戏规则：1. “小猫”要听妈妈说完“去钓鱼吧”才可以跑。2. 蹲在河边钓鱼，不要站到河里去。3. 一人只能钓到一条鱼。

注意事项：游戏熟悉后，可增加平衡动作的练习，在河上划两条平行线做小桥，小猫可以过桥到对岸钓鱼，也可以增加钻的动作，如放一拱形门，钻过山洞去钓鱼。

游戏13：追皮球

游戏准备：皮球(幼儿人手一个)、一个小滑梯、一个纸箱。

游戏规则：每位幼儿每次只能追一个皮球，并把皮球投入指定的箱内。

游戏玩法：教师将纸箱中的皮球全部抛在塑胶场地上，让幼儿追逐皮球，追到皮球后，跑回原处把皮球投入纸箱。教师可把幼儿追回的皮球继续扔出去，幼儿反复将皮球追回并投入纸箱。

游戏14：滚皮球

游戏规则：在滑梯上只能滚皮球，不能扔皮球。

游戏玩法：幼儿将皮球从小滑梯上滚到纸箱内，进球的幼儿就可以从滑梯上滑下来，拿到皮球继续玩，没进球的幼儿不能滑滑梯。

游戏15：找朋友

游戏规则：幼儿要尝试滚皮球，不能扔皮球或抱皮球。

游戏玩法：教师与幼儿手拉手围成一个圆圈坐下，一起念儿歌“小皮球，找朋友，找到朋友快回来”。教师将皮球滚到一个幼儿手中，幼儿再将皮球滚回来。游戏反复进行，随着幼儿熟练程度的提高，圆圈逐渐变大。

游戏16：小猪回家

游戏规则：幼儿用双手滚球，不能踢球或拿球跑。

游戏玩法：幼儿双手推动“小猪”（皮球）在地面滚到指定的“家”（纸箱）。随着幼儿兴趣的变化，游戏情节可不断发展，如：帮助“小猪”钻过“山洞”（障碍物），走过“小桥”（障碍物），绕过“危险”（障碍物）回到“家”。

游戏17：喂小动物吃饭

游戏规则：幼儿要站在规定的地方投球，一个接一个地投，不能抢。

游戏玩法：在大纸盒上贴动物头像，幼儿站在一定距离外，设法将皮球投进纸盒里，锻炼投掷和目测能力。

游戏18：我是小小传球手

游戏规则：幼儿要先站好，然后依次传递，不能越位传递。

游戏玩法：幼儿以各种方式站好，从头顶开始传球，也可以进行腿下传、左右传、边跑边传等。传球游戏能培养幼儿的团队精神，提高幼儿配合、协作的能力。

游戏19：比比谁的本领大

游戏玩法：老师向前爬时，幼儿就后退爬，想法不让幼儿抓住，如果快要抓着你时，幼儿就像小乌龟一样用伸缩的本领保护自己；当老师后退爬时，幼儿就向前爬来抓我，看看是幼儿的本领大，还是老师的本领大？不让对方抓着。

游戏20：看标志爬

游戏玩法：老师这儿有两朵什么颜色的花？当你看到红花时，就必须向前爬；当你看到黄花时，就必须后退爬，看谁先到终点拿到小兔娃娃，谁就是冠军。

游戏21：切西瓜

游戏玩法：幼儿围成圆圈，师幼共同有节奏地念儿歌：“切、切、切西瓜。我们的西瓜香又甜，要吃西瓜切开来。”与此同时，教师边走边有节奏地在幼儿拉手处做切西瓜状。儿歌念完时，教师的手停留在哪两位小朋友中间，这两位小朋友就把手放开，拉着其余小朋友的手往圆心跑，表示西瓜被切开了。此时，大家做吃西瓜状，游戏继续开始。

游戏22：老鹰抓小鸡

游戏玩法：一人扮演老鹰，一人扮演鸡妈妈，多人扮演小鸡。小鸡们一个接着一个地拉着鸡妈妈的衣服。老鹰去捉小鸡，鸡妈妈两臂张开护着小鸡们，不让老鹰捉小鸡，老鹰只能捉最后一只小鸡。小鸡如果被老鹰捉到，就算输了。

游戏23：拉“大锯”

儿歌：拉大锯，扯打锯，姥姥门前看大戏。你也去，我也去，大家一块去看戏。

游戏玩法：两人对坐，双脚自然盘曲，双手对握，随儿歌节奏做拉锯似的前俯后仰动作。锻炼幼儿的大臂肌肉群，培养幼儿的节奏感。

游戏24：打籽

游戏玩法：用沙包作籽，游戏者分成两组。在场地上画两条直线，两线间隔5米。一组游戏者在两线的区域内，一组的的游戏者站在两线的外面。站在区域外的游戏者用沙包打向区域内的游戏者，区域内的游戏者进行躲闪，不让沙包砸到。如果被砸中就停止游戏，如果能接住沙包就能救起被砸中的游戏者。两组可互换角色反复游戏。

游戏25：捉人

儿歌：风大，不怕。雨大，不怕。真的假的？真的。

游戏玩法：幼儿一人将手掌掌心朝下向前伸。其余幼儿每人伸出一食指顶住伸掌者的手心，念儿歌。儿歌念到最后一字时，伸掌者迅速抓握掌心中的食指，伸食指者要尽快逃脱，被抓住食指者就做下一次游戏的伸掌者。

游戏26：“瞎子”摸“拐子”

游戏玩法：可多位幼儿共同参加游戏。一人用手帕蒙住眼睛当“瞎子”，一人将左手抓住左小腿当“拐子”。游戏开始，“拐子”吹口哨，其他幼儿在一定范围内四散跑开，“瞎子”听声去摸“拐子”，“拐子”被摸住，双方对换角色，其他人被摸住就退出游戏，下一轮再玩。

游戏27：种西瓜

儿歌：种、种、种西瓜，西瓜圆，西瓜大，西瓜熟了吃西瓜。

游戏玩法：四人一组站成圆圈，然后，依次把脚钩在前一个人的脚弯里，形成脚搭成的圆圈。大家一起拍手边念儿歌，单脚跳着绕圈前进（此游戏适合较大的幼儿玩）

游戏28：红灯、绿灯，马上开灯

游戏玩法：请一位幼儿背朝众幼儿做开灯者，站在场地的另一端，众幼儿朝前随意行走或做各种姿势的动作。当开灯者大声说完“红灯、绿灯，马上开灯”转回头时，众幼儿必须立刻如木头人一般静止站立，直至开灯者再转回头。若在此间有人控制不住而动了，将被请出。游戏反复进行，谁能坚持到最后一个人则为胜者，然后由胜者当开灯者。

游戏29：地雷爆炸

游戏玩法：游戏前先用猜拳决出一个为追逐者，其余幼儿为逃跑者。逃跑者可以四散跑，追逐者只要能捉到一个人就算胜利。逃跑者保护自己的办法就是，快被捉住时，可以立即蹲下说“地雷”：追逐者就必须停止追他，另找目标追逐。而“地雷”只能远地不动地蹲着，等其他人来拍一下，并喊“爆炸”，才被解救，继续做逃跑者。被捉住者为第二轮游戏的追逐者。

游戏30：捉“龙尾”

游戏玩法：幼儿中选一人当“龙头”，一人当捉“龙尾”者，其余幼儿一个接一个地拉住前一位的后衣摆接在“龙头”后面做“龙身”，最后一人当“龙尾”。“龙头”带着“龙身”左右移动跑，让“龙尾”躲避捉拿。注意“龙身”不要脱节。如“龙尾”被捉，要自动退下，倒数第二人自然成为“龙尾”。此游戏具体玩法与“老鹰捉小鸡”相似。

游戏31：手推车

游戏玩法：三人幼儿猜拳决胜负，胜者先趴下做“车”，其余两人分别把胜者的小腿抬起，夹在身体的一侧做“推车”人，“推车”人不能过分用力，做“车”人要双手撑地走，注意要选择平整而清洁的地面进行游戏。

游戏32：骑马马

游戏玩法：玩时先由两个幼儿将右手向下握住自己的左手腕，再用左手向下握住对方右手腕，形成一个四方结子形的“座坐”然后蹲下让其他幼儿坐在“座坐”上，再站起来走动，俗称“骑马马”。

游戏33：“盲人”击鼓

游戏玩法：准备布条、鼓等。将鼓放置在离“盲人”一定距离的位置上，参加游戏的幼儿蒙上眼睛后就地转1-2圈，再摸索上前击鼓。

游戏34：城门城门几丈高

游戏玩法：城门城门几丈高，三十六丈高，骑花马，带大刀，走进城门套一套，问你吃橘子还是吃香蕉？两个幼儿做城门，双手相握上举，事先商量好，一方为“橘子”，一方为“香蕉”。其余幼儿围成圆圈，边念儿歌边依次钻过城门。当儿歌念到最后一个字时，做城门的两个人手放下，套住一个参

加者，然后问他要吃香蕉还是橘子，被套住的人回答后，站在相应的一方后面，等所有幼儿被套完后，比一比香蕉多还是橘子多。

游戏35：抓老鼠

游戏玩法：请5-7人做老鼠，分散在圆圈外，其余幼儿拉成圆圈，做捕老鼠的笼子。游戏开始，做捕鼠笼的幼儿手拉手念儿歌，做老鼠的幼儿在笼子里钻进钻出做吃东西的样子。一听到老师喊“咔嚓”，做老鼠笼的幼儿马上就蹲下，来不及逃出去的老鼠就被抓住。被抓住的老鼠站在圆圈上作笼子。游戏重新开始。

游戏36：翻贝壳

游戏37：五门开开

游戏玩法：大门开开进不来，二门开开进不来，三门开开进不来，四门开开进不来，五门开开我进来。

将两手手指用力分开伸直，并各自一一对应，即拇指对拇指，中指对中指等，用指头处相互撑着玩，好似五扇紧闭的大门，然后边念儿歌边将手指一一分开，从拇指开始。

游戏38：包饺子

儿歌：卷，卷，卷白菜；剁，剁，剁肉肉；和，和，和面粉；赶，赶，赶饺子皮；包，包，包饺子；烧，烧，烧饺子；尝，尝，尝饺子。

游戏玩法：参加者选取一人带头，站纵队手拉手。游戏开始时，带头人带动大家边念“卷卷卷白菜”边走成螺旋形圆圈。带头人再带大家边念“卷卷卷白菜”边从圆心走出来成一圆圈。然后，全体参加者面向圆心，边念儿歌边根据儿歌内容

做模仿动作。

游戏39：打大麦

儿歌：一箩麦，两箩麦，三箩开始打大麦，劈劈啪，劈劈啪，劈啪劈啪，大麦打得多，送你一大箩。大麦打得响，送你一头羊。

游戏玩法：参加者两人面对面坐，念前两句儿歌时2人双手合拢，与对方作摸手动作。然后双手举起，谁儿歌节奏用右手拍击对方左手，或用左手拍击对方的右手，直至拍完停止。

游戏40：上下前后拍手歌

儿歌：拼板，拼板，拼拼板板，上上，下下，左左，右右，前前，后后。轱辘轱辘一，轱辘轱辘二，轱辘轱辘三，……轱辘轱辘十。

游戏玩法：2人面对面站立，念第一第二句时，2人先自拍再与对方对拍，后面则随儿歌内容在上下左右前后做拍手动作，注意以个人自己站立位置考虑拍手方位。然后做“轱辘轱辘”的动作时，双手绕动，依次伸出1-10的手指动作。

游戏41：卖扁担

游戏玩法：两人一组，相对而立，互握对方双手平举。一人从左边手臂下钻出，把手臂搁在肩上；另一人从另一边手臂下钻出，把手臂搁在肩上。然后两人一起协调的走，边走边喊“卖扁担喽！”

游戏42：小船过桥

儿歌：摇摇摇，摇橹划小船，钻钻钻，钻过小桥。

游戏玩法：用一根绳子系在两棵树或两样东西之间当小桥，

绳子离地的高度为60厘米，离小桥两米或三米处为小船出发点，可划一条横线做记号。参加者一起念儿歌做摇橹划船动作向前行走，至小桥处轻轻地钻过去，然后再做摇船状到终点。先到者为胜。

游戏43：袋鼠妈妈

游戏目标：发展幼儿跳的动作，能与同伴轮换玩具玩游戏。

游戏准备：4个不同颜色的大布口袋（里面装着沙子）、平衡木。

游戏玩法：幼儿分成人数相同的四队，每一队排头的幼儿系上大口袋当袋鼠妈妈，走过平衡木，跳到呼拉圈里，再跳回来把口袋交给下一名幼儿。

游戏规则：当袋鼠妈妈必须要跳着完成游戏；没跳的幼儿要重新开始。

游戏44：老狼抓人

问：老狼老狼几点钟？

答：一点钟。……天黑了。

答“天黑了”，转身追逐，众人回逃，注意灵活躲避，跑回家者算胜利。被捉住者换下一轮做老狼。

游戏45：踩高跷

游戏玩法：准备高跷。用小木块穿上绳子，让孩子的脚踩住小木块，双手提住绳子，向前走，模仿杂技演员踩高跷的动作。

游戏46：我是萝卜

游戏玩法：参加者一人做追捉者，其余人在一定范围内自由跑动。游戏开始后，捉人者可任意追某一人。当被追者快被捉住时，可以立定双手交叉搭在两肩上说：“我是萝卜”，这样追捉者就不能捉他。当萝卜的人要等同伴来拍一下，表示救了他，这样才可继续跑动。捉人者捉到一人后，就与被捉者对换角色，被捉到的人当下一轮捉人者，游戏重新开始。

游戏47：飞火箭

游戏玩法：准备折纸火箭。幼儿自己折叠一支火箭，到空旷的场地上进行投掷游戏，也可组织幼儿进行比赛。

游戏48：丢手帕

游戏玩法：准备手帕。参加者选一人丢手帕，其余围成大圆圈蹲下。游戏开始，大家唱歌，丢手帕的人沿大圆圈行走。根据歌词不知不觉地丢在某人的后面。被丢手帕的人要迅速发现自己身后的手帕，然后拿起手帕迅速追逐丢手帕的人。如果丢手帕的人被抓住，则表演一个节目，再做丢手帕的人。如果被放手帕的人在丢手帕的人绕了一圈后还没有发现手帕，也要表演节目，再做丢手帕的人。

游戏49：吹羽毛

游戏玩法：准备羽毛。在桌上放根羽毛，参加游戏的两个人各站在桌字的两侧，同时吹羽毛，将羽毛吹到对放的一侧落下为胜。

游戏50：堆馒头

儿歌：堆馒头，堆馒头，馒头堆的高，馒头对的好，香喷喷，甜蜜蜜，吃得大家哈哈笑。

游戏玩法：参加者边念儿歌，边轮流伸出手指。右手做握拳

状，把大拇指伸出。第一人伸出后，第二人握住第一人的拇指，第三人握住第二人的拇指。如此协调地一个个堆积上去。如人少，到一定高度时，第一人的手可抽出再堆上去。直到最高处为胜。

游戏51：蚊子叮

儿歌：蚊子！蚊子！叮手！蚊子蚊子再叮手！啪！啪！

游戏玩法：游戏者随儿歌，将做捏东西状的手叠放至另一人的手背上，依次叠高，直到无法够着为止。

游戏52：石头、剪子、布

游戏玩法：四人参加游戏，两人一组，一人做猜拳人，一人做走步人，走步人站在起点线上。猜拳双方相对而立，边原地跳边说“锤子、剪刀、布”，当说到“布”时，双方用脚做出想做的动作（“锤子”为两腿并拢，“剪刀”为两腿一前一后，“布”为两腿想两侧张开），以动作决出胜负，胜者一方的走步人向前跨一大步。游戏反复进行，直至走步入到达终点，先到终点为胜方。

游戏53：种莲子

儿歌：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家？东一家，西一家，哪个采到顶呱呱。

游戏玩法：参加者选出一人为种莲子人，另一人为采莲子的人，其余幼儿依次站或坐成半圆形，两手并拢手心向上。游戏开始，全体同念儿歌，种莲子人拿着莲子，边念边在每个孩子手里做种莲子状，种过莲子的人手心立即合拢相握，但只有一个孩子是真正得到了莲子，全部种完后，请采莲子的人进来采莲子。可以猜三次，如果三次都没有猜中就算失败。找到莲子后，与采莲子人互换角色。否则另请两个采莲子人

和种莲子人。

游戏54：脚尖脚跟脚尖踢

游戏玩法：幼儿双手叉腰，边念边跳。“脚尖”（右脚尖朝后点地），“脚跟”（右脚尖朝前点地），“脚尖踢”（将右脚尖朝左前方点地，接着向右前方踢）。第二遍换左脚，依次反复进行。

游戏55：舞龙灯

游戏玩法：利用稻草、竹筒或雪碧瓶制一个象征性的“龙头”，再制出“龙身”（稻草“龙身”用稻草扎成大约20厘米长的草扎若干个，中间穿上一根绳子，若给小班幼儿玩可不穿绳），用小竹竿或木棍插进“龙头”、“龙身”，让幼儿举着舞，可以两条“龙”嬉戏，乐在其中。

游戏56：拍手背

游戏玩法：两名幼儿以猜拳来决定谁先拍。拍者掌心向上，并将手放在对方的手心下面，看准机会，撒手从上面去拍对方的手背。如能成功，则继续拍，一旦拍空，两人交换。

游戏57：动物小拖车

材料：大雪碧瓶、铁丝、绒布小动物、瓶盖、绳子

制作：在雪碧瓶穿两根铁丝，铁丝两头分别穿上瓶盖，稍加固定可在地上滚动。瓶上挖一个长方形孔，内坐绒布小动物。在瓶头上拴上绳子即可。

玩法：幼儿手拉绳子拖动小车走或跑着玩。

游戏58：可爱的小脚丫（小手印）

材料：垫子、废旧鞋盒或稍硬的纸、颜料

制作：把废旧的鞋盒或硬纸剪成长方形，让幼儿把自己的小脚丫（或小手印在纸上用笔画出轮廓，然后沿线剪下，涂上颜料即做成脚印、手印。手印可贴在地面，脚印贴在墙上。

玩法：幼儿躺在靠在墙边的垫上，用脚去蹬高低不一的小脚丫。戴上小手套后沿着地面上的手印爬走。根据场地可把两户外游戏结合在一起玩，也可单独玩。

游戏59：荡船

材料：直径为20厘米，高为60厘米的海绵棒，旧毛巾若干，绳子若干。

制作：用旧毛巾做成一个与海绵棒尺寸相符的套子，把海绵棒装进去缝好，在海绵棒的中间放一个小娃娃，让它坐着。把包装绳辫成辫子系在海绵棒的两端，然后拴在悬着的钢丝上。

玩法：1. 两人面对面站好，互相推海绵棒，看谁推得又稳又高2. 一人站在荡船的一侧，轻轻地哄娃娃睡觉。

游戏60：蛇皮桶

材料：蛇皮口袋一个（长80厘米，宽40厘米），硬电线两根。

制作：将电线变成圆形，直径与蛇皮口袋直径相同，接头处用布条裹好，把蛇皮口袋底部剪开，将两个电线圈分别用针线缝在蛇皮口袋的两头。

玩法：1. 把一个或几个蛇皮桶连接横放在地面，供幼儿在桶内爬行。2. 幼儿平躺在蛇皮桶内练习滚。

游戏61：给小动物洗脸

材料：废旧的各色布、碎海绵、小铃。

制作：把废旧的布剪好成各种小动物形，缝上五官，里面放满碎海绵，缝好接头。再把小铃缝在小动物下。

玩法：

1、小绳栓好挂起来，根据幼儿情况摆成不同高度，向上跳起，触摸小动物的脸。2. 幼儿用头顶小动物头下的小铃铛，看谁先碰响小铃。

小班踢足球教案反思篇五

活动目标：

1. 感受音乐活泼、欢快的情绪。随音乐有节奏的开汽车。
2. 会听辨音乐中的”嘀嘀“声，增强遵守交通规则的意识。
3. 培养幼儿与他人合作的意识。
4. 考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
5. 提高幼儿的竞争能力，促进幼儿动作的灵活性和协调性。

活动准备：

1. 幼儿座位呈半圆型；
2. 录音机、音乐磁带；（音乐选自音乐游戏王国《4》颜色汽车）
3. 自制方向盘人手一份；
4. 红、绿二色灯各一；

活动过程：

1. 倾听、感受音乐。

(1) 教师：“猜猜谁来了？”提问：“汽车开在马路应遵守哪些交通规则？”

2. 学习音乐游戏“开汽车”；

(1) 教师随音乐示范“开汽车”。交待椅子作为车库。提出要求：观察汽车什么时候开，什么时候停，什么时候开回车库的。

(2) 请幼儿跟音乐做开汽车的游戏，提出要求：要用小耳朵听清音乐，心里想好什么音乐，汽车该怎么做。

活动反思：

科学活动《开汽车》，活动通过幼儿介绍自己的汽车，自由探索开玩具汽车的方法，并向大家介绍等环节来达到不断尝试和自由探索开玩具汽车的方法，产生好奇心和进一步探究的欲望等目的。整个活动充分体现了“玩中学”的教学模式，让幼儿在自主、开放的学习氛围中得到知识与情感的满足。

但也就因为自主、开放的特点，在小班刚开学时实施有点困难。由于他们年龄小，各方面的能力都比较差，容易在玩的过程中，遗忘目的，使活动不能更好的开展下去或花较多的时间解决一个问题。在开展《开汽车》活动时，我遇到了这样的问题：第一次操作，请幼儿玩自己的玩具汽车，并介绍是用什么方法开起来的。由于汽车是自己带来的，因此介绍开动汽车的方法难不倒他们。可当第二次操作，请幼儿相互交换玩汽车，探索开动同伴汽车的方法时，问题就逐一出现了。有的幼儿不愿交换，仍然玩着自己的汽车；有的开心的玩着别人的车，而并没有探索更好的开动的办法。当提

问“你觉得哪种车好开？哪种车不太容易开？”时，不知幼儿是不理解问题还是其他原因，课堂氛围显得有些冷场。于是，我只能找出几辆不同方法开动的汽车，一一演示，并让幼儿比较，最终得出结论。

但是，归根结底来说，“玩中学”的教学模式是十分适合在科学教学活动中运用的。只是对于小班幼儿，由于他们年龄特点的特殊性，对实施“玩中学”就提出了更高的要求。

1、内容生活化

新《纲要》强调：“科学教育应密切联系幼儿的实际生活进行，利用身边的事物与现象作为科学探索的对象。”科学教育的内容应从幼儿的身边取材，尤其是小班科学探索活动，所选择的内容一定要是小朋友生活中常见的、熟悉的，这样才会使他们感兴趣。此活动选材是幼儿熟悉的玩具汽车，因此活动一开始便激起了幼儿的兴趣。俗话说：成功的选材是活动成败的关键。

2、开展游戏化

本次活动遵循幼儿活动以游戏为主的特点，以介绍自己的玩具汽车为切入点，从而让幼儿分两次操作自己与同伴的玩具汽车，最终在游戏的过程中，了解电动车、回力车、遥控车等的不同。这时科学活动的目标已从有形转化为无形，潜移默化地渗透到孩子的学习游戏过程中，使孩子乐于探究，乐于学习。

3、渗透日常化

其实大家不难发现，幼儿平日里的吃、喝、睡、玩中，随时都隐藏着科学现象和教育的动因，幼儿对周围世界的好奇和疑惑无时不刻不在发生。因此，对小班幼儿进行“玩中学”的教学，可渗透于日常生活中。如散步、体育锻炼、区域等。结

合此活动，我们可以将几种代表性的玩具汽车投放进科学区域中，让课堂上掌握得不够好的孩子，可以有机会在区域游戏时发现并掌握知识，缩短幼儿之间的差距。