

小班老狼老狼几点了游戏教案(精选14篇)

高三教案是针对高三学生的学习计划和教学指导，有助于提高学生的学习效果。请大家参考以下大班教案范本，根据实际情况进行创新和改进。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇一

游戏名称：

报纸游戏《老狼捉鸡》

游戏目标：

培养幼儿身体的协调性和合作意识。

发展幼儿的观察比较能力。

喜欢参与游戏，体验。

游戏玩法：

教师扮鸡妈妈，幼儿扮鸡宝宝，配班教师扮老狼，报纸当做鸡窝，放音乐。第一次游戏开始，鸡妈妈带着鸡宝宝在草地上捉虫子（教师和幼儿做尖尖嘴，边走边找食的动作），音乐突然结束，老狼（配班教师）来捉鸡，幼儿快速找到报纸站到上面，躲过老狼抓捕。第二次游戏，拿走一半数量的报纸，鸡妈妈带鸡宝宝捉虫子，音乐停止时，每张报纸上要站两只“小鸡”。第三次游戏，再拿走一半数量的报纸，当游戏音乐停止时，报纸上要站立四只“小鸡”。

游戏规则：

- 1、第一次音乐突然结束，幼儿快捷找到报纸站在上面，没找到报纸幼儿被老狼抓住，应退出游戏。
- 2、第二次游戏，每张报纸只能站“两只小鸡”。
- 3、第三次游戏，每张报纸要站“四只小鸡”。

教学反思：

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。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇二

活动目标：

- 1、尝试探索15以内数量组合的不同可能性，发展思维的变通性。
- 2、分享数的组合经验，体验集体游戏的快乐。

活动准备：大、中、小塑料圈若干

活动过程：

一、6人游戏

1、说明游戏规则：

小羊只要站到圈内，就不会被抓住；每个圈只能站1个人。

场地上放置6个小圈，请6名幼儿游戏。

小结：每个圈里站1个人，有6个圈，合起来一共是6个人。

2、出现中圈

提问：

如果拿掉一个圈，小羊还能都站进圈里吗？怎么站？（大一点的圈里能站2个人。）

我们用了5个圈做游戏，如果只能有4个圈，该选怎样的圈？

能不能用最少的圈，就把6只小羊都保护起来？该选怎样的圈？

二、10人游戏

提问：

10个人做游戏，如果大家都不想被抓住，你觉得最少需要几个圈？

同样是用4个圈，还有其他选择圈的方法吗？

三、14人游戏

提问：

14个人做游戏，如果大家都不想被抓住，你觉得最少需要几个圈？

圈的数量还能不能再少一点？

文档为doc格式

小班老狼老狼几点了游戏教案篇三

活动目标：

- 1、发展幼儿四散追跑的能力，锻炼幼儿下肢力量，
- 2、提高听力和数数能力、敏捷的反应能力和动作速度。
- 3、幼儿能积极地参与活动，并获得其中的快乐。
- 4、愿意参与体育游戏，体验在游戏中奔跑、追逐的乐趣。
- 5、培养竞争意识，体验游戏带来的挑战与快乐。

活动准备：

老狼、小羊头饰，宽阔平坦的场地。

活动过程：

(一)、创设情境，激发兴趣

(二)、教师说游戏规则，开始游戏。

一人扮老狼，捂着眼面朝着墙，其余幼儿扮小羊站在老狼背后。游戏开始后，小羊开始问：“老狼老狼几点了？”老狼回答：“九点了或七点了。”小羊继续问“老狼老狼几点啦？”老狼大声说“十二点啦！”这时候，小羊四散跑开，因为老狼一报十二点就意味着追捕开始了。如果有一只小羊被老狼抓住，被捉住的小羊再扮演老狼，游戏重新开始。

(三)、教师带领幼儿进行游戏，要注意幼儿的安全，不要让幼儿拥挤。

活动反思：

“老狼老狼几点了”这个民间游戏，它情节简单、有趣，游戏中角色扮演深受孩子的喜欢，其次规则简单，游戏中的问答对话，既是规则又是师幼互动的桥梁，老师在与幼儿对话的同时，能合理、有趣地把握游戏节奏与运动频率。最后，它的运动技能以跑、急停躲避为主，是孩子们特别喜欢的一种运动方式，在奔跑中释放自由、愉快而奔放，体现了幼儿这个年龄段的运动特点——喜欢奔跑、喜欢被逗引。对性格内向不爱活动的幼儿，我要多鼓励他参与到活动当中。

小班幼儿喜欢有情节、有角色扮演的民间游戏，对此我对民间游戏进行了筛选，最终选择了“老狼老狼几点了”。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇四

《老狼老狼几点钟》是小朋友们非常喜欢的传统游戏。第一次玩这个游戏时，老狼没有抓住小兔子，小兔子们又紧张又高兴；第二次玩时，老狼毫不客气地抓住了一只小白兔，小白兔吓得哭了起来。兔妈妈一看大事不好，急忙冲过去，把小兔子从老狼的手中救了出来，小兔子这才破涕为笑。

听过《小兔乖乖》的故事后，我和孩子们玩这个游戏时又增加了新的内容。当老狼说“天黑了”时，小兔子们急忙跳回自己的家，很多孩子一边蹲下一边自言自语：我们把门关得紧紧的，不让老狼进来。“老狼”灵机一动，唱起了歌：小兔子乖乖，把门开开，快点儿开开，我要进来。聪明的小兔子唱道：不开不开我不开，妈妈没回来，谁来也不开。“老狼”说：我就是你们的妈妈呀，快开门，让我进来。小兔子说：那你把尾巴伸进来，让我们看看。“老狼”把尾巴伸进门缝，小兔子急忙把门用力一关，“老狼”疼得叫了起来，急急忙忙地逃走了。小兔子一阵欢呼，欢笑着跑了出来。

从此以后，我们在玩这个游戏时，总是变换着不同的情境，演绎着不同的故事。有时候，“老狼”来到小兔子家门口，会粗声大气地说：快开门，小兔子，我是你爸爸的朋友。小兔子就回

答：不开，不开，爸爸妈妈不在家，我们不能给你开门。有时候，“老狼”会扮出很温柔的样子，轻轻地敲门说：兔宝宝，快开门吧，叔叔带你们去吃麦当劳。小兔子还是很坚决地回答：不开，不开，我们不想跟你去麦当劳。每当小兔子们识破了“老狼”的诡计，“老狼”垂头丧气地走开了的时候，孩子们总是情不自禁地发出阵阵欢呼声。你看，传统的游戏也可以焕发新的光彩呀！

小班老狼老狼几点了游戏教案篇五

活动目标：

1. 感受音乐跳跃的节奏带来的愉悦，分辨出乐曲特殊的乐句结构，了解乐曲中重音出现的规律。
2. 学习创造性地用绘画、身体动作等方式表现笨老狼走路、回头的音乐。
3. 享受活动的快乐，学习有克制地按规则做游戏。即该走的时候走，该停的时候停，不与他人相撞，上位时不与他人争椅子。

活动准备：

1. 音乐光碟及cd机，凳子围成半圆形。
2. 头饰一个，挂图一幅。

活动过程：

1、倾听故事。

- (1) 教师出示头饰，有表情讲述聪明孩子和笨老狼的故事。

(2) 提问帮幼儿理解：“聪明孩子在笨老狼回头时是怎么做的？”

2、逐步熟悉游戏规则。

(1) 站住不动。

教师扮演笨老狼，慢慢无声地向前走，突然站住并回头，重复几次，用游戏的方法帮助那些因各种原因不能站住不动的幼儿。

(2) 寻找预示教师回头的信号。

师：请注意看，笨老狼在什么时候会回头看？

3、幼儿倾听音乐，创编身体动作表现音乐中的重音。

(1) 幼儿倾听音乐。

师：听了这首音乐，你有什么感觉？小朋友走了多久笨老狼就回头了？

(2) 听第二次音乐，幼儿听到笨老狼回头的音乐就可以拍出节奏。

(3) 教师指图，幼儿听音乐，感受音乐的节奏。

(4) 幼儿指图，其他幼儿寻找音乐中的重音。

(5) 幼儿创编身体动作表现音乐中的重音。

4、跟随音乐，玩《聪明孩子和笨老狼》游戏。

(1) 教师做笨老狼，幼儿跟随教师坐着玩游戏。

(2) 听音乐完整玩游戏。

幼儿离开座位集中在教师身后，引子时，教师引导幼儿自由做起床、梳洗动作，拿上好吃的东西准备出门。在第四大句的第五小句开始时，教师用语言提醒已穿过森林，应赶快跑回家把门关上。

(2) 请一名幼儿做笨老狼，玩音乐游戏。

5、结束。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇六

活动目标：

- 1、发展幼儿四散追跑的能力，锻炼幼儿下肢力量，
- 2、提高听力和数数能力、敏捷的`反应能力和动作速度。
- 3、幼儿能积极地参与活动，并获得其中的快乐。
- 4、愿意参与体育游戏，体验在游戏中奔跑、追逐的乐趣。
- 5、培养竞争意识，体验游戏带来的挑战与快乐。

活动准备：

老狼、小羊头饰，宽阔平坦的场地。

活动过程：

(一)、创设情境，激发兴趣

(二)、教师说游戏规则，开始游戏。

一人扮老狼，捂着眼面朝着墙，其余幼儿扮小羊站在老狼背后。游戏开始后，小羊开始问：“老狼老狼几点了？”老狼回答：“九点了或七点了。”小羊继续问“老狼老狼几点啦？”老狼大声说“十二点啦！”这时候，小羊四散跑开，因为老狼一报十二点就意味着追捕开始了。如果有一只小羊被老狼抓住，被捉住的小羊再扮演老狼，游戏重新开始。

（三）、教师带领幼儿进行游戏，要注意幼儿的安全，不要让幼儿拥挤。

活动反思：

“老狼老狼几点了”这个民间游戏，它情节简单、有趣，游戏中角色扮演深受孩子的喜欢，其次规则简单，游戏中的问答对话，既是规则又是师幼互动的桥梁，老师在与幼儿对话的同时，能合理、有趣地把握游戏节奏与运动频率。最后，它的运动技能以跑、急停躲避为主，是孩子们特别喜欢的一种运动方式，在奔跑中释放自由、愉快而奔放，体现了幼儿这个年龄段的运动特点——喜欢奔跑、喜欢被逗引。对性格内向不爱活动的幼儿，我要多鼓励他参与到活动当中。

小班幼儿喜欢有情节、有角色扮演的民间游戏，对此我对民间游戏进行了筛选，最终选择了“老狼老狼几点了”。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇七

活动目的：

- 1、组织幼儿欣赏及熟悉乐曲结构，体验乐曲活泼轻快的风格。
- 2、通过图谱的提示，了解乐曲中重音出现的规律。
- 3、享受游戏的快乐，学习有克制地按规则做游戏。

活动准备：

音乐图谱、音乐磁带、录音机、老狼头饰。

活动过程：

一、倾听故事。

1、讲述故事前半段。

2、幼儿倾听音乐一遍，提问：听了这段音乐，你有什么感觉？觉得这首曲子怎么样？

3、继续讲故事。

二、根据图谱熟悉音乐。

1、出示图谱，告诉幼儿把音乐画了出来。

问：你们看到了什么？它们有什么不一样？

告诉幼儿小脚丫表示聪明的孩子们跟着老狼在黑森林里面走，大脚丫表示老狼在回头看。休止符表示提醒我们老狼要回头了，聪明的孩子要停下了。

幼儿听音乐，一边看老师在图谱上的演示。

2、进一步熟悉音乐。

a□幼儿听音乐，跟着老师做动作。（小脚丫用手指点，大脚丫用拍手表示，休止符用握拳表示。）

问：笨老狼走路时的音乐和它回头看时的音乐有什么不同？

b□幼儿在自己身体上作相应的动作。用手指在大腿和手臂上

做人们在森林里走，拍手表示狼回头看。

三、逐步熟悉游戏规则，跟随音乐做游戏。

1、师扮笨老狼，幼儿扮聪明孩子。

引导幼儿说说跟在老狼的后面走，心里会怎样？会怎么走？

2、跟着音乐游戏一遍。提醒幼儿注意听音乐，感知句末的重音。

3、启发幼儿想一想、说一说在老狼回头看时，可以把自己变成什么？

4、再次游戏，提醒幼儿在重音处把自己变成树、石头等，但不能动。

5、强化对重音的感知。

师：老狼最怕什么？

继续游戏，要求幼儿在重音处学狗叫或枪声。提醒幼儿有控制地发音。

四、以游戏情景结束活动。

告诉幼儿已穿过黑森林，赶快回家把门关好。

活动反馈：

本次活动是第二次的研讨活动，是在第一次活动的提议和整改后进行的。根据提议，在图谱上作了改动，把原来的三角形换成了小朋友的脚丫和老狼的脚丫；在大脚丫的前面加上了休止符号，使整张图谱更形象易懂了。

从本次活动的效果看，幼儿对音乐中重音出现的规律把握得很好，较上次活动有进步。但在组织策略上还存在一些不足，如：

- 1、老师的情绪和语言不够夸张，没能吸引幼儿，因此没把幼儿的情绪带动起来。
- 2、幼儿在音乐欣赏方面的整体水平比较弱，活动的形式忽略了对乐曲的分析。以故事的形式引入给幼儿的思维一个定势，是否可先让幼儿欣赏音乐，然后再引出故事。这种形式可以尝试。
- 3、整个活动的组织比较束缚了幼儿的思维和大胆表达表现的能力，教师的指令性语言比较多，幼儿在个性化方面的表现不够。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇八

- 1、在原有民间游戏的基础上，引发幼儿创造新的玩法，体验自主游戏的快乐。
- 2、引导幼儿学会分析并选择合适的. 游戏形式，提升幼儿间的合作能力。
- 3、锻炼幼儿灵敏的反应能力和身体协调性。

1、会玩传统游戏《老狼老狼几点了》

2、自制“老狼”面具一只

3、适度创设与游戏相关的环境

一、重温传统游戏《老狼老狼几点了》

1、引导幼儿自发游戏并能注意游戏中的自我安全防范。

2、天热老师能做好幼儿游戏前的保育措施（给每位幼儿背部垫块小毛巾，以防幼儿出汗将衣服弄湿感冒）

二、激发幼儿大胆想像与尝试，创编出老狼报数的不同方法。

1、提出“老狼还可以想出什么新方法带大家玩？”引发幼儿多项思维介绍自己创新的玩法。

2、鼓励幼儿自主验证新玩法，体验自主游戏的快乐。

三、激发幼儿进一步想象与尝试，创编小动物躲避老狼的方法。

1、引导幼儿按创新的游戏规则进行自主游戏，在游戏中不断进行改进，使新的玩法更实用、更有趣。

2、老师参与游戏，提升游戏情趣，激励幼儿更大胆的投入游戏情境。

3、注意个别幼儿游戏活动量适度。

四、幼儿游戏自我

1、教师提出主题，引领幼儿自我。

2、教师进行引导性的提示，激发幼儿挖掘此游戏更多玩法（如：老狼还可以有哪些更有趣的方式带大家游戏；小动物还可以想什么办法躲避老狼的追击、游戏的规则上还可以有哪些新的玩法……）

3、激发幼儿对自主游戏的兴趣，为下一次继续游戏做好铺垫和延伸。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇九

活动目标：喜欢参与音乐游戏，体验玩音乐游戏的快乐；能大胆地表现老狼的动作、神态，进一步提高音乐表现力；能较好地遵守游戏规则。

活动准备：1. 准备水彩笔每人一支，小椅子每人一把，保证椅子间的间隔距离能让幼儿自由绕椅子走动不碰撞。2. 准备音乐磁带、录音机。

指导要点：

（一）教师以语言引入，激发幼儿对活动的积极性。

师：“今天老师要和小朋友们一起玩一个游戏。

（二）认真的听音乐，感受音乐所表现的老狼形象。

1. 整体欣赏音乐，感受音乐所表现的老狼形象。

师：“玩游戏之前我们来听一段音乐，小朋友们要认真听，听听音乐里都讲了些什么？”

（1）鼓励幼儿用自己所听到的歌词说一说听到了什么？

师：“你们刚才听到了什么？这是一只什么样的老狼？我们可以用什么动作来表示？”

（2）教师与幼儿一起扮演贼头贼脑、张牙舞爪的老狼。

2. 分段欣赏，引导幼儿用动作来表演。

师：“好，现在我们再来听一下音乐，看看你们说

的对不对。”

(1) 欣赏第一段，引导幼儿想想这是一只坏老狼还是好老狼，让幼儿说说自己的理由。

(2) 欣赏第二段，先听听自己猜对了没有，把老狼的动作再次练习一下，想想对付“老狼”的办法，集体练习游戏中的动作。

师：“好，现在我们来学习一下游戏要用的动作。”

第一段：扮演老狼的老师（幼儿）贼头贼脑、张牙舞爪地到处张望，流着口水、饿着肚子想吃小羊的样子。

第二段：（1）-（2）小节，全体幼儿站起，边唱歌边指着老狼。（3）-（4）小节，右手张开，向右用力地一甩。（5）-（6）小节，用手围着自己的小椅子，保护“小羊”。（7）-（8）小节，踏步走到自己椅子背后。（9）-（12）小节，伸出画有黑猫警长的左手，右手做抓“老狼”的动作。（13）-（22）小节，右手大拇指和食指做枪状，听音乐在椅子的上下、左右、前后有节奏地开枪，并发出“叭叭”之声。“老狼”在众多的枪声中边叫“哎哟”边抱头四处乱窜，最后“死”在地上。全体幼儿高兴地跳跃、欢呼，庆祝胜利。

（三）教师以游戏的形式，将音乐游戏的玩法引出。

1. 教师以神秘的口吻告诉幼儿：“老狼”要来了，

赶快去请“黑猫警长”。（请幼儿迅速用水彩笔

在左手心画一只简笔猫的头像。）

2. 引导幼儿把小椅子当作假想中的“小羊”，边听音乐边进行游戏。

师：“我们来想象小椅子就是小羊，我们要来保护它，不让老狼欺负它。”

（四）师幼共同游戏，享受游戏的乐趣。

游戏前再次提醒幼儿要把老狼的动作、神态大胆地表现出来。

1. 全体练习表演：教师清唱歌曲和幼儿共同表演。”

2. 跟着录音机里的音乐正式的进行游戏。

第一、二遍：老师扮演老狼，和小朋友共同游戏。

教师根据幼儿两次的游戏情况，再次提醒把老狼的动作、神态大胆地表现出来。

第三、四遍：请几名幼儿来扮演老狼，和其他小朋友共同游戏。

师：“现在老师想请一位小朋友来扮演老狼，这位老狼要把动作和神态都表现出来。”

（五）、教师小结。

师：“今天我们玩了一个音乐游戏，游戏的名字叫作《老狼》。这个游戏的要点就是要小朋友要把老狼贼头贼脑、张牙舞爪的样子给大胆的表现出来。”

（六）、游戏在进行一遍，活动自然结束。

师：“好，我们再来将今天学的音乐游戏玩一遍，然

后去喝水、休息。”

四、活动延伸：活动后组织幼儿利用信封自制指偶或小指偶。引导幼儿利用自制的“黑猫警长”玩具自由结伴游戏、小组游戏或留待下次集体游戏时使用。

老狼

1=be2/4

有力地

||□35|350|64|550|34|

1. 老狼，老狼，身体瘦瘦脚儿

2. 老狼，老狼，不许你欺负小

5-|13|220|561|10□||

长，眼睛斜斜发绿光。

羊，

321|123|55|350|63|

要不然，我去叫黑猫警长，把你

553|23|230|232|50|

抓起来，给你一枪，给你一枪！

23|210|xx|xx0|x-|x0||

给你一枪！叭叭叭叭叭。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇十

- 1、在“老狼老狼几点了”的游戏情节中感知乐曲的曲式结构。
- 2、在游戏活动中能分辨不同的音色，并根据不同音色做出相应的动作。
- 3、在游戏中体验与同伴间合作游戏的快乐。

开始部分：师生共同回忆游戏《老狼老狼几点了》的游戏玩法。

基本部分：

1、初步感知音乐：

(1) 以简单的故事引入

(2) 出示图谱，感知音乐

2、在游戏的情节的帮助下，理解乐曲结构：

(1) 教师根据音乐帮助幼儿分析乐曲结构

(2) 分析角色：狼和小羊都在图谱的什么地方呀？图谱中什么地方分别代表狼和小羊？教师小结，指图和幼儿共同说一遍，将图谱与音乐相结合。

(3) 引导幼儿给角色加上简单的动作：老狼和小羊可以用什么动作表示？请幼儿随音乐做动作（再次欣赏）。

3、分角色感知音乐中的不同音色，分角色进行游戏。

(1) 引导幼儿感受两种不同的. 音色:

(2) 听音乐和老师一起玩漪戏。

a□老师当狼，幼儿坐在椅子上做造型进行游戏。（第一遍□b□
幼儿从椅子过度到游走做造型动作。（第二遍）

(3) 幼儿分角色进行游戏:

请部分孩子当老狼，部分孩子当小羊，小羊进行游走，当听到老狼的音乐时，要立刻停下做造型，没有及时停下造型的将被狼抓住。

(4) 幼儿两两结合进行分角色游戏:

两名幼儿结合商量好角色，进行游戏，最后老狼被打晕在地上，幼儿互换角色进行游戏。提醒幼儿听清楚音乐，并根据音乐做出相应的角色动作。

4、扩展想象，大胆猜想。

提问：你觉得这段音乐还能玩儿什么平时我们玩过的游戏？
幼儿大胆地猜想，并说出自己的理由，如何进行游戏等。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇十一

- 1、发展幼儿四散追跑的能力，锻炼幼儿下肢力量，
- 2、提高幼儿听力和数数能力、敏捷的反应能力和动作速度。
- 3、幼儿能积极地参与活动，并获得其中的快乐。

老狼、小羊头饰，宽阔平坦的场地。

（一）、创设情境，激发兴趣

给幼儿讲故事：山上有一只大灰狼，上午它在家休息，到了中午十二点，他就会出来捉羊吃，所以小羊在山上玩耍时，就会经常问：“老狼老狼几点了？”如果老狼说：“八点了。”小羊就继续玩，如果老狼说：“十二点了”，小羊就会四散跑开，不让老狼捉到自己。你们想不想玩这个游戏呀？得到小朋友的肯定回答后开始说游戏规则。

（二）、教师说游戏规则

首先要选一只老狼，其余小朋友当小羊，小羊们猫腰跟在老狼后面跑，经常问：“老狼老狼几点了？”老狼可以随便说一点两点三点，当老狼说十二点了，追捕开始了，小羊就要跑开，不让老狼捉到自己。如果被老狼捉住了，则这个被捉住的小朋友要扮演老狼，开始下一轮游戏。但是小朋友们要注意，在游戏中，跑的时候一定要注意安全，不可以推别的小朋友，如果有谁推别人，就要取消游戏资格。小朋友听明白了？得到肯定回答之后再让小朋友复述一遍游戏规则，进行游戏。

（三）开始游戏。

（四）注意事项

- 1、注意幼儿安全，教育小朋友要跑稳，不能推别的小朋友。
- 2、注意控制游戏时间，不可太长。不要太激烈。
- 3、注意保育工作，游戏结束后小朋友衣服汗湿了要及时换衣服，避免感冒。并提醒奔跑过程中要系好鞋带，避免摔倒。
- 4、场地一定要无障碍物，并且规定小朋友的跑动范围。

1、 在幼儿对游戏的玩法熟悉后，可以允许幼儿自己选择新的玩法，或创新游戏规则。

2、 对于性格内向不爱活动羞于表达的孩子，教师要给予充分鼓励表扬，为其创造游戏机会。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇十二

1、 提高幼儿对认识钟点的兴趣。

2、 与日常生活相结合，在动手操作中学习认识整点、半点。

3、 能根据指令拨动时钟。

活动重点为学习认识整点、半点。

活动难点为能根据指令正确拨动时钟。

1、 实物挂钟一个，自制一座大钟（分针上有一只小兔，时针上有一只小乌龟）。

2、 为每个幼儿准备硬纸片做的钟一个。

3、 龟兔赛跑课件，幼儿一日作息图片5张，小猴、小老鼠、奥特曼、大灰狼等布动物。

1、 教师出示挂钟

（2）钟的作用是什么？（时钟不停地走动，为人们显示时间，人们按时钟上的时间来进行工作，学习和休息）。

2、 教师出示自制的大挂钟

（1）请幼儿看看这个钟是什么形状的（圆形的），小朋友们还看见过什么样的钟（正方形的，青蛙形的，心形的等）。

(2) 请幼儿看看钟上面有什么？（有1-12的数字，有二根针）教师讲解钟上的数字“12”总是在上面，“6”总是在下面，并教幼儿认识“时针”和“分针”的名称。

3、放龟兔赛跑课件给幼儿看，帮助幼儿认识较短的时针和较长的分针，感受时针、分针的运转规律。

课件的内容是：兔子的脚长，跑得快，乌龟的脚短，跑得慢。有一天，兔子和乌龟在圆形跑道上赛跑，兔子跑了一圈，乌龟才跑一点点远。

4、教师将时针、分针都拨在“12”上，然后将长针转一圈，让幼儿注意短针有什么变化（走了一大格，或走了一个数字）教师反复拨几次，使幼儿明白长针（分针）每走一圈，短针（时针）就走一个字，这就是一个小时。

5、教师继续拨长针。边拨边告诉幼儿当短针（时针）正指向某一个数字，长针（分针）正指向12时就表示“×点钟”。边拨边和幼儿一起说：“一点钟、二点钟、三点钟……”直到“十二点”（即两针再次重合）为止。

6、请幼儿看一日作息图片，要求全体幼儿按上面的方法在自制的硬纸片钟面上拨出各个钟点（早上7点起床，上午9点上课，中午12点吃午餐，下午5点放学，晚上8点睡觉）。教育幼儿从小做到按时间进行各种活动，珍惜时间，上学不能迟到，放学时不能在路上贪玩。

7、教师再将长、短针都拨到“12”上。请幼儿注意老师拨针，教师边拨边说“分针从12开始走起，经过1、2、3、4、5指在6上面，正好走了半圈（多远了？）”。这时，时针走在12和1的中间，这就是12点半”告诉幼儿分针走半圈，指在6上面，时针就走半格，就是半点钟，然后教师依次拨1点半、2点半、3点半。

8、教师再请幼儿自己按上面的方法在纸钟面上拨出半点钟。请小动物检查是否拨对了（1点半小猴检查，6点半小老鼠检查，10点半奥特曼检查，最后老师说晚上6点了，出示大灰狼，请幼儿将钟反个面放在桌上，不让大灰狼看）。

9、玩老狼老狼几点钟游戏，请幼儿拨钟。

（1）讲游戏规则：小朋友们扮小羊拨钟，老师说几点，小羊就拨几点，请老狼看钟。小羊拨好了钟就定住，老狼看时间未到就不吃小羊，时间到了6点，就吃小羊。

（2）请幼儿将钟当方向盘，开车出教室玩游戏。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇十三

活动目标：

- 1、在“老狼老狼几点了”的游戏情节中感知乐曲的曲式结构。
- 2、在游戏活动中能分辨不同的音色，并根据不同音色做出相应的动作。
- 3、在游戏中体验与同伴间合作游戏的快乐。

活动过程：开始部分：师生共同回忆游戏《老狼老狼几点了》的游戏玩法。

基本部分：

1、初步感知音乐：

（1）以简单的故事引入

（2）出示图谱，感知音乐

2、在游戏的情节的'帮助下，理解乐曲结构：

(1) 教师根据音乐帮助幼儿分析乐曲结构

(2) 分析角色：狼和小羊都在图谱的什么地方呀？图谱中什么地方分别代表狼和小羊？教师小结，指图和幼儿共同说一遍，将图谱与音乐相结合。

(3) 引导幼儿给角色加上简单的动作：老狼和小羊可以用什么动作表示？请幼儿随音乐做动作（再次欣赏）。

3、分角色感知音乐中的不同音色，分角色进行游戏。

(1) 引导幼儿感受两种不同的音色：

(2) 听音乐和老师一起玩游戏。

a□老师当狼，幼儿坐在椅子上做造型进行游戏。（第一遍□b□幼儿从椅子过度到游走做造型动作。（第二遍）

(3) 幼儿分角色进行游戏：

请部分孩子当老狼，部分孩子当小羊，小羊进行游走，当听到老狼的音乐时，要立刻停下做造型，没有及时停下造型的将被狼抓住。

(4) 幼儿两两结合进行分角色游戏：

两名幼儿结合商量好角色，进行游戏，最后老狼被打晕在地上，幼儿互换角色进行游戏。提醒幼儿听清楚音乐，并根据音乐做出相应的角色动作。

4、扩展想象，大胆猜想。

提问：你觉得这段音乐还能玩儿什么平时我们玩过的游戏？

幼儿大胆地猜想，并说出自己的理由，如何进行游戏等。

小班老狼老狼几点了游戏教案篇十四

游戏目标：

- 1、在原有民间游戏的基础上，引发幼儿创造新的玩法，体验自主游戏的快乐。
- 2、引导幼儿学会分析并选择合适的游戏形式，提升幼儿间的合作能力。
- 3、锻炼幼儿灵敏的反应能力和身体协调性。

游戏准备：

- 1、会玩传统游戏《老狼老狼几点了》
- 2、自制“老狼”面具一只
- 3、适度创设与游戏相关的环境

游戏过程：

一、重温传统游戏《老狼老狼几点了》

- 1、引导幼儿自发游戏并能注意游戏中的自我安全防范。
- 2、天热老师能做好幼儿游戏前的保育措施（给每位幼儿背部垫块小毛巾，以防幼儿出汗将衣服弄湿感冒）

二、激发幼儿大胆想像与尝试，创编出老狼报数的不同方法。

- 1、提出“老狼还可以想出什么新方法带大家玩？”引发幼儿多项思维介绍自己创新的玩法。

2、鼓励幼儿自主验证新玩法，体验自主游戏的快乐。

三、激发幼儿进一步想象与尝试，创编小动物躲避老狼的方法。

1、引导幼儿按创新的游戏规则进行自主游戏，在游戏的过程中不断进行改进，使新的玩法更实用、更有趣。

2、老师参与游戏，提升游戏情趣，激励幼儿更大胆的投入游戏情境。

3、注意个别幼儿游戏活动量适度。

四、幼儿游戏自我评价

1、教师提出评价主题，引领幼儿自我评价。

2、教师进行引导性的提示，激发幼儿挖掘此游戏更多玩法（如：老狼还可以有哪些更有趣的方式带大家游戏；小动物还可以想什么办法躲避老狼的追击、游戏的规则上还可以有哪些新的玩法……）

3、激发幼儿对自主游戏的兴趣，为下一次继续游戏做好铺垫和延伸。