

小班乌龟爬游戏规则 小班民间游戏教案 及教学反思木头人(大全9篇)

民族团结是民族认同感和归属感的重要基础。如何加强民族团结成为当前亟待解决的重要课题。以下是民族团结的媒体报道和宣传推广，为我们传递了正能量。

小班乌龟爬游戏规则篇一

设计意图

《一、二、三，木头人》是一首幽默有趣的歌曲。全曲歌词内容浅显易懂，曲调简单流畅，节奏变化鲜明，富有游戏性，特别适合小班的幼儿来开展音乐游戏活动。因为是小班的幼儿所以我设计的游戏规则就是幼儿在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型，并在敲击乐器时候保持不动。这样的设计对幼儿来说没有什么负担，利于调动幼儿的积极性。

活动目标

- 1、熟悉歌曲旋律，学习随音乐快慢变化演唱歌曲。
- 2、能在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型。
- 3、体验“木头人”的风趣与幽默，享受活动所带来的快乐。

活动准备

电脑课件，木鱼乐器一只。

活动过程：

1. 复习韵律活动“红绿灯”

教师：“今天老师要带你们到音乐王国去玩，路上我们要注意交通安全，红灯停绿灯行。”

2. 学唱歌曲。

(1) 教师范唱，熟悉旋律，初步理解歌词。

教师：“音乐王国到了，我们找个地方坐下来吧。你们看木头人来了，他们在做什么呢？你们来听一听。”

“刚才你们听到歌曲里都唱了些什么呢？”

(2) 幼儿学唱

(3) 随音乐快慢变化演唱，幼儿熟练掌握歌词和旋律

“刚才我们已经会唱木头人的歌了，这次木头人要和你们玩个游戏，注意听这次唱得和刚才有什么不一样？”（教师不断加快演唱速度）

幼儿学习随音乐快慢变化演唱歌曲。

3. 学习音乐游戏

(1) 在教师语言引导下，集体创编木头人不同的动作造型。

“现在你们都是木头人，老师说123变的时候，每个人都要摆一个造型不动，看谁最像木头人。”

(2) 观看课件，讲解游戏规则

“木头人先干什么？敲木鱼的时候木头人动没动？”

(3) 幼儿随教师清唱，用手指在自己腿上点拍木头人走的节奏。

(4) 幼儿跟着琴声，再次练习。

(5) 幼儿四散随乐玩游戏，并在教师鼓励下，寻找空间进行活动。

“木头人准备出发了，注意了这次我们会边走边唱，看谁会找空地方。”

(6) 幼儿边看课件边根据音乐快慢变化，完整游戏。

“我们来和动画里的木头人一起来玩一玩，这次更难一点，音乐会越来越怎么样呢？你们来边听边做。”

活动反思

首先是学习动作，小班音乐游戏的动作编排比较简单，单一，就是按节奏走路和摆造型，所以说设计了玩123变的游戏，通过进行的游戏，帮助幼儿可以更好的进行动作造型的创编。然后是介绍游戏规则，制定的游戏规则相对比较简单，先让幼儿观看多媒体里面的木头人的表演，激发幼儿主动参与游戏的兴趣，然后教师利用清唱歌曲的方法帮助幼儿了解到游戏的歌唱部分是根据节奏走，在敲乐器的时候是要摆个造型不能动了。是让幼儿在敲乐器的时候定住摆一个造型不动。掌握好游戏规则后让幼儿在座位上进行慢的旋律部分的动作练习，并用提示性的言语帮助幼儿记忆规则。对游戏规则的了解后提出新的要求让幼儿可以四散进行游戏。最后继续增加难度，完整听着音乐进行游戏。这样层层递进的活动一步一步带领幼儿挑战自己。最后在我们的歌唱声中，玩着木头人的游戏结束活动。整个活动中，每个幼儿在游戏的氛围中，和音乐一起唱，一起跳，一起玩，体验游戏的乐趣。

小班乌龟爬游戏规则篇二

活动目标

- 1、熟悉歌曲旋律，学习随音乐快慢变化演唱歌曲。
- 2、能在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型。
- 3、体验“木头人”的风趣与幽默，享受活动所带来的快乐。

活动准备

电脑课件，木鱼乐器一只。

活动过程

1. 复习韵律活动“红绿灯”

教师：“今天老师要带你们到音乐王国去玩，路上我们要注意交通安全，红灯停绿灯行。”

2. 学唱歌曲。

(1)教师范唱，熟悉旋律，初步理解歌词。

教师：“音乐王国到了，我们找个地方坐下来吧。你们看木头人来了，他们在做什么呢？你们来听一听。”

“刚才你们听到歌曲里都唱了些什么呢？”

(2)幼儿学唱

(3)随音乐快慢变化演唱，幼儿熟练掌握歌词和旋律“刚才我们已经会唱木头人的歌了，这次木头人要 and 你们玩个游戏，注意听这次唱得和刚才有什么不一样？”（教师不断加快演唱速度）幼儿学习随音乐快慢变化演唱歌曲。

3. 学习音乐游戏

(1)在教师语言引导下，集体创编木头人不同的动作造型。“现在你们都是木头人，老师说123变的’时候，每个人都要摆一个造型不动，看谁最像木头人。”

(2)观看课件，讲解游戏规则“木头人先干什么?敲木鱼的时候木头人动没动?”

(3)幼儿随教师清唱,用手指在自己腿上点拍木头人走的节奏。

(4)幼儿跟着琴声，再次练习。

(5)幼儿四散随乐玩游戏。并在教师鼓励下，寻找空间进行活动。

“木头人准备出发了，注意了这次我们会边走边唱，看谁会找空地方。”

(6)幼儿边看课件边根据音乐快慢变化，完整游戏。

“我们来和动画里的木头人一起来玩一玩，这次更难一点，音乐会越来越怎么样呢?你们来边听边做。”

活动反思

首先是学习动作，小班音乐游戏的动作编排比较简单，单一，就是按节奏走路和摆造型，所说设计了玩123变的游戏，通过进行的游戏，帮助幼儿可以更好的进行动作造型的创编。然后是介绍游戏规则，制定的游戏规则相对比较简单，先让幼儿观看多媒体里面的木头人的表演，激发幼儿主动参与游戏的兴趣，然后教师利用清唱歌曲的方法帮助幼儿了解到游戏的歌唱部分是根据节奏走，在敲乐器的时候是要摆个造型不能动了。是让幼儿在敲乐器的时候定住摆一个造型不动。掌握好游戏规则后让幼儿在座位上进行慢的旋律部分的动作练习，并用提示性的言语帮助幼儿记忆规则。对游戏规则的了

解后提出新的要求让幼儿可以四散进行游戏。最后继续增加难度，完整听着音乐进行游戏。这样层层递进的活动一步一步带领幼儿挑战自己。最后在我们的歌唱声中，玩着木头人的游戏结束活动。整个活动中，每个幼儿在游戏的氛围中，和音乐一起唱，一起跳，一起玩，体验游戏的乐趣。

小班乌龟爬游戏规则篇三

活动目标：

- 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。
- 3、大胆说出自己的理解。
- 4、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。

活动准备：

课件，火车头饰，各种动物的头饰。

活动过程：

一、谈话交流，导入课题。

二、示范讲解，学说句式

1、利用课件学习短句。

猜一猜，谁坐在火车上？小朋友自由猜想后，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) 小青蛙是怎么说的?

幼儿集体、个别练习。

2、同样的方式联系第二列车厢小羊的话。

3、幼儿交流讨论：第三、四列车厢中小狗、小鸡的表述。

三、利用”小动物开火车“游戏，巩固句式。

1、交代游戏名称，介绍游戏场景。

2、幼儿自选角色（小猫、小羊、小鸭等等），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。

5、交换头饰，再次游戏。

教学反思：

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。

小百科：动物是生物的一个种类。它们一般以有机物为食，能感觉，可运动，能够自主运动。活动或能够活动之物。包括人。根据化石研究，地球上最早出现的动物源于海洋。

小班乌龟爬游戏规则篇四

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。
3. 熟悉歌曲的旋律，理解歌词内容，跟唱歌曲，提高学新歌的兴趣。
4. 在感受歌曲的基础上，理解歌曲意境。

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，哪个木头人表现得最好，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，走向活动室。

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。

反思出了以下几点：

1、在游戏中，有些小朋友不按规则来，每次我都过多关注那些吵吵闹闹的幼儿，提醒他们不要乱动，而时间一长，其他的幼儿也坚持不住了，也开始动了起来。在这点上，我应该给予遵守规则的幼儿表扬或者奖励小贴贴吸引吵闹的幼儿注意，让不守规则的孩子知道只有遵守规则游戏才能得到老师的奖励，从而避免了孩子有不守规则的机会。

2、在第二个环节中，规定幼儿听指令两人摆好造型定住，但有些小朋友在老师指令不断的变化中就不能保持自己的动作了。针对这点我特别关注那些两人合作摆出独特造型的幼儿，请他们出来示范给其他幼儿看，让他们知道游戏不仅仅是一个人快乐的玩，还需要和好朋友一起合作。从此，孩子们都想方设法地变换出各种造型来并能保持不动。经过这一游戏活动的组织，我知道无论在什么活动中，教师都要细心地观察孩子的表现，从孩子的角度出发，及时地调整自己的教育方向，这样在以后的教学活动中会更得心应手。

小班乌龟爬游戏规则篇五

游戏目标：

1. 锻炼小朋友的习惯以及听力。
2. 让小朋友体验游戏的快乐。

游戏准备：

1. 在室外选择较平整的场地。
2. 儿歌一首。

游戏过程：

1. 准备活动

教师直接告诉小朋友：今天我们来玩一个木头人的游戏，你们知道木头人是怎么样的吗？多请一些小朋友回答。教师继续讲道：游戏里这首好听的儿歌里面也有一个木头人，你们听听这个木头人是怎么样的？你们认真、仔细听哦。教师展示一遍儿歌——“山、山、山，山、山、山，山上有个木头人，不会说话不会动，动了就是小蜜蜂。”老师儿歌念完了，那小朋友们现在知道儿歌里的木头人是怎么样的了吗？（全班回答即可）

2. 开始游戏

首先，教师讲解游戏规则——教师在一旁念儿歌，小朋友在结束儿歌的时候要停止不动，动了小朋友要接受惩罚，停止一次游戏。

3. 教师小结

小朋友们都做的很好，那我们给自己鼓鼓掌。那我们下次把这个好玩的木头人游戏跟自己的朋友一起玩，好不好？游戏结束。

注意事项：

儿歌学习不要求背诵，只需小朋友听懂即可；注意游戏中的安全。

活动反思：

整个游戏比较简单，主要以学习儿歌和遵守游戏规则两项基本任务，虽然比较简单，但是通过活动也得到了很多宝贵经验。第一点，维持纪律的技巧。活动中有小朋友不听指令，独自玩乐。发出很嘈杂的声音。这时候我指着吵闹的小朋友

叫他们不要再吵闹，可效果不是很明显。游戏结束后，王老师对我这个事情做出了更好的解决办法——你可以表扬乖乖站好的小朋友，然后说“其他小朋友像他们学习！”这样可能更能让小朋友安静下来。在接下来的活动中我也试用了老师的方法，果不其然，效果很显著。第二点，表演结合儿歌的形式。在游戏的儿歌教学小环节上我只用好听的语言把儿歌给小朋友念了几遍，发现小朋友的学习兴趣不是很大。回去后，我反思了一下，想到了一个可以改进的地方——我可以一边念儿歌一边配着表演展示儿歌，这样小朋友才能回忆出儿歌的内容。我想，这也可以运用到日常的语言活动领域。

小班乌龟爬游戏规则篇六

设计意图：

小班幼儿刚来幼儿园，有的孩子口齿不清，还有的孩子缺乏集体意识，不懂倾听，不理解规则。为此，我专门设计了《山上有个木头人》这个听说游戏。

活动目标：

- 1、会说儿歌《山上有个木头人》。
- 2、能听懂并理解简单的游戏规则。
- 3、能听懂指令性语言，培养幼儿的自我控制能力。
- 4、增强幼儿与同伴合作的游戏的意识，体验游戏的快乐。
- 5、让幼儿学会听口令玩游戏，锻炼反应能力和倾听能力。

活动准备：

木偶玩具一个。

活动过程：

1、教师出示木偶人创设情境，吸引幼儿注意力。

教师：小朋友们好。

幼儿：老师好。

（拿出木偶玩具）

教师以木偶的语气对小朋友们做自我介绍。

教师：小朋友们好，我叫木头人，我想和小朋友们玩个游戏，游戏的名字叫《山上有个木头人》。教师边拉动木偶边念儿歌，让幼儿了解儿歌内容。表演结束，教师用木偶人的语气问幼儿，“小朋友们，谁想和我玩游戏呢？那你必须告诉我，刚才我说了些什么？”引导幼儿回忆儿歌内容，学会念儿歌。

2、向幼儿介绍游戏规则及玩法。

（1）游戏时必须念儿歌，可以自由做动作，儿歌念完，就不许动，不许说话了。

（2）如果谁动了，就必须伸手给同伴，而同伴则拉住他的手说：“本来要打千万下，因为时间来不及，马马虎虎打三下。一、二、三。”

3、游戏时间。

（1）教师和全体幼儿说儿歌玩游戏。

（2）教师和个别幼儿说儿歌玩游戏。

（3）幼儿两两为一组说儿歌玩游戏。

活动延伸：

教师：小朋友们，除了木头人，你们还见过什么材料做的人？
（引导幼儿说出稻草人，石头人等）

游戏时再进行仿编儿歌。

活动反思：

这次活动，我依据幼儿的'年龄特点设计，木偶人是孩子们喜欢的玩具，一下子就吸引住孩子们的注意力，为活动的顺利进行打下了好的基础。接着，孩子们为了和木偶人玩，都在练习说儿歌，孩子们的积极性很高，有些孩子山、三不分，我一一进行纠正，可能有点太着急，孩子反而不敢说了。

在玩游戏的过程中，大部分孩子们能说完儿歌，按游戏规则进行游戏，特别是幼儿两两分组玩游戏的时候。但是，有几个孩子怎么都不能按游戏规则来玩游戏，感觉他们好像想吸引老师的注意力，为了和老师玩游戏，故意发出声音。

小班乌龟爬游戏规则篇七

目标：锻炼幼儿的反映能力和耐力。

玩法：

- 1、一起叫口令：我们都是木头人，不许说话不许动，不许走路不许笑！
- 2、口令完毕，立即保持静止状态，无论本来是什么姿势，都必须保持不动。
- 3、如果有一人先忍不住说话，或者笑，或者行动，则这个人是游戏失败者，暂停一次游戏。

4、教师可创编各种口令，让幼儿单脚站立不动、下蹲不动、一手着地不动等。

小班乌龟爬游戏规则篇八

活动目标：

- 1、在游戏中引导幼儿从形状、颜色、味道等方面感受不同的水果。
- 2、乐意做水果宝宝，体验共同游戏的快乐。
- 3、培养幼儿敏锐的观察能力。
- 4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 5、探索、发现生活中的多样性及特征。

活动准备：

各种塑料水果、小推车。

活动过程：

一、分水果

1、师：快过新年了，新年老爷爷给你们带来了好东西，瞧，好东西来了。（教师把小推车里的水果推到幼儿前面）你们开心哇，拍拍手呀！

2、教师给幼儿一人一个分水果。

二、生生互动

师：哦，你们手里都有好东西了，告诉你的好朋友，你的手

里拿了什么好东西。（幼儿之间相互交流，教师巡回指导）

三、幼儿介绍各自手里的水果（鼓励幼儿大胆地说）

师：认识你手里的好东西吗？谁来介绍一下，你手里是什么水果宝宝？

1、认识形状

认识香蕉是长长的、弯弯的、黄色的香蕉。（可以和幼儿一起说）

2、认识颜色

绿苹果和红苹果的比较。

3、触觉的不同

感觉猕猴桃和桃子，是毛毛的。

4、认识一串的水果

认识葡萄是一串的。问：还有什么水果宝宝和葡萄一样，也是一串的？

5、大小排序

比较四个苹果的大小，并引导幼儿将它们按从大到小进行排序。

四、游戏

1、游戏：水果水果站出来

师：请黄色的水果站这边（右边）请绿色的水果站这边（左

边)

2、送水果回家（放到小推车里）

师：听好了，老师叫到什么水果，什么水果就过来。

(1) 请毛毛的水果放过来。

(2) 请绿色的水果放过来。

(3) 请红色的水果放过来。

(4) 请一串一串的水果放过来。

(5) 芒果芒果快过来。

3、游戏：买水果

师：你想做什么水果呀？（教师在幼儿手背上帮幼儿画上自己想做的水果）

开始：

(1) 师：买水果，买水果，我要买水果。（教师提醒幼儿回答：你要买什么水果呀？）

师：我要买西瓜。（是西瓜的小朋友跟到老师后面）

(2) 师：买水果，买水果，我要买水果。

师：我要买甜甜的水果。（是甜甜的水果跟到老师后面）

(3) 师：今天买了这么多的水果，真开心，现在，水果宝宝要回家了，回家过年了。

五、活动结束。

放《新年快乐》歌曲

活动反思：

《xx市学前纲要》中指出：幼儿是独立的、发展的个体。只有在自主活动的过程中，儿童才能充分体验自身的存在与价值，更好地获得发展。儿童只有在自己喜欢的、感兴趣的'活动中，才能充分发展他们的创造性和调动他们积极的思维参与到活动中来，使教师预设的活动目标尽可能的达到预期的效果。

“买水果”这一活动，就是基于从儿童身边的事物中寻找教育资源这一原则，利用孩子们非常喜欢的水果，作足文章。并结合小班幼儿好动、爱模仿的特点，运用多种游戏，巩固幼儿对水果的认识。以整合的理念引导整个活动过程，让孩子们在看看、说说、玩玩的活动环节中，积累幼儿的知识经验。

小班乌龟爬游戏规则篇九

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。