

最新你好活动教案(精选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。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

你好活动教案篇一

活动目标：

- 1、认识鱼，了解鱼的基本特征。
- 2、乐意亲近小鱼，乐意用自己的'语言表达自己的认识与感受。
- 3、发展动手观察力、操作能力。
- 4、能大胆进行实践活动，并用完整的语言表达自己的意见。

活动准备：

《小朋友的书。亲亲小动物》、鱼盆，鱼儿若干，喂鱼的饲料等、半个塑料瓶。

活动过程：

一、谈话导入，观察小鱼

小朋友，这是谁啦？和小鱼们打个招呼吧。它在水里干什么呢？（引导游的动态）。我请小朋友来摸摸小鲫鱼，和小鲫鱼玩一玩，想想用什么好的方法来和它玩一玩。

二、请幼儿捞鱼

提问：现在我请小朋又自己去捞小鱼，把它放到自己的新家里。（塑料瓶）

三、感知外形特征。

四、喂小鱼

师幼一起来喂小鱼，观察小鱼吃食。

活动反思：

刚开始出示食物小鱼，引起了小朋友的兴趣，他们也开心的说：看，它在游。小朋友对于小动物还是非常喜爱的，也乐于参与其中。环节二请个别小朋友过来来尝试的时候也比较困难，最基础的方法，他们就是用手抓，而且整体秩序比较乱。接下重点部门观察小鱼时，让小朋友自己回答问题时比较困难，可能因为他们的对于这方面的经验不是很足，主要老师引导告知的比较多，后来想想可以让他们先观看下科学的视频，再来回答。效果也许会好些，也加强小朋友的自主性。

你好活动教案篇二

《送你好运气》是一个有趣的健康游戏活动，这个活动主要是练习抛接的能力。气球本身是孩子喜欢的东西，用气球做游戏，孩子更是喜欢。所以在这个游戏活动中，小宝贝们兴趣很高，个个都争先恐后的参与到活动中来，整个活动孩子孩子都是在轻松愉快的游戏中完成的。

气球本身是孩子喜欢的东西，在活动中让孩子们用气球做游戏，更让幼儿能充分感受到气球带给他们的快乐，他们知道红包是可以送祝福的，红气球也可以将自己的快乐传染他人，在活动中让幼儿自己抛接气球，不能让气球掉落，在传接和

抛接时，幼儿美丽的笑脸尽浮脸上。所以在这个游戏活动中，幼儿兴趣高，整个活动孩子孩子都是在轻松愉快的游戏中完成的。

一、红气球，激发幼儿参与健康活动的兴趣

在中班上学期的一次科学活动中我鼓励幼儿尝试各种不让气球掉下来的方法，而且在观察中发现孩子们特别喜欢这种探索、尝试的过程，而且在随后的延伸环节，孩子们还是对气球爱不释手。而今天的活动又是以气球作为活动材料，也进一步激发了幼儿参与活动的兴趣。在活动第一环节，教师出示“气球”，让幼儿认识红气球，说说看到红气球的心情，初步感受红气球的喜庆气氛。

二、好运气，体验送、接好运气的快乐

在这个环节中我分成了两个部分，首先请幼儿根据自己已有的生活经验自主地和气球做游戏。在这个环节中孩子们都能奇思妙想，有的小朋友拍气球，也有的小朋友吹着气球跑……让孩子们尝试了和气球玩的快乐之情，为下面的环节做好了情感铺垫。有了前一个环节的引入，孩子们更加喜欢手中的气球了，随后我就告诉小朋友：“红气球能传递好运气呢！”向幼儿介绍活动规则，鼓励每个幼儿都参与到活动中来。随后还以“我抛你接”的游戏方式变换了气球送好运的方法，进一步引导幼儿练习抛接气球，不让气球掉下来的技能。而且在这个环节过程中，幼儿和幼儿间有了新的交流，不仅体验了玩气球的欢快氛围，也体验到了和同伴玩耍的快乐之情，引导幼儿愿意和同伴一同玩耍。

三、规则意识的培养

每次我都想把健康活动上好，让每个孩子都能参与进来，从而达到活动目标。但每一次的健康活动都是我最担心的，因为各个环节的“收放”往往都比较难控制，幼儿的兴趣点高

了以后，很容易过于兴奋，而不去注重游戏规则及注意事项，造成活动中出现“乱”的情况。因此在日后的教学实践过程中我要加强对孩子们“规则意识”的培养，在此基础上鼓励幼儿参与。

你好活动教案篇三

活动目标：

- 1、认识鱼，了解鱼的基本特征。
- 2、乐意亲近小鱼，乐意用自己的语言表达自己的认识与感受。
- 3、培养幼儿对事物的好奇心，乐于大胆探究和实验。
- 4、充分体验“科学就在身边”，产生在生活中发现、探索和交流的兴趣。
- 5、发展动手观察力、操作能力，掌握简单的实验记录方法。

活动准备：

《小朋友的书·亲亲小动物》、鱼盆，鱼儿若干，喂鱼的饲料等、半个塑料瓶。

活动过程：

一、谈话导入，观察小鱼

1、小朋友，这是谁啦？和小鱼们打个招呼吧。它在水里干什么呢？（引导游的动态）。我请小朋友来摸摸小鲫鱼，和小鲫鱼玩一玩，想想用什么好的方法来和它玩一玩。

二、请幼儿捞鱼

1、提问：现在我请小朋又自己去捞小鱼，把它放到自己的新家里。（塑料瓶）

三、感知外形特征。

四、喂小鱼

师幼一起来喂小鱼，观察小鱼吃食。

活动反思：

刚开始出示食物小鱼，引起了小朋友的兴趣，他们也开心的说：看，它在游。小朋友对于小动物还是非常喜爱的，也乐于参与其中。环节二请个别小朋友过来来尝试的时候也比较困难，最基础的方法，他们就是用手抓，而且整体秩序比较乱。接下重点部门观察小鱼时，让小朋友自己回答问题时比较困难，可能因为他们的对于这方面的经验不是很足，主要老师引导告知的比较多，后来想想可以让他们先观看下科学的视频，再来回答。效果也许会好些，也加强小朋友的自主性。

你好活动教案篇四

童年，我们现在分开了，你离开我还好吗？你寂寞吗？你是否还在姥姥家的院子里寻找我的足迹——我在那里捉蜻蜓追蝴蝶，帮妈妈和姥姥摘菜，与快乐相伴相随。

童年，你还在我的娃娃旁帮我照顾她们吗？有一次，我和娃娃说话，可是她却不理我，我生气地把她扔进了玩具箱。后来我又回去了，关切地问她痛不痛，她不说话，我再次离开，就再也没回去。你一定说我傻吧。

虽然我们已经开始分开很久了，但我相信你一定不会寂寞，因为还会有很多很多的小弟弟小妹妹们来陪你，你也一定像当初

陪伴我一样，和他们一起度过快乐难忘的童年。

你好活动教案篇五

为了丰富我校大学生生活，帮助学生追寻美好的童年生活记忆，使广大大学生在活动参与中感情得到熏陶，精神生活得到充实，活跃我校大学生文化体育生活，营造良好的校园文化氛围。

三、活动主题

追寻记忆感受生活

四、活动对象

江西科技师范大学全体在校学生

五、活动时间

5月16日

六、活动地点

江西科技师范大学枫林校区田径场

七、主办单位

江西科技师范大学校团委

八、承办单位

江西科技师范大学学生会

九、活动开展

（一）活动前期工作

- 1、组织部负责摆台一周人员的表格制作
- 2、活动部负责准备所需道具
- 3、宣传部负责宣传工作
- 4、办公室负责讲明向工作人员游戏规则
- 5、安排活动部部长作为本次活动主持人
- 6、外联部负责此次活动的赞助
- 7、培训部负责邀请此次活动的嘉宾

（二）活动当天流程策划

- 1、工作人员提前半小时去田径场布置竞技游戏点。
- 2、工作人员随机分组，共有十四个竞技游戏点，两人一组一个竞技游戏点。
- 3、主持人讲话，包括对嘉宾的介绍，主办方，承办方的介绍，此次活动游戏的介绍。

（1）竞技规则

本次活动分为竞技场与娱乐场两部分场地，地点为田径场，报名参赛的每两只队伍组成竞争队伍轮流参加游戏项目由其工作人员为每支队伍打分按游戏挑战成功次数最多的队伍来决定奖品。娱乐场为未参加比赛的同学参加，不进行比赛，准备项目若干个。

（2）竞技游戏

1, 滚铁环

地点：田径跑道

两只队伍各分一半，相隔30米，分别安排在起点和终点，进行滚铁环接力比赛。参赛者拿铁环在同一起跑线，起跑后往返折回，铁环不能倒地，若倒地原地拿起重新启动，不能拿在手里跑，违规者成绩取消。直到最后一位参赛者接力完成，哪队所花时间更少即获胜。

所需道具：铁环两个

2、跳橡皮筋

地点：田径场

在3*3米的正方形区域范围内，6米长橡皮筋1跟。比赛时间为9分钟，边跳边唱：一二三四五六七，马兰开花二十一，二五六，二五七、二八二九三十一，三五六，三五七、三八三九四十一等，第1、2拍左右或左脚跨入橡皮筋内，还原。第3、4拍左右或左脚反绞橡皮筋内，还原。第3、4拍右或左脚跨入橡皮筋内，另一条腿跟入橡皮筋内、第6、7拍右或左脚后踢跨出橡皮筋外，再回橡皮筋内。第8拍右或左脚向前跨出橡皮筋外，另一条腿跟着跨出橡皮筋。上述动作重复三遍，第一遍完成，橡皮筋就升高。橡皮筋拴在脚踝处，积2分；皮筋拴在膝盖处，积4分；皮筋拴在腰处，积10分。两队分别轮流比赛，跳橡皮筋者在每一高度跳橡皮筋时，未按统一节奏、统一动作和换位，即为失败，停止比赛。统计总分。总分高就是胜者。

所需道具：橡皮筋若干

3、踢毽子

地点：田径场

在2.5*2.5米的正方形区域范围内，划分边长为2米的正方形区域，用统一规格制作的羽毛毽子进行比赛。每队每人一分钟，选手在比赛过程中，若毽子落地则由选手拾起毽子重新踢，并扣2分。比赛规定时间到，该选手比赛及告结束，选手离开场地。以一方竞赛对踢最多者为胜。

所需道具：毽子若干

4、跳大绳

地点：田径跑道

各队个人跳绳，每个人一分钟内跳的次数超过30者即有资格参加跳大绳，累计最高的即为获胜方。

所需道具：跳绳5个，大跳绳1个

5、丢沙包

地点：田径场

每队各抽二个人分别站在两头丢沙包，两队同时进行，其余的人即为对方的人就在中间躲来躲去。采取淘汰制，中间的人若被沙包击中，就为淘汰，如果手抓住丢过来的沙包，则要加上一次“身存机会”，游戏继续。扔硬币决定先丢沙包还是接沙包。每节比赛三分钟，每场比赛7分钟。（3+3+1）中间一分钟为休息时间。比三节，比赛结果看哪队的淘汰人数更少即为获胜方。

所需道具：沙包2个

6、扔纸飞机

地点：田径场

各队每人折叠一纸飞机，然后一起投掷放飞。听工作人员的口令，其中一队一起投放纸飞机，飞行最远者留下，其余淘汰。接着另一队一起投放纸飞机，飞行最远者留下，其余淘汰。双方进入下一轮比赛，最终看谁的飞机扔的最远获胜。即所代表的队伍获胜。

所需道具：纸张若干

7、打陀螺

地点：田径跑道

在限定区域内，抽打陀螺，首先，各队同时开始，在限定区域内比赛。每队协商推选2名代表参加比赛。各队即还剩2人。四人同时进行陀螺比赛，双方中时间最长者代表此次比赛的结果。三局两胜制，最终决定获胜的队伍。

所需道具：陀螺若干

8、跳房子

地点：田径跑道

用粉笔在地面上画出房子，再由近至远依序写上数字，最后一格是天堂，在距离第一格适当位置处，画一条线作为起跳点。大家猜拳排定跳的顺序。先由其中一方一人将布沙带抛进第一格，用单脚跳跳进第一格，接着用单脚将布沙带抛进第二格，然后用双脚跳进第二格，再将布沙带用双脚夹进第三格，接着用单脚跳进第三格，这样单脚、双脚地交替踢布砂带，知道布沙带提出第六格，双脚跳出第六格，算一次成功。可得10分，然后再从第一格做起。若在某格失误，即未成功，得分为零。所有人跳完后以得分最多的竞技队获胜。

限定一人的时间3分钟。

所需道具：布沙带若干

(3) 娱乐游戏

1、摸瞎子

地点：田径场

在一个限定的空间，在地上画一个圈圈，用红领巾把一个人的双眼蒙上，去捉其他人，被捉住的人就要当“瞎子”。当“瞎子”的人，还要充分运用耳朵来判断，练习听力以及在黑暗中的行动能力。

所需道具：红领巾若干

2、木头人

地点：田径场

限制在一个区域，一个人追，其他人跑，就在快被追到的紧急关头，马上喊出“木头”，然后就变成了“木头”静止不动，必须有其他被摸者摸一下，“木头人”才被解救恢复自由。如果被追到，来不及喊“木头”，那么就换成你追其他人了。

3、丢手绢

地点：田径场

丢手绢，轻轻的放在同学后面，大家不要告诉他，快点抓住他。大家一边唱这个歌一边游戏。

4、拔河

地点：田径场

所需道具：粗绳

5、推手平衡

地点：田径场

两个人面对面站立，相隔一定的距离，用双手推对方。先失去平衡二挪动脚步者为输。

6、绳索平衡

地点：田径场

两个人面对面站立，拿一根足够长的绳子呈s型绕在两个人腰上。通过双手控制绳子的缩与放，尽可能使对方失去平衡而获胜。

所需道具：绳索

（三）活动后期工作

1、主持人宣布获奖名单，嘉宾颁奖

2、活动结束后工作人员清理活动现场以及活动工具的回收工作

十、奖项设置

1、一等奖

2、二等奖

3、三等奖

4、最佳童真奖

5、最佳伙伴奖

6、最佳团队奖

十一、经费预算

十二、工作注意事项

1、主持人必须明确比赛规则，同时把握好比赛时间，随机应变。

2、注意整个过程中所有突发事件的处理。

3、工作人员维持好现场秩序，防止过于喧闹影响活动

4、活动前期对各个游戏的可实施性进行试验，确保游戏的可行性。

十三、应急方案

1、碰到下雨，及时通知活动延期

2、若出现参赛队伍临场退出，即取消比赛资格。