

最新故事教学方案大班(大全9篇)

方案可以帮助我们规划未来的发展方向，明确目标的具体内容和实现路径。方案的制定需要考虑各种因素，包括资源的利用、时间的安排以及风险的评估等，以确保问题能够得到有效解决。以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

故事教学方案大班篇一

因我班幼儿好奇心比较强，特别是西游记中的魔法，是孩子们最为向往的，所以我开展了语言《孙悟空打妖怪》这课时，刚开始，教师先以播放《西游记》片头曲，激发幼儿对课堂的兴趣。教师通过引导幼儿朗读儿歌，让幼儿感知人物出场的顺序，并进一步帮助幼儿感知儿歌的连锁调。为了帮助幼儿进一步对儿歌的理解，教师根据幼儿学习的特点进行分角色表演，也给了幼儿一个自我展现的舞台，让幼儿锻炼、并提高自己的胆量。活动目标：

2、能用不同的形式朗读儿歌。

3、能根据儿歌里不同的角色特点进行创编动作。

：理解儿歌内容，感受中国传统儿歌连锁歌的形式特点。

：让幼儿大胆尝试表演儿歌内容。

一、播放音乐及动画片段，激发幼儿学习的兴趣。

播放《三打白骨精》动画片片段，鼓励幼儿说说这是《西游记》里面的哪段故事。提问：

1、《西游记》里面有哪些角色呢？

2、你喜欢谁？为什么？

3、你不喜欢谁？为什么？

二、学习儿歌，引导幼儿感受儿歌连锁调的特点。

1、教师朗诵儿歌，引导幼儿认真倾听儿歌。

提问：小朋友你们有没有发现老师今天读的儿歌跟其他儿歌不同？或者有什么区别呢？

小结：即前句的最后一个词是后一句的开头，引出“连锁调”。提问：

1、儿歌里都有谁？

2、谁上当了？为什么唐僧、猪八戒容易上当受骗？

小结：不吃陌生人的东西，不跟陌生人走等，学会自己保护自己。

2、引导幼儿有节奏地朗读儿歌。

3、通过角色扮演，巩固对诗歌内容的理解，学会念儿歌。

4、幼儿分组轮流朗读或以接龙方式朗读儿歌，感受儿歌连锁调的特点。并鼓励幼儿变念儿歌边做动作。

5、引导幼儿分角色练习，进一步巩固诗歌内容。

(1) 师先请个别表达能力较强的幼儿上来表演一遍，请其他幼儿注意观看。

(2) 教师观看，并及时纠正错误。

(3) 幼儿三组，分别带上面具，分角色边念儿歌，边表演。

(4) 师幼一起点评。

6、小结：

今天我们学习的儿歌名字叫什么？里面有哪些角色？

故事教学方案大班篇二

1、引导幼儿扮演孙悟空的角色，学习投掷的基本方法。

2、培养幼儿克服困难的品质和合作意识，体验成功的快乐。

3、提高幼儿正确的投掷方法并击中目标物的能力。

纸球若干、纸棒若干、平衡木三条、铁圈三个、树六条、妖怪图画三张。

(1) 听口令，做动作：立正！向前看——齐！

(3) 引导并介绍动作要领。

师：猴儿们你们看，今天大王带来了一样好玩的东西，就是纸球。今天我们用这个纸球学习一个本领，叫投掷。

猴儿们要认真的看大王怎样做：两脚前后开立（左脚在前）面对前方，右手拿东西向后向上放，上体稍向后屈，重心落在右脚上，右脚用力蹬地，同时右臂向前上方挥动，把球扔出去。

(4) 练习动作：

(5) 师：猴儿们真棒，本领练好了！看，那边来了几只妖怪，我们一起去消灭它们！在消灭它们时我们要走过小桥、钻过

山洞、绕过树林，注意了，找到妖怪消灭它。来到距离妖怪五、六米的地方拿起一个纸球站在线外面向妖怪投去，然后从两边跑回来，站到队伍的最后面。

(6) 幼儿示范一遍。那只猴子愿意先去探路？注意：路上有一定的危险，过桥时一定不能掉到河里，时同打妖怪时不能离得太近，小心受伤！准备！行动！

(7) 教师观察示范的幼儿动作掌握情况，小结示范情况并纠正动作：“走过小桥、钻过山洞、绕过树林，找到妖怪，相隔一定的距离瞄准目标，打过去！”

(8) 全班分三组游戏。师：你们想不想去打妖怪呀？（想）好，两队一组，集合，准备！行动！

(9) 师小结：刚才，猴儿们打妖怪的时候都非常勇敢。（表扬一下自己。但是本大王发现有的猴儿打妖怪时，没有站在线外面，差点被妖怪抓去了，还有的猴儿，回来的时候是从中间跑回的，这样对不对呀？（不对）那要从哪里回来呀？）

(10) 现在，我们做好准备，这次一定要把妖怪给打死。准备！行动！

(11) 鸣哨前师：猴儿们，快看，妖怪被我们打死了，耶！我们胜利了！（小朋友欢呼）

(12) 鸣哨，整队（分成六组）

(14) 师：现在我们都累了，我们一起来放松放松身体吧！

(15) 师：我们回家去吧！

故事教学方案大班篇三

1. 了解四季中常见的树瓜花草和它们的变化。
2. 乐于参加照顾树木花草的活动，体会爱护他们的意义。

幼儿年龄：园园班5—6岁

活动目的：能和同伴共同回忆秋游的快乐过程，乐意用语言来表达自己的感受。激发幼儿喜爱秋天的情感，尝试用动作进行表演。

活动准备：投影仪、图片、音乐

活动过程：

- 1、引出交流的话题：你喜欢秋天吗？
- 2、出示幼儿秋游过程中的照片，共同回忆一起游戏的快乐情景。教师可根据幼儿的交流，引导幼儿观察照片，回忆曾经高兴的事；教师可根据幼儿的交流，引导幼儿听赏歌曲《去郊游》；教师可根据幼儿的交流，鼓励幼儿跟着音乐用动作大胆地表达自己快乐秋游的情绪。
- 3、欣赏老师的舞蹈，进一步感受秋游的快乐。

故事教学方案大班篇四

1. 在感知上下的过程中，乐意参与操作活动，体验游戏的快乐。
2. 通过找一找、说一说物体的上下位置，使自身的观察力、语言表达能力得到发展。

3. 学习以一物体作为参照物区别上下，判断物体之间的上下方位关系。

ppt□房子、小动物图片、毛绒玩具

能够以一物体作为参照物, 区分物体所在位置的上下关系。

培养幼儿的空间思维能力。

(以开放性的语言提出问题, 充分发挥了幼儿的想象力, 给幼儿创造想说、敢说、乐说的空间; 并通过让幼儿观察, 使幼儿自己找线索, 发现是小猫的家, 发展幼儿的观察能力。)

1. 请你说说这是谁家?(利用生活和游戏的实际情境, 引导幼儿理解方位概念, 同时发展幼儿的语言表达能力以及观察的能力。)

2. 猫妈妈家有什么? 床上有什么, 床下有什么; 桌子上有什么……

以情境贯彻其中能够激发幼儿的兴趣; 幼儿的思维是以具体形象思维为主, 应注重引导幼儿通过直接感知、亲身体验和实际操作进行科学学习, 本环节以画面形式形象的展示在幼儿面前, 便于幼儿理解和接受。

1. 以“小猫捉迷藏”的形式, 引导幼儿说说小猫分别藏在哪儿?

2. 再次以其他动物“捉迷藏”形式, 引导幼儿说出小动物们在哪里?

游戏是幼儿的主要活动方式, 通过送“小动物回家”不仅让孩子们再次感知“上下”同时培养了幼儿的爱心与责任心。

3. 以游戏“小动物回家”形式，请幼儿按照老师的指令把小动物送回家。

数学既来源于现实生活，又是对现实生活的抽象。数学概念本身是抽象的，如果不借助具体的事物，儿童就很难理解。在本环节教师为幼儿提供了幼儿比较喜欢的贴近幼儿生活的各种毛绒玩具供幼儿操作，全体幼儿能够在老师的指令下巩固方位“上下”，通过操作可以看出所有的孩子已经充分感知并理解了方位“上下”。)

1. 在情境创设中激发幼儿学习的兴趣。

由于数学具有抽象概括的特点，而幼儿的思维又具有形象性，所以本次活动我给幼儿创设适宜的情境来激发幼儿的兴趣，幼儿在情境中学习数学，提高了幼儿对数学学习的积极性，让数学活动不再枯燥无味、让幼儿在轻松的氛围中学习上下，并能够区分上下。

2. 环节的设计层层递进，符合幼儿的年龄特征。

能够抓住幼儿的年龄特征，让幼儿在操作中获得经验。操作活动，不仅是让幼儿观看教师的演示和直观的图像以及听老师讲解，更要把内容设计成幼儿主动探索的过程，让幼儿自己探索发现数学的关系，获得数学经验。为了让每个孩子能够充分操作，我给每位幼儿发一个毛绒玩具，听老师发出指令，根据指令做相应的动作，再次巩固方位“上下”。如：“把玩具放在头顶上面；放在桌子下面；放在手心里；放在头顶上……”这样的教学思路是：通过寻找、操作等活动，让幼儿体会物体与自己的方位关系。这就是运用游戏提升学习难度和要求，在做游戏的过程中不知不觉地达到了学习的目的。

在第三环节以小动物找家时，引导幼儿用完整的语言表达，在……的上面，……在……的下面，而不只是说：“下面、上面”等。

故事教学方案大班篇五

- 1、引导幼儿扮演孙悟空的角色，学习投掷的基本方法。
- 2、培养幼儿克服困难的品质和合作意识，体验成功的快乐。
- 3、提高幼儿正确的投掷方法并击中目标物的能力。

纸球若干、纸棒若干、平衡木三条、铁圈三个、树六条、妖怪图画三张。

(1) 听口令，做动作：立正！向前看——齐！

(3) 引导并介绍动作要领。

师：猴儿们你们看，今天大王带来了一样好玩的东西，就是纸球。今天我们用这个纸球学习一个本领，叫投掷。

猴儿们要认真的看大王怎样做：两脚前后开立（左脚在前）面对前方，右手拿东西向后向上放，上体稍向后屈，重心落在右脚上，右脚用力蹬地，同时右臂向前上方挥动，把球扔出去。

(4) 练习动作：

(5) 师：猴儿们真棒，本领练好了！看，那边来了几只妖怪，我们一起去消灭它们！在消灭它们时我们要走过小桥、钻过山洞、绕过树林，注意了，找到妖怪消灭它。来到距离妖怪五、六米的地方拿起一个纸球站在线外面向妖怪投去，然后从两边跑回来，站到队伍的最后面。

(6) 幼儿示范一遍。那只猴子愿意先去探路？注意：路上有一定的危险，过桥时一定不能掉到河里，时同打妖怪时不能离得太近，小心受伤！准备！行动！

(7) 教师观察示范的幼儿动作掌握情况，小结示范情况并纠正动作：“走过小桥、钻过山洞、绕过树林，找到妖怪，相隔一定的距离瞄准目标，打过去！”

(8) 全班分三组游戏。师：你们想不想去打妖怪呀？（想）好，两队一组，集合，准备！行动！

(9) 师小结：刚才，猴儿们打妖怪的时候都非常勇敢。（表扬一下自己。但是本大王发现有的猴儿打妖怪时，没有站在线外面，差点被妖怪抓去了，还有的猴儿，回来的时候是从中间跑回的，这样对不对呀？（不对）那要从哪里回来呀？）

(10) 现在，我们做好准备，这次一定要把妖怪给打死。准备！行动！

(11) 鸣哨前师：猴儿们，快看，妖怪被我们打死了，耶！我们胜利了！（小朋友欢呼）

(12) 鸣哨，整队（分成六组）

(14) 师：现在我们都累了，我们一起来放松放松身体吧！

(15) 师：我们回家去吧！

故事教学方案大班篇六

1. 热爱家乡、对自己是新疆人感到骄傲。
2. 了解新疆的一些重要成就，知道与新疆相关的人物、事物。
3. 能感受到家乡的发展变化并为此感到高兴。

了解新疆的一些重要成就，知道与新疆相关的人物、事物。

能感受到家乡的发展变化并为此感到高兴。

ppt文稿、《我爱雪莲花》歌曲、阿迪力视频、阿里木视频、《我的家乡》数字故事、记分牌、选手胸牌。

教师：“今天，崔老师想和大班的朋友们再玩儿一下猜猜乐游戏。”

教师：“我们分为蓝队和红队进行比赛，请自由分组。你是哪一组的就佩戴哪一组的号牌。”“现在请小选手们上场！”

1. 幼儿分成两组进行比赛。并由幼儿商量比赛规则。

教师分别出示“葡萄”“石榴”“大巴扎”“红山”“阿凡提”“雪莲花”“阿迪力”“阿里木”的图片请幼儿描述特征。

要求：两组每次各派一名幼儿轮流参赛，其余幼儿提供信息，猜对得分，如果提供信息的幼儿直接说出谜底则减分。

师：“我已经把所有要猜的东西放在大屏幕里了。来猜谜的孩子要背对大屏。坐在座位上的朋友们任务很重的，要通过你们的语言或者动作去描述这个东西的最大特点。比如打一个什么？什么颜色，什么形状等等。”“可是这个图片上物品的名字可以直接说出来吗？”最重要的信息：所有的图片都与新疆有关。

2. 观看阿迪力高空达瓦孜视频。

提问：（1）看完来自新疆的高空王子的表演，你有什么感觉？

（2）吉尼斯世界纪录是什么意思？

3. 观看阿里木感动中国领奖视频。

提问：

(1) 为什么要流泪？

(2) 当我们新疆人在感动中国的领奖台上时，你有什么感觉？

4. 我对家乡的心里话。

教师播放数字故事《我的家乡》

师幼共同合着《新疆吆喝》的音乐，跳舞结束活动。

师：“亲爱的孩子们，今天我们一起了解了这么多和家乡新疆有关的事，希望我们的家乡越来越好，新疆亚克西！”“让我们一起给我们的家乡送一个祝福吧！”

《3—6岁儿童学习与发展指南》社会领域的目标中指出：5—6岁的幼儿应知道自己的民族，知道中国是一个多民族的国家，还能说出自己家所在的省、市名称。知道家乡的代表性特征。本次活动体现了《指南》精神，让幼儿在活动中更了解自己生活的社会环境，为孩子进入社会打下一定的认知基础，使孩子更关心、更愿意了解身边的人与事。

本活动来自于幼儿生活的周围环境，是幼儿所熟悉的但又是相对零散的知识经验。在日常生活中，幼儿通过与自然、成人，社会的交往与接触，取得了对家乡较感性、零散、片面的生活知识经验。通过本次活动，不但使幼儿对家乡的已知经验得到了进一步梳理，而且通过交流与讨论，使幼儿学会了分享彼此的知识经验，体验到交流分享的乐趣。

大班幼儿有根据图片或其他信息自主表达的能力，活动中给与幼儿充分的自主表达的时间。孩子在个别交流、集体交流

的过程中，我关注幼儿用完整的语言表达自己的想法和结果，培养幼儿大胆表达的能力。

在社会活动中我避免了过多说教与灌输，选择了适合孩子年龄特点的教学方法：知识点与多媒体的有机结合、动与静的学习方法相结合，始终吸引着孩子的注意力。

我的提问、谈话、交流和讲解语言可以更加精炼，更适合幼儿的倾听习惯。

故事教学方案大班篇七

- 1、通过整体舞蹈表现，并学习用打击乐器随乐进行演奏。
- 2、在教室演奏的基础上，创造性地改变指挥方法，丰富演奏效果。
- 3、能注意自己的演奏效果与同伴的演奏协调一致，培养节奏感和团结合作的精神。
- 4、有感情地学唱歌曲。
- 5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

1、打击乐器、图谱；

2、音乐《拔根芦柴花》和《化蝶》；课件《芦苇》

一、听音乐《化蝶》进入教室，教师带幼儿做相应的动作。

二、复习歌曲《柳树姑娘》

1、有表情的唱。

2、简单进行两声部合唱。

三、联系生活，引导幼儿感受生活中的“节奏”。

1、教师模仿小狗的叫声，提问：小狗是怎样叫的？有什么特点？

2、你还知道哪些小动物的叫声是有节奏的？(青蛙、小猫、小鸡……)

3、生活中还有那些声音是有节奏的？(切菜、走路、门铃……)。

4、出示节奏谱，让幼儿练习节奏。

我们除了用手拍之外还可以用什么样的方式来表现节奏？

四、让幼儿听音乐、看课件，理解感受音乐。

1、播放乐曲《拔根芦柴花》，提问：听完这首乐曲你有什么感受？

2、播放课件引导幼儿欣赏，提问：看了这些图片你有什么感受？

教师小结：我们看到的植物是芦苇，它还有个好听的名字叫芦柴花，主要生长在苏北地区，好听的乐曲是苏北民歌《拔根芦柴花》，这首乐曲就是人们看到很美的芦柴花才编的，所以叫拔根芦柴花，后来人们也用这首乐曲表达丰收时的喜悦之情。

五、出示乐曲节奏图谱，鼓励幼儿用身体动作表现乐曲。

1、教师引导幼儿熟悉节奏并练习动作。

2、将幼儿分成两部分，师指挥练习节奏动作。

六、组成“小小乐队”，用乐器为乐曲伴奏。

- 1、教师出示三种乐器，请幼儿讨论配乐方案。
- 2、幼儿自由选择乐器，教师指挥幼儿进行乐器演奏。
- 3、交换乐器看教师指挥练习乐器演奏，也可以请个小指挥。

七、请“小小乐队”面向观众演奏。演出结束，请“小小乐队”退场。

我记得在中班听老师上打击乐《杨柳青》时，孩子对于节奏图上的节奏型认识比较模糊，所以这次在活动中当我出示节奏图时，没有问：“图上有哪些不同的节奏。”而是请小朋友找找一样的节奏，这样的效果比较好。

缺点：

1. 变化节奏的地方强化的不够，孩子掌握的不够好。可能是连我自己到哪里变化节奏也不够清楚，更加不能准确地哼唱出来。
2. 最后的表演一直是我指图孩子练习，没有脱离图谱让孩子们尝试。

故事教学方案大班篇八

- 1、在游戏中体验一分钟的长短。
- 2、感受时间的宝贵，知道要珍惜时间。
- 3、培养幼儿敏锐的观察能力。
- 4、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。

1、课件：一分钟

2、拼图人手一份

一、感知一分钟（知道一分钟是60秒）

1、我们都认识时钟，哪一根针转一圈就告诉我们一分钟到了？
（秒针）

2、分针走多少也是一分钟呢？

小结：秒针走一圈或者分针走一小格都表示过了一分钟。

3、你们觉得一分钟是长还是短？（让秒针走一圈，一起感受一下一分钟到底有多长）

总结：有的小朋友认为一分钟长，有的认为一分钟短。

二、体验一分钟的长与短（感受不同场景下的一分钟）

过渡：接下来，我们做一个一分钟的游戏，到底觉得一分钟是长还是短？

（1）木头人※规则：

1、做一个有难度的动作造型

2、当念完儿歌做好造型，开始计时，听到滴滴滴的声音，游戏结束。

※你觉得一分钟是长还是短？

小结：原来一分钟不能动，不能说，就会觉得时间走的很慢，一分钟变得很长！

(2) 拼图※规则:

1、独立完成拼图。

2、听到开始开始游戏，听到滴滴滴的声音，游戏结束。

※你现在觉得一分钟是长还是短？

小结：原来，同样是一分钟，当大家专心的完成任务时就会觉得时间走得好快，一分钟变得很短！

三、感受一分钟的重要性

2、一分钟在生活中有时会变得非常的宝贵和神奇，今天老师给你们带来了一个录像，我们一起看一看一分钟会发生什么事情？（播放录像：一分钟）

3、刚才的影片中，你记住了哪几件发生在一分钟里的事情？（幼儿根据数字提示回答，师提炼）（一分钟全世界诞生259个婴儿，一分钟大树可以释放1斤氧气，一分钟火箭可以距离地球300公里，一分钟足球运动员可以顶球219个，一分钟蜂鸟心脏可以跳动1200次，一分钟全世界可以生产78辆车、一分钟大班的小朋友可以拍球60次、一分钟老师可以200个字、一分钟营养师阿姨可以包20个馄饨）小结：一分钟发生在世界上的事情很奇妙。

4、看了发生在同一分钟里这么多奇妙的事情，你想说什么？

小结：一分钟虽然不长也不短，但是时间就是由每一个一分钟连接起来的，这些不同的一分钟会让生活变得美好，会让世界发生奇迹，会让生命呈现精彩。孩子们，让我们也来做好每个一分钟吧！

5、我也抓紧一分钟刚才在拼图游戏的时候有很多孩子还没有

完成，我们再用一分钟把刚才没有完成的拼图认真完成吧！

四、延伸活动我们马上就要上小学了，小学生每天要自己安排时间，比如安排课间十分钟。我们一起和好朋友讨论一下怎样合理安排好课间十分钟。

活动中的材料与环境的投放，为本次活动目标的达成创设了一定的条件。如孩子在看大钟体验一分钟中，了解到了一分钟就是60秒，在尝试做一件事体验一分钟时，孩子通过自己做事，体验到了短短的一分钟，却可以做许多自己想做的事，同时在活动中我又为孩子创设了许多体验后的交流时间，让孩子们毫不拘泥的大胆讲述，扩展了已有目标的涵义。

故事教学方案大班篇九

1. 体验创造性的装饰面具的乐趣，在交流中感受成功的喜悦。
2. 尝试用各种辅助材料进行脸谱装饰，联系粘、画、剪的技能。
3. 了解多种动物的轮廓并能画出来，能够用鲜艳的色彩大胆的绘制面具。

物质准备：卡纸或挂历纸、毛线、彩条、彩笔、胶棒

心理准备：根据主题活动，为幼儿创设相关的环境，激起幼儿兴趣，同时为幼儿提供一个自由宽松的学习氛围，让幼儿更好的参与活动，发挥幼儿的主体性。可把桌椅围成圆圈，让孩子更方便的交流操作。

师：叮铃铃……

幼：谁呀？

师：我是小小邮递员呀！

幼：哪里来的信呀？

师：东营来的信呀！

幼：送给谁呀？

师：送给***

幼：叮铃铃……

（这个小游戏孩子们都会玩，在课后已经玩过几次。信依次送给34个小朋友，最后送到老师手里）

幼：想……

师：恩，老师也想和小朋友们一起去，但是信上说啦，这是动物的联欢晚会，每一个小朋友都必须亲手做一个面具，带着这个自己做的面具才能和小动物一起玩呢！

幼：老师，可是我不会做啊？

师：看，这封信里小动物已经告诉小朋友们面具应该怎么做了，让我们一起来学做这个动物面具好不好？每个小朋友都仔细听哦！仔细听你才会做，老师看看那个小朋友做的最好看，能第一名去参加晚会！

讲解动物面具的做法

幼：老虎，上面写着“王”，老虎是森林之王。

师：对，这是老虎，森林之王，看看他的毛是什么颜色的？形状是什么样的？

（老师边说边在小黑板上画老虎的轮廓，依次引导幼儿观察动物的外形特征）

师：我们做面具的第一步是画，首先在你的卡纸上画出你想画的动物的图案，然后给它涂上相应的颜色。

师：看，这是什么动物？它的身上有很多的什么啊？

幼：狮子，身上有很多的毛，长长的胡子

幼：毛线

师：对，毛线可以当成狮子的胡子。那要怎么做呢？看，把毛线剪成一截一截的然后用胶棒把毛线粘上，就是狮子的胡子了。如果不想用毛线的话可以直接画在卡纸上，图上相应的颜色就可以了。

（老师依次呈现多种动物的面具图片，兔子、猫咪、蝴蝶等，简要介绍各种动物的画法及做法。比如说兔子的头发可以用胶棒把彩条粘成小卷，粘在兔子头上就是头发了。）

这一环节是关键环节，知识目标3在这一环节得到解决。

，教师指导，孩子自己动手做面具

孩子们可以选择自己喜欢的动物面具，老师在做之前再依次强调，先在卡纸上画出图案，然后涂上相应的自己喜欢的颜色，再用剪刀按照轮廓剪下来，最后用毛线穿上戴在头上。

这一环节是解决能力目标2的关键环节，孩子在操作时教师适时根据随时出现的问题给予指导，注意特别照顾操作能力较差的幼儿，并记得随时提醒幼儿注意使用剪刀的安全。

互相评价对方的作品

这一环节是解决活动重难点的关键环节，情感目标1在这一环节得到实现。在互相交流欣赏的过程中，孩子们学会如何与其他小朋友友好相处，并感受成功的喜悦。

对幼儿的教育不是一节课一个活动就可以完成的，而是与活动的前延后续分不开的，所以在活动结束后，播放《森林进行曲》，组织幼儿带上自己制作的面具，加上班上的动物木偶，一起开一个小小的联欢晚会。