

最新游戏教案小学三年级 传统小学体育 游戏教案(精选6篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

游戏教案小学三年级篇一

投掷实心球是一项需要一定力量的比较枯燥的运动。是以练习活动为主要手段，发展学生上下肢、腰腹、肩部、背部力量和身体的协调素质。通过教学还可以培养学生的组织性和纪律性。只有发展速度力量和掌握合理的技术才能充分发挥，并取得良好的成绩。

本课参与对象是四年级的学生。具有一定的辨别思维和动手能力，注意力指向性较强，并对新生事物感到好奇认知和技能有一定的提高，学习新知识速度快模仿能力强，具备一定的探索知识自主创新的能力。本课采用设疑解答等环节，调动学生学习积极性，达到师生之间心理互动，增强学生对上好体育课和乐于参加各种技能学习信心。

- 1、学生建立双手头上掷实心球的完整的动作概念。
- 2、学生安全地进行身体练习，领会双手头上掷实心球时的动作要领，并体会和感悟到掷实心球时上下肢用力协调的重要性。
- 3、学生能乐意听老师的讲解，认真观察教师的示范，善于思考，通过身体练习，解决问题，找到答案。
- 4、体会参与是学习的前提，体验并感悟到与他人合作的重要

性和必要性。

教学重点：体会和感悟由下而上的动作用力顺序，并熟练掌握。

教学难点：球出手的速度和投掷的远度。

准备部分：通过教师安排的活动，活跃气氛同时达到热身效果，开发学生积极思考。

基本部分：通过三种不同姿势的投掷，提出问题，了解全身用力的重要性。本课运用“一帮一”互助的合作探究方式学习，完成原地双手头上前掷实心球的掌握。通过师生共同练习技术动作，再分组通过合作交流、互帮互助以及学生展示、现场评价的方式进一步练习，营造出合作交流、师生互动的学习氛围。

结束部分：通过肌肉放松达到身心共同放松的效果，同时评价学生课堂表现，总结技术要领，提高学生自主学习能力。

坚持以“学生为本，健康第一”的指导思想，在教学中落实基本的技术和技能教学，强调学生的积极性和实际锻炼的过程和效果，紧扣新课改的标准要求，培养学生学习的兴趣、爱好、自觉养成自我锻炼的意识和运动习惯，为终身体育和全民健身计划的实施奠定了基础，培养学生德智体美劳全面发展，为学生更好的适应社会和健康成长奠定基础。

六年级一共有三个教学班，大约共有学生185人，上学期进行了学生体质健康测试和期末内容测试，大部分学生在各项测试中能达到国家体质健康测试标准，及格率达到有95，优秀率有60。但是在跑和体操垫上技巧的细节方面的掌握还有些欠缺，需要有更进一步的提高。

1、使学生初步认识自己的身体和掌握锻炼身体的简单知识

及方法，学会一些体育卫生保健和安全常识，培养认真锻炼身体态度。

2、初步学习掌握田径项目耐久跑当中的定时跑、追逐跑以及耐久跑的起跑姿势和方法；跳远项目当中的立定跳远和蹲踞式跳远的方法和技巧；篮球项目当中的运球、接球和投球的方法和技巧。掌握简单的运动技能，进一步发展身体素质，提高身体基本活动能力。

3、培养学生学习各项基本技术的兴趣和积极性，以及勇敢、顽强、胜不骄、败不馁、自觉遵守规则、团结协作等优品质。

在以上内容当中，根据年级学生的特点进行教学划分不同的重难点内容。体育卫生保健知识是贯彻理论联系实际的原则，建立体育锻炼与卫生保健教育相结合的重要措施之一。根据小学生的年龄特点和认识水平，体育课的理论教学主要是通过通俗易懂的讲述，使学生懂得粗浅的体育锻炼卫生保健常识。而径类项目中跑的内容学生接触得较多，而且小学生的年龄段特征及爱好各异，对田类和球类的接受学习能力各不相同，应作为重点内容，组织好课堂教学。

1、与学生配合模拟演示，讲解、示范

2、领做指导学生模仿练习，动作协调连贯

3、指导学生分组练习，组织学生进行分组教学比赛

4、指导分组练习并相互纠正、观摩、交流和评价

5、选拔优秀生进行展示

1安全教育课：体育课的要求须知

2复习上学期内容：垫上技巧系列动作

3耐久跑——一定时跑

4耐久跑——追

游戏教案小学三年级篇二

1. 技能目标：通过本体育游戏的教学，使学生从玩游戏中提高组织动作能力与身体协调性。锻炼学生的手臂、腿部力量，提高反应能力和灵敏度。

2. 认知目标：通过玩游戏的方式，使学生了解该课中所玩的游戏及认识体育游戏的魅力。

3. 情感目标：通过玩体育游戏，使学生从中愉悦身心。培养学生的互助精神与集体荣誉感。

1. 游戏场地：足球场

2. 游戏器材：篮球（4个）

全班分成两队，每队内两人一组相背而立，两背用力靠近夹住一个球。两人需绕过中点的障碍物再返回起点，下一组接力运球。如最后有人单出则由他抱球往返，先运球完毕的一队为胜。

1. 运球期间手臂与手不得助力控制球。若有人用手或手臂助力，则原地停留3秒再继续前行。

2. 球落地则原地停留5秒再继续前行。

3. 完成运球任务的队员在旁观看，不得归队，以免扰乱秩序。

（动作示范）

输的队伍成员每人做10个俯卧撑，由赢的队伍监督实施。

游戏教案小学三年级篇三

设计意图：

在幼儿的生活中，凳子是最常见的生活用品。平时，孩子对凳子的认识只限于休息时使用，但是凳子却是父母小时候的玩具，凳子游戏不仅趣味性强，而且可以提高动作的灵敏性和协调性。为此，我设计了适合幼儿年龄特点的凳子游戏，并请家长帮助提供游戏的材料凳子，使幼儿充分感受凳子游戏的乐趣，同时也提高幼儿各方面的能力。

活动目的：

1. 利用长凳游戏学习钻、爬和平衡的技能，提高动作的灵敏性、协调性。
2. 积极参与合作探索活动，具有勇敢和互相帮助的良好品质。

活动准备：木制长凳8张，录音机、磁带。

活动过程：

一、开始部分

1. 幼儿进场，分成红队和绿队两组，进行游戏。
2. 抢凳子游戏：将凳子围成圈，幼儿围绕凳子跟着音乐节奏做高人走、矮人走、快跑、慢走等动作练习，当音乐停止的时候，幼儿要迅速坐到凳子上。
3. 幼儿两人一组，一人尝试站到凳子上，保持平衡，慢慢走几步，然后从凳子上跳下，另一人帮助同伴做好保护工作。

(两人交换游戏一次。)

4. 幼儿从凳子底下钻到圆圈中，坐到凳子上。

二、基本部分

今天我们要用长凳做各种有趣的活动。

2. 鼓励幼儿自由探索长凳的各种玩法。

小朋友动动脑筋想一想，长凳可以怎么玩呢？红队和绿队比一比谁的玩法最有趣最多？幼儿分散自由探索活动。

3. 请幼儿介绍并示范自己的玩法，尝试进行各种凳子游戏。
(重点介绍以下三种游戏的玩法)

4. 长凳游戏接力比赛。

(1) 刚才，小朋友们动脑筋想出了许多有趣的玩法，有爬过矮山洞，钻过高山洞，走独木桥，你喜欢什么玩法？我们把这三种方法组合起来，来进行一次长凳游戏比赛好吗？师幼共同布置活动场地。

(2) 幼儿讨论出比赛的规则。每队可以请出一位队员做安全保护员，扶住长凳，保护队员安全的游戏。

(3) 分红两绿队进行比赛。

(4) 教师和幼儿共同小结游戏中遇到的问题，并讨论解决的方法。再次比赛，对幼儿的表现作积极的评价，表扬幼儿的勇敢精神和互相帮助的良好品质。

三、结束部分

幼儿倾听音乐，坐在凳子上做放松运动，适当休息。

活动反思：

在这次的长凳游戏活动中，幼儿的钻、爬和从高处往下跳的能力、平衡能力都获得了有效的发展，幼儿勇敢的精神和互相帮助的良好品质也获得了很好的培养。活动的开始部分，我将长凳围成圆形，带领幼儿围着长凳走走、跑跑、跳跳，玩抢凳子的游戏，既是一个热身运动，又调动了孩子活动的情绪。接着鼓励一位孩子大胆的站到凳子上，小心的走几步然后跳下，同时另一位孩子做好相应的保护工作。接着，我和孩子们一起围坐在一起讨论长凳在生活中的运用，既温馨又自然。接下来的幼儿自主创新游戏活动中，我鼓励幼儿大胆合作发明新的游戏方式，以自己的情绪、表情、语言和眼神与幼儿交流，鼓励幼儿大胆尝试，并将自己的游戏介绍给大家。最后将大家发明的几种游戏方式有目的的选择其中的三种：爬矮山洞，钻高山洞，走独木桥设计成比赛游戏，幼儿分组进行比赛。在整个活动过程，我用自己的表现来感染孩子、鼓舞孩子。在安全教育方面，不仅教会孩子掌握正确的屈膝缓冲着地的方法，同时鼓励幼儿选出保护者，同伴之间互相帮助，在活动中主动保护同伴的安全。

文档为doc格式

游戏教案小学三年级篇四

【知识与技能】

能够说出动作要点，80%的学生能完成跳远的动作。

【过程与方法】

通过跳跃的游戏练习，发展速度、协调、下肢力量等身体素质。

【情感态度与价值观】

培养勇敢、不怕困难，勇于进取的心理素质和体育精神。

二、教学重难点

【重点】

掌握跳跃游戏方法，提高学生的跳跃能力。

【难点】

助跑与起跳技术的结合。

三、教学过程

(一)开始部分(3分钟)

1. 课堂常规：体委整队，报告人数，师生问好，教师简要介绍教学内容，检查服装，安排见习生。

组织教学：四列横队。

要求：快、静、齐。

(二)准备部分(7分钟)

1. 玩赛龙舟游戏

游戏规则：将学生分成4队，每队学生竖排一行，头扎红色布条，面向前蹲下，两手分别扶住前面一个学生的腰，比赛开始，学生同心协力蹲着前进，游戏当中，不能松手，队伍自始至终没有断队的现象，最快到达终点的一队为胜利。输的队伍蹲起五个。

2. 配乐韵律操：伸展运动、下蹲运动、体侧运动、体转运动、腹背运动、全身运动、跳跃运动、整理运动。

组织教学：四列横队体操队形，教师边做示范，边提示动作要领，语言激励学生，及时表扬鼓励。

要求：拍节准确，动作到位，节奏感强。

(三) 基本部分(30分钟)

1. 导入

老师：同学们！青蛙王国一年一度的运动会要开始了！大家想不想当蛙王啊？由此导入本节课内容：跳跃与游戏。

2. 示范

教师进行侧面示范。

组织教学：四列横队，前两排蹲下。

3. 讲解

动作要点：

预摆：两脚左右开立，与肩同宽，两臂前后摆动，前摆时，两腿伸直，后摆时，屈膝降低重心，上体稍前倾，手尽量后摆。

起跳腾空：两脚快速用力蹬地，同时两臂稍屈由后往前上方摆动，向前上方跳起腾空。在蹬离地面的瞬间，髋部首先前送，髋膝踝充分伸展，完成空中展体。

落地：收腹举腿，小腿前伸，同时双臂用力后摆，并屈膝落地缓冲。

4. 练习

(1) 原地预摆练习

动作要领：两脚左右开立，与肩同宽，两臂前后摆动，前摆时，两腿伸直，后摆时，屈膝降低重心，上体稍前倾，手尽量后摆。

(2) 蛙跳辅助练习。

练习设置：两脚快速用蹬地，同时两臂稍屈由后往前上方摆动，向前上方跳起腾空。

(3) 整体动作练习。

练习设置：让学生把预摆跟起跳腾空动作进行一个结合。在落地的时候强调要收腹举腿，小腿前伸，同时双臂用力后摆，并屈膝落地缓冲。

(4) 纠错：大家在练习的时候会出现抬腿过高导致脚步过缓，上下肢不协调的问题。在接下来的练习中教师以示范和口头提醒的形式帮助学生改进。

4. 检验—游戏展示

(1) 游戏：袋鼠跳。

游戏方法：让每组同学接力袋鼠跳，看哪组最后跳的最远。

(2) 评价：表扬获胜小组，鼓励其他小组，并让获胜小组分享胜利经验，互相学习。

(四) 结束部分(5分钟)

1. 放松活动—配乐放松操

组织教学：四列横队体操队形。

要求：放松活动，身心充分放松。

2. 课堂小结：教师总结学练情况，表扬先进，激励全体学生。

3. 宣布下课、师生再见、回收器材。

四、场地器材

标志筒4个、录音机1台、磁带、田径场、口哨。

五、预计负荷

练习密度：35%~40%；平均心率：125~136次/分；运动强度：中等偏上。

六、课后反思

游戏教案小学三年级篇五

能够自觉地有秩序地积极地进行蹲距式跳远练习，并且掌握跑几步的单起双落向前上方跳起的动作方法。

蹲距式跳远的单跳双落动作

1. 情景导入

a□教师活动：

(1) 常规队列练习，先进行原地踏步走，在此基础上，鼓励同学们进行起步走练习，并给予及时的客观评价。

(2) 讲解示范大网鱼游戏的方法和规则要求，适当导入游戏背景，使学生知道，鱼离不开水，鱼网密切合作才能取得胜利的道理同时培养学生诚实勇敢的良好作风。组织学生进行

游戏活动。

(3) 改变规则后，再次进行游戏活动。

b□学生活动：

(1) 认真的完成队列练习，提高自己的最基本的队列认知。

(2) 积极的热情的投入到游戏中去，很好的与同学完成游戏。

2. 合作探究掌握技能

重点：知道并掌握单起双落的动作方法和向前上方跳起的要求及练习时的自觉和秩序

难点：动作较连贯正确，跳起有一个高度

a□教师活动：

(1) 老师带领学生先活动各个主要关节后，讲解示范动作方法，再组织学生在场地内分散进行自主练习，体验动作。

(2) 老师讲解示范在沙坑中练习的方法要求，组织学生有秩序地积极地进行练习。

(4) 跳跃比远。

b□学生活动：

(1) 认真聆听和观察老师的讲解示范，积极进行练习。

(2) 能够按照次序，相互观察好的同学，积极主动地练习。

(3) .积极的投入到练习中去，能够帮助同学纠正和改正错误动作，敢于表现自己，争取在比拼中获得最好的成绩。

3. 组织：徒手练习和比拼时四列横队，自由练习时无固定队型

教师活动：教师提示今天的学习内容并提问学习内容的技术要领，及询学生是否达到了有秩序积极地进行练习的要求。

学生活动：学生积极的回答教师提问。

4. 课后小结：

在学生纪律严明的情况下，继续加大学生练习密度和质量，不断提高学生的练习效果、

5. 课后反思：

游戏教案小学三年级篇六

体育课中我们的准备教学的目的：一是为了引起学生的兴趣，二是作好热身运动为基本的教学内容作铺垫，在以往的教学我们往往通过徒手操、素质练习、队列队形的训练来教学，学生是被动的接受，兴趣不高，完全没有主动参与的意识，只是由于受教师的权威而消极的参加。这与我们新课程标准的理念“激发运动兴趣，培养学生终身体育的意识和以学生发展为中心，重视学生的主体地位”相违背。

1、技能目标：发展学生的动作速度素质和灵敏性、协调性；

2、认知目标：培养学生分析问题和解决问题的能力；

3、情感目标：体验集体教学和个人行为的区别，培养合作精神和良好的人际交往心理。

体验集体教学和个人行为的区别，培养合作精神和良好的人际交往心理。

游戏准备：学生1—4报数，每组4人，教师可参与人数不足的小组；

游戏方法：请1号为追者，2—4号学生手拉手围成圈，1号选择追拍者，令下后（也可以是音乐）开始追拍，2—4号学生相互合作保护，不让1号学生抓到 he 想要抓的学生，在规定的时间内（大致20秒，令下或者音乐停），追拍到的为胜者，未追拍到为失败，在小组中表演节目，而后游戏继续进行，分别由2、3、4号学生做追者。

游戏规则：被追拍者必须与其他学生的手相互拉着，不能松手；追者可以钻、爬、跑等各种手段追逐目标。