

最新幼儿民间游戏教案大班跳房子(汇总8篇)

教学反思是教师在教学活动结束后对自己的教学过程和效果进行反思和总结。如果你正在编写初三教案，可以参考以下的范文，希望能够给你一些启示。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇一

- 1、能探索发现出竹竿的多种玩法。
- 2、了解跳竹竿这一民间体育游戏的来历，尝试用xx和-x两种节奏型跳竹竿。
- 3、体验与同伴合作游戏带来的快乐，提高幼儿的合作能力。

- 1、幼儿人数三分之二的长竹竿，短竹竿、短棍子若干。
- 2、律动音乐磁带，音乐磁带《阿佤人民唱新歌》。
- 3、有关竹竿舞的图片、录像。

一、导入：

幼儿人手一根竹竿或棒子(长短不一)随乐骑大马入场。

(活动开始部分设计了随音乐利用竹竿、棍棒进行队列练习在这一环节中由两队“骑马”变双圆——变小圆——合作组合“坐马车”体现了动静交替的原则，让幼儿初步尝试了与同伴合作的快乐，同时也为下一个环节奠定了基础。)

二、探索竹竿、棍棒的多种玩法：

1、利用竹竿、棍棒进行“一棒多玩”

2、交流、总结竹竿、棍棒的新玩法。

幼儿展示自己探索出的新玩法。(挑担、跳竹竿、多人合作划小船、抬花轿、练武术、铺小路等等)

三、看图片、录像了解跳竹竿的来历、方法。

幼儿观看有关竹竿舞的图片、录像。师边看边讲解。

提问：他们是怎么跳竹竿的呢？好玩吗？

师幼共同了解跳竹竿的游戏玩法

这个游戏是许多人一起玩，其中两个人手拿竹竿面对面跪下，用竹竿按一定的节奏同时分合敲击，另一个人站在中间看准竹竿的‘分合跳进或跳出。

四、幼儿玩“跳竹竿”游戏。

1、两人合作学用xx的节奏型敲打竹竿。

2、两人合作学用-x的节奏型敲打竹竿。

3、幼儿自己分成三人一组尝试用-的节奏打竹竿、跳竹竿，体验跳竹竿的快乐。(师帮助幼儿总结方法如何才能跳好，不踩到竹竿上)

队形：四散

对幼儿在游戏过程中出现的情况及时进行指导(合作、交往方面)

4、鼓励幼儿创造性地玩“跳竹竿”游戏，师生共同参与。

队形：四散

(基本部分中，先鼓励幼儿利用竹竿、棍棒进行“一物多玩”，鼓励幼儿与同伴合作，并积极推广三---四人结伴游戏。接着运用尝试法学习的理论精神，教师不示范游戏玩法及规则，而是引导幼儿去自主探索(敲击“竹竿”的两人如何合作?中间跳的人如何跳?如果跳的过程中发现了一些情况怎么办?等)，从而通过尝试、发现---再尝试、再发现，形成师生互动、生生互动的不断调整的过程，师生双方共同提升经验。最后通过师生共同表演“跳竹竿”，将活动掀起-，突出了师生双主体的地位。)

五、幼儿尝试用不同队形跳竹竿。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇二

1. 练习快跑。
2. 培养幼儿躲闪跑的能力和反应的'敏捷性。

老狼头饰一个，场地一端画一条起点线。

1、玩法：

幼儿扮小动物，四散地站在起点线后，教师戴上头饰，背对幼儿站在幼儿前面几米的地方。

游戏开始：

“小动物”和“老狼”一同往前走，“小动物”边走边问：“老狼，老狼几点了？”“老狼”回答“x点了。”然后又问：“老狼，几点了？”“老狼”回答“x点了。”“小动物”每问一句，就要胆地走近“老狼”。这样转身往回跑，“老狼”转身追捉“小动物”，但不能越过起点线，被捉到的“小动物”站到场外。

2. 规则:

- (1) “小动物”与“老狼”应边问答边往前走，不能停留。
- (2) “老狼”回答几点时，不能回头看。
- (3) “老狼”回答几点时，可以任意间隔钟点，但不能倒书时间。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇三

1、摇啊摇适合年龄:3--4岁

游戏目的: 身体随节奏做动作

活动玩法: 幼儿两人一组，拉手面对而坐，边念儿歌边模仿摇船动作，念到最后一句时拍手笑起来。游戏反复进行。

附儿歌:

摇呀摇、摇呀摇、摇到外婆桥、外婆桥上摔一跤、买条鱼来烧、烧的头不熟来尾巴焦、一跳跳到龙皇庙、龙皇老爷见了哈哈笑。

2、炊事员适合年龄:3--4岁

游戏目的: 认识蔬菜的名称

游戏玩法:

1、每位幼儿配挂在一个菜的胸饰，教师配带锅的胸饰。

2、教师引入：“我们今天来玩烧菜的游戏，我的蔬菜在哪里？” 幼儿答：“蔬菜蔬菜在这里。”

3、游戏开始，教师随意选择炒一菜，问：“我们先来炒萝卜，萝卜萝卜在哪里？”当萝卜的幼儿回答：“萝卜萝卜在这里。”教师说：“快快走到锅里来。”当萝卜的幼儿就走到教师身后，同时全班幼儿问：“炒完萝卜炒什么？”

4、教师便再次选择炒某一种菜，如：“炒完萝卜炒青菜！青菜青菜在哪里？”如此反复游戏。

5、幼儿在听到自己所扮演的蔬菜名字后要迅速起立回答。

6、当教师说“我的蔬菜炒好了”时，幼儿立即走回自己的座位。

游戏准备：

各种菜的胸饰若干，锅的胸饰一个。

3、谁会飞适合年龄：3--4岁

游戏目的：

1、丰富幼儿的动物知识经验，知道哪些动物会飞，哪些不会飞。

2、增强幼儿的判断能力和反应能力。

游戏玩法：

1、幼儿围成一个圆圈。教师说一种动物的名字，如：“蝴蝶来了。”

2、幼儿判断这种动物会不会飞。如果是会飞的动物，就离开座位做小鸟的动作。如果是不会飞的动物，就坐着不动。

3、幼儿如判断失误，就算游戏失败，停玩一次游戏。

4、教师说：“蝴蝶飞飞，飞得高”，幼儿就踮起脚飞。教师说：“蝴蝶飞飞，飞得低”，幼儿就半蹲着飞。教师边说边拿走部分椅子。

5、当教师说“蝴蝶飞飞，飞回家”，幼儿就飞回到座位上。

6、幼儿在飞回座位时，如找不到空位，就被淘汰出游戏。

7、多次游戏后，仍没有被淘汰的幼儿为获胜者。

游戏规则：教师在游戏中根据实际情况控制游戏次数，尽量保证最后的获胜者在10个左右。

4、听听这是什么声音适合年龄：3--4岁

游戏目的：

辨别各种物体发出的声音

活动玩法：

玩法一

1、放录音一，请幼儿说说听到了什么。

2、放录音二，请幼儿注意听，分辨出各种动物不同的叫声。

3、教师问：“仔细听，这是什么在叫？”幼儿答：“汪汪汪，这是小狗在叫”等等，逐一说出并做相应的动物的动作。

玩法二在两个空八宝粥罐中装入一粒或数粒蚕豆，组成一对音响筒，以此类推，还可组成若干对“雨花石”、“回形针”、“塑料块”、“木珠”、“弹子”、“玉米粒”等音响筒。

1、幼儿先后摇动一对音响筒，分辨装有不同数量物品的筒中发出的声音。

2、猜猜看哪个筒中装的是一粒，哪个筒中装的是许多粒。

第一次玩时，教师要打开筒盖让幼儿验证。

玩法三

1、幼儿先后摇动音响筒，分辨不同物品在筒中发出的声音。

2、猜猜看，哪个筒中装的是弹子，哪个筒中装的是塑料块等

录音一：

本班小朋友问早、唱歌、教师说话、电话铃、汽车喇叭和自行车铃声等多种声音。

录音二：

小鸡、猫、狗等多种动物叫声的录音。装有一颗或许多颗小物品的空八宝粥罐若干对。

游戏规则：

1、每一对音响筒贴上相同的标记。

2、此游戏中，幼儿不可打开筒盖。

3、可在晨间桌面游戏中自由玩耍。（在幼儿自己掌握玩法后）

5、对拍手适合年龄：3--4岁

游戏目的：培养孩子的注意力，锻炼肌肉的灵活性。

游戏玩法：

- 1、该游戏儿歌是：“拍手，拍右手，拍手，拍左手，拍手，拍手心，拍手，拍手背。”
 - 2、教师与孩子面对面，边念儿歌边拍手。
 - 3、拍手，拍右手：先自拍一下，然后教师伸右手，与孩子伸出的右手对拍。
 - 4、拍手，拍左手：方法同前，方向相反。
 - 5、拍手，拍手心，拍手背：先自拍一下，然后教师伸出双手与孩子伸出的双手手心对拍一下，手背对拍一下。
 - 6、加快拍手速度，提高游戏的熟练程度，直到不念儿歌也能快速做动作。
 - 7、游戏应尽量避免或少出失误，该游戏可持续三到五分钟。
- 6、放鞭炮适合年龄：3--4岁游戏目的：

培养幼儿四散逃跑的能力游戏玩法：

在游戏中我们用了一首儿歌“新年到，新年到，爸爸带我放鞭炮，鞭炮鞭炮放得高，噼噼啪啪，快逃呀！”在这首儿歌中首先让孩子知道放鞭炮时要由父母陪同。其次让孩子知道观看时要躲得远。游戏时，大家先手拉手围成一个圈，边走边念儿歌，老师手拿“大鞭炮”（鞭炮由圆桶做成，里面装着雪花片），当儿歌念到：“鞭炮鞭炮放得高”时，老师边将雪花片四散撒开边喊“劈啪、劈啪、噼噼啪啪”，幼儿四散逃，被花片碰到的幼儿就“受伤”了，就要停玩游戏一次。

7、我和镜子做游戏适合年龄：3--4岁

游戏目的：让幼儿认识各器官的名称及用处

游戏玩法：

1、请一幼儿作发令人，用手竖起作镜子状，边走边念儿歌“照镜子，照镜子，照照你的小鼻子”。走到一幼儿面前，请该幼儿回答：“照镜子，照镜子，照照我的小鼻子。”同时要用手指指着鼻子。

2、发令人问：“嗨嗨！鼻子鼻子有啥用？”被问幼儿则答：“嗨嗨！我用鼻子闻一闻。”幼儿回答正确者，即与发令人交换角色，游戏重新开始。

3、这样依次类推，说出耳朵、眼睛、嘴巴、手脚等。

4、游戏前先要确定好发令人。发令人说到身体哪一部位，幼儿要立刻指到所说的部位，同时应用短句加以回答。

5、回答正确者，可交换角色；反之则不行。

8、我的小手有力量适合年龄：3--4岁

游戏目的：锻炼幼儿手部肌肉的灵活性

游戏玩法：

1、幼儿共同边念儿歌边做动作。

2、念到“握握拳”时，用力握拳；念到“伸伸拳”时，五指弯曲伸直再弯曲伸直；念到捏捏指时，五指指尖捏在一起；念到“张一张”时，五指用力张开；念到“我的小手有力量”时，双手握拳，互相用力打三下。

附儿歌：《我的小手》

握握拳，伸伸掌，捏捏指，张一张，我的小手有力量。

9、贴五官适合年龄:3--4岁

游戏目的：发展平衡能力及手眼协调能力。

游戏准备：将动物头像挂起来。头像上的眼睛、鼻、嘴是可以粘贴的。

游戏玩法：

请幼儿站在离动物头像1米以外的地方，手拿一个动物的五官图片，原地转两圈后，朝动物头像方向走过去，迅速将图片贴到头像的相应位置上。贴完后，看看谁贴的位置准确。游戏可以反复进行。

游戏建议：

可以五人一组，每人贴一个部分。年龄稍大的幼儿可以闭着眼睛玩。

10、猫捉老鼠适合年龄:3--4岁

游戏目的：练习躲闪爬，发展身体的灵活性。

游戏准备：猫和老鼠头饰，将两张桌子纵向并在一起。

游戏玩法：戴老鼠头饰的幼儿在桌下爬，戴猫头饰的幼儿在“洞口”（桌子的两端）捉“老鼠”。“老鼠”要注意边爬边躲闪。“猫”摸到“老鼠”的身体，就算捉住了。

游戏建议：根据活动室的空间确定桌子拼接的长度。

11、猫和麻雀适合年龄:3--4岁

游戏目的：敏捷、机智的练习。

游戏准备：有7米直径圆圈的场地（如图），2—3人扮“猫”，其余为“麻雀”，备若干球（多于麻雀的数量）。

游戏玩法：

游戏开始，“猫”在大圆圈内的“家”里，“麻雀”则在圆圈外的“家”。这“麻雀”设法把圈里的“果子”抢运出来，而“猫”要设法守住“果子”，只要“麻雀”一进圈，“猫”就可去追捕。

游戏规则：“麻雀”要把球运出圈外停在“家”里才算胜利。

12、河里的小鱼适合年龄：3—4岁

游戏目的：灵敏的躲闪练习。

游戏准备：幼儿分为三组，两组做“鱼网”，另一组作“小鱼”，“小鱼”每人一球。

游戏玩法：

游戏开始，作“鱼网”的幼儿围成圆圈，手拉手按逆时针方向行走，“小鱼”在“网”内游来游去（运球）。“网”问：“小鱼小鱼哪里游？”“小鱼”答：“小鱼小鱼河里游。”问：“小鱼你想出来吗？”答：“想出去玩一会儿。”问：“你想出来不容易。”答：“我们一定要出去。”说完“小鱼”即运球从“网眼”往外钻，作“网”的幼儿则赶紧拉手设法挡住“小鱼”。

游戏规则：“小鱼”不能只身钻出“网”，必须带着球。“网”不能松手，不能用手去拉“小鱼”。

13、老鼠笼适合年龄：3—4岁

游戏目的：敏捷、机智的躲闪练习。

游戏准备：将幼儿分成三组，两组的幼儿手拉手围成一个大圆圈作老鼠笼，其余站在“笼”内作“老鼠”；每人一球。

游戏玩法：

游戏开始，作“鼠笼”的幼儿手拉手举起并念儿歌：“老鼠老鼠坏东西，偷吃粮食真可恨，我们搭个老鼠笼，咔嚓一声捉住你。”在念儿歌时，扮老鼠的幼儿在“笼”的周围运球钻进钻出，当老师发出信号时，扮“笼”的幼儿立即蹲下，在圆内的“老鼠”算被捉住，即参加“笼”的角色。游戏继续进行，至“老鼠”全被捉住。

14、小鸡吃东西适合年龄：3--4岁

游戏目的：让幼儿正确、响亮地发出“鸡”、“吃”的音。

游戏玩法：

1、教师扮母鸡，手拿几个小鸡头饰走到一位幼儿面前，问：“我的小鸡在哪里？”这位幼儿就发出“叽叽叽”的叫声。教师说：“你是我的小鸡。”并将头饰给幼儿戴上。以后用同样的方法给每个幼儿戴上小鸡头饰。

2、“母鸡”带“小鸡”去找食。教师说：“小鸡吃米。”幼儿到场地中间，蹲下身子作吃米状，并发出“吃吃吃，吃吃吃”的声音。教师说：“小鸡回家了。”幼儿就发出“叽叽叽”的叫声回座位坐好。

3、游戏继续进行时，可以调换吃食方式，如“小鸡吃虫”、“小鸡吃米”。如果教师说：“小鸡吃木头。”幼儿就不能做吃的动作，也不能发出声音。

15、五个小朋友适合年龄:3--4岁

游戏目的: 训练幼儿手部肌肉的灵活性

游戏玩法:

- 1、以五个手指头分别代表五个小朋友
- 2、当念到一个小朋友时,用两只手的手指做相应动作。后面依次类推。

附儿歌《五个小朋友》

一个小朋友,出门走走走,碰到大石头,跌个大跟头;两个小朋友,出门走走走,相互见了面,连忙点点头;三个小朋友,出门走走走,遇到老爷爷,扶他慢慢走;四个小朋友,出门走走走,遇到解放军,向他招招手;五个小朋友,出门走走走,互相见了面,高兴地拍拍手。

16、听说游戏适合年龄:3--4岁

游戏目的: 引导幼儿能正确运用抱、开、摇、吹等动词,学说完整的短句。

游戏玩法:

- 1、教师边拿出口袋,边念儿歌:“奇妙的口袋东西多,让我先来摸一摸。摸一摸,摸出看看是什么?”教师摸出皮球,问:“这是什么?”(这是皮球。)教师再拍皮球问:“老师在做什么?”(老师在拍皮球。)
- 2、接着教师念儿歌:“奇妙的口袋东西多,小朋友都来摸一摸。”当幼儿摸出玩具后,要求幼儿说出玩具名称。
- 3、每次只摸出一样玩具。

17、手指游戏适合年龄:3--4岁

游戏目的: 训练手部肌肉的灵活性

游戏玩法:

拉一拉。(拉的动作) 打一打。(敲打的动作) 压一压。
(推的动作) 绕一绕。(卷起的动作) 捏一捏。(捏的动作)
把它做成一条虫。(扭动的动作) 染颜色手是蓝色的。(看着伸出的手) 手是绿色的。

手指是红色的, 在手指间。(扭动手指) 在我的脸上染颜色。
(摸脸) 在我的罩衣上染颜色。(摸罩衣) 在我的鞋上染颜色。
(摸鞋) 在我的袜上染颜色。(摸袜子)

18、炒黄豆适合年龄:3--4岁

游戏目的: 培养幼儿动作的协调性。

游戏玩法: 两人一组, 手拉手相对站立, 边念儿歌边左右摆动双手, 念至儿歌最后一个字时两人同时翻身。

游戏规则: 两手拉紧不能松开。

游戏建议:

1、小班幼儿可先转体180度, 背对背站立, 准备一下再转180度, 面对面站立, 这样继续进行。

2、中大班幼儿可连续翻。

3、此儿歌用上海方言念, 趣味更浓。

附儿歌:

炒炒炒，炒黄豆，噼呖啪啦翻跟斗。

19、蒸馍馍适合年龄:3--4岁

游戏目的：培养幼儿语音的节律及语言与动作的协调性。

游戏玩法：

甲乙两人面对面坐下，左右手相互交错放在膝盖或桌子上。游戏开始，两人边念儿歌边轮流抽出最下面的手，然后搭在最上面。每念完一句做动作一次，反复进行。

游戏规则：游戏时，儿歌不能念错，伸手要快，有节奏地进行。

游戏建议：此游戏也可三人玩。

附儿歌：

小狗熊，离开窝，来到河边蒸馍馍，和好面，点着火，只有锅盖没有锅。小狗熊，忙回窝，一看气得发了火，窝里有锅没有盖，窝外有盖没有锅。

20、我们都是木头人适合年龄:3--4岁

游戏目的：培养幼儿自我控制的能力。

游戏玩法：幼儿围在一起，请出一“领导”人站于前。游戏开始，幼儿边拍手边念儿歌边自由走动，念到最后一个字时，静止不动，谁动了就为失败者。

游戏规则：当念到最后一个字时就不能再动了。

游戏建议：

1、为提高幼儿兴趣，“领导”人可在念完最后一个字时做一个动作，如：“平衡”状、“小猴”状等。其余幼儿迅速学样并静止，学错动作或走动者为输。

2、幼儿也可自由发挥做各种动作。

附儿歌：

三、三、三，我们都是木头人，不许说话不许动，还有一个不许笑。

21、猎人枪老虎适合年龄：3--4岁

游戏目的：培养幼儿的辨别能力。

游戏准备：画有蜜蜂、枪、猎人、小孩、老虎、公鸡的卡片若干套。

游戏玩法：

1、参加游戏人数三至四人，一人为“公正”人。“公正”人发给每位幼儿同等数量的卡片若干张。

2、游戏开始，每位参加者各出一张卡片，一起翻出来看，按图示(见图)克对方或被人克。如果能克掉一人而不被别人克掉，就赢得卡片一张；如果被一人克掉同时又能克掉别人的话，那么仍可收回卡片；如果被人克掉却又不能去克别人，就算输，被收掉卡片一张；如果能同时克掉两位就算优胜，可同时得到两张卡片。然后各人再出第二张卡片，游戏继续进行，最后看每人手中卡片多少决定胜负。

游戏规则：

1、出卡片时，应同时翻出来，拿出来的卡片不能调换。

2、赢得或收回的卡片必须排在卡片的最末尾。

22、老鹰抓小鸡适合年龄:3--4岁

游戏目的:训练幼儿左右移动的能力

游戏玩法:

参加者选出一人当老鹰，一人当母鸡，其余人作小鸡站成一路纵队。游戏开始，母鸡张开双臂，小鸡每人拉紧前面人的衣摆。老鹰立即捕捉队尾的小鸡。母鸡要设法挡住老鹰，迅速左右移动，整个队伍跟随协调移动，躲避老鹰。如老鹰抓住队尾的小鸡，小鸡离开队伍站到一边。老鹰继续捉，直到小鸡捉完。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇四

1、激发幼儿对民间体育游戏的兴趣，体验合作游戏的快乐。

2、掌握跳皮筋的方法。

活动准备：皮筋若干。

活动过程

一、导入

带领幼儿做各种准备活动：如扩胸、振臂、全身运动等。

二、展开

1、出示一根皮筋，请幼儿猜猜今天要玩什么？

简单介绍跳皮筋是一种民间的体育游戏，引出游戏名称《跳皮筋》。

2、学习跳皮筋的基本方法

接着右脚再收回，同时左脚跳出，右脚跟着跳出皮筋。

(2) 请跳的好的幼儿展示一下，其他幼儿围绕向其学习。

3、请幼儿三人一组，两名幼儿扯皮筋，其中一名幼儿跳。

注意：高度逐渐加高，以增减难度，为了使游戏更有趣，可边念儿歌边跳皮筋，注意节奏感。

三、结束

小结：给予跳的好的幼儿加以鼓励！

提议幼儿可以回家和爸爸妈妈或小伙伴一起玩这个民间游戏。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇五

1、在自由玩耍中感知胶泥的特性。

2、通过游戏掌握摔泥、团泥、捏泥、压扁等基本技能。

3、在玩泥活动中，养成良好的卫生习惯。

4、通过小组合作的形式，运用自己喜欢的方式表达表现。

5、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。

红色胶泥若干，一处供幼儿玩耍的场地。

一、师生共同玩泥，体验玩泥的乐趣。

1、教师随意取泥放于手中，通过看、揉、捏，说出自己的感

觉。

泥巴捏在手中是什么感觉?捏一捏，有什么变化?

2、幼儿自由玩泥，鼓励幼儿边玩边交流自己的感受。

二、民间游戏：摔泥巴

1、教师边念儿歌边摔泥巴，引起幼儿的兴趣：“东洼里，西洼里，都来看我放啪哩!”教师将捏好的泥巴甩下，发出“啪!”的响声。

2、师生共同游戏，启发幼儿掌握摔泥方法：捏好小碗状，用力快出手。

(教师巡回指导，活动中注意良好卫生习惯的教育渗透。)

3、与幼儿一起讨论：怎样才能让泥巴发出响声?发出响声的泥巴，会在顶部出现一个大洞。打响的幼儿要再次说儿歌：“东胡同，西胡同，都来给我补补丁。”其他幼儿要从自己的泥巴上掰下一块，捏扁把洞补上。如果泥巴未发出响声，对方幼儿要从其泥巴上挖三下：“泥花花，挖三挖。”

4、幼儿两人一组玩游戏，教师巡回指导，提醒幼儿注意：

(1)在未摔之前，检查泥巴窝窝底部是否完整。(摔泥的幼儿应尽量将泥碗破口摔大。)

(2)一定要补住泥巴窝窝的破口。(补泥的幼儿，将泥压扁、压薄，能补起破口即可。)

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇六

一、活动目标：

1、练习钻的动作，发展动作的灵敏性与力量。

2、培养幼儿喜欢民间游戏的情趣。

二、活动准备：

三、活动过程：

1) 开始部分：

2) 教师和幼儿骑大马念民谣，一个个从“城门”钻过到城里去玩。

3) 教师请幼儿两人一组用手来搭一搭城门并边念民谣边学习游戏的开门关门规则。

4) 基本部分：

5) 教师请一位幼儿面对墙，搭成拱形城门，其余幼儿依次钻过城门。

6) 教师提出游戏规则：当念到“瞧一瞧”时，做城门者下蹲放下手关城门，并问被关住的人选择要“苹果”还是“香蕉”，幼儿选择好以后，把头饰挂在脖子上，站到城门的队伍做城门。

7) 幼儿第2次做钻城门的的游戏一次。

8) 教师继续提出游戏玩法及规则：“苹果”和“香蕉”站在场地的一个圆圈内，相互用肩膀、臀部把对方挤出圆圈外，看圆圈外“苹果”多还是“香蕉”多就哪对胜。

9) 幼儿在音乐的伴奏下做游戏一次。

10) 增加城门的高度再次游戏。

11) 教师小结游戏并告诉幼儿此游戏是我国的一个民间游戏，以后小朋友可以和家人、邻居玩。

四、结束部分：

做放松活动，带幼儿回教室。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇七

活动目标：

- 1、发展幼儿的投掷本事。
- 2、培养幼儿机智、勇敢、遵守纪律的品质。

活动准备：

1、听过解放军打仗的故事或看过军事表演；2、废旧的小型雪碧瓶装少量水为手榴弹；椅子背面贴有旧报纸制作的“石头”为碉堡；纸盒围起来两边缝上画上颜色为坦克车（五至六辆）；红、蓝颜色的长橡皮筋各一根。

活动过程：

一、扮演主角，活动身体1、教师启发：今日我们一齐来玩学习解放军的游戏。教师做指挥员，你们当解放军战士。解放军战士要一切行动听指挥。教师喊口令，幼儿进行队列练习。

2、教师启发：解放军叔叔有哪些本领？根据幼儿的回答，师生一齐模仿解放军叔叔本领：打枪——上肢运动；拼刺刀——下蹲运动；开炮——体转运动；骑马——全身运动。教师引导幼儿边做动作，边发出象声词，以激发幼儿的兴趣。

二、探索学习、团体练习1、教师启发：此刻我们要练习扔手

榴弹的本领，学会以后就能够去炸毁敌人的坦克、大炮、碉堡、军火库等等。教师把幼儿分成红蓝两队，各自站在红线和蓝线上，用力向前投掷手榴弹（雪碧瓶）并力争投过前方的橡皮筋2、教师在观察幼儿探索学习的基础上，请1~2名幼儿进行示范，教师说明动作要领：一只手臂弯曲在肩，两腿分开，把手中的“手榴弹”用力投过“封锁线”。

3、幼儿自由选择红线或蓝线进行练习，教师随机指导，指导中可运用集中，分散和个别指导的形式来纠正幼儿的动作，调动幼儿学习的进取性。

三、变换角度、难度练习1、教师启发：“全体紧急集合，立刻执行司令部的命令，进行军事演习。红队做坦克兵，蓝队投炸弹坦克。此刻两队实战开始，看是坦克先攻克阵地，还是手榴弹将坦克全炸毁。”幼儿各自进入主角，红队两人一组钻进席筒为“坦克兵”，向蓝队滚动前进，蓝队躲入“战壕”（小椅子后）为“投弹手”，待坦克驶近开始向他们投弹。

2、教师吹哨子，双方进行实战演习。

3、红队、蓝队交换主角再次演习。每次演习结束，幼儿要为胜利一方鼓掌祝贺，并设计自我队进攻的方案。教师亦可参与某一队的活动。

四、结束游戏，放松身体教师吹哨子，全体幼儿集合，大家一进讲评，表扬在游戏中表现机智、勇敢克服困难、坚持到底的幼儿。大家听着音乐，跳一个“欢乐舞”。

幼儿民间游戏教案大班跳房子篇八

跳皮筋是我国传统的民间体育游戏，深受孩子们的喜爱。把跳橡皮筋游戏和童谣巧妙地结合在一起，符合幼儿活泼好动的个性特点。根据大班孩子的动作发展情况，我选择了“跳

皮筋”活动，并制定了不同阶段的目标，希望在活动中，孩子们能在身体动作、想象力和创造力及合作意识方面都能有不同程度的提高与发展。

活动目标

1. 学习一些简单的跳牛皮筋的基本动作
2. 通过幼儿自主活动，相互学习，培养合作精神，体验自主活动的快乐

活动准备

牛皮筋、会念儿歌《小皮球》

活动过程

(一) 教师带幼儿在游戏中热身。

1. 跟随教师向前慢跑、倒退走、四散走
2. 四散慢跑，听教师的哨音、看手势“结对”
3. 做准备操

(二) 幼儿自己探索玩牛皮筋的跳法

- 1、 幼儿三人一组自由探索牛皮筋的玩法。
- 2、 教师演示跳牛皮筋的方法小朋友4人一组，一组三人撑皮筋放在脚脖处呈三角形；另一个小朋友，从一根皮筋跳到另一根皮筋，围三角形绕圈，边跳边念儿歌：小皮球，三加一，马莲开花二十一，二八二五六，二八二五七，二八二九三十一，三八三五六，三八三五七，三八三九四十一，四八四五六，四八四五七，四八四九五十一，五八五五六，五八五五

七，五八五九六十一，六八六五六，六八六五七，六八六九七十一，七八七五六，七八七五七，七八七五八十一，八八八五六，八八八五七，八八八九九十一，九八九五六，九八九五七，九八九九一百一。跳完结束。再加高距离跳。跳错换另一组跳。

(三) 教师讲解游戏规则

1. 4人一组，用石头、剪刀、布的方法确定撑皮筋的人(3人)
2. 在跳皮筋时，要一边念儿歌一边跳
3. 跳错的小朋友就要去拉皮筋

(四) 游戏开始

活动延伸

游戏结束后组织小朋友做放松活动，以免小朋友感到疲劳。

活动反思

在教学中进行反思，即及时、主动地在教学过程实施中的反思，这种反思能使课堂教学高质高效地进行。课堂教学中教师要时刻关注学生的学习过程，关注所使用的方法、手段以及目标达成的效果。捕捉教学中的灵感，及时调整组织教学方法，做到教学灵活，巧妙调控，使课堂效果达到最佳。

1. 学生在课中的参与

学生是课堂中的主体，是以一定的参与度做保证的，学生没有参与或少参与，就算不上“主体”了。学生的参与状态，既要看参与的广度，又要看参与的深度。就广度而言，学生是否全面参与到课堂教学中来，是否参与了课堂教学中的每个环节；就深度而言，学生是主动的、积极的，还是被动的、

应付的。

2. 学生在课中的交流

交流是培养学生友好往来，合作精神的重要途径，也是学生为主体的具体体现。课堂中，教师只有创设民主、和谐、平等和宽松的学习氛围，才能让学生感到自己在这个环境中是安全的、融洽的、自主的，可以与教师、同学之间进行平等对话的。教学中我常用“随机式”的分组方法进行交流，这有利于学生的个性发挥，但由于素质的差异不能进行很好的交流；于是可以用“朋友式”的组合方式进行合作学习，这有利于学生相互学习、相互促进，交流的气氛相当浓厚，学生的个性更能无拘无束的发挥。因为他们是朋友，从而也促进了学生的学习积极性，也减少了个体的差异，因为他们为了这个合作体进行互助，使自己的这个合作小组能全面发展和提高。在变向运球的学习中学生通过“朋友式”交流，合作式的学习，发现许多变向运球的方法是丰富多彩的。