

# 2023年小班木头人教案(精选7篇)

准备教案模板能够帮助教师更好地把握教学的主线，确保教学的连贯性和完整性。看看下面这些三年级教案，或许能给你带来一些新的教学思路和方法。

## 小班木头人教案篇一

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。

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。

初步培养幼儿的控制力和想象力。

老虎头饰、录音机、音乐磁带、活动前学会儿歌“木头人”

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》。

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。

做《看样学样》活动放松身体，走向活动室。

户外活动继续玩此游戏，也可以回家和家人玩此游戏。

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。

## 小班木头人教案篇二

作为一名教职工，通常会被要求编写教案，借助教案可以提高教学质量，收到预期的教学效果。我们应该怎么写教案呢？下面是小编为大家整理的《熊和木头人》幼儿园教案，希望能够帮助到大家。

- 1、练习听指令做动作及自我控制能力。
- 2、学会民间游戏《熊和木头人》，体验和同伴一起游戏的乐趣。

- 3、使幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法。
- 4、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。

1、知识经验：熟悉游戏《熊和木头人》。

2、环境创设：户外、室内活动场地均可。

### 一、引出游戏内容，激发幼儿对游戏活动的兴趣

教师引入：“小朋友们知道木头人是什么样子的吗？”“木头人会动吗？”

“木头人不能做什么？”

### 二、教师讲解、示范游戏玩法

1、幼儿按秩序站好

2、教师讲解玩法：

（1）教师扮演熊，幼儿扮演木头人，按秩序站好。当教师往前走的时候，幼儿也跟着走，可以学动物，摆出各种造型。教师一边走在队伍前，一边喊“熊和木头人”，口令结束时突然回头，这个时候幼儿不能动，无论原来是什么姿势，都应该保持静止状态。如果被教师发现有人动了，就要退出游戏，在旁边观看。

教师提问：“说完口令后，小朋友们要怎么做？”

教师提问：“如果木头人说话、笑或者动了，要怎么做？”

（2）请个别幼儿和教师一起示范

### 三、幼儿进行游戏，教师讲评指导

1、游戏第一遍，教师在前面慢慢地走，幼儿在后面慢慢地跟，摆出造型。

2、游戏第二遍，教师在前面加速地跑，幼儿在后面跟着小跑，摆出造型，在第一轮活动的基础上，加快速度。

#### 四、讲评游戏情况

1、游戏中，教师要多表扬坚持时间较长的幼儿，鼓励幼儿按指令及游戏规则进行游戏。

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

声音不够大，排队秩序混乱，

环节可以更加丰富一点，更加深入，如熊去抓木头人，木头人同伴来营救等。

### 小班木头人教案篇三

一、活动目的。

训练大肢体动作。

二、活动准备。

宽阔的游戏空间。

三、活动过程。

1、找个宽阔的游戏空间，让孩子尽情地跑动。

2、当你喊出“一、二、三，逃跑”时，孩子必须尽快跑开并远离你。

3、当你喊出“一二三，木头人”时，孩子必须即刻停止一切动作，并完整保持住那一瞬间的姿态。

4、在、重复第二个和第三个步骤，直到孩子不想再玩为止。

四、活动提示。

1、试着喊出其他口号，如“跳跃”、“跳舞”、“走路”、“爬行”等等。

2、保证游戏空间没有任何障碍物，以免孩子因为跑动而不小心撞伤身体或撞坏东西。

## 小班木头人教案篇四

能跟着音乐节奏创编中有趣的动作玩木头人的游戏，体验游戏的快乐。

提高幼儿的竞争能力，促进幼儿动作的灵活性和协调性。

使幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法。

重点难点：

跟随节奏创编动作玩游戏

活动准备：

有玩木头人的经验、音乐、统计表

活动过程：

## 一、游戏导入，激发兴趣

1、小朋友们，还记得我们玩过的木头人游戏吗？那我们再来玩一次怎么样？

3、追问：还有一个不许笑，那到底是哪一个字的时候要摆造型？

4、小结：原来玩木头人在说到笑的时候就要停下来摆造型。

5、过渡：今天，我想和大家来玩一个音乐木头人的游戏，用音乐来玩木头人，我带来一段音乐，里面有一段特别的声音，它会告诉你什么时候要停下来做木头人了，我们来听听看！

## 二、熟悉音乐，了解规则

1、（播放音乐）提问：请大家来说说看，你听到的这段音乐里面有特别的声音吗？

追问：那嘟嘟嘟，很长的声音是什么发出来的？

追问：我们喇叭声响起来的时候我们要干嘛？

### 2、教师示范听音乐玩游戏

关键提问，我是在什么时候变木头人的呀？

回应：就是在很长喇叭声后，听到“嘟”马上变木头人。

小结：喇叭声“嘟~~~”响起是告诉我们要准备了，当喇叭声“嘟”响了就是变木头人的时候了。

3、幼儿初次尝试游戏：你们都知道了，来一次怎么样？

“我们都是木头人，不许笑，不许动，123，就快变成木头人，

123，就快变成木头人，嘟~~~，变！”

4、这次我要把这个游戏加大难度了，听一听，这次音乐里有几个特别的声音？自己听啊！

(播放音乐)

关键提问：连续发出的两次喇叭声音，提醒我们怎么办？

小结：有2次特别的声音，而且这2次要连续变2个不同的造型。

5、幼儿跟着音乐尝试。

三、挑战比赛，创编动作

2、进入第二轮比赛。规则变了，要听好指令来玩。幼儿尝试玩一次。

3、进行第二轮比赛。

4、进入第三轮比赛。

一组幼儿要统一动作。

5、第四轮比赛，根据幼儿游戏情况及时间安排看。

活动延伸：

音乐停，每组要变一座桥。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

## 小班木头人教案篇五

1. 复习分类配对，学习按序号拼装木块的方法。
2. 培养动手能力和问题解决能力。
3. 感受合作的重要，探索合作的方法，体验合作的快乐。

活动准备

1. 活动前，幼儿已学习了拧螺丝的方法。
2. 贴有数字标记的木头人拼装部件，装饰成红、黄、蓝、绿的“小树” 匹棵?衣服四套。
3. 相关课件(两段视频片段)。

活动过程

1. 音乐律动，导入主题。

带领幼儿听音乐进入活动室。引发幼儿参与游戏的兴趣。

2. 引导幼儿分组搬运游戏材料。

(1) 按颜色分类。

场地上四个角，各放一棵小树(红、黄、蓝、绿四种颜色)。幼儿按自己的意愿，选择不同颜色树上的叶子作为自己的标



记。同样颜色标记的幼儿就是一组。

## (2) 搬运木块。

介绍游戏名称，引起幼儿参与游戏的兴趣。

讲解游戏规则，让幼儿按颜色分类，又轻又快地搬运木块。

评价幼儿“搬运木块”的情况，通过提问引导幼儿说一说搬运木块的方法，感受合作的重要。

## 3. 拼装木头人。

### (1) 引导幼儿观察木块上标记的数字规律。

师：请你们仔细看看木块上面，发现了什么？都有哪些数字？每个数字又有几个呢？

### (2) 让幼儿自己探索木头人的拼装方法。

(3) 各队幼儿合作拼装木块，教师巡回指导，帮助幼儿建立合作意识。

师：还有一个小小的要求，等会儿请每个队把完成好的作品，挂在支架上，然后一起把它抬到前面来放好，所有队员都回到自己队的位置，就算完成任务了。哪个队拼得又快又好，就奖励一张笑脸娃娃！

### (4) 展示评价各队拼装的作品，分享探索方法和合作经验。

师：请最快拼好木头人的队，来说说你们是怎么拼的？其他队的小朋友也是这样做的吗？

师：每个队的小朋友都完成了。在你们的共同努力和相互合作下，木头人都开心地对我们笑呢！你们高兴吗？我们来玩

个“木头人的游戏”吧!

#### 4. 装扮木头人。

(1) 与幼儿共同观看经装扮后的木头人视频，激发幼儿装扮木头人的兴趣。

(2) 分别请两名幼儿为木头人穿上不同类型的衣服，引导幼儿观察并发现问题，体验合作的重要，并讨论解决问题的办法。

师：给木头人穿衣服可不是一件容易的事。不相信的话，我们就请两个小朋友来试试。

(3) 引导各队幼儿讨论、协商，进一步探索合作的方法，分工合作装扮木头人。

(4) 展示各队装扮好的木头人，组织幼儿小结合作经验，充分体验合作的快乐。

师：现在各个队都把木头人装扮好了，你们说，漂亮不漂亮呀?刚才哪个队最快?他们穿得怎么样?他们刚才是怎么分工合作的?其他各队的小朋友也表现得很不错，正是你们的共同配合才使木头人变得这么漂亮!你们真能干，我们为自己鼓鼓掌。

活动延伸：

将木头人投放在游戏区角中。在表演区，创造“小舞台”的场景，鼓励互相配合作木头人，让木头人动起来，尝试表演木偶戏。在娃娃家，收集各种材料，装扮木头人，鼓励幼儿大胆创意，为木头人设计发型、服装、表情等。

## 小班木头人教案篇六

活动目标：

能跟着音乐节奏创编中有趣的动作玩木头人的游戏，体验游戏的快乐。

重点难点：

跟随节奏创编动作玩游戏

活动准备：

有玩木头人的经验、音乐、统计表

活动过程：

一、游戏导入，激发兴趣

1、小朋友们，还记得我们玩过的木头人游戏吗？那我们再来玩一次怎么样？

3、追问：还有一个不许笑，那到底是哪一个字的时候要摆造型？

4、小结：原来玩木头人在说到笑的时候就要停下来摆造型。

5、过渡：今天，我想和大家来玩一个音乐木头人的游戏，用音乐来玩木头人，我带来一段音乐，里面有一段特别的声音，它会告诉你什么时候要停下来做木头人了，我们来听听看！

二、熟悉音乐，了解规则

1、（播放音乐）提问：请大家来说说看，你听到的这段音乐里面有特别的声音吗？

追问：那嘟嘟嘟，很长的声音是什么发出来的？

追问：我们喇叭声响起来的时候我们要干嘛？

## 2、教师示范听音乐玩游戏

关键提问，我是在什么时候变木头人的`呀？

回应：就是在很长喇叭声后，听到“嘟”马上变木头人。

小结：喇叭声“嘟~~~”响起是告诉我们要准备了，当喇叭声“嘟”响了就是变木头人的时候了。

## 3、幼儿初次尝试游戏：你们都知道了，来一次怎么样？

“我们都是木头人，不许笑，不许动，123，就快变成木头人，123，就快变成木头人，嘟~~~，变！”

4、这次我要把这个游戏加大难度了，听一听，这次音乐里有几个特别的声音？自己听啊！

（播放音乐）

关键提问：连续发出的两次喇叭声音，提醒我们怎么办？

小结：有2次特别的声音，而且这2次要连续变2个不同的造型。

## 5、幼儿跟着音乐尝试。

## 三、挑战比赛，创编动作

2、进入第二轮比赛。规则变了，要听好指令来玩。幼儿尝试玩一次。

3、进行第二轮比赛。

4、进入第三轮比赛。

一组幼儿要统一动作。

5、第四轮比赛，根据幼儿游戏情况及时间安排看。

活动延伸：

音乐停，每组要变一座桥。

## 小班木头人教案篇七

□

- 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，则这个人就是游戏失败者。