

幼儿园大班班级游戏教案及反思 幼儿园大班游戏教案(大全16篇)

制定教案有哪些原则？教案制定需明确教学目标、符合学生实际、突出知识点等。请大家跟随小编一起欣赏这些精心挑选的三年级教案，相信它们一定能给您带来不少收获。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇一

活动目标：

- 1、通过游戏了解动物与季节变化的关系。
- 2、引导幼儿按照正确的程序操作电脑。
- 3、培养幼儿积极探索的精神。
- 4、体验明显的季节特征。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

活动准备：

- 1、知识：已经了解了某些动物的生活习性
- 2、物质：ibm电脑、四季图片

活动进程：

一、导入

谈话导入：现在是什么季节？你喜欢哪个季节，为什么？橡树湖的池塘在四季中有什么变化呢，让我们一起去看一看吧。

二、展开

1、请幼儿说说操作电脑的正确程序。

3、幼儿探索性操作：点击画面不同的位置，探索性操作。如：“点击大树”会有相应的提问，“谁住在树洞里？”

4、扩散思维：出示四季图片，请幼儿根据特征说出是哪个季节，这个季节还有哪些特征？

三、结束：请幼儿按正确的程序关闭电脑，表扬积极动脑、勇于探索的幼儿，结束！

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇二

活动目标：

- 1、提高手部小肌肉的灵活性，激发幼儿动手兴趣。
- 2、发展思维灵活性，激发创造能力。

活动准备：

红色翻绳同人数、各色翻绳若干、音乐伴奏《十个朋友出来走》《转动手腕真灵巧》

活动过程：

一、开始部分：

- 1、准备活动：音乐伴奏下手指、手腕操《十个朋友出来走》
- 2、复习翻绳基本形：

师：小朋友，咱们学过那些基本形

幼：中指基本形、食指基本形、手腕基本形

师：请小朋友自己练习一下，看谁翻得快又好幼儿操作，教师观察指导。

二、基本部分：学习翻绳花样《大红枣》

1、师：今天，老师要给小朋友翻一个新的花样，请你们看它像什么。

教师演示花样。

师：它像什么？

幼：大皮球、硬币、橘子、太阳……红枣……

师：真像一颗大红枣。那我们就叫它大红枣吧。咱们一起学翻好吗？

2、教师边示范边讲解。

a□双手手腕撑绳，手心向外，像两只老虎张开大嘴。

b□咬住两根绳往上翻。

c□两条虎尾压一根绳挑一根绳。

d□中指互串横于手掌下方的绳。

e□松开双手大拇指、小拇指的绳，整理一下，变成红枣

3、带领幼儿分步操作：

4、幼儿自己练习翻花样，教师重点指导。

5、师：小朋友，你们还会翻那些花样。

幼：菊花、降落伞、大碗、猫耳朵、喇叭花……

师：那咱们开个翻绳花样展示会。幼儿边翻花样边展示。

三、结束部分：

1、师：利用翻绳，还可以做哪些游戏？

幼：用翻绳摆画，摆数字，摆拼音。

师：请小朋友自选伙伴，拼摆画面。

幼儿分组活动。

2、音乐伴随下活动《转动手腕真灵巧》，整理活动材料。

活动反思：

此活动，充分发挥幼儿易模仿、好动手的年龄特点，在操作过程中，发展思维的灵活性、记忆、观察能力，提高手部小肌肉的灵活性。一根小小的翻绳，成为孩子们手中的法宝，变换出丰富多彩的图案，编制出幼儿的梦想。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇三

1、利用长桌游戏发展幼儿的平衡、钻爬、攀登能力。

2、让幼儿尝试和探索从高处望下跳的技能，提高敏捷性、协调性。

- 3、培养幼儿勇敢、积极动脑、临危不惧的良好品质。
- 4、能根据指令做相应的动作。
- 5、锻炼平衡能力及快速反应能力。

1、重点：发展幼儿平衡、钻爬、攀登能力

2、难点：高跳下的技能

桌子12张，海绵垫板6块，《健康歌》音乐磁带，小白兔头饰人手一份，箭头两个。

一、随音乐做热身运动

“小朋友，我们一起来跳健康舞好吗？”（好）

二、基本部分

1、向幼儿介绍器材——桌子

“你们看，这些桌子平时是用来干什么的呢？”（吃饭、画画等）“今天，我们要和桌子一起做游戏。”

2、鼓励幼儿自由探索桌子的’各种玩法，并进行互相学习

(1)瞧、桌子变成了两座小桥，请你们排好队想出各种各样的方法来过桥，过了桥，从旁边箭头回来，排到队伍后面，看谁的办法和别人不一样(桌子间隔30cm□排成两排)

(2)小朋友，快点下来，小桥要变成大桥了，变成大桥后可以怎么过去呢?(两排合龙)

(3)大桥又要变成九曲桥了，请你们动动脑筋，用什么办法进去呢?

3、练习高跳下

(1) 你们敢不敢从桌子上跳下来?(敢)

(2) 幼儿尝试高跳下“那就请你们一起来跳一次”

(3) 教师示范，纠正动作

刚才有小朋友摔到了，为什么会摔到呢?

(4) 幼儿全体练习一次

请你们也用这个方法跳一次，看看会不会站得更稳。

(5) 提高难度(桌子由一张——两张叠起——三张叠起)

现在，我把桥架高点，你们敢不敢再跳下去?

那你们敢不敢跳比这更高的桥?

三、以故事情节带领幼儿进行各种钻爬游戏

2、教师示范

3、幼儿全体救小白兔

四、放松活动

1、小白兔救出来了吗?我们一起来庆祝一下(随音乐做放松活动)

2、现在我们一起把小白兔送回家(大概是送头饰，他上面没说，呵呵，我猜的)

1. 经验准备：知道蜈蚣是多足的爬行动物;学习过侧行动作，

有听信号向不同方向走跑的运动经验。

2. 物质准备：球18个、塑料筐6个、小鼓1副、花环18个；音乐(比赛背景音乐、“花之舞音乐”、放松音乐等)；蜈蚣范例图片、幼儿模仿蜈蚣队形照片各一；擦汗毛巾。

1. 初步掌握”蜈蚣爬”游戏中的合作行走方式，发展平衡协调的能力，锻炼腿部力量。

2. 能通过观察模仿、口令、方向饰物等方法感知左右空间方位，学习协调一致地合作行走。

3. 能积极与同伴合作，体验多人同步行走的快乐。

准备活动

队列练习

大圆一高人走一矮人走一举左手走一举右手走一切断分队走
一集体左右高人走一原地向左四个方向转走。

本次展示课，我设计的是体育活动《玩转桌子》，感觉比较成功的方面有：

首先活动设计方面，以游戏贯穿整个活动，有趣、巧妙，游戏从易到难，闯关越来越富有挑战性，满足幼儿的最近发展需要。所用的材料简单易找，场地设置没有太大的要求。在每一关游戏开始时，我利用图谱，让幼儿根据图谱自主摆放桌子和发现闯关方法，明白需遵守的游戏规则，从而减少了老师在交代游戏玩法和规则中出现的幼儿不理解需要反复强调，或孩子不专心听导致不理解游戏玩法等不必要的麻烦，图谱的使用直接帮助幼儿理解游戏、尝试实施，得出游戏规则，收到较好的效果。

其次，在组织策略方面，入场我选用动感的音乐激发幼儿的激情，带领幼儿绕场跑步热身，接着，为了让幼儿更好地进入活动状态，以桌子为辅助物进行听信号做动作热身运动，幼儿的兴趣和状态都被激发了，提高了幼儿的积极性。活动中，我能注重观察，发现游戏中的问题，在每一轮游戏关卡之后及时组织幼儿，把问题抛给孩子，让孩子们去思考、讨论，寻找解决的方法，从而加强了幼儿解决问题的能力，促进了幼儿更好地遵守游戏规则。当然，孩子是活动的主人，游戏中，我能站在他们的角度，给予他们个别探索练习的机会，也有小组合作的环节，满足了他们的需求。同时，保证了足够的游戏时间，让每一个人都充分体验到了各个游戏的乐趣。

整个活动下来还算顺利，但也有许多不足之处。首先，在材料准备方面，应该选择塑料桌，木桌对于幼儿来说太重了，阻碍了幼儿更多的创造和利用；这给我留下了深刻的教训：在以后的教学活动选材时要多方面考虑，不但教材的适宜性、对象的发展情况，材料的准备等，还要更细致地对每一种材料的适宜与否进行试验。其次，课堂掌控能力不足。对幼儿过于兴奋时所出现的意外情况没有用适宜的方法及时扭转过来。另一方面，没有把话语权交给幼儿，自己说的多，幼儿说的少。活动前没有对幼儿进行知识经验的准备，导致他们开始认识图谱时显得突兀，花费了不必要的时间。另外，还需加强对自身的专业素养的提高，比如此次活动中体育名词使用有误，在组织活动之前没有预先进行了解和学习。

我在此活动中深刻感悟到，上好一堂课让幼儿感兴趣固然重要，但如何培养幼儿遵守规则、学会学习，在活动中发挥幼儿自主性、创造性等这些品质也是衡量一节成功教学标尺。作为教师，不能仅停留在设计教案、完成教学等这些层面，更要做好内功，理解和“吃透”教材，做好充足的准备，才能让自己在上课的时候全身心地投入，组织教学做到收放自如，保证每个环节的连贯，让幼儿达到预定的教学目标。

本次活动让我收获颇丰，认识到自己不足的同时，也收获了好的教育教学经验，对自己是一次很好的锻炼，在以后组织公开教学活动中，我也不再排斥和害怕，只有一次次的磨砺才能变成一把锋利的“剑”，让自己成长为一名优秀的幼儿教师。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇四

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的“药”整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了“医院”这个游戏。

一、了解医院工作人员及其职责，模仿和扮演医生、护士及病人等角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放、爱护材料，创造性的使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

六、对医生这个职业充满敬佩的感情，体验医生和护士工作的辛苦。

一、了解医院工作人员及其职责，初步扮演医院中的各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看

病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

经验准备：1. 在谈话活动中引发幼儿关于看病的生活经验，了解医院工作人员的职责。

2. 和爸爸妈妈一起收集关于医院的废旧物如：药瓶、病例卡等。

物质准备：在医院投放病历卡、听诊器、针筒、药品等环境创设：创设医院的环境

一、教师出示听诊器和针筒和病历卡，引出游戏，激发幼儿参与游戏的乐趣。

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

1. 要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。

2. 要选择各种替代物，创设医院环境。

3. 按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、幼儿游戏，教师以病人的身份介入游戏，观察指导。

1. 观察幼儿能否协商、分工，形成初步的角色意识。

2. 观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。

3. 观察医生、护士能否明确职责。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1. 整理游戏材料和环境。

2. 交流游戏情况。

师提问：1. 你今天扮演了什么角色？你是怎么做的？

2. 你在游戏中遇到什么困难？你是怎么解决的？

3. 下次的医院游戏你认为可以增加什么材料？

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

一、明确所扮演的角色，增强角色意识。

二、尝试根据不同的病症，针对性提出治疗的方案，能对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

经验准备：在谈话中，引导幼儿回顾医生看病的方法，初步了解不同的病症的不同的诊断方法。

物质准备：增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

师小结：医生要仔细询问病人哪里不舒服，然后要看看他不舒服的地方，一般的病只要吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1. 与同伴协商角色分配。

2. 导诊的护士要主动与病人问好，游戏中要用礼貌用语。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1. 适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观察医生对症诊断的情况。

2. 观察医院工作人员与病人之间语言交流情况。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇五

游戏目标：

1. 能按物体的大小、多少、粗细等进行排序和分类，能进行10元以内人民币的换算。

2. 增强对数学游戏的兴趣，对金钱的社会作用有初步的了解。

游戏准备：

1. 不同大小、多少、粗细、长短的农作物若干。
2. 每人一套数字卡片作为代用人民币。
3. 把桌子按超市柜台的大致结构摆放。

游戏过程：

1. 讨论：现在是什么季节？秋天有哪些农作物？
2. 超市要开张了，让幼儿按蔬菜，粮食、水果、干果讲行分类摆放。
3. 带领幼儿检查分类是否正确。
4. 让幼儿选择一种农作物，按它们的大小或多少或粗细依次摆放，布置柜台。
5. 请幼儿合理标价。
6. 请配班老师扮顾客买东西，学习10元以内人民币的换算。
7. 把幼儿分成两组轮流进行游戏或者请听课的老师扮客人买东西。（若是家长开放日，可以请家长扮演顾客）
8. 教师以经理身份结束“一天的工作”，问幼儿挣了多少钱，并组织幼儿讨论用这些钱做什么。

游戏分析：为了让孩子们熟悉钱的换算和运用，复习10以内数的加减运算，培养幼儿对数学学习兴趣，我组织安排r这次游戏，并在设定角色游戏时，以适当的角色进入他们的活动，让幼儿来购买物品。清点客人的人数，或分配礼物，把10以内数的学习，贯穿在游戏当中，逐步渗透，个别引导。既让幼儿感知到数学与生活密不可分的关系。又复习分类、排序、

合理标价，加减运算。熟悉了人民币的兑换和运用。

下面是游戏活动中教师和幼儿的一段对话：

顾客(听课老师)：我想要标价1元的茄子1个、标价5元的茄子1个。

售货员(幼儿)：一共需要6元钱。

顾客：给你10元钱，你该找我几元钱呀？

售货员：应该找您4元钱，这个柿子很甜的，你想要点儿吗？

顾客：那你再给我称5元钱的柿子吧。

售货员：那你还得给我钱。

顾客：我给你10元钱了，还要给你钱？(顾客拿了6元钱的茄子和5元钱的柿子就要走)

售货员：(一把夺过茄子和柿子)不够啦，你不能拿走！

顾客：我给你那么多钱了，为什么不能拿走？

售货员：不对，反正不对，不能拿走！

顾客：你看这两根茄子一共6元，对吗？

售货员：对。

顾客：我给你10元，你该找我多少？

售货员：4元。

顾客：我没用你找钱，再买5元的柿子。

售货员：你应该买这个4元的柿子。

顾客：我就不喜欢这个4元钱的柿子，我想买这个5元钱的柿子。

售货员：5元比4元多1元。

顾客：那你找1元钱给我不就行了？

售货员：不对，我欠你4元，你欠我5元，你欠的比我的多。

顾客：多多少呀？

售货员：多1元，是你应该给我1元。

从以上对话和交往中，我们可以看到孩子清醒的角色意识和认真的游戏行为，还有精确的计算头脑。游戏过后，扮演顾客的老师对孩子的表现赞不绝口。

另外，孩子在开始的排序活动中，自行选择某种农作物，并按不同的标准进行排序，几乎所有的孩子都能按大小、多少或高矮进行排序。有一个孩子带了一棵白菜，我问他怎样排序，他不慌不忙的摘下每一片白菜叶，把最大的菜叶整齐摆放，较小的菜叶，最小的菜叶分别重叠。我问他“谁教给你的？”“我帮妈妈择菜了！”原来劳动的时候也能发展幼儿的数学能力，这些给了我新的启示。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇六

- 1、复习巩固组合、连接等技能，进行组合性的主题结构游戏。
- 2、学习合理的布局，能看着设计图来摆放结构物品。
- 3、培养幼儿与同伴之间的相互配合。

4、积极参与活动，能用简单的语言表达自己的感受。

雪花片、胶粒玩具、泡沫砖、废旧材料等。

一、谈话导入（价值分析：通过摩尔庄园的情景和自己设计的图纸引起幼儿的搭建兴趣。）

1、看看，这是什么？（摩尔庄园）你们想不想搭建一个庄园呢？

2、上次我们一起分组设计了一张庄园图纸，谁来介绍一下？

（1）住宅区（2）农业区（3）游乐区（4）休闲区（5）河流区域（6）马路区域小结：你们设计的庄园真不错，待会请你们做小小建筑师，选择一个区域来搭建。可以两个人合作，也可以自己独立完成，篮子里还有一些以前搭好的零件，这里也有一些废旧材料可以用，希望你们能将我们设计的庄园搭建出来。

二、幼儿自由选择结构任务（价值分析：鼓励幼儿协商、创作，运用组合、连接等技能来进行搭建。）

1、请幼儿自由选择一个区域，并与同伴讨论协商该区域的建构物。

2、幼儿自由选择自己喜欢的材料进行区域建构。

3、观察要点：

（1）观察幼儿能否合理规划构建场地，分工合作进行建构活动。

（2）观察幼儿能否根据物体的外形特征进行建构，并能创造性地使用一些废旧材料来辅助搭建。

(3) 鼓励幼儿与同伴合作游戏，当发生问题时，知道协商来解决，友好与同伴相处。

4、将搭好的物品摆放到合适的地方，并根据场地需要增减物品。

三、展示、讲评（价值分析：通过展示作品让幼儿获得搭建庄园的成就感。）

1、谁来说一说刚才你是用什么材料来装扮我们的庄园的？

2、在搭建过程中你有没有碰到困难？是怎样来解决的？

3、给庄园起一个名字。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇七

1、感受乐曲的欢快与活泼，乐意运用身体动作感受2/4音乐的渐慢与渐快。

2、学习传帽游戏，根据渐快的音乐节奏掌握传帽的方法。

3、会互相合作及配合游戏，体现集体游戏的快乐。

4、感受旋律的气氛以及和同伴一起参加集体音乐活动的乐趣。

5、有感情地学唱歌曲。

1、音乐帽子若干

2、大鼓

幼儿用身体动作感受音乐的旋律，节奏。

1、向老师问好。

导语：今天，来了许多老师，都想看到你最棒的一面，那现在请你们想一个最有创意的造型向在座的老师问个好。（老师好）真实无声胜有声。

2、玩送帽子的游戏，用身体动作感受音乐节奏。

导语：今天我想和你们玩帽子的游戏，现在帽子在我手里，一会你们就听音乐的节奏运用学过的动作跳舞，我就看看谁跳的最好最有创意就送他一顶帽子。

3、引导幼儿欣赏和区分渐快和渐慢的音乐节奏。

有些什么变化呀？看谁长着一双会听音乐的耳朵。（前面是越来越慢，后面是越来越快）对拉，越来越慢我们叫渐慢，越来越快叫什么啊？（渐快）真聪明。

4、听儿歌玩游戏，学习围亲密的小圆圈。

导语：来来来我要考考你们，我闭上眼睛数五声请你们围一个大圆圈，围好了吗？现在我又想请小朋友围一个小圆圈，对啦，不用太拥挤，很舒服的，这就叫亲密的小圆圈。听儿歌做游戏：小朋友，跳个舞，真呀真快乐，围围围围围围围，围个亲密的小圆圈。（反复做几次）

5、听音乐找好朋友跳舞，会听渐慢的音乐围圆圈。

6、学习玩传帽游戏

导语：现在我拿三顶帽子，送你一顶，你一顶还有你一顶。我又要考考小朋友啦，请你们举起右手，摸一摸右边小朋友的帽子，摸到了吗？没有摸到帽子的小朋友也要做假装摸的动作，然后把他的帽子拿起来，戴在自己的头上，没有的又要怎样啊？（假装拿假装戴）对啦，再来拿帽子，戴帽子，拿帽子，戴帽子~~~~~。好啦，你们有没有发现现在帽

子走到那里拉？（其他小朋友头上）哦，不断的拿帽子戴帽子，帽子就会向顺时针方向走，原来我们正在玩传帽子的游戏呀，好玩吗？那一起听我读儿歌玩传帽子的游戏吧。（传帽子，戴帽子~~~~~越读越快）

7、听渐快的音乐节奏玩传帽游戏。

导语：现在我们一起听着渐快的音乐节奏玩传帽游戏吧，注意要听准渐快的音乐。

（玩两次，增加几顶帽子）

8、完整的做传帽游戏。

导语：想不想完整的做游戏啊？那小朋友就听音乐找朋友跳舞，听到渐慢的音乐就围亲密的小圆圈，最后听渐快的音乐玩传帽游戏，会不会玩。我又增加几顶帽子。

9、邀请老师玩传帽游戏。

导语：这么好玩的游戏邀请老师一起玩好吗？注意要听准渐快的音乐节奏传帽子啊。

（邀请老师玩两次，不断增加帽子）

10、小结：今天我们学了一个什么游戏啊？回去可以教你的爸妈，弟弟妹妹们玩。我们出去玩游戏吧，和老师再见。

幼儿都非常喜欢传帽子这个游戏，在游戏中，感受了大家一起努力，大家一起做游戏的氛围，并且都在为本小组的胜出做出了自己的努力。在这个游戏中，幼儿学会了集体合作，理解了集体合作的重要性。也进一步获取了游戏的快乐，锻炼了自己的自信心。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇八

- 1、在幼儿初步熟悉故事情节的基础上，学习和公鸡的对话以及猫和画眉鸟的语言，并试着让幼儿学习旁白。
- 2、启发幼儿初步能用表情、动作、语调的变化进行表演，鼓励幼儿大胆地参与表演。

头饰

(一) 交代任务

老师知道小朋友都想上台为大家表演，老师也很想表演，现在老师来表演，谁来帮老师讲旁白。

(二) 老师表演一遍，幼儿分析、评价学习。

- 1、用什么样的语言、动作骗公鸡的?(狡猾的声音)
- 2、怎样才能表现出狡猾的样子呢?

引导幼儿分析讨论后小结：的声音要尖尖的，声音要拉长，身体要扭来扭去，眼珠子要转来转去。

- 3、公鸡被捉走后，心里怎样想的?用什么样的声音来向猫和画眉鸟求救?

幼儿讨论后小结：公鸡很着急、很害怕，声音要喊的越来越大，猫和画眉鸟才听得见。

- 4、公鸡不听话，一次一次地被捉走，猫和画眉鸟怎么想的?怎么做的?

幼儿讨论后，学习猫、画眉鸟和公鸡的对话。

反思：此环节充分体现了幼儿启发性和创造性原则，启发幼儿进行思考，启发鼓励幼儿创造性的表现、公鸡的语言和动作。运用分析、讨论法引导幼儿积极地参与讨论，表达自己的观点，使幼儿的语言表达能力得到锻炼。

(三)请个别幼儿带上头饰表演，幼儿集体配旁白。

(四)活动延伸

今天小朋友们观看了表演，你们喜欢表演吗？如果大家都来表演，我们的道具又不够，怎么办呢？(小朋友讨论)

本次活动大胆地让幼儿对故事中“、公鸡、猫和画眉鸟”的语言进行分析、评价的尝试，让幼儿在相互讨论中，加深对故事情节以及角色对话的理解和掌握。通过相互对比，最终讨论出符合角色特点的语言和动作进行表演，大胆地刻画角色的形象，为后面的表演做好铺垫。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇九

1. 认识钟面的构成，欣赏不同的钟表。
2. 感知一分钟的长短，建立初步的时间概念。
3. 积极参与活动，体验活动的乐趣。
4. 幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。

1. 教师示范钟表一个。

2. 请幼儿每人自带一个钟表，每人带一种玩具或图书。

3. 玻璃珠、数学题、圆形、皮球、彩笔、统计表。

1. 做游戏“山上有个木头人”引起兴趣。
2. 出示实物，欣赏钟表，等待一分钟。

师出示大时钟：小朋友看这是什么？(钟)钟面上有什么？

总结：钟面上有12个数字，还有分针、时针、秒针，最长的叫分针、最短的针叫时针，最细的针叫秒针，秒针转一圈分针走一格，就叫一分钟，一分钟等于60秒。

幼儿欣赏各式钟表，等待一分钟。

(1)请幼儿欣赏带来的钟表，说一说相通和不同的地方。

(2)请幼儿闭上眼睛，教师计时，感受一分钟有多长，可伸展双手表示一分钟的长短。

(3)请幼儿说一说，一分钟能做什么事情。

3. 自由一分钟。

师：现在我给小朋友一分钟，你们可以自由的玩。

师：刚才一分钟时间你做了什么事？感觉怎么样？

4. 快乐一分钟。

师：老师为你们准备了四种材料，每种材料操作一分钟。

第一种是夹珠子。

第二种是圆形涂色。

第三种是做计算题。

第四种是拍皮球。

幼儿自由选择材料教师计时，每次变换不同信号。

第一次无信号，第二次顺数60，第三次用铃鼓配合。

每次活动结束后幼儿迅速记录相应数量。

活动主要分两个环节。第一环节是让幼儿通过自由选材进行电珠发亮实验，知道一些日常生活中常见的导电材料；第二环节是通过利用电池数量进行电珠发亮实验，初步培养幼儿辩证思考问题的`能力以及与同伴合作的意识，从而得出电池数量与电珠发亮程度关系的正确结论。

活动开始以引起幼儿探索的欲望为切入点，我注重创设活动环境，让幼儿自己动手，自己去发现。激发幼儿思维的热情，产生想学、爱学的欲望，辅以我的简评、奖励，使孩子们增加了自信心。

当孩子们认识了电池的正、负极符号后，我又对孩子们说“刚才我们知道了电池有正负极，那怎样才能用两节电池让小灯泡变亮呢？”孩子们早已按耐不住了，迫不及待地要动手操作，我便把机会让给孩子自己动手探索，通过操作，幼儿都知道把正负极相连，接上电池，使电路接通，小灯泡就亮了。看到孩子们都连接对了，我又用激励的口吻对他们说“你们能用两节电池接上电线，让小灯泡亮起吗？”

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十

1. 学习多人合作运动走的`技能，发展身体的平衡能力。
2. 培养幼儿不怕困难，互相协作的品质。

1. 音乐：一起走

2. 长松紧带垫子，拱形门，椅子。

一、听音乐做韵律操。

二、学习多人合作向前走的动作。

1. 小蜈蚣学走路

两人为一只小蜈蚣，练习向前走，并能配上口令：

“左右左”、“一二一”。

2. 蜈蚣长大

练习三人、四人、五人走，要求动作协调，步伐一致。

告诉他们，小蜈蚣可以站着走，还可以蹲着走，大家试一试。

3. 幼儿连在一起，沿场地走一圈，并配上儿歌

小蜈蚣，学走路，

许多只脚不打架，

喊声口令齐步走，

一二一，向前走”。

三、练习脚受束缚向前走的动作。

1. 出示脚环，讲解戴法。

2. 幼儿五人一组，戴上脚环，练习走路。

要求步伐一致，注意安全。

四、蜈蚣练本领

1. 设计三个情景：草地（软垫）、山洞（拱形门）、树林（椅子）。
2. 幼儿依次练习，教师给予指导。

五、蜈蚣走路比赛

五人一组，分成四组，过草地，钻山洞，绕树林，比赛哪组走得最快，最稳。

六、做放松动作。

坐在垫上，解下脚环。

七、活动评价

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十一

- 1、乐意参与主题区域活动，体验与同伴合作自主参与各区活动时带来的快乐和成就感。
- 2、能专注、认真地进行游戏，善于探索运用多种材料多种形式来了解靖港古镇的特色，从而感受靖港古镇传统文化的魅力。
- 3、遵守游戏规则，学会与人合作，学会自我评价及评价他人，有良好的收拾整理习惯。

重点：“能专注、认真地进行游戏，善于探索运用多种材料多种形式来了解靖港古镇的特色，从而感受靖港古镇传统文化的魅力”。

难点：遵守游戏规则，学会与人合作，学会自我评价及评价他人，有良好的收拾整理习惯。

1、经验准备：幼儿对自己园所环境十分熟悉，并对各个功能区域作用了解；幼儿对各区的规则已经基本熟悉，有使用区域卡的经验。

2、材料准备□ppt□照相机

（一）、激发兴趣

1□ppt导入，指导语：小朋友仔细看，靖港古镇什么样儿？大家喜欢吗？

古镇美丽又好玩，蒲扇、花伞、乌篷船；

一半街一半水，小吃、展馆、商铺满；

尖尖房顶白墙面，古香古色青石板；

垂钓、拍照、踩高跷，戏台、古街、小寺庙；

2、观看教室内区域摆放，进一步了解每个区域的名称与功能。

师：欢迎大家来靖港游玩，靖港古镇被划分成5个区域，请小朋友们看一看，每个区域里都有什么好玩的？一会儿把你们的发现告诉我！去吧！

师：如果你看完了，可以坐到小椅子上来了，都坐下来了吗？

师：说说你的发现：每个区域里有什么好玩的？

师：今天，老师也有自己的发现：区域卡取放位置、区域材料制作示范图。

3、介绍今天开设的区域，教师与幼儿共同小结每个区域的游戏规则与要求。

师：今天有这么多好玩的区域，你最想去哪个区域干什么呢？

总结：每个区域的规则都不一样，先完成好手里的工作归还区域卡才能进入另一个区域玩耍，听到音乐收整玩具回座位。

师：好了，大家心里是不是都有自己想进的区域了？请大家进区吧！

（二）、实践操作

1、幼儿按意愿自选活动区和玩伴。

2、教师巡回观察，了解每个区域的幼儿活动情况，并及时给予指导。

3、教师观察幼儿与材料的互动性，加以引导。

（三）、分享快乐

指导语：“分享经验：今天玩得开心吗？跟我们分享一下你的快乐好吗？”

2、“看看其他小朋友都有哪些收获？可以分享一下吗？”
（播放照片）

幼儿评一评。你觉得今天哪个区域玩得最好？什么地方做的最好？（为什么不好？你觉得可以怎么做？）

3、教师对孩子的闪光点再次肯定，引发他们再次探索的兴趣。

“收拾整理较好的区域？合作精神较好的？”（建构区、科学角、运动区）

（四）、小结

师：今天我们通过美工坊巧手小画家，了解到靖港古镇花伞、折扇、小船的制作工艺非常精美；科学角泡泡堂为我们的生活留下美好的回忆，建构区的小小工程师为古镇的建筑付出的辛苦；生活区垂钓人为我们献上的鲜美小吃；运动区小玩家们开动脑筋玩出了很多新玩法。靖港古镇正是因为有这么一群智慧的人古镇的文化才得以传承，我们的生活才更幸福、更美好。

本次活动在孩子现有生活经验之上进行新授，投放材料按照孩子发展水平的不同由易到难进行投放，了解靖港古镇特色和文化，加深对古镇的印象，通过游戏设置的动静交替让孩子在自由空间内有足够的时间完成自己的探索任务，在活动中有交流合作分享的真实快乐的感受。对于活动中孩子表现的突发状况，教师以参与者、引导者身份适当介入，正面鼓励孩子。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十二

- 1、训练幼儿身体的灵活性和四肢的协调性。
- 2、激发幼儿参与游戏的兴趣，体验游戏的快乐。

【活动准备】 宽阔的.场地、泡沫垫子、音乐磁带、空纸箱

【活动过程】

二、探索活动:探索过桥的方法教师总结:过小桥时想想怎样才能稳稳当当地过小桥。你过桥时有没有碰到困难我们可以怎么样来解决怎么样才能很稳地过桥。

三、放松活动:幼儿随着舒缓的音乐《让爱传情》自由表演。

活动延伸:幼儿回家后与爸爸妈妈作搭桥过河的游戏。

活动反思:

在搭桥的过程中启发幼儿积极思考,发展幼儿的创造能力,让幼儿的动作和思维共同参与。培养了幼儿的合作意识及合作能力,由于这些桥是给孩子们自己搭的,同时增加了游戏的挑战性,孩子们在挑战中认识自我,增强了信心。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十三

- 1、理解诗歌内容,了解小屋快乐的内涵。
- 2、欣赏并感知诗歌的意境美,初步学习仿编诗歌。
- 3、培养幼儿与他人分享合作的社会品质及关心他人的情感。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。

理解诗歌内容,初步学习仿编诗歌。

课件、空白小房子两间、若干装饰材料。

一、开始部分

教师出示鹅卵石吸引幼儿注意,并引出主题。

二、基本部分

(一)欣赏诗歌,感受了解快乐小屋的内涵。

欣赏完后提问:诗歌当中是谁给小屋带来了快乐?

幼儿回答,教师再带领幼儿二次欣赏。

师总结：小屋得到好朋友的助变成了快乐的小屋，小动物们也因为利用自己的特殊本领助了小屋而感到快乐，咦，小朋友你们看，今天小屋和他的好朋友们来到了我的教室。（出示课件，师朗诵诗歌）

（二）利用课件再次欣赏诗歌，感受诗歌的意境美。

欣赏完后教师总结：听完这首诗歌，小朋友的心情是怎样的啊？（礁出自：快思老、师礁网）对，今天小屋因为得到好朋友的助变得很快乐，而小动物也因为自己的特殊本领助了小屋也觉得很快乐，那我们小朋友在以后的生活中遇到别人有困难，需要我们助的时候，我们也要尽自己最大的努力去助别人，别人得到我们的助会很快乐，我们也会觉得快乐。在这么快乐的时刻，我们小朋友就跟着老师一边声朗诵着诗歌一边表演好看的动作吧！（放音乐、幼儿围圆圈跳舞）

（三）引导幼儿仿编诗歌。

师：小朋友，你快乐吗？那赶快回到座位上去，老师还有一个好消息要告诉你呢！其实还有许多朋友，今天也想让小屋变得更快乐，你们想他们会是谁？他们是怎样让小屋更快乐的？（幼儿回答，四个幼儿一组进行仿编诗歌并带领全体幼儿表演、两组）

（四）引导幼儿装扮小屋，感受快乐，锻炼幼儿动手操作能力。

师：哇，我们小朋友都变成了小诗人了，可是，你们看那边有两间小屋想让自己变得更漂亮，今天老师给你们准备了许多让小屋变漂亮的物品，我们小朋友赶快动手来助他吧！

（幼儿动手操作，过程中教师提问幼儿引导仿编诗歌中的句子）

结束部分：

师：现在小屋变的这么漂亮，小朋友你们用自己灵巧的双手助了小屋，你的心情是怎样的？现在就把我们快乐的心情和其他小朋友们一起分享吧！

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十四

游戏目标：1、结合器材进行跳跃的练习，提高儿童用脚控制物品的潜力。

2、增强儿童下肢力量及协调潜力。

游戏准备：

用纸裹成的球若干。

游戏过程：

第一步游戏：小朋友们分成若干组，成纵队站立，每个小朋友发放一个纸球。游戏开始，排头双脚夹一纸球，向前连续跳跃，到达终点后，用双脚把纸球向前抛入指定的区域内，跑回起点，如此反复，最快一组为胜。

第二步游戏：每组一个纸球。排头双脚夹一纸球站于起点，游戏开始，排头尽力用双脚把纸球抛出，跑到纸球停滞处，用双脚把纸球夹住再次向前抛出，如此反复，到达终点后，再从终点把纸球抛回起点；第二名小朋友接到纸球后才能出发，依次轮换，最先完成组为胜。

规则：

- 1、第二步游戏，在整个抛运纸球的过程中，不允许用手拿球。
- 2、回到起点，允许下一个小朋友用手把球夹好，再开始。

推荐：

双脚夹抛纸球，用手接住的游戏方法，可用于幼儿平时独自进行的各种自由活动之中，此方法在基本动作之上，可不断增大难度，例如：抛起的高度；纸球由后向身前抛起；转体次数等。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十五

- 1、练习两手两膝着地向前爬行。
- 2、通过模仿、练习等提高协调性。
- 3、能遵守游戏规则，体验共同游戏的快乐。

1、软质地(50平方米左右，用垫子搭成。)

2、小篮子4只

3、塑料水果(比幼儿人数多出4倍)。

4、幼儿观察过蚂蚁。

5、场地布置如图：

一、开始部分：

1、交代角色，引发幼儿游戏的兴趣

今天我们一起学小蚂蚁，像小蚂蚁一样学本领。

2、自编模仿操，幼儿练习。

蹲下睡一觉，起床伸懒腰，摇头右晃脑，洗脸笑一笑。转个身，摸摸角，转个圈找一找，发现豆豆拍手笑。

二、基本部分：

- 1、幼儿自由地向四处爬行，互相不碰撞。
- 2、练习向指定方向爬行，互相不碰撞。
- 3、幼儿游戏：小蚂蚁找食

游戏玩法：全班幼儿在围成半圆形的椅子上坐好，作蚂蚁洞。全体幼儿扮小蚂蚁。游戏开始时，请几个幼儿在席子上手膝着地向前爬行，爬到放塑料水果处，拿一块水果，表示找到食物，然后爬回来，将水果放在小篮子里，回到椅子上坐好。然后轮换，游戏继续进行。也可以连续爬回来，拿完最后一个水果为止。

游戏规则：幼儿爬行时，手掌和膝着地。每个幼儿一次只能拿一个水果。互相不碰撞。

三、结束部分：

- 1、小结游戏，体验共同游戏的快乐
- 2、幼儿自由跳《蚂蚁搬豆舞》庆祝丰收。

幼儿园大班班级游戏教案及反思篇十六

活动目标：

1. 尝试进行走、跑、跨、跳、钻、爬等动作进行旅行，动作灵敏，有必须耐力。
2. 在旅行活动中，能探索发现旅游线路，有勇敢向前的精神。

活动准备：

1. 场地准备。
2. 探索路线图每组一张。

教学重点与难点：

1. 教学重点：尝试在旅游过程中，运用多种动作进行，探索正确的行进路线。
2. 教学难点：听信号向指定方向走、跑，如向左、右、前、后。

活动过程：

1. 听信号走。

dd练习一路纵队走，要求一个跟着一个，持续必须间距地走。

dd听信号向指定方向走、跑，如向左、右、前、后。

2. 探索旅行线路。

dd请幼儿自由观察场地上的游戏材料，启发幼儿能够怎样玩。

dd出示图示，了解正确的旅游线路。

dd说说自己发现的旅游路线。

dd归纳旅游路线：走过“独木桥”一跨跳过“小河”一钻过“山洞”一爬过“山坡”一穿过“树林”一到达目的地。

dd幼儿自由探索、练习，教师巡回观察与指导。

dd幼儿讲述探索的方法并示范。