

# 2023年大班活动游戏教案 游戏活动大班教案(精选17篇)

幼儿园教案是教师的教学计划和实施过程的记录，也是教师评价自己教学的依据之一。小编为大家整理了一些小学教案的典型范文，供您参考和借鉴。

## 大班活动游戏教案篇一

- 1、尝试利用魔棒柔软可变的特点，合作探索魔棒的各种玩法，重点练习蹲步走、团身爬的动作。
- 2、发展幼儿动作的协调性、灵敏性发展幼儿的创造能力、想象力和合作能力。
- 3、乐意与同伴合作开展游戏，体验共同游戏的快乐。
- 4、能根据指令做相应的动作。
- 5、培养竞争意识，体验游戏带来的挑战与快乐。

1米长的魔棒人手一根，0.5米长的魔棒12根，席子24床，铃鼓1个，磁带，录音机。

### 一、开始部分

- 1、师幼创意游戏《超级变变变》——前段时间爸爸妈妈和小朋友们一起制作了漂亮的五彩棒，它可不是一根普通的棒子，它可以变出很多好玩的东西，我们就叫它魔棒。现在让我们一起用魔棒来玩一个《超级变变变》的游戏吧。
- 2、幼儿和老师一起用魔棒摆成运动场做运动，活动身体各部位。

## 二、基本部分

1、创意玩魔棒——幼儿自主或结伴玩魔棒，鼓励幼儿大胆探索、尝试魔棒的各种玩法。

师：小朋友们可以自己玩魔棒，也可以和小伙伴一起玩，看看谁的玩法最多，和别人都不一样。

教师观察指导。肯定幼儿的想法，鼓励幼儿想出更多的玩法。

2、幼儿交流展示魔棒的玩法，师生一起玩一玩。（小朋友们想出了很多魔棒的玩法，谁愿意把你的玩法展示给大家看看）

3、合作游戏《毛毛虫》——引导幼儿集体玩合作游戏《毛毛虫》，请优胜的一组和大家分享合作的经验。

4、综合游戏《赶小猪》

(1)老师拿短棒当赶猪人，幼儿扮演小猪，闭上眼睛，顺着铃鼓的声音爬回家。

(2)提供辅助材料席子滚筒，请几位幼儿做赶猪人，其它幼儿拿席子钻进去，顺着铃鼓的声音爬回家。

三、结束部分——玩游戏《包饺子》，放松身体各部位。

本节活动的目的是一物多玩，探索纸棍的多种玩法，提高动作的协调性和灵敏性。在探索纸棍玩法环节，单单一根纸棍要玩出多种玩法对小班年龄段的幼儿来说是有一定难度的，因此在开始的准备部分，教师有意识的将“魔法棒”（纸棍）变成方向盘，开汽车入场；拿魔法棒做热身操，在音乐声中引领幼儿拿魔法棒做棍棒操，如：可以变成大象的鼻子甩一甩；变成大马跳一跳。穿插一两种纸棍的玩法在里面是为后面的探索玩法环节做铺垫。在探索纸棍玩法环节：虽然给了一定

的方向，但由于小班幼儿爱模仿、以具体形象思维为主的特点，幼儿只能想出几种类似的玩法，这时就需要老师直接给出几种玩法让幼儿跟学并练习：跳格子、当做金箍棒玩耍等。最后总结出：骑大马、跳格子、当金箍棒、开汽车等几种玩法让幼儿分散自由练习。在练习时我发现大部分的孩子比较喜欢金箍棒、和骑大马。接着老师引出游戏——赶小猪，这是整个活动的高潮，是幼儿手持纸棍(魔法棒)将散落在地的纸球(小猪)赶进横立在场子周围的篮筐(小猪的家)里，游戏中幼儿很感兴趣，但因篮筐口有一定厚度不是很平所以赶进去对幼儿来说有难度，有的赶到筐口直接用手拿进去，在这个教具上我们需要思考改善。

小百科：魔棒有多重含义。在photoshop中的工具面板中选中魔棒工具，围绕被选物画闭合的回路就可以选中物体。

## 大班活动游戏教案篇二

1. 练习将球投进洞时, 锻炼幼儿的手眼协调能力.
2. 能积极参加游戏活动.

1. 每人一个小球
2. 开洞的纸箱两只

### 练习将球投进洞

教师将两只纸箱并列放在活动室的中间, 教师在离纸箱10厘米的周边各画一条横线. 请全体幼儿站在横线后面, 发给每个幼儿一个球, 告诉他们把球投进洞里. 教师每次请两个孩子投球, 投准了, 大家拍手鼓掌, 没投准, 继续投, 直到投进为止. 全体幼儿投完后, 教师再将球倒出来, 孩子们每人拿一个球继续投. 游戏可反复玩.

教师可带领幼儿在篮筐下投,增加难度.

许多幼儿在第一次投时就命中率很高,教师可适当把纸箱的距离调远,让幼儿更有成功感。

小朋友一起探讨。

## 大班活动游戏教案篇三

活动目的: 1. 培养幼儿的语言表达能力, 启发幼儿的多向思维。

2. 学习运用关联词“因为……所以……”。

3. 培养幼儿初步的尝试思索、分析的能力。

活动准备: 1. 黑板上布置一幅大背景图, 每组放有小背景图及动物卡片。

2. 狮子、大象、猫、鼠、乌龟、公鸡、狐狸的插入图片。

活动过程: 一、创设情景、设置悬念1. 出示背景图。森林里除了有许多树和小动物以外, 还有什么?(房子、楼房、两幢新楼房……)

3. 教师讲故事, 幼儿欣赏。

二、学习关联词“因为……所以……”1. 你们刚才听到有哪些动物参加分房子?

2. 狮王召集它们开会, 它们分别提了些什么要求?谁先发言?(老鼠)它说了些什么?(它不愿意和猫住在一起)为什么?(因为猫爱吃老鼠)

3. 现在我们试着用“因为……所以……”把老鼠的话连起来。(因为猫爱吃老鼠，所以老鼠不愿意和猫住在一起)

三、分组讨论分房方案1. 每张桌上都有一套图片和六种动物，请每组根据动物各自的特点试着给它们分房，并且用“因为……所以……”说出理由。

2. 请每组幼儿派代表说出分房理由。(因为大象太重，乌龟爬楼比较困难，所以它们必须分在一楼；因为猫爱吃老鼠，公鸡怕狐狸，所以这两对动物不能住在一起)

3. 打电话告诉狮王分房结果：红房一楼住大象，二楼住老猫，三楼住狐狸；黄房一楼住乌龟，二楼住公鸡，三楼住老鼠。

四、语言游戏：接龙让孩子在老师的提问要求下尝试接答结果。“因为天气太热”(所以我要洗澡，所以我出汗了，所以要开空调……)“因为我爱吃蔬菜”(所以我长得高，所以我的身体好，所以……)。

## 大班活动游戏教案篇四

1、幼儿能说出西瓜皮像什么，并拓展想象西瓜皮的用途。

2、运用多种方法让瓜皮越变越小。

3、培养幼儿观察、想象、创新设计本事，从中体验创新操作的欢乐。

1、有关于小蚂蚁和西瓜皮的课件。

2、课前组织幼儿吃西瓜或与家长联系把吃剩的西瓜皮让幼儿带到幼儿园。(最好是半个西瓜皮)。

3、西瓜皮若干、火柴杆若干、木板、米饭、铁丝、木棍、木

浆、脸盆、水、吸管、水龙头、小水桶、花绳、花、牙签、积木、橡皮泥。

一、组织幼儿认识半个西瓜皮，并说出西瓜皮像什么。

1、结合课件（小蚂蚁在春游的过程中遇到了半个西瓜皮，让幼儿从准备的西瓜皮中间找出哪些是半个西瓜皮。

2、幼儿发挥想象尽多的说出西瓜皮像什么？

过渡：你们想明白小蚂蚁遇到西瓜皮后会发生什么事情吗？

课件展示小蚂蚁：小朋友，我用它制作了很多好玩、好用的物品，你们也快动手做一做吧！

二、幼儿分组利用所供给的材料动手操作发现西瓜皮的用途。

1组：利用材料发现西瓜皮能当翘翘板底座、饭碗、滑梯。

2组：利用材料发现西瓜皮能当太阳伞、船、房子。

3组：利用材料发现西瓜皮能当大水缸、花篮、花盆、淋浴器等。

三、幼儿互相介绍自我用西瓜皮和其它辅助材料制作的物品。

四、课件展示小蚂蚁制作的物品，同时对幼儿作品的肯定。

五、课件展示小蚂蚁：小朋友，你们能帮我想出让西瓜皮变小的办法吗？

组织幼儿动手操作，发现更多让西瓜皮变小的办法。（切、掰、摔、压、踢、踩

六、对幼儿进行讲卫生的教育。（垃圾放到垃圾桶里

## 大班活动游戏教案篇五

- 1、幼儿能说出西瓜皮像什么，并拓展想象西瓜皮的用途。
- 2、运用多种方法让瓜皮越变越小。
- 3、培养幼儿观察、想象、创新设计能力，从中体验创新操作的快乐。
- 4、主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。
- 5、尝试通过动作和色彩来感知美、创造美。

1、有关于《小蚂蚁和西瓜皮》的课件。

2、课前组织幼儿吃西瓜或与家长联系把吃剩的西瓜皮让幼儿带到幼儿园。（最好是半个西瓜皮）。

3、西瓜皮若干，火柴杆若干、木板、米饭、铁丝、木棍、木浆、脸盆、水、吸管、水龙头、小水桶、花绳、花、牙签、积木、橡皮泥。

一、组织幼儿认识半个西瓜皮，并说出西瓜皮像什么。

1、结合课件(小蚂蚁在春游的过程中遇到了半个西瓜皮)，让幼儿从准备的西瓜皮中间找出哪些是半个西瓜皮。

2、幼儿发挥想象尽多的说出西瓜皮像什么？

过渡：你们想知道小蚂蚁遇到西瓜皮后会发生什么事情吗？

课件展示小蚂蚁：小朋友们，我用它制作了很多好玩、好用的物品，你们也来动手做一做吧！

二、幼儿分组利用所提供的材料动手操作发现西瓜皮的用途。

1组：利用材料发现西瓜皮能当翘翘板底座、饭碗、滑梯。

2组：利用材料发现西瓜皮能当太阳伞、船、房子。

3组：利用材料发现西瓜皮能当大水缸、花篮、花盆、淋浴器等。

三、幼儿互相介绍自己用西瓜皮和其它辅助材料制作的物品。

四、课件展示小蚂蚁制作的物品，同时对幼儿作品的肯定。

五、课件展示小蚂蚁：小朋友，你们能帮我想出让西瓜皮变小的办法吗？

组织幼儿动手操作，发现更多让西瓜皮变小的办法。（切、掰、摔、压、踢、踩）

六、教导幼儿讲卫生的教育。（垃圾要扔到垃圾桶里）

小班年龄段的幼儿，经常会关注粗浅的东西，更深些的细节方面的内容并没有意识关注，本次活动内容是让孩子既关注大的方面（大西瓜的变化），也关注到小的方面（小蚂蚁在流口水、小蚂蚁的动作等）。为达到目标的有效性，我主要引导幼儿仔细观察小蚂蚁的动作，学一学小蚂蚁的动作，从学习动作中体验情趣。活动中，我班幼儿表现出了相当不错的表达能力。最后在整理故事内容讲述的环节，故事的优美度欠佳，应该再对语言进行斟酌，让幼儿感受到语言的魅力和故事的优美。

小百科：蚂蚁，蚁科，体长2~20毫米，触角膝状，9~10节，腹部基端有1~2个结节，最易识别。

## 大班活动游戏教案篇六

1. 通过游戏，训练幼儿联想能力和表达的流畅性。
2. 引导幼儿学习仿编诗歌，发展想像力和创造力。
3. 在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
4. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中学习了知识。
5. 发展幼儿思维和口语表达能力。

### 游戏准备

知识经验准备学会一些物体、动物的手影方法，同时已熟悉诗歌《手影游戏》。

物质准备投影仪。

### 游戏方法

1. 提出游戏主题，幼儿自由分组。
2. 幼儿在投影仪前表演手影，并仿编句子。例如：变蝴蝶穿花衣，变松鼠大尾巴，变小熊真可爱……幼儿轮流往下接，所接的句子不能重复，小组成员如果有人1分钟接不上就结束。手影句子最多的一组为优胜组并奖励大红花。
3. 按程序开展游戏。
4. 从中选出恰当的句子，并整理成诗歌，如：  
变灰狼，诡计多。变鸭子，呷呷呷。

变蜗牛，到处走。变青蛙，呱呱呱。

变剪刀，本领大。变小人，哈哈哈。

变太阳，红彤彤。变小狗，汪汪汪。

.....

## 大班活动游戏教案篇七

1. 以小组合作的形式，根据设计主题，使用玩具、废旧物品等材料进行创造性建构活动。

2. 在提高垒高、围合、穿插等建构技能的基础上，学习色彩搭配和整体合理布局，发展美感。

3. 在“嘉年华”的建设和开业的游戏过程中，增强合作能力，享受成功的喜悦和欢庆盛典的快乐情绪。

4. 在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

5. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中学习了知识。

### 1. 经验准备：

层次一：与孩子一起收集嘉年华的图片和资料，讨论游乐设施的种类。

层次二：根据兴趣及经验，自主选择材料，分组探索各类游乐设施的设计和创造性建构。

层次三：设计嘉年华布景图，讨论游乐设施的整体布局。

3. 环境创设：在活动室内布置一块有草地、有山水的场地。

## 1. 创设情境，引出建构主题

(1) 激发创作热情。

师：“前段时间，我们小小设计师已经探索出了各种游乐设施建构方法，还设计了嘉年华乐园的布景图。今天，我们要在这片山清水秀的地方建起溧阳第一座‘快乐嘉年华’乐园。”

(2) 讨论建构常规。

教师出示红、黄、绿三星，让孩子了解三星含义：红色——安全之星（轻走，不碰撞）、黄色——合作之星（遇到问题，与同伴交流解决）、绿色——环保之星（减少噪音和垃圾污染），建构结束后，各组进行自我评价，评选星级设计队。

## 2. 建构乐园，体验创作乐趣

(1) 幼儿分成“摩天轮”、“过山车”、“观光缆车”、“旋转餐厅”、“冷饮店”、“旋转木马”、“水上乐园”、“旋转木马”、“绿化组”等组，戴上标记，使用各种积木、水彩笔盒等废旧物品进行建构，继续练习垒高、围合、穿插等建构技能。

(2) 教师巡回指导，提醒幼儿在分组建构的基础上注意整体协调，并提醒幼儿注意相互之间的合作、注重色彩的搭配、整体效果等。

(3) 幼儿自我评价，评选出星级设计队。

## 3. 庆祝开业，享受成功喜悦

(1) 开业剪彩，欢庆盛典

师：“现在，我们的《嘉年华》正式建成了，我们一起来庆祝开业！有请礼仪小姐，欢迎两位嘉宾为我们剪彩，乐队奏乐。”

#### 4. 参观游玩，拓展延伸

师：“嘉年华”正式开业，我们迎来了第一批迷你小游客，小导游们，带着你们的小游客一起去看一看、玩一玩吧！”

#### 5. 教师小结，活动延伸

师：想一想还有哪些地方可以更加完善，下次我们再来一起设计创作，使“嘉年华”更加有趣、美观。

整个活动注重每个孩子的参与、尝试，幼儿在探索中发现问题——操作寻找——解决问题——经验升华。幼儿表现出了很好的合作意识，教师在活动中是材料的提供者、问题的观察者和探索活动的引导者、启发者。为幼儿营造了一个宽松、自主的探索范围，幼儿充分体验了自主的乐趣，体现了幼儿的主体活动意识。

## 大班活动游戏教案篇八

1、发展幼儿投掷的能力(准确度)、跳跃的能力。

2、培养幼儿坚强勇敢,遵守纪律的`意志品质。

#### 1、准备活动:

教师说：“小朋友，你们有没有见过见过解放军啊？—你们想不想当解放军啊？—现在就请小朋友当解放军，老师就当解放军的指挥官好不好啊？—那现在老师要问小朋友一个问题：知不知道解放军为什么那么厉害啊？—那是因为解放军是一支很守纪律的军队，服从指挥官的命令；有很高的本领！”好！现在指挥官就带

领解放军练本领,请解放军跟着指挥官跑步,第一组先跑出来,接着第二组跟着第一组跑,第三组跟着第二组。(绕运动场跑一圈,接着带领“解放军”踏步走半圈,然后带幼儿匍匐前进)。”

## 2、活动过程:

(1)首先让幼儿复习投掷沙包的方法(教师首先要示范投掷沙包的方法:左脚在前,右脚在后,身体微微向后倾,右手拿沙包举起,投沙包的时候眼睛要看准目标,然后用力往前扔。)

3、玩军事演示的游戏-炸坦克:十个幼儿做炮兵,十个幼儿做坦克兵。坦克兵进攻炮兵的阵地(交代清楚游戏规则:一组炮兵由一个老师负责,守住阵地,等坦克进入“射程范围”就向“坦克”开炮,被击中的坦克不能再前进,如果坦克全部被击中,“坦克兵”算输,相反,“炮兵阵地”被“坦克兵”攻到就为输。)。就可以交换角色,大约每给玩两次到三次。

:

带领幼儿做放松运动。

1、沙包三十个,纸箱10个。

## 大班活动游戏教案篇九

1、发展幼儿的语言表达能力。

2、培养幼儿的交往能力和合作能力,逐步加强游戏的集体性。

3、幼儿非常乐意参加游戏。

4、让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己。

5、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

各种废旧材料（饮料瓶、牙膏壳）等，信封（风、云、雨、电、雷）图文卡片。

胸饰（小狗、小猪、小白兔、小猴、小羊）分别请个别幼儿扮演。

（一）、谈话导入：

（二）、引导幼儿用语言表达，参与表演游戏。

让幼儿找出自己喜欢的玩具，说说假如你想到老公公的玩具店买你想要的玩具你会怎么说？教师扮演老公公幼儿参与表演。引导幼儿有礼貌的与老公公交谈。

引出故事《老公公的玩具店》，你看谁来了？小狗蹦蹦跳跳的跑来了。根据故事情节与幼儿（小猴、小猪、小白兔、小羊）进行有表情的表演。

（三）、组织幼儿进行表演游戏

教师：“小朋友你们说，她们表演的怎么样？你也想上来表演吗？”

幼儿自由选择自己喜欢的角色，其余幼儿扮演气象袋。

讨论气象袋里的白云会怎样做，大雨会怎样下，雷会发出什么响声。幼儿投入到游戏中去。

（四）、幼儿进行表演

（五）音乐游戏《芭蕉扇》

随着音乐边唱边跳。

幼儿游戏活动设计50个室内趣味游戏活动

## 大班活动游戏教案篇十

- 1、在活动中练习听信号向指定方向跑。
- 2、在教师的提醒下，念完儿歌后才能跑。
- 3、愿意和大家一齐游戏。

幼儿服装（球鞋、舒适便于运动的衣服）、音乐

- 1、学习儿歌“小孩小孩真爱玩儿歌资料：小孩小孩真爱玩，摸摸这，摸摸那，摸摸xx跑回来。
- 2、介绍游戏玩法教师和幼儿共同念儿歌，听到教师指定方向后再向指定方向跑或走。
  - （1）听清楚教师在游戏指令。
  - （2）在奔跑的时候不要撞到同伴。
  - （3）摸完东西，要立刻回到教师身边。

## 大班活动游戏教案篇十一

- 1、初步认识唢呐的音乐特点，感知《百鸟朝凤》音乐的风格。
  - 2、自由创造猪八戒和孙悟空相互打闹逗乐的动作。
  - 3、感受与同伴密切配合进行表演及开展游戏的乐趣。
- 1、听过《猪八戒背媳妇》的滑稽故事。或看过《猪八戒背媳

妇》动画片或其他影像资料。

2、教师能熟练地弹奏和哼唱乐曲的曲调。

3、《百鸟朝凤》音乐cd（盒带）、录音机。

导课部分：观看影像资料，引起幼儿兴趣。

师：小朋友看！今天张老师把《西游记》里两个重要的人物请来了，他们在干什么呢？（幼儿发言）

基本部分：

（1）教师讲述《猪八戒背媳妇》的故事情节，引导幼儿进一步理解音乐：

故事情节如下：

猪八戒背着新媳妇回家，走几步，歇一歇，累的直喘气，汗水湿透衣衫。

小媳妇说热死了，猪八戒赶紧给她扇扇风。小媳妇从耳朵后面拔了几根头发一吹，猪八戒睡着了。

原来小媳妇是孙悟空变得，他折了一根树枝来掏猪八戒的耳朵和鼻孔。猪八戒以为是知了飞来吵他的好梦，挥手想把知了赶走。

猪八戒被弄醒了，一看小媳妇变成了孙悟空，吓的拼命逃跑。大闹一阵后，孙悟空终于收服了猪八戒。

（2）引导幼儿完整倾听音乐，感受音乐的喜悦和热闹以及隐含的故事情节。

师：这里有首好听的乐曲，孙悟空和猪八戒在这首乐曲里做

了些什么呢？

(3) 引导幼儿再次完整欣赏音乐，进一步感知乐曲结构特点，并用动作表现。

2. 引导幼儿分段听音乐，进行音乐游戏，进一步感知音乐旋律及表现内容。

(1) 教师引导幼儿两人一组，结伴跟随a段表演。教师一边用语言提示幼儿表演，一边哼唱a段曲调为幼儿伴奏。幼儿一人扮演孙悟空，一人扮演猪八戒，“猪八戒”在前面走，假装背着小媳妇，“孙悟空”在后面跟着，假装是被背这的小媳妇。

a[1]段第一、二句，猪八戒走。以下各句，在括号内的的音乐处，猪八戒休息自由的’喘气、扇风、捶腰等动作；在括号外的音乐处，猪八戒继续背起小媳妇赶路。

a(2)段，第一句，孙悟空假扮的小媳妇用手给自己扇风；第二句（括号内）猪八戒用衣襟给小媳妇扇风；第三句小媳妇把头发（孙悟空拔汗毛）变成瞌睡虫吹进猪八戒的鼻孔；第四句猪八戒睡着了。

(2) 跟随间奏和b段音乐玩游戏。间奏部分前三小节，孙悟空用树枝（假想的）掏猪八戒的耳朵；第四小节长音处，猪八戒挠脸、挥手表示想赶走吵醒他美梦的知了；第五至七小节，孙悟空用树枝掏猪八戒的鼻子；第八小节长音处，猪八戒在做驱赶知了的动作。孙悟空和猪八戒大闹动作自由表演，听到音乐突慢突弱时，做好准备。在全曲最后一小节做造型，表示猪八戒被孙悟空收服。

3、引导幼儿连贯地跟随整首音乐开展游戏，感受与同伴密切配合进行表演及开展游戏的乐趣。

游戏过程中，教师可以进一步引导幼儿回忆已有的有关经验，创造性地表现猪八戒憨、笨、懒和孙悟空精灵、调皮的性格特点。

引导幼儿在表演区中进行角色装扮，并随音乐进行游戏。

幼儿观看视频时可以看出对视频真的很感兴趣，孩子们都非常喜欢扮演猪八戒，而且能够形象的把猪八戒的特征演出来，演得也很形象，特别是猪八戒吃西瓜的样子。幼儿参与活动的积极性很高，体验到了游戏的快乐。在模仿时，要鼓励让那些内向的幼儿模仿，教师及时的进行表扬和鼓励，培养他们的自信心。

## 大班活动游戏教案篇十二

1、锻炼幼儿的平衡能力。

2、培养幼儿意志。

：幼儿在活动中的平衡能力。

：创设户外草地、高跷

高跷是一项平衡要求很高的运动，幼儿也比较喜欢玩。通过这次活动能够发展幼儿的身体平衡能力，近期我们的主题是“我是中国人，去旅行”。因此，结合幼儿的兴趣和主题的需要，我开展了这次活动。

做准备活动--自由玩--集体活动--放松

1、做准备活动幼儿跟老师做热身操

2、幼儿自主玩让幼儿自主玩，探索高跷的玩法。

3、集体活动，我们去旅行介绍玩法，规则。幼儿踩着高跷去旅行。

4、放松、休息、擦汗

整个活动，较好地完成了活动目标。通过活动，幼儿各方面能力都获得了有效的发展，勇敢、果断的个性品质也得到了发展，幼儿兴趣高，充分激发了幼儿的主动性和积极性。分析我在活动中对幼儿的要求方面，对幼儿积极鼓励方面以及安全教育方面都做得较好。如是让幼儿自由选择难易不同的走法，达到因材施教的目的。

## 大班活动游戏教案篇十三

复习已经学过的字词。

字卡、小筐。

两名幼儿将一小筐字卡反扣在桌上，并一字排开(根据字卡数也可并列几行)。用猜拳的方法分出胜负，胜者先开始游戏。边说儿歌“点兵点将，谁是我的好老将”边用右手食指从左向右点数字卡，点一个字读一个字音，当说到“将”时立即将右手食指所指的字拿起来认读，认对了，字卡放到自己跟前，认错了，继续反扣在原处，有第二名幼儿开始游戏，一人一次轮换进行。如数完字卡，儿歌未说完，继续返回从左向右点数。

飞行试验

复习所学过的字卡

字卡

活动玩法：教师将字卡贴在黑板的四周，其中每一张字卡都代表飞机飞行试验基地，开始，总指挥宣布飞行试验开始，随即飞

机到达第一实验厂,如幼儿说出字卡飞机就继续进行飞行实验,如说错了飞机则停止进行修理直至学会这个字后方才继续飞行,最后到达目的后一起欢呼跳跃。

## 大班活动游戏教案篇十四

发展幼儿的比较能力,促进思维的发展。

体验合作创编游戏的乐趣。

安静倾听同伴的讲话,并感受家一起谈话的愉悦。

小不同的.圈个、底柱个。

先将个圈按小顺序放在底柱旁,引导幼儿把圈套在柱子上,的在上面,小的在下面,依次套。

将圈任意混放在桌上,引导幼儿依次套在柱子上,从到小、从小到均可。

也可将圈依次叠高。

底柱应稳定地放在桌上。开始游戏时,可用上下有粗细的柱子,以便让幼儿知道是否放得对,以后改用上下一样粗细的柱子。

游戏中可适当提示。

幼儿对于这个活动比较喜欢,都参与其中,玩得很开心。课后有个小朋友对我说“老师,我瞄得好准,我长了当警察叔叔、、、”活动目标基本达到,个别幼儿的投扔不够协调,也许是我的讲解不够“幼儿化”。

## 大班活动游戏教案篇十五

发展幼儿腿部力量及动作的灵敏性，协调性，准确性，提高平衡本事。

### 踢绳毽

1、踢绳毽（毽子上头拴一根绳子 手持绳端，用脚的内侧，外侧或两脚交替踢毽。

2、一踢一接毽子（鸡毛毽 用手托毽子，轻轻上抛，用一脚内侧踢毽子，再用手接住。反复练习抛，踢，接的动作，还能够用手，脚，面，抬平大腿等处接毽子。

3、连续踢毽子，用左（右 叫内侧，或外侧连续踢毽子，使毽子不落地，也能够用左右脚交替连续的踢毽子。

4、团体踢毽子，两人，三人或多人围成圈，交替或轮流踢毽子，使毽子不落地。

1按照规定动作及要求踢毽子。

2踢毽子过程中，如果未踢中或未接住毽子，使毽子落地则为失败。

3记数比赛时，从踢中次数最多的一队为胜。

1年龄小的幼儿，以踢绳毽为主。

2先让幼儿个人掌握简单的，不一样的绳毽子方法，然后再变换花样或进行比赛。

3因地制宜制作各种不一样的毽子，进行踢绳毽子游戏活动。

## 大班活动游戏教案篇十六

- 1、知道动物之间要互相帮助，增强幼儿的交往能力和相互配合的能力。
- 2、练习双脚行进跳。
- 3、练习在有间隔的物体上走，培养幼儿的平衡能力。
- 4、练习肩上挥臂投准。

彩色塑料小跨栏，自制梅花桩，高跷，沙包，塑料小筐。

- 1、邀请两名幼儿到河对岸扮松鼠，预备收松果。其他幼儿扮小白兔。
- 2、游戏开始兔妈妈说：孩子们，河对岸的小松鼠没有松果吃了，我们这里有很多松果，我们帮他们把松果投过河。
- 3、“小白兔”分成两队分别给“小松鼠”送松果。
- 4、“小白兔”双脚持续跳跳过小跨栏，走过梅花桩，踩着高跷，投松果，绕过大树返回，拍第二个“小白兔”的手，依次这样，协作好，守纪律，速度快的一组为胜。
- 5、游戏结束：给胜利的一组进行表扬。

## 大班活动游戏教案篇十七

为幼儿供给趣味的生活活动情景及玩教具，让幼儿在欢快的游戏中掌握基本的技能，是我们寓教于乐的基本原则。为此，我选择了这一常见又好玩的‘圈圈和孩子们一齐玩耍游戏，在玩中学会并锻炼了基本的技能。

1. 对玩圈感兴趣，尝试使用多种方法玩圈。

2. 练习钻、跳、平衡等基本技能，培养合作本事。

1. 幼儿用的小圈、沙包若干、平衡木四条、小椅子两把、纸箱一个。

2. 欢快的背景音乐磁带。

1. 准备活动：师幼共同做圈操。

师幼每人一个圈，引导幼儿随音乐一齐做操，活动身体各关节。

2. 指导幼儿玩圈。

(1) 请幼儿自由玩圈。

请幼儿说一说师怎样玩圈的并演示玩法。

(2) 鼓励幼儿探索圈的多种玩法，引导幼儿相互学习。

(3) 引导幼儿合作玩圈。

3. 组织幼儿玩“运粮食”的游戏。

玩法：各组幼儿手拿沙包从起点出发，依次钻过“山洞”，跳过“小土坑”，走过“小桥”，将手中的“粮食”（沙包）送到“粮仓”，然后跑回起点。（情景：用两把小椅子辅助将圈立起来——山洞，两个圈紧挨着依次摆好——小土坑，平衡木——小桥，纸箱——粮仓。）

4. 提醒幼儿听音乐做放松运动。

活动延伸：

鼓励幼儿继续探索圈的各种玩法。附玩圈法：

1. 滚圈：将圈向前推出去再捡回来。
2. 跳圈：将圈平放在地上，从圈里跳进跳出。
3. 转圈：幼儿用手转圈，使其原地旋转。
4. 套圈：从头套入脚下取出或从脚套入头上取出。