

# 智力游戏大班教案找小鱼数学教案(大全8篇)

教学评价是指对学生学习情况进行评价和分析，对教学效果进行检测和评估的过程。以下是小编为大家收集的初中教案范文，供大家参考和借鉴。

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇一

- 1、在有趣的游戏中培养幼儿观察事物的兴趣。
  - 2、在操作中培养幼儿的观察力及观察的细致性和敏感性。
- 1、幼儿操作板、橡皮筋、水彩笔若干。
  - 2、各类游戏操作纸若干。
- 1、教师简单的向幼儿介绍各组游戏，激发孩子玩游戏的兴趣。
  - 2、幼儿自选小组游戏。
    - (1) 找图形——找出相同部分的图形卡或缺了的那一块。
    - (2) 连线——把相同的图用线连起来或把部分点用线连成和范例一样的图案。
    - (3) 数数——认真观察，数数图中物体的个数或自由摆小方块数。
    - (4) 走迷宫——提供各种迷宫图，通过观察让幼儿独自或结伴玩。
    - (5) 涂色——让幼儿仔细观察后，用涂色的方法呈现动物形

象。

(6) 大寻找。

(7) 自由拉橡皮筋。

3、幼儿自由选择游戏，教师参与到游戏中或与幼儿共同游戏。

4、游戏结束时可让孩子自己展示作品互相欣赏。

## **智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇二**

1、教师组织幼儿以故事的形式导入活动。

2、引导幼儿认识左手和右手。

3、教师组织幼儿玩游戏，对于在游戏中反应比较快的幼儿教师及时给予奖励，对应于能力较弱的孩子及时给予肯定与鼓励。（让幼儿试一试：说一说和你相邻的朋友是谁？）

4、听故事，贴图片。

5、练习区分左右。

6、跟音乐练习分清左右。

## **智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇三**

1、鼓励幼儿根据图片信息，尝试描述物体的主要特征。

2、在游戏中了解一些与中国有关的事和物，激发幼儿热爱祖国之情。

3、培养幼儿的规则意识，体验和同伴集体游戏的乐趣。

- 4、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
- 5、培养幼儿完整、连贯地表达能力和对事物的判断能力。

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇四

### 一、设计意图：

“奥运会”是团结和友谊的象征，是“更高、更快、更强”精神的体现，它所提倡的“重在参与”得到了世界人民的赞赏。特别是近年来我国运动健儿为国争光的动人事迹和辉煌成就，特别是北京申办奥运会成功地鼓舞了全世界的炎黄子孙。幼儿通过电视、广播等新闻媒介的宣传引导和成人之间议论等多渠道。对此略知一二，受到感染。虽然他们对奥运会知之甚少，但也十分关心。本活动通过让幼儿动手操作，运用各种废旧的盒子、瓶瓶罐罐等搭建奥运村，并举行开幕式的活动形式，使幼儿了解有关奥林匹克的知识。并以此为教材，培养幼儿的主人翁意识及热爱祖国的情感。

### 二、幼儿情况分析：

现在的孩子都喜欢看电视，对一些新鲜的事物都很感兴趣，他们接受能力快，表演欲望强。针对幼儿的这一特点，我选取了“奥运会”这一主题，让幼儿通过做做、玩玩，了解有关奥运的粗浅知识及北京申办奥运，与申办奥运成功的简单意义。并以此为教材，让幼儿学习，关心和了解国家大事，培养幼儿的主人翁意识及热爱祖国的情感。教育幼儿准备为北京实现“绿色奥运，人文奥运、科技奥运”而从小学好本领的意识。

### 三、活动目标：

- 1、引导幼儿运用各种废旧材料，大胆发挥想象，搭建奥运村、设计吉祥物、制作五环旗等。

2、鼓励幼儿大胆表演，相互合作，体验游戏的乐趣。

3、培养幼儿的.主人翁意识及热爱祖国的情感。

#### 四、活动准备：

1、各种废旧的纸盒、纸箱、瓶子、罐头等。

2、各种颜色的纸、布料、剪刀、双面胶等。

3、音乐磁带、录音机。

#### 五、活动过程：

##### 一、谈话，引出活动主题。

1、师：你们知道什么叫做20的奥运会在哪举行吗？

2、介绍奥运会的粗浅知识。(1)奥运会的全称是国际奥林匹克运动会，每四年举行一次。(2)奥运会的会旗是五环旗。

(3)介绍奥运会的一些比赛项目。

(4)奥运会的口号是“新奥运、新北京”

##### 二、自由结合，选择材料，完成任务。

可分成搭建组：请几名幼儿运用纸盒、纸箱等材料，搭建奥运村。

设计组：由1“2名幼儿设计奥运会的吉祥物。

制作组：主要负责制作奥运五环。

表演组：运用布、头巾等材料，根据自己的意愿装扮自己，

进行表演。

幼儿自由选择材料，根据自己的喜好参加活动，教师巡回指导。

三、播放音乐，让幼儿进行游戏。

1、请幼儿将制作好的五环放置在活动室最醒目的地方。

2、请设计吉祥物的小朋友为每一位幼儿挂上吉祥物牌。

3、请“拉拉队”进场。

4、高唱《国歌》，结束游戏。

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇五

### 【年龄段】

5-6岁

### 【游戏人数】

4人

### 【游戏类别】

智力游戏

### 【预期建构经验】

1. 幼儿是天生的游戏家，他们对游戏有着极大的兴趣，他们愿意参与游戏活动，感受游戏带来的成功体验，保持正确面对输赢的良好心态。

2. 幼儿在进行规则游戏的过程中，不断地增强规则意识和竞争意识，在游戏中体会规则的重要性，能自觉遵守游戏的规则。并在竞争中掌握与同伴协商、合作的方法，在进行游戏时善于观察和思考、喜欢发现和探究，逐步地形成游戏策略意识等。

3. 在拼搭的过程中提高对空间方位的感知，促进语言表达能力、倾听能力、听辨反应能力及运动能力的提升。

### 【游戏准备】

经验准备：有过规则游戏的经验。

音乐准备：游戏ppt□

材料准备：两种颜色的背心各两件。拼搭好的积木作品4个，和2个积木作品相同数量的. 积木两筐、抽球箱一个、标数字3-6的球各一个。

### 【游戏玩法】

玩法一

1. 游戏分为两组，两名幼儿一组。
2. 两组幼儿同时拼搭同一作品，一名幼儿负责抽球，根据球上的数字取相应数量的积木块送给队友，另一名幼儿根据队友提供的积木进行拼搭。
3. 在规定的时间内，哪组率先完成作品，哪组为胜。

玩法二

两组幼儿拼搭对方拼好的作品再次游戏，在规定的时间内，

哪组率先完成作品，哪组为胜。

### 【游戏规则】

1. 每队轮流抽球，每人只能抽一球。
2. 抽到数字几，取几块积木。
3. 只能由负责拼搭的幼儿完成拼搭。
4. 拼搭时积木的形状、大小、位置、颜色必须与作品一致，才算获胜。

### 【关注点与支持策略】

关注要点：关注幼儿在游戏时的配合情况，能否将自己想要表达的内容大胆与同伴交流。

关注幼儿在游戏后的经验总结，能否发现取得胜利的方法与策略。

关注幼儿在游戏过程中遵守游戏规则的情况。

关注幼儿面对竞赛输赢的心态。

支持策略：环境支持提供幼儿想说、敢说的游戏氛围。

规则体现利用图画的方式帮助幼儿熟悉规则并遵守。

教师引导关注幼儿游戏过程中的情况及时总结，师幼共同梳理经验。

教师评价给予幼儿有针对性的评价与鼓励。

### 【建议】

游戏玩法多样性：

1. 空白球增加没有数字的空白球，抽到空白球要给对方两块。
2. 乐高迷宫拼搭乐高迷宫，增加玻璃球、计时器，进行走迷宫的挑战游戏。
3. 乐高轨道大运行利用乐高积木，泡沫管和卫生纸筒，建立多个轨道桥，比赛谁的球先到达终点。

层次性：

1. 可以增加积木的块数，颜色、形状等提升游戏的难度。
2. 可以限制拼搭的幼儿看积木的次数，体现游戏的层次性。
3. 可增加障碍球，增加游戏的趣味性。

材料设计：选择幼儿生活中常见的，易于操作、玩法多样，可变性强的乐高积木作为材料。

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇六

关注点：

- 1、幼儿能否在短暂的时间内找到适合自己的瞬间记忆的有效方法；
- 2、平面图形与立体物品能否完美对接转换；
- 3、短暂时间内是否能完成数与量，空间方位的对应；
- 4、幼儿能否与同伴合理分工，相互配合；
- 5、游戏过程中幼儿能否主动遵守游戏规则，初步形成竞争意



识；

6、游戏中面对屡次失败，幼儿是否能不放弃，仍然继续挑战任务；

7、游戏结束后幼儿能否坦然面对游戏结果；

支持策略：

1、利用音乐烘托激烈竞争的气氛，将幼儿带入情境，萌发主动参加挑战游戏的激情。

2、巧妙利用多种常见的材料、道具，引发幼儿游戏兴趣

3、游戏结束后教师正面客观评价每组幼儿的表现，尊重幼儿的个体差异。

4、设立“最强大脑”智慧星和自主操作记分牌，幼儿从中得到成功的喜悦与满足，激发幼儿乐于参加游戏和继续挑战的动力。

5、教师以主持人身份，参与到挑战活动中，适时给予帮助

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇七

1请两名幼儿参加游戏，其中一名幼儿做“挑战者”与另一名幼儿比赛。其余幼儿将两只手交叉在胸前，分别代表两名参加游戏的幼儿。

2游戏开始，教师口报算式，例如 $2+4$ ，两名幼儿谁先报出正确答案，谁得一分。其余幼儿将代表这名优胜者竖起一指以计分。以此类推，先得三分者胜。

3胜出的幼儿可继续游戏，教师可再请另一名幼儿做“挑战

者”参与游戏。

已学习过10以内的`加减法。

1通过速算游戏，发展幼儿思维的敏捷性。

2对决出的优胜者给予一定的鼓励。

3比赛时，应选择程度相当的幼儿比赛。

1、能了解盐的溶解和结晶。

2、能制做不同浓度的盐水。

盐、糖、杯子、水、小勺、棉棒、实验记录表、已制作好的盐水画。

1、出示糖和盐，让幼儿辨别哪个是盐，哪个是糖？

2、启发幼儿进行观察：

盐和糖是什么颜色的？（当它们堆在一起是白颜色的，当它们放到水中是无色的）

盐摸起来感觉如何？

闻一闻，它们的气味是什么样的？

尝一尝，它们的味道是什么样的？

3、请幼儿回想我们前面做过的为认识糖的颜色而做的实验。请幼儿说一说盐和糖是否都会溶解到水中？请幼儿自由发表意见。

4、将幼儿分成四组做溶解实验，让幼儿做出不同浓度的盐水，

并学会简单地记录。

5、出示盐水画，让幼儿了解盐的结晶并激起幼儿画盐水画的兴趣。

引导幼儿回到班里自己制作盐水画。

## 智力游戏大班教案找小鱼数学教案篇八

1、能听指令，较准确地指出物体的位置。

2、乐意参与游戏活动，并通过游戏活动促进幼儿对同伴的认识。

1、贴纸若干；

2、玩具筐一个；

3、玩具若干。

1、呈现贴有娃娃笑脸的食指，“手指娃娃本领可大了，它能帮我找到很多东西。不信，让我们来考考它。”

2、出示玩具筐。

“这里有一个玩具筐，里面藏了许多玩具。下面，老师就要请手指娃娃来帮我找到我想要的玩具。”教师随意说一筐内玩具名称，然后用贴有娃娃笑脸的手指指向该玩具。“在哪里？在这里。”

3、进行两三次演示后，鼓励幼儿尝试。

“宝宝们的手指娃娃本领大不大呀？让我们一起伸出食指来指一指自己的眼睛、鼻子、嘴巴在哪里？看看它是不是也能

找得到。”

1、幼儿听指令，找出自己脸上的相应器官。

“眼睛眼睛在哪里？鼻子鼻子在哪里？嘴巴嘴巴在哪里？……”

2、对积极参与的幼儿予以表扬，鼓励只看不动的幼儿参与进来，奖励每个幼儿一张笑娃娃贴纸，贴在食指上以进一步加强其参与活动的兴趣。

“刚才宝宝们的手指娃娃都找到了自己的眼睛、鼻子和嘴巴，本领真大！手指娃娃可高兴了，它也想找好朋友们一起来做游戏。它要找谁呢？”

“手指娃娃要找好朋友（幼儿姓名）一起做游戏，在哪里？”

幼儿听到姓名后，指出相应的幼儿或老师，被叫到的幼儿指向自己。