

2023年小班游戏区域活动教案(通用15篇)

针对五年级学生的教学计划是教师进行教学工作的重要依据。掌握了教案模板的编写方法和技巧，教师可以更好地设计和组织教学活动。

小班游戏区域活动教案篇一

1、进一步拓展对劳动工具的认识。

2、体验劳动的快乐。

进一步拓展对劳动工具的认识

体验劳动的快乐。

益智区：投放生活中各种各样的劳动工具图片。图书角：将幼儿用书放在语言角。娃娃家：做饭的炊具一套，打扫卫生的工具若干样。

出示劳动用具的图片：小朋友你们还记得这些图片吗？这些都是些什么用具呢？（幼儿回答）这些用具都是我们在劳动的时候要用到的东西，今天的区域活动就跟这些东西有关，我们的区域主题是：劳动真快乐！

1、手工区。

既然我们认识了这么多的劳动用具，那么在手工区的小朋友就来装饰这些劳动用具吧！

2、娃娃家。

老师在娃娃家投放了做饭的炊具一套，打扫卫生的工具若干样。请你们分角色分别在厨房做饭和打扫娃娃家。

3、图书区。

今天老师在图书角准备了《劳动乐翻天》的图书和劳动用具的图片，小朋友可以到里面去图书里找找，看看都有哪些劳动用具！

1、提出区域规则。

在进区的时候，你先要想好来你要进什么区角。当老师放音乐时候，小朋友就赶紧把区域中的玩具整理好，放回原处。在区域中不能大声喧哗，静静的玩。

2、教师巡回指导幼儿进行区域活动。

小结小朋友进区观看的情况，表扬有序进区的幼儿，对存在不足自己玩自己的幼儿提出要求，指出做的不够的地方。

小班游戏区域活动教案篇二

游戏目标：

- 1、乐意扮演角色和小朋友一起玩。
- 2、学习使用简单礼貌用语招待小客人。
- 3、懂得按自己的意愿选择游戏。

游戏准备：

游戏区域：胖胖娃娃家、瘦瘦娃娃家、牛角娃娃家、大力娃娃家所需的材料新投放的材料：自制电话四部、小衣服。

知识经验：幼儿已有参与娃娃家游戏的经历。

活动过程：

（一）分享经验

1、交流游戏经验：玩娃娃家时你最喜欢当谁？都做些什么事情？

（教师根据幼儿的回答，展示相应的照片。）

2、交流生活发现：爸爸妈妈在家还会做哪些事情？

（教师展示幼儿收集的照片）

（二）提出问题，引出新的游戏内容—小客人做客。

1、问题：娃娃家家里已住满了小主人，还有小朋友想去玩，怎么办？

2、讨论：怎样招待小客人？怎样做文明的小客人？

3、提出新任务：小客人评选“文明家庭”。

（三）幼儿自由选择角色，进入娃娃家游戏。

1、幼儿按自己的意愿选择“钥匙”进入“娃娃家”，扮演角色。

2、幼儿相互自我介绍，明确游戏伙伴的身份。

（四）教师以妈妈的身份带领小客人在各娃娃家串门。

重点指导：引导小主人主动、热情的招待客人。

活动结束：

听音乐结束游戏，评选文明家庭。

1、主人交流：你为客人做了哪些事情？

2、客人评选文明家庭。

小班游戏区域活动教案篇三

1、在游戏中学习使用一些基本的礼貌用语，如：你好；欢迎光临；谢谢；对不起等。

2、乐于参与到游戏中，并能体验与同伴友好合作、游戏的快乐。

1、开放区角：娃娃家、理发店、汽车城、巧手区。

2、投放材料：

娃娃家：宝宝家（5人）：小床、电话、娃娃、人物胸卡、厨房用具等。

贝贝家（3人）：娃娃、自制煤气灶、锅、汉堡□鸡腿、一次性碗、勺子等。

苗苗家（3人）：娃娃、自制煤气灶、锅、汉堡□鸡腿、一次性碗、勺子、彩色皱纹纸若干等。

理发店（4人）：镜子、吹风机、梳子、热水器、洗头膏、理发师胸卡两个、自制剪刀、钱币等理发用品。

汽车城（4人）：各种形状的积木、大小不同的汽车、汽车胸卡四张。

巧手区（人数自由流动）：自制小动物大瓶子、一次性碗、勺子、自制食物、各种水果、手形轮廓图、穿线板等。

1、情景表演引入游戏：教师手抱娃娃家里的娃娃。

小朋友，老师手里的这个娃娃迷路了，你们说说看，她是谁家的娃娃？

2、教师讲述游戏规则：

娃娃家：能根据所戴胸卡的角色进行游戏，同伴间友好合作，并能用提供的皱纹纸做小圆子。

理发店：“理发师”在小客人进门时要说：“欢迎光临。”小客人走时要说：“再见”等礼貌用语，熟悉洗头剪发、吹干等一些简单的理发动作。

汽车城：在活动中能用积木拼、搭出一些形状，如拱形桥，大马路等；同时能和同伴友好合作，不争抢汽车、积木；如不小心碰到同伴的积木或汽车，要说：“对不起”。

巧手区：给小动物喂食：幼儿能左右手协调，用勺子给小动物喂食。

涂色区：幼儿能用自己喜欢的颜色耐心地给不同的轮廓图涂色。

3、幼儿游戏，教师参与并指导：

教师参与到游戏中，指导一些没有耐心的幼儿根据自己的喜好选择游戏，并能在游戏中获得快乐。

1、请个别幼儿上来讲述自己的游戏过程，以及今天的游戏伙伴。

- 2、展示涂色区的作品，表扬涂的好的幼儿并给予奖励。
- 3、教师与幼儿共同收拾、整理游戏材料。

小班游戏区域活动教案篇四

- 1、让幼儿喜欢玩线线，用短线组合简单的图形。
- 2、进一步培养幼儿小手的操作能力。

1、20厘米长的彩色毛线若干。

2、区域布置。

一、开始部分：组织教学，集中幼儿注意力。

二、基本部分：

1、教师和幼儿交谈，引出课题《玩线线》。

2、教师示范一种用短线摆图形的方法，让幼儿欣赏学习。

3、讨论：我想用短线摆个什么。

4、教师让幼儿实际操作，教师巡回指导，帮助有困难的'小朋友。

5、请幼儿介绍自己的作品，相互交流、学习。

三、结束部分：

教师带领幼儿整理活动材料。

小班游戏区域活动教案篇五

1、在游戏中学习使用一些基本的礼貌用语，如：你好；欢迎光临；谢谢；对不起等。

2、乐于参与到游戏中，并能体验与同伴友好合作、游戏的快乐。

1、开放区角：娃娃家、理发店、汽车城、巧手区。

2、投放材料：

娃娃家：宝宝家（5人）：小床、电话、娃娃、人物胸卡、厨房用具等。

贝贝家（3人）：娃娃、自制煤气灶、锅、汉堡□ji腿、一次性碗、勺子等。

苗苗家（3人）：娃娃、自制煤气灶、锅、汉堡□ji腿、一次性碗、勺子、彩色皱纹纸若干等。

理发店（4人）：镜子、吹风机、梳子、热水器、洗头膏、理发师胸卡两个、自制剪刀、钱币等理发用品。

汽车城（4人）：各种形状的积木、大小不同的汽车、汽车胸卡四张。

巧手区（人数自由流动）：自制小动物大瓶子、一次性碗、勺子、自制食物、各种水果、手形轮廓图、穿线板等。

1、情景表演引入游戏：教师手抱娃娃家里的娃娃。

小朋友，老师手里的这个娃娃迷路了，你们说说看，她是谁家的娃娃？

2、教师讲述游戏规则：

娃娃家：能根据所戴胸卡的角色进行游戏，同伴间友好合作，并能用提供的皱纹纸做小圆子。

理发店：“理发师”在小客人进门时要说：“欢迎光临。”小客人走时要说：“再见”等礼貌用语，熟悉洗头剪发、吹干等一些简单的理发动作。

汽车城：在活动中能用积木拼、搭出一些形状，如拱形桥，大马路等；同时能和同伴友好合作，不争抢汽车、积木；如不小心碰到同伴的积木或汽车，要说：“对不起”。

巧手区：给小动物喂食：幼儿能左右手协调，用勺子给小动物喂食。

涂：幼儿能用自己喜欢的颜色耐心地给不同的轮廓图涂色。

3、幼儿游戏，教师参与并指导：

教师参与到游戏中，指导一些没有耐心的幼儿根据自己的喜好选择游戏，并能在游戏中获得快乐。

1、请个别幼儿上来讲述自己的游戏过程，以及今天的游戏伙伴。

2、展示涂的作品，表扬涂的好的幼儿并给予奖励。

3、教师与幼儿共同收拾、整理游戏材料。

小班游戏区域活动教案篇六

1、认识数字1—3，能进行点数。

- 2、爱护图书，不撕扯毁坏，能安静看书。
- 3、喜欢与同伴交流，能一起合作游戏。
- 4、认识红、黄、蓝三种颜色，能按图形进行粘贴花朵和叶子。能较好使用胶水。
- 5、游戏结束能将玩具材料收放整齐。

娃娃家：餐具和厨具、娃娃。

语言区：图书、字卡。

美工区：画好的花朵图形、各种颜色的花瓣和叶子。

科学区：带数字的手、海绵纸制作的戒指。

一、引入

小朋友们，大家都有一双灵巧的手，你的手会做些什么？幼儿说一说。现在让我们用灵巧的手开始好玩的游戏吧。

二、认识各区

1、玩玩乐：大家一起看，在娃娃家中，老师为大家准备了很多好玩的餐具和厨具，有小锅小勺，杯子水壶，大家商量好自己当什么，可以当爸爸妈妈，可以当爷爷奶奶，还可以当小娃娃。注意，用完的东西要放回原处哦。

三、幼儿取卡进区活动

教师提要求：小朋友们看见这么多好玩的，已经跃跃欲试想玩了，让我们赶快取卡进区吧。注意，不要喊，不要挤。要互相谦让。

四、幼儿活动，教师指导

五、讲评，展示作品

六、活动结束

整理材料。

小班游戏区域活动教案篇七

1、让幼儿喜欢玩线线，用短线组合简单的图形。

2、进一步培养幼儿小手的操作能力。

1、20厘米长的彩色毛线若干。

2、区域布置。

一、开始部分：组织教学，集中幼儿注意力。

二、基本部分：

1、教师和幼儿交谈，引出课题《玩线线》。

2、教师示范一种用短线摆图形的方法，让幼儿欣赏学习。

3、讨论：我想用短线摆个什么。

4、教师让幼儿实际操作，教师巡回指导，帮助有困难的小朋友。

5、请幼儿介绍自己的作品，相互交流、学习。

三、结束部分：

教师带领幼儿整理活动材料。

小班游戏区域活动教案篇八

- 1、乐于参与活动，体验歌曲活泼、欢快的情绪。
- 2、熟悉歌曲旋律，学习演唱歌曲。
- 3、能模仿教师用较有力的声音演唱歌曲中号子部分。

1、幼儿座位排成半圆。

2、音乐《小乌龟》。

3、制作教具：小山、小乌龟、面包和糖果图片。

4、书包幼儿人手一个。

1、导入：音乐律动《拍手点头》。

教师引导幼儿听音乐合拍的做拍手点头的动作。

2、教师清唱歌曲《小乌龟》，引导幼儿欣赏。

(1) 教师清唱歌曲《小乌龟》。

(2) 教师根据歌曲内提问。

教师：歌曲里提到了哪只小动物？它要去干什么？它背着什么上山坡？

3、学习歌曲《小乌龟》。

(1) 教师出示教具：小山、小乌龟、面包和糖果图片。

(2) 教师借助教具再次清唱歌曲《小乌龟》。

(3) 引导幼儿说出歌词内容。

教师：小乌龟究竟在干什么，它背着什么？

(4) 教师第三次演唱歌曲，并用动作表现小乌龟爬山坡的样子。

(5) 教师引导幼儿尝试用动作表现小乌龟爬山坡的样子。

(6) 教师边演唱歌曲边做动作，幼儿模仿教师的动作或自己做小乌龟的动作。

4、幼儿学唱歌曲。

(1) 教师边弹钢琴边演唱歌曲，幼儿逐句学唱。

(2) 教师带领幼儿用较有力的声音演唱号子部分。

(3) 教师演唱歌曲前半句，幼儿演唱“嗨嗨哟”和“嗨嗨嗨嗨哟”处。

(4) 师幼共同完整演唱歌曲。

5、教师发放书包，幼儿边演唱歌曲边进行表演。

(1) 幼儿背上书包，和老师一起边做动作边进行演唱。

(2) 请个别幼儿上台进行表演，教师给予鼓励。

教师启发幼儿用其他小动物的名称替换歌词“乌龟”，带入歌曲，进行演唱。

（三）幼儿自由选择角色，进入娃娃家游戏。

- 1、幼儿按自己的意愿选择“钥匙”进入“娃娃家”，扮演角色。
- 2、幼儿相互自我介绍，明确游戏伙伴的身份。

（四）教师以妈妈的身份带领小客人在各娃娃家串门。

重点指导：引导小主人主动、热情的招待客人。

听音乐结束游戏，评选文明家庭。

- 1、主人交流：你为客人做了哪些事情？
- 2、客人评选文明家庭。

1. 能在老师的提醒下选择游戏内容进行区角游戏活动。
2. 喜欢摆弄和操作各类提供的材料，初步培养幼儿的动手动脑能力。
3. 愿意和同伴简单交往，能较长时间地专注一项游戏内容，形成区角游戏的常规。

1. 经验准备：幼儿有初步的参与各区域游戏的经验，初步了解各区域游戏的玩法。

2. 游戏场所：本班游戏区域（米奇之家、米奇巧手坊、黛西拼拼屋、布鲁托想想吧）3. 游戏材料：

米奇之家：自制各种家具、厨房用品、家庭成员图片、娃娃、衣服等材料。

米奇巧手坊：各色彩纸、胶水、油画棒、爸爸、宝宝头像。

黛西拼拼屋：大积木若干。

布鲁托想想吧：喂动物材料、珠子、小妹妹头像、妈妈头像、小夹子等。

一、组织幼儿，引起幼儿活动兴趣。

二、教师讲解各活动区域的活动内容。

（一）《米奇之家》：

1. 娃娃肚子饿了 玩法：幼儿在厨房快乐地摆弄小勺子、小铲子给娃娃做饭，并在做完饭后收拾好厨房用具。学习用勺子、筷子喂宝宝吃饭；学习用奶瓶给娃娃冲奶、喂奶。

2. 扣纽扣、叠衣服 玩法：通过操作桌面的小衣服材料，学习自己扣纽扣、叠衣服的生活技能。

3. 帮娃娃洗澡 玩法：帮娃娃脱衣服。做好娃娃洗澡前的准备工作，学习帮娃娃洗澡。

（二）《米奇巧手坊》：

1. 帮爸爸装饰外套 玩法：用撕贴的方式随意装饰外套。

2. 撕面条 玩法：要求幼儿把面条撕得又细又长。练习撕纸，学习沿着直线剪面条，注意工具使用的安全性。

3. 宝宝的头发 玩法：老师提出要求，宝宝的头发不能太长也不能太短，引导幼儿较有控制的画直线，大胆的用线条画出宝宝的头发。

4. 穿新衣 玩法：天冷了，娃娃家的宝宝没有新衣服穿了，请你为宝宝做一件新衣服，用漂亮的颜色给宝宝的衣服涂色。

（三）《布鲁托想想吧》

1. 帮妈妈穿项链 玩法：愿意用各种形状和颜色的串珠串联成妈妈的项链。
2. 喂小动物 玩法：教师为幼儿准备若干食物（各种豆豆），让幼儿投入小动物的嘴巴里。
3. 帮妈妈和妹妹夹辫子 玩法：妈妈和小妹妹的辫子散了，请幼儿利用小夹子为她们夹辫子。

（四）《黛西拼拼屋》 玩法：“米奇之家”有点挤，想再造一座高楼，请你为“米奇之家”搭一座美丽的高楼。

三、活动组织。

1. 幼儿在老师的提示下，选择活动的区域。
2. 幼儿自主活动，教师即时地观察和指导。
3. 小组交流幼儿的游戏情况，引导幼儿关注他人的游戏方法。让幼儿体验到游戏的快乐。

小班区域游戏活动示范课教案：我爱我家游戏目标：

1. 在游戏情境中积极主动地学习生活技能有初步的自我服务意识以及帮助家人收拾房间的愿望。
2. 能按照标记以及自己的游戏经验对物品进行归类摆放，学习自主收拾整理初步养成收拾物品的习惯。
3. 学习自己拉拉链、按揿纽、扣纽扣、扎带子以及叠衣服和裤子的生活技能。
4. 学习选择用合适的夹子来晾衣服、裤子、手套、袜子等，

了解生活中多种夹子的用途，并懂得成双成对的概念。

1. 第一阶段教师的主要职责是通过创设娃娃家真实温馨的情境引导幼儿喜欢来生活坊参与游戏。并通过提供桌面的小衣服材料、图示、教念儿歌等多种方法引导幼儿学习拉拉链、按揿纽、扣纽扣、扎带子以及叠衣服裤子的生活技能。
2. 在第二阶段中教师通过创设淋浴房的情境引导幼儿把在第一阶段中学习的生活技能进行巩固和运用。并新增尿不湿等材料吸引幼儿参与游戏的兴趣。丰富游戏情节。
3. 在第三阶段教师创设小院子的阳台情境投放多种晾衣夹引导幼儿学习晾衣服：投放网格收纳盒等材料引导幼儿学习分类、收纳。在此基础上提出“今天是打扫日”的活动主题。将所有物品杂乱摆放。引导幼儿按照标记以及自己的游戏经验将物品归类摆放。
4. 在以上阶段中。教师应尊重幼儿自主选择游戏的要求。并在此基础上根据幼儿的差异进行有意的调整。如孩子还不能达到第三阶段的能力要求教师可降低要求鼓励她进行第一阶段或第二阶段的游戏内容。

小班游戏区域活动教案篇九

- 1、能够具体说出自己玩具的由来，介绍玩具的玩法。
- 2、了解简单的分类方法。
- 3、学会用适当的.方法和幼儿分享自己玩具。

请幼儿带一种玩具（毛绒、发条、电动）玩具柜（三层）三种标记。

2、幼儿回答

3、师：那我们就自己来挑选一样自己喜欢的玩具，玩一下，玩的时候要小心哦。

4、幼儿玩玩具。

玩具展示。

师出示玩具柜，请幼儿将玩具放入玩具柜师：老师这里有一个三层的柜子，我们把玩具送到柜子里吧。

幼儿送玩具回家。

师：你玩了什么玩具？你是怎么玩的？

个别幼儿不会玩的，请玩具主人教玩玩具的方法。

师：今天，我们带了这么多的玩具，有毛茸茸的毛绒玩具（出示标记），有用小手拧了会动的发条玩具（标记），还有需要电池才会动的电动玩具（标记）。

玩具分类。

师：这么多玩具放在一起，他们觉得不舒服，需要回到自己的家里，瞧，这个柜子有三层，我们可以把它变成三个家，这一层是毛绒玩具的家（将标记贴在第一层上，这一层是谁的家？发条玩具的家（将标记贴在第二层），这里呢是电动玩具的家（贴上标记）。

师：请你将这些玩具放回它们的家里去吧。

幼儿操作。

师幼检查，将错误的玩具纠正。

5、师：小朋友真能干，都帮我们的玩具找到了他们的好朋友，还送回了家，玩具宝宝们在开心的说谢谢你们呢！

小班游戏区域活动教案篇十

活动目标：

引导幼儿感知夏季服装的特点，并找出其规律。

材料投放：

各季节的服装，纸箱。

游戏指导：

几个纸箱中放着幼儿带来的服装。幼儿纷纷翻找自己带来的衣服向别人介绍。教师提出问题：“这么多漂亮的衣服放在纸箱里不好找怎么办？”幼儿商量出的办法是“叠整齐”和“放在衣柜里”。整理好衣服后，教师与幼儿玩给娃娃选衣服的游戏，重点引导幼儿说出选衣服的理由，以强化夏季服装的特点。给娃娃换好衣服后，教师再次提出问题：“现在柜子又翻乱了，大家再想一想，怎样把衣服收得又整齐又好找？”幼儿想出许多办法，最后一致认为，把夏天的衣服放在衣柜里，其他季节的衣服放回箱子里。幼儿在整理的过程中找出了夏季服装的规律。

美工区

活动目标：

让幼儿通过挑选布料为娃娃做衣服、搭配服装来感知服装的特征。

材料投放：

硬纸板做的人物头型若干。不同质地的布料剪成的服装样若干，包括厚裙、薄裙、长衣、长裤、短袖衫、短裤等，与服装样相同的纸样若干。

游戏指导：

教师引导幼儿用布剪成的服装样与纸样为娃娃制作夏季服装。制作方法为幼儿将同样的服装样与纸样配对粘好，再选择人物头型帖上。教师可引导幼儿说说“为什么用这块布为娃娃制作夏天的服装”，以强化幼儿对夏季服装特点的认识。

通过制作，幼儿总结出“制作夏天的服装要用薄布，选择无袖、短袖的裙子或上衣以及短裤”。还可根据本班幼儿的不同能力水平把服装样剪成两 three 块，让幼儿在选一选、拼一拼的基础上，制作夏天的服装。

认知区

活动目标：

通过触摸配对，让幼儿感知夏季服装的特征。

材料投放：

摸箱，娃娃2~3个，娃娃的四季服装若干，四季服装配对卡片。

游戏指导：

幼儿从摸箱中摸出夏天的服装给娃娃换上。教师引导幼儿用语言总结出夏季服装的特点

幼儿园小班区域活动

给小动物穿毛衣

目的：尝试有顺序地缠绕毛线，发展手部小动作。

准备：齿轮绕线板，自制动物模板（由硬纸板和指偶组合而成）。

玩法：将毛线一端嵌入纸板缺口处，有顺序地由里向外或由外向里缠绕，熟练后要求绕密绕紧。

造房子

目的：拼搭图形，培养观察能力，提高空间感知力。

准备：自制立体小房子（塑料饲养盒装饰而成），四式贴片，平面小房子，五式贴片。

玩法：将不同形状的贴片加以组合，直到贴满“房子”空缺处，完成造房任务。

小刺猬背果果

目的：练习搓圆，发展幼儿的小肌肉动作，提高造型能力及对形体的感知能力。

准备：墙面布置“小刺猬”（饼干内盒十吸管），各色橡皮泥。

玩法：将橡皮泥搓成大小不同的圆球插在吸管上。

建议：年龄小的幼儿玩橡皮泥技能较单一，教师可创设有趣、易于体验成功的环境。例如，用小篮子制成娃娃脸，让幼儿将橡皮泥球串在一起给娃娃做项链；提供彩盘让幼儿摆放自制“点心”等。

小班游戏区域活动教案篇十一

1. 乐意表达自己的想法和感受，并有与其他人交流的意愿。
2. 学习有意识地记住家里或亲人的电话号码。
3. 知道电话的用途，会进行简单的操作。

1. 自制电话若干个。
2. 应急电话号码及自制小动物电话卡若干。

幼儿园环境布置

1. 幼儿随意摆弄电话，模仿打电话状进行有话题地讲述。
2. 知道怎么打电话，并尝试看应急电话卡进行拨号呼叫。
3. 给小动物打电话，并自由地进行想象性表述。
4. 同伴间互打电话，能配合对方的思路进行交流。

1. 为幼儿营造一个乐说、敢说的环境。
2. 鼓励幼儿与同伴大胆地交流，自由表达自己的情感。
3. 让幼儿知道只有在求救的情况下，才能拨打应急电话。

一、晨间活动：区域活动

目标：

- 1、熟悉各个区域的活动内容与方法。
- 2、增进幼儿间的互相交流交往，促进幼儿社会性发展。

准备：布置好各区域活动

过程：

- 1、互相问好，师幼、幼幼相互交流。
- 2、幼儿选择喜欢的区域进入活动，教师作好引导、观察。
- 3、整理活动区，适当讲评。

小班游戏区域活动教案篇十二

- 1、认识3种动物的名称及其外形特征。
- 2、初步了解这些动物的生活习性，学说相关的'短句。

1、各种动物形象（嘴部开口）。

2、各种食物卡片。

第一层次：选出1~2种动物爱吃的食物，边送入动物的口里，边说出“××，××请你吃××”的短句。

第二层次：分别选出3种动物各自爱吃的食物，用普通话说出相关的短句。

第三层次：在以上基础上说说这些动物有什么本领。

根据动物的习性，挑出相应的食物卡片进行喂食，边喂边进行语言表述。

- 1、允许幼儿喂食时有多样性的选择。
- 2、引导幼儿在喂食时用语言来表述自己的行为。

小班游戏区域活动教案篇十三

将汽车图贴在薄泡沫上，再分成4—6块进行拼图。（蔬菜、水果等都可以）。具体分成几块，可视孩子情况来定。

用泡沫之类的材料制做背景图、相同颜色的小树若干（树冠不同、两种）可用卡纸制作。后面用曲别针固定成立体。排序提示板。

按提示板的提示，按一定规律进行排序。

各种小动物卡、用适当小纸盒做车头、车厢并贴上数字1—5做成火车（或贴上圆点，可根据孩子的具体情况来定）。

幼儿根据车厢上的数字或圆点，将以数字或圆点相同动物分别放在相应的车厢内，一边放一边数数。

可随时查看幼儿摆放是否正确，以便及时指导。

用可乐瓶贴上小动物头饰。下面挖出不同形状的嘴型。（如正方形、三角形、长方形等）

幼儿根据小动物不同的嘴型，分别投放不同的图形。

小班游戏区域活动教案篇十四

喜欢上幼儿园，体验与教师、同伴共同活动的乐趣。

录制“幼儿在园一日生活”的录影或拍摄幼儿园活动的照片。

1、引导幼儿观看录像或照片，说说幼儿园的一日活动。

2、引导幼儿自由交流自己的想法，鼓励幼儿大胆地说出自己的想法。

方的小圆脸上画笑眯眯的嘴巴。

4、开展“大带小”活动，鼓励幼儿与中大班的'哥哥姐姐'一起听音乐快乐的游戏。

能讲出幼儿园快乐的事情。

开放角色区、建构区、表演区等，投放适宜的活动资料，鼓励幼儿自

由选择材料开展活动；学唱《找朋友》歌曲。

(1) 引导家长经常与孩子说说幼儿园的趣事，激发幼儿高高兴兴上幼儿园的愿望。

(2) 开展家长助教、亲子同乐等活动，丰富幼儿一日活动内容，体验在幼儿园生活、游戏的快乐。

《找朋友》

找呀找呀、找朋友、找到一个好朋友、敬个礼呀、握握手、你是我的好朋友、再见。

在教学工作者开展教学活动前，通常需要准备好一份教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。优秀的教案都具备一些什么特点呢？以下是小编帮大家整理的小班区域.....

小班游戏区域活动教案篇十五

1、乐于参与活动，体验歌曲活泼、欢快的情绪。

2、熟悉歌曲旋律，学习演唱歌曲。

3、能模仿教师用较有力的声音演唱歌曲中号子部分。

- 1、幼儿座位排成半圆。
- 2、音乐《小乌龟》。
- 3、制作教具：小山、小乌龟、面包和糖果图片。
- 4、书包幼儿人手一个。

1、导入：音乐律动《拍手点头》。

教师引导幼儿听音乐合拍的做拍手点头的'动作。

2、教师清唱歌曲《小乌龟》，引导幼儿欣赏。

(1) 教师清唱歌曲《小乌龟》。

(2) 教师根据歌曲内提问。

教师：歌曲里提到了哪只小动物？它要去干什么？它背着什么上山坡？

3、学习歌曲《小乌龟》。

(1) 教师出示教具：小山、小乌龟、面包和糖果图片。

(2) 教师借助教具再次清唱歌曲《小乌龟》。

(3) 引导幼儿说出歌词内容。

教师：小乌龟究竟在干什么，它背着什么？

(4) 教师第三次演唱歌曲，并用动作表现小乌龟爬山坡的样子。

(5) 教师引导幼儿尝试用动作表现小乌龟爬山坡的样子。

(6) 教师边演唱歌曲边做动作，幼儿模仿教师的动作或自己做小乌龟的动作。

4、幼儿学唱歌曲。

(1) 教师边弹钢琴边演唱歌曲，幼儿逐句学唱。

(2) 教师带领幼儿用较有力的声音演唱号子部分。

(3) 教师演唱歌曲前半句，幼儿演唱“嗨嗨哟”和“嗨嗨嗨嗨哟”处。

(4) 师幼共同完整演唱歌曲。

5、教师发放书包，幼儿边演唱歌曲边进行表演。

(1) 幼儿背上书包，和老师一起边做动作边进行演唱。

(2) 请个别幼儿上台进行表演，教师给予鼓励。

教师启发幼儿用其他小动物的名称替换歌词“乌龟”，带入歌曲，进行演唱。

(三) 幼儿自由选择角色，进入娃娃家游戏。

1、幼儿按自己的意愿选择“钥匙”进入“娃娃家”，扮演角色。

2、幼儿相互自我介绍，明确游戏伙伴的身份。

(四) 教师以妈妈的身份带领小客人在各娃娃家串门。

重点指导：引导小主人主动、热情的招待客人。

听音乐结束游戏，评选文明家庭。

1、主人交流：你为客人做了哪些事情？

2、客人评选文明家庭。

1. 能在老师的提醒下选择游戏内容进行区角游戏活动。

2. 喜欢摆弄和操作各类提供的材料，初步培养幼儿的动手动脑能力。

3. 愿意和同伴简单交往，能较长时间地专注一项游戏内容，形成区角游戏的常规。

【游戏准备】

1. 经验准备：幼儿有初步的参与各区域游戏的经验，初步了解各区域游戏的玩法。

2. 游戏场所：本班游戏区域(米奇之家、米奇巧手坊、黛西拼拼屋、布鲁托想想吧)3. 游戏材料：

米奇之家：自制各种家具、厨房用品、家庭成员图片、娃娃、衣服等材料。

米奇巧手坊：各色彩纸、胶水、油画棒、爸爸、宝宝头像。

黛西拼拼屋：大积木若干。

布鲁托想想吧：喂动物材料、珠子、小妹妹头像、妈妈头像、小夹子等。

一、组织幼儿，引起幼儿活动兴趣。

二、教师讲解各活动区域的活动内容。

(一)《米奇之家》：

1. 娃娃肚子饿了玩法：幼儿在厨房快乐地摆弄小勺子、小铲子给娃娃做饭，并在做完饭后收拾好厨房用具。学习用勺子、筷子喂宝宝吃饭；学习用奶瓶给娃娃冲奶、喂奶。
2. 扣纽扣、叠衣服玩法：通过操作桌面的小衣服材料，学习自己扣纽扣、叠衣服的生活技能。
3. 帮娃娃洗澡玩法：帮娃娃脱衣服. 做好娃娃洗澡前的准备工作，学习帮娃娃洗澡。

(二) 《米奇巧手坊》：

1. 帮爸爸装饰外套玩法：用撕贴的方式随意装饰外套。
2. 撕面条玩法：要求幼儿把面条撕得又细又长。练习撕纸，学习沿着直线剪面条，注意工具使用的安全性。
3. 宝宝的头发玩法：老师提出要求，宝宝的头发不能太长也不能太短，引导幼儿较有控制的画直线，大胆的用线条画出宝宝的头发。
4. 穿新衣玩法：天冷了，娃娃家的宝宝没有新衣服穿了，请你为宝宝做一件新衣服，用漂亮的颜色给宝宝的衣服涂色。

(三) 《布鲁托想想吧》

1. 帮妈妈穿项链玩法：愿意用各种形状和颜色的串珠串联成妈妈的项链。
2. 喂小动物玩法：教师为幼儿准备若干食物(各种豆豆)，让幼儿投入小动物的嘴巴里。
3. 帮妈妈和妹妹夹辫子玩法：妈妈和小妹妹的辫子散了，请幼儿利用小夹子为她们夹辫子。

(四)《黛西拼拼屋》玩法：“米奇之家”有点挤，想再造一座高楼，请你为“米奇之家”搭一座美丽的高楼。

1. 幼儿在老师的提示下，选择活动的区域。
2. 幼儿自主活动，教师即时地观察和指导。
3. 小组交流幼儿的游戏情况，引导幼儿关注他人的游戏方法。让幼儿体验到游戏的快乐。

小班区域游戏活动示范课教案：我爱我家游戏目标：

1. 在游戏情境中积极主动地学习生活技能. 有初步的自我服务意识以及帮助家人收拾房间的愿望。
2. 能按照标记以及自己的游戏经验对物品进行归类摆放，学习自主收拾整理. 初步养成收拾物品的习惯。
3. 学习自己拉拉链、按揷纽、扣纽扣、扎带子以及叠衣服和裤子的生活技能.
4. 学习选择用合适的夹子来晾衣服、裤子、手套、袜子等，了解生活中多种夹子的用途，并懂得成双成对的概念。