

# 最新幼儿园中班游戏活动说课稿(优秀17篇)

企业标语是企业形象的重要组成部分，它承载着企业的核心价值观和发展理念。企业标语可以激发员工的工作激情，也能吸引客户的眼光，是企业宣传和推广的重要工具。一个好的企业标语能够让人们对企业产生信任和好感，进而提高企业的知名度和竞争力。如何用几个字让消费者记住企业的品牌？创新无限，质量保障。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇一

### 一、说教材：

该活动选自于大主题《有趣的昆虫》，昆虫世界充满了生机，充满了趣味，无论是绚丽多彩的春天，还是骄阳似火的夏天，大自然中随处可见昆虫忙碌的身影，面对这一切，成人可能会不屑一顾，而孩子则会欢呼雀跃，用充满好奇的眼睛去观望，用充满灵性的耳朵去聆听，还会迈开那双活泼好动的小脚去追逐，有趣的昆虫引发了孩子的好奇心，激发了孩子探索的欲望，因此我将选择其中的《美美和丑丑》这一活动来满足幼儿对昆虫的好奇心。

二、说教法：在这一活动中，我为了让幼儿更形象、更直观的了解蝴蝶的生长历程，我将在活动中采用图片讲解法、碟片演示法、表演法、游戏法。

### 三、说游戏性与整合性：

在本节课中我通过玩我想变成一只蝴蝶和蝴蝶与小花两个游戏让幼儿进一步感知蝴蝶的生长过程，充分体现寓知识于游戏这一理念，在该活动中我还通过观看碟片来让幼儿获取蝴蝶的成长知识，整合了语言、科学、音乐表演方面的知识领

域。

#### 四、说教学目的：

让幼儿知道蝴蝶的生长过程，从而激发幼儿的探索兴趣。

#### 五、说教学程序：

#### 六、说教学准备：

蝴蝶及毛毛虫图片、碟片、事先学会《我想变成一只蝴蝶》儿歌。

#### 七、说教学过程：

1、幼儿猜谜语及看图片导入课题。

2、故事《美美和丑丑》

3、幼儿观看碟片。

4、表演游戏：我想变成一只蝴蝶。

5、游戏：蝴蝶和小花。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇二

### 【设计意图】：

《喇叭花电话》是一个充满童趣与关爱的童话故事。它将喇叭花想像成电话，使小动物能彼此沟通、交流，简洁而调皮的语言、温馨而甜蜜的氛围能很好地调动幼儿的学习兴趣、引发幼儿的情感共鸣。活动以故事为媒介，通过看一看、猜一猜、玩一玩、说一说等不同的形式，引发幼儿的讲述热情，培养幼儿的观察与倾听习惯，在活动中不断丰富幼儿的词汇

量，提升幼儿的语言表达能力。

### 【活动目标】：

- 1、在层层递进的分段学习中，理解故事内容，知道打电话是交朋友的一种好办法，感受和朋友交流的快乐。
- 2、在多形式的对话交流中，丰富相关词汇，养成良好的倾听习惯。

### 【活动准备】：

ppt□背景音乐等。

### 【活动过程】：

#### 设计意图

#### 一、出示图片，导入故事

- 1、这是一棵什么样的树？
- 2、树上会住着谁？树底下住着谁？

导入部分用不同的方式引出故事中的`角色，引导幼儿仔细观察、大胆猜测，较为清楚地表述自己的想法。

#### 二、逐步学习，理解故事

- 1、根据故事情节发展，引导幼儿理解内容：

你有什么好办法可以帮助小老鼠和小鸟？

丰富词语：又大又圆，并请幼儿说一说有什么东西是又大又圆的？

丰富词语：弯弯曲曲，并请幼儿说一说弯弯曲曲的藤像什么？

2、在“打电话”的游戏中丰富词汇。

通过观察图片，了解故事发展的情节，学习观察细节；在说说、玩玩中引导幼儿理解相关词义，丰富相应词汇量。从而培养幼儿良好的倾听习惯，提升幼儿的语言表达能力。

三、完整欣赏，提升故事

1、完整欣赏故事：

你喜欢故事中谁？说说你的理由。

2、在游戏中结束活动。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇三

设计思路：

中班已能熟练掌握各项基本动作，身体的协调性也发展得较好。因此怎样在活动中增加游戏的角色，情节，增加动作的难度，以提高身体的灵活性和反应的敏捷性，是本次活动主要设计思路。体育活动如果每次都是模仿教师的动作，那么就成了一个机械完成任务的执行者，他的思维创造性就容易受到影响。我们利用鞋盒这种废弃材料，变废为宝，设计体育活动。在玩鞋盒活动中鼓励亲自尝试，提出多种玩鞋盒的方法，并进行互相交流，目的旨在培养的创造性和自信心，使其学习潜能得到最大程度的发挥。既发展了的基本动作，又培养了的勇敢精神及助人为乐的优良品质。而这一切，也正符合了陈鹤琴先生的“活”思想。

活动目标：

- 1、引导幼儿利用鞋盒进行一物多玩，学会跨过高40厘米的障碍物。
- 2、促进幼儿社会性情感的发展，使幼儿学会协作，帮助和交往。
- 3、促进幼儿创造性思维的发展。
- 4、提高动作的协调性与灵敏性。
- 5、初步培养幼儿体育活动的兴趣。

活动准备：

- 1、每人一个鞋盒
- 2、垫子4个，大箩筐8个(其中4个箩筐内装各类玩具若干)

活动过程：

一、开始部分：

师：今天我们来玩鞋盒。现在我们一起来运动一下吧。

(教师带领幼儿拿着鞋盒随音乐《喜洋洋》做动作)

基本部分：

- 1、自由玩鞋盒，初次探索不同的玩法，满足玩的欲望。

师：现在每个小朋友手里都拿着一只鞋盒，今天鞋盒宝宝要和小朋友们一起来玩游戏。我们一起来玩一玩，看看可以怎么样玩鞋盒(幼儿自由玩)小心点，可别把鞋盒宝宝弄疼了哦。  
(幼儿：双脚夹着鞋盒跳；双脚跳过鞋盒；单脚跨跳过鞋盒；头顶鞋盒走；背着鞋盒慢慢走；边走边拖着鞋盒；……)

2、教师吹一声口哨，幼儿回来围在老师前面快速的站好。

师：刚才我们都和鞋盒宝宝玩过了，你能告诉我你是怎么玩的吗？我们蹲下来，看的更加仔细一些。（请全体幼儿蹲下）

（请若干幼儿上来表演，教师在一旁讲解）

3、. 幼儿合作玩，进一步探索鞋盒的不同玩法

师：刚才他们表演了这么多种玩法，我们也来学学他们的玩法，看看还有谁能想出与别人不同的玩法。

（幼儿再次玩鞋盒，教师巡视指导，鼓励幼儿想出不同的玩法。在幼儿自由玩的时候，教师有意识地引导幼儿合作玩，可以将鞋盒摆成一定间距的直线，让幼儿绕鞋盒曲线跑或者是手脚着地屈膝爬等）

4. 学习跨跳的技能

师：这个小山坡是由两个鞋盒重叠起来的，谁能想办法过去啊？你们和好朋友也搭起来试试看！看看谁想出办法来了。

（幼儿自由探索过山坡的方法。）

师：小朋友真聪明！大家来教教老师，怎么才能过山坡啊！

教师示范跨跳动作，并与孩子一起用“跑”“用力跨”“蹲一蹲”概括动作要领。

师：请小朋友找个空地方搭出一座一头高一头低的山坡，然后跨跳过山坡。

（幼儿练习时，提示幼儿根据自己的能力选择不同高度联系跨跳。）

游戏：《送玩具》

师：小朋友们快过来。鞋盒先放在旁边。

幼儿：好

师手指前方：你们看，前面就是天线宝宝的家。想要到天线宝宝的家有四条路可以走。你们看；先得绕过这一片小树林，然后得爬过这一片草地，前面还有一座山坡挡在前面，我们要跨跳过这座山坡才能到达天线宝宝的家。这座山坡也真有趣，最左边的山坡最矮，慢慢的慢慢的高起来，一直到最右边山坡才最高。那小朋友们你们得好好想一想，我要从哪条路上过去，就悄悄的到这条路的路口排好队。

幼儿自由选择路口并排好队伍。

幼儿第一遍游戏。

师：天线宝宝在家吗？

幼：在家！

幼儿第二遍游戏。

教师小结幼儿活动情况。

师：今天我們都很出色，都完成了任务。

放松整理部分：

师：让我们一起来跳个欢快舞吧！

教师带领幼儿在舒缓的音乐声中做拍腿，拍肩捶背，挥手等放松动作！

场地布置：

玩具鞋盒鞋盒鞋盒鞋盒(两个平放的)鞋盒家

玩具鞋盒鞋盒鞋盒鞋盒(两个竖放的)鞋盒家

玩具鞋盒鞋盒鞋盒鞋盒(两层平放的)鞋盒家

玩具鞋盒鞋盒鞋盒鞋盒(两层竖放的)鞋盒家

课后反思：

根据《规程》的精神，结合理论，根据本班目标选择内容，采用多种手段、途径和有效的活动形式组织活动。根据不同的水平，设计了不同要求的活动，鼓励向高一层次发展。在练习中，让根据自己的水平进行活动。

让扮演小动物，引发了想活动的要求，对教师设计的活动感兴趣。然后进行正确的示范，给以正确的认知。练习时分二步，第一步，让按现有水平进行练习，容易达到要求，不给以难练的感觉，从动作及心理上给以一定的余地。第二步，启发引导向进一步的要求发展，提高的动作水平，教师以鼓励为主。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇四

一、说教材：

《我和鞋盒做游戏》是一节健康活动，在日常活动中，游戏是幼儿最喜欢的活动方式。而喜欢跑，尤其喜欢被人追赶跑是小班幼儿非常喜欢的一项运动，我希望通过此游戏，让幼儿在会跑的基础上学习躲避跑、边投边跑的技能。记得应彩云老师说过：“真正的教育是生活与生活的摩擦，教育要回归生活。”鉴于以上种种原因，我选择了《我和鞋盒做游戏》

这一题材作为本次活动内容。在活动中，我以游戏的形式贯穿始终，采用多种教学手段让幼儿在与环境的交互作用下获得更大的发展。

## 二、说目标

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用。根据小班幼儿年龄特点以及实际情况，以幼儿快乐情绪的激发为主要目的，在活动中渗透多种知识经验与能力的培养，让幼儿在活动中体验快乐，在活动中获得发展，因此我把本次教学活动的目标确定为：

1. 教幼儿学习四散跑、边投边跑的技能。
2. 尝试在游戏中会回头观察学习躲避跑，发展幼儿动作的协调性及灵敏度。
3. 培养幼儿愉快地与同伴合作能力和意志力。

在目标的确立上我考虑到了整合性，如在体验游戏的活动中，突出了情感、习惯、态度等方面的价值取向。

活动重点：学习拴着鞋盒跑的方法，体验身体活动的乐趣。

活动难点：幼儿在跑中注意避让同伴，边投边跑。

## 三、说准备

为使活动呈现趣味性、综合性、活动性、寓教育与游戏活动之中，我做如下活动准备：

- 1、物质准备：各种颜色鲜艳、大小不同的鞋盒若干、沙包、皮筋、音乐。
- 2、知识经验的准备：平时经常开展一物多玩的活动。如：海

棉棒、玩报纸、玩圈等。

#### 四、说教学法

新的《幼儿园指导纲要》指出：“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者。”活动中应力求形成合作探究式的师生互动、生生互动，因此在教学手段上通过循序渐进、动静交替，师幼互动的手段达到目标。

《纲要》还强调幼儿是中心，教育活动应以幼儿的需要、兴趣、尤其是幼儿的经验来进行的，学决定教，在活动中我对自己角色的定位是一个活动的参与者，我希望和孩子共同游戏，共同探索鞋盒的玩法，所以在教学过程中我采用了以下几种教学法：

1、尝试法：陶行知先生说过：“做中教，做中学，做中求进步。”在活动中我就鼓励幼儿尝试探索不同的鞋盒玩法，通过尝试、商量、合作使幼儿的技能得到提高。

2、情境教学法：教师有目的的创设具有一定情绪色彩的形象与场景，创设一个自由宽松的环境，让每个幼儿都有机会参与尝试，以引起孩子对学习的兴趣，使孩子的能力得到培养。

#### 五、说活动过程

根据小班幼儿的年龄特点和认知水平，结合活动目标，由浅入深、循序渐进的教学原则，我设计了以下四个环节。

第一个环节是热身运动，这是在开展体育活动中必不可少的环节，我让幼儿每人手持鞋盒在音乐中跟着我随音乐做热身操，使幼儿的身体各个环节得到舒展，从心理和生理上都进入状态。

第二个环节是自由探索玩鞋盒的方法。幼儿探索怎样将鞋盒

系在身上，在指定区域里往返跑，以及探索怎样穿着“大鞋”手拿沙包，边追边将沙包投入鞋盒中的方法来做游戏，通过这个环节充分调动幼儿参与活动的积极性，让幼儿尝试各种边投边跑的方法，从中感到成功的乐趣。

第三个环节是关于“你追我赶”的游戏，整个活动由易到难，由浅入深，逐层深入。首先，部分幼儿将拴鞋盒的皮筋套在腰上，鞋盒拖地，在指定区域里往返跑，部分幼儿手拿沙包，边追边将沙包投入鞋盒中。接着，部分幼儿将鞋盒拴在腰间，在指定区域里往返跑，部分幼儿手拿沙包，边追边将沙包投入鞋盒中。最后，幼儿自行选择不同大小的鞋盒拴在腰间，在指定区域里往返跑，部分幼儿手拿沙包，两脚各穿上鞋盒制作的简易“大鞋”，边追边将沙包投入鞋盒中。

第四个环节是放松运动，教师带领幼儿用鞋盒敲敲小腿，敲敲胳膊做放松运动，让幼儿与自己的好伙伴相互敲敲背，调动幼儿参与活动的兴趣，在整个活动中，始终以幼儿为主体，发挥教师的主导作用。

## 六、说活动反思

通过以上活动设计的开展，让幼儿能够通过游戏寓教于乐，激发幼儿参与体育游戏的兴趣，让幼儿真正从活动中体验快乐！整个活动的设计来源于幼儿的生活，体现了废旧物品再利用的精神，选材较好，通过鞋盒发散孩子的思维，适时适度引导以孩子为中心，环节紧凑，在玩盒子的过程中，既能发展孩子的想象力和创造力，又能促进孩子身体素质和活动能力的提高，并在活动中体验与伙伴一起玩的乐趣。幼儿通过“你追我赶”的游戏，满足了运动量的要求，达到了专项训练的教学目标。游戏的形式极大地激起了孩子们的兴趣。

本活动是以幼儿为主体，教师为主导展开的，在活动中没有采取“教师讲，幼儿听，教师演示”的方法，而是让幼儿自己动脑思索、自己讲述、自己玩、自己动手操作，充分调动

幼儿学习的主动性和积极性，让幼儿玩得高兴、学得轻松，真正成为学习的主人。在整个活动中，教师给予了孩子们充分空间去自己探索，这教师需要根据幼儿的发展情况和需要，同时基于活动设计的目标，对幼儿的表达方式和技能技巧给予适时、适当的支持和指导。

今天我所展示的这个活动希望在座的各位老师能给予批评指正，让我在以后的教学实践中，在新的教育理念的熏陶下，和孩子一起探索，一起成长！谢谢！

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇五

体育教师要激发幼儿对民间体育游戏的兴趣，培养幼儿喜欢民间游戏的情趣。以下是小编整理的幼儿园中班体育民间游戏说课稿，希望可以提供给大家进行参考和借鉴。

### 一、活动目标：

- 1、练习钻的动作，发展动作的灵敏性与力量。
- 2、培养幼儿喜欢民间游戏的情趣。

### 二、活动准备：

### 三、活动过程：

#### 1) 开始部分：

2) 教师和幼儿骑大马念民谣，一个个从“城门”钻过到城里去玩。

3) 教师请幼儿两人一组用手来搭一搭城门并边念民谣边学习游戏的开门关门规则。

4) 基本部分：

5) 教师请一位幼儿面对墙，搭成拱形城门，其余幼儿依次钻过城门。

6) 教师提出游戏规则：当念到“瞧一瞧”时，做城门者下蹲放下手关城门，并问被关住的人选择要“苹果”还是“香蕉”，幼儿选择好以后，把头饰挂在脖子上，站到城门的队伍做城门。

7) 幼儿第2次做钻城门的的游戏一次。

8) 教师继续提出游戏玩法及规则：“苹果”和“香蕉”站在场地的一个圆圈内，相互用肩膀、臀部把对方挤出圆圈外，看圆圈外“苹果”多还是“香蕉”多就哪对胜。

9) 幼儿在音乐的伴奏下做游戏一次。

10) 增加城门的高度再次游戏。

11) 教师小结游戏并告诉幼儿此游戏是我国的一个民间游戏，以后小朋友可以和家人、邻居玩。

四、结束部分：做放松活动，带幼儿回教室。

活动目标：

1、发展幼儿手的灵活性和巧用手劲的能力。

2、培养幼儿间相互合作的能力。

3、体会民间游戏的无限乐趣，发展幼儿的创造力。

活动准备：

人手一个沙包、一双筷子、独木桥、篮筐。

活动过程：

1、教师：“你们以前玩过哪些民间游戏，请你们自由玩一下。”幼儿四散在场地上自由组合玩各种民间游戏，教师个别指导。

2、集中幼儿请个别幼儿说一说你玩了哪些民间游戏，再示范。

例如：炒黄豆、拉大锯、捉蜻蜓、石头剪刀布、老鹰抓小鸡、老狼老狼几点了、切西瓜、城门城门几丈高等等。

3、今天老师带了一个好朋友和你们做游戏，看看是谁啊？幼儿人手一个沙包，一一探索沙包的多种玩法。

4、教师教授新的民间游戏“夹粽子”。

用沙包当粽子，筷子夹沙包就是夹粽子，先让幼儿自己练习把沙包夹进筐内，再把沙包夹出。

教师让幼儿夹住沙包在软质地毯上来回走两次，再听教师口令用跑的形式增加难度，让幼儿学会思考：“为什么沙包会掉下来？”

总结出经验：要用点力吧筷子夹紧一点那沙包就不会掉了。

5、运沙包回家

教师交代要求：夹好粽子，跑着来到小桥，再过小桥，然后跑到小筐那，送它回家，跑回队伍，接力后面的小朋友，中途中如果粽子掉下应立刻夹起来，哪组先送完为胜。

先让幼儿试练习一次，再让他们进行比赛。

6、教师：“沙包都累了，我们送它们回家吧。”

## 活动反思：

在本节课中，我利用沙包进行一物多玩，在玩的基础上我新教授了幼儿一个新的民间游戏“夹粽子”，让幼儿学习用筷子夹沙包(把沙包当作是粽子)，让幼儿学习如何巧用手劲的能力，能让幼儿学会带着问题去游戏，知道只有筷子夹紧了沙包才不会掉下了。在设置游戏过程中我没有考虑到游戏高潮的问题，可以让幼儿在游戏时空手过障碍，到最后看哪组幼儿抢夹到的沙包多为胜。

## 活动目标

- 1、激发幼儿对民间体育游戏的兴趣，体验合作游戏的快乐。
- 2、掌握跳皮筋的方法。

活动准备：皮筋若干。

## 活动过程

### 一、导入

带领幼儿做各种准备活动：如扩胸、振臂、全身运动等。

### 二、展开

- 1、出示一根皮筋，请幼儿猜猜今天要玩什么？

简单介绍跳皮筋是一种民间的体育游戏，引出游戏名称《跳皮筋》。

### 2、学习跳皮筋的基本方法

接着右脚再收回，同时左脚跳出，右脚跟着跳出皮筋。

(2)请跳的好的幼儿展示一下，其他幼儿围绕向其学习。

3、请幼儿三人一组，两名幼儿扯皮筋，其中一名幼儿跳。

注意：跳皮筋的高度逐渐加高，以增减难度，为了使游戏更有趣，

可边念儿歌边跳皮筋，注意节奏感。

三、结束

小结：给予跳的好的幼儿加以鼓励！

提议幼儿可以回家和爸爸妈妈或小伙伴一起玩这个民间游戏。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇六

1、设计意图：

孩子们都喜欢玩游戏，音乐游戏不仅给孩子们提供了情节，而且充满了趣味性，并且给了孩子音乐的享受。《纲要》中指出：培养幼儿喜欢艺术活动，并能大胆地表现自己的情感，用自己喜欢的方式进行艺术表现活动。让幼儿在音乐游戏中与同伴交流情感，彼此建立起信任、了解和友谊。

这个音乐游戏的由来是这样的：我班幼儿很喜欢听故事，经常要老师讲故事给他们听。有一次在讲过《白雪公主和七个小矮人》的故事后，他们对故事中出现的白雪公主和小矮人尤其喜欢，第二天就有好多小朋友还缠着我说：“老师，你再讲一遍《白雪公主和七个小矮人》的故事。”于是，我就又讲了一边。过后的几天里只要是课间一有空，孩子们就要听这个故事，我就在想他们这么喜欢白雪公主和小矮人，不如把这两个人物形象放进游戏中，他们肯定会很喜欢。因此就有了音乐游戏《高个子和矮个子》，在这个音乐游戏中，

我让幼儿先是观察白雪公主和小矮人的身高，得出高个子和矮个子；在玩游戏的过程中逐步出现游戏规则，使幼儿自始至终保持活泼、愉快的积极情绪，真正做到玩中学、学中乐。

## 2、说目标：

（1）能感知明显的高音和低音，初步培养幼儿听觉能力与动作反应能力。

音乐心理学告诉我们：多种感知通道参与，特别是大肌肉运动的参与，能有效地提高儿童的感知兴趣和感知音乐的效果。

（2）在玩的过程中遵守游戏规则。

（3）进行创编游戏：增强幼儿参与游戏的兴趣与能力。

皮亚杰指出：在幼儿时期要发展智慧，关键是让幼儿做各种各样的游戏，从娱乐中学、从玩耍中学。

## 3、说准备：

为了引起幼儿的兴趣，调动幼儿对游戏的积极性以及帮助他们对游戏内容的理解，加强游戏的趣味性，我适当地使用了能活动的教具，本次活动我作了以下准备：

（1）白雪公主和小矮人的图片各一张。

（2）用纸做高高的帽子和平顶的帽子，每样都是人数的一半，达到幼儿人手一份。

（3）乐器：沙球和木鱼各一个。

（4）大小标记各一个。

## 4、说重点和难点：

根据目标，我把活动的重点定位于让幼儿会听音乐进行高个子和矮个子走路。通过观察比较、参与体验、分组游戏、师生交流等，使幼儿在玩中学，学中玩。自始至终能保持愉快的情绪。

活动的难点是遵守游戏规则，让幼儿知道什么时候高个子走路，什么时候矮个子走路，并进行创编游戏，这时我就利用上数学活动时学过的大小标记，引导幼儿大胆尝试，从而使幼儿的创造性思维得到发展。

针对这次教学活动的目标，根据幼儿的实际情况，在整个活动中，我主要以示范讲解法、游戏法，让幼儿学会并掌握正确的玩游戏方法；在游戏过程中用引导法引导幼儿遵守游戏规则，从而获得游戏带来的快乐。我还让幼儿通过观察比较、实践体验、大胆探索等学法，在玩中学，学中玩。让教法与学法有机地联系在一起，让目标能得以落实。

1、谈话导入，并进行创编高个子和矮个子。

出示白雪公主和小矮人的图片，引起幼儿的兴趣。提问：

(1) 这是谁呀？（白雪公主和小矮人）

(2) 你们看看白雪公主和小矮人一样高吗？（不一样）谁高？谁矮呢？（白雪公主高，小矮人矮）师：我们把比较高的呢叫高个子，比较矮的`叫矮个子。

(3) 接着问：谁来学一学高个子、矮个子呢？提醒幼儿学高个子时应尽量地踮起脚尖、双手往上伸；学矮个子时尽可能地往下蹲。最后集体模仿高个子、矮个子。

这一开始部分让幼儿通过观察比较、启发想象来进行创编模仿高个子和矮个子，为后面要进行的游戏做好铺垫。

## 2、学做游戏《高个子和矮个子》。

(1) 刚才我们学做了高个子和矮个子，现在，我们就来玩一个《高个子和矮个子》的游戏，师出示两顶帽子，让幼儿进行观察比较这两顶帽子有什么不一样的地方？（一顶高高的，一顶平平的）

(2) 猜猜看，这两顶帽子给谁戴的呢？

（幼儿自由猜测）师：高帽子给高个子戴，平平的帽子给矮个子戴。

(3) 介绍游戏规则：高个子和矮个子不是一起走路的，要听钢琴的“命令”——高个子听到高音走路（教师可在钢琴的高音区奏和弦），这时矮个子不能走；当矮个子听到低音时才能走路（教师可在钢琴的低音区奏和弦），这时高个子不能走。请幼儿仔细听两段音高完全不同的和弦，清楚高音时高个子走，低音时矮个子走。（教师可弹奏两遍音乐）

(4) 请两名能力较强的幼儿来表演：分别戴上高帽子和平顶帽子，扮演高个子和矮个子听音乐走路，让全体幼儿进一步熟悉明白游戏的玩法。

(5) 全体幼儿分两组游戏：一半戴上高帽子做高个子，另一半戴上平顶帽子做矮个子。再次强调游戏规则：应按规定的音乐做高个子，矮个子听音乐走路。

(6) 交换角色，再次游戏。

(7) 小弟弟戴上高帽子做高个子，小妹妹戴上平顶帽子做矮个子，进行听音乐走路游戏。

(8) 交换角色，再玩一遍游戏。

### 3、运用乐器游戏：

#### (1) 出示沙球和木鱼：

刚才我们的高个子和矮个子听着钢琴的命令进行游戏，接下来我们要听沙球和木鱼的命令来做游戏。介绍游戏规则：沙球声——高个子走路，木鱼声——矮个子走路。幼儿分两组进行游戏。

#### (2) 交换角色再玩一次。

### 4、引导幼儿创编游戏：

(1) 小朋友刚才的游戏真好玩，看有两个标记朋友也想来和我们一起玩。（出示大小标记）你们高兴吗？让幼儿用肢体动作表示（个别幼儿上来示范表演，全体幼儿做一遍动作）。

(2) 大标记做高个子，小标记做矮个子，等一会听到高音时大标记走路；听到低音时小标记走路。（先请两个幼儿上来进行表演）

(3) 全体幼儿分两组进行游戏：一半做大标记听高音走路，这时做小标记的不能走路；另一半做小标记的听到低音走路，做大标记的就不能走路。

#### (4) 交换角色再玩一次游戏。

### 5、结束部分：

我们班还有好多小朋友呢，他们可都喜欢你们今天做的这个游戏，我们邀请他们和我们一起做游戏吧！

用幼儿能听懂明白的话语帮助幼儿理解。尽管只有短短20分钟，宝贝们已经较好的掌握了歌曲的内容和旋律，但人的记忆都有一定的遗忘规律，且幼儿的学习需要不断重复，所以，

还需要不断的巩固复习，才能达到更好的效果。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇七

1、设计意图：水是我们日常生活中不可缺少的，我们每天都离不开它，每个人离不开它，正因为水与我们生活的密切性，小朋友很早就接触并认识了它，可以说，幼儿天生就爱玩水，在玩水的过程中，发现了很多有趣的而又新奇的现象。《新纲要》中指出，科学教育应密切联系幼儿的实际生活进行，利用身边的事物与现象作为科学探索的对象。因此，我选择了物体在水中的“沉浮”现象，作为科学活动内容，在活动中我为幼儿提供了丰富的可操作性材料，为每个幼儿都能运用多种感官、多种方式进行探索提供活动的条件，通过引导幼儿积极参加小组讨论、探索等方式，培养了幼儿合作学习的意识和能力，学会了用多种方式表现、交流、分享探索的过程和结果。

### 2、目标定位：

在新《纲要》中指出，五大领域的内容相互渗透，从不同的角度促进幼儿情感、态度、能力、知识、技能等方面的发展，因此，根据幼儿的年龄特点和实际情况，我制定了以下三个方面的目标：

- (1) 乐于参与科学实验活动，能积极动手动脑主动探索。
- (2) 感知物体的沉浮现象，并学习记录实验结果。
- (3) 初步了解改变沉浮的方式。

### 3、教学重、难点：

- (1) 教学重点：了解物体的沉浮现象。

(2) 教学难点：学习记录实验结果和探索改变沉浮现象。

#### 4、活动准备：

根据《纲要》中指出的“提供丰富的可操作的材料，为每个幼儿都能运用多种感官、多种方式进行探索提供活动的条件。”我做了如下准备：

(1) 每组一份实验材料：盛满水的脸盆，小石头、橡皮泥、小木块、泡沫板、塑料瓶、玻璃珠，擦手毛巾。（摆好后用盖布盖上避免分散孩子注意力）(2) 记录材料：每组一份彩色记录卡、铅笔。

在新《纲要》中指出，教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者，关注幼儿在活动中的表现和反应，敏感地察觉他们的需要，及时以适当的方式应答，形成合作探究式的师生互动。因此，我采用了以下教法：

##### 1、演示法：

(1) 大鱼缸有助于幼儿清楚的观察到教师演示的物体沉浮现象，ppt上也有相应的图片展示。

(2) 对于此活动中使用的记录卡，幼儿并未见过，因此，教师的演示是有必要的，通过教师的讲解演示，可以让幼儿直接了解记录卡的记录方法，减少了幼儿盲目探索的可能性。

2、观察指导法：针对科学探索活动的随机性，以及幼儿的自主建构过程，采取观察指导法是比较合适的，教师通过敏锐地观察，能针对地进行指导，还能在观察中发现幼儿感兴趣的事情以及其中所隐含的教育价值，把握时机，积极引导。

《纲要》中指出，要尽量创造条件让幼儿实际参加探究活动，使他们感受科学探究的过程和方法，体验发现的乐趣。因此，

此次活动中，幼儿的具体学法有：

1、操作法：这是此次活动中，幼儿学习活动的主要方法。在新《纲要》中指出，教师要为幼儿的探究活动创造宽松的环境，让每个幼儿都有机会参与尝试。因此，我为幼儿准备了各种丰富的、可操作的材料，让幼儿在操作的过程中，发现物体沉浮的现象。

2、记录法：让幼儿将探索结果记录下来，为后面的讨论活动提供依据。

3、体验交流法：在探索活动结束后，教师组织幼儿进行探讨、交流，发展了幼儿的语言表达能力，也体现了师生互动，幼儿与幼儿的互动。

1、导入活动（展示ppt的实验物品图片，让幼儿说出有哪些东西。出示鱼缸，事先用盖布盖住，猜一猜：这些东西哪些会沉，哪些会浮？）刚开始，教师为幼儿设置了一个悬念，通过猜测活动一下子将幼儿的好奇心调动起来，为后面的探究活动奠定了基础。

2、演示活动：先示范两种物体的沉浮，木块和石头。

3、认识活动（你知道这是什么标志吗？）在这里，教师通过讲解、示范让幼儿认识记录卡的使用方法以及表示“上浮”、“下沉”的箭头号标志，为接下来的记录活动做好准备。

4、操作活动（请你来试一试，看结果和自己想的是否一样？）这个环节的分组操作活动是此次活动的重点，教师为幼儿提供了丰富的、可操作的材料，并引导幼儿进行分组探究，既提高了幼儿的自主探究、动手动脑的能力，还培养了幼儿的合作精神。在此环节中，先要讲解操作规则，教师更多的是采用了间接指导和个别引导的办法。

5、记录活动（哪些东西会下沉，哪些东西会上浮，请你用沉与浮的标记记录下来，并出示记录表。）每组让一个幼儿记录。通过记录，使幼儿对各种物体在水中是沉还是浮一目了然，还为后面的总结交流活动提供了依据。

6、交流总结活动（展示每组的记录表）7、探索活动：（让幼儿带着问题继续探索，使幼儿的兴趣持续下去。想一想怎么改变沉浮，例如如何让橡皮泥浮上来或让水瓶沉下去）在此环节中幼儿主动动脑想象，大家一起探索改变沉浮的方法，老师按小朋友的方法进行实验示范。

文档为doc格式

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇八

活动准备：

活动过程：

1游戏《站立》：引导幼儿尝试寻找单脚站立的方法。

引导语：你能站的住吗？你用什么方法使自己站得稳？

2引导幼儿自由探索，感知平衡的状态。

引导语：怎么样使这些东西不会掉下来呢？启发幼儿自己寻找辅助物使物体保持平衡。教师在幼儿操作过程中启发幼儿大胆尝试各种办法，并鼓励幼儿互相探讨：“看他的东西站稳了！”引导幼儿与同伴互相交流自己的玩法，以交谈提问的方式进行个别指导并做记录。（有的将纸杯做成小桶，用吸管将纸杯挑起；有的把书打开，让书站立；有的将插塑拼成平衡器的样子；有的用积木搭成翘翘板的样子；有的用扁担挑起篮子等等）

3集中讨论：你用什么方法让这些物体保持平衡？你怎么知道物体平衡了呢？结合操作游戏《跷跷板》，请幼儿拿小动物放到跷跷板上，观察怎样放跷跷板才能保持平衡，当跷跷板不平衡时是什么状态，为什么？（幼儿在玩中学，兴趣盎然，老师没有教给幼儿怎样玩，以启发鼓励的方式：看他的东西站稳了！）

4第二次探索，引导幼儿将探索的结果记录下来。

1) 出示平衡器和天平，提出探索任务：平衡器（天平）的两边有两个小盘，请你看看平衡器（天平）现在是什么样子，怎样使它保持平衡。

2) 幼儿进行探索活动，教师启发引导幼儿学习按自己喜欢的方式记录现象。5集中讨论：请幼儿结合自己的记录解说探索结果，引导幼儿讨论哪一种记录方法更清楚。

（老师没有固定的记录方式给幼儿，目的在于提供一个让幼儿自己学习记录的机会，而在最后通过讨论来比较哪一种方法更清楚，这样效果更好。）

6活动延伸：让幼儿继续探索不同的操作方法，积累更多的经验。

活动目标：

愿意参与探索活动，初步感知平衡的状态，激发其探索兴趣

初步感知和了解物体平衡的条件。

能用适当的方式，表达交流探索的过程与结果

# 幼儿园中班游戏活动说课稿篇九

尊敬的各位评委老师：

\_\_好！

我是来应聘幼儿园教师的\_\_号考生，今天我抽到的说课的题目是《会说话的建筑》，下面我将从说教材、说学情、说活动方法、说活动准备、说活动过程、说活动延伸这六个方面展开我的说课。

## 一、说教材

《会说话的建筑》是幼儿园中班上册社会活动内容。教小朋友们认识各种不同的建筑物标记。这符合教育部2012年10月份颁布的《3-6岁儿童学习与发展指南》中提出的“幼儿在与成人和同伴交往的过程中，不断发展适应社会生活的能力。”的要求，对其他领域的发展有至关重要的影响。

根据以上对教材地位和学情的分析，同时在对新指南充分熟悉的基础之上，我确定本活动的三维目标如下：

1. 认知目标：能够认识生活中常见建筑物的标记。
2. 能力目标：积极参与游戏活动，发展适应社会生活的能力
3. 情感目标：建立安全感和信任感，发展自尊和自信。

根据以上对活动目标的分析，我确定本活动的重难点如下：

1. 活动重点：能够认识生活中常见建筑物的标记。
2. 活动难点：积极参与游戏活动，发展适应社会生活的能力。

## 二、说学情

在开始活动之前，了解幼儿的特点具有十分重要的作用，所以接下来我对幼儿的学情做一个简单的分析。中班幼儿最显著的特点是活泼好动，规则意识开始萌芽，对事物的理解能力逐渐增强，能独立表述生活中的各种事物，这就为本次活动的学习打下了良好的基础。

## 三、说活动方法

教育部新颁布的指南中明确指出“应该尊重幼儿发展的个体差异性”“教师应该成为幼儿学习的支持者、合作者、引导者”。因此，在本次活动中，我遵循教师为主导、幼儿为主体、活动为主线的理念，采用的教学方法有：

1. 情景教学法：根据活动内容，为幼儿创设相应的情境。
2. 直观法：通过教学图片，使教学内容更加形象具体，引起幼儿的兴趣和注意力，便于幼儿理解故事。
3. 讨论法也是幼儿最喜欢的方法。幼儿可以在讨论、谈话中无拘无束地说出自己的理解与看法。

## 四、说活动准备

世界幼教之母蒙台梭利认为：“一个有准备的环境是关键”。家庭、幼儿园和社会应共同努力，为幼儿创设温暖关爱的家庭和集体生活氛围。在本次活动中，我准备了教学挂图《会说话的建筑》8幅和相应的幼儿卡片、画板、纸、笔等材料。

## 五、说活动过程

根据中班幼儿学习语言和年龄的特点，结合本次的活动目标，我采用的活动过程如下：

(一)开始部分，导入

(二)基本部分

1. 创设情境，初步感知

2. 师幼互动，深入理解

先后呈现8张生活中常见建筑物的图片，分别讲解每个建筑物的标识，用途。

3. 迁移内化，角色扮演

玩游戏：帮帮忙

美羊羊要去外婆家，要坐很久很久的火车，帮帮她找到火车站。

美羊羊要过生日了，喜羊羊要去取钱给她买礼物，帮帮他找到银行。

懒羊羊因为贪吃生病了，小朋友帮忙把他送到医院吧。

呼噜猪要替猪妈妈寄一封信，帮帮他找到邮政局吧。

沸羊羊在街上逛街的时候，突然很想上厕所，帮帮他找到公共厕所吧。

草莓兔要出门买好多生活用品，帮帮她找到超市吧。

灰太狼要送小灰灰去幼儿园，帮帮他找到幼儿园吧。

暖羊羊要去参观东方明珠电视塔，帮帮他找找吧。

玩游戏：找朋友

幼儿分2组，根据建筑标志的卡片找到对应的建筑物。

### (三) 小结部分

儿歌小结结束，加深幼儿的印象。

建筑物，会说话；

每个都有标记性；

小朋友，要记牢；

生活才会更美好。

### 六、说活动延伸

好的教育活动不是止于特定的某一次活动，而是一个长期、持续的过程，特别是能力、习惯的培养，活动延伸不可缺少。我会采用区域活动的形式进行延伸，“小朋友们，我们现在到美工区域角去，把今天学到的这些建筑物，用纸和笔画出来吧。”

以上就是我的说课，谢谢各位评委老师！

文档为doc格式

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十

### 一、活动目标：

- 1、学习使用比较连贯的语句来描述同伴的发式、衣着等外部特征。
- 2、注意倾听同伴的发言，并能根据言语描述迅速做出正确的

判断。

3、遵守游戏规则，愉快地进行游戏。

二、活动准备：莲蓬一只

三、活动设计：

(一)游戏导入。

在这个活动的开始，老师和孩子们围坐成半圆形，这样就自然地缩短了老师和孩子们之间的距离，孩子们会觉得老师很亲近自己，为游戏情景的设置打好了情感基础。

接着，老师出示莲蓬剥出莲子“这是什么呢？对，莲子。我们要在池塘里种上莲子，明年才能结出莲蓬。今天，请小朋友扮演池塘里的泥，老师把这颗莲子种到池塘里，大家一起玩一个种莲子的游戏。”良好的游戏情景自然的设置好了，这也是激发孩子们参与的兴趣、集中孩子们注意力的’一种很好的策略幼儿园中班听说游戏《猜莲子》优秀说课稿范例幼儿园中班听说游戏《猜莲子》优秀说课稿范例。

(二)交代游戏规则及玩法。

游戏规则有以下几点：

1、扮泥的小朋友必须将眼睛闭起来，不能偷看，等儿歌念完后才能睁开。

2、种莲子的人会在儿歌结束前将莲子放在一个小朋友的手里，并且用简短的语言来描述这个小朋友的外貌特征，请大家来猜。

3、被猜出的小朋友必须重复说出自己的外貌特征。

由于游戏规则中包含了活动目标，因此，老师需要用言简意赅的语言向孩子们解释规则，老师解释的同时可以示范举例，这样会加深孩子们对规则的印象。

规则讲完后，孩子们围坐成半圆形，眼睛闭上，手背在后面手掌向上，这样就可以接住老师递过来的莲子。大家开始念游戏儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。老师边说儿歌边从每个孩子身后走过，并且把莲子悄悄放入一个孩子手中。最后走到中央，描述这个孩子的特征，如“我把莲子种在一个短头发的女孩手里，她穿着黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋”，请孩子们都来猜，猜对了，有莲子的小朋友就要到前面来说“我就是穿黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋的短头发小女孩”，然后游戏继续。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十一

各位评委老师：

我今天要说的内容是幼儿中班游戏《分礼物》

目标：

- 1、能够在问题情境中积极探索与思考，在解决问题的过程中感受、体验数学的作用和有趣。
- 2、运用分类、计数、统计、等分的方式公平地分配礼物。

准备：

1、经验准备：

(1) 具有初步的分类意识，能根据物体的颜色、大小等不同特征分类。

(2)能够一一对应点数1~20以内的数量。

(3)具有一定合作意识和经验。

## 2、物质准备：

(1)该活动以分组进行为宜。幼儿分成四组，每组四人。

(2)每组一袋礼品，礼品袋分四种颜色(红、黄、蓝、绿)，内有各种小礼物，数量以每人每样可以分到一至三个为宜。

(3)与礼品袋颜色相对应的记录表每组四张。四种颜色的小标记每组若干。

## 过程：

### 1、进入“送礼物”的情景学习分类。

(1)今天老师从北京为小朋友们带来了礼物，每组一袋。

(2)请你们打开看一看袋子里都有什么礼物。(引导幼儿认识礼物，并从中了解北京的特色。)

(3)请你们给礼物分类，把一样的东西放在一起。

### 2、挑选礼物并进行个人的记录与统计。

(1)每人拿一种礼物，说说拿的是什么，数数一共有几个。

(2)介绍记录表，引导幼儿记录统计结果(如下表)。

(3)请把自己的礼物图片找出来，贴在礼物标志上，然后把你一共有几个礼物用数字卡表示在“?”的位置。

(4)幼儿操作，教师个别指导。

3、将自己的礼物等分给同组的小朋友。

(1)现在请你们把自己的礼物分给同组的小朋友，每人都要分到，而且要一样多。

(幼儿操作，教师巡回观察。)

(3)幼儿记录个人分配结果，教师个别指导。

(4)引导速度快的幼儿把自己记录的分配结果与教师交流。

4、张贴个人记录表，集体讨论与交流，

(1)你分的是什么礼物?一共有几个?分给每个小朋友几个?是不是一样多?

(2)你是怎么分的?(引导幼儿用简单的语言描述。如果语言表达不清，可请幼儿再操作一次。)

5.希望你们喜欢老师从北京带来的礼物，有机会到北京去看一看。

评析：

该活动方案的意图是让幼儿在游戏中感受数学，体验数学的重要和有趣，学会用数学的思维方法解决所遇到的问题。该活动方案有不少可圈可点之处。

1、活动内容贴近幼儿生活，是幼儿感兴趣的'事物和问题。“礼物”对幼儿而言具有极强的吸引力，而且送礼物活动富有情感色彩，非常有利于在异地借班活动的教师与幼儿进行沟通，使幼儿愿意亲近教师，从而激发幼儿的参与兴趣和学习积极性。而等分礼物又符合幼儿现实生活和心理的需要，所以很容易使幼儿投入学习。

2、活动重在培养幼儿对数学活动的兴趣，让幼儿在探索、解决问题的过程中感受体验数学的作用和有趣，让幼儿通过统计和等分的方式公平地分配所获得的礼物，这些目标粗看对于中班幼儿似乎有些难度，但谁又能说这些内容不是幼儿在生活中经常接触到的呢？关键要看统计和等分数量的多少了。从这个意义上来说，该活动目标非常适宜幼儿。

3、活动过程由浅入深，层层递进，既符合幼儿当前水平，又具有一定的挑战性。可以看出，该活动过程是经过仔细推敲的：先是分类统计记录，后是练习等分，最后总结方法，一环扣一环，循序渐进，有利于幼儿调动原有经验，探索和学习新经验。

4、活动材料均是幼儿在生活中可以接触到的材料，幼儿在真实的问题情景中学习，有利于萌发参与活动的愿望。准备的操作材料有飞机模型拼板、卡通动物钥匙链、彩色橡皮、贴纸等，做到既保证幼儿对材料产生兴趣，又不花哨，从而有利于幼儿专注学习。

另外，为了避免幼儿从众模仿，教师为每组幼儿提供的材料不完全相同，同组内每种礼物的数量基本上是4、8、12，分别与组内幼儿人数相等或为倍数，这样不同水平的幼儿可以选择不同数量的礼物进行等分，并能直观地感受到不同数量的礼物等分后的数量是不同的。

因为该活动的重点不是记录，因此教师力图使记录方式简单易行。记录表格非常简洁，只有四格，表格中所提供的记录图标经过精心设计，充分考虑了中班幼儿的认知水平，便于幼儿操作。如能在最后总结时直接呈现一张集体记录表，则更能让幼儿清楚地看到有些什么礼物，每种礼物有多少，分给每个人有多少，等等，以有效帮助幼儿整理获得的经验。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十二

尊敬的各位评委、老师，大家好！我叫杨凤琴，来自冯家湾小学，我说课的内容是大象版四年级下册《生活中的机械》单元的第三课《制造平衡》，下面我将从教材分析、教法学法、教学过程等方面进行说课。

### 一、教材分析：

《制造平衡》是义务教育课程标准实验教科书大象版小学《科学》四年级下册第五单元第二课。本单元的总目标是综合探究活动，二级目标是能用简单器材做简单的观察实验，并做实验记录。《制造平衡》这节课是在《机械是什么》这一整体感知机械的基础上，具体感知天平和杠杆的平衡。本课的目的不仅是利用杠杆尺研究等臂平衡和不等臂平衡的条件，还为《我能撬起地球》中杠杆省力的研究做实验与记录数据两方面的铺垫。

平衡现象对于四年级的学生来说是屡见不鲜的，但学生很少对其进行过理性分析。有些学生通过不同途径对平衡的条件有了一定的了解，但了解的并不透彻，更多的是生活经验而不是对科学规律的认知。

### 二、教学目标：

根据本课的教学内容和学生现状，我制定了以下教学目标：

- 1、知识与能力：认识杠杆尺、钩码等实验器材，了解杠杆尺各重要组成部分。认知平衡，能准确判断平衡状态与不平衡状态。
- 2、过程与方法：探究杠杆尺平衡的条件，并准确记录实验数据。根据探究过程和记录的实验数据，分析、归纳出杠杆尺平衡的规律。

3、情感态度与价值观：联系生活，说说自己知道的平衡实例。运用所学的知识解决相应问题。

为了完成以上教学目标，教师应该提前准备杠杆尺、钩码盒、杠杆尺平衡实验数据记录表等教具。

### 三、说教法：

本课主要采用自主探究的学习方式，指导学生用“合作学习”“探究学习”等方法开展学习活动。

根据科学课程应该具有开放性，科学学习要以探究为核心这两个基本理念，我采用以下教学策略。

#### 1、设置悬念，激发兴趣。

兴趣是最好的老师。本课教学以悬疑贯穿始终，从发现平衡现象激疑、揭秘平衡原因释疑、生活验证平衡证疑等活动，环环相扣，疑问调动了学生的探究兴趣，科学知识也在观察、动手、分析中被学生发现、运用。

#### 2、问题引领，层层递进。

认知规律告诉我们，符合学生最近发展区的认知最容易达成教学目标。中年级学生正处于形象思维为主的时期，让学生在观察现象以后，用“为什么尺子不掉下来？”，在研究等臂平衡时，用“在左边第2格挂3个钩码，右边第2格应该挂几个钩码？”，在研究不等臂平衡时，用“在左边第2格挂3个钩码，想想右边哪里挂几个钩码才能使杠杆尺平衡？”最后，用“杠杆平衡有规律吗？”。设计不同梯度和层次的问题，方能引领学生从思考表面现象开始，层层递进最终达到思考探索本质规律的目的。

#### 3、合作探究，恰当点拨。

合作探究式是学习并解决问题的有效形式。有效合作探究需要教师画龙点睛般点拨、学生积极主动参与、同伴共同探究交流。教学中，让学生在学习的“卡点”合作，如在发现等臂平衡条件处合作，在发现不等臂平衡条件处合作，在分析实验数据获得认知规律处合作，在学习的“关键点”教师参与合作，起到“拨开云雾方见天”的效果。合作探究，恰当点拨，既培养学生动手操作的实践能力、发散多维的思维品质，又培养学生自主探究、乐学善思的学习态度，促进学生科学素养的形成。

#### 4、创造氛围，凸现主体。

融入学生，参与活动，转换角色，尊重学生见解，允许学生失败，学生就会成为大胆学习的主人。提倡学生在合作探究中相互尊重、信任、理解、支持，在“设置悬疑，激发兴趣”时尊重学生的猜想，在“猜想假设，实验探究”中等臂平衡实验和不等臂平衡实验时参与动手，在分析实验数据总结认识规律时不否定学生的想法，就能开启学生思维的阀门，凸显学生主体地位，学生创新的火花犹如源头活水。

#### 四、说学法：

探究既是科学学习的目标，又是科学学习的方式，亲身经历以探究为主的学习活动是学生科学学习的主要途径。教师为学生创设情境，创造科学探究的机会，让学生在观察、提问、设想、动手实验、表达、交流的探究活动中。体验科学探究的过程、建构基础性的科学知识、获得初步的科学探究能力，培养儿童的科学态度、科学精神和科学思维的方法，使儿童初步形成科学的世界观。

#### 五、说教学过程：

哲学家苏格拉底把教学过程比作婴儿的出生，教师的作用就好比助产士，学生才是学习的主体。没有学生的主动学习，

再好的教师也是教不会的。科学探究就是要发挥学生的主动性，引导学生主动地参与到科学探究活动中去，使学生的探究意识、创新精神、科学态度得到培养。

根据“主导和主体”，“主动学习和开放式教学”之间的关系，以及学生的实际情况，我确定以下教学思路：

### （一）设置悬念，激发兴趣。

著名教育家于漪说得好：“课的第一锤要敲在学生的心坎上，或像磁石一样把学生牢牢吸引住。”教师在课的开始就要激活主体，让学生产生强烈的求知欲。

上课时，我让学生先玩一个游戏。我出示一把尺子，问学生：谁能把一根尺子平放在一个手指上，不让他掉下来。这个游戏很简单，学生根据生活经验能很快做出来，我请一个学生上台进行演示，当尺子平放在手指上而不掉下时，我问学生为什么尺子不掉下来，有学生说因为尺子平衡了，对于学生的回答，我加以肯定，并告诉学生这种情况就是平衡状态。当学生还沉浸在成功的喜悦中时，我又抛出问题，如果在尺子的一端放上一块橡皮，又会怎样？学生大声叫到，尺子会掉下来，我让学生试试，果真掉下来了，相机告诉学生这种情况是一种不平衡状态。然后，告诉学生今天我们将借助一些器材来研究平衡现象，点明本课的研究主题。

看似简单的感性认识的游戏活动，其实激发了学生的兴趣，探索的欲望被调动起来了，接下去的学习顺理成章。

### （二）猜想假设，实验探究。

#### 1、认识器材。

通过游戏学生的兴趣被调动起来，接着给学生介绍本节课我们借助的实验器材，对杠杆、钩码一一进行展示，告诉学生

本节课我们将利用这些器材来制造平衡，点明课题。同时在介绍这些器材时，相应的展示他们的使用方法，随机也展示平衡状态和不平衡状态，与开课前的游戏结合起来。

## 2、研究等臂平衡。

认识器材时，我将有意先展示平衡状态，然后展示不平衡状态，随机提出研究问题：老师在左边第二格挂3个钩码，想想右边二格处应挂几个钩码才能使杠杆尺平衡？学生猜测。这时要让学生尽情表达自己的想法，鼓励学生大胆猜测，学生猜测后分小组进行验证。验证前，老师详细讲解实验记录表的填写方法。同时要求学生分好工，明确组长、操作员、记录员、汇报员等任务，让每个孩子有事可做，做有效地实验探究活动，避免了探究活动只是部分孩子展示自我的舞台。分组活动结束后，学生全班进行交流，交流时让汇报员、操作员和记录员同时上台一边汇报，一边演示杠杆尺，一边将结果填写在黑板上的表格中，要求其他组的学生认真聆听，看有没有和自己组不一样的结果。在这里结果出现了不一样，教师要引导学生再次实验，寻找原因。在让学生说出实验探究过程中自己发现的问题时，学生可能会提到在右边的其他位置挂上不同数量的钩码。此时，教师不能因为学生的发现打乱了教师的预设而忽视这一个创新性发现，而应该根据交流的状况灵活地进行教学调整，开展不等臂平衡的研究。

## 3、研究不等臂平衡。

在交流等臂平衡的实验结果时，如果学生没有提出在右边的其他地方挂钩码也能使杠杆平衡，教师可以直接提出新问题：老师不规定同学们在右边第三格挂钩码，你们还有其他的方法让杠杆尺平衡吗？一石激起千层浪，学生的兴趣再次被调动起来，也从刚才成功的喜悦中回过神来，再次研究新的问题。老师给学生充分思考的时间，猜测使杠杆尺平衡的新的方法。老师将学生猜测的情况记录在黑板上，同时告诉学生方法不仅仅这几种，可能还有更多，鼓励学生在验证猜想的

同时想出更多平衡的方法。学生猜测后进行验证，既符合科学探究的过程，也让学生在实验探究中有目标的开展活动，防止学生探究的无效性。学生经历了等臂平衡实验的验证，这次的活动变得很简单，学生就能按照上次的活动情况有条不紊地开展。学生实验后汇报交流将实验结果记录在黑板上。当各种不同的平衡方法一一展示，特别是学生还发现在杠杆尺右边的不同位置可以挂几处钩码也可以让杠杆尺平衡时，教师相机肯定、鼓励，让学生充分享受探究成功的喜悦，进而激发探索的热情和自信。

### （三）尝试解释，表达交流。

前几次的成功应该让学生对科学的探究充满了信心。当学生沉浸在成功的喜悦中时，我提出了新的问题：同学们找到了这么多让杠杆尺平衡的方法，那么杠杆尺的平衡有没有规律呢？让学生再次投入新的科学探究活动中。此时，老师要提醒学生认真分析黑板上我们几次实验的数据，从数据中寻找规律。学生可能会很快找到等臂平衡的规律，那就是在左右两边相同位置挂相同数量的钩码杠杆尺就会平衡，但不等臂平衡的规律学生可能较难找到，这时老师要引导学生观察左右两边的数据，围绕“左边等于右边”这个核心问题，应用类比推理的方法、引导迁移的方法、数学计算的方法寻找规律。

### （四）制造平衡，验证规律。

规律找出来了，学生很兴奋，那规律是不是对的呢？这时教师再次引导学生利用规律来制造平衡，老师先演示不平衡的杠杆尺，让学生根据规律来猜测如何制造平衡，再请学生上台演示，学生发现根据规律来猜想，杠杆尺都能平衡，再次验证规律。

### （五）联系生活，拓展运用。

科学研究的目的是科学应用，帮助解决生活问题。因此，我设计了三项练习：

- 1、让学生再次回到开课前的那个游戏，鼓励学生利用平衡规律，寻找不同方法让平放在手指上处于不平衡状态的尺子再次回到平衡。
- 2、寻找生活中的平衡现象。
- 3、设计平衡游戏。

最后的拓展运用体现了分层要求，让尺子回到平衡状态，取材简单也是学生感兴趣的活动的，全班学生都能完成，再次验证了平衡规律，寻找生活中的平衡现象让科学回归生活。而第三个活动则要求较高，学生必须要有一定的创造精神，能灵活运用科学规律，期望能有少部分学生完成。三项活动设计，既可以让学生再次享受成功的喜悦，更让整堂课前后响应，实现学以致用。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十三

尊敬的各位评委、老师，大家下午好！我是x号选手，来自xxx。今天我说课的内容是大象版四年级下册第五单元，第二课《制造平衡》，下面我将从教材、教学目标，教学重难点、教法学法、教学过程，板书设计6个方面进行我的说课。

教材分析：

《制造平衡》是义务教育课程标准实验教科书大象版小学四年级下册第五单元第二课。这节课是在《机械是什么》这一整体感知机械的基础上，具体感知杠杆的平衡。并为《我能撬起地球》中杠杆省力的研究做铺垫。

学情分析

平衡现象对四年级学生并不陌生，但学生更多的只是感性的生活经验，很少对其进行理性分析，更未曾上升到科学层面，本节，我着重带领学生，从科学层面认识平衡。

## 教学目标

根据本课的教学内容和学生现状，我制定了以下教学目标：

- 1、通过简单游戏，能准确判断平衡状态与不平衡状态。认识杠杆尺，钩码等实验器材。
- 2、通过实验，探究杠杆尺平衡的条件，并准确记录实验数据。根据探究过程和记录的实验数据，分析、归纳出杠杆尺平衡的规律。
- 3、通过小组合作交流，能够联系生活，说说自己知道的平衡实例。运用所学的知识解决相应问题。

为了完成以上教学目标，我会提前准备杠杆尺、钩码盒、实验数据记录表教具。

## 说教学重难点

根据本课教学内容和学生的认知情况，我把自行设计实验、探究平衡的实验过程做为了教学重点，把分析、整理数据、归纳出平衡的规律做为了教学难点。

## 说教法学法

根据本课的特点，结合学生的知识层面，让学生轻松把握教学重点、突破教学难点，我确定以下教学方法：情境激趣法、多媒体辅助法、问题讨论法、实验探究法进。以情境激趣展开这节课的教学，暗示引导；围绕教材的中心问题，各抒己见；通过讨论的办法激发学生学习的兴趣；通过实验探究法，

指导学生掌握杠杆尺平衡的规律，并能通过实验加以验证。

在本课中我指导学生学习的方法为：观察发现法、动手操作法、自主探究法、合作交流法。

说教学过程：

根据“主导和主体”，“开放式教学和主动学习”之间的关系，以及学生的实际情况，我确定以下教学思路：

### （一）设置悬念，激发兴趣。

上课时，我让学生先玩一个游戏。我出示一把尺子，请学生上台把一根尺子平放在一个手指上，不让他掉下来。学生根据生活经验能很快做出来。我会告诉学生这种情况就是平衡状态。同时，我会增加难度，在尺子一段放上橡皮，会怎样，学生会回答，尺子会掉下来。我趁机告诉学生这种情况是一种不平衡状态。然后，告诉学生今天我们手中的器材来制造平衡。

本环节我的设计意图是，看似简单的游戏，其实激发了学生的兴趣，探索的欲望被调动起来了，接下去的学习顺理成章。

（二）猜想假设，实验探究。在这个过程中，我设计了三个环节。

#### 1、认识器材。

通过游戏学生的兴趣被调动起来，接着给学生介绍本节课我们借助的实验器材，杠杆、钩码。

#### 2、研究等臂平衡。

认识器材时，我将有意先展示平衡状态，然后展示不平衡状态，随机提出研究问题：老师在左边第二格挂3个钩码，想想

右边二格处应挂几个钩码才能使杠杆尺平衡？学生猜测，并分组进行验证。验证时，同时要求学生要分工明确，确保每个孩子有事可做，避免探究活动只是部分孩子展示自我的舞台。分组活动结束后，学生全班进行交流。如果出现不同结果，我会引导学生再次实验，寻找原因。接下来在交流实验探究过程中自己发现的问题，学生可能会提到在右边的其他位置挂上不同数量的钩码，杠杆尺也会平衡。我会根据交流的状况灵活地进行教学调整，开展不等臂平衡的研究。

### 3、研究不等臂平衡。

在交流等臂平衡的实验结果时，如果学生没有提出在右边的其他地方挂钩码也能使杠杆平衡，我会直接提出新问题：老师不规定同学们在右边第三格挂钩码，你们还有其他的方法让杠杆尺平衡吗？一石激起千层浪，学生的兴趣再次被调动起来。这时，我给学生充分思考的时间，进行猜测。交流时，我将学生猜测的情况记录在黑板上，同时告诉学生方法不仅仅这几种，可能还有更多，鼓励学生在验证猜想的同时想出更多平衡的方法。

本环节我这样设计意图，使学生经历了猜想、自行设计实验，进行探究验证的过程，充分体现了自主，合作，探究的教学理念。使学生的科学素养在操作与探索中得以培养，也使学生获取了数据，为整理分析数据，发现规律提供了基础。

#### （三）分析数据，发现规律。

我以谈话的形式进入，告诉学生，我们找到这么多是杠杆尺平衡的方法，那杠杆尺的平衡有没有规律呢。然后让学生对实验数据进行分析，讨论、研究，探寻杠杆尺平衡的规律。如果学生自己探究出来，我会请他们讲解，如果没有，我将引导他们探寻规律。

这个环节，使学生充分体现了自主，合作，探究的教学理念，

也使学生整理分析数据，发现规律提供了学习保障。

#### （四）联系生活，拓展运用

科学研究的目的是科学应用，帮助解决生活问题。因此，我设计了两项练习：

1、让学生再次回到开课前的那个游戏，鼓励学生利用平衡规律，寻找不同方法让平放在手指上处于不平衡状态的尺子再次回到平衡。

2、寻找生活中的平衡现象。

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十四

活动目标：

1、知道物体的平衡点偏向于较重的一边。

2、大胆尝试、认真观察，分析总结。

3、乐于尝试顶起不同物体。

活动准备：

一样大小的手工纸、水彩笔、剪刀和各种各样的物体。

活动过程：

1、开始部分

1、小朋友们请看，这是什么？（出示手工纸）给你一张手工纸你会干什么？

2、今天张老师要顶起手工纸，请看，我是怎么顶起来的。

## 2、基本部分

1、展示顶起手工纸。我刚才是怎么顶起来的？

2、你们想不想试一试呢？（请幼儿到后面的位置上尝试顶起手工纸。）

3、你们都成功了吗？你是怎么成功的？你们顶的是手工纸的什么位置？

4、请幼儿在顶起手工纸的“平衡点”点一个点作为记好。

5、现在张老师要剪掉手工纸的一个角，我再顶这个平衡点会怎么样？

6、请小朋友去减掉一个角再进行尝试，并在第二次尝试的平衡点上点一个点作为标志。

7、请幼儿说一说你第二次尝试的点还在原来的位置吗？偏向哪里？为什么？

8、我这里还有许多的材料，他们的平衡点会不会偏向较重的一边呢？

9、请幼儿尝试顶起各种各样的材料。

## 3、结束部分

讨论总结：当物品两边一样重的时候他的平衡点在中间，当两边不一样重的时候，物品的平衡点会偏向较重的一边。

## 4、延伸部分

你们能不能快速的找到其他物品的平衡点呢？一起去找更多材料去试试吧！

# 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十五

## 一、活动由来及设计思·：

每次到户外游戏，孩子们对吊绳总是百玩不倦，想方设法用吊绳去击打前方的攀登架，虽然总是打不到，但他们还是乐此不疲，每经过都想尝试一下。于是我就在教室的天花板上垂吊了不同绳子，引导孩子探究绳摆的活动。

我先请孩子随意摆动系有瓶子的绳子，来感受绳子摆动的现象，并收集孩子的问题和已有经验。在孩子们了解什么是摆动后，我们进行了物体摆动条件的探究——物体重量对绳摆的影响。在过程中，我给孩子们提供了i种绳摆（没有水、半瓶水、装满水的瓶子），引导孩子通过用绳摆击打前方固定距离的“怪兽”，发现了i种水瓶摆动结果不同，孩子们能发现其中的原因——重量不同。“那如果重量一样，绳子长短不同会怎么样呢？”便成为我们此次活动探究的出发点。

## 二、活动目标：

- 1、进一步观察绳子摆动的现象，探究长短不同的绳子摆动的距离不同。
- 2、能够用简单的语言对活动中的发现进行描述。
- 3、对“绳摆”科学现象产生兴趣，并能积极参与探索活动。

## 三、活动准备：

- 1、物质准备：天花板上垂下的长短不同的彩色绳子、相同的瓶子、被击打物若干个（相同距离）、记？纸若干、幼儿姓名卡。
- 2、经验准备：有对物体摆动的经验。

#### 四、重点、难点：

了解绳子长短不同是影响摆动远近的重要因素。

#### 五、活动过程：

##### 1、引导幼儿观察绳摆和以往的不同。

教师：仔细观察一下这些绳摆，和昨天相比，你有什么发现？

孩子们很快就回答了，这些绳子刷上了漂亮的颜色，绳子有长有短，绳摆下面挂的都是满瓶水。

幼儿1：红色的绳子长，绿色的绳子短。

幼儿2：瓶子是一样的，都是满瓶水。

幼儿3：昨天我们玩的，有的是半瓶水，有的重的是满瓶水，有的很轻，没有水。今天都是满瓶水，都是重的。

##### 2、探究不同长短绳子的摆动情况。

###### （1）引导幼儿操作绳摆。

教师：我们上次是怎么让瓶子动起来的？

幼儿：把瓶子拉起来，再松手就动起来了。

妞妞上前演示，将瓶子稍稍拉起，再松手，瓶子小范围来回摆动。

周皓辰马上说：往后推，瓶子就摆动得更远了。

一帆：绳子拉得越远，瓶子荡得越高。

教师：那绳子拉得近一些呢？

幼儿：荡得可能就近一些吧。（一副得意的样子）

安全提示：幼儿在绳子摆动的过程中注意摆动方向，幼儿站在一边进行实验，另外一边不要站人，不要从中间穿行。

（2）请幼儿猜想：这些长短不同的绳摆都能打到前面的“怪兽”吗？

（绳摆前面放有纸盒做的“怪兽”教具）

孩子们你一句，我一句，有的说“可以”，有的说“不行”。

（3）请幼儿验证：摆动长短不同的绳摆，来击打前方距离相等的“怪兽”。提示幼儿站在起始线后，手臂伸直，自然松手，让绳摆自然摆动。

小朋友开始依次用两种长短的绳摆，击打前面的“怪兽”。

芳芳用短绳尝试了三次都没成功，绳子末端系的瓶子始终够不到“怪兽”。于是，她又尝试用旁边的长绳子，这回成功了。她重新回到短绳子处，试了两次，还是够不到（怪兽）。这时教师问：“芳芳，你刚才用两根绳摆试了几次，有什么发现吗？”

芳芳：“我用这个绳摆（指着短的绳摆）瓶子怎么也打不到怪兽。用那根（较长的绳摆）就成功了。”

教师：“为什么会这样呢？”

旁边的几个小朋友说：“因为这根绳子太短了，那根比较长。”

佳依：“长绳子打得远，所以就够得到。”

教师：“请把你们的结果记下来吧。”

(4) 及时记录：请幼儿把自己的发现记录在集体用的大表中，在可以击中目标的绳摆标记中贴上自己的名字。

### 3、分享及经验总结。

(1) 幼儿根据记录的结果进行统计、分享。

给幼儿充分的发言机会，表达自己的想法及自己的实验过程。

教师：“刚才辰辰第一个打倒‘怪兽’，我们先请他来说说。”

辰辰手指长绳：“我是用这个瓶子打倒的。”

教师：“为什么这个瓶子能打倒‘怪兽’？”

辰辰：“因为这个水装满了，它很重。”

教师指短绳子：“那这个瓶子也是装满水的’，为什么它没有打倒‘怪兽’呢？”

辰辰恍然大悟：“哦！我知道了，因为这根绳子长，所以能打倒（怪兽）。那根绳子太短了，所以就够不着（怪兽）。”

(2) 通过记录表帮助幼儿小结“今天的新发现——绳子长短影响摆动”。

教师：“绳子的长短不一样，你们发现摆动有什么不一样呢？”

言言：“长绳子摆动得远，短绳子近。”

辰辰：“短绳子摆得太近了，够不到‘怪兽’。”

教师：“哦，小朋友发现绳子的长短不同，所以摆动的远近也不一样，长绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“长。”

教师：“短绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“短。”

#### 4、延伸活动。

提供长短和重量相同的绳摆，请孩子自由探究，看看会有什么新发现？

### 六、个人反思：

#### 1、活动中的优点：

从最初的“随意摆弄绳摆”再到了解什么是“摆动”到后来的了解“影响物体摆动的条件”。孩子们积累了许多的知识和经验。在孩子猜想和验证、分享的过程中，我们可以看到孩子原有经验是解决新问题的基础。

活动充分调动了每位幼儿的积极性，甚至连平时不爱说话的幼儿也积极参与了活动并发表了自己的见解。

#### 2、活动中的不足：

在结束部分，我感觉应把发言的机会交给幼儿，帮助幼儿自己归纳总结，这样有助于幼儿梳理自己的经验。

### 七、主要内容：

1、活动设计新颖、有创意，在活动过程中处处体现了幼儿的积极参与。材料准备很细致，老师将每一条绳子都刷上了颜色，这样很清楚、直观发现规律。非常方便幼儿记？与表达。

2、和绳子颜色相对应的记？纸、幼儿通过粘贴自己的名字进行记？，这些都适合中班幼儿，方便他们将自己的操作结果进行记？以及在后面的分享活动中清楚、正确地表达自己的实验结果。

3、老师充分地利用教室空间，大胆地在吊顶上垂下绳摆，创设的学习环境适宜进行小组探究。如果在室外环境中进行，幼儿注意力容易分散。

4、建议最后环节把总结的机会让给幼儿，可以让他们完整地表述自己的发现和结论。

## 八、综合评析：

在整个实验过程中，教师引导幼儿积极主动去发现、思考，并及时让幼儿表达、总结新的发现，在此基础上捕捉幼儿遇到的困惑和关键问题，进行有针对性的指导。将幼儿主体地位的发挥和教师的有效指导结合。如教师先让幼儿操作摆弄不同长度的绳摆，然后请幼儿充分表达自己的发现，个别幼儿认为是瓶子重量不同导致的，在此基础上教师给予提示，“两个瓶子里的水满满的，重量一样”，最后引导幼儿明白是因为绳子长短不同所致的。

对“绳子”的教育价值进行了深入挖掘，对关键经验进行详细梳理和准备，这是开展科学探究活动必做的经验准备。从整个过程来看，是师幼相互激发共同建构课程的过程。

从小组反思水平看，小组成员能紧紧为围绕教师开展的活动进行深入细致的研讨，主要针对教师再材料提供、环境创设、记？方式等几个方面如何支持幼儿主动探究、自主学习进行了深入探讨，不仅研讨了活动的优点，同时也为教师提出了合理化建议，小组反思的内容较细、较全面、表现出了较高的反思水平。

# 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十六

## 活动目标

- 1、体验明显的季节特征。
- 2、初步培养幼儿有礼貌的行为。

## 指导语：

- 1、本组游戏能促进幼儿平衡觉的发展。通过亲子平衡游戏，培养幼儿自信、大胆、勇敢、坚毅的品质。
- 2、本组游戏一个或几个家庭都合适。

## 游戏一：我是小陀螺

- 1、帮助孩子在快速运动时能保持肢体平衡；
- 2、促使平衡觉的发展，体验亲子游戏的乐趣。

## 游戏过程：

- 1、让孩子找个空地站好，可以把手臂伸平，不要扶任何东西。也可以把手放在腿两边，原地旋转。
- 2、孩子在转的时候妈妈可以说：“宝宝像个小陀螺，转、转、转……好，停下来，看看宝宝能不能站好不倒下。”
- 3、让孩子静静地站立一会儿，直到他感觉不到晕了。
- 4、用这种方法，连续做5次，并且每天坚持如此。
- 5、为了引起孩子的兴趣，爸爸妈妈可以和孩子轮流做，看谁能坚持不倒下来。

## 游戏二：小小杂技

游戏材料：长绳子或直线

游戏过程：

- 1、在地上画一条线或放一根长绳子。
- 2、妈妈和宝宝一起站在绳子的一端，脚跟对着脚尖往另一端走。
- 3、走到头以后，再用后脚跟抵着前脚尖往后退着走回来。”来；走到绳子中间，学着杂技演员那样，用一只脚在绳子上独立一会儿。宝宝和妈妈在绳子中间做不同的动作。
- 4、根据宝宝完成情况，妈妈可以和宝宝在头上各顶一个积木走。

## 游戏三：小小搬运工

- 1、帮助孩子训练平衡能力；发展持物运动的能力，
- 2、培养幼儿任务意识及坚韧、勇敢的品质。

游戏材料：

书或沙包

游戏过程：

- 1、爸爸和孩子参赛，妈妈当裁判。
- 2、爸爸和孩子都把两臂伸直，每人拿一个沙包或是一本书放在头顶上，从一个房间运到另一个房间。

3、也可以把书放在伸直的手臂上，从房间的一边运到另外一边，看看能够坚持多远不掉下来，一直运到终点的人为胜利。

4、还可以爬着搬运，把书放在背上运到终点。

教学反思：

老师设计的环节很科学，先是热身，然后是平衡上由易到难的练习，再是将平衡组合进行走、跨的练习。活动中，教师设置了有趣的情境、具有层次性和挑战性的活动内容，使枯燥的练习变得趣味盎然，幼儿练习起来乐此不疲。

文档为doc格式

## 幼儿园中班游戏活动说课稿篇十七

游戏目标：

1. 了解翻绳子的基本方法。
2. 锻炼手部肌肉的灵活性。
3. 在活动中激发创造能力及动手的兴趣。

游戏准备：

1. 材料准备：各种颜色的翻绳。
2. 环境准备：轻松愉快的游戏氛围。
3. 经验准备：有了解翻绳的经验。

操作要点：

1. 明确翻绳子的常用方法和不同种类。

2. 记住每一种类翻绳游戏暗藏的逻辑顺序。
3. 游戏中要与同伴默契的配合交流。