

2023年大班圈圈变变变教案(模板8篇)

高中教案是教师运用教学理论和教学方法，设计的一种教学文件。下面是一份初中教案的范文，内容丰富、设计巧妙，希望能给大家带来一些启发。

大班圈圈变变变教案篇一

- 1、通过小人鱼故事激发幼儿探索由三原色变出三间色的方法。
- 2、引导合作完成珊瑚花的制作，成功营救人鱼公主。
- 3、能理解底色，会注意底色和纹样之间的冷暖对比。
- 4、在创作时体验色彩和图案对称带来的均衡美感。
- 5、培养幼儿的欣赏能力。

故事情节ppt□幼儿吹制好的珊瑚树、红黄蓝三色超轻彩泥。

一、回顾故事情节，探索用三原色变三间色的方法。

1、上一次钟老师给大家讲了一个美人鱼的故事，谁还记得人鱼们要怎样才能从巫婆手里救出她们的妹妹吗？（要用红黄蓝三色泥沙制作出绿、橙、紫三色的花朵，开在珊瑚树上，才能到达巫婆的洞穴救出小人鱼公主）

2、现在老师就给你们每组准备了红、黄、蓝三种颜色的彩泥，我们来帮帮人鱼公主们，看看要怎样才能变出绿、橙、紫三色。

3、在变之前，我有几点提示要给大家：

（1）我们知道许多颜色混合的话会变成什么颜色？（咖啡色）

那么你们有三种颜色，应该都混合在一起还是.....（两个两个混合）

（2）在变色之前，你可以把彩泥先分成几块，这样可以多变几次看看那一次成功了。

（3）颜色变成以后先不要制作花朵，把它们放进密封袋里。

4、幼儿尝试，教师巡回指导。（红色分别要和几个颜色混合啊？那红色应该分成几份？每种颜色都分成同样大小的两份，这样混合起来就能得到差不多的颜色了）

5、刚才谁已经成功变出绿、橙、紫三色了？介绍一下你是怎么变的。

6、总结：现在我们知道同样大小的红色彩泥+黄色彩泥=橙色；红色+蓝色=紫色；黄色+蓝色=绿色。幼儿说教师记录。

7、同样都是绿色，为什么不一样呢？（两个颜色要一样多）

8、我们已经知道红黄蓝是三原色，那么用三原色中两个颜色以同等比例混合就会得到三间色。同等比例就是一个颜色要和另一个颜色一样多。

二、幼儿再次变色，制作珊瑚花。

1、如果刚才你变的时候不太对的话可以用正确的比例再变一次，然后制作出珊瑚花，把它开在珊瑚上，我们要尽快救出人鱼公主。

2、每一组制作好以后播放ppt□一片珊瑚消失。

3、播放ppt□成功救出人鱼公主。

4、谢谢大家的帮助，人鱼国王为了感谢大家有礼物哦。

本次色彩游戏的活动的设计基于一次偶然机会，大家在讨论超轻彩泥的时候有的老师说到它混色很不错。之前我也想给孩子们上这样的调色活动，但是大班的孩子如果只是用颜色调一调，调完之后做什么？用水粉颜料的话调出来的紫色、绿色在纯度上不够，用水彩笔颜料的话，颜色很好看，但是太淡，不能作画。于是我选用了这个彩泥。但是这个活动的准备工作超出了我的预想，给孩子们分彩泥分了好久，而且还要放进密封袋，不然会干掉。操作时对要求讲的还是不够细，所以有的孩子没有把泥分成两块，直接混合了，后面混色的时候就不够了。对于大班的孩子来说只是讲故事他们喜欢听，但是要跟着故事情节做事情似乎热情就不高了。而且本次活动中我根据三间色的要求，请孩子们要用两个同样大小的两种颜色来混合，要求太高了。其实只要让孩子们两种颜色混合，随便多少，让他们感受变色的过程中有的颜色多，有的颜色少，变出的颜色深浅就会有变化。活动中孩子们的兴趣一直是在变色上，对于做花兴趣不高，所以到后面孩子们基本都坚持要自己变出三种颜色后才会去做花，而没有意识到要大家合作你做一个颜色的花，他做一个颜色的花。

大班圈圈变变变教案篇二

教学目标：

- 1、能把圈儿想象成各种物体进行游戏。
- 2、练习钻、爬、跳、跑等基本动作，尝试合作游戏。

教学准备：

塑料圈儿每人一个

教学过程：

一、自由玩圈

- 1、幼儿自由玩圈，可独立玩或多人玩。
- 2、教师观察幼儿活动，鼓励幼儿将圈当作替代物体进行游戏。如当幼儿将圈当作汽车方向盘时，教师要及时肯定，并鼓励其再想出其他玩法。对一些不会玩圈的幼儿，教师应给予一些暗示和启发。

二、我的圈儿会变

- 1、请个别幼儿介绍自己玩圈时把圈儿变成了什么，并玩给大家看。如：用圈儿做山洞，钻进钻出；用圈儿做陀螺，放在地上转动；用圈儿做乌龟壳，扮乌龟在地上爬；把两个圈套在手臂上做小鸟翅膀，等等。
- 2、想一想圈儿还能变成什么？

三、让圈儿一起变

- 1、引导幼儿尝试合作玩圈儿，将圈儿想象成各种物体进行游戏。如：几个圈合在一起做小河，练习跳跃；部分幼儿手持圈儿垂直排列成隧道，其他幼儿钻玩，等等。
- 2、幼儿互相欣赏各自想出的玩法，并尝试玩一玩他人想出的玩法。

文档为doc格式

大班圈圈变变变教案篇三

本次活动是一次“做中学”的活动，在设计时，考虑到孩子们的科学探究是从现实世界中常见的物品或身边发生的事情

开始。因而设计了本次“纸片变变变”的活动。在活动中，面向儿童，给予孩子自己动手的机会，带有一定的探究性，让孩子带有特定任务进行学习，而不是盲目操作。当然，进行这样的活动，是为了让孩子掌握科学的学习方法，而不是以特定知识的掌握为目标。

1、在折折、剪剪、贴贴中，引导幼儿理解纸片从平面到立体的变化。

2、体验成功的喜悦。

剪刀、纸片、胶水、用纸做成的城堡。

讨论：小纸片请你们帮它一个忙，什么忙呀？那你有什么好方法呢？

教师小结：我们宝宝本领真大，想出了许多办法，那让我们一起去试一试吧。

1、桌上有纸、剪刀、固体胶，我们去试试吧。

2、幼儿操作：

要求：能用不一样的方法使纸片站起来。

师：你们都成功了吗？（出示笑脸手工纸娃娃）你是用什么办法的？请小朋友上来说说看。

3、小结：原来，我们用折、剪、贴、卷的方法是能够让小纸片站起来的。

1、初次操作：

师：老师带你们去一个很特别的地方玩，先闭上眼睛，这是什么地方？

(1) 出示纸做的城堡：这是什么？这个屋顶是什么形状呢？
(圆锥体)

师：圆锥体跟三角形是不一样的，一个是圆的，大的，三角形是扁的，这个里面是空的，这个我们说它是立体的，这个是扁扁的，我们说它是平面的，像纸城堡这些我们就叫他是立体的，跟老师说看看“立体的”。

(2) 师幼互动：找出正方形的好朋友正方体；长方体的好朋友长方形。

(3) 认识圆锥体

师：（出示圆锥体）这个呢？下面是圆圆的，上面是尖尖的，那它的名字里肯定有圆这个字，是什么呢？（可以请教后面的客人老师）

师：小朋友见过哪些东西上有圆锥体？

2、再次操作

(1) 幼儿讨论

师：其实这些立体的纸城堡都是一张纸做成的，只要剪上一刀，就可以变成一张平面的纸了。

师：猜猜会变成什么形？

(2) 造城堡

把立体城堡变成平面城堡。

师：请小朋友告诉老师，你刚才是拿了一个什么体变成什么形？

师：为了奖励小朋友，老师准备了很好玩的东西，带你们去看一下好不好？

大班圈圈变变变教案篇四

1. 自由玩圈。

——幼儿自由玩圈，可独立玩或多人玩。

——教师观察幼儿活动，鼓励幼儿将圈当作替代物进行游戏。如当幼儿将圈当作汽车方向盘时，教师要及时肯定，并鼓励其再想出其他玩法：对一些不会玩圈的幼儿，教师应给予一些暗示、帮助。

2. 我的圈儿会变。

——请个别幼儿介绍自己玩圈时把圈儿变成了什么，并玩给大家看。

如：用圈儿做山洞，钻进钻出；用圈儿做陀螺，放在地上转动；用圈儿做乌龟壳，扮演乌龟在地上爬；把两个圈儿套在手臂上做小鸟翅膀，等等。

——想一想圈儿还能变成什么？

3. 让圈儿一起变。

——幼儿尝试合作玩圈，将圈儿想像成各种物体进行游戏。如：几个圈儿合在一起做一条小河，练习跳跃：部分幼儿手持圈儿垂直排列成隧道，其他幼儿钻玩，等等。

——幼儿互相欣赏各自想出的玩法，并尝试玩玩他人想出的玩法。

大班圈圈变变变教案篇五

- 1、运用手的造型，想象创作意愿画。
- 2、通过想象，在手的造型上进行添画，创造出不同形态的物体。
- 3、体验创造、变化的快乐。

重点：让幼儿学会使用手掌的形状来构造图画，发挥幼儿的想象力与创造力。

难点：幼儿绘画对于细节和色彩的描绘，需要耐心且细致。

- 1、范例画，课件。
- 2、水彩笔、油画棒、白纸。
- 3、轻柔的背景音乐，播放设备。

一、导入活动。

1、师：请小朋友们伸出自己的手，看看自己的手是什么样？小手能干什么？

（先自由观察讲述，再集体交流）小结：我们的手有10个手指、手掌和手背组成，它能帮我们做许多事情。

2、游戏“我的小手变变变”师：小朋友，老师带大家玩个游戏——“小手变变变”，看看我们的小手可以变成什么？请伸出小手和老师一起来。

我的小手变变变，变成小鸟飞飞飞。

我的小手变变变，变成小鱼游游游。

我的小手变变变，变成小兔跳跳跳。

我的小手变变变，变成螃蟹爬爬爬。

师总结：小朋友的想象真丰富，我们的小手可以有很多的变化。

二、欣赏范画，讨论绘画方法。

1、出示范画师：今天老师带来了几幅有趣的图画，我们一起来看看图画里有什么？出示图画幼儿欣赏。

师：小手变成了什么？（小鸡，大树，小鱼，娃娃），原来用小手的形象也可以变出这么好看的图画。

讨论：怎样在纸上画出手掌的形象呢？

师示范：一只手拿水彩笔，另只手张开五指平放在纸上，用水彩笔沿手的边缘描画。作画时，放在纸上的手在画完之前不能移动，水彩笔不要太用力，这样就画出了手掌的形象。

2、示范完整的画一只小鸡并添画和涂色拿水彩笔把首尾相连，添画眼睛、嘴巴、鸡冠、翅膀、脚，小鸡就变身成功啦。然后用油画棒给小鸡穿上漂亮的衣服。

教师小结：可以在手掌的里面添画，还可以在手掌的外面添画。（启发幼儿进行创造）

3、欣赏幻灯片

三、幼儿进行绘画，播放轻柔背景音乐，幼儿进行添画、涂色，教师巡视进行指导。

师：请小朋友先用水彩笔给手掌变身，再用油画棒涂上颜色。我们一起来施魔法把小手变变变吧。

四、分享作品，交流感受。

师：我们的小手这么有趣，希望你们以后要爱护小手，让小手变得更加的健康灵巧！

整个活动激发了幼儿学习兴趣，精彩的手指印画，变成一个个可爱的动物，引发了幼儿学习的求知欲。操作活动让幼儿亲近色彩，尝试、体验，积累经验，感受快乐。

大班圈圈变变变教案篇六

- 1、通过玩大积木，培养幼儿的尝试精神，发展幼儿走、跑、跳等基本动作。
- 2、培养幼儿遵守集体规则的良好品质。
- 3、培养幼儿爱劳动的品质。
- 4、发展幼儿平衡协调能力。
- 5、让幼儿尝试着进行自己没有玩过的方法来搭积木。

每人两块大积木（形状各一）、音乐磁带、录音机、花若干盆放于场地一边，小红旗2面、水桶8个、盛满水的大盆4个。

一、开始部分

幼儿边听音乐边分散玩积木。

师：我们每人都有两块大积木，大积木有许多种玩法，看哪个小朋友玩的方法最多、最安全。（幼儿尝试练习）

二、基本部分

- 1、集中演示。

师：哪位小朋友来介绍一下，你有几种玩法？你是怎么玩的？
（单脚站立在积木上，间隔跳，几个小朋友合作将积木拼起来走、跳等）

2、再次分散练习。

师：请小朋友试一试你没有玩过的方法。

3、传送大积木。

幼儿把大积木放在场地中间，并排成“十”字形四路纵队。

听老师口令“开始”，排头幼儿将大积木传给身后的幼儿，一个传一个，看哪个小组传得快。

4、游戏“给花浇水”。

场地布置：

00000|.....小.....|小

00000||

00000|.....河.....|花

00000||

师：（1）前面有一条河，小朋友想想我们怎样才能过河？

（幼：用大积木搭座桥）

（2）请四组幼儿搭四座小桥，比一比哪一组的桥搭得好。

（幼：积木间隔着摆放）

(3) 请小朋友试着过小桥。

(幼儿尝试练习)

(4) 小朋友过桥的时候身体向前不要摇晃，脚踩稳在积木上走，也可以手臂伸向两侧保持身体平衡。

(5) 交待玩法：今天我们要给河对岸的小花浇水，第一个幼儿用空桶在盆里舀水，然后一手拎一个桶过小桥，跑到花面前给花浇水，再拎空桶回来，把桶传给第二个幼儿，再以此类推。

(游戏玩2次，给获胜方一面小红旗)

三、结束部分

1、小结游戏情况，表扬动作正确、拎着水桶顺利过河的幼儿。

2、放松活动：放“划船歌”的录音，幼儿把大积木当成小船，坐在“船”上边唱边表演划船动作，活动结束。

小百科：积木通常是立方的木头或塑料固体玩具，一般在每一表面装饰着字母或图画，容许进行不同的排列或进行建筑活动积木有各种样式，可开发儿童智力，可拼成房子，各种动物等。

大班圈圈变变变教案篇七

1、感知积木带来的乐趣；培养爱动脑、爱实践的好习惯。

2、能发现积木的多种玩法并大胆尝试，激发幼儿想象力，创造力。

3、培养交往能力，能与伙伴合作游戏，体验合作的乐趣。

4、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

5、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

重点：能发现积木的多种玩法并大胆实践。

难点：能与伙伴合作探索积木的玩法。

许多积木分放在八个小筐中。

一、出示积木，引发兴趣

师：今天老师带来许多积木，想请你们玩一玩，你想怎样玩呢？

二、自由探索玩法

1、个别尝试

师：谁能来试试你的玩法？谁有不一样的玩法？（教师适时引导启发，激发幼儿动脑思考）

师：你的玩法真好玩！积木的玩法多不多？

2、幼儿自由探索实践

师：还可以怎样玩呢？大家都来玩一玩，看看谁的玩法多！（教师观察，幼儿遇阻或出现问题是参与或提示，鼓励幼儿探索多种玩法，利用幼儿的玩法进行互相启发，激发幼儿多思考多创造，并留意合作的幼儿。）

3、交流演示

师：你玩了几种玩法？谁来演示你的玩法？（教师请想法多

样，玩法奇特的幼儿做教多的讲解和演示，激发幼儿大胆创造玩法。)

三、合作探索玩法

1、合作演示，激发兴趣

2、幼儿合作探索玩法

师：请你和伙伴一起去玩一玩，看看还有哪些新玩法好吗？快去和伙伴商量新玩法吧，然后一起玩一玩。（教师观察幼儿，适当帮助没有伙伴的幼儿，给游戏受阻的幼儿以帮助和启发；激发幼儿创造玩法，利用“典型”玩法帮助幼儿相互启发。）

3、交流演示

师：谁来讲一讲，你和伙伴是怎样玩的？（教师对幼儿的交往和玩法给予鼓励和肯定。激发幼儿大胆交往，大胆创造玩法。）

四、延伸

师：小朋友能用积木玩出这么多好玩的游戏，真实太棒了！那么，积木还能用来做什么呢？请你去研究一下好吗？（激发幼儿继续探索和研究的欲望）

《积木真好玩》这节课，我的意图是在选材上非常接近幼儿生活实际。让学生摆一摆、推一推、搭一搭等实践活动进一步来了解积木的特性。幼儿好奇心强，爱玩，好动，根据学生这一特点，我创造了多种教学情境，紧紧围绕“以幼儿发展为主体”的新理念，让学生真地获得成功的体验和探索的乐趣。

在学生实践中，学生发挥了聪明的才智，拼出各种图形，有小房子、大汽车、大卡车、衣柜……，各别学生在我的指引下还会移动一个或两个积木，摆出各种图形，摆好的小朋友还会去教不会摆的小朋友，整个课堂气氛活跃，学生都非常积极主动，效果很好。

大班圈圈变变变教案篇八

作为一名优秀的教育工作者，时常需要用到教案，借助教案可以更好地组织教学活动。如何把教案做到重点突出呢？下面是小编为大家收集的超级变变变大班主题教案，欢迎阅读与收藏。

废材料在我们的生活中是随处可见的，如：报纸、旧挂历、牛奶盒、废瓶等等。他们的最终结局往往是与垃圾为伍。不但是浪费，而且还形成了环保问题。为什么不“变废为宝”，利用废物，引导孩子进行再创造呢？因此，我们想到了“超级变变变”这个主题。

樱花班为大班下学期，目前本班幼儿年龄大约在5岁左右，正是一个对各种事物充满好奇并具有丰富想象力的阶段。对物品制作有着各种各样的想法。同时樱花班是一个日式教育班，平时就十分注重培养了幼儿的动手能力，他们善于想象，勤于动手。值得一提的是，樱花班的家长对于班级工作一直以来都持非常配合的态度。更乐意协助教师共同完成废品收集工作。

我们希望通过这样的活动培养孩子们的动手动脑能力、创新能力和协调能力。并通过利用废材收集，废材制作等活动，从小树立正确的环保意识。

“超级变变变”的实施分为三个阶段，分别在第十周、十二周、十四周进行。在第十周，我们首先进行了废材的收集。我们在班级通知栏粘贴了“班级求助”。向各位家长征集家

中所不需要的旧报纸、牛奶盒、各种瓶子、盒子。也在开班会时也请幼儿在平时注意收集。从中注意培养他们的环保意识。同时，也开始简单的报纸类制作。

第十周的活动主要内容

从表中可以看出，收玩具和给废材归类是孩子们不大喜欢的事情。因为孩子们不是不会收拾，而是孩子们在收拾玩具的时候，有一个普遍的心理“不是我搞的。”“不是我带来的。”因此，教师应在这个方面注意加以引导。

第十二周活动主要内容

(根据收集到的废材而定)

在表中能够看出，刚刚开始识字写字的他们，似乎对此并不感兴趣，大有完成任务的味道。原因在于教师的求成心理。刚开始就直接教字，没有先进行笔画的训练。如狗能让孩子们先熟悉笔画笔顺，以游戏的形式进行，对于孩子而言可能更有趣。同时，本周也开始了组合型物品的制作。

活动中，有的是有孩子们自行生成，有的是由教师生成。比如说“报纸服装”就是由孩子们自行生成的：一天，我用报纸教孩子们做帽子。每个人都有帽子了以后，吴柳青说“光有帽子不行，我们还要用帽子做衣服！”马上就有孩子拿出宽胶带和剪刀行动起来，我也加入了他们的行列。而“娃娃家桌椅制作”则是由教师生成的：本班有一个娃娃家，但是一时找不到大小刚好合适的桌椅。我问孩子们“娃娃家没有桌椅，怎么办？”我们尝试了几种不同的方法，最终，孩子们用太子奶的大盒子，里面填满空太子奶瓶子，再在盒子外面报上一层包装纸，就这样“樱花牌桌椅”顺利出品了。此后，樱花班的娃娃家制品都是孩子们亲手做的。

第十四周活动主要内容

(根据收集到的废材而定)

在这两周中，孩子们的制作兴趣和制作能力有了长足的进步。女孩子开始仿制“食品”由“汉堡”“拉面”“汤圆”等等。而男孩子则钟情于“金箍棒”“枪”“望远镜”的制作。还有一部分孩子，自己做“钱包”和“钱币”。孩子们从中得到了强烈的成就感和满足感，也有了更多的表现欲。因此，一个大型废品制作综合活动在各种因素的集合中“呼之欲出”了。

樱花商店街

那天，孩子们在三五成群的自由活动，男孩子在用报纸搓成长条做“金箍棒”，女孩子则有的在玩“服装制作”的游戏，有的在画画，其中，有一组的孩子在用剪子把报纸剪成细碎的长条形在塑料碗里，上面撒上红色和绿色的碎挂历纸片，美其名曰“湖南拉面”。做好了几碗以后，她们向我打招呼：“唐老师，请来吃面！这里是拉面店，卖湖南拉面！”我闻声而去，看到了一碗碗“红辣椒，绿葱花”真是喜欢极了。便拿起了其中一碗准备“吃”。这时，田颖说：“老师，要先给钱才能吃的！”“对不起，我身上没有钱呀。”“我借给你”，心蕊说。“谢谢你。”就这样，我从孩子的手中“买”了一碗拉面。拉面店的孩子们做成了第一笔生意，孩子们兴趣极高，马上开始吆喝了起来。“来吃面吧？请来买面吃吧！”几个女孩纷纷从钱包里拿出“钱”来。而另外几个男孩，也学着吆喝：“来买金箍棒呀！”“来买金箍棒呀！”就这样，小小的教室里，很快有了各种“店铺”的叫卖声。樱花商店街，就这样急急忙忙的拉开了序幕。

由于是即时形成，情况显得有一些杂乱，东一堆西一堆的大声叫卖着自己的“物品”。卖的多，买的少。钱币也不够，只有几个女孩子做的。但是，虽然只有几名顾客，但大家还是乐此不疲。有的孩子还像大人一样的叫卖“做过路过不要错过！！好东西人人有！”（孩子们在日常的生活中常常看见大

人有“卖”与“买”的行为。大班的孩子能够意识到钱的用途，同时是孩子们平时积累的一个经验。孩子们共同开心的玩耍同一个主题游戏，这对他们而言是一个很宝贵的经验。)

我问孩子们：“你们有什么东西卖呀？”“汉堡”“冰淇淋”“金箍棒”……答案不绝于耳。我带着几位没有做东西的孩子一起去买东西。到了一个“摊位”，“摊主”们都迫不及待的推销自己的商品。“我的又大又好。”“我的只要一块钱！”禁不住“诱惑”，我们这些顾客开始了“疯狂购物”。每当一件物品被买走，孩子们那种欢欣跳跃的眼神给我留下了深刻的印象。

(在制作这些物品的时候，孩子们把自己的想法融入其中，当物品被购买的时候，孩子们从中得到了对自己的赞许与肯定，增强孩子们的自信心。)

1. 符钰婵用报纸折了好几顶帽子，然后搞高兴的戴着。“我可以用报纸折帽子，我也可以用报纸做衣服。”于是，她和田颖开始一边做一边她讨论：“如果用报纸做衣服，大小可以自己来决定！”“而且很凉快(当时正值初夏)“我们可以在报纸画上画”这样，孩子们从中找到了设计的奥秘。

2. 望远镜的设计者是吴鹏辉，他自己用宽胶布将两个卫生纸内筒粘在一起，“我觉得平时的卫生纸筒丢了好可惜，我可以拿着它做东西。”此后，樱花班只要游泳过的卫生纸筒都被孩子们收集了起来。在家里也一样。不但是纸筒，实际上，家里的盒子，瓶子……都被孩子们收集了起来。虽然他们还不明白什么是废物利用，保护环境，节约资源。但实际上，他们已经自觉自愿的做到了。

第二次活动时隔两天之后，我们进行了第二次“樱花商店街”的活动。这一次，樱花班显得有准备多了。

孩子们提出了招牌的问题，说是：“外面的店子都有自己的

招牌，我们也要有一个招牌！”这样，樱花班的孩子开始自己制作招牌。很快就有了“冰激凌店”“化妆品店”“银行”。这次，还邀请了安琪儿试验班的孩子充当顾客的角色/孩子们给这一次的活动取了名字叫做“樱花商店街”。

1. 再上一次商店街开始的时候，其实是没有银行的。但是，很快就发现了有的孩子们总是在向别人“借钱”，而有的小朋友不愿意把钱借出。谢一波的母亲是在银行工作，平时，他也看见过母亲工作的样子，所以他主动提出“我做一个银行，没钱的’小朋友来取！”他得贺雨凡一起努力，做了许许多多的“钱”，面值为1元、2元和5元、10元、100元。由此，孩子们不知不觉在游戏中操练了一遍现实生活中的工作态度。他们把自己有限的常识拿来与大家分享，更能主动为他们着想，因为在樱花班的银行取钱是只有“出”没有“入”的，可是，却是最受欢迎的地方。但很快又再次出现了问题，取钱的人络绎不绝，可是存钱的却没有，“银行”里的钱越来越少，于是，和老师商量后决定每人每次来“银行”取钱一次只能取5元。这样，孩子们感受到了什么是“限制”和“规定”。

2. 在活动进行当中，一位安琪儿班宝宝的哭声吸引了大家的目光，原来，他也想要做“卖东西”的人，可是，曾清靖说：“你不是我们班的，不能卖东西”。所以安琪儿班的宝宝哭了，一会儿后，陈茁说：“我玩累了，你到我这儿卖东西吧。”我马上说：“陈茁真不错，知道照顾弟弟妹妹了。”孩子们听这么一说，马上就行动起来，请安琪儿班的宝宝当售货员，自己去当顾客，通过这件事情，孩子们开始学会关心他人，知道站在他人的角度看问题，身为教师看到孩子做到这一点的确十分安慰。

在以后的日子里，樱花班也对其他大班的孩子做了相同的活动，这次，我们要求孩子们能用正确的方法进行交易，即--交钱--购物--找零，这样，有将手工制作、数学领域，有效的结合在了一起。

1. 王嘉仪对我说：“唐老师，请你拿着这个。”我低头一看，原来他们自己制作的“优惠券”，嘉仪接着说：“如果你有优惠券，来买东西的话，便宜你呀”！（小小年纪，就有了广告意识，知道用新颖的方法推销自己的产品，嗯，厉害！）

2. 一天，我听见“麦当劳”传来的争吵声，雨凡说“你找错钱了！还有一块！”全瑞说：“没有！你只给了我4元钱！”“可是，我只买了一个冰激凌！”“冰激凌是2元一个”“一元一个！”“是2元一个”。最后，两个孩子一起来问我。我告诉他们2元一个，于是雨凡拿走了他的2元钱。从这个事例中不难看出，孩子们已经有了强烈的经济意识。并且，能将以往所学的知识融入生活（游戏）中！

在以后延伸活动中，超级变变变的主题将继续进行大型废材的制作。

“樱花商店街”其实是“超级变变变”延伸出来一个分支。由于是孩子们自行引发的活动，因此，孩子参与的积极性非常高，同时也有一些感触：

1. 主题活动可变性和孩子的可塑性

活动刚开始时，只是做为废材制作的主题。孩子们也玩得很开心，可是没想到一次突发的事件，竟将整个主题转了方向，走了废材制作与常识、数学等等科目相结合的“樱花商店街”。这是当初设计时所没有想到的，这让我看到了主题活动的可变性，而孩子们的表现也着实令我惊讶，刚开始，我认为，转而进行这个主题是孩子们一时兴起，不会持续。可实际上，前后持续了约三周左右，而“麦当劳”的开店已经持续至今，约一个月左右。这改变了我对本班孩子某些方面“三分钟热度”的看法。而在这个主题中，孩子们的表现也令我看到他们的可塑性。他们能够自己尝试“开店”“经营”，也会用心做“准备”，（因为所有道具都是由自己准备，不论是所出售物品或是购买物品的钱币。）这也让我看到了存

在于孩子们身上的一种“执着”，另外，孩子们在不知不觉中得到了成长，事实上，活动期间，孩子们做到了对“10以内的加减法”了如指掌。而这些，老师并未刻意的去强求，完全是这次活动的“附赠惊喜”。孩子们在生活中表现的“自动学习性”令我惊讶！果然“生活是孩子最好的老师”。

2. 改变以往的“教师中心”而改以“幼儿为中心”，信任你的孩子

以往活动，时常是以教师为中心。而这次活动教师则放弃了这种陈旧方法，做到真正以孩子为中心。从而得到了和以往完全不同的效果，如果当初，我们没有把活动顺势开展起来，而是继续追求“废材再利用，大型玩具制作”这个目的的话，可能效果不会比今天的好。其实，这次活动的成功是建立在教师对幼儿的一个“信任度”上。在教师和幼儿之间，幼儿对教师往往是完全信任，而教师能完全信任幼儿的又有多少？不敢放手让孩子去做，把主导权牢牢掌握在手，不知扼杀了多少孩子的想象力。我认为，今天的教师幼儿关系，根本是建立在“信赖”之上的。因此，请信任你的孩子，相信他能做得比你想像中的更好！

3. 通过活动进行“游戏学习”

此次“商店街”过程中，其实包括了很多方面的内容，其中包括“数学”“常识”“美术”“制作”“语言”等领域。孩子们从中锻炼了动手动脑能力，在活动中进行了平时最难进行的“数学训练”，调动了所有孩子参与积极性，更整合了孩子们在日常生活中积累的各种经验，并与其他的孩子共同分享。在游戏中学习，也许是孩子们最喜欢的教学方法，这样孩子高兴，老师轻松。

4. 教师应练就“火眼金睛”

孩子思想火花，往往迸发在一瞬间，教师应及时发现，迅速

鼓励其加以运用，也许一个小小的事件能迸发一个大大的主题。

5. 关于“超级变变变”主题

“超级变变变”所衍生的活动，除“樱花商店街”以外，还包括“制作娃娃家”“童话剧道具制作”和三个大主题。因篇幅有限不再一一陈述，只是“樱花商店街”较为典型。事实证明“超级变变变”和“樱花商店街”不论是单独进行和整合进行都较适合于大班，能够很好的锻炼孩子们的动手动脑能力、想象力、创造能力。

教学过程中，幼儿积极配合，认真尝试，在自主练习里获取了经验，又在集体练习里感受到了快乐和喜悦，达到寓教于乐的目的，教学目标也得到了圆满的完成。