

2023年大班游戏活动课教案(大全8篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。那么问题来了,教案应该怎么写?下面是小编为大家带来的优秀教案范文,希望大家可以喜欢。

大班游戏活动课教案篇一

活动目标:

- 1、引导幼儿运用已有的知识思考和解决问题。
- 2、通过观察和发现找到自己的参观路线,并进行相应的记录。
- 3、培养幼儿归纳和总结的能力。

活动准备:

- 1、教具:胡图图图片,《参观动物园》大地图一张,相应的问题卡片四张。
- 2、学具:动物园小地图每人一张,水彩笔若干。

活动过程:

- 一、导入活动,引导幼儿通过分析和思考解决问题。
 - 2、依次出示图片二、三、四。找到相应的动物贴到地图上。
- 二、鼓励幼儿根据自己的意愿寻找参观动物园的路线,并进行记录。

- 1、师:小朋友,如果让你去参观动物园,你最想看的是什么

动物呢？现在请你在自己的地图上画出一条你想参观的路线，并数一数你一共参观了几个动物，把数字写在地图下面的横线上。

2、幼儿操作，寻找自己喜欢的路线，并进行记录。

三、请幼儿介绍自己的参观路线。

1、教师首先介绍自己的参观路线。

2、将两名或者三名幼儿的操作纸贴在黑板上观察，介绍。

师：你一共参观了几个动物？比较归纳：走不同的路线，参观的动物就不一样，有的多有的少。我们可以根据自己的需要选择路线。

四、鼓励幼儿根据老师的要求找到相应的路线。

师：无论你到哪里参观，都要事先想好参观路线，这样就能节省更多的时间，看到更多的动物。现在，老师告诉你们一个秘密，这张地图上有一条路线，不用重复，可以看到所有的动物，你们想来找一找吗？请你注意，每条路只能走一次，请你用不同颜色的笔把路线标出来。

五、向幼儿介绍最优化的参观路线。

大班游戏活动课教案篇二

1、理解故事资料，重点了解乌龟是怎样机智地对付狐狸的。

2、学习用语言、动作大胆地表现自己对作品的理解，尽量表现作品所蕴含的幽默感。

故事磁带、图片。

1、完整欣赏故事。

——有一只聪明的乌龟战胜了狡猾的狐狸。这天，老师就讲一讲聪明的乌龟的故事。

——完整欣赏故事录音一遍。

——故事里有谁乌龟对付狐狸的办法聪明吗

2、幼儿看图片分段讨论。

——观察第一、二、三幅图，说说狐狸和乌龟发生了什么事。

——观察第四幅图。狐狸想吃乌龟，乌龟怎样办

——观察第五幅图，引导幼儿重点讨论：乌龟怕摔、怕火，为什么还让狐狸把它摔到天上，扔进火盆呢（鼓励幼儿两两结伴有表情地分主角对话）

——观察第七、八幅图，引导幼儿看看最后的结局是什么。

3、主角对白。

——教师既当叙述人，又当狐狸，与理解力、表现力都比较强的幼儿进行绘声绘色的对白。

——在前一轮对白的示范下，教师引导幼儿学习对白。重点引导幼儿注意讲述时的语气、语调和表情。帮忙幼儿理解乌龟的聪明机智。

推荐

1、活动前幼儿已对乌龟的身体特征和生活习性有了一些了解，这样幼儿就能理解乌龟的聪明与机智了。

2、为了使讨论的问题情境集中在乌龟如何机智地对付狐狸上，开头的乌龟救青蛙这一部分能够一带而过。

3、“主角对白”要将狐狸貌似狡猾，实乃愚蠢：乌龟表面可怜，实则机智的内涵表现出来。主角对白可集中在“狐狸实在饿，慌了”直到结尾这部分进行。

附：聪明的乌龟

一只狐狸，肚子饿得咕咕叫，它东奔西跑地找东西吃，看见一只青蛙正在捉害虫，心里想，先拿这只青蛙当点心，填填肚子也好。

狐狸一步一步轻轻地跑过去，再跑上两步就要捉到青蛙了，但是，青蛙正在捉害虫，一点儿也不明白。

这事儿让乌龟看见了，他急忙伸长脖子，一口咬住狐狸的尾巴。

“哎哟，哎哟，谁咬我的尾巴”狐狸叫了起来。

乌龟回答了吗没有。它张嘴说话，不是就放了狐狸吗乌龟不说话，一个劲儿地咬住狐狸的尾巴不放。

青蛙听见背后狐狸在叫，就连蹦带跳地跑到池塘边，“扑通”一声跳到水里去了。

狐狸没吃到青蛙，气坏了，回过头来一看：“啊，原先是一只乌龟，我没吃到青蛙，就吃乌龟也行。”

乌龟可聪明了，把头一缩，缩到硬壳里去了。狐狸没咬着它的头，就去咬它的腿，乌龟又把四条腿一缩，缩到硬壳里去。狐狸没咬着他的腿，一看，还有条小尾巴呢，就去咬它的小尾巴，乌龟再把小尾巴一缩，也缩到小硬壳里去了。

狐狸实在饿慌了，就去咬乌龟的硬壳壳，“格崩，格崩”，咬得牙齿都发酸了，还是咬不动。

狐狸说：“乌龟，乌龟，我要把你扔到天上去，‘啪嗒’一下摔死你。”

乌龟说：“谢谢你，谢谢你，你扔吧，我正想到天上去玩玩呢！”

狐狸说“乌龟，乌龟，我要把你扔到火盆里去，‘呼啦’一下烧死你。”

乌龟说：“谢谢你，谢谢你，你扔吧，我身上发冷，正想找个火盆来烤烤火呢！”

狐狸说：“乌龟，乌龟，我要把你扔到池塘里去，‘扑通’一下淹死你。”

乌龟听到狐狸这么一说，“哇”地一声哭了：“狐狸，狐狸，你行行好，千万别把我扔到池塘里去，我最怕水，掉在水里就没命了！”

狐狸才不理它呢，抓起它的硬壳壳，走到池塘旁边，“扑通”一声，把乌龟扔到水里去了。

乌龟下了水，就伸出四条腿来，划呀，划呀，一向划到青蛙身边。两个好朋友，一边笑，一边说：“狐狸，狐狸，你还想吃我们吗说呀，说呀！”

狐狸气昏了，身子一纵，向青蛙和乌龟扑去，“扑通”一声，掉到池塘里去了。青蛙和乌龟看见水面上冒了一阵子气泡，再没看见狐狸露出水面来。

大班游戏活动课教案篇三

教学目标：

1、掌握诗歌内容，能有感情的朗诵诗歌2、会用简洁的语言，形象生动的仿编诗歌3、理解诗歌优美的意境，感受帮助他人的快乐。

活动准备：知识经验准备：教师在活动前多引导幼儿多欣赏有关的文学作品。

活动过程：

一、创设游戏情境，激发幼儿兴趣教师扮荷花姐姐，幼儿扮演小青蛙。

荷花姐姐把什么当作伞送给了小青蛙？

三、引导理解诗歌内容1、分析理解诗歌内容：

提问：

1)“刚才画面上是什么地方？天气是怎样的？”2)小雨点落在地上的声音是怎样的？

3)小青蛙用什么躲雨？谁的绿伞借给了青蛙？

4)得到帮助的青蛙心情怎么样？用什么词来形容欢快的心情？

四、欣赏诗歌，体验帮助别人的快乐1、教师朗诵诗歌。

2、提问：

1)想一想青蛙“呱呱”的唱歌声好像在说什么？

2) 小雨点的“滴嗒滴嗒”好听的伴奏声是送给谁的?

3) 为什么要送给荷花姐姐?

五、学习诗歌1、整体朗诵，提出要求：声音自然、好听，有感情。

2、再次朗诵，讨论：“你最喜欢诗歌里的哪一句，为什么?”3、分组朗诵，启发幼儿用动作表演。

六、编诗歌1、提问：下雨时荷花姐姐还会把绿伞借谁?

2、出示动物图片及背景，引导幼儿仿编。

3、分组仿编，鼓励幼儿与同伴讨论交流。

4、讨论：“平日生活中你帮助过谁，心情怎样?”七、延伸活动鼓励幼儿将创编的诗歌画下来，在区角活动时，说一说，演一演。

课后反思：

大班游戏活动课教案篇四

1、能根据图意编10以内的加减法应用题。

2、能掌握正确的书写笔顺。

看图意编应用题。

掌握应用题的结构。

1、教学挂图《看图编题》。

2、可提供幼儿选择的`小图案。

活动过程：

1、看一看、想一想：

(2) 幼儿自由交流各自的想法，并列出自已的想法，并列出自已的式题。

2、看一看，试一试：

(1) 教师出示教学挂图示范编一道10以内的加法题（有情节，有两个数字，最后提出一个问题）。

(2) 幼儿迁移经验，模仿编题。

3、看一看，编一编：

(1) 幼儿做自编的应用题。

(2) 幼儿互相交流自编的应用题。

4、听一听，改一改：

教师口头出题，幼儿指出缺少的条件并补齐。

指导幼儿操作幼儿用书《放学回家》：

“小明只能沿着红圆圈走才能安全到家，该怎么走呢？请你试一试。”

大班游戏活动课教案篇五

“二十以内”的认数、读数、写数是关键。在实施过程中必须注意要在实际情况中体验数的意义。数的出现是对实际生活中物体、人数的抽象概括，也是学生用符号表示物体数量多少、大小的起始阶段。研究表明，学生认识数的符号将经

历三个过程：直观操作———图象符号———数字符号。

1、认识6~10各数，能正确数出6~10的物体个数；正确读、写6~10各数；顺数、倒数0~10各数。

2、通过学生的动手参与，培养动手能力和观察能力；发展学生的数感，体验实物、符号、数字的联系；养成良好的书写习惯；初步培养学生的反思和检查能力。

3、感受到生活中处处有数学，培养学习的乐趣和学习的自信心，渗透一一对应思想。

4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

5、培养幼儿比较和判断的'能力。

6~10各数的书写

6~10各数的书写

“小小文具店”图，田字格黑板，6~10的数字卡片。

师：新学期到了，同学们都买了什么文具？

(出示图)

1. 你能数数这个文具店里有哪些文具吗？

2. 数一数每种文具具有几个？

3. 教师零乱贴出6~10的数字卡片。

4. 指导学生看书连线：我们的书中也有一个小小文具店，你能数一数，把学习用具和数字朋友连起来吗？同学们独立完成，说说你是怎样连的？学生回答时教师连线。

活动一：数自己的文具

1. 数出自己文具盒里的文具，记在心里，再和同桌的伙伴说一说。
2. 再指定2~3组学习伙伴汇报给大家听，注意引导学生语言简洁明了。

活动二：数两个人的文具

1. 把同桌两人的文具合在一起，再数一数，每种文具多少个？
2. 汇报交流

学生回答有几支铅笔时问：你是怎么知道的？

方法一：数出来的。

方法二：把两个人的铅笔加起来的。

对第二种方法要给予肯定的鼓励。

如果学生的文具数超过了10个，学生能数清楚或算出来，也要加以表扬。

3. 延伸：在数你们两个人的文具时，你还发现了什么？

师：小朋友真会动脑筋，用不同的方法了解了两个同桌学习用品的情况，接下来，我们就要把今天认识的6、7、8、9、10写下来，比一比，谁写得又快又好。

1. 观察数字卡片6、7、8、9、10
2. 指导学生写。

(1) 教师边示范，边说明各数的书写要点：

(2) 学生边看老师示范或课件演示，边在桌子上用手写一写。

(3) 学生在第10页上先描4个，再独立写一个。

(4) 小比赛：每个小朋友在本子上写6~10各两个，再在小组内评评谁写得好，并展示给大家看。

(5) 你会写自己家的电话号码吗？试试看。

小组内说一说：6、7、8、9、10还可以表示什么？

(1) 分小组把6、7、8、9、10根小棒分成两部分，看看有几种不同的分法。

(2) 请小组代表在黑板上演示出来。引导学生有顺序地分一分，说一说。

大班游戏活动课教案篇六

单数和双数是上学期大班作业本上的内容，但是当时只是让幼儿用点数表示相应的数字而没有深入。奇数和偶数在生活中经常用到(生活中一般叫做单数、双数)，但在教材中只有很少的一点内容。单数和双数有哪些性质？学习单数和双数可以解决哪些问题呢？教材中并没有涉及到。为了让幼儿对单数和双数有更深入的了解，扩大一下知识面，我想有必要进行一下补充。因此设计了《单数和双数》这一节数学活动课。如何将枯燥的数学活动融入孩子的生活，激发孩子对数学活动的兴趣，让孩子通过自己的亲身经历来感受单双数的概念，并区分10以内的单双数，是本次活动设计的主导。让幼儿在游戏的情景中养成自觉遵守规则的习惯，初步体验，感受单双数，理解单双数的含义。

- 1、通过游戏让幼儿进一步区别10以内的单数和双数。
- 2、激发幼儿参与数学活动的兴趣，培养幼儿积极思维的能力和团结协作的能力。

- 1、数卡1-10(大的两份，小的两份);单数、双数字卡一份。
- 2、分别画有1-10个花蜜桶的卡片20张;彩色花20朵。
- 3、小红旗标志20枚;花泥两块。
- 4、小蜜蜂的胸饰一个。
- 5、蜜蜂音乐、录音机

一、情境导入

1、蜜蜂采蜜

师：小蜜蜂们，今天的天气真不错，让我们去花园里玩吧!(蜜蜂音乐起，幼儿学教师做蜜蜂飞舞的动作。)

1、师：哇!好漂亮的花朵啊，让我们采些花蜜吧!记住每只小蜜蜂只能采一朵花哦!(幼儿分别采到花蜜后，教师带幼儿坐到位置上)

二、介绍“单数”和“双数”的概念

2、那么请采了一桶花蜜的小蜜蜂把花蜜送到我这里来。一桶花蜜我们可以用数字“1”来表示。

(教师将幼儿送上来的花蜜桶按1-10的顺序摆放成一排，同时出示相应的数字卡片置于上方，剩余的花蜜桶均按此方法进行，可2-3个小朋友一起送。中间可请全体幼儿一起验证送的对不对，比如送5桶和8桶时。)

3、师：现在我们来玩一个手指游戏，用手指来划花蜜桶，看看能不能通过，好吗？(教师从1-10依次用手指通过花蜜桶)

4、教师把可以通过的数字往下移。

概念介绍：

--可以通过的都是一对一对好朋友，我们叫它双数。(同时出示字卡“双数”)

提问：双数有哪些呢？

5、小结：所以1-10中单数有：13579；双数有：246810(教师边指幼儿边念)

6、现在考考你们，3是单数还是双数？(5、8、10)

三、以比赛的形式让幼儿进一步区别10以内的单数和双数。

师：小蜜蜂们真棒！采了这么多的花蜜，还认识了单数和双数。现在老师要跟你们玩一个游戏，把你们分成两队--a队和b队问题回答对的，那一队就可以得到一面小红旗，看哪队得到的红旗最多，那队就是冠军，每人将会得到一份小礼物。现在比赛开始，小蜜蜂们加油了！

(一)第一轮：必答题

请认真听题：

1、请两队的两位小朋友找出1-10中所有的单数。

2、请两队的两位小朋友找出1-10中所有的双数。

(注：对幼儿的回答及时面向全体进行验证)

(二) 第二轮：抢答题

教师讲解规则：当我说：“预备，开始”后，看哪队的小蜜蜂先举手，就请哪队回答。回答错了，机会就给另一队。

- 1、请说出1-10中最大的单数。
- 2、请说出1-10中最大的双数。
- 3、请说出1-10中最小的. 单数和双数。
- 4、请说出比5大的单数。
- 5、请说出比8小的双数。

(注：对幼儿的回答及时面向全体进行验证)

(三) 第四轮：附加题

规则：两队各派一位代表进行石头剪刀布，决定哪队先回答，答对加一面红旗。(进行两次)

- 1、说出我们身体上哪些是单数的?(如一个头，一个鼻子，一张嘴等)
- 2、说出身体上哪些是双数的?(如两只眼睛，两只耳朵，两只手等)

(四) 比赛结束，评出本次比赛的获胜方。

四、拓展幼儿的经验

- 1、在我们的生活中，许多地方都用到了数字。那你们知道哪些地方用到了单数和双数呢?(门牌号、车牌)

2、(出示门牌号车牌)提问：这是什么？

那么它是单数还是双数呢？

教师小结：我来告诉你们一个秘密：其实一个数不管它有多大大多长，只要它的尾数(最后一个数)是单数，那么它就是单数。如果它的尾数是双数，那么这一整个数就是双数。

五、幼儿操作联系：停车场

2、幼儿操作。

大班游戏活动课教案篇七

1. 学习看图按口头应用题列出加法算式并进行计算，巩固对加法含义的理解。

2. 探索交换加号前后两位数的位置而得数不变的规律（加法交换律）。

1. 《小朋友的书数学》。

2. 一棵大树的图片，各种小动物教具各七个。

3. 布袋一只，内装有各种7以内加减法的算式题（题目要做成各种礼物）。

1. 师：（出示大树图片，教师拿出5只猴子爬到树上）老师这里有一棵大树，有5只调皮的小猴子爬到了树上，那么我们可以用哪个数字卡片来代表小猴子们呢？（请一名幼儿操作）
师：是的，我们可以用数字卡片5来表示。

2. 师：（再拿出2只猴子爬到树上）又有2只猴子爬到了树上，我们可以用哪个数字卡片来代表它们呢？（请一名幼儿操作）

3. 现在树上一共有几只猴子？我们可以怎么来表示？（师幼共同摆出 $5+2=7$ 的算式。）谁来说一说算式中各数表示什么？（请个别幼儿讲一讲）

4. 师小结：小朋友讲的真不错，5表示先爬到树上的5只猴子，+2表示后来树上又来了2只猴子，一共有几只猴子的一共，我们可以用=来表示，7表示树上所有猴子的总数。

1. 师：谁愿意来试一试，调换加号前后两个数的位置，会变成怎样的一道算术题？算一算，得数是几？（ $2+5=7$ ）

2. 师：（同上形式请全班幼儿练习 $3+4=7$ 、 $4+3=7$ ； $6+1=7$ 、 $1+6=7$ ；）咦？你有什么发现吗？（幼儿说一说自己的发现）

3. 师小结：交换加号前后两位数的位置而得数不变的规律，我们叫做加法交换律。

1. 师：小朋友们很能干，小动物们玩得很开心，它们有一袋礼物想送给你们。

2. （出示装礼物的布袋）但是，他们说，摸到“礼物”后必须先回答对写在“礼物”背面的算术题，才能真正得到“礼物”。（请幼儿逐个上来摸“礼物”）

使用《小朋友的书数学》第五页“学习7的加法”，幼儿按要求进行练习，进一步巩固7以内的加法运算。

大班游戏活动课教案篇八

孩子是认知的主体，但作为大班的幼儿，思维特点以具体形象为主并向抽象逻辑思维过渡，其意识、能力还不是很强，尚处于探索的状态。他们在游戏的时候，常常会分不清左右，对自己的身体的左右也不是很清楚，为了引导孩子能够清楚

区分左右，特设计此活动，发展幼儿的.空间方位知觉和判断力!

- 1、以自身为中心区分自己身体的左右。
- 2、愿意与同伴交流，分清自己的左边和右边。
- 3、提高空间方位知觉和判断力。

以自身为中心区分自己身体的左右提高空间方位知觉和判断力。。

- 1、大挂图(森林图)1份，(六只小动物)
- 2、小红花20张(彩纸剪)

(一)、区分左右手,以自身为中心区分左右

- 1、猜谜导入：一棵小树五个杈，不长树叶不开花。能算会写还会画，天天干活不说话。(手)
- 2、每个人都有两只手，一只是左手，一只是右手，那么你们能分清自己的左手和右手吗?(幼儿交流)
- 3、感知左、右边。教师发出指令，幼儿按指令举起相应方位的手并做出动作。
 - (1)请小朋友看看自己身边，请问你的左边是谁?右边是谁?
 - (2)改变方位，区分左右。
 - (3)、刚才我们知道了左手和右手，那么老师还想考考你，你的身体上，除了左手和右手之外，还有什么部位也可以分左右呢?(耳朵、眼睛、脚、腿、肩、鼻孔、眉毛等)

(二)、听口令做动作

1、伸出你的左手，伸出你的右手；耸耸你的左肩，耸耸你的右肩；跺跺你的左脚，跺跺你的右脚；左手摸左耳，右手摸右耳；左手摸右耳，右手摸左耳，左手拍左腿、右手拍右腿……(放慢速度，纠正个别不对的幼儿，此环节教师应面向全体，看看是否每个幼儿都对)

2、看图区分左右

师：有6只小动物看到我们玩的那么开心，也来凑热闹了。看，谁来了。(出示六只小动物的图片。)

提问：有几只小动物？最左边是谁？最右边是谁？谁的左边是谁？谁的右边是谁？

(三)、竞赛游戏：我说你做

1、两组小朋友拉手比赛：(左手拉右手)(右手拉左手)

2、向左右转游戏：

3、给小朋友贴红花(一组发出指令一组贴红花看谁贴的准确)

(四)、结束课程：

总结性提问：你今天学到了什么知识？(小朋友们争先恐后的回答)