

# 最新影子变变变大班教案含反思(精选5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？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。

## 影子变变变大班教案含反思篇一

### 一、设计意图

在我们的周围，圈儿无处不在，但幼儿更关注的是实实在在的实物圈，这些圈很常见思维已经形成定势，已经不再有新意，很难激发幼儿的创新思维和注意兴趣，久而久之，幼儿就会缺乏对周围事物敏锐的观察能力和观察的欲望，对有些事情会默然视之。在一次的体育活动中，我们只是拿圈来做一个范围给孩子玩游戏，却发现有些孩子拿圈来玩出各种玩法，我开始有目的的观察孩子的反应，发现在后来的活动中大部分的孩子对圈儿的玩法比较局限，但是兴趣依旧浓厚。为了激起幼儿对圈儿的兴趣发展幼儿的想象力，我就设计了本次活动《圈儿变变变》。

### 二、说活动目标：

教育活动的目标是教育活动的起点和归宿，对教育活动起着导向作用。我确立认知、技能、情感方面的目标，我根据班级幼儿的实际情况制定了以下活动目标：

- 1、认知目标：通过游戏使幼儿能够熟练钻、爬、跳、跑等基本动作练习的方法。
- 2、技能目标：通过活动使孩子能够根据自己想象把圈儿变成

各种物体进行游戏，感受用圈玩游戏的乐趣。

3、情感目标：通过活动使孩子喜欢参与体育游戏活动，培养幼儿的合作意识。

本次活动的重点是：“培养幼儿合作的意识”，通过小组共同探索不同玩法，制定游戏规则，小组竞赛等活动，培养幼儿合作的意识，锻炼合作的能力。

本次活动的难点是“幼儿大胆把圈想象成各种物体，并进行钻、爬、跑、跳的动作练习。”。我在活动中注重营造宽松的的活动氛围，运用表扬鼓励，榜样示范，个别指导，小组竞赛等活动，注重操作性感受性，体验性，引导幼儿人人动手，大胆尝试，让幼儿在玩的过程中获得发展。为此，我做了如下的准备。

三、说活动准备：

活动准备是为了完成具体活动目标服务的，同时幼儿是通过与环境、材料的相互作用来获得发展的。所以我进行了以下的准备：大呼啦圈若干个，起着辅助作用。小呼啦圈也是本次活动的主角，能激发幼儿参与活动的兴。我还准备了一些轻音乐来创造氛围，在幼儿玩的时候可以适当的运用音乐的感染力。最后我在活动中给幼儿一个情境场景，让一个老师扮演国王。这个情境场景的创设就是为了让幼儿融入到活动情境中去玩去学习，激起幼儿对活动的兴趣。

1、大呼啦圈若干个，小呼圈数量多于幼儿的人数，出了人手一份，还满足个别幼儿的需要。

2、音乐：抒情音乐，适当运用音乐的感染力。

3、场景创设

#### 四、说教法：

新《纲要》在幼儿健康领域的目标中明确的指出培养幼儿对体育活动的兴趣就是幼儿园体育的重要目标，要根据幼儿的特点组织生动、有趣、形式多样的体育活动，吸引幼儿主动参加。因此，本次活动我除了以可爱，国王的形象，饱满的情绪影响孩子，以自己的形态感染幼儿外，还挖掘活动的价值，采用了适宜的方法组织教学，采用的教法有：

1、情境教学法：在教学过程中我有目的地引导或创设有一定角的形象，为主体的生动提供具体的场景，以引起幼儿的兴趣，是幼儿融入到情境中。本次活动的过程我就引入了幼儿喜欢的国王形象，引发幼儿融入到圈儿王国中来，在圈儿王国的情境中，使幼儿主动探索圈儿的变法，大胆尝试积极参与到活动中来。

2、操作法：它是幼儿建构活动的基本方法。所谓操作法是指幼儿动手操作，与材料的相互作用过程中进行探索学习。本次活动主要是让幼儿探索圈而变成各种物体进行游戏，让幼儿在玩的过程中形成创新意识和能力。

3、游戏法：游戏是引导幼儿与同伴共同体验合作玩圈的快乐。由于我早活动中利用比较轻的的音乐，这给游戏活动注入了新的活力，使幼儿在玩圈儿的过程中创造出各个圈组成的物体。我适时的赏识，把幼儿的创造之花点燃，显示无穷的力量。

4、比赛激励发法：我们班的孩子对比赛活动兴趣很高，因为在比赛中他们可以得到成功的喜悦。最后的集体竞赛活动算是本次活动的小高潮，它帮助幼儿巩固钻、爬、跳、跑动作，从而是幼儿在基本动作方面得以锻炼和发展。

此外，我还适时采用了交流讨论法，赏识激励法对活动以整合，使幼儿获得对圈儿的变法的体验，达到艺术性，愉悦性

的和谐统一。

## 五、说学法：

以幼儿为主体，创造条件让幼儿参与活动，不仅锻炼幼儿的能力更升华了情感，从而促进学习目标的达成，本次的活动幼儿采用的学法有：

1、多通道参与法：新《纲要》明确提出：要让幼儿喜欢参加体育活动，动作协调、灵活，要求我们用幼儿感兴趣的方式发展基本动作。因此，活动中我引导幼儿通过动手操作、游戏、比赛等多种形式让幼儿参与，使幼儿不知不觉的对圈儿产生兴趣。

2、尝试法：在地二环节操作活动中我就鼓励幼儿把圈儿变成各种物体。在这一过程中幼儿通过商量、合作、尝试不同的变法。当然，幼儿不一定一次就能变成各种物体，他们不断以动作调节变法。随着动作，幼儿思维就会灵动起来，因而就有了更丰富、多样化的变法。通过介绍性评价，对大家的变法汇合，拓展了幼儿对圈儿的变法。

3、游戏体验法：在玩中引导幼儿体验圈儿变法带来的乐趣。与此同时，我还通过幼儿间合作学习，师幼合作共同成长的方法，体现着“以幼儿发展为本”的理念。

## 六、说活动过程：

### 1、开始部分

#### (1) 热身活动：

在幼儿参加体育活动之前我们都会做一些热身运动，活动幼儿的脚腕、膝关节和腰部。幼儿成早操队形，和老师一起做准备运动。

## 2、基本部分

### (1) 激发兴趣

“兴趣是最好的老师”活动一开始我就利用幼儿喜欢的国王形象，为幼儿创设了“圈儿王国”的情境和物体（圈儿）情境，引发幼儿对圈儿的兴趣。首先我以国王的身份邀请幼儿到我的“圈儿王国”玩，国王说：小朋友们，欢迎你们到我的圈儿王国来玩，现在请你们来看看我的表演吧！“然看国王表演，（做一个示范作用）把幼儿带到活动的变化情境中，以形式上深深吸引幼儿。

### (2) 自由探索：

根据我班幼儿好奇、好动的特点。我在第二环节我安排孩子自由探索，看了国王表演后，让幼儿自由活动，看看谁能把圈儿变成更多物体给国王。幼儿自由玩圈，可独立或多人玩。我在活动中注意观察幼儿活动，鼓励幼儿将圈做代替物进行游戏，如幼儿将圈当做汽车的方向盘时，我会及时肯定，并鼓励其再想出其它玩法，对一些不会玩圈的幼儿，我就给予一些暗示。此时我是引导者、支持者、合作者。这时我会放一些轻音乐，让幼儿在轻松氛围中大胆尝试多种多样的玩法。在这一过程中，可能有的孩子的玩法是零碎的，因此，活动后我请个别幼儿介绍自己玩圈儿变成了什么，并玩给大家看。如：用圈做的山洞，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。在自由探索后我通过幼儿介绍，集体评价的方式，对幼儿获取圈儿的变法。同时使幼儿的体能得到锻炼。在第二环节中，就完成了第二个技能目标从而突破了我设计的难点。同时目标三也得到一定的体现：主要是与同伴合作方面。

### (3) 游戏体验：

幼儿懂得一定的圈儿变法后，就会与同伴一起游戏。如何引导幼儿与同伴一起合作？因此，在活动中我让幼儿尝试合作玩圈，将圈儿想象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；部分幼儿手持圈儿排列成隧道，其他幼儿钻；等等。这时我适时的表扬他们，让幼儿体验与同伴共同创造的乐趣。幼儿在相互欣赏各自想出的玩法，并尝试玩玩他人想出的玩法。这也是本次活动的难点。这环节落实了第三个目标。

#### （4）小组竞赛

比赛这一环节是让幼儿巩固练习钻、爬、跳、跑等基本动作。我会把前面幼儿用圈变成的各种物体来作为比赛的障碍，还和幼儿共同制定比赛的规则。比赛中爬、跳、动作难度较大，我会随时注意幼儿的安全，如果幼儿爬的过长，可采取一些保护措施。（在地面铺上软垫子）引导幼儿明确比赛各种障碍的通过方法，在提醒幼儿比赛若干后，提醒活动量过大的幼儿适当休息。到这环节，第一个目标就自然完成了。

#### 七、结束活动

在活动最后，组织幼儿坐着听轻音乐做放松运动，放松下情绪，这也是动静交替。来结束本次活动。

#### 教学反思：

从这个活动中，我认识到幼儿园课堂教学中，教师首先要以孩子为主体，同时要有驾驭课堂的能力，在引导孩子学习的过程中，不断地发现问题，不断地变换教学手段和方法，从而让每个幼儿都参与到活动中，准确地掌握知识。带领幼儿游戏时，要顾及到绝大多数的孩子，将个别示范与分组游戏、集体游戏相结合，可以根据幼儿的课堂情况不断地变换游戏形式，从而提高每个幼儿的学习积极性。

## 影子变变变大班教案含反思篇二

- 1、喜欢参与游戏，体验小手变变变的快乐
- 2、尝试让幼儿学说短句：我的小手变变变，变只\*\*\*。

学会猜谜语、投影仪、手影

### 一、猜一猜、说一说

- 1、今天老师请大家来猜个谜语：“两棵树，十个杈，不长叶，不开花，吃饭劳动全靠它。”（小手）
- 2、今天老师请大家来夸夸自己的小手，说说你的小手有哪些本领？（请个别幼儿讲述）你们的小手本领真大，能做这么多的事情，真了不起！

### 二、变一变，学说短句

- 1、师：不过，老师的这双手呀，本领也很大的，除了象你们一样会做许多事情外，还会变魔术呢？想看吗？（想）师做各种动物的手影（师边做手影边与幼儿同编儿歌：我的小手变变变，变只小兔跳跳跳；我的小手变变变，变只螃蟹爬呀爬；我的小手变变变，变只小鸭嘎嘎嘎；我的小手变变变，变只小鸟飞呀飞。）——（“我的小手变变变”念得慢一点，语气要加重）
- 2、师：怎么样，我变的魔术好看吗？（好看）我们再来变一次！（教师变，幼儿念）

### 三、大家一起变一变：

边变边念儿歌（跟随幼儿的兴趣随机创编）

四、延伸：

游戏好玩吗？我们一起来变魔术吧！（请幼儿上前在屏幕上变）。

## 影子变变变大班教案含反思篇三

教学目标：

1. 能把圈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。
3. 引导幼儿体验自由玩圈及与小伙伴合作玩圈的乐趣。
4. 积极的参与活动，大胆的说出自己的想法。
5. 体验游戏的快乐。

教学准备：

每个幼儿塑料圈人手一个。

活动重点难点：

- 1、重点：学习圈的多种玩法，发展多种运动技能。
- 2、难点：启发幼儿创造性的`把圈想象成不同物体进行游戏及学会合作游戏的能力。

教学过程：

一、幼儿自由玩圈，可以独立玩或合作玩圈。

教师观察幼儿活动，鼓励幼儿将圈当作替代物进行游戏，如



当幼儿将圈当作方向盘时，教师要及时肯定，并鼓励幼儿再想出其他玩法；对一些不会玩圈的幼儿，教师可给予一些暗示、帮助。

(1) 幼儿自由结伴，分成若干小组，尝试合作玩圈。

(2) 幼儿互相欣赏各组的玩法，并尝试玩玩他人想出的玩法。

## 二、我的圈儿会变。

1. 请个别幼儿介绍自己在玩圈时把圈儿变成了什么，并玩给大家看。如用圈当山洞，钻进钻出。用圈做乌龟壳，扮演乌龟在地上爬。把两个圈套在两个手臂上当翅膀，等等。

2. 想一想圈儿还能变成什么？

## 三、让圈儿一起变。

幼儿尝试合作玩圈，将圈儿想象成各种物体进行游戏。如几个圈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。

## 四、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。

幼儿自由玩圈时，教师的观察尤为重要。教师可以通过观察了解幼儿的想像，及时肯定幼儿的创意，鼓励他们玩出各种各样的玩法，并适时为幼儿提供一些帮助。当幼儿不会玩时，教师可适当介绍几种玩法，提示幼儿。

## 五、难度练习，集体游戏。

(1) 幼儿把圈放在地上进行跳圈活动：单脚或双脚连续跳，左右脚交替跳，左右脚开合跳等。

(2)组织幼儿分组进行竞赛游戏:部分幼儿手持圈儿垂直排列成山洞,其它幼儿钻玩,培养幼儿团队意识,竞争意识。

六、游戏结束,放松身体。

(1)教师和幼儿随音乐做放松活动。

(2)教师和幼儿再次开汽车,离开活动场地。

活动延伸:

组织幼儿继续玩圈进行尝试和探索,鼓励幼儿创造不同的玩法。

活动反思:

给幼儿一个主动探索的空间,鼓励幼儿自主学习、大胆尝试,让幼儿获得成功感。活动一开始,让幼儿自由玩圈幼儿很快融入到游戏中去。在基本部分中,第一次探索活动,孩子们根据已有的经验,自由玩圈。发现了很多好的创意:有变成‘车轮’滚一滚”、变成‘山洞’钻一钻、变成‘乌龟壳’爬一爬、变成‘方向盘’开一开……第二次探索活动,将圈做替代物进行游戏,幼儿大胆尝试、积极动脑,有自己想的,有与同伴合作的,他们个个积极探索,活动气氛浓烈。第三次分散活动,孩子们利用我提供的辅助材料,尝试更有趣的玩法,这时,我仔细的去观察幼儿的尝试活动,一方面发现新的玩法,及时给予肯定,另一方面帮助有需要的孩子,让每个孩子获得一种成功感。在集中交流演示的环节中,我注意倾听全体孩子的想法,不仅让孩子把创造的成果展示出来使大家得到启发,而且让孩子有成功的体验。

不足之处:

由于各种花样玩法的展示时间过长了点,让孩子等待的时间

较长。

## 影子变变变大班教案含反思篇四

### 设计意图

把塑料圈当成替代物来游戏对大班幼儿来讲是件非常感兴趣的事情。针对大班幼儿的认知水平，这种尝试能更好地提高幼儿发散性思维能力，而且在游戏过程中有一定的挑战性，这更加激发他们对游戏的兴趣，并在游戏的过程中体会到合作带来的乐趣。

### 教学目标：

- 1、能把圈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。
- 3、引导幼儿体验自由玩圈及与小伙伴合作玩圈的'乐趣。
- 4、锻炼平衡能力及快速反应能力。
- 5、培养幼儿健康活泼的性格。

### 教学准备：

每个幼儿塑料圈人手一个。

### 活动重点难点：

#### 活动重点：

学习圈的多种玩法，发展多种运动技能。

#### 活动难点：

启发幼儿创造性的把圈想象成不同物体进行游戏及学会合作游戏的能力。

教学过程：

一、幼儿自由玩圈，可以独立玩或合作玩圈。

教师观察幼儿活动，鼓励幼儿将圈当作替代物进行游戏，如当幼儿将圈当作方向盘时，教师要及时肯定，并鼓励幼儿再想出其他玩法；对一些不会玩圈的幼儿，教师可给予一些暗示、帮助。

(1) 幼儿自由结伴，分成若干小组，尝试合作玩圈。

(2) 幼儿互相欣赏各组的玩法，并尝试玩玩他人想出的玩法。

二、我的圈儿会变。

1、请个别幼儿介绍自己在玩圈时把圈儿变成了什么，并玩给大家看。如用圈当山洞，钻进钻出。用圈做乌龟壳，扮演乌龟在地上爬。把两个圈套在两个手臂上当翅膀，等等。

2、想一想圈儿还能变成什么？

三、让圈儿一起变。

幼儿尝试合作玩圈，将圈儿想象成各种物体进行游戏。如几个圈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。

四、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。

幼儿自由玩圈时，教师的观察尤为重要。教师可以通过观察了解幼儿的想像，及时肯定幼儿的创意，鼓励他们玩出各种

各样的玩法，并适时为幼儿提供一些帮助。当幼儿不会玩时，教师可适当介绍几种玩法，提示幼儿。

## 五、难度练习，集体游戏。

(1) 幼儿把圈放在地上进行跳圈活动：单脚或双脚连续跳，左右脚交替跳，左右脚开合跳等。

(2) 组织幼儿分组进行竞赛游戏：部分幼儿手持圈儿垂直排列成山洞，其它幼儿钻玩，培养幼儿团队意识，竞争意识。

## 六、游戏结束，放松身体。

(1) 教师和幼儿随音乐做放松活动。

(2) 教师和幼儿再次开汽车，离开活动场地。

## 活动延伸：

组织幼儿继续玩圈进行尝试和探索，鼓励幼儿创造不同的玩法。

## 活动反思

给幼儿一个主动探索的空间，鼓励幼儿自主学习、大胆尝试，让幼儿获得成功感。活动一开始，让幼儿自由玩圈幼儿很快融入到游戏中去。在基本部分中，第一次探索活动，孩子们根据已有的经验，自由玩圈。发现了很多好的创意：有变成‘车轮’滚一滚”、变成‘山洞’钻一钻、变成‘乌龟壳’爬一爬、变成‘方向盘’开一开……第二次探索活动，将圈做替代物进行游戏，幼儿大胆尝试、积极动脑，有自己想的，有与同伴合作的，他们个个积极探索，活动气氛浓烈。第三次分散活动，孩子们利用我提供的辅助材料，尝试更有趣的玩法，这时，我仔细的去观察幼儿的尝试活动，一方面

发现新的玩法，及时给予肯定，另一方面帮助有需要的孩子，让每个孩子获得一种成功感。在集中交流演示的环节中，我注意倾听全体孩子的想法，不仅让孩子把创造的成果展示出来使大家得到启发，而且让孩子有成功的体验。

不足之处：

由于各种花样玩法的展示时间过长了点，让孩子等待的时间较长。

## 影子变变变大班教案含反思篇五

### 一、设计意图

在我们的周围，圈儿无处不在，但幼儿更关注的是实实在在的实物圈，这些圈很常见思维已经形成定势，已经不再有新意，很难激发幼儿的创新思维和注意兴趣，久而久之，幼儿就会缺乏对周围事物敏锐的观察能力和观察的欲望，对有些事情会默然视之。在一次的体育活动中，我们只是拿圈来做一个范围给孩子玩游戏，却发现有些孩子拿圈来玩出各种玩法，我开始有目的的观察孩子的反应，发现在后来的活动中大部分的孩子对圈儿的玩法比较局限，但是兴趣依旧浓厚。为了激起幼儿对圈儿的兴趣发展幼儿的想象力，我就设计了本次活动《圈儿变变变》。

### 二、说活动目标：

教育活动的目标是教育活动的起点和归宿，对教育活动起着导向作用。我确立认知、技能、情感方面的目标，我根据班级幼儿的实际情况制定了以下活动目标：

1、认知目标：通过游戏使幼儿能够熟练钻、爬、跳、跑等基本动作练习的方法。

2、技能目标：通过活动使孩子能够根据自己想象把圈儿变成各种物体进行游戏，感受用圈玩游戏的乐趣。

3、情感目标：通过活动使孩子喜欢参与体育游戏活动，培养幼儿的合作意识。

本次活动的重点是：“培养幼儿合作的意识”，通过小组共同探索不同玩法，制定游戏规则，小组竞赛等活动，培养幼儿合作的意识，锻炼合作的能力。

本次活动的难点是“幼儿大胆把圈想象成各种物体，并进行钻、爬、跑、跳的动作练习。”。我在活动中注重营造宽松的的活动氛围，运用表扬鼓励，榜样示范，个别指导，小组竞赛等活动，注重操作性感受性，体验性，引导幼儿人人动手，大胆尝试，让幼儿在玩的过程中获得发展。为此，我做了如下的准备。

### 三、说活动准备：

活动准备是为了完成具体活动目标服务的，同时幼儿是通过与环境、材料的相互作用来获得发展的。所以我进行了以下的准备：大呼啦圈若干个，起着辅助作用。小呼啦圈也是本次活动的主角，能激发幼儿参与活动的'兴。我还准备了一些轻音乐来创造氛围，在幼儿玩的时候可以适当的运用音乐的感染力。最后我在活动中给幼儿一个情境场景，让一个老师扮演国王。这个情境场景的创设就是为了让幼儿融入到活动情境中去玩去学习，激起幼儿对活动的兴趣。

1、大呼啦圈若干个，小呼圈数量多于幼儿的人数，出了人手一份，还满足个别幼儿的需要。

2、音乐：抒情音乐，适当运用音乐的感染力。

3、场景创设

#### 四、说教法：

新《纲要》在幼儿健康领域的目标中明确的指出培养幼儿对体育活动的兴趣就是幼儿园体育的重要目标，要根据幼儿的特点组织生动、有趣、形式多样的体育活动，吸引幼儿主动参加。因此，本次活动我除了以可爱，国王的形象，饱满的情绪影响孩子，以自己的形态感染幼儿外，还挖掘活动的价值，采用了适宜的方法组织教学，采用的教法有：

1、情境教学法：在教学过程中我有目的地引导或创设有一定角

的形象，为主体的生动提供具体的场景，以引起幼儿的兴趣，是幼儿融入到情境中。本次活动的过程我就引入了幼儿喜欢的国王形象，引发幼儿融入到圈儿王国中来，在圈儿王国的情境中，使幼儿主动探索圈儿的变法，大胆尝试积极参与到活动中来。

2、操作法：它是幼儿建构活动的基本方法。所谓操作法是指幼儿

动手操作，与材料的相互作用过程中进行探索学习。本次活动主要是让幼儿探索圈而变成各种物体进行游戏，让幼儿在玩的过程中形成创新意识和能力。

3、游戏法：游戏是引导幼儿与同伴共同体验合作玩圈的快乐。由

于我早活动中利用比较轻的的音乐，这给游戏活动注入了新的活力，使幼儿在玩圈儿的过程中创造出各个圈组成的物体。我适时的赏识，把幼儿的创造之花点燃，显示无穷的力量。

4、比赛激励发法：我们班的孩子对比赛活动兴趣很高，因为在比



赛中他们可以得到成功的喜悦。最后的集体竞赛活动算是本次活动的小高潮，它帮助幼儿巩固钻、爬、跳、跑动作，从而是幼儿在基本动作方面得以锻炼和发展。

此外，我还适时采用了交流讨论法，赏识激励法对活动以整合，使幼儿获得对圈儿的变法的体验，达到艺术性，愉悦性的和谐统一。

## 五、说学法：

以幼儿为主体，创造条件让幼儿参与活动，不仅锻炼幼儿的能力更升华了情感，从而促进学习目标的达成，本次的活动幼儿采用的学法有：

1、多通道参与法：新《纲要》明确提出：要让幼儿喜欢参加体育

活动，动作协调、灵活，要求我们用幼儿感兴趣的方式发展基本动作。因此，活动中我引导幼儿通过动手操作、游戏、比赛等多种形式让幼儿参与，使幼儿不知不觉的对圈儿产生兴趣。

2、尝试法：在地二环节操作活动中我就鼓励幼儿把圈儿变成各种

物体。在这一过程中幼儿通过商量、合作、尝试不同的变法。当然，幼儿不一定一次就能变成各种物体，他们不断以动作调节变法。随着动作，幼儿思维就会灵动起来，因而就有了更丰富、多样化的变法。通过介绍性评价，对大家的变法汇合，拓展了幼儿对圈儿的变法。