

# 2023年幼儿园的精彩大班游戏教案(通用8篇)

在初三教案中，需要明确教学目标、教学重点和难点，以及教学内容和教学过程的设计。这是一份经过反复实践和改进的初中教案，具有很高的可操作性。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇一

活动目标：

- 1、提高手部小肌肉的灵活性，激发幼儿动手兴趣。
- 2、发展思维灵活性，激发创造能力。

活动准备：

红色翻绳同人数、各色翻绳若干、音乐伴奏《十个朋友出来走》《转动手腕真灵巧》

活动过程：

一、开始部分：

- 1、准备活动：音乐伴奏下手指、手腕操《十个朋友出来走》
- 2、复习翻绳基本形：

师：小朋友，咱们学过那些基本形

幼：中指基本形、食指基本形、手腕基本形

师：请小朋友自己练习一下，看谁翻得快又好幼儿操作，教师观察指导。

## 二、基本部分：学习翻绳花样《大红枣》

1、师：今天，老师要给小朋友翻一个新的花样，请你们看它像什么。

教师演示花样。

师：它像什么？

幼：大皮球、硬币、橘子、太阳……红枣……

师：真像一颗大红枣。那我们就叫它大红枣吧。咱们一起学翻好吗？

2、教师边示范边讲解。

a□双手手腕撑绳，手心向外，像两只老虎张开大嘴。

b□咬住两根绳往上翻。

c□两条虎尾压一根绳挑一根绳。

d□中指互串横于手掌下方的绳。

e□松开双手大拇指、小拇指的绳，整理一下，变成红枣

3、带领幼儿分步操作：

4、幼儿自己练习翻花样，教师重点指导。

5、师：小朋友，你们还会翻那些花样。

幼：菊花、降落伞、大碗、猫耳朵、喇叭花……

师：那咱们开个翻绳花样展示会。幼儿边翻花样边展示。

三、结束部分：

1、师：利用翻绳，还可以做哪些游戏？

幼：用翻绳摆画，摆数字，摆拼音。

师：请小朋友自选伙伴，拼摆画面。

幼儿分组活动。

2、音乐伴随下活动《转动手腕真灵巧》，整理活动材料。

活动反思：

此活动，充分发挥幼儿易模仿、好动手的年龄特点，在操作过程中，发展思维的灵活性、记忆、观察能力，提高手部小肌肉的灵活性。一根小小的翻绳，成为孩子们手中的法宝，变换出丰富多彩的图案，编制出幼儿的梦想。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇二

游戏目标：

1. 能按物体的大小、多少、粗细等进行排序和分类，能进行10元以内人民币的换算。
2. 增强对数学游戏的兴趣。对金钱的社会作用有初步的了解。

游戏准备：

1. 不同大小、多少、粗细、长短的农作物若干。

2. 每人一套数字卡片作为代用人民币。
3. 把桌子按超市柜台的大致结构摆放。

游戏过程：

1. 讨论：现在是什么季节？秋天有哪些农作物？
2. 超市要开张了，让幼儿按蔬菜，粮食、水果、干果进行分类摆放。
3. 带领幼儿检查分类是否正确。
4. 让幼儿选择一种农作物，按它们的大小或多少或粗细依次摆放，布置柜台。
5. 请幼儿合理标价。
6. 请配班老师扮顾客买东西，学习10元以内人民币的换算。
7. 把幼儿分成两组轮流进行游戏或者请听课的老师扮客人买东西。（若是家长开放日，可以请家长扮演顾客）
8. 教师以经理身份结束“一天的工作”，问幼儿挣了多少钱，并组织幼儿讨论用这些钱做什么。

游戏分析：为了让孩子们熟悉钱的换算和运用，复习10以内数的加减运算，培养幼儿对数学学习兴趣，我组织安排r这次游戏，并在设定角色游戏时，以适当的角色进入他们的活动，让幼儿来购买物品。清点客人的人数，或分配礼物，把10以内数的学习，贯穿在游戏当中，逐步渗透，个别引导。既让幼儿感知到数学与生活密不可分的关系。又复习分类、排序、合理标价，加减运算。熟悉了人民币的兑换和运用。

下面是游戏活动中教师和幼儿的一段对话：

顾客(听课老师)：我想要标价1元的茄子1个、标价5元的茄子1个。

售货员(幼儿)：一共需要6元钱。

顾客：给你10元钱，你该找我几元钱呀？

售货员：应该找您4元钱，这个柿子很甜的，你想要点儿吗？

顾客：那你再给我称5元钱的柿子吧。

售货员：那你还得给我钱。

顾客：我给你10元钱了，还要给你钱？(顾客拿了6元钱的茄子和5元钱的柿子就要走)

售货员：(一把夺过茄子和柿子)不够啦，你不能拿走！

顾客：我给你那么多钱了，为什么不能拿走？

售货员：不对，反正不对，不能拿走！

顾客：你看这两根茄子一共6元，对吗？

售货员：对。

顾客：我给你10元，你该找我多少？

售货员：4元。

顾客：我没用你找钱，再买5元的柿子。

售货员：你应该买这个4元的柿子。

顾客：我就不喜欢这个4元钱的柿子，我想买这个5元钱的柿子。

售货员：5元比4元多1元。

顾客：那你找1元钱给我不就行了？

售货员：不对，我欠你4元，你欠我5元，你欠的比我的多。

顾客：多多少呀？

售货员：多1元，是你应该给我1元。

从以上对话和交往中，我们可以看到孩子清醒的角色意识和认真的游戏行为，还有精确的计算头脑。游戏过后，扮演顾客的老师对孩子的表现赞不绝口。

另外，孩子在开始的排序活动中，自行选择某种农作物，并按不同的标准进行排序，几乎所有的孩子都能按大小、多少或高矮进行排序。有一个孩子带了一棵白菜，我问他怎样排序，他不慌不忙的摘下每一片白菜叶，把最大的菜叶整齐摆放，较小的菜叶，最小的菜叶分别重叠。我问他“谁教给你的？”“我帮妈妈择菜了！”原来劳动的时候也能发展幼儿的数学能力，这些给了我新的启示。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇三

- 1、利用长桌游戏发展幼儿的平衡、钻爬、攀登能力。
- 2、让幼儿尝试和探索从高处望下跳的技能，提高敏捷性、协调性。
- 3、培养幼儿勇敢、积极动脑、临危不惧的良好品质。

- 4、能根据指令做相应的动作。
- 5、锻炼平衡能力及快速反应能力。

1、重点：发展幼儿平衡、钻爬、攀登能力

2、难点：高跳下的技能

桌子12张，海绵垫板6块，《健康歌》音乐磁带，小白兔头饰人手一份，箭头两个。

一、随音乐做热身运动

“小朋友，我们一起来跳健康舞好吗？”（好）

二、基本部分

1、向幼儿介绍器材——桌子

“你们看，这些桌子平时是用来干什么的呢？”（吃饭、画画等）“今天，我们要和桌子一起做游戏。”

2、鼓励幼儿自由探索桌子的’各种玩法，并进行互相学习

(1)瞧、桌子变成了两座小桥，请你们排好队想出各种各样的方法来过桥，过了桥，从旁边箭头回来，排到队伍后面，看谁的办法和别人不一样(桌子间隔30cm□排成两排)

(2)小朋友，快点下来，小桥要变成大桥了，变成大桥后可以怎么过去呢?(两排合龙)

(3)大桥又要变成九曲桥了，请你们动动脑筋，用什么办法进去呢?

3、练习高跳下

(1) 你们敢不敢从桌子上跳下来?(敢)

(2) 幼儿尝试高跳下“那就请你们一起来跳一次”

(3) 教师示范，纠正动作

刚才有小朋友摔到了，为什么会摔到呢?

(4) 幼儿全体练习一次

请你们也用这个方法跳一次，看看会不会站得更稳。

(5) 提高难度(桌子由一张——两张叠起——三张叠起)

现在，我把桥建高点，你们敢不敢再跳下去?

那你们敢不敢跳比这更高的桥?

三、以故事情节带领幼儿进行各种钻爬游戏

2、教师示范

3、幼儿全体救小白兔

四、放松活动

1、小白兔救出来了吗?我们一起来庆祝一下(随音乐做放松活动)

2、现在我们一起把小白兔送回家(大概是送头饰，他上面没说，呵呵，我猜的)

1. 经验准备：知道蜈蚣是多足的爬行动物;学习过侧行动作，有听信号向不同方向走跑的运动经验。

2. 物质准备：球18个、塑料筐6个、小鼓1副、花环18个；音乐(比赛背景音乐、“花之舞音乐”、放松音乐等)；蜈蚣范例图片、幼儿模仿蜈蚣队形照片各一；擦汗毛巾。

1. 初步掌握”蜈蚣爬”游戏中的合作行走方式，发展平衡协调的能力，锻炼腿部力量。

2. 能通过观察模仿、口令、方向饰物等方法感知左右空间方位，学习协调一致地合作行走。

3. 能积极与同伴合作，体验多人同步行走的快乐。

准备活动

队列练习

大圆一高人走一矮人走一举左手走一举右手走一切断分队走一集体左右高人走一原地向左四个方向转走。

本次展示课，我设计的是体育活动《玩转桌子》，感觉比较成功的方面有：

首先活动设计方面，以游戏贯穿整个活动，有趣、巧妙，游戏从易到难，闯关越来越富有挑战性，满足幼儿的最近发展需要。所用的材料简单易找，场地设置没有太大的要求。在每一关游戏开始时，我利用图谱，让幼儿根据图谱自主摆放桌子和发现闯关方法，明白需遵守的游戏规则，从而减少了老师在交代游戏玩法和规则中出现的幼儿不理解需要反复强调，或孩子不专心听导致不理解游戏玩法等不必要的麻烦，图谱的使用直接帮助幼儿理解游戏、尝试实施，得出游戏规则，收到较好的效果。

其次，在组织策略方面，入场我选用动感的音乐激发幼儿的激情，带领幼儿绕场跑步热身，接着，为了让幼儿更好地进

入活动状态，以桌子为辅助物进行听信号做动作热身运动，幼儿的兴趣和状态都被激发了，提高了幼儿的积极性。活动中，我能注重观察，发现游戏中的问题，在每一轮游戏关卡之后及时组织幼儿，把问题抛给孩子，让孩子们去思考、讨论，寻找解决的方法，从而加强了幼儿解决问题的能力，促进了幼儿更好地遵守游戏规则。当然，孩子是活动的主人，游戏中，我能站在他们的角度，给予他们个别探索练习的机会，也有小组合作的环节，满足了他们的需求。同时，保证了足够的游戏时间，让每一个人都充分体验到了各个游戏的乐趣。

整个活动下来还算顺利，但也有许多不足之处。首先，在材料准备方面，应该选择塑料桌，木桌对于幼儿来说太重了，阻碍了幼儿更多的创造和利用；这给我留下了深刻的教训：在以后的教学活动选材时要多方面考虑，不但教材的适宜性、对象的发展情况，材料的准备等，还要更细致地对每一种材料的适宜与否进行试验。其次，课堂掌控能力不足。对幼儿过于兴奋时所出现的意外情况没有用适宜的方法及时扭转过来。另一方面，没有把话语权交给幼儿，自己说的多，幼儿说的少。活动前没有对幼儿进行知识经验的准备，导致他们开始认识图谱时显得突兀，花费了不必要的时间。另外，还需加强对自身的专业素养的提高，比如此次活动中体育名词使用有误，在组织活动之前没有预先进行了解和学习。

我在此活动中深刻感悟到，上好一堂课让幼儿感兴趣固然重要，但如何培养幼儿遵守规则、学会学习，在活动中发挥幼儿自主性、创造性等这些品质也是衡量一节成功教学标尺。作为教师，不能仅停留在设计教案、完成教学等这些层面，更要做好内功，理解和“吃透”教材，做好充足的准备，才能让自己在上课的时候全身心地投入，组织教学做到收放自如，保证每个环节的连贯，让幼儿达到预定的教学目标。

本次活动让我收获颇丰，认识到自己不足的同时，也收获了好的教育教学经验，对自己是一次很好的锻炼，在以后组织

公开教学活动中，我也不再排斥和害怕，只有一次次的磨砺才能变成一把锋利的“剑”，让自己成长为一名优秀的幼儿教师。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇四

大班的幼儿对事物以有了自己独特的见解，但是他们对生活中的一些事物内在的联系缺乏观察训练，孩子们生活中吃的瓜子、花生、鸡蛋、海鲜等，吃完了就把剥下的壳仍掉，却不知它们还能再次利用，用它们可以做成精美的工艺品。而成人也很少有意识的去引导了解类似这方面的变化知识，所以这么大的孩子就不知废旧材料还可以做别的用，就更不会留心观察身边的事物，并想办法利用它，把它再次改变成我们能用的东西。所以我们通过《变废为宝》这一活动，让孩子们探究生活中一些废旧材料的二次利用，体验变废为宝的乐趣。

废旧物品的再次利用对于大班的孩子来说充满趣味性和吸引力，是培养幼儿创新思维能力，激发幼儿体验创新思维乐趣的良好体裁。本次活动在课前让幼儿提前搜集废旧物品，积累对废旧物品的感性经验。

1、和孩子探究生活中一些废旧材料的.二次利用，激发幼儿利用废旧物品再创造的愿望。

2、培养幼儿的想象能力和动手操作能力，体验变废为宝的乐趣。

1、教具：小乌龟、各种形状的泡沫板、用纸折成垃圾盒四个、每人一个选材料用的纸盒、剪刀每人一把、照相机一部。

2、鸡蛋壳、花生壳、瓜子壳、核桃壳、贝壳、毛线头、绿叶等。

## 1、谈话

(1) 出示“小乌龟”。请幼儿看一看、摸一摸感知一下它是用什么做的。(废旧报纸、泡沫板、及时贴)

(2) 我们身边还有哪些废旧物品?(幼儿自由发言)

## 2、扩散思维、展开想象。

小结：千万别小看我们身边任何一件看似没有用的废旧物品，只要我们肯动脑筋、积极动手，我们就会变废为宝。

## 3、幼儿尝试利用废旧物品进行创作。

(1) 出示准备的废旧物品，幼儿观察、讨论它们可以做什么?

(2) 请幼儿拿纸盒去选择自己需要的物品和一块自己喜欢的泡沫板。

(3) 激发幼儿即兴创作，制作过程中教师巡回观察，适时关注需要帮助的孩子。(提醒幼儿注意桌面清洁、用剪刀要注意安全)

## 4、作品展示。

(1) 幼儿相互欣赏同伴的作品。

(2) 请几名幼儿介绍自己的作品如：名称、内容等。

(3) 用相机记录下幼儿的作品，让幼儿感觉到自己成了真正的艺术家。

## 5、总结。

孩子们真了不起！个个都是魔术师，你们用灵巧的小手把废

旧物品变成了精美的工艺品！孩子们，我们千万不要小看身边任何一件看似没有用的东西，我们只要积极动脑、就会变废为宝。（布置作品展，让家长和其他小朋友继续欣赏）

优点：能紧扣教学目标展开教学活动，教学活动中通过观察、讨论等过程激发了幼儿创新思维的兴趣，动手制作的形式充分调动了幼儿创作的积极性。幼儿能积极主动地参与创作活动，在教学过程中注意调动了幼儿的主动参与意识，鼓励幼儿大胆想像，充分发挥了教师作为引导者、帮助者、支持者的作用，引导幼儿从多种角度进行发散思维练习，体验了发散思维的乐趣。

不足：在活动中评价部分欠佳，评价幼儿作品要做到以点带面，多给孩子说的机会，让孩子表达内心的想法，让孩子们的创新思维在活动中得到升华。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇五

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的“药”整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了“医院”这个游戏。

一、了解医院工作人员及其职责，模仿和扮演医生、护士及病人等角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放、爱护材料，创造性的使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

六、对医生这个职业充满敬佩的感情，体验医生和护士工作的辛苦。

一、了解医院工作人员及其职责，初步扮演医院中的各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

经验准备：1. 在谈话活动中引发幼儿关于看病的生活经验，了解医院工作人员的职责。

2. 和爸爸妈妈一起收集关于医院的废旧物如：药瓶、病例卡等。

物质准备：在医院投放病历卡、听诊器、针筒、药品等环境创设：创设医院的环境

一、教师出示听诊器和针筒和病历卡，引出游戏，激发幼儿参与游戏的乐趣。

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

1. 要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。

2. 要选择各种替代物，创设医院环境。
3. 按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、幼儿游戏，教师以病人的身份介入游戏，观察指导。

1. 观察幼儿能否协商、分工，形成初步的角色意识。
2. 观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。
3. 观察医生、护士能否明确职责。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1. 整理游戏材料和环境。
2. 交流游戏情况。

师提问：1. 你今天扮演了什么角色？你是怎么做的？

2. 你在游戏中遇到什么困难？你是怎么解决的？

3. 下次的医院游戏你认为可以增加什么材料？

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

一、明确所扮演的角色，增强角色意识。

二、尝试根据不同的病症，针对性提出治疗的方案，能对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

经验准备：在谈话中，引导幼儿回顾医生看病的方法，初步了解不同的病症的不同的诊断方法。

物质准备：增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

师小结：医生要仔细询问病人哪里不舒服，然后要看看他不舒服的地方，一般的病只要吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1. 与同伴协商角色分配。

2. 导诊的护士要主动与病人问好，游戏中要用礼貌用语。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1. 适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观察医生对症下药的情况。

2. 观察医院工作人员与病人之间语言交流情况。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇六

- 1、在幼儿初步熟悉故事情节的基础上，学习和公鸡的对话以及猫和画眉鸟的语言，并试着让幼儿学习旁白。
- 2、启发幼儿初步能用表情、动作、语调的变化进行表演，鼓励幼儿大胆地参与表演。

### 头饰

#### (一) 交代任务

老师知道小朋友都想上台为大家表演，老师也很想表演，现在老师来表演，谁来帮老师讲旁白。

#### (二) 老师表演一遍，幼儿分析、评价学习。

- 1、用什么样的语言、动作骗公鸡的?(狡猾的声音)
- 2、怎样才能表现出狡猾的样子呢?

引导幼儿分析讨论后小结：的声音要尖尖的，声音要拉长，身体要扭来扭去，眼珠子要转来转去。

- 3、公鸡被捉走后，心里怎样想的?用什么样的声音来向猫和画眉鸟求救?

幼儿讨论后小结：公鸡很着急、很害怕，声音要喊的越来越大，猫和画眉鸟才听得见。

- 4、公鸡不听话，一次一次地被捉走，猫和画眉鸟怎么想的?怎么做的?

幼儿讨论后，学习猫、画眉鸟和公鸡的对话。

反思：此环节充分体现了幼儿启发性和创造性原则，启发幼儿进行思考，启发鼓励幼儿创造性的表现、公鸡的语言和动作。运用分析、讨论法引导幼儿积极地参与讨论，表达自己的观点，使幼儿的语言表达能力得到锻炼。

(三)请个别幼儿带上头饰表演，幼儿集体配旁白。

(四)活动延伸

今天小朋友们观看了表演，你们喜欢表演吗?如果大家都来表演，我们的道具又不够，怎么办呢?(小朋友讨论)

本次活动大胆地让幼儿对故事中“、公鸡、猫和画眉鸟”的语言进行分析、评价的尝试，让幼儿在相互讨论中，加深对故事情节以及角色对话的理解和掌握。通过相互对比，最终讨论出符合角色特点的语言和动作进行表演，大胆地刻画角色的形象，为后面的表演做好铺垫。

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇七

活动目标：

- 1、通过游戏了解动物与季节变化的关系。
- 2、引导幼儿按照正确的程序操作电脑。
- 3、培养幼儿积极探索的精神。
- 4、体验明显的季节特征。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

活动准备：

1、知识：已经了解了某些动物的生活习性

2、物质：ibm电脑、四季图片

活动进程：

### 一、导入

谈话导入：现在是什么季节？你喜欢哪个季节，为什么？橡树湖的池塘在四季中有什么变化呢，让我们一起去看一看吧。

### 二、展开

1、请幼儿说说操作电脑的正确程序。

3、幼儿探索性操作：点击画面不同的位置，探索性操作。如：“点击大树”会有相应的提问，“谁住在树洞里？”

4、扩散思维：出示四季图片，请幼儿根据特征说出是哪个季节，这个季节还有哪些特征？

三、结束：请幼儿按正确的程序关闭电脑，表扬积极动脑、勇于探索的幼儿，结束！

## 幼儿园的精彩大班游戏教案篇八

1. 学习多人合作运动走的技能，发展身体的平衡能力。

2. 培养幼儿不怕困难，互相协作的品质。

1. 音乐：一起走

2. 长松紧带垫子，拱形门，椅子。

一、听音乐做韵律操。

二、学习多人合作向前走的动作。

1. 小蜈蚣学走路

两人为一只小蜈蚣，练习向前走，并能配上口令：

“左右左”、“一二一”。

2. 蜈蚣长大

练习三人、四人、五人走，要求动作协调，步伐一致。

告诉他们，小蜈蚣可以站着走，还可以蹲着走，大家试一试。

3. 幼儿连在一起，沿场地走一圈，并配上儿歌

小蜈蚣，学走路，

许多只脚不打架，

喊声口令齐步走，

一二一，向前走”。

三、练习脚受束缚向前走的动作。

1. 出示脚环，讲解戴法。

2. 幼儿五人一组，戴上脚环，练习走路。

要求步伐一致，注意安全。

四、蜈蚣练本领

1. 设计三个情景：草地（软垫）、山洞（拱形门）、树林（椅子）。

2. 幼儿依次练习，教师给予指导。、

### 五、蜈蚣走路比赛

五人一组，分成四组，过草地，钻山洞，绕树林，

比赛哪组走得最快，最稳。

### 六、做放松动作。

坐在垫上，解下脚环。

### 七、活动评价