

中班科学漫游魔法王国教案设计意图(实用8篇)

教案还可以用于评估和总结教学效果，为今后的教学提供经验和参考。在下面的范文中，你可以看到教师对学生进行评估和指导的方式和方法。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇一

在数学活动“形状王国”中的认识“变梯形”环节中让幼儿先选一张图形纸折一折，让它变成梯形，变完之后还要将你变梯形的方法记录在相应的图形标记上。在活动之前我想幼儿在变梯形时肯定都会选择最简单的方法来记录。如三角形就折掉一只角，长方形就两边折掉一个角。谁知，幼儿想出的折法比我预想的要复杂得多，幼儿在根据折法记录变梯形的方法时就碰到了困难，幼儿看着纸上纵横交错的折痕一时之间就不知该如何下手了，接连几个幼儿跟我说“我不会”之后，我就取消了在相应的图形标记上记录如何变出梯形这一环节。

在活动中小朋友想出了很多中变梯形的方法，但由于缺少了记录这一环节，幼儿之间的好的方法不能进行很好的交流分享，幼儿也不能感受同样的图形有不同种变梯形的方法，我感觉由于我在教学中的调整，没有完成预定的教学目标。如果在幼儿碰到困难时，我再坚持一下，让能记录的小朋友自己记录，不会记录的小朋友教师给予一定的帮助，这样的话不但能更好地完成教学目标，而且不同水平幼儿的能力都能得到发展。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇二

活动设计背景

把粗细不一的物体摆在桌面

活动目标

1. 通过两个物体的比较，要求幼儿学会区别粗细，懂得比较物体粗细的正确方法。
2. 发展目测力、判断力。

教学重点、难点

分辨物体的粗细

活动准备

游戏棒，圆柱积木，铅笔毛线，油画棒，彩色蜡笔，毛线棒针等，数量是全班幼儿数量的3倍，图片4张，一根粗毛绳，和一根细尼龙绳，粗细不同的纸卷棒子3根。

活动过程

(一)认识粗细：

1. 教师分别出示图片(粗细不同的树干，竹子，茄子等)，请幼儿比较粗细；
2. 教师出示一根麻绳和一根尼龙绳，请幼儿比较粗细；
3. 分别请两对幼儿上来，手拿一件不同的实物比较粗细，全班幼儿验证；
4. 请幼儿从自己的身上找出两样东西比较粗细，如：腿粗，手臂细，手指头粗，头发细等。

(二)比较粗细：

1. 教师出示一根纸棒，请幼儿回答它是粗的还是细的，若幼儿说是粗的，教师出示比它更粗的纸棒，若幼儿回答是细的，教师则出示的纸棒，由此得到结论，只有两样东西，以上进行比较，才能认识哪样粗哪样细。

2. 请小朋友任取3样东西比较粗细，然后说出它们的结果。

3. 教师手举一件实物，请每个幼儿拿一件实物与教师手中的实物比较教师粗的，请站起来，比较教师细的. 坐在位置上，用同样的方法，教师与小朋友都换一件实物进行比较，也可请比教师细的幼儿站起来，比教师粗的坐在位置上。

(三)游戏：找朋友每个幼儿手拿一件比较粗细的东西，边唱：“找朋友”歌曲边自由结伴。唱完后，两人比较粗细，游戏可反复进行。

教学反思

1. 比较的物体比较少；

2. 还没能更好激发孩子对物体比较的粗细的兴趣，老师说的多，孩子说的少，

3. 做游戏的时间比较短.

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇三

活动目标：

1、通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形、长方形的基本特征，能够区分四种几何图形。

2、通过创设愉悦的游戏情节，运用多种感观来调动幼儿的思维、想象能力，发展幼儿的观察力。

3、激发幼儿学习数学和探索的欲望。

活动重点：

知道四种几何图形的基本特征且能够很好的区分。

活动准备：

1、知识准备：已认识长方形、正方形、三角形、圆形的基本特征。

2、物质准备：利用废旧的纸箱、海绵纸自制的道具“魔术箱”和“魔法棒”。

活动过程：

一、开始部分：创设情境、激发幼儿参与活动的兴趣。

（一）老师带幼儿做手指操游戏，集中幼儿的注意力。

（二）小朋友们，今天早晨老师接到了一个电话，你们猜猜看是谁打给老师的？猜不到，那老师告诉你们是魔法王国里的国王打给老师的，他邀请老师带领我们小朋友去魔法王国做客，你们想不想去，那我们一起坐上小火车出发吧！

二、中间部分：用游戏的方式让幼儿感知四种几何图形。

（一）游戏

1：摸一摸“魔术箱”

小朋友们，魔法王国到了，魔法王国里有一只奇妙的箱子，你们看，就是这只魔术箱？（出示魔术箱）你们想不想知道里面藏的是什么秘密吗？好了，我们来看看这只魔术箱会给小朋友们变出什么有趣的东西。

1、教师念儿歌：“魔术箱子东西多，让我先来摸一摸，摸出来看看是什么？”摸出圆形，幼儿仔细观察圆形的基本特征，然后引导幼儿说说在幼儿园或家里有什么东西长的和这些图形宝宝是一样的。（启发幼儿说出）

2、教师再念儿歌，当幼儿摸到后，让幼儿仔细观察三角形的基本特征，然后引导幼儿说说在幼儿园或家里有什么东西长的和三角形宝宝是一样的。游戏反复进行。

3、总结：圆形：圆溜溜的，没有角，滚来滚去真能跑；三角形：三条边，三个角，像坐小山立的牢；正方形：四条边一样长，四个角一样大；长方形：对面的两条边一样长，四个角一样大。

（二）游戏2：魔法棒变、变、变

1、教师用魔法棒“变”出有圆形、三角形、正方形、组成的图片，请幼儿找出其中的图形宝宝。

小朋友们，魔术王国里还有好多有趣的东西，你们看，这是魔法棒，（出示魔法棒）它也会变出好多的东西。变！变！变！咦！魔法棒变出什么了？（边说边出示其中的一幅图画）原来是一幅漂亮的图画。现在，小朋友们来找一找，这幅图由哪些图形组成，比比哪个小朋友的本领大。

2、教师用魔法棒依次“变”出另外的两幅图画，请幼儿分别找出各种图形。

（三）游戏3：给小动物找家

魔法棒的本领可真大，它还会边出小动物呢！变！变！变！小朋友们，你们看是谁啊？（小鸭子）教师模拟小动物的声音，引导幼儿给小鸭子建一个家。

三、结束部分：让幼儿巩固对四种几何图形的认识。

四、活动结束。

天也黑了，我们小朋友也该回家了，开起小火车回家喽。

活动反思：

针对中班上半学期的幼儿已有了粗浅的几何概念，这一阶段的幼儿能正确地认识圆形、三角形、正方形，但他们不是从这些形状的特征来认识，而是将其和自己日常生活中熟悉的物体相对照。因此，我设计了《漫游魔法王国》的活动，让孩子在游戏探索中对图形产生兴趣，并通过观察、比较、想象、动手等，感知不同图形的不同特征。

《漫游魔法王国》这节课，从一开始我就带领幼儿走进魔法王国这个梦幻的世界里。通过向幼儿呈现奇妙的魔法箱、利用魔语从魔法箱变出物品来吸引幼儿，激发了幼儿的学习兴趣和想象力，幼儿也能争先恐后地说出生活中与图形有密切联系的物品。我用鼓励、启发性的语言，建立激励鼓舞的环境，让幼儿不受任何的限制，保持开放的心态，使幼儿个性化潜能得到充分的发挥。

这一环节是本次活动的重点，通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形的基本特征，能够区分三种几何图形，初步理解三种形状的简单概念。同时，我也十分注意图形和物体的区分，当幼儿说到西瓜等球体时，我能及时的纠正，并正确引导。告诉他们，当我们将西瓜切成两半时，中间的那个面就是圆形的。三角形和正方形也是如此，强调物体的面。

本次活动我通过一系列的游戏活动，达到了活动目标预设的要求。在活动中，枯燥的认知活动变成了幼儿喜爱的游戏活动，让幼儿在游戏中掌握知识。通过幼儿的探究活动，培养了幼儿细致的观察能力，为幼儿认识各种图形创造了宽松的

环境。在活动中每个环节都能注重培养幼儿的观察能力和操作能力，调动了幼儿的积极性主动性。环节与环节之间也较紧密，好像真的在漫游一般。

当然，活动也存在很多问题。本次活动虽然进行的很顺利，课堂气氛也很好。但是，每节课都需要精益求精，活动的前两个游戏都用到了ppt展示，正是在执教过程中我发现ppt的制作没有周全的考虑到它的实用性，只是完成任务式的。就如第二个游戏，请小朋友们找一找，圆形宝宝、三角形宝宝、正方形宝宝都躲在这两幅画的哪里，依次找出三个图形。我只是运用绘画工具画出两幅由各种形状组成的画。画是静态的，如果能制作成动态的，孩子通过用鼠标点击正确部分，该部分就能放大或跳动，让孩子们能更清楚地发现藏在画里的图形宝宝。我也相信此时的课堂气氛会更好。这也说明了我制作课件的水平存在局限性。在今后的教学中，应该努力向电脑方面擅长的老师学习制作课件的技能技巧，是自己各方面都得到提高。活动中我还存在很多经验方面的问题，比如：上课的激情还达不到最佳状态、存在背教案的现象、语言还不够精炼、合理安排活动时间的同时要真正体现出活动的重点等。

通过本次活动，我深刻的体会到教学经验需要慢慢地积累，在今后的教学活动中我会不断学习和改进。不管是教案的设计，还是活动的组织，都应该在不断地实施和反思中成长。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇四

活动目标：

- 1、通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形的基本特征，能够区分三种几何图形。
- 2、通过创设愉悦的游戏情节，运用多种感观来调动幼儿的思维、想象能力，发展幼儿的观察力。

3、激发幼儿探索的欲望。

活动准备：

1、三种几何图形若干。

2、几何图形拼组成的图画。

3、魔术箱、魔法棒。

4、小熊、小狗、小蜜蜂的教具。

活动过程：

教师带幼儿做手指游戏，集中幼儿的注意力。

（一）、开始部分：坐火车去魔法王国

师：“小朋友发现没有，咱们班教室来了好多客人老师，来向客人老师问个好。今天呀，老师就带着小朋友和客人老师一起去一个神秘的地方，你们想不想去？那我们一起坐上小火车出发吧！”

（二）、中间部分：用游戏的方式让幼儿认识三种几何图形。

1、游戏：摸一摸“魔术箱”

（1）、师：“小朋友们，魔法王国到了，国王叫了好多宝宝来陪你们，但是他们藏在一只奇妙的箱子里，你们看就是这只箱子，下面我们就请宝宝们出来吧”。教师念儿歌：“魔术箱子东西多，让我先来摸一摸，摸出来看看是什么？那就请小朋友们闭上小眼睛，大声的数到三，里面的东西才会出来”摸出一圆形卡片，问：“这是什么？（卡片）它们是什么形状的？（圆形）问：日常生活中还有那些东西是圆形的？（启发幼儿说出）

(2)、再念儿歌：“魔术箱子东西多，请某某小朋友来摸一摸。”当幼儿摸到后，要求说出生活中还有哪些这样形状的物品？游戏反复进行。

(3)、教师总结：魔术箱里的东西有的是圆形的、有的是三角形的、有的是正方形的。（边说边指相应的物品）老师这里有三个魔法咒语，可以帮助你们又快又准的认出他们。圆形：圆溜溜，没有角，滚来滚去真能跑；三角形：三条边，三个角，像座小山立得牢；正方形：四条边一样长，四个角一样大，方方正正本领好。（教师用相应的图形来引导幼儿说魔法咒语）

2、游戏：比一比，谁的本领大

师：“小朋友们，都记住这三个魔法口诀了吗？那老师要考考你们了！国王用魔法把正方形、三角形、圆形藏到了图片里，看看谁的本领大，能把他们找出来？国王要奖励他们神奇的魔术棒的。

3、游戏：小动物找点心

师：“魔法棒的本领可真大，它还会边变出小动物呢！魔法魔法真神奇，变出好多动物来。（“变”出三种小动物）小朋友们，你们看都是谁啊？”（让后面的教师拿出事先准备好的图片）

幼：?? 师：“咦！这三个小动物好像再哭，我们来问问他们怎么了。”“小狗、小熊、小蜜蜂，你们怎么啦？”

（教师模拟小动物的声音）“我们见不到妈妈给我们准备的点心了！”“小朋友们，我们来帮帮小动物吧！你们愿不愿意啊？”

师：“小狗说：他的点心是圆形的；小熊说：它的点心是三

角形的；小蜜蜂说：“它的点心是正方形的”。小朋友来魔法箱子里找找他们的点心，然后送给这三个小动物吧。咱们班小朋友真棒，来夸夸自己！

师：“小朋友们，今天我们在魔术王国认识了好多的图形宝宝，小朋友们说说它们是谁啊？”（依次出示三种几何图形的卡片，让幼儿说出图形的名称）。师：“魔术王国里还有好多好多奇妙的东西，下次老师再带你们去，好不好？我们也坐上小火车回家吧！”

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇五

活动目标：

- 1、培养幼儿对图形进行比较的兴趣。
- 2、能在周围环境中找出长方形的物体。
- 3、认识长方形，知道名称和基本特征，能区分长方形和正方形，了解它们的异同点。

活动准备：

- 1、课件长方形娃娃、正方形娃娃，正方形娃娃介绍自己的录音。
- 2、长方形两张（其中一张边画有四种颜色，一张对边画同一种颜色）；长方形和正方形的纸幼儿每人一张（长方形的宽与正方形的边一样长）。
- 3、“小客人”两个：一个嘴巴是长方形的，一个嘴巴是正方形的。正方形和长方形的饼干每人一张。

活动过程：

(一)开始部分:

活动导入:猜一猜。

师:今天,我们班来了一位好朋友,它有4条边、有4个角,而且4条边一样长,4个角一样大。小朋友猜猜它是谁?(幼儿回答)

(二)基本部分:

1、放课件,出示正方形,加深幼儿对正方形的认识。

师:请小朋友闭上眼睛,老师把它请出来!(出示正方形)原来是正方形,小朋友欢迎它(拍手欢迎)。

正方形娃娃:嗨!小朋友,我是正方形,我有4条边,4条边一样长,我有4个角,4个角一样大。

师:小朋友,正方形说它有4条边,4条边一样长,有4个角,4个角一样大,咱们一块来看一看是不是这样。

2、通过量一量、折一折,感知正方形的特征。

出示和正方形娃娃一样的正方形,让幼儿通过用和它边一样长的纸条进行量“本一量,从而感知正方形有4条边,4条边一样长,通过折一折,知道有4个角,4个角一样大。(引导幼儿讲述正方形的特征)幼儿齐拍手说特征。

师小结:正方形有4条边,4条边一样长,有4个角,4个角一样大。

3、出示长方形娃娃,引导幼儿认识长方形。

师:正方形娃娃还请来了它的一位好朋友,大家看它是谁?(长方形)大家看它和正方形有什么地方不一样?(幼儿讲

述)让幼儿通过折一折,知道有4个角,4个角一样大。通过量一量、折一折,知道长方形有4条边,对边一样长,(引导幼儿讲述长方形的特征)幼儿齐拍手说特征。

师小结:长方形有4个角,4个角一样大,有4条边,对边一样长。

4、幼儿操作,加深认识。

5、总结正方形和长方形的异同点。(引导幼儿先说,后师小结:相同点:都有4个角,4个角一样大,都有4条边。不同点:正方形4条边一样长,长方形对边一样长。

6、游戏巩固:给小客人送食物。(长方形嘴巴的客人吃长方形的饼干,正方形嘴巴的客人吃正方形的饼干)。

7、联想寻找:启发幼儿找出教室里哪些物品像长方形。

(三)结束部分:

请幼儿到室外找一找还有哪些东西像长方形。

活动反思:

数学来源与现实,存在于现实,并且应用与现实,数学过程应该是帮助幼儿把现实问题转化为数学问题的过程。教育活动的內容选择应既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题,有助于拓展幼儿的经验和视野。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇六

一、复习几何图形。

1、导入:小朋友,今天潘老师要带你们到魔法王国去,想不

想去?那闭上眼睛让我带你们出发吧。魔法王国到了，睁开眼睛，瞧这里有一只神奇的魔法盒（出示魔法盒）

2、游戏：摸一摸。

（1）看，你摸出的是什么？大声告诉大家（圆形）圆溜溜，没有角，滚来滚去真能跑；

（2）继续摸，诶，他摸出来的是（三角形）。三条边，三个角，像座小山立得牢；（我们请它立在这里）

（3）再请最后一位小朋友上来摸，瞧，他手上的是（正方形）四条边一样长，四个角一样大，方方正正本领好。

（4）还有最后一个我来摸出来吧，最后一个半圆形：从中间将圆形平分为两半。

小朋友一起和这些图形宝宝打个招呼吧。（生一起说一说图形的名称）

二、数图形记录图形。

1、师：“小朋友，魔法王国里还有好多有趣的东西，你们看，这是魔法棒（出示魔法棒）它会变出好多的东西。变！变！变！咦！魔法棒变出什么了？（边说边出示兔子）。

2、小朋友，用你的火眼金睛仔细观察，小兔身上藏着哪些你认识的图形宝宝？（边说边课件出示）。

谁能用一句好听的话告诉大家，小兔身上有几个圆形和几个半圆形？（引导孩子用完整的话说。）

再来数数半圆形，魔法棒指到谁就请谁。这里要画几个小竖条（我同意）。

三角形等得很着急，请小朋友赶紧帮他忙数一数，神奇的魔法棒会指到谁呢？太厉害了，一下子就数对了。那你告诉我这里要画几个小竖条？（看，被魔法棒点了的小朋友多棒呀）小熊谢谢小朋友。

6、魔法棒唔拉拉继续变，哇，变出了小房子。小房子身上有三角形、长方形还有正方形。我们用最快的速度数一数有几个三角形？（有几个就伸出几个手指）（电脑演示）魔法棒告诉你答案，正确是什么什么，恭喜你们；加油，有几个长方形，伸出手指，（电脑演示）魔法棒告诉你答案，正确是什么什么，恭喜你们；最后是正方形，一起告诉我？（电脑演示）对了，你们都很厉害。

请小朋友一起说，小房子身上有（把话说完整）

三、动手练习

1、图形宝宝很调皮，他们又躲到其他小动物身上了，聪明的小朋友你能把他们找出来吗？

2、拿出练习纸，看，数数小蝴蝶里有几个长方形就在这里画几条竖线（要画的漂亮），如果你会写数字也可以在这里写数字明白了吗？每个小朋友拿一张作业纸，从篓子里拿出铅笔做一做，看看谁最棒。

四、拼图创作

这些图形宝宝可真厉害，能拼出这么多美丽的图案，小朋友，你们想不想自己动手来拼一拼创造很多漂亮的图案？听好要求，小朋友面前的篓子里有很多图形宝宝，小朋友选择你需要的图形在桌上拼出一个美丽的图案。开始吧，不要抢，图形宝宝很多。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇七

活动目标：

- 1、用故事情境激发幼儿对数学的兴趣。
- 2、知道相邻数的概念，掌握2-5以内各数的相邻数。

活动准备：

教具：美羊羊、喜洋洋等6只羊的卡片；6座房子卡片；1、2、3的圆点卡。

学具：幼儿每人一套操作卡。

活动重难点：

知道相邻数的概念，掌握2-5以内各数的相邻数。

理解并能说出相邻数间多1或少1的关系。

活动过程：

一、开始部分：

- 1、师幼一起玩游戏“吹泡泡”。调整幼儿情绪，进入活动状态。
- 2、教师用谈话的方式引入游戏“找邻居”，帮助幼儿理解相邻的意思。

师：站在我们旁边，离我们最近的小朋友就是我们的邻居，大家找找看你的邻居是谁和谁。

师幼一起小结：我们每个人都有两个邻居，一个在左边一个

在右边，是我们的左邻右舍。

二、基本部分：

1、设计故事情境，为美羊羊等找邻居。

(1) 复习6以内的数和6的形成。

(2) 分别为每只羊找邻居。引导幼儿说出为什么？（一左一右、最近等）

2、帮助屋顶上的数字找邻居。幼儿运用知识迁移，找出数字的左右邻居。

3、引导幼儿发现相邻数之间多1、少1的关系。（活动难点）

教师以“2”的相邻数为例，以“最近”为切入点，辅助圆点卡，引导发现。

根据幼儿的反应，适时出示圆点卡，运用比较的方法，帮助幼儿理解相邻数之间少1和多1的关系。

师幼共同小结：一个数的相邻数就是比它少1和比它多1的那两个数。

4、幼儿动手操作，自由选择操作板，为2或3、4、5找相邻数。在操作摆弄的过程中进一步感知、理解相邻数之间少1和多1的关系。

5、展示幼儿操作板，集体检验、纠错，加深巩固幼儿对相邻数的认知。

教师要善于鼓励肯定幼儿的表现。尊重个体差异，注重因材施教，对能力弱的幼儿提出希望，将材料和错误的操作放在区角里，鼓励幼儿反复操作；对能力强的幼儿可提出更高的

要求，如，到区角里为其他数找相邻数等。此环节要将集体活动和区角活动紧密结合。

三、结束部分：游戏-“找邻居”。

通过游戏复习巩固对相邻数的认知，舒缓幼儿学习的紧张氛围，在游戏中轻松结束活动。

活动反思

本次活动《左邻右舍》是学习2-5以内相邻数的新授课。在设计的过程中，充分利用幼儿对动画片《喜羊羊与灰太狼》里面小动物的喜爱，创编故事情境引出课题，孩子们对找邻居非常感兴趣。一下子就为小动物找到了两个邻居。由于幼儿还没有形成相邻数的概念，所以这个部分以情境的引导方式来激发幼儿进行主动探索，让幼儿轻松地在故事情境中自然将问题解决，为幼儿提供了主动探索的机会。

请小朋友为数字宝宝也来找邻居的这一过程，实现从具体的物到抽象的数的转换。遵循了幼儿数学学习由易到难、由简单到复杂、由具体形象到抽象等规律。在此基础上引导幼儿发现相邻数之间的关系，我以2的邻居为例，启发幼儿操作探索，发现每个数都有两个邻居，一个比它少1，一个比它多1，从而为探索3、4、5的相邻数作铺垫。帮助幼儿掌握数的“邻居关系”。

幼儿人手一套的数学操作材料能最大限度地激发和满足幼儿主动探索的愿望，更有利于幼儿掌握知识，完成目标。孩子们也能自始至终认真参与活动，在操作摆弄学具中感知相邻数之间多1和少1的关系。

相邻数这个看似简单的内容，要让幼儿充分熟练的理解和掌握它们之间的关系对幼儿来说还有一定的难度，通过孩子们的操作展示，我们发现大多数孩子们都能正确操作，也有个

别孩子没有完全理解，这是很正常的现象，这需要给幼儿足够的操作机会反复摆弄验证，因此我将材料继续投放到区角活动中，使得集体活动和区域活动紧密结合，互相发挥其作用。

另外在数学活动中，还应更注意数学活动的科学性、严谨性和规范性，因此我们在幼儿理解“邻居”的基础上，会在第二课时，将“邻居”转换成“相邻数”这个专用词。

中班科学漫游魔法王国教案设计意图篇八

活动目标

- 1、幼儿能以自己为中心认识左右的位置关系，并能以客体为中心区别左右。
- 2、能正确使用方位词左和右。

重点难点

教学重点：正确认识和区分左右的'位置关系。

教学难点：能正确使用方位词左和右。

活动准备

音乐磁带《健康歌》，《找朋友》，小星星贴片，椅子，动物图片，小房子。

活动过程

开始环节：

律动：随音乐《健康歌》做动作，让幼儿体会左右。

基本环节：

1、认识自身的左右。

(1) ， 教师指导幼儿把小星星贴在画画拿画笔的那只手上，然后请幼儿把这只手举起来，告诉幼儿举起的手是右手，另一只手是左手。

(2) ， 游戏：听口令做出相应的动作

用右手摸右耳，右眼，右腿；用左手摸左脚、左腿左肩，用右手拍左肩左腿，用左手拍右肩右腿。

2、区别左边和右边

做音乐游戏换座位儿，请幼儿感知自己右手一边是右边，左手一边是左边。

(1) 、音乐开始，边听音乐边在椅子周围自由做动作说儿歌：小朋友听仔细，音乐停下来找椅子、音乐停止，小朋友迅速走到小椅子旁坐好。

(2) 、请幼儿说一说：我的左边是谁，右边是谁？

(3) 、游戏：小动物找家（出示小房子）。

按指令帮小动物找到自己的家：熊猫家在最左边，小鸡家在最右边，小兔家在熊猫家的右边，小狗家在小鸡家的左边。

3、幼儿感知对面的左右方向相反。

音乐游戏找朋友

音乐开始，幼儿边做游戏边找朋友，”找呀找呀找朋友，找到一个好朋友，敬个礼呀，握握手，你是我的好朋友”

提问：小朋友都用右手握手，你们都发现了什么？右手方向都一样了吗？幼儿感知其特点，发现方向正好相反。

小结：我们是面对面的站着，因为方向相对，所以举起的右手刚好相反。

4、理解以客体为中心区分左右。

教师把小狗、小猫、小兔小鸭子等图片摆成一排，请幼儿说出小狗的左边有谁右边有谁？

结束环节：幼儿随音乐健康歌做动作，结束本课。

活动延伸：

1、在活动区摆放小动物，让幼儿说出小动物的左边是谁，右边是谁。

2、按指令摆放小动物。

活动反思：

本节课是这一主题活动的难点，对中班的小朋友来说左右并不容易掌握。在设计本节课时，我从学生最熟悉的手引出课题，并在此基础上着手左手与右手的教学，循序渐进地增加教学难度，更易于学生的接受和理解。在整个活动过程中，紧紧围绕着学生身体的左手、右手进行教学，既联系实际，操作性又强，能使学生自然地、兴致盎然地置身于新课的学习当中，有利于学生在轻松、愉快的学习氛围中掌握和巩固对《左右》的认识。