

2023年大班语音游戏活动教案及反思(优质9篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。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。

大班语音游戏活动教案及反思篇一

戏目标：

1. 了解翻绳子的基本方法。
2. 锻炼手部肌肉的灵活性。
3. 在活动中激发创造能力及动手的兴趣。

游戏准备：

1. 材料准备：各种颜色的翻绳。
2. 环境准备：轻松愉快的游戏氛围。
3. 经验准备：有了解翻绳的经验。

操作要点：

1. 明确翻绳子的常用方法和不同种类。
2. 记住每一种类翻绳游戏暗藏的逻辑顺序。
3. 游戏中要与同伴默契的配合交流。

大班语音游戏活动教案及反思篇二

- 1、发展幼儿跑的本事，增强腿部力量。
- 2、培养幼儿团结合作的精神。

在场地上画好一条直线作起跑线和终点线。

教师把幼儿分成两组，分别站在起点线后面，听信号，教师说：“跑”各组第一名幼儿。

将开始跑，一向跑到终点线，然后各组第二名幼儿就之后跑，跑到终点线，就这样依次进行，直到最终一名幼儿跑完，那一组幼儿最先跑完，就那一组为胜。

跑的时候不能够跨出起跑线，不然作犯规。

跑的时候注意安全，不要相互碰撞。

大班语音游戏活动教案及反思篇三

1. 愿意和同伴一起参加魔咒锁的听说游戏，能遵守游戏规则，体验游戏的乐趣。
2. 能仔细倾听同伴的指令，及时作出反应，提高倾听能力和听说能力。
3. 学会用“××，××，×××”的句型来描述××锁，并运用到游戏中去。
4. 培养幼儿完整、连贯地表达能力和对事物的判断能力。
5. 通过小组合作的形式，运用自己喜欢的方式表达表现。

两把钥匙；一把贴有苹果形状的锁；锁的谜语；儿歌《金锁

银锁》

1. 以猜谜语导入活动，激发幼儿的兴趣。

指导语：周老师这有一个谜语，请小朋友们来猜一猜？

教师出谜语：铁大哥，把门守，客人来，看看走，主人来，就开口。

（谜底：锁）

2. 稳固幼儿开锁经验，为玩魔咒锁游戏做铺垫。

（1）出示锁，请两个小朋友拿钥匙打开。

指导语：接下来周老师要给小朋友变一个魔术了，请小朋友闭上你们的眼睛，数四下之后再睁开哦！

幼儿：呀！锁，还有两把钥匙！

指导语：谁愿意上来帮我把锁打开？

幼儿用一把钥匙打开锁，另一把打不开。

指导语：咦？这把钥匙怎么会打不开呢？

幼儿：因为它不是这把锁的钥匙。

（2）总结经验，引出游戏。

指导语：小朋友真聪明，不是这把锁的钥匙就打不开。一把锁只有一把钥匙。说到锁，周老师突然想到了一个游戏，名字叫做魔咒锁。魔咒锁有很多类，今天我们玩的就是“水果魔咒锁”。

3. 设置游戏情境, 帮助幼儿熟悉游戏内容.

边提问边交代游戏规则: 开锁人停在某处便可指这里其中一人问: “这是什么锁?” 拉手人回答: “这是××锁。”然后, 开锁人说: “××, ××, ×××。”讲对了, 开锁人就能轻轻把两人的手切开, 然后两人交换角色. 游戏重新开始. 若开锁人讲的不正确, 扮锁的幼儿将锁握紧, 开锁人就切不开锁, 游戏继续进行。

(用提问的方式, 让幼儿说说游戏的玩法, 发挥幼儿的自主性, 教师总结游戏中应该遵循的规则)

(2) 教师请两到三名幼儿上台一起玩游戏, 念儿歌绕圈走, 其他台下幼儿可以边念儿歌边做手势动作。

(帮助幼儿熟悉游戏儿歌内容以及游戏的玩法, 教师先扮演开锁人的角色, 幼儿扮演锁的角色, 然后交换角色. 通过教师参与角色的形式, 可帮助幼儿学习掌握游戏中的对话及描述部分, 为幼儿独立开展游戏活动积累经验。)(3) 教师请几对幼儿上台表演. 其他幼儿跟着念儿歌可以做动作, 注意幼儿发音是否准确, 如不准确, 随时纠正。

4. 教师引导幼儿游戏。

指导语: 刚刚小朋友看了老师表演的游戏, 现在呢就让老师当观众看小朋友玩这个游戏啦!

幼儿手拉手围成一圈扮锁, 请一名幼儿当开锁的人站在圈外。

游戏开始时, 大家边念儿歌边前后摆动拉着的手, 开锁人同时随着儿歌的节奏依次在各拉手处做开锁动作. 儿歌念完后, (在对话过程中, 鼓励幼儿讲出各种不同的水果锁, 学习用各种不同的、简单的词语进行准确的描述.)

5. 幼儿自主游戏。

四把锁，五个幼儿一组，自主地开展游戏2-3遍，教师巡回观察指导。

(这是幼儿自主游戏、练习按一定规则进行语言表达的过程。放手让幼儿愉快地玩，必要时个别指导幼儿，解决幼儿之间的冲突是教师的主要职责，游戏的时间长短视幼儿的兴趣和疲劳程度而定。)

6. 游戏结束，总结。

指导语：小朋友今天玩的高兴吗？下一次我们就玩其他的魔咒锁游戏了，你可以把我们今天玩的游戏告诉其他的小朋友，跟他们一起玩玩！

大班语音游戏活动教案及反思篇四

活动目标：

培养幼儿手脚灵活能力。

学会按照规则完成游戏。

活动准备：

沙包溜溜球若干。

游戏玩法：

幼儿分成若干组，可以两个一组，或者三个，四个一组都可以。

玩法1，将沙包

溜溜球一端的线绕在一只手上，用手挥起沙包旋转两脚进行交叉条跳跃。

玩法2，

将溜溜球一端的线绕在手上将沙包向上抛同时球落下时用手接住。

玩法3，

幼儿有3—5人组成一队，两端各站一个幼儿，中间站三个幼儿，两边的幼儿用溜溜

球向站中间的幼儿投掷被投中的幼儿出局，中间的幼儿应躲闪来回跑，不被打中

的幼儿可继续游戏。

活动反思：

在活动中大部分幼儿表现积极，但忽视了能力弱的幼儿的表现，在下次活动中需要个别指导。

大班语音游戏活动教案及反思篇五

活动目标：

1. 在积极回忆地基础上，尝试表现游戏的内容和情境。
2. 能通过人物的造型和丰富的色彩表现游戏中快乐的情绪。
3. 能耐心细致地涂色，保持画面的整洁。

活动准备：

1. 幼儿平时游戏时的照片。
2. 画纸、蜡笔等绘画材料和工具。
3. 幼儿用书：（玩游戏真开心）

活动过程：

（一）教师出示幼儿游戏时的照片，引导幼儿表达在幼儿园游戏时的愉悦心情。

教师：你喜欢在幼儿园玩什么游戏？玩游戏的时候你的心情是什么样的？

（二）教师出示幼儿用书，与幼儿细致的讨论游戏时的场景，为幼儿的绘画做准备。

（三）幼儿操作，老师观察指导，鼓励幼儿运用丰富的色彩表现游戏时的愉快心情。

教师：请你把你最喜欢玩的游戏画下来，想一想，涂上什么颜色比较合适？为什么呢？

（四）展示幼儿作品，引导幼儿相互欣赏交流。

教师：你画的是什么游戏？你是怎么表现玩游戏时的愉快心情的？

活动延伸：

区角设置：在游戏区域为幼儿准备画纸、蜡笔等绘画材料和工具。让幼儿多操作，多加练习。

环境创设：将幼儿的作品布置在幼儿的游戏区域，一方面装饰幼儿的游戏环境，另一方面可让幼儿继续欣赏、充实自己

的作品。

大班语音游戏活动教案及反思篇六

- 1、复习有关汉字。
- 2、提高孩子的记忆力及综合分析能力。
- 3、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

1、棋盘一张。

2、25张用硬纸片做的'棋子（稍小于棋盘格子），分别写有汉字。其中水果类5张，如：梨、苹果、桃、杏、西瓜；干果类5张，如栗子、核桃、枣、花生、榛子；蔬菜类5张，如白菜、土豆、茄子、辣椒、黄瓜；农作物5张，如玉米、小麦、高粱、水稻、大豆。另外5张不写字。

1、将棋子字朝下，打乱摆放在棋盘的粗格子里，4位幼儿分别站在棋盘的一方，每人认一类棋子。（如甲找水果、乙找干果、丙找蔬菜、丁找农作物）。

2、幼儿轮流翻棋子，翻时不能让其他幼儿看见棋子上的字，翻到自己要找的棋子后，就把字翻过来，正面朝上放在自己一侧的格子里；如翻不到自己要找的棋子，（老师、）仍放回原处，记住下次不去翻它。反复轮流翻棋，谁最先找够自己5枚棋子，谁为胜。

1、为提高游戏难度，可将5枚空棋子写上不属于上述四类的其它汉字摆在棋盘中。

2、根据游戏需要，也可在棋子上写其它类物品的名称，如家禽类、植物类、文具类、乐器类等。

孩子们各自选择了自己喜欢的活动区活动，我来到了益智区看到了李浩、陈泽涵、包昱昂、彤彤四个小朋友在玩翻翻棋，我站在一边观察孩子，只见他们有序的专注的翻着自己的棋子，不一会包昱昂赢了，他非常高兴，不一会包昱昂有些坐不住了，边说话边下座位左顾右盼，影响着其他幼儿下棋。

分析：

通过观察我介入到孩子们中间，参与孩子们游戏。包昱昂对游戏的成功感到很高兴和自豪，以至于影响以后游戏的情绪，再加上游戏本身对幼儿没有一定的挑战性，幼儿不感兴趣。于是我对幼儿说：“谁赢了？”“包昱昂。”“其他小朋友要加油了！”在我的鼓励下浩浩又赢了。我说：“第一局包昱昂赢了，第二局浩浩赢了，我们用什么样的方法记住今天谁赢了几局？你又和谁下棋呢？”在大家的争议中，我们选定了用纸写下来进行记录。于是我请浩浩将自己的方法介绍给大家。下棋记录表就这样产生了。

措施：

孩子们拿起笔记录了自己与同伴的名字、下棋的时间、输赢结果。的确，下棋记录表调动了孩子们的——积极性，也为孩子们创造了同伴交往合作的机会，也为孩子们将来上小学制定合理计划打下了基础。

在活动区活动中，我运用了王老师讲的如何观察幼儿？如何进行主观判断？如何帮助幼儿等。活动中，通过注意观察幼儿，发现幼儿从有兴趣到游戏的不专心，通过观察我介入后，

巧妙地帮助幼儿解决问题，激发幼儿的兴趣，调整游戏的内容，使游戏内容更加有挑战性，同时运用同伴的交流增长了幼儿的经验，使幼儿真正获得发展。

大班语音游戏活动教案及反思篇七

1. 了解10以内各数的组成，理解加法，培养幼儿的运算能力。
2. 激发幼儿学习10以内数字加法的兴趣。
3. 练习加法和组成，并能在生活中运用。
4. 发展幼儿逻辑思维能力。
5. 能与同伴合作，并尝试记录结果。

教学重点、难点

重点：了解10以内各数的组成，理解加法。

难点：练习加法和组成，并能在生活中运用。

活动准备

扑克牌5-6副，并将牌中的(10□j,q,k及大王，小王)拿掉。

活动过程：

一、导入部分：示范玩法。

幼儿分成5人一组玩石头，剪子，布游戏，确定首先摸牌者(用其他方法来指定也可以)。

二、基本部分：教师指导幼儿游戏。

1. 按顺时针或逆时针方向，依次轮流摸牌，每人摸5张。
2. 从桌上的牌中再翻开5张摆放好。
3. 确定出要凑的数目(如凑10)
4. 幼儿观察自己手中和桌面上的牌，寻找是否有可以凑成“10”的牌(用两张或三张牌凑成“10”均可)。
5. 由能凑成“10”的幼儿出牌，并将凑成“10”的牌收为己有;不能凑“10”的小朋友可随意出一张牌放在桌上。
6. 依次出完牌后，再轮流摸牌，将手中的牌补齐始终保持5张牌，桌上的牌也保持5张牌。
7. 根据以上规则继续玩游戏，最后得牌多的为胜。

三、结束部分：

小朋友分组按以上玩法进行游戏。

活动延伸：在家庭或活动区中继续玩此游戏。

教学反思

这一活动属于游戏型活动。这一游戏，可根据幼儿的实际情况定出要凑的数目，按对幼儿年龄特点，一般从5开始比较合适，以后逐渐增大到10;在游戏中可启发幼儿用多张牌凑出规定的数目如，3和2凑成5，也可用两个2和1凑成5，以培养幼儿思维的变通性和敏捷性，提高幼儿的运算技能和解决问题的实际能力。通过这节课也可以做减法游戏，方法与其相反，另外，把这节课用别的教材来讲也可以，如;用各种水果模型来玩也可以，反正，无论用哪种方法来讲，幼儿理解而实际生活中运用每节课所学的内容，才能培养幼儿各方面的能力。

大班语音游戏活动教案及反思篇八

1. 培养幼儿的语言表达能力，启发幼儿的多向思维。

2. 学习运用关联词“因为……所以……”。

3. 培养幼儿初步的尝试思索、分析的能力。

1. 黑板上布置一幅大背景图，每组放有小背景图及动物卡片。

2. 狮子、大象、猫、鼠、乌龟、公鸡、狐狸的插入图片。

1. 出示背景图。森林里除了有许多树和小动物以外，还有什么?(房子、楼房、两幢新楼房……)

3. 教师讲故事，幼儿欣赏。

2. 狮王召集它们开会，它们分别提了些什么要求?谁先发言?(老鼠)它说了些什么?(它不愿意和猫住在一起)为什么?(因为猫爱吃老鼠)

3. 现在我们试着用“因为……所以……”把老鼠的话连起来。(因为猫爱吃老鼠，所以老鼠不愿意和猫住在一起)

1. 每张桌上都有一套图片和六种动物，请每组根据动物各自的特点试着给它们分房，并且用“因为……所以……”说出理由。

2. 请每组幼儿派代表说出分房理由。(因为大象太重，乌龟爬楼比较困难，所以它们必须分在一楼;因为猫爱吃老鼠，公鸡怕狐狸，所以这两对动物不能住在一起)

3. 打电话告诉狮王分房结果:红房一楼住大象，二楼住老猫，三楼住狐狸;黄房一楼住乌龟，二楼住公鸡，三楼住老鼠。

让孩子在老师的提问要求下尝试接答结果。“因为天气太热”(所以我要洗澡，所以我出汗了，所以要开空调……)“因为我爱吃蔬菜”(所以我长得高，所以我的身体好，所以……)。

大班语音游戏活动教案及反思篇九

活动目标：

- 1、教幼儿初步学习拍皮球。
- 2、提高幼儿的运动技能，培养幼儿对球类活动的兴趣。
- 3、在拍球过程中让幼儿初步感受到手掌拍的力量和球的关系使幼儿手眼协调。

活动准备：

幼儿人手一个球。

活动过程：

1. 新学队列：成体操队形散开。

教师指导下，全体学生反复练习，逐步熟悉队形散开、集合方法。

不同形象走。

徒手操：

- 1、手腕和脚腕活动、膝关节运动、正压腿。
- 2、教师边示范边讲解拍球动作。要求：用手向下拍一次球后，用双手接住球。幼儿分散练习，教师巡视。

- 3、教师教幼儿连续拍球：用手将球拍下，当球弹起后，再接着一下一下地拍。幼儿练习。
- 4、单手拍球，边走边拍，要注意节奏。
- 5、双手交替拍球。
- 6、手拍小皮球，我们绕圈走。
- 7、游戏“看谁拍得多”。
- 8、结束。表扬学拍球认真的幼儿，带领幼儿将球送入筐中。

多元价值分析：

- 1、拍皮球是民间游戏的一种，孩子们对拍皮球非常感兴趣，皮球除了“拍”以外还有很多玩法，这就为幼儿提供了想象力、创造力。
- 2、拍皮球锻炼了幼儿控制手掌用力程度，能培养孩子手、眼的协调能力以及动作的敏捷性，促进节奏感的发展，提高运动能力，增强幼儿的体能，发展了幼儿动作的协调性。