

# 2023年大班拼搭游戏教案(汇总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。那么教案应该怎么制定才合适呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 大班拼搭游戏教案篇一

- 1、对自己的加减法运算，结果有自信。
- 2、学习6的加减法，并理解加减法实际意义。（重点）
- 3、能列出6的加减法算式。

教具小鱼无数条；6以内的加减符号数字卡，幼儿活动册，数学《蛋糕店》，幼儿操作材料，蛋糕卡片每人一份，铅笔。

### 一、话题引入。

小朋友向家长打招呼，“小朋友，今天你们的家长都来幼儿园看你们在幼儿园的表现怎么样？你们高兴吗？（幼儿回答高兴！）那小朋友们喜不喜欢蛋糕？我这有家蛋糕店，这家蛋糕店是小鱼们最喜欢的蛋糕店，小鱼们现在在做什么呢？它们啊在水里游玩。”

### 二、游戏：小鱼游水。

1、这个时候有1条小鱼在水里游啊游啊游！游过来了，（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“1”，贴在黑板上，又有5条小鱼游啊游啊游，从水里游过来了（教师做鱼儿游水的动作）出示数字“5”，现在一共游来几条小鱼，请幼儿数一数（6条鱼），小朋友你们用什么方法算出来的？请幼儿思考并回答，上台算出算式 $1+5=6$ 。

2、认读： $1+5=6$ （请幼儿齐声认读） $1+5=6$ 是什么意思吗？“1”是从水里游过来的一条鱼，“5”是从水里游过来的“5”条鱼，一共是“6”条鱼。

3、幼儿看图列出算式：

1>根据图中一组的鱼儿图，列出相应的加法算式，请幼儿上台将其它四组算式在黑板上算出来，看幼儿做对了没有，错的马上改正过来。

2>认读黑板上的加法算式，（让幼儿齐声认读）。

$$1+5=6 \quad 2+4=6 \quad 3+3=6$$

$$5+1=6 \quad 4+2=6 \quad 6+0=6$$

三、游戏：小鱼儿不见了。

1、“小朋友这6条小鱼游水游饿了，它们要去蛋糕店吃蛋糕”，教师出示数字“6”，现在有1条小鱼游啊游啊，游走了，不见了，（教师做鱼儿游走的动作），出示数字“1”，请小朋友数一数，算一算还剩几条鱼？（5条鱼），用什么方法算出来的，请幼儿列出算式 $6-1=5$ 。

2、出示6条鱼图，有2条鱼游啊游啊游走了，不见了，教师出示数字“2”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-2=4$ 。

3、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊！游走了3条鱼，教师出示数字“3”，还剩几条鱼？请幼儿列出算式： $6-3=3$ 。

4、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，游走了4条鱼，出示数字“4”还剩几条，请幼儿列出算式： $6-4=2$ 。

5、出示6条鱼图；小鱼儿游啊游啊游，又游走了5条鱼，出示

数字“5”还剩几条鱼，请幼儿列出算式： $6-5=1$ 。

6、出示6条鱼图；小鱼儿们都游走了，还剩几条鱼啊，出示数字“0”，列出算式： $6-6=0$ 。

四、结束部分。

这些小鱼儿都去了蛋糕店吃蛋糕去了，可是蛋糕了都放在你们的爸爸妈妈那里，老师有一个小小的要求，想请小朋友把6的加减法算出来，算对了，才能让你们的家长们把蛋糕给小鱼们吃，好！那就请小朋友翻开书第23页蛋糕店，把算式算出来吧。请家长检查一下，看小朋友们算对了没有，算对了，家长们就帮忙把蛋糕贴在蛋糕店里好让小鱼吃。

## 大班拼搭游戏教案篇二

1、引导幼儿扮演熟悉的角色，知道角色名称，模仿最基本的动作。

2、游戏中有简单的角色语言和行为。

3、培养幼儿按意愿独立地确定游戏主题的能力，主题鲜明而稳定。

4、让幼儿学会协商分配角色，与同伴积极交往，友好合作。

5、进一步深化各个主题的内容，丰富各游戏，鼓励幼儿加强各角色间的联系。

1、各种口味的蛋糕、面包玩具

2、橡皮泥、工作服等

第一次活动：

时间□20xx年6月8日（周五）下午指导要点：

1、游戏前简单的导入，激发兴趣2、幼儿自主开展，观察与指导重点：

（1）帮助幼儿一起布置游戏场地。

（2）观察幼儿在游戏中的语言和动作，了解幼儿角色水平。

（3）教师扮演角色，随机指导，引导幼儿有简单的角色语言和行为。

3、游戏后谈话，以教师为主的谈话方式，再现有价值的游戏片断。

观察与推进：

观察：幼儿在协商角色时已经能注意控制音量和男女搭配，喜欢与同伴共同游戏，在游戏中大部分幼儿能爱惜道具，材料，轻拿轻放。但部分幼儿还不会协调同伴间的纠纷。

推进：在下一次的游戏前，我将利用班级主页把故事及课件地址一起上传，请家长一起配合，使幼儿能熟悉地复述故事。由于课件中的故事角色对话语气、表情等特征比较明显，我想，对幼儿也是一个很好的学习作用。

第二次活动：

活动时间□20xx年6月15日（周五）下午活动准备：大的点心盘（增添）指导要点：

1、教师结合上次开展的各角色游戏进行讲评，让幼儿提出再次玩的愿望。

2、以谈话形式增强角色意识，强调要坚守“岗位”；并强调幼儿遵守游戏常规。

3、分配角色：按幼儿意愿，教师根据幼儿意愿加以调整。

4、幼儿游戏，教师指导

(1) 教师全面巡视，了解幼儿游戏情况，重点指导医院，以身份提醒工作人员工作认真，对待顾客有礼貌。

(2) 鼓励各角色、各主题间的交往。

(3) 注意个别教育，鼓励每个孩子参与游戏，提醒个别孩子遵守游戏规则。

(4) 及时支持幼儿生成的新的主题。

5、游戏结束

(1) 放音乐提醒幼儿收拾玩具。

组织幼儿进行评议重点评各角色之间的交往以及是否坚持岗位。

观察与推进：

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表

现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表演起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表演起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

## 大班拼搭游戏教案篇三

### 蛋糕店

- 1、引导幼儿扮演熟悉的角色，知道角色名称，模仿最基本的动作。
- 2、游戏中有简单的角色语言和行为。
- 3、培养幼儿按意愿独立地确定游戏主题的能力，主题鲜明而稳定。

4、让幼儿学会协商分配角色，与同伴积极交往，友好合作。

5、进一步深化各个主题的内容，丰富各游戏，鼓励幼儿加强各角色间的联系。

1、各种口味的蛋糕、面包玩具2、橡皮泥、工作服等第一次活动：

时间□20xx年6月8日（周五）下午指导要点：

1、游戏前简单的导入，激发兴趣

2、幼儿自主开展，观察与指导重点：

（1）帮助幼儿一起布置游戏场地。

（2）观察幼儿在游戏时的语言和动作，了解幼儿角色水平。

（3）教师扮演角色，随机指导，引导幼儿有简单的角色语言和行为。

3、游戏后谈话，以教师为主的谈话方式，再现有价值的游戏片断。

观察与推进：

观察：幼儿在协商角色时已经能注意控制音量和男女搭配，喜欢与同伴共同游戏，在游戏中大部分幼儿能爱惜道具，材料，轻拿轻放。但部分幼儿还不会协调同伴间的纠纷。

推进：在下一次的游戏前，我将利用班级主页把故事及课件地址一起上传，请家长一起配合，使幼儿能熟悉地复述故事。由于课件中的故事角色对话语气、表情等特征比较明显，我想，对幼儿也是一个很好的学习作用。

## 第二次活动：

活动时间□20xx年6月15日（周五）下午活动准备：大的点心盘（增添）指导要点：

1、教师结合上次开展的各角色游戏进行讲评，让幼儿提出再次玩的愿望。

2、以谈话形式增强角色意识，强调要坚守“岗位”；并强调幼儿遵守游戏常规。

3、分配角色：按幼儿意愿，教师根据幼儿意愿加以调整。

4、幼儿游戏，教师指导

（1）教师全面巡视，了解幼儿游戏情况，重点指导医院，以身份提醒工作人员工作认真，对待顾客有礼貌。

（2）鼓励各角色、各主题间的交往。

（3）注意个别教育，鼓励每个孩子参与游戏，提醒个别孩子遵守游戏规则。

（4）及时支持幼儿生成的新的主题。

5、游戏结束（1）放音乐提醒幼儿收拾玩具。

组织幼儿进行评议重点评各角色之间的交往以及是否坚持岗位。

## 观察与推进：

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导



幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表演起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

观察：刚开始我为了让幼儿完整地把故事串联下来，想全班分角色进行表演一下，但发现在回忆故事内容时，一些对话幼儿有些忘记。为了让幼儿有一个直接的印象，我先请引导幼儿一起讨论如何布置场地，再一组能力强的幼儿示范表演，并引导坐在下面的小朋友一起讲述对话。最后再请幼儿分组进行表演（以请小组长的形式）。幼儿全体表演时积极性很高，在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是个别幼儿在戴上头饰以后，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。幼儿在游戏中基本上能互相商量角色，表现故事的主要情节。

推进：幼儿商量角色时让幼儿学习自由组合，而不再请小组长的形式，培养幼儿的合作能力。在表演区，我也将这个故事头饰等道具展示的墙饰上，对幼儿的表演起到提示、烘托情境、渲染气氛的作用，利于幼儿顺利开展游戏。

## 大班拼搭游戏教案篇四

- 1、能够根据小姑娘的不同特点将4位小姑娘分为两组。

- 2、知道4能够分成1和3、2和2、3和1。
- 3、尝试发现数字排列的规律，感受活动带来的乐趣。
- 4、引导幼儿对数字产生兴趣。
- 5、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

经验准备：理解了3的分解组成

物质准备：活动课件、小姑娘照片及幼儿记录表

- 1、重点：能够发现小姑娘的不同之处并按照多种方式进行分组。
- 2、难点：在分类时能够分出数量不等的两组。

## 一、 导入

- 1、 分别出示4位小姑娘的照片，请幼儿观察每一位小姑娘的外形特点。
- 2、 请幼儿观察4位小姑娘并进行横向比较，发现其共同点与不同点。

## 二、 理解4的分解组成

- 1、请幼儿观察4位教师并按照共同点将4位教师分在两个家中。

预想策略：教师准备大小相同和大小不同的. 两组房子，请幼儿对教师进行分组。

- 2、 教师将幼儿的不同分法记录在纸上。
- 3、 幼儿操作材料，对4位小姑娘进行分类并记录分解方法。

- 4、请幼儿说一说自己是怎样分的，分成了几和几。
- 5、教师请幼儿观察数字排列的顺序并尝试发现其中的规律。
- 6、请幼儿总结出4可以分成1和3、2和2、3和1。
- 7、引导幼儿发现1和3、2和2、3和1合起来都是4。

### 三、游戏

教师请4位听课教师参与活动，请幼儿对4位教师按照共同点进行分组，并说一说4分成了几和几。

### 四、延伸

请幼儿自由结伴，尝试多种方法的分类并能说出4分成了几和几。

这样的设计是遵循“游戏是幼儿的主要活动”的原则，重在激发幼儿参与活动的兴趣。

#### 1、学习4的分解。

通过抛出问题，帮助小兔子四条鱼分开养在两个鱼缸的情节，使数学贴近于生活，激发了幼儿的探索兴趣。正如《纲要》中指出：“让幼儿学习用简单的数学方法解决生活和游戏中某些简单的问题。”

大班幼儿具有活动的自主性、主动性、提高自我控制能力和特点，我安排了操作圆形卡片和数字卡片的活动，让幼儿在操作中自主探索4的3种分法，启迪幼儿的智慧。

由于大班幼儿已有一定的自我约束能力、规则意识、坚持性的增强，所以我提出操作活动要求时，让幼儿服从一定的纪律，培养他们良好的学习习惯和行为习惯。

## 2、引导幼儿归纳分合式两边数列的关系。

大班思维中出现抽象逻辑思维的萌芽，在认识事物方面，不仅能够感知事物的特点，而且能够进行初步的归纳和推理。本班幼儿好学、好问，喜欢有挑战性的学习内容。学习内容要有一定适当的难度，要有一定的挑战性，我设计了归纳4的分合式中两次数列的关系这一环节，目的是让幼儿“在跳一跳够得着的地方”进一步升他们数概念质地飞跃。

## 大班拼搭游戏教案篇五

作为一名优秀的教育工作者，总不可避免地需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。来参考自己需要的教案吧！下面是小编精心整理的幼儿园大班数学游戏活动教案《感知10以内的序数》含反思，仅供参考，大家一起来看看吧。

1、初步理解序数的含义，能用序数词正确表示10以内物体排列的次序。

2、感知上下、左右、前后等不同方位，以及从不同的方向积极探索周围环境中物体所处的位置。

3、引发幼儿学习的兴趣。

4、让幼儿学习简单的数学题目。

1、教师出示火车车厢，引导幼儿观察：

(1)火车有几节车厢，邀请小动物坐上火车。

(2)从前后不同的方位说一说：小动物坐第几节车厢？

2、幼儿操作：按教师指令的要求，邀请小动物坐火车郊游。

3、游戏：开火车：听指令，请乘客下车。

4、幼儿跑组活动：

(1)、小树排队：提供5棵高矮不一的小树排队，并用数字卡片标上序号。

(2)、串珠子：提供5粒不同颜色的珠子，幼儿串好珠子后记录珠子的序号。

(3)送小动物住新房：根据卡片的要求，把动物送回家。

1、出示“动物旅馆”的挂图，提问：

(1) 动物旅馆有几层，每层有几个房间？

(2) 小兔、小猫、小狗分别住在第几层的第几间？(从不同的方向判断动物所在的位置)

2、游戏：猜一猜，它住哪里？

规则：按教师的指令把动物准确送回家。

3、幼儿跑组活动：

(1)找座位：幼儿两两玩找座位游戏，甲幼儿拿电影票，由乙幼儿随意抽出一张，并把电影票插入座位中。再由甲幼儿检查是否正确，游戏交换进行。

(2)跳格子：5个幼儿共同玩，比一比谁跳得最远，并说一说“我跳的是第几行的第几格？”

(3)练一练：提供10以内粗细、宽窄不同的物体，幼儿按顺序

排列并放上相应的数字卡片。

(4)看谁飞得远：提供纸飞机，幼儿站在同一起点线上飞，飞机落地后，说“我的飞机落在第几行的第几格？”

(1)对幼儿发展的反思，经过直观教学，加上动物图片，幼儿都理解和掌握。通过多元游戏使每个幼儿都开心的融入到这次教学中，通过与环境材料、同伴以及教师的互动，使幼儿的逻辑思维和想象思维的更好的得到了发展。

(2)对师幼互动的反思，师幼配合很好，幼儿在教师的引导下正确的进行教学活动。

对活动效果的评析。和幼儿互动这块做的很好，也是这次教学活动达到了之前预想的结果，幼儿基本都掌握了。