

大班游戏教案简单带反思(汇总10篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

大班游戏教案简单带反思篇一

《小鱼的梦》是一首语言清新优美、生动活泼，充满了情趣，洋溢着愉悦的儿歌，也是一篇丰富积累学生语言、训练学生语感、陶冶学生情操、培养想象力的好教例。

1、上课开始，我以谈话激趣，导入新课。我在黑板上写出一个字：梦，渗透识字教学；我用亲身经历说了自己曾做过的一个梦，这样学生的生活经验也有很多，顿时话匣子就打开了，学生都特别感兴趣。这在低年级的课堂上是比较重要的，如此一来，学生的注意力会高度集中，学习的效率会大大提高。

2、识字是低年级学生的重要任务，本课的生字量多，要让学生扎实有效地掌握，又要避免枯燥乏味，所以我采用了多种形式的训练和游戏，从激发学生的兴趣入手，由整体感知课文，再抽出词，最后才是生字，无形中减缓了坡度。

3、坚持以读为本，落实语感训练。教学中我采用不同形式的读。比如听录音范读，自由读，指名读，表演读，小组合作读，同桌读等，展示了学生读正确，读流利，读懂的学习过程。体现了读书的层次性。这一部分地教学我充分体现多读少讲，给学生足够的时间采用生生对比读的方式充分朗读，从量中读出质来，在读中想像，在读中感悟，突破难句“天上星星落下来，为他盖床珍珠被”和“风儿唱起催眠曲，波浪又把摇篮推”的理解。尊重学生个性，让学生很愿意在同学中展示自己。

4、坚持激励。在课堂上我坚持正面引导，不断激励学生，激励他们的进步，激励他们的成长。一句激励的语言，一个激励的眼神，都使学生们兴致昂然。

5、我在引导学生想象“小鱼会梦见什么？”这一问题时，播放了《摇篮曲》，既与课文内容相关，又创设了轻松和谐的课堂氛围，调动了学生的情感以及学习的积极性，铺垫了整个课堂的气氛。以优美动听的音乐，让学生想象，这样的设计学生感受到了美，也尽情表达着美。可以这样说：“课堂不仅流动着美，也流动着真情。”

大班游戏教案简单带反思篇二

平面图形的拼组是在上学期“认识物体和图形”的基础上教学的，通过一些操作活动，让学生初步体会长方形、正方形、三角形、圆的一些特征，并感知平面图形和立体图形间以及平面图形与立体图形间的一些关系。在教学中以活动为主，让学生亲身体验、合作交流，让学生在参与中体验和感悟。

针对大班学生的心理特点，在课的导入时，我选择了学生很感兴趣的风车入手，激发学生学习的兴趣，我的本意是让学生在动手折风车活动中，体会长方形、正方形边的特征，从而了解到：长方形的对边相等，正方形的四条边相等。但是由于低年级学生只注意折风车，而忽略了老师让他们通过折找长方形和正方形的边的特征。但在整节课的开头正是由于我导入设计的不够好，导致了在折风车时大多数同学只管自己做，根本没有听老师提出的问题，只有一部分学生体会出长方形、正方形边的特征。如果在这个时候，我适当的加以引导，可能学生能很快的被引导过来。一节课上下来，我感觉自己没有很好的处理好知识和学生兴趣的关系，没有让学生在玩的过程中真正地学到知识，做到学有所进步。还有就是感觉大班的学生还有待于课堂常规的有效规范，怎样有效的规范，这将是我在近段时间内要好好思考和有效改进的地方。

大班游戏教案简单带反思篇三

活动目的：

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。
4. 通过观察图片，引导幼儿讲述图片内容。
5. 学会有感情地朗诵诗歌，大胆参与讨论。

活动准备：

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。

活动过程：

一、创设情景、设置悬念

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。

二、学习关联词“因为……所以……”

1. 你们刚才听到有哪些动物参加分房子？
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)

三、分组讨论分房方案

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。

四、语言游戏：接龙

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……）

大班游戏教案简单带反思篇四

活动目标：

1、感受歌曲旋律活泼、欢快和优美、恬静的不同意境，用语言、歌声、动作表达自己的感受。

2、理解歌词，感受一拍的休止，初步学唱歌曲。

活动准备：

音乐、吹泡泡课件

活动过程：

一、《吹泡泡》律动进场

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词

1、教师清唱歌曲，利用课件帮助幼儿理解歌词。

2、引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？

四、感受歌曲中的停顿与连贯

五、演唱歌曲

1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣

2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯

3幼儿用歌声表达自己的情感

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为

幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

大班游戏教案简单带反思篇五

【活动目标】

- 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。
- 4、探索、发现生活中的多样性及特征。

【活动准备】

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。

【活动过程】

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。

教学反思：

数学活动对于小朋友来说是个很愉快的课程，因为整节活动中游戏的时间多，而且小朋友动手操作的机会比较多，但是要让孩子们能真正的理解这节课的教学活动的内容，并做到熟练掌握、灵活运用却不是那么容易。

大班游戏教案简单带反思篇六

活动目标：

1. 培养幼儿的观察力、注意力、对音乐的开始与结束的反应能力。
2. 对幼儿进行气息的训练及力度的控制和想象力的练习。
3. 能够完整地歌唱歌曲并且大胆地表现歌曲地情感。
4. 喜欢参加音乐活动，体验音乐游戏的快乐。

5. 感受旋律的气氛以及和同伴一起参加集体音乐活动的乐趣。

活动准备：

泡泡机、泡泡枪玩具、铃鼓、响板、音乐。

活动过程：

1. 幼儿自由活动，教师开始吹泡泡引起幼儿的注意。要求请每一位小朋友盯住一个泡泡去看，泡泡的颜色、在灯光下的颜色、形状，引出主题。

2. 集体跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。请小朋友每人跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。

3. 用声势表现，集体跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。请幼儿每人跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。

4. 二部练习，幼儿分成两组，当泡泡吹出时，一组小朋友跟一个泡泡，边拍手边发出“啊”的声音，泡破停声；另一组小朋友同样跟一个泡泡，在泡泡破裂时跺一下脚并且发出“啪”的声音。

5. 出示乐器铃鼓、响板让幼儿辨认，用铃鼓跟吹出的`泡泡，响板表示破裂的泡泡。

7. 幼儿边唱边舞，根据歌词的内容和教师一起手拉手先做圆圈状，并边唱边跳，表示所有的人都是一个大泡泡，或者幼儿个体模拟泡泡自由的即兴舞蹈。当唱到“咦”，所有的人做泡泡破裂状，并在原地接唱“泡泡不见了”，要求破裂的动作每个人各不相同，每一次的动作都和别人不一样，也包括自己的创作动作每次都不相同。

大班游戏教案简单带反思篇七

活动过程：

一、《吹泡泡》律动进场。

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词。

1、教师清唱歌曲，利用课件帮助幼儿理解歌词。

2、引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？

四、感受歌曲中的。停顿与连贯。

五、演唱歌曲

1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣。

2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯。

3、幼儿用歌声表达自己的情感。

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美。

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能

对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

大班游戏教案简单带反思篇八

设计意图：

在日常活动中，我发现孩子们对“吹泡泡”的体育游戏非常感兴趣，常常会自主地手拉手玩起来，于是我想到根据小班幼儿爱唱、爱跳、爱模仿、好表现的特点，结合已有经验，组织玩“吹泡泡”的音乐游戏。

(活动前，为了能让孩子们在本次活动中达到边唱歌边愉快玩游戏的目标，我事先教孩子们欣赏学唱了“吹泡泡”歌曲。)

活动目标：

1. 通过观察“泡泡”能用肢体动作模仿出“泡泡”的特征，同时区别大小、高低。
2. 在游戏中，理解、熟悉歌曲，能按规则游戏。
3. 感受与同伴一起游戏的快乐。
4. 乐意参与游戏，体验游戏的乐趣。
5. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

活动准备：

1. 学过“吹泡泡”歌曲。
2. 已有玩体育游戏“吹泡泡”的经验。
3. 吹泡泡玩具，吹泡泡歌曲碟片。

活动过程：

1. 观察“吹泡泡”学习用肢体动作模仿泡泡特征。
2. 熟悉歌曲，边唱边做自编动作歌表演。

3. 学习按规则与同伴一起愉快游戏。

大班游戏教案简单带反思篇九

1、发展幼儿快速奔跑的基本动作。

2、有利于孩子应变能力的发展，身体的灵活性及培养幼儿敏锐的观察能力。

【活动准备】

小手绢一块，宽阔平坦的活动场地。

【活动过程】

1、参加游戏的幼儿坐成一个大圆圈，大家边拍手边唱歌。

2、一个幼儿拿手绢绕圆圈转，并轻轻地把手绢放在任意一个幼儿的身后。

3、转一圈，如果哪个幼儿还没发觉，丢手绢的小儿便抓住他，让他为大家表演一个节目。

4、若被那个幼儿发现了，丢手绢的幼儿就要按顺时针方向跑，发现手绢的小朋友拿起手绢在后追赶，追上了便由丢手绢的人表演节目，来追上，就自己表演节目。

【活动提示】

1、游戏开始时间由教师扮丢手绢的人，坐在地上的幼儿不能随意，扭头看身后，也不能告诉其他幼儿手绢丢在哪里。

2、丢手绢的人不能绕着圈子走了一圈又一圈，还是没有把手绢丢给某人。

3、丢手绢的人刚走过你的身后时，你不能偷看背后有没有手绢。

大班游戏教案简单带反思篇十

游戏准备

1. 小手绢或类似替代物。
2. 宽敞、无障碍物的室外大场地。

游戏规则

1. 丢手绢时，要在他（她）不注意时丢给他（她）手绢，圈上的幼儿边拍手边唱儿歌，增加游戏的乐趣和难度。
2. 圈上的其他幼儿谁也不准告诉被丢给手绢的人。
3. 追逐时，不要离开大家太远，同时碰到衣服就好，不要撞到他人的身体。

游戏玩法

1. 选一个幼儿丢手绢，其他幼儿手拉手围成一个大圆圈，撒开手蹲下。丢手绢的幼儿，按顺时针或逆时针方向绕着圈上的幼儿走，圈上的幼儿一起拍手念儿歌——“丢、丢、丢手绢，轻轻地丢在小朋友的后面，大家不要告诉他（她），快点快点捉住他（她），快点快点捉住他（她），快点快点捉住他（她）！”念到“轻轻地丢在小朋友的后面”时，丢手绢的幼儿将手绢悄悄地丢在圈上某一个幼儿的背后，念到“大家不要告诉他（她），快点快点捉住他（她）”时，如果被丢给手绢的幼儿还没有发现自己身后的手绢，丢手绢的幼儿就要捉住他（她）让他（她）表演节目。若在唱的过程中被丢手绢的幼儿自己发现了手绢，就要拿起手绢，快速追丢

手绢的' 幼儿，丢手绢的幼儿则要迅速占据被丢手绢的幼儿原来蹲的位置，以免被追上，若丢手绢的幼儿被追上就要请丢手绢的幼儿表演节目，若丢手绢的幼儿没被追上，两人交换角色，游戏重新开始。

2. 丢手绢者和被丢手绢者可向相反方向跑，看谁先回到空位上。输者表演节目，胜者做新一轮游戏的丢手绢者。

注意事项

1. 游戏前，要检查场地是否滑或是否有其他不安全因素。
2. 手绢不宜过大过滑，避免游戏时不好拿。

《小班游戏教案丢手绢》摘要：衣服就好，不要撞到他人的身体。游戏玩法1. 选一个幼儿丢手绢，其他幼儿手拉手围成一个大圆圈，撒开手蹲下。丢手绢的幼儿，按顺时针或逆时针方向绕着圈上的幼儿走，圈上的幼儿一起拍手念儿歌——丢、...