

最新大班粉刷匠教案(实用6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。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

大班粉刷匠教案篇一

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。

大班粉刷匠教案篇二

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。

大班粉刷匠教案篇三

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！

大班粉刷匠教案篇四

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。

大班粉刷匠教案篇五

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。

大班粉刷匠教案篇六

- 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。