

最新大班动物王国设计 动物王国大班教案 (大全8篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

大班动物王国设计篇一

动物是人类的朋友，我们共同生活在这个地球上，应该和睦相处。幼儿的心灵是纯洁、善良的，对动物的喜爱也是发自内心的。因此，围绕主题活动“动物王国”，我设计了“快乐家园”系列游戏活动，通过活动培养孩子的环保意识，激发幼儿关心、爱护动物的情感。在游戏中教师提供丰富的材料，创造各种机会，引导幼儿积极主动地去发现、去思考、去学习、去实践，体现《纲要》中的“发挥教师的主导作用，突出幼儿的主体地位”的思想，让幼儿在游戏中获得知识，发展各方面的能力。

爱护游戏材料，学习独立制作小玩具，提高动手动脑能力。

能创造性地使用玩具、材料，遵守游戏规则。

游戏中互助合作，愿意想办法解决游戏中的问题，提高合作意识，体验成功的乐趣。

关心动物朋友，在自己创造的快乐家园中，充分享受游戏的乐趣。

“动物王国”主题墙饰。

百宝箱。

角色区

娃娃家（小动物过生日）、爱心食品店、动物用品专卖店、宠物医院、理发店等。

建筑区

森林环卫队、房屋设计师、小小建筑师。

娃娃家（小动物过生日）

活动目标：

布置娃娃家，能事先商量好如何布置娃娃家，再按照设想实施。

材料预设：

桌椅、餐具、厨房用具等家庭生活常用物品。

皱纹纸、蛋糕盒、橡皮泥、卡纸、油画棒、水笔、剪刀、双面胶等。

指导要点：

用橡皮泥做双层或者多层的蛋糕、汉堡，制作“爱心食品”。

设计庆祝生日的活动内容，如“怎样过一个有意义的生日”。

邀请其他区域的幼儿参加生日会。

动物玩具专卖店

活动目标：

用积塑塑造动物外形，重点把握选择相似色彩的造型，注意形态、色彩的对称。

用橡皮泥捏出动物的基本形象。

可供建筑区使用。

材料预设：

各类积木、积塑。

橡皮泥、彩纸、酸奶瓶、火柴盒、火柴棒等。

指导要点：

提醒幼儿尽量表现出动物的基本形态，注意色彩的搭配。

学习捏泥的基本方法，如：塑造大象，可将先泥分成几部分，捏头、身体、鼻子、耳朵

等，四肢、尾巴动身体上拉出。鼻子和耳朵粘在头部。

可以与动物形态相似的辅助材料做身体。

制作好的玩具可提供给“动物新村”，进行游戏串联。

宠物医院

活动目标

按照看病的基本程序：挂号-就诊-取药（挂盐水）-住院，给小动物看病。

材料预设：

医院的基本用品。

指导要点：

怎样更方便地为小动物服务。

根据游戏的发展还可以增加哪些内容，如：可到动物新村、娃娃家进行免费体检。

理发店

活动目标：

给动物美容，增加对小动物的关爱之心。

开展“优质”服务，做个礼貌待客的服务员，虚心接受别人的意见。

材料预设：

电吹风、丝带、发卷、梳子。

洗发水瓶、摩丝瓶等。

指导要点：

在无顾客上门的情况下，尝试新的服务内容，如烫发、卷发、按摩、为小动物洗澡等。

礼貌待人，热情地为小动物服务，学会与人交往。

玩具厂

活动目标：

感知各种材料的多功能性。

发展幼儿的想象力，提高剪贴的技能。

材料预设：

橡皮泥、牙签、空瓶子、一次性盘子、快餐盒等。

指导要点：

观察材料的多用性，一次性盘子、快餐盒可用于制作动物身体或头；瓶盖、卡纸、水

笔、即时贴等可用于装饰。

重点学习制作螃蟹、小动物头饰、小鱼等。

将制作好的玩具做为生日礼物送给娃娃家。

建筑区、表演区

森林环卫队

活动目标；

剪树叶装饰树根，绿化动物新村，培养环保意识。

绘画树和花草贴在教室里，创设优美环境。

材料预设：

树根若干棵（由可乐瓶制成）。

剪刀、双面胶、彩色贴纸、油画棒、画纸等□森林图片。

指导要点：

设计树叶的形状，选择喜欢的材料制作。

将制作好的树种、花草植在合适的地方，如动物新村周围、通往娃娃家的路上等。

在游戏中注意环境卫生，能将剩余的材料收拾整理好。

动物家园

活动目标：

房屋设计师：

根据自己对各种动物的认识，学习分析动物的不同形体。

利用已有的经验、知识、技能为动物建造合适的房屋。

小小建筑师：

表现建筑物的特征和结构关系，发挥想象力和创造力。

完善森林中的设施，如：交通、商店、公共设施等等……

大班动物王国设计篇二

1、尝试和同伴一起用自然物来测量，知道不同恐龙有不同的高度，了解恐龙身高的差异性。

2、让幼儿在亲自测量中建构“恐龙高度”测量的实际意义。

1、《小朋友的书，动物王国》

2、收集了解关于恐龙高度的数据资料，2——3个恐龙模型，

记录表。

3、幼儿知道自己的身高。

4、报纸条、线绳、连环扣等自然测量工具。

1、请幼儿说说自己知道的恐龙的高度。幼儿表达，教师记录。

引导幼儿观察《小朋友的书，动物王国》第7——8页“恐龙有多高”。

感知不同恐龙之间高度的差异，并学习用画面中的参照物的形象或标尺的刻度显示来表达恐龙的不同高度。

2、说说测量高度的方法

(1) 恐龙的高度可以怎么测量呢？请个别幼儿上来演示测量恐龙模型的高度。

(2) 说说怎样测量5米、18米

你们知道5米有多高吗？那么18米有多高呢？小朋友有多高呢？

3、寻找合适的自然物合作测量5米、18米。

引导幼儿利用区域中材料，如线绳、报纸条、连环扣来测量。

引导幼儿思考：如果1个小朋友是1米，那么几个小朋友合起来才是5米呢？

小组合作测量。

4、交流测量的过程和结果

展示连接成5米、18米的报纸条、线绳、连环扣，幼儿拉直了

进行比较，有条件的话，也可以带领幼儿到有楼顶的高楼上，把这些纸条、线绳、连环扣从楼上放下来，感受恐龙的高度。

大班动物王国设计篇三

1、了解恐龙的生活习性，初步探索恐龙的外形和食性之间的关系。

2、学习按恐龙的食性给恐龙分类。

1、挂图24号《小朋友的书，动物王国》

2、幼儿收集的各种恐龙卡片。

3、每组一套各种食性的恐龙卡片，每组一张大记录表。

1、幼儿根据自己收集的关于恐龙食性的资料，说说自己的调查情况。要求说清楚恐龙的名称，便于对照。

2、按照恐龙的食性对自己熟悉的恐龙进行分类。引导幼儿按照食性分类贴在自己组的大记录表上。

3、探索恐龙外形与食性的关系。

(1) 肉食恐龙和草食恐龙看上去有些什么不一样的特征？

(引导幼儿观察肉食恐龙、草食恐龙的牙齿、脖子、体形的异同，鼓励幼儿说出自己的想法。启发幼儿思考食性和外形的关系，比如为什么肉食恐龙的牙齿很锋利，为什么草食恐龙的脖子很长)

(2) 根据初步了解的肉食恐龙、草食恐龙典型特征，给挂图中的恐龙分类。

(3) 肉食恐龙与草食恐龙生活在地球的什么地方？

(引导幼儿关注恐龙的食物与生长环境的关系，从而发现恐龙生存所需要的条件)

(4) 观察《小朋友的书·动物王国》第5~6页“我知道的恐龙”，参考新了解的恐龙的食物与生长环境的关系的知识，判断图片中的恐龙是肉食恐龙还是草食恐龙。

4、提出新的疑问：草食恐龙是怎样保护自己的？

(此环节讨论的是恐龙的生存本能，在讨论中也可以适时渗透恐龙食物链的知识，同时为理解恐龙的灭绝作一些经验铺垫)

大班动物王国设计篇四

1. 知道地球上有许多动物，因为生活环境有许多的“神奇”。

2. 对动物有继续探究的兴趣和欲望。

3. 大胆地参与讨论，清楚地表达自己的观点与想法，发展求异思维。

4. 在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

1. 幼儿事先收集有关动物的图片和书籍。

2. 在平时已有关于动物的相关知识经验。

3. 挂图：动物王国，相关动物卡片及生活环境图片。

1. 引出话题：你喜欢动物吗？为什么？

2. 分小组介绍自己带来的图片和资料。介绍动物的名称、长

得什么样子，它生活在什么地方，有什么有趣的现象等。

3. 讨论：神奇的动物王国。

(1) 幼儿介绍自己了解的动物，介绍动物名称和生活环境、特点等。

(2) 小结：不同的动物生活在不同的地方，它们和我们人类共同在地球上生活，是我们的好朋友，我们要注意保护地球，保护我们的动物朋友。

4、配对游戏。

将动物与生活环境配对，进一步巩固幼儿对动物生活环境的熟悉。

为了让幼儿了解更多的动物特征，我们应该在日常生活中鼓励幼儿收集更多的动物图片，讲述动物的“神奇”故事，并在美工角和科学角鼓励幼儿继续操作和探索，随时丰富主题内容。

大班动物王国设计篇五

1. 在幼儿已有的跳跃练习的基础上，训练幼儿双脚夹物跳；

2. 训练幼儿传递与接物的能力；

3. 培养幼儿良好的团体合作精神。

1. 每队一个小体操球，共四个；

2. 每队一张椅子，共四个。

1. 教师带幼儿到操场集合，整理队伍；

4. 教师示范游戏；
5. 幼儿进行游戏，教师要加入游戏，为幼儿打气；
6. 教师布比赛结果，并表扬幼儿真能干；
7. 把幼儿带回教室。

活动三：谁能砸开核桃(科学)

- 1、体验思考、发现、探索与成功的乐趣。
- 2、鼓励幼儿运用原有经验，猜想并尝试使用工具砸开核桃，发现工具的不同使用方法。
- 3、引导幼儿独立记录，尝试统计的方法，使用恰当的语言与同伴交流、描述探究的过程。

- 1、核桃仁、核桃若干、示范表格、
- 2、钳子、石头、剪刀、锤子、锁头、木棒、螺丝刀。

- 1、集体品尝，激发幼儿砸开核桃的欲望。

师：“小朋友，今天我给你们带来一位小伙伴，快来看看它是谁？”（手偶小松鼠）小松鼠给大家带来了礼物——核桃肉，我们都知道小核桃有一件硬壳做的外衣，肚子里有香香的果肉，小朋友吃了他的`果肉，会变得更聪明、更健康的，你们想品尝它的果肉吗？”

幼：“想！”（请幼儿品尝核桃仁，每人一块）师：品尝完了，我想你们一定没吃够吧，那好，我把它的伙伴们请来，让你们吃个够！但是，现在有个难题，小松鼠给你们带来的时有外壳的核桃，这次你们要自己想办法吃到香香的果肉，你们能做到吗？”

幼：“能！”

师：“快来说说你们有什么好办法？”

幼：“用脚踩”、“用牙咬”、“用拳头砸”、“(用锤子钳子等工具)

2、说工具请幼儿说一说有哪些工具可以用来砸核桃？

师：“那你们都知道哪些工具可以用来砸核桃呢？”

幼：“锤子”、“石头”、“钳子”……

1、成功的设想教师提问：你觉得那个工具能砸开核桃，为什么？)

师：“这是小核桃带来的记录卡，记录卡第一行画的的都是什么呀？”

幼：“工具。”

师：“第二行的前面有一个问号，它的意思是请小朋友猜一猜、想一想，哪些工具能砸开核桃；第三行的前面有一只手，它的意思是请小朋友动手试一试，把结果记在这里。”

师：现在请在第二行你认为能成功的工具下面画上对号。”

2、实验与验证

请幼儿自由使用各种工具实验，并记录结果。教师注意引导幼儿边实验边记录，并提醒幼儿注意安全。

师：“小朋友，你们想不想知道自己的猜想是否正确呢？”

幼：“想！”

师：“今天老师为你们准备了记录卡中的工具，一会儿你们就可以动手验证一下自己猜得对不对？但是在使用工具时一定要注意安全。（幼儿实验）

(1) 交流工具的恰当使用方法

师：“请大家说一说你发现哪种工具怎样使用容易成功？”

幼：“钳子要用钳子头砸”、

(2) 交流砸核桃的适合部位

师：“砸核桃的哪个地方容易成功呢？”

幼：“砸中间的缝儿！”

师：“核桃肉可以吃，核桃壳能干什么呢？（做画）

师：“我们赶紧把核桃壳收好，用核桃壳做一些漂亮的作品，好吗？”

幼：“好！”

师：“现在让我们一起把活动室整理干净吧！”

大班动物王国设计篇六

1、进一步了解不同恐龙的不同外形特征和生活习性，并尝试用简笔画的方法画出自己喜欢的恐龙形象。

2、学习运用名片设计要素设计并装饰恐龙名片。

各种大小的卡纸、水彩笔；幼儿查询自己喜欢的恐龙或最厉害的恐龙，并做好记录。

1、谈话引题。

小朋友，你们已经认识了哪些恐龙？怎样才能让大家都能认识它们呢？从幼儿的回答中，引出给恐龙设计名片想法。

2、给恐龙设计一张名片。

(1) 你最喜欢什么恐龙？你觉得什么恐龙最厉害？

(2) 如果要给它们设计名片，要告诉别人一些什么呢？

(根据幼儿的'回答，整理恐龙名片设计的几个要素：形象、名字、生活年代、身高、体重、喜欢吃什么、特别的本领等)

(3) 这些内容怎么安排在名片上？可以怎么来表示？

(引导幼儿注意名片空间格局的安排，考虑不同的内容放在名片的合适位置；可以用不同的符号表示不同内容)

(4) 幼儿给自己喜欢的或是自己认为最厉害的恐龙设计制作名片。

(提醒幼儿合理安排名片设计的几个要素，如果不清楚要设计的恐龙情况，可以去资料库当场查阅，同时可以引导幼儿注意色彩搭配，简单装饰恐龙)

3、幼儿介绍交流自己设计的恐龙名片。

你设计了什么恐龙名片？是什么样的？能告诉我们恐龙的一些什么事情？

大班动物王国设计篇七

1、感受故事所表现的诙谐情趣。

2、理解故事中恐龙角色的形象特点。

挂图21号；《小朋友的书，动物王国》；磁带及录音机

1、用设疑的方法引出课题

根据故事名称《城里来来了大恐龙》，猜测可能发生的故事。

2、结合教具讲故事，理解故事内容。

（1）出示挂图一，教师讲述故事前半部分至“城里的人感到大恐龙给他们带来了危险”，并就故事内容提问：

故事里的大恐龙来到了城里的哪些地方，发生了什么麻烦事？为什么？

（2）结合挂图二，教师讲述故事后半部分至结束。

提问：发生了这些麻烦事后，大恐龙心里是怎么想的？

大恐龙为城市做了什么好事？大恐龙心里又是怎么想的？

人们是怎么看待来到城里的大恐龙的？

3、使用《小朋友的书，动物王国》第1——4页“城里来了大恐龙”，引导幼儿自主观察画面阅读理解。

大班动物王国设计篇八

1、感受故事所表现的诙谐情趣。

2、理解故事中恐龙角色的形象特点。

挂图21号；《小朋友的书，动物王国》；磁带及录音机

1、用设疑的方法引出课题

根据故事名称《城里来来了大恐龙》，猜测可能发生的故事。

2、结合教具讲故事，理解故事内容。

(1) 出示挂图一，教师讲述故事前半部分至“城里的人感到大恐龙给他们带来了危险”，并就故事内容提问：

故事里的大恐龙来到了城里的哪些地方，发生了什么麻烦事？为什么？

(2) 结合挂图二，教师讲述故事后半部分至结束。

提问：发生了这些麻烦事后，大恐龙心里是怎么想的？

大恐龙为城市做了什么好事？大恐龙心里又是怎么想的？

人们是怎么看待来到城里的大恐龙的？

3、使用《小朋友的书，动物王国》第1——4页“城里来了大恐龙”，引导幼儿自主观察画面阅读理解。