最新中班智力游戏教案玩法和规则 小中班游戏活动教案(通用6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。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？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。

中班智力游戏教案玩法和规则篇一

1.在小蚱蜢“种粮”和“吃粮”的.过程中，锻炼幼儿走、跑、跳的基本动作，在游戏中进一步了解秋虫蚱蜢。

2.在活动中感受互相合作的快乐，体验模仿小蚱蜢做运动的乐趣。

垫子、轮胎、平衡木、圈、跨栏等体育器械，幼儿身上贴好黄或绿记号

1.热身运动

（1）教师扮演蚱蜢妈妈，幼儿扮演小蚱蜢，跟着妈妈做运动。

——秋天到啦，蚱蜢宝宝跟着妈妈一起出去做运动吧。

（2）教师和幼儿随音乐做模仿操“小蚱蜢，学跳高，一跳跳上狗尾草，腿一伸，脚一翘，哪个有我跳得高”。

2.小蚱蜢种粮

（1）介绍游戏规则

——看，这就是我们的农田，有四条种粮路线，每条路线都由垫子、轮胎、平衡木、圈、跨栏组合而成。幼儿分为四组，

每组5人，没人手中有种果所需要的不同工具。每组第一个幼儿出发，越过障碍物去取一颗粮食种子，返回将种子交给第二个幼儿，第二个幼儿再前往负责种下种子（放入筐内），种下后返回。

以此类推，第三个幼儿负责浇水，第四个幼儿负责施肥，第五个幼儿负责收粮。在规定时间内，收获果实最多的一队获胜。

（引导幼儿发现互相合作的重要性）

（3）再次比赛

3.小蚱蜢吃粮

——粮食种好啦，跟着妈妈一起去农田里吃粮食吧。

（1）介绍游戏规则

——这里就是农田啦，绿色两块、黄色两块，绿色是菜地，黄色是水稻，由三根不同高度的橡皮筋分隔开来，要想吃到最美味的粮食，就要跳过最高的皮筋。在吃的过程中，如果听到“青蛙”来了的信号时，就要立即躲避到与自己颜色相同的农田中（幼儿身上已贴好黄或绿记号），等“青蛙”走了再继续吃粮。被“青蛙”抓到的小蚱蜢要停止一轮比赛。

（2）游戏2-3次

4.放松运动

引导幼儿做在“草地上”一起随音乐做腿部放松动作。

——蚱蜢宝宝们，吃饱了吗？跟妈妈一起到草丛里去休息一会儿吧。

——其实秋天还有许多昆虫呢，下次我们一起邀请他们来开一个秋虫运动会吧。

中班智力游戏教案玩法和规则篇二

培养幼儿的注意力，记忆力及用语言表达能力。

了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

5件玩具，一块布。

将2—5件玩具排列在桌上，妈妈先问幼儿“桌上放着什么玩具?”并幼儿说出玩具的正确名称。再要求幼儿仔细观察，桌上有几件玩具，请他点一下玩具的数目。游戏开始时，让幼儿转过头去背向妈妈。然后妈妈用一块布将桌上的玩具盖上，并悄悄地从布底下拿走一见玩具，再请孩子回过头来，将布揭开，请孩子仔细观察，将不见的玩具找出来。

进行游戏时，要由易到难，比如先从2件玩具开始，然后逐渐增加到3件5件·····先每次拿走一件，然后增多。

除了用玩具进行游戏外，还可以用水果、衣服以及其他用品进行游戏。

教学反思：

在执教的过程中缺少激情，数学本身就是枯燥的’，那在教孩子新知识的时候，就需要老师以自己的激情带动孩子的学习，在今后的教学中这方面也要注意。

中班智力游戏教案玩法和规则篇三

电话是我们经常会用到的通讯工具，在平时的游戏中孩子们都非常愿意玩打电话的游戏，因此我设计了这节课，″屈；老师。教，案网出处″通过活动教孩子们一些打电话的常识，教育孩子们平时打电话时要有礼貌，不乱打电话。

1、和幼儿共同探讨打电话的常识，教给幼儿打电话时的一些礼貌用语。

2、教幼儿认识一些常用的电话号码，引导幼儿正确使用电话。

多媒体课件，纸杯制作的电话，卡纸，动物头像、数字卡片、投影仪

一、请幼儿欣赏多媒体课件，导入课题：

演示多媒体课件《宝宝打电话》，幼儿看完后提问：

1、宝宝怎么了？他为什么把电话扔了？（因为他把电话打到大老虎家了，被大老虎吓到了）

2、宝宝想把电话打给谁？（他的好朋友）为什么打给大老虎了？（因为他把号码记错了，打错电话了）

小结：宝宝因为把号码记错了，结果被大老虎吓到了，那么我们平时在打电话的时候一定要仔细，不能打错电话。

二、与幼儿谈话，引导幼儿根据已有经验谈谈对电话的认识：

2、还有一些电话在我们遇到困难的时候会想起它们，比如说失火了，要打……（119），引导幼儿说出常用的一些急救电话。像这样的电话我们把它叫做“应急电话”。

小结：看来电话在我们的生活中无处不在，给我们的生活提供了很多方便。

3、请幼儿利用老师提供的工具为小动物们设计电话号码：

教师的电话响，教师接电话，假装听不清，请一位幼儿帮忙听，出现话外音“我是森林动物之家，我们小动物要搬新家了，需要按装电话，你们能帮我们设计一下电话号码吗？”

4、幼儿设计电话号码，教师指导：

请幼儿重复刚才的电话内容，问幼儿愿不愿意帮助小动物？

幼儿同意后教师出示准备好的卡纸，数字卡片和动物头像，让幼儿自主设计电话号码。教师出示范例，引导幼儿可以按数的规律进行排列，例如：从大到小，从小到大，偶数、奇数排列等。

5、展示幼儿作品：

幼儿制作完成后用实物投影仪展示幼儿作品，重点介绍有规律排列的作品。

三、游戏：打电话

1、拿出用纸杯制作的电话，请幼儿玩打电话的游戏探讨怎样通话效果更好，引导幼儿使用礼貌用语。

2、小结：简单小结刚才幼儿打电话的情请幼儿将不明白的问题提出来，教师将问题放进问题口袋，留到下节课解决。

指导思想：

中班智力游戏教案玩法和规则篇四

在本设计中，我们开展了以发展幼儿的平衡为主，同时穿插其他方面技能练习的系列活动。为了增加练习的趣味性，激发幼儿主动练习的愿望，活动以游戏的形式开展，并充分利用和挖掘了身边的废旧材料——曲奇饼干盒。曲奇饼干盒是幼儿园现有的材料，而且重量和大小都非常适合幼儿。

【活动目标】

1．尝试用身体来表现各种概念，获得新的运动经验，并体验成功的乐趣。

2．通过游戏，发展平衡能力，形成活泼开朗的性格。

3．在自由玩曲奇饼干盒的过程中，培养发散性思维和创造性思维。

【活动准备】

1．宽阔安全的操场，并在操场上画两个大圆圈。

2．曲奇饼干盒若干，青蛙头饰若干，平衡板、拼垫若干。

【活动过程】

以小青蛙到河里去游泳为主线，编排音乐动作活动身体(各种游泳的姿势)。

1．游戏一：荷叶叠叠高。

(2)幼儿先进行单层盒的平衡练习，再进行两层或多层盒的练习。老师给予指导，根据幼儿的实际情况增加曲奇盒的`高度，以激发孩子们的活动兴趣。

游戏场地器械分布图：

第一层次：单层盒第二层次：两层或多层盒

(3)游戏小结：表扬大胆勇敢的小青蛙。

2．游戏二：踏荷叶比赛。

(1)介绍玩法：幼儿分成两组先从荷叶上快速走过，再两脚并拢摆动两臂从跳垫上跳过，然后走过平衡板，跑回起点。最先连续完成三次的一组获胜。

(2)幼儿开始游戏。老师注意在平衡板处保护幼儿，提醒幼儿连续玩三次，并进行适时的鼓励。

场地器械分布图：

增加练习密度(连续玩三次)，一方面可以减少孩子的等待，另一方面又提高幼儿的活动量。

1．启发幼儿探索的愿望。

启发二：你们可以一人、两人、多人合作玩，可以用身体的任何一个部位来玩。

2．教师注意提出安全要求。

3．幼儿自由探索活动。老师鼓励幼儿的求异思维，表扬他们的新发明，并请大家借鉴和学习。

师生回到教室，对活动进行小结，再次激发活动的愿望。

1．表扬大胆尝试、克服困难的幼儿。

2．表扬动脑思考、探索新玩法的幼儿。。

3．激发下一次活动的愿望。老师：喜欢今天的游戏吗?我们下一次可以用今天你们想出的方法编游戏来玩。

【活动延伸】

中班智力游戏教案玩法和规则篇五

游戏目的：

1、立定时能平衡自己的重心

2、加强幼儿间的情感交流，培养合作观念

游戏材料：

报纸，录音机,音带

游戏过程：

1、在场地上铺若干报纸。

2、用故事引出游戏：大灰狼睡醒了，要到森林里去吃小动物。如果小动物站在"魔毯"(报纸)上，大灰狼就看不见了。

3、音乐声中，幼儿分成两组：一组幼儿扮小动物到处走动或做小动物的动作，另一组由2-3名幼儿组成，扮成大灰狼，在旁边睡觉。

4、音乐停。小动物们赶快找一张"魔毯"站在上面，否则就被抓走。

5、将报纸对折。下一段音乐起，游戏重复进行，每一段游戏结束，就将报纸对折一次，直到每张报纸上只能站一个幼儿。

中班智力游戏教案玩法和规则篇六

1、练习双脚向前行进跳。

2、学习在游戏中自我保护的方法。

小凳子若干、塑料玩具两篮。

1、热身——小兔律动操。

2、以游戏的口吻提出游戏要求：幼儿扮小兔要经过一片陷阱才能到"蘑菇地"里采"蘑菇"。用塑料玩具当"蘑菇"。提醒小兔要想办法绕过很多的陷阱（凳子）。碰到陷阱的小朋友就得重新来过。采到蘑菇的小兔子从两边回来，把"蘑菇"放在前面的空篮子里，排在队伍后面，重新玩。

3、请两个幼儿上来先试着玩，提醒幼儿要双脚向前行进跳。保护好自己，不和其他的"兔子"撞到一起。

4、将幼儿分成男女两组练习、游戏。知道个别能力较弱的`幼儿。

5、放松活动：小兔子们带着采来的蘑菇高高兴兴的回家了。