

最新大班游戏活动目标 大班游戏活动教案 (通用20篇)

在实现理想的过程中，我们不仅要有远大的目标，还要有切实可行的计划。运用积极心态和积极行动来推动理想的实现，把握机会，努力不懈。接下来是一些关于理想实现的故事和启示，希望能够给你一些启发和思考。

大班游戏活动目标篇一

1、乐意与同伴、家长一起参加游戏活动，增进家园、亲子情感。

2、感受与父母、同伴共同活动的乐趣。

1、提前颁发通知，请家长安排好时间，准时参加活动。

2、活动道具、小礼品、奖状。

一、亲子游戏：

1、送水果

目标：体验与亲人、同伴一起游戏的快乐。

准备：大树二棵，自制的水果图片若干

玩法：（1）将大树上挂满水果并放在场地的一端（终点），家长和孩子在场地的另一端（起点）面对面的站立，同时幼儿将自己的脚踩在家长的脚上，家长用双手提住幼儿的双肩准备。

（2）游戏开始后，幼儿与家长一起往前走，到达果树后家长

抱起幼儿摘下一个水果，两人一起手拉手往回跑，以先回到起点为胜。

规则：在前进的过程中幼儿的脚必须踩在家长的脚面上。

2、亲子游戏“找宝宝”

准备：每位家长自己准备一块纱巾

玩法：家长蒙上纱巾站在圆圈中间，幼儿坐在圆圈的兰色点子上。音乐声起家长就蒙眼寻找自己的宝宝，音乐结束后家长拿掉纱巾，看看自己是不是找对了宝宝。

规则：宝宝不能发出声音或做任何动作来表露自己在哪里。

3、爬山比赛

规则：一组家庭为一个单位，最先爬到山顶的为胜出。

二、放礼品，请幼儿将事先做好的爱心送给自己的妈妈。

活动反思：这次的亲子活动家长和孩子参与的积极性都非常高，普遍反映这样的. 亲子活动很有意义。整个活动的过程比较紧凑，活动的准备的还有待与下一次的进一步加强。

大班游戏活动目标篇二

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。

大班游戏活动目标篇三

- 1、感受玩雨点游戏的乐趣。
- 2、学会听指令，有序地跑和一个跟着一个走。
- 3、能用身体动作表现小雨点的样子。
- 4、培养幼儿手眼协调的能力。
- 5、遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。

空场地、头饰“小雨点”、板凳若干、小花

一、我是“小雨点”。

给每位幼儿戴上“小雨点”的标记，让幼儿自己随便找一个位置跟着音乐做小雨点落下来的样子。

二、玩法：教师扮演雨点妈妈，当老师说：“下大雨啦！”时，全体幼儿在场地上四散跑，当老师说：“雨下小啦！”幼儿便在场地上走，当老师说：“小雨变成一条小河”幼儿立刻跑在教师面前一个拉着一个排成纵队。幼儿做游戏数次。

规则：下大雨的时候是跑，下小雨的时候是走，违规的取消资格。

三、小雨点回家。

老师说：“小雨点跑进花园里啦！”幼儿便回到自己的小板凳上坐好。

游戏视幼儿的兴趣可多重重复几次。

大班游戏活动目标篇四

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。

大班游戏活动目标篇五

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。

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。

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。

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)

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。

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……)。

大班游戏活动目标篇六

1. 了解10以内各数的组成，理解加法，培养幼儿的运算能力。

2. 激发幼儿学习10以内数字加法的兴趣。
3. 练习加法和组成，并能在生活中运用。
4. 发展幼儿逻辑思维能力。
5. 能与同伴合作，并尝试记录结果。

教学重点、难点

重点：了解10以内各数的组成，理解加法。

难点：练习加法和组成，并能在生活中运用。

活动准备

扑克牌5-6副，并将牌中的(10□j,q,k及大王，小王)拿掉。

活动过程：

一、导入部分：示范玩法。

幼儿分成5人一组玩石头，剪子，布游戏，确定首先摸牌者(用其他方法来指定也可以)。

二、基本部分：教师指导幼儿游戏。

1. 按顺时针或逆时针方向，依次轮流摸牌，每人摸5张。
2. 从桌上的牌中再翻开5张摆放好。
3. 确定出要凑的数目(如凑10)
4. 幼儿观察自己手中和桌面上的牌，寻找是否有可以凑成“10”的牌(用两张或三张牌凑成“10”均可)。

5. 由能凑成“10”的幼儿出牌，并将凑成“10”的牌收为己有；不能凑“10”的小朋友可随意出一张牌放在桌上。

6. 依次出完牌后，再轮流摸牌，将手中的牌补齐始终保持5张牌，桌上的牌也保持5张牌。

7. 根据以上规则继续玩游戏，最后得牌多的为胜。

三、结束部分：

小朋友分组按以上玩法进行游戏。

活动延伸：在家庭或活动区中继续玩此游戏。

教学反思

这一活动属于游戏型活动。这一游戏，可根据幼儿的实际情况定出要凑的数目，按对幼儿年龄特点，一般从5开始比较合适，以后逐渐增大到10；在游戏中可启发幼儿用多张牌凑出规定的数目如，3和2凑成5，也可用两个2和1凑成5，以培养幼儿思维的变通性和敏捷性，提高幼儿的运算技能和解决问题的实际能力。通过这节课也可以做减法游戏，方法与其相反，另外，把这节课用别的教材来讲也可以，如；用各种水果模型来玩也可以，反正，无论用哪种方法来讲，幼儿理解而实际生活中运用每节课所学的内容，才能培养幼儿各方面的能力。

大班游戏活动目标篇七

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！

大班游戏活动目标篇八

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。

大班游戏活动目标篇九

活动目标：

- 1、教幼儿初步学习拍皮球。
- 2、提高幼儿的运动技能，培养幼儿对球类活动的兴趣。
- 3、在拍球过程中让幼儿初步感受到手掌拍的力量和球的关系使幼儿手眼协调。

活动准备：

幼儿人手一个球。

活动过程：

1. 新学队列：成体操队形散开。

教师指导下，全体学生反复练习，逐步熟悉队形散开、集合方法。

不同形象走。

徒手操：

1、手腕和脚腕活动、膝关节运动、正压腿。

2、教师边示范边讲解拍球动作。要求：用手向下拍一次球后，用双手接住球。幼儿分散练习，教师巡视。

3、教师教幼儿连续拍球：用手将球拍下，当球弹起后，再接着一下一下地拍。幼儿练习。

4、单手拍球，边走边拍，要注意节奏。

5、双手交替拍球。

6、手拍小皮球，我们绕圈走。

7、游戏“看谁拍得多”。

8、结束。表扬学拍球认真的幼儿，带领幼儿将球送入筐中。

多元价值分析：

1、拍皮球是民间游戏的一种，孩子们对拍皮球非常感兴趣，皮球除了“拍”以外还有很多玩法，这就为幼儿提供了想象力、创造力。

2、拍皮球锻炼了幼儿控制手掌用力程度，能培养孩子手、眼的协调能力以及动作的敏捷性，促进节奏感的发展，提高运动能力，增强幼儿的体能，发展了幼儿动作的协调性。

大班游戏活动目标篇十

幼儿四人一组持竹竿听令，根据教师提示方位快速调整步伐，协调一致的改变持竹竿排队方向，以正面对应老师的站立位置变化。

(1)教师顺着—个方向变化站立位置，并控制奔跑时的变化速度，帮助幼儿及时奔跑调整站立方位。

(1)教师以较慢的动作和详细的提示语言引领幼儿—起变换看齐四个方位

(2)教师以较快的动作和提示语言连贯的改变看齐的四个方位

幼儿四人—组持竹竿听令向前、后、左、右正确移动

(1)教师参与幼儿—起向前、后、左、右正确移动

(2)教师与幼儿做相反的动作

教师提出新的活动要求：幼儿必须4人…—起过杆，并提示幼儿提前商议决定，根据前—组的完成情况做出跨越行走或跳跃等创造性的与同不同的动作过杆。同时调整和帮助幼儿形成动作，在活动中及时用语言肯定动作变化、提示幼儿注意

安全、及时阻止危险的动作。

教师示范与众不同的过杆方式，并引导幼儿在下一次的类似活动中加以实践和变化。

3、游戏：开汽车，

(2) 再将4辆汽车变成2辆汽车，开车不碰撞

(3) 将4辆汽车变成一辆汽车，提示幼儿及时调整运动姿势，汽车加减速，转向要准确，开车不碰撞。

4、放松后回班级

针对自己上的这节中班体育活动，做一下反思。记得在第一次观摩教学活动中，特别强调了幼儿的活动量。这一次是平衡类的动作，其本身的运动量比较小，在设计课的时候，特别注意了这一点。在开始环节，教师带领中班小朋友进行了队列练习和热身操。在队列练习中，设立了高人走和矮人走，也是对幼儿的腿部肌肉进行了初步的锻炼，也是为了之后单脚站立做了基础。加上之后的热身操，充分让幼儿达到热身的效果。

在基本过程中，通过幼儿尝试、个别幼儿示范、教师示范讲解、幼儿练习等教育策略让幼儿学习单脚站立3秒中的动作要领。在幼儿学习的过程中，教师自己的示范动作较少，可多示范2次，让幼儿从教师的规范动作中学习动作要领，这样幼儿能更好的掌握。最后，通过游戏的形式，来提升幼儿单脚站立的动作要领，游戏通过爬、钻、跑、跳等基本动作贯穿整个游戏，也是为了加强幼儿的运动强度。在第一遍游戏时，教师没有引用单脚站立的动作，是为了让幼儿先熟悉一下游戏的场地；在第二遍游戏时，加上了单脚站立的动作，在讲解游戏情景时，教师没有讲解清楚，使这个游戏的逻辑性有点牵强，教师在讲解游戏规则时应该讲清楚，小鸡站在高高

的时候头上，做金鸡独立的动作，看上去就像老鹰一样，狐狸就害怕不敢捉你了。在老师组织幼儿游戏时，由于站位的原因，也是教师缺乏现场的调控能力，使得摆放的石头比较密集，幼儿站在石头上做金鸡独立的动作时比较拥挤，使其效果较差，所以在执教的过程中，教师应当适宜的调整活动场地，空出充分的空间来摆放器材。在整个游戏的过程中，教师运用个各种基本动作来增加幼儿的活动量，但是幼儿掌握这些基本动作比较欠佳，特别是钻的动作上，幼儿不能很好的掌握动作要领，使其器材经常倒下。所以在设计上，教师可以将钻的基本动作去掉。

在结束部分，教师首先针对幼儿今天的表现给予了表扬，让幼儿心理上的压力得以解放，然后针对幼儿的身体进行拍打放松，最后跳了一个舒展性的舞蹈，让幼儿彻底得以放松。

在整个活动的过程中，教师不能全面的关注幼儿，只观察了部分幼儿，使得不能全面的了解幼儿的活动情况，并给予及时的指导。在以后的体育活动中，教师要注意关注全体幼儿的情况，针对性的指导幼儿，这样才能活动中真正的受益。教师这一方面需要加强。

大班游戏活动目标篇十一

- 1、喜欢玩大型玩具。
- 2、学习解决在游戏中发生的问题。
- 3、能相互谦让，不拥挤，推攘同伴。
- 4、喜欢参与游戏，体验。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

提醒幼儿适当脱减衣服。

一、提出要求。

1、请幼儿自己说要求

2、安全要求

二、幼儿游戏玩法：一个跟着一个上去玩再滑下来。

规则：不能推挤，不能抢，违反规则就取消玩的'资格。

三、做安静游戏并小结。

大班游戏活动目标篇十二

1、通过游戏锻炼幼儿助跑跨跳的动作；

2、锻炼幼儿绕障碍物蛇形走的能力。

3、促进幼儿平衡能力的发展。

奶粉罐、饮料瓶、纸盒

1、队列、队形练习；热身活动。

2、练习站梅花桩、蛇形走、助跑跨跳。

3、幼儿分为两组，先蛇形走绕过4个饮料瓶；助跑后走过8个梅花桩，并跨跃过3个跨栏后直线返回。

《幼儿园教育指导纲要》指出：“用幼儿感兴趣的方式发展基本动作，提高动作的协调性和灵活性”跳跃是大班孩子较喜欢做的动作，助跑跨跳过一定障碍物能使他们获得对自己身体发展的'自信心，游戏能提高他们的身体综合素质。

大班游戏活动目标篇十三

大班体育游戏活动：“小壁虎捉害虫”

1、训练敏捷的攀爬取物本事。

2、参加体育活动的兴趣。

1、会攀爬技能。

2、攀爬墙上悬挂或贴各种昆虫，垫子铺成草地，椅子排成小桥。

3、音乐磁带。

1、引出主题，激发兴趣。

教师当壁虎妈妈，小朋友当小壁虎，戴上头饰，孩子们，今日我们一齐去捉害虫吧！

2、活动身体，做准备操。

3、基本动作练习

小昆虫都飞的很高，停在了墙壁上，小壁虎该怎样办呢？

1 请个别幼儿示范练习（重点引导幼儿讨论怎样能很快向上爬，往下落。

2 自由练习。（重点

4、游戏：《小壁虎捉虫子》

1 小壁虎怕小草地，爬小木桥，爬上墙壁，取到小虫子，放回放到筐内。幼儿练习。

2 比赛游戏若干次

大班游戏活动目标篇十四

- 1、乐意参与集体讨论活动，大胆地表述自己的看法。
- 2、通过看vcd□讨论等活动，了解一些安全常识，学习生词“陌生人”。
- 3、通过回忆性、创造性的讲述和表演，提高自我保护意识和能力。

- 1、故事《白雪公主□vcd□
- 2、“陌生人”的胸贴。
- 3、关于如何应对陌生人的录像。

一、观看录像，组织讨论。

1、与幼儿一起回顾童话内容

师：“小朋友们，你们看过白雪公主的故事吗？（幼：看过、、）

师概括故事：白雪公主非常的善良、非常的美丽，可是故事里有个狠毒的皇后，她因为嫉妒白雪公主的美丽而多次设法害白雪公主，幸好每一次都被爱帮助人的小矮人救活了。

师：好，现在请小朋友们来欣赏，回忆一段小影片吧。（幼儿的积极性被调动）

2、欣赏故事，学习生词“陌生人”。

(1) 播放的内容是白雪公主中哪段故事？（幼：白雪公主被毒死的小片段）

(2) 来敲门的人是谁？（揭示：皇后扮演的老巫婆）

(3) 白雪公主为什么会昏倒？（因为她吃了有毒的苹果，那是“老巫婆”骗她的，是要毒害她的）。

(4) 假如现在老师带你们去见白雪公主，你会对她说什么话？（引导幼儿大胆说出自己心中的想法）。

教师小结：小朋友们刚才说的都非常好，一个人独自在家时不能随便开门，不能随便相信不认识的人的话，不认识的人叫“陌生人”，对“陌生人”要小心警惕。

二、引导幼儿进行角色扮演，建立自我保护意识

（情景模拟表演，分别请幼儿上来表演，给陌生人贴上“陌生人”的胸贴）。

a□情景表演：邮递员来家送信笺

应对策略：

- 1、不答应陌生人的请求。
- 2、不过多地与陌生人交谈。
- 3、坚决不开门，有礼貌的谢绝。

教师小结：颁发“安全”的胸贴，在这个表演中□xx小朋友表现很出色，知道一个人在家不能给不认识的人开门，说什么也不开，自我防范意识很强哦。

b□情景表演：远房亲戚来家探亲

应对策略：

- 1、不随便开门。
- 2、可以打电话向家长求证一下。
- 3、想办法拖延时间。

教师小结：知道马上想到给妈妈打电话，求证一下事情的'真实性，很聪明。

c□情景表演：公园里碰见陌生人

应对策略：

- 1、不要相信陌生人的话。
- 2、不吃陌生人给的食物
- 3、不跟陌生人走。

教师小结：小朋友们表演的都很出色，如果大人不在家，你们要自己注意安全，要学会自我保护不可以轻易的相信陌生人的话，不能随便的将门打开。

三、组织知识抢答，加强安全常识：

（教师要充分调动幼儿的积极性，发挥幼儿的想象力，鼓励幼儿从多角度想办法）

师：小朋友都表演的很棒，那现在老师的好朋友猫头鹰告诉我啊，动物园里正在举行安全知识抢答竞赛，它送来了几道题目，想考一考我们班的小朋友，它说，如果都能答对的话，

我们就可以去参加安全知识抢答竞赛了：

1、小羊喜欢吃“陌生人”给的蛋糕，你觉得这样安全吗？

2、小松鼠总爱接受陌生人的玩具，你觉得这样好不好？

3、小猴子喜欢同“陌生人”交谈，并常同“陌生人”外出玩耍。

4、小乌龟出去玩时与爸爸走散了，见到“陌生人”就嚷着让人带他找爸爸。

四，观看录象，巩固安全知识

师：小朋友们都说了自由的意见和看法；那现在再让我们一起来观看一段录像（关于如何应对陌生人的录象），自己给自己当小老师，评一评是不是都说正确了。

1、录像看完，幼儿开心地交流、讨论；

2、教师小结：哇，我们班的小朋友真能干，都回答正确了。想不想去竞赛现场？（想。）好，让我们现在就出发吧！（欢快的音乐响起。

大班游戏活动目标篇十五

1、指导幼儿用描述性的语言，按“头——躯干——尾”的顺序讲述热带鱼，并丰富相应词汇：漂亮、可爱、胖嘟嘟等。

2、帮助幼儿学会别人说完自己再说的有序表达。

1、活动前让幼儿自由观察热带鱼并简单认识热带鱼的名称特征等；

2、能活动的“热带鱼”示范图一幅；字卡：漂亮、可爱、胖嘟嘟；小旗、热带鱼实物各5份；“藏身间”一个；入场音乐《《小鱼游》》，出场音乐琴伴奏。

一、导入

教师语言引导幼儿变成任何一种小鱼游进活动室，提醒：静悄悄的游。提问：“你是变成什么鱼游进来的？”出示能活动的“热带鱼”图，提问：“这里都有些什么鱼？”（引导幼儿从“头——躯干——尾”的顺序讲述。

二、展开游戏：猜猜谁不见了。

规则：请幼儿闭上眼睛，拿走一条鱼，请幼儿说说是什么样子的鱼不见了，引导幼儿按“头——躯干——尾”的顺序进行描述，然后师幼一起喊：小鱼、小鱼快出来。若幼儿前面描述的较有秩序，“小鱼”就从“藏身间”里游出来并说“来了，来了。”（由一名教师扮演），若说的秩序比较乱，“小鱼”就不游出来，请幼儿继续描述。其中融入形容词：漂亮、可爱、胖嘟嘟——等等，还可请说的有条理的幼儿藏进“藏身间”来扮演小鱼。游戏反复进行。

三、分组游戏。

当师幼最后一次喊：小鱼小鱼快出来的时候，教师拿出鱼缸出示热带鱼实物。将鱼缸和小旗分到小组上去，每组各一份，交代规则：拿到小旗的幼儿就可站起观察小鱼，按“头——躯干——尾”的顺序讲述，讲完整以后又将小旗传给下一个幼儿进行讲述。

四、集体改错。

教师说错误的句子让幼儿发现其中的错误并说出：“如果你来说你会怎么说？”（出示非洲王子鱼）小鱼，你真胖，你的脑袋

大大的，你的身体圆圆的，你可真漂亮。（出示白皮球鱼）小鱼，你真瘦，你的脑袋尖尖的，你的身体细长细长的，穿着一件黑衣裳，你可真可爱。

注意：让幼儿大胆表述，巩固表达习惯：“别人说完自己再说。”观察指导时手势或轻声语言鼓励。

大班游戏活动目标篇十六

- 1、激发幼儿对民间体育游戏的兴趣，体验合作游戏的快乐。
- 2、引导幼儿跳皮筋的方法。

皮筋若干。

一、开始部分：

老师和幼儿听音乐一起做热身运动。（自由找地方做）

二、基本部分：

1、请你跟我做，在音乐伴奏下，幼儿随教师做体操：上肢、下蹲、体侧、体转、跳跃、整理运动。

2、出示皮筋，让幼儿自己说出橡皮筋的玩法。

3、教师讲解，游戏玩法、示范法：

三人一组，两名幼儿扯皮筋。

跳皮筋方法：双脚站在皮筋左侧，右脚迈入皮筋里，左脚跟上，右脚在左脚之后向皮筋外侧点，接着右脚再收回，同时左脚跳出，右脚跟着跳皮筋，跳皮筋的高度逐渐加高，以增加难度。

4、学唱儿歌：

跳皮筋

马兰花，马兰花，马兰开花二十一；
二五六，二五七，二八、二九、三十一；
三五六、三五七，三八、三九、四十一；
四五六，四五七，四八、四九、五十一；
五五六，五五七，五八、五九、六十一；
六五六，六五七，六八、六九、七十一；
七五六，七五七，七八、七九、八十一；
八五六，八五七，八八、八九、九十一；
九五六，九五七，九八、九九、一百一。

5、教师示范跳。

6、幼儿进行练习，教师指导。

7、分给幼儿皮筋（3人一组），边念儿歌边跳皮筋。

玩法：3人为一组，两个孩子扯皮筋，另外一个孩子跳皮筋。

规则：在唱儿歌练习跳皮筋时，要注意节奏感。

表扬跳皮筋好的. 一组幼儿。

8、跟孩子们探讨皮筋的一物多种玩法。

三、结束部分：

幼儿随教师在音乐伴奏下做放松运动。

大班游戏活动目标篇十七

- 1、乐于参与游戏，感受游戏的快乐。
- 2、通过游戏，训练幼儿的快速反应能力。
- 3、遵守游戏规则。
- 4、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 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。

活动重点：通过游戏，训练幼儿的快速反应能力。

活动难点：遵守游戏规则。

经验准备：幼儿初步会玩丢沙包游戏。

物质准备：1、强盗面具2个。

2、沙包2个。

3、宝藏一筐。

4、望远镜一个。

5、热身、游戏、放松音乐各一首。

师：小朋友们，今天我们要一起去寻宝。快，跟我一起出发

吧！（师带领幼儿做热身活动）

师带领幼儿做放松运动并退场。

师：今天我们夺宝小分队成功获胜！强盗头头可不服气，他召集小兵们去了！我们也去召集更多的'小朋友加入我们的夺宝小分队好不好！跟客人老师们说再见。

幼儿在这次夺宝活动中兴趣很浓，充分调动了幼儿的积极性，活动培养了幼儿跑跨跳的能力及勇敢和克服困难的品质。

大班游戏活动目标篇十八

- 1、学习看图识方位并随音乐的节奏合拍地做相应的动作。
- 2、乐意与同伴合作探索与游戏，体验音乐游哮来的快乐。

图谱、音乐。

一、教师带幼儿随音乐进教室。

二、引导幼儿学会看图并进行游戏。

（一）师：小红和小兰也想和我们做游戏，家来看看，他们在圈上玩的是什么样的游戏？（出示图1）师带领幼儿逐一观察图谱并做动作。

请幼儿起立找到自己的朋友，跟着音乐玩一次。

（二）游戏一：相同方向转圈。（图2）

- 1、师：1、我们来看看小红小兰带来了什么样的游戏。
- 2、他们在玩什么样的游戏？怎么站的？他们的方向呢？

- 2、请幼儿扮演小红小兰站在内圈、外圈上。
- 3、跟着音乐前四句玩一玩(重点是在走的时候要走到下一个点，避免有的小朋友丢了朋友。)
- 4、出示(图3、4、5、6)交待玩法。
- 5、请幼儿和着完整的音乐做游戏。

(三)游戏二：“剪刀、石头、布”

- 1、师：小红小兰想让游戏更好玩，来看看怎么玩的。(出示图7贴在图6上)
- 2、在歌曲的那一部分玩的“剪刀、石头、布”?
- 3、教师和幼儿玩“剪刀、石头、布”，问：输的怎么惩罚?打平手怎么办?
- 4、请幼儿和着音乐玩游戏，在音乐最后一句提醒幼儿玩“剪刀、石头、布”的游戏。

(四)游戏三：相方向转圈找朋友。

- 1、师：小红小兰想让游戏更有趣，我们看看怎么玩?(把图8贴在图2上)
- 2、师：有什么变化?谁变了?
- 3、请幼儿和着音乐玩相方向转圈的游戏。

三、延伸：变换走的动作游戏

- 1、师：谁能走的更有趣、更好玩呢?请幼儿模仿有趣的走法。

2、请幼儿站在圈上和着音乐玩有趣的走的游戏。

3、师：你们还有这么多有趣的走法，我们到外面去玩一玩好吗？

在备课前，我就一直构思如何来安排这节课，我班班额过(77名幼儿，最近常到园的也有70或72名幼儿)，对幼儿的分组活动也做了认真的思考，组分多了没人管理(一个老师、两个保育员)，最终把每个游戏活动时分成三个组来完成。

在“自由玩圈”活动中，当老师让幼儿自己想出圈的玩法时，幼儿的积极性很高，每个幼儿都能拿着圈玩，有几个幼儿表现特别突出，能用圈套自己、手上转、地上滚，老师请出玩法好的幼儿玩给大家看时，别的幼儿都积极地跟着做，活动中老师说的不多，幼儿能自主练习，每个幼儿都能玩起来。

在“小球钻圈”活动中，老师分组示范动作后让幼儿自己尝试，幼儿跃跃欲试，第一次滚球的时候，老有幼儿滚不到圈里，老师让他们多看(看别的小朋友滚)多练，经过尝试后最终能把小球滚进地上的圈里，开始距离要远些，看到幼儿能滚进的不多，及时缩短距离后效果好很多。这个活动中，幼儿参与意识强，看到自己能把球滚进圈里时都很激动，都期盼能再滚一次。

“过小河”时，老师在讲双脚跳的要领时，幼儿在原地就跟着做，都能双脚多前一个圈跳进后一个圈，只有少数幼儿能连续跳，几个年龄小、个子矮小的幼儿跳时不能保持身体的平衡摔在地上，经过老师再次提醒方法以及同伴鼓励后，能坚持跳完，还有几个幼儿胆小不敢双脚跳，在老师的鼓励助下也敢跳了。

“开火车”时，幼儿一个接一个做得非常好，用脚尖走比较平稳，用脚跟走时好些幼儿走不了几步就掌握不了平衡，这时我缩短了脚跟走的时间，幼儿就走得很好了。

这次活动设计方案时幼儿我没把人数问题考虑周全，分成三个组活动，幼儿的等待时间都很长，后面没玩的幼儿玩的兴致受到一定的影响，有的幼儿开始不能约束自己，经过老师的提醒后方能管住自己。活动前没考虑到小班幼儿的能力，第一次滚小球时，距离远了，幼儿滚球的准确性差，第一轮幼儿基本都没把球滚进圈里。

如果现在让我再上一次，首先我会考虑到人数的问题，尽可能让每次活动的人数少一些，把幼儿分成两部分来上，一部分由一名保育员安排在教室做别的活动，每个游戏活动前把游戏规则讲清楚，让幼儿在活动时安全方面有保障。活动前多推敲活动方案的可行性，并对礁进行说课，发现问题及时修改。

大班游戏活动目标篇十九

- 1、愿意在集体面前大胆讲述自己的名字。
- 2、通过游戏，使幼儿能进一步熟悉班级的同伴。

活动准备

- 1、趣味练习-我是谁
- 2、玩具指偶一个、屏风、照片

活动过程

一、请问你是谁？

教师和幼儿一起边念儿歌边做动作，当儿歌念到“请问你是谁？”

指偶指向__孩子时，这个孩子必须大声地说“我是__x”

二、游戏：谁不见了？

游戏规则：能迅速猜出站在前面的哪个孩子不见了

三、看照片

提问：照片上的孩子是谁？他是我们班级的孩子吗？

(引导幼儿关心这几天没来幼儿园的孩子，并熟悉他的名字)

四、趣味练习：我是谁

根据谜语的内容选出正确的图片粘贴出来。

大班游戏活动目标篇二十

活动领域：

语言活动目标：

1. 感知动物的明显特征，能用较完整的语言表述。
2. 通过听声音，体验游戏的快乐。
3. 愿意交流，清楚明白地表达自己的想法。
4. 培养幼儿大胆发言，说完整话的好习惯。

活动准备：

1. 声音：大象、老虎、豹子、公鸡、小狗、小猫、长劲鹿
2. 图片：大象、老虎、豹子、公鸡、小狗、小猫、长劲鹿
3. 视频：十二生肖体操活动过程：

一、谈话导入——听声音，根据声音猜动物——捉迷藏，根据局部特征猜动物——演一演，猜测动物活动环节一、谈话导入提问：你们喜欢小动物吗？喜欢什么动物？（开火车说一说）小结：每个人都有自己喜欢的动物。 幼儿根据自己的经验来回答。

谈话导入活动，回顾幼儿生活经验，激发幼儿参加活动的兴趣。

二、听声音，根据声音猜动物师：听！谁来了？

教师播放动物声音，幼儿说出动物名称。

回应1：耳朵真灵，一听就能猜出来。

回应2：仔细听，想一想，会是谁？

教师小结：每种小动物都有自己独特的声音，我们通过听、仔细听能猜出小动物。

根据动物的声音的特征来猜测小动物。

三、捉迷藏，根据局部特征猜动物1. 出示大象和长颈鹿的部分图片，根据明显的局部特征猜测。

师：小动物要和小朋友玩捉迷藏的游戏，猜猜看，谁藏起来了？

师：你是怎么知道的？

教师小结：大象有长鼻子、长颈鹿有长脖子，我们看一看就猜出来了。

回应1：（追问）你是怎么看出来的？比一比也是小科学家观察的一种方法。

回应2：谁能看出来？说说你的好办法。

回应3：比一比，想想你以前见到的动物。

教师小结：仔细比一比也能找到动物。

长颈鹿、大象很容易猜出；完整表述方面猜测豹子、老虎存在差异资源。

根据动物的局部特征来猜测小动物。

四、演一演，猜测动物

1. 师表演，请幼儿猜测。

师：猜猜，这是什么动物？为什么？

小结：哦，演一演的时候可以是动作、可以是声音，要把最明显的地方表演出来。

2. 个别幼儿表演，集体猜测。

回应1：根据幼儿表演的特征进行回应。

回应2：请表演者介绍自己表演的动物并说出理由。

回应3：想一想，我们身边有哪些你喜欢的小动物。（或者提示幼儿十二生肖体操）3. 两两结队，互相表演猜测。

师：两个小朋友一起来玩这个你演我猜的游戏，一个小朋友演一演，另一个小朋友猜一猜。猜对了以后两人再交换。

根据自己的已有经验进行表演。

师幼互动、幼幼互动猜测小动物。

活动反思：

1. 学习用“我猜你是xxx”的句式表达自己的. 猜测。
2. 愿意与同伴、老师互动，喜欢表达自己的想法。
3. 体验游戏带来的乐趣。

在教学中，我尝试新的教学方式，活动中我紧紧抓住小班孩子爱玩，爱活动的天性。以兴趣来激发幼儿学习的动力。活动利用游戏形式，激发幼儿学习兴趣。在活动中，我从孩子们身边所熟悉的小动物入手，给孩子们提供了七星瓢虫背上的斑点、跳跃的小青蛙、小蜜蜂嗡嗡的叫声，这三个即典型又抽象的情景。孩子们在猜一猜的游戏中尽情地发挥着自己的想象力的同时轻松地学会了“我猜你是xxx”的句式。在不知不觉中思维想象力和语言表达能力都得到了发展。活动最后我又将生活中常见的老师和小朋友也利用了起来，体现了取材于生活。正是这一取材将活动带向了xx□整个活动从开始到结束孩子们始终都处于自主、愉快之中。我想这个活动虽然活动准备是那样的简单朴实，却能带给孩子们无尽的快乐和新的知识。当然活动中也存在了一些不足，还请各位领导和姐妹批评指正。