

# 最新游戏教学设计(模板8篇)

总结范文可以激发我们的思考，让我们更加清晰地认识自己在某个领域的优势和劣势。在撰写总结范文时，我们可以采取时间顺序、问题导向或重点突出的方式来组织文章结构。这是一些写好总结的步骤和方法，供大家参考使用。

## 游戏教学设计篇一

游戏是小学体育教学中必不可少的一个重要环节，它不但能够激发孩子的学习兴趣，还能锻炼孩子的智力，毅力，团体精神等……是锻炼和培养孩子的协调运动、健康成长重要手段。因此，在小学体育教学中占有举足轻重的地位。

本节课的授课对象是小学二年学生。他们的天性是喜欢玩、好奇心强、模仿力强、喜欢表现、好动，但不能很好地控制自己的行为，一部分还存在任性、娇气等不良的心理倾向。他们也渐渐产生竞争意识，因为已经能够判断自己的能力大小，所以在发现别人的表现比自己好或者差时，相应地会引起心理的变化。当别人不如自己时，内心暗暗感到自豪得意。为此，针对他们喜欢游戏、喜欢展示的共性特点和个性差异，我选择以游戏为活动主形式，以游戏激趣，营造浓厚个人竞争和团体竞争氛围。

教学目标：

1、情感、态度、价值观：激发学生积极参与体育活动的兴趣，让学生在活动中展示自我，快乐锻炼，增强团队合作意识和竞争意识。

2、知识与技能：发展协调、灵敏的素质，促进智力开发。

教学重点和难点：

重点：通过各种游戏的体验活动掌握一定的技能。

难点：在练习中，能够掌握游戏方法，做到自主学练和合作锻炼。教学过程：

### （一）情景导入

小朋友，今天老师带领大家乘坐旅游大巴，去参观我们美丽的动物园好吗？

### （二）教学过程

1 / 2

#### 旅游第一站“小鸡吃米”

小朋友我们去旅游需要自己挣车费，现在我们来玩“小鸡吃米”的游戏，用“米”来代替“车费”。在地上画一个圆圈当鸡舍，当小鸡的儿童站到圆圈里。另外选一人当饲养员，手拿一捧小石子（或小圆纸片，小沙包等）立于圈外。游戏开始，饲养员一边说：“小鸡吃米喽！”一边跑向远处撒米，当小鸡的就跟着去拾，看谁动作敏捷，拾起来的多为胜，并可以换当饲养员的角色。通过“小鸡吃米”的游戏进行热身活动。旅游第二站“抓尾巴”

教师通过“小朋友们现在我们到了小动物园，瞧！里面有很多的小动物，还有尾巴呢，我们来比赛一下，谁抓到的尾巴最多？”的谈话引导，指导学生进入本节课的主体活动，要求学生通过两人一组，一人把绳子绑在腰间，露出两端“尾巴”，想方设法保护好“尾巴”；另一人使劲去抓它；并轮流活动。教师边指导，要求注意动作规范和安全，边参与学生活动。活动中，学生兴致盎然，奔跑、躲闪，循环反复，在轻松愉快的情景中，达到了一定的锻炼强度。

#### 旅游第三站“丢手绢”

### （三）旅游结束放松总结

伴随着《小白船》组织放松活动，恢复学生生理和心理状态，进行课堂小结，评价，颁奖，渗透德育美育教育。

xxxxxxx李兴成2 / 2

## 游戏教学设计篇二

教学目标：

- 1、从游戏中获取信息，理解游戏规则。
- 2、会用10以内数加减法解决游戏中的问题。
- 3、尝试寻找取胜策略。
- 4、在游戏中体验到用数学的快乐，激发学生学习兴趣。

教学重点：理解游戏规则

教学难点：

- 1、会用10以内数加减法解决游戏中的问题
- 2、尝试寻找取胜策略

教具、学具准备：

扑克牌

教学过程

今天这节课，我就和大家一起玩一玩。板书课题：玩一玩

## 一、导入

1、拿出一副扑克牌，这是什么？（扑克牌）你们玩过吗？你们怎么玩的？（学生说一说）这是你们的游戏规则。扑克牌趣味无穷，玩法多样，我们就来玩玩扑克牌。

2、出示一副完整的扑克牌。

师：这是一副扑克牌。（再除去l□q□k□王）这些扑克牌飞去海南旅游了，就请剩下的扑克牌来和我们一起做游戏。

3、课件展示四种不同花色扑克牌□a——10□共40张。

师：牌面的点数大家都认识吗？谁知道a代表几？

说明a代表1

## 二、玩一玩

1、讲述规则，理解规则

师：今天我们玩的扑克牌又有什么游戏规则呢？大家很期待吧！请看

（1）理解规则：一边摸牌，一边算牌上的数的和。

电脑出示规则，读一读

问：小朋友，这句话什么意思？能说给大家听听吗？我们摸一摸。

演示：摸第一张，几？2，继续摸，摸第二张，几？3合起来是几？

问：会列式吗？学生回答： $2+3=5$

师：小朋友的计算真准！看来这关没有难倒大家，我们继续来看下一条规则。

(2) 理解规则：结果最大的人获胜。

出示规则：结果最大的人获胜。

师：这个规则，什么意思？谁能说一说。我们一起玩一玩。

电脑显示：师生各摸一张牌。师摸2，生摸4

再摸。师摸6，生摸1

师：谁大？（老师）

问：为什么？学生回答 $2+6=8$  $4+1=5$ 大于5

(3) 理解规则：结果比10大的就被淘汰。

师：看来这个规则难不倒你们，我们再增加一个。

出示：结果比10大的就被淘汰。

问：这句话什么意思？淘汰又是什么意思呢？

师：现在老师的两张牌面的点数大，我们还可以继续摸。你们摸吗？

你们想摸到几？为什么？

演示学生继续摸。摸到5

师：算一算，和是几？ $4+1+5=10$

师：老师也要摸，摸到7，

帮老师算一算，和是几？ $2+6+7=15$

师：谁赢了？为什么？

师：恭喜大家！爱拼才会赢。最终小朋友们用自己的胆量和智慧反败为胜。所以我们在生活中遇到一点小小的困难和挫折不能轻言放弃。要敢于挑战。

(4) 理解规则：结果一样大，谁摸的牌少谁获胜。

师：我们重新来一局，怎样？

师生共同摸牌

师： $1+7=8$ 生： $2+4=6$

师：小朋友，你们要不要再摸？猜一猜，老师还会不会摸？为什么？

生再摸张 $2+4+2=8$

问：结果一样大，谁赢了？

学生发表自己的看法

引导学生，共同制定规则。

电脑出示：结果一样大，谁摸的牌少谁获胜。

2、尝试寻找取胜策略。

师：目前老师赢了，如果想赢我，怎么办？

想一想，你们还要不要摸？

猜一猜，摸到几才能获胜？

同桌之间讨论，说说你的想法。

引出两种获胜的可能（1）摸到2，和正好是10。

（2）摸到1，和是9，9大于8

问：如果你们摸到3、4、5……可以吗？为什么？

（巩固规则，结果比10大的就被淘汰）

### 3、组织学生游戏

提出游戏建议

师：规则清楚了，你们想不想亲自摸一摸？在摸之前。老师给大家游戏建议，摸：一张一张摸。算：仔细算准确。想：认真想一想。（电脑出示）现在老师就请两位小朋友上来玩。我和其他小朋友做裁判。

（1）生生两人玩

师：为了使游戏更好玩，我们摸的第一张牌，把点数记在心里，不说出来。第二轮摸牌后再亮牌。

两人各摸一张后，分别问：你摸不摸？你想摸到什么？你不想摸到什么？

继续摸，决出胜负。

意图：在两人游戏中进一步巩固规则。

## (2) 四人玩

师：想不想更多的人玩？现在老师请四位小朋友上来，四个人玩。

游戏进行时，问台下学生，如果你是他，你会摸吗？为什么？

问台上学生：你们决定摸或是不摸？继续摸，祈祷祈祷，希望摸到什么？不希望摸到什么？

意图：增加游戏难度，更一步明确规则。寻求取胜的策略。

## (3) 四人一组玩

师：大家都想玩，那心动不如行动，我们四人一组，玩一玩。玩的同时，大家要共同遵守规则。

师巡视指导。

三、活动总结，交流体会。

意图：让学生畅谈在游戏中的感受和体会。

四、全课总结，课后延伸。

师：一副扑克牌牌面还有j□q□k□王，（电脑显示）这些又怎么计算点数呢？我们在游戏中可以共同创造制定，共同遵守。小朋友，生活中处处有规则。如过马路要遵守交通规则，在一个班集体中要遵守班级规则，（图片显示）规则，让我们的生活更加文明，有序。让我们一起遵守规则，享受规则带给我们的快乐。

## 游戏教学设计篇三

在三年级的学习中，学生已经认识了可能性的大小，在四年级的学习中，他们又认识了等可能性，而本学期所学的概率知识主要是用分数表示可能性的大小，所以说，本学期所学的内容是在前两个年级的基础上的一个延伸与发展。教材在呈现本专题的内容时分为三个部分：首先呈现了提供给学生开展试验活动的材料，通过学生的试验进一步体会摸出一个球颜色的可能性的大小；其次呈现了“想一想”的内容，通过讨论第1盒与第2盒摸球的结果，将描述可能性的语言“不可能”与“一定能”转化为数据表示，即客观事件中“不可能”出现的现象用数据表示为“可能性是0”，客观事件中“一定能”出现的现象用数据表示为“可能性是1”，通过这种描述语言转化为数据表示的过程，为学生后续用分数表示可能性作了铺垫；再次呈现了“说一说”的内容。由于学生已有前面的基础，在“说一说”的过程中，将重点讨论第3盒与第4盒摸球结果的表述方法，即用分数的形式，具体地表述可能性大小的结果。

在教学活动中，根据教材呈现的内容及学生的实际情况拟安排以下教学的程序。

一是在实验操作中，复习可能性大小的认识，同时通过这个实验操作起到激发学生学习兴趣及导入课题的作用。在三、四年级，学生已经有了可能性大小的认识，所以在导入新授的阶段，教师组织学生进行“摸球比赛”活动。本活动按“摸球比赛——猜想——验证——导入”的活动过程，让学生可从活动中体验出可能性是有大有小的，从而导入课题。并以此活动为后续教学埋下伏笔，当然还起到一个激发学生学习热情的作用。

二是探究如何将“不可能”、“一定能”、“可能”等描述性语言转化为数据表示。学生通过自己的探究及全班同学的合理筛选后，得出像第1盒这种不可能摸出白球的，可以表示

为摸出白球的可能性是0，而像第3盒这种一定能摸出白球的，可以表示为摸出白球的可能性是1。接着，教师可趁热打铁，让学生用“可能性是0”和“可能性是1”来说明生活中的不可能事件和必然事件。之后，教师把重点放在探究第2盒这种可能摸出白球的情况，可用什么数据来表示合适？这是本课的重点也是难点。最后让学生在思辨中得出可用分数来表示可能性的大小。

三是通过一定的练习让学生学会用数来表示事件发生的可能性大小。这个练习重点放在不确定事件发生的可能性大小上，且练习的要求是逐层提高，以让不同的学生能有不同层次的发展。

1、通过试验操作活动，进一步认识客观事件发生的可能性大小。

2、能用适当的数表示事件发生的可能性大小。

重点：会用数表示可能性的大小。

难点：会用数表示可能性的大小。

1、1、3个箱子，里面分别装着5黄球、1白球4黄球、5白球。3个放球盆。

2、8个放球盆，里面放1白球2黄球。

3、每生2张表格。多媒体课件一套。

[片断一] 游戏激趣，导出课题

1、游戏激趣：教师提供三个箱子，里面分别放有5个黄球，1个白球4个黄球，5个白球，让学生分组进行摸球比赛，看哪个组摸到的白球最多为胜。

（请3个学生参加，每人代表一组。每次只摸出1个球，摸出后要先将球先放去才能再摸，每人摸6次）

2、引疑揭题：由不公平的比赛让学生产生疑问，再从摸出的结果中导出“不可能、可能、一定能”，并从“可能”中引出可能性有大有小，同时引导学生质疑，难道只能用以前学过的这些文字来表示可能性的大小吗？进而由此引出课题。

（教师板书课题）

[ 片断二 ] 动手操作，自主探究

1、引导学生独立思考，自主探究：要分别用什么数表示这三个箱子摸到白球的可能性的的大小。让学生把数填在表格上，同时课件出示如下表格。

[ 片断三 ] 质疑筛选，形成新知

1、先引导质疑：是不是几位同学所举的这些数可以用来分别表示上述三种摸球的结果呢？接着让学生先探究“不可能”和“一定能”的两种情况分别用什么数表示比较合适。

引导学生从“不可能发生的”的几种方法中，找出合适的表示方法（可能性是“0”——用“0”表示简单明了）。再用同样方法找出“一定能发生”的现象——用可能性是“1”来表示。

2、适时解释应用：让学生例举生活中上述两种现象的例子，并用语言进行相应的表达。

3、再组织学生通过对2号箱摸到白球的可能性大小及同学所写的不同数的分析中，确定可以用分数“ $\frac{1}{5}$ ”来表示比较恰当。

（1）启发引导：为什么可以用 $\frac{1}{5}$ 来表示呢？

教师：（拿出2号箱的1个黄球）这个球有可能被摸到吗？这就是一种可能；（再拿出另1个黄球）这个球有可能被摸到吗？现在有几种可能？（指着箱中所有的球）这个箱子中的5个球都有可能被摸到吗？总共有几种可能？其中摸到白球的可能有几种？所以，摸到白球的可能性大小用数来表示应该是多少？从而让学生理解用分数表示可能性大小的意义。

（2）适时练习：教师通过往2号箱中先加入1个黄球，再加入1个白球，再加入1个白球，让学生分别说出能摸到白球、黄球的可能性的的大小，来巩固新知。

（2）适时练习：教师通过往2号箱中先加入1个黄球，再加入1个白球，再加入1个白球，让学生分别说出能摸到白球、黄球的可能性的的大小，来巩固新知。

[ 片断四 ] 归纳总结，提升认识，发展思维

1、归纳总结：

师：以前我们只会用文字来表示可能性的大小，通过今天的学习，我们又懂得了用数来表示可能性的大小，会更加准确明了。

2. 提升认识，发展思维：

借助线段图

让学生知道，可能性的大小还可以通过线段上的点来表示。在教学时，注意引导学生观察某一点从线段的左端到右端，从线段的右端到左端的位置移动引起可能性大小的变化情况，直观描述可能性的变化趋势。

[ 片断五 ] 应用数学，活用数学

## （一）基本性练习

### 1、填空：

（1）抛掷一个骰子，出现3点朝上的可能性是（ ）。

（2）某单位有73名员工举行抽奖活动，总共有73张奖票，每个员工都能中奖。设有一等奖3名，二等奖10名，三等奖60名，第一个抽奖者能抽中一等奖的可能性是（ ）。

（3）如右图，转动转盘，指针指向阴影部分的可能性是（ ）。

### 2、判断：

（1）据推测，今天本地降雨的可能性是 $\frac{4}{5}$ ，意思是今天本地一定有雨。（ ）

（2）抛掷一枚硬币，正面朝上的可能性是 $\frac{1}{2}$ ，也就是说，抛20次就一定有10次正面朝上。（ ）

## （二）拓展延伸：

师根据学生的回答板书出  $\frac{1}{3}$ 、 $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{2}{3}$

合作，交流：学生先认真观察，然后再在小组内交流：用哪个数表示才对？教师巡视。

学生汇报，争辩。针对学生不同意见，教师作如下引导：

### 1、化抽象为形象。

请1男2女3个同学上台，分别代表1白球和2黄球。

问：把其中不同的两个球（同学）配成一对，总共有几种结果？（几种可能）？（生：3种）而拿到2个都是黄球的可能有几种？（1种）所以可能性是？（生：1/3）

2、化形象为抽象。

师：（课件）把这三个球排成一排，并分别标上字母a□b□c□

## 游戏教学设计篇四

： 数学第五册摸球游戏。

1. 通过“猜测—实践—验证”，经历事件发生的可能性大小的探索过程，初步感受生活中有些事件发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性是有大有小的。

2. 在活动交流中培养合作学习的意识和能力，获得良好的情感体验培养学生进行合理推断的能力。

本节课是三年级上册第八单元的第一课时，本单元主要是让学生在活动中感受并知道事件发生的可能性。教材创设了摸球的情境，让学生经历猜测—实践—验证的过程，从而感受到某些事件发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性是有大有小的。并把学到的知识应用于实际，培养了学生的应用意识。

本节设计思路如下。

1. 创设情境。

在教学中结合实际生活为学生提供有趣的、丰富的情境，让学生在实际操作中获得良好的体验，从而体会学习数学的乐趣和价值；同时让学生在情境中发现矛盾，引起思考，激发学生用数学知识去解决发现的问题。

## 2. 学习新知。

从学生已有经验出发，让学生经历从实际问题抽象出数学模型的过程。在这一过程中，以“自主探索”为核心，将“合作交流”贯穿整个教学过程。充分利用学生的生活经验，设计生动有趣、直观形象的数学教学活动。

## 3. 应用拓展。

多层次多样式的练习，使学生体会到“生活中处处有数学，数学来源于生活，应用于生活”。利用学到的知识解决实际问题，体会数学在生活中作用以及学习数学的必要性。

### (一) 联系生活，谈话导入

这节课，我们就一起来研究可能性。(板书课题)

(取材于学生生活实际的素材将生活场景展示出来，唤起学生记忆，让学生真真切切地体验和感受到了生活中处处有数学。)

### (二) 操作、探索、实践、感受

#### 1. 摸球游戏。

(1)，这个盒子里有9个白球和1个黄球。(板书9白1黄)

现在老师来摸球，猜猜，摸到的球可能是什么球，摸到什么球的可能性大？为什么？

学生猜测。

现在，老师来摸一个球……看，你们猜对了吗？

(2) 你们喜欢玩这个游戏吗？现在请你们拿出准备好的盒子，

四人一组进行摸球，要求：轮流摸球，把每次摸得的结果记录在书的表格里。

(3) 填完表格后，说说你们发现了什么？为什么？

(4) 师小结：由此可见，可能性有大、有小，这与不同颜色球的数量有关，白色球多，摸到的可能性就大，黄色球少，摸到的可能性就小。

数量

多

少

可能性

多

少

（通过摸球数学活动，让学生在游戏活动中通过亲自操作，来体验事情发生的可能性是不确定的，事件发生的可能性有大有小。体验到生活中处处有数学，数学就在我们身边，从而增强学习的动力，产生积极的数学情感。）

2. 再次摸球。

(1) 刚才我们做了摸球游戏，现在老师把盒子里的球做了变动，盒子里有14个球，分别是8个白球，4个黄球和2个红球，如果老师随意摸出一个球，你们想想可能出现哪些结果？列举出来，小组讨论交流一下。

(2) 师小结：可见，可能性不仅有大有小，还具有不确定性。

（从学生情感体验看，他们仍对小组合作的摸球游戏意犹未尽，再次摸球，极大地满足了他们的心理需求。再次经历“猜想——实践——验证”的探索过程，加深体会出事情发生的可能性有大有小，及不确定性。）

### 3. 转盘游戏。

这个游戏好玩吗？咱们再来玩个游戏好吗？

师出示转盘，请同学们猜猜，转动指针后，指针最有可能指到什么颜色，为什么？同桌先说说。

（1）学生汇报。

（2）师小结：涂色面大，转到的可能性就大，涂色面小，转到的可能性就小。

（这一环节充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩固知识。）

### （三）巩固强化，应用拓展

1. 我会判断。（下面的箱子，分别摸出1个小球结果是那个？）

8白2红 可能是白球 10红

一定是白球

5白5红 一定不是白球

很可能是白球

2白8红 白球的可能性很小 10白

## 2. 我来做参谋。

寒假到了，为了增长见识有很多家长打算带孩子出去旅游。小明的妈妈准备带他到海南、武汉、哈尔滨去，你能帮他参谋告诉他这三个地方的冬天下雪吗？请用上“一定”“很少”“不可能”说一说。

## 3. 我来填一填。

在( )里填“可能”“不可能”“也可能”“一定”等词语，使句子意思完整无误。

(1) 太阳( )从东面升起

(2) 从2, 3, 5, 8, 9中任意取出三个数，数的和是20是( )的。

(3) 明天我校( )有4个或4个以上同学过生日，( )没有4个同学过生日。

(4) 今天上课我们表现那么好，听课的老师( )表扬我们。

## 4. 我来做判断。

(1) 从一个红球，一个白球中，任意摸出一个，可能是红球，也可能是白球( )

(2) 不大于6的数可能是6。( )

(3) 把8个苹果放在3个盘子里，不可能有一个盘里放有6个苹果。( )

## 5. 我来说一说。

通过“连、说、填、判”等多层次的练习，使学生进行了“有意义的学习”，获取知识的过程中，学生的创新精神和实践能力得到增强，使学生真正体验到理智的愉悦，保护了学生创造和成功的信心。整个教学过程动态生成，师生在相互交流中进行着智慧的碰撞，心灵的沟通得到了淋漓尽致的表现。

## 游戏教学设计篇五

### （一）、知识与技能：

- 1、通过实验操作活动，进一步认识客观事件发生的可能性大小。
- 2、能对实际生活中的现象，用分数表示可能性的大小。

（二）、过程与方法：在活动中，让学生经历亲身体验的过程，在观察、思考、讨论、交流中认识可能性的大小问题。

### （三）、情感态度与价值观：

- 1、培养学生学习数学的兴趣，形成良好的合作学习的态度。
- 2、通过猜想与实践验证，体会事物之间的联系与相对性。

用一个数字来表示可能性的大小情况，体会数据表示的简洁性与客观性。

用分数表示可能性大小情况，并能够分析实情。

营造情境，让学生探究新知。

白球7个，黄球2个，袋子一只。

一、谈话导入。今天由陈老师来和大家一起学习，知道今天学什么吗？（可能性的有关问题）陈老师知道我们班的同学特别爱思考，今天我带来了几个问题，想和大家一起研究研究，看看几个大组里，哪个大组给老师的惊喜是最多的。点名询问：有可能是你吗？……（每组一个）从老师的眼睛里看来，每个组同学的精神都很饱满，相信每个组给老师的惊喜是一样多的。

## 二、探究活动用一个数来表示可能性

### （一）、交流中复习

1、出示问题。三白一黄的球放入袋子里。

2、问题：摸球游戏，以前有做吗？老师摸一个可能摸出什么球？为什么？结论：可能是白球，因为白球的数量比黄球多。也可能是黄球，只是他的可能性小一些。追问：摸出什么球的可能性比较大？可能性的大小与什么有关？结论：袋子里黄球和白球的数量有关，白球的数量比黄球多，摸出白球的可能性就大。

3、实践：动手来摸一摸。（请同学来，调节一下气氛）

（二）、用“0”和“1”来表示可能性1、刚才同学们说得很好，现在老师来处理一下，看：袋子里只有两个白球。问：能否摸出我想要的黄球？（生答）2、象这样根本不可能发生的事，用一个数来表示，那可以说它发生的可能性为“？”“0”小结：发生的可能性为“0”时，表示这件事根本不可能发生。3、如果我想摸出白球，那情况又将如何？全是白球。（老师同样请你来用一个数来表示可能性为一定发生的事件，你会用什么数？）“1”

4、小结：当有些事情一定发生时，我们可以说他的可能性为“1”，当有的事不可能发生的时候，我们说他发生的可能

性为“0”。那谁来说一说，生活中哪些事情发生的可能性为“1”哪些事情发生的可能性为“0”。老师出题：玻璃杯从很高的地方落在水泥地面上，那玻璃杯破碎的可能性为“？”太阳每天早晨升起的可能性为“？”公鸡下蛋的可能性为“？”一粒有1~6个数字的骰子，随便怎么投掷，出现数字“7”的可能性为“？”学生举例。汇报5、刚才举了大量生活中的例子说明些事件一定会发生，有些不可能发生，也知道用数字来表示这些可能性的情况，下面我们继续来看。

（三）、用分数表示可能性的情况（在袋子里放入一黄一白两个球）

1、现在，老师摸到黄球的可能性是多少？（学生回答）你能用一个数字来表示摸到黄球的可能性情况吗？（ $1/2$ ）为什么用 $1/2$ 表示？两种球出现的机会是一样的，各占一半。

2、很好！那么，现在呢？（老师慢慢放入一个白球），摸出黄球的可能性还是 $1/2$ 吗？

学生思考，同桌之间交流交流，商量商量。可能性是几，为什么？反馈：黄球的数量占总数量的 $1/3$ ，所以，一般情况下，我们摸出黄球的可能性是 $1/3$ 。

3、那摸出白球的可能性呢？（ $2/3$ ）为什么？白球的数量占总数量的 $2/3$ ，所以，一般情况下，我们摸出白球的可能性是 $2/3$ 。

5、总结：现在谁来说一说，这个可能性的多少与什么有关？看有多少球，其中黄球占了多少个，这样就可以直接表示出来了。

三、巩固应用应用可能性解决问题

1、练一练2：读题——解决问题——说明原因（红色占总数

的一半，所以用二分之一表示。)

2、练一练3：仔细审题——独立解决——小组讨论——反馈

4、一个密码箱的密码由1、5、8组成的三位数，密码158的可能性是多少？

## 游戏教学设计篇六

通过对《跑与游戏》课程的学习，激发学生的活动兴趣，促进学生柔韧、协调能力的发展，养成自觉、主动参与体育锻炼的良好习惯，发挥教师在课堂上的主导作用，让学生在课程中体验成功，体会快乐。

通过学生自然跑的应用，各种跑的练习与游戏，使学生掌握跑的简单的基本技术，学会跑的正确方法，培养跑的正确姿势，发展速度、耐力、灵活和协调性等身体素质。

本节课的授课班级是三年级2班学生。学生们在平时的日子里也同样非常喜欢奔跑，模仿能力较强，对于新事物有着强烈的好奇心，但是他们的兴趣迁移较快，注意力易分散。课程上以游戏为主激发孩子学习兴趣，让学生带上自己的疑问，与教师一起进行之后的快速跑学习，使学生学会观察、思考、想象，体现生生互评，互助，师生互动。在愉悦的氛围下初步体会动作，增加对奔跑的感觉。

1、使学生了解快速跑动作方法，以最快速度跑完全程

2、发展学生快速反应，灵活敏捷与动作协调能力，发展位移速度，培养跑的正确姿势。

3、培养学生勇敢顽强、勇往直前的意志品质，学会关心他人、互相帮助、团结奋进精神。

重点：跑姿正确，摆臂迅速

难点：速度快，跑直线

接力棒，沙包，标志物。

3、主教材部分。

a□原地摆臂练习，教师讲解示范摆臂动作，随着击掌的频率带动学生摆臂练习。

b□单腿跳练习，分四组，一列横队为一组，口令出发，一条腿跳到对面，走路回队，下一组换另一条腿，学生练习，教师巡视指导。

c□讲解示范快速跑动作要领，提示细节。对三年级学生，动作讲解要精简、直观。组织学生分组进行快速跑尝试性练习。练习过程中在对个别学生进行帮助指导、点评。总用时18到20分钟。

5、结束部分。 放松。总结。师生再见。 3分钟

## 游戏教学设计篇七

教学目标

1、通过观察和操作等学习活动，进一步理解加减法的意义。

2、能正确计算得数是6和7的加法以及相应的减法；感知并了解加减法之间的相互联系。

3、在游戏活动中，鼓励学生积极参与、积极交流，培养学生的想象力，有序思考的能力和语言表达能力，并发展他们的

数感。

4、在运算过程中养成仔细、认真的学习习惯。

5、能运用所学的知识解决简单的实际问题。

教学重点：掌握“6”和“7”的加减法。

教学难点：培养学生有序思维的能力。

教具准备：6个棋子或糖果、口算卡片

学具准备：学具盒或7个糖。

教学过程

（一）创境激趣，导入新课

1、师生玩手指游戏。

2、同桌玩游戏。

3、师谈话导入新课并板书课题：猜数游戏

二、适度引导，自主探索

活动一：通过猜数游戏，学习6的加法

1、老师变，学生猜。

师：（突然举起手）看，老师给大家带来什么？

生：糖

师：左手有几个？右手呢？一共有几个？谁来说一个算式？老师

顺便把算式写在黑板上。（随机出数字）

生1:  $2+4=6$  生2:  $4+2=6$  （师板书）

师：看，老师再变！（一只手1个，一只手5个）谁能说一个加法算式？

生1:  $1+5=6$

生2:  $5+1=6$  （师板书）

师：小朋友都很聪明，能列出两个不同的加法算式，老师的戏法也躲不过你们的眼睛，还可以怎么变？请小朋友拿出准备好的糖来变一变，并把算式读出来。

2、一生上台进行变戏法活动，其余学生说算式。

3、全班交流算式，师生共同整理并发现规律。（四人小组展开讨论）

4、师小结。

5、手指游戏，巩固6的加法。

（1）师生玩

（2）同桌玩

（3）请两个学生代表玩。

活动二：通过猜数游戏，学习6的减法

1、师：还想不想再玩一次？（随机出数字）

师：你是怎么猜到的？你能列一个减法算式吗？

生：总共6颗，露出2颗， $6-2=4$ （师板书）

## 2、学生同桌玩

师：哪个小朋友愿意把你的减法算式和大家交流交流？

（引导学生说出所有可能得到的算式： $6-4=2$ ， $6-2=4$ ， $6-5=1$ ， $6-6=0$ ， $6-0=6$ ， $6-1=5$ 。）

## 3、师生共同整理算式，并小结。

活动三：通过学生自己摆一摆，学习7的加减法。

### 1、师生课间操。

### 2、学生动手摆，掌握7的加法。

（1）学生拿出课前准备的好的7颗糖，摆摆看：几加几等于7？

（2）（根据生回答老师有序地板书算式）

### 3、学生动手摆，掌握7的减法。

（根据生回答老师有序地板书算式）

### 4、小结。

## 三、巩固提高

（一）1、听《小老鼠背土豆》的故事

2、让学生续编故事，并列算式。

3、师小结并进行思想品德教育。

## （二）、练一练

抢答（卡片）

## 四、数学游戏

同桌两人玩6和7的数字组成游戏。

## 五、课堂总结

# 游戏教学设计篇八

1、追逐目的和团体和谐地躲闪。

2、引发幼儿对传统体育游戏的爱好。

1、加入人数：6到10人；

2、园地部署：幼儿运动园地。

加入者选一人做龙头，一人做捉龙尾者。别的人一个接一个地拉住衣摆接在龙头背面做龙身，末了一人便是龙尾。

游戏开端时，龙头与捉龙尾人对话

捉者龙头

我要吃龙头，龙头有角。

我要吃龙中，中心有刺。

我要吃龙尾，一拖拖你下水。

对话一完，捉龙尾者便双方移动跑，探求抓住龙尾的时机。幼儿手工制作龙头费尽心机地盖住捉龙尾者，龙身龙尾一串人很

快地随着龙头移动跑,以防被抓住。留意龙身不要摆脱。要是做龙尾的被抓住了,要主动退下,另一名在末了的天然成为龙尾。

立异弄法是龙头看到龙尾跑不动了,就原地蹲下,背面的龙身和龙尾一路蹲下。捉龙尾者看到龙尾蹲下了,就不克不及再捉了。

对付游戏的生成的喜好,孩子们传闻做“捉龙尾”的游戏都很开心,只是开端,因为对童谣不熟习,弄法也不熟习,有些无所适从。我想应当早让孩子们熟习一下童谣会更好一些。颠末频频的实践游戏,幼儿园教育随笔孩子们对付童谣以及游戏的弄法有了更进一步的熟习。我想在教孩子们游戏内容的时间,我们不消什么说教,而要引诱孩子们在游戏的实践中熟习游戏的弄法及法则等,如许更得当这个年事阶段的孩子们。“捉龙尾”游戏是一个团体游戏,须要幼儿之间的密符合作。以是,本次游戏既熬炼了幼儿的反响本领,又造就了幼儿联合协作的精力,幼儿很喜好到场运动。