

最新幼儿园大班游戏教案(优质11篇)

四年级教案包括教学目标、教学内容、教学方法、教学评价等多个方面。本文将为大家介绍一些优秀的大班教案示例，供大家学习借鉴。

幼儿园大班游戏教案篇一

- 1、初步理解年月日的概念，感知年月日之间的关系。
- 2、引导幼儿知道日历等是查看时间(日期)的工具，学习查看他们的方法。
- 3、培养幼儿的观察和想象能力，发展幼儿的交往能力。
- 4、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。
- 5、引导幼儿对数字产生兴趣。

1、大字卡(年、月、日)各一张，自制外形似房子状的`20xx年1月——12月的月历(大月、小月、2月房子大小有区分)，小字卡(同前)和数字卡(12、30、31、28、365)人手1份。

2、各类挂历、台历、月历等布置的展览区。

一、导入部分，激发兴趣。

导入语：今天老师带来了一些有趣的数字和小朋友一起做游戏，高兴吗？那我们先一起来认一认、读一读。看到这些数字，你想到了什么？(学号、年龄、时间等)

评：充分发挥了幼儿的扩展性思维。

二、出示房子，讲述故事。

帮助幼儿理解年、月、日的概念，了解数字之间的关系。

(1)出示房子图，小朋友瞧，这里还有许多有趣的数字呢!仔细看看，你发现了什么?

你们发现了这么多秘密，真了不起!咦，这些数字里还藏着一个好听的故事呢!想不想听?

教师利用大字卡讲述故事。

评：幼儿的积极性很高，听故事很认真。

(2)幼儿操作小字卡、数卡回答问题。

三、学习查日期

(1)现在老师指日期，请小朋友说出是几月几日?老师说日期，请小朋友把它找出来。

师：那今天是几月几日?你们怎么知道的?

教师总结：对了，象日历、挂历、台历等可以查看日期。

(2)前几天小朋友都带来了一些挂历、台历，今天我们就来开个展览会，看看找找说说日期(如：生日、节日等)，并介绍给旁边的小朋友和后面的老师听。

这次数学活动，我精心设计了三个实践环节，每一环节都是环环相套，层层递进。活动开始，我神秘地说要与数字朋友做游戏，孩子们注意力一下子给吸引住了，通过让幼儿认认、想想、说说数字，充分发挥了幼儿的扩展性思维。接着让幼儿进入一个有趣的故事中，有年妈妈带着孩子住在漂亮蘑菇房子里进行着有趣的的游戏，幼儿在不知不觉中理解了年月日

的概念，感知到了年月日间的关系，了解一年有12个月，一个月有30(31)天，一年共有365天。然后又开了一个展览会，孩子们更是乐开了天更重要的是这个情境激发了孩子人人去探究、人人去发现，自己悟出了年月日之间的关系。

数学《有趣的数字》选择了幼儿日常生活经常用到的日历挂历台历等来让幼儿认识日期，查阅日期。活动中充分体现了《纲要》精神：幼儿的教育内容必须生活化、游戏化、社会化。“课堂小天地，天地大课堂”，我们作为教师应该创设出孩子们熟悉的生活场景，应该让学生懂得：生活就是数学学习的课堂，数学学习就在广阔的天地里，生命的成长中。

幼儿园大班游戏教案篇二

1. 游戏开始前布置场地将小朋友分成相等的几组，站好队列，作好准备。
2. 老师作示范运粮（用小沙袋代替粮食）
3. 游戏的规则：（1）扮演运粮的幼儿要弓腰，双手扶好“粮食”在背上，沿着布置好的示意方向，绕过障碍物把“粮食”送到“粮仓”。（2）运粮的小朋友在运粮的途中谁把“粮食”掉下来就视为不爱惜“粮食”。
4. 游戏开始：老师口哨一响，每组第一个小朋友背上“粮食”弓着腰，向前绕过两个障碍物到达指定位置。前面的小朋友把“粮食”送到“粮仓”后，转身和下一个小朋友击掌，下一个小朋友才能开始，依次进行，看哪一组运粮最多。鼓励幼儿不能掉下“粮食”要把“粮食”送到“粮仓”内。
5. 活动结束，评比结果，收拾场地。

幼儿园大班游戏教案篇三

- 1、通过活动，引导幼儿热爱大自然、体验大自然的美。
- 2、培养幼儿与同伴合作、保住自己和关心爱护同伴的能力。
- 3、通过活动，练习踮脚、蹲跳、后跳。
- 4、让幼儿体会吹泡泡的乐趣，发展幼儿开朗，乐观的性格。
- 5、让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己。

幼儿园大班游戏教案篇四

- 1、指导幼儿运用已有的知识，经验、发挥自己的想象，选择不同材料想象建构水库。

（教师引导幼儿认识这些材料。）幼儿：哇，这么多材料，有泡沫、积塑、盒子，纸筒。

幼儿：还有蛋架、毯子、鹅卵石。

……师：小朋友想一想，你想用什么材料建构大坝、高山、高楼、小溪等？

幼儿：我要用积塑、盒子搭建别墅、高楼。

幼儿：蛋架上有一粒一粒的真象大坝上的鹅卵石，我就用它来建大坝。

幼儿：我要用箱子建高的大坝，用硬纸板、纸筒建闸门。……（孩子们兴奋的讲出自己的想法，还能互相分析出哪种想法好，适合。）

2、根据游戏需要进行合理分工合作。

(1) 首先确定布局，然后按照布局和幼儿的意愿分配。

幼儿：从上面安排到下面，先定库区高山的位置，接下来是大坝闸门，再接下来是小溪、水池、发电站，最后在两边搭建房子。

幼儿：先在场地中间定大坝闸门的位置，大坝的上面是库区，下面是水池、小溪、发电站。……师：小朋友真厉害，现在你们指挥老师用粉笔把整个水库的场地布局画出来。

(师在场地上画时，孩子们在一旁指指点点，真像一群设计师在旁指导。)

(2) 商定材料的取放及人员的安排。

师：水库的工程太大了，我们要分成四组来搭建，一组建库区，一组建大坝，一组建水池、小溪、发电站，一组建高楼、别墅、亭子。我们就选四个组长来负责吧，请小朋友推荐一下。

幼儿：需要什么材料自己去挑，去拿。

幼儿：先想想自己要做什么，需要什么材料，再去把材料拿到场地旁。

幼儿：我觉得应该小组讨论好要有什么材料，然后由组长去领。

师：可是有些材料大家都要用，该怎么办？

幼儿：一组分一点。

幼儿：把这些材料放在一个地方，需要的人去那边做。

（孩子们激烈的发表自己的看法，在积极的讨论中制定出材料取放制度：共同使用的材料放在一个地方，需要的人去领，做剩的要放回原地，各自的材料可以领到自己搭建的场地旁。）

（3）分组创建水库。

孩子们忙开了，有的三下两下迅速地去挑选材料，有的和同伴商量着要怎样搭建，用什么材料？有的组长在一旁大胆的指挥着。

a组：（搭建库区）组长：我们用泡沫块堆起来做山。

幼儿：我觉得还可以加上椅子，使山更高些。

师：这样子看上去不像山，像一堆东西，想想办法把它变成山。

幼儿：我们把灰黑色的毯子盖在上面就像山了。

幼儿：我们要建好几座山，一座连着一座，把库区围起来。
（幼儿边说边在场地上比划着，）幼儿：山建好了光秃秃的，我们可以在山上做树、草、花、动物。

幼儿：库区的水我们来用蓝色皱纸铺一铺，并做些鱼，塔做好赶快放到水里。

（孩子们边讨论，边挑选材料，边搭建、制作，边修改，这样库区的景物就展示出来了）
b组：（搭建大坝）组长：大坝是用鹅卵石砌成的，我们先去挑选材料，看哪种适合。

幼儿：蛋架上有一粒一粒的真像鹅卵石，我们就用它来建大坝吧。

幼儿：可大坝很高，是用鹅卵石砌成斜斜的墙。怎么办呢？

幼儿：有了，我们用箱子叠高成排。摆上木棍，就可以铺蛋架了。

幼儿：坝上的大闸门我们用圆纸筒和硬纸板搭建。

师：有几个闸门，想想办法怎样使闸门可以开关。

幼儿：有四个闸门，闸门旁的每根柱子用两个大纸筒搭建，用纸板做大闸门插在两个纸筒中间，这样闸门就可以开关了。

幼儿：坝上还要建灯和围墙。

（孩子们自己讨论，自己试验，大胆创建，由于在棍子上摆蛋架较困难，容易掉下来，孩子们失败了一次又一次，不断的调整，最后一座像模像样的大坝建好了，真可谓“壮观”

c组：（搭建小溪、水池、发电站）组长：我们要在闸门下建一条小溪，在坝下建水池、发电站。

幼儿：我们用鹅卵石堆建水池和小溪。

幼儿：我用泡沫、积塑搭建发电站。

幼儿：水池、小溪建好了，我们来做许多鱼、虾、乌龟、放在水里。

组长：小溪、水池、发电站快好了，我们再做许多树、草、花来打扮小溪的两岸，水池的四周。

d组：（搭建别墅、高楼、亭子）幼儿：组长，我和小鹏一起要搭建漂亮的别墅。

幼儿：我用泡沫、盒子、瓶子来建亭子。

幼儿：我建的高楼有八层。

幼儿：我用积塑建长长的围墙。

师：小朋友别忘了美化环境哟。

幼儿：知道了，我们要在房子、亭子周围种上许多花、树、草。

（孩子们用不同高度的积木，盒子搭建房子，有的将积木盒子横放，有的竖放，有的用短积木，有的用长积木，只见一会儿工夫，一座座的房子建好了，孩子们开心极了。）

幼儿园大班游戏教案篇五

- 1、增强快速奔跑的能力，提高追逐中的应变技能。
- 2、加强平衡和协调能力，激发对体育游戏的兴趣。
- 3、体验人多力量大，同伴间应该相互合作的情感。
- 4、愿意参与体育游戏，体验在游戏中奔跑、追逐的乐趣。

场地、幼儿分两组围成圆圈、手帕两块。

丢手绢时不能往后看

玩时，众人围圈向内坐，选一人拿手绢在圈外绕行，边走边与众人一起唱：“丢、丢、丢手绢，轻轻地放在小朋友的后边，大家不要告诉他，快点快点儿抓住他，快点快点抓住他！”行进中，悄悄将手绢丢于一人背后。如果此人发现应立即捡起手绢追逐丢手绢者。若追上，丢者需重丢；若追不上或丢者转一圈仍未被发现已将手绢丢下，则罚被丢者站在圈中唱一支歌或表演一个节目。然后，轮换再来。

以事物手绢来激发幼儿参与活动的兴趣，同时提问幼儿手绢可以用来做什么呢？接下来我播放音乐，让孩子们感受整首歌曲，孩子们很自然的就说出玩游戏，这样也很好了引入了主题《丢手绢》。在实际演唱中，还是发现有个别幼儿音准唱的不到位，经过指导幼儿都有改正。最后在幼儿熟悉歌曲的情况下，再让幼儿游戏。我先介绍规则再提问游戏时拿到手绢的小朋友要怎么去追丢手绢的人啊！小朋友异口同声的回答要快快捉住他。孩子熟悉规则后，我们的游戏就正式开始了，孩子们边唱边开心的游戏着。个个都是那么认真，快乐。音乐又是那么的容易掌握。

通过今天的活动也让我更加了解到，游戏即快乐，音乐教育即快乐教育。孩子的世界是游戏的世界，音乐游戏是孩子游戏世界中一个充满欢笑、荡漾歌声、舒展舞姿、自我表演的快乐王国。音乐游戏使孩子幼小的心灵萌发感受美、表现美的情趣，丰富幼儿的情感。

幼儿园大班游戏教案篇六

1. 复习巩固九以内的加法。
2. 在情境教学中，学会10的加法。
3. 能将的10的加法运用到超市购物的游戏中。
4. 培养幼儿对数学学习的兴趣。

ppt□购物券、贴有数字的动物卡片。

1. 碰球游戏。

师：小朋友，你们会玩碰球的游戏吗？(会)那今天小胡老师和你们一起来玩玩这个游戏。这里有一个规则，就是我的球和你的球碰起来是9。你们准备好了吗？嘿嘿，我的两球碰几

球?(嘿嘿, 你的两球碰7球, $2+7=9$).....

2. 新授10的加法□(ppt)师: 刚才小朋友的表现可真好, 所以我决定要给你们一些奖励。老师准备带你们去动物园玩, 你们想去吗?(想)好, 那让我们一起去看一看吧。

师: 最后我们去美丽的花丛里看看, 这里面也藏着小动物哦。原来是勤劳的小蜜蜂。我发现这些小蜜蜂有些不一样哦, 你发现没有?有绿头发和黄头发的蜜蜂。数数绿色的有几只?黄色的几只?总共有多少?一共有多少?我想请你来给小蜜蜂列算式了。那这次还有没有其他的算式呢?(没有)为什么?(前面的数字又是5, 换位置以后也是一样的)师: 你们有没有发现这个动物园的小动物呀, 每个种类都是10个, 这就是这个动物园的特点。让我们一起把这些有趣的10的加法一起念一下吧。

3. 游戏: 动物超市

1) 幼儿购物游戏师: 动物园逛完了, 我在动物园还找到了一个有趣的地方, 就是动物超市。在里面我们可以买些纪念品。看, 这是我为你们准备的10元购物券, 你们等会可以去超市你买你喜欢的东西。每个纪念品后面都标有价钱。在这里呀, 我有一个要求, 你只能买两样东西, 而且一定要把10元给用完了。有没有听明白。这是我在动物超市买的东西, 我们一起来看看我买了什么?你们看, 我买了两样, 这个是多少钱?这个呢? $..+. = 10$, 所以我刚好把10块钱用完了。好, 现在你们拿起自己的购物券去超市购物吧。记住你只能买两样东西, 而且一定要把10元给用完了。

2) 互相检查师: 买好的小朋友请回到位置上, 现在你可以和想你的好朋友介绍一下你买到了什么?还可以互相检查你有没有买对, 有没有符合老师的要求?发现错误的小朋友, 老师再给你一次机会, 自己去改正一下。

3) 幼儿介绍自己的购买情况师: 谁想来和大家分享一下你买

了些什么？

幼儿园大班游戏教案篇七

师：“今天，老师是来寻找超人宝贝的……”引入活动。

2、热身操

幼儿在音乐伴奏与教师示范引导下，一起做热身操。

3、主题游戏：一起比一比

游戏方式：

告知小朋友，叠杯口向下为“盖起来”反之为“打开”；

每位小朋友将分得6只在身前“盖起来”摆成一排；

当听到教师口令“打开”，小朋友以最快速度将6只叠杯呈杯口朝上摆放；

当听到教师口令“盖起来”，小朋友则以最快速度将叠杯呈杯口朝下摆放。

4、变化游戏：小金字塔

游戏方式：

探索金字塔的搭建过程，师：小朋友们，见过金字塔吗？今天，我们来用这6只杯子，搭个小金字塔，看谁像超人一样最厉害。

小结：将6只叠杯依次向上搭起，第一排3只叠杯口向下摆放，第二排叠杯数量递减依次向上搭起，依次类推。

5、欢乐游戏：超人宝贝

游戏方式：

(1)将幼儿分成男女两队，进行打开杯子和盖住杯子的比赛。

(2)将幼儿分成男女两队，进行加盖金字塔的比赛。

(3)将幼儿分成男女两队，进行设置障碍的比赛。

6、升华游戏：金字塔

幼儿学会协作共同搭建金字塔。

7、放松律动，自然结束。

幼儿园大班游戏教案篇八

这节课孩子们积极投入、兴趣高涨，完全沉浸在自己的角色中，表现出自主探索、乐意合作和挑战自我的精神。通过游戏锻炼了幼儿快速跑的本领，学会躲闪。还培养了幼儿遵守游戏规则意识和安全意识。在这节活动课中教师还充分利用背景音乐代替教师的语言，较好地刺激了幼儿的音乐感官和运动感官，使民间体育游戏活动成为培养儿童兴趣、发展动作、表达情感、开拓创新的过程。

幼儿园大班游戏教案篇九

活动目标：

1. 能有合作进行游戏的能力。
2. 具有快跑、闪的能力与思维的机敏性。

活动准备：

宽敞的活动场地上画一直径约5米的圆圈，圈外分6等份画出放射线状游戏规则：

一、请两位小朋友，一位跑，一位追，被追的小朋友可以跑到圈里任意一位小朋友面前站信（贴人）这时后面一个小朋友就赶紧跑。

二、如果被追捉者连续贴人三次，追捉者仍没种到，就另换捉者。玩法：

1. 跑时要在圈外，贴人要到圈里。

2. 被追到者不再当追捉者。

幼儿园大班体育活动：熊和石头人活动目标：

1、能按信号快走。

2、能较好的控制自己的行动，反应灵敏。

活动准备：

熊的头饰一个，场地两端各一条线，为起点线和终点线。

活动过程：

一、律动导入：

1、今天天气真好，让我们来锻炼锻炼身体。

2、师生一起做律动——世界真美好。

二、介绍玩法：

1、教师戴上“熊”头饰。

提问：现在我是一只大熊，肚子真饿，我发现了一群可爱的小朋友，要来吃了你们，你们怎么办？（变成石头人，一动不动）2、教师戴上头饰站在起点线前5米，幼儿四散站在起点线后。

3、教师发出信号后，“熊”和幼儿同时往前走，“熊”随时可以回头看，又饿看见熊回头必须立即停止不动，保持原来的姿势装作石头人。

4、如果“熊”发现谁动了，就喊他的名字，该幼儿要站到场外，以最先到达终点线的幼儿为胜，胜利的幼儿扮熊。

5、幼儿游戏后，进行游戏评价。

三：共同游戏：

1、教师扮演熊，其余幼儿共同游戏。

2、接着换幼儿轮流进行扮演熊。

3、游戏一轮下来进行游戏评价。

四：放松运动：

教师：熊没有吃到我们，只好走了，我们一起坐下来休息一下吧！

幼儿园大班游戏教案篇十

根据中班幼儿的年龄特点，以幼儿的兴趣爱好为动力，创编了音乐游戏“炒豆豆”。本次音乐游戏以音乐审美为核心、活动设计充分体现音乐游戏音乐性、情趣性的特点，活动中通过引导幼儿体验、想象、创造，借助已有经验尝试创编炒豆豆的过程，共同讨论制定游戏的玩法和规则，培养了幼儿

的审美感知、想象和创造能力，使幼儿初步体验、感受到了民间游戏的风格及与同伴合作游戏的快乐。

音乐游戏不仅具有游戏性，也要具有音乐性，本次活动的歌曲音乐来自《拾豆豆》中的乐曲，活泼、风趣，使得游戏更显民间韵味。在活动过程中，游戏的动作及玩法都是幼儿在已有经验的基础上创编出来的，在环环紧扣、小步递进的过程中达成了教学目标。肢体动作、语言节奏、手腕花的运用，使孩子们能根据歌词内容主动进入游戏情境，充分体验到游戏的乐趣。

在幼儿阶段，音乐教育的重点是审美能力的培养。培养幼儿审美能力，首先得帮助幼儿感知、理解、熟悉音乐语言。本次活动的乐曲简短，歌词简单，活动进行之前幼儿已经很熟悉，民间韵味有了较深的感受，在充分感受音乐的基础上进行游戏情节和动作的创编，自主体验、表现了对游戏音乐的审美感受。本次活动的难点是“翻跟头”动作，主要借助手腕花帮助幼儿解决与同伴一起翻跟头的困难，幼儿在唱一唱、玩一玩中得到了很好的效果，幼儿很快就掌握了结伴翻跟头的动作。游戏中幼儿在创编“炒豆豆”动作时，给他们提供了一个自由创编的平台，所以，幼儿的兴趣很高，十分投入，个个都踊跃发言。最后的三人合作玩“炒豆豆”游戏，是本次活动的重点。在掌握“炒豆豆”动作的基础上，添加了“豆豆”角色，先让幼儿尝试三人游戏，从中发现问题从而引出了游戏的玩法和规则。待幼儿完全掌握规则，熟悉玩法后再完整进行了游戏，让幼儿在解决游戏难点的基础上充分享受游戏的乐趣。在快乐的游戏与轻松愉快的活动中不知不觉地感受音乐的性质、享受参与音乐活动的乐趣、充分体验大胆自由、创造性地表达自己的情感、理解与想像的快乐。特别是游戏结束后的一句“炒翻的豆豆是谁呀”增加了游戏的乐趣，使得游戏达到了**，。活动在**中结束，幼儿沉浸在游戏的快乐中，他们在不知不觉中初步有了合作的意识。在整个活动中，幼儿的自主性很强，而教师既是组织者，又是参加者。

幼儿园大班游戏教案篇十一

本课教学是在上节课明确了四个子课题，全班分成四个小组并选择喜欢的课题搜集整理资料在本课进行汇报相互学习的过程。

这节课我以礼仪直通车的行驶为线索，四个小组分别是仪态礼仪宣传站、交往礼仪宣传站、校园礼仪宣传站、社会礼仪宣传站。火车开到哪站哪站的小组长要带领组员汇报。从整节课的表现中可以看出孩子们准备的比较充分，搜集整理信息的能力比较强，尤其是第四组同学还搜集到了一些关于外国的礼仪。通过小组汇报，全班共学，同学们了解了更多自己小组以外的礼仪知识。活动中培养了学生搜集、处理信息的能力、表达能力、运用能力及自信心的培养。

尽管如此从课堂上也反映出了一些问题：如部分学生的表现欲不强烈，教师的积极引导也比较欠缺。还有一部分学生充当了看客的角色，小组长没有发动全员参与。还有小组汇报中学生不能准确的表述反映的礼仪问题。

在教设想：以学生为主体发挥教师指导作用帮助能力弱的同学布置一些简单易操作小环节，激发他们的学习兴趣。

小百科：售楼，将房产出售给个人或单位，以满足个人或单位居住、用于商业用途或商住两用的意愿的行为。