

# 2023年大班游戏教案详细篇(模板10篇)

大班教案是根据学生的特点和需求，选择教学目标、教学内容和教学方法等的一份规划。范文中的教学内容和方法可以激发教师的创新意识，使教学更加生动和有趣。

## 大班游戏教案详细篇篇一

- 1、能主动积极地参与体育游戏活动，体验攀爬运动的乐趣并能坚持参加活动。
- 2、能大胆地尝试寻找利用不同材料、不同难度的物体或器械进行攀爬练习，动作协调。
- 3、锻炼幼儿手臂的力量，训练动作的协调和灵活。
- 4、让幼儿初步具有不怕困难的意志品质，体验健康活动的乐趣。
- 5、培养幼儿对体育运动的兴趣爱好。

1、活动重点：能掌握不同材料进行攀爬的方法。

2、活动难点：能利用爬网，勇敢顽强地坚持完成游戏。

彩旗；布绳；攀爬墙；软梯；吊绳；长城；乒乓球；乒乓球球拍；抛接球器；沙包；平衡木；梅花桩；篮球；飞盘。

### 一、准备活动

1、师：今天我们来玩小小登山队员的游戏，游戏前我们先来做登山运动准备活动，一起来锻炼锻炼身体！（激发幼儿参与活动的积极性与自主性）

2、我们一起听音乐随老师来运动：活动全身关节，腕、踝关节，指、趾关节、腰腹。

3、攀爬的专门练习性：手脚着地爬(小乌龟爬)，手膝着地爬(小猴子爬)，匍匐前进等动作。(重点练匍匐前进)

## 二、寻找材料、尝试进行攀爬练习

### 1、活动场地上的攀爬练习。

师：登山队员们，你们想一想怎样才能又快又稳地爬上山顶。  
(介绍提供的材料)

幼儿选择适合自己或自己喜欢的器械进行攀爬练习(爬山、爬墙、爬杆、攀登刀山、爬铁丝网等)，教师要随时提醒幼儿正确地攀爬技术及安全防范意识，比如：器械一定要稳、牢固，爬网的幼儿应注意脚不能勾在绳子里，竹梯一定要搭稳，拉绳时身体不能过于后仰等。教师要注意巡回指导，重点关注能力弱的幼儿、选择难度较大的器械进行攀爬尝试的幼儿、爬网练习时的集中指导。

### 2、游戏：攀爬比赛。

(1)把幼儿分成红、蓝两队按一定的路线进行攀爬尝试。(独木桥—花果山—长城—分散活动场地)

(2)按规定路线进行比赛，先到达终点为胜者。

要求：

(1)队员们勇敢顽强，团结协作，努力完成任务。

(2)攀爬时要注意自己和同伴的安全。

(3)教师的激励鼓励贯穿整个活动。

3、自由分散活动：幼儿可自由选择器械进行平衡、球类、抛接等练习。

4、总结学习情况：对两队完成情况进行总结，特别表扬坚持完成比赛的幼儿。

### 三、活动结束

1、带领幼儿随舒缓的音乐放松、整理，自然结束活动。

2、总结学习情况，表扬以及提出期望。

3、收器械，整理场地，回教室。

## 大班游戏教案详细篇篇二

1、引导幼儿探索废旧报纸的多种玩法，培养幼儿的创造思维能力和探索欲望。

2、通过游戏活动，进一步发展幼儿的平衡协调的能力、跳的能力以及各种运动能力。

3、培养幼儿参与活动的兴趣，以及活动中愉快的情绪体验。

4、通过活动锻炼幼儿的跳跃能力，让他们的身体得到锻炼。

5、愿意参与体育游戏，体验在游戏中奔跑、追逐的乐趣。

1、重点：发展幼儿运动能力

2、难点：培养幼儿创造思维能力

废旧报纸若干，将每张报纸卷成小棒。

音乐材料，磁带、录音机。

## 一、 导入活动：

教师带领幼儿跑步进入活动场地，做热身操。

教师：孩子们，今天教师给大家带来了礼物。瞧瞧这是什么？(出示用报纸做的小棒)天气真好，我们拿着小棒一起到外面去玩吧。(引导幼儿跑步进入场地)

音乐：幼儿一起活动身体，做热身操。(反复两遍)

## 二、 游戏活动：我和报纸做游戏。

### 1、 导入部分。

教师请幼儿将报纸打开，在场地在自由坐下：“孩子们，刚才大家跳舞跳得真好，我们坐下休息一下吧”。

### 2、 引导幼儿讨论：“报纸可以怎么玩”？

教师：“咦，孩子们，刚才我们的小棒怎么不见了”？(幼儿回答)

教师：“报纸可真有趣啊，我们想想报纸可以怎么玩”？(幼儿自由讨论)

教师小结幼儿讨论情况：报纸有好多种玩法，有的小朋友说可以做成球来踢着玩，有的说可以当成小河来跳着玩，孩子们可真聪明，现在我们就比一比，看谁和报纸玩得最高兴。

### 3、 自由玩报纸：

教师带领幼儿随音乐自由玩报纸，刚开始可以探索一个人玩报纸的方法，然后探索两个人玩报纸的方法，最后可以探索许多个人一起玩报纸的方法。

每当有幼儿想出一种好玩的方法时，教师可以先请这个幼儿示范，然后带领大家跟这个孩子一起玩。

#### 4、集体游戏：

- 一个孩子与报纸的游戏：当作小河跳着玩。
- 两个孩子与报纸的游戏：作成小路，走着玩。
- 多个孩子与报纸的游戏：连成长城走着玩、做成小球踢着玩、做成木桩跳着玩……

#### 5、小结评价活动。

- 引导幼儿将报纸收集在一起，形成初步的保护环境的意识。
- 表扬幼儿自己创造的玩法，鼓励幼儿互相学习。

教师：“现在我们应该把报纸怎么办呢”？(幼儿回答)教师：“对，我们一起把报纸带回家，再和报纸玩游戏吧！希望孩子们想出更多与别的小朋友不一样的玩法”。

### 三、 结束活动。

教师和幼儿一起将报纸做成一朵花，一起表演《蝴蝶花》作为结束。

今天的活动开始部分我就利用报纸这一素材，让他们在变化中的魔术棒指挥下做出各种动作，这样既满足了幼儿的好奇心，又为以下的活动做了铺垫。在引领孩子进行魔术棒变化的过程中我用简短的儿歌式语言既集中了幼儿的注意，也使运动在指令中悄然进行。

在进入玩报纸的过程时，我考虑到了幼儿年龄特点，我就分层次引导幼儿探索将报纸变成各种形式进行游戏，有的幼儿

把报纸折成枪的形状，当小枪，玩起了官兵捉强盗的游戏。有的则把报纸捏成团，当小球，互相玩抛接球的游戏。还有的把报纸做“小河”进行跨栏跳等等。在这一环节中，我就做一个发现者，努力发现玩法独特的幼儿，并让他们在集体面前展示，及时肯定他们的创意，以启发其他幼儿思考。在活动中我除了捕捉幼儿有创意的玩法外，还及时组织幼儿体验同伴的玩法。唤起幼儿的创造热情。活动最后我将幼儿自由分成了6组，进行了体育区域游戏活动，孩子们在活动中表现得都很积极，他们主动的、快乐的参与活动，在自主运动中既满足了幼儿与同伴交往的需要，有利于培养幼儿的运动能力，更养成了幼儿的责任心与爱心。

小百科：报纸是以刊载新闻和时事评论为主的定期向公众发行的印刷出版物或电子类报纸。是大众传播的重要载体，具有反映和引导社会舆论的功能。

## 大班游戏教案详细篇篇三

- 1、熟悉感受乐曲欢快的旋律，区分乐曲中的长音和短音。
- 2、学会用不同的动作表现乐曲中的旋律。
- 3、能与很多的小伙伴进行游戏，培养幼儿的合作意识，感受合作的快乐。

熟悉乐曲中的旋律，掌握不同旋律的变换。

学习不同旋律中的不同动作，并能与小伙伴合作游戏。

《奥尔夫幼儿园音乐游戏mp3》音乐播放器

师：小朋友们，大家好！生：老师好！

师：今天呀，老师要带你们玩一个超级好玩的音乐游戏，想

不想玩呀？生：想…想！

师：那现在请我们的小朋友们小手放背后，小眼睛看老师，坐坐好师：谁做得好呀？生：我做得好呀！

师：现在老师告诉你们咱们待会儿要玩的是什么游戏

师：咱们要玩的游戏叫做《谁是木头人》，老师现在要给大家听一个音乐，小朋友们要仔细听哟（播放音乐）

师：小朋友们是不是听了好几种旋律的音乐呀？生：是！

师：在我们的音乐中是有不同动作的，等音乐一停，我们的小朋友就要停下来，扮做木头人，不能再动哦，谁要是动了，就要在旁边等我们其他小朋友玩游戏，游戏结束后再给大家表演节目。小朋友们，听明白了吗？生：明白了！

师：真棒。现在老师先给你们演示一下

师：（边放音乐）突然听到这个音乐的时候，小朋友们就是木头人了，这个时候老师就要看看谁在动了，如果发现哪个小朋友在动的话，那么老师就要请他在旁边看其他小朋友玩游戏了。

师：小朋友们都知道怎么玩了吗？生：知道了！

……师：停！

……师：开始！

……师：停！

……

师：我们的游戏结束，有多少小朋友是木头人呢？

- 1、有效地锻炼了音乐感知能力和对音乐节奏的把握。
- 2、促进了幼儿之间感情的交流。

## 大班游戏教案详细篇篇四

### 活动目标

- 1、初步感知数量与数字之间的对应关系
- 2、学会使用新媒体设备，体验数学活动的乐趣

### 重点难点重点：

初步感知数量与数字之间的对应关系难点：学习使用新媒体设备进行活动

### 经验准备：

### 认识数字1-3物质准备：

1□ipad若干

2、课件：瓢虫找家(希沃教学软件)

3、画有1-5个斑点的纸制小瓢虫若干，布房子5座、小害虫若干

### 活动过程

师：小朋友们好，今天我们来认识一个新朋友，在认识它之前，我们先听一首好听的儿歌，请小朋友竖起小耳朵认真的听。

(一)活动导入：儿歌《小瓢虫》



师：小瓢虫，小瓢虫，飞来飞去的小瓢虫。专吃害虫本领大，我们大家都爱它。

师：老师有问题要问小朋友们，儿歌里说的是谁啊？

(教师示意幼儿举手回答)

(二)活动主体：

1、认识小瓢虫和它们的房子

师：哪里不一样呢?(引导幼儿仔细观察)

师：小朋友们伸出右手食指和老师一起数一数吧

背上有两个点，用数字“2”来表示，我们叫它什么?背上有三个点，用数字“3”来表示，我们叫它什么?(引导幼儿自己寻找答案)

师：我们认识了瓢虫宝宝以后，让我们一起来认识一下它们的家吧!(出示第二张课件)

师：这是数字几啊?(根据幼儿原有经验进行提问)

幼：1

师：数字1，我们叫它1号房子

师：这是数字几啊?

幼：2

师：数字2，我们叫它几号房子?师：这是数字几啊?

幼：3

师：数字3，我们叫它几号房子？

师：小朋友们真棒，我们认识了房子以后看看接下来发生了什么？

师：咦？一只瓢虫找不到家了，老师把它送回家（把一星瓢虫送回2号和3号房子，小瓢虫进不到房子里面去）这是为什么呢？（引导幼儿仔细观察）它有几个点？它是几星瓢虫？它应该去哪个房子？（让幼儿思考并回答一系列问题）

师：又有一只小瓢虫找不到家了，哪个小朋友能送它回自己的家？（出示二星瓢虫，请一个小朋友到大屏幕上拖动操作）

师：还有一只小瓢虫也找不到家了，哪个小朋友能送它回自己的家？（出示三星瓢虫，请一个小朋友到大屏幕进行拖动操作）

师：孩子们，我们除了可以用拖动的方法把小瓢虫送回家，我们还可以选择连线和实物的方法。（教师分组利用材料对各种操作方法进行讲解）现在小朋友们去选择你喜欢的方式送小瓢虫回家吧。

## 2、帮小瓢虫捉虫子

师：瓢虫宝宝们肚子饿了，它们想要捉虫子吃，我们看一看它们是怎样捉虫子的？（出示第三张图片的对应关系）

师：（出示第4张课件）现在，瓢虫们来到了草地上，这里有许多虫子，请小朋友们用不同的方法帮助瓢虫捉虫子吧。（幼儿操作，教师巡回指导，利用ipad给拖动组的一名幼儿录屏）

师：我们请\_\_到前面来和小朋友们分享一下他是如何帮小瓢虫捉虫子的。

### 3、送捉到虫子的小瓢虫回家

师：小朋友们太棒了，都帮助瓢虫捉到了对应数量的小虫子，现在小瓢虫要背着虫子回家了(出示第5张课件)，我们再来帮帮它们(教师进行巡视，对各组幼儿进行指导，利用ipad给连线组的一名小朋友录屏)

师：我们请\_\_到前面来和小朋友们分享一下他是如何送小瓢虫回家的。

#### (三)活动延伸

师：小朋友们本领真大，都能把3星瓢虫送回家了，现在又来了两只小瓢虫，你们仔细数一数它背上有几个点?看看你们能把它们送回家吗?(出示第6张课件，加大难度，尝试是否可以将4星和5星瓢虫送回家)

#### (四)活动结束

师：“瓢虫宝宝们觉得有点累了，想休息了，小朋友们轻轻地离开吧”

(引导幼儿悄悄离开，养成关心他人，尊重他人的习惯)

#### 活动总结

“点与数匹配”“点与物匹配”是活动的重难点，游戏“小瓢虫抓害虫”先让幼儿熟悉斑点数量与虫子数量对应匹配的方法，在游戏中学习匹配，幼儿非常喜欢；“送小瓢虫回家”再次巩固匹配知识，孩子们在情境中学到了本领，锻炼了操作能力，又为小瓢虫找对了家而感到高兴，体验到参与活动的快乐。活动循序渐进，幼儿参与活动的积极性很高，操作能力也得到了进一步提高。

## 大班游戏教案详细篇篇五

幼儿对跳皮筋非常感兴趣，一边跳跃，一边念儿歌。这项活动既能发展幼儿双脚协调地跳，培养合作精神，体验合作游戏的快乐，又锻炼了孩子的语言表达能力。

- 1、在跳的过程中，如果被橡皮筋勾住脚脱不掉，就得停下换别人跳。
- 2、必须按儿歌节奏，顺着三角形跳。

## 大班游戏教案详细篇篇六

1. 通过玩球，让幼儿发现玩球的各种方法，体会玩球的快乐。
2. 培养幼儿的合作能力和团结友爱的品质。

1. 每个幼儿一个皮球。

2. 录音机，磁带。呼啦圈，小棒，饮料瓶，积木板，羽毛球拍，保龄球，平衡木等。

一、准备活动：

1. 幼儿随教师自由入活动场地。
2. 幼儿听音乐《健康歌》做热身运动。

二、基本部分：玩球

1. 拿球，让球围绕幼儿身体及脚各转一圈，以激发幼儿玩球的兴趣。
2. 拍球

(1) 以不同方法拍球：

一只手拍球，双手拍球，快拍和慢拍等，让幼儿体会快拍与慢拍的不同。

(2) 花样拍球教师在幼儿已经学会基本的拍皮球技能后，启发幼儿在学会的基础上，变换花样拍球，并请有创意的幼儿示范，鼓励幼儿大胆想象。如：用手背拍球，背手拍球，转圈拍球，胯下拍球，两个小朋友互相交换拍球等。

3. 巩固游戏为了更好的达到教学目标。做两个游戏加以巩固。

(1) 运西瓜在活动中教师和幼儿一起将皮球当做西瓜，并想出各种办法，将“大西瓜”运到目的地。

(2) 自由选材游戏教师提供丰富的材料，幼儿自由选择各种材料玩球，充分发挥幼儿的想象力，创造力。

### 三、小结

听音乐活动一下，教师与幼儿一起总结玩球的感觉。将自己的问题拿出来和大家一起讨论，找到解决问题的办法，或者把自己认为好的方法告诉大家。

## 大班游戏教案详细篇篇七

亲子游戏：

运玉米

材料准备：

玉米头饰12个、小推车3辆、小树林12个、秒表记时。

玩法：

- 1、12对亲子家庭参加游戏，每3队为一组，分4次进行，按时间长短取前3名。
- 2、家长推着小推车，幼儿带着玉米头饰坐在小推车里。
- 3、家长推着小玉米(幼儿)从起点出发，绕过小树林，到达终点让幼儿下来拿玉米，幼儿抱着玉米坐到小推车里，原路返回起点。
- 4、秒表计时，用时最短为胜。

规则：

- 1、家长必须绕过每一个小树林。
- 2、小朋友必须由家长自己抱进小推车，也可以自己爬进小推车。
- 3、返回时小推车推着玉米(孩子)再绕过小树林，返回起点线。最先返回为胜。

人数：

12对亲子参加游戏亲子接力赛：红薯大丰收

材料准备：

篮子2个、红薯人若干、荷叶6块、拱门2个玩法：

- 1、26对亲子家庭参加游戏，分成亲子2组。
- 2、幼儿和家长13人站一纵队，在起点线后站两纵队亲子。

3、幼儿手拿篮子和家长站在排头，听口令家长和孩子一起出发，家长和孩子一起跳过荷叶，幼儿钻过山洞，家长和孩子一起把红薯放到篮子里，家长抱着孩子直接从旁边跑道返回起点，幼儿把红薯放进起点筐里，把篮子交给第二个亲子。游戏反复进行。先运完的一对亲子为胜。

规则：

1、幼儿手拿篮子，和家长一起必须跳过荷叶，幼儿钻过山洞。家长不用钻山洞。

2、家长抱着孩子，幼儿拿着篮子走小路返回起点。

3、每次红薯只能运一个。

4、后面的幼儿必须拿到篮子才可以出发。

5、先运完的一组为胜。

人数：

26对亲子参加游戏。

穿插游戏：

抢粮食。

亲子游戏：

摸水果

材料准备：

摸奖箱、小苹果音乐、苹果、桔子、、梨若干。

玩法：

- 1、14对亲子参加游戏，每队3人为一组。
- 2、每队亲子带着一种水果标识，跑道上也有相应的水果标识。
- 3、家长和幼儿站在自己的跑道起点线前跳舞《小苹果》。当音乐停时，由家长带着孩子小脚踩大脚走到对面的摸奖箱。
- 4、摸奖箱内放置3个不同的水果，由孩子去摸，对比摸奖箱上的水果标志取出水果。家长提示对错，孩子摸对时，家长将水果放入袋内，由孩子拿着。家长牵着孩子跑回起点。
- 5、秒表计时，用时最短为胜。

规则：

- 1、幼儿和家长一起跳舞，音乐停时，家长和孩子一起出发。
- 2、幼儿和家长必须从自己的跑道小脚踩大脚走到摸奖箱处。
- 3、宝宝摸水果，家长辨别对错。只能宝宝摸水果，家长不能帮忙。错了水果放回箱内再继续摸。
- 4、摸对了，家长抱着孩子沿着自己的跑道跑回起点。秒表计时，先到为胜。。

人数：

14对亲子参加游戏。

教学反思：

游戏是最适宜于促进幼儿主体性和个性化教育的形式，因此，教师应积极地将理念转化为行为，注重在活动中观察、捕捉



幼儿的兴趣，把握时机及时引导，促使孩子们更深入进行游戏，让孩子在健康游戏中得到更多的发展。

小百科：运动会指体育运动的竞赛会，有奥运会等大型运动会，只是范围不同。最早的运动会就是古希腊的古代奥运会，运动会中每人都能展现自己的光彩迎接胜利的喝彩。

## 大班游戏教案详细篇篇八

1、幼儿能自由探索，逐步完成双簧人行走、转向、传球、捡球、推车等动作，发展身体的协调性。

2、在活动中，幼儿能自主结伴，分工合作，培养幼儿间合作游戏的能力。

3、幼儿能感受到双簧游戏的诙谐与幽默，体验与同伴合作的快乐情绪。

4、能根据指令做相应的动作。

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。

纸团若干，推车3辆，饮料瓶8个(里面灌满水)。

### 一、开始部分

1、幼儿听音乐进场，进行队列训练。

2、准备操“动一动”。

### 二、基本部分

(一)幼儿自由探索双簧人游戏。

## 1、初步尝试练习双簧人动作。

(1) 幼儿每两人为一组结合成双簧人，四散于场地上，自由探索练习双簧人动作：即两人一前一后，前者双臂反背于腰间，后者伸手从腋下至前者的胸前，形成双簧人组合，尝试练习不同动作。

(2) 教师小结并请有创意的幼儿示范表演。

(3) 幼儿交换伙伴再次练习双簧人动作(要求双簧人完成行走、转向、与其他双簧人握手道别等有趣动作)。

## 2、增加活动器械，进一步尝试双簧人动作。

(二) 幼儿分工合作，完成双簧人合作游戏。

### 1、双簧人接力运球比赛。

(1) 双簧人自由结合，分成两组，教师提出合作游戏“接力运球”的活动规则。

(2) 双簧人讨论并探索“接力运球”的方法，并进行游戏。

(3) 教师小结，并对幼儿在竞赛中的表现加以肯定和鼓励。

### 2、双簧人推小车运球比赛。

(1) 双簧人自主设计运球路线并初步尝试。

(2) 两组进行运球竞赛。

(3) 教师小结，并对幼儿在竞赛中的表现加以肯定和鼓励。

## 三、结束部分

1、放松运动：《找朋友》

2、教师小结，结束活动。

## 大班游戏教案详细篇篇九

### (一) 幼儿游戏现状分析

在上学年的游戏中，我观察到随着孩子们的游戏主题的展开，他们的游戏情节开始复杂起来，游戏经验也得到了不断积累。孩子们的交往也摆脱了对现有游戏玩具的依赖，开始与同伴进行言语的交流。他们游戏角色越来越逼真，游戏行为也形象具体起来。其次在每次游戏前孩子们也从原先争抢角色到开始互相讨论、协商各自的角色，如孩子们会表示以换班的办法轮流担任角色，或是角色谦让给没做过的一方来做。他们绝大多数对自己所扮演的角色有浓厚兴趣，能主动地投入，并能按事先商讨好的角色的任务去游戏，有时还会创造性地发展一些。随着角色间交往的增多，孩子们产生了对于货币的需要，于是投入了货币及消费卡等游戏材料。

材料投放：薯条(幼儿自制)、收银机、货币、消费卡

### (三) 近阶段游戏目标

1、鼓励幼儿乐意参加各种游戏，体验游戏活动带来的乐趣。

2、巩固幼儿对角色游戏玩法和规则的掌握，逐步增强幼儿的规则意识。

3、鼓励幼儿积极动脑，能主动利用一些替代物进行游戏，并根据游戏自由想象活动的情节，对积极创造游戏情节的幼儿及时给予表扬。

### (四) 教师观察要点

1. 在游戏开始前幼儿能否商量着决定自己的角色。2. 幼儿能否以游戏行为和语言反应生活经验。

3. 幼儿在交流时的语言是否完整。

## 第一学期中班角色游戏方案

### 二. 游戏观察记录

#### (一) 观察记录:

今天医院的“病人”怎么这么多呀。突然，一阵争执声，打破了和谐的气氛。“你拿错药了。”“没有，医生开的是咳嗽的药呀！我是按照医生开的药方拿药的。”我听到争吵声，赶快过去。只见刘婕和刘好已争得面红耳赤。刘婕说刘好拿错药了。我拿过药瓶子一看，确实是。原来是“药”的品种太多了，而“医生”只简单的在药方上作了记号，所以就出现情况了。我温和地问：“为什么会拿错药呢？”幼儿一听，马上讨论开了：“药太多了，医生开的药方没有写清药名。”“但医生不会写字呀？”“我们有很多字还不认识呢？”“那怎么办？”幼儿都把目光转向了我，我笑着说：“小朋友对字宝宝不认识，那我们可以用数字宝宝呀。”幼儿一听，个个欣喜万分，都觉得这个主意不错。而且刘好还提议先给“药”分分家。于是，他们给“咳嗽药”的药柜贴上三角形符号，给“感冒药”的药柜贴上圆形符号，还给其他类型的药柜贴上正方形符号。分好后，又把每种药柜里的“药”编上序号，用“1. 2. 3. ……”表示。这样，护士就不会拿错了。看着幼儿个个脸上洋溢着开心的笑容，我不失时机地问：“那能不能告诉病人，药一天吃几次？一次多少颗呢？把它记录下来，行吗？”幼儿一听又开始忙开了……

#### 观察分析:

观察是指导幼儿游戏的前提，尊重游戏的主体——幼儿。教师要随时发现幼儿的兴趣，及时调整活动内容，以满足儿童

的需要。活动调整：

观察是指导幼儿游戏的前提，尊重游戏的主体——幼儿。教师要随时发现幼儿的兴趣，及时调整活动内容，以满足儿童的需要。活动中尽量让幼儿自己去探索、发现、思考，不急于提供答案。师生互动、亲切融洽，创造一种良好的学习氛围。教师要提供丰富多样的材料，适时更换活动材料。

## (二)观察记录：旺旺食品店

我以顾客身份介入游戏，“我也想买这种面包，可以吗？”

“可以，请问你要多少呢？”服务员黄心宜不再理会之前的顾客，来招待新顾

## 20第一学期中班角色游戏方案

客。

“我也要四个，和刚才那位顾客一样。请问需要多少钱呢？”

“嗯,,,,6块钱。”服务员思考了下回答。

“6元就可以了吗?可是我刚才好像听到那位顾客我我买了一样的东西，要80元呢!为什么呀?是不是他的东西比我的好呀?”教师问。

服务员郭杨熠马上解释说：“不是的不是的，是因为刚才涨价了。”

教师很意外服务员给出的答案：“怎么会突然涨价的呢？”

服务员有点语塞地说：“嗯,,,,就是因为,,,,那个,,,,东西都贵了。”看来服务员是理由充分，我便开始与峻峻爸爸沟通，“爸爸，你这个饼干是买给谁吃的呀？”

爸爸急忙说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃得，还有妈妈和阿姨一人一块。”

“真是位关心家人的好爸爸。”老师努力调整峻峻的心情，“那么你有没有把你买面包的理由告诉服务员呢？说不定他会愿意给你便宜一点。”

峻峻显然认同了老师的说法，马上迎到服务员面前说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃的，你可以便宜一点吗？”

服务员看看爸爸，再看看老师，略有不情愿地说：“好吧，就给你便宜一点吧，8块！”这时峻峻爸爸脸上露出了笑容，马上付钱买了东西走了。分析调整：

中班孩子已经积累了不少关于钱的生活经验，但是对于物品的价值没有一个统一的认识，所以就会产生案例中这样的情况，有时幼儿往往会把一样东西的价钱定得很高。而两个孩子的分歧也恰恰说明了，他们对于同一件物品价值的判断是不同的，这正是中班孩子的年龄特点。

顾客与服务员之间的沟通交流在出现问题之后，孩子们开始脱离自己的角色，出现非角色的语言和行为。这正是中班幼儿角色游戏的特点之一，角色意识还不是最稳固，遇到困难情境时可能就会脱离角色。所以我选择在这个时机介入游戏，并引导孩子重新回到角色中，并以自己的角色身份解决问题。

游戏当下的矛盾是解决了，但是其中的服务员最终还是感到有些不满的，可能她并没有完全认同这样的解决方法。

### 学年第一学期中班角色游戏方案

的工作。而如果集体的经验都认为“80元贵了”那么用大家的经验来说服服务员来的更有效。

这样才能做到真正尊重幼儿的经验，不将孩子禁锢在成人的思想之中，认同他们的认知水平，让他们有了经验之后再向前推进。

## 大班游戏教案详细篇篇十

1、在日常生活中进一步开展合作游戏：如双簧人互喂饼干，互相给水喝等。

2、开展表演游戏：“双簧”，进一步促进相互间的配合。

1、引导幼儿在愉快的游戏中尝试手脚着地向前爬以及正、侧面钻的动作，发展幼儿动作的柔韧性，提高身体的协调性。

2、培养幼儿合作游戏的能力。

3、初步培养幼儿的创造性。

4、感受运动的快乐，愉悦身心。

5、培养幼儿团结合作的观念。

一、场境的布置今天，我们来做个“小猴”救“白龙马”游戏。这个游戏主要是“猴王”听说师傅的“白龙马”被妖怪抓起来藏在一个秘密的地方，昨天“猴王”已经侦察到“白龙马”被妖怪关在“宫殿”里。去“宫殿”要经过的地方，我已经画出来了。

展示示意图：

下面请“小孩子们”动脑筋，根据场境的示意图把这个场境布置出来。

自评：教师大胆地放手，让幼儿边看图示、边讨论、边操作，

小组之间也显得非常团结合作。幼儿用自己感兴趣的方式来完成场境布置，充分体现了幼儿的自主性、参与性和合作性。例如a□男孩们看到图示都主动分成小组抬桌子，把桌子拼成山洞。女孩们都抬垫子、搭塑料圈。例如b□“金箍棒”25根，孩子们自行拼成小路，有的幼儿不同意拼成小路，这就产生“矛盾”。但有的幼儿说：“图上的天然山洞要我们一起拼搭，还要把金箍棒举起来呢”。

## 二、小猴练功

活动伊始，教师扮演“猴王”幼儿扮演“小猴”，音乐响起“猴王”从自己身上拔起一根毫毛放在嘴边一吹，紧接着大喊一声：“孩儿们，起床了”，“小猴”齐声说：“是”。“猴王”和“小猴”同时双手放在自己的额头旁，做观察事物的动作。师、幼根据猴哥的音乐磁带，一起模仿孙悟空的动作练习基本功。为了能顺利地救出“白龙马”，我们必须了解“地形”，熟悉“地形”下要孩儿们开始操练吧。幼儿根据自己的需要，反复在场地上大胆尝试手脚着地向前爬行以及正、侧面钻的动作等。在练习过程中，教师不断鼓励幼儿动脑筋、想办法克服困难。自评：集中幼儿的注意力，激起大脑皮层的兴奋，通过基本功练习使身体各器官快速进入状态，同时故事引入的方式，激发幼儿主动参加体育锻炼的兴趣。幼儿在尝试中表现大胆、积极和主动，通过自己喜欢的方式进行动作练习，想象力丰富，有些幼儿还有所创造。但也存在少部分幼儿过度兴奋的现象。例如：“小猴”在模仿孙悟空地上打滚的动作时，显得特别“神龙活现”。

## 三、智救“白龙马”“猴王”交待

游戏规则：

1. 戴好孙悟空面具，否则“白龙马”不认识你们。
2. 一路上要注意安全，跟好“猴王”。否则被“妖怪”发现



了会有生命危险。

3. 要坚持不懈、勇敢地完成任务，不怕困难。

1. “西游记”童话是孩子们最美丽的梦境，但这些故事都发生在遥远遥远的地方。现在让幼儿自己来扮演“小猴”，让他们进入迷人的神秘世界，孩子们感到无比欢欣。身处迷人的故事情境，幼儿的非凡想象油然而生。老师允许适当自由发挥，孩子表现自我的自由空间，使孩子参与活动的积极性和兴趣倍增。

2. 采用尝试发现、探索模仿、分工合作的方式，使幼儿变被动为主动、快乐的学习。幼儿自主参与游戏场境布置，收拾运动器械，改变了过去由教师事先拟定好活动内容和活动规则，幼儿只是被动参与的现象。幼儿大胆的探索，动脑筋、想办法并能够根据示意图，分工合作完成场境布置。这样既显示了个人的价值，又能体现合作的力量，促进其集体荣誉感的形成。

3. 在整个过程中，老师以参与者、引导者、合作者的角色出现，帮助幼儿不断尝试、不断探索、坚持不懈、克服困难完成场境的布置。幼儿通过选择自己喜欢的方式完成场境布置，训练身体的协调性，幼儿基本处于一种自我学习、相互学习的状态。

4. 如果层次性再突出些，更能满足不同发展水平幼儿的发展需要。