

最新中班钻和爬游戏教案(汇总13篇)

幼儿园教案是教师根据学校教学大纲和课程标准，结合学生的实际学情，对教学内容和教学活动进行合理安排和组织的文档。正确使用小班教案可以有效提高教学质量，以下是一些关于小班教案的经验分享。

中班钻和爬游戏教案篇一

- 1、明白7添上1是8，并能认读数字8。
- 2、理解8的实际意义，明白数量是8的事物能用数字8来表示。
- 3、发展幼儿的动手操作本事。

1、自制挂图1(7个大灯笼和7个小灯笼，对应摆放);挂图2(7个大馒头)。

2、卡纸做的大馒头、小馒头、大红枣、小红枣若干，数字卡片7、数字卡片8。

一、创设情境，引出课题，点数7。

教师能够用故事的形式引出课题。如：“过年的时候，我们挂上红红的灯笼来庆祝新年。”

出示挂图1：我们一齐来数数看，有多少个灯笼呢(先引导幼儿点数说出总数，再比较出大灯笼和小灯笼一样多，数量都是7个。用数字7来表示，出示数字卡片7。)

二、学习8的构成，认读数字“8”。

过年的时候，我们挂上红红的灯笼，还要做上香香的馒头。

1、7添上1是8。

2、出示挂图2：让幼儿数数有几个大馒头(7个)教师又拿来了一个，此刻一共有多少个(8个)引导幼儿说出7个大馒头添上1个大馒头是8个大馒头。8个大馒头用数字“8”来表示，出示数字8。

3、教师又拿来了7个小馒头，在8个大馒头下头对应出示7个小馒头，引导幼儿比比大馒头和小馒头谁多谁少，怎样使它们变成一样多。启发幼儿用添上1或去掉1的方法把它们变成一样多，从而明白7添上1是8，8去掉1是7。

三、幼儿动手操作

1、小朋友们，你们吃过红枣馒头吗今日教师准备了好多红枣，请你们把这些馒头变成红枣馒头吧。

2、幼儿分组操作，给“馒头”贴“红枣”。每人一张卡纸做的8个大馒头和一张卡纸做的8个小馒头，要求幼儿分别给每个大馒头贴上8个大红枣，给每个小馒头贴上8个小红枣。

3、交流验证操作结果。

请幼儿相互点数，看看是不是放了8个红枣，多了就拿掉，少了就增加。

四、游戏巩固数字“8”的认识

1、出示数字卡片“8”，请幼儿认读、观察数字8的形状像什么(像麻花、像葫芦等。)

2、游戏：看谁最快找到活动室里数量是8的物体。如：8个水杯、8块积木、8本书等。

利用户外活动做游戏《老鹰捉小鸡》进一步巩固7添上1

是8，8去掉1是7。(游戏玩法：教师当母鸡，有8只小鸡老鹰吃掉一只还剩7只小鸡，救回一只还是8只小鸡)

中班钻和爬游戏教案篇二

- 1、了解打劫，并学会怎么样去打劫。
- 2、通过故事、练习等方式来学习打劫，体验学围棋的乐趣。
- 3、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。
- 4、遵守游戏规则，体验与同伴合作游戏及控制性活动带来的快乐。

(一) 导入新课

师：看来小朋友们都把倒扑这个本领学会了，下面我们继续学习新本领吧。今天老师要讲一个《两只老虎》的故事。

(二) 讲解新课

1、讲解什么是打劫

2、师：现在给你一个白子，你会把它下在哪呢？请一幼儿走到大棋盘前，提掉一个黑子。

再请一个小朋友上来做。应该也会做对。师：对了，小黑虎张大嘴巴就把大肉包子吃了。接下来，小老虎兄弟你喂我吃一个大肉包子，我也喂你吃一个大肉包子，一人轮流吃一个，真是开心极了。小朋友们，象这样你提我一个子我又提你一个子，来回提一个子的情况，就叫打劫。老师说3遍打劫，跟读3遍。

3、讲解打劫的规则

师：以后下棋的时候如果我们碰到来回提一个子的情况，那就是遇到打劫了。但是如果我真要是这样来回提一个子，那么这盘棋还能下完吗？（不能）

师：对，这盘棋就下不完了。那该怎么办呢？我们回到刚才的故事中去。虎哥哥给虎弟弟的是一个早饭剩下的大肉包子，是凉的肉包子，虎弟弟马上就吃了。可是，我们要注意了，虎弟弟给虎哥哥的可是刚出笼的大肉包子，是热的肉包子，虎哥哥能马上就吃吗？（不能）

师：对，不能。如果你马上吃啊，嘴里就会被烫起一个个大水泡啦！所以啊，小黑虎没有马上吃，他先到旁边玩了一下下（拿一颗黑子放在棋盘的其他地方），白虎也陪着哥哥玩了一下下（拿一颗白子放在黑子的旁边）。等包子不烫了才回来吃（提一颗白子）。也就是说我们要隔一手才能提。现在小黑虎又从蒸笼里拿出一个大肉包子给小白虎吃，小白虎能马上吃吗？（不能，不然会起泡的）

师：对，不能。会起泡的。所以，小白虎也要到旁边玩一下下才可以回来吃。有的小朋友已经在动脑筋了，会问老师，老师啊，这样不还是提来提去下不完吗？师：哈哈，不要着急。当一只小老虎到旁边玩一下下的时候，另一只老虎是不是都要陪着去呢。如果虎哥哥怕虎弟弟吃撑了，他就不会陪弟弟去玩了，就会把大肉包子偷偷藏起来了（粘劫）。现在我们一起来看看，还有打劫吗？（没有了）

师：像这样一手棋，让打劫消失了，这手棋，我们就叫消劫。

老师说3遍，跟读3遍。

（三）课堂练习

1、看看下面那些是打劫

讲解的要点：先看能不能提一个子，再看是不是来回提一个子

2、记儿歌

教师总结：打劫被提不要急，要隔一步再去提。

结束：小朋友，今天我们学的`是打劫和打劫的儿歌。你们都学会了吗？

教师：小朋友们真聪明，回去以后还要练哦！

课堂环节紧凑，幼儿在轻松的环境下享受，由于在游戏过程中，我讲游戏规则不到位，导致幼儿在游戏过程有的捣乱，气氛太过度的活跃，导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养，是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

小百科：围棋，是一种策略型两人棋类游戏，中国古时称“弈”，西方名称“go”[]流行于东亚国家（中、日、韩、朝），属琴棋书画四艺之一。围棋起源于中国，传为帝尧所作，春秋战国时期即有记载。隋唐时经朝鲜传入日本，流传到欧美各国。围棋蕴含着中华文化的丰富内涵，它是中国文化与文明的体现。

中班钻和爬游戏教案篇三

主角游戏《超市、银行、幼儿园》

1、培养幼儿按意愿独立地确定游戏主题的本事，主题鲜明而稳定。

2、让幼儿学会协商分配主角，与同伴进取交往，友好合作。

1、超市、银行、幼儿园等主题游戏玩具。

2、让幼儿了解超市、银行的工作性质、资料。

1、教师出示超市、银行、幼儿园等的主题游戏玩具，直接引入游戏。师说

“今日我们来玩主角游戏，这些玩具能够玩什么主题的游戏”

2、师幼一齐回忆上次游戏情景，指出游戏中的不足，提醒幼儿在这次

游戏中改善。

3、幼儿自选主题，合作布置游戏场景。

4、引导幼儿分配和协商主角，可用“自报公议”、“猜拳”的方法解决。

刚开始幼儿还在争吵着当同一个主角，在教师的提议下，学习着用谦让、猜拳的方法来解决问題。

5、幼儿游戏，教师指导：启发幼儿各游戏主题串起来玩。

6、结束游戏：

(1)、组织幼儿独立地、有条理地归类摆放玩具和整理游戏场地。

(2)、让幼儿自评各自玩的游戏情景。

中班钻和爬游戏教案篇四

1. 探索用不一样的方法使气球鼓起来。

2. 尝试气球的多种玩法，感受游戏的欢乐。

课件、气球若干、打气筒

(一) 引起兴趣，引发讨论

1. 游戏：猜猜是什么

2. 什么时候什么地方见到过气球？

(二) 尝试：让气球鼓起来

1. 今日教师带来了许多气球，想玩吗？此刻能玩吗？为什么？

2. 讨论：怎样让气球鼓起来？

3. 幼儿尝试，寻找让气球鼓起来的办法

4. 经验交流

你用什么方法让气球鼓起来的？这些办法中哪个方法更好？为什么？

(三) 玩气球(.)，体验欢乐

1. 幼儿分散游戏，教师观察指导。

2. 提出要求：玩时不能用手碰气球，有什么办法不让气球掉下来？

3. 幼儿再次分散玩气球。

(四) 延伸活动：

这是什么？想想用丝巾帮忙怎样让气球不落下来？

听课收获：

活动是在蒋教师与孩子们玩“石头、剪子、布”的游戏中拉开序幕的。由于孩子们上了一天的活动，已经有些累了，可是经过蒋教师一个小小的游戏，一下子就拉近了和孩子之间的距离，孩子们活动的进取性也很快被调动起来了。这种开场白很利于孩子和教师放松心境，为接下来活动中进取的思考和大胆的发言奠定了基础。

纵观整个活动，虽然与教案上预设的有些不一样，可是幼儿在活动中的欢乐是无法忽视的。同时，蒋教师在活动中每一个点开展的都很扎实，都很注重让幼儿充分的自主探索与表达，并都是以一种游戏、聊天的形式和孩子们讨论着气球。如在出示气球的时候，蒋教师以“能捏在手心里、装在口袋里的，猜猜会是什么礼物”聊天似的和孩子讨论着气球的用处，怎样用打气筒给气球打气，等等。而异常难能可贵的是，蒋教师并没有因为是应对那么多人的公开教学而放任孩子的所言所行，而是巧妙的进行了疏导。如科学家都是经过详细的思考之后，才会说出他的答案，意在告诉孩子要先思考，而不要先随口说，以防妨碍他人；再如亲切的抱住爱冲在前面，喜欢“抢”的孩子，帮忙他学会谦让……这些，让我们看到了如何在团体教学中真正做到关注个别孩子的成长，有效地做好个别教育。

最终，让我感触最深的还是：蒋教师在活动中并不是要教给孩子什么知识，而是更重视在整个过程中学习方法、社会情感、交往本事的获得。同时，任何时候都要将孩子放在最重要的地位。孩子在活动中的任何表现都是正常的，关键是看教师怎样因势利导，去顺应不一样个体的不一样反应。我想这些才是我们所要学习的更重要的东西。

中班钻和爬游戏教案篇五

球是幼儿最感兴趣的器械之一，它的特性的会滚动，能弹跳，

有着很多种的玩法，不仅仅能发展走、跑、跳、平衡、爬等动作，并且还能帮忙幼儿积累运动经验，提高运动本事.对幼儿非智力因素的影响起着潜移默化的作用。

中班幼儿很喜欢玩球，异常是大球。为了满足中班幼儿的这种需求，设计了以玩大球为主的运动资料，并结合“我爱我家”以及“金色的秋天”的主题，设计了“欢乐宝宝逛果园”的活动。经过本次活动的设计，其目的让幼儿感受不一样球的外形特征和功能，并掌握这些球的特性，进行身体运动，让幼儿体验玩球的欢乐。

1、了解大球的功用，并能运用多种方法来玩球。

2、初步尝试合作玩球。

1、按摩球、响铃球、大滚球、羊角球。

2、装扮台风的面具，一教师扮演台风。

3、六个筐(家人和数字对应)、果市货架

4、各种仿真水果(点数)

6、音乐

一、热身运动：欢乐蹦蹦跳

幼儿跟着音乐做《欢乐蹦蹦跳》的律动，活动身体的各个部位。

要点：能按音乐的节奏，并有表情地做律动。

二、出示两种大球，引出运动主题

1、出示大球：响铃球、按摩球。

2、讨论响铃球和按摩球的外形特征和功能。

响铃球：有洞洞，硬，能推滚着玩

按摩球：有刺、软，有弹性，能按摩身体的各个部位

三、幼儿玩大球

1、幼儿自由选择一个球，用各种不一样的方法玩(幼儿在玩的过程中，教师四周巡视，并进行适时指导)

2、展示交流：

(1)介绍幼儿独立玩球的方法。

(2)介绍幼儿合作玩球的方法

四、供给辅助材料，幼儿再次玩大球。

1、教师供给各种辅助材料(绳子、圈、棍、障碍物、彩色板、花布等)幼儿自由选择辅助材料，再次尝试玩大球。

2、幼儿集合：

交流：如何运用辅助材料玩球。

3、师生共同评价幼儿创新玩法。

五、游戏：欢乐宝宝逛果园

1、教师介绍《欢乐宝宝逛果园》的游戏玩法与要求。

场地中间设置果园场景，四周设置爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐的家。幼儿扮演欢乐宝宝，推着球车到果园摘水果，在摘水果过程中，如果听到“台风”来了的信号时，欢

乐宝宝要立即躲避，等台风过后继续摘水果，将摘下的水果一一对应送到爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐的家。

2、要点：

1)每次摘水果时，摘一个水果。

2)听到“台风来了”的信号时，要立即在原地进行躲避。

3)能根据点数对应，送水果。

六、放松活动

推着球车，跟着教师绕场两周离开。

案例：用绳子玩球

幼儿很有兴趣玩各种大球，当玩到必须程度时，教师出示了其他辅助材料，提示幼儿能利用辅助材料玩大球。元元选择了绳子，看着自我的响铃球，不一会儿，他便拖着响铃球到处跑，边跑还边发出铃铛悦耳的响声。教师表扬到：“哇，元元，你好棒，把绳子穿过响铃球的洞洞，变成一辆响铃滚滚车啦。”听到教师的表扬，很多孩子都关注到了元元，并投去了羡慕的眼光。菲菲也去材料区选来了一根绳子。她玩的是羊角球。可羊角球没有响铃球的洞洞啊，正当她在找什么地方能够穿绳子时，突然，她发现了两只“羊角”，于是兴奋地将绳子的一头系在一个羊角上，跨上羊角球准备出发。没跳几下，菲菲又下来，看了看那根拖在地上的绳子，发了愁。教师说：“菲菲，看看能不能用这根绳子，和好朋友一齐玩呢”菲菲找来了茗茗(也玩羊角球)，两人在一齐商量了一会儿，便看到绳子的另一端被系到了茗茗的一个羊角上，两人一前一后，向开火车一样，一齐前进。她们跳到教师面前，得意地说：“教师，你看呀!我们两人在开火车呢。”

中班钻和爬游戏教案篇六

- 1、经过自主活动，发展幼儿的动手探索操作本事和创造本事。
- 2、乐意共享自我的和别人的欢乐。

音乐区：钢琴、铃鼓、响板
动手区：编制板、细纸条
认知区：小动物图片若干
实践区：火腿肠
小刀游戏区：娃娃家所需材料
计算区：数字卡片、计算题板、水笔
探索区：鸡蛋若干
生活区：筷子、小碗、菜、鞋带

一、导入主题

- 1、谈话活动：你们喜欢玩区角活动吗？（在上次的活动中袁嘉怡学会了系鞋带的本领，还有的小朋友发现了磁铁的许多秘密）
- 2、要求活动时坚持安静，专心操作、探索，不影响别人。遇到困难，不怕失败，不轻易放弃。

二、幼儿自主活动；

- 1、幼儿按自我的兴趣和意愿进入活动区活动。
- 2、教师观察幼儿的活动，对个别新材料，个别幼儿作适时的指导。鼓励幼儿大胆尝试、探索，及时捕捉幼儿的创造表现，给予肯定。
- 3、发现幼儿遇到困难想放弃时，给予适时指导，争取取得成功。

4、活动记录：

今日在探索区放置了蛋宝宝，并要求幼儿利用教室里的各种材料让蛋宝宝站起来，活动刚开始时，一齐玩的几个幼儿都

徒手想让蛋宝宝站起来，试了好些时间也不行，于是黄天成想起了去拿一块长方形，中间有镂空的积木，结果蛋宝宝站起来了，经他的提醒，旁边几个幼儿也想到了用积木让蛋宝宝站起来，之后，他们又找到了杯子、瓶盖、瓶子等各类材料，都能让蛋宝宝站起来。

三、师生交流共享：

1、教师在电视机上展示幼儿在区域活动中的照片，与幼儿一齐讨论那些习惯好哪些习惯不好。

2、让幼儿展示、介绍作品，部分展示在展示栏中，增强幼儿的自信心及成功感，并体验并分享自我的和别人的欢乐，并引导幼儿大胆的表达自我的作品及成果。

3、请幼儿讲讲活动中有没有遇到困难，遇到了怎样做的。鼓励大家遇到困难不要放弃，想办法克服，就会学到更大的本领。

3、共同收拾各类教玩具。

中班钻和爬游戏教案篇七

1、锻炼幼儿的握力、手腿脚动作的准确性、协调性及肌肉的力量与关节的柔韧性。

2、发展幼儿单脚站立、单脚踢球、坚持身体平衡的本事。

若干张废旧报纸、几个弓形门、一些细绳。

1、制造纸球幼儿自我动手，把废旧报纸搓成一个个纸球，然后用细绳捆绑一下。

2、踢球练习幼儿自由结伴，相互踢纸球。

3、踢球入门幼儿分成几组，分别开展踢球入门(弓形门)游戏。看谁踢进门的次数最多。左右脚都可练习。

4、幼儿(尤其是大班幼儿)踢球熟练后，可开展踢足球比赛。

1、启发幼儿在活动中想出其他一些玩纸球的方法，教师供给必要的器材和指导。

2、能够将踢纸球、抛接纸球、投掷纸球等活动结合起来，促进幼儿身体全面发展。

3、能够用布条扎成布球代替纸球玩。

中班钻和爬游戏教案篇八

《课程指南》指出：幼儿活动资料的选择应以观察了解幼儿为基础，要源于幼儿的现实生活。既要满足幼儿当前发展的需要，又有助于拓展幼儿的经验与视野，为幼儿发展打下良好的基础。

开展“图形世界”主题活动以来，我班的小朋友收集了很多有关图形的资料，进行了许多探索图形秘密的活动，他们对图形的组合变化产生了浓厚的兴趣，所以根据幼儿的兴趣，我设计供给了“图形变变变”的材料，便于孩子们运用各种方法，不断的与材料进行互动，鼓励幼儿经过用橡皮筋创意地在模板上制作图形画，学习积累必须的经验，从而发展手眼协调性，提高自主学习的兴趣，充分挖掘发挥每个幼儿的创造潜力。

装在盒子里的图钉、画有各种形象塑料方块、白纸、模板、彩色橡皮筋、记录点图

第一层;用拇指、食指拿起图钉，对准形象图的轮廓线上的某一点插下去，直至将整个形象图的轮廓线全插满。

第二层：自我画形象，设计图案，用图钉去插轮廓线，组成一幅图钉画。

第三层：按模板所示，在塑胶板相应位置用橡皮筋制作一幅图形画。

第四层：自我构思，创造性地构图，并记录下来。

1、观察幼儿是否选用不一样颜色有规律地插图钉。

2、观察幼儿是否能自我设计图案进行插板，表扬那些认真专注，有耐心的幼儿。

3、鼓励幼儿自我构图，培养幼儿的创造性。同时，可将幼儿制作好的图形画作为本事较弱幼儿活动的模板。

幼儿具有天生的探究本事，根据这一特点，我给予了幼儿充分的观察时间，供给机会让幼儿充分的探索操作，培养幼儿的创造性。我所供给的材料是有层次性的，适合不一样本事的幼儿进行探索操作。他们能够自由选择一种玩法或多种玩法，能够选择“自我画形象”，也能够选择“自我构思”。经过以上几种方法的尝试，使孩子们对图形的千变万化有更深的了解。

“图形变变变”游戏的设计不仅仅是幼儿的爱好需要，它更是主题活动的延伸和补充。在选择、编排的游戏资料时，要围绕主题目标进行。自主游戏活动的过程设计、材料的供给，也要针对儿童的发展变化和个体差异，有效地实现目标，充分的尊重儿童身心发展的特点与规律，贴近儿童实际，体现幼儿主体性原则。所以，教师要善于观察和读懂幼儿的言行，捕捉他们的爱好需要，灵活、恰当的运用教育方式，使自主游戏活动成为推动主题活动深入开展的重要组成部分。

中班钻和爬游戏教案篇九

提起扑克牌，大家都不陌生。许多家长告诉我说不敢让孩子玩，怕孩子玩疯不知道学习了，我个人以为它在大人手里可能是赌博的工具，可在天真无邪的孩子眼里，它只是“有趣的玩具”。可以作为“玩具”来玩，正确地引导幼儿玩扑克牌能激发幼儿对数字、符号的兴趣，培养幼儿逻辑思维能力和锻炼幼儿运用策略解决问题的能力。

- 1、感知10以内数量的多少，对10以内的数字能够熟练地比出大小。
- 2、能够给10以内数字熟练地配对。
- 3、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。
- 4、学习游戏的玩法及规则。

1—10的数字扑克牌，投影仪。

《大吃小》玩法：将一副扑克牌放在桌子中间，参加游戏的幼儿各摸一张牌，然后比一比谁的牌面大，小牌归大牌所有，遇到大小相同的牌为公有，即不归个人所有。反复进行，直至扑克牌全部摸完，最后比较谁得到的牌多，多者为胜。

《抽“乌龟”》玩法：先将扑克牌随意抽取一张盖住当“乌龟”，并把牌逐一分给参与者；然后各人整理好自己手上的牌，两张大小相同的对子，抽出放在一边；再朝顺时针方向轮流将邻座中的牌抽取一张，若这张牌能与自己手中的牌结合对子，就放在一边，不能成对则插入自己的牌中；直至剩下最后一张牌，将“乌龟”亮出，与“乌龟”成对的，即是输者。

一、出示扑克牌，引起幼儿兴趣。

1、师：智慧老人又给我们小朋友送礼物来了，看！今天他给我们小朋友带来了什么？（出示扑克牌）

2、扑克牌上有什么？怎么玩？

二、复习10以内数字。出示单张扑克牌，请幼儿说一说是数字几。

三、《大吃小》游戏，比较10以内的数的多少。

2、幼儿观看教师与幼儿合作游戏：《大吃小》。

（1）利用投影仪，引导幼儿观察谁的牌面大，小的牌归大的牌所有，遇到大小相同的牌放旁边。再继续。

（2）反复进行游戏，直至扑克牌全部摸完，最后比较谁得到的牌多，多的就为胜利。

3、幼儿两两合作，玩“大吃小”游戏。

四、《抽“乌龟”》游戏，能够给10以内数字熟练地配对。

1、师：这张牌与刚才的牌有什么不一样？（有图案）我们把这张牌叫做“乌龟”。

2、介绍《抽“乌龟”》游戏的玩法。

六人为一组，每人抓牌，把两张相同的对子，抽出放在一边，轮流抽牌一张，剩下的就是“乌龟”，就是输者。

课堂环节紧凑，幼儿在轻松的环境下享受，由于在游戏过程中，我讲游戏规则不到位，导致幼儿在游戏过程有的捣乱，气氛太过度的活跃，导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养，是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

小百科：翻牌是扑克的一种玩法，一张牌有左右方向翻，有上下方向翻，但是在很多书籍中有规定翻牌，大多都是从左至右，自下而上的顺序。

中班钻和爬游戏教案篇十

- 1、幼儿喜欢参与游戏，情绪积极愉快。
- 2、幼儿通过游戏培养抑制自己行为的能力，训练反应的灵敏性。
- 3、幼儿能按游戏规则进行游戏。
- 4、幼儿可以用完整的普通话进行交流。
- 5、懂得遵守游戏规则，感受参加集体活动的乐趣。

“熊”头饰一只，圈划幼儿活动范围和“熊家”。

一、导入活动。

师：“如果你突然遇到一头大狗熊，你该怎么样，它会不会吃你？”幼儿讨论提出意见。

二、设置情境，观察讨论熊的习性。

1、请另一位老师扮成熊，听到主班老师说：“哎呀！瞧，我们班来了一只大狗熊！你们快用你刚才的办法试试看，看它会不会吃你！”就出现。

幼儿尝试自己的办法，熊将出声的，动的幼儿抓走。

教师请没被抓走的幼儿介绍自己的方法：没有动，没有出声等。

2、教师引导幼儿了解熊的习性：

“熊”介绍自己的特点：“人们都叫我‘黑瞎子’，没错，我的眼睛不好，但是我的耳朵可灵了！一点点声音我都能听见！”教师引导幼儿讨论遇到熊的时候该怎么办：看到了熊不要动，不要说话，就不会被熊吃了。

三、学习儿歌《熊来啦》。

1、师：“我这儿有一首儿歌，只要你会念这首儿歌就不会被熊抓走了，想不想听听？”

2、教师念儿歌，幼儿以集体，分男女的形式学习儿歌。

四、第二次游戏。

师：“如果熊再来，我们怕不怕？我们就一边念儿歌，一边用儿歌里的方法，就不会被熊抓走了！”

师：“哎呀！熊来啦！”熊出现，教师和幼儿一起念儿歌玩游戏。

五、商定游戏玩法和规则。

和幼儿一起讨论：“熊没来的时候我们干什么？”“熊什么时候出来？”“什么时候念儿歌？”“什么时候不动了”“什么时候游戏结束？”“熊的家在哪里？”等问题。

教师总结幼儿的讨论结果。

六、幼儿扮熊进行游戏。

1、请一位幼儿扮熊进行游戏。

2、请若干幼儿扮熊进行游戏。

七、教师小结，评价，表扬按规则进行游戏的幼儿。

八、幼儿“熊走”进教室。

熊来啦!熊来啦!闻闻你来闻闻他。

别动别笑别说话，别被狗熊抓回家。

教师的爱是教育中最为宝贵的营养，沐浴在爱的甘露下的幼儿才会有安全感，才能逐步适应幼儿园的生活。教师的反应，教师的一言一行对幼儿产生潜移默化的影响。除了关注他们的心理感受以外，还应该用亲切的语言、目光去亲近他们，关怀他们。

中班钻和爬游戏教案篇十一

同等大小的雪糕棍若干、白胶、胶带(或美纹纸)、卡通动物图片。

- 1、将10根雪糕棍排成一排，然后用胶带将其临时固定。(雪糕棍的数量可根据教学目标变更)
- 2、在雪糕棍的另一面上涂上一层薄薄的白胶。
- 3、将图片粘在雪糕棍上。
- 4、用记号笔在雪糕棍底端的部分写数字1-10。
- 5、等胶水完全干后，将雪糕棍背面的胶带取下来。然后把雪糕棍一个个划开。
6. 然后让孩子根据数字排列将图片拼接完整，或通过图片的拼接来认知数字。

7. 为了增加游戏难度以适应不同水平的幼儿，可以在制作雪糕棍时，除了按照从小到大的顺序设计之外，还可以按相反的顺序(从大到小)设计数字。

中班钻和爬游戏教案篇十二

巩固对颜色、形状的认识。

教幼儿养成细心、认真的学习态度。

考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。

气球棒、大小毛球、废旧包装袋、即时贴、毛根。

1、将包装袋剪出一大一小两块方形，重叠在一起(小块的放在大的中间)，沿中线捏皱，用透明胶扎起来，固定在气球棒上。

2、在大毛球上画出眼睛和嘴巴，然后把大毛球粘在气球棒的顶端。

3、把毛根对折，两个小毛球分别粘在毛根的两端，作为触须。把“触须”粘在“头”顶上。

4、用即时贴剪出蝴蝶的身体，粘在气球棒上。最后用即时贴进行装饰。

准备各种颜色的花，或用不同的几何图形拼成的花。让幼儿按老师(或同伴)的指示来找到相应的花。如：“蝴蝶蝴蝶飞呀飞，找到红花做朋友。”或“蝴蝶蝴蝶飞呀飞，请找不是白色也不是红色的花做朋友。”对大班下学期的孩子可以提出三维的要求，如“蝴蝶蝴蝶飞呀飞，请找白色的、有三角形花瓣的、里面是黄色花心的花儿做朋友”。教师可根据不同水平的幼儿提出不同的要求，亦可让孩子来发出指令，提高游戏的趣味

性。

作为教师要善于发现幼儿的不同特点，给予每一位幼儿以激励性的评价，充分挖掘作品中成功的东西，给予积极的肯定，使他们获得成功的体验，感受到手工活动的乐趣，从而增强自信心。

在活动方案上虽然有评价作品的环节，而且好多作品都形态各一形象生动。但由于幼儿的作品太小和活动时间长，所以就没有评价。让幼儿失去了一个一个分享成果、表现自我、体验自己和他人成功的喜悦的机会。

中班钻和爬游戏教案篇十三

- 1、初步理解杂志打不开的原因。
- 2、粗略感受事物间的摩擦作用。
- 3、使幼儿对探索自然现象感兴趣。
- 4、发展动手观察力、操作能力，掌握简单的实验记录方法。

两本尺寸和页数都差不多的杂志。

- 1、教师向幼儿展示将两本杂志每隔两三页相互交叉叠在一起，用力拉扯打不开
- 2、将幼儿分成两组，在各自的桌子上分别耐心将杂志有序地交叉叠在一起。
- 3、交换桌子和书本，；本文每队到对方的位子，派出队里的两名大力士分别抓在书的两方，用力拉扯，假如能拉开对方的书本，对方就算输了。

新《纲要》指出：幼儿科学教育是科学启蒙教育，重在激发幼儿的认识兴趣和探索欲望以及尽量为幼儿创设条件，运用各种感官，动手动脑，探究问题，解决问题从而体验发现的乐趣。在幼儿的科学活动中，我们应该加强对幼儿思维能力的培养，增强他们的独立性、探索性，使幼儿把学习任务放到完整的环节中去完成，真正掌握科学知识，走进科学，也让科学之光，能照亮孩子成长之路。