

最新大班幼儿游戏教案拍球(模板19篇)

大班教案对于教师日常教学的安排和布置非常重要，它可以提高教学效率，提供科学的指导。教案的撰写要注意条理性 and 逻辑性，以下是一些高二教案的范文供教师参考。

大班幼儿游戏教案拍球篇一

幼儿园会通过游戏活动来帮助幼儿们认识生活中的一些常识，下面幼儿大班游戏活动教案是小编想跟大家分享的，欢迎大家浏览。

- 1、透过推销楼房、做宣传、解决游戏困难、，从而发展幼儿语言表达能力。
- 2、学习垒高、叠加等搭建技能，发展幼儿的创造力和想象力。
- 3、在游戏中动脑筋解决问题，遇困难不轻易放弃。

各种纸盒、积木、插塑、雪花片、自制楼房模型、笔、纸。

1、根据上次游戏情况，结合幼儿作品，让幼儿进一步了解楼房的主要特征。

2、与幼儿共同讨论。

(1)为什么人们要建造各种各样的房子?你在什么地方见过这些房子?

(2)出示小区示意图：今天建筑师要在小区盖一栋10层高的楼，园林规划师还要设计一个河道，然后架上我们上次建构好的桥。小朋友想一想，我们需要做些什么事情?启发幼儿进行协商、分工。

一组：运用各种积木在河道上直接搭建大桥并将事先建构好的作品进行合理布局。

一组：拼插河道两边的楼房。

一组：负责河道的绿化。

3、幼儿按自己的意愿自然分组，并推选一名小组长。

(1) 售楼部 (2) 建筑工地 (3) 设计部 (4) 宣传部

4、教师提出游戏要求，幼儿游戏，教师参与建构，促进幼儿之间互动。

(1) 讨论的'声音要小，不要喧哗。

(2) 做到三轻，珍惜他人的建构后果。

5、评价：

大班幼儿游戏教案拍球篇二

1、知故事中象声词运用的趣味性。

2、了解公共汽车外观及乘坐方法。

3、幼儿活动时遵守秩序的'观念。

4、通过观察图片，引导幼儿讲述图片内容。

5、领会故事蕴含的寓意和哲理。

故事《还有谁要上车》，自制故事图卡，尼龙绳一条、小纸片、数把小椅子。

一、教师用故事图卡讲故事《还有谁要上车》。

二、引导幼儿注意故事重复的情节，说说一个个动物如何上车。帮助幼儿理解故事中使用的象声词所造成的趣味，并请幼儿模仿多种动物上车时发出的声音。

四、教师带领幼儿玩“乘坐公共汽车”的游戏：

1、将绳子打个结制成一个大圈，当作公共汽车；在几个地点放置小椅子作为站牌，要乘车的乘客在此等车。

2、教师当司机，其他的幼儿当乘客，并发给每人一张钱币或月票卡（以小纸片代替）。

3、司机开着“公共汽车”按一定线路去载乘客，停靠站台时要报站名并提醒乘客注意安全；乘客上车需要买票或刷月票卡。

4、幼儿分组进行游戏活动

教师和幼儿一起讨论乘坐公共汽车时应注意的事项。

等车子停稳后再上车。上车后找到位子要赶紧坐好，如果没有位子则要抓住扶杆。

在车上不能大喊大叫，也不能走来走去。下车的时候，要提前走到门口，车停稳后再下车。

在其他的游戏活动时可继续开展这样的活动，让幼儿更进一步了解乘车应注意的有关事项。

大班幼儿游戏教案拍球篇三

传球游戏：幼儿分成两队，分别从上和下传球。

二、基本部分

1、三分之二的幼儿拿取皮球，然后提出要求：

拉别人或者硬抢。

2、教师和无球幼儿一起来进行夺球游戏，教师可以先夺球，然后转换角色保护自己的球。

3、鼓励幼儿积极参与游戏。

三、放松部分：

两人一组拍皮球，整理，回教室。

教案设计频道小编推荐： 幼儿园大班教案 | 幼儿园大班教学计划

大班幼儿游戏教案拍球篇四

小朋友们上午好!看看老师今天带来了什么?(相机)我们今天的活动就从相机开始，请小朋友说说你由相机会想到什么。鼓励幼儿根据自己已有的经验说出自己的想法。

【由给大家拍照导入，引发幼儿兴趣，使幼儿自然地进入活动状态，为后面的活动做铺垫】

教师：由相机我们会想到照片。今天老师带来了一组照片，我们大家一起来看照片玩联想游戏，想不想玩?好，请看照片。

二、联想游戏之一：由一事物想到另一事物

1、出示花的照片，引导幼儿联想。

提问：看到什么?看到花你会想到什么?为什么?(蜜蜂、蝴蝶、

果实、花瓶、花盆、水、阳光、味道、五颜六色……)

2、看一组图片进行一事物到另一事物快速联想。

教师：刚才小朋友的表现真不错！老师希望每个小朋友都能积极参与游戏，大胆联想。现在老师出示照片，请每个小朋友都要做好参与游戏的准备，看一看照片上是什么，然后快速地说出你看到照片的东西你会想到什么并大声地说出来。（对于能力稍弱的幼儿不能及时由一事物到另一事物的联想可待一轮游戏结束，再次给予参与机会，照顾到个体差异。）

3、幼儿联想竞赛。

教师：小朋友们真聪明！那我们来进行联想竞赛，好不好？老师把你们分成两队。我出示一张照片，请两队小朋友大胆联想，说说看到照片上的东西会想到什么，别人说的时候要认真听，别人说过的你就不能说了。各队队员之间可以讨论，看看哪一队的小朋友想到的多，说的又好。

出示风筝照片，提问：看到什么？看到风筝你会想到什么？（风、线、跑步、童年、快乐、广场、海边、草地、小鸟、飞机……）

教师：好，比赛结束。你们自己说说哪一队表现更好些？老师觉得两队小朋友表现都不错！那你们想不想请老师参与你们的联想游戏？请看大屏幕。

三、联想游戏之二：由两个事物想到第三个事物（教师出示鸟妈妈和鸟宝宝的照片。）

教师：刚才我们由一种事物联想到另一种事物，现在你们看到的照片上是什么？准确地说应该是鸟妈妈和鸟宝宝，同时看到鸟妈妈和鸟宝宝，你会想到什么？你想到的要与鸟妈妈和鸟宝宝都有关系，可以讨论，想好了待会大声说出来。（鸟蛋、

鸟窝、虫子、大树、其它的卵生动物、家、爱……)

四、联想接龙。

教师：我们小朋友表现得真棒！还想玩联想游戏吗？那好，我们来玩联想接龙。我来说规则，首先我从今天我们看的照片里拿一张出来，我现在拿的这张照片上面有一个“春”字，看到春天，你会想到什么，你想到事物要跟春天有关，而且我们今天看的照片上要有，然后把这张照片放在“春”这张照片后面。明白吗？我先来说。

教案设计频道小编推荐：[幼儿园大班教案](#) | [幼儿园大班教学计划](#)

大班幼儿游戏教案拍球篇五

- 1、遵守游戏规则，体验体育游戏带来的快乐。
- 2、在游戏中巩固扎手绢，解手绢的方法。
- 3、在游戏中学习相互合作，并且发展幼儿跑与追逐的能力。

手绢(与幼儿数量相同)、背景音乐。

第一次玩：(老师示范、师幼一起玩、幼儿一起)

全体幼儿手拉手，成一个圆圈。甲乙两位幼儿在圈外相对的地方分别将手绢扎在圈上某位幼儿的手腕上，然后以最快的速度往顺时针方向跑，将对方扎的手绢解下，扎在前一位幼儿的手腕上，扎好再往前跑去解前面的手绢。若另一位幼儿还未扎好就被追上则为输者，与被扎幼儿换位，游戏继续开始。

第二次玩：混合接力扎手绢比赛

将幼儿分成两组，两组中以最后面的幼儿开始跑向前面，跑到最前面的一个幼儿帮他把手绢扎上去，扎上去后则站在被炸幼儿的位置上，儿被炸手绢的幼儿则快速跑到小组的最后面站好喊加油。哪个小组的幼儿先扎完，哪个小组为胜利。

第三次玩：男女接力扎手绢比赛

将幼儿分成男女两组，两组中以最后面的幼儿开始跑向前面，跑到最前面的一个幼儿帮他把手绢扎上去，扎上去后则站在被炸幼儿的位置上，儿被炸手绢的幼儿则快速跑到小组的最后面站好喊加油。哪个小组的. 幼儿先扎完，哪个小组为胜利。

大班幼儿游戏教案拍球篇六

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，努为完成任务。

(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。

大班幼儿游戏教案拍球篇七

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，游戏结束后再给我们大家表演节目。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。

大班幼儿游戏教案拍球篇八

细竹竿或木棒、纸棒等。

第一层次：在一根竹竿的两侧行进跳，尝试多种跳法。

第二层次：在两根平行摆放的竹竿间行进跳，尝试多种跳法。

第三层次：在三至四根平行摆放的竹竿间有创意地跳。

- 1、此活动中孩子跳的动作仍是你要关注的，可以在跳跃之前让孩子们做一些准备运动，以防扭伤。
- 2、可让孩子尝试多种跳法，如并脚跳、单脚跳、分脚跳、跨跳，还可以各种方法结合起来跳。跳的距离和次数可以通过竹竿的'多少和长短来调节。
- 3、可以让孩子们通过尝试和讨论得出“怎么玩比较好”的结论，形成一定的游戏规则。

大班幼儿游戏教案拍球篇九

- 1、培养幼儿手脚灵活能力。
- 2、学会按照规则完成游戏。

3、体验人多力量大，同伴间应该相互合作的情感。

4、鼓励幼儿积极参与游戏，体验游戏带来的快乐。

沙包溜溜球若干。

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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十

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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十一

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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十二

- 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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十三

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，哪个小朋友们能送它回自己的家?(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，哪个小朋友们能送它回自己的家?(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式进行讲解)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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十四

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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十五

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□男孩子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。

大班幼儿游戏教案拍球篇十六

一：做好示范引领。

有一句话说得好“教师应该具有演说家的口才，相声家的幽默，导演家的素质。”在这一节课中何老师就是充当好了“导演”的角色。引导说“想象听到的声音”时，何老师说“我曾看见过一句话：我想听见花开的声音。这句话可真美，充满着诗意。请大家也模仿着这句话，展开你的想象，用你的“心”去倾听，说说：我想要听到什么声音。”学生一下子就说出别具一格的句子来。又如：拟题时，当学生说的题目大多是《用心倾听》时，何老师立即举例，让学生猜一猜《打虎记》写的是什麼？当然《打虎记》不是打老虎而是打壁虎。是的，正如何老师说的“文好一半题。”在老师的引领下学生就展开思路，写下更有趣的作文题目。因此在以后的教学中，我也是争取做个积极的“引路人”。

二：要求真实具体。

由于应试教育的长期影响，特别是片面追求升学率的严重影响，写作教学陷入了“一切为了升学，一切为了考试，一切为了分数”的泥潭而不能自拔。于是便有了专事章法、技巧的作文指导，有了“一凑、二抄、三套”的作文捷径，便有了千人一面、千文一腔、千篇一律的作文。我认为，敢于和善于突破已经形成的误区，弘扬“真实”的写作教学思想，应是当务之急，也是对症之药。何老师有多年的作文教学经验，在这节课中，他也非常强调这一点。他始终要求学生要把你看到的记录下来，不要你的胡编乱造，哪怕是一个数字也要正确。又如他让男女生各两队上来玩“拍‘数字’电报游戏”，严肃认真地补充要求：“回去写作，这个环节绝对不能杜撰，要如实地记下这个过程。”这要求的当然是写的是真实的事。学生采访后，何老师提出更高要求：“刚才这个同学的作文只有骨架，只能算是一篇作文，还不能算好作文。说说怎样让作文有血有肉？”瞧，何老师对学生的作文

不仅强调了真实更重视具体。为此还再和学生表现一次，为学生提供更全面的“血肉”。

三：不忘渗透写法。

多年来，我有这样一种体会，就是在上课时即使对学生多次强调，写作时要真实要详细，写人要注意人的表情，心理，等等这类要求后，而学生的作文仍然是枯燥无味。这次听了几节作文课（于永正老师的《马虎的“四毛”》《记实与想像作文》、何捷老师的《拍数字“电报”》）后，发现他们都能在轻松的交谈或游戏中教给学生写作方法，学生接。如今天在这节课中，告诉学生三个词语（震耳欲聋、轻声细语、心有灵犀），把排列起来肯定是一篇有趣的作文。又如：说描写“场面”时，其实有些学生是分不清，这时何老师马上结合现场指导，“比如灯光，台下的老师等都是可以来衬托作文的”。这样学生就不会一知半解，无所适从了。还有边做游戏边让学生记录关键环节和别人精彩的话语，还告诉学生这些就是写作的素材。可想而知，这些学生的作文不再是“无米之炊”。

另外，还佩服何老师课堂上的教学机智和对学生的关注，及时时传来学生“嘻嘻”的笑声。真是值得慢慢回味和深思。

大班幼儿游戏教案拍球篇十七

1. 将棋盘铺好，成人用胶水将圆纸板粘在棋盘的正确位置上，露出有字一面。
2. 将原棋子倒出，由孩子分为红绿棋两组，成人引导孩子根据棋子上的字在棋盘上对号入座，把棋子摆在棋盘的对应位置上。
3. 孩子会摆会，成人和孩子各摆一组，看谁速度快，谁为第一。

4. 孩子摆熟后，将圆字板拿走，让孩子试着把棋子直接在棋盘的正确位置上摆好。

大班幼儿游戏教案拍球篇十八

1、游戏玩法：教师小声地将电报数字号码告诉每组的第一个幼儿，不能让其他的幼儿知道，然后听信号拍电报。第一个小朋友将右手在第二个小朋友左手心按老师说的数目点几下(例如电报数字是5就用手指轻轻点5下)，依次往下进行。由最后一个小朋友报出电报的号码，看看哪组的电报拍的快、拍的准确。

2、游戏规则：当老师发口令后，各组幼儿按传递的指令，开始拍电报。最后一个幼儿得到电报后要举手，并把数字写在纸条上。

3、游戏可进行2至3次。

大班幼儿游戏教案拍球篇十九

1、乐意参与摘果果游戏。

2、学习根据图片内容讲述。

3、能根据图片编出谜语。

贴绒黑板1块，1棵贴绒果树，果树上结满了各种水果，在每个水果的背后画有幼儿熟悉的日用品、交通工具、小动物、植物、蔬菜等。

让幼儿围坐成半圆状，请五六人扮摘果者。游戏开始，大家边拍手边说儿歌：“秋天到，秋天到，各种水果丰收了。小朋友们来摘果果，果儿甜甜拍手笑。”儿歌说完，“摘果人”便去摘果。摘下后，看看果子背后画的什么图，把它编成一个谜

语，让大家猜。如摘的'果子后画面一个胡萝卜，就根据胡萝卜的外形特征编一个谜语：“红公鸡，绿尾巴，脑袋藏在地底下。”编完后指定一幼儿猜，猜对了，互换角色，游戏重新开始。

规则：要根据图片编出谜语，不能直接说出物体。如摘到果子背后写数字：6. 便问6可以分成几个？将六个水果分出来，并念出答案。