

# 自然直线快速跑与游戏教案(模板13篇)

教案是教师在教学过程中的有力支持，能够帮助教师掌握教学进度和提前预测可能出现的问题。下面是一些二年级教案的实例，通过借鉴和学习，希望能够提升您的教学水平。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇一

### 【设计意图】

让每个小朋友把自己想象为生活中的任意一件物品，进行相互组合。每个小朋友说一说自己和其他小朋友能够组合成什么有什么新的用途也能够说一说其他小朋友相互能够组合成什么。轮流组合，继续玩下去。

### 【活动目标】

- 1、引导幼儿大胆想象创新组合游戏，体验组合游戏的快乐。
- 2、重点练习幼儿选两种以上物品把他们组合为一种新的东西进行游戏，以促进他们的合作快乐。
- 3、培养幼儿扮演不同物品，玩一玩组合游戏，激励幼儿大胆创新游戏及表达。

### 【活动准备】

- 1、若干学习用品(橡皮、铅笔、小刀……等)
- 2、录音机、音乐、磁带
- 3、活动室内儿使用的所有工具

### 【活动过程】

## 1、组织幼儿听音乐

老师、小朋友随音乐做一做手指操，带领幼儿在音乐中做穿衣服、刷牙等各种动作，激励幼儿随音乐活动起来。

## 2、鼓励幼儿大胆组合进行创新

(2)、小朋友们立刻欢呼着选起来，你看他们争先恐后的选他们自己喜欢的东西，并进行自由结合，你看他们谈论的多有兴趣，好象想出了很多玩法，有的用手在比划、有的用脚在试探，有的用身体在滚动，他们很开心很自豪，一想到新的玩法便跑过来告诉我，并表演给我看。

(目的：让幼儿想象创新组合游戏，体验组合游戏的快乐。)

(3)集中交流玩法，并进行模仿。

小朋友，你们可真会动脑筋，想出了很多搞笑的玩法，谁愿意来教教大家，让我们也学一下你的组合游戏。

小朋友的表现欲很强，我让孩子们都展示一下自己的组合玩法，发现孩子们想出了很多种玩法，在交流相互模仿中，孩子体验到了成功感。

如：铅笔、橡皮和本子结合，他们大胆设计了幸福娃娃迎“奥运”的图案，还画出了他们设计的用数字组合的轮船、飞机、蝴蝶小花等。

磁带、录音机和小朋友的结合：磁带唱出了动听的歌曲，小朋友随音乐跳出了优美的舞姿、做出了健美的体操等等。

(目的：让幼儿重点练习选两种以上物品组合为一种新的东西进行游戏，以促进他们的合作快乐。)

## 3、领幼儿重点练习组合把他变成一种新的东西。

谈话：老师是水，谁想和老师结合，小朋友争先恐后的说：“我是杯子、我是桶、我是水池、还有一名幼儿大声说我是游泳池，我要让全国的游泳健儿来游泳比赛”。哦，小朋友想象到奥运当中来了，谁还能想出更好的迎奥运活动项目组合我是球拍、我是球；我是篮球，等等。我是姚明，我要参加奥运，为祖国争夺金牌。啊！好厉害啊！孩子们个个都用心组合出他们的创新与想法。室内都洋溢着孩子们的欢声笑语。

（目的：更进一步培养幼儿扮演不同物品，玩一玩组合游戏，激励幼儿大胆创新新的游戏及表达方式。）

#### 4、放松的玩一玩。

让幼儿再自由结合去玩他们喜欢的游戏。有的小朋友当妈妈，抱着小宝宝；有的小朋友当凳子，抱起了另一个小朋友；还有一个小朋友，我当电视，让你们看幼儿节目等等，看他们都争先恐后地运用到生活中去组合游戏，也进行的很顺利。

（目的：结合生活事例、回家和爸妈进行组合游戏，以培养幼儿在日常生活中养成良好的卫生、生活习惯）。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇二

经历了近一年的游戏，小班末期的孩子对角色游戏已经有着浓厚的兴趣。整个游戏过程中，他们会沉浸在自己的想象中，愉悦地玩耍：娃娃家的妈妈会给娃娃烧菜、搭个床、还会想出给娃娃换尿布、替娃娃洗澡、抱娃娃看病，忙得不亦乐乎；医院里的医生则常常根据自己的亲身经历为病人看病、开药。这一时期也很容易地在游戏中发现小班幼儿会出现一些新主题——这些“新主题”往往来源于一个新情节：譬如要临时搭一个公园给娃娃参观、玩耍；要有一辆车去救护病人；要吃“肯德基”需要餐厅……孩子们的游戏随着情节的发展，对游戏物质条件的创设要求不断提高，渐渐转变了小班初期那

种有什么玩具就摆弄什么、就玩耍什么情节的现象：他们会时不时地要“肥皂”、要“一扇门”、要“浴缸”……因此，在这小班末期的游戏中鼓励幼儿去大胆地寻找替代玩具、发展游戏情节，能帮助幼儿增加体会游戏的愉悦。

1、知道自己在游戏中所扮演的角色，会在游戏中做一些和角色相匹配的事。

2、游戏中尝试根据需要运用一些替代玩具，按意愿游戏。

1、提供现有的较为逼真的玩具。由于幼儿的年龄特点，这样的玩具要提供许多，因为孩子们是根据玩具来游戏的。

2、提供一个箱子，里面有各种积木、盒子、绳子等物品，供幼儿游戏中寻找替代玩具。

1、自由选择

小班幼儿选择主题常常是根据玩具来选择的。也有一些幼儿是根据自己对某一角色的兴趣，以及对某一游戏场景的熟悉来决定角色。绝大多数幼儿是拿到了玩具，在游戏的过程中一点一点拼凑起今天的游戏内容，在“拼拼凑凑”的过程中他们带有极大的随意性，因此教师在游戏前要不断地给孩子一些提问：“想一想今天你要到哪里去玩？你要做些什么？”尽管这些提问是极其短暂的，但能渐渐地帮助孩子形成一些游戏目的。

2、自主展开

什么也没有；还比如娃娃家妈妈抱着孩子想要去公园，可是走出来以后妈妈自言自语他说：“哎呀，汽车没有，我们以后再去吧！”……在类似的这些情景中如果教师能主动和幼儿共同去找“一块肥皂”，一起去搭一辆公共汽车，能让幼儿玩得更开心。同时，也给了幼儿一个信息：“游戏中没有

的东西，可以自己去构建，没有的地方，可以自己去开设。”

在幼儿自主展开游戏的过程中教师除了主动地为幼儿提供替代玩具、积极地鼓励幼儿寻找替代玩具，更应该去善于发现小班末期幼儿自己找来的替代玩具：如，自己搭出的浴缸，自己搭出的围墙，自己种的花……教师的欣赏能更进一步鼓励幼儿激发幼儿创造性地反映生活。

### 3、自发交流

在游戏结束时，小班幼儿最接受的是再现游戏的情景。当小朋友看见理发店里有了“肥皂”、娃娃可以“乘车”去公园、妈妈买了“浴缸”时都会忍不住拍手。因此教师充分肯定这些“替代物品”，突出它的用处，不仅能获得其他所有的孩子的认可，更能为将来的游戏打下基础，使孩子在游戏中能真正地去创造性的反映生活。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇三

2、引导幼儿利用自制器械，探索其不一样玩法，发展幼儿的创造力。

3、培养幼儿在户外活动中听音乐和口令行动的习惯以及合作、竞争精神。

学习跨跳。

1、可乐瓶88只，绳44条。

2、录音机、录音带。

1、开始部分：

“小猴学样”，幼儿用绳做尾，扮小猴学样的动作，并进行队列练习：小猴（一路纵队）--鱼游（早操队形）--孔雀（六行变三行，再变回六行）--小鸭（变双圈）--兔跳（变四小圆圈，再变六行）。

## 2、基本部分：

(1) 导入活动，幼儿拿绳、瓶，思考其不一样玩法。

(2) 幼儿自由地玩绳。

指导：观察幼儿封锁绳、玩瓶的花样。

(3) 教师简单小结，并请创编花样好的幼儿示范。

(4) “过小河”。

b. 教师示范跨跳动作。

指导：应对平行线，原地站立，起跳时后腿用力蹬地跳起，摆动前腿向前。

c. 幼儿听鼓声反复练习跳过平行线（利用绳瓶摆平行线）。

(5) 游戏：小猴学样

b. 示范玩法：起跑--过小河--过小河--过小河--跑--纵跳触物--从右往回跑。

c. 各队幼儿进行练习。

规则指导：用中速助跑，连续跨跳三条平行线。

d. 竞赛式练习。

3、结束部分：

舞蹈：小猴子和小桃树。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇四

1. 用各种素材和方式创作鱼的作品。

2. 按照规则和同伴进行游戏。

按照规则和同伴进行游戏。

1. 幼儿用书：《和鱼儿玩游戏》。

2. 各种废弃的纸袋、塑料袋、牙膏盒、大信封、报纸等。

3. 各种颜色的色纸、各种颜色的即时贴（剪成小圆形）。

4. 磁铁、细绳、竹筷、大回形针。

5. 剪刀、胶棒、透明胶带、水彩笔、蜡笔。

6. 两块大地垫或两个大塑料盆、塑料小桶若干。

7. 教师提前用相应的材料制作好纸袋鱼、塑料袋鱼、信封鱼、盒子鱼的样品。

一、组织教学。

二、请幼儿阅读幼儿用书，观察并了解纸袋（塑料袋）鱼、信封鱼、盒子鱼的制作材料，讨论各种鱼的制作方法。

三、请幼儿分组进行鱼的制作。给每组幼儿发放一种鱼的样品，请幼儿参考，教师巡回指导。

1. 纸袋（塑料袋）鱼：首先取一个纸袋（塑料袋）作为鱼的身体，再取一块报纸揉成纸团，塞进袋子里，用力把袋子口拧一拧，再用透明胶带束起来做成鱼的尾巴；用即时贴贴出鱼的'眼睛、鱼鳍和鳞片。

2. 信封鱼：取一个大信封作为鱼的身体，用色纸撕或剪出鱼鳍，再贴到鱼身上，然后用笔画出鱼的眼睛、嘴巴和鳞片。

3. 盒子鱼：取一个盒子作为鱼的身体，幼儿用色纸撕成鱼鳍和鳞片，再贴到鱼身上。

4. 请幼儿在每条鱼身上粘贴1~2个大回形针。

5. 教师用磁铁、细绳、竹筷制作两个钓鱼竿。

四、将各组幼儿制作完成的鱼摆在两块大地垫上或者放到两个大的塑料盆里，组织幼儿进行钓鱼比赛。

五、小结。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇五

活动目标：

1. 练习在规定的范围内四散躲闪地跑。

2. 让幼儿在活动中体验游戏的快乐，培养幼儿对锻炼的兴趣及活泼开朗的性格。

3. 发展幼儿思维和口语表达能力。

4. 发展幼儿的观察比较能力。

活动准备：



1. 在活动场地上画一个大圆圈作池塘，在池塘外另画一个圆圈作渔翁的家。

活动过程：

小朋友是鱼，而老师呢就是渔翁。现在老师边学小鱼游边和老师学一首儿歌“小鱼小鱼游啊游，摇摇尾巴点点头；向东游，向西游，游来游去真自由。”(让幼儿边做边念几遍，动作让幼儿自己发挥，这个作为游戏前的准备运动)师：现在老师叫给大家说说这游戏这个游戏怎么玩。其实很简单的。小朋友做小鱼念儿歌，念完后，老师可说“渔翁来了”，小鱼就在水塘里跑。不能跑出圈，跑出圈的话，小鱼没水就会死了。如果被渔翁捉到的小鱼就被渔翁带到渔翁的家里了。你们可以看看，圈里有很多叉叉，代表的是小石洞，一个洞只能躲一只小鱼，假如你快被抓到，但是你站在叉叉上，你就可以蹲在洞里等其他小鱼来救你才可以动。当老师说“天黑了，渔翁要回家了”游戏就结束了，老师就要看看，还有几只小鱼还没被抓到。

1. 老师带领幼儿游戏，然后请一个幼儿来扮渔翁。老师在旁观察，如幼儿有不遵守游戏规则，老师给以指出纠正。

2. 可以有两名渔翁，增加游戏难度。

3. 活动次数可临时根据活动时间、幼儿活动量调整，至少两次。

4. 活动间隔时可表扬一些表现好的幼儿，并可对能力较差的幼儿进行鼓励。

活动结束，放松身体

## 自然直线快速跑与游戏教案篇六

1. 守游戏规则，掌握游戏的玩法
2. 增强思维的灵活性，体验和爸爸一起游戏的快乐。

钢笔、油画笔、增笔、铅笔、毛笔头若干。

### 一、出示各种笔的头饰，引起幼儿兴趣

1. 幼儿说出每种笔的名字：今天来了好多笔，你们认识它们吗？
2. 讨论笔的作用：这些笔各有什么作用呢？
3. 今天这些笔爸爸想和我们一起来做游戏。

### 二、学习游戏“蹲蹲蹲”，爸爸简单介绍游戏

1. 一名爸爸当毛笔，一名爸爸当铅笔，一名爸爸当蜡笔，一名爸爸当油画笔
2. 请四名爸爸示范玩法

爸爸甲说：“毛笔蹲，毛笔蹲，毛笔蹲完铅笔蹲。”爸爸乙说：“铅笔蹲，铅笔蹲，铅笔蹲完蜡笔。”爸爸丙说：“蜡笔蹲，蜡笔蹲，笔蹲完油画笔蹲。”

爸爸丁说：……不停地循环，谁接不上或说错的就谁输，其他人接着玩，最后一个为赢。

三、请儿以4人为一组，进行游戏，幼儿自己分配角色，带好头饰，开始游戏。

### 四、探索游戏的规则及有效方法

你觉得玩这个游戏要有什么规则？（即一个说完，另一个赶快接着说。记好自己是什么名字，注意听）

五、引导儿加快速度练习。

六、引导幼儿和爸爸们互相交接角色表演。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇七

1、努力到场运动，勇敢演出，体验音乐游戏的快活。

2、在课件的提醒下，感觉乐曲表示的差别音乐形象，并明白乐曲abc的布局特性。

多媒体动画课件、猫头饰多少。

师：小电脑把我们带到了那里？你看到了小鱼是怎么游的？

2、那我们就来学一学快活的小鱼吧！师：小鱼们！幼：哎！

师和幼儿一路演出快活的小鱼形象。（提醒、勉励搭档间的互相进修。）

3、小鱼们在一路真快活呀！听！谁来了？

（放猫的音乐）它到小河滨想干什么？瞧，小猫真的来了。

（画面二：小猫扛着鱼竿）小猫会怎么垂纶呢？

开导幼儿勇敢表示小猫甩鱼竿的行动。

二、听辨乐曲，相识乐曲的内容及布局。

2、先生：我们来听一听，小猫甩了频频鱼杆？（观赏小猫的音乐，听辩乐句）

3、我们来学一学。4、实验用两个差别的行动来表示两段差别的音乐。（图谱是否先提醒一下）

（开导幼儿赶快速度、力度来表示）

5、经由过程多媒体课件，相识音乐内容。

a□小鱼和小猫之间会产生什么风趣的事呢？我们接着看。

b□幼儿观赏课件三。

c□提问：小猫怎么会失到河里？师和幼儿分离饰演小猫和小鱼，演出同心合力把小猫拉下河。（随着节奏）

d□哦，这本来是一个小鱼钓猫的故事，我们完备地听一听，什么时间音乐里讲小鱼们同心合力把小猫拉下了河？（完备观赏乐曲）

e□我们一路走来学学小鱼和小猫，把这个故事完备地演出一次。  
三、幼儿园教育随笔快活演出。

1、实验分脚色举行演出。

a□请几个幼儿饰演猫，其他幼儿饰演小鱼。提问：猫在甩鱼竿时，小鱼们在干什么？（动头脑，想措施）

b□开导幼儿连系本身的生存履历，勇敢演出想措施的行动。

c□幼儿分脚色完备游戏。

2、再次游戏。

a□先生来饰演大猫，小鱼们该怎么办？（开导幼儿勇敢实验互助演出）

## 自然直线快速跑与游戏教案篇八

游戏目的：

- 1、锻炼孩子的快速反应以及口语能力。
- 2、让孩子体验到集体生活的乐趣。

游戏准备：苹果、香蕉、菠萝、桃子的头饰若干，幼儿20名左右，小贴画若干。

游戏过程：

首先，选择这几种孩子比较熟悉的水果，孩子熟悉以后，请四位教师先示范游戏，每个老师先选择一种水果，苹果老师说：“苹果蹲，苹果蹲，苹果蹲完香蕉蹲”紧接着香蕉老师马上说：“香蕉蹲，香蕉蹲，香蕉蹲完菠萝蹲”，菠萝老师：“菠萝蹲，菠萝蹲，菠萝蹲完桃子蹲”桃子老师：“桃子蹲，桃子蹲，桃子蹲完苹果蹲”。教师示范完以后，并再次向幼儿阐述游戏规则，幼儿分为四组，练习几次，开始游戏。（每当说到蹲的时候都要蹲下去，每一组的小朋友都要蹲，可以随意的说这四种水果，但是不能说自己所戴头饰的水果，哪一组的小朋友或某个小朋友没有及时的反应过来都要被淘汰，最终留下每组人数最多的为胜，最后奖励给胜利的孩子一个贴画，并且给其余的孩子一个奖励的贴画。）

## 自然直线快速跑与游戏教案篇九

- 1、培养幼儿追逐能力。
- 2、培养幼儿的`游戏兴趣。
- 3、培养幼儿的`同伴之间的`相互配合。

#### 4、使幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法。

参加者站成一个圆圈，两手握拳伸向前方，一个幼儿自左往右挨着每一个幼儿一边指点，一边说：“蹲蹲孵小鸡，捉不牢就要飞”。“飞”字落在哪个幼儿身上，哪个幼儿就做抓小鸡的人，其余幼儿做小鸡，在规定场地内自由的飞、跑。这时抓鸡的人就可以去抓。

当小鸡蹲下时，就不能抓了。抓到二、三只后，计算一下被抓的人数（小鸡数），游戏可重新开始。

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。

### 自然直线快速跑与游戏教案篇十

1、引导幼儿多感官参与创新思维活动，体验参与集体游戏的乐趣

2、激发幼儿大胆说出自己的观点，培养求异思维的习惯及初步的创新意识。

3、培养幼儿的语言表达能力与辩论能力。

4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

5、通过小组合作的形式，运用自己喜欢的方式表达表现。

物品各种若干、用废旧物品制作的玩具若干、课件、制作玩具的废旧物品材料若干。

1、结合课件讲故事：

第一幅：画面上的小动物在干什么？幼儿1：在共同举杯祝小熊生日快乐。幼儿2：在喝饮料。

第二幅：小兔和小狗怎么了，它们在争论什么呢？小狗说：易拉罐喝完就没用了，扔到垃圾桶就好了。小兔说：不是的，易拉罐还可以做笔筒。

第三幅：他们吃完饭又做了些什么？面对一堆铅笔屑他们又在讨论什么呢？

第四幅：哦，原来小狗说：铅笔屑是垃圾，丢在地上是不卫生的，而小兔说：铅笔屑可以做装饰画。

2、教师小结：引导幼儿简单总结故事内容，让幼儿初步了解原来任何一件物品都有他好的一面和不好的一面，从不同的角度看就会有不同的说法。

孩子们回答。

教师总结：有烟盒、药盒、火柴盒、粉笔盒、鞋盒等，纸杯、挂历纸、蛋壳、旧电池、酸奶瓶、vcd片、玉米秸、竹竿等。

2、小朋友，你们真聪明，现在我们一起来看课件：

请幼儿观看物品，并请两个幼儿分别说出他们不同的观点，从不同角度说出该物品好的一面和不好的一面，说得越多越好，观点越新颖越好。培养幼儿求异思维习惯。

教师小结：

小朋友，任何东西从不同的角度看就会有不同的作用，你们千万不要小看身边任何一件看似没用的东西，说不定用处可大了，所以，以后在日常生活中遇到事情要从多个角度去看，去想。

## 小小设计师《我来变》

你们喜欢当一名小小设计师吗?(喜欢)那我们一起动动小手选择不同的废旧材料物品设计有趣的作品，比比谁设计的作品新颖独特。(幼儿操作，老师巡回指导)

引导幼儿用不同的物品，通过画、剪、粘贴、包装等组合创新出新颖独特的玩具和物品。从中体验成功的乐趣。

作品展，对孩子的创新设计加以肯定和鼓励。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇十一

1. 遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。

2. 增强思维的'灵活性。

苹果，草莓，香蕉，葡萄，桃子头饰个一个

导入：问小朋友们，喜欢吃水果吗？喜欢吃哪些水果？今天啊，老师邀请了水果娃娃们来跟我们的小朋友做游戏。引出游戏。

下面，老师要讲一下活动的规则。

2. 苹果组小朋友说，苹果蹲，苹果蹲，苹果蹲完香蕉蹲（由组长选择哪个水果蹲）

3. 香蕉组小朋友说，香蕉蹲，香蕉蹲，香蕉蹲完葡萄蹲（由组长选择哪个水果蹲）

4. 葡萄组小朋友说，葡萄蹲，葡萄蹲，葡萄蹲完草莓蹲（由组长选择哪个水果蹲）



5. 草莓组小朋友说，草莓蹲，草莓蹲，草莓蹲完桃子蹲（由组长选择哪个水果蹲）

不停的循环，哪组接不上就被淘汰出局，其他组接着玩，最后一组就是胜者。几轮玩下来后，把蹲改为跳，即苹果跳，苹果跳，苹果跳完香蕉跳，还是重复以上步骤，若还有时间，可以将跳改为跑。

带到操场，戴好头饰，开始游戏。

## 自然直线快速跑与游戏教案篇十二

- 1、练习幼儿钻爬动作，发展幼儿的协调性和灵活性。
- 2、让幼儿体验比赛的愉快。

各种糖果若干，各种动物面具若干个。场地布置。

### 一、开始部分

- 1、幼儿扮小动物们到户外玩游戏。
- 2、带“小动物们”听音乐做律动，进行热身运动。

### 二、基本部分

师：“我今天带来了许多糖果送给大家，这些礼物可漂亮了。你们想要吗？”

幼儿：想。

师：“但是这些糖果在我手上，只有勇敢，最快的小动物才能拿到。那么，我们现在来比比看，谁是最快的小动物？”

老师示范游戏过程，请“小动物们”认真观察。

开始游戏：

将全班幼儿分成四路纵队，在每路纵队前都有些阻碍物，需幼儿钻爬过去，最快的一个就能拿到老师手中的糖果。

### 三、结束部分

今天小动物们个个都很勇敢，拿到了我送给你们的礼物。现在我们把它搬回家吧！

## 自然直线快速跑与游戏教案篇十三

### 2、3岁

#### 科学

通过辨识颜色的游戏，让孩子及家长感受其中的快乐。孩子和家长能在游戏中快速反应出自己所对应的颜色。

旺豆点读笔，托班科学上册幼儿用书、红色、黄色、蓝色外套上衣。

家长与孩子一起用旺豆点读笔点击幼儿用书第35页画面内容，观看视频中内容，说说什么东西是红色、黄色或蓝色的。

父母与孩子分别穿上三种不同颜色的衣服，玩萝卜蹲的游戏。

#### 附：游戏规则

其中一位穿红色衣服的家长先说，边说边双手叉腰膝盖弯曲向下蹲：红色蹲、红色蹲，红色蹲完黄色蹲。此时，穿黄色衣服的蹲。依次来玩游戏，谁说错了，或谁蹲错了，表演一个节目。

注：家长和孩子玩的次数和时间根据孩子的兴趣而定。

## 幼儿游戏教案：专心听课训练

### 训练目的

培养孩子的学习能力，使孩子上课能集中注意力听讲，专心写作业，考试不粗心，学习成绩节节高！

### 训练要求

每天至少坚持训练10分钟，在孩子每天开始写作业前训练，学龄前的孩子可以在放学后晚饭前进行，必须每天都坚持，才会有效果。

### 数字游戏

#### 训练方法

家长读一组数字，孩子在听完后写下自己听到的数字序列，或让孩子按相反的序列写出来。

例如：家长读78963，孩子听完之后在纸上写78963，或者写上36987。

### 听汉字训练

在盛夏的热风中，棉花很快就长成了茂密的灌木林，等到棉花开花时，棉田里则是另一番景象。棉花的花儿美如蝶翅，颜色不一，红的，白的，娇艳柔嫩。有趣的是每一朵花的底部都包裹着一个棉桃，初如豌豆，逐日渐长，直至变成一个硕大的桃子形状，那花儿才黯然谢去。等到了秋天，棉桃绽开，白色的橘瓣一样的果肉呈现眼前时，那才是真正的开花了，是它一生丰厚的积蓄在展示。

家长还可以自己多找一些这样的小段话，给孩子进行训练，尽量选择出现频率较高的字。

## 幼儿游戏教案：听写训练

### 训练目的

训练孩子的听觉集中与注意力，可以增强孩子的反应能力与逻辑思维能力。

### 训练要求

时间稍长一点，至少10分钟，最多20分钟，可根据孩子的情况进行调整，这个训练作为孩子作业完成后的补充练习，每周3-4次，坚持训练，效果更好。

### 词语训练

#### 训练方法

准备两组不同类的词语，混合后读给孩子听，听到一类词举左手示意，当听到另一类词时举右手示意。

例：荔枝胡萝卜茄子香蕉山楂菠萝洋葱茼蒿豌豆冬瓜桔子桃子龙眼等等

家长可以尽量多找一些这样的词，和孩子一起进行训练。

#### 大家来找碴

多准备几组句子，每组两句话，基本相似，只有个别词语不同，读给孩子听，让孩子迅速找出两句话中不同的地方。

#### 例一

甲：母亲做的棉衣、棉鞋像是一堵厚实的墙，挡住了寒冷，留下了温暖。

乙：母亲做的棉衣、棉鞋像是一堵厚实的墙，挡住了严寒，留下了温暖。

## 例二

甲：儿时的家乡，到处种的都是棉花，在阳光灿烂的日子里，它们开出一地的明朗，温馨着大地和农人的心。

乙：儿时的家乡，到处种的都是棉花，在阳光明媚的日子里，它们开出一地的明朗，温暖着大地和农人的心。