

# 最新大班游戏活动说课稿(大全19篇)

征文对于提升文学素养和培养写作能力都有着积极的影响。在投稿前，要仔细审查文章的格式和规范要求，确保作品符合要求并具备投稿的资格。下面是我们为大家精选的一些征文范文，希望能给大家提供一些思路和参考，让大家更好地发挥自己的写作能力。

## 大班游戏活动说课稿篇一

- 1、尝试根据实物步骤图，探索胡萝卜的折法。
- 2、在吃冰激凌的氛围中，愉快地折叠胡萝卜。

**【活动重点】**能够正确折叠胡萝卜。

**【活动难点】**再次往中间折的时候，能够沿着对角线折整齐，变出不漏奶油的小冰激凌。

**【活动准备】**胡萝卜的实物步骤图;师幼折纸各一份。

**【活动过程】**

一、导入。

二、尝试根据实物步骤图，探索胡萝卜的折法。

1、提供幼儿折纸。

2、现在，请小朋友和我一起来变变变!

3、出示图一：正方形的纸头，变变变，变成了什么啊?(冰激凌)

4、出示图二：冰激凌又怎么变呢？(原来啊，香喷喷的冰激凌放在那里，小白兔忍不住啊呜，在旁边咬了一口；另一边也啊呜咬了一口，结果，变成了一个小小的冰激凌了。但是，小小的冰激凌也不能漏奶油，它的门也都是关的牢牢的。)

5、出示图三：这次是怎么变的呢？(头上的奶油也尝一尝吧，但是只能吃一点哦。)

6、这个冰激凌我们翻过来看看，呀，圆圆的是胡萝卜的脑袋，尖尖的是胡萝卜的小脚，我们再给胡萝卜变个帽子吧。拿一张绿颜色的折纸，把它变成一个冰激凌做的帽子。

7、在帽子的尖尖脚上，涂上一点浆糊，戴在胡萝卜的圆脑袋上。哇，变成了一个帅帅的胡萝卜！小朋友们也来试试吧，看看帽子怎么戴最漂亮。

8、提供浆糊，幼儿进行粘贴。

三、讲评。

1、成功了的小朋友，请你的好朋友们尝尝你的胡萝卜吧。

2、剩下的胡萝卜，我们把它藏在冰箱里。黑板上展示，幼儿自由欣赏。

3、可以给你喜欢的胡萝卜拍张照片。

## 大班游戏活动说课稿篇二

一、活动由来及设计思·：

每次到户外游戏，孩子们对吊绳总是百玩不倦，想方设法用吊绳去击打前方的攀登架，虽然总是打不到，但他们还是乐此不疲，每经过都想尝试一下。于是我就在教室的天花板上

垂吊了不同绳子，引导孩子探究绳摆的活动。

我先请孩子随意摆动系有瓶子的绳子，来感受绳子摆动的现象，并收集孩子的问题和已有经验。在孩子们了解什么是摆动后，我们进行了物体摆动条件的探究——物体重量对绳摆的影响。在过程中，我给孩子们提供了i种绳摆（没有水、半瓶水、装满水的瓶子），引导孩子通过用绳摆击打前方固定距离的“怪兽”，发现了i种水瓶摆动结果不同，孩子们能发现其中的原因——重量不同。“那如果重量一样，绳子长短不同会怎么样呢？”便成为我们此次活动探究的出发点。

## 二、活动目标：

- 1、进一步观察绳子摆动的现象，探究长短不同的绳子摆动的距离不同。
- 2、能够用简单的语言对活动中的发现进行描述。
- 3、对“绳摆”科学现象产生兴趣，并能积极参与探索活动。

## 三、活动准备：

- 1、物质准备：天花板上垂下的长短不同的彩色绳子、相同的瓶子、被击打物若干个（相同距离）、记号纸若干、幼儿姓名卡。
- 2、经验准备：有对物体摆动的经验。

## 四、重点、难点：

了解绳子长短不同是影响摆动远近的重要因素。

## 五、活动过程：

## 1、引导幼儿观察绳摆和以往的不同。

教师：仔细观察一下这些绳摆，和昨天相比，你有什么发现？

孩子们很快就回答了，这些绳子刷上了漂亮的颜色，绳子有长有短，绳摆下面挂的都是满瓶水。

幼儿1：红色的绳子长，绿色的绳子短。

幼儿2：瓶子是一样的，都是满瓶水。

幼儿3：昨天我们玩的，有的是半瓶水，有的重的是满瓶水，有的很轻，没有水。今天都是满瓶水，都是重的。

## 2、探究不同长短绳子的摆动情况。

### （1）引导幼儿操作绳摆。

教师：我们上次是怎么让瓶子动起来的？

幼儿：把瓶子拉起来，再松手就动起来了。

妞妞上前演示，将瓶子稍稍拉起，再松手，瓶子小范围来回摆动。

周皓辰马上说：往后推，瓶子就摆动得更远了。

一帆：绳子拉得越远，瓶子荡得越高。

教师：那绳子拉得近一些呢？

幼儿：荡得可能就近一些吧。（一副得意的样子）

安全提示：幼儿在绳子摆动的过程中注意摆动方向，幼儿站在一边进行实验，另外一边不要站人，不要从中间穿行。

(2) 请幼儿猜想：这些长短不同的绳摆都能打到前面的“怪兽”吗？

(绳摆前面放有纸盒做的“怪兽”教具)

孩子们你一句，我一句，有的说“可以”，有的说“不行”。

(3) 请幼儿验证：摆动长短不同的绳摆，来击打前方距离相等的“怪兽”。提示幼儿站在起始线后，手臂伸直，自然松手，让绳摆自然摆动。

小朋友开始依次用两种长短的绳摆，击打前面的“怪兽”。

芳芳用短绳尝试了三次都没成功，绳子末端系的瓶子始终够不到“怪兽”。于是，她又尝试用旁边的长绳子，这回成功了。她重新回到短绳子处，试了两次，还是够不到（怪兽）。这时教师问：“芳芳，你刚才用两根绳摆试了几次，有什么发现吗？”

芳芳：“我用这个绳摆（指着短的绳摆）瓶子怎么也打不到怪兽。用那根（较长的绳摆）就成功了。”

教师：“为什么会这样呢？”

旁边的几个小朋友说：“因为这根绳子太短了，那根比较长。”

佳依：“长绳子打得远，所以就够得到。”

教师：“请把你们的结果记下来吧。”

(4) 及时记录：请幼儿把自己的发现记录在集体用的大表中，在可以击中目标的绳摆标记中贴上自己的名字。

3、分享及经验总结。

(1) 幼儿根据记? 的结果进行统计、分享。

给幼儿充分的发言机会，表达自己的想法及自己的实验过程。

教师：“刚才辰辰第一个打倒‘怪兽’，我们先请他来说说。”

辰辰手指长绳：“我是用这个瓶子打倒的。”

教师：“为什么这个瓶子能打倒‘怪兽’？”

辰辰：“因为这个水装满了，它很重。”

教师指短绳子：“那这个瓶子也是装满水的’，为什么它没有打倒‘怪兽’呢？”

辰辰恍然大悟：“哦！我知道了，因为这根绳子长，所以能打倒（怪兽）。那根绳子太短了，所以就够不着（怪兽）。”

(2) 通过记? 表帮助幼儿小结“今天的新发现——绳子长短影响摆动”。

教师：“绳子的长短不一样，你们发现摆动有什么不一样呢？”

言言：“长绳子摆动得远，短绳子近。”

辰辰：“短绳子摆得太近了，够不到‘怪兽’。”

教师：“哦，小朋友发现绳子的长短不同，所以摆动的远近也不一样，长绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“长。”

教师：“短绳子摆动的距离——”孩子齐声说：“短。”

#### 4、延伸活动。

提供长短和重量相同的绳摆，请孩子自由探究，看看会有什么新发现？

#### 六、个人反思：

##### 1、活动中的优点：

从最初的“随意摆弄绳摆”再到了解什么是“摆动”到后来的了解“影响物体摆动的条件”。孩子们积累了许多的知识和经验。在孩子猜想和验证、分享的过程中，我们可以看到孩子原有经验是解决新问题的基础。

活动充分调动了每位幼儿的积极性，甚至连平时不爱说话的幼儿也积极参与了活动并发表了自己的见解。

##### 2、活动中的不足：

在结束部分，我感觉应把发言的机会交给幼儿，帮助幼儿自己归纳总结，这样有助于幼儿梳理自己的经验。

#### 七、主要内容：

1、活动设计新颖、有创意，在活动过程中处处体现了幼儿的积极参与。材料准备很细致，老师将每一条绳子都刷上了颜色，这样很清楚、直观发现规律。非常方便幼儿记？与表达。

2、和绳子颜色相对应的记？纸、幼儿通过粘贴自己的名字进行记？，这些都适合中班幼儿，方便他们将自己的操作结果进行记？以及在后面的分享活动中清楚、正确地表达自己的实验结果。

3、老师充分地利用教室空间，大胆地在吊顶上垂下绳摆，创设的学习环境适宜进行小组探究。如果在室外环境中进行，

幼儿注意力容易分散。

4、建议最后环节把总结的机会让给幼儿，可以让他们完整地表述自己的发现和结论。

八、综合评析：

在整个实验过程中，教师引导幼儿积极主动去发现、思考，并及时让幼儿表达、总结新的发现，在此基础上捕捉幼儿遇到的困惑和关键问题，进行有针对性的指导。将幼儿主体地位的发挥和教师的有效指导结合。如教师先让幼儿操作摆弄不同长度的绳摆，然后请幼儿充分表达自己的发现，个别幼儿认为是瓶子重量不同导致的，在此基础上教师给予提示，“两个瓶子里的水满满的，重量一样”，最后引导幼儿明白是因为绳子长短不同所致的。

对“绳子”的教育价值进行了深入挖掘，对关键经验进行详细梳理和准备，这是开展科学探究活动必做的经验准备。从整个过程来看，是师幼相互激发共同建构课程的过程。

从小组反思水平看，小组成员能紧紧为围绕教师开展的活动进行深入细致的研讨，主要针对教师再材料提供、环境创设、记录方式等几个方面如何支持幼儿主动探究、自主学习进行了深入探讨，不仅研讨了活动的优点，同时也为教师提出了合理化建议，小组反思的内容较细、较全面、表现出了较高的反思水平。

## 大班游戏活动说课稿篇三

设计意图：教学目标：活动准备：活动流程：

本次活动我共分为三部分来进行：

1、小鸡真快乐。



孩子扮演小鸡，在鸡妈妈的带领下，边念儿歌边模仿动作。

小鸡小鸡叽叽叽，会找虫子会吃米，跑到东、跑到西，开开心心做游戏。

《纲要》中指出：“教师应成为孩子学习活动的支持者、合作者、引导者。”在活动一开始，我就以鸡妈妈的身份，融入到孩子当中，参与到其中，让每个孩子扮演小鸡，模仿小鸡的动作，使孩子对活动产生兴趣，为下一个环节的进一步发展奠定基础。

## 2、小鸡种菜。

(1) 妈妈带小鸡到菜园：“栏杆有点高，你们能跨过去吗？找一个自己喜欢的地方跨进去试一试，再跨出来。

a□请个别孩子示范，鸡妈妈用儿歌提醒小鸡：“小脚小脚抬得高，小栏杆呀别碰到”

b□集体练习。

本环节是重点所在，通过老师的不断提醒及示范，再加上练习来突破。

(2) 菜园里现在空空的，什么也没有，我们来种菜吃，种什么菜呢？到每边四个筐里挑自己喜欢的菜，跨进栏杆，种到菜园里，提醒孩子进出栏杆时别碰到。

## 3、小鸡和狐狸。

鸡妈妈：不好了，狐狸来了，我们快到菜园里躲起来。狐狸在栏杆外转一圈：栏杆这么高，小鸡一定不会躲在菜园里。看了又看，然后离开。

受感知经验的制约，托班孩子对游戏的自主选择能力比较差，经常需要承认通过表情、语言动作等，吸引孩子的注意，使其对教师预成的或随机生成的游戏活动感兴趣。这里也是活动的高潮，我为孩子创设准备好的环境，通过适宜的玩具、宽松的氛围有计划地激发孩子参与游戏的愿望。根据孩子的已有经验和发展需要，运用夸张的语言、表情、动作，诱导孩子进入游戏情景中。主要运用了引导法和吸引法。

小鸡继续种菜，游戏2—3次。

4、天黑了，小鸡回家。

## 大班游戏活动说课稿篇四

活动目标1. 感受高音和低音，并能用肢体语言表达形象。

2体验游戏活动的乐趣。

活动准备

1. 打击乐器：三角铁和响板。

2音乐

3 ppt

4 帽子2个

活动过程一、认识高个子和矮个子

1. 今天我们幼儿园里来了两个新朋友，我们一起来认识认识他们，好吗？（好）他们一个叫高个子，一个叫矮个子，高个子长的高高的，所以我叫他高个子，矮个子比较矮，所以我们叫它矮个子。

2. 今天他们来幼儿园是想请宝宝们帮个忙，因为他们不知道哪个帽子是自己的，你们能帮助他们吗？（能）

小结：高个子的帽子是高高的，低低的帽子他带不了，太矮太小了。矮个子的帽子是低低的，高高的帽子他带不了，太高太大了。

## 二、高个子与矮个子的音乐

（1）幼儿听：分辨高人和矮人的音乐。

高个子和矮个子他们听到自己的音乐才会走路，那我们一起听听哪个音乐是高个子在走，哪个音乐是矮个子在走？张老师告诉你们一个秘密，高个子的音乐是高高的，矮个子的音乐是低低的。

（2）和幼儿讨论：宝宝们真厉害，找到了高个子和矮个子走路音乐了，那你们知道高个子是怎么走的？矮个子是怎么走的？（示范并重复动作）宝宝们想出的动作真多，那我请一个宝宝来做做高个子，一个宝宝来做矮个子。记住哦：听到高个子的音乐高个子才能走，听到矮个子的音乐矮个子才能走哦！

（3）教师引导幼儿跟着音乐进行高个子走和矮个子走（分组）

刚刚做的真好，那宝宝们你们想不想试试做高个子和矮个子啊？（想）那我请这里的宝宝做高个子，这里的宝宝来做矮个子。听好是高高的还是低低的哦！

## 三、高个子与矮个子的王国

小朋友走的真好，高个子和矮个子好开心呀，想要请我们班的宝宝到音乐王国里去玩，但他们有一个要求，宝宝们必须听着音乐做相应的动作，听到高个子的音乐请所有的宝宝来

学高个子走，听到矮个子的音乐所有的宝宝们一起来学矮个子。当音乐停下来时的时候，请宝宝们做出一个你喜欢的漂亮动作。（音乐起，游戏开始。）

#### 四、高个子与矮个子的礼物

师：宝宝们真厉害，高个子和矮个子都走的好棒呀，做的动作也很好看，你们看，音乐王国终于到了，高个子和矮个子为了欢迎宝宝们的到来，还准备了小礼物呢！我们来看看这是什么？（展示乐器）

这两个是乐器宝宝，你们知道是什么乐器吗？这两个乐器一个是高个子的好朋友，一个是矮个子的好朋友，我们来猜猜哪个才是高个子的朋友呢？（高个子的好朋友的声音是高高的，矮个子的朋友声音是低低的，他们的朋友是谁呢？）

宝宝们真聪明，都找到他们的朋友了。

#### 五、结束

师：小朋友真棒！可是已经不早了，高个子和矮个子都要休息了，那我们也开着小火车回家把（音乐起）

## 大班游戏活动说课稿篇五

### 一、说教材：

#### 1、设计意图：

孩子们都喜欢玩游戏，音乐游戏不仅给孩子们提供了情节，而且充满了趣味性，并且给了孩子音乐的享受，《纲要》中指出：培养幼儿喜欢艺术活动，并能大胆地表现自己的情感，用自己喜欢的方式进行艺术表现活动。让幼儿在音乐游戏中与同伴交流情感，彼此建立起信任、了解和友谊。

这个音乐游戏的由来是这样的：我班幼儿很喜欢听故事，经常要老师讲故事给他们听。有一次在讲过《白雪公主和七个小矮人》的故事后，他们对故事中出现的白雪公主和小矮人尤其喜欢，第二天就有好多小朋友还缠着我说：“老师，你再讲一遍《白雪公主和七个小矮人》的故事。”于是，我就又讲了一边。过后的几天里只要是课间一有空，孩子们就要听这个故事，我就在想他们这么喜欢白雪公主和小矮人，不如把这两个人物形象放进游戏中，他们肯定会很喜欢。因此就有了音乐游戏《高个子和矮个子》，在这个音乐游戏中，我让幼儿先是观察白雪公主和小矮人的身高，得出高个子和矮个子；在玩游戏的过程中逐步出现游戏规则，使幼儿自始至终保持活泼、愉快的积极情绪，真正做到玩中学、学中乐。

## 2、说目标：

(1) 能感知明显的高音和低音，初步培养幼儿听觉能力与动作反应能力。

音乐心理学告诉我们：多种感知通道参与，特别是大肌肉运动的参与，能有效地提高儿童的感知兴趣和感知音乐的效果。

(2) 在玩的过程中遵守游戏规则，

(3) 进行创编游戏：增强幼儿参与游戏的兴趣与能力。

皮亚杰指出：在幼儿时期要发展智慧，关键是让幼儿做各种各样的`游戏，从娱乐中学、从玩耍中学。

## 3、说准备：

为了引起幼儿的兴趣，调动幼儿对游戏的积极性以及帮助他们对游戏内容的理解，加强游戏的趣味性，我适当地使用了能活动的教具，本次活动我作了以下准备：

(1) 白雪公主和小矮人的图片各一张。

(2) 用纸做高高的帽子和平顶的帽子，每样都是人数的一半，达到幼儿人手一份。

(3) 乐器：沙球和木鱼各一个。

(4) 大小标记各一个。

#### 4、说重点和难点：

根据目标，我把活动的重点定位于让幼儿会听音乐进行高个子和矮个子走路。通过观察比较、参与体验、分组游戏、师生交流等，使幼儿在玩中学，学中玩。自始至终能保持愉快的情绪。

活动的难点是遵守游戏规则，让幼儿知道什么时候高个子走路，什么时候矮个子走路，并进行创编游戏，这时我就利用上数学活动时学过的大小标记，引导幼儿大胆尝试，从而使幼儿的创造性思维得到发展。

#### 二、说教法和学法：

针对这次教学活动的目标，根据幼儿的实际情况，在整个活动中，我主要以示范讲解法、游戏法，让幼儿学会并掌握正确的玩游戏方法；在游戏过程中用引导法引导幼儿遵守游戏规则，从而获得游戏带来的快乐。我还让幼儿通过观察比较、实践体验、大胆探索等学法，在玩中学，学中玩。让教法与学法有机地联系在一起，让目标能得以落实。

#### 三、说活动过程：

1、谈话导入，并进行创编高个子和矮个子。

# 大班游戏活动说课稿篇六

活动目标：

- 1，探索绳子的不同玩法，感受用绳子玩游戏的乐趣。
- 2，发展幼儿身体平衡感。

活动准备：

- 1，“体能游戏”：《绳子变魔术》。
- 2，长绳、牛皮筋若干。

活动过程：

## 一、导入活动

认识“体能游戏”：《绳子变魔术》。

- 1，用神秘的口吻告诉幼儿：“书里藏了一根有魔法的绳子，可以在上面走钢丝、跳舞、骑车、玩游戏。找找看，这根绳子藏在哪里。”和幼儿一起看看“体能游戏”《绳子变魔术》，说说这些小朋友和绳子玩的是什么游戏。

## 二、玩“线”的游戏

- 1，请幼儿分组讨论绳子和牛皮筋可以玩哪些游戏。
- 2，请幼儿选一位代表讲讲怎么个玩法。有什么规则，怎样才算输赢。

## 三、教师预想游戏内容：

- 1，用牛皮筋玩跳皮筋的游戏，输的小朋友去绷线。

2, 将长绳摆在地上做螺旋形, 当作钢索。请幼儿扮演走钢索的人, 踩着螺旋状的绳子小心通过。

3, 一边将长绳拉直, 变成神奇的马路。请幼儿到“马路”上来跳舞, 例如:

——双脚放在绳子两侧, 向前走或后退。

——双脚踩住绳前进或后退。

——经兔子跳的方式在绳子左右交叉跳跃。

4, 走小蛇: 两个幼儿拉住绳子的两头不停抖动, 请其余的幼儿在上面不间断的走, 踩不住绳子就输了。

5, 捻绳子: 绳子绷直后, 幼儿从两头开始走, 双脚在上面扭动, 谁顺利通过就赢得游戏。

6, 用绳子围成图形后玩游戏。

四、尝试新的游戏, 体验玩绳子的乐趣。

你觉得哪种游戏最好玩, 为什么?可以和小朋友商量商量, 交换游戏内容。

让幼儿想想, 绳子还可以变什么魔术, 并请自愿的幼儿上来变变看。

结束活动:

在音乐声中, 和幼儿交流刚才绳子一共变了几种魔术, 哪种魔术最有趣。

自主游戏: 继续开展区域活动。小小加工厂(扎扫帚、搓绳子、绷线、编辫子、串珠子等)、建构区、娃娃家、商店、医院等



区域活动。

重点指导搓绳子和建构区：

请几个幼儿来介绍经验：为什么你搓得绳子又快又好，怎样才能搓得均匀？教师重点指导幼儿接稻草的方法。

游戏开始：又到了我们玩游戏的时间了。上次游戏过程中，老师发现小小加工厂里的面条和点心做得特别好，可是没有人来品尝，真可惜。为什么会这样呢？（没有煮熟）请大家来想想办法，怎样才能让顾客们品尝到我们的劳动果实呢？（送到大2班的点心店里）

今天谁愿意来做商店的老板，你有什么办法让生意兴隆吗？

活动结束：

[幼儿园大班游戏教案《翻绳子》]

## 大班游戏活动说课稿篇七

方法有：1、创设宽松的活动氛围；2、运用适当的指导，如：鼓励表扬；榜样示范；个别指导等。

中产生追求美与表现美的欲望和热情，积极主动的去观察、去创造。第二，采用讲解演示法，通过教师、个别幼儿的讲解演示，让幼儿学习使用印章印画的方法，感受到色彩的美，激发他们对美术活动的兴趣。小班幼儿对色彩的感受力较强，他们能够正确地辨别几种颜色，但还不能正确说出它们的名称。在作画时，往往任意取用一种颜色或材料，不加选择地进行作画，也不知道换颜色或材料，有的一种材料或颜色一直用到结束。所以，老师在示范时还要注意提醒幼儿使用多种材料和颜色进行印画，使画面色彩丰富。第三，采用交流讨论法、赏识激励法，以花布展的形式进行作品讲评。这是

对幼儿操作活动结果的肯定与互相评价，使每个幼儿体验到成功的喜悦，从而激发他们对手工活动的兴趣。

## (二)活动目标：

- 1、巩固幼儿对红、黄、蓝三种颜色的认识，培养幼儿对使用颜色的兴趣。
- 2、引导幼儿学习运用印章印画的方法，体验手工活动的乐趣。
- 3、培养幼儿良好的印画常规，知道一个印章只蘸一种颜色。

## (三)活动准备：

- 1、活动前与幼儿共同收集各种可做印章的自然物或废旧材料，如：有凹凸花纹的玩具、瓶盖、笔套、纸筒等。
- 2、红、黄、蓝颜料水每桌各2盘，盘中垫上薄海绵。
- 3、纯白棉布、一次性桌布、抹布每组各一块。
- 4、花布一块贴在墙上。

## (四)活动过程：

- 1、导入活动，引起幼儿兴趣。

“今天，我们小一班要开一个花布展览会，请小朋友一起印一些漂亮的花布。”

- 2、巩固认识红、黄、蓝三色。

- 3、引导

幼儿学习使用“印章”印画。

- (1) 介绍各种拓印材料。
- (2) 示范讲解印章的使用方法。
- (3) 请个别幼儿用“印章”进行操作。
- (4) 交代要求，幼儿作画，教师巡回指导。

1老师准备了许多“印章”和红、黄、蓝三种颜料，你们可以选择自己喜欢的颜料和“印章”来印出美丽的花。

2每组的几位小朋友要互相合作，共同印制一块花布。

3注意卫生，强调一个“印章”只蘸一种颜料。印过一种颜料后，不要再去蘸其它颜色。4尽量多印，使画面色彩丰富。

### 3、总结评价，结束活动

## 小班美术教案《欢乐的曲线》

目的：

1. 结合游戏引导幼儿学画不同方向的曲线，体验美术活动的乐趣。
2. 培养幼儿大胆作画及互相合作的能力。

准备：

绉纸彩带，彩色笔，事先贴有小鱼的大画纸，录有快慢两段音乐的磁带，教具鱼一条。过程：

### 一、让彩带跳舞。

1. 与幼儿一起手持彩带，随着音乐有节奏地舞动，在游戏中

感受曲线。

2. 引导幼儿跟着音乐边舞动彩带，边观察曲线。

3. 引导幼儿自由舞动彩带，从不同方向感受不同形态的曲线。

二、观察曲线的画法。

1. 请个别幼儿说说彩带是如何“跳舞”的。幼儿每说出一种，教师就请大家舞动彩带模仿。

2. 教师根据音乐的节奏变化，用彩带舞出不同方向的、不同形态的曲线，并将其“记录”在黑板上。

三、在游戏情境中作画。

2. 幼儿以小组为单位，听着音乐共同表现自己体验到的各种曲线。

3. 引导幼儿观察自己画的曲线，说说它们分别像什么。

4. 让幼儿把彩带塞在裤腰扮作小鱼，游到每个“池塘”去看一看，选择一个自己最喜欢的“家”。

评析

小班美术教案《欢乐的曲线》

目的：

1. 结合游戏引导幼儿学画不同方向的曲线，体验美术活动的乐趣。

2. 培养幼儿大胆作画及互相合作的能力。

准备：

绸纸彩带，彩色笔，事先贴有小鱼的大画纸，录有快慢两段音乐的磁带，教具鱼一条。过程：

### 一、让彩带跳舞。

1. 与幼儿一起手持彩带，随着音乐有节奏地舞动，在游戏中感受曲线。
2. 引导幼儿跟着音乐边舞动彩带，边观察曲线。
3. 引导幼儿自由舞动彩带，从不同方向感受不同形态的曲线。

### 二、观察曲线的画法。

1. 请个别幼儿说说彩带是如何“跳舞”的。幼儿每说出一种，教师就请大家舞动彩带模仿。
2. 教师根据音乐的节奏变化，用彩带舞出不同方向的、不同形态的曲线，并将其“记录”在黑板上。

### 三、在游戏情境中作画。

2. 幼儿以小组为单位，听着音乐共同表现自己体验到的各种曲线。
3. 引导幼儿观察自己画的曲线，说说它们分别像什么。
4. 让幼儿把彩带塞在裤腰扮作小鱼，游到每个“池塘”去看一看，选择一个自己最喜欢的“家”。

评析

在设计美术活动时，教师除了要重视孩子的生活经验，还必

须重视孩子的年龄特点。小班美术活动《欢乐的曲线》中，教师根据小班幼儿直觉行动思维的特点，通过有趣的游戏形式建立良好的师幼关系，创造了相对自由、轻松的活动情境。活动中，教师首先根据节奏变化示范了各种方向的曲线，并赋予一定的意义(如水草、波浪)，然后引导孩子把自己体会到的各种类型的曲线以组画的形式表现在画纸上，让孩子在动中体验，在玩中发展，充分体现了小班美术活动游戏化的特点。

## 大班游戏活动说课稿篇八

- 1、在扑克牌立起来的探究活动中，感受合作的乐趣，体验成功感。
- 2、能用自己的方式探索扑克牌立起来的方法。
- 3、在探索过程中能够坚持不放弃。

活动重点：在探索过程中能够坚持不放弃。

活动难点：能够让多张扑克牌立起来。

物质准备：扑克牌若干□ppt□图片。

经验准备：幼儿有过纸杯搭建的经验。

一、创设问题情境，引发幼儿兴趣。

1、教师出示图片，并提问幼儿。

师：你们在建筑区的时候都用纸杯和纸筒搭建过高楼，搭得又高又稳。今天老师给你们带来了新的挑战，用扑克牌来搭建高楼。请你们来试一试。

二、幼儿自由探索让扑克牌立起来的方法。

师：这次谁能让两张扑克牌互相帮助立起来？请你试一试。

（一）幼儿第一次尝试让两张扑克牌立起来。

1、第一次用两张扑克牌操作。

2、尝试后进行交流。

师：

（1）谁愿意介绍一下你用什么办法让扑克牌立在桌子上的？

（2）谁还有不同的方法？

（3）请你用别人的方法再试一试。

3、再次尝试

教师小结：你们都让两张扑克牌立在桌子上，因为两张扑克牌互相有支撑，能保持平衡，所以能立在桌子上。

（二）幼儿第二次尝试让一张扑克牌立起来。

师：这次谁能让一张扑克牌立起来？请你试一试。

1、第二次幼儿操作一张扑克牌。

2、第二次尝试后展示分享。

师：

（1）你是怎么让一张扑克牌立起来的？请你展示一下，请小朋友们互相看一看。

(2) 你觉得哪一种方法让扑克牌立得最稳？

教师小结：我们可以用改变扑克牌的形状，用折或卷或者其他方法，让一张扑克牌立在桌子上。

三、多张扑克牌挑战游戏搭高楼：

1、师：下面，我们要进行更高的挑战，看看哪个小组能在相同的时间里，用桌子上的扑克牌搭的高楼又高又稳，给你们五分钟时间。

2、幼儿小组进行多张扑克牌搭建。

3、教师给予肯定，鼓励幼儿在搭建过程中良好的学习品质。

四、欣赏扑克建筑图片。

1、师：其实在生活中有许多人都在尝试用扑克牌搭出不一样的作品，我们来欣赏一下。

2、师：老师会把这些图片和扑克牌放在区域中，你们继续挑战。

五、延伸活动：

教师在区域当中提供多副扑克牌，鼓励幼儿进行搭建。

1、内容选择能够把握大班幼儿的年龄特点，有挑战性，尊重幼儿已有的经验。

2、活动过程以幼儿自主操作为主，活动环节层次清晰，由易到难，逐层递进，不断提升活动的难度。

3、活动过程中注重引导幼儿同伴间的互相学习，每次探究后教师能帮助幼儿及时进行小结提升。



4、活动过程中，教师能够关注幼儿学习品质。

5、通过欣赏更高水平的搭建图片，开拓幼儿视野，激发幼儿的挑战欲望。

## 大班游戏活动说课稿篇九

1、在纸牌接龙、填空游戏中，感知不同模式构成的核心单元。

2、在竞赛游戏中，体验游戏活动的快乐。

纸牌若干。

——提问：这是什么？有哪些花色？

归纳：在纸牌中，共有2种颜色，四种花色，每张牌上还有数字。

——提问：你玩过牌吗，怎么玩的？

归纳：纸牌的玩法很多，有抽乌龟结对子、有比较数字大小……今天我们就用纸牌来玩一个接龙的游戏。

1、尝试“接龙”游戏。

2、交代玩法。

看清楚纸牌的排列规律，然后一张一张出牌“接龙”，直到手中的纸牌全部“接完”。如果违反了“纸牌”接龙的规则，就表示“接龙”失败。

3、幼儿抽牌，按规律接龙。

——纸牌按什么规律排列？几个一组，怎么排？看懂就可以出牌“接龙”了。

归纳：按花色说：1张红桃a□1张黑桃a□1张红桃a□1张草花a□是四个一组，1张1张间隔排列的。

——还有其他的说法吗？

归纳：同一条接龙，可以从颜色、数字、花色不同的方面来说，说出来的规律也就不同。

玩法：幼儿分4组比赛。每组根据纸牌先做一条龙，然后让其他组小朋友猜一猜“龙”是按什么规律排列的？猜对了得1分，猜不出或是猜错了不得分。

规则：

- 1、每组小朋友必须先商量按什么规律排列纸牌“龙”。
- 2、采用轮流猜的方法，没有轮到的小组要耐心听。
- 3、猜对了得1分，猜错了不得分。

玩法：教师出示有空缺的纸牌“龙”，让幼儿作出判断“问号”

——你觉得，小问号的背面是什么牌？说说理由。

——这组接龙是几个一组，按什么规律排列的？

归纳：要想能够猜出是什么牌，首先要能判断出“纸牌龙”的规律接龙规律。

然后才能根据规律找到缺少的牌。

## 大班游戏活动说课稿篇十

进行这个听说游戏首先要了解关于这个游戏的儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。这首儿歌很简短很容易记忆，而且有节奏，孩子们一定非常喜欢。这样，就容易为进行听说游戏打好基础。

纲要中曾提出：幼儿园的听说游戏是用游戏的方式组织的语言教育活动，为幼儿创设的是学习快速敏捷反应的语言运用能力的情境。这个猜莲子的听说游戏就贯彻了纲要中的这个要求，结合中班孩子的年龄特点，活动目标定为：

### 一、活动目标：

- 1、学习使用比较连贯的语句来描述同伴的发式、衣着等外部特征。
- 2、注意倾听同伴的发言，并能根据言语描述迅速做出正确的判断。
- 3、遵守游戏规则，愉快地进行游戏。

### 二、活动准备：

莲蓬一只

### 三、活动设计：

#### (一)游戏导入。

在这个活动的开始，老师和孩子们围坐成半圆形，这样就自然地缩短了老师和孩子们之间的距离，孩子们会觉得老师很亲近自己，为游戏情景的设置打好了情感基础。

接着，老师出示莲蓬剥出莲子“这是什么呢？对，莲子。我们要在池塘里种上莲子，明年才能结出莲蓬。今天，请小朋友

扮演池塘里的泥，老师把这颗莲子种到池塘里，大家一起玩一个种莲子的游戏。”良好的`游戏情景自然的设置好了，这也是激发孩子们参与的兴趣、集中孩子们注意力的一种很好的策略。

## (二) 交代游戏规则及玩法。

游戏规则有以下几点：

- 1、扮泥的小朋友必须将眼睛闭起来，不能偷看，等儿歌念完后才能睁开。
- 2、种莲子的人会在儿歌结束前将莲子放在一个小朋友的手里，并且用简短的语言来描述这个小朋友的外貌特征，请大家来猜。
- 3、被猜出的小朋友必须重复说出自己的外貌特征。

由于游戏规则中包含了活动目标，因此，老师需要用言简意赅的语言向孩子们解释规则，老师解释的同时可以示范举例，这样会加深孩子们对规则的印象。

## (三) 教师引导幼儿游戏。

规则讲完后，孩子们围坐成半圆形，眼睛闭上，手背在后面手掌向上，这样就可以接住老师递过来的莲子。大家开始念游戏儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。老师边说儿歌边从每个孩子身后走过，并且把莲子悄悄放入一个孩子手中。最后走到中央，描述这个孩子的特征，如“我把莲子种在一个短头发的女孩手里，她穿着黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋”，请孩子们都来猜，猜对了，有莲子的小朋友就要到前面来说“我就是穿黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋的短头发小女孩”，然后游戏继续。

在大家一起念“种莲子”儿歌的时候，老师要注意纠正个别不正确的发音，鼓励孩子们声音宏亮的念儿歌，提醒孩子种莲子和拿到莲子以后都要注意保密，为孩子们自主游戏做好铺垫。这一步非常重要。为了保证孩子在下一步按规则玩游戏，在孩子感知理解游戏规则的基础上，老师根据孩子掌握程度可以带领着多玩几遍这个游戏。

#### (四) 幼儿自主游戏

在孩子们对游戏内容和规则非常熟悉后，这时就可以请第一个猜对的孩子来种莲子，这样会提高孩子倾听别人发言并能根据言语描述迅速做出正确判断的积极性。

孩子的自主游戏，是练习按一定规则进行语言表达的过程，老师要放手让孩子们愉快地玩，在必要时再指导孩子。比如，如果孩子们猜不出来，可以鼓励种莲子的孩子再重新描述一遍，使游戏顺利开展。

当孩子们比较疲惫的时候，可以进行一个分享活动也可以说是放松活动：品尝莲子。

这样，围绕着种莲子、猜莲子到品尝莲子，孩子们始终投入的玩游戏，活动的目标也在不知不觉中实现了。

教学反思：

此次活动圆满结束！活动前我为幼儿创设了宽松自由的活动氛围，让幼儿在宽松自由的氛围中轻松获得锻炼与提高。活动过程中，幼儿表现的积极主动，都能用较完整的语言回答老师提出的问题，并能主动与同伴交流。

## 大班游戏活动说课稿篇十一

说教学目标：

- 1、帮助幼儿进一步提高迅速串接儿歌及仿编儿歌的能力。
- 2、要求幼儿愉快地参与游戏活动，并遵守游戏规则。
- 3、引导幼儿和同伴协调、友好地共同游戏。
- 4、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。
- 5、幼儿可以用完整的普通话进行交流。

说教学重、难点：

在本次活动的目标中提到：帮助幼儿进一步提高迅速串接儿歌能力，这是本次活动的重点。根据幼儿的语言发展情况，我确定本次活动的难点是：仿编儿歌。

活动准备：

实物教具：小馒头七个□ppt

说教学过程：

（一）播放有美味食物图片的幻灯片，激发幼儿的兴趣。

师：“小朋友们，今天呀，老师给你们带来了好多食物宝宝，我们一起来看看，看看你们是不是都认识这些食物宝宝！”  
播放幻灯片，提问小朋友是不是吃过这些食物，喜不喜欢吃。

（二）了解儿歌内容及相关游戏规则。

师：“呀，对了，老师还带来了另一个小妹妹朵朵！她想要请你们猜猜她喜欢吃什么食物~我们来仔细看一看、听一听她到底喜欢吃什么呢？”

- 1、播放视频让孩子根据自己对视频的理解来猜猜朵朵喜欢吃

什么食物，并熟悉儿歌。

师：“看完了这个动画，你们猜出来了吗？”师：“你们是怎么猜出来的呢？”当孩子回答出，是听儿歌猜出来时，教师引导孩子跟着视频一起大声读一遍。

3、今天呀，老师去买馒头的时候馒头已经卖光了，所以你们不能玩这个游戏了（遗憾的表情），但是（突然很高兴）我想了一个办法，我们可以用我们的小手来当做馒头玩这个游戏！

### （三）游戏

1、示范：请两个幼儿与老师一起做游戏

2、幼儿轮流接念儿歌，边伸出右手做四指握拳，拇指向上的动作；第一人伸出手后，第二人握住第一人的拇指，依次叠放堆积。

3、儿歌念完后，手在最上面是幼儿为胜利者，下次游戏活动由他领先开始。

4、提醒幼儿注意倾听前面幼儿念的儿歌，不能随意重复、乱改儿歌的结构。

### （四）尝试仿编儿歌。

（1）幼幼两两结伴游戏，进一步理解游戏玩法与规则。

（3）引导幼儿尝试仿编，进一步拓展游戏玩法。

师：刚刚小朋友们都堆了好多好多美味的馒头，那我们再想想除了堆馒头，还可以堆什么呢？它是什么味道的？在儿歌里，可以怎样说？嗯…老师喜欢吃水果，我先来遍一个！

示范仿遍:堆葡萄、堆葡萄，葡萄堆得高，葡萄堆得好，个儿小小，味道好，吃得大家哈哈笑！

(五) 引导孩子自主游戏，进一步仿编儿歌。

(1) 请幼儿以小组为单位，围圆自主开展游戏，教师巡回观察、指导，鼓励幼儿继续仿编儿歌。

(2) 师幼共同交流游戏感受，结束活动堆馒头堆馒头，堆馒头，馒头堆得高，馒头堆得好，香喷喷，甜蜜蜜，吃得大家笑哈哈。

## 大班游戏活动说课稿篇十二

我今天要说的内容是中班听说游戏《猜莲子》，下面我将从以下几点开始说起。

进行这个听说游戏首先要了解关于这个游戏的儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。这首儿歌很简短很容易记忆，而且有节奏，孩子们一定非常喜欢。这样，就容易为进行听说游戏打好基础。

纲要中曾提出：幼儿园的听说游戏是用游戏的方式组织的语言教育活动，为幼儿创设的是学习快速敏捷反应的语言运用能力的情境。这个猜莲子的听说游戏就贯彻了纲要中的这个要求，结合中班孩子的年龄特点，活动目标定为：

一、活动目标：

1、学习使用比较连贯的`语句来描述同伴的发式、衣着等外部特征。

2、注意倾听同伴的发言，并能根据言语描述迅速做出正确的



判断。

3、遵守游戏规则，愉快地进行游戏。

二、活动准备：

莲蓬一只

三、活动设计：

（一）游戏导入。

在这个活动的开始，老师和孩子们围坐成半圆形，这样就自然地缩短了老师和孩子们之间的距离，孩子们会觉得老师很亲近自己，为游戏情景的设置打好了情感基础。

接着，老师出示莲蓬剥出莲子“这是什么呢？对，莲子。我们要在池塘里种上莲子，明年才能结出莲蓬。今天，请小朋友扮演池塘里的泥，老师把这颗莲子种到池塘里，大家一起玩一个种莲子的游戏。”良好的游戏情景自然的设置好了，这也是激发孩子们参与的兴趣、集中孩子们注意力的一种很好的策略。

（二）交代游戏规则及玩法。

游戏规则有以下几点：

1、扮泥的小朋友必须将眼睛闭起来，不能偷看，等儿歌念完后才能睁开。

2、种莲子的人会在儿歌结束前将莲子放在一个小朋友的手里，并且用简短的语言来描述这个小朋友的外貌特征，请大家来猜。

3、被猜出的小朋友必须重复说出自己的外貌特征。

由于游戏规则中包含了活动目标，因此，老师需要用言简意赅的语言向孩子们解释规则，老师解释的同时可以示范举例，这样会加深孩子们对规则的印象。

### （三）教师引导幼儿游戏。

规则讲完后，孩子们围坐成半圆形，眼睛闭上，手背在后面手掌向上，这样就可以接住老师递过来的莲子。大家开始念游戏儿歌“种莲子”：种莲子，种莲子，不知莲子种哪家。东一家，西一家，到了明年就开花。老师边说儿歌边从每个孩子身后走过，并且把莲子悄悄放入一个孩子手中。最后走到东边，描述这个孩子的特征，如“我把莲子种在一个短头发的女孩手里，她穿着黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋”，请孩子们都来猜，猜对了，有莲子的小朋友就要到前面来说“我就是穿黄衣服、蓝裤子和黑皮鞋的短头发小女孩”，然后游戏继续。

## 大班游戏活动说课稿篇十三

### 一、说教材背景：

由于清明节刚过，有不少幼儿的家长趁着清明节短短的小假期带了小朋友出去了短途游或回老家祭祖。于是，班上有幼儿在回园的第一天就在班上分享着放清明假去了哪些地方玩，还在讨论着下次放假还想去什么地方玩。但是，还有多少时间才会放长假呢？小朋友们都争先恐后的讨论着，有的小朋友说，还有几个月，有的小朋友说，还有十几二十天??于是老师听到了，决定在班上开展“我最喜爱的日历”活动。

### 二、说教材内容：

### 三、说教学目标：

而本次活动主要是1)使幼儿认识各种日历，能基本了解日历

的用途。2) 能发现日期按顺序排列的规律，知道一个星期有七天。3) 会看日历，从日历中找到我国的一些重大节日，从小关注社会。

我就鼓励幼儿自主探索。幼儿纷纷采用了不同方式去了解，有的问父母，有的同伴间相互交流等。今天的活动就是帮助幼儿理解这些数字的意义，把幼儿零碎的经验加以整合。

#### 四、说教学准备

1. 多媒体年历课件与图片，各式各样的日历。
2. 事先了解幼儿对日历的概念。告诉幼儿，日历可做成各种形状，如挂在墙上的叫

挂历，贴在墙上的单张日历叫墙历，放在桌上的叫日历，还有小日历卡，有的手机上也有日历。

3. 幼儿每人一支铅笔。
4. 幼儿在家自带一本日历。

#### 五、说教法

1、直观演示法：运用直观、形象的教具进行表演示范，引导幼儿理解作品内容。活动中，主要运用多媒体课件，将整个日历以图片形式展示，通过观赏课件，引导幼儿了解日历的主要结构，理解日历的内容。

- 3、练习法：从日历中找到一些重大节日。

#### 六、说学法

- 1、参与法：幼儿参与找节日的过程。

2、发现法：通过日历，让幼儿去探索与发现我国的法定假期有哪些。

3、讲述法：主要都会幼儿能准确地回答问题，在活动中，我会采用多种形式的提问，为幼儿提供讲述的空间，启发幼儿的主动性和积极性。

## 七、说教学程序

整个活动分为三大部分，活动流程简单明了地概括了整个活动，使大家一目了然，明白设计意图，下面将其详细说明一下：

一、导入部分：激发学习兴趣，引出主题。

利用多媒体课件图片，引导幼儿说一说自己喜欢的节日，为什么？我在此环节注意引导幼儿回忆原有的生活经验，并组织幼儿进行讨论，为下一步的教学的开展进行铺垫。突出活动的教学重点，引起兴趣，引出主题。

二、展开部分：理解日历的内容，掌握学习方法。

1、教师讲述日历的构成，讲解日历上的数字与颜色及图案的含义。让幼儿认识日历。以提问的方式引出主题。如：1）为什么周一至周五都是黑色的？而周六周日却是红色的？2）有小朋友知道数学数字代表什么意思？那语文数字呢？（鼓励幼儿结合自己的经验及想法并讲述，幼儿自由讨论）此环节鼓励幼儿大胆发表自己的观点。幼儿在讨论和集体指认中了解表示月份、日期、星期数字特征。

2、自主辨别，寻找节日。

（一）探索研究，从日历中找到一些重大节日。

1) 老师想知道这个月哪几号是星期六，请各位小朋友动动你的小手把它圈出来。

2) 请你在日历上找出今天是几号，用圆圈把表示今天的数字圈出来。

3) 请各位小朋友幼在日历中找一找下面这些节日，然后与同伴说一说，各个节日是几月几日，是星期几。（1）端午节；（2）中秋节；（3）国庆节；（4）冬至节。

1) 一年里有哪些节日？（幼儿自主寻找节日看看讲讲）

（三）师幼共同小结：日历有什么用？

日历真是我们的好朋友，我们可以在日历上找到许多的节日。

三、结束部分：迁移经验，愉快表现。

大家在活动过程中可以看到，整个活动始终贯穿着幼儿寻找和指认数字的过程，其实这也是我对活动形式的一种尝试，也就是说将寻找和指认数字作为一种手段、一种载体，让孩子在对数字的寻找、指认过程中了解日历上的数字和我们生活的关系，获得诸如语言表达能力、观察能力、归类能力、听辨能力、感受、合作能力等等多方面综合能力的提高。

今天的活动是这个主题中的一个部分，通过今天的活动，将幼儿零碎的对日历的认知和相关经验加以提升，懂得并了解日历在我们生活中的重要意义，并在此基础上引发幼儿自己设计、制作日历的兴趣，让幼儿能够在认识并看懂日历以后创作出一本属于幼儿自己的日历。

今天我所展示的这个活动肯定还存在着许多不足之处，，希望在座各位，能给予批评指正，让我在以后的教学实践中，在新的教育观念的下，和孩子一起探索，一起成长，谢谢！

文档为doc格式

## 大班游戏活动说课稿篇十四

活动目标：

- 1、探索竹梯的各种玩法。
- 2、巩固长短、宽窄的概念。

活动准备：

- 1、大小、长短不同的梯子若干
- 2、辅助物：轮胎、水筒等。

活动过程：

### 一、区别长短、宽窄

竹梯放在四周，让幼儿观察。竹梯一样吗？什么地方不一样？然后进行比较。

### 二、幼儿探索竹梯

- 1、你想玩什么样的竹梯？几个人玩？想好了再选择竹梯。
- 2、教师巡回观察、指导。
- 3、集中交流

请个别小朋友或组进行交流怎么玩的。。

### 三、再次引导幼儿探索如：

- 1、走间隔
- 2、走横档
- 3、手脚爬行
- 4、爬斜梯
- 5、竖梯横行
- 6、交梯横行
- 7、抬梯子等等。

#### 四、游戏：取水接力游戏

把4排竹梯平放在地上。幼儿排成4列纵队。两手提水桶，脚在竹梯横档上走玩取水的接力游戏。

活动结束：小朋友一起排队回教室。

## 大班游戏活动说课稿篇十五

活动目标：

1. 愿意和同伴一起参加魔咒锁的听说游戏，能遵守游戏规则，体验游戏的乐趣。
2. 能仔细倾听同伴的指令，及时作出反应，提高倾听能力和听说能力。
3. 学会用“××，××，×××”的句型来描述××锁，并运用到游戏中去。

活动准备：

两把钥匙；一把贴有苹果形状的锁；锁的谜语；儿歌《金锁银锁》。

活动过程：

1. 以猜谜语导入活动，激发幼儿的兴趣。

老师这有一个谜语，请小朋友们来猜一猜？

（教师出谜语：铁大哥，把门守，客人来，看看走，主人来，就开口。）

（谜底：锁）

2. 稳固幼儿开锁经验，为玩魔咒锁游戏做铺垫。

（1）出示锁，请两个小朋友拿钥匙打开。

师：接下来老师要给小朋友变一个魔术了，请小朋友闭上你们的眼睛，数四下之后再睁开哦！

幼：呀！锁，还有两把钥匙！

师：谁愿意上来帮我把锁打开？

幼儿用一把钥匙打开锁，另一把打不开。

师：咦？这把钥匙怎么会打不开呢？

幼：因为它不是这把锁的钥匙。

（2）总结经验，引出游戏。

小朋友真聪明，不是这把锁的钥匙就打不开。一把锁只有一把钥匙。说到锁，老师突然想到了一个游戏，名字叫做魔咒



锁。魔咒锁有很多类，今天我们玩的就是“水果魔咒锁”。

### 3. 设置游戏情境，帮助幼儿熟悉游戏内容。

(1) 老师表演游戏“水果锁”引起幼儿的'游戏兴趣。

师：刚才的游戏儿歌里面老师念了什么呀？老师是怎样玩的？

边提问边交代游戏规则：开锁人停在某处便可指这里其中一人问：“这是什么锁？”拉手人回答：“这是××锁。”然后，开锁人说：“××，××，×××。”讲对了，开锁人就能轻轻把两人的手切开，然后两人交换角色。游戏重新开始。若开锁人讲的不正确，扮锁的幼儿将锁握紧，开锁人就切不开锁，游戏继续进行。

(用提问的方式，让幼儿说说游戏的玩法，发挥幼儿的自主性，教师总结游戏中应该遵循的规则)

(2) 教师请两到三名幼儿上台一起玩游戏，念儿歌绕圈走，其他台下幼儿可以边念儿歌边做手势动作。

(帮助幼儿熟悉游戏儿歌内容以及游戏的玩法，教师先扮演开锁人的角色，幼儿扮演锁的角色，然后交换角色。通过教师参与角色的形式，可帮助幼儿学习掌握游戏中的对话及描述部分，为幼儿独立开展游戏活动积累经验。)

(3) 教师请几对幼儿上台表演。其他幼儿跟着念儿歌可以做动作，注意幼儿发音是否准确，如不准确，随时纠正。

### 4. 教师引导幼儿游戏。

师：刚刚小朋友看了老师表演的游戏，现在呢就让老师当观众看小朋友玩这个游戏啦！

幼儿手拉手围成一圈扮锁，请一名幼儿当开锁的人站在圈外。

游戏开始时，大家边念儿歌边前后摆动拉着的手，开锁人同时随着儿歌的节奏依次在各拉手处做开锁动作。（在对话过程中，鼓励幼儿讲出各种不同的水果锁，学习用各种不同的、简单的词语进行准确的描述。）

#### 5. 幼儿自主游戏。

四把锁，五个幼儿一组，自主地开展游戏2—3遍，教师巡回观察指导。

（这是幼儿自主游戏、练习按一定规则进行语言表达的过程。放手让幼儿愉快地玩，必要时个别指导幼儿，解决幼儿之间的冲突是教师的主要职责，游戏的时间长短视幼儿的兴趣和疲劳程度而定。）

#### 6. 游戏结束，总结。

小朋友今天玩的高兴吗？下一次我们就玩其他的魔咒锁游戏了，你可以把我们今天玩的游戏告诉其他的小朋友，跟他们一起玩玩！

## 大班游戏活动说课稿篇十六

其次要说好课，就必须写好说课稿。认真拟定说课稿，是说课取得成功的前提，是教师提高业务素质的有效途径。下面小编为大家收集的关于《不开灯的晚上》说课稿，欢迎借鉴！

走进暗中的天下里，孩子们要面临胆怯，他们将依附种种感官来熟悉本身生存的另一半天下，建构对暗中的熟悉。是以，我计划了这个主题的一节课《不开灯的晚上》，让孩子们对黑夜充斥好奇和无限的想象。

#### 1、明白故事内容，领会故事中夜晚的优盛情境。

2、训练闭眼走，体验闭眼游戏的刺激和奇特感觉。

幼儿闭眼游戏时，能自发闭眼，不可以偷看。

本节课应用了报告故事，让幼儿对夜晚孕育发生好奇，同时以游戏的情势让幼儿体验闭眼行走的兴趣。

2、幼儿完备谛听故事。

3、训练闭眼走，一个接一个。

4、分组游戏“瞽者取物”。

本节课整合了说话、康健等方面的常识，并以报告故事和游戏的情势。

以上就是这篇育儿文章的全部内容，讲的是关于故事、闭眼、说教、游戏、世界、孩子、认识、幼儿等方面的内容，看完如果觉得有用请记得收藏。

走进黑暗的世界里，孩子们要面对惧怕、期待、温暖、向往、依恋等多种情感体验联系在一起，他们将依靠各种感官来熟悉自己生活的另一半世界，建构对黑暗的熟悉。因此，我设计了这个主题的一节课《不开灯的晚上》，让孩子们对黑夜布满好奇和无穷的想象。让幼儿带着好奇带着求知的欲望走进黑夜中学习探索。

1、理解故事内容，品味不开灯的晚上独特的氛围和情趣。

2、体会故事中夜晚的优美意境，产生对夜晚的探究兴趣。

理解故事内容，让幼儿随着落儿领略夜晚的魅力，使幼儿产生对夜晚的探索兴趣。

1、布置一间暗室，分散放置一些发亮的物品(荧光棒，小电

筒等)

2、一段优美的音乐，故事磁带。

1、教师：孩子们，老师给你们带来了什么，（萤火虫）。有一只萤火虫，在它身上发生了一件有趣的事情，你们想知道吗？让我们一起来听一听吧。

1、落儿住在什么地方？每天晚上屋子里是怎么样的？

2、落儿打开门，看见了什么？

3、萤火虫为什么不肯进屋？落儿是怎么做的？

4、落儿在不开灯的屋子里，为什么觉得很有意思？

5、萤火虫带着落儿来到屋子外，两人看到了什么？听到了什么？

6、落儿心里害怕吗？为什么？

7、幼儿再次完整倾听故事录音一遍。

1、老师为你们准备了一间“不开灯的屋子”，我们一起进去看看。

2、让幼儿感受黑暗中的气氛，说说对黑暗的看法。

3、教师使用营光棒、小电筒等发出亮光。

4、引导幼儿讲讲自己看到的会发光的物体，如：荧光棒、小电筒等。

5、幼儿拿着荧光棒及小电筒，想像自己是萤火虫，随着优美抒情的音乐飞舞。

活动延伸：

教师带领幼儿做游戏《盲人取物》。

活动反思

本次活动在设计思路上考虑到幼儿生活既是学习、学习既是生活的特点，认识黑夜来开展活动。在设计活动形式时，我力求在避免活动枯燥化的前提下，以幼儿的生活经验为主体，自始至终贯穿游戏，以游戏让幼儿从生活中多方面来理解黑夜的时间概念。孩子们再不会被黑夜“吓坏”了，他们对黑夜产生了浓厚的兴趣，由此，他们将会对慢慢地转变对黑夜的看法，发现黑夜中隐藏的美。他们经过探索发现了黑夜中的萤火虫是那么的美，想要去追寻甜美的梦，去体验闭上眼睛之后的黑暗世界，感悟助人为乐的真谛，继而产生了继续去探索黑夜的愿望。

不足之处：

有些环节组织过程中，没有兼顾到全体幼儿。

## 大班游戏活动说课稿篇十七

准备好说课稿是上好课的前提，下面是小编为大家收集的关于幼儿园《不开灯的晚上》说课稿，希望大家喜欢！

走进暗中的天下里，孩子们要面临胆怯，他们将依附种种感官来熟悉本身生存的另一半天下，建构对暗中的熟悉。是以，我计划了这个主题的一节课《不开灯的晚上》，让孩子们对黑夜充斥好奇和无限的想象。

- 1、明白故事内容，领会故事中夜晚的优盛情境。
- 2、训练闭眼走，体验闭眼游戏的刺激和奇特感觉。

幼儿闭眼游戏时，能自发闭眼，不可以偷看。

本节课应用了报告故事，让幼儿对夜晚孕育发生好奇，同时以游戏的情势让幼儿体验闭眼行走的兴趣。

2、幼儿完备谛听故事。

3、训练闭眼走，一个接一个。

4、分组游戏“瞽者取物”。

本节课整合了说话、康健等方面的常识，并以报告故事和游戏的情势。

以上就是这篇育儿文章的全部内容，讲的是关于故事、闭眼、说教、游戏、世界、孩子、认识、幼儿等方面的内容，看完如果觉得有用请记得收藏。

说课,就是教师口头表述具体课题的教学设想及其理论根据。说课就是全面阐述和完善教学设计的过程。再简单的讲就是要说清：教什么、怎么教、为什么教。教师在说的过程中不仅要將教学方案说出来，更要將隐含于教学方案后面的设计思想、教育理念、具体依据说出来。由显说隐、由隐论显。

### 说课的基本框架

(一)说教材：分析教材。题目、来源，即从何而来、为何而选——

说教材内容就是通过分析所选活动主题的内容特点，指明它在整体或主题网络教学中的地位。所以教师首先必须说清楚此次活动的内容是什么及为什么要选择这些内容。

(二)说学情：说幼儿现状简要分析主要包括幼儿的年龄特点、身心发展状况，幼儿原有知识和基础技能的掌握情况、智力

的发展情况;幼儿的非智力因素,包括幼儿的兴趣,动机,行为习惯,意志等发展状况。

(三)说目标:如何确定目标——情感、认知、能力。目标贵在挖掘。挖掘的前提是对教材的分析。目标的评价重点在是否明确、是否具体、是否可检。与此同时,要分析教材的重点、难点以及确定的原因或突破的方法。

(四)说准备:说活动准备,包括活动前的准备(家长工作、社区协调、环境创设、资料收集、幼儿园活动等),活动中的准备(即有关玩具、教具等材料,包括幼儿用书、教学挂图等)。活动准备是为让幼儿通过与环境、材料的相互作用来获得发展的,因此,活动准备必须与幼儿的能力、兴趣、需要等相适应。

#### (五)说教法、说学法

1、说教法:教学方法是教师有效地传递信息、指导幼儿的途径,说教法主要说明在本次活动中将采用的教学方法和运用的教学手段,以及这样做的原因,要着重说明自己其中独创的做法,特别是培养幼儿创新精神和实践能力的具体做法。说教法时注意要根据教材的特点、幼儿的实际、教师的特长以及教学设备情况等,来说明选择某种方法或手段的依据。

2、说学法:说学法就是说明幼儿要“怎样学”、“为什么这样学”的环节,教师要说出教给幼儿哪些学习方法,培养幼儿哪些能力。教师在说学法时要说出活动中幼儿怎样学习、依据是什么;自己在活动中如何激发幼儿学习兴趣、引导幼儿主动、积极探索的;还要讲出怎样根据班级特点和幼儿的年龄、心理特征,运用哪些教育教学规律指导幼儿进行学习的。

在现在的幼儿园教学活动中常用多通道参与法、体验法、操作法、小组合作法、观察法等学习方法。

一般要说清“总共有几大环节”“各环节的主要目标”。分环节讲清“教什么”、“怎样教”——如何保证教学目标的达成、如何保证重点难点的突破、如何保证所有孩子最大限度地达成目标。这要从“选择什么教学方法来突破教学的重难点”、“如何引导幼儿学习”、“如何训练帮助幼儿在情感、认知、能力等方面获得提高”以及“为什么这样教”这几方面说。

(七)说特色与亮点：说课的核心在于说理，重点要说清为什么要这样教，教学重点和教学难点如何突破。因此在对自己设计课程中的思维活动进行审视后，要突出说明自身的教学风格与特色。最与众不同的，要多角度挖掘。

1、反思性原则 2、生成性原则 3、关注幼儿发展原则 4、创新性原则

说课整个是动态生成的过程，有听众，你能否调动听众的情绪和思想在很大程度上决定着说课的成败。所以在说课准备、说课过程中要注意几个问题：

1、课前说课是课前的预案，想像空间圈较大，所以说课设计要根据对内容的理解，给自己的说课赋于一些基本思想。

2、因说课准备时间较紧，在课前说课可先准备好各领域课程的框架，使目标心中有数。重点去考虑教学设计的框架，以提纲的形式写下来，特别要记下幼儿的特点，问题和需要以及教育对策，遇到不熟悉的教材要仔细分析教材的价值与内涵，教材与幼儿发展的关系，然后再确定目标。

3、说课整体要流畅，不作报告式，流水式的介绍，流程中许多分环节的介绍过度要自然。

4、说课要有层次感，不要面面俱到将说课说得很细，因为说课只是教学预案。要多谈谈幼儿在学习 中可能碰到的困难和



教师的教学策略。

5、说课要自信。富有激情和个性的说课才能感染听众，但同时也要针对自身注重扬长避短。

## 大班游戏活动说课稿篇十八

体育教师要让幼儿体验体育游戏的乐趣，培养幼儿勇敢坚强的优秀品质。以下是小编整理的幼儿园大班体育游戏活动说课稿，希望可以帮助给大家进行参考和借鉴。

活动目标：

- 1、让幼儿体验体育游戏的乐趣。
- 2、培养幼儿勇敢坚强的优秀品质、
- 3、掌握双腿跳跃的能力。

活动准备：幼儿每人一条布袋、地垫若干、篱笆四组、动感音乐一组。

活动过程：

一、1)队形队列练习(齐步走，左右转，左右看齐、前后转、报数、、、)

2)随音乐热身运动

二、

1、导入：今天老师给你们准备了一些好玩的东西，快看看是什么?幼儿排队取布袋，这些布袋怎么玩呢?小朋友们快来试试吧!

2、1) 幼儿自由探索布袋的玩法，教师引导发现好的玩法。

2) 让特殊玩法的幼儿展示分享

3) 师：刚才你们都玩得非常棒，你们还有和刚才不一样的玩法嘛？让我们再来试试吧！

4) 幼儿再次尝试不同的玩法，教师引导多种玩法，引导幼儿钻入布袋，探索各种布袋里的各种玩法，启发幼儿讲述自己怎样玩的，模仿的那种小动物。

5) 师：让我们都来变成小袋鼠模仿一下袋鼠跳吧！，可爱的袋鼠们你们想到森林去旅行吗？可是在旅行的路上可能会有很多很多的困难，有小河，小山，如果小袋鼠们没有本领行不行？那袋鼠们赶快来学本领吧！

3、师介绍场地和规则：“小袋鼠要一个接一个要双跳过篱笆，一个一个爬过草地然后到起点重新开始，小袋鼠要注意安全，把袋子提起来不要摔倒，不退不挤，可爱的小袋鼠们赶快来联系我们的本领吧！”

活动目标：

1、训练敏捷的攀爬取物能力。

2、参加体育活动的兴趣。

活动准备：

1、会攀爬技能。

2、攀爬墙上悬挂或贴各种昆虫，垫子铺成草地，椅子排成小桥。

3、音乐磁带。

活动过程：

1、引出主题，激发兴趣。

教师当壁虎妈妈，小朋友当小壁虎，戴上头饰，孩子们，今天我们一起去看害虫吧！

2、活动身体，做准备操。

3、基本动作练习

小昆虫都飞的很高，停在了墙壁上，小壁虎该怎么办呢？

(1)请个别幼儿示范练习(重点引导幼儿讨论怎样能很快向上爬，往下落)

(2)自由练习。(重点)

4、游戏：《小壁虎捉虫子》

(1)小壁虎怕小草地，爬小木桥，爬上墙壁，取到小虫子，放回放到筐内。幼儿练习。

(2)比赛游戏若干次

目标：

1练习原地向上纵跳抛物。

2活动中会听信号按要求活动。

准备：

1组织幼儿制作雪花。

幼儿按意愿将纸(如挂历、报纸、美工活动剩下的边料)剪成或撕成各种长条或花边，当作“雪花”，每人自制若干。

2教师使用的箩筐、铃鼓等。

过程：

1开展游戏“雪花飘飘”。

(1)每个幼儿向上纵跳的同时，将“雪花”抛向空中，然后尽力接住。比一比谁抛得高、接得准、接住的次数多。

(2)幼儿自由结伴，一人抛“雪花”，一人接，然后互换角色进行游戏，看谁抛得高、接住的次数多。

教师注意观察体力教弱的幼儿，与其结伴游戏，鼓励他们用力向上抛。

2师幼共同开展游戏“风儿与雪花”。

(1)幼儿手持自制雪花，扮“小雪花”，教师扮“风婆婆”或“风爷爷”，摇动铃鼓。引导幼儿根据铃鼓声的速度、音量变化，在场地内慢跑、快跑、快走，随着渐弱的铃鼓声慢慢原地蹲下来。

(2)幼儿熟悉游戏后，可请个别幼儿扮“风婆婆”或“风爷爷”，幼儿继续游戏。

3组织幼儿玩“扫雪花”的游戏。

教师扮“扫雪人”，幼儿扮“小雪花”。扫到哪片“小雪花”，哪个幼儿就把自己的雪花放在箩筐内，留作下次用。

## 大班游戏活动说课稿篇十九

走进黑暗的世界里，孩子们要面对恐惧，他们将依靠各种感官来认识自己生活的另一半世界，建构对黑暗的认识。因此，我设计了这个主题的一节课《不开灯的晚上》，让孩子们对黑夜充满好奇和无穷的想象。

- 1、理解故事内容，体会故事中夜晚的优美意境。
- 2、练习闭眼走，体验闭眼游戏的刺激和独特感受。

幼儿闭眼游戏时，能自觉闭眼，不能偷看。

本节课运用了讲述故事，让幼儿对夜晚产生好奇，同时以游戏的形式让幼儿体验闭眼行走的乐趣。

- 2、幼儿完整倾听故事。
- 3、练习闭眼走，一个接一个。
- 4、分组游戏“盲人取物”。

本节课整合了语言、健康等方面的知识，并以讲述故事和游戏的形式。