

2023年小班组织游戏活动的教案 幼儿园 小班游戏教案丢手绢含反思(通用10篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

小班组织游戏活动的教案篇一

- 1、发展幼儿快速奔跑的基本动作。
- 2、有利于孩子应变能力的发展，身体的灵活性及培养幼儿敏锐的观察能力。
- 3、培养表演的兴趣。
- 4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

小手绢一块，宽阔平坦的活动场地。

- 1、参加游戏的幼儿坐成一个大圆圈，大家边拍手边唱歌。
- 2、一个幼儿拿手绢绕圆圈转，并轻轻地把手绢放在任意一个幼儿的身后。
- 3、转一圈，如果哪个幼儿还没发觉，丢手绢的小儿便抓住他，让他为大家表演一个节目。
- 4、若被那个幼儿发现了，丢手绢的幼儿就要按顺时针方向跑，发现手绢的小朋友拿起手绢在后追赶，追上了便由丢手绢的人表演节目，来追上，就自己表演节目。

- 1、游戏开始时间由教师扮丢手绢的人，坐在地上的。幼儿不能随意，扭头看身后，也不能告诉其他幼儿手绢丢在哪里。
- 2、丢手绢的人不能绕着圈子走了一圈又一圈，还是没有把手绢丢给某人。
- 3、丢手绢的人刚走过你的身后时，你不能偷看背后有没有手绢。

“丢手绢”是经典的民间游戏，儿歌“丢手绢”篇幅短小，精炼，朗朗上口，游戏规则简单有趣，符合幼儿好奇、好模仿、好动的特点，容易被幼儿所接受，且随时随地自由结合，只需要一块手绢做道具就玩的很开心，非常适合孩子玩。

在游戏过程中，注意培养幼儿勇敢和勇于挑战的意志品质，调动全体幼儿（包括胆子较小的幼儿）保持身心愉悦的精神状态，从而锻炼孩子的应变能力，身体的灵活性。

小班组织游戏活动的教案篇二

活动目标

- 1、幼儿熟悉音乐旋律，学会小鱼游得动作，能跟着音乐积极参与游戏。
- 2、幼儿能遵守游戏规则，能随着音乐旋律积极地创编不同的小鱼游泳动作。
- 3、幼儿能通过游戏体验音乐带来的快乐。
- 4、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
- 5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

活动重点难点：

活动重点： 幼儿学会几种不同的小鱼游得动作

活动难点： 幼儿能根据音乐自由的创编不同的小鱼游动作同时按游戏规则玩游戏

活动准备

儿歌录音《许多小鱼游来了》； 小鱼头饰若干； 小猫头饰一个； 渔网一个； 自制池塘

活动过程

一、 幼儿随音乐进入活动室，引起幼儿兴趣

师带领幼儿随音乐踏着碎步，做一些简单的小鱼游的动作进入活动室

二、 复习儿歌，理解歌词

2、 幼儿跟着老师一起打着节拍唱歌

提问： 歌曲里唱了些什么？ 有什么小动物？（小鱼）

小鱼在做什么？（游泳）

三、 幼儿学习小鱼游泳动作

（引导幼儿做不同的小鱼游泳动作）

扩展引伸：

（1） 鱼宝宝向上面游是怎么游的？（或向下游，左右游）

(2) 鱼宝宝吃东西的时候又是怎么做的？（嘴巴做吃东西的动作，摇尾巴）

四。介绍游戏规则

师：现在我们要到大池塘里去游戏，鱼宝宝们要随音乐在池塘里自由地游泳，听到小猫叫的声音，小鱼就要蹲在池塘的中间，围在鱼妈妈的身边，不要发出声音，以免被小猫抓走了。如果你被小猫抓走了，你就不能玩游戏了，就要被小猫捉到小猫家去，被小猫吃了。

五、玩音乐游戏

- 1、第一遍游戏，玩后发现了什么问题，老师要及时纠正和指出来，并提出要求。
- 2、第二遍玩游戏，提示幼儿要用不同的动作表现小鱼游泳的姿势。
- 3、继续玩一次游戏，提示幼儿要注意躲闪小猫的渔网。
- 4、请一个小朋友当小猫，其余幼儿当小鱼，继续玩一次游戏。

六、结束部分

- 1、师：鱼宝宝们，今天的游戏玩得高兴吗？还想玩吗？（如果小朋友还想玩，根据时间，可以另请一个幼儿扮小猫，再玩一次游戏。）我们下一次又来渔塘玩好吗？今天快到中午了，太阳晒得好热，我们回家吧。
- 2、放轻松欢快的音乐，幼儿边做动作边离开活动室。

附儿歌：

许多小鱼游来了，游来了，游来了，许多小鱼游来了，快快

捉住

活动反思：

本次游戏活动符合小班幼儿年龄特点和学习特点，达到了预期的'活动目标，师幼互动、幼幼互动都很融洽，在整个活动过程中都呈现出轻松愉快的氛围，“鱼妈妈”的角色引导让幼儿能够轻松自然地进入到“鱼宝宝”的角色中去，教师的正面鼓励与引导让幼儿能很好地学习了小鱼游水的动作，充分调动了幼儿学习的积极性，但是在游戏的过程中，教师可用语言多鼓励幼儿让其自主地去做不同的小鱼游水的动作，在每一次游戏结束后教师都应用正面鼓励的话语总结前一游戏中出现的问题，重申游戏规则后再玩下一次游戏。其次，在游戏时，老师扮演的是“鱼妈妈”的角色，所以当“小猫”来网鱼时“鱼妈妈”应该竭尽全力去保护或者营救被捉的“小鱼”，而不是帮着“小猫”把“小鱼”送出“鱼塘”，另外，在对幼儿的提问中尽量避免选择性（如：好不好？是不是？对不对？）提问多一些启发性（如：你觉得怎么样？为什么？）

小班组织游戏活动的教案篇三

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。

活动准备：

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

活动反思：

以游戏的方式吸引幼儿的兴趣。引出今天的主题，创设情景，激发幼儿学习如何做客，在娃娃家中幼儿进行模仿，孩子知

道了怎样去做客，在模仿的过程中感受到了快乐。

小班组织游戏活动的教案篇四

活动目标：

- 1、在游戏中继续感知分类，学习按大小顺序将水果排序。
- 2、能用自己的语言讲述物体排列的顺序。
- 3、能积极参与活动，对排序活动感兴趣。

活动准备：

1□ppt课件。

- 2、每位幼儿人手一份操作材料。
- 3、水果若干。

活动过程：

一、创设情境，激发兴趣。

- 1、师：这是谁啊？（小老鼠）小老鼠开了一家水果店，我们一起去看看吧。
- 2、观看课件，教师带领幼儿“参观水果店”。

二、学习按大小顺序将水果进行排序。

1、看看说说，引导幼儿观察并比较大小。

（1）提问：这是什么水果？数一数有几个苹果呢？

(2) 这些苹果有什么不一样呢？哪一个最大？哪一个最小？

2、学习将3个苹果按从小到大的顺序排序。

(1) 请幼儿先比较出大小，再按照从小到大的顺序练习排序。

(2) 幼儿和教师一起说排序的规则：小的——大的——最大的。

3、练习将3个苹果按从大到小的顺序排序。

(1) 按从大到小地排序。

(2) 请小朋友尝试从大到小排苹果。

(3) 幼儿和教师一起说排序的规则：大的——小的——最小的。

三、操作巩固，加深按大小顺序将水果进行排序方式的理解。

2、幼儿操作活动，进一步掌握有规律的排序方法，教师适当指导。

3、评价幼儿的操作材料，鼓励幼儿说说自己的操作结果。

4、请把你的水果放在四、快乐水果宴。

师：小老鼠非常感谢小朋友的帮助，它给我们准备了许多香甜的水果，我们一起来品尝一下吧。

小班组织游戏活动的教案篇五

1、在小老师打电话的情景中，能进行有节奏的对话，并初步学唱歌曲。

2、感受歌曲诙谐幽默的特点，能听着音乐游戏。

3、培养幼儿的尝试精神。

4、愿意交流，清楚明白地表达自己的想法。

小猫头饰、多媒体

一、歌曲：打电话

——听，是什么声音？电话铃响了，让我们一起去接电话。（复习歌曲《打电话》）

二、学习歌曲《小老鼠打电话》

理解第一段歌词，学着有节奏的对话。

——瞧，这是谁？小老鼠也在打电话。它为什么要打电话？让我们仔细的听一听。

1、倾听歌曲第一遍

提问：

——小老鼠为什么要打电话？什么叫过家家？

——它是怎么打的？电话号码是多少？

让我们再来听一听：54 0 | 32 0 | 6 7 | 8— |（多媒体出示节奏谱）

2、倾听歌曲第二遍

——提问：小老鼠是怎样来邀请朋友的？朋友又是怎样回答的？

- 3、多媒体出示图谱，教师示范有节奏的对话。
- 4、鼓励幼儿跟着老师学习有节奏的对话。
- 5、老师扮演小老鼠，请幼儿有节奏的和老师对话。
- 6、请幼儿扮演小老鼠和老师有节奏的对话。
- 7、鼓励幼儿能跟着老师学唱歌曲的第一段。

欣赏学习第二段音乐

1. 你们猜猜，小老鼠的朋友是谁？
2. 看，它的朋友走来了(音乐开始，教师猫走表演)一喵。
3. 小老鼠看见猫会怎么样?谁来学学小老鼠。鼓励幼儿大胆想象，并用动作来表现。(教师请个别幼儿上台表演，集体模仿)
4. 小老鼠的朋友怎么会是猫呢?(鼓励幼儿想象。)
5. 教师唱第二段。噢!原来是小老鼠把电话号码打错了。你们平时在打电话的时候可千万别把电话号码打错了。

三、完整欣赏音乐并学唱歌曲《小老鼠打电话》

引导幼儿完整倾听并富有表情地演唱。

四、玩游戏：小老鼠打电话(进一步复习巩固歌曲)

1. 介绍游戏玩法：

游戏有两个角色，一名幼儿(教师)扮演猫,其他扮演小老鼠,演唱并表演完歌曲之后，听到猫大叫一声后小老鼠才可以表

现出害怕的样子和逃跑。

2. 提示：小老鼠怎么逃才能不让猫抓住？

3. 幼儿进行两次游戏。

本节活动，老师选择了“小老鼠打电话”这个充满情趣、童趣，也富有情节的歌曲作为中班孩子音乐活动的内容。里面小老鼠把电话号码打错了这件事情，孩子们在生活当中也时常会碰到。活动的设计上，教师以传统的听赏歌曲导入，教师选用了图谱诠释的方法来达成教学目标整节课比较好地达成了教学目标，请老师们围绕下面两个问题展开讨论：

讨论话题：

1、本活动的重难点有哪些？教学的目标定位是否确切？

2、图谱的运用在教学中有何作用？图谱设计是否科学合理？

活动一开始，我就马上引导幼儿积极倾听录音，激发幼儿的好奇心，抛出问题：是谁在打电话？它会打给谁？制造悬念，当猫出现在老鼠家门口时的那份意外：怎么来的是小猫呢？让孩子们大胆想象，在体验诙谐的同时熟悉了儿歌的情节。本次活动中，我力求营造愉快、有趣的氛围，以自己的语言、神情去感染幼儿，做到我们都是构建愉快学习过程的共同体，努力使孩子们在充分体验活动所带来的快乐的同时，所学的知识得到提升。

小班组织游戏活动的教案篇六

活动目标：

1、尝试运用不同的材料装饰鱼，将装饰好的鱼贴到水簇箱里。

2、学习画、撕贴、按等方法技能，发展幼儿的手眼协调性，体验手工活动的乐趣。

3、加深了幼儿对鱼的认识与了解。

4、培养孩子们喜欢吃鱼，对鱼有着浓厚的兴趣。

活动准备：

1、剪好的各种形状的鱼，一个做好的水簇箱。

2、彩色笔、多种色水粉颜料、调色碟、彩色即时贴的碎纸、胶水、毛巾。

3、音乐古筝曲。

活动过程：

1、儿歌形式引入。（《水簇箱》——小小水簇箱，鱼儿真漂亮，穿上花衣裳，红黄蓝绿橙。）

2、欣赏观看鱼的幻灯片。引导幼儿注意观察鱼身上的色彩及花纹。学学水簇箱里的小鱼游。

4、教师示范各种材料的使用方法。

（1）、用彩色笔在鱼儿身上画图案，图案可画线条、图形，最后涂色。

（2）、用手指在色碟里点上颜料后，按到鱼身上。

（3）、撕开彩色即时贴碎纸后，贴到鱼身上。

5、幼儿自选材料进行操作，教师巡回指导。（播放音乐，让幼儿随着音乐大胆自由地装饰作画。）

(1)、用彩色笔在鱼儿身上画线条或图形并涂色。

(2)、用手指在色碟上点颜料作画。(教师提醒：手指点颜料后在碟子边刮一刮，换色时要用毛巾把手指的颜料擦干净。)

(3)、撕开彩色即时贴的碎纸贴到鱼儿身上(教师提醒：不用的废纸装到收纳盒子里)

6、分享与经验提升。

1. 教师与幼儿一起将装饰好的鱼儿用胶水贴起来，错落有致地贴在活动室的背景墙——水簇箱里。

2. 师幼一起欣赏，分享并提升新的经验。

师：现在我们的水族箱有好多鱼了。你最喜欢哪一条鱼身上的图案，为什么？

活动反思：

通过创设宽松的学习氛围，提供丰富多样又易于操作的装饰材料，幼儿在观察、制作等环节，尝试运用不同的材料与方法来装饰鱼，不仅体验到制作的快乐，而且培养了幼儿画、撕贴、按的技能，活动中幼儿兴趣浓厚，充分发挥积极主动性，提升了新的经验，师幼互动良好，达到了预期目标。

小百科：鱼类[fish]是最古老的脊椎动物。它们几乎栖居于地球上所有的水生环境——淡水的湖泊、河流到咸水的大海和大洋。

小班组织游戏活动的教案篇七

游戏活动（一）

活动内容：小羊迷路了

活动目标：

- 1、使幼儿知道要学习故事中的羊姐姐，听爸爸妈妈的话，外出不乱跑。
- 2、教育幼儿在外出游玩时，要遵守集体规则。
- 3、在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。
- 4、让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己。

活动准备：头饰羊爸爸、羊妈妈、羊姐姐、小羊各一个，小舞台一个，背景图一副

活动过程：1、让幼儿欣赏故事《小羊迷路了》，教育幼儿外出时要听大人的话，不要乱跑

（1）教师配合头饰表演，讲述故事《小羊迷路了》

（2）请幼儿看操作卡片，引导幼儿回忆故事内容

小羊一家外出游玩时，爸爸是怎样交代孩子们的？

谁做到了？小羊应该怎么做？

2、联系幼儿的生活实际，引导幼儿讨论在哪些时候要听大人的话

3、教师总结

与家人一起或小朋友集体外出时，都要听大人的话，遵守集体规则，不能单独乱跑

游戏活动（二）

活动内容：在狗熊脚边

活动目标：1、练习钻的基本动作，提高幼儿动作的灵敏性、协调性

2、培养幼儿胆大、心细的品质

2、多余幼儿人数的花片散落在正方形中间，篮子一个

活动过程：1、开始部分。

幼儿自由分散地做小鸟飞、企鹅走、大象走、小马跑、小兔跳的动作。

2、基本部分

（1）、交代游戏名称，老师讲解玩法。

（2）儿歌：“狗熊冻得不得了，躺在洞里睡大觉。我的手脚真灵巧，拿起浆果哈哈笑。”

（3）组织幼儿进行游戏，提醒幼儿注意遵守游戏规则

（4）复习体育游戏“舞龙”

3、结束部分

（1）表扬钻的快，胆大的幼儿

自由自在地抛接小花片

活动反思

活动与生活相互融会贯通，孩子不但对意思简明易懂，也明白了在生活中该如何做，不过还得有家长平时在生活中多引导、教育，否则孩子在实际行动上并不是每一个人都会做到。

小班组织游戏活动的教案篇八

小班幼儿结构游戏的年龄特点：

- 1、喜欢自言自语，无意识的拼插。
- 2、畏难情绪明显，容易放弃。
- 3、兴趣容易转移，目的性不明确。
- 4、拼接不牢固，建构经验缺乏。

美国心理学家加维认为：

游戏应当是由内驱力所策动的一种快乐活动，他们都认为游戏是一种本能的表现，是自发的，愉快的，自由的。从以上这些特点我发现小班的幼儿的结构游戏活动应让幼儿从“玩”得到熏陶，在“趣”中萌发兴趣，逐步帮助幼儿积累初步的建构技能经验，提高幼儿结构水平。

根据我们小班的年龄特点，在这次公开课中我选择了海的`动物这一主题建构。在前期准备工作中，我让家长利用周末的时间带幼儿去参观海洋馆，为拼插建构主题奠定基础，前几次的幼儿拼插作品也是形象凸显出来了，可以说是有模有样的。

在活动的开始我是出示海底背景图以激起幼儿的兴趣，让孩子们去发现背景图中的动物?进而提问，从而进行回忆复习上节课的拼插作品。我在带领幼儿复习拼插经验的时候，没有同时配上小结出示上次拼插作品，因为小班年龄比较小，他

们的感官是实物感知，在这方面我就忽略了孩子们的年龄特点。环节二是让幼儿进行讨论，小班的孩子或许还不理解讨论是什么意思。在这个环节中气氛瞬间就没了，当我意识到这个情况时，我就问孩子们，今天你们想拼什么海底的小动物呢？从而通过谈话、问答的方式再次激起幼儿兴趣。环节三是提出活动要求，让孩子们能围绕建构主题拼插出两种以上的小动物，爱惜自己和他人的拼插作品，同时把拼插好的作品投放到背景图中，培养幼儿爱护建构材料和建构成果的意识。环节四幼儿拼插，教师巡回指导，我们的孩子现在能认识多种颜色，在活动中大部分的孩子也能按颜色给拼插作品进行搭配颜色，突出作品。个别能力较差的幼儿，我则是平行介入指导，与幼儿一起拼插完成水母的拼插。还有就是材料的放置，我事先没有考虑好，我以为只提供充分的操作材料给幼儿这样才不会因为没有材料影响或者降低了幼儿操作兴趣，就把花片全部倒在了桌子上，一方面是过多的花片掉的满地都是，另一方面是桌子满满的花片让幼儿没有了操作材料的平台。这是我没有考虑周全的地方。最后以参观海底世界结束活动。在带领幼儿参观海底世界时，很多幼儿没能遵守规则，有的踩在了围墙上，有的则是整个人半趴在那。发现这一情况时，我及时的进行了教育，我们的孩子马上就改正了。

在创造性游戏这一方面，我们还在摸索着，但是我相信只有不断地累计经验，有着一点点经验基础，在摸索的道路上我们才会有探索的动力。

小班组织游戏活动的教案篇九

教案是我们在教学的时候需要用到的，下面就是幼儿园小班食物教案，请看：

一、活动目标：

1、能手口一致地点数5以内物体的数量并说出总数。

2、学习将5以内的数量与物体进行匹配。

3、乐意参加操作活动，并能按要求进行操作活动。

二、活动准备：

1、卡纸大房子一座，贴有五种不同小动物的头像。

（小狗1只、小猫2只、小鸡3只、小羊4只、小兔5只）

2、1到5的数字卡和圆点若干。

3、肉骨头、小鱼、毛毛虫、小草、胡萝卜的图片若干。

三、活动过程：

1、森林里面发洪水，小动物的`房子都被洪水冲走了。天气晴了，小动物们一起动手建了一座很大的房子。小朋友想不想看看他们的大房子？（出示房子）

2、哇！房子好大呀！如果再发洪水，它们的大房子也不会被水冲走了。我们一起看看小动物的房子盖了几层楼呀？（5层）可是小动物们还没来得及给楼层贴标号，我们一起帮帮它们好吗？（一楼贴数字标号1，二楼贴数字2，三楼贴数字3，四楼贴数字4，五楼贴数字5）

3、今天是小动物搬新家的好日子，看，谁来了？（小狗）

今天小狗来得最早了，它搬到了大房子的一楼。

喵！两只小猫也来了，住上了二楼；三只小鸡跑来了，它们住在了三楼；咩咩！来了四只小羊，它们高高兴兴地住上了四楼；蹦蹦跳跳来了五只长耳朵的动物，它们是谁？（小白兔）五只小白兔跳到了五楼住下了。

4、小动物搬新家了，我们小朋友给它们送点礼物吧！送什么呢？（幼儿展开讨论，鼓励幼儿说一说自己的想法）好吧，因为它们刚搬新家，家里都没吃的食物，我们就给小动物送点它们最喜欢的食物吧！要送多少呢？小狗说：“我是一只，我只要一根肉骨头就行了。”请一个小朋友给小狗送一根肉骨头吧。（给小猫、小羊、小鸡、小兔送食物）

四、小结（小动物收到了小朋友送的食物非常高兴。）

刚才，老师接到了大象伯伯的电话，大象伯伯知道小动物搬新家了，给小动物写了许多的贺卡祝贺它们。可是，大象伯伯今天临时有事，它想让我们的小朋友按照贺卡的标号分别送到各楼层的布袋里。（放音乐，让幼儿操作）

小班组织游戏活动的教案篇十

活动目标：

- 1、通过游戏，引导幼儿正确感知红、黄、蓝三种颜色。
- 2、引导幼儿根据标记会按颜色分类。
- 3、鼓励幼儿大胆表述自己的发现，体验活动所带来的乐趣。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。
- 5、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。

活动准备：

- 1、环境准备：创设花园的情景，花园里有红、黄、蓝三种颜色的花、蝴蝶若干、三个小房子（蝴蝶的家），三只可插的

蝴蝶，红、黄、蓝三种颜色的门。

2、物质准备□a红、黄、蓝蝴蝶胸牌若干、花伞、录音机、轻音乐等□b请大班三个孩子做公园守门员。

活动过程：

一、通过入场游戏，初步感知红、黄、蓝三种不同的颜色。

1、幼儿“变”成小蝴蝶。

游戏中请小朋友选择一只自己喜欢颜色的蝴蝶胸牌，引导幼儿与同伴相互交流：我变成了一只×蝴蝶。

2、进公园：要求每只小蝴蝶从与自己一样颜色的门进公园，感知颜色的对应。

二、逛公园，引导幼儿进一步感知三种不同的颜色。

1、幼儿自由观察，互相交流，提问：公园里有些什么？

2、鼓励幼儿向同伴大胆表述自己的发现，比较花、蝴蝶、房子的不同。

三、游戏：蝴蝶找花。

1、自由找花避雨。

要求幼儿在花园找一只与自己颜色相同的蝴蝶，听到雷声就赶快躲到花的下面，并引导幼儿说：我躲在什么颜色的花下面。

2、找相同颜色的花避雨。

再次游戏，要求要躲在与自己相同颜色的花下面。

四、游戏：送小蝴蝶回家。

- 1、启发幼儿按标记归类，边放边说“x蝴蝶我送你回x房子”。
- 2、送花：引导幼儿把相应颜色的花送给小蝴蝶家。

五、教师带领“蝴蝶”到“花园”外游戏。

活动反思：

整个活动以游戏贯穿始终，各环节衔接自然。幼儿在玩当中学会了能按颜色分类，并用颜色标记表示分类结果，达到了教学目标。孩子们活动过程中，兴趣很高，注意力非常集中，孩子们都积极参与游戏，玩的不亦乐乎，活动气氛非常活跃。唯有不足之处是：教师组织活动的语言需要再简练一些，还有幼儿分组操作活动环节，教师观察指导的引导语要规范准确。还有当幼儿回答教师提问的问题后，要及时的给予幼儿表扬及鼓励。