

2023年小班游戏教案集 幼儿园小班游戏教案(优质8篇)

教案模板可以作为教师备课的基本工具，帮助教师合理地安排教学进程。对于小班教案的编写，家长们也可以参考一些教育专家的建议和经验。

小班游戏教案集篇一

- 1、能根据颜色将指环套在相应的手指上。
- 2、学习按数卡，在手指上套入相同数量的指环。
- 3、尝试着在手指上套入多于3个的指环。
- 4、培养幼儿对数字的认识能力。
- 5、让幼儿懂得简单的数学道理。

用硬板纸制成的.手形，各色指环，数卡。

操作层次：

第一层次：能根据颜色将指环套在相应的手指上。

第二层次：学习按数卡，在手指上套入相同数量的指环。

第三层次：尝试着在手指上套入多于3个的指环。

请幼儿按颜色、数量在手指上套戒指。

- 1、教师可引导幼儿将指环套在自己的手上，以训练其双手的协同能力。

2、对数学能力较强的幼儿可以增加难度。

本次活动运用套戒指的方法，给活动的带上了有趣的色彩，进一步调动了幼儿的学习、探索、操作的兴趣。教师在活动中设计了三个环节，帮助幼儿理解活动知识点。以此来达到目标。

小班游戏教案集篇二

随着《喜羊羊与灰太狼》的热播，喜羊羊和他的朋友也成了小朋友们的好朋友。通过描述这些孩子们熟悉的卡通人物的特征，让他们猜对其中的人物，从而喜欢上猜谜，体验和同伴共同猜谜的乐趣。

1、能根据出示的提示以及谜面说出答案猜对谜底。

2、活跃思维，体验和小伙伴共同猜谜的乐趣。

3、锻炼孩子遵守规则的习惯。

4、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。

5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

1、教具用：喜羊羊与灰太狼系列公仔(条件不足可由图片代替)；

2、奖励用：喜羊羊与灰太狼系列贴纸。

羊羊们从羊村来幼儿园做客，想认识幼儿园里的新朋友。他们每个人都给小朋友们出了一道题，答对的小朋友就可以跟他们成为好朋友，他们还会请你去羊村做客哟。

1、描述各个动画人物的特征，让孩子们猜猜他们各是谁，猜

对的小朋友奖励一张相应人物的贴纸，让孩子们和羊羊们做朋友。

2、引导孩子根据提示的内容提出问题，猜出相应的人物后，可问“喜不喜欢这位新朋友”来开启小朋友的思维，锻炼听和说的能力。

3、随着孩子水平的提高，可引导孩子们根据自己收集的或自编的简单谜语，玩猜谜语游戏。

小朋友们很棒，把羊羊们出的难题都解决了，他们都很开心呢。美羊羊说，请小朋友们一起吃青草蛋糕哦。（可播放音乐：《大家一起喜羊羊》）

1、上课时我会让他们的发言权多一些，尽量让他们多与老师小朋友开口说话，锻炼孩子的口语表达的能力。

2、大家在一起玩游戏的时候，我会让他们来观察小朋友，让他们与老师示范动作，让他们感受到都是老师的好宝宝。孩子的教育不光是在幼儿园教育，家庭教育也非常重要。孩子和家里人之间的亲和力比较强，易沟通，放学的时候我会与家长沟通，让家长与孩子交谈，关于幼儿园的事情，询问一下他们与其他小朋友的相处关系及其他他们的点滴琐事，让他们喜欢说话善于交流。

3、幼儿之间的互动也逐渐频繁了，要充分利用幼儿的互相帮助、互相学习的契机，引导幼儿乐于交往，会交往，促进幼儿社会性发展。

小班游戏教案集篇三

1、通过游戏“过山洞”，复习第一单元所学生字，巩固认识“邮”“局”“超”等不易掌握的字。通过游戏“词语接龙”，复习第一单元学过的词语，并积累新的词语。通过游戏

“碰碰车”，练习选用一个或两个词语说句子。通过“儿歌表演”，巩固生字、学习新词，并正确、大声诵读儿歌，争取读出自己的感受。

2、学会在游戏中态度大方、声音响亮地发言，培养听取他人意见，改正错误的良好习惯。

1、复习巩固学过的生字词语，并积累一些新词。

2、词语接龙容易出现同音字混淆。

1、教师方面的准备：教学软件、录音机、游戏音乐、生字卡片、小红旗

2、学生方面的准备：认真复习1—8课生字词语。学具贴纸。

（一）谈话引入

小朋友，我们已经学完了听录音读课文识字单元，今天，我们一起来做几个小游戏，比比谁学得最好。

请大家打开书本，出示课题《识字游戏2》。

指名读课题，齐读课题。

说明：本环节意在用竞赛方式激发学生学习兴趣，让学生快速进入游戏氛围，积极参与。

（二）开展游戏

在游戏之前，老师先说游戏规则，我们不仅要比实力，还要比纪律。我们以小组为单位来进行评分，老师做裁判，能够按要求完成游戏、遵守纪律的小组，每次游戏结束后，能得一面红旗，让我们比比哪个小组的红旗多。

说明：在游戏前应该把游戏要求详细且明确地告诉学生，要求学生按照游戏规则来进行游戏，这样，游戏才能达到最大的学习效率。

过渡：请大家先看第一个游戏，小朋友们在干什么？（穿山洞）现在，我们就要进行第一个游戏——过山洞。

（1）游戏方法：（教师边讲边选两名同学进行演示）：

先请每组选出两名识字本领大的同学，他们一手相握做山洞，另一只手拿出两张卡片，只要读出卡片上的就能通过山洞，到老师这儿来领红旗，没有读出的同学在山洞旁边变朵小花，听后面同学读，并重复读一遍。并持续花朵动作直至结束。

游戏纪律：其他同学读的时候要保持安静，不能提醒，否则扣掉红旗，或不给红旗。）

（2）学生游戏，教师巡视，并颁发红旗。

（3）评价：小花们，你们错了哪些字啊？（教师一一询问，并请他们带领全体学生读生字。）别泄气，下轮游戏，你们一定会赶上他们的。让我们来看看哪个小组的红旗最多，我宣布本轮获胜的是xx小组，其他小组要加油啊。

说明：本游戏要求学生复习巩固学过的生字，特别是容易读错的字，针对学生不会或读出的字要指导学生引起注意，并反复练习，加深印象。

过渡：请大家看第二个游戏，猜猜小朋友们在干什么？你知道这个游戏怎么做吗？

学生交流。

（1）游戏方法：

老师先说个词语（边说边在屏幕上打出词语）小朋友挨着次序每人说一个，要求是前一个词语的最后一个字必须是后一个词语第一字。例如：学校、校长、长大等等。（教师边说，边打字。）说对的同学可以领一面红旗，说错的没有红旗。我们以小组为单位，大家可以先讨论一下，看哪个小组回答最正确。

游戏纪律：和刚才一样，其他同学读的时候要保持安静，不能提醒，否则扣掉红旗，或不给红旗。）

（2）学生游戏，教师及时讲评，并颁发红旗。

（3）评价：屏幕上是我们今天组成的词语，让我们一起来读一读。现在，我们来比比哪个小组的红旗最多，我宣布本轮获胜的是xx小组，其他小组别着急，后面还有游戏呢。

说明：这个游戏的目的是检查学生对平时积累的词语是否能够灵活运用。在活动中非常容易出现一些同音字的混淆，教师要仔细听清学生答案，并及时给予纠正。把答案出示在屏幕上，既能清楚的演示学生的答案，让学生巩固生字，还能提前渗透一些新字新词。

（1）游戏方法：

屏幕上有几辆碰碰车，车身上有一个编号和一个词语，请你选两辆碰碰车，说一句话。你有1分钟时间进行准备，想好的同学可以举手，来悄悄告诉老师。对的同学可以领一面红旗，说错的没有红旗。

（2）学生游戏，教师颁发红旗。纠正说错的答案。

（3）指名说出不同答案。

（4）评价：我宣布本轮获胜的是xx小组，其他小组可要加油，

现在只剩下最后的机会了。

说明：这个游戏是简单的选词造句游戏。在游戏中，要力求每位学生都得到练习。

（1）游戏方法：

我们最后的游戏就是儿歌表演，题目就在书上，在组长的带领下，和组内的小朋友一起，看看图，读读儿歌。你们可以用各种方式进行朗读，如果你们的表演获得了大家的掌声，你们每个人都能获得一面红旗。如果你们的表演没有掌声，那么红旗就不属于你们了。

（2）学生自由组合练习。教师巡视指导。

（3）学生表演。

（5）评价：教师发红旗。根据实际情况，及时表扬声音响亮，态度大方，有创

意的学生。

说明：这个游戏表演多于竞赛，学生可以根据平时积累的各种表演方式，如齐读，领读，对读，做动作读等等，自由发挥。教师在游戏中应给予学生充分的准备时间，让他们读熟、练熟，以鼓励为主，培养学生当众大声朗读表演的兴趣。

（三）总结评价

今天我们玩了4个小游戏□xx小组获的冠军，我们向他们表示祝贺。也希望其他小组能向他们学习，争取下次比赛得第一名。

听录音读课文识字单元已经全部结束了，你认识了多少字，

学会了哪些本领，请你下课后告诉你的好朋友，也可以回去告诉你的爸爸妈妈。现在，到了我们自己给自己评分的时刻了，请大家拿出贴纸，想一想，贴一贴。

小班游戏教案集篇四

1. 发展幼儿围圆圈跑、跳的能力。
2. 促进幼儿的记忆力和注意力的发展。
3. 初步培养幼儿的竞争意识。

1. 课件动画片：哦！多有趣！

2. 动物挂饰4种，各为幼儿人数的四分之一，小椅子摆成圆圈，。红、绿旗各一面。

观看动画片，激发幼儿的兴趣。

有一些小动物，它们在动物园里玩的可真高兴呀，你们想看看它们在玩什么吗？

观看动画片——哦！多有趣！

1. 小动物们玩的可真高兴呀，他们荡秋千，打滑梯，玩攀登。

你们看到了哪些小动物呀？

2. 今天，我们也来召开一个小动物赛跑的运动会吧！，我们请大象公公当裁判好不好？

教师带领幼儿学说儿歌：

森林里，真热闹，小动物，来赛跑。大象公公当裁判，现在该是谁赛跑？

3. 大象（教师）：小动物准备好，现在轮到小狗跑。

提示小狗汪汪汪的叫。

小动物准备好，现在轮到小羊跑

然后，小羊咩咩的叫。

4. 幼儿练习围圆圈跑。

（1）你们发现了吗？小动物们比的是百米赛跑，是直直的向前跑的。

我们再教给他们一个新本领绕圆圈跑，谁先来教？

（2）请两个幼儿分别坐在围成圆圈的小椅子上，当起点和终点

（手里分别举着绿旗和红旗），

指导幼儿围小椅子从绿旗开始跑道红旗处停。

（3）幼儿分组练习跑圆圈。

5. 游戏：小动物赛跑

全体幼儿围坐在小椅子上，分别戴上不同的动物挂饰，集体说儿歌，教师当裁判，叫到哪种动物哪种动物就起身沿逆时针方向围小椅子跑一圈，直到全部叫完所有动物。

幼儿随音乐自由舞蹈，放松活动。

小班游戏教案集篇五

1、通过识字游戏，巩固本单元所学生字、词语。

2、通过识字游戏，培养学生主动识字的习惯，有识字的兴趣。

3、通过唱一唱、演一演，进一步体会成为一名小学生的光荣。

通过识字游戏，巩固本单元所学生字、词语。

词语卡片、《上学歌》的伴奏带。

1课时

1、通过前几天的学习，小朋友认识了一些字宝宝，和它们成为了好朋友，今天，它们来找你们一起做游戏啦！

2、出示课题。

(1) 师板书课题：识字游戏1。

(2) 齐读。

说明：

本环节旨在激发学生积极参与游戏的愿望。低年级学生识字，学得快，忘得也快，因此在一阶段的学习后，必须回过头来复习一下。小朋友喜欢做游戏，在游戏中复习已学生字、词语，对他们来说是件乐事。由于学生是首次接触识字游戏，所以教师在课前可以略作说明。

1、教师示范。

2、同桌互说。

3、交流成果。

4、再换一些生字进行练习。

说明：

这个游戏比较简单，教师可以在示范后让学生两两互说。在学生练习时，教师要走到学生中去，了解他们的游戏情况及掌握生字情况。对于那些识字有困难的学生，老师要扶一扶，多鼓励他们，让他们也能在游戏中获得成功的喜悦。如果学生掌握生字的情况良好且时间充裕，教师可以再换一些字进行练习。

- 1、认读三个生字。
- 2、以小组为单位，给字宝宝找朋友。
- 3、交流展示，比一比：哪组小朋友组成的词语多。

说明：

以小组合作的形式开展游戏，能大大增强团队的协作精神，化难为易。在小朋友交流的过程中，容易出现音同字不同的情况，教师要及时纠正。当学生说到学过的词语时，教师随机出示，这样可以帮助学生再一次复习和巩固。对于游戏的胜利者，教师要给予积极的评价，对于失败的小组，教师要鼓励他们“相信自己能行！在下一次的比赛中继续努力，争取胜利！”

- 1、开火车、抢读词语。
- 2、明确说话的要求：可以选择其中的一个、两个或更多词语说句话。
- 3、自由准备。
- 4、分男女两组进行比赛。

说明：

在让小朋友进行说话训练前，应先采用不同的形式让小朋友复习教材上的词语，这样可以帮助那些基础较薄弱的同学顺利地进入说话训练。教师在学生练习前要说清要求，可以作个示范，还要鼓励学生积极动脑，说和别人不一样、与众不同的句子。在比赛的过程中，教师要融入学生中，和学生打成一片，使比赛在平等、民主、和谐的气氛中进行。

1、自读儿歌。

2、比赛读儿歌。

3、配上音乐，师带领学生唱一唱。

4、找个好朋友，你来唱，我来演。

5、交流展示，评选出“最佳搭档”奖、“最佳表演”奖等。

说明：

这是一首根据儿童喜闻乐见的《上学歌》改编的儿歌。在学生熟读儿歌的基础上，教小朋友唱一唱，然后再找自己的好朋友“你来唱，我来演”。教师要鼓励小朋友大胆地上台表演，将自己的才能充分展示出来。最后的评选活动可以激发学生游戏的热情。

《识字游戏1》教学反思

整个教学过程在轻松、愉快的气氛中进行，学生的学习状态始终保持良好，我想这得益于《识字游戏》融知识性、教育性、趣味性于一体的特点。

教学中，我注重培养学生的能力，让学生在自主、合作、探究的学习活动中复习旧知，获取新知。在学生进行自主、合作学习时，我能深入学生中，对他们进行有效的指导。我尊

重每个孩子的个性和情感体验，为他们创设平等、民主的氛围，让他们在玩中学、动中求知、喜悦中索取。

不足之处在于我忽视了低年级小朋友对于事物的新鲜感保持时间较短的特点，当“摘苹果”游戏反复了几次后，他们的热情就下降了。另外，我觉得自己在课堂上的随机调控能力还较弱，有待加强。

小班游戏教案集篇六

- 1、初步理解5以内的序数，正确感知物体在序列中的位置，并能用第一至第五的序数词表示物体在序列中的位置。
- 2、学会从不同的方向确定物体所处的位置，进一步感知序数的顺序性。
- 3、乐意参与活动，愿意讲述自己的操作过程，在游戏中体验数学活动的乐趣。
- 4、培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。
- 5、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。

教具：1-5的点卡，汽车图片，背景图，动物图片。

学具：排椅子操作单，动物爬山操作单。

一、利用乘车的形式，初步理解5以内的序数。

- 1、今天将带领大家一起去森林公园观看动物表演。先看看停车场一共有几辆车。
- 2、给汽车编号。谁排在第一辆？谁排在第二辆？第二辆后面应

该是第几辆？

3、根据手上的点卡看看自己乘坐第几辆车。

师：点不仅可以表示有几个东西，还可以表示第几。像这种第一、第二、等三，表示顺序的数我们叫它“序数”。

二、运用点卡的配对，巩固5以内的序数。

1、师：在休息区，我们可以根据我们手上的票找到自己的位置，看看你的票是什么颜色的，应该坐在第几个位置。

2、幼儿找座位。

(1)你坐在红排的第几个？

(2)谁坐在黄排的第五个？

三、学习从不同方位确定动物的位置。

四、幼儿操作

1、根据小动物身上的颜色和点子给它找座位。

2、根据领奖台上的排名找到小动物在爬山时的位置。

师：帮它们找到自己的位置，并说一说谁是第一名？谁是第二名？排在最后一名的是谁？

本次活动的灵感来自我们班的幼儿，在活动的制定目标上我紧紧抓住三个维度，兼顾情感态度，知识经验和能力。本次活动贴近幼儿的实际生活和现有发展水平。首次开展这样的体育活动，幼儿和家长都格外兴奋，活动气氛热烈，总体效果还不错，达到了增进幼儿和父母增进亲子关系的效果，也使家长和幼儿意识到了锻炼身体，增强体质的重要性。在活

动过程中老师的人手不太够，我临时找了几位家长分别担任了照相和维持会场秩序的工作，也增强了家长参与活动的积极性。如果让我重新再来开展这次活动，我会增加一些师生互动的小游戏，让师生之间多些交流，使师生关系更融洽。时间充裕的话再增加一些幼儿之间合作类型的游戏，培养孩子与同伴之间团结合作的精神。并且要细化活动的规则和口令，总之，要使活动更加完善。

小班游戏教案集篇七

- 1、根据指令和好朋友一起占圈。
- 2、锻炼快速反应能力。
- 3、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。
- 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。

呼啦圈若干。

教师带领幼儿到户外，创设游戏的情景：今天我们是一群快乐的小兔子。现在，两只小兔朋友手拉手，一起跟着兔妈妈锻炼身体。

讲解游戏玩法：出示呼啦圈，这是我们小兔子的房子，小兔子们围成一个圆圈，一边唱歌一边跳着转圈，你们要根据兔妈妈报出的数字，找到相应数量的好朋友，比如当兔妈妈说数字“3”的时候，你要赶紧找到3个朋友，然后你们一起躲在房子里，房子里的好朋友的数量要和兔妈妈报的数一样多。

游戏一次，教师检查呼啦圈里的小朋友的数量和兔妈妈报的数是否一样。

再次游戏，体验和好朋友在一起的快乐。

游戏结束，好朋友们一起背着房子回家。

教学反思：

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。

小百科：朋友是一个汉语词语，意思是指在任意条件下，双方的认知在一定层面上关联在一起，不分年龄、性别、地域、种族、社会角色和宗教信仰，符合双方的心理认知、可以在对方需要的时候给予帮助的人。朋友之间可喻为雨中的伞、指路的灯。双方心理契合更为深刻时，可称之为知己。

小班游戏教案集篇八

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。

小班游戏课教案《民间丢手绢》含反思