

最新幼儿园大班游戏教案跳房子反思 幼儿园大班游戏教案(实用8篇)

理解一年级学生的认知水平和学习特点，制定适合他们的教学计划。以下是一些优秀的二年级教案示例，希望能够对大家的教学工作有所启发和帮助。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇一

活动目标：

- 1、提高手部小肌肉的灵活性，激发幼儿动手兴趣。
- 2、发展思维灵活性，激发创造能力。

活动准备：

红色翻绳同人数、各色翻绳若干、音乐伴奏《十个朋友出来走》《转动手腕真灵巧》

活动过程：

一、开始部分：

- 1、准备活动：音乐伴奏下手指、手腕操《十个朋友出来走》
- 2、复习翻绳基本形：

师：小朋友，咱们学过那些基本形

幼：中指基本形、食指基本形、手腕基本形

师：请小朋友自己练习一下，看谁翻得快又好幼儿操作，教师观察指导。

二、基本部分：学习翻绳花样《大红枣》

1、师：今天，老师要给小朋友翻一个新的花样，请你们看它像什么。

教师演示花样。

师：它像什么？

幼：大皮球、硬币、橘子、太阳……红枣……

师：真像一颗大红枣。那我们就叫它大红枣吧。咱们一起学翻好吗？

2、教师边示范边讲解。

a□双手手腕撑绳，手心向外，像两只老虎张开大嘴。

b□咬住两根绳往上翻。

c□两条虎尾压一根绳挑一根绳。

d□中指互串横于手掌下方的绳。

e□松开双手大拇指、小拇指的绳，整理一下，变成红枣

3、带领幼儿分步操作：

4、幼儿自己练习翻花样，教师重点指导。

5、师：小朋友，你们还会翻那些花样。

幼：菊花、降落伞、大碗、猫耳朵、喇叭花……

师：那咱们开个翻绳花样展示会。幼儿边翻花样边展示。

三、结束部分：

1、师：利用翻绳，还可以做哪些游戏？

幼：用翻绳摆画，摆数字，摆拼音。

师：请小朋友自选伙伴，拼摆画面。

幼儿分组活动。

2、音乐伴随下活动《转动手腕真灵巧》，整理活动材料。

活动反思：

此活动，充分发挥幼儿易模仿、好动手的年龄特点，在操作过程中，发展思维的灵活性、记忆、观察能力，提高手部小肌肉的灵活性。一根小小的翻绳，成为孩子们手中的法宝，变换出丰富多彩的图案，编制出幼儿的梦想。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇二

通过一次谈话活动，我发现孩子们最近对药的种类产生了兴趣，还模仿药剂师学着包起药来，看着自己包好的“药”整齐的放在盒子里特别自豪。有的孩子建议开个医院吧。大家一下来了兴致，所以我们选择了“医院”这个游戏。

一、了解医院工作人员及其职责，模仿和扮演医生、护士及病人等角色，体验角色扮演的乐趣。

二、能迁移生活中关于医院的知识经验，与同伴合作创设医院的环境。

三、学习用协商、轮流等交往策略分配角色，能共同解决游戏中出现的问题，不断发展游戏情节。

四、合理摆放、爱护材料，创造性的使用材料。

五、缓解幼儿对医院、医生、打针等的排斥感和恐惧心理，在生病时从心理、身体上能配合医生的工作。

六、对医生这个职业充满敬佩的感情，体验医生和护士工作的辛苦。

一、了解医院工作人员及其职责，初步扮演医院中的各种角色。

二、生病时懂得要医院看病，了解看病的基本程序：挂号-看病-取药。

三、大胆有创造性地选择替代物与游戏材料，根据游戏需要自制简单玩具。

经验准备：1. 在谈话活动中引发幼儿关于看病的生活经验，了解医院工作人员的职责。

2. 和爸爸妈妈一起收集关于医院的废旧物如：药瓶、病例卡等。

物质准备：在医院投放病历卡、听诊器、针筒、药品等环境创设：创设医院的环境

一、教师出示听诊器和针筒和病历卡，引出游戏，激发幼儿参与游戏的乐趣。

师小结：小朋友身体不舒服的时候，要去医院看病，看病时，要先到导诊台的护士那填写病历，然后到主治医生那去看病，看完病再去药房取药。

三、提出游戏要求

1. 要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。
2. 要选择各种替代物，创设医院环境。
3. 按意愿选择角色，分工扮演医生、护士及病人等角色。

四、幼儿游戏，教师以病人的身份介入游戏，观察指导。

1. 观察幼儿能否协商、分工，形成初步的角色意识。
2. 观察幼儿是否能掌握看病的基本程序：挂号-看病-取药。
3. 观察医生、护士能否明确职责。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1. 整理游戏材料和环境。
2. 交流游戏情况。

师提问：1. 你今天扮演了什么角色？你是怎么做的？

2. 你在游戏中遇到什么困难？你是怎么解决的？

3. 下次的医院游戏你认为可以增加什么材料？

从上次游戏中，我发现幼儿对于医院游戏是充满兴趣的，特别对于医生这个角色充满向往。但是在游戏中我发现，因为第一次玩这个游戏，幼儿出现的症状与其他主题游戏第一次出现的症状都大同小异，即语言交流不够丰富，情节断续，不知该如何往下发展，并且在游戏过程中很容易笑场。但是医生的看病时，不能很好的对症诊断，不能根据病人的病状

做出相应的策略。且形式单一，对于打针尤其感兴趣，不管什么病症都要求病人打针。因此，针对这些情况，我对游戏方案进行了调整。

一、明确所扮演的角色，增强角色意识。

二、尝试根据不同的病症，针对性提出治疗的方案，能对症下药。

三、能运用礼貌用语进行交往，促进角色间友好互动。

经验准备：在谈话中，引导幼儿回顾医生看病的方法，初步了解不同的病症的不同的诊断方法。

物质准备：增设压舌板、手电筒、体温计、白大褂、白帽子、护士帽、药瓶等。

环境创设：丰富医院的环境布置。

一、回顾上次游戏存在的问题，明确角色意识。

师：要怎么样才能帮助病人把病看好？

师小结：医生要仔细询问病人哪里不舒服，然后要看看他不舒服的地方，一般的病只要吃药就好了。

二、提出游戏要求。

1. 与同伴协商角色分配。

2. 导诊的护士要主动与病人问好，游戏中要用礼貌用语。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1. 适时以病人的身份参与游戏，制造问题，让医生解决，观

察医生对症诊断的情况。

2. 观察医院工作人员与病人之间语言交流情况。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇三

游戏目标：

1. 能按物体的大小、多少、粗细等进行排序和分类，能进行10元以内人民币的换算。

2. 增强对数学游戏的兴趣，对金钱的社会作用有初步的了解。

游戏准备：

1. 不同大小、多少、粗细、长短的农作物若干。

2. 每人一套数字卡片作为代用人民币。

3. 把桌子按超市柜台的大致结构摆放。

游戏过程：

1. 讨论：现在是什么季节？秋天有哪些农作物？

2. 超市要开张了，让幼儿按蔬菜，粮食、水果、干果讲行分类摆放。

3. 带领幼儿检查分类是否正确。

4. 让幼儿选择一种农作物，按它们的大小或多少或粗细依次摆放，布置柜台。

5. 请幼儿合理标价。

6. 请配班老师扮顾客买东西，学习10元以内人民币的换算。
7. 把幼儿分成两组轮流进行游戏或者请听课的老师扮客人买东西。(若是家长开放日，可以请家长扮演顾客)
8. 教师以经理身份结束“一天的工作”，问幼儿挣了多少钱，并组织幼儿讨论用这些钱做什么。

游戏分析：为了让孩子们熟悉钱的换算和运用，复习10以内数的加减运算，培养幼儿对数学学习兴趣，我组织安排r这次游戏，并在设定角色游戏时，以适当的角色进入他们的活动，让幼儿来购买物品。清点客人的人数，或分配礼物，把10以内数的学习，贯穿在游戏当中，逐步渗透，个别引导。既让幼儿感知到数学与生活密不可分的关系。又复习分类、排序、合理标价，加减运算。熟悉了人民币的兑换和运用。

下面是游戏活动中教师和幼儿的一段对话：

顾客(听课老师)：我想要标价1元的茄子1个、标价5元的茄子1个。

售货员(幼儿)：一共需要6元钱。

顾客：给你10元钱，你该找我几元钱呀？

售货员：应该找您4元钱，这个柿子很甜的，你想要点儿吗？

顾客：那你再给我称5元钱的柿子吧。

售货员：那你还得给我钱。

顾客：我给你10元钱了，还要给你钱？(顾客拿了6元钱的茄子和5元钱的柿子就要走)

售货员：（一把夺过茄子和柿子）不够啦，你不能拿走！

顾客：我给你那么多钱了，为什么不能拿走？

售货员：不对，反正不对，不能拿走！

顾客：你看这两根茄子一共6元，对吗？

售货员：对。

顾客：我给你10元，你该找我多少？

售货员：4元。

顾客：我没用你找钱，再买5元的柿子。

售货员：你应该买这个4元的柿子。

顾客：我就不喜欢这个4元钱的柿子，我想买这个5元钱的柿子。

售货员：5元比4元多1元。

顾客：那你找1元钱给我不就行了？

售货员：不对，我欠你4元，你欠我5元，你欠的比我的多。

顾客：多多少呀？

售货员：多1元，是你应该给我1元。

从以上对话和交往中，我们可以看到孩子清醒的角色意识和认真的游戏行为，还有精确的计算头脑。游戏过后，扮演顾客的老师对孩子的表现赞不绝口。

另外，孩子在开始的排序活动中，自行选择某种农作物，并按不同的标准进行排序，几乎所有的孩子都能按大小、多少或高矮进行排序。有一个孩子带了一棵白菜，我问他怎样排序，他不慌不忙的摘下每一片白菜叶，把最大的菜叶整齐摆放，较小的菜叶，最小的菜叶分别重叠。我问他“谁教给你的？”“我帮妈妈择菜了！”原来劳动的时候也能发展幼儿的数学能力，这些给了我新的启示。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇四

- 1、初步尝试单双脚跳的快乐，学习单双脚连续跳格子房子，锻炼腿部力量，有良好的动作协调性、灵敏性。
- 2、喜欢参与体育活动，遵守游戏规则，体验与同伴合作游戏带来的快乐。
- 3、发展幼儿的弹跳能力，培养幼儿的创造思维能力，感受跳格子房子的乐趣。

- 1、幼儿事先已掌握双脚、单脚跳的方法。
- 2、画有四种不同形状格子房子的场地一块。
- 3、录音机、磁带、小红旗一面。

（一）热身运动幼儿随音乐练习各种走的动作，（高人走、矮人走、脚尖走、脚跟走、脚内外侧走等）

（二）合作探索，尝试练习

（幼：单脚跳、双脚跳、跨跳、分并腿跳、单双脚交替跳等。）

- 2、请几个幼儿示范创意玩法。（教育幼儿在活动过程中不要

互相碰撞，学会保护自己 and 同伴，学会商量合作、交往，规则是不踩到格子房子的边缘线。)

3、教师小结：请幼儿轮流演示自己的玩法及分享合作的创意玩法。

(1) 师：你刚才和谁一起玩的？你们是怎样跳格子房子的？鼓励幼儿介绍不同形状的格子房子的玩法或一种方式多种玩法。

(2) 你还能想出什么样的跳法来？你还能想出什么形状的格子房子呢？

4、教师为幼儿示范连续弹跳的技巧，然后组织幼儿集中练习1--2次。

(1) 讲解连续跳的方法、技巧、规则和安全事项：从第一个房子起点开始，逐格单脚跳跃到终点。走到第二个房子起点，逐格双脚跳跃到终点。走到第三个房子起点，逐格跨跳到终点。走到第四个房子起点，逐格单双脚交替跳。跳跃时，要求跳到格子中间，不能踩到边缘线。

(2) 幼儿玩“跳格子”游戏，重点指导幼儿在连续跳的过程中不踩边缘线。

(三) 游戏：“争夺红旗”

1、玩法：幼儿分成人数相等的四组跳房子，完成四种方法，在同一时间内速度快的一组夺得红旗获胜。

2、规则：“跳房子”的时候不能踩边缘线，踩到线的幼儿须退回起点重跳。一种跳法完后，依次从旁边绕开，接着队伍继续第二种跳法。

3、幼儿开始比赛。

4、教师小结比赛情况。

（四）幼儿擦汗，随音乐做放松运动“炒黄豆”结束。

（五）活动延伸：

（1）在户外活动时间让幼儿继续练习跳房子游戏的多种玩法。

（2）在幼儿玩的过程中还可生成民间体育游戏如：踢沙包，夹沙包等。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇五

1、利用长桌游戏发展幼儿的平衡、钻爬、攀登能力。

2、让幼儿尝试和探索从高处望下跳的技能，提高敏捷性、协调性。

3、培养幼儿勇敢、积极动脑、临危不惧的良好品质。

4、能根据指令做相应的动作。

5、锻炼平衡能力及快速反应能力。

1、重点：发展幼儿平衡、钻爬、攀登能力

2、难点：高跳下的技能

桌子12张，海绵垫板6块，《健康歌》音乐磁带，小白兔头饰人手一份，箭头两个。

一、随音乐做热身运动

“小朋友，我们一起来跳健康舞好吗？”（好）

二、基本部分

1、向幼儿介绍器材——桌子

“你们看，这些桌子平时是用来干什么的呢？”（吃饭、画画等）“今天，我们要和桌子一起做游戏。”

2、鼓励幼儿自由探索桌子的’各种玩法，并进行互相学习

(1)瞧、桌子变成了两座小桥，请你们排好队想出各种各样的方法来过桥，过了桥，从旁边箭头回来，排到队伍后面，看谁的办法和别人不一样(桌子间隔30cm□排成两排)

(2)小朋友，快点下来，小桥要变成大桥了，变成大桥后可以怎么过去呢?(两排合龙)

(3)大桥又要变成九曲桥了，请你们动动脑筋，用什么办法进去呢?

3、练习高跳下

(1)你们敢不敢从桌子上跳下来?(敢)

(2)幼儿尝试高跳下“那就请你们一起来跳一次”

(3)教师示范，纠正动作

刚才有小朋友摔到了，为什么会摔到呢?

(4)幼儿全体练习一次

请你们也用这个方法跳一次，看看会不会站得更稳。

(5) 提高难度(桌子由一张——两张叠起——三张叠起)

现在，我把桥建高点，你们敢不敢再跳下去？

那你们敢不敢跳比这更高的桥？

三、以故事情节带领幼儿进行各种钻爬游戏

2、教师示范

3、幼儿全体救小白兔

四、放松活动

1、小白兔救出来了吗？我们一起来庆祝一下(随音乐做放松活动)

2、现在我们一起把小白兔送回家(大概是送头饰，他上面没说，呵呵，我猜的)

1. 经验准备：知道蜈蚣是多足的爬行动物；学习过侧行动作，有听信号向不同方向走跑的运动经验。

2. 物质准备：球18个、塑料筐6个、小鼓1副、花环18个；音乐(比赛背景音乐、“花之舞音乐”、放松音乐等)；蜈蚣范例图片、幼儿模仿蜈蚣队形照片各一；擦汗毛巾。

1. 初步掌握”蜈蚣爬”游戏中的合作行走方式，发展平衡协调的能力，锻炼腿部力量。

2. 能通过观察模仿、口令、方向饰物等方法感知左右空间方位，学习协调一致地合作行走。

3. 能积极与同伴合作，体验多人同步行走的快乐。

准备活动

队列练习

大圆一高人走一矮人走一举左手走一举右手走一切断分队走一集体左右高人走一原地向左四个方向转走。

本次展示课，我设计的是体育活动《玩转桌子》，感觉比较成功的方面有：

首先活动设计方面，以游戏贯穿整个活动，有趣、巧妙，游戏从易到难，闯关越来越富有挑战性，满足幼儿的最近发展需要。所用的材料简单易找，场地设置没有太大的要求。在每一关游戏开始时，我利用图谱，让幼儿根据图谱自主摆放桌子和发现闯关方法，明白需遵守的游戏规则，从而减少了老师在交代游戏玩法和规则中出现的幼儿不理解需要反复强调，或孩子不专心听导致不理解游戏玩法等不必要的麻烦，图谱的使用直接帮助幼儿理解游戏、尝试实施，得出游戏规则，收到较好的效果。

其次，在组织策略方面，入场我选用动感的音乐激发幼儿的激情，带领幼儿绕场跑步热身，接着，为了让幼儿更好地进入活动状态，以桌子为辅助物进行听信号做动作热身运动，幼儿的兴趣和状态都被激发了，提高了幼儿的积极性。活动中，我能注重观察，发现游戏中的问题，在每一轮游戏关卡之后及时组织幼儿，把问题抛给孩子，让孩子们去思考、讨论，寻找解决的方法，从而加强了幼儿解决问题的能力，促进了幼儿更好地遵守游戏规则。当然，孩子是活动的主人，游戏中，我能站在他们的角度，给予他们个别探索练习的机会，也有小组合作的环节，满足了他们的需求。同时，保证了足够的游戏时间，让每一个人都充分体验到了各个游戏的乐趣。

整个活动下来还算顺利，但也有许多不足之处。首先，在材

料准备方面，应该选择塑料桌，木桌对于幼儿来说太重了，阻碍了幼儿更多的创造和利用；这给我留下了深刻的教训：在以后的教学活动选材时要多方面考虑，不但教材的适宜性、对象的发展情况，材料的准备等，还要更细致地对每一种材料的适宜与否进行试验。其次，课堂掌控能力不足。对幼儿过于兴奋时所出现的意外情况没有用适宜的方法及时扭转过来。另一方面，没有把话语权交给幼儿，自己说的多，幼儿说的少。活动前没有对幼儿进行知识经验的准备，导致他们开始认识图谱时显得突兀，花费了不必要的时间。另外，还需加强对自身的专业素养的提高，比如此次活动中体育名词使用有误，在组织活动之前没有预先进行了解和学习。

我在此活动中深刻感悟到，上好一堂课让幼儿感兴趣固然重要，但如何培养幼儿遵守规则、学会学习，在活动中发挥幼儿自主性、创造性等这些品质也是衡量一节成功教学标尺。作为教师，不能仅停留在设计教案、完成教学等这些层面，更要做好内功，理解和“吃透”教材，做好充足的准备，才能让自己在上课的时候全身心地投入，组织教学做到收放自如，保证每个环节的连贯，让幼儿达到预定的教学目标。

本次活动让我收获颇丰，认识到自己不足的同时，也收获了好的教育教学经验，对自己是一次很好的锻炼，在以后组织公开教学活动中，我也不再排斥和害怕，只有一次的磨砺才能变成一把锋利的“剑”，让自己成长为一名优秀的幼儿教师。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇六

- 1、感受乐曲的欢快与活泼，乐意运用身体动作感受2/4音乐的渐慢与渐快。
- 2、学习传帽游戏，根据渐快的音乐节奏掌握传帽的方法。
- 3、会互相合作及配合游戏，体现集体游戏的快乐。

- 4、感受旋律的气氛以及和同伴一起参加集体音乐活动的乐趣。
- 5、有感情地学唱歌曲。

- 1、音乐帽子若干

- 2、大鼓

幼儿用身体动作感受音乐的旋律，节奏。

- 1、向老师问好。

导语：今天，来了许多老师，都想看到你最棒的一面，那现在请你们想一个最有创意的造型向在座的老师问个好。（老师好）真实无声胜有声。

- 2、玩送帽子的游戏，用身体动作感受音乐节奏。

导语：今天我想和你们玩帽子的游戏，现在帽子在我手里，一会你们就听音乐的节奏运用学过的动作跳舞，我就看看谁跳的最好最有创意就送他一顶帽子。

- 3、引导幼儿欣赏和区分渐快和渐慢的音乐节奏。

有些什么变化呀？看谁长着一双会听音乐的耳朵。（前面是越来越慢，后面是越来越快）对拉，越来越慢我们叫渐慢，越来越快叫什么啊？（渐快）真聪明。

- 4、听儿歌玩游戏，学习围亲密的小圆圈。

导语：来来来我要考考你们，我闭上眼睛数五声请你们围一个大圆圈，围好了吗？现在我又想请小朋友围一个小圆圈，对啦，不用太拥挤，很舒服的，这就叫亲密的小圆圈。听儿歌做游戏：小朋友，跳个舞，真呀真快乐，围围围围围围围，围个亲密的小圆圈。（反复做几次）

5、听音乐找好朋友跳舞，会听渐慢的音乐围圆圈。

6、学习玩传帽游戏

导语：现在我拿三顶帽子，送你一顶，你一顶还有你一顶。我又要考考小朋友啦，请你们举起右手，摸一摸右边小朋友的帽子，摸到了吗？没有摸到帽子的小朋友也要做假装摸的动作，然后把他的帽子拿起来，戴在自己的头上，没有的又要怎样啊？（假装拿假装戴）对啦，再来拿帽子，戴帽子，拿帽子，戴帽子~~~~~。好啦，你们有没有发现现在帽子走到那里拉？（其他小朋友头上）哦，不断的拿帽子戴帽子，帽子就会向顺时针方向走，原来我们正在玩传帽子的游戏呀，好玩吗？那一起听我读儿歌玩传帽子的游戏吧。（传帽子，戴帽子~~~~~越读越快）

7、听渐快的音乐节奏玩传帽游戏。

导语：现在我们一起来听着渐快的音乐节奏玩传帽游戏吧，注意要听准渐快的音乐。

（玩两次，增加几顶帽子）

8、完整的做传帽游戏。

导语：想不想完整的做游戏啊？那小朋友就听音乐找朋友跳舞，听到渐慢的音乐就围亲密的小圆圈，最后听渐快的音乐玩传帽游戏，会不会玩。我又增加几顶帽子。

9、邀请老师玩传帽游戏。

导语：这么好玩的游戏邀请老师一起玩好吗？注意要听准渐快的音乐节奏传帽子啊。

（邀请老师玩两次，不断增加帽子）

10、小结：今天我们学了一个什么游戏啊？回去可以教你的爸妈，弟弟妹妹们玩。我们出去玩游戏吧，和老师再见。

幼儿都非常喜欢传帽子这个游戏，在游戏中，感受了大家一起努力，大家一起做游戏的氛围，并且都在为本小组的胜出做出了自己的努力。在这个游戏中，幼儿学会了集体合作，理解了集体合作的重要性。也进一步获取了游戏的快乐，锻炼了自己的自信心。

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇七

1. 认识钟面的构成，欣赏不同的钟表。
2. 感知一分钟的长短，建立初步的时间概念。
3. 积极参与活动，体验活动的乐趣。
4. 幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。

1. 教师示范钟表一个。
2. 请幼儿每人自带一个钟表，每人带一种玩具或图书。
3. 玻璃珠、数学题、圆形、皮球、彩笔、统计表。

1. 做游戏“山上有个木头人”引起兴趣。
2. 出示实物，欣赏钟表，等待一分钟。

师出示大时钟：小朋友看这是什么？(钟)钟面上有什么？

总结：钟面上有12个数字，还有分针、时针、秒针，最长的叫分针、最短的针叫时针，最细的针叫秒针，秒针转一圈分针走一格，就叫一分钟，一分钟等于60秒。

幼儿欣赏各式钟表，等待一分钟。

(1)请幼儿欣赏带来的钟表，说一说相通和不同的地方。

(2)请幼儿闭上眼睛，教师计时，感受一分钟有多长，可伸展双手表示一分钟的长短。

(3)请幼儿说一说，一分钟能做什么事情。

3. 自由一分钟。

师：现在我给小朋友一分钟，你们可以自由的玩。

师：刚才一分钟时间你做了什么事？感觉怎么样？

4. 快乐一分钟。

师：老师为你们准备了四种材料，每种材料操作一分钟。

第一种是夹珠子。

第二种是圆形涂色。

第三种是做计算题。

第四种是拍皮球。

幼儿自由选择材料教师计时，每次变换不同信号。

第一次无信号，第二次顺数60，第三次用铃鼓配合。

每次活动结束后幼儿迅速记录相应数量。

活动主要分两个环节。第一环节是让幼儿通过自由选材进行电珠发亮实验，知道一些日常生活中常见的导电材料；第二

环节是通过利用电池数量进行电珠发亮实验，初步培养幼儿辩证思考问题的能力以及与同伴合作的意识，从而得出电池数量与电珠发亮程度关系的正确结论。

活动开始以引起幼儿探索的欲望为切入点，我注重创设活动环境，让幼儿自己动手，自己去发现。激发幼儿思维的热情，产生想学、爱学的欲望，辅以我的简评、奖励，使孩子们增加了自信心。

当孩子们认识了电池的正、负极符号后，我又对孩子们说“刚才我们知道了电池有正负极，那怎样才能用两节电池让小灯泡变亮呢？”孩子们早已按耐不住了，迫不及待地要动手操作，我便把机会让给孩子自己动手探索，通过操作，幼儿都知道把正负极相连，接上电池，使电路接通，小灯泡就亮了。看到孩子们都连接对了，我又用激励的口吻对他们说“你们能用两节电池接上电线，让小灯泡亮起吗？”

幼儿园大班游戏教案跳房子反思篇八

活动目标：

- 1、通过游戏了解动物与季节变化的关系。
- 2、引导幼儿按照正确的程序操作电脑。
- 3、培养幼儿积极探索的精神。
- 4、体验明显的季节特征。
- 5、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。

活动准备：

- 1、知识：已经了解了某些动物的生活习性

2、物质□ibm电脑、四季图片

活动进程：

一、导入

谈话导入：现在是什么季节？你喜欢哪个季节，为什么？橡树湖的池塘在四季中有什么变化呢，让我们一起去看一看吧。

二、展开

1、请幼儿说说操作电脑的正确程序。

3、幼儿探索性操作：点击画面不同的位置，探索性操作。如：“点击大树”会有相应的提问，“谁住在树洞里？”

4、扩散思维：出示四季图片，请幼儿根据特征说出是哪个季节，这个季节还有哪些特征？

三、结束：请幼儿按正确的程序关闭电脑，表扬积极动脑、勇于探索的幼儿，结束！