

最新智力游戏大班教案泡泡变图画(汇总8篇)

教案应该具备一定的灵活性，可以根据实际教学情况进行适当调整和修改。这些初一教案范文反映了教师的教学智慧和个性化教育的实践，值得我们学习和借鉴。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇一

1. 乐意参与摘果果游戏。
2. 学习根据图片内容讲述。
3. 能根据图片编出谜语。

贴绒黑板1块，1棵贴绒果树，果树上结满了各种水果，在每个水果的背后画有幼儿熟悉的日用品、交通工具、小动物、植物、蔬菜等。

一、老师交待游戏名称、玩法和规则。

二、玩法：

让幼儿围坐成半圆状，请五六人扮摘果者。游戏开始，大家边拍手边说儿歌：“秋天到，秋天到，各种水果丰收了。小朋友们来摘果果，果儿甜甜拍手笑。”儿歌说完，“摘果人”便去摘果。摘下后，看看果子背后画的什么图，把它编成一个谜语，让大家猜。如摘的果子后画面一个胡萝卜，就根据胡萝卜的外形特征编一个谜语：“红公鸡，绿尾巴，脑袋藏在地底下。”编完后指定一幼儿猜，猜对了，互换角色，游戏重新开始。

规则：要根据图片编出谜语，不能直接说出物体。如摘到果

子背后写数字：6. 便问6可以分成几个?将六个水果分出来，并念出答案。

三、游戏结束，老师总结。

教师在组织幼儿进行猜谜活动之前，对于小班的幼儿教材的选择很重要，应该是幼儿所熟悉的水果，而且要形象，这样才能引起幼儿的兴趣。

6、大班智力游戏寻宝教案反思

智力游戏：寻宝(大班)

1. 游戏目标：

- (1)能提出问题“什么地方有什么东西?”
- (2)在提出问题后，能够迅速反应出问题的答案。
- (3)考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
- (4)能积极参加游戏活动，并学会自我保护。

2. 游戏准备：

- (1)藏宝图路线图
- (2)两种大小的不同颜色的圆片若干

3. 玩法及规则：

参与游戏的幼儿围成一个圆圈，每个幼儿身上贴上一个不同颜色的大圆片，其相对应的颜色的小圆片都贴在藏宝路线图的起点。

开始游戏，每个幼儿先拍手两次，再拍桌子两次，重复做动作。首先一个幼儿开始提出问题(如：花园里面有什么花?)，幼儿开始按照顺时针方向开始回答，回答的内容不能重复，回答的速度越来越快，对于迟疑的幼儿倒数5秒还没回答出来的，视为游戏失败，失败的幼儿在藏宝路线图上对应的颜色的圆片就不能前进，其余成功的幼儿则可以在藏宝路线图上前进一步；游戏继续开始，上一轮失败的幼儿开始提问，重复游戏，直到到达藏宝路线图的终点，游戏结束。先到达的幼儿给予奖励。

备注：在这个游戏过程中，当幼儿到达藏宝图的某些地方时，可以开启路旁的房门，在房子里面找到拼图的一小块儿，当到达终点时，收齐了所有的拼图，幼儿合作将拼图拼好，按照拼图的指示，在活动室里找到宝箱。

由于活动前做了充分准备，为每个孩子准备了一套游戏用的卡片，充分调动起了孩子们的积极性。在此次活动中，孩子们表现出对数学活动的浓厚兴趣。特别是游戏环节，孩子们以《剪子、包袱、锤决胜负的形式进行游戏。掌握了3以内的组成、加减，初步理解了加法互换，系。培养了幼儿的速算能力。只有个别幼儿，如董雨桐、王子恒学的不太好加减互逆的关系。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇二

2、游戏闯关可分多个项目进行pk赛，内容、玩法可多变。

(1) 看物说顺序（本轮可分两局进行比赛）

每组分别派出一名队员坐到挑战位接受挑战，老师分别按顺序出示6种水果，然后由挑战队员分别说出老师刚刚出示6种水果的顺序。（正确率高的一方为胜方，假如正确率一样，则时间快的队为胜方。）

第二局挑战规则：每组分别派出两名队员接受挑战，老师按顺序出示5种水果，然后每组的挑战队员马上到黑板前从中选择水果并按序排好。正确的为胜方，假如都摆对了，则时间快的队为胜方。

（2）叠杯说数字（本轮也分两局比赛）

每组分别派出一名队员接受挑战，（挑战队员戴上眼罩）老师取出6个有数字的杯子按规律叠起来（下层三个杯子，中间层两个，上层一个），然后让挑战队员看一定的时间，接着把杯子遮挡起来，挑战队员马上在记录纸上写出杯子上的数字。（填正确的为胜方，假如都填对了，则以时间快的队为胜方。）

第二局挑战规则：每组分别派出两名队员接受挑战，老师出示叠杯记录纸让双方队员看一定的时间，然后把记录纸遮挡，每组的挑战队员马上根据记忆把桌子上的杯子杯子叠好。正确的为胜方，假如都叠对了，则时间快的队为胜方。

（3）看图说细节（抢答环节）

老师出示内容更加丰富的“跳蚤市场”图片，双方认真看图片的每一个细节，如在什么东西卖，卖多少钱等。然后老师提问题，双方进行抢答，答对得一分，答错扣一分，问题问完后得分多的为胜方。

（4）辨人说穿??

双方各请3名队员做“模特”，其余队员戴眼罩，“模物”用最快的速度从衣帽架中找到一件外套和一个头饰装扮好自己，其余队员拆下眼罩辨认一定的时间，接着重新戴上眼罩，“模特”则把衣物放回原处。听到开始指令后，双方队员要把对方的模特装扮成原来的样子，快而正确的挑战队为胜方。（双方队员自己装扮好后科学助理要照相并上传到电

脑，以便等会在进行对照。)

智力游戏大班教案泡泡变图画篇三

- 1、对智力游戏有兴趣，能积极地参与到游戏中来，能从中体验到游戏的乐趣。
- 2、听到老师的口令后能迅速、准确的做出反应。
- 3、学习区分左右。
- 4、让幼儿学会听口令玩游戏，锻炼反应能力和倾听能力。
- 5、增强幼儿与同伴合作的游戏的意识，体验游戏的快乐。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇四

- 1、培养幼儿分析、概括及速算反应能力。
- 2、掌握三以内数的组成、加减初步理解加法互换，加减互逆的关系。
- 3、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 4、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。
- 5、发展幼儿思维和口语表达能力。

每人剪三张同样大的纸片，用小纽扣在纸片上分别画1~3个小圆点，并写上相应数字

玩法：幼儿自愿结合，每两人一组游戏，以《剪子、包袱、锤》决胜负，胜者先抽牌，另一名幼儿凑数，进行三以内的

组成，加减运算练习，算得对又快的幼儿得红华一朵，游戏结束，红花多的为胜。

牌面朝下，每次只能抽一张，抽多抽少都视为违规。

《你说我猜》的游戏形式类似于电视中看动作猜成语、你做我猜等综艺节目。本次活动所选择的亮点是在幼儿描述物体的主要特征上，让“猜谜者”根据同伴提供的信息来猜物体或事件。游戏中选取的一些与“中国”有关的内容，能激发幼儿热爱祖国之情，提高幼儿的思维、表达及归纳能力。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇五

亮点1：我从激发大班幼儿的好胜心与集体荣誉感出发，创设了一个你说我猜、抢猜抢答的游戏情境；特别是选择猜的每一件事物都与“中国”息息相关，它凝聚了中国元素的精华，其中蕴含的是对幼儿前期学习经验的唤起与挑战。

亮点2：活动环节的层层深入始终围绕以“提供有用信息”为线索，让孩子学习正确表述自己对不同事物的认识与理解。活动结束后，我们惊喜的看到，说的孩子已尽可能地抓事物的关键特征说得清楚，说得到位，猜的孩子也在积极思维，捕捉每一条有益信息进行分析。培养了幼儿对遵守游戏规则和同伴合作理解沟通的意识，体现了我对幼儿的兴趣激发和与幼儿的情感交流。

亮点3：我个人感觉，现场的师幼互动、幼幼互动还是比较融洽比较默契的。在师幼互动方面，老师在梳理、归纳每个孩子提供的信息，（例如熊猫），从而总结出这样事物的关键特征，为孩子将来学习描述物体特征给予了准确的方法；在幼幼互动方面，是让说的孩子说说自己给了什么信息，让猜的孩子说说自己觉得哪条信息最有用，既发展了孩子描述物体特征的语言概括能力，同时，对于猜的孩子来说也学会筛选、分析各种信息，综合有效信息，最终猜出事物，培养了

孩子们倾听能力、分析能力。应该说在活动中，我关注到了每个幼儿都在积极主动地参与学习，从小组对抗赛到抢猜抢答，既体验竞赛游戏的快乐，同时也是训练孩子思维的活跃性。它是我突破教学目标的关键点。同伴间也在游戏中配合默契。整个活动过程呈现的是一种水到渠成的流畅，孩子学得愉快、教师教得有效。

不足：我是一位比较年轻的老师，第一次站在这个舞台，可能教学经验和驾驭课堂的教学能力还有待提高，例如有效的提问、语言技巧应更加规范、精炼，这将是今后努力工作的方向。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇六

5-6岁

4人

智力游戏

1、幼儿是天生的游戏家，他们对游戏有着极大的兴趣，他们愿意参与游戏活动，感受游戏带来的成功体验，保持正确面对输赢的良好心态。

2、幼儿在进行规则游戏的过程中，不断地增强规则意识和竞争意识，在游戏中体会规则的重要性，能自觉遵守游戏的规则。并在竞争中掌握与同伴协商、合作的方法，在进行游戏时善于观察和思考、喜欢发现和探究，逐步地形成游戏策略意识等。

3、在拼搭的过程中提高对空间方位的感知，促进语言表达能力、倾听能力、听辨反应能力及运动能力的提升。

经验准备：有过规则游戏的经验。

音乐准备：游戏ppt□

材料准备：两种颜色的背心各两件。拼搭好的`积木作品4个，和2个积木作品相同数量的积木两筐、抽球箱一个、标数字3-6的球各一个。

玩法一

- 1、游戏分为两组，两名幼儿一组。
- 2、两组幼儿同时拼搭同一作品，一名幼儿负责抽球，根据球上的数字取相应数量的积木块送给队友，另一名幼儿根据队友提供的积木进行拼搭。
- 3、在规定的时间内，哪组率先完成作品，哪组为胜。

玩法二

两组幼儿拼搭对方拼好的作品再次游戏，在规定的时间内，哪组率先完成作品，哪组为胜。

- 1、每队轮流抽球，每人只能抽一球。
- 2、抽到数字几，取几块积木。
- 3、只能由负责拼搭的幼儿完成拼搭。
- 4、拼搭时积木的形状、大小、位置、颜色必须与作品一致，才算获胜。

关注要点：关注幼儿在游戏中的配合情况，能否将自己想要表达的内容大胆与同伴交流。

关注幼儿在游戏后的经验总结，能否发现取得胜利的方法与策略。

关注幼儿在游戏过程中遵守游戏规则的情况。

关注幼儿面对竞赛输赢的心态。

支持策略：环境支持提供幼儿想说、敢说的游戏氛围。

规则体现利用图画的方式帮助幼儿熟悉规则并遵守。

教师引导关注幼儿游戏过程中的情况及时总结，师幼共同梳理经验。

教师评价给予幼儿有针对性的评价与鼓励。

游戏玩法多样性：

1、空白球增加没有数字的空白球，抽到空白球要给对方两块。

2、乐高迷宫拼搭乐高迷宫，增加玻璃球、计时器，进行走迷宫的挑战游戏。

3、乐高轨道大运行利用乐高积木，泡沫管和卫生纸筒，建立多个轨道桥，比赛谁的球先到达终点。

层次性：

1、可以增加积木的块数，颜色、形状等提升游戏的难度。

2、可以限制拼搭的幼儿看积木的次数，体现游戏的层次性。

3、可增加障碍球，增加游戏的趣味性。

材料设计：选择幼儿生活中常见的，易于操作、玩法多样，可变性强的乐高积木作为材料。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇七

2、游戏过程中能认真倾听并听懂游戏玩法，能够遵守游戏规则，形成竞争意识；

3、通过瞬间记忆，发展幼儿的观察、分析、对应、辨别空间方位等能力，促进幼儿大脑的发展。

4、用挑战的形式进行活动，增强活动的刺激性与趣味性，发展幼儿的集体荣誉感，让幼儿在活动中获得愉悦、积极的情绪体验。

5、争分夺秒，用“最强大脑”解决问题，力求挑战成功。

智力游戏大班教案泡泡变图画篇八

《你说我猜》的游戏形式类似于电视中看动作猜成语、你做我猜等综艺节目。本次活动所选择的亮点是在幼儿描述物体的主要特征上，让“猜谜者”根据同伴提供的信息来猜物体或事件。游戏中选取的一些与“中国”有关的内容，能激发幼儿热爱祖国之情，提高幼儿的思维、表达及归纳能力。