

# 幼儿园益智游戏教案 幼儿园中班益智游戏教案(优秀12篇)

在教学过程中，教师需要根据学生的需求和能力，有针对性地设计教案，以便更好地帮助学生掌握知识和培养各方面的能力。对于中班教师来说，这些中班教案范文可以作为教学设计的参考，帮助你更好地组织教学活动。

## 幼儿园益智游戏教案篇一

5—6岁

8人

益智游戏

在游戏中发展幼儿的思考能力、逻辑分析能力、语言表达能力，具有大局观，提升同伴间的合作能力及吃掉对方保护自己的预防能力，激发幼儿的竞争意识与博弈的精神。

材料准备：

ppt□游戏棋盘、石头、剪刀、布及国王的头饰、国王权杖、提示手环、音乐。

经验准备：

- 1、幼儿会玩石头剪刀布的游戏
- 2、知道下棋的基本规则
- 3、有基本的方位概念

8名小朋友自由组合，4人为一组，分为黄、绿两队。每队由一名国王和石头、剪刀、布三名棋子组成，两队分别站在棋盘两侧，由国王指挥棋子跳格子。先吃掉对方国王的一队为胜。

- 1、每个棋子每次只能跳两个格子，过多过少都被淘汰。
- 2、所有棋子需听国王指挥，不得自行随意走动。
- 3、国王要在指定区域内指挥，如超出范围将被淘汰。
- 4、国王要在对方行棋结束后再指挥本队棋子行棋。

关注点1：观察幼儿在游戏过程中能否根据对方的排兵布阵不断调整自己的游戏策略。

支持策略1：引导幼儿专注游戏，注意观察游戏次序与行进方向。

关注点2：观察幼儿是否能与队友的密切配合，协商解决所遇问题。

支持策略2：引导幼儿虚心听取同伴的意见，游戏中能顾全大局。

关注点3：关注幼儿是否有等待、思考、推理、表达等良好的游戏品质。

支持策略3：耐心的等待孩子，不急于干预，给与幼儿表达与思考的空间。

- 1、增加格子数量及参与人数，激发幼儿的挑战性。
- 2、如幼儿对空间方位熟练掌握后，可将棋盘上的水果去掉，增加游戏难度。

3、为方便幼儿记住自己每次所选择的角色，可以将提示手环调整为胸贴等记忆标志。

## 幼儿园益智游戏教案篇二

1、结合已有生活经验，乐于讲述吃过哪些糖果以及吃糖果的感受。

2、试运用“假如我是天空魔法师……”句型表达自己想像的各种神奇的雨。

3、感知天上下“糖果雨”的乐趣和吃糖果的甜蜜。

### 多媒体课件

一、小朋友，你们喜欢吃糖果吗？都吃过哪些糖果？为什么喜欢吃它？（我喜欢吃，因为它很甜、我喜欢吃广告里的那个彩虹糖，因为她有很多种颜色，很漂亮，一种颜色一个味道，可好吃啦！我喜欢吃qq软糖，它软软的，味道可好了。）

师：看来，糖果不仅外观漂亮，而且味道很好，深得大家的欢迎，要是小朋友刚才说的那些好吃的糖果像下雨一样从天上落下来，那该多好呀！今天我们一起听一个有趣的童话故事《糖果雨》。

### 二、师讲述故事。

2、讲述故事第二段，所有的人都到了马路上，他们是怎么想的？糖果多不多呀？（理解词语密密麻麻）他们看到这么多糖果是怎么做的？（人们、老奶奶等等）

4、讲述故事第四段，那个城市的人每天都盼望着下糖果雨？可是下了没？

三、启发幼儿想像各种神奇的雨，运用“假如我是天空魔法师……”句型表达自己想像的各种神奇的雨。

师：他们好失望呀，那么你们想不想来帮助他们满足愿望呢？

四、感知天上下“糖果雨”的乐趣和吃糖果的甜蜜。

师：现在有一个真正的天空魔法师，要来我们班级下一场糖果雨，现在请你们闭上眼睛，（师撒糖果）请你们把眼睛睁开，现在快去捡吧！捡好后可以告诉王老师和客人老师：“捡到什么颜色的糖果，吃到嘴里什么味道？”

五、延伸活动：引导幼儿用绘画的方式，画出自己喜欢的糖果雨。

师：老师还给你们准备了蜡笔和纸，你们可以把你们想下的雨画出来。

## 幼儿园益智游戏教案篇三

锻炼控制身体活动的能力。

轻快的音乐。

1. 播放轻快音乐，幼儿随意走动。

3. 可以让先动的小朋友表演节目，增加游戏的趣味性。

1、幼儿熟悉游戏规则和游戏方法后，可以由幼儿组织活动，以增强幼儿参加活动的主动性和积极性，培养幼儿的组织能力。

2、组织者可故意做滑稽的'动作或说幽默的语言，以增强游戏的趣味性，并进一步考验小朋友的身体控制能力。

## 幼儿园益智游戏教案篇四

1. 请5名幼儿提着篮子扮演“摸鱼人”站在池塘边，其余幼儿围坐一圈作池塘。
2. 将小鱼放在池塘内，并请5名摸鱼人观察好小鱼的位置。
3. 将5名摸鱼人戴上蒙眼布。
4. 请他们跳进池塘摸鱼。
5. 摸完后数一数，摸得多的为胜者。
6. 然后换人（胜利者可继续参加游戏），游戏重新开始。

蒙眼布5块，小篮子5只、塑料小鱼玩具若干。

1. 培养幼儿的辨别能力和观察力。
2. 为了更具有趣味儿，增强竞赛意识，可在游戏开始前，先规定好摸几条鱼，谁最先摸到规定的.数目，且上岸坐在位子上的为胜者。

## 幼儿园益智游戏教案篇五

1. 理解儿歌内容，学说短句“我看到了色的。”
2. 感知周围事物的色彩变化，并能大胆地运用语言表述。

1. 与诗歌内容相符的ppt□

2. 红、黄、蓝、绿各色玻璃纸。

1. 看诗歌ppt□学习诗歌。

1)展示ppt2—5图片。

师：这个图片上的是什么?(观察ppt图片2—5)

这些画都是黑、白颜色的，有什么办法让它变成彩色的.?

我想了一个办法，请你们来看一看!(老师戴上一幅绿色的眼镜)

请你们猜一猜，现在我看见的画是什么颜色的?为什么?

幼儿带上绿色的纸，观察ppt图片2—6。

师：如果把绿色的眼镜拿掉，绿色的世界会怎么样?(播放ppt7)

2)根据ppt图示1—7，教师朗诵诗歌。

师：老师这里有一首好听的儿歌叫做《绿色的世界》，我们带上绿色的眼镜，一起来学一学。(教师示范朗诵，幼儿跟念。)

2. 引导幼儿观察具体形象，仿编短句。

1)师：我们戴上绿色的眼镜，还发现哪些东西也变成绿色的呢?(教师引导幼儿观察教室里面的事物)

2)幼儿自由观察教室，请个别幼儿说一说。(引导说出“我看到了绿色的”)

3. 延伸活动。

让幼儿戴上红、绿、蓝等色彩不同的眼镜，去外面走走、看看，感知周围世界色彩的变化。

2) 幼儿自由选择自己喜爱的一种颜色的眼镜去观察周围世界色彩的变化。教师带领幼儿边看边说：我看到了色的。

## 幼儿园益智游戏教案篇六

1. 将两个米口袋提圈上部分保留，并用胶布粘上，做房顶、房屋备用。

2. 其余提圈一律只留提圈部分，进行自由组合。

1. 建构活动：

将半成品材料组合成房间、房顶，再用单纯的提圈围合即成水晶房。

2. 思维活动：

孩子们按提圈的颜色，进行有规律的拼图。锻炼思维灵活性、创造性。

3. 手工活动：

(1) 用提圈进行绕毛线的手工活动，锻炼孩子们小肌肉群的灵活性。

(2) 将提圈拆开，粘贴在白纸上，再在提圈周围进行添画活动。

## 幼儿园益智游戏教案篇七

1、体验妈妈爱孩子的感情。

2、乐意模仿妈妈的样子或动作，学说“我来抱抱你、”“做你的好妈妈”等。

3、能从眼睛、头发、嘴巴、表情等方面来描述布娃娃的形象。

1、布娃娃每人一个、花头巾每人一条，音乐磁带、录音机。

2、配套《宝宝学习包·我喜欢》第12页挂图。

一、创设情境，引入课题。

1、师：今天邱老师给宝宝们带来了一个邱老师小时候最喜欢玩的'玩伴，你们想不想知道是谁呀？(幼：想)

2、师：好，我们有谁可以大声的说出它是什么？(是一个布娃娃)

二、引导看图，学习儿歌。

1、出示挂图，师：图上是谁呀？宝宝喜欢吗？你们喜欢它的时候会对它做什么呢？(和它一起玩、给它好吃的东西、抱抱它、亲亲它。)

2、教师念儿歌《布娃娃》，宝宝欣赏。

师：这个娃娃真可爱呀！邱老师也很喜欢，也想抱抱它、亲亲它，可布娃娃它害怕，怎么办呢？呀，老师有个办法，我们先对娃娃说：“娃娃乖，我来抱抱你，做你的好妈妈。”请宝贝学说：“我来抱抱你，做你的好妈妈。”(指名学说)

3、现在娃娃愿意让宝宝抱了，老师要考考宝宝布娃娃的五官是什么样的？看看哪位宝宝观察的最仔细。引导宝宝用儿歌中的话回答。(大眼睛，黑头发，张开嘴巴笑哈哈。)

4、教师再念儿歌，宝宝轻声跟念儿歌。

5、根据宝宝抱的娃娃形象不同来改编儿歌。(如：小眼睛、黄头发)



6、男宝宝可说我：“我来抱抱你，做你的好爸爸。”

### 三、游戏《做妈妈》

1、宝宝每人抱一个布娃娃，每人在自己头上扎一块头巾做妈妈。边念儿歌，边做抚摸、亲亲布娃娃的动作，表达对布娃娃的喜爱之情。

2、在轻柔的音乐伴奏下，宝宝边说：“我来抱抱你，做你的好妈妈。”边抱宝宝、抚摸宝宝。

### 四、活动延伸

师：哇啊，我们小小班的宝宝真棒，布娃娃都哄睡着了，我们现在送布娃娃去娃娃家床上睡觉好吗？（宝宝抱着布娃娃进入活动室。）

## 幼儿园益智游戏教案篇八

锻炼控制身体活动的能力。

轻快的音乐。

1. 播放轻快音乐，幼儿随意走动。

3. 可以让先动的`小朋友表演节目，增加游戏的趣味性。

1、幼儿熟悉游戏规则和游戏方法后，可以由幼儿组织活动，以增强幼儿参加活动的主动性和积极性，培养幼儿的组织能力。

2、组织者可故意做滑稽的动作或说幽默的语言，以增强游戏的趣味性，并进一步考验小朋友的身体控制能力。

## 幼儿园益智游戏教案篇九

1. 引导幼儿认识街道上的各种常用字。
2. 培养幼儿想象力和连贯的. 语言表达能力。

一幅街道图形的棋盘图片、一盒数字卡片、棋子若干

1. 每人拿一个棋子放在印有街道图形棋盘的起点上，经猜拳游戏决定抽卡片的顺序。
2. 抽出一张数字卡片，把棋子放在图片上相应的场所，并讲出该公共场所的名称。(例如，抽到数字3，棋子走3格，这格的图片或汉字是电影院，该幼儿必须说出，这是什么地方，可以去干什么的短句。)所有参加者按顺序抽签游戏。
3. 如认不出汉字或说不出完整短句，就算输，停抽卡片一次。最后谁的棋子先到终点，谁就赢得胜利。

此游戏可供一名或几名幼儿共同游戏，也可与父母一同游戏。

## 幼儿园益智游戏教案篇十

锻炼控制身体活动的的能力。

轻快的音乐。

1. 播放轻快音乐，幼儿随意走动。
3. 可以让先动的小朋友表演节目，增加游戏的趣味性。

1、幼儿熟悉游戏规则和游戏方法后，可以由幼儿组织活动，以增强幼儿参加活动的主动性和积极性，培养幼儿的组织能力。

2、组织者可故意做滑稽的`动作或说幽默的语言，以增强游戏的趣味性，并进一步考验小朋友的身体控制能力。

## 幼儿园益智游戏教案篇十一

- 1、能随着音乐的节奏大胆地用身体表演，体验活动的快乐。
- 2、对身体各部位的名称及功能有进一步的认识和了解。
- 3、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。
- 4、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
- 5、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中学习了知识。

### 音乐

#### 1、欣赏音乐

师：听完音乐，小朋友想干什么？有没有想跳舞的感觉？

#### 2、和幼儿探讨跳舞时我们的'身体部位可以做那些动作

如：脚可以踢、踏、跳等，手可以摆、举等

#### 3、引导幼儿观察、模仿各种跳舞的姿势

#### 4、鼓励幼儿随音乐节奏用身体大胆表演

(2) 引导幼儿利用身体各部位配合节奏发出不同的声音，如：手、踏脚

(4) 鼓励幼儿随音乐节奏用身体大胆表演各种姿势

#### 5、播放柔和的音乐，带领幼儿做舒展的四肢运动

## 幼儿园益智游戏教案篇十二

1. 引导幼儿认识街道上的各种常用字。
2. 培养幼儿想象力和连贯的'语言表达能力。

一幅街道图形的棋盘图片、一盒数字卡片、棋子若干

1. 每人拿一个棋子放在印有街道图形棋盘的起点上，经猜拳游戏决定抽卡片的顺序。
2. 抽出一张数字卡片，把棋子放在图片上相应的场所，并讲出该公共场所的名称。(例如，抽到数字3，棋子走3格，这格的图片或汉字是电影院，该幼儿必须说出，这是什么地方，可以去干什么的短句。)所有参加者按顺序抽签游戏。
3. 如认不出汉字或说不出完整短句，就算输，停抽卡片一次。最后谁的棋子先到终点，谁就赢得胜利。

此游戏可供一名或几名幼儿共同游戏，也可与父母一同游戏。