

儿童智力棋 小班智力游戏教案(通用9篇)

提纲是在开始写作之前制定的，它包括标题、主题、主要观点等，可以让我们清楚地知道自己要写什么以及如何展开。提纲可以起到一个写作思维导图的作用，帮助我们更好地组织和展开文章的内容。以下是小编整理的一些常用的提纲范例，供大家参考借鉴。希望这些提纲能够对大家写作有所帮助，进一步提高论述的条理性和逻辑性，使文章更具说服力和可读性。

儿童智力棋篇一

- 1、让幼儿知道更多的安全自救常识；
- 2、教育幼儿遇到困难应积极动脑想办法，培养幼儿的.应变能力；
- 3、培养幼儿的合作意识。

博士牌

教师以主持人的身份出现在幼儿面前，引起幼儿兴趣。鼓励幼儿在比赛中动脑、勇敢发言，哪一队得分多哪一队为胜。将幼儿分成四组，每组10人，鼓励幼儿互相合作，为本组胜利而努力。

- 1、对错选择，教师出示图片后幼儿选择：
 - (1) 坐汽车时把头、手伸出车窗；
 - (2) 在马路上踢足球；

- (3) 过马路走人行道；
- (4) 玩滑梯拥挤；
- (5) 着火拨打119报警；
- (6) 吃水果削皮；
- (7) 在铁轨上玩；
- (8) 在电源插座附近帖防电标志。

2、配对：将图片打乱，每组一人，找得多的按配成对数加分。

将有联系的事物图片放在一起：

- (1) 夏天裙子
- (2) 下雨雨伞
- (3) 110警车
- (4) 119消防车
- (5) 120救护车
- (6) 手指破了纱布、红药水、胶布
- (7) 冬天棉衣
- (8) 铅笔、本书包

3、抢答，抢答对得1分：

- (1) 妈妈给我吃的药外面很甜，不生病的时候可以吃吗？为

什么？

(2) 家中来了坏人你怎么办？

(3) 着火时候小明马上就往外跑，他这样做对吗？为什么？

(6) 亮亮在幼儿园，一个叔叔来接亮亮，告诉亮亮他妈妈有事让他来接，亮亮该怎么办？

(7) 芳芳自己在家中，这时有人来敲门，芳芳该怎么办？

(8) 在市场你看到一个小偷去用刀割阿姨的包，你怎么办？

活动结束：

评选冠军小组

儿童智力棋篇二

1、愿意在团体面前大胆讲述自我的名字

2、经过游戏，使幼儿能进一步熟悉班级的同伴

玩具指偶一个、屏风□ppt

一、游戏“开门、关门”

游戏规则：

边念儿歌边做动作

当儿歌念到“请问你是谁？”且指偶指向xx孩子时，这个孩子必须大声地说“我是xxx”

二、游戏“谁不见了？”

游戏规则：能迅速猜出站在前面的哪个孩子不见了

三、看ppt

问：照片上的孩子是谁？他是我们班级的孩子吗？（引导幼儿关心这几天没来幼儿园的孩子，并熟悉他的名字）

说课：

对于新小班的孩子来说，熟悉同伴、适应环境是一个十分重要的`教育目标。结合新教材《我上幼儿园》这一主题，我就设计了这样一个活动。经过简单的小游戏，让我们的孩子进一步熟悉、认识自我的同伴，尽快适应幼儿园的生活。

学习方位词

- 1、复习巩固对空间方位的认识，会正确使用方位词。
- 2、培养幼儿思维的敏捷性。

活动准备：游戏前让幼儿从自身出发认识上下、前后。

活动过程：

- 1、激发幼儿兴趣：

今日教师和你们玩一个好玩的游戏，想玩吗？

- 2、教师讲解玩法：让全体幼儿坐成一个圆圈，手拿蝴蝶和教师对儿歌。幼儿边操纵蝴蝶随意飞，边说：“小蝴蝶真美丽，飞到东来飞到西。”教师接说“飞到左肩做游戏。”幼儿按教师的指令将蝴蝶放到左肩上并说：“蝴蝶在我的左肩上做游戏。”教师逐个检查幼儿做对后继续说：“飞到右脚上做

游戏……”等幼儿边做动作边说：“蝴蝶飞到我的..做游戏。”

3、幼儿游戏若干遍。

4、结束：做放松动作后回教师。

儿童智力棋篇三

2、启发幼儿进行观察：

盐和糖是什么颜色的？（当它们堆在一起是白颜色的，当它们放到水中是无色的）

盐摸起来感觉如何？

闻一闻，它们的气味是什么样的？

尝一尝，它们的味道是什么样的？

3、请幼儿回想我们前面做过的为认识糖的颜色而做的实验。请幼儿说一说盐和糖是否都会溶解到水中？请幼儿自由发表意见。

4、将幼儿分成四组做溶解实验，让幼儿做出不同浓度的盐水，并学会简单地记录。

5、出示盐水画，让幼儿了解盐的结晶并激起幼儿画盐水画的兴趣。

儿童智力棋篇四

1. 复习对学过的几种蔬菜的认识。

2. 在游戏中正确使用礼貌用语，培养幼儿交往能力。

各种蔬菜的图片、菜篮、钱币（卡纸代替）

1. 领幼儿复习蔬菜的特征，了解交易的方式。

2. 将幼儿分成若干组，幼儿自己商讨分配角色。（营业员、顾客）

3. 教师先当营业员，说：“卖菜，卖菜，新鲜的蔬菜，个大圆溜，通红的西红柿，快来买呀。”

4. 扮顾客的幼儿问：“请问西红柿多少钱一斤？称两斤。”然后过秤、付钱。顾客说：“再见。”营业员说：“欢迎下次再来。”

5. 教师强调营业员应热情、负责，顾客要有礼貌。在游戏一段时间后可增设市场管理员，对不当行为进行纠正。

6. 游戏反复进行，教师可先当管理员，指导或纠正幼儿的活动。一段时间后幼儿当市场管理员，或互换角色。

7. 教师小结，结束活动。

本次活动的目的是复习对几种蔬菜的认识，并能够在游戏中正确地使用礼貌用语，培养幼儿的交往能力。

在游戏的开始部分，教师领幼儿一起复习了几种学过的蔬菜的特征，并对交易的方式作了一定的讲解和示范，引起了幼儿积极地要参加游戏的愿望。

接下来，教师将幼儿分成了若干组，由幼儿自己来协商，分配角色（营业员、顾客），在这个过程中，不但尊重了幼儿自己的意愿，而且幼儿的社会性在此环节也得到了很好的发展。

在游戏中，幼儿的兴致都很高涨，但也有的幼儿蔬菜的特征表述的不是很清楚或礼貌用语用得不到位，这时，教师就扮演了市场管理员的角色，提醒营业员要热情负责，顾客要有礼貌等。游戏继续进行，在这个环节中，幼儿对蔬菜特征表述，礼貌用语的运用及与同伴之间的交往能力都得到了一定程度的发展。

游戏进行一段时间后，幼儿互换角色进行游戏，教师指定能力强的幼儿担任管理员的角色，由幼儿来管理幼儿，进一步的发展了幼儿的社会性行为。

最后游戏在幼儿的意犹未尽中结束了，整个游戏不但巩固了幼儿对蔬菜的认识，语言能力也得到了一定的发展，并在游戏中进行了礼貌教育，幼儿的交往能力也得到了很好的发展。

儿童智力棋篇五

幼儿园小班智力游戏：钟表、钟表几点了。

经过让幼儿扮演时针来掌握句子"its_"使他们掌握英文数字1-12。

：数字卡片1-12，时针一个。

请12名幼儿分演12个钟点，围站成一圈。请一名幼儿扮演时针。游戏开始，教师说“钟表、钟表几点了？”幼儿说：“1点”或“2点”，“时针”要用英语讲"itsone....."并伸直左臂顺时针方向开始原地转，转到1时停止，手指尖指向1点，扮演钟点的幼儿举起卡片one此后游戏继续进行。要求扮演时针的.幼儿要手口一致。

看谁算得快游戏种类：计算游戏。

训练幼儿的快速反应本事，复习巩固一些英语单词(如1-12，

加，减)(plus□minus)□

准备：写有加减法计算题的数字卡片若干。

教师手拿数字卡片用英语出题，让幼儿观察后立刻回答得数，然后，用英语把整个算式叙述一遍。为了增加游戏的难度，能够把幼儿分成两组以竞赛的形式进行游戏，最终看哪组取胜。

儿童智力棋篇六

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。

儿童智力棋篇七

1请两名幼儿参加游戏，其中一名幼儿做“挑战者”与另一名幼儿比赛。其余幼儿将两只手交叉在胸前，分别代表两名参加游戏的幼儿。

2游戏开始，教师口报算式，例如 $2+4$ ，两名幼儿谁先报出正确答案，谁得一分。其余幼儿将代表这名优胜者竖起一指以计分。以此类推，先得三分者胜。

3胜出的幼儿可继续游戏，教师可再请另一名幼儿做“挑战者”参与游戏。

儿童智力棋篇八

1、幼儿围成一个圆圈。教师说一种动物的名字，如：“蝴蝶来了。”

2、幼儿判断这种动物会不会飞。如果是会飞的动物，就离开座位做小鸟的动作。如果是不会飞的动物，就坐着不动。

3、幼儿如判断失误，就算游戏失败，停玩一次游戏。

4、教师说：“蝴蝶飞飞，飞得高”，幼儿就踮起脚飞。教师说：“蝴蝶飞飞，飞得低”，幼儿就半蹲着飞。教师边说边拿走部分椅子。

5、当教师说“蝴蝶飞飞，飞回家”，幼儿就飞回到座位上。

6、幼儿在飞回座位时，如找不到空位，就被淘汰出游戏。

7、多次游戏后，仍没有被淘汰的幼儿为获胜者。

每名幼儿一把椅子

- 1、丰富幼儿的动物知识经验，知道哪些动物会飞，哪些不会飞。
- 2、增强幼儿的判断能力和反应能力。
- 3、教师在游戏中根据实际情况控制游戏次数，尽量保证最后的获胜者在10个左右。

儿童智力棋篇九

- 1、用游戏的方式培养幼儿对色彩的兴趣和敏感性。
- 2、锻炼幼儿手上的小肌肉群，提高幼儿动作的准确性。

- 1、旧乒乓球若干；红、黄水粉每组各一小盘。
- 2、大张白纸坊在大盒子里。

1、将乒乓球放在盒子里，让幼儿双手捧着盒子轻轻滚动玩耍，掌握平稳，不使乒乓球滚到盒子外面去。

2、将乒乓球放在红水粉的盘子里滚动一下，让乒乓球蘸上红色，并放在有白纸的盒子里，双手捧着盒子轻轻滚动，让白纸上留下红色轨迹。吸引孩子的'兴趣。

3、鼓励有二栋首尝试滚色游戏，颜色由幼儿自选。每个乒乓球蘸一种颜色，然后逐渐增多，滚球的速度应慢一点，尽量滚到白纸的各个方向，而不使球掉落下来。

4、滚好后，启发幼儿想象滚出来的花纹能够做什么（例如：窗帘布、桌布、花裙子、花盘子、花瓶等用品）

先用乒乓球蘸色，然后放入盒子盖。