

最新大班寻宝游戏方案(优质11篇)

在如今激烈的市场竞争中，营销策划成为企业获取竞争优势的重要手段。以下这些优秀的活动策划案例与大家分享，希望能激发更多人对活动策划的兴趣和热情。

大班寻宝游戏方案篇一

1: 在游戏中认识词语“苹果，葡萄，菠萝，桔子，草莓，香蕉，并大胆的表达。

2: 培养孩子对识字游戏的兴趣，积极参与识字活动。

1、识字卡每人一份。

2、小篮子每人一个。

一、复习词语。

1、今天老师又请来了我们的老朋友，请大家说一说他们的名字。

2、师一一出示词卡，请幼儿说出词卡上的词语。

3、请孩子逐一开火车说出词卡上的词语。

4、鼓励个别孩子大胆的交流。

二、新授词语。

1、游戏引出词语。老师给你们来猜谜语，好不好？看看说的本领最最大，脑筋懂得最最快！

2、幼儿说出一个词语，老师请出一张词卡，并逐一反复认识。

3、游戏“捉迷藏”孩子蒙上眼睛，老师任意拿走词卡，然后孩子睁开眼睛看一看什么词卡不见了。

4、请孩子上来做小主持，组织游戏活动。

5、请孩子说一说，什么水果是自己最喜欢吃的，并把相对应的词卡找出来。

6、请孩子再说说自己比较不喜欢吃什么，并把相对的词卡找出来。7：游戏“小蜜蜂”。老师与孩子一起念儿歌：“小蜜蜂，飞飞飞，飞到东，飞到西，飞到某字摸一摸。”孩子一边念儿歌一边做小蜜蜂的样子，听到老师指定的词，孩子飞到词卡前摸一摸。

7、两两合作游戏，一个幼儿来说词语，另一个幼儿做小蜜蜂飞到相应的词卡前。

三、游戏。

1、游戏“开水果店”。一个孩子扮售货员卖水果（词卡），其余幼儿扮演顾客买水果（词卡），售货员把相对应的词卡给顾客。

2、鼓励孩子同伴之间做游戏，互相帮助，一起认识更多的词语。

3、对能力弱的孩子加强引导，鼓励孩子大胆的说出生认识的词语，并及时加以表扬，鼓励。

大班寻宝游戏方案篇二

1、学习肩上挥臂投掷的动作要领。尝试左右手交替将沙包向前上方投出。

- 2、探索投得更远的方法，能遵守游戏规则。
- 3、体验与同伴共同游戏的快乐，增进集体荣誉感。

沙包若干、教师自制的碉堡、跨栏、平衡木、音乐《红星歌》。

1、组织幼儿进行“解放军练本领”热身活动，以此激发幼儿活动兴趣。播放《红星歌》，带领幼儿进行转体、下蹲、转头、跳跃、投掷等动作，为活动做准备。

2、幼儿自由探索扔沙包的方法，学习肩上挥臂投掷的动作要领。

(1) 让幼儿到空场地自由投掷沙包。

(3) 玩游戏“扔炸药包”：幼儿分组持沙包站在投掷线后，用沙包练习正确的肩上挥臂投掷动作。

3、玩“勇炸碉堡”竞赛游戏，进一步练习肩上挥臂投掷。

(1) 介绍游戏玩法与规则：幼儿要先跨过小沟（跨栏），再穿过独木桥（平衡木），最后站投掷线后，拿起炸弹（沙包）投向碉堡。随后跑回起点与下个幼儿击掌，下一个幼儿出发。组击中碉堡的次数多哪组获胜。

(2) 幼儿分组玩游戏，教师观察指导。重点指导投掷姿势：将沙包握在手中蹬腿、转身、挥臂向前上方投掷。

(3) 讨论与总结：怎样才能投得远、投得准。

(4) 幼儿再次游戏，教师根据幼儿游戏情况调整投点与堡间的距离。

4、随音乐自由活动，放松身体。

大班寻宝游戏方案篇三

培养幼儿的观察力及认知的匹配。

2~3岁。

1. 购买好4种以上水果若干。

2. 果盆4个。

1. 出示苹果、梨、香蕉、桔子各若干只。

2. 出示贴有苹果、梨、香蕉、桔子图案的果盆各一个。

3. 让幼儿进行水果配对，将水果放到相应的果盆里。

1. 根据实物水果的形状、颜色与果盆上水果图案进行认知匹配。

2. 让幼儿学说水果名称。

钓鱼看谁快（适用于3~6岁）

游戏目的：训练幼儿的灵敏度和感知能力。

游戏材料：各种颜色的鱼（各种颜色的橡塑纸或吹塑纸，拿笔画成鱼状，用剪刀剪下，再拿3cm的细铅丝从鱼嘴的地方串过并弯成圈）。钓鱼竿一根（用线的一端系在竹竿上，另一端系上一块磁铁或鱼钩，磁铁适应3~4岁的幼儿，钩子适应5~6岁的幼儿）。

游戏方法：把红、黄、蓝、白等各种颜色的鱼放在地上，爸爸或妈妈喊到什么颜色的鱼，孩子就把什么颜色的鱼钓上来。孩子钓得准，说得对，应予奖励。鱼钓完后，可让幼儿数一

数，各种颜色的鱼分别有几条。

游戏准备：格子房、骰子。

玩法：出示一个格子房，上面有数字，用两个不同颜色的棋子来代表游戏双方，先用骰子随意地扔出一个数字（根据学习组成的情况来更换骰子上的数字）猜拳决定谁先走。两个格子里的数要合起来等于骰子上的数字。

游戏对象：3~6岁的幼儿及其父母。

游戏目的：发展动作，提高动手能力，使手部小肌肉群得到进一步发展。

游戏材料：筷子二双，碟子二只，二只一次性杯子中分别放10粒青蚕豆。

游戏方法：由爸爸做裁判，妈妈和孩子分别用筷子把青蚕豆从杯子中一粒一粒挟到碟子中去。完成后，把青蚕豆剥去皮，看谁得胜，最后，由爸爸给优胜者“颁奖”。

大班寻宝游戏方案篇四

- 1、组织幼儿玩手影游戏，并在玩游戏的过程中创编手影儿歌。
- 2、在创编儿歌的基础上进一步认识光和影子的关系，没有光就没有影子。

情境创设：手影视频、黑色屋子、手电筒

活动实施：

- 1、小朋友们，你们的小手有什么本领呢？

幼儿说说自己的小手真……

幼儿说说自己的小手真能干，夸夸小手。

2、刚才电视里的小手表演了什么呢？影子是怎样形成的？

3、教师小结：手影真有趣，我们来玩手影游戏。

1、玩手影游戏（模仿教师的动作）

2、引导幼儿创编手影儿歌。（结合提问）

3、师总结：我们一起为儿歌想一个好听的名字叫：有趣的手影游戏。

1、说一说，你的小手还会变成什么动物？

2、幼儿创编动手表演

鼓励幼儿创编的动作与别的小朋友的不一样，将它拍下来。

3、根据新的动作，创编新儿歌

创编儿歌：手影游戏（儿歌）

我在墙壁前，表演一双手：

变小猫爬墙走，变小狗张大口，

变鸭子水里游，变鹦鹉（喜鹊）立枝头。

太阳公公回家去，喜欢它们全抱走。

我在墙壁前，表演一双手：

变公鸡喔喔叫，变兔子蹦蹦跳，

变山羊胡子翘，变黄牛吃青草

太阳公公看见了，对着我们点头笑。

我在墙壁前，表演一双手：

变小鸟飞飞飞，变小兔蹦蹦跳；

变螃蟹横着走，变老鼠吱吱吱；

变小猴翻跟头，变小鸟叫啾啾，

变螃蟹横着走，变乌龟慢悠悠。

太阳公公真高兴，夸我有双灵巧手。

大班寻宝游戏方案篇五

“轮胎”是幼儿比较熟悉的一样东西，为了使幼儿能在玩中得到快乐，体验废旧利用的乐趣，增强幼儿的环保意识，特设计了《玩轮胎》游戏活动，让幼儿在探索的过程中发现轮胎的多种玩法，并培养他们与人合作的意识；让幼儿体验创造的乐趣，敢于创新，增强自信。

- 1、让幼儿能够愉快地参与到体育活动中，从运动中受益，体会合作游戏的快乐。
- 2、在学习玩轮胎的基础上，进一步练习轮胎的多种玩法，发展幼儿的综合能力和运动技能。
- 3、培养幼儿对玩轮胎和体育活动的兴趣，发展幼儿的自主性和创造性。

(1) 滚轮胎：两名幼儿一只轮胎，甲队幼儿将轮胎滚出。

乙队幼儿为接轮胎人。当甲队幼儿将轮胎滚出后，乙队上接住轮胎，接住轮胎后交换角色。规则：轮胎要挨地滚动，不能倒下，接轮胎时要注意安全。

(2) 钻轮胎：幼儿分成两组，进行钻轮胎游戏，两名幼儿手扶轮胎，两组幼儿一个接一个的钻轮胎，进行比赛。规则：幼儿不能把轮胎碰到。

(3) 跳轮胎：青蛙跳，将轮胎摆成两直排，大家从第一个轮胎圈里跳到地面，再往第二个轮胎圈里跳。规则：要求半蹲、两腿弯曲，两手臂用力前后摆动，起身向前跳跃，全部幼儿跳过所有的轮胎才算完成。

(4) 走轮胎：将轮胎摆成大圆形幼儿越圆形队伍，成一定间隔后面向圆心站好，老师随意指定幼儿从圆形轮胎的间缝中走一圈，回到原来位置，以速度快的幼儿为胜。规则：必须按照蛇形路线走（跑）完一周回到原位置。

大班寻宝游戏方案篇六

- 1、对设有悬念的故事感兴趣，愿意发现线索，寻求答案。
- 2、学会从画面上发现故事的重要细节，并理解故事情节。
- 3、理解故事的线索，了解故事前后呼应的特点。

大书、小书，有关《声音》的音乐

(一) 导入活动，让幼儿听一些声音，进行猜测。

师：1、老师先请我们的小朋友玩一个听声音的游戏，请你们用你们的小耳朵听一听，看看你们等下啊能够听到什么声音。

2、小耳朵准备好了没有？

3、你们听到了什么声音啊?(鞭炮,水,猫,门铃,小宝宝的笑声。)

4、我发现我们的小朋友听得真仔细,小耳朵真灵敏!

(二)翻开第五页请幼儿观察卡卡的梦境,猜想梦到的东西会发出什么声音。

师:1、那老师要告诉你们,有个叫卡卡的小朋友,他也有一双灵敏的小耳朵,晚上睡觉的时候,卡卡做梦了,在梦里面呢,他也听到一些声音。

2、他听到的是什麼声音呢?(翻开第五页)你们猜猜他可能听到什麼声音?

(三)教师缓慢翻阅大书,过程中不进行提问和讨论,翻看之后自由讲述。

师:1、到底是不是呢?我们一看这本书《什麼声音?》。(教师指着书名)

2、老师请小朋友们先看看这本书,然后呢想一想你看到的,你觉得可能是发生了什麼事情?小眼睛要注意看,老师等下可是要提问的!

3、好了,我们已经看了一遍大书了,接下来我们想一想你觉得可能发生了什麼事情?可以和你旁边的小朋友说一说。我来听一听。(你觉得是什麼声音)

(四)第二次阅读大书,带着问题要求阅读。

2、好了,看完了,现在老师要来问问那四个问题。

3、卡卡梦到了什麼?

4、那你们觉得他为什么会梦到这些呢？

(五)教师带领幼儿一起第三次翻看大书，结合图画和文字，关注一些画面细节。

阅读封面：

师：1、幼儿跟读书名。

第一页：

师：1、卡卡在玩什么？

3、教师阅读文字。

第二页：

师：1、这下卡卡在干什么了？哦，卡卡在睡觉，睡觉的时候卡卡还做了一个梦呢？他梦到了什么？（一群人用铲子在地上挖洞，旁边有一只巨大的白色兔子，白色兔子抬起一只大大的脚，脚的旁边有蓝色的线条，好像兔子要使劲踩在地板上一样。）

第三页：

师：1、卡卡从梦中醒来，他的表情如何？

3、妈妈的表情是什么样的？妈妈可能会怎么说呢？

4、我们来看看。教师阅读文字。

第四页：

师：1、第二天全家人在干什么？（在吃早餐）

2、卡卡会问爸爸妈妈什么?爸爸妈妈的表情如何?

3、阅读文字。

第五页:

师: 1、又到了晚上, 卡卡在干什么呢?他睡着了没有?他睡觉时又听到了什么?

3、哦, 原来晚上卡卡又听到砰砰砰的声音, 所以卡卡都睡不着了, 眼睛瞪的圆圆的。爸爸说可能是水管的声音, 所以他也就觉得可能是水管的声音吧。

第六页:

师: 1、和第五页相比, 卡卡的姿势发生了什么变化?他为什么是这个表情?

2、他又听到了什么声音?砰!砰!砰!砰!啊!

3、这次卡卡不仅听到砰砰砰的声音还听到了啊的一声尖叫。

第七页:

2、那卡卡现在心里会在想什么呢?

第八页:

师: 1、卡卡怎么了?鱼缸里的小雨是什么样子的?发生了什么事情呢?

2、他脸上的表情是什么样的?心情又是怎样的?

第九页:

师：1、卡卡现在在干什么？他的心情怎么样？（他没有心情玩小火车了。）

2、他为什么不玩小火车了？

大班寻宝游戏方案篇七

1、教材的地位与作用

本课在小学美术课中属于“造型·表现”领域。通过让学生去造型，来表现自己的感觉，属创作型课程，有利于培养自己的表现能力与造型基础。同时，运用了学生平时所熟悉的东西，更切合学生的现实生活，内容符合学生学会的兴趣和知识能力。

2、教材简析

教材以“植物籽粒拼图”为课题，利用各种学生日常所见的植物的种子、通过利用纸板、和胶水进行拼图、粘接、创造和设计形象，来表现自己内心的美好世界。教学中的主要材料是各种植物籽粒，要学会选择适合的色彩及大小不同的籽粒进行创造。提高学生利用身边容易得到的材料进行创造、设计和制作的能力，增强学会美术的兴趣。

1、认知目标：了解用各种色彩、大小的植物籽粒拼摆、粘贴出图形的方法，进行造型创作。

2、情感目标：感受拼图创作的乐趣，增强对美术的热爱，激发学生对生活的热爱。

3、能力目标：提高学生利用各种材料设计、创作的能力和动手制作的能力。提高学生审美能力，进一步丰富学生的想象力和创造能力。

重点：在学会制作植物籽粒拼图基本方法的基础上，大胆创

新。

难点：培养学生的环保意识，如何利用废弃的材料来创作。

教具准备课件

学具准备：各种植物籽粒(如：红豆、绿豆、大米等)和胶水(胶水或白乳胶)、纸板或木板。

(一)展示植物籽粒进行激趣导入：

1、课件：观察了解各种种子的外形特点。(板书：外形：颜色绚丽、形状各异)2、小游戏：变魔术般作画(纸盘、玉米颗粒)

3、提问：这是什么?而这些色彩优美的种子，我们能把它做成什么?(学生讨论)今天，我们就把它做成一张漂亮的画。

二、探究学会

1、教师出示课件，显示各种制作精美的植物籽粒图画，激发学生学会的兴趣，同时分析图画的美感，导入新课内容。

2、看——植物籽粒

教师出示各种植物籽粒，让学生看看这些植物籽粒的外形特征。(引导学生从形状、颜色、大小来分析)

3、说一说，想一想，深入理解

(1)说说这些植物籽粒的用途，能不能把他们变成一幅美丽的画。

(2)课件展示植物籽粒拼图作品，说一说这些作品都表现了哪些内容?

(3)从造型上分析这些植物籽粒拼图作品抓住了动物的那些特征?

(4)从颜色上分析这些植物籽粒拼图作品有什么特点?

(5)分析每件植物籽粒拼图作品,说说这些作品用了那些植物籽粒,是如何用这些植物籽粒来进行创作的?(板书:造型:线 面)

三、制作步骤

运用课件演示植物籽粒拼图的制作方法(准备步骤图备用)

四、创作实践

(1)伙伴们互相说说自己准备怎样利用植物籽粒来进行创作。

(2)作业布置:

利用身边的各种材料,独立创作一幅植物籽粒拼图作品(教师准备粘贴画卡纸及图案)

五、展示、评价

1、展示学生的作品

2、组织学生谈一谈自己的感受

六、课后拓展

展示一些用蛋壳、贝壳、废弃的材料等多种材料制作的工艺作品和绘画作品。

七、教师总结

在我们的生活中，有很多很多不起眼的，我们常常能看到的
东西，其实合理利用得好，都会制作出一张张漂亮的装饰画
的。

八、板书设计

植物籽粒拼图

外形：大小、颜色、形状

造型：线 面

方法：画 涂 贴

大班寻宝游戏方案篇八

- 1、懂得节约资源是减少垃圾的根本途径。
 - 2、认识循环再造的概念，懂得物尽其用，废物利用。
 - 3、让幼儿学会初步的记录方法。
 - 4、在交流活动中能注意倾听并尊重同伴的讲话。
- 1、各种各样的废纸盒
 - 2、录音机、磁带
- 1、组织教学，教师带领幼儿听音乐玩游戏。
 - 2、发现地上有许多的垃圾，教师和幼儿一起分析原因和好坏。
 - 3、游戏：变废为宝规则：教师将幼儿组织成一个纵队，将发现的纸盒从第一个幼儿手中传出，当音乐停了，拿着纸盒的幼儿将以最快的速度，用纸盒动手做一个玩具. 看谁做得又快

又好。 .

4、游戏反复进行。

5、展示幼儿作品。

6、教师小结。

1、在备课过程中，如果能做出多种纸杯变废为宝的作品则更佳；

3、教师可以在制作手工的过程中，与幼儿多做互动，以引起幼儿的注意力；

4、如果让我重新上这节课，我会听取听课老师提出的一些有价值的意见和建议，让我的这节手工课更加丰富多彩！

大班寻宝游戏方案篇九

1、师：小朋友们的头发长了怎么办呢？那么，理发店里都有哪些工作人员？

2、师扮演理发师给荣艺婷小朋友理发，进行情景示范，边说边示范，让幼儿初步了解理发的程序。

二：提出游戏要求

1. 游戏前要先把游戏材料摆放好。

2. 游戏时要遵守自己所扮演角色的职责，如理发师的工作内容和工作程序等3. 要做文明的顾客，要使用礼貌用语。

三：幼儿自由选择角色开展游戏，师观察指导。

1. 观察幼儿能否主动并适宜地摆放游戏材料。

2. 重点观察理发师的工作情况。

教案设计频道小编推荐： 幼儿园大班教案 | 幼儿园大班教学计划

大班寻宝游戏方案篇十

通过游戏培养孩子的观察比较能力和语言表达能力，以及边听边用动作表示数量，在游戏中享受成功的快乐。

牛奶一瓶，手电筒一个，筷子一根，清水，无色透明玻璃杯两只，动物玩具两个。

1、亲子一起往玻璃杯中倒入清水，家长用手电筒光透过玻璃杯照射白色墙壁，与孩子观看墙上有什麼？（墙上的影象是白色的）

2、将一个动物玩具放在墙与杯中间，请孩子说说有啥发现，让孩子拿着玩具在墙与杯之间任意做各种动作，再说墙上影象的变化。（玩具的影象是黑色的。）

3、一只有水的杯加入少许牛奶用筷子搅拌均匀，再用手电筒透过杯子照射，继续观察有何变化？（光线是红色的。）

4、请孩子用玩具继续表演，然后描述看到的情景。

5、亲子在墙与光之间玩各种手影，启发孩子想象影象像什麼？

6、亲子分别轮流竖手指，另一人根据手指数量学动物叫，或听声音竖手指。

大班寻宝游戏方案篇十一

1、能够明确自己所扮演角色的职责，并能监守岗位；

2、能够使用礼貌用语,较安静地游戏;

活动内容:娃娃家、医院、理发店、菜场、银行、公共汽车、超市

一、引导语

小朋友,今天我们要来玩娃娃家了,你们高不高兴啊?上次我们在玩娃娃家的游戏的时候啊,李子恒小朋友玩得可棒拉,他啊,本来是娃娃家的爷爷,可是后来他看到医院的医生不够了,那是因为医院的小朋友跑掉了,所以他就自己到了医院,帮助病人看病。

二、幼儿游戏

教师指导:重点指导娃娃家,扮演客人的角色和娃娃家的妈妈一起将娃娃家整理干净;

普遍指导各个服务场所能应用礼貌用语;

教师观察:

- 1、观察幼儿是否能够先搬好椅子和桌子,再去拿玩具;
- 2、观察幼儿是否能够自己解决一些遇到的小问题;
- 3、观察幼儿是否能够按照教师的要求监守好自己的岗位,不在教室中间奔跑;
- 4、观察幼儿游戏的声音是否比较安静;

三、教师评价

- 1、让个别幼儿介绍今天自己的新发现;并给予肯定和鼓励;

2、对今天在游戏中能够监守自己岗位、并能使用礼貌用语的幼儿予以表扬；