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、他听到的是什么声音呢?(翻开第五页)你们猜猜他可能听到什么声音?

(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《什么声音?》。(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么事情?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么事情?可以和你旁边的小朋友说一说。我来听一听。(你觉得是什么声音)

(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、卡卡梦到了什么?

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!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?心情又是什么样的?

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麽？（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麽？

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,今天我们又要来玩娃娃家了,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;