

# 幼儿园区域游戏教案

## 幼儿园区域游戏教案(13 篇)

### 幼儿园区域游戏教案 1

#### 一、指导思想

大班幼儿正处于思维发展活跃期，对一切事物都充满着好奇，我们根据幼儿的年龄特点，致力围绕各项游戏活动开发幼儿思维，发掘幼儿的创新能力以及促进师幼关系和谐发展。通过创设具有开放性、层次性、可变性和互动性的游戏环境、以及材料的多样性方面入手，逐步激发幼儿的创新意识，使其产生强烈的创新动机，充分发挥创新潜力，释放创新激情，促使创新教育顺利有效地进行。

#### 二、游戏目标

- 1、在游戏活动中，加强幼儿良好常规的培养。
- 2、幼儿能遵守游戏规则，知道收放整理玩具材料时，做到迅速有序整齐。
- 3、幼儿能在游戏活动中，与同伴之间友好交往，提高合作能力。
- 4、根据幼儿的兴趣爱好和需要，为幼儿创造一个轻愉快的游戏环境，在材料投放中，注重材料的操作性、教育功能及安全性。

#### 三、具体月份安排

九月份：

表演区：理发店

美工区：面具脸谱

科学区：探索镜子

建构区：搭高楼

益智区：找规律

语言区：词语接龙

益智区：积木城堡

美工区：漂亮项链

十月份：

表演区：秋日大丰收

手工区：捏水果  
科学区：那里有风 P140  
棋类区：走迷宫  
美工区：时装秀  
益智区：分雪花片 P61  
科学区：好玩的磁铁  
益智区：跳跳棋  
建构区：叠叠高

十一月份：

手工区：秋天到了  
表演区：小狗抬轿  
科学区：吹泡泡  
益智区：购物真快乐  
美工区：做饺子  
棋类区：棋子跳跳跳  
益智区：图形变变变  
美工区：卡通人物  
科学区：沉与浮

十二月份：

表演区：扮家家  
益智区：我的朋友在哪里  
科学区：动物住哪里  
表演区：化装舞会  
益智区：找规律  
美工区：12 生肖  
棋类区：走迷宫  
建构区：灵巧的手  
美工区：折折剪剪

幼儿园区域游戏教案 2

结构游戏：秋天的公园

### 主题来由

每个孩子都非常喜欢到公园或娱乐场之类的地方玩，对其中的布局与结构都相当的了解。当秋天到来时，天气转凉，公园里有哪些的变化呢？我向孩子们提出了这个问题，得到了许多的答案。有的说，在公园里锻炼的人多了，有的说，哪个公园又多了什么好玩的器械啦，有的想到了自己以前去过的其他城市的大公园，还有的提出了自己的想法：希望公园里能够有一些自己喜欢或自己设想的东西，等等。

看到孩子们踊跃而热烈的讨论，我决定本月开展的结构游戏的主题为：秋天的公园，鼓励孩子把自己的想法和自己的感知经验结合，在公园里放上喜欢的东西，创造一个孩子自己的乐园。

### 活动目标

1、引导幼儿回忆自己的生活经验，在此基础上加强对各种物体外形特征的认识，鼓励幼儿大胆想象创造，建构新形体，培养其想象力与创造性思维。

2、指导幼儿运用已有的建构经验和技能来完成自己的创造，建立新旧经验之间的联系。

3、培养幼儿爱护建构成果和建构材料的意识，鼓励幼儿主动寻求同伴合作，与同伴友好相处游戏，协商游戏。

### 活动准备

大型结构材料、若干辅助材料（树木、花草、绳子等）

### 活动指导

1、引导回忆生活经验，引起幼儿愉快情绪；

师：“你们到过公园吗？你最喜欢公园里什么东西呢？”请幼儿大胆发言，说出自己的想法，师进行小结。

2、引导想象，鼓励创造；

师：“你希望公园里还有哪些器械吗？或者多一些你喜欢的想玩想看见的东西吗？”鼓励幼儿发挥自己的想象，根据自己的兴趣，来讨论一下：公园里可以多些什么呢？

3、布置建构任务：请幼儿选择一个公园中的形体或器械进行建构，可以是见过的健身器械、娱乐器械，也可以是自己想象的东西，

可以是亭子或桌椅等，要求幼儿不串组，选择自己喜爱的建构材料进行建构。

4、幼儿结构游戏，师指导；

鼓励幼儿与同伴合作游戏，当发生问题时，知道协商来解决，友好与同伴相处。

5、结束，展示幼儿建构成果，组织评价。

活动反思

幼儿的活动常规较好，能在本组内进行建构，可幼儿建构的东西和平常的游乐场一样，都是一些大型器械，一个大围墙围起来就算完成了，公园很休闲、很轻松的特征没有得到体现。第一组和第四组的幼儿建构的技能较好，搭建的东西较牢固，较稳。第二、三两组的技能还不是很熟练，搭建出来的东西常常站不稳。

幼儿园区域游戏教案 3

目标：

1. 了解直通、弯通、三通等不同类型的管子，知道可以将不同的管子连接起来。

2. 尝试两人合作，将不同管子组合起来从固定的起点连接至不同的终点。

准备：

1. 实物操作材料：管子玩具一套，卷纸芯 4 个。用长方形纸板做底板，上面固定若干糖盒用于插放卷纸芯。在纸板的一头放一个糖盒，作为固定的起点；在纸板另一头紧密排列若干个糖盒，作为可选择的终点。

2. 游戏软件：用 iPad 下载游戏 APP “水管工”。

玩法说明：

实物操作游戏：幼儿自己选择在某个糖盒中放置卷纸芯，以确定终点位置。两人合作商量搭建水管的方法，从起点接至终点。

电子游戏“水管工”：根据 APP 中的语音提示，将水管从起点连接至终点。

指导要点：

1. 创设“为新建的房子接通自来水管”的情境，让幼儿明确操作任务。

2. 观察幼儿如何分工合作。可提示两个人先就“房子”（卷纸芯）建在何处、选择怎样的管道材料、如何接通等问题进行协商，然后再动手。关注过程中幼儿的相互配合。如，有的会一人搭建一人扶，有的边扶边在材料选择上给出自己的建议。及时肯定这些合作方法，并引导同伴互相学习。

3. 观察幼儿在选择了三通、四通水管后是否会将其所有接口都接上。如果幼儿遗忘了，可用情景化的语言（如“这里会漏水哦”）加以提示。

4. 观察幼儿使用游戏 APP 的情况，引导同伴互相帮助。解答幼儿在操作中遭遇的一些技术问题（如选择游戏关卡、关闭弹窗式广告等），引导幼儿将电子游戏中获得的经验迁移至实物操作游戏中。

5. 展示幼儿所搭建作品的照片（可引导幼儿自己用 iPad 或相机拍摄），引导幼儿交流游戏中遇到的问题，分享解决的方法或由集体想办法解决。

延伸活动：

提供更多相同的卷纸芯或高低不同的纸筒，以增加难度。

#### 幼儿园区域游戏教案 4

材料提供：各种容器、容器器皿

玩法一：选择一个大的容器盛满水，三个不一样的舀水器皿。先用一种器皿舀水，一边舀水一边记录次数，直到舀完为止。再换第 2、第 3 中器皿舀水记录各用多少次舀完水。

比较三种器皿舀水的次数，究竟哪种器皿舀的最多（少）。找一找原因。

再用多次试验来证实自己寻找的理由是否准确。交流用不同器皿舀水的经验和器皿大小与舀水的次数的关系。

材料提供：同上、示意图

玩法二：将盛器用几种方法搁置，如图。慢慢地将水倒在不同的盛器的同一部位。反复观察，比较水位的高度与流速之间的关系，体

会水有高处往低处流的特征。

材料提供：颜色水、透明饮料瓶若干、数字卡 1~10

玩法三：选择相同的透明饮料空瓶 6~7 个。分别装有颜色不同的水。按瓶中色水多少进行排列，会有从少到多、从多到少两种不同排法，在每个瓶上挂上 1~7 的数字，即从 1~7、从 7~1。

观察比较上述两种情况的不同排法，讨论如何进行表述。

观察要点：幼儿能否主动探索每次舀水的不同并作好记录进行观察

七彩音乐杯（音乐区）

材料：5 个标有高低不同刻度的玻璃杯子，敲击用小棒。

玩法：

- 1、用小棒敲击装有不同水位的玻璃被子，感受水位与声音的关系。
- 2、观察不同容量水的杯子里容量多少与刻度之间的关系。

观察要点：幼儿是否有探索的兴趣，并能尝试记录探索的结果。

喷泉（科学区）

材料提供：塑料杯若干、水、小雨伞、其他盛器

用塑料杯或灌叠高，搭成宝塔状。往最顶上的一个杯子里倒水，观察水沿杯扣自上而下流动。

把小雨伞倒挂，上小下大串叠，往最上面的伞里倒水，看水流沿伞的四周往下流，收集其他器皿，尝试也用叠高的办法制作喷泉。

1、水帘洞

材料提供：塑料饮料瓶横面切开

玩法一：用针在塑料饮料瓶、罐壁上钻出一排较稀疏的小洞。在塑料饮料瓶罐水平搁置起来，将水倒在里面观察水如何从洞里喷出来，比较小洞的多少与水流动的关系。

玩法二：在空纸杯的杯口处截两个小洞，穿上一根绳子襟（可将杯挂起来），在杯底的下面画上一个圈，在圈上用较粗的针钻 4 个小洞。将水倒进杯子里，使水从洞里冲出来。在同一个杯子里杯壁的上方以同样的方式大洞，观察哪个方位的水喷的远。思考其他玩法。

2、小水枪

材料提供：饮料瓶、塑料瓶

玩法：在饮料瓶和或其他软塑料瓶的瓶盖和瓶底扎若干个小洞；在瓶里罐满水，用手指压平，水会从小孔中喷出。用来制作水枪射水。比一比谁的水枪射的远，射的准。

观察和思考：洞口的大小和水射得远近的关系。

### 3、水车转了

材料提供：胡萝卜、小铁片、塑料瓶

玩法：将一根小圆木棍插入一小段胡萝卜（约 1.5~2.5cm 长）的中心成为小水车的车轴，在胡萝卜的四周插进 4~8 片小铁片，成为小水车的叶片，把水车架在水盆上，软塑料瓶中的水冲水轮，使水车转起来。

讨论：怎样使水车转的快，尝试使用其他替代物做水车。

观察要点：幼儿能否根据材料的不同探索不同的玩法

## 幼儿园区域游戏教案 5

### 一、教学背景

本周的主题是奇妙的声音，那为了找声音，了解声音，孩子们和家长一起收集了许多能发出声音的物品(如：钥匙、纽扣、各种能发出声音的玩具)，各种各样的瓶子便是其中之一，我们把这些瓶子放入了区角内供幼儿发现和探索，孩子在探索的过程中也发现了各种各样的瓶子能发出不一样的声音来，那除了在瓶子上找到声音之外，还能做些什么呢？

一次，我发现东东和冰冰两位小朋友那着瓶子在比谁的瓶子漂亮，兴趣十足。这不是瓶子可以再利用的价值吗？抓住幼儿的这个兴趣点，把这些废旧的瓶子投放到美工区，让幼儿学习用多种方法来装饰瓶子，来提高幼儿的操作能力、创造能力和审美能力等，而这些经过幼儿装饰的瓶子还可以放到娃娃家装饰，也起到了美化的作用。这次活动的重点区是彩瓶子世界，3 个层次：一是幼儿愿意在废旧的瓶子上随意的进行涂鸦；二是幼儿能利用教师提供的辅助材料去装饰瓶子；三是自己设计制作来装饰瓶子。

### 二、教学目标：

- 1、孩子们能够积极快乐的在区角里玩。
- 2、学习利用一些辅助材料装饰废旧的花瓶。
- 3、孩子的语言能力、交往能力和合作能力得到进一步的发展。

### 三、材料准备

娃娃家：娃娃家的餐具、娃娃、凳子、桌子、食物等

美工区：印染屋：各色颜料、宣纸、抹布

娃娃食品店：烂泥、饼印、抹布、颜料等。

糖果加工厂：泥、糖纸、糖果盒等。

打扮瓶娃娃：瓶子，利用橡皮泥、颜料、纸、线等将你的瓶子打扮的很漂亮。

生活区：喂一喂：根据小动物的嘴形喂它们吃相应形状的饼干。

串一串：利用各种各样的管子串链子。(要求能看图片有序的串)

扣一扣：扣鱼鳞、扣桃花等、卷袜子(卷成一个小蜗牛)

建构区：各种积木、管子、各种罐子

表演区：各种服饰、装饰品、各种头饰、提供敲击手套

语言区：放置教师录制的“幼儿园的一天”(如：吃饭、洗手、玩玩具等环节)磁带，听辨不同的声音。与主题相关的挂图、故事带等，供幼儿复述和表演。

益智区：钓鱼(点数配对)

### 四、教学过程

#### (一)导入

1 师：小朋友，这是什么?(瓶子)那么，你觉得这些瓶子漂亮吗?

2 你有什么好办法让瓶子变的漂亮点呢?(幼儿发表)

教师小结：原来让瓶子变漂亮有这么多办法啊，那么今天就让瓶娃娃到美工区和我们做游戏吧!

#### (二)交代要求，幼儿进入活动区游戏

1、上次益智区的小朋友把钓起来的小鱼放错了家，所以今天请玩钓鱼的小朋友，看清楚它身上有几个点，应该住在哪个家。

2、生活区的喂一喂小动物，上次小动物吃的肚子疼了，原来小朋友喂错了，要记得给小动物吃的饼干要和小动物的嘴巴形状一样。



3、幼儿自选区角进区活动。

4、教师指导重点：

(1)观察美工区打扮瓶娃娃的幼儿是否会利用各种材料进行装饰。

(2)对于能力弱的幼儿教师给予适时的帮助或者引导。

(3)观察其他区，注意幼儿在活动区的兴趣、情绪和活动的表现，对活动中有困难的幼儿进行适当的指导。

(三)结束游戏：评价游戏

1、整理玩具，结束游戏

2、今天美工区的小朋友为瓶娃娃作什么了？那么你的瓶娃娃变的怎么样了？我们可以把这个漂亮的瓶娃娃送到哪里去？

3、表扬认真游戏的幼儿。

设计意图：

孩子喜欢亲近小动物。“娃娃家”里有许多会发声的塑胶动物玩具，为此，我们设计了“我是谁”的游戏，以有效激发孩子游戏的兴趣，引导孩子大胆尝试。

材料及制作：

准备一个牢固的敞口纸盒，将会发声的塑胶动物玩具放到纸盒内。取一张硬纸板，在上面剪出若干个圆洞；在圆洞口贴上有一定弹性的泡沫纸；将这张硬纸板用泡沫胶粘贴在纸盒敞口面上；用手工刀在圆洞口的泡沫纸上划不同形状的口（如斜向交叉、十字交叉）。

玩法：

1.让孩子尝试将手通过不同形状的泡沫纸人口伸进去，看看什么样的口子容易将手伸进去，什么样的口子不太容易将手伸进去。

2.尝试摸小动物玩具，并通过捏出的声音猜猜摸到的是什么小动物玩具，再将小动物拿出来看看自己猜得对不对。

3.游戏结束时将小动物玩具放回盒子里。

建议：

1.泡沫纸也可以用不易撕破的布替代，以便重复使用。

2.小动物玩具应是孩子比较熟悉的，数量可以由一种开始，再慢慢增加到2~3种。

## 幼儿园区域游戏教案 6

### 【活动目标】

- 1、培养幼儿相互沟通、交往协调的能力，促进幼儿语言发展。
- 2、幼儿学会合理运用自己的角色，通过行为、肢体的语言及相应的操作来体现角色的特征。

### 【活动准备】

- 各角色区标志牌及胸卡；
- 各区域隔断用鞋架、桌椅、角色区背景乐、生日歌碟片、玩具架、幼儿床铺；
- 爱婴医院：  
医生、护士的衣帽；  
指示牌、挂号单、视力表、医药箱、医学器械；
- 多多药房：帽子、药品标价签、各种药瓶药盒、电脑收款机、人体称；
- 面包物语：衣帽、幼儿自制各种糕点、电子称、面粉、橡皮泥、模具、面包蛋糕样品、盘子、纸杯盒、纸袋；
- 鲜花店：各种假花及花篮、彩纸、胶棒、吸管、幼儿自制纸花若干；
- 中国银行：提款机、纸币、银行卡；
- 急救中心：电话、急救车；
- 公用电话亭：电话。

### 活动过程：

1、导入：以梦想为蓝图，引出话题，激发幼儿热情，拓展思路发掘幼儿想象空间。“人人都有自己的梦想，你长大了想做什么” ii 时间老人的出现，给予幼儿想象得以实现的新希望。师化妆后悄然出现“小朋友们好！我是时间老人，听说你们都有自己的理想，我好高兴啊，想实现自己的愿望吗让我来帮你们实现伟大的梦想，好吗”“现在我把时间调到 20 年以后，（转时针）很快就让你们梦想成真！！”

2、活动以各职业工作人员的一日工作为核心，完整的展现幼儿的想象，让幼儿得到模仿实践的机会。音乐切入，以一首《剪羊毛》开

始一天的工作，幼儿自己进入活动工作区域，独立进行准备工作：穿制服，整理用具等，医生、护士、面点师、药剂师、收银员、花艺师、急救医生、银行服务人员各就各位之后，其他选择成为顾客的幼儿进入活动区以卡及学号密码取款进行游戏活动。

3、设计情境，进入活动的最高潮，有病人突然晕倒，医护人员全力急救，激发幼儿治病救人的情感。

4、活动的最后，随着下班音乐的响起，孩子们有序的整理制服，收好用具，走出活动区域。面包物语这一

活动区域准备为时间老人庆 500 岁生日的大蛋糕，整个活动在温馨的氛围中结束。

#### 幼儿园区域游戏教案 7

区域游戏中，幼儿是游戏的主人，自己决定活动内容、选择材料与伙伴，认真去做该做的事。如：为区域游戏的开展，他们积极参与环境的创设，活动中自己解决问题，在充分的活动中，幼儿的生活经验得到了丰富，激发了探索外界各种事物的兴趣欲望，从而积极用于外界环境的同时，认识了自身的力量，培养了自信，增长了才干，同是创造的潜力也不断得到激发。对幼儿的身心发展有着举足轻重的作用，区域游戏对于幼儿来说，是一种自由活动、自由游戏：活动类型是幼儿感兴趣的，具有多样化的形式和丰富的内容。在区域游戏中，幼儿的交往能力、兴趣爱好等都会集中反映出来，这些方面也只有通过幼儿自身活动才能得以提高，老师不能代替。因此，在指导幼儿游戏时，我们应正确处理好关系，让幼儿充分发挥其主体作用。

我们不仅充分发挥幼儿的主体性，而且还要注重将适度的自由与控制约束有机地统一起来，发挥教师的主导作用。例如：我们呢班的阳阳最喜欢玩益智区的下棋游戏，平时也经常玩飞行棋，这天阳阳小朋友又想玩下棋的游戏，而这个区域的幼儿已满，这时，他便来求助于我们，我们没有给他安排，只是鼓励她说：“益智区已经够人了，你自己能不能想个办法和益智区的小朋友一起玩？”其余的话也没说，只是注意观察她。过了一会儿，只见他又到益智区，对正在玩下棋的幼儿说：你们下棋我来做裁判好吗？其他孩子商量了一下欣然答应了。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/35800400600007005>