# 幼儿园中班优秀游戏《警察找人》及教学反思[5篇模版]

来源：网络 作者：紫芸轻舞 更新时间：2024-07-19

*第一篇：幼儿园中班优秀游戏《警察找人》及教学反思中班优秀游戏《警察找人》含反思适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿扮演警察，先看一张职业的图片，她用语言描述这个职业的特点，其余幼儿来猜，快来看看幼儿园中班优秀游戏《警察找人》含反思教案...*

**第一篇：幼儿园中班优秀游戏《警察找人》及教学反思**

中班优秀游戏《警察找人》含反思适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿扮演警察，先看一张职业的图片，她用语言描述这个职业的特点，其余幼儿来猜，快来看看幼儿园中班优秀游戏《警察找人》含反思教案吧。

游戏准备：

各种职业的图片

游戏玩法：

一名幼儿扮演警察，先看一张职业的图片，她用语言描述这个职业的特点。其余幼儿来猜，猜到的来警察。如：消防队员。他带着红色的帽子，他会救火，他会爬很高的楼梯，他开着红色的消防车------引导幼儿用语言描述这个职业中，人们服装的特点，工作的特点，本领等。还可以加大难度，让幼儿猜一些不太熟悉的职业。或者警察做动作，其余幼儿来猜。

教学反思：

课堂环节紧凑，幼儿在轻松的环境下享受，由于在游戏过程中，我讲游戏规则不到位，导致幼儿在游戏过程有的捣乱，气氛太过度的活跃，导致我控制不住场面。今后我要加强本班的游戏规则的培养，是幼儿愉快、友好的分享游戏乐趣。

本文扩展阅读：警察是统治阶级为维护统治秩序而设置的武装性质的治安行政力量，是阶级专政的重要工具之一。按其执行的任务不同，各国分别设有不同的警种，如户籍、交通、刑事、司法、治安警察等。行使警察职能的官吏，是在与国家机器的形成的同时出现的。中国在先秦时代已出现具体执行警察职能的官吏。在中国封建社会中，实行的是司法与行政合一、军警一体的体制，警察始终未能形成独立于其他部门的组织系统。

**第二篇：幼儿园中班优秀游戏教案《打电话》及教学反思[范文模版]**

中班优秀游戏教案《打电话》含反思适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿学习游戏的玩法及规则，练习对话主动表达并与成人交谈，学说完整句，体会集体合作游戏的快乐，快来看看幼儿园中班优秀游戏《打电话》含反思教案吧。

游戏目标：

练习对话主动表达并与成人交谈，学说完整句。

学习游戏的玩法及规则。

体会集体合作游戏的快乐。

游戏准备：

幼儿自制的电话

游戏过程：

1、学习打电话（集体教育）。

（1）观察模仿教师打电话。“喂，您好！我是李老师，请您帮我找×××接电话好吗？”×××接电话（教师替代）。“您好！您是×××吗？我是李老师，今天下班后您能来我家吗？”：好的，欢迎您。“再见”。

（2）教师给幼儿打电话，让幼儿学习如何接电话。

“您好！我是×××”您有什么事吗？“幼儿在实践中学习一问一答的语言，练习使用简单句。

（3）幼儿二人一组练习打电话。

教师帮助幼儿学习一问一答的对话。练习主动与人交谈。主动发问，发展幼儿的语言能力。

2、游戏区内自由”打电话\"。

教学反思:

在本次活动开展的过程中,因为电话是小朋友常见的而感兴趣的,所以整个过程孩子的热情高涨,兴趣很浓.积极参与整个活动, 乐意的表现自己,达到了活动目标,学具的提供满足了孩子动手的需要。总的来说,整个活动是成功的。

本文扩展阅读：电话通信是通过声能与电能相互转换、并利用“电”这个媒介来传输语言的一种通信技术。两个用户要进行通信，最简单的形式就是将两部电话机用一对线路连接起来。

**第三篇：幼儿园中班游戏优秀教案《宇宙飞船》及教学反思**

《中班游戏优秀教案《宇宙飞船》含反思》这是优秀的中班游戏教案文章，希望可以对您的学习工作中带来帮助！

一、活动目的：

1.能通过搭接组合创造性地建构出宇宙飞船。

2.发展幼儿的想像力、创造力，促进幼儿的相互配合与合作能力。

二、活动准备：

各种建构材料与替代材料，飞船挂图、飞船玩具。

三、活动过程：

1.教师引导幼儿回忆上次游戏活动时搭建宇宙飞船的情况。

2.今天，我们还要搭建宇宙飞船，你想想可以用什么样的材料来建构飞船。

3.教师出示飞船挂图，“出自:屈;老.师教案网”指导幼儿观察并讲解各种材料如何衔接飞船各部份。(难点)

4.幼儿分组分工，教师巡视指导并启发搭建与上次不一样的飞船。

教师以船员的身份参观场地，并促进幼儿相互帮助，配合。

5.展示宇宙飞船，幼儿相互评价。

教学反思：

基本完成了本节课预设的教育教学目标，幼儿对老师的提问积极响应，与老师的互动很好。老师的有些引导还不够到位，要多让幼儿表达，以后上课要多注意对幼儿语言表达能力的培养。

中班游戏优秀教案《宇宙飞船》含反思这篇文章共1081字。

**第四篇：幼儿园中班优秀游戏教案《点名游戏》及教学反思**

《中班优秀游戏教案《点名游戏大全》含反思》这是优秀的中班游戏教案文章，希望可以对您的学习工作中带来帮助，快来看看中班优秀游戏教案《点名游戏大全》含反思！

幼儿园点名游戏大全

点名是幼儿园一日生活中最常见的环节，但在点名活动中，时常会遇到孩子发怪声、乱说话的现象，弄得班级乱哄哄的，很多幼师为此伤透了脑筋。其实，合理运用幼儿园点名游戏，能让点名纪律井然有序。

幼儿园每天晨检要点名，检查班级幼儿的出勤率要点名，活动课上要点名回答问题……在幼儿园要点名的环节实在太多了，单一的点名会使幼儿失去兴趣，每到点名时间就变得有点不耐烦，经常是点名不过半，班里是“蛙”声一片，使点名活动弄得一团糟，怎么办？

一、幼儿回应方式

1、语言回应：教师喊幼儿的名字，幼儿用自己喜欢吃的水果来回答，如老师：\*\*，孩子：苹果。生活中，孩子都有自己喜欢吃的某一样水果，当听到老师的要求时，他们觉得很新奇，自然而然的关注起老师的点名，而且愿意把自己的爱好告诉其他的同伴。这种方法的优点是能够提高幼儿的倾听能力，不但倾听老师，同时会倾听同伴的回应。

1）介绍玩具：老师点到一位孩子的名字，这位孩子就要给大家介绍自己带来的玩具，然后让每个孩子抱一抱。

2）问候大家：老师点到一位幼儿的名字，并向幼儿问候，要求幼儿向老师、同伴、家长问好。

3）介绍爱好：老师点到一位孩子的名字，要求这位孩子说出自己最喜欢做的事情。

4）自我介绍：老师拿出一位孩子的名字，这位孩子就立马站起来说，“我是xxx,很高兴认识大家，希望大家喜欢我”。

5）模仿动物叫声：点名之前，老师带上鸭妈妈的头饰，告诉老师是鸭妈妈，他们都是鸭宝宝。当老师点到谁的名字，谁就叫一声：“嘎”。

2、节奏回应：在幼儿有了一定的节奏经验后，就可以用自己喜欢的某一节奏型来回应，如老师：\*\*，孩子用××或者×××的节奏型来表示。这种方法的优点是一方面能够巩固孩子对学过节奏型的掌握，另一方面能达到与同伴共享的效果。

1）音乐对唱：师：×××∣×××∣幼：∣×××∣×××∣×××∣

AA在哪里？　　我来啦在这里在这里

通过对唱来进行点名活动，也是让幼儿感受音乐的一种方式，从而培养了幼儿对音乐的兴趣。

2）拍打节奏：老师点到谁的名字，谁就按一定的节奏旋律拍掌、跺脚等。

3、动作回应：允许点名活动可以不喊“到”可以用站起来表演一个动作来代替，至于表演什么则不受限制，完全可以根据自己的喜好而定。实践证明，幼儿对于这种“游戏”表现出了前所未有的好奇，摒住呼吸等着我点他们的名字，并且胸有成竹的准备好了自己表演的节目，不出所料，这次点名进行得非常顺利，大部分孩子都有一种意犹未尽的感觉。

1）摆造型点名：老师点到谁的名字，谁就站起来摆一个造型，看谁的造型最酷。如铠甲勇士向怪兽宣战的造型，巴拉巴拉小魔仙的造型，或者摆出一副可爱的笑脸……

2）模仿小动物：被点到名字的幼儿，模仿自己喜欢的小动物走、跑、跳等，其他幼儿可以猜猜是什么动物。

4、学习点名：老师请两名幼儿上来，先请说的好的幼儿先说，请不会说的幼儿也跟着说一遍，在加上老师的总结和梳理，能力弱的孩子也会得到有针对性的指导。

二、教师点名方式

1、直接喊幼儿的名字：这种方法是我们平时比较常用的不详细介绍。

2、用嘴型提示幼儿：教师不出声，但是用嘴型来提示，幼儿接触到这种新方法特别喜欢，他们生怕看不清楚老师的提示，在点名环节中注意力始终集中在老师的身上，不仅注意了自己名字，同时也关注到了同伴。这种方法的优点是能够培养幼儿细致的观察能力。

3、用音乐点名：出示毛绒玩具：“嗨！大家好，我叫小猴波波很高兴认识你们，谁愿意来和我做好朋友？告诉大家你叫什么名字？”幼儿逐一说自己的名字，并跟着音乐一起唱一唱名字。

4、用游戏点名：通过点名游戏，让幼儿在情景活动中介绍自己，向大家问好等。

1）动物园游戏：点到谁的名字，该幼儿就报出一种动物的名称，后面点到谁的名字，该幼儿就报出一种动物的名称，后面点的幼儿不能重复前面幼儿已报的动物名。这样，每个幼儿必须认真倾听才不会出错，大家感到非常新鲜有趣。还可以和幼儿一起创编“小菜场……水果店”等游戏。在游戏中点名，既达到了点名的目的，又培养了幼儿注意倾听的好习惯。

2）开火车游戏：玩一个“开火车”的游戏，我是一号\*\*\*，就是一号小朋友说完后，二号小朋友马上跟上，我是二号\*\*\*，二号小朋友说完，三号小朋友马上跟上。就像开火车一样一个接着一个说下去。“小朋友们你看看我，我看看你，脸上的表情很好奇，我笑着对他们说：”接下来，我们点名就开始啦。“

3）找小鸡游戏：点名时，请出一只小动物，说：今天我们请来了毛茸茸的小鸡。老师就学小鸡的口吻说：”AA在哪里啊！“AA对小鸡说：”唉，我在这里。“并走到小鸡跟前和小鸡握握手。当小鸡说：”BB以在哪里。“BB就对小鸡说：”我来了，我喜欢你。“\"CC、CC，你在哪里呀！”“我也喜欢你，你真漂亮。”“DD在哪里啊！”“小鸡，我在这里，你早、你早。”

4）打电话游戏：游戏前，以吹泡泡的形式将幼儿围成一个大圆圈，老师站在圈内，向幼儿提出：“我们来玩一个打电话的游戏，好吗？”然后做打电话的手势走到幼儿对面时，幼儿马上学打电话的样子“接电话”。“喂----，你是谁？”“我是AA！”“喂-----，你是谁？”“我是BB！”……老师走到哪个幼儿对面问一句，幼儿就响亮地回答一句，幼儿个个欢呼喜悦，兴致勃勃，即使没有接电话的孩子也伸长了脖子等待。

5）转花园游戏：小班的孩子老师可以用嘴巴发出一些无意义的音节，如：嘭！啪！等，在点到孩子的名字时，发出这样的声音同时去摸摸他的头、亲亲他，与孩子有了一个亲近的情感交流，彼此的心情也洒满阳光。

三、点名注意事项

1、教师应善于捕捉孩子日常生活小细节，观察、了解每个孩子的发展水平、活动情况等，有针对性地采用鼓励、引导、模仿等办法，让孩子感受与老师、同伴一起活动的快乐并引导孩子愿意说、乐意表现。

2、在点名活动过程中教师必须以积极的情绪回应孩子，当孩子有所回应时决不吝啬亲吻、拥抱……，让孩子感受教师对他的喜爱并鼓励孩子大胆开口或表演。

3、点名活动的开展必须持之以恒、灵活进行，餐前餐后，户外室内均可进行，但必须过渡自然，组织流畅，开展和谐。

结语：在点名活动中，幼师就要做个有心人，平时注重挖掘幼儿的兴趣点，让幼儿园点名游戏多变新花样，使幼儿对点名游戏保持新鲜度，让幼儿感觉每次都不一样，把点名游戏变成幼儿共同的期待，相信幼儿会兴致勃勃，再没有以前点名交头接耳，或者抓耳挠腮的现象了。

【教学反思】

本节课我巧妙的将两首童谣结合在一起，运用边说边玩的形式一步一步的加深游戏的难度，激励孩子们在不断变化的游戏中学会控制自己。同时通过童谣的中的一些关键字来培养孩子们的规则意识。整个活动中孩子们能积极的参与游戏，能边念童谣边玩游戏。课堂氛围活跃，孩子们的参与性很高。通过本班次活动让我更深的体会到游戏在幼儿教育中的重要作用游戏对儿童来说至关重要。它是儿童产生高级心理现象的重要源泉，也是儿童社会化的重要途径。爱玩、爱游戏是儿童的天性。我国着名的教育学家陈鹤琴就曾经说过：“游戏是孩子的生命。同样将童谣和游戏结合在一起给幼儿的语言带的生动性、丰富性。

中班优秀游戏教案《点名游戏大全》含反思这篇文章共9199字。

相关文章

《中班游戏教案《小白兔拔萝卜》》：中班游戏教案《小白兔拔萝卜》适用于中班的游戏主题教学活动当中，告诉幼儿要做一个勤劳的人，通过活动锻炼幼儿的跳跃能力，让他们的身体得到锻炼，快来看看幼儿园中班游戏《小白兔拔萝卜》教案吧。

《中班教案《做冰块》》：中班教案《做冰块》适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿能积极参加游戏活动，并学会自我保护，能坚持一段时间摆造型。体验游戏的乐趣，让幼儿能在集体面前大胆表演、表现自己，快来看看幼儿园中班《做冰块》教案吧。

**第五篇：幼儿园中班优秀游戏教案《网小鱼》及教学反思**

《中班优秀游戏教案《网小鱼》含反思》这是优秀的中班游戏教案文章，希望可以对您的学习工作中带来帮助，快来看看中班优秀游戏教案《网小鱼》含反思！

【活动意图】

网小鱼是幼儿最喜欢的游戏活动之一，幼儿一边做游戏，一边唱歌，在游戏活动中，幼儿的合作能力和幼儿动作的灵敏性和反应能力得到很大的增强。

【活动目标】

1、发展幼儿动作的灵敏性和反应能力，学会躲闪。

2、培养幼儿合作能力

3、发展幼儿的观察比较能力。

4、发展幼儿的动手能力。

【活动预备】

1、小鱼头饰若干，鱼网头饰两个。

2、用一个呼啦圈放到地上做小桶。

3、音乐CD《很多小鱼游来了》

【活动指导】

一、将全班幼儿分成两部份，两个幼儿做鱼网，其余的幼儿做成群结队的小鱼。做网的两名幼儿双手相握，举过头顶，然后分开成鱼网状，做小鱼的幼儿排成一字队形，等待穿越。

二、游戏开始，全体幼儿念童谣：“很多小鱼游来了，游来了，很多小鱼游来了，游来了，快快捉住！”，扮做鱼儿的幼儿低头弯腰快速从鱼网下部通过，扮鱼网的两名幼儿听到“捉住”二字后，赶紧把鱼网放下，捉住没来得及通过的幼儿，把鱼儿网住，放到桶里，没有捉到的鱼儿继续参加游戏。当捉到3-5条小鱼时，让捉到的小鱼集体表演一个节目。

三、第二次游戏让幼儿换角色进行。

【教学反思】

很多幼儿都能顺利完成任务，教师要随时提示扮鱼网的两名幼儿不要提早放下鱼网，当听到“捉住”两字时，迅速将鱼网放下。扮小鱼的幼儿要首尾相接，鱼贯而进。

教学反思

幼儿那些奇思妙想的排圈方法，不得不让我大吃一惊。小朋友在游戏时，积极地主动的想办法解决问题，在池塘里欢快的跳跃，他们的思维也跟着在欢快的思考着。但是在活动的过程中，有些小朋友已经被我网住后，却在我不注意的时候又偷偷地跑进“池塘”，这个问题值得我们注意，从小应该教会小朋友诚实。

中班优秀游戏教案《网小鱼》含反思这篇文章共2128字。

相关文章

《中班教案《揪尾巴》含反思》：中班教案《揪尾巴》含反思适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿学会用肢体动作配和游戏的玩法，指导幼儿练习自然走、躲闪跑和追逐跑，在活动中将幼儿可爱的一面展现出来，快来看看幼儿园中班《揪尾巴》含反思教案吧。

《中班教案《种花》》：中班教案《种花》适用于中班的游戏主题教学活动当中，让幼儿体验游戏带来的快乐，积极参与种花游戏，练习弹跳的钻爬的动作，通过这次游戏促进幼儿身体的协调性和灵活性，快来看看幼儿园中班《种花》教案吧。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！