

◆ 根据教育部《幼儿园教育指导纲要（试行）》《3～6岁儿童学习与发展指南》编写

# 幼儿园游戏探究活动

## 教师用书 大班上册

主 编 余珍有 冯惠燕

执行主编 蔡秀萍



化学工业出版社

◆根据教育部《幼儿园教育指导纲要（试行）》《3～6岁儿童学习与发展指南》编写

# 幼儿园游戏探究活动

## 教师用书 大班上册

主 编 余珍有 冯惠燕

执行主编 蔡秀萍



化学工业出版社

·北京·

图书在版编目 (CIP) 数据

教师用书. 大班. 上册 / 余珍有, 冯惠燕主编. —北京: 化学工业出版社, 2014.6

(幼儿园游戏探究活动)

ISBN 978-7-122-19563-0

I. ①教… II. ①余…②冯… III. ①游戏课-学前教育-教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 012178 号

---

责任编辑: 笪许燕 汪元元  
责任校对: 宋 夏

装帧设计: 戴丽娜

---

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 三河市双峰印刷装订有限公司

787mm × 1092mm 1/16 印张 26<sup>3</sup>/<sub>4</sub> 字数 569千字 2014年6月北京第1版第1次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

---

定 价: 55.00元

版权所有 违者必究

## 编写委员会

主 编 余珍有 冯惠燕

执行主编 蔡秀萍

副主编 王志红 王素苓 王素菊 李 岩 赵蕊莉 吕 欣 姚丽红

编写人员 (按姓氏笔画排序)

卜冬蕾	于 杨	马 静	王 宏	王志红	王素苓	王素菊
王 曼	王敏正	王 蕾	左思嘉	朱 冰	吕 欣	李 岩
李 洁	刘玉秀	孙 丽	孙 维	任 蕊	李艳霞	李梦蕾
何 岩	张白洁	张延艺	张颖茜	宋晶晶	芦蓓红	秀 炜
者亚因	郑红梅	周丽娜	恒 迪	姚丽红	赵 娜	赵蕊莉
贾丽英	梁 静					

## 序

近些年，对幼儿园课程与教学的研究逐渐从只关注教师“如何教”向同时关注幼儿“如何学”和为幼儿的有效学习及全面发展提供适宜的支持转向。许多幼儿园在吸纳有关幼儿学习的最新研究成果和深入探索研究的基础上，在如何通过环境创设、区域游戏指导、教育活动组织等环节满足幼儿发展的需要等方面涌现出了大量的实践研究成果。《幼儿园游戏探究活动》丛书就是由相关学前教育专家、具有实践研究经验的专业研究人员、教育教学经验丰富的一线骨干教师合作实践研究成果的集成。

细读本丛书，不难发现，编写者试图将有关幼儿有效学习、适宜性教育教学的最新理念，有机地融入领域与主题的内容选择与整体编排、各类活动过程的细节设计之中，并在以下几个方面进行了有益的尝试。

第一，一切从幼儿发展需要出发。本丛书在领域内容选择和主题设计上以幼儿现有心理认知发展水平和现有经验为出发点，以帮助幼儿获取新经验和促进幼儿发展为目标，幼儿生活经验、幼儿发展需求与特点、幼儿兴趣与动机、幼儿年龄特点成为每个活动目标设定的主要依据；活动内容选择也考虑到了幼儿阶段性发展的需求，如小班的“高高兴兴上幼儿园”“我爱我的幼儿园”“快乐一家人”等系列活动的的设计，目的在于缓解新入园幼儿的心理焦虑。

第二，体现直接经验在幼儿发展中的价值。主动观察、探究和交往是幼儿学习的主要方式，幼儿的发展是在幼儿直接感知、实际操作和亲身体验等直接经验过程中实现的，而幼儿园的日常生活和区域游戏是幼儿获取直接经验的主要途径。本丛书明确了“游戏”“探究”的中心地位。首先，以不同形式的游戏活动贯穿一日活动各环节的始终，每个游戏的内容和形式充分体现了趣味性和对幼儿发展的价值，是编写者所在园所在反复验证的基础上深加工而成的。其次，鼓励幼儿主动操作与探究。例如，中班科学主题“蛋宝宝乐园”中的“蛋宝宝出壳”（生活过渡游戏）、“蛋宝宝找妈妈”（区域游戏）和“认识卵生动物”（集体教育活动），引导幼儿通过玩一玩、看一看、比一比、找一找、想一想等探索活动，尝试剥蛋壳的方法、对蛋宝宝分类、找出蛋宝宝的秘密，以此培养幼儿的探究兴趣、增强探究能力，并在探究的过程中感知和了解蛋宝宝的特性。

第三，重视一日活动中所有环节的价值。生活和游戏最能给幼儿提供获取直接经验的机会，而以往的多数幼儿园活动方案过分关注集体教育活动的设计，仅将日常活动和游戏活动的指导作为集体教育活动的延伸，从而忽视了游戏和生活的独特价值。在本丛书中，游戏获得了比集体教育活动更加重要的地位。这一点不仅体现在每个主题内游戏的数量上（如中班艺术领域的美术主题活动“车轮滚滚”，包括“小汽车钻山洞”“小小汽车展”“我的汽车宝宝”三个游戏和一个集体教育活动“车轮滚滚”），也体现在集体教育活动的“游戏化”上（如中班健康领域的集体教育活动“能干的小手”设计了“小手变动物”的游戏环节）。

第四，强调教师指导的间接性。教师应当成为幼儿主动学习的支持者、合作者和引导者，而不是知识的直接传授者，这一观点已经成为了幼教界的共识，但是，一些一线教师对如何实现这种角色的转变依然存在疑惑。本丛书在环境创设、教师对幼儿已有经验和创造性的激发等方面提供了较好的范例。书中每一个游戏和活动都对环境创设和材料提供给出了明确的提示，多数活动过程都设计了开放性的提问（如“想一想还可以用什么方法让蝴蝶飞起来？”“你最开心（伤心）的事情是什么？为什么这么开心（伤心）？”等）和开放性的环节（如“鼓励幼儿大胆想象，并用简单的语言表达心中的愿望”“鼓励幼儿把自己喜欢的运动用绘画的形式表现出来”“指导幼儿探索两人动作协调一致的方式方法”）。一些活动过程还设计了教师需要为幼儿提供的必要帮助（如“帮助幼儿把想对父母说的话记录下来，并注明姓名”“观察幼儿是否按讲故事的方法向同伴讲述自己了解的西瓜趣事，引导幼儿提醒讲述者遗漏的地方”）……

愿本丛书为处于不同发展阶段的幼儿园教师的专业成长提供有益的参考。新入职教师可以将本书作为范例，从模仿开始，以实施过程中幼儿的反应为起点，反思自己的成功与失败，不断改进教育方案；熟手型教师可以将本书作为比较的“尺子”，在分析本班幼儿现有发展水平和个人已有经验的基础上，有选择地借鉴其中的部分活动，并将实施效果较好的活动纳入自己已有的课程体系之中；专家型教师则可以将本书作为“批判对象”，通过分析其中的指导思想、活动设计思路 and 具体设计方法，发现优缺点，不断完善自己的课程体系。

# 前言

当前，作为国民教育体系重要组成部分的学前教育正处于蓬勃发展时期，尤其随着近几年幼儿入园高峰期的到来，幼儿园规模不断扩大，大批新入职人员走上幼儿教师岗位。应广大园所教师对幼儿园实用性课程的需求，北京市的学前教育工作者在梳理多年来幼儿园日常教育教学实践研究的基础上，根据《幼儿园教育指导纲要（试行）》、《3~6岁儿童发展与学习指南》的指导精神，推出这套《幼儿园游戏探究活动》课程。

## 一、《幼儿园游戏探究活动》课程的基本理念

### 1. 游戏是幼儿的基本活动。

游戏是儿童的需要、儿童的工作、儿童的权利，游戏是儿童时期最主要的活动，也是他们最感兴趣的活動。游戏有助于儿童各方面的发展，而成人适当的参与和引导更能够帮助幼儿身心各方面的发展。

什么是幼儿真正的游戏呢？皮亚杰认为：游戏的实质就是同化超过了顺应，游戏给儿童提供了巩固和获得新的知识结构及发展情感的机会。儿童的认知发展水平决定了他们不同的游戏方式。维果斯基认为：游戏是一种反映社会的活动，游戏是一种有计划有目的的活动，游戏是学前儿童的主导活动，是一种需要成人指导的活动。

我们认为：幼儿游戏是基于幼儿的内部需要而产生的自发活动，是基于幼儿需要和兴趣的，是真实的生活情景和虚拟假象世界的融合，具有无意识性和发展的偶然性。而幼儿园游戏是在教育背景下考虑教育目标，它具有有意性和发展的方向性。在本课程的游戏设计中，我们力求在幼儿感兴趣的游戏中有机融入教育目标，让幼儿在愉快的游戏活动中获得身心的全面发展。

### 2. 以探索学习促进幼儿发展。

“探索学习”不是直接把现成的知识和经验传授给幼儿，而是教师在教学过程中，依靠幼儿已有的知识和经验，启发他们去探索并获得新的知识。其探索的目的不在于发现新事物，而在于发挥幼儿的主体性，把学习过程作为个体对感知获得的信息进行选择、转换和运用的过程。

现代教育理论认为：学习是一个主动建构的过程，知识是学习者通过同化顺应机制而构建起来的经验体系。学习活动必须成为儿童主动探索、自我思考、观察比较、提问讨论的过程，教师是儿童发展的支持者，基本任务是促进幼儿主动学习。

《幼儿园教育指导纲要（试行）》明确指出：幼儿园教育活动的组织与实施是教师创造性开展工作的过程；尽可能创造条件让幼儿参与实践探究活动；关注幼儿活动中的表现与反应，敏感地察觉他们的需要，及时以适当的方式应答，形成合作探究式的师生互动。这些都要求我们重视幼儿探究式学习活动，在各种活动中运用科学的策略，为他们的活动提供有力的支持，帮助他们学会学习。

因此，我们在活动的设计上，力求做到：给孩子适宜的目标，让他们跳一跳就能够得着；给孩子一定的空间，让他们按照自己的想法去实践、去探索；给孩子适时的帮助，让他们在遇到困难时坚持不放弃；给孩子适当的鼓励，让他们常常有机会品味成功的喜悦……

## 二、《幼儿园游戏探究活动》课程的特色与创新

### 1. 以领域学习为主线，主题活动为暗线，共促幼儿发展。

领域是确定幼儿发展经验或教育内容的不同范围或模块的一种课程概念。它在一定程度上既体现了学科的融合和统整，又从根本上考虑到不同学科的特性。根据不同领域来划分教育内容，而每一相对独立领域内部所涵盖的学科体系又遵循着由简渐繁、由浅入深、由粗略逐渐细化的逻辑原则，从而反映了学习的纵向层次性和学科知识的系统化。

本课程采用以领域为主线索，领域内安排主题活动的课程构架，最大程度地保证了课程内容的系统性和科学性。我们将《纲要》中的总目标分解到各个学期，再分解到每月和每周，再通过阶段性的小主题下具体的教育活动予以完成。同时，我们对各领域内容进行了纵向与横向的梳理，既考虑到小、中、大班由易到难的顺序性，强调领域内部的纵向发展，又照顾到领域之间的横向联合，因此，本课程融入了现代课程设计的新思想、新方法。

### 2. 以游戏贯穿各项活动。

游戏是幼儿和周围世界互动学习的基本方式，是幼儿园的主导活动。本课程把游戏作为幼儿活动的基本形式贯穿到各领域、各活动环节中，在关注集体教育活动中引导幼儿在游戏中学习的同时，还在日常生活、环节过渡、区域游戏、户外游戏等活动中设计大量幼儿喜爱的游戏。这些游戏一部分来源于幼儿对游戏本身的兴趣，如一些竞赛性的游戏，我们让这种自然的状态向着具有教育意义的方向转化。例如，皮球是大班幼儿非常喜欢的户外玩具之一，我们在户外游戏活动中设计了“比一比谁拍的数



量最多”“谁探索拍球的花样最多”“谁投进球篮的次数最多”等竞赛性游戏，把大班健康领域中“主动探索户外游戏材料的多种玩法”的目标融入了幼儿喜爱的竞赛游戏中，从而使幼儿在自己喜欢的游戏中玩有所获。另一部分是有着明确的教育目标的内容，教师则根据幼儿的年龄特点通过游戏途径加以实现。例如，为了实现大班幼儿健康领域目标“在生活中逐步养成良好的健康习惯”，我们根据大班幼儿的年龄特点，和孩子们共同设计了“健康棋”游戏，既满足了大班幼儿的思维特点，又增强了幼儿健康习惯养成的意识，促进幼儿较快地养成健康生活好习惯。

### 3. 以探索学习为主要方式。

探索式学习的目的是调动幼儿的主体性，引导其在自主发现问题、自主解决问题、自主寻找事物规律中激发兴趣、获取经验、主动发展。同时，我们努力践行“让幼儿成为学习的主人”这一理念，提出：只要孩子自己能做的事教师坚决不做；只要孩子自己能说的话教师坚决不代替说；只要孩子自己能想的问题教师坚决不代替想；只要孩子能自己解决的问题教师坚决不代替解决……努力做到幼儿园一日生活各个环节都给孩子留有自主学习、探索的空间。

在集体教育活动中，我们设置问题，让幼儿自己动脑筋寻找解决的办法；我们交代任务，让幼儿在完成过程中体验自主学习的魅力。例如，在大班语言领域的教育活动“西瓜趣事”中，我们确立了“引导幼儿尝试探索完整地讲清楚一件趣事的方法”的目标，引导幼儿大胆尝试讲述、发现讲述中的问题、比较谁讲述得更清楚、总结出讲清楚事件的好方法，等等。

在日常生活环节中，我们让孩子自己发现问题，尝试用不同的方法加以解决，并比较不同方法的优劣。例如，大班吃午点——干果时，每个幼儿抓一把，鼓励幼儿尝试多种数数的方法，比较哪一种方法能够最快最准确地数出干果的数量。在过渡环节游戏中，我们鼓励幼儿创新各种游戏的玩法。例如，过渡环节玩的传统游戏翻绳，先是两个人玩简单的翻绳，随着熟练程度的增加，幼儿不再满足于几种传统玩法，探索出了“降落伞”“小火车”等单人玩法，“四瓣花”“风车”“五角星”等双人玩法。这类探索活动发展了幼儿手指的灵活性及大脑的发散性思维能力。

在区域游戏中，我们鼓励幼儿阶段性地研究问题，在尝试、分享中寻找自信。例如，小班的“瓶娃娃合唱团”科学探索游戏活动中，根据幼儿对声音的敏感性，在科学区投放多种材质的瓶子，引导幼儿探索不同材质的瓶子发出声音的不同，随着幼儿探索的兴趣增强，引导幼儿发现相同材质的瓶内装不同物品的声音变化，同样的瓶内装不等量的同质物品的声音变化，每一阶段的探索都给幼儿带来发现的喜悦，感受到探索活动带来的成功。

### 三、《幼儿园游戏探究活动》课程的使用说明

《幼儿园游戏探究活动》包含丰富的课程资源，构建了易于幼儿园操作的高效平台。每学年的课程资源包括托、小、中、大班、学前班共10册教师用书，以及与每个领域相配套的幼儿用书、挂图和录音光盘。

**教师用书：**小、中、大班每册教师用书涵盖五大领域的学习内容，以周计划的形式呈现。每周内容包括教育内容一览表和各领域活动（生活过渡游戏、区域游戏、集体教育活动、户外游戏）两大部分；一览表的设置便于教师对一周活动有整体的认识与了解，有利于教师根据本班游戏的需要安排活动的先后顺序，给教师留有充分的自主空间。其中，托班教师用书涵盖美术、音乐和故事阅读，以周计划的形式呈现，活动形式为集体游戏活动。学前班教师用书涵盖五大领域的学习内容，以周计划形式呈现，活动形式为集体教育活动。

**幼儿用书：**本课程的幼儿用书是一套紧密结合教师用书、体现家园合作、充分扩展幼儿学习经验的儿童活动用书。在编写幼儿用书时，牢牢把握了以下几条原则：  
A. 紧扣各领域的教育目标，有利于提升和扩展幼儿的学习经验；  
B. 活动形式丰富多彩，是寓玩、教、乐于一体的综合读本；  
C. 注重幼儿的思维训练和动手操作能力的锻炼；  
D. 给家长以清晰的指导与提示，以促进家园共育。

**挂图：**配合教育活动设计了丰富的挂图，内容生动，表现手法多样，绘制精美，有利于创设幼儿的学习情境，为教师的集体教学提供了直观性和便利性。

**录音光盘：**光盘的内容分为语言和音乐两部分，语言部分录制了活动中需要的故事、儿歌、诗歌、散文等内容，音乐部分录制了活动中的歌曲和乐曲，供教师在活动中播放使用，以营造积极、欢快的活动氛围。

基于本课程，我们还开发了协同教育网站，提供示范课视频、多媒体课件、游戏材料的图片、视频以及更多游戏教案，为本课程的实施提供在线指导与互动交流的平台。

本课程的编写得到北京师范大学祝士媛教授和北京市特级教师王继芬老师的悉心指导，在此表示诚挚的感谢！

《幼儿园游戏探究活动》课程编写组

2014年1月

## 目 录

### 9月第1周

- 健康领域 主题：健康习惯我养成 / 002  
语言领域 主题：我的新朋友 / 005  
社会领域 主题：我是大班的哥哥姐姐 / 009  
科学领域 主题：光与影 / 012  
数学领域 主题：单双数对对碰 / 015  
音乐领域 主题：动物们的聚会 / 018  
美术领域 主题：会飞的花朵 / 023

### 9月第2周

- 健康领域 主题：我们爱运动 / 028  
语言领域 主题：西瓜小世界 / 032  
社会领域 主题：老师，节日快乐 / 036  
科学领域 主题：光的影子 / 039  
数学领域 主题：序数的秘密 / 041  
音乐领域 主题：大家一起玩游戏 / 045  
美术领域 主题：小鸟的歌 / 049

### 9月第3周

- 健康领域 主题：月亮变我也变 / 054  
语言领域 主题：老师，谢谢您 / 057  
社会领域 主题：相思中秋 / 062  
科学领域 主题：我长大了 / 066  
数学领域 主题：分分合合真奇妙 / 069  
音乐领域 主题：我们的幸福生活 / 072  
美术领域 主题：奇怪的植物 / 076

### 9月第4周

- 健康领域 主题：健康的假期 / 082  
语言领域 主题：疯狂月饼 / 085  
社会领域 主题：蜕变 / 089  
科学领域 主题：叶子的秘密 / 092  
数学领域 主题：点数妙招 / 095  
音乐领域 主题：运动真快乐 / 099  
美术领域 主题：仙人掌家族 / 102

### 10月第1周

- 健康领域 主题：天气冷暖我知道 / 107  
语言领域 主题：国庆七天乐 / 110  
社会领域 主题：国庆节的畅想 / 113  
科学领域 主题：我的磁铁朋友 / 115  
数学领域 主题：分一分 / 118  
音乐领域 主题：大家一起唱起来 / 122  
美术领域 主题：奇怪的大鸟 / 127

### 10月第2周

- 健康领域 主题：挑战极限 / 132  
语言领域 主题：娃娃游中国 / 135  
社会领域 主题：龙的传人 / 139  
科学领域 主题：美丽的月亮 / 142  
数学领域 主题：找一找 / 145  
音乐领域 主题：我们跳舞真快乐 / 148  
美术领域 主题：草原之王 / 152

### 10月第3周

- 健康领域 主题：我的安全我做主 / 157  
语言领域 主题：彩色的秋天 / 160  
社会领域 主题：爷爷奶奶的节日 / 166  
科学领域 主题：种子 / 169  
数学领域 主题：数一数 比一比 (一) / 172  
音乐领域 主题：民族音乐会 / 174  
美术领域 主题：海洋馆 / 178

### 10月第4周

- 健康领域 主题：秋天旅行记 / 184  
语言领域 主题：编故事、猜谜语，我最棒 / 187  
社会领域 主题：我爱我的家乡 / 193  
科学领域 主题：鸟的分类 / 196  
数学领域 主题：数一数 比一比 (二) / 199  
音乐领域 主题：我爱祖国 / 201  
美术领域 主题：我的动物朋友 / 205

## 11月第1周

- 健康领域 主题：健康的饮食 / 211
- 语言领域 主题：我和我的名字 / 214
- 社会领域 主题：神奇的网络 / 219
- 科学领域 主题：动物分类 / 222
- 数学领域 主题：有趣的排序 / 225
- 音乐领域 主题：环保小卫士 / 229
- 美术领域 主题：甜蜜的家 / 234

## 12月第1周

- 健康领域 主题：冷冬我不怕 / 317
- 语言领域 主题：我会编绘本故事 / 320
- 社会领域 主题：十二生肖总动员 / 325
- 科学领域 主题：昆虫过冬 / 328
- 数学领域 主题：有趣的数字 / 331
- 音乐领域 主题：冬姑娘的礼物 / 334
- 美术领域 主题：缤纷的节日 / 339

## 11月第2周

- 健康领域 主题：多变的球类游戏 / 238
- 语言领域 主题：写给朋友的信 / 241
- 社会领域 主题：标志的世界 / 244
- 科学领域 主题：滚动 / 247
- 数学领域 主题：算算是多少 / 250
- 音乐领域 主题：劳动最光荣 / 254
- 美术领域 主题：房子 / 259

## 12月第2周

- 健康领域 主题：预防疾病好身体 / 344
- 语言领域 主题：下雪啦 / 347
- 社会领域 主题：中国茶 / 352
- 科学领域 主题：摩擦力 / 355
- 数学领域 主题：算术小能手 / 358
- 音乐领域 主题：圣诞舞会 / 362
- 美术领域 主题：圣诞老人的家 / 365

## 11月第3周

- 健康领域 主题：运动安全我知道 / 264
- 语言领域 主题：会笑的故事 / 267
- 社会领域 主题：我是节约小能手 / 272
- 科学领域 主题：记录天气 / 275
- 数学领域 主题：小小魔术师 / 278
- 音乐领域 主题：懂礼貌的好孩子 / 282
- 美术领域 主题：宝贝厨房 / 286

## 12月第3周

- 健康领域 主题：好玩的游戏 / 370
- 语言领域 主题：我是小诗人 / 373
- 社会领域 主题：红红火火过新年 / 377
- 科学领域 主题：测量 / 380
- 数学领域 主题：数字小专家 / 383
- 音乐领域 主题：新年到 / 386
- 美术领域 主题：年 / 388

## 11月第4周

- 健康领域 主题：我的身体 / 291
- 语言领域 主题：我爱读绘本故事 / 295
- 社会领域 主题：小小广告设计 / 301
- 科学领域 主题：根的秘密 / 304
- 数学领域 主题：组成与分解 / 306
- 音乐领域 主题：国学音乐会 / 309
- 美术领域 主题：我的小镇 / 312

## 12月第4周

- 健康领域 主题：平安新年 / 394
- 语言领域 主题：欢欢喜喜迎新年 / 398
- 社会领域 主题：地球守护者 / 402
- 科学领域 主题：冬天 / 405
- 数学领域 主题：特别的日子 / 407
- 音乐领域 主题：大家一起表演 / 411
- 美术领域 主题：春 / 413

# 9月第1周

## 建议课表

领域	主题名称	生活过渡游戏	区域游戏	集体教育活动	户外游戏
健康	健康习惯我养成			买食品要注意什么	杂技演员
语言	我的新朋友	小小脱口秀	图书区：我心中的新朋友	我和新朋友	
社会	我是大班的哥哥姐姐			我做哥哥姐姐	跳竹竿
科学	光与影	神奇的影子	科学区：手影魔术师	它们都能发光吗	
数学	单双数对对碰	跳舞毯		一、找朋友 二、好吃的干果	
音乐	动物们的聚会	森林舞会		蜗牛与黄鹂鸟	
美术	会飞的花朵		美工区：花朵万花筒	蝴蝶的舞蹈	



## 健康领域

# 主题：健康习惯我养成



## 生活过渡游戏

### 一、接龙游戏

**游戏时间** 餐前盥洗时。

**游戏目标** 了解日常生活的健康好习惯，增强养成良好健康习惯的意识。

**游戏玩法**

1. 把幼儿分为若干组，每组5名幼儿。

2. 请每组幼儿依次用一句话依次说出一种健康好习惯（例如，一名幼儿说“勤剪指甲爱干净”另一名幼儿可以接“饭前洗手讲卫生”），中间不能停顿，不能重复。

3. 如果哪名幼儿没接上，这名幼儿便要退出游戏，最后留下的幼儿获胜。看谁接得又快又准确。

**指导重点** 引导幼儿说出利于健康的好习惯，并且不能重复。

### 二、编花篮

**游戏时间** 喝水环节。

**游戏目标** 尝试与同伴合作参加游戏活动，锻炼身体的灵活性以及与同伴的协作能力。

**游戏玩法** 幼儿3人一组，3名幼儿将腿交叉，腿搭腿地连接在一起，以不掉下来为宜，进行绕圈跳，边跳边说儿歌。

**指导重点** 引导幼儿学会交错搭腿，在绕圈跳中增强平衡能力。

**附：儿歌**

#### 编花篮

编，编，编花篮，  
花篮里面有小孩，  
小孩的名字叫花篮。

## 区域游戏（益智区）

**研究内容** 知道如何做是健康的好习惯。

### 健康棋

**游戏目标** 了解日常生活中的健康好习惯。

**材料投放** 《小朋友的书·健康 大班上册》。

**游戏玩法**

幼儿操作《小朋友的书·健康 大班上册》第2~3页。

两名幼儿以掷骰子的形式决定出棋的顺序，根据棋盘上的规则进行游戏，先到达终点者为胜。

**指导重点**

1. 在游戏过程中，引导幼儿说出哪些是属于健康的好习惯。
2. 幼儿熟悉规则后，鼓励他们制定出新的规则，不断强化幼儿的健康意识。

## 集体教育活动

### 买食品要注意什么

**活动目标**

1. 了解食品包装上的生产日期、保质期、防伪标记等相关常识。
2. 学会查看食品包装袋上的生产日期、保质期，知道食品的保质期与身体健康的关系。

**活动准备**

**物质**

1. 每位幼儿准备一份小包装的食品。
2. 相同包装的食品，一份有防伪标记，一份没有防伪标记。

**经验**

1. 幼儿认识年月日，会看日期。
2. 排练“一包食品”的情景表演，请保健医生参与活动。

**活动过程**

1. 情景表演，讨论，引起幼儿对食品的关注。

情景表演：幼儿手里拿着一包食品，说：“今天，我在一个小商店里买了一包食品。”然后，打开食品袋，开始吃这包食品，接着，假装肚子痛。

指导语：这位小朋友怎么了？是什么原因造成肚子痛和不舒服的？我们快请保健医生给检查检查。（请保健医生检查）

指导重点：引导幼儿根据自己的经验大胆说出自己的看法。



## 2. 保健医生检查，说明病因，引起幼儿对食品的重视。

保健医生（带肚痛幼儿回到活动现场）说：“这位小朋友是食物中毒了。”

医生拿过幼儿手中的食品，指着上面的文字说：“这袋食品过了保质期，已经变质了，吃了这样的食品，很容易生病。”

指导语：听了医生的说明，我们买食品时一定要关注什么？

指导重点：引导幼儿说出买食品时应注意包装上的生产日期、保质期。

## 3. 学会观察包装袋上的生产日期、保质期。

（1）寻找包装袋上的生产日期、保质期。

指导语：快看一看自己带来的食品，找一找它的生产日期和保质期。

（2）了解食品的生产日期和保质期的关系，知道食品是否过期。

指导语：你买的食品过期了吗？你怎么知道的？

指导重点：指导幼儿通过简单的推算，知道自己选购的商品是否过期。

## 4. 了解认识食品袋上的质量检测合格标记。

幼儿讨论：在买食品时，除了要看清楚食品的生产日期和保质期，还要注意什么？

指导重点：指导幼儿要选购包装完好的食品，对比相同包装的食品，认识质检、防伪等标记，以确定食品的可靠性。



# 户外游戏

## 杂技演员

**游戏目标** 能头顶沙包在两条间距15厘米的平行线中间走，增强平衡能力。

**游戏准备** 沙包两个，两条间距15厘米的平行线。

### 游戏玩法

1. 把幼儿分成人数相等的两队，每队再分甲乙两组，分别站在平行线的两头。

2. 听教师口令开始游戏。

教师说：“小朋友，我们扮演杂技演员，头顶沙包在窄道中间向前走，看谁走得稳，沙包不掉下来。”

3. 两队甲组排头幼儿，头顶沙包沿窄道行走，走到对面把沙包交给乙组排头的幼儿，然后排在乙组的队尾。依次接力，直到走完。走得又稳又快的队为胜。

### 游戏规则

1. 头顶沙包，不能手扶。

2. 走在窄道中间，不踩线。

3. 走到对面，把沙包交给本队另一组排头幼儿。

**指导重点** 指导幼儿在平行线中间走时，能够保持身体的平衡。



## 语言领域

# 主题：我的新朋友

## 生活过渡游戏

### 小小脱口秀

**游戏时间** 喝水、喝奶等环节前后。

**游戏目标** 学会运用完整连贯的语言描述生活中相关的物体。

**游戏准备** 图卡（一张图卡上有两种不一样的物品，例如，水杯和水，牛奶和盛牛奶的桶）。

#### 游戏玩法

1. 两名或多名幼儿一组进行游戏，将图卡有画的一面朝下放。
2. 幼儿用“石头、剪子、布”的猜拳形式决定谁先翻图卡。
3. 当图卡翻过来后，幼儿可以看着画面进行抢答，用完整连贯的语言表达与图卡内容相关的内容。例如，图卡画面是水杯和水桶，幼儿可以表达为：小朋友把水杯刷得很干净；小朋友在水桶旁边喝水等。
4. 如果表达得正确，这张图卡归抢答成功的幼儿；如果说得不对，再由翻图卡的幼儿按图卡内容说一句相关联的话。
5. 游戏继续，由输的幼儿翻图卡。

**指导重点** 引导幼儿能按事物之间的联系进行造句。

## 区域游戏（图书区）

**研究内容** 大胆想象并用诗歌中的语言结构表达诗歌内容。

### 我心中的新朋友

**游戏目标** 大胆想象并用优美的语言表达诗歌内容。

**材料投放** 反映《天上幼儿园的新朋友》诗歌内容的图片；《我心中的新朋友》主题绘画；新朋友（好朋友）调查表。