

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 中班上册

主 编 余珍有 冯惠燕
执行主编 蔡秀萍



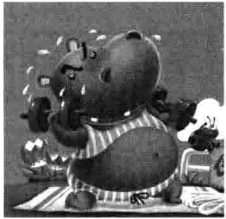
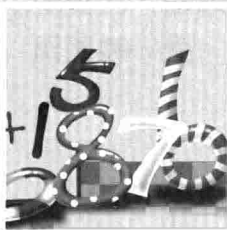
◆根据教育部《幼儿园教育指导纲要（试行）》《3～6岁儿童学习与发展指南》编写

幼儿园游戏探究活动

教师用书 中班上册

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. 中班. 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 978-7-122-19564-7

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 012180 号

责任编辑: 竺许燕 汪元元

装帧设计: 戴丽娜

责任校对: 蒋宇

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23³/₄ 字数503千字 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

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；活动内容的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”“引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、活动设计思路和具体设计方法，发现优缺点，不断完善自己的课程体系。

中华女子学院学前教育系 余珍有

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岁儿童学习与发展指南》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动。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主动学习、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：小小手儿真能干 / 002
语言领域	主题：成长快播 / 005
社会领域	主题：我长大了 / 009
科学领域	主题：蛋宝宝乐园（一）/ 012
数学领域	主题：数字的秘密 / 015
音乐领域	主题：小木偶奇遇记 / 018
美术领域	主题：动物狂欢节（一）/ 023

10月第1周

健康领域	主题：美味的乳制品 / 095
语言领域	主题：服装发布会 / 098
社会领域	主题：国庆大看台 / 102
科学领域	主题：丰收的秋天 / 104
数学领域	主题：分一分 / 107
音乐领域	主题：秋天的声音 / 110
美术领域	主题：可爱的小动物 / 114

9月第2周

健康领域	主题：值日生真光荣 / 027
语言领域	主题：有趣的表情 / 030
社会领域	主题：感谢您 / 033
科学领域	主题：蛋宝宝乐园（二）/ 036
数学领域	主题：数字6交朋友 / 038
音乐领域	主题：泡泡飞舞 / 041
美术领域	主题：动物狂欢节（二）/ 044

10月第2周

健康领域	主题：好吃的粗粮 / 118
语言领域	主题：树妈妈和叶宝宝（一）/ 121
社会领域	主题：快乐的“十一” / 125
科学领域	主题：丰收的秋天（二）/ 128
数学领域	主题：数与形 / 130
音乐领域	主题：秋天的果实 / 132
美术领域	主题：我和太阳做朋友（一）/ 136

9月第3周

健康领域	主题：安全小使者 / 048
语言领域	主题：好吃的水果 / 051
社会领域	主题：快乐的中秋节 / 055
科学领域	主题：蛋宝宝乐园（三）/ 058
数学领域	主题：有趣的数字图形 / 061
音乐领域	主题：游乐园 / 064
美术领域	主题：动物狂欢节（三）/ 068

10月第3周

健康领域	主题：眼睛真明亮 / 140
语言领域	主题：树妈妈和叶宝宝（二）/ 143
社会领域	主题：我爱北京 / 146
科学领域	主题：丰收的秋天（三）/ 149
数学领域	主题：分分玩玩 / 152
音乐领域	主题：秋天的旋律——风 / 155
美术领域	主题：我和太阳做朋友（二）/ 159

9月第4周

健康领域	主题：危险早知道 / 072
语言领域	主题：有趣的图书 / 075
社会领域	主题：国旗真美丽 / 079
科学领域	主题：蛋宝宝乐园（四）/ 082
数学领域	主题：数字排排座 / 085
音乐领域	主题：海洋馆 / 088
美术领域	主题：动物狂欢节（四）/ 091

10月第4周

健康领域	主题：鼻子闻闻秀 / 164
语言领域	主题：香香的蔬菜 / 167
社会领域	主题：有趣的名字 / 171
科学领域	主题：丰收的秋天（四）/ 174
数学领域	主题：图形变变变 / 176
音乐领域	主题：毛毛虫和蝴蝶 / 178
美术领域	主题：车轮滚滚 / 182

11月第1周

健康领域 主题：小小营养家 / 185
语言领域 主题：多彩的颜色 / 189
社会领域 主题：有礼貌的宝宝 / 193
科学领域 主题：有趣的磁铁 / 196
数学领域 主题：开心列车 / 198
音乐领域 主题：别说我小 / 201
美术领域 主题：格子世界 / 207

12月第1周

健康领域 主题：勇敢的我 / 279
语言领域 主题：有趣的冬天（一）/ 282
社会领域 主题：我的想法我会说 / 286
科学领域 主题：冰雪王国（一）/ 290
数学领域 主题：我的数字朋友 / 292
音乐领域 主题：新年快乐 / 295
美术领域 主题：梦幻世界真奇妙（一）/ 299

11月第2周

健康领域 主题：保护嗓子 / 211
语言领域 主题：可爱的动物朋友 / 214
社会领域 主题：我会交朋友 / 218
科学领域 主题：磁力穿越 / 221
数学领域 主题：捉迷藏 / 223
音乐领域 主题：我的小手 / 225
美术领域 主题：好吃的面点 / 230

12月第2周

健康领域 主题：锻炼身体乐趣多 / 303
语言领域 主题：有趣的冬天（二）/ 305
社会领域 主题：我会交朋友 / 309
科学领域 主题：冰雪王国（二）/ 311
数学领域 主题：比比分分 / 314
音乐领域 主题：喜气洋洋 / 317
美术领域 主题：梦幻世界真奇妙（二）/ 321

11月第3周

健康领域 主题：牙好身体棒 / 234
语言领域 主题：月亮香香 / 237
社会领域 主题：警察叔叔真能干 / 241
科学领域 主题：磁铁的本领大 / 243
数学领域 主题：魔力图形 / 245
音乐领域 主题：我的表情 / 248
美术领域 主题：大饱眼福 / 251

12月第3周

健康领域 主题：身体温度计 / 325
语言领域 主题：欢欢喜喜过圣诞 / 328
社会领域 主题：有趣的礼物 / 331
科学领域 主题：冰雪王国（三）/ 334
数学领域 主题：我和数字做游戏 / 337
音乐领域 主题：花好月圆 / 340
美术领域 主题：梦幻世界真奇妙（三）/ 344

11月第4周

健康领域 主题：一物多玩乐趣多 / 255
语言领域 主题：有朋友真快乐 / 257
社会领域 主题：劳动最光荣 / 262
科学领域 主题：磁力手拉手 / 264
数学领域 主题：知多少 / 267
音乐领域 主题：我的朋友 / 270
美术领域 主题：巧手屋 / 275

12月第4周

健康领域 主题：心情乐陶陶 / 348
语言领域 主题：高高兴兴过新年 / 350
社会领域 主题：快乐的新年 / 354
科学领域 主题：冰雪王国（四）/ 356
数学领域 主题：图形变变变 / 358
音乐领域 主题：敲锣打鼓 / 361
美术领域 主题：梦幻世界真奇妙（四）/ 366

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	小小手儿真能干	小手洗干净		能干的小手	切西瓜
语言	成长快播	长高的小人		我们长大啦	
社会	我长大了			帮助小灰兔	
科学	蛋宝宝乐园（一）	蛋宝宝出壳	科学区：蛋宝宝找妈妈	认识卵生动物	数数鸡宝宝
数学	数字的秘密	找找小动物		小动物来排队	
音乐	小木偶奇遇记		表演区：玩具音乐会	玩具进行曲	
美术	动物狂欢节（一）		美工区：可爱的小动物	可爱的小鸭子	



健康领域

主题：小小手儿真能干



生活过渡游戏

一、小手洗干净

游戏时间 入园时。

游戏目标 学习正确的洗手方法，养成良好的卫生习惯。

环境创设 在盥洗室洗手池旁粘贴六步洗手法示意图，并配上儿歌。

游戏玩法 教师带领幼儿在盥洗室内，边对照图示，边做动作。可采用对歌的形式，即由教师发问，幼儿回答。帮助幼儿熟悉洗手儿歌的内容，掌握正确的洗手方法。

指导重点 引导幼儿按步骤图的提示，用正确的方法洗手。

游戏延伸 请家长指导幼儿练习《小朋友的书·健康 中班上册》第1页“小手洗干净”。

附：儿歌

小手洗干净

掌心相对，手指并拢搓一搓；
手心对手背，手指交叉擦一擦；
握住大拇指，两手交换转一转；
掌心相对，两手交叉搓一搓；
握住手腕，两手交换洗一洗；
拳头放掌心，两手交换转一转。

二、手指魔术操

游戏时间 进餐前。

游戏目标 增强手指间的灵活性和协调性。

游戏准备 数字卡片1~10。

游戏玩法 教师出示数字卡片，幼儿根据卡片上的数字，边说儿歌边做动作。

附：儿歌

一只小狗汪汪叫，（竖起大拇指，做小狗的耳朵）
 两只小兔跳跳跳，（竖起食指和中指，做小兔的耳朵）
 三只孔雀真骄傲，（大拇指和食指做孔雀的嘴）
 四只小鸟飞得高，（四指做小鸟的翅膀）
 五只小猫喵喵喵，（五指张开做猫爪）
 六只大象在洗澡，（手指变成六做大象鼻子）
 七只乌鸦吃面包，（手指变成七做乌鸦的嘴）
 八只小鸡啄樱桃，（手指变成八做鸡嘴）
 九只小虫在吃草，（手指变成九做小虫爬）
 十个小孩哈哈笑。（十指张开做小花）

游戏延伸 请家长协助幼儿操作《小朋友的书·健康 中班上册》第2页“手指魔术操”。



集体教育活动

能干的小手

活动目标

1. 观察双手，探索发现手的主要部位及手指特征。
2. 了解双手的功能，体验小手灵活做事的快乐。

活动准备 手的不同部位图片；《小朋友的书·健康 中班上册》。

活动过程

1. 谈话：小手的本领。

指导语：每个小朋友都有一双小手，你都用小手做过哪些事？怎么做的？

指导重点：请幼儿说说自己的小手能做什么，并鼓励幼儿说出和别人不一样的内容，体会到小手的本领很大。

2. 观察小手，认识手的不同部位和手指。

（1）观察手的不同部位，了解认识手不同部位的特征。

指导语：快看看自己的小手，不同的地方都有一个好听的名字，猜猜它们叫什么名字？

指导重点：引导幼儿观察手并尝试动一动，说一说能够引导手转动的地方是（手腕），手的背面是（手背），把东西握在手里的一面是（手心）。

（2）观察认识手指，发现手指的不同特征。

指导语：小手有五个兄弟，长得都不一样，你知道它们都叫什么名字吗？快仔细看看它们哪儿不一样。

指导重点：引导幼儿仔细观察五个手指的不同特征，认识五个手指的外形特点。



3. 变变我的小手。

（1）请幼儿阅读《小朋友的书·健康 中班上册》第2页“手指魔术操”的内容。

指导语：手指操真好玩，请你动动手，变变看，这到底是一只什么小动物？猜猜下边照片中哪张照片是它。

指导重点：引导幼儿观察手影外形特征，激发幼儿参与游戏活动的兴趣。

（2）请幼儿模仿图上的动作，变出小动物。

引导语：请你动动手，变变看，这到底是一只什么小动物？

指导重点：引导幼儿尝试做一做，变出小狗、小猫、小鸟等动物，再说一说。

活动延伸

引导幼儿说一说自己的小手，了解保护小手的方法，知道不用小手触摸锋利的东西、电插头、热烫的食品等，天冷知道擦手油。



户外游戏

切西瓜

游戏目标 发展绕圆圈跑的技能，增强躲闪能力。

游戏准备 场地。

游戏玩法

1. 幼儿先手拉手拼成一个大圆圈当西瓜，一名幼儿站圈中当切瓜人。
2. 大家边说儿歌边沿圈走边，圈中幼儿按顺序在每个幼儿拉手处拍一下，表示切西瓜。
3. 儿歌说到最后一句“要吃西瓜切开来”时，被切的两名幼儿迅速分别向相对方向绕圈跑，最先跑回到自己原来位置者为胜。
4. 胜者与切瓜人交换角色，游戏重新开始。

指导重点

1. 切瓜人须以手当刀沿圈走，按顺序在每个幼儿拉手处拍一下。
2. 被切的两人必须向相对方向绕圈跑，回到自己原来的位置。

附：儿歌

切西瓜

切、切、切西瓜，
我们的西瓜圆又甜，
要吃西瓜切开来。

主题：成长快播



生活过渡游戏

一、长高的小人

游戏时间 饮水后。

游戏目标 主动将自己在日常生活中的进步与他人交流，体验长大了的快乐情绪。

游戏准备

1. 师幼共同制作能“长高的小人”。

制作方法：自选各种材料，制作小人的头部，再制作可以长高的身体（用长条形纸折成多个小扇子褶，每个折叠处可引导幼儿画一个成长的小秘诀）。

2. 教师将制作好的“长高的小人”布置在教室内一个便于操作的区域，每人一个。

游戏玩法

1. 幼儿两人一组，以石头剪刀布的形式猜拳决定谁先说。
2. 幼儿打开自己的“长高的小人”，按记录的顺序每次讲一件好事。幼儿每做一件好事就在扇子褶上记录一次，就拉长一个褶。谁的好事做得多，他的小人身体就长得高。
3. 聆听的幼儿可对同伴讲述的事件进行随机的提问或评价。

指导重点 引导幼儿结合“长高的小人”图标提示，讲述一件与之相关的事情。

二、猜猜我的好朋友

游戏时间 洗手后。

游戏目标 用简单的语言描述好朋友的主要特征。

游戏玩法 多名幼儿围成一个圆圈，其中一名幼儿闭着眼睛，另一名幼儿轻轻走到他身后说：“请你猜猜我是谁？”猜的幼儿可以根据小朋友描述的特征判断这名幼儿是谁。如果猜的幼儿能准确地说出他的姓名，则被猜中者将与猜者交换位置，游戏继续；如果猜错，他为大家表演节目。

指导重点 引导幼儿运用简单、清楚的语言描述好朋友的外貌特征（重点从着装、外貌、性别、声音等多角度进行描述）。



区域游戏（图书区）

研究内容 如何通过观察照片讲述自己的成长趣事。

小时候的我

游戏目标 能大胆地讲述自己的成长过程。

材料投放 收集幼儿小时候的照片，并做成纸袋手偶；幼儿从家里自带小时候用过的物品。

指导重点

1. 引导幼儿观察自己小时候的照片，尝试用清楚的语言描述自己小时候的样子，说一说自己现在和小时候有哪些不一样，帮助幼儿了解自己小时候的特点。

2. 鼓励幼儿与他人交流，通过向爸爸妈妈了解自己成长过程中的故事，用纸袋手偶大胆清楚地向同伴讲述成长中有趣的事。



集体教育活动

一、我们长大啦

活动目标

1. 在观察图片的基础上清楚地讲述故事内容。
2. 尝试运用礼貌用语与朋友交流。

活动准备

物质 《小朋友的书·语言 中班上册》，挂图第6号，故事光盘。

经验 知道一些交朋友的方法。

活动过程

1. 出示故事挂图，播放故事，引导幼儿认真观察。

指导语：请你仔细看看图片上都有谁，发生了一件什么事情？

指导重点：引导幼儿仔细观察画面内容并进行清楚的讲述（时间、地点、人物及事件）。

2. 引导幼儿观察图片进行讲述。

（1）随意描述一张背景图，请幼儿快速找到相应的图片。

指导重点：鼓励幼儿认真倾听描述，并根据描述找到对应图片。

（2）请幼儿讲述自己喜欢的背景图。

指导语：小丫丫和谁在一起？她站在什么地方，做了什么？

3. 通过提问引导幼儿观察图片，完整理解图片内容。

（1）通过提问，引导幼儿理解故事情节。