# 游戏快乐多（最终版）

来源：网络 作者：清风徐来 更新时间：2024-06-14

*第一篇：游戏快乐多（最终版）游戏快乐多一、教学总目标1．情感与态度：激发学生自主游戏、乐于游戏的情感，培养学生的合作意识和创新意识。2．行为与习惯：在游戏活动中养成自觉遵守游戏规则的良好习惯，乐于参与有意义的游戏活动。二、教学重难点重点：...*

**第一篇：游戏快乐多（最终版）**

游戏快乐多

一、教学总目标

1．情感与态度：激发学生自主游戏、乐于游戏的情感，培养学生的合作意识和创新意识。2．行为与习惯：在游戏活动中养成自觉遵守游戏规则的良好习惯，乐于参与有意义的游戏活动。

二、教学重难点

重点：使学生懂得只有遵守游戏规则才能玩得愉快、玩得轻松。帮助学生在游戏活动中学会思考，学会合作

难点：掌握一些游戏的小技能，玩得开心、玩出乐趣。通过讨论、交流、合作等活动，让学舌亲历游戏，在玩中学、学中玩，体验提出问题、探索问题的过程。

三、教学准备

课前布置学生调查民间传统游戏的玩法。图片：游戏天地的场景。

准备完游戏必需的气球、拼图、迷宫等玩具。

四、课时安排

2课时

第1课时

一、教学目标

1．激发学生自主游戏、乐于游戏的情感，培养学生的合作意识和创新意识。

二、教学重难点

重点：激发学生自主游戏、乐于游戏的情感，培养学生的合作意识和创新意识。难点：掌握一些游戏的小技能，玩得开心、玩出乐趣。通过讨论、交流、合作等活动，让学舌亲历游戏，在玩中学、学中玩，体验提出问题、探索问题的过程。

三、教学过程 活动

（一）——游戏

1．出示图片：音乐声中一个个小朋友来到游戏城堡入口处，各玩着简单的游戏进入城堡。2．同学们想不想进入游戏城堡呢？你们应该怎么做呢？ 3．出示游戏天地画面。

想想说说：你平时常玩的或常看的一种游戏的玩法。活动

（二）——分组讨论，亲身体验

1．出示传统游戏、亲子游戏、体育游戏、智力游戏等画面。

（1）互相议一议。

（2）自由组合，组成游戏小组。（3）组内交流、合作，分好角色。（4）小组预演，交流。（5）分组汇报展示： 介绍玩法——表演——谈感受 活动

（三）——尽情游戏，增强体验

1．你认为最有趣的是哪个游戏，想一想是怎么玩的？ 2．自由组合游戏小组。

3．到教室外按小组自由的、尽情的玩游戏。4．讨论：玩游戏对我们有什么好处？ 组内交流，代表发言。活动

（三）——活动总结，分享快乐

游戏对我们有很大的好处，在活动中，大家要相互合作、相互信任、共同进步。作业设计：

1．你认为最有趣的是哪个游戏，想一想是怎么玩的？ 2．自由组合游戏小组。

3．到教室外按小组自由的、尽情的玩游戏。

板书设计：

游戏快乐多

游戏进入城堡 亲身体验 尽情游戏，增强体验 活动总结，分享快乐

第2课时

一、教学目标

在游戏活动中养成自觉遵守游戏规则的良好习惯，乐于参与有意义的游戏活动。

二、教学重难点

重点：激发学生自主游戏、乐于游戏的情感，培养学生的合作意识和创新意识。难点：掌握一些游戏的小技能，玩得开心、玩出乐趣。通过讨论、交流、合作等活动，让学舌亲历游戏，在玩中学、学中玩，体验提出问题、探索问题的过程。

三、教学过程

活动

（一）——小小讨论会

1．同学们，这节课我们先来玩“背挤球”的游戏，好吗？ 2．部分同学玩，其他同学为他们加油。3．小组讨论：你有什么想法？ 4．代表发言

5．想想怎样完这种游戏，试着玩一玩。

6．读一读创创鼠说的话，试一试“背挤球”游戏的几种玩法。活动

（二）——玩中提升

1．接受康康熊的建议，玩玩夹球游戏。但在玩的过程中，想想怎样玩才能玩得愉快。2．分组玩“夹球”游戏。3．按小组讨论：如何玩得愉快？ 4．康康熊采访各小组。

5．全班交流讨论并制定出玩“夹球”游戏的规则。活动

（三）——填写“游戏规则表”

1．出示“游戏规则表”，讲清填写方法。

2．学生自由组合，组成游戏组。讨论确定本组所玩的游戏。3．分组游戏。边玩边思考：应制定哪些规则，才能玩得更快乐。4．小组讨论后，填写“游戏规则表”。

5．各小组介绍各自玩的游戏以及制定的游戏规则内容。活动

（四）——教师总结

1．在今天的活动中，你有些什么收获？

2．采用小组推荐法评比出“游戏守规则，快乐好学生”的同学。

3．小结：我们在快乐的游戏中，一定要注意安全，遵守游戏规则。4．在音乐声中结束活动 作业设计：

1．玩玩夹球游戏。但在玩的过程中，想想怎样玩才能玩得愉快？ 2．自由组合游戏小组。

板书设计：

游戏快乐多

“夹球”游戏 游戏守规则，快乐好学生 注意安全，遵守游戏规则。

**第二篇：《游戏快乐多》教学案例**

《游戏快乐多》教学案例与反思

江阴市西石桥中心小学

缪晓庆

（一）教材依据

《游戏快乐多》是苏教版《品德与生活》第四册教材中“我的兴趣爱好”单元中的一个主题。本节课是《游戏快乐多》一课活动设计的第一课时，主要目标定位于感知游戏带来的快乐，激发学生参与游戏的热情；体验怎样才能使游戏快乐多，养成良好的游戏习惯；利用身边的事物创编游戏，过有创意的生活。

（二）设计思想

玩游戏是孩子的天性，是孩子生活的一部分。游戏是形成学生个性的重要方式，是每个人生活的重要组成部分，游戏与工作、学习一样，对人来说，同样具有不可或缺的价值。但在前不《人民教育》杂志上看到这样的一段文字，说“现在的孩子不会玩了”，我感触很深，确实，纵观身边的孩子，除了玩电脑、看电视，很少看到学生热衷于玩一些有利于身心健康的游戏，即使玩也只会肤浅地模仿着玩，不善于思考，缺乏创造意识和创新能力。同时也发现部分孩子在玩的过程中只顾自己，不顾别人，不注意安全，不遵守游戏规则而与同伴发生矛盾也是常有的事，因此影响玩游戏带来的乐趣。本课活动设计一方面通过尽情游戏，让学生体验到在游戏中只有遵守规则、团结合作、注意安全，游戏才能正常进行，才能充分享受游戏带来的快乐；另一方面要在游戏过程中充分张扬孩子个性，培养孩子的想像力和创造力。

（三）教学目标

1、情感与态度：通过游戏活动，学生能够产生喜欢和同学一起学习和游戏的情感。

2、行为与习惯：养成活动中遵守规则、团结合作、注意安全等良好行为习惯。

3、过程与方法：用实践体验、观察比较、探究讨论等方法经历活动过程，初步感受集体活动中规则的作用。

（四）教学重点

感知游戏带来的快乐，养成良好的游戏习惯，激发学生参与游戏的热情。

（五）教学难点

在游戏活动中学会思考，利用身边的事物创编游戏，过有创意的生活。

（六）教学准备

学生准备：收集游戏的玩法，学着制定规则，并去玩一玩。教师准备：了解学生平时爱玩的游戏有哪些，弄清楚玩这些游戏时应该注意哪些规则，做到心中有数。

（七）教学过程：

一、情境再现，激趣导入

1、师：同学们，你们喜欢做游戏吗？ 生：喜欢。

师：下面请你们猜猜看，这些游戏分别叫什么名字？ 生：丢手绢、老鹰抓小鸡、跳皮筋、拔河……

师：这节课，老师想和小朋友一起玩游戏，一起体会游戏给我们带来的许多快乐。

齐读课题

二、了解游戏分类

1、师：小朋友，下课后，你们喜欢玩什么游戏？ 在家里，你会和爸爸妈妈玩些什么游戏？ 生：猜谜语、打乒乓……

师：除了我们刚才提到的，你们还知道哪些游戏？ 生：踢毽子、老鹰捉小鸡、斗地主、打篮球……

2、师：这么多的游戏，我们可以把它们分为四大类（媒体出示：亲子游戏

智力游戏

体育游戏 传统游戏）看，图上的小朋友正在和爸爸妈妈一起做游戏，像这样和爸爸妈妈一起玩的游戏就叫做亲子游戏。有的可以让我们的身体变得更加强壮，例如……等等，这样的游戏就叫做体育游戏，还有的游戏会让我们变得更加聪明，例如……等等，这样的游戏就做智力游戏。还有些游戏啊，我们小朋友的爷爷奶奶小时候就喜欢玩，到了现在我们还在玩，例如抽陀螺、滚铁圈等等，这样的游戏就叫做传统游戏。

三、快乐活动，体会规则和合作的重要性 第一环节：脑筋急转弯

1、师：了解了游戏分类之后，我们先来玩一个智力游戏。想玩游戏的小朋友请坐神气。第一个游戏，脑筋急转弯，小耳朵，请听好，这轮游戏的规则是：①不能抢答，请举手回答；②答对一题可以得到一张书签，得到书签的同学可以优先进入下一轮的游戏。

小朋友，你们想来接受考验吗？好，下面就进入我们的第一个游戏！按摩脑细胞，脑筋急转弯。谁最厉害？我最厉害！（一起喊一喊我们的口号）师：下面进入我们的答题环节，请听题。出示题目抢答：

1、什么蛋打不烂，煮不熟，更不能吃？（生：考试得的零蛋）

2、冬瓜、黄瓜、西瓜、南瓜都能吃，什么瓜不能吃？（生：傻瓜）

3、你能以最快速度，把冰变成水吗？（生：去掉两点水）

4、一只鸡，一只鹅，放冰箱里，鸡冻死了，鹅却活着，为什么？（生：企鹅）

5、“新华字典”有多少个字？（生：四个）

6、有一个字，人人见了都会念错。这是什么字？（生：这是“错”字）

7、说它是牛不是牛，力小能背房子走。（生：蜗牛）

8、什么动物你打死了它，却流了你的血？（生：蚊子）师：请得到书签的同学起立，掌声送给他们。第二环节：制定规则，快乐游戏。

1、师：小朋友，下面进入我们今天第二个游戏。看，老师已为你们准备好了游戏器材，咱们来看看游戏是什么呢？

出示图片及创创鼠的话。生一起读创创鼠的话。

2、师：游戏之前，老师先请小朋友看一张图片，圆圆和方方本来在一起做游戏，可做着做着，不知怎么回事，他们却吵了起来。听，他们在吵什么？ 生：他们在指责对方耍赖。

小朋友，你知道他们为什么吵架吗？ 生：因为他们没有遵守游戏规则

师：所以，为了大家都玩得开心，避免发生矛盾，我们小朋友在玩游戏时一定要遵守规则。（板书：遵守规则）

3、师：现在让我们一起来看一看背挤球的游戏规则。小朋友可要看仔细听仔细了。老师宣读游戏规则。

4、组织游戏：

①请拿到书签的八位小朋友站到前面来，现在请你们两两自由组合。好，现在四组已顺利产生。接下来每组派一名代表进行抽签，这次抽签将决定你们第一轮的比赛顺序。

②比赛之前，你们可以先试着练习一下。③好，现在比赛正式开始，老师再次提醒你们不得用手碰球或对方身体，走的过程中要保证球不落地，谁先回到红线就赢了。我们其他小朋友当评委，要负责监督好他们。准备好了吗？预备，开始。

④好，输的两组先下去，赢的两组进入第二轮比赛，这次胜出的小组就是游戏的冠军。老师再次提醒你们要遵守游戏规则。第三环节：颁发奖杯，总结经验

1、（颁发奖品）下面请优胜小组的同学介绍一下获胜的经验，教师进行随机点评。

师：老师现在代表小朋友来采访下你们，现在拿到奖品，心情怎么样？ 生：我很开心。

师：能告诉小朋友们，你们觉得怎么样才能获得冠军吗？ 生：两个人一定要相互配合。

师：老师送给你们四个字“团结合作”。

2、教师小结：看来我们参与游戏，不仅要遵守规则，还要学会团结合作，这样才能取得胜利。（板书：团结合作）第四环节：游戏创新

师：刚刚我们玩了背挤球游戏，还是把这个皮球作为道具，你还能想出别的玩法吗？学生讨论。

师：看来同一个游戏器材，还可以有许多不同的玩法呢。老师这儿有个新玩法，想玩吗？

体验“传球游戏”。

师：我们一起来看游戏规则，一起读读前两条，咦，第三条老师还没想好，你们能帮着老师想想，还有哪些要他们遵守的？ 学生讨论，教师小结。

选10个学生上台游戏

能说说你们是怎么赢的吗？再次强调要遵守游戏规则，团结合作。

四、图片展示，注意游戏安全

1、师：我们的游戏环节到此结束，开心吗？别着急，创创鼠还有问题要考考大家呢。可以在这些地方玩游戏吗？（在楼梯转弯的平台上打闹，在走廊里打闹，从楼梯扶手上往下滑，楼梯上跑上跑下的追逐玩耍。）想一想，请你选择一幅图来说说，要说清楚为什么？ 学生交流。

你们还知道不能在哪儿做游戏？

2.看，能用这些道具进行游戏吗？请你也选择其中的一个游戏道具，来说说它的危害。

在我们身边还有哪些危险的游戏道具呢？

师小结：所以小朋友们开展游戏活动时一定要注意安全，不要在有危险的地方做游戏，也不要使用危险的游戏道具。（板书：注意安全）

五、朗读儿歌，教师小结

1、老师相信我们二（1）班的小朋友一定能做到，老师有一份要礼物要送给大家。媒体出示： 玩游戏，真快乐。遵守规则很重要，团结合作不可少，创新游戏真有趣！小朋友，请注意。游戏安全时刻记!一起大声地读一读，把这首儿歌送给自己。

2、同学们，在今后的游戏中，我们一定要遵守规则，团结合作，注意安全！最后祝愿大家在游戏中健康、快乐地成长，我们这节课就上到这。

（八）教学反思

1、在畅谈中感悟。

在本节课中，老师一开课让学生畅谈平时喜欢玩的游戏，激活了原有的生活体验，在不知不绝中进入本节课的学习；教师介绍一些有利于身心健康的亲子游戏、智力游戏、体育游戏、传统游戏来拓宽学生视野，同时为创编游戏活动提供直接经验。

2、在亲历中体验。活动是品德与生活课程的基本特征，是教与学的中介。在本节课的教学中，当学生知道什么是“规则”以后，教师又组织学生开展“脑筋急转弯”“背挤球”的游戏，让学生在游戏活动中懂得只有遵守游戏规则才能玩得愉快、玩得轻松。帮助学生在游戏活动中学会思考，学会合作，玩出开心、玩出乐趣。

3、在创编中升华。课堂是孩子激情燃烧的动感地带，是他们求知、创造、展示自我、体验成功的平台。学生的潜力是无限的，关键在于教师是否给了学生足够大的平台。通过平时观察和课前调查发现有许多孩子喜欢玩游戏但只会模仿着玩，本节课教学中，如果仅是通过组织儿童游戏来体会规则的意义是远远不够的。本节课独具匠心地在引导学生经历了前面几个环节的感受、体验后，开展创编游戏活动实践。此处，老师让孩子们利用同样的道具，创造不一样的玩法。通过这样的教学的活动，每一个儿童都会对平时习以为常的游戏活动保持一颗好奇心，对游戏规则充满着探索的欲望，他们就会在以后的课余生活中就会利用他们熟悉的事物，身边的道具创编出更丰富、更适合他们自己开展的游戏活动。

**第三篇：户外游戏快乐多说课稿**

中班科学活动《户外游戏快乐多》说课稿

一、说教材

数来源于生活,运用于生活，认识序数这个内容灵活丰富,符合幼儿年龄特点和已有的生活经验。因为序数教学中既有方向性的序数，也有初步的二维空间序数的认知,是对幼儿在日常生活中积累的一些零散的.无意识的序数感知的整合。但这些知识光靠教师枯燥无味的讲解，幼儿是没有兴趣的，那怎样引导幼儿轻松学习呢?我尝试用游戏的形式，将“认识序数”作为教学内容，让幼儿在轻松愉快地活动中自主探索.学习。

二、活动目标定位

活动的目标是教育活动的起点和归宿,对活动起着导向性作用。原教案的活动目标只定了认知目标，我根据中班幼儿的年龄特点及实际情况，确定活动认知.情感.能力三方面的目标。具体如下:

1.巩固认识10以内的数、根据物体某一特征进行分类、排序。

2.引导幼儿学习10以内的序数。

3.引导幼儿积极发现生活中的数，运用所学知识解决生活中的问题。

三、活动准备

1.场地布置:用1-10 的数字卡铺设去“数字王国”的路。

2.磁性教具:数字卡1-10被打乱顺序贴在黑板上;“方向卡”从左向右、从右向左各1张。

3.课件。

四、说教学过程

第一个环节通过去“数字王国”的游戏情境的创设帮助幼儿巩固认识了10以内的数以及他们的顺序。这为幼儿进一步学习序数打下了基础

第二个环节通过给小动物排队即对第一个环节的知识进行了复习和

巩固。又让幼儿体验了序数的概念。

第三个环节我给孩子们加深了难度，请幼儿排好队，根据老师的叙述找出相对印的小朋友，引导幼儿将序数的知识运用到生活中。幼儿在这一环节中参与愿望和积极性都很高。

这三个环节的安排，我是根据幼儿园教育纲要中的科学指导要点的第一条指出:幼儿的科学教育是科学启蒙教育，重在激发幼儿的认识兴趣和探索欲望。整个活动依据幼儿的学习规律和年龄特点，由浅入深，层层递进，选择最贴近幼儿的生活经验为内容,注重整个活动的综合性.可操作性.寓教育于游戏活动中。始终以幼儿为主体，发挥教师的主导作用,引导.启发幼儿探索,来调动每个幼儿思维的积极性。通过让幼儿动口.动手.动脑,积极主动地参与活动，达到认识序数的目标，并且能进一步学巩固它。

五、活动反思

在这节课中也存在不足，如由于教室内电视机较小，课件播放的效果不好，不便于幼儿观察，在活动中老师应根据具体情况制作教学具，让教学具为教学服务，帮助解决教学中的重难点。

**第四篇：户外游戏快乐多教案**

黄家堡幼儿园课改优质课参评教案

活动内容：户外游戏快乐多

科目：数学

组织教师：陈彩霞

活动班级：中班

活动目标：

1.巩固认识10以内的数、根据物体某一特征进行分类、排序。

2.引导幼儿学习10以内的序数。

3.引导幼儿积极发现生活中的数，运用所学知识解决生活中的问题。

活动重点：学习10以内的序数。

活动难点：理解序数的概念。

活动准备：

1.场地布置:用1-10 的数字卡铺设去“数字王国”的路。

2.磁性教具:数字卡1-10被打乱顺序贴在黑板上;“方向卡”从左向右、从右向左各1张。

3.课件。

活动过程：

一、开始部分

通过教师请幼儿去“数子王国”来引出课题。

师:今天我们要去“数子王国”，但我们要按数字1-10的顺序走。

二、基本部分

1.复习1-10 的数。

（1）师:小朋友，我们刚才都见到了哪些数宇呢?(分别请幼儿从

黑板上取下I张数字卡来指认。)

(2)出示从左向右的“方向卡”，引导幼儿复习1-10的顺序。

师:谁能用数子卡按照1-10 的顺序从左向右摆出刚才我们走过的数子小路呢?

2.学习序数。

（1）播放课件:9只小兔、1只小猫，9头小牛、1只小羊及从左到右的“方向卡”引导幼儿学习10以内的序数。

师:请小朋友数一数来了几只小动物?我们用数字几来表示呢? 请小朋友看一看，哪只小动物与其它的不同，它排在第几呢?

（2）请10位小朋友站在前面，请大家按照老师的描述来猜猜是谁？

师：请大家猜猜从左向右数的第三位小朋友是谁？从右向左数的第六位小朋友是谁？

（3）小朋友坐成一横排，说说自己坐在第几位。

三、结束部分

请幼儿在户外做操时说说自己排在第几位。

活动反思：

1.通过创设去“数字王国”的游戏情境激发了幼儿的活动兴趣，同时巩固了幼儿对1-10的顺序的记忆。

2.对排序的教学由浅入深，紧扣幼儿生活，体现了生活及教育的理念。

3.在日常生活中，教师可请幼儿整理扑克牌，按1习0的顺序整理。

4.在户外活动中，还可带孩子们玩飞机房、赛跑等游戏。在游戏的过程中复习10以内的序数。

**第五篇：大班游戏教案《快乐嘉年华》**

【设计意图】

嘉年华是英文单词Carnival的中文译音，是文化艺术活动形式的公众娱乐盛会，内有各种大型游乐设施：摩天轮、旋转木马、过山车……孩子们对此心驰神往，他们迫切希望在溧阳这座越来越美丽的城市里也能建成这样一座乐园，我班自上一学期起，就一直开展创造性建构游戏的研究，从孩子的兴趣和需求出发，结合本班孩子较强的建构能力，我们生成了“快乐嘉年华”这一游戏活动。孩子们可以按照自己的愿望去构思、去想象、去建造，它融操作性、艺术性、创造性于一体，能让幼儿的各种潜能得到充分的开发。

【活动目标】

1.以小组合作的形式，根据设计主题，使用玩具、废旧物品等材料进行创造性建构活动。

2.在提高垒高、围合、穿插等建构技能的基础上，学习色彩搭配和整体合理布局，发展美感。

3.在“嘉年华”的建设和开业的游戏过程中，增强合作能力，享受成功的喜悦和欢庆盛典的快乐情绪。

4.通过小组合作的形式，运用自己喜欢的的方式表达表现。

5.主动参与活动，体验活动的快乐及成功的喜悦。

【活动准备】

1.经验准备：

层次一：与孩子一起收集嘉年华的图片和资料，讨论游乐设施的种类。

层次二：根据兴趣及经验，自主选择材料，分组探索各类游乐设施的设计和创造性建构。

层次三：设计嘉年华布景图，讨论游乐设施的整体布局。

2.物质准备：建构材料、废旧物品、分组标志、三星贴花、小乐器、红绸花(剪刀)、音乐《好日子》

3.环境创设：在活动室内布置一块有草地、有山水的场地。

【活动过程】

1.创设情境，引出建构主题

(1)激发创作热情。

师：“前段时间，我们小小设计师已经探索出了各种游乐设施建构方法，还设计了嘉年华乐园的布景图。今天，我们要在这片山清水秀的地方建起溧阳第一座‘快乐嘉年华’乐园。”

(2)讨论建构常规。

教师出示红、黄、绿三星，让孩子了解三星含义：红色——安全之星(轻走，不碰撞)、黄色——合作之星(遇到问题，与同伴交流解决)、绿色——环保之星(减少噪音和垃圾污染)，建构结束后，各组进行自我评价，评选星级设计队。

2.建构乐园，体验创作乐趣

(1)幼儿分成“摩天轮”、“过山车”、“观光缆车”、“旋转餐厅”、“冷饮店”、“旋转木马”、“水上乐园”、“旋转木马”、“绿化组”等组，戴上标记，使用各种积木、水彩笔盒等废旧物品进行建构，继续练习垒高、围合、穿插等建构技能。

(2)教师巡回指导，提醒幼儿在分组建构的基础上注意整体协调，并提醒幼儿注意相互之间的合作、注重色彩的搭配、整体效果等。

(3)幼儿自我评价，评选出星级设计队。

3.庆祝开业，享受成功喜悦

(1)开业剪彩，欢庆盛典

师：“现在，我们的《快乐嘉年华》正式建成了，我们一起来庆祝开业!有请礼仪小姐，欢迎两位嘉宾为我们剪彩，乐队奏乐。”

4.参观游玩，拓展延伸

师：“快乐嘉年华”正式开业，我们迎来了第一批迷你小游客，小导游们，带着你们的小游客一起去看一看、玩一玩吧!”

5.教师小结，活动延伸

师：想一想还有哪些地方可以更加完善，下次我们再来一起设计创作，使“快乐嘉年华”更加有趣、美观!

【活动反思】

整个活动注重每个孩子的参与、尝试，幼儿在探索中发现问题——操作寻找——解决问题——经验升华。幼儿表现出了很好的合作意识，教师在活动中是材料的提供者、问题的\'观察者和探索活动的引导者、启发者。为幼儿营造了一个宽松、自主的探索范围，幼儿充分体验了自主的乐趣，体现了幼儿的主体活动意识。

小百科：嘉年华（Carnival）是早在欧洲的一个传统的节日。嘉年华的前身是欧美“狂欢节”的英文音译，相当于中国的“庙会”，最早起源于古埃及，后来成为古罗马农神节的庆祝活动。

【大班游戏教案《快乐嘉年华》】相关文章：

1.大班游戏教案《快乐嘉年华》含反思

2.大班游戏教案

3.大班的元旦快乐教案

4.8的分成游戏教案大班

5.大班角色游戏活动教案

6.大班教案：连接游戏

7.大班游戏《开火车》教案

8.大班结构游戏教案

9.大班《报纸游戏》教案

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找