# 游戏教学

来源：网络 作者：莲雾凝露 更新时间：2024-06-27

*第一篇：游戏教学幼儿英语游戏小锦囊——英语单词与短句学习篇2024-5-19 11:45:11 佚名 点击:2775 在英语教学中，常常会出现活动组织单调，孩子学习兴致不浓，老师也提不起兴趣，针对这中现象，我设计、搜集了许多小游戏，以提...*

**第一篇：游戏教学**

幼儿英语游戏小锦囊——英语单词与短句学习篇

2024-5-19 11:45:11 佚名 点击:

2775 在英语教学中，常常会出现活动组织单调，孩子学习兴致不浓，老师也提不起兴趣，针对这中现象，我设计、搜集了许多小游戏，以提高幼儿学习英语单词与短句的兴致，并收到了良好的效果。

1、游戏名称：拍手 Clap hands 操作方法: A : 幼儿跟随老师用一种节奏拍手，并根据节奏念出单词或短句。

B：老师带领幼儿有节奏地上下方向拍手，或者左右方向拍手；也可以上拍2次，下拍2次；还可以转动身体及方向拍，并根据节奏念出单词或者短句。C：幼儿可以与老师拍手的方向相反，有节奏地边拍手边念单词或短句。

D：拍手的速度可以从慢速到快速，再从快速到慢速，念单词和短句的速度也随着拍手的节奏时快时慢。

2、游戏名称：跺脚Tap feet

操作方法：跺脚的变换形式可以和游戏1中拍手的变化形式一样。

3、游戏名称：不同的方向Different Distance

操作方法：当说一个单词或者短句时，带领幼儿向不同的方向说出，如：向左说一遍，再向右、向前、向后说一遍等。（此类活动易集体进行）

4、游戏名称：身体语言Body Language

操作方法：根据单词或者短语的意义，用身体动作表达出来，幼儿可以原地表演，上台表演，相互间找朋友表演，以巩固对单词或短句的理解、记忆。

5、游戏名称：做操（Do exercise）

操作方法：教师可以有节奏地编一些简单的动作带领幼儿做操，在做操的过程中有节奏地练习单词或句子。

6、游戏名称：模仿不同的声音（Copy the voice）

操作方法：在练习单词和短句的时候，可以让幼儿模仿不同的等物声音来说。

7、游戏名称：抓声音（Catch the voice）

操作方法：教师假装用手把说的单词和短句抓住，然后扔出去，让小朋友去接住，请接住的小朋友重复说一遍。

8、游戏名称：在游乐场（At the playground）

操作方法：让小朋友一边学荡秋千、滑滑梯、压跷跷板的动作，一边来练习单词或短句。

9、游戏名称：小老师（Little teacher）

操作方法：小朋友都比较喜欢表现自己，让他们做小老师领其他的小朋友一起练习。

10、游戏名称：吹气球（Blow the balloon）

操作方法：请幼儿将两手放在嘴边，声音从小到大练习单词或短句，这样可以达到重复练习的目的。

11、游戏名称：拍卡片（Touch the words）

操作方法：教师拿单词卡片，放在一个小朋友的面前，让孩子边说单词或短句边抢拍卡片，直到幼儿拍到卡片为止。教师可以在幼儿拍卡片时多抽回几次，这样幼儿没有拍到卡片时，可引发幼儿多练习几遍。

12、游戏名称：部分部分读（Part by party）

操作方法：可以让小朋友一组一组、一排一排、三个三个、两个两个、男孩或女孩读该单词或短句。（此活动适宜集体练习）

13、游戏名称：编歌曲（Make up the songs）

操作方法：老师用熟悉的曲调把新学的单词或短句编到歌曲中，让幼儿通过唱歌来练习。（这种方法特别受到幼儿喜欢，学习的效率也特别高）

14、游戏名称：小小指挥家（Little conductor）

操作方法：让一个幼儿做指挥的样子，领着其他的幼儿练习单词或短句。

15、游戏名称：传悄悄话（Repeat the sentence）

操作方法：请一个小朋友到前面来听，然后小声地接龙传单词或短句，最后一个孩子大声说出听到的是什么英语。

16、游戏名称：轻轻说（Speak lightly）操作方法：让小朋友用特别的声音在老师的耳边说单词或短句。

17、游戏名称：竞争(Have a competition

操作方法：让小朋友分成几组，教师出示单词或短句的卡片，让各组进行练习比赛，优胜组进行奖励。

18、游戏名称：小火车（Little train）

操作方法：老师假装开小火车，让每一个小朋友说一遍单词或短句就可以上火车，以此达到让孩子练习说的目的。

19、游戏名称：双簧表演（Repeat the lip language）

操作方法：让两个小朋友面对面，老师说：one two three go，第一个孩子说出句子的口型，第二个孩子说出声音，大家看看听听是否形和音对上了。20、游戏名称：小树长大（Little tree grows up）

操作方法：让小朋友把手放在身体最低的地方，边说单词或短句边长高，小树就慢慢长高了。

21、游戏名称：爬楼梯（Climb the stairs）

操作方法：让所有的小朋友都蹲下，假设有十层楼梯，边爬楼梯边说单词或短句。

22、游戏名称：小熊和洋娃娃（Little bear and the doll）

操作方法：让两个小朋友比赛，看谁说得好，好的就是洋娃娃，让他掐起腰，另外一个做小熊，围着洋娃娃转一圈，并说出单词或短句。

23、游戏名称：拍图游戏（Hit with hammer）

操作方法：教师将所学的短句和单词的图片帖在墙上，给一组幼儿每人一把玩具小榔头，老师报到哪个单词或短句，幼儿就迅速用小榔头敲打相应的图片，同时念出单词或短句，反应最快的幼儿获胜。此游戏也可幼儿两两互相游戏，熟悉单词或短句。

24、游戏名称：运用小故事学习单词或短句（Learn new words and sentence in a story）操作方法：幼儿园中有很多短小的很符合孩子年龄特点的故事，教师可以根据所要教授的单词或短句，找一些有趣的、和学习内容有关联的故事进行改编，使故事中的关键词重复多次地通过英语出现，并通过提问不断巩固新学的单词或短句，让孩子在趣味故事中学习。

**第二篇：游戏教学**

小学数学游戏教学研究综述

游戏教学法就是以游戏的形式教学,也就是说让学生在生动活泼的游戏中,在欢乐愉快的活动中,在激烈的竞赛中,甚至是在刺激和上瘾中,不知不觉地就学到了教材中的内容,或者学到了学生们必须掌握的课外科学知识。“游戏教学法”是“游和”教学“二者巧妙的结合体,是一种全新的且收效显著的教学方法。所以在教学中运用较多，效果比较好的教学方法。本文宗旨主要探讨游戏教学在小学数学的作用。

一、已有研究成果的回顾

1、关于游戏教学的定义

游戏的实质 在皮亚杰看来，游戏的实质是同化超过了顺应。游戏并非独立的活动，而是智力活动的一个方面，正如想像与思维的关系一样。游戏的存在，不是游戏本身的原因，而是由儿童早期行为的发展与思维的发展不平衡造成的。同化和顺应是皮亚杰从生物学中借用的两个概念，是机体适应外界的两种基本机能。由于儿童早期认知结构发展还不成熟，往往不能保持同化和顺应之间的平衡。这种不平衡有两种情况：一是当顺应作用大于同化作用时，主体就会重复范型(人或物)的动作，这时就会产生模仿；另一种是当同化作用大于顺应作用时，主体自身的需要占主导地位，因而较少考虑外部事物的要求，这时就会出现游戏。

2、关于游戏教学的背景

对比发达国家学校的那种宽松活泼的课堂气氛,而我们的课堂存在一些明显的缺陷，就是刻板枯燥，因循守旧。尽管这些年来不断地改进,但还是非常不够,已经到了非改不可的程度。兴趣是最好的老师,只有感兴趣了,才能充分调动主观能动性,才能最大限度的挖掘人的潜力,对于少年儿童来说,尤其是这样.特别是有相当一部分这样的学生,学习基础差,学习积极性不高,他们觉得课堂上枯燥乏味,甚至让人感到拘谨和紧张,提不起精神来,学起来没劲,自身有一种无法抗拒的厌学情绪.但是却非常愿意玩各种游戏,喜欢参加各类娱乐活动,特别是近些年来,一些学生对电子游戏是那么迷恋,可以通宵达旦,可以废寝忘食.因为孩子们需要玩,这是他们的天性,玩有益于少年儿童的身心成长,更易于促使他们成熟自己的个性,发掘他们的潜能,关键在于我们应该怎样引导他们去玩.正是基于学生们必须要学好规定的知识和技能又承认和尊重他们的天性,将二者巧妙合理的结合起来,创造了”游戏教学法“.其实我国的教育部门已经在提倡这种教学方法,这种教学方法开始逐步渗透到了教材中,只是还不够完善,还不够鲜明,不够系统,但是这是教学方法上一个大的发展趋势,一个大的潮流,值得花大力气去推广。

3、关于游戏教学的原则

a)安排游戏要有目的性，认清教学与游戏的关系，b)课堂教学的所有活动都必须围绕教学目标进行，设计和组织、课堂游戏也不例外，不能片面追求形式，纯粹为玩而玩。设计游戏时，要充分考虑教学的重难点和其他教学要求。

c)组织游戏有条不紊，活而不乱 教师在开展游戏之前要讲清规则，纪律要求，评分标准等，由于小学生具有争取好胜，容易激动的特点，他们有时会忘乎所以出现混乱现象，教师不能一味的批评指责，而要积极引导，让学生明白：学习第一，比赛第二。

d)开展游戏注意学生参与性，合理安排时间 游戏教学的参与性体现在全体学生“动”

起来，争着承担游戏中的每一个角色，另外，只有使游戏恰到好处，才能使课堂

有起有伏，重点难点环环相扣，才能充分发挥游戏的作用。

4、关于游戏教学的作用

游戏的作用对于皮亚杰认为，游戏的主要功能就是通过同化作用来转变现实，以满足自我在情感方面的需要，而不必通过顺应来进行平衡而受顺应的约束。儿童需要游戏，尤其是象征性游戏，这是因为儿童难以适应周围的现实世界。“为了达到必要的情感上和智慧上的平衡”，为了“满足他自己的需要”，儿童就会做游戏。在游戏中孩子可以不受现实的限制和约束，可以实现许多在现实生活中得不到满足的愿望。因此，皮亚杰认为，儿童需要一种自臣的工具，以使同化作用成为可能。象征性游戏就是儿童所需要的这样一种工具，因为它不需要使用太多的由成人通过强制性的、集体的形式传递给他们的社会性语言，而是按照儿童个体的需要来加以改变，作为另一种意义上的语言，唤起儿童过去经验，使自我得到满足，而不是迫使儿童去适应现实。因此，游戏是解决儿童情感冲突，帮助儿童健康发展的一种重要手段。皮亚杰认为游戏对于认知的发展只是一种“机能练习”，即游戏是对新的刚刚出现的认知机能所进行的练习和巩固。所以在他看来，虽然游戏与儿童认知的发展具有密切的联系，但是游戏是被决定的，因为首先是认知活动发动了游戏。所以，认知的发展在前，游戏在后，认知的发展具有决定性的作用，而游戏只是作为发展的一部分起到丰富发展的作用。

5、关于游戏教学的阶段

皮亚杰认为，游戏的发展随认知的发展而变化，呈现出相应的连续性和阶段性，并表现出一定的独立性和偶然性。在认知发展的不同阶段，游戏的发展也有不同的水平。主要分为：

a.感知运动期—练习性游戏

此阶段游戏以感知动作的训练为主，因此又称练习性游戏、机能性游戏或感知运动游戏。这种游戏是个体游戏发展的最初形式，是为了获得“机能性快乐”而重复所习得的活动，也就是说，游戏的动力源于感觉或运动器官在活动过程中产生的快感，游戏也大都表现为个体为了获得某种愉快体验而单纯重复某种动作或运动。

b.前运算期—象征性游戏

此阶段由于表象思维的日渐形成和发展，个体认知图式中开始出现符号功能，个体开始理解一种东西(符号物)能代表另一种东西(符号化物体)。随之，以假装为特征的象征性游戏日趋成为儿童游戏的主要形式。

c.具体运算期—规则性游戏

7-12岁是象征性游戏的结束期。象征性游戏在这一阶段向两个方面发展:一是规则性游戏代替了象征性游戏。二是转变为结构性游戏。

6、关于游戏教学在教学的位置

将”游戏教学法“作为第一课堂替代现在的教学方法显然不合适,因为第一课堂教学必须严格的依照国家教委制定的教学大纲和统编教材,在规定的时间内完成规定的教学指标,它有着非常规范的课程设置和明细的课程表.然而,对于中小学生来说,单纯的课堂45分钟的学习是远远不够的,课后需要用大量的时间和各种不同的方式来对所学的知识进行消化和巩固.这样就给我们提出了一个问题,用什么方式和什么材料来进行这些知识的消化和巩固才最有效呢 由此,”游戏教学法\"就应运而生,它将给我们提供各式各样的方法和丰富多彩的材料,它是第一课堂教学最好的辅佐教学,属于第二课堂教学.在学生们掌握了各种游戏法则之后,更多的是玩耍,是通过玩耍去巩固第一课堂教学中学到的内容,所以它应该是学生课余最好的兴趣

活动,玩就是在课后作业,玩就是在课后复习.二、已有研究成果的反思

相对于学习，学生更加喜欢的是游戏。因为在游戏中他们没有被束缚，想做什么就做什么。而在学习中必须遵守上课纪律，不能随心所欲，尤其在相对刻板的数学课中。如果把游戏和教学相结合，学生会有更多的兴趣和自由。

但是游戏教学对老师的要求也比较高。首先，游戏不能太过激烈，这样会使大部分学生处于兴奋状，无法体会知识点。况且情况也不好控制。如四下的一课《找规律》中有设计这一活动，数青蛙。学生一次数青蛙从而发现规律。可是如果不能及时停止，越往下学生愈发的兴奋，就会一直的数下去。那样就不能找出规律了。第二，游戏要和教学内容有关系。游戏是为了学生更好的去掌握知识，不能为了游戏而游戏，单纯的为了活跃课堂。必须要服务于课堂。因此游戏必须与课堂精密相关。第三，游戏时必须全体学生都参加。有些时候，老师只请一些好生参与活动，而那些剩下的学生只能观看。这样会使班级两级分化，没有集体感。并且剩下的学生也会感到不公平，愈发的讨厌学习。所以游戏时，确保人人参与。

对于课堂的不同情况也要选择不同的游戏方式。

室外数学游戏式教学是学生遇到一些难题必须到室外宽阔的场地开展游戏操作，让学生产生浓厚的兴趣，主动地进入思考探究阶段，学生通过动手做游戏，在表演与观赏的活动中熟记公式和解决难题。例如，在千米的认识，土地面积单位，行程问题等和一些学生难理解的题目都可以采取室外数学游戏式教学。例如二年级第三册数学练习册有这样一道题：某班有13个小朋友在操场做老鹰抓小鸡的游戏，抓了一只还剩多少只鸡？学生都做成13－1 = 12（只）这道题看起来很简单，但对于二年级学生是难以理解的。为了突破这一难点，有一些教师得寻找一种新型数学的方式——游戏式教学。当堂练习课，教师把全班学生喊到操场上排成两行整齐的队伍，从中选出13名学生来做老鹰抓小鸡的游戏。一个男生扮演老鹰，11名小一点的学生扮演小鸡，一个大点的女学生扮演母鸡在前面挡住老鹰。游戏开始了，小鸡在母鸡的掩护下左躲右闪，由于他们求答案心切很快就被抓住了一只站到一边。教师要大家数一下还剩几只鸡，学生们感到很奇怪为什么只剩11只鸡了。学生思考了一会儿就领悟出原来大家都没有把老鹰除开，其实原来一共有12只鸡。也就自然而然地做出来了13－1－1 = 11（只）通过这次简单的数学游戏教学，同学们领悟了一些题目不单单只看几个数字的意思，还含有另外一层意思的道理，同时也训练了学生的思维能力。

课堂数学游戏式教学是学生在课堂教学中或练习时遇到一些难以理解的题目和新授课，通过游戏的活动方式，让学生动手操作，直观轻松地领悟解题思路，突破难点的教学。例如 教师在教学第十册数学一堂练习课时，学生们被练习册里的一道难题难住了。题意是一堆苹果，3个的数最后还剩2个；4个的数最后还剩3个；5个的数最后还剩4个；6个的数最后还剩5个。问这堆苹果至少有多少个？这是一道变象的求几个数最小公倍数的应用题。如果教师只在黑板上板书演讲此题，中差生是难以理解的。学生只有亲自动手操作，才能理解解题的思路，记忆深刻。当时要拿60个苹果来让学生做游戏操作是不可能的。于是教师取了60支粉笔当成苹果（不让学生知道有多少支）放在讲台上，让一位学生来做游戏演示。课堂数学游戏式教学，不仅能调动学生探索创新的激情，还可以让

学生有一种轻松愉快，自由的心理状态。总之，小学数学游戏式教学，就象一块无形的磁铁，能吸引学生的注意力，调动学生学习的积极性，打动学生的心灵，使课堂形成良好的气象，培养学生的思维和突破难题的能力。

面对不一样的情况应该使用不同的游戏方式，但同时也应该考虑学生的接受能力和认知情况。而且在游戏时，情况不能太过热烈，否则氛围无法控制尤其针对低年级的学生。作为教师也要了解学生感兴趣的事物，如动画、玩具、书等等，才能接近学生，把握他们的心理。

小学数学教学是一门科学，也同样是一门艺术，它是富有情感性、形象性、独创性的特殊艺术。因此，教师要善于将数学教学中的游戏，用艺术化的形式“传”给学生的感官，使之入耳、入脑、入心灵，调动学生学习的积极性和主动性，激发学生的兴趣、求知欲，激发学生创造潜能。

参考文献

1.2.3.4.5.6.杨丽平：《小学数学游戏教学之我见》，长春教育学院学报，2024年09期 王桂才：《简析游戏教学在小学数学中的意义》，学周刊，2024年07期 王飞燕：《游戏在小学数学教学中的意义》，新课程，2024年05期 曹丽平：《小学数学游戏教学的探讨》，西藏科技，2024年12期 谭建波：《数学教学中的游戏教学》，四川文理学院学报，2024年s1期 彭剑飞 袁书艳：《左手游戏，右手教育》，经济管理出版社

**第三篇：教学游戏**

一年级语文课堂中的教学游戏

1.叫号游戏。

教完生字后可将生字卡片贴在黑板上每张生字卡片下面编上号然后师问“1号1号什么字”生答“1号1号\*\*\*。”这种叫号游戏可以是师生对问也可以是生生对问。

2.生字大搬家。

教完生字后教师将生字卡片逐一发给学生然后请拿到生字卡片的学生举着生字卡片上台随机排列接着让台下的学生读生字。

3、穿山洞游戏。

两名学生手拉手做拱形山洞状一名学生手拿一叠生字卡片站在“山洞”后其余5——7名学生排队依次穿山洞。穿山洞的学生要读出卡片上的字才能顺利穿过否则就要被关在“山洞”里。

3.采蘑菇游戏。

教师事先将本课出现的词语写在卡片上做成蘑菇状贴在黑板上。学生上来“采蘑菇”采后用先读蘑菇上的词语再用词语说一句话。教师也可鼓励学生采摘2个蘑菇说一句话这样的学生可给予奖励。

4.开小火车游戏。

教完生字后教师将生字卡片拿在手中宣布开小火车这时师生同说“小火车开起来。”边说边做开火车动作。然后师说“开到哪里去”随即教师在一组学生面前站定。这组学生便说“开到这里来”接着这组学生就开火车读生字。

二运用多种游戏方法调动学生识字的积极性

1、“欢乐对对碰” 教师在课前准备一转盘课上指名学生转转盘。随着转盘的转动行旁和声旁会组成不同的汉字。例如形旁“氵”、“马”“女”、“亻”便分别与声旁“也”组成四个不同的形声字—池、驰、她、他。这样一种有童趣而又极富智慧的拼字游戏不但能让小学生在快乐的游戏中轻松地掌握一批具有规律的汉字而且也形象地告诉了学生形声字是由形旁和声旁两部分组成的声旁表音形旁表示字义的类属。

2、“谜语识字” 所谓“谜语识字”是指教师将班级的学生分为若干组每组35人最为适宜。教师先将准备好的迷面均分给每个小组谜面可以由教师提供也可以学生自编然后组织学生先在小组内进行猜字谜比赛采用计分制每组将产生一名得分最高者晋级决赛。最终教师将评选出冠、亚、季军并给与奖励。根据低年级儿童喜爱猜谜的特点教师将某些识字内容编成谜语让学生在猜谜的过重来学习所知识。这种方法既可以调动学生的学习积极性又可以培养学生的逻辑思维能力。

3、“姓名识字” 语文课程标准指出识字教学要将儿童熟识的语言因素作为主要材料同时充分利用儿童的生活经验注重教给识字方法力求识用结合。学生的姓名是学生最熟悉的语言因素教师将班中同学的名字作为识字的材料以个人为单位进行比赛采用计分制能准确无误写出姓名者得一分以得分最多为优胜者教师给予奖励。

4、“头饰表演识字” 当在教有关动物名称时教师可利用事前准备的动物头饰让学生扮演动物并模仿动物的声音、动作、外形特征。识字时教师常安排学生演一演既给学生创造了施展才华的机会又加深了对动物的了解更重要的是牢牢记住了动物的名字。如教小学语文二年级上册识字7时课前教师让学生去搜集有关课文中动物的一些信息课上让学生戴上孔雀、大雁、老虎等动物的头饰表演。这样既提高了识字效率又拓展了学生的知识面。

5、“开火车识字” “开火车识字”是指在教师的有序安排下学生以小组为单位按顺序进行读字、组词、分析字型、造句。在游戏过程中如有学生出现了错误或者不会读的情况

那么“火车”就暂停教师可以选择其他组的“修理员”进行“修理”重读字音、组词或其它待“修理”好后继续开火车。

1、“找朋友”教师将已学汉字合体字拆开分别贴出来组织学生或者安排小组合作来进行组合以单位时间内组合既快又准确的选手获胜。比如教学“沙”“新”“体”“粮”等生字时可将这四个字拆成“氵”“少”“亲”“斤”“ 亻”“本”“米”“良”分别写在卡片上分给8位同学让他们边唱儿歌《找朋友》边组字。

2、“穿衣戴帽” “穿衣戴帽”是指教师出示学生认识的一个字指名让学生思考该字加一笔后会是哪个字再分别组词或者说一句话。教师也可以出示两个熟字指名让学生进行合字如“日”和“木”合成“果”。教师在该游戏的选字方面应不拘于课文中学过的生字只要是学生认识的就可以。

3、“走迷宫” 教师运用多媒体设计一座迷宫迷宫的尽头有学生感兴趣的红旗、奖杯或者是被救的对象动物、人物等但是在迷宫的路途中有许多生字把关。教师可将班级分为若干组每组以35人最为适宜并规定学生只有准确认读了其中的生字才能过关。以最短时间解救“人质”的小组为获胜者教师给予组员实物奖励。该游戏在教师运用多媒体的基础上组织学生进行合作学习既能提高学生的识字兴趣又能满足学生的情感发展需要。

4、“摆擂台” 所谓“摆擂台”是教师出示事先准备好学的字词让学生在规定的时间内认读。以规定时间内认读最多者为“擂主”。如有不服者可以挑战该“擂主”。教师在巩固识字的过程中恰当地运用竞争机制充分调动了学生识字的积极性。、“摘果子” 摘果子游戏是教师在低年级识字教学中最常用的方法。首先教师出示一幅画着大树的画树上挂着写有生字的果子其次指名学生摘果并认读字词对准确认读者教师才允许学生将果子摘下。以摘得最多者为“识字小能手”。这种游戏识字方法应用于一课的生字学习和巩固既方便又高效。

句子和朗读的游戏

1、接龙朗读开火车每人读一句话适合指导学生识别句子的时期

2、滚雪球滚雪球滚雪球滚到谁谁就跟我一起读。

今天就介绍的几种游戏希望对老师们有帮助。的确游戏是快乐的游戏是轻松的游戏让学生没有了心理负担让他们敢于在课堂上畅所欲言有了游戏课堂上就不会出现“这里的黎明静悄悄”的尴尬局面有了游戏学生的学习不再是一种负担而是一种乐趣、一种享受在这样的氛围中学生的学习就会达到 “我要学”、“我爱学”的境界。这也是今年一年级语文课改的主动向。

1..一二三坐坐好三二一请安静。

2..123我们都是木头人一不许动二不许笑三不许露出小白牙。

3.小眼睛看老师。

小耳朵竖起来。

小小手放腿上。

小嘴巴闭起来。

4.请把小手放背后--------我把小手放背后

5.请坐好-----我坐好

6.师请你跟我这样做 拍手

幼我就跟你这样做 拍手

师请你跟我这样做 跺脚

幼我就跟你这样做 跺脚

教师可随意变换动作此游戏带有很强的随意性灵活性

7.一根手指头呀 变变变 变成毛毛虫呀

两根手指头呀 变变变 变成小白兔呀

三根手指头呀 变变变 变成金孔雀呀

四根手指头呀 变变变 变成大花猫呀

五根手指头呀 变变变 变成蝴蝶飞呀

六根小指头呀 变变变 变成小黄牛呀

七根手指头呀 变变变 变成小老鼠呀

八根小指头呀 变变变 变成小手枪呀

九根小指头呀 变变变 变成小挂钩呀

十根小指头呀 变变变 变成小麻花呀

**第四篇：游戏教学**

游戏“击鼓传花”。首先，将全班学生分为两大组。教师有节奏地敲击小鼓，两组学生同时开始传花，当老师的鼓声停止时，两组各有一名学生拿到花，这时，拿到花的学生就说Hello, I\'m …/Hi, I\'m …（这个游戏也可用放音乐来代替击鼓，学生可待音乐停止时起立做自我介绍。）

活动二:为学生出示情景图，让他们自己说说，在此情景中该说些什么？

清晨，两个小朋友在校门口相遇，猜猜看，他们说了些什么？

上课了，老师带一名新同学进教室。新生Lily该怎样做自我介绍？

下课了，有好几名同学与Lily结识，他们是怎样说的呢？

放学了，同学们相互道别，他们彼此都说了些什么？

活动三:两到四个人一组练习自我介绍。若学生已有英文名字，即可使用，若没有英文名字可先用中文名字代替。在此强调分手时说Goodbye./Bye-Bye。

4．课堂评价(Assessment)

**第五篇：浅谈幼儿园游戏教学**

浅谈幼儿园游戏教学

游戏是幼儿最喜欢的活动方式，也是幼儿园对幼儿实施教育的主要形式。幼儿期是身体生长发育的关键时期，由于身心发育尚未完善，对各种自然环境和社会环境的适应能力差，对疾病的抵抗力较弱。《幼儿园教育指导纲要（试行）》贯穿了“以儿童为本，以儿童的发展为本”的指导思想，要求以游戏为基本活动，充分发挥幼儿的自主性，动手、动脑，促进幼儿身心全面、健康的发展。因此，锻炼幼儿健康的体魄，为他们奠定良好的体质基础，不仅关系到他们的健康成长，还会对他们一生的健康产生持续的影响。

游戏化教学是幼儿园实施教育的主要形式。我国著名学前教育家陈鹤琴先生曾说过：“小孩子是生来好动的，是以游戏为生命的”。孩子们就是在游戏中、在玩中一天天长大和进步的。如何使游戏真正成为孩子们自己的游戏，如何在游戏中最大限度的发挥孩子们的主观能动性，他们玩什么，怎样玩，玩多久等等，这就需要我们放开手，给予他们自由发挥潜能的机会。我们在一日活动中，开展了小型多样、开放、任幼儿自主选择的游戏，努力使每一个儿童都能获得满足和成功。

一、充分挖掘民间游戏

由于幼儿受年龄、性别、兴趣爱好不同的限制，其喜欢的游戏也各不相同。于是，在户外活动的时间我们让孩子们自由选择游戏内容和游戏伙伴，例如：我们北方流传的“打宝”、“弹珠”、“夹弹子”等游戏，受到男孩子们的喜欢。特别是“打宝”的游戏，几张硬纸壳剪成圆片片，印上图案，也有的用烟盒折成三角玩，三五成群一玩就是个把小时，百玩不厌。调查中发现，孩子们有的是喜欢好看的图案，有的是喜欢扇的动作和发出的声音，更多的是喜欢好胜，符合学前儿童的竞争心理。女孩子们则喜欢“盘脚莲”、“跳皮筋”、“小鱼游”、等游戏，因为这些游戏可以边说儿歌边玩，玩法上从易到难，提高了玩的兴趣。边说边玩则可以锻炼幼儿的动作灵活性和节奏感，玩得快乐。此外，玩沙、玩水、玩胶泥，更是男孩、女孩都喜欢的。

为了让幼儿有一个健康的体魄，每天除了在固定的主题活动、户外活动时间进行各种民间游戏外，我们还充分利用各种零散间隙时间。如幼儿来园后、离园前、饭后、课间时有许多零散时间，可选择些不受时间、场地限制，玩具携带方便，便于收拢的游戏，穿插在零散的时间进行。如“翻绳”、“转拉线陀螺”、“找东南西北”、“手指游戏”、“石头、剪子、布”等，使幼儿一日生活中减少排队、等待时间，使环节过渡自然，管而不死，活而不乱由于孩子们的兴趣不同。

二、幼儿是游戏活动的主体，给予孩子自主选择的机会。

观念指导行为，没有正确的教育观念，我们的教育行为就会带来偏差。过去的各类活动主要以预设为主，强调了先确定目标，然后再根据目标设计整个活动，游戏活动也是如此，无论是所谓的幼儿自主性活动还是游戏式的学习活动，都不外乎如此，目的性非常的强，但是到了教育过程中，行为往往就会偏差于目标，目标与过程就偏离了。因此，我园充分利用晨练、课前课后、户外活动时间，组织幼儿自由活动，他们自由选择玩具，自由结伴，按自己的喜爱和意愿进行游戏。在这种游戏活动中，孩子们的合作能力，创造能力得到了培养，每一次活动，孩子们都积极参与，充分体验到了成功的喜悦。

1、自己选择“今天玩什么”。

我们经常问孩子们：“今天你们想玩什么游戏呀？”孩子们会争先恐后的发言，这样一来，孩子们会觉得：游戏是我们自己的，我们可以选择玩自己喜欢的游戏。他们选择的游戏，可能是一些无太多乐趣的游戏，也可能是一些已经玩了又玩的游戏，但却是他们所钟爱的。因此，游戏是幼儿根据自己的兴趣，自愿地进行的活动，我们应该尽可能去满足他们游戏中学习的欲望。也只有通过他们自己选择才会玩得尽兴，才能最大限度的发挥他们的积极性和主动性。

2、让孩子自己选择“如何玩”，发挥幼儿的创造性。

游戏的规则不是一成不变的，我们也可以在孩子选择了“玩什么”后，再来问问：“你们想怎样来玩这个游戏呢？”此时，他们会提出各种各样的规则要求，有的是合理的，有的则是不合理的。当一个游戏提出多种玩法时，我们可以让他们去试一试，在试过之后他们就会自己得出一个结论——“这样玩是最好的”。例如：玩游戏《夹球越障碍》时，幼儿提出了很多种跳的方法“双脚跳、单脚跳、跨跳、前进跳、后退跳„„”通过实践,孩子们发现:“双脚跳跳得快”、“单脚跳容易摔倒”、“后退跳找不着方向”„„当孩子提出的规则要求与游戏本身的规则有异议时，我们应该大胆的让他们去试一试，在试过之后他们自然而然又会得出另一个结论——“创新是永恒的主题”。游戏活动的过程中，让孩子们自由地选择行为方式，才能真实的表现他们的心理状态，反映他们的发展水平，毫无拘束的表露他们的思想感情，表现出他们头脑中所想到的一切。

3、角色游戏中自己选择“我来做××”。

角色是幼儿游戏的主要部分。孩子们主动去玩的游戏常常是角色游戏。但其他游戏中也有角色的存在：平时在玩游戏过程中，我们老师会根据幼儿各自特点、和幼儿自身的条件来分配角色，这往往忽略了能力差孩子的表演欲望，抑制了这些孩子表演能力的发展，作为我们老师就应该给予他们自由选择角色的机会，激发他们主动而大胆地去表演。也可让他们通过多次选择不同的角色表演，去试一试，去比一比，挖掘自身优势选择出适合自己的角色。由于孩子在游戏过程中，担当了角色，把自己当作别人来意识。这时，他即是“别人”，又是自己，他在自己和别人对比中，也就潜移默化地提高了自我评价的能力。

4、游戏材料应由幼儿自己选择。

孩子对游戏材料的要求，主要不在于他们的外表形象，而在于这些材料是否能成为玩具,是否能利用这些材料能够进行游戏。游戏材料虽然是代替品,但孩子们对他们还是有一定要求的。他们常常自发的就地取材，周围有什么样的材料，就拿什么作材料。如拿积塑搭高楼大厦、火箭、机器人等等。我们不必强加一些要求给孩子，束缚他们的思维力、想象力，要相信孩子的选择，相信孩子的是非判断能力。

三、教师的指导

游戏中教师应让幼儿真正成为游戏的主人，让幼儿主动控制活动进程，自主决定活动的方式方法。教师在指导幼儿游戏时，应用心去了解幼儿是如何想的，不要轻易地打断幼儿的游戏，更不能包办代替或导演幼儿的游戏，幼儿是游戏活动真正的主人。如：游戏的玩具、材料投放要以幼儿需要兴趣为出发点；游戏的情节、内容要是幼儿自己经验的再现；游戏中出现矛盾、纠纷要以幼儿的方式来解决；游戏中的环境布置也是幼儿自己的事情；游戏中的规则是根据幼儿的游戏需要确定的，而不是外界强加的，这样幼儿才愿意自觉遵守。教师应撒开手让幼儿按自己的意愿，独立自主的去选择游戏的方式方法、规则要求、角色材料，能充分发挥幼儿的创造性、主动性和积极性。这是教师指导幼儿游戏的关键。

四、游戏帮助幼儿摆脱自我中心

游戏对幼儿的诱惑，会使他们控制自己的行为而遵守规则，也让幼儿从新的角度看问题。例如：游戏“网鱼”，它的规则是，每个幼儿边念儿歌边一个一个从“渔网”下钻过。但是，顽皮的幼儿难以遵守，老师请幼儿讲讲游戏的规则。顽皮的孩子为了能再次参加游戏而只能遵守游戏规则。游戏的规则，有的是明显的规则，有的是隐藏的规则，幼儿必须按照规则控制自己的行为，学会用规则协调关系。游戏的兴趣使幼儿愉快的服从游戏规则，约束自己。使幼儿在游戏中学会与人交往、协商、谦让、解决纠纷、遵守规则等社会行为，可以弥补独生子女家庭中缺少同龄伙伴的不足。

在游戏的实践过程中，我们发现幼儿在游戏中相互交往，他们逐渐懂得了什么是正确的，什么是错误的，什么是丑恶的，什么是美好的。幼儿在游戏中，与同伴交往，幼儿才能真正体会到自己是集体中的一员，学会站在他人立场上看自己，意识到自己和他人的关系，逐渐学会服从人们之间关系的准则，而克服自我中心，以形成适应社会需要的社会性行为。

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