**活动3 鼹鼠兄弟★**

**活动目标**

根据骰子上的数字（点数），点数出游戏图上相应数量的格子。

**班级材料**

* 鼹鼠兄弟大游戏图 1张
* 鼹鼠大卡片 2张
* 6 点大骰子1个

**幼儿材料**

* 游戏图 3Y
* 卡片 3K
* 活动册 3Z1、3Z2
* 支架2个
* 储卡袋 1个

**多媒体资源**

* 互动式教学辅助软件

**活动过程**

* 引入活动

教师出示鼹鼠兄弟大游戏图和两张鼹鼠大卡片，创设与鼹鼠有关的故事情境引入活动。

你们看游戏图上分别是鼹鼠兄弟的家，它们喜欢从地下打洞来串串门。今天鼹鼠兄弟要和我们一起来 玩游戏！

* 集体活动

1.教师利用大教具，幼儿利用自己的游戏材料进行师幼互动游戏。

玩法：教师和幼儿交互游戏：双方各选一只鼹鼠卡片分别摆放在大游戏图、幼儿游戏图上其中一个 家中，请一名幼儿代表到前面和教师轮流投掷大骰子，掷到几，就将鼹鼠卡片移动相应数量的格子数。其他幼儿根据他掷出的骰子点数走格子（也可以请幼儿投掷自己的数字骰子），谁的鼹鼠先走到终点，谁就胜利。

选一只你喜欢的鼹鼠，放到游戏图的一个家中，表示起点，另一个家就是我们要去的终点。请一个 小朋友到前面来掷骰子，看看他掷到几个点就在自己的图上从现在鼹鼠所站位置的下一个格子开始数，几个点就走几个格子。我们轮流掷骰子、走格子，谁的鼹鼠先到达终点（走出最后一个格子，到达另一 个家），谁就胜利。

2.教师带领幼儿进行1~2轮游戏，确认幼儿理解了掷骰子跳格子的游戏玩法后，教师可请幼儿直接 掷自己的数字小骰子来尝试几次，然后再进入同伴游戏环节即可。

* 同伴游戏

请幼儿按自己的意愿选择不同的玩法进行游戏。

玩法 1：两人一组，每人 1张游戏图和 1张鼹鼠卡片，共用1个数字骰子。 两人在自己的游戏图上选定一个家作为起点，轮流掷骰子，根据骰子上的数字在游戏图上前进相应 数量的格子，谁先走到另一个家也就是终点处谁就获胜，本轮游戏结束。

玩法 2：两人一组，共用 1张游戏图（或把两张游戏图拼起来）和 1个骰子，分别选1张不同的鼹 鼠卡片，分别在游戏图的两端选一个家作为自己的起点，各自从家出发，轮流投掷骰子，根据骰子上的 数字相对而行。先走到对方家者获胜，游戏结束。也可以两人同时从一个家出发 4 4 4 4 4 4 4 4 ，谁先走到另一个家（终 点）即为胜。

* 幼儿操作

教师引导幼儿完成活动册 3Z1、3Z2的练习，观察幼儿掷出的骰子数和走的步数（吃的食物）是否一致， 能否准确记录。