# 2024年度大班下学期游戏小结 2024.6

来源：网络 作者：落霞与孤鹜齐 更新时间：2024-08-11

*第一篇：2024年度大班下学期游戏小结 2024.6大一班游戏小结本学期，我们认真按照制定的游戏计划，在游戏中充分培养幼儿的良好的游戏常规和合作交往能力，充分体现幼儿在游戏活动中的主导地位，尽可能为幼儿创设良好的游戏氛围，让他们在轻松愉快...*

**第一篇：2024年度大班下学期游戏小结 2024.6**

大一班游戏小结

本学期，我们认真按照制定的游戏计划，在游戏中充分培养幼儿的良好的游戏常规和合作交往能力，充分体现幼儿在游戏活动中的主导地位，尽可能为幼儿创设良好的游戏氛围，让他们在轻松愉快的自主性游戏中获得知识，以促进幼儿综合能力与个性的和谐发展。根据我们班级主题活动和孩子的生活经验，本学期我们开展了“开心餐厅”“开心书报亭”“开心小学”“开心舞台”“开心银行”等游戏内容，充分地利用了活动室的场地，鼓励幼儿共同创设适宜的游戏环境，调动家长一起参与我们游戏的开展如收集各种商品外包装、纸盒、书报亭所需的各种书籍、杂志等，在游戏中孩子们的社会交往能力、口语表达能力、想象创造能力在很大程度上都有了提高，现就本学期游戏计划的实施做一小结。

一、增添趣味性的游戏成品、半成品,吸引幼儿参与创造性游戏。

我们两个老师为了让幼儿积极主动参加到创造性游戏活动中,这学期我们增 添了许多较有趣的游戏成品、半成品从此吸引幼儿参与活动的兴趣。如:“开心银行”里面出现了“小存折”，孩子们自己设计存折，自己存钱自己取钱，这些活动吸引着幼儿。开心舞台也内容丰富多彩,制作的的头饰,幼儿自带的舞衣等，幼儿用了又用,戴了又戴,使用率非常高,表演能力提高了。小舞台的节目也跟随着教学内容的进度逐渐增加新内容、道具。开心餐厅也跟随季节性的不同,常有时新的食品上来;由于我们两个老师创设了适宜的游戏环境,新增添了游戏道具,丰富了游戏材料,幼儿才会积极主动地参与到游戏中去。这样一来有助于幼儿多种能力的发展。

二、注重游戏的导入及评价活动,增强游戏过程的指导。

我们两个老师为了突破游戏流于形式,也为了激发幼儿对角色游戏的兴趣,我们在游戏中注意游戏的导入,在每次游戏开始前,我们都会精心设计游戏的导入部分,使之更好地调动幼儿游戏的积极性、主动性。

如:以导游的形式引入主题,以突发事件作为线索引入主题,以拍照、开张、招聘等活动展开、让孩子自己商量角色，也可以抛出上次游戏没有解决的问题进行导入，一方面在激趣，另一方面,便于解决问题所在。

在游戏过程中,教师间接调控游戏的作用非常大,我们常会扮演角色参与到游戏中,巧妙地指导游戏,引导幼儿创设游戏情节,协调偶尔发生的矛盾及各类问题,及时发现游戏中存在的问题,为评价及下次活动的开展埋下伏笔。

在评价活动中,我们常采用师生共同的方式进行评价活动。善于发现游戏中幼儿的闪光点,加以表扬,使之形成一种风气,又不忘总结游戏中存在的问题,及时加以分析、讨论,得出解决问题的方法,以使幼儿扬长避短。

本学期我班幼儿在自主性游戏过程中,各方面能力都得到了一定的发展与提高,特别是谦让意识、文明行为举止方面有了明显的进步,但是孩子们的语言表达水平还是有较大的差异，少数幼儿长期做“听众”，教师在引导、调控方面能力还有待提高。在游戏分享中，有时候幼儿往往只注重评价别人坏的，不足的，对于别人的闪光点却发现不了，而教师为了让幼儿成为游戏的主人，有时候会让幼儿尽情地说，而没有适时地总结，归纳，因此我们还要更加优化游戏的分享过程，更多地以发散性的问题促进幼儿自主探讨、交流，注重以正面引导为主，促进自主性游戏的深入发展。

**第二篇：大班下学期游戏总结**

大6班游戏总结

2024—2024学第二学期

时光飞逝，光阴似箭，转眼幼儿在园的二年生活即将结束，孩子们要毕业了。通过二年的游戏，感觉孩子们的生活经验逐步丰富，游戏水平也有了大幅度的提高。让我来回顾大班这一个学期中幼儿自主性游戏的开展情况吧！

一、创设良好的游戏环境，提供丰富的游戏材料

我们两位老师根据《新纲要》精神，尽可能为幼儿创设良好的游戏氛围，让他们在轻松愉快的活动中获得知识，培养交往、合作等能力，本学期，我们根据主题和幼儿的兴趣需要开设了以下一些游戏活动区：娃娃家、书吧、小画廊、小舞台、手工作坊、棋社、智慧宫、中国餐馆、照相馆、建筑城、医院等。我们对游戏重新进行了调整布局，把医院和照相馆放到了午睡室，这样两者之间的联系交往就更趋频繁了，在活动室拓展了虫虫大舞台，避免了游戏时的拥挤。在材料提供方面，通过收集大量的废旧材料，提供半成品，把它们分类放在百宝箱中，供幼儿以物代物、一物多用，自制所需的游戏玩具，鼓励幼儿充分想象。由于幼儿参与了游戏材料的准备与制作活动，所以参与游戏的积极性就更高了。在游戏过程中，我们增加了游戏区中的废旧材料与半成品材料，在材料与幼儿的互动中，游戏情节得以拓展和丰富，幼儿以物代物的水平得到了很大的提高。如在“小舞台”游戏中我们发动幼儿收集家中的一些废旧物品，如家中妈妈不用的丝巾、废旧话筒、零食包装盒等，极大地丰富了我们的游戏材料，同时又使幼儿养成了废物利用的好习惯。

随着游戏的不断深入，我们也会及时增减游戏材料，如在“图书馆”游戏的开展过程中，针对幼儿频繁换图书的现象我们请孩子们自己设计了“借书证”，并以此来规范对图书的正确阅读，从而帮助幼儿树立起良好的游戏常规。对于材料的使用，幼儿已经不在停留在对材料本身的兴趣了，他们不仅能正确熟练地进行常规玩法，还能以物代物，一物多用。如“医院”中医生要给病人开刀，就以记号笔来代替手术刀；当病人太多体温计不够用时，记号笔又成了体温计，虽然游戏的材料非常简单，却在幼儿的手下千变万化，其乐无穷！

二、整合主题内容，丰富区域内容

我们加强了游戏与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中去，体现课程与游戏的整合。并关注游戏中的生成，及时为幼儿提供相关的游戏材料，支持引发生成活动的开展，使游戏真正成为主题活动内化的有效途径。

本学期，我班开展了《各行各业》、《旋转乐园》、《虫虫、虫虫飞》、《再见了，幼儿园》四个主题，随着主题活动的变化，我们的区域材料和操作内容也随之变换，体现出课程的进展、目标的变化。例如在“虫虫飞”主题中，我们开设了虫虫手工坊、昆虫展览馆、虫虫画廊、虫虫舞台、虫虫照相馆，给孩子们提供多种材料，让他自由地在各游戏区域做虫虫、画虫虫、折虫虫、演虫虫、玩虫虫的拼图、看虫虫图片、书籍，获取有关虫虫的知识。再如我们在“再见了幼儿园”主题中我们开设了“星城小学”，让孩子们模仿小学生活动；在“棋 社”中让幼儿学习飞行棋、跳跳棋、五子棋、象棋、围棋等一些常用棋的玩法。在“手工坊”中，收集并提供丝带、蝴蝶结、吸管、包装纸等，引导幼儿设计装饰自己的礼物，进行毕业礼物大赠送。在“照相馆”中，设计我们的毕业照、与好朋友留个影等。

三、加强游戏的交流讨论，推进游戏情节的发展

我们通常在游戏之前或者游戏结束时进行交流讨论，在游戏中让幼儿的许多奇思妙想得到推广，不断丰富游戏活动的情节。因此，我们经常请幼儿来介绍一下今天做了些什么,你有没有新的建议，激发幼儿的活动兴趣，也为下次的游戏设计一些新的游戏情节，也提高了幼儿探索解决问题的能力，通过交流幼儿的兴趣得到了适时的引发，教师就可以鼓励幼儿与众不同的创造。如“中国餐馆”里的点心师傅会很负责地设计出各种各样的点心，服务员则很热情地招呼着每一个顾客等，还能随着游戏的展开自主增加了“小礼仪员”的角色。如在“照相馆”游戏中幼儿从最初的给顾客画简单的图象，进而发展到画出动态的造型、制作装饰相框等，游戏的情节愈加丰富。

四、注重游戏中的角色交往与社会性发展

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等等。

随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；“中国餐馆”的师傅会去“医院”里送点心；“建构区”的小朋友搭好公园之后会邀请“图书馆”中的小朋友参观公园；“照相馆”的摄影师会去“幼儿园”给小朋友拍集体照，等等，这些都反映出幼儿之间的交往水平又进入了一个新的台阶。

五、顺应幼小衔接，在游戏中培养良好学习习惯

孩子们进入大班下学期后，为了帮助幼儿顺利幼小衔接，我们非常重视游戏中常规教育，制定了一些规则，要求幼儿共同执行，如：材料的取放，要求幼儿在游戏结束时能把游戏的材料及时整理放回原处；在图书区要求幼儿能仔细、认真的阅读；规定幼儿每周至少参加两到三次智慧宫与语言吧的操作活动，注意幼儿的书写姿势，多提醒、多纠正，每周要参加不同区域的每一种活动，而且在游戏结束时能够大胆,完整地讲述自己的游戏内容，参与游戏评价活动, 运用集体教育的力量对好的行为给予表扬,对不良行为提出改正的办法。经过持续的教育与评价，幼儿已经形成了较好的行为习惯。

以上是我对本班游戏的一个小小回顾。孩子们的点滴进步凝聚着我们的心血和汗水，当然我们工作也有许多不足之处，但我们会继续努力将工作做得更好。

**第三篇：大班下学期游戏总结**

2024年大一班下学期游戏总结

看着幼儿离开幼儿园,心里诸多的不舍,从小班到大班,三年的时光,让我看着他们的变化,从走路不稳到现在活泼好动…….该总结下本学期的活动,为新学期在继续努力.一、创设良好的游戏环境

在学习化区域游戏中，我们创设了六大活动区域。区域活动内容随着主题的开展、季节的更换、幼儿的需求不断地更换与丰富，使幼儿对学习保持着浓厚的兴趣。本学期我们保持了原有的娃娃家、银行、照相馆、缤纷建筑等游戏，对医院、风味小吃店等游戏重点加强了指导，同时结合主题和幼儿的兴趣需要不断更新游戏内容和情节。在材料提供方面，通过收集大量的废旧材料，提供半成品，把它们分类放在四个整理箱中，供幼儿以物代物、一物多用，自制所需的游戏玩具，鼓励幼儿充分想象。由于幼儿参与了游戏材料的准备与制作活动，所以参与游戏的积极性就更高了。同时注意幼儿的书写姿势，多提醒、多纠正。本学期我们在美劳区中突现了班本特色，手工活动的内容进一步增加；语言区中我们重视幼儿的早期阅读，教幼儿学习图文结合看图书，认识一些常见的汉字，为入小学作好了充分的准备；数学区中我们加强了个别计算能力差的幼儿的指 导，提供数学卡，进行了加减、分合等方面的学习，使他们在原有水平上得到了很大提高。

二、游戏的自主性与主题的目的性

进入大班，幼儿都能独立地选择自己喜欢的活动进行游戏，受别人影响而干扰选择的情况出现较少。整个游戏井然有序，在游戏中目的性较强，角色意识比较强烈，有一定的角色责心，幼儿在游戏中的行为态度大都能符合角色的要求，三、游戏材料的使用

在材料提供上我们注意了材料的可操作性、层次性与丰富性，根据幼儿的操作情况，及时地更换与增添，使不同层次的幼儿均能在与材料的互动中获得发展。我们还注意培养幼儿良好行为习惯和学习习惯，督促幼儿自觉地爱护学习用品、操作材料，安静、专心地开展学习活动，对一些合作性活动加强指导，让幼儿明确如何合作，体会合作的快乐。在游戏过程中，我们增加了游戏角中的废旧材料与半成品材料，在材料与幼儿的互动中，游戏情节得以拓展和丰富，幼儿以物代物的水平得到了很大的提高。

大一班

2024年 7月

2024年大一班上学期游戏活动总结

本学期经过中班一年的游戏活动,幼儿已经养成良好的游戏习惯,现在总结今年的不足,为下学期的游戏活动计划更好的做铺垫.一、角色交往及社会参与性

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等等。随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；

二、对游戏常规的遵守情况

幼儿在游戏中是自由的，但自由与规则又是相辅相成的，没有规则约束的自由不是真正的自由，只有在一定规则约束下的自由，才是真正的自由。经过一个学期的锻炼，幼儿的游戏常规相对期初有了很大的进步：大部分幼儿在游戏中都能遵守游戏规则，爱护游戏玩具，玩时轻拿轻放玩具；在游戏中都能专注于游戏活动，很少出现追逐打闹或者频繁出入各个游戏等现象，游戏也很少因为幼儿之间的相互影响而出现无法正常展开的现象；游戏结束时能主动将游戏材料放到指定的地方，收拾整理材料的秩序有了很大的提高。

三、创造力表现

在观察中我们发现，幼儿的游戏也经常擦出一些创造的火花，主要表现在游戏情节的丰富、创新及对材料运用的独创上。如在“照相馆”游戏中幼儿从最初的给顾客画简单的图象，进而发展到画出动态的造型、制作装饰相框等，游戏的情节愈加丰富；“小舞台”上设计出了各种各样的演出服装，还制作装饰了了各种动物帽子这些都是幼儿创造力萌芽的表现。我们就认真组织好每次的游戏讲评，采用自评、互评等方式，鼓励幼儿大胆地发表想法，多鼓励、肯定了幼儿的创造性行为。

四、游戏与当前教学主题之间的联系

我们加强了游戏与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中去，体现课程与游戏的整合。并关注游戏中的生成，及时为幼儿提供相关的游戏材料，支持引发生成活动的开展，使游戏真正成为主题活动内化的有效途径。结合本学期开展的“节日”、“植物的生命”、“环境保护”、“我要上小学了”等主题，我们的游戏中就相应地出现了一些与主题相关联的内容，如美劳区的“画妈妈”，科学区的“叶子分类”，社会性的“环保局”、“小学”游戏等，力求体现课程与游戏的整合。

大一班

2024年1月

**第四篇：大班下学期游戏总结**

大6班游戏总结

2024—2024学第二学期

时光飞逝，光阴似箭，转眼幼儿在园的二年生活即将结束，孩子们要毕业了。通过二年的游戏，感觉孩子们的生活经验逐步丰富，游戏水平也有了大幅度的提高。让我来回顾大班这一个学期中幼儿自主性游戏的开展情况吧！

一、创设良好的游戏环境，提供丰富的游戏材料

我们两位老师根据《新纲要》精神，尽可能为幼儿创设良好的游戏氛围，让他们在轻松愉快的活动中获得知识，培养交往、合作等能力，本学期，我们根据主题和幼儿的兴趣需要开设了以下一些游戏活动区：娃娃家、书吧、小画廊、小舞台、手工作坊、棋社、智慧宫、中国餐馆、照相馆、建筑城、医院等。我们对游戏重新进行了调整布局，把医院和照相馆放到了午睡室，这样两者之间的联系交往就更趋频繁了，在活动室拓展了虫虫大舞台，避免了游戏时的拥挤。在材料提供方面，通过收集大量的废旧材料，提供半成品，把它们分类放在百宝箱中，供幼儿以物代物、一物多用，自制所需的游戏玩具，鼓励幼儿充分想象。由于幼儿参与了游戏材料的准备与制作活动，所以参与游戏的积极性就更高了。在游戏过程中，我们增加了游戏区中的废旧材料与半成品材料，在材料与幼儿的互动中，游戏情节得以拓展和丰富，幼儿以物代物的水平得到了很大的提高。如在“小舞台”游戏中我们发动幼儿收集家中的一些废旧物品，如家中妈妈不用的丝巾、废旧话筒、零食包装盒等，极大地丰富了我们的游戏材料，同时又使幼儿养成了废物利用的好习惯。

随着游戏的不断深入，我们也会及时增减游戏材料，如在“图书馆”游戏的开展过程中，针对幼儿频繁换图书的现象我们请孩子们自己设计了“借书证”，并以此来规范对图书的正确阅读，从而帮助幼儿树立起良好的游戏常规。对于材料的使用，幼儿已经不在停留在对材料本身的兴趣了，他们不仅能正确熟练地进行常规玩法，还能以物代物，一物多用。如“医院”中医生要给病人开刀，就以记号笔来代替手术刀；当病人太多体温计不够用时，记号笔又成了体温计，虽然游戏的材料非常简单，却在幼儿的手下千变万化，其乐无穷！

二、整合主题内容，丰富区域内容

我们加强了游戏与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中

去，体现课程与游戏的整合。并关注游戏中的生成，及时为幼儿提供相关的游戏材料，支持引发生成活动的开展，使游戏真正成为主题活动内化的有效途径。

本学期，我班开展了《各行各业》、《旋转乐园》、《虫虫、虫虫飞》、《再见了，幼儿园》四个主题，随着主题活动的变化，我们的区域材料和操作内容也随之变换，体现出课程的进展、目标的变化。例如在“虫虫飞”主题中，我们开设了虫虫手工坊、昆虫展览馆、虫虫画廊、虫虫舞台、虫虫照相馆，给孩子们提供多种材料，让他自由地在各游戏区域做虫虫、画虫虫、折虫虫、演虫虫、玩虫虫的拼图、看虫虫图片、书籍，获取有关虫虫的知识。再如我们在“再见了幼儿园”主题中我们开设了“星城小学”，让孩子们模仿小学生活动；在“棋 社”中让幼儿学习飞行棋、跳跳棋、五子棋、象棋、围棋等一些常用棋的玩法。在“手工坊”中，收集并提供丝带、蝴蝶结、吸管、包装纸等，引导幼儿设计装饰自己的礼物，进行毕业礼物大赠送。在“照相馆”中，设计我们的毕业照、与好朋友留个影等。

三、加强游戏的交流讨论，推进游戏情节的发展

我们通常在游戏之前或者游戏结束时进行交流讨论，在游戏中让幼儿的许多奇思妙想得到推广，不断丰富游戏活动的情节。因此，我们经常请幼儿来介绍一下今天做了些什么,你有没有新的建议，激发幼儿的活动兴趣，也为下次的游戏设计一些新的游戏情节，也提高了幼儿探索解决问题的能力，通过交流幼儿的兴趣得到了适时的引发，教师就可以鼓励幼儿与众不同的创造。如“中国餐馆”里的点心师傅会很负责地设计出各种各样的点心，服务员则很热情地招呼着每一个顾客等，还能随着游戏的展开自主增加了“小礼仪员”的角色。如在“照相馆”游戏中幼儿从最初的给顾客画简单的图象，进而发展到画出动态的造型、制作装饰相框等，游戏的情节愈加丰富。

四、注重游戏中的角色交往与社会性发展

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等等。

随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况

出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；“中国餐馆”的师傅会去“医院”里送点心；“建构区”的小朋友搭好公园之后会邀请“图书馆”中的小朋友参观公园；“照相馆”的摄影师会去“幼儿园”给小朋友拍集体照，等等，这些都反映出幼儿之间的交往水平又进入了一个新的台阶。

五、顺应幼小衔接，在游戏中培养良好学习习惯

孩子们进入大班下学期后，为了帮助幼儿顺利幼小衔接，我们非常重视游戏中常规教育，制定了一些规则，要求幼儿共同执行，如：材料的取放，要求幼儿在游戏结束时能把游戏的材料及时整理放回原处；在图书区要求幼儿能仔细、认真的阅读；规定幼儿每周至少参加两到三次智慧宫与语言吧的操作活动，注意幼儿的书写姿势，多提醒、多纠正，每周要参加不同区域的每一种活动，而且在游戏结束时能够大胆,完整地讲述自己的游戏内容，参与游戏评价活动, 运用集体教育的力量对好的行为给予表扬,对不良行为提出改正的办法。经过持续的教育与评价，幼儿已经形成了较好的行为习惯。

以上是我对本班游戏的一个小小回顾。孩子们的点滴进步凝聚着我们的心血和汗水，当然我们工作也有许多不足之处，但我们会继续努力将工作做得更好。

**第五篇：大班角色游戏小结**

角色游戏是幼儿最喜欢的游戏活动之一，每一个角色游戏的主题都是从幼儿的日常生活中引出的，它贴近幼儿的生活，能激起幼儿的兴趣。本学期，我们根据园务计划精神和本班幼儿的实际情况，在认真分析各类游戏教育功能的基础上，积极地为幼儿创设、完善游戏环境，开设了如下一些活动区：嘬嘬奶茶铺、小苗烧烤、多多银行、中国奥运，福娃新村、中国菜馆、中国武术馆、欢欢照相馆、手工作坊等。通过努力，孩子们在游戏中交往能力、合作技能、表现欲望、创造性等得到了一定发展。以下就本学期的游戏情况作个总结。

游戏材料是幼儿游戏的物质支柱，是幼儿游戏的工具。在角色游戏活动中，材料的收集和及时投放是相当重要的，直接关系着幼儿游戏的开展。

我们鼓励幼儿收集各种游戏所需的废旧材料，根据自己游戏所需进行有效的利用。幼儿对欢欢照相馆很感兴趣，我们就请幼儿在家收集妈妈不用的化装品空盒子，自己的小镜子，梳子、帽子等，投放在欢欢照相馆里，激起了幼儿很大的兴趣，每回都争着要当化装师呢！等着化装的小朋友也经常排起长队等候。

中国菜馆的游戏中发现顾客有时候点的菜是菜单上没有的，造成了顾客和服务员的尴尬，顾客的需求得不到满足，渐渐菜馆生意就失去了往日的热络了。针对这一情况，我们研究发现问题，想出解决办法，及时提供海绵纸，笔、剪刀、蜡笔等材料，引导幼儿根据顾客的不同需求自己动手制作菜类，既满足了顾客，也充分地发挥了孩子的自主性和创造力，促进了幼儿的游戏兴趣。

幼儿的游戏经验是开展游戏的重要依据，角色游戏来源于日常生活，平时我们鼓励家长在周末或节假日带幼儿外出走走、鼓励幼儿多观察生活，多谈一些自己的购物、去餐馆就餐的经验等等，我们在社区活动中也开展了参观奶茶铺、寻找奥运小标记等活动，丰富幼儿对制作奶茶的经验，了解奥运小知识。使幼儿加深印象，获得必要的生活经验，以便更好地在游戏中反映生活。

教师对游戏的指导亦是十分重要的。教师要注意观察幼儿的游戏情节，同时随时抓住教育契机，及时有效地处理偶发事件，将指导的计划性与随机性、灵活性结合起来。教师要使幼儿积极投身到游戏活动中，就要学会依据幼儿的不同需要给予适当地帮助，同时还要注意激发幼儿之间的积极相互作用，在中国武术馆游戏中，幼儿对武术的经验比较缺乏，我们在游戏前专门开展武术教学活动，利用武术表演碟片来丰富幼儿的经验，吸引幼儿。

游戏中引导幼儿选出表演好的幼儿当师傅，带着徒弟练武术，也可以让观众上来跟着一起练练，增强了观众与表演者之间的互动性，激发幼儿的游戏兴趣。中国奥运博物馆中材料都是“死”的，讲解员要怎么样把它们变活，这就需要有一定的指导。

老师事先让孩子们了解了奥运小知识，还丰富了小讲解员的经验。在游戏中引导博物馆内的管理员根据实际情况（参观人数的多少）去其他游戏区作宣传，吸引更多人的参观，增加游戏区之间的互动。

对幼儿游戏活动的评价，是对幼儿执行游戏规则的情况作小结，表扬肯定积极行为。如幼儿有哪些新玩法、新创意等。教师还要注意进一步提出深入开展游戏的新要求，激发幼儿新的需要。评价的方式可由教师带领全班进行，也可以让幼儿自己评价，共同提出有效建议等。幼儿的自主评价主要是鼓励幼儿把自己在游戏中的所见所闻、感受体验表达出来，与同伴交流分享，由幼儿主动评价的“我发现了什么问题?我们还应该做些什么？”以教师的全面评价为主的“今天哪个区小朋友收拾玩具最快？”“你学习了什么新本领？”“下次更好的游戏还需要做什么？”等等。

孩子的游戏水平慢慢提高了，合作协商意识已增强，但还是存在着多方面的问题，如游戏技能需加强、游戏经验还需丰富等。在以后的工作中，我们要针对实际问题制订出适合各个年龄段孩子的游戏计划和方案，使得孩子的游戏水平能得到快速提升。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！