# 游戏活动总结模板10篇

来源：网络 作者：暖阳如梦 更新时间：2025-03-14

*游戏活动总结模板范文10篇游戏是童年时代的伙伴，在各项活动中，游戏是占有特殊地位的重要活动，下面小编给大家带来关于游戏活动总结模板，希望会对大家的工作与学习有所帮助。游戏活动总结模板篇1幼儿表现：上学期我班就投放了“小超市”区角游戏资料，创...*

游戏活动总结模板范文10篇

游戏是童年时代的伙伴，在各项活动中，游戏是占有特殊地位的重要活动，下面小编给大家带来关于游戏活动总结模板，希望会对大家的工作与学习有所帮助。

**游戏活动总结模板篇1**

幼儿表现：

上学期我班就投放了“小超市”区角游戏资料，创设游戏的最终目的为让孩子们在游戏中既能够根据物品的类型进行分类摆放，又能够进行相互之间的主角交往。但在对游戏过程的观察中我们发现孩子存在着几种现象：

1、学期初我们发现幼儿物品的摆放漫无目的，随意的摆放，虽然投放只有（水果、蔬菜）两种货物，但幼儿在摆放时并不会根据货物的类型进行分类摆放，于是我们在货筐里贴上了货物的图片，让幼儿能够有目的的进行一一对应的摆放。经过观察我们又发现让幼儿单单根据图片进行摆放，好像对于部分幼儿并没有难度，很快就能把所有的货物都分完。

2、娃娃家的幼儿喜欢到超市购物，并会买回一大筐的食物，教师试问：这是什么？买回去干什么？幼儿都回答不出。于是，我们创设了买菜购物单，让幼儿手持购物单去购物，让幼儿购物成为有目的性的行为。但观察后我们又发现了新的状况：娃娃家的幼儿一向热衷于买菜，一会儿出来买一次，一会儿又来一次，虽然在买菜的过程中幼儿语言进行了交往，也透过交往使幼儿明白了这些物品的名称，初步建立了目标意识。但买回家的菜一大堆，孩子并不会去烧成一桌的菜，而只会堆放在一边。

现场指导：

根据幼儿的表现适时调整材料及给与幼儿进一步的指导

反思与调整：

当我观察了幼儿活动的过程，我认为就应根据幼儿的认知潜力和情感需求，设计适合不同层次的游戏场景，使幼儿在游戏中学习上或起到用心的推波助澜的作用。

调整策略如下：

1、原有层次为按筐内图片放入相应的材料，对部分幼儿没有挑战，现增加相应的难度，一种增设货品：荤菜，为幼儿摆放创设障碍；另一种创设摆放图，溶入了数字配对、颜色配对、图片配对的难度，让幼儿挑战更高层次。

2、解决第二种现象：

（1）制定相关游戏规则：引导娃娃家的人员先做些自家的事情，然后等超市营业员摆放好货物后超市开张了，才能够进行购物。

（2）超市内适当摆放真实的货物，购物单进行相应的调整，顾客购物后能够根据买回的菜进行再加工，如：切丝、切块等，把幼儿的兴趣点转换到另一个资料让，从而减少一向买菜的现象。

**游戏活动总结模板篇2**

小班孩子喜欢玩主角游戏。原因他们能够按照自己的意愿，能够尽尽的玩，不会受到任何的约束，在游戏中幼儿能大胆地表达自己的思想，因此在游戏中，老师的指导是确保幼儿能顺利开展的先决条件。

首先幼儿缺乏主角意识，在游戏中幼儿的兴趣和注意力不稳定，极易受外界因素的影响。例如，思颖平时最喜欢当娃娃家的妈妈。当她看到理发店有人要洗头，就丢下娃娃跑去帮她洗头，看到点心店有客人在吃点心，就扔下娃娃跑去帮厨师做点心。所以针对这一现象，教师就要适时的指导，让当妈妈的思颖意识到自己的职责。如：老师能够以客人的身份去娃娃家做客，用语言提醒妈妈：“呀娃娃哭的好厉害啊，妈妈在那里啊，娃娃不哭，我们一齐去找妈妈哦”，边走边说：“妈妈快回家吧，宝宝想你！”这时，扮妈妈的婷婷很快回到了娃娃家。

其次在游戏中幼儿缺乏语言交往，幼儿在玩游戏的时候一般动作交往多于语言交往，更多的依靠玩具进行游戏，满足于玩具的摆弄之中，缺乏交往潜力。比如：游戏《商店》，商店里顾客买东西，嘴里还没说要买什么，手已经去拿自己需要的需要的东西。《医院》游戏中，医生还没说什么，病人就把药拿走。所以在游戏中，教师就应要随时观察，发现问题能够以主角的身份参与语言指导：如在商店里要买东西时说“阿姨，我要买某某，多少钱啊？”买好后有礼貌地说“再见”，这样能够让幼儿在模仿中学会用语言交往。医院里，病人要问医生：“医生，我要吃药吗？等语言交流。”

最后为幼儿创设良好的环境是十分重要的，小班幼儿的玩具就应形象玩具为主，引发孩子们的游戏兴趣和简单的游戏行为。如：为娃娃家准备的餐具就应是色彩鲜艳、形象逼真的一些锅、碗、灶、杯子，准备的冰箱、彩电、洗衣机、微波炉等要贴合孩子们日常生活经验的，孩子们喜欢操作，能够模仿的。他们在娃娃家烧饭、烧菜、喂娃娃喝奶、看电视、洗衣服、往冰箱里放食物等游戏行为。

小班幼儿主角游戏中，教师认真仔细的观察和有目的的记录，把前一次的观察认真的加以总结和反思，这样会在下一次的游戏中能有目的地进行指导，保证游戏更顺利地展开。

**游戏活动总结模板篇3**

为了进一步贯彻落实《幼儿园教育指导纲要》及《3—6岁儿童学习与发展指南》中“坚持以游戏为基本活动，以游戏为幼儿的主要生活和学习方式”这一重要指导思想，充分发挥环境材料的教育功能和互动功能，让幼儿根据自己的需要在比较宽松、随意的氛围中自由选择，自主活动，以促进幼儿身心健康、和谐发展，本学期我们继续活动区游戏的研讨观摩，我班想用两天对全园教师开设了活动区游戏。

进入中班下学期，我们在活动区游戏的环境创设、游戏材料投放、游戏开展等方面力争做到既有多样性又有独特性，既有延续性又有创新性，注重材料玩法的层次性和适宜性。

本学期我班老师在增添活动区材料时的做法是：凡是能在淘宝网上买到的我们就买，即使老师自己掏腰包也要买。不将老师大量的时间和精力花费在制作活动区材料上，而将老师解放出来，多花时间和精力组织孩子们游戏，观察孩子们在游戏中表现，参与孩子们的游戏，提高孩子们的游戏质量和深度。本学期我班添置的材料几乎都是网上购买的，表演区、美工区、益智区等等，花费了近200元。

下面我把我班的部分区域向大家介绍一下。

首先我们新增加了一个“表演区”，励志，搭建了一个小舞台，设置了观众席，提供了很多演出时用的道具、服装，比如有草裙、花环、面具、头饰，还训练了一位能干的小主持人，小主持人负责安排演出的人员、报节目顺序、收观众的门票，还要播放音乐等。小主持人就像一位小老师，管理、安排着表演区有序地开展。选择表演区的小演员们可以自娱自乐地装扮自己，大大方方地展现自己，锻炼孩子们表现自我的能力。自由人可以到表演区来购票观看精彩的演出，孩子们很是开心，演得开心，看得开心。

我们感觉这个表演区一个重要的特色，也是我们设置时的一个主要指导思想就是：以对环境的创设来引发幼儿的表演渴望，使他们自然地进入情境。首先我们想尽办法投入了大量的材料供幼儿们选择，让他们对表演产生兴趣；并且我们把表演区放在了闲置的教师办公室里，那里比较安静人少，让演员们尽情表演，不受别人干扰又不干扰其他区域。

我们班还有一个比较有特色的区域就是“建筑区”。在小班时，我们只给孩子们提供旺仔牛奶罐，并在地上用即时贴贴上很多的线路，组成迷宫。孩子们由最先的按地上的标志线拼搭，一个挨一个或一大一小的拼搭成线；慢慢地发展到自主的搭建，一层一层的垒高，或由多到少地垒高。

到了中班上学期，孩子们能力提高了，要适度地增大难度才能吸引孩子们更多的兴趣，于是我们添加了新材料——鞋盒盖。这下激发了孩子们的创意，孩子们自发的创造出多种搭建的方法，将牛奶罐和鞋盒盖组合起来垒高，搭建出各种形式的城堡，

现在是中班下学期，孩子们又长大了一些，能力也提高了，要更进一步增大游戏难度才能更好地发挥孩子们的创造力和想象力，于是我们又一次改变了游戏材料。将上学期孩子们玩的早已破损的鞋盒盖全部丢弃，收集了很多大大小小的长方形纸盒，有各种牛奶包装盒、毛线包装盒、茶叶包装盒，还有大一点的奶粉罐等等。孩子们非常喜欢用纸箱、易拉罐的拼拼搭搭，玩得非常有创意。孩子们有创意的作品有“战斗机”、“万里长城”、“豪华战舰”

点心店里给厨师、服务员都统一服装和帽子，这下孩子们玩得就更加得投入了。为了便于顾客点单，我们新添加了点菜单，让服务员用点菜单让客人点单。我们还提醒服务员接待顾客要热情，要服务周到。游戏中点心店的生意是最“兴隆”的，孩子们玩得可是像模像样，就像真的一样哦！

语言区对孩子们提出了新的要求，老师投放了很多故事挂图的照片，让孩子们练习看图讲故事。还让孩子们用手偶进行故事表演。这个区域的游戏锻炼孩子们的语言能力，培养了孩子们看图编故事的能力。

运动会中很多孩子学会了系鞋带，为了巩固孩子们对系鞋带的兴趣，我们在巧手区增添了很多鞋板，让孩子们模拟在鞋上穿鞋带、系鞋带，锻炼孩子们的动手能力和生活自理能力。孩子们虽然都系鞋带，可不会穿鞋带，所以个个学起来都很认真，但是鞋带一会儿穿左边，一会儿穿右边，一会儿向上穿，一会儿向下穿，可不太好学，要耐下心哦！

巧手区我们还增添了用纸条编织的材料，这种材料以前的班级也有，这次我们只是给编织材料加了一个镂空的边框，这样一来，材料更美观了，更容易吸引孩子。

我们还在淘宝网上为孩子们淘来很多的“宝贝”，孩子们可喜欢玩了。益智区的益智拼珠、各种不同难度的拼图；美工区的立体创意手工粘贴画、马赛格贴画。

**游戏活动总结模板篇4**

案例一：游戏开始啦！孩子们穿梭在游戏区域中间，来来往往好不热闹。这天，好吃点的生意个性好，因为好吃点的厨师们“研发”了新产品！客人络绎不绝的来到店内，一个厨师负责烧烤，另外四个厨师忙着给客人做小点心。姗姗来到店内：“给我一串糖葫芦。”“好的。”樱姿说道。之后姗姗坐在了餐桌旁等候。“糖葫芦好了。”樱姿对着姗姗喊道。姗姗站起来，拿着糖葫芦把钱给了樱姿后就坐在餐桌上享用美味了。这时候第二个客人来了，樱姿随手把钱扔在桌子上就去招呼客人了。再看看餐桌那边，姗姗吃完了糖葫芦，满意的离开了，留下了一桌的木棒、与橡皮泥。时间慢慢过去，厨房桌子上散落的钱越来越多，顾客餐桌上、地上的剩菜也越来越多了！

反思：

出现上述的状况，我觉得主要的原因不是孩子们不懂得整理东西，而是孩子们不懂得分配主角，从而进行分工合作。好吃点中我们共有六个幼儿能够进行游戏。大部分的孩子只了解自己是好吃点得工作人员，殊不知同一个游戏区内的工作人员也分各种各样的工作职务。所以，导致幼儿出现了“一群厨师而无人整理”的混乱场面。对此，我在讲评时，特地强调了游戏人员的分配问题。帮忙幼儿了解在同一个游戏中若能够做到分工明确，往往能够到达意想不到的效果。另一方面影响幼儿游戏的原因在于：教师带给的半成品较多，但成品较少。中班的主角游戏中半成品的带给是必要的。但是孩子们在必须的时间内制作的东西毕竟是有限的，在大部分的时间里供应量无法满足顾客的需求量，致使厨师们疏于整理。所以游戏成品的带给也是不容忽视的一个资料。

案例二：

在这天的游戏中，我特地观察了好吃点得游戏状况。游戏开始，我就听到恒恒在说：“这天我来做冰激凌吧！”“那我来做烧烤。”樱姿应和道。“我来卖包子。”“我来管超市。”超超和松松也跟着说道。“你们都选走了，我做什么呀？”婷婷不满的问道。“对了，我们还差一个收钱的和一个服务员，要不，你做服务员吧！”恒恒眼睛一转，立刻为婷婷想到了办法。“好啊，我就来做服务员。”“老师说，服务员也能够收钱的。”恒恒继续说着。“对！对！还要拿个盒子把收来的钱放在一齐，这样就不会乱了。”樱姿边说边转身找来一个盒子：“就拿这个吧！”婷婷接过盒子：“好，那我就做服务员了，嘿嘿。”几十分钟的游戏下来，好吃点比往常整齐多了。

反思：

游戏中孩子们的一番对话充分的肯定了孩子们对上一次游戏评价资料消化的用心程度。孩子们有了初步分工合作的意识。整个游戏过程中，也比上一次游戏有序很多。但是，在这一次的游戏中出现了供大于求的状况，另外服务员也显得比较忙乱。分析原因，并不是顾客量的减少，而是在需求量不变的状况下，增加了成品后，需要厨师做的事情减少了。但是虽然孩子们进行了必须的分工，但是厨师人数并未因此减少，并且整个游戏过程中每个厨师都在不停的忙碌着。而在好吃点的另一端却只有一个服务员在为客人进行服务，导致服务员格外忙碌。其实，我们能够帮忙幼儿进一步进行合理分工。帮忙幼儿根据好吃点的忙碌状况合理分配服务员、厨师等工作人员的人数，做到随机应变。

**游戏活动总结模板篇5**

角色游戏是幼儿反映现实生活的一种形式，是幼儿按自我的意愿，根据自我的生活经验，创造性的反映现实生活。角色游戏是幼儿所喜爱的一种活动，也是极好的教育手段。这天去观摩了花园幼儿园的角色游戏，深有感触。我就角色游戏中的角色分配和角色扮演讲讲我的想法。

扮演角色是角色游戏的中心环节，幼儿要透过扮演角色来满足自我的愿望。人人都关心自我担任什么角色，游戏开始时孩子们往往为了争夺角色引起混乱，潜力强的和强的在一齐就发生争吵，潜力强的和弱的在一齐，强的总是担任角色，弱得总是当配角。这种现象几乎一向存在，因为游戏中产生了相互交往的需要，也就很自然地产生了角色矛盾。

在角色分配中，对一些总是抢当主要角色的孩子，教师就要有意识的引导他们当次要角色，而对胆小懦弱的孩子就鼓励他去当主要角色。在游戏中，教师要个性观察那些好动的孩子，他们精力充沛，需要得不到满足，就会在游戏中四处干扰，不受同伴的欢迎。教师应针对这些孩子的个性特点，创造一个适合于他们的角色，让他们愉快地参加游戏。在游戏则中，使他们的需要得到满足，而自然地抑制自我的缺点，到达教育目的。

幼儿玩角色游戏最关心的是自我扮演的什么角色，并以扮演角色、模仿角色活动为满足。但在刚开始玩角色游戏时，幼儿只是热衷于模仿某一角色的动作或活动，并不明确自我担任的角色，需要教师给予启发。帮忙他们明确自我在游戏中的角色身份，从而更好地模仿这一角色。我们总会发现有孩子无所事事或者拿着游戏区的材料玩教师利用一切机会引导幼儿观察周围社会生活，调动和丰富幼儿的生活经验。如：为了丰富幼儿扮演医生这一角色的经验，教师可组织幼儿去参观医院。参观后利用谈话启发幼儿的原有经验：你去医院时，你看见医生是怎样做的？护士在做什么？最终能够总结出：医生为病人看病要先询问病情，然后检查，最终再治病。而当护士则负责打针、取药，护理病人。职责分开，各负其职。孩子们都明白自我干什么，怎样干了。

生活即课堂。幼儿在观察周围世界地过程中，逐步积累经验，构成社会角色，而角色游戏能使幼儿透过扮演角色，在假想的动作、情景和交往中，反映他们眼中世界。现实生活中的日常观察有很多，透过每一次观察，幼儿对不一样职业的人们工作有了初步感性经验。所以，掌握和积累社会生活经验是角色游戏的基础。

总之，角色游戏贴合幼儿的年龄特点，为幼儿所喜爱。幼儿在扮演角色时，感觉到自我是游戏中的主人，把自我看成是很有本领会做成年人所作的各种工作的人。我们要真正实现角色游戏的教育功能，更有力提高幼儿角色游戏水平，使角色游戏开展得更好，更有教育作用。

**游戏活动总结模板篇6**

我们大班自从开设了大润发超市后就吸引了许多幼儿，但我发现幼儿虽然喜欢到超市里玩，却越来越少的幼儿愿意到大润发当“服务员”，究其原因就是因为每次游戏结束后“服务员”都要花上较长的时间来整理材料。所以玩了一会儿，“服务员”就跑到其他的区域去游戏了，自然超市力就没人了，有的幼儿就开始自我随便拿自我所要的东西。

这时，教师就应发挥引领作用，如教师能够与幼儿一齐参与到游戏中。幼儿十分喜欢和教师一齐游戏，教师对游戏的态度会直接影响到幼儿的态度。如果教师能与幼儿一齐参与到游戏当中，并能用热情的态度和幼儿一齐充当服务员，幼儿游戏的兴趣必须会被带动起来。在活动中，教师还能够与幼儿一齐整理材料，如材料坏掉了还能够与“服务员”一齐修补。这样他们就不会感到无聊，也不会跑到其他区域游戏了。

当游戏结束后，教师能够将本天大润发的状况进行重点评价，问问幼儿在大润发里碰到了哪些开心的事，大家是否就应感激“服务员”。还要着重表扬在游戏中表现用心的“服务员”，使他们产生成就感。对于那些没有当过“服务员”的幼儿就会产生好奇心，等下次活动就会用心地参与到当“服务员”的行列中来了。当然在以后的活动中也要用心动员其他的幼儿一齐帮忙收拾材料、整理材料。

**游戏活动总结模板篇7**

活动目标：

1、练习兔跳、手脚着地爬行等动作，增强幼儿身体协调能力。

2、积极参与游戏，体验游戏及团结合作的乐趣。

3。增强合作精神，提高竞争意识。

4。培养幼儿不怕困难、坚强、勇敢、积极向上的良好品质。

活动准备：

垫子四块、呼啦圈若干个、皮球若干个、乌龟及兔子挂饰

活动过程：

一、准备活动

“冬天来了，森林里的小动物们都忙着储备食物了。小徐老师听说，今天啊，小乌龟要请小兔子帮忙运一些水果，我们小朋友也去帮帮忙，好不好啊？

恩，小朋友们真是热心的好孩子，但去帮忙之前呢，我们要先做一下热身运动，这样待会儿才能更好地帮小乌龟的忙。那好，现在跟着我做。”

（教师带领幼儿分别活动手腕、脚腕、膝盖，练习前后压腿及原地快速跑步。）

二、练习“兔子跳”动作，复习手脚着地爬的动作。

小兔子是怎么走路的？

1、幼儿自由表演（教师仔细观察，找几个做的好的幼儿示范）

2、教师示范。讲解规范动作：双脚同时起跳，身体前倾，往前起跳，然后双脚同时落地。

3、幼儿再次练习。

4、那我们再来学学小乌龟爬行吧！

三、游戏“龟兔接力”

1、教师讲解游戏规则：（教师示范）

全体幼儿分为两组，一组为乌龟，一组为兔子，各站在场地的左右两边。第一只乌龟从垫子上爬到对面拍一下第一只兔子的手，然后跑到兔子队伍的最后，第一只兔子马上按呼啦圈路线跳着将“水果”送到对面，然后将手中的“水果”放到旁边的箱子内，接着排到乌龟队伍的最后。同时，第二只乌龟迅速爬到对面，然后第二只兔子又跳过去，以此类推。

2、开始游戏

3、交换角色再次进行游戏。

4、为获胜的队欢呼。

5、放松运动

活动反思：

此次活动基本完成了第一个目标（练习兔跳、手脚着地爬行等动作，增强幼儿身体协调能力），但第二个目标（积极参与游戏，体验游戏及团结合作的乐趣）没有很好地完成，整个过程还有一些不足，主要有以下几点：

1、将幼儿分组后才讲解游戏规则，致使无法兼顾两边幼儿，可能使部分幼儿没有听清规则或没看清示范，是以游戏时部分幼儿乱跑，没有按要求活动。

2、整个游戏的设计情境性较为欠缺，语言表述不够生动活泼，没能最大程度地调动幼儿的积极性。

3、将全体幼儿分为两组，队伍过长，导致幼儿等待时间过长，从而热情减退。

4、自身在指挥、表述时，不够自信大方，没有发挥到最佳水平。

**游戏活动总结模板篇8**

活动目标

1、通过游戏，帮助幼儿进一步了解常见动物的明显特征和生活习性。

2、引导幼儿观察、比较、发现动物明显特征，鼓励幼儿大胆表达自己的想法。

3、体验游戏带来的乐趣。

4、培养幼儿对事物的好奇心。

5、发展幼儿的观察力、想象力。

重点难点

幼儿在教师的引导下发现动物的明显特征，大胆表现自己的想法。

活动准备

1.幼儿已有在太阳下和影子做游戏的经验。

2.多媒体课件。（树林背景图，四个小动物影子，分别是小兔、小鸡、小鸭、蜗牛，每张影子可点击放大、验证。）

3.幼儿人手1张塑封的小动物图片卡。

4.四块树林背景图的塑料板，每块板分开摆放，上面有小动物的影子。

活动过程

一、分享交流、再现经验。

提问：“你喜欢什么动物？为什么？”（再现已有经验，鼓励幼儿大胆讲述）情景导入、

二、感知特征。

三、演示课件：

今天森林里有一群动物朋友想和我们玩“捉迷藏”的游戏，它们是谁呢？它们躲在哪里？我们一起找一找吧。

1.提问：你找到了谁？它躲在哪里？

（引导幼儿观察、并从外形特征上进行判断，进一步感知外形特征）

2.点击动物影子使它变成有色彩的动物，进行验证。

3.教师用儿歌进行小结，并鼓励幼儿用肢体动作表现各种动物。

4.重点观察蜗牛的外形特征，比较小鸡和小鸭。

四、配对游戏、迁移经验。

1.出示树林背景图，介绍游戏“动物找影子”及玩法。

2.幼儿自由选择一个小动物进行配对游戏，教师巡视观察。

3.根据游戏时出现的问题，集体解决或验证。

五、活动延伸

请幼儿在生活中和父母一起寻找不同的影子。

教学反思

分享交流。这一环节的目的是为了帮助幼儿再现已有经验。因为中班正是语音发展的飞跃期，所以本人在此为幼儿营造宽松的交流氛围，鼓励他们在集体中大胆介绍自己喜欢的动物，在生生互动中提高语言表达能力，同时教师也可以关注个别语言表达能力弱或发音不准的幼儿及时给予帮助和纠正。情景导入。这一环节的目的是为了加深对动物明显特征的认识。因为幼儿思维大多由行动引起，所以教师首先出示多媒体课件，预设了“和动物朋友捉迷藏”的场景，引起幼儿特别的注意和喜爱，使他们能主动去认识环境，投入活动。通过观察影子判断不同的动物，在此预设重点讨论：蜗牛的外形特征（结合经验丰富相关的知识）、比较小鸡和小鸭（两者的外形特征较为相似，幼儿在区分上有困难），并引导幼儿表达各自的理由。针对幼儿注意不稳定的特点，本人在游戏中鼓励幼儿结合已有经验用肢体动作模仿表现动物的特征，并以儿歌小结、讲讲动动等学习方式帮助幼儿互相习得经验。配对游戏。这一环节的.目的是巩固对动物外形特征的了解。因为幼儿对新鲜事物具有强烈的好奇心，所以教师再次为幼儿创设立体的、宽松的、可操作的游戏环境，满足每个幼儿的需求，引导他们自由选择、动手操作，教师则以观察者、倾听者、引导者的身份进行巡视，鼓励幼儿互相交流，发现问题、共同解决，提升经验。最后教师将优美的旋律融入游戏，在音乐模仿中结束整个活动。

**游戏活动总结模板篇9**

活动目标

1、训练幼儿记忆力。

2、体验游戏的乐趣。

3、能积极参加游戏活动，并学会自我保护。

4、安静倾听同伴的讲话，并感受大家一起谈话的愉悦。

活动准备

准备：勾线笔、蜡笔、雪花片积木、蔬果积木、各种图形卡片等物品每桌一份。

游戏规则：盖起来的物品不能打开偷看。

活动过程

1、教师把所有物品随意物品排列在桌子上，用布盖住。

2、教师请幼儿打开布仔细观察1分钟，在这1分钟里，告诉幼儿要尽可能把所有物品记在脑子里。

3、时间一到，用布重新盖上，每一组的幼儿凭着记忆把桌上的东西悄悄告诉老师，别让别组小朋友听见。

4、在3分钟之内能把所有东西说出来的一组小朋友就是胜利者。

5、游戏可以反复进行，激发幼儿的团队合作意识。

教学反思：

此次活动圆满结束！活动前我为幼儿创设了宽松自由的活动氛围，让幼儿在宽松自由的氛围中轻松获得锻炼与提高。活动过程中，幼儿表现的积极主动，都能用较完整的语言回答老师提出的问题，并能主动与同伴交流。

**游戏活动总结模板篇10**

一、游戏目标

1、继续练习钻、爬、跨跳的技能。

2、能遵守游戏规则，听清指令。

3、培养幼儿良好的合作精神和对体育游戏的兴趣。

4、幼儿已会\"电网\"、\"磁铁\"游戏。

二、游戏准备

在室外选择较平整、宽敞的场地，运用跳绳两根根、障碍栏四个、皮榔头六个作为游戏器具。

三、游戏过程

1、准备动作：《学做解放军》练习踏步走（活动四肢，进入游戏状态）

2、进行游戏：

玩法1：

设置关卡一：幼儿一起在起跑线上听到指令后，用膝盖着地爬或匍匐前进爬爬过\"电网\"（根据自己的体型选择爬法）（跳绳一根，绳系在两张相同的椅子脚上）；

设置关卡二：爬过\"电网\"后，跨过低障碍栏；（障碍栏分高低两种，第一次我们只进行低的两个障碍栏）

设置关卡三：跨过低障碍栏后躲开两个\"磁铁\"碰撞后，到达终点。

游戏重点：（游戏过程中如发现\"触电\"、\"磁铁\"吸到，幼儿必须从左边草地上返回起点，重新开始游戏直至完成任务后方可游戏结束。）

玩法2：

关卡一、二、三都要增加难度。（设置两个场地，一个是原来的场地一个是增加难度的场地）（分别设置成：关卡一为降低电网高度，关卡二为高的障碍栏两个，关卡三是四个皮榔头）

建议幼儿根据自己的能力选择不同的场地再次进行\"野战训练游戏\"。

教学反思：

当孩子们对每天玩的游戏缺乏兴趣时，我们应当改变方式让幼儿重新回到兴趣点上。如何使这些游戏继续热闹进行呢？首先观察幼儿，当幼儿有了尝试新玩法的需求，但又遇到了困难时，老师适时地给予具体帮助。并抓住时机换个玩法，让孩子又有新鲜感。本次活动中气氛非常活跃。

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！