

最新游戏手柄设计方案 亲子游戏设计方案 (实用7篇)

方案在解决问题、实现目标、提高组织协调性和执行力以及提高决策的科学性和可行性等方面都发挥着重要的作用。方案能够帮助到我们很多，所以方案到底该怎么写才好呢？下面是小编为大家收集的方案策划书范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

游戏手柄设计方案篇一

20xx年xx月xx日(星期六)

活动大厅

- 1、通过各种活动，让幼儿知道阴历八月十五是中秋节，初步了解中秋节的来历，知道中秋节是我国传统的团圆节。
- 2、了解中秋节人们的活动，让幼儿通过品尝月饼、观赏月亮、学习和欣赏歌曲、制作水果拼盘等活动来体验节日的快乐，感受中国人的文化习俗。
- 3、通过活动，促进亲子交流，增进幼儿与父母之间的感情，体验节日的快乐。
- 4、引导幼儿感受、体验劳动与分享的乐趣。

1、场地布置：悬挂《中班组“喜迎中秋与爱同行”亲子活动》的横幅和贴有谜语的灯笼

2、音乐准备：《春江花月夜》、《爷爷为我打月饼》、《感恩的心》。

3、家长自带水果、水果刀、月饼，教师准备盘子、桌子、椅子、一次性手套(做拼盘时用)

4、故事：神话视频《嫦娥奔月》，《月亮姑娘的衣裳》的道具

5、游戏用品：鼓、大花各一、抽题纸条，小奖品若干。

6、座位安排：家长坐在孩子的后面，整个呈半圆形。

一、主持人开场白

尊敬的家长、亲爱的小朋友：

大家上午好!秋风送爽，丹桂飘香，送走了炎炎夏日，我们迎来了硕果累累的秋天，又迎来了一年一度的中秋佳节。欢迎各位家长来参加我们中班组“ ”亲子活动。

二、介绍中秋节

小朋友你们知道中秋节是哪一天吗?(农历八月十五)对的，每年的农历八月十五定为中秋节，八月十五是这个月中间的一天，所以叫中秋节。那你们知道中秋节还叫什么节吗?(团圆节、丰收节)八月十五这一天，月亮最圆最美，月色最皎洁，人们看到圆月就会联想到一家人的团聚，所以又把中秋节叫做团圆节，过节吃的月饼也做成圆形的，象月亮一样，秋天是收获的季节，粮食丰收，水果丰收，所以中秋节也叫丰收节，在中秋之夜，家家户户把瓜果、月饼等食物，摆在院中的桌上，一家人一边赏月，一边吃月饼，正是“天上一轮才捧出，人间万姓仰头看”，这是多么美好的景象啊。

一、幼儿演唱歌曲《爷爷为我打月饼》

二、播放视频:神话故事《嫦娥奔月》

三、幼儿朗诵古诗《静夜思》、《泊船瓜洲》

四、教师讲故事《月亮姑娘的衣裳》

五、亲子猜灯谜

传统的节日，我们来玩个传统游戏《击鼓传花》，玩法和规则大家都很熟悉，花落谁家，家长和孩子一起上前抽纸条，然后按照纸条上的要求去猜谜，猜对有奖。

六、亲子制做水果拼盘

按照六人一组围坐桌旁，利用自己带来的.水果合作制作水果拼盘。当场颁发创意奖、精美奖和造型奖、可爱奖及优秀奖。

七、家园齐唱《感恩的心》

小朋友的成长离不开爸爸妈妈的辛苦照料，也离不开老师的谆谆教导，我们幼儿园的工作也离不开各位家长大力支持。我们每个人都有许多需要感谢的人。感恩的心，感谢有你！

请大家全体起立，一起来演绎那首温暖人心的歌曲《感恩的心》。感恩，会是心境变得平和；感恩，会使自己感到幸福；感恩，会使生活充满希望！因为感恩才会有多彩的世界，因为感恩才会有真挚的友情，因为感恩才让我们懂得了生命的真谛。

结束语：人和、事和，和和美美，月圆、家圆，团团圆圆，在这花好月圆的美好时刻，我们共同祝福所有的家庭平安、幸福，祝我们市一幼的发展蒸蒸日上，前景辉煌！

游戏手柄设计方案篇二

培养幼儿手眼协调、手指的灵活性和协调性。

1、水果宝宝

材料投放：

人手一份纸印苹果，红、黄长条纸。

指导重点：

幼儿——引导孩子用拇指和食指尝试撕纸，并进行粘贴。

家长——引导孩子正确撕纸、团纸。

2、玩橡皮泥

材料投放：

红、黄、蓝三色泥，动物模子若干

指导重点：

幼儿

1、观察孩子能用力压泥及压动物模子。

2、观察孩子喜欢玩什么颜色的`泥。

家长

1、可以问问孩子是什么小动物？

2、鼓励用不同模子来压动物。

3、穿珠子

材料投放：

大小不同的珠子、鞋带、细长棒的绳子

指导重点：

幼儿

1、看谁的项链长？

2、心情愉悦穿。

家长

1、让孩子选择喜欢的颜色。

2、引导幼儿按成人的指令串珠子。

3、问问孩子穿了什么颜色？什么形状？送给谁？

4、玩积木

材料投放：大小不同颜色鲜艳的积木。

指导重点：鼓励幼儿用图形搭出一样东西。

幼儿搭出后家长了解孩子搭了什么，是些什么图形？

5、匹配

材料投放：大小不同颜色鲜艳的小动物。

指导重点：幼儿——请孩子把动物送回家。

家长——鼓励孩子尝试说说送什么动物回家。

集体活动：七星瓢虫

目标：培养幼儿手眼协调能力，能灵活地把东西送给瓢虫。

材料：七星瓢虫、勺子、十颗豆豆、一个小筐(人手一份)

指导重点：

- 1、认识七星瓢虫。
- 2、数一数它身上有几个洞洞?老师给你们几个豆豆?
- 3、请孩子用勺子把豆豆送给瓢虫。

观察孩子怎样用勺子舀豆豆?

怎样分配十颗豆豆?为什么?

游戏手柄设计方案篇三

踩气球

水池

10个大班家庭

锻炼幼儿小腿肌肉;培养幼儿勇敢精神和合作能力。

气球若干、气筒10只、毛巾若干、塑料筐20只。

(一)活动身体:

重点脚及小腿按摩。

(二)吹气球:

母(父)子合作吹气球，在规定时间内比一比，哪个家庭吹得

多。(让幼儿数数，比较，给最多家庭发一样小奖品)

(三)水中踩气球：

1、把气球仍进水池里：母(父)子比赛，看谁仍得远。

2、踩气球：母(父)子在水中踩气球，数一数，踩破了几只气球？

(四)放松身体：

用毛巾擦小腿，母(父)子互相交流。建议为幼儿准备好更换的裤子。

游戏手柄设计方案篇四

地 点：交大犀浦校区 8号教学楼旁大草坪

人 员：20__级2班所有自愿参加的同学和家长

一、前期准备及分工

1、材料采购

(1) 班级名字条幅一个

(2) 鼓一面（击鼓传花或造势用）

(3) 长绳一根（用于圈定活动区域）

(4) 眼罩6—10个（蒙眼游戏用）

(5) 8—12面彩旗（用于表示起点和终点）

(6) 气球100个

(7) 小型 扩音设备2套（可借）

(8) 因在草地上举行活动，请自备铺地的野餐垫方便就坐

2、奖品采购

文具、不干胶贴纸、玩具、书、日用品

3、家长志愿者招募及分工

(1) 活动主持：钟子轩妈妈 杨杨爸爸

(2) 游戏督导：陈思灵妈妈 胡凯宣妈妈 陈凌旭妈妈 高小力妈妈 梅卓钜爸爸

(3) 摄影：周心悦妈妈 向可心妈妈

(4) 摄像：钟翰诚爸爸 赵裕琦爸爸

(5) 报名收费：王昱妈妈

(6) 财务记录：胡凯宣妈妈

(7) 活动策划：向可心妈妈

(8) 物品采购：王昱妈妈 胡凯宣妈妈

4、活动经费：本次活动根据实际发生金额按参加小朋友人数平摊，报名时按50元/生预收，活动结束后多退少补。

二、行程安排

1、2：00活动地点集合

2、2：00—2：30 活动准备，现场布置

3、2：30—5：00 开展活动

4、5：00以后可自由活动，准备收工

出发时间、等候地点在报名后另行通知

三、活动安排：

1、暖场

以家庭为单位，做自我介绍。

2、击鼓传花

凡传到的小朋友要起来表演一个小节目，形式不限。

3、两人三足

参赛者为小朋友两人一组，一只脚与对方的一只脚绑在一起。比赛开始，两人从起点向终点跑去，用时少者获胜。

规则：两人一组，组数不限，要保证三只脚踩地面行走。

4、买棒棒糖

所有小朋友围成一圈，一个男生算1元钱，一个女生算2元钱，主持人说出棒棒糖的价格，比如2元、3元、4元、5元，小朋友就根据价格计算后自己组合拥抱，没有组队的和金额计算错误就将被淘汰，共进行四轮，逐轮淘汰。

5、爸妈听我说

视参与人数分组，4—6人为一组，家长用眼罩蒙上双眼，从起点到终点摸索前进。

规则：由孩子做向导，只能用语言描述方向，不能用手或其他东西触及家长身体，旁观者可发出不同的声音进行干扰，途中遇障碍不能触碰，先到达者为胜。

发表感言：请每组最后到达的家长发表活动感言。

6、活动完有时间，大家可以玩打沙包，或自备户外运动设备玩耍

四、奖项设置

- 1、设“最佳参与奖”（每位小朋友）
- 2、设“最佳配合奖”（针对“两人三足”游戏）
- 3、设“最快反应奖”（针对“买棒棒糖”游戏）
- 4、设“最默契家庭奖”（针对“爸妈听我说”游戏）
- 5、设“最佳表现奖”（总积分领先者）

视参与人数可适当增加获奖人数

五、注意事项

家长作为孩子的监护人，一定要履行好监护责任，切实保障孩子的安全。活动完后，要清理干净垃圾。希望全体参加人员在活动做到文明团结。

请要参加本次活动的家庭在11月8日之前报名缴费至王昱妈妈处。

游戏手柄设计方案篇五

班级五山一天游

经过一年多的相处，同学们关联已经基本融洽，但男生与女生之间，各寝室之间还是存在不一样程度的隔阂。为打破这种隔阂，增进班级团结，增加班级凝聚力、亲和力。战斗力，同时，本活动也有助于增进同学之间的交流，培养大家的动手潜质和团队合作意识，丰富大家的课余生活，并开拓大家的视野，使大家的身心得到陶冶，为同学之间的相互学习带给平台。

20xx年12月30号

日照五莲山

- 1、团结友爱、互相帮忙。一齐出去，就是个团体，要发扬团队精神，听从安排！
 - 2、注意安全，听从班委们的指挥
 - 3、如不听从班委们的指挥，或者擅自冒险行动、离队，安全自负。
 - 4、提倡团结协作和自助，个人的事情务必由自己完成。
- 1、大概每人40元左右(采用多退少补的原则)
 - 2、租单车自费

游戏手柄设计方案篇六

一、活动名称：

公司集体爬山

一、登山时间：

20__年10月11日

二、活动地点：

白云山

三、参加人员：

集团机关全体员工

四、比赛具体安排：

1、起点：

2、终点：

3、登山分组：本次登山比赛以部门为单位分为5组，由各部门负责人任组长。分组如下：

集团领导组（集团总裁、副总裁、总裁助理）

行政人事组（人力资源部、行政办公室）

财务组（计财部、资金部、稽核部）

工程项目组（合约部、工程部）

汽贸综合组（综合管理部、汽车板块各店财务经理）

4、比赛规则：各组的组长负责带领各自的小组，听到登山比赛开始的命令以后，从起点统一出发，按照全体小组成员完

成全程所用时间的平均数评定小组名次。比赛结束后由各组的组长带队下山。

五、奖励方式：

1、以小组为单位设登山集体奖，取前三名，颁发奖金。第一名800元，第二名500元，第三名300元。

2、根据年龄段及性别设置个人奖：

青年段（35岁以下）冠军男、女各一名，奖品（精美提花毛巾）；中年段（35-60岁）冠军男、女各一名，奖品（精美提花毛巾）；年长段（60岁以上）冠军男、女各一名，奖品（精美提花毛巾）。

六、注意事项：

2、比赛中提倡“友谊、团结和互助”的精神；

3、中途放弃比赛或身体不适须通知部门领导；

4、参赛人员自觉遵守公共道德，爱护生态环境，禁止乱丢垃圾。

游戏手柄设计方案篇七

1、知识目标：探索并掌握100以内连加的计算方法，经历与他人交流算法的过程，进一步体验算法多样化；发展初步的估算意识和能力。

2、情感、能力目标：培养学生积极思考、善于与人合作交流等良好的学习习惯；发展学生实践、观察分析能力；让学生深入感受数学与生活的密切联系；提高学生数学学习的兴趣。

教学重点：100以内的连加的计算方法。

教学难点：结合具体情境估算，并解释估算的过程。

教学用具：统计表（每人一张）、课件（自制套圈游戏动画）。

(1)师：小朋友们，还记得我们的老朋友笑笑和淘气吗？

(2)当裁判，观看比赛，记录分数。

（学生边看动画边记录）

(3)反馈记录情况并自评。

(1)看着统计表里的数据，想想你刚才的猜测对吗？

请你再来估计一下谁会赢？

(2)你是怎么估计的？把你的方法说给同桌的小朋友听。

（学生自由表达，同桌交流）

(3)反馈

生1：第一次淘气比笑笑多1，第二次笑笑比淘气多1，而第三次淘气多，所以淘气赢了。（同学评价：觉得他说得怎么样？）

生2：从30里借1给23前两次淘气和笑笑就一样多了，再看第三次淘气比笑笑多3所以淘气赢了。

生3：我发现第二次淘气比笑笑成绩低，其他两次都比笑笑高，所以淘气赢了。

小朋友说得都真不错！但是你的估计真的对了吗？让我们一

起算出他们的总分来验证一下吧！

二、验证猜测，探索算法

1、验证猜测

(1) 抛出问题：三次比赛结束后，淘气共得了多少分？

三次比赛结束后，笑笑共得了多少分？

(2) 列出算式并计算，把计算方法写在统计表下面。

(生独立探索并记录，教师巡视)

(3) 揭示课题

生：淘气97分，笑笑94分，所以淘气赢了。

生说师板书：淘气： $24+29+44=97$ 笑笑： $23+30+41=94$

观察这个算式跟我们以前学过有什么不一样呢？（三个数连加）

这就是我们这节课要学习的内容，连加！（板书课题：连加）

(1) 小组交流计算方法

(2) 反馈

生1：我是用列竖式的方法；（生板演）

生2：我先用 $24+29=53$ 再用 $53+44=97$ ；

生3： $20+20+40=80$ ， $4+9+4=17$ ， $80+17=97$ ；

生5: $24+44=68$, $68+29=97$;

生6: $24+30=54$, $54+44=98$, $98-1=97$;

生7: $21+29=50$, $50+44=94$, $94+3=97$;

(3) 优化算法

师: 小朋友们真是太厉害了, 想出了这么多的好方法, 那你们最喜欢

哪一种呢? 以后你们就可以选择自己喜欢的方法进行计算了!

(4) 选择一种自己喜欢的方法验证笑笑是不是真的输给了淘气?

1、小丽前两次共得了70分, 她可能套中了哪两种动物?

说一说你是怎么估计的?

2、如果小丽三次套中了100分, 她可能套中了哪几种小动物呢?

把小丽的分数写在笑笑的下面。

(学生自由活动, 并小组评价, 全班反馈)

3、如果套中了两种动物, 最多可以得到多少分? 最少只能得多少分?

1、夺星比赛, 谁是夺星小能手? () 个星!

(练一练第1题) 同桌当小老师互评!

2、抢答比赛。看谁答得多!

$$40+27+5=\square 72\square 62\square 74\square 27+27+8=\square 32\square 62\square 52\square$$

$$60+9+26=\square 76\square 65\square 95\square 9+26+57+1=\square 81\square 93\square 82\square$$

3、挑战淘气。

现在你也可以套三次，把你的成绩写在统计表上。

算一算你能不能战胜淘气？（学生独立完成）

师：谁战胜淘气了？（指名回答，师板书）

4、完成练一练第3题。（课件出示表格及图）

（1）先估计一下，哪年获得的奖牌多？

（同桌交流估算方法）

（2）独立完成（1）（2）题，验证估计是否正确，全班交流反馈。

（3）思想教育。

（4）你还可以提出哪些数学问题？

通过这节课的学习，你学到了什么呢？

回家后找好朋友举行套圈比赛并记录下来，然后再算一算谁赢了！教学目标：

1、知识目标：探索并掌握100以内连加的计算方法，经历与他人交流算法的过程，进一步体验算法多样化；发展初步的估算意识和能力。

2、情感、能力目标：培养学生积极思考、善于与人合作交流

等良好的学习习惯；发展学生实践、观察分析能力；让学生深入感受数学与生活的密切联系；提高学生学习数学的兴趣。

教学重点：100以内的连加的计算方法。

教学难点：结合具体情境估算，并解释估算的过程。

教学用具：统计表（每人一张）、课件（自制套圈游戏动画）。

篇二：教学游戏设计方案

1、创设情境

(1)师：小朋友们，还记得我们的老朋友笑笑和淘气吗？

(2)当裁判，观看比赛，记录分数。

（学生边看动画边记录）

(3)反馈记录情况并自评。

2、估算

(1)看着统计表里的数据，想想你刚才的猜测对吗？

请你再来估计一下谁会赢？

(2)你是怎么估计的？把你的方法说给同桌的小朋友听。

（学生自由表达，同桌交流）

(3)反馈

生1：第一次淘气比笑笑多1，第二次笑笑比淘气多1，而第三次

淘气多,所以淘气赢了。(同学评价:觉得他说得怎么样?)

生2:从30里借1给23前两次淘气和笑笑就一样多了,再看第三次淘气比笑笑多3所以淘气赢了.

生3:我发现第二次淘气比笑笑成绩低,其他两次都比笑笑高,所以淘气赢了.

小朋友说得都真不错!但是你的估计真的对了吗?让我们一起算出他们的总分来验证一下吧!

1、验证猜测

(1) 抛出问题:三次比赛结束后,淘气共得了多少分?

三次比赛结束后,笑笑共得了多少分?

(2) 列出算式并计算,把计算方法写在统计表下面。

(生独立探索并记录,教师巡视)

(3) 揭示课题

生:淘气97分,笑笑94分,所以淘气赢了。

生说师板书:淘气: $24+29+44=97$ 笑笑: $23+30+41=94$

观察这个算式跟我们以前学过有什么不一样呢?(三个数连加)

这就是我们这节课要学习的内容,连加!(板书课题:连加)

2、探索算法

(1) 小组交流计算方法

(2) 反馈

生1：我是用列竖式的方法；（生板演）

生2：我先用 $24+29=53$ 再用 $53+44=97$ ；

生3： $20+20+40=80$ ， $4+9+4=17$ ， $80+17=97$ ；

生5： $24+44=68$ ， $68+29=97$ ；

生6： $24+30=54$ ， $54+44=98$ ， $98-1=97$ ；

生7： $21+29=50$ ， $50+44=94$ ， $94+3=97$ ；

(3) 优化算法

师：小朋友们真是太厉害了，想出了这么多的好方法，那你们最喜欢

哪一种呢？以后你们就可以选择自己喜欢的方法进行计算了！

(4) 选择一种自己喜欢的方法验证笑笑是不是真的输给了淘气？

1、小丽前两次共得了70分，她可能套中了哪两种动物？

说一说你是怎么估计的？

2、如果小丽三次套中了100分，她可能套中了哪几种小动物呢？

把小丽的分数写在笑笑的下面。

（学生自由活动，并小组评价，全班反馈）

3、如果套中了两种动物，最多可以得到多少分？最少只能得

多少分？

1、夺星比赛，谁是夺星小能手？（）个星！

（练一练第1题）同桌当小老师互评！

2、抢答比赛。看谁答得多！

$$40+27+5=\square 72\square 62\square 74\square 27+27+8=\square 32\square 62\square 52\square$$

$$60+9+26=\square 76\square 65\square 95\square 9+26+57+1=\square 81\square 93\square 82\square$$

3、挑战淘气。

现在你也可以套三次，把你的成绩写在统计表上。

算一算你能不能战胜淘气？（学生独立完成）

师：谁战胜淘气了？（指名回答，师板书）

4、完成练一练第3题。（课件出示表格及图）

（1）先估计一下，哪年获得的奖牌多？

（同桌交流估算方法）

（2）独立完成（1）（2）题，验证估计是否正确，全班交流反馈。

（3）思想教育。

（4）你还可以提出哪些数学问题？

通过这节课的学习，你学到了什么呢？

回家后找好朋友举行套圈比赛并记录下来，然后再算一算谁赢了！