

# 2023年幼儿园游戏活动总结 幼儿园游戏活动方案(通用10篇)

总结的内容必须要完全忠于自身的客观实践，其材料必须以客观事实为依据，不允许东拼西凑，要真实、客观地分析情况、总结经验。那关于总结格式是怎样的呢？而个人总结又该怎么写呢？以下我给大家整理了一些优质的总结范文，希望对大家能够有所帮助。

## 幼儿园游戏活动总结篇一

1. 通过玩手影游戏，使幼儿对手产生各种联想，表现出对手的兴趣，培养幼儿的想象力和创造力。
2. 学习用不同的线条、图形分割主体和背景，能大胆选色和配色。
3. 培养幼儿的语言表达能力和相互合作能力，体验合作的乐趣。

1. 幻灯机一台；照相机一架。

2. 范画一幅（割裂式）；作画工具若干。

1. 开始部分：引入。

2. 基本部分：

（1）出示幻灯机，请幼儿进行手影表演。然后猜猜老师的手会变成什么？

（2）出示范画，交代任务：请幼儿自由选择小伙伴，用能干的小手画手的联想。

(3) 幼儿分组作画，教师巡回指导。提醒幼儿用线条、图型来分割主体，表现背景。

(4) 集中作品，请幼儿介绍各自的作品。

3. 结束部分：合影

## 幼儿园游戏活动总结篇二

1. 探索纸盒的多种玩法，练习爬、钻、跳等动作。

2. 感受纸盒游戏的快乐。

3. 愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

4. 通过小组合作，共同商量表达表现的形式，大胆表演。

纸盒若干、平整的场地、拱形门、绳子、泡沫垫

一、热身活动说儿歌做准备运动。请出你的小头点一点，请出你的小手拍一拍，请出你的小腰弯一弯，请出你的小腿蹲一蹲，请出你的小脚跳一跳，请出你的小手放放好。

1、初步探索纸盒的玩法。

幼儿自由分散探索玩纸盒，教师巡视观察。

2、引导幼儿互相交流展示纸盒的各种玩法。

3、再次探索与同伴合作着玩，再次交流。

师：“老师告诉你们哦，两个小朋友、三个小朋友一起玩会更有趣呢！”（规则意识）游戏开始；游戏玩法和规则：小蜈蚣的家在树林里，要想帮小蜈蚣的忙有很多的困难，我们要钻过山洞（拱形门），跳过小河（绳子），爬过草地（泡沫垫）

才能到小蜈蚣的家。

教师提问，引导幼儿探索游戏玩法，了解游戏规则。遇到山洞时，怎么过去？（示范提要求不能把山洞碰倒。）遇到小河时，怎么过去？怎么跳呢？（要求要跳过去，不能掉到小河里。）（幼儿跳的方式，可以是分开腿跳，也可以是双腿一起跳）遇到草地时，怎么过去？告诉孩子不遵守游戏规则的人就不能帮小蜈蚣把鞋子运回家。

幼儿分两队，两人一组抬纸盒到达终点，运的纸盒多者为胜。

- 1、充分利用废旧物品，鼓励幼儿一物多玩，幼儿十分感兴趣。
- 2、教师能尊重幼儿学习特点与规律，层层深入，让幼儿自由探索。
- 3、能以游戏为基本活动，激发幼儿喜欢体育活动。幼儿体育常规较好。
- 4、讲解多样玩法时，教师不要一直移动位置，可以请幼儿两边站立，花样玩法到中间来展示，全班再一起学一学。
- 5、在“两人合作持纸盒穿越”环节中，师要求幼儿不能用手，但大部分幼儿用手，教师可以示范一下。
- 6、建议老师的语言可以再简洁些，可多用哨子，不必要的话可以少说。

## 幼儿园游戏活动总结篇三

主动积极地参与开盒子、送礼物的活动，体验游戏的快乐。

1. 师生共同收集大小不一、开启方法不一的各式盒子。

2. 礼物若干：玩具戒指、玩具项链、墨镜、糖果、玩具剃须刀等(分别装在各种盒子里)。活动室一角贴上爷爷奶奶、爸爸妈妈的图片。

1. 幼儿自取一个盒子想办法打开，并拿出其中的礼物。

2. 看看这个礼物应该送给谁，就送到谁的面前，并说：“某某，我把---送给你。”然后把盒子盖起来。

3. 争取把每一个盒子都开一开，送一送礼物。

## 幼儿园游戏活动总结篇四

主动积极地参与开盒子、送礼物的活动，体验游戏的快乐。

1. 师生共同收集大小不一、开启方法不一的各式盒子。

2. 礼物若干：玩具戒指、玩具项链、墨镜、糖果、玩具剃须刀等(分别装在各种盒子里)。活动室一角贴上爷爷奶奶、爸爸妈妈的图片。

1. 幼儿自取一个盒子想办法打开，并拿出其中的礼物。

2. 看看这个礼物应该送给谁，就送到谁的面前，并说：“某某，我把---送给你。”然后把盒子盖起来。

3. 争取把每一个盒子都开一开，送一送礼物。

## 幼儿园游戏活动总结篇五

我们班幼儿在“春夏秋冬”的主题活动中，已积累了一些有关四季的生活经验，知道一年四季与植物、动物及人们生活的密切关系。在选用《四季游戏》这一活动时，是基于几方面考虑：1、以故事导入，拉近四季与小朋友的距离。2、我

们班幼儿已积累一定的生活经验，具有交流分享的基础。3、教师组织集体游戏，是希望通过游戏，来引发幼儿集体合作的意识。4、在活动中，结合汉字学习，符合大班年龄特征和识字愿望。5、每个个体对四季的感受和想法是不同的，通过绘画完全表现幼儿对四季的看法，体现了自主性。

1、理解故事内容，知道四季的基本特点和轮换的顺序。

2、感受四季的不同特征，体验游戏的快乐。

《魔法奶奶的电话》的故事，有关四季的汉字卡、问题卡若干，画纸、水笔、圆形纸若干。

### （一）欣赏故事《魔法奶奶的电话》

今天老师带来一个故事，听听故事里发生了一件什么事？

（引导幼儿带着问题听故事）

### （二）提问：

1、魔法电话能拨通谁的电话？

2、卓子喜欢什么季节，为什么？（学习新词：风筝）

3、汤豆喜欢什么季节，为什么？（学习新词：游泳、西瓜）

4、小添喜欢什么季节，又是为什么？（学习新词：枣子、凉爽）

5、卓子又是怎么说的？（过年、雪）

6、你喜欢什么季节，为什么？（巩固关联词：因为···所以···）

集体讨论后，个别回答。（幼儿之间经验分享交流）

教师小结：小朋友有的喜欢春天，有的喜欢夏天，有的喜欢秋天，有的喜欢冬天。其实每个季节都有它们不同的特点，所以每年我们都要过四季，春天过完过夏天，夏天过完过秋天，秋天过完过冬天，冬天过完又要过春天，一年四季都是轮换的。

1、出示“春”、“夏”、“秋”、“冬”汉字卡认识。（复习对四季汉字的认识以及幼儿参与游戏的自主性）

2、幼儿分组：春季组、夏季组、秋季组、冬季组。

3、介绍游戏规则。（掌握游戏规则意识）

4、集体游戏：贴汉字。

（游戏后教师引导幼儿互相纠错）

提问：一张圆纸怎么让它变成一样大小的六份呢？（教师引导幼儿在圆形纸上六等分后作画）

1、介绍游戏规则

2、幼儿游戏：一人抽题，教师读题，请幼儿抢答。（熟练的掌握对四季的认识）

## 幼儿园游戏活动总结篇六

1、运用报纸玩各种游戏。

2、练习两人合作投掷、跨物跳、走平衡的运动技能,发展身体的灵敏性。

1、每人两三张报纸。兔子头饰及萝卜卡片

## 2、开场、热身、游戏和放松的音乐。

用报纸做方向盘开汽车入场

在进行曲的伴奏下,带领幼儿进行热身运动:

活动开始的游戏既满足了幼儿的好奇心,又使活动自然展开。热身运动从表面上看只是走走跑跑,其实是教师精心设计的。在活动中,教师的语气语调神秘、夸张,激发幼儿参与活动的兴趣。)

1、引导幼儿探索报纸的各种玩法:今天我们要用报纸来锻炼身体,谁能想出特别的方法?

(1)鼓励幼儿探索一个人的玩法。

(2)鼓励两个或多个幼儿一起玩的方法,对合作良好的幼儿给予鼓励。

(3)随时注意幼儿的运动情况,适时调节运动强度和练习密度。

(4)提醒幼儿保持合适的活动空间,注意安全。肯定幼儿有创意的玩法,组织幼儿互相学习并尝试。。

(为了达成目标,教师分层次引导幼儿探索报纸的各种玩法。逐步提出由易到难的要求。在这一环节中,教师应做一个发现者,努力发现玩法独特的幼儿,并让他们在集体面前展示,及时肯定他们的创意,以启发其他幼儿思考。教师除了要捕捉幼儿有创意的玩法外,还要及时组织幼儿体验同伴的玩法。唤起幼儿的创造热情。)

1、介绍游戏玩法:在《游戏》的音乐声中,两个小兔子合作需要连过三关,第一关双人一起过独木桥(报纸做的比较窄)。第二关跨过障碍物(跨栏)。第三关投掷:两人将框中的报纸

球投到栏中。最后将萝卜种上,跑步回来。

在玩的同时启发幼儿懂得只有大家相互照顾、相互合作才能保证安全。

随音乐声放松身体,敲敲背等

## 幼儿园游戏活动总结篇七

20xx年7月教育部颁布的《幼儿教育指导纲要(试行)》将幼儿园课程划分为健康、语言、社会、科学、艺术等五个领域,这样的划分注重了学科的综合性和趣味性、活动性为主要目的,寓教于乐,寓教育于生活、游戏中,从不同的角度促进幼儿的情感、态度、能力、技能等各种能力的发展。这种划分,打破了传统学科科目割裂课程内容的格局,遵循了课程整合的发展趋势。但目前幼儿教育前沿的一线幼儿教师,大多数还没有跳出“学科课程”的理念和规范,仅仅只是给已进入幼儿园课程的新旧内容重新安排次序,按部就班地进行“授课”而已。

因此,我们把游戏作为解决幼儿课程整合问题的一个突破口,进一步深入研究如何实现幼儿园课程的整合,注重幼儿园课程的生活化和游戏化是全面贯彻《纲要》的需要,是幼儿园课程综合的重要途径。

从我县幼儿园课程实施现状来看,虽然一些幼儿园课程方案中开始体现生活和游戏的地位和作用,有些幼儿园也进行过幼儿园课程生活化、游戏化的研究,但对生活和游戏与幼儿园课程之间的关系等理论和实践问题研究不够深入,研究角度不够宽广,对幼儿园课程生活化、游戏化的机制、策略探索不够。因此,在新一轮的幼教改革中,如何贯彻“新纲要”的精神,扎实推进“游戏化的幼儿园课程研究”是当前我县幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到我县幼儿园课程特质的显现,关系到幼儿教育的成



效，关系到幼儿的发展。

## 1、本课题的理论意义和实践意义：

本课题的重要创新表现在三个方面：一是采用学科交叉的视角研究生活、游戏与幼儿园课程的关系，在一个较为广泛的学术平台上探讨生活和游戏对幼儿发展的价值；二是试图通过现实的幼儿园课程设计和实施的实践，形成与生活化、游戏化的幼儿园课程的设计和实施的策略；三是以发现幼儿园课程的整合机制为切入点，对幼儿园课程的有机整合进行理论和实践的研究。

本课题的理论意义在于丰富和发展我国的幼儿园课程理论，形成一些支撑生活化、游戏化幼儿园课程的新的理论观念，对幼儿园课程与生活、游戏的关系进行较为全面和系统的理论研究。丰富和发展幼儿园课程设计和实施的相关理论。

本课题具有广泛的实践应用价值。本课题的成果，对于指导幼儿园课程的改革，对于幼儿园园本课程的建设，具有重要的指导价值。本课题形成的课程设计和实施策略可直接用于我国的幼儿园课程实践之中。本课题的研究也有助于《幼儿园教育指导纲要》的贯彻和落实。

选题的意义：幼儿园课程的生活化和游戏化是当前幼儿园课程研究和实践中一个重大的理论和实践课题。它关系到幼儿园课程特质的显现，关系到幼儿教育的成效，关系到幼儿的发展，本课题研究的理论意义在于揭示生活和游戏对于3—6岁幼儿的发展价值，探讨系统知识与生活和游戏的关系，探寻各种知识、能力及态度在生活和游戏情境中整合的机制，从而进一步揭示幼儿园课程的特质。本课题研究的实践意义在于开发一套有助于幼儿园教师进行课程设计的课程内容生活化、游戏化的策略系统，有助于纠正面前幼儿教育中存在的小学化的倾向和幼儿园课程中存在的过分学科化的倾向。

## 2、本课题的研究的重要观点：

（1）游戏对幼儿发展具有重要的价值，对幼儿而言，游戏是重要的学习内容，也是重要的学习途径。

（2）游戏包容了多学科的知识，也包容了幼儿情感态度和行为发展的机会。游戏是幼儿园课程内容整合的重要途径。

（3）游戏化是幼儿园课程的重要特质。幼儿园课程设计的一项重要工作就是将学科知识和游戏化，将学科知识还原为活动和经验，并在活动和经验的层面上尽可能实现综合和系统化。

（4）幼儿的一日生活、与幼儿有关的社会生活及幼儿的游戏都是重要的课程资源。应在《幼儿园教育指导纲要》中的培养目标指导下，以更为广泛的视角开发和利用多种有益的课程资源，以使幼儿园课程真正适合幼儿身心发展的特点，真正做到生活性、综合性和趣味性。

（5）游戏化的幼儿园课程的设计和 implement 是一项需要创新、需要深入实践的工作，设计和实施策略的形成过程都应是理论和实践的双向论证过程。

### （一）研究目标

1、以《纲要》为依据，使幼儿园课程以游戏为主，让幼儿真正成为活动的主人，实现游戏与教学的最优化的结合。

2、让游戏精神成为贯穿和融入整个幼儿园课程实施的灵魂或主线。

3、通过研究，提高教师的教研水平，不断改善教育行为和优化教学过程，将学习理论与教学实践相结合，总结经验，写出游戏与课程整合研究的论文，积累相关资料，有效地完成

课题研究。

## （二）研究内容

幼儿园游戏与课程的整合研究，主要包括游戏主题与课程的整合；游戏指导与课程的整合；游戏材料与课程的整合。

1、构建教师学习模式，探索游戏与幼儿园课程整合的方法。

2、教师通过集体备课，发挥集体智慧，研究游戏在幼儿园课程中的地位与作用。

3、完成子课题研究：

（1）游戏与语言课的整合；

（2）音乐游戏与课程的整合；

（3）游戏与社会的整合；

（4）游戏与科学的整合；

（5）游戏与健康的整合；

（6）游戏与艺术的整合。

## （一）研究思路

1、理念引领：较系统地学习蒙台梭利、皮亚杰、加德纳“多元智能理论”等先进的教育理念，以《纲要》为依据，指导教师理念上确立正确的研究与实践的方向。

2、实践研究：教学即研究，以一个个研讨好的教学方案和教学情境为载体，分成子课题进行研究，在实践的基础上再提炼、加工、合成，提升实践的水平。在实施方案期间，为幼

儿提供可利用的游戏材料，保证游戏时间。

3、反思提高：针对研究问题，把理论研究、文献比较、案例研究、实践总结等有机结合进行。通过教学反思提高反思性教学的自觉性和能力。

## （二）研究方法

1、行动研究法：在研究目标的引领下，历经预论，提出问题，收集与讨论相关信息，拟定应对计划，并进行实践，然后通过反思，再论断，解决实际中的一个一个问题，并在集体中形成多元反馈循环的过程。

2、文献法：收集有关幼儿教育新动态和游戏与课程整合等方面的论文和经验性文章，组织全体参研人员学习。

3、经验总结法：通过对实验教育过程的回顾、反思、总结，将成功的教育经验、教育观察、教育效果，从感性认识上升到理性认识的研究。

4、观察法：由课题组成员设计观察记录表，通过观察，了解幼儿在游戏活动中的表现情况。

本课题研究时间约为三年，研究进度大致分为四个阶段：

1、准备和策划开题阶段。从20xx年6月——20xx年10月，成立课题组，制定研究计划，完成课题申报工作，召开课题组会议，明确成员分工，组织开题。制定“幼儿园课程与游戏的整合研究”课题实施方案。

2、实施阶段。从20xx年10月——20xx年10月，构建幼儿园游戏与课程整合的教育实验方案，确定子课题，课题组成员针对各自班级特点确定研究方向，拟定具体的实施计划。期间组织二次阶段性的小结，形成研究报告，研究论文等阶段性

成果。子课题成员做好分析总结，进行中期成果汇报。开展课题的“中期评估”，对前半段的课题进行总结和回顾，认真策划下一阶段的工作任务。

3、研究总结阶段。从20xx年10月——20xx年10月，继续展开研究，并做好资料的积累、小结工作。

4、全面总结阶段（20xx年11月—20xx年6月）。重点理清各个研究的问题，重新思考游戏、生活、游戏之间的关系问题，将研究资料进行整理、总结工作。

预期成果主要包括应用性成果和理论性成果等，应用性成果主要包括优质课程资源、论著等。

### （一）应用性成果

1、本课题的成果对于指导幼儿园课程的改革，对于幼儿园园本课程的建设，具有重要的指导价值。

2、本课题形成的课程设计和实施策略可直接用于我市的幼儿园课程实践之中。

#### 1、实验报告

总课题组完成一篇实验报告。

#### 2、论文、反思、随笔

课题负责人、实验教师撰写论文、反思、随笔多篇，课题组推荐发表。

## 幼儿园游戏活动总结篇八

为给广大师生及家长朋友们营造一个欢乐祥和的.新春，进一

步丰富业余生活，让学生充分的展现自我，实现师生互动。让大家在共同的平台下交流，增进学生、学校教师间的感情。在活动的过程中认知自我，感受到学校大家庭带来温暖。

20xx年12月29日下午2：00—4：00点、

一至二楼教室、操场

全体师生

- 1、每项活动设奖票100张，奖票领完，该项活动结束。
- 2、活动前班主任务必该班学生应自觉遵守秩序排队参加，不能插队。游园活动方案
- 3、在每项活动中，负责老师务必保证该活动安全有序的进行。
- 4、服从工作人员安排，尊重工作人员，应使活动在团结、友爱、尊重的气氛中进行。

各游戏项目负责人在接到通知后自行准备活动用品，如果需要购买的请提前一周报总务处。

负责老师：

- 1、兑奖时间：12月29日下午
- 2、兑奖地点：食堂
- 3、一张奖券可兑价值0.5元的礼品一份。
- 4、二张奖券可兑价值1元的礼品一份。
- 5、三张奖券可兑价值1.5元的礼品一份。

6、依次内推。

7、持券人自由选择。

### （一）海狮顶球

活动地点：一年级教室（限1—4年级）

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、室内设4个赛道，每组2人。

2、甲、乙背面站好，距离为2米，时间2分钟。

3、甲乙队员双方将夹在背上，走到对面，投入栏中，时间用得少的两组获胜，组员各获一张奖券。

4、当某1组队员将球运至终点后，本轮比赛结束。

5、2米赛区内只能用背运球，不可用手或他物扶持。球不慎落地后，可捡回至起点位置后再往前行，但所用的时间算至总时间内。

### （二）接龙

活动地点：二年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、本活动1—3人均可组队，室内设4个赛区。

2、抽签决定接龙的第一个成语，前一个成语的最后一个字作为下一个成语的第一个字（谐音也可），如此继续，在一分钟内说出五个成语即可获1张奖券。

3、超过5个成语后，每多说3个，可另获1张奖券，以此类推，限时1分钟。

### （三）吹爆气球

活动地点：三年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、活动室摆放5张桌子，每张桌子上放长气球2个。

2、参赛者以每轮5人进行比赛，在区内指定的位置作准备，在哨响时开始吹，在1分钟内吹爆2个就得1张奖券。

### （四）摸鼻子

活动地点：四年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、黑板上画人头像，游戏者先说要摸头像的什么部位，然后蒙上眼睛，原地转三圈，而后走向人头像，用手摸人头像，在区内摸到自己指定的部位并未压线，得奖券1张，摸在区外或压线，不得奖。

2、室内设2个赛区，每组1人，共2组同时进行。计时人宣布游戏开始，击鼓者开始击鼓，击鼓停止，游戏结束。限时1分



钟。

3、人头像距离起点2米，并在起点画2个并列圆圈。

#### （五）掌上明珠

活动地点：第一篮球场教学楼正面右半场

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、每次活动由3名学生参与，限时为1分钟。
- 2、要求每名参赛者一手拿拍，将乒乓球平放在乒乓球拍上，跨过二道障碍物，球未落地、可获1张奖券。

#### （六）巧搬气球

活动地点：第一篮球场教学楼正面左半场（限1—4年级）

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、室内设1个赛区，2人一组合作搬气球，不得用手和手臂。
- 2、每次搬运不限数量，气球不能用它物粘在一起。
- 3、从讲台前（始点）搬到教室后墙边（终点），限时2分钟，始点用手放好气球，起步开始、途中不得用手和手臂触球，气球不能爆，不能落地，到了终点可用手放在指定地点，每人可得1张奖券。

#### （七）百发百中

活动地点：旗台前

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、比赛一次6人参加，设6个赛区。每轮比赛限时1分钟。
- 2、参赛者站在离目标2米远的地方，用手向桶内掷乒乓球。
- 3、每人五个球，投进3个球获1张奖券，多投中一球加1张奖券。

#### （八）脚踏实地

活动地点：小卖部外面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、赛区画有15个不规则的左右脚印，参赛者在2分钟内从起点走到终点。每组1人。
- 2、参赛者左、右两脚交替行走，一脚一脚按照已画好的脚印按顺序向前行进。
- 3、凡有因失去平衡摔倒、踏在脚印外或扶持他人（物）者，均以失败论处，比赛立即终止。成功者得一张奖券。

#### （九）我心飞翔

活动地点：食堂门口

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、每组5人，在1分钟内先将三张纸分别叠成飞机并投掷，飞机超越第一条线者获一张奖券，超越第二条线者获二张奖券，超越第三条线者获三张奖券。

#### （十）猜

活动地点：办公室门口

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、参加者可以猜挂在树上a□b□c□d四个区域的谜语。谜语种类丰富，有字谜、动物、植物、地名、成语等。参赛者将所猜题目的题号答案告诉主持人，猜对了，获奖券1张。

2、每题限猜1次，猜对1题获奖券1张，每人限猜4个谜语。

#### （十一）乒乓球接力

活动地点：第二篮球场面对办公室右面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、每小组2人接力，每轮比赛可设4个小组同时进行。

2、甲用乒乓球拍托着球传给乙的拍子上，乙将球运至终点倒入桶内（注意：球掉了可捡起至起点重新开始）。

3、最先到达终点者小组每人获1张奖券。

## （十二）音乐椅子

活动地点：第二篮球场面对办公室左面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、七位参赛者围绕六把椅子跑，主持人以鼓声为号，鼓声一停各抢椅子坐下，一局比赛后，未抢到椅子者被淘汰出局，搬掉一把椅子。每局下来，人数椅子数递减，坚持到最后3名各得奖券1张。

2、凡是拉、挤、推、撞人或用手拖拉椅子者视为犯规，罚当局离场。

3、鼓声停止时才能开始抢椅子。

## 幼儿园游戏活动总结篇九

1、通过娃娃家的各个区域培养幼儿的动手能力、语言能力和想象力。

2、让幼儿充分享受游戏带来的乐趣。

1、幼儿自选角色，装扮就位；

2、请幼儿开着小火车到“娃娃乐园”作客；

超市——幼儿可扮演超市促销员、收银员，客人可去购物；

糖果加工厂——加工员可用各种材料进行糖果、糕点的加工；

娃娃书屋——幼儿可扮演图书管理员，客人可以去看书；

：教师和幼儿一起评出今天的“娃娃之星”。

## 幼儿园游戏活动总结篇十

### 一、活动目的：

- 1、围绕幼儿园展开的传统文化课程研究工作，积极推广和传播民间游戏。
- 2、通过活动增进亲子之情，同时锻炼幼儿的综合素质，增进幼儿全面\_\_\_发展。
- 3、加强家园联系和沟通，体验亲子欢庆节日的快乐。

### 二、活动时间：

20\_\_年5月29日上午8:00——9:00

### 三、活动地点：

幼儿园操场

### 四、参加职员：

全体中班家长及幼儿(每个家庭来一位家长)

### 五、活动主题：

“我陪长辈忆童年\_传统游戏玩起来”

### 六、活动流程：

- 1、入场：各班教师、幼儿、家长集体入场就坐。
- 2、教师跳皮筋开场。

3、园长致节日贺辞。

4、年级组亲子传统游戏。

七、集体游戏先容：

游戏一：《投沙包》（家长游戏）

游戏玩法：由2个班为一组，（每个班选10名家长），1组为20人，分两组进行游戏。由两名教师进行投掷，接住沙包的家长转为投手，被砸中的家长则淘汰。

注：此游戏为家长单独报名，可与亲子游戏重复报名。

游戏二：《挤牙膏》（幼儿游戏）

游戏玩法：以班级为单位，每班8名幼儿个班进行第一轮，每班选出4名幼儿两班进行第二轮，最后剩下8名幼儿决赛。

注：此游戏为爷爷奶奶陪同的幼儿预备。

游戏三：《抬花轿》（亲子游戏）

游戏玩法：每班8名幼儿、8名家长。游戏时，2名家长从a点抬一位幼儿往b点，在将b点的幼儿送往a点，换下一组游戏。最快为胜。优越的两队进行决赛。

游戏四：《抢阵地》（亲子游戏）

游戏玩法：每班8名幼儿、家长。游戏时，家长抱幼儿在指定时间内，踩到阵地(纸箱板)，没有踩到的将淘汰，拿走一定数目的纸板游戏继续，最后胜出的家庭进入年级组决赛。游戏指令由音乐停止为准。

## 游戏五：《丢手绢》（亲子游戏）

游戏玩法：2个班为一组，同时在两块场地进行游戏。大家唱手绢开始游戏，游戏者被抓到后表演节目，时间为5——8分钟。

注：

- 1、请家长仔细浏览方案，选择合适的游戏报名。（每个家庭限报一个游戏）
- 2、请大家着运动装参加活动。
- 3、请活动进程中不要随便走动，不进入游戏场地。
- 4、游戏报名按报名前后决定，人满请选择其他游戏。