

# 小班游戏活动观察记录表 小班游戏活动教案(模板7篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

## 小班游戏活动观察记录表篇一

设计意图：

民间游戏《木头人》简单易学适合小班幼儿学习，能够锻炼幼儿的思维敏捷性，经过玩此游戏，初步培养幼儿的控制力和想象力。期望在玩的过程中带给孩子们无穷无尽的智慧、欢乐和满足。

活动目标：

1. 初步培养幼儿的控制力和想象力。
2. 培养幼儿对民间游戏的兴趣。

活动重点：

初步培养幼儿的控制力和想象力。

活动准备：

老虎头饰、录音机、音乐磁带、活动前学会儿歌“木头人”

活动过程：

## 一、开始部分

幼儿说儿歌进入场地，走走走，慢慢走，一个跟着一个走；不超前，不掉队，我们都是好朋友。小朋友，我们一齐学一学小动物走路好吗？放音乐《走路》。

## 二、基本部分

小朋友，我们学了一首儿歌《木头人》，背给教师们听一听。“山山山，爬高山，山上有个木头人，一不许动，二不许笑，三不许露出小白牙。”木头人是什么样的？请举手说。小朋友说的很好，木头人是不会说话、不会笑，也不会动的。

木头人很好玩，我们一齐做个木头人的游戏好不好？小朋友手拉手，围着圆圈一边说儿歌，一边走，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友赶快学木头人站好，哪个木头人表现得好，教师讲给他一朵小红花，如果谁先动，谁先说话，谁先笑，就让他表演一个节目。玩游戏三遍。

还有一种好玩的玩法，教师当老虎，小朋友当木头人跟在老虎后面一边走一边说儿歌，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友立刻停住，任意造型摆一个好看的动作，可是不能动也不能笑，谁先动或笑就输了，被大老虎抓住就让他表演一个节目或罚他停止一次游戏。幼儿游戏三至四次。教师指导幼儿控制自我的身体静止不动，提醒不跪或坐在地上。

小结：表扬爱动脑筋摆出不一样造型和遵守游戏规则的小朋友。

## 三、结束部分

做《看样学样》活动放松身体，走向活动室。

活动延伸：

户外活动继续玩此游戏，也能够回家和家人玩此游戏。

活动反思：

经过玩游戏，幼儿对此游戏十分感兴趣，游戏效果很好，初步培养了幼儿的控制力和想象力、难度适合幼儿年龄特点，重点、难点把握较好，是值得开展的好游戏，这也是挖掘民间游戏的魅力所在。

## 小班游戏活动观察记录表篇二

材料投放：毛线、小猫模板

玩法和价值：将毛线绕在小猫的身上，能在锻炼幼儿手部动作的协调性以及对空间方向感的同时激发幼儿对小动物的关心和爱护之情。

温馨提示：

考虑到不同幼儿的能力和持久性差异可以提供不同长度的毛线。

可以将一根根的毛线单独挂起方便幼儿的取用。

材料投放：带有夹子的毛线、长颈鹿的模板

玩法和价值：幼儿在将长颈鹿的毛夹到脖子上的过程中能锻炼幼儿手部动作的发展。

温馨提示：

可以提供松紧程度不同的夹子让幼儿获得挑战。

材料投放：自制彩色鸡蛋；母鸡；透明轨道；

玩法和价值：幼儿可以用手或不同的工具将彩色鸡蛋放入母鸡下蛋的轨道中，观察鸡蛋滚动轨迹以促进幼儿对运动事物的观察力和，同时也有一定的趣味性。

温馨提示：

可以在部分的彩色鸡蛋里藏一些会发出响声的物体，来增加趣味性，从而吸引幼儿。

材料投放：喂食工具，如勺子、铲子、镊子、小碗等；可喂食的小动物；干果，如红枣、白扁豆、花生。

玩法和价值：幼儿通过使用不同的'喂食工具能促进其手眼协调的发展，锻炼幼儿夹、舀、喂等动作；同时激发了幼儿对使用各种工具的兴趣。

温馨提示：

可以提供不同大小，长短的勺子以突显材料的层次性。

提供多种喂食工具以突显材料的丰富性。

喂食的盒子上可以暗藏一扇小门，让幼儿探索食物的去向。

材料投放：动物局部拼图，各种不同开发的小门

玩法和价值：幼儿用不同的方式打开房子上的窗或门，他们会发现每一扇窗、每一个门后都藏着一个小动物，它们的身上都缺少了它们最具特征的一部分。这缺少的部分正藏在了草丛里，等待着被发现。通过打开小门、发现小动物到寻找拼贴小动物的拼版，幼儿对小动物外形特征的经验丰富了、同时也发展手部的动作和观察力。

温馨提示：

每一块缺少部分的拼图可以是不同形状的，背面也可以提供和小动物相对应的颜色作暗示。

打开门的方向可以是不同，给幼儿更多的感知。

## 小班游戏活动观察记录表篇三

宝宝班的特点是：能用简单语言表达自己的感觉与需要；基本掌握本地区语言的全部语音，但在实际说话时发音还不够准确；开始认同、接纳同伴，但并不太在意同伴间的协作。所以要以方式开展有联系的交往。

- 1、能根据声音或着装猜出同伴的`姓名。
- 2、增进教师、同伴间的感情，感受愉快情绪。
- 3、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。
- 4、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。
- 5、遵守游戏规则，体验与同伴合作游戏及控制性活动带来的快乐。

遵守游戏规则

彩色布条、卡通面具若干。

- 1、教师做猜者，与幼儿玩游戏。

教师用彩色布条蒙住眼睛，去摸幼儿的头或手。被摸到的幼儿要大声说：“猜猜我是谁？”猜对了，全体幼儿鼓掌表示；猜不对重新再猜一次。

## 2、鼓励幼儿大胆玩游戏。

全体幼儿闭上眼睛，请一名幼儿带上卡通面具遮住脸，并学小动物的叫声。幼儿睁开眼后，根据声音和着装猜出这个小朋友的名字。游戏反复进行。

为让幼儿尽快熟悉同伴，此游戏可在饭前饭后进行。

1、上课时我会让他们的发言权多一些，尽量让他们多与老师小朋友开口说话，锻炼孩子的口语表达的能力。

2、大家在一起玩游戏的时候，我会让他们来观察小朋友，让他们与老师示范动作，让他们感受到都是老师的好宝宝。孩子的教育不光是在幼儿园教育，家庭教育也非常重要。孩子和家里人之间的亲和力比较强，易沟通，放学的时候我会与家长沟通，让家长与孩子交谈，关于幼儿园的事情，询问一下他们与其他小朋友的相处关系及其他他们的点滴琐事，让他们喜欢说话善于交流。

3、幼儿之间的互动也逐渐频繁了，要充分利用幼儿的互相帮助、互相学习的契机，引导幼儿乐于交往，会交往，促进幼儿社会性发展。

## 小班游戏活动观察记录表篇四

首先，开展的意愿结构活动，进行自由构造，在这个阶段中，主要是培养幼儿对结构的兴趣，乐意参加结构活动，并在老师的帮助下逐步想象出自己构造的物品的名称，徐鹏搭出了会转的自来水龙头和水斗，张佳恬搭出了对称的房子，陆一帆搭出了小床、桌椅，赵碧晟搭出了火车。

接着，就开展了盒装小积木的模拟结构，对中间一行的积木进行模拟结构，在模拟的过程中，小朋友学会了一些基本的结构技能，认识积木的形状、颜色，并且逐步能作到积木的

颜色方向一致。对于盒装积木的难点：整理，我们也是逐步分解，告诉小朋友造房子要从一层楼开始，将整理积木形象地比喻为造房子，从一层楼、二层楼、三层楼……一层层造，在游戏中小朋友学会整理积木，整理所花费的时间，也从开始的45分钟左右缩短至20分钟左右，最快的小朋友10分钟不到就能将一盒积木完整地整理好。

在此基础上，引导幼儿开展看图结构活动，先搭1号图纸(对称图形)引导幼儿从下往上、从中间到两边地看图纸，在这个过程中，对能力差的潘璐妍、洪良宇等幼儿，让他们坐在老师的旁边进行模拟结构，重点帮助他们跟上全班的水平。在搭3号图纸(不对称图形)时，引导幼儿从左到右、从下到上地看图纸结构，对于难点、重点分解，如直角三角形积木的搭建是一个难点，我就引导幼儿将积木转一转，还不行，就反个跟头(上下转移)，小朋友一下就掌握了。

结构游戏的最终目标是发展想象、创造力，因此在看图纸结构的同时，我还鼓励幼儿将剩下的积木搭完(意愿结构)，通过点一点、引一引、拨一拨的引导方法，逐步发展幼儿的创造、想象力，在期末向全园教师开放结构活动及向家长开放半日活动中的结构活动中，小朋友不仅完成了看图纸结构活动，还搭出了小猪、小羊、小狗、长颈鹿、骆驼等动物，搭出了火车，飞机，还有漂亮的对称的房子、院子、大厅等，尤其是崔必晟小朋友搭的飞机，有战斗机、客机得到老师家长的一致好评。

## 小班游戏活动观察记录表篇五

练习在桌子上滚球，成长手眼协调能力。

体验模仿游戏的快乐。

增强幼儿与同伴合作的游戏的意识，体验游戏的快乐。

重点：体验游戏的快乐。

难点：学会游戏的规则。

三张桌子，一个大球。

将三张桌子并齐，两名幼儿别离站在桌子的两头，一名幼儿从桌面上把球滚向对面的幼儿；对面的幼儿接到球后，再从桌子底下把球滚回去。没有接到球或球从桌面上滚沉落来的幼儿要下场，由下一名幼儿替代。游戏可以反复进行。

提示滚球的幼儿掌握好球的滚动标的目的、接球的幼儿手眼要共同好。

游戏是幼儿最喜欢的活动。但是对于小班来说，既要让他们记住活动内容又要保证安全还要活动的井井有条是有一定的困难。所以在设计本次活动时我始终都以语言来提示幼儿注意安全。

## 小班游戏活动观察记录表篇六

游戏是幼儿喜欢的活动之一。《纲要》倡导以幼儿的积极情绪去推动认知学习，这是因为快乐的情绪和记忆对幼儿学习是至关重要的。幼儿个体建构受自身情感、需要的制约和影响，快乐的情绪是幼儿建构过程中的重要元素。因此在为幼儿创设的区域环境中，尽可能将材料设置在背景之中，让幼儿从中获得对环境的理解，提升观察、思维、动手操作和语言表达等能力。

2、语言角——引导幼儿学会看图片内容并用简单的语句表达出来，发展幼儿的口语表达能力。

3、美工角——运用各种适合小班幼儿的绘画工具(如棉签、油画棒、颜料)进行简单地玩色、涂色、添画、构图、装饰等。



在老师的引导下，掌握泥工的初步技能。

1、益智角——引导幼儿会探索各种益智游戏的玩法。在游戏中培养幼儿勤动手、勤动脑的习惯，逐步发展幼儿的逻辑思维和创造性思维。

2、拼图角——发展幼儿的动手能力，学会根据底片，在老师帮助下拼出物体形象。

1、娃娃家——引导幼儿初步尝试扮演家庭角色，增强角色意识，发展幼儿的口语表达能力和初步的社会交往能力。

2、生活角——引导幼儿学会用小勺舀东西、折叠手帕、扣纽扣，等。培养幼儿学会简单的自理生活能力。

1、建构角——幼儿乐意用不同的建构材料拼搭房子、初步懂得与同伴一起合作拼搭不同的物体形象。

2、玩具角——乐意与同伴一起分享各种玩具，在活动中通过交流懂得不同玩具的不同玩法，并养成玩具哪里拿哪里放的好习惯。

## 小班游戏活动观察记录表篇七

好玩、好动是孩子的天性，孩子最大的爱好是与同伴一起做各种游戏，而游戏也是孩子在园一日生活的一部分。著名教育家陈鹤琴先生说过：“小孩子生来是好动的，是以游戏为生命的。”这是对游戏这一现象的正确总结。孩子通过扮演角色，创造性地反映周围现实生活的一种游戏，对幼儿的语言、社会交往、知识经验等方面都起到很大的促进作用。通过游戏我们的孩子从同伴身上学到了知识，学会了交往，也让他们在游戏中获得了属于自己的真实的实践经验。

幼儿的游戏离不开各种丰富的游戏材料，形象逼真的游戏材

料会使幼儿产生遐想，从而萌发他们做游戏的愿望。由于小班孩子年龄小，能力弱的特点，我们以提供成品的游戏材料为主，主要是发动孩子和家长一起收集废旧的瓶瓶罐罐，经过我们老师的改造，再次利用，既逼真又节省，这样使孩子们玩游戏的兴趣大增。如在娃娃家里，我们投放了各种逼真的水果、蔬菜、炊具等让幼儿来烧饭做菜，孩子们在娃娃家里可谓百玩不厌。我们根据孩子们的兴趣和需要除了娃娃家之外，结合主题活动的开展，逐步开设了小医院和超市点心店的游戏场景。在医院里，我们投放了白大褂和帽子，还有各种医疗用品，当孩子穿戴整齐后，看起来还真像个小医生，有模有样的。在超市里，我们里投放了手工做的：馄饨、荷包蛋、面条、饺子等，既丰富了超市里的物品又满足了娃娃家的需求，幼儿利用这些场景，游戏情节逐步扩展丰富，扮演角色的兴趣越来越浓了。

我们开展的“活动整合”课程，提倡的是各教育元素整合进行，各领域有机渗透，因此我们平时也很注重把游戏和主题结合起来，更好地发挥游戏的作用。本学期，我们根据不同主题的开展，抓住幼儿的兴趣，生成了“小医院”、“超市”、“点心店”等游戏，使游戏真正成为课堂活动的延伸。主题与游戏紧密结合，使角色游戏的内容更广泛、深入，让孩子的情感、知识在游戏中得到进一步的提升。

开学初，孩子不会用普通话交谈，一些内向的幼儿不愿主动参与游戏，也没有角色意识，我们就根据主题《办家家》创设了多个娃娃家，通过温馨的游戏环境让孩子们自己学习招待小客人，主动参加游戏。随着主题的变化，我们在《车子叭叭叭》这个主题中开设加油站，投放了各种公共汽车，材料的不断更新，让孩子们对游戏的始终保持最高的热情；在《蔬果舞会》主题中，我们则开设了点心店游戏，投放了橡皮泥让孩子做各种简单的果蔬，并进行买卖活动，不仅提高了动手制作的能力，语言交往能力也提高了不少，孩子们在和同伴一起做游戏的过程中，体验与老师、同伴共处的快乐。

小班幼儿在角色游戏刚开始时角色意识是很淡薄的，表现在有些幼儿常常无所事事，处于一种观望状态，还有些幼儿抢着做同一角色，或者在游戏进行中，有的幼儿一会儿说自己是妈妈，一会儿又说自己是娃娃啦姐姐啦，搞不清自己究竟是谁？游戏很难开展下去，于是，我们就实行了挂牌游戏，问幼儿“你今天要做什么？”“谁愿意和他们一起做？”“告诉大家你今天扮演谁？”等等，让幼儿挂着牌子，来帮助他们明确自己的角色。如在一次游戏中，当一个娃娃家的爸爸肖涵抱着娃娃去散步时，看到别人在玩枪，他就把娃娃放在桌上，自己去玩了。这时我就抱起娃娃大声喊：“咦，这是谁的孩子？谁家丢了孩子？”当幼儿走过来抱娃娃时，我就适时提醒他：“娃娃家的爸爸应照顾好孩子，不能让孩子走丢了。”针对一些平时较内向的幼儿，我就带他们参加游戏，如当顾客，当娃娃家的客人等。

掌握和积累生活经验是游戏开展的基础。而小班幼儿欠缺的就是游戏经验。为此，我们除了在平时日常的教学活动中丰富幼儿的知识经验外，还要经常引导幼儿观察周围的生活环境。小班幼儿的游戏主要以“娃娃家”为主，游戏内容大多反映父母对娃娃的关心和照料，因此，我让幼儿回去观察爸爸妈妈的日常生活及劳动情况，然后，组织幼儿进行谈话，让幼儿说说所见所闻，再用游戏口吻引导幼儿将观察到的内容迁移到游戏中去，慢慢地，幼儿知道怎样做爸爸、妈妈，在家中该做些什么事了。如：任心的妈妈是个家庭主妇，把家料理得仅仅有条，于是，任心来到娃娃家扮演妈妈起来也忙个不停，她围上围巾择菜、炒菜、做饭忙个不停，看到旁边有一个布娃娃，她就会把布娃娃抱在怀里，口中还不停地 说：“宝宝你不要哭！妈妈喂你，宝宝你不要哭！妈妈喂你，你吃呀！”

讲评是角色游戏的重要组成部分，在讲评活动中，师生共同参与，讲述游戏情况，交流活动经验，同时还能一起解决困惑，共同分享彼此的快乐。虽然是小班的孩子，语言表达不是很连贯，也不精炼，但每次游戏后，他们很乐意表现自己，

都喜欢讲讲活动中所发生的事，于是，每次活动后我们都给幼儿讲述的机会，让孩子们来说说自己今天扮演的角色，做了哪些事情等等。如：每次游戏后，娃娃家的爸爸妈妈总是有很多的想法要告诉大家：“今天我们娃娃过生日了！”“今天我们家里有小偷来偷钱。”“娃娃尿床了，我和妈妈一起洗被子了。”等等。在一次一次的讲评中，孩子们参与的积极性也越来越高，参与讲评的孩子也多了，声音也变得自信而响亮了，语言表达能力也得到了提高。在讲评中，还可以通过表扬那些玩得好的幼儿来激励其他幼儿。游戏中出现的问题，也可以通过这一环节来让幼儿参与讨论，共同商量、解决。比如游戏过程中，我发现一些幼儿总是把娃娃乱扔，一会儿丢在煤气灶上，一会儿又扔在篮子里。于是在讲评过程中，我将这一问题提了出来，请幼儿来说一说这样做好不好，为什么？该怎么做？孩子们立刻讨论开了，“娃娃要放在床上”“爸爸妈妈可以抱着娃娃”“还可以带着娃娃一起碗”……通过与孩子们的共同讨论来解决游戏中出现的问题，从而在下一次游戏中能得以改进，在游戏中也能培养幼儿的责任意识。

总之，角色游戏是幼儿期的一种典型的的游戏类型，也是幼儿最喜欢，并能最大限度地满足幼儿心理需要的一种综合性强的游戏方式。要真正实现角色游戏的教育功能，教师的指导是必要的，且是重要的，它能确保角色游戏教育作用的体现，促进幼儿多方面充分发展。适时的指导，不仅可以丰富幼儿游戏主题，增加游戏情节，促进角色交往，还能提高幼儿组织活动的的能力，发展幼儿的主动性和创造性，更能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。