

2023年与诗词的互动游戏 游戏活动方案(优秀8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。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

与诗词的互动游戏篇一

20xx年12月31日

全体幼儿、家长、老师

小班教室

小椅子10个、大沙包若干、窗帘、《新年好》《兔子舞》歌曲

1、律动《新年好》

2、亲子活动

a□蒙眼摸宝贝

规则：4个家庭为一组，4个宝宝坐在对面的椅子上，请爸爸或妈妈蒙上眼睛，走到孩子面前，通过用手摸的方式，找到自己的宝贝。（小宝贝们可不能说话哦。）

b□你抛我接

准备：沙包10个。玩法：幼儿与大人面对面站好，游戏开始

时，大人拿起沙包抛向对面的幼儿，幼儿用筐接，接得多者为胜。

c□抢椅子

准备：椅子、兔子舞音乐。玩法：把椅子背对背放两排(如地方足够，可以朝外摆成圈)，音乐响起游戏者排队绕椅子走，音乐停，大家就近坐到椅子上，没有座位者被淘汰；去掉一个椅子后继续，直到最后两个人中有一个抢到椅子者为胜。

给获胜幼儿颁发奖品，并请每个幼儿说一下新年的梦想。

与诗词的互动游戏篇二

二、活动地点：幼儿园大操场

三、活动目标：

- 1、通过好玩的亲子游戏，体验活动所带来的乐趣，增进与家人之间的情感。
- 2、促进家长与幼儿园、家长与幼儿、家长与家长之间的沟通与交流。
- 3、培养幼儿与父母或同伴共同克服困难夺得胜利的精神。
- 4、培养幼儿参加体育活动的兴趣，亲身体会体育活动的魅力。

四、活动准备：

- 1、通知爸、妈来园参加亲子活动。
- 2、准备游戏需要的材料。

3、布置活动场地，准备奖品。

五、具体活动方案：

（一）活动流程：

1、运动员入场仪式：放《运动员进行曲》

2、主持人致欢迎词，领导讲话。

3、主持人讲注意事项。

（1）请您在活动中看好您的宝宝，以免其受到伤害。

（2）请在活动过程中遵守活动规则。

（3）在活动中请勿拥挤。

（4）在活动中表现棒的小朋友可以由我们的小礼品哦！

4、主持人介绍几种游戏的名称。

托班亲子游戏：

1、蹦蹦跳跳摘糖果

目标：

1、喜欢和老师，同伴一起做游戏

2、学习跳起摘糖果

3、激发幼儿爱家人的情感

准备：一张用绳编的网，网上挂着幼儿爱吃的糖果卡片

玩法：

- 1、教师和保育员一起举起网，请幼儿分组钻到网下，跳起摘糖果。
- 2、请幼儿看看、说说自己摘到什么“糖果”。
- 3、幼儿把摘到的“糖果”给家长。

2、采蘑菇

目标：练习双脚向前跳跃，发展协调能力。

准备：兔子头饰与幼儿人数相等，做好的红、白蘑菇

玩法：

- 1、教师扮兔姐姐，带领“小兔”一起去“采蘑菇”
- 2、告诉幼儿地上有两种颜色的“蘑菇”，“小兔”要跳着去采“蘑菇”，回来告诉姐姐采到了什么颜色的“蘑菇”。
- 3、让幼儿把采到的“蘑菇”放入筐内抬着回家给家人。

3、推小车

目标：训练上肢力和平衡感，训练空间知觉。

准备：软垫数块

玩法：

- 1、让幼儿趴在软垫上，又手撑地，成人一人抓住幼儿的两条腿，使幼儿两腿向上呈倒立状。

2、四个家庭为一组进行此游戏，以先到终点者为胜。

小班亲子游戏：

1、小鸡出壳

目的：培养孩子动作的灵活性、细心和自信心。

材料：大张的废报纸若干，每张画大鸡蛋，分散放在地上。

玩法：让孩子发令说：“预备——一起！”父母和孩子赶快拿起报纸，小心机灵地从蛋中间撕破一个洞，然后将头、肩、躯干和脚从报纸中钻过，再跨出报纸。发出“叽、叽”声，一只小鸡肉孵成了。可以接着再撕再钻，要是将报纸撕破了，就算失误。最后孵出小鸡最多的人为优胜。

2、剥桔子

目标：

1、鼓励幼儿为爸爸、妈妈剥橘子。

2、萌发幼儿爱爸爸、妈妈的情感。

准备：人手一只桔子。

玩法：

1、幼儿人手一只桔子，站在家长对面。

2、听口令开始剥桔子。

3、剥完桔子后，迅速将桔子交给爸爸、妈妈，并说一句感谢的话。

4、家长以最快的时间吃完桔子。

5、游戏可以分组进行。

3、大脚小脚

目标：训练宝宝如何迈步，体会走路的动作感觉。

玩法：

1、家长和幼儿面对面站好。

2、用双手拉着宝宝的手，宝宝的小脚踩在家长的大脚上，带动宝宝向前迈步。

3、游戏分组进行。

4、老师及时奖励获胜幼儿。

4、送彩球宝宝回家

目标：练习走、跑、蹲、站、抓的动作，提高幼儿全身动作的协调性。

准备：红、黄、蓝、绿的纸箱各一个；红、黄、蓝、绿的海洋球各十个。

玩法：

1、将海洋球四散放在场地一圆圈内，幼儿和家长拿一个纸箱站在圆圈外的场地上。游戏开始前家长请幼儿说说认认纸箱的颜色，准备参加游戏。

2、活动结束后，请幼儿去捡和自己纸箱一个颜色的球，家长站在纸箱边等待。若看见自己的孩子捡错了请幼儿放回去重

捡，一直到捡完球结束。

建议：教育幼儿爱护树木，不拉树枝。

6、水果大比拼

目标：练习双手抱物跑的能力。

准备：水果：橘子，苹果，香蕉 梨。

玩法：将幼儿排成四路纵队，每一排第一个幼儿拿好一样水果，听口令后幼儿迅速将手中的水果递给站在终点的爸爸（妈妈），爸爸（妈妈）接到水果后立即将水果吃完，先吃完的为优胜。

7、两人三足走

游戏准备：绳子、小红旗

参加人员：幼儿、爸爸或妈妈

游戏玩法：把小朋友与家长相邻的脚绑在一起，当口哨响起时一起向前方走直到拿到前方的小红旗才可往回走，哪队先返回起点处为胜出者。

8、小小领路人

游戏准备：蒙眼布，矿泉水制的障碍物

参加人员：幼儿和家长

游戏玩法：家长用布蒙上眼睛，当口哨响起时由幼儿当领路人，带领家长穿跃障碍，在走到终点后，哪队先拿到小红旗的为胜出者。

游戏规则：若在途中将障碍拌倒则必须回到起点处重新开始。

大班亲子游戏：

1、大西瓜、小西瓜

目标：增进亲子情感交流，培养对学习的兴趣。训练反应的灵敏性。

玩性：家长和孩子面对面站立，家长说：“大西瓜”，孩子就做“小西瓜”的手势。家长说：“小西瓜”，孩子就做“大西瓜”手挚。错者淘汰，最后未被淘汰者为胜。

与诗词的互动游戏篇三

1、让幼儿进行音乐表演。

2、通过游戏让幼儿正确的认识音乐中的.图形，提高幼儿的辨别能力。

3、让幼儿在游戏中认识各种天气。

4、让幼儿认识各种蔬菜、水果，会用人民币购买东西。

一、师生表演《祖国祖国我们爱你》

二、幼儿围坐一圈，进行游戏。

师问生答：小朋友小朋友我问你，晴天晴天在哪里？

老师老师我告诉你，晴天晴天在这里。

1、天气预报

2、数学的图形

3、蔬菜水果（一幼儿扮演老爷爷买菜）

三、教师小结

与诗词的互动游戏篇四

比如有十个人喝酒，那么率先开始游戏的人为1号，那么1号喊“哎呦我的1球碰6球啊”，那么从1号往下查的第六个人就喊“哎呦我的6球碰x球啊”，他喊到哪个号哪个号就接着说，依次类推，直到有人说错或反应不过来罚他喝酒为止。然后再从这个人这开始，这时候这个人就是1号了，下面的人开始重新排号。通常几圈下来都会有那么几个反应不过来的多喝几杯，喝多越多越迷糊，越迷糊就越答错，答错接着喝，直到趴桌子底下为止。

由一个人在手中握着n根牙签，这个n小于等于桌上的人数，也可以没有。然后请大家猜他手中的牙签数。每个人猜的数目必须是不一样的哦。谁说对了，谁就喝酒。要是没有人说对（比如他手上没有，而人人都猜了一个数字），拿着牙签的人就喝酒。

没什么难度，这游戏要求在口喊大西瓜的同时，手上比划出小西瓜的轮廓；反之亦然。

道具信手拈来，是桌上的筷子。拿来，掰成四段，择任意数目（不得空手）放在手里，让其他人猜其中有几段。有人猜中，喝酒半杯（此时大家战斗力下降不少），道具转入其人手中；无人猜中，执物者自饮，继续出手。

方法：在开始之前，每个人说出一个地名，代表自己。但是地点不能重复。游戏开始后，假设你来自北京，而另一个人来自上海，你就要说：“北京的火车就要开。”大家一起问：“往哪开？”你说：“上海开”。那代表上海的那个人就要马上反应接着说：“上海的火车就要开。”然后大家一起

问：“往哪开？”再由这个人选择 另外的游戏对象，
说：“往某某地方开。”如果对方稍有迟疑，没有反应过来
就输了。

两 人相对，每个人做念经的动作(两手核实)在胸前画圈同时
口喊“唐僧阿唐僧”开始，规定：唐僧吃孙悟空，孙悟空吃
妖精，妖精吃唐僧，喊这三个人物的时候一定 要做动作，如
果喊唐僧就继续念经，喊妖精就双手举过头顶后孜牙(呵呵，
这样才像阿)，喊孙悟空的也要做猴子的动作，这个大家都会
的。负者饮酒。

用 具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸这个游戏
最好是四个人来玩。将四张纸折叠起来，参加游戏的四个人
分别抽出一张。抽到“捉”字的人要根据其他 三个人的面部表
情或其他细节来猜出谁拿的是“贼”字，猜错的要罚，有猜到“
官”字的人决定如何惩罚，由抽到“兵”字的人执行。

道具：和人数相等的扑克牌，或任何有不同标记物，也可以
以名片代替

角色： 捕快、杀手、平民

胜负：

捕快找出隐藏的杀手---捕快赢

杀手杀光捕快---杀手赢

规则：

拿出19张牌，指定抓到4张a 的人=杀手(4个人)指定抓到4张k
的人=捕快(4个人)其余抓到别的牌的人==平民(11个人)另外
有一名法官游戏开始由法官发一张牌给大家每 个人记住自己
的牌这时法官宣布 “天黑了大家(请睡觉)都闭上眼

睛”.....

接着法官宣布“杀手们请睁开眼睛”抓到4张a的“杀手”悄悄的抬起头，睁开眼睛认清同伙。法官接着宣布“请杀手们达成共识杀掉一个捕快”4个杀手这时只能用眼睛互相做交流、沟通(记得注意不要能出声响).....共同指定一个人.....杀掉他。

然后法官宣布“杀手闭上眼睛请捕快们睁开眼睛”抓到4张k的“捕快”悄悄抬起头睁开眼睛认清同志。法官接着宣布“请捕快达成共识指出杀手”4个捕快这时只能用眼睛互相做交流、沟通(记得注意不要能出声响).....共同指定一个人并以询问的眼光看着法官，法官这时以点头或是摇头的方式给予一次提示。

接着法官宣布“请捕快们闭上眼睛”“天亮了 ok 大家都可以睁开眼睛了”。等大家睁开眼睛后，法官宣布杀手们-杀死的 那个人出局。

然后大家展开讨论平民、杀手、捕快随意发言指正谁有可能是杀手。杀手们可以诱导平民一起帮自己指正捕快是杀手捕快们也可以诱导平民一起帮自己指正杀手平民们也可以凭据自己推理指正杀手经过讨论(3、4分钟)，最后大家分别举手表决指正谁就是杀手那个人即出局(不管他是否杀手、捕快还是平民)。

然后法官宣布剩下人重新闭上眼.....循环以上规则

最后一直到一方全军覆没捕快赢或者杀手赢

杀人游戏的窍门：

1、一定要 仔细观察每个发言人的逻辑性

- 2、找出发言者的偏袒性
- 3、错误的诱导对方的判断性
- 4、拉拢自己的支持者

游戏人数：10人一桌为宜。

规则：庄家暗写下一个数字0-100间，从庄家下家开始顺时针报数，下家每报一次数，庄家缩小范围，依序接着猜，直到最终有人猜中此数为止，猜中者落入陷阱 罚节目或酒一杯。比方说庄家写20，第一下家说35，则庄家报数为0-35，第二下家须从0-35之间猜一个数，依次直到某人猜中中彩为止，中彩者转为下一轮庄家。游戏有一个特例，就是庄家的下一家猜中所写数字，庄家中彩罚三倍。

与诗词的互动游戏篇五

9人以上，3的倍数

小礼品或其他道具

2、主持人发号命令，所有的组都要按照命令去夺取圈中的物品，每次拿一个；

1、甲乙内侧手相牵，高举过头，组成一个大门；与此同时，丙迅速绕大圆阵跑一周，从大门通过，至圆中间，夺取一枚小物件。

2、甲乙面对面体前屈，双臂搭肩，组成一个壕沟；之后丙动作同1。

3、甲乙面对面，坐在地上，上肢后撑，双腿伸直，足尖对贴，组成一个山洞；之后丙动作同1。

4、甲乙相距三步，体前屈，双手撑膝做“人马”；丙跑一圈后连做两个撑人分腿腾越后再夺物。

5、丙跑一周后，由甲乙将其抬起，开飞机冲进圆心，夺取小物件。

与诗词的互动游戏篇六

1、巩固立定跳和侧跳动作，发展踝关节的灵活性。

2、幼儿在活动中体验游戏的快乐，培养幼儿对锻炼的兴趣及活泼开朗的性格，培养团队精神。

材料与环境创设场地及器材如右图。在地面上一队

放有5个圈。

1、做准备2、运动，3、活动身体

师：小朋友们，等下我们就要进行一个比赛，现在家跟着我活动一下身体，等下才能表现的更好。（带领幼儿抖抖手脚，练习立定跳，在原地跳跃）

4、介绍游戏规则

师：老师要介绍游戏规则了，小朋友要认真听。我们今天游戏的名字叫跳圈比赛。一听名字家就知道了，我们今天比赛跳圈。四组同时进行，老师要提游戏规则了。跳圈要双脚同时落地。（教师示范）家听老师的口令，第一个小朋友跳过去后就跑回来，第二个小朋友就接上去。老师要看那组的小朋友最厉害，最后一个小朋友到了终点就把手举起来。老师要要求你们，不能喊叫，要保护嗓子。而且不要推来推去，注意安全，学会保护自己。

5、游戏过程

(1) 让幼儿比赛一次，(2) 老师进行观察，(3) 对能力较差的`幼儿进行助

1老师对幼儿的比赛进行评价。

师：有些小朋友没有遵守老师的游戏规则，比如****，我们再来一次，家要双脚同时落地，最重要要注意安全。

(4) 变换游戏规则，(5) 立定跳改为侧跳。

6、游戏结束放松身体。

师：到底是哪组的小朋友最厉害呢？小朋友为他媚鼓掌。家都有点累了是吧？和老师做做放松运动。（做一些舒展的运动）等下就要回教室，家记得下楼梯要注意安全，不准推来推去的。

与诗词的互动游戏篇七

两名幼儿撑皮筋，一名幼儿边念儿歌边在皮筋上跳出花样。调坏了的小朋友轮流撑皮筋。

1、两名幼儿撑皮筋，两到三名幼儿念同样的儿歌跳同样的花样。

2、四名幼儿将皮筋撑成十字状，一名或多名幼儿围十字边念儿

歌边跳出花样。

幼儿能单个至多个的念相同的儿歌，以相同的花样跳过皮筋。少数幼儿能跳过十字形状的'皮筋。

锻炼幼儿能通过十字形状的花样，增加绳的高度以增加游戏难度，请幼儿尝试更多的跳皮筋的花样。

与诗词的互动游戏篇八

目的：训练幼儿的平衡能力及协调能力。

准备：小椅子2把，放在终点线。

场地布置如下：

玩法：将幼儿分成人数相等的两队，每队以3人为一组，各队按顺序排列在起点先后，面对终点线后，面对终点线后的椅子。每组3人横排，两边的幼儿扮演助人为乐者，内侧手相拉，中间的一名幼儿扮演残疾人，一只脚站立，另一只脚弯曲搭在两位“助人为乐者”相拉的手上，两臂搭在“助人为乐者”的肩上、教师发出口令后，“助人为乐者”驾着“残疾人”向前跑，“残疾人”单脚跳。至终点线时，“残疾人”跑步绕过小椅子，3人在恢复原样，跑回起点线，依次进行。先跑完的队获胜。

规则：各队两组间交替时，必须由前一组扮演残疾人的幼儿，拍后一组“残疾人”的手掌后，后一组方可起跑。