

2023年区域活动计划反思与调整(优质10篇)

在现实生活中，我们常常会面临各种变化和不确定性。计划可以帮助我们应对这些变化和不确定性，使我们能够更好地适应环境和情况的变化。计划为我们提供了一个清晰的方向，帮助我们更好地组织和管理时间、资源和任务。以下是小编为大家收集的计划范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

区域活动计划反思与调整篇一

动一动、摇一摇

活动目标：

- 1、能根据不同声音，区分出是哪种物体发出的声音
- 2、进一步体验不同的声音带来的乐趣。

材料提供：

铁罐子、塑料瓶、沙子、黄豆、米粒、纸张

活动过程：

- 一、将各种物品层次分开，分别装在一个盆子里。
- 二、提供瓶口较大铁罐子和塑料瓶。
- 三、将各种物品混合不分类。
- 四、提供瓶口较小的铁罐子和塑料瓶。

观察指导：

- 1、幼儿根据自己的能力，自由选择适合自己的内容进行试听。
- 2、鼓励幼儿听了之后，大胆的说出来是哪种物品发出的声音。
- 3、不随意改变孩子的探索方向，根据孩子的兴趣进行静观和引导。

目标：

- 1、能够利用平时常见的事物制作会发出声音的'东西。
- 2、感受和比较不同材料制作的不同的声音效果。

材料提供：

- 1、提供不同质地的纸，如白纸、牛皮纸等，幼儿制作大炮，。
- 2、收集木珠、铃铛、管子、纽扣、瓶盖等物品，幼儿制作风铃。
- 3、橡皮泥

活动过程：

- 一、认识不同质地的纸、收集来的物品等。
- 二、幼儿自主挑选材料，教师指导幼儿制作大炮、风铃等。
- 三、能将自己制作的东西进行比较：不同的声音
- 四、尝试用橡皮泥捏出会发出声音的物品的基本模样。

目标：

- 1、能较清楚的和好朋友一起交流自己知道的声音有哪些。

2、能根据图片内容和好朋友友好交流，尝试表达自己的想法。

材料提供：有关声音的图片：喇叭、铃铛、与主题相关的挂图等各种图书

活动过程：

一、幼儿自由选择图书、图片，与好朋友一起交流。

二、和好朋友一起交流所看到的事物所发出声音是什么样的。

目标：

1、能够模仿图片中的声音。

2、体验与大家一起模仿各种声音的乐趣。

材料提供：豆盒(装有小豆子)、纸杯电话、塑料纸、图片(下雨天、打电话、飞机、小动物)

活动过程：

一、幼儿自由选择老师提供的物品，自己练习。

二、请小演员上台来表演，观众鼓励。

三、大家一起轮流模仿物品所发出的声音。

目标：

1、尝试用雪花片简单搭建会发出声音的东西。

2、体验和好朋友一起合作搭建物品的快乐。

材料提供：一些能够发出声音的物品的图片、雪花片

活动过程：

一、幼儿自由组队，可一人也可2、3人进行游戏。

二、想好自己要搭建的东西

三、搭建完成后与幼儿一起交流玩法。

区域活动计划反思与调整篇二

芝麻街（语言区）活动要求：提高幼儿对学习语言文字的兴趣，体验文字及语言游戏的快乐。1. 活动名称：儿歌拼字材料：儿歌进行分割，提供原始图样。玩法：根据原始图样进行拼图，完成后念念说说。2. 活动名称：排图讲故事材料：图加文故事图片，一次性杯子玩法：和同伴分析图画的内容后进行排图，完成之后编讲故事。动动脑（益智区）

1. 活动名称：走迷宫

要求：复习已学过的拼音，在走迷宫的过程中，激发幼儿对学习拼音的兴趣。材料：用幼儿已经学过的拼音贴起来的迷宫图若干副，内容相同路径不同。玩法：2—3名幼儿同时走迷宫，看谁走得快，念得对，现走出迷宫者赢。2、活动名称：摇摇乐要求：在摇摇、看看、记记的基础上，学习10以内的组成，激发幼儿参与数活动的兴趣。材料：用豆腐盒分割两半，内放各种物品（珠珠、弹珠、花片等）并包装，记录纸若干玩法：幼儿摇动摇摇乐，看一看两边各有多少，然后记录下来。如果分法一样只能记录一次。幼儿熟悉玩法后，可让幼儿两人以猜拳的方式进行，比比谁的分法多。巧巧手（美工区）

活动名称：纸杯玩具

要求：利用纸杯制作各种有用的东西及有趣的动物，让幼儿

体验制作的乐趣。1) 迷你椅子材料：纸杯、铅笔、剪刀制作方法：将纸杯倒扣，用铅笔在杯身画出椅背。然后，沿线剪开并将椅背向上折，再用剪刀剪出椅子的腿，迷你椅子就完成了。2) 狮子材料：纸杯两只，彩笔、剪刀、固体胶制作方法：将纸杯剪成细条后向外测压平，呈放射状。在纸杯底画出狮子的脸部特征。把狮子的头与另一杯子粘在一起，最后添上尾巴。2、活动名称：镜框巧作要求：利用一次性盆子、硬纸板等材料制作漂亮的镜框，体验制作的乐趣。材料：一次性盆子、皱纹纸、色纸、照片或自画像。制作方法：用皱纹纸将一次性盆子包装好，在盆子中央贴上一张色纸，中间放上照片或自画像，周围贴上用各种色纸折剪的花朵，最后在盆底垫上用硬纸板做的三角形，让镜框竖起来。3. 小小编织手要求：利用老师提供的彩色纸条学习编织的技能。

材料：彩色纸条编织板样板

制作方法：拿一条彩色纸按照老师的样板学着编织。

区域活动计划反思与调整篇三

《纲要》中指出：幼儿园应为幼儿提供健康、丰富的生活和活动环境，满足他们多方面发展的需要，使他们在快乐的童年生活中获得有益身心发展的经验。尊重幼儿身心发展规律和学习特点，以游戏为基本活动，保教并重，关注个别差异，促进每个幼儿富有个性的发展，而区域活动正符合这一要求。人民教育家陶行知的名言“处处是创造之地，天天是创造之时，人人是创造之人”这句名言时时激励着我们。开发幼儿的创造潜能要立足于日常教育，区域活动、游戏、科研等几方面着手，释放空间、时间，为幼儿创设了良好的活动环境，让幼儿在活动中主动联想、积极创造、有求异表现，与同伴共享成功的快乐。开展区域活动，它不仅开发幼儿的智力，而且锻炼了幼儿的创造力、想象力、观察力等各方面的能力，因此想方设法独具匠心的为幼儿开辟了活动场所，如建构乐园、益智宫、语言区、美工区等区域活动，并结合班级的主

题特色活动，让幼儿在宽松、自由的活动氛围中，按照自己的意愿自主地选择活动材料，主动进行区域活动，产生对区域活动的兴趣，从而激发他们的各方面能力及创新潜能。

本班幼儿对区域活动较感兴趣，参与的积极性很高，通过一学期的活动，他们的社会交往能力、口语表达能力、想象创造能力在很大程度上有了提高。但是，幼儿在活动中还存在着一定的问题：如不同的幼儿，有着不同的兴趣、爱好、个性，他们之间也存在着差异，并且发展速度也不一样，还有同伴间不太会合作着玩游戏。针对幼儿的这个年龄特点，本学期我们的主要工作就是对区域活动中的薄弱之处重点练习训练，同时进一步巩固幼儿的活动技能，并逐步深化区域活动的主题与目标，让区域活动变得更加形象、生动、有趣。

能主动、积极、有创造性地开展各类区域活动，培养幼儿的交往能力，口语表达能力，动手能力、发展幼儿的创造力、表现力、认知能力和审美能力。能熟练地掌握各类活动的基本技能，能综合运用材料和探索材料的各种玩法。每开展一个区域活动，学习有始有终，坚持活动主题，努力克服困难，达到活动目的。活动中友好交往，并能协调相互关系，自己想办法解决活动中的问题。培养幼儿的控制能力和责任心，敢发表自己的意见和要求，掌握合作和分享的种种技能。

针对各个区域活动合理的制定目标开展实施，具体目标如下：

（一）图书室和语言区

1. 初步养成爱惜图书的好习惯，能初步看懂图画书中的主要内容，并能够表演。
2. 对文字感兴趣，能在成人的启发上认读汉字，愿意学说普通话。
3. 初步学习运用废旧材料修补图书。

（二）智慧屋和益智宫

1. 正确运用多种材料（七巧板、接龙、棋类、智力拼图等），探索多样化的玩法，发挥创造性，一物多用。
2. 会做科学小实验，活动有目的，操作认真。
3. 能有重点的讲述自己的操作过程与结果，有探索欲望。
4. 能自觉、有条理的收拾游戏材料。

（三）美工区

1. 引导幼儿对色彩感兴趣，愿意选用自己喜爱的颜色均匀饱满地构图。
2. 会收集利用各种废旧材料创造性地表现自己所感受的事物。
3. 会用多种工具材料与同伴，用涂、画、捏、折、撕、贴、剪、印染等方法有创造性地合作完成作品。
4. 并能交流讲述活动内容与作品，相互学习促进。

（四）建构乐园

1. 能运用积木拼搭自己熟悉的物体，并能与同伴共同游戏，不争抢游戏材料。
 2. 能自觉爱护游戏材料，能用支撑的技能用废旧材料表现不同造型的建筑，并尝试在周边进行简单的装饰。
 3. 能大胆表达自己的意见，正确解决同伴间的纠纷。能自觉收拾游戏材料。
- ### 四、具体措施

1. 通过与幼儿讨论，把原来我们创设的区域再一次建立起来，

并请幼儿收集各种废旧材料丰富活动的内容。另外，创设若干新的区域，可发动幼儿与教师共同收集各种材料，制作各种成品、半成品，以便顺利的开展各种游戏。

2. 在日常生活中，丰富幼儿的知识经验，开拓幼儿眼界。平时利用散步等活动，带领幼儿观察周围的社会生活。

3. 利用晨间谈话，一日活动，对幼儿进行礼貌教育，平时教育幼儿要礼貌用语。

4. 活动区提供一定数量、形象的玩具，能让幼儿充分发挥创造性地玩出一些花样。

5. 提供一些半成品材料，让他们在玩的过程中，学会爱惜材料。教师可以角色身份参与游戏活动，帮助幼儿能更形象逼真地玩。

6. 在区域活动中设置物品，具有全面性、层次性的特点，可供不同幼儿操作。每周为幼儿新增活动内容及材料，提高幼儿活动兴趣，同时提醒幼儿遵守游戏规则。

7. 教育引导幼儿有目的的选择区域，学习轮流着每天玩不同的区域。教师每天都有一项活动作为重点辅导。加强个别辅导。鼓励幼儿大胆进行活动，能充分调动每一位幼儿的活动积极性。

8. 充分发挥区域活动的特别功能，使个别能力差的幼儿在原有水平上得到不同的提高。

9. 观察幼儿的游戏情况，引导帮助幼儿解决游戏中发生的问题，确保游戏的顺利开展。教师密切注意幼儿在游戏的情况，记好游戏记录。

10. 重视每一次的区域活动，在原有基础上逐步新增材料，认

真辅导，充分发挥区域的教育功能。

主题一：《你快乐，我快乐》

一、主题目标：

1. 知道自己长大了一岁了，在新学期里要不断进步，会做更多事情（用筷子吃饭，系鞋带，大便后会用手纸擦干净等），有积极向上的愿望。
2. 愿意保持愉快的心情，乐意尝试用多种方法让自己和别人的快乐。
3. 尝试自己制作标记，会用废旧材料进行小制作（如灯笼、表情面具、开心帽）。
4. 能有感情地朗诵儿歌，理解并模仿儿歌的结构大胆想象，进行仿编。
5. 能听信号有精神地走和跑，学习新操，动作有力、到位。
6. 初步会唱八分休止符，唱准附点音符。
7. 正确感知8以内数，认识数字8及其表达的实际意义。理解8以内自然数前后两数的关系。

区域活动计划反思与调整篇四

室内拓展活动方案范文一：

活动要求：每个班级开展活动时，一定要有两人来做，心理委员作为活动主持人，另一人作为助手。如请其他班级心理委员时要请其做自我介绍。每个活动结束后要必须进行活动感受分享。

活动引导语：“各位同学大家好，今天我们利用（班会体育课）的时间开展一次心灵拓展活动。我是今天活动的主持人，这是我这次活动的搭档（介绍你的助手）。希望大家能在全身心的投入活动中，去体验活动带给自己的内心感受。接下来活动正式开始。”

活动环节：

第一项热身活动：全班同学围成一个大圆站立（可以按照体育队形一排一排走动围圆）。

一、虎口脱险

全体同学，围成一圈后，伸出双手。左手食指向上，右手掌心向下。将自己的左手食指放在旁边人的右手掌心下方。当主持人说道一个字或词（自己决定）的时候，每个人的左右迅速逃离另一人的右手掌心，同时右手掌心迅速的抓取另一人的左手食指。

主持人询问：在我说到这个（字或词）的时候，你的第一反应是什么？第一动作是什么？

引导：（得失关系、第一事件和第二事件的关系、存在与幻想的关系）

二、生命线

每位同学拿出一张纸，在纸上画出一条线段，在起始端标注0，在结尾端标注自己的预计死亡年龄（学生自己决定），按照比例找见现在自己的年龄段，并标注出来，然后现在想几个问题，在你经历过的岁月中，也就是0到你现在的年龄中，最让你难忘的三件事。（写完后）在你未来的时间中，也就是现在年龄到你预计死亡年龄这一段时间，你最想做的三件事。然后与大家进行分享。

引导：（过去的是无法改变的，抓住现在的时间去实现自己的目标）

分享环节：

活动环节，到此结束，接下来我想请几位同学说一下，他在活动中的感受，与大家进行一下分享。（先让同学自己主动说，然后再随机找几个学生进行表达）

好的，今天活动到此结束，下来每个人写一份活动的感受，不限制字数，只要能把自已内心的感受表达出来就行。

室内拓展活动方案范文二：

一、组织单位：

主办：山东理工大学大学生心理健康教育中心

承办：国防教育学院团总支

二、活动宗旨：

通过活动加强同学们对自我心理承受能力的认识，同时也为大家提供一个强身健体和提高个人心理素质的机会，营造一个宽松、良好的交流氛围，通过团结合作，加深彼此之间的了解，培养团队合作意识。

三、比赛时间：

20xx年5月15日上午8点

四、比赛地点：

西校区第四体育场国防生素质拓展中心

五、比赛形式：

以各学院为代表队进行比赛。比赛分为6个项目，每项目完后排名计分并统计总分，最终比赛名次将由完成所有项目的总成绩来决定。

六、比赛内容及规则：

（一）心理素质专项练习及其分析：

项目一：“杀手游戏”

游戏规则及说明：

这是一个非常有趣的心理游戏，里面蕴涵了很多饶有趣味的人生哲理。如果你不幸成为“好人”，那么整个游戏过程完全凭借你的智慧，你必须独立分析和判断。

相关说明：参加游戏人数共13人，选中其中1人做法官。由法官准备12张扑克牌。其中三张k、三张a和6张普通牌，法官洗好牌后交由大家抽取。抽到普通牌的为良民，抽到a的为杀手，抽到k的为警察。法官主持游戏，除法官外其他人开始都闭上眼睛。等大家闭好眼睛后，叫杀手睁开眼睛，3位杀手此时可以相互认识一下达成同盟，并由任意一位杀手示意法官，杀掉在座闭眼中的任意一位。杀手闭眼，警察睁眼，相互认识一下。最后所有人睁眼，法官宣布被杀者。其他在场的人开始轮流陈述自己的意见，完毕后大家举手表决选出嫌疑最大的人。如果选出的是杀手，退出本轮游戏。然后重复之前行为，直至找出所有凶手或是杀掉所有的警察或全部良民，则比赛结束。

项目二：“你抓我逃”

游戏规则及说明：

这是我们进行的一项创意十足的热身运动。每位同学都左手平摊，右手将食指顶住下一位同学平摊的手心，连成一个大圆环。主持人的话语中一旦出现“拓展”二字时，我们就立刻缩回食指，而抓住用食指顶我们手心的同学的手指。

相关说明：游戏会出现四种情况，第一种是只想抓住别人，而不在乎是否被别人抓，这种人的特征似乎具有强烈的领导力和控制欲；第二种是只在乎自己能逃掉，而不在乎是否能抓住别人，这种人似乎在生活中特别寻求强烈的安全感；剩余的两种人，都可纳入比较追求完美的人，但由于每一个人心理资源的差异性，才会出现结果地双赢或双困。

项目三：“心语心愿”

游戏规则及说明：

活动期间，组织方会给大家提供一块“心愿板”，同学们可以将想说的话，想表达的情感写在便笺上，然后贴在板上，抛下烦恼，许下心愿，分享幸福。

相关说明：每个人都有自己的小秘密，每个人都有自己的难言之隐，每个人也都有自己内心深处最美好纯真的愿望。“心愿板”给每一个人提供一个释放自己感情的机会，说说自己最近烦心的事和心理上的困惑，同时也可以通过这个平台为辛勤培育我们的老师、整日惦记我们的亲朋好友送上最真的祝福。也许在这之外，还能结交更多的好朋友。

（二）心理素质游戏与体能训练：

项目一：“背靠背、心连心”

游戏规则及说明：

有六名队员参赛（最少有两名女生）。每两人背靠背夹住一

个气球横向滑步前进，途中绕过折返点，返回到出发点由下两名同学进行接力，行进中气球不得落地、爆炸，途中手、臂不能碰球，最先完成者胜出。按时间记名次，按名次计分，最后一名只记一分，其他参赛队得分按名次依次累加。

相关说明：

(1) 比赛过程中如有气球落地、爆炸情况出现需从原地准备好再前进，途中不得以手、臂碰球，如有违反均视为犯规。

(2) 本活动旨在提高队友之间相互的默契度，其中用劲的适度起着至关重要的作用。

项目二：“攻防兼备”

游戏规则及说明：

每队派出六名队员参赛，两队队员在规定区域内进行对战，一方用沙包向另一方攻击，被攻击的一方要躲闪确保不被击中，一旦有队员被击中则他的游戏结束主动退场，若场上队员接住沙包，则可增加队友一条生命，使下场的队友复活继续比赛，如此往复循环，在规定的三分钟时间结束后场上剩余队员人数多的一方则获得胜利。

相关说明：本项目对队员们的反应能力和身体素质要求比较高，既能锻炼他们的体能，又能使场上队员在为队友争取机会过程中感受到一种责任，增进队友们之间的情谊。

项目三：“同心合体”

游戏规则及说明：

每组两名队员相互将腿绑在一起，排成直线往返走，以此进行组间接力，最后以各个团队走完规定行程的时间为评分依

据。

相关说明：此项目需要两名队员之间有很高的默契程度，使他们认识到自身做的优劣对别人是多么重要，能使队员们在同心协力之时感受合作的美妙。

项目四：“海底穿月”

游戏规则及说明：每个队派出六名队员依次排开排成一列，间距一臂。第一名队员双手举起篮球，其余队员弯下腰，双脚分开，当听到裁判发令后，第一队员将球从胯下传给第二名队员，依次类推传到队尾，然后最后一名队员跑到队伍最前面，再用同样方法传球，直至最初排头队员成为排尾，用时最少的队伍胜出。

相关说明：该项目要求队员有较好的身体灵活性，相互之间配合的默契程度也是一项重要的因素。

项目五：“你随我动” 游戏规则及说明：

每队派出2名队员参加，接球者站于距抛球者6m之外的圆圈（直径0.5m）内用筷子接球；接、抛球者压或超过边界抛出或接住的球，不得计入成绩；接球者只能用筷接球，否则接住的球亦不得计入成绩；抛球者共抛出20个球，接球者筷内球数多者为胜。

相关说明：本项目旨在考验队友间的配合，一直个人能力再强的球队也拿不了世界杯冠军。同样，一个再好的投手也需要别人的配合。项目六：“信任背摔”

游戏规则及说明：

有了前面几个活动的配合，大家相互彼此之间已经非常默契和信任。我们推出的这个“信任背摔”更是一种团队信任的

考验，每一组同学双手紧紧的握在一起，形成一个平面。而站在高台上的同学必须腰板挺直，双手抱胸，向后直直倒下。

相关说明：没有对团队的信任，没有人敢于挑战这个项目。在老师讲解了动作要领和安全保护措施后，每一组开始大胆尝试，甚至有同学一次不满意，再来第二次，每一个队员在信任队友的同时也挑战了自己。这项活动让大家意识到一个人的成功自己的努力很重要，但朋友的支持、团队的帮助也显得至关重要，没有一个人可以在人生中单打独斗。

六、报名要求：各学院组队，每队7名队员，四男三女，并选出一名队长，除特殊情况以外未经允许不能随意换队员，届时我们将对参赛队员作相应的标志。

七、报名时间：5月1日——5月11日

八、报名方式：

九、比赛奖励：

对参加队员的状况和成绩进行分析、备案，以供心理素质研究室作为长期资料研究。同时向在活动中表现突出的队伍颁发奖品与证书。

十、附注：

（一）各参赛队报名时务必在报名表上附注本队队长联系方式。

（二）比赛前几天，我们会联系队长进行培训。

（三）比赛过程中要求各参赛队员服从裁判，不得与裁判有冲突，如确实有问题，请队长与仲裁组联系。

（四）报名结束后组织方会召集各代表队队长开会，具体介

绍各项目详细规则及评分标准，队长开会时间另行通知，请及时关注。

室内拓展活动方案范文三：

行程安排：

第一天，贵公司抵达怀柔时代拓展训练基地，感受郊区的不同风味，休息一会儿，之后进行室内拓展训练活动，（挑战no.1□□驿站传书，孤岛求生等活动。结束后晚餐，餐后可组织篝火晚会等多动，第二天早餐后继续半天拓展，结束后午餐，餐后可安排活动或返程。

目标：

培养计划、组织、指挥的领导能力；

学习运用系统思考的方法分析处理问题；

把握个体与集体的关系，找准自己的位路；

理解精确执行的重要性，提高计划和实施的能力。

友情提示：

1、着装：休闲装、最好是运动服、运动鞋；

2、如遇人力不可抗拒因素所产生的费用由客人承担；

3、出行前应带好有效证件、衣物、常用药、旅游行程中注意安全；

4、保管好自己的物品、防止丢失现象发生。

行程标准：

- 1、标准间住宿一晚。
- 2、三正餐一早餐。
- 3、山庄内娱乐。
- 4、拓展培训场地及培训师费用。
- 5、其他： 全程陪同服务；
- 6、保险： 旅行社责任险。

室内拓展活动方案范文四： 1. 活动背景及意义

希望计划志愿者服务队成立已经有半年多了，在这看似简单的志愿活动背后却蕴含了深刻的寓意。这项志愿活动就像两扇窗户，属于我们志愿者打开心灵的窗户；透过这扇窗户，我们可以看到太多的欢笑、泪水、辛劳和奉献。为了让各位志愿者能互相认识了解、深入探讨各自对志愿服务的认识与想法、同时让各位志愿者更加团结合作、勉励各位志愿者再接再厉等等，特举办此次志愿者的素质拓展活动。

2、素质拓展活动地点（待定）

希望能够方便更多的志愿者，让每一个志愿者都能来参与。

3、素质拓展活动形式

此次素质拓展活动主要以一些团队游戏为主，会把所有的志愿者分成若干组，通过各项游戏活动，增进大家的感情，让各位志愿者能互相认识了解、深入探讨各自对志愿服务的认识与想法、同时让各位志愿者更加团结合作、勉励各位志愿者再接再厉以及培养志愿者的换位思考能力等等。

4、素质拓展活动前期准备

1、通过q群或者电话告知所有登记的志愿者此次活动的有关事宜，统计参与的人数。

2、策划素质拓展活动的游戏

3、寻找适合进行活动的场地

5、争取活动各项资金

争取商家或企业赞助

6、素质拓展活动后期安排

希望每一位参与活动的志愿者回去以后都写一份心得体会，字数不限。

7、素质拓展活动所需用品

1、制作横幅1条

2、弹性线5-10条（按人数来定）、哨子1个、蒙眼睛的布条10-20条（按人数来定）、一些必备药品、报纸一扎、椅子（按人数来定）、3、饮用水每人一瓶。

麻烦各位志愿者互相告知，活动的具体时间定在5月1日下午2点，1点半左右在东风体育广场上集中过去。加油哦！

志愿者素质拓展活动策划方案

1、无敌风火轮

一、项目类型：团队协作竞技型

二、道具要求：报纸、胶带

三、场地要求：一片空旷的大场地

四、游戏时间：10分钟左右

六、活动目的：本游戏主要为培养学员团结一致，密切合作，克服困难的团队精神；培养计划、组织、协调能力；培养服从指挥、一丝不苟的工作态度；增强队员间的相互信任和理解。

2、齐眉棍

一、游戏简介：全体分为两队，相向站立，共同用手指将一根棍子放到地上，手离开棍子即失败，这是一个考察团队是否同心协力的体验。在所有学员手指上的同心杆将按照培训师的要求，完成一个看似简单但却最容易出现失误的项目。此活动深刻揭示了企业内部的协调配合之问题。

三、场地要求：开阔的场地一块

四、需要器材：3米长的轻棍

五、游戏时间：30分钟左右

六、活动目的：在团队中，如果遇到困难或出现了问题，很多人马上会找到别人的不足，却很少发现自己的问题。队员间的抱怨、指责、不理解对于团队的危害……这个项目将告诉大家：“照顾好自己就是对团队最大的贡献”。提高队员在工作中相互配合、相互协作的能力。统一的指挥+所有队员共同努力对于团队成功起着至关重要的作用。

3、盲人方阵

一. 项目类型：团队协作型

二. 道具要求：长绳一根

三. 场地要求：空旷的大场地

四. 详细游戏规则：让所有队员被蒙上眼睛，在四十分钟内，将一根绳子拉成一个最大的正方形，并且所有队员都要均分在四条边上。这个项目教会所有学员如何在信息不充分的条件下寻找出路，大家耗用时间最长、最混乱、所有人最焦虑的时候是在领导人选出、方案确定之前，当领导人产生、有序的组织开始运转的时候，大家虽然未有胜算，但心底已坦然了许多。而行动方案得到大家的认同并推进，使学员们在同心协力中初尝着胜利的喜悦。五. 活动目的：这个任务体现的是团队队员之间的配合和信任，一个有领导，有配合，有能动性的队伍才能称之为团队，本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力。

4、坐地起身

一. 项目类型：团队合作型

二. 道具要求：无需其他道具

三. 场地要求：空旷的场地一块

四. 项目时间：20分钟-30分钟

五. 详细游戏规则：

- 1、要求四个人一组，围成一圈，背对背的坐在地上；
- 2、在不用手撑地站起来；
- 3、随后依次增加人数，每次增加2个直至10人。

在此过程中，工作人员要引导同学坚持，坚持，再坚持，因为成功往往就是再坚持一下。

六. 活动目的：这个任务体现的是团队队员之间的配合，该项目主要让大家明白合作的重要性。

5、解手链

一、游戏简介：所有的队员手牵手结成了一张网。队员们这时是亲密无间紧紧相连的，但是这个时候的亲密无间紧紧相连却限制了大家的行动。我们这时需要的是一个圆，一个联系着大家，能让大家朝着一个统一方向滚动前进的圆。在不松开手的情况下，如何让网成为一个圆？这是团队的严峻挑战。

二、游戏人数：8-12 人/组

三、场地要求：开阔的场地一块

四、游戏时间：15分钟左右

五、活动目标：锻炼新团队的沟通，执行及领导力。

6、七彩连环炮

一. 项目类型：竞技游戏

二. 比赛人数：一队六名队员(3男3女) 三. 道具要求：气球若干

四. 场地要求：空旷的大场地

五. 游戏方法：

男女间隔排列，先男后女，以接力的形式，第一名同学跑到制定位置吹破气球，直到吹破。跑回原位替换下一个同学，如此轮换，以二分钟为限，计时完毕时按吹破气球个数记录成绩。

六. 竞赛规则:

(1)、男女必须间隔排列(为了增加公平性)(2)、必须在上一个队员吹破之后下一个同学才能开始吹, 否则将在总个数里面进行相应扣减。

七. 活动目的: 本活动旨在挑战心理极限, 增强对他人的信任。

7、十人九足

一、项目类型: 团队协作型

二、场地要求: 一片空旷的大场地

三、需要道具:

每组一条长约五米的绳子

四、详细游戏规则:

以系别为单位, 共七个队伍。每队十人, 五男五女叉排成一横排, 相邻的人把腿系在一起, 一起跑向终点, 用时最短的胜出。分成三组进行比赛, 抽签决定比赛次序。

五、活动目的:

“十人九足”项目体现的是团队队员之间的配合和信任, 本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力及协调能力。

8、链接加速

一、项目类型: 团队协作型

二、参赛人员: 由6名队员参赛(3男3女)

三、场地要求：一片空旷的大场地 比赛赛距：30米

四、竞赛方法：参加游戏者6人一组，后边的人左手抬起前边的人的左腿，右手搭在前边的人的右肩形成小火车，最后一名同学也要单脚跳步前进，不能双脚着地。场地上划好起跑线和终点线，其距离为30米(以一篮球场宽为准，来回)，游戏开始时，各队从起跑线出发，跳步前进，绕过障碍物回到起点，最先到达起点的为胜。按时间记名次，按名次记分。

五、竞赛规则：(1)游戏过程中队员必须跳步前进，不允许松手(一直保持抬起前边的人的左腿)，以防止出现断裂现象，队伍断裂必须重新组织好，从起点重新开始游戏。如果不重新组织，继续前进，则成绩视为无效，记为0分；(2)以各队最后一名同学通过终点线为准；(3)比赛过程中，参赛队必须在规定的赛道进行比赛，不许乱道，犯规一次扣时2秒，依次累加。

六、活动目的：本活动旨在培养同学们的团结协作精神。

9、地雷阵

一. 游戏类型：户外游戏、团队素质拓展游戏

二. 游戏时间：15~30分钟

三、游戏人数：两人为一小组。

四、所需道具：

1、每对参赛者一块蒙眼布。

2、硬纸板、胶合板、矿泉水瓶代替亦可。用来代表游戏中的“地雷”。

五、游戏目的：建立小组成员间的相互信任、互相合作、促

进沟通与交流以及培养换位思考能力。

六、详细步骤：

1. 选一块宽阔平整的游戏场地。
2. 参加游戏的人，一个要用蒙眼布蒙住眼睛，另外一个要扮成不能行走的人。
3. 让每个队员找一个搭档。
4. 在地上画上地雷阵的起点线和终点线。每组队员都站在起点线上。
5. 给每对搭档发一块蒙眼布，每对搭档中有一个人要被蒙上眼睛。
6. 眼睛都蒙好之后，就可以开始布路地雷阵了。
7. 在起点线和终点线条之间尽量多地铺上一些报纸(或是硬纸板、胶合板、矿泉水瓶等)。
8. 被蒙上了眼睛的队员背上另外一位不能行走的队员，从起点线条出发，在不能行走的队员指引下，穿越地雷阵直至终点。

10、人椅

一. 游戏类型：团队游戏

二. 游戏目的：从本游戏中体验团队精神，要求在团队中的每一个人都要充分贡献自己的力量，不能存在任何偷懒、滥竽充数的思想。

三. 游戏规则和程序：

- 1、所有的学员都应该围成一圈，每位学员都应该将他的手放在前面的学员的肩上；
- 2、听从训练者的指挥，然后每位学员都应该徐徐坐在他后面学员的大腿上；
- 3、坐下之后，培训者可以再喊出相应的口号，例如齐心协力、勇往直前；

11、杀人游戏

一、游戏类型：心理游戏、策略游戏

二、游戏特点：

1. 简单易学：任何人只要明白规则或看别人玩过一盘，马上就会玩了。
2. 参与性强：只要认真对待所扮演的角色，无论是老朋友还是第一次见面的新朋友，马上会“杀”成一片。

三、游戏环境：室内室外均可，最好大家围坐一起。光线暗一点效果更好。

四、游戏人物：

法官：控制游戏进程的人。明确每个人的身份，要做到绝对公正。

杀手：白天隐藏在好人中间；黑夜出来杀人。被杀后没有遗言，并不得再发言。

好人：白天和大家一起抓出坏人；黑夜闭眼，对杀手行凶完全不知；被杀后有遗言，然后不得再发言。

五、游戏规则：

以9人为例

- 1、根据人数准备好9张牌，按照不同的花色事前规定好法官1人、杀手2人、好人6人。
- 2、每人取一张牌，明确自己的身份，除法官外，不要让任何人知道。
- 3、法官宣布：所有人闭上眼睛，杀手睁眼相互认识。
- 4、法官知道谁是杀手后，宣布：杀手闭眼，所有人睁眼。
- 5、下面开始个人发表意见，按照座位顺序依次发言，相互指正，找出坏人。
- 6、所有人发言完毕后，被指正最多的人有一次为自己申辩的机会。
- 7、申辩完毕后，大家举手投票决定是否处决这个人。没过半数则该人存活。（接9）
- 8、得票过半则处决，法官宣布亮牌，让大家明确是成功抓到一个杀手，还是错杀一个好人。如错杀好人则有最后的遗言，杀手则没遗言。
- 9、法官宣布天黑，所有人闭眼，杀手出来杀人。杀手用眼神相互交流，统一杀害的目标，并用眼神告诉法官杀谁。
- 10、杀手杀人完毕后闭眼，所有人睁眼。法官宣布哪个好人被杀。被害人遗言。
- 11、继续新一轮的讨论。因为大家都发过言了，并且也有人被指正，被杀害，因此线索会越来越多……思维会更活跃，

讨论会更激烈。

12、如此重复，直到好人将杀手全部抓出，则好人获胜；如好人全部被害，则杀手获胜。

室内拓展活动方案范文五：

拓展项目

管理金字塔

通过本科目使学员深刻认识到：高效沟通对团队目标实现的重要性；怎样才能有效沟通，并持续跟进直至最后成功？通过本科目的训练不仅能提高团队成员的创新能力和沟通技巧，更能提高成员分析解、决问题的能力！

智慧屋

学会在非常状态下如何跟团队成员进行有效沟通以实现团队的整体目标。在实现团队目标过程中，有效沟通是前提，周密的计划是依据，高效的协作是保障。没有完美的个人，只有完美的团队！一个能有效沟通，精诚协作的团队，它的力量是无穷的。营建智慧之屋，打造赢的团队！

孤岛求生

参训队员必须从岸边的起点，利用空中的长绳荡到水面的两个1平米的平台上，一个平台站满人后再转移到另一平台上，每个平台目前最多可站26人。训练各级人员相互理解、互相包容，相互支持与紧密合作，打破队员之间、男女之间、部门之间的隔阂，勇创佳绩的决心和勇气。

军事障碍

此项目由6根横码、软梯、高空平网、高空竖网、空中高杆等

部件组合而成。需要极佳的团队协作精神，要求全体参训人员必须互相支持、相互配合，相互帮助及互相鼓励，勇往直前定能出色完成此项目。

核弹头

通过模拟绝境展现团队陷入绝境、求生机会有限时，在生死瞬间将如何抉择？通过活动使队员学会感恩、激发团队的最大潜能。

极速时限

小组成员通过集体的沟通与协作，在最短的时间内按顺序拍完圈内（15~20m围成圈，3m直径）1—30数字卡（1寸正方形）上的数字。在项目进行的过程中教练会不断加大难度与变化挑战规则。通过团队的充分协作，让队员们了解到团队配合和执行力的重要性，培养队员的创新思维。

毕业墙

拓展系列课程：卓越领导训练营、精英团队训练营、销售精英训练营、目标突破训练、新员工融入训练、大学生励志训练、团队娱乐竞技、亲子拓展方案、中学生军训行程、中小學生领袖训练营。

八大目标突破训练：责任突破训练、协作突破训练、沟通突破训练、方法突破训练、创新突破训练、交际突破训练、效率突破训练、竞争突破训练.....

区域活动计划反思与调整篇五

一鼓励幼儿想出多种玩的方式，发挥创造性。

二．培养幼儿的'写作精神。

布袋人手一只，头饰，皮球若干，游泳裤

一，准备活动.

幼儿在音乐伴奏下做操

二，自由分散活动

1，教师巡回指导，鼓励幼儿有多种玩法.

2，对不同层次幼儿进行分层指导，鼓励幼儿想出个种办法玩.

三，小组比赛

小朋友自由结队，进行比赛.

四. 集体游戏 " 舞龙 "

五. 嬉水

每个小朋友变小龙，到嬉水池做游戏.

六. 水浴

1. 幼儿披好衣服去冲淋室.

2. 穿好衣服后回教室喝水.

活动结束:

小朋友一起吃糕点。

区域活动计划反思与调整篇六

班级区域活动名称：生活区、美工区、益智区、阅读区。

公共区域活动名称：娃娃家、建构区、小餐馆、小医院、美发屋、小超市。

小班区域活动环境的创设是结合小班幼儿年龄较小，同伴之间的交流较少，语言交往能力，普通话以及自制能力较差，动手能力薄弱，思维比较有局限的年龄特点，与主题活动相融合，兼顾幼儿的实际情况和发展需要而创设的。本次区域活动我们小班组以“能干的小手”为主题，计划每班开放四个区域——生活区、美工区、益智区、阅读区。

1. 培养幼儿的生活自理能力和动手能力，激发幼儿参加活动的兴趣，让幼儿在区域活动中体验活动的快乐。
2. 引导幼儿自主地在区域活动中扮演不同的角色，自由地玩耍；乐意与他人交往，学习互助、合作和分享。
3. 鼓励幼儿能够使用各种材料、工具和方法，探索游戏中的乐趣。
4. 活动结束后能将材料放回原处，在老师的提示下整理场地。

班级区域：阅读区、美工区、益智区、生活区

1. 培养幼儿对看书的兴趣。
2. 发展幼儿的语言能力，养成坚持讲普通话的习惯。
3. 养成良好的看书习惯。

各种幼儿图书、各种蔬菜水果卡片图、小白兔、小红帽等一

系列的故事书，点读笔。

指导幼儿能够掌握正确的拿书的方法，能一页一页地翻，告诉幼儿看书的时候不能大声讲话影响别的小朋友看书，形成良好的阅读习惯。

1. 锻炼幼儿的动手能力，培养手指的灵活性。
2. 对美术活动感兴趣，会自由地涂鸦和进行简单的粘贴。
3. 尝试用小手大胆地撕纸和团纸。
4. 学会用橡皮泥搓圆的技能。
5. 知道做完

材料投放：橡皮泥、旧报纸、印泥（手指点画）、涂鸦地kt板、发型设计。

指导幼儿如何把橡皮泥搓圆；怎样将纸撕成细条。

1. 锻炼幼儿的动手能力，会区分常见的颜色。（红色、黄色、绿色等）
2. 发展幼儿的思维能力，练习排序，学会简单的排序。

不同颜色的毛根、简单的图形、玩具配对、穿珠（不同颜色、形状）、毛毛虫排序（每个班图案不一样）

引导幼儿进行穿珠游戏，能随意穿成项链、手链，提高手眼协调能力。

1. 培养幼儿的生活自理能力，学会扣纽扣、拉拉链。
2. 学会穿脱衣裤，学习叠衣裤的正确方法。

3. 锻炼幼儿的手眼协调能力。

指导幼儿叠衣裤的正确方法，学会扣纽扣、拉拉链。

班级特色区域：

小（1）班：手工制作□diy手工）

小（2）班：阅读区（绘本）

小（3）班：表演区

小（4）班：美术

1. 培养幼儿对各个区域活动的兴趣。

2. 增加幼儿之间的交往，发展语言表达能力。

3. 锻炼幼儿的动手能力。

4. 引导幼儿自主地在区域活动中自由地玩耍；乐意与他人交往，学习互助、合作和分享。

1. 娃娃家：各种毛绒玩具、餐具以及打扮娃娃的衣服、桌子、电话机。

2. 建构区：薯片桶、奶粉桶等辅助材料以及现有的积木。

3. 小餐馆：各种各样的食物、餐具、自制的食物等。

4. 小医院：各种药盒、小药箱、听诊器、小床、桌子等。

5. 美发屋：洗发水、洗发器、夹子若干、卷发棒、剃发器、吹风机、围布、小剪刀、发型书。

6. 小超市：货架、柜台、购物小篮子、袋子、一些水果玩具、生活用品等、标价牌、计算机、电话。

区域活动计划反思与调整篇七

活动区材料有两种投放方式：

一、封闭式投放：材料中预设了明确的学习目标，学习目标外显，活动的方法由设计者

限定，规定了玩法，附加了任务，结果是固定的。

二、开放式投放：对材料不做任何玩法规定。

开放式投放1：材料中隐含着学习目标，操作方式有一定的探索性，对材料不做任何玩法

规定，结果具有多样性发展。

开放式投放2：材料不设学习目标，活动方式有无限多样的可能性，活动结果具有不确定

性。

区域活动总目标：

1. 借助多种材料，让幼儿在操作、游戏中复习10以内的加减。
2. 养成良好的操作习惯，大胆表达自己的. 操作过程与操作发现。
3. 在游戏结束后，有序地整理操作材料。

区域活动准备：

1. 接龙算式和数卡30张以上。

2、自制超级大手偶5-6个大班数学区区域活动方案大班数学区区域活动方案。

3、鱼竿和数卡若干。

区域活动重点：

引导幼儿在游戏化、操作化、生活化中巩固10以内的加减

预设区角游戏1. 算式接龙

材料：若干算式和数卡。

发展目标：巩固10以内的加减。

玩法：幼儿单人游戏，取任一算式，得出答案，然后在众多的算式卡片中找出左边答案

相对应的卡片，游戏继续进行。

观察指导：

(1)、教会游戏的规则玩法，重点观察接龙卡片的正确性

预设区角游戏2. 套圈

材料：自制超级大手偶5-6个。算式若干。

发展目标：巩固10以内的加减。

玩法：

(1) 观察手偶各手指上的数字，然后找出相对应的算式套上

去。

观察指导：

(1) 看清楚手偶各手指上的数字，熟悉游戏用的算式卡片。一个和多个算式匹配。

预设区角游戏3：钓鱼

材料：鱼竿和数卡若干

大班数学区区域活动方案教案。

发展目标：巩固10以内的加减。

玩法：

- (1) 观察鱼竿上的数字。
- (2) 根据鱼竿上的数字去找出对应的算式。
- (3) 比比谁钓的鱼多。

观察指导：

- (1) 看鱼竿上的数字，找出与之匹配的鱼身上的算式。

区域活动计划反思与调整篇八

1发展幼儿的动手制作能力，会用废旧材料制作简单玩具。

2培养幼儿的合作意识，愿意与他人共同活动。

教室：讲讲做做画画(泥工、编织、立体图)

拼拼搭搭(搭扑克牌、橡皮筋、插塑)

设计师(管塑积木、自己设计房屋)

阅览室(各类图书、识字造句、接龙、故事表演)

智力大冲浪(钓鱼、打电话、数字找朋友)

探索世界(自制蜡烛、陀螺转、摩擦起电)

棋类区(飞行棋、井字棋)。

餐厅：娱乐天地(小舞台、打桌球)。

时常有孩子带来一些废旧的盒子，，怎样利用这些材料为孩子们活动呢？

这些废旧材料对于孩子们的吸引力开始时不是很大，怎么让破破的东西来变成房屋呢？顾天宇有点无从下手，拿者记号笔虽然画出了窗户，总不是很象，对于废旧材料的利用也不会，于是我动手和她一起合作，我负责剪(戳洞)，她负责画贴，没多久一幢漂亮的房子像摸象样了，于是对同桌的孩子们，自己找合作伙伴制作，互相配合，人多力量大。经怎么一说，孩子们都游乐自己的任务，主意也多了，智慧也更多了。

孩子对于新鲜、有趣的东西特别能吸引她们的`注意，而对于废旧材料的制作，不象手工纸那样色彩鲜艳，漂亮，她们的制作难度也增加了，这一点有所忽视，不是所有的废旧材料都能利用，要考虑到她们的接受程度。孩子往往都有一种霸占欲，合作意识，分享商量都教淡薄，在手工制作中一个人的智慧不行时，她们不太会自己找伙伴来解决，也直接影响了制作效果，在这方面以后应加强引导。

区域活动计划反思与调整篇九

我们班幼儿好动、好奇，在绘画动手建构上十分有创意，有擅长，为了更全面发展幼儿的多元能力，扩展其思维，摆弄空间，我班将从思维区、手工区、音乐区、数学区、棋类区等开展区域活动，具体计划如下：

一、数学区：形状接龙、数卡配对、分类火车、数字填色、找另一半、克隆、量一量

目标：1、按规律接龙

2、物数匹配

3、10以内加减

4、按两种特征分类等

材料投放：图形卡、阴阳卡纸、小火车图形纸、数字卡片、自制操作本

二、益智区：益智几何翻珠、走迷宫、思维训练题、垒高计算

目标：1、看清楚题目对应

2、找对出入口

3、独立读题

4、对应累计数和

材料投放：益智题目、翻珠卡、迷宫图、对应记录卡

三、建构区：棍子接口、原木摆弄、可乐瓶垒高

目标：1、引导幼儿找多种接口的方法

2、看懂平面图

3、积累垒高不倒的经验方法

材料投放：可乐瓶、原木积木、一次性筷子、皮筋、妞妞棒、夹子

四、棋类区：五子棋、围棋、跳棋、象棋

目标：熟悉规则，能按规则游戏、培养协作活动的情感。

材料投放：各类棋子、棋盘

五、英语区：故事听读□fellowme

目标：听读练习、集中注意力、练习纠正发音

材料投放：耳机、配套英语书、纸偶、图片等

六、手工区：皱纸加工、泥工装饰、纸盒变形、折纸

目标：1、练习扭、搓、揉等加工技巧

2、会将两种物体组合、掌握粘面的技巧

3、探索组合的规律

4、积累对称、内翻的折纸技巧

材料投放：各色皱纸、彩泥、手工纸、各种立体形状的纸盒、剪刀、双面胶

七、音乐区：听听敲敲、表演小舞台

目标：1、主动选择打击乐器、听旋律配乐

2、选用合适道具大胆表述

材料投放：各类打击乐器、各类表演道具（帽子、围巾、头花等）

八、实验区：沉浮、光射反应

目标：通过材料摆放，了解沉浮、光射的科学现象，使之产生兴趣

材料投放：水、各种容器、不同质地的物体、小镜子

九、美术区：涂色百变、巧音盒

目标：巩固冷暖色的涂色技巧（斜、直、圈涂）

材料投放：选择颜色重彩涂染

演示图、纸、蜡笔、底卡、半成品的.巧音盒

十、语言区：百变回形针、小拼图

目标：1、巩固笔画、笔顺、加强识字量

2、会讲一段完整的话

材料投放：回形针、示范卡、各种人、物、事、地点的图片

区域活动计划反思与调整篇十

由于他们都已读过小班、中班、大班上学期，经过两年半的幼儿园生活，无论是活动区的常规还是各方面的能力，都有了不同层次的提高，特别是大班上学期开展了自主游戏以来，

各方面的能力提高了不少，尤其是交往能力、动手操作能力进步较快。但其中也确实存在着不少的问题、差异。尤其是自主游戏还属于探索阶段，把活动区和角色游戏结合起来，如何能更好的体现主体与主导的关系更大的发挥幼儿的潜能，则是本学期游戏的主要目标。主要表现在以下几个方面：

建构区目标：

1. 发展幼儿的感知觉，增强幼儿手指肌肉的发展。
2. 引导幼儿在游戏中懂得合作，提高幼儿发现问题、解决问题的能力。
3. 发展幼儿的想象力和创造力，鼓励他们大胆建筑。

语言区目标：

1. 创设一个优美和谐的环境，充分调动幼儿的积极性，引导幼儿多听、多看、多说，发展幼儿的语言表达能力。
2. 提供各种图片，调动幼儿的积极性，引导幼儿自编故事，发展幼儿的想象力、创造力，以及语言表达能力。
3. 提供各种道具，引导幼儿学习表演故事，提高他们表演能力。
4. 配合日常活动，利用游戏提高幼儿的积极性，开展好教学工作。

美术区目标：

1. 提供各种成品、半成品让幼儿操作，发展幼儿的画、剪、贴、折等的基本技能。
2. 教育幼儿在活动中养成良好的操作卫生习惯。

3. 发展幼儿的创造力、想象力。

数学区目标：

1. 提供各种材料，让幼儿在操作、玩耍中获得一些知识，发展幼儿的智力，提高动脑、动手的能力。

2. 培养幼儿良好的观察习惯，引导幼儿多看、多思、多想。

3. 帮助幼儿复习巩固数学知识

游戏区目标：

1. 理解角色的职责，按角色规定、要求进行或动。

2. 帮助幼儿构思游戏情节，发展情节。

3. 教育幼儿能安静游戏，并懂得爱护材料。

4. 帮助幼儿选择各种替代材料，要求幼儿在游戏中能正确使用材料。

5. 提高幼儿发现问题、解决问题的能力，并能推动游戏的发展。

6. 培养幼儿活动兴趣，做事有始有终的工作态度。

7. 在游戏中提高幼儿的语言表达能力。

1. 教师通过设计、提供可供幼儿操作的区域，可发动幼儿与教师共同收集各种材料，制作各种成品、半成品，以便顺利的开展各种游戏。

2. 在区域活动中设置物品，具有全面性、层次性的特点，可供不同幼儿操作。

3. 每周为幼儿新增活动内容及材料，提高幼儿活动兴趣。

4. 提醒幼儿遵守游戏规则。

5. 教师认真有重点的辅导幼儿活动。

(1) 教育引导幼儿有目的的选择区域，学习轮流着每天玩不同的区域。

(2) 教师每天都有两项活动作为重点辅导。

(3) 加强个别辅导。鼓励幼儿大胆进行活动，能充分调动每一位幼儿的活动积极性。

(4) 充分发挥区域活动的特别功能，使个别能力差的幼儿在原有水平上得到不同的提高。

(5) 抓好活动后的评价及整理工作，以便更好的搞好区域活动。

(7) 教师密切注意幼儿在游戏的情况，记好游戏记录。

6. 重视每周一次的角色游戏，在原有基础上新增“医院”、“水果店”、等游戏，认真辅导，充分发挥角游的教育功能。

7. 教师继续学习有关创造性游戏类的文章，充分认识游戏的作用，把教育渗透在游戏之中，寓教于乐。

8. 保证幼儿每天游戏时间。

9. 在游戏过程中，充分发挥幼儿的主观能动性，提高幼儿的创造能力。