

# 幼儿游戏实践活动感想(通用8篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

## 幼儿游戏实践活动感想篇一

1、通过游戏，让幼儿理解1和许多的关系。

2、培养幼儿对数学活动的兴趣，学会分享，懂得感谢。

许多礼物的`图片、一大袋巧克力、每人一枝花，一根长带子

理解1和许多的关系。学会分享，懂得感谢。

师：昨天，其他是老师的生日，我收到了许多的礼物，（出示图片）看！一大堆礼物呢。

师：咦？还有没来得及拆开的呢，你们猜里面会是什么呢？现在就和我一起拆开看看吧。

师：原来是一大袋巧克力。

1、分享礼物

小结：原来一大袋巧克力可以分成许多

2、回赠礼物

师：老师过生日，你们也送一样礼物给我好不好？

## 2、游戏：切蛋糕

师：那我们来玩切蛋糕的游戏好不好？

（1）讲解玩法：请两个小朋友拉着这根带子，然后同时往一个方向走，一边走一边念儿歌：切，切，切蛋糕。我把蛋糕切开来。1！2！3！切！

### （2）玩游戏

师：小朋友跟这我一起念儿歌：切，切，切蛋糕。我把蛋糕切开来。1！2！3！切！（老师将带子旁边的四位小朋友的椅子向两边分开一点）哇，蛋糕分成了两份（反复进行游戏四次）

小结：原来一个大蛋糕可以切成许多块，而许多块小蛋糕合起来就是一个大蛋糕。

师：切蛋糕的游戏好玩吗？现在我们就回教室去切更多的小蛋糕，快走吧。

## 幼儿游戏实践活动感想篇二

游戏目的：通过游戏让幼儿练习向指定的方向跑，发展四散跑的能力。

游戏准备：1在场地上四角放上四张椅子，椅背上分别贴上红、黄、蓝、绿、四种颜色

的汽车图片，表示这里是车库。

2在场地相对的两侧画两条平行线，然后放椅子若干（与幼儿人数相等）。

3幼儿人手一辆小汽车。

游戏玩法和规则：1游戏前幼儿分成两组，手拿小汽车分别坐在各自的椅子上2游戏开始，教师告诉幼儿：“今天，小朋友都要当司机，和老师一起玩一个开汽车的游戏，老师是指挥交通的警察。3向幼儿介绍车库和交通规则，并要求幼儿听清警察的口令，按口令要求开车。4教师发出口令：“小司机上班了，都去开车吧。”听到口令后，幼儿在场地上模仿开车，在场地上四散跑，随后教师发出口令：“小司机下班了，快把自己的汽车开到极致的车库里去”。幼儿听到口令后，迅速将自己开得汽车按颜色开到车库，并回答各自的座位上。5重新拿自己的汽车后，游戏重复进行。

游戏建议：1提醒幼儿防止相互碰撞。2跑的时间不宜过长，注意动静交替。

## 幼儿游戏实践活动感想篇三

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”。

## 幼儿游戏实践活动感想篇四

1、培养与激发幼儿运动兴趣、让幼儿在浓郁的运动氛围中自觉地参加体育活动、

2、使幼儿掌握基本的运动技能和方法，促进体，智，德，美等全面发展、

3、培养幼儿精神饱满富有朝气团结协作的精神、

活动准备：

1、活动器械（废旧报纸制作的旋转魔棒）每人一件、

、活动过程：

、一练习行走，变换队形、

二、器械操：旋转魔棒、

1、幼儿随音乐“火车过山洞”用旋转魔棒两组合作搭山洞另两组幼儿玩“钻山洞”游戏

2、游戏进行两组，幼儿互换角色、

3、幼儿成四路纵队将旋转魔棒放在地上，玩“跳格子”游戏、

四、幼儿随音乐“亲亲美人鱼”做形体放松舞蹈、

五、集体互动：拉特斯基进行曲、

1，幼儿两人一组随音乐做拍手律动、

2、幼儿互功变换位子、

3、幼儿随音乐的强弱，进行动作表演、

大活动结束：幼儿随音乐“打猎”进行接龙行走退场、

## 幼儿游戏实践活动感想篇五

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。

## 幼儿游戏实践活动感想篇六

- 1、培养幼儿的快跑，平衡和动作的协调性。
- 2、增强了幼儿的自信心和勇气。提高了幼儿的自我保护意识和能力。
- 3、发展走、跑、跳等基本动作及动作的'灵敏性、协调性。
- 4、培养幼儿对体育运动的兴趣爱好。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

皮球若干

教师带幼儿到户外场地，指导做简单的热身动作。并和幼儿

一起布置好场地。

### 1、游戏导入

小朋友，我们小朋友都非常喜欢玩球，今天我们就和皮球来赛跑，看谁跑得快!!好不好?(幼儿回答，好)。

2、教师首先说明游戏的规则和过程，并和一名幼儿一起模拟(我和皮球来赛跑)的玩法，其他幼儿认真看。

### 3、幼儿开始游戏游戏

幼儿四散站在场地上，把皮球滚出去，同时向着皮球滚出去的方向快跑，跑到球的前面接住皮球，再继续滚，继续追，游戏反复进行。

幼儿交替游戏，每个幼儿都参与到游戏中去。

### 4、游戏结束

师生共同收拾场地，带回教室休息。

## 幼儿游戏实践活动感想篇七

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）

## 幼儿游戏实践活动感想篇八

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。