

# 最新小学生游戏教案活动设计方案(优秀5篇)

为了保障事情或工作顺利、圆满进行，就不得不需要事先制定方案，方案是在案前得出的方法计划。我们应该重视方案的制定和执行，不断提升方案制定的能力和水平，以更好地应对未来的挑战和机遇。下面是小编帮大家整理的方案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 小学生游戏教案活动设计方案篇一

1. 训练幼儿的反应敏捷程度，和对数字的敏感程度。
2. 培养幼儿间的团结合作精神，通过大家的组合，让小朋友之间更加亲密。

1. 前奏：先给小朋友们讲解如何玩游戏，教他们首先来数数字，从一到十，从十到二十等等。

2. 游戏主体：老师作为主导，每个小朋友是一根棒棒糖，当老师说两根棒棒糖黏在一起，每两个小朋友就必须在最短时间内为一组拉紧小手在一起，老师说三个或者其他数字，小朋友们就要以此类推，按数字多少组合在一起。如果小朋友的人数何老师说的`数字不符合，就要被吃掉，被吃掉的小朋友就必须退出比赛。直到所有小朋友都被吃掉游戏结束。

3. 示范：老师在游戏前给幼儿做示范，尽量让每个小朋友都理解游戏的含义。另外，配班老师可以在游戏过程中协助小朋友们组合。游戏结束：可重复进行游戏，直到小朋友失去兴趣，之后再分散活动。

：游戏需要有情景性，可以在游戏开始前设置一个特定的情景，比如大灰狼来吃小朋友，所以小朋友必须安静的按照老

师要的操作。语言简练，清晰。玩游戏的过程中可以加大夸张性的动作和语言，让小朋友觉得更加有趣更加能参与到游戏中来。

在游戏中怎样处理好小朋友的情绪，比如当有些小朋友被抓到会表现出很不情愿和不开心的表情，这是我们该怎么办呢？可以请做得比较好的小朋友上来总结一下自己的经验。等等。

## 小学生游戏教案活动设计方案篇二

### 一、小蜜蜂嗡嗡嗡

多人围一圈，双臂向前平伸，右手伸出大拇指朝上，左手伸掌，掌心向下，压在左侧那人竖起的大拇指上。

主持人说：“小蜜蜂。”多人说：“嗡嗡嗡。”速度越来越快，当主持人说“抓”的时候，大家迅速收回自己的右手防止别人抓住，左手要迅速去抓别人右手大拇指，被抓住的失败。直到最后决出胜负。

### 二、粘泡泡糖

所有的孩子围成一个圆，边拍手边说：“粘泡泡糖，粘泡泡糖，粘哪里？”老师说：“粘肩膀（或身体其他部位）。”孩子马上要拍右边那个人的肩膀（或身体其他部位）。

### 三、嘴巴手指不一样

由学生接力比赛。一个学生站起来说：“嘴巴手指不一样。”说完后，报一个数，同时要伸出手指，但手指的数不能和嘴里报的数相同。依次下去，说错的同学受罚。

### 四、踢纸球

两个人一组，在地上画一个圆作为球门，游戏开始后，两个人站在离球门相同距离的地方向里面踢纸球，先进者为胜。输者受罚。

## 五、松鼠和大树

三个同学为一组，其中两个人当大树，手拉手转一个小圈，另一个人当松鼠，站在两人之间。当主持人喊：“松鼠。”当松鼠的那个人就要马上换洞，大树不动；当喊“大树”时，当大树的同学就要马上换位，松鼠不动。

## 六、考默契

四个人一组，准备4张纸，分别4个人写时间，地点，人物，事情。最后把4个人写的串起来，看哪一组写得最有逻辑。胜者可要求最不合逻辑的那组表演节目。

## 七、小侦探

选出一名学员作为小侦探（可以用剪刀石头布的方法），其他的学员一起来藏一样东西（这时小侦探要避开），然后小侦探要进来寻找，在寻找的过程中大家一起被乘法口诀，当小侦探离要找的东西越近我们背口诀的声音越大，直到我们的小侦探找到被藏起来的的东西为止。

## 八、大风吹

一群人围成一圈，一个人站在中间。站中间的人说：“大风吹。”周围的人问：“吹什么？”站中间的人可随意说出大家的共性，有这个特点的人要互相换位置。在换位的过程中，中间的人可以抢占空位置，没位置的人重新站中间，游戏继续。

## 九、坦克大战游戏规则：

1. 分为ab两队，人数相同
2. 每队要选出一个司令员，一个指挥官
3. 不准说话（司令员除外，但司令员说的话只能让指挥官听到，指挥官必须要按照司令员的命令发出口令）
4. 每队有5分钟的时间讨论你们出发，前进，后退，向左，向右，捡子弹，发射的口令
5. 每个人都必须戴眼罩，司令员除外。 6. 作战队员不准超出作战区域
7. 备战坦克如果说话，牺牲本身和作战坦克一辆

不准摘下眼罩，否则牺牲本身（牺牲的坦克除外）

作战坦克说话，牺牲坦克一辆

## 十、心有千千结

首先，小组成员手拉手围成一圈，记住自己左右手拉的伙伴。听口令，松开手，随意散开，打乱原来的秩序。当口令叫“停”时，全体站住。每个人要去寻找原来左右手牵住的伙伴，并和他继续牵着手（左右手不能反）。如果距离太远，可以直接向中间靠拢，直到互相拉住手。小组成员会发现，所有人的手交错拉在一起，就像结成了“千千结”。现在，大家就要想尽一切办法，让这个结不松手也能解开，并能恢复成原来的大圈的样子。

## 小学生游戏教案活动设计方案篇三

内容：这个游戏乃在于考验人们的习性。平常对于自己的名字，可说是耳熟不过了，但若临时更换名字，可就会觉得陌

生了。

方法：

- (1) 人数在 10 个人最适合 (2) 参加者围成一个圆圈坐着。
- (3) 围个圆圈的时候，自己随即更换成右邻者的名字。
- (4) 以猜拳的方式来决定顺序，然后按顺序来提出问题。
- (6) 当自己该回答时却不回答，不是自己该回答的人就要被淘汰。
- (7) 最后剩下的一个人就是胜利者。

2、顶气球：

道具 一个大气球、一根绳子

人数 两方，各二到四人为宜

玩法 两方互顶气球过线，只许用头，落地者输

3、蒙眼作画

所有学员用眼罩将眼睛蒙上，然后分发纸和笔，每人一份。

要求蒙着眼睛将他们的家或者其他指定东西（如人脸、机器猫）画在纸上。完成后，让学员摘下眼罩欣赏自己的大作。

让每个人在戴上眼罩前将他们的名字写在纸的另一面。在他们完成图画后，将所有的图片挂到墙上，让学员从中挑选出他们自己画的那幅。

教员用语言描述某一样东西，让学员蒙着眼睛画下他们所听

到的，然后比较他们所画的图并思考，为何每个人听到是同样的描述，而画出的东西却是不同的，在工作时呢？（教具：眼罩，纸，笔）

#### 4、猜数字（1~100）

每猜一次范围缩小，最后猜中的人倒霉挨罚（对于那些台前工作者）

#### 5、蒙眼取物

1. 问他希望下一个同学是谁，并把名字贴在中间橘子上
2. 把同学眼蒙上，站在对面舞台正中间
3. 转三圈后去取物品
4. 取到正中间的则给予奖励，并邀请下一位，否则只取走所摸桔子，另抽嘉宾

布局：桌子均匀的放上桔子

#### 6、贴鼻子

在黑板上画个大脸，随便什么脸型，画上眼睛，嘴巴，让贴的人蒙上眼睛去贴，保证笑料百出！

#### 7、反着来

游戏方法：教师喊起立（座下）时，看谁起（座）得快。

游戏要求：教师喊起立（座下）时，声音可大、可小、可快、可慢，也可以用英语、汉语结合，如最后一位学生起立（座下）时，则需表演一个节目或唱一首歌，这个游戏适合上课开始时，有利于提高学生的注意力，活跃课堂气氛。

## 8、集体造句

1、游戏方法：将学生分成若干小组，每一小组第一位学生准备好一支笔和一张空白纸，游戏开始向每小组第一位学生随意在纸上写一个字，然后将笔和纸传给第二人，第二人按要求写完一个字后交给第三位学生……直到组成一个句子。

2、游戏要求：如果到排尾句子没有结束则排尾的学生将句子写完整，写完后将所造的句子高举起来，最后以句子通顺，先举起造好句子的小组为胜。（来源：中国体育报）

10、比比猜猜给出一个词组，一人来比划，另一人来猜，看看哪组最有默契哦

11、开火车在开始之前，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：“开呀开呀开火车，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。

## 12、串名字游戏

游戏方法：

小组成员围成一圈，任意提名一位队员自我介绍单位、姓名，第二名队员轮流介绍，但是要说：我是\*\*\*后面的\*\*\*，第三名队员说：我是\*\*\*后面的\*\*\*的后面的\*\*\*，依次下去,,,，最后介绍的一名队员要将前面所有队员的名字、单位复述一遍。

分析：活跃气氛，打破僵局，加速队员之间的了解

### 13、瞎子走路

游戏方法：两人一组（如a和b）

a先闭上眼将手交给b，b可以虚构任何地形或路线，口述注意事项指引a进行。

如：向前走。。迈台阶。。跨东西。。向左或右拐。。

然后交换角色，b闭眼，a指引b

### 14、官兵捉贼

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸

人数：4个人

方法：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。

### 15、猜人名游戏

形式：分5人一组，20人一个班最为适合，这样就有4个小组

- 1、在教室前面摆四个椅子。
- 2、每组选一名代表为名人坐在椅子上，面对小组的队员们。
- 3、教师给做在椅子上的每一位名人带上写有名人名字的高帽。
- 4、每组的组员除了坐在椅子上的自己不知道自己是什么名人，其他人员都知道，但谁都不能直接说出来。



5、现在开始猜，从1号开始，他必须要问封闭式的问题如“我是...吗？”如果小组成员回答yes[]他还可以问第二个问题。如果小组成员回答no[]他就失去机会，轮到2号发问，如此类推。

## 小学生游戏教案活动设计方案篇四

### 游戏1纸皮地道

每次20人

每个学生手拿一个枕头，在规定的空间内，任意的用枕头向其他同学捶打。游戏3蒙面敲鼓

### 蒙面敲鼓 每次4组

每个同学将眼睛蒙上，在起点转三圈，然后向距离10米以外的悬挂的铁盆走去，用手中的木棍敲击铁盆，计算完成任务，没有敲到铁盆，或者敲到其他组的铁盆上，即为任务失败。

### 游戏4滚铁环

每次5-6组

一一班 每次10人

参加游戏的同学，每人手持一根水枪，在规定的区域内，向场地内的其他选手任意涉及，每局三分钟。

### 游戏6挑战弹珠

二三班 每次5组

五一班 每次2人

在规定区域内对抗，选手不得用头、手、脚等身体部位推搡，只能利用轮胎进行对抗，选手可以利用进攻或者闪躲与对手进行周旋，摔倒或被挤出比赛区域的即为失败，擂主还可以选择继续比赛，或者索要盖章，证明获胜。

### 游戏8手足球

3. 3班每次两组6各三人，三对三

### 游戏9头顶气球

三二班

每次6-7名学生

一二班

每次5组各一人

连续十个杯子，排成一排，杯中装满水，参赛选手依次将乒乓球吹至下一个杯子中，直至将球吹至最后一个空杯子中，最先完成的获胜，秒表记录最先完成比赛选手的用时，并在黑板上将该选手的成绩作为记录，接受后面同学的挑战。完成比赛即可获得盖章。

### 游戏11踩高跷

每次5组各一人

参加比赛的选手，每人用特制的桶，穿上绳子，手提绳子在活动场地内随意走动。

### 游戏12呼啦圈接力

五三班 组数自定

每名同学使用两个呼啦圈，在起点处先站在第一个圈内，然后将第二个圈放在前面，跳入第二个圈后，再回头将第一个圈继续往前摆放，跳入第三个圈，再在回头将第二个圈继续往前摆放，依次进行下去，最先到达终点的获胜。也可记录成绩，制定排行榜，接受后面的选手挑战。

## 游戏13衔纸杯传水

一五班

每次5组各2-5人衔纸杯传水 目的：增进亲近感，考验成员配合、协做能力。

要求：选2-5名一组，3分钟内，看谁得量杯中得水最多，谁就获胜。

## 游戏14瞎子背瘸子 四二班

目的：沟通配合能力，活跃气氛

游戏规则：当场选六名员工，三男三女，男生背女生，男生当“瞎子”，用纱巾蒙住眼睛，女生扮“瘸子”，为“瞎子”指引路，绕过路障，达到终点，最早到达者，为赢。其中路障设置可摆放椅子，须绕行；汽球，须踩破；花朵，须拾起，递给女生。

## 游戏15钓鱼

一三班

钓鱼材料：空饮料瓶若干，鱼竿（用小棒栓绳子，诱饵是钉子）、板凳（学生站在上面）规则：学生：站在板凳上钓鱼，让钉子竖着放进去，然后利用钉子横过来卡在瓶口，把瓶子吊上来。就算钓鱼成功，规定时间内钓上的鱼多为胜利，获

得奖品。

游戏16趣打保龄球

六一班

趣打保龄球：材料：饮料瓶15个，足球一个，规则：装水分5组，排列1, 2, 3, 4, 5. 以跑道为辊道，瓶子上表上不同分值，打到的瓶子分值累计即为得分，每名同学可以打三次，累计得分，写在排行榜上。

游戏17纸浆打靶

六三班

游戏18拍气球赛跑

一四班

游戏19穿越障碍

四一班

游戏20小小美发师

三一班

游戏21水果印章

四三班

沙池寻宝（团队部）

负责项目的班级，要考虑物资的准备

## 小学生游戏教案活动设计方案篇五

- 1、通过游戏，体验捕捉到鱼的快乐精神。
- 2、过游戏锻炼小朋友的四散跑，和分散跑的能力。
- 3、养小朋友的协作精神。

布置□×□□的场地做鱼池。

- 1、教师带幼儿入场，做准备活动。
- 2、用故事渔夫捕鱼，引出活动主题。
- 3、讲解游戏玩法及规则。

(1) 玩法：两个小朋友手拉着手做渔夫，其他的小朋友做鱼儿，鱼儿必须在鱼池里游不能跑到岸上来不然就算被渔夫抓住，被渔夫抓住的鱼儿自动变成鱼夫，跟着以前的鱼夫手拉着手去捕捉其他的小鱼。渔夫在抓鱼儿的时候用手轻轻拍着小朋友就行了被拍到的小朋友自动变成渔夫。游戏直到所有的小朋友被捕完为止。

(2) 提醒幼儿躲避渔夫，提醒渔夫要配合去抓住其他的小鱼。

规则：鱼儿在看到渔夫来的时候，要躲过渔夫，不能为了做渔夫故意的去被渔夫抓住。老师要在最后表扬坚持到最后的鱼儿，也要表扬在活动中运用头脑去抓鱼的渔夫。

- 4、幼儿开始第一遍游戏，根据游戏情况交流讨论。
- 5、换渔夫从新开始游戏。
- 6、小结本次课，表扬坚持到最后的鱼儿和在活动中运用头脑

去抓鱼的渔夫。

7、放松活动，退出游戏场地。