

# 幼儿园游戏总结语(汇总8篇)

总结是对过去一定时期的工作、学习或思想情况进行回顾、分析，并做出客观评价的书面材料，它可使零星的、肤浅的、表面的感性认知上升到全面的、系统的、本质的理性认识上来，让我们一起认真地写一份总结吧。那关于总结格式是怎样的呢？而个人总结又该怎么写呢？下面是小编为大家带来的总结书优秀范文，希望大家可以喜欢。

## 幼儿园游戏总结语篇一

回顾大班这一个学期中幼儿自主性游戏的开展情况，就游戏的自主性、游戏主题的目的性、游戏材料的使用、人际交往、游戏常规、创造力表现、与主题的联系等方面作一回顾、总结。

设了“幼儿园”、“医院”、“娃娃家”、“银行”、“理发店”、“菜场”、“点心店”、“小舞台”等社会化区域游戏活动，和“美工区”、“建构区”、“阅读区”、“表演区”、“益智区”、“数学区”等几个学习化区域游戏。其中“幼儿园”游戏是结合“走进小学”主题活动而开设的，在游戏过程中随着孩子游戏自主能力的增强，他们还增设了“学做小学生”的小主题，丰富了“幼儿园”游戏的主题内容；“小舞台”的游戏是结合“走进小学”主题活动中的“小小才艺展”而开设的，是当前孩子们游戏中的热点。在学习化区域游戏中，本学期的重点是棋类游戏，深受男小朋友的喜爱，在餐后的安静游戏中，孩子们也会自发地下五子棋、斗兽棋、飞行棋等等；而“表演区”则是女小朋友喜爱的天地，“节目主持人”是她们最喜爱的角色，也有一些男小朋友参与进来，扮演起小演员，为大家献歌献舞，小小的一角充分展示了孩子活跃的个性。

进入大班，幼儿都能独立地选择自己喜欢的活动进行游戏，受别人影响而干扰选择的情况出现较少。在游戏中目的性较

强，角色意识比较强烈，有一定的角色责任心，幼儿在游戏中的行为态度大都能符合角色的要求，如“点心房”里的点心师傅会很负责地设计出各种各样的点心，服务员则很热情地招呼着每一个顾客等，还能随着游戏的展开自主增加了“小礼仪员”的角色。大部分幼儿都能专注地投入到某个游戏角色中，直至游戏结束，游戏中幼儿扮演角色的能力也有了很大的提高。

同时在选择游戏角色时也发现了一个问题，很多孩子都喜欢扮演一些对游戏道具具有直接使用权利、或者是在游戏中具有指挥权的参与者，如“点心店”的厨师、“医院”的医生、“幼儿园”的老师等，而对于顾客、学生、病人等角色，幼儿的兴趣就比较小，很多孩子宁可去玩积木，也不愿扮演这些角色，说明游戏中的道具对于幼儿来说是作用非常大的。

随着游戏的不断深入，我们也会及时增减游戏材料，如在“图书馆”游戏的开展过程中，针对幼儿频繁换图书的现象我们请孩子们自己设计了“借书卡”，并以次来规范对图书的正确阅读，从而帮助幼儿树立起良好的游戏常规。对于材料的使用，幼儿已经不在停留在对材料本身的兴趣了，他们不仅能正确熟练地进行常规玩法，还能以物代物，一物多用。如“医院”中医生要给病人开刀，就以记号笔来代替手术刀；当病人太多体温计不够用时，记号笔又成了体温计，虽然游戏的材料非常简单，却在幼儿的手下千变万化，其乐无穷！

在游戏过程中，我们还注重提供给幼儿一些半成品供幼儿自制游戏材料用。如在“点心房”游戏中我们设置了一个“百宝箱”，收集了许多废旧材料、各种手工活动中用剩的彩纸等，提供给点心师们制作各种丰富的点心；在“小舞台”游戏中我们还发动幼儿收集家中的一些废旧物品，如家中妈妈不用的丝巾、废旧话筒、零食包装盒等，极大地丰富了我们的游戏材料，同时又使幼儿养成了废物利用的思维习惯。

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分

享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等等，一些消极的交往方式，如独占、排斥、干扰、破坏、退缩、攻击、对抗等，在幼儿中出现的情况比较少，但也在个别幼儿身上出现出来，如樊博非在游戏过程中常常会故意捣乱同伴的游戏，因而受到了其他幼儿的排斥，在游戏评价中也总是听到幼儿对他进行投诉，因此在今后的游戏中还要对他加强重点的个别教育，帮助其提高学会和同伴友好协作游戏的能力。

随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；“点心店”的师傅会去“幼儿园”里送点心；“建构区”的小朋友搭好公园之后会邀请“幼儿园”中的小朋友参观公园；“图书馆”的管理员会去“幼儿园”给小朋友送图书看，等等，这些都反映出幼儿之间的交往水平又进入了一个新的台阶。

幼儿在游戏中是自由的，但自由与规则又是相辅相成的，没有规则约束的自由不是真正的自由，只有在一定规则约束下的自由，才是真正的自由。经过一个学期的锻炼，幼儿的游戏常规相对期初有了很大的进步：大部分幼儿在游戏中都能遵守游戏规则，爱护游戏玩具，玩时轻拿轻放玩具；在游戏中都能专注于游戏活动，很少出现追逐打闹或者频繁出入各个游戏等现象，游戏也很少因为幼儿之间的相互影响而出现无法正常展开的现象；游戏结束时能主动将游戏材料放到指定的地方，收拾整理材料的秩序有了很大的提高。

在观察中我们发现，幼儿的游戏也经常擦出一些创造的火花，主要表现在游戏情节的丰富、创新及对材料运用的独创上。如在玩“小舞台”游戏时根据演员的要求幼儿又生成了新的小主题“服装店”，以满足演员演出时穿的服装的要求；在“幼儿园”游戏中幼儿从模仿老师给小朋友上课，进而发展到模仿小学校里老师给小学生上课、批改作业、做眼保健操等，游戏的情节愈加丰富；“小舞台”上设计出了各种各样的演出服装，还制作装饰了小演员演出的号码牌……这些都是幼儿创造力萌芽的表现。

根据纲要精神：“探索游戏主题与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中去，体现课程与游戏的整合”，在具体工作中，我们努力做到目标与实践相一致。结合本学期开展的“走进小学”、“相反国”、“我想飞”、“我会旋转”、“不一样的我”等主题，我们的游戏中就相应地出现了一些与主题相关联的内容，如“科学区”中提供了各种运动的物体，让幼儿来了解力与运动的关系，“美工区”的设计食谱、和别人的不同等，“小舞台”上表演的“才艺秀”等游戏，力求体现课程与游戏的整合。

在本学期开展的自主游戏中，我们注重幼儿的自主选择，教师更多的是间接地指导、督促等方法，影响幼儿的行为，如在对某一游戏区的游戏成果讲评时，说：“我喜欢做事认真的\_\_小朋友……”，使行为不当的幼儿及时纠正自己；采用幼儿评价同伴的行为等方法，提高幼儿语言表达能力及判别是非的能力等，并通过同伴的影响使幼儿各方面能力得以提高。

当然，在我们的游戏中还存在一些存在问题，如部分幼儿的身上还存在着偏区现象，如每次游戏张迈、李鑫、张建许等小朋友总是选择搭积木游戏，很少参与其他游戏；张城豪小朋友和同伴的交往非常少，总喜欢一个人玩，参与游戏的积极性也不高；而邓翱非在游戏中也表现地非常特殊，总是游离于各个游戏区角，却又因为不懂得和同伴合作经常捣乱游戏而常常受到同伴的排斥，因而要更注重对个别幼儿的正确引导。

在以后的游戏中，我们要多进行观察、引导，帮助那些偏区的孩子参与更多的游戏活动，使内向、孤僻的孩子交到更多的朋友，让每一个有意义的游戏都能让孩子获得更好的发展。

## 幼儿园游戏总结语篇二

角色游戏是幼儿最喜欢的活动本学期我班开展了《娃娃家》、《成衣坊》、《工艺坊》、《中药铺》《洋行》等角色游戏区。和孩子们共同创设温馨的有活动价值的游戏环境。为幼儿提供各种形状的彩纸、海绵、纸盒等半成品鼓励他们创作游戏中所需的“食品”、“玩具”、“机器”等。同时指导幼儿加强游戏和区域活动及各主题间的交流，使游戏主题不断深化，游戏中幼儿的创新能力、合作能力不断提高。幼儿能按自己的意愿选择游戏。通过同伴间的相互商量来分配角色。通过游戏活动，丰富了幼儿的生活经验，增强了幼儿对角色的理解和兴趣、提高了幼儿对角色、道具、材料的使用能力。指导幼儿在角色中大胆地进行交往、模仿和学习成人生活中的角色，在游戏的过程中幼儿的动手操作能力、创新能力、语言表达能力以及同伴间的合作能力都有了很大的提高。

成衣坊：配合游戏内容，让幼儿通过模仿成人的劳动，发展幼儿的劳动技能，让幼儿体验劳动的快乐和欣赏劳动成果的喜悦。

动物乐园：结合班级特色——画动物。通过特色课，让幼儿绘画各种动物的造型。并结合主题活动和节日进行一些手工制作活动。同时，充分挖掘废旧材料的价值。师幼共同收集各类废旧材料如：瓶、纸箱、盒子、纸棒等等。利用晨间来园、午间和游戏时间指导幼儿进行创作活动。幼儿制作的动物、玩具形象栩栩如生。幼儿对自己制作的玩具手更是喜爱有加，充分体验了成功的喜悦。幼儿的绘画、折纸及剪贴技能和创造力、想象力都有了很大的提高。

智慧岛：为幼儿准备丰富的科学材料，让幼儿在主动探索中促进语言、情感、经验、思维、社会交往能力的提高，引导幼儿开展：“种子的发芽”、“小工具”、“声音的产生”、“水的秘密”、“磁铁的特性”、“春天在哪里”、等活动。幼儿在探索活动中能主动提问、互相讨论。。

书画的海洋：提供丰富多彩的阅读材料，如：图书、识字卡、图片、标记图、台历等。围绕主题活动及时收集并投放相关内容的图书如：《科学家的故事》、《人们的劳动》、《迷宫》等。组织幼儿看报、剪报进行阅读。开阔了幼儿的眼界，幼儿的知识丰富了、语言表达能力有了很大程度的提高。

星光大道：为幼儿提供丰富的表演材料。如：头饰、木偶、小鼓、彩带、花朵、等。引导幼儿在音乐伴奏下，选择自己喜爱的材料扮演角色进行表演。学习自制一些表演道具。鼓励同伴间相互商量设计情节，创编内容。发展幼儿的操作能力和创造性思维。

益智区：自制一些标志卡、式题卡、及一些拼图、棋谱、迷宫图等。引导幼儿在晨间和午间根据自己的意愿自由选择进行游戏，根据主题活动及时投放材料。指导能力强的和能力差的结对游戏。游戏中幼儿的规则意识明显增加。游戏的坚持性也有了提高。让幼儿了解小学生的生活内容及作业本的简单使用方法，对小学生的学习有好奇心。

建构区：引导幼儿观察物体的特征，丰富他们的生活经验，提供各种建构材料，引导幼儿根据自己的兴趣进行构造《心目中的小学》、《未来的小学》等活动，增加主题构造活动。在游戏中幼儿能相互分工合作，表现了极强的创造力。

### 幼儿园游戏总结语篇三

回顾大班这一个学期中幼儿自主性游戏的开展情况，就游戏的自主性、游戏主题的目的性、游戏材料的使用、人际交往、

游戏常规、创造力表现、与主题的联系等方面作一回顾、总结。

## 一、游戏区域的创设

设了“幼儿园”、“医院”、“娃娃家”、“银行”、“理发店”、“菜场”、“点心店”、“小舞台”等社会化区域游戏活动，和“美工区”、“建构区”、“阅读区”、“表演区”、“益智区”、“数学区”等几个学习化区域游戏。其中“幼儿园”游戏是结合“走进小学”主题活动而开设的，在游戏过程中随着孩子游戏自主能力的增强，他们还增设了“学做小学生”的小主题，丰富了“幼儿园”游戏的主题内容；“小舞台”的游戏是结合“走进小学”主题活动中的“小小才艺展”而开设的，是当前孩子们游戏中的热点。

在学习化区域游戏中，本学期的重点是棋类游戏，深受男小朋友的喜爱，在餐后的安静游戏中，孩子们也会自发地下五子棋、斗兽棋、飞行棋等；而“表演区”则是女小朋友喜爱的天地，“节目主持人”是她们最喜爱的角色，也有一些男小朋友参与进来，扮演起小演员，为大家献歌献舞，小小的一角充分展示了孩子活跃的个性。

## 二、游戏的自主性与主题的目的性

进入大班，幼儿都能独立地选择自己喜欢的活动进行游戏，受别人影响而干扰选择的情况出现较少。在游戏中目的性较强，角色意识比较强烈，有一定的角色责任心，幼儿在游戏中的行为态度大都能符合角色的要求，如“点心房”里的点心师傅会很负责地设计出各种各样的点心，服务员则很热情地招呼着每一个顾客等，还能随着游戏的展开自主增加了“小礼仪员”的角色。大部分幼儿都能专注地投入到某个游戏角色中，直至游戏结束，游戏中幼儿扮演角色的能力也有了很大的提高。

同时在选择游戏角色时也发现了一个问题，很多孩子都喜欢扮演一些对游戏道具具有直接使用权利、或者是在游戏中具有指挥权的参与者，如“点心店”的厨师、“医院”的医生、“幼儿园”的老师等，而对于顾客、学生、病人等角色，幼儿的兴趣就比较小，很多孩子宁可去玩积木，也不愿扮演这些角色，说明游戏中的道具对于幼儿来说是作用非常大的。

### 三、游戏材料的使用

随着游戏的不断深入，我们也会及时增减游戏材料，如在“图书馆”游戏的开展过程中，针对幼儿频繁换图书的现象我们请孩子们自己设计了“借书卡”，并以次来规范对图书的正确阅读，从而帮助幼儿树立起良好的游戏常规。对于材料的使用，幼儿已经不在停留在对材料本身的兴趣了，他们不仅能正确熟练地进行常规玩法，还能以物代物，一物多用。如“医院”中医生要给病人开刀，就以记号笔来代替手术刀；当病人太多体温计不够用时，记号笔又成了体温计，虽然游戏的材料非常简单，却在幼儿的手下千变万化，其乐无穷！

在游戏过程中，我们还注重提供给幼儿一些半成品供幼儿自制游戏材料用。如在“点心房”游戏中我们设置了一个“百宝箱”，收集了许多废旧材料、各种手工活动中用剩的彩纸等，提供给点心师们制作各种丰富的点心；在“小舞台”游戏中我们还发动幼儿收集家中的一些废旧物品，如家中妈妈不用的丝巾、废旧话筒、零食包装盒等，极大地丰富了我们的游戏材料，同时又使幼儿养成了废物利用的思维习惯。

### 四、角色交往及社会参与性

在游戏中，大部分孩子都能和同伴友好相处，愿意和同伴分享玩具，许多幼儿都能与同伴互相谦让。游戏中出现了冲突时，如在角色的分配问题上意见不一时，几个人都想扮演同一角色时等等，大部分孩子会用语言与同伴协商解决。

游戏中出现了比较多的礼貌用语，如“请你帮我”、“我想和你一起玩，可以吗？”“谢谢”“对不起”“欢迎光临”“欢迎下次光临”等，一些消极的交往方式，如独占、排斥、干扰、破坏、退缩、攻击、对抗等，在幼儿中出现的情况比较少，但也在个别幼儿身上出现出来，如樊博非在游戏过程中常常会故意捣乱同伴的游戏，因而受到了其他幼儿的排斥，在游戏评价中也总是听到幼儿对他进行投诉，因此在今后的游戏中还要对他加强重点的个别教育，帮助其提高学会和同伴友好协作游戏的能力。

随着年龄的增加，幼儿游戏中的交往日益增多，很少见到有独自游戏的情况出现，他们喜欢和同伴一起游戏，游戏中经常是欢声笑语接连不断。不仅同一游戏中幼儿之间的交往增多了，各个平行游戏之间也开始出现了比较合理的联系，如“娃娃家”的爸爸妈妈会带着宝宝去“小舞台”看戏，会送宝宝去“幼儿园”上课；“点心店”的师傅会去“幼儿园”里送点心；“建构区”的小朋友搭好公园之后会邀请“幼儿园”中的小朋友参观公园；“图书馆”的管理员会去“幼儿园”给小朋友送图书看，等等，这些都反映出幼儿之间的交往水平又进入了一个新的台阶。

## 五、对游戏常规的遵守情况

幼儿在游戏中是自由的，但自由与规则又是相辅相成的，没有规则约束的自由不是真正的自由，只有在一定规则约束下的自由，才是真正的自由。经过一个学期的锻炼，幼儿的游戏常规相对期初有了很大的进步：大部分幼儿在游戏中都能遵守游戏规则，爱护游戏玩具，玩时轻拿轻放玩具；在游戏中都能专注于游戏活动，很少出现追逐打闹或者频繁出入各个游戏等现象，游戏也很少因为幼儿之间的相互影响而出现无法正常展开的现象；游戏结束时能主动将游戏材料放到指定的地方，收拾整理材料的秩序有了很大的提高。

## 六、创造力表现

在观察中我们发现，幼儿的游戏也经常擦出一些创造的火花，主要表现在游戏情节的丰富、创新及对材料运用的独创上。如在玩“小舞台”游戏时根据演员的要求幼儿又生成了新的小主题“服装店”，以满足演员演出时穿的服装的要求；在“幼儿园”游戏中幼儿从模仿老师给小朋友上课，进而发展到模仿小学校里老师给小学生上课、批改作业、做眼保健操等，游戏的情节愈加丰富；“小舞台”上设计出了各种各样的演出服装，还制作装饰了小演员演出的号码牌……这些都是幼儿创造力萌芽的表现。

## 七、游戏与当前教学主题之间的联系

根据纲要精神：“探索游戏主题与当前教学主题之间的联系，力求主题内容能融入到游戏中去，体现课程与游戏的整合”，在具体工作中，我们努力做到目标与实践相一致。结合本学期开展的“走进小学”、“相反国”、“我想飞”、“我会旋转”、“不一样的我”等主题，我们的游戏中就相应地出现了一些与主题相关联的内容，如“科学区”中提供了各种运动的物体，让幼儿来了解力与运动的关系，“美工区”的设计食谱、和别人的不同等，“小舞台”上表演的“才艺秀”等游戏，力求体现课程与游戏的整合。

在本学期开展的自主游戏中，我们注重幼儿的自主选择，教师更多的是间接地指导、督促等方法，影响幼儿的行为，如在对某一游戏区的游戏成果讲评时，说：“我喜欢做事认真的xx小朋友……”，使行为不当的幼儿及时纠正自己；采用幼儿评价同伴的行为等方法，提高幼儿语言表达能力及判别是非的能力等，并通过同伴的影响使幼儿各方面能力得以提高。

## 幼儿园游戏总结语篇四

汽车是幼儿在日常生活中常见的交通工具，开汽车，贴近幼儿生活，幼儿十分感兴趣，他们都愿意当司机。所以我设计

了一节游戏动《汽车开来了》，、透过乐曲培养幼儿对音乐的感受潜力，初步学会按主角表演游戏，懂得简单的交通规则。

- 1、培养幼儿对音乐的感受潜力，初步学会按主角表演游戏，随音乐有节奏的开汽车。
- 2、会听辨音乐中的“叭叭叭”声，增强遵守交通规则的意识。
- 3、培养幼儿与他人合作的意识。

- 1、录音机及已录好《汽车开来了》的音乐，供音乐游戏时用。
- 2、录音机、磁带、交通标志、玩具汽车，自制的人行横道线、红绿灯。

一创设情境，激发幼儿游戏兴趣。

- 1、出示红绿灯标志，引出谈话主题：我们为什么要遵守交通规则？平时怎样做才能不会发生危险？（幼儿自由讨论）

老师小结：遵守交通规则很重要，穿马路时要看清红绿灯，让幼儿认识并明白斑马线是行人过马路的交通标志。引导幼儿说说在生活中因不遵守交通规则而发生的事故。

- 2、欣赏歌曲《汽车开来了》，“叭、叭、叭，汽车开来了，看见红灯不能走，看见绿灯快快走，叭、叭、叭，汽车开来了。”

组织幼儿讨论歌曲资料：歌曲里唱了什么？有哪些交通规则？（看见红灯不能走，看见绿灯快快走）

- 3、学唱歌曲，引导幼儿编配动作，激发幼儿的学习兴趣。

二、音乐游戏“开汽车”；

1、教师随音乐示范“开汽车”。提出要求：观察汽车什么时候开，什么时候停。请幼儿跟音乐游戏。。活动中教师运用体态语言提示幼儿掌握节奏和方向。

## 2、分组游戏

教师当交通警察，出示红绿灯，请男孩为大家表演音乐游戏开汽车，女孩拍手伴奏。“叭、叭、叭，汽车开来了，看见红灯不能走，看见绿灯快快走，叭、叭、叭，汽车开来了。”

然后交换主角，女孩开汽车，男孩拍手伴奏。

组织幼儿玩游戏《红绿灯》，根据信号走、跑交替。

音乐活泼，欢快，富有童趣。汽车是幼儿在日常生活中常见的交通工具，幼儿对此十分熟悉，音乐游戏：汽车开来了；贴近幼儿生活，激发孩子的游戏兴趣。并透过游戏学习了简单的交通规则。

## 幼儿园游戏总结语篇五

游戏是为了寻求愉快而自愿参加的一种运动，但幼儿游戏决不是纯真感到上的愉快，而是伴有生命充足感的愉快。游戏是幼儿主动自愿的运动，游戏是幼儿的本性，幼儿游戏不是在外强制的环境下进行的，而是幼儿出于本身的兴趣与愿望自发自愿主动进行的运动。幼儿游戏的类型许多，本学期我们班创设了角色游戏和晨间自选运动，此中包括奶茶屋、小超市、医院、跳房子、踩高跷等游戏。下面对我们班本学期的游戏运动作一总结。

### 一、角色游戏

角色游戏突破了传统教导中幼儿处于被动、静止状态的场所

场面，不是教师把知识奉告幼儿，让幼儿被动、静止地接收，而是教师通过设计、提供可供幼儿操作的情况分外是各类运动资料，让幼儿在和情况的相互作用中主动地获得成长。

本学期，我们创设了”小超市“、“人民医院“、“七彩奶茶屋“等，幼儿在游戏历程中，体验到了售货员、大夫、病人、顾客等等不合角色，在角色的饰演历程中，幼儿开脱对本班先生，熟悉情况的依赖性，有了更广阔的想象、发明和创造的空间。幼儿间的互助交往更为主动、积极，探索和办理问题的才能获得很大的进步。

## 二、晨间自选运动

除了角色游戏，晨间自选运动也是幼儿在园游戏的一部分。它是幼儿园一日教导教授教化运动的开始，因而要精心组织每日的晨间运动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极开心地参加，每天都有新劳绩。为了让幼儿轻松开心的进行晨间运动，我们采取了让幼儿自由组合、自由选择。如：有的幼儿喜欢跳格子、有点喜欢拍球，都可以让她自由选择。

## 三、游戏评价

岂论是角色游戏照样晨间自选运动，我们都邑在运动停止落后行总结评价。评价的方法有许多，有时是全班进行，有时是分组讨论，也可以让幼儿本身评价，由先生辅导迷津等。幼儿的自主评价主要是勉励幼儿把本身在游戏中的所见所闻、感想感染体验表达出来，与同伴交流分享，如：以教师的勉励性言语来勉励幼儿的”你搭建的楼房可真高，可以向人人介绍一下你的搭建经验吗？“由幼儿主动评价的”我发明了什么问题？为了以后玩得更好，我们还应该做些什么？“又如：以教师的全面评价为主的”本日哪一组小朋友摒挡玩具最快？“等等。

当然，在本学期的游戏运动中，还存在着一些问题必要我们

去注意和改良。如幼儿人数少、游戏相对集中、游戏的角色分配较少等。在实践中我们体会到，是游戏激起了幼儿的学习兴趣，增长了幼儿的生活知识。在以后的游戏运动中，我们会增强对幼儿游戏的察看和指导，让幼儿在游戏中愉快地发展和学习。

## 幼儿园游戏总结语篇六

市“十一五”规划课题《幼儿园自主性游戏指导策略的研究》在园领导的指导下，已经通过了经专家组的开题论证。本学期园游戏组从本园游戏方面最需解决的问题入手进行研究，把对游戏环境创设的研究作为课题研究的重点，进行了课题研究的第一个阶段。现将工作做一下总结：

由于我们教研组成员都是刚刚接触课题，对课题研究的具体实施在操作上还比较模糊，但课题研究必须要正常的开展起来，为了深入扎实的对课题进行研究，我们只能边学习边研究、边研究边学习，经常向园领导请教，也组织组员在网上搜索相关课题研究的理论知识，在教研活动中进行集体理论学习，在领导的指导和组员的共同学习下，渐渐地对课题研究有了一定的了解，现在我们课题组已经将课题实施方案进行了具体分工，在组员的讨论下也确定了子课题，课题研究正精彩地开展着，并在领导的指导帮助下撰写市“十一五”课题《幼儿自主性游戏指导策略的研究》年审表。

这学期我们游戏教研组结合课题的实施一共活动了七次，安排了邓小花、王芳、薛静和我四位老师开放了五次区域活动，吴园长、吴瑶、俞水芹、芮兰花四位老师进行了理论讲座。还随机观摩了小班余国莉老师开放的活动。游戏开放的老师在开放前能认真转写开放计划、布置区域环境，开放后能针对开放的活动撰写反思。活动过程中观摩老师能认真观察教师的组织、指导与评价和幼儿游戏情况及时写好反馈表。为了能及时将在区教研组学到新理念带到幼儿园，进行了两次益智游戏的推广活动。分别由两位准妈妈和我三位老师开放

了大、中、小三个年龄班的益智游戏，由于益智游戏要准备的操作材料很多，特别是小中班幼儿益智，两位老师虽然在身体上有特殊原因，但还是认真制作材料，准备非常充分，活动开展很精彩，起到良好的推广效果。在观摩游戏结束后组员集中在一起对开放的游戏进行讨论，分别从幼儿与教师两个方面进行分析。每位组员都积极主动地发表自己见解，大家会对有争议的问题进行激烈的研讨，我们在研讨中学习，在研讨中提升，在研讨中收获。

区域活动要开放的精彩，幼儿玩得开心教师的前期准备很重要，一方面是区域环境的布置，另一方面是幼儿的游戏操作材料和玩具的制作，为了提高组员制作游戏玩具的积极性和制作水平，这学期我们游戏组精心组织策划了“教师自制幼儿游戏玩具”评比活动，评比前我与指导老师吴园长共同商量制定了评比标准、评比登记表、评分表、汇总表。组员们也积极地参加了评比活动，每位老师都认真制作了两件游戏玩具。如王芳老师的《拼图》《钓鱼》获一等奖、吴瑶老师的《锅》《找影子》、俞水芹老师《蔷薇花》获二等奖，其他老师的作品均获得了三等奖。

课题的研究实施很重要，课题实施的过程性资料的整理收集更重要，资料的完整程度能反映出课题研究实施情况，所以资料的整理收集就是我们在研究中必须做好的工作，作为组长我注重收集每一个活动留下的文字、图片、影像等资料。但毕竟一个人的力量是微薄的，所以我也发动组员共同收集，为了在收集上不走弯路，收集前我们还系统学习了“课题实施过程性资料收集”的相关知识。这学期组员们针对本班幼儿留下了游戏及指导游戏的影像资料，每人制作照片集。

在领导和老师们的关心指导下，我们游戏教研已经慢慢地成长起来，在以后的工作中我将带领组员努力学习理论知识，不断提高自身理论水平，加强研究，也希望我们教研组、课题组在研究活动中能得到专家老师的引领与指导，使我们“十一五”课题能顺利完成。

## 幼儿园游戏总结语篇七

- 1、学习双脚并拢向前跳跃，。锻炼腿部力量。
- 2、幼儿热爱大自然，热爱户外游戏。让幼儿在游戏中体会快乐。
- 3、培养幼儿的规则意识

开阔平坦的场地、蘑菇卡片若干、小兔头饰若干、

幼儿：小白兔

师：小白兔怎样走路？

幼儿“小兔走路，蹦蹦跳跳。”

请幼儿尝试跳。

老师示范：我也来学学看（小脚并并拢，膝盖弯弯，轻轻向前跳。）

请幼儿再次尝试跳，并能一边念儿歌、一边跳，以了解跳的技能。

小白兔爱吃什么？

幼儿：萝卜和青菜。

小白兔还爱吃什么？

引导幼儿说：蘑菇

老师头戴“小白兔头饰”激发幼儿的兴趣，“我是兔妈妈，你们是我的兔宝宝，宝宝们这天天气真好，我们出去采蘑菇吧。

”

兔妈妈带领幼儿到游戏场地

二、游戏：小兔采蘑菇。

（1）老师讲解游戏规则：蘑菇地就在那边，请兔宝宝们用我们刚刚学到的“小脚并并拢，膝盖弯一弯，轻轻向前跳”的方法一个个跟着兔妈妈去采蘑菇。采到蘑菇以后，把蘑菇放在腿之间夹着，跳回来，并把蘑菇放进筐中。五分钟后，数一数，你采了几个蘑菇是什么颜色的比一比，看看谁采得蘑菇多。

幼儿喜欢游戏，并且能很快进入主角，所以活动一开始就吸引了他们的注意力！他们跳着采了一个蘑菇又一个蘑菇，乐此不疲，很有成就感。活动中注意动静交替，幼儿的体能不仅仅得到了限度的锻炼，而且不感觉到累！

## 幼儿园游戏总结语篇八

游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。但幼儿游戏决不是单纯感觉上的快乐，而是伴有生命充实感的快乐。

根据园部要求、班级的实际情况，本学期在区域游戏方面我们主要做了以下工作：

为了在游戏中进一步提高幼儿自我服务的能力，在本学期初我们在每一个游戏框上都贴上了相应的运动小人的图案。通过寻找对应标记这一方法，让孩子们在找一一对应的游戏中慢慢学会整理，知道那里拿的放回哪里。养成良好的游戏习惯。

经过上一学期的懵懂与羞涩，本学期，我们重点引导幼儿尝试选择自己要玩的游戏，并鼓励幼儿坚持玩一个游戏后在参

与到下一个游戏中，一个学期下来，幼儿基本上都可以自觉、快乐地参与到每一个游戏中，而且游戏后还能够清楚地介绍自己的游戏情况，同伴们也开始尝试从美观、耐心、细心、智慧等角度评价同伴的游戏。

我们以桌子、柜子等物体将活动室划分为各个游戏区域，幼儿有选择的余地，能够专注地游戏，减少喧闹及攻击性行为。并且充分拓展班级游戏空间，避免了过多地频繁搬动，占用游戏时间。

在游戏过程中，会发生许多没有预想到的情况，因此，在幼儿游戏时，我总是仔细观察幼儿的游戏情况。当孩子遇到困难玩不下的时候，当孩子出现纠纷与行为问题时，当游戏无法深入时，我都会适时地介入、指导游戏。同时，详细地记录重点指导的游戏，进行反思，在下次游戏备课时，组织幼儿一起讨论解决，做到游戏的前沿后续，不断促进幼儿游戏的能力。

角色游戏是幼儿运用模仿和想象，通过扮演各种角色，创造性地反映现实生活的一种游戏。本学期在角色游戏开设方面，我们主要做了以下尝试：

为了提高幼儿在游戏中的自主性，学期初我们开始试行插牌，孩子们在下面每组的盒子里，找到自己的卡片，然后将其插在自己喜欢的角色下面。这样一来不仅提高了幼儿游戏的主动性，而且也进一步帮助幼儿明确了自己的角色，增强了幼儿的角色意识。不少孩子在插完牌之后兴奋的跑过来对我说：“老师，今天我是娃娃家的妈妈，我等等要去买菜给宝宝做饭”等。

这个游戏的开展是科学课题研究在班级中的具体落实之一，根据小班幼儿的年龄特点，我们从兴趣出发，在这里我们共设两个服务人员，一个负责卖票、一个负责场馆介绍及为需要的客人提供服务。同时，我们的哆哆博物馆的游戏不仅止

于买卖票务、游客参观游览等，我们还根据孩子们的兴趣，在里面设计了互动体验区域。如：罐子叠叠乐、绕桩跑、套圈等游戏项目，供幼儿在其中探索游戏。通过这样多样化的游戏方式，老板和顾客、顾客和顾客之间的交流也增多了不少。

经过上一学期的集体生活，由于各种原因，孩子之间的个体差异日渐明显，当大部分幼儿可以快乐自主地玩游戏时，还有那么几个孩子茫然不知所措，经过观察，我们发现班级的缘缘由于经常请假，对班级的中处于动态中角色游戏已经非常不了解，他们的行为总会引起同伴的抱怨，为此，每次游戏时，我们两位老师把他们作为重点观察的对象，带着他们一起游戏，并给予及时的指导，另外，我们邀请了班级里能力强的幼儿带着他们一起参与游戏，现在，这缘缘基本上可以愉快地参与到游戏中，尤其是一值缺少玩伴的小政也能够融入到同伴之中了。

在活动中，要做个睿智的观察者，善于发现问题，及时加以引导，做他们的支持者、帮助者，成为他们有力的后盾，游戏才会具有旺盛的生命力。当孩子们在角色游戏中出现争执的时候，我们不会贸然上去打扰孩子们，而是给孩子们一个空间让孩子们自己去解决问题，当孩子们的问题自己解决不了的时候，我们才会以角色的身份与幼儿一起去商量解决的对策。在这一过程中我们始终把幼儿放在首位，尽可能的让孩子们自己去发现问题，解决问题。当然，如果在游戏中发现幼儿出现了危险行为，我们还是会在第一时间叫停孩子们的动作。确保孩子们在游戏中的安全。

经过一学期角色游戏，我们班的孩子有了较大的进步，角色游戏的兴趣浓厚，同伴间的交往增强了，语言表达能力和动手操作能力发展很快。但由于受幼儿年龄特点和经验水平的限制幼儿创造性、想象力还不够，游戏的内容还不够深入。因此，在以后的活动中，我们要时时处处关注角色游戏，尽其所能地与主题活动整合，让角色游戏在主题背景下内容更丰满，形式更灵活。