

# 游戏活动比赛方案设计(优质5篇)

当面临一个复杂的问题时，我们需要制定一个详细的方案来分析问题的根源，并提出解决方案。方案的格式和要求是什么样的呢？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。

## 游戏活动比赛方案设计篇一

活动目标：

1. 让幼儿倾听并理解游戏规则。
2. 培养幼儿的语言及组词能力。
3. 让幼儿体验成功的乐趣。

活动准备：

1. 皮球一个、排球一个(上面粘有眼睛，鼻子，嘴巴)、水桶一个。
2. 快乐歌一首。

游戏规则：

大家围成半圆坐在地上。老师手里有一个雪球(皮球)，老师说一个词语如：小花。那么下面的小朋友就要用这个词的最后一个字花组词。如：花园。这个字的`音调可以变，如：把花的音调变成第四声：画--画图。在这个小朋友组词时候，其他的小朋友不要提醒，只有当他说不出时才能帮助他。当小朋友都能连贯、准确得完成游戏时，雪球就会变成雪人了。(把事先准备好的排球放在水桶上，雪人即诞生。)。老师示范组词：花园--圆圈--圈子--子弹(让几个语言能力强的幼儿

跟教师一起做示范。一两次后再开始游戏。)

注意：

1. 老师可以帮助幼儿总结不同音调的字，以便幼儿更好地区别不同的字词。
2. 鼓励幼儿说出别人没有说过的词组，让幼儿体验成功的乐趣。

## 游戏活动比赛方案设计篇二

教学目标：

1. 通过诵读游戏类童谣，感受游戏带来的无穷乐趣。
2. 通过赏析童谣，了解游戏类童谣的创作特点。
3. 引导学生学习创作游戏童谣，并学会修改和完善自己的作品。
4. 鼓励幼儿敢于大胆表述自己的见解。
5. 鼓励幼儿大胆的猜猜、讲讲、动动。

教学重难点：

1. 游戏类童谣特点的梳理。
2. 能结合生活经验创作游戏类童谣。

教学准备：

课件

课时安排：

第1课时：诵读和赏析童谣

第2课时：创作和修改童谣

教学过程：

第一课时

(一) 视频导入

1. 欣赏视频《丢手绢》。

2. 出示童谣《丢手绢》，像这样伴随游戏而诵读的歌谣，我们称之为游戏歌。

(二) 诵读童谣

1. 出示童谣《拉大锯扯大锯》《丢手绢》《跳皮筋》《石头剪刀布》，引导学生用不同的形式诵读童谣。

2. 读一读，做一做。

引领学生边读边做一做相应的游戏。

(三) 赏析童谣

1. 读了这些童谣，你有什么感受？

2. 再读童谣，想一想这些童谣围绕游戏都写了些什么？

小组讨论

班内交流

梳理共性：适宜边游戏边歌唱；都写到了游戏的玩法；都抒发了喜悦心情、都押韵等。

## 第二课时

### (一) 复习回顾

游戏类童谣的特点。

### (二) 调动生活经验，搜集创作素材。

1. 你都玩过哪些游戏？
2. 你最喜欢玩儿的的游戏是什么？怎么玩儿？好玩在哪里？

### (三) 尝试创作

1. 玩一玩。选择最受欢迎的一个游戏玩一玩。
2. 说一说。如何介绍这个游戏？引导学生试着说一说，并及时进行修改和完善。

3. 选择自己喜欢的一个游戏，试着写一写。

### (四) 指导修改

1. 归类梳理学生的作品。
2. 选择有代表性的作品指导学生进行修改和完善。
3. 出示优秀作品的评价量规。
4. 小组内互相修改。

## 5. 分享最终作品。

### 教学反思：

在幼儿园的学习，我们并不是要让孩子学到多少，而是要积极的培养孩子的学习兴趣，试探他们能在各项活动中获得满足和享受到乐趣，进而使这种满足和乐趣成为孩子终身发展的需要。所以，我们教师也无须特别钟情于我们预先设计的教学方案，而是应该随时随地的观察幼儿的兴趣，以幼儿兴趣的需要随时调整我们的教育内容及方案。

## 游戏活动比赛方案设计篇三

### 团结、友谊、合作、拼搏

为了丰富同学们的业余生活，展现我社团独特的风采，体验我州绿色旅游，走进自然，亲近你我。以达到磨练意志、陶冶情操、完善人格、熔炼团队，培养参与者具有克服困难的毅力、健康的心理素质、积极进取的人生态度、敢于挑战自我极限的勇气和精诚合作的团队意识；加强新老会干及会员的交流和团队协作精神的目的。

主办单位：黔东南民族职业技术学院院团委

策划承办单位：黔东南民族职业技术学院旅游协会

活动时间：xx年11月19日（星期六）

活动地点：开发区果园场（桔园）

旅游协会会员、院团委老师、各社团代表

预计人数4人

- 1、介绍活动内容、规则
- 2、主持人宣布活动开始
- 3、活动结束
- 4、组织人员清理现场
- 5、清点人员返回

活动名称

活动程序

道具

热 身

- 1、组织者宣布团体心理游戏的保密守则及注意事项。
- 2、所有成员根据组织者的口令，不断改变队列。如按照月份时间排列，按照高矮排列。
- 3、所有成员列队，根据成员多少分组。
- 4、两组成员，根据口令上前一步。犯错的同学表演节目。如：请戴眼睛的同学前行一步；请男生前行一步；请18岁以上的前行一步等等。

瞎子背瘸子

1. 选十二名队员，六男六女。
2. 男生背女生，男生当瞎子，用纱巾蒙住眼睛，女生扮瘸子。

3. 瘸子为瞎子指引路，绕过路障，达到终点，最早到达者为赢。

4. 路障设置树枝，需绕行；气球，需踩破；鲜花，须拾起，递给女生。

5. 距离设置为3米，用时最少队为胜。并记录时间。

纱巾、气球、

鲜花

交通堵塞

1. 在地面上画比各队人数多一个的一条直线方格，每个方格的大小以能站一人为标准。

2. 将各队学员分成两组，一组从左边最后的方格开始，依次每个人各站在一个方格内。两组中间空出一个方格，两组人员相对而站。

3. 小组以最少的步伐及最短的时间把左右两组的成员对调。要求如下：(1)每次只能有一个人进行移动。(2)人只能前进不能后退。(3)人不能离开方框。(4)只能绕过对方一个人，不能绕过两个人以上。(5)一个方框内只能有一个人。记下每队完成所用的时间。

无

信任背摔

无

帮桔农摘桔

将所有会员分成六组，每组1人，由两名负责人计时，在规定的时间内，看哪一组摘的桔多且未破坏桔树，进行适度奖励。

## 游戏活动比赛方案设计篇四

### 二、活动地点

幼儿园操场。

### 三、活动内容

朗诵比赛。

### 四、活动对象

小中大班幼儿。

### 五、活动形式

- 1、参赛人员：各班分别选出10名幼儿参加比赛。
- 2、评分标准：采用10分制，选手最后得分为评委平均分。
- 3、使用普通话讲述。语言清晰，标准，声音响亮，讲述流畅。
- 4、语言生动、形象，有丰富的表现力。
- 5、精神饱满，着装大方，体态语生动、自然。

### 六、人员安排

- 1、主持人□xx
- 2、评委：各班班主任

## 七、活动过程

- 1、介绍评委。
- 2、各班以班级的形式进行拉歌朗诵。
- 3、幼儿朗诵比赛。
- 4、组长宣布比赛结果：最佳表现奖3名、最佳参与若干名，颁发给予奖品。
- 5、结束活动：表扬鼓励幼儿，教育幼儿要多看书、多读书，从书中学到更多的本领。

## 八、活动规则

- 1、各班在自己班内比赛的基础上选出10名优秀选手参加年级组比赛，其余幼儿以班级参与的形式参加活动。
- 2、年级组比赛评出最佳表现奖、最佳参与方奖。

## 九、活动要求

- 1、请各班于x月x日上午x点x分之前组织好幼儿到操场坐好。
- 2、请各班于周二将代表班级比赛的幼儿名单及内容交给教研组长。
- 3、活动时，各班教师作好班级安全工作，注意活动安全。
- 4、活动时，教师负责好自己班的纪律，做到不大声喧哗做文明小听众。

# 游戏活动比赛方案设计篇五

户外拓展，彰显风采

(1) 促进各部门之间的相互了解

(2) 增强组织凝聚力

(3) 培养学生会和分团委各部门的沟通能力和团队协作精神

20xx年2月28日(周日)14:00——16:30

北区篮球场

分团委学生会全体成员

六、主持:

学生会主席和分团委副书记

分团委实践部、文体部

八、活动程序:

1、将学生会和分团委所有成员分成十组，办公室为一组，体育部为一组，文艺部与宣传部一组，纪保部一组，生活部与组织部一组，女生部与就业服务部一组，学习部一组，演辩部与信督部一组，职业规划部一组，外联与社团管理部一组。总共十组，每组由各部门自己协商选出十人参加，其余人在旁观赛。(各主席与书记可任选一组参赛，仍然限定各组十人)

3、由办公室张贴海报以及外联部拉横幅宣传此次户外拓展活动

#### 4、游戏内容

(1)a.环环相扣

b.穿越火线

c.跃动绳索

d.百发百中

(2)选出6组进入决赛，决赛除了玩以上四个游戏还有一个游戏e.你演我猜。

(3)由主持人宣布比赛规则及过程，每两组同时进行，分别计时。用时较少的前六组进入决赛。

(4)决赛通过比较用时选出前三名