

2023年游戏活动方案幼儿园(优质10篇)

无论是个人还是组织，都需要设定明确的目标，并制定相应的方案来实现这些目标。优秀的方案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编为大家收集的方案策划范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

游戏活动方案幼儿园篇一

目的：训练幼儿的平衡能力及协调能力。

准备：小椅子2把，放在终点线。

场地布置如下：

玩法：将幼儿分成人数相等的两队，每队以3人为一组，各队按顺序排列在起点先后，面对终点线后，面对终点线后的椅子。每组3人横排，两边的幼儿扮演助人为乐者，内侧手相拉，中间的一名幼儿扮演残疾人，一只脚站立，另一只脚弯曲搭在两位“助人为乐者”相拉的手上，两臂搭在“助人为乐者”的肩上、教师发出口令后，“助人为乐者”驾着“残疾人”向前跑，“残疾人”单脚跳。至终点线时，“残疾人”跑步绕过小椅子，3人在恢复原样，跑回起点线，依次进行。先跑完的队获胜。

规则：各队两组间接替时，必须由前一组扮演残疾人的幼儿，拍后一组“残疾人”的手掌后，后一组方可起跑。

游戏活动方案幼儿园篇二

- 1、学习用苏州方言念童谣，激发幼儿热爱家乡的情感。
- 2、愿意和老师、同伴一起游戏，享受游戏带来的乐趣。

1、童谣《蚊子叮》

2、蚊子图片

1、老师：图片上的是谁呀？它在干吗？

2、老师：如果有蚊子叮你，你会发出什么声音？（让幼儿学说阿亦划）

3、老师：你讨厌蚊子吗？为什么？

（评析：直接出示蚊子的图片，让幼儿直观的了解今天的活动与蚊子有关，他们都知道蚊子是大坏蛋，对于蚊子带来的童谣产生了好奇心。）

1、教师用方言念童谣

老师：老师念的这个童谣，你们觉得和平时念的儿歌有什么不同？（方言，苏州话）

（评析：让幼儿感受到了这首童谣很平时儿歌的不同，让他们感受到了童谣的诙谐生趣，同时激发了孩子们的学习兴趣。）

老师：这首童谣的名字叫什么？

老师：这首童谣好听吗？你们想学吗？

2、教师再念一遍童谣，加深幼儿印象

3、师幼齐念童谣

1、老师：我们怎么用我们的小手来做蚊子叮的动作？

（评析：此环节可以让幼儿们发挥想象，大胆地来展示。）

2、老师：谁愿意来和老师玩蚊子叮的游戏？（教师请一位幼儿一起来示范玩游戏，游戏者边念儿歌，边做捏东西状的手叠放至另一人的手背上，依次叠高，直到无法够着为止。）

（评析：通过师幼共同示范游戏，调动了幼儿的学习积极性，将活动推向了高潮。）

3、老师：现在请你们和旁边的小朋友一起来玩这个游戏吧！（两个幼儿一起玩）

4、师：我们可以在多些人一起玩这个游戏吗？（教师让一桌上的幼儿一起玩）

（评析：这个环节让幼儿们感受到了集体游戏的快乐。）

附童谣：《蚊子叮》

阿亦划，啥物事？

蚊子叮，爬上来。

没有梯，借拨你。

谢谢你，勿眼间。

游戏活动方案幼儿园篇三

设计意图：

根据幼儿的年龄特点，让幼儿初步学习一套模仿操，并能够听懂口令做动作。

目标：

1、学习儿歌及模仿操。

2、培养幼儿听口令，手脚协调地做动作。

活动过程：

一、开始部分

幼儿排好队，站在院子里。预备姿势，自然站立。

二、基本部分

1、教师做一遍模仿操。

2、幼儿跟老师一起做模仿操。

3、在教师指导下，幼儿做模仿操。

三、结束部分

幼儿原地踏步走。

结束。

附：儿歌

早上空气真正好，

我们大家来做操，

伸伸臂，伸伸臂，

弯弯腰，弯弯腰，

踢踢腿，踢踢腿，

蹦蹦跳，蹦蹦跳，

天天做操身体好。

游戏活动方案幼儿园篇四

1、巩固立定跳和侧跳动作，发展踝关节的灵活性。

2、幼儿在活动中体验游戏的快乐，培养幼儿对锻炼的兴趣及活泼开朗的性格，培养团队精神。

材料与环境创设场地及器材如右图。在地面上一队
放有5个圈。

1、做准备2、运动，3、活动身体

师：小朋友们，等下我们就要进行一个比赛，现在家跟着我活动一下身体，等下才能表现的更好。（带领幼儿抖抖手脚，练习立定跳，在原地跳跃）

4、介绍游戏规则

师：老师要介绍游戏规则了，小朋友要认真听。我们今天游戏的名字叫跳圈比赛。一听名字家就知道了，我们今天比赛跳圈。四组同时进行，老师要提游戏规则了。跳圈要双脚同时落地。（教师示范）家听老师的口令，第一个小朋友跳过去后就跑回来，第二个小朋友就接上去。老师要看那组的小朋友最厉害，最后一个小朋友到了终点就把手举起来。老师要要求你们，不能喊叫，要保护嗓子。而且不要推来推去，注意安全，学会保护自己。

5、游戏过程

（1）让幼儿比赛一次，（2）老师进行观察，（3）对能力较差的`幼儿进行助

1老师对幼儿的比赛进行评价。

师：有些小朋友没有遵守老师的游戏规则，比如****，我们再来一次，家要双脚同时落地，最重要要注意安全。

（4）变换游戏规则，（5）立定跳改为侧跳。

6、游戏结束放松身体。

师：到底是哪组的小朋友最厉害呢？小朋友为他媚鼓掌。家都有点累了是吧？和老师做做放松运动。（做一些舒展的运动）等下就要回教室，家记得下楼梯要注意安全，不准推来推去的。

游戏活动方案幼儿园篇五

为帮助家长营造家长与孩子间的交流、交往，从而促进儿童健康成长的氛围，提高家长科学育儿的'理念和技能，促进儿童的健康成长，为家庭提供一流的服务和教育指导，我校xx部特根据学生实际特点及情况，特制定如下活动方案：

培智部全体学生、家长及教师

xx年1月21日（星期三）上午9点

学校篮球场

- 1、按年龄组策划游戏
- 2、扩音器及游戏材料（钉子球8个、羊角球5个、）
- 3、小礼物人手一份（小手套43份）
- 4、照相机

5、小奖品12份

1、程xx□给活动优胜者颁奖并做总结发言

2、范xx□直接指导整个活动并做开场发言。

3、葛xx□负责活动音响设备

4、戴xx□宋xx□负责活动材料购置

5、华xx□负责整个活动拍照（华会计请假，蒋xx替代）

6、徐xx□策划、主持本次亲子户外活动及后期新闻报道。

7、冯xx□场地赛道准备

8、各班班主任：组织本班学生积极参加活动

9、相关老师：示范活动规则、计时

1、螃蟹夹球

规则：一名家长与孩子手拉手，将一个球放在上面，身体侧向迅速前进，先将球运到终点者为胜。

道具：钉子球8个

道具准备者：黄xx

示范者：袁xx

参与者：仰xx家长

计时者：陈xx

2、袋鼠跑

规则：孩子面对家长，双手抱住家长的脖子，双腿勾住家长的腰。家长双手不能碰孩子，快速跑到对面。用时最短者为胜。

示范者：戴xx

参与者：张xx家长

毕xx家长

计时者：冯琼芳

3、羊角球比赛

规则：家长和孩子面对面站在相距一定距离的起跑线上。游戏开始后，由家长骑坐羊角球向孩子方向跑去，然后将球交给孩子。孩子再骑坐羊角球向家长起跑线跑去。谁先到谁为胜。

道具：羊角球5个

道具准备者：陈xx

示范者：冯xx

参与者：仰xx家长杨xx家长

计时者：黄xx

4、托球跑

规则：孩子与家长面对面站立；孩子拿起一个乒乓球送给对

面的家长，家长随即将球用乒乓球拍托着走到终点。谁先到谁为胜。

注意：运球过程中，乒乓球如有掉落，请家长立即捡起来，回到起点继续向前跑。

道具：乒乓球7个，乒乓球拍7个

道具准备者：余xx

示范者：黄xx

参与者：储xx及家长丁xx及家长

刘xx及家长

计时者：余xx

xx部

xx年元月20日

游戏活动方案幼儿园篇六

一、活动目的：

- 1、营造温馨团队，心手相牵构建和谐校园。
- 2、增加教职工之间的沟通和交流，增强集体的'凝聚力、向心力。
- 3、愉悦心情，缓解工作压力，增强教职工体质。

二、活动组织

策划：工会组成员

参与：全体教师

三、活动时间□20xx年7月7日下午3：30开始

四、活动地点：学校一楼

五、活动工作安排

1、活动具体实施与策划(工会组负责)

2、后勤保障(办公室负责)

3、横幅(办公室负责)内容：“沙溪小学教师期末工会活动” 4、安全保障(曾奎负责)

5、摄影工作(吴必华负责)

6、活动计时计分：(体育组何丽、李巧岚负责)

六、活动内容：

1、组织趣味活动、表演、抽奖等；

2、活动结束后，到学校饭堂聚餐。

附活动安排及游戏规则：

1、背夹篮球

游戏规则：每个科组出六名成员，分为三对，在起点处用背夹住篮球，跑一个来回，将球交给本组的第二对队员，以此延续到第三对队员，看哪个科组最快到达终点。在比赛跑动过程中不可以借助双手，如中途落地须回到起点重来。

2、做动作，猜成语

游戏规则：每个科组出五名组员，第一名组员看成语并用动作演绎传递给第二名组员，依次演绎到最后一名成员，最后一名组员说出成语。

抽奖环节：由李主任抽出三等奖10名。

3、节目表演：林元扬老师等。

4、夹乒乓球

游戏规则：全员参与，以科组为单位，用筷子夹乒乓球跑到终点，放进箩筐中，然后返回将筷子交给下一名科组成员，连续接力时间为三分钟，最后看哪一组终点处的乒乓球最多为胜。

5、椅上功夫

游戏规则：为了加强科组成员的团结精神，让大家能有零距离接触机会，看看哪一组成员能在一张椅子上站上最多的人数，并要在最后坚持三秒钟。

抽奖环节：由丘校长抽出二等奖10名；

6、节目表演：江家亮老师等。

7、隔岸击球

游戏规则：每个科组出三名队员，两名队员分别在隔板的两侧击球两个来回，最后将球击进第三名队员的箩筐(或纸箱)里，以时间三分钟计算，看谁接的球最多，则为获胜者。

抽奖环节：由谭校长抽出一等奖2名(在完成三轮抽奖后，其余没被抽中的教师均为三等奖)。

游戏活动方案幼儿园篇七

比如有十个人喝酒，那么率先开始游戏的人为1号，那么1号喊“哎呦我的1球碰6球啊”，那么从1号往下查的第六个人就喊“哎呦我的6球碰x球啊”，他喊到哪个号哪个号就接着说，依次类推，直到有人说错或反应不过来罚他喝酒为止。然后再从这个人这开始，这时候这个人就是1号了，下面的人开始重新排号。通常几圈下来都会有那么几个反应不过来的多喝几杯，喝多越多越迷糊，越迷糊就越答错，答错接着喝，直到趴桌子底下为止。

由一个人在手中握着n根牙签，这个n小于等于桌上的人数，也可以没有。然后请大家猜他手中的牙签数。每个人猜的数目必须是不一样的哦。谁说对了，谁就喝酒。要是没有人说对(比如他手上没有，而人人都猜了一个数字)，拿着牙签的人就喝酒。

没什么难度，这游戏要求在口喊大西瓜的同时，手上比划出小西瓜的轮廓;反之亦然。

道具信手拈来，是桌上的筷子。拿来，掰成四段，择任意数目(不得空手)放在手里，让其他人猜其中有几段。有人猜中，喝酒半杯(此时大家战斗力下降不少)，道具转入其人手中;无人猜中，执物者自饮，继续出手。

方法：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：“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。

两人相对，每个人做念经的动作(两手核实)在胸前画圈同时口喊“唐僧阿唐僧”开始，规定：唐僧吃孙悟空，孙悟空吃妖精，妖精吃唐僧，喊这三个人物的时候一定要做动作，如果喊唐僧就继续念经，喊妖精就双手举过头顶后孜牙(呵呵，这样才像阿)，喊孙悟空的也要做猴子的动作，这个大家都会的。负者饮酒。

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸这个游戏最好是四个人来玩。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。

道具：和人数相等的扑克牌，或任何有不同标记物，也可以以名片代替

角色：捕快、杀手、平民

胜负：

捕快找出隐藏的杀手---捕快赢

杀手杀光捕快---杀手赢

规则：

拿出19张牌，指定抓到4张a的人=杀手(4个人)指定抓到4张k的人=捕快(4个人)其余抓到别的牌的人==平民(11个人)另外有一名法官游戏开始由法官发一张牌给大家每个人记住自己的牌这时法官宣布“天黑了大家(请睡觉)都闭上眼睛”.....

接着法官宣布“杀手们请睁开眼睛”抓到4张a的“杀手”悄悄的抬起头，睁开眼睛认清同伙。法官接着宣布“请杀手们达成

共识杀掉一个捕快”4个杀手这时只能用眼睛互相做交流、沟通(记得注意不要能出声响).....共同指定一个人.....杀掉他。

然后法官宣布”杀手闭上眼睛请捕快们睁开眼睛”抓到4张k的”捕快”悄悄抬起头睁开眼睛认清同志。法官接着宣布”请捕快达成共识指出杀手”4个捕快这时只能用眼睛互相做交流、沟通(记得注意不要能出声响).....共同指定一个人并以询问的眼光看着法官，法官这时以点头或是摇头的方式给予一次提示。

接着法官宣布”请捕快们闭上眼睛””天亮了 ok 大家都可以睁开眼睛了”。等大家睁开眼睛后，法官宣布杀手们-杀死的 那个人出局。

然后大家展开讨论平民、杀手、捕快随意发言指正谁有可能是杀手。杀手们可以诱导平民一起帮自己指正捕快是杀手捕快们也可以诱导平民一起帮自己指正杀手平民们也可以凭据自己推理指正杀手经过讨论(3、4分钟)，最后大家分别举手表决指正谁就是杀手那个人即出局(不管他是否杀手、捕快还是平民)。

然后法官宣布剩下人重新闭上眼.....循环以上规则

最后一直到一方全军覆没捕快赢或者杀手赢

杀人游戏的窍门：

- 1、一定要 仔细观察每个发言人的逻辑性
- 2、找出发言者的偏袒性
- 3、错误的诱导对方的判断性

4、拉拢自己的支持者

游戏人数：10人一桌为宜。

规则：庄家暗写下一个数字0-100间，从庄家下家开始顺时针报数，下家每报一次数，庄家缩小范围，依序接着猜，直到最终有人猜中此数为止，猜中者落入陷阱 罚节目或酒一杯。比方说庄家写20，第一下家说35，则庄家报数为0-35，第二下家须从0-35之间猜一个数，依次直到某人猜中中彩为止，中彩者转为下一轮庄家。游戏有一个特例，就是庄家的下一家猜中所写数字，庄家中彩罚三倍。

游戏活动方案幼儿园篇八

9人以上，3的倍数

小礼品或其他道具

2、主持人发号命令，所有的组都要按照命令去夺取圈中的物品，每次拿一个；

1、甲乙内侧手相牵，高举过头，组成一个大门；与此同时，丙迅速绕大圆阵跑一周，从大门通过，至圆中间，夺取一枚小物件。

2、甲乙面对面体前屈，双臂搭肩，组成一个壕沟；之后丙动作同1。

3、甲乙面对面，坐在地上，上肢后撑，双腿伸直，足尖对贴，组成一个山洞；之后丙动作同1。

4、甲乙相距三步，体前屈，双手撑膝做“人马”；丙跑一圈后连做两个撑人马分腿腾越后再夺物。

5、丙跑一周后，由甲乙将其抬起，开飞机冲进圆心，夺取小物件。

游戏活动方案幼儿园篇九

一、二年级

滚呼啦圈（起始班级1.1、1.2、2.1、2.2）

背靠背夹球（起始班级1.3、1.4、2.3、2.4）

端球接力（起始班级1.5、1.6、2.5、2.6）

亲子接力（起始班级1.7、1.8、2.7、2.8）

三、四、五年级

运球接力口算（起始班级3.1、3.2、4.1、4.2、5.1、5.2）

点球射门（起始班级3.3、3.4、4.3、4.4、5.3、5.4）

夹球接力写成语（起始班级3.5、3.6、4.5、4.6、5.5、5.6）

口算神童

一年级：教学楼前。

大操场平分为四部分，二、三、四、五年级各占一部分。二年级东南方，三年级东北方，四年级西南方，五年级东北方。

1. 滚呼啦圈：每班分成四组，距离20米，每人滚来回一圈，然后第二人接上，用时最少的小组获胜。

2. 背靠背夹球：每班分成四组，距离20米，两人一组，背靠背夹住一个气球，来回一圈，然后第二组接上，用时最少的

组获胜。

3. 端球接力：每班分成四组，距离20米，用羽毛球拍端一乒乓球，每人滚来回一圈，然后第二人接上，用时最少的组获胜。

4. 亲子接力：每班五位家长参加。距离30米，家长在起点，孩子在终点，家长跑到终点和孩子跳5个绳子，孩子跑到起点。速度快的小组获胜。

5. 运球接力加口算：每班分成四组，距离20米，每人起点跑到终点做5道口算题，做完后再跑到起点，第二个同学接上，根据时间和对题率判断哪个组获胜。

6. 点球射门：每班分成四组，每人3球。距离跨栏架5米。射门的总数最多的组获胜。7. 夹球接力写词语：每班分成四组，距离30米，每人起点跑到终点写一个词语（第二同学必须用第一个同学最后一个字写成语），写完后再跑到起点，第二个同学接上，最先完成的组获胜。

8. 亲子活动：口算神通。五名家长和全班学生一起参加，全体参赛队员成为一个集体参赛，男士代表一元钱，女士代表五角钱，由游戏主持随机报一个金额，全体参赛队员随机组合成游戏主持所报金额，限时10秒。未组队的人员淘汰，组队错误全队淘汰。规定时间内剩余人数最多的组获胜。

1. 负责领导

一年级：从红海

二年级：郭涛

三年级：姚艳巍

四年级：宋军

五年级：宋军

2. 负责教师：各班班主任，副班主任协助记录数据。

3. 级部分管领导负责准备比赛器材。

4. 亲子活动的组织者

一年级：丛红海、孙凯斌

二年级：郭涛、宋东东

三年级：姚艳巍、张春阳

五、器材

呼啦圈10个

气球40个

乒乓球10个

球拍10个

跳绳10根

篮球10个

口算题18份

足球10个

跨栏架10个

排球10个

游戏活动方案幼儿园篇十

1. 坐传球

目的：练习坐着传球，提高上肢的灵活性，体会合作游戏的快乐。准备：将椅子摆成六列、每列坐一组幼儿、小皮球六个玩法：

幼儿纵排坐在椅子上，由第一名幼儿开始，双手抱球从头顶向后传。传给最后一名幼儿后，再由后向前传回来。每两组幼儿相互竞赛，先将球传回起队首的一组获胜。

2. 坐滚球

目的：练习向后传球，培养幼儿手眼配合的能力，体会合作游戏的快乐。

准备：将椅子摆成六列、每列坐一组幼儿、小皮球六个玩法：幼儿坐在椅子上，由第一名幼儿开始，将小球从椅子下面向后滚。传给最后一名幼儿后，再由后向前将球滚回来。每两组幼儿相互竞赛，先将球传回起队首的一组获胜。

3. 肘传球比赛

目的：练习用肘部传球，提高身体的灵活性，培养合作精神。准备：将椅子摆成六列（每两列椅子面对面侧向摆放）、每列坐一组幼儿、小皮球六个。

玩法：

听到信号后，每组从排头的幼儿开始用双臂的肘部夹球，向旁边传；下一名幼儿同样用双臂的肘部接球。传到最后一名

幼儿后，再由后向前传，比一比哪组传得快，先传到队首的一组获胜。