# 幼儿游戏活动总结

来源：网络 作者：雨声轻语 更新时间：2024-10-05

*幼儿游戏活动总结 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。下面是关于幼儿园的游戏活动总结范文，欢迎参考。 >(1)幼儿园中班游戏活动总结 游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动...*

幼儿游戏活动总结

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。下面是关于幼儿园的游戏活动总结范文，欢迎参考。

>(1)幼儿园中班游戏活动总结

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。游戏是幼儿主动自愿的活动，游戏是幼儿的天性，幼儿游戏不是在外强制的情况下进行的，而是幼儿出于自己的兴趣与愿望自发自愿主动进行的活动。幼儿游戏的类型很多，本学期我们班创设了角色游戏和晨间自选活动，其中包括奶茶屋、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活动作一总结。

>一、角色游戏

角色游戏突破了传统教育中幼儿处于被动、静止状态的局面，不是教师把知识告诉幼儿，让幼儿被动、静止地接受，而是教师通过设计、提供可供幼儿操作的环境特别是各种活动材料，让幼儿在和环境的相互作用中主动地得到发展。

本学期，我们创设了\"小超市\"、\"人民医院\"、\"七彩奶茶屋\"等，幼儿在游戏过程中，体验到了售货员、医生、病人、顾客等等不同角色，在角色的扮演过程中，幼儿摆脱对本班老师，熟悉环境的依赖性，有了更广阔的想象、发现和创造的空间。幼儿间的合作交往更为主动、积极，探索和解决问题的能力得到很大的提高。

>二、晨间自选活动

除了角色游戏，晨间自选活动也是幼儿在园游戏的一部分。它是幼儿园一日教育教学活动的开始，因而要精心组织每日的晨间活动，做到有目的、有计划，让每个孩子都能积极愉快地参加，每天都有新收获。为了让幼儿轻松愉快的进行晨间活动，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

不论是角色游戏还是晨间自选活动，我们都会在活动结束后进行总结评价。评价的方式有很多，有时是全班进行，有时是分组讨论，也可以让幼儿自己评价，由老师指点迷津等。幼儿的自主评价主要是鼓励幼儿把自己在游戏中的所见所闻、感受体验表达出来，与同伴交流分享，如：以教师的鼓励性言语来鼓励幼儿的\"你搭建的楼房可真高，可以向大家介绍一下你的搭建经验吗?\"由幼儿主动评价的\"我发现了什么问题?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\"今天哪一组小朋友收拾玩具最快?\"等等。

当然，在本学期的游戏活动中，还存在着一些问题需要我们去注意和改善。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。在以后的游戏活动中，我们会加强对幼儿游戏的观察和指导，让幼儿在游戏中快乐地成长和学习。

>(2)幼儿园小班自主性的游戏总结

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。

>一、区域游戏

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:

>1.贴上标记，帮助幼儿学会整理

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。

>2.自主自选中学会游戏

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。

>3.区域摆放合理，动静搭配

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。

>4. 注重游戏的观察与指导

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。

>二、角色游戏

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:

>1.插牌。

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。

>2.哆哆罐子博物馆的开展。

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。

>3.个别化引导。

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。

>4.仔细观察，以角色身份适时指导游戏。

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。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找