

2023年幼儿游戏划船教学反思总结(实用8篇)

总结的选材不能求全贪多、主次不分，要根据实际情况和总结的目的，把那些既能显示本单位、本地区特点，又有一定普遍性的材料作为重点选用，写得详细、具体。大家想知道怎样才能写一篇比较优质的总结吗？以下我给大家整理了一些优质的总结范文，希望对大家能够有所帮助。

幼儿游戏划船教学反思总结篇一

身为一名刚到岗的教师，我们要有一流的课堂教学能力，写教学反思能总结我们的教学经验，如何把教学反思做到重点突出呢？以下是小编帮大家整理的大班游戏公开课教案及教学反思《老鹰捉小鸡》，仅供参考，希望能够帮助到大家。

活动目标：

1. 尝试闪躲得走和跑。
2. 感受多人合作游戏的乐趣。

活动准备：

场地游戏规则：

每组一个小朋，友扮老鹰，其余幼儿站成一路纵队扮小鸡，“小鸡”随“母鸡”左右一动，灵巧的躲闪，不让“老鹰”拍到，“小鸡”如被捉到，即离开场地。

玩法：

一、开始部分：

1. 队列练习四路纵队—二路纵队—开花走—圆形—四路纵队
2. 复习徒手操要求动作连贯、有力

二、基本部分：

1. 交待游戏名称、玩法□今天，老师要和大家一起玩一个老鹰抓小鸡的游戏。

玩法：每组又一个小朋友扮老鹰，该组内其余幼儿站成一路纵队，排头幼儿扮“母鸡”，张开两臂，后面幼儿扮“小鸡”，用双手依次拉着前面小朋友的衣服，小鸡一起念儿歌：“老鹰天上飞，小鸡地上跳，老鹰捉小鸡，就是捉不到□”念完后老鹰立即捉队尾的“小鸡”，“母鸡”张开双臂保护“小鸡”。“小鸡”随“母鸡”左右一动，灵巧的`躲闪，不让“老鹰”拍到，“小鸡”如被捉到，即离开场地。“老鹰”捉到三分之一或者二分之一“小鸡”时，调换角色，游戏从新开始。

2. 请一组幼儿配合，示范游戏。
3. 幼儿评论游戏奇情况，了解没弄清楚的规则。
4. 幼儿分组合作游戏。
5. 老师提出游戏中出现的问题，集体讨论解决。
6. 继续游戏。

教学反思：

这节课孩子们积极投入、兴趣高涨，完全沉浸在自己的角色中，表现出自主探索、乐意合作和挑战自我的精神。通过游戏锻炼了幼儿快速跑的本领，学会躲闪。还培养了幼儿遵守游戏规则意识和安全意识。在这节活动课中教师还充分利用

背景音乐代替教师的语言，较好地刺激了幼儿的音乐感官和运动感官，使民间体育游戏活动成为培养儿童兴趣、发展动作、表达情感、开拓创新的过程。

幼儿游戏划船教学反思总结篇二

在开展主题——有趣的水时，其中有一个活动是〈溶解的秘密〉，教学活动时老师和小朋友一起做了有关溶解的实验，当时小朋友都很感兴趣，对于溶解非常好奇，在活动中对于那些介于溶解与不溶解的材料小朋友更是想探索。于是我们老师在益智区里给孩子提供了操作材料。区域游戏开始了，小朋友先是向上次教学活动一样，一种一种材料做实验，做完了还会在纸上做记录。我在一旁看了心想：他们倒是挺乖的，把老师教的都记住了。

过了15分钟左右，我又来到了益智区，可这次我看到的却不如人意。只见桌子上面粉、颜料什么都有，小朋友的手都在用手抓操作材料，看到这情景真的很气愤。可孩子们却玩得很起劲，一边玩，一边还在叽里咕噜的说着写什么。曹杰小朋友还小呵呵地举起一杯黑乎乎的东西给我看：“老师，你看我调的毒药。”其他几个小朋友见了都问：“什么呀，乱七八糟的？”于是我也跟着搭腔：“曹杰，你这是什么呀，乱七八糟，黑乎乎的，就象泥浆水。”其他小朋友见我这么说，都大声笑了起来。没想到那小子头还挺老的，告诉我说：“这是我用很多东西溶解在一起做的毒药，有洗发露、盐、糖、红色的颜料、黄色的颜料，对了，我还加了绿颜料和咖啡的颜料。”其他小朋友听他这么一说也都纷纷往杯子里放各种东西。看他们那么投入，我也就没有再阻止，只是对他们说：“你们好好玩，别忘了把你的实验记录下来，一会玩好了，归你们整理干净。”

由创造和表达。《纲要》中指出：“教师应耐心倾听、努力理解幼儿的想法与感受，支持、鼓励他们大胆探索与表

达。”可见，幼儿才是游戏的主人，教师提供的应是支持、鼓励，而不是管理、束缚。老师应该多些鼓励，少些说教。当孩子面对成人赞许、肯定的目光时，孩子心理会更自信、思维会更活跃。我认为只要是孩子喜欢的、孩子愿意的、孩子主动的，在安全范围内的，我们老师都应该有目的的鼓励孩子去尝试。

只有解开束缚，为幼儿提供一个尽可能宽阔的自主空间才能达到“促进每个幼儿富有个性的发展”的教育总目标。在幼儿区域游戏过程中，教师应成为幼儿游戏的支持者。不吝啬赞美的语言，及时表扬他们的点滴进步，鼓励他们大胆创造与表达。同时，要成为幼儿的游戏伙伴，以平等的身份与幼儿共同游戏、共享欢乐。教师的童心、游戏心会使孩子倍感亲切、自然和融洽，从而营造出宽松、和谐的游戏氛围，使幼儿的游戏更自主、更愉快。

幼儿游戏划船教学反思总结篇三

表演游戏是一种深受幼儿喜爱的活动方式，表演游戏中，教师的指导策略对幼儿主体性的发挥起着重要作用。兴趣和需要是幼儿参与表演游戏的出发点，教师要善于发现和掌握幼儿的兴趣点，了解幼儿的需要和经验。而幼儿的已有经验不但是表演游戏顺利进行的保证，而且决定着表演游戏的发展方向。然而，幼儿的兴趣和需要是多方面的，他们的经验也存在着个体差异。教师可以通过观察幼儿的游戏，倾听他们之间的对话发现其关注点。

语言活动中，孩子们对故事《三只蝴蝶》很感兴趣，尤其喜欢小蝴蝶的花翅膀翩翩起舞的动作。于是，在表演区里经常几个孩子聚在一起飞呀、舞呀，但我们发现孩子的表演只是复述故事中的一些对话，没有头饰，更谈不上表情变化。孩子们有这样的兴趣，引起了教师的注意，在老师的引导和支持下，幼儿不断探索创设相关的游戏情境，一个以幼儿自主探究的主题表演游戏《三只蝴蝶》开展了起来。

反思：幼儿是以具体形象思维为主的，引导他们通过观察交流，发现同伴之间形象的表演打扮是十分重要的教育资源，能起到进一步激发幼儿游戏动机的作用。把握幼儿生成活动的特点和不同年龄阶段的表现，关注幼儿生成活动中的兴趣、需要和经验，形成对幼儿生成活动正确的价值判断，并予以适时适宜的指导，在此基础上，归纳、总结教师对幼儿生成活动回应指导的策略，进一步推进游戏课程中生成活动与预设活动整合，有效促进幼儿的发展。

在《三只蝴蝶》表演游戏初次开展中，幼儿在头饰的吸引下很有参与的积极性，但是在戴上头饰以后，都各自表演动作，存在对文学作品不熟悉和不能与同伴相互配合进行表演的问题。表演的故事显得较平淡。

反思：中班幼儿对于表演游戏暂时只有头饰的经验，缺乏相关服装、道具的经验。单纯的头饰装扮，不能帮助幼儿认清自己所扮演的角色，所以，他们的表演不够积极、主动。因此我们应通过创设相应的表演情景，进一步激发幼儿游戏动机。还根据故事的情节，引导幼儿讨论该怎样布置游戏的场景，并一同准备布置。如装饰蝴蝶美丽的翅膀、布置漂亮的花园、设计花姐姐的道具等，从三维空间上给予幼儿故事表演情境的感受，引起幼儿身临其境生动表演的欲望。

一次游戏后的交流评价时，杨晶扮演的红蝴蝶提出：“我觉得我演的很好，我是一边发抖一边请求避雨的，可是有的小朋友还笑我。”于是，我立即引导幼儿围绕这个问题进行讨论，大家请她再那样表演一段，这次片段演完后大部分孩子们都觉得有意思：“这样一边发抖一边请求，让人看了觉得很生动”，“我就想到坐在妈妈自行车后面很冷的感觉”，有几个孩子当下就不由自主的学起她来。并由此引发了探究表情的第二阶段表演游戏。

反思：在游戏的整个过程（包括准备阶段），会出现很多问题情景，在这样的问题情景中，问题自然呈现在幼儿的视觉

中，只要教师退一步，通过讨论把解决问题的机会留给孩子，这样就能促发幼儿更积极地参与解决问题的活动，把活动引向深入的作用。在任何一个主题的探究性游戏活动开展过程中，都需要教师改变原来在活动中死背教案、很少顾及孩子表现的状况，在与孩子共同的活动中更多地关注孩子在活动中出现的各种不同，捕捉有价值的生成点而能及时做出专业判断进行有效支持。

1. 幼儿的年龄特点决定了他们的合作意识正处在萌芽阶段，如果没有游戏的组织者，他们很难通过自己的协商来共同完成一件事。

2. 幼儿对该作品的接触时间较短，对于以表演游戏的形式开展也没有完全熟悉，需要教师在游戏过程中不断的指导与评价。

3. 虽然要求幼儿的表演游戏应充分尊重幼儿的意愿，发挥他们的主动性和创造性，让他们自己来选择、自己来设计、自己来表演，但尊重幼儿的意愿并非抹杀教师的作用，尤其是在每一个表演游戏开展的初级阶段，教师一定要学会观察并善于观察幼儿的在游戏中的表现，适时的点拨和指导，发挥表演游戏在幼儿发展中的作用。

幼儿游戏划船教学反思总结篇四

作为一名刚到岗的人民教师，我们要有很强的课堂教学能力，通过教学反思可以有效提升自己的教学能力，那么什么样的教学反思才是好的呢？下面是小编精心整理的大班游戏优秀教案及教学反思《百变跳绳》，希望能够帮助到大家。

活动目标：

1、通过游戏，体验捕捉到鱼的快乐。

2、练习快跑、快躲闪，提高幼儿动作敏捷性。

活动准备：

幼儿手拉手围成“池塘”（圆圈）、渔网一张（用尼龙纱巾代替）

活动过程：

1、做活动前热身准备。

3、了解游戏规则，玩游戏？

让三分之二的小朋友围成一个圆圈做“池塘”，两名幼儿各拿纱巾一端，做“渔夫”，其他幼儿充当“大鱼”在池塘内四散站立。

游戏开始，大鱼在池塘内四处游动，当老师发出“捕大鱼哦”的信号时，“渔夫”立即向池塘跑，用网去“捕鱼”。“渔网”碰到“鱼儿”就算被捕捉住，就要离开池塘到岸上去，被捕捉到的“鱼儿”替换围成圆圈做“池塘”的幼儿。“来；自。屈；老师；教案；可根据时间替换“渔夫”，调换角色，让每一名幼儿都能进入到“池塘”里来。

游戏规则：

（1）、“渔网”碰到“鱼儿”身体任何部位“鱼儿”就算被捕捉住。“渔夫”要行动一致、配合得好，要用渔网捕鱼，不能用手抓。

（2）、扮演“大鱼”的小朋友要在池塘里面躲闪，不能跑出圈外，若跑出圈外就算被捕捉到。

（3）、游戏反复进行。教师注意让幼儿轮换做“渔夫”、“小”鱼儿”鼓励幼儿遵守规则

游戏反思：

今天我带了早操和游戏活动。我是第一次带早操，虽然在之前我练习了很多次，但是由于紧张，我一听到音乐就开始做，而那时早操还没有真正开始，小朋友还大声提醒我“还没开始呢”。中途我又不小心将动作做错了，然后又听到小朋友们的提醒“老师做错啦！应该是这样！”然后小朋友给我做了个示范，当时很尴尬啊，不过还是谢谢小朋友们。下次有了经验我就不会这么仓促了。

或是因为早操有点失败的缘故，我后来带游戏活动的时候显得心有余而力不足，一开始就信心不足，乱了手脚。将小朋友带到场地上后，忘了热身活动这个环节，直接进行游戏解说环节。最糟糕的是解说环节，我吸取上次的经验，注重游戏儿歌的教授，但是却忽略了更为重要的游戏规则解说。到后来要玩的时候，我才意识这个问题，马上补上了“游戏规则”。还好，小朋友以前玩过类似的游戏，不用说也会玩。由于人数太多，我将他们分为两组，也带来了新问题，两方面顾及不过来，这个时候很感谢学姐们的帮助。

这次游戏我带的比上次糟糕，没有步骤和条理，导致我的游戏的失败。老师自身的信心和状态在教学过程中很重要，小朋友们需要老师的带领和引导，若是老师自身因素不好，对班级组织活动有很大的不良影响。在以后的实践中我会吸取之前经验，将游戏活动组织好。最后放松，结束游戏。

幼儿游戏划船教学反思总结篇五

运用仿生物声形动作创设情境，让幼儿模仿象行、马奔、兔跳、鸟飞等工作，能达到入景动情、寓教于乐的目的。比如，在进行大班跳跃教学时，针对跳跃的某个动作让幼儿模仿某种动物的动作。如侧跨跳动作，引导幼儿模仿蜜蜂在花丛中从这朵花飞到那朵花的动作。又如蹦跳动作，引导幼儿想象

草地上有许多蹦蹦跳跳的小兔子，有的在吃草，有的在玩耍……并让幼儿把小兔蹦跳时的动作模仿下来。诸如此类情境的创设能调动幼儿的思维，促使幼儿在有趣的动作模仿中习得动作。

当然，体育活动中可运用的情境教学法远不止上述三种。教师在体育活动中设计情境时要注重把握幼儿的兴趣和年龄特点，并根据教学需要把握住情境创设的三个时机：

1、开始阶段创设情境。在体育活动一开始教师就创设情境以导入活动或调动幼儿参与活动的兴趣。比如，主动提出开一个小动物运动会，让幼儿戴上相应的动物头饰进入后续的活动情境之中。

2、基本阶段创设情境。在体育活动的基本部分根据教学内容设计情境。比如，大班体育活动“搭障碍练跳跃”的教学内容就是跳过障碍物。为此，可以设计学青蛙跳田埂（小长凳）、小河（绳子）等游戏情境。

3、结束阶段创设情境。在体育活动的结束部分一般采用欢快的音乐跟基本部分的情境联系起来设计情境。比如，“小蚂蚁运粮”游戏结束部分，采用了欢快的音乐《洗澡歌》来调节幼儿的情绪，渲染了洗澡放松的情境，从而达到放松身体、消除疲劳的目的，让幼儿获得快乐的情感体验。

幼儿游戏划船教学反思总结篇六

说到区域游戏的开展已不是一朝一夕的事了，从小班的娃娃家、中班的生活角、大班的表演区。区域游戏是教师根据幼儿的发展现状和发展目标，创设多种领域的学习区域。并提供活动材料，让幼儿通过自身的摆弄、操作去感知、思考、寻找问题的答案。而教师的任务是关注幼儿在活动中的表现和反应，敏感的察觉他们的需要，及时以适当的方式应答，

让孩子成为游戏的主人，和孩子形成合作探究式的师生互动。

区域活动开始了，小朋友都到自己喜欢的区域角活动去，只听见表演区里传来了吵闹声，“我要当小姐，是我先来的，我要当公主，我才不要当老爷呢”。我随声望去，原来是大家都为自己扮演的角色所争吵，很多孩子都吵着争当小姐。尤一卿和沈馨宁争着当公主，他们正互相争夺代表公主标志的头饰，谁也不肯让。而胡一桑当了夫人，只有一个老爷就是没有人愿意当。就在他们争执不下时，他们发现我在一旁，就把求助的目光指向了老师，希望老师给他们一点权威的评判。

像这样争吵经常发生，真是见了头疼，原先我们是想培养孩子的独立性，多给孩子一些自主权，就让他们自己选择角色，自己分配角色。迫于无奈，我只好指定谁当小姐，谁当是公主，分到自己喜欢的角色的小朋友很开心，没有分到得嘟着嘴巴，最后见瑶瑶还没有角色，我就问她：“你来当老爷吧？”她说：“我才不要当老爷呢，我喜欢当夫人。”我说：“那到底谁愿意当老爷？”小朋友你看我我看你，谁也不愿意当老爷。

在区域活动中，幼儿根据自己的意愿自由选择活动，这样能更好的按照自己兴趣能力来进行活动，能使幼儿体验成功、愉快的机会，从而激起他们对学习的主动性、积极性。例如：我班幼儿他们对于角色扮演有着浓厚的兴趣，他们最关心自己扮演什么角色，自己会选择喜欢的角色，却不善于分配角色。所以当她们遇到自己喜欢的角色，往往会争论不休，这与他们的自我为中心状态有关。作为老师可以不用硬性指派谁谁去当客人，可以采用相互协商分配角色，协商后没有争议了再开始游戏。

教师可以引导幼儿自己互相分配角色，以一种协商的态度来选择和分配，当孩子的意愿与角色之间相距太远而无法协商，这时教师应酌情协调，启发幼儿制定轮换角色的规则，让每

个孩子都有机会担任主要角色和自己喜欢的角色，当孩子得到自己喜欢的角色，教师应该对其提出一些游戏的要求，让他学会珍惜自己的机会。同时对做出谦让的幼儿进行表扬，这样有助于帮助幼儿逐步学会协商、合作，学会克制自己，去理解和满足同伴的需要，同时有助于培养幼儿的社会交往能力。

幼儿游戏划船教学反思总结篇七

有一天，早晨大课间，我正在组织小朋友们上厕所，玲玲走过来告诉我说佳佳摔倒把裤子弄脏了。于是我过去拉起佳佳，并准备给弄干净，没想到，杰杰也过来给往净弄，很让我感动。回头再一看，大部分幼儿用手捏着鼻子，一副厌恶的表情。案例反思：

平时我们总是耐心教育幼儿互相关心、互相帮助、互相照顾，而现实当中却是另一番景象。于是，我帮佳佳弄好衣服后，关心地问她：“佳佳，刚才大家都笑你，你心里好受吗？”佳佳难过地摇摇头。接着，我向小朋友提出一个问题：“看到别人摔倒了，你会怎么办？”有的小朋友说：“不应该笑话她。”“应该拉他一把，不应该——”大家发言非常积极，最后经过讨论：小朋友知道我们大班是一个大家庭，每个人都会有困难，都需要别人的关心和帮助，我们应该像一家人一样热心帮助朋友。

这次突发事件，使我悟出一个道理：同情心离孩子们已经越来越远了，孩子们被大人的爱包得水泄不通，不懂得怎样去同情、关心别人，事事以“自我”为中心，在生活中也缺乏谦让、友爱、团结的精神，常常为了玩具你争我夺，不会谦让。可孩子们总会长大，总会离开父母筑造的窝，他们要生存，不仅靠一技之长，更重要的是学会如何与人交往，如何同情、关爱别人，建立良好的人际关系。作为幼儿教师，培养幼儿高尚的道德品质是幼儿教育目标之一，要抓住日常生活中的.一件件小事，把握教育的契机，方可收到事半功倍的

成效。

幼儿游戏划船教学反思总结篇八

说到区域游戏的开展已不是一朝一夕的事了，从小班的娃娃家、中班的生活角、大班的表演区。区域游戏是教师根据幼儿的发展现状和发展目标，创设多种领域的学习区域。并提供活动材料，让幼儿通过自身的摆弄、操作去感知、思考、寻找问题的答案。而教师的任务是关注幼儿在活动中的表现和反应，敏感的察觉他们的需要，及时以适当的方式应答，让孩子成为游戏的主人，和孩子形成合作探究式的师生互动。

区域活动开始了，小朋友都到自己喜欢的区域角活动去，只听见表演区里传来了吵闹声，“我要当小姐，是我先来的，我要当公主，我才不要当老爷呢”。我随声望去，原来是大家都为自己扮演的角色所争吵，很多孩子都吵着争当小姐。尤一脚和沈馨宁争着当公主，他们正互相争夺代表公主标志的头饰，谁也不肯让。而胡一桑当了夫人，只有一个老爷就是没有人愿意当。就在他们争执不下时，他们发现我在一旁，就把求助的目光指向了老师，希望老师给他们一点权威的评判。

像这样争吵经常发生，真是见了头疼，原先我们只是想培养孩子的独立性，多给孩子一些自主权，就让他们自己选择角色，自己分配角色。迫于无奈，我只好指定谁当小姐，谁当是公主，分到自己喜欢的角色的小朋友很开心，没有分到得嘟着嘴巴，最后见瑶瑶还没有角色，我就问她：“你来当老爷吧？”她说：“我才不要当老爷呢，我喜欢当夫人。”我说：“那到底谁愿意当老爷？”小朋友你看我我看你，谁也不愿意当老爷。

在区域活动中，幼儿根据自己的意愿自由选择活动，这样能更好的按照自己兴趣能力来进行活动，能使幼儿体验成功、愉快的机会，从而激起他们对学习的主动性、积极性。例如：

我班幼儿他们对于角色扮演有着浓厚的兴趣，他们最关心自己扮演什么角色，自己会选择喜欢的角色，却不善于分配角色。所以当遇到自己喜欢的角色，往往会争论不休，这与他们的自我为中心状态有关。作为老师可以不用硬性指派谁去当客人，可以采用相互协商分配角色，协商后没有争议了再开始游戏。

教师可以引导幼儿自己互相分配角色，以一种协商的态度来选择和分配，当孩子的意愿与角色之间相距太远而无法协商，这时教师应酌情协调，启发幼儿制定轮换角色的规则，让每个孩子都有机会担任主要角色和自己喜欢的角色，当孩子得到自己喜欢的角色，教师应该对其提出一些游戏的要求，让他学会珍惜自己的机会。同时对做出谦让的幼儿进行表扬，这样有助于帮助幼儿逐步学会协商、合作，学会克制自己，去理解和满足同伴的需要，同时有助于培养幼儿的社会交往能力。

在开展主题——有趣的水时，其中有一个活动是〈溶解的秘密〉，教学活动中老师和小朋友一起做了有关溶解的实验，当时小朋友都很感兴趣，对于溶解非常好奇，在活动中对于那些介于溶解与不溶解的材料小朋友更是想探索。于是我们老师在益智区里给孩子提供了操作材料。区域游戏开始了，小朋友先是向上次教学活动一样，一种一种材料做实验，做完了还会在纸上做记录。我在一旁看了心想：他们倒是挺乖的，把老师教的都记住了。

过了15分钟左右，我又来到了益智区，可这次我看到的却不如人意。只见桌子上面粉、颜料什么都有，小朋友的手都在用手抓操作材料，看到这情景真的很气愤。可孩子们却玩得很起劲，一边玩，一边还在叽里咕噜的说着写什么。曹杰小朋友还小呵呵地举起一杯黑乎乎的东西给我看：“老师，你看我调的毒药。”其他几个小朋友见了都问：“什么呀，乱七八糟的？”于是我也跟着搭腔：“曹杰，你这是什么呀，乱七八糟，黑乎乎的，就象泥浆水。”其他小朋友见我这么

说，都大声笑了起来。没想到那小子头还挺老的，告诉我说：“这是我用很多东西溶解在一起做的毒药，有洗发露、盐、糖、红色的颜料、黄色的颜料，对了，我还加了绿颜料和咖啡的颜料。”其他小朋友听他这么一说也都纷纷往杯子里放各种东西。看他们那么投入，我也就没有再阻止，只是对他们说：“你们好好玩，别忘了把你的实验记录下来，一会玩好了，归你们整理干净。”

由创造和表达。《纲要》中指出：“教师应耐心倾听、努力理解幼儿的想法与感受，支持、鼓励他们大胆探索与表达。”可见，幼儿才是游戏的主人，教师提供的应是支持、鼓励，而不是管理、束缚。老师应该多些鼓励，少些说教。当孩子面对成人赞许、肯定的目光时，孩子心理会更自信、思维会更活跃。我认为只要是孩子喜欢的、孩子愿意的、孩子主动的，在安全范围内的，我们老师都应该有目的的鼓励孩子去尝试。

只有解开束缚，为幼儿提供一个尽可能宽阔的自主空间才能达到“促进每个幼儿富有个性的发展”的教育总目标。在幼儿区域游戏过程中，教师应成为幼儿游戏的支持者。不吝啬赞美的语言，及时表扬他们的点滴进步，鼓励他们大胆创造与表达。同时，要成为幼儿的游戏伙伴，以平等的身份与幼儿共同游戏、共享欢乐。教师的童心、游戏心会使孩子倍感亲切、自然和融洽，从而营造出宽松、和谐的游戏氛围，使幼儿的游戏更自主、更愉快。