

# 幼儿园区角游戏的总结 游戏活动总结(通用9篇)

当工作或学习进行到一定阶段或告一段落时，需要回过头来对所做的工作认真地分析研究一下，肯定成绩，找出问题，归纳出经验教训，提高认识，明确方向，以便进一步做好工作，并把这些用文字表述出来，就叫做总结。那么，我们该怎么写总结呢？下面是我给大家整理的总结范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 幼儿园区角游戏的总结篇一

此次活动目的在于围绕大学生在成长过程中普遍存在的心理困惑，引发大学生关注心灵，积极营造有利于大学生身心健康和谐发展的校园氛围，引导学生正确面对各种困惑，并主动探求解决途径，健康成长。

纺织学院朋辈青年志愿者协会

20xx年5月14日

部分14级和15级学生

这是个阴雨绵绵的周六早上，10点时同学们带着激动的心情早已在艺缘一楼大厅等待游戏的开始，大家都对沙盘游戏充满了好奇。这是一次由倪书记特地抽出自己的空闲时间为了同学们的心理健康发展牺牲自我而组织的一次活动，大家都对这一次游戏感兴趣所以聚到一起去参与这一次游戏。

在倪书记的带领下我们首先上到艺缘四楼心理健康教育中心，然后大家伙在一起合影拍照留念，紧接着倪书记让我们去参观四楼的心理健康研究所，在那里有各种关于心理健康教育的宣传知识，以及还有好多咨询室，环境优美，和谐。让人

身心愉悦，还有一种家的亲切感。然后我们分成四个组，每组6个人开始沙盘游戏，每个小组一个沙盘，每个人一共有5次机会去挑选自己喜欢的东西，然后把它放在沙盘里，摆成自己喜欢的形状以及在整个沙盘中必须体现出一个小组的凝聚力和团结力，必须有顾全大局的思想，每个小组都在有条不紊地进行这一次游戏，每一个成员都经过挑选和斟酌，最终摆成大组的一个沙盘，人见其同，各见其异，每个小组都摆出不同的风格，不同的样式，然而每一个人摆的每一样东西都有他自己的理由都代表他自己的一种思想，大家的思想和风格聚集起来，就组成了一幅和谐的画面，代表了一种队的力量。

第一组：

成员：刘承虎 郭钰维 高莹莹 彭超龙

佳俞杭 李建明 梁崇峰

第一轮制作过程：

刘承虎：在沙盘上挖了一个湖

郭钰维：在湖边摆上了一个厕所

高莹莹：在湖边安上一个桌子

彭超龙：放了一只恐龙

佳俞杭：放了一道门

李建明：在角落里摆放了一个亭子

梁崇峰：放了人民法院

第二轮制作过程

刘承虎：在湖的周边插上了花

郭钰维：在湖中放上了荷花

高莹莹：在恐龙后面放上一对脚丫

彭超龙：放了一枚火箭

佳俞杭：石头

李建明：卫星

梁崇峰：狮子

第三轮制作过程

刘承虎：羊

郭钰维：在湖边放了三颗宝石

高莹莹：在亭子边放了一把椅子

彭超龙：南瓜

佳俞杭：在沙盘边缘放了一个瓷亭子

李建明：埃菲尔铁塔

梁崇峰：一朵花

第四轮制作过程

刘承虎：摆放了配套的另外3把椅子

郭钰维：在桌子上放了4个茶杯

高莹莹：娃娃

彭超龙：人头骨和骨头

佳俞杭：湖中的船

李建明：桌子旁的音乐小人

梁崇峰：湖中的船

第五轮制作过程

刘承虎：桃子

郭钰维：警车

高莹莹：蜘蛛

彭超龙：汽车

佳俞杭：在头骨上插了一朵花

李建明：珊瑚

梁崇峰：椰树

第六轮制作过程

刘承虎：3颗石子

郭钰维：在亭子四周挖出一个湖

高莹莹：椰树

彭超龙：飞机

佳俞杭：老虎

李建明：长亭

梁崇峰：拿走头骨、骨头，将娃娃移到原来头骨的位置

讨论内容：

刘承虎：喜欢湖，让人休闲、放松，四把椅子应该配对

郭钰维：人都要上厕所，放上荷花不让湖太单调，亭子周边应该有水

高莹莹：桌子是用来给人们休息聊天的地方，椅子与桌子配套

彭超龙：恐龙象征此时世界是霸权生物的时代。火箭、飞机代表实力，进攻是最好的防守，头骨代表让人害怕的东西，让人变得更强大，南瓜代表着所有生物的食物。头骨被拿走，感觉人会因此失去发展潜力，不思进取（心里感觉不舒服）

佳俞杭：喜欢古香古色的东西，花点缀在头骨上让其不那么吓人

李建明：埃菲尔铁塔为整个环境添加外国元素，音乐小人增加点艺术氛围

梁崇峰：需要有人民法院主持公平正义，喜欢威严的狮子，看头骨不爽，感觉其破坏整体和谐的气氛，并将其拿走，娃娃的朝向让人别扭，应该将其朝向挪动一下。

商定主题：我的世界

第二组：

成员：孙小娟 张念念 侯静 曹潇斌 强生宇

第一轮制作过程：

孙小娟：拿了一个屏风放在了沙盘的角落；

张念念：拿了一个弹簧花；

侯 静：盆栽；

曹潇斌：放了一个骷髅，并把玩具摆了一下；

强生宇：拿来了一个水车坊；

章海洋：捧沙把水车包围住了。

第二轮制作过程：

孙小娟：在屏风旁边放了一把褐色的小花；

张念念：把美羊羊放在了花的旁边；

侯 静：把茶杯放在了屏风的前面；

曹潇斌：把恐龙放在了美羊羊前面；

强生宇：放了一个鱼竿在沙盘上；

章海洋：移动了美羊羊。

第三轮制作过程：

孙小娟：拿来了一只海豚；

张念念：拿来了一个白菜挂坠放在了美羊羊前面；

侯 静：拿来了一个绿色的草坪；

曹潇斌：把小玩具和动漫人物放在了草坪上；

强生字：拿来了带伞的小桌子；

章海洋：挖了一个半心形的湖，把海豚放在了里面。

第四轮制作过程：

孙小娟：把草坪摆正了；

张念念：拿了一个汤圆放在了白菜旁边；

侯 静：拿来了两块石头；

曹潇斌：把玩偶挪动到了座位上；

强生字：拿来了帆船；

章海洋：扶起美羊羊，拿走了鱼竿。

第五轮制作过程：

孙小娟：拿来了南瓜；

张念念：拿来了一个漂亮的小房子；

侯 静：拿来了两个酒杯；

曹潇斌：南瓜头摇摆玩具；

强生字：拿来了一个孙悟空放在了屏风上；

章海洋：移走了小屋子。

讨论内容：

孙小娟：因为喜欢这屏风，用它隔出一块地方。因为屏风应该有香气，就配上了一束花。有了陆地就应该有海洋，于是拿来了一个温和的海豚。不喜欢歪着的草坪，于是把它挪正了看见了一片食物区，于是拿来了一个南瓜。

张念念：喜欢蓝色的太阳花，开心的生活，也喜欢美羊羊和这部动画片。看见吃的，就拿来了一颗白菜。放了一碗自己喜欢吃的汤圆。房子很漂亮，一种梦幻般的感觉。

侯静：盆栽很漂亮，认为屏风应该有茶杯来搭配。觉得有了海豚，就应该让环境优雅一些，就拿来了草坪。觉得沙滩上就应该有石头。认为桌子上放上杯子比较惬意。

曹潇斌：骷髅头很萌。喜欢恐龙，放在美羊羊面前会形成对比。想让三只神奇宝贝在草丛里玩。雷丘找到了波加曼不良蛙后，一起去喝下午茶。南瓜头会让小茶亭那更美。

强生字：家里那边就有水车，想在水车旁边垂钓。在水边放个小桌子用来聚会。想坐帆船去看海豚。感觉这里比较热闹就让猴子来凑凑热闹。

章海洋：造沟渠，通天下。认为美羊羊会害怕恐龙，所以把美羊羊拿到了花的前面。海豚在月牙湾才幸福。拿走了鱼竿，感觉与画面风格不符。觉得那一块比较挤，就挪走了那个小房子。

商定主题：沙漠绿洲

第三组：

成员：张生科 王楠 李航 吴蕊娟 董文英 王福迎 郑宇航



第一轮制作过程：

张生科：在沙上写下了自己名字的大写首写；

王楠：一个金黄色的水晶金字塔；

李航：一块草皮；

吴蕊娟：小房子；

董文英：一朵小花；

王福迎：抱吉他的人；

郑宇航：小红旗；

第二轮制作过程：

张生科：小飞机；

王楠：帆船，并在沙中划出一道水路；

李航：赛车；

吴蕊娟：滑梯；

董文英：一串水果；

王福迎：一把椅子；

郑宇航：人民医院；

第三轮制作过程：

张生科：渔船；

王楠：中国银行；

李航：弹琴的人；

吴蕊娟：一套桌椅，细心摆放；

董文英：厦门大学；

王福迎：海星；

郑宇航：兵马俑士兵，埋在了沙里；

第四轮制作过程：

张生科：动漫人物；

王楠：银行家和狗，放在银行旁边了；

李航：香槟，并放在了桌子上；

吴蕊娟：工厂；

董文英：桥；

王福迎：桥；

郑宇航：一束花，放在了兵马俑身上；

第五轮制作过程：

张生科：凉亭；

王楠：树下垂钓的人；

李航：下棋的人；

吴蕊娟：大桥；

董文英：第一名的小丸子；

王福迎：蝴蝶；

郑宇航：鬼头，放在士兵，将动漫人物拿走。

讨论过程：

第一轮：

张生科：因为是第一个，不知道取啥好；

王楠：觉得漂亮；

李航：感觉沙的颜色太单调，想增加点绿色；

吴蕊娟：已经想好布局，首先要有个家；

董文英：喜欢向日葵，没有找到，用小花代替；

王福迎：个人喜欢音乐，能带来感觉；

郑宇航：国旗具有象征意义，插在最中央；

第二轮：

张生科：保护国旗；

王楠：世界那么大，想去看看，，想挖一条河，但地方太小；

李航：速度代表自由，野性的态度；

吴蕊娟：即可以娱乐，也可以当桥；

董文英：爱吃水果，水果是必不可少的，代表一种健康的生活方式；

王福迎：坐着听音乐，享受海边景色；

郑宇航：埋起来是让他安息；

第三轮：

张生科：生活在水乡，经常看到渔船；

王楠：想做银行家，崇拜；

李航：在草坪上享受生活，弹古琴；

吴蕊娟：椅子上的“心想事成”代表了梦想，也有闲情雅致；

董文英：天桥去哪儿都是必须的，自己想多去外面走走；

王福迎：海星代表所有海底的景色；

郑宇航：就算被挖出来也救不活的；

第四轮：

张生科：喜欢动漫；

王楠：家里搬家把猫丢了，想养一只，没找到猫，放了狗；

李航：在观察下，觉得桌子上应该有酒，氛围烘托；

吴蕊娟：想有一家自己的公司；

董文英：因为当时没考上，厦大很美；

王福迎：需要用桥将自己与外面的世界联系起来；

郑宇航：虽然人已经死去，但还是会有人想念；

第五轮：

张生科：为了配合，在中间放了亭子；

王楠：压力大，不开心的时候想回归大自然，去山上钓鱼；

李航：觉得抚琴之人太孤独，缺乏知己；

吴蕊娟：桥可以从工厂到家；

董文英：虽然没能去厦大，但也想得第一，想变更好；

王福迎：仅仅是喜欢；

郑宇航：防止怨气太重，永世不得超生；

商定主题□one world, different dreams.

第四组：

成员：田洪霞、林海生、黄思齐、王梅、关卓然、卢升伟

第一轮制作过程

田洪霞：在沙盘上放了一个房子

林海生：在湖边摆上了一个亭子

黄思齐：在亭子旁放了一棵树

王梅：在沙盘的另一角放了一个瓦片房

关卓然：在树的旁边放了一个游乐场

卢升伟：在沙盘的一侧放了一块大草坪

### 第二轮制作过程

田洪霞：在房子的前面摆了一套茶具

林海生：在房子的旁边安了一座桥

黄思齐：放了一只乌龟

王梅：在草丛前放了一对情侣

关卓然：在桥下挖了河流

卢升伟：在草坪上放了一匹斑马

### 第三轮制作过程

田洪霞：在房子前放了一套灶具

林海生：在草坪上放了一棵树

黄思齐：在草坪上安了秋千

王梅：在草坪旁放了一只狗

关卓然：在沙盘中间安了一条公路

卢升伟：将桥移到了房子前

### 第四轮制作过程

田洪霞：房子旁摆放了一只向日葵

林海生：在沙盘一角摆放树墩，树墩上有人喝茶

黄思齐：两颗玻璃纽扣

王梅：在房子前摆放了沙漏

关卓然：在房子后放了玲珑塔

卢升伟：在公路上放了一辆跑车

第五轮制作过程

田洪霞：读书郎

林海生：在草坪上放了牧童放牛

黄思齐：在房子前放了白雪公主

王梅：在草坪上放了一只蜻蜓

关卓然：在沙盘的一角摆放了体育馆

卢升伟：将沙漏移到了房子旁边

第六轮制作过程

田洪霞：在草坪上放了一个解放军

林海生：吉他手

黄思齐：在海里放了一条鲨鱼

王梅：在草坪里放了花

关卓然：卡通玩偶

卢升伟：在草丛上放了铁锹，将跑车和公路移到沙盘边缘

讨论内容：

王梅：狗是人类的朋友，喜欢花香，喜欢大自然，沙漏就是要提醒人们珍惜时间

关卓然：注重锻炼身体，桥下就应该有湖，应该有娱乐的地方，而且交通应该很便利

卢升伟：每个家都应该有属于自己的草坪，而且草坪需要修剪，希望在草坪上骑马，桥就应该在房子前面，公路上有赛车奔驰，但需要远离生活区，沙漏需要放在显眼的地方。

商定主题： 甜蜜小镇

第五组：

成员：何美莹 杨科 李香香 陈玉宝 李简梅

规定主题：大学生恋爱

第一轮制作过程：

何美莹：在沙盘中间挖了一个湖

杨科：在湖边放了一个屋子

李香香：在湖边放了一对情侣

陈玉宝：在沙盘一角放了两朵玫瑰花

李简梅：在湖边放了一株向日葵

第二轮制作过程：



何美莹：放了三颗钻石

杨科：放了一片森林

李香香：两株太阳花

陈玉宝：在湖边放了一颗青苹果

李简梅：在屋子旁放了一条狗

第三轮制作过程：

何美莹：在沙盘一角放了一个金字塔

杨科：沙滩桌椅

李香香：花草

陈玉宝：荡秋千的情侣小猪

李简梅：核桃

第四轮制作过程：

何美莹：拱桥

杨科：沙滩

李香香：南瓜怪兽

陈玉宝：放弃

李简梅：萨克斯音乐小人

第五轮制作过程：

何美莹：在桌子放了红绿豆粥各一碗

杨科：花生

李香香：三个人

陈玉宝：一套玩沙工具

李简梅：椰树

第六轮制作过程：

何美莹：三颗石头

杨科：三颗白水晶

李香香：芭比娃娃

陈玉宝：在角落里的红苹果

李简梅：将一支扭曲的香烟插到沙堆里，挪动了铁人的位置

讨论内容：

何美莹：湖水中的平静与波澜代表了恋爱中遇到了的各种事，钻石代表恋爱中的惊喜，拱桥代表的是两个恋爱的人携手度过所走的路，金字塔预示美好未来，石头代表恋爱中所走过的路，通向更好的未来。

杨科：屋子是用来谈恋爱的地方，森林用来放松休闲，沙滩桌椅用来让两个人交流人生的地方，沙堆代表小山，预示两个人一起经历过的，像登山一样刺激、难忘的事。花生代表两人在一起应有一定的物质基础，白水晶代表恋爱中的惊喜、幸福，以及对未来的希望。

李香香：情侣是恋爱中的主角，南瓜怪兽代表恋爱中经历过的好玩搞怪等有趣的事情，三个小人代表恋爱时，也不能断了与他人的人际关系。孤单的女孩说明的是，恋爱的两人不一定能走到最后，但即使不在一起了，也要努力奋斗去有一个更好的未来。

陈玉宝：两朵玫瑰代表浪漫。放在湖水中的青苹果，象征青涩与不成熟会在恋爱生活中此起彼伏，秋千情侣代表两人互帮互助，第四轮放弃是因为别人已经放了自己想放的东西。角落里的红苹果不易找到，代表幸福是需要付出一定代价的。

李简梅：向日葵代表恋爱是积极向上的，放在屋子旁的狗象征一个完整的家，核桃代表恋爱中的物质基础，萨克斯音乐人代表一种生活情调，恋爱是不低俗的。插在沙里的烟代表恋爱的人要身心健康，感觉萨克斯音乐人遮住人后面的物体，想将其挪动位置。

通过此次团体沙盘体验活动，同学们不仅体会到游戏的乐趣，更觉察到内心冲突带给自己和他人的不适，向往和谐、舒适、团结的团体氛围。大家在沙盘中学会了理解别人和反思自己，这有利于提高其人际交往技能和团队合作能力。

## 幼儿园区角游戏的总结篇二

距离参加“三天两夜”活动已经过去一个星期，但那三天里的一点一滴却像酿酒一样时间越长越浓，现在还始终记忆犹新悟出了以前没有的感触。

啊！忘不了，那漫长的远足；忘不了，那考验团队精神的“一圈到底”；忘不了，那有趣的科技。手工制作；更忘不了，那个午后刺激的高空攀岩。

那天午后，教练把我们带到一个空旷的地方，在那里耸立着一大块攀岩墙，比我们的教学楼都高，上面点缀着大小不一

的岩石点，墙面凹凸不平，看起来非常有气势。在墙下，我帮同学穿安全服，看着同学一个个爬得都很高，那英姿飒爽的样子可真令人羡慕，我也跃跃欲试。于是，我套上安全服，开始向上攀岩。刚开始攀爬时，我信心满满，认为自己可以爬到第八格。可是，当我爬到三格半时，不知是没有力气了，还是眼睛看不清害怕了，腿开始发抖，手也抓不住了，我就打退堂鼓了，心想：攀岩太难了，不爬了，想着想着，便放开双手，缓缓落了下来。

看着学员手册和“三天两夜”活动的照片，那一个个活动项目的情景历历在目，教练亲切的话语荡漾在我的耳边，这三天两夜中的一点一滴，将是我成长过程中最美丽的一抹记忆！

## 幼儿园区角游戏的总结篇三

通过次此活动，我深深感受到了一个团队的凝聚力是多么的重要，汗水与泪水、痛苦与欢笑交织在一起，使我们都极为深刻的体验到一个团队是要经过千百次的锤炼才会变的坚不可摧。深深地理解到成功者是要付出怎样的努力方可站在至高点上，那胜利的喜悦是无数次的跌倒与反省凝聚而成的。

虽然只有短短的两天半时间，但是次此活动却带给了我们很多的欢笑和启发，从森林寻宝、篝火晚会、“过电网”、拔河、翻越大峡谷，大家为了完成任务、取得胜利，就必须合作，必须建立团队。活动共组织二个队，由董事长带领的队伍取名为“森林队”，另外由房产公司李副总裁带领的队伍为“五环队”。但并不是有了团队就万事无忧了，一个有竞争力的团队，要有完善的组织体系、要领导有力、分工明确，要彼此信任、理解和包容。这样我们的目标、任务就能够完成得又快又好。

在所有的活动中，给我印象最深的就是“过电网”这个项目。“电网”是由许多绳索编制成一个网状，每一张网的网洞每次只能过一个队员，大家不能过重复的网洞，一个团队需判

八位队员参加过“电网”项目，在规定时间内看哪个团队过网人员最多为胜利，过网中队员的任何部位都不能碰到“电网”，否则将退出“电网”再此过网，当大家看到“电网”的时候都议论纷纷，那么小的“电网”洞在不能碰到任何部位的情况下要过去一个人确实是很困难的。开始，大家也你一言我一语的出起主意来，可是规则是参加过“电网”的人才能帮忙，最后大家协商由几个参加过网队员抬着需过网的队员，先过去的人再在“电网”里面接应外面过网的人，失败再过，时间越来越少，二个团队的队员都在为自己的队员喊加油，有的队员跑到对方的“电网”场地观看过网是否有队员存在犯规，我过网时被几双大而有力的手抬住慢慢往“电网”送，一不小心我的手碰到了“电网”，裁判吹口哨需我从新来过，我当时非常紧张，怕自己再一次过不了而耽误我们团队的时间，这时一个同事说：“过电网时整个身体必须保持僵硬。这样身体才不会碰到网。”我心想这次一定要过去，随后我再次被几个男同事抬住整个身体慢慢地过“电网”，我努力的绷紧全身肌肉，感觉自己的身体就像一根木棒一样，大约十多秒钟后，听到大家的欢呼声才使我知道自己终于过了电网。最终我们这组取得了这个项目的胜利。

这次户外拓展活动给我留下的深刻的印象，得到的心里体会也非常多，认识了团队的巨大力量，也领悟了创新的重要，做事要先做好准备，再开展行动。这就是“磨刀不误砍柴工”的道理。

上周以公司名义组织了次团队活动，虽然进公司并不久(4个月)，能主持这次活动，感受颇多。总结出以下几点：

1. 活动一定要计划全面
2. 活动一定要得公司领导的支持
3. 活动组织一定要全面

4. 组织者一定要有大度得思想

5. 坚信自己一定会成功组织公司活动(和业余活动一样得组织方式，不过需要照顾得更多)总之：以后我还得努力，加强自己得组织能力，领导能力，坚信自己会在快乐中需找到成功。

## 幼儿园区角游戏的总结篇四

为做好第六个全国学前教育宣传月活动，广泛宣传游戏对幼儿童年生活的重要价值，提高本市幼儿园保育和教育质量，促进幼儿身心健康发展，5月19日上午，市教委在南开区时代奥城幼儿园举行年天津市学前教育宣传月启动仪式暨《天津市幼儿园保教质量规范》培训启动会，启动学前教育宣传月活动，部署安排《天津市幼儿园保教质量规范》培训工作。市教委副主任孙惠玲出席并讲话，宣布年天津市学前教育宣传月启动。

孙惠玲强调，市教委制定印发的《天津市幼儿园保教质量规范》是幼儿园加强保教质量建设的工作指南。会议安排的两个主题，启动年学前教育宣传月和启动幼儿园保教质量规范培训是一脉相承的，最终的目的是促进幼儿健康成长、快乐生活。

孙惠玲要求各区教育局、教研部门和幼儿园，首先要高度重视，做好宣传。充分认识游戏对幼儿童年生活的重要价值，要从游戏是儿童权益的高度组织开展游戏。要高度重视，广泛宣传，努力为幼儿营造生动活泼、生趣盎然的气氛。要紧扣主题，精心安排，组织好公益讲座、“幼儿游戏活动周”等系列活动，为幼儿游戏创造充足的机会和条件，鼓励和支持幼儿游戏。要开展交流和推广，丰富游戏内容题材和活动方式，提高教师开发指导游戏的能力和水平。

第二，要组织培训，落实《规范》。为落实《规范》，市教委已组织专家队伍，制定菜单式培训专题，并送培到区，希

望各区精心组织，认真部署，扎实实施，确保培训取得实效。落实《规范》不是一朝一夕，需要持续用力，深入幼儿园开展业务指导，细化到具体工作，落实到具体岗位。要引导教师运用《规范》解决日常教育实践中的具体问题，将《规范》真正落实到规范保教行为、提升保教质量，达到促进幼儿身心健康和谐发展的终极目标。

第三，要履行责任，促进发展。教育部等四部门下发的《关于实施第三期学前教育行动计划的意见》，强调要建立健全“国务院领导，省地(市)统筹，以县为主”的学前教育管理体制，明确发展学前教育的主体责任是县(区)。作为学前教育工作的主管部门，各区教育局要认识到位、人员到位、措施到位，实施科学保教，努力提高幼儿园保教质量。

据悉，年学前教育宣传月时间为5月20日至6月20日。主题为“游戏——点亮快乐童年”。

学前教育宣传月期间，全市将广泛开展宣传活动，宣传游戏对幼儿童年生活的重要意义。各区将组织公益讲座、专家访谈、现场咨询等活动，宣传游戏的价值和内涵。并组织游戏主题开放日和亲子活动，引导幼儿园教师和家长充分认识游戏是幼儿特有的生活和学习方式，必须创造充足的条件和机会，保障幼儿享受游戏快乐的权益。

全市还将精心组织系列活动，举办“幼儿游戏活动周”等，组织游戏观摩活动，丰富幼儿游戏题材和活动方式。教研部门将开展幼儿游戏专题研究，举办“游戏——点亮快乐童年”主题征文活动，总结推广研究成果，提高幼儿游戏活动质量，促进全市幼儿园保教质量水平提升。

市教委强调，要严格把关活动内容，坚持正确的宣传方向。严禁借宣传月名义组织商业营销，确保幼儿在游戏活动中的安全。

## 幼儿园区角游戏的总结篇五

区域活动，是幼儿一种重要的自主活动形式。区域活动也是幼儿阶段的孩子们最喜欢的活动，他们可以在活动中根据自己的喜好选择活动，可以自由的发挥与探索。我园各班老师根据自己班幼儿的年龄特点，都创设了适合本班幼儿游戏的区域环境。在创设区域环境中既要考虑到幼儿之间能相互交流、共同合作，又要注意彼此之间互不干扰，注意动静分开，从而使幼儿能专注投入某一活动，充满自信地探索问题。

我们的区域活动采用固定与灵活设置相结合方式，创设丰富多彩的、多功能的、具有选择自由度的区角，让每个幼儿有机会自由选择，用自身的方式进行学习。例如小班具体设置了以下区域：“娃娃家”：喂宝宝、扣纽扣、编辫子等；“表演区”：头饰、手偶、各式各样的服装、进行表演；“美工区”：白板画画、涂颜色、干树叶、毛线、等半成品；。阅读区：各种类型的图书；搭建区：废旧纸箱、废旧易拉罐、幼儿园提供的大、小积木玩具等，中班设置有表演区、搭建区、棋社、角色游戏区（美发区、超市）、阅读区等，大班更倾向于为区域环境作为主题活动的一部分，如：美食城、工艺品一条街等，在幼儿进行区域活动时也能进行主题游戏活动，提高活动的利用率，根据活动区的层次性特点提供难易程度不同的材料。有时即便是同一班级中同一类型的活动也通过提供不同层次的材料来体现层次性。适合幼儿不同发展水平、不同学习节奏的多层次的活动材料，可以满足不同幼儿进行自主选择的需要。

### 二、教师的指导

对于小班孩子来说，教师的现场指导显得十分重要，不做指导幼儿根本不知道该怎么去做，所以说教师在这个区域活动中显得非常重要。作为教师，要始终要清楚自己应处的位置，不应该是知识的输出教育者，而是应提供舞台给幼儿自由发挥，可以做示范，但不能过多的干涉幼儿的操作，扮演好观



察者与指导者的角色。观察、再指导。把握时机，适时介入指导，观察可以帮助教师准确地了解幼儿在游戏中的表现，比如：小朋友在操作区中包糖果，糖果有大有小，糖纸也有大有小。一名小朋友刚开始操作，他根本不知道大的糖纸包大的糖果、小的糖纸包小的糖果，经过很长时间后，有的孩子还是没有掌握其规律，乱包一气，当然，包出来的形状肯定不好看，有的还都没有包好，糖果都露在外面。这个时候就需要教师伸出援助之手，充分发挥自己引导者的角色，给孩子指条明路。这个时候，相信孩子对于包糖果印象很深。作为教师，我们就要了解幼儿发展的特点与需要，并在此基础上进行分析，从客观实际出发，提高教育指导的效果，最大限度地发挥幼儿的游戏。可避免教师因不了解游戏情景而产生的不合适的干扰幼儿游戏的指导行为。

由此可见，教师的适时介入也非常的重要。如果教师发现了幼儿游戏的问题，需要介入游戏，须找好最佳的时机。

域活动时发生的较多是矛盾，所以教师应以调解员的身份介入游戏中，用适宜的方法帮助孩子解决。为了调动幼儿积极性，教师的指导尽量用鼓励和肯定的方法，幼儿之间存在着差异，只要幼儿是主动参与，积极思考的，那不管结果如何，都要给予表扬与鼓励。否则能力弱的孩子总是失败，会使其产生畏惧情绪和自卑感，最后导致对整个游戏失去兴趣。

#### 四、幼儿在游戏中的表现

游戏是幼儿最喜欢的活动，区域活动可以更好的锻炼幼儿的积极性，对幼儿的动作、言语、思维、想象、情感等方面都有良好的发展。幼儿在区域中活动完全是自由的，他们自主的选择游戏材料，选择活动内容和合作伙伴，按照自己的想法意愿进行游戏。教师在整個区域活动中也不会干涉幼儿的自由。例如：幼儿可以根据自己的意愿进入不同的活动区域，在同一活动区中还可以选择不同的活动形式和活动内容。教师不占主导地位，幼儿是自由的，发散思维很强的。

## 六、下一步打算

- 1、对各游戏的特点和组织策略还不是很了解，下学期，我园将针对不同的主题游戏做深入了解。
- 2、在平时的游戏组织中，仔细观察、探索各游戏的特点及组织策略。
- 3、利用进区卡，引导幼儿有序进行游戏。区域里进入幼儿数量有限，以保证幼儿在区域内的安全与质量。
- 4、投放安全、丰富、利于幼儿操作的区域材料，保证材料的丰富性与多样性。
- 5、不过多的干涉幼儿的区域活动，尊重幼儿想象力。
- 6、区域活动一切以安全为主，。

## 幼儿园区角游戏的总结篇六

为增进协会成员感情沟通，我笛箫协会于xx年10月28日在凤凰广场进行精彩的游戏体验！

在xx会长的积极带领下，我协会成员踊跃参与到本次游戏性活动中。首先由理事会成员们进行游戏规则的宣读与分组，然后协会全体成员加入游戏并依次进行“抱团“智力运球”等游戏。各个组通过激烈的游戏争夺，最后游戏胜利的一组得到一定的奖品，输的则接受背靠背挤破气球的惩罚。

这种游戏奖惩方式一定程度上展现了笛箫协会对团队管理的规则性与严厉性，同时也加强了协会成员对协会管理方法的理解与接受。

本次活动很大程度上增进了协会成员的感情，也展现出了笛

箫协会的活力与激情，更大程度上坚定了每一个成员为服务协会的決心。然而，本次活动也有它的瑕疵存在，这也是协会全体成员必须要努力去改正与提高的地方。

本次活动性游戏在全体成员的努力下取得圆满成功，感谢所有笛箫协会成员与领导。

在今后的发展与壮大笛箫协会道路上，希望今天游戏的激情仍然存在，希望每个协会成员都能将协会看作属于自己的大家庭，积极为这个家庭努力。相信笛箫协会一定会越来越好！

## 幼儿园区角游戏的总结篇七

为了让幼儿更加的喜欢学习，也为了从整体上提升幼儿园的课程建设和实施水平，进一步提高我们的教育质量，我们园开展了以课程游戏化为主题的读书活动。

通过阅览和研究相应的课程游戏化的有关资料和书籍，使全园教师对课程游戏的主题宗旨有了更明确的认识。将这次活动以读书活动总结的方式记录下阅读学习研讨的结果。

读书活动总结的第一条便是全园职工提高了自己课程游戏化的认识。将它作为一个质量工程来看待。

第二条能够意识到游戏课程开展的时间性，并明白不是所有的课程都要用游戏来代替。在这个以课程游戏化为主题的读书活动开展之前，有不少教师就提出疑问：课程游戏化是不是要将一日所有的课程都设为游戏课呢？在开展了这次主题读书活动之后，她们明白了课程的划分标准，并且也欣喜的将这一结果记录在读书个人活动总结上。

这一份读书活动总结只是我们开设活动的一个起点，今后我们将更加努力！

## 幼儿园区角游戏的总结篇八

为贯彻《教育部办公厅关于开展20xx年全国学前教育宣传月活动的通知》（教基厅函〔20xx〕5号）文件精神，深入贯彻落实《3—6岁儿童学习与发展指南》，树立科学的教育理念，通过组织开展内容丰富形式多样的主题宣传活动，广泛宣传游戏对幼儿童年生活的重要价值，引导广大幼儿园教师和家长充分认识游戏是幼儿特有的生活和学习方式，创造充足的机会和条件，鼓励和支持幼儿自主游戏、快乐游戏。扭转当前存在的重知识技能学习，忽视、干预幼儿游戏、成人“导演”幼儿游戏、以电子游戏产品替代玩具等剥夺幼儿游戏权利，影响幼儿身心健康的“小学化”“成人化”倾向。

20xx年5月19日，由区教育局主办、花溪区第三幼儿园承办的花溪区学前教育宣传月启动大会暨《享受游戏师生同乐》专题培训，在花溪孔学堂隆重召开。全区各级各类幼儿园共230多名教师参会。

会上传达了《花溪区教育局关于开展20xx年学前教育宣传月活动的通知》，花溪区教育培训中心主任班繁昆对宣传月活动提出要求“各幼儿园要围绕“游戏”这一主题开展丰富多样的宣传活动，通过活动让全区的幼儿园教师、家长充分认识到游戏对于孩子学习成长的重要性，从而改变教育理念，提升教育能力，让“游戏”点亮孩子的童年”。

启动会上邀请了北京市早期教育学科带头人、国内资深早教专家

王雅明老师进行了《享受游戏师生同乐》的专题培训，培训虽然结束，但王雅明老师的话还久久回响在老师们的耳边：游戏是儿童学习的基本工具，孩子享有游戏的权利，把教育融合在儿童游戏之中。

通过培训，老师们更加深切地感受到：游戏可以促进幼儿生

理的发展；游戏可以丰富幼儿的知识经验、生活经验；游戏可以增强幼儿的自信心、意志力，游戏可以……总之游戏带给孩子的好处不胜枚举。孩子因游戏而快乐，教师因孩子的快乐倍感幸福！

## 幼儿园区角游戏的总结篇九

距离参加“三天两夜”活动已经过去一个星期，但那三天里的一点一滴却像酿酒一样时间越长越浓，现在还始终记忆犹新悟出了以前没有的`感触。

啊！忘不了，那漫长的远足；忘不了，那考验团队精神的“一圈到底”；忘不了，那有趣的科技。手工制作；更忘不了，那个午后刺激的高空攀岩。

那天午后，教练把我们带到一个空旷的地方，在那里耸立着一大块攀岩墙，比我们的教学楼都高，上面点缀着大小不一的岩石点，墙面凹凸不平，看起来非常有气势。在墙下，我帮同学穿安全服，看着同学一个个爬得都很高，那英姿飒爽的样子可真令人羡慕，我也跃跃欲试。于是，我套上安全服，开始向上攀岩。刚开始攀爬时，我信心满满，认为自己可以爬到第八格。可是，当我爬到三格半时，不知是没有力气了，还是眼睛看不清害怕了，腿开始发抖，手也抓不住了，我就打退堂鼓了，心想：攀岩太难了，不爬了，想着想着，便放开双手，缓缓落了下来。

不管在哪里，做什么事都要有不怕困难，永不放弃的精神。遇到困难时，要不退却，心中要有永不言败的信念而不是退缩。放弃的念头，决不放弃，迎难而上，越挫越勇。在学习上也要如此，遇到难题要查资料，想尽各种办法攻克它而不是退缩不做了。只要不放弃，困难就是一次磨练，在困难中成长，勇往直前。有了坚定的信念，困难将不再是困难，就是一次成长过程。这次攀岩让我懂得了不放弃坚持就是成功，一圈到底让我懂得团结就是力量，远足让我懂得了凡事都要

有耐力。

看着学员手册和“三天两夜”活动的照片，那一个个活动项目的情景历历在目，教练亲切的话语荡漾在我的耳边，这三天两夜中的一点一滴，将是我成长过程中最美丽的一抹记忆！