

# 最新家长陪孩子游戏的感悟心得(精选5篇)

从某件事情上得到收获以后，写一篇心得感悟，记录下来，这么做可以让我们不断思考不断进步。那么心得感悟该怎么写？想必这让大家都很苦恼吧。那么下面我就给大家讲一讲心得感悟怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

## 家长陪孩子游戏的感悟心得篇一

这个游戏我曾经做过，回想当初自己参与游戏的时候，我的目光始终牢牢锁定在前面队友手中的杆子上，一刻都没有离开。我脑海中唯一的一个念头就是，我们一定要赢，要战胜对手。

今天，我作为一个旁观者参与了这个游戏，我发现了以往没有注意的东西——自己的杆子。我们的眼光始终或者说是更多地集中在下一根“杆子”上，而可能下意识地忽略了此时自己手中杆子的稳定性，这就是我们最容易发生的问题。而这种问题很可能一直处于潜伏的状态，如果没有人从旁提示的话，或许我们要过许久才能恍然大悟。

从工作上来看，我们每个人都要做好自己手头上的分内工作。如果都只关注即将要做的事情，而轻视要转交给他人的工作，或者直接给接替者扔下一个烂摊子，那么我们整个团队的战斗力注定无法提高，甚至倒退！

新导购进入公司后，我们有没有对他们进行及时的培训和关注？

店长被提拔上来担任更重要的岗位，工作有没有好好地交接给接替者？我们有没有关心？

新的营运干部到位后，我们有没有系统地对他进行指导和帮助？

我们正在做的事情有没有做踏实？

.....

lisa说，她曾经听我们上海的一位营运干部对杭州的同事这么说：我不佩服你们的方法，因为这些方法我们都用过；但是我佩服你们的坚持精神，你们把这件事情一直坚持在做，终于做出了成绩。

这和我香港学习回来后的感触一样：香港的同事一直在坚持做一件事情，不同的人共同从不同的角度坚持做一件事情，把这件事情做得那么透彻。如同打井一般，香港同事认准了一个地方，坚持不懈的努力，终于打出了一口井。我们上海区同仁，不是不聪明，也不是不勤奋，只是我们没有坚持地做。我们东凿一下，西凿一下，凿得满地坑，始终无法打出一口井。

我们有很多工作需要做，也许是一件不起眼的小事情，但是我们必须要做，而且一定要做好。

因为“细节决定成败”！

让我们重新整装，一起出发！

有很多的团队兵败在这个项目上，甚至到最后都不明白为什么会失败。

骏发拓展小编综合多年的户外拓展经验以及实际现场的感官觉得，在“不倒森林”项目中之所以会出现失败的原因无外乎以下几点：

- 1、心理缘故：害怕二次、再次挑战失败的心理作祟；
- 2、只想着自己，而非别人；
- 3、不认真对待，导致失败；
- 4、过于紧张；
- 5、其他物理原因，如地面凹凸不平、杆子问题、天气影响等。

综合以上失败的原因，我们大家是否会想到对应的以下几点。

- 1、害怕再次失败，是不是因为心理承受压力的能力不够；
- 2、懂得了付出，才会有所回报；
- 3、自身身处的岗位，就要承担起应有的责任；
- 4、自信往往很重要；
- 5、物理的客观原因事小，主观原因事大。

队。

的看到。发现问题远远比解决问题更重要，这显然是拓展训练的优势所在，这也就是为什么一些企业愿意把拓展训练作为员工培训的原因之一。

来一些启发和帮助。

在“挑战五分钟”拓展训练项目中，“不倒森林”被大家广为熟知和了解，在这个看似很简单的挑战项目里却蕴含着深刻的意义。今天，就来和行远顾问一起来探讨下何为真正的“不倒森林”。

得很简单。但是在实际的操作中，会有很多的团队兵败在这个项目上，甚至到最后都不明白为什么会失败。

骏发拓展小编综合多年的户外拓展经验以及实际现场的感官觉得，在“不倒森林”项目中之所以会出现失败的原因无外乎以下几点：

- 1、心理缘故：害怕二次、再次挑战失败的心理作祟；
- 2、只想着自己，而非别人；
- 3、不认真对待，导致失败；
- 4、过于紧张；
- 5、其他物理原因，如地面凹凸不平、杆子问题、天气影响等。

综合以上失败的原因，我们大家是否会想到对应的以下几点。

- 1、害怕再次失败，是不是因为心理承受压力的能力不够；
- 2、懂得了付出，才会有所回报；
- 3、自身身处的岗位，就要承担起应有的责任；
- 4、自信往往很重要；
- 5、物理的客观原因事小，主观原因事大。

在得到以上的几点后，反观到我们的团队，我们的工作是否应该那样。很显然，“不倒森林”教会我们一个优秀的团队，肯定是一个懂得付出、具备责任感、自信、能够顶住压力、遇到问题更多的是找自己原因的团队。

的看到。发现问题远远比解决问题更重要，这显然是拓展训

练的优势所在，这也就是为什么一些企业愿意把拓展训练作为员工培训的原因之一。

回到正题，想要让自己的“森林”不倒，就必须拥有它不倒的基础和土壤，显然这些土壤是需要我们自身企业去认真实践的。以上就是行远顾问关于“不倒森林”拓展项目的描述和分析，希望可以为我们的企业发展带来一些启发和帮助。

## 家长陪孩子游戏的感悟心得篇二

玩是儿童的天性，我玩过很多有趣的、刺激的、开心的游戏：比如过山车、扑克牌、捉迷藏……今天mr.r给我们做了一个与众不同的游戏——买卖游戏。

我们分成四个小组，每一个小组都是一个商店，每一个店里只有三种不同的物品，三个人在店里负责卖和保管物品，其余的两个人则到其他店里买东西。我们不是像现代人一样拿钱去买东西，而是用我们运来的煤、砖块、木材、家具、动物和食物来交换、购买的。

我们店里有砖块、木材和家具。首先，我们到另外三家店里了解了货物的数量，发现了砖块和煤最稀少，木材、家具、动物和食物都比较多。我们心里暗暗高兴，因为我们拥有了稀少的砖块，就可以用这些砖块来挣大钱。但是我们没有重要的能源——煤，所以应该先储存一些煤。于是我拿了些砖块到两家卖煤的商店前，说：“你们需要用砖来盖房子，而且砖在市场上很少。谁想用三块煤换我的一个砖块？”“我可以用五块煤换。”一家店说。“这块砖我要定了，我可已用七块煤换。”另一家店说。等到把价格抬到十块煤换一个砖块时，我说：“好吧成交。”我心里沾沾自喜，真是物以稀为贵。

接着，我又去市场上打探了一下，发现木材的价格也很高。机会到了！我用木材买动物，我去一家卖动物的店里，

说：“一个木材换七只动物，换不换？还免费送一套家具。”店主想了想，说：“好吧。”显然他禁不住送的诱惑。后来我又换了很多食物。

最后，我们开始结算，我们商店赚的钱最多。我们准备用这些钱买土地，盖房子。

下课了我们玩得意犹未尽，还沉浸在游戏当中。玩了这个游戏，我觉得它跟其他的游戏与众不同，因为要玩好这个游戏要求团队每个成员要合作，要分工，看店的人要有很强的责任心，到其他店里买东西的人要开动脑筋，要有经济头脑，只有这样才能取胜。

文档为doc格式

## 家长陪孩子游戏的感悟心得篇三

今天虽然天气十分炎热，但是，我们下课的时候，我和我好朋友刘瑾怡、张雨菡一起奔向楼梯口，玩起了编花蓝。我们三个好朋友手拉着手，围成了“爱心圈”，就开始编起来，先是刘瑾怡把左脚跷上去，紧接着，我赶紧也伸出被张雨菡踩了无数个黑斑的连裤袜，然后，伸出张雨菡短小的小腿，最后，刘瑾怡把腿再跷到短小的小腿上，就这样，我们编好了。

我们边转圈边拍着手说：“编，编，编花蓝……”过了不久，我们就散架了，刚要继续搭，突然，冒出了三个人：朱若涵、李朱婷和徐兆b□我们也让她们加入进来，你们肯定问：“她们是和你们一起编花蓝的吗？”no!不是!她们要找一个好朋友扶着她们，感觉有安全感。你们知道谁来扶着我吗?对了，就是又高又大的’朱若涵。我们赶快来第二轮的编花蓝，我们编到一半，上课铃又响起来了，可是我们的脚缠在一起，怪不得叫“爱心圈”呢!别看下课了20分钟，可是我特别开心，因为我们玩了与众不同的游戏，而且也懂得了：做事要团结一致，才能成为很好的朋友。

## 家长陪孩子游戏的感悟心得篇四

引导孩子去运用这些知识，同时通过现实中的事例来将寓言故事中的寓意体现出来，这样，孩子才能真正理解这些故事的寓意，并化为自己的知识，牢记在心。

当然，陪孩子读书不是象我写得那么容易，关键是我们家长要为孩子养成阅读的习惯，同时要有耐心，要想办法让孩子读懂书中的故事，不然一本看不懂的书我们也不想看何况是孩子。其实每位家长都有自己教育孩子的方法，因根据不同的孩子个性去因材施教，与孩子多沟通，掌握孩子的兴趣与爱好，我相信我们每一位孩子都是很棒的！

文档为doc格式

## 家长陪孩子游戏的感悟心得篇五

爱玩是大多数人的天性，一个人，从襁褓中开始，只要没有身体上的不适，就会和游戏接触，也许他(她)暂时还不能把自己的某种行为下一个定义，但他(她)已经在享受，享受游戏带来的乐趣。你看某些婴幼儿，哪怕是头顶上几个彩色气球的晃动，也会令他(她)专注许久，这就是游戏的一种魅力。

延伸开来，似乎很多事情都可以加一个游戏的定义，不是有人说过“人生如戏”吗？我们都在演绎自己的人生。但更为大家容易接受的“游戏”概念，古希腊伟大的哲学家亚里斯多德给出了比较恰当的定义：“游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动”。

而我对德国诗人席勒的游戏理论，反而更加认可，诗人席勒是这样阐述的“人类在生活中要受到精神与物质的双重束缚，在这些束缚中就失去了理想和自由。于是人们利用剩余的精神创造一个自由的世界，它就是游戏。这种创造活动，产生

于人类的本能”。所以说有时候，游戏可以理解为是一种对现实无奈的逃避、是被压抑欲望的一种宣泄。

不可否认，我们大多数人玩游戏的目的，最终是为了获得快感，因为在游戏中专注，就可以暂时忘记其他的烦恼。游戏最早的雏形，可以追溯到人类原始社会流行的活动：扔石头、投掷带尖的棍子等，显而易见，这些最早的游戏是以增强生存技能作为初衷。社会在不断进步，开发的游戏也在不断增加，其自娱自乐性，理所当然增强了很多。蹴鞠、斗鸡、斗蛐蛐、看戏，还有一些棋牌类游戏，都让喜好者乐此不疲。

我们都知道，游戏的初衷当然是为了带来快感，但像历史上商纣王玩的酒池肉林游戏、周幽王玩的烽火戏诸侯游戏、明熹宗朱由校沉迷的刀锯斧凿游戏等，他们不人道的不人道、不诚信的不诚信，本末倒置的本末倒置……此类行径，可就不能称之为玩了，那是“作”，往死里作的高境界。

游戏本身就是一种消遣，以直接获得快感为主要目的。累了倦了、无聊时、甚至伤痛时都可以选择一款自己喜欢的游戏，只要不触及自己的道德良心底线，那就不论雅俗、无关信仰，甚至都可以不讲规则，只看喜好，聚精会神的投入进去，真的可以有效缓解一些不适感。二十岁时，有一段时间待业在家，前途迷茫，无所事事，就下棋自娱自乐，找不到玩伴，就模仿武侠人物周伯通自创的左右互搏术，分神化为两人或多人，往往一盘棋下完，一下午的时光也已悄然度过。

言归正传，游戏毕竟是游戏，带有一些虚幻性，只可作为暂时调剂自己情绪的一种兴奋剂，小玩怡情悦性，沉迷其中不能自拔可就不可取了。生活的主次一定要拎得清，毕竟明天还有许多事需要我们面对。当然，像有的人，把游戏作为一种事业，玩文字游戏的玩着玩着就成了著名作家；玩收藏的赚个盆满钵盈；玩足球的玩出国门、玩一个世界冠军回来，甚至疯玩股票的，碰到跌停都能做到心不惊肉不跳，那才是真正意义上的玩家！