# 大班体育游戏

来源：网络 作者：烟雨蒙蒙 更新时间：2024-08-01

*第一篇：大班体育游戏大班体育游戏1、大班体育游戏：占圈 活动目标：练习跑的动作，并培养幼儿的观察力和机敏性。活动准备： 呼啦圈两个、玩法：在场地四周画些圆圈，圆圈数要比幼儿数少1个。全体幼儿都站在圆圈里，其中1个幼儿没有圆圈，站在场地中央...*

**第一篇：大班体育游戏**

大班体育游戏

1、大班体育游戏：占圈 活动目标：

练习跑的动作，并培养幼儿的观察力和机敏性。活动准备： 呼啦圈两个、玩法：

在场地四周画些圆圈，圆圈数要比幼儿数少1个。全体幼儿都站在圆圈里，其中1个幼儿没有圆圈，站在场地中央。游戏开始，大家齐声说： “占圈，占圈，看谁先占到圈。”说完最后一句时，站在圈内的小朋友立刻跑出来和其他小朋友互换位置，这时站在中间的幼儿趁机也去占圈，没占到圈的幼儿再站 在中间去，游戏重新开始。规则：

1.说完“看谁先占到圈儿”以后，才可以互换位置。每个幼儿必须离开自己的圈，不能站着不动。2.没有占到圈的幼儿，必须站在中间去。注意事项：

1.幼儿换圈时不要相互碰撞。

2.此游戏不宜人数过多。如果人数多，可将全体幼儿分两组进行。

2、大班体育游戏：跨跳过彩瓶 活动目标：

1、练习助跑跨跳过一定高度的障碍物，提高条鱼能力。

2、勇于大胆尝试，体验成功的快乐。活动准备：大饮料瓶、椅子搭成的等。

玩法：

1、请幼儿自由分散探索玩瓶子的方法，鼓励幼儿一物多玩。

2、练习助跑跨跳过彩瓶。（重点练习助跑跨跳的动作）

3、竞赛游戏“跨跳过彩瓶”（幼儿分成人数相等的几队，各队再分成甲乙两组，各城一路纵队，分别站在两端起跑线后，听到信号后，各队甲组排头起跑，依次跨跳过彩瓶，跑至乙组拍排头的手，乙组排头继续跑，再次跨跳过彩瓶，先跑完的获胜。

4、听音乐做放松动作。

3、幼儿大班体育游戏：跳圈找颜色 活动目的：

1、幼儿能协调、灵活地跳圈。

2、幼儿能很好地分辨颜色。活动准备：

小呼啦圈若干个（也可以画圈）、大纸箱一个、各种玩具若干、篮子两个

玩法：

1、将幼儿分成人数相等的两组，分别站在各自的起跑线上。将玩具放入大纸箱，纸箱放在离起跑线十米的终点处。将呼啦圈分成两部分，不规则的摆在两队起点到终点之间（间距不要过大）。

2、老师说“开始！红色！”两组的第一名幼儿手里拿着篮子开始跳圈跳向终点（可以单腿跳也可以双腿跳），然后在纸箱里选择带有老师指定颜色的玩具放到篮子里（玩具上只有有一种颜色符合就可以），带着篮子跑回起跑线。最先回来并且带回指定玩具多的小组获胜。

3、第一名小朋友把篮子交给第二名小朋友，然后老师喊“开始！绿色！”第二名小朋友跳向终点后，把篮子里的玩具先倒进大纸箱，然后选择带有老师指定颜色的玩具放进篮子，重复上述过程。注意：

1、老师要注意幼儿可能会抢同一件玩具。

2、幼儿必须每一圈都要跳到。

4、大班体育游戏：电羊 活动目标：

1、练习在一定范围内动作较灵活的四散追逐跑。

2、通过游戏，提高四散追逐跑的能力，知道日常生活中要安全用电。

3、在活动中注意安全，不与同伴碰撞。活动准备：

大灰狼头饰一只，录音机，磁带。玩法：

1． 开始部分：动物模仿操，能听音乐跟着老师做操。2． 基本部分

（1）新授“电羊”的游戏。交代游戏名称，介绍游戏玩法、规则、边讲边示范。教师请小朋友扮小山羊，这当中有老师事先指定的几名“电羊”。小羊在场地上一边玩耍，一边念儿歌：“头上两只角，身上长白毛。爱吃青青草，咩！我是小山羊。”另选一幼儿扮大灰狼，背对“羊群”站立。儿歌念完，“大灰狼”转身喊：“我来吃羊啦！”即追逐“羊群”，“羊群”四散跑开。如果大灰狼捉住了“小山羊”，就可把“小山羊”带出场外。如果“大灰狼”抓住电羊，电羊就发出“的铃铃”的声音，“大灰狼”触电，站着不能动。千万注意，不能让“大灰狼”和其它“小山羊”知道谁是电羊。（2）让幼儿学念“小山羊”儿歌数遍。

（3）幼儿玩电羊游戏数遍后，教师鼓励小山羊不要被大灰狼抓住，表扬没被抓住的幼儿。而“大灰狼”抓“小羊”越多越能干。活动结束：

玩民间游戏“炒蚕豆、炒豌豆”数遍。简单小结，表扬机智、勇敢的小朋友。

5、大班体育游戏：穿地道 活动目的：

让幼儿联系听信号原地转向和改变方向跑。活动准备： 场地准备

玩法：

１、热身，入场；

２、引题，介绍玩法；让一半的幼儿做地道，让他们站成四列纵队，然后两臂侧平举手拉手，则横队和横队之间的通道即为地道，其余的幼儿则为穿地道者。游戏开始时，穿地道的幼儿分散地在各条“地道”上随意跑动，教师发出口令：“向左（右）――转！”组成地道的幼儿立即放下手臂，同时向左右转身。然后再侧平举，手拉手地组成新地道。穿地道的幼儿继续在新地道中任意跑动。反复转身数次后，让两组幼儿交换角色，然后继续进行游戏。３交代注意事项：教师要指挥穿地道的幼儿统一跑的方向，以避免他们互相碰撞。４、幼儿游戏，师参与游戏，玩中指导。５、整队，休息。结束。

6、分组活动：球类、毽子、跳绳、球拍； 活动目的：

练习新玩法，提高幼儿身体的灵敏性。活动准备：

球类、毽子、跳绳、球拍 玩法：

１、让幼儿在班级规定的场地内活动，进行各种器械活动。

２、天气转凉，提醒幼儿增减衣服，小心受凉。分小组活动，若要轮换器械，有秩序地进行。

7、大班体育游戏：《渔夫捕鱼》 活动目标：

培养幼儿相互合作及灵活闪躲跑的能力。活动准备：

1、幼儿人手一条绳子（约2米）。

2、幼儿学会儿歌《鱼儿游呀游》。形式和人数：集体游戏，10—20人。玩法：

在场地上先指定“海面”的范围，超出部分则为“沙滩”。游戏开始时，先指定一幼儿为渔夫，教师带幼儿念儿歌《鱼儿游呀游》，当教师回答到“X人来变幼儿游”时，幼儿根据回答中的人数迅速合作，即兴由一幼儿当鱼头，后面的幼儿一一用绳子套住前面一幼儿的腰，两手拿住绳子的末端跟着“鱼头”游。待幼儿随机组合完毕，此时渔夫可去抓任意一条鱼的“鱼头”，当“鱼头”被抓住或“鱼身”散掉就算被捕住，当鱼被逼离出海面，即到沙滩也算被捕住。以最后剩下的一队为优胜队，可由优胜队的幼儿推选出一幼儿当“渔夫”，游戏重新开始。

建议：

1、幼儿人数与游戏进行中实际所需的人数有差距时，教师应适当调节，也可多请1—2个渔夫。

2、游戏也可让幼儿自由选择同伴，不限制每条鱼的组成人数，将儿歌后部分改为“谁来变成鱼儿游？我来变成鱼儿游。

3、教师应注意幼儿用绳子所套的身体部位，以腰部为最适宜处。附儿歌《鱼儿游呀游》：师：小小鱼儿游呀游，在那游？幼：在这游。几人来变鱼儿游？

师：X（一般为2—5人）人来变鱼儿游。

8、大班体育活动教案：老鹰捉小鸡 活动目标：

1、练习灵活地躲闪跑及小组协调一致动作的能力。

2、幼儿能积极的参与活动，并能得到其中的快乐。活动准备：

老鹰和小鸡的头饰。

玩法：

（一）、热身：教师带领幼儿进行热身活动，如：一些反应游戏、慢跑、幼儿活动操。

（二）、活动开始：

1、一名幼儿做“老鹰”，一名幼儿做“鸡妈妈”，其余的为小鸡。

2、“鸡妈妈”与“小鸡”们分散开，边做动作边说“叽叽叽，叽叽叽，小小虫儿在哪里？”

3、“老鹰”飞来了，“鸡妈妈”张开双臂：“孩子们，快躲到妈妈的翅膀下。”小鸡们排成竖队，用双手依次拉住前面幼儿的衣服，一起念儿歌：“老鹰天上飞，小鸡地上跑，老鹰捉小鸡，就是捉不到。”

4、“老鹰”扑捉队尾的“小鸡”，“鸡妈妈”张开双臂保护“小鸡”，“小鸡”随“妈妈”左右移动，灵巧的躲闪，不让“老鹰”捉到。

5、被捉的“小鸡”离开场地。

四、活动结束

教师总结幼儿今天的表现，表扬和鼓励幼儿在活动中表现积极的幼儿。让幼儿在参与游戏的同时，感受到体育活动的快乐。同时，教师要照顾到那些在活动中比较安静的幼儿，使其也能在活动结束的时候获得快乐，以培养他们对体育活动的兴趣。

9、大班体育游戏教案：报纸游戏 活动目标：

1、利用报纸进行体育游戏，让幼儿尝试报纸的不同玩法，提高身体平衡能力。

2、通过本次教学活动发现幼儿的社会性，增强幼儿的合作意识。活动准备：

1、幼儿每人一份报纸，乒乓球四个。

2、录音机一台，磁带一本，四张红色蜡光纸。玩法：

一、开始部分：

教师与幼儿室内谈话：我们桌子放的是什么？报纸有什么用途？

二、基本部分：

在教师准备的游戏中穿插幼儿提供的游戏方法，让幼儿的劳动成果得到认可，给幼儿以成功感。另有些好的意见因材料不具备或其他原因不能进行的可让幼儿课下自行组织或答应幼儿放在下节课进行。

1、竞走。将报纸顶在头上四散走，教师拍手变换速度，幼儿随着节奏走，比比谁的报纸顶的时间长，不掉下来者为胜。

2、粘报纸。将报纸放于胸前起跑后便将手松开，报纸能粘在身上者为胜，并思考报纸为什么能粘在身上？

3、托球。将报纸对折几次成一乒乓球拍，幼儿分成人数相同的四队进行托球比赛，又快又稳的一对为胜。

4、舞长龙。接上游戏请幼儿将报纸折成细长条，每个幼儿手握自己及幼儿的报纸头（除首尾幼儿）连成一条长龙进行舞长龙比赛，长龙不能断，先到终点的长龙为胜。

5、过“河”。将报纸撕成两块当“石头”，放一块“石头”在“河”里，两脚站在“石头”上，接着把第二块“石头”放在第一块“石头”前头，两脚站在第二块“石头”上，依次踩着“石头”过河去，幼儿继续原来的四队，先到的一对为胜。

6、“心”连“心”。请每对幼儿合作将报纸团成一个结实的圆球，用红色蜡光纸包裹成红“心”。请每两队幼儿合成一组，两个幼儿拥抱夹红“心”从起点走到终点再返回，先进行完的一组为胜。

10、大班体育课：《小猴摘桃》 活动目标：

1、练习钻、跑、爬的能力以及动作的协调性和弹跳力。

2、指导幼儿遵守游戏中三项规则，培养幼儿的规则意识。

活动准备：桌子1张，平衡木1个，小盆一个，桃子图片若干。玩法：

1、热身运动。（太阳公公起得早，我们一起做早操）

2、导入：

介绍新朋友——小猴子 游戏1：钻山洞摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，跑到树下跳起摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。游戏

游戏2：钻山洞、走独木桥摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，走过上方有障碍物的独木桥，跑到树下跳起摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。游戏3：钻山洞、走独木桥、上树摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，走过上方有障碍物的独木桥，爬到高高的梯子上（大树上）摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。

11、斗鸡 活动目标：

培养幼儿毅力，提高单脚战立的能力。活动准备：

选择一快平坦的场地或草地。玩法：

两人一组左（右）单脚站立，腿抬起，用手握住腿踝关节，游戏开始，双方用膝互撞或用躲、闪等动作，使对方失去平衡。

12、包袱、剪子和锤子 活动目标：

发展幼儿弹跳的能力。活动准备：

平坦场地一块。

玩法：

幼儿两人或三人一组，面对面战立，游戏开始，同时用力向上跳，落地时两脚可任意成三种姿势：（1）脚并拢表示“锤子”（2）两脚左右开立表示“包袱”（3）两脚前后开立表示“剪子”。注意：包袱胜锤子，锤子胜剪子，剪子胜包袱。

13、幼儿园大班体育游戏：扔沙包 活动目标：

练习单手肩上用力的投掷，发展全身协调力。活动准备：

投掷用的沙包，场地一端画一起点线，距起点线5、6、7米处各画三条线，在起点线前2米处系一高1.5米左右的绳子。

玩法：

（一）幼儿集体练习投掷，要求幼儿按操作要领做，用上蹬腿、转身挥臂的综合能力，将沙包从前面的绳上投过。

（二）幼儿分组比赛，可同时五六个儿童一起投，投到5米线得一分，投到6米得二分，投到7米得三分，没有投到线的不得分，投到后把三次所得的分加在一起为总分。最后比赛谁得分最多谁为优胜者。

（三）顶沙包走。

四、游戏讨论：沙包不掉下来还要走得快应该怎么办？1． 保持头部不动腿要快走。2． 练习头顶沙包。3． 几个人一起比赛，从起点到5米处返回来看谁快。（沙包掉了必须捡起来顶上。）

14、体育游戏游戏：《摘水果》 活动目的：

① 练习助跑跨跳，培养弹跳能力。②发展平衡能力。活动准备：

椅子，水果图片，自制果树，皮筋。场地布置如图示。玩法：

幼儿助跑跳过用椅子和皮筋搭成的“小河”，再走过有间隔的椅子――“小桥”，到“果树”上摘下水果，沿直线跑回原处。游戏可以反复进行。建议：皮筋的高度与椅子的间隔可以依据幼儿的能力自由调节。

15、体育游戏游戏：《传绣球》 活动目的：

练习用双脚传物，发展幼儿腹部肌肉的力量，培养合作意识和能力。活动准备：

大海绵包，小椅子。玩法：

把椅子摆成一个圆圈，幼儿坐在椅子上，用双脚夹住大海绵包，传给下一名幼儿。要求尽量不让大海绵包掉在地上。建议：游戏可以脱掉鞋子进行。幼儿熟练掌握了游戏的玩法以后，可以组织分组比赛。

16、守球门(大班体育游戏)活动目的：

:培养幼儿的灵活性。活动准备：

纸盒一只、球一个

玩法：

幼儿坐成圆圈,圈上留有缺口,请一个幼儿站在缺口处,当守门员,另请四至五名幼儿各拿一只球(可用塑料球或其他适当的球),放在地上,用脚将球踢到缺口处,守门员如果没有踢回球或抱住球,就算输了,换一个守门员。注意:踢球幼儿要经常轮换。守球门(大班体育游戏)目的:培养幼儿的灵活性。方法:幼儿坐成圆圈,圈上留有缺口,请一个幼儿站在缺口处,当守门员,另请四至五名幼儿各拿一只球(可用塑料球或其他适当的球),放在地上,用脚将球踢到缺口处,守门员如果没有踢回球或抱住球,就算输了,换一个守门员。

17、大班体育游戏：赶小鸡 活动目标：

1．练习将圆柱体向指定方向滚动，感知圆柱体特性。

2．会创造性地玩易拉罐，并能创造出多种玩法，练习用棍拨的动作技能。3．培养良好的合作精神与对体育游戏的兴趣。活动准备：

棍棒人手一根，易拉罐若干，纸箱4个，木珠若干，录音机一台，录音带一盒。玩法： 1．（播放录音）小朋友出场，跳欢快的舞蹈“找朋友”。

2．出示易拉罐，让幼儿认识圆柱体特征。教师示范用棍棒拨易拉罐，让幼儿观察圆柱体的特性。

3．赶“小鸡”。小朋友每人手持棍棒，从纸箱中把“小鸡”赶出，要求小朋友把“小鸡”赶到指定方向。喂小鸡：小朋友把“小鸡”赶到木珠前面，把木珠放进易拉罐里（当作喂小鸡）。喂完小鸡后，让小朋友把“吃饱了的小鸡”赶回家（赶回纸箱内），与小鸡做游戏。小朋友自由玩易拉罐，鼓励幼儿创编出多种活动方法：如用脚踩平衡，双脚夹着跳，抛接易拉罐，进龙门，用头顶着走。

4．赶“小鸡”比赛，幼儿分四队活动。玩法：以最快速度，协调地用棍棒把“小鸡”赶到指定地点吃小虫。然后，把吃饱了的小鸡赶回鸡窝（纸箱）为胜。活动前，幼儿手持一易拉罐，排头的小朋友手执棍棒赶“小鸡”回“鸡窝”后，迅速将棍棒交给下一位幼儿，游戏依次进行。注意：每只小鸡，每次只能吃五条小虫（五粒木珠）。5．听音乐离场

18、体育游戏活动：火车钻山洞 活动目标：

练习正面钻的动作，增强腿部肌肉的力量。活动准备： 纸盒、呼啦圈

玩法：

每名幼儿当一节车厢并装上货物(背上背一个球或用其他东西)。游戏开始，教师说：“火车开了。”幼儿一个跟着一个走，并念儿歌：“火车呜呜响，喀嚓喀嚓上山岗，钻山洞，过大桥，运货忙又忙。”当教师说“钻山洞了。”这时，由教师指定的幼儿，每两名组合在一起，举起双手搭成一个山洞，其余幼儿依次钻过。教师说“到站了。”幼儿嘴里发出“嗤――”的汽笛声并停下。游戏可反复进行。规则：

(1)幼儿背着的球不能碰山洞，球不能掉下来。(2)一定要钻过山洞。

19、打籽: 活动目的：

锻炼幼儿的躲闪机制能力 活动准备： 沙包数个

玩法：

用沙包作籽，游戏者分成两组。在场地上画两条直线，两线间隔5米。一组游戏者在两线的区域内，一组的游戏者站在两线的外面。站在区域外的游戏者用沙包打向区域内的游戏者，区域内的游戏者进行躲闪，不让沙包砸到。如果被砸中就停止游戏，如果能接住沙包就能救起被砸中的游戏者。两组可互换角色反复游戏。

20、瞎子”摸“拐子” 活动目的：

锻炼幼儿的听觉以及逃跑能力 活动准备： 手帕

游戏介绍：

可多位幼儿共同参加游戏。一人用手帕蒙住眼睛当“瞎子”，一人将左手抓住左小腿当“拐子”。

玩法：

“拐子”吹口哨，其他幼儿在一定范围内四散跑开，“瞎子”听声去摸“拐子”，“拐子”被摸住，双方对换角色，其他人被摸住就退出游戏，下一轮再玩。

21、“警察”捉“小偷” 活动目的：

培养幼儿的辨别能力 活动准备： 警察帽子数个

玩法：

幼儿平均分为两组，一组为“警察”，一组为“小偷”。场地上，分别画两个圈为各自的“家”。游戏开始，“小偷”出来活动，四散跑开，“警察”出来捉“小偷”，把“小偷”捉回“警察”的家，未被捉住的“小偷”如果跑回自己的“家”，“警察”就不能再捉了。

22、单脚跳障碍 活动目标：

1．发展单脚跳的能力，增强下肢的力量。

2．提高跳跃动作的协调性，体验体育活动的乐趣。

活动准备：

1．塑料圈和易拉罐若干（8人一组，每组10个圈、10个易拉罐）。2．平坦、无障碍物的室外场地。游戏规则：

1．必须用单脚跳，不能用双脚跳或跨跳。

2．幼儿要站在起点线后，当听到口令后单脚行进跳。玩法：

在场地一端画一条起点线，将幼儿8人一组分成若干组，每组10个塑料圈。当教师发出口令“抬左脚，右脚预备——跳”，幼儿按先后顺序一个接着一个用右脚连续从第一个圈跳到第十个圈，然后从场地两侧跑回起点„„

23、小水滴和太阳

活动目标：

1．用各种肢体动作来表现水滴变化的过程，发展身体的灵活性、协调性。2．有合作意识，体验集体活动的快乐。活动准备：

太阳、云朵，在场地中间画一个圆圈。游戏规则：

教师提出活动要求，幼儿分成两组。一组扮演小水滴，另一组扮演小鱼。在圆形的场地上，小水滴和小鱼一起拥抱、碰碰头、扭扭腰等，小水滴必须在池塘里。玩法：

一、小水滴和小鱼。

1．幼儿扮演小鱼，边哼唱“许多小鱼游来了”，边做游动的动作。

2．教师提出活动要求，幼儿分成两组。一组扮演小水滴，另一组扮演小鱼。3．在圆形的场地上，小水滴和小鱼一起拥抱、碰碰头、扭扭腰等。

二、小水滴和太阳。1．出示“太阳公公”，幼儿全体扮演小水滴。

2.教师边说情景性语言，边引导幼儿做动作：随着“太阳公公”慢慢地升起，小水滴觉得身体上暖洋洋的，在池塘里打着滚。小水滴在池塘里呆不住了，慢慢地站起来，伸伸腿，一个个跳了起来。

三、小水滴和云朵。1．出示道具“云朵”，幼儿全体扮演小水滴。

2．教师边说情景性语言，边引导幼儿做动作：水滴慢慢地都聚集在一起，围在云朵的周围。小水滴越聚越多，离开了云朵，一个个有跳到了池塘里。

3．幼儿想像小水滴到池塘后的情景，自由运动，放松身体，结束活动。

24、闻风而动

活动目标：

1．练习听信号变换方向运动，提高动作反应能力。2．表现某些物体在风中的运动状态。活动准备： 大的绸布一块 游戏规则：

根据风向和风力的变化来变换动作的强度，并鼓励幼儿与同伴合作表演。玩法：

一、我和风儿赛跑

1．教师边念风级歌，边引导幼儿做动作：一级二级纸屑跑（单腿站立，允许轻轻摇晃）三级四级彩旗飘（可以小跑），五级六级树枝摇（幼儿四散跑），七级八级帽吹掉（教师追逐幼儿跑）出示绸布，请幼儿观察教师的动作“用力挥动绸布”，说说发生了什么情况。（产生了风）告诉幼儿，今天我们要和风儿做游戏。

2．幼儿想象一下自己是某样物体，如：衣服、柳条、风筝等。每位幼儿找一个固定的位置站立。

二、闻风而动

1．幼儿做一个动作，让其他幼儿猜猜风从什么方向吹来。

2．教师用绸布制造风，幼儿根据风向变换做动作。如：“柳条”的扮演者可以弯腰、低头；“衣服”的扮演者可以挥动双手等。

3．教师挥动绸布变风向，幼儿变换动作。

教师可再增加风力大小的要求，如“小风来了”、“大风来了”、“台风来了”、“龙卷风来了”，引导幼儿做出相应的动作变换。鼓励幼儿与同伴合作表演某一物体，一同游戏。

25、老鹰捉小鸡 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

T：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的小朋友的衣服，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。”n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。

26、欢快的小雨滴 活动目标：

1．能跟随音乐用合适的动作表现雨滴下落的情景。2．体验身体运动的乐趣。活动准备： 磁带。

游戏规则：

能用合适的动作自由表现小雨滴落在什么地方的表现。玩法：

一、谈话交流。

1．师：小雨滴会落到哪里呢？ 2．引导幼儿互相讨论，小雨滴落在不同地方的情景。如：落在树叶上会怎么样等？

3．老师引导幼儿分散，用合适的动作自由表现，并说说自己（小雨滴）落在什么地方了。如：落在池塘里的小雨滴，幼儿就做原地转圈的动作。

二、探索快速前进的方法。

1．小雨滴落下来，落在了地上，最后小雨滴流进了小河、大海。这时的小雨滴会怎么样？ 2．鼓励幼儿探索快速前进的方法，幼儿可以分散、小组等形式进行表现。

27、老狼老狼几点 活动目标：

练习跑和按信号做动作，培养抑制力和机敏性。活动准备：

老狼头饰、场地 游戏规则：

1．老狼回答几点时不准回头看.2．幼儿与老狼回答时,必须往前走,不能停留.3．只有说:天黑了,幼儿才能转身往回跑,老狼才可转身追.4．老狼不能追捉已过横线的幼儿.玩法：

在场地一端画一条横线，幼儿站在线后边成一横排，请一个幼儿当老狼，在横线前面。游戏开始时，幼儿与扮老狼的人一同往前走，并齐声问：“老狼老狼几点了?” 然后又问:老狼老狼几点了?老狼回答:两点了.这样继续下去,直至老狼回答:天黑了时,幼儿就转身向横线跑,老狼转身就追,但不得过横线,在横线前被捉到的为失败者.玩过几次,可另选出一人当老狼,游戏重新开始。

28、熊来啦 活动目标：

1．幼儿喜欢参与游戏，情绪积极愉快。

2。幼儿通过游戏培养抑制自己行为的能力，训练反应的灵敏性。3。幼儿能按游戏规则进行游戏。

活动准备：

“熊”头饰一只，圈划幼儿活动范围和“熊家”

游戏规则：

和幼儿一起讨论“熊没来的时候我们干什么？”“熊什么时候出来?”“什么时候念儿歌？”“什么时候不动了”“什么时候游戏结束？”“熊的家在哪里？”等问题。玩法：

一、设置情境，观察讨论熊的习性。

（1）请另一位老师扮成熊，听到主班老师说“哎呀！瞧，我们班来了一只大狗熊！你们快用你刚才的办法试试看，看它会不会吃你！”就出现。

幼儿尝试自己的办法，熊将出声的，动的幼儿抓走。

教师请没被抓走的幼儿介绍自己的方法：没有动，没有出声音等。

（2）教师引导幼儿了解熊的习性： “熊”介绍自己的特点：“人们都叫我‘黑瞎子’，没错，我的眼睛不好，但是我的耳朵可灵了！一点点声音我都能听见！“ 教师引导幼儿讨论遇到熊的时候该怎么办：看到了熊不要动，不要说话，就不会被熊吃了。第二次游戏。熊出现，教师和幼儿一起念儿歌玩游戏。

29、老鼠笼

活动目标：

１．培养幼儿的追逐、躲闪能力。２．培养幼儿的应变能力。活动准备：

平坦较大的活动场地

游戏规则：

若“鼠”连钻数“洞”未被捉住，则轮换。若被捉住，停止游戏一次。

玩法：

多个儿童手拉手向内围成一圈，一个儿童站在圈外扮“猫”，一个儿童在圈内扮“鼠”。游戏开始，大家齐唱“老鼠老鼠一月一，早来!老鼠老鼠二月二，早来!……”一直唱到“老鼠老鼠九月九，逮住老鼠咬一口!”此时，“鼠”自圈内窜出，“猫”趁势追捉。

30、丢手绢

活动目标：

1．增强快速奔跑的能力，提高追逐中的应变技能。2．加强平衡和协调能力，激发对体育游戏的兴趣。活动准备：

场地、幼儿分两组围成圆圈、手帕两块。游戏规则：

丢手绢时不能往后看 玩法：

玩时，众人围圈向内坐，选一人拿手绢在圈外绕行，边走边与众人一起唱：“丢、丢、丢手绢，轻轻地放在小朋友的后边，大家不要告诉他，快点快点儿抓住他，快点快点抓住他!”行进中，悄悄将手绢丢于一人背后。如果此人发现应立即捡起手绢追逐丢手绢者。若追上，丢者需重丢；若追不上或丢者转一圈仍未被发现已将手绢丢下，则罚被丢者站在圈中唱一支歌或表演一个节目。然后，轮换再来。

31、开锁

活动目标：

1．增强快速奔跑和快速反应的能力。

2．培养与人合作的意识，激发对体育游戏的兴趣。活动准备：

学会“金锁锁”儿歌、无障碍物的场地。游戏规则：

1．开锁人必须随儿歌节奏拍圈上幼儿的手。

2．最后拍到的两位幼儿必须沿圆圈向相反方向快跑。玩法：

玩法同切西瓜。附儿歌：金锁锁，银锁锁，一把钥匙开一把锁，“咔嚓咔嚓”哪一把？哪一把？请你自己来开锁，来——开——锁。

32、切西瓜 活动目标：

发展孩子的奔跑能力，提高灵敏躲闪的能力。活动准备：

幼儿分两组围成圆圈。游戏规则：

1．幼儿手拉手，变成一个大西瓜；边念儿歌边围着圆圈走； 2．一个幼儿在圈外做切西瓜的人，随儿歌节拍切西瓜。（“刀”要切在小朋友拉手处）

3．当念“二”时，切西瓜的人切到哪两个小朋友中间，那两个小朋友就马上向相反的方向围圈跑，谁跑回来得慢，谁就来当下次游戏的切西瓜人。玩法：

附儿歌：切切切，切西瓜，我把西瓜切两瓣！

33、贴人

活动目标：

1．能有合作进行游戏的能力。

2．具有快跑、闪的能力与思维的机敏性。活动准备：

宽敞的活动场地上画一直径约5米的圆圈，圈外分6等份画出放射线状 游戏规则：

一、请两位小朋友，一位跑，一位追，被追的小朋友可以跑到圈里任意一位小朋友面前站信（贴人）这时后面一个小朋友就赶紧跑。

二、如果被追捉者连续贴人三次，追捉者仍没种到，就另换捉者。玩法：

1．跑时要在圈外，贴人要到圈里。2．被追到者不再当追捉者。

34、荷花荷花几时开 活动目标：

1．增强快速奔跑和追逐的能力。

2．提高动作的反应速度和敏捷性，激发对体育游戏的兴趣。活动准备：

学会“荷花”这首儿歌、宽敞无障碍物的场地。游戏规则：

1.儿歌对完后才能开始跑。

2.被抓到时，两个幼儿要互换角色。

玩法：

若干幼儿手拉手围成一个大圆圈，几个幼儿站在圈内扮作荷花，圈上幼儿围着荷花和荷花对歌。（圈上幼儿：荷花荷花几时开？圈内幼儿：一月开。）

一月不开几时开？ 二月开。

„„ 六月荷花朵朵开。

35、胯下传球 活动目标：

练习快速传球的本领，培养动作的准确性、灵敏性。活动准备： 大皮球4个。玩法：

1、将幼儿分成人数相等的四组，排成四列纵队，双脚叉开站立。

2、教师讲解游戏的玩法及规则，幼儿游戏。

3、教师指导并表扬遵守游戏规则的幼儿。

4、教师小结评价。

36、小马运粮 活动目的：

1、幼儿练习助跑跨跳过一定距离的平行线。

2、发展幼儿爬行、绕过障碍物跑、跨越、跳越的能力以及动作的协调性和灵活性

3、激发幼儿游戏活动中的竞争意识和合作意识，培养孩子的合作能力。活动准备：

平整的场地、软垫子、障碍物小椅子、绳子、沙袋、羊角球。玩法：

1、活动开始：

老师带领幼儿两路纵队进入活动场地，进行热身运动：双臂绕环手腕、原地跑跨跳。

2、引出活动主题，介绍场地，创设情境：

师 ：马棚里住这一匹老马和一匹小马，有一天，老对小马说：“孩子你已经长大了能帮妈妈做点事吗？”小马高兴地说：“怎么不能，我很愿意帮您做事”。老妈说：“那好啊，你把这半口袋粮食给奶奶送去好不好？”于是，小马就驮起粮食飞快的向奶奶家跑去-------小马在运粮去奶奶家的路途中一共经过四个地方，第一个森林，它要绕过树桩（小椅子）走出森林，第二个是跳过一个小土堆（沙袋），接下来是要爬过一块草地（软垫子），最后要跨过一条河（两根绳子）。

3、穿过障碍，练习助跑跨跳。

**第二篇：大班体育游戏**

大班体育游戏

1、大班体育游戏：占圈

目标：练习跑的动作，并培养幼儿的观察力和机敏性。

玩法：在场地四周画些圆圈，圆圈数要比幼儿数少1个。全体幼儿都站在圆圈里，其中1个幼儿没有圆圈，站在场地中央。游戏开始，大家齐声说： “占圈，占圈，看谁先占到圈。”说完最后一句时，站在圈内的小朋友立刻跑出来和其他小朋友互换位置，这时站在中间的幼儿趁机也去占圈，没占到圈的幼儿再站 在中间去，游戏重新开始。

规则：1.说完“看谁先占到圈儿”以后，才可以互换位置。每个幼儿必须离开自己的圈，不能站着不动。2.没有占到圈的幼儿，必须站在中间去。

注意事项：1.幼儿换圈时不要相互碰撞。2.此游戏不宜人数过多。如果人数多，可将全体幼儿分两组进行。

2、大班体育游戏：跨跳过彩瓶

活动目标：

1、练习助跑跨跳过一定高度的障碍物，提高条鱼能力。

2、勇于大胆尝试，体验成功的快乐。

活动准备：大饮料瓶、椅子搭成的等。活动过程：

1、请幼儿自由分散探索玩瓶子的方法，鼓励幼儿一物多玩。

2、练习助跑跨跳过彩瓶。（重点练习助跑跨跳的动作）

3、竞赛游戏“跨跳过彩瓶”（幼儿分成人数相等的几队，各队再分成甲乙两组，各城一路纵队，分别站在两端起跑线后，听到信号后，各队甲组排头起跑，依次跨跳过彩瓶，跑至乙组拍排头的手，乙组排头继续跑，再次跨跳过彩瓶，先跑完的获胜。

4、听音乐做放松动作。

3、幼儿大班体育游戏：跳圈找颜色

（一）游戏目的：

1、幼儿能协调、灵活地跳圈。

2、幼儿能很好地分辨颜色。

（二）游戏准备：小呼啦圈若干个（也可以画圈）、大纸箱一个、各种玩具若干、篮子两个

（三）游戏玩法：

1、将幼儿分成人数相等的两组，分别站在各自的起跑线上。将玩具放入大纸箱，纸箱放在离起跑线十米的终点处。将呼啦圈分成两部分，不规则的摆在两队起点到终点之间（间距不要过大）。

2、老师说“开始！红色！”两组的第一名幼儿手里拿着篮子开始跳圈跳向终点（可以单腿跳也可以双腿跳），然后在纸箱里选择带有老师指定颜色的玩具放到篮子里（玩具上只有有一种颜色符合就可以），带着篮子跑回起跑线。最先回来并且带回指定玩具多的小组获胜。

3、第一名小朋友把篮子交给第二名小朋友，然后老师喊“开始！绿色！”第二名小朋友跳向终点后，把篮子里的玩具先倒进大纸箱，然后选择带有老师指定颜色的玩具放进篮子，重复上述过程。

（四）注意：

1、老师要注意幼儿可能会抢同一件玩具。

2、幼儿必须每一圈都要跳到。

4、大班体育游戏：电羊

活动目标：

1、练习在一定范围内动作较灵活的四散追逐跑。

2、通过游戏，提高四散追逐跑的能力，知道日常生活中要安全用电。

3、在活动中注意安全，不与同伴碰撞。活动准备：大灰狼头饰一只，录音机，磁带。

活动过程：1． 开始部分：动物模仿操，能听音乐跟着老师做操。2． 基本部分（1）新授“电羊”的游戏。交代游戏名称，介绍游戏玩法、规则、边讲边示范。教师请小朋友扮小山羊，这当中有老师事先指定的几名“电羊”。小羊在场地上一边玩耍，一边念儿歌：“头上两只角，身上长白毛。爱吃青青草，咩！我是小山羊。”另选一幼儿扮大灰狼，背对“羊群”站立。儿歌念完，“大灰狼”转身喊：“我来吃羊啦！”即追逐“羊群”，“羊群”四散跑开。如果大灰狼捉住了“小山羊”，就可把“小山羊”带出场外。如果“大灰狼”抓住电羊，电羊就发出“的铃铃”的声音，“大灰狼”触电，站着不能动。千万注意，不能让“大灰狼”和其它“小山羊”知道谁是电羊。（2）让幼儿学念“小山羊”儿歌数遍。（3）幼儿玩电羊游戏数遍后，教师鼓励小山羊不要被大灰狼抓住，表扬没被抓住的幼儿。而“大灰狼”抓“小羊”越多越能干。活动结束：玩民间游戏“炒蚕豆、炒豌豆”数遍。简单小结，表扬机智、勇敢的小朋友。

5、大班体育游戏：穿地道

活动目的：让幼儿联系听信号原地转向和改变方向跑。活动准备：场地准备

活动指导１、热身，入场；２、引题，介绍玩法；让一半的幼儿做地道，让他们站成四列纵队，然后两臂侧平举手拉手，则横队和横队之间的通道即为地道，其余的幼儿则为穿地道者。游戏开始时，穿地道的幼儿分散地在各条“地道”上随意跑动，教师发出口令：“向左（右）――转！”组成地道的幼儿立即放下手臂，同时向左右转身。然后再侧平举，手拉手地组成新地道。穿地道的幼儿继续在新地道中任意跑动。反复转身数次后，让两组幼儿交换角色，然后继续进行游戏。３交代注意事项：教师要指挥穿地道的幼儿统一跑的方向，以避免他们互相碰撞。４、幼儿游戏，师参与游戏，玩中指导。５、整队，休息。结束。

6、分组活动：球类、毽子、跳绳、球拍；

活动目的：练习新玩法，提高幼儿身体的灵敏性。

活动指导：１、让幼儿在班级规定的场地内活动，进行各种器械活动。２、天气转凉，提醒幼儿增减衣服，小心受凉。分小组活动，若要轮换器械，有秩序地进行。

7、大班体育游戏：《渔夫捕鱼》

游戏目标：培养幼儿相互合作及灵活闪躲跑的能力。游戏准备：

1、幼儿人手一条绳子（约2米）。

2、幼儿学会儿歌《鱼儿游呀游》。形式和人数：集体游戏，10—20人。玩法：在场地上先指定“海面”的范围，超出部分则为“沙滩”。游戏开始时，先指定一幼儿为渔夫，教师带幼儿念儿歌《鱼儿游呀游》，当教师回答到“X人来变幼儿游”时，幼儿根据回答中的人数迅速合作，即兴由一幼儿当鱼头，后面的幼儿一一用绳子套住前面一幼儿的腰，两手拿住绳子的末端跟着“鱼头”游。待幼儿随机组合完毕，此时渔夫可去抓任意一条鱼的“鱼头”，当“鱼头”被抓住或“鱼身”散掉就算被捕住，当鱼被逼离出海面，即到沙滩也算被捕住。以最后剩下的一队为优胜队，可由优胜队的幼儿推选出一幼儿当“渔夫”，游戏重新开始。建议：

1、幼儿人数与游戏进行中实际所需的人数有差距时，教师应适当调节，也可多请1—2个渔夫。

2、游戏也可让幼儿自由选择同伴，不限制每条鱼的组成人数，将儿歌后部分改为“谁来变成鱼儿游？我来变成鱼儿游。“

3、教师应注意幼儿用绳子所套的身体部位，以腰部为最适宜处。附儿歌《鱼儿游呀游》：师：小小鱼儿游呀游，在那游？幼：在这游。几人来变鱼儿游？ 师：X（一般为2—5人）人来变鱼儿游。

8、大班体育活动教案：老鹰捉小鸡

一、活动目标：

1、练习灵活地躲闪跑及小组协调一致动作的能力。

2、幼儿能积极的参与活动，并能得到其中的快乐。

二、活动准备：老鹰和小鸡的头饰。

三、活动过程：

（一）、热身：教师带领幼儿进行热身活动，如：一些反应游戏、慢跑、幼儿活动操。

（二）、活动开始：

1、一名幼儿做“老鹰”，一名幼儿做“鸡妈妈”，其余的为小鸡。

2、“鸡妈妈”与“小鸡”们分散开，边做动作边说“叽叽叽，叽叽叽，小小虫儿在哪里？”

3、“老鹰”飞来了，“鸡妈妈”张开双臂：“孩子们，快躲到妈妈的翅膀下。”小鸡们排成竖队，用双手依次拉住前面幼儿的衣服，一起念儿歌：“老鹰天上飞，小鸡地上跑，老鹰捉小鸡，就是捉不到。”

4、“老鹰”扑捉队尾的“小鸡”，“鸡妈妈”张开双臂保护“小鸡”，“小鸡”随“妈妈”左右移动，灵巧的躲闪，不让“老鹰”捉到。

5、被捉的“小鸡”离开场地。

（三）、活动结束、教师组织幼儿进行放松活动。

四、活动结束

教师总结幼儿今天的表现，表扬和鼓励幼儿在活动中表现积极的幼儿。让幼儿在参与游戏的同时，感受到体育活动的快乐。同时，教师要照顾到那些在活动中比较安静的幼儿，使其也能在活动结束的时候获得快乐，以培养他们对体育活动的兴趣。

9、大班体育游戏教案：报纸游戏

教学目标：

1、利用报纸进行体育游戏，让幼儿尝试报纸的不同玩法，提高身体平衡能力。

2、通过本次教学活动发现幼儿的社会性，增强幼儿的合作意识。

教学准备：

1、幼儿每人一份报纸，乒乓球四个。

2、录音机一台，磁带一本，四张红色蜡光纸。

教学过程：

一、开始部分：教师与幼儿室内谈话：我们桌子放的是什么？报纸有什么用途？

二、基本部分：在教师准备的游戏中穿插幼儿提供的游戏方法，让幼儿的劳动成果得到认可，给幼儿以成功感。另有些好的意见因材料不具备或其他原因不能进行的可让幼儿课下自行组织或答应幼儿放在下节课进行。

1、竞走。将报纸顶在头上四散走，教师拍手变换速度，幼儿随着节奏走，比比谁的报纸顶的时间长，不掉下来者为胜。

2、粘报纸。将报纸放于胸前起跑后便将手松开，报纸能粘在身上者为胜，并思考报纸为什么能粘在身上？

3、托球。将报纸对折几次成一乒乓球拍，幼儿分成人数相同的四队进行托球比赛，又快又稳的一对为胜。

4、舞长龙。接上游戏请幼儿将报纸折成细长条，每个幼儿手握自己及幼儿的报纸头（除首尾幼儿）连成一条长龙进行舞长龙比赛，长龙不能断，先到终点的长龙为胜。

5、过“河”。将报纸撕成两块当“石头”，放一块“石头”在“河”里，两脚站在“石头”上，接着把第二块“石头”放在第一块“石头”前头，两脚站在第二块“石头”上，依次踩着“石头”过河去，幼儿继续原来的四队，先到的一对为胜。

6、“心”连“心”。请每对幼儿合作将报纸团成一个结实的圆球，用红色蜡光纸包裹成红“心”。请每两队幼儿合成一组，两个幼儿拥抱夹红“心”从起点走到终点再返回，先进行完的一组为胜。

10、大班体育课：《小猴摘桃》

活动目标：

1、练习钻、跑、爬的能力以及动作的协调性和弹跳力。

2、指导幼儿遵守游戏中三项规则，培养幼儿的规则意识。

活动准备：桌子1张，平衡木1个，小盆一个，桃子图片若干。活动过程：

1、热身运动。（太阳公公起得早，我们一起做早操）

2、导入：（1）介绍新朋友——小猴子 游戏1：钻山洞摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，跑到树下跳起摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。游戏2：钻山洞、走独木桥摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，走过上方有障碍物的独木桥，跑到树下跳起摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。游戏3：钻山洞、走独木桥、上树摘桃子

介绍游戏规则：听音乐，游戏开始，教师发出信号，第一个幼儿向前跑去，两手两膝着地爬过山洞，走过上方有障碍物的独木桥，爬到高高的梯子上（大树上）摘桃子，转身直接跑回，将桃子放进小盆拍第二个幼儿的手，站到队尾，依次进行。

11、斗鸡

目标：培养幼儿毅力，提高单脚战立的能力。准备：选择一快平坦的场地或草地。

玩法：两人一组左（右）单脚站立，腿抬起，用手握住腿踝关节，游戏开始，双方用膝互撞或用躲、闪等动作，使对方失去平衡。

12、包袱、剪子和锤子

目标：发展幼儿弹跳的能力。准备：平坦场地一块。

玩法：幼儿两人或三人一组，面对面战立，游戏开始，同时用力向上跳，落地时两脚可任意成三种姿势：（1）脚并拢表示“锤子”（2）两脚左右开立表示“包袱”（3）两脚前后开立表示“剪子”。注意：包袱胜锤子，锤子胜剪子，剪子胜包袱。

13、幼儿园大班体育游戏：扔沙包

一、游戏目标：练习单手肩上用力的投掷，发展全身协调力。

二、游戏准备：投掷用的沙包，场地一端画一起点线，距起点线5、6、7米处各画三条线，在起点线前2米处系一高1.5米左右的绳子。

三、活动过程：

（一）幼儿集体练习投掷，要求幼儿按操作要领做，用上蹬腿、转身挥臂的综合能力，将沙包从前面的绳上投过。

（二）幼儿分组比赛，可同时五六个儿童一起投，投到5米线得一分，投到6米得二分，投到7米得三分，没有投到线的不得分，投到后把三次所得的分加在一起为总分。最后比赛谁得分最多谁为优胜者。

（三）顶沙包走。

四、游戏讨论：沙包不掉下来还要走得快应该怎么办？1． 保持头部不动腿要快走。2． 练习头顶沙包。3． 几个人一起比赛，从起点到5米处返回来看谁快。（沙包掉了必须捡起来顶上。）

14、体育游戏游戏：《摘水果》

目的：①练习助跑跨跳，培养弹跳能力。②发展平衡能力。准备：椅子，水果图片，自制果树，皮筋。场地布置如图示。玩法：幼儿助跑跳过用椅子和皮筋搭成的“小河”，再走过有间隔的椅子――“小桥”，到“果树”上摘下水果，沿直线跑回原处。游戏可以反复进行。建议：皮筋的高度与椅子的间隔可以依据幼儿的能力自由调节。

15、体育游戏游戏：《传绣球》

目的：练习用双脚传物，发展幼儿腹部肌肉的力量，培养合作意识和能力。准备：大海绵包，小椅子。

玩法：把椅子摆成一个圆圈，幼儿坐在椅子上，用双脚夹住大海绵包，传给下一名幼儿。要求尽量不让大海绵包掉在地上。建议：游戏可以脱掉鞋子进行。幼儿熟练掌握了游戏的玩法以后，可以组织分组比赛。

16、守球门(大班体育游戏)目的:培养幼儿的灵活性。方法;幼儿坐成圆圈,圈上留有缺口,请一个幼儿站在缺口处,当守门员,另请四至五名幼儿各拿一只球(可用塑料球或其他适当的球),放在地上,用脚将球踢到缺口处,守门员如果没有踢回球或抱住球,就算输了,换一个守门员。注意:踢球幼儿要经常轮换。守球门(大班体育游戏)目的:培养幼儿的灵活性。方法:幼儿坐成圆圈,圈上留有缺口,请一个幼儿站在缺口处,当守门员,另请四至五名幼儿各拿一只球(可用塑料球或其他适当的球),放在地上,用脚将球踢到缺口处,守门员如果没有踢回球或抱住球,就算输了,换一个守门员。

17、大班体育游戏：赶小鸡

一、游戏目标：1．练习将圆柱体向指定方向滚动，感知圆柱体特性。2．会创造性地玩易拉罐，并能创造出多种玩法，练习用棍拨的动作技能。3．培养良好的合作精神与对体育游戏的兴趣。

二、游戏准备：棍棒人手一根，易拉罐若干，纸箱4个，木珠若干，录音机一台，录音带一盒。

三、游戏过程：1．（播放录音）小朋友出场，跳欢快的舞蹈“找朋友”。2．出示易拉罐，让幼儿认识圆柱体特征。教师示范用棍棒拨易拉罐，让幼儿观察圆柱体的特性。3．赶“小鸡”。小朋友每人手持棍棒，从纸箱中把“小鸡”赶出，要求小朋友把“小鸡”赶到指定方向。喂小鸡：小朋友把“小鸡”赶到木珠前面，把木珠放进易拉罐里（当作喂小鸡）。喂完小鸡后，让小朋友把“吃饱了的小鸡”赶回家（赶回纸箱内），与小鸡做游戏。小朋友自由玩易拉罐，鼓励幼儿创编出多种活动方法：如用脚踩平衡，双脚夹着跳，抛接易拉罐，进龙门，用头顶着走。4．赶“小鸡”比赛，幼儿分四队活动。玩法：以最快速度，协调地用棍棒把“小鸡”赶到指定地点吃小虫。然后，把吃饱了的小鸡赶回鸡窝（纸箱）为胜。活动前，幼儿手持一易拉罐，排头的小朋友手执棍棒赶“小鸡”回“鸡窝”后，迅速将棍棒交给下一位幼儿，游戏依次进行。注意：每只小鸡，每次只能吃五条小虫（五粒木珠）。5．听音乐离场

18、体育游戏活动：火车钻山洞

目标：练习正面钻的动作，增强腿部肌肉的力量。

玩法：每名幼儿当一节车厢并装上货物(背上背一个球或用其他东西)。游戏开始，教师说：“火车开了。”幼儿一个跟着一个走，并念儿歌：“火车呜呜响，喀嚓喀嚓上山岗，钻山洞，过大桥，运货忙又忙。”当教师说“钻山洞了。”这时，由教师指定的幼儿，每两名组合在一起，举起双手搭成一个山洞，其余幼儿依次钻过。教师说“到站了。”幼儿嘴里发出“嗤――”的汽笛声并停下。游戏可反复进行。

规则：(1)幼儿背着的球不能碰山洞，球不能掉下来。(2)一定要钻过山洞。

19、贴烧饼：幼儿扮演烧饼围成一个圆圈。一人做贴烧饼的人，一人去追贴烧饼的人。贴烧饼的人在被追的时候可以贴在圈上的任何烧饼，被贴的烧饼必须马上逃跑，如果被抓到则交换角色继续游戏。此游戏可以做多层的烧饼进行。20、打籽:： 用沙包作籽，游戏者分成两组。在场地上画两条直线，两线间隔5米。一组游戏者在两线的区域内，一组的游戏者站在两线的外面。站在区域外的游戏者用沙包打向区域内的游戏者，区域内的游戏者进行躲闪，不让沙包砸到。如果被砸中就停止游戏，如果能接住沙包就能救起被砸中的游戏者。两组可互换角色反复游戏。

21、瞎子”摸“拐子”： 可多位幼儿共同参加游戏。一人用手帕蒙住眼睛当“瞎子”，一人将左手抓住左小腿当“拐子”。游戏开始，“拐子”吹口哨，其他幼儿在一定范围内四散跑开，“瞎子”听声去摸“拐子”，“拐子”被摸住，双方对换角色，其他人被摸住就退出游戏，下一轮再玩。

22、“警察”捉“小偷”： 幼儿平均分为两组，一组为“警察”，一组为“小偷”。场地上，分别画两个圈为各自的“家”。游戏开始，“小偷”出来活动，四散跑开，“警察”出来捉“小偷”，把“小偷”捉回“警察”的家，未被捉住的“小偷”如果跑回自己的“家”，“警察”就不能再捉了。

23、种西瓜： 四人一组站成圆圈，然后，依次把脚钩在前一个人的脚弯里，形成脚搭成的圆圈。大家一起拍手边念儿歌，单脚跳着绕圈前进（此游戏适合较大的幼儿玩）

24、切西瓜： 几位幼儿手拉手围成一个大圆圈（做“大西瓜”）。一位幼儿做“切西瓜”，边念儿歌边绕着圆圈走，并做“切西瓜”的动作，念到最后一个字时，将身边两位幼儿拉着的手切开，然后站在被切开的位置。被切到的两位幼儿则必须立即朝不同方向跑一圈，再回到原位，先到达原位者即为再次游戏的“切瓜人”。

附儿歌：切，切，切西瓜，西瓜西瓜哪里来，农民伯伯种出来，我把西瓜一切二。

25、红灯、绿灯，马上开灯： 请一位幼儿背朝众幼儿做开灯者，站在场地的另一端，众幼儿朝前随意行走或做各种姿势的动作。当开灯者大声说完“红灯、绿灯，马上开灯”转回头时，众幼儿必须立刻如木头人一般静止站立，直至开灯者再转回头。若在此间有人控制不住而动了，将被请出。游戏反复进行，谁能坚持到最后一个则为胜者，然后由胜者当开灯者。

26、地雷爆炸：游戏前先用猜拳决出一个为追逐者，其余幼儿为逃跑者。逃跑者可以四散跑，追逐者只要能捉到一个人就算胜利。逃跑者保护自己的办法就是，快被捉住时，可以立即蹲下说“地雷”：追逐者就必须停止追他，另找目标追逐。而“地雷”只能远地不动地蹲着，等其他人来拍一下，并喊“爆炸”，才被解救，继续做逃跑者。被捉住者为第二轮游戏的追逐者。

27、捉“龙尾”：幼儿中选一人当“龙头”，一人当捉“龙尾”者，其余幼儿一个接一个地拉住前一位的后衣摆接在“龙头”后面做“龙身”，最后一人当“龙尾”。“龙头”带着“龙身”左右移动跑，让“龙尾”躲避捉拿。注意“龙身”不要脱节。如“龙尾”被捉，要自动退下，倒数第二人自然成为“龙尾”。此游戏具体玩法与“老鹰捉小鸡”相似。

28、“猎人”抓“野兔”：提供若干个纸箱或呼啦圈、竹圈、树枝圈当“山洞”，每个“洞”里藏一名幼儿做“野兔”，但是有一只“野兔”没“山洞”。另请一位幼儿当“猎人”。游戏开始，“野兔”钻出“山洞”到外面一边玩一边念儿歌。儿歌一念完，“野人”只能抓没躲进“洞”的“野兔”。抓到“野兔”后交换角色，游戏重新开始。

29、“盲人”捉“鱼”：画个直径3～5米的圈做“池塘”，扮“鱼”的幼儿在“池塘”里随意走动、拍手、大笑、说话，但不能跑出“池塘”。一位幼儿用手绢蒙住眼睛当“盲人”，到池塘捉“鱼”。哪只“鱼”被捉到就与“盲人”更换角色，游戏继续进行。

30、炒豆豆：两人相对而立，手牵手，边念儿歌，边有节奏地向左右协调摆手。儿歌念到最后一句时，两人举起一侧的手臂来共同钻过翻转身体180度，还原姿势。游戏反复进行。游戏者要随着童谣节奏一起侧身翻转，或转180度，或转360度。培养幼儿身体的柔韧性、协调性。儿歌：炒黄豆，炒黄豆，炒好黄豆翻跟头。

31、手推车：三人幼儿猜拳决胜负，胜者先趴下做“车”，其余两人分别把胜者的小腿抬起，夹在身体的一侧做“推车”人，“推车”人不能过分用力，做“车”人要双手撑地走，注意要选择平整而清洁的地面进行游戏。

32、脚尖脚跟脚尖踢：幼儿双手叉腰，边念边跳。“脚尖”（右脚尖朝后点地），“脚跟”（右脚尖朝前点地），“脚尖踢”（将右脚尖朝左前方点地，接着向右前方踢）。第二遍换左脚，依次反复进行。

33、摸瞎子：一般五六个幼儿一起游戏，只要有一片空地，一条丝巾就可以了。

在地上画出一个正方形区域，作为游戏场地。大家站在场地内，先选出一个人当“瞎子”，用丝巾蒙住他的眼睛，确保看不到任何东西，然后推着他转三圈，就开始“摸”人了。当“瞎子”的人要努力“摸”到并抱住一个人，还需要能够通过身高、头发等特征“摸”出被捉到的人是谁。如果猜不出被捉到的人，则继续当“瞎子”，放了这个人，转三圈，再“摸”。如果猜出是谁，那么换由这个被捉到的人当“瞎子”，蒙上眼睛，转三圈，开始“摸”人。在摸的过程中，大家可以通过发出声音，也可以突然拍他的后背，来吸引当“瞎子”的人，但是当“瞎子”捉到一个人开始猜的时候，就不能发出声音了。如果有人被逼出边线，那么也算这个人失败，由他来当“瞎子”。

34、金锁银锁：请一名幼儿做“关锁”人，该幼儿的两手掌作“锁”，手指张开，手心向下，其余幼儿的手指触在“关锁”人的手掌中。游戏开始，大家一起念儿歌，念毕，“关锁”人捏紧手掌，被捏住的幼儿站在场外。游戏重新开始。游戏时，“关锁”人必须等儿歌念完后才能把手掌关住。培养幼儿动作的敏捷性。儿歌：金锁银锁，金锁银锁，咔嚓一锁，嚓啦一锁。

35、我们都是木头人：幼儿围在一起，请出一“领导”人站于前。游戏开始，幼儿边拍手边念儿歌边自由走动，念到最后一个字时，静止不动，谁动了就为失败者。为提高幼儿兴趣，“领导”人可在念完最后一个字时做一个动作，如：“平衡”状、“小猴”状等。其余幼儿迅速学祥并静止，学错动作或走动者为输。培养幼儿自我控制的能力。儿歌：三、三、三，山上有个木头人，不许说话不许动，还有一个不许笑。

36、攻球入门： 两张旧报纸重叠，卷成直径2～3厘米左右的纸棒。将一张报纸揉卷成直径为8～10厘米的球形，用透明胶带包成纸球。用两个矿泉水瓶装水，摆成宽窄适宜的球门，然后在一定距离内，两人以上用纸棒玩攻球入门的游戏。此法也可用竹棒安上果奶瓶当门球棒，击球进门。

**第三篇：大班体育游戏**

大班体育游戏

一、荷花荷花几时开 活动目标：

1、感受与同伴合作，共同游戏的乐趣。

2、帮助幼儿练习在一定范围内四散追逐跑。玩法：

幼儿围成一个大圆圈，请几名幼儿蹲在圈内扮演“荷花”，圈上的幼儿边念儿歌便围着“荷花”走，当念到“六月荷花朵朵开”时，圈上幼儿做开花动作后四散跑开，而圈内的“荷花”就跑去抓住，抓到幼儿就算获胜。

二、贴膏药 活动目标

1、让孩子学会报数，在范围类有目标的做事。

2、让幼儿学会合作，以及有团队感。

3、训练幼儿的追逐，躲避等能力。玩法：

现在老师当猎人来打猎，所有小朋友都是动物哈，然后有一个小动物在森林玩，当老师追到那个小朋友时，就换那个小朋友来当猎人，老师当小动物，但是我们小动物可以请其他的小动物帮忙，就是当你跑累了，就贴在一个小朋友的身后，这样你就可以休息。

三、老鹰抓小鸡 活动目标：

1、训练幼儿走障碍物、平衡、立定跳远和快速跑的技能。

2、发展幼儿动作的灵敏性和反应能力，学会躲闪。

3、培养幼儿对体育活动的兴趣。玩法：

当听到老鹰的音乐，小鸡马上躲到母鸡妈妈身后，一个跟一个搭着肩。（或者当听到老鹰的音乐时，小鸡马上变成老鹰不爱吃的东西，一动也不动。）

四、切西瓜 活动目标：

发展孩子的奔跑能力，提高灵敏躲闪的能力。玩法：

1．幼儿手拉手，变成一个大西瓜；边念儿歌边围着圆圈走；

2．一个幼儿在圈外做切西瓜的人，随儿歌节拍切西瓜。（“刀”要切在小朋友拉手处）

3．当念“二”时，切西瓜的人切到哪两个小朋友中间，那两个小朋友就马上向相反的方向围圈跑，谁跑回来得慢，谁就来当下次游戏的切西瓜人。附儿歌：切切切，切西瓜，我把西瓜切两瓣！

五、种(点)黄豆

活动目标：练习跑跳，培养幼儿协作游戏的能力。玩法：

游戏方法三人一组成倒“品”字站立，前排的两人，内侧手互握；后排一人，单足站立，另一脚搭在前排两幼儿相握的手上，两臂搭在前排两人的肩上。

游戏开始，前排的人架着后排的人边念儿歌边往前跑，被架者单足跳，如被

架者双脚落地即换人，三人轮流当被架者。

游戏规则前排两幼儿相握的手不能放下。

建议1．可三人同时单足跳。

2．此游戏适合大班幼儿。

六、丢手绢 活动目标：

1．增强快速奔跑的能力，提高追逐中的应变技能。2．加强平衡和协调能力，激发对体育游戏的兴趣。玩法：

玩时，众人围圈向内坐，选一人拿手绢在圈外绕行，边走边与众人一起唱：“丢、丢、丢手绢，轻轻地放在小朋友的后边，大家不要告诉他，快点快点儿抓住他，快点快点抓住他!”行进中，悄悄将手绢丢于一人背后。如果此人发现应立即捡起手绢追逐丢手绢者。若追上，丢者需重丢；若追不上或丢者转一圈仍未被发现已将手绢丢下，则罚被丢者站在圈中唱一支歌或表演一个节目。然后，轮换再来。

七、喊数抱团 活动目标：

１.初步学习喊数抱团的游戏，了解玩法。（知识能力技能）

２.在玩的过程中，培养孩子的应变能力，增强团的意识。玩法：

在圆圈的线上找到一个自己的位置，一起围着圆圈走，当听到指示的时候，抱起来组成团．最后经过数数检验其正确性．找不到的 孩子受到一定的惩罚。（多玩几次，同上进行）八：老狼老狼几点了 活动目标：

1、在原有民间游戏的基础上，引发幼儿创造新的玩法，体验自主游戏的快乐。

2、引导幼儿学会分析并选择合适的游戏形式，提升幼儿间的合作能力。

3、锻炼幼儿灵敏的反应能力和身体协调性。玩法：

（1）、以客人“老狼”要来和大家做游戏引起孩子的兴趣，通过提问引出活动名称“老狼老狼几点了”。再次通过孩子们的回忆让孩子自己说出活动的玩法以及遵守的规则。

（2）、游戏开始，老师在场地上先画一横线，一边是小朋友的家，一边是大家活动的场地。老师扮演老狼，小朋友们跟在老狼的身后，边走边问：“老狼老狼几点了？”老狼回答“xx点了！”重复几次。当老狼回答“天黑了！”就要突然转身去捉孩子们，孩子们也要赶紧跑回家，如果在到家之前被老狼捉住，就算输了，要为大家表演个节目。

(3)、由被捉住的幼儿扮演老狼，继续进行游戏。

九：城门城门几丈高

儿歌：城门城门几丈高，三十六丈高，骑花马，带大刀，走进城门套一套，问你吃橘子还是吃香蕉？

两个幼儿做城门，双手相握上举，事先商量好，一方为“橘子”，一方为“香蕉”。其余幼儿围成圆圈，边念儿歌边依次钻过城门。当儿歌念到最后一个字时，做城门的两个人手放下，套住一个参加者，然后问他要吃香蕉还是橘子，被套住的人回答后，站在相应的一方后面，等所有幼儿被套完后，比一比香蕉多还是橘子多。

十：丢沙包

在规定场地内两边都用沙包投掷站在中间的人，中间的人若被沙包打中则下场，只要用手接住“打手”们扔过来的沙包就能多一条命。

十一：红灯绿灯停

大部分幼儿站在起始线后做好准备，一名幼儿在场地的另外一头发号施令，游戏开始，幼儿开始走步，发号施令的幼儿背对幼儿念“红灯绿灯停”念到停时转身，此时走步的幼儿不能动，动的幼儿暂停一次游戏，游戏重复进行，直到发号施令的幼儿被走步的幼儿拍到。

十二：定身法

十三：瞎子摸人

1、首先选择出一位同事作为首任“瞎子”，戴上眼罩，照在原地不要动；

2、然后，其他人以瞎子为圆心围成一个圆圈；

3、游戏开始后，“瞎子”原地自转3圈；

4、在瞎子自转的时候，其他人顺时针走动；

5、当瞎子停下后，其他人也要停下，此时所有人不能发生；

6、瞎子需要说出此时与自己面对的同事的姓名；

7、瞎子可以通过走到前方，摸对方的脸型，或者用鼻子闻（据说有的美女身上的香水会暴露他的信息哦），当然，也可以问对方是谁，对方可以选择不回答，或者用假声回答一个姓名来误导瞎子；

8、瞎子必须在2~3分钟内给出答案，如果猜错，则瞎子要表演一个节目，然后继续游戏，如果猜对，则被猜中者变成瞎子，游戏继续。

**第四篇：大班体育平衡游戏**

大班体育平衡游戏——两人三足

活动目标：1，锻炼幼儿身体的平衡能力和协调能力。

2，培养幼儿之间的合作意识，加强合作能力。

活动准备：平整的场地、绳子若干、活动过程：1，先带领幼儿做热身活动。（特别是腿部。）

2，把幼儿分成若干个小组（两人一组），幼儿自由选择一个小伙伴，老师帮忙用绳子把其中一名幼儿的右腿和另一名幼儿的左腿拴在一起。

3，让幼儿先适应绑住腿之后的行走（提醒幼儿注意安全），过一段时间（在这段

时间内，老师划好起点线和跑道，放好五个终点标志）„„排成一纵列准备。

4，小组一个接一个地沿着跑道走向终点，然后绕过终点走回起点。

5，当幼儿渐渐熟悉了“两人三足”游戏的玩法，就开始竞赛，若干组幼儿同时从起点出发，沿跑道走向终点，绕过终点标志先返回起点的为胜（再次提醒幼儿要注意安全）！

活动结束，带领幼儿做放松操，并整理好活动器材。

**第五篇：大班体育游戏集锦**

大班

运小猪

设计者：袁丽华

活动目标：

1.增强上下肢的力量，培养坚持力。

2.提高身体活动的协调性，感受体育活动中合作的快乐。活动准备：小猪头饰若干、粗木棒若干、背景音乐 游戏玩法：

1.幼儿分散在场地上，将幼儿分成两人一组，其中A幼儿做背猪人B幼儿戴小猪头饰扮演小猪。音乐响起，当教师发出“背小猪”的口令后，A幼儿立刻背起B幼儿在场的中行走，10秒左右，音乐声停，A幼儿放下B幼儿。教师说“交换”，AB幼儿互换角色进行。

2.3人一组，两人肩扛粗木棒扮演抬猪的农夫，另外一人戴小猪头饰扮演小猪。小猪粗木棒的中端做好抬得准备。当教师发出“抬小猪开始”的口令后，扮演小猪的幼儿马上收缩双腿握紧粗木棒成悬空状，扮演农夫的幼儿马上抬起小猪往对面的终点快走，到终点后放下小猪，交换角色，再做准备，等待场地上小猪全部抬结束。如此反复进行。

山林大战

设计者：陆爱华

活动目标：练习手、脚着地向上爬，发展幼儿的协调性、柔韧性。活动准备：玩具娃娃若干，用硬纸板制作的担架若干。游戏玩法：

1.老师扮演总指挥，总指挥说：“一班注意，一班注意，山顶发现有怪兽出现。”一班幼儿手持枪（做手持枪姿势），爬上山头打怪兽。

2.总指挥说：“二班注意，二班注意，前线有许多伤员，请马上营救，把救出的伤员抬回山下大本营集中。”二班幼儿两两合作抬担架快速跑向山头，营救伤员（玩具娃娃），然后快速下山到大本营集中。

山上有个XX人

设计者：张玲珊

活动目标：训练幼儿自控力和想象力。

游戏玩法：游戏时边念儿歌边自由做动作，其中的XX用水果来代替。儿歌念完后幼儿做出各种水果的造型。教师在幼儿摆出造型后，拿“水果刀”切水果，走到一个水果人前，切开水果，该幼儿恢复原样；或者教师在前面，说先切水果的某一部分，则该部分就解放。

抢椅子

设计者：张玲珊

活动目标：锻炼幼儿的快速反应力和集中注意力。

活动准备：场地上画10个圆圈（圆圈大小能容纳6张椅子），并标上1—10的数字。

游戏玩法：游戏开始幼儿围着椅子转，当听到老师的报数声，就立即踩进有关数字的圆圈。例：老师讲踩“单数”，幼儿就分别走到标有“1”、“3”、“5”、“7”、“9”的数字圆圈中去。然后游戏重新开始。

猜猜我是谁

设计者：张玲珊

活动目标：锻炼幼儿的听辨能力。活动准备：幼儿排成圆圈的队形。

游戏玩法：大家手拉手围成一圈儿，中间一幼儿（笼中人）用两手捂住自己的双眼蹲在正中央。大家一边围着圈转，一边唱歌，唱完大家一起蹲下来。唱到“猜猜身后谁在闹”的时候，中间的幼儿（笼中人）要猜出身后的人，并叫出他的名字。被猜中者换在中间做笼中人。

抛皮球

设计者：张玲珊

活动目标：

1.发展幼儿的灵敏性 2.锻炼幼儿的快速反应力 活动准备：皮球一个

游戏玩法：向上抛球的幼儿，随便喊一个游戏者的名字，其他人立刻从被喊名字的人身边逃走。被喊名字的人接到球后，马上向大家喊“停”，让大家停止跑动。然后数“一、二、三”，向一个人跑3步后向他抛球，尽力让球碰到他。被球碰到的人拾球后再抛球，使游戏重新开始。如未碰到此人，则有抛球者再捡球，然后再抛球，游戏重新开始。

蹲蹲乐

设计者：俞建英

活动目标：训练幼儿腿部肌肉和敏捷的反应能力。活动准备：小动物头饰六只

游戏玩法：幼儿以三人为单位组成两队面对面站立，每位幼儿戴上动物头饰（小猫、小狗、小兔组成一队，小羊、小马、小牛组成一队），由其中一名幼儿开始，如“小猫”边做坐下、起立动作，边说，“小猫蹲小猫蹲，小猫蹲完小羊蹲”，这时候小羊就赶紧也做坐下、起立的动作，然后再打出下一个蹲的是谁，如此类推，如果在5秒钟内该你蹲你没有蹲那就要被淘汰了，比赛中如果有一方的队员都被淘汰了，那另一方就是这一轮的获胜者，如果最后剩下2个人分别是2个队的队员，那么由教师参与进去继续比赛，直到淘汰出一方为止。

官、打、捉、贼

设计者：俞建英

活动目标：训练幼儿反应能力。

活动准备：四张纸条，上面分别画有表示官、打、捉、贼的图案。

游戏玩法：幼儿四人一组围在一起抓阄，自己当什么人不告诉别人，抓到表示“捉贼”阄的幼儿在其余三名幼儿中猜谁是“贼”，如果猜对了，则由“法官”判定打“贼”多少下，由负责“打”的幼儿执行，如果猜错了，也由 “法官”判定打多少下，但被打的人不是“贼”，而是“捉”的幼儿。

传帽子

设计者：陈瑜

活动目标：提高幼儿的应变能力，培养幼儿活泼开朗的性格。活动准备：小草帽20顶 游戏玩法

1.将幼儿分成人数相等的两组排成两行（坐或站），各行排头的幼儿前面放有10顶小草帽。

2.各行排头的幼儿将第一顶帽子戴在头上后，第二个幼儿立即从第一个幼儿的头上摘下帽子戴在自己的头上，后面的幼儿依次传下去。

3.当第一个幼儿被摘下帽子后马上将第二顶帽子戴在头上，同样依次不断地戴下去，直至10顶帽子传戴完为止，传得快的组为胜。

注意事项

1.必须是前面的幼儿戴上帽子后，后面的幼儿才能摘下。

2.必须是等后面的幼儿摘下帽子后，前面的幼儿才能戴上另一顶帽子。

3、游戏开始时，可先让幼儿做几次练习，获得初步的经验后再进行竞赛。

熊与小孩

设计者：陈瑜

活动目标：训练走跑闪躲的速度和反应的灵活性

游戏玩法：幼儿围成一大圆圈，选一名幼儿作熊。游戏开始小孩在圆圈内四散逃开熊去追，小孩跑不动了可以喊“定”，然后就站住不动，则熊不可以再捉定住的小孩。定住的幼儿必须等未定住的幼儿去拍一下他的手，方能救活继续跑。

抬花轿

设计者：冯伟

活动目标：锻炼幼儿手部力量。活动准备：起点和终点线各一条

游戏玩法：三名幼儿为一队，两名幼儿右手握住自己左手腕，左手握住对方的右手腕，并将手臂弯曲一边抬起，第三名幼儿双脚放进两名幼儿弯曲的手臂中。做花轿的幼儿将第三人抬起，从起点出发先到终点一队为胜利者。

角力

设计者：冯伟

活动目标：锻炼平衡能力。活动准备：直线一条。

游戏玩法：幼儿面对面站立在直线两侧（注意两人之间距离为两人的臂长）。双手相对，双脚分开，利用手臂或手腕的力量推对方，脚先动者为失败者。

营救大行动

设计者：杨秋琳

活动目标：发展追逐、奔跑的能力，能遵守游戏规则。活动准备：

1.幼儿站成（或蹲成）一个大圆圈。

2.请一名幼儿当大灰狼，5—8名幼儿当小动物。

游戏玩法：游戏开始，大灰狼去追小动物，小动物将要被捉到时，喊“钉”，大灰狼就不可以抓了。而喊“钉”的小动物也必须站在原地不动。没有被捉的小动物只要跑过去击一下“钉”在原地小动物的手，就可以复活了。如果所有的小动物都“钉”住了，那么大灰狼就胜利了。

注意事项 ：

1.当小动物喊“钉”的时候，必须站在原地不动。2.如果小动物多，就请两名小朋友当大灰狼。

穿大鞋

设计者：曹春云

活动目标：能愉快地与他人合作游戏 活动准备：衬衫盒子 游戏玩法：

1.自由玩，驮着、头顶衬衫盒子走一走。

2.将衬衫盒子分开，“穿大鞋”走，即脚踩盒子拖着走。

3.幼儿两两合作，同踩一个盒底“两人三足”走，不能将盒子掉下。

皮球乐

设计者：曹春云

活动目标：锻炼幼儿拍皮球的技巧，和投掷的技能。活动准备：皮球；塑料数字圆盘①②③④⑤⑥ 游戏玩法：

1.将6个数字圆盘置于圆圈内，幼儿站在圆圈上。2.幼儿自由拍球。

3.听口令：教师拍铃鼓，铃鼓响几次幼儿拍几次。4.听口令拍球，接着投向相应的数字圆盘。幼儿交换位置继续游戏。

袋鼠跳跳

设计者：曹春云

活动目标：发展孩子跳跃、投掷、追逐跑的能力。

活动准备：呼啦圈；“小果子”若干，将家里的废旧袜子洗干净，中间打个结或卷成球状，做成各种各样的“果子”。

游戏玩法：

1.将“小果子”散落在“果园”各处。

2.幼儿两两合作。一人扮演大袋鼠，将呼啦圈套在腰间，充当大袋鼠的“大口袋”。另一幼儿扮演小袋鼠。

①“大袋鼠”原地跳跃，小袋鼠一边跳跃，一边捡果子，看准大口袋往里扔进去。②大袋鼠移动跳跃，小袋鼠往里面投果子。③大袋鼠躲闪跳跃，小袋鼠追逐投果子。

勇敢的小兵

设计者：刘志娟

活动目标：增强跳跃等动作的熟练性和灵活性，提高动作的协调性。

活动准备：小红旗人手1面，垫子4张，口底相同的口袋4只，塑料矿泉水瓶若干（每组4只）塑料桶若干（内装沙土），在场地两端画起点线和终点线，相距8~10米。

游戏玩法：将幼儿（小兵）分成4组，各组按顺序站在起点先后，每组前方场地上放置一排4个相隔0.5米的塑料矿泉水瓶，一张软垫上面放置一个口底相同的大口袋，终点处放置一个装满沙土的塑料水桶。当教师发出“预备-----开始”的口令后，每组小兵手持小红旗按先后顺序，从起点出发跳过4个塑料矿泉水瓶，在钻爬过垫子上的大口袋，跑到塑料桶前插上红旗。

跳拉拉秧

设计者：刘志娟

活动目标：提高手、脚、口配合一致活动的能力，增强下肢的力量。活动准备：学会念《跳拉拉秧》这首儿歌。

游戏玩法：三人合作玩游戏。两人席地而坐，双脚并拢。另一人从他们脚上跳过，边跳边念儿歌-----“一步拉拉秧，二步喝面汤，三步吃韭菜四步撩起来。”每念一句就跳一次，跳完转身准备下次跳，每念一句坐者就叠加一只脚，直到两只脚全撩起来跳者仍能跳过去为胜。若跳者碰到坐者的脚，则交换角色，继续游戏。

打野兔

设计者：曹小燕

活动目标：发展投掷能力，锻炼目测力和准确力。

活动准备：沙包若干个，在场地上画一个直径约10米的圆；选1～4名幼儿扮野兔，站在圈内。其余幼儿扮猎人，站在圈外，每人手拿沙包2～3个。

游戏玩法：游戏开始后，野兔在圈内跑，猎人用沙包打野兔的脚，打中的野兔到圈外，停止游戏一次，直至野兔被打光。游戏重新开始。

游戏规则：野兔只能在圈内跑，猎人只能在圈外打；猎人只能打野兔的脚，不能朝野兔的头部投掷。

小青蛙跳荷叶

设计者：曹小燕

活动目标：

活动准备：报纸若干张，青蛙头饰若干，铺在场地上作荷叶。

游戏玩法：幼儿扮青蛙，老师扮青蛙妈妈。青蛙妈妈带着小青蛙在场地上边念儿歌边跳：“小青蛙，跳跳跳。小青蛙，跳荷叶。两只小青蛙跳一起。”儿歌念完，两个小青蛙站一张报纸。青蛙妈妈检查小青蛙跳得是否正确。游戏重新开始。

游戏规则：

1.儿歌念完后才能站报纸。

2.游戏几次后，可将儿歌最后一句改成“一只（三只、四只）小青蛙跳一起”，幼儿根据儿歌里说的数字迅速组合站荷叶。

小青蛙踩荷叶

设计者：宫月辉

活动目标：练习双脚在有间隔的物体上移动踏板交替往前走。活动准备：呼啦圈2个，青蛙头饰若干

游戏玩法：呼啦圈做荷叶，每名幼儿头戴青蛙头饰，把幼儿分为人数相等的4对，每两队相对站立，中间有条小河（距离20米），游戏开始时，幼儿交替跳进呼啦圈，然后捡起呼啦圈，将呼啦圈交给对面的幼儿，对面的幼儿做同样的动作，依次活动，先完成的队为胜。

勇敢的消防队员

设计者：王晓镜

活动目标：练习走、跑、钻、跳等相结合的动作。活动准备：竹梯、钢圈、橡皮筋、动物头饰、水桶等。游戏玩法：

1.角色分配：教师-----“消防队长”、幼儿----“消防队员”，站在场外。2.“消防队长”带领“消防员”操练。3.交待游戏内容，规则。

ａ.“消防队长”向“消防员”说明森林发生火灾，引起幼儿注意。ｂ.幼儿进行游戏：跑、走、钻圈、跨跳。

ｃ.到达目的地后（失火现场）进行灭火，抢救被大火围困的动物。

大嘴巴

设计者：王晓镜

活动目标：训练幼儿躲闪的能力。活动准备：各种食物头饰若干。

游戏玩法：在操场上画一个大圆圈，让小朋友戴上各种各样的食物头饰扮演食物，请一位老师做大嘴巴，一位老师做冰箱。当大嘴巴来吃各种食物的时候，小朋友就要在圆圈里跑步避开大嘴巴，不让大嘴巴给吃了。跑到累时就可以躲到冰箱里休息一下。

指导重点 ：

1.提醒小朋友要在圆圈里跑步避开大嘴巴，不能跑到圆圈外。2.提醒小朋友注意跑的时候不要互相碰撞，要躲避同伴。3.帮助幼儿理解游戏的玩法。

猫和老鼠

设计者：王晓燕

活动目标：增强幼儿的合作意识。

游戏玩法：老师扮演猫，2至3个幼儿扮演老鼠，其他幼儿拉成圆圈做成一个笼子。猫在中间睡觉，猫睡觉时，老鼠笼就开着（幼儿举高着手拉手），老鼠就钻进笼子偷吃东西。当猫醒来的时候，老鼠笼即将关上（幼儿垂下手拉手），老鼠必须很快地逃到老鼠笼外面去，如果没逃出去，就会被猫吃掉。

注意事项：幼儿拉手不能松掉。

鸭子赛跑

设计者：宫月辉

活动目标：在游戏中发展幼儿的协调能力。活动准备：球4只，饮料瓶2个

游戏玩法：将学生分成人数相等的两个队，成纵队站在起点线后，各队间隔2m，在各队的正前方5m处插一面小旗作为回转点标志，各队排头半蹲，两手臂下各夹一只球，再用大腿夹住一个饮料瓶。教师发令后，各队排头立即往前跑，跑至回转点绕过小旗再跑回本队，将球和饮料瓶交给第2人照此方法再做，直至最后一人做完为止，先完成的队为胜。

游戏规则：

1.只许跑，不许用双脚跳。

2.饮料瓶在腿中慢慢下滑时，可以用手调整位置，但要在原地调整，不能边跑边调整。3.饮料瓶在中途掉了，也要在原地捡起夹好后再跑，不许边夹边跑。

比比谁的盒子跑得快

设计者：宫月辉

活动目标：练习单脚连续跳的动作，发展弹跳力，增强平衡力。活动准备：人手一个鞋盒。

游戏玩法：先让幼儿自由练习单脚跳，然后把幼儿分成人数相同的甲、乙两组，成纵队站在起点线后，各队间隔2m，在各队的正前方10米处划一条线，老师说开始，各队排头便开始踢鞋盒，看谁先踢到终点线，先到者为胜。

追球

设计者：顾红如

活动目标：锻炼幼儿的耐跑力和机敏的竞争意识。

活动准备：在室外场地上，小朋友围坐成一个圆圈，由一人站在圈外；准备一个皮球。游戏玩法：游戏开始后，皮球在围的成圆圈人之间传递着，只能顺着一个方向转。圆圈外的小朋友，一直追传球的小朋友，如果球正好落在一个小朋友手上时，追球的小朋友拍到了这个接球小朋友的身体，接球的小朋友就输了，就要和追球的小朋友交换位置。

丢沙包

设计者：顾红如

活动目标：锻炼幼儿的反映能力和协调能力。

活动准备：小沙包一只。

游戏玩法：幼儿围成圆圈坐在地上，面向圈内，大家一面拍手、一面唱歌。圈外一幼儿拿着沙包，在圈外顺着一个方向跑着，看谁不注意把沙包丢在她的后面。如果被丢的小朋友发现了，赶快捡起沙包去追丢沙包的小朋友，如果追上了，丢沙包的小朋友就输了，被罚，继续跑；如果被丢的小朋友一直没有发现背后的沙包，或者虽然发现了，但是没有追上丢沙包的小朋友，就输了，与丢沙包的小朋友交换位置。

夹包跳

设计者：顾红如

活动目标：培养幼儿集体荣誉感，锻炼幼儿的身体。活动准备：准备室外场地和两个布袋。

游戏玩法：参加比赛的幼儿分成两组，每组分为两队分别站在10米的场地两边。开始游戏的幼儿将布袋夹在两腿之间，向前跳跃行进，与对面的幼儿接力跳。哪组先完，就为胜队。

游戏规则：

1.比赛时如沙包掉下，可重新加好继续跳。

2.跳到对面时，不能把布袋甩出去，要把布袋夹放在起跑线的内侧。

换对

设计者：徐小琴

活动目标：训练幼儿的迅速反应能力，在游戏中与他人合作。活动准备：在场地中间画一大圈

游戏玩法：事先指定一个人扮作“孤雁”，其余人成双的在场内手拉手扮作“双雁”双足跳动着移动。“孤雁”喊声“换”，各组成双的雁则立即松开手分别找人结成对，同时“孤雁”也积极地寻找新伙伴（和任何一个人拉手）。最后没有找到伙伴者（没拉上手的人），成为下一轮的“孤雁”。

雷鸣

设计者：徐小琴

活动目标：在游戏中，幼儿要做到听信号，注意力高度集中。活动准备：幼儿围成一个圆圈

游戏玩法：幼儿围成一个圆圈，指定一人做雷公站中间。游戏开始，雷公模仿打雷的

声音，发出“轰隆轰隆”的雷声，游戏者将球传递给身旁的伙伴。如果雷公发出的是“轰隆”的雷声，继续传球。当雷公发出“咔嚓”的霹雳声时，球在谁的手中，谁就成了雷公，二人互换角色，游戏继续进行。

消毒

设计者：徐小琴

活动目标：训练幼儿跑的速度，并学会在游戏中迅速变换角色。活动准备：幼儿穿合适的鞋。一块足够幼儿追逐的场地。

游戏玩法：指定一些幼儿扮作“病毒”，在规定场地内追逐其他游戏者。只要被“病毒”碰到的幼儿也变成“病毒”，一起追逐别人。指挥者见“病毒”越来越多，忙喊“消毒”，逃跑者马上回头追逐“病毒”。只要用手碰到“病毒”，就被消毒了，一起再去追“病毒”，直至把“病毒”全部消灭。

骨牌

设计者：徐小琴

活动目标：培养幼儿之间的协调合作能力。活动准备：见过“骨牌”，知道骨牌是怎么玩的。

游戏玩法：大家排成一队，由第一人开始做动作，然后逐人连锁做下去。

（1）一端第一人拍第二人手，自己蹲下，然后第二人拍第三人，自己蹲下，如此类推。动作衔接要快，中间不要停顿。

（2）并列仰卧，双腿高举，一端第一人的腿先侧倒，然后依次逐个侧倒。（3）纵队坐地，头上向后传球。

帮熊伯伯运东西

设计者：宫月辉

活动目标：在游戏中让幼儿学会吃苦耐劳的精神，培养学生团结合作，有集体荣誉感。活动准备：独木桥2座，房子2座（鞋盒子），绳子2根，纸团若干

游戏玩法：将幼儿分成三组,教师交待玩法,提出要求,(首先要走过一座独木桥，然后跳过房子，在小心的走过小路，最后拿起绳子，双脚踩绳向前跳过小河，运上东西后跳绳返回，放入小篮内，拍第二个小朋友的手，游戏以此进行，在规定的时间内运回最多的胜利。

反口令练习

设计者：胡晓梅

活动目标：培养孩子的反应能力

活动准备：有相应的反口令知识：拍手—跺脚、蹲下—跳起、向左转—向右转、向后转—原地不动、向前转—向后转

游戏玩法：将孩子分成人数相等的四列横队，成体操队形散开。教师喊口令，孩子游戏。

跳马

设计者：任天阳

活动目标：锻炼幼儿的弹跳能力。

游戏玩法：一人蹲下，头埋下，背部平直。另一幼儿双手撑住蹲下幼儿的背部，双脚跨开，跳过蹲下的幼儿。蹲下的幼儿可根据跳的人的能力自行调节高度。

数字游戏

设计者：任天阳

活动目标：锻炼幼儿的数字概念、反应能力及合作意识。

游戏玩法：老师带领幼儿念儿歌“老狼、老狼几个人？”“3个人”。幼儿就要3个人紧紧的抱在一起，抱错的一组遭到淘汰。也可以2个人、4个人„„

单双脚跳

设计者：曹春云

活动目标：锻炼幼儿的协调、灵活反应能力。

游戏玩法：练习单双脚跳，并配上儿歌“单脚单脚跳跳，双脚双脚跳跳，单脚双脚单脚双脚跳跳。”跳完，教师即刻说出一个数字，若是单数，就赶快在规定的范围内跑，听到双数马上蹲下不动。（教师可以继续说数字，锻炼幼儿的反应能力）然后游戏重新开始。

猜拳

设计者：胡晓梅

活动目标：

1.发展跨大步的动作，增强腿部力量。2.培养孩子的数字感知能力。

活动准备：有相对的猜拳知识，剪刀剪布走4步、石头锤剪刀走2步、布包石头走5步

游戏玩法：游戏开始前，将孩子分成两人一组站在同一起跑线上。游戏开始时，两人猜拳，赢方就从起跑线向前走相应的步数，败方就得向后退相应的步数。依此类推，先跨到终点为胜。

推小车

设计者：杨秋琳

活动目标：练习在宽20厘米的平行线之间走，尽量做到动作平衡、协调。活动准备

1.在场地上画两条宽20厘米，长10米的小路。

2.将幼儿分成人数相等的两队，各队又分成人数相等的两路纵队，两两对齐站在小路的一端。

游戏玩法：游戏开始，各路排头幼儿一人做车（面向前双手伸向身后），一人推车（面向前，双手拉住前面幼儿的手）在小路上走。走到另一端后两人交换角色原路返回排至本组末尾。各路第二名幼儿同上合作游戏。全部幼儿参加游戏后，可重复进行游戏。

踩气球

设计者:茅如娟

活动目标：练习闪躲，发展动作的敏捷性。活动准备:气球若干 游戏玩法：

1.每个幼儿脚上绑一个气球，待老师发令后，去踩爆别人的气球，同时保护自己的气球不被别人踩到。游戏时不能用手推拉。

2.两名幼儿合作游戏。幼儿的两脚绑在一起，中间绑个气球。待老师发令后，去踩爆别人的气球，同时保护自己的气球不被别人踩到。游戏时不能用手推拉。

龟兔赛跑

设计者：刘志娟

活动目标：提高双脚跳和手脚着地爬行的能力，发展平衡能力和协调性，体会合作游戏的快乐。

活动准备：

1.轮胎若干，摆成数量相等的两竖列。2.白板、黑笔。

游戏玩法：幼儿分为兔子组和乌龟组进行龟兔赛跑的游戏。兔子组用轮胎进行双脚跳，乌龟组在轮胎上手脚并用快速爬。每组结束时由教师在白板上记录成绩，最后统计整组的总成绩，获胜次数多的组胜。

斗鸡

设计者：俞建英

活动目标：训练幼儿单脚站立的能力和耐力。活动准备：选择一快平坦的场地或草地。

游戏玩法：两人一组单脚站立，另一条腿抬起，用手握住腿踝关节或拉住裤腿。游戏开始，双方用膝互撞或用躲、闪等动作，使对方失去平衡，谁抬起的脚先落地则为输。

浪娃娃

设计者：刘玲玲

游戏目标：

1．在学会前滚翻的基础上，让幼儿尝试多种滚翻的方法。2．体验体育活动的快乐，感受成功，获得情感的满足和释放。游戏准备：

大小垫子若干张、音乐《天使》。游戏玩法：

1．咦，你们听，是什么声音?(大海的声音、海浪声、海鸥声„„)让我们一起去海边看看大海好吗?(幼儿跟着音乐，跑着、跳着到达“海边”)2.幼儿进入场地。你们看大海里有什么?(一艘艘小船)我们大家去乘船好吗?(幼儿随机选择一艘船，或坐，或躺)3.好大的浪啊!教师引导幼儿一起在垫子上东倒西摇。

4.看!浪娃娃在大海妈妈的怀抱里做什么?我们小朋友能不能来表演一下?你们会哪些方法呢?我们比一比哪个小朋友翻滚的方法最多。幼儿练习，教师巡回指导。

5.突然海浪声汹涌澎湃，小浪花组成了波涛，想想看，我们怎么练习?幼儿跟随浪涛声进行模拟练习，找出方法。(通过练习，得出同心协力才能波浪滔滔)

信任

设计者：孙乐

游戏目标：增强幼儿与同伴之间的信任感。游戏准备：空场地、障碍物、口哨 游戏玩法：

教师为幼儿讲解“信任”的含义，并且说明玩游戏一定是要自己愿意才能做成功，不是志愿加入的幼儿不能参加此游戏，在一旁观看。

两个幼儿AB为一组，A双手侧平打开，做大鸟状，B从A的后面双手搂住其脖子或搭在肩膀上，B闭上眼睛。口哨吹响，A背着B穿越跑道上摆设的各种障碍物，不让障碍物“伤害”到他们，向前方的目的地行走，过程中B一直不能睁开眼睛，到达目的时，B方可睁开眼睛。（幼儿在游戏过程中感受对同伴信任，体会相信别人是一件多么重要的事。）

听算术题占圈

设计者：魏培培

游戏目标：

1.通过体育游戏来巩固复习10以内的加减法，提高反应能力。2.发展幼儿快速跑的能力，在竞赛中体验体育游戏的乐趣。游戏准备：场地上随机画一些圈，并给每一个圈编上号码（1-10）

游戏玩法：小朋友集中在老师身边，听老师口报算术题，小朋友要很快计算出答案，并走到有相应数字的圈里面，看谁最快。

贴烧饼

设计者：蔡蓉蓉

游戏目标：

1.能协调的跑步，并能坚持一定的时间。2.提高幼儿的灵敏性，体验共同游戏的乐趣。游戏准备：场上画一个大圆圈 游戏玩法：

1.请两个幼儿站在圈外，一个当追逐者，另一个当被追逐者，其余的幼儿两人一组一前一后站在大圆圈上，左右隔约一步。

2.游戏开始，追逐者和被追逐者沿圈快速追逐，在跑的过程中，被追逐者跑到任何一

对幼儿的前面站住，这时后面的一个幼儿就要变成被追逐者，并立刻沿着外圈快速跑，追逐者继续追，如被追到，两人交换角色，继续游戏。

害虫哪里逃

设计者：张红菱

游戏目标： 1.练习双脚跳。

2.锻炼幼儿的体质，培养幼儿克服困难的精神。3.培养幼儿的尝试精神。

游戏准备：已学会儿歌“小青蛙，呱呱呱，庄稼地里需要它。呱呱呱，呱呱呱，害虫害虫捉住它！”

游戏玩法：教师扮青蛙，幼儿扮小害虫。“小害虫”在地里吃庄稼，一起一边念儿歌，一边青蛙从远处跳过来，当幼儿听到儿歌里说到“害虫害虫捉住它”时，小害虫要赶紧逃到规定的小点子上蹲好（或站好），没能找到点子的小朋友将被小青蛙捉住吃掉。在幼儿熟悉游戏后，可将幼儿分为两组，一组做“小青蛙”，一组做“小害虫”进行游戏。（角色可交换进行）游戏时，强调小青蛙的跳法。

吸吸乐

设计者：曹志华

游戏目标：练习在一定范围内四散地追逐跑。游戏玩法：

1.请两到三个幼儿当磁铁站在圈外，其余幼儿当铁块站在圈内，当听到老师的信号后，“磁铁”赶快在规定的时间内“吸”“铁块”，被“吸”住的“铁块”则站在圈外。到最后比一比看看谁“吸”的“铁块”多。

2.幼儿前胸后背贴上磁铁正负极的标志，按顺时针方向走圆。当听到老师说：“×块磁铁吸住了”，幼儿迅速按老师指定的人数，前胸紧贴着后背站好。没有按规定人数站好，或剩下的幼儿为失败。

跳竹竿

设计者：曹志华

游戏目标：学习跳竹竿游戏，发展弹跳能力。游戏准备：竹竿若干、音乐

游戏玩法：两名幼儿手拿竹竿面对面蹲下，用竹竿同时分合敲击地面，一名幼儿在竹竿中间根据竹竿的分合跳进或跳出。

注意事项：

1.玩此游戏时，根据幼儿练习的实际情况，选择不同节奏型的音乐进行练习。2.可逐渐增加跳竹竿的难度，如4个幼儿一组，两个幼儿用竹竿敲击地面，两个幼儿跳竹竿；也可将拿竹竿的平行站一排，让其他幼儿跳过去；还可变队形跳：十字花、三角形、五边花等；还有花样跳：拉手跳、搭肩跳、转竿跳、翻身跳、钻洞跳等。

螃蟹运蛋

设计者：陈燕飞

游戏目标：

1.通过活动，让幼儿初步学习横着爬行的动作，增强幼儿的臂力和动作的协调能力。2.培养幼儿对数字的反应能力和合作能力。3.激发幼儿对体育活动的兴趣。活动准备：球若干、大方篓四个 游戏玩法：

1.热身运动：幼儿扮演小螃蟹在场地自由横着走。当老师说数字“2”时，两只小螃蟹马上横着贴在一起；老师说数字“3”时，三只小螃蟹马上横着贴在一起。如此类推，小朋友玩3—4遍。

2.游戏：小螃蟹的本领都练得差不多了，海龟妈妈想请你们帮她把蛋运回家。老师请你们两个一组，把蛋夹在你们中间，然后运到对面的篓子里去。看哪一组小螃蟹的动作最快。记住，一定要保护好海龟妈妈的蛋，千万不能把蛋掉下来。

注意事项：幼儿在运蛋的时候必须横着走，把蛋轻轻放下以后，第二组幼儿才能出发。

小蝌蚪找妈妈

设计者：陈燕飞

游戏目标：

1.通过游戏，发展幼儿钻、爬、跳的能力。

2.练习在一定范围内四散躲闪跑，发展幼儿跑的能力。3.培养幼儿遵守游戏规则的好习惯。

游戏准备：大毛毛虫玩具两个、拱形门两个、头饰若干

游戏玩法：一群小蝌蚪出来找妈妈了，它们钻出水底隧道（毛毛虫玩具）、钻出龙门（拱

形玩具），碰到了乌龟妈妈（请指定幼儿扮演）。小蝌蚪围在乌龟妈妈身边：“你是我们的妈妈吗？”“不是，如果你们跟我学会了爬行的本领，我就带你们去找妈妈。”小蝌蚪围在乌龟妈妈身边学爬行的本领。过了一会，水怪（指定幼儿扮演）来了，小蝌蚪们吓得四散开来，躲在了水底隧道中。水怪走了，小蝌蚪又重新钻出来找妈妈。碰到了鲤鱼妈妈（指定幼儿扮演），小蝌蚪们跟着鲤鱼妈妈学游泳。水怪再次来了，小蝌蚪们又钻进了隧道。最后，小蝌蚪终于找到了青蛙妈妈（指定幼儿扮演）。水怪又来了，可是小蝌蚪们再也不怕它了，在妈妈的训练下，它们已经变成了小青蛙，跟着妈妈一起跳着离开了。

注意点：幼儿在练习钻的时候，身体不能碰到毛毛虫和拱形门。看到水怪来了，幼儿才能四散逃走。

速闪能手

设计者：大顾娟

游戏目标：练习在一定的范围内四散追逐跑。游戏准备：

1.1—10的数字卡片若干（数目与幼儿人数相等）； 2.画出幼儿四散跑的范围。游戏玩法：

1.幼儿自由围成大圆圈，每个幼儿胸前挂一张数字卡片。2.老师出题：如“3加2等于几？”

3.胸前挂着“5”的幼儿立即迅速跑到大圆圈中间，举起手：“等于5。”说完，就去追捉圈上的幼儿。

4.圈上幼儿立即四散躲闪跑，被捉到的幼儿站到圈外做出题人。5.游戏可反复进行。

注意事项：出的题目要适合幼儿的计算能力。答数要不停变化，尽量使每个幼儿都有机会做追跑者。

猫鼠象

设计者：顾娟

游戏目标：练习快跑。游戏准备：

1.了解自然界生物链的关系；

2.画出幼儿活动场地图，设立“安全区”。

游戏玩法：

1.幼儿分成人数相等的两队，面对面站在场地的两端。各队选出一名队长站在队伍中央。

2.游戏开始，各队队长和队员共同轻声商量本队要做什么动作（双手五指张开，在嘴边摸胡须为猫；双手做出尖嘴状做鼠；腰弯下，双手甩鼻子做大象。鼠戏象，象吃猫，猫捉老鼠）。

3.老师发出口令：“一、二、三。”两队立刻同时说出自己商定的角色，并做出动作表示。

4.胜队立即追捉负队的幼儿被捉住的幼儿加入胜队。负队跑进安全区后，胜队不可再捉。

5.如两队动作相同时，重新再做出动作，游戏反复进行，结束时以人多为胜利。注意事项：

1.幼儿必须先熟悉猫、鼠、象的表示动作及其关系再进行游戏。2.幼儿间隔要大一些，追捉时要避免碰撞。

过年乐——包春卷

设计者：石玲玲

游戏目标：

1.幼儿认识各种蔬菜，学习多人合作变螺旋形； 2.增强合作意识和集体游戏的乐趣。游戏准备：

长8米，宽0.7米的长布条一块，韭菜、豆芽等小图标若干个。游戏玩法：

1．游戏前，请两幼儿抓住“面皮子”（即长布）的两头，拉紧拉直并放于身后，其余幼儿站在对面1.5米处，贴上韭菜、豆芽等图标，做馅儿。

2．游戏开始，拉‘面皮子’的两名幼儿问：“过年啦，过年啦，我们干点啥？”做‘馅儿’的幼儿回答：“包春卷，包春卷，好吃又团圆”。“韭菜馅儿，豆芽馅儿„„”，听好‘面皮子’的口令，‘馅儿’根据自己身上的图标，依次站到“面皮子”的前面，注意保持一定的距离。

当听到“稀—里—哗—啦—全—包—上”时，“面皮子”的一头开始向另一头成螺旋形卷春卷。卷时注意速度不宜过快，幼儿之间应留有少许的空间。

3．春卷包好后，老师做吃春卷的人，一边用手摸‘馅儿’的头，一边嘴里说“啊呜”。

当说到“全部都吃掉”时，“大春卷”集体蹲下，游戏结束。

4．游戏时，老师也可将幼儿分成人数不等的两组，人数多的一组幼儿做“馅儿”，少的一组做吃春卷的人。幼儿游戏角色可交换。

旋转的“蘑菇伞”

设计者：石玲玲

游戏目标：发展幼儿的手指力量和手眼协调能力

游戏准备：小草帽若干个（数量和幼儿人数相等）、独木桥1个、圈10个。游戏玩法：

1.草帽散于场地的一边，独木桥和圈连成的梯子放于场地的中间，师生扮演“兔妈妈”和“兔宝宝”站于场地另一边。

2.“宝宝们，森林里新开了一家雨伞店，我们一起去看看。不过，去的途中我们要爬梯子，走独木桥，千万要注意安全啊！”“兔妈妈”带着“兔宝宝”去雨伞店后，一人拿一把“蘑菇伞”（即草帽）玩一玩。老师示范旋转的“蘑菇伞”，即用手指顶着草帽的内侧一边，顺时针或逆时针旋转草帽。

3.“兔妈妈”带“兔宝宝”按原路返回家。途中，当“兔妈妈”说——下雨了，“兔宝宝”就把“蘑菇伞”戴在头上向前走；当“兔妈妈”说——太阳出来了，“兔宝宝”就把“蘑菇伞”拿下来，边向前走边旋转着玩。老师强调幼儿边转边走。

4.为增加游戏难度，老师可在幼儿走到独木桥、梯子上时说“太阳出来了”。

猜拳乐

设计者：桑乃霞

游戏目标：

1.培养幼儿与同伴协商的能力。2.练习追逐跑和躲闪。

游戏准备：两条平行线间隔2～3米，两条平行线后15米处有两个“安全岛”（圆形）。游戏玩法：幼儿分成人数相等的两队，面对面站在两条平行线上，各队推选一名幼儿当队长，站在队伍中间。游戏开始，各队队长和队员共同小声商议本队要出什么拳（手心向上平摊为包，食指和中指伸出为剪，一只手捏拳为锤）。当老师说“开始”，幼儿集体念儿歌“金苹果、金苹果，金金金；银苹果、银苹果，银银银。上上下下，左左右右，咕噜咕噜剪，咕噜咕噜包，咕噜咕噜锤，苹果苹果最像谁？”在儿歌最后字念出后，两队立即出集体商定的拳。胜队立即追捉负队的幼儿，被捉住的幼儿加入胜队。负队跑到“安全岛”

后，胜队不可再捉。如两队出拳相同，重新再出拳，游戏反复进行，结束时以人多的对为胜。

我是解放军

设计者：桑乃霞

游戏目标：幼儿听指令上下山坡。

游戏准备：有一个可供幼儿安全上下的小土坡

游戏玩法：幼儿扮演“解放军”站在山坡下，教师扮演“司令员”。游戏开始，司令员用望远镜观察敌情，告诉解放军们要匍匐前进爬到山腰；到山腰后，一起冲上山顶；打败敌人后，解放军们从山顶坐着滑下或冲下。

小蜈蚣赛跑

设计者：康海兵

游戏目标：学会集体协调一致地行进走，体验配合游戏的乐趣。

游戏准备：在场地上间隔地插上几面小红旗，距小红旗8～10米处画一条起点线。游戏玩法：

1.将幼儿分成人数相等的两组（或四组，根据幼儿人数定，每组6～10人为宜）。2.游戏开始时，幼儿分组排好蹲下，两手抱在前面幼儿的腰上，双手勾紧。并相互协调好先走哪一只脚。待教师发令后，各组齐喊“一、二、三、四„„”，全体共同前进，走到对面终点拿起红旗，全组就可以站起。以先拿到红旗的一组为胜。

摸小脚

设计者：康海兵

游戏目标：提高快速反应能力 游戏准备：画直径为2.5米的圆若干 游戏玩法：

1.幼儿每人找一个好朋友，然后两两站到圆圈内。

2.游戏开始后，两名幼儿都设法闪电般地用手摸到对方的脚（膝盖以下部位），同时躲闪、跳跃，保证自己不被对方摸到。

3.摸对对方小腿得1分，脚踩线或到了圆圈外要扣1分，先得到5分的幼儿获得胜利。

狡猾的狐狸在哪里

设计者：杨小丹

游戏目标：通过在一定范围内四散追逐，发展幼儿动作的灵活性 游戏玩法：

1．幼儿站成（或蹲成）一个大圆圈。

2．幼儿都闭上眼睛背着手，教师在圆外逆时针方向走一圈用手指点触任一幼儿的手，以示请他扮“狡猾的狐狸”。其余幼儿必须闭上眼睛。

3．大家睁开眼睛，幼儿齐声连续问三次：“狡猾的狐狸在哪里？” 4．“狐狸”迅速地跑到圈中央，举起手说：“我在这里！”

5．“狐狸”才可开始追捉，其余幼儿要四散跑开，被狐狸拍到或跑出了指定范围的都算被捉住，被捉住的要停玩一次游戏。

6．交换角色，游戏可重新开始。

如果狐狸在第三次问话前暴露了自己或长时间捉不到幼儿，应换另一个幼儿当狐狸。

贴花朵

设计者：管文婷

游戏目标：发展幼儿躲闪的能力。

游戏准备：用红、蓝两色的布制作成花形，背面粘上刺毛，贴在衣服上。

游戏玩法：把幼儿分成红、蓝两队。游戏开始，两队幼儿各自撕下自己衣服上的“花朵”，力争贴到对方的衣服上，同时要躲闪，不能让对方贴到。当听到老师发出“停”的口令时，则停止游戏，并相互检查，“花朵”少的一队为胜出。

拾稻穗比赛

设计者：王莉

游戏目标：训练幼儿的体能和基本动作，从小树立爱劳动的意识。

游戏准备：轮胎布置成土坡、大型塑料积木布置成山洞、用梯子布置成大桥、自制的稻穗若干等

游戏玩法：

1.幼儿排成四路纵队。

2.老师交待游戏情景：秋天到了，农民伯伯家的水稻丰收了，今天请小朋友们帮忙拾稻穗，你们先爬过“小土坡”，钻过“山洞”，再跨过“大桥”，最后来到“稻田”里，每人拾起一捆稻穗，带着稻穗原路返回，与同伴击掌后同组的其他幼儿继续前进。最先完成拾

稻穗任务的一组幼儿获胜。

3.幼儿开始游戏，游戏可反复进行多次。

4.游戏结束后，幼儿可以手拉手跳庆祝丰收的舞蹈。

十个娃娃来摘果儿

设计者：陈锦霞

游戏目标：锻炼幼儿抛接沙包的能力及快速反应能力，提高动作的灵敏性。游戏准备：沙包一个，1-10号号码牌。

游戏玩法：一次游戏参加者11人，10名幼儿编号后（胸前挂号码牌）分散站于圆上，另一名幼儿站于圆心，手持沙包。游戏开始，全体幼儿边拍手边念口令：“一二三，三二一，一二三四五六七，七六五四三二一。十个娃娃来摘果儿，这个果儿轮到谁？”儿歌结束，持包幼儿向空中垂直抛包，被叫到幼儿应当立即跑向圆心将沙包接住。接住者替代叫号人，游戏重新开始。若被叫者没有接住沙包，应拾起沙包后，头顶沙包沿圆圈走一圈后重新参加游戏。

急冻人

设计者：陈锦霞

游戏目标：锻炼幼儿的投准能力以及快速反应能力。

游戏准备：场地布置——操场上设一块长方形场地，场地大小视幼儿人数而定。划中线两边分别为甲、乙两地，幼儿分两组，分别站于甲乙两块场地上。

游戏玩法：甲乙双方派代表猜“石头、剪刀、布”决定哪方先持球，先持球一方用球快速投击对方幼儿，对方幼儿在自己场地内四散躲避，被击中者必须原地不动，成“急冻人”。未击中者立即拣起球投击对方幼儿，以此类推重复进行游戏。在规定时间内，以“被冻”人数少的一方为胜。

注意事项：（1）选择按摩球之类软质球。（2）注意引导幼儿不可投击对方头部。（3）只能在自己的场地内投击对方。

嘻哈连体娃

设计者：陈锦霞

游戏目标：通过与同伴玩连体人游戏，发展协同走的能力，并能在游戏中关注同伴，体验只有齐心协力才能成功。

游戏准备：各种连体人卡纸。

游戏玩法：游戏开始，快速找到一个好朋友，两个人协作把头放进卡纸的两个洞里变成连体人，根据要求作出相应动作，如立正、稍息、蹲下、齐步走、后退走、沿波浪线走、沿圆圈走等。

注意事项：（1）连体卡纸纸质须牢固。（2）可增加难度，如多人连体，也可设置障碍，请多人连体绕过一定的障碍。

团团转

设计者：王雯雯

游戏目标：练习在旋转后迅速找到预定目标，锻炼平衡能力。游戏准备：场地准备1～4号通道。

游戏玩法：幼儿站在圆圈内闭目自转，边念儿歌：“转转转，团团转，转来转去我的眼睛还是雪亮！”当听到老师说口令：“请从1号通道走出来，幼儿迅速寻找相应通道并走出来。

跳房子

设计者：邢卫卫

游戏目标：

1.轻松自然地进行单脚跳与双脚同时向前跳，发展幼儿腿部肌肉力量，增强幼儿弹跳能力。

2．学习掌握跳房子的方法，提醒幼儿跳房子时不踩线。

3.体验民间游戏的快乐，并能积极想办法解决活动中遇到的困难。游戏准备：场地准备：事先在场地上画好房子。

游戏材料准备：活动房子2——3座（房子由废旧布料缝制而成）。

游戏玩法：每组从第一人开始轮流玩，先将沙包扔至第一格，然后单脚跳入第一格，再将沙包扔至第二格，单脚跳至第二格，以此类推，到第九格时，双脚踩在第九格内，捡起沙包，单腿逐个跳回，完成游戏。

游戏规则：跳房中，脚和沙包压到线或没有将沙包扔准至相应的数格内，算失误，换另一人继续游戏，以先完成的一组为胜。

美丽的彩虹

设计者：顾娟

游戏目标：练习跑的动作，培养敏捷的反应能力。

游戏准备：一块平坦的场地。游戏玩法：

1.1～2名幼儿扮“风”站在场外，其余幼儿扮“水珠”拉成一个大圆圈在场地中央表示彩虹。

2.游戏开始，“水珠”边原地转圈边说儿歌：“赤橙黄绿青蓝紫，好像彩绸空中舞，它像一座五彩桥，高高架在半天空。”说完，“风跑到圏内大声说：“我是风，本领大，我把水珠吹干了，美丽的彩虹不见啦!”这时，“水珠”马上四散地跑开，“风”追“水珠”，被追上的“水珠”站到场外，表示被风吹干了。追上若干“水珠”后，可换角色再玩。

三角拉绳

设计者：顾娟

游戏目标：锻炼上肢的力量。

游戏准备：一根结实的长绳折成三边相等的三角形，离三角形的三角约2米处各放一沙包。

游戏玩法：

1.把幼儿分成人数相等的三个队，先由每队的第一人单手拉一绳角。

2.游戏开始，教师发令后，每个幼儿尽力把绳往外拉，并力争俯身伸手捡沙袋，先捡到者得1分，然后各队第二、三„„人继续游戏，最后得分多的队为胜。

孙悟空打妖怪

设计者：顾娟

游戏目标：练习单脚站立的动作。

游戏准备：学会儿歌。儿歌内容：“我是孙悟空，捉妖有本领，举起金箍棒，痛打白骨精。”

游戏玩法：

1.幼儿手拉手站成一个大圆圈。

2.游戏开始，教师吹口哨，幼儿边念儿歌边按逆时针方向走，念完儿歌，幼儿就学孙悟空的动作——单腿站立，手打眼罩，站立5秒钟。在此期间，凡身体动了的或双脚着地的幼儿就算失败，须站到圈里。这时圈上的幼儿一齐说：“抓三抓，挠三挠，看你求饶不求饶。”站在圈里的败者说：“我求饶。”说完后回队站好，游戏重新开始。

螃蟹走路

设计者：葛晓庆

游戏目标：学习侧身走，锻炼幼儿的协调、平衡能力。游戏准备：将幼儿分成男女两队。

游戏玩法：先教幼儿左右侧身走，即螃蟹走路。左侧身走是左脚先横跨一步，再右脚紧并于左脚旁。右侧身走是右脚先横跨一步，再左脚紧并于右脚旁。

练习熟悉后，两队幼儿进行接力赛。教师指定一个位置，幼儿先左侧身走到达这个位置后，再右侧身走返回，与第二位幼儿击掌后，第二位幼儿再开始比赛。

猴子摘桃

设计者：葛晓庆

游戏目标：锻炼幼儿手脚着地（膝盖不着地）爬行时的平衡能力。

游戏准备：将幼儿分成男女两队，每对放置一个篮子；终点站上有桃树，放若干个桃子。

游戏玩法：两队幼儿站在起点线上，旁边各放一个篮子。游戏开始，每队的第一个幼儿手脚着地（膝盖不着地）地爬向桃树，摘下一只桃，再跑回起点，把桃子放在篮子里，并与第二个幼儿击掌，再回到队尾。下一个幼儿也如此做，直到最后一个幼儿，先摘完桃的队获胜。

运飞盘

设计者：陆红

游戏目标：培养幼儿的注意力和协调性。游戏准备：4只飞盘，10米长1米宽的跑道4米。游戏玩法：

1.把幼儿分成人数相等的4路纵队，站在起跑线上，每队的排头幼儿，单手伸出，握紧拳头，拳眼向上，把飞盘放在拳头上。

2.游戏开始，各队排头幼儿听到信号立即拳头托着飞盘快速前进，到终点后转回来，将飞盘放在第二名幼儿的头上，第二名幼儿头顶飞盘快速前进，到终点后返回，将飞盘放在第三名幼儿的背上，第三名幼儿背顶飞盘快速前进，如此循环往返直至最后，以先到者为胜。

3.注意游戏规则：无论做何动作，都不能掉飞盘。否则须从落地处重新做。

看谁听指挥

设计者：陆红

游戏目标：练习单、双脚跳的动作，训练幼儿辨别方向和反应迅速的能力。游戏准备：小椅子一张，作指挥台用。游戏玩法：

1.选一名幼儿做指挥员站在台上，使其他的幼儿都能看到，参加游戏的幼儿四散或列队面向指挥员站好。教师当记录员。

2.游戏开始，指挥员喊：“向右”，幼儿迅速用右脚向右单脚跳五步；“向左”，即用左脚向左单脚跳五步；“向前”，即用双脚向前跳五步；“向后”，即用双脚向后跳五步。指挥员如此喊，幼儿按要求机动灵活地变换方向跳跃。老师作记录，一次未错者为胜。游戏中可定时调换指挥员。

3.规则：必须按指挥员的口令变换跳跃方向和动作，每次只准跳五步。

单脚跳追拍

设计者：曹海琴

游戏目标：

1.培养幼儿的平衡能力和单脚跳躲闪的能力。2.培养幼儿勇敢的个性。游戏准备：直径为20m的圆

游戏玩法：幼儿分散站在直径为20m的圆内，选出一人做追者，其他人为逃者。游戏开始，追者用单脚跳的方法在场地内追拍逃者（逃者单脚跳），拍到逃者后，互换角色。

游戏规则：

1.逃者如跑到圈外，算被抓。

2.追者在跳抓的过程中，另一只脚着地，抓住不算。

3.追者在停止追人时，在原地可以双脚站立，也可以换另一只脚跳。

双龙咬尾

设计者：曹海琴

游戏目标：

1.培养幼儿的集体观念和注意力集中的学习习惯。2.培养幼儿躲闪跑的能力。

游戏玩法：将幼儿分成人数相等的两个队，每队约15人左右，站成一路纵队组成“龙”，排头是“龙头”，后面的幼儿双手搭在前面人的肩上或抱住前面人的腰，最后一名幼儿是 “龙尾”。

教师发令后，两条龙相互攻守，各对龙头设法“咬”（拍击）对方的龙尾，同时又要保护自己的龙尾不被对方咬到。如龙尾被咬，做龙尾的幼儿则要退出游戏，倒数第二的幼儿则为新的龙尾，时间到，教师吹哨叫停。

游戏规则：1.两队龙头在相互攻守时不能相互动手推拉。2.在各队的龙身脱节时，咬住别的龙尾不算。

桥上换位

设计者：曹海琴

游戏目标：

1.培养幼儿钻爬能力及动作的灵活性。

2.培养幼儿合作的能力，幼儿之间有爱互助，克服困难的精神。游戏准备：2个独木桥、4个钻圈

游戏玩法：画两条相距15cm的平行线作为起点线，将幼儿分成人数相等的两队，每个队又分为甲乙两组，分别面对面站在两条起点线后。在各队的两组之间放上钻圈、独木桥。教师发令后，各队的排头同时跑出，走到桥上，在中间相遇，2人交错换位通过，跑到另一组击第2人的手，第2人抛出后继续做，先做完的队为胜。

（规则：1.桥上换位时，如有人掉下，2人都要重做。2.必须在桥上换位。）

接球击人

设计者：曹海琴

游戏目标：

1.练习正确挥臂投球的动作，提高幼儿的投掷能力。2.培养幼儿养成遵守规则的良好习惯。游戏准备：皮球一个

游戏玩法：请女小朋友站在圈上，男小朋友站在圈内。游戏开始，教师将皮球扔给圈上的女小朋友，女小朋友接球后击场内男小朋友，被击中者退出游戏场地。球落地后，圈上任意女小朋友可以捡球击圈中男小朋友。

游戏规则：不许用球打头部，违反者暂停游戏。2.投球者只能在圈上投掷，入圈投掷者无效，并暂停游戏。

钻山洞

设计者：夏晓燕

游戏目标：

1.培养幼儿的合作能力。

2.锻炼幼儿的臂力和腿部力量及钻爬能力。3.培养孩子的坚持性和耐力。游戏准备：认识身体各部分的名称

游戏玩法：幼儿先依次排好队，然后手脚着地做成拱形长廊，排尾的两名幼儿不做，直接从长廊的一端爬到另一端（变成排头）后再手脚着地把长廊连接下去，新的排尾继续往前爬变成新的排头，依此循环往复。

游戏说明：此游戏也可让幼儿站着排成队（或手拿小棍小棒、绳子、报纸等跑开器械）搭桥（山洞），让幼儿练习钻爬。

潮水

设计者：夏晓燕

游戏目标：培养幼儿的竞争精神，提高幼儿奔跑的敏捷性。游戏准备：在户外设两个活动区域：大潮区，小潮区。

游戏玩法：幼儿在场地内四处奔跑（可根据活动的具体要求，随时更换动作），边走边念儿歌：“稀奇稀奇真稀奇，大海每天都涨潮，有时大来有时小，请你仔细瞧一瞧！”儿歌停。老师说：“现在是初一

（十五）。”小朋友迅速奔向大潮区域；老师说：“现在是初

九、初十。”幼儿即奔向小潮区，以最快速度奔向指定方向者为胜。

游戏规则：幼儿必须等教师说完才可以奔跑。

跳圈找数字

设计者：夏晓燕

游戏目标：

1.幼儿能协调、灵活地跳圈。

2.幼儿能很好地掌握10以内加减和组成。

游戏准备：小呼啦圈若干个（也可以画圈）、大纸箱一个、各种标有数字或算式的玩具若干、篮子两个。

游戏玩法：

1.将幼儿分成人数相等的两组，分别站在各自的起跑线上。将玩具放入大纸箱，纸箱放在离起跑线十米的终点处。将呼啦圈分成两部分，不规则的摆在两队起点到终点之间（间

距不要过大）。

2.老师说“开始！××+××=？”两组的第一名幼儿手里拿着篮子开始跳圈跳向终点（可以单腿跳也可以双腿跳），然后在纸箱里选择标有相应数字的玩具放到篮子里，带着篮子跑回起跑线。最先回来并且符合算式要求的数字的小组获胜。

3.第一名小朋友把篮子交给第二名小朋友，然后老师喊“开始！××—××=？！”第二名小朋友跳向终点后，把篮子里的玩具先倒进大纸箱，然后选择符合算式要求的玩具放进篮子，重复上述过程。

注意：

1.老师要注意幼儿可能会抢同一件玩具。2.幼儿必须每一圈都要跳到。游戏说明

1.算式可以根据幼儿的实际情况进行算变换，也可以进行逆运算。2.该游戏也可以变换成分成、组合等其它体育数学游戏。

跳荷叶

设计者：陈小琴

游戏目标：幼儿练习单双腿跳。游戏准备：软垫若干(红、黄)游戏玩法：

1.幼儿一边念儿歌，一边双脚跳。○ ○ ○ ○ ○ ○

附儿歌： 小青蛙，呱呱叫，学着妈妈向前跳。双脚并齐往前跳，这样才是标准跳。2.幼儿一边念儿歌，一边双脚分开跳。● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

小青蛙，呱呱叫，双脚分开往前跳。一脚红，一脚黄，踩准荷叶向前跳。3.幼儿一边念儿歌，一边按颜色单双跳。○ ○ ○ ○ ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

小青蛙，呱呱叫，看准颜色往前跳。单腿双腿要变化，看谁先跳到河对面。

过龙门

设计者：顾松辉

游戏目标：发展幼儿之间的合作意识。游戏准备：两条相距3cm的平行线。

游戏玩法：将幼儿分成人数相等的两个队，各队幼儿手拉手站成一列横队，两队距离3cm。各队排头是“龙头”，排尾的两个幼儿将牵着的手高举，搭成“龙门。教师发令后，各队龙头带领全队跑向排尾，依次从龙门中穿过再跑回原位，先完成的队为胜。

大小西瓜

设计者：顾松辉

游戏目标：培养幼儿的反应能力。游戏准备：幼儿站成一列横队或站成圆形

游戏玩法： 全体幼儿从排头开始，第1个幼儿口里说“大西瓜”，但用两手比个小西瓜的手势；接着第2个幼儿口里说“小西瓜”，但用手比个大西瓜的手势‘依次继续循环下去，直到最后一人。

猜步

设计者：顾松辉

游戏目标：此游戏可以培养幼儿的弹跳力。游戏准备：两条间隔两米的平行线。

游戏玩法：幼儿成二列横队面对面站立，间隔距离2m。游戏开始，2人同声有节奏地喊口令：：“1、2、3！”喊“

1、2”时，2人用力向上跳，喊“3”时落地做成以下3种姿势：（1）两腿前后开立代表“剪刀”；（2）两腿左右开立，代表“包袱”；（3）两腿站立，代表“锤子”。剪刀胜包袱；包袱胜锤子；锤子胜剪刀。

黄河长江

设计者：顾松辉

游戏目标：锻炼幼儿的反应能力

游戏准备：画两条相距30m的安全线，在两线中间再画一条中线，将幼儿分成人数相等的两个队，各成一列横队，面对面站在安全线后，幼儿左右间隔一步。其中一个队命名为“黄河”另一队命名为“长江”。

游戏玩法：游戏开始，两队面对面向前走，当走至两队相距2m时，如教师喊“长江”，长江队的幼儿追黄河队的幼儿，黄河队的幼儿则尽快向后转跑回自己一侧的安全线；如教师喊“黄河”，则黄河队的幼儿追长江队的幼儿，如在安全线以前拍上，就算被抓，要退出游戏。

手推车

设计者：王晓梅

游戏目标：双手撑着地走和两手捧脚走。游戏准备：地面要平而清洁

游戏玩法：三人用猜拳方法决出胜负，输者先趴下当车，双手着地，赢者把输者的脚挟在身体一侧做推车人。推车时不可过分用力。

种西瓜

设计者：王晓梅

游戏目标：单脚相连协调的跳动

游戏准备：学习儿歌：种、种、种西瓜，西瓜圆，西瓜大，西瓜熟了吃西瓜。游戏玩法：参加者站成圆圈，手拉手。第一人的左脚弯曲钩在手上，然后依次一人把脚钩在前一人的脚弯里，最后再把第一人的脚钩在最后一人的脚弯里，形成脚弯搭成的圆圈。大家一起边拍手，边念儿歌，单脚跳着绕圈前进。

儿歌念到“吃”的时候，大家一起单脚蹲下做吃的动作，钩着的脚不能松开。休息一下，一起站起来，游戏重新开始。

老鼠笼

设计者：王晓梅

游戏目标：练习钻的动作

游戏准备：部分幼儿用手拉成一个圆圈作老鼠笼，其余幼儿站在大圆圈外做老鼠。游戏玩法：游戏开始，做老鼠的幼儿手拉手举起并念儿歌：“老鼠老鼠坏东西，偷吃粮食偷吃米，我们搭个老鼠笼，咔嚓一声捉住你”。念儿歌的同时，扮老鼠的幼儿在鼠笼四周钻进钻出，当念到咔嚓一声时，扮老鼠笼的幼儿立即放下手，同时蹲下。在大圆圈内的老鼠为被捉住，被捉住的幼儿站在大圆圈上作老鼠笼。游戏继续进行，直至全部被捉住，再调换角色。

猎人打狐狸

设计者：王桂云

游戏准备：音乐：拨弦 铃鼓 1.能学会听信号控制自己的动作。2.会创编各种造型。3.知道跑遵守游戏规则。

游戏玩法：老师做猎人，伸出食指和大拇指做枪，孩子做狐狸，听信号（铃鼓）铃鼓摇时跟着猎人向前走，当铃鼓拍响时，猎人回头狐狸摆造型不能动，否则会被抓住，开枪打倒不动。

游戏继续进行时，换成音乐，猎人和狐狸听音乐向前走，当猎人突然回头，狐狸摆造型，被抓住的狐狸必须做苦工，被抓住的狐狸多了就做山洞让大家来钻一钻，作为小小的惩罚。

小小摔跤手

设计者： 王桂云

游戏目标：训练幼儿的平衡能力及身体协调能力。

游戏玩法：幼儿分两组站在规定的两条线上，面对面站好，分别看好对面的朋友是谁，待老师发出“开始”信号，两手抓住一只脚（冬天抓不到自己的脚，就抓住自己的裤口），单脚向前行进跳，两人相互碰一碰，谁的脚先掉下来，谁就输了，输了的幼儿要给赢的孩子按摩放松，游戏继续进行。

划小船

设计者：朱家红

游戏目标：学会两两配合一同做小船向前或向后划行。

游戏玩法：两人面对面坐，一人将脚伸到另外一人的屁股底下，另一人坐在他的脚背上，手拉手，一人将对方拉起时，自己腿也跟着抬起，顺势移动脚，然后利用惯性交换至另一人，练习几次后幼儿就能自然的将小船滑动起来。

抬轿子

设计者：朱家红

游戏目标：学会两人用手相互交叉抓握，锻炼手腕力量。

游戏玩法：两人当轿夫，一人做新娘。当轿夫的幼儿将右手握住自己左手腕，再用左手握住对方的右手腕。蹲下，扮新娘的儿童左右两腿分别跨入两轿夫的手臂之间。新娘两手分别搭在轿夫的肩上，“轿夫”立起，开始行走，大家一起边走边念儿歌。儿歌终止“新娘下轿”。可换角色重复进行。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！