# 课间游戏真好玩 课间游戏挠脚底板心得体会(通用9篇)

来源：网络 作者：莲雾凝露 更新时间：2025-07-29

*范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。课间游戏真好玩篇一每个...*

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

**课间游戏真好玩篇一**

每个人在上学的时候都有过课间游戏的经历，而“挠脚底板”这项游戏是我们小时候最喜欢玩的游戏之一。在玩这个游戏的过程中，不仅仅是在抚慰我们无聊的情绪，更是在增加我们的互动和交流。在本文中，我将分享我的“挠脚底板”游戏的体验。

2.挠脚底板的基本规则。

“挠脚底板”游戏的规则很简单：一个人将脚伸出来，另一个人用手抓住他的脚心，然后用手指轻轻地刮抓脚心，让被挠的人感觉到非常难受的痒痒感觉。被挠的人必须大笑或者扭动，在规定的时间内尽可能地抵抗被挠的痒痒感觉。

3.我的游戏体验。

我和我的同学们经常在课间玩挠脚底板。我最喜欢这个游戏的原因是因为它可以让我感到快乐，而且可以增加我的互动和交流。在游戏过程中，我可以感受到同学之间的友爱和互助。当一个人被挠时，其他人都会在一边看着并给予他鼓励，这是一种非常美好的体验。在游戏过程中，我们还会讨论一些有趣的话题，这种交流也让我觉得很有趣。

4.游戏给我带来的收获。

除了让我感到快乐和有趣外，挠脚底板游戏还让我学会了很多东西。在游戏中，我可以锻炼我的毅力和抵抗力。随着挠的时间越来越久，我必须努力抵抗痒痒的感觉，保持笑容，并不会放弃。这对我在日后的生活中也很有帮助，因为毅力和抵抗力是很重要的品质。此外，在游戏中，我还学习了团队合作和互相帮助的精神。当我被挠时，周围的同学会给予我鼓励和支持，这让我感觉到很温暖。

5.总结。

在我的课间游戏经历中，挠脚底板游戏是一个我非常喜欢的游戏。不仅仅是因为它可以让我感到快乐和有趣，还因为它带给我了很多收获。这个游戏教会了我毅力和抵抗能力，以及团队合作和互相帮助的精神。我希望我可以一直保持这些品质，并继续体验课间游戏带给我的快乐。

**课间游戏真好玩篇二**

课间十分钟是孩子最快乐的`时光。有的踢毽子，有的跳绳，有的下棋。我最喜欢的游戏是——枪战。说到枪战，是我和我的好朋友发明的。我们通常两人一组和四个人一起玩。砰的一声，游戏开始了。这次我和郭是战友，和许是敌人。刚开始我们火力特别猛，把他们打得体无完肤。我和郭、商量作战计划时，他们向我们发起了进攻，我的头“炸了！”这个游戏太有趣了，我们都忘了时间。另外也增进了我和同学之间的友谊。所以是我最喜欢的课间游戏。

**课间游戏真好玩篇三**

在一个春暖花开、莺歌燕舞的早晨，空气中带着好闻的迎春花的香气，清脆的鸟叫声时不时地响起，像是在给人们歌唱。

“叮铃铃，叮铃铃……”下课铃声响了，宁静的校园一下子变成了欢乐的场地。我和同学们一起，像一窝蜂似的冲出了教室，来到操场上，大家玩起了“撕名牌”的游戏。我们先选出了一个裁判，然后，其他人都在一张纸上写上自己的名字，再把那张纸粘在背上，就可以开始了。

游戏刚一开始的时候，我就开始守护着我的名牌，生怕它被人撕了。突然间，力气最大的小明向我冲来，我立刻躺在地上，不让他把我的名牌撕掉。小明见我躺在地上，把名牌遮住了，便把手往我背后伸，他要撕我的名牌，我也要撕他的名牌。于是，我也把手往他的名牌伸去。当他快把我的名牌抓住的时候，我已经抓着他的名牌了，“唰”的一声过后，裁判小丽叫了起来：“小明，out。”大家都向我投来心服口服的目光，因为是我淘汰了最强者，我心里比喝了蜜还甜呢！

第二轮的时候，我不再像上次那样躲躲闪闪的，而是主动进攻。我先跑向美美，美美是我们当中最弱的一个，所以要撕她的名牌是最轻松的。我在后面追呀追，美美在前面逃呀逃。过了一会儿，美美不小心被一块石头给绊倒了，还没等她站起来的时候，我就把她的名牌给撕了。小丽又叫起来：“美美，out。”我高兴极了。

第三轮开始了，这次我又去抓丁丁，当我去追他的时候，丁丁并没有逃走，而是和我闹在了一起。我们打着打着，突然间，几乎是同时，我们两个都抓着对方的名牌，因为我们两个是抱在了一块，所以不太好动。当我费劲地把他的名牌撕下一半的时候，“唰”的一声，我的名牌被丁丁撕下来了。我心里很不甘心，非常想把丁丁的名牌给撕了，可惜时间就差一点。

“叮铃铃，叮铃铃……”上课铃声响了，我们依依不舍地回教室去了。

**课间游戏真好玩篇四**

场地要求：室外。

适用学员：四年级及以下，8人以上为宜。

游戏规则：大家先手大手围成一个圆圈当“水井”，选一个小朋友站在圈内当“小月亮”，另外再选两个小朋友站在圈外当“小猴子”。游戏开始，大家按逆时针方向一边转圈走一边唱儿歌:“小月亮，晃悠悠，乐得小猴翻跟头；小月亮快快跑，小猴捉住不得了！”唱完儿歌，两个“小猴”开始伸手捉“小月亮”，“小月亮”只能在圈内逃跑躲闪，两个“小猴”必须手拉手，最多只能有一个进入圈内，一旦“小月亮”被捉住就要说出一个带“月”字的成语、诗句或表演一个小节目。接着由这个同学指定别人担任“小月亮”和“小猴子”的角色，游戏重新开始。

游戏意义：锻炼团结协作能力，快速反应能力、活动能力。

2、三打白骨精。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：二年级以上，2人一组。

游戏规则：先背向而站，相距二步远。游戏开始后2人一块唱：“孙悟空三打白骨精!”并在原地合拍双足跳三下，注意唱到最后一个“精”字时。必须同时做180度跳，同时在落地前还要做一个造型动作。造型动作有三种：1、抬起左膝，右手反掌心在额前做搭凉棚状，同时左肩微屈勾拳为孙悟空。2、双手插腰，两腿侧开为白骨精。3、双手合掌于胸前为唐僧。这三个通话人物的制约关系是：孙悟空胜白骨精，白骨精胜唐僧，唐僧胜孙悟空。如果正巧造型相同，那么重来一次，方法同前，一旦造型之间建立了制约关系，负者就要给胜者恭敬的鞠一躬。

游戏意义：锻炼反应能力，锻炼身体。

3、翘板接毽。

场地要求：室内。

适用学员：不限。

用手接住就可以得1分，每人可拍按5次，积分多者为胜。熟练后，还可以用脚，肘部、面部接毽子等。也可以选一人拍翘，让另外的抢接，接到者可以得1分并当拍翘者。

游戏意义：锻炼反应能力、团结协作能力。

4、愚公移山。

场地要求：室外。

适用学员：年龄不限，3人以上。

游戏规则：先选一人当“大山”其他人面对他排成一路纵队，游戏开始，第一个人与“大山”

用脚猜拳，大家在旁边帮唱：“一米二米三，三乘以三，山高难开，愚公移山！”动作有：1、双足并拢；2、双足侧开；3双足前后开；4、单足屈膝提起。每唱完一句必须跳跃出其中一个动作，若和“大山”相同则为失误，退到队尾去排队等待，换下一个人做；若连续4次即把儿歌唱完与“大山”动作不重样，则为获胜，换当“大山”的角色。

游戏意义：通过肢体运动锻炼身体，并检验反应能力。

5、传话。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：二年级以上，8-10人。

游戏规则：8-10人排成一行，其中选出一个人，对这条队伍的最前面的人说一句话，要轻轻不能让下面的同学听见，然后把这句话传到后面一个人，一直到最后一人。最后由最后的同学说出听到的那句活。如果不对，就算输，但是传递的过程中如果下面同学听到，也算输。如果下面人未听到，最后一位同学说对了，就是胜利。

游戏意义：锻炼吐字能力和听力。

6、吹乒乓球。

场地要求：室内室外均可。

游戏规则：准备2个碗，5个乒乓球。两个盛水的碗按竖排挨着放，一碗水多，一碗水少。将5个乒乓球放在水多的碗中，然后一口气将他们吹进另一个水少的碗中。中间需要时不时往碗里加水。每人吹的次数可以根据时间和人数来定。最后看谁在同样的次数进的球最多，总数最多者取胜。

游戏意义：锻炼肺活量和气息的控制能力。

7、转天地。

场地要求：室外。

适用学员：三年级以上，4人或4人以上。

游戏规则：4个或4个以上的人员背对背围成圈。将左腿腿弯曲地伸向后面，每人都一个一个的把腿搭建在一起，确保不散开。然后开始拍手唱：“天转，地转，不如大家一起跪下来。边唱边转，跪下之后再起来，在这个过程中谁没有起来或是腿散开了就输了。惩罚内容有胜利的人决定，比如唱歌、跳舞、背诗等。

游戏意义：培养团结协作能力。

8、大脚板（2人3足）。

场地要求：室外。

适用学员：四年级以上。

游戏规则：两人一组，可以分几队，然后把各自的一只脚系在一起，看哪个队先到达终点。也可以是个人一组，规则一样。奖惩任定。

游戏意义：培养集体协作精神。

9、动作运输。

场地要求：室内室外均可。

游戏规则：所有游戏者分为2组，编好顺序，第一个游戏者做一连串的动作表示一个词语，如：擦玻璃，打吊针等，传给第二个游戏者，本组其他游戏者应避免观看，第二个游戏者根据第一个游戏者的动作，自己理解为一个词语，并作相应的动作传给第三个，以此类推，到最后一个时，他应根据前一个传给他的信息猜出第一个游戏者表达的词语，猜对的一组取胜。词语可先确定，根据学员年龄层次，可简单可复杂，在传输中，由于动作的变形，理解的误差，会变得千奇百怪，特别搞笑。

游戏意义：培养表演能力和形象思维能力。

10、投沙包（或投乒乓球）。

场地要求：室内或室外均可。

适用学员：一年级以上，4人以上。

游戏规则：准备两个沙包（或乒乓球）、两个口袋，将同学分成至少两组，分别将沙包投向距他们有一定距离的袋子里，两组分别给5次机会，最后评比哪个队进沙包次数多为胜利，也可以分成两人一组，一人投沙包，一人持口袋接，进沙包多者取胜。

游戏意义：培养投掷能力和灵活性。

11、说几就是几。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：一年级以上，4人以上，

游戏规则：所有同学站在同一个点上，在自己的前方有许多的目的地，选择一个目的地然后由选手自己预测能几步走到那里，然后再自己数一数自己走了多少步，如果自己预测的一样则为胜利。

12、一拍即散。

场地要求：室内室外均可。

游戏规则：在操场上画一个圈，所有的同学必须站在圈内。其中有一个同学闭上眼睛，拍一下手掌，其他同学必须往圈外跑，当这个同学开始数“1，2,3，定”的时候，其他同学站着不能动，闭上眼睛的同学开始从圈内往外跳三步，摸到谁就该谁了。

游戏意义：培养孩子们的反应能力。

13、换位置。

场地要求：室内外均可。

适用学员：一年级以上，6人以上。

游戏规则：分室内和室外。室内主要把凳子围成一个圈，圈中站着一个人，其他的人都坐在凳子上，当圈中的人说：“1,2,3，换时”所有的同学开始去抢别人的位置，谁没抢到谁就站中间。室外先让同学们围成一个圈，然后老师在每个同学的脚下画一个圈固定位置，圈中间站一个同学开始说：“1,2,3，换”所有同学开始抢位置，谁没抢到谁就站中间。

游戏意义：培养孩子们的反应能力。

14、一起往前冲。

场地要求：室内外均可。

适用学员：二年级以上，每组最少3人。

游戏规则：所有游戏者分为两组，然后各组并排在一起，相邻两人的脚捆绑在一起，也就是只有最边上的两位游戏者只捆绑了一只脚以外，其他的游戏者两只脚都分别与左右边的人捆绑在一起的，最后集体往终点冲去，先到达终点的一组取胜。此游戏主要锻炼游戏者的协调稳定性，齐心协力，众志成城。

游戏意义：培养学生的合作精神。

15、正话反着说（8人左右）。

场地要求：室内。

适用学员：一年级以上。

游戏规则：主持人准备好一些词语，说一个词语，其他人要迅速反着说一遍，如“新年好”，参与者要迅速说出“好年新”，说错或答不出者即被淘汰。第一轮说三个字，第二轮四个字，以此类推。直到剩下最后一人为获胜者。

游戏意义：培养记忆力及反应力。

16、开火车（2人以上）。

场地要求：室内。

适用学员：一年级以上，10人左右为宜。

游戏规则：开始前，每人说出一个地名代表自己，但地点不能重复。游戏开始，假设你来自北京，而另外一个人来自上海，你就要说：“开呀开呀开火车，北京的火车就要开。”大家一起问：“往哪儿开？”你说：“上海开”。那代表上海的那个人就要马上反应接着说：“上海的火车就要开。”然后大家一起问：“往哪儿开？”再由这个人选择另外的游戏对象，说：“往某某（地点名称）地方开。”如果对方反应不出或比较慢就算输了。

游戏意义：培养反应能力和协作能力。

17、跨格子（10人左右）。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：一年级以上。

游戏规则：每人拿一个硬币，在地上画10~20个格子，然后把硬币丢进第一个格子，然后单脚跳进去。捡起后，饶格子一圈。就这样持续到最后一个格子，背手一丢，丢中哪个格子，那个格子就成了他的房子，别人到那儿就要跨过去，房子的主人就可以在自己的房子里休息5秒钟。

游戏意义：锻炼身体的协调力。

18、废纸足球（8~10）。

场地要求：室内。

适用学员：一年级以上。

游戏规则：可以使用废纸来做一个纸球，接着做两个迷你球门，然后借助一个吸管用它将纸球吹来吹去，像踢足球一样的，看哪方能将纸球吹进的最多，哪方就获胜。

游戏意义：培养学生的耐性。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：一年级以上。

游戏规则：让两个同学手牵手举国头顶，形成一个拱门，其他同学排成一队，同学根据音乐节奏或小鼓的声音来吃过过道，当音乐或鼓声一停，做拱门的同学放下胳膊，问套住的同学几个问题，如“howoldareyou?watisyourfarouriteholiday?”（低年级可用中文提问）等，被套住的同学如能答对问题，就可以通过拱门，答错了就要退出游戏，直至最后剩下的为获胜者。

游戏意义：锻炼学生的反应能力。

20、踩报纸。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：二年级以上。

游戏规则：四个人或五个人一组，每组发一张报纸，当游戏开始时，所有人围着各组的报纸转圈，当老师喊停时，都必须踩到报纸上，每一轮结束之后就折叠一次报纸，以此类推。直到有人站不住。

游戏意义：培养团队合作精神。

21、张开你现象的翅膀。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：三年级以上。

游戏规则：主持人事先用硬纸板准备一些圆形、三角形、长条、四方形的图形，邀请若干学生上场。如主持人给一人一个圆和一个长条形，请他在规定的一分钟内，利用自己丰富的想象力进行发散思维，尽可能多地说出这两个图形可能合成哪些东西。例如圆形和长条成垂直就是一把伞，也可以把它看作是一付大饼油条、笔记本和钢笔，还可以组合成篮球架、镜架、苍蝇拍······游戏者一边讲，一边演示，以组合巧妙、合理、形象、丰富多彩、让人觉得言之有理名次列前。

游戏意义：培养发散性思维。

22、猜成语。

场地要求：室内。

适用学员：三年级以上。

游戏规则：这个游戏可由一个小组表演让大家猜，也可以两个小组采取对抗的形式进行。先由一个小组的成员用哑剧表演一个成语小品，如一阵射击过后，十人都倒下了，最后过来一会儿有一个挣扎着爬了起来。哪个小组的表演出色、猜中率高，哪组获胜。

游戏意义：培养判断能力。

23、西天取经。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：一年级以上。

旦有人失去平衡双脚落地就算失误。接着两组互换角色，游戏继续。哪组坚持不倒的时间长哪组为胜。

游戏意义：培养意志毅力。

24。

场地要求：室内。

适用学员：一年及以上。

游戏规则：邀请一位口齿清楚的同学，有表情地朗读下面一则小故事，要求参赛者听见“站”字坐下，听到“坐（包括“座”）”站起来，每位参赛者后面站一位手持纸棒的工作人员，每做错一次就朝头上敲一下，最后，挨敲的次数最少者，还要回答一个文明礼貌的小问题，答得好的为优胜。

有一次，小明和妹妹乘公共汽车。上车后，小明发现一个空座位，他丢下妹妹赶紧跑过去坐下。这时，过来一位老奶奶，她扶着拉手，站在小明身边。妹妹对小明说：“哥哥，你看你，你坐着奶奶站着，多不好啊！你赶快站起来，让奶奶坐吧！”小明挨了批评，心里很不高兴，赌气说：“你让我站着，我就偏不站，我要坐嘛！”老奶奶听了笑笑说：“没关系，你坐吧，我不坐。”妹妹站在小明身旁气得噘起了小嘴，说：“你真不懂礼貌，我再也不愿站在你旁边！”这时，汽车到站了，那位老奶奶下了车。望着老奶奶远去的身影，小明的心里很不是滋味，他觉得自己是错了，情不自禁地站起来，悄悄地离开了那个座位，嘴里自言自语地说：“哎，怎么搞的，坐和站，站和坐，坐坐站站，站站坐坐，坐站坐站，站坐站坐，坐站站坐，站坐坐站，到底是站还是坐，今天我怎么糊涂了！”

游戏的意义：培养反应敏捷性及社会公德。

25、叫号接龙。

场地要求：室内。

适用学员：一年及以上。

10。

的句子，能激发出兴趣即可。以后，老师规定龙头、龙尾让学生再玩《叫号接龙》，进而在增加难度。

游戏意义：培养思维能力。

26、“点播热线”

场地要求：室内室外均可。

适用学员：二年级以上。

游戏方法：根据学生的座位顺序，按纵向把学生用数字0—9编上号，一人只代表一个数字。随后播放一段20秒的音乐，全班学生随音乐原地自由跳动，音乐声停后，学生齐问教师：点播热线，请你拨号！教师迅速展示一组电话号码数字，发令后每组学生在10秒中内，根据自己代表的数字，按照号码顺序依次在座位旁边站队，完成后第一名同学举手示意，以速度最快排好号码并且正确的小组获胜。

游戏规则：1、活动时，每组同学之间不得和相互推挤，没有参与排号码的同学在原地不动。

2、10秒为限，一次站到位，中途不能换位置，否则放规，以第一名同学举手为标志判断先后顺序。

游戏建议：多次游戏后，小组成员号码可以依次滚动变化，以保证学生对数字的新鲜感，增强游戏的趣味性。

游戏意义：通过拨打电话号码的游戏，发展学生的思维和反应能力，培养相互协作的精神。

27、钩肘站立。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：一年级以上。

游戏规则：以小组为单位，先由二人背对背，肘部相钩，坐在地上，主持人发令后迅速地站立起来。接着三人做、四人做、五人做……方法同前，看哪个小组钩肘站起来的人数最多最快为优胜。游戏结束后议论一下，成功的经验是什么。

游戏意义：培养合作能力和平衡能力。

28、占领阵地。

场地要求：不限。

适用学员：不限。

游戏规则：每队六人，要求游戏开始后先共同站在一张报纸上，各人身体的任何部位，不得碰地，成功后再撕去一半报纸站，接着再撕去一半……直至失败，最后以最佳办法能站进最小报纸的队为胜。

游戏意义：培养解决问题的能力。

29、气象预报。

场地要求：室外。

适用学员：小学三四年级。

游戏规则：选一人当预报员，其他游戏者面对着他，站成一排横队，相距3米远，游戏开始，当预报员发出各种气象预报时，全体游戏者要作出勇敢的反应，如：

“刮大风！”-“不怕！”

“下大雨！”-“不怕！”

“有大雾！”-“不怕！”

“下大雪！”-“不怕！”

唯独听到“下冰雹罗！”必须赶快转身抱头蹲下，要是动作迟缓被预报员用乒乓球击中了就算失误，互换角色。接着游戏开始，谁失误三次就要表演一个节目。

游戏意义：灵活的反应能力和应变能力。

30、装卸木材。

场地要求：室内。

适用学员：三年级以下。

游戏规则：在桌子的一端放1只铅笔盒，盒上横放10支铅笔，另一端放一只纸叠蓬蓬船，大小如同铅笔盒，在配置30厘米长的细绳拴住的钥匙圈2根。游戏每组两人，分别站在桌子两边，拿起带圈的绳子，发令后，用圈插进铅笔两头，保持好平衡，把铅笔一支支抬到船上，圈不许碰到桌面或铅笔盒，否则重做。裁判员记时，哪组完成得最快为优胜。参加游戏的人数较多时，可布置几个课桌，同时进行。

游戏意义：发展动手操作能力和团队协作能力。

31、小鸡出壳。

场地要求：不限。

适用学员：三年级以下。

游戏规则：在地上分散布置若干张大废报纸，给四名参赛者每人发一支记号笔。支持人发令后，参赛者先在一张报纸上画一个大鸡蛋，接着马上在蛋的中间撕个口子，将自己的头部，肩膀躯干和下肢从扣子钻过，如果不撕破蛋边线，就算成功地孵出一只小鸡，否则为失误退出局。成功者可立即再画再钻，在规定的时间小鸡多者为胜。

游戏意义：趣味性与动手能力相结合。

32、猜领头人。

场地要求：室内室外相结合。

适用学员：三年级以上。

游戏规则：点一猜领头人的学生到室外，教师指这一学生为领头人，在轻音乐或学生的唱歌声中全班学生在领头人不断变化动作中，由猜领头人学生开始猜领头人，可猜三次，如猜中，领头人则表演一个节目或唱一支歌，三次未猜中则由猜领头人的学生来表演。领头人可做刷牙、洗耳恭听、洗手、吹喇叭、拉二胡等动作，不断变换，全班同学立即跟着变，全班学生要遵守游戏规则，不得暗示或指点告诉猜领头人的学生，领头人也可以由教师自己来做。

游戏意义：表演能力，竞猜能力。

33、传秘密口令。

场地要求：室内。

适用学员：不限。10人以上为宜。

游戏规则：全班学生分成人数相等的若干小组，也可按学生自然小组进行，由教师悄声告诉各小组第一位学生一个口令，如“集合”、“立正”、“稍息”、“踏步”等，教师说开始，各小组第一位学生悄声告诉同组的第二位学生，依次后传，最后一位学生将收到的口令在黑板上写出来，最后由教师判定哪一组最快，口令最准确。各小组悄声传口时，不能让其他小组的学生听到，如果听到了则该小组的秘密泄露，判该小组失败，最快收到口令且最准的小组为胜。

游戏意义：锻炼吐字能力和听力。（同《传话》相近。）。

34、画足球场地。

场地要求：室外。

适用学员：四年级以下。

游戏规则：全班分成人数相等的若干小组，教师法令后各小组第一个人跑向黑板画足球场的第一条线，将笔交给同组的第二位学生，第二位学生也画一条线，如此类推，依次进行，看哪一组的足球场最先画好。可在黑板上用粉笔，也可以用圆珠笔或铅笔在纸上画，每人只能画一根线如“口”必须画四笔，教师评判最快且画得最好的小组为胜。

游戏意义：发展动手能力和画直线的能力。

35、抗洪抢险。

场地要求：室外。

适用学员：五年级以下。

游戏规则：将学生分成人数相等的若干小组，每人将书包双手拿在胸前一路纵队站好教师发令后各小组排头学生将书包放在教师指定的“江堤险处”，然后跑回本小组手击本组第二位学生的书包后站到最后，第二位学生将书包放在前面学生书包的上面，后面依次进行，将书包摆成一叠。书包要叠好不能倒，教师要求学生摆书包时要像抗洪抢险那样严肃认真，要确确大堤安全，最快、摆得最好小组获胜。

游戏意义：认真的态度，一丝不苟的作风。玩也要玩的认真。

36、希望工程手拉手。

场地要求：不限。

适用学员：不限年级。12人以上。

游戏规则：这个游戏的参加人数要12人以上，先通过猜拳分配角色，三分之二的人扮演“在校学生”，三分之一的人当贫困地区的“失学少年”，两组各自手拉手，相对而站，间隔数米。游戏开始，两组的人一进一退，边走边摆动手臂有节奏地对唱：

“在”：“你们为啥不上学？”

“失”：“我们生活太贫困。”

“在”：“失学人数有多少？”

“失”：“每年平均一百万！”

接着，齐唱：“这样下去可不行，大家一起想办法。”之后，“在”组手牵手围成一个圆圈把“失”组圈入，“失”组的人分散坐到“在”组拉手处，双手搭肩，面朝圆心。等都坐好后，“在”组抬“失”组按逆时针方向转动，并且大家一起齐唱：

“来来来，快快快，

你出钱，我出物，

希望工程建起来，

失学少年乐开怀，

从此人人有书读，

长大个个都成才。”

欢乐一阵后，解散，重新分配角色再玩。

游戏意义：在游戏中奉献爱心，在游戏中体现关爱。

37、乒乓球。

场地要求：室外。

适用学员：不限年级。7-8人为宜。

游戏规则：全班分成若干组（每组7-8人为宜）。游戏开始，由本组的任一同学说“乒”，相邻的下一位说“乓”，在下一位相邻的学生说“球”，说“球”的学生，在说“球”的同时，要用手指准确的指向本组的学生，被值得学生要快速说“兵”。当然，说“球”的学生野可以用手指向本人，但是也要快速说“兵”。以下循环反复。吐字清晰，衔接快速，如果没有快速接上的，就视为失败，将被罚做俯卧撑五个。

专心致志和快速反应能力。

38、碰球。

场地要求：室外。

适用学员：年级不限。每组7-8人为宜。

全班分成若干个小组（每组7-8人为宜），本组的学生可以自由选择体育项目上的任何一种“球”，作为自己的代名，如篮球、排球、铅球等等，但是不能选择重复。然后由本组的某一位学生开始说，用自己的球去碰其他学生的球（所碰的球必须是本组有的球）。例如，是篮球的学生开始说“篮球碰排球”。以此循环反复。

游戏要求：在碰球时，首先要说出自己的球，才可以去碰其他人的球。再者，如某学生碰了本组没有球。这都将视为失败，罚做俯卧撑五个。

游戏意义：运动能力和灵活应变能力的培养。

39、大小西瓜。

场地要求：室外。

适用学员：年级不限。每组7-8人为宜。

游戏规则：全班分成若干个小组（每组7-8人为宜），由本组的任一位学生开始说，“大西瓜或者小西瓜”如说“大西瓜”，双手必须比作小西瓜的样子；如说“小西瓜”，双手必须比作大西瓜的样子。接下来相邻的下一位学生要和上一位说的刚好相反，比如，上一位说的是“大西瓜”，下一位必须说“小西瓜”以此循环反复。

游戏要求:说的和做得必须是相反的，并且不能和前一位说的相同。再者，两手比的“西瓜”形状至少要同肩宽，这将被视为“小西瓜”；两手相触比的“西瓜”形状，被视为“大西瓜”。如和上面不相符的视为失败，罚做俯卧撑2个。

游戏意义：口、手、心要一致；运动能力和灵活应变能力的培养。

40、官兵捉贼。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：年级不限，4人以上。

游戏规则：就是在四张纸上分别写着“官”、“兵”、“捉”、“贼”，然后四个人每人抓一张，抓到“兵”的要猜出谁是“贼”。如果捉对了，就由抓到“官”的人来下令轻打还是重打、打几下，由抓到“捉”的人来打；如果认错了，就由“捉”对着“兵”和“贼”各打两下。

游戏意义：根据表情，预判能力的培养与锻炼。

41、抓尺子。

场地要求：室内。

适用学员：不限年级。两人以上即可。

游戏规则：一人拿着尺子让它竖直往下掉，另一人迅速抓住，抓得越下面表示年龄越小（是真是假不知道，不过是游戏而已，别太认真了）。

游戏意义：测验反应能力。

42、大树与松鼠。

适用学员：10人以上。

场地要求：室外。

游戏规则：

1）事先分组，三人一组。二人扮大树，面的对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮松鼠，并站在圆圈中间；老师或者其他没有成对的学员担任临时人员。

2）老师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人员就必须离开原来的大树，重新选其他的大树；老师或者其他临时人员就临时扮演松鼠并插到大树中，落单的人应表演节目。

3)老师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，老师或临时人员就临时扮演大树，落单的人员就应表演节目。

4）老师喊“地震”，扮演大树的和松鼠的人全部打散重新组合，扮演大树的人也可以扮演松鼠，松鼠也可以扮演大树，老师或插其他没有成对的人亦插入队伍中，落单的人应表演节目。

游戏意义：运动能力和灵活应变能力的培养。

43、点鼻子。

场地要求：室内。

适用学员：二年级以上，2人以上。

游戏规则：先在一张空白的纸上画一张人脸像，人脸像中的鼻子可以画的夸张和大一些，将画好的人脸像固定在墙上。游戏开始后同学站在纸前两米处，闭着眼睛用手中的笔去点人脸上的鼻子，点中鼻子就算胜利。

游戏意义：趣味性和画鼻子的形象性相结合。玩中学，更快乐。

44、猜数字。

场地要求：室内。

适用学员：不限。4人以上即可。

游戏规则：首先找一个同学写下自己心中想到的数字，然后把数字的范围说出来（第一次一定要说一到一百）。假如数字是65，第一个同学如果说20，写数字的同学就说1到100.第二个同学如果说的数字比65大，假如是80，猜数字的同学就说20到80，如此类推。猜到65的那个同学就输了，惩罚可以自己定，也可以是真心话大冒险。同学越多越好玩，越刺激。

游戏意义：交流中如何听清对方的话，并在最短时间里作出预判。

45、搜查逃犯。

场地要求：操场边。

适用学员：不限年级。6人以上。

游戏规则：一人当逃犯，另一人当公安干警，用手帕蒙住他们的眼睛，分别带到乒乓球桌的两个对角上。主持人发令后，两人手模着桌子一逃一追，逃犯想要躲开公安干警的搜寻，而公安干警则竭力想要找到逃犯，两人都蹑手蹑脚的走动，以免发出声音，使对方发现自己在哪里，但最终也许会糊里糊涂的撞在一起，公安干警便捉到力逃犯。接着可再换两人上场游戏。围观者只能笑，不能暗示。

游戏意义：机智灵敏与安全并重，玩中学与趣味相结合。

46、炒股票。

场地要求：室内。

适用学员：不限。5人以上。

戏开始，股民把一枚硬币朝头后高高地抛出，说：“炒股票喽！”当股票着其中一人近拾起藏在手内，与此同时股票要同声对股票说：“什么股票最好看？”股民要马上猜出是何种，对了就算发，继续炒，错了由失败者当股民，重新玩。

游戏意义：了解有关知识，培养竞猜能力。

47、“警察录口供”

场地要求：室内。

适用学院：二年级。

游戏规则：游戏最开始让孩子梦趴在桌子上，闭上眼睛，然后闭上眼睛，然后老师偷偷把孩子们的东西相互交换，张冠李戴。然后清晨起来，让学生们自己找自己的东西。接着老师扮演警察，开始录口供，比如a同学发现自己桌上多了件钢笔，那么a就是“目击证人之一”，奖励重金（分数）让a录口供：thepenismydesk。这样进行一些关于on、in、under、beside的训练，警察重金悬赏录了一些口供后，可以说天又黑了，拥有喜欢在半夜换人家文具的怪癖的小偷还没有抓到。于是小偷又出的了...继续上一轮游戏，不断训练物体方位。最后让孩子们提供认证物证作为自己不坐案证据，最终让学生推理出老师是“小偷”。游戏结束。

游戏意义：玩中学，学中玩。事半功倍。

48、“请吃饭”

场地要求：室内。

使用学员：三英第三单元的d0youlikeit?

游戏规则：

子”。“真好吃”......把学校学习的句子和本单元的重点句型重复巩固使用。老师最后一组一组听他们的交谈内容，发挥最好的给最高分。

注意：本游戏使用的是小班，为避免“一桌”人数太多，出现拥挤混乱现象。

49、穿越丛林。

场地要求：室外。

适用学员：4、5、6年级。15人以上。

游戏规则：

在有整齐树木栽种的场地上，学生分为三到组，一“s”形的奔跑方式绕树木转，并沿原路返回，最先完成队获胜。

如无树木，也可以让学生当树桩。

游戏意义：练习“s”形的奔跑能力和转弯能力，练习弯道技术。

50、悄悄话。

场地要求：室内。

使用学员：不限。

游戏规则：把学生分成两个组以上，然后准备几张字条，把字条给每一组的第一个人看一分钟，然后快速收回，收回之后每一组的第一个人把看见的内容告诉后面的人，依次类推，传到最后一个学生之后，最后的学生把听到的内容以最快的速度写到黑板上，看哪组完成的最快最准确，哪组获胜。

游戏意义：锻炼吐字能力和听力。

51、井字格游戏。

场地要求：室内。

适用学员：不限。6人即可。

游戏规则：

“井”字有九个格子，老师分好组。学生在自己的本子上画出九字格。老师在黑板上写九个与本课堂相关的字或词，让学生将九个字词随便填入九个格子里（不按顺序），老师在九个字中随便抽出三个，由学生查看老师所选的三个字词在本子上是否成横竖斜列排列，如果是的话，就举手喊“bingo”。没有人排成列的话老师再加一个字，第一个喊的小组加一面小红旗。如此反复。红旗最多的小组获胜。

52、欢乐猜拳。

场地要求：不限。

适用学员：所有学生；10人以上。

时间：5—10分钟。

游戏规则：

女生们围成一个圆圈，面朝圆心，人数必须是双数，游戏开始，大家拍大腿（1、自己击一下掌；2、侧开与两侧同伴合掌；3、翻掌，用掌背与两侧同伴相碰；4、同1。）并齐说：“赛、赛、赛，阿拉马克赛，一个接一个，阿拉马克赛，这么好的天气飘雪花，这么好的鞋子漏脚丫，这么好的孩子小傻瓜！”接着，各自旋转小臂并说：咕碌咕碌锤！（此时每二人面对面“石头剪子布”猜拳，若相同则再转小臂重猜，直到决出胜负）负者退下，胜者重新组成圆圈，再拍再唱，最后剩下者为胜。

游戏意义：增加课间活动趣味性，培养学生的反应能力。

53、进入小康。

场地要求：室外。

适用人员：不限。每5至10人为一组。

参赛者依次背对一只3米的空箩筐，左手持一面镜子，右手拿起一只空可乐罐扔向筐内，每扔进一只就再有一次机会，直至失误为之，扔进积分多者为胜。

游戏意义：最好是低年级学生玩此游戏，气氛活跃，玩中学。

54、扔瓶进筐。

场地要求：室外。

适用学员：不限。

游戏规则：

在操场上画一个圈，所有的同学必须站在圈内。其中有一个同学闭上眼睛，拍一下手掌，其他同学必须往圈外跑，当这个同学开始数“1、2、3，定”的时候，其他同学站着不动，闭上眼睛的同学开始从圈往外跳三步，摸到谁就该谁了。

游戏意义：培养孩子们的反应能力。

55、换位置。

场地要求：室内室外皆可。

适用学员：不限。

游戏规则：

室内主要凳子（比总人数少一把。）围成一个圈，圈中站一个人，其他的人都坐在凳子上，当圈中的人说：“1、2、3，换”时，所有的同学开始去抢别人的位置，谁没有抢到谁就站中间开始下一轮游戏。

室外先让同学围成一个圈，然后老师在每个同学的脚下画一个圈固定位置，圈中间站一个同学开始说：“1、2、3，换。”所有同学开始抢位置，谁没有抢到谁就站中间。

游戏意义：培养孩子们的反应能力。

56、顶气球游戏。

场地要求：室外。

适用学员：适合15人以上的班级。

游戏规则：

主持人吹两个气球，游戏开始，主持人将两个气球分别抛向两组，组员们只能用头顶气球，如果用身体或手则犯规淘汰。最后，哪组气球先着地，哪组就输了。（分三局）。

游戏意义;培养团结协作精神和遵规守纪意识。（违规判输）。

57、顶书游戏。

场地要求：室内室外皆可。

适用学员：不限。

游戏规则：

组员们围成一个大圈，主持人站在中间发号施令：将书放置头顶。然后组员们根据游戏规则：前进，后退，左转，向右。书掉到地下的同学被淘汰。淘汰者站在圈内负责表演节目（可以说笑话，讲故事，或跳舞），将参赛者逗笑的人加分。

游戏意义：锻炼平衡能力。

58、词海任我游。

场地要求：室内。

适用学员：不限。根据水平、能力出题即可。

游戏规则：

中有奖。如：卡片上是“踢球”，学生可表演踢球的动作，如果用语言表达，语言中不能带有关词语中任意一字，如违规就罚节目一个。

游戏意义：既丰富了学生词汇，还帮学生把词语分类。并且锻炼了学生语言能力，提高表演欲，增强信心，人人都能参与。

59、数字飞起来。

场地要求：室内。

适用学员：一年级以下，人数不限。

游戏规则：

准备带有数字的卡片若干张。左右手各拿一张卡片，左右脚各贴一张卡片。则左手为1，右手为2，左脚为3，右脚为4.老师发口令，学生根据口令作出相关的动作。例如：铅笔抬起来【1像铅笔】，耳朵抬起来【2像耳朵】，铅笔落下去，红旗飘起来【4像红旗】，红旗落下去.......按口令全部做对有奖，做错罚节目。野可以在卡片上写英语单词，词语，其他概念.........

游戏意义：巩固知识，锻炼学生反应能力。

60、水果让座。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：不限。

游戏规则：

学生每人搬一个凳子，有一名学生不用搬，然后围坐成一圈，中间的学生选出自己平时喜欢的一项水果名字，比如他喜欢冬瓜，然后就大喊：冬瓜，冬瓜，请让座，一，二，三。同学们开始互相换位置，如果没人换，要给大家表演一个节目，他做动作和表情，然后大家猜是什么水果。当然他也可以在黑板上画下来，或者用谜语的形式让大家猜。

游戏意义：灵活应变能力的培养。

61、贪吃蛇。

场地要求：室外。

适用学员：四年级以下最好。

游戏规则：

“#”字格里，每个点站一人。圈内，有一个人当蛇头，在圈定范围内，去抓其他小朋友，被抓住的小朋友接在前面，变长蛇头，以此类推直到最后一个人。再由最后一个人去抓尾巴，游戏结束。

游戏意义：学会当好排头兵，这样就不会错过机会。

62、老鼠偷油。

场地要求：室外。

适用学员：四年级以下。

游戏规则：

由猫来守着一堆油，其他同学扮演老鼠偷油，一只大老鼠在洞口守护，偷到油后传给小老鼠，猫就不能再追了。

游戏意义：机智应变的能力培养。

63、白鹅下水。

场地要求：室外。

适用学员：不限。低年级为宜。

游戏规则：

先悄悄指定一个人当黄鼠狼，然后白鹅围着圈走，当老师喊黄鼠狼来了，白鹅赶紧跳下，黄鼠狼去抓人。

游戏意义：培养机智应变的能力。

64、泡泡连。

场地要求：不限。

适用学员：三年级以下。

游戏规则：

（2）参与游戏的伙伴站成一排，全场所有的观众一起参与；

（3）当主持人一发口号：“跑跑连啊”，所有观众齐答“连哪里呀”，主持人任找一个身体部分，如：“连胳膊呀”，台上选手赶紧连上旁边人的胳膊，接着观众齐问：“连几个呀”，主持人看形式，比如：答“连3个呀”，如果是以17人参加游戏为例，那么就淘汰2人，剩下来的人接着玩。一批一批的淘汰，直到最后；留下3、4、个人为最后的冠军。

65、砸缸救人。

场地要求：室内。

适用学员：一二年级。

游戏规则：

三个人为一组，站成圆圈，每个人伸出胳膊，都用自己的左手握着另一个人的右手，三双手在中间交叉相连。游戏开始，其中甲乙两人把胳膊转到丙的脑后背，他就被转到了中间了，（表示掉进大水缸里了），丙的双脚从两条胳膊的中间后跨出来，这样就站到了甲和乙的对面，和他两交换了位置，接着乙和甲以同样的方式站跨。如果想玩，可一只站跨下去。一边站跨一边唱儿歌：

“一个小孩掉缸里，大家只会干着急。司马光，砸缸底，机智救出小孩子！”

游戏意义：演绎司马光的故事，体验救人的乐趣。

66、同步卫星。

场地要求：不限。

适用学员：三年级以下。

游戏规则：

在地上画一个直径为一米、间距为3米的圆圈，每组三人，各站一圈，手持一只小皮球（或乒乓球），发令后，一块向上垂直抛球，于此同时按逆时针方向跑至前面圈接球，成功一次得一分，并继续进行下去，失误了推出，直到剩下最后一个人为冠军。

游戏意义：培养学生的反应能力，增强体质。

67、一个中国一个家。

场地要求：室外。

适用学员：不限。

游戏规则：

在地上用粉笔画一个边长3米的正方形，再用线划出一半为大陆，另一半一分为三，中间写香港，左边写澳门，右边写台湾。预备时都站进香港格，面向主持人。主持人喊口令，如：“大陆！”大家用双足跳进大陆格。口令越喊越快，谁要是跳错格淘汰出局，最后剩下一个为胜。

游戏意义：灵活应变能力，适时进行爱国主义教育。

68、不管三七二十一。

场地要求：室内室外均可。

适用学员：三年级以上。

游戏规则：

主持人请每区派一名选手上台。从1开始报数，每逢七和7的倍数不能说出。速度要快，违规者淘汰出局。最终胜出的人为获胜者。主持人宣布开始，大家监督，报错者出队站在旁边。剩下的人接着报。直到胜出者产生。

游戏意义：机智灵活，尽快熟悉乘法口诀。

69、含沙射影。

场地要求：室内。

适用学员：六年级学员。

游戏规则：

（1）主持人请3—4名参与者上台。

**课间游戏真好玩篇五**

大课间的时候，老师带我们到外面去玩“夹球”比赛。

我们分成两个队，一队和二队。我们队先有我和程云飞出发。我们两个比二队的队员速度快。接下来第二组的人员出发了，我们队还是处在领先的地位。我们两个队你追我赶，不甘落后。

到了最后一局，我们都很累了，但是大家都在喊着：“加油!加油!……”我们都很激动。

最后胜利终于属于了我们，我们高兴极了!

2.我喜欢的.课间游戏

我喜欢的课间游戏有很多，例如：猫捉老鼠、三个字、争皇帝、打羽毛球……

有一天晚上，我打完卡，就开始游戏了。

开始我们先玩的猫捉老鼠，游戏规则是：1、选出老鼠和猫，如果人多，猫也就再加。2、所有绿椅子都是粮食，几个蓝椅子是果汁。3、猫抓到老鼠的时候，猫变成老鼠，老鼠变猫。游戏开始了，我们老鼠把偷的东西储存了起来，可是我们一会儿全吃光了，猫不让偷了，特严，想饿死我们老鼠。最后，我们被活活饿死了。

小朋友们，你们也可以多玩玩游戏，这样可以锻炼我们，让我们变得既勇敢又机智。

3.我喜欢的课间游戏

今天是星期六，妈妈带我来到了作文班，我心中特别高兴。

下课了，老师说：“大课间要举行拍球接力比赛，老师带我们来到了楼下，我们一二报数分成了两队。

比赛终于开始了，老师一声令下：“预备——开始!”我们队第一个上场的是王亚轩，她着急的把球拍到了界外，马上又轮到我了，我一马当先冲了上去，很快超过了对手。

最后我们队赢了，我们多么高兴啊!

4.我喜欢的课间游戏

大课间到了，我们进行了排球接力比赛。

比赛开始了，我们组的同学都像箭似的跑过去，快要轮到我了，我心里很着急，可我很自信的带着球跑过去了，同学们都为我加油。我觉得更有信心了，第二轮更加努力奋斗。

游戏结束了，我们组得了第一名，我们非常高兴!

**课间游戏真好玩篇六**

我有两个和我关系最好的朋友，一个叫刘宇强，另一个叫刘俊毅。

我们在课间玩抓人的游戏，游戏规则为：一个人是逃生队长，一个是逃生队队员，另一个是追击者，并且可以躲藏。

我们开始游戏，我是追击者，刘俊毅是逃生队长，刘宇强是逃生队队员，我数了十个数，便开始追击，一路追到了教室，他们俩个躲了起来，躲到了一张桌子的后面，我半蹲着朝他俩跑去，只听见刘俊毅“哇”的一声跑到了教室门口，又躲了起来，我跑到门口时已经不见他的踪影，不过我找到了线索，就是一些小纸片(是他边跑边扔下的)，根据线索的方向找了一下，到了楼梯开始分叉了，我挑了一条路，看见他躲在一个凸出石墙缝隙中，可他没发现我，我上去一把抓住他，拉着他回到教室。

我又去抓刘宇强，我想到了一个好办法，他说：“来抓我呀!”说完冲了出去，我没理他，自己躲了起来，瞄准目标后，趁他不注意，一把抓住他，我取得了最后的胜利。

我的课余生活真快乐呀!

**课间游戏真好玩篇七**

小时候，我经常看见大哥哥大姐姐们玩拽包，觉得非常有趣。等我上了幼儿园，也和小朋友们玩拽包，但那时我只会躲包，只要包拽不着就行了。

等我上了小学，才真正学会了玩拽包。一次，我和同学们一起玩，王明、李亮和我一伙，对手很历害，包在我们头上、脚下、左边、右边，“唆唆”地飞来飞去，吓得我们三个人一会儿向左闪，一会儿向右闪，刚低头让过去，又要跳起来躲过脚下飞来的包，不一会，王明、李亮，相继被打中下了场。中间就剩我一个人，我紧张极了：我要被打中，就输了，于是我死死地盯住包，双脚敏捷地移动着。就这样我们往返了好几个回合。我稍一愣神，包正好打在我的胸前，我就势双手一捂，把包接住了。啊！我得了一分！“救”出了李亮。又是几个回合，等一个速度不快的包飞来的时候，我轻轻一跳接住了，又得了一分！把小明也“救”出来了。

这次拽包，我玩得高兴极了，不但提高了拽包的技术，还懂得一个道理，人在不顺利时，不能紧张害怕，只有主动出击才能胜利，学习也是如此。

文档为doc格式。

**课间游戏真好玩篇八**

今天立夏，一大早我就带上煮好的鸭蛋赶到学校，准备参加班里的.斗蛋游戏。

进教室一瞧，哇，好热闹呀！同学们有带鸡蛋的，有带鹅蛋的，还有的和我一样带鸭蛋的。大家都兴奋地等着比赛。

老师让同学们先在组内用相同种类的蛋斗，我们这一组的鸭蛋都被我的蛋碰坏了。接着老师让各组鸡蛋还完好无损的同学到前面比，没想到他们的鸡蛋全坏了。

老师让我们再斗鸭蛋，我有两个对手，都是男生。这时，只听下面的同学大声喊：“沙天时，加油！沙天时，加油！”喊得最响的要算女同学了，因为她们希望我向男同学证明女孩不比男孩弱。

**课间游戏真好玩篇九**

“叮叮咚…,叮叮咚…”一阵熟悉而令人兴奋的音乐响起，课间活动的时间到了。同学们迅速地收拾好了文具用品，像洪水似地涌出了教室。

刚才还冷清的操场上一下子热闹非凡。同学们有的拍皮球、有的跳绳、有的相互追逐嬉戏着，有三五成群的女生们在玩“踮老鹰”的游戏。

我和张一、顾天乐、陈皓宇等同学一起玩“老鹰捉小鸡”的游戏。一开始，大家争着想当“老鹰”。经过一番争论，大家决定由我当“老鹰”，张一当“母鸡”。

游戏开始了。我左冲右突，想抓后面的“小鸡”。可是，张一这只“母鸡”很灵敏，他拼命保护着身后的“小鸡”。“小鸡”们跟在“母鸡”后面左躲右闪。我一时半会儿难以得手。

这时，我想到了一个主意。突然，我假装往左边跑。“母鸡”信以为真，往左边拦去。忽然，我猛地往右边绕过去。趁着后面的“小鸡”还没反应过来，就逮住了一只“小鸡”。哈哈，我兴奋地跳了起来。

接下来，我们交换了角色，我当了“小鸡”，顾天乐当上了“老鹰”，陈皓宇当上了“母鸡”。又玩了一会儿，只听“哎呀!”一声，“老鹰”摔了一跤。“母鸡”和“小鸡”们纷纷冲上前去争着把“老鹰”扶起来，问长问短。顾天乐拍了拍衣服上的尘土，说：“我没事。谢谢你们。”我们大家都笑了起来。

这时，上课铃响了。

我觉得这次课外活动真有意思!

本文档由范文网【dddot.com】收集整理，更多优质范文文档请移步dddot.com站内查找