

套圈圈

适用年龄 3-4岁幼儿

- 活动目标**
- ☑ 通过套圈圈游戏找到对准施力的方法；
 - ☑ 通过观察“圈圈”的轨迹，能够判断“圈圈”的落点。

活动描述 将和孩子展开一场“套圈圈”游戏，在游戏的过程中观察“圈圈”运动轨迹并能够大概判断落点位置，这样更好的对准目标施力，使“套圈圈”更准确。增加游戏的难度，强化对轨迹判断的学习过程。

STEAM素质培养指标

方法 指标	游戏导入 体验套圈圈	增加游戏 难度设计模型	观察圆圈的 轨迹并判断落点	进一步体验 对准施力
好奇心与想象力	●			
灵活性与适应力		●		
口头与书面沟通能力				
跨界合作与以身作则的 领导力				
批判性思考与解决 问题的能力				
主动进取与开拓的精神				●
评估与分析信息的能力			●	



互动锦囊

- 游戏导入的目的是激发孩子的好奇心，怎么对准目标使劲才能套的准，通过这个游戏启发孩子观察“圈圈”的轨迹，从而判断“圈圈”的落点。
- 对准施力看似简单的问题，在这个年龄段对孩子来说是困难的，所以就是提醒孩子观察再观察，然后找到办法再使劲。

- 搭建本身的难度并不大, 就是搭高, 增加我们游戏的难度, 只需要提醒孩子搭高所使用的积木和搭高的高度, 不需要很高。
- 完成搭建后需要摆放各个形状, 摆放的时候注意它们之间的间隔, 要足够圈圈在落地的时候一个浮动的空间。

找到这些积木



搭建有一定高度的“套圈圈”工具:

