



幼儿园游戏组织与指导

(第二版)



学前教育专业创新型精品教材
“互联网+教育”新形态一体化教材

YOUERYUAN YOUXI ZUZHI YU ZHIDAO

幼儿园游戏组织与指导

(第二版)

主 编 张惜萍 隋春玲

主
编
张惜萍
隋春玲



北京出版集团
北京出版社

北京出版集团
北京出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏组织与指导 / 张惜萍, 隋春玲主编. —
2 版. —北京: 北京出版社, 2020.7 (2023 重印)
ISBN 978-7-200-15694-2

I. ①幼… II. ①张… ②隋… III. ①学前教育—游
戏课—高等职业教育—教材 IV. ① G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 121462 号

幼儿园游戏组织与指导 (第二版)

YOUERYUAN YOUXI ZUZHI YU ZHIDAO (DI-ER BAN)

主 编: 张惜萍 隋春玲

出 版: 北京出版集团

北京出版社

地 址: 北京北三环中路 6 号

邮 编: 100120

网 址: www.bph.com.cn

总 发 行: 北京出版集团

经 销: 新华书店

印 刷: 定州启航印刷有限公司

版 印 次: 2020 年 7 月第 2 版 2023 年 1 月修订 2023 年 1 月第 2 次印刷

成品尺寸: 185 毫米 × 260 毫米

印 张: 15

字 数: 337 千字

书 号: ISBN 978-7-200-15694-2

定 价: 45.00 元

教材意见建议接收方式: 010-58572162 邮箱: jiaocai@bphg.com.cn

如有印装质量问题, 由本社负责调换

质量监督电话: 010-82685218 010-58572162 010-58572393

目 录

项目一 游戏看看看	1
任务一 观摩游戏视频及案例	2
任务二 游戏配对	10
项目二 大家一起玩游戏	22
任务一 幼儿游戏我来玩	23
任务二 幼儿园规则性游戏的特点及创编	27
任务三 幼儿园创造性游戏的特点及创编	51
项目三 陪玩前准备	69
任务一 如何做游戏计划	70
任务二 游戏前的环境及经验准备	82
任务三 幼儿园游戏的观察与记录准备	90
项目四 我来教你玩游戏	105
任务一 我来教你玩——体育游戏	106
任务二 我来教你玩——角色游戏	115
任务三 我来教你玩——表演游戏	128
任务四 我来教你玩——音乐游戏	144
任务五 我来教你玩——建构游戏	163
任务六 我来教你玩——智力游戏	171
任务七 我来教你玩——语言游戏	177

项目五 幼儿游戏综合运用 195

任务一 科学领域中的游戏 196

任务二 健康领域中的游戏 205

任务三 语言领域中的游戏 211

任务四 社会领域中的游戏 216

任务五 艺术领域中的游戏 223

参考文献 233

北京出版社

项目一 游戏看看看

学习目标

● 知识目标

1. 了解幼儿游戏的本质特征。
2. 理解并掌握幼儿游戏的分类标准。

● 技能目标

1. 能够将幼儿游戏分类。
2. 能够分析一些游戏对幼儿的教育作用。

● 素质目标

1. 对幼儿游戏感兴趣，充分体验幼儿游戏的快乐。
2. 树立科学的学前教育观念。

知识点

1. 幼儿游戏的主要特征。
2. 幼儿游戏的分类。
3. 幼儿游戏的教育作用。

导入案例

上午九点半，某大班自由游戏的时间，几名幼儿找来了各种积木和游戏材料，玩起了“搭建飞机场”的游戏。他们兴致勃勃地搭起了“跑道”“指挥中心”“候机室”，这时明明说：“我坐过飞机，在机场里有好多好多的人，有肯德基和麦当劳，还有一个一个的售票处呢。”于是大家又搭了“肯德基”“麦当劳”和“售票处”，甚至还把从“娃娃家”找来的娃娃放在了候机大厅，飞机场建成了。接着，他们分起了角色，有“飞行员”“售票员”“指挥员”“服务员”，然后玩起了“开飞机”的游戏。

情境思考：在这自由游戏的时间里，幼儿玩得非常开心，而且增长了见识和能力。那么，什么是幼儿的游戏？幼儿园里，幼儿经常玩哪些游戏？这些游戏对幼儿的身心发展有着什么样的作用？这正是本项目需要解决的主要问题。

幼儿游戏是一种无拘无束的活动，没有强制性的外在目的，是幼儿根据自己的需要和愿望，按照自己的体力和能力选择进行的自主自愿的活动。这些种类各异、丰富多彩的游戏，对幼儿的身心发展起着非常重要的作用。

任务一 观摩游戏视频及案例

幼儿游戏 1：娃娃家

道具：衣柜、毛巾架等家庭设施，砧板、调味瓶等厨具，奶瓶、杯子等餐具，衣服、围裙、镜子、脸盆等生活用品。

游戏情境：幼儿洗衣服、晾衣服、晒被子、拖地、扫地等；给娃娃穿衣服、帮娃娃洗漱等；打电话、买菜、看病等。

幼儿游戏 2：小青蛙跳荷叶

道具：小青蛙头饰若干，绿色花环 16 个。

游戏情境：幼儿们把花环当作荷叶分两行摆在地上，每行 8 个。幼儿分成两队，头戴小青蛙头饰。比赛时，每队一人跑至“荷叶”处，双脚连续跳进“荷叶”中，直至终点返回。第二人继续。

幼儿游戏 3：小兔拔萝卜

道具：小兔头饰，塑料圈，萝卜若干，音乐磁带。

游戏情境：幼儿欣赏情境表演视频《拔萝卜》，理解故事情境。教师启发：“老公公拔不动大萝卜，找谁帮忙？”“老公公、老婆婆还是拔不动大萝卜，找谁帮忙啊？”“最后是谁把萝卜拔起来的呢？”等等。幼儿自己选择角色，并创编不同角色走路及拔萝卜的动作，完整欣赏音乐《拔萝卜》，熟悉乐曲旋律后，一组幼儿在大家面前表演游戏《拔萝卜》。

幼儿游戏 4：小兔和狐狸

道具：狐狸头饰一个，小兔头饰一个，狐狸家的背景一块，树、山、蘑菇等背景四块，花草若干，光盘，磁带，钢琴。

游戏情境：听着教师手弹的或播放的音乐《小兔和狐狸》，小兔子们在草地上边唱边跳（蹦跳时要轻轻地），随着音乐节奏的变化，预示着狐狸要来了，这时小兔们要快跑，当音乐结束时，小兔们要躲到树后或草丛里，以免狐狸从身边走过时被发现。如果小兔子动了或发出声音了，就会被狐狸发现并抓走；如果小兔子都藏得好好的，狡猾的狐狸走后，小兔们就可以庆祝胜利了。第二次，把树或蘑菇等障碍物减少一些，再做一遍游戏。第一遍游戏重在培养幼儿游戏的规则意识，第二遍游戏重在让幼儿听音乐辨形象。

幼儿游戏 5：开心家园

道具：沙池，水，玩沙工具若干，废旧材料若干。

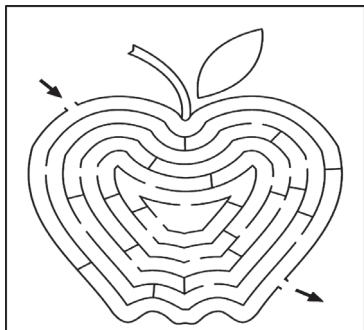
游戏情境：自由活动的时间，乐乐奔向沙池，沙池里已有了一群幼儿在玩沙，他独自拿起一把铲子，在池子里铲了又倒，倒了又铲，一会儿他朝着拿桶的童童大声喊道：“快来运沙，我们来修房子！”两人很快你一铲、我一桶地将沙子堆成了一个“小山丘”，拿桶的童童开心地说：“我们造了一个尖房子。”铲沙的乐乐说：“不像，要有门、窗子。”两人接着开始用手挖门、挖窗，可是不一会儿“小山丘”散成了一团，两个幼儿连忙说：“地震了，地震了！”边笑边追着跑掉了。

幼儿游戏 6：怪车开开

道具：汽车挂饰（用绳子系住可以挂在脖子上）若干。

游戏情境：幼儿围坐成圆形，教师佩戴挂饰在圆形里做怪车司机，边律动边念儿歌：“嘟嘟嘟，汽车开，我的汽车真奇怪，幼儿，要坐车，不要你把车票买，只要对上我的话，就能坐到车上来。”儿歌念完后，“司机”用“因为”这个词说一句话，如“因为天太热”，幼儿必须用“因为……所以……”的句型完整地对上“司机”的话，才能上车，如“因为天太热，所以妈妈给我买了顶太阳帽”。汽车坐满后，大家一起说：“嘟嘟嘟，坐上汽车乐开怀。”要求幼儿必须用“因为……所以……”的句型完整地对上“司机”的话，才能上车，否则就不能上车。

幼儿游戏 7：智走迷宫



（该图片选自杨枫主编《学前儿童游戏》，高等教育出版社，2006年6月）

道具：图形线路较复杂的、生动形象的塑封好的平面迷宫图（如上），各色水彩笔等各若干，奖励用的红、黄五角星，等等。

游戏情境：教师发放了迷宫图片后，提出要求：观察图形后，用手指从图片上的箭头处开始，沿迷宫上的图形顺序，往“出口”（另一个箭头）方向走，看谁先走出去。教师话音未落，幼儿已很快进入了状态。只见他们有的用笔不断地试探，放弃那些不通的死路和绕圈子的回路，也有的幼儿试着从终点倒着往回走，也有的幼儿已很快用水彩笔画出了迷宫的线路。看着幼儿认真和不服输的劲儿，真是令人欣慰。

温馨小提示：若教师能给学生播放幼儿游戏视频，会使学生对幼儿游戏的了解更加直观，也更能激发学生学习的积极性。

古今中外，无论男女老幼，都乐于游戏。著名人类学家阿什利·蒙塔古就认为，为了防止“心理硬化”，在生命的所有时间里，都需要游戏。可以说，游戏使我们的人生更加丰富，更富有弹性，充满乐趣。但随着年龄的增长，我们不再对那些富有童趣的游戏感兴趣。成人游戏在一定程度上，虽然有效排解了成人来自生活中的各种紧张与不安的情绪，但是它也仅仅是一种工作之余的休闲娱乐方式。而对于幼儿来说，游戏是主要的或基本的活动形式，是除了日常生活以外的几乎全部生活内容。因此，了解游戏本身的特征及幼儿游戏的特点，是学习幼儿园各类游戏的组织与指导之前，必须要解决的问题。本项目将主要学习这一内容。



游戏的特征和功能

一、游戏的特征

什么是游戏？在各个研究领域诸如人类学、社会学、文化学、心理学和教育学等，有着很多的解释，但迄今为止还没有一个非常科学、令所有人都满意的定义。荷兰著名文化史学家、语言学家胡伊青加将游戏定义为：游戏是一种在固定时间和地点限制内的自愿活动或消遣，遵循自由接受但绝对应该遵守的规则；游戏本身具有一定的目标，同时伴随着紧张、喜悦的感觉和“不同于平常生活”的意识。在英文中，与“游戏”相对应的词主要是“play”，泛指各种操作物品、摆弄材料和使人感觉轻松、愉快的活动。我国学者刘焱在《幼儿园游戏教学论》中指出：“游戏的本质是幼儿的主体性活动，这

种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动。”本书采用我国《教育大辞典》中的定义：“游戏是幼儿的基本活动，是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的，通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会活动。”通常，人们还会选用游戏特征列举法，来解决游戏定义困难的问题。

对于游戏特征的研究，比较有影响的是纽曼（Neumann，1971）的“三内说”，纽曼认为可以通过控制、真实性和动机这三种指标来判断一种活动是否是游戏，游戏的特征是内部控制、内部真实和内部动机。内部控制是指幼儿在游戏玩耍的时候，可以完全由自己来控制，自己说了算。内部真实是指旁观者认为“假”的事情，但幼儿做起来却会很认真、很投入，就像完全真的一样。内部动机是指游戏的动因来自于幼儿从游戏活动中得到的愉悦体验。

由上述纽曼的游戏特征“三内说”、克拉思诺和佩培拉的游戏四因素说、加维的游戏行为五特征说、克罗伊斯的游戏行为六特征说、鲁宾等的游戏行为六倾向说以及我国学者刘焱、邱学青等的研究，可归纳游戏的基本特征主要有以下几个方面。

（一）游戏是主动的、自愿的活动

游戏的引发和过程，游戏者都有自主选择的机会，他可以决定玩还是不玩，跟谁一起玩及如何玩等。“自愿”属于动机的范畴，动机是推动人活动的心理力量，是人活动的目的。从动机产生的来源看，可以分为内部动机与外部动机。内部动机来自于活动主体自身的需要，而外部动机是由环境诱惑和他人的要求直接引起的。游戏是一种自愿的行动，即游戏的动机是内部动机，是游戏者内在的一种需要。我们经常会看到，无论是成人还是幼儿，他们都会沉浸到自己的游戏中废寝忘食，主要就是由内心自发的快感冲动驱使的。

（二）游戏是在假想的情景中反映周围生活的

游戏的内容、种类和玩法，都受到社会的、地理的、文化的、习俗的影响。如中国象棋游戏中的“将”“相”“车”“兵”等棋子之间的关系，就隐喻了某些现实的社会关系。在游戏中，游戏者通过游戏情节来表现其情绪和情感，呈现其游戏动机。所以说，游戏在某种意义上表征着社会生活，但游戏本身却不是日常生活。尤其是幼儿的游戏，更是不会局限于生活，或者照搬生活，他们会在自己的世界里创造自己的游戏，游戏充满了假想性和创造性。

（三）游戏伴随着愉悦的情绪

乐趣是游戏必备的品质，是游戏的元功能。快乐体验是游戏真正的魅力所在。无论是奔跑追逐类的体能运动游戏，还是安静的拼图、棋类智能游戏，或是戏剧表演类游戏，都能让人感到无限的乐趣，产生愉悦的情绪体验。即使有些游戏带有一点焦虑、恐惧和不安，却仍然具有快乐的本质。因为在这个过程中，游戏者还会产生成就感或胜任感，也是验证自己能力的乐趣体验。它具有较强的影响力，可以增强游戏者的信心和继续挑战的意愿。任务与游戏者能力之间的合适差距是游戏者产生胜任感体验的关键所在。成就感体验往往伴随着紧张的心理，好的游戏总是把游戏者置于失败的危险中却不让他

失败。

（四）游戏是有规则的活动

规则是社会的产物。游戏规则是游戏者在游戏中关于动作和语言的顺序，以及在游戏中被允许和被禁止的各种行为的规定。根据规则的性质，可以将游戏规则分为外显规则和内隐规则两种。外显规则是外在的游戏规则，主要是关于游戏方法的规定，外显规则一般是约定俗成的，游戏时，外显规则的建立或修改必须得到所有参加者的理解和同意，游戏才能正常进行；游戏的内隐规则同样具有限制和约束作用，主要出现在以角色扮演为主要内容的模拟游戏中，在这类游戏中，规则内在于角色之中，要求游戏者以生活为蓝本表现角色之间的关系。

二、游戏与探究活动的区别

游戏与探究活动是婴幼儿生活的主要内容。这两种活动很相似，同样是内在动机引发的自发的、自主的行为，不受外在目标的引导。但是，二者又有着本质的区别。在信息加工的认知主义心理学和动机心理学中的“唤醒—调节”理论模式指出，探究一般被看作是一种有目的的、收集信息的行为，而游戏则是一种随意的、多样化的、对所获取的信息进行个体化的意义重组的行为。为了更好地理解游戏的本质特征，有必要对这两种活动的差异做一个梳理。

（一）发生的先后顺序不同

从时间上讲，探索活动先于游戏活动。当出现新异刺激的时候，或者在一个相对陌生的环境中，幼儿最先出现的行为往往是探索，之后，为了满足自我的愿望与需要去改造现实，才会慢慢出现游戏行为。研究表明，探究在乳儿期占主要地位，在学步期与游戏平分秋色。在3岁以后的学前期，游戏超过探究而占主要地位。

（二）行为的目的不同

探究是为了获得信息，而游戏是为了创造刺激。探究行为是在人们对事物不熟悉或不理解的情况下产生的，由“这个东西是什么？它有什么用？”这样的问题所引导。探究的目的在于发现，而游戏行为则是受“这个东西好玩不好玩？我能用这个东西玩什么？”这样的问题所支配。

（三）表现的行为不同

探究是一种相对固定、刻板化的行为，无论在什么情况下，探究都是幼儿一种感知觉的联合行动，而游戏则是随意的、多样化的、具有创新性的行为。

（四）体现的情绪情感不同

伴随探究活动的幼儿的情绪往往是中性的甚至是否定的，而伴随游戏的幼儿的情绪则是积极的、肯定的。

表 1-1 婴儿探究行为的特点

不加选择地吮吸物体
击打或摇晃物体
用不符合常规的方式使用物体
以符合常规的方式使用物体（如把盖子盖到茶壶上，把勺子放在杯子里）
以不完整的方式模仿物体的常规用法（如把电话放在耳朵上，但没有进一步的动作）
运用感知觉对物体进行探索

表 1-2 探究和游戏的不同点

探究的特点	游戏的特点
分析性智力 探究性学习 知觉性行为 操作性行为 实验性行为	游戏的标志：微笑、模仿、特别的声、发亮的眼睛 游戏的结构：夸张、扬扬得意、假装、重复、动作的变化、新异性动作、非常兴奋

虽然游戏活动和探究活动有着诸多的差异，但是结合了游戏的探究往往更有助于问题的解决。尤其体现在游戏中，幼儿可以自由地操作物体、对感兴趣的物体进行探究，获得对周围世界的新体验，或者根据自己的意愿模仿和创造性地再现现实生活。在游戏时，能充分调动听觉、视觉、味觉、嗅觉和触觉，大脑皮层又处于兴奋状态，这种状态下的探究，才是真正意义上的探究。

三、幼儿游戏的主要特点

成人游戏多为强规则游戏，带有一定的民族传承性和突出的竞技色彩，在游戏中成人有着丰富的经验和明确的游戏目标。相对于这些，幼儿游戏有着其自身的特点。

（一）幼儿游戏是自娱自乐的

幼儿在游戏中，没有任何心理负担，不受日常生活的约束，可以全身心地投入，是轻松的、自由的和快乐的。幼儿因游戏而“废寝忘食”的现象我们也常常见到，可见，他们在游戏中能够自得其乐，能够得到满足感和成就感。

对点案例 1.1：玩沙的乐趣

教师：为什么你那么喜欢玩沙？

幼儿：玩沙很开心，我可以挖地洞、堆山坡、建房子，还可以做很多我喜欢做的事。

教师：那你不要吃点心，一直在这里玩沙好吗？

幼儿：好呀！我不吃点心，我要玩沙（图 1-1）。

点评：幼儿宁愿不吃点心也要去玩沙，玩沙能让他们从中得到自由发挥想象的快乐。



图 1-1 玩沙

（二）幼儿游戏是自主自愿的

幼儿可以根据自己的想法和需要，按照自己的体力及能力选择和进行不同的游戏活动。在这些活动中，由于游戏形式、材料和过程符合幼儿身心发展的要求，使他们对游戏产生兴趣，主动去确定采用什么样的玩法、选择什么样的玩伴等，也就是说，幼儿在游戏中能自主地控制所处的环境，既表现了自己的能力，又满足了自己的愿望，体验了成功和创造的快乐。

对点案例 1.2：我的游戏我做主

在幼儿园大班的“娃娃家”区，一个男孩（扮演“爸爸”）独自在“家”非常专注地用橡皮泥搓长条条，将娃娃放在一边的小床上，门关着。陈老师认为“爸爸”没有积极的语言交流，就是无所事事或“不务正业”，想把幼儿引入其他活动。指导言行如下：

教师：（敲门）有人在家吗？

爸爸：什么人？（未放下手中的活儿）

教师：我是你们家客人，快开门。（没有具体身份）

爸爸：我很忙，你等会儿再来。

教师：你这个爸爸怎么没有礼貌，客人来了也不招待吗？

爸爸：（无奈，放下手中橡皮泥，过来开门）请进，你自己喝茶。

教师：主人要给客人倒茶呀。

（爸爸想去搓橡皮泥，又不得已来倒茶）

教师：妈妈不在家，娃娃也没人管。

爸爸：我忙呢，让娃娃睡会儿。

教师：你一点也不像一个好爸爸。

（选自梁周全、尚玉芳主编《幼儿游戏与指导》，北京师范大学出版社，2011年9月）

点评：在这个角色扮演的游戏中，陈老师认为“爸爸”没有积极的语言交流是无所事事或“不务正业”，于是不断介入，想把幼儿游戏的情节和内容按自己的意愿来进行，结果幼儿沉浸在自己的游戏情境中，对老师指导言行的应对其实是不情愿的。

对点案例 1.3：搭“高楼”

在中一班建构区，铭铭在用软塑料块搭“大高楼”，乐乐在他旁边玩飞机。只见每当铭铭搭好了“大高楼”，乐乐的“飞机”就开过来将它撞倒。细心的王老师发现，乐乐的行为并没有引起铭铭的不悦，每当“大高楼”被撞倒后，铭铭就迅速地又搭起一座“大高楼”，似乎在等待着乐乐的“飞机”又一次的到来，由此，王老师判断两个男孩正在非常默契地玩一种合作游戏，所以没有去干预，而是坐到铭铭的身旁，也拿软塑料块搭“大高楼”，一边搭一边说：“我来搭一座不容易被撞倒的大高楼。”在老师的示范启发下，“大高楼”越搭越结实，大家玩得津津有味（图 1-2）。



图 1-2 搭“高楼”

点评：教师对幼儿游戏本质的理解是很到位的，尊重幼儿游戏的自主性和自愿性，并在此基础上在适当的时机促进幼儿游戏水平的提高，做得很好。

（三）幼儿游戏是假想的

幼儿的游戏是现实生活与想象活动相结合的结果，是通过“假装”再现幼儿心目中的现实。幼儿在游戏角色、情境及材料均具有明显的假想性。在幼儿游戏中，幼儿往往不按物体的实际用途来使用它，往往用玩具、材料或真实物品，甚至语言来替代游戏活动中的物品，如好玩的、好吃的及生活用品等；在幼儿游戏中，幼儿还常常装扮成妈妈、警察及老师，甚至各种小动物；在幼儿游戏中，幼儿还会把经过简单布置的狭小的游戏场所，想象成冷饮店、理发店、医院等。

对点案例 1.4:

壮壮（男，6岁）左手拿着一根枝条拖在地上，右手也拿着一根枝条，跑跳步向前，嘴里发出“驾、驾”的声音，同时挥动右手的“马鞭”。到了路口，他双手突然平举停在空中，嘴里发出“吁”的长声，惟妙惟肖地“勒住了马”。

点评：案例中的壮壮把自己想象成“骑手”，把左手拿着的枝条想象成“马匹”，右手拿着的枝条想象成“马鞭”，一系列的想象就使壮壮的活动具有游戏性。

由上述可见，幼儿游戏是一种以假想为手段、以自主自愿为核心、以自娱自乐为目的的活动。

课程思政

让学生在观摩游戏视频中感受幼儿的天真烂漫与童趣，更加喜爱幼儿，并对幼儿游戏产生浓厚的兴趣。在大量实际案例的解读中，熟悉幼儿游戏的发展阶段，深刻认识幼儿游戏与成人游戏的区别，进而领会幼儿游戏教育的科学含义，树立科学的学前教育观念。

任务二 游戏配对

幼儿游戏 1：小医院

道具：医生穿戴的白大褂、白帽子；小病床、白色床单、盐水瓶、支架、管子；一些幼儿用的药瓶、药盒、纱布；内配有听诊器、针筒、体温计等一些医生常用的医疗器械的玩具医疗箱。

游戏情境：自由游戏的时间，几名幼儿不约而同地走进了“医院”，走到自己感兴趣的区域开始摆弄着各种器械。当“医生”佳佳给来访的“病人”看病时，一声不响就给“病人”“打针”。对此，教师让幼儿讨论到底应该怎样给病人看病，幼儿积极性可高了，有的说：“要先问哪儿不舒服？”“要用听诊器先听！”“要先挂号。”“可以吃药，不用打针。”“如果针打错了，会死人的！”幼儿各持己见，最后达成比较一致的看法。然后幼儿像模像样地玩了起来。

幼儿游戏 2：老狼老狼，几点了

道具：老狼头饰一个，小兔子头饰若干。在较开阔的活动场地上布置好轮胎、大树、栅栏等以模拟小兔子的家。

游戏情境：教师扮演老狼在前面走，幼儿扮演小兔子跟在后面，游戏开始，小兔子们一起问：“老狼老狼，几点了？”老狼转身的同时举起手指示意时间，如边说“1点了”边举起一根手指。小兔子们要继续跟着老狼向前走。小兔子们继续问：“老狼老狼，几点了？”老狼继续回答时间，直到老狼回答：“天黑啦！”老狼转身追逐，小兔子们赶快往家跑，同时灵活躲避着老狼。跑回“家里”者为胜，被老狼捉住的小兔子改扮老狼角色，游戏重复进行。

幼儿游戏 3：孙悟空打妖怪

道具：孙悟空、猪八戒、唐僧、沙和尚等面具，自制金箍棒、耙子、担子等。

游戏情境：今天，老师第一次在表演区投放了自制的有关西游记人物的面具，看得出幼儿都很感兴趣，争相抚摸观看。影儿、乐乐、璐璐、童童四个幼儿也在表演区，争着戴上不同的面具：孙悟空、猪八戒、唐僧。影儿扮演老妖婆，但是没有面具，璐璐想了一个办法，找来一块头巾系在影儿头上。幼儿们拿着道具准备表演，这时，老师领头念起了“孙悟空打妖怪”的儿歌，当“老妖婆”出现时，幼儿们变得兴奋起来，当“老妖婆”被孙悟空打倒后，大家都高兴得欢呼雀跃。接下来再表演时，幼儿们的表演欲望更强烈了。

幼儿游戏 4：蜜蜂和小熊

道具：蜜蜂和小熊头饰，录音机，磁带。

游戏情境：游戏场地上，只见“小熊”们坐在椅子上围成一个圆圈，“蜜蜂”们蹲

在圆圈中央代表蜂箱的方形内。“音乐中快速的高音部代表蜜蜂，慢速的低音部代表小熊，请蜜蜂和小熊们都注意听自己的音乐声做相应的动作。”教师提完游戏要求后，游戏便开始了。当高音部出现时，只见“蜜蜂”们站起来在圆圈中随音乐翩翩起舞着，音乐一停便赶紧回到“蜂箱”开始休息。这时，低音部随之出现，“小熊”开始围着“蜂箱”随着音乐缓慢而笨重地走着，这时，高音部再度出现了，“小熊”们赶紧走回到座位坐下，“蜜蜂”们则站起来开始做飞舞动作。这时，忽然有几只“蜜蜂”一齐扑向一只“小熊”，将“小熊”蜇回到原位。原来高音部出现时那只“小熊”仍在圆圈内，“被蜇的小熊”被罚停了游戏一次。音乐又开始了，“蜜蜂们”和“小熊”玩得不亦乐乎。

幼儿游戏 5：造滑梯

道具：各类积木、积塑玩具。

游戏情境：教师在教室里布置了简单情景：两个娃娃分别在雪花片滑梯和百变积木滑梯上玩。当幼儿进入游戏情景时，就被娃娃玩滑梯的情景所吸引，有的索性与娃娃玩了起来。教师说：“现在只有两架滑梯，怎么办呢？”幼儿说：“我们自己来造。”教师说：“你想造什么样的滑梯呢？”有的幼儿说：“我想造大象滑梯。”有的幼儿说：“我想造圆形滑梯。”还有的幼儿说：“我想造方形的滑梯。”于是，大家立刻投入造滑梯的游戏中。

幼儿游戏 6：送南瓜

道具：南瓜模型，奶奶头饰及服饰。

游戏情境：小班的张老师最近发现班上的很多幼儿对“n、l”的发音分辨不清，每天总称呼保健室的王奶奶为“王 lǎilǎi”，于是决定利用幼儿离园前的一段时间开展游戏，练习幼儿们的正确发音。她找了两个大大的南瓜模型，又把自己打扮成奶奶的模样，幼儿围着她惊奇地问：“你干什么呀？”张老师说：“你们说说我是谁？”“对，我是奶奶。我今天买了两个大南瓜，可是拿不动，你们愿意帮我把南瓜送回家吗？”幼儿们纷纷表示愿意。于是张老师及时地教给幼儿们送南瓜时必须念的儿歌：“大南瓜，手中拿，我给奶奶送南瓜，奶奶乐得笑哈哈。”幼儿们轮流抱着大南瓜送给“奶奶”，一遍遍大声地念着儿歌，张老师也及时地纠正着幼儿们的发音。

幼儿游戏 7：串糖葫芦

道具：各色橡皮泥，小棒。

游戏情境：教室里寂静一片、斑斓一片，原来中一班的“小厨师们”正聚精会神于自己的美食——串糖葫芦。串糖葫芦可是有讲究的——按规律排序。只见大家在各自的食材——两种色彩的橡皮泥中精心挑选、设计，串出自己别具特色的糖葫芦来。

练一练：请根据上面项目任务中的游戏情境说明，对前两个任务中的 14 个游戏进行配对，并说出配对依据。

“娃娃家”

“老狼老狼，几点了”

“小兔拔萝卜”

“小医院”

“小兔和狐狸”

“蜜蜂和小熊”

“开心家园”	“孙悟空打妖怪”
“怪车开开”	“送南瓜”
“智走迷宫”	“造滑梯”
“小青蛙跳荷叶”	“串糖葫芦”

古今中外的幼儿游戏种类丰富多彩，花样百出，可以满足任何季节、任何场所、任何天气、任何性别的需求，幼儿只要玩起游戏来，就会兴致盎然，很快忘记一切烦恼和不愉快。这些游戏，不仅令幼儿强身健体、乐观开朗，而且开启了心智，促进了交往。

一、幼儿游戏的分类

对事物进行分类，是为了更好地认识事物本身。对幼儿游戏从不同的视角进行梳理，可以帮助我们更好地把握游戏，为幼儿的需要与发展创造更好的游戏条件。标准或参照系不同，游戏的分类就不同，游戏活动的类型特征也就不同。



游戏的分类和发展趋势

（一）从认识发展的角度分类

从幼儿认识发展的角度对游戏进行分类，瑞士心理学家皮亚杰是主要的首创者。他对幼儿的认知发展进行了深入的研究，认为幼儿在不同的认识发展水平上，会出现不同水平、不同类型的游戏。

1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏也叫机能性游戏、练习性游戏、实践性游戏。这类游戏主要由简单的重复动作组成，主要动因在于感觉运动器官在游戏过程中所获得的快感。在两岁前玩得最多，以后比例逐步下降。如摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。

2. 象征性游戏（符号游戏）

象征性游戏是幼儿以模仿和想象扮演角色为手段，以物代物、以人代人为表现形式，反映周围现实生活的游戏形式。它可以满足幼儿在现实生活中不能实现的愿望和要求，因此一般认为它对于了解幼儿内心状态具有诊断和治疗的意义，通常从两岁开始，是学前期最典型的戏形式。

象征性游戏阶段还包括结构性游戏，是指以各种建构材料建构物体的一种结构造型游戏。幼儿用各种不同的建构材料（如积木、积塑、沙、雪等）来建构物体的游戏，如搭积木、插积塑、泥工、折纸、堆雪人、玩沙、玩泥等。

3. 规则游戏

规则游戏，通常是由两人以上参加的，是一种按游戏规则判胜负的竞赛性游戏，包括智力性质的游戏（如下棋）和运动技巧性质的游戏（如小青蛙跳荷叶）。随着幼儿语言及抽象思维能力的发展，幼儿开始能够站在别人的角度和观点上看问题，由此，在游戏中大家共同遵守一定的规则便成为可能。而对规则的认识、理解和遵守，可以为幼儿今后的人生奠定良好的基础。规则性游戏多在四五岁以后发展起来的，由于规则本身具有不同的复杂程度以及动作技能，因此，规则游戏将可能由幼儿一直延续到成人。

（二）从社会性发展的角度分类

从幼儿社会性发展的角度对游戏进行分类，以美国心理学家帕登作为代表。他从幼儿的社会交往行为的程度出发，将幼儿的游戏分为偶然的行为、游戏的旁观者、单独的游戏、平行的游戏、联合的游戏和合作的游戏等六种类型。由于前两种不属于真正意义上的游戏行为，所以有不少研究者在帕登的基础上，将幼儿游戏划分为以下四个游戏阶段。

1. 独自游戏阶段

独自游戏是指幼儿在游戏中专心地独自玩自己的玩具，不注意也不关心别人的存在。这一阶段的游戏还没有表现出明显的社会性特征。

2. 平行游戏阶段（三岁左右）

平行游戏是指幼儿在游戏中可能会玩相同的玩具、相似的游戏，也会有相互模仿的现象和少量的交谈，但他们仍是在独自游戏，只是经常在一起的幼儿能建立起初步的玩伴关系。

3. 联合游戏阶段（四岁左右）

联合游戏是指幼儿在游戏时能留意在场其他幼儿的活动，对于和其他幼儿一起玩表现出较大的兴趣，彼此之间有了和共同的活动相关的更多的交谈，会互借玩具，也会加入对方的游戏中去。但游戏缺乏共同的游戏目标，也没有分工，每个幼儿都会根据自己的愿望来做游戏。这一阶段幼儿出现了明显的社会交往行为。

4. 合作游戏阶段（五岁以后）

合作游戏是指幼儿在游戏时会根据活动的需要很自然地产生小组织者，有分工也有合作。他们有共同的游戏目标，有达到这个目标的各种方法，游戏内容也较为多样化。

（三）从教育实践的角度分类

从教育实践的角度对游戏进行分类，是我们国内对幼儿园游戏的主要分类依据，可以分为创造性游戏和规则性游戏。创造性游戏是指幼儿主动地、创造性地反映现实生活的游戏，主要包括角色游戏、建构游戏和表演游戏。规则性游戏是指为发展幼儿各方面能力编制的、有明确规则的游戏，主要包括智力游戏、语言游戏、体育游戏和音乐游戏。

另外，幼儿游戏按照不同的划分标准，还可以分成许多类型。如按其游戏场地的不同，可以分为室外游戏与室内游戏；根据教师在幼儿游戏中干预程度的不同，分为日常生活中的自由游戏、活动室的任务定向游戏与教师组织的集体游戏；根据游戏参与人数的不同，分为单人游戏（如智走迷宫）、双人游戏（如象棋）与集体游戏（如老鹰捉小鸡）等。

以上对游戏的分类研究，并不意味着我们必须通过分类，让幼儿在同一段时间里玩同一种游戏。事实上，自然状态下幼儿的游戏不以类别命名，幼儿们会说“我们玩过家家吧”“我们来搭积木吧”“我们来打沙包吧”“我们来猜谜语吧”等，幼儿们还会在各类游戏间随时变换。我们的分类，只是为了更有助于理解幼儿游戏时的不同技巧，以便能更好地组织和指导幼儿游戏。

二、幼儿游戏的教育作用

按照美国心理学家马斯洛的需要层次理论，幼儿的需要也是一个由低到高的多层次结构系统，有基本的生理需要、身体活动的需要、认知的需要、社会交往的需要、尊重的需要和自我实现的需要等。幼儿期被明确定为游戏期，最根本的内在理由就是幼儿的需要，游戏让幼儿的需要得到满足，需要的满足又带来了快乐，快乐成为反复游戏的强化剂，固化为幼儿对游戏的兴趣，快乐和兴趣作为游戏的积极情绪体验又进一步支持幼儿去游戏。实践表明，游戏既满足了幼儿的诸多需要，同时，幼儿的身心也在不断游戏中得到了有效的发展。具体而言，幼儿游戏的教育作用主要有以下几个方面。

（一）游戏与幼儿身体发展

身体发展的基本内容包括：①人体各系统器官的生长发育，包括形态结构与生理机能的发展变化；②运动能力的发展，包括身体基本活动能力与身体素质的发展；③适应能力，包括机体对外界环境的各种变化（如冷、热、风雨、干燥、潮湿、噪声等）的适应能力以及机体对各种疾病的抵抗能力和病后恢复能力。幼儿正处于身体快速发育时期，游戏是幼儿自发的运动，直接影响幼儿的身体健康和运动能力的发展，对于幼儿身体的生长发育和适应能力的改善有着很大的作用与影响。

1. 游戏能促进幼儿身体生长发育

游戏中的幼儿始终处于积极、主动、愉快的情绪状态，这是游戏的特征之一，丰富多彩的玩具、富有童趣的游戏情节，都能让幼儿快乐、满足，这些都对幼儿的身体生长具有良好的促进作用。许多游戏在户外进行，让幼儿充分接触阳光和空气，适度感受炎热和寒冷，既符合幼儿新陈代谢需要，又能够增强幼儿对外界环境变化的适应能力和抵抗能力，保持幼儿的身体健康。更为重要的是，在游戏活动中，幼儿身体的各种生理器官和系统处于自觉的活动状态，机体的血液循环加快，新陈代谢旺盛，机体动作相互配合协调，这些都使幼儿身体各种器官的功能得到充分的发展。

专门的体育游戏对促进幼儿身体的生长发育效果显著。我国学者黄世勋曾做过一个“关于体育游戏促进幼儿生长发育的实验研究”，其研究方法是在实验班用体育游戏的形式加强体育锻炼，对比班则按常规方法进行锻炼。实验结果表明：活动性游戏能促进幼儿生长发育，促进幼儿骨骼、肌肉系统的发育，提高其身体机能。

表 1-3 游戏对学龄前幼儿身体生长发育的影响

组别		实验班	对比班	一般幼儿
人数		36	17	53
形态指标（年平均增长值）	身高（厘米）	7.51	6.99	6.33
	体重（千克）	2.59	1.89	1.91
	胸围（厘米）	2.87	2.13	1.74
	大腿围（厘米）	1.93	1.23	1.03
技能指标（平均值）	心率（次/分）	79.94	81.66	87.59
	肺活量（毫升）	1244	891.67	——

续表

组别	实验班	对比班	一般幼儿
身体素质指标 (平均值)	20 米快跑 (秒)	4.48	4.73
	立定跳远 (厘米)	135.34	111.18
	5 米移物跑 (秒)	8.51	9.26
	单脚站立 (秒)	300.30	48.24
	单脚连续跳 (米)	83.60	25.94
			41.36

2. 游戏能促进幼儿肢体动作和运动能力的发展

人的运动发展分为四期：①反射运动时期（胚胎第4个月至出生后1周岁）；②初步运动（出生后第4个月至2岁）；③基础运动时期（2岁至7岁）；④与体育运动有关的能力专门化时期（7岁至14岁及以上）。由上述运动发展的分期可见，2～7岁是基础运动能力发展的关键时期，人的这些基础运动能力将会为少年期以及专门化的运动技能的发展奠定基础（图1-3）。



图1-3 小肌肉动作

动作技能是身体运动能力的标志。动作技能的学习与掌握，为身体运动能力的发展奠定了基础。动作技能的学习与掌握不是被动消极的“肌肉训练”的简单产物，而是一个积极主动的学习过程，它要求学习者积极主动地全身心投入，通过尝试错误不断进行重新建构。幼儿游戏的过程，正是幼儿主动积极地学习与掌握动作技能的过程。幼儿各种各样的游戏涉及多种动作技能的学习，如许多户外走、跑、跳、攀、爬等户外游戏，可以锻炼幼儿的大肌肉动作，发展其肢体动作的协调性、灵活性和平衡性。而室内的游戏，多是操作类、肢体表演类游戏，可以锻炼其小肌肉群动作的协调性和灵活性，发展其精细动作。

3. 游戏能促进大脑的发展

研究人员发现，每天进行两个小时内容丰富的游戏活动，持续30天，能引起动物脑重的改变。因此，研究人员认为，游戏对大脑的发展是非常有利的。实践证明，由于游戏能提供大量体育运动、动手操作的机会，还能创造许多意想不到的情景供幼儿去想、去说、去发现、去推理，因而游戏能有力地促进左右脑功能的完善和整个大脑功能的整合。

总而言之，游戏为幼儿身体的正常发育提供了许多必要的动作和运动的机会，使幼儿身体各器官得到活动和锻炼，增强了幼儿的体质。

（二）游戏与幼儿认知发展

认知发展是人的发展的重要组成部分，它是指个体认知结构和认知能力的形成、发展和变化的过程，涉及知觉、记忆、注意、思维、语言、想象等多种心理过程。研究表明，游戏不仅反映幼儿的认知发展，而且也为新的发展提供机会与条件，在婴幼儿认知发展过程中具有独特的作用。如“丢手帕”“猫捉老鼠”等追逐游戏，在追逐的过程中，游戏双方都可能需要考虑哪一条路线是回到“安全区”的最短的路线，可以发展幼儿空间推理等认知能力。

1. 游戏促进幼儿感官的发展

概念反映的是人对客观事物的认识，概念的形成与发展，是认知发展的重要内容。意大利幼儿教育学家玛丽亚·蒙台梭利认为，幼儿概念的形成必须依赖感官的操作练习。而各类游戏，尤其是操作类游戏可以为幼儿提供感官练习的机会，发展其感知觉的能力。另外，游戏还可以帮助幼儿比较具体地理解一些比较抽象的概念，如时间、空间、概率、因果关系等。这些都会为幼儿的智力发展奠定良好的基础。

游戏除了能够训练感官之外，还能够提供大量感知觉如平衡感的练习。缺乏平衡感的协调，会使大小肌肉和其他身体感官互动不佳，以至于感觉统合失调。这样的幼儿通常会显得笨手笨脚、好动不安、注意力不集中，甚至会影响其语言能力、运动协调和左右脑均衡发展的进度，形成学习缓慢的现象。

2. 游戏促进幼儿语言的发展

游戏提供了语言表达的环境。游戏中的具体情境和游戏情节，会成为幼儿运用语言的刺激物和源泉。而且游戏中的交往，迫使幼儿必须能够以灵活的方式与周围人交流。当然，幼儿天生就有一种通过游戏练习来获得技能的冲动，包括语言游戏。这些都将促进幼儿语言的发展，反之，语言是游戏的一个重要组成部分，语言的发展也会促进幼儿游戏的发展。

3. 游戏促进幼儿思维的发展

思维是从问题开始的。只要让幼儿多游戏，游戏中必然产生问题，在游戏情景中发生的问题，更容易激发幼儿的思维积极性，为了游戏的开展，幼儿能玩中生智，找出更多解决问题的办法。而自主、自由的创造性成分较高的游戏，更能促进幼儿解决问题的发散性、多样性，有利于从多种途径解决问题。

对点案例 1.5:

小姑娘红红想用娃娃的小被子把娃娃包起来。可是，如果用被子横着包娃娃，则被子不够长，娃娃的脚露在外面；如果竖着包，则被子不够宽。怎么办呢？红红探索着，尝试着各种方法……十几分钟过去了，红红终于发现了最佳的包娃娃的办法：即用被子的对角线作为长度把娃娃包起来，这样就可以把娃娃全身都包进去了。红红包好了娃娃，如释重负般长长地出了一口气。

思维能力是智力的核心，思维活动是通过实践，在积累大量感性经验的基础上加工而成的。在游戏中，幼儿与各种各样的材料和玩具发生着各种形式的互动，在这些互动中，幼儿感知、体验着物体的数、量、形、体等特征；感受着物体之间的空间关系、序列关系、包含关系等内在联系；体验着物体在时间上的流动。因此，游戏为幼儿提供了大量的实践操作的机会，为其思维的发展储备了足够的感性经验材料，从而促进其从直觉行动思维向具体形象思维过渡，并引发幼儿抽象逻辑思维萌芽。同时，幼儿通过游戏及游戏的玩具材料，可获得日常生活环境中各种事物的知识，促进幼儿观察力、注意力、记忆力等思维能力的发展。

4. 游戏促进幼儿创造力的发展

想象力是创造力的基础。游戏是激发幼儿想象力的最好方法。象征（假装）、模拟、联想是幼儿游戏的普遍特征，游戏为幼儿提供了想象的充分自由。想象是构成幼儿游戏活动不可缺少的心理成分，游戏内容越丰富，想象也就越活跃。游戏能促进幼儿去思考和创作，促使其想象力向较高的形式发展，也就是创造力的发展。

对创造力的研究已揭示出，创造力与主动自愿的内部动机、自由民主的气氛、灵活易变的形式有着密切的一致性，这些也正是游戏的特点和性质。因此，自由游戏能促进幼儿创造性思维的发展。如在搭积木、绘图画、做手工、编讲故事等游戏中，幼儿自然而然会在已有的知识和经验基础上，去思考、去想象，再做出一些创作，表现出主动的创造性。

由上述可见，游戏可以使幼儿积累丰富的经验，还可以促进幼儿各种能力的发展，如幼儿的专注力、幼儿的语言能力、幼儿的创造力及幼儿解决问题的能力，从而促进幼儿的认知发展。

（三）游戏与幼儿社会性发展

广义的社会性是个体社会化的结果。社会性能力是指对特殊的社会环境的适应能力，包括认知、身体运动、语言、学习兴趣和态度、情绪等各方面能力的发展。这里的社会性被看作是个体发展的一个方面，与身体、认知、情绪情感等方面并列。狭义的社会性是指个体在社会性交往过程中获得的各种人际关系与特征，以及在处理各种人际关系时所表现出来的心理倾向性。狭义的“社会性能力”是指发起、形成和维持与他人，尤其是伙伴的令人满意的关系的能力。这些能力将会对幼儿以后的发展与适应有重要影响。近年来的研究表明，如果在生命的最初 5～6 年内没有形成最低限度的社会性能力的话，就有可能成为“问题幼儿”。这些“问题幼儿”的辍学率、犯罪率较高，成年以后可能会有心理健康或婚姻适应方面的问题。学前期是社会性能力形成的“关键期”，游戏提供了一个非常好的途径，使幼儿在与周围人的实际交往和互动中，社会性交往能力逐渐获得发展。

1. 游戏有助于幼儿良好自我意识的发展

良好的自我意识是健康人格的重要组成部分。心理学研究表明，最初的自我意识是以自我为中心的，幼儿只有在与别人的交往，尤其是同伴的交往中，才会慢慢“去自我

中心化”，游戏帮助幼儿摆脱了自我中心。如在“两人三足跑”的游戏中，幼儿必须使自己的动作与伙伴的动作协调，这样的游戏活动有助于幼儿思维的“去自我中心”。还如在一些追逐游戏中，一方面，追人者突然倒转方向迎头扑向逃跑的人，这往往会让对方猝不及防，这些出人意料的动作，表明游戏者已能从他人的角度思考问题，并做出对方预料之外的事情；另一方面，逃跑的人也要思考追的人可能会出什么奇招并做好准备。这样的过程都有利于幼儿的思维摆脱“自我中心”。幼儿在游戏中，不仅理解了规则的公正和互惠，还学会了站在他人的立场上看问题，同时在游戏中，幼儿常常体验到成功的交往经验和失败的交往教训，学会用规则来裁判行为，用规则来协调关系。这些都是良好自我意识发展的体现。

典型案例

在躲藏游戏“老猫睡觉醒不了”中，一些幼儿找不到地方把自己藏起来，干脆就把自己的眼睛蒙上，以为自己看不到别人，别人也看不到自己了，这正是幼儿自我中心思维的表现。而且年龄小的幼儿往往也藏不久。如果你假装没有看见他，他还会跳出来，说：“妈妈，我在这里呢！”你还是扭头不理他，他甚至会跑到你的眼前，搬着你的脸让你对着他，连连说：“我在这儿，我在这儿！”

美国心理学家罗森的实验证明，社会性表演游戏中的角色扮演能使自我意识得到发展，为幼儿建立良好的社会人际关系打下基础。幼儿在游戏中扮演各种角色，由于角色的需要，幼儿必须按角色的身份及其情感体验来行动，把自己当作别人来思考，从以自我为中心，转变到从他人的角度来看待问题，发现了自己与别人的不同，学会发现自我，使自我意识得到发展。如当幼儿在游戏中扮演“妈妈”的角色时，一方面他清楚地知道自己不是“妈妈”，但是另一方面他又必须站在“妈妈”的立场上来思考问题，计划自己的行动。这种在思想上把自己转变为他人的行为，可以使幼儿比较自然地学会改变自己看问题的角度，逐渐克服“自我中心”的观点和思维的片面性，学会比较客观地看待问题。

2. 游戏有助于幼儿社会交往能力的发展

交往能力是一种重要的社会生存和发展技能。游戏可以促进幼儿与同伴交往的能力，这是因为：第一，进行游戏就必须进行同伴间的相互交流。在游戏中，幼儿结成了两种类型的交往关系——现实的伙伴关系和游戏角色关系。第二，玩具加强了幼儿的社会交往关系并充实了交往的内容，同时幼儿在通过玩具与同伴的交往过程中，在解决玩具的纠纷中形成了交往技能。

对点案例 1.6:

五六个小学一年级的女孩儿围成圈伸直双腿坐在地上，一边唱儿歌，一边拍手做游戏。雪儿（女，2岁8个月）在旁边看着，很想加入进去。她看了一会儿，突然往地上一坐，

伸直双腿，笑着模仿女孩儿们的动作，拍手，嘴里嚷嚷着。不一会儿，女孩儿们给她让出了地方，她成功地融进了比她大得多的女孩儿们的游戏中。

对点案例 1.7:

雨儿（女，6岁2个月）和一个男孩儿各站在荡船的两头，你推过来我推过去地玩。又来了一个男孩儿，他跑到雪儿旁边伸手就推起了荡船。这是一种不恰当的强行加入他人游戏的方式。他的行为引起雪儿的不满：“荡船只能一个人推！”男孩儿说：“也可以两个人推，两个人推，船走得更快！”雪儿接受了这种解释，于是给男孩儿腾出了地方，游戏继续下去了。

对点案例 1.8:

一个叫谢若的女孩儿在游戏时同另一个小孩儿闹了起来。她对妈妈说：“安娜不让我玩跳绳。”妈妈要她去同安娜商量，第一次，她对安娜说：“安娜，妈妈说让我玩一下。”协商没有成功。妈妈又鼓励她。谢若走近安娜，同安娜商量：“我能玩一下吗？”安娜看了看，说：“你可以玩一分钟。”谢若愉快地接过绳子，说：“我先玩一分钟，然后轮到你。”就这样，谢若的协商成功了。

3. 游戏有助于幼儿亲社会行为的发展

亲社会行为是指有益于他人或社会的行为，如帮助、安慰、捐赠、分享、合作、同情等。发展亲社会行为，掌握社会行为规范是幼儿社会性发展的重要任务。游戏是幼儿学习社会行为规范的学校。在游戏中，幼儿通过游戏材料或玩具结成的现实的玩伴关系和通过角色扮演结成的角色关系，为幼儿亲社会行为的发展与对社会行为规范的掌握创造了有利的条件。

玩具既是幼儿与同伴交往的媒介，也是他们亲社会行为形成与发展的媒介。玩具为幼儿与同伴交往提供了多种交往方式，如给或拿、模仿、合作、分享与争抢等。在幼儿早期，大部分同伴冲突都是因玩具而引起的，这种由玩具引起的冲突为幼儿学习分享、谦让等亲社会行为提供了很好的方式（图1-4）。如，幼儿在角色游戏和表演游戏中，会有更多的亲社会行为出现。在扮演角色、模仿社会生活中人们的行为准则的游戏活动中，幼儿逐渐理解角色的社会规范与社会期望，努力按社会认可的方式去行动。幼儿在游戏中扮演角色，以角色的身份来游戏，在游戏中体验着角色的喜怒哀乐；在与同伴的交往中逐渐懂得了分享、学会了合作；在照顾幼小的“娃娃”及“病人”的过程中学会了安慰和帮助；当同伴遇到困难时，会



图 1-4 合作搭高楼

表现出对他人的移情和关心的表情；游戏中提供的榜样能引起幼儿的共享行为。

另外，苏联学者马卡连柯著名的“哨兵站岗”的实验研究表明：在游戏情境中幼儿坚持站立不动的时间，远远超过非游戏条件下站立不动的时间。这也说明由于游戏中的角色本身包含着行为的准则，幼儿为了实现游戏中角色的职责，能拒绝诱惑、控制自己的行为，从而使自制力得到了良好的锻炼。因此可以说，游戏有助于幼儿自我意识、自控能力、同伴关系、社会交往技能、亲社会行为的发展，是促使幼儿社会性发展的重要途径。

（四）游戏与幼儿情绪情感的发展

1. 游戏可以使幼儿有更多积极的情绪情感

积极的情绪情感是指愉快、高兴、满足、平和、感动、放松等。游戏是主动、自愿的活动，在游戏中，幼儿可以自由掌控环境、自由选择玩伴、自由选择玩具和材料、自由决定游戏情节，所以游戏可以给幼儿带来极大的满足感和成就感，可以给幼儿提供体验积极情绪的机会。

游戏有利于各种情感的产生和发展。游戏可以发展幼儿的成就感，增强自信心；游戏可以发展幼儿的美感；游戏可以发展幼儿的理智感和道德感；游戏可以发展幼儿的同情心与移情的能力。

2. 游戏可以帮助幼儿转移与宣泄消极的情绪

游戏是克服情绪紧张的一种手段，能帮助幼儿消除愤怒的心情，宣泄幼儿的焦虑、害怕、气愤和紧张等情绪，从而减轻或克服不良心理，使心理保持平衡。如面团、黏土、橡皮泥一类的材料可以使幼儿做出各种强度不同的动作，帮助幼儿释放愤怒等消极情绪。其他如奔跑、积木堆高一推倒等活动都具有类似的功能。又如幼儿害怕打针，但在游戏中却喜欢玩“打针”，通过再现痛苦的体验，减轻了害怕的程度，体验到战胜恐惧的愉快；在游戏中还能转换角色，扮成“医生”给别的“小孩”打针，发泄了对医生和打针的恐惧。

由上述可见，游戏使幼儿体验积极的情绪，宣泄消极情绪，控制情绪冲动，有利于各种情感的产生，能促进幼儿情绪情感的发展。

除此之外，游戏还可以促进幼儿独立性的发展、勇敢品质的形成、活泼开朗的性格以及增进幼儿的心理健康等。总而言之，游戏是幼儿最喜欢的活动，它在促进幼儿身心的全面、和谐发展方面具有其他活动不能替代的作用。因此，《幼儿园工作规程》强调，幼儿园必须“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中”。

拓展实训

1. 实训项目一

项目要求：每 6～7 人为一个小组。

温馨小提示：教师有意识地把各小组所选游戏的类型穿插开。

2. 实训项目二



根据“大家一起拔萝卜”这张图片，你觉得能组织幼儿开展哪种类型的游戏活动？

典型案例

在以“我的家真美丽”为主题的游戏中，教师先引导幼儿谈自己家附近的游乐场、商店、超市等设施，同时在建筑区里投放了大家一同制作的各式屋顶、招牌、数字牌、秋千、滑梯、果树、草坪等材料，然后，教师在建筑区建了一幢孤零零的住宅楼，引导幼儿美化这里的环境。幼儿情绪高涨，思维活跃，他们搭建出各种高大漂亮的住宅楼，还贴上了楼号，装上了漂亮新颖的“窗户”“门”，并在住宅楼的附近搭建出幼儿园、医院、超市、公园、停车场等建筑。通过给这些建筑物挂招牌，幼儿还认识了许多字，培养了识字的兴趣。在活动中，教师还注意引导幼儿怎样美化环境。幼儿结合自己的生活经验，在“小区”里种上各种绿树、鲜花，在“楼房”周围铺上绿油油的草坪，摆上路灯、亭子、长椅、垃圾桶等公共设施。在教师的不断启发引导下，幼儿搭建的小区环境新颖漂亮、别具一格，充分显示出幼儿独特的创造力。

课程思政

让学生在观摩游戏视频中感受幼儿的天真烂漫与童趣，更加喜爱幼儿，并对幼儿游戏产生浓厚的兴趣；同时，引导学生在实际案例的解读中，熟悉幼儿游戏的发展阶段，深刻认识幼儿游戏与成人游戏的区别，进而领会幼儿游戏教育的科学含义，树立科学的学前教育观念。

思考与练习



1. 幼儿游戏的本质特征是什么？
2. 幼儿游戏是如何分类的？
3. 幼儿游戏具有哪些教育作用？