



高等院校学前教育专业精品教材

高等院校 学前教育专业 精品教材

幼儿园 游戏组织与指导

丁海东 主编



湖南大学出版社

高等院校学前教育专业精品教材 内容简介

幼儿园游戏组织与指导

主 编：丁海东

副主编：周桂勋 王丽芳

编 委：（按首写字母排列，不分先后）

丁海东 刘传莉 李春芳

王元凯 王晓娟 魏洪鑫

武艳艳 王丽芳 张传芳

周桂勋

湖南大学出版社

内 容 简 介

本书共六章，内容包括：幼儿游戏概论、幼儿园游戏环境创设、幼儿园游戏活动的计划与组织、幼儿园游戏的现场指导、幼儿园游戏的观察与评价、幼儿园不同类型游戏的支持与引导。本书内容基础全面，兼顾理论与实践，体例灵活多样，操作性强，既适合高等院校学前教育专业本专科的学生使用，也可作为幼儿教师培训和广大学前教育工作者参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园游戏组织与指导/丁海东主编. —长沙: 湖南大学出版社, 2015.10

(高等院校学前教育专业精品教材)

ISBN 978-7-5667-1003-1

I. ①幼… II. ①丁… III. ①学前教育—游戏课—高等学校—习题集 IV. ①G613.7-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 259171 号

幼儿园游戏组织与指导

YOUERYUAN YOUXI ZUZHI YU ZHIDAO

作 者: 丁海东 主编

丛书策划: 刘 锋 罗红红

责任编辑: 罗红红 责任校对: 全 健 责任印制: 陈 燕

印 装: 衡阳顺地印务有限公司

开 本: 787×1092 16 开 印张: 12.75 字数: 303 千

版 次: 2015 年 11 月第 1 版 印次: 2015 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5667-1003-1/G·906

定 价: 29.80 元 (含课件)

出版人: 雷 鸣

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山 邮 编: 410082

电 话: 0731-88822559 (发行部), 88821173 (编辑室), 88821006 (出版部)

传 真: 0731-88649312 (发行部), 88822264 (总编室)

网 址: <http://www.hnupress.com>

电子邮箱: pressluohh@hnu.cn

版权所有, 盗版必究

湖南大学版图书凡有印装差错, 请与发行部联系

序

人生百年，立于幼学。学前教育是基础教育的基础，是国民教育的组成部分，是一项重要的民生工程。办好学前教育，关系亿万儿童的健康成长，关系千家万户的切身利益，关系国家和民族的未来。近年来，学前教育的发展已成为人民群众关注的焦点，受到党中央、国务院的高度重视。《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》明确指出，要“把发展学前教育纳入城镇、社会主义新农村建设规划”，“到2020年，普及学前一年教育，基本普及学前两年教育，有条件的地区普及学前三年教育”。《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》（国发〔2010〕41号）强调要把发展学前教育摆在更重要的位置。

学前教育要达到健康快速发展之目的，除了加大经费投入、规范管理、加快制度建设外，建设一支专业化的学前教师队伍更为重要。高水平的教师队伍需要科学的专业的培养方案才能造就，而培养方案的核心在于课程，课程的质量主要是通过教材来体现的。而原有的教材虽然在教育教学、人才培养等方面发挥过重大的作用，但是随着国家政策的调整和学科的飞速发展，在一定程度上存在理念落后、体系陈旧、知识老化等问题，已经不能适应当今学前教育发展的要求。教材问题业已成为制约学前教育专业培养目标实现的瓶颈。

鉴于此，在湖南大学出版社的精心组织下，一批长期工作在学前教育一线的教育工作者同聚长沙，商讨教材建设问题，确定编写一套理念先进，系统性、实用性强，反映课程改革新成果的适用于本、专科学生的学前教育专业精品教材。

与同类教材相比，本套教材具有三大特点：

1. 名师打造，理念先进。教材由国内著名学前教育专家精心打造，严格践行幼儿为本、实践取向、终身学习的教育理念，引领未来学前教师尊重幼儿权益、遵循幼儿身心发展规律，培养他们热爱教育事业、具有职业理想、认真履行学前教师职业道德规范的优秀品质。

2. 科学性、系统性强。教材严格按照《幼儿园教师专业标准》《教师教育课程标准（试行）》《3—6岁儿童学习与发展指南》的精神和要求编写，既保证了学科的系统性、

完整性，又体现了知识的科学性和先进性；既囊括了学前教育最前沿的研究成果，又与国家最新的教育政策紧密契合。

3. 知识性、实用性强。严格按照《教师教育课程标准（试行）》中“幼儿园职前教师教育课程目标与课程设置”的要求设置课程和内容，具有较系统的知识性；同时，每门课程除了对知识内容进行讲述外，还附有针对性的课后练习与实操训练，知识、练习、训练涵盖了幼儿园教师资格考试所有考点和难点，可以帮助学生轻松通过考试。

相信本套教材的出版，不仅能促进我国学前教育科研和教学水平的迅速提高，提高学前教育在全国教育界的地位，还能培养出一大批师德高尚、专业理论厚实、专业技能娴熟的学前教师，从而早日实现普及学前教育的目标。

高等院校学前教育专业

精品教材编委会

2015年7月

目次

第一章 幼儿游戏概述

- 第一节 幼儿游戏的特征····· (2)
- 第二节 游戏的分类····· (6)
- 第三节 游戏与幼儿发展····· (9)
- 第四节 游戏的理论流派····· (13)

第二章 幼儿园游戏环境创设

- 第一节 游戏场地的规划与设置····· (28)
- 第二节 玩具与游戏材料的选择与投放····· (37)
- 第三节 区域环境创设的趋势与特点····· (45)

第三章 幼儿园游戏的计划与组织

- 第一节 游戏时间与安排····· (57)
- 第二节 游戏目标与预设····· (62)
- 第三节 游戏的常规与执行····· (67)
- 第四节 游戏的组织形式····· (74)

第四章 幼儿园游戏的现场指导

- 第一节 教师游戏现场指导的意义与原则····· (81)
- 第二节 游戏现场指导的策略与方法····· (94)

第五章 幼儿园游戏的观察与评价

- 第一节 游戏活动的观察····· (111)
- 第二节 游戏活动的评价····· (127)

第六章 幼儿园不同类型游戏活动的支持与引导

- 第一节 角色游戏的支持与引导····· (138)
- 第二节 结构游戏的支持与引导····· (147)
- 第三节 表演游戏的支持与引导····· (156)
- 第四节 有规则游戏的支持与引导····· (163)
- 第五节 其他游戏的支持与引导····· (181)

参考文献····· (194)

后 记····· (195)

第一章 幼儿游戏概述

【目标导航】

1. 了解幼儿游戏的基本特征；
2. 熟悉不同分类标准下幼儿游戏的分类；
3. 清楚游戏在幼儿身体、智力、情感与社会性发展中的独特价值；
4. 掌握主要幼儿游戏理论流派的基本观点。



案例导入

老师，我们以后再也不玩了

孩子们非常喜欢玩滑滑梯，经常因为想玩而无心上课，怎么办？

一天，王老师突发奇想：让你们玩个够，看你们还玩不玩？

接下来的时间，她对那些喜欢玩滑梯的小朋友说：“你们，可以尽情玩，老师绝对允许！”

“噢——”孩子们高兴坏了。起先，孩子们玩得不亦乐乎，下课了还赖在那里不肯走。第二天，王老师又让他们继续玩。过了一段时间，有些玩累的孩子不想玩了，又过了一段时间，连最爱玩的两个孩子也累了。

王老师心中窃喜，趁机教育说：“那以后还玩不玩？”

两个孩子终于彻底投降：“老师，我们以后再也不玩了。”

后来，这些孩子再也没有动过去玩滑梯的心思，上课的时候也很认真。

看到上面的案例，我深深地为那些孩子感到痛心和惋惜。游戏是幼儿的基本活动，幼儿教师的基本职责就是为幼儿的游戏提供条件，指导幼儿愉快地开展游戏活动并寓教育于游戏之中，使他们在游戏活动的过程中获得发展。如果幼儿教师没有认识到孩子喜欢探索的特点，在他们进行游戏时限制过多，那么孩子就不会从游戏中得到足够的刺激，从而丧失学习的兴趣，做事也会变得没有耐心，注意力不集中，而且容易厌烦，进而失去学习的机会。

理解幼儿的游戏活动是幼儿教师组织与指导幼儿游戏活动的前提。为了进入幼儿内心的精神世界，幼儿教师必须借助已有的儿童游戏理论，把握住幼儿游戏的特征、发展过程及其对幼儿发展的独特价值。

第一节 幼儿游戏的特征

游戏特征是幼儿在进行游戏活动的过程中所表现出的那种区别于其他活动的特点，西方学者和我国学者都从各自的角度对其进行了抽象与概括。

一、国外学者对幼儿游戏特征的概括与分析

(一) 诺伊曼 (Neumann, 1971) 游戏特征的“三内说”

纽曼提出，用控制、真实性和动机这三个指标来确定一种活动是不是游戏。游戏的特征是内部控制、内部真实和内部动机。

1. 内部控制。根据控制的来源，可以分为外部控制和内部控制。游戏的特征是内部控制，工作的特征是外部控制。随着游戏参加者的增加，游戏逐渐从内部控制转移到外部控制。

2. 内部真实。根据与现实生活的相符程度，活动可以分为内部真实与外部真实。游戏活动是一种内部真实。在成人看来很假的东西，儿童会将其看成是真实的东西。

3. 内部动机。根据动机的来源，可以分为内部动机和外部动机。游戏的特征是内部动机，游戏活动是由儿童自发引起的。

(二) 克拉斯诺 (Krasnor) 和佩培拉 (Pepler) (1980) 提出了游戏的四特征说

1. 灵活性 (flexibility)。游戏活动在形式与内容上具有多变性。

2. 积极的情感 (positive affect)。游戏者的体验总是快乐的，专注或笑容是其标志。

3. 虚构性 (nonliterality)。游戏总带有假想或想象的因素。

4. 内部动机 (intrinsic motivation)。游戏不是为了寻求外部的奖励，玩即目的。

(三) 莱斯特 (Lester S.) 和拉塞尔 (Russell W.) 将游戏的特征概括为创新、不确定、不可预测和“好像”的性质

1. 创新。游戏冲动代表着变革而非顺从的态度，是对有能力改变和对外部条件具有控制感的一种信念。

2. 不确定。在游戏中，秩序（作为占主导地位的成人组织的代表）被反对、转变或颠覆。Spinka 等人 (2001) 指出，游戏的进化根源或许能在为了重新获得控制而对不确定和不平衡的故意创造中找到，这是对于不确定的训练。

3. 不可预测。简单地说，游戏中的儿童是对失控的控制 (Gordon and Esbjorn-Hargens 2007)。

4. “好像” (as if) 的性质。既与现实分离又与其有些关系——既是世界的一部分，又与世界相隔离。

(四) 加维 (Carvey C. 1982) 概括了游戏活动的五个特征

1. 游戏是快乐的、享受的活动。游戏者即使有时看上去没有快乐的迹象，但仍对

游戏作出积极评价。

2. 游戏没有外在的目的。游戏动机是内在的，它更多的是一种获得愉快体验的手段。

3. 游戏是自愿自发的活动。它是非强制性的，由游戏者自由选择。

4. 游戏需要游戏者的积极参与。

5. 游戏与非游戏之间有着系统性的联系。游戏与创造力、解决问题的能力、语言学习、社会角色的形成以及其他一些认知现象、社会现象有关联。

(五) 鲁宾 (Rubin, 1983) 对游戏特征的概括与分析

1. 内部动机。儿童游戏是因为他们喜欢游戏，想游戏。

2. 对手段的注意。儿童被游戏过程本身所吸引，而不是为了结果而活动。

3. 我能拿它做什么。游戏是“我能拿它做什么”，而探究是“这个东西有什么用”。

4. 想象与虚构。游戏是假装的行为，不同于工具性行为。

5. 规则来自于游戏的需要，而不是来自于游戏之外。

6. 游戏者积极参与。

二、我国学者对幼儿游戏活动特征的基本认识

(一) 我国教育工作者一般将游戏的特征概括为四个方面

1. 游戏是儿童主动、自愿的活动

游戏是学前儿童自主、自愿的活动，自主性是游戏最本质的活动的表现。游戏活动是适应学前儿童身心迅速发展的内在需要而产生的，它适应了学前儿童肌肉和骨骼的发育、思维和想象的发展。儿童进行游戏是全身心的投入，具有强烈的积极主动性。游戏内容与形式丰富多彩、灵活多样、引人入胜，所以儿童可以随时随地地进行游戏，并容易将玩伴的影响转化成自己的愿望，这样使儿童在游戏活动中得到发展。



情景再现

幼儿园集体婚礼

2013年1月11日，郑州一家幼儿园举行了一场隆重的“集体婚礼”，“结婚”的是100多名孩子。婚礼有主婚人，孩子们穿着礼服互相承诺，“新郎”要给“新娘”戴戒指，家长也在婚礼现场“见证”。

下午4点整，婚礼正式开始，会议室里响彻着《婚礼进行曲》，小“新郎”牵着小“新娘”的手，依次走上台，顿时，礼花四溅，掌声雷动。

老师和家长代表担任主婚人，按照大人结婚的程序，新郎和新娘都要接受询问、宣誓。比如“妞妞，你嫁给了亮亮，他如果生病了，你会对他好吗？”“宝宝，你娶了丽丽，如果有别的小朋友欺负她，你会保护她吗？”

主婚人还会问一个问题：“你为什么要把你选择的另一半结婚呢？”所有“新人”更是异口同声：“因为我爱他（她）！”

小“新郎”们单膝跪地，给小“新娘”戴上结婚戒指。然后，在众人的祝福声中，或者紧紧拥抱，表达爱意；更亲密的，还当众吻了一个。

在这场闹剧当中，家长和教师出现了教育角色的混乱。幼儿在幼儿期认识不同的小朋友，也会与其他的幼儿形成友谊，当然，男孩和女孩也会形成较为稳定的友谊情感连接。幼儿在互助、争吵和分享等活动中体验和形成各种对于人际关系的理解，当然，不排除有些幼儿的友情可以持续一生，有个别幼儿之间的友情长期保持，长大以后由于各种机缘和巧合真的会迈过红地毯、走入婚姻的殿堂。但是，家长和教师当证婚人，有意撮合幼儿找配偶，还煞有介事地给幼儿穿上礼服、举办婚礼则是给幼儿的成长过程注入“激素”，是在对幼儿进行揠苗助长。这是成人过度地导演、控制幼儿游戏的一个表现。

2. 游戏是在假想的情境中反映周围生活的活动

游戏活动具有一定的社会历史性，其内容、形式、种类和玩法受到历史的、地理的、风俗的、文化的和道德的因素的制约和影响。因此，幼儿的游戏活动是对他们生活于其中的现实生活的反映。但是，幼儿游戏不是对于周围生活的翻版，不是机械地模仿周围的人和事儿，而是通过假想，将日常生活中的表象用新的动作方式概括地重演出来。幼儿不受实际环境的限制，他们在游戏中通过想象创造出新的情境。

3. 游戏没有社会实用价值，没有强制性的社会义务，也不直接创造财富

人的劳动与工作有着明确的生产性或服務性目的，要求为社会提供价值，生产或创造财富，它还要求按照严格的生产程序和遵守相应的生产规则。恰恰相反，游戏重视过程而不是为了结果，它未必要遵循社会生产的规则，也不直接创造社会财富。虽然有的游戏也有结果，但是孩子对游戏过程的重视程度依旧超过了对于游戏结果的重视程度。

4. 游戏伴随着愉悦的情绪

幼儿喜欢玩游戏，最大的原因是他们在游戏活动中能够获得愉快的情绪体验，在游戏活动中感到快乐。有了这种快乐的情绪体验，幼儿可以在游戏活动中忍受平时无法忍受的限制，更愿意遵守规则，更不在意和同伴间的小摩擦。由于游戏中没有明确的目标，这就减少了因紧张而产生的压力，使得游戏的氛围更加轻松。

(二) 从游戏与非游戏活动的区别与联系中归纳出的游戏特征

1. 游戏是由内部动机控制的行为

游戏既不受饮食等生物性内驱力支配，也不是为了顺从外部的社会性要求，总之，游戏不受行为本身以外的诱因控制与支配。幼儿在进行游戏活动的时候，沉溺于游戏活动本身，而不是为了获得游戏活动以外的其他目标。这一特性，将游戏与幼儿的吃喝拉撒睡等基本生存需要的活动区分开来了。

2. 游戏中幼儿注意的是活动的手段而非最终目的

游戏活动的目标是幼儿自己根据游戏的需要提出来的，而不是由别人强加给他们的，它不需要别人的批准，其目标也会随着游戏的开展而转变。从这个意义上来说，游戏是幼儿自发的行为。幼儿一旦从手段考虑的束缚中解放出来，就能够改变已经建立的工具性行为的程序，从而创造出新的程序来。

3. 游戏区别于探究行为

探究行为在幼儿对某些物体不熟悉的时候发生，它由这些问题来支配，如“这是什么？它有什么用？”而游戏是由受机体所支配的问题所引导的，如“我能用这个物体做什么？”游戏的作用在于产生刺激作用，使出现的有趣的情景保持下去。探究行为更多地是由外部刺激引发的，而游戏行为更多地是由幼儿引发的。

4. 游戏区别于工具性行为

工具性行为是按照物体约定俗成的意义或实际用途来使用物体的行为，比如把椅子拿来坐就是一种工具性行为。但在游戏中，游戏者不按物体约定俗成的意义来使用它，而是把它当作另外的东西来使用，比如孩子可以把椅子当马骑就是游戏行为。因此，可以说游戏特点并非是一种货真价实的模仿行为，而是一种“假装是”的表象集。

5. 游戏并不受外部强加的规则束缚

游戏与有规则的竞赛是有不同之处的，但幼儿的游戏行为与有规则竞赛在发展上有一定的联系。有规则的竞赛可能是顺着个体认知能力的深入发展而出现的更为高级的游戏形式。游戏并不意味着幼儿可以为所欲为，在游戏中幼儿也必须遵守游戏规则，但是幼儿游戏中的规则是为了游戏可以有序地进行下去而出现的必要限制，它不是外部强加的纪律。

6. 游戏要求每一个参加者主动积极地进行活动

游戏中的幼儿处于积极主动的参与状态，有种被深深卷入的感觉。游戏中，他们全身心地沉浸于游戏活动之中。根据这一特点，可以把幼儿的游戏行为与被动的、厌烦的活动，以及无所事事的旁观行为区别开来。即使幼儿离别人的游戏很近，只要幼儿不参与到活动中去，依旧不能算游戏活动。

(三) 幼儿游戏与成人游戏不同的三个特征

1. 游戏在各自生活中的地位不同

在成年人的生活中，工作是最主要的活动，游戏只是工作外的一种陪衬、娱乐与调剂。成人可以将自己在生活中感受到的紧张与不安、烦恼与愤懑通过游戏或其他方式（如旅游、看电影、听音乐或体育运动等）来进行排解。而在幼儿的生活中，游戏是最重要的活动或主导性活动，幼儿通过游戏的形式得到发展。

2. 游戏中主体的情况不一样

游戏中，成年人具有丰富的知识经验和确定的生活目标，其游戏的主要目的是为了休息与放松。成年人的游戏是为了休息好，能够更好地完成工作任务，更出色地、更有效率地工作。而对于幼儿来说，他们对于生活的目标认识不明确，需要通过游戏来学习和积累生活经验，并尝试自己今后可能的发展道路。

3. 游戏的内容不同

成年人的游戏形式多为带有竞争意味的有规则游戏，而且常常带有相当明显的功利性色彩，如打扑克等。而对于幼儿来说，游戏形式多为带有想象色彩的象征性游戏，较少或根本没有功利性的色彩。成人游戏具有较强的目的性，而幼儿游戏更加关注游戏的过程性，更加乐在其中。

第二节 游戏的分类

幼儿游戏的形式可谓变化多端、丰富多彩，有时候甚至是让人看得眼花缭乱。根据不同的主线或分类标准，可以将游戏划分为不同的类型。不同游戏类型蕴含于幼儿成长、成熟的过程中，伴随着他们的成长而日趋复杂。

一、幼儿游戏的认知分类

根据皮亚杰（Piaget J.）认知（智力）发展的维度，可以把幼儿游戏发展划分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构性游戏和规则游戏四类。

（一）感觉运动游戏

也称机能性（功能性）游戏、练习性游戏、实践性游戏，是最早出现的游戏形式，在两岁前的婴儿身上占据主导性地位。这种游戏的动因是儿童在感觉或运动器官使用过程中所获得的机能性的快感，主要是由简单的重复性动作和运动所组成的。

（二）象征性游戏

又称为符号游戏，是幼儿阶段最常见、最典型的游戏形式，它带有“好像”（as if）和“假装”（pretending）的特点。它是儿童以模仿和想象扮演角色，完成以人代人、以物代物的过程，是反映周围现实生活的一种游戏形式。

（三）结构游戏

又称建构游戏，是儿童利用各种不同的结构材料（如积木、积塑、泥沙、雪等）来建构物体的游戏。如搭积木、插积塑、玩沙、折纸等。

（四）规则游戏

这是两个以上的儿童在一起，根据一定的规则进行的，往往具有竞赛性质的游戏形式。如下棋、拔河、跳绳、扔沙包等。

二、幼儿游戏的社会性分类

根据美国学者帕登（Parten, 1932）对儿童社会性行为的不同表现，可以把儿童游戏分为单独游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏四类。

（一）单独游戏

又称独自游戏，儿童独自、专心地操作玩具，使用的玩具与其他儿童的玩具不同，很少注意或关心他人的游戏。

（二）平行游戏

儿童之间相互模仿，操作相同或相近的玩具，或开展相类似的活动。他们之间的相互交往时有发生，彼此和谐相处，但大多仍是独自玩，没有合作行为。

（三）联合游戏

和其他同伴一起玩游戏，谈论共同的活动，但没有严格的组织，也没有建立共同的

目标。虽处于同一个集体之内，且时常发生许多借还玩具的行为，但每个儿童仍以自己的愿望为中心。

（四）合作游戏

以集体共同的目标为中心，有达到目标的方法，活动有严格的组织，小组里有较为明确的分工，通常有较为明显的组织者或领导者。

三、按照教育作用（目的）对学前儿童游戏进行的划分

1981年教育部颁布的《幼儿园教育纲要（试行草案）》就采用了这种划分方式，这种划分方式对我国学前教育至今仍有重大的影响。

（一）角色游戏

以模仿和想象，通过扮演角色创造性地反映周围生活的游戏。

（二）结构游戏

利用积木、积塑、沙、泥、竹子等结构材料进行建造物体的游戏。

（三）表演游戏

按照童话、故事中的角色、情节和语言进行创造性表演的游戏。

（四）智力游戏

以生动有趣的形式，使儿童在自愿和愉快的情绪中，增进智力、发展能力的游戏形式。

（五）体育游戏

以发展走、跑、跳、投掷、攀爬等基本动作为主的 game 形式。

（六）音乐游戏

在音乐伴奏或歌曲伴唱下所进行的游戏形式。

（七）娱乐游戏

以娱乐为主的 game 形式，如玩不倒翁等。

四、根据游戏的关键性特征对游戏的分类

根据关键性特征的不同，可以将游戏分为创造性游戏和规则性游戏。

（一）创造性游戏

这类游戏更多地体现儿童主动的、创造性的主体特征，突出地表现游戏是儿童自主自愿的、具有创造性的活动。

（二）规则游戏

这类游戏具有明确的规则，要求儿童去遵循，以确保游戏目的的顺利达成。

表 1-1 游戏两个层次的分类

	第一层次的划分	第二层次的划分
学前儿童游戏	创造性游戏	角色游戏
		结构游戏
		表演游戏等
	规则游戏	智力游戏
		体育游戏
		音乐游戏等

如表 1-1 所示，第一层次的划分是按照游戏的关键特征进行的，第二个层次的划分是按照游戏的教育作用进行划分的。

五、根据幼儿在游戏体验中的分类

美国心理学家比勒 (Bihler) 根据儿童在游戏体验中的体验，将游戏分为机能游戏、想象游戏、制作游戏和接受游戏。

(一) 机能游戏

根据婴幼儿好奇、好动、爱听音乐等特点，以刺激婴幼儿各种感官和机能发展为主的 游戏形式。这也就是感觉运动游戏。

(二) 想象游戏

儿童根据自己的想象，模仿和再现成人生活、劳动的游戏，这种游戏也称为象征性 游戏或角色游戏。

(三) 制作游戏

利用积木、泥团、纸、沙等材料进行制作的具有创作性的游戏，也称为结构游戏。

(四) 接受性游戏

又称鉴赏性游戏，是指儿童作为受众（观众、听众）以理解为主的游戏，如听童话 故事、看图书、欣赏卡通片等。

在前三种游戏中，儿童的体验是主动的，可以称为主动性游戏；在最后一游戏中， 儿童的体验是被动的，所以这种游戏又可以称为被动性游戏。

六、根据与教学的关系，对幼儿游戏进行的分类

根据游戏与教学任务的结合程度，可以将游戏分为本体性游戏与工具性游戏。

(一) 本体性游戏

作为纯粹的游戏活动而存在的游戏形式，是指幼儿自主自发表现出来的一种活动， 在组织形式上注重让幼儿自选、自由地开展游戏活动，产生积极体验，通过轻松愉快的 活动过程，促进其身心发展，其目的隐含于游戏活动本身，或者说，游戏本身即是目 的，所以也称之为“目的性游戏”或“本体性游戏”。这种游戏活动强调的是游戏本身

的内在价值，注重游戏活动本身是幼儿可以主动支配、自由参加的活动，并真实自然地反映着幼儿发展的水平和兴趣爱好。自由游戏是幼儿天性的自然表达，主动性的发挥。角色游戏、结构游戏、表演游戏等都属于此类。

（二）工具性游戏

学前教育应该以游戏的形式组织教学，即以教学的方式来组织幼儿的游戏。这种游戏的实施，实质上是以游戏的形式开展活动实施教学，完成特定的教育目标，即教学的游戏化。在这类教学活动中，游戏只是活动的形式或手段，激发幼儿的参与热情与兴趣，以更好地实现教学效果。所以，教学游戏又称作“工具性游戏”或“手段性游戏”。

教学游戏的实施是把游戏作为教学手段运用的，是结合特定的教学目标或活动主题进行的。这类游戏的组织，教师的控制程度较大、结构性更高。幼儿需要根据教师的指令行动，所以对于幼儿来说并不能完全自主。因此，这种游戏形式往往被认为不是完全意义上的儿童游戏。这种游戏形式把游戏作为教学的外衣，其最大的特点是把学习任务和游戏的形式结合起来，它符合幼儿学习兴趣强，目的性、坚持性较差的特点，使幼儿以愉快的情绪，在轻松有趣的气氛中积极、主动地学习，也即游乐性学习。

第三节 游戏与幼儿发展

游戏伴随着儿童的成长、成熟而出现和不断发展，儿童在智力和体力方面的发展是游戏出现的前提和条件。反过来，游戏不仅仅是一种愉悦的、好玩的活动，它还能够促进儿童在身体、智力、社会性等方面的发展，这也是我们重视幼儿游戏的意义所在。

一、游戏在幼儿身体发展中的作用

洛克曾说：“健康之精神寓于健康之身体。”身体健康对于儿童的成长起着基础性的作用，是一个人一生的财富和资本。教育部2001年颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》把健康领域排在了教育内容的首要位置，幼儿健康得到了应有的重视。在学前教育中，游戏和儿童的身体健康联系紧密，可以说，游戏是儿童身体健康的强烈而有效的指标。当儿童活蹦乱跳地进行游戏时，可以说他们是健康的；当儿童精神不振、不愿参加游戏时，儿童可能处于疾病状态。

学前期是幼儿身体快速发育和成长的时期，我们甚至可以听见他们身体节节拔高的声音。学前儿童身体的新陈代谢、快速成长需要他们进行各种运动，学前儿童从这些运动中得到快乐。对于成人来说，运动是一种需要意志进行坚持的活动，而对于学前儿童来说，运动即是快乐，他们从走爬跑跳等运动中获得快乐，这种活动形式对于他们来说是机能性游戏，也称功能性游戏、练习性游戏或感觉运动游戏。老鹰抓小鸡、跳绳、踢毽子、扔沙包和跳房子等传统民间游戏自古以来就是我国儿童非常喜爱并经久不衰的游戏形式，儿童在这些游戏中得到了快乐，同时他们的跑跳钻爬等基本运动技能也得到了很好的锻炼。

童年期，自由游戏是维持幼儿身体健康的一个重要因素。我们应该建议向所有儿童提供充分的、无时间表的、没有限制的时间让他们去运动、创造、反思和释放生活中遇到的压力。我们应该强调，尽管由于安全方面的原因需要对幼儿的游戏进行监控，但是大部分的游戏应当是由儿童驱动的，儿童才是游戏真正的主人。我们应当强调主动游戏对儿童发展的益处，并且不鼓励父母过度使用消极的娱乐方式（如电视和电脑游戏）。以儿童为中心的、积极的游戏是产生健康的、强健的身体的教育方式，而且这是一种能够经受住时间考验的教育方式。

二、游戏在幼儿智力发展中的作用

游戏活动是儿童通过感知和操作物体来认识事物的过程。在游戏活动中，学前儿童接触到各种性质的物体，并运用各种感官（通过眼看、耳听、嘴尝、手摸等），了解各种事物的性质，增强了儿童对客观事物的感性认识，促进了儿童感知能力的提高。在玩滑梯这种大型玩具的时候，通过爬上、滑下的身体运动，切身地感受高低的变换，理解“高”“低”“上”“下”等概念。儿童在摆弄物体时，儿童感受并发现球体与圆形、长方形与长方体的区别。儿童正是在游戏中，通过对游戏材料和玩具的操作，发展着各种感觉能力，同时获得一定的知识经验。

想象力是人的智力发展的一个维度。过去的历史、故事都不是我们亲身经历过的，都需要借助于想象才能理解。假想性或象征性是儿童游戏的最普遍特征，并以“假装（装扮）”或“好像”为标志或条件，这给儿童提供了想象的充分自由与空间。在游戏中，儿童可以以物代物、以人代人，游戏可以促进他们想象力的发展。儿童游戏想象力的运用可以促进他们创造力的发展，也为他们思维的流畅性、灵活性奠定了基础。

思维发展是智力发展的核心，问题解决是智力发展的集中体现。儿童游戏活动的经验蕴含着思维活动的内部操作经验，并能够迁移到解决问题的策略中去，从而有助于提高儿童解决问题的能力。就以物代物而言，它就是一种儿童运用智力的过程，它伴随着感知、概括、回忆、想象等心理活动，这一过程包含三个步骤：一是对当前刺激物的外形特征进行感知分析，概括出其一般的或突出的特征；二是从长时记忆中提取与当前刺激物及其特征存在类比或隐喻关系的物体的表象进行分析、比较，找到它们的相似之处进行概括；三是以它们之间的相似性为支柱，用不在眼前（在头脑中）的物体意义来代替当前刺激物的真实意义，即实现意义转换。



情景再现

半个皮球的感知

在学前儿童拿半个皮球当作碗的游戏中，一是感知半个皮球是一个空心的半球体；二是找到半个皮球和碗都是空心的半球体，可以盛放东西是两者的共同之处；三是用“碗”对“半个皮球”进行命名，并按照碗的意义要求来操作半个皮球。

以物代物是一种代替物与被代替物之间的对偶链接的思维模式，它以儿童能敏感地洞察或认识当前物与其他不在眼前的物体之间的潜在类比或隐喻关系为前提。以这种关系的认识为前提的代替物与被代替物的联接，也是对当前游戏材料的筛选及游戏中对被代替物需要判断的结果。这里面包含着对当前情景的知觉、头脑中原有信息的重组与改造、意义的转换操作等因素。这些因素正是由人的思维特别是创造性思维的积极主动的介入方能出现或发生的。这一过程就是一个象征性思维的活动。

三、游戏在幼儿情感发展中的作用

游戏的主题、内容和形式是丰富多彩、灵活多样的，学前儿童在扮演不同的角色的时候可以体验到不同角色的情感，能够更好地理解各种角色的喜怒哀乐。在具有竞赛性质的游戏中，学前儿童可以体验到游戏不同阶段的紧张与放松。在具有社会性的游戏中，这些活动则可以培养幼儿对自然美和社会美的审美能力，发展他们的美感。

在陈鹤琴先生的“五指教学”中，健康仅仅是身体健康；而在2001年颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》中，健康既包括身体健康又包括心理健康。心理健康是健康的重要维度，根据精神分析心理学的研究，游戏有宣泄儿童不良情绪、维护儿童心理健康的功能。在儿童早期，所有的心理治疗都是以游戏的方式进行的。心理创伤是很难治愈的心理伤害，但是在儿童受到了心理创伤之后，儿童仅仅玩游戏就会变得正常，游戏的这种疗效被称为“平凡的魔力”。

游戏为幼儿提供了能够为社会接受的表现自己各种情绪的机会。幼儿的愤怒、厌烦、紧张、恐惧等不愉快的情绪，可以在游戏中得以宣泄和缓和。幼儿在生活中会受到不同程度的客观条件的限制和束缚，这难免会使幼儿的心理产生紧张或受到压抑，而游戏则是松弛幼儿紧张情绪的良好方式。比如，我们发现男孩子特别喜欢玩黏土，他们玩黏土的时候那一系列用劲“挤”“压”“捏”“摔”等动作，都具有宣泄的功能。

儿童游戏的减少会增加儿童心理压力和焦虑的水平。研究者测量儿童焦虑的一个方法是儿童手掌的出汗程度。在一项针对焦虑儿童的研究中，被允许参与游戏的儿童比不允许参加游戏的儿童表现出更低的压力水平。这个临床发现确认了大多数善于观察幼儿的父母和教师感受已久的经验——儿童是通过没有固定目的的游戏艰难地度过和理解恐惧、困惑和挫折。

四、游戏在幼儿社会性发展中的作用

社会性是指人们进行社会交往，建立人际关系，理解、掌握和遵循社会行为准则，以及控制自身行为的心理特征。儿童从生物性的自我逐步向社会性自我转变的过程，就是他们社会化的过程。游戏是儿童特别喜爱的活动，游戏活动是学前儿童进行社会性交往的媒介。儿童在游戏活动中的社会交往成为他们实际的社会关系的网络，使得他们逐渐熟悉、认识生活中的人和事，深入了解他人的思想、情感，逐渐掌握人与人之间交往的规则。