



对幼儿园儿童游戏的领导

· 教学法指导书 ·

目 录

学龄前兒童游戏的特点及其教育意义·····	1
游戏与幼兒其他活动間的联系·····	3
游戏种类·····	8
小班幼兒的游戏·····	16
中班幼兒的游戏·····	34
大班幼兒的游戏·····	40

学龄前兒童游戏的特点及其教育意义

学龄前幼兒的生活充滿了各种活动：他們进行作業，执行成人的委托，但是最喜欢的还是游戏。

幼兒將很多从觀察和从成人那里知道的事情，在游戏中重現出来。例如五、六岁的幼兒，很高兴担任飛行員、火車司机的角色，虽然他們只是从远处或画片上看見過飞机和火車，关于飛行員和司机的工作也仅有一般的概念。

游戏对幼兒，不仅是單純的娱乐。在游戏过程中，他們能認識周圍生活、自然現象和物体的不同本质。

游戏是幼兒的主要生活內容，也是他們的主导活动。

在正确領導下的游戏过程中，幼兒的个性会获得全面的發展。

幼兒把周圍的生活在游戏中重現出来：他們行动着，積極地重演他們所看見的事物，更深刻地了解他們所扮演的一切，并表示对这些事物的态度。

幼兒在游戏中走着、跑着、跳着、弯着腰，鍛煉各部肌肉和感覺器官，这样便增強了他們的健康，提高了有机体的生命力。

在游戏中，幼兒同小朋友、成人和玩具講話，和伙伴們共同協商誰担任什么角色，建筑什么和怎样建筑等。这些都有助于語言和思維的發展、眼界的扩大和持久注意力的培养。

在游戏中能培养幼儿的意志，使他們善于將自己的行动服从于游戏规则。这些規則，在某种情况下，会促使他們去制止自己的行动；而在另种情况下，則相反的要求他們積極地行动起来（躲藏、逃跑、追捕、迅速地想出办法和找到出路）。

最后，在游戏中，幼兒还可以实际地掌握在集体中行动的規則和組織性，培养他們对扮演角色的責任感。

游戏的特点是：借助于游戏，幼兒能以容易作到的方式获得他們所能理解的知識和熟練技巧；这在有趣的玩具的帮助下，更能很好的实现。根据 A·C·馬卡連柯正确的定义來說，玩具是游戏的物質中心。因此要求教养員对玩具的選擇多加注意，是很重要的。

幼兒的思維是具体的，形象的。在各种活动中，他們都喜欢鮮明的、有声音的东西。幼兒借助感官获得关于周圍現實中的物体和現象的印象和概念，并巩固在記憶中。

玩具能够幫助幼兒理解他們所观察的事物，引起他們鮮明而强烈的連想，使他們的想象力積極起来，并影响他們的遊戲內容。由此可見，在正确的领导下，游戏是对幼兒进行共产主义教育的手段之一。

和其他活动相同，游戏过程中的主导作用也是屬於教养員的。

不应把对游戏的領導看成表面的事情或是对游戏的外来的干涉。教养員对游戏的領導，是以特殊的方法考虑到游戏活动所具有的特点适合幼兒的年齡来进行的。領導各年齡班幼兒游戏的具体方式，在“幼兒園教养員工作指南”中已有指示。

游戏的內容，是幼兒从周圍現實、書籍，以及成人的講述中

所获得的。教养員对游戏的领导，是在于丰富游戏的内容，發揮幼兒的創造性和培养他們优良的道德品質。

学前幼兒的游戏是多种多样的。游戏的性質和内容取决于幼兒的年齡和他們所获得的印象，取决于他們所有的玩具和材料，但是最主要的，还是取决于教养員所要实现的任务。

游戏与幼兒其他活动間的联系

游戏，只有当它内容丰富和有目的性时，也就是說，只有在游戏与能够丰富幼兒印象、能为創造性供給必要資料的活动相联系的条件，才会有助于幼兒的全面發展。

如果幼兒經驗貧乏，生活印象淡薄，游戏就会成为内容貧乏的、空洞的娱乐。为了避免这种情况，教养員必須：

第一，正确組織幼兒的作業和劳动，注意用各种印象去丰富他們。

第二，在整个教育工作中巩固那些在游戏中所养成的熟練技巧和道德品質。

幼兒有时能够友好地和同伴游戏，并在游戏中表现出坚韧性，但在日常生活中却表現得不好，不能完成成人所委托的任务。这就說明，教养員所进行的教育工作是片面的。

第三，幼兒的作業和劳动本身就具有極其重要的作用。在作業时，全班幼兒都要掌握大綱材料，教养員要培养幼兒必要的熟練技巧和道德品質；在劳动中，培养幼兒对受托的工作的正确态度与对各种職業者的尊重。

在明确游戏、作業和劳动之間的密切联系，以及这些活动对

游戏内容的决定意义时，还不应忘记游戏对幼儿作业和劳动的影响。

在作业过程中，特别是在小班，广泛地采用着游戏方式。因为游戏方式能使教学更加有趣，并帮助幼儿更好地掌握大纲内容。在作业中，经常采用的是表演游戏，活动性游戏，特别是教学游戏（例如，说出这是什么颜色的，什么改变了等等）。

但是，不能把作业时所采用的游戏方式与作为幼儿活动的游戏混淆起来，也不能机械地把在作业中领导游戏的方法用来领导一般的游戏。

若使游戏服务于作业的教學目的，便要給游戏带来本质上的变化。

例如，在中班朗读Л·托尔斯泰的“三只熊”这一童话后，先令幼儿重述，然后再分别以不同角色的口气来朗诵。由此可见，假如表演游戏的主要任务是：

第一，正确地表达所扮演角色的性格特点，并不一定按照原文一字不差的来讲，那么作业上的表演游戏是分角色朗读，并被利用来教会幼儿把不长的文艺作品凭记忆重述出来。

第二，以游戏方式进行的表演或动作，在教学中，也象作业一样，对每一个幼儿都是必须的。幼儿们以全班或小组轮流表演的常常是同样的游戏动作。在作业中，幼儿们不能够同时作不同的游戏，而在游戏的时间內，经常是一部分幼儿作教学游戏，另一部分幼儿作创造性游戏等。

的确，在作业中，教养员为了提高幼儿的兴趣，常将各种游戏方式配合起来；但是这些方式要循序渐近地运用，并且使全体幼儿都作到每个游戏动作。

第三，由于作業中的游戏动作是幼兒必須作的，所以，指导作業中的游戏和游戏時間的游戏的方法也就有所不同。在作業中，是教養員領導游戏：指导幼兒如何作，并于必要时对游戏动作进行示范，如是要完成任务的游戏过程（象給娃娃穿衣服）中，教養員对幼兒說：“把娃娃叫醒”，“給她背誦詩歌”，“拿毛巾來”，“給娃娃梳梳頭”；而在一般游戏中，特別是在小班，教養員則广泛利用玩具和建築物來向幼兒建議、提問，讓幼兒自己想一想要怎样才能做得更好。这也就是說，在作这些或那些游戏动作时，讓幼兒發揮很大的主动性和独立性。游戏对幼兒的創造性、主动性、思維和語言的發展有很大的益处。所以，經常能很好地参加游戏的幼兒常常也能有效地进行作業，而游戏和作業的联系也正表現于此。

最后，教養員要把游戏的教学方式与其他方式，如示范、口头指示等配合起来。所以，在作業中所进行的游戏，便成了教学的手段。

幼兒游戏和劳动間的相互关系是特殊的。那就是，幼兒的主要活动是游戏，他們的劳动义务既少而又簡單，并且包括在游戏活动中。

“幼兒園教養員工作指南”中指出，教養員从小班开始就要教导幼兒守秩序和爱护玩具。

每次游戏后，幼兒都要收拾玩具，只有在幼兒感到疲倦或不健康的情况下，教養員才可以例外地幫助他們收拾。

有經驗的教養員經常注意使大班幼兒主动地关心玩具的完整和清潔。例如，給幼兒一盆水和肥皂，讓他們替娃娃洗衣服；或者給幼兒一把錘子和一些釘子，讓他們釘好已脫落的車輪。制

造玩具和物体的結構作業，对培养幼兒劳动技能和爱好劳动說来，均有很大的帮助。为了正确领导这种活动，必須估計这种活动在游戏和作業中的特点。

在設計結構作業中，教養員根据大綱內容，为幼兒确定結構或制造玩具的題目，并用直接教学法教給幼兒怎样建筑和制造。但游戏中的建筑或制造玩具，却在很大的程度上，是与游戏情节有关，并常常取决于游戏情节的。

当幼兒在游戏中想做某种玩具或其他东西时，教養員应根据幼兒在作業中所获得的技能和熟練技巧，来教他們怎样才能做得更好，并使这种制作不脱离游戏的过程，以免破坏游戏。在帮助幼兒建筑和示范新的結構方法时，教養員便指导了幼兒的活动，使玩具或建筑物的制作有助于游戏情节的發展。

在小班，教養員將已做好的玩具交給幼兒，或在幼兒的面前搭一种簡單的建筑物，然后又將兩三个幼兒吸引到这个建筑物的周圍，教他們善于利用建筑物来作共同的游戏，并發揮簡單的遊戲情节。在中班，教養員吸引幼兒来帮助她制造玩具；如果幼兒对玩具的需要产生于游戏过程中，他們便將更積極地参加玩具的制造。大班幼兒的建筑，会經常引起有情节的游戏，有时，建筑本身也会吸引他們。但是，如果幼兒总是重复建筑一种建筑物，教養員便要建議他們怎样把建筑复杂化，怎样做得更好，以及怎样將建筑加入游戏的情节中(如房內有人居住)。

大班幼兒制造玩具的独立性較中班幼兒提高了。他們已能在决定进行游戏后，事先將玩具准备好，因而在这种情况下，他們的劳动是决定于游戏的内容的，而游戏情节也会影响自做玩具的性質和它的結束程度。

大班幼兒經常在游戏过程中建筑物体和制造玩具，有时甚至將注意力集中于他所需要的建筑物或玩具上。不过，实际上，这个游戏并未中断，因为他们一面建筑，一面仍繼續游戏。在这种条件下，游戏的構思对建筑性質的影响要大于对在游戏前就把玩具做好了的影响。在游戏过程中制造玩具和建筑物，是直接包括在游戏情节中的。因此，假如幼兒在制造新的玩具和复杂的建筑物时，沒有足够的經驗和熟練技巧，教養員便应巧妙地轉移幼兒的注意力，使他們繼續进行游戏，并建議他們在下次作業中制作这个玩具。

幼兒在完成某种任务时，往往加入很大的游戏成分。例如，在扫除小道上的落叶时，模仿工友和保育員等。因此，劳动必須使幼兒感到兴趣。在这方面，幼兒的劳动用具：小水桶、噴壺、小鏟子等，有着很大的用处。

不过，还应逐漸使幼兒習慣于完成那些他們不感兴趣的工作。細心地完成任何工作的能力，会随着時間变成習慣；同时，如果幼兒理解了这一工作的必要性，他們也会对它感到兴趣。

由此可見，学龄前幼兒的游戏、作業和劳动，是密切联系着的，这些活动只是在不同的年齡阶段占着不同的比重。那就是，小班幼兒几乎將全部空余時間（除吃飯、午睡等外）用来作游戏，甚至連作業也常常以游戏方式进行；而在大班，作为主导活动的游戏，便逐漸將它的主导作用讓位于作業了。

幼兒园教養員應該記住，各种各样內容丰富的游戏，不仅在幼兒园中对幼兒施行全面發展的教育有重大的意义，而且对学校的教学工作及兒童以后的整个生活也有很大的作用。

游 戏 种 类

幼兒在游戏中反映周圍生活，他們作幼兒園、家庭、學校、以及說明只下鐵道、集体农庄等游戏，并建筑各种建筑物。所有的幼兒都也过有关輪欢作动作多的游戏，并以極大的兴趣作各种桌面游戏。

尽管游戏的种类如此之多，但仍可分为两大类：一种是幼兒在教養員的领导下自己創造的游戏，称之为創造性游戏；另一幼兒的游戏是預先已有一定的内容和規則的游戏，称之为有規則的游戏。此外，有規則的游戏又分为活动性游戏和教学游戏两种。所以苏維埃学前教育学便將游戏分为創造性游戏、教学游戏和活

創造性游戏会促使幼兒的全面發展：發展幼兒的智力和体力，培养他們良好的道德品質。活动性游戏首先服务于体育任务。而教学游戏則主要服务于智育任务：本族語言的教学、計算教学和認識环境。正确了解每种游戏的性質和特点，对游戏的领导有很大作用。

教養員领导創造性游戏时的任务，是帮助幼兒選擇游戏主题，發展游戏情节，做游戏时所需要的建筑物，培养幼兒相互間的友好关系。

教養員是借助玩具和游戏材料，以建議、提問和直接参加游戏的方式来影响幼兒的游戏的。

领导創造性游戏的特点，是教養員应考虑幼兒的概念、兴趣和想象力的活动。否則，即使用能影响創造性游戏的最有效的方法——出現新玩具，也不能获得預期的效果。

有位教養員講過，她曾把紙制的烟筒和救生圈給幼兒，廢棄物們用來作輪船的游戏，但是因為幼兒對輪船沒有足夠的概念，就把烟筒放在地板上當球滾，并用救生圈來作汽車的游戏。這足以說明只有在教養員曾經帶領幼兒去河邊參觀過輪船，並講過有關輪船的知識，即豐富了他們的印象後，幼兒才能正確利用這些材料來游戏。

由此可知，教養員必須有目的地豐富幼兒的印象，仔細研究幼兒的游戏，探索他們的構思，注意游戏的進程。這樣，才能有效地領導創造性游戏。

當幼兒要反映所獲得的概念時，經常要彼此協商游戏的題目或構思，這也就是說，商量他們要作什麼游戏（商店游戏或鐵道游戏等），然後再用一定的內容（根據他們所有的印象），來充實這一共同的主題。

在游戏過程中，幼兒要變成媽媽、教養員、教師、醫生、飛行員、指揮官等，而幼兒也努力于游戏中模仿他們所扮演的英雄人物的行為。

小班幼兒的想象力和游戏構思還不夠穩定，如果教養員的指導稍有錯誤，便會減弱他們的聯繫，因而破壞游戏。不論教養員的指示，或出現玩具，應安排在游戏過程中，用以促進游戏情節的發展和角色的扮演，而這一點只有當教養員直接參加幼兒的游戏後，才能實現。

教養員要鼓勵和發展大班幼兒的獨立性。在大班，用口頭方式來影响游戏：提出意見和建議，提啟發性的問題，讓幼兒自己考慮等。

使用建築材料的游戏，在幼兒的創造性游戏中，占有特殊的

地位。

建筑材料对幼兒來說，是一种最有价值和最需要的玩具，因为它能使幼兒接近成人的劳动。幼兒用建筑材料为他們所設計的游戏作各种各样的建筑物与零件。有时，整个游戏內容就是建筑。一連几天，他們都在發展自己的構思，为建筑物补充新的細節。

可見，建筑材料的游戏特点，是使幼兒对周圍环境的印象和他們的構思，在各种各样的建筑中得到反映和具体化。

幼兒在建筑游戏中的創造性，在很大程度上取决于游戏的內容和幼兒使用建筑材料的技能。游戏構思越丰富，就越要求幼兒表現更多富于創造性的幻想和机智。所以，教養員在領導建筑游戏时，要丰富游戏的內容，發展幼兒的建筑才能，教他們用各种材料来建筑。

在小班，教養員可在幼兒面前造一个簡單的建筑物，告訴他們用方积木、長积木和砂土建筑些什么，然后再同他們一起建筑。在大班，教養員应教导幼兒怎样才能把建筑物做得高而稳固，并提供建筑題目，用以促进幼兒創造力的發展。

教養員应組織建筑游戏，吸引已分成小組的幼兒来参加游戏，幫助他們商量建筑什么，怎样建筑，并幫助他們分工。教養員要特別注意使那些因为某种原因不敢建筑的幼兒参加游戏。

在正确領導下的建筑游戏，会發展幼兒的目的性和坚持性，使他們养成事先定出自己的行动計劃、并且实现計劃的能力。

表演游戏的特点，是幼兒表演現成的情节。它在一定程度上，近乎有情节的活动性游戏，但与活动性游戏又有本質的区别。

表演游戏比有情节的活动性游戏复杂，所以只能在中班和
大班进行；而有情节的活动性游戏，则首先就在小班采用。

在表演游戏中，幼兒要担任各种不同的角色（例如：猫、狐狸
和公雞）；而在有情节的活动性游戏中，絕大多數的幼兒都担任
同一个角色（例如：全体幼兒都当麻雀、兔子）。

在活动性游戏中，主要的是要完成一些必須的、事先所限定
的、有一定規則的动作；同时，完成动作和規則的幼兒越多越好。
而表演游戏是表演情节，因此主要的是扮演某一角色，表現他的
行为和他对其他角色（狡猾的狐狸，聪明、勇敢的猫等等）的态
度。有时，为了扮演角色，可以把服装的某一部分和其他可作为
某一角色外在特征的东西給幼兒帶上（例如：公雞的雞冠，狐狸
尾巴，猫的尾巴等等）。

表演游戏通常是根据教養員的提議而产生的。教養員領導
这些游戏的基本任务是帮助幼兒正确地表現童話或故事中的情
节。因此，教養員应將主要的注意力放在人物之間的相互关系
上与幼兒对故事中所叙述的道德品質的掌握程度上；并帮助幼
兒們分配角色和明确行动。

以文艺作品内容为主題的創造性游戏，有些类似表演游戏。
在这种游戏中，主要的是將故事和詩歌中的人物形象表演出来。

幼兒通常表演自己所喜爱的人物或故事中的片段，并用自
己的創作加以补充。例如，根据馬尔夏克的詩“火警”所作的游
戏中，幼兒給故事增加了一只警犬，讓它去救小孩，而詩中却根
本沒有提及什么警犬。

由直接的生活印象所引起的創造性游戏，在以文艺作品內
容为主題的游戏影响下，也能得到丰富。幼兒开始更大胆地將

所見所聞的事情互相配合起來。例如，他們听了关于北極的故事后，便开始組織乘船和飞机的旅行游戏和打白熊的游戏。

在領導以文艺作品內容為主題的游戏時，教養員要以生动的朗讀或講述引起幼兒对游戏的兴趣；必須說明作品的內容，并強調其中有教育价值的情节，来帮助幼兒理解作家所描写的形象。为此，教養員可讓幼兒进行重复的朗讀，讓幼兒講述、看插圖，有时还可画一些書中的插圖。

教養員可借助玩具和材料，用提問和建議的方式来影响游戏。例如，幼兒在朗讀日特克夫的“在冰塊上”的故事，一个星期后，还没有开始作有关該故事的游戏。这时，教養員就提議，讓一小組幼兒造一架飞机，幼兒也欣然同意。“你們这架飞机要飞到什么地方去？”教養員在飞机造好以后这样問。“当然是去北極，”幼兒們回答，“在那里的冰塊上有八个漁夫，我們要去搭救他們。”这样，通过制造飞机和教養員的提問，使幼兒回忆起那些曾經朗讀过的故事。

教養員要設法使幼兒在游戏过程中正确地表达作品的主要内容，这可用提問、建議、参加游戏等方式来达到目的。

有时，为了使游戏更有組織，增加某些規則是有好处的。例如，只有無線电广播員和他的助手，才可以广播。

可見，在正确的領導下，創造性游戏是沿着丰富游戏的題材和情节、加强幼兒在分配角色和扮演角色时的独立性，以及为游戏准备材料、玩具和建筑材料的道路向前發展的。同时，幼兒的組織性和彼此間的友好互助精神，亦随着游戏的發展而有所增进。

活动性游戏，只有在經過仔細考虑、正确选择和进行的条件下，才能对幼兒性格的全面發展有良好的影响。在游戏中，幼兒

的健康与动作均获得了增进与发展。

富有情节的活动性游戏，使教养员有可能广泛地利用它培养健康、活泼、愉快和勇于克服困难的幼儿。

各年龄班中的活动性游戏，都有着严格的区别；这在领导游戏时，必须考虑和顾及。

小班的活动性游戏，多半都有主题。例如，模仿熊和小兔的动作，遵守一定的游戏规则（只有听见规定的信号后，小兔才可以跑出洞）。教导幼儿习惯于遵守规则，经常是在教养员直接参加游戏的过程中进行的。

在大班，除了有主题的活动性游戏外，无主题的活动性游戏，也占很大的地位。例如，练习跑、跳，保持平衡等等。幼儿的动作被较严格的规则制约着。竞赛常常是这些游戏的主题（例如：谁先到旗子那里）。大班幼儿的游戏，多半是集体的。教养员和幼儿都应严格遵守游戏的规则。

教学游戏的内容和规则，在很大程度上取决于教育任务。这些任务是在教学和教育过程中，对各年龄班幼儿提出的。

作业中的教学游戏，是作为教学手段采用的。在进行游戏的时间里，幼儿明确、巩固和提高了他们在作业中所获得的知識。直观性、情节和语言，在小班教学游戏中有很大的作用。小班幼儿玩各种大小的套娃、套盒等玩具，然后再作拼图游戏；而这些游戏的规则，都是包含在教学玩具中的：教幼儿正确地解决简单的智力课题（按次序排列套娃，层层垒起金字塔，拼凑图片，说出图上的物体名称）。

在中班，幼儿所解决的智力课题比较复杂。在作罗陀游戏、多明诺和其他游戏时，幼儿们学着按照某种特征（颜色、形状、大

小),区别和說出物体的名称,按照一般的特征归納物体,以及摸着并猜出口袋里的东西。这时,語言的作用愈来愈大,幼兒根据口述說出他們所熟悉的物品和猜謎語。这时,游戏的規則已不是取决于玩具的性質,而是取决于整个的游戏;規則已成为游戏的組成部分(例如:問到的时候才回答;注意同伴們的回答)。

在大班,智力課題比中班更加复杂:教養員要教幼兒学会归納、分析物体的本質的和非本質的特征,按照特征来区别和描述物体。同时,口头游戏在大班也占有很大的地位。

教養員应培养幼兒在解决課題时的坚持性,啓發他們思考、回忆和推測。

給幼兒进行教学游戏,必須富有吸引力。产生吸引力的方法是結合智力任务与动作,利用顏色、大小和形狀相对的物体,来給游戏增添猜謎的因素,并使游戏复杂化。这种方法的采用,在各年齡班中均不相同:对小班幼兒要多多采用顏色、形狀和大小相对的物体,且特別需要結合智力任务与动作。而在大班游戏中,猜謎語、新穎的事物、課題的复杂化,首先就要求幼兒緊張的智力活动,而这一智力活动是以他們的經驗和已有的直接印象为依据的。

因此,随着幼兒的經驗的增長与思維、語言在教育、教学过程中的發展,教学游戏便愈加复杂化,口头游戏的作用也越来越大。智力的作用也愈加明显了。

* * *

尽管各种类型的游戏均有其特殊性,但是,它們相互之間却有很多共同的地方。那就是这些游戏都反映着周圍现实,都建立在幼兒的独立活动基础上。在这些游戏中,幼兒要运用体力

和解决各种智力任务。虽然我们認為活动性游戏主要是解决体力任务，而教学游戏主要是解决智力任务，但是这并不等于說，在活动性游戏中不需要智力上的努力，而在教学游戏中也不需要运用体力。

反映所获得的印象和遵守游戏规则的意见，会引起幼兒体力的紧张和游戏的积极性：在游戏中，幼兒为了遵守規則必須对同伴負責，并学着不違反規則。

这些游戏都充滿了感情，因而使幼兒感到愉快和滿足。幼兒在游戏中所體驗的感情，都是由积极的創造过程和游戏动作的吸引力所引起的。

一切幼兒游戏，都是在教養員和成人的领导下發展起来的。教養員和家長要帮助幼兒認識周圍生活，丰富他們的印象，并帮助他們組織和进行游戏。

在有規則的游戏中，教養員要啓發幼兒更好地遵守規則；并在幼兒違反游戏规则时，建議他把某一动作重复一遍。如果教養員在領導游戏时沒有强迫幼兒接受自己的要求，类似这样的建議是不会减低幼兒对游戏的兴趣的。教養員对游戏領導得越好，幼兒就越能表現出他們的独立性和創造的积极性，而游戏也就愈加富有感情。

小班幼兒，主要是單独的或以小組的方式进行游戏，大班幼兒則經常是全班进行游戏。集体游戏对幼兒的行为有良好的影响，在集体中，幼兒学着友好地游戏，并把自己的願望服从于共同的利益。可是，集体游戏并不否定單独的游戏。