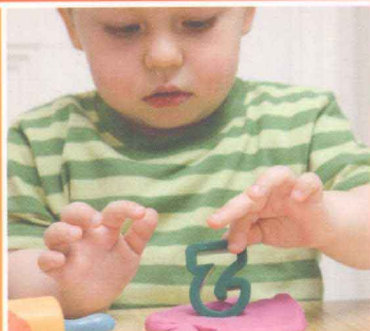


全国学前教育专业“十二五”系列规划教材

◎ 梁周全 尚玉芳 主编

YOU ER YOU XI YU ZHI DAO

幼儿游戏与指导



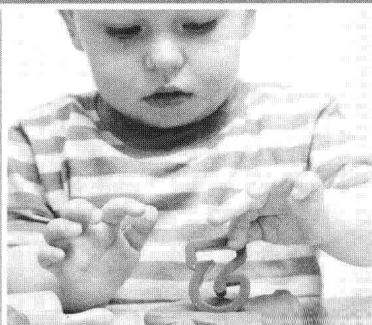
北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

全国学前教育专业“十二五”系列规划教材

◎ 梁周全 尚玉芳 主编
李会敏 副主编

YOU ER YOU XI YU ZHI DAO

幼儿游戏与指导



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏与指导 / 梁周全, 尚玉芳主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2011.9

(全国学前教育专业“十二五”系列规划教材)

ISBN 978-7-303-13045-0

I. ①幼… II. ①梁…②尚… III. ①游戏课—幼儿师范学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第137699号

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn

北京新街口外大街19号

邮政编码: 100875

印刷: 北京易丰印刷有限责任公司

经销: 全国新华书店

开本: 184 mm × 260 mm

印张: 19

字数: 380千字

版次: 2011年9月第1版

印次: 2011年9月第1次印刷

定价: 28.80元

策划编辑: 姚贵平

责任编辑: 姚贵平

美术编辑: 高霞

装帧设计: 维构设计

责任校对: 李茵

责任印制: 孙文凯

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

编写委员会名单

主任委员

冯晓霞 朱家雄 秦金亮 周文

副主任委员(按姓氏笔画排序)

文颐 刘洋 庄建东 朱宗顺 宋占美 张兰香

张根健 张祥华 陈文华 陈伟军 陈志超 杭梅

罗长国 郑健成 郦燕君 唐志华 梁周全 黄淑敏

委员(按姓氏笔画排序)

邓大河 石生莉 孙华庚 安春芳 张锋利 陈华

周玲玲 武建芬 胡玉智 蒋荣辉 戴猛强

内容提要

本教材主要内容有幼儿园游戏教育活动中的角色游戏、结构游戏、表演游戏、智力游戏、体育游戏、语言游戏、数学游戏、音乐游戏、美术游戏、0~3岁婴幼儿亲子游戏案例等内容。本教材的特点是注重科学理论的引领作用，突出案例评析，强化职业技能培训，发展创新思维。

本教材适用于学前教育及其他专业学生使用，也可作为社会上学前教育工作者的学习参考书及培训用书。

前言

《幼儿园教育指导纲要(试行)》中指出：“幼儿园要‘以游戏为基本活动’要‘寓教育于各项活动之中’。”幼儿最喜欢游戏，正如我国著名的教育家陈鹤琴在其著作《儿童心理之研究》中所言，“游戏是儿童的生命”。游戏具有自由性、趣味性、假想性与创造性，这些和幼儿的好奇、好玩、好动的年龄特征完全吻合。通过实践性研究，专家发现：玩游戏比上课更能发展孩子的体能、认知和社会性，是儿童的真实写照，同时也是教师观察和了解幼儿各方面的发展水平和内心世界的最佳窗口。游戏又是幼儿的自主活动，幼儿的游戏是出自内心的兴趣或愿望，而不是由别人所能够支配的。那么，是不是所有的游戏都不需要教师的指导，让幼儿自由发挥呢？其实，幼儿教师在游戏过程中起着非常重要的作用。教师对幼儿游戏的指导要讲究一定的方法和策略，只有在尊重幼儿的前提下对幼儿的游戏进行指导，才能保证幼儿游戏的正常进行。

刚刚公布的《国家中长期教育改革发展规划纲要(2010—2020年)》中，把优先发展学前教育作为党和国家实施人才强国战略的一个重要方面，要求到2020年全国基本普及学前教育。与此同时，温总理在2010年两会的《政府工作报告》中也提出了要加强学前教育建设。在新形势下，为了促进每个幼儿的发展，更好地培养未来社会的人才，加强对学前儿童游戏的研究，实现对幼儿游戏的科学指导和实施，已经成为教育界特别是幼教界普遍关注的问题，也是幼教工作者义不容辞的责任。加快发展学前教育，提高学前教育的质量，关键在师资。要培养高素质的幼儿教师就要有高水平和高适宜性的学前教育教材。

游戏作为幼儿期的主要活动，受到了古今中外研究者的重视，因而流派众多，面对众多观点和游戏分类的多种方法，我们根据适用群体的原则，重视教材的实用性与操作性，使教材具有观点外显、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点，试图在“是什么”和“为什么”的基本铺垫后，让学习者更多地知道“怎么做”。本教材旨在将理论转化为实践，通过提供教育技术策略培训教师，引导其转变教育观念，改变教育行为，达到教学为幼儿教师培养实践服务、为幼教事业发展服务的目的。

《幼儿游戏与指导》是一本理论与实践相结合，经有关专家和领导审定的幼儿教育指导用书。本教材由十个单元和附录组成，各单元主要涉及游戏的概念、特点和教育作用；游戏的目标和内容；游戏的组织与指导；游戏的设计与评价；游戏的创编等内容，附录部分介绍0~3岁婴幼儿亲子游戏。各单元后配有思考练习和实践训练，供学生进一步巩固、掌握知识和发展观察能力、分析能力、思维能力，提高综合运用知识、教学实用技能和组织指导、创新能力以及解决问题的能力，可供学前教育专业的学生使用，也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

本教材由长期从事幼儿教育理论与实践研究的学者和幼教工作者共同编写，主编单位是运城幼儿师范高等专科学校，主要参编单位有：应天职业技术学院、泉州儿童发展职业学院。参与各单元编写任务的老师如下：第一单元庄爱平编写，第二、第四单元嵇珺编写，第三单元陈春梅编写，第五、第九单元李会敏编写，第六单元尚玉芳编写，第七单元董赛霞编写，第八单元申江霞编写，第十单元范亚静编写，附录杨俊丽编写。由梁周全、尚玉芳负责设计编写提纲并统稿。由于编写时间仓促和水平有限，缺点、错误在所难免，殷切期待广大读者批评、指正。

在本书的编写过程中，我们参考了许多专家、学者的著作和研究成果，引用了许多幼儿教育的典型案例和图片资料，使本书变得生动而有乐趣。另外，在编写过程中，得到了有关领导、同行的热情关心和支持、帮助，在此一并表示衷心感谢！

编 者



目 录 Contents

- **第一单元 认识幼儿游戏 / 1**
 - 第一课 幼儿游戏的本质 / 2
 - 第二课 幼儿游戏的分类 / 5
 - 第三课 幼儿游戏的教育作用 / 11
- **第二单元 角色游戏 / 18**
 - 第一课 角色游戏的特点和教育作用 / 19
 - 第二课 角色游戏的组织与指导 / 25
 - 第三课 角色游戏的评价 / 38
- **第三单元 结构游戏 / 44**
 - 第一课 结构游戏的特点和教育作用 / 45
 - 第二课 结构游戏的目标和内容 / 47
 - 第三课 结构游戏的组织与指导 / 53
 - 第四课 结构游戏的设计与评价 / 61
 - 第五课 结构游戏的创编 / 67
- **第四单元 表演游戏 / 73**
 - 第一课 表演游戏的特点和教育作用 / 74
 - 第二课 表演游戏的组织与指导 / 80
 - 第三课 表演游戏的评价 / 92
- **第五单元 智力游戏 / 99**
 - 第一课 智力游戏的特点和教育作用 / 100
 - 第二课 智力游戏的目标和内容 / 104
 - 第三课 智力游戏的组织与指导 / 109
 - 第四课 智力游戏的设计与评价 / 113

第五课 智力游戏的创编 / 119

第六单元 体育游戏 / 126

第一课 体育游戏的特点和教育作用 / 127

第二课 体育游戏的目标和内容 / 132

第三课 体育游戏的组织与指导 / 139

第四课 体育游戏的评价 / 153

第五课 体育游戏的创编 / 159

第七单元 语言游戏 / 170

第一课 语言游戏的特点和教育作用 / 171

第二课 语言游戏的目标和内容 / 173

第三课 语言游戏的设计与指导 / 179

第四课 语言游戏的评价 / 186

第五课 语言游戏的创编 / 193

第八单元 数学游戏 / 197

第一课 数学游戏的特点与教育作用 / 198

第二课 数学游戏的目标和内容 / 200

第三课 数学游戏的组织与指导 / 203

第四课 数学游戏的设计与评价 / 207

第五课 数学游戏的创编 / 221

第九单元 音乐游戏 / 225

第一课 音乐游戏的特点与教育作用 / 226

第二课 音乐游戏的目标和内容 / 228

第三课 音乐游戏的组织与指导 / 234

第四课 音乐游戏的设计与评价 / 238

第五课 音乐游戏的创编 / 245

第十单元 美术游戏 / 249

第一课 美术游戏的特点和教育作用 / 250

第二课 美术游戏的目标和内容 / 253

第三课 美术游戏的组织与指导 / 256

第四课 美术游戏的设计与评价 / 267

第五课 美术游戏的创编 / 274

附录：亲子游戏 / 278

参考文献 / 294



第一单元 认识幼儿游戏



学习目标

1. 知识目标

了解国外游戏的分类类型及其主要观点；
理解国内游戏的分类类型；
明确幼儿教育的教育作用；
掌握幼儿游戏的本质特征。

2. 能力目标

能对创造性游戏与有规则游戏、角色游戏和表演游戏进行比较；
能观察并用所学知识分析幼儿园的游戏类型；
能用所学的知识分析、解决有关幼儿游戏的基本问题。

3. 情感目标

初步认识到幼儿教育的重要性并产生学习游戏知识的积极愿望；
愿意用所学游戏基本知识观察、分析幼儿园游戏的实际问题。

为了确保每一个孩子都能享有幸福的童年，联合国大会通过的《儿童权利宣言》和《儿童权利公约》明确提出，游戏是儿童的一项基本权利，社会有责任为实现这项权利积极创造条件。我国著名学前教育家陈鹤琴先生也说过：“小孩子是生来好动的，是以游戏为生命的。”孩子们就是在游戏中、在玩中一天天长大和进步的。

从表象看，幼儿园教师似乎也认同“以游戏为幼儿园的基本活动”这一理念，但在实践中，本该是“儿童在游戏”，却变成了“教师在游戏儿童”，游戏所具有的本体价值——愉悦功能被置于游戏之外。这一异化现象的出现，与教师对幼儿游戏本质特征和功能的理解偏差有着直接的关系。

第一课 幼儿游戏的本质

情境案例

在幼儿园大班“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”，想把儿童引入其他活动。指导言行如下：

教师：(敲门)有人在家吗？

爸爸：什么人？(未放下手中活)

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。

点评：案例中的陈老师显然是以自己的标准来判断幼儿是否在游戏，因此，想方设法引导幼儿进入自己心目中的“游戏”。陈老师认为，这个男孩独自用橡皮泥搓长条条，没有积极的语言交流是无所事事或“不务正业”。正因为有了这种意识，才在不适当的时机进入孩子的游戏中，不但干扰了这个小男孩的正常游戏，而且作出不恰当的评价，这种指导行为会对这个男孩造成一定程度的伤害，使孩子无所适从。之所以出现这种情况，其根本原因在于陈老师对幼儿游戏理解上存在着偏差。

那么，什么是幼儿的游戏，即幼儿游戏的本质是什么？这是本单元所要解决的主要问题。



一、游戏本质的阐述

对游戏的阐述，古而有之。不同的人从不同的视野进行了阐述，也就形成了游戏理论的不同学派或观点。

在我国“游戏”一词与“嬉戏”、“玩耍”极为相似，最早出现在战国时期的历史文献中。在英文中，游戏一词有“play”和“game”两词，主要指“玩”和“比赛”。

德国的福禄贝尔是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一个教育家。他认为，游戏是儿童内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。他将游戏的本质归结为生物性。

德国思想家席勒和英国心理学家斯宾塞则将游戏看做是剩余精力的发泄和运用，儿童可以从中获得愉悦和满足。

德国心理学家、生物学家谷鲁司提出能力练习说，也叫生活预备说。他认为，儿童有天生的本能，但本能不足以适应将来复杂的生活，因此要有一个准备生活的阶段，游戏即是准备生活阶段练习本能的一种手段。

美国心理学家霍尔提出游戏复演论，认为人类的文化经验是可以遗传的。游戏是个体呈现祖先的动作、习惯和活动，是重演史前的人类祖先到现代人进化的各个阶段。游戏中所有的动作和态度都是遗传下来的。

苏联心理学家维果茨基认为游戏是社会性活动，是在真实的实践情况之外，在行动上再造某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动。在这种活动中，凭借语言的功能，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。

我国《教育大辞典》(上海教育出版社，第2卷第218页)认为“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。其特点有：①趣味性。②具体性。③虚幻性。④自由自愿性。⑤社会性。

上述关于幼儿游戏本质的阐述可以说各有特色，瑕瑜互见。他们从不同的立场出发，阐述了对幼儿游戏的理解和看法。与其说各观点之间存在着根本的冲突，不如说是对游戏本质丰富性认识的相互补充。

二、幼儿游戏的特征

(一) 幼儿游戏是自主自愿的

“为游戏而游戏”，这是幼儿游戏与成人游戏，幼儿游戏与其他工具性行为(具有一定功利目的的行为)最显著的区别。幼儿游戏是一种无拘无束的活动，不能强制，没有外加的目的，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愿自主的活动。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，主动去确定自己是否参加游戏；选择什么样的玩伴；采用什么样的玩法；等等。成人不能以自己的意愿强求幼儿游戏，因为处于被动状态的游戏，幼儿不仅体会不到游戏的快乐，而且不能从游戏中获得有益的东西。

● 案例

某幼儿园中班建构区，一个男孩(甲)在用软塑料块搭“大高楼”，另一个男孩(乙)在他旁边玩飞机。每当甲搭好了“大高楼”，乙的“飞机”就开过来将它撞倒。细心的王老师发现，乙的行为并没有引起甲的不悦，每当“大高楼”被撞倒后，甲就迅速地又搭起一座“大高楼”，似乎在等待着乙的“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，而是坐到甲的身旁，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。

在成人看来，两位幼儿的上述行为似乎是“破坏”而非游戏，但细心的王老师则从中发现这是幼儿自己的游戏——一个愿“打”，一个愿“挨”，因而，王老师不但没有干预，而且用自己的行为支持他们，并促进游戏的发展。

(二) 幼儿游戏是娱乐的

趣味性、娱乐性是幼儿游戏本身固有的特性。幼儿在游戏中能自主地控制所处的环境，表现自己的能力，满足自己的愿望，体验成功和创造的快乐。游戏没有任何功利的目的，可以减轻、消除为达到目的而产生的紧张压力感，因此，对幼儿来讲，游戏是一种享受，能给他们带来欢乐。

在游戏中，幼儿以不断重复的方式，自娱自乐，乐此不疲；在游戏中，幼儿没有任何心理负担，不受日常生活的约束，是轻松的、自由的和快乐的；在游戏中，幼儿可以全身心地投入，身体处于最佳、最自然、最轻松的状态，可以获得愉快的体验。

● 案例

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，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。

是什么让幼儿宁愿不吃点心而去玩沙？无疑，幼儿从玩中获得的愉快体验是吸引他们游戏的最大动力。因此，有人把娱乐性作为游戏的原始品质其实并不过分。在日常的生活和游戏中，幼儿因游戏而“废寝忘食”的现象我们也常常见到，而其中最大的原因是幼儿能从中获得快乐。

(三) 幼儿游戏是假想的

教育家罗素曾经说过：“热爱游戏是幼小动物——不论是人类还是其他动物最

显著的易于识别的特征。对于儿童来说，这种爱好是与通过装扮而带来的无穷乐趣形影相随的。游戏与装扮在儿童时期乃是生命攸关的需要，若要孩子幸福、健康，就必须为他提供玩耍和装扮的机会。”可见，扮演支撑着幼儿的游戏，而扮演是假想的，正如幼儿所说的“游戏是假装的”。

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。游戏的这种假想性特点，使幼儿可以不受时间和地点的限制，把想象中的事情在游戏中表现出来。幼儿在游戏角色、情节和游戏的行为、玩具的材料均具有明显的假想性，幼儿是在这种假想的、虚构的游戏情景中来反映周围的现实生活的。如幼儿可以在游戏中充当他们在真实生活中不可能充当的妈妈、司机、售货员等人物；他们也可以装扮成各种动物；他们可以把常用的积木做真实物品的替代品，如做长枪、大炮、菜肴等；他们把狭小的游戏场所变成从事各种各样活动的广阔天地，如娃娃家、动物园、理发店、餐厅等。

● 案例

雪儿(女, 6岁半)把塑料跳绳剪成两段, 一段捏在手里; 另一段拖在地上, 跑跳步向前, 嘴里发出“驾、驾”的声音, 同时飞动“马鞭”。到了路口, 她双手与右腿突然高举停在空中, 嘴里发出“吁”的长声, 惟妙惟肖地“勒住了马”。

案例中的雪儿在玩“骑马”的游戏, 而支撑她游戏的无疑是她头脑中的假想。她把自己想象成“骑手”, 把跳绳的一端想象成“马匹”, 把另一端想象成“马鞭”, 如果缺少这一系列的想象, 她的“骑马”游戏就玩不出来。

综上所述, 可以这样理解幼儿的游戏, 即幼儿游戏是以假想为手段, 以自主自愿为核心, 以娱乐为目的的一种活动。

第二课 幼儿游戏的分类



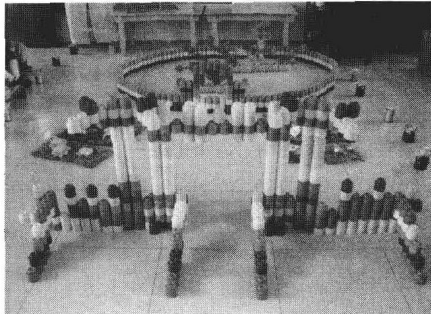
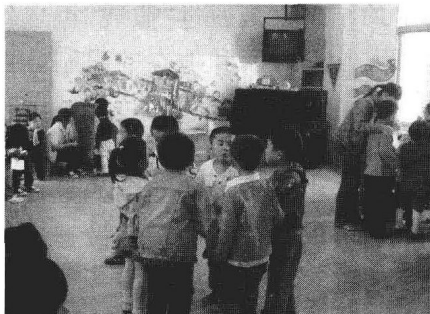
情境案例

某大班游戏时间, 几个幼儿找来了各种积木和游戏材料, 玩起了“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、售票处, 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。

点评: 在这一游戏时间里, 大班幼儿玩起了角色游戏和结构游戏两种类型的游戏。一开始, 他们玩的“飞机场”属于结构游戏, 是幼儿利用积木建构了各种建筑

物。随着游戏发展的需要, 幼儿玩起了角色游戏“开飞机”。在这一游戏中, 两种游戏类型自然地进行转换, 而两种游戏都是幼儿喜欢的。

除了上面所讲的两类游戏类型外, 幼儿还有哪些游戏? 不同的学者从不同的角度进行研究, 也就有了下面的游戏类型。



一、国外游戏的分类

(一)从认识发展的角度分类

从儿童认识发展的角度对游戏进行分类, 皮亚杰是主要的首创者。他认为儿童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

即机能性游戏, 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。例如, 摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。机能性游戏在两岁前玩得最多, 以后比例逐步下降。

2. 象征性游戏(符号游戏)

这是学前期最典型的的游戏形式, 占的时间也最长。从2岁开始, 直到入小学, 高峰期在3~5岁。象征性游戏是儿童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。象征性游戏可以满足儿童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儿童内心状态具有诊断和治疗的意义。

3. 结构性游戏

儿童用各种不同的结构材料(积木、积塑、泥、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。

4. 规则游戏

这是一种由两人以上参加的, 按游戏规则判胜负的竞赛性游戏, 包括智力性质的竞赛(如下棋)、运动技巧性质的游戏。规则性游戏多在四五岁以后发展起来。由于规则本身具有不同的复杂程度以及动作技能, 因此这种游戏从幼儿一直延续到成人。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。

(二)从游戏社会性的角度分类

美国心理学家帕登根据儿童(2~6岁)在游戏中的社会交往水平, 把游戏行为划分为六类。

1. 无所用心的行为(偶然的为行为)

儿童无所事事，独自发呆，或玩弄自己的衣服，东游西荡，偶尔会注意看看他人，或碰到什么东西会随手玩弄两下。

2. 袖手旁观的行为

儿童在近处观看同伴的活动，但不主动参与游戏。

3. 单独的游戏

专心地独自玩自己的玩具，不注意也不关心别人的存在。

4. 平行的游戏

儿童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，相互间没有合作。

5. 联合游戏

儿童一起游戏，谈论共同的活动，时常会有借还玩具的行为，但儿童关注的仍是自己的兴趣。例如，大家一起玩雪花片。

6. 合作游戏

以集体共同的目标为中心，有组织、有分工。例如，大家一起插一个小公园，甲插小桥、乙插小花、丙插树……然后组合在一起就成为一个小公园。

实际上这六种行为中，真正属于游戏行为的只有后四种。

二、国内游戏的分类

(一)从教育实践的角度分类

1. 创造性游戏

创造性游戏是幼儿主动地、创造性地反映现实生活的游戏，是幼儿典型的、特有的游戏。创造性游戏主要包括角色游戏、结构游戏和表演游戏三种。

2. 有规则游戏

有规则游戏是成人为发展幼儿的能力而编制的、有明确规则的游戏。有规则游戏主要包括智力游戏、体育游戏、音乐游戏。有规则游戏的主要结构应包括游戏的目的、玩法、规则和结果四个部分。游戏的目的，是在游戏中完成增加知识、培养技能、发展动作和智力的具体任务；游戏的玩法，是为了实现游戏的目的，对幼儿动作和活动提出的要求；游戏的规则，是活动中必须遵守的规定，以确保游戏按要求进行；游戏的结果，是参加游戏的幼儿经过努力最后达到的目的。其中，游戏的规则是此类游戏的核心，规则不明确或不遵守规则，游戏就无法进行。



相关链接

幼儿园小班游戏：采蘑菇

游戏目标：

1. 培养幼儿按物对数的能力。
2. 培养幼儿的平衡能力。

游戏准备:

把幼儿分成两队，每队跑道上有一个平衡木，每队的终点地上放有数量为1到10的蘑菇卡片，在起跑线的两边分别放有一个黑板，黑板上写有1到10的数字。

游戏玩法:

1. 向幼儿介绍游戏名称和目的。

2. 介绍游戏的玩法：小朋友按旁边黑板上的数字，走到对面找出相应数量的蘑菇卡片，走过去时必须经过小桥才可以过河，回来也一样。把采到的蘑菇卡片插在黑板上相应的数字旁边，然后拍拍下一个游戏小朋友的手，这样他(她)才可以开始游戏。

3. 最后，哪一队小朋友最快采完蘑菇并采对数量的为胜。

游戏规则:

小朋友把采好的蘑菇卡片插在黑板上相应的数字旁边后，一定要拍拍下位游戏小朋友的手哦，否则下一位小朋友就不能开始游戏。

(二)从游戏目的的角度分类**1. 目的性游戏**

目的性游戏是“为游戏而游戏”的游戏。这种游戏是幼儿为了获得游戏的愉快体验而进行的游戏，目的是游戏本身。在这类游戏中，幼儿具有很强的自主性，教师在幼儿的游戏中要以间接指导为主，不能随意干涉幼儿的游戏。创造性游戏和幼儿自主产生的游戏便属于此类游戏。

2. 手段性游戏

手段性游戏是“为教学而游戏”的游戏。这种游戏是教师为了促进幼儿某一方面(或某几个方面)的发展而组织开展的游戏。游戏的目的是教学，游戏是完成教学的一种手段。在这种游戏中，游戏的规则、玩法、过程等都是教师确定的。

拓展阅读

游戏分类的方法多种多样，下面介绍两种分类方法。

一、以游戏的内容分类

布瑞恩·萨顿·史密斯在广泛吸收别人理论的基础上，结合跨文化研究形成了其独特的游戏分类法。

1. 模仿游戏(imitative play)幼儿从出生到1岁，重复做自己会做的事情。1岁半时，幼儿会延迟模仿几小时甚至几天。两岁时，五官的知觉和认知技能使幼儿能模仿他人。3岁时，在角色中装扮他人。4岁时，角色游戏与想象混合，转化为想象性的社会角色游戏。

2. 探索游戏(exploratory play)在婴儿6个月时便出现，以舌和手作为探索的工具，在第二、三年时，这类游戏就会增多，且变得更加复杂。言语探索以笑话、谜语以及同音词的方式一直延续到学龄期。