

学前教育“十二五”规划教材

幼儿科学游戏 指导与实施

杨薇 但菲 主编



新时代出版社
New Times Press

学前教育“十二五”规划教材

幼儿科学游戏指导与实施

		杨 薇	但 菲	主 编
杜玉龙	高 迪	王升传	孟祥宾	副主编
韩 丹	张芳妮	张蓓蓓	王 玉	参 编
代 英	艾国锋	陈 浩	高静茹	
李 娜	鲁晓琦	苗立新	马春桃	

新 时 代 出 版 社

· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

幼儿科学游戏指导与实施/杨薇,但菲主编. —北京:新
时代出版社,2013. 1

学前教育“十二五”规划教材

ISBN 978-7-5042-1795-0

I. ①幼... II. ①杨... ②但... III. ①游戏课 -
学前教育 - 教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 293320 号

新 时 代 出 版 社 出 版 发 行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号 邮政编码 100048)

北京嘉恒彩色印刷有限责任公司

新华书店经售

开本 710 × 960 1/16 印张 9 字数 156 千字

2013 年 1 月第 1 版第 1 次印刷 印数 1—4000 册 定价 25.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

国防书店:(010)88540777

发行邮购:(010)88540776

发行传真:(010)88540755

发行业务:(010)88540717

前言

游戏对幼儿的知识 and 能力发展有着重要的意义,著名教育家杜威这样形容幼儿阶段“生活即教育,游戏即生活”。我国著名儿童教育家陈鹤琴认为:儿童视游戏为生活,儿童喜好游戏是天性。对于幼儿来说,生活除了吃饭之外,其余的重要事件都是通过游戏的方式进行。在游戏的过程中,幼儿可以得到锻炼,学习知识,积累生活经验。

长期以来,幼儿教育重教学轻游戏的现象十分严重,并没有把游戏的重要性真正落实到有效教育实践中。幼儿获得的知识 and 经验无法通过游戏进行体会和运用,同样,游戏中遇到的问题也不能及时得到反馈和探讨,游戏与教学间缺少有效连接的桥梁。

我国《幼儿园教育指导纲要》明确指出,“幼儿的科学教育是科学启蒙教育,重在激发幼儿的认识兴趣和探究欲望。要尽量创造条件让幼儿参加探究活动,使他们感受科学探究的过程与方法,体验发现的乐趣。科学教育应密切联系幼儿的实际生活进行,利用身边的事物与现象作为科学探索的对象。”

科学游戏活动是科学教育的途径之一,本书从幼儿教育学、心理学特点出发,以实现幼儿有效科学教育为目的,以 24 个科学游戏为载体,使幼儿在轻松愉快的前提下,丰富科学经验,理解初步的科学知识,激发幼儿对科学现象的兴趣和欲望,满足幼儿知识和能力建构的需求。结合中国幼儿认知水平和智力发展水平,在科学游戏的设计上,选择幼儿接触最多的力学和光学部分的科学知识,注重幼儿的主体性,关注幼儿积极愉快的情感,营造亲切、宽松、充满趣味的活动氛围。在游戏材料开发方面,注重取自生活、贴近生活的理念。

本书在设计和编写上力图体现以下特点:

(1) 科学性。本书理论部分注重体现教育学、心理学最新研究成果,实践部分重视科学探究的思维、方法和过程。根据我国幼儿知识和生活经验基础,运用自然物质材料和有关的图片、玩具等物品,进行带有游戏性质的操作活动,将科学教育目标寓于游戏之中,获得相关的科学经验,激发幼儿的好奇心和探

究欲望,发展其科学知识及能力。在每个科学游戏活动中,均设有知识链接部分,明确各科学游戏应用和体现的科学知识要点。

(2) 趣味性。每个游戏以故事引入,在形式上采用图片、视频,材料上选用各类玩具和实物,以幼儿智力发展最新理念结合中国幼儿认知水平和智力发展水平,进行科学合理的设计与开发,在形式上采用易于接受的、形式活泼的科学游戏活动。充满想象力的科学游戏让孩子享受到游戏的乐趣,也激发他们对科学的遐想。幼儿在轻松愉快的游戏活动中丰富科学经验,激发对科学现象的兴趣和欲望,发展他们的科学知识和能力,并能在游戏中获得成功的喜悦和自我激励。

(3) 生活性。全书以 24 个科学游戏为载体,所选择的均是与幼儿日常生活经验密切相关的科学知识内容,以力学和光学部分的科学知识为主体。科学游戏中所应用到的玩具和游戏材料,均取自生活,并贴近幼儿生活。科学游戏活动不仅是对幼儿生活经验中涉及到的科学知识的解读,更有很多提示,帮助幼儿通过游戏体会生活中的更多相关科学规律,体现“科学来自生活”的重要理念。

(4) 探究性。各个科学游戏的目标设计中,注重培养幼儿对科学的兴趣,调动幼儿的好奇心和初步的探索欲望,强调幼儿的感知活动,让幼儿通过亲自参与动手、动脑、讨论,运用观察、思考、尝试等方法去寻求答案。确保幼儿在“玩中学”,满足幼儿情绪的需要。在游戏过程中,帮助幼儿不断地同化与顺应,满足幼儿探索知识和能力提升的需要,从而在潜移默化中养成尊重科学、崇尚真理、好奇探究、勇于探索等品质,提升幼儿的科学素养。

(5) 发展性。本书对每个科学游戏中所涵盖的科学知识和规律,游戏现象及原理都详细列出,并在每个游戏中设置了建议与拓展环节,对特定游戏及若干相关的拓展游戏进行了多种提示。此外,专家点评环节中专家宝贵的建议以及意见,也为本书的使用者提供了很好的参考。因此本书不仅对每个游戏提供了拓展空间,更对参与游戏的幼儿提供了发展设计,同时更对实施科学游戏的指导者提供了有益的发展建议。

(6) 渐进性。本书不仅在游戏目标、游戏呈现模式、游戏过程设置上具有渐进性,既保证幼儿体、智、美、劳的全面发展,而且各个科学游戏之间也是相互联系,相互渗透。每个科学游戏所涉及的知识 and 游戏的开展顺序亦是由浅入深,循序渐进。同时,在营造游戏氛围,制定游戏规则,组织游戏活动,参与游戏

过程、评价游戏活动方面也都注重了渐进性的特点。

(7) 安全性。本书的安全性体现在科学游戏活动的设计注重幼儿的心理安全和身体安全两个方面。亲切、宽松、充满趣味的活动氛围,是幼儿释放自己的前提条件,因此在科学游戏中,注重创设民主、宽松、富有宽容性的环境氛围,体现平等的师幼关系,教师以“大朋友”的身份参与孩子的科学游戏活动,与幼儿探讨、交流,在游戏活动中注重尊重幼儿,鼓励幼儿,关注幼儿的心理安全。同时,每个科学游戏的设计还着重体现各个环节的幼儿身体安全保障。

(8) 创新性。本书不仅注重游戏的创新性,更注重幼儿创新能力的培养。心理学家罗杰斯指出,心理安全和心理自由是促进创新能力发展的两个必要条件。实践证明,具有高度安全感和自由感的环境,不仅培养幼儿的动手能力,而且还可以激发幼儿巨大的创新潜能。幼儿的创新表现在动作、语言、感知觉、想象、思维及个性等各个方面。通过探究式的科学游戏活动,即通过幼儿的观察、操作、讨论等实践活动,尝试让幼儿在自主活动、主动探索的基础上,萌发创新意识,培养幼儿的创新思维,发展创新能力。

本书语言深入浅出,适合科学基础薄弱但关注学前教育的相关人群,受益对象广泛。读者对象主要包含以下几个群体:普通高等院校、专科院校及高等职业、中等职业院校的学前教育专业各级在校学生;学前教育教学研究人员及研究生;在职幼儿教师及幼儿培训机构人员;幼儿及小学低龄学生的家长及对儿童科学教育感兴趣的其它社会人员。

本书由杨薇、但菲担任主编,杜玉龙、高迪、王传升、孟祥宾担任副主编,韩丹、张芳妮、张蓓蓓、王玉、代英、艾国锋、陈浩、高静茹、李娜、鲁晓琦、苗立新、马春桃等参与编写。在本书设计、编写和修改过程中,得到了同行的大力支持和帮助,在此一并表示感谢。

国家近年来对学前教育高度重视,并积极推动学前教育的发展,本书的出版恰逢“学前教育的春天”。我们愿将它作为一份珍贵的礼物献给蓬勃发展的学前教育事业,祝愿幼儿教师和研究者在科学游戏活动中获得专业提升,更祝愿孩子们在科学游戏活动中幸福成长!

由于编者水平有限,书中纰漏和不足之处在所难免,恳请读者批评指正。

目 录

第一部分 力学

I、重力	1	游戏 11 蛋壳的坚硬与脆弱	56
游戏 1 气球逃跑了	1	游戏 12 神奇的气球	62
游戏 2 神奇的漏斗	7	游戏 13 看不见的力	68
II、弹力	13	VI、磁现象	74
游戏 3 弹力小世界	13	游戏 14 小磁铁大用处	74
游戏 4 愤怒的小鸟	17	游戏 15 会转弯的瀑布	80
游戏 5 神奇的如意罐	22	VII、反冲运动	84
III、摩擦力	28	游戏 16 顽皮的气球	84
游戏 6 滑滑梯的小秘密	28	VIII、作用力与反作用力	91
IV、浮力	32	游戏 17 飞船对接	91
游戏 7 聪明的小蛋壳	32	游戏 18 快乐保龄球	96
游戏 8 运球比赛	38	IX、力的平衡	102
游戏 9 乌鸦喝水	44	游戏 19 大熊的跷跷板	102
游戏 10 自制小潜艇	50	游戏 20 蝴蝶花园	108
V、压力	56		

第二部分 光学

I、光的传播	115	III、光的折射	126
游戏 21 日食	115	游戏 23 透镜的奥秘	126
II、光的反射	120	游戏 24 彩色喷泉	131
游戏 22 小小潜望镜	120		
参考文献			137

第一部分 力学

I、重力

游戏1 气球逃跑了

在日常的生活中,我们经常看见路边卖的气球松手后能飞到天上,幼儿并不知道里面充入的不是空气而是氢气,加上平时我们根本无法用肉眼看到空气,所以很容易产生错误的前概念,认为空气是没有质量的。本游戏,意在纠正幼儿头脑中的这个错误概念。首先通过故事引入,故事中的气球和我们平时见到的一样,是可以飞起来的;然后让幼儿自己吹一个气球,观察能不能飞起来;在此基础上通过游戏不仅让幼儿知道灌入空气的气球不能自己飞起来,并且还让他明白,空气也受到一定的重力的作用。

一、游戏目标

(一) 知识与感受

- (1) 灌入空气的气球是不会自己飞起来的。
- (2) 充气后的气球比充气前重。
- (3) 空气受到一定的重力作用。

(二) 过程与方法

- (1) 在游戏的过程中锻炼幼儿的动手能力。
- (2) 通过自制天平,让幼儿体会什么是平衡。

(三) 情感态度与习惯培养

- (1) 在游戏的过程中,增强幼儿之间的友谊。
- (2) 在组队游戏的过程中,培养幼儿的团队意识,让他们学会合作。

二、游戏准备

(一) 知识准备

本游戏需要教师掌握以下科学知识。由于地球的吸引而使物体受到的力叫做重力,地球上的一切物体都要受到重力的作用。作用在杠杆上的两个力(动力和阻力)的大小跟它们的力臂(动力作用点到支点的距离,阻力作用点到支点的距离)成反比(杠杆平衡条件)。在标准状况下(1大气压,0℃),氢气的密度为0.0899g/L。地球的周围被厚厚的空气包围着,这些空气被称为大气层。

空气可以像水那样自由地流动,同时它也受重力的作用,因此空气的内部向各个方向都有压强,这个压强被称为大气压。氢气球在空气中还受到空气对它的浮力作用。

(二) 材料准备

把幼儿分成3人~5人一组,并让幼儿自行商定来分配每个人的工作。

(1) 小杠杆:选取材质轻便、易于观察到平衡现象的材料(如塑料管),每组1个即可,建议自制。使用一个三角形的积木,将塑料管中心位置剪开或划开,使其能固定在积木上。然后在塑料管的两端距离中心位置相等的地方各打一个小孔,如图1-1所示。

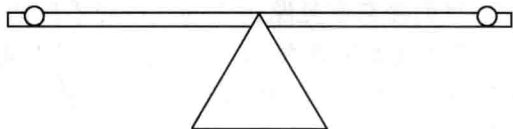


图1-1 小杠杆



提示

◆ 两个小孔的位置选取要准确,小孔是为了下一步的游戏中悬挂气球,如果位置出现问题,可能导致游戏失败。

(2) 气球:游戏中,先发给每人1个大小大致相同的圆形气球,方便幼儿进行吹气球的比赛,最好颜色不同,以引起幼儿乐于持续游戏的兴趣。游戏第二步时每组发2个气球,要求两个气球的质量相同,不然容易导致游戏效果不理想。

(3) 打气筒:每组1个,尽可能小巧轻便,方便幼儿给气球打气。



提示

◆ 准备打气筒是考虑到幼儿年龄太小,无法直接用嘴把气球吹起来。

(三) 场地布置

室内分组小游戏。每组一桌,方便沟通和互动。

三、游戏过程

(一) 故事引入

气球逃走了

红气球一个劲儿地往上升,卖气球的人牢牢地抓住气球的绳子,生怕红气

球逃走。红气球只好浮在空气中，摇头摆脑地晃来晃去。

蓝气球、黄气球听到卖气球的人说：“给他们打气。”他们也像红气球一样，越来越大，越来越轻，浮在空气中一个劲儿想往上升。要不是卖气球的人拉住绳子，他们准会很快地飘上天空，飘得和云彩一样高。

红气球、蓝气球、黄气球第一次飘浮起来，他们从高处往下看，对什么都感到很新鲜，他们想飘到更高的天空上去。突然，一阵风吹来，卷起很多很多灰尘。

卖气球的人一仰头，“阿嚏！”打了一个喷嚏。“阿嚏！”又是一个喷嚏。喷嚏打得太猛了，卖气球的人手一松，气球一下子全跑了。“气球，我的气球逃走了。快帮帮我呀！抓住他们！抓住他们！”

踩高跷的人伸手去抓，没有抓住。“让我来试试！”一个杂技演员抓住秋千，“嗖”地一下荡到空中，翻了两个筋斗。气球摇摇晃晃地往上飘去，杂技演员也没有抓住。“天哪！我的气球逃走了？”卖气球的人急得哭起来。飞到天上的气球很开心，他们轻轻地浮在空气里商量：“我们到哪儿去玩呢？”

红气球说：“我想到乡下去。”

蓝气球说：“我想到城里去。”

黄气球说：“我想去找小朋友玩，他们最喜欢气球。”

3个气球一起对风儿说：“你带我们去，好吗？”“好。”风儿说，“我们一个地方一个地方玩过来，我先带你们到乡下去吧。”气球跟着风儿，飘飘荡荡地到了乡下。绿绿的田地，弯弯的河流，小树一排又一排。3个气球愉快地说：“多好啊！这里的空气有一股淡淡的甜味儿。”

气球又跟着风儿，摇摇晃晃地飞到了城市。这时候，天已经黑下来了，一座又一座楼房里都亮着灯光。马路上的汽车一辆接一辆，每辆汽车前面都亮着白晃晃的大灯。“多热闹啊！”3个气球轻轻地喊起来。

“我带你们去找小朋友吧！”风儿吹了一口气，3只气球飘进幼儿园的窗户里。红气球、黄气球、蓝气球轻轻地浮在天花板下面。他们看见：有的宝宝睡得像个小米，有的宝宝踢开了被子，还有的宝宝流着口水呢……3只气球捂住嘴不敢笑出声来，他们悄悄地把气球绳子垂下去，垂到宝宝的床头。明天早上宝宝醒来后，一定会开心地牵着自己一起出去玩。

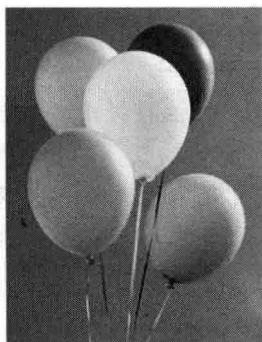


图1-2 彩色气球



提示

◆ 直接提出知识点,幼儿的注意力不容易集中,通过有趣的小故事,让幼儿感兴趣,便于游戏继续进行。同时,小故事里面出现的现象很符合幼儿平时看见气球的情形,为后面更正幼儿头脑中不正确的前概念作铺垫。

◆ 根据教师个人自身条件不同,可采用教师讲述和网上下载相应的动画两种不同模式。

(二) 游戏内容

1. 吹气球比赛



提示

◆ 让每组幼儿自行协调分配每个人不同的工作,让他们学会如何与人交流。

(1) 给每个幼儿发1个事先准备好的气球。

(2) 宣布比赛规则:在最短的时间里把气球吹起来,不能弄破;可以用嘴吹,也可以用打气筒,最后把吹好的气球用短线扎起来。看看谁能在最短的时间里把气球吹得又大又圆。



提示

◆ 让幼儿自己将气球吹起来,可以让他们直观地看见直接用嘴吹起来的气球是无法飞起来的,并不是教师做了什么之后气球才飞不起来的。

(3) 对幼儿吹起来的气球进行评比,并给胜出者一些奖励。



提示

◆ 通过比赛的方式进行游戏,激起幼儿的好胜心,让他们玩得更认真,便于下一步小游戏的引入。

(4) 结合开头的小故事,引导幼儿观察自己手里的气球是不是也能飞起来。



提示

◆ 幼儿观察手中的气球,要让他们自己发现气球不能飞起来的现象。

2. 制作游戏道具

(1) 给每组幼儿发1个自制的天平,2个同样重但未吹起来的气球。

(2) 让幼儿把天平按照正确的方式摆放好,即把塑料管缺口处对准三角体

积木的尖端并使塑料管平衡在三角体积木上,如图 1-3 所示。

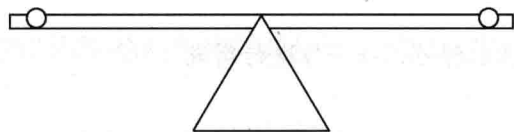


图 1-3 自制天平



提示

◆ 幼儿观察教师的动作,并自己动手把简易天平组装上。

(3) 教师演示:把气球放在自制天平上,并在两端预留好的小孔上各悬挂一个气球,并使天平保持平衡,如图 1-4 所示。然后让幼儿自己动手把气球挂在天平上。

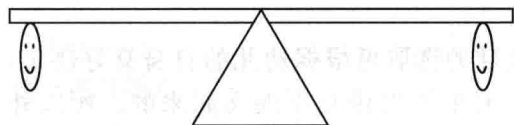


图 1-4 天平的平衡

(4) 给其中的一只气球吹气。幼儿可以用嘴吹起气球,也可以使用打气筒。观察天平是否倾斜,如图 1-5 所示。

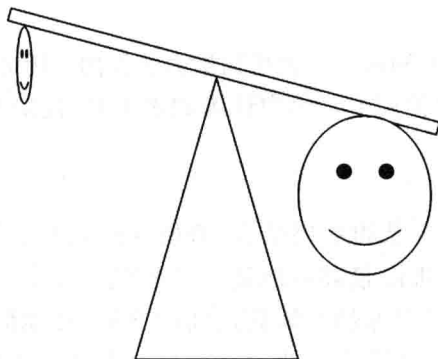


图 1-5 天平的倾斜

(5) 教师动手制作一只可以“飞”起来的气球。可以利用氢气泵来为气球充气,使气球更易飘起来。为了安全,有条件的教师可以使用氦气泵来为气球充气。



◆ 这部分内容教师可根据条件进行删减。

四、注意事项

(1) 因为空气受到重力的作用并不大,所以游戏现象可能不是很明显,因此,材料的选取要精密。在让幼儿做游戏之前,教师(家长)要仔细地检查每组的游戏设备,如出现问题及时调整。

(2) 本游戏需要分组,分组的目的在于培养幼儿之间的友情,学会与他人合作。为避免幼儿因意见不合产生矛盾,所以教师及家长应注意及时关注幼儿之间的不同观点。

(3) 本游戏难度相对较高,在游戏的过程中如果幼儿遇到困难,教师及家长应及时给予他们鼓励,帮助他们克服困难,从而达到更好的游戏效果。

五、建议及拓展

第一部分中气球的选取可根据幼儿的自身喜好决定,比赛的目的是让幼儿知道自己吹起来的气球是不能飞起来的。所以外形、颜色、大小并不重要。

最后一步游戏,教师制作可以“飞”起来的气球,目的是让幼儿知道生活中见到的可以“飞”起来的气球是可以做到的。这部分内容可根据条件进行删减。如果没有条件完成,可以直接购买一个氢气球,告诉幼儿其中的奥秘即可。

本游戏意在让幼儿知道空气也受到重力的作用。因此,除了进行天平平衡和倾斜对比外,也可以使用弹簧测力计等测重工具,让幼儿直观地感受气球里的空气有多重。

六、专家点评

教师演示与幼儿自己动手相结合,既能让幼儿自己体会游戏的乐趣,同时又能防止因为游戏难度较高造成幼儿的困扰。分组游戏并让幼儿自己协调各自组员的工作,可增加幼儿彼此之间的交流,让他们自然而然地学会如何与同龄人交流,并且能够在游戏中找到适合自己的工作,适当了解自己的能力。

空气本身就是一种看不见摸不到的物质,在日常生活中幼儿根本不会注意到身边还有这样一种物质存在,让他们了解空气更是无从谈起。本游戏巧妙地利用气球这一工具让空气有形化,并利用杠杆平衡的原理,让幼儿能够直观地看到空气确实是存在的,并且会受到重力的作用。

游戏2 神奇的漏斗

本游戏以重心知识为原理设计,结合幼儿喜欢的童话故事《骨碌骨碌滚的啤酒桶》,引导幼儿学习有关重心的科学知识。通过教师的指导,幼儿学习并制作简单有趣的漏斗玩具,进而在游戏中感受到学习物理知识所带来的乐趣,建立幼儿的科学意识,培养幼儿对科学探索的兴趣,在游戏中完成有关重心的科学知识的学习。游戏涉及的玩具均由幼儿自己动手制作,可以更好地培养幼儿的动手能力。教师可自主发挥,根据现有材料添加游戏内容,提高游戏效果,实现游戏目标。

一、游戏目标

(一) 知识与感受

- (1) 通过游戏,让幼儿初步了解重心的概念。
- (2) 在游戏过程中,让幼儿体验重心高低不同的作用效果。

(二) 过程与方法

- (1) 培养幼儿的观察能力。
- (2) 培养幼儿独立思考能力。
- (3) 锻炼幼儿的手工能力。

(三) 情感态度与习惯培养

- (1) 培养幼儿对科学知识的浓厚兴趣。
- (2) 通过废旧物品的再利用,培养幼儿节约资源的优秀品质。

二、游戏准备

(一) 知识准备

教师需对重力、重心及降低重心的作用效果有所了解。重力是由于地球的吸引而使物体受到的力,其方向就是地球对物体引力的方向,物体各部分所受重力的合力的作用点叫做重心。规则而密度均匀物体的重心就是它的几何中心。不规则物体的重心,可以用悬挂法来确定,物体重心的位置与物体的稳度有关,一般物体的重心越低,则越稳定。

孩子需对漏斗有初步的认识,对物体会从高处向低处运动有一定的认知,同时,孩子需要拥有一定的动手能力。

(二) 材料准备

- (1) 长方形的硬纸板,每人1条,如图2-1所示。

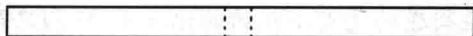


图2-1 长方形的硬纸板

(2) 中间宽两边窄的硬纸板,每人1条,如图2-2所示。

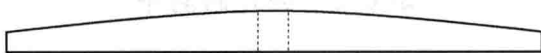


图2-2 中间宽两边窄的硬纸板

(3) 中间窄两边宽的硬纸板,每人1条,如图2-3所示。

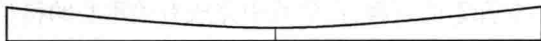


图2-3 中间窄两边宽的硬纸板

(4) 圆锥体的塑料漏斗,每人2只。

(5) 橡皮泥,普通的橡皮泥即可,每两个孩子使用1罐。

(6) 胶水,每两个孩子使用1瓶[选用小管,方便幼儿控制量]。

(7) 剪刀,每个孩子1把。

教师为幼儿分发游戏材料,讲解材料用途,充分做好游戏前的准备工作。
游戏操作过程由教师与幼儿共同完成。



提示

◆ 3种硬纸板条,可以打印在同一张大硬纸板上,游戏过程中,可由幼儿独自使用剪刀剪下,注意强调使用剪刀的安全性要求。

(三) 场地布置

(1) 在普通教室内即可展开游戏。

(2) 在教师的陪同下,本游戏可由幼儿独自完成。

三、游戏过程

(一) 故事引入

用音频或视频播放小故事《骨碌骨碌滚的啤酒桶》(图2-4),也可教师自行讲述。

骨碌骨碌滚的啤酒桶

小卡的家住在小镇上,这里的居民胆小而勤劳,他们依靠酿制啤酒生活。

一天夜里,小卡听见啤酒桶“骨碌骨碌”滚过街道的声音。

听见啤酒桶滚过街道的还有小镇的其他居民,他们只敢躲在门缝里看:只见一个黑影,滚着好几个啤酒桶往镇外面走去,黑影赶啤酒桶的样子就像赶着一群羊。啊,是一个大胆的贼?他在偷啤酒?

可是,胆小的他们只敢躲在门里面,心里乞求着:“给我们留下一些吧,我们还指望用酒换钱呢。”



图 2-4 骨碌骨碌滚的啤酒桶

这些啤酒桶中有一个是小卡家的。他很着急,如果家里的啤酒被偷走了,妈妈就不能用啤酒换钱了,没有钱,一家人就无法生活了。

小卡的妈妈在门缝里看见自己家的啤酒桶“骨碌骨碌”滚远了,心疼地流下了眼泪,她也是一个胆小的女人,独自抚养着小卡。

小卡不能让妈妈伤心,他奔跑着去追啤酒桶。那个黑影看见小卡追上来,把啤酒桶丢在路边,跑得更加快了。小卡还一直追。追到玉米地边上,黑影停了下来。他转身对小卡说:“太好玩了,第一次有人和我玩。”小卡惊奇地发现,那是一张毛茸茸的小熊脸。

接着,玉米地里走出一位熊妈妈,她对小熊说:“你太调皮了,镇上的居民都很胆小,我们不能去吓唬他们。”

她看见了小卡,觉得非常意外,她说:“很多年了,我们怕吓坏了镇上的居民,所以从不去打扰他们,一直孤独地生活在这里。”

接着,熊妈妈从路边找回了啤酒桶,原来那些“骨碌骨碌”滚的啤酒桶都是空的。熊妈妈在空桶里装满了玉米汁,让小卡带回小镇,表示她们的歉意。

小卡推着“骨碌骨碌”的啤酒桶回到镇里。居民们全都打开了大门为小卡鼓掌,小卡把玉米汁分给大家,并且告诉大家熊的故事。

小镇的所有人都努力想成为一个勇敢而勤劳的人,就像小卡那样。



提示

◆ 教师可将事先粘好的漏斗,放在桌上滚动,模仿童话故事中的啤酒桶,发出“骨碌骨碌”的响声,将幼儿的注意力集中在滚动的漏斗上,激发幼儿的好奇心,利用滚动引出下面的游戏内容。

(二) 游戏内容

(1) 教师给每个幼儿发一份游戏材料,并为幼儿讲解漏斗的结构以及它在日常生活中的用途。

(2) 将2只漏斗的大口相对摆放,用胶水将两只漏斗紧密地粘在一起,做成一个简易的双锥体,放在桌上,可随意滚动,如图2-5所示。

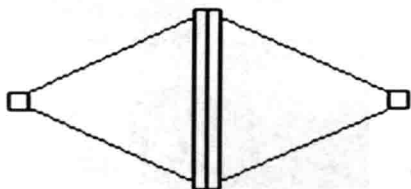


图2-5 粘在一起的漏斗



提示

◆ 漏斗最宽的地方有边缘,只需胶水就能将两个漏斗紧密地粘合成双锥体。

(3) 用剪子将硬纸板上的图案沿实线剪下,平铺在桌上。

(4) 拿起长方形硬纸板长条,将长条沿虚线折成U字型,竖立在桌面上,并用橡皮泥将硬纸板固定,如图2-6所示,将双锥体漏斗放在纸板上,轻轻推一下,漏斗滚动起来。

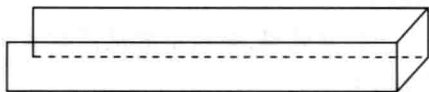


图2-6 “U”字型硬纸板(一)



提示

◆ 纸板折成“U”字型,纸板的两侧需互相平行,纸板需与桌面垂直,然后再用橡皮泥加固。

(5) 拿起中间宽两边窄的硬纸板,将长条沿虚线折成U字型,竖立在桌面上,并用橡皮泥将硬纸板固定,如图2-7所示,将漏斗放在纸板的最高处,不用推动,漏斗会自动地从高到低滚动起来。

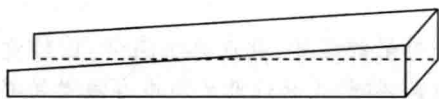


图2-7 “U”字型硬纸板(二)