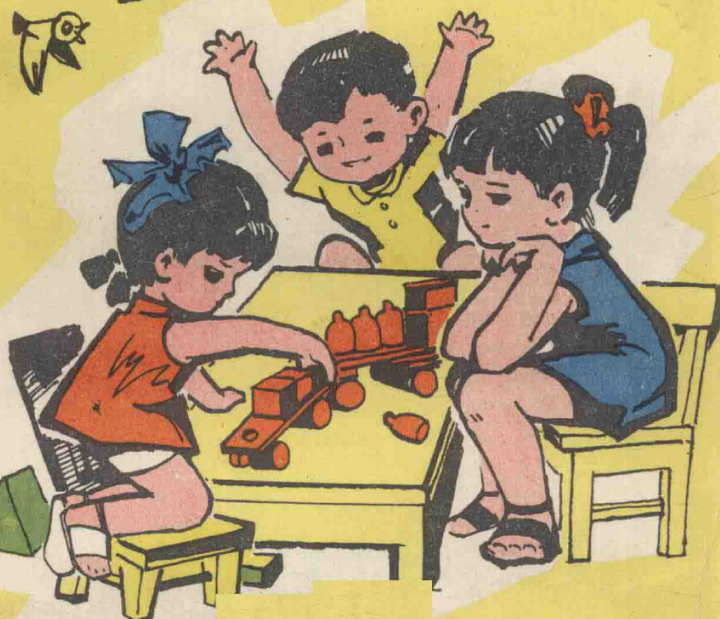
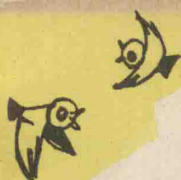




幼儿园教材

游戏

(教师用书)

人民教育出版社

幼儿园教材

游 戏

(教师用书)

人民教育出版社

幼儿园教材

(试用本)

游 戏

(教师用书)

全国幼儿园教材编写组编

*

人民教育出版社出版

新华书店北京发行所发行

武汉市江汉印刷厂印装

*

开本787×1092 1/32 印张5 字数111,000

1982年12月第1版 1983年5月第1次印刷

印数 1—480,000

书号 7012·0625 定价 0.39 元

说 明

幼儿园教材(教师用书)系根据教育部颁发的《幼儿园教育纲要》(试行草案)编写的。

这套教材包括体育、语言、常识、计算、音乐、美术和游戏共七种九册。《幼儿园教育纲要》中的“生活卫生习惯和思想品德教育内容与要求”贯穿在以上七种教材之中,不另编册。

这套教材由教育部委托上海市教育局为主组织编写。初稿写成后,由教育部组织了二十个省、市、自治区部分有经验的幼儿教师、幼儿师范学校教师、高等师范院校教育系学前教育专业教师及幼儿教育行政干部、幼教科研人员等近百人进行了审议。由教育部初等教育司审定试用。

这套教材内容较多,教师应根据《幼儿园教育纲要》结合实际,因地制宜,灵活选用。

本书为幼儿园游戏教材。全书包括游戏、幼儿木偶戏和幼儿皮影戏三个部分,并附有幼儿木偶剧,其中游戏部分由北京师范大学学前教育专业陈帼眉副教授、梁志荣讲师合编,由卢乐山副教授审改;幼儿木偶戏、幼儿皮影戏和幼儿木偶剧由中国木偶剧团关剑青,广东木偶协会林堃两位同志编写。本书既阐述了理论,又介绍了指导游戏和制作、操纵木偶和皮影的方法。

由于编写时间仓促,难免存在不足之处。希望在试用过程中注意总结经验,提出宝贵的修改意见。

全国幼儿园教材编写组

1982年12月

目 录

游 戏

一、游戏是幼儿的基本活动	1
二、游戏是最适合幼儿年龄特征的活动	3
三、游戏的教育作用	18
四、各类游戏的特点和指导	25
五、玩具	63

幼儿木偶戏

一、幼儿木偶戏及其教育意义	70
二、幼儿木偶的制作及表演	74

幼儿皮影戏

一、皮影戏简介	114
二、幼儿皮影戏	115
三、有趣的提线皮影戏	122

附： 幼儿木偶剧

一、《会说话的机器人》	124
二、《玩具对你有意见》	128
三、《医生打针我不哭》	132
四、《落汤鸭的故事》	136
五、《小红帽》	141
六、《小花猫》	150

北京教育科学出版社出版

ISBN 7-301-02801-1

游 戏

一、游戏是幼儿的基本活动

幼儿除了吃饭、睡觉、起床、盥洗等日常生活活动之外，还有游戏、学习和劳动。其中，游戏是幼儿的基本活动。游戏最能发挥幼儿的主动性。

儿童从出生时起，就不是完全被动的，他对外来刺激的反应，有一定主动性。在正确的抚养教育下，这种主动性可以逐渐发展起来，直至成为大人所具有的极大的主观能动性，它不但使人能够揭露客观世界的奥秘，而且能够成为改造世界的动力。

我们的教育工作，必须使幼儿在受教育的过程中得到生动活泼的主动的发展。这是我们培养目标的需要，因为只有从小培养主动性，才有可能成长为有才干、有创造性的社会主义建设人才。同时，这也是有效的教育过程的需要，因为只有充分发挥幼儿的主动性，才能使他们更好地接受教育，身心发展得更好。

幼儿的主动性要通过活动表现出来，也只有通过活动，才能培养主动性。

为什么说游戏是最能发挥幼儿主动性的活动呢？可从以下三个方面来说明。

第一，游戏是幼儿主动参加的活动。

健康的幼儿，在吃饱睡足之后，一般都主动去做游戏。

在幼儿园里，当教师说：“现在你们去玩吧！”幼儿会很高兴，甚至拍手欢呼。可是当教师要求幼儿去上课或做别的事情时，他们很少出现这种欣喜的心情。这些表现以及其它许多事实说明，幼儿最喜欢游戏。

不仅如此，幼儿还常常把其它活动变成游戏。例如，把洗手变成了玩水。

幼儿把游戏看成生活的需要。幼儿常常说：“我还没有玩够呢！”幼儿做游戏，如玩沙土，模仿解放军打仗等等，有时甚至达到废寝忘食的程度。对别的活动，则缺乏这种主动的态度和迫切的要求。除极个别的所谓超常儿童外，幼儿参加学习活动的态度是相对被动的。

第二，游戏是幼儿的自由活动。

游戏不要求务必达到既定目标，也没有严格的程序和活动方式。幼儿在游戏中，玩什么，怎样玩，玩多久等等，都可以自己决定。在其他活动中，则必须按成人的要求去做。例如，学习活动，学什么，怎样学，学习多少时间等等，都要服从成人的安排。劳动活动和日常生活活动，也是这样。幼儿的游戏，即使原先确定了计划和内容，也可以随时变换。如幼儿正在玩一种玩具，看见别的东西好玩，会马上放下手中的玩具去玩别的东西。其他活动就没有这种自由。比如，吃饭时不能随便放下饭碗去做别的事情，必须先把饭吃完。

可见，游戏和其他活动相比，它最为自由。正因为如此，在游戏中可以最大限度地发挥幼儿的主动性。实验研究证明，在游戏中，如能充分发挥幼儿的主动性，会促使他们的感觉、知觉、注意、记忆、意志等心理活动的发展。

第三，游戏是幼儿轻松愉快的活动。

游戏既然是幼儿主动参加的活动，在活动中又有充分的自由，在游戏中，幼儿自然感到没有压力，同时还可以任意摆弄物体，表现人物的形象，反映自己对生活的认识，表达自己的思想感情。当幼儿利用游戏材料作出了成果时，会产生自豪感，享受到成功的快乐。如果失败了，在游戏中也不会有任何负担，也不会造成任何损失，可以重新玩。这种轻松愉快的情绪能使幼儿的活动积极性最高，主动性最强。

二、游戏是最适合幼儿年龄特征的活动

游戏为什么最能发挥幼儿的主动性？因为游戏最符合幼儿的年龄特征。

我们先来看看幼儿有哪些主要的年龄特征。

（一）活泼好动

幼儿总是不停地活动，不停地变换活动方式。如果要求他们坐着不动，他们会感到疲劳和厌倦，接连不断地打哈欠。他们要伸伸腰，动动手，踢踢腿，或者做各种小动作。但是如果是跑跑跳跳，随便活动，幼儿在相当长时间内都不知疲倦。这就说明幼儿的活泼好动是由于年龄特征决定的。

幼儿好动的特点和他们身体发育的特点有密切关系。比如，进行活动要依赖骨骼肌肉系统的发育。幼儿的骨骼比较柔软，有弹性，脊柱的弯曲还没有定型。肌肉收缩力差。长时间保持同一姿势，会使有关的肌肉群总是处于紧张状态，活动则能经常改变姿势，使不同部位的骨骼肌肉系统轮流承受负担，紧张和松弛状态得到轮换。活动还可以使骨骼肌肉得到充分的血液，获得更多养料和氧气，促进其发展，使之变得有力量，有弹性。因此，适宜的活动是幼儿骨

骨骼肌肉系统生长发育的需要。

活动主要由神经系统支配。幼儿的神经系统，特别是高级神经系统的发展还不成熟。神经系统的基本活动是兴奋和抑制。幼儿的特点是兴奋强于抑制。幼儿很容易兴奋，甚至易于激动，常常由于过度兴奋而导致疲劳。好动是兴奋的表现。幼儿的抑制过程还很弱。不动，对幼儿来说，并不一定是放松和休息，有时是抑制自己的活动。这种抑制需要耗费精力。经常变换动作和活动，可以使幼儿大脑皮质不同部位的神经细胞交替地工作，原来兴奋的那些细胞转入抑制，另一些细胞又兴奋起来，如此不断地更换，使幼儿虽然在较长时间内进行活动，但和单调的动作相比，并不感到疲劳。可见，在清醒时间内动多于静，是幼儿神经系统发展特点所决定的。

（二）好奇好模仿

幼儿的好奇心非常强烈，对新鲜事物最感兴趣。

新异刺激的出现，会引起人的注意，这原是一种本能的、无条件性的反应，称为“定向反射”，或称“是什么”反射。例如，突然出现一声巨响或一个物体，人们都会本能地侧耳听一听，转头看一看。刺激物发生变化，也会引起同样的反应。例如，一闪一闪的亮光，正在运动的物体，不断变化的形象，都易引起人的注意。反过来，某种刺激连续出现，在生理上会发生“习惯化”，使人失去新鲜感，不再去注意它。比如，经常放在一个固定地方的东西，“看惯了”，就不再引人注意。成人对许多熟悉的事物，都习以为常，不感兴趣。幼儿则不同，他们由于缺乏知识经验，对许多事物都觉得新鲜，都要去看看，摸摸，想要知道是什么。

幼儿期是好奇心很发达的年龄。较小的孩子处于定向反

射发展的初级阶段，主要是对物体的外表特征发生“是什么”反射，如声响、颜色、形状等等。这时还谈不上是什么好奇心。到了幼儿阶段，由于心理发展较以前有所进步，知识经验有所增加，不仅对事物外表的物理特征发生定向反射，而且对事物的内容和意义也发生定向反射。出现条件性的定向反射，或称定向探究反射。幼儿对许多东西都要摆弄摆弄，探清究竟。他们不但要问许多“是什么”，而且要问“为什么”。他们总想试探着去认识世界，试试自己的力量，试验去做大人所做的事情。一些被禁止的事情，幼儿出于好奇，往往偏要去试试看。

幼儿爱模仿的特点和好奇心有密切联系。他们去做大人所做的事，也是由于爱模仿。幼儿不仅模仿成人，也喜欢模仿小朋友，别人有什么，他们也想要什么；别人做什么，他们也想做什么，不过，幼儿更多模仿的，还是他们所敬爱的人，如教师和家长等。“孩子是老师的一面镜子”，这句话在一定意义上是正确的，形象地说明了幼儿对教师言行的模仿，达到了何等逼真的程度。

模仿也是幼儿身心发展的必然表现。较小的儿童由于认识能力的限制，只能模仿眼前人物的简单动作。到了幼儿期，模仿能力迅速发展。幼儿能够模仿曾经耳闻目睹，但是已经不在眼前的事情。幼儿的模仿常常是不自觉的，往往并不意识到自己正在模仿。由于理解力的限制，幼儿常常不懂得成人行为的意义和实质，只是重复别人行为的表面和枝节现象。这种模仿也可以说是原始的学习形式。较大的儿童逐渐能够有意地学习成人行为活动的本质，从而转入正式的学习活动。因此，模仿是幼儿期的一个突出特点，他们的模仿性行为最多，模仿的范围最广。

（三）情绪作用大，自制力差

幼儿的活动和行为常常受情绪支配。从幼儿本身的情绪状态看，情绪好的时候，心理活动的积极性高，容易集中注意，记忆的效果较好，思维比较活跃，说话也较多。情绪不好的时候，心理活动的积极性明显降低。从外界事物的特点看，幼儿喜爱和感兴趣的事物，容易引起他们的注意。曾经引起他们情绪激动和特别高兴或伤心的事情，在他们的记忆中保留得最久。由于情绪作用，幼儿甚至会把想象当作真实。例如，幼儿特别想要一枝小手枪，他告诉别人说，爸爸给他买了一枝小手枪。这不是说谎，而是随着情绪的影响进行想象，以至分不清真假。幼儿对心爱的人，什么都想诉说，也愿意听他们的话，在陌生人面前，幼儿甚至什么也不说不做。

但是，幼儿的情绪很不稳定，容易受外界环境影响。三岁幼儿的情绪变化最为明显，常常是脸上还挂着泪水，又高兴地笑起来。较大的幼儿情绪变化不那么明显，但仍然很不稳定。这主要是因为幼儿控制自己的能力很差。

幼儿的自我控制能力不足，主要表现在两个方面。一方面，幼儿往往按照自己的兴趣、情绪或某种外来影响去行动；另一方面，不能根据客观需要去自觉控制自己的行动，缺乏克服困难的能力，有的甚至缺乏坚持行动的愿望。小班幼儿的行动常常没有自觉目的，也没有行动计划。他们的行动有很大偶然性，往往不加思索就开始行动。即使成人为他们规定了行动目的，明确了行动的要求，他们的行动过程也不完全按照预定目的进行，经常在行动过程中忘记了成人的指示，或者受某种偶发因素所左右。例如，让幼儿到厨房去拿一个碗，半路上见到一条小虫子，引起了他的兴趣，就会忘

记了拿碗的任务，而去玩小虫子。在行动过程中如果遇到某些障碍或困难，或因任务单调而失去兴趣，也会放弃原来的行动，改作其它事情。随着年龄增长，幼儿的自我控制能力有所增强，但仍处于较低的发展水平。

幼儿的自制力不足，在各种心理活动中都有反映。

幼儿的注意，以无意注意为主。鲜明、具体、生动、有兴趣的东西，是幼儿注意的主要对象。注意以刺激物的特点为转移。幼儿的有意注意发展还不够，难以按照预定目的去坚持注意一定事物，更不善于用意志努力去控制自己，供自己维持注意。

幼儿的记忆也是以无意记忆为主。幼儿所获得的印象，大多数是在无意中记住了的。要求幼儿根据一定任务进行有意记忆，他们感到困难。幼儿在有趣的活动中无意地进行记忆的效果，往往高于在单纯完成任务中的有意记忆。

幼儿不能按照一定目的深入思考问题，更不会经过周密考虑才去行动。他们常常边想边做，边做边想。幼儿初期更是需要用行动帮助思维。例如要画图画，拿到纸笔，立即动手去画。常常在下笔之前并不进行思考和计划，而是在画完之后，似乎是惊讶地发现自己画出了什么。即使在动笔之前说了要画小人，画的过程中也会改变，最后画出好几个气球。幼儿中期，行动之后对行动内容的描述，往往比行动开始之前丰富，说明仍然不能事先认真思考和计划自己的行动。幼儿晚期才有所进步。

幼儿的想象常常是无意想象，即属于自由联想性质的心理活动。比如，看见娃娃，就想象自己当妈妈；看见小锅小碗，又想象给娃娃做饭。

幼儿自制力发展不足，也和大脑皮质的发展有密切关

系。情绪活动主要是由脑的低级部位即皮下系统支配的。自制力，包括控制自己情绪的能力则有赖于大脑的高级部位，即皮质活动的支配。大脑皮质的神经细胞是有分工的，其中称为额叶的区域，与意志活动关系最为密切。幼儿的额叶没有成熟，使其行动的目的性、坚持性、自制力的发展，缺乏必要的生理基础。

（四）认识活动以具体形象性为主，抽象性开始萌芽
幼儿认识活动的主要特点是具体形象性。从认识的方式来说，幼儿主要是对事物的直接认识。感觉和知觉是对直接作用于头脑的事物的反映，在幼儿的认识活动中起着特别重要的作用。幼儿只有通过自己的感觉器官，亲眼看看，亲耳听听，亲手摸摸弄弄，才能对事物有所认识。

从认识的内容来说，形象生动和情节具体的事物，最适合幼儿认识活动的特点。幼儿所能记忆的材料，主要是经过自己直接感知的具体事物。许多事实说明，幼儿记忆具体形象材料，比记忆抽象的语言材料，效果要好得多。

表象是客观事物在头脑中所保留的形象。幼儿在感知事物之后，在头脑中保留着许多具体形象，依靠这些形象来进行记忆、想象和思维。表象有两个突出的特征，第一是形象性，即非常生动具体。例如，当幼儿想到小兔子时，他头脑中立刻浮现出在幼儿园里常见的那只小白兔的形象。他甚至不自觉地缩起两手，从座位跳起来，表现出头脑中小兔子前腿短、后腿长、一跳一跳的样子。表象的第二个特征是概括性，当客观事物已不在眼前时，它在头脑中所留下的形象已不如在直接感知时那么完整和鲜明。表象常常是综合了多次感知的结果，是概括起来的形象，它只反映最突出的特点。例如，幼儿常常把兔子称为“小白兔”，因为在他头脑中的

兔子是白色的，虽然他也看见过灰色的兔子，但是表象概括起来的是小白兔的形象。

在幼儿的头脑中，表象载荷着他过去所获得的知识经验和情感体验。成人所说的词句，如果不能引起幼儿头脑中的表象活动，他们就不能理解。只有当语言和具体的表象相结合，幼儿才能接受。

由于表象既是非常具体，又有概括性，幼儿可以运用表象来进行想象活动。想象就是把头脑中已有的形象加以重新组合的过程。例如，把妈妈和孩子的形象重新组合，把自己想象成妈妈，把娃娃想象成孩子。

幼儿的思维，也主要依靠头脑中的具体形象来进行。例如，给幼儿提出一项思维任务，要求他们想想：桌子、椅子、床和被子等四样东西，哪三样应归为一类？许多幼儿都拿出椅子、被子和床，而把桌子留下。他们认为被子应该放在床上，椅子放在床旁边，睡觉时把脱下来的衣服放在椅子上，只有较大的幼儿，才能按“家具”的概念把桌子、椅子、床进行归类。

幼儿的认识活动，和较小的孩子相比，可以说已经有了初步的概括性，稍能离开直接的感知和实际行动；但和较大的儿童相比，其概括性很低，主要是具体形象性，只能说有了抽象性的萌芽。在幼儿期的三、四年中，认识活动也处于不断发展的过程。小班幼儿还时时不能离开具体物体和实际行动，大班幼儿已能对事物的内部逻辑关系作初步的抽象概括。

以上简单说明了幼儿期的主要特点。下面我们来看看游戏活动有哪些不同于其他活动的特点。

（一）兴趣性
游戏作为一种特殊的活动形式，其首要特点是兴趣性。

兴趣是游戏所不可缺少的因素。游戏必须以它本身的兴趣性吸引幼儿，使他们主动参加，并在游戏过程中感到愉快。

游戏的这一特点和其它活动不同。拿学习来说，学习活动的主要特点是在其中可以获得知识技能。幼儿的学习应该有兴趣性，但兴趣性不是学习活动固有的特点。没有兴趣性的学习活动，也可使幼儿学到东西。这种学习活动可说是组织得不好的学习活动，但仍不失为学习活动。如果学习活动组织得很有兴趣，却不能使幼儿学到东西，则失去学习活动的意义。因此，兴趣性是学习的充分条件，而不是必要条件。游戏必须有兴趣性。兴趣是游戏的必要条件。

兴趣性作为游戏活动本身独有的特点，在幼儿的活动中可能不易察觉。因为幼儿的各种活动都应该有兴趣性，如果没有兴趣，幼儿的学习和劳动也不易进行。但是在成人活动中，游戏的这一独有的特点，就显而易见。成人的学习和劳动，常常可能是枯燥无味的，甚至是艰苦的。可是成人的游戏也必须是有兴趣的。成人是为了娱乐和休息才去参加游戏活动。如果不是为了乐趣，而是为了完成任务或其他目的，那么表面上似乎参加了游戏，其实这种游戏对参加者来说，已经不是游戏原来的意义。

同一个道理，没有兴趣的游戏，对幼儿来说也不是游戏。由教师精心安排，而幼儿只是在不得已的情况下被动地机械地听从调动的那种游戏，在教师看来，似乎是在组织游戏活动，但在幼儿的心里，只是完成教师布置的任务，并不是在进行游戏活动。

可见，兴趣性是包含在游戏之中，而不是外加的。

兴趣属于动机的一个方面，是带有良好情绪色彩的方面。动机是激发人去从事某种活动的力量。兴趣使人对活动

采取积极主动的态度，并有愉快的情绪。幼儿在游戏中最为积极主动，这和游戏具有兴趣性的特点有密切关系。

任何人的活动都有某种动机。动机可分为直接动机和间接动机。幼儿参加游戏是由直接动机所引起的。他们为了游戏而去游戏，并非为了其他目的。例如，幼儿玩“做饭”游戏，动机就是反映做饭的过程，并不追求做出真正可以吃的饭菜。只要参加了游戏过程，就是达到了目的。所以，动机和目的之间的关系是直接的，称为直接动机。其他活动则不同，幼儿并不是为了学习或劳动而去从事这些活动，而是出于其他动机。比如有时是为了得到成人的称赞，有时是为了避免成人的责备，大一些的幼儿有时是为了尽义务，而年龄较小的则有时是出于对学习或劳动用具感兴趣。因此，虽然达到了学习或劳动的目的，驱使幼儿去学习或劳动的动机并不是为了参加这些活动过程，其动机和目的之间的关系是间接的，称为间接动机。

与直接动机、间接动机相应的，有直接兴趣和间接兴趣。直接兴趣是由于情绪上被客观事物所吸引而发生的。幼儿在游戏活动中的兴趣是直接兴趣，因为游戏使他们在情绪上感到引人入胜。间接兴趣是由于认识到客观事物的意义或与自己的关系而发生的。幼儿对学习或劳动等活动的兴趣，属于间接兴趣。他们往往是对学习或劳动之后可以得到的成果感兴趣，也可能是对其后果感兴趣，例如可以得到称赞，甚至可能是对与这些活动有关的事物感兴趣。因此，游戏的兴趣性和其他活动的兴趣性是不同的，兴趣性是游戏固有的特点。

（二）虚构性

游戏是真实生活的反映，却并不是真实生活的活动。它是在假想的情境下反映真实生活的活动。一般人所谓“游戏”

或“儿戏”，都是指“不当真”的活动。

幼儿游戏的虚构性最为明显，游戏中的“妈妈”并不是真的妈妈，“女儿”实际上是玩具娃娃。幼儿尽管可以把狭小的游戏场所变成广阔的天地，既可以在那里盖高楼，又可以铺铁路，既可以开轮船，又可以开汽车。但这一切，用他们自己的话来说，都是“假装的”。

游戏的成分，如角色、情节和游戏行动、玩具或游戏材料等，都有明显的虚构性。

角色是幼儿游戏的主要成分。当孩子还不会扮演角色时，他没有真正的游戏活动。例如，婴儿只会拿起匙子向娃娃嘴里喂，还不会想象自己是在当“妈妈”，也不会想象娃娃是自己的“孩子”时，严格说来，他们所做的只是游戏动作，还不是真正意义的游戏活动。

幼儿自己主动玩的游戏常常是角色游戏。这种游戏以角色为中心，游戏的规则和所用的玩具、材料，甚至游戏的情节如何展开，都围绕角色而确定。幼儿的智力游戏也都有角色。例如：《开商店》游戏，有人当顾客，有人当售货员，通过角色的游戏活动学习商品名称和数量关系。幼儿的体育游戏一般也有角色，如传统的《老鹰捉小鸡》游戏，有人当老鹰，其他人当小鸡。音乐游戏也是如此，《狼和小兔》游戏里，有狼，有兔妈妈，还有许多小兔，都是幼儿装扮的。

幼儿在玩沙土和积木等等时，也常常给物体加上角色。例如，几个幼儿在玩沙土，一个幼儿把装沙土的小桶倒扣过来，拿着它一提一放地“向前走”，嘴里说着：“狼来了！狼来了！”他这样做是把小桶当狼，其他的小朋友赶紧把挖开的洞口堵上沙子，说：“快关门，快关门！”

幼儿的竞赛性的游戏一般也有角色。例如，练习钻，爬，