

学前教育专业应用型人才培养规划教材

幼儿游戏 活动指导

YOU'ER YOUXI HUODONG ZHIDAO

主审◆邓素林

主编◆廖俐 石媛



西安交通大学出版社

学前教育专业应用型人才培养规划教材

2018年广西中青年骨干教师提升项目“广西儿童民间游戏的现状与传承研究”(2018KY1093)

YOUER YOUXI HUODONG ZHIDAO

幼儿游戏 活动指导

主 审 邓素林

主 编 廖 俐 石 媛

副主编 叶 璐 潘艺艺 苏 玲

参 编 邓栩毅 吕 凌 陈倩倩 覃家诚

西南交通大学出版社

· 成 都 ·

图书在版编目 (C I P) 数据

幼儿游戏活动指导 / 廖俐, 石媛主编. —成都:
西南交通大学出版社, 2019.1

学前教育专业应用型人才培养规划教材

ISBN 978-7-5643-6629-2

I. ①幼… II. ①廖… ②石… III. ①学前教育—游
戏课—高等学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 269649 号

学前教育专业应用型人才培养规划教材

幼儿游戏活动指导

主编 廖俐 石媛

责任编辑 罗小红
助理编辑 吴启威
封面设计 原谋书装

出版发行 西南交通大学出版社
(四川省成都市金牛区二环路北一段 111 号
西南交通大学创新大厦 21 楼)

邮政编码 610031
发行部电话 028-87600564 028-87600533
网址 <http://www.xnjdcbs.com>
印刷 四川煤田地质制图印刷厂

成品尺寸 185 mm × 260 mm
印张 13
字数 315 千
版次 2019 年 1 月第 1 版
印次 2019 年 1 月第 1 次
书号 ISBN 978-7-5643-6629-2
定价 35.00 元

课件咨询电话: 028-87600533

图书如有印装质量问题 本社负责退换

版权所有 盗版必究 举报电话: 028-87600562



前言

游戏是幼儿园课程的主干，是幼儿园课程活动开展的主要组织形式，对幼儿的身心发展具有十分重要的意义。“幼儿游戏活动指导”课程是高等职业院校学前教育专业一门专业理论课程。它全面、系统、科学地阐述了幼儿游戏的基本理论、幼儿园游戏教育活动的主要内容、基本方法和基本技能，主要涉及角色游戏、艺术游戏、结构游戏、体育游戏、语言游戏等内容。它既可以为幼儿进一步学习幼儿教育设计等专业课程打下基础，又可以使学生对幼儿园的游戏教育教学活动有一个全面的认识。随着《幼儿园教师专业标准（试行）》的出台，以“学前游戏”为主要内容的教材势必要更适应前线教学与教学实践的需要。

本教材为广西工业职业技术学院教育与艺术设计系学前教育专业与贵港市普罗旺斯幼儿园等多所幼儿园通力合作的校企合作开发教材，在结构和内容上呈现如下特点：

1. 内容创新。以《幼儿园教师专业标准（试行）》和《3—6岁幼儿学习与发展指南》为依据，以提升职业教育层次学生的专业能力为目标，融入广西特色民间游戏幼教传承项目，培养学前教育学生继承与发展民间非物质文化遗产的能力与意识。

2. 形式创新。实现线上线下教学尝试，通过“二维码扫描区域”为学生提供网络互动与100分钟时长的微课教学，实现教学知识点线上线下无盲点。

3. 重视校企合作，产教融合。书中较多案例来自幼儿园一线教师原创作品，缩短教学与实践之间的差距，实现“教学做用”一体。

本书的编写小组由8人组成。廖俐副教授担任主编，主要负责编写第六章和第九章；石媛老师承担汇编审核工作，主要负责编写第二、三章；邓栩毅负责编写第一、四章；潘艺艺负责编写第七章；叶璐负责编写第十章；陈倩倩负责编写第八章；覃家诚负责编写第五章。另外，微课教学工作由吕凌、廖俐和叶璐三位老师负责，校企合作案例由苏玲园长审核提供。由于编写时间仓促以及水平有限，书中的缺点、错误在所难免，殷切期望广大读者批评、指正。

编者

2018年8月



目录

第一章 游戏的基本理论	001
第一节 游戏概说	002
第二节 游戏与幼儿的发展	008
第二章 幼儿社会性游戏	017
第一节 幼儿社会性游戏概述	017
第二节 幼儿角色游戏案例分析	022
第三章 幼儿结构游戏	030
第一节 幼儿结构游戏概述	031
第二节 幼儿结构游戏案例分析	037
第四章 幼儿科学游戏	047
第一节 幼儿科学游戏概述	047
第二节 幼儿科学游戏案例分析	053
第五章 幼儿体育游戏	065
第一节 幼儿体育游戏概述	066
第二节 幼儿体育游戏案例分析	074
第六章 幼儿语言游戏	083
第一节 幼儿语言游戏概述	083
第二节 幼儿语言游戏案例分析	091

第七章 幼儿艺术领域游戏	099
第一节 幼儿音乐游戏概述	099
第二节 幼儿音乐游戏案例分析	109
第三节 幼儿美术游戏概述	118
第四节 幼儿美术游戏案例分析与指导	125
第五节 幼儿表演游戏概述与案例分析	130
第八章 幼儿健康教育游戏	146
第一节 幼儿健康教育游戏概述	146
第二节 幼儿健康教育游戏案例分析	152
第九章 幼儿民间特色游戏	161
第一节 幼儿民间游戏概述	161
第二节 幼儿民间游戏指导与应用	165
第十章 民间游戏仿编创作	185
参考文献	201

第一章 游戏的基本理论

【目标导航】

能力目标：用科学的游戏理论分析幼儿游戏过程中出现的现象。

知识目标：掌握游戏的基本含义、游戏的基本种类及各类游戏的特点。

素质目标：体验游戏带来的愉悦感，重视游戏在幼儿发展中的重要性。

【问题导入】

关于民间游戏的起源

民间游戏的起源一般可以分为直接发生和间接发生两大类。所谓直接发生的民间游戏，一般是人们为了娱乐、消遣、竞赛或教育等原因而有意识创造出来的，其历史一般来说较短；而间接发生则是指从生产和生活方式、信仰崇拜仪式等演变发生的民间游戏。本文重点探讨间接发生的民间游戏。

（一）我国各个民族丰富多彩的民间游戏，明显可以看出其与各种类型的早期物质生产方式有着密切的关系。例如赛马、赛牦牛、赛骆驼、斗牛、斗羊、斗鸡等民间游戏与家畜家禽的驯化和畜牧业的发生与发展有着密切的渊源关系。另鞭春牛、舞春牛、扭秧歌等则来自农业劳作过程，投掷类、射击类竞技以及赛海马、拉海龟、鹿棋等与渔猎业有关，木偶、皮影则与手工业相通，它们的发生与发展，与当时当地的物质生产方式都有着直接或间接的关系。

（二）许多原始宗教信仰仪式是传统游戏活动的起源。万物有灵观念是形成原始宗教信仰的思想基础，图腾崇拜、自然崇拜及原始巫术等就是在这一基础上发生的。首先是图腾崇拜。据记载，我国上古时曾有鸟、蛙、蛇、熊、虎、牛、狗、龙、羊等多种图腾。赛龙舟、舞龙灯等游戏活动就是在龙图腾崇拜仪式基础上发生的。龙图腾崇拜的遗存形式在我国各地的民间游戏中到处可见，例如幼儿玩的竹节龙、纸龙等民间玩具等。秦汉之际流行于冀州民间名为“蚩尤戏”的角力竞技活动，则是牛图腾崇拜的变异形式。其次是自然崇拜。自然崇拜在原始社会很盛行，其对象主要是与他们生活息息相关的自然界和自然物，如日、月、星、云等。进入文明时代后，自然崇拜的影响还继续存在，并且是许多传统游戏的起源。例如，月崇拜在我国上古时很盛行，月中蟾蜍（即



蛙)应是蟾蜍图腾崇拜与月崇拜相融合的产物。后来在民间就形成了祭月拜月的习俗,我国民间中秋赏月、妇女走月亮等游戏活动,即由此发生。再次是原始巫术。许多民间游戏的起源与之有关,例如打秋千意指收成好,放断线风筝意指带走病根等。

(三)民间游戏的起源与历史传说和军事战争有关。比如放风筝的游戏,其最早的起源就与军事战争有关。风筝的前身是一种叫作“飞鸢”或“木鸢”的工具,在春秋战国诸侯争霸时期,它们是用来刺探军情的。再如中国古代的蹴鞠、围棋、象棋等游戏活动,从其渊源来说,也大都与军事战争有关。另外,还有许多民间游戏与神话传说有关,各族人民以此进行历史追忆。例如角抵与纪念蚩尤,竿球与高山族人纪念消灭恶鸟,射箭与后羿射日的神话,赛龙舟与祭祀屈原或伍子胥等传说有关。

——节选陈育梅《民间游戏与文化遗产》



图 1-1 古代幼儿在嬉戏

思考与讨论:人类游戏是如何起源的?游戏对于人类的生活有何意义?

第一节 游戏概说

一、关于游戏的定义

游戏是一种广泛存在的社会生活现象,有了人类就有了游戏,游戏随着人类社会的持续进步而不断发展。人们从不同的角度关注着幼儿游戏的行为,许多心理学家和教育学家都提出了自己的游戏理论。他们由于研究的角度和对象不同,因此对游戏的本质作了种种不同的解释。又由于



他们所处的时代和心理学发展水平不同，因而形成了各种不同学派的游戏理论。关于游戏的确切定义，目前学界尚没有统一的意见。下面，我们简单介绍学界几种主要的观点。

《辞海》对游戏是这样解释的：体育的重要手段之一，文化娱乐的一种。有智力性游戏（如下棋、积木、填字等）、活动性游戏（如捉迷藏、搬运接力等）、竞技性游戏（如足球、乒乓球等）。游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。

德国的沃尔夫冈·克莱默则认为：“游戏是一种由道具和规则构建而成的，由人主动参与，有明确目标，在进行过程中包含竞争且富于变化的，以娱乐为目的的活动。它与现实世界既相互联系又相互独立，能够体现人们之间的共同经验，能够体现平等与自由的精神。”

荷兰学者胡伊青加在《人：游戏者》中对游戏的定义为：游戏是一种自愿的活动或者消遣，这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的，其规则是游戏者自由接受，但又有绝对的约束力，游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及对它“不同于日常生活”的意识。

席勒认为：只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才完全是人。英国哲学家赫伯特·斯宾塞从生物学的角度对席勒的本能说做了进一步补充，提出了游戏的剩余能量说，认为：生物体最基本的活动是谋生活动，但在实际生活中，个体的精力和时间并没有完全被用于谋生，在谋生之余，尚有剩余能量存在。因此，游戏就是在谋生之余的闲暇时间里，由剩余能量所推动的看似无用的机能运动。游戏表面看似无用，实质上游戏可以通过练习的方式保持和增进生物体自身的能力，从而间接地有利于谋生任务的完成。如果说谋生活动是一种“真正活动”，那么游戏就是一种对谋生活动的“模仿”。

从不同学者的研究结果看，我们可以认为游戏是由个体主动参与的，以获得愉悦感为主要目的的活动。



图 1-2 游戏中的幼儿

二、幼儿游戏主要理论

(1) 我国幼儿教育一贯主张“寓教于乐”，如孔子幼时玩学习礼节的的游戏，孟子幼时玩市场买卖的游戏等。清朝末年，维新派代表人物康有为提出胎教和幼稚教育设想，并指出游戏对幼儿身心发展的有益性。

(2) 德国的福禄贝尔(F. Frnobel, 1782—1852)是教育史上系统研究游戏并第一个尝试创建游戏实践体系的教育家。他认为,游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动,要遵循幼儿的自然本性。他将游戏的本质归结为生物性。

(3) 苏联心理学家维果斯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、学习和掌握人与人之间基本的社会关系。

(4) 以奥地利著名精神病学家、精神分析学派的创始人弗洛伊德为代表的精神分析学派提出“游戏发泄论”“游戏补偿论”,认为人的欲望常受压抑不能随意表现,游戏则可促使幼儿发泄他内心的压抑和不健康的情感,从而发展自我力量,以应付现实环境,补偿现实生活中不能满足的欲望和要求,最终形成良好的品格,正常发展。

(5) 瑞士著名幼儿心理学家皮亚杰认为,游戏是指不断重复一些行为,并从中得到快乐。他认为幼儿游戏主要趋于两种情况:一是顺应大于同化,表现为主体忠实地重复范型(人或物)的动作,即模仿;二是同化大于顺应,表现为主体完全不考虑事物的客观特性,只是为了满足自我的愿望与需要去改变现实。

三、游戏的基本特征

(一) 游戏是自愿的、个人参与的活动

“自愿”属于动机的范畴。动机是推动人活动的心理力量,是人活动的目的。游戏是一种自愿的行动,即游戏的动机是内部动机,是游戏者内在的一种需要。同时,游戏是人类以自身为媒介参与的行为,必须是个体参与性的活动。例如:幼儿在一旁观看游戏,虽然很开心,但并不属于游戏行为。



图 1-3 幼儿在进行积木游戏



（二）游戏是日常生活的表征

游戏是社会的产物。游戏的内容、种类和玩法，都受到社会、地理、文化、习俗的影响。所有的游戏在某种意义上都表征着社会生活，但游戏本身却不是日常生活。对于幼儿来说，游戏仍然是其“象征性的生活”而非吃饭睡觉等真实生活。

游戏的虚拟性或非真实性在幼儿的游戏中尤为明显。真正的游戏也是在幼儿能够将真实的情景当成想象的情景时产生的。同时，幼儿以物代物、以人代人的象征思维能力也是在游戏中逐渐提高的。

（三）游戏包含着丰富的快乐体验

乐趣是游戏必须具备的品质，是游戏的元功能。快乐体验是游戏真正的魅力所在。

游戏的乐趣体验有以下几种成分：

- ① 兴趣性体验。这是一种为外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。
- ② 自主性体验。这是一种由游戏活动能够自由选择、自主决定的性质引起的主观体验，即“我想玩就玩，不想玩就不玩”或“我想怎么玩就怎么玩”的体验。
- ③ 愉悦性体验。这是在轻松的活动过程中由嬉戏、玩笑引起的心理快感。
- ④ 活动性体验。这是游戏者在游戏中获得的生理快感，主要是由于身体活动的需要和中枢神经系统维持最佳唤醒水平的需要得到满足之后产生的。例如，外出活动可以有效地解除我们因长时间坐着不动而产生的精神困顿，获得来自本体的活动快感。
- ⑤ 成就感或胜任感体验。这是一种验证自己能力的乐趣体验，具有较强的影响力，可以增强游戏者的信心和继续挑战的意愿。成就感体验往往伴随着紧张的心理，好的游戏总是把游戏者置于失败的危险中却不让他失败。

（四）游戏是有规则的活动

游戏规则是游戏者在游戏中关于动作和语言的顺序，以及在游戏中被允许和被禁止的各种行为的规定。

规则游戏是游戏的高级形式，必须建立在一定的社会化基础上。婴幼儿最初的感觉运动游戏主要通过重复简单动作或运动获得快感。这种初级阶段的游戏并无规则可言。幼儿游戏的规则性水平是伴随着其认知能力的发展逐步具备的，随着年龄的增长，幼儿对规则游戏的兴趣将逐渐增长，并稳定在较高水平上。规则游戏也将从此伴随人的一生。

四、游戏的种类

由于研究目的、依据理论和侧重点的不同，游戏就会有不同的分类。总的来说，游戏的分类

依据主要有以下三类。

（一）以游戏组织形式为依据的分类

依据幼儿在游戏游戏中的游戏组织形式可将游戏分为以下四类。

1. 独自游戏

幼儿专注地自己玩自己的游戏而无视他人的存在，如幼儿自己玩玩具，或做“奥特曼”动作模仿奥特曼等。

2. 平行游戏

幼儿玩着和身边幼儿相同的玩具，可模仿他人，但却不与他人进行交流，如幼儿自言自语当“妈妈”、当“老师”等。

3. 联合游戏

幼儿和其他幼儿一起玩，进行相似却不一定相同的活动，重要的是幼儿之间没有明确的分工与合作，只按照自己的意愿和兴趣进行。

4. 合作游戏

两个以上的幼儿围绕某个共同的主题一起进行游戏，有明确的目标和分工，是幼儿社会性逐步发展成熟的表现。



图 1-4 幼儿在游戏中

（二）以游戏材料为依据的分类

不同幼儿会借助不同对象或材料开展游戏活动，由此获得不同的游戏体验与感受。



(1) 物质材料游戏,指幼儿反复摆弄实物的游戏,表现为反复做某些动作摆弄玩具而取乐,如幼儿反复摆弄布娃娃的手脚而获得愉悦的体验感受。

(2) 语言游戏,指以声音、节律、词汇、语法等各种语言要素构成的娱乐性语言游戏,如童谣、绕口令、猜谜语等。

(3) 社会生活角色游戏,指幼儿以现实生活经验为主要内容而开展的扮演社会角色的游戏,如“过家家”、扮“警察”等。

(4) 身体运动游戏,指感知觉与运动器官的联合活动,主要以幼儿的小肌肉群和大肌肉群为游戏的对象,如手指操等游戏。

(三) 以活动形式为依据的分类

(1) 运动性游戏,指以肢体运动为活动方式的游戏,如走、跑、跳、爬、投等基本动作构成的身体运动,可有效培养幼儿的动作协调性、肌肉的控制力、肢体的平衡性和耐力等。

(2) 智力性游戏,指运用脑力来进行的游戏,可有效促进幼儿思维活动。

(3) 表演性游戏,指以现实生活中或文学作品中各种人物形象的动作、语言、表情或情节等为模仿的对象,对其进行模拟演绎的游戏。

(4) 操作性游戏,指幼儿根据自己的想象,通过小肌肉群灵活操作不同的材料,创造出作品。

(5) 接受性游戏,指通过看电视、听音乐、阅读画册等方式使幼儿获得感官的愉悦的活动。

五、幼儿游戏分类的构建

结合幼儿教育五大领域,遵照幼儿身心发展规律和幼儿教育实际,我们将幼儿游戏分为体能类、情感类、益智类和社会类四大类型。

(一) 体能类游戏

根据幼儿身体发育特点,我们将体能类游戏分为规则性体能游戏、娱乐性体能游戏和创新性体能游戏。体能类游戏是幼儿游戏的主要内容,以幼儿身体发展为主要内容,以培养幼儿体能为主要目标,如赛跑、小型器械操、投球、跳远及模仿动物跑、跳、爬等。

(二) 艺术类游戏

艺术类游戏是关系幼儿艺术才能发展的一项重要游戏,也是幼儿游戏活动的主要内容,以培养幼儿的艺术修养为主要目标。艺术类游戏主要分为美术游戏、音乐游戏和表演游戏。

（三）益智类游戏

从增长幼儿知识、培养幼儿敏锐思维的角度，我们将益智类游戏分为语言游戏、数学游戏、科学游戏、建构游戏等。益智类游戏内容丰富、形式多样，主要通过生动、新颖、有趣的的游戏形式，使幼儿在轻松愉快的活动中增进知识，锻炼思维能力，以促进幼儿智力发展，使幼儿的观察力、注意力、思维力、记忆力、言语能力等得到全面发展。

（四）社会类游戏

从有效促进幼儿的社会性发展角度出发，我们将幼儿游戏分为价值游戏、意志游戏、角色游戏等。社会类游戏可以让幼儿从游戏中学习到生活的原则和规则，学会与人友好相处，学会分享、助人和合作等社会性技能。

第二节 游戏与幼儿的发展

一、游戏对于幼儿身心发展的价值

（一）在幼儿身体发展中的作用

游戏对促进幼儿身体健康发展起着重要作用，在游戏时（特别是体育游戏），幼儿能很好地运用走、跑、钻、爬、跳、投掷、攀登等基本动作，使身体各个器官处于积极活动状态。这些游戏活动不但促进了幼儿的神经、呼吸、消化、心脏、骨骼、肌肉系统等的发育，还发展了幼儿的基本动作，增强了动作的协调性与灵活性。例如玩“跳马”游戏锻炼幼儿弹跳能力和平衡力，促进了其大肌肉群的发展；手指操游戏则锻炼了幼儿手指小肌肉群的发展；绕口令、童谣游戏则促进了幼儿左脑语言神经的发展等。

（二）在幼儿认知发展中的作用

1. 游戏促进幼儿感知能力的提高

感知觉是幼儿认识外界事物、增长知识的主要途径。处于直觉动作思维阶段的幼儿是用形象、声音、色彩以及动作来进行思考的，不能指望通过阅读图书、通过成人讲述就可以对事物有深刻的认识。游戏就是一种通过操作物体来感知事物的过程。例如幼儿园小班“蔬菜奶奶过生日”这一主题活动中，教师通过创设蔬菜奶奶过生日、宴请蔬菜宝宝们的情境，展开幼儿对各种蔬菜的长短、颜色、大小及数的认知活动。可见，游戏是幼儿认知发展的动力，是幼儿获



取社会经验的一种独特的方式。

2. 游戏发展幼儿的思维能力

思维在不断解决问题的过程中得以发展。积极参与游戏的幼儿要不断地思考，其思维一直处于解决问题的活跃状态。幼儿在游戏的过程中实验、比较、操作、判断、思考，充满了变通性，有助于幼儿灵活地解决问题。同时，游戏可以巩固和丰富幼儿的知识，促进其语言的发展。幼儿语言发展的关键在于使幼儿有机会以各种方式练习，而游戏恰恰就为幼儿语言的实践提供了机会，巩固、加深他们的知识，并且在游戏中形成自己的口头语言，锻炼其语言组织及表达能力。

3. 游戏促进幼儿想象力的提高

游戏具有象征性，以假想和想象为条件。幼儿比成人更富于想象是因为幼儿知识经验缺乏，其想象不受常理约束，不受事实规范，具有更大的随意性。辛格等人的研究发现，想象力丰富的幼儿似乎更有耐心，一般与父母有密切的感情。象征性游戏的“假装”和“好像”的性质，有力地促进了幼儿想象力的发展。

4. 游戏促进幼儿创新意识与潜能的萌发

在游戏特别是假想性游戏之中，幼儿的想象可以上天入地，无所不有，自由驰骋于假想与现实之间。在一次游戏中，幼儿用一个纸箱当烧烤箱，在游戏后幼师启发幼儿：“这个纸箱还能玩什么游戏？”幼儿的思维活跃起来了，有的说：“当衣柜，放在商店卖。”有的说：“可以当自动柜员机。”有的说：“可以当长途车上的VCD机。”还有的说：“可以当的士。”……幼儿的想象力是丰富的，一个看似平常的纸箱，在幼儿的游戏却发挥了一物多用的作用，打破了思维定势，不但提高了玩具的利用率，而且大大丰富了幼儿的作品内容，发展了思维的灵活性。



图 1-3 打篮球的幼儿（插画）

5. 游戏培养了幼儿良好个性

(1) 游戏有利于培养幼儿坚强的品质。游戏提供了一个幼儿展示自我的场所，一些胆怯害羞的幼儿在那些活泼大方幼儿的带动及教师的鼓励和引导下，逐渐加入游戏，由原来的害怕到勇

敢地表现自己；幼儿在游戏过程中由怯弱变为坚强。完成游戏任务，欣然接受游戏失败，这是一个非常巨大的转变。

(2) 游戏有利于培养幼儿的独立性和自信心。开展有趣味的游戏有利于逐步让幼儿产生独立活动的意识，从而培养幼儿的独立性及克服依赖的情绪；幼儿在游戏操作过程所获得的体验感与成就感则大大提升其对自身的信心。

(3) 游戏有利于培养幼儿坚持不懈及克服困难的品质。通过游戏，幼儿持之以恒地把注意力集中到某个问题，并努力地去弄清楚问题，这是做任何事情取得成功的重要条件之一；通过游戏的过程幼儿既可学会利用线索与策略，动手动脑解决问题，又可克服困难，锻炼意志，还可以发现和了解自己的能力和能力，产生胜任感与成就感，有利于幼儿自信心与进取心的培养。

6. 游戏促进了幼儿社会性的发展

游戏是幼儿由自然人走向社会人的一个良好的途径。幼儿在游戏过程中学会合作，学会共享玩具，象征性游戏则让幼儿认识社会角色的行为特点，幼儿通过模仿社会角色进入社会生活中的方方面面。这些游戏都极大地促进了幼儿社会性的发展。

二、幼儿教育以游戏为基本活动的时代意义

(一) 幼儿游戏的进化根源

美国心理学家霍尔提出了“复演论”的游戏本质说，认为游戏是人类种族生物遗传的结果，游戏是幼儿重现祖先生物进化的过程，重现祖先进化过程中产生的动作和活动。游戏的发展阶段正是以不同的形式重现祖先的进化历史。人类个体从胚胎到个体身心成长的过程与人类作为一个群体的种族演化过程有着惊人的相似之处，这一点受到了人类学家、哲学家和心理学家们的广泛关注，幼儿的成长发育是以更加简略的方式复演着人类的进化过程。

将幼儿个体发展与人类进化的过程联系起来给了我们一种广阔、宏大和深邃的眼光来看待幼儿的成长，这种眼光还让我们深刻地理解到幼儿进行游戏的必然性，正如刘晓东在《儿童文化与儿童教育》一书中所说：“儿童的成长过程是生命进化历史的浓缩。这不仅使我们在儿童那里感受到生命进化的神奇，也使我们在儿童那里体悟到个体生命的绵远历史，这本身就会使我们成人对儿童的生命儿童的精神世界产生一种敬畏与赞美。”

(二) 贯彻和落实学前教育政策和法规的需要

随着教育改革的深入开展，教育部于2001年颁布了《幼儿园教育指导纲要（试行）》（以下简称《纲要》）作为第十一次新课程改革的位文件。《纲要》在第一部分“总则”的第五条提出：“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利，尊重幼儿身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，保教并重，关注个别差异，促进每个幼儿富有个性的发展。”



教育部于2012年颁布了更为具体、更具可操作性的《3—6岁幼儿学习与发展指南》（以下简称《指南》）。《指南》中的目标提示家长和幼儿教师各个年龄阶段的幼儿应该学什么，《指南》的实施应以游戏为基本活动，游戏既是学前教育的专业特殊性所在，又是促进幼儿学习与发展的重要途径。幼儿教师对于学前教育的发展和学前教育质量的提高具有重要的作用，从某种意义上说，幼儿教师素质的高低可以决定幼儿能否健康地成长。2012年2月，教育部颁布了《幼儿园教师专业标准（试行）》，在专业理念与师德的维度上提出“重视环境和游戏对幼儿发展的独特作用，将游戏作为幼儿的主要活动”，而在专业能力的维度上则把“游戏活动的支持与引导”作为一项基本的教育能力提了出来。

2016年，教育部发布了《幼儿园工作规程》（以下简称《规程》）。《规程》第二十五条提出：“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中。”

教育部颁布并实施的《幼儿园管理条例》和《幼儿园工作规程》明确规定：幼儿园应当以游戏为基本活动。同时，人们也早就发现了游戏对于幼儿教育的价值。游戏充盈于幼儿的身心，充盈于幼儿的思想、情感和身体中。游戏是幼儿主体性的活动，游戏过程是幼儿主动学习、主动建构自己经验的过程。在不同程度的游戏中，幼儿在学习和发展着。

（三）幼儿教育应遵循幼儿自身发展的需要

柏拉图认为，教育不应该是强制性的，而应该是“游戏”。他还强调说，“自由的人学任何东西都不应该像奴隶一样”。教育是一种灵魂的转向，压力下教出来的东西不会停留在灵魂之中。幼儿并不仅仅是知识的幼儿或智力的幼儿，他是一个智力、情感、社会性和身体等诸多方面融合在一起发展的存在。有时候，孩子的社交技能、动机情感、兴趣需要在他们成长的道路上更具有决定意义，为了保障幼儿身心的健康发展，我们必须秉持对未来负责的态度遵循幼儿发展规律，以游戏作为幼儿的基本活动。

三、幼儿园课程中游戏的地位

（一）国外幼儿园课程中游戏的地位

1. 欧文幼儿学校中的游戏

1816年，英国欧文创办了新兰纳克幼儿学校——世界上最早的学前教育机构。欧文幼儿学校大量开展了幼儿的户外活动和游戏活动。幼儿学校的重要设施是游戏场，也是幼儿户外活动的主要场所。

2. 福禄培尔“幼儿园”中的游戏

德国福禄培尔认为，游戏能培养幼儿的自主性和创造性，游戏是组成幼儿生活的一个重要方面，也是幼儿教育中一种主要教育手段。1837年，他创建了“幼儿活动学校”，1840年改名“幼

