



游戏天地

☆折纸游戏
☆翻绳游戏
☆棋类游戏
☆手绢游戏
☆手影游戏

☆智力游戏
☆体育游戏
☆娱乐游戏
☆传统游戏
☆国外游戏

幼儿大世界

总体设计:周宪彻 陈秋影

文字责任编辑:李 枫

美术责任编辑:周宪彻

姜渭渔

☆童话乐园

☆习惯培养

☆科幻故事

☆剪贴制作

☆生活常识

☆知识宝库

☆智力训练

☆幼儿提问

☆认识社会

☆游戏天地

编 者 的 话

幼儿阶段在人的一生中是智力发展最为迅速的时期,7岁前儿童的智力发展关系到人一生的智力水平。因此,幼儿期的培养和教育对于儿童是至关重要的。

优秀的幼儿读物是孩子们认识外部世界的引导,也是陶冶高尚心灵的生动教材。它既能对孩子进行思想品德、自然常识和社会知识的教育,又能进行审美兴趣和健康情感的培养。在幼儿思维能力的发展过程中,图书具有不可低估的作用。

这套《幼儿大世界》丛书是在当前最科学、最先进的幼儿教育理论的指导下,在充分而深入地调查研究了我国幼儿生理、心理发展特点之后,慎重地确定了多方面的选题,约请专家认真编写的。整套书思路清晰,形式活泼,可以作为幼儿园的辅助读物,引导幼儿进行阅读。孩子们会从这套书中开阔眼界,获得知识,提高智力水平,并从各种生动的故事中享受到阅读的快乐!

每一位有远见的家长,一定会以这套丛书作为培养子女的助手。在促进幼儿走向成才的道路上,每一本书都可能是一个闪光的起点。

目 录

斗鸡.....	2	丢手绢	12
夹包.....	3	找朋友	13
捞鱼.....	4	藏蒙蒙	14
贴人.....	5	击鼓传花	15
编花篮.....	6	白天黑夜	16
猜领袖.....	7	翻饼烙饼	17
跳房子.....	8	我们要求一位人 ...	18
划小船.....	9	老鹰捉小鸡	18
织布机	10	老狼老狼几点了 ...	20
木头人	11		

传统游戏

蔡福全 编
田俊民 画

中国少年儿童出版社

斗 鸡

参加人数：二人。

游戏方法：

在地上画一个直径一米的圆圈。

两人如图做好准备动作，站在圈里，游戏开始，双方用身体相互碰撞。

如果某一方双脚落地或被撞出圈外，则被淘汰。



夹 包

参加人数：

三人。

游戏方法：

在场地中间划一条界线。一人做裁判，两人参加比赛。

比赛者站在界线的两边。裁判站在界线上，左手拿包，手心向上，右手掌心用力拍打左手臂，包落在哪边，哪边的小朋友开始夹包。

比赛者双脚脚尖夹住包的一部分，双脚用力向前甩出，将包夹过界线。对方再将包夹回来。如果某一方未将包夹过界线，则被淘汰。



捞 鱼

参加人数：若干人。

游戏方法：

两人作“渔网”，商量好各自的代号，例如，一人为苹果，一人为香蕉，然后站在场地中央，拉起双手高举。

其他小朋友作“小鱼”，排成一队，每人拉住前人的后衣襟。“小鱼”说着儿歌：“一网不捞鱼，二网不捞鱼，三网就捞小尾巴鱼”，通过渔网。

当唱到结尾的“鱼”字的时候，作“渔网”的小朋友把高举的手放下，套住一条“小鱼”，然后问他：“要苹果还是要香蕉？” 小鱼回答什么就站在谁的后面。

当所有的“小鱼”都被捕到的时候，人数多的一方获胜。



贴 人

参加人数：

若干人。

游戏方法：

两个人站在中央，分甲乙两方，其他小朋友围成一圈。

甲追乙，乙跑累了或将被抓到的时候，可以贴在一位小朋友的前面。这位小朋友就要跑进圈里，躲避甲的追击。

如果甲抓到了乙，两人就要互换角色，游戏重新开始。



编花篮

参加人数：

若干人。

游戏方法：

每人用右腿盘在旁边小朋友的右腿上，围成一圈。大家边拍手，边顺时针向前跳跃，边说儿歌：“编、编、编花篮儿，花篮儿里面有小孩儿，小孩儿的名字叫花篮儿。一五六、一五七，一八、一九、二十一；二五六、二五七，二八、二九、三十一；三五六、三五七，三八、三九、四十一……九五六、九五七、九八、九九、一百一。



猜 领 袖

参加人数：

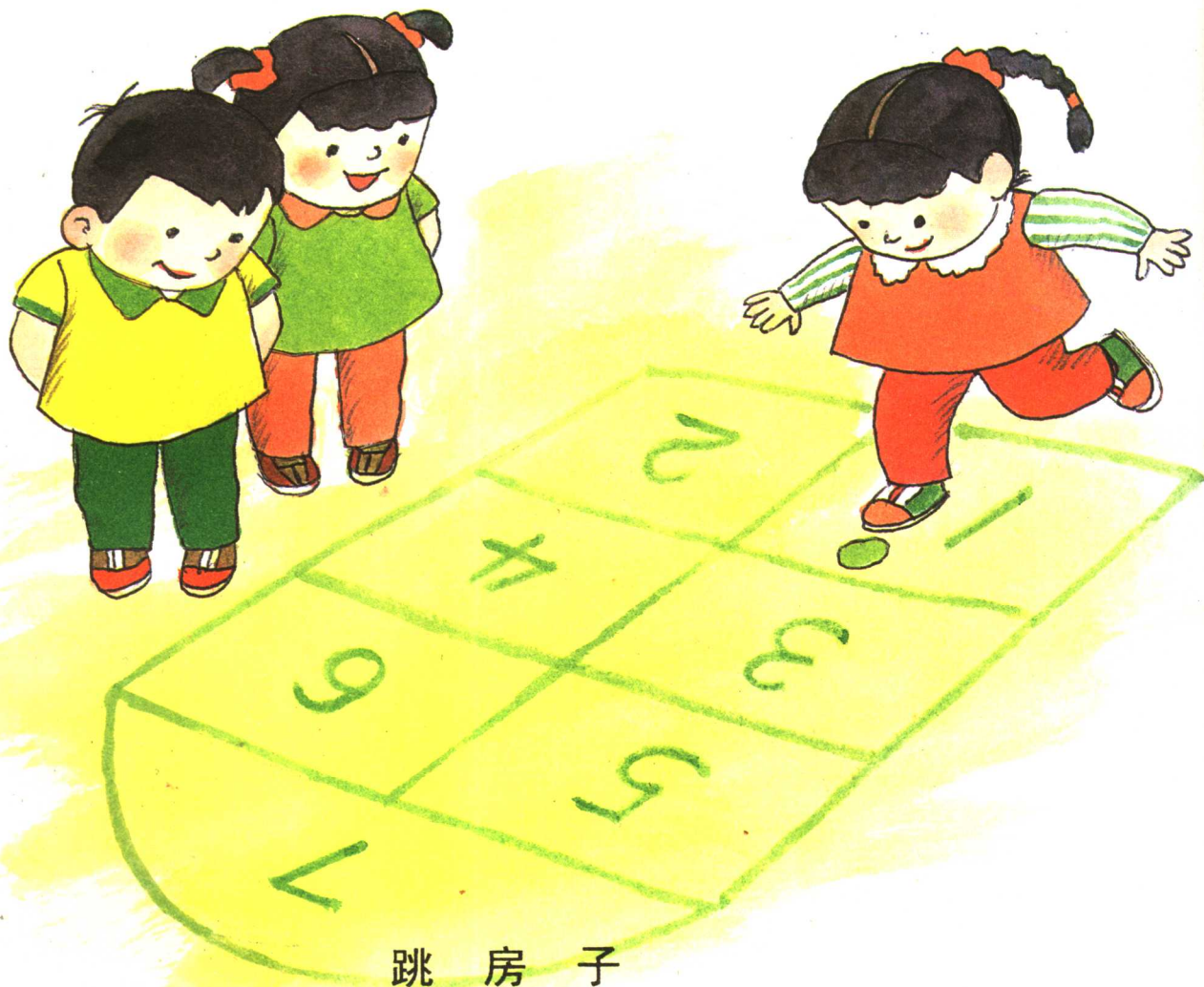
若干人。

游戏方法：

一人当猜谜人，一人当领袖。其余的小朋友面向里围成一圈，或蹲、或站、或坐。领袖带领大家做动作，例如：摸鼻子，拍手等。隔一会儿要变换动作。

猜谜人要注意观察，猜出领袖便可与他对换角色。如果三次猜错，可交换角色或表演一个节目。游戏重新开始。





跳房子

参加人数：一人或几人。

游戏方法：

在场地上画一间“房子”，准备一个布包（或其它代用品，如石块等）。

将布包扔进第一间“房子”里（即第一个方格），单脚跳进第一间“房子”，用脚将布包踢进第二间“房子”；然后，跳进第二间“房子”，再将布包踢进第三间“房子”；依次进行。

直到跳进最后的大房子，弯腰捡起布包，然后双脚可以落地休息一会儿。再单脚、双脚交替跳出“房子”。

如果布包扔出“房子”或压线、布包未踢进“房子”或压线、单脚未站稳或脚踩线，游戏均要重新开始。如果是几个人一起游戏，犯规者将被淘汰。

划小船

参加人数

若干人。

游戏方法：

在场地上十米之间划一条起点线和一条终点线。每两人一组，在起点线上，相互坐在对方的脚背上，双手抱住对方的肩膀。

口令发出，每只“小船”交替移动各自的双脚（先用脚跟，后用脚尖），向前划去。最先到达终点的一组为胜利者。



织布机

参加人数：

三人。

游戏方法：

甲丙左手搭右手，乙右手搭左手，三人交叉拉好。边说儿歌，边做游戏。

“噉噉噉噉噉噉噉，”——甲和乙将手套过丙的头，蹲下；丙从他们的手上迈跨出来，蹲下；甲站起来。

“我是织布的小行家；”——甲从乙和丙的手上迈跨出来，蹲下；乙站起来。

“心灵手巧织布忙，”——乙从甲和丙的手上迈跨出来，蹲下；丙站起来。

“白布花布堆满架。”——游戏继续进行。



木 头 人

参加人数：

若干人。

游戏方法：

一人当木匠，其他人当木头人。

大家边说儿歌：“我们都是木头人，不许说话不许动！”边拍手，边四处跑动。“木匠”开始捉“木头人”。

当某人要被捉到的时候，可以说：“木头人！”然后就要一动不动，变成“木头人”。此时，“木匠”就不能捉这个“木头人”了。

如果有人过来拍“木头人”，“木头人”就被救活，可以自由活动了。

“木匠”捉到了某人，他们俩就要互换角色，游戏重新开始。



丢手绢

参加人数：

若干人。

游戏方法：

由一人站在圈外丢手绢，其他人围成圆圈面向中心蹲下或跪下。

大家唱着儿歌：

5 - | 5 - | 5 3 2 3 | 5 - | 5 5 3 | 6 5 | 3 5 3 2 | 1 2 |
丢 丢 丢 手 绢， 轻轻地 放 在 小朋友的 后 边，
3 5 | 3 2 1 2 | 3 - | 6 5 6 5 | 2 3 5 | 6 5 6 5 | 2 3 | 1 - ||
大 家 不要告诉 他， 快点快点 抓住他！ 快点快点 抓 住 他！

丢手绢的小朋友绕圈走或跑。在某位小朋友背后丢下手绢后，如果又跑了一圈，仍未被他发现，就可以拍他一下，两人互换角色，游戏重新开始。

如果被放手绢的小朋友发现了，就要捡起手绢，去追丢手绢的小朋友。如果追上他，他就要做丢手绢的人，游戏重新开始。如果没有追上丢手绢的小朋友，他已经跑到空位上蹲下，就要互换角色，游戏重新开始。



参加人数：
若干人。

找 朋 友

游戏方法：

大家面向里围成圆圈站好，一个小朋友站在中央。

大家开始拍手唱儿歌：

5 6 5 6 | 5 6 5 | 5 1 7 6 | 5 5 3 |

找呀找呀 找朋友， 找到一个 好朋友，

5 5 3 3 | 5 5 3 | 2 5 3 2 | 1 2 1 | × 0 × 0 ||

敬个礼呀 握握手， 你是我的 好朋友。 再 见！

儿歌唱到第二句时，圈里的小朋友停在一位小朋友的面前，然后跟着歌词做动作。
儿歌唱到最后一句时，两人互换角色，
游戏重新开始。



藏 蒙 蒙

参加人数：
若干人。

游戏方法：

规定一个躲藏的范围。

由一个小朋友找人，他可以自觉地蒙好双眼，然后大声数数。其他小朋友要在他数到十以前藏好。

如果哪位小朋友被找到，他就要做找人的角色，游戏重新开始。

