

幼儿园的智力游戏

北京师范大学教育系学前教研室

1979·10

前 言

这里列举了幼儿园发展智力的游戏五十一例。其中有些是适于在作业中进行的，有些是适于在游戏时间任儿童集体或个别自由选择进行的。有些游戏则在作业或游戏时间都能适用。

智力游戏（或教学游戏）对促进幼儿的学习及智力发展有着独特的作用。进行这种游戏，可以使幼儿在活泼愉快、情绪高涨、富有浓厚兴趣的条件下比较自然、轻松地进行学习和完成各种智力任务。它是一种最适合幼儿年龄特点的发展智力的方法之一。对越幼小的儿童越应广泛地运用。

本材料只提供了智力游戏的方法，在使用时，需要根据各年龄班教育、教学大纲选择适当的内容，拟定具体的教育任务，对游戏方法也可以加以变化或改编。

为使用方便，附有各年龄班运用教学游戏进行作业的教案举例，供各班教养员参考。

限于时间急促，未能广泛征求意见。望读者指教，以便补充和修改。

方湘、闫玉芬老师参加本室游戏小组的工作，特此表示感谢。

北师大教育系学前教育教研室

游戏小组

1979年10月

作业时间的教学游戏

一、接待小朋友

目的：帮助幼儿熟悉和掌握幼儿园的生活常规和卫生习惯。复习对一些生活日用品的认识，并根据它们的用途进行分类或搭配。（如吃饭用碗和勺，它们都属于餐具）按指定的数量和目的挑选出适当的物品来。

材料：指定数量的娃娃和相应数量的成套的盥洗、进餐、睡眠等生活应用物品。（用实物、玩具或图片）

进行方法和规则：“今天有×个小朋友要到咱们班来，你们欢迎吗？”

“他们不知道咱们幼儿园一天都干些什么事，谁能告诉他们？”让大家说出在幼儿园里一天都做些什么事和每件事都应该怎么做，有什么要求，需要用些什么东西。

根据选定熟悉的一些生活环节及接待的小朋友数量把全班儿童分成若干组，让各组按选定的某一生活环节及所接待小朋友数量在成堆的物品中选出这个生活环节所需用的物品。（如为接待三位小朋友进餐选出适当数量的桌、椅、碗筷、勺子、盘子、擦嘴布等）老师和大家一起检查一下各种物品是否都选对了。

“好了，现在咱们都准备好了，小朋友们马上就来了。”

出现娃娃。彼此问好，然后按各生活环节顺序让各组儿童每人抱一个娃娃边说边表演这个生活环节的动作和卫生要求。

老师应尽量使每个儿童都为接待小朋友出点力。如没有

任务的儿童也可以让他帮助被接待的小朋友戴戴帽子、围巾，给他们拿玩具，或和他们一起唱个歌。

注意事项：接待的小朋友的数量。要表演的生活环节要根据本班水平来规定。被接待的小朋友也可以请一些新小朋友来担任。以便于尽快地熟悉幼儿园的生活。

二、商店

目的：巩固对各种物体的认识，说出它们的颜色，外形特征及用途等。并对它们进行分类。

复习对硬币的认识，练习10以内的计算。

培养为人民服务的态度和礼貌。

材料：根据幼儿知识范围及教学要求选择商店出售商品的种类和内容。（商品可用实物玩具或图片。如为完成计算的要求可以在每件商品上挂上一个说明价格的圆点或数字卡片。）

准备一些布置商店所需用的材料。（如货架——可以让幼儿用积木等搭起。商店各部门的标志——玩具部、食品部、服装部等。）

进行方法和规则：“小朋友，你们跟妈妈去商店买过东西吗？”让他们回忆一下去商店的经历，并告诉大家在那里他看到了什么，买了什么东西，怎么买的。

“对了，咱们需要的东西家里没有就要到商店去买。商店里有售货员叔叔阿姨，他们对买东西的顾客应当是很热情，顾客对售货员也应是非常有礼貌的。买东西要付钱，我这里有些钱，你们认识吗？”（复习一下对硬币的认识

及使用。)

“这里有很多东西，(每件认识一下)咱们来玩个商店游戏。”

老师先请几个幼儿当售货员，让他们根据商品的种类及特点来布置商店。其他幼儿当顾客轮流到商店去买东西。可以由老师指定或让小朋友自己选定要买什么东西。但买时不能直接说出这东西的名称，而是要用语言来描述其外形特征及用途，售货员猜出是什么，猜对了就拿给他并让他按价格卡片上的点数来付钱。

作业结束后可以让幼儿把买到的玩具放到指定的地方，或是用它们继续开展游戏。

注意事项：商店游戏的内容及形式可以多种多样。(如开粮店、玩具店、菜场、百货公司等)商品的种类及数量多少以及方法的复杂程度也应根据本班教学要求及具体条件安排。一次游戏的目的也可根据需要来考虑。前面提供的那些目的仅供选用。

三、食 堂

目的：识别各种食品。(如主食、付食、调料所制的各项食物。)

餐具：对它们进行分类，练习数数，并把相应的物体配合在一起。(如喝汤要用碗和勺等)

材料：有关上述物体的实物、玩具或图片。小桌椅。

进行方法及规则：

1. 用实物、玩具或图片认识一下各种物体，叫出它们的名称，让幼儿对它们进行分类，说出类称。

2 “咱们来用这些东西玩食堂游戏吧！”“食堂里准备了很多好吃的东西。有主食和付食，谁能把主食挑出来摆好，告诉大家它们都叫什么名字。数一数有多少和有几种主食。”依次请小朋友把各类食物放好。请大家检查他们是否放对了，说对了。

3 先由老师当服务员请一小朋友当顾客，根据顾客点要的食品端来并端上适用的餐具及调料。如：

服务员：“您想吃点什么？”

顾客：“我想吃饺子，有吗？”

服务员：“您要多少？”答：“10个”。“好，您先请坐，我给您端去。”老师去拿并一边说：“我要数10个饺子，一、二、三……，我把饺子放在盘里，要用筷子夹起来吃，还要用醋蘸着吃。”说完把这些东西端给顾客说：“请吃吧！”顾客说：“谢谢。”

然后可请一位幼儿当服务员老师当顾客，服务员有困难时老师可以用顾客的口吻启发他，如说：“服务员同志，我用什么东西来喝汤呀？”或“这汤太淡了，您给我点咸味的东西吧！”服务员可拿来盐或酱油。

4 掌握如上玩法后，可各请几个幼儿当服务员及顾客。若同时来几个顾客，服务员要按顾客的数量拿出相应数量的食物及餐具。

注意事项：此游戏在小班进行时食物品种要少些，不必按主食、付食、调料进行分类，在中大班随年龄水平可逐渐复杂化。

四、做好事

目的：巩固对事物的认识。比较物体的大、中、小，按物体形状、性质、功用等进行分类。培养助人为乐的品德。

材料：幼儿熟悉的一些各种成套物体图片。如：大、中、小三只提篮。一些水果、蔬菜、日用品的模型玩具（泥制或纸剪的）——一支锅、一个果盘、一个脸盆。（实物或图片）

进行方法和规则：“小朋友，你们都愿意学习雷锋叔叔做好事吗？”

“今天有位老奶奶想上街买东西，谁愿意做好事来帮忙？”

“她要买好多东西，这里有三只提篮，谁来帮她提着？”

“这些篮子一样大吗？”“谁来帮助她拿那只大的（中的、小的）？”陆续请三个小朋友分别拿出大、中、小三只提篮。

“老奶奶想买苹果，但是她说要大的放在大篮子里，中的放在中篮子里，小的放在小篮子里，谁来做做好事帮帮她。”按此法继续买其他物品。如毛巾、肥皂、萝卜等。

“老奶奶买的東西太多了，提也提不动，一不小心篮子打翻了撒了一地（老师这时把篮里的东西都倒在桌面上。）谁来做好事帮老奶奶拾一拾吧！”老奶奶说把这些东西分开放吧，把蔬菜放在大篮子里，水果放在中篮子里，日用品放在小篮子里，这样拿着更方便了。”请三个小朋友来完成此任务。并帮助老奶奶把提篮送回家。然后把这些东西放到应该放的地方。如把蔬菜放到锅里，水果放到盘里，日用品放到脸盆里。

注意事项：所做好事的具体内容要求可根据教学要求及本班水平自由选定。在小班物体品种少些，差别大些。中大班逐步增加要求。也可玩帮助老奶奶搞卫生，布置房间。让幼儿把同类用途的物体配合及布置在一起。

五、动 物 园

目的。巩固对各种动物的认识。说出它们的外形特征及习性模仿它们的动作及叫声。发展语言思维及想象力。

材料。本班儿童所熟悉的各种动物的图片或玩具。用硬纸剪出的各种动物爱吃的食物图画。把它们装在一只纸做的小提篮里。

进行方法和规则。游戏前用这些动物的图片或玩具简单地复习一下对它们的认识。老师说：“小朋友，你们喜欢去动物园吗？咱们来玩一个参观动物园的游戏吧！”

把全班儿童分成两组。一组当参观动物园的小朋友，一组扮演各种动物（发给每个扮演动物的小朋友一张他所扮演的动物的图片或玩具——根据每个儿童的能力发给。对大班能力强的儿童可以让它们自由选择。）

让扮演动物的儿童散坐在教室的各个地方。老师带小朋友去参观动物园。走到每个扮演动物的小朋友的地方问：“这是谁的家呀？”这个小朋友说：“你们猜？”问：“你长的什么样子呀？”这个小朋友应描述自己所扮演动物的外形特征。问：“你是从什么地方来的呀？”这个小朋友应说出自己扮演动物原来生活的地方。（如说：“我是从深山里来的。”或“我是从大海里来的。”）问：“你是怎么走路的？”这个小朋友要模仿这动物行动的姿态。

问：“你怎么叫呀？”这小朋友要模仿这动物的叫声。

然后叫大家猜它是谁。给猜对了的小朋友鼓掌并请他到篮子中找出这个动物爱吃的东西来喂喂它。

注意事项。要根据本班儿童水平选择扮演的动物。游戏方法也可的

情安排其难易程度。如对初入园的小班儿童进行时可以让几个小朋友同时扮演同一种动物。也可以把动物图片或玩具挂在椅背上，让小朋友们都能看到。对大班小朋友当游戏结束时也可以让他们帮助动物园的饲养员根据每个动物原来生活的地方把它们送到各种动物的陈列馆（用积木建成的）去。作业后可以用它继续开展创造性游戏。

六、小松鼠请客

目的：巩固对各种动物的外形特征、生活习性、动作特点的认识。发展语言表达及思维能力。

材料：准备各种动物及它们爱吃的东西的图片，把动物图片放在一只口袋里，食物图片放在一个盘子里。

进行方法及规则：“小松鼠要请客，你们猜他都请了谁？”

请一个小朋友到前面来从口袋中摸出一张图片，让他自己看了以后就描述这个动物的外形及习性但不要说出这个动物的名称，让大家猜小松鼠请的这位客人是谁。谁猜着了就请他拿着这张图片学着这个动物的动作去参加小松鼠的宴会。

（坐到教室前面的一排小椅子上举着图片面向大家）依次把小松鼠的客人请到了。（如麻雀飞着去，小兔跳着去，小猫爬着去，公鸡走着去等等）

“啊，客人都到齐了，小松鼠在哪儿呢？”“，他在厨房做饭呢。他请客人吃什么呀？他说了谁爱吃什么就给他吃什么”小松鼠太忙了，谁来帮助他端一端饭菜吧”请一个小朋友从前面的盘子里拿出一种食物的图片，说出它是什么，是

谁爱吃的，以后送给拿着这种动物图片的小朋友，等每个动物都得到了爱吃的东西后老师说：“现在客人都吃饱了，他们高兴极了，说咱们大家一块唱个歌来谢谢小松鼠吧！”老师可以组织全班唱一只有关内容的歌曲来结束游戏。

注意事项：此游戏有较厚的兴趣，选择一些常见的小动物对小班儿童最适宜。如在中大班应用可以把内容情节复杂化。

七、说说它应该生活在哪里？

目的：区别生活在不同地方的各种动物。按飞禽、兽，和水生动物进行分类。

材料：口袋中放有本班儿童熟悉的各种飞禽、兽和水生动物图片。

（老师有一份大的，为每个小朋友准备一份）

进行方法和规则：

1 请小朋友到前面摸出一张图片，说出所画的动物名称，应该生活在什么地方。让小朋友根据这些动物生活的地方将图片进行分类。

2 发给每个小朋友一个装有各类动物图片的口袋，根据老师的口令迅速举起适当的图片。如老师说：“天上飞的！”小朋友们就要迅速举起一张飞禽的图片。老师可以要求个别小朋友站起来描述一张自己举起的图片内容。

3 老师举起一张某类动物图片，不说出它是什么，生活在哪里，请小朋友找出一张和它生活在相同地方的动物图片，并进行描述。

4 收起图片及口袋进行口头游戏。

老师说：“小鸟。”全班小朋友应迅速回答：“天上飞的。”看谁答的对和快——也可以让小朋友同时用动作来回。如，作飞的动作时说：“飞！飞！”作跑的动作时说：“跑！跑！”作游的动作时说：“游！游！”也可以由一个小朋友提问另一个小朋友，答对了继续向下一个小朋友提问，若答错了可以请他到中间给大家作个表演后继续游戏。

5. 此游戏也可以用各种交通工具的图片来进行。

注意事项：选择图片内容及数量应符合年龄水平。如青蛙等两栖类对年幼的儿童最好不用，若大班有所了解后在游戏结束时可以适当出现以增加兴趣。

根据教学需要在中、大班可以丰富关于类的词汇。

八、买 票 看 戏

目的：复习对有关物体（或数目、颜色）的认识。培养分析比较及辨别能力，找出相同的物体配对或将一个物体的相连两部分拼成整体。

材料：准备有拉幕的小戏台一个。（或是用桌椅及积木搭成）一些成对的有关事物的卡片或一些截成两半的某一事物的拼图卡片。（保证每个儿童都能有两张）

若用于计算可准备一些成对的标出戏院座位的排次及座号的点数或数字卡片。（保证每儿童都能有两张。）

进行方法及规则：把教室的椅子摆成排，前面放着一个小戏台如剧院，每张椅背上钉有成对卡片的一张。另一张放在售票处的

窗口处。

老师问：“小朋友们你们都喜欢看戏吗？今天咱们去看戏。要先去售票处买票，你好好看一看你的票上画着是什么，然后去找有和你票上一样的东西的座位，找到了就要安安静静地坐在那里等着看戏。（注意小椅子不要摆得太挤，要让儿童寻找时便于看到椅子上的卡片。）请一位小朋友当售票员，其他小朋友排队依次买票，买好票的儿童便自行去找座位。当大家都坐下后老师和售票员一起去检票，看是否每个小朋友都找对了。错了的帮他纠正过来。

“好，一会铃响就开演了。”幕拉开时可以用一个娃娃或木偶出来当报幕员，节目即可开始。（例：报幕员说：“第一个节目是请小猫唱歌，大家欢迎欢迎。”这时持有小猫卡片的儿童就要到台前表演。）

注意事项。

1 戏票的形式和内容要根据本班年龄水平。要求形象正确完整，不同事物之间的差别比较明显。尤其是若用相拼贴的图片时两部分的特征必须明确，和其他类似事物要有鲜明的区别（如有黄猫就不要再有黄狗而用黑狗，这样就使得儿童易于辨别。）并要把有较突出代表性的部分当票售给幼儿（如有动物的头部的半张）若为计算用的座次排数卡片对小班可以用不同颜色来标记排次（如红排、绿排、兰排等）用不同颜色的点数来表示不同排次的座号。对大些儿童就可以在卡片的两个部分贴上排次及座号的数目，但在游戏前必须先用这种卡片向儿童讲解示范，使每个儿童都明确如何去对号入座。

九、旅 行

目的：巩固对周围环境或某些地点的认识。发展想象力和有顺序地描述一次旅行中发生的事情和见闻。

材料：几张儿童去过的地方的图片。（如天安门广场、北海、动物园等地）把这些图片放在一个纸口袋里。

进行方法和规则：把儿童分成几组，各组从口袋中抽出一张图片，不要让其组的小朋友看到和听到。小组应自行讨论一下他们去旅行的地方是哪里，怎么去的，想象在路上看到了什么，到了那里做了些什么事，那里有什么，怎么回来的。商议好了后推选一个小朋友出来讲给全班听，不足之处组内小朋友们可以补充。让大家猜“我们到那里去旅行了？”

游戏时也可以不用图片，让各组小朋友自己商议确定他们要去哪儿去旅行。

注意事项：此游戏对小班儿童较困难，在小班末期可进行，但应该简单，可由老师指定一个儿童熟悉的地点，让小朋友能简单的说出那里一两个明显特征就可以了，（如那里有个白塔，还有水，水里有小船）若猜不着，老师可以暗示。（如说：“想想，那天咱们坐大汽车上那儿玩去了”随年龄增长游戏可以逐步复杂化，提高要求。到大班末期可要求他们所提出去旅行地点不一定是亲自去过的而是在图片、画报或电视中看到或是故事中所熟悉的，让小朋友们想象如何去旅行。（如想象坐宇宙飞船去月球等）

十、奇妙的口袋

目的：根据视觉识别物体的形状、颜色性质。区别大小或练习分类和计算技能

材料：三四个“奇妙的口袋”（用彩色布制成，口袋约长七八寸，中间较宽大，两端装有松紧口，儿童可以从两端把手伸到口袋中摸出某一物体。口袋状如手笼如图：)

准备一些常用的物品或玩具，或不同形状、数量、大小的木珠。

进行方法和规则：老师示范游戏方法，同时请几个小朋友到前面来从口袋中按要求摸出某个物体。比赛谁摸的对和快。可以有如下玩法：

1 根据指定物体的名称，或该物体的数量摸出相应物体来。并举起给大家看。

2 根据某一物体的形状、大小、性质等的描述摸出该物体，举给大家看并说出它的名称。

3 由指定一个儿童任意从口袋中摸一个物体，在拿出前边摸边向大家描述它的形状、性质特点等，然后自己说出或是请大家猜他摸到的是什么，猜完再拿出举起给大家看猜的是否对。

4 按要求摸出物体，然后按形状、大小、性质、用途或颜色、数量来进行分类，或把相应的东西放到一起。（如要求把口袋中的圆形木珠全摸出来，并把红色的圆木珠放在红盒子里，绿色的圆木珠放在绿盒子里。还可以要求数一数各有多少，谁多谁少还是一样多。）

注意事项：口袋的大小要能同时容下几件物体。但物件件数不宜过多，区别要明显些，要适合年龄水平，以及方便触摸。

若为区别形状大小最好物件不超过三四件。

此游戏要完成的教学内容可以是多种多样的，根据本班水平和教学需要的情安排口袋中所放物件的内容及数量。

十一、摸 对 儿

目的：发展触觉，根据摸到的物体的外形特征、质地来识别物体，训练双手触摸的技能及找出相同的物体配对。

材料：准备两个大的牛皮纸口袋，根据儿童水平及教学需要准备成对的各种质地的物体。把它们分别放到

口袋中。（每对物体在 A、B 口袋中各放一个）



进行方法和规则：

- 1 请小朋友把一只手伸进 A 袋任意摸出一个物件。说出它的名称，是用什么制造的，摸起来如何。如“这是一个圆球。它是塑料做的，摸起来硬硬的还有点麻。是圆的。”然后让他用另一只手或是请另一个小朋友到 B 口袋中摸出一个相同的物件配成对儿。
- 2 根据老师指示摸出某件物体，可根据儿童水平考虑直接说出这件物体的名称或不说出名称而用描述它的外形特征来提出。（也可以用儿童熟悉的谜语）玩法同前。
- 3 口袋中放些不同质地的物体（如木制的、塑料制的、纸制的、布制的或人造革制的等等）侧重进行对各种材料的质地

的认识及识别。让小朋友摸出对儿然后再让他们在室内找出也是这种质地的其他物体。

注意事项。对幼小儿童在摸前可以先让大家看看放在△口袋里的都是些什么东西。逐个进行复习后再开始游戏。对大些的儿童确知他们能够自己识别时就可以不必先让他们知道口袋里放的是什么，这样进行摸猜更会增强好奇心及兴趣。

十二。它是什么颜色和形状的

目的。认识和区别颜色及形状，根据相同的颜色或形状进行配对和分类。

材料。准备不同颜色的纸剪成的圆、方、长方、三角形、五角星等形状和卡片。由老师带领每个儿童贴出不同颜色和形状的小卡片一套。

进行方法和规则。卡片贴好后告诉小朋友用这些卡片可玩很多有意思的游戏。

1. 用一套同一形状几种颜色的小卡片扣着放在前面桌上。让一个小朋友翻开一张卡片并说出它的形状和颜色。其他儿童要迅速地在自己的那套卡片中找出和这张完全相同的一张来配成对子。看谁拿的对和快。

2 让一个小朋友任意从自己一套卡片中拿出一张卡片，然后让大家找出一张和他手中相同形状不同颜色或不同形状相同颜色的一张卡片，看谁拿的对和快，并请他说出这两张卡片那点相同那点不同。

3 翻开一张卡片，看好它的形状或颜色，再扣起来。然

后试着在室内找出相同形状或颜色的物体，告诉大家，然后让大家猜他摸的卡片是什么形状或颜色的。如：“我的卡片的形状像这个皮球，颜色像墙上挂的五角星。”大家猜是“红色圆形”。

4 把小朋友分成几组，让他们用卡片玩牌。各组小朋友（三至五个）围坐一圈，把五六套卡片混在一起任意发给每个小朋友四张，其余的扣放在中间的桌子上。游戏目的是谁先把自己手中的牌凑成四张同一颜色或同一形状的卡片时就算得胜。先由开头第一个人向下一个人要牌，如“请你给我一张红色的卡片”或“请你给我一张有圆形的卡片”如果下一个人有就要拿出来给他，第一个人把自己多余不需要的一张和他交换，若没有，下一个人就说“对不起”第一个人就可以在中间摸一张，同样也要扣着换回去一张。依次由第二第三人……接下去要牌换牌……当谁先凑齐四张有相同颜色或相同形状的卡片时，就要喊“齐！”把牌摊开给大家看，作为胜利者。

5 口头游戏：不用卡片，让小朋友围坐一圈，由开头人说出一一种形状或颜色其他人依次轮下去每人要说出一件这个形状或颜色的物体来。如开头人说：“圆的”下面可以接着说“皮球”又一个说：“太阳”接下去说“西红柿”“苹果”……等。继续说下去，不许重复说过的物体，到谁说不出来的时候就要请他出来表演个节目，然后再由他提出另一种形状或颜色继续进行。

6 图画游戏：发给每个儿童一张白纸和一盒彩色笔，由老师提出一种形状或颜色，让大家各自想出属于这种形状或