



幼儿园教材

游戏

(教师用书)

人民教育出版社

图书馆

PDF

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

新华书店
武汉印刷厂
PDG

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,广东木偶协会林壁两位同志编写。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

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

髓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，