

亲子

游戏

QINZI YOUXI



嶺南美術出版社

亲子游戏

高 岚 等

江苏工业学院图书馆
藏书章

嶺南美術出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

亲子游戏/高岚著. —广州: 广东岭南美术出版社,
2001.5

ISBN 7-5362-2248-3

I. 亲… II. 高… III. 游戏 IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 13651 号

责任编辑: 单德君
封面设计: 林 怡
责任技编: 钟智燕
责任校对: 梁文欣
电脑制作: 王新华 单德君

亲子游戏

MAPIC/17

出版、总发行: 岭南美术出版社

(广州市水荫路 11 号 9、10 楼 邮编: 510075)

出 版 人: 曹利祥
经 销: 全国新华书店
印 刷: 广东省肇庆市科建印刷有限公司
版 次: 2001 年 5 月第一版
2001 年 5 月第一次印刷
开 本: 787 × 1092mm 1/20 印张: 4
印 数: 1 - 5000 册
ISBN 7-5362-2248-3

J·1882

定价: 8.00 元

陪伴孩子成长

今天，已为人父母的我们，还记得自己小时候的梦想与幻想吗？我们一定曾希望有人能倾听或是帮助我们实现梦想。我们曾目光闪亮地跑去告诉大人们一个很神奇的想法，但常常会被告知“等你长大了之后，你就会知道了”。当我们偶尔发现有人愿意认真地倾听我们的想法时，我们会非常开心非常快乐。现在我们也成了父母，我们将如何来陪伴孩子们成长，让我们的孩子拥有一个快乐的童年？这是我们编写这本《亲子游戏》的一个初衷。

如何抚育和教育孩子是我们人类文化行为中的重要事件。作为父母，我们从来也没有像今天这样重视自己孩子的成长与发展。科学研究的结果突出地证明了，出生后3~5年中的经历在整个生命周期中的重要性。在这样一个特殊的时期，充分满足孩子在身体、情感、智力以及社会性等各个方面的发展需要，将会为他们一生的成长植就良好的根基。

父母需要不断地与子女建立密切的关系，因为这是教育子女的基础。父母怎样在教育自己的孩子时卓有成效，最简单而又行之有效的方法就是和孩子一起游戏，同时进行正面奖励。虽说这是最有力的教育方法，可惜大多数父母用得却最少。

和孩子一起游戏与进行正面奖励法的实质是，好的行为一定要有奖励，当某一行为得到奖励时，该行为就可能重复。虽然采取正面奖励法的父母不多，但许多父母不知不觉地采用了完全相反的方法。他们无意中对子女不好的行为给以奖励，教他们做完全违反父母本意的事情。数以百万计的父母就是在无意之中教会了他们的子女一些不好的行为！

如果一个孩子的行为是父母所喜欢的——与同伴好好地玩，把玩具给同



伴玩，不任性，不发脾气，听父母的话，那么他会得到什么呢？他会得到正面奖励吗？他会得到一句表扬或称赞吗？没有，谁也不会理会他。他的父母觉得这些好的行为都是应该的，因此什么话也不说。他们完全没有意识到，对孩子好的行为不给予奖励，也就是教孩子停止好的行为。在这样的情况下，孩子不再好好做，而是调皮捣蛋——把汤洒到地板上，抢玩具，欺负小妹妹，从母亲钱包里拿钱，顶嘴不听话等等。由此会引起什么后果呢？他行为好的时候父母毫不理会，一旦他干了坏事马上就引起父母的注意。父母教训他，惩罚他，从某种意义上说是对他坏的行为引起注意，即反面注意。

从心理学上来说，这样做的父母违反了我所谓的“不脆的土豆片法”。孩子显然喜欢吃新鲜的土豆片，不喜欢吃已经不脆的。但如果只有不脆的土豆片，不吃就什么也没有，他也会选择不脆的土豆片。同样，孩子喜欢引起父母正面的注意，而不是反面的注意。但如果只有反面的注意，或根本不注意，那么孩子的选择通常是引起父母反面的注意。对孩子来说，即使是反面的注意也比毫不理会好。结果，许多父母教给孩子的恰恰是他们所不想教的。他们对孩子好的行为没有奖励，其实是将孩子生活中好的行为抹杀了。他们对孩子不好的行为特别注意，其实是给坏行为以奖励。

那么，父母如何对孩子行使一套积极的教育方法呢？首先需要把感情和行为明确分开。所谓“感情”是指内心的感情状态，如爱、高兴、兴奋、生气、悲伤和恐惧。感情世界是孩子自己的世界，父母对此丝毫不能影响或改变。孩子感到兴奋、悲伤、恐惧、生气时是无法控制的，他对自己的感情不能负责，因为感情是自发的。孩子的行为则完全不同。行为是外向的，看得到的，也是可以控制的。孩子生气时无法控制自己，但可以管住自己不向别的孩子扔沙

子，不打弟弟，不抢玩具。虽然父母无法影响孩子的感情，但对孩子的行为却可以大大地施加影响。其次，对孩子的管教必须都是“看得到的”行为，这一点很重要。对于看不见也说不清的行为，父母无法施加影响，也不能控制。举例而言，父母常常会抱怨自己的孩子“做事不负责任”，这样就太过笼统模糊，不利于我们对孩子作出要求，对于“他做事不负责任”，其实就是“他的玩具和衣服满屋乱放”。

当孩子最初开始学习用新的和令人满意的方式做事时，每次做到了都能得到父母的积极回应，这一点很重要。而当他学会了新的行为，并且开始理智地、正常地去做时，父母就需要用更多的时间和孩子一起游戏，和孩子有良好的沟通。当孩子的行为是父母所赞许的并因此而得到奖励时，父母并不仅仅是在鼓励孩子继续这样的行为，对父母来说也在不知不觉之中学会全神贯注地观察自己的孩子，发现自己孩子的进步。在这本《亲子游戏》中，我们希望通过各个类型的活动，让父母和孩子建立共同的活动领域，让父母伴随孩子一起成长。

参加这本《亲子游戏》编写的有高岚、蔡黎曼、方文心、李群、彭茜、李资渝和张莉，我们希望由此而成为许多父母的朋友，也希望你们把你们养育孩子的经验与我们共同分享，请通过E-mail:skymaoao@163.com和我们联络。

高 岚

2001年1月

目 录

1. 金三角
2. 看你笑不笑
3. 降落伞
4. 拍手歌
5. 老猫睡觉醒不了
6. 摸手猜人
7. 叫名字
8. 发“传真”
9. 看谁夹得多
10. 跳圈圈
11. 快嘴老太婆
12. 建筑师
13. 瞎子找椅子
14. 脸部猜拳
15. 喜不喜欢
16. 不能听, 不能看, 不能说
17. 踩脚趾游戏
18. 正反游戏
19. 打保龄球
20. 猜石子
21. 化零为整
22. 什么动物在唱歌
23. 会变的娃娃
24. 小孩打架
25. 头顶战争
26. 找朋友
27. 客人来了
28. 小木棍游戏
29. 万能电脑
30. 掷纸团
31. 顶球
32. 纸项链
33. 跳房子
34. 吹球比赛
35. 听讲画画
36. 父母的“脸谱”
37. 什么不见了
38. 盲人买菜
39. 捞汤圆
40. 跳格子
41. 跳绳
42. 算得快, 跑得快
43. 拽尾巴
44. 企鹅走路
45. 滚球
46. “是”与“不是”
47. 猜动物
48. 我的手指真灵活
49. 锤子、剪刀、布
50. 千钧一发
51. 魔法手指
52. 擦玻璃
53. 手指捉迷藏
54. 鼓的回声
55. 朗朗古诗真好听
56. 叠呀叠
57. 猜猜我在吃什么
58. 搔痒
59. 是不是
60. 松鼠运松果
61. 纽扣子弹
62. 玩具接龙
63. 看谁摸得快
64. 笨鸡啄米
65. 神秘的箱子
66. 音乐瓶木琴
67. 精灵小老鼠
68. 老狼老狼几点钟
69. 你的鼻子在哪里
70. 小小船儿开开
71. 小小乐队
72. 马尾巴
73. 我说你做
74. 留声机耳朵

金三角

游戏目的:

训练孩子的投掷能力。

游戏材料:

四枚硬币。

游戏方法:

(1)将其中三枚硬币组成一个边长为0.1米的正三角形摆在地面上，然后距此正三角形3米的地方划一道横线。

(2)母亲和小孩在横线后把第四枚硬币投向正三角形。如果所投的硬币击中了组成三角形的任何一枚硬币，就得三分；如果没有击中，但所投的硬币停在正三角形内，就得一分；如果所投的硬币停在正三角形外，就输一分。积分最多者胜。





看你笑不笑

游戏目的:

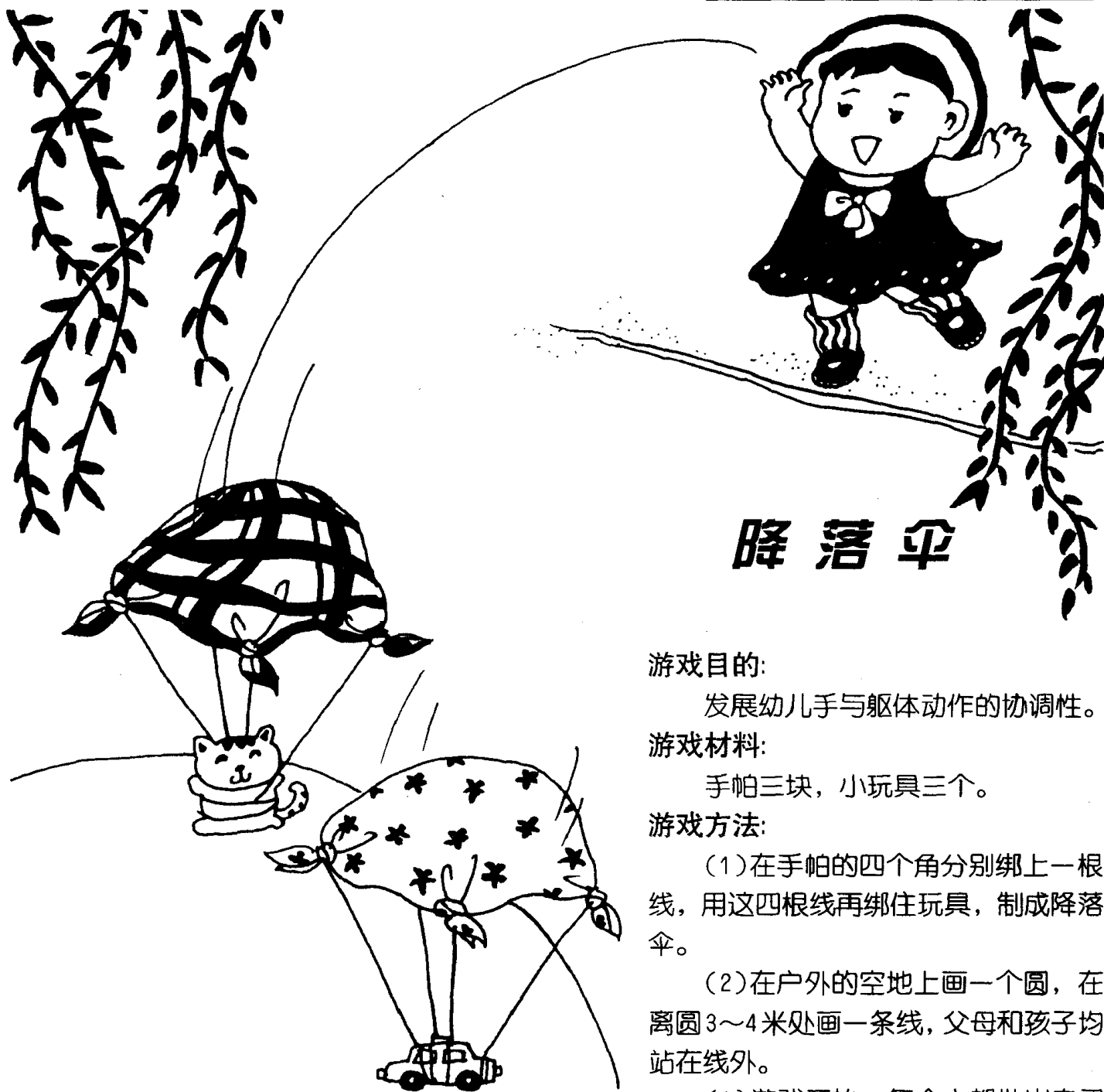
训练孩子的敏捷性。

游戏材料:

一张硬纸片或新扑克牌。

游戏方法:

由母亲先用鼻尖和上唇夹一张扑克牌，作出怪状逗小孩发笑，并把扑克牌或硬纸片传递给小孩，两人互相传递，把扑克牌或硬纸片弄掉的人是失败者。



降落伞

游戏目的:

发展幼儿手与躯体动作的协调性。

游戏材料:

手帕三块, 小玩具三个。

游戏方法:

(1) 在手帕的四个角分别绑上一根线, 用这四根线再绑住玩具, 制成降落伞。

(2) 在户外的空地上画一个圆, 在离圆3~4米处画一条线, 父母和孩子均站在线外。

(3) 游戏开始, 每个人都抛出自己的降落伞, 看谁的降落伞落在圆圈里。

拍手歌



游戏目的:

- (1)发展幼儿的语言表达能力。
- (2)练习一些基本的动作。

游戏方法:

- (1)亲子双方相对而站。
- (2)双方同时自己两手对拍。
- (3)双方都用自己的右手去拍对方的右手。
- (4)重复动作(2)。
- (5)双方都用自己的左手去拍对方的左手。
- (6)做前面(2)~(5)动作时,要同时念“你拍一,我拍一,一个小孩开飞机。”其中,“你拍”要对应动作(2),“一”要对应动作(3),“我拍”和“一”分别对应动作(4)、(5)。念“一个小孩开飞机”时要做开飞机的动作。
- (7)连续念这首儿歌,并做相应动作:“你拍一,我拍一,一个小孩开飞机;你拍二,我拍二,两个小孩梳小辫儿;你拍三,我拍三,三个小孩吃饼干;你拍四,我拍四,四个小孩来写字;你拍五,我拍五,五个小孩擂大鼓;你拍六,我拍六,六个小孩摘石榴;你拍七,我拍七,七个小孩去看戏;你拍八,我拍八,八个小孩吹喇叭;你拍九,我拍九,九个小孩扭一扭;你拍十,我拍十,妈妈夸我是好孩子!”



老猫睡觉醒不了

游戏目的:

练习轻轻走, 轻轻跑。

游戏方法:

(1)在场地某处指定为“老猫家”, 家长扮演老猫, 幼儿扮演小猫。

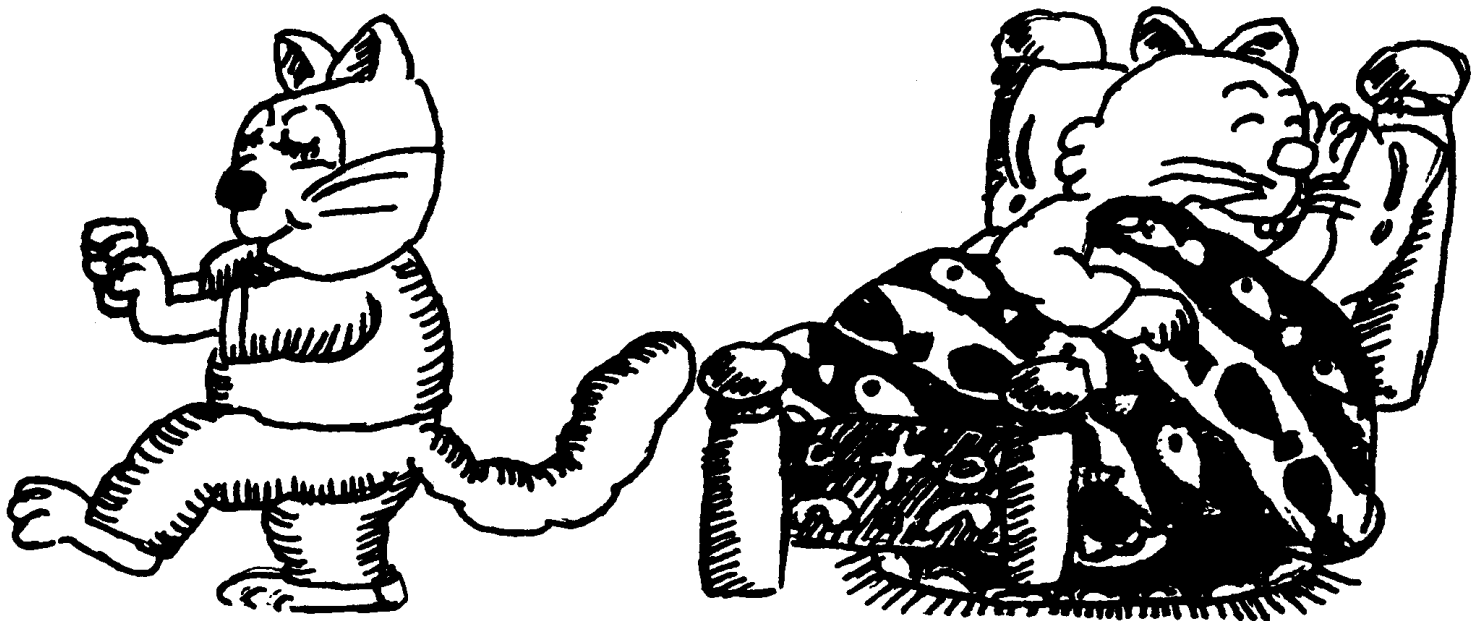
(2)老猫和小猫蹲在家里, 一起说:“老猫睡觉醒不了, 小猫时时往外瞧, 因为小猫爱淘气, 轻轻走到外面去。”

(3)念完儿歌后, 老猫装作睡觉的样子, 慢慢闭上眼睛。

(4)看到老猫睡着后, 小猫慢慢站起来, 轻轻地走开。

(5)等小猫走开之后, 老猫睁开眼睛说:“老猫睁眼看一看, 不见小猫怎么办? 喵! 喵! 喵!” 随后老猫站起来找小猫。

(6)小猫听到“喵! 喵!” 的叫声, 就轻轻跑回来找老猫。



摸手猜人

游戏目的:

训练孩子的触觉感。

游戏材料:

大手巾或宽布条。

游戏方法:

用手巾蒙住孩子的眼睛，家中其他成员围坐在孩子周围，将手伸出并拍手引孩子过来。孩子碰到任何人的手时，都要抓住他的手，猜出他是谁。若能全部猜中，则有奖励。然后，成员可换位继续游戏。



叫名字

游戏目的:

训练孩子的反应速度。

游戏材料:

扑克牌一副,瓜子若干粒。

游戏方法:

一家人围坐在一起,每人发给十粒瓜子作为筹码。由一人发牌,每人一张,正面向下,然后同时翻过来,若有两人的牌面数字相同,则这两人必须马上叫出对方的名字,谁先叫出谁获胜。输家必须给赢家一粒瓜子。到最后得瓜子最多的人获胜。



发“传真”

游戏目的:

发展孩子的感知能力。

游戏方法:

爸爸、孩子、妈妈按此顺序脸朝背坐在小凳子上(床或草坪上),妈妈在孩子背上写数字或画几何图形,由孩子按他感知到的(收到的“传真”)传给爸爸,最后爸爸用一张纸写出来与妈妈对答案。如果孩子两次错误,则要表演节目。





看谁夹得多

游戏目的:

发展孩子的手眼协调能力。

游戏材料:

黄豆(或绿豆、小石子)若干,空易拉罐两个,筷子两对。

游戏方法:

- (1)爸爸做裁判,妈妈与孩子比赛,在一分钟内用筷子将黄豆夹进自己的罐中,看谁装得多。
- (2)摇一摇,让孩子听听装着不同数量的黄豆罐子发出的声音有什么不同。
- (3)比一比,看轻的和重的罐子哪个不易倒。

跳圈圈

游戏目的:

训练孩子的灵敏度和感知能力。

游戏方法:

在几张不同色的卡纸上画上圆圈，圆圈内写上数字放在地上，爸爸喊到数字“几”(或喊什么颜色)，孩子就跳到相应圆圈里，或者爸爸喊一个算式如“2加3”，孩子就应跳到5号圈内。孩子算得准，跳得对，应予奖励。

