

# 幼儿游戏实践与操作



四川大学出版社

# 前 言

游戏是幼儿一日生活中的基本活动，也是最受幼儿欢迎的学习方式。人们越来越认识到，利用游戏的形式开展学前教育活动，尊重孩子的认知方式，往往能收到事半功倍的理想效果。然而目前幼儿园可用游戏匮乏，游戏形式陈旧、单调、刻板，也给学前教育工作带来了困扰。因此，越来越多的学前教育工作者投身于幼儿游戏的研究和实践，不断挖掘、整理、探索、创造有益于幼儿身心健康发展的各类游戏，开发出富有时代活力的新游戏作品，以满足学前教育工作的需要。本书便是在这样的背景下应运而生的。

本书遵循理论与实践相结合的原则，在通俗易懂地阐述游戏理论的同时，更加注重对游戏案例的分析、解读，更加注重引导学前教育专业学生对游戏案例进行体验，更加注重培养学生的游戏操作、组织和创造能力，更加注重为处于职前教育阶段的学生积累丰富的游戏资源。本书通过解读幼儿游戏理论、体验幼儿游戏组织、设计幼儿游戏环节乃至创编全新游戏等模块的学习和训练，试图帮助在校学生达到以下学习目标：提高对幼儿游戏重要意义的认识，养成自觉运用游戏形式开展教学的习惯，掌握组织各类游戏的基本方法，尝试运用游戏理论进行游戏环节设计和全新游戏创编。

该书面向高职高专和三年制中专学前教育专业的学生，也可作为幼儿园一线教师的培训教材和参考资料。

全书共十章，包括绪论（幼儿游戏概述）、第一章（幼儿角色游戏）、第二章（幼儿结构游戏）、第三章（幼儿表演游戏）、第四章（幼儿智力游戏）、第五章（幼儿体育游戏）、第六章（幼儿音乐游戏）、第七章（幼儿语言游戏）、第八章（幼儿科学游戏）、第九章（幼儿园区域游戏及其环境创设）。其中绪论、第四章由王琦编写，第一章由赵俊和王琦共同编写，第二章和第九章由魏娜编写，第三章和第六章由马新智编写，第五章和第七章由高宏编写，第八章由邹祥炎和孙静峰共同编写；同时感谢董静、井红、王莲三位同志对本书作出的贡献。

由于学识和能力有限，疏漏之处在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2013年6月

绪 论	<b>幼儿游戏概述</b> 解读幼儿游戏活动 体验幼儿游戏活动
第一章	<b>幼儿角色游戏</b> 解读幼儿角色游戏 体验幼儿角色游戏 创设幼儿角色游戏
第二章	<b>幼儿结构游戏</b> 解读幼儿结构游戏 体验幼儿结构游戏 创设幼儿结构游戏
第三章	<b>幼儿表演游戏</b> 解读幼儿表演游戏 体验幼儿表演游戏
第四章	<b>幼儿智力游戏</b> 解读幼儿智力游戏 体验幼儿智力游戏 创设幼儿智力游戏



## 第五章 幼儿体育游戏

解读幼儿体育游戏

体验幼儿体育游戏

创设幼儿体育游戏

## 第六章 幼儿音乐游戏

解读幼儿音乐游戏

体验幼儿音乐游戏

创设幼儿音乐游戏

## 第七章 幼儿语言游戏

解读幼儿语言游戏

体验幼儿语言游戏

创设幼儿语言游戏

## 第八章 幼儿科学游戏

解读幼儿科学游戏

体验幼儿科学游戏

创设幼儿科学游戏

## 第九章 幼儿园区域游戏环境创设

解读幼儿园区域游戏环境创设

体验幼儿园区域游戏环境创设

创设幼儿园区域游戏环境

## 附录 幼儿游戏案例资源集

## 主要参考文献



## 绪论 幼儿游戏概述

### 解读幼儿游戏活动

#### 一、试着想一想，什么样的活动是游戏活动？

如果你想到游戏就是“玩”，那是对的。玩是一件很开心、愉快的事情，对吧？再想想，还有什么必要的？很多人、有些必要的材料（例如扑克、球、手机），对。玩起来还得有顺序，先干什么，后干什么，这叫“玩法”。还要有些约束是吗？对，这叫“规则”。所以概括一下，什么是游戏？游戏是人们自愿参与的，通过想象创造性地反映现实生活的快乐活动。

#### 二、幼儿的游戏和成人的游戏一样吗？

有些地方是一样的：比如好玩，令人愉快，有一定顺序、规则，需要一定的材料。

最不一样的地方是：成人的游戏目的直接而明确，就是要“赢”，游戏的对抗性特点特别突出，玩什么都要决出胜负和输赢；而幼儿的游戏在早期的目的性是极弱的，很可能因为他们喜欢一个玩具就产生了游戏活动，对玩具的操作和想象就能满足他们的游戏愿望，因此吸引他们的主要是游戏的过程、有趣的玩具和丰富的想象。到了大班，幼儿才逐渐开始喜欢对抗性的游戏，重视游戏的结果，这时他们开始有意识地想办法赢得比赛的胜利。

#### 三、幼儿游戏有哪些典型的特点？

第一，幼儿游戏是具有趣味性的活动。趣味性是游戏自身固有的特征，每种游戏都有趣、好玩、充满乐趣。幼儿游戏能激起幼儿良好的情绪和积极从事活动的力量，给幼儿的精神和身体带来舒适感、愉悦感，使他们喜欢游戏并乐此不疲。

第二，幼儿游戏是游戏者（幼儿）自主自愿的活动。幼儿游戏是一种幼儿自由选择的活动，在活动中，幼儿玩什么、怎么玩、用什么材料、与谁一起玩，这一切均可由自己选择，不受时间、场地、材料、参加人员的年龄等限制。

第三，幼儿游戏是表现已有经验的活动。幼儿游戏的内容是幼儿所熟悉的，它是幼儿对已有经验的再现和操作。如幼儿有了超市购物的经验后才可能开展“娃娃超市”游戏，购物、付费、进货、收银等活动就是幼儿对已有经验的再现和操作。

第四，幼儿游戏是一种内在动机性行为。它起于兴趣和情感，不受任务和结果的制约。如幼儿照料娃娃，是因为乐于模仿妈妈的行为，而不是为了完成“当妈妈”的任务。

第五，幼儿游戏是依靠假想来完成的。游戏中，幼儿扮演的人物是假装的，如男孩



可以假装爸爸、警察、经理；使用的材料是替代性的，如纸条可以替代面条；时间是可以指定的，如白天可以说成是夜晚；场景是可以虚拟的，如活动室地板上放几条蓝色皱纹纸就变成大海……所以，幼儿游戏来源于幼儿的现实生活，但又不是其生活的真实再现，它是在幼儿的假想中完成的，满足了幼儿渴望成人生活的心理需求。

### 四、幼儿的探索活动和游戏活动有区别吗？

有。根本区别就在于探索活动是由陌生对象引起的，而游戏活动反映的则是幼儿熟悉的生活内容和他们经历过的事情。从本质上说，探索活动是幼儿主动的学习活动，如幼儿拿到闹钟，首先要摸摸、听听、拧拧，甚至拆开看看，目的是想获得“这是什么？”“有什么用？”“为什么会响？”“它是怎样发出声音的？”等信息，而游戏活动则是幼儿将生活中的所见所闻予以再现的过程。

### 五、你知道幼儿游戏是如何分类的吗？

皮亚杰以儿童认知发展阶段为依据，将游戏分为练习性游戏、象征性游戏、结构性游戏和规则性游戏。

帕顿以幼儿在游戏中结成的人际关系的不同类型为依据，提出了游戏的社会性分类，将游戏分为旁观游戏、独自游戏、平行游戏、协同游戏和合作游戏。

加维根据游戏活动的材料或内容把游戏分成以身体运动为材料的游戏、以物体为材料的游戏、以语言为材料的游戏、以社会生活为材料的游戏、以规则为材料的游戏。

前苏联学前教育学将幼儿园的游戏分为两类：第一类是幼儿创造性地反映现实生活的游戏，包括主题角色游戏、建筑造型游戏、表演游戏等，是幼儿的“创造性游戏”；第二类游戏则是教师为完成一定的教学任务而编制的，用于作业教学（在我国称之为“上课”），可称为“教学游戏”。

我国的幼儿园游戏分类，包括创造性游戏（角色游戏、结构游戏、表演游戏）和教学游戏（体育游戏、智力游戏、音乐游戏等）。

### 六、幼儿游戏的本质到底是什么？

我们认为，游戏既是幼儿的社会性活动，又是幼儿的主体性活动。游戏既受生产力进步及社会发展的影响，带有很深的时代烙印、地域差异，同时又是幼儿主体独立的、主动的、创造性的活动。每个个体的发展都是不同的，因此幼儿游戏具有个体差异的特点。

### 七、在原始社会，幼儿游戏有怎样的特点？

在原始社会，儿童是和成人一起游戏的。他们的游戏与实际生活联系在一起，游戏内容往往取自生产、军事、生活等方面。随着劳动工具的发展，儿童不再能直接参加劳动。为了满足孩子的劳动欲望，成人用游戏的形式让孩子进行各种练习，并为孩子制作玩具，在满足孩子需要的同时，也让游戏成为传授生活经验和生产经验的方式。



## 八、在奴隶社会，幼儿游戏有怎样的特点？

在奴隶社会，随着生产力的提高，游戏从生产、生活中分离出来，成为奴隶主阶级的特权，只有奴隶主的子女才有权进行游戏。同时，游戏的功利性目的有所转变，幼儿游戏演变成以娱乐为目的的自由活动。

## 九、在封建社会，幼儿游戏有怎样的特点？

在封建社会早期，儿童的自由游戏活动得以延续，内容极其丰富。唐代路德延的《小儿诗五十韵》中对此有精彩的描述：“嫩竹乘为马，新蒲折做鞭。”“抛果忙开口，藏钩乱出拳。寻蟋穷屋瓦，采雀遍楼椽。夜分围棊枰，朝聚打秋千。”宋朝以后，受理学家“存天理，灭人欲”思想的影响，儿童游戏，包括幼儿游戏，特别是能够充分舒展其活泼性情的娱乐游戏遭到禁锢，幼儿游戏的发展受到一定影响。

## 十、近代以来，幼儿游戏是如何发展变化的？

在资本主义发展早期，由于生产力发展和追求财富的需要，新兴资产阶级视工作为神圣，视游戏为邪恶。他们设立法规，禁止人们游戏，导致人们对游戏采取否定的、消极的态度。

文艺复兴时期，一些进步思想家和教育家提出了热爱儿童、尊重儿童的口号，产生了以儿童为中心的教育思想，游戏作为儿童出于本性的要求得到肯定。

20世纪前半期，以游戏为主的教育思想逐渐被人们接受，并以“幼儿园运动”的形式在世界各地传播推广。

20世纪60年代，世界各地掀起了幼儿早期智能教育浪潮，幼儿教育中出现了重智育轻游戏的倾向。

20世纪80年代以来，人们经过多年的实证研究，认识到幼儿期蕴藏着丰富的发展潜能，但这些潜力并不是在教学计划中产生的，而是在游戏中获得，在生活中成长的。1981年，联合国教科文组织提出了幼儿教育“养护与教育”的概念。我国的《幼儿园管理条例》《幼儿园工作规程》中也明确规定“游戏是幼儿园的基本活动”，“游戏是教育儿童全面发展的重要手段”。

2001年，我国《幼儿园教育指导纲要（试行）》颁布。《纲要》明确指出“游戏是幼儿的基本活动”，充分肯定了游戏在人的童年生活中的重要意义，明确了幼儿园要以游戏活动为基本活动的要求，保证了儿童的健康成长。

## 十一、精神分析学派的游戏理论是什么？它对幼儿游戏发展有何贡献？

奥地利的弗洛伊德和美国的埃里克森是精神分析学派的主要代表人物。

弗洛伊德认为，幼儿游戏是受愉快原则支配的，表现为游戏能满足幼儿的愿望，它是满足的源泉。幼儿通过游戏模仿成人的活动，扮演成人的角色，使自己想当成人、想做成人的事的愿望得到满足。如幼儿玩“娃娃家”，扮演爸爸、妈妈、娃娃；开“水果超市”，当老板、售货员。同时，游戏还能为幼儿提供一个安全的环境，使幼儿从现实的强制和约束下解放出来，补偿现实生活中不能实现的愿望或发泄愤怒和不满。如幼儿



通过给布娃娃“打针”，消除因害怕疼痛而带来的紧张和不愉快的体验；通过摔打泥土，发泄愿望未能得到满足而产生的不满情绪等。

精神分析学派重视游戏对幼儿心理健康的作用，认为游戏具有满足欲望、发泄愤怒、减少焦虑、抒发情感、缓解紧张、发展自我的功能。但它将游戏的本质归于幼儿的本能活动，强调个体的生物性而忽视了社会性，缺乏对幼儿游戏的社会性应有的重视。

### 十二、什么是同化？什么叫顺应？它们对幼儿发展的价值何在？

同化，是主体用自己已有的动作图式去合并或整合外部事物，从而丰富自己的动作。同化并不要求改变已有图式结构，只是去丰富它。如幼儿学会抛球动作后，他就试着去抛手中任何东西，把抛其他东西的动作也纳入自己的抛物动作图式中。

顺应，是主体改变自己的原有动作图式，以适应环境的变化。如幼儿要拿到一块积木，必须先移开一个障碍物，这就要求幼儿在做出抓握积木的动作以前先要改变自己原有的动作图式（抓握），改做移动动作，否则就拿不到积木。

皮亚杰认为，在儿童活动中，同化和顺应比例不同便产生不同活动：同化大于顺应，产生游戏活动；顺应大于同化，产生模仿活动；顺应与同化平衡，产生学习活动。

### 十三、什么是认知发展游戏理论？它的贡献是什么？

皮亚杰在其认知发展理论基础上提出了认知学派的游戏理论。他认为游戏只是智力活动的变形或衍生物，而不是一种独立的的活动形式。它依赖于智力发展，而不促进智力发展。

皮亚杰认为游戏是同化超过顺应的活动。他认为，学前期儿童由于认知结构发展不成熟，因而往往不能保持同化与顺应的平衡，而表现为模仿和游戏，所以模仿和游戏是幼儿智力活动的重要形式。而游戏的发展阶段是和智力发展阶段相适应的，分为以下三个阶段。

1. 感知运动阶段：产生练习性游戏（机能性游戏，0~2岁）。在这一阶段，幼儿主要通过身体动作和摆弄、操作具体物件来进行游戏。

2. 自我中心的表征活动阶段：产生象征性游戏（2~7岁）。儿童已能把熟悉的动作图式用于新的客体，即儿童已经发展了表象能力，可以假扮不在面前的事物，可以用语言而不是用整个身体进行游戏。

3. 象征性游戏的结束阶段：产生规则、结构性游戏（7~12岁）。此阶段的儿童能够进行简单的有规则的游戏。其游戏的目的是自由自在地满足自己的需要，避免被迫顺应现实世界。

皮亚杰的认知发展学说对以往的游戏本能论提出了挑战，大胆提出了游戏阶段论。其不足是过于强调认知和智力作用，忽视了儿童自身的主观能动性、儿童的生活经验以及社会生活条件对儿童游戏的影响。



#### 十四、什么是活动性游戏理论？它的贡献是什么？

活动游戏理论的主要代表是前苏联心理学家维果茨基、艾里康宁等。维果茨基认为儿童的游戏无论是就其内容还是就其结构来说，都具有社会历史起源，而不是生物学起源。

维果茨基认为，在学前期，游戏，尤其是有主题的角色游戏，是儿童的主导活动。游戏创造了儿童的“最近发展区”。在游戏中，儿童的表现总是超过他的实际年龄，高于他的日常表现，他似乎在试图超越他现有的行为水平。游戏是儿童发展的源泉。

维果茨基强调成人的教育影响，强调儿童与成人的交往在游戏的发生、发展过程中的决定性作用，指出“没有教育的作用，游戏就不会产生或者就会停滞不前”，“为了使孩子掌握游戏的方法，成人的干预是必要的。必须在一定的年龄阶段上教儿童学习怎样做游戏”。

活动游戏理论揭示了游戏的社会性本质。它肯定游戏在儿童社会化发展方面的价值，强调成人对游戏的指导作用，促进了游戏理论的发展与研究。它的不足之处是只注重主题角色游戏的研究，限制了游戏内容的丰富性。由于强调有目的地开展幼儿游戏，该理论还导致在实践中成人过度干预游戏，使游戏作为幼儿自发自由活动的价值实现成为泡影。



### 体验幼儿游戏活动

一、分析以下内容，说一说我国古代教育家是如何认识游戏的教育价值的。

孔子曾说：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈者乎？为之，犹贤乎已。”

明代教育家王守仁提倡“歌诗习礼”一类游戏活动，认为诵诗唱歌的作用“非但发其志意而已，亦所以泄其跳号呼啸于咏歌，宣其幽抑结滞于音节也”；而习礼活动的作用，“非但肃其威仪而已，亦所以周旋揖让，而动荡其血脉；拜起屈伸，而固束其筋骸也”。

《孟子·告子上》以下棋为例，说：“其一人专心致志，惟弈秋之为听；一人以为有鸿鹄将至，思援弓缴而射之。虽与之俱学，弗若之矣。为是其智弗若欤？曰：非然也！”

**[提示]** 可从游戏对幼儿身心健康、意志培养等方面的独特作用来思考。

二、陈鹤琴说：“小孩子是好游戏的，是以游戏为第二生命的。”你怎样理解这句话？

三、陈鹤琴说：“儿童好游戏是天然的。近世教育利用这种活泼的本能，以发展儿童之个性与造就社会之良好分子。”他认为儿童的游戏就是工作，儿童的工作就是游戏。游戏是儿童自我发展的内在需要，是符合学前期儿童年龄特点的自然有效的教育手段。请结合所学理论说说你对这段话的理解。



四、阅读下面的案例，分析问题：案例中的活动是幼儿的游戏活动吗？什么是游戏？游戏有何本质特征？游戏的特点又有哪些呢？

**[案例一]** 4岁的明明偶然把小汽车放在了倾斜的木板上，小汽车沿着斜面慢慢滑到了地上。明明看见小汽车自己会“跑”，很奇怪。他将小汽车捡起来，重新放在木板上，小汽车又一次自己“跑”到了地面上。明明兴奋起来，一遍又一遍地让小汽车从斜面上滑下去，并发出咯咯的笑声……

**[案例二]** 3岁的彤彤抱着娃娃走到小椅子前，轻声对娃娃说：“宝宝乖，睡觉觉。”然后，她把娃娃放在椅子上，拍了几下，又说：“妈妈上班了。”就走到图书角看图书去了。



## 第一章 幼儿角色游戏

### 解读幼儿角色游戏

#### 一、什么是幼儿角色游戏？

幼儿角色游戏是幼儿以物代物，以人代人，通过模仿和想象，利用角色游戏材料创造性地再现现实生活场景的活动。

角色游戏是幼儿期最典型的游戏形式，是幼儿成长过程中一个重要的游戏体验。

#### 二、如何理解幼儿角色游戏中的场景和角色？

幼儿模拟的生活场景多为幼儿所熟悉的，如娃娃家、医院、邮局、美发厅、菜市场、蛋糕店、超市、银行等。在角色游戏中幼儿是勇敢的警察，是热情周到的服务员，是认真负责的邮递员，是宝宝的好妈妈，他们通过想象来体验多姿多彩的现实生活。

在角色游戏中幼儿假装自己是别人，并用语言和行为来做出适合所假装的角色的表现，并用一些物品或动作来代替角色情景中所需要的物品或动作，如利用小椅子当汽车，用手模拟打电话等。在角色游戏中，幼儿通过想象模拟生活场景，用语言和社会交往来丰富主题和情节，这对幼儿的认知能力、语言能力和社会性发展都有较高的要求。

#### 三、你知道幼儿角色游戏的典型特点吗？

1. 有假想的主题、情节和角色。角色游戏一般都有一个假想的主题，所以又叫做主题角色游戏。幼儿角色游戏是幼儿社会生活经验的再现，如城市中的幼儿会选择“逛超市”“乘飞机”等主题，而农村的幼儿则会选择“收麦子”“赶集”等主题。幼儿角色游戏的场景一般是幼儿日常生活中熟悉的，娃娃家、美发厅、医院、超市、商店、美容院、公交车、机场、餐厅等都是幼儿经常选择的角色游戏场景。游戏主题确定后幼儿就会按照主题的内容，根据自己的理解和想象进行积极的体验，扮演与主题相关的角色，按主题的发展进行情节的拓展和延伸。这一切都离不开幼儿的模仿与想象。

2. 以社会交往和语言交流支撑游戏的发展。在角色游戏中幼儿必须进行交往和交流，否则游戏将不能进行下去。在游戏中幼儿要通过语言来分配角色或计划情节发展等，如：“我当妈妈还是你当妈妈？”“我们先坐出租车去超市，然后再回家来做饭。”

3. 以想象贯穿整个游戏。想象是角色游戏的重要特征。在角色游戏中的想象包括对角色的想象、对材料的想象和对情节的想象。想象贯穿整个游戏的始终，伴随游戏的发展。

(1) 对角色的想象：在游戏中，幼儿主要通过模仿角色特定的外部特征、行为特征和语言特征来完成对角色的假想和扮演，如扮演医生时要穿白大褂，扮演老奶奶时要弯



腰驼背、走路缓慢，扮演小贩时要吆喝等。

(2) 对材料的想象：材料是角色游戏中必不可少的物质支撑，在游戏中，幼儿常常利用身边的材料替代游戏中所需要的物品，如把小椅子假想成出租车，把捡来的树叶假想成锅里的菜，把旧纸盒想象成电视机等。

(3) 对情节的想象：在幼儿角色游戏中，情节的发展往往不可预知，因为它没有固定的发展模式，大多是根据幼儿的生活经验和想象边游戏边发展的。如本来幼儿在玩坐飞机去旅游的游戏，角色有飞行员、导游和游客，可是其中一名幼儿提出坐飞机要安检，这时游戏就会根据幼儿的生活经验，增加安检情节，增加安检员角色。

#### 四、幼儿角色游戏中常见的主题、角色及材料有哪些？

##### 1. 娃娃家。

角色：爸爸、妈妈、爷爷、奶奶、娃娃、邻居、宠物等。

材料：仿真小家具（床、沙发、梳妆台、屏风等）、厨房用具（锅、碗、水壶、水杯、筷子、菜板、围裙，各种蔬菜、食品等）、家用电器（电视机、冰箱、吹风等）、娃娃用品（奶瓶、衣服、毛巾等）、清洁用具（扫帚、搓衣板、抹布、水盆）等。

##### 2. 美发厅。

角色：美发师、顾客、收银员、工作人员等。

材料：镜子、梳子、吹风机、仿真剪刀、毛巾、洗发水、烫发卷、各种化妆用品的空盒、发型图片等。

##### 3. 医院。

角色：医生、护士、司机、病人、病人家属等。

材料：白大褂、医生帽子、听诊器、注射器、体温计、医药箱、纱布、药瓶、胶布、处方、病历卡等。

##### 4. 超市。

角色：导购员、推销员、收银员、播音员、顾客等。

材料：收银台、玩具钞票、小篮子，各种废旧的盒子、瓶子、罐子（牙膏盒、月饼盒、牛奶盒、香皂盒、纸巾盒、空饮料瓶、空洗发水瓶、空易拉罐等）。



图 1-1 小医院



图 1-2 烧烤店材料



### 五、角色游戏前教师要为幼儿做好哪些方面的准备工作？

角色游戏前，教师最重要的工作就是为幼儿提供适宜开展角色游戏的游戏环境。

1. 要为幼儿设置专门的角色游戏空间。角色游戏空间是指为幼儿开展角色游戏而专门创设的游戏场地和游戏材料，如区角游戏中的娃娃家、医院、超市等。在设置游戏空间时，教师可以利用活动室、阳台、楼梯间等，专门划出一块场地，按照角色游戏主题进行布置和装饰，并提供相应的游戏材料。游戏主题可以按需更换。

2. 要保证充足的游戏时间。由于角色游戏需要幼儿充分利用想象选择游戏的主题和情节，分配角色，寻找替代材料，所以幼儿在游戏时需要较长的时间。一般来说每次角色游戏的时间至少需要 30 分钟，而且每周要有固定的角色游戏时间。

3. 要提供丰富的玩具和游戏材料。玩具和游戏材料是幼儿角色游戏开展的物质支撑，在游戏中幼儿会以物代物，充分利用对材料的想象来开展游戏。教师要为幼儿提供丰富的游戏材料。小班要提供形象性的玩具和材料，激发幼儿的游戏欲望；中班、大班可多提供废旧物、自然物，鼓励幼儿参与环境的创设和材料的准备，启发幼儿利用各种材料创造性地进行游戏。

### 六、角色游戏中教师如何指导幼儿开展游戏活动？

幼儿角色游戏虽然是幼儿自主自愿的游戏活动，但是这并不意味着教师将环境和材料准备好就完成任务了，教师要根据角色游戏应发挥的功能和幼儿园的保教目标，找准时机，采用适当的方法帮助幼儿发展和提高。

1. 在适当的时机介入游戏。幼儿游戏时教师应认真观察，在观察的基础上确定介入时机。

2. 选用恰当的方法指导游戏。教师经过仔细观察，确定必须要进行指导时，就要考虑用什么方法去指导幼儿游戏了。一般可以采取以下两种方法。

(1) 语言指导。即教师以游戏中角色的身份进入幼儿游戏，通过角色的语言，用建议、询问、提问等方式启发幼儿，促进情节的发展和内容的延伸。

(2) 材料指引。即教师通过投放材料来支持和引导幼儿游戏，如提供一物多玩的替代物，促进幼儿的想象和创造力的发展。

### 七、角色游戏结束后教师应做好哪几方面的工作？

角色游戏结束后，教师要引导幼儿收放游戏材料，重视游戏常规的建立；同时，引导幼儿愉快地结束游戏，并及时有效地评价游戏。

## 案例

### 逛鞋城（中班）

#### [游戏目标]

幼儿能按照“逛鞋城”的主题商量分配角色，设计情节的发展；具备角色意识，能做出符合角色的行为；能与同伴友好交流，共同游戏；游戏结束后会收放玩具和材料。



### [游戏准备]

鞋柜、鞋盒、鞋子、纸袋、镜子、价格牌、玩具钞票、收银台等。(可以收集幼儿不穿的旧鞋子,也可由老师利用废旧物制作游戏材料。)



图 1-3 逛鞋城

### [指导流程]

1. 和幼儿商量要开一个鞋城,请幼儿思考并帮助老师准备所需要的物品。
2. 鞋城布置好以后,教师和幼儿一起商量鞋城叫什么名字,有哪些角色(顾客、店员、收银员、老板等),角色如何分配。
3. 幼儿确定扮演的角色后,选择相应的装扮和材料,如顾客要准备钞票和手提包,收银员要站在收银台旁并准备好钞票和票据。
4. 准备就绪后,游戏开始,教师在旁观察并做好记录,视情况决定是否介入指导幼儿的游戏或建议幼儿更换角色。

### [观察要点]

幼儿能否融入扮演的角色和游戏的情节;游戏中幼儿的交往情况;游戏时间是否能满足幼儿的需要;游戏材料的数量、种类是否适宜。

(活动设计:贵阳幼儿师范高等专科学校 赵俊)

### 《《 小贴士

角色游戏中教师要特别注意深化幼儿对角色的理解,因为只有对角色的理解达到了一定的深度,幼儿的角色扮演才更逼真,情节才更丰富,幼儿扮演的兴致才会更高。通过自然地增加情节来不断深化幼儿对角色的理解和把握,效果不错。如“逛鞋城”中,增加退换货情节,可增强幼儿对“店员”这一角色应有的服务意识的理解;设计出现质量问题的情节,看“老板”如何兑现“三包”承诺、诚信服务,可使幼儿对所扮演的角色有进一步的认识。



## 八、你知道小班角色游戏的指导策略吗？

1. 小班角色游戏的特点：小班角色游戏情节比较简单，主题单一或者没有主题；幼儿喜欢形象性的玩具和材料；游戏时幼儿对玩具的依赖性较大，主要是对玩具进行操作，幼儿之间的交往和语言交流比较少，规则意识也不强。

2. 小班角色游戏的目标：幼儿对角色游戏感兴趣；会根据熟悉的角色进行简单的模仿；逐步学会与其他幼儿进行交往；能遵守游戏规则；在游戏结束时能按要求收拾玩具和材料。

3. 小班角色游戏的指导要点：小班幼儿以独自游戏和平行游戏为主，因此，教师要提供种类少、数量多的玩具和材料，以满足幼儿游戏的需要，避免幼儿争抢玩具的情况出现。同时，要鼓励幼儿在游戏中进行语言交流和交往，重视幼儿规则意识的培养，引导他们学会收放玩具。

## 案例

### 我爱我家（小班）

#### [区角目标]

引导幼儿了解家里都有什么、都有谁，区分家庭成员间的关系；尝试扮演家庭中的一员；练习用语言表达自己的想法；参与角色游戏，感受角色游戏的快乐；练习收拾整理物品。

#### [材料投放]

1. 幼儿床一张。（可选择一张幼儿喜欢的床单铺好。摆放要求：符合生活实际。）
2. 沙发一套。（自制，用废旧的大纸盒叠成沙发的样子，再铺上一款颜色艳丽、图案美观的床单。摆放要求：沙发可放在靠墙角处，方便幼儿活动。）
3. 小桌一个。（自制，用废旧的纸盒做一个三角支架，然后用大纸盒剪成一个圆桌面，放在三角支架上，做成一个小餐桌，并为小圆桌选择一块美观的桌布。摆放要求：将小桌放在沙发前面，营造一个温馨的家。）
4. 毛绒玩具若干。（幼儿园购买，也可幼儿自带。摆放要求：将毛绒玩具放在床上或沙发上，方便幼儿取放。）
5. 一束花。（自制，用皱纹纸、亮光纸、手揉纸等材料分别剪成花瓣，将其拼成花的形状，并用硬的色卡纸做出花茎。摆放要求：花束可摆放在小餐桌上，使整个区角感觉温馨。）

#### [区角规则]

1. 本区角内适合6~8人活动。
2. 角色游戏过程中，不能随意更换角色。
3. 游戏结束后要对区域的物品进行整理，并学会分类摆放。

**[互动提示]**

1. 幼儿在进行角色游戏时，可能会出现语言表达不清楚的现象，所以教师要细心观察孩子在活动中的表现，及时给予引导和帮助，如引导幼儿模仿爸爸、妈妈在家里是怎样做的等等。

2. 对于特殊的幼儿，在游戏过程中教师要用鼓励的语言进行引导和提示。

3. 对孩子在游戏过程中的不同表现，教师要有针对性地进行评价和鼓励。

(活动设计：93163 部队蓝天幼儿园 魏玮玮 杨琳琳)

**九、你知道中班角色游戏的指导策略吗？**

1. 中班角色游戏的特点：中班幼儿的角色游戏情节较丰富，主题也相对稳定；幼儿有角色意识，能较好体现符合角色的行为；幼儿间出现了交流与交往，有了初步的规则意识。

2. 中班角色游戏的目标：幼儿能按照游戏主题分配角色，设计情节；具备角色意识，能表现符合角色的行为；学习和同伴友好交流，共同游戏；能主动遵守游戏规则，会收放玩具和材料。

3. 中班角色游戏的指导要点：教师要为中班幼儿的角色游戏提供丰富的玩具和材料，可以增加废旧材料和自然物，给幼儿留下想象的空间。

中班游戏的基本指导策略，是在观察的基础上，寻找合适的时机和方式去指导幼儿游戏，重点是帮助幼儿确定主题、分配角色、设计情节，让幼儿学会分工合作，与同伴友好相处。

**》 案例****照相馆（中班）****[区角目标]**

引导幼儿了解照相馆是什么地方，照相馆里都有什么；了解照相馆的相关知识，练习使用照相机，学习照相的方法；互相协商分配角色，并按角色进行游戏；根据需要使用相应的服装、道具、背景；体验互相尊重，为他人服务。

**[材料投放]**

1. 材料：

(1) 幼儿生活照片（收集挂历上和画册上的风景画或者颜色好看的背景，用来制作相册）；

(2) 剪刀（购儿童用剪刀）；

(3) 胶水（购塑料瓶装）；

(4) 双面胶；

(5) 带镜子的梳妆台（上面是镜子，下面有隔断，高度以幼儿身高为准，下面的隔断可以摆放照相机、头饰和首饰等物品）；

(6) 一张方桌（上面用来摆放花瓶、相册）；



(7) 彩色布或活动式的风景画、色彩板（做照相的背景）。

#### 2. 道具：

- (1) 照相机（幼儿可把家中废旧的照相机带来）；
- (2) 幼儿相册（幼儿的照片可放在镜框中，挂在摄影棚的墙上）；
- (3) 服装（可准备各种演出服、民族服装、礼服等，挂在衣架上）；
- (4) 头饰和首饰（比较安全的、颜色鲜艳的、幼儿喜欢的发卡、手镯、眼镜、帽子、项链、耳环、纱巾等，头饰和首饰要分开放在两个盒中，便于幼儿分类摆放）；

#### 3. 标记：

进区卡为圆形，在边缘系上长约40厘米的毛线绳，可挂到幼儿的脖子上。在圆形卡上分别贴上照相机（代表摄影师）、小镜子（代表化妆师），另两张卡上分别贴上娃娃的图片（代表顾客）。

### [区角规则]

1. 本区活动人数4人，1名“化妆师”、1名“摄影师”、2名“顾客”。
2. “工作人员”佩戴胸卡上岗。
3. 说话要轻声，不要影响其他“顾客”做事。
4. 爱护活动区内的所有材料。
5. 游戏后“摄影师”和“化妆师”将用品整理好。

### [互动提示]

1. 观看录像，了解影楼中工作人员的相关工作。师生讨论。
2. 幼儿游戏时选择喜欢的角色并佩戴相应的进区卡进入区域进行游戏。区角人满后，其他幼儿不得进入，等此区内有幼儿退出游戏时方可佩戴进区卡进入区域。在游戏过程中，教师可根据发现的问题与幼儿一同商量解决的办法。两人同时想选择一个角色，可自行协商解决问题，如角色轮换等。
3. 选择化妆师和摄影师角色的幼儿要热情地为“顾客”服务和介绍。如果区域同时进入两名“顾客”，“化妆师”和“摄影师”分别为两名“顾客”进行全程服务，既当化妆师又当摄影师。
4. 区域内无顾客时，“化妆师”和“摄影师”可用幼儿的生活照片和风景图片制作相册。
5. 不断完善和更换区域中的材料，提供的材料要注意安全和卫生。
6. 幼儿熟悉游戏后，教师可用真的照相机教幼儿学习照相，并把照片贴在区角内，激发幼儿的参与兴趣。

（活动设计：黑龙江省哈尔滨市南岗区第二幼儿园 王晓霞）

### 十、你知道大班角色游戏的指导策略吗？

1. 大班角色游戏的特点：随着生活经验的积累，大班幼儿角色游戏的主题更加丰富，具有较强的计划性和目的性；幼儿能设计游戏的情节和内容；游戏中幼儿合作水平较高，也具备了良好的规则意识和评价游戏的能力。