

国家中等职业教育改革示范学校建设系列成果



幼儿游戏活动 组织与指导

YOUERYOUXI HUODONG ZUZHI YU ZHIDAO

主 编 程玉蓉 甘 露
主 审 王 勇



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏活动组织与指导 / 程玉蓉, 甘露主编. —
重庆: 重庆大学出版社, 2015.4
ISBN 978-7-5624-8970-2

I. ①幼… II. ①程…②甘… III. ①学前教育—游戏
课—中等专业学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第067724号

幼儿游戏活动组织与指导

程玉蓉 甘 露 主 编

策划编辑: 唐启秀

责任编辑: 李桂英 版式设计: 唐启秀

责任校对: 张红梅 责任印制: 赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)

传真: (023) 88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆长虹印务有限公司印刷

*

开本: 787×1092 1/16 印张: 10.25 字数: 181千

2015年4月第1版 2015年4月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-8970-2 定价: 42.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有, 请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书, 违者必究

编委会

主 任

赵仕民 陈 真

副主任

熊 明 胡仲胜 王 勇 杨志诚 吴孟飞

委 员

曾 莉 张绍山 周 勇 周晓红 胡建伟
岳 明 程玉蓉 严于华 吴仕荣 蒋 翎
曾光杰 陶正群 汪兴建 彭启龙 黄 英
陈 军 钟富平 夏 兰 邱贵云 梅 鹏
孙继东 黄 梅

前言

《幼儿游戏活动组织与指导》是中等职业院校学前教育专业的一门核心课程，本书适用于中、高职学前教育专业。本书从中等职业院校学前教育专业的教学实际和课程设置出发，遵循《幼儿园教育指导纲要》《3—6岁儿童学习与发展指南》等文件精神，使学生了解幼儿园游戏活动的基本知识、具备组织开展幼儿园游戏活动的的能力，能根据幼儿身心特点的一般规律去分析和解决幼儿游戏活动中的实际问题，能结合幼儿园游戏特点，设计、实施及评价幼儿园游戏活动。

本书打破传统的以知识为主线的课程结构，而是以幼儿园情景再现为引领，幼儿园游戏案例为载体，将幼儿游戏的理论知识与实践技能相结合构建课程，本书的编写具备以下几个特点：

- (1) 本书编写以幼儿教师岗位职业能力分析为指导，以课程标准为依据进行。
- (2) 本书以学生为主体，强调学生自主学习，充分体现案例引领、实践导向的课程理念，合理安排教材内容。
- (3) 本书在内容上简洁实用，文字表述上深入浅出，形式上图文并茂，引发学生学习兴趣，提高学生学习积极性。
- (4) 本书借鉴了学前教育发展较好的沿海一带优质幼儿园游戏活动开展的经验，结合了重庆市本土公办示范幼儿园游戏开展情况，调研了重庆市各私立幼儿园游戏开展现状，多方面进行探究，整合了大量幼儿园在游戏实施过程中的资源。
- (5) 本书根据幼儿园教师工作任务设计相应的操作训练活动，各项技能训练活动的设计实用、具体，具有可操作性，有利于教师指导学生开展教学活动。

本书规划和设计了五部分，具体包括绪论、幼儿游戏基本理论、幼儿园创造性

游戏指导、幼儿园规则游戏指导、幼儿园其他游戏。在实施教学过程中，建议将理论学习、观摩活动、分析实例、模拟情境等多种方式整合开展，重在培养学生理论与实践相结合的能力。教学时数建议为 72 学时。

本书由程玉蓉、甘露主编，邱贵云、易娟、徐燕、林霞、贾青、张长清、王玲燕担任副主编。其中，第一章由徐燕编写，第二章由程玉蓉、甘露编写，第三章由易娟、林霞、张长清编写，第四章由贾青编写。书中部分案例由王玲燕、邱贵云提供。全书由程玉蓉统稿，王勇担任主审。

本书在编写过程中，得到了重庆教育管理学校各级领导、重庆大学出版社的大力支持与帮助，也得到了重庆市南岸区东方剑桥协信城幼儿园、重庆市立顿翡翠花园幼儿园、重庆市江北区商业局幼儿园、重庆市渝北区金港湾幼儿园、重庆市渝北区龙溪汇景台幼儿园、重庆南岸南滨明天幼儿园、重庆市石柱县示范幼儿园、厦门市莲龙幼儿园、厦门市集美幼儿园等幼儿园的大力支持，在此一并表示衷心感谢。

由于时间仓促，作者水平有限，书中难免存在不妥之处，敬请大家批评指正。

编 者

2014 年 12 月



目 录

绪 论	1
-----	---

第一章 幼儿游戏基本理论	3
--------------	---

第一节 幼儿游戏概述	4
------------	---

一、幼儿游戏的概念	4
-----------	---

二、游戏的本质特征	5
-----------	---

三、幼儿园游戏条件的创设	8
--------------	---

第二节 游戏与儿童发展	10
-------------	----

一、游戏与幼儿心理发展	10
-------------	----

二、游戏与儿童认知发展	10
-------------	----

三、游戏与儿童社会化	11
------------	----

四、游戏与人格发展	11
-----------	----



第二章 幼儿园创造性游戏指导	13
第一节 幼儿园角色游戏	14
一、幼儿园角色游戏概述	14
二、幼儿园角色游戏条件创设	16
三、幼儿园角色游戏具体指导	20
四、幼儿园角色游戏教案设计	24
第二节 幼儿园结构游戏	33
一、幼儿园结构游戏概述	33
二、幼儿园结构游戏条件创设	37
三、幼儿园结构游戏具体指导	38
四、幼儿园结构游戏教案设计	44
第三节 幼儿园表演游戏	56
一、幼儿园表演游戏概述	56
二、幼儿园表演游戏条件创设	61
三、幼儿园表演游戏具体指导	63
四、幼儿园表演游戏教案设计	67



第三章 幼儿园规则游戏指导 79

第一节 幼儿园智力游戏 80

一、幼儿园智力游戏概述 80

二、幼儿园智力游戏条件的创设 81

三、智力游戏的具体指导 82

第二节 幼儿园音乐游戏 88

一、幼儿园音乐游戏概述 88

二、幼儿音乐游戏条件的创设 91

三、幼儿园音乐游戏的具体指导 92

第三节 幼儿园体育游戏指导 96

一、幼儿园体育游戏概述 96

二、幼儿园体育游戏条件创设 98

三、幼儿园体育游戏具体指导 99

四、幼儿园体育游戏教案设计 109



第四章 幼儿园其他游戏	119
第一节 幼儿园民间游戏	120
一、幼儿园民间游戏概述	120
二、幼儿园传统民间游戏课程实施的基本途径	125
三、幼儿园民间游戏集	128
第二节 幼儿园手指游戏	131
一、幼儿园手指游戏概述	131
二、幼儿园手指游戏的实施途径	134
三、幼儿园手指游戏集	137
第三节 幼儿园亲子游戏	142
一、幼儿园亲子游戏概述	142
二、幼儿园亲子游戏实施的途径	143
三、幼儿园亲子游戏集	145
参考文献	151

绪 论

游戏是学前儿童的主导活动。所谓主导活动是指最适合于儿童身心发展的一种活动形式。通过这种活动，儿童身心发展上的许多新的变化就能更好地产生和形成。

我国 1989 年试行、1996 年颁布的《幼儿园工作规程》指出，幼儿园应当“以游戏为基本活动”，明确规定了游戏在我国幼儿园教育中的地位。由此可见，游戏在幼儿教育中有着重要的作用和地位。可以说游戏在儿童身心发展中的意义和作用，幼儿教育界已有了一致的认识。但这一高度统一的认识在幼儿教育实践中却难以实现，甚至成为一个世界性难题，即口头和理论上重视游戏，实践中轻视或忽视游戏。虽然让幼儿在游戏中或通过游戏学习已经成为“放之四海而皆准”的真理或教育信条，但是在幼儿园的教



拍手

室中游戏却在迅速减少，使用笔和作业纸的现象在急剧增加。

在美国，教师在幼儿园班级中进行“适宜于发展”的活动：让幼儿在游戏中学习和发展的时间不超过 50%，而不适宜的做法却相当普遍。瑞典的幼儿教育工作者认为，对于儿童游戏，成人表现出来的兴趣与他们的实际态度之间存在矛盾。苏联国家教育委员会在 1989 年颁布的《学前教育构想》中指出，在幼儿教育实践中，教学—训导型师生相互作用模式成为长期以来占据主要地位的教学模式，把幼儿作为教育的客体，目的在于传授知识技能，教育形式偏重于面向全体的集体上课。于是，幼儿的基本活动形式——游戏，不仅受到时间上的限制，更被成人严格控制。



捉迷藏

第一章



幼儿游戏基本理论

本章共分为两小节，概述了幼儿游戏的概念、特征、分类及幼儿游戏与儿童发展。学生通过本章的学习，掌握游戏的理论知识，明白游戏对于儿童身心发展的重要意义，从而为实际操作打下理论基础。



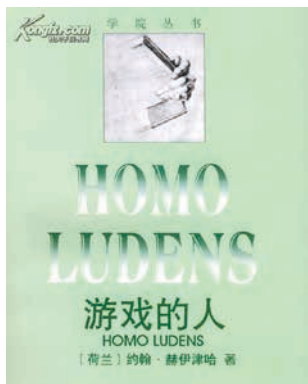
第一节 幼儿游戏概述

一、幼儿游戏的概念



亚里士多德

游戏很难被定义！其定义的困难性，一方面是由于学术背景不同的研究者观察游戏的角度不同；另一方面还在于游戏这一现象本身的复杂性，造成了游戏解释的多样性。例如，亚里士多德的游戏定义：游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动。荷兰著名学者约翰·赫伊津哈所著的《游戏的人》中的游戏定义：游戏是一种自愿参加，介于信与不信之间有意识的自欺，并映射现实生活跨入了一种短暂但却完全由其主宰的、在某一种时空限制内演出的活动或活动领域。



《游戏的人》

德国教育家福禄倍尔是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一人。他认为，游戏是儿童内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。他将游戏的本质归结为生物性。

苏联心理学家维果茨基认为游戏是社会性活动，是在真实的实践情况之外，在行动上再造某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动。在这种活动中，凭借语言的功能，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人之间的社会关系。

皮亚杰认为“游戏是指不断重复一些行为，而主要是希望从中得到快乐”。他认为，游戏是思维的一种表现形式，实质是同化超过了顺应。儿童早期认知结构发展不成熟，不能够保持同化与顺应之间的协调或平衡。这种不平衡有两种情况：一种是顺应大于同化，表现为主体忠实地重复性的动作，即模仿；另一种是同化大于顺应，表现为主体完全不考虑事物的客观特性，只是为了满足自我的愿望与需要去改变现实，这就是游戏。

《辞海》中游戏的定义：以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。这个定义说明了游戏的两个最基本的特性：①以直接获得快感（包括生理和心理的愉悦）为主要目的。②主体参与互动。主体参与互动是指主体动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。

在《牛津英文字典》中，至少有 116 种关于游戏的定义。

游戏是一个模糊宽泛的概念。作为一种广泛存在的社会生活现象，游戏一词积淀着丰富的社会文化内涵。这种社会文化含义长久以来作为一种背景性的观念影响着人们对于儿童游戏的看法。

因此，定义游戏的策略有三点：第一，毋庸定义；第二，直觉判断；第三，特征列举。

二、游戏的本质特征

（一）国外的相关理论

依据动机、手段、目的等行为的构成要素的倾向性来列举游戏行为的特征。

1. 纽曼的游戏特征“三内说”

（1）内部控制：游戏的特征是内部控制，工作的特征是外部控制。

（2）内部真实：在旁人看来是假的事情，在游戏者那里是一种内部真实。



福禄倍尔



维果茨基



皮亚杰

(3) 内部动机：游戏是由内部动机支持的行为。

2. 克拉斯诺和佩培拉的游戏四因素说

(1) 灵活性：指游戏活动在形式与内容上的多变性。

(2) 肯定的情感：指游戏者的情绪体验总是快乐的，笑容是这种肯定的情感体验的标志。

(3) 虚构性：指游戏总带有想象的因素。

(4) 内部动机：指游戏不受外部规则或社会性要求的制约，游戏者是为游戏而游戏，玩即目的。

一种活动如果具有全部四种因素，则趋向于被人们认定为“游戏”。

3. 加维的游戏行为五特征说

(1) 游戏是令人愉快、有趣的活动。

(2) 游戏没有外在目标。

(3) 游戏是自发自愿的。

(4) 游戏包括对游戏者的积极约束。

(5) 游戏与非游戏之间有着某种系统性的联系。

4. 克罗伊斯的游戏行为六特征说

(1) 自由：游戏不是被迫进行的，否则就失去了吸引力和快乐的性质。

(2) 松散：游戏不是精确的，没有事先预定的限制。

(3) 易变：没有预定的进程或结果，游戏者具有随机应变的自由。

(4) 非生产性：从游戏开始到结束时，不增加任何生产的物质或任何新因素，除去物质的游戏者之间的转移和变化。

(5) 由某种规则和玩法所支配的。

(6) 虚构的。

5. 鲁宾的游戏行为的六倾向说

(1) 内部动机。

(2) 对手段的注意。

(3) 我能拿它做什么。

(4) 想象或虚构。

(5) 规则来自游戏的需要。

(6) 游戏者积极参与。

(二) 国内的相关认识

我国教育工作者一般认为游戏具有以下四个特征：

(1) 游戏是儿童主动自愿的活动。

(2) 游戏是在假想的情境中反映周围生活。

(3) 游戏没有社会的实用价值，没有强制的社会义务，不直接创造财富。

(4) 游戏伴随着愉悦的情绪。

综上所述，研究者所采用的分析问题和解决问题的思维方法是相同的，都采用了将游戏与非游戏活动相对照比较的方法。



游戏中的儿童

(三) 游戏是幼儿的主要活动

儿童教育心理学早就指出，游戏是学前儿童最重要和最主要的活动，它贯穿于整个学前儿童的生长和发展中。

文学巨匠席勒说：“只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才完全是人。”他甚至认为，艺术和游戏的产生是人类脱离动物界的一个最后标志，也是最重要的标志。

哲学家马丁·海德格也指出：“儿童为什么要游戏呢？儿童游戏就因为他们游戏。‘因为’二字在游戏中消失了，游戏没有‘为什么’，儿童在游戏中游戏。”



儿童在游戏中学习

游戏是儿童的主要活动，儿童通过游戏学习。儿童通过接触具体的、仿真的、与生活有关的东西学习，需要与同伴、成人和环境互动交流，游戏使儿童放松且发展专注的工作态度。在5岁之前不应

过早开始对字母、数字等符号的专门练习，这样会限制孩子的思维，因为幼童的心智还没成熟，对抽象的概念还无法理解。

(四) 游戏的种类

(1) 从认识发展的角度分类：①感觉运动游戏；②象征性游戏（符号游戏）；③结

构性游戏；④规则性游戏。

(2) 从游戏社会性的角度分类：①无所用心的行为或偶然的行為；②袖手旁观的行为；③单独的游戏；④平行的游戏；⑤联合游戏；⑥合作游戏。

(3) 我国常用的游戏分类：①创造性游戏：角色游戏、结构游戏、表演游戏；②规则性游戏：体育游戏、音乐游戏、智力游戏。

三、幼儿园游戏条件的创设

幼儿园游戏条件的创设的总体原则包括：一是给幼儿充足的游戏时间，二是关注幼儿自主游戏的价值。

自主游戏是指幼儿在一定的游戏环境中根据兴趣和需要，以快乐和满足为目的，自由选择，自主展开，自由交流的积极主动的活动过程。

当前幼儿园游戏条件的创设有“三轻三重四困惑”现象，即轻自主自发生成重设计导演，轻自由表现重集中统一，轻游戏过程重游戏结果，以及教师对什么是游戏的认识困惑，如何指导的尺度困惑，游戏与发展的引导困惑和游戏评价的标准困惑。

创设游戏场地的基本要求：①促进儿童的发展；②培养儿童的自信；③保证儿童的安全。

游戏场地的分类创设有室内和室外两种。



室内游戏区

(一) 室内游戏场地的创设

室内游戏场地的创设必须保障足够的游戏空间。

游戏区可分为：积木区、美工区、角色游戏区、益智操作区、科学区、图书区。

活动区设置的基本要求：

(1) 根据各类游戏活动的教育功能与特点来设置。

(2) 设置应体现层次和渐近发展性，不断更换游戏材料。

(3) 设置应体现使用空间，因地制宜。

(4) 赋予环境一定的自治因素，发挥环境的暗示作用。

(5) 整个环境应作为一个动态系统，实现整体优化，发挥整体效应。

各个活动区之间的界限性，包括：①平面界限的划分、立体界限的划分、悬挂张贴