



开启幼儿智慧的

金钥匙



◎ 主 编 王仙华

◎ 副主编 尹欢华 陆玉梅



上海科学技术出版社

开启幼儿智慧的金钥匙

主 编 王仙华

副主编 尹欢华 陆玉梅

上海科学技术出版社

内 容 提 要

本书以幼儿发展为本位,以培养幼儿科技素养为出发点,比较全面和系统地对“城郊幼儿园科技教育园本课程”具体内容的理论与实践作了阐述和概括,提出了将幼儿爱科学、学科学、做科学、用科学作为幼儿科技启蒙培养的目标,指出了幼儿科技教育是生活中的科技教育、行动中的科技教育、情感中的科技教育、探究中的科技教育的教育理念,使幼儿科技教育具有了科学的理论依据,为幼儿科技教育的实践提供了正确的方向和教育决策。

本书可为幼儿园的课程改革、教育教学方法等提供借鉴,能有效地指导一大批城郊幼儿园和农村幼儿园进行科技教育的实践,并为有志于对孩子科技启蒙培养的家长提供启示和指导。

图书在版编目(CIP)数据

开启幼儿智慧的金钥匙/王仙华主编. —上海:上海科学技术出版社,2006.5

ISBN 7 5323-8439-X

I. 开... II. 王... III. 科学知识-学前教育-教学研究 IV. G613.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 031681 号

上海世纪出版股份有限公司 出版、发行
上海科学技术出版社

(上海钦州南路 71 号 邮政编码 200235)

新华书店上海发行所经销

上海美术印刷厂印刷

开本 787×1092 1/16 印张 12.5 插页 8

字数 290 000

2006 年 5 月第 1 版

2006 年 5 月第 1 次印刷

印数 1—2 201

定价 35.00 元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,
请向工厂联系调换





激活环境



我们爱锻炼

设计者：王叶红



适合年龄：4~6岁

目标：通过游戏使幼儿熟悉锻炼的各种器械，能够说出各种器械的不同玩法。

玩法：1. 我们爱锻炼棋适合2~4人玩。

2. 以猜拳的形式，赢的先走，每次只走1次。

(1) 每种器械旁都有一个数字，根据数字说出器械的几种玩法，说不出退回原地。

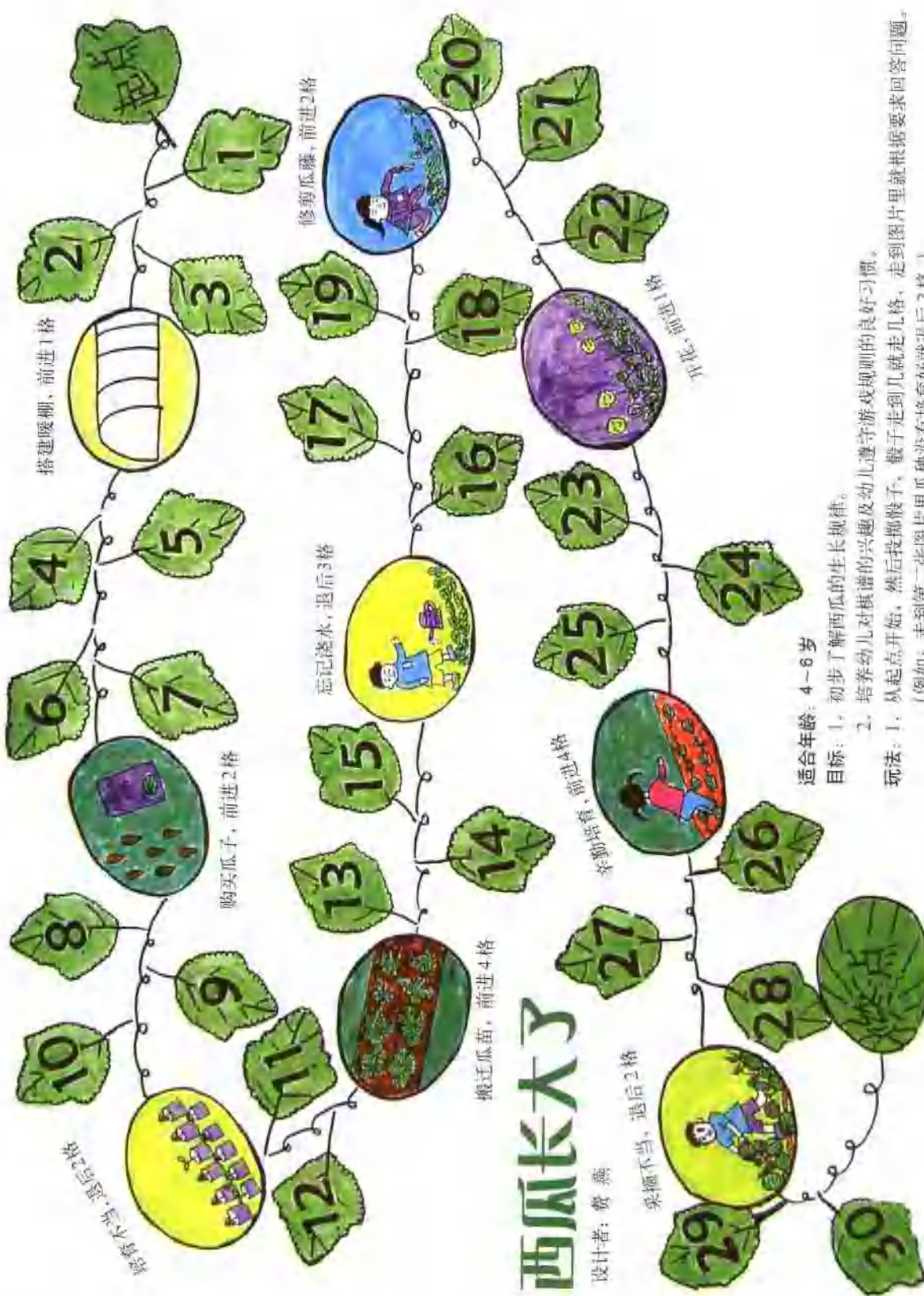
(2) 走到徒手锻炼的图片，根据图片进行模仿，模仿正确者可向前一步。

(3) 走到有小鸟的地方，说出器械的几种玩法，根据箭头指示可往前飞。

(4) 谁先走到红五星，谁就获胜。

西瓜长大了

设计者：费燕



适合年龄：4~6岁

目标：1. 初步了解西瓜的生长规律。

2. 培养幼儿对棋谱的兴趣及幼儿遵守游戏规则的良好习惯。

玩法：1. 从起点开始，然后投掷骰子，骰子走到几就走几格，走到图片里就根据要求回答问题。
(例如：走到第二张图片里瓜秧没有培有好就退后2格。)

2. 根据要求走下去，先到终点者获胜。



设计者：柴素静

适合年龄：4~6岁

目标：1. 了解蜗牛的特征、习性。
2. 走棋过程中学习数数及辨别单、双数。

玩法：1. 适合2~4人游戏。
2. 每人轮流掷骰子1次，按照掷出的几点就相应顺时针向前跳行几格。
3. 当依照掷得数目进入格内时，必须按格内的提示进行游戏。
4. 游戏者依照路线到达终点。到达终点时必须以准确数目进入，否则须后退相应的格数。



交通游戏棋

设计者：陈锋梅

适合年龄：5~6岁幼儿

目标：有遵守交通规则的意识。

在游戏中体验合作的快乐。

玩法：此棋适合2~4人同时玩，棋色分为红、黄、蓝、绿4种，分别依次

代表走棋的先后顺序。

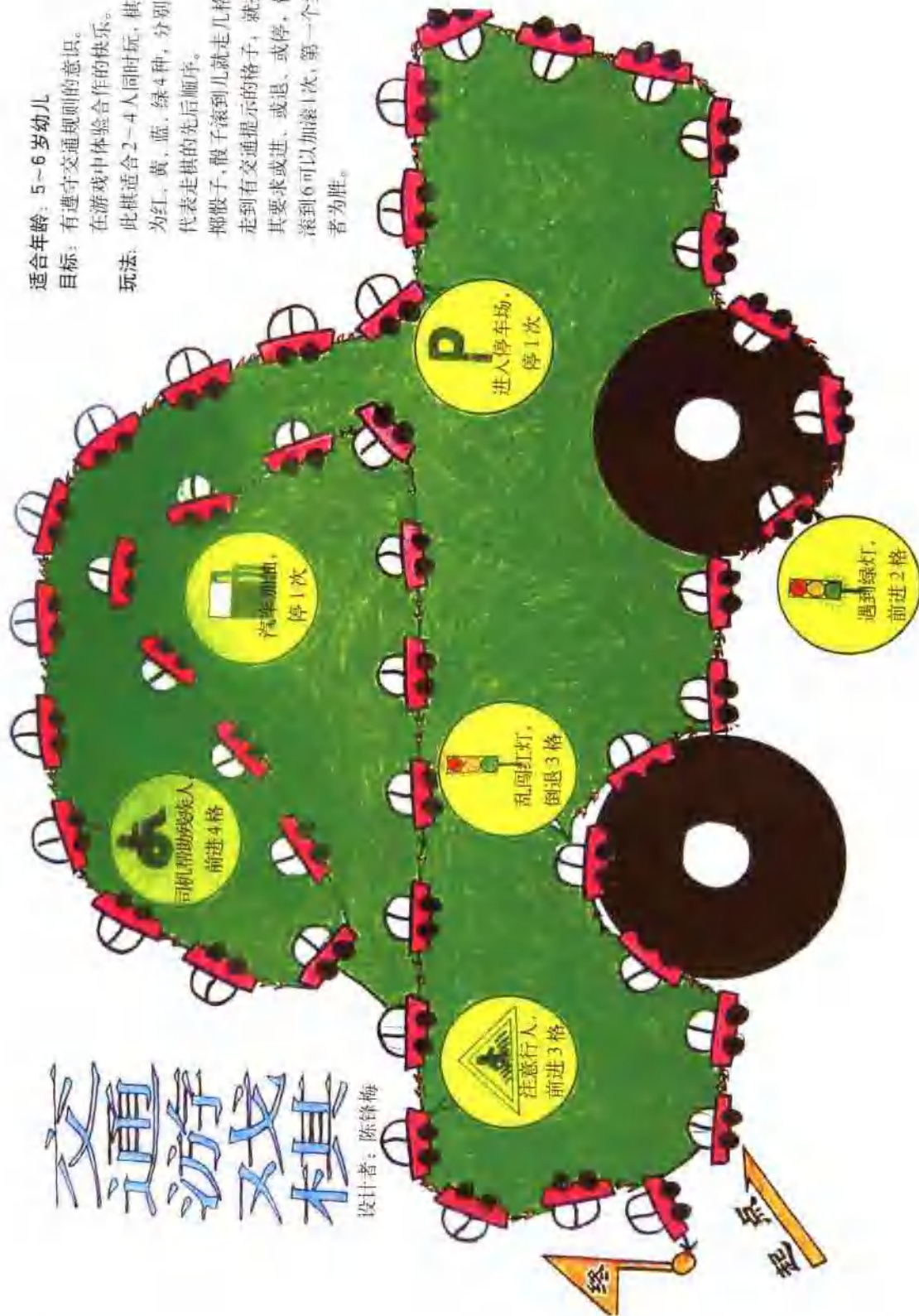
掷骰子，骰子滚到儿就走几格，若

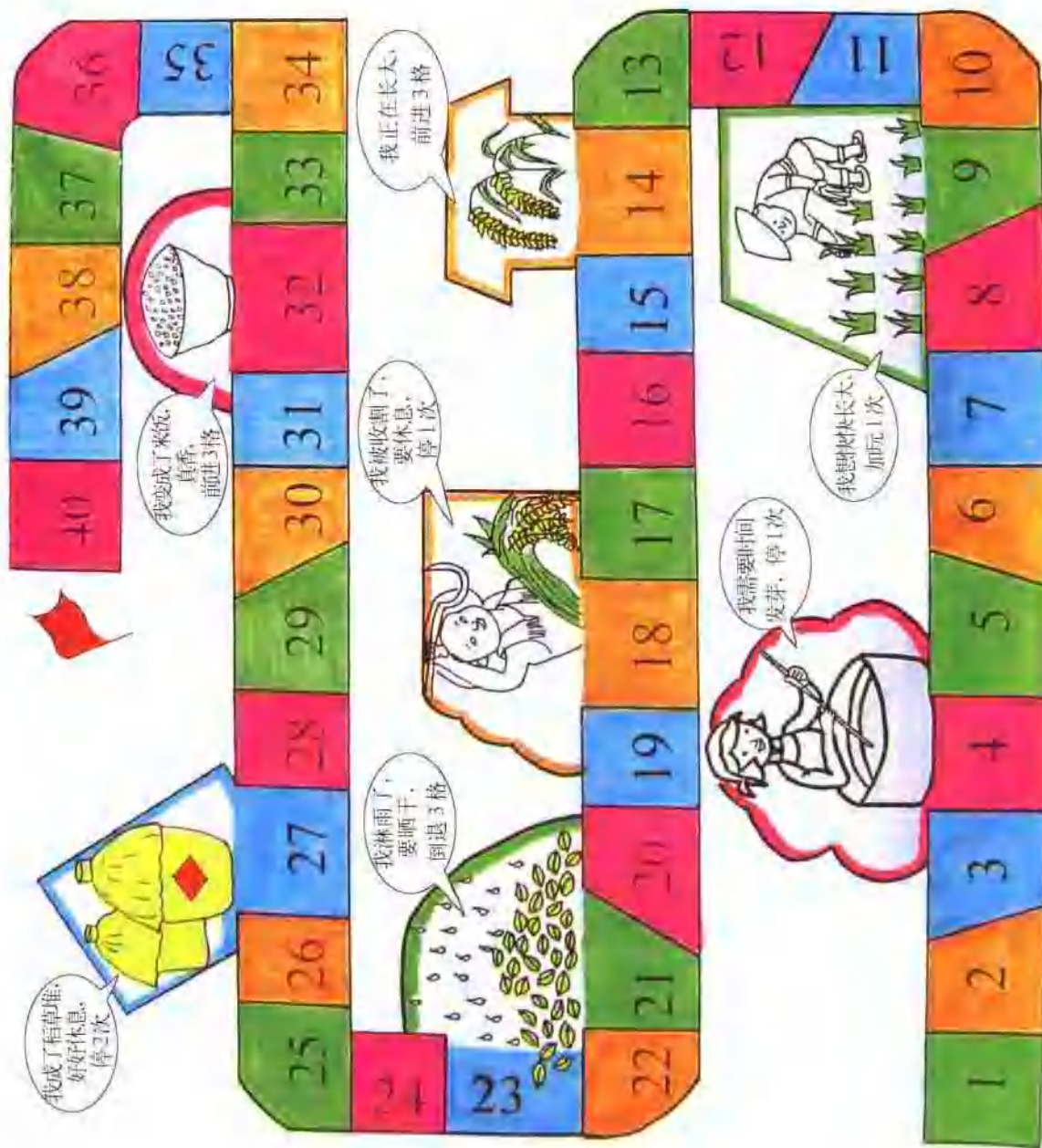
走到有交通提示的格子，就按照

其要求或进、或退、或停、骰子

滚到6可以加滚1次，第一个到达

者为胜。





米韵成长

设计者：周勤

适合年龄 4~6岁幼儿

目标：通过游戏，使幼儿了解米的生产过程。

玩法：用投掷骰子的方法进行玩耍，按投掷的骰子数前进，遇到设置的图案，按图案的内容进行，谁先到达目的地为胜利。必须投掷到数字6才能出发。



适合年龄：4~6岁

目标：培养幼儿良好的行为习惯、语言表达能力。

玩法：1. 适合2~4名幼儿玩。

2. 4人协商棋子颜色，开始先掷骰子，骰子投到几就走几格，根据图片中的内容，再看是进还是退，最先到达终点者为胜。

设计者：张伟

娃娃大食堂

行车棋

设计者：傅洁琴

适合年龄：4~6岁

目标：1、能够初步了解车子行驶的基本规则。

2、培养幼儿遵守交通规则意识。

玩法：1、每人投骰子1次，必须投得6点后，方可将棋子移至出发点。

2、从起点开发，然后投骰子，骰子投到几就走几格，根据提示前进或后退，看谁先到终点就获胜。



目标: 1. 培养幼儿的观察力, 语言表达能力。

2. 帮助幼儿初步了解兔子的外形特征、要吃的食物及它的用途。

玩法：1. 适合2~4名幼儿玩。

2. 从起点开始, 投掷骰子, 骰子投到几就走几格, 如格中有图案的, 要说出图案表示什么? 讲对者连走1次, 讲错者暂停1次, 最先到达终点者为胜。



设计者: 张伟

豆豆棋

设计者：柴素静

适合年龄：4~6岁

目标：1. 了解豆豆的生长过程及豆制品。

2. 养成良好生活习惯，行为习惯。

玩法：1. 本游戏可供2~4人游戏。

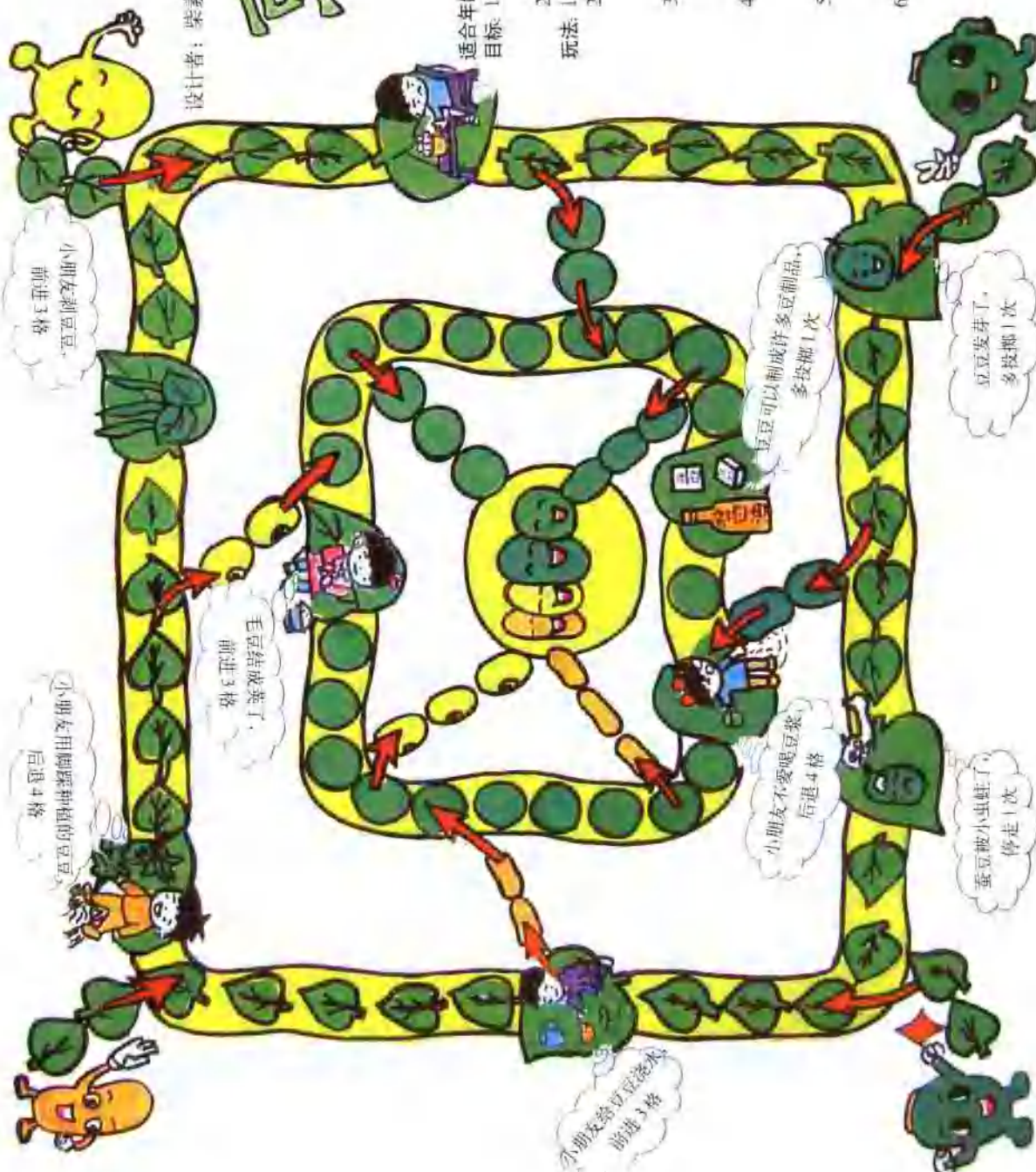
2. 每人轮流掷骰子1次，在起点处必须掷到点数6才可起程，并可多掷1次。

3. 起程后掷出几点就相应顺时针向前跳行几格，逢点数6可奖励多掷1次。

4. 当依照掷得数目进入格内时，必须按格内的提示进行游戏。

5. 游戏者依路线绕完第一圈后，根据相应的豆豆升级点依次进入第二圈及第三圈。

6. 在到达终点时，必须以准确数目进入，否则须后退到相应的格数。



宝物



竹篮



竹楼



蒸笼



竹白



扇子



枕头



竹编扇

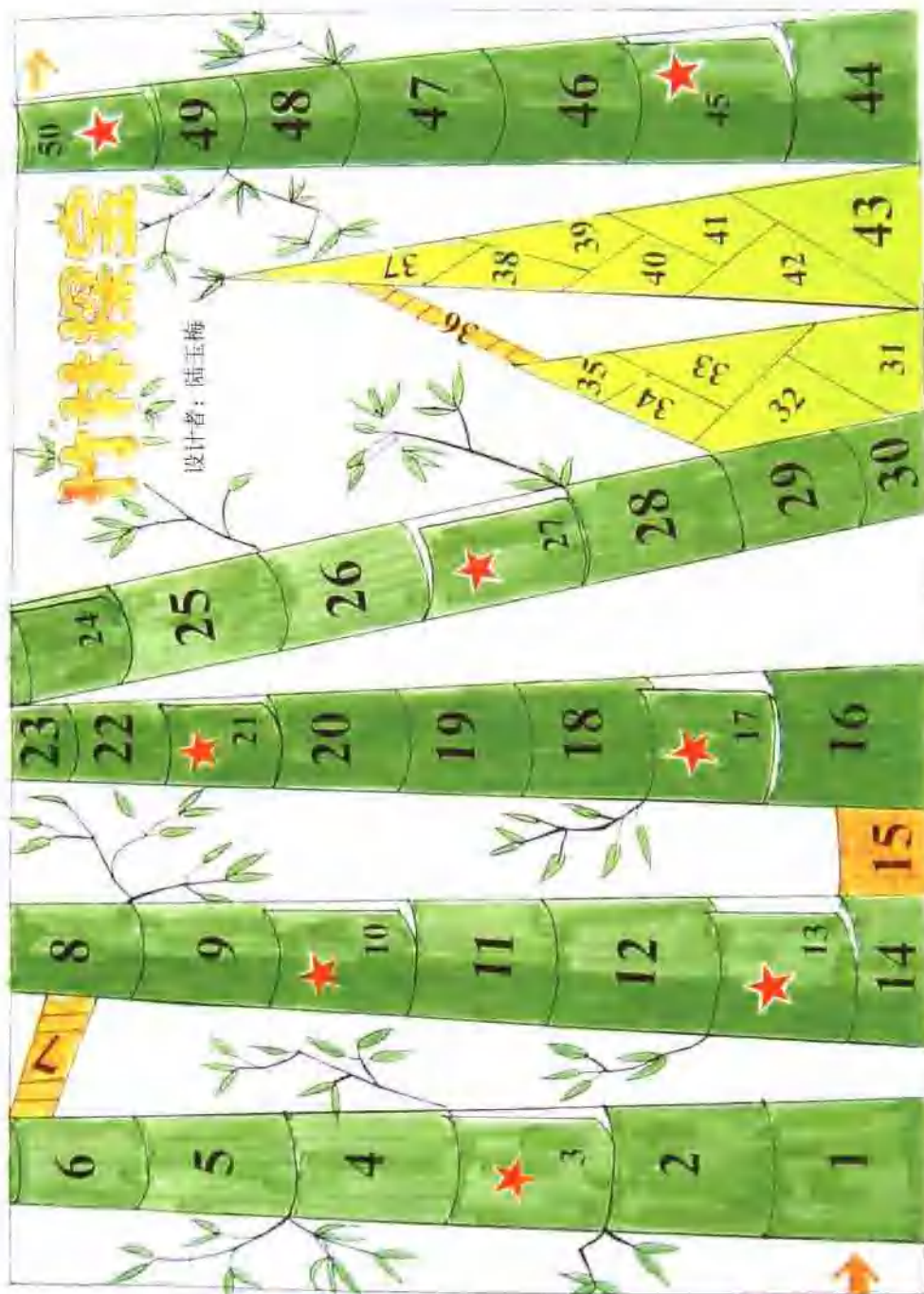


竹编扇

适合年龄：4~6岁的幼儿

目标：了解竹子的用途，认识竹制品。

方法：每次游戏参与人数2~4名。幼儿根据骰子的投掷数向前行进，领取宝物，直至走到终点。



设计者：陆玉梅

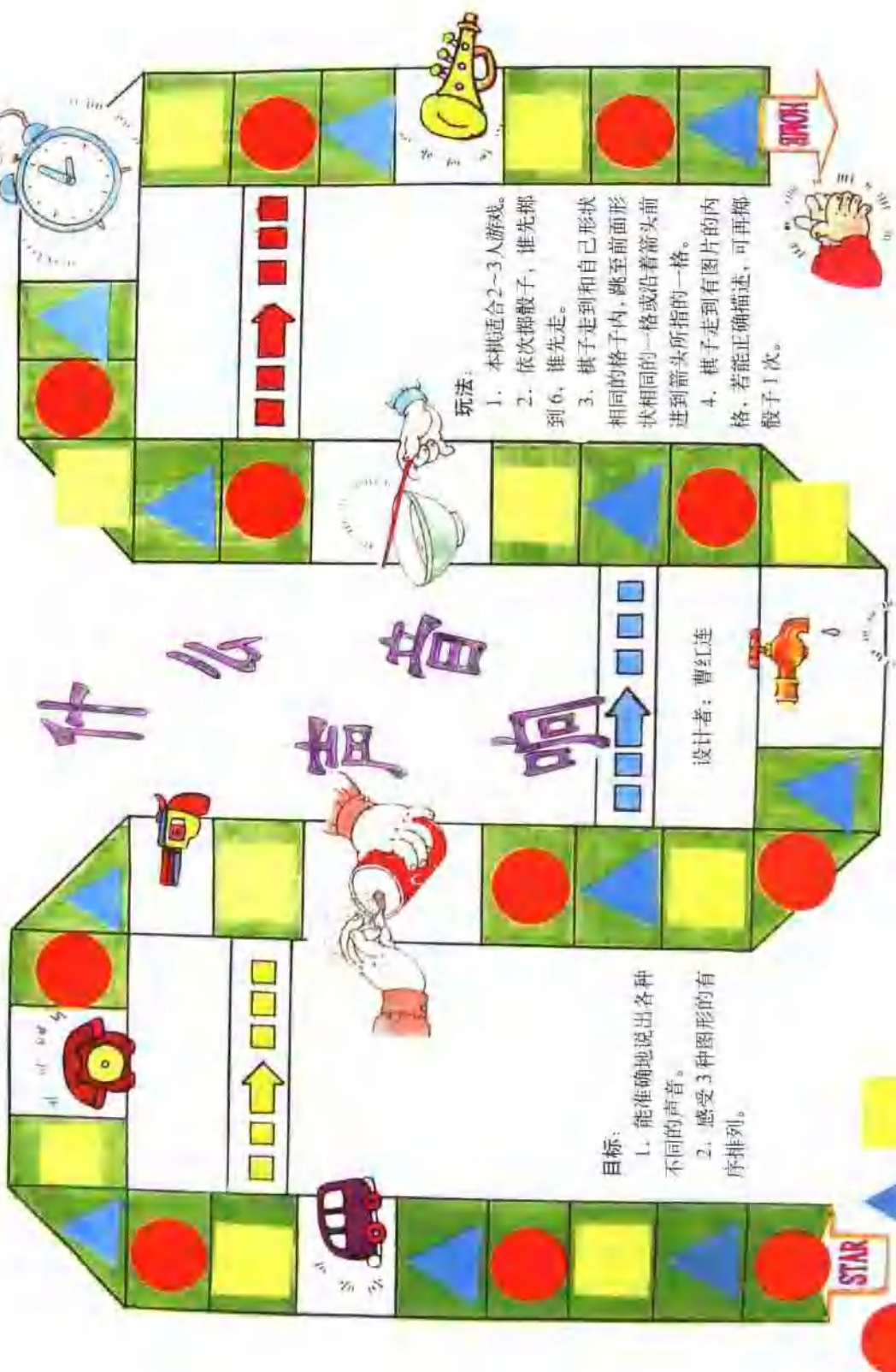
玩法：1. 游戏前，先将宝物藏入每个“★”门内，每处只能藏1个。当

走到此处时，就可取出宝物。

2. 走到终点，谁的宝物获得最多，谁就是胜利者。

* 以上游戏规则和宝物可以根据幼儿活动情况自行调整。

什么 响



玩法：

1. 本棋适合2~3人游戏。
2. 依次掷骰子，谁先掷到6，谁先走。
3. 棋子走到和自己形状相同的格子内，跳至前面形状相同的一格或沿着箭头前进到箭头所指的一格。
4. 棋子走到有图片的格子，若能正确描述，可再掷骰子1次。

目标：

1. 能准确地说出各种不同的声音。
2. 感受3种图形的有序排列。

设计者：曹红连