

适用于幼儿园、托儿所和小学

最受欢迎的德国幼儿游戏 感知觉训练游戏

☆ 为幼儿学习品质加油 ☆
让孩子更专心、更积极、更快乐

[德] 安德烈亚·埃克尔特 著 尹倩 译



最受欢迎的德国幼儿游戏

感知觉训练游戏

[德]安德烈亚·埃克尔特 著

[德]克劳斯·普特 米尔海姆 绘

尹倩 译

适用于幼儿园、托幼机构和小学



中国农业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

感知觉训练游戏/(德) 安德烈亚·埃克尔特著; (德) 克劳斯·普特 米尔海姆绘; 尹倩译. —北京: 中国农业出版社, 2014. 12

(最受欢迎的德国幼儿游戏)

ISBN 978-7-109-19258-4

I. ①感… II. ①安…②克…③尹… III. ①智力游戏—儿童读物 IV. ①G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 119361 号

Published in its Original Edition with the title

Wahrnehmungsspiele für Kita, Hort und Schule by Andrea Erkert and illustrated by Klaus Puth

Copyright © Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2010

This edition arranged by Himmer Winco

© for the Chinese edition: China Agriculture Press



本书中文简体字版由北京永固传媒文化有限公司独家授予中国农业出版社。
北京市版权局著作权合同登记号: 图字 01-2014-3147 号

本书为幼儿教养辅助参考书籍, 其中案例不能替代医学干预。请确保幼儿在成人的照看下完成相关游戏。

中国农业出版社出版

(北京市朝阳区麦子店街 18 号楼)

(邮政编码 100125)

策划编辑 张 志

文字编辑 高梦琼

中国农业出版社印刷厂印刷 新华书店北京发行所发行

2015 年 5 月第 1 版 2015 年 5 月北京第 1 次印刷

开本: 700mm×1000mm 1/16 印张: 6

字数: 102 千字

定价: 30.00 元

(凡本版图书出现印刷、装订错误, 请向出版社发行部调换)

最受欢迎的德国幼儿游戏

感知觉训练游戏

[德]安德烈亚·埃克尔特 著

[德]克劳斯·普特 米尔海姆 绘

尹倩 译

适用于幼儿园、托幼机构和小学



前言



在游戏中轻松促进感知

不可否认，电脑、电视等电子物品已经是孩子和我们日常生活的一部分。与此相对，孩子们可以自在游戏、探索、研究、逗留的绿地和其他自然空间少之又少。正是这一原因，越来越多的孩子在堆满玩具的儿童房中长时间被动地坐着，在电视屏幕前打发无尽的时间。我们完全无须惊讶，这已是成人不能忽视的事实。但问题是，在看电视的过程中，孩子们调动的感官仅仅为视觉和听觉，而触觉、动觉以及平衡能力的练习则完全被忽略。

这样的情境会给孩子带来很多负面影响。如此长大的孩子会在学习书写、阅读、计算等文化技能时表现出现较为严重的学习障碍。比如许多孩子会表现得焦躁多动、无法集中精力。

直接的感官体验

如果孩子从小就能按照个人的节奏亲自完成各种重要的体验，那么他就能调动所有感官投入学习。为此，成人要给孩子们提供一个非常吸引人的环境和多种合理有意义的活动。这样的环境和活动，可以使孩子在游戏对自身以及周围的环境有更加深入的认识和了解。孩子亲眼目睹或亲身参与活动、在活动中和同伴进行语言交流，这正是促进孩子语言理解能力和语言表达能力发展的理想方法。

本书要为读者呈现的是，成人如何在不同方面促进 3 至 10 岁孩子的感知能力并为孩子未来的整体发展提供支持。

为了达到这一目的，本书列出了一些具有实践意义的游戏，这些游戏能够调动孩子的视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉，和丰富的身体体验。

- 听觉（听力感知）
- 视觉（视觉感知）
- 触觉（触觉感知）
- 嗅觉及味觉（嗅觉感知及味觉感知）
- 运动和静止（运动感知）
- 平衡感（前庭功能感知）

本书所有的章节都包含游戏小提示、有用的建议及窍门。另外，每章中游戏的顺序编排并无特别意义。在编排这些促进认知的游戏时，著者更多考虑的是如何让孩子交替运用各种感官。

本书每个游戏都配有年龄说明、大概的游戏时长以及游戏所需材料等信息。通常，我们在幼儿园、家里以及自然环境中都能很容易地找到这些游戏材料。

此外，书中的游戏特别强调所有孩子可以以任何一种方式主动地参与到游戏中。这样一来，孩子在任何时候都能表现得非常积极，有意识地在游戏中体会各种感觉，并使各种感知机能变得更加灵敏。

最后，我祝愿各位小朋友一边看、一边听、一边触摸，一边享受游戏的乐趣……

安德烈亚·埃克尔特



目 录



前言

在游戏中倾听、区分和感知

促进听觉感知 1

在游戏中寻找、观察和理解

促进视觉感知 15

在游戏中触摸、感受和理解

促进触觉感知 29

在游戏中嗅闻、品尝和享用

促进嗅觉感知和味觉感知 43

在游戏中拉拽、按压和开发身体感觉

促进动觉感知 57

在游戏中旋转和保持平衡

促进前庭平衡感 71

游戏索引 85

在游戏中倾听、区分和感知



促进听觉感知

我们的耳朵是高效而又敏感的感觉器官、一刻不停地在工作。但是,当过多声音刺激涌向孩子时,他就无法有意识地专注于一件事。此外,还有一些孩子因为慢性中耳炎而听力较差或因意外丧失了听力,这些孩子通常无法正确表达自己的所思所想。

为了对抗每天如潮水般涌来的各种声音刺激、并确定孩子的听力是否存在障碍,听觉游戏是最佳的选择。听觉游戏能使孩子们真正地去倾听,有区别地感知声音,并善待自己的耳朵。

谁在和我打招呼？

年 龄：3岁及以上

游戏人数：至少6人

游戏时长：大约5分钟

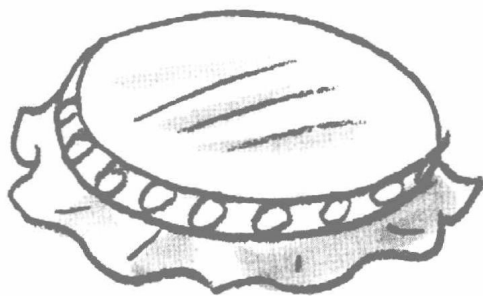
游戏材料：眼罩、手鼓



一名小朋友蒙住眼睛，其他小朋友手拉手，将蒙住眼睛的孩子围在中间并绕圈走动。只要游戏引导员（如老师）用力击鼓，所有小朋友就要停住脚步、静止不动。现在，游戏引导员任意指向其中一名小朋友，这名小朋友就要走向眼睛被蒙住的孩子，然后在他身边大喊几声“你好”。接下来，被蒙住眼睛的小朋友要作出回应，并试着猜测问候他的是哪位小朋友。如果猜对了，两个孩子就互换位置，如果猜错了还可以再猜一次。



如果孩子无法正确定位声音的来源，那对他而言，在一个多人对话的环境中就很难做到专心地倾听对方，进而可能会错误地理解，甚至漏听若干单词或者一整句话。



丛林之声

年 龄：5岁及以上

游戏人数：至少6人

游戏时长：大约5分钟

游戏材料：眼罩

小朋友们在丛林中一片开阔的场地散步。当游戏引导员大喊一声“停”时，所有孩子就要停住脚步，然后发出各种声响，比如用木棍敲击树根或树皮、相互敲打两块石头等。之后，孩子们围成一个圆圈，并选出一名小朋友作为“音响师”，其余孩子则相互蒙住眼睛。接下来，被推选出的“音响师”任意发出一种声音，比如在手中摩擦几片树叶。哪个小朋友知道“音响师”的位置？孩子们可以用手指出自己所猜测的方向。为了检验正误，孩子们可以摘下眼罩查看。现在，大家就要按照顺序模仿“音响师”刚才发出的声音了。为了检验大家的模仿效果，“音响师”需要再重复一遍刚才的声响，然后选出另外一名小朋友和自己互换位置。几个回合之后，游戏结束。



听声辨音

年 龄：4岁及以上

游戏人数：至少6人

游戏时长：3~5分钟

游戏材料：眼罩

游戏引导员选出一名小朋友，蒙住他的眼睛，并示意其他小朋友围成一个大圆圈，将眼睛被蒙住的小朋友围在中间。现在，游戏引导员指向另外一名小朋友。被点到的孩子要发出任何一种声音，比如拍手、打响指或在原地蹦跳。眼睛被蒙住的小朋友试着向发出声音的孩子走去。如果他走向了另外一名小朋友，该小朋友就要发出“呜呜”声提醒他走错了方向。如果他找到了发出声音的孩子，那么二人就要互换位置，游戏重新开始。

变换方向

年 龄：4岁以上

游戏人数：6名以上

游戏时长：3~5分钟

所有小朋友排成一个长队，保持安静、向前行走。站在队尾的孩子任意选择一个时刻使劲拍手。听到拍手声，其他小朋友就要立刻转身，跟着原来是队尾、现在是队首的孩子向前走。

如若现在站在队尾的小朋友击掌，其他孩子同样也要转身跟在他身后走。两三个回合之后，大家重新选出两名小朋友，分别站在队首和队尾。





热闹的呼啦圈

年 龄：5岁及以上

游戏人数：至少7人

游戏时长：大约10分钟

游戏材料：眼罩、呼啦圈

游戏引导员首先选出一名小朋友，其他孩子用自己的呼啦圈围成一个大圆圈。被选出的小朋友走到圆圈中央，其他孩子跪在自己的呼啦圈后快速想出一种声音，然后相互做一个简短的介绍（比如用拳敲击地面、用手拍打大腿或者用舌头打出响声）。接下来，游戏引导员用眼罩蒙住被选出的孩子的眼睛，并把他引向任意一个呼啦圈。现在，跪在呼啦圈后面的小朋友要示范一遍自己想出的声音。如果眼睛被蒙住的小朋友能模仿出、甚至能辨别出这一声音，就可以转而走向另一个呼啦圈，然后继续猜测。如果眼睛被蒙住的小朋友未能猜对，他就要和呼啦圈后面的小朋友互换位置，接着再想出一种声音。哪个小朋友能走完所有的呼啦圈、猜对所有的声音呢？



特别是年龄偏小的孩子，如果眼睛被蒙住，非常容易会产生恐惧感。因为，当他们最重要的感知器官被蒙住后，就会感到对周围的环境失去了控制。相对于用眼罩蒙住眼睛，也许闭上眼睛或者用手蒙住眼睛对年幼的孩子来说更容易接受。游戏引导员可能还要考虑到，如果被选中的小朋友感到害怕、拒绝游戏，那么可以让其他的小朋友先出列游戏，同时那个放弃游戏的孩子可以自己决定何时参加游戏。

“咔嚓咔嚓”火车来了

年 龄：5岁及以上

游戏人数：至少6人

游戏时长：3~5分钟

游戏材料：眼罩

一名小朋友出列，剩下所有孩子围成一个大圆圈，游戏引导员将他们的眼睛蒙住。出列的那名小朋友扮演一个旧火车头，在其他孩子的周围来回穿梭，并模仿火车头的声音（咔嚓咔嚓）。接下来，他任意选择一个时间停下、默不作声。“火车”到哪儿了呢？认为“火车”在他们之间的小朋友可以举手示意，然后在游戏引导员的指令下摘下眼罩，看看自己是否猜对。下面，由另外一名小朋友扮演火车头继续游戏。

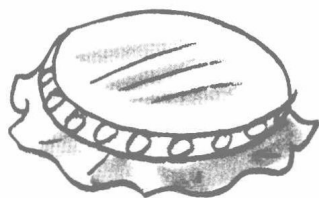
声音大？声音小？

年 龄：3岁及以上

游戏人数：至少3人

游戏时长：3~5分钟

游戏材料：手鼓



游戏引导员轻轻拍打手鼓，所有小朋友随着鼓声的节奏在室内移动，鼓声可快可慢。但只要游戏引导员开始猛击手鼓，所有小朋友就要立刻蹲下。反应正确且最为迅速的小朋友可以接入手鼓，继续游戏。几轮之后，游戏结束。

游戏的变化形式：所有小朋友在室内缓慢行走，只要游戏引导员轻轻拍击手鼓，他们就要停下脚步。反应尤为迅速的小朋友可以接入手鼓，开始下一轮游戏。

辨声猜物

年 龄：5岁及以上

游戏人数：至少6人

游戏时长：大约10分钟

游戏材料：眼罩、各种自然中的物品（比如两根小木棍、两块石头、一节树干、一个松塔和若干树叶）

游戏引导员将一些自然中的物品放在桌子上，小朋友们围着桌子坐好。引导员将大家的眼睛蒙住，然后发出声响，比如用木棍敲击桌面。接下来，引导员将木棍重新放到桌子上，并大声说“这是什么”。听到这句话后，所有孩子摘下眼罩，快速用手去触碰他们认为刚才发出声响的物品，最快做出正确反应的小朋友就可以扮演引导员的角色了。当其他孩子重新蒙上眼睛后，他们就可以开始新一轮的游戏。



谁在低声念我的名字？

年 龄：3 岁及以上

游戏人数：至少 6 人

游戏时长：大约 5 分钟

游戏材料：眼罩

一名小朋友出列其他孩子围坐成一圈。出列的孩子走到圆圈中间。游戏引导员将他的眼睛蒙住，并选出另外一名小朋友。当游戏引导员发出“开始”的信号指示，除了后来出列的那名小朋友，其他孩子都要不停地、轻声地重复自己的名字，后来出列的那名小朋友则要低声说出眼睛被蒙住的那个孩子的名字。眼睛被蒙住的孩子要竖起耳朵找到念出自己名字的家伙。只要他认为自己站到了目标前面，就可以取下眼罩。如果他的选择是正确的，就可以指定另外一个小朋友在下一轮游戏中蒙上眼睛，否则他还得继续游戏。



上面的游戏可以锻炼孩子的听觉，并能帮助孩子安静下来。通过这类游戏，孩子不仅能够学会用正常的音量与人交谈，而且还能学会重视环境中各种轻微的声音。



音符杯垫

年 龄：7岁及以上

游戏人数：至少2人

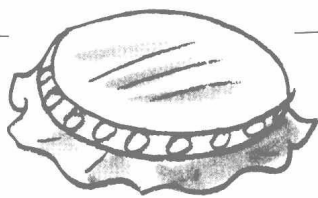
游戏时长：大约10分钟

游戏材料：24个啤酒杯垫、眼罩、1支油性笔、4到6种不同的乐器（比如手鼓、三角铁、笛子、口琴等）



小朋友们选出20个杯垫并画上任意一个音符，剩下4个杯垫空着什么都不画，然后将杯垫相互叠放在一起。需要注意的是，画有音符的一面朝下。接下来，任意一名小朋友取走最上面的那个杯垫，并把它翻过来。如果杯垫上没有音符，那么就把它放到整摞杯垫的最下面。接下来，坐在这名小朋友左侧的孩子继续这一游戏。如果杯垫上画有音符，那么他就要将眼睛蒙住。另一名小朋友选出一种乐器并简单地演奏一下。蒙住眼睛的小朋友试着说出乐器的名字，然后就可以取下眼罩，检查自己的回答是否正确。如果回答正确，那么他就可以收起这张画有音符的杯垫；如果回答的不正确，那么就把杯垫叠放在最下面。下面，就轮到坐在他左侧的小朋友了。当所有画有音符的杯垫都被分发完毕后，小朋友们就可以数一数，看看谁获得的杯垫最多。

小提示：游戏引导员给小朋友们展示乐谱，并向他们解释每个音符的音高和音长。



聆听 & 表达

年 龄：6 岁及以上

游戏人数：至少 6 人

游戏时长：5~10 分钟

游戏材料：音钵、手鼓、雨棒等

小朋友们围坐成一圈，认真思考哪种乐器与哪种天气最匹配。除此之外，他们还要思考如何将相对应的天气用肢体语言表达出来。比如我们可以做如下约定：

- 音钵 = 阳光 = 平铺手掌，五指伸直
- 雨棒 = 雨 = 用指尖轻叩头部
- 手鼓 = 龙卷风 = 原地旋转

接下来所有小朋友站起身来，在室内慢慢走动。只要游戏引导员发号示令，比如晃动雨棒，所有小朋友就要停下脚步，用手指轻叩头部。反应最快、动作最准的小朋友就可以在下一轮游戏中选择另一种乐器并充当游戏引导员的角色。

那是谁在叫？

年 龄：4 岁及以上

游戏人数：至少 3 人

游戏时长：约 10 分钟

游戏材料：12 张动物卡片、彩笔、6 枚游戏卡



小朋友们将 12 张动物卡片摊在桌子上，每张卡片上都印有一个孩子们喜欢的动物。游戏引导员交给其中一名小朋友 6 枚游戏卡，这名小朋友现在可以模仿卡片上任意一种动物的叫声，最快猜出这种动物名字的小朋友就可以获得一枚游戏卡。手持游戏卡的小朋友再以同样的方式模仿另一种动物的叫声。当他分发完所有游戏卡片后，游戏结束。哪位小朋友获得的游戏卡最多，他就是游戏的获胜者！