

令人头疼的孩子教养全攻略



# 不一样的孩子 不一样的玩法



儿童身心发展  
游戏方案集

[日] Shinichi Ninomiya ● 著  
高博 ● 译

中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

中青学研

学研

日本幼教专家 **Shinichi Ninomiya** 倾力打造

北京师范大学儿童发展心理学专家

**王立新博士** 特别审订

适用于幼儿园~小学低年级

全方位介绍让孩子身心都能得到锻炼的游戏!

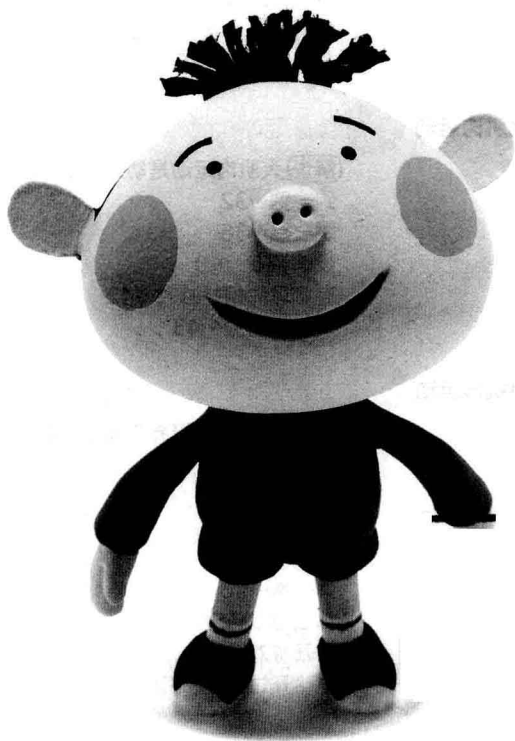
使用插图轻松为您解说!



培养孩子关注他人表情、把话听到最后的能力。

令人头疼的孩子教养全攻略

# 不一样的孩子 不一样的玩法



儿童身心发展  
游戏方案集

[日] Shinichi Ninomiya ● 著  
王立新 ● 审订 高博 ● 译

 中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

 中青学研

# 目录

游戏的主题均用图标表示出来了。  
以便您根据孩子的情况选择游戏。

前言 ● 本书的使用指南…4

## 乐 为了更愉快地游戏



游戏的重要性…6



“轻度发育障碍”的基础知识…8

了解身体



指导要点…13



## 动 边动边玩



了解自己身体感觉的游戏

**解说** 关于“了解自己的身体”…18

握紧小拳头…20

身体黏黏虫…21

在纸箱子里洗澡澡…22

有魔力的毯子…24

触碰身体小接力…26

心跳大冒险…28



大肌肉运动

全身运动的大型游戏

**解说** 大肌肉运动是幼儿早期发展的关键…30

跑一跑…32

跳一跳…36

投掷游戏…40

有意思的相扑游戏…42

动物模仿秀…43



小肌肉运动

主要使用手指进行小肌肉运动的游戏

**解说** 用经验来培养“细微运动”…46

折一折…48

贴一贴…50

剪一剪…52

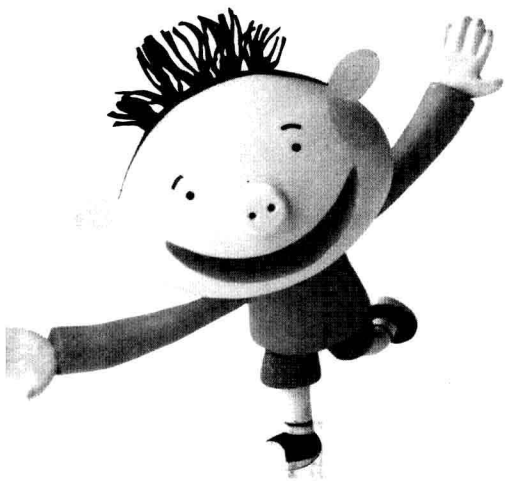
吹一吹…54

弹一弹…56

粘土游戏…58

画画游戏…60

小船开过来了…62



# 感边感觉边玩

**解说** 体验各种各样的感觉…64

**摸一摸**



体验各种东西的触感

感受大自然…66  
快乐的颜色和泥巴…68  
猜猜这个是什么?…70

**听一听**



意识到“听”的游戏

声音小侦探…72  
从哪传出来的?…74  
节奏音色小游戏…76

**看一看**



意识到“看(观察)”的游戏

这里有什么呢?…78  
形状颜色纸牌游戏…80  
搬家小能手…82

# 大家一起玩

**了解自己**



了解自己的游戏

**解说** 从与他人的关系开始了解自己…84  
脸部游戏…86  
替身捉迷藏…88  
找相同抢椅子…90  
喜欢的东西对对碰…92  
小皮筋大冒险…94

**语言**



增加话量, 培养语言能力的游戏

**解说** 让语言变得更丰富…96  
我说你做…98  
词语接龙和格子游戏…100  
故事猜谜…102

**交际**



了解与人打交道乐趣的游戏

**解说** 培养幼儿的“人际交往能力”…104  
玩具娃娃会说话…106  
表情纸牌…108  
编故事…110  
猜图游戏…112  
传递心里话…114

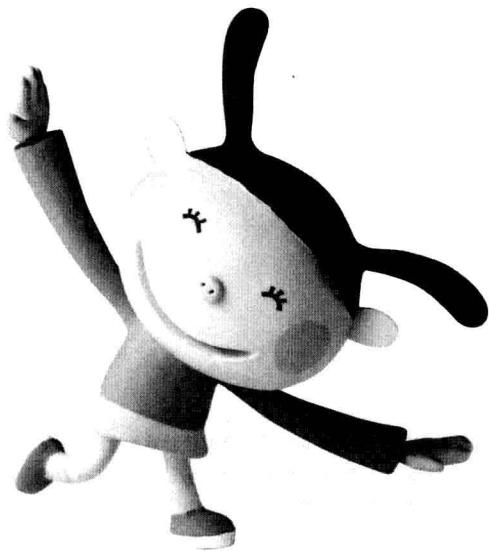
**规则**



享受了解并遵守规则乐趣的游戏

**解说** 通过理解规则来扩大自己的世界…116  
猜拳冠军…118  
身体骰子游戏…120  
一二三, 木头人…122  
信号投球…124

**后记** ● 对孩子来说, 大人就是他们成长的“环境”…126



## 前言 本书的使用指南

在本书中用“令人头疼的孩子”来称呼那些患有轻度发育障碍或者具有轻度发育障碍倾向并且需要大人的理解和援助的孩子们。针对这些孩子们各自面临的不同问题，本书提出了很多通过有趣的体验来学习如何玩耍的方案。当然，书中提供的游戏并不只对“令人头疼的孩子”有效，它们也同样适用于其他孩子，能够针对他们的具体情况帮助他们解决一些实际问题。

其实并没有必要划分得那么清楚，但是为了编写方便，笔者把游戏分成了三大块。除了简单的游戏以外，本书还介绍了许多复合型的游戏，它们综合了很多元素，因为很多时候一个游戏的目的并非只有一个。希望您能仔细观察您周围孩子的情况，充分了解这个孩子所面临的问题，有目的地选择和安排游戏。

正如您所看到的，本书所介绍的游戏都不是很复杂，更多的是把平时活动中常用的各种游戏进行改良，使其目的性更明确，从而对孩子产生更大的意义。希望您能切身感受到这一点，也希望您能走进孩子们的世界，从全新的角度去看待这些游戏。请您和孩子一起仔细品味其中的乐趣，也许到时候您会发现这些游戏的性质似乎完全改变了，您也会和孩子一起发自内心地感叹“做游戏简直太有意思了”！

### <标识的说明>

**边动边学** ..... 游戏的范畴

**了解身体** ..... 游戏的主题



**Point!** ..... 在确认了障碍的特征之后，这部分主要解释游戏的意图、老师带孩子做游戏时的注意事项以及如何让游戏更加充实有趣的小窍门等。在进行游戏前请您务必熟记于心。

# 乐为了 更愉快地游戏



在实际导入游戏之前，  
请先充分了解孩子所面临的问题、  
游戏的意义和导入游戏的方法，  
这些都是必须要掌握的。

MENU



游戏的重要性



“轻度发育障碍”的  
基础知识



指导要点



# 游戏的重要性

首先我们必须了解的是，婴幼儿时期的游戏与孩子的发展有什么样的联系。



## 游戏是培养能力的关键

对于孩子们来说，“游戏”是一种简单纯粹的追求乐趣的活动，同时也具有其他重要意义。通过身体运动、与朋友们交往等各种体验，游戏也可以“促进身体和社会性的发展”。也就是说，孩子们通过做游戏就可以促进各方面的发展。

从游戏可以促进发展的视点出发，让我们一起从下面的切入点来看一看。

<图1>



所有的这些都是相互关联的。这样考虑的话，就会明白为什么孩子可以通过游戏学到各种东西，甚至可以说“游戏才是促进发展的原动力”。



## 在发育上存在问题的孩子所面临的困难

患有ADHD(注意力缺陷多动障碍)、LD(学习障碍)、自闭症等轻度发育障碍的孩子或者具有这种倾向的孩子,发育都不均衡,如在认知上存在偏差等等。因此在这些孩子身上特别常见的情况就是运动时笨手笨脚、与人相处时困难较多。图2列出了“令人头疼的孩子”在日常生活令人头疼的具体表现,有些表现的原因可以解释为是由障碍的特征引起的。

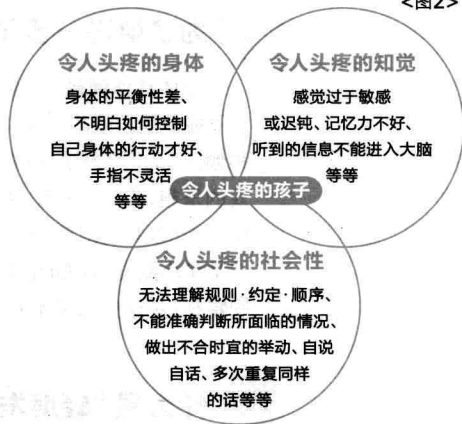
除此之外,在行动、感情方面,常常感到不安、容易冲动、固执、很难全身心地投入到游戏中去、无法享受游戏的乐趣等问题也很常见。

这些表现,会使孩子对无法完成的事情产生恐惧,进而丧失意志力、放弃努力,甚至丧失对自己的信心。另外也有可能因为无法和朋友们保持良好的关系而被其他孩子疏远、成为众人欺负的对象。

如果对于孩子来说游戏本身变成了一件难度极高的事情的话,那么他们将无法享受游戏的乐趣,没有机会和朋友一起玩耍,也因此没有机会学习社交技能。这样下去,孩子就会陷入恶性循环之中。

希望老师们能仔细观察并掌握每个孩子的特征及他们在发育上存在的问题,采用有趣的的游戏,逐步地帮助这些孩子体验成就感所带来的乐趣,进而培养他们积极乐观的态度。

<图2>



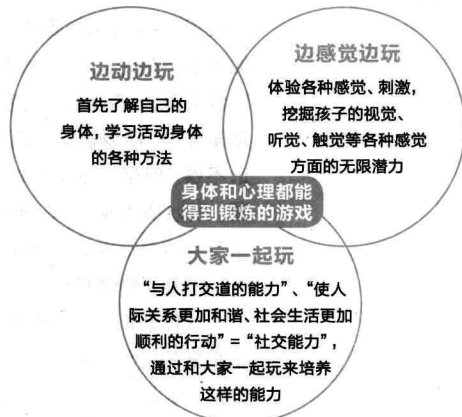
<图3>



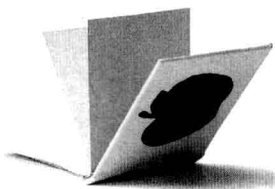
## 为每个孩子安排适合他们的游戏

针对发育障碍的孩子所面临的问题,带他们做一些既有趣又能丰富他们经验的游戏。本书中所涉及到的游戏大致有如图3所示的三大目的。

一般来说,孩子们在游戏中所遇到的困难,大部分是在经历了幼儿园的集体生活之后才被发现的。请您仔细观察孩子的情况后再导入合适的游戏,并且和孩子们一起分享游戏的乐趣,这样就能和孩子一起发自内心的感叹“做游戏实在是太有意思了”。







# “轻度发育障碍”的 基础知识

孩子之所以会成为“令人头疼的孩子”很可能是因为轻度发育障碍，所以首先我们有必要正确认识一下轻度发育障碍的症状和特征。

## 为了更进一步了解孩子

身体动作僵硬、不能跟朋友和睦相处……很多孩子都有这样那样的困难，他们“不能享受游戏的乐趣”，其背后的原因可能是他们存在轻度发育障碍，或者具有这种倾向。为了解这些孩子所面临的问题、为了想出更好的办法让这些孩子享受到游戏的乐趣，专门从事幼教相关工作的大人们非常有必要了解一下轻度发育障碍的特征、状态及相应对策。但是，不能因为具备了这些知识，就用有色眼镜来看待孩子，说“某某小朋友是ADHD（注意力缺陷多动障碍）”，而是应该仔细观察每个孩子的不同特征，把这些知识作为了解他们、研究如何与他们打交道的一个“线索”。

## 什么是“轻度发育障碍”？

2000年杉山登志郎把“轻度发育障碍”概括为“（高功能）广泛性发育障碍”、“注意力缺陷多动障碍（ADHD）”、“学习障碍（LD）”、“发育性运动协调障碍”、“轻度边缘型认知障碍”这5种障碍的总称。因为这5种障碍有微妙的重叠，所以不能轻易下结论，比如“发育性运动协调障碍”和“广泛性发育障碍”就有交集，而且有时候会有2~3种障碍的症状同时存在。因为人们不肯轻易承认某个个体出现的特征就是障碍，所以孩子们面临的困难也就不易被人了解，可以说社会上对此的认识还远远不够。但是必须记住的一点是，轻度发育障碍的根本原因是大脑和中枢神经的问题。所以请大家理解，孩子们并不是故意做出那些“令人头疼”的行为的，而是大脑命令身体那么做的。当然，家长的教育方法也不是导致这种现象产生的原因。

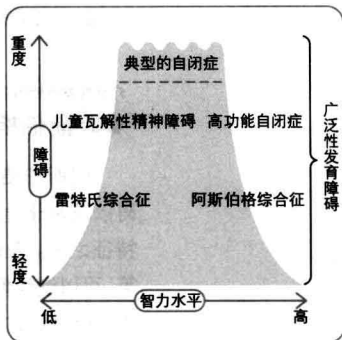
然而，障碍孩子的一言一行，容易遭到他人的非难和指责。如果没有人理解他们，放任他们这样成长起来的话，孩子的自尊心就会变得很脆弱，容易对自己产生非常低的评价，进而认为“我就是个窝囊废”。请老师们谨记上面的话，并且应该意识到与家长、孩子保持良好的沟通是很重要的。

## ●广泛性发育障碍-PDD

广泛性发育障碍是以自闭症为代表的一系列存在自闭症类似症状的障碍(高功能自闭症、阿斯伯格综合征等)的总称。总之这些障碍被认为是一种先天性的障碍,与中枢神经系统的问题、脑内生物化学物质的不均衡等原因有关。

广泛性发育障碍用图表来表现的话,形状就像一座山脚延伸到很远的山(参照右图)。该图以自闭症的基本特征(社会性障碍、沟通障碍、想象力障碍以及在此基础上产生的一些异常偏执的行为等)为基础,从轻度到重度各种程度都有,因其症状的表现方式有很多,具体表现也存在着相当的差异。

典型的自闭症位于山顶,根据障碍程度和智商水平的差异,又分为高功能自闭症、阿斯伯格综合征、儿童瓦解性精神障碍、雷特氏综合征等,这些病症之间的界限比较模糊。其中,位于图中右侧的不存在智力发育迟缓现象的群体所患的高功能自闭症和阿斯伯格综合征最近特别引人注目。我们把发生在这两种不存在智力发育迟缓的孩子身上的障碍总称为“高功能广泛性发育障碍”。“高功能”在这里的意思是“未见明显的智力发育滞后”。



广泛性发育障碍-PDD

## ●自闭症

自闭症的主要症状包括以下3个方面,个体3岁前表现出:

- 社会性障碍** ……缺乏对他人的关心,经常自己玩耍,不与他人视线相对,不善于理解他人的心情,被人抱着或者和别人打交道的时候表现出明显的厌恶情绪,表情单一等等。
- 沟通障碍** ……喃喃语和手势语言的发展迟缓,口头语言发展存在障碍,经常学舌,不能理解他人的指示,被叫名字也不回应,不会察言观色,无法理解玩笑和比喻等等。
- 想象力障碍以及在此基础上的偏执行为** ……转手,摇晃身体,来回转圈,喜欢闻某种特定的味道,很喜欢触摸东西,喜欢旋转运动,对某些特定的东西抱有异乎寻常的执着,对日常课程安排和流程的变更表现出抵触的情绪,反复进行缺乏延展性的游戏,看东西时斜视,喜欢模仿,在需要作出判断或选择的游戏中表现不好,喜欢排列物品等等。

除此之外,还有一些有特有症状如“感觉障碍(对光线和声音的过度反应,对特定的知觉过度敏感,对痛感比较迟钝)”和“智力上的不平衡(虽然智商比较低,但是计

算能力和记忆力等其他能力超群)”的也比较常见。因为是天生的障碍，还无法清楚地判定产生的原因，很可能是在理解和处理看到的、听到的、感觉到的信息时出现了问题。通常有0.2~0.3%的发病率，5个患者中一般有4个是男孩。虽然无法完全治愈，但是研究表明，如果周围环境给予适当的应对的话，孩子会取得显著的进步。

每个孩子症状的表现方式都不完全相同，而且在智商水平上也存在着较大的差异，从能够进行一定程度的沟通到无法参与社会生活什么程度的都有。高功能自闭症是指智商在70以上的，即在第9页的广泛性发育障碍的图中位于智力水平比较高的区域的自闭症。只是，并不能因为他们智力水平高，就认为他们的问题程度轻，事实上，智力水平高有高的困难，我们必须走出这种误区。

广泛性发育障碍-PDD

### ● 阿斯伯格综合征

阿斯伯格综合征是自闭症的三个诊断标准中(社会性障碍、沟通障碍、想象力障碍以及基于此的偏执行为)沟通障碍比较轻的类型，不存在语言发展迟缓是其重要特征之一。表达性语言甚至出现得更早，在2岁8个月左右就能开始说两个词的句子等，可以说他们是语言流利的自闭症。有不少这样的孩子在1岁半和3岁的儿童健康检查中顺利通过，没有被检查出来。因此请老师在幼儿园的集体生活中，关注孩子们那些令人头疼的举动并仔细观察，这是很重要的。

什么样的行为在集体中很惹眼？

- 与同年龄的孩子不在同一时期做同样的事情，或者做一些其他孩子不会去做的奇怪举动。
  - 总是按照自己的原则行动，如果自己想做事情遭到周围人的阻止，他往往会暴跳如雷(陷入恐慌)，绝不让步。
- 等等这样的行为。

大约有0.3%的发病率，多见于男孩。我们成人一看到孩子总是重复奇怪的言行，就容易误解他们，因此如果大人们了解一些这方面的知识，并能做出适当的应对的话，孩子们那些被认为是问题的言行就会大大减少。然而，因为对幼儿期遭遇的人际关系上的挫折很难作出明确的评价，有很多专家认为阿斯伯格综合征的确诊是比较困难的，一般要等到8~10岁才能被确诊。

## ●注意力缺陷多动障碍·ADHD

一般认为基本症状就是与年龄明显不符的

不注意 ……不善于集中注意力，无法保持听别人讲话的状态

冲动性 ……不会预测行动的后果，不经大脑思考总是直接行动

多动性 ……与情景需要无关总是动来动去，在活动中表现出极端的反应过多

原因还不是很明确，但一般认为是中枢神经系统的发育存在障碍，在现阶段最有说服力的解释是一种叫做“多巴胺”的神经递质的异常导致了在信息处理中起着重要作用的“实行机能产生障碍”。通常3~5%的学龄儿童患有此症，其中男孩居多。

症状与年龄会一起发生变化，一般来说在儿童期最显著的特征就是多动、注意力不集中，进入青春期以后这些特征就不那么显著了。只是，因为ADHD（注意力缺陷多动障碍）的特有的行为，孩子容易受到周围人的指责、频繁地挨骂或者被提醒，这些都容易使孩子积压起对自己的“负面评价”，很容易产生抑郁、拒绝上学等各种“次生性情绪障碍”的出现，所以与这些孩子打交道时需要在交往方式上特别注意。

## ●学习障碍·LD

学习障碍指的是虽然智力发育正常，但是在学习上也存在着很大的困难。1999年，日本的文部科学省（当时的文部省）是这样定义学习障碍的：

所谓的学习障碍就是基本上不存在整体性的智力发育迟缓现象，但是在听、说、读、写、计算、推理等能力中，对某种特定东西的学习表现出很大的困难，其具体表现比较多样。学习障碍的原因被推测为中枢神经中的某一处发生功能性障碍，但这种障碍并非视觉障碍、听觉障碍、知觉障碍、情绪等或者任何由于环境因素等直接因素造成的障碍。

障碍的具体表现

- 不理解对方说的话
- 自己的想法找不到合适的语言来表述
- 写镜像文字或者写字存在困难

另外还有这些特征

- 无法参与集体活动，存在社会性困难
- 动作（同时进行两个以上的动作）不协调，在运动能力上存在困难
- 无法持续地集中注意力，多动，在注意力集中上有困难

类似这样的问题在幼儿阶段是很难被诊断出来的，因为很大程度上是学习上的困难，都是在上学之后才突显出来的，据推测大概有4%的孩子存在学习障碍，并且多与广泛性发育障碍同时出现。因为这些孩子并不存在智力发育上的迟缓，因而很难得到周围人的理解，常常被教育说“好好做就能做好！”，其实这很容易导致孩子丧失自信和意志力，并且放弃努力，导致次生性情绪障碍的产生。

## ●发育性协调运动障碍-DCD

发育性协调运动障碍就是在运动方面非常不擅长，举止笨拙，这是大脑先天性的问题，从小肌肉运动到大肌肉运动，存在着难以解释的笨拙，人们以前并不把这个当作是一种障碍，而只是称之为“运动白痴”。

患有发育性协调运动障碍儿童的具体表现

- 前进时，出现同手同脚的情况
- 骑不好三轮车
- 不擅长吹气球等噘起嘴吹气的动作
- 用手指打开封好的点心袋子时特别费劲
- 画画的时候，即使画圆，那个圆也不是闭合的（起点和终点连不到一起）
- 折纸时角和角对不齐
- 用剪刀用得很不好 等等

※总之和同年龄的孩子相比，笨拙的表现非常明显。

这些症状会对孩子生活的方方面面产生严重的影响，常常导致孩子丧失自信、对无法做到的事情感到异常恐惧和焦虑。还有，他们常常成为周围孩子欺负和戏弄的对象，因此希望大人能正确理解这种状态，正面认同孩子付出的努力，这一点非常关键。

通常发育性协调运动障碍并不会单独出现，而是伴随着ADHD（注意力缺陷多动障碍）、广泛性发育障碍、LD（学习障碍）一起出现。

## ●轻度智力障碍

这个群体过去被叫做精神薄弱，现在则被称为精神迟滞群体。

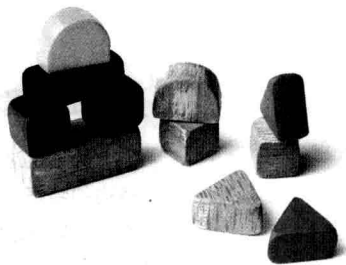
美国精神迟滞协会对智力障碍的定义如下

- 智商水平在平均值以下（IQ值在70~75以下）
- 同时受到很多制约：沟通、自立、社会技能、公共资源的利用、自律性、休息和劳动等社会适应技能上的制约以及智力上的制约
- 18岁之前发病

其中，轻度智力障碍指的是IQ在50~70（75）之间的智力障碍，伴随着日常生活中必需的社会性的发育迟缓，与年龄发育不相适应。因此，促进其认知发展，规划生活，保障充足的日常生活护理和医疗护理以及各种援助都是十分必要的。

# 指导要点

这些是具体导入游戏时，希望老师们务必记住的重点。



## 如何正确面对“令人头疼的孩子”

障碍儿童参加班级活动遇到困难、无法享受游戏的乐趣时，大家往往会片面地认为，这都是“障碍惹的祸”。但是2001年，WHO（世界卫生组织）开始提倡一种全新的对待障碍的“ICF模式”，并不只把“障碍”的原因归结为患有障碍之人的个人原因，而是把它放到“那个人与环境的关系中来考量”。也就是说，针对孩子们无法参与到活动中的情况，并不能因为他患有障碍就不采取任何行动，而是应该努力改变环境，直到孩子能参与到其中为止。或者说应该以“为了让孩子能参与其中，周围的人应当给予什么样的支援和帮助”为考虑问题的基础。以“能参加、能活动”为大前提，把周围人对孩子的理解及支援当作是孩子成长的“环境”给予足够的重视。

那么，作为一名老师，基于以上的考虑，与障碍儿童打交道时应该怎么做呢？下面我们列出了一些与障碍儿童相处的步骤，供大家参考。

1. 无论孩子的举动是否恰当，都陪在他的身边，弄清楚孩子到底面临着什么样的问题。
2. 通过观察，把出现问题的原因归为“个人因素（因为障碍的影响而无法做到）”和“环境因素（因为环境的影响而无法做到）”两类。
3. 考虑一下如何改变环境因素才能使孩子的行为有所改善。
4. 为了更了解孩子而收集有关他的各种信息，如爱好、关注点、擅长的事、能做到的事等。
5. 制定与这个孩子相处时的具体应对策略。

例如，有些孩子完全不听老师讲话，如果事后提醒他“下次老师讲话的时候你要认真听啊”，其实是没什么效果的。这种情况的产生是因为“某种特性导致孩子无法接收到必要的信息（个人因素）”以及“教师把针对个别孩子的必要信息在全体孩子面前传达从而让孩子对此产生了困惑（环境因素）”。因此，责备孩子之前请先考虑一下“为什么这个孩子听不懂别人说话呢？”。孩子每个行动的背后都必然有其相应的原因。那个孩子也许是“注意力散漫”，也许是“不能把应该注意的老师的声音和周围背景的声音区别开来”。如果是这样的话，说话前应该先用话语提醒他引起他的注意，或者在谈话开始前为他创造一个安静的环境，为孩子适当地改变环境是很重要的。“他都这么大了，能听懂别人说话是理所应当的事”，请您摒弃这种先入为主的观念，仔细观察眼前的这个孩子，去了解这个孩子的需求，真诚的态度十分关键。



## 在环境和交往方式上下功夫

为了让这些“令人头疼的”孩子能生活得更惬意，在日常生活中，针对轻度发展障碍的特征，在环境的设置、与孩子的交往方式等方面应该多下一些功夫。针对每一个孩子的具体特征，请注意以下几点：

### ● 减少刺激

如果墙面装饰过多或者房间里堆了很多东西的话，容易让孩子感到不安，而且容易分散孩子的注意力。在房间中设置一些有隔断的空间，创造一个让孩子们无法看见很多东西、能够集中注意力进行活动的场所。

### ● 座位的分配

请想一想最能让孩子集中精神的座位到底在哪里。让他坐在老师容易看到的地方，或者坐在能够给他提供帮助的朋友旁边会比较合适。因为当那个孩子不能静下心来时，安排有同样问题的孩子坐在他的身边只会让他的情况更严重，而安排一些能够给他提供帮助的朋友坐在他身边的话，就能缓解这种状况。这样的考虑是很有必要的。

### ● 关于老师站立的位置

老师对孩子说明一些问题或者读故事书的时候，请想一想什么样的背景不容易分散孩子的注意力、能让孩子集中精神。最好选择装饰简单的墙和窗帘等场所。

### ● 让孩子对活动的安排心里有数

如果对当日的活动安排和接下来要做的事不是很清楚的话，孩子们容易变得不安。把计划好的东西用图画或表格的形式制成一览表，清楚地传达给大家。

### ● 给大家一目了然的指示

有些孩子对听到的话语不能很好地理解，所以要说明什么的时候，请使用图画卡或照片，让孩子能够一目了然是很重要的。

### ● 使用简单且统一的措辞

有些孩子理解不了含糊的表达，所以老师说话的时候，最好尽量使用简单具体的词汇。另外请不要在表达同一事物时同时使用多种说法，注意措辞的统一。

### ● 活动的界限要明确

明确地把每个活动的起止时间告诉孩子。特别是关于“什么时候结束”可以指着时钟告诉孩子，让他们对活动的进程有一个整体的把握。对怎么也做不完的孩子，要事先提醒他两次，比如“这个做完了以后，洗洗手，就到了吃点心的时间啦”。



## 制定游戏计划

调整了周围的环境之后，马上就要进入实际的游戏操作了。由于每个孩子都面临不同的问题，因此想让每个孩子体验到的东西也必然不同。请注意以下几点，针对每一个孩子制定一套适合他的游戏计划吧。

### 1. 明确游戏与培养孩子之间的关系

例如“折纸是为了培养眼睛和手的协调性”、“词语接龙是为了锻炼语言的认知能力（对音节的分解和抽离）”等等，要看到隐藏在游戏中的“促进发展的因素”，理解每一个活动所侧重的培养点。

### 2. 准确把握孩子们不擅长的和擅长的事情

例如“孩子不善于倾听而总是顾着自己说”、“行动笨拙，无法参与到运动游戏中来”等，了解孩子们所苦恼的事以及他们为什么无法游戏的原因。另外，你需要了解的并不仅限于他们不擅长的领域，你也应当了解他们擅长的事情以及他们的兴趣和关注点所在。

### 3. 想方设法让孩子们产生跃跃欲试的意愿

例如让“很讨厌倒着走的孩子”参与“拍背游戏”的话，那个孩子为了不被别人拍到自己的后背，自然就会倒着走了。在孩子们对游戏表现出抵触情绪时，改变游戏形式并在内容设计上下功夫是使游戏成功的关键。







## 从建立1对1的信赖关系开始

尽管你已经把上述与孩子相处的窍门烂熟于心并且认真考虑出了很多合适的游戏设计，可是让孩子们乐在其中仍然还需要花费比较长的时间。这些游戏的导入阶段，正是孩子们与老师建立信赖关系的关键时期。如果疏忽了这一点，在孩子们还未充分信任你的时候，就急急忙忙地开展游戏的话，往往无法得到令人满意的结果。对孩子们来说，尚未建立起信赖关系的老师带他们做的游戏并不是“游戏”，而是“对孩子平静世界的打扰”。因此，为了和孩子们建立起信赖关系，请您多花一些时间，哪怕有些情况甚至需要用1年以上的时间。具体来说，建议大家按照下面的步骤进行。

### 1. 在孩子们游戏的时候参与其中

在孩子自己游戏时，装作无意中走到孩子的身边，和孩子玩一样的游戏。要是突然从正面接近的话，孩子可能会紧张，从侧面慢慢靠近，想一些缓和的办法是很重要的。（比较花时间）

### 2. 试着给孩子一些游戏的建议

如果孩子能和老师一起玩或者主动邀请老师参与到他的游戏中的话，老师就可以针对游戏下一步的发展方向或者孩子喜欢的素材提出一些建议。或者，老师还可以在旁边做示范给孩子看。

※如果提议遭到拒绝，很可能是因为信赖关系还没有完全建立起来。这种情况下暂时先反复重复1和2的过程，慢慢地建立信赖关系。

### 3. 对准备好的游戏进行微调

如果你觉得你的游戏提案已经被孩子接受了，就可以邀请孩子一起来玩你设计好的有目的性的游戏了。这些都需要你在观察孩子的兴趣、关注点之后对游戏进行微调，以便更好地适应孩子的具体情况。

对孩子来说，如果“游戏时间≠最舒服的时间”的话，那么一切都没有意义。老师们请不要心急，把提醒放到最小限度，而一旦孩子们取得一点小小的成就也应该马上给予表扬和鼓励，让孩子充分体验到“我做到了”、“真是太好玩儿啦”，这种成就感和充实感对于孩子来说是十分重要的。