



金教鞭

幼儿园 创造性游戏 指导与实施

YOU'ERYUAN CHUANGZAOXING YOUXI
ZHIDAO YU SHISHI

林菁 主编
福州市蓓蕾幼儿园 编



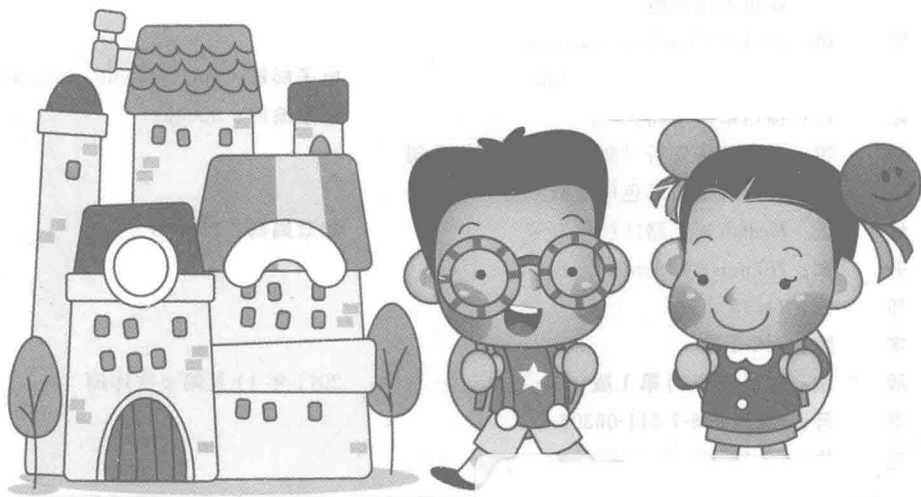
G61
515



幼儿园 创造性游戏 指导与实施

主 编：林 菁

副主编：郑 琼 方柏爱 王 蓉



图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园创造性游戏指导与实施/林菁主编. —福州:
福建人民出版社, 2011. 5 (2011. 11 重印)
ISBN 978-7-211-06306-2

I. ①幼… II. ①林… III. ①游戏课—学前教育—教
学参考资料 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 076629 号

幼儿园创造性游戏指导与实施

YOU' ERYUAN CHUANGZAOXING YOUXI ZHIDAO YU SHISHI

主 编: 林 菁

副 主 编: 郑 琼 方柏爱 王 蓉

责任编辑: 赵 玮

出版发行: 海峡出版发行集团
福建人民出版社

电 话: 0591-87533169 (发行部)

网 址: <http://www.fjpph.com>

地 址: 福州市东水路 76 号

经 销: 福建新华发行 (集团) 有限责任公司

印 刷: 福建省金盾彩色印刷有限公司

地 址: 福州市福飞路江厝路 5 号

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 14.75

字 数: 346 千字

版 次: 2011 年 5 月第 1 版

书 号: ISBN 978-7-211-06306-2

定 价: 26.00 元

电子邮箱: youerjiaoyu@yeah.net

邮政编码: 350001

邮政编码: 350013

2011 年 11 月第 2 次印刷

本书如有印装质量问题, 影响阅读, 请直接向承印厂调换
版权所有, 翻印必究

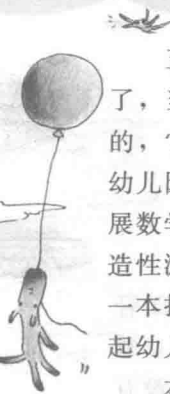
前言

长期以来，幼儿园教育中始终没有把游戏的重要性有效落实到教育实践中，重教学轻游戏的现象十分严重。游戏与教学之间出现“分离”“平行”而缺乏有机整合和联系，致使幼儿在教学中获得的知识和经验不能在游戏中得以表现和运用，而游戏中的问题也没有回到教学中进行探讨和解决，无法在游戏与教学间架起有效的桥梁。我们认为，如何认识与处理游戏和教学间的关系，如何使游戏与教学的整合落实到具体的课程实施过程中，是当前在实施《幼儿园教育指导纲要》，推进幼儿园课程改革中急需解决的一个重要问题。

“幼儿园游戏活动与教学活动整合的实践研究”是福州市蓓蕾幼儿园在“十五”期间由福建省幼儿教育研究会立项的省级课题。该幼儿园以课题研究为契机，以游戏活动与教学活动整合为切入点，以园本教研为平台，开展了角色游戏、结构游戏和表演游戏等一系列创造性游戏的探讨工作。通过实践研究，蓓蕾幼儿园的教师们对游戏的开展有了全新的思路，改变了以往游戏目的不明确、游戏内容比较空泛、忽视幼儿经验和体验的状况，探讨了游戏主题从主题活动、领域活动等教学中生成并不断发展的理念与方法，总结出游戏中和游戏外的支持策略等。在这过程中，蓓蕾幼儿园的教师们观察和支持幼儿游戏的能力在逐渐提高，他们善于观察和解读幼儿的游戏，寻找游戏中出现的问题，及时地回到主题或领域等教学活动中去解决，使幼儿游戏的过程真正成为幼儿不断发现问题、解决问题的学习过程。

2006年12月，“幼儿园游戏活动与教学活动整合的实践研究”顺利结题并被评选为优秀课题研究成果。课题结束后，幼儿园又申报并获准立项了福建省幼儿教育研究会“十一五”课题——“整合理念下的幼儿园课程实施”，突破了单一的研究视角，开始关注幼儿园的课程实施。2008年，幼儿园开始尝试构建“以探究性学习为特色的多元整合活动课程”的方案。在课程目标上，制定了“培养健康又快乐、文明有礼貌、倾听会交流、合作有爱心、好奇爱探索、爱美善表现的全面发展的幼儿”的总目标，并将其分解为具体的年龄段目标。在课程结构上，从幼儿的角度分成“运动”“生活”“学习”和“游戏”四大模块。在课程模式上，采用主题活动和领域活动两种课程模式。在课程组织上，通过集体活动、小组活动、个别活动等不同的组织形式来支持幼儿经验的多元建构，并以“整合”为理念组织幼儿园的各项活动。在课程评价上，注重评价内容、评价主体和评价方法的多元化等。总之，将课程的设计和 implementation 落脚于“倾心于孩子的今天，着眼于孩子的明天”，以促进幼儿全面、和谐的发展。

从2002年幼儿园课程改革以来，我就在福州市蓓蕾幼儿园和郑琼园长，方柏爱、王蓉副园长以及教师们一起开展合作研究，其间进行了“反思性教学的研究”“幼儿园数学教育活动指导和设计的研讨”和“幼儿园游戏活动与教学活动整合的实践研究”等，走过了近十年的时间。在研读教师们所设计的教育活动计划、观摩教师们的活动实施、与教师们互动研讨的过程中，我深深感受到蓓蕾幼儿园教师们的专业素养在不断地提高。



五年前，我和蓓蕾幼儿园教师们的合作研究成果《幼儿数学活动指导与设计》出版了，当时我在前言写道：这个研究成果，我们不敢称其为“丰硕”，但可以说是“沉甸甸”的，它是幼儿园数学教育的理论与实践探讨相结合的一个产物，也是高校专业人员与幼儿园一线教师合作研究的一个成果。我们可以很自信地说：这是一本指导幼儿园教师开展数学教育活动的“指南”或“工作手册”。今天，我们同样可以很自信地说：《幼儿园创造性游戏指导与实施》是幼儿园游戏活动的理论与实践探讨相结合的一个产物，这是一本指导幼儿园教师开展创造性游戏活动的“指南”或“手册”。希望这本书，能真正唤起幼儿教师对幼儿游戏活动的重视，让游戏活动真正成为幼儿园的基本活动！

本书分为“幼儿园创造性游戏的指导”和“幼儿园创造性游戏的实施”两个部分。第一部分“幼儿园创造性游戏的指导”，由游戏活动条件的创设、游戏活动计划的制订、游戏活动的观察解读、游戏活动的介入指导、游戏活动的外部评价、角色游戏的指导策略、结构游戏的指导策略和表演游戏的指导策略八章组成。其中第一章、第二章、第三章、第四章、第五章和第七章由林菁撰写，第六章由郑琼撰写，第八章由方柏爱撰写，该部分由林菁统稿。第二部分“幼儿园创造性游戏的实施”共收集了二十一个游戏活动案例，有“娃娃家”“商店”“医院”“香喷喷美食街”“理发店”“超市”“苗苗小学”七个角色游戏案例，“幼儿园”“动物园”“马路上的车”“西湖公园”“阳光小区”“于山”“乌山”“五一广场”八个结构游戏案例和“小松鼠请客”“小猪变干净了”“小羊和狼”“我会飞”“蚂蚁与蟋蟀”“小熊请客”六个表演游戏案例。参与活动案例编写和实施的教师有周伟、陈燕、李舒、齐凌、陈宁、陈擎红、李立、林霞、朱蕙菁、郑晓霞、余丽晓、王莺、陈冠灵、齐晶晶、张玲、郑玲、林莹、谢芃、江婕、刘景林、林莉、钟宙丹、江钰、兰希、黄思思和张岚姜等。该部分由郑琼、方柏爱和王蓉编审，郑琼统稿。希望广大的幼儿园教师在阅读此书后，能更好地创设幼儿园的游戏条件，制订幼儿园的游戏计划，解读幼儿的游戏，并把握各类游戏的指导策略。

《幼儿园创造性游戏指导与实施》一书由林菁担任主编，郑琼、方柏爱、王蓉担任副主编。在编写过程中，引用和参考了一些有关游戏活动研究的资料、文献和案例，在此对原作者表示衷心的感谢。由于本书有大量的活动案例，案例涉及许多虚拟的角色、场景、物品等，所以为了方便读者阅读，保证阅读的流畅性，我们对相关词语统一作了不加引号的处理（个别易产生歧义的地方保留引号），特此说明。限于编者的水平，书中难免有错误、疏漏和不当之处，恳请同行批评指正，不吝赐教。

走过了十年课改路程的福州市蓓蕾幼儿园，如今已经营造了浓厚的课改和研究氛围，建立了“以研究带动课改”“以研讨推动教学”的广阔平台，形成了以园为本的“教研、科研、课改”一体化的学习型组织，成长了一大批反思型的专业化教师。祝愿蓓蕾幼儿园的教师在幼儿园课程改革之路上走得更远！幼儿园的课程建设更加完善和成熟！

本书的出版，恰逢福州市蓓蕾幼儿园建园六十周年的园庆，我们愿将它作为一份珍贵的生日礼物奉献给福州市蓓蕾幼儿园，祝愿幼儿园的教师们在游戏中更好地解读幼儿的发展，祝愿幼儿园的孩子们在游戏中幸福成长！

林菁

2011年4月于福建师范大学教育学院



目录

Catalogue

第一篇 幼儿园创造性游戏的指导 /1

- 第一章 游戏活动条件的创设 /3
- 第二章 游戏活动计划的制订 /10
- 第三章 游戏活动的观察解读 /18
- 第四章 游戏活动的介入指导 /31
- 第五章 游戏活动的外部评价 /45
- 第六章 角色游戏的指导策略 /53
- 第七章 结构游戏的指导策略 /61
- 第八章 表演游戏的指导策略 /69

第二篇 幼儿园创造性游戏的实施 /75

第一章 角色游戏 /77

小班 /77

娃娃家 /77

娃娃家(一)(77) 娃娃家(二)(79) 娃娃家(三)(81)

商店 /82

商店(一)(83) 商店(二)(84) 商店(三)(85)

医院 /87

医院(一)(87) 医院(二)(88)

中班 /90

香喷喷美食街 /90

香喷喷美食街(一)(90) 香喷喷美食街(二)(91) 香喷喷美食街(三)(92)

理发店 /94

理发店(一)(94) 理发店(二)(95) 理发店(三)(96)



录目

大班/98

超市/98

超市(一)(98) 超市(二)(99) 超市(三)(101) 超市(四)(103) 超市(五)(104)

苗苗小学/106

苗苗小学(一)(106) 苗苗小学(二)(107)

苗苗小学(三)(109) 苗苗小学(四)(110)

第二章 结构游戏/113

小班/113

幼儿园/113

第一阶段/113

跷跷板(113) 转转椅(115) 攀登架和滑滑梯(117) 教学楼(一)(118)

教学楼(二)(119) 娃娃城堡(120)

第二阶段/122

组合(一)(122) 组合(二)(123)

动物园/125

第一阶段/125

小鸡和小鸭(125) 小鸟(127) 乌龟(129) 兔子(130) 青蛙(132)

长颈鹿(134) 狮子(135)

第二阶段/137

组合(137)

中班/139

马路上的车/139

第一阶段/139

公共汽车、轿车、卡车(一)(139) 公共汽车、轿车、卡车(二)(141)

救护车、吉普车、警车、消防车(142)

第二阶段/144

组合(一)(144) 组合(二)(145)

西湖公园/147

第一阶段/148

大门(148) 拱桥(149) 游船(150) 亭子(152) 回廊(154) 木屋(155)

第二阶段/156



组合(一)(156) 组合(二)(158)

阳光小区/159

第一阶段/160

楼房(一)(160) 楼房(二)(161) 健身器材(162) 游乐场(164)

第二阶段/165

组合(一)(165) 组合(二)(167)

大班/169

于山/169

第一阶段/169

亭子(169) 九日台音乐厅(171) 白塔寺与戚公祠(172)

白塔(173) 于山堂(174)

第二阶段/176

组合(一)(176) 组合(二)(177)

乌山/179

第一阶段/179

山门(179) 冠亚广场(180)

第二阶段/182

组合(182)

五一广场/183

第一阶段/184

五一广场内的建筑(184) 福建大剧院(185)

科技馆和香格里拉酒店(186) 古田路(187)

第二阶段/189

组合(一)(189) 组合(二)(190)

第三章 表演游戏/192

小班/192

小松鼠请客/192

小松鼠请客(一)(192) 小松鼠请客(二)(194)

小松鼠请客(三)(195) 小松鼠请客(四)(196)

小猪变干净了/198

小猪变干净了(一)(198) 小猪变干净了(二)(199) 小猪变干净了(三)(200)

中班/203

小羊和狼/203

小羊和狼(一)(203) 小羊和狼(二)(205)

小羊和狼(三)(206) 小羊和狼(四)(208)

我会飞/210

我会飞(一)(211) 我会飞(二)(212) 我会飞(三)(214) 我会飞(四)(216)

大班/217

蚂蚁与蟋蟀/217

蚂蚁与蟋蟀(一)(218) 蚂蚁与蟋蟀(二)(219)

蚂蚁与蟋蟀(三)(220) 蚂蚁与蟋蟀(四)(221)

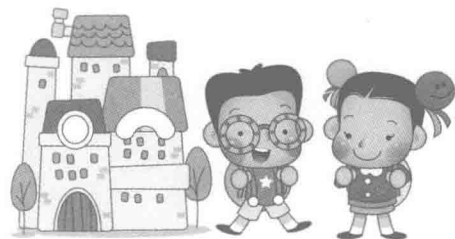
小熊请客/223

小熊请客(一)(224) 小熊请客(二)(225)

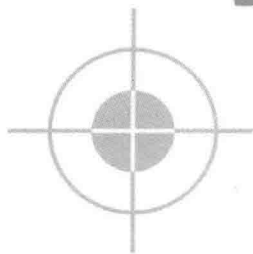
小熊请客(三)(226)



第一篇



幼儿园 创造性游戏的 指导



金教鞭

第一章 游戏活动条件的创设

游戏条件是影响幼儿游戏开展的首要因素。1983年在印度召开的国际学前教育会议，曾专门讨论了扫清开展游戏的障碍问题。因为在相当多的国家中，有的因重视对幼儿的早期训练而剥夺了幼儿的游戏时间，有的因班级人数多而导致幼儿的游戏场地狭小，有的因幼儿园经费问题而导致幼儿的游戏材料不足等，这些都影响了幼儿游戏活动的开展。我们知道，游戏环境的创设、游戏材料的投放、游戏时间的保证和游戏经验的储备，都是幼儿开展游戏活动的前提条件。

一、游戏环境的创设

游戏环境是幼儿游戏的前提条件，它包含物质环境和精神环境。

(一) 游戏环境的要求

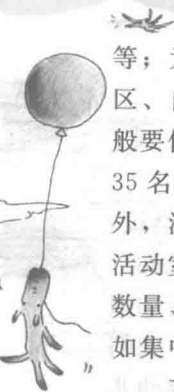
游戏环境是幼儿游戏的空间，必须达到以下几个要求：(1) 具有安全性。安全性主要包括身体安全和心理安全。身体安全主要指：游戏场地要宽敞，便于幼儿通行和游戏；游戏材料要牢固结实，摆放要安全可靠，没有导致幼儿绊跌、碰撞、刺伤等因素的存在；室内空气要保持新鲜，并有充足的采光；设备要保证定期清洗消毒，保持卫生；户外游戏场地特别是大型体育器械要定期检查、修理，最好有草坪、沙地或土质地，尽量少让幼儿在水泥地上游玩。心理安全是指：让幼儿获得充分游戏活动的机会；让幼儿感到他在集体中是受尊重、受欢迎的；充分尊重幼儿的自由和个性，让幼儿按自己的经验和愿望开展游戏。(2) 具有刺激性。环境必须丰富，能引起幼儿主动、积极的探索，能刺激幼儿去发现问题、解决问题。(3) 具有可参与性。让每个幼儿都能积极参与，满足其需要和兴趣。

(二) 游戏环境的创设

1. 物质环境的创设

游戏场地是幼儿游戏的物质环境，是幼儿游戏必备的空间条件。目前，各园的游戏场地普遍存在狭小、拥挤等问题，但我们认为，如何去创设游戏场地是关键。每一位教师面对的总体游戏场地都基本相同，教师不能以个人的力量改变游戏场地的大小和幼儿入园的人数，但是，当教师有了正确的游戏观后，则能开动脑筋去利用有限的空间。

首先，合理安排活动室，设置内容丰富的活动区。活动室如何摆放桌椅等设备，表面上看只是一个形式问题，实质上却反映不同的教育观并涉及保障儿童发展权和游戏权的问题。教师要在认真分析各类游戏教育功能的基础上，结合幼儿实际，设置有利于幼儿身心全面发展的各个游戏活动区。有的教师在安排幼儿自选游戏时，提供了绘画区、粘贴区、泥工区、编织区等，这些均是增进幼儿操作能力、培养美感的美工活动，仅设这一类活动，显然比较单一，不能满足幼儿身心发展的不同需要，也不利于幼儿兴趣与能力的全面发展。为满足幼儿生理发展的需要，可开辟健身区、小肌肉操作区、建构区等；为满足幼儿社会性发展的需要，可开辟娃娃家、小医院、自选商场、娃娃餐厅、小银行、电话亭



等；为满足幼儿认知发展的需要，可开辟玩沙区、玩水区、数学区、阅读区、科学探究区、自然观察区等；为满足幼儿自我表现的需要，可开辟小舞台、音乐区、语言角等。一般要依班级幼儿人数、活动室面积来设置区域。以活动室面积 50 平方米左右、人数 30~35 名计，每班需要且可以设置 6~7 个活动区，每个活动区的最佳容纳量为 5~7 人。此外，活动室的结构、幼儿的年龄、经费充足与否，也关系到活动区的数量和规模。比如，活动室的面积虽不算太小，但房门过多，致使走道占去相当一部分的空间，影响活动区的数量、规模。再如，经费过于匮乏，有些区域缺乏可操作的材料，以至于徒有虚名，倒不如集中精力与财力重点设置几个区域。

其次，可利用幼儿园的公用房间，将其开辟为全园性的游戏室。幼儿园中一些大的音乐教室、全园的集会厅、多功能厅等公用房间，在游戏时间里也应向幼儿开放，各班轮流使用。室内放置一些大型的玩具，各班幼儿只需带上一些小型玩具，就可以开展游戏。

第三，对现有的设备、场所加以改造和利用。如改造睡眠室，将固定的床铺变成可以搬动的床铺，也可以将睡眠室改成小阁楼，腾出更多空间以供幼儿游戏。此外，还可以利用楼道和户外游戏场地开展各类游戏，如在楼道较为宽敞处设置建构区或表演区，带幼儿到户外利用自然景观进行表演游戏等。

2. 心理环境的营造

良好的游戏心理环境，其最根本的是让幼儿在游戏中能产生游戏性的体验。“游戏性体验是构成游戏活动的重要的心理成分，它虽然是一种主观的心理感受，但是它的产生依赖于一定的外部条件。”^①那么，在什么情况或条件下，幼儿能够产生游戏性的体验？刘焱的研究认为，幼儿园能够使幼儿产生游戏性体验的外部条件必须具有以下特征：一是幼儿有自由选择的权利与可能；二是活动的方式和方法由幼儿自行决定；三是活动的难度与幼儿的能力相匹配；四是幼儿不寻求或担忧游戏以外的奖惩。^②我们可以此作为判断良好的游戏心理环境的标准。要创设良好的游戏心理环境，就要求教师做到以下几个方面：鼓励幼儿自选游戏，自主开展；支持幼儿的求异和探索；宽容幼儿的过失行为；常以商量和讨论的方式指导幼儿游戏等。

二、游戏材料的投放

游戏材料，是“儿童用来玩的玩具和材料，它既是游戏的物质支柱，同时对游戏的性质、内容等产生影响”^③。目前，相当多的园所游戏材料较少，有的园有一定数量与种类的玩具，但常常处于封闭状态。要开展好游戏，教师应在合理设置游戏环境的基础上，进一步深入分析各活动区所需的适宜设备、玩具材料，并具体分析现有各类材料的不同特点及其教育功能，尽可能探究和发掘每一种玩具或游戏材料所具有的多方面的教育功能，了解、掌握各种材料的多样玩法，从而有目的、有计划地投放、变换和调整，科学地指导幼儿使用和操作。

① 刘焱. 幼儿园游戏教学论 [M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1999: 75.

② 刘焱. 幼儿园游戏教学论 [M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1999: 76-84.

③ 邱学青. 学前儿童游戏 [M]. 南京: 江苏教育出版社, 2005: 152.

（一）根据游戏主题的特征

游戏材料是教育意图的物质载体，它本身的特性及由这些特性所规定的活动方式往往决定了幼儿可能获得什么样的经验，获得哪些方面的发展。为此，游戏材料可按各游戏主题来配置，并不断变换与调整。举例如下：（1）角色游戏。教师应根据不同的游戏主题提供主题玩具（形象玩具）。主题玩具是指模拟实物原形制作的玩具，如人物、动物、生活用品、交通工具等，这类玩具色彩鲜艳、形象逼真，能够引起幼儿的情感体验，也容易决定游戏的主题。（2）结构游戏。教师应提供大、中、小型成套积木、积塑、金属结构材料、玩沙玩水材料（如杯子、小桶、铲子、漏斗、水车、各式模子等）和其他辅助材料（如黏土、橡皮泥、纸盒）等结构玩具，此类玩具的特点是较为稳固、设备简易、变化多样。（3）表演游戏。教师应提供或引导幼儿制作与幼儿所开展的表演游戏相关的文学作品中有角色头饰、服装、道具，让幼儿进行游戏场景布置和角色装扮。

（二）考虑幼儿的年龄差异

目前，许多幼儿园玩具的管理方法有两种：一是跟班走，二是跟教师走。这就导致各年龄班玩具提供的年龄差异不明显，小、中、大班玩具种类基本一样。实际上，幼儿年龄不同，在生理发展和心理发展水平上会存在差异，而不同发展水平的儿童需要不同，教育任务也不同，因此，玩具的选择与投放应有针对性。例如，1岁以内的婴儿主要通过看、听、摸、抓、握等感觉运动来认识事物，应为他们提供发展感觉运动的玩具，如软质搪塑娃娃、动物及摇铃等玩具；在幼儿一两岁开始走路时，应提供手扶车、木制拖拉玩具鸭、有响声的各种惯性小汽车和大皮球等；对于3岁幼儿要多提供一些发展感知运动的玩具；而为五六岁幼儿则要多提供一些发展思维能力、精细动作或较大运动量的玩具。另外，可提供低结构化的游戏材料，让幼儿以物代物、一物多用。教师要根据本年龄班幼儿的能力特点，研究玩具、材料的玩法，并排列出不同玩具、材料及其玩法的难易顺序。一般每种玩具材料都有其常规性玩法，但也可以加以扩展，设计创新性玩法，如冰棍棒可以用来数数，玩撒棍、拨棍，也可用来拼摆图形，拼出小房子、树、动物等造型，还可以用作玩具制作的辅助材料等。

（三）考虑游戏材料的结构特征

游戏材料的结构特征主要指两种：一是高结构化的游戏材料，也称为成型玩具，是指经过设计制作成的模拟各种物品的玩具，如娃娃、动物、积木等，这类材料具有玩法单一、功能固定、形象逼真、色彩鲜艳等特点，对幼儿的游戏起暗示的作用，更能激发幼儿游戏的兴趣与愿望。二是低结构化的游戏材料，也称为未成型玩具，是指一些废旧材料，如各式小瓶子、纸盒子、小棍等。成型玩具在游戏中所代替的物体一般只能是固定模拟的物体，如玩具电话只能是电话的代替物，而不能有其他的功能。未成型玩具在游戏中的功能比成型玩具更广泛，这类材料玩法多样，能更多地进行以物代物的象征性活动，为幼儿的思维和想象活动提供了便利条件，此外还为幼儿提供自制玩具的机会。

两种游戏材料对3~4.5岁幼儿的象征性游戏的比较研究

1. 材料A(模拟实物的玩具,如玩具碗)

这是什么?——它可以用来干什么?

2. 材料B(废旧物品,如半个皮球)

这是什么?——它像什么?——它可以用来干什么?

“它像什么?”这一中介环节或联系环节,正是以物代物的象征过程。通过这一过程,幼儿在头脑里对当前刺激物进行改造,使之成为不在眼前的物体的代替物,然后“激活”与被代替物有关的动作表象,进而做出象征性的游戏动作,从而促进幼儿想象力与创造力的发展。

三、游戏时间的保证

游戏时间是开展游戏活动的条件之一,要保证幼儿的游戏时间,必须做到以下几点。

(一) 保证充足的游戏时间

充足的游戏时间是保障幼儿游戏权的第一要素。我们知道,游戏是幼儿的基本活动,幼儿园要以游戏为基本活动,要落实这一原则,必须保证幼儿有充足的游戏时间,而且要让游戏在幼儿的一日生活中占据绝大部分的时间。目前普遍存在的问题是,幼儿游戏时间太少,幼儿的游戏愿望得不到满足。

游戏时间的长短,直接影响着幼儿游戏的质量。只有足够的时间才能使幼儿尽情地玩耍,去寻找游戏伙伴、选择游戏角色、计划游戏情节、准备游戏材料、展开并推进游戏等。如果游戏时间过短,幼儿不仅玩不出高水平的游戏,而且会慢慢放弃计划中要玩的活动,转而从事一些简单形式的游戏,如运动性游戏、桌面游戏等。现实中,我们常常看到教师已经结束了游戏,而有些幼儿却一遍又一遍地整理着玩具材料,他们并不是没有收好,而是想在游戏区里多呆上一会儿。幼儿游戏水平不高,可能与游戏时间不足有关。在游戏的最初阶段,游戏水平较低,幼儿往往是在搭建、构思,到了后面阶段才玩出更高的水平。因此,现在已有不少幼儿园意识到并重视这个问题,正在为怎样给幼儿提供充足的游戏时间,促进幼儿全面发展,进行着尝试性研究。例如将上午的两个集中教育活动调一个到下午,这样上午集中教育活动后至午饭前均为游戏时间,并且在这段相对集中的游戏时间里减少不必要的过渡环节。

(二) 安排合理的游戏时间

幼儿园在管理上,首先应对园所以往的一日生活作息制度作适当调整,尽可能保证每天上、下午各安排1小时的自由游戏时间。教师应认真执行作息制度,保证充足的游戏时间,使游戏得以很好地开展。在一日活动安排中,既要保证幼儿集体游戏时间,又要保证小组游戏、自由游戏时间;既要保证室内游戏时间,又要保证户外游戏时间。

表 1-1 幼儿一日活动及游戏时间安排 (示例)

时 间	活 动 内 容
7:30—8:30	区域活动或户外体育活动
8:30—9:00	早操活动
9:15—9:30	点心
9:30—10:30	学习活动
10:30—11:00	户外体育活动或区域活动
11:00—11:45	午餐
11:45—12:00	餐后散步
12:00—14:30	午睡
14:30—14:45	起床、饮水
14:45—15:00	午间操、点心
15:00—16:00	创造性游戏
16:00—16:30	户外体育活动
16:30—16:45	离园前的准备与整理
16:45—	离园

如表所示,在幼儿园的一日活动中,创造性游戏约为 60 分钟。在幼儿的户外体育活动、学习活动中还大量存在着教师用游戏手段组织的活动,即体育游戏、音乐游戏和智力游戏等,这些活动也包含了不少游戏时间。此外,在区域活动中,有一部分活动在游戏区(如表演区、建构区、娃娃家等)开展,它们也能保证幼儿每天有一定的自由游戏时间。

(三) 善于利用零散的时间

教师既要会利用大块时间开展典型性游戏,也要善于利用零散的等待时间开展非典型性游戏,如引导幼儿三三两两地做拍手游戏、语言趣味游戏等无需使用材料的活动。例如,有的教师在等待幼儿开展下一活动时逗幼儿:“快摸摸左耳朵,是不是玩的时候丢了?”幼儿在笑声中认识了方位,熟悉了自己的五官位置。


(四) 珍惜幼儿的游戏时间

除了保证幼儿的游戏时间外,教师还要倍加珍惜幼儿的游戏时间,如改变活动室的“封闭式”为“开放式”“多功能式”,打破活动室桌椅“排排坐”的上课模式,使幼儿一到游戏时间就可立即自由选择玩具、自由结伴到各游戏区去活动,以减少幼儿搬桌子摆区



域的时间，让幼儿把更多的精力投入到游戏中去。

四、游戏经验的储备



游戏经验的储备也就是生活经验的丰富。众所周知，游戏是幼儿对现实生活的反映，丰富的生活经验是幼儿开展游戏的基础。幼儿反映一些主题而舍弃另一些主题，以及幼儿反映现实生活的程度，都与幼儿的生活经验有关。尤其是角色游戏，它对幼儿生活经验的储备要求更高。角色游戏要求幼儿运用已有的生活经验，按照他们对角色的理解扮演角色。如果幼儿不具备有关角色形象的经验，角色游戏的进行就会变得困难或无法持续开展。大多数幼儿对“娃娃家”主题里的爸爸、妈妈等角色扮演得逼真，是由于他们储备了较为丰富的家庭成员角色的经验。总之，幼儿的生活内容和生活经验愈丰富，对周围的印象愈深刻，他们的想象就愈丰富，游戏的主题和内容也就愈新颖、充实。为此，教师要帮助幼儿获得丰富的生活经验。

首先，教师要善于利用参观、观察、看图片、讲故事等多种形式来丰富和加深幼儿对周围事物的印象。例如，在开展结构游戏前，应引导幼儿对各种物体及建筑物进行细致的观察，引导幼儿认识物体各部分的形状与结构特征，也可以利用图片补充直接观察的不足。再如，在开展超市、照相馆、小吃店等游戏前，可带幼儿外出进行实地参观和考察，了解购物、照相和餐饮的流程等。其次，还可邀请不同职业的劳动者来班级做客，讲述有关职业的特征，帮助幼儿理解各种主题与角色。例如，在开展麦当劳、银行、马路上等游戏前，可以邀请麦当劳、银行的工作人员和警察等到班级给幼儿讲述他们的职责和工作的流程等，为幼儿开展相关的游戏储备经验。

案例1 小班角色游戏“娃娃家”（一）^①

经验准备

1. 亲子活动：请爸爸妈妈和幼儿一起收集过去他们喂幼儿以及哄幼儿的照片，并告诉幼儿以前是怎样喂幼儿吃饭和哄幼儿睡觉的。
2. 谈话活动：教师结合照片和幼儿谈谈爸爸妈妈过去是怎样喂幼儿吃饭的，又是怎样哄幼儿睡觉的，帮助幼儿回忆以往的经验，引导其迁移经验，顺利开展游戏。

案例2 小班角色游戏“娃娃家”（二）^②

经验准备

1. 亲子活动：请爸爸妈妈收集在家煮饭烧菜的照片，让幼儿观察，并告诉幼儿爸爸妈妈是怎样煮饭烧菜的。
2. 谈话活动：请幼儿根据照片说说：煮饭烧菜需要哪些工具？爸爸妈妈在家是怎么做饭给小朋友吃的？他们给小朋友都做哪些好吃的东西？

^{①②} 案例来源：福州市蓓蕾幼儿园林莹、周伟指导的小班角色游戏“娃娃家”。