



幼儿园教学游戏

YOU ER YUAN JIAO XUE YOU XI

幼儿园教学游戏

丁 明 编

上海教育出版社

幼儿园教学游戏

丁 珏 编

上海教育出版社出版

(上海永福路 123 号)

新华书店上海发行所发行 上海市印十二厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 1.375 字数 24,000

1980 年 6 月第 1 版 1980 年 6 月第 1 次印刷

印数 1—65,000 本

统一书号: 7150·2287 定价: 0.13 元

前 言

教学游戏是发展幼儿智力的主要方法之一，它的特点是让幼儿在玩的过程中受到教育。实践证明，它是符合幼儿心理特点的好方法，能促进幼儿德、智、体的全面发展。因此，我选择建国以来幼儿园教学游戏中较好的一部分，把它改编成册，供幼教工作者参考。希望同志们选用时结合自己教育对象的知识水平和理解能力，举一反三，灵活运用。

本书在选编过程中，得到上海市普陀区幼教工作者的支持，提供了不少内容，在此表示谢意。

本书还是不完善的，可能还遗漏了一些更好的游戏材料，希望同志们批评、指正。

丁 珏

1979年12月

目 录

教学游戏1

教学游戏实例3

1. 什么东西洗洗吃3

2. 小鸭子游水4

3. 小猫找玩具5

4. 谁会飞5

5. 分苹果6

6. 娃娃的衣服7

7. 猜一猜谁来了8

8. 谁是我的好朋友8

9. 三只母鸡9

10. 喂一喂它们10

11. 挥动小旗10

12. 分饼干11

13. 红灯、绿灯12

14. 看谁摆得对12

15. 请你说一说13

16. 看谁举得对14

17. 什么不见了15

18. 看谁猜得对, 说得

好16

19. 比一比17

20. 找家17

21. 水果、蔬菜店18

22. 猜猜他是谁19

23. 找鸡19

24. 这是谁的家20

25. 我们在做什么21

26. 击鼓传袋22

27. 神秘的口袋22

28. 什么响? 哪儿响?23

29. 配对游戏23

30. 看谁贴得对24

31. 几个不见了25

32. 拼数游戏26

33. 送花26

34. 猜一猜, 他排第几

号27

35. 放鞭炮28

36. 接龙28

37. 开锁29

38. 送小动物回家30

39. 摘棉花31

40. 藏东西31

41. 他们做了什么动作32

42. 对着说33

43. 参观动物园34

44. 看谁说得好35

45. 开文具店35

46. 哥儿俩赛跑36

47. 看谁算得快37

48. 摘星星38

教 学 游 戏

一、教学游戏的意义和目的

游戏是幼儿最喜爱的一种活动。幼儿的大部分时间是在游戏中度过的。幼儿在游戏中无拘无束地活动着，积极性很高，能比较自然地获得知识，认识事物，身心都能得到发展。因此，在教师正确领导下，游戏是对幼儿进行德智体各方面教育的最有力的手段之一。

教学游戏是以游戏活动的形式进行教学的。它是幼儿园对幼儿进行教学的一种有效的组织形式。这种游戏是教师根据预定的教育内容和要求，并考虑到幼儿的知识水平和接受能力，以及心理和生理方面的特点，而专门设计的。

每一个教学游戏的目的是不同的，有的教幼儿认识物体的名称、形状、颜色、功用；有的要求幼儿比较两个物体的大小、长短、高低、厚薄；有的教幼儿计算；有的要求幼儿叙述一件事物，朗读诗歌或讲故事。但在每个教学游戏中，都要让幼儿有充分的机会能看一看、摸一摸、听一听、找一找、比一比、猜一猜等等，要求他们作出智力上的努力，培养他们会动脑筋，会对事物进行思考、比较、分析和综合，从而发展他们的感觉、知觉、注意、记忆、思维和语言等智力才能。幼儿园可以广泛运用教学游戏的形式来完成一部分语言、计算和常识等课的教学任务。

二、教学游戏的领导

教师应根据教学任务,结合本班幼儿的水平,来确定教学游戏的内容、玩法和规则。教学游戏的内容和组织形式要注意由简到繁、由易到难、由近及远地逐步加深。

教师要为教学游戏的开展准备好必要的物质条件,如玩具、图片、实物等。教师要向参加游戏的幼儿交代游戏的名称、玩法和规则,必要时要作示范。游戏活动的形式要有兴趣,能吸引幼儿,使他们在兴高采烈的气氛中进行学习。要使大多数幼儿都能参加游戏,当个别幼儿回答问题或参加游戏时,其他幼儿必须仔细听着、看着,有时要提出自己的意见,或回答教师提出的问题。

教学游戏的规则要易于遵守。教师应随时检查幼儿遵守规则和完成任务的情况,及时表扬和鼓励完成任务较好的幼儿和帮助较差的幼儿。

教学游戏实例

1. 什么东西洗洗吃

目的：培养幼儿辨别事物的能力，知道什么食物要洗洗才能吃，什么食物不能洗；训练幼儿按信号动作的能力。

玩法：教师可先问幼儿：“我们这几天都吃些什么食物？”（苹果、梨、馒头、蛋糕、冰棍……）“我们吃的水果要洗干净了才能吃，没有洗过的水果不能吃，吃了要生病。可有哪些食物是不能洗的呢？”（糕点、冰棍……）“现在我们一起玩一个游戏叫《什么东西洗洗吃》”。教师先说出某一食物洗洗吃，同时作洗东西的动作，如：“苹果洗洗吃”，边做洗苹果的动作，幼儿就要根据教师所说出的食物来辨别它是否应该洗，如果应该洗了才能吃，就要迅速接着教师的话讲：“洗洗吃”，同时学着教师做洗的动作；如果这种食物不能洗，幼儿就不能跟着教师说：“洗洗吃”，也不能做洗的动作。谁做错了，就要他向大家鞠个躬或表演一个节目。

规则：当教师说出要洗的食物时，幼儿要迅速接下去说，“洗洗吃”，并同时作洗的动作。教师说出不能洗的食物时，幼儿应不说，也不做动作。

注：1. 教师所说的食物都应是参加游戏的幼儿所熟悉的。

2. 初次游戏时，教师可讲得慢些，让幼儿有思考的时间，待幼儿熟悉后可加快些，也可请两个幼儿来比赛。

2. 小鸭子游水

目的：认识“1”和“许多”，以及它们之间的关系（“一个”、“一个”的东西放在一起就是“许多”，“许多”东西可以分成“一个”、“一个”）。

教具：小鸭子头饰若干（与幼儿人数相等），桌子一张。在活动室或场地上画一个大圆圈作为池塘。

玩法：桌子上放着许多小鸭子头饰。教师问：“桌子上有多少鸭子头饰？”（许多头饰）教师说：“我们都来做小鸭子，每个小朋友到桌前来拿一个头饰戴到头上。”幼儿都戴好头饰后，教师问：“原来桌子上放了多少头饰？”（许多头饰）“你们每个人到桌前来拿了几个头饰？”（一个头饰）“现在桌子上还有头饰吗？”（没有了）最后教师总结说：“原来桌子上放着‘许多’头饰，现在你们每人拿走‘一个’头饰，桌子上没有头饰了。”

教师组织小鸭子“一个”、“一个”地往池塘中跳下去。小鸭子在池塘里快乐地游水，并呷呷呷地叫着。教师问：“现在池塘里有多少鸭子？”（许多鸭子）“‘一个’、‘一个’鸭子往池塘里跳，就有‘许多’鸭子了。”当鸭子游了片刻之后，教师说，“请小鸭子上岸。”“‘一个’、‘一个’鸭子都上了岸，现在池塘里还有没有鸭子？”（没有了）“请你们把头饰放到桌子上去。”幼儿都放好头饰后，教师问：“××，你放了几个头饰在桌子上？”（一个头饰）“现在桌子上有多少头饰？”（许多头饰）可以重复多问几个幼儿。教师小结：“一个”、“一个”放在一起就变成“许多”，“许多”又可以分成“一个”、“一个”。

3. 小猫找玩具

目的：发展观察力和抑制力；复习巩固对玩具的认识，能正确说出它的名称及所藏的地方，如上面、下面、旁边、里头、外头。

教具：几件幼儿熟悉的、喜爱的玩具。

玩法：参加游戏的幼儿做小猫。游戏开始，要求幼儿闭上眼睛，教师将某一件玩具（娃娃、小熊、小鸡、皮球或汽车……）藏在幼儿能看得见但不太明显的地方（门边、椅子后面、桌子上面或玩具架上），再让幼儿睁开眼睛。教师说：“小猫！小猫！我的玩具不见了，你们能给我找到吗？”幼儿齐声说，“能！”教师说：“好！能干的小猫，你们都找吧！我这件玩具满身长着绒毛，尖尖的嘴巴唧唧叫，爱吃小虫和小米。”（教师根据所藏的玩具来描述它的特征，让幼儿去找）幼儿只能坐在自己的椅子上用眼睛仔细观察，寻找玩具。谁先找到就要“喵！喵！”地叫，教师就请这个幼儿说出这是什么玩具，藏在什么地方。教师可以连续请几个幼儿回答。接着再藏一件玩具。

规则：1. 教师藏玩具时，幼儿必须闭上眼睛。

2. 幼儿只能坐在位子上用眼睛去寻找玩具，不能离开坐位，找到玩具后要先学猫叫，得到教师允许才能回答是什么玩具，藏在什么地方。

4. 谁会飞

目的：培养辨别事物的能力，知道哪些东西会飞，哪些东

西不能飞，训练按信号动作和抑制的能力。

玩法：教师说出某一种能飞的东西，同时挥动两臂作飞的动作。如教师说“小鸟飞飞”，“蝴蝶飞飞”，“蜜蜂飞飞”，“飞机飞飞”等。幼儿跟着说“飞飞”，同时上下挥动两臂作飞的动作。如果教师说的是不能飞的东西，如“椅子飞飞”，“桌子飞飞”等，幼儿就不能说“飞飞”，也不能作飞的动作。如果谁说了“飞飞”，或是跟着教师做飞的动作，谁就错了。

规则：教师说出会飞的东西，幼儿要跟着说“飞飞”和做飞的动作，教师说出不会飞的东西，幼儿就不说也不做动作。

注：幼儿熟悉这个游戏后，可以请他们轮流来做领游戏的人。

5. 分 苹 果

目的：认识“大”、“小”。

教具：娃娃大、小各一个，椅子大、小各一把，苹果大、小各一个，放教具用的桌子一张。

玩法：教师出示两个娃娃，问：“哪个娃娃大？哪个娃娃小？”让幼儿分清大与小后，教师给娃娃取名字：大的娃娃叫小敏，小的娃娃叫小杰。“他们拿出椅子坐在院子里玩耍”，教师边出示两把椅子，边问：“哪把椅子大？哪把椅子小？”教师一边把小敏放在大椅子上，把小杰放在小椅子上，一边问：“小敏坐哪把椅子？小杰坐哪把椅子？”（小敏坐大椅子，小杰坐小椅子）

教师出示苹果，边问：“这是什么？有几只？”（两只苹果）又问：“哪只苹果大？哪只苹果小？”让幼儿进行比较，区分大、小。接着请小朋友分苹果给小敏和小杰，分好后要讲出把什么苹

果分给谁?为什么要这样分?教师要随时发扬孩子的好思想,如:小敏比小杰大,应该吃小的苹果,大的苹果留给小杰吃;小杰比小敏小,应该吃小的苹果,大苹果让给小敏吃。

6. 娃娃的衣服

目的:教幼儿正确地说出:“衬衫”、“裤子”、“袜子”、“鞋子”的名称,培养穿衣、脱衣的能力。

教具:大娃娃一个(手、脚要能活动的),娃娃的服装一套(衬衫、裤子、袜子、鞋子)。

玩法:教师抱出一个大娃娃(身上穿着短裤叉和汗背心),同时拿出一套娃娃的衣服(衬衫、裤子、袜子、鞋子),说,“这个娃娃年纪小,不会穿、脱衣服,请小朋友来帮助。我们先给他穿衬衫吧!”然后请一个幼儿给娃娃穿,穿好后说,“我替娃娃穿上了衬衫。”教师说,“我们现在给娃娃穿裤子。”请一个幼儿给娃娃穿,穿好后说,“我替娃娃穿上了裤子。”教师说,“我们再给娃娃穿袜子吧!”请一个幼儿给娃娃穿,穿好后说,“我替娃娃穿上了袜子。”教师说,“我们最后帮娃娃穿鞋子。”请一个幼儿给娃娃穿,穿好后说,“我替娃娃穿上了鞋子。”在给娃娃穿衣服的时候,教师要注意培养幼儿穿衣的能力。最后,教师可以组织全班幼儿唱一个歌或念首儿歌,让幼儿跟娃娃一起愉快地游戏一会儿。

教师接着说:“娃娃累了,要睡觉了,谁来帮他脱了衣服睡吧!先给娃娃脱鞋子。”请第一个幼儿给娃娃脱鞋子,脱好要把鞋子放整齐,并说:“我给娃娃脱了鞋子。”请第二个幼儿给娃娃脱袜子,脱好要把袜子放整齐,并说:“我给娃娃脱了袜

子。”请第三个幼儿给娃娃脱裤子，脱好要把裤子叠好，并说：“我给娃娃脱了裤子。”请第四个幼儿给娃娃脱衬衫，脱好要把衬衫叠好，并说：“我给娃娃脱了衬衫。”

规则：幼儿一定要按教师的要求给娃娃穿、脱衣服。穿好或脱好后一定要说：“我替娃娃穿（脱）衬衫（裤子、袜子、鞋子）。”

7. 猜一猜谁来了

目的：复习2以内的数数；巩固对公鸡、母鸡、鸭的认识。

教具：贴绒教具：公鸡、母鸡、鸭各两只，绒布板一块。

玩法：教师先学公鸡的叫声：“喔！喔！喔！”让幼儿猜是什么小动物来了？幼儿说：是公鸡来了。接着教师在绒布板上贴出一只或两只公鸡，让幼儿说出来了几只公鸡？同样，教师再学母鸡与鸭子的叫声，让幼儿猜是什么小动物来了？猜对后，再贴出母鸡或鸭，让幼儿说出数量。进一步可让幼儿按教师的要求，从教具中找出一只或两只什么动物贴在绒布板上，看谁贴得对。

规则：幼儿只能用耳听，不可跟着学动物的叫声。教师请到谁，谁才能猜。

8. 谁是我的好朋友

目的：巩固对“3”以内相邻数的认识。

教具：画着1个、2个、3个圆点的卡片三套。

玩法：教师把两套卡片分发给六个幼儿，自己留一套卡

片。先要求幼儿分别说出自己拿着的一张卡片是几，再由教师在自己留的一套卡片中任意举出一张卡片，问：“谁是我的好朋友？”拿着比教师卡片上的点子数大1或小1卡片的幼儿就是教师的好朋友，马上要站在教师的两旁。如教师举2个圆点的卡片，则拿着1个圆点或3个圆点卡片的幼儿应举起卡片排在教师的两旁；如教师举起1个圆点的卡片，拿着2个圆点卡片的两个幼儿要站到教师的右边（举卡片要面对全体幼儿，让大家检查站得对不对）。此游戏可以分组轮流来玩。

规则：没有分到卡片的幼儿只能检查拿卡片的幼儿站得对不对，不能提示。

9. 三只母鸡

目的：学习“3”以内的加减；巩固对黄、黑、白三种颜色的认识。

教具：贴绒教具：不同颜色的母鸡（黄、黑、白各一），九个鸡蛋，绒布板一块。鸡蛋卡片若干（平均每个幼儿有三张鸡蛋卡片），放在纸盒中。

玩法：教师出示贴绒教具：一只黄母鸡、一只黑母鸡，一只白母鸡（让幼儿点数，有几只鸡）。

黄母鸡第一天生下一个蛋，第二天又生下一个蛋（边贴教具），算一算黄母鸡生了几个蛋？（两个蛋）黄母鸡生了两个蛋，过了一天又生下一个蛋，黄母鸡共生了几个蛋？请幼儿在纸盒中取出相同数量的蛋的卡片（教师应检查幼儿是否能正确掌握）。

黑母鸡、白母鸡生蛋与黄母鸡相同，让幼儿重复练习3以

内的加法。最后要求幼儿将鸡蛋卡片放入小纸盒中，继续带领幼儿玩“猜一猜谁跑掉了”的游戏。要求幼儿闭上眼睛，教师迅速取下一只母鸡，并把另外两只母鸡的位置更换后，让幼儿睁开眼睛，然后教师提出问题：原来有几只母鸡？哪只母鸡跑了？还剩下几只母鸡？照此方法连续玩三次，三只母鸡全跑了，也可以一次取走两只或三只母鸡，让幼儿反复练习3以内的减法。

10. 喂一喂它们

目的：巩固对几种动物的认识，知道什么动物爱吃什么食物。

教具：幼儿已认识的动物图片几张，它们爱吃的食物的图片各几张，绒布板一块。

玩法：绒布板的一边贴着几张动物的图片，另一边贴着几张它们爱吃的食物的图片。教师说：“你们认识它吗？”（指某一只动物）“它是什么样的？”（让幼儿描述动物的外形特征）“现在我们来喂它们吃东西，我说出它们的名字，你们把它爱吃的东西放在它的嘴下边，看谁放得对，放得快。”如教师说：“公鸡爱吃什么？”幼儿就把米和虫子的图片放在公鸡的嘴下边。

规则：个别幼儿取食物图片时，其他幼儿不能提示。

11. 挥动小旗

目的：复习4以内的数数，培养幼儿的注意力。

教具：红旗一面，铃鼓、小球各一个。

玩法：教师挥动小旗，要求幼儿说出是几次，然后拍几次手，也可以原地跳几次。

教师敲几下铃鼓，要求幼儿说出是几，然后作几次双手插腰下蹲的动作。

教师向上抛接球几次，要求幼儿说出是几，然后作几次拍球的动作。

教师要不断变换动作和次数，要求幼儿迅速、正确地用语言回答，用动作表示（可以组织全班、小组或个别幼儿来执行任务，复习4以内的数数）。

规则：要幼儿先说出几次，再接着做动作。

12. 分 饼 干

目的：复习巩固对物体形状（圆形、方形、三角形）和大、小的认识，复习巩固对红、黄、蓝、绿颜色的认识。

教具：圆形、方形、三角形的纸制饼干若干块，大、小盘子各一个，穿着红、黄、蓝、绿不同颜色衣服的小布娃娃各一个，纸筒一个。

玩法：教师拿出放有各种形状的纸制饼干的纸筒，要求幼儿任意摸出一块饼干，放在大小不同的盘子里，并要说出自己拿出的是什么形状的饼干，放在什么盘子里（大或小）。如：“我把一块方形的饼干放在大盘子里。”“我把一块圆形的饼干放在小盘子里。”这样反复练习，区别形状与大小。

接着再给娃娃分饼干。教师指定幼儿拿一块某种形状的饼干送给穿某种颜色衣服的娃娃吃。如：“请××拿一块三角形的饼干送给穿红色衣服的娃娃吃。”幼儿完成任务后，要说

出自己把什么形状的饼干放在什么盘子里，送给谁吃。这样反复练习，区别形状与颜色。

规则：幼儿分饼干时，要让其他小朋友看清楚他拿得对不对，送得对不对。

13. 红灯、绿灯

目的：认识指挥灯，知道红灯亮了要停车，绿灯亮了就开车。

教具：幼儿所熟悉的各种车辆(图片或玩具)，自制红、绿两色指挥灯。

玩法：教师先出示各种车辆(图片或玩具)，让幼儿正确叫出它的名称，再出示指挥灯，介绍红、绿灯的作用，使幼儿知道司机叔叔(阿姨)看见红灯亮了就要停住车，看见绿灯亮了就可以开车。接着玩“红灯、绿灯”的游戏，先由教师当民警(以后可以让幼儿当民警)，请四、五个幼儿拿着各种车辆做驾驶员，要求驾驶员按民警的指挥开车。民警举红灯，开车的幼儿要停住不能动；举绿灯，便可继续开车。可以分批组织幼儿做驾驶员，最后可念儿歌：

绿灯走，红灯停，不闯红灯不绕行，
交通规则要遵守，安全二字记在心。

14. 看谁摆得对

目的：复习5以内数数；发展听觉与记忆力。