



国家级特色专业系列教材

当代幼儿教师丛书

幼儿游戏 的快乐与分享

——从“案例搜集”到“案例剖析”

主 编 但 菲 金 芳
副主编 刘 凌



科学出版社

国家级特色专业系列教材

当代幼儿教师丛书

幼儿游戏的快乐与分享

——从“案例搜集”到“案例剖析”

主 编 但 菲 金 芳

副主编 刘 凌

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书遵循“以幼儿为本”的基本教育理念,以《幼儿园教育指导纲要(试行)》和《3~6岁儿童学习与发展指南》为教育导向,开篇阐述了幼儿园游戏的基本理论观点,主要向读者介绍了幼儿游戏的功能、种类、发展特点及其相应的教育指导。本书将幼儿园游戏划分为领域游戏、区域游戏和自主性游戏三大类,以上述幼儿园各类游戏的案例为切入点,深入分析与评价游戏案例中的焦点问题、矛盾冲突、幼儿典型表现及教师教育智慧,并提出有针对性的建议与对策,体现了幼儿园以游戏为基本活动的教育要求,实现了游戏教育资源的共享,促进了游戏教育水平的提升。

本书适用于广大学前教育专业的大中专学生、研究生学习使用,也可作为学前教育一线工作者的实践素材和相关研究人员的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏的快乐与分享:从“案例搜集”到“案例剖析”/但菲,金芳主编. —北京:科学出版社,2014

(当代幼儿教师丛书)

国家级特色专业系列教材

ISBN 978-7-03-041502-8

I. ①幼… II. ①但… ②金… III. ①学前教育-游戏课-幼儿师范学校-教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 169100 号

责任编辑:石悦/责任校对:彭涛

责任印制:阎磊/封面设计:华路天然工作室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市文林印务有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2014年8月第一版 开本:720×1000 B5

2014年8月第一次印刷 印张:16

字数:323 000

定价:32.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

总 序

近些年来，不论是国家还是整个社会，对学前教育的发展都给予了极大的关注，为学前教育的发展提供了新的机遇，与此同时也对学前教育发展提出了新的要求与挑战。为促进幼儿教师专业发展，建设高素质幼儿教师队伍，引导幼儿园及家庭实施科学的保育和教育，促进幼儿身心全面和谐发展，2012年教育部相继颁发了《幼儿园教师专业标准（试行）》与《3~6岁儿童学习与发展指南》，为幼儿园的工作与管理指明了方向，为学前教师教育培养院校提供了专业引领和参考。

为了满足学前教育事业的迅速发展及教师教育课程改革的要求，落实《幼儿园教师专业标准（试行）》与《3~6岁儿童学习与发展指南》的精神，我们以国家特色专业建设为平台，积极探索合理的专业人才培养模式，以教育实践价值取向为理念，以应用型人才培养为目标，以幼儿教师专业标准为基础，以“教学实践伴随课程”为载体，形成了以“理论基础扎实，艺术特色见长，实践能力突出”为标志的“理论性+实践性+艺术性”、“三性合一”的特色化培养模式，并取得了丰硕的成果。

为提高学前教育一线工作者的专业素养与教育内容的科学性，提升学前教育质量，保证学前教育理论的前瞻性与实践的专业性，本套丛书从幼儿园管理、幼儿游戏、幼儿园教育活动设计及幼儿园环境创设等领域进行编写，形成了可读性强的四本书：《幼儿园管理的困惑与抉择——从“案例搜集”到“案例剖析”》、《幼儿游戏的快乐与分享——从“案例搜集”到“案例剖析”》、《幼儿园教育活动的设计与指南——从“活动设计”到“活动点评”》和《幼儿园环境设计的整合与创建——从“环境设计”到“环境布置”》。本套丛书力求适应专业发展的形势与实践的需求，突出学科与专业结构的综合性和课程的多元化。

《幼儿园管理的困惑与抉择——从“案例搜集”到“案例剖析”》一书中，将严密的理论与广泛的实践相结合，按照幼儿园管理中“管理理论”、“管理主体”、“管理内容”的逻辑体系进行构架，围绕幼儿园资源管理、制度管理、常规管理、园本教研管理、公共关系管理、人际关系管理等几大方面进行案例描述、剖析，并提出改进管理实践的相关建议及对策，具有较强的科学性、实用性和可读性。

《幼儿游戏的快乐与分享——从“案例搜集”到“案例剖析”》一书中，阐述了幼儿园五大领域游戏、幼儿园区域游戏和幼儿自主性游戏三大游戏模块，在



相关理论知识基础上,广泛收集游戏案例,按小班、中班、大班三个年龄段分别进行描述,并对案例进行分析,提出游戏建议,实现游戏教育资源的共享,促进学前教育工作者游戏教育经验的提升。

《幼儿园教育活动设计与指南——从“活动设计”到“活动点评”》一书中,以贯彻实施教育部颁布的《3~6岁儿童学习与发展指南》为目标,依据3~6岁每个年龄段幼儿在学习与发展各领域的合理发展期望和具体目标,根据幼儿园教育的特点和园长工作经验,设计了实现这些目标的具体教育活动,并提出了具体、可操作的建议,旨在引领教师和家长把握幼儿学习与发展的具体方向,帮助幼儿教师把《3~6岁儿童学习与发展指南》学深学透、入脑入心,转化为科学保教的高素质,表现为高水平组织幼儿一日生活的实践能力。

《幼儿园环境设计的整合与创建——从“环境设计”到“环境布置”》一书中,以现代幼儿园环境创设典型案例分析为切入点,图文并茂地全面展示了当前优秀幼儿园环境创设的趋势和具体的创作设计方法,同时加入了现代幼儿园电脑美术设计,使幼儿教师与学前教育专业学生全面了解幼儿园环境创设的设计理念、创作方法、材料特性及表现形式,开阔视野,萌发其创作智慧。

本套丛书加强了专业理论与实践的融合,可作为学前教育专业大中专学生、研究生的教学案例,也可作为学前教育一线工作者们的实践素材和相关研究人员的参考资料,旨在为学习者提供学科课程理论的学习、专业实践能力的提升平台,以便能在家庭教育、早期教育及幼儿教师的职业生涯中学以致用,促进儿童的健康成长及学前教师的专业发展。

丛书编写组

2013年7月

前言

2012年,国家颁布了《3~6岁儿童学习与发展指南》(以下简称《指南》),《指南》中指出,“幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的。要珍视游戏和生活的独特价值……”游戏的重要性由此可见一斑,游戏给幼儿带来了无尽的快乐,幼儿也在游戏中获得发展。因此,幼儿园始终强调要以游戏为基本活动,并努力实现游戏与课程的相互融合。那么幼儿园如何实现以游戏为基本活动,教师如何在游戏中更好地观察与指导幼儿呢?纯粹的理论学习可能并不能十分有效地解决这些问题,因为,游戏中带有很大的偶然性,很多时候教育的契机是在师幼互动中萌发出来的,而教师的教育智慧也是在应激状态下产生的。但这样的实践经验不断地积累后就可以上升为教师的一种教育习惯,再面对类似问题的時候,教师就可以举一反三,创造性地解决问题,从而更好地在游戏中观察和帮助幼儿,实现教育水平的提升。基于这样的思考,本书以游戏案例为撰写的切入点,通过对游戏案例的分析,让幼儿教师更好地把握幼儿游戏的状况,了解幼儿的游戏特点,掌握游戏指导的要点与原则,并通过提出游戏建议,启发教师自身的积极能动性,提升其游戏指导水平。

全书分为四篇。

第一篇为幼儿园游戏概述,主要论述了幼儿游戏的功能、分类及其特点;幼儿教师参与介入游戏的方式、方法;教师观察幼儿游戏的意义、原则与方法等。通过本篇内容的阐述,读者能够对幼儿游戏有一个整体上的认识,了解幼儿游戏的基本理论观点,这为下面的游戏案例解读奠定了理论基础。

第二篇为幼儿园领域游戏,主要从幼儿园五大领域的教学内容出发,将幼儿园游戏划分为体育游戏、语言游戏、数学游戏、音乐游戏和社会游戏五个模块。在每一个模块下,先是介绍某类游戏的概念、特点、意义、类型及其过程开展,然后分三个年龄段进行案例描述、评析及提出建议。通过本篇内容的撰写,读者能够更好地了解游戏与课程融合的重要性及其方法。

第三篇为幼儿园区域游戏,主要从幼儿园区域活动的开展出发,将常见的区角内容与游戏相结合,划分出了建构区游戏、角色游戏、表演游戏、阅读区游戏和美工区游戏五个模块。在每个模块下,也是先基于理论阐述,然后是案例描述、分析及提出建议。通过本篇内容的论述,读者可以更好地了解幼儿园常见的区域活动内容,并为其组织与指导区域活动提供了有益的参考。

第四篇为幼儿园自主性游戏,与前面两篇游戏类型划分的角度不同,这里是



以幼儿园自主性游戏发生的场所作为划分的依据,将幼儿园自主性游戏划分为室内自主性游戏和户外自主性游戏,以帮助读者认识幼儿自主性游戏发生的背景与条件,以便更好地观察幼儿自主性游戏的开展过程,寻找教育指导的契机。

本书在撰写过程中,始终把握以下几点原则:

(1) 注意理论与实践相结合,并以实践为主。理论的阐述是为了更好地分析游戏实践中的问题,以便将实践上升为理论,并反过来指导实践。这种理论联系实践的过程,能够帮助读者澄清认识、转变观念。

(2) 注重实用性。众多的游戏案例描述、分析及建议,能够为读者提供一系列操作性较强的教育指导方案,阅读之后,可以据此指导自身的教育行为,起到了一定的培训效果,这种拿来就能用的实用性也是本书撰写的一大特点。

(3) 重在启发性。本书选择的游戏案例多为幼儿游戏中的典型事例,虽具有一定的代表性,但不能涵盖游戏内容的全部,游戏中有太多的不确定性,这些不确定性的事件中同样也蕴含了大量的教育契机。但本书的撰写并不是为了给读者提供现成的教育模式,而是提供了一种思路,一种教育的角度或方法,读者可以受其启发,创造性地进行运用,并通过自身的教育实践不断地探索并总结规律,从而实现自身专业素养的真正提升。

本书由沈阳师范大学但菲教授策划,金芳副教授和刘凌副教授主要参与了撰写工作。其中,第一篇由但菲、金芳撰写,第二篇由金芳、梁美玉、任虹霏、鲍云城、陈晨撰写,第三篇由金芳、刘凌、曹骏驰、张艳、范显芬、侯雨桐、高华撰写,第四篇由金芳、刘凌、贾乐、张艳撰写。

在本书的撰写过程中,参考了大量的国内文献,在此深表感谢。本书撰写虽力求尽善尽美,但难免也有不当之处,敬请专家与读者批评指正。

游戏是幼儿的生命,幼儿离开了游戏,就像鱼儿离开了水。让我们共同努力,为幼儿创造一个温馨和谐的游戏氛围,给幼儿一个快乐而有意义的童年。

本书编写组

2014年7月15日

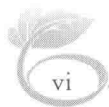
目 录

第一篇 幼儿园游戏概述

模块一 认识幼儿游戏	1
一、游戏的界定	1
二、游戏对幼儿发展的功能	2
(一) 享乐功能	2
(二) 发展功能	2
三、游戏的分类	3
(一) 从认知发展的角度分类	3
(二) 从社会行为发展的角度分类	4
(三) 从教育实践的角度分类	5
四、幼儿游戏的年龄特点	6
(一) 小班幼儿游戏特点	6
(二) 中班幼儿游戏特点	6
(三) 大班幼儿游戏特点	7
模块二 教师对幼儿游戏的指导	9
一、教师在幼儿游戏中的作用	9
二、教师参与介入游戏	9
(一) 游戏干预的不同方式	9
(二) 游戏干预的方法	10
三、教师对幼儿游戏的观察	12
(一) 幼儿游戏观察的一般原则	13
(二) 幼儿游戏的观察记录方法	13
(三) 游戏观察的年龄特点	14
(四) 游戏观察结果的分析	15

第二篇 幼儿园领域游戏

模块一 体育游戏	16
一、关于体育游戏的相关知识	16



(一) 什么是体育游戏	16
(二) 体育游戏意义	17
(三) 体育游戏类型的选择	18
(四) 幼儿体育游戏过程的开展	18
二、游戏案例	20
(一) 小班游戏案例	20
(二) 中班游戏案例	26
(三) 大班游戏案例	29
模块二 语言游戏	35
一、关于语言游戏的相关知识	35
(一) 什么是语言游戏	35
(二) 语言游戏意义	36
(三) 语言游戏的类型	36
(四) 幼儿语言游戏过程的开展	38
二、游戏案例	40
(一) 小班游戏案例	40
(二) 中班游戏案例	44
(三) 大班游戏案例	48
模块三 数学游戏	53
一、关于数学游戏的相关知识	53
(一) 什么是数学游戏	53
(二) 数学游戏意义	54
(三) 数学游戏的类型	55
(四) 幼儿数学游戏中教师的角色和要求	55
二、游戏案例	56
(一) 小班游戏案例	56
(二) 中班游戏案例	63
(三) 大班游戏案例	69
模块四 音乐游戏	74
一、关于音乐游戏的相关知识	74
(一) 什么是音乐游戏	74
(二) 音乐游戏意义	74
(三) 音乐游戏类型的划分	76
(四) 幼儿音乐游戏过程的开展	78
二、游戏案例	81
(一) 小班游戏案例	81



(二) 中班游戏案例	86
(三) 大班游戏案例	92
模块五 社会游戏	97
一、关于社会游戏的相关知识	97
(一) 什么是社会游戏	97
(二) 社会游戏的意义	98
(三) 幼儿社会游戏过程的开展	99
二、游戏案例	100
(一) 小班游戏案例	100
(二) 中班游戏案例	104
(三) 大班游戏案例	109

第三篇 幼儿园区域游戏

模块一 建构区游戏	114
一、关于建构区游戏的相关知识	114
(一) 什么是建构区游戏	114
(二) 建构区游戏的意义	115
(三) 建构区游戏材料的投放	116
(四) 幼儿建构区游戏的开展	116
二、游戏案例	118
(一) 小班游戏案例	118
(二) 中班游戏案例	123
(三) 大班游戏案例	129
模块二 角色游戏案例	133
一、关于角色游戏的相关知识	133
(一) 什么是角色游戏	133
(二) 角色游戏的意义	134
(三) 角色游戏的组织与开展	135
二、游戏案例	138
(一) 小班游戏案例	138
(二) 中班游戏案例	142
(三) 大班游戏案例	146
模块三 表演游戏案例	152
一、关于表演游戏的相关知识	152
(一) 表演游戏的含义	152
(二) 表演游戏的特点	153



(三) 表演游戏的分类	154
(四) 表演游戏的教育作用	155
(五) 表演游戏的展开	156
二、游戏案例	157
(一) 小班游戏案例	157
(二) 中班游戏案例	162
(三) 大班游戏案例	167
模块四 阅读区游戏案例	173
一、关于阅读区游戏的相关知识	173
(一) 什么是阅读区游戏	173
(二) 阅读区游戏的意义	174
(三) 阅读区游戏的类型选择	175
(四) 阅读区游戏的开展	177
二、游戏案例	183
(一) 小班游戏案例	183
(二) 中班游戏案例	185
(三) 大班游戏案例	190
模块五 美工区游戏案例	194
一、关于美工区游戏的相关知识	194
(一) 什么是美工区游戏	194
(二) 美工区游戏的意义	195
(三) 美工区游戏类型	197
(四) 幼儿美工区游戏过程的开展	198
二、游戏案例	199
(一) 小班游戏案例	199
(二) 中班游戏案例	204
(三) 大班游戏案例	210

第四篇 幼儿园自主性游戏

模块一 幼儿室内自主性游戏	213
一、关于幼儿室内自主性游戏的相关知识	213
(一) 什么是幼儿室内自主性游戏	213
(二) 幼儿室内自主性游戏的意义	215
(三) 幼儿室内自主性游戏的类型选择	217
(四) 幼儿室内自主性游戏过程的开展	218
二、游戏案例	219

(一) 小班游戏案例	219
(二) 中班游戏案例	221
(三) 大班游戏案例	223
模块二 户外自主性游戏	226
一、关于户外自主性游戏的相关知识	226
(一) 什么是户外自主性游戏	226
(二) 户外自主性游戏的意义	227
(三) 户外自主性游戏环境的设计	227
(四) 幼儿户外自主性游戏的开展	229
二、游戏案例	232
(一) 小班游戏案例	232
(二) 中班游戏案例	235
(三) 大班游戏案例	238
参考文献	243

第一篇 幼儿园游戏概述

模块一 认识幼儿游戏

一、游戏的界定

游戏贯穿人的一生，不过，游戏的形式随着人的成长而变化。婴儿通过探索自己的手脚来游戏，而幼儿可能装扮起来玩假装游戏。年长儿童的游戏则涉及业余爱好、比赛或休闲活动，而这些形式的游戏将持续到青春期和成年期。甚至成年人也做游戏！不参加任何形式的游戏的人往往更容易受到精神压力、抑郁或厌倦情绪的困扰。

我国《教育大辞典》中将游戏界定为：“游戏是儿童的基本活动，是适合儿童年龄特点的一种有目的、有意识的、通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会性活动”。《韦氏新世界词典》中将动词“游戏”（to play）定义为：“在某项活动或比赛中打发时间或得到愉悦。”到目前为止，关于游戏的界定有1000多种，在内涵上也不尽相同。但有一点是大家所认同的，即都认为游戏是儿童的基本需要之一。它是所有国家和文化中的儿童共有的行为。

彭尼·塔索尼和卡林·哈克在《儿童早期游戏规划》一书中提到，真正的游戏具有以下一系列特征。

- （1）由儿童自己发起，如扮演妈妈和爸爸，或下雨后在花园的水洼里玩耍。
- （2）由儿童自己设计——他们选择怎样玩和玩什么。
- （3）儿童选择某种游戏有时是因为他们喜欢这样做，而并非为了达到某个目的或得到某种回报。
- （4）与生俱来——几乎所有儿童都有能力做到，不需要接受指导或上课学习。
- （5）自发——儿童能自然而然地参与其中，不需要成人的引导或指示。
- （6）自愿——儿童可以选择参加或不参加。儿童做游戏是因为他们能够通过游戏探索周围的环境、发展交流的技能并表达愉快的感受。游戏将行动和思想连接起来，从而给儿童一种满足感。



二、游戏对幼儿发展的功能

（一）享乐功能

游戏之所以吸引幼儿就在于它的享乐功能，在于幼儿可以获得难以言表的快感、舒适感。正是由于游戏的这一功能，孩子们深深扎堆于游戏之中，在游戏的海洋中尽情遨游，在游戏的乐土上纵横驰骋，并且乐此不疲。丰子恺曾这样描述儿童对于游戏的痴迷，“一旦知道同伴们有了有趣的游戏，冬晨睡在床里的会立刻从被窝钻出，穿了寝衣来参加，正在浴池的也会立刻离开浴盆，用湿淋的赤身去参加。被参加的团体中的人们对于这浪漫的参加者也恬不为怪，因为他们大家都把全精神沉浸在游戏的兴味中，大家入了‘忘我’的三昧境，更无余暇顾到实际生活上的事及世间的习惯了。”

当然，享乐功能的发挥与幼儿的身心发展水平是相对应的，只有符合幼儿年龄特点的游戏才能使其享乐功能有用武之地。试想一个超出幼儿发展阶段的游戏，幼儿因不会玩，必然体验不到游戏的乐趣；而一个低于幼儿发展阶段的游戏，也必然使幼儿感到索然无味。

（二）发展功能

福禄贝尔曾说：“游戏是儿童发展的最高阶段，是这一时期人类发展的最高阶段……同时，它是整个生活所特有的，是人和一切事物内部隐藏着的自然生活中所特有的。所以游戏给人欢乐、自由、满足，内部和外部的平静和整个世界的安宁。它具有一切善的来源。一个能够痛快地、有着自动的决心，坚持地游戏，直到身体疲劳为止的儿童，必然会成为一个完全的人，有决心的人，能够为了增进自己和别人的幸福而自我牺牲的人。”具体来说，游戏对幼儿的发展主要有以下功能。

1. 满足幼儿的情感需要，给幼儿带来愉快和满足

幼儿在现实世界中不被满足的愿望，压抑已久的紧张、焦虑、伤心、愤怒，以及满腹的高兴劲、兴奋感都可以在游戏中找到出路，游戏对幼儿来说就是一种轻松愉快的活动，一种能给他们带来欢喜和快乐的活动。

2. 促进幼儿身体的生长发育，促使幼儿掌握新的技能

在游戏中，幼儿通过基本动作和基本技能的操作和练习，不仅促进了骨骼和肌肉的生长，还锻炼了身体的灵活性，发展了平衡能力、跳跃能力等，形成和掌握了手眼协调技能。例如，幼儿在跑、跳、爬的活动中使大肌肉运动能力、跳跃能力等得到发展；在结构游戏中通过操作结构材料及一些辅助工具（如剪刀、蜡笔等）发展了小肌肉运动能力和手眼协调能力。

3. 促进幼儿智力的发展

幼儿在游戏中通过对周围事物的感知、认识与操作以及与周围人的认识与交流,发展了自己的感知觉能力、注意力、记忆力、语言能力、想象能力和创造性思维能力等一些智力因素。具体来说,幼儿在游戏中通过对材料、物品的感知与操作,认识了物体的性质、特征和用途等,发现了物体与物体之间的联系和规律,以及自己做出的动作和物体运动之间的相互关系,能对物体分门别类,形成相应的概念。幼儿在游戏中还通过与伙伴、教师等的交流促进了语言的发展,获取了大量的社会性知识。尤其值得一提的是在假想的游戏,幼儿以创造性的方式对自己已有的经验进行重新组合和改造,而这正是由创造性思维的介入方能出现或发生的。

4. 促进幼儿个性和社会性的发展

幼儿游戏的社会性发展水平遵循了一条由独自游戏、平行游戏、联合游戏到合作游戏的发展脉络。在这条脉络上,游戏的社会性水平依次提高。幼儿在游戏中,特别是在社会性发展水平比较高的合作游戏中,不可避免地要与其他伙伴发生关系。为了使游戏顺利开展下去,幼儿之间就需要相互理解、相互适应、相互协商、分工合作,共同遵守游戏规则,并且学会和掌握等待、轮流、分享、合作等社交技能。特别是在社会性角色游戏中,幼儿通过区别社会上的各种角色以及对游戏中各种角色的扮演,使自己处于各种“角色”的地位,亲身体验“角色”的情感和态度,做出“角色”应有的行为和动作。如此,幼儿不仅增强了自身的社会性交往能力,学会了分享、谦让与合作等社交技能,而且有助于克服自我中心化,学习从他人的角度思考问题。

三、游戏的分类

(一) 从认知发展的角度分类

1. 感觉运动游戏(练习性游戏)

感觉运动游戏是儿童最早出现的一种游戏形式,一般处于从儿童出生到2岁这一阶段。儿童主要是通过感知和动作来认识环境、与人交往的,他们的游戏最初是通过自己的身体作为游戏的中心,逐渐地会摆弄与操作具体物体,并不断反复练习已有动作,从简单的、重复的练习中,尝试发现、探索新的动作,从而使自身获得发展。在反复的成功的摆弄和练习中,获得愉快的体验。游戏的驱力就是获得“机能性的快乐”、“动”即快乐。该游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复的操作物体的游戏。

除了动作技能的练习以外,幼儿还有一种以提问为形式的特殊的“问题游戏”。例如,两三岁的幼儿常常不断地问“这是什么”。实际上他们可能对问题的



答案并不感兴趣，而只是对“提问”本身感兴趣。这种玩弄问题的游戏可看做是一种“心理的练习”。

练习性游戏是人类幼儿与小动物共有的游戏形式，但“心理的练习”却是人类幼儿所独有的。小动物的练习性游戏局限于反射性的动作图式或本能，而儿童的练习性游戏不只是感知运动性质的练习。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁学前儿童最典型的游戏形式。象征即用具体的事物表现某种特殊意义，游戏中出现了象征物或替代物，儿童把一种东西当做另一种东西来使用即“以物代物”、把自己假装成另一个人即“以人代人”，是象征的表现形式。游戏中的主要特征是模仿和想象，角色游戏是其主要的表现形式。通过象征性游戏，儿童可以脱离当前对实物的知觉，以象征代替实物并学会用语言符号进行思维，体现着儿童认知发展的水平。

3. 结构游戏

结构游戏是儿童利用各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中的物体的活动。它是游戏活动向非游戏活动的过渡，前期带有象征性，后期逐渐成为一种智力活动。

4. 规则游戏

规则游戏是儿童按照一定的规则进行的、带有竞赛性质的游戏，参加游戏的儿童必须在两人以上。规则游戏多在四五岁以后发展起来，由于规则本身具有不同的复杂程度以及动作技能，因此这种游戏从幼儿一直延续到成人。对规则的认识、理解和遵守可以为幼儿今后的人生奠定良好的基础。

(二) 从社会行为发展的角度分类

1. 偶然的行爲（或称无所事事）

儿童不是在玩，而是注视着身边突然发生的使他感兴趣的事情，或摆弄自己的身体，或从椅子上爬上爬下，到处乱转，或是坐在一个地方东张西望。

2. 旁观（游戏的旁观者）

儿童大部分时间是在看其他儿童玩，听他们谈话，或向他们提问题，但并没有表示出要参加游戏。只是明确地观察、注视某几个儿童或群体的游戏，对所发生的一切都心中有数。

3. 独自游戏（单独的游戏）

儿童独自一个人在玩玩具，所使用的玩具与周围其他儿童的不同。他只专注于自己的活动，不管别人在做什么，也没有作出接近其他儿童的尝试。

4. 平行游戏

儿童仍然是独自在玩，但他所玩的玩具同周围儿童所玩的玩具是类似的，他在同伴旁边玩，而不是与同伴一起玩。

5. 联合游戏

儿童仍以自己的兴趣为中心，但开始有较大的兴趣与其他儿童一起玩，同处于一个集体之中开展游戏，时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标。儿童个人的兴趣还不属于集体，而是做自己愿做的事情。

6. 合作游戏

儿童以集体共同目标为中心，在游戏中相互合作并努力达到目的。游戏中有明确的分工、合作及规则意识，有一到两个游戏的领导者。

（三）从教育实践的角度分类

1. 创造性游戏

规则内隐，规则对游戏活动的制约是隐蔽式的，儿童自由度较大，自由创造的余地也很大。根据游戏形式和内容的差异可分为以下几种。

（1）角色游戏

学前儿童以模仿和想象，通过扮演角色，创造性地反映现实生活的一种游戏。这是幼儿期特有的一种自然性游戏。

（2）结构游戏

结构游戏是指运用各种玩具或材料进行建构活动或造型活动的游戏，如积木（积塑）游戏、泥沙造型游戏、玩水游戏等。

（3）表演游戏

表演游戏是儿童按照文艺作品中的情节来扮演角色，创造性地反映现实生活。表演游戏包括故事表演游戏和歌舞表演游戏。表演游戏对教师的指导和组织的依存性相对较强，并且受作品的制约。

2. 规则性游戏

规则是外显的，规则对游戏活动的制约是公开式的，儿童必须严格按照游戏规则开展游戏活动，自由度较小，自由创造的余地也较小。根据游戏形式和内容的差异可分为以下几种。

（1）体育游戏

体育游戏是幼儿园体育教学的一种方法，即以游戏的方式组织体育活动。这是由教师根据体育目标编制的一种有组织的游戏活动。其特点为健身性、竞技性、运动规范性。