

★ 全国幼儿教师培训用书



梦山书系

幼儿园游戏自主操作指导丛书

幼儿园 科学游戏 50例

王 哼◎主编



海峡出版发行集团 | 福建教育出版社

THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP



梦山书系

全国幼儿教师培训用书

幼儿园游戏自主操作指导丛书

幼儿园 科学游戏 50例

王 婷◎主编

出版发行集团 | 福建教育出版社

STP PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园科学游戏50例/王亨主编. —福州: 福建教育出版社, 2016.10

(幼儿园游戏自主操作指导丛书)

ISBN 978-7-5334-7453-9

I. ①幼… II. ①王… 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 (2016) 第215368号

You'eryuan Kexue Youxi 50 Li

幼儿园科学游戏50例

王亨 主编

出版发行 海峡出版发行集团

福建教育出版社

(福州市梦山路27号 邮编: 350001 网址: www.fep.com.cn)

编辑部电话: 010-62027445

发行部电话: 010-62024258 0591-87115073)

出版人 黄旭

印刷 福建省地质印刷厂

(福州市金山工业区 邮编: 350011)

开本 720毫米×1000毫米 1/16

印张 14.5

字数 174千字

插页 2

版次 2016年10月第1版 2016年10月第1次印刷

书号 ISBN 978-7-5334-7453-9

定价 32.00元

如发现本书印装质量问题, 请向本社出版科 (电话: 0591-83726019) 调换。

主 编 王 亨

编 委 李会丽 方雅媛 赵素杰 王雅君 张 兰

周洪霞 刘 萍 孔 莎 王京丽

前 言

早在19世纪后期，随着幼儿园的产生和发展，以及学前教育理论的完善，幼儿游戏受到教育家们的广泛关注。德国教育家福禄培尔第一个系统地研究了幼儿的游戏，并把游戏作为幼儿园教育的基础。意大利教育家蒙台梭利在福禄培尔研究的基础上创建了幼儿园教育的一系列教学法，并设计了十四种教具，主要训练幼儿知觉，进行感官教育和智力发展。20世纪70年代至今，是幼儿游戏研究的繁荣阶段，幼儿游戏研究领域呈现出空前的繁荣景象。

近年来，我国幼儿教育学者对幼儿园游戏进行了深入研究，提出“玩中学，学中玩”的教育理论，把游戏作为学前幼儿的基本活动，让幼儿在游戏中学习成为学前教育的重要原则。《幼儿园教育指导纲要》中也指出：“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利，尊重幼儿身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，保教并重，关注个别差异，促进每个幼儿富有个性的发展。”

玩是幼儿的天性，游戏是幼儿的拿手好戏，游戏被提到了一个很高的高度。游戏是一种符合幼儿身心发展要求的、快乐而自主的实践活动，是幼儿们特有的一种学习形式，幼儿易于接受。随着知识的不断更新和教育现代化的逐步深入，幼儿游戏已被纳入有目的、有计划的教育活动。游戏活动越来越生动具体，越符合幼儿感知动作、观察、记忆、思维、想象等方面的特点。

现阶段，幼儿不再满足于简单的玩玩看看，让幼儿参与游戏成为游戏的主

体至关重要。有学者提出：“幼儿是游戏的主人，幼儿对游戏活动具有自主选择、支配的权利，在游戏中充分享受游戏的趣味性、娱乐性、自主性。”但是，自主游戏虽然在全国幼儿园得到大力推广，但实际上仍有部分幼教工作者没有做到让游戏自主，依然遵循传统的教学方式，指挥、命令幼儿去游戏。当幼儿游戏时被条条框框所束缚，想象力便会被扼杀，身心发展也得不到满足，有悖幼儿身心发展的规律。

自主性游戏包括了所有的游戏，它是相对于幼儿园游戏不自主的现状提出的，对于幼儿来说并无分类。教师应以欣赏的眼光看幼儿，让幼儿用自己的方式去游戏，在幼儿游戏过程中，教师是支持者、引导者、观察者、倾听者，让幼儿在游戏中有更多选择和自主，尽情享受主体游戏的快乐。

本套书依据幼儿园自主游戏现状及市场所需，组织众多经验丰富的幼教工作者参与编写，分为一本理论指导用书及五本游戏案例集，共六本。在写作计划制订之前，我们通过调研、讨论制定出固定的游戏案例写作格式，分别从最常规的体育游戏、科学游戏、角色游戏、建构游戏、语言游戏五大类入手，重点强调教师在游戏过程中的观察记录，尊重幼儿在游戏中的主体地位，引导幼儿在游戏中自己解决问题，在游戏中发现幼儿的闪光点。体育游戏培养了幼儿的动作协调能力和勇敢顽强的个性；科学游戏增强了幼儿的思维能力和探究精神；角色游戏发展了幼儿的交往能力和合作意识；建构游戏锻炼了幼儿的动手操作能力和建构技能；语言游戏提高了幼儿的语言表达能力和词汇量。

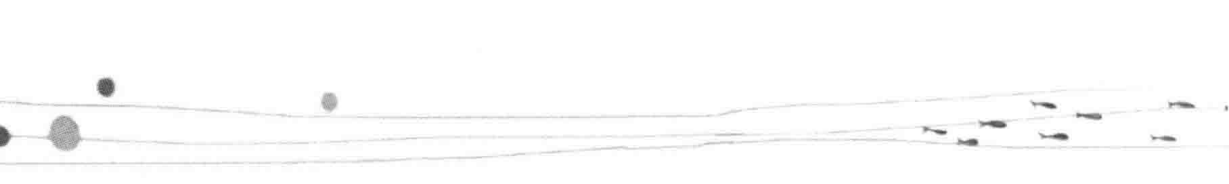
本套书实用性较强，可为广大幼教工作者设计组织游戏提供帮助，对后续开展游戏所应提升的部分也起到实实在在的指导作用，引导游戏组织者在游戏中观察、理解幼儿的能力。值得教师朋友们阅读。



目 录

小班

糖宝变身记	003
猜猜它是谁	007
鱼儿找家	012
谁住在皮球里	016
好玩的磁铁	021
怎样让纸飞得更远	025
魔法哈哈镜	029
红黄蓝手拉手	033
小动物去旅游	037
图形变变变	041



中班

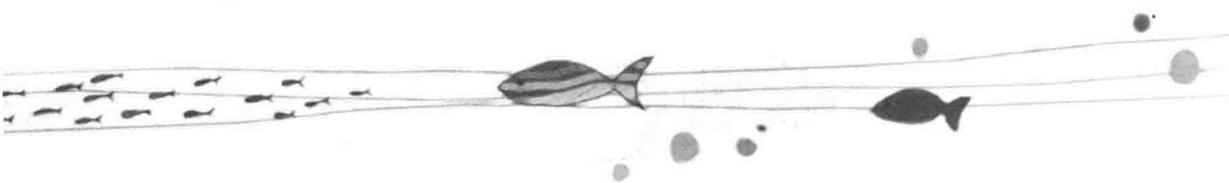
吹球器	047
神奇的镜子	051
月亮船里的小秘密	055
运球	059
玩出的科学	063
颜色变魔术	067
手影在哪里	071
如影随形	075
跷跷板	079
气球为什么能粘在玻璃上	084
不让它降落	088
看谁分得快	092
豆子生长记	096
有趣的叶脉	101
有趣的不倒翁	105
水气球探秘	109
开心垂钓	113
相邻数	118
做图形	122
好玩的扑克牌	126

大班

乌鸦喝水	133
橡皮泥干了	137
有趣的折射现象	142
斜坡上开汽车	146
巧移乒乓球	150
有趣的水	155
漂浮的秘密	160
神奇的水面张力	164
肥皂推小船	168
水中捞球	172
“暗室”探秘	177
奇妙的惯性	182
铅笔转起来	186
寻找弹力	190
迷你灯扇	194
配对	199
解密码大闯关	203
铺花砖	207
全能扑克牌	212
小鬼当家	217

小 班





糖宝变身记

重庆市新桥医院幼儿园 林菁

游戏生成

幼儿们偶尔会带一些小零食到幼儿园来和同伴一起分享。一天，班里有一名幼儿带来了一盒彩虹糖与大家共同分享。在幼儿分享的过程中，有一名幼儿拿着一颗已经用口水溶化了一部分的糖和小朋友讨论：“你看我的彩虹糖刚刚是绿色，现在又变成了白色。”其他几名小朋友也开始研究自己的糖有没有变色。但对于糖的变化有点好奇，又无法理解。由此，为了满足幼儿们的好奇心，针对小班幼儿的性格特点，教师特意设计了“糖宝变身记”这一游戏。在游戏中尽情地满足了幼儿的好奇心，能最直观地发现“糖宝”变身的整个过程。

游戏目的

1. 尝试自己动手实验，并感受到实验的乐趣。
2. 能发现糖在水里会溶化，并体会整个过程。
3. 大胆地说出糖的变化过程。

游戏准备

温开水、透明塑料杯、搅拌勺、澡盆。

游戏玩法

1. 教师准备足够的彩虹糖，将彩虹糖放进一个干净的盘子里面。以游戏

“糖宝变身记”进入主题。

2. 幼儿将“糖宝”放进澡盆后，观察“糖宝”的变化。

观察记录

1. 实验开始时，依依选择了一颗红色的糖，她把糖放在温水杯里搅拌，持续搅拌待水变色后马上告诉教师：“老师，我的水变色了，变成了红色。”说完又看了看旁边小朋友的水杯，看着和自己不一样的颜色，于是和旁边小朋友讨论：“你的是绿色的糖，所以就变成了绿色。”教师请她将糖用勺子舀起来看一看糖的变化，她看到糖的颜色变浅或褪色，就说：“糖的颜色跑到水里去了，所以才这样。”

2. 祥祥在实验开始之前一直很开心地问教师：“我们可以吃糖吗？”教师回答：“可以，但是我们要发现糖的秘密后才可以吃掉。”开始时，祥祥和大家一起进行实验，后来在实验进行的过程中，他看到了糖慢慢在变颜色，于是拿起了勺子将糖舀起来放在嘴里，并告诉教师：“老师，糖还是甜甜的。”

教师问：“那你的糖开始是什么颜色的呢？”

他回答：“绿色。”

“那你的水呢？”

“现在也是绿色了。”

“你的糖现在变成了什么颜色？”教师追问。

“不太绿了。”

“这是因为什么呀？”

“因为它的绿色有一半传染给水了。”说到这时祥祥捂着嘴笑起来。

虽然祥祥在实验一半后吃掉了糖，但也体会到了糖与水的变化过程。

游戏分析

依依的观察能力和表达能力很强，在整个实验过程中没有受到糖的诱惑，所以能很快地得出结论。而且能举一反三发现旁边小朋友的糖的颜色变化并说出原因。祥祥相对班上幼儿年龄是较小的，平时比较淘气，但对于新鲜的事物会觉得很好奇。在实验开始时，就一直很想得到糖，想品尝一下糖的味道，但在教师的引导下还是忍住了，没有将糖很快吃掉，而实验过程中，虽然没有坚持到最后，但也体会到了糖的变化。

指导策略

游戏活动是幼儿最喜欢的活动，游戏活动含有趣味性、自主性等。幼儿具有极强的好奇心。游戏的作用刚好与幼儿好奇、好玩、好动以及无忧无虑的年龄特征完全契合。科学游戏刚好能满足幼儿在试一试、玩一玩、看一看中，体会、理解科学现象。

1. 由浅入深地引入实验。

目标的设计上针对小班幼儿的年龄特点层层递进，尝试实验—发现实验现象—说出实验过程。小班幼儿对于事物的理解有一定的差距，拟定目标由浅至深能满足不同幼儿对于目标的达成。

2. 活动内容应源自生活。

彩虹糖是大家都所熟悉的，幼儿们都很喜欢吃糖，既然幼儿在吃糖时发现了这一科学特性，所以就以这一特征进行一次科学游戏，让幼儿深入、透彻地了解这一科学原理。此活动的内容操作性很强，又是幼儿感兴趣的东西，所以能够充分地调动幼儿的探索性和积极性。

3. 游戏的情景性符合小班幼儿的年龄特点。

幼儿喜欢娃娃家的游戏，常常会在活动区给娃娃喂食、给娃娃洗澡等，将糖转化为宝宝的角色，给“糖宝”洗澡，这一熟悉的游戏实验，幼儿操作起来既不会觉得生疏，又不同于以往的游戏，幼儿们会更感兴趣。

4. 提问式语言引发幼儿思考。

小班幼儿年龄因为小，不会主动去思考，这时教师的发问就显得尤为重要，比如像游戏中的祥祥，假如教师放任不管，或许祥祥很快就会把糖吃掉，正是教师的一步步提问，引发了祥祥的思考，从而得出糖的颜色之所以变浅，是因为有一部分颜色传染给水了，感受到了糖在水中的变化。

游戏总结

幼儿们对事物的好奇心很强，平时有了什么新奇的游戏都非常感兴趣，“糖宝变身记”游戏就是源自于幼儿们平时生活中对糖的喜爱，在吃糖的过程中发现颜色变化。教师在实验用品上也下足了功夫，实验用的水是温开水，既能加快糖溶解的速度，不让幼儿有太久的等待时间，又能顾及即使幼儿将糖吃掉也是安全的。但游戏中应该先让幼儿们品尝，发现糖的变化，然后再进行实验，这样既满足了对糖的渴望，又能感受到实验的变化过程。只是也有不足之处，因为糖溶解的速度过快，实验的幼儿过多，教师不能一一指导，有些幼儿能力较强，能说出变化的过程。但能力较弱的幼儿在发生变化后不是吃掉糖就是继续将糖放在容器里搅拌。所以，在以后的实验游戏中应注意这些，给予更好的指导。

猜猜它是谁

山东省济南二机床集团有限公司幼儿园 刘肇莹

游戏生成

我们都知道，动物是幼儿们的好朋友，不管是可爱的小兔子、小猫；善良的小马、小羊；凶猛的老虎、狮子……幼儿们都非常喜欢，特别是小班幼儿对动物更是充满了好奇。幼儿在认识动物时都是通过整体进行认识，他们看到一张完整的动物图片时，能很快说出是什么动物，但是将动物分割开来变成一小部分时，就不认识了。这说明幼儿对动物的观察只是整体观察，并没有观察到部分，对动物的整体形象和细节考虑不全面。那么，如何让幼儿更细致、深入地观察和了解动物的外型特征，理解部分与整体的关系呢？针对这个问题，教师设计了本次游戏，并通过游戏激发幼儿热爱大自然、热爱动物的情感，培养幼儿细致的观察能力和与同伴之间的合作能力。

游戏目的

1. 鼓励幼儿参与科学游戏，激发幼儿求知欲及对科学的探索精神。
2. 能从动物的局部判断出是哪种动物，并能合作将动物完整地拼出来。
3. 愿意与同伴交流自己的发现，进一步了解动物的外形特征，激发幼儿喜爱动物的情感。

游戏准备

动物图片（长颈鹿、大象、兔子、猴子、斑马、狮子、熊猫）、拼图图片、相框（粘有双面胶的拼图板）。

游戏玩法

1. 幼儿说一说自己喜欢的动物。
2. 和动物玩捉迷藏游戏，请幼儿根据动物的身体特征找一找不见的动物。
3. 取出动物拼图猜猜是哪种动物，并将动物拼图送到相应的筐中。

观察记录

1. 桐桐能积极地用语言描述自己喜欢的动物，并根据动物的身体特征在“和动物捉迷藏”游戏中发现并说出动物的名称。在拼动物图片时他选择和好朋友小宇一起操作，并在操作中进行了简单的分工，小宇负责找图片，桐桐负责拼摆。小宇很快将熊猫的图片全部找出，可桐桐的拼摆任务却遇到了困难，于是小宇主动帮忙，两人商量、摆弄了一段时间，终于将熊猫的图片拼摆到相框中，高兴地向教师和同伴展示，并在教师的鼓励下继续进行其他动物的拼摆。

2. 怿怿和冉冉也是一对合作伙伴，拼图游戏开始，她们先是很开心地打招呼，面对桌上的图片却束手无策，看到别的小朋友将图片粘到相框中，便随意从筐中拿出图片，毫无规律地一起往相框上粘。操作了一会儿，拼摆不出动物的轮廓，便不再操作，两人开始聊天。

3. 洋洋在“猜一猜可爱的动物”环节能很快地根据动物身体的部位猜出动物的名称，并自己选择大象的图片进行拼摆。只见他嘴里一边念着大象身体各部位的名称，一边往相框上拼摆，可是怎么也摆不出大象的轮廓，只好着急