



学前教育专业“十三五”规划教材

学前儿童 游戏活动与指导

主 编 莫 群 周青云

XUEQIAN ERTONG
YOUXI HUODONG YU ZHIDAO



扫描二维码
共享立体资源



中南大学出版社
www.csupress.com.cn

学前教育专业系列教材

学前儿童心理学

学前儿童语言教育

学前儿童健康教育

学前儿童科学教育

学前儿童艺术教育

学前儿童社会教育

学前儿童游戏活动指导

手工实用教程

基础乐理

学前教育学

幼儿教师口语

幼儿教师职业道德

幼儿教育心理学

音乐（全2册）

幼儿文学

奥尔夫音乐教学法

钢琴基础与即兴伴奏

学前儿童家庭与社区教育

学前教育书法教程

学前儿童卫生与保健

封面设计：杨明俊

ISBN 978-7-5487-3267-9



9 787548 732679 >

定价：43.00元



学前教育专业“十三五”规划教材

学前儿童 游戏活动与指导

XUEQIAN ERTONG
YOUXI HUODONG YU ZHIDAO

主 编 莫 群 周青云

副主编 张端端 龙蓁蓁

单洪文 杨 力



中南大学出版社
www.csupress.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏活动与指导 / 莫群, 周青云主编. —
长沙: 中南大学出版社, 2018.10
ISBN 978-7-5487-3267-9

I. ①学… II. ①莫… ②周… III. ①游戏课—教学
研究—学前教育 IV. ① G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 115028 号

学前儿童游戏活动与指导

莫 群 周青云 主编

☐责任编辑 郑 伟 单金枝

☐责任印制 易红卫

☐出版发行 中南大学出版社

社址: 长沙市麓山南路

邮编: 410083

发行科电话: 0731-88876770

传真: 0731-88710482

☐印 装 定州市新华印刷有限公司

☐开 本 787×1092 1/16 ☐印张 15 ☐字数 304 千字

☐版 次 2018 年 10 月第 1 版 ☐2018 年 10 月第 1 次印刷

☐书 号 ISBN 978-7-5487-3267-9

☐定 价 43.00 元

图书出现印装问题, 请与经销商调换

游戏是幼儿生命本质的体现，是对幼儿进行全面发展教育的重要形式。陈鹤琴先生说过，游戏是儿童的心理特征，游戏是儿童的工作，游戏是儿童的生命，从某种意义上来说，幼儿的各种能力是在游戏中获得的。《幼儿园教育指导纲要（试行）》明确指出“幼儿园教育应以游戏为基本活动”。《3～6岁儿童学习与发展指南》则强调要“珍视幼儿生活和游戏的独特价值”。可见，游戏对于个体成长与社会发展具有重要的意义与价值，是人的自然生长与社会成长的重要内容与关键途径。我们不仅要把游戏的权利交给幼儿，还要通过游戏去实现教育目的，帮助幼儿获得多方面的发展。

《学前儿童游戏活动与指导》是学前教育专业的一门重要课程，根据《教师教育课程标准（试行）》和《幼儿园教师专业标准》指示精神，本书编写组紧密结合幼儿园教师资格考试和幼儿园教师招聘考试大纲，在编写过程中十分重视教材的逻辑性、应用性和操作性，立足实践、文例结合，通过对较多一线案例的呈现与分析，力求使本书符合实践发展型教材的思路和风格，让广大学前教育专业的学生和一线教师既能系统了解学前儿童游戏的发生、发展和基本理论知识，又能掌握开展学前儿童游戏的指导方法与策略，实实在在地在幼儿园、家庭和社区开展游戏活动。

全书共八章，分为上、下两篇。上篇是理论概述篇，包括第一、二章，主要涉及理论层面的问题。下篇是实践指导篇，包括第三至八章，主要从实践的角度对学前儿童游戏加以探讨。第一章第一节阐明儿童游戏的概念与特征，介绍儿童游戏的常见分类，第二节通过系统介绍相关理论探讨儿童游戏的本质。第二章讨论学前儿童游戏的价值所在，介绍了游戏与学前儿童个体发展的关系，剖析了游戏在儿童身体、认知、情感和社会性发展等方面的价值，并对游戏在幼儿园中的地位做了详细的阐述。第三章主要讨论幼儿园游戏环境的规划与创设，幼儿园游戏材料的配置、选择、投放和自制。第四、五、六章主要介绍学前儿童游戏设计与指导，先总体介绍了教师在儿童游戏中的角色和游戏指导基本策略，再较为全面地介绍了创造性游戏（角色游戏、结构游戏、表演游戏）、规则游戏（智力游戏、体育游戏、音乐游戏），并对各类游戏的设计与实践指导提出了具体策略和方法。第七章介绍幼儿游戏的观察与评价，介绍了游戏观察的意义和原则、游戏观察的内容和重点，并对游戏的观察、记录与分析进行了详细的介绍。第八章阐述了游戏的另一功能——治疗性，分析了游戏与游戏治疗的关系，介绍了常见的游戏治疗方法和案例，讨论了游戏治疗成果在幼儿园教育中的应用，丰富了儿童教育的手段。各章拓展阅读中有大量的自主游戏、亲子游戏和民间游戏，更首次把安吉游戏引入其中，希望能引起大家的关注。

本教材可供学前教育专业及其他相关专业学生使用，也可作为学前教育工作者的学习和参考用书。

本教材在编写过程中参阅了国内外大量的文献资料，引用了一些专家学者的研究成果，部分案例、图片选自网络，在此向相关作者一并表示衷心的感谢！鉴于编者水平有限，书中难免存在纰漏和不足之处，敬请大家多提宝贵意见，以便不断修订完善。

编 者

上篇 理论概述篇

第一章 学前儿童游戏导论 | 1

第一节 学前儿童游戏概述 | 2

第二节 游戏的本质 | 10

第二章 学前儿童游戏的价值 | 17

第一节 游戏与学前儿童发展 | 18

第二节 游戏与幼儿教育 | 37

下篇 实践指导篇

第三章 幼儿园游戏环境与材料 | 45

第一节 幼儿园游戏环境概述 | 46

第二节 幼儿园游戏环境的创设 | 52

第三节 幼儿园游戏材料的配置、选择和投放 | 70

第四节 自制游戏材料的选择 | 82

第四章 游戏活动指导的基本策略 | 98

第一节 教师在儿童游戏中的角色 | 99

第二节 游戏指导的基本策略 | 101

第五章 创造性游戏的设计与指导 | 110

第一节 角色游戏 | 112

第二节 结构游戏 | 125

第三节 表演游戏 | 142

第六章 规则游戏设计与指导 | 155

第一节 幼儿园规则游戏概述 | 156

第二节 幼儿园规则游戏的设计要素 | 159

第三节 幼儿园规则游戏的分类创编 | 165

第四节 幼儿园规则游戏组织过程中的指导 | 170

第五节 各类规则游戏的具体指导原则、方法与应用 | 177

第七章 幼儿游戏观察与评价 | 187

第一节 幼儿游戏观察的意义和原则 | 189

第二节 幼儿游戏观察的内容和重点 | 191

第三节 幼儿游戏的观察、记录与分析 | 193

第四节 幼儿游戏的评价 | 201

附录 几种有价值的游戏评价量表 | 210

第八章 游戏治疗 | 217

第一节 幼儿游戏治疗概述 | 219

第二节 游戏治疗成果在幼儿园教育中的应用 | 224

参考文献 | 233

第一章 学前儿童游戏导论

【关键词】 ▼

儿童游戏 游戏特征 游戏本质

【学习目标】 ▼

1. 掌握儿童游戏的概念与特征
2. 熟悉儿童游戏的常见类别
3. 了解儿童游戏的本质

【学习重点与难点】 ▼

学习重点：儿童游戏的概念与特征、儿童游戏的常见类别、
儿童游戏的影响因素

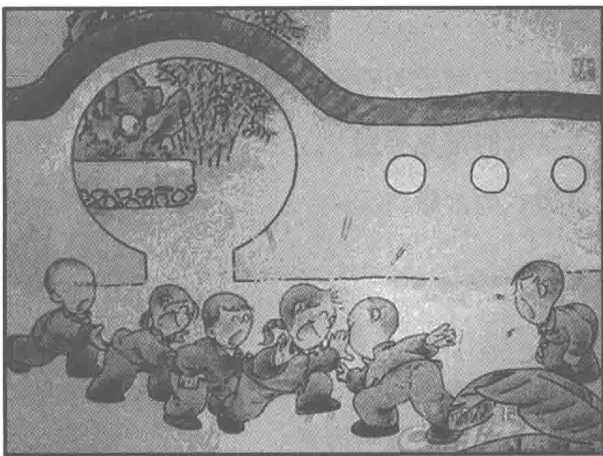
学习难点：儿童游戏的概念、儿童游戏的本质

第一节 学前儿童游戏概述

【案例导入 1-1】

案例描述

镜头一：蒙蒙、轩轩正和几个小朋友一起玩老鹰捉小鸡的游戏。蒙蒙扮演“老鹰”，轩轩扮演“鸡妈妈”，其他的小朋友依次牵着前一个小朋友的衣服排成一队跟在“鸡妈妈”轩轩的后面扮演“小鸡”。“老鹰”蒙蒙“凶猛”地扑向小鸡，轩轩就带领自己的“小鸡”尽量躲闪，避免被“老鹰”吃掉。



就这样，小朋友不断地奔跑、躲闪，神情时而紧张害怕、时而愉悦兴奋……

镜头二：乐乐正和几个小朋友一起玩娃娃家。乐乐扮演妈妈，她正在专心地给宝宝做饭。只见她有模有样地学着妈妈的样子切菜、炒菜，一会儿饭菜做好了，乐乐又认真地给宝宝喂饭。这时，她摸了摸宝宝的额头，发现很烫——宝宝发烧了！于是，她赶紧叫上扮演爸爸的华华，一起匆忙地朝医院方向走去……

镜头三：在一次幼儿园的科学活动中，李老师说：“小朋友们，我们来玩一个游戏好不好哇？”小朋友大声地回答：“好！”李老师说：“现在我们来玩一个雪花片的游戏，请每个小朋友拿6片雪花片，都拿好了吗？”“拿好了！”“好，现在请小朋友们将自己手中的6片雪花片分成两份，试试看有几种分法……”

问题

通过上述描述，你觉得什么是“真正”的儿童游戏？它有哪些特征？

问题分析

上述镜头一是对经典的儿童游戏老鹰捉小鸡的场景描述，从描述中我们知道儿童

在游戏中是快乐的。镜头二是对幼儿玩娃娃家的场景描述，游戏中乐乐是充满想象的，而且她在整个游戏过程中的行为动作都是模仿真实生活场景而表现出来的。镜头三是目前幼儿园普遍的场景描述，很多教师以游戏的名义给幼儿教授知识，往往使游戏失去了原有的趣味性、自主性。从以上分析可知真正的游戏必须充分尊重幼儿的自主权利，它是幼儿主动自愿的活动，而且是充满想象的，并且与生活密不可分。

游戏在儿童生活中普遍存在，我们该如何界定游戏？儿童游戏具有哪些特点？我们常见的儿童游戏类型又有哪些呢？带着这些问题，让我们一起进入本节内容的学习。

一、学前儿童游戏的概念

“游戏”是我们日常生活中使用频率极高的一个词汇，它是一种广泛存在的社会现象。在我国，“游戏”一词与“嬉戏”“玩耍”极为相似，最早出现在战国时期的历史文献中。而在英文中，与游戏相对应的词有“play”和“game”，我们通常讨论的游戏与“play”更为接近，因为“game”主要是指有规则的游戏。但是，究竟什么是游戏，我们应该如何界定它，迄今为止学术界没有统一的结论，可谓仁者见仁、智者见智。

北京师范大学教授刘焱认为，真正的游戏应是可以观察的，可以从表情（正向、积极的表情）和动作（具有探索性、象征性、嬉戏性、非常规性、重复性和个人随意性的特点）进行观察。真正的游戏是可以体验的，这种体验是主动性体验，它包括行动的自主自由感体验，对活动内容和方式的兴趣感体验，对当前事物、情景、材料与任务的支配感、胜任感体验。只有游戏形式的活动不一定是真正的游戏。

本书将游戏定义为：游戏是幼儿的学习和生活，是他们的基本活动，是遵从一定规则的、愉悦的、自主的社会性活动。

【拓展阅读 1-1】

从不同视野和角度来看什么是游戏。

一、社会学视野中的游戏

社会学家认为：游戏是社会结构和价值观的一种表现。他们主要从“游戏”与“工作”的根本差别来认识游戏的本质。他们认为：游戏与工作是对立的。从本质上来看，游戏的成果是无效用的，而工作的本质是成果，具有效用性；游戏的目的在于过程，而工作的目的在其结果。此外，在某种程度上游戏与工作可以相互转换。

二、语言学视野中的游戏

在汉语中，表达游戏的词有“玩”“游”“嬉”“遨”等。对于游戏的解

释有两层含义：

第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动；

第二，游戏有不认真、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

在不同的语言中对游戏的解释会存在一定的差异性，但是也有相似之处。游戏与运动、动作有关，游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务和负担，游戏是无价值、不认真、不严肃的。

三、文化视野中的游戏

从文化的角度来看，游戏是一种特殊的文化现象。游戏优于文化、超越文化，游戏数量的多少标志着文化繁荣的程度。一般来说，可以把人类文化分为两种，即多游戏文化和缺游戏文化。游戏先于文化，文化又会反过来制约游戏的行为，并且在不同的文化中，游戏扮演的角色也是不一样的。

四、人类学视野中的游戏

人类学家着重研究人类生活的本质，认为游戏是人类从生存需要发展到追求享受的需要，是人类从儿童成长为大人的过程中的一种自然现象，任何一个国家、民族的儿童，都是在游戏的欢乐中获得发展而长大成人的。因此，儿童游戏的本质一方面是学习如何面对真实的生活，另一方面又是超越真实生活，寻求个人的自由。儿童人类学家朗格威尔认为：儿童的世界就是学习的世界。

五、心理学视野中的游戏

心理学研究对游戏理论的发展具有重大贡献，20世纪著名的三大游戏理论：精神分析学派的游戏理论、认知发展学派的游戏理论、社会文化历史学派的游戏理论，都是各心理学派研究的成果，它们促进了儿童游戏理论的发展。心理学家主要围绕游戏行为的解释、儿童游戏的发展阶段、游戏与儿童发展关系等方面对游戏加以论述。他们认为，游戏是由内部动机引发的，是自动自发、自由选择的，不受外在规则的限制，在游戏过程中需要游戏者积极主动地参与。

（节选自邱学青《学前儿童游戏》）

二、学前儿童游戏的特征

学前儿童游戏的特征是游戏本质属性的反映，学习、了解儿童游戏的特征能帮助我们进一步理解游戏。结合学前儿童游戏已有的相关理论研究和实践经验，我们可以把游戏的特征总结为以下五个方面。



学前儿童游戏的特点

（一）游戏是快乐的，具有愉悦性

游戏是快乐的。游戏常伴有大笑、微笑和自我感觉非常良好的“愉悦”，因此常被人们认为是“快乐的”活动。在游戏中有许多不确定的因素，可以让儿童体验到意想不到的乐趣。儿童是游戏的主人，他们根据自己的意愿来进行游戏，在游戏中会因为需要得到满足而获得快乐，同时可以体验到主宰、控制游戏的快感。游戏不同于工作和学习，儿童在游戏中会因为没有心理负担而轻松快乐。游戏中儿童可以体验到身体活动的快感、体验到与人交往的快乐和成就。因此，学前儿童在游戏中是快乐的，具有愉悦的情绪体验。

（二）游戏是自愿、自主的，具有主动性

真正的游戏是由儿童的内部动机激发的。自愿、自主是游戏的基本属性，也是儿童评判一个活动是不是游戏的一个重要依据。埃里克森指出：“自由在何处止步或被限定，游戏便在哪里终结。”只有让儿童拥有自由选择的权利和可能，由儿童自己决定游戏的进程和节奏，才能保证游戏的本质，而且只有将这一游戏的本质贯穿于儿童游戏的始末，才能有真正的儿童游戏，才能最大限度地调动儿童的潜力，激发儿童最大的生命潜力。反之，如果让教师来主宰、控制儿童游戏，让儿童来完成教师的意愿，服从教师的安排，受制于教师的固有模式，即使儿童处在充满趣味的游戏中，我们也认为儿童只是在与教师机械地互动，他们缺乏思想的自由和创造的乐趣，丧失了游戏的自主性。可以说，自主性是游戏最本质的属性。

【案例导入 1-2】

案例描述

在一次幼儿园活动中，教师为了帮助幼儿积极探索有效地合作运球的方法，体验同伴合作的快乐，特意设计游戏活动让幼儿学习小动物螃蟹走路，要求每两个幼儿为一组，尝试用胸、背、胯、胳膊等部位夹球学螃蟹走路。教师按照提前设计好的游戏流程顺利展开活动。游戏活动结束后，有些幼儿感叹道：“终于结束了！我们可以去玩喽！”

问题

为什么教师精心设计的游戏活动会使幼儿发出如此感叹呢？这个案例反映了游戏的什么特征？

问题分析

案例中描述的游戏活动是教师为了实现教学目标而精心设计的，没有充分体现幼儿的自主性。因为自主性是游戏本质属性的表现，所以从严格意义上说，上述案例中教师设计的游戏活动并不是真正意义上的游戏。

（三）游戏是充满幻想的，具有虚构性

“过家家”被认为是儿童游戏的典型代表。“你是男孩子你演爸爸，我是女孩子我演妈妈，我们来给宝宝做饭吧……”这些可能是儿童游戏中常见的语言。在游戏过程中，儿童需要对人物角色、行为动作、场景、材料等进行假想。在游戏中，儿童会模仿妈妈细心地照顾宝宝、模仿医生给病人看病、模仿司机认真地转动方向盘开车；儿童会用椅子当马骑、用细棍当针给病人打针；儿童会想象这是在家里、这是医院、这是电影院等。儿童通过这种“假装的”“假想的”行为动作或场景来表达自己对真实世界的认识。当然，儿童在游戏中并不是机械地模仿现实生活，而是加入了自己的想象，创造性地整合和表现周围生活。因此，想象在儿童游戏中扮演着重要角色。

【拓展阅读 1-2】

在儿童游戏中，想象起着至关重要的作用，如果没有想象的参与，游戏便无法开展。在游戏中，儿童使用布娃娃、玩具手枪、玩具汽车等游戏材料时，需要把这些玩具想象成真的娃娃、手枪、汽车，并模仿成人对它们施加相应的行为，模仿妈妈给宝宝喂饭穿衣、解放军叔叔开枪射击、司机叔叔驾驶汽车等。在此过程中，儿童想象着自己变成真的妈妈、解放军战士、驾驶员。有的玩具材料只是纯粹的替代物，儿童会把这些替代物想象成他所要替代的东西。例如，他们把一根棍子想象成一匹骏马、把一把小椅子想象成一艘轮船，而且，儿童可以依靠想象不断地变换人物的角色，不断变换游戏的情节。

（四）游戏与生活密不可分，具有生活性

儿童游戏既来源于儿童生活，又融于儿童的生活之中。儿童经常玩的“过家家”“医院”“公共汽车”等游戏主题都来源于生活，儿童在游戏中照顾宝宝、去医院看病、上下公共汽车等都是模仿现实生活的行为。随着儿童社会经验的生长，其游戏的内容、情节、角色等会不断丰富。可以说，没有社会经验的生长，就没有儿童游戏的发展。

（五）游戏是有“规则”的，具有有序性

儿童游戏是主动、自愿和自由的，但这并不意味着儿童在游戏中可以毫无约束和限制。我们观察儿童的游戏可以发现，尽管有时他们的游戏显得非常混乱，但事实上每一个游戏都隐含着一种秩序，每一个个体在游戏中都有一定的自我约束。也正是这种秩序和约束，才把儿童的游戏带入一种和谐、有序的状态。可以说，任何游戏都是有一定规则的，不管是行为方面的规则还是游戏本身的规则，一旦规则被破坏或被违背，就会影响游戏的有序开展。

【案例导入 1-3】

案例描述

“游戏必须遵守规则，不然就乱套了……娃娃家也有规则，一家最多有三个人，三个人不能同时出去，不然谁带宝宝啊？玩之前要说好规则，就像一个人负责看着宝宝，一个人负责去取钱，一个人买水果、买鞋子……像我们小吃店，由于有很多小朋友，因此不能没有秩序，不能太吵，买的时候必须排队……还有收银，不能从收银机里随便拿钱……还有一个是必须看菜单，给钱才能买到。”

问题

以上案例表明幼儿游戏具有什么特征？

问题分析

从以上幼儿的语言描述我们可以看出，规则在幼儿游戏中无处不在。虽然对幼儿来说游戏是自由的，但这并不意味着游戏毫无规则可言。幼儿只有遵循一定的规则，才可能井然有序地开展游戏。

三、学前儿童游戏的分类

由于对游戏的认识角度不同，因此人们对其的分类方法也不同。我们对游戏的考察可以从儿童身心发展（以认知发展和社会性发展为代表）这个纵向角度和游戏自身的表现形式这个横向角度来切入，并依此来对游戏进行分类。

（一）依据儿童认知发展水平分类

皮亚杰认为游戏是随认知发展而变化的，他根据儿童认知发展的阶段，将儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏四类（表 1-1）。

表 1-1 皮亚杰的游戏发展阶段

年龄	认知发展阶段	游戏类型
0 ~ 2 岁	感知运动时期	练习性游戏
2 ~ 7 岁	前运算时期	象征性游戏（结构游戏）
7 ~ 12 岁	具体运算时期	规则游戏

（二）依据儿童的社会性行为发展分类

美国学者帕登（Parten）认为儿童之间的社会性互动随年龄的增长而增加，他根据儿童在游戏中的社会交往水平，将游戏行为分为以下六类。

1. 偶然的为（或称无所事事）

儿童无所事事，他们不是在玩，而是在注视着身边发生的使自己感兴趣的事情，或玩弄自己的衣服，摆弄自己的身体，或东游西逛，到处乱转，或在椅子上爬上爬

下，或坐在一个地方东张西望。

2. 游戏的旁观者

儿童大部分时间在看其他儿童游戏，听他们谈话，有时与他们交谈，提出建议或问题，但行为上并没有介入他们的游戏。

3. 单独游戏（独自游戏）

儿童独自一个人在玩玩具，他们只专注于自己的活动，不注意、也不关心别人在做什么、玩什么。

4. 平行游戏

儿童仍独自一个人玩玩具，但他所使用的玩具与周围儿童所玩的玩具是相同或相似的，他在同伴旁边玩，但不和同伴一起玩。例如，两个人都在玩拼图，他们各玩各的，一个孩子的离开并不影响另一个孩子。

5. 联合游戏

儿童与其他孩子一起玩，谈论共同的活动，他们时常会发生诸如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标，他们之间没有明确的分工与合作，每个儿童根据自己的意愿来游戏。

6. 合作游戏

合作游戏是社会性发展程度最高的游戏。在游戏中儿童以共同的目标为中心进行分工与合作。例如，幼儿一起用雪花片插一个小公园，甲插小桥、乙插树、丁插小花……组合在一起就是一个小公园。

在以上六种行为中，前两种行为从严格意义上来说不是真正的游戏，真正属于游戏行为的只有后四种。所以，后来有许多研究者根据儿童的社会性行为发展对游戏进行分类时，只将游戏分为单独游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏四种。

（三）依据游戏的教育作用分类

我国对幼儿游戏的分类长期以来受到苏联游戏理论的影响，注重从教育角度研究游戏并对其进行分类。根据游戏规则的内隐或外显，可将游戏分为创造性游戏和规则游戏。

1. 创造性游戏

创造性游戏的规则是内隐的，规则对游戏活动的制约也是内隐式的。学前儿童在游戏中自由度较大，自由创造的余地也较大。创造性游戏具体包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。

2. 规则游戏

规则游戏的规则是外显的，规则对游戏活动的制约也是显而易见的。在游戏中，儿童必须严格按照游戏的规则来展开游戏活动，儿童的自由度小，自由创造的余地也较小。规则游戏又分为体育游戏、智力游戏和音乐游戏。

【拓展阅读 1-3】

自主性游戏

自主性游戏不是一种游戏的分类名称，而是伴随着幼儿园课程改革涌现出来的。从20世纪90年代开始，儿童游戏越来越受到广大幼教工作者的重视，纷纷开展研究，探讨游戏的有关问题。针对幼儿园严重存在“导演式”（幼儿在游戏中只是被动的适应者）的教师“游戏儿童”的现象，北京、上海、广州、南京等地在研究的基础上先后提出了“自选游戏”“本体性游戏”“自由游戏”“自主性游戏”等概念，并逐步在幼教界扩大影响。纵观各地研究，虽然提法不同，但其宗旨都是一样的，即强调“自我”“本体”，幼儿是游戏的主人，幼儿对游戏活动能自主选择、支配，在游戏中充分享受游戏的趣味性、娱乐性、自主性。

自主性游戏是教师在了解儿童已有经验的基础上，引导儿童共同参与环境的创设，为儿童提供丰富的游戏环境及均等的游戏机会，让儿童按自己的意愿自由选择游戏，以自己的方式进行游戏，在与材料和伙伴的相互作用中，共同分享游戏带来的快乐和学习彼此的经验，促进儿童主动性、独立性、创造性的发展。

自主性游戏包括所有的游戏，它是相对于幼儿园游戏不自主的现状提出来的。曾经，有不少幼儿园教师误认为自主性游戏只在创造性游戏中特别是角色游戏中适用，而其他游戏的创设还是抓在教师手里。其实，游戏对于幼儿来说并无分类，我们不能让他们感觉到玩角色就可以随心所欲，而其他游戏则是教师教的游戏，这样势必会影响其教育作用的发挥。

自主性游戏并不是从游戏分类的角度提出来的，它是从游戏的性质这个角度提出来的。它不是把游戏简单地分为有无自主性，而是强调所有的游戏都应该有自主性，自主性游戏包含所有的游戏。开展自主性游戏就是让儿童拥有自由选择游戏的权利和可能，允许儿童在此时此刻选择自己想玩的游戏内容，而不是选择由教师安排的或指定的内容。这就要求我们深入地了解儿童，最大限度地挖掘他们的认知和发展潜能，为儿童自主性的发挥创设条件和机会，从而达到促使儿童主动学习、主动内化、主动发展，成为学习的主人的目的。

自主性游戏虽然还不能作为一种游戏分类的形式，但它却是一种发展的趋势。将来，幼儿园游戏真正实现自主了，自主性这个概念可能就会自行消失。而且，将各类游戏融合在一起，把一个完整的游戏世界还给儿童，必将成为一个发展趋势。

我们认为要真正使游戏成为幼儿自主的活动，关键在于为幼儿创设一个“可选择性的环境”，提供各种材料，如结构的、主题角色的、科学探索的、