

全国学前教育专业（新课程标准）“十

幼儿园游戏 设计与指导

主 编 杨 旭 杨 白 邓艳华

副主编 陈金平 吴荣昌

参 编（按姓氏笔画排列）

万荃双 王 影 邓 敏 刘娟池

陈白云 李亚玲 周明利 谭晓明



 復旦大學 出版社

内 容 提 要

本书根据《幼儿园教育指导纲要（试行）》《幼儿园教师专业标准》《3~6岁儿童学习与发展指南》的理念精神，结合学前教育专业学生专业知识与专业能力的实际需求而编写的。

全书共分六章，重点讲述了幼儿园游戏的基础知识，介绍了有关幼儿园游戏的设计、组织与指导的基本方法，注重游戏的观察与评价。教材配有配套视频学习资源，读者可打开光盘观摩学习。视频学习资源包含各类型幼儿园游戏活动实录，实录的内容来自本教材中的幼儿园游戏活动案例及资料链接，给读者提供直观、生动的参考资料，便于模仿学习和深刻领悟相关理论。为方便教师教学，本教材还提供课件、习题答题要点、习题库等多种教学资源，欢迎来函免费获取：fudanxueqian@163.com。

本书可作为普通高等学校、职业教育院校学前教育专业以及幼儿师范院校的专业教材，亦可作为远程教育学员培训教材。此外，也可供广大幼儿园教师和家长阅读与参考。



前言

本书根据《幼儿园教育指导纲要(试行)》《幼儿园教师专业标准》及《3~6岁儿童学习与发展指南》的精神编写而成。实用性与操作性强,便于读者理解和操作。

本教材的编写力求体现具有时代性、实用性和操作性。主要特点如下:

1. 适应当前幼儿园教育活动改革的需要,体现基础性与时代性的统一。作为教材,本书力求介绍幼儿园游戏的一般理论及各类型游戏的设计、教师的组织与指导等问题,力求渗透我国近年来游戏的理论和实践研究成果,期望对广大幼教工作者的教育实践活动有所启发。

2. 以学生为本,实用性、操作性强。在本教材的编写过程中,我们努力在内容结构、体例设计及行文上突出方便学生、便于操作的特点。在每章前的目标导航都说明了本章的基本知识,需掌握理解的要点及操作运用的技能,以达到提纲挈领、突出重点的目的。然后,抓住游戏设计与组织的知识脉络,进行方法指导,尽可能提供更多素材以满足技能训练的需要。此外,结合各章的内容,在每章节的末尾提供了有关游戏的历年考试真题,提升备考的时效性;提供了各类型典型的的游戏活动案例并配有配套的视频学习资源,帮助学生模仿学习和深刻领悟相关理论。同时,也安排了操作练习,通过形式多样的训练方式,引领学生先进行单项技能的训练,再逐渐发展职业综合技能。

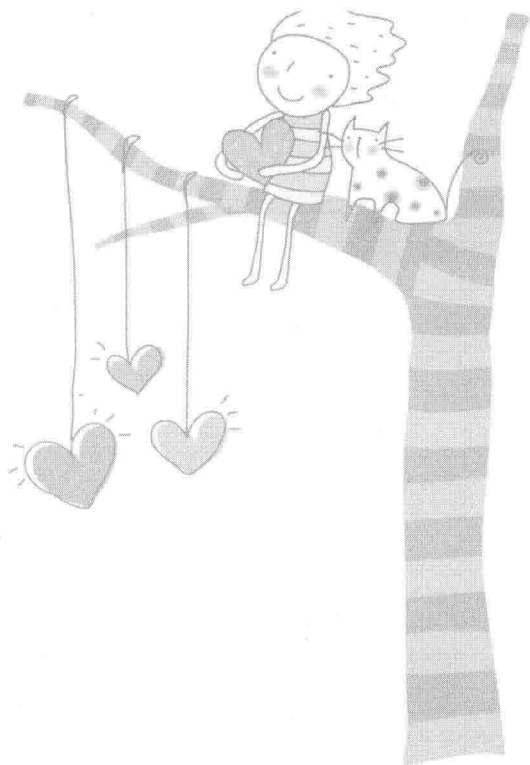
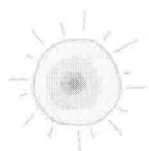
本书是集体合作的成果,由来自全国的具有丰富教学经验的一线教师共同编写。主要是由衡阳幼儿师范学校课改实验小组的教师编写,编写人员有衡阳幼儿师范学校杨旭、杨白、邓艳华、陈金平、吴荣昌老师,长沙信息职业技术学校万荃双老师等。具体分工如下:

第一章:杨白;第二章:吴荣昌;第三章:陈金平;第四章:陈金平、杨白、邓艳华;第五章:杨白、邓艳华;第六章:邓艳华。全书整体框架设计由编写小组成员共同讨论确定,全书统稿工作由主编负责。全体编写人员为了写好本书做了最大的努力,但仍有疏漏与不当之处,敬请广大读者不吝批评指正,以便不断修订完善。

本书在编写过程中参考、引用、借鉴了许多国内外学者的研究成果和一些幼儿园教师的优秀游戏设计方案,在参考书目中均一一做了注明,在此一并表示衷心的感谢。

编者

2017年1月

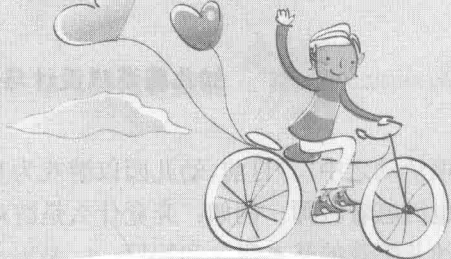


目 录

第一章 幼儿游戏的概述	1
第一节 幼儿游戏及其特征	1
第二节 幼儿游戏的分类	4
第三节 幼儿游戏的教育作用	6
第二章 有关儿童游戏的理论	12
第一节 早期的游戏理论	12
第二节 现代的游戏理论	14
第三节 游戏的觉醒理论和元交际理论	16
第三章 幼儿园创造性游戏	19
第一节 角色游戏	19
第二节 结构游戏	34
第三节 表演游戏	50
第四章 幼儿园规则游戏	66
第一节 智力游戏	66
第二节 音乐游戏	81
第三节 体育游戏	93
第五章 幼儿园其他游戏	116
第一节 民间游戏	116
第二节 亲子游戏	129
第六章 游戏的观察与评价	145
第一节 幼儿园游戏的观察	145
第二节 幼儿园游戏的评价	153
主要参考书目	158

第一章

幼儿游戏的概述



目标导航

1. 掌握幼儿游戏的基本特征,能用所学的知识分析、解决有关幼儿游戏的基本问题。
2. 了解幼儿游戏的分类,能观察并用所学的知识分析幼儿园的游戏类型。
3. 明确幼儿游戏的教育作用,初步认识到幼儿游戏的重要性并产生学习游戏知识的积极愿望。

第一节 幼儿游戏及其特征

案例导入

中一班的张老师组织幼儿开展科学活动“动物的尾巴”。上课开始,张老师说:“小朋友们,今天我们来玩一个游戏,好不好呀?”孩子们高兴地回答:“好呀!好呀!”于是,张老师分别演示孔雀、牛、松鼠、猴子、兔子的尾巴课件,引导幼儿认识这些动物尾巴的特征,然后和幼儿一起讨论尾巴的作用。小朋友们的情绪越来越低落,有小朋友问:“老师,我们什么时候玩游戏呀?”这时,张老师说:“好,现在我们来玩找尾巴的游戏。”于是,张老师给每个幼儿一套缺尾巴的动物和相对应的尾巴卡片,要求幼儿给每只小动物找出尾巴并粘贴上……有小朋友嘟囔:“一点都不好玩。”

点评:案例中的张老师显然是把传统的教学活动说成了游戏活动,上课开始就说玩游戏,孩子们的积极性很高,可随着教学进程的不断推进,孩子们的情绪越来越低,期待的游戏并没有出现。最后虽然组织幼儿玩“找尾巴”的游戏,可幼儿在这样的游戏中并没有感受到游戏的有趣。张老师虽然意识到要重视游戏,但她所重视的仅仅是教学游戏,实际上游戏成为了包裹知识的“糖衣”,引诱幼儿的“幌子”,这样的游戏已不是真正的游戏。

那么,什么是幼儿游戏?幼儿游戏有何特征?带着这些问题,我们开始本课程的学习。

当我们走进幼儿的游戏世界,迎面而来的总是孩子快乐如阳光的笑脸,还有止不住从心底溢出的笑容,让你不由自主地跟着欢乐、跟着轻松起来。游戏带给孩子的是一种自由与和谐、幸福与愉悦的生命状态。“游戏是幼儿的天性”“游戏是幼儿的正当权利”,游戏是幼儿生活的内容。2001年《幼儿园教育指导纲要(试行)》在第一部分“总则”中指出,幼儿园教育要“以游戏为基本活动”。2012年颁布的《3~6岁儿童学习与发展指南》的说明部分也提出“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”。2016年3月1日起施行的修订版《幼儿园工作规程》第二十五条明确指出,幼儿园教育应“以游戏为基本活动,寓教育于各



项活动之中”。目前,幼儿园以游戏为基本活动的理念日益为教师所接受,但实践中的矛盾、认识上的疑问也困惑着教师。例如:“究竟什么是游戏?”“如何判断幼儿是在游戏?”要回答这些问题,我们首先要弄清楚幼儿游戏的基本概念和特征。

一、幼儿游戏的含义

对于“什么是游戏”,迄今为止还没有一个为大家所认可的定义,游戏定义的困难在于游戏本身的多样性。

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。在英文中,游戏有“play”和“game”两词,主要切近“play”,侧重于玩。

德国教育家福禄贝尔是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一个教育家。他认为,游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动。

苏联心理学家维果茨基认为游戏是社会性活动,是在真实的实践情况之外,在行动上再造某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动。在这种活动中,凭借语言的功能,以角色为中介,了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。

瑞士著名心理学家皮亚杰认为“游戏是指不断重复一些行为,而主要是指希望从中得到快乐”。他认为游戏是思维的一种表现形式,实际是同化超过了顺应。皮亚杰提出了三种类型的游戏,即练习性游戏、象征性游戏和有规则的游戏,它们分别与认知发展的感知运动阶段、前运算阶段和具体运算阶段相对应。

杜威认为游戏是幼儿生活的一部分,他提出在幼儿阶段“生活即游戏,游戏即生活”。

我国《教育大辞典》把游戏定义为:游戏是幼儿的基本活动,是适合幼儿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活动。

二、幼儿游戏的特征

游戏是幼儿主动与外部环境相互作用的最重要的方式。游戏作为幼儿活动的一种模式,具有自身所固有的特征。

(一) 游戏是幼儿主动的自愿的活动

幼儿“为游戏而游戏”,幼儿游戏不同于成人的玩,幼儿游戏是一种无拘无束的活动,是非强制性的,被迫的游戏就不再是游戏了。幼儿之所以游戏,是出于自己的需要和愿望,因为游戏带给他们欢乐,他们在游戏中可以自由选择游戏的内容、玩法、材料及同伴等。成人不能以自己的意愿强求幼儿游戏,因为处于被动状态的游戏,幼儿不仅体会不到游戏的快乐,而且不能从游戏中获得有益的东西,自主性是游戏的最本质属性的表现。

案例

自由活动时间,豆豆来到积木区,和小伙伴们用积木搭房子,房子刚建好,东东走过来大喊:“我是大灰狼,我要推倒你们的房子,把你们全吃掉!”房子被“大灰狼”推倒了,豆豆和小伙伴们逃跑到大型积塑区,豆豆说:“我们再搭一座大房子,大灰狼来了,推不倒。”房子刚搭好,东东又跑过来推倒了房子。就这样,豆豆和小伙伴们在积木区和积塑区来来回回地搭建房子,东东一次又一次成功地推倒房子,孩子们玩得非常默契,并且乐此不疲,有说有笑。

在成人看来,东东是在搞“破坏”而非游戏,但从孩子们的玩耍中可以发现,豆豆和小伙伴并没有不高兴,而是一次又一次地搭建新房子,似乎在等待着“大灰狼”的到来,一方愿“打”,一方愿“挨”,这就是孩子们自己的游戏。



（二）游戏是在假想的情景中反映周围生活

幼儿游戏是对周围现实生活的反映。但是,这种反映不是机械地模仿,而是加入了想象,是通过“假装”再现幼儿心目中的现实。幼儿在游戏角色、情节和游戏行为,玩具的材料均具有明显的假想性,幼儿是在这种假想的、虚构的游戏情景中来反映周围的现实生活的。例如,幼儿在“扮家家”“当老师”“开医院”“演戏”“开超市”等游戏中,他们全身心的投入,银铃般的笑声,风趣的对话,奇妙的想象,独特的造型,小大人般的讨价还价声以及在角色扮演中反映出的与其年龄极不相符的“爸爸”“妈妈”或者“爷爷”“老师”等角色的责任感和工作能力等,无不反映出幼儿在游戏想象中的想象与创造。

案例

今天游戏活动时间,其其、晓晓和薇薇来到娃娃家玩,其其当爸爸、晓晓当妈妈,薇薇最娇也最小,当娃娃,“爸爸”坐在“沙发”上跷起二郎腿看报纸,“娃娃”坐在“妈妈”旁边听“妈妈”讲故事,我一看,“妈妈”手中的“故事书”是我的一本英文字典,并且是倒着拿的。看着“妈妈”绘声绘色地给“娃娃”讲故事,我忍俊不禁地笑了。

玩了一会儿,“妈妈”用手摸摸“娃娃”的头说:“不好,有点烫!”

“爸爸”拿起一根小棍,说:“来,量一下体温。”“爸爸”把“体温计”放在娃娃的腋下,量了一会儿,看了看“体温计”,说:“63.5°,不好,发烧了,我们快去医院吧。”

——摘自一位中班幼儿教师的工作日记

其其和同伴们在玩“过家家”的游戏,支撑他们游戏的无疑是他们头脑中的假想,其其和晓晓在游戏中扮演他们在真实生活中不可能充当的爸爸、妈妈形象,他们把自己想象成“爸爸”“妈妈”,把字典想象成“故事书”,把小棍子想象成“体温计”,如果缺少这一系列的想象,他们的“娃娃家”游戏就玩不下去。幼儿游戏的内容,既来源于现实生活,又是对现实生活的创造性反映。

（三）游戏没有社会的实用价值,不直接创造财富,没有强制性的社会义务

人的劳动与工作有着明确的生产性或服务性目的,要求为社会提供价值,生产或创造财富,它还要求按照严格的生产程序和遵守相应的生产规则。游戏没有强烈的完成任务的需要,没有外部的控制。游戏的目的在于外部而在于本身的过程,它更多是一种获得愉快体验的手段,从功利角度讲是非生产性的。

（四）游戏伴随着愉悦的情绪

趣味性、娱乐性是幼儿游戏本身固有的特性。在游戏中,幼儿能自主地控制所处的环境,表现自己的能力,实现自己的愿望,体验成功和创造的快乐。而且,由于游戏没有功利的目的,可以减轻、消除为达到目的而产生的紧张感。因此,对幼儿来说,游戏能使他们感到轻松愉快。

案例

户外体育活动,王老师带小朋友们玩打“大灰狼”的游戏。游戏前,王老师问:“谁来当‘大灰狼’?”没有小朋友回应。于是,王老师问:“要我当‘大灰狼’吗?”小朋友都说好。游戏开始了,小朋友纷纷举起沙包投向“大灰狼”,有的还追着“大灰狼”打。第二轮游戏,王老师说:“这次谁来当‘大灰狼’?”小朋友异口同声:“王老师!”这一次,小朋友投得更积极,扔得更欢快,沙包投完后,“大灰狼”返回来抓小朋友时,大家一阵狂喜,跑开了。

玩得多么开心、惬意呀!孩子们从玩中获得的愉悦体验是吸引他们游戏的最大动力。游戏是幼儿最喜爱的活动,其中最大的原因是幼儿能从中获得快乐。



第二节 幼儿游戏的分类

案例导入

自由活动时间,大班的孩子来到建构区,发现了一些纸箱和空白圆形纸板,孩子们拿起一个个纸箱往身上一套,自己当司机玩起了“开汽车”的游戏。“汽车”排起了长龙,路面十分拥挤。于是,他们兴致勃勃地搭建一条条高速路,把空白圆形纸板当轮胎安装到纸箱上,做成了一辆辆小车,小车越做越多……他们又分配角色,玩起“租车公司”的游戏。

点评:在建构区,大班的孩子玩起了角色游戏和结构游戏这两种类型的游戏。一开始,他们玩的是角色游戏,随着游戏的需要,玩起了结构游戏,伴随着游戏的深入,分配游戏角色,开展新一轮角色游戏。在游戏中,两种类型的游戏自然转换,这两种游戏既是幼儿喜欢,也是幼儿玩得较多的游戏类型。

除了上述两种游戏外,幼儿园还有哪些游戏类型?幼儿游戏的种类长期以来都未达成定论,幼儿的游戏是多种多样的,分类方法也各不相同。不同的学者从不同的角度对游戏进行了分类,其中较典型的有以下三种。

一、根据幼儿认知发展分类

皮亚杰认为儿童在不同的认知发展水平上,会出现不同的游戏内容和形式。依据儿童认知发展的阶段,可将游戏分为以下四种。

(一) 感觉运动游戏

感觉运动游戏又称为练习性游戏或机能性游戏。它是儿童发展中最早出现的一种游戏形式。这类游戏主要由简单的重复动作所组成,如摇铃、敲打玩具、撕纸和滚球等,其动因来自感觉器官所获得的快感。这类游戏随着幼儿年龄的增长,比例逐渐下降。

(二) 象征性游戏

象征性游戏又称符号游戏,它是幼儿最典型的游戏形式,在整个学前期占的时间最长,高峰期在3~5岁。象征性游戏是幼儿以模仿和想象扮演角色为手段,以物代物,以人代人为表现形式,反映周围现实生活的游戏形式。例如,在“过家家”游戏中,幼儿把沙子当成米煮饭,把树叶当成蔬菜来炒,把自己扮演成爸爸或妈妈等,借助了一些替代物品通过扮演角色反映社会生活,它可以满足幼儿在现实生活中不能实现的愿望和要求。因此一般认为它对于了解幼儿内心状态具有诊断和治疗的作用。

(三) 结构性游戏

结构性游戏是指幼儿用各种不同的结构材料(积木、积塑、金属材料、泥、沙等)来建构,从而创造性地反映现实生活的游戏,如用积木搭一座高楼,用积塑拼插一个机器人,用沙堆一个城堡等。它是游戏活动向非游戏活动的过渡,在不同的年龄段有不同的表现形式,前期带有象征性的特征,后期逐渐成为一种智力活动。

(四) 规则性游戏

这是一种由两人以上参加的、按一定规则进行的,带有竞赛性质的游戏。包括体育游戏、运动竞赛、智力竞赛、音乐游戏等,这类游戏一般是4~5岁以后发展起来的。由于规则本身具有不同的复杂程度以及动作技能,因此这类游戏可以从幼儿一直延续到成年。幼儿在规则游戏中对规则的认识、理解和遵守,为幼儿

今后的生活奠定遵守生活规则和道德规范的基础。

二、依据游戏的社会性特点分类

美国心理学家帕顿依据儿童(2~6岁)在游戏中的社会行为不同表现以及参与游戏的儿童之间的相互关系,将游戏分成以下六种。

(一) 偶然的行爲

偶然的行爲又称无所用心的行爲,儿童无所事事,独自发呆,不参加游戏,东游西逛,行爲缺乏目标,偶尔会注视碰巧使他感兴趣的事物,或碰到什么东西会随手玩弄两下。

(二) 旁观的行爲

旁观的行爲,也称游戏的旁观者,观看同伴的游戏,听他们谈话,或向他们提出问题,但不主动参与游戏。

(三) 独自游戏

独自游戏指幼儿独自玩耍、无玩伴意识,旁若无人玩着自己的玩具,不注意也不关心他人做什么玩什么。独自游戏一般出现在出生后头两年内。

(四) 平行游戏

平行游戏仍是幼儿独自一个人玩游戏,幼儿可能玩的玩具相同,游戏相似,幼儿之间相互靠近,能意识到别人的存在,相互之间有眼光接触,也会看别人怎么操作,甚至模仿别人,但彼此都无意影响或参与到对方的活动之中,没有合作的行爲。小班幼儿以平行游戏为主。

(五) 联合游戏

联合游戏又称为分享游戏。幼儿与同伴一起玩相同的或类似的游戏,但相互之间没有分工,也没有按照目标或结果组织活动。每个幼儿都是按自己的意愿,按自己的兴趣来游戏的。中班幼儿以联合游戏为主。

(六) 合作游戏

合作游戏是一种有共同的主题、共同的目的、共同协商完成的游戏活动。游戏者之间有分工,有组织。这种游戏具有明显的集体意识,有共同遵守的规则。这种游戏离不开相互的配合,一般要到3岁以后才会产生,5~6岁得到发展,反映了幼儿社会性发展日渐成熟的趋势。大班幼儿以合作游戏为主。

在以上六种行爲中,真正属于游戏行爲的只有后四种。

三、依据幼儿游戏的教育作用(目的)分类

长期以来,我国幼儿园习惯于将幼儿园游戏分为两大类:一是创造性游戏,二是规则游戏。现在我国幼儿园大多采用这种分类方式。

(一) 创造性游戏

创造性游戏是幼儿主动而创造性地反映现实生活的游戏,是幼儿典型的、特有的游戏。创造性游戏包括角色游戏、结构游戏、表演游戏三种。

1. 角色游戏

幼儿通过扮演角色,运用想象,创造性地反映周围生活的一种游戏,如娃娃家、医院、超市等。

2. 结构游戏

幼儿利用各种结构材料(积木、积塑、泥、沙、雪等)和玩具进行构造活动的游戏,如拼图、堆雪人等。



3. 表演游戏

幼儿根据故事、童话的内容,通过动作、表情、语言、扮演角色等进行创造性表演的游戏,如“白雪公主与七个小矮人”“拔萝卜”等。

(二) 规则游戏(教学游戏)

此类游戏是为发展幼儿的能力而编制的、有明确规则的游戏。规则游戏主要包括智力游戏、音乐游戏、体育游戏。这类游戏一般都有游戏的目的、玩法、规则和结果四个部分,其中游戏的规则是游戏的核心。

1. 体育游戏:以身体练习为主要内容,以发展基本动作为目的的游戏活动,如“跳房子”“老鹰捉小鸡”等。

2. 智力游戏:以生动、新颖、有趣的游戏形式,使幼儿在轻松愉快的活动中,增进知识,发展智力的游戏,如百宝箱、绕口令、猜谜语、走迷宫等。

3. 音乐游戏:在歌曲伴唱或乐曲伴奏下所进行的游戏,主要用于发展幼儿音乐感受能力和动作,如“猫捉老鼠”“蜜蜂与小熊”等。

第三节 幼儿游戏的教育作用

案例导入^①

户外活动时间,大三班的孩子们在户外大型玩具上玩“抓怪兽”游戏,时而爬上爬下,时而追逐。

在小朋友一片“抓东东大怪兽”的喊声中,被当做“怪兽”追赶的东东小脸憋得通红,拼命奔跑着、躲闪着……

一直在一旁观察的王老师喊道:“大三班的小朋友到我这儿来!”

孩子们停下游戏围过去。

老师:“刚才你们玩的是什么游戏啊?”

阳阳:“抓怪兽。”

豆豆:“抓东东,东东是怪兽!”

老师:“那我们小朋友有没有问过东东愿不愿意当怪兽啊?”

小朋友们都不作声,东东还在气喘吁吁。

老师:“东东,告诉大家,你愿不愿意当怪兽啊?”

东东想了想,摇摇头。

老师:“哦,大家看到了,东东不愿意当怪兽,刚才是谁说让他当怪兽的?”

豆豆:“我也不知道,听别人说的。”

老师:“东东愿不愿意当怪兽,你们应该问问他,你们不问他就让他当怪兽,这样做好不好呀?”

小朋友:“不好!”

老师:“我们应该怎么做呀?”

壮壮:“老师,我想当怪兽,我来当怪兽。”

游戏又开始了,壮壮快速地奔跑着,喊着:“快来抓我呀!”小朋友们欢快地喊着,追逐着抓壮壮怪兽……

点评:这是户外体育游戏中的一个常见场面。案例中的王老师采用询问式的语言指导法循序渐进地引导幼儿发现游戏中角色分配存在的问题,并进一步引导幼儿自行解决问题。王老师用“东东愿

① 沈雪梅. 关爱与方法: 幼儿行为观察案例分析[M]. 复旦大学出版社, 2014: 84. 有改动。



不愿意当怪兽,你们应该问问他,你们不问他就让他当怪兽,这样做好不好呀”这样的引导式问题,让幼儿自己发现游戏中角色分配要结合小伙伴的个人意愿,通过老师的引导,壮壮小朋友提出“我来当怪兽”,幼儿游戏角色分配的问题得到了解决。因此,小朋友的玩不是“瞎玩”“傻玩”,其中蕴含着很多智慧、策略和能力。

那么,幼儿游戏对于幼儿的发展有什么作用呢?这是本节我们所要解决的问题。

游戏是幼儿最喜爱的活动,《幼儿园教师专业标准(试行)》中对幼儿园教师提出了明确要求:“要重视游戏对幼儿发展的独特作用,将游戏作为幼儿的主要活动”“引导幼儿在游戏活动中获得身体、认知、语言和社会性等多方面的发展”。可见,游戏不仅仅是一种愉悦的、好玩的活动,它也是幼儿成长、发展和学习的一种有价值的活动,能促进幼儿在身体、智力、创造力、情感和社会性等方面的发展。

一、游戏促进幼儿身体的发展

(一) 游戏促进幼儿身体的生长发育

游戏是幼儿自愿和自发的活动。在游戏活动中,幼儿身体的各种生理器官和系统处于自觉的活动状态,许多游戏尤其是户外游戏能满足幼儿身体活动的需要,使幼儿直接受到阳光、空气和温度等自然因素的刺激,能促进幼儿呼吸系统、运动系统、循环系统、神经系统的健康发育,提高机体对于环境的适应能力和对各种疾病的抵抗能力。

有研究表明,愉悦的情绪状态能促进幼儿身心健康发展。游戏中的幼儿始终处于一种积极、主动、愉快的情绪状态,能使幼儿获得情感上的满足,有益于幼儿身体的生长发育。

(二) 游戏促进幼儿基本动作的发展

好动是幼儿的天性,他们什么都想摸一摸、动一动、玩一玩。在游戏中,幼儿可自由地变换动作、姿势,可以多次重复他们所感兴趣的各种动作,从而锻炼走、跑、跳、爬、攀登等大肌肉动作和手部小肌肉动作,逐渐掌握动作技能。例如,“老鹰捉小鸡”的游戏,在孩子陶醉于游戏快乐的同时,发展了追逐、躲闪跑的能力,提高上下肢动作的协调性和灵敏性。又如,插塑、搭积木、穿珠子、夹豆豆等游戏,幼儿在反复摆弄材料的过程中,增强了手部小肌肉动作的灵活性,使动作更趋于协调和精细。

(三) 游戏有利于提高幼儿体能

在游戏中,幼儿与外界环境进行多方面的接触,接受更多的刺激,因此能迅速地做出反应,从而变得更加敏捷。实验表明,游戏有利于提高幼儿体能,增强机体的适应能力。游戏还可以使中枢神经系统的机能状态调整到最佳水平,使肌体感到舒适和愉快。

二、游戏促进幼儿认知的发展

认知发展是指个体认知结构和认知能力的形成和变化的过程,包括感知觉、记忆、思维、语言、想象等多种心理过程。在游戏中,幼儿充分发挥积极性和主动性,通过操作游戏材料、扮演游戏角色、参与游戏过程等活动去接触、感受、探索新事物,了解物体的性能,了解事物之间的关系。在此过程中,一方面使幼儿积累了丰富的经验,促进幼儿知识的增长,另一方面也促进幼儿的感知能力、注意力、记忆力、想象力、思维能力的发展。

(一) 游戏促进幼儿知识的增长

游戏是幼儿学习知识最有效的途径。在游戏中,幼儿通过与各种各样的材料、玩具和器械发生互动,在



各种形式的互动中,幼儿感知、体验着物体的颜色、形状、大小等特性,体会事物与事物之间的关系、事物的变化与自己操作之间的关系,从而在无形中习得相应概念。例如,幼儿在扔沙包时能体验和理解“远”“近”“高”“低”等空间方位概念;玩沙时可感觉到干和湿的对比,感知沙是松散的、是颗粒状的等特性;玩交通警察的游戏有助于对社会角色以及角色行为的认知。

(二) 游戏促进幼儿各种能力的发展

1. 游戏促进幼儿感知能力的发展

游戏有助于幼儿感知觉的发展。在游戏中,幼儿借助各种感官去直接感知事物。一方面,幼儿通过视觉、听觉、嗅觉、触觉等各种感官了解到事物的外部特征,发展了感觉;另一方面,通过对空间、形状、大小等的观察,感知各种事物的整体属性,发展了知觉。幼儿的感知觉是在活动中得到发展的,游戏是幼儿最喜欢的活动,游戏活动能调动幼儿感知的兴趣,在积极进行的一定活动中积累和丰富各种感知觉经验,发展感知能力。例如,幼儿刚接触到新的玩具不倒翁时,兴奋地左右晃动,尝试用各种方法使不倒翁倒下来,经过反复尝试后,幼儿得出结论——不倒翁是不倒的。

2. 游戏促进幼儿想象力的发展

象征性或假想性是幼儿游戏的普遍特征,游戏为幼儿提供了想象的充分自由,因此想象是构成幼儿游戏活动不可缺少的心理成分。在游戏中,幼儿可以以物代物在想象中使用,以人代人在想象中活动,如娃娃家游戏,幼儿“以沙为米、以叶为菜”、自己像妈妈那样“做饭”、像爸爸那样“逗娃娃玩”,游戏巩固和加深幼儿对周围事物的认识,随着扮演角色和游戏情节的发展变化,游戏内容越丰富,想象也就越活跃。

3. 游戏促进幼儿思维能力的发展

游戏能推动幼儿去思考和创作,幼儿在游戏中会遇到各种各样的问题。例如,如何用积木堆出城堡,捉迷藏如何才能找到别人而又不被别人发现等等,这些问题自然而然会激发幼儿思考,促使幼儿不断地想办法。在游戏中,幼儿要对自己的行为做出决定:玩什么,怎么玩,和谁一起玩,用什么样游戏的材料和玩具来玩。当幼儿不断地尝试解决问题时,他们解决问题的能力得到了发展,思维能力也得以发展。

4. 游戏促进幼儿语言能力的发展

游戏给幼儿提供了语言交往的情境和需要。在游戏中,幼儿可以用语言来表达自己的想法和愿望,可以与同伴轻松地进行交流。游戏能激发幼儿表达的积极性,为幼儿创造适宜的语言环境,使幼儿有话“想说”“敢说”“喜欢说”,从而扩大幼儿词汇量,加深幼儿对语法规则、语义的理解,促进语言表达能力的发展。

三、游戏促进幼儿情绪情感的发展

幼儿期是情绪情感发生、发展的重要时期,游戏作为一种积极的情感交往方式,一方面有助于幼儿表现积极的情绪情感,宣泄消极的情绪情感,另一方面,有助于幼儿情绪情感的丰富与深化。

(一) 游戏使幼儿体验积极的情绪情感

积极的情绪情感包括高兴、愉快、喜欢等,在游戏时幼儿按自己的意愿、自由自在地进行活动,这种自由的、自发的、自愿的、没有目标指引的游戏,更能让幼儿体验到快乐和满足,获得成功的愉悦。在结构游戏中,当幼儿运用游戏材料搭建成功时,会体验到自豪感;在角色游戏中,能满足幼儿在现实生活中不可能实现的需要和愿望,产生快乐、自信、满足等积极的情绪;在表演游戏中,有助于幼儿深深地体验故事中人物的喜、怒、哀、乐,使幼儿的良好情感得以保持与发展。可以说,幼儿获得游戏的机会,甚至就是一种心理保健的机会。

(二) 游戏有助于幼儿宣泄消极的情绪情感

消极的情绪情感包括生气、愤怒、绝望、悲哀、紧张等,在日常生活中,幼儿可能遇到不高兴或不顺利的事情,又或者感到束缚,未能自由地表达个人的意愿。幼儿的这些情绪情感如果长期受到压抑而得不到释放,就会影响其心理健康。游戏具有独特的心理保健功能,它可以释放幼儿内心的紧张与焦虑,在游戏中,



幼儿通过“跑、跳、追、躲、喊、摔”等行为宣泄内心的消极情绪。例如，幼儿喜欢玩“打针”的游戏，这是幼儿将自己在打针时的不愉快体验发泄到替身的身上，宣泄了对打针的恐惧。“游戏治疗”的理论和实践已经表明，游戏是幼儿发泄自己不良情绪的一种很好的方式，通过游戏使幼儿的情绪变得平静、缓和，有利于抑制、降低消极情绪的负面作用。

（三）游戏有助于丰富和深化幼儿的情感

在游戏中，幼儿能够主动地选择和接触各种色彩鲜艳、造型生动的玩具，用他们对现实世界的理解和自己拥有的能力来操作实物，主动地反映现实生活中美好的东西，在游戏中感知美、体验美、创造美，游戏培养和发展着幼儿的美感。游戏是对现实生活的反映，在游戏中幼儿通过对人物关系的处理、角色情感的体验，发展幼儿的爱心、同情心和道德感。同样，幼儿在游戏中积累经验，发现知识，认识事物，从而体验和发理智感。游戏能促进幼儿高级情感的丰富和发展。

四、游戏促进幼儿社会性的发展

（一）游戏有助于幼儿发展社会交往能力

幼儿的游戏离不开游戏伙伴，在与游戏伙伴的交往中，幼儿逐步学会了认识自己和同伴，懂得了如何表达自己的意愿以及如何回应他人。在游戏中，幼儿学会对自己的某些行为进行自我约束，服从共同的行为规则，逐步消除以自我为中心的观念，掌握和学习与他人合作、协商、轮流、公平竞争等交往技能。例如，在“老鹰抓小鸡”游戏中，幼儿商量分配游戏角色，有“老鹰”“鸡妈妈”“小鸡”等，伴随着游戏的不断深入，幼儿协商着轮换游戏角色，每个角色各司其职，共同开展游戏活动。

在与同伴游戏中，有时会因玩具和分配角色而引起冲突，这就要求幼儿学会分享、谦让等人际交往技能，了解自己和同伴的想法、行为、愿望和要求，解决冲突，正是在一点一滴的交往中，幼儿积累了与人交往的经验，掌握与人交往的技能。

（二）游戏有助于培养幼儿的合群行为

有些幼儿比较孤僻，不喜欢参加集体活动，不爱与别人交往，喜欢独自一个人进行活动，显得不合群。游戏能为幼儿提供与同伴相互作用的机会，使幼儿感受到“大家一起玩”真开心，用集体的欢乐来温暖孤独的心，使之变得合群起来，为将来成功地走向学习和生活创造良好的条件。

（三）游戏有助于幼儿掌握社会行为规范

游戏通常是对社会活动的模拟或再现。在游戏中，特别在社会性角色游戏中，幼儿通过扮演社会角色，如在“娃娃家”“医院”“超市”“银行”等游戏中，幼儿体验社会生活，逐渐了解现实生活中这些社会角色的意义，学习这些社会角色应有的行为方式以及要遵守的社会行为规范。在游戏中，幼儿作为集体的一员，心甘情愿地服从集体规则的制约，学会支配自己的行动。因此，游戏能缩短幼儿掌握社会行为规范的过程。

（四）游戏有助于锻炼幼儿顽强的意志

游戏对幼儿来说具有挑战性，在游戏中，幼儿既可以动脑解决问题，又可以克服困难，坚持把事情做到底，锻炼意志。例如，在区域活动中，幼儿在表演区、美工区、建构区、体能区等区域开展的游戏活动，给幼儿提供了一个展示自己的平台。一些胆怯的孩子能克服自己紧张、害怕的心理，勇敢地表现自己，增强自信心；一些体弱的孩子能克服自身耐力的不足，以自己坚强的毅力迎接游戏的挑战，耐心、坚持性得到了发展。体能区的游戏在提高幼儿体能的同时，也给幼儿提供了一个锻炼意志的活动机会。

总之，游戏是幼儿最喜欢的活动，游戏对幼儿的身体发展、认知发展、语言发展、情感发展以及社会性的发展都具有其他活动所不能替代的作用。因此，幼儿园必须“以游戏为基本活动”，充分发挥游戏在幼儿发展中的作用。



真题再现



一、单选题

1. 幼儿以积木、沙、雪等材料为道具来模仿周围现实生活的游戏是()。

- A. 表演游戏 B. 结构游戏 C. 角色游戏 D. 规则游戏

【答案】 B。解析：结构游戏是指利用各种结构材料或玩具(如积木、积塑、沙石、泥、雪、金属材料等)进行建构活动的游戏。这种游戏对幼儿手的技能训练和发展思维能力有十分积极的作用，被称为是“塑造工程师的游戏”。

2. 幼儿园的“娃娃家”游戏属于()。

- A. 结构游戏 B. 表演游戏 C. 角色游戏 D. 智力游戏

【答案】 C。解析：幼儿园的“娃娃家”游戏属于角色游戏。

3. 幼儿反复敲打桌子，在房间里跑来跑去，在椅子上摇来摇去，这类游戏属于()。

- A. 结构性游戏 B. 象征性游戏 C. 规则性游戏 D. 机能性游戏

【答案】 D。解析：机能性游戏又称为感觉运动游戏或练习性游戏，是指幼儿反复做某个动作或活动以获得快乐和满足。这类游戏能够自然地锻炼感觉运动器官，有效地发展身心机能。

4. ()是游戏本质属性的表现。

- A. 强制性 B. 社会性 C. 非生产性 D. 自主性

【答案】 D。解析：自主性是游戏本质属性的表现。

5. ()是学前期幼儿的典型游戏。

- A. 结构性游戏 B. 规则性游戏 C. 象征性游戏 D. 合作性游戏

【答案】 C。解析：象征性游戏是学前期幼儿的典型游戏，也是学前期幼儿最喜爱的一种游戏。

6. 智力游戏、体育游戏和音乐游戏是()。

- A. 创造性游戏 B. 规则性游戏 C. 表演游戏 D. 个人游戏

【答案】 B。解析：幼儿中晚期经常开展的体育游戏、智力竞赛等都属于规则性游戏。

7. 3岁前幼儿一般不能进行()。

- A. 独自游戏 B. 合作游戏 C. 平行游戏 D. 动作游戏

【答案】 B。解析：合作游戏一般要到3岁以后才会产生，5~6岁得到发展，反映了幼儿社会性发展日渐成熟的趋势。

二、简答题

简述幼儿游戏的基本特征。

【答案要点】

1. 游戏是儿童主动的自愿的活动。
2. 游戏是在假想的情景中反映周围生活。
3. 游戏没有社会的实用价值，没有强制性的社会义务，不直接创造财富。
4. 游戏伴随着愉悦的情绪。

三、论述题

李老师设计了一个“三只蝴蝶”的游戏活动。她选了三位幼儿扮演蝴蝶，又选了若干幼儿扮演花朵。结果幼儿兴趣不高，表现被动。还没等游戏结束，一个幼儿就问李老师：“老师，游戏完了吗？我们可以自己玩了吧？”对这种现象，请从幼儿游戏特征和游戏指导的角度进行论述。

【答案要点】

本案例中，幼儿教师没有理解游戏的特点，按照自己的想法组织了这次教学游戏。在这过程中，游戏死板、被动，没有引起幼儿对游戏的兴趣。

幼儿游戏有如下四个特征。

1. 游戏是幼儿的自主活动，主要表现在游戏的内容、形式、进程等由幼儿自己选择，而不是由成人控制。
2. 游戏无强制性的外在目的。幼儿玩游戏的目的在于游戏活动本身，是为了好玩而游戏，除此之外，别无其他目的。



3. 游戏伴随着愉悦的情绪体验。由于在游戏中没有刻意要达到的目标,并不追求某一结果,减轻了为达到目标而产生的紧张和心理的压力,幼儿在游戏中容易取得成功。

4. 游戏活动是在假想的情景中发展的。与真实的生活活动相比,游戏总是在假想的情景中开展的,用幼儿自己的话来说,就是“假”的,是“装”的,不是真的。

教师指导幼儿游戏时要做到如下两个方面。

1. 尊重幼儿游戏的自主性。幼儿是独立的人,因而有着他们自己的意愿和兴趣。尊重幼儿游戏的氛围和游戏中的想象、探索、表现、创造。本案例中,幼儿说:“老师,游戏完了吗?我们可以自己玩了吧?”这是因为教师没有尊重幼儿游戏的自主性。

2. 以间接指导为主。观察并合理参与幼儿游戏,教师对幼儿的观察不仅是为幼儿创设游戏环境、进行游戏准备的基础,而且还是教师参与幼儿游戏、进行游戏指导的前提。本案例中,教师直接指定某几个幼儿扮演蝴蝶和花朵,扼杀了幼儿参与游戏的积极性。

思考与练习

<<<<<< >>>>>>

一、选择题

1. 搭积木、堆雪人、挖沙坑、折飞机等,这类游戏属于()。
- A. 结构游戏 B. 象征性游戏 C. 规则游戏 D. 机能性游戏
2. 一般认为()对于了解儿童内心状态具有诊断和治疗的意义。
- A. 结构游戏 B. 象征性游戏 C. 规则游戏 D. 机能性游戏

二、简答题

1. 什么是游戏? 幼儿游戏的本质特征是什么?
2. 简述游戏是如何分类的。
3. 幼儿游戏对幼儿身心发展具有哪些作用?

三、论述题

在大大一班家长会上,家长们就大班一周活动安排纷纷发表意见:

“一天怎么就上这么两节课?”

“孩子在户外活动是玩,在区域活动还是玩,一天要玩这么长时间吗?”

“孩子马上就要上小学了,一天还玩这么多游戏,玩、玩、玩,我花这么多钱送孩子来上幼儿园就是来玩的吗?”

家长们越说越激动……

针对这种现象,请你运用有关幼儿游戏的教育作用理论进行论述。

四、实操题

观摩记录某班级一次游戏活动。

【目标】

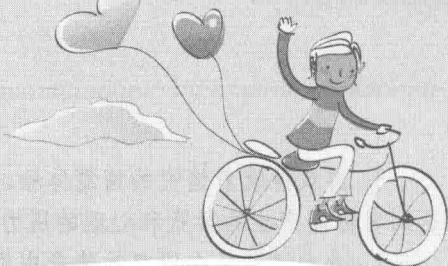
1. 能观察、分析幼儿园的游戏类型。
2. 对幼儿园游戏的基本特征有进一步的认识。

【内容与要求】

学生下园观摩某班级的一次游戏活动,并做详细记录。然后分析所观察的游戏属于何种类型? 该游戏能否体现幼儿游戏的基本特征?

第二章

有关儿童游戏的理论



目标导航

1. 了解儿童游戏各理论流派的主要代表人物及其基本观点。
2. 进一步认识和理解儿童游戏的重要意义。
3. 学习运用不同的游戏理论观察和解释儿童的游戏活动。

第一节 早期的游戏理论

案例导入

游戏是人和动物都有的一种普遍的生活现象。在动物世界里,我们经常看到这样的场景:猴子用长长的尾巴勾住树枝,倒挂着荡来荡去,或在树上与同伴追逐、嬉戏,并乐此不疲。家里的宠物狗、猫喜欢抓挠纸团、球等小物体撕咬、追逐,在沙发、床上跳来跳去,叼着拖鞋自娱自乐等。

儿童游戏作为一种社会文化现象,伴随着人类社会的产生而产生,发展而发展。在我国古代就已出现丰富的游戏形式,如玩竹马、石球、弹丸,放风筝、下棋、斗蟋蟀等,其中很多游戏至今仍广为流传。可见游戏也是人类生活中必不可少的一部分。古代就有关于游戏的论述,孔子在批评他的弟子无所事事时说:“饱食终日,无所用心,难矣哉!不有博弈者乎?为之,犹贤乎已。”也就是说,每天吃饱了不干事,可不行啊!不是有投箸下棋这些玩意儿吗?玩一玩,也比闲呆着强呀。这一方面说明了孔子对游戏的态度,另一方面也说明当时已有不少的游戏形式。

点评:人们对动物游戏与人类游戏的认识取决于他们对游戏概念的界定以及游戏目的、意义的认识。研究者们由于各自研究的理论基础不同,观察问题的角度不同,思考和说明问题的方法不同,就出现了各种不同的游戏理论流派。

那么,人和动物为什么游戏?游戏有什么意义和价值?在什么时候人们开始关注儿童的游戏,并提出了哪些游戏理论呢?这些是本节要讨论的主要问题。

早期游戏理论是指18~19世纪出现的游戏理论,主要从生物学角度出发,探讨游戏的目的和意义。比较有代表性的游戏理论有“剩余精力说”“松弛消遣说”“复演说”和“预演说”等。



一、剩余精力说

剩余精力说的主要代表人物是18世纪德国哲学家席勒和19世纪英国哲学家斯宾塞。其主要观点是：生物体都能产生一定精力来满足自身生存的需要，当需求满足之后，若还有剩余精力没有被消耗，过剩的精力就会累积而造成压力。因此，游戏是儿童和高等动物对剩余精力的一种无目的的消耗，即游戏是剩余精力的发泄。

对于儿童来说，他们的生存需要由成人给予满足，日常生活中耗费的精力较小，从而使得儿童有大量过剩的精力，会比成人更有精力去游戏，进而通过大量的游戏来消耗过剩的精力。

二、松弛说

松弛说也称松弛消遣说，其代表人物是德国哲学家拉察鲁斯。其主要观点是：游戏不是剩余精力的发泄，而是为了精力的恢复。艰苦的劳动使人的精力消耗，感到身心疲劳，这种疲劳可以通过睡眠或参与完全不同工作的活动才能消除。游戏与工作是不同的，因此是一种解除疲劳、恢复精力的理想方式。对于儿童来说，由于身心发展水平的限制及生活经验的缺乏，对复杂的外部世界难以适应，很易疲劳，需要游戏来轻松一下，以便恢复精力。

如果儿童进行心智活动久了，户外游戏可以帮助他恢复活力。假如成人长时间从事有压力的工作，一段时间的休闲活动（如唱歌、打球等）或者一种完全不同的活动（如看电视、下棋等）可能会对他恢复精力有所帮助。这个理论可以解释为何游戏行为不限于儿童，成人也同样喜欢。

三、预演说

预演说又称练习说，主要代表人物是德国哲学家、心理学家格罗斯，其主要观点是：游戏是对未来生活的一种无意识的准备。儿童在遗传上继承了一些不够完善、不成熟的本能，游戏的目的是对本能的无意识训练和准备，帮助儿童在与生俱来的本能的基础上进行练习，完善成人生活所需要的本能。

例如，儿童“过家家”游戏扮演爸爸、妈妈的角色，是为将来当父母做的准备，或玩“医院”“超市”等游戏，是在练习成年后所需的技能，为将来的生活做的准备。可见，儿童通过游戏进行本能的练习，从而获得生活所必需的生存能力。因此，游戏是一种升华本能、演练生活的手段。

四、复演说

复演说的代表人物是美国心理学家霍尔，其主要观点是：游戏是人类生物遗传的结果，儿童游戏是重现祖先生物进化的进程，重现祖先进化过程中产生的动作和活动，儿童游戏的阶段性也遵循人类进化的顺序，如婴儿的爬行和蹒跚行走是重复类人猿的活动方式，儿童玩投掷、打猎、捕鱼是重复原始人的生活活动等。儿童的生长发育是以更加简略的方式复演着人类的进化过程。

五、生长说

生长说的代表人物是美国的阿普利登，其主要观点是：游戏是幼小儿童能力发展的一种模式，是机体练习技能的一种手段，是生长的结果。儿童的能力发展和成熟到一定的阶段，才会有游戏。反过来，游戏是练习成长的内驱力，儿童通过游戏可以获得成长。