

高等学校学前教育专业专科教材
教育部卓越幼儿园教师培养计划资助项目
江苏高校品牌专业建设工程资助项目

幼儿园游戏指导

Yòu'ér yuán Yóu xì Zhǐ dǎo

邱学青 / 著



人民教育出版社
PEOPLE'S EDUCATION PRESS

高等学校学前教育专业专科教材
教育部卓越幼儿园教师培养计划资助项目
江苏高校品牌专业建设工程资助项目

幼儿园游戏指导

邱学青 / 著



人民教育出版社
PEOPLE'S EDUCATION PRESS

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园游戏指导/邱学青著. —北京: 人民教育出版社, 2015. 12

高等学校学前教育专业专科教材

ISBN 978 -7 -107 -30855 -0

I. ①幼… II. ①邱… III. ①学前教育—游戏课—高等学校—教材 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 300860 号

人民教育出版社 出版发行

网址: <http://www.pep.com.cn>

北京天宇星印刷厂印装 全国新华书店经销

2015 年 12 月第 1 版 2016 年 5 月第 1 次印刷

开本: 787 毫米 × 1 092 毫米 1/16 印张: 17

字数: 239 千字 印数: 0 001 ~ 5 000 册

定价: 26.60 元

著作权所有·请勿擅用本书制作各类出版物·违者必究

如发现印、装质量问题, 影响阅读, 请与本社出版科联系调换。

(联系地址: 北京市海淀区中关村南大街 17 号院 1 号楼 邮编: 100081)

高等学校学前教育专业专科教材

学前教育概论

学前儿童发展心理学

学前儿童卫生与保育

学前教育研究方法

学前教育评价

学前教育史

幼儿教育思想史

幼儿教师口语

幼儿园游戏指导

幼儿园课程

幼儿园管理

幼儿园班级管理

幼儿园语言教育

幼儿园数学教育

幼儿园科学教育

幼儿园社会教育

幼儿园音乐教育

幼儿园美术教育

幼儿园健康教育

幼儿园英语教育

幼儿园保教实习指导

高等学校学前教育专业专科教材编写委员会

顾 问：唐 淑 张慧和 周 菲 陈伊丽

主任委员：冯晓霞 罗先友

副主任委员：周 兢 许卓娅 刘雅琴

编 委(按姓氏音序排列)：

陈幸军 陈伊丽 崔 元 冯晓霞 顾荣芳

焦 艳 孔起英 刘峰峰 刘晶波 刘雅琴

秦光兰 邱学青 谈亦文 唐 淑 王坚红

王迎兰 王振宇 许卓娅 于开莲 余珍有

曾红梅 张 帆 张慧和 张 俊 张 燕

周 菲 周 兢

秘 书 长：秦光兰

秘 书：焦 艳 王迎兰

出版说明

近年来，我国的学前教育正面临前所未有的发展机遇。2010年7月，国务院颁发了《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》，把加快发展学前教育作为落实教育优先发展战略的重要举措，确定了到2020年基本普及学前教育的战略目标。2010年11月印发的《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》明确提出：加快建设一支师德高尚、热爱儿童、业务精良、结构合理的幼儿教师队伍。为此，我们根据教育部颁发的《教师教育课程标准（试行）》（2011）、《幼儿园教师专业标准（试行）》（2012）和《3—6岁儿童学习与发展指南》（2012）的精神，本着创新教师教育课程理念，全面提高幼儿园教师培养质量，建设高素质、专业化教师队伍的原则，在教育部领导的关怀和指导下，聘请具有丰富教学经验和较高学术水平的学科带头人分别担任各科教材主编，编写了这套“高等学校学前教育专业专科教材”。

本套教材的编写，以“教育要面向现代化，面向世界，面向未来”为指针，以党和国家的教育方针和大学专科学前教育专业的培养目标为依据，坚持育人为本、实践取向、终身学习的理念，实施《教师教育课程标准（试行）》，注重把国内外最新研究成果与学前教育一线丰富的教学实践经验融为一体，强化实践环节，加强师德修养和教育教学能力训练，着力培养未来幼儿教师的社会责任感、创新精神和实践能力。本套教材主要供培养专科层次幼儿教师的学校使用，也可供学前教育管理者和广大在职幼儿教师进修或自学使用。

本套教材的编写和出版，得到了教育部教师工作司、人民教育出版社课程教材研究所，以及有关高等学校、幼儿师范高等专科学校的领导和教师的

大力支持，谨在此一并致谢！由于时间紧迫，教材的编写难免有不完善之处，敬请广大师生不吝指正，使本套教材日臻完善。

人民教育出版社课程教材研究所
学前教育课程教材研究开发中心

2015年9月

编写说明

游戏是学前教育区别于学校教育的重要标志。“以游戏为基本活动”是我们国家学前教育改革与实践的重要命题，也是我国幼儿园课程改革的重要指导思想。《3—6岁儿童学习与发展指南》的颁布，强调教师要在日常生活和游戏中关注幼儿、指导幼儿的活动。幼儿教师应当理解游戏对幼儿学习与发展的独特价值，掌握组织与指导幼儿开展游戏活动的方法与技能，有效支持、引导和促进幼儿整体、全面、和谐的发展。因此，掌握游戏的相关理论和方法对于教师更好地理解幼儿的学习与发展特点，更好地实施教育具有重要的理论与实践意义。

本书适合于作为高等学校学前教育专业专科的教学用书，同时也可供在职学前教育工作者阅读参考，旨在帮助广大学前教育工作者形成正确的教育观、游戏观，建构专业知识基础，形成专业技能，掌握幼儿游戏活动的指导策略与方法。

本书由六章内容组成。

第一章阐释了游戏的基本概念、特征及发展价值，简要介绍了游戏的主要理论，讨论了幼儿园游戏的特点、分类及作用，梳理了游戏在幼儿园的地位变迁，分析了幼儿园实现“以游戏为基本活动”的“课程游戏化”理念。

第二章系统探讨了幼儿园游戏的指导作用和价值，分析了教师在游戏中的角色定位，详细介绍了幼儿园游戏指导的策略和方法。

第三章重点讨论了角色游戏的特点及其对幼儿发展的独特价值，以及教

师对角色游戏的指导策略与方法。

第四章探讨了表演游戏的功能、特点和类型，分别介绍了几种典型的表演游戏形式，以及表演游戏的指导。

第五章讨论了建构游戏的特点和发展阶段，介绍了幼儿园常见的建构材料种类以及相应的建构技能，同时扩展介绍了与积木关系密切的福禄培尔“恩物”的内容，介绍了积木的起源及积木游戏的指导。

第六章分析了智力游戏的特点、结构、种类与指导，重点探讨了棋类游戏、数学与科学游戏、语言游戏的指导，同时介绍了几种典型的可作为幼儿园课程资源的蒙台梭利教具。

本书主要具有如下特点。

结构完整 为了帮助学习者掌握每一章节的内容，在每章开始都有“学习目标”和“本章提要”；结尾有“思考与练习”，包括问题讨论、实践练习、案例分析等几块内容，能够帮助学习者更好地掌握和巩固相关内容。

关注热点 本教材在介绍游戏相关知识和理论的同时，重点关注了“活动区”“蒙氏教具”“恩物”等实践中一直有争议的问题，帮助学习者将理论与现实密切结合，达到用理论指导实践的目的。

实例鲜活 本教材运用大量生动、直观、过程性的案例，并尽可能采用照片等图文并茂的方式，帮助学习者直观、形象地理解和掌握游戏的指导策略与方法。

多年来，幼儿园的小朋友们以自己独特的方式，诠释了幼儿游戏的世界，不仅为我带来无穷的欢笑，也使我一步一步地走进游戏，领悟到点滴幼儿游戏的真谛。对他们我充满了感激之情！我的游戏研究基地（南京市玄武区珠江路小学附属幼儿园、南京市鼓楼区滨江幼儿园、南京市第一幼儿

园及其世贸分园)的园长和教师们,一直跟随我从事研究。书中一个个生动鲜活的实例,都是我们共同经历、经验累积的见证。感恩你们的陪伴!我的研究生(何洁、孙楠楠、杨恩慧、步宁、李庆霞、赵越等)参与了本书的资料收集和整理工作,对他们而言这是极好的学习机会。感谢你们的成长!

本书的写作,从选题、大纲到成稿,都得到人民教育出版社学前教育编辑室主任刘雅琴女士的鼓励、鞭策、宽容以及极度耐心地等待,感谢她为此所付出的努力!感谢本书责任编辑刘峰峰女士所付出的辛勤劳动,尤其被她一丝不苟的工作态度所感动,为了一张插图照片、一段话、一个字而反复推敲……正是大家的共同努力和辛勤劳动,才使本书得以完成。

本书在编写过程中参考了有关专著和教材,谨此致谢。书中的不当之处,敬请读者指正。

邱学青

2015年2月8日于随园

目 录

第一章 幼儿园游戏概述	1
[学习目标]	1
[本章提要]	1
第一节 游戏的概念、特征与价值	2
第二节 游戏的基本理论	15
第三节 幼儿园游戏的基本理念	33
[思考与练习]	45
第二章 幼儿园游戏的指导	47
[学习目标]	47
[本章提要]	47
第一节 幼儿园游戏中教师的角色	48
第二节 幼儿园游戏的指导策略与方法	60
[思考与练习]	97
第三章 角色游戏的特点与指导	101
[学习目标]	101
[本章提要]	101
第一节 角色游戏的含义与结构	102
第二节 不同年龄班幼儿角色游戏的特点与指导	110
第三节 角色游戏的案例与分析	131
[思考与练习]	146

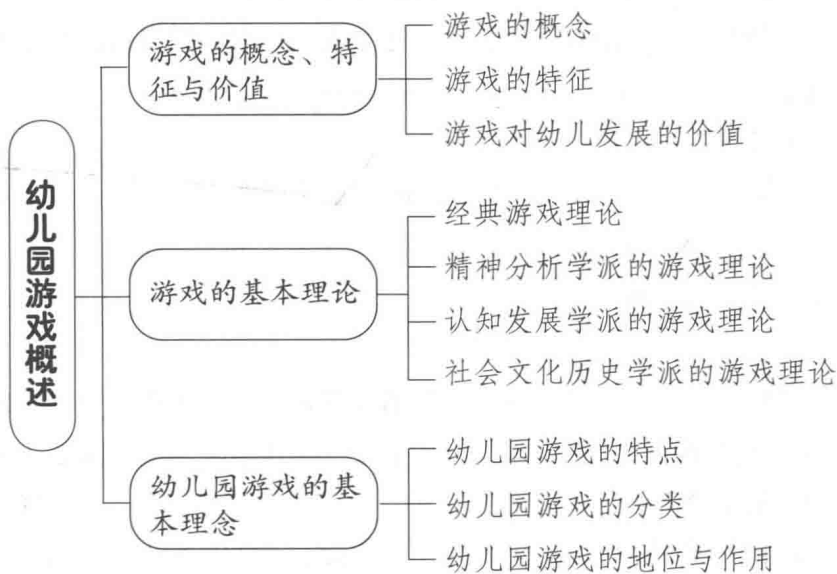
第四章 表演游戏的特点与指导	148
[学习目标]	148
[本章提要]	148
第一节 表演游戏概述	149
第二节 表演游戏的指导	157
第三节 表演游戏的案例与分析	167
[思考与练习]	181
第五章 建构游戏的特点与指导	182
[学习目标]	182
[本章提要]	182
第一节 建构游戏的含义与发展阶段	183
第二节 建构游戏的玩具材料与建构技能	187
第三节 建构游戏的特点与指导策略	198
[思考与练习]	224
第六章 智力游戏的特点与指导	226
[学习目标]	226
[本章提要]	226
第一节 智力游戏的含义、结构与特点	227
第二节 智力游戏玩具	229
第三节 智力游戏的指导	236
[思考与练习]	256
主要参考文献	257

第一章 幼儿园游戏概述

学习目标

1. 了解游戏的概念、特征与价值。
2. 了解游戏的基本理论，能初步运用所学理论指导实践工作。
3. 掌握游戏的特点、分类，形成正确的儿童观、教育观、游戏观。

本章提要



第一节 游戏的概念、特征与价值

一、游戏的概念

(一) 游戏的界说

“游戏就像爱一样，无法描述。”^①对游戏的解释，可谓仁者见仁，智者见智。英国社会学家霍普斯（Hoppses, 1984）认为：从体育的观点，游戏是一种运动，是体育运动的一种；从社会学的观点，游戏是社会结构和价值观的一种表现；从教育的观点，游戏和学习及教育有关；从人类学的观点，游戏是了解人类发展的途径。可见，游戏其实是一种复杂的活动，不同的研究者以不同的视角看待游戏，对游戏的解释各不相同。

什么是游戏？对于游戏这个概念，每个人都可以根据自己的童年经验说出很多概念。

游戏就是玩。

游戏就是玩“老鹰捉小鸡”“跳房子”“丢手绢”。

游戏就是开心、高兴、撒野。

游戏就是自由、随心所欲。

.....

游戏的概念非常多，给游戏下一个精确的定义非常困难。每个个体都有自己看待游戏的视角。语言学家、心理学家、生物学家、文化学家等从各自研究的视角出发给游戏下了很多的定义。

荷兰语言学家约翰·赫伊津哈（J. Huizinga）从语言学的角度提出：

^① 李淑贤等主编：《幼儿游戏与指导》，东北师范大学出版社1999年版，第5页。

“一个普通的囊括所有且逻辑上同质的游戏概念，是语言相当晚的创造物。”^①

德国教育家福禄培尔（F. W. A. Fröbel）认为：“游戏是儿童统整与总结知识、理解和感觉成一整体的方法。游戏是最高水平的学习，是儿童最富灵活性的活动。”^②

苏联心理学家维果斯基（L. Vygotsky）认为：“儿童在游戏中逐步理解自己、他人和宇宙，而且游戏过程是非常有组织性的。”^③“儿童因游戏活动而获得本质上的推进。”^④

美国心理学家布鲁纳（J. S. Bruner）认为：“游戏是为构成人类文化而进行的社会生活和技术性的准备。”^⑤

我国教育家陈鹤琴认为：“游戏就是工作，工作就是游戏。”^⑥

游戏是一个意义宽广的词汇，包含的活动和行为非常广泛，而且在儿童不同的年龄阶段所起的作用也不相同。有研究者提出：“应当以一种具有灵活性的方法来定义游戏，而且不应当限制对于游戏的解释。”^⑦并进一步提出可以从以下三个方面来定义游戏。

第一，作为一种倾向性的游戏。按照心理学上的倾向和定势，界定标志着游戏出现的倾向或定势，把游戏与行为的其他类型区别开来，包括内部动机、注意、探索、非文字行为、灵活性和积极主动的参与等。

第二，作为一种情景的游戏。按照情景，这种情景可能引起倾向或可能产生一种或多种被确认为游戏的行为，包括熟悉的、无压力的情景以及自由选择。

① [荷] 约翰·赫伊津哈著，多人译：《游戏的人》，中国美术学院出版社 1996 年版，第 33 页。

②③④⑤ [英] Tina Bruce 著，李思敏译：《幼儿学习与发展》，心理出版社 2010 年版，第 145、145、156、135 页。

⑥ 陈秀云、柯小卫编：《儿童游戏与玩具》，南京师范大学出版社 2013 年版，第 88 页。

⑦ [英] 尼尔·本内特著，刘焱、刘峰峰译：《通过游戏来教——教师观念与课堂实践》，北京师范大学出版社 2010 年版，第 5 页。

第三，作为一种可观察的行为的游戏。按照可观察的行为种类，行为种类以具体化的行为准则或更直觉的确认过程为基础。游戏通常按照皮亚杰关于游戏的三个发展阶段来划分，即机能性的、象征性的和有规则的游戏。这三种类型的游戏贯穿了整个儿童期。

不管是用哪一种定义来定义儿童游戏，儿童游戏行为的游戏性，都将贯穿始终。儿童的行为实际上构成了一个“从游戏到非游戏”的连续体。

（二）游戏的操作性定义

当我们没有办法说清楚什么是游戏，什么不是游戏的时候，可以通过“自发自愿、愉悦表情、角色扮演、玩具材料、假想动作”等几个指标来判断某种行为是否是游戏。

游戏是儿童在某一固定时空中，遵从一定规则，伴有愉悦情绪，自发、自愿进行的有序活动。“幼儿的游戏是一种外部可观察的行为，通过对幼儿的表情、动作、角色扮演、言语和所使用的材料的观察，我们可以判断幼儿是否在游戏中。”^①如图 1-1 中幼儿正在玩“医生开车上门服务”的游戏。他们戴着医生的帽子，穿着医生的服装。医院里面没有病人，他们就自己假想情节：“那我们就去送医上门。”于是开车到了娃娃家，说：“你们家娃娃该吃药了，该体检了。”他们的游戏中有角色、有情节、有材料、有语言、有动作，看起来非常投入。



图 1-1 医生开车上门服务

图 1-2 柜子后的女孩在玩快递公司的游戏，她是快递公司的收货员，正在收要快递的东西——空的糕点盒。可以看出，他们玩得非常开心，设想和

^① 刘焱著：《幼儿园游戏教学论》，中国社会科学出版社 1999 年版，第 67 页。

模拟了很多快递公司工作的情景，语言和互动非常丰富，拓展了游戏的内容。

可见，游戏是儿童在熟悉和无压力情境中的自由选择活动，游戏也是一种能强化儿童动机、专注、投入、创造等品质的积极主动的活动，游戏还是儿童自主再现和实践生活经验并遵从一定规则、伴有愉悦情绪的行为。



图 1-2 快递公司

二、游戏的特征

游戏具有自主性（自发、自愿、自由选择），愉悦性（快乐、愉悦、轻松的过程），虚幻性（幻想、虚构、假装），持续性（再现经验、重复体验、经验生长）等特征。这些特征吸引游戏者积极主动地参与游戏，并在重复体验和享受的过程中，不断更新经验。儿童需要游戏，游戏能激发并满足儿童的多种兴趣，也能满足不同儿童的不同需要，并在重复体验和享受的过程中，提升能力，丰富情感，不断体验游戏带来的挑战、困惑、冲突和成就，不断获得新经验。

（一）游戏是自发的行为，具有自主性

1. 游戏是自发的活动

游戏不受本身以外的诱因所左右，既不受食欲的动机支配，也不受社会要求或行为制约，是内部动机控制的行为。游戏能激发儿童“我要玩”的动机，而不是成人安排的，是儿童主动积极参与的活动，是一种自发的行为。是否玩游戏由游戏者自己决定。

2. 游戏是自愿的活动

游戏是游戏者实现自己意愿的活动，反映了游戏者的态度倾向。玩什么