

# 幼儿园小班娃娃家创造性游戏的研究

佟晶晶

(盘锦市实验幼儿园 辽宁 盘锦 124000)

**[摘要]**陈鹤琴先生曾经说过：“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。”游戏是幼儿最喜欢的活动。小班幼儿年龄小，能力尚欠缺，对成人的依赖性强。因此，在展开游戏的进程中，教师对其的影响力可谓巨大，理论知识及教学经验的丰富、环境材料的创建及提供，再加上有效的指导策略能更好地实现游戏的价值，促进幼儿的全面发展。因此，本文将对幼儿小班娃娃家创造性游戏——“今日吾家有喜”为研究主题，进行简单的分析研究。

**[关键词]**幼儿园小班；创造性游戏；研究策略

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.06.1390

刚入园的小班幼儿年龄小，各方面能力较弱，对大人的依赖性很强，教师对幼儿的影响是非常大的。在游戏过程中，教师应该做好活动环境的创造者、材料的提供者以及活动的支持者，适当并有效地对幼儿进行指导和支持，激发幼儿主动探索世界的兴趣，并引导幼儿改变自己的行为方式，成为游戏的主人，最终促进幼儿全面发展。

## 一、活动的开展及分析

### (一)“今日吾家有喜”之环境布置

确定游戏主题、制订游戏计划幼儿计划图定邦带着“新娘”和帮忙的人一起来到“娃娃家”。观察了一圈后，几个人坐下来，开始画计划。“婚礼”需要什么？“首先要有一个新娘啊。”定邦将想到的画了上去。这时许诺提出：“不对，要布置环境的。结婚的人会找我爸爸借彩灯，彩灯肯定需要的。”许诺也将自己的想法画在计划上。站在一旁的骏怡看着他们争来争去的样子，抢过画笔，说：“你们说的不对，结婚还要喝酒，新娘子还要撒糖，而且都弄得很漂亮的。”艾昕对他们说：“那我把你们的计划画在纸上吧，你们可以说说还需要什么，我一起画。”话音刚落，定邦说：“对了对了，还有红地毯、拱门……”其他幼儿纷纷点头赞同。

第一次制订的计划较完美。大家随后便开始动手实施计划。定邦、许诺、艾昕、骏怡都是勇于尝试、学习能力强且能较快接受新鲜事物的幼儿。艾昕善于总结、绘画，其他几个幼儿愿意配合她。艾昕绘的《幼儿计划图》就是这个游戏的核心。在制订计划的过程中，幼儿采用的是不断丰富、层层递进的表征策略，使整个计划图看上去十分清晰。对照计划图，幼儿一下子就可以知道自己需要干什么、需要的材料是什么。当计划图完成之后，艾昕作为绘制者自然而然地成了他们的领导者，三位助手也很愿意听“领导者”的话。

### (二)问题——游戏环境如何创设

游戏准备开始啦。第一件事是布置“婚礼”的场地。“婚礼”的场地需要红地毯，但是活动室里唯一的红地毯在“小舞台”中。骏怡以最快的速度冲到“小舞台”前，对里面的“老板”说：“你们的红地毯能借用一下吗？我等下叫定邦邀请你们喝‘喜酒’。”听到“喜酒”两个字，陈果想都没想就说：“拿去拿去。”有了红地毯后，接下来就是制作拱门了。许诺去“材料超市”找了两个圆筒，插上了海绵棒，形成了拱门。“婚礼”的场地有模有样了，但是“新娘”艾昕不满意，说：“彩链和彩灯都没有，马上要叫客人来喝‘喜酒’了，怎么办？”旁边的祺祺说：“我去想办法吧，你不要着急。”说完，他跑进“材料超市”中，找了好一会儿，从篮子里拿出了一些材料——彩球和瓶盖。祺祺拿出材料的瞬间，几个伙伴发出了惊叹：“哇，好漂亮啊，这个灯我没见过。”祺祺自制了一些小“彩灯”，准备布置在“婚礼”现场。骏怡小心翼翼地将制作好的“彩灯”挂在拱门上。至此，“婚礼”的场地布置好了。

在幼儿遇到不知道怎么布置环境时，教师没有马上介入。教师的等一等，是有意的，因为幼儿当时正在链接生活中的已有经验——“我看到的婚礼场地是怎样的”“我看到的结婚场景是怎样的”。幼儿观察材料，发现可以将海绵棒插进圆筒中从而制作拱门。彩灯是这个环境的亮点。

在“材料超市”，从来没有出现过与彩灯类似的替代物。祺祺是个很棒的小男孩，发现了彩球和瓶盖组合可以当作“彩灯”。祺祺的替代使用和二次创作，不仅提升了自我的经验，也为其他幼儿树立了很好的榜样。

### (三)“今日吾家有喜”之“婚礼”

“婚礼”顺利开始，扮演新娘的艾昕等待着“新郎”的“婚车”。在“新郎”到达以后，两位“新人”穿过拱门，开始走红毯，并走到拱门中央。彤彤正在红毯中间跳舞，丝毫没有“让路”的意识，艾昕只好落寞地往旁边走。“新郎”看到“新娘”往旁边走，也自顾自地往骏怡的方向走去。这时的彤彤依旧在红毯上跳着舞，丝毫没有停下来的意识。彤彤受邀来为“娃娃家”表演，是很尽职尽责的，即使“新娘”来了也没有停止跳舞。“新娘”“新郎”到达后显得不知所措，不知道接下来要干些什么，只能自顾自地走开了。在这个过程中，教师作为旁观者，没有介入游戏，但用录像的形式记录了下来。活动之后，教师将此段录像播放给幼儿看，请幼儿找找亮点及问题。“新郎”一下子就站起来并提出了问题：“我们回来，他们不让路。”接着教师将问题抛给幼儿：“你跟父母去参加婚礼时是怎么样的？”幼儿针对这个问题展开了激烈的讨论，最后雨欣提出：“我们可以在旁边跳舞。”“新娘”回“家”后还可以撒糖。”找到解决问题的办法之后，“新人”和其他幼儿表示可以试试这些办法。

幼儿的学习是以直接经验为基础的，《3~6岁儿童学习与发展指南》中也指出要“最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要”。活动后，教师采用回放录像、展示实物的方式引导幼儿展开讨论。值得注意的是，分享环节中，教师关注的重点不在于讨论的结果——解决问题的方法，更关注幼儿寻求解决问题方法的多样化。

## 二、幼儿的进步

通过分析“婚礼”活动，我们可以发现幼儿在以下方面的进步很明显。有效利用材料。教师发现幼儿在整个“婚礼”活动中除了利用基础性材料如桌椅外，还有意识地寻找各种低结构材料，通过替代、二次创造，装扮“新房”、装扮自己等。幼儿对材料做到了有效利用，最大化地发挥了材料的价值。

## 三、结论

在创造性游戏中，不宜操之过急。恨不得把所有知识和玩法都告诉幼儿，往往起不到很好的效果。当碰到问题时，不要怪幼儿不会玩，要自我反思，也许是我们的游戏设置还不够完善，或是我们的规则玩法脱离幼儿年龄特点。耐心地观察，做个有心的记录者，让幼儿成为游戏的主体。在发现问题中不断推进游戏，慢慢地，你会发现，创造性游戏会带来无限的想法与乐趣。

## 参考文献

- [1]付丽娜. 幼儿园创造性游戏的实践探究[J]. 新智慧, 2019, (16): 32, 35.
- [2]徐会君. 关于幼儿园创造性游戏开展的探究[J]. 科普童话·新课堂(下), 2019, (11): 30.