

三化游戏图：提升幼儿自定规则能力的实践研究

沃杭玉

杭州市景和幼儿园

DOI:10.12238/eces.v6i4.10723

[摘要] 大班是幼儿规则意识养成的关键期,没有规则的约束,就难以形成良好的习惯,游戏便无法发挥其应有作用。《3-6岁儿童学习与发展指南》指出:“5-6岁的大班幼儿能理解规则的意义,能与同伴协商制定游戏和活动规则。”因此,我们以剧情式体能游戏“陷空山无底洞”剧本为载体,引导和支持幼儿在游戏中自定规则。考虑到幼儿制定规则的主体性,特以幼儿喜欢的自绘游戏图的形式,利用游戏图自定规则、接受规则和遵守规则。本文从游戏现状、实施策略、实践反思与后续思考三块内容进行阐述,更好的帮助幼儿养成良好的规则意识。

[关键词] 三化游戏图; 自定规则; 剧情式体能游戏

中图分类号: G898 **文献标识码:** A

Trinitization of the game map: a practical study of enhancing young children's ability to set their own rules

Hangyu Wo

Hangzhou Jinghe Kindergarten

[Abstract] Kindergarten is the key period for young children to develop a sense of rules, without the constraints of rules, it is difficult to form good habits, and the game will not be able to play its proper role. The Learning and Development Guidelines for 3-6 year olds states: “5-6 year olds in kindergarten can understand the significance of rules and can negotiate with peers to formulate rules for games and activities.” Therefore, we use the script of the physical game “Bottomless Pit” to guide and support children to make their own rules in the game. Considering the subjectivity of children in making rules, we use a self-drawn game map, which is popular among children, to make, accept and follow rules. This paper elaborates on the current situation of the game, implementation strategies, practical reflections and follow-up thoughts in three pieces to better help young children develop a good sense of rules.

[Key words] three game diagram; self-set rules; drama physical game

引言

在幼儿教育的旅程中,规则意识宛如一盏明灯,照亮幼儿成长的道路。对于大班幼儿来说,这一阶段是他们构建规则意识的黄金时期。幼儿良好习惯的形成离不开规则的约束,而自定规则可以让幼儿愿意主动去遵守规则。游戏作为幼儿教育中不可或缺的部分,若缺乏规则,便无法有效发挥其积极作用。因此,我们需采取一些行之有效的方法,帮助幼儿提升规则意识。

1 游戏现状

剧情式户外自主体能游戏可以根据不同幼儿的身心特点转换剧本中各种各样的角色、通过观察与适当指导保证游戏顺利、高效进行。游戏前大班幼儿通过听证会讨论、投票环节,最终选定“西游记”中的《陷空山无底洞》为剧情式户外自主体能游戏创设的剧本。但是在游戏中笔者发现还是存在一些问题如表1:

表1 幼儿游戏现状

| | 游戏前 | 游戏中 | 游戏后 |
|------|--|---|---|
| 目标要求 | 幼儿自主有序选择线路 | 幼儿遵守规则挑战游戏 | 幼儿自主收整材料归位 |
| 游戏挑战 |  |  |  |
| 现状暴露 | 没有兴趣,游戏前在起点停留,乱插队现象,部分幼儿没有选择游戏线路。 | 游戏混乱,幼儿在场地来回走动,游戏关卡点聊天,没有遵守游戏线路的玩法、规则。 | 材料不会收整,游戏结束后,幼儿收拾意愿不强,有边收拾边玩的现象,材料区堆放杂乱。 |

2 内因追溯

2.1 教师主导偏重。游戏前幼儿参与不积极,根据现象分析,

原因是幼儿根据教师制定的线路、规则进行游戏挑战,失去了主动权,导致幼儿游戏欲望不高。游戏中幼儿没有自定规则的机会,对于成人提出的要求本身就有一定的排异性,导致幼儿对于规则的不遵守,出现一片混乱的原因。游戏后由于教师充当整理师的角色,导致幼儿对于收材料的责任意识不强。整个游戏规则以教师制定为主,忽视了游戏规则的社会化教育意义。

2.2规则意识不强。游戏前幼儿规则意识薄弱,凭自己兴趣出发,未按规定路线进行游戏,对于制定的规则不太关注与遵守。游戏中幼儿有一定的规则意识,但控制能力弱,不能有效地约束自己的行为。游戏后幼儿不会主动收整材料,部分幼儿经常在游戏场地游荡,还有部分幼儿故意躲避收整。

2.3技能学习过度。游戏前教师过度关注技能的掌握,会经常提醒幼儿动作姿势的要点。游戏中教师注重剧本的内容和形式,没有将剧情的玩法融入到运动中,幼儿无法真正的将剧本和体能结合起来。游戏后过于强调动作的学习和技能的提高,只关注幼儿的动作姿势,忽视了幼儿玩的天性和兴趣的激发。

为了促进幼儿自主运动和身体素质的提高,让幼儿在自主的状态下形成一定的规则意识,笔者以《陷空山无底洞》剧本的游戏图为载体,引导幼儿尝试自定游戏规则,并在游戏过程中不断补充和完善。

3 概念界定

剧情式户外自主体能游戏概念:剧情式的户外自主体能游戏,它通过剧情吸引幼儿游戏兴趣,构建幼儿社会性发展的技能。它可以选定一个剧本,创设多个剧情,进行户外自主体能游戏。与传统的幼儿园户外自主体能游戏有很大区别。传统的幼儿园户外自主体能游戏是让幼儿在较为开放、自由且安全的环境下探索与游戏。而剧情式体能游戏更加自主化,通过剧情融入,角色扮演,剧情表演等,更能给幼儿带来愉快的情绪体验,从而提高幼儿的运动技能,培养幼儿的挑战意识。

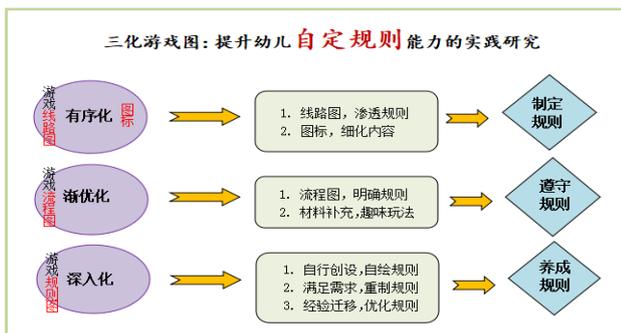


图1 三化游戏图提升幼儿自定规则能力的实践研究基本框架

三化游戏图概念:它是培养幼儿自定游戏规则为载体,幼儿通过游戏设计图或游戏玩法的策划设计游戏内容和规则的一个过程。幼儿可以通过对游戏线路图的制定对游戏线路进行确定,让游戏更加有序化;设计流程图进行闯关项目的位置设置,并对游戏中的游戏玩法进行优化,让游戏更加渐优化;幼儿在游戏玩法的难度进行升级,利用游戏规则图进行呈现,并对游戏的材

料进行分类摆放,自绘游戏图进行规则制定,让游戏深入化。幼儿在在游戏图上创设有趣的游戏玩法能让幼儿在追求挑战目标时遵循规则等。本文中的游戏图在整个游戏过程中培养幼儿自定规则的能力,从而达到养成良好的规则意识。

4 运用游戏图进行剧情自定规则的主要实施策略

4.1游戏(线路)图:制定规则让游戏有序化。剧情式体能游戏中,我们发现环境能影响幼儿的游戏行为,教育学家杜威曾说过:“要想改变一个人,就要先改变环境,环境改变了,人也就改变了。”在游戏中教师鼓励幼儿尝试将规则以游戏线路图的形式呈现,让规则在游戏环境中进行渗透,这样既能对各条线路清晰明确,还能让幼儿学会制定规则。

4.1.1游戏线路图渗透环境规则。在剧情式体能游戏的环境中,缺少暗示性游戏线路图,会让幼儿在游戏中无法准确找到对应线路的位置,这里可以制定一张线路图进行暗示,让幼儿游戏时一目了然。通过游戏规则渗透在环境之中,让环境暗示幼儿,替代教师的驱动。这样也充分体现了幼儿的自主性,从而帮助幼儿养成良好的规则意识,提高幼儿在游戏方向性和主动性,让游戏变得有序化。以下是幼儿挑战三条线路缺少游戏线路图时发生的案例:

表2 案例《是这条路吗》

| 案例 1: 《是这条路吗》 | |
|---|----------------------------------|
| <p>描述: 幼儿挑战三条线路的场地上,出现幼儿在三条路线起点犹豫,有的小朋友在边上阿呆,没有目的。还有小朋友提出“是这里吗?”“这是什么线路?”等问题。有一个小朋友提出:“要是有个游戏牌就好了。”</p> | |
| <p>思考:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 为什么幼儿对游戏线路不清晰? 2. 如何将规则明晰,线路确定? | <p>我在扮演孙悟空的时候,我不知道哪条线路是孙悟空的?</p> |

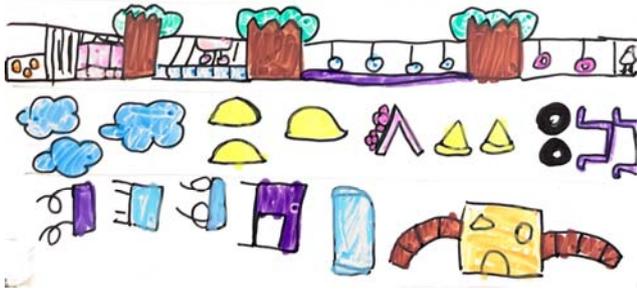
为了把自主权还给幼儿,教师将观察到的问题抛给幼儿。通过幼儿的讨论,最终将三条路线的对应角色以游戏线路图的形式进行绘制,既能够帮助幼儿清楚的了解三条路线的方位,又能激发幼儿参与游戏的欲望。孩子们分组进行线路图的绘制,最终三条线路的制定如图:

孩子们提出将线路图放置在路线起点明显的位置。这样做到了一个暗示作用,幼儿在游戏前可以看到游戏线路图,巩固游戏的规则,对于不知道线路规则的幼儿有很好的提醒作用。有了线路图,更能体现幼儿游戏的自主性,减少了教师在旁驱动的行为。通过自主选择游戏线路,培养了幼儿的自主意识、自主行为和自主能力。三条线路明确后,根据线路进行游戏玩法的选择,也是给予幼儿空间上的视觉区分。同时由于幼儿自己的亲身参与设计游戏线路图,使得他们对于各条线路的规则更加熟知,游戏中幼儿可以顺利、有序地进入游戏场地,保证各条线路的游戏相对独立及通道的畅通,避免了幼儿盲目地找寻各条线路的起点终点,避免了幼儿的插队无序行为带来的游戏干扰。这次游

戏线路相关规则的制定对于幼儿来说是对他们有着很好的内化作用,更能熟知线路规则。

4.1.2 游戏图标细化游戏内容。游戏图标能帮助幼儿在剧情式体能游戏中细化相关的游戏内容,增添趣味的游戏玩法。通过巧妙运用直观形象的图标,让幼儿以愉悦自主的方式感知规则、理解规则,进而帮助幼儿养成良好的规则意识。针对在剧情式体能游戏中幼儿的游戏表现,发现线路二沙僧挑战的游戏中,会出现角色混淆、角色手环乱丢、石头路上碰撞的现象。具体现象如下:

表3 案例《线路图标指定》



| 案例 2:《线路图标制定》 | 现状呈现 |
|--|----------------------|
| <p>片段一:《游戏手环》</p> <p>有的幼儿在游戏中带着悟空头饰在挑战沙僧的游戏线路;有的幼儿游戏完将角色手环丢在筐外。</p> | <p>角色混淆 材料乱放</p> |
| <p>片段二:《乌龟壳的秘密》</p> <p>幼儿在走石头山路的时候,从石头(乌龟壳)上快速通过或跟同伴抢道的现象。</p> | <p>没有趣味性</p> |

通过该案例,我们在思考,在接下来的线路中如何体现让幼儿对每条线路的规则意识增强呢?在规则的制定方面还可以利用直观形象的图标帮助幼儿感知规则。根据大班幼儿的年龄和认知特点,绘制图标是一个很好的方法,每条线路要结合幼儿的想法进行图标的创设,孩子亲力亲为,利用图标共同布置环境。幼儿讨论商量后,决定分别绘制“八戒摘桃子”“沙僧勇闯陷空山”“悟空大战后花园”等线路图标,这样就能解决以上问题。游戏图标设计表如下:

表4 游戏图标设计表

| 线路名称 | 制定人员 | 图标名称 | 图标设计图 | 图标作用 |
|---------|--------|---------------|-------|---------------------------------|
| 八戒摘桃子 | 小宇、熙熙 | 名牌、桃子图标 | | 一目了然,知道线路名称和位置。 |
| 沙僧勇闯陷空山 | 小鱼儿、包包 | 沙僧图标、老鼠精的石头图标 | | 选择所扮角色的图标,从而增强幼儿的角色意识,增添游戏的趣味性。 |
| 悟空大雨后花园 | 瑞瑞、奥利奥 | “请放到筐里来”的提示图标 | | 提醒幼儿用完手环后把手环放到指定的筐里,养成文明的好习惯。 |

清楚地游戏图标可以帮助幼儿细化游戏内容,制定游戏规则。在游戏图标的提示下,幼儿会顺利有效地进行游戏。幼儿通过对图标的绘制,将三条线路的规则进行梳理制定,让幼儿对每条线路的规则意识有所增强。

4.2 游戏(流程)图:遵守规则让游戏渐优化。规则是游戏本质的特征,所有的游戏都具有规则性。在幼儿开展剧情式体能游戏时,如果没有规则,没有幼儿的规则行为,就没有游戏可言。遵守游戏规则可以维护良好的游戏秩序,使游戏保持有序、稳定的状态。而一张简单明了的游戏流程图既能帮助幼儿了解即将挑战的游戏有哪些内容,还能帮你梳理游戏流程的先后顺序,让挑战者的思路更清晰、逻辑更顺畅,更加愿意去遵守游戏规则。



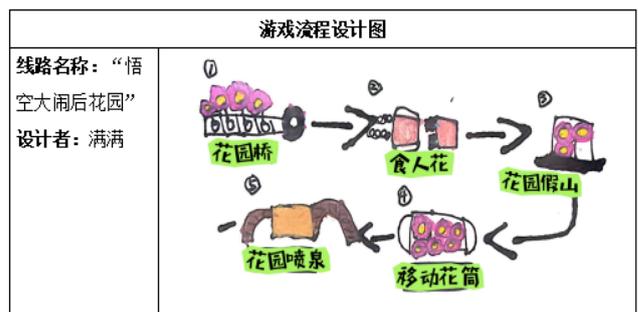
图3 流程图

表5 案例《趣味流程图》

| 案例 3:《趣味流程图》 | 无添加 ⇄ | 游戏流程图 ⇄ | 游戏流程图+游戏材料 |
|--|--------------|---------------------|------------|
| <p>有的悟空,忘记绕食人花,但一看到流程图,就会及时对自己调整游戏行为;有的悟空从“花园假山”直接转到“花园喷泉”,忽略了“移动花筒”的游戏内容。</p> | <p>无规则游戏</p> | <p>“悟空大雨后花园”流程图</p> | <p>登妖塔</p> |
| | 无所事事、乱玩 | 有方向、有目标 | 更有选择性、挑战性 |

简单的流程图胜过千言万语的讲述。在游戏时,如果幼儿不明确游戏的玩法或流程,就会出现无所事事、乱玩游戏的现象,在该线路玩法中,我们采用图文结合的方式绘制悟空角色挑战的流程:花园小桥→食人花→花园假山。在该游戏区贴上流程图,幼儿看到后自然而然就明白了。拥有游戏流程图的环境中,幼儿会有游戏的方向和目标,对游戏线路中的关卡不容易弄混或落掉。

表6 游戏流程设计图



幼儿在“悟空大战后花园”线路的最后环节经常忘记迷宫无底洞,有些幼儿忘了回头继续挑战,有些直接忘记略过。针对幼儿经常遗漏的游戏关卡,教师引导幼儿进行思考原因,游戏的趣味性以及挑战的难易程度。经过幼儿讨论,对问题的分析,最终认为“迷宫无底洞”游戏的挑战性不够,游戏性缺乏,在技能体现方面不够突出,比如发展跑,需要跑出趣味。幼儿一致决定绘制一张材料补充游戏图,增加导引牌,指引“迷宫无底洞”的游戏。增加复活墙,需要三条路线都挑战成功,方可集一张复活卡,得到三张复活卡可换一张主人卡,主人卡的工作内容就是可以在幼儿游戏中提醒、监督规则的工作人员。这样避免了游戏场地空置,导致挑战任务完成不了。针对跑,在游戏图上又设计新材料,将跑的关卡增加了“捉妖袋”的材料,既能保证跑的趣味性,又助推幼儿游戏的技能发展。在游戏图绘制完成后,幼儿对于“迷宫无底洞”关卡的挑战更加清晰,挑战频次明显上升。如下图:

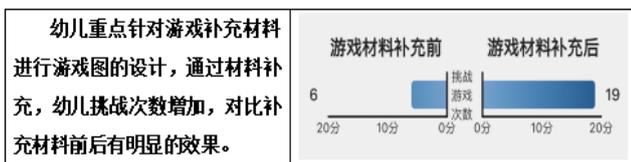


图4 幼儿挑战“迷宫无底洞”的频次对比图

通过挑战游戏的频次对比图,可以发现,增添材料后的挑战次数大于增添前的挑战次数,以6比19的比分呈现。说明对于本次游戏材料补充的游戏图设计,成功的提高了幼儿挑战的欲望以及游戏的趣味性。

游戏流程图的呈现,对本班幼儿来说,是帮助游戏梳理方向以及玩法的重要工具,通过自己绘制游戏流程图,补充材料,达到了超出预期的效果。游戏中幼儿愿意主动遵守游戏规则,会根据事先制定的玩法进行挑战,挑战成功后表现非常兴奋,体验到游戏的乐趣。幼儿的规则意识也在一步步的养成。

4.3 游戏(规则)图:养成规则让游戏深入化。心理学家皮亚杰认为,游戏规则是由儿童自己商定的,一旦确定了规则,参加的人就有义务遵守它。大班幼儿已有一定的生活经验,幼儿自主生成的规则并不是一种强制的规则,他们可以通过交流和讨论共同制定游戏规则。通过前期铺垫,本班幼儿在绘制游戏图方面有一定基础,现在可以将幼儿自己的想法完全以游戏图的形式呈现出来,深化游戏内容,养成规则意识。接下来以三步自定游戏规则。

4.3.1 创·自绘游戏规则图。自绘游戏规则图的形式是教师与幼儿共同讨论产生规则后,幼儿自主结伴设计游戏规则,并绘制游戏规则图。以“沙僧勇闯陷空山线路”的游戏挑战中遇到的规则问题进行游戏规则图的绘制。

通过一起讨论制定道具拿取的游戏规则,幼儿根据已有的生活经验,在大家的讨论下,“沙僧勇闯陷空山”线路的游戏规则产生了:只能有6个人扮演沙僧,先到先得,其他幼儿可以在该

线路挑战其他角色,如老鼠精等。随后幼儿自主结伴,设计了挑战的人数图标、拿取道具的规则。最后,我们把规则图粘贴在线路中比较显眼的地方。如下:

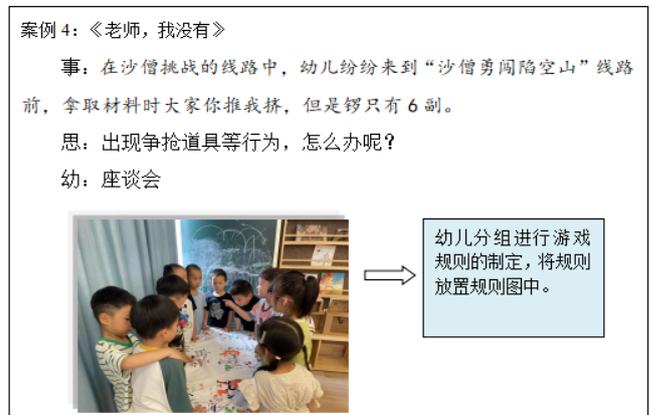


图5 案例《老师,我没有》

表7 线路规则图

| “沙僧勇闯陷空山”线路规则图 | | |
|----------------------|--|-------------------------|
| 制定规则人员: 小鱼儿、小宇、淇淇、小柚 | | 1. 材料先到先得。 2. 扮演老鼠精。 |

由于规则是大家约定俗成的,游戏规则图是幼儿自己设计的,所以在游戏时,大家都乐意遵守规则,规则意识逐渐增强,游戏也就能更顺利地开展了。

4.3.2 需·重制游戏规则图。满足需求游戏规则图可以很好的将一个游戏或一个区块的游戏规则表示清楚,幼儿通过规则图示就可以明白该游戏线路需要怎么玩,注意哪些规则。在剧情式体能游戏“沙僧勇闯陷空山”线路中,一段对话引起了幼儿的关注:

案例5:《一场对话》

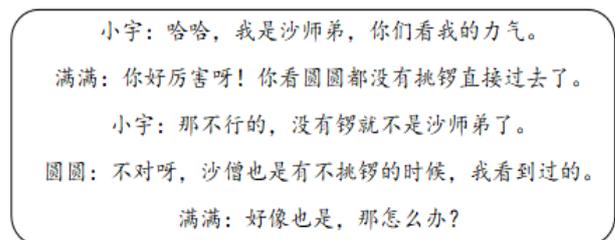


图6 案例《一场对话》

表8 规则图



针对以上对话,大家展开了交流,重新制定规则,在沙僧线路的规则图里贴两种图示,幼儿可自主选择其中一种规则。就这样,既满足了幼儿的需求,又使规则在讨论中自主生成。

幼儿规则的养成是一个循序渐进的过程。由于部分幼儿生活经验少,自己制定游戏规则时,不能事先预知活动中可能出现的各种问题,导致自定规则不够完善,在执行过程中暴露出各种问题。教师要因材施教,在玩法创设中尊重幼儿不同层次性、不同趣味性的设置。完全展现幼儿个性化需求,满足幼儿的创设欲望。

4.3.3 迁·优化游戏规则图。游戏规则图的内容往往根据幼儿的问题提出进行优化,在游戏中,幼儿会不断的遇到问题,提出问题,对于一些解决方式可以融入到规则图中,将规则进行完善。

表9 案例《线路规则图的完善》

| “沙僧勇闯陷空山”线路规则图的完善 | |
|--|---------------------------------------|
| 事：在剧情式体能游戏结束后。 | |
| <p>幼(问题板)提问：</p> <p>“老师，我们场地的材料太多了，有些小朋友都没有放好就走开了。”</p> <p>师回答：把问题抛给幼儿</p> <p>“这些规则是你们自己制定的，而且还在分组进行相关材料的整理了呀。还是不行？那你们觉得该怎么办？”</p> | <p>幼儿游戏后将发现的问题以便签纸的形式记录下来，贴到问题板上。</p> |

教师鼓励幼儿运用已有生活经验来解决问题。其中有幼儿表示可以分类进行摆放材料。于是,幼儿以小组的形式,绘制了不同种类的材料图,分成了大型器械类、小型器械类、自制器械类三个图标,并贴在三个材料架上。材料图如下:

这样,幼儿在归类整理时清楚许多,节省收整的时间。作为教师,我们应鼓励幼儿利用已有生活经验,活用游戏图,自定角色游戏中的规则,成为游戏的小主人。通过实践发现,规则图在大班剧情式体能游戏中的巧妙运用,大大减轻了教师在指导幼

儿游戏时的负担。直观形象的图标展现在幼儿面前,提醒幼儿遵守并执行规则。教师应大胆鼓励幼儿在游戏中自主创造、自绘游戏图、自定规则。

5 实践反思与后期推进

5.1 实践反思。

5.1.1 对于游戏本身。游戏图在剧情式体能游戏中能让整个游戏有一定的规则性。在游戏活动中幼儿通过多次的发现和调整掌握了怎样制定规则和运用规则,享受到自主选择、自主决定的权利,充分体验了游戏的公平、公正与互惠,游戏活动让幼儿感到快乐、满足、充满成就感。在走、跑、跳的运动技能上有一定的提升,让幼儿体能得到一定的锻炼。

5.1.2 对于儿童本身。游戏图让幼儿在游戏活动中得到了体验和收获。通过幼儿对游戏规则制定,能够积极参与游戏,并能自主选择路线进行挑战。在规则制定中,尊重幼儿本身的想法,以游戏图的绘制呈现并实施。幼儿还通过与他人讨论,学会表达自己,把自己的想法以游戏图的形式进行表征。通过游戏图的解释,在游戏中理解他人,学会了处理矛盾和解决冲突,从而养成良好的学习品质,丰富幼儿的交往经验。幼儿还会利用游戏规则作为评价同伴游戏的载体。从评价中可以了解到在体能游戏中幼儿对于自定规则的体验和困惑,通过讨论、交流有针对性解决幼儿的困惑,丰富制定规则的经验。

5.2 后期推进。通过游戏图幼儿在剧情式体能游戏中愿意接受规则、遵守规则,但是运动技能是不可或缺的一部分,幼儿在运动技能的发展上体现不够有效化。所以,接下来我们可以利用游戏图的作用帮助幼儿在运动技能上有一定的提升,可以利用游戏图设计每个核心经验的游戏玩法。通过幼儿的想象,将运动挑战的多样化进行创设,满足幼儿的需求,让幼儿的身心都能得到发展。

6 结束语

总而言之,幼儿规则意识的形成不是一蹴而就的,而是持之以恒的。在上文中我们对提升幼儿规则能力进行了一定的研究,在实践中,需要教师的助推,利用游戏图的作用帮助幼儿在游戏中的学会自定规则遵守规则,发展幼儿社交能力,并提高幼儿的身体素质。在剧情式游戏中体现幼儿的主体性,幼儿的规则意识得到不断的提升。

[参考文献]

- [1]郝娟.幼儿园自主游戏中幼儿学习品质培养研究[D].山东师范大学出版社,2019.
- [2]刘焱.儿童游戏通论[M].北京师范大学出版社,2008:1.
- [3]郭雨榕.大班幼儿自主游戏自定游戏规则的研究[D].四川师范大学出版社,2017.
- [4]李季湄,冯晓霞.《3-6岁儿童学习与发展指南》[M].人民教育出版社,2014.

作者简介：

沃杭玉(1990--),女,汉族,浙江杭州人,一级教师,本科,从事学前教育研究。