**让娃娃家玩起来**

 **——娃娃家的创设读后感**

 **记录人：王小莉**

角色区游戏是幼儿园区域活动的基本组成部分，其中“娃娃家”是经久不衰的典型角色区游戏。从观念上来说，几乎没有人不认同“娃娃家”是幼儿最喜爱的游戏之一。但事实上，如果我们细心观察，不难发现许多幼儿在“娃娃家”常常处于无事可做的状态，要么在“家”做一些单调的工作，要么就频繁外出，流连忘返。“娃娃家”的游戏主题一般包括两个方面：一是家庭生活，如做饭、吃饭、照顾小宝宝、整理房间、洗涤衣物等；一是与其他区域相联系而生发出的活动，如幼儿外出去“餐厅”吃饭，去“菜市场”买菜，去“医院”看病，去“理发店”理发，去“超市”购物等。应该说，其他角色区的存在拓展了“娃娃家”的游戏主题，但如果幼儿只对参与其他角色区有兴趣，而对“娃娃家”里的活动反应比较消极，那就值得我们反思了。理想的“娃娃家”游戏应该是幼儿首先能够在“家”里兴致勃勃地游戏，然后通过互动、想象，与日常生活情节相联系，生发出一系列与其他角色区相关的活动。但现在的问题是，幼儿在外玩得很开心，在“家”里却玩不起来，原因何在?

 在很多幼儿园，“娃娃家”的典型场景是这样的：一张床，床上有一个布娃娃，有一张小桌子，两张小凳子，桌子上有缩小,版的燃气灶、碗、盘、勺子、奶瓶以及各种塑料蔬果等。有的幼儿园还会用纸箱或纸板制作一些诸如微波炉、电视机、冰箱之类的家用电器。单单看“娃娃家”的场景，我们就可以推想幼儿可能开展的活动：抱娃娃，喂娃娃吃东西，在桌子上摆弄蔬菜、水果和碗盘，开关家用电器。这些活动对于幼儿动作的要求比较单一。由于所有物品都是现成的，没什么变化或延展活动情节的余地，幼儿无需太长时间就可以一一玩遍，接下来就无所事事了。如果多玩几次“娃娃家”游戏，幼儿更玩不出什么新花样，要么简单重复，兴味索然，要么向“外”发展。

 “娃娃家”游戏是幼儿在教师特意营造的家庭情境中通过动作和语言来扮演角色，使用游戏材料进行角色互动，展开游戏情节的活动。所以，角色、材料、动作和情境是“娃娃家”游戏的基本要素。幼儿自出生起，每天都在家庭中吃、穿、住、玩，他们对家庭生活有着丰富的经验。因此，幼儿可以在“娃娃家”开展什么活动主要依赖外在游戏环境的支持，尤其是游戏材料的支持，他们的行为很容易受到材料本身所预示的功能的限制。不同的材料营造着不同的游戏情境，暗示着不同的活动方式，制约着游戏者的角色行为。例如，手推车暗示幼儿可以推车外出购物；各种类型的衣服示意幼儿可以给娃娃穿脱衣服或整理衣物，练习扣纽扣、拉拉链、系鞋带；一把小锤子可能生发出修理活动；筷子可以让幼儿练习夹东西；纸杯、吸管、小豆子会让幼儿想到请客人喝珍珠奶茶；橡皮泥意味着幼儿可以拿来做糕点、面食；漂亮的蛋糕盒可能让幼儿想起庆祝生日，等等。在很多幼儿园，教师往往满足于使“娃娃家”看起来像现实中的家：彩色的地毯，温暖的靠垫，可爱的装饰品，迷你的厨具、家具、电器等，这些常用的家庭设施是他们创设“娃娃家”场景的基本选择。他们通常认为，只要创设这样一种家庭环境，幼儿就可以按照自己的生活体验来开展游戏了。而实际上，这样的环境虽然能让幼儿感受到家庭的氛围，却不能暗示他们做些什么。无论娃娃家与真实的家庭有多接近，如果缺乏可供幼儿动手操作的材料，幼儿必然陷入无所事事的状态。例如，做饭是“娃娃家”的传统活动，虽然教师为幼儿准备了灶台、锅、碗、刀具以及各类逼真的塑料蔬菜、精心缝制的饺子等，可是面对成形的食物，除了摆放、排列，幼儿还能做什么呢?如果教师准备的是纸片、橡皮泥、石子、草、树叶等材料，幼儿就可以择菜、切菜、做面条、包饺子、做糕点、炖肉……幼儿只有自主进行大量的切割、翻炒、盛放等活动，做饭才有乐趣可言。 可见，“娃娃家”留不住人的根源在于游戏材料。游戏材料在数量、种类、可操作性上的不足是导致“娃娃家”游戏缺乏吸引力的关键原因。一部电话机对“娃娃家”游戏来说，就比一台电视机更有意义，毕竟电话机可以让幼儿拿来练习拨号、假装打电话，而电视机只能作为摆设。芬兰的儿童教育家苏塔玛曾经指出：“一种理想的游戏材料是操作性的器件而不是消极的占有物”，就是强调了幼儿游戏中操作材料的重要意义。再进一步分析，操作材料还存在着可操作性程度的不同。可操作性强的材料相对来说更富于变化，幼儿可以用更多的动作类型和方式来操作这种材料，故而摆弄的时间也更持久。例如，一根真黄瓜的可操作性就要强于一根塑料黄瓜。虽然塑料黄瓜也可以诱导幼儿做模仿性的切、夹、吃等动作，但真黄瓜除了可以满足这些操作要求外，还可以由整体变成部分，由大变小，变换形状。而这些变化会给幼儿带来新奇的感受，使游戏更有趣味。因此，为了丰富“娃娃家”里的活动，教师应多投放一些操作材料，尤其是可操作性强的材料。那些成品游戏材料虽然外形逼真，但功能固定，用法单一，留给幼儿自由想象和创造的空间较小，幼儿不容易根据需要进行象征性改造。而非成品游戏材料，尤其是一些废旧物品，如包装盒、瓶子、布头、棍子、石头、树叶、木块等，可以一物多玩，具有灵活、多功能、耐用、成本低等优点。很明显，非成品游戏材料比成品游戏材料的可操作性更强。在“娃娃家”游戏中，教师可多为幼儿准备一些用法多变的非成品游戏材料。

 此外，“娃娃家”游戏材料长期得不到更换也是导致游戏主题单一的原因。游戏材料长期不变，幼儿的游戏内容为材料所限，他们的游戏就会在原有水平上停滞不前。“娃娃家”里的游戏材料并非越多越好，教师可以根据幼儿的游戏情况分期分批地投放。比如，当幼儿对切菜、做糕点渐渐失去兴趣时，教师可增加一些毛线团，这样幼儿的兴趣就会自动地转向这些新材料，生发出一些与毛线团有关的编织、缠绕、捆绑等活动，也可能将这些新活动与原来的活动相结合，创造出更为丰富、高层次的游戏内容。当幼儿对某些材料不再触碰、熟视无睹时，更新材料就变得势在必行。因此，及时更新游戏材料是使“娃娃家”游戏保持吸引力的重要策略。

 “娃娃家”作为几个常设角色区中的一个，它所存在的问题往往在其他角色区中也能得到印证，如“医院”游戏中的医生、“超市”游戏中的营业员，在没有病人和顾客时也常常无所事事或东游西逛。角色游戏作为一种通过幼儿模仿、想象、扮演角色，创造性地反映现实生活的游戏形式，它的突出特征是社会性。因此，很多教师把角色游戏定位为发展幼儿社会性的游戏活动，认为角色游戏主要应强调幼儿之间的交往，幼儿对游戏材料的操作不是角色游戏的重点，由此，他们忽略了角色区操作性游戏材料的设计与投放。确实，角色游戏是一种鼓励幼儿交往的活动，但问题在于，如果缺乏操作性游戏材料，幼儿无事可做，他们之间交往的主题是什么呢?他们又该怎么交往呢?幼儿只有拥有可以动手操作的材料，才可以清楚地用行为界定自己的角色，从而产生合作、交往的需要。因此，在角色区，操作可以说是交往的基础。要解决“医院”的医生在没有病人光顾时的左顾右盼，“超市”营业员在没有顾客时的百无聊赖等问题，增加操作材料与及时更新材料是关键。

 幼儿操作游戏材料的过程其实是一种获得信息的过程。幼儿会按照自己的发展水平通过游戏活动“破译”游戏材料所蕴含的信息。与集体教学活动不同，区域活动是一种典型的教师“间接教”的活动，教师对活动的调控主要表现在游戏材料的投放上。把游戏材料作为改进活动的切入点，不仅对角色区游戏有意义，对其他区域活动也有价值。