



融入童话元素的户外游戏场设计实例

杭州市桃源幼儿园 陈 轲 郑小青

《3-6岁儿童学习与发展指南》明确指出:幼儿每天的户外活动时间一般不少于两小时,其中体育活动时间不少于1小时,季节交替时要坚持。目前幼儿园存在户外环境缺乏情境性、游戏活动缺乏趣味性、氛围创设缺乏人文性等问题,由此我们提出了变革幼儿园户外场地的新构思,充分挖掘童话中人物、情节、场景和法宝四个元素,形成了四大类型的户外童话游戏场,让童话与游戏牵手,用童话为孩子开启崭新的户外游戏世界。

一、“科学探究类”户外童话游戏场

1. 目标指向。以数学、科学领域中的知识为主要内容,通过主题探究体验构建知识经验,帮助幼儿保持良好的探究欲望,掌握一定的探究方法。

2. 童话与游戏契合点:童话场景。童话场景一般有森林、大海、城市、乡村、城堡、仙境等,有的场景是现实存在的,有些场景是虚构想象的。如孩子们在游戏时将戏水池想象成海洋,将沙池想象为藏宝之地,将大型玩具想象为城堡。

3. 场地特点。所选的场地环境与童话中的场景有高度相似之处,以此激发幼儿的参与欲望,沙池、水池是场景类童话游戏场建构的首选。

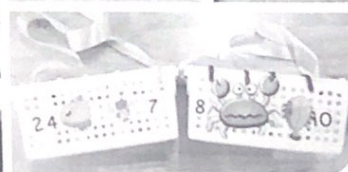
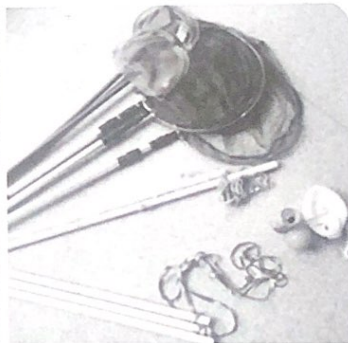
4. 材料选取。场景类童话游戏场中的材料会诱发动手的冲动,将其运用到探究类游戏场中,孩子们可以玩出不同花样,在玩中体验科学现象,发现科学原理。

案例1:“猴子捞月”户外童话游戏场

童话与游戏的契合点:在水中捞物是孩子热衷的一项活动,本游戏场的设计截取猴子捞月中“捞”这一有趣的动作,将“捞月”替换成游戏中用网兜捞水中的球。

场景:20平方米的戏水池,用轮胎和梯子搭建水上平台,在戏水池旁边的树上布置“猴子捞月”的场景。

材料:捕捞工具(网兜、纸篓、磁铁鱼竿、S钓鱼竿),打捞物(彩色海洋球、仿真水生动物),辅助物(轮胎、梯子、大型建构玩具)。



游戏参考:(1)数学类游戏(按数字捞月,按数字捞鱼,按颜色标记分类,按颜色和数量分类等);(2)科学类游戏(浮力游戏、磁力游戏等);(3)动作类游戏(打捞游戏、垂钓游戏、过桥游戏等)。

二、“社会交往类”户外童话游戏场

1. 目标指向。以人际交往和社会适应为主要内容,创造幼儿交往的机会,让幼儿体会交往的乐趣,引导幼儿学习交往的基本规则和技巧,形成关心、尊重他人的品质。

2. 童话与游戏契合点:童话人物。童话中的人物被赋予了善良、正义、勇敢的特质,能给孩子传递正能量,使其获得积极发展的驱动力。用童话人物

的行为和性格影响孩子的行为和性格,这是童话人物与社会领域发展目标的契合点。

3.场地特点。童话中的人物往往出现在森林、海洋、城堡、农庄等地。于是,我们选择相对比较安静,有围合感和归属感的场地,例如小木屋、帐篷、灌木丛,等等。

4.材料选取。偏向人物经典外形特征与代表性行为,便于幼儿对童话人物行为进行模仿与想象。例如小红帽童话游戏场中,红帽子、做点心的材料都是必不可少的。

案例2:“小红帽”户外童话游戏场

童话与游戏的契合点:可爱、善良的小红帽形象,以及小红帽和外婆间浓浓的亲情,与幼儿社会交往类游戏中表现的真诚、善良品质相契合。“小红帽”在送点心的角色经历中,体验真善美的情感。

场景:设置小红帽的家,在游戏场中放置小红帽、大灰狼、猎人形象;在一条隐蔽的小道上布置小红帽遇到大灰狼的惊险场景。

材料:红色儿童帽若干顶;在林间小路上用皮筋拉起错综复杂的折线,挂上小铃铛,营造路遇大灰狼的惊险。另外,准备废旧锅铲,石头堆砌的灶台,厨房果蔬边角料以及石头、砖块、木棍、树枝等。



游戏参考:(1)角色扮演类(扮演小红帽、大灰狼、猎人等角色开展游戏);(2)模拟生活类(利用家的环境,开展厨房生活模拟游戏);(3)体能类(小心越过各类障碍,完成挑战任务)。

三、“运动体能类”户外童话游戏场

1.目标指向。主要从幼儿动作发展角度出发,通过走、跑、跳、攀爬、悬挂等肢体动作的练习,锻炼幼儿的平衡能力,促进动作协调灵活,达到一定的力量和耐力练习目的。

2.童话与游戏契合点:童话情节。童话情节变化起伏、趣味横生,吸引孩子去倾听,去阅读,去幻想。童话中挑战、悬念、滑稽的情节是孩子最感兴趣、最易模仿和理解的,所以我们将此类童话情节作为开发游戏的契合点。我们的运动体能类活动倾向于挑战幼儿的耐力、坚持性等。用童话中的情节贯穿运动体能类的游戏设计,更加符合孩子的学习特点。

3.场地特点。由于体能类游戏涉及奔跑、跳跃等大肌肉动作群的发展,场地相对比较宽敞,材质以塑胶、草地为主,保证孩子游戏的安全性。在场地的布置上以流线型为主,符合故事情节的线性发展特点。同时,也是体能类活动中“闯关”常用的布置形式。

4.材料选取。对于情节比较单一、具象的故事,可以选取童话中较为有趣、突出的言行作为材料提供的线索;情节相对复杂的故事,我们采用“闯关”或借助挑战道具来保证游戏的连贯性和递进性。

案例3:“绿野仙踪”户外童话游戏场

童话与游戏的契合点:《绿野仙踪》故事情节曲折惊险,暗藏挑战与悬念,与幼儿户外健康类游戏有异曲同工之处。我们将枯燥的肢体动作与生动的童话情节结合,游戏中有童话,童话中有游戏。

场景:平坦的塑胶场地、草地、灌木丛,翡翠城(大型玩具改造而成),固定器械群(集合了攀爬、悬挂、平衡等功能),童话中的形象:多萝西、狮子、稻草人、铁皮人。

材料:能量环(彩色发圈)、木梯、轮胎、木板、软垫、木桌等。



游戏参考:(1)第一层次,单一固定项目闯关,遇到一位童话中的人物,获取一个能量环。(2)第二层次,多个固定项目任意组合闯关,遇到多位童话中的人物,获取多个能量环。(3)第三层次,自由搭建木梯、轮胎和桌椅等低结构运动器材,组合成难度较低的新路线,自主分配能量环,组合闯关。(4)第四层次,自由搭建木梯、轮胎和桌椅等低结构运动器材,连通各个童话人物,组合成较高难度的新路线,自主分配能量环,自主组合闯关。

四、“艺术创想类”户外童话游戏场

1.目标指向。以童话中的审美体验为主要内容,引导幼儿感受环境中的艺术美,并能创造性地表现,增强幼儿自我表达的信心。

2.童话与游戏契合点:童话法宝。童话中的超能力非常吸引幼儿,那些超能力来自于各类法宝,比如《神笔马良》中的神笔,《阿拉丁神灯》中的神灯,《小魔仙》里的魔法棒,等等。这些法宝正如孩子们游戏时的玩具,变化多端。

3.场地特点。根据法宝的特点,选择利于发挥法宝特质的开放性、散点状场地,例如地面、涂鸦墙是神笔发挥魔力的地方,舞台、森林是魔法棒发挥

威力的地方。

4.材料选取。以各类法宝为主,围绕同一类型的法宝建构多种相似物,在游戏中探究各种相似物的使用方法、效果。

案例4:“神笔马良”童话游戏场

童话与游戏的契合点:马良的神笔具有超能力,孩子们对这支神笔非常向往。将神笔作为该游戏场建构的一个切合点,提供丰富的作画工具与各种质地的场地,让孩子体验不同作画工具带来的不一样的美术效果。

场景:平坦的水泥地,户外涂鸦墙,沙池,石头堆,林荫小道,美术阳光房。

材料:笔类(彩色粉笔、海绵笔、地书笔、毛笔、颜料笔、水枪等),辅助材料(颜料、油桶、画布、画纸)。



游戏参考:墙面作画“快乐粉刷匠”,布面作画“彩色的瀑布”,地面作画“大师的画”。

本文系2014年浙江省教育科学规划研究课题(立项编号:2014SC011)的研究成果之一