

# 民间游戏在幼儿园课程中的开发与利用

## ——基于云南楚雄 Y 幼儿园的个案研究

陈晓雨 陈子琳

昆明学院 云南 昆明 650200

**【摘要】**：本研究以云南省楚雄彝族自治州 Y 幼儿园为个案，综合运用文献法、访谈法、观察法等方法，系统探究民间游戏在幼儿园课程中的开发与利用路径。研究发现，Y 幼儿园通过“三阶筛选”机制整合民间游戏资源，依托“游戏化—生活化”融合策略实现民间游戏与一日活动、主题活动的有机融合，显著促进幼儿动作、社会性、文化认同与语言能力的发展，并形成园本课程、特色玩教具等成果。同时，研究揭示出教师文化认知不足、幼儿参与障碍、资源供给矛盾及家园社协同薄弱等问题。据此，提出构建分层赋能教师体系、推行本土化游戏改编、建立多元资源供给机制等建议，为民族地区幼儿园民间游戏课程化提供参考。

**【关键词】**：民间游戏；幼儿园课程；个案研究

DOI:10.12417/2705-1358.26.04.015

### 1 问题提出

《中国教育现代化 2035》《学前教育法》及《3-6 岁儿童学习与发展指南》均强调教育活动应“生活化、游戏化”，并提出利用民间游戏传承民族文化，为其融入课程提供政策依据。其次，实践中存在“课程游戏化”与“游戏课程化”的范式争议，民间游戏融入课程常面临内容单一、教师引导不足、幼儿自主性受限等问题，教育价值未能充分实现。最后，楚雄 Y 幼儿园作为省级示范园，长期探索彝族民间游戏与课程融合，已形成初步成果，为民族地区民间游戏课程化提供了典型样本。

### 2 文献综述

#### (1) 核心概念界定

1.民间游戏：本研究中的民间游戏特指彝族传统游戏，需经过教育化改编以适配幼儿发展需求。

2.幼儿园课程：采纳冯晓霞的定义，即“实现幼儿教育目标、促进幼儿身心和谐发展的所有活动总和”，民间游戏融入课程需兼顾文化传承与幼儿发展。

#### (2) 国内外研究综述

纵观国内外已有文献，国内外研究充分肯定了民间游戏的多维价值，并为实践提供了有益启示。然而，现有研究仍存在以下可拓展空间：其一，多数研究集中于宏观价值探讨或现状描述，对民间游戏如何通过一套可操作的机制（如筛选、改编、实施、评价）深度融入幼儿园日常课程的微观过程剖析不足；其二，针对民族地区，尤其是拥有独特文化资源的地区，如何实现“文化传承”与“幼儿发展”有机统一的课程化路径研究

尚显稀缺，且缺乏基于长时间追踪的深度个案分析。因此，本研究以 Y 幼儿园为深度个案，旨在通过细致的过程性分析，揭示民间游戏从“文化资源”转化为“教育课程”的内在机制、实践路径、多维成效与现实挑战，以弥补上述研究缺口，并为民族地区学前教育的文化回应性课程建设提供实证依据。

### 3 研究设计

#### (1) 研究对象

选取 Y 幼儿园为个案，涵盖管理层（6 人）、一线教师（24 人）、一日活动与主题活动实践及各类课程文本。

#### (2) 研究方法

采用文献法、访谈法、观察法，并通过三角互证法（方法、主体、时空互证，如图 3.1 所示）确保信效度。

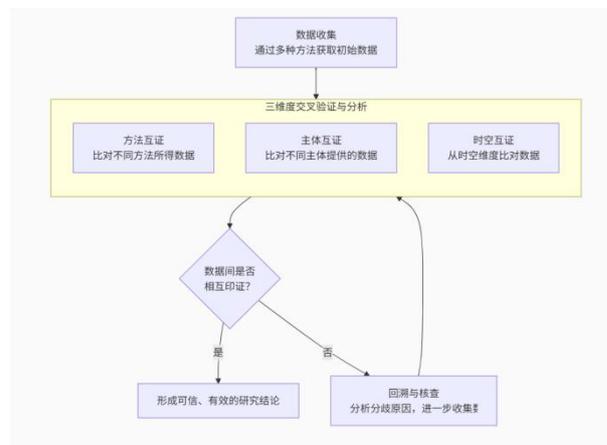


图 3.1 三角互证法思路图

#### (3) 研究思路

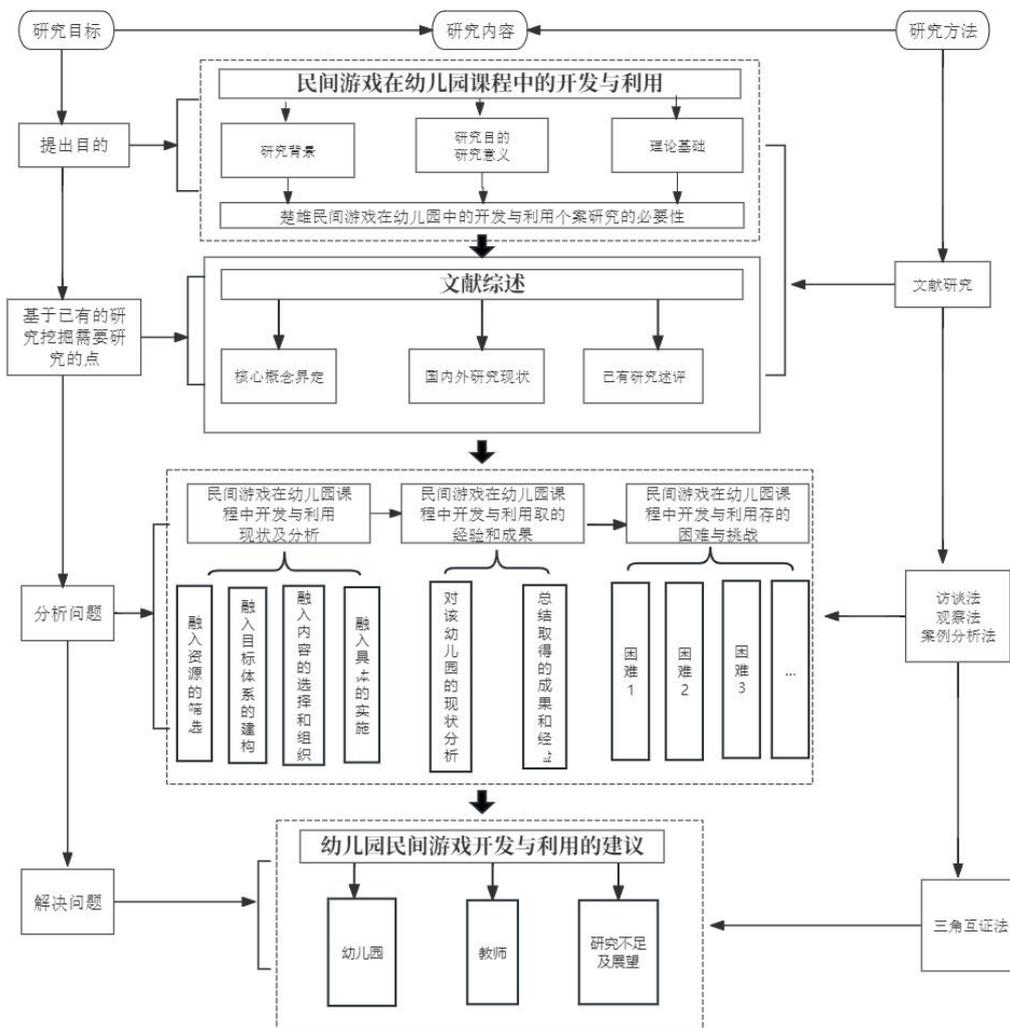


图 3.2 研究思路图

#### 4 Y 幼儿园民间游戏课程开发与利用的实践路径

##### (1) 资源筛选：构建“三阶筛选”机制

Y 幼儿园围绕“适龄性、文化性、教育性”三大维度，建立系统化的资源筛选流程：

**初筛：**安全性与文化性优先；剔除尖锐道具、剧烈对抗等高危元素，优先选择含彝族文化符号的游戏，如“跳火把节”“磨担秋”蕴含太阳历文化，确保游戏安全且保留文化内核。

**精筛：**年龄分层适配：依据幼儿发展规律设计梯度化游戏：小班以“丢手绢”“吹泡泡”等规则简单的游戏为主；中班引入“揪尾巴”“踩高跷”，强化平衡与合作能力；大班开展“跳竹竿”“跳皮筋”，提升动作协调性与规则理解能力。教师访谈显示，“大班才教跳皮筋，小班根本理解不了规则”（T5），印证年龄与游戏难度的适配性。

**动态调适：**基于幼儿反馈调整：通过观察幼儿参与率（低于 60% 则暂停引入）、兴趣变化（如“滚铁环”因水泥地成功率低（32%）、参与率两周内从 75% 降至 38%，替换为“跳房子”），确保游戏贴合幼儿需求，避免“形式化”问题。

##### (2) 目标建构：分层递进的目标体系

以小、中、大班为梯度，设置“动作发展—文化认知—社会性”三维目标。（见表 4-1）。

表 4-1 Y 幼儿园民间游戏课程分层目标设置表

年龄段	动作发展目标	文化认知目标	社会性目标
小班	通过“丢手绢”等追逐类游戏发展基础跑跳能力	能够初步识别 1-2 种彝族常见图案（如服饰花纹、玩具装饰）	学会遵守简单的游戏规则，体验“被追—追人”的互动关系（T16）
中班	在“跳房子”“踩高跷”等活动中提升身	理解部分游戏与节日的文化关联，如	在双人合作类游戏中学会互相配合与支持

	体协调性和平衡能力	在“火把节跳脚舞”中感知节日氛围	(T4: “扶高跷”)
大班	掌握更复杂的动作技能, 如在“跳竹竿”中把握节奏、完成动作配合	能够口述或复述某些民间游戏的历史渊源, 如“磨担秋”源于彝族祭祀	在小组合作中能够自主创新或改良规则, 体现团队协作与初步领导力 (T23)

(3) 内容组织: 多维整合的课程设计

内容选择: 兼顾类型与文化特色: 从类型看, 体能类游戏占比 45% (如“磨担秋”“跳火绳”), 侧重动作发展; 童谣类游戏占 30% (如彝族“左脚调”童谣), 强化语言与文化认知; 智力类 (15%) 与角色扮演类 (10%) 游戏补充认知与社会性发展需求 (见图 3)。从文化特色看, 坚持“传统保留与创新改编并举”: 保留“老虎抱蛋”的虎图腾符号, 改编为小组合作玩法; 将“磨担秋”传统旋转玩法, 改造为“小班趴、中班转、大班跳”的年龄形式。

组织策略: 一是纵向螺旋递进, 同一游戏随年龄加深目标, 如“磨担秋”从“趴杆平衡”到“旋转+歌谣”; 二是横向领域整合, 如“跳竹竿”融合健康 (动作) 与艺术 (彝族音乐), “童谣游戏”结合语言 (表达) 与社会 (规则讨论); 三是时空密度控制, 每周 1 次“民间游戏专场”保障系统性, 餐前、散步等环节渗透童谣、小游戏, 实现“集中+渗透”的平衡。

(4) 课程实施: 融入一日活动与主题活动

一日活动中的渗透: 设置每周一 20 分钟“民间游戏专场”、餐前 5 分钟童谣练习的“固定模块”与在区域活动 (美工区制作彝族布沙包)、过渡环节的“弹性渗透”。

主题活动中的融合: 见表 4-2

表 4-2 Y 幼儿园民间游戏融入主题活动的实践案例

主题名称	民间游戏核心活动	文化渗透亮点
我的彝历年	亲子“老虎抱蛋”比赛	使用彝族刺绣蛋袋, 赛后讲述虎图腾故事
彝山行	模拟“踩高跷”走路	高跷上张贴彝文“山”“水”, 边走边认
节日的火焰	在火把节体验“跳火绳”	火绳配合歌谣, 讲解火焰驱邪祈福寓意
小小集市	角色扮演“彝族集市交易”	使用彝族饰品和布艺, 学习简单彝语问候
图案里的秘密	“彝纹拼图”认知探索	讲解几何纹样寓意, 如菱形象征丰收

5 实践成果

(1) 幼儿发展成效

通过三角互证发现, 民间游戏对幼儿动作能力、社会性和文化认同发展的促进作用显著, 见表 5-1。

表 5-1 民间游戏促进幼儿多维发展的成果表现

(基于三角互证)

发展领域	成果表现	数据支撑	价值分析
动作能力	大班幼儿动态平衡达标率提升至 92% (“磨担秋”旋转玩法)	测评数据: 健康领域测评、对比班实验; 访谈: T9 “孩子能坚持单脚跳更久”; 观察: 教师记录幼儿完成度	民间游戏多涉及跑、跳、旋转等复合动作, 形成情境化动作锻炼, 比机械训练更具趣味与持久性
社会性发展	合作行为增长 62% (T13: “幼儿自主制定‘抬花轿’轮换规则”), 冲突解决率提高 68%	观察: 记录到幼儿冲突减少; 访谈: T13 教师提到“孩子主动协商”; 测评: 社会性行为增长曲线	游戏的集体性、竞争性与角色性激发了幼儿的同伴互动与规则协商, 促进了社会性能力生成
文化认同	73% 的中大班幼儿能解释彝族游戏符号 (T22: “指着太阳历说‘这是彝族的钟表’”)	测评: 文化认知测评; 访谈: T22 教师描述幼儿表述; 观察: 幼儿在角色扮演中主动提及符号	幼儿在游戏中反复接触彝族图案、节日和故事, 形成了直观文化体验→符号认知→情感认同的递进过程
语言提升	幼儿通过念诵童谣 (如“跳皮筋”儿歌) 扩大词汇量, 部分幼儿能完整复述“磨担秋”的彝族传说	观察: 教师课堂记录; 访谈: T7 教师反映词汇量增长; 测评: 语言测试分数提升	游戏将语言学习置于动作与情境之中, 有效突破了传统说教式语言训练的局限

(2) 园本课程与玩教具成果

园本课程建设: 通过省级课题《开展彝族民间游戏活动促进幼儿身心和谐发展》, 开发园本课程《楚雄彝族民间幼儿游戏园本课程》, 配套编撰《楚雄彝族民间幼儿游戏集》《教师活动设计论文集》, 形成“目标-内容-实施”的完整课程体系。

自制玩教具创新: 研发“百变磨担秋”玩教具, 以木板、软包横轴为核心组件, 装饰彝族虎纹、牛纹图腾, 支持“旋转”“平衡”“跳跃”等 8 种玩法。

6 问题与挑战

(1) 教师层面: 专业能力瓶颈

文化认知断层: 87% 教龄不足 5 年的教师对彝族民间游戏仅通过影像了解, 缺乏亲身体验, 如“仅在视频里看过老虎抱蛋, 不会讲解文化内涵” (T1); 73% 的教师改编游戏时仅“调低跳皮筋高度”, 难以融入新元素 (T7)。

专业支持薄弱: 68% 的教师近 3 年未参加民间游戏专题培训, 教研活动“走过场”, 如“讨论半天仍不会教童谣节奏” (T15), 导致教师面对实施困境时缺乏策略支持。

(2) 幼儿层面: 参与结构性障碍

趣味性 with 规则理解问题：45%的幼儿因玩法重复失去兴趣（如“跳房子玩三次后要求换手机游戏”（T6））；30%的幼儿因彝语童谣晦涩、多步骤指令（如“跳竹竿”需同步跳+念+拍手）提前退出游戏。

材料与性别偏好差异：城市缺乏竹、木等自然材料，PVC管制作的高跷“与爷爷家的木头手感不同”（T17）；10%的幼儿存在性别偏好，男孩抗拒“丢手绢”（称“女生游戏”），女孩回避“斗鸡”（T22）。

### （3）资源与协同层面：供给矛盾与联动不足

资源供给失衡：自然材料稀缺导致文化符号消解（塑料仿彝纹缺乏质感）；时间配置不足，每周仅20分钟“民间游戏专场”，教师反映“刚讲完规则就收队”（T12），日常过渡环节多被“识字、英语”占用，游戏渗透率仅12%。

家园社协同薄弱：家长参与局限于“提供材料”，极少参与活动设计，部分家长“不清楚磨担秋”的来历（T8）；社区非遗传承人、博物馆等外部资源仅“偶尔合作”，缺乏制度化联动，导致游戏文化传承缺乏持续支持。

## 7 对策建议：推动民间游戏课程化的系统化路径

### （1）构建“分层赋能”的教师发展体系

#### 1. 职前培养：增设“民族游戏与课程设计”课程

在师范院校及学前教育专业课程体系中，专门开设“民族民间游戏与幼儿园课程设计”课程。通过理论结合案例教学，使准教师系统掌握民间游戏课程化的核心知识与初步设计能力，从源头上储备兼具文化素养与课程实施能力的师资。

#### 2. 职后培训：开展“非遗传承人+教育专家”双导师制

针对在职教师，建立“非遗传承人+学前教育专家”共同指导的双导师培训机制。一方面，邀请彝族非遗传承人、民间艺匠入园，通过工作坊、沉浸体验等方式，向教师亲身传授游戏的原始玩法、文化寓意、歌谣唱诵等，弥补教师文化体验的缺失。另一方面，由教研员、高校专家等教育研究者，指导教师如何将游戏进行教育学转化，包括目标分层、环节设计、观察指导与评价策略等。双轨并行，既夯实教师的民族文化底蕴，又提升其课程实施与教学反思的专业能力。

### （2）推行“本土化适配”的游戏改编策略

#### 1. 规则简化：将彝语童谣改为“汉语+关键词”混合版

为解决彝语童谣造成的语言理解障碍，对游戏中的歌谣、指令进行语言学改编。采用“汉语为主体，嵌入彝语关键词”的混合模式，既保证幼儿理解基本规则与内容，又保留核心文化词汇。例如，将“跳火绳”的完整彝语歌谣，改编为以汉语

叙述情节、但保留“火把节”、“吉祥”等彝语关键词的短谣。同时，将复杂的多步骤指令（如跳、念、拍同步）拆解为分步学习，通过图示、慢速演示等方式降低认知负荷，确保30%因此退出的幼儿能重新获得参与感与成就感。

#### 2. 兴趣融合：增设“虎图腾手工”“彝纹拼图”等延伸活动

为克服游戏玩法单一导致的兴趣衰减，突破“为游戏而游戏”的局限，设计围绕游戏文化内核的多元化延伸活动。例如，在开展“老虎抱蛋”游戏前后，增设“绘制虎图腾面具”、“用黏土制作彩蛋”等美工活动。

### （3）建立“多元联动”的资源供给机制

#### 1. 家庭共建与社区联动

深化家长从“材料提供者”到“文化共建者”的角色转变。设立年度“民间游戏文化传承家庭”认证与表彰制度，激励家庭深度参与。同时，主动与社区内的非遗传承工坊、民族工艺品合作社、农林牧场乃至博物馆建立制度化合作。通过签订协议，建立稳定的“自然材料供应基地”，定期获取安全处理的竹、木、藤条等原材料。

#### 2. 数字化管理：构建“纸质+电子”双资源库，实现共建共享

对园所已积累的民间游戏资源（如《楚雄彝族民间幼儿游戏集》、活动设计、玩教具制作方案、幼儿活动影像等）进行系统化整理与数字化升级。构建“纸质档案+电子资源库”的双载体资源体系。电子资源库可设立内部共享平台，分权限向教师、家长开放，包含游戏视频库、教案集、材料采购清单、文化背景知识包等模块。

### （4）打造“三维协同”的家园社支持网络

#### 1. 家庭文化课堂与社区驻园制度

定期举办“民间游戏文化课堂”。邀请民族学学者、非遗研究者、园内资深教师或文化传承人，面向家长开展专题讲座、工作坊或沙龙。改变与社区资源“偶尔合作”的随机状态，建立“社区非遗传承人驻园指导”制度。与当地文化馆、非遗保护中心或传承人工作室签订协议，聘请特定的彝族民间游戏传承人作为“驻园导师”，每月定期（如1-2天）进入幼儿园。

#### 2. 政策制度保障：推动民间游戏纳入区域课程项目，设立专项资金

争取地方政府和教育行政部门的政策支持，是确保协同网络稳定运行与课程可持续发展的关键。积极呼吁并推动将“民族民间游戏课程开发与实施”纳入地方学前教育质量提升或民

族文化传承的区域性重点项目。在此基础上,争取设立专项财政资金,用于支持:教师专项培训、玩教具材料采购、非遗传承人劳务补助、家庭社区活动补贴以及课程资源数字化建设等。

#### (5) 完善“标准化+共享化”课程体系

##### 1. 制定“三阶九维”课程标准(筛选—改编—评价)

在Y园“三阶筛选”等实践基础上,提炼并制定一套可供区域借鉴的“三阶九维”民间游戏课程标准框架。“三阶”指课程化的三个核心环节:资源筛选、教育改编、实施评价。“九维”则是每个环节下的具体质量标准维度,例如:筛选阶段涵盖安全性、文化性、适龄性;改编阶段关注目标适配性、规则趣味性、材料可及性;评价阶段则包括幼儿发展达成度、文化感知深度、教师指导有效性等。

##### 2. 搭建区域资源共享平台,建立“结对帮扶”机制

依托地方教育行政部门或教研机构,建设“民族地区幼儿园民间游戏课程资源区域共享平台”。将Y幼儿园已成熟的成果,如《楚雄彝族民间幼儿游戏集》、“百变磨担秋”玩教具设计方案、优秀教学视频等,进行系统化整理、匿名化处理后上传至平台。平台可设置不同权限,面向区域内所有幼儿园教师开放,支持在线浏览、下载、评论与上传分享,形成“试点引领、区域共建、成果共享”的良性生态,极大降低其他园所的探索成本。同时,建立由教育部门主导的“示范园—薄弱园”结对帮扶机制。通过定期送教下乡、线上教研、跟岗学习、联合课题研究等形式,将Y园在资源筛选、活动设计、家园共育、玩教具制作等方面的具体经验与策略,“手把手”地进行传递与指导。

#### (6) 探索“传统—数字”融合创新路径

##### 1. 开发轻量级应用,推广“亲子游戏小程序”

针对幼儿对静态文化符号理解有限、对重复实体玩法易感乏味的问题,开发基于移动设备的轻量级教育应用。例如,“AR(增强现实)图腾故事”应用:幼儿通过平板电脑或AR眼镜扫描“老虎抱蛋”游戏中真实的彝族刺绣蛋袋或“百变磨担秋”上的纹样,屏幕上即可动态浮现出立体的虎图腾动画,并配以语音讲述相关的神话传说,将抽象文化符号转化为可交互的沉浸式故事。同时,为弥补家园线下协同的不足,推动家庭日常

化参与,可设计与推广专用的“民间游戏亲子互动”微信小程序或轻应用。小程序功能包括:“每日一游戏”推送(基于季节、节日推荐简单的家庭民间游戏,附视频示范);“文化小课堂”(以短视频或漫画形式讲解游戏背后的短小知识)等。通过小程序,将文化传承与亲子互动无缝嵌入家庭的日常生活中,变“偶尔的大型活动参与”为“高频的微型日常实践”。

##### 2. 建设“民间游戏数字博物馆”,实现文化资源云端共享

为系统保存、动态展示并广泛共享日益丰富的民间游戏课程资源,倡议建设一个区域性乃至全国性的“民间游戏数字博物馆”云端平台。该平台可设立多个虚拟展厅,如:“游戏史料馆”(收录彝族“磨担秋”、“跳火绳”等游戏的历史图文、影音资料)、“玩教具创客空间”(展示“百变磨担秋”等获奖玩教具的三维模型、制作教程)、“优秀活动方案库”(共享Y幼儿园等机构的主题活动方案、教学视频与反思)。平台支持多端访问,教师可随时检索借鉴,家长可浏览学习,公众可了解民族文化。

## 8 讨论与结论

### (1) 总结

本研究以Y幼儿园为例,阐明民间游戏的课程化是一个涵盖筛选、设计、实施与评价的系统性转化过程,借由“三阶筛选”的资源转化与“游戏化-生活化”的融合路径,能有效促进幼儿动作、社会性、文化及语言的发展。同时,研究指出其实施普遍面临教师素养不足、游戏形式现代适应性欠缺、家园社协同薄弱等多维挑战,未来需通过教师分层赋能、游戏本土化改编、资源多元联动等系统化支持路径推动其发展,并在尊重文化、儿童与教育规律的基础上进行在地化与创造性转化。

### (2) 研究局限与展望

本研究基于Y幼儿园的个案,揭示了以“三阶筛选”整合资源、以分层目标引导方向、以“游戏化-生活化”策略融入课程的实践路径,验证了其在促进幼儿全面发展与文化传承中的有效性。但作为深度个案,其结论的普适性有待验证,也缺乏对幼儿发展的长期追踪。未来研究需通过跨地区、多民族的比较,以及纵向追踪和行动研究,进一步检验和完善系统化路径,并探索“传统—数字”融合等创新方向,从而为构建高质量、有文化底蕴的学前教育体系提供更坚实的理论与实践支持。

## 参考文献:

- [1] 陈帼眉,刘焱主编.幼儿教育新论[M].北京:北京师范大学出版社,1996:215-225.
- [2] 陈连山.游戏[M].北京:中央民族大学出版社,2000:18.
- [3] 陈向明.质的研究方法与社会科学研究[M].北京:教育科学出版社,2000:55-70.

- [4] 丁海东.学前游戏论[M].济南:山东人民出版社,2001:70-95.
- [5] 郭泮溪.中国民间游戏与竞技[M].上海:上海三联出版社,1996:120-156.
- [6] 李季湄,冯晓霞.《3-6岁儿童学习与发展指南》解读[M].北京:人民教育出版社,2013:215-225.
- [7] 中华人民共和国教育部.3-6岁儿童学习与发展指南[M].北京:首都师范大学出版社,2012:215-225.
- [8] 秦元东.浙江儿童民间游戏:现状与传承[M].浙江大学出版社,2011:125-160.
- [9] 朱德全,李姗姗.教育研究方法[M].西南师范大学出版社,2011:128.
- [10] 朱家雄.幼儿园课程的理论与实践[M].上海:华东师范大学出版社,2010:210-225.
- [11] 吴宝珊.浅谈民间儿童游戏在幼儿园教育中的开发与运用[J].学前教育研究,2004,(Z1):110-111.
- [12] 李姗姗.学前教育应重视中华民族优秀传统文化——论民间游戏在幼儿园课程资源中的地位 and 作用[J].课程.教材.教法,2005,(05):31-35.
- [13] 莫晓超,李姗姗.民间游戏资源在幼儿园活动中的运用及其策略[J].学前教育研究,2006,(09).
- [14] 邱向琴,孙嫣红,朱燕芬.让幼儿游戏植根于地方文化的策略[J].学前教育研究,2011,(08).
- [15] 秦元东.幼儿园民间游戏的阶段与转化:儿童角色的视角[J].学前教育研究,2021,(04).
- [16] 罗红辉.幼儿园民间传统游戏资源建设与组织实施[J].学前教育研究,2021,(01):85-88.
- [17] 沈艳凤.幼儿园民间游戏课程的开发[J].学前教育研究,2023,(12):80-83.
- [18] 邓雪梅,涂德兰.简单的民间游戏有着不简单的育儿价值[J].人民教育,2021,(05):72-73.
- [19] 马小雨.儿童民间游戏教育价值的逻辑建构与未来路向[J].当代教育科学,2021,(10):37-42.
- [20] Rahman A Mansoor,Raja Kavitha,Rashid Muhammed,Kumar Jagadish.Listing of Indian Folk Games for Potential Therapeutic Benefits in Children with Neurodevelopmental Disability.[J].Games for health journal,2020,9(6).
- [21] Nani Solihati et al.CHARACTER EDUCATION VALUE IN FOLK GAMES ON MERAPI MOUNTAIN SLOPE[J].Jurnal Kependidikan:Penelitian Inovasi Pembelajaran,2019,3(1):28-42.
- [22] Marina Vasileva,Verica Bakeva,Tatjana Vasileva-Stojanovska,Vladimir Trajkovik,Toni Malinovski.Grandma's Games Project:Bridging Tradition and Technology Mediated Education[J].TEM Journal,2014,3(1).