



戏剧主题区域活动:奇趣西游记

江苏省江阴市实验幼儿园 夏静燕

2016年是猴年,在开学初“猴年说猴”的说新闻活动中,有个孩子展示了一张孙悟空的图片,这个泥塑风格的孙悟空形象引起了孩子们的注意,他们要求在美工作区用超轻黏土来制作孙悟空,于是美工区诞生了一个个美猴王。伴随着对美猴王的痴迷,孩子们逐渐在美工区玩出了唐僧、沙和尚、猪八戒和妖精的泥工创意,他们开始要求听西游记故事,并自主带来西游记绘本进行阅读。渐渐地,一些故事情节在课间、游戏时从孩子的口中“蹦”出来。结合幼儿园戏剧月的开展,“西游记”戏剧主题也随之产生了,相关的角色、情节在益智区、科学区、建构区、阅读区等区域中诞生和发展,区域中的奇趣西游之旅开始啦!

“奇趣西游记”戏剧主题区域活动,适合的年龄段为5~6岁。

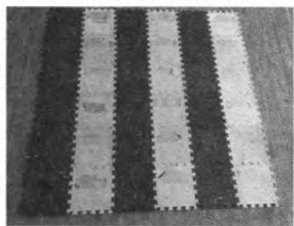
益智区:西游奇遇记

核心经验

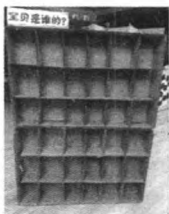
- 1.理解“→、←、↑、↓”的含义,能根据方位图上箭头提示判断方位并行进。
- 2.通过人物与宝物的匹配,感知平面和立体的方位转换。
- 3.能与同伴相互协商与合作,共同解决游戏中的问题。

活动准备

- 1.两种颜色的地垫各18块,尺寸为15厘米×15厘米,其中1块地垫上贴有脚印图案表示起点,其余35块地垫上贴有可放置卡片的透明薄膜卡槽(5厘米×8厘米透明塑封纸,三边用胶带封住,留一边可插图片);废旧纸箱制作的格子间(横6格,竖6格,供摆放神仙、妖怪的宝物图)。



36块地垫



立体格子间

- 2.西游记中的神仙和妖怪人物图卡35张,固定在积木上的神仙、妖怪的宝物图35份。

- 3.方位图卡,提示卡(人物、宝物对应图),地垫人物答案卡,立体屏风式游戏步骤图。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
↑	→	↑	→	↓	→	↑	↑	→	

方位图卡举例



提示卡(人物、宝物对应图)

玩法说明

- 1.摆放场地:两人合作铺地垫(两种颜色间隔,横6块,竖6块),确定好起点(有脚印的地垫就是起点),摆放好游戏步骤图和立体格子间。
- 2.选择一张方位图卡,拿好这张方位图上的人物图卡,从起点出发,根据方位图上箭头提示,一个箭头走一步,直至走到箭头结束,把这张人物图卡插到所到地垫上的透明薄膜卡槽内。
- 3.所有人物图都摆放到地垫上后,幼儿可以拿出“地垫人物答案卡”查看是否答对。
- 4.找出“宝物提示卡”,按照人物相对应的宝物提示,把固定在积木上的宝物图按照地垫上相应人物的方位放到格子间相应的格子内。
- 5.35个立体宝物图都放完,游戏完成。

活动指导

- 1.根据箭头行走时,提醒幼儿脸朝同一个方向前行、后退,或向左、向右。
- 2.根据地垫人物在立体格子间摆放相应宝物图时,引导幼儿按照一定的顺序摆放,如从第一横排到第二横排,再到第三横排,依次往后摆;也可以从第一竖排到第二竖排,再到第三竖排,依次往后摆。



3.引导幼儿借助“地垫人物答案卡”，以对应匹配的方式查验宝物图摆放对不对。

4.游戏中，两位幼儿根据方位图行走时会碰到同一张地垫，可能会出现互不相让的情况，教师要注意引导幼儿相互谦让，相互合作。

益智区：智闯十八关

核心经验

1.通过摆放不同的关卡，了解西游记故事情节，探索自制棋的多种玩法。

2.愿意与他人合作、协商游戏。

活动准备

1.将底部贴上魔术贴的方块积木和椭圆形故事情节图（如石猴出世，一面写“石猴出世”四个字，一面是石猴出世的插画）连接，制成18个关卡。游戏进展至后期，在椭圆形故事情节图上可增加表示前进的“+”号和表示后退的“-”号。

2.自制一条从起点到终点的绿色路线，上面用橙色小点装饰。在需要放置关卡的位置用魔术贴贴好标识。

3.用创意泥制成师徒四人棋子，用空白的椭圆形自制关卡。

4.用“游戏宝典”（游戏人数、游戏玩法等）来进行游戏提示。

玩法说明

玩法一：教师事先按照故事情节摆放好18个关卡，幼儿（最多可4人）同时从起点出发，抛骰子玩游戏，抛到几点就走几步，看谁先到。

玩法二：等幼儿熟悉走棋规则和18个关卡先后顺序后，关卡可由幼儿合作摆放。同时，在关卡一面增加“+”或“-”号，如“+3”表示前进三步，“-2”表示后退两步，增加游戏趣味性。

玩法三：幼儿可根据西游记原著中的81难，在空白关卡纸上绘制新的关卡情节图，以增加关卡或替换原有关卡的方式，合作按故事情节摆放关卡玩游戏。

活动指导

1.在阅读区提供西游记的图画书供幼儿翻阅，了解西游记故事情节。

2.幼儿自己摆放关卡时，教师可以在关卡上按照情节先后，标识数字进行提示，等幼儿能基本掌握顺序后再把数字拿掉。

3.引导幼儿利用猜拳游戏决定起点的先后顺序。

科学区：穿越流沙河

核心经验

1.能和同伴合作，动手动脑，初步探索气压的奥秘。

2.能用提供的图片符号进行记录。

活动准备

1.大小和材质不同的箩筐4个，唐僧师徒四人的泥工形象各一个。

2.大、小两种气球各若干个，脚踩式、手压式的打气设备各一个，透明胶带，剪刀，夹子。

3.两根下端固定了夹子的塑料管，一根串着吸管的线绳，将线绳两头绑在固定杆的上端。

4.记录板（上面贴有魔术贴），带有魔术贴、可操作的记录图（师徒四人的图片、箩筐图片、大小标记图、打“×”和打“√”图）。



气球快速滑动



可操作的记录图



记录板

玩法说明

1.幼儿借助小椅子固定塑料管，拉好串着吸管的线绳。

2.自由选择大小气球、打气设备，给气球充足气，用夹子夹住气球口，用透明胶带把气球固定在吸管上。

3.选择穿越流沙河的人物（可选一个，也可选多个），将人物放进自选的箩筐，用胶带把箩筐固定在气球底部。

4.把气球移至固定杆的一端后，放开气球夹子，气球会在压力作用下往前快速滑动，带着箩筐和人物一起滑到另一头，完成“穿越流沙河”的游戏。

5.回忆游戏过程，在记录板上记录，如把谁运过河？用的哪种箩筐？用的大气球还是小气球？成功与否？

活动指导

1.游戏中要用透明胶带来固定，这个环节需要同伴的协助才能很好地完成，教师可对两人的合作用语言进行提示，如“你能不能帮他扶好气球”等。

2.可提供一些有关气压原理的图画书，供幼儿拓展阅读。

3.游戏时，并不是每次气球都能从一头滑至另一头，教师要关注幼儿情绪，及时鼓励。

语言区：三打白骨精

核心经验

1.通过摆弄自制人偶，或回忆或创编讲述故事。

2.能有序、连贯、清楚地讲述。

活动准备

初期:自制简易舞台(两个纸盒一个横放一个竖放,用颜料画上场景),三打白骨精故事人偶(将幼儿的泥工作品固定在圆柱形积木上),录音故事。

后期:用废旧纸盒自制箱式舞台(上面和左右两侧都开有长条形的凹槽),带有魔术贴的人物和若干根小木棒,兵器及各类妖怪,可替换的场景(如代表第几回合的旗帜、纸制的小山小花小草等)。



厢式舞台(内部)



厢式舞台(外部)

玩法说明

初期:

- 1.倾听录音故事,随着故事情节和对话摆弄人偶。
- 2.幼儿能自己讲述故事情节后,可不用录音提示,自由回忆或创编故事情节,摆弄人偶。

后期:

- 1.选择场景,如第一回合旗帜、小山摆放在箱式舞台内。
- 2.在人物盒和兵器盒内选择人物或兵器,把带有魔术贴的小棒从盒子上部(或两侧)伸进箱内,粘贴上人物或兵器,边操纵木棒边讲述(创编)故事。

活动指导

- 1.不要急于把两种舞台形式同时呈现,有难度递进的舞台呈现更利于促进孩子连贯、清楚地讲述。
- 2.可请幼儿扮演小观众进入区域,通过互动方式激励孩子更好地演绎。
- 3.鼓励多人同时在小舞台分角色讲述故事。

生活区:八戒寻宝记

核心经验

- 1.锻炼开锁和解结、打结的生活技能。
- 2.体验找到宝藏的成功感。

活动准备

- 1.用线绳悬挂成帘子,帘子上系有很多小段的绳子。

- 2.各种锁和钥匙(钥匙连接在绳子上且数量大于锁的数量)。

- 3.自制宝盒若干,里面放有不断变化的“宝贝”(可以是小



打结方法示意图



线帘



自制宝盒

玩具、小文具,也可以是小糖果等);打结方法示意图。

玩法说明

- 1.在线帘上寻找钥匙,解开绳结取下钥匙。
- 2.用钥匙尝试开宝盒,找到宝贝。
- 3.找到所有宝盒的宝贝,相匹配的锁和钥匙要放入锁盒中,其他的钥匙重新系到帘子上。

活动指导

- 1.在匹配相应的钥匙和锁时,可引导幼儿寻找一定的方法,如锁头固定一个,不断更换钥匙来尝试,或者用一把钥匙不断地尝试开不同的锁头。
- 2.设定打结和解结的难易度,引导幼儿根据自己的能力选择。如打结可分为一道结和蝴蝶结,相应地解结可分为解一道结和解蝴蝶结。

建构区:冲过火焰山

核心经验

- 1.能根据戏剧情节,尝试用积木、废旧纸盒有目的地搭建。
- 2.体验合作游戏的快乐。

活动准备

- 1.废旧纸盒若干,原木积木,各种形状的轨道,圆木球。
- 2.三关卡提示图,分别为:第一关大峡谷,第二关赤火洞,第三关火焰峰。

玩法说明

初期玩法:(1)寻找可设计成火焰山的纸盒,如红色喜糖盒,堆成各种形状的火焰山。(2)用轨道架在火焰山上,放上圆木球,尝试让木球从一头滚至另一头(冲过火焰山)。

玩法升级:幼儿根据三种关卡的提示,用下沉式、深入式、斜坡式三种不同的方式搭建“谷、洞、峰”。

活动指导

- 1.两种玩法难易度不同,为方便幼儿相互模仿学习,可提供两个区域场地供幼儿建构。
- 2.可在区域活动的评价阶段,鼓励幼儿自己讲述搭建的方法和遇到的问题,其他幼儿进行答疑,引导幼儿相互学习,有目的地建构。