

幼儿游戏与玩具·第一章测试（5分）

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题，每小题10分，共计100分，占总成绩的5%

(难度度:中)

2. 在游戏中幼儿可以超越现实，按照他们的想象改变现实。他们可以一会儿是“妈妈”，一会儿是“教师”，一会儿是“炊事员”等，这体现了幼儿游戏的（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 主动性
- B. 虚构性
- C. 兴趣性
- D. 形象性

正确答案： B

答案解析：暂无

3. 游戏的（ ）特点体现在游戏中的声、形、动、情之中。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 主动性
- B. 虚构性
- C. 兴趣性
- D. 形象性

正确答案： D

答案解析：暂无

4. 游戏的（ ）特点使游戏既能调动幼儿的积极性，又使游戏对幼儿有强烈的吸引力。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 主动性
- B. 虚构性
- C. 兴趣性
- D. 形象性

正确答案： C

答案解析：暂无

5. 《幼儿园工作规程》指出：“幼儿园应以（ ）为基本活动”。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 游戏
- B. 教学
- C. 运动
- D. 生活

正确答案： A

答案解析：暂无

6. 在游戏中，幼儿总能通过不断尝试，找到适合自己能力与兴趣的游戏内容和方式方法，获得满足感和自信心。在这个过程中，可见游戏让幼儿获得了（ ）内部心理体验。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 兴趣性体验
- B. 自主性体验
- C. 胜任感体验
- D. 幽默感体验

正确答案: c

答案解析: 暂无

7. 在“医院”游戏中，扮演医生的幼儿要判断病人得了什么病，然后决定给病人吃什么药、打什么针。这反映了游戏可以促进幼儿（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 游戏丰富幼儿的知识
- B. 游戏促进幼儿思维能力的发展
- C. 游戏促进幼儿的社会性发展
- D. 游戏促进幼儿语言的发展

正确答案: B

答案解析: 暂无

8. “寓学习于游戏”的最早倡导者是（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 柏拉图
- B. 亚里士多德
- C. 昆体良
- D. 夸美纽斯

正确答案: A

答案解析: 暂无

9. 世界上第一个系统研究儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育基础的教育家是（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 夸美纽斯
- B. 洛克
- C. 福禄贝尔
- D. 杜威

正确答案: c

答案解析: 暂无

10. 游戏与教学的实践关系中，“促进式”关系是指（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 游戏和教学没有关系，教学是教学，游戏是游戏，互不相干，各自独立地发挥作用。
- B. 在游戏中插入教学，在教学中插入游戏。
- C. 人为地让游戏和教学在一个活动中，但两者没有交叉。
- D. 游戏产生于教学中，或者游戏引发教学。

正确答案: D

答案解析: 暂无

11. 我国学者陈鹤琴认为，儿童之所以游戏与两方面的因素有关，一是与儿童的身体发展有关，二是与（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

A. 成人的引导有关

B. 儿童好动的天性和游戏能够带来的快感有关

C. 游戏的同伴有关

D. 游戏的娱乐性有关

正确答案: B

答案解析: 暂无

幼儿游戏与玩具·第二章测试（5分）

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题

(难度度:中)

2. 在人类历史上第一次严肃地思考并解释了儿童游戏的原因与意义的是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 精神分析学派的游戏理论
- B. 经典的游戏理论
- C. 认知发展学派的游戏理论
- D. 社会文化历史学派的游戏理论

正确答案： B

答案解析：暂无

3. 剩余精力说的代表人物是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 格鲁斯
- B. 拉察鲁斯
- C. 席勒和斯宾塞
- D. 霍尔

正确答案： c

答案解析：暂无

4. （ ）否认游戏是独立的活动形式，认为游戏只是认知活动的衍生物。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 精神分析学派的游戏理论
- B. 经典的游戏理论
- C. 认知发展学派的游戏理论
- D. 社会文化历史学派的游戏理论

正确答案： c

答案解析：暂无

5. 现代意义上的积木来源于（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 希尔地面积木
- B. 福禄贝尔的“恩物”
- C. 以原木制成的“单元积木”
- D. 蒙氏教具中的积木

正确答案： B

答案解析：暂无

6. 游戏的元交际理论的代表人物是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 贝特森
- B. 伯莱因
- C. 弗洛伊德
- D. 霍尔

正确答案: A

答案解析: 暂无

7. 从认知发展的侧面考察幼儿游戏发展的心理学家是 ()。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. A. 维果斯基
- B. 艾里康宁
- C. 贝特森
- D. 皮亚杰

正确答案: D

答案解析: 暂无

8. 在经典游戏理论中,拉察鲁斯和帕特里克提出的学说是 ()。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 剩余精力说
- B. 元交际理论
- C. 前练习说
- D. 松弛说

正确答案: D

答案解析: 暂无

9. 维果斯基认为游戏创造了幼儿的 ()。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 明显的想象情景
- B. 隐蔽的规则
- C. 最近发展区
- D. 隐蔽的想象情景

正确答案: C

答案解析: 暂无

10. 皮亚杰的游戏发展阶段中,在前运算阶段占主导地位的是 ()。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 规则游戏
- B. 象征性游戏
- C. 练习性游戏
- D. 表演游戏

正确答案: B

答案解析: 暂无

11. 带有明显的主观臆测倾向的游戏流派是 ()。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 精神分析学派
- B. 认知发展学派
- C. 社会文化历史学派
- D. 游戏的元交际理论

正确答案: A

答案解析: 暂无

幼儿游戏与玩具·第三章测试（5分）

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题

(难度度:中)

2. 按照幼儿的认知发展来分类，（ ）是2—7岁学前儿童最典型的游戏形式。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 感觉运动游戏
- B. 象征性游戏
- C. 结构游戏
- D. 规则游戏

正确答案： B

答案解析：暂无

3. 幼儿各自玩各自的玩具，彼此没有交流，但是大家玩的玩具和玩法相类似。这是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 独自游戏
- B. 平行游戏
- C. 联合游戏
- D. 合作游戏

正确答案： B

答案解析：暂无

4. 幼儿根据故事、童话、舞蹈等文艺作品的内容，指导幼儿进行扮演的游戏。这是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 表演游戏
- B. 结构游戏
- C. 智力游戏
- D. 角色游戏

正确答案： A

答案解析：暂无

5. 幼儿会留心别人的游戏，会互借玩具，有时会加入对方的游戏中，并且相互交谈，但没有建立一致的游戏目标，也没有集体组织游戏的进行。这种情况表示幼儿的游戏处在（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 独自游戏阶段
- B. 平行游戏阶段
- C. 联合游戏阶段
- D. 合作游戏阶段

正确答案： C

答案解析：暂无

6. 幼儿利用积木、积塑、橡皮泥、竹木制品或者金属配件材料等进行游戏，或者用沙、泥、雪等材料进行的游戏，这类游戏称为（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 表演游戏
- B. 角色游戏
- C. 智力游戏
- D. 结构游戏

正确答案：D

答案解析：暂无

7. 情景转变、以物代物、以人代人是（ ）游戏的基本构成要素（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 感觉运动
- B. 结构
- C. 规则
- D. 象征性

正确答案：D

答案解析：暂无

8. 游戏的内容主要反映的是社会生活和人们之间的社会关系，幼儿可以根据自己的兴趣和愿望来构思游戏主题，这大概是（ ）幼儿游戏内容的特点。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 3-4岁
- B. 2-3岁
- C. 5-6岁
- D. 7岁以后

正确答案：A

答案解析：暂无

9. （ ）的幼儿在结构游戏中，更多的兴趣在于材料的运动过程，建构的目的性很不明确，往往先做后想，随时改变主意，不能按照一定的目的做下去。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 6岁以后
- B. 4-5岁
- C. 3岁左右
- D. 5-6岁

正确答案：C

答案解析：暂无

10. 幼儿以集体共同的游戏目标为中心，活动有严格的组织，小组里有分工，而且常有明显的组织者和领导者，这是（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度:中）

- A. 独自游戏
- B. 合作游戏
- C. 平行游戏
- D. 联合游戏

正确答案: B

答案解析: 暂无

11. 规则游戏大量出现在（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 婴儿期
- B. 幼儿早期
- C. 幼儿中期
- D. 幼儿末期

正确答案: D

答案解析: 暂无

幼儿游戏与玩具·第四章测试（5分）

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题

(难度度:中)

2. 教师在幼儿附近玩与幼儿游戏相同或者不同材料的游戏，目的在于引导幼儿模仿教师。这是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

正确答案: A

答案解析: 暂无

3. 当幼儿有教师参与的需要或教师认为有指导必要时，由幼儿邀请教师作为游戏中的某一角色或教师自己扮演一个角色进入幼儿的游戏，通过教师与幼儿之间的互动，起到指导幼儿游戏的作用。在这里，教师用了（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

正确答案: B

答案解析: 暂无

4. 当幼儿游戏出现严重违反规则或攻击性等危险行为时，教师直接介入游戏，对幼儿的行为进行直接干预。在这里，教师用了（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

正确答案: C

答案解析: 暂无

5. 在游戏当中，幼儿因争抢玩具而发生打骂，或者玩一些“死”、“上吊”、“暴力”等内容的游戏时，教师可以使用（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

正确答案: C

答案解析：暂无

6. 在邮局游戏中，教师扮演“寄信人”却假装不知道要写地址或贴邮票，贴多少钱的邮票等，吸引邮局“工作人员”主动前来介绍，丰富了游戏中幼儿的角色对话。在这里，教师使用了（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 平行式介入法
- B. 交叉式介入法
- C. 垂直介入法
- D. 情感性鼓励

正确答案：B

答案解析：暂无

7. 幼儿园美工区比较适宜设在（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 可设在角落与其他区域隔离，注意采光。
- B. 适宜在较为安静的区域，最好接近后勤区。
- C. 远离幼儿来往走动较多的地方，一般可设在不靠门的角落里。
- D. 靠窗台、近水源，便于幼儿在活动中自由取、换水，更重要的采光要好，便于保护幼儿视力。

正确答案：D

答案解析：暂无

8. 把美工游戏区的教育目标设定为“培养幼儿美观和动手操作能力”，在语言区设定的教育目标为“培养幼儿语言表达能力”，这些游戏目标的设定有什么问题？下面的表述最符合要求的是（ ）。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 这样的目标过于笼统、含糊不具体
- B. 这样的目标表述没有侧重幼儿发展的不同方面
- C. 这样的目标表述没有体现目标的长期性和稳定性
- D. 这样的目标表述没有体现幼儿的成长规律

正确答案：A

答案解析：暂无

9. 教师在对幼儿游戏进行评价时，要做到一切从实际出发，采取实事求是的态度，尽量减少主观臆断和个人因素的影响。这体现了游戏评价的（ ）原则。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 描述性原则
- B. 客观性原则
- C. 形成性原则
- D. 差异性原则

正确答案：B

答案解析：暂无

10. 在游戏中，不同的幼儿会呈现出不同的发展水平，即使发展程度相同，不同的幼儿也会因为个性偏好和独特的人格显示出不同的行为，因此，在进行评价时，要注意不同的幼儿进行不同的评价。这体现了游戏评价的（ ）原则。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 描述性原则
- B. 客观性原则
- C. 形成性原则

D. 差异性原则

正确答案: D

答案解析: 暂无

11. 教师事先去顶一到两个幼儿作为观察对象，幼儿走到哪里，教师就追随到哪里，这使用的是（ ）观察方法。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

A. 定点观察

B. 扫描观察

C. 追踪观察

D. 轶事观察

正确答案: C

答案解析: 暂无

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题（将代表正确答案的字母填在题后括号内。）

（难度度:中）

2. （ ）是幼儿期最主要、最典型、最有特色的游戏？

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 角色游戏
- B. 结构游戏
- C. 规则游戏
- D. 表演游戏

正确答案： A

答案解析：暂无

3. 角色游戏是幼儿以模仿和想象，通过扮演角色，（ ）反映现实生活的一种游戏。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 客观地
- B. 创造性地
- C. 如实地
- D. 虚构地

正确答案： B

答案解析：暂无

4. 角色游戏的实质即幼儿通过自己的（ ）、面部表情和言语等来塑造某一特定的角色。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 想象
- B. 理解
- C. 形体动作
- D. 想法

正确答案： C

答案解析：暂无

5. （ ）是角色游戏的主要特点。

单选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 创造和想象
- B. 模仿和创造
- C. 假想和模仿
- D. 模仿和想象

正确答案： D

答案解析：暂无

6. 在角色游戏中，幼儿会以物代物，一根小小的冰糕棍，幼儿可以想象成吃饭的筷子、喝汤的勺子、炒菜的铲子等，这体验了角色游戏的（ ）特点。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 假想性
- B. 主动性
- C. 创造性
- D. 模仿性

正确答案: A

答案解析: 暂无

7. 中班幼儿在角色游戏中会 () 。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 不是按需要使用玩具, 而是凭兴趣使用玩具
- B. 会按照角色需要使用玩具, 能够按照角色要求行动, 做出符合游戏角色身份所需要的动作
- C. 会创造性的使用玩具, 或者为游戏自制玩具
- D. 有明确的角色意识, 能够相互协调角色之间的关系

正确答案: B

答案解析: 暂无

8. () 年龄段的幼儿以无意注意为主, 角色游戏随意性较强, 主题没有明确的目的, 会时时转换自己的游戏角色。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 大班
- B. 中班
- C. 小班
- D. 托班

正确答案: C

答案解析: 暂无

9. 对于幼儿来说, 在表演游戏中 () 。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 游戏性优于表演性
- B. 表演性优于游戏性
- C. 游戏性和表演性同样重要
- D. 游戏性和表演性都不重要

正确答案: A

答案解析: 暂无

10. () 年龄段的幼儿在角色游戏中有明确的角色意识, 能够相互协调角色之间的关系, 在行动上能与同伴相互配合, 持续地进行同一个游戏。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 大班
- B. 中班
- C. 小班
- D. 托班

正确答案: A

答案解析: 暂无

11. 在结构游戏中，（ ）年龄段的幼儿结构目的比较明确，对搭建的动作和过程感兴趣，同时也能关心游戏的结果，游戏的时间一般能持续20分钟。

单选题 (10.0 分) （难度:中）

- A. 大班
- B. 中班
- C. 小班
- D. 托班

正确答案：B

答案解析：暂无

幼儿游戏与玩具·第六章测试（5分）

每个题项10分，共10个小题，一共100分。

单向选择题，一共10个小题，每个小题10分，共计100分，占总成绩的5%。

(难度度:中)

2. 我们在选择玩具时，要注意选择的玩具对幼儿来说，都应该在某种程度上促进幼儿某一个方面如身体、智力或情感上的发展。体现了玩具选择的（ ）原则。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 符合幼儿的发展水平
- B. 符合艺术、卫生和安全的要求
- C. 应经济适用
- D. 具有教育性

正确答案：D

答案解析：暂无

3. 19世纪德国幼儿教育家（ ）专门为幼儿制作了一套玩具，并把这套玩具命名为“恩物”。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 福禄贝尔
- B. 埃里克森
- C. 皮亚杰
- D. 蒙台梭利

正确答案：A

答案解析：暂无

4. 我们在幼儿园中常见的拼插玩具属于（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 非智力玩具
- B. 智力玩具
- C. 形象玩具
- D. 音乐玩具

正确答案：B

答案解析：暂无

5. 对于0—2岁的幼儿来说，以下哪种玩具不适合？（ ）

单选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 发声玩具
- B. 推拉玩具
- C. 图书玩具
- D. 童话表演玩具

正确答案：D

答案解析：暂无

6. 如果我们想要促进2—6岁幼儿感知觉的发展，我们可以选择以下哪种类型的玩具（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 扮演玩具
- B. 运动玩具
- C. 益智玩具
- D. 音响玩具

正确答案: C

答案解析: 暂无

7. 幼儿园的自制玩教具，取材容易，成本低廉，还可以使用一些自然物品。这体现了幼儿园自制玩教具的（ ）原则？

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 经济性原则
- B. 艺术性原则
- C. 科学性原则
- D. 教育性原则

正确答案: A

答案解析: 暂无

8. 一件自制玩教具的产生，一般需要经历几个相互联系、相互制约的过程。第一个过程是（ ）。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 构思
- B. 选材
- C. 立意
- D. 制作

正确答案: C

答案解析: 暂无

9. 在充分利用材料的外形特点来设计和制作玩教具，保持所用材料的外形，只对其进行简单的加工和装饰。这在玩教具的制作中，使用的是（ ）加工方法。

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 变形法
- B. 原型法
- C. 组合法
- D. 创新法

正确答案: B

答案解析: 暂无

10. 幼儿园一般应多长时间至少一次对玩具进行清洗和消毒？（ ）

单选题 (10.0 分) (难度:中)

- A. 四周
- B. 三周
- C. 二周
- D. 一周

正确答案: D

答案解析: 暂无

11. 在自制玩教具的过程中，让幼儿意识到可以通过自己的行动来节约资源、保护环境、变废为宝，这体现了幼儿自制玩教具过程中（ ）原则？

单选题 (10.0 分) （难度:中）

- A. 艺术性原则
- B. 科学性原则
- C. 可持续性发展原则
- D. 教育性原则

正确答案：c

答案解析：暂无

幼儿游戏与玩具·材料分析题（20分）

材料分析题（通过分析材料进行不定项选择。共10个材料分析题，每题10分，共计100分。）

材料分析题为客观题，由系统自动计分，学习者通过阅读材料，进行不定项选择。
材料分析题目一共10题，每题10分，共计100分，占总考核分数的20%。

(难度度:中)

2. 大班的丁丁和东东在建构区的不同角落用积木搭建各自的城堡，丁丁偶尔会转身看一下东东，然后再继续他的创作。眼看自己的作品就要完成，丁丁突然发现还缺2块积木，就跑去找东东借，东东大方地借给了他。丁丁的城堡搭建完毕，却觉得自己的城堡太小了，又跑去跟东东商量：东东，我们两个都搭了自己的城堡，但是都太小了，要不我们都把积木放在一起，一起建一个超大的城堡吧？东东开心的答应了。于是他们开始分工，一个建大楼，一个建城墙，最后做成了一个非常宏伟的城堡。
- 请问，整个游戏过程中，丁丁所表现出的社会性游戏类型主要有（ ）

多选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 旁观游戏
- B. 独自游戏
- C. 平行游戏
- D. 联合游戏
- E. 合作游戏

正确答案：C D E

答案解析：暂无

3. 某中班角色游戏区，豆豆正在玩开“出租车”（椅子）游戏，但是车上没有乘客，也没人搭理他。因为老是做转“方向盘”一个动作，一会儿就有点烦了，这时，老师走过来：“出租车师傅，我想去人民医院，请开车把我送去吧。”“好的，请坐好。”豆豆来了精神。“还有大的行李箱，能帮我搬上车吗?”“乘客”（教师）提出了要求，于是“师傅”（豆豆）把“行李箱”搬到了“车”（椅子）后头。上车后，“乘客”又问：“去人民医院要走什么路呢?”豆豆摇头。第二天，在老师的引导下，豆豆和老师共同在游戏区用积木、纸板、记号笔等材料做出了“中山路”、“文化路”连接角色区的“医院”。在之后的谈话活动中，老师又引导幼儿共同讨论交通规则，并合作制作出红绿灯和车内安全带。幼儿对“开出租车”越来越感兴趣，乘客也越来越多。为了避免角色争抢，老师还引导幼儿轮流扮演出租车司机与乘客。请问，老师在幼儿角色游戏中所采用的指导策略有（ ）

多选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 丰富幼儿对于角色的认识
- B. 和幼儿一起创设开展游戏的物质条件
- C. 帮助幼儿进入游戏，学会分配和扮演角色
- D. 观察幼儿，与幼儿展开互动，促进游戏情节的发展

正确答案：A B C D

答案解析：暂无

4. 幼儿园的活动室里，教师正在组织幼儿开展角色游戏。活动室被分割为不同的角色游戏区，有娃娃家、医院、饭店、糖果厂、商店、公共汽车站等。幼儿按照自愿报名的原则去了不同的游戏区。教师在做巡视指导，当她发现“医生”闲着无事的时候，就赶紧跑到“娃娃家”，提醒“妈妈”：“宝宝生病了。”在教师的启发下，“爸爸”“妈妈”赶紧抱上小孩，坐上“公共汽车”，去“医院”找“医生”看病。“糖果厂”的“小工人”用糖纸包完“糖果”（橡皮泥）以后，坐着发呆。老师不失时机地跑来，启发他们：“今天是周六，该大扫除吧? ”。整个游戏过程中，老师忙的不亦乐乎，从这个区到那个区，启发诱导。通过她的穿针引线，各游戏组之间发生了横向联系，成为一个整体。游戏场面显得热闹而壮观。当老师宣布：“今天的游戏玩到这里，小朋友们可以自由活动了”时，两个小男孩走到一起：“现在好了，老师的游戏玩完了，我们到外面去玩我们自己的游戏吧。”结合幼儿游戏特征说明以下哪些才是幼儿的游戏（ ）。

多选题 (10.0 分) (难度度:中)

- A. 主动自由选择或自愿参加
- B. 自主决定

- C. 无功利目的
- D. 积极的情绪体验

正确答案：A B C D

答案解析：暂无

5. 某大班游戏区，几个幼儿在玩“食堂”的游戏。突然出现了混乱的局面：生菜、熟菜混杂在一起，一些青菜分别散落在桌上、地上，还有几个幼儿拿着蔬菜当武器相互追打。“检查卫生啦！”，这时只见老师手臂上戴着“卫生检查员”的袖套，到“食堂”检查卫生来了。“卫生检查员”一一指出了“食堂”的杂乱现象，食堂里的“服务员”接受了意见，搞起了卫生，“食堂”的工作变得很有秩序了。材料中，教师指导游戏的方法是（ ）

单选题 (10.0 分)（难易度:中）

- A. 丰富幼儿对于角色认识
- B. 和幼儿一起创设开展游戏的物质条件
- C. 帮助幼儿进入游戏，学会分配和扮演游戏
- D. 观察幼儿，与幼儿展开互动，促进游戏情节的发展

正确答案：D

答案解析：暂无

6. 活动开始后，三个幼儿在油泥区坐定。他们开始忙碌起来了。浩浩把手中的油泥慢慢团成锥形的，借着拿了一根习惯准备插上去，自言自语道：“还需要两个这个（小棋子）。”他在盒子里找了两个小棋子，贴在长圆锥形的尖的那边的两侧，看起来有点像某个动物的眼睛。他又在上面插了根吸管：“这是鳄鱼嘴棒棒糖。”晨晨拿着一块红色的油泥，摆弄了一阵后，把油泥压扁，然后放在桌子上，用手指小心地捏着，一个心形的物体慢慢出现了。他把心形拿在手上，插上一根吸管，再细致地修整，想把它变得更完美。接下来，他又做了一个方形的棒棒糖，还在上面戳了几个洞，看起来就像骰子一样。殷殷拿着油泥做了两个圆形的棒棒糖，她看着旁边的小伙伴做的“鳄鱼嘴棒棒糖”，说：“我也像做那样的，可我不会。”她试着做了一下，似乎不满意，使劲把油泥还原，懊恼地说：“讨厌！讨厌！又做坏了。”她问浩浩：“你这个怎么做的？”浩浩很快说了一下，殷殷听完后自己也做了一个。她似乎不喜欢自己做的，很快就拆掉了，重新再做。等她做好第二个，把这个鳄鱼嘴递给顾客时，顾客说：“我才不要这个呢！”殷殷不说话了。

游戏结束的音乐响起，教师说：“油泥区的作品展示！”油泥区的幼儿都开心地把他的作品交给教师。

通过案例，教师观察幼儿游戏的视角有（ ）。

多选题 (10.0 分)（难易度:中）

- A. 幼儿的兴趣点，幼儿喜欢的游戏主题、内容和玩具材料等
- B. 幼儿的行为类型，幼儿在游戏中的言行等
- C. 幼儿与环境、同伴的互动情况
- D. 幼儿的情绪体验
- E. 影响幼儿行为的因素
- F. 幼儿是否遵守游戏规则

正确答案：A B C D E F

答案解析：暂无

7. 扮演“菜贩子”的几个幼儿对“农贸市场”的游戏已经不感兴趣了，他们便收拾“摊位”，准备关门下班。但是“娃娃家”的“爸爸”“妈妈”听到后很生气，他们不让“菜贩子”下班，因为今天是“宝宝”的生日，娃娃家要请客，如果“菜贩子”下班了，就没有地方买菜了，怎么请客呢？所以孩子们就吵了起来。如果你是教师，你会如何做？（ ）

多选题 (10.0 分)（难易度:中）

- A. 先仔细观察幼儿，先弄清楚出现问题的原因。
- B. 在了解幼儿的想法、能力和行为特点上开始与幼儿互动。
- C. 如果我是教师，我会扮演成“菜市场的管理员”来调解。
- D. 给“爸爸”、“妈妈”出主意，可以到“超市”去买菜，也可以带“客人”到“饭店”吃饭。

正确答案：A B C D

答案解析：暂无

8. 小四班两位老师带着孩子们在户外活动，此时大二班的孩子正在玩“老鹰捉小鸡”的游戏。小四班的孩子们看得忘乎所以，有的孩子忘记了跟着老师继续走，有的孩子则兴奋地跟着大班孩子东跑西躲，边跑边喊。看到这种情况，两位老师商量决定也带着小班孩子们来玩这个游戏。可是这个游戏对孩子的反应速度和奔跑能力有较高要求，控制不好易出危险，孩子们能行吗？看着孩子们期待的样子，老师决定先由自己分别来做鸡妈妈和老鹰，适当调整速度，控制难度，满足孩子们体验奔跑躲闪、共同游戏的快乐。

老师先像讲故事一样向孩子们介绍了游戏的玩法：鸡妈妈有很多鸡宝宝，每天鸡妈妈都要让它们排成一排带它们到草地上去游戏玩耍，捉虫子吃。可是老鹰也总会在这个时候来叼走鸡宝宝，于是鸡妈妈就会勇敢地保护自己的宝宝，不让老鹰捉到。如果有鸡宝宝掉队了，鸡妈妈会抱住老鹰，让鸡宝宝赶紧跟上。今天老师来扮演鸡妈妈和老鹰，请小朋友来当鸡宝宝玩游戏。

游戏开始了，老师先带孩子们做游戏练习：鸡妈妈说：“孩子们，咱们排好队到草地上去找虫子吃了。跟着妈妈，这边找找，那边找找……”（练习排队走，速度由慢变快，由走到跑。）这时老鹰出现了，也是这边走走，那边走走（扮老鹰的老师同样控制好速度）。鸡妈妈又提醒鸡宝宝：“孩子们，老鹰来了，快跟上妈妈，不要掉队！”

孩子们紧跟着鸡妈妈，兴奋又紧张地躲闪着，奔跑着，欢叫着。突然，在老鹰猛然由左边转向右边时，一个小朋友跌倒了。鸡宝宝们害怕地喊着：“小豪跌倒了！小豪跌倒了！”鸡妈妈赶紧把老鹰抱住，回头喊道：“我把老鹰抱住了，孩子们，快跟上！”鸡宝宝们看到这情景，纷纷赶到鸡妈妈身后拉起长长的队伍。由于鸡妈妈紧紧抱住老鹰，表演得很成功，孩子们竟然没有丝毫的惊慌和紧张，反而异常兴奋，显得十分高兴。接下来，又有一个小朋友跌倒，鸡妈妈同样死死抱住老鹰，招呼孩子们安全排好队，不让老鹰捉住鸡宝宝。这一次孩子们同样高兴得哈哈大笑。

接下来孩子们表现出对这个游戏格外地感兴趣，游戏中不断有孩子故意跌倒，甚至有孩子跌倒一遍又一遍，每当看到两位老师抱在一块，鸡妈妈心急火燎地大喊，老鹰使劲挣扎想挣开，孩子们就异常兴奋。

根据以上材料，下面哪些说法是正确的（ ）

多选题 (10.0 分)（难易度:中）

- A. 案例反映出小班幼儿在游戏时重过程不重结果的年龄特点；
- B. 案例反映出小班幼儿注意力容易转移，对感兴趣的事喜欢不断重复的特点。
- C. “老鹰捉小鸡”是传统游戏，教师不应该随意修改游戏规则
- D. 游戏本身是孩子们自主自愿的活动，只要幼儿愿意，游戏的玩法可以任意变化。

正确答案：A B D

答案解析：暂无

9. 这天中班的晨间游戏活动是玩皮球和踩小车，两块场地是相连的，不同的是前面的是塑胶地，后面的则是水泥地，中间的界限泾渭分明。为了安全起见，活动前老师和孩子们协商制定了如下规则：踩小车的不能闯进皮球区，玩皮球的不能把球扔进踩小车的场地，如果两次犯规，即取消游戏资格。老师刚宣布活动开始，楠楠马上第一个冲向踩小车游戏区，迅速踏上小车开心地踩起来。

转弯、前行、倒车，十分熟练，一边踩车一边同小朋友打着招呼，开心极了。也许是玩得太兴奋，楠楠将小车踩得飞快，不知不觉就越过了界限，进入了皮球游戏区。“楠楠，你犯规了。请到踩小车场地去玩，这样很危险。”老师提醒道。楠楠吐舌头踩着小车回自己的场地去了。不一会儿，楠楠和豆豆踩着小车你追我赶又越过边界进入了皮球区，小朋友们喊了起来：“犯规了。”“楠楠又犯规了。”老师走到楠楠面前，用不容置疑的语气说道：“楠楠，请放下小车，你被取消了游戏资格。”“老师，让我再玩会儿吧。”楠楠用乞求的眼光看着老师说道。旁边围过来好几个小朋友看热闹。

“对不起，楠楠。你是知道游戏规则的，而且第一次犯规时老师已经提醒过你啊。你两次犯规，没办法，今天只好取消游戏资格了。请把小车靠边放好吧。”老师这样说道。这时，楠楠手拉着小车的车把猛地往地上一滚，撒泼耍赖地喊着：“不！我就不！我就要玩小车！”老师非常生气，说道：“楠楠，你怎么可以这样呢？你已经是中班的孩子了，应该懂事了，怎么犯规了还耍赖？你快点站起来！”“你不让我玩小车，我就不起来！”楠楠边哭边喊，双手死死抓住车把不放。周围的小朋友都捂着嘴巴笑起来。很快，所有孩子都围了过来，一言不发地看着老师和楠楠。面对众多小朋友的目光，老师强压下气愤的情绪，稍微想了想，平静地说：“好吧。既然你喜欢睡在地上就躺着吧。老师不强迫你，你想清楚了。其他小朋友都去玩自己的吧，不要管他。”

楠楠此时马上一骨碌从地上爬起来，垂头丧气地把小车往边上放好。老师马上欣喜地表扬道：“好！现在楠楠知错就改了。大家为他鼓掌！”掌声过后，孩子们继续玩着游戏。老师来到楠楠的身边，耐心地给他讲了整个事件中他的所作所为，让他真正明白自己的错误。

通过阅读上面的材料，选择出正确的说法（ ）

多选题 (10.0 分)（难易度:中）

- A. 从游戏中可以看出楠楠的自我中心意识比较强烈，对自己感兴趣的玩具和游戏非常看重。
- B. 老师的做法让楠楠感受到了压力，意识到耍赖得不到任何好处，所以最终接受了惩罚，懂得了在规则面前人人平等的道理，反映出了幼儿的可塑性。
- C. 在游戏中对于制定的规则要说到做到，执行规则要对事不对人。
- D. 游戏过后要注意对幼儿心理上的疏导，让幼儿真正养成规则意识。

正确答案: A B C D

答案解析: 暂无

10. 区域活动时间到了，小朋友们都在忙着做自己喜欢的事。甜甜正在摆弄表演区里的那些纱巾，她拿起一根白色的纱巾放在腰间，转了两圈儿，又把纱巾顶在头上，旁边的小雨叫起来：“新娘子！新娘子！”甜甜听见小朋友这么一说，高兴地笑了，看她美滋滋的样子，还真像一个众星捧月的新娘子呢。小雨扶着甜甜的胳膊，在几个小朋友的簇拥下在教室里走了两圈儿，他们咯咯地笑着，玩得真高兴。

玩了一会儿后，只听小雨说道：“我们打扮打扮新娘子吧。”小朋友们让甜甜坐在小椅子上，立即动手忙活起来。小雨用小手给甜甜拢了拢头发，她又看看四周，看见建构区里有雪花插片，只见她走过去拿了一片雪花插片当梳子给新娘子把头发梳了又梳，雯雯又用雪花插片插好了一个小碗，放在新娘子头上当花冠，小丽拿来两个插片夹在新娘子耳朵上当耳环。新娘子打扮好了，小朋友们请新娘子站起来，几个人围着新娘子兴奋地观赏。这时，老师走过去对她们说：“新娘子真漂亮！新郎肯定也很帅。新郎在哪里呀？谁来当新郎呢？”田哲把站在一边饶有兴味观看的政政拉过来，说：“政政，你来当新郎吧。”可是政政很害羞，他往后退了退，不愿意当新郎。这时，旁边的王路站过来，说：“我来当新郎，我要当新郎啦！”小雨把他拉到新娘子身边，又拿来一个插片当眉笔，给新郎化妆，然后，小朋友们一起簇拥着新郎新娘在教室里走来走去，新娘子一直开心地笑着，新郎在众目睽睽之下开始有点紧张，一会儿也开心地笑了。大家完了好久才意犹未尽地散了。

第二天，还是这几个小朋友，她们继续玩这新郎新娘的游戏。今天的新娘子更漂亮了，她的怀里多了一束花，花是用雪花插片做的，在新娘的后面还有两个小朋友拖着新娘的裙子，旁边还有两个小朋友当摄影师，一会儿后退一会儿左右移动，为新郎新娘拍照。他们的照相机也是用一种拚插玩具做出来的，拍照时还指挥着新郎新娘摆姿势，并不停地走到两人身边去给他们纠正着，嘴里不停地说：“笑一个！笑一个！”田哲站在旁边用雪花插片当花瓣四处撒花，小雨像一名司仪，不停指挥着小朋友做这做那。瞧，她们玩得多专业呀！

通过阅读以上的游戏观察记录，可以发现幼儿以上的游戏分成了几个阶段（ ）

多选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 第一阶段是游戏开始阶段，在这阶段孩子们由无主题到找到“新娘子”的游戏主题，但角色单一，参与者很少。
- B. 第二阶段是游戏顺利进行并丰富情节的阶段，特点是幼儿模仿生活中看到的场景，带着自身生活经验参与进来，增加了新郎角色，增加了化妆等情节，丰富了游戏内容，增添了游戏兴趣，吸引了更多幼儿参加。
- C. 第三阶段是游戏情节进一步发展完善的阶段，体现出幼儿的自主性、创造性，整个“婚礼”游戏角色完备，游戏材料丰富，游戏程序“专业”，创造性地再现了成人婚礼场景。在此过程中，孩子们的自我意识、言语表达能力和角色扮演能力都得到发展，并在愉快的游戏过程中初步体验了社会角色分工与合作，促进了幼儿社会性的主动发展。
- D. 教师在“新娘子”打扮好以后，通过夸赞新娘子漂亮并询问“新郎在哪里”适时地介入游戏，起到了引入新的游戏角色以引导游戏情节发展的重要作用。这次介入很及时，介入方式也很合宜。

正确答案: A B C

答案解析: 暂无

11. 伟伟和佳佳在中一班都是语言能力发展很好的幼儿，而且个性都比较强，有时候会产生针锋相对的现象。伟伟今天是娃娃家的爸爸，他发现“阳光餐厅”推出了新品种的饼干，于是兴致勃勃地从ATM机里取了钱打算去购买。佳佳今天恰好是阳光餐厅服务员，在听到服务铃后非常有礼貌地说：“你好！请问你需要买什么呀？”伟伟说：“我想要这种新口味的小羊饼干。”佳佳问：“你要买多少呢？”伟伟：“我要买四块。”

佳佳忙活了一阵之后将“新鲜”的饼干递给伟伟。伟伟马上问道“多少钱呢？”佳佳犹豫了一下回答：“80块！”伟伟一听就急了：“怎么那么贵的啦！不行！”一张小脸一下子涨得通红。“行的，我说80块就是80块，我今天是餐厅的服务员。”佳佳一本正经地回答说。“不行不行，太贵了！”“行的，就是80块。”……“你个臭佳佳……”

孩子间开始出现了相互抱怨的非角色的语言。这时又来了一位新顾客（老师扮演），服务员佳佳不再理会之前的顾客，来招待新顾客。新顾客说：“你好。我也要四块，和刚才那位顾客一样。请问需要多少钱呢？”“嗯……6块钱。”服务员佳佳思考了一下回答。“6元就可以了么？可是我刚才好像听到那位顾客和我买了一样的东西，要80元呢！为什么呀？是不是他的东西比我的好呀？”新顾客问。服务员佳佳马上解释说：“不是的，不是的，是因为刚才涨价了。”新顾客对服务员给出的答案很意外：“怎么会突然涨价的呢？”服务员有点语塞地说：“嗯……就是因为……那个……东西都贵了。”看来服务员是有他的理由，新顾客便开始与伟伟爸爸沟通，“爸爸，你这个饼干是买给谁吃的呀？”

爸爸委屈地说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃的，还有妈妈和阿姨一人一块。”“真是位关心家人的好爸爸。”老师努力调整伟伟的心情，“那么你有没有把你买饼干的理由告诉服务员呢？说不定他会愿意给你便宜一点。”伟伟显然认同了新顾客的说法，马上迎到服务员面前说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃的，快过新年了，我想作为新年礼物送给他们的，你可以便宜一点吗？”服务员看看爸爸，再看看新顾客，略有不情愿地说：“好吧，就给你便宜一点吧，8块！”这时伟伟爸爸脸上露出了笑容，马上付钱买了东西走了。

阅读以上材料以后，下面哪些说法是正确的（ ）

多选题 (10.0 分)（难度度:中）

- A. 中班幼儿已经积累了一些有关钱、物品价格、购物等社会生活经验，但是对物品的价值没有统一的认识，所以对一样东西的定价不准确。同时，由于幼儿社会生活经验的差异，也导致对同一物品的价值判断具有差异。

B.

两个幼儿的认知语言发展都很突出，能清晰流畅地表达自己的想法，并且能运用语言扮演角色，模拟生活中的实际交往。但是由于实际生活中两人的关系存在隐性的竞争，所以服务员对爸爸定价很高，而爸爸因不接受高价出现非角色语言从而产生摩擦，这也正体现了中班幼儿角色游戏的行为特点。

C. 游戏体现出中班幼儿角色意识不稳固，往往出现在角色沟通交流中出现问题从而脱离角色出现非角色言行的情况。

D.

这个案例中，教师在幼儿角色扮演交往中出现困境，严重影响了游戏进程和幼儿游戏体验的时机，选择以新角色的身份交叉式介入，并以适宜的角色语言引导幼儿化解冲突，引导幼儿重新回到游戏角色中，并自主地以角色身份解决问题，使游戏得以顺利进行。时机得当，方式巧妙，取得了引导游戏进程，增强游戏体验，促进幼儿主动发展的效果。

正确答案：A B C D

答案解析：暂无