

## P4C 热身游戏初稿

热身游戏价值：思维预热；  
安全探究氛围建立；  
能力准备（聚焦 4C 和语言等）；  
规则意识培养。...

### 《明信片》

#### 一、游戏玩法

- 1.全体围圈而坐，将明信片分散在圆圈内；
- 2.所有人围着明信片顺时针行走，独立思考后找到一张能够跟自己（链接物可根据需要变化，比如成人可以是对 P4C 的理解，家长可以是亲子关系）产生链接的明信片，回到原先位置坐下；
- 3.等所有人都找到明信片后，可依次轮流说出链接的理由（根据时间调整，时间有限可挑选 2-3 个人进行分享，不过在这之前最好大家都通过“市场游戏”与别人分享过）。

#### 二、游戏价值（适合破冰）

- 1.促进探究个体之间的互动，以此建立一个安全信任的探究环境；
- 2.提供自我表达的机会，加强彼此之间的认识 and 了解；
- 3.提供分享想法的机会，集中注意力，促进语言发展。

### 《我和我自己》

#### 一、游戏玩法：

1. 给自己取一个小名，并想出一个可以描述自己现在或将来想要成为的样子的形容词。
2. 两两一组结成探究伙伴，进行分享。分享后轻轻起立表示完成。
3. 所有人起立后大组分享，每个人分享自己探究伙伴的小名和形容词。（如果时间有限，可以采用“市场游戏”先进行分享，然后回到大圈选择 2-3 个人分享自己听到的伙伴的小名和形容词）
4. 完成分享后，大家一起回忆每个人的小名。

游戏价值：适用于破冰，建立安全、信任、尊重的探究氛围。

### 《交换位置》

#### 一、游戏玩法

- 1.大家围圈而坐，引导者拿走一把椅子，并发号指令，符合指令的所有人必须交换位置；
- 2.交换位置失败的学员，作为下一个发号指令的人；
- 3.发出指令必须使用句式：“请……的人交换位置。”指令内容可以是显性的（如，请戴眼镜的人交换位置），也可以是隐性的（如，请会游泳的人交换位置）；
- 4.发出的指令不可与别人重复。
- 5.根据情况附加：发指令的人自身必须符合自己发出的指令。

#### 二、游戏价值

- 1.有利于活跃氛围，加强孩子之间的相互认识和熟悉；也有利于引导者更加了解每一个孩子；
- 2.提供孩子自我表达表现的机会，促进语言能力的发展；
- 3.有利于培养规则意识，促进孩子专注倾听、观察、记忆、创新以及与人协作的能力。

### 《如果我有一瓶水》

#### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，将一瓶水依次轮流在每个人手里传送，直到最后一位；
- 2.接到水的人需要说出水的一种用途；且必须使用句式：“谢谢你用这瓶水来…我会用它来…”，即对上一位同伴表示感谢，再说出一种别人没有说过的水的用途。
- 3.如有任何对一瓶水的用途质疑，当场讨论解惑，并鼓励孩子调整自己的答案，不能及时解决的记下来后可在游戏结束后讨论。

#### 二、游戏价值

- 1.游戏中培养遵守规则的意识；
- 2.锻炼孩子们的创新式思维以及关爱式思维；
- 3.提供孩子自我表达表现的机会，促进语言能力的发展；

4.培养专注力，学会轮流和耐心，观察和记忆。

“一瓶水”可以是任何替代物，如：一根绳子、一张纸、一根棍子等

### 《这不是...而是...》

#### 一、游戏玩法：

- 1.选择一个物体（最好是抽象的物体），它将依次轮流在小朋友手里传递；
- 2.拿到这个物体的小朋友发挥想象，用“这不是...而是...”的句式先委婉否定上一个小朋友的想法，再说出自己的想法，例如：“这不是方向盘，而是甜甜圈。”
- 3.每个小朋友在从上一个小朋友手里接过物品的时候要眼睛看着对方，表达的时候语气缓和（表现关爱）。

规则：想法不能重复；每次只能一个人说话。

#### 二、游戏价值

批判性思维、关爱式思维、创新式思维、规则意识、语言表达、倾听习惯...

### 《连续线》

#### 一、游戏玩法

- 1.给出一个刺激物，询问孩子的感受；提供一根“开心——悲伤”连续线，幼儿根据自己对刺激物的情绪感受程度，放在线上相应位置。
- 2.或给出一系列人物，提供一根“喜欢——不喜欢”连续线，让幼儿通过喜好程度将人物图片进行排序。
- 3.或给出一个观点，提供“赞成——不赞成”的“U”型连续线，让幼儿通过站位表示对此观点的赞成或不赞成程度。

#### 二、游戏价值

- 1.独立思考；培养批判式思维；
- 2.敢于表达表现想法和理由；
- 3.了解参与者的真实想法。

## 《魔法飞毯》

### 一、游戏玩法

1. 准备一块地毯，放上两个“自行车”和“公交车”的玩具，让幼儿做选择，并说明理由；
2. 用关键词的形式在“想法泡泡”上进行记录并投放在用两个呼啦圈组成的“望远镜图谱”内进行分享；
3. 继而将地毯想象成是具有“魔法”的可以飞的地毯，让幼儿在“魔法飞毯、自行车、公交车”中再做选择，并说明理由。

### 二、游戏价值

1. 自我思考和自主选择能力培养；
2. 尝试给出理由以支持观点，培养批判式思维；
3. 打破思维定式，扩散思维，发挥想象，培养创新式思维。

## 《蝴蝶图谱游戏》

### 一、游戏玩法

1. 围圈而坐，老师在地毯上出示两样东西（同种类的不同东西，比如车类玩具），并提醒幼儿仔细观察；
2. 出示蝴蝶图谱，先由大家说说两样东西的不同之处，再说说两样东西共有的特征，记录在思维泡泡上，由幼儿将思维泡泡放进蝴蝶图谱当中。

### 二、游戏价值

1. 创新式思维；
2. 培养对事物的观察力；
3. 学会用图谱归纳两种事物异同。

## 《谁出局》

### 一、游戏玩法

1. 准备一个装有各种物件的神秘箱子；
2. 每人从神秘箱中随手摸一样东西并仔细观察手上的东西；

3. 1-3 报数，三人一组，将每人手中的三样东西摆放出来，将其中一样东西排除，并说出排除的理由；
4. 比如：毛笔、木棍子、托马斯玩具车三样东西，可说：“排除托马斯玩具车，因为其它两样都是木质的。”“木质”就是排除“托马斯玩具车”的理由，也就是其它两样东西的共性。

## 二、思维价值

创新式思维、批判式思维、合作式思维

### 《如果我有一件隐形披风》

#### 一、游戏玩法

1. 围圈而坐，准备一件披风，说明披风的功能：可以将使用者隐形。
2. 使用句式“如果我有一件隐形披风，我会……”进行想象。
3. 有想法的孩子需在圈中披上披风，进行发言。
4. 引导者将大家的想法做好记录帮助梳理。
5. 披风也可以选用其它替代物，如影响人的石头、穿越时空的地毯，隐形钻戒等等。

#### 二、游戏价值

1. 培养孩子们的想象力，培养创新式思维；
2. 提供孩子自我表达表现的机会，促进语言能力的发展；
3. 培养耐心和倾听等关爱式思维。

类似想象力游戏可以采用：《IF》里的图片

### 《一笔画》

#### 一、游戏玩法

1. 围圈而坐，分两组，每组各自协商确定组名，合作作画。
2. 每人依次轮流在纸上画一笔，后一位幼儿起笔处必须接着前一位幼儿的结尾处继续往下画。
3. 画完后两组一起分享观察作品。

4.用句式“我觉得这幅画像……”表达自己的想法。

规则：画的过程中保持安静

二、思维能力培养

创新式思维、合作式思维

### 《一笔添画》

一、游戏玩法

- 1.探究团体中每个人只能画一笔；
- 2.先由第一个人随便画一笔，并表明画了什么，后面的人在这基础上添一笔，将前面画的东西变成另一样东西；依次往后；
- 3.可以用这样的句式来表达想法：“我把这幅画（的一部分）变成了……”。

规则：每次只能一个人说话。

二、游戏价值

创新想象、观察力、自控力、语言发展

### 《身体绘画》

一、游戏玩法：

1. 首先由一个人站出来，将自己比喻成一种物体（如一棵大树），作为“这幅画”的第一个物体（身体动作展示）；
2. 其次，其余的人接连将自己比喻成“这幅画”中的其它物体，融入“画中”，如“石头；白云；花儿...或者风”；
3. 当“画中”出现四五个物体以后，再选出另外一个人来做“橡皮擦”，擦掉一些物体，被擦掉的就离开“画中”，最后剩下一个物体。
4. 游戏重复继续。

二、游戏价值：

想象创新、关爱、合作、趣味性。

## 《ZOOM 变焦》（也叫《局部猜猜猜》）

### 一、游戏玩法：

- 1.老师准备好几组常见物体图片，做好 PPT，每个物体两张为一组，第一张展示的是物体的局部，第二张展示的是物体的整体。
2. 先出示物体第一张图片，让孩子们根据物体局部去猜这个物体是什么，猜对后展示第二张。
- 3.如果太难猜出来，老师可以允许孩子们通过问问题的方式进行缩小范围，或者给出适宜的提示。

### 二、游戏价值：

- 1.创新、合作、关爱思维培养；
- 2.体会局部和整体的概念；
- 3.练习提问。

## 《关联词》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，每人说一个词；
- 2.后一个人说的词必须与前一个人的词有关联，并说出关联的理由；
- 3.听到一个词，如果想到了任何与这个词相关联的词，请伸出手，由前一个人来请；说完关联词和理由以后请起立；
- 4.等所有人起立说完关联词后，大家一起从最后一个词开始反过来倒推关联词（不用说理由），说完的人立即坐下。

### 二、游戏价值

- 1.培养创新式思维，敢于表达自己不同想法和理由
- 2.学会尊重和倾听，培养关爱式思维
- 3.培养专注力和记忆力
- 4.提供建构新的知识经验的机会

### 《yes or no》 《是或不是》

#### 一、游戏玩法：

- 1.出示一个东西（遮住的），最好是幼儿非常熟悉的；
- 2.幼儿以句式“它是…样的吗？”来提问，老师以“是”或“不是”来回答，直到猜出。

#### 二、游戏价值：

- 1.帮助幼儿学会用固定句式提问，促进语言和提问能力培养；
- 2.培养思考力以及逻辑思维能力；
- 3.有利于师生互动，互相建构经验

### 《flower》

#### 一、游戏玩法：

- 1.围圈而坐，老师做马兰花，小朋友们说游戏口令“flower, flower, how many petals do you have?” 老师回答“I have …（数字）petals。”小朋友便找到相应数字的好朋友手拉手，并用英文数数检验对错。
- 2.小朋友们说口令的时候，全体起立在圆圈里随意走动，边拍手边说口令。

#### 二、游戏价值：

- 1.有利于培养专注、倾听、规则意识和动作敏捷性
- 2.促进生生互动，增进同伴关系，学会关爱与合作
- 3.培养外语语言能力。

### 《会跳舞的杯子》

#### 一、游戏玩法

- 1.围圈盘腿而坐，每人一个纸杯，杯子倒放在身体前方；
- 2.学说口令：拍拍拍，右左右，拍，拿，放；
- 3.在说“拿”的时候，右手拿杯子，向右方小朋友传递，将杯子放在右边小朋友的身前，并保证不倒下。
- 4.依次玩几轮，口令的节奏可以根据现场情况变快或变慢。



## 二、游戏价值

- 1.培养同伴之间的友爱协作；
- 2.培养专注力和对节奏感的把控力；
- 3.培养规则意识。

### 《青蛙跳水》

#### 一、游戏玩法

- 1.参与者围圈而坐，学会基本口令“一只青蛙跳下水，咚”；
- 2.引导者念“一”，顺时针下一位接着往下念“只”“青”“蛙”“跳”“进”“水”“中”“咚”，一人念一个字；接着“两只青蛙跳进水中咚咚”“三只青蛙跳进水中咚咚咚”……以此类推；
- 3.跟错的就重新再来，直到所有参与者都能无错配合。

#### 二、游戏价值

- 1.团队合作能力和抗挫能力培养；
- 2.耐心、倾听、记忆和专注力培养；
- 3.促进语言能力发展。

### 《手口不一》

#### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，参与者一起喊：“说一套做一套，手口不一”，然后按照顺时针顺序从第一个人开始；
- 2.拍腿击掌，用手比划出一个数字，同时嘴里喊出一个数字，比划出的数字必须跟嘴里说出的不一样。
- 3.如出错，则由第一个人重新开始，或逆时针方向重来。

#### 二、游戏价值

- 1.培养专注力、自控力、思维敏捷性；
- 2.培养语言能力和抗挫能力；
- 3.学会等待和耐心。

## 《369 报数游戏》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，由一个人说出一个不带 3、6、9 的数字，由这个数字开始，以顺时针方向按数字顺序依次报数；
- 2.凡遇到所报数字中带有 3、6、9 时，不要念出来，用拍手代替。
- 3.当中如有出错，则由第一个人重新开始，逆时针方向重来

### 二、游戏价值

- 1.培养专注力、自控力和抗挫能力；
- 2.发展语言能力和思维动作灵敏性；
- 3.学会等待和耐心、培养关爱式思维；
- 4.培养合作式思维。

## 同类游戏：《不许说“3”》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，从 1 到 3 报数，当数到数字 3 用拍手三次代替出声。
- 2.数错，或者在数 3 时嘴巴发出声音，则重新开始，直到所有人都数数成功。

### 二、游戏价值

- 1.团队协作，关爱式思维培养；
- 2.专注力培养（观察、倾听）；
- 3.培养思维敏捷性。

## 《你抓我逃》

### 一、游戏玩法

1. 围圈而坐，大家伸出左手，摊开手掌朝下，右手伸出食指朝上，将左手手掌顶在左边同伴的食指，将右手食指顶在右边同伴的手掌。
- 2.引导者将读一个故事，如《两个和尚》，当听到有“水”的字眼的时候，左手去抓左边同伴的食指，右手逃离右边同伴的掌心。

3.几个来回后分享心得：紧张、刺激、兴奋、愉悦…

## 二、游戏价值

- 1.培养专注力（倾听）、规则意识；
- 2.培养团队协作意识。
- 3.培养自控力和反应敏捷性。

## 《谁是领导者》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，请一个同伴 A 离场，剩下的人中任意选择一个领导者 B 带领大家做“follow me”的游戏，即由 B 做动作（拍手、拍腿、拍肩、点头等），其他人跟着 B 做。
- 2.A 回到圈里，通过自己对“follow me”游戏中大家的反应进行观察，找到线索判断谁是领导者。

### 二、游戏价值

- 1.团队协作能力培养；
- 2.观察力和逻辑思维能力培养。

## 《一个一个站起来》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，大家一个接一个依次站起来（每次只能一个人站起来）；如果同时有两个或两个以上幼儿站起来，游戏就重新开始；
2. 窍门：慢、观察、谦让、手势提示

### 二、思维价值

合作式思维、关爱式思维

## 《ZIP, ZAP, DUANG》

### 一、游戏玩法

1. 幼儿围成圈，大家从左往右一个接一个传递口令“ZIP”，同时用双手合十指向下一个同伴。
2. 幼儿熟练“ZIP”口令玩法后加入“ZAP”口令。在传递“ZIP”口令的过程中，幼儿可使用“ZAP”口令任意指向圈内同伴，这个同伴接到“ZAP”指令后继续按照“ZIP”指令方式传递。
3. 一旦有人说“DUANG”，则立即改变方向，游戏继续

### 二、思维价值

协作式思维、关爱式思维（倾听、回应）

## 《记忆市场》

### 一、游戏玩法

1. 每个人想象自己手中有一个记忆盒子，它可以是任何形状、任何材质、任何大小的；
2. 闭上眼睛回忆一下自己过去曾经发生过的一件事情；
3. 睁开眼睛，将你回忆到的这件事情，轻轻地放进你手中的记忆盒子里，再轻轻关上盖子；
4. 然后起身去“记忆市场”走走，和别人分享一下你盒子里的记忆。
5. 回到大圈，向大家分享自己在记忆市场听到的记忆。

### 二、思维价值

合作式思维、关爱式思维

## 《甜甜圈》

### 一、游戏玩法

1. 分两组（1- 2 报数），组成甜甜圈（1 为内圈，2 为外圈）；
2. 边唱儿歌边按指定方向转身围着圈走，“围个圆圈走走，走呀走呀走呀走呀，看谁先停下来”唱完脚步停止，“1”的孩子向后转，找到外圈对应的一个朋友“2”。

3.然后两两一组面对面聊指定的话题（话题可以由引导者根据需求给出，一般不超过三个话题）。

4.回到大圈分享从同伴那里听到的关于话题的内容。

## 二、游戏价值

- 1.促进生生互动，训练两两对话；
- 2.培养敢于表达表现的能力；
- 3.学会合作和分享意识。

## 《龟兔赛跑》

### 一、游戏玩法

- 1.围圈而坐，选出两个志愿者分别扮演乌龟和兔子，站在起点；
- 2.准备一个骰子，除了志愿者以外的其他人轮流掷骰子；
- 3.每当骰子被掷的是 1-4 之间的数字（包含 1 和 4），则乌龟按顺时针往前走相应数字步数，兔子不动；每当骰子被掷的是 5 或 6，则兔子按逆时针往前走相应步数，乌龟不动；
- 4.看谁先绕完圈到达起点处；
- 5.为了增加游戏趣味，可以先让孩子们猜猜谁会赢。

### 二、游戏价值

合作式思维、关爱式思维、规则遵守、趣味性