

自主游戏案例《小吃店的旋转小火锅》

杨小平

北京市第四幼儿园长阳分园 大二班, 北京 100000

DOI:10.61369/ECE.2026020024

摘 要 : 自主游戏是幼儿在自主、自由、自愿的状态下, 结合生活经验开展的创造性活动, 是幼儿表达自我、探索世界、发展能力的重要途径, 更是落实“以幼儿为主体”教育理念的核心载体。生活是幼儿游戏的源泉, 小吃店、火锅店等生活场景, 因其充满烟火气、互动性强, 始终是幼儿乐于模仿、主动探索的热门主题。旋转小火锅作为生活中常见的餐饮形式, 兼具“旋转展示”“自主选择”“同伴互动”等特点, 既符合幼儿喜欢新奇、乐于操作的年龄特点, 又能为幼儿提供自主交往、合作探究、解决问题的机会。基于此, 我们结合幼儿的生活经验与发展需求, 创设了自主游戏《小吃店的旋转小火锅》, 让幼儿在模拟经营、自主互动的过程中, 自主选择角色、设计流程、搭建场景、解决游戏中的各类问题。本案例旨在记录幼儿在该自主游戏中的真实表现, 捕捉幼儿在游戏探索与成长, 分析游戏对幼儿社会交往、语言表达、动手操作、逻辑思维等能力的促进作用, 同时反思游戏开展过程中的优化方向, 为幼儿自主游戏的有效组织与实施提供真实参考, 让自主游戏真正成为幼儿快乐成长、全面发展的重要平台。

关 键 词 : 自主游戏; 幼儿自主探索; 动手能力

Autonomous Game Case: "Rotating Hot Pot in the Snack Bar"

Yang Xiaoping

Class 2, Grade 2, Changyang Branch of Beijing No.4 Kindergarten, Beijing 100000

Abstract : Autonomous games refer to creative activities carried out by young children based on their life experiences in a state of independence, freedom and willingness. They are an important way for young children to express themselves, explore the world and develop abilities, and even the core carrier for implementing the educational concept of "taking young children as the main body". Life is the source of young children's games. Life scenarios such as snack bars and hot pot restaurants, due to their strong sense of daily life and interactivity, have always been popular themes for young children to imitate and explore actively. As a common catering form in life, rotating hot pot has the characteristics of "rotating display", "independent choice" and "peer interaction". It not only conforms to the age characteristics of young children who like novelty and are willing to operate, but also provides them with opportunities for independent communication, cooperative inquiry and problem-solving. Based on this, we created the autonomous game "Rotating Hot Pot in the Snack Bar" combined with young children's life experiences and development needs, allowing them to independently choose roles, design processes, build scenes and solve various problems in the game during simulated operation and independent interaction. This case aims to record the real performance of young children in this autonomous game, capture their exploration and growth in the game, analyze the promoting effect of the game on young children's abilities such as social communication, language expression, hands-on operation and logical thinking, and reflect on the optimization direction in the process of game development. It provides a real reference for the effective organization and implementation of young children's autonomous games, so that autonomous games can truly become an important platform for young children's happy growth and all-round development.

Keywords : autonomous games; young children's independent exploration; hands-on ability

案例背景: 假期后, 孩子们玩起了“不夜城”里的小吃店游戏。一天, 两个小朋友用纸板做了食物滑道, 想将食物滑到客人吃饭的桌子上。游戏后同伴间交流, 幼儿有了想要制作旋转小火锅的想法。教师找到真实视频, 及时丰富经验, 同时投放了奶粉筒、多边形盒子, 圆形泡沫盒等材料^[3]。

案例过程:

材料激发了赵语瞳小朋友的多次探究行为, 赵语瞳小朋友计

划想要用齿轮玩具进行尝试探索。

第一阶段: 链条传送

赵语瞳计划用齿轮玩具来制作旋转小火锅。他找到齿轮和连接扣开始组装起来, 一边是一个挨着一个连接的, 一边是一个隔着一个连接的, 然后将一边隔着齿轮安装上链条翻转放在地上, 开始用手拨动另外有齿轮连着的一面, 边说: “我不知道装上链条齿轮还能不能动?” 于是开始装第二根链条。安好后发现不

动，将齿轮卸下来几个，齿轮顺利的转动起来。赵语瞳把锅放在链条上，转动链条锅掉下来了。

我的思考：

学习与发展	学习品质	1. 对游戏感兴趣、认真专注的探究。 2. 结合生活经验想象，有目的有计划的选择齿轮材料制作传送火锅的机器。
	关键经验	1. 对齿轮玩具具有一定的认知经验，知道链条和齿轮的关系及齿轮的转动方向。 2. 发现当齿轮依次连接与链条配合时，出现运转不动的问题尝试解决。 3. 敢于实现自己的游戏想法、游戏中、后都能与同伴交流分享自己的游戏体验。
	思维方式	1. 知道链条要合适地环绕在齿轮上才能传动。 2. 理解齿轮和链条组合的功能，从一个地方传送到另一个地方，并运用到传送机器的游戏情境中。
	图示行为	从皮亚杰认知发展理论中的图示视角来看，幼儿一直在对“旋转图示”进行初步的探索。

游戏中幼儿结合生活经验选择齿轮玩具，借助想象、有目的有计划认真专注游戏。当齿轮与链条配合时，出现问题，便观察齿轮链条的转动方向，反思后进行调整，尝试实现制作传送机器的游戏想法。从皮亚杰认知发展理论中的图示视角来看，幼儿对“旋转图示”有初步的探索。

教师通过倾听了解幼儿发现了“锅总掉下来”的问题。通过思维共创幼儿各抒己见，表达不同的想法，但是赵语瞳小朋友想用电路旋转的材料让齿轮转动起来。所以我分析到幼儿的兴趣点是电路玩具与齿轮相结合带动链条动起来，这也是幼儿接下来的游戏计划。



9.29 赵语瞳：我今天做了一个旋转火锅，想让它那个锅从上面转起来，可是锅放在上面转不起来，锅会掉下来。然后我把那个链条弄来，这样就像是个坦克了。我还做了个自动压面条的机器，然后把电线当成面条，能从一头压另一头压出来很长。

第二阶段：自动传送

结合孩子的游戏计划进入第二阶段：

赵语瞳用齿轮、底板连接在一起，然后在四个角安上四个支柱和齿轮。开始安装一根长长的链条，将两个不挨着的齿轮用链条连接转动起来，拆下刚安上的链条说：“需要用一下。”他将第一根链条在地上放平，边连接第二根链条边捋直。一头对齐，检查两根链条是否一样长。安装第一根链条到齿轮上，转动链条齿轮也跟着转起来；安装第二根，链条卡住，直接将链条从齿轮底部捋平从上部连接，再用手转动两条链条顺利的转动起来。语

瞳找了一个手柄安装在一个齿轮的中间尝试转动但掉了下来。他没有气馁，而是找到电路玩具，组装了一个转动的小电机，将转动的电机直接放到了一个齿轮中间，打开开关后，电机带动齿轮和链条直接转动起来，他满意地看着自己的成果。

我的思考：

学习与发展	学习品质	1. 没有成功传送小火锅激发幼儿积极主动再次尝试。 2. 积极的态度和强烈的好奇心推动幼儿不断深入探究，体现了其专注和执着。
	关键经验	1. 探究中感知链条长短与齿轮间距离的关系。 2. 通过细致的观察对比，测量出一样长的链条。 3. 在操作中感知电机的转动带动齿轮和链条的转动。
	思维方式	1. 底座的设置能够架空齿轮让整体的结构稳固，同时链条都能转动起来。 2. 从手柄带动齿轮的转动联想到电机带动齿轮的转动，幼儿将不同的经验进行链接；创造出新的游戏玩法，展现了独特的视角和创新思维。
	图示行为	幼儿一直在对“旋转图示”进行重复性的探索。

第二次游戏中，通过增加底座让整体结构更稳固；操作中感知齿轮间距、链条长短关系；由手柄旋转联想到电机自动旋转，运用不同材料相同特点的经验链接，展现幼儿独特视角和创新思维。也体现了幼儿对“旋转图示”进行重复性的探索。

思维共创时，我给予幼儿展示机会，幼儿愈发自信。同时，我投放了电路、齿轮玩具组装零件，激发幼儿下一步的游戏想法。在两次游戏的观察中，我发现教师要适时发挥支持作用，但也要放下期待，因为教师提供的只是一种可能性，幼儿会根据需要做出自己的选择。^[3]



第三阶段：自动旋转

上次游戏后，幼儿对电机旋转产生了极大兴趣。

赵语瞳选择了电机和齿轮，尝试着将齿轮连接到电机上，让齿轮转动起来。他将一根笔放在齿轮上转动起来，转了几圈笔掉了下来。嘴里说着：“你看，它老掉。”他环顾四周，找到了一个纸盘子。将纸盘中间戳了一个洞，插在电机上，用胶钉固定住，打开开关，纸盘跟着电机转动起来。把装有食物的碗放上去，碗甩出去了，木子看到说：“哎呦！太重了。”赵语瞳说：“下面有个胶钉。”说着把碗又放了上去，木子说：“有了有了。”赵

语瞳说：“下面有个胶钉可以把它粘上去。”这时碗又掉下来了，两人将胶钉放在中间，把碗粘在上面，打开开关，盘子的边贴着桌面转，赵语瞳拍着腿说：“哇噻！这也可以？哈哈哈哈哈……”大笑起来。赵语瞳又将纸盘上边粘了一个月饼盒，里边放了很多的东西。悠闲的坐在椅子上吹着气球。木子羡慕的竖起大拇指说：“哇噻！”朱博哈说：“这样转的太快了。”赵语瞳自信地说：“这样就不用手转了，自动转的机器。”

我的思考：

学习与发展	学习品质	1. 体现了较强的好奇心和求知欲，敢于探究和尝试，有很强的目标意识。 2. 通过几次尝试不同的材料，没有达到既定目标，不放弃，坚持寻找材料实现自己的想法。
	关键经验	1. 在不断尝试和改进的过程中，通过猜想、思考分析、提出假设、尝试解决、进行验证等方式实现小火锅的转动。 2. 初步了解电机旋转带动的作用原理，对旋转时的平衡点有一定的感知。在尝试不同重量的物品放在旋转的盘子上时，也对重力和离心力有了一定的感性认识。 3. 小肌肉动作的发展、手眼协调能力也有所提高。 4. 游戏获得成功的体验，同时获得同伴的认可，增强了幼儿的自信心。
	思维方式	1. 通过电机的旋转特点进行经验的迁移，运用合适的材料进行组合，善于发现问题，解决问题。 2. 在游戏中通过电机和齿轮组合创造出一个“旋转底托”，再放上不同材料，在操作中分析出材料的特点，最终选择“托盘”与纸盘和月饼盒中心连接，最终创造出一个自动旋转的小火锅。
	图示行为	幼儿逐渐从平面旋转图示行为过渡到立体旋转图示行为。

游戏中，幼儿好奇心和求知欲愈发强烈，迁移上次电机旋转的经验，将齿轮与电机巧妙组合同时转动，感知平衡点、重力与离心力等。历经多次尝试找到自己满意的材料，最终创造出自动旋转小火锅，展现幼儿对材料创造性的运用，也体现了幼儿从平面旋转图示行为到立体旋转图示行为的探究过程。

我充分关注幼儿的兴趣点及对新经验的运用，给予幼儿宽松从容的游戏氛围，尊重幼儿游戏需要，激发幼儿内在学习动力，

为幼儿提供个性化发展的机会和条件。思维共创时，幼儿主动自信演示“旋转小火锅”且清晰地与同伴表达，得到赞赏，获得成就感。同时教师提供更多相关联材料，激发幼儿更多游戏的可能。^[3]



教师感悟：

1. 在观察倾听中追随幼儿的兴趣需求

最初我觉得小吃店游戏的走向会产生角色扮演、分工合作、邀请小客人等交往类的情节，但赵语瞳小朋友结合生活经验，自发地用科学材料制作旋转小火锅，创造出自己的独特游戏。我很庆幸，没有去追求我心中的游戏预期，而是在观察、倾听中跟随幼儿的节奏，才得以看到他在游戏中的灵动精彩。^[1-2]

2. 在自主游戏中培养幼儿的科学素养

兴趣是幼儿游戏的动力源，教师要投放丰富的材料，激发幼儿好奇心和探究欲，幼儿从尝试纸板传送——借助齿轮传送——利用电路带动齿轮自动转——电路与辅助材料结合自动旋转，随着游戏的逐步深入，我深刻的感受到其实科学离我们并不遥远，它就在我们身边。幼儿能够提出问题、大胆猜测、探索实践、交流分享，在这一游戏探究过程中，幼儿的科学素养得以逐步形成。^[4-5]

3. 在不断反思中支持幼儿的个性化学习

游戏中的赵语瞳小朋友刚升大班时，看似是“满场飞”的孩子，做事坚持性较弱，但当我捕捉到他对齿轮玩具感兴趣时，我不断提供材料支持，鼓励他在集体面前分享与展示，激发他游戏的内驱力，从原来的“满场飞”到现在持续专注深度的学习，他的变化过程让我反思到，每个幼儿都有自己的闪光点和独特性，老师应从关注游戏结果转向关注游戏过程，支持他们在游戏中实现个性化的学习与发展。^[3]

参考文献

- [1] 宰利萍, 刘琴. 幼儿自主游戏中的探索与成长——以“纸盒变影院”游戏案例为例[J]. 2025(16): 51-54.
- [2] 于静. “开心小屋”建成记——幼儿自主游戏案例[J]. 山东教育, 2024(15): 42-44.
- [3] 褚春蕾. 自主游戏中教师支持行为促进幼儿深度学习的个案研究[D]. 河北北方学院, 2022.
- [4] 杨健. 谈幼儿园的自主游戏活动[J]. 中国校外教育, 2011.DOI:CNKI:SUN:XWLL.0.2011-19-147.
- [5] 周淑瑛. 幼儿自主游戏的实践思考[J]. 幼儿教育: 教育教学, 2005(05A): 3.DOI:CNKI:SUN:YEJY.0.2005-09-030.