

河北省“十四五”普通高等教育本科规划教材



● 主 编 韩宏莉 姜国俊
● 副主编 寇 悦

学前儿童游戏

(修订本)



开明出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏 / 韩宏莉, 姜国俊主编. — 修订本
· — 北京: 开明出版社, 2022. 7 (2024. 1 重印)
ISBN 978-7-5131-7615-6
I. ①学… II. ①韩… ②姜… III. ①学前儿童—游
戏课—师资培训—教材 IV. ①G613. 7
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 126275 号

责任编辑: 卓 玥

XUEQIAN ERTONG YOUXI (XIUDINGBEN)

学前儿童游戏 (修订本)

主 编: 韩宏莉 姜国俊
出 版: 开明出版社
(北京市海淀区西三环北路 25 号 邮编 100089)
印 刷: 三河市骏杰印刷有限公司
开 本: 850mm×1168mm 1/16
印 张: 14.5 插页 1
字 数: 348 千字
版 次: 2022 年 7 月第 1 版
印 次: 2024 年 1 月第 3 次印刷
定 价: 48.00 元
印刷、装订质量问题, 出版社负责调换。联系电话: (010)88817647



修订本前言

PREFACE

2022年10月16日,习近平总书记在党的二十大报告中指出:“教育是国之大计、党之大计。”要“强化学前教育”,要“培养高素质教师队伍”。为贯彻党的二十大精神,推进学前教育事业高质量发展,必须与时俱进,优化学前教育领域教材的编写。

《学前儿童游戏》自2014年2月出版以来,多次印刷,相继被许多院校选为学前教育专业的教材,受到了广大师生及幼教工作者的好评。随着互联网的普及、信息化社会的到来,以及幼教事业的迅猛发展,学前儿童游戏的理论与实践教学指导也发生了变化。为了适应这些变化并满足广大学前教育工作者的需求,编者对《学前儿童游戏》进行了修订。

修订本教材依然保留了原来的框架结构,共分八个单元,第一单元阐述了游戏的概念及游戏的各种理论,第二单元阐述了游戏对学前儿童身心发展的诸多价值,第三单元阐述了角色游戏的特点及组织与指导,第四单元阐述了结构游戏的特点及组织与指导,第五单元阐述了表演游戏的特点及组织与指导,第六单元阐述了规则类游戏的特点及组织与指导,第七单元阐述了游戏观察和游戏评价的内容与方法,第八单元介绍了游戏治疗的作用和方法。

与第1版教材相比,修订本教材做了多方面的修改与完善。

(1) 在编写形式上,进一步将“互联网+”思维融入教材,每单元都配有各种游戏的小视频或讲课实录,扫描相应二维码即可获取,形式更加活泼、生动,可让学生更直观地认识各种游戏的方法,或者更透彻地理解游戏理论。

(2) 在教材内容上,每单元都选择了新的游戏案例,使案例更生动形象,更有典型性,也更贴近学前教育一线工作实际,可帮助学生更深刻地理解游戏的理论知识。对“知识拓展”栏目的一些内容进行了更新,增强了该栏目的实效性,也有助于进一步拓展学生的视野。

(3) 增加了与教师资格考试相关的“真题链接”和“直通国考”两个栏目,让学生见识真题并做一些有针对性的模拟练习,为其顺利通过教师资格考试或幼儿园教师招聘考试提供助力。





(4) 将思政融入教材,每单元增加了“思政目标”栏目,将思政内容融入儿童游戏,从而帮助教师树立正确的育儿观,培养良好的职业素养。

本书各单元的课时分配建议如下。

内 容	理论课时	实践课时
第一单元 学前儿童游戏概述	4	
第二单元 游戏与学前儿童身心发展	6	
第三单元 角色游戏	6	2
第四单元 结构游戏	6	2
第五单元 表演游戏	6	2
第六单元 规则类游戏	6	2
第七单元 游戏的观察与评价	4	2
第八单元 游戏治疗	4	2
总课时(54)	42	12

本书由沧州师范学院韩宏莉和姜国俊任主编,沧州职业技术学院寇悦任副主编。具体编写分工如下:寇悦编写第一单元和第三单元,韩宏莉编写第二单元、第七单元和第八单元,姜国俊编写第四单元、第五单元和第六单元。全书由韩宏莉教授统稿。

在编写本书过程中,编者参考和引用了部分资料,并在游戏视频拍摄方面得到了大量帮助,在此向相关资料的作者和在游戏视频拍摄方面给予帮助的幼儿园教师郑小月、苗凤英等表示衷心的感谢!

由于编者水平有限,书中难免存在不足之处,敬请广大读者批评指正。

编 者





第1版前言

PREFACE

学前儿童游戏是目前高职高专院校中学前教育专业学生的必修课。游戏是学前儿童的主导活动,甚至是儿童的生命,因此,游戏的科学组织和指导就显得尤为重要。

《学前儿童游戏》一书的编写符合当前蓬勃发展的幼教事业的现实需求,遵循高职高专类学前教育专业学生的培养目标,力图通过游戏理论与游戏实践的最佳结合快速提高学前教育专业学生和一线幼儿教师的专业素养与教学水平。

本书的编写宗旨是注重科学理论的引领作用,强化职业技能培训。

本书尽量避免冗长、深奥的理论阐述,既有简洁明了的学理或原理上的说明,让学前教育专业的学生和幼儿教师知道“是什么”和“为什么”,又提供针对性很强的具体指导方法,告诉大家“怎么做”。

本书力图保持理论体系的完整性和严谨性,同时文字的表述通俗易懂,让绝大多数学前教育专业学生和幼儿教师能够从中得到先进的教育理念和掌握可操作的方法。

本书在每单元开始都选择一个典型的案例来引出本单元所讲的知识,在每课都精心选取生动的小案例配合本单元教学,以激发学生的学习兴趣。单元中还设有“知识拓展”栏目,以开阔学生眼界,并在理论阐述之后增加了“实践活动”模块,以帮助学生达到学用合一的目的,提高学生的保教实操能力。

本书采用单元式编写方法,共分8个单元,分别为:第1单元,主要阐述游戏的概念、特点、分类,介绍游戏的各派理论;第2单元,阐述游戏对学前儿童身心发展的诸多价值;第3单元,阐述角色游戏的特点和结构、环境创设,以及角色游戏的组织与指导;第4单元,阐述结构游戏的特点和分类、环境创设,以及结构游戏的组织与指导;第5单元,阐述表演游戏的特点和分类、环境创设,以及表演游戏的组织与指导;第6单元,阐述规则类游戏(包括智力游戏、体育游戏、音乐游戏)的特点和分类、组织与指导;第7单元,阐述游戏观察的意义和方法,以及游戏评价的内容与方法;第8单元,介绍游戏治疗的作用和发展历史,以及游戏治疗的理论与方法。





本书各单元的学时分配建议如下。

内 容	理论学时	实践学时
第 1 单元 学前儿童游戏概述	6	2
第 2 单元 游戏与学前儿童身心发展	6	2
第 3 单元 角色游戏	6	3
第 4 单元 结构游戏	6	3
第 5 单元 表演游戏	6	2
第 6 单元 规则类游戏	10	4
第 7 单元 游戏的观察与评价	6	2
第 8 单元 游戏治疗	6	2
总学时(72)	52	20

本书框架由河北省沧州师范学院韩宏莉教授设计,具体内容 by 沧州师范学院三位老师合力编写,具体编写分工如下:第 1、3、4 单元由徐振兰编写,第 2、7、8 单元由韩宏莉编写,第 5、6 单元由姜国俊编写。全书由韩宏莉统稿。

本书在编写过程中,参考引用了许多相关论文论著,吸收了国内外同行的研究成果,在此一并向相关作者表示感谢。

编 者



目 录

CONTENTS



第一单元

学前儿童游戏概述

学习目标	1
思政目标	1
引导案例	1
第一课 学前儿童游戏的特点	2
第二课 学前儿童游戏的分类	7
第三课 国外学前儿童游戏理论	15
实践活动	24
思考练习	25

第二单元

游戏与学前儿童身心发展

学习目标	26
思政目标	26
引导案例	26
第一课 游戏与学前儿童身体发展	27
第二课 游戏与学前儿童智力发展	29
第三课 游戏与学前儿童社会性发展	34
第四课 游戏与学前儿童心理健康	40
实践活动	45
思考练习	47





第三单元

角色游戏

学习目标	48
思政目标	48
引导案例	48
第一课 角色游戏概述	49
第二课 角色游戏的环境创设	58
第三课 角色游戏的组织与指导	68
实践活动	82
思考练习	84

第四单元

结构游戏

学习目标	85
思政目标	85
引导案例	85
第一课 结构游戏概述	86
第二课 结构游戏的环境创设	93
第三课 结构游戏的组织与指导	101
实践活动	111
思考练习	116

第五单元

表演游戏

学习目标	117
思政目标	117
引导案例	117
第一课 表演游戏概述	118
第二课 表演游戏的环境创设	129
第三课 表演游戏内容及过程的组织与指导	131
实践活动	136
思考练习	139





第六单元

规则类游戏

学习目标	140
思政目标	140
引导案例	140
第一课 规则类游戏概述	141
第二课 智力游戏概述	147
第三课 体育游戏概述	155
第四课 音乐游戏概述	165
实践活动	172
思考练习	173

第七单元

游戏的观察与评价

学习目标	174
思政目标	174
引导案例	174
第一课 游戏观察	175
第二课 游戏评价	185
实践活动	195
思考练习	196

第八单元

游戏治疗

学习目标	197
思政目标	197
引导案例	197
第一课 游戏治疗概述	198
第二课 游戏治疗的理论与方法	210
实践活动	220
思考练习	223

参考文献	224
------	-----





第一单元

学前儿童游戏概述

学习目标

- 理解学前儿童游戏的特点；
- 熟悉学前儿童游戏的分类；
- 了解国外主要的学前儿童游戏理论。



思政目标

通过了解学前儿童游戏的发展过程和相关理论,树立正确的育儿观,培养良好的职业素养。



引导案例

沙池里的游戏

在自由活动时间,沙池里已经有一群大大小小的孩子在玩沙。明明奔向沙池,独自拿了一把铲子在池子里铲了又倒,倒了又铲,一会儿他朝拿桶的毛毛大声喊道:“快来运沙,我们一起来修房子!”两人很快你一铲、我一桶地在沙地里堆了一个“小山丘”(约有 30 厘米高)。毛毛开心地说:“我们造了一个尖房子。”明明说:“不像,要有门、窗户。”两人开始用手挖门、挖窗,可一会儿“小山丘”散成一团,毛毛说:“啊,地震了!”明明也跟着喊:“地震了,地震了!”两人一阵狂喜,跑掉了。





任何人在童年时期都曾经沉浸于游戏的欢乐中,甚至成年后也经常回忆起童年的游戏情境和伙伴,这种体验并不因为岁月的消逝而淡化,反而会激活人们心中久久封存的童心。

《韩非子·外储说左上》:“夫婴儿相与戏也,以尘(土)为饭,以涂(泥)为羹,以木为馔(肉块),然至日晚必归饷者,尘饭涂羹可以戏而不可食也。”这种游戏类似于今天的“过家家”游戏。

游戏是适应儿童天性的活动,可以说,哪里有儿童,哪里就有游戏。儿童与游戏就像鱼儿离不开水,鸟儿离不开翅膀一样。

德国教育家福禄贝尔(Frobel)在《人的教育》中写道:“游戏是人在这一阶段上最纯洁的精神产物,同时是人的整个生活、人和一切事物内部隐藏着的自然生活的样品和复制品。所以,游戏给人以快乐、自由、满足、内部和外部的平衡,以及与周围世界的和平相处。一切善的根源在于它,来自它,产生于它。”

游戏对学前儿童来说并不只是一种消遣和娱乐,游戏是促进学前儿童身心发展的重要途径,是学前儿童的基本活动。学前儿童游戏的特点、类型和国外学前儿童游戏理论是本单元要探讨的内容。

第一课 学前儿童游戏的特点

游戏是适应儿童天性、促进儿童发展的活动。对儿童来说,游戏似乎是他们生活的一部分,如同衣食住行一样普遍和普通。正如英国教育学家沛西·能(Percy Nunn)所说,游戏的精神是一个不可捉摸的、巧于规避的幽灵,它的影响可以在最难预料到的许多生活的角落里找到。

一、游戏具有自主性

游戏是儿童自愿的活动,具有自主性。在游戏活动中,儿童可以自由选择、自主决定,如“我想玩就玩,不想玩就不玩”“我想怎么玩就怎么玩”。也就是说,儿童可以按照自己的想法与愿望选择活动的材料、伙伴和内容,选择使用活动材料的方式方法,自己决定玩什么、怎么玩、和谁玩。

游戏对儿童来说是“我要玩”而不是“要我玩”。游戏满足了儿童的内部需要,是非强制性的。

小案例

不载客人的小司机^①

一个扮演出租车司机的男孩正高兴地开着车。他手里拿着“方向盘”左右旋转,绕着教室里的椅子,嘴里发出“滴滴嘟嘟”的汽车声,非常投入地开着。

教师:“你的出租车怎么没有客人啊?出租车在马路上行驶是在等什么啊?”男孩停下车,没有理解教师的问题。

教师:“汽车嘟嘟嘟地开,在等什么?”

男孩:“客人。”

^① 陈莹.熟手型幼儿教师角色游戏指导行为研究[D].南京:南京师范大学,2012:54.





教师：“对了，在等客人，所以你要问一问别人要不要坐车。”

男孩低着头，很小声地说：“你要不要……”

教师：“你来问我，问我要不要坐车。”

男孩：“你要不要坐车？”

教师：“对了，就这样问别人。”

教师离开后，男孩又开动自己的出租车，但是并没有听取教师的意见去载客人。

学前儿童是否在自主活动，是判断这种活动是否是学前儿童游戏的重要条件。游戏是学前儿童的自主活动，主要表现在游戏的内容、形式、进程等由学前儿童自己选择，而不由成人直接控制。但这并不是说成人对学前儿童的游戏没有影响。成人对学前儿童游戏的控制应该是隐性的，以不干涉学前儿童游戏的进行为前提。案例中教师的意图在于丰富儿童的游戏情节，可男孩此时的兴趣在于边绕着障碍物开车边发出声音。因此，教师在互动的过程中不能根据自己的判断与意愿发出指导行为指令，忽视了儿童的活动需要与游戏意愿。

二、游戏具有虚构性

游戏是假想的行为，儿童以这种假想的形式满足了自己渴望像成人一样进行社会实践的愿望。在游戏中，儿童的角色、情节、游戏行为和玩具材料均具有明显的假想性。儿童在游戏中充当现实生活中还不可能扮演的角色，如妈妈、爸爸、警察、医生、司机、售货员等；他们用积木替代真实的物品，如饼干、菜肴、长枪等；他们甚至还会装扮成各种小动物。

儿童对游戏的假想是以现实生活为基础的，是现实生活与想象活动相结合的结果。但是，儿童在游戏中的情感体验是真实的，同时他们也懂得什么是假装的。图 1-1 所示为“娃娃家医院”游戏。



图 1-1 “娃娃家医院”游戏

小案例

“太婆就是这样的”

希希一手抱着娃娃，一手端着一碗汤圆，去小凳子上喂娃娃。她用勺子舀了一个汤圆放在自己嘴里，还嚼了两下，然后吐在勺子里，喂到抱在手里的娃娃嘴边。我看到这里，过去问她：“为什么要把汤圆放在自己嘴里嚼两下再喂给娃娃吃啊？”她告诉我说：“娃娃还没长牙齿，咬不动，我要嚼碎了喂她啊！”“你怎么知道要嚼碎了喂她呢？”我问。“我看到我乡下的太婆就是这样的。”她自信地说。





三、游戏具有娱乐性

在游戏中,积极的活动能给儿童带来极大的快乐,游戏没有强制性的目标,儿童游戏的兴趣在于游戏的过程,游戏过程之外的任何结果都不重要。在游戏中,儿童是为了玩而玩,“玩即目的”。

小案例

“飞机”与“高楼”

在某幼儿园中班建构区,一个男孩(甲)在用软塑料块搭“高楼”,另一个男孩(乙)在他旁边玩“飞机”。每当甲搭好了“高楼”时,乙的“飞机”就开过来撞倒了甲的“高楼”。细心的王老师发现,乙的行为并没有引起甲的不悦,每当“高楼”被撞倒后,甲就迅速地又搭起一座“高楼”,似乎在等待乙的“飞机”又一次到来。由此,王老师判断两个男孩正在非常默契地玩一种合作游戏,所以没有去干预,而是坐在甲的身旁,也用软塑料块与他一起搭“高楼”,一边搭一边说:“我们来搭一座不容易被撞倒的大楼。”在教师的示范和启发下,“高楼”越搭越结实,大家玩得津津有味。

搭建“高楼”的男孩和玩“飞机”的男孩的游戏是没有任何外在目的的,他们只是在体验这种活动过程,感受活动过程中的乐趣,即只是为了玩。

四、游戏具有有序性

尽管儿童的游戏有时显得乱七八糟、忙乱不堪,但是儿童在游戏中是很有秩序的,这种秩序源于对规则的遵守,即游戏的参与者必须而且能够遵守游戏规则。游戏规则有的是外显的,有的是内隐的。

内隐的游戏规则表现为“游戏内在的情境性和秩序感”。它是在游戏之前、游戏之中和游戏之后,游戏者之间达成的共识和默契。“一旦规则(游戏规则)遭到破坏,整个游戏世界便会塌陷”,而“违反规则或忽视规则的游戏者便是一个‘违规破坏者’”。所以,在游戏活动中是不允许破坏游戏情境和游戏秩序的,游戏是一种有规则的行为。没有游戏的情境性和秩序感,就不会有游戏的顺利进行。

外显的游戏规则是为了游戏活动的顺利进行,在游戏开始前由游戏指导者或游戏者向所有游戏参与者宣布的,是人人可以直接认知的。它们有的是人们在创制游戏时规定的,有的是人们在游戏过程中根据游戏的情况逐步总结出来的。例如,在儿童“捉迷藏”游戏中,不允许捉者“偷看”藏者“藏在哪儿”,捉者必须被蒙上眼睛或待在某个“指定的地方”,这就是外显的游戏规则在发生作用。图 1-2 所示为传统“捉迷藏”游戏。

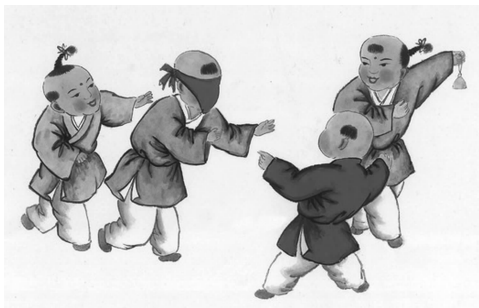


图 1-2 传统“捉迷藏”游戏





直通国考

学前儿童获得发展的最佳教育方式是让儿童()。

A. 进行游戏活动

B. 学习书本知识

C. 弹钢琴、画画、做体操等

D. 任其自由发展

答案:A

【解析】在幼儿园的每日生活中,游戏是主要的活动。游戏是教育的主要途径,也是学前儿童获得发展的最佳教育方式。

知识拓展

游戏发生的背景

美国社会心理学家鲁宾(Rubin)认为只有在特定的环境下才能导致游戏行为的发生,因此,游戏的背景应具有以下五个特征。

(1) 游戏者熟悉的环境(包括人和物),如一整套熟悉的玩具或其他能够引起儿童游戏兴趣的材料,以及儿童熟悉的伙伴。

(2) 儿童能够自由选择游戏。儿童与成人之间通过言语、动作姿势或惯例规则建立一种协议或默契,在有限制的范围内自由地选择自己希望玩的游戏。

(3) 成人的干预减少到最低限度。

(4) 舒适、安全、友好的心理环境。

(5) 身心放松,机能状态良好。儿童没有任何来自内部或外部的压力,如饥饿、疲劳、疾病等。

小案例

是孩子,都会玩^①

曾经与很多外省市的教师一起畅聊儿童游戏,听到一些由衷的羡慕:“到底是国际大都市,上海的孩子知识面广,就是会玩!”他们的言下之意是儿童游戏水平与城市发展相关联。身处上海的教师是否认同这种观点呢?经过了解,上海的教师竟然也有无奈:“哎哟,我们郊区的孩子和中心城区的孩子不一样……”似乎儿童游戏水平又与城区位置有关系。那么,身处中心城区的教师是否觉得自己班里的孩子很会玩呢?竟也不尽然,在他们看来,市级示范园的孩子更会玩游戏:“孩子殷实的家庭背景是游戏水平发展的重要因素……”

看着教师毫无自信的眼神,我十分疑惑:难道儿童游戏水平的高低真的取决于经济环境,取决于地理位置,乃至取决于家庭实力吗?

① 本文选自上海静安区南西幼儿园教师徐则民发表的一篇文章。





我先生出生在浙江省的一个海岛，他的童年时光是在海滩上、田野里度过的，他和小伙伴玩沙、爬树、挖泥鳅、拾稻穗……他从来没有上过幼儿园。我又想起了我的童年，那时也没有如今孩子所拥有的高科技的游戏设备，但我们无拘无束地奔走在弄堂里，用那些简单得不能再简单的玩具玩“野蛮小鬼”游戏……小时候，我和先生一个在城市度过，一个在海边长大，没想过富有或贫穷，但都充分体验到了游戏带来的愉悦和自由。那时候，只要是孩子，都很会玩！

只要是孩子，他们都会玩，任何地点都能成为他们游戏的场所！

很多次，我在人流如梭的菜市场里看菜农的孩子相互追逐嬉戏。这些孩子跟随父母长期生活在这一米见方的菜摊间，父母因忙于打理生意而无暇顾及孩子，于是就有了孩子们互掷菜皮玩“敌我对抗”游戏，就有了一次次爬上摩托车然后纵身跳下的比试，也有了饿了、馋了便随手捡起地上的番茄随意一擦便塞进嘴里的爽快……有时，看着这些孩子无拘无束地在菜摊间穿梭的身影，听着孩子们旁若无人地发出清脆欢快的笑声，我情不自禁地被他们所感染。

只要是孩子，他们都会玩，任何时候都可以找到快乐游戏的内容！

放学了，孩子们陆陆续续地被家长接走，教室里只剩下宁宁、文文和依依三个女孩。在宁宁的招呼下，文文、依依凑过脑袋，她们挤在一起说起悄悄话。两分钟后，三个女孩仰起头心满意足地笑了，显然她们之间一定协商好了一件事情。只见依依端坐在椅子上动也不动，而宁宁和文文突然向依依单膝跪地齐声说：“参见女王陛下！”原来女孩们玩起了“女王”和“仙女”的游戏。

身为“女王”的依依一脸严肃，高高地抬着头，一字一句地说道：“起来吧！现在小岛上出现了几只怪物，你俩马上去消灭它们吧！”两位“仙女”立刻起身应道：“是，女王陛下！”随即便转身朝着厕所方向跑去。一会儿，两位“仙女”从厕所方向折回，手上拿着一个餐巾纸盒。她们来到“女王”跟前，再次单膝跪地说道：“参见女王陛下，怪物已被消灭，这是我们从小岛上带回的一个宝盒。”

正玩着，依依的家长来接她了，女孩们的游戏便自然终止。

这是一幕在短暂的离园前生成的情景，没有成人的建议与指导，三个女孩开心地模仿着动画片《巴啦啦小魔仙》中的情节玩起了角色游戏。整个游戏过程完全由孩子们“自编自导自演”，显然她们不在乎游戏有没有严密的计划，也不需要成人的认可与帮助，更不会相互评判演得是否到位，她们需要的仅仅是因装扮而带来的默契和快乐。

是的，在我们的周围，类似的情景每日、每时、每刻都会出现。久久不能入睡的孩子嘴里叽叽咕咕的，是与怪兽作战的故事；就餐时桌上不小心掉落的几个米粒也能诱发孩子去想象，忍不住去悄悄摆弄，甚至忘了吃饭这一头等大事；在洗手池边，用洗手液搓出大大小小的泡泡这一普通小事也能引来孩子一阵阵开心的笑声……

孩子的游戏是这样的“无孔不入”“坚持不懈”和“不知疲倦”。孩子的游戏在以这样的方式告知所有的成人：在童年时代，游戏是孩子不可或缺的重要生活内容，它无处不在，无时不有。

“只要是孩子，他们都会玩！”因此，作为幼儿教师的我显然不应再焦虑于孩子会不会玩，更不必花费过多的心思去设计“该让孩子玩什么”。我们应该做的是静下心来，深入、仔细地观察“孩子们喜欢玩什么”，这样，我们就一定会发现越来越多的孩子“真会玩”！





第二课 学前儿童游戏的分类

儿童的游戏是千变万化、丰富多彩的,自然状态下儿童的游戏是不分类别的。游戏的分类是出于研究的需要,对游戏的分类研究有助于更好地认识游戏,理解儿童游戏时的不同技巧。研究的角度不同,所依据的分类标准各异,于是就有了各种类型的游戏。

一般来说,心理学注重对儿童自然游戏的研究,侧重于按儿童心理活动分类;而教育学既关注儿童自然的游戏,又关注成人为儿童编制的游戏,侧重于按游戏的教育作用分类。



资料
皮亚杰认知
理论

一、从认知发展的角度分类

从儿童认知发展的角度对游戏进行分类,瑞士著名心理学家、认知发展学派的创始人皮亚杰(Piaget)是主要的首创者。游戏理论是皮亚杰认知发展理论的重要组成部分,他认为儿童在不同的认知发展阶段会出现不同水平、不同类型的游戏,见表 1-1。

表 1-1 皮亚杰的游戏发展阶段

年 龄	认知发展阶段	游戏类型
0~2 岁	感知运动阶段	感知运动游戏(练习性游戏)
2~7 岁	前运算阶段	象征性游戏(符号游戏)
7~12 岁	具体运算阶段	规则类游戏

1. 感知运动游戏(练习性游戏)

在感知运动阶段,婴儿认知发展的特点是以感知和运动反射为主要形式,没有表象和运算的智慧,仅靠感知动作的手段适应环境。婴儿通过重复偶然习得的图式从中获得一种机能性的快乐。例如,孩子会不断地拉一根绳子使一个玩具移动;再如,把一个羹匙弄掉到地上,孩子会不断地重复这个动作,并以玩笑的表情看着成人。因此,感知运动游戏成为这一阶段的主要游戏形式。

感知运动游戏也称为机能性游戏、练习性游戏或实践性游戏,是最早出现的游戏形式,一般发生在 0~2 岁,主要由简单的重复动作组成,游戏的动因在于感觉运动器官在运用过程中所获得的快感。例如,摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。孩子在反复摆弄和练习中获得愉快的体验。感知运动游戏在 2 岁前最多,在 2 岁以后比例逐步下降,到 6 岁时只占全部游戏的 14%左右。图 1-3 所示为滑滑梯游戏。



图 1-3 滑滑梯游戏





小案例

感知运动游戏

在4个月大的时候，汤姆向后仰着脑袋，然后观察周围的环境。他总是持续不断地做仰头动作，似乎从中得到了越来越多的乐趣。

在9个月大的时候，有一次拉拉生气地想用手挠自己的脸颊，结果不小心挠到了鼻子。她的父亲看到后也用手指按到了自己的鼻子上，然后学小丑一样发出了“嘭嘭”的声音。拉拉看着父亲笑了起来，模仿父亲的姿势，甚至尝试发出“嘭嘭”的声音。她的父亲再次重复了这个动作，拉拉笑了起来，继续模仿父亲的姿势，然后等着父亲继续做动作。在后来的几天里，当父亲再次做出相同动作的时候，拉拉都非常兴奋，然后一直和父亲像那天一样互相交换着做动作、发出声音，即使玩了很长时间也乐此不疲。

在罗杰14个月大的时候，有一天他走近正在吃饭的父亲，发出“呜呜”的抱怨声，于是他的父亲递给他餐巾纸，然后他们父子俩就开始了一场拔河游戏。接着罗杰退回至餐厅的角落，回到了走廊。父亲拿起餐巾纸，并环顾餐厅，直接将餐巾纸向罗杰扔去。罗杰笑了起来，重新拿起餐巾纸并用手势表示他还想继续玩这个游戏。在罗杰回到走廊后，父亲继续朝角落处扔出餐巾纸，而罗杰再次捡起餐巾纸……整个游戏持续了几分钟，并且在后来的数周里还发生了很多次。

2. 象征性游戏(符号游戏)

在前运算阶段，儿童的思维超越了直觉动作的形式，发展了表象能力，开始在语言和表象的作用下理解世界与表现自己。儿童用语言和表象进行游戏，扮演不在眼前的事物，不再利用整个身体的动作进行游戏，表象和符号成为这个阶段游戏的主要特征。象征性游戏是幼儿期的典型游戏形式，是儿童阶段最常见的游戏，持续的时间也最长，发生的年龄阶段是2~7岁，高峰期在3~5岁。

象征性游戏是儿童以模仿和想象扮演角色，完成以物代物、以人代人为表现形式的象征过程，反映周围现实生活的游戏形式。游戏的特征主要是模仿和想象，角色游戏是其主要的表现形式。以物代物是指用一种物体代替另一种不在眼前的物体，并且能够用被代替物体的名称命名当前的物体。以人代人是自己假装成另一个人。

幼儿可以摆脱当时对实物的知觉，以表象代替实物作为思维的支柱进行想象，并用语言符号进行思考。象征性游戏也可以满足儿童在现实生活中不能实现的愿望和要求，因此一般认为它具有了解儿童内心状态的诊断和治疗上的意义。

小案例

小小理发店

铮铮和丽丽胸前分别贴着画有理发师和客人的小图卡进入了理发店。理发师铮铮马上对丽丽说：“我给你洗头吧，你坐！”丽丽十分开心地坐下了。之后，铮铮往丽丽头上倒洗发水，随后认真地做着帮丽丽洗头的动作，之后便频繁地换理发工具——剪刀、梳子、吹风机、啫喱水等，不





断地在丽丽的头上盘旋,嘴里还叨咕着:“这是最好看的发型,保证你漂亮。”铮铮沉浸在自己反复操作的过程中。丽丽也被铮铮的“动作”吸引了,不想当“客人”了,要当“理发师”。于是,“客人”也开始充当起“理发师”。图 1-4 所示为理发店游戏。



图 1-4 理发店游戏

3. 结构性游戏

结构性游戏是儿童用各种不同的结构材料建构物体的游戏。结构性游戏的材料包括积木、积塑、胶粒、花片等专门的结构材料,泥、沙、石、水、雪等自然结构材料,瓶子、挂历、纸盒等废旧物品和半成品结构材料。图 1-5 所示为积塑游戏,图 1-6 所示为积木造型。



图 1-5 积塑游戏



图 1-6 积木造型

小案例

一艘帆船

小萨快 5 岁了,他正准备做一艘帆船。“这个特别像船的底。”小萨盯着一块木片嘟囔着。“这里还需要一根木棍。”他的意思是需要船的桅杆。他找到了一个小木楔。他把小木楔放在应放的位置上,用力向下压,自信地以为它可以魔法般地立起来。这当然是不可能的。小萨感到很迷惑。在教师的提示下,小萨学会了用胶水,他把小木楔沾上胶水粘起来并等着胶水晾干。他有点等得不耐烦,但是控制住了这种情绪(他大脑中负责注意和自我控制的区域正在努力工作)。当做好这艘船以后,他脸上的表情看起来是那么喜悦。





4. 规则类游戏

在具体运算阶段,儿童思维的抽象概括水平提高了,能在变换中把握事物的本质,并建立守恒观念,开始具备复杂的、等级性的分类能力,以及在内心根据大小、多少、长短等关系对事物的次序做出安排的能力。因此,游戏规则的制定、理解和共同遵守及儿童对规则执行情况的正确判断和合理评价就成为可能。象征性游戏就逐渐转化为规则类游戏,规则类游戏一直延续到成人的生活中。

规则类游戏是一种由两人以上参加的,按照一定规则进行的,带有竞赛性质的游戏。例如,“老鹰捉小鸡”“老狼老狼几点了”“剪刀石头布”“下棋”“拔河”“跳房子”“跳绳”“投沙包”等。它的特征是有显性规则和竞赛性质。

在规则类游戏中,对游戏者的语言、动作的要求是规范、严格的,儿童摆脱了具体情节,用规则来组织游戏。规则类游戏的大量出现发生在学前末期,如“下棋”“拔河”等。其实,带有感知运动特点的简单规则类游戏在儿童初期就出现了,如“猫捉老鼠”“老鹰捉小鸡”等。图 1-7 所示为传统游戏“老鹰捉小鸡”。



图 1-7 传统游戏“老鹰捉小鸡”

真题链接

[2015 年上半年中小学教师资格考试保教知识与能力试题(幼儿园)]儿童最早玩的游戏类型是()。

- A. 练习性游戏 B. 规则类游戏 C. 象征性游戏 D. 建构游戏

答案:A

【解析】练习性游戏又称为感知运动游戏,是儿童最早玩的一种游戏,一般出现在从儿童出生到 2 岁这一阶段。儿童主要是通过感知和动作来认识环境、与人交往的,他们的游戏最初是通过自己的身体作为游戏的中心,逐渐地会摆弄与操作具体物体,并不断反复练习已有动作,从简单的、重复的练习中尝试发现、探索新的动作,从而使自身获得发展。故选 A。

二、从社会性发展的角度分类

社会性发展是儿童心理发展的重要方面。美国心理学家帕登(Parten)根据儿童(2~6 岁)在游戏中的社会交往水平把儿童游戏划分为以下六类。





1. 无所用心的行为或偶然的行为

儿童无所事事,独自发呆,或玩弄衣服,东游西荡,偶尔会看看他人,或遇到某些东西会随手玩弄两下。

2. 袖手旁观的行为

儿童在近处观看同伴的活动,偶尔和他们谈话或提出建议,但不主动参与游戏。

3. 单独游戏

单独游戏是指儿童独自玩玩具,专注地玩自己的游戏,不注意也不关心其他儿童在做什么、玩什么。图 1-8 所示为幼儿单独游戏。



图 1-8 幼儿单独游戏

4. 平行游戏

在平行游戏中,儿童仍独自玩玩具,与附近其他儿童会玩相同、相似的游戏或玩具,可能会有相互模仿的现象,也可能会有少量的交谈,但他们仍是独自游戏,在活动中没有合作。

5. 联合游戏

在联合游戏中,儿童和其他伙伴一起游戏,谈论共同的活动,但是没有围绕具体目标进行组织,也没有明确的分工,没有任何具体的游戏任务和结果,是以一种松散的组织形式游戏,他们关注的是自己的兴趣,各自按照自己的愿望进行游戏。

例如,几名儿童在一起玩“妖怪”游戏,他们只是在一起互相追逐,有言语上的相互交流,但是没有明确的分工。如果一名儿童退出游戏,其他儿童还可以继续玩下去而不受影响。在联合游戏中,游戏成员的变换非常频繁。

6. 合作游戏

在合作游戏中,儿童和其他伙伴一起游戏,有共同的游戏主题和目的,有组织和分工,常有较明显的组织者或领导者,如图 1-9 所示。例如,大家一起玩雪花片,插一个小公园,甲插小桥,乙插小花,丙插小树……大家组合在一起就成为一个小公园。





图 1-9 幼儿合作游戏

随着孩子年龄的增长,其社会性逐渐发展并形成,体现为游戏中的社会性成分逐渐增加,从单独游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏中可以明显看到儿童社会性发展与表现的差异。

三、依据游戏的教育作用分类

长期以来,我国幼儿园已习惯把游戏分为创造性游戏(角色游戏、结构游戏、表演游戏)和规则类游戏(智力游戏、体育游戏、音乐游戏和娱乐游戏)。这有利于教师理解游戏的教育作用,教师可以根据需要灵活选用。

(一) 创造性游戏

创造性游戏充分体现了儿童主动性和创造性的特征,是幼儿期的典型游戏。创造性游戏包括角色游戏、结构游戏和表演游戏,这些游戏对于儿童的创造性发展起到了显著的作用。

1. 角色游戏

角色游戏是儿童通过扮演角色,以模仿和想象创造性地反映个人生活印象的一种游戏,如“娃娃家”(图 1-10 所示为“打电话”游戏)、“医院”、“超市”等。常用的游戏材料有玩具娃娃、玩具动物、交通玩具、医院玩具、模拟日常生活用品的玩具(碗、杯子、衣服等)等,这些玩具用各种材料(塑料、木料、金属等)制成。



图 1-10 “打电话”游戏





2. 结构游戏

结构游戏是儿童利用各种不同结构的材料动手制作构造物体或建筑物的活动,以实现周围现实生活的反映,如积木结构游戏,如图 1-11 所示。这种游戏对于儿童手的技能训练和发展思维能力有十分积极的作用。



图 1-11 积木结构游戏

3. 表演游戏

表演游戏是儿童扮演童话、故事等文学作品中的角色,用动作、语言、表情等对童话、故事的内容进行创造性的表演的游戏。例如,“拔萝卜”“小熊请客”“白雪公主和七个小矮人”等。图 1-12 所示为表演游戏。



图 1-12 表演游戏

(二) 规则类游戏

规则类游戏一般有游戏目的、游戏玩法、游戏规则和游戏结果四个部分,其中游戏规则是这类游戏的核心,即游戏中有明确的规则要求儿童去遵守,以保证游戏顺利进行。游戏目的是指规则类游戏有明确的任务,是根据儿童年龄特点和教育要求提出的;游戏玩法即游戏如何开始、进行、结束;游戏规则是指动作的顺序,以及在游戏中被允许的或被禁止的活动的规定;游戏结果即儿童是否完成了任务。规则类游戏通常分为智力游戏、体育游戏、音乐游戏和娱乐游戏。

1. 智力游戏

智力游戏是以生动有趣的形式使儿童在轻松愉快的活动中增长知识、发展智力的游戏。智力游戏又可分为感官游戏、记忆游戏、比较异同的游戏、分类游戏、推理游戏、语言游戏、计算游戏等。常用的材料有拼图、七巧板(图 1-13 所示为七巧板造型)、扑克牌、记忆卡、魔术方块、连环套、跳棋、象棋、军棋、围棋等。



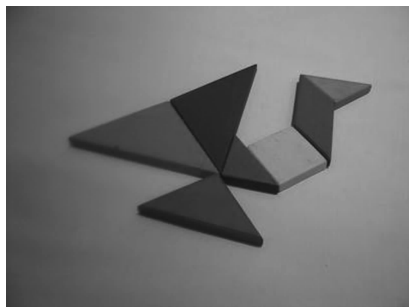


图 1-13 七巧板造型

2. 体育游戏

体育游戏是以发展儿童的基本动作(走、跑、跳、投掷、攀登、平衡等)为主的。体育游戏具有促进儿童身体正常发育和机能协调的作用。例如,追逐、滑梯、跷跷板、荡秋千、平衡木、呼啦圈、转转椅、攀登架、单杠、双杠、跳房子、跳皮筋、袋鼠跳等游戏。图 1-14 所示为平衡木游戏。



图 1-14 平衡木游戏

3. 音乐游戏

音乐游戏是在音乐伴奏或歌曲伴唱下进行的游戏,具有音乐和动作相配合的特点。例如,“拔萝卜”“抢椅子”“丢手绢”“我们都是木头人”等游戏。常用的音乐材料有鼓、铃鼓、三角铁、口风琴、腕铃、敲击棒等,辅助材料有多媒体电视、音响等。舞蹈道具有丝巾、彩带、缎带、呼啦圈等。

4. 娱乐游戏

娱乐游戏,顾名思义,是指以娱乐为主的游戏,如玩“不倒翁”等。

同一个游戏依据不同的分类标准可以归属于不同类型的游戏,如“老鹰捉小鸡”既可以属于角色游戏,也可以属于体育游戏。分类不是目的,主要是便于教师在教育实施过程中为儿童合理安排游戏活动。

直通国考

在以下几种游戏中,()属于创造性游戏。

A. 角色游戏

B. 体育游戏

C. 音乐游戏

D. 智力游戏

答案:A

【解析】创造性游戏主要包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。





第三课 国外学前儿童游戏理论

从古希腊、古罗马开始,人们就一直想解开游戏这个谜团。也许由于游戏善于规避、难以捉摸的特点,几千年来,游戏之谜始终困扰着学者们。尽管历史上有许多学者从不同的角度对游戏提出了自己的理论,力图对游戏做出全面的解释,但遗憾的是至今没有一个理论能完整地解释所有的游戏现象。但是,游戏研究,特别是20世纪60年代以来的科学研究,为人们解释游戏发展的规律提供了科学方法,积累了丰富材料。

知识拓展

为什么人类和动物会游戏?^①

一个4岁的孩子穿着自制的丝质芭蕾舞裙,用网状的围巾在裙子的腰间打了一个小结。她在化妆镜前用一只手捏着丝裙角,努力用单腿站立,用脚尖触地,旋转着,并哼着儿歌自娱自乐。

一个成人正在打电话,手里拿着笔和便签,在纸上先画了一条曲线,然后加上了许多的线条。5分钟后,纸上画满了许多漂亮的曲线和圆圈——一些像人的脸,一些则是简单的抽象符号。

一只狗正在玩一个橡胶骨头,抛向天空,或抛给任何注意它的人。它抛起橡胶骨头,又捡回来,嗅它,不停地追逐,攻击这个骨头,围着它转,在旁边打滚,盯着它,当有人碰骨头时,它就乱叫。

那个4岁的孩子把自己变成舞者,体验他人的角色。她模仿别人的动作、行为、举止和表情。她很了解穿着丝质衣服应有的表现,也感受到这种衣服特有的质感,了解它的价值及其与众不同的质量,甚至知道穿着它应有什么样的站姿。或许是有太多吸引她注意的因素,如明亮的樱桃色布料、乳白色的纱网裙,以及这别致的服装为她塑造的美丽轮廓。她在镜子前审视着自己别样的装扮,并深深为之着迷。在用脚尖触地旋转的过程中,她在开发自己的运动能力,最初只是一种尝试,很笨拙,然而这种尝试迅速提高了她的平衡能力和敏捷度。从她哼着儿歌的表现可以看出,她并不想成为一名舞者,还仍然是一个孩子。

正在涂鸦的这个成人是在探索以前未曾发现的可用方法,或者是有意或无意地重复过去看到的东西,抑或是从不同的角度探索同一个主题,这也许是有目的的,也许是无目的的,取决于具体的人和个体所扮演的角色。例如,画家、绘画爱好者或书法家。

狗正在练习一些有助于适应新环境的技巧和能力,它把移动的物体当成食物,并不断追逐、攻击它,通过这种方式掌握这些技巧和能力。狗自身技能的提高和吸引他人参与游戏是激

^① 莫伊蒂斯. 仅仅是游戏吗[M]. 刘焱, 刘峰峰, 雷美琴, 译. 北京: 北京师范大学出版社, 2010: 3.





励它不断游戏的奖赏,由此创造了一种社会性的追逐——奔跑的游戏情境。与橡胶骨头展开的激烈斗争能使它了解自身的力量和灵活度,体验对他人进行游戏性的攻击,并获得反馈。狗的前爪被骨头夹住了,它立即做出反应,一边舔着爪子,一边摇着尾巴,好像在说“没有问题,刚才是一时疏忽”。

儿童之所以游戏,是因为游戏能够使其大脑、身体获得刺激,并变得积极主动。刺激和挑战使游戏者既能掌握熟悉的事物,也能对不熟悉的事物做出反应,儿童因此获得知识、技能和理解;成人之所以游戏,是对来自内部的、使身心积极活动的需要做出的回应;狗的游戏满足了与他在愉悦的社会性情境中身体互动的需要。

一、经典的游戏理论

从19世纪下半叶到20世纪30年代左右,是儿童游戏研究的初兴阶段。在这一阶段出现了最早的一批游戏理论,这些理论被称为经典的游戏理论。经典的游戏理论的各个流派主要是试图解释游戏产生的原因,即儿童为什么游戏。

1. 剩余精力说

(1) 代表人物。剩余精力说的代表人物有德国思想家席勒(Schiller)和英国社会学家、心理学家斯宾塞(Spencer)。

(2) 主要理论观点。游戏是机体内剩余精力需要发泄而产生的。生物用于自己生存的精力除了维持正常生活以外还有剩余,必须寻找方法消耗过剩的精力,否则就像不透气的蒸汽锅,要发生爆炸。而游戏是剩余精力释放的最好形式,剩余精力越多,游戏就越多。低等动物用于维持生命的精力较多,剩余精力较少,所以没有游戏或很少有游戏。高等动物用于维持生命的精力相对少,剩余的精力多,就有较多的游戏。

2. 松弛说

(1) 代表人物。松弛说的代表人物有德国学者拉察鲁斯(Lazarus)和裴茄克(Patrick)。

(2) 主要理论观点。游戏不是发泄精力,而是松弛、恢复精力;长时间的脑力劳动使人身心疲劳,这种疲劳需要经过一定的休息和睡眠才能消除,然而只有当人解除紧张状态时,才可能得到充分的休息和睡眠;游戏和娱乐活动可使机体解除紧张状态,具有一种恢复精力、增进健康的机能,所以人需要游戏。

3. 生活预备说

生活预备说也称为预言说、能力练习说或前练习说。

(1) 代表人物。生活预备说的代表人物有德国生物学家、心理学家格罗斯(Gross)。

(2) 主要理论观点。游戏是对未来生活的一种无意识的准备,是为成熟做预备性练习。儿童有天生的本能,但本能并不能适应将来复杂的生活,要有一个准备生活的阶段——在天赋本能的基础上进行练习,锻炼自己为生存竞争所必需的能力。游戏即准备生活阶段的一种练习本能的手段。例如,女孩玩娃娃是为将来做妻子、做母亲养育子女做准备。男孩玩争斗、打仗、开车类游戏是为将来尽责





任做准备。

4. 复演说

(1) 代表人物。复演说的代表人物有美国心理学家霍尔(Hall)。

(2) 主要理论观点。游戏是人类生物遗传的结果,儿童游戏是重现祖先生物进化的过程产生的动作和活动。例如,人类从水生动物进化到爬行动物,再到脊椎动物,那么儿童喜欢玩水、在地上爬、爬树等是与人类进化相对应的。

此外,复演说还认为游戏的发展阶段是与人类文化的发展阶段相对应的。例如,儿童的爬行和蹒跚行走是人类动物阶段的反映,儿童玩投掷、追逐、捉迷藏是人类野蛮阶段的反映,儿童使用玩具的活动和挖掘沙滩的活动是人类农业阶段的反映,儿童的小组竞赛活动是人类部落阶段的反映。

5. 成熟说

(1) 代表人物。成熟说的代表人物有荷兰心理学家、生物学家拜敦代克(F. Buytendijk)。

(2) 主要理论观点。游戏是儿童操作某些物品进行活动,是幼稚动力的一般特点表现,而不是单纯的一种机能,如儿童经常表现出运动的无方向性、冲动性和好动等;人有潜在的内部力量,而心理的发展是依靠潜在的内部力量进行的,不需要练习也能发展起来,不需要游戏做准备;游戏不是本能,而是一般欲望的表现,引起游戏的欲望有三种,即求解放的欲望(被束缚就要排除环境障碍获得自由)、与周围环境一致的欲望和重复的欲望。游戏的特点与童年的情绪性、模仿性、易变性和幼稚性相近,是因为童年才会游戏,不是因为游戏才有童年。

二、精神分析学派的游戏理论

精神分析学派认为,一切生物生存的基础都是一些与生俱来的原始冲动和欲望,这种冲动和欲望可以在生物界赤裸裸地表现出来(随意争抢等),但在人类社会由于受到社会道德的约束,不允许这些潜意识里的原始冲动和欲望随意地、直接地表现出来,而是受到压抑,这种压抑一旦形成,就会不自觉地寻找出路,如梦、幻想、口误等。

儿童生活的客观环境不会任由他们为所欲为,以满足他们的内在需要,从而使他们内心产生压抑或抑郁,导致他们自私、爱捣乱、发脾气等。由于游戏远离了现实,是一个完全受控于自己的天地,儿童就可以在游戏中发泄情感,减少忧虑,发展自我力量,以应对现实环境,补偿现实生活中不能被满足的欲望和需要,从而得到身心愉快发展。精神分析学派的游戏理论又被称为发泄论、补偿论。

(一) 弗洛伊德关于游戏的理论

1. 精神分析的人格学说的基本观点

奥地利精神分析学派创始人西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud)认为,人格由三个部分组成:本我、超我、自我。本我是由一切与生俱来的原始本能冲动组成的,它们不懂得什么是逻辑、道德,而只是受“唯乐原则”的支配,盲目地追求满足。与本我相对立的是超我,超我是人格中最文明的部分,反映了人们生活于其中的那个社会的道德要求和行为标准,是受“理想原则”支配的。本我的要求和超我的要求是对立的、矛盾的,在这两个极端之间有一个平衡机制,即自我。自我是现实化了的本能,在“现实原则”的指导下,既要获得满足,又要避免痛苦。自我并不是一开始就出现在发展过程中的,





它有一个形成过程。个体发展所面临的问题是确立和形成自我,这也是人格成熟或健全的要求。

2. 弗洛伊德关于游戏的理论观点

游戏是自我调节本我与超我矛盾的机制,是儿童人格完善的途径。儿童的行为更多地受本能本我的支配,年龄越小越是如此,而成人总是以社会的准则去要求和控制儿童,这使儿童在现实中经常受挫。在游戏这一安全的氛围里,儿童避免了现实的约束,自由地调节本我和超我的要求,消除二者之间的矛盾与冲突,实现人格的健全发展。

游戏可以满足儿童在现实中不能实现的愿望,受“唯乐原则”的驱使。如游戏满足儿童想做大人的愿望。另外,游戏帮助儿童掌握(或控制)现实中的创伤性事件,如儿童玩“打针”游戏,通过不断地重复打针的情景可以帮助自己控制焦虑、克服恐惧(儿童自己生病打针时引起的焦虑与恐惧)。

(二) 佩勒的角色动机说

心理学家佩勒(Pelle)认为,儿童对于角色的选择具有高度的选择性,基于他对某个角色的感情,游戏的背后隐藏着深刻的情绪因素。佩勒通过观察发现,儿童扮演的角色一般有以下三类:

(1) 依据对一个特定人物的热爱、钦佩或敬重的情感,儿童喜欢模仿他们热爱和敬佩的人,尤其是成人(英雄、警察、老师等),以满足他们快快长大,像成人一样的愿望。

(2) 依据对一个人的恐惧或愤怒等情感,儿童常扮演引起他们恐惧的那些人或事物(医生、护士、老虎、大灰狼等),试图体验与那些人有关的焦虑,以帮助自己征服恐惧。

(3) 儿童喜欢扮演那些不合身份、低于身份的角色(婴儿、动物、小丑等),这样可以让儿童在游戏的安全范围内回顾童年,尽情享受那些对他们来说不可能再获得的儿时的快乐,并且在游戏中做自己想做而现实生活不允许做的事情。

佩勒关于心理性别发展问题如何影响儿童游戏结构的讨论极大地扩大和丰富了弗洛伊德的游戏思想。

小 案 例

心心的模仿游戏

——心心妈妈的描述

心心2岁多时爱在家里模仿老师上课:让全家人站成一排,教在幼儿园学的歌舞,还要给每个人冠上她们班小朋友的名字。天天如此,搞得我筋疲力尽。

有一段时间,她最热衷于扮演医生,每天逼我“生病”,然后给我“打针”“吃药”,或让我“负伤”,给我“涂药水”,反反复复。

现在心心快4岁了,爱与小朋友一起扮演爸爸妈妈过家家。有时几个孩子在一起玩,他们自己分配角色,玩一会儿再互换角色,而且配合默契。

在上了舞蹈班后,心心模仿老师教我练功:坐在地上分开两腿,身子向下压,她还踩我的脚,认真地说“绷着”!

但心心很久不模仿幼儿园的老师了。最近,我发现心心的一个同学仍爱模仿幼儿园老师,她总说:“小朋友们都坐好,要不然老师生气了。”“某某小朋友不乖,批评某某小朋友。”她的语气很严厉。这使我有理解心心为什么不再模仿自己的老师了。





（三）蒙尼格的宣泄说

1. 宣泄说的研究

弗洛伊德认为,游戏具有宣泄敌意和报复冲动的功能,如果人身上的焦虑等不宣泄出来,就会形成病症,伤害个体健康。因此,弗洛伊德专门对患者进行心理治疗,对儿童采取游戏治疗的方式。美国心理分析学家蒙尼格(Menniger)发展了弗洛伊德的这一思想,强调游戏的益处在于宣泄和降低焦虑。游戏最重要的价值是为释放被抑制的攻击性提供了机会。蒙尼格的理论突出了游戏对减低被抑制的过分冲动的价值。他认为,人身上天生就存在一种本能的攻击性驱力,此驱力不断寻求表现,如果在哪里被否定,就会在哪里形成病症。因此,为了发泄这种攻击性驱力,必须找到一个合法的、被社会允许的途径,游戏正是这种发泄的合法途径。因此,儿童玩攻击性或侵犯性的游戏可以降低攻击性行为。例如,有的儿童在家挨爸爸妈妈的打,到幼儿园就去打他的洋娃娃。

2. 相关研究

(1) 攻击性玩具刺激并提高了攻击性行为。精神分析学派代表人物费奇贝克(Feshbach)利用玩具进行实验研究,对班里的每个孩子的攻击性水平进行评估,按得分高低分为三组,然后让第一组孩子使用攻击性玩具(坦克、手枪、剑、匕首等)游戏,第二组孩子用中性玩具(无明显攻击性特征的玩具)游戏,第三组孩子留在教室里。结果表明,用攻击性玩具游戏的被试者攻击性行为增加。由此可见,攻击性玩具刺激并提高了攻击性行为。

(2) 攻击性行为是后天习得的。社会学习理论指出,儿童既可以通过直接强化来学习,也可以通过观察榜样的行为来学习。美国心理学家班杜拉(Bandura)及其同事在1961年所做的一项著名研究证明了这种观点。在研究中,72名幼儿园儿童分组观看两名成人榜样:一名成人安静地玩一套玩具,对同屋的充气玩偶置之不理;另一名成人则对玩偶拳脚相加,扔它、用木槌砸它,并叫嚷着踢它、砸它的鼻子。此后让儿童单独玩这个玩偶,观察过暴力榜样的那些儿童模仿了攻击行为。他们不仅像榜样一样对玩偶做出暴力反应,还做出了新的攻击玩偶的行为,如用房间内的玩具枪假装向玩偶射击。

有趣的是,在实验中,男孩比女孩更容易模仿躯体暴力,而在言语攻击上不存在性别差异。通过随后的实验,班杜拉发现,即使异性榜样用分发奖品的办法予以“更强有力的”强化,男孩也更有可能会模仿男性榜样,而女孩更有可能会模仿女性榜样。换言之,儿童不是简单地模仿和认同那些提供最大强化的榜样,还受到文化定型的影响。

班杜拉还通过其他实验证明了,即使不是实地观察成人的攻击性行为,而是通过闭路电视看到攻击性行为,儿童在实验情境中的攻击性行为也会增加。因此,人们必须考虑到学习发生在什么样的文化或社会环境中,而这类环境中最重要的是家庭和学校。

（四）埃里克森的掌握论

美国心理学家埃里克森(Erikson)认为,游戏是“自我”的一种积极主动的机能,有助于生物性因素与社会性因素的协调与整合。生物性因素受“本我”支配,社会性因素受“超我”支配,现实的“自我”不是被动形成的,而是积极主动地协调生物性因素和社会性因素。对儿童来说,“自我”积极主动协调生物性因素和社会性因素的方式就是游戏。

埃里克森还认为,游戏调节了人格发展的阶段冲突,并掌握冲突中的情感危机,见表1-2。埃里





克森把人格发展分为八个阶段,每个阶段都有面临的任务要解决,所谓任务就是冲突。对儿童来说,游戏是解决他们人格发展冲突的最好途径。

埃里克森也指出,由于生物性和社会性双重因素的影响,儿童游戏存在着性别差异,体现在游戏材料的使用方面和游戏的内容方面。男孩的性器官与女孩的性器官存在形态差异,受这种生物性因素的影响,儿童在游戏材料使用方面存在差异:男孩喜欢用积木构筑笔直向上的建筑物,如楼房、塔等;女孩喜欢用家具布置室内情景。社会文化对男孩和女孩有不同的要求与期待,受这种因素的影响,男孩的游戏内容倾向于反映户外活动、建造、旅行等内容,女孩的游戏内容反映的是有关家庭生活内部的情况,如做饭、带孩子等。

表 1-2 埃里克森的人格发展阶段及对应的心理社会危机

年龄阶段	心理社会危机	年龄阶段	心理社会危机
0~2 岁	信任-不信任	12~18 岁	同一性-角色混乱
2~4 岁	自主-羞怯	成年早期	亲密-孤独
4~7 岁	主动-内疚	成年中期	繁殖-停滞
7~12 岁	勤奋-自卑	成年晚期	完善感-失落感

（五）游戏治疗理论

儿童不能直接用语言描述自己的焦虑,而且无兴趣揭露过去,甚至拒绝尝试联想。由此,人们开始考虑对儿童采取间接接触的方法去收集资料,揭示潜意识,这个方法就是游戏。

1. 分析性游戏治疗

奥地利儿童精神分析学家安娜·弗洛伊德(Anna Freud)和分析性游戏治疗代表人物克林(Crean)是最早将游戏引入儿童情绪困扰治疗的人。

该方法主要是用游戏和玩具来鼓励儿童表达幻想、焦虑,然后根据儿童的表现加以解释。在与儿童建立友好关系时,应鼓励儿童说出他们的幻想,或想出一个画面,让他们说出自己内在的想法,然后分析这一想法背后的意义,让儿童顿悟自己的潜意识。例如,用积木围住一些玩具小人,然后引发儿童进行想象:这是一个房间,房间里有一些人……诱发儿童将自己对玩具的情感推及人身上,了解玩具在儿童心里所代表的人,进而使儿童认识自己的潜意识。

2. 发泄性游戏治疗

发泄性游戏治疗的代表人物是戴维·利维(David Levy)。该治疗理论认为,问题行为之所以产生,是因为儿童内心有一种动力和能量。由于社会规范、道德良心而压抑,当能量积累在心里增多时,个体便开始出现情绪问题;当问题行为出现时,必须想办法消除积累的能量,以纠正这样的行为。发泄性游戏治疗分为主动型治疗和被动型治疗。

主动型治疗理论认为,游戏本身是一种治疗媒介。在判断出儿童情绪困扰的原因以后,治疗者主动设计游戏方案,引导儿童重新经历产生情绪问题的事件,以主动的姿态来宣泄压抑的能量。例如,对一个被鱼贩子的大鱼吓出夜间恐慌症的女孩,治疗者将黏土做成的鱼放入游戏情境,逐步引导她去控制鱼。当了解到某儿童的困扰是来自母亲生了小弟弟,而且母亲把更多的爱投注到小弟弟身上时,治疗者便将用木偶与黏土做成象征妈妈、婴儿和哥哥的人物形象设置出游戏情境,让该儿童投射自己





的情绪,然后加以指导。

被动型治疗理论则认为,主动型治疗的局限在于从成人的角度去揣测儿童的想法,无法确定揣测的准确性。因此,治疗者应该是被动的,只需要为儿童提供场所、环境和材料,让儿童在游戏中自由表达,自然地宣泄和抒发情绪即可。也就是说,治疗者没有必要设计特定的游戏。

3. 关系性游戏治疗

关系性游戏治疗方法的倡导者是杰西·塔夫脱(Jesse Taft)和弗雷德里克·艾伦(Frederik Allen)。该方法主要强调治疗者与儿童之间情感关系的治疗力量,即注重儿童与治疗者的正向良好关系。当儿童发现治疗者是友好的、可信任的,尊重他和接纳他时,他便开始信任治疗者,并接纳自己,自在地处理情感问题。艾伦说:“我的兴趣在于创造一个自然的关联,患者可从中更适当地接纳自己。”

4. 非指导性游戏治疗

非指导性游戏治疗由卡尔·罗杰斯(Carl Ranson Rogers)延伸和扩展了关系性游戏治疗的一些思想发展而成,后又被其代表人物弗吉尼亚·阿克斯莱茵(Virginia Axline)运用于实践。他们相信,人有自我指导能力,人是由源自内心的力量改变的。只要提供合宜的环境,让内在的自主力量出现,人就可以做出改变。

适宜的环境需要满足这些条件:态度真诚,表里如一,真心关怀和接纳儿童;无条件地正向尊重儿童,在与儿童的互动中不予评价,无条件地接纳、包容儿童;理解儿童,敏锐地体会儿童内心的感觉,让他知道治疗者和他是有同感的。在这样的环境中,儿童会发现自己的主动力量,不断自我完善,充满自信,从而问题就解决了。

三、认知发展学派的游戏理论

皮亚杰认为许多游戏理论不能正确地解释儿童期所特有的现象,主要原因是这些游戏理论都把游戏看作一种孤立的机能或活动。因此,皮亚杰把游戏看作智力活动的一个方面,把游戏放在儿童智力发展的总背景中去考察,试图通过研究儿童的游戏和模仿找到沟通感知活动与运算思维活动之间的桥梁。他认为,游戏是思维活动的一种表现形式。

1. 游戏的心理实质

皮亚杰认为,游戏是儿童在已有经验范围内的活动,是对原有知识与技能的巩固与练习,是智力活动的一个方面,也是智力活动的表现形式。儿童游戏的动力基础就是儿童智力的发展形式。用认知发展理论的术语来说,游戏的实质就是同化超过了顺应。

2. 游戏的发生和发展

皮亚杰认为,游戏的发展受认知发展的驱使和制约,并与认知(智力)的发展阶段相适应,即儿童的认知发展阶段决定了他们不同的游戏方式。皮亚杰提出感知运动游戏(0~2岁)、象征性游戏(2~7岁)和规则类游戏(7~12岁),分别与认知发展的感知运动阶段、前运算阶段和具体运算阶段相对应,即智力发展到相应的阶段就会出现相应的游戏形式。

3. 游戏的功能

皮亚杰认为,儿童难以适应周围的现实世界,所以儿童需要游戏,尤其是象征性游戏。“儿童不得





不经常使自己适应一个不断地从外部影响他的、由年长者的兴趣和习惯组成的社会世界,同时又不得不经常使自己适应一个对他来说理解得很肤浅的物质世界。但是通过这些适应,儿童不能像成人那样有效地满足他个人的情感上的甚至智慧上的需要。因此,为了达到必要的情感上和智慧上的平衡^①,为了满足自己的需要,儿童就会游戏。游戏帮助儿童解决情感冲突,实现现实生活中不能实现的愿望。换句话说,游戏一是使儿童快乐,二是帮助儿童适应了这个世界。

四、社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派也称为维列鲁学派,是苏联最大的心理学派别,主要成员有维果茨基、列昂节夫、鲁宾斯坦、艾里康宁等。他们在阐述自己的心理学思想时都涉及了儿童游戏的问题,以辩证唯物主义和历史唯物主义为基础,创造了与西方不同的游戏理论。他们的主要观点如下:

(1) 强调游戏的社会性本质,反对本能论。从儿童游戏的内容和结构来看,儿童的游戏是社会历史的起源,而不是生物学的起源,即儿童的游戏不同于小动物的游戏。“幼儿园”“学校”“医院”“商店”,尽管题材一再重复,但内容是不同的,这取决于儿童所生活和受教育的不同历史时期的社会生活的内容。游戏的内容随着社会发展的每个阶段不断更新,儿童玩的内容是成人在社会发展的该阶段最关心的事。

(2) 游戏是学前儿童的主导性活动。这种主导性活动有助于儿童的心理机能不断地由低级向高级发展。在学前期,尤其是有主题的角色游戏,是学前儿童基本的主导活动。

(3) 强调成人的教育影响,强调儿童与成人的交往在游戏的发生、发展过程中起的决定性作用。

(4) 主张游戏不会自然而然得到发展,儿童不是生来就会游戏的,没有教育的作用,游戏就不会产生,或者停滞不前。为了使儿童掌握游戏的方法,成人的干预是必要的,必须在一定的年龄阶段教儿童学习怎样做游戏。

可以说,苏联心理学家只研究儿童的游戏,不研究动物的游戏,而且着重研究3岁以后儿童的主题角色游戏。

五、游戏的觉醒理论和元交际理论

(一) 游戏的觉醒理论

游戏的觉醒理论是一种通过解释环境刺激与个体行为的关系来揭示游戏的神经生理机制的假设性理论,又称为内驱力理论或刺激理论。其理论背景为内驱力说,即游戏的觉醒理论是从内驱力理论中演变出来的。所谓内驱力,是指有机体的需要状态,具有激起或引发行为的功能。

游戏的觉醒理论的基本观点是环境刺激与机体的内部平衡机制是维持觉醒的机能双翼。环境刺激是觉醒的重要源泉,新异刺激不仅为学习提供了不可缺少的线索,还能激活机体,改变机体的驱力状态。当环境刺激与过去的感官经验不一致时,主体觉醒水平会增高;当环境刺激过于单调且重复时,机体就会厌烦、疲劳,从而使觉醒水平处于较低状态。

美国心理学家伯莱恩(Berlyne)是以新行为主义的学习理论为基础来解释游戏动机的。他认为,

^① 皮亚杰,英海尔德. 儿童心理学[M]. 吴福元,译. 北京:商务印书馆,1980:97.





游戏的动机源于儿童在活动中保持觉醒的最佳水平。他的理论假设是:人是主动的、有所期望和追求的生物,人不断地企求与环境发生相互作用,并思考自身的经验。从生理机制方面分析,游戏是由内在的动机或者内驱力引起的一种行为,它依存于人的中枢神经系统,游戏动机产生于有机体需要寻求刺激与维持和调节中枢神经系统的觉醒水平,每个人的神经系统都有一种保持最佳觉醒状态的倾向。但是在现实中,人不可能一直保持在最佳觉醒状态,可能高于或低于最佳觉醒状态。此时,人需要一种活动使自己回到最佳觉醒状态。这种活动是什么呢?伯莱恩解释说,当环境刺激过强,儿童的觉醒状态高于最佳觉醒状态时,儿童需要特定的探索,从一个事物到另一个事物不断地认识,不断地适应刺激,在熟悉之后,觉醒状态不断降低,从而回到最佳觉醒状态;当环境刺激太无聊了,太熟悉了,没有任何新意的时候,人会厌倦,中枢神经系统的觉醒状态会低于最佳觉醒状态,此时儿童需要不断地多方探索。例如,当儿童对滑梯已经熟悉,产生厌倦时,滑梯这一刺激对儿童来说已经很弱,于是儿童就倒着滑、趴着滑,甚至从滑梯的下面向上冲,这是儿童变换新的滑滑梯方式来增强这一刺激。

探索和游戏是不同的,探索是由外部刺激控制的行为,游戏是由有机体自身控制的行为。但是,游戏和探索都是在维持中枢神经系统的最佳激活水平。

(二) 游戏的元交际理论

英国生物学家贝特森(Bateson)运用人类学、逻辑学、数的理论研究游戏,试图揭示游戏的意识与信息交流过程的实质。

1. 游戏的元交际特征

儿童在进行游戏之前必须发展一套关于游戏的组织或关系来让同伴在游戏时都知道将会发生什么事情,这是游戏信息的传递。只有当参与者能够根据“这是游戏”的信号达到协议或元交际时,游戏才能发生。游戏是信息的交流和操作过程,元交际是它的特征。元交际是一种抽象水平的交际,它以否定和解释为基本框架,依赖于交际双方的关系和对所传递的信号的认识和理解。

小案例

先理解游戏,再发明游戏^①

一个幼儿在雪地上抓了一把雪,揉成一团,出其不意地向另一个幼儿掷去;然后停下来,笑着,等待着对方的反应。被雪块掷中的幼儿吃了一惊,刚要恼怒,但看到同伴的表情,似乎明白了什么,随即把书包一扔,也笑嘻嘻地抓起了一把雪,向对方扔去。于是,两个幼儿玩起了打雪仗的游戏。对孩子来说,应先理解游戏的过程,然后才是发明游戏的过程。

2. 研究游戏的元交际特征的意义

首先,游戏的元交际理论为追溯意识的种族演化史提供了依据。在人类有语言之前,人们的沟通是对特定情境中的动作、表情所发出的信息的辨识和理解,这种对隐含意义的理解就是意识的萌芽,它发生在元交际中。随着语言的出现,那些由动作、表情来表示的隐含意义就被语言表达,便出现了意义明确的语言交际。也就是说,在交际的进化过程中,先有元交际,后有人类的语言交际,元交际是

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2版. 北京:北京师范大学出版社,2008:135.





人类语言交际的基础,而元交际源于游戏,因此,意识就在游戏中产生。例如,在高等动物的游戏中,动物已经会用夸张的动作、表情表现出一种“玩相”,它的同伴在理解了“这是游戏”的信号后就会做出相应的反应。

其次,游戏的元交际理论有助于深化对游戏本身价值的认识。儿童的游戏反映了各种事物的特征及关系,儿童在事物的关系与联系中学会区分与概括。游戏对儿童发展的贡献不在于游戏的内容,而是有助于儿童学会学习。游戏本身是有价值的,游戏就是一种学习。儿童扮演某一角色,不是学习该角色的动作、语言或行为,而是通过扮演该角色知道了社会中有各种角色,即儿童学会了区分与概括。



思政之声



《幼儿园教育指导纲要(试行)》中明确指出:“幼儿园要以游戏为基本活动。”《幼儿园教师专业标准(试行)》也提出幼儿教师应具备基本的幼儿游戏理念及游戏观察、指导和评价的能力。对儿童而言,游戏可以增强其身体素质,开发其智力,健全其人格。但现在仍有很多人游戏在学前教育中的价值存在认知偏差,认为游戏与教育是相违背的。因此,作为学前教育专业的学生,我们要充分理解游戏的重要性,积极参与幼儿园游戏教学活动,理论联系实际,从而夯实自身理论基础,为幼儿今后的成长与发展做好铺垫。



实践活动

实践项目一 创意拼图(小班)

【活动目标】锻炼幼儿的识记能力。

【活动准备】旧杂志或旧报纸,剪刀。

【活动过程】

- (1) 把旧杂志或旧报纸上的人物图片剪下来,如棒球选手、司机、警察等,让幼儿说说:他们是谁,都做什么事。
- (2) 教师把这些人物图片的头部和身体部分剪开。
- (3) 让幼儿重新任意组合,帮每个身体配上头部,并贴在白纸上。最后可能出现棒球选手戴警察帽、大头小身体等情况,十分有趣。

实践项目二 玩转小布球

【活动目标】进行抛、接、跳、投等多种动作技能的练习,发展幼儿的上下肢力量和身体协调等多种素质,激发幼儿的练习兴趣。

【活动准备】利用废旧布的边角余料缝制成拳头大小的圆体,里面填充棉花、碎布条等软物,缝合成“布球”;每人一个或两个布球。(可根据游戏需要制成不同颜色的“布球”,以增强游戏的趣味性。)

【活动过程】

- (1) 双手向上连续抛、接球。(适应球性,提高身体的本体感觉和判断力。)





- (2) 在双手向上抛球后击掌接住球。(发展上肢抛球力量,提高对接球时机的预判能力。)
- (3) 双手交替向上抛、接球。(发展单臂抛、接球的灵活性,提高左、右脑神经协调支配肢体运动的能力。)
- (4) 两人相对,间隔一定距离,双手向上相互抛、接球。(发展幼儿动作的协调性,培养合作意识。)
- (5) 两人相对蹲立,间隔一定距离,沿地面双(单)手向前相互推滚、接球。(发展手臂力量和上肢动作的协调性。)
- (6) 两人相对,间隔一定距离,用脚相互夹抛球。(要求两脚用力蹬地,腰腹协同用力。)
- (7) 将布球置于地面上,双(单)脚向前、后、左、右越球跳。(发展弹跳能力。)
- (8) 头顶布球的各种走步练习,如直体走、蹲着走、走图形等。(提高走步能力,发展平衡能力。)
- (9) 双脚夹布球向前连续兔跳。(发展跳的能力,提高腿部力量。)
- (10) 将多个球置于地面上且同等间隔,单(双)脚连续向前或向侧跳。(发展腿部力量,提高跳远能力。)
- (11) 玩布球掷准、掷远游戏。例如,进行一定距离固定靶的“投篮比赛”,或者进行活动靶“猎人打狐狸”等游戏。(发展上肢力量,提高掷准、掷远能力。)

实践项目三 猎人打狐狸

【活动目标】进行投、掷、跑等动作技能练习,提高幼儿的体育技能及快速反应能力。

【活动准备】小布球若干,球数是参加游戏人数的倍数;小狐狸头饰每人一个。

【活动过程】将幼儿平均分成两队,一队扮“猎人”,一队扮“狐狸”。“猎人”队的每个幼儿拿两个(或多个)布球,站在游戏直线上;“狐狸”队的幼儿戴好狐狸头饰站在规定的区域一端。在游戏开始后,扮“猎人”的幼儿用手中的布球击打规定在区域内跑过的“狐狸”。然后双方轮换身份再游戏,看哪一队打中的“狐狸”多,打中多的队获胜。

【活动指导】扮“猎人”的幼儿用布球击打扮“狐狸”的幼儿髋以下部位。“狐狸”和“猎人”都不能越线。

思考练习

1. 分析学前儿童游戏的特点。
2. 依据不同的分类标准列举学前儿童游戏的类型。
3. 简要说明国外的主要游戏理论。

