

全国学前教育专业“十三五”系列规划教材  
“互联网+”新形态一体化教材

# 学前儿童游戏

主 编 李德菊

副主编 王 倩 王 芳 周丹丹

卢 军 孙早迪

# PREFACE 前言

“学前儿童游戏”是为学前教育专业学生提供的一门专业必修课程。为了适应和促进学前教育改革和发展的需要，提升幼儿教师培养的质量，本书基于《幼儿园教育指导纲要（实行）》《3—6岁儿童学习与发展指南》和幼儿园教师资格考试大纲的要求，既对学前儿童游戏的理论知识进行了梳理和介绍，又对幼儿园教师资格证考试中出现的有关学前儿童游戏的考点和题型进行梳理，强化了学生的理论应用于实践的能力，体现了理论与实践应用相结合的特点，是一本教考一体、用途多样的教材。

本书系统地介绍了学前儿童（0~6岁）游戏的相关理论知识，包括游戏的概念、游戏的特点、游戏的分类、游戏的基本理论、游戏的教育作用、创造性游戏（角色游戏、结构游戏、表演游戏）的组织与实施、规则类游戏（体育游戏、音乐游戏和智力游戏）的组织与实施、游戏的环境创设、游戏的观察与评价等。本书在教材的编写形式上进行不断创新，采用项目式、模块化的编写方法，既突出职业教育特点，又彰显了岗位能力要求，具体项目、任务要求明确。具有以下特点。

## 一、注重内容的实用性和可操作性

在内容的组织选择上，采用“是什么”“为什么”“玩什么”“怎么玩”的思路，在理论知识介绍的基础上，穿插了大量的游戏设计与指导案例，并附有拓展阅读和实训项目，这既能开阔学习者的视野，也能给学习者提供可以参考的经验，帮助学生直观理解所学知识，并契合幼儿园游戏教学实践。

## 二、注重对各学习项目和任务中的知识点的提炼

本书是教考一体的教材，考点聚焦模块的设计能帮助学习者抓住重点，建立知识结构体系。同时，本书还梳理并分析了近几年来幼儿园教师资格证考试中关于学前儿童游戏的知识点和题型，如真题解析和在线测试模块，对学习者的复习备考有很大的指导作用。

本书由长期从事学前儿童教育理论与实践研究的学者共同编写，主编单位是阜阳职业技术学院，参与编写任务的老师有：项目一、项目二、项目五由李德菊编写，项目三、项目七由王芳、周丹丹编写，项目四由王倩编写，项目六由卢军编写，阜阳市爱贝儿教育集团提供了大量的幼儿园游戏案例和游戏方案，并对全书的岗位适宜性做了准确把握。本书编写支持基金项目为：2018年安徽省高校优秀青年人才支持计划项目（项目编号：gxyq2018190）；2017年安徽省高等学校质量工程项目“学前教育专业教学团队”（项目编号：2017jxtd068）。

本书在编写过程中，参考了许多专家、学者的著作和研究成果，引用了许多学前儿童教育的典型案例和图片资料，使本书变得生动而有趣。另外，在编写过程中，得到了有关领导、同行的关心和支持、帮助，在此一并表示衷心的感谢！

由于编写时间仓促和水平有限，难免存在不妥之处，恳请各位读者和专家批评指正！

李德菊

2019年11月



# CONTENTS 目录

## CHAPTER 1

### 游戏概述



第一节	游戏的本质	2
第二节	游戏的分类	9
第三节	游戏的基本理论	14

## CHAPTER 2

### 游戏与学前儿童身心发展

第一节	游戏与学前儿童身体发展	25
第二节	游戏与学前儿童认知发展	26
第三节	游戏与学前儿童社会性发展	31
第四节	游戏与学前儿童心理健康	35

## CHAPTER 3

### 创造性游戏



第一节	创造性游戏概述	44
第二节	角色游戏	48
第三节	结构游戏	66
第四节	表演游戏	81

## CHAPTER 4

### 规则性游戏

第一节	规则性游戏概述	94
第二节	体育游戏	99
第三节	音乐游戏	110
第四节	智力游戏	119



## CHAPTER 5

### 亲子游戏

第一节	亲子游戏概述	130
第二节	亲子游戏的分类	133
第三节	亲子游戏的设计与指导	141

## CHAPTER 6

### 幼儿园游戏环境创设

第一节	幼儿园游戏环境创设概述	154
第二节	幼儿园户外游戏环境创设	159
第三节	幼儿园室内游戏环境创设	167
第四节	玩具与游戏材料	173



## CHAPTER 7

### 学前儿童游戏观察与评价

第一节	学前儿童游戏的观察	184
第二节	学前儿童游戏的评价	195

参考文献	206
------	-----

# 游戏概述

游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。

——鲁迅

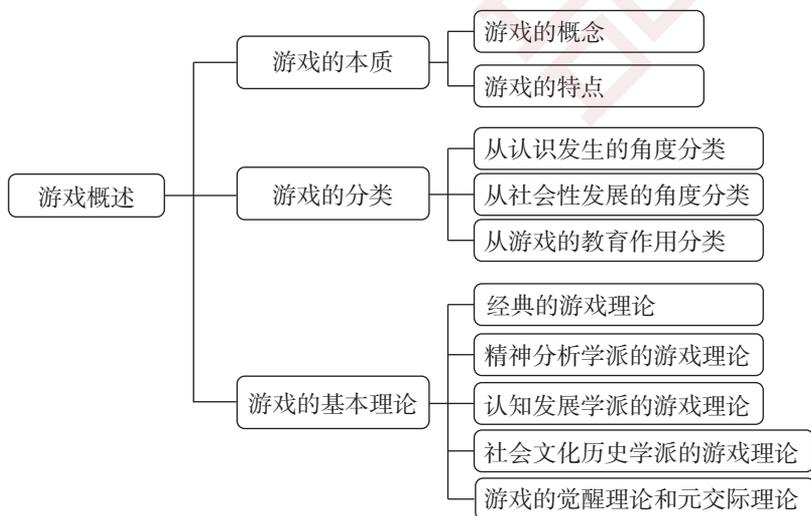
## 学习目标

**知识目标：**了解游戏的概念、特征；认识游戏的不同类型；了解游戏的基本理论及主要观点。

**能力目标：**能应用游戏的相关理论分析幼儿园游戏活动，并能解决学前儿童游戏中的常见问题。

**情感目标：**愿意用游戏理论去观察和分析幼儿园游戏的实际问题。

## 内容结构图





### 案例导入

在自由活动时间，幼儿园的广场上孩子们玩着各种游戏，有的拍球，有的玩沙包，还有玩积木块的，孩子们玩得很开心。活动时间结束，老师引导大家收拾玩具，之后回活动室吃点心，可是一个男孩仍沉浸在积木块的搭建游戏中，这时老师走到他的身边。

老师：你很喜欢搭积木啊？

男孩：是啊，搭积木可好玩了！你看我搭的火车轨道。

老师：那你不吃点心，一直在这里搭积木好吗？

男孩：好啊！我不吃点心，我要玩积木。

为什么这个男孩宁愿不吃点心也要玩积木呢？显然，他在玩积木游戏中获得的快乐吸引幼儿持续游戏。为什么游戏会有这么大的吸引力？什么是游戏？游戏有什么特点？带着这些问题，我们开始本项目的学习吧！

任何人在童年时期，都体验过游戏的欢乐。游戏伴随着每个人的成长，在每一个人的成长过程中都发挥了重要的作用。对于学前儿童来说，游戏不只是一种消遣和娱乐，它是促进儿童身心发展的重要途径，是学前儿童的基本活动。

## 第一节



## 游戏的本质

游戏的历史没有尽头，有了人类就有了游戏，在不同的文化背景下，什么是游戏，每个人的认识也不相同，没有一个统一的定论。

### 一、游戏的概念

关于游戏的阐述，自古就有。游戏是一种复杂的活动，不同的研究者，由于研究角度各异，对游戏的解释是不同的。

在我国，“游戏”一词与“嬉戏”“玩耍”极为相似，最早出现在战国时期的历史文献中。在英文中，游戏一词有“play”和“game”两词，主要指“玩”和“比赛”。

德国教育家福禄贝尔是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一人，

他认为游戏是儿童内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。

德国思想家席勒和英国心理学家斯宾塞将游戏看作剩余精力的发泄和运用，儿童可以从中获得愉悦和满足。

荷兰生物学家、心理学家拜敦代克提出成熟说，认为游戏不是本能，而是个体适应环境、寻求自由主动的欲望表现。

美国心理学家霍尔提出复演说，认为人类的文化经验是可以遗传的，游戏是个体在呈现祖先的动作、习惯和活动，是重演史前的人类祖先到现代人进化的各个阶段。

我国《辞海》中指出，游戏是“文化娱乐的一种，有发展智力的游戏和发展体力的游戏两类。前者包括文字游戏、图画游戏、数字游戏等，习称‘智力游戏’；后者包括活动性游戏和非竞赛性体育活动”。

我国教育学者邱学青认为，游戏是儿童在某一个固定时空中，遵从一定规则，伴有愉悦清晰，自发、自愿进行的有序活动。<sup>①</sup>

上述关于游戏本质的阐述各有特色，分别从不同的角度、不同的立场阐述了对游戏的理解和看法，丰富了游戏本质的内涵。

综上所述，本书认为游戏是儿童自愿参加、以娱乐为主要目的，通过模仿和想象来反映社会现实生活的，并伴有快乐情绪体验的活动。

## 二、游戏的特点

游戏是儿童的基本活动，是适应儿童天性的活动，可以说，儿童都会游戏，哪里有儿童，哪里就有游戏。正如沛西·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角落里找到。

游戏具有以下特点。

### （一）游戏具有愉悦性

游戏是一种快乐的行为，游戏中儿童可以全身心的投入，处于身体的最佳、最自然、最轻松的状态，带给儿童快乐的享受。游戏没有强制性的目标，游戏行为是儿童达到愉悦情绪的一种方式。儿童在游戏中表现出的是愉悦的、快乐的情绪特征，他们在游戏中能够获得满足感和自豪感。儿童的兴趣就在于游戏的过程，他们在游戏中没有任何压力，因而避免了达到目标而产生的紧张，耗费精力小，儿童在游戏中感到轻松、愉快。

<sup>①</sup> 邱学青. 学前儿童游戏 [M]. 南京: 江苏教育出版社, 2005: 19.



### “飞机”与“高楼”<sup>①</sup>

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“高楼”，乙的“飞机”就开过来撞倒甲的“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“大高楼”被撞倒后，甲就又迅速地搭起一座“高楼”，似乎在等待着乙的“飞机”再次到来。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，所以不但没有去干预，反而坐到甲的旁边，也拿软塑料块搭“高楼”，一边搭一边说：“我来搭一座不容易撞倒的大楼。”在老师的示范启发下，“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。

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“高楼”，乙的“飞机”就开过来撞倒甲的“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“大高楼”被撞倒后，甲就又迅速地搭起一座“高楼”，似乎在等待着乙的“飞机”再次到来。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，所以不但没有去干预，反而坐到甲的旁边，也拿软塑料块搭“高楼”，一边搭一边说：“我来搭一座不容易撞倒的大楼。”在老师的示范启发下，“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。

## （二）游戏具有自主性

游戏是一种自发的行为，是非强制性的，是儿童自愿的活动，具有自主性。游戏是一种主体活动，它不受任何外部指令的强迫与制约，没有附加的目的，是幼儿根据自己的需要和愿望，按照自己的体力和能力选择的自愿自主的活动。

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，自主选择游戏活动的内容、材料、伙伴，使用活动材料的方式方法。游戏满足的是儿童内部的需要，是非强制性的活动。

<sup>①</sup> 韩宏莉. 学前儿童游戏 [M]. 武汉: 华中师范大学出版社, 2014: 4.



## 情境案例

不载客人的小司机<sup>①</sup>

一个小男孩正高兴地开着他的小汽车，他手里握着“方向盘”左右旋转，绕着教室里面的椅子，嘴巴里发出“滴滴嘟嘟”的汽车声，非常投入。

老师：“你的出租车里怎么没有客人啊？出租车在马路上开，是在等什么啊？”男孩停下车，一时没反应过来教师的问题。

老师：“汽车嘟嘟嘟地开，在等什么？”

男孩：“客人。”

老师：“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，小声地说：“你要不要……”

老师：“你来问我，问我要不要坐车。”

男孩：“你要不要坐车？”

老师：“对了，就这样问别人。”

老师离开后，男孩又开动自己的出租车，嘟嘟嘟地玩起来，并没有听取老师的意见去载客人。

儿童是否自主活动，是判断学前儿童游戏的重要条件。儿童在游戏中的自主性，主要表现在游戏的内容、形式、进程等由学前儿童自己选择，而不是由成人直接控制。但这不是说游戏过程中没有成人的影响，成人对游戏的控制应当是隐性的，以不干涉学前儿童游戏的进行为前提。案例中的老师意为丰富男孩的游戏情节，但此时男孩的兴趣在于边绕开障碍物边开车发出声音。因此，案例中的教师在互动过程中，没有从男孩的意愿和活动需要出发，没有考虑到男孩游戏的自主性的特点，该教师的行为是不妥的。

### （三）游戏具有虚构性

游戏是一种假扮的行为，儿童在游戏活动中带有想象性和假装性。每个儿童在玩游戏时都清楚地知道“是假扮的，不是真的”，他们通过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。游戏中，儿童的角色、情节、游戏行为、玩具材料都具有象征性，如骑扫把当骑马、让小朋友假装成病人、推着椅子假装在开汽车等（图1-1）。可见，儿童通过游戏将日常生活中的人和事再现出来，并通过他们的想象在游戏

<sup>①</sup> 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.



中创造新的形象。儿童的游戏是在现实生活经验的基础上，加上自己的想象活动，再现社会生活的人和事。儿童在游戏中的情绪体验是真实的，他们不受成人的约束、不受时间和条件的限制。儿童可根据游戏的需要和游戏材料的特征进行无限的想象，并以真诚的情感投入其中，体验游戏中的成人生活。



图 1-1 角色游戏“爱心医院”

#### (四) 游戏具有有序性

游戏是一种有规则的行为，儿童在游戏中并非毫无约束和限制。尽管儿童的游戏有时显得非常忙乱、乱七八糟，但每个游戏都隐含着一种秩序性，每个个体都有一定的自我约束，这种自我约束将游戏带入一种和谐、有序的状态。任何游戏都具有相应的规则性，一旦规则被破坏，都会影响游戏的有序开展。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。例如，在民间游戏“跳房子”中，游戏规则是儿童不能踩线，同时要根据房子的大小来选择单脚跳或双脚跳（图 1-2）。



图 1-2 民间游戏“跳房子”

此外，游戏的发生地点和时间也有别于“日常”生活，一旦游戏发生，儿童就生活在游戏的世界里，而当游戏一旦结束，他们会立即回到现实，等到下次游戏开始时，他们可以将上次游戏重复进行。

想一想：游戏的特征包括哪些方面？如何判断一个活动是在游戏？



### 阅读卡片

#### 如何判断儿童游戏的真伪

儿童游戏的本质特征可成为我们衡量儿童是否在游戏的标准，我国学者刘焱（2014）的研究提出了可观察的外部行为表现、内部心理体验和游戏情境是儿童游戏活动的基本结构要素，其中儿童在游戏中可观察的外部行为表现可以有效地帮助我们判断儿童游戏的“真”与“伪”。这些外部行为表现包括表情、动作、角色扮演、言语、材料等外显特征。

##### 1. 表情

表情是人们常常用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标。因为游戏往往伴随着大笑、微笑和自我感觉良好的愉悦，因此游戏总是被人们看作一种快乐的活动。但是儿童在游戏中并不总是在“笑”。儿童在游戏中的表情不是只有一种，而是有多种表情，构成一个正向的情绪连续体。儿童在游戏中的表情取决于游戏活动的性质与类型，例如，当儿童玩认知性成分较强的游戏或独自玩耍时，表情大多是认真的；玩老狼老狼几点了等嬉戏性成分较强的游戏或和小朋友一起游戏时，往往伴随着大笑。不管儿童是认真还是微笑、大笑，都表明儿童在游戏中处于一种积极主动的状态。换言之，如果儿童在游戏中表现出无所事事、闲逛、坐着发呆等行为，则代表他在一种消极被动的状态，表明儿童没有在游戏。因此，我们也可以把无所事事作为判断儿童是否在游戏的一个客观指标。

##### 2. 动作

游戏动作是儿童游戏活动中最引人注目的部分。根据游戏动作的不同性质，可以把游戏动作分为探索性动作、象征性动作和嬉戏性动作三个基本类型。

探索性动作是对当前事物的性质（如形状、颜色、软硬等）以及事物和事物之间的关系、事物的变化（如形状改变、空间位移等）与自己的动作之间的关系考察，通常是视觉、听觉、触摸觉、本体觉等感知觉的联合活动，如儿童进行结构游戏时，以探索性动作为主。



象征性动作是在表象作用支配下的想象性、虚构性动作（其动作的意义超越了当前的知觉情境），想象性动作包括以一物假装代替另一物来使用（如把一块积木假装成小人），也可以包括言语、动作来代替或标志另一事物和动作的意义（如伸开双臂跑当开飞机）。

嬉戏性动作是故意做“坏事”或某种动作来取乐，带有幽默、逗乐、玩笑的性质。例如，把玩具一次又一次地往下扔；在洗澡时，故意用手拍打水，把水溅的满地都是，弄湿了母亲的衣服，母亲越呵斥，孩子越会起劲地击水。

在不同内容的游戏活动中，这三种不同性质的游戏动作所占的比例可能不同。例如，在搭积木的最初阶段，占优势的可能是探究，但当“建筑物”搭好之后，儿童可能用它来玩“小矮人的家”，这时象征性动作就成为占优势的动作。

### 3. 角色扮演

角色扮演是一种特殊的游戏动作，是儿童以自身或他物为媒介对他人或他物的动作、行为、态度的模仿，可以说是一种象征性动作。儿童所扮演的角色，大致可以分为以下三种类型。

（1）机能性角色：儿童通过模仿范例或对象的一两个最具典型的角色动作来标志他所模仿的角色，如模仿医生打针的动作来表示他是医生的角色。

（2）互补性角色：一个角色的出现必须以另一个角色的出现为前提，如母亲和孩子、医生和病人等。

（3）想象性或虚幻性角色：这种角色来源于故事、电视等中的角色，如美人鱼、灰太狼、喜羊羊等。

### 4. 言语

儿童的游戏往往有言语相伴随。注意倾听儿童的言语，可以帮助我们判断儿童是否在游戏以及游戏的水平与状况。儿童在游戏中的言语按照功能可分为三种不同的类型。

（1）伙伴之间的交际性语言：具有提议、解释、协商、表达、申辩、指责他人等功能。例如，“我们来玩捉迷藏吧？”“这是妈妈给我买的，不给你玩！”

（2）角色之间的交际性语言：又称游戏性语言，对合作性的角色游戏起到维系与支持的作用。例如，“售票员，我要看企鹅，门票多少钱？”“企鹅岛门票10元。”

（3）以自我为中心的想象性独白：是儿童在游戏过程中思维与想象的外化，表现为儿童一边玩一边自言自语：“这是妈妈的饭，这是爸爸的饭，这是我的。咦？布娃娃的哪去了呢？哦，让小狗吃了。”

### 5. 材料

儿童的游戏往往依赖于具体的游戏材料或玩具进行。儿童年龄越小，对游戏材料的逼真程度要求越高。虽然任何东西都可以成为儿童的游戏材料，但是玩具是现代儿童游戏时经常使用的游戏材料。因此，有无玩具或游戏材料也经常成为人们判断儿童是否在游戏的一个指标。

综上所述，儿童的游戏是一种外部可观察的行为，通过对儿童的表情、动作、角色扮演、言语和使用材料的观察，我们可以判断儿童是否在游戏。

## 第二节



## 游戏的分类

儿童的游戏千变万化、丰富多彩，由于人们的研究视角不同，游戏出现了不同的分类。典型的分类主要有以下几种。

### 一、从认知发展的角度分类

皮亚杰（Piaget）是认知发展学派的创始人，他认为儿童在不同的认知发展水平上，会开展不同水平、不同类型的游戏。

#### （一）感觉运动游戏

感觉运动游戏也称机能性游戏、练习性游戏、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运动组成，游戏的动因在于感觉运动器官在被使用过程中所获得的快感，如婴儿反复摇晃着手铃、爬来爬去抓东西、摇木马、敲打和摆弄物体等。

这个阶段的婴儿认知发展的特点是以感知和运动反射为主要形式，通过重复偶然习得的图示，从中获得一种技能性的快乐。如一个勺子掉到地上，婴儿会不断地重复这个动作，并以玩笑的表情看着成人。婴儿在重复这些动作时，表情是轻松愉快的。



## (二) 象征性游戏

象征性游戏，也称角色游戏，是儿童时期典型的的游戏形式，多发生在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、以人代人的表现形式，反映周围现实生活的游戏形式，游戏具有“好像”和“假装”的特征。

当儿童能够把以前经历过的事情、活动以及眼前并不存在的事情作为表象回忆起来的时候，机能性游戏便转化为象征性游戏。例如，玩“过家家”“理发店”“医院”“超市”游戏等（图1-3）。



图 1-3 角色游戏“宝宝餐厅”

## (三) 结构游戏

结构游戏是儿童利用不同的结构材料（如积木、插塑、泥、沙、雪等）进行建构物体的游戏，如用积木搭建房子、用雪堆雪人等（图1-4）。

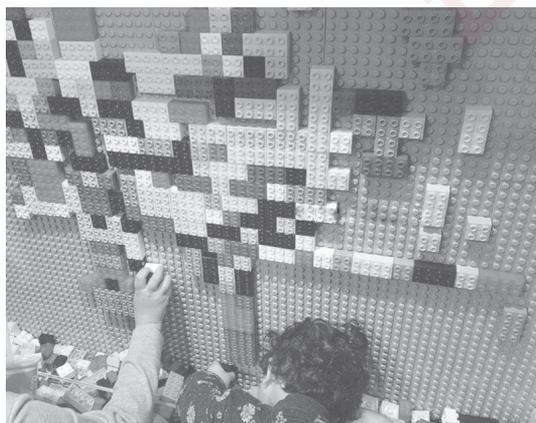


图 1-4 积塑游戏

#### (四) 规则游戏

规则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，如“石头剪刀布”“下棋”“拔河”“跳房子”等。在规则游戏中，对游戏者的语言、动作要求规范，儿童摆脱了具体情节，用规则来组织游戏。规则游戏多在四五岁以后发展起来，由于规则本身具有不同的复杂程度，动作技能的要求不同，因此这种游戏可以一直延续到成年（图 1-5）。



图 1-5 “丢手绢”游戏

## 二、从社会性发展角度分类

社会性发展是儿童发展的重要标准之一，美国心理学家帕登（Parten）根据儿童（2~6岁）在游戏中表现出来的社会参与水平，将儿童游戏行为分为六类。

### (一) 无所用心的行为或偶然的为

无所用心的行为或偶然的为是指儿童无所事事，独自发呆，或玩弄衣服，东游西逛，偶尔会注意看看他人，或碰到什么东西会随手玩弄两下。

### (二) 袖手旁观的行为

袖手旁观的行为是指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。

### (三) 单独游戏

单独游戏是指儿童一个人独自玩玩具，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 1-6）。



图 1-6 单独游戏

#### （四）平行游戏

在平行游戏中，儿童与其他儿童会玩相同、相似的游戏，也会有相互模仿的现象和少量的交谈，但他们仍是在独自游戏，在活动中没有合作（图 1-7）。



图 1-7 平行游戏

#### （五）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，儿童关注的仍是自己的兴趣，各自按照自己的愿望来进行游戏。例如，大家一起玩雪花片，有言语上的相互交流，但是没有明确的分工。如果一个儿童退出游戏，其他人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。

## （六）合作游戏

在合作游戏中，儿童和其他伙伴一起游戏，游戏有一个共同的主题，有共同的目的，活动中有组织、有分工，在这个游戏里常有较明显的组织者或领导者，如图 1-8 所示。



图 1-8 合作游戏“小推车”

## 三、从游戏的教育作用分类

我国幼教界在学习和借鉴国外游戏理论的基础上，广泛采用了苏联的游戏分类，按照游戏在儿童教育中的作用来分，分为创造性游戏和规则性游戏。

### （一）创造性游戏

创造性游戏主要指以儿童自由创造为主的游戏，主要促进儿童的主动性、创造性的发展，包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。

### （二）规则性游戏

规则性游戏是以教师创编、组织为主，以规则为核心的游戏形式。游戏中，儿童必须遵守教师制定的规则，这种游戏常在幼儿园教学活动中运用，一般有游戏目的、游戏玩法、游戏规则和游戏结果四个部分，通常分为体育游戏、音乐游戏和智力游戏。

想一想：试比较创造性游戏和规则性游戏的异同点。



#### 阅读卡片

### 创造性游戏和规则性游戏分类的误区

幼儿园的游戏分为创造性游戏和规则性游戏两大类，这种分类的方法对于幼儿



园教育教学管理是有利的，对于教师的具体操作也是有利的，教师可以根据需要灵活选用各种游戏。但它同时也给幼儿园游戏的开展造成许多误区，具体表现在以下几个方面。

第一，对两类游戏的本质特征认识不清。幼儿园教师对两类游戏的本质及功能缺乏认识，各类游戏对儿童身心发展的不同作用也认识模糊，把两类游戏放在一个水平上来相提并论，致使幼儿园教师在重上课、轻游戏的同时，出现重规则性游戏、轻创造性游戏的局面。要么认为幼儿园游戏就是教学游戏，以组织规则性游戏来代表幼儿园的游戏活动；要么将两类游戏的在时间上、空间上截然分开，一段时间开展规则性游戏、另一端时间开展创造性游戏，教师组织的规则性游戏基本上能得到保证，而体现幼儿自主的创造性游戏则很难得到保证。

第二，把教学游戏等同于规则性游戏。幼儿园教师在组织教学游戏时，往往利用规则性游戏的名称，将教学内容冠以游戏的形式加以传授或复习巩固，其目的是使孩子更好地掌握知识，如“科学游戏”“计算游戏”“分类游戏”“语言游戏”等。在整个游戏过程中，教师是活动的发起者、组织者、监督者，在游戏中强调外加的规则，幼儿处于被动地位，享受不到游戏的自主与快乐，造成幼儿园上课与游戏无法区分，都以上课形式出现的局面，幼儿则认为这种游戏是上课的游戏。

第三，从字面意思来解释游戏的功能。认为创造性游戏就是具有创造性，而规则性游戏就是有规则的。这样理解势必造成除了创造性游戏之外，其他游戏都是没有创造性的游戏；除了规则性游戏，其他游戏都是没有规则的游戏。显然，这样的理解是片面的，将严重影响幼儿园教师对游戏的正确理解与组织。

### 第三节



### 游戏的基本理论

从古希腊、古罗马时期，人们就开始探索游戏的秘密。尽管历史上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，但至今没有一个统一的定论。现将几种游戏理论总结如下。

## 一、经典的游戏理论

从19世纪下半叶到20世纪30年代，是儿童游戏研究的初兴阶段，这一时期的游戏理论被称为经典的游戏理论。经典游戏理论各个流派，主要试图解释游戏产生的原因，即儿童为什么游戏。

### （一）剩余精力说

主要代表人物：德国思想家席勒（Schiller）和英国社会学家、心理学家斯宾塞（Spencer）。

主要理论观点：游戏是有机体内剩余精力需要发泄而产生的，游戏是剩余精力加以释放的最好形式，剩余精力越多，游戏就越多。

生物个体除了有维护自己生存的精力外，还有剩余，过剩的精力必须寻找方法消耗完，否则就像不透气的蒸汽锅，要发生爆炸。

### （二）松弛说

主要代表人物：德国学者拉察鲁斯和裴茄克。

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灵疲劳，这种疲劳需要经过一定的休息和睡眠才能消除，然而只有当人解释紧张状态时，才可能得到充分的休息和睡眠；游戏和娱乐活动可使有机体消除紧张状态，具有一种恢复精力、增进健康的机能，所以人需要游戏。

### （三）生活预备说

主要代表人物：德国生物学家、心理学家格罗斯。

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。生活预备说也叫预言说、能力练习说、前练习说。例如，女孩子玩过家家的游戏是为将来做母亲养育子女做准备；男孩子玩打仗、开车的游戏是为将来体现做丈夫的角色做准备。

### （四）复演说

主要代表人物：美国心理学家霍尔（Hall）。

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，儿童喜欢



玩水、在地上爬、爬树等是与人类进化相对应的。

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沙滩的挖掘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。

## （五）成熟说

主要代表人物：荷兰心理学家、生物学家拜敦代克（F. Buytendijk）。

主要理论观点：游戏不是本能，心理的发展是依靠着潜在的内部力量进行的，不需要联系也能发展起来，不需要游戏做准备；游戏不是一般欲望的表现，而是个体适应环境、寻求自由主动的欲望表现。

## 二、精神分析学派的游戏理论

精神分析学派认为，一切生物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（如随意抢夺等）。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，当这种压抑一旦形成，它就会不自觉地寻找出路（如梦、口误、幻想等）。

精神分析学派的游戏理论，又称发泄论、补偿论。在现实生活中，儿童不能任由自己内在的需要，随意为所欲为，从而使他们内心产生压抑或抑郁，导致儿童自私、爱捣乱、发脾气等。而儿童在游戏中，处在一个完全受自己控制的天地，他们就可以在游戏中发泄情感，减少忧虑，发展自我力量，以应付现实环境，补偿现实生活中不能被满足的欲望和需要，从而得到身心的愉快发展。

### （一）弗洛伊德的游戏观点

#### 1. 游戏的“发泄”“补偿”说

弗洛伊德认为，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。儿童行为更多的受本能“本我”支配，年龄越小越如此，而成人又总是以社会的准则去要求和控制儿童，这使得儿童在现实中经常受挫。而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，可以消除二者之间的矛盾冲突，实现人格的健全发展。

弗洛伊德认为，儿童的行为更多的是受本我支配，他们往往盲目地追求本能欲望的

满足，而置社会准则于不顾。而成人总是以社会准则去要求他、控制他，使幼儿在现实中常常受挫。

## 2. 游戏的动机是“唯乐原则”

弗洛伊德认为儿童就是为了追求快乐、宣泄不满而游戏，儿童在游戏中由于愿望的满足和痛苦的消失而获得情感上的快乐。游戏与其他心理事件一样，都受快乐原则的自动调节。在儿童的游戏里，快乐原则表现为能满足儿童的愿望，掌握创伤事件和使受压抑的敌意冲动得到发泄。

弗洛伊德认为，儿童通过游戏自由地表现自己的愿望的时期是短暂的，因为随着自我的发展，自我的象征性表达系统出现，进而产生逻辑思维过程，这时那种愉快的但又不能被接收的本我的愿望便不再可能得以满足，于是自我就必须去寻找表现相同愿望的途径。

### (二) 埃里克森的掌握论

美国心理学家埃里克森从弗洛伊德关于控制创伤性事件的角度出发，既承认了游戏对本能欲望的宣泄作用，即对本我冲突的调节，又强调游戏对接纳社会要求，协调本我和超我之间的冲突，推进自我发展的作用，从而扩展和丰富了弗洛伊德的游戏理论。

埃里克森的理论重点是关于儿童正常的自我发展是如何通过游戏实现的。他认为游戏我自我的一种技能，游戏可以降低焦虑程度，使愿望得到补偿性的满足。他认为游戏的形式随着年龄的增长和人格的发展而不同，游戏帮助儿童人格从一个阶段转向另一个阶段发展。

### (三) 佩勒的角色动机说

精神分析学派认为，关于在游戏中模仿什么人和什么事件，儿童具有较强的选择性，如果没有情感内驱力，也就没有模仿。佩勒分析了儿童在游戏中经常选择的特殊角色和人物，他认为，儿童对于角色的选择，完全出于内部动机，即游戏的背后隐藏着深刻的情绪原因。他通过观察发现，儿童扮演的角色一般有三类。

第一类：儿童喜欢模仿他们热爱、钦佩、敬重的人，以使自己“快快长大成人”。例如，儿童在游戏中喜欢扮演父母、教师、警察、英雄等角色。

第二类：儿童常扮演引起他们恐惧的人，以帮助他们控制内心的焦虑和恐惧。例如，儿童喜欢扮演医生、大灰狼、大老虎等角色。

第三类：儿童喜欢扮演“低于身份”或“不合身份”的角色，以享受被现实排斥的稚趣。例如，儿童喜欢扮演小动物、小婴儿、小丑、傻瓜等角色。



#### (四) 蒙尼格的宣泄说

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、问题不宣泄出来，就会形成病症，伤害个体健康。因此，蒙尼格发展了弗洛伊德的这一思想，突出了游戏对减低被抑制的过分冲动的价值。

蒙尼格认为游戏最重要的价值就在于能发泄被抑制的攻击性冲动。他认为人身上天生存在着一种本能的攻击性驱力，如果在体内积累过多就会有害于身体并形成病症，需要寻找一个出口，以便释放，而游戏是幼儿发泄这种驱力最好的方式，他强调游戏的益处在于宣泄内在冲动和减轻焦虑。

精神分析学派发端于精神病学，其游戏理论带有明显的临床诊断的色彩，该学派理论的基本出发点是泛性论，其缺陷是显而易见的。但是该游戏理论强调游戏对于人格发展、心理健康的价值，尤其强调游戏能使儿童受压抑的冲动得以发泄，使幼儿保持快乐的情绪，促进健康人格的发展等观点，对人们重视儿童早期的发展与教育，重视游戏的情感发展价值具有重要意义。

### 三、认知发展学派的游戏理论

瑞士心理学家皮亚杰认为，游戏不是一种独立意义的活动，而是认知水平的一种表现形式。游戏的本质是同化超过了顺应。儿童早期认知结构发展不成熟，往往不能保持同化和顺应之间的平衡。这种不平衡有两种情况：一种是顺应作用大于同化，表现为主体忠实地重复范型的动作，即模仿；另一种是同化作用大于顺应，表现为主体完全不考虑事物的客观性，只是为了满足自我的愿望与需要去改造现实，使现实符合脑中的图式。

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于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于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，儿童不能像成年人那样有效地满足他个人的情感上的甚至智慧上的需要<sup>①</sup>。因此，为了达到必要的情感上和智慧上的平衡”，为了满足自身的需要，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。

<sup>①</sup> 皮亚杰 J, 英海尔德 B. 儿童心理学 [M]. 吴福元, 译. 北京: 商务印书馆, 1980: 97.

## 四、社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派的主要成员有维果茨基、艾里康宁等，他们关于游戏的主要观点如下。

(1) 强调游戏的社会性本质，反对本能论。他们认为，儿童游戏不是生物学的起源，而是社会历史的起源，即儿童的游戏不同于小动物的游戏。儿童游戏取决于儿童所生活和受教育不同历史时期的社会生活的内容。比如“小医院”“理发店”“小超市”等游戏，虽然题材一再重复，但内容却不相同，游戏内容与儿童的生活紧密相关。游戏的内容也会随着社会发展的每一个阶段而不断更新。

(2) 游戏是学前儿童主导性活动。这种主导性活动有助于儿童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、发展过程中的决定性作用。

(4) 游戏不会自然而然地得到发展。“没有教育的作用，游戏就会停滞不前”。“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上教儿童学习怎样做游戏”。

## 五、游戏的觉醒理论和元交际理论

### (一) 游戏的觉醒理论

幼儿的觉醒理论又称为内驱力理论或刺激理论，该理论的代表人物有伯莱恩(D. E. Berlyne)、艾利斯(M. J. Euis)、亨特(C. Hutt)及费恩(G. G. Fein)。他们认为游戏与中枢神经系统活动状态——觉醒有关，是由内部动机引起的行为，是由于有机体需要寻求刺激，以维持和调节中枢神经系统的觉醒水平。其基本观点如下。

环境刺激与机体的内部平衡机制是重要的部分。环境刺激是觉醒的重要源泉，当外界刺激与过去的感官经验不一致时，就会使主体觉醒水平增高；当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。

游戏的动机源于儿童在活动中保持觉醒的最佳水平。当外界环境刺激过强，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，一个事物一个事物地不断认识，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；当外界刺激太无聊，人就会厌倦，觉醒状态会低于最佳觉醒状态，儿童需要不断地多方探索，来激发觉醒状态。例如，当儿童对滑滑梯已经熟悉并产生厌倦时，儿童就会探索倒着滑、



趴着滑，甚至从滑梯的下面向上冲，通过这些变换的滑滑梯的方式，来增强这一刺激。

## （二）游戏的元交际理论

游戏的元交际理论的代表人物是贝特森（G. Bateson），他认为儿童在游戏前必须先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，这是游戏的信息传递。只有当参与者能够根据“这样玩啊”的信号达成协议或元交际时，游戏才能发生。游戏是信息交流和操作的过程，儿童通过元交际来实现。所谓元交际是指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于所传递的信号的认识与理解。



### 考点聚焦

1.（2014年上半年）幼儿反复敲打桌子，在房间里跑来跑去，再从椅子上摇来摇去，这类游戏属于（ ）。

- A. 结构游戏      B. 象征性游戏      C. 规则性游戏      D. 机能性游戏

【答案】D

【解析】机能性游戏是指幼儿反复做某个动作或活动以示快乐和满足。这类游戏能够自然地锻炼感觉运动器官，有效地发展身心机能。

2.（2014年下半年）幼儿拿一根竹竿当马骑，这个游戏中属于（ ）。

- A. 表演性游戏      B. 工具性游戏      C. 象征性游戏      D. 规则性游戏

【答案】C

【解析】1岁半至2岁期间，幼儿就会具有应用某些“象征物”来代表某些事物的能力。依托象征性功能，幼儿可以脱离当前实物的知觉，以表象来代替实物进行想象，对生活中常见事物或活动进行“假装”“想象”“表演”或“模仿”游戏，这样的游戏被称之为象征性游戏。

3.（2015年上半年）儿童最早玩的游戏类型是（ ）。

- A. 练习性游戏      B. 规则性游戏      C. 象征性游戏      D. 建构游戏

【答案】A

【解析】根据皮亚杰的认知发展角度的游戏分类，0~2岁幼儿的游戏类型是练习性游戏。



### 巩固练习

1. 请分析学前儿童游戏的特点。
2. 请根据自己玩过或观察到的三个幼儿游戏，并分析这三个游戏分别属于哪种游戏类型。
3. 国外的主要游戏理论有哪些？请简要说明。



### 实训操作

学生进入幼儿园观察某班级一日活动，并详细记录，分析该班教师组织了哪些类型的游戏，并用相关的游戏理论进行分析。