

目 录

第一章 幼儿游戏导论	001
学习目标	001
学习导航	001
问题导入	002
第一节 幼儿游戏概述	002
第二节 游戏与幼儿发展	015
第三节 游戏理论	023
案例实践	032
知识巩固	034
第二章 幼儿游戏的影响因素	035
学习目标	035
学习导航	035
问题导入	036
第一节 影响幼儿游戏的物理环境因素	036
第二节 影响幼儿游戏的社会环境因素	042
第三节 影响幼儿游戏的个体因素	050
案例实践	052
知识巩固	052
第三章 幼儿园游戏环境创设与指导	053
学习目标	053
学习导航	053
问题导入	054
第一节 幼儿园游戏环境的特点与创设价值	054
第二节 幼儿园游戏环境创设的原理与基本要求	063
第三节 玩具和游戏材料的投放	071

案例实践	084
知识巩固	086
第四章 幼儿园游戏设计与实施	087
学习目标	087
学习导航	087
问题导入	088
第一节 幼儿园游戏设计原理与指导策略	088
第二节 角色游戏与指导	099
第三节 表演游戏与指导	109
第四节 结构游戏与指导	115
第五节 智力游戏与指导	123
第六节 体育游戏与指导	129
第七节 音乐游戏与指导	137
第八节 区角游戏与指导	145
案例实践	152
知识巩固	153
第五章 幼儿园游戏观察与评价	155
学习目标	155
学习导航	155
问题导入	156
第一节 幼儿园游戏观察	156
第二节 幼儿园游戏评价	164
第三节 幼儿园游戏观察与评价量表	173
案例实践	185
知识巩固	185
第六章 亲子游戏与游戏治疗	187
学习目标	187
学习导航	187
问题导入	188
第一节 亲子游戏	188
第二节 游戏治疗	198
案例实践	212
知识巩固	213
参考文献	214

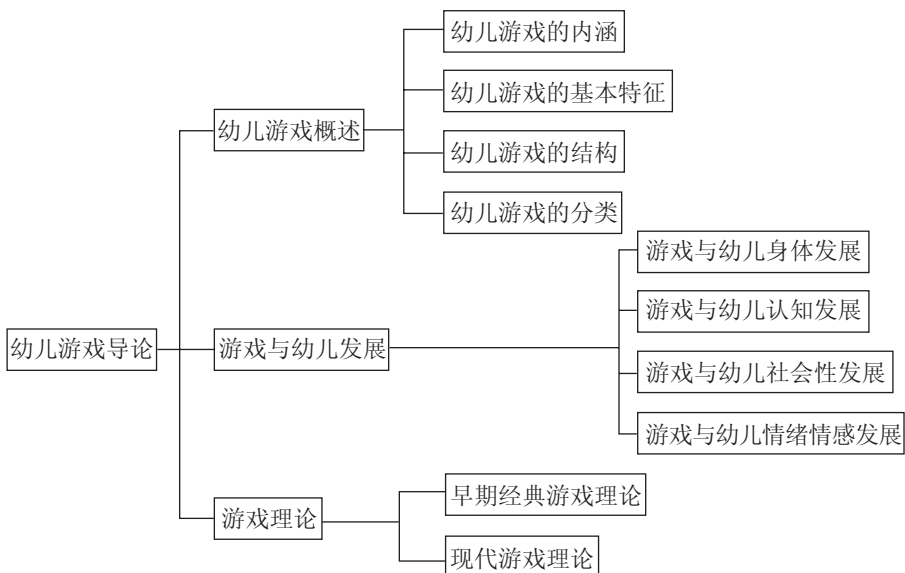
第一章

幼儿游戏导论

学习目标

1. 掌握幼儿游戏的基本内涵、基本特征、结构，了解幼儿游戏的不同分类，区分游戏与非游戏。
2. 领会幼儿游戏对幼儿的身体、认知、社会性与情绪情感发展的积极影响，掌握不同游戏活动对不同幼儿身体、认知、社会性以及情绪情感方面产生的影响，形成促进幼儿相应发展的意识和策略。
3. 领会早期经典游戏理论和现代游戏理论的基本观点。

学习导航



问题导入

新学期开始了，学前教育专业的同学们拿到新课表，大家围在一起兴致勃勃地讨论这学期要上的课程，这时候，小格指着课表上的“幼儿园游戏”惊呼道：“看，游戏哎！我最喜欢玩游戏了。”小米说：“小孩子最喜欢玩游戏，我小侄子成天吵着玩iPad上的游戏。”娜娜提出疑问：“iPad上的游戏也是幼儿游戏吗？我们小时候玩的跳房子、踢毽子才是游戏吧！”

幼儿游戏是否与同学们的理解一样？同学们的说法是否正确呢？那么，幼儿游戏究竟是什么？它主要探讨了哪些内容？对于初学者而言，必然会产生许多疑问。本章将重点探讨幼儿游戏的内涵、特征与分类，以及幼儿的发展及游戏的理论流派等方面的问题。

第一节 幼儿游戏概述

游戏是一种历史悠久、广泛存在的现象，它不仅贯串儿童的世界，而且也存在于成人的生活中。对于“什么是游戏”，不同的人有不同的回答。本节从幼儿游戏的内涵、基本特征、结构和分类等方面介绍幼儿游戏。

一、幼儿游戏的内涵

游戏是幼儿自愿参加的、以娱乐为目的的主体性、社会性的基本活动。^①

对于成人而言，游戏只是他们工作之余休闲娱乐的活动；对于幼儿，游戏有着极其特殊的意义。

（一）游戏是幼儿的基本活动

幼儿在一日生活中，除满足进餐、睡眠、排泄等基本生理需要的活动之外，游戏可以说是幼儿的全部活动内容，游戏即生活。

案例链接

餐前创意秀

午餐时间到了，值日生将饭后擦嘴用的小毛巾用盘子装好分发到每组，小朋友们需要将自己的小毛巾叠好。这个时候，利用吃饭前的空隙，小朋友们开始了“创意大赛”，有的小朋友将小毛巾叠成“小被子”，有的叠成“三明治”，有的叠成“火腿肠”……小朋友们玩得不亦乐乎，创意层出不穷。

案例分析：为什么叠毛巾的生活活动会变成幼儿游戏呢？因为游戏是幼儿的基本活

^① 刘晓东，卢乐珍，等. 学前教育学[M]. 南京：江苏教育出版社，2004：363.

动，幼儿喜欢玩游戏，即使是像叠毛巾这样的生活活动也总是以游戏的方式进行，而且玩得不亦乐乎。

（二）游戏是幼儿的主体性活动

从本质上来说，游戏是幼儿能动地驾驭活动对象的主体性活动，是表现幼儿的主动性、独立性和创造性的活动。

1. 游戏是幼儿的主动性活动

幼儿游戏的驱动力主要是直接的、内在的。幼儿是自发自愿地进行游戏的，很少会因为游戏以外的因素而进行游戏，如“成人要求他去玩”或“为了赢得什么东西、达到什么目的”，他们纯粹只是为了游戏而游戏。

2. 游戏是幼儿的独立性活动

幼儿的身心发展特点制约着幼儿的活动，幼儿离不开成人，必须依靠成人才能得以生存，而游戏是幼儿最早的独立活动。幼儿在游戏活动中，能充分发挥自己的主观能动性，对活动的内容、材料、伙伴、方式进行自主选择，即自主决定玩什么、用什么玩、和谁玩、怎么玩。

3. 游戏是幼儿的创造性活动

在游戏过程中，幼儿并不是简单、机械、被动地再现现实生活，他们会凭借自己的生活经验和对世界的认识，借助想象去创造性地反映现实生活。如成人提供的游戏材料，幼儿以他们独特的方式去对待和使用；成人教给幼儿的游戏，幼儿可以创造改变成自己的游戏；成人提供的玩具，幼儿可以改造成或据此发明出他们喜欢的玩具。这一过程充分展现了幼儿独特的创造性。

案例链接

一碗“面条”

又到了区域活动时间，在小餐厅活动区中，小厨师城城担当大厨。这时，餐厅里来了一位客人，客人问：“有什么好吃的吗？”服务员梓梓答道：“我们餐厅的东西都好吃，您想吃什么呢？”客人看了看菜单，说：“吃面条吧！”梓梓赶紧进厨房告诉城城做面条。只见城城拿起五颜六色的泡沫纸，撕成条条状，然后用筷子搅拌，最后装进了碗里，喊道：“梓梓，面条好了，快端给客人。”梓梓就进厨房把“面条”端给客人“享用”。

案例分析：城城在游戏中用泡沫纸替代面条做了一碗面，他眼睛看到的是泡沫纸，但却当作“面条”给“客人”享用。游戏使幼儿摆脱了具体事物（即泡沫纸）的束缚，促进其思维从具体形象思维向抽象逻辑思维发展。可见，游戏可以促进幼儿思维的发展，对幼儿身心发展具有重要意义。

（三）游戏是幼儿的社会性活动

人际交往是幼儿的基本需要。幼儿从出生开始，就进入一个复杂多变的社会网络

中，需要主动与周围世界的人和物发生关系，其中游戏是幼儿与其他人交往的基本途径。如幼儿喜欢家人带着他们玩耍，喜欢在幼儿园和小朋友一起玩，喜欢老师组织他们玩游戏，这种方式满足了幼儿的社会交往需要。

同时，游戏作为幼儿的社会性活动，必将受社会的影响，伴随社会的变化发展而不断发展。例如，在玩“娃娃家”的游戏中，以往可能只有“妈妈喂宝宝”“哄宝宝睡觉”等情节，随着幼儿社会性的发展、环境条件的改善，游戏情节会更加丰富，还会出现“妈妈带宝宝逛商场”“妈妈带宝宝去医院看病”等游戏情节。

二、幼儿游戏的基本特征

（一）游戏注重内部动机控制

幼儿玩游戏的动机源于自身，是自发、自愿的，为了玩而玩，别无其他目的。游戏能促进幼儿身心发展，但幼儿在游戏中未意识到这一点，并不有意追求这一目的。幼儿进行游戏是由内部动机引发的，具有非强制性，如果被迫参加游戏，那这种游戏则不能称为游戏。幼儿在游戏中并不是完全自由、想做什么就做什么的，必须受游戏规则的约束。虽然有时候幼儿的游戏看起来忙忙乱乱、吵吵闹闹，但是为了游戏得以推进，幼儿会遵守他们制定的游戏规则或游戏本身的规则，不遵守规则的幼儿会受到排斥，进而不能参加这个游戏。这样幼儿会在遵守规则的前提下有序进行游戏。

（二）游戏重过程轻结果

幼儿进行游戏行为的目标是由他们自己决定的，不是他人强加给他们的，不受外部世界约束，所以幼儿进行游戏的目标可以根据游戏者意愿的变化而变化，而不需要考虑游戏以外的结果。例如，幼儿在玩积木的时候，开始的时候想搭一座高楼，后来在搭建过程中，游戏意愿发生了变化，转而去搭建高速公路。幼儿不是为某种特别的目的而努力，而是注重在游戏的过程中获得快乐。

（三）游戏具有愉悦性

游戏是幼儿自发、自愿进行的活动，能够满足幼儿的需要，使幼儿感到愉快。在游戏中，幼儿没有任何心理负担，没有游戏以外的目标，可以做到在很多日常生活中无法做的事，幼儿表现出轻松、自由、愉快的状态。即使幼儿并不一定表现出快乐，但幼儿能专注于游戏活动，并做出积极的评价。

（四）游戏是一种假装的行为

与真实的生活活动相比，游戏是在一种假想的情境中进行的。幼儿运用已有的知识经验，充分发挥自己的想象力来反映周围的现实生活。幼儿在游戏的过程中清楚地知道“这是在玩，这是假装的”。幼儿会对游戏角色、游戏材料、游戏情节等进行假想，如扮演医生给病人打针、把棍子当马骑并想象着在大草原上驰骋等。

案例链接

好乐多快餐店

到了活动区活动的时间，在“好乐多快餐店”区角中，服务员禾禾给客人端上来一杯饮料（杯子里是空的），客人问服务员：“这里面什么都没有，怎么喝呀？”禾禾说：“你就假装喝一下！”

案例分析：在游戏中，“好乐多快餐店”这一区角设置的场景就是快餐店，虽然禾禾将“空杯子”假想成“装满饮料的杯子”，但她知道这是假装的，所以让客人“假装喝一下”。

三、幼儿游戏的结构^①

幼儿游戏的基本结构要素是由游戏外部可观察的行为因素、游戏内部幼儿的主观心理因素、游戏情境构成的，通过深入理解游戏的结构可以更好地了解游戏行为。

（一）游戏外部可观察的行为因素

我们可以通过观察幼儿在活动中的表情、动作、角色扮演、言语、材料（玩具）等外显的因素来认识游戏的外部特征。

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。游戏过程虽然是令人愉快的，但是幼儿在游戏时并不总是在“笑”。游戏活动的性质与类型不同，游戏活动的阶段和材料等不同，幼儿会产生多种不同的表情：在认知性成分较强的游戏、独自游戏、不熟悉的游戏时表情专注认真；在嬉戏成分较强的游戏、同伴游戏、熟悉的游戏中则容易兴奋大笑。幼儿游戏中的表情有多种，随着兴奋程度的增强构成了一个正向的情绪连续体（图1-1^②）。无论幼儿是处于专注认真的表情，还是平和轻松、放声大笑的表情，都表明幼儿处于一种积极主动的活动状态。相反幼儿无所事事、茫然发呆的行为表情表明幼儿没有在游戏。

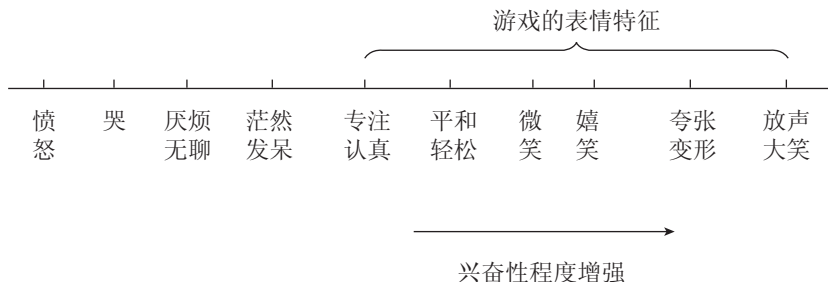


图1-1 游戏的表情特征

^{①②} 丁海东. 学前游戏论 [M]. 济南: 山东人民出版社, 2001: 24, 30.

2. 动作

游戏动作是幼儿游戏活动中最引人注目的部分。游戏中，幼儿对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中对物体的使用方式，游戏动作的特点是非常规性、重复性和个人随意性。根据游戏动作的不同性质，可以把幼儿的游戏分为探索、象征和嬉戏三种基本类型。

(1) 探索。幼儿的探索通常是视觉、听觉、触觉、本体觉等感知觉的联合活动。一是探索物体形状、颜色、软硬等性质，了解当前对象“是什么”，然后再用这种玩具或材料玩。例如，先探究水和沙的特性，再用水、沙筑造不同的建筑。二是探索物体之间的关系，通过对物体的形状改变、空间位移等方式了解物体之间的关系。例如，小车在地板上和床上前行的速度不一样，小车在平坦、光滑的事物上行走得快。三是探索动作效应，主动探究、发现事物的变化与自己的动作之间的关系。例如，在同样无风的状态下，跑得快慢与风车转动的速度之间有关系。

(2) 象征。幼儿象征性动作包括用一物假装代替另一物，如将乒乓球当成“鸡蛋”或当成“汤圆”；还包括用言语、动作来代替或标志另一事物和动作，如用敬礼手势扮演“士兵”，用切菜的动作、唠叨的话语来扮演“妈妈”。

(3) 嬉戏。嬉戏是故意做“坏事”或某种动作来取乐，带有幽默、逗乐、玩笑的性质。例如，小朋友在雪地里用雪球追赶打闹；幼儿轻轻撩起池中的水，溅湿了别人的衣服还哈哈大笑。

在不同的游戏活动中，以上三种不同性质的游戏动作所占比例不同，在游戏过程中不同的时段占优势的动作也不同。如在走迷宫游戏中，占优势的动作是探索；在追逐游戏中，占优势的动作是嬉戏；在用沙子建造房子的开始阶段占优势的动作可能是探索，但当房子建好之后可以用它当作“城堡”玩游戏，这时候占优势的动作是象征。

3. 角色扮演

角色扮演是一种特殊的象征性游戏动作，是幼儿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。幼儿所扮演的角色大致可以分为以下三种类型。

(1) 机能性角色。幼儿通过模仿范例或对象（如司机）的一两个最富特色的典型角色动作（如转方向盘）来标志他所模仿的对象。

(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，如理发师和顾客。互补性角色主要来源于幼儿的日常生活，往往是他们比较熟悉的社会人际关系的再现。在这种相对的角色关系中，幼儿更愿意担任占据主动地位的一方，如医生—病人关系中的医生，作为配角的被动一方往往由布娃娃来担任。

(3) 想象性或虚幻性角色。这种角色在现实生活中不存在，常常来源于故事、电视等文学作品中，如喜羊羊、小红帽、孙悟空等。

幼儿除了自己直接模仿以外，还通过其他物品或玩具来间接模仿。例如，让一个小熊“哭”，自己发出“呜呜，我好饿，想妈妈了……”的声音，然后让一只大熊当妈

妈，来到小熊面前说“妈妈回来了，我给你做好吃的，别哭了呀”。在这种游戏中，幼儿自己好像是导演。这种游戏可称之为“个人导演式游戏”，皮亚杰把这种情况称为“象征性的投射”。

4. 言语

幼儿的游戏往往伴随着言语，倾听幼儿游戏中的言语可帮助我们了解幼儿是否正在游戏以及游戏的水平。按照言语的功能，幼儿在游戏时的言语大致可以分为三种类型。

(1) 伙伴之间的交际性语言。如“我们来玩木头人吧？”“哪有司机开车那么快呀？他不是好司机！”这种交际性语言具有提议、解释、协商、表达、申辩、指责他人等功能。

(2) 角色之间的交际性语言，又称为游戏性语言。如“你好，你们饭店的特色小吃是什么？”“医生，我的宝宝总是咳嗽，好像发烧了。您快给看看吧！”这种语言对合作性的角色游戏起到维系和支持作用。

(3) 以自我为中心的想象性独白，表现为幼儿一边玩一边自言自语。如“这只小猴子高兴地走着，看见一棵大树，‘嗖’跳上去了，没有抓住，又摔到地上了……”这种言语是幼儿在游戏过程中思维与想象的外化。

5. 材料

幼儿的游戏往往依赖于具体的游戏材料或玩具来进行。游戏材料或玩具可以激发幼儿游戏的兴趣和行动，启发幼儿的联想和想象。其中，幼儿的年龄越小，要求游戏材料越逼真，如汽车模型、会动的娃娃等。随着幼儿年龄的增加，使用半成品的材料更有利于游戏创造性的发挥，如废旧的瓶子、盒子等材料。现代社会中玩具是幼儿在游戏中经常使用的游戏材料，因此，有无玩具或游戏材料也可以作为我们判断幼儿是否在游戏中一个指标。

幼儿的游戏是一种外部可观察的行为，通过幼儿的表情、动作、角色扮演、言语和使用的材料，在游戏者之间传递“这是玩啊”的信号。在某种具体的游戏活动中，由于游戏种类、游戏条件、幼儿个性特点的不同，我们可能无法同时观察到上述五方面的因素和特征。

案例链接

您好，要理发吗？^①

在区角游戏活动过程中，徐老师在观察小朋友游戏。“您好，要理发吗？”一个甜甜的声音在背后响起，徐老师没在意。“徐老师，您要理发吗？”声音加大了。接下来一场顾客与理发师之间的自由交谈开始了。理发师：“你得低下头，把头发放下来。”顾客：“你们这儿没有专门洗头用的长躺椅吗？这样不舒服。”于是菲菲叫了圆圆、蒋

^① 赵娜. 幼儿角色游戏案例分析 [EB/OL]. (2013-11-11) [2015-02-15]. <http://www.jxteacher.com/360428025016210055/column27669/995e9e52-5c10-4e86-9d8d-ce5e48f8b796.html>.

涵等几个小女孩七手八脚地忙了起来。一会儿，她们就用几张小椅子拼成了一张洗头躺椅。一切动作都比较专业：拔掉徐老师的发圈，像模像样地抓搓头发，打开假水龙头冲洗，用假吹风机吹头。理发师：“你想做什么发型？”“你看我做什么好，就做什么吧！”“童花头好看，我帮你剪个童花头。”理发师一个拿塑料推子，另一个拿剪刀，两位理发师像模像样地剪起来。一会儿就完成了，徐老师对她们满意地点点头。她们高兴地说：“欢迎下次再来！”

案例分析：在理发店游戏过程中，幼儿的表情很专注，像模像样地理头发。幼儿采用符合理发师一样的象征性动作，游戏环节出现了理发师和顾客之间的互补性的角色扮演，同时角色之间交际性的语言促进了游戏活动的顺利进行，过程中“小椅子拼的躺椅”“假水龙头”“剪刀、塑料推子”都是游戏过程中使用的材料，以上为游戏外部可观察的游戏因素。

（二）游戏内部幼儿的主观心理因素

游戏构成的内部要素是游戏行为发生的内在依据或内部原因，它主要包括作为游戏主体的幼儿的动机与体验。

1. 游戏的动机

幼儿为什么游戏？幼儿游戏在动机系统上具有以下特征。

（1）内部动机。从动机产生的来源来看，可分为内部动机与外部动机。幼儿游戏的动机是内部动机，是来自活动主体自身的需要，而不是因为外部的命令或要求。幼儿游戏是“我要玩”而不是“要我玩”。在上述理发店游戏过程中，幼儿主动要求顾客参与游戏体现了“我要玩”的内部动机。

（2）直接动机。根据动机与目的之间的关系，可分为直接动机和间接动机。游戏的动机是直接动机。“玩即是目的”，幼儿不是为了游戏以外的东西（老师的表扬或小红花）才去游戏，游戏过程本身就能使幼儿得到满足。

（3）内部控制。游戏是幼儿独立自主的活动，游戏者可以自己控制活动的过程，自己决定玩什么、怎么玩以及和谁玩，决定对活动材料、伙伴、内容的选择，决定对待和使用活动材料的方式方法，而不是按照外部的要求与规则来玩。游戏本身的规则是大家自愿遵守或自己协商制定的，是一种积极的自我约束。理发店游戏过程中幼儿自主决定理发过程中使用的材料、理发的环节和内容，遵守理发师的角色要求，属于游戏活动内部控制。

2. 游戏的体验

幼儿为什么喜欢游戏？幼儿喜欢游戏是因为游戏能满足他们身心发育与发展的需要，给他们愉快的游戏性体验。

游戏性体验是幼儿在游戏中的主观感受和心理体验，是所有游戏不可或缺的重要心理成分。游戏中幼儿是否有快乐的体验，对于判断一种活动是不是游戏至关重要。一般认为，游戏体验可以分为以下几种主要成分。

(1) 兴趣性体验。这是一种个体被外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。兴趣性体验是游戏性体验的不可缺少的成分，游戏因兴趣而发生，因兴趣消失而停止。

(2) 自主性体验。这是由游戏活动可以自由选择、自主决定的性质所引起的主观体验。自主性体验是幼儿游戏体验的重要成分，即幼儿“随便玩”“我想怎么玩就怎么玩”的体验。

(3) 胜任感（成就感）体验。这是一种对自己能力的体验，可以增强游戏者的自信心。游戏可以使幼儿产生胜任感。一方面，幼儿自主选择、决定游戏的内容和方式方法，通过尝试错误找到适合自己能力与兴趣的任务，游戏中不用担心失败从而获得胜任感。另一方面，幼儿可以通过想象实现对环境的改造和转换，不仅可以变出幼儿想要的东西，而且可以按照自己的想法和愿望重新安排整个世界。

(4) 幽默感。这是幼儿嬉戏、玩笑、诙谐等引起的快感。最初的幽默感来源于嬉戏性行为的偶然结合，当熟悉的情境或行为程序中出其不意地出现了一种让幼儿觉得很有趣、新奇的因素时，幼儿会马上重复这种新的因素，表现出一种故意的倾向（如偶然发现把母亲的长发拉下来挡住眼睛很有趣，就会马上重复这一动作）。以后幼儿随着知识经验的丰富和认识能力的提高，逐渐能够理解语言、电视节目、绘画等文学作品中的幽默，并用于游戏（嬉戏重复）。

(5) 驱力愉快。游戏快感包括生理快感，“动即快乐”。由于骨骼肌肉系统处在快速增长阶段，幼儿有身体活动的需要，好动是幼儿的特点，长时间呆坐不动、无所事事会使幼儿困倦烦躁。游戏中幼儿随意变换动作与姿势，运动控制中心的小脑与情绪控制中心（边缘系统如海马、杏仁核等）之间有双向的神经联系，积极的身体活动可以使幼儿产生愉快的情绪体验。

基于游戏活动的类型不同，一种活动不一定同时出现上述五种游戏性体验。但是在任何一种游戏中，兴趣性体验、自主性体验和胜任感体验是不可缺少的最基本的成分。理发店的游戏活动中，幼儿基于对理发师角色的兴趣体验，自主决定怎么玩，在完成洗发、童花头剪发的任务中体验了胜任感和成就感。幼儿在游戏活动中能否产生游戏性体验，取决于幼儿在游戏中是否发挥了主动性、独立性和创造性。如果不去考虑幼儿的兴趣与需要，只按照成人的想法来设置游戏环境并指挥幼儿游戏，那么教师辛苦组织的游戏就是“老师要我们玩的游戏”，而不可能被幼儿认同为“我们自己的游戏”。

（三）游戏情境

游戏情境是游戏体验依赖的外部条件。幼儿游戏活动情境包括成人为幼儿创设的游戏物质环境、通过成人的言行举止以及在成人行为与幼儿行为的交互作用过程中形成的游戏心理环境。具体游戏情境需要满足以下要求或特征。

1. 幼儿有自由选择的权利与可能

游戏是幼儿主动自愿的自主性活动，而非强迫的活动。幼儿有自由选择的权利与可能，一方面指允许幼儿自由选择活动，而不是规定幼儿必须做什么；另一方面要使幼儿拥有选择的可能性或物质条件，准备多样材料，不是仅提供一种材料，而是有其他材料可供选择。上述案例中幼儿自主选择理发师的角色游戏活动，且区角活动中椅子、吹风机等材料可供幼儿想象游戏过程。

2. 幼儿自行决定活动的玩法

游戏中幼儿不仅仅是操作材料或物体，应该还可以主动控制活动进程，自主决定活动的方式方法。只有幼儿可以根据自己的愿望与想法来使用游戏材料，才能使活动方式具有多样性和灵活性，幼儿才可能真正产生兴趣性、自主性体验。教师在指导幼儿游戏的过程中，要把握好其中的“度”，不改变游戏中主客体关系，不代替幼儿去游戏。案例中教师参与幼儿理发游戏仍以幼儿为主，并没有超越顾客的角色导演整个游戏过程，而是让幼儿自主决定游戏玩法。

3. 幼儿的游戏能力应与活动的难度相匹配

当幼儿感觉到活动任务或要求与自己的能力相适应，其既有一定的难度但又是通过努力可以解决的，就能够感到满足和快乐，产生胜任感。因此，幼儿园教师在设计游戏活动和投放材料时，应了解幼儿已有的知识经验和能力，促进幼儿在游戏中发展。上述理发店的游戏符合幼儿的生活经验，并且“躺椅”“童花头”的任务都与幼儿的认知能力相适应，让幼儿在解决问题的过程中获得快乐和满足。

4. 幼儿不寻求或不担忧游戏以外的奖惩

“玩即是目的”，游戏性体验产生于游戏活动之内，而不在游戏活动之外，对游戏之外的奖惩的期望或担忧会改变活动的游戏性质。幼儿因为喜欢交警的游戏而一直扮演交警，这属于游戏。如果幼儿因为想要从老师那里得到坚守岗位的赞扬而扮演交警，则不是游戏。案例中幼儿因为喜欢理发师的角色而进行理发师游戏，不受外部的奖惩的压力，属于积极的游戏情境。

总之，一种活动是不是游戏，既与主体有关，也与客体环境有关。根据游戏的情境、外部行为因素、游戏动机以及游戏性体验四个结构要素之间的关系，可以得到如图1-2所示的游戏因素的结构模式。^①

^① 丁海东. 学前游戏论 [M]. 济南: 山东人民出版社, 2001: 28-41.

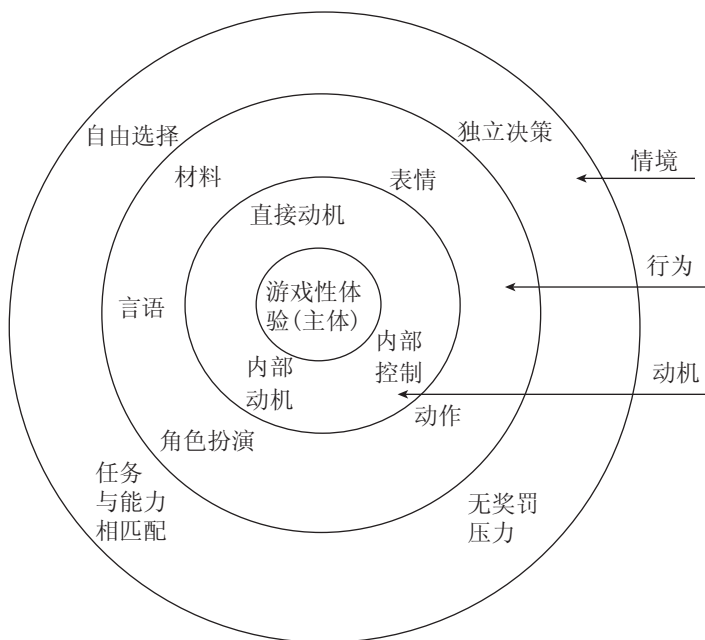


图1-2 游戏因素的结构模式

四、幼儿游戏的分类

对幼儿游戏进行分类，可以帮我们更好地了解幼儿游戏，认识不同年龄幼儿游戏的发展。幼儿游戏从不同的角度有不同的分类方法，以下介绍三种具有代表性的分类。

（一）依据幼儿认知发展分类

以认知发展为依据的游戏分类主要以皮亚杰的理论为代表。皮亚杰认为游戏是智力活动的一个方面，幼儿的认知发展阶段决定了他们的不同游戏方式。皮亚杰根据幼儿认知发展的阶段，把幼儿游戏分为不同的类型。

1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏又称练习性游戏、机能性游戏或实践性游戏。它发生在皮亚杰划分的认知发展的感觉运动阶段，主要是两岁前还不会说话的婴幼儿进行的的游戏。这类游戏主要由简单的重复动作和运动组成，它可以是徒手的，也可以使用实物。如婴幼儿把东西捡起又扔掉，自己在房间到处跑，反复摇晃发出声音的玩具。幼儿体验着感觉运动过程中的快感，以及反复练习获得的运动技能（图1-3）。



图1-3 幼儿在床上推玩具车体验摩擦运动

2. 象征性游戏

象征性游戏是幼儿典型的戏形式，发生在皮亚杰划分的认知发展的前运算阶段。这类游戏最显著的是带有“好像”和“假装”的特点。幼儿逐渐能够用一种物体代替不在眼前的另一种物体，即以物代物（用盒子代表电脑），或者以自身或他人代替不在眼前的另一个人，即以人代人（自己假扮扮演售货员、白雪公主）。象征性游戏中，幼儿脱离对实物的知觉，以表象代替实物作为思维的支柱进行想象，学会用语言符号进行思维，这是幼儿认知发展的一大进步，也标志着幼儿游戏达到一个新的发展水平（图1-4）。



图1-4 幼儿扮演医生给娃娃看病

3. 结构游戏

结构游戏是幼儿最喜爱的游戏之一，指幼儿利用各种不同的结构进行构造的游戏，如搭积木、堆雪人、用沙子筑碉堡等。结构游戏发生在婴幼儿2岁左右，在幼儿阶段逐渐增加。它是游戏活动向非游戏活动的过渡，前期带有象征性，后期逐渐成为一种智力活动（图1-5）。



图1-5 幼儿拼插雪花片构建滑梯

4. 规则游戏

规则游戏是两个或两个以上的幼儿在一起，遵守该群体共同制定或其他群体制定的规则进行的活动。它往往具有竞赛性质，如捉迷藏、下棋、拔河等。规则游戏一般发生在4~6岁幼儿中间。此阶段的幼儿认知能力逐步发展以及社会化程度提高，促进了规则的产生，同时幼儿抽象逻辑思维开始萌芽，客观上要求游戏接近现实（图1-6）。



图1-6 幼儿玩老鹰抓小鸡游戏

（二）依据幼儿社会性发展分类

幼儿游戏发展过程往往能够表现出幼儿社会性发展的规律。美国帕顿根据幼儿在游戏中社会行为的表现以及参与游戏的幼儿之间的相互关系，将幼儿游戏归纳为以下六种类型。

1. 无所事事或偶然的行

这种行为往往发生在年龄较小的婴幼儿，他们的行为无目的、无意识，行动带有很大的随意性。如幼儿注视碰巧引起兴趣的事物，如果没有能够吸引自己的事物，就玩玩自己的肢体，在椅子上爬上爬下，或走来走去、东游西逛。这种行为不属于游戏。

2. 旁观行为

幼儿在近处观察同伴的活动，观看他人的游戏、看他们玩、听他们说话或是偶尔加

人对话，但是没有主动加入游戏的队伍中。旁观可能是游戏，也可能不是游戏。如当幼儿看别人下棋时非常投入，这时幼儿已经被卷入旁人的游戏过程。

3. 独自游戏

幼儿在交流距离之内的伙伴旁边玩不同的玩具，专注于自己的游戏，但是不和附近的幼儿交流。独自游戏一般发生在婴幼儿时期，是一种社会性发展不成熟的形式。随着年龄的增长，这种游戏形式会逐渐减少（图1-7）。

4. 平行游戏

幼儿相互模仿，操作相同或相近的玩具或开展类同的活动，相互的交往时有发生。幼儿彼此和谐相处，他们主要仍是在独自游戏，在活动中没有合作行为（图1-8）。



图1-7 幼儿独自玩积木，不与他人交流



图1-8 探索小实验，幼儿相互很少交流与合作

5. 联合游戏

幼儿和其他幼儿一起玩时，进行相似但不一定相同的活动，相互之间没有明确的分工与合作，没有建立共同的目标。他们只是偶尔互相帮忙、互借玩具，但每个幼儿仍以自己的愿望或兴趣为中心。如果一个幼儿退出游戏，其他人还可以继续玩下去而不受影响（图1-9）。

6. 合作游戏

合作游戏中，几个幼儿围绕共同的目标，有相对规定的游戏成员，游戏有明确的分工，常有明显的组织者或领导者，游戏中同伴相互合作并努力达到共同的目的（图1-10）。



图1-9 幼儿共同玩轮胎，但相互之间没有分工和合作



图1-10 幼儿合作开展表演游戏

（三）依据游戏的教育作用分类

长期以来，由于受苏联游戏理论的影响，我国一贯采用按游戏的教育作用进行分类的方法，以便于教师了解游戏的作用，并根据需要选用不同的游戏。

1. 角色游戏

角色游戏是幼儿依据自己的兴趣和愿望，运用想象和模仿，借助真实或替代的材料，通过扮演角色，运用语言、动作、表情等，创造性地再现周围社会生活的游戏，又称为象征性游戏。角色游戏是幼儿期最典型、最有特色的游戏，在婴幼儿两岁时产生，在学前晚期达到高峰。在幼儿园中，幼儿常玩的角色游戏有小医院、超市、麦当劳、做火锅或煎饼等地方特色小吃。角色游戏反映了幼儿的生活经验，同时给幼儿带来愉快的体验，培养了幼儿的主动性和创造性，发展了幼儿的语言等认知能力，促进了幼儿社会交往技能的提高。

2. 结构游戏

结构游戏指幼儿操作各种结构材料或玩具，构造物体形象，反映现实生活的一种游戏。结构游戏的材料包括积木、积塑、雪花片等专门的结构材料，沙、石、土、雪、水等自然的结构材料，以及易拉罐、纸盒、线、布、金属部件等废旧物品或半成品的结构材料。结构游戏和角色游戏都是儿童通过想象，创造性地展现周围生活。但是，结构游戏是通过建筑和构造各种建筑物或物品反映生活，角色游戏是通过扮演生活的角色反映现实生活的。结构游戏有时可发展成为角色游戏，如幼儿开始搭建房子，后来利用房子玩娃娃家游戏。

3. 表演游戏

表演游戏是指幼儿扮演故事或童话的某一角色，运用对话、动作、表情再现文学作品内容的一种游戏形式。它以幼儿对作品的自主、独立的理解来开展游戏情节，如幼儿表演故事《拔萝卜》《三只蝴蝶》《海的女儿》等。表演游戏具体包括桌面表演、玩偶表演、影子表演、手指表演、扮演角色表演几种类型。由于表演游戏必须基于对文学作品的理解和一定的角色扮演经验，所以较少出现在经验和能力欠缺的小班幼儿生活中，一般在中、大班开展。

4. 智力游戏

智力游戏是指以发展幼儿智力以及智力品质为主要目标的一种有规则的游戏。它以生动有趣的游戏形式，促进幼儿在轻松愉快的情绪中增长知识、发展智力。按照游戏材料的功能分类，智力游戏包括猜猜类、拼图类、迷宫类、棋牌类等。

5. 体育游戏

体育游戏是指以发展幼儿身体素质和基本动作为主要目标的有规则游戏。它由各种基本动作与技能组成，有着严格的规则和明确的结构，是幼儿体育活动的一种主要形式，如幼儿园中“老狼老狼几点了”“运西瓜”等体育游戏。

知识链接

传承民间传统文化，开展民间体育游戏

民间体育游戏包括放风筝、踢毽子、跳绳、沙包、滚铁环、踢瓦片、打弹珠、抖空竹、斗鸡、老鹰捉小鸡、丢手绢、攻城、轧壁脚、脚尖脚跟脚尖跳、盯铜板、赶大车、吹泡泡、拱拱飞、点点触触、红灯绿灯、大饼油条、走木桩、买花狗、挤油、系绸带、老鼠笼、打靶、金锁银锁、荷花几时开、锤子剪刀布、跳房子、抬花轿、盲人捉鱼、瞎子和拐子、地雷爆炸、揪尾巴、炒黄豆、炒豆豆、跨步子、黄鼠狼偷鸡、扎手绢、木头人、提提脚、踢石子、占房、挤墙壁、攻城堡、跳门槛儿、跑框、盲人击鼓、踢罐子、拍人、摇小船、背张歌、抛球、草席拉力车、孵小鸡、跳马、拍手背、争夺江山、转圈圈、编花篮、大渡河、打水仗、降落伞、打水漂、翻兔子、猎人枪虎、二人三足、踩高跷、盯铁片、滚铜板、翻纸片、跨步扔砖、花样击砖、顶沙包、夹包跳、跳橡皮筋、抽绳、跳竹竿、爬竿、不倒竹竿、舞龙……民间体育游戏具有民族性和本土性，这种游戏的开展有利于民间文化的传承。

6. 音乐游戏

音乐游戏是幼儿在音乐伴奏或歌曲伴唱下进行的有规则的游戏。音乐游戏是以发展幼儿音乐感受性和表现力为主的活动，是幼儿艺术启蒙教育的重要途径。音乐游戏中，音乐和游戏是相互促进、相辅相成的。音乐指挥、促进和制约着游戏活动，而游戏动作又能帮助幼儿更具体、更形象地感受和理解音乐，获得一定的情绪情感体验。因此，音乐游戏使幼儿在乐此不疲的玩耍中不知不觉地获得对音乐的感受与表现能力，是深受幼儿喜爱的一种音乐活动，如“小猫敲门”、奥尔夫音乐游戏“七式进阶”等。^①

第二节 游戏与幼儿发展

游戏是童年生活的重要内容，它可以满足幼儿身心发展的需要。在儿童成长过程中，游戏对幼儿身体、认知、社会性以及情绪情感方面具有积极的意义和作用。游戏的这种重要发展价值，是现代学前教育中以游戏为基本活动形式的理论基础。

一、游戏与幼儿身体发展

在影响幼儿身体发展的各种因素中，不仅需要注意营养、卫生、安全，也要注意身体锻炼和心理训练。游戏可以促进幼儿身体生长发育和运动能力发展，保障幼儿身心健康。

^① 王懿颖. 学前儿童音乐教育的理论与实践 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 108.

（一）游戏促进幼儿生长发育

游戏是既有全身运动也有局部运动的身心活动，能使幼儿身体的各种生理器官和系统得到活动。游戏活动可以促进幼儿血液循环和呼吸系统的发展，增强其新陈代谢的功能，促进其肌肉和骨骼的成熟，也有利于幼儿内脏和神经系统的发育。同时，情绪与人的身体健康有密切的关系，在游戏中，幼儿轻松、愉悦的心情又保证了身体健康。游戏的内容和形式丰富多彩，灵活多变，引人入胜，幼儿喜欢游戏，在游戏中心旷神怡，有着积极、愉快的情绪情感，这对于他们的身心健康具有重要意义。

· 知识链接 ·

体育游戏教学对学前儿童体质发展影响的研究^①

在赫达“体育游戏教学对学前儿童体质发展影响的研究”中，对实验前后的5岁孩子实验组（体育游戏教学增加）与对照组（按常规方法锻炼）进行比较，结果显示：幼儿体重下降使体内多余的脂肪和多余物质排出；双脚连续跳平均时间缩短表明幼儿身体协调性和下肢肌肉力量增强；走平衡木平均时间缩短表明幼儿平衡能力增强；幼儿10米往返跑平均时间缩短表明幼儿灵敏度增强；网球掷远距离增加促使幼儿上肢和腰腹肌肉力量发展。由此表明，幼儿通过体育游戏教学后身体素质得到了相应的改变，具体表现在平衡、投掷能力等方面获得提高。

（二）游戏促进幼儿动作技能发展，增进对自然环境的适应能力

幼儿通过愉快的身体运动，增强对肌肉运动的控制和协调能力，并体验自己的能力，逐步掌握并巩固较复杂的动作技能。如“炸碉堡”游戏可以进行走、跑、钻的综合练习；“扔飞镖”“甩彩带”等游戏可以练习臂力；“托球走”游戏可以练习平衡；在音乐的伴奏下幼儿边唱边踢毽子，可以练习动作协调性和灵活性。另外，“搭积木”“筷子夹枣”“剪纸条”等游戏可以锻炼幼儿手部的小肌肉活动能力，促进其手协调技能的发展。

在户外进行游戏可以使幼儿接触充足的阳光、新鲜的空气，感受自然界各种刺激（如冷、热、干燥、潮湿、风雨、噪声等），增强幼儿对外界环境变化的适应能力和对各种疾病的抵御能力，有益于幼儿身体的健康。

· 知识链接 ·

日本幼儿户外体育活动^②

日本幼稚园都很重视利用户外自然条件开展体育活动，信州大学附属幼稚园在这方面做得更有特色。当你步入该园，首先映入眼帘的是一个很宽阔的小足球活动场地，场地上铺着沙土，松软而富有弹性；场地四周设有各种运动器械。幼儿早晨入园后，放

① 赫达. 体育游戏教学对学前儿童体质发展的研究 [D]. 长春: 东北师范大学, 2009.

② 陈晓娟. 日本信州大学附属幼儿园户外体育活动的特色 [J]. 甘肃教育, 2004 (12): 14.

下自己的小背包，脱下外套，就开始自由活动。运动场的周围有三个面积大小不一的沙坑，幼儿可以在沙坑里挖山洞、堆沙丘、做跳跃练习。园中还有一个小型的游泳池，供幼儿夏天使用。园中随处可见大树，树干上系着长短不一的粗绳，可供幼儿进行体育活动。在树干上系着一条粗绳，绳子的末端打了几个结，中间插着一根约10厘米长的短棒，幼儿可以坐在短棒上面用双手抓住绳子前后晃荡，犹如荡秋千；在沙坑两边的树干上，上下分别系有两根粗绳，幼儿可以双手拉着上面的绳子，双脚踩着下面的绳子，从绳子一端走向另一端。在建园时，管理者有意将活动场地一角设计成斜坡状，上面铺上草皮，供幼儿攀爬。这类活动可以锻炼幼儿的平衡能力、柔韧性、灵敏性和协调能力。同时，该园重视远足活动和短途旅游，经常组织幼儿到附近的公园、儿童乐园去游览和参加活动，并结合季节特征，引导幼儿亲近大自然、观察大自然、认识大自然、适应大自然。

二、游戏与幼儿认知发展

（一）游戏促进幼儿感知能力发展

感知觉是幼儿认知活动的开端，是幼儿认识外界事物、增长知识、发展智力的通道。幼儿依靠感知觉获得经验，为以后的智力发展奠定了基础。幼儿是用“行动”来思考，靠“感官”来学习的。由于幼儿处于直觉行动思维阶段，需通过各种感官接触事物，他们进行直接感知，才能对事物形成概念、记忆。游戏实际上是一种通过操作物体来感知事物的过程。一方面，幼儿通过视觉、听觉、嗅觉等各种感官接触各种性质的物体，了解各种事物的特征，发展了感觉；另一方面，幼儿通过对空间、形状大小、时间的观察，学会了感知各种事物的状态和属性，发展了知觉。^①幼儿的感知觉是在活动中才能得到的，游戏活动使得幼儿充满了主动性、积极性和感知兴趣，逐步积累和丰富各种感知经验，感知能力得到发展。

知识链接

幼儿“玩水玩沙”的游戏可以发展感知能力^②

沙子或水从手中流过，可以给幼儿带来特别的感官刺激。在玩沙的过程中，他们会接触到不同质地的沙子，如湿沙、干沙、颗粒大小不同的沙子等；在玩水的时候，会感觉到柔滑、流动的水，感觉到不同的水温。在快乐的游戏过程中，幼儿的感知也锻炼得越来越敏锐了。

（二）游戏促进幼儿思维能力发展

人的思维能力表现在解决问题的过程中，积极参与游戏的幼儿要不断地思考，思维

^① 翟理红，侯娟珍. 幼儿游戏 [M]. 北京：北京师范大学出版社，2012：38.

^② 健翔. 玩水玩沙乐趣多 [J]. 家教博览，2003（8）：47.

一直处于活跃状态并解决一个又一个的问题。正如柯蒂斯所说：“问题的解决需要一个善于发问的脑子和天生好奇心的驱使，从这个角度看，幼儿是天生的问题解决者。”^①如玩建构游戏时要考虑搭建什么，用什么材料，如何才能美观匀称，如何才能坚固不会倒塌等。积木游戏是培养幼儿三维空间思维能力的最佳方法。在需要幼儿动脑筋的智力游戏中，幼儿思维的积极性更是突出，计算游戏、猜谜语、下棋等游戏有利于幼儿思维的发展。

操作活动为幼儿提供了在分类基础上发展概念的机会，骑车、玩沙、玩水、拼图等游戏可以培养幼儿对空间知觉、万有引力、大小等关系和物理概念与活动之间关系的建构，使其学会了多、少、相似、不一样等关系，这是幼儿分类能力发展的开始。幼儿在角色扮演中，以物代物或将自己假扮成某个角色，再回到现实，都表明幼儿的守恒和可逆的思维得到锻炼，幼儿的思维因而更具有灵活性。^②

案例链接

昔仲尼，师项橐^③

《三字经》中著有“昔仲尼，师项橐”。其故事为：当时孔子带着子路、子贡、颜回等人，沿大别山郢国准备前往郢都。他们乘着马车，奔驰在古栈道上。一群孩子正在路中造城墙，挡住了去路。子贡没好气地说：“小孩，你们见到马车来了，为何还不让道？”“凭什么要我们让道，你们不能走其他的道吗？”一个小孩答道。孔子见状亲自下车抚摸着这个小男孩的头，和颜悦色地说：“小公子，请你们将石头搬开，让我们过去行吗？”小孩仰望着孔子说：“我们正在筑城，恕不从命。”接着小孩理直气壮地说：“请问先生，自古以来，是城让车，还是车让城？”孔子瞠目结舌。这个小孩就是后来孔子的弟子项橐。

案例分析：在游戏中项橐表现出一种跳跃性思维、一种发散性思维，不为传统的思维方式所束缚，从另一个角度思考变通，考虑到“车让城”。可以说，幼儿能在游戏中开拓思维。

（三）游戏促进幼儿想象能力发展

象征、模拟、联想是幼儿游戏的普遍特征，游戏为幼儿提供了充分的想象自由，想象是构成幼儿游戏活动不可缺少的心理成分。幼儿游戏的过程往往就是想象、创造的过程。例如：游戏中幼儿以物代物：一根小木棍代表体温计，一个杯子代表听诊器。游戏角色以人代人，幼儿在病人和医生之间穿梭。游戏的情节和场景也充满了想象：把一块

① 珍妮特·莫伊蕾斯. 仅仅是游戏吗：游戏在早期儿童教育中的作用与地位[M]. 刘焱, 刘峰峰, 雷美琴, 译. 北京: 北京师范大学出版社, 2010: 55.

② 邱学青. 学前儿童游戏[M]. 南京: 江苏教育出版社, 2008: 32.

③ 张莹. 通过游戏活动促进幼儿创造性思维的发展[EB/OL]. (2014-10-02) [2015-04-02]. http://blog.sina.com.cn/s/blog_ae8de15f010150ed.html.

布当衣服或当被子，简单的手势动作富有角色含义。幼儿在玩耍七巧板时可利用其组合方式将抽象的图形转化为具体的实物，具有创造性的想象。有实验显示，3~6岁幼儿的活动中，把七巧板作为游戏工具时，当教师拼出一个类似中文“人”字形的图案时，幼儿可以依据图案给出多样化的对应形象，如房子、梯子、倒着的对钩等。在自由玩耍七巧板时，幼儿会创造出更多意想不到的结构图形，有利于想象的培养。^①游戏能促进幼儿去思考和创造，促使其想象力向较高的形式发展。例如在搭积木、绘图画、做手工、编讲故事等游戏中，幼儿自然而然会在已有的知识和经验基础上，去思考、去想象，做出一些创新，表现出主动的创造性。另外，外部环境对幼儿想象力的发展有重要影响，自由、宽松、鼓励的教育氛围有利于激发幼儿的想象。

案例链接

我要买鸡腿^②

中班各游戏区的幼儿正有序地忙碌着。小卖场的艳艳和金秋两个女孩子是今天的营业员。一开始，两人比较空闲，友好地相互帮助系好围裙，戴好头巾，满意地相视一笑。刚收拾妥当，洋洋急匆匆地拎个篮子跑来说：“我要买两个鸡腿，我们家来客人了要吃肯德基。”艳艳说：“好的，我拿给你。”结果找了半天没有找到。架子上只有整鸡，就是没有鸡腿，金秋机灵地说：“用鸡代替鸡腿行不行啊？”洋洋坚定地说：“不，我一定要鸡腿。”艳艳急忙附和金秋：“鸡很好的，它既有两个鸡腿，还有两个鸡翅呢。”可是洋洋不答应：“我们家的客人说只要吃鸡腿，不要吃鸡翅。”两个营业员你看我，我看你没办法了。正当她们一筹莫展的时候，艳艳突发灵感，跑到积木区很快拿了两个“鸡腿”跑来，并说道：“鸡腿来了！”原来她用圆形的积木插在长条形积木上，变成了所谓的“鸡腿”，洋洋先是一愣，接着马上兴奋地说：“好的，可以吃鸡腿了。”说完还笑呵呵地做出啃鸡腿的样子，满意而归。

案例分析：角色游戏中人物角色的扮演、小卖场情节的开展都充满了想象。顾客坚持我就要买鸡腿的问题情境考验了幼儿在游戏中的想象创造以及以物代物的能力，同时拓宽了幼儿的思维。这一成功的经验也将促使幼儿在游戏中更多出现用积木当手机、遥控器，用月饼盒当收音机、电脑等创造性想象。

（四）游戏促进幼儿语言发展

儿童语言的获得是一个连续发展的变化过程，幼儿期是口头语言发展的关键期。幼儿的语言（尤其是口语的发展）是在生活中通过积极主动的运用而发展起来的，游戏促进幼儿以各种方式练习说话，使其在语言的实践中获得发展。首先，游戏提供了语言

① 袁喆，俞亚明. 浅析七巧板在幼儿期儿童认知发展中的价值[J]. 艺术教育，2015（1）：65.

② 李敏. 中班区角游戏案例分析记录：没有鸡腿引发的思考[EB/OL]. (2014-04-11) [2015-03-21] <http://www.lspjy.com/forum.php?mod=viewthread&tid=200930>.

表达的环境。在游戏中，幼儿产生表达自己的需要、想法、情绪以及用语言解决问题的愿望，学着说各种各样的“话”。游戏中同伴间的交流促使幼儿练习了发音、训练了表达、丰富了词汇、理解了语义。而且，幼儿把语言当作游戏的对象，自发地编押韵的顺口溜，玩对话游戏。其次，游戏促使幼儿恰当地表达。布鲁纳认为幼儿最复杂的语法和言语符号往往最先在游戏情境中使用，儿童可以最迅速地掌握本国语言。游戏中，同伴之间的交往和相互影响为幼儿语言的学习和运用提供了反馈和修正的机会，促进幼儿语言理解和表达能力的发展。而且幼儿在游戏语言中的语言较完整、简洁，所运用的句型丰富多样，社会化语言占70%，多于自我中心语言（30%）。^①

案例链接

语音游戏——公鸡头，母鸡头

请小班幼儿把一粒黄豆放在手上握拳，边做动作边说儿歌：“公鸡头、母鸡头，黄豆黄豆在哪头？”被点到的小朋友猜一猜，并说：“公鸡头、母鸡头，黄豆黄豆在这头。”猜对了，黄豆交给对方，互换角色，游戏重新开始，猜错了，游戏继续进行。游戏中也可以把黄豆换成红豆、纽扣等小物件，请幼儿仿编简单的儿歌。

案例分析：游戏过程中，幼儿重点练习了“公鸡、母鸡、黄豆”的准确发音，不仅促进了幼儿语言的发展，而且促进了幼儿游戏规则意识的建立，促进了同伴间的交流。

三、游戏与幼儿社会性发展

社会性是指人与人交往，形成集体或伙伴关系，以及参加社会生活中的各种倾向。幼儿的社会性发展是指幼儿在与社会环境的相互作用下，了解与初步掌握社会规范，逐渐掌握社会生活技能，处理人际关系，发展自主性，逐渐适应社会生活的心理发展过程。^②幼儿期是社会性发展的关键期。研究发现，儿童社会生活能力的发展在4~5岁之间最为迅速，是发展的关键期。而在社会性态度方面，儿童社会性态度发展的关键期在5~6岁之间。^③游戏作为学前期幼儿的基本活动，对于幼儿的社会性发展有着非常重要的作用。

（一）游戏有助于幼儿社会性交往技能的提高

在游戏的过程中，幼儿经常会遇到各种各样的问题，例如，想和另外的小朋友一起玩耍，想玩其他小朋友手中的玩具等。一旦有幼儿采取了不恰当的交往方式，双方就会发生冲突。而通过游戏活动，特别是社会性游戏活动，幼儿在与同伴的交往过程中，就会逐渐习得各种社会性交往技能。幼儿在游戏过程中，需要就“玩什么游戏”“谁要

① 刘焱. 幼儿园游戏与指导 [M]. 北京: 高等教育出版社, 2012: 41.

② 戴雪芳. 角色游戏与幼儿社会性发展例谈 [J]. 教育导刊 (下半月), 2011 (6): 17-20.

③ 董娇胜. 人的社会化过程的关键期 [J]. 湖北师范学院学报 (哲学社会科学版), 2002 (2): 70-73.

玩”“怎么玩”等一系列的事情进行交流。在交流的过程中，幼儿会逐渐了解自己及同伴的想法、行为、要求等，学会理解他人，逐渐掌握与他人交往的方式方法，学会分享、谦让、轮流、合作等社会交往技能。

案例链接

美食一条街

大一班的“好乐多快餐店”、大二班的“香满园川菜馆”、大三班的“山城火锅”三个活动区安排在一起。三家店开业第一天，许多小客人聚在美食一条街，可是不知道该去哪家店，这时候“好乐多快餐店”的服务员城城跑出来喊道：“大家快来看一看、尝一尝，我们的快餐又好吃又实惠。”正在犹豫的小客人们一听就开始往快餐店移动脚步。旁边的“香满园川菜馆”和“山城火锅”的小经理也反应过来，赶紧让服务员站在餐馆门口宣传。不一会儿，美食一条街的叫喊声就不绝于耳了。生意正好时，大三班“山城火锅”的服务员彤彤就找教师帮忙：“老师，老师，我们的客人太多了，涮火锅的筷子不够用，怎么办呢？”教师问：“你想想，有没有谁可以帮到你们呢？”彤彤想了一会儿突然喊：“哦，大一班和大二班的店里应该都有筷子，我去看看他们有没有多的，借点回来。”于是，彤彤向大一班和大二班借来了筷子，继续做“山城火锅”的生意。

案例分析：游戏不仅促使幼儿以已有的生活经验积极地解决社会生活中遇到的问题，即餐厅开张后需要宣传才能招揽顾客；而且还促使幼儿积极地参与社会交往，即向大一班和大二班借筷子，以解决生意中遇到的问题。

（二）游戏有助于幼儿去除“自我中心”

“自我中心”是指幼儿在社会交往过程中往往只站在自己的角度看问题，不能理解他人的观点、行为，不能体会他人的情感。例如，在幼儿面前放一只面朝幼儿的玩具小鸭子，然后在幼儿和小鸭子之间放三颗纽扣，幼儿能够说出哪颗纽扣离自己近、哪颗纽扣离自己远，却说不出哪颗纽扣离小鸭子近、哪颗纽扣离小鸭子远。在游戏中，幼儿需要扮演不同的角色，需要从不同的角度去看问题，发现自己与他人的区别，然后学会理解他人，逐渐去除“自我中心”。例如，在角色游戏“娃娃家”中，幼儿在扮演妈妈的过程中了解到妈妈工作和照顾家人的辛苦，从而会在生活中少些任性，更多地去帮助妈妈。所以，游戏让幼儿学会站在他人的角度看问题，学会理解他人，逐渐地去除“自我中心”，也为养成助人为乐、宽容大方、友好合作等良好品质奠定基础。

案例链接

朋友车^①

班里孩子喜欢玩开汽车的游戏，他们把呼啦圈当作方向盘，举在胸前，边跑边喊：

^① 佚名. 幼儿小班社会性发展案例：朋友车 [EB/OL]. (2012-07-25) [2015-02-12]. <http://wenku.baidu.com/view/855ec9b8f121dd36a32d8284.html>.

“嘀嘀嗒嗒，汽车开来啰！”一天，“马路”上突然出现了一辆由两个小朋友一起开的“汽车”，只见他们把自己套在同一个呼啦圈里，一个在前，一个在后。新的玩法立刻吸引了孩子们的目光，新奇之余，孩子们说：“我们也要一起开汽车。”经过讨论，孩子把两人一起开的“汽车”命名为“朋友车”。孩子们找到了一起开车的朋友后，都迫不及待地钻进“朋友车”里。可是谁在前面当司机，谁在后面当乘客呢？老师让幼儿自行商议。晶晶问小羽：“我先当司机，好不好？等一下我们交换。”小羽想了想说：“好吧！”咪咪对飞飞说：“飞飞，你先当司机吧！”“好的，谢谢！”飞飞很有礼貌地回答。

案例分析：在游戏中，晶晶和小羽商议决定轮流当司机，咪咪让飞飞先当司机，飞飞也很有礼貌地应答，他们逐渐学会不只是站在自己的角度看问题，不以自己为中心了，学会了合作，学会了分享，学会了谦让，这样有利于宽容、有礼貌、合作等品质的形成。

（三）游戏有助于幼儿学习行为规范

行为规范是社会群体或个人在参与社会活动中所遵循的规则、准则的总称，是社会认可和人们普遍接受的具有一般约束力的行为标准。幼儿良好行为规范的养成仅仅靠家长和幼儿教师枯燥的说教是很难实现的。游戏作为幼儿的基本活动，是幼儿在现实生活中所习得的各种行为规范的反映，幼儿掌握行为规范的程度从游戏中就能体现。同时，游戏也能促进幼儿学习行为规范。幼儿在内容健康的游戏中，通过模仿社会生活中的文明行为，可以慢慢地懂得什么是应该做的，什么是不应该做的，学会正确的判断，也就逐渐养成好的行为规范。例如，在玩“医院”的游戏中，幼儿在扮演医生的过程中，他会像自己在医院看到的医生那样去关心病人，给病人“听诊”“打针”，而不会拿着针头玩扎人游戏。在游戏中，幼儿能认识和体验到父母和孩子、老师和学生、同伴和同伴等人与人之间的关系，从而养成尊敬长辈、关心他人、团结友爱等品质。

四、游戏与幼儿情绪情感发展

情绪情感影响着幼儿的身心健康，游戏不仅可以使幼儿体验积极的情绪情感，而且有助于幼儿释放消极的情绪情感。

（一）游戏经常使幼儿体验积极的情绪情感

游戏是一种轻松、愉快、充满情趣的活动，它带给幼儿以快乐，幼儿在游戏中经常可以体验到积极的情绪情感。如在“娃娃家”游戏中，扮演爸爸妈妈的幼儿体验着爸爸妈妈对孩子的关心和爱护及如何去养育和教育孩子。当幼儿游戏胜利或利用游戏材料做出属于自己的作品时，他们会体验到成就感，自信心会增长。如果游戏失败或做的作品不满意，他们不会有任何负担，可以重新玩一次。幼儿在游戏过程中所出现的情绪情感

永远是真实的，他们不会刻意去“表演”，“爸爸妈妈”真心爱自己的孩子，“医生”由衷地关心自己的病人。

同时，游戏可以发展幼儿的美感。美感是由审美的需要是否获得满足而产生的情感体验，它是根据一定美的评价而产生的。幼儿对美的体验是一个逐渐发展的过程。幼儿从小喜欢颜色鲜艳的东西，主要对颜色鲜明的东西如新的玩具、衣服等产生美感。在环境和教育的影响下，幼儿逐渐形成了审美标准，能够从音乐、美术作品等多种活动形式中感受到美，并逐渐学会鉴赏美，继而到创造美。游戏是幼儿感受美、鉴赏美、创造美的一种特殊审美活动，促进着幼儿的审美发展。

案例链接

色彩变变变

在“色彩变变变”的游戏中，王老师鼓励幼儿选择颜色进行混色游戏，激发幼儿的好奇心。每个人不同的操作技巧与水分的浓淡不一，会引起不可思议的颜色变化。如相同容量的同一种颜色的杯子放在一起，按照加入的另一种颜色或水的多少排一排；把不同容量不同颜色的杯子加入另一种颜色比一比，引导幼儿认识颜色的深浅、明暗、强弱、调配的不同，让幼儿将色系相近的靠在一起，排出渐变色。

案例分析：“色彩变变变”的游戏活动激发幼儿对色彩的兴趣，了解颜色产生的奇妙变化，加深幼儿的色彩体验，提高他们的审美理解能力。

（二）游戏有助于幼儿释放消极的情绪情感

人的一生中不仅有正向的、积极的情绪情感（高兴、开心、喜悦……），也会有负向的、消极的情绪情感（愤怒、伤心、恐惧……）。人的各种负向的、消极的情绪情感如果长期受到压抑而得不到宣泄，不仅不利于人的身体健康，也不利于人的心理健康，而游戏为幼儿提供了表达自己各种情绪的机会。例如，幼儿每次到医院去打针，只要一看见穿白大褂的人就开始大哭大闹，抗拒打针，但是在游戏中，幼儿却很喜欢扮演医生给病人打针。游戏帮助幼儿转换角色——从“病人”到“医生”，减轻了幼儿对打针的恐惧感。

第三节 游戏理论

幼儿游戏作为一种社会文化现象，早在人类社会开始时就已产生。直到19世纪下半叶，在达尔文进化论的影响下，人们开始关注幼儿游戏，并提出了许多游戏理论。幼儿游戏理论的研究受到生物学、心理学、文化学、人类学、逻辑学等多学科的关注，由于研究者关于幼儿游戏的基本观点不同，研究的角度不同，采用的心理学理论不同，因而形成了各种不同的游戏理论。

一、早期经典游戏理论

早期经典游戏理论的各大流派主要是就游戏的价值进行了讨论，都带有浓厚的生物学色彩，主要是思辨的产物，但这些理论对现代游戏理论的产生具有深刻的影响。

（一）剩余精力说

剩余精力说的代表人物有德国的思想家席勒和英国的心理学家斯宾塞。其主要观点：游戏是健康幼儿在正常生活后，有剩余的精力需要发泄而产生的。幼儿除了维持正常的生活所需的精力外，还有很多过剩的精力无处消耗，而游戏是消耗过剩精力的最好形式。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。

（二）生活预备说

生活预备说也叫“前练习说”，其代表人物是德国心理学家、生物学家格罗斯。其主要观点：幼儿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。幼儿在遗传上承续了一些不够完善或部分的本能，但这种本能不能适应未来复杂的生活，要有一个为未来生活做准备的阶段，在天赋本能的基础上进行练习，锻炼自己日后生活所必需的能力。游戏即是为未来生活而练习本能的手段。

案例链接

过家家

又到了区域活动时间，孩子们兴奋不已，他们拿着自己的区域卡选择了自己喜欢的区域。在娃娃家里，涵涵熟练地从柜子里把想要的东西一样样拿出来放在桌子上，然后对鸿鸿和佳佳说：“鸿鸿，今天我当妈妈，你当爸爸吧！佳佳，你是姐姐，去把娃娃抱出来吧！我们给娃娃过生日。”说完就拿出蛋糕，并拿出玩具水果切。突然，涵涵说：“爸爸，电话响了，你赶紧去接电话吧，肯定是有客人来！”于是，鸿鸿拿起话筒接电话。鸿鸿才刚拿起电话，涵涵又说：“佳佳，快快快，把妹妹抱来，她饿了，我要给她喂奶，爸爸你快来帮我切水果吧！”于是，涵涵放下玩具水果刀，拿起奶瓶给宝宝喂奶了。

案例分析：在玩娃娃家游戏时，男孩子扮演爸爸，女孩子扮演妈妈、姐姐，还模仿了日常生活中的情景，如办生日会、接电话、喂娃娃喝奶等。“生活预备说”认为这种游戏是幼儿为未来成为父母做准备。

（三）复演说

复演说也叫种族复演说，代表人物是美国的心理学家霍尔。其主要观点是：游戏是人类生物遗传的结果，是远古时代人类祖先的生活特征在儿童身上的复演。不同年龄

的儿童复演祖先不同形式的本能活动，复演史前的人类祖先到现代人进化的各个发展阶段。霍尔认为，人类的文化经验是可以遗传的，游戏中的所有态度和动作都是遗传下来的，儿童就是在游戏中根除“史前状态的动物残余”，让个体摆脱原始的、不必要的本能动作，从而为当代复杂的活动做准备。^①

（四）松弛说

松弛说的代表人物是德国的哲学家、心理学家拉扎鲁斯。其主要观点：游戏不是发泄剩余精力，而是恢复精力的一种方式。脑力劳动和体力劳动会使人身心疲劳，所以人需要一定的休息和睡眠才能消除疲劳，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人解除紧张状态，具有一种恢复精力的功能，所以人需要游戏。对于幼儿而言，由于缺乏生活经验，身心发展水平较低，难以适应周围世界，很容易身心疲劳，所以更加需要游戏来放松、恢复精力。

案例链接

害羞的彦彦

彦彦是一个性格比较内向的女孩子，由于父母工作调动，这学期进入新的幼儿园。面对新的环境、新的老师、新的小朋友，彦彦较之以往更容易害羞了。当别的小朋友积极与老师和其他小朋友互动时，她就默默地看着，一声不吭，每天垂头丧气，没有精神。王老师观察到了这一现象，认为彦彦可能是暂时没有适应新的环境。一天，当小朋友们在玩“丢手绢”的游戏时，彦彦站在一旁，眼睛里满是羡慕。王老师对明明说：“你看，彦彦也想玩呢，你去邀请她一起来玩，好吗？”明明走过去说：“彦彦，我们一起玩吧！”然后拉着彦彦一起加入游戏。此后，游戏时，王老师有意识地经常让小朋友主动邀请彦彦，慢慢地，彦彦由最初的害羞变得活泼大胆了，一个月后，彦彦已经能很好地融入班集体，每天都精力充沛。

案例分析：彦彦初来乍到，而且性格比较内向，因而难以适应周围环境，很容易身心疲劳，而游戏让彦彦更好地融入班集体，每天开开心心。“松弛说”认为游戏让身心发展尚未完善的幼儿更好地适应周围世界，是恢复精力的一种方式。

二、现代游戏理论^②

现代游戏理论是20世纪20年代后出现的游戏理论，早期游戏理论主要关注人类的一般本性，而现代游戏理论则关注作为个体的“人”，更多地把游戏看作个体的人的行为，并试图在关注个体发展的理论框架中解释和讨论什么是游戏、为什么游戏等现代游

^① 丁海东. 学前游戏论 [M]. 济南: 山东人民出版社, 2001: 254.

^② 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2008: 34.

戏问题。

（一）精神分析学派的游戏理论

精神分析学派的游戏理论又称为发泄论或补偿论。这一学派幼儿游戏研究的主要代表人物是奥地利的弗洛伊德和美国的埃里克森，他们从精神分析的角度来解释游戏，重视游戏对幼儿情感和社会性发展的价值。

1. 弗洛伊德的游戏思想

弗洛伊德的游戏理论是基于他的人格构成说，他认为游戏是“自我”调节“本我”和“超我”的有效途径。

（1）人格构成说。弗洛伊德认为人格是由三个部分组成，即“本我”“自我”和“超我”三个部分组成。“本我”是与生俱来的原始本能，幼儿游戏受“唯乐原则”的动机驱使，盲目地追求满足。“超我”是“本我”的对立面，它反映了幼儿生活于社会的道德要求和行为标准，正是“超我”使人离开了动物界。“自我”是现实化了的本能，是“本我”和“超我”之间的平衡机制。“自我”不是一开始就出现的，它有一个形成的过程。弗洛伊德认为婴儿完全受“本我”支配，随着经验的积累，“自我”和“超我”才逐渐发展起来，个体人格发展的重要任务就是建立和形成“自我”。

（2）游戏和幼儿的人格发展。弗洛伊德看来，“自我”是调节和平衡“本我”和“超我”之间冲突和矛盾的机制，从某种程度上是在游戏中获得的。他认为支配幼儿游戏的动机是“唯乐原则”，即通过游戏实现在现实生活中不能实现的愿望，获得愉快和满足，因此，游戏对于儿童人格的正常发展具有重要的作用。幼儿最大的愿望就是快快长大成人，做大人能做的事情，这种愿望在现实生活中是不可能实现的，因此，幼儿从游戏中寻求这种愿望的满足。“本我”想要长大，“超我”目前不能长大做成人事情，“自我”通过对成人活动的模仿和以成人角色自居来获得愿望满足，如幼儿在“美发屋”游戏中扮演理发师、“娃娃家”游戏中扮演妈妈。游戏中的自我调节了本我和超我的冲突，对于幼儿人格的发展具有积极作用。然而游戏中也会重复那些不愉快的体验，在创伤事件中实现对环境的控制，使痛苦消失，从而获得情感上的快乐，这是一种“强迫重复”的现象。

案例链接

我要当医生

小班的丽丽和甜甜平时最害怕看病打针，自主活动时间这两个小朋友跑到“小医院”的角色游戏区，都争着要穿白色褂子当医生。丽丽说：“我来当医生给你看病吧！”甜甜说：“不行，我要当医生。”说着就拿起一个长管学着打针的模样。丽丽没办法，突然看见旁边有一个熊宝宝，跑过去把熊宝宝拿过来对甜甜说：“我们给小熊看病吧。”两个人相互笑笑开始忙起来，一遍遍地给熊宝宝吃药、打针、输液。

案例分析：幼儿痛恨看病时的痛苦，自己在游戏中主动扮演医生给病人打针看病。

而在现实生活中，幼儿在看病过程中是被动的受伤害者，这种紧张、焦虑、愤怒的体验无从发泄，通过在游戏中扮演医生给病人扎针，幼儿把不愉快的体验转嫁到替身（伙伴或玩具）身上。幼儿“自我”结构还不完善，心理的防御机制还没有得到充分的发展，还不能有效地控制、抵御受伤害的局面，于是他们采用游戏的方式重现事件、重新体验。幼儿的这种报复行为、发泄行为是幼儿追求快乐的另一种体验形式，以获得“自我”的快乐和平衡。

弗洛伊德关于游戏的论述奠定了精神分析学派关于幼儿游戏的基本思想。从理论角度看，20世纪以来的游戏理论较大程度上受到他的思想的影响。从实践角度看，游戏在临床诊断中得到了普遍应用发展，成为专门的游戏治疗技术，这也可以直接追溯到他的理论。

2. 埃里克森的游戏思想

弗洛伊德从生物的角度解释了幼儿游戏，埃里克森进一步突出了游戏在自我发展中的作用，发展了弗洛伊德关于“掌握”的思想，更多地从生物和社会因素整合的角度认识幼儿游戏。

（1）人格发展理论。弗洛伊德认为“自我”是消极的，而埃里克森则认为“自我”是积极的因素，游戏可以帮助“自我”对生物因素和社会因素进行协调和整合。游戏创造了一种“典型的情景”，在游戏中“过去可复活、可表征与更新，未来可预期”。游戏的形式随着年龄的增长和人格的发展而不同。埃里克森把人格的发展划分为八个阶段，每一个阶段都有自己特定的发展任务，这种发展任务表现为正、负两种发展的方向（表1-1）。如果任务发展解决得好，就形成理想的人格；解决得不好，则形成与理想人格相反的另一人格。而且，前一阶段的发展影响后一阶段的人格发展。游戏帮助儿童从一个阶段向另一个阶段发展，“游戏着的儿童不断进入掌握的新阶段”。

表1-1 弗洛伊德和埃里克森的人格发展阶段比较

年龄	弗洛伊德	埃里克森	游戏形式
0~1.5岁	口唇期	信任——不信任	亲子游戏
1.5~3岁	肛门期	自主性——羞怯、疑虑	练习性游戏
3~6岁	性器期	主动性——内疚	角色扮演游戏
6~11岁	潜伏期	勤奋——自卑	
青春期	生殖期	同一性——角色混乱	
青年期		亲密——孤独	
成年期		繁殖——停滞	
老年期		自我整合——失望	

（2）游戏在人格发展中的作用。游戏有助于形成积极的人格特征，学前儿童主要处

于前三个发展阶段。

阶段一：0~1.5岁，亲子游戏时期。这一阶段幼儿完全依赖他人的养育和保护，婴儿从生理需要的满足中，体验到身体的康宁与环境的安全，由此产生对周围环境的基本信任感。反之，如果父母的信心不足或育儿方式有缺陷，幼儿便对周围环境产生不信任感。埃里克森认为，良好的亲子关系是产生信任的基础，游戏对于亲子关系的形成和信任感的产生有重要的作用。母亲和婴儿之间的相互凝视带有某种游戏性，母亲的眼神不仅传递着爱的信息，也含有游戏性的鼓励，母子之间的这种相互作用成为幼儿“自我核心”形成的基本促进力量。

阶段二：1.5~3岁，练习性游戏时期。这一阶段幼儿必须掌握对排泄器官的肌肉控制，并由此在信任感的基础上产生自信与自主感，否则将形成羞怯与疑虑的态度。这一阶段，游戏开始在幼儿生活中占据主要地位，可以为幼儿提供一个安全岛，在游戏中幼儿认识了自己的力量和意志，从而产生自信，发展自主性，克服羞怯与疑虑。

阶段三：3~6岁，角色扮演游戏时期。幼儿面临的发展危机是所谓的“俄狄浦斯情结”（恋母或恋父情结）。幼儿通过游戏中的角色扮演，逐步发展起新的自我约束的形式，在人格上打上“男子汉”或“妇人气”的烙印，实现性别角色的最初社会化，获得主动性发展。游戏可以帮助幼儿辨认想象与可能性之间的最初界限，辨认在文化环境中什么是最有效的，什么是被允许的。幼儿通过角色扮演，表现内心的冲突和焦虑，使危机得到缓和，并且也可以使前一阶段发展所遗留下的问题得到解决。

案例链接

消防员都是男的^①

大班“消防”区角内，两个男孩蹲着摆弄消防器材，一个男孩站着手里拿着水管对着墙壁来回摇晃，并且嘴里发出“吱吱”的声音。正在“餐馆”区角内玩的一个女孩跑过来也想加入，但被蹲着的两个男孩拒绝，其中一个说：“消防员都是男的，你是女的，你不能玩。”女孩想从站立的那个男孩手里抢过水管，但失败了。站着的男孩说：“你要想玩的话，假装你家失火了，你喊救命，我去扑火，救你吧？”女孩迟疑了一下说：“不行，我家没失火。”扭头走了。

案例分析：游戏中幼儿的言行较符合传统的角色期待，但是具有明显的性别刻板现象。通过角色扮演幼儿可以了解在一定文化环境中什么角色和行为是被允许的，缓解内心的冲突，从而在人格上打上“男子汉”和“妇人气”的烙印。教师要注意对此进行适当的引导。

精神分析学派强调早期经验对于健康的成年生活的重要性，强调游戏对于人格发展、心理健康的价值。这对于人们重视幼儿早期的发展与教育，重视想象性的游戏在幼

^① 盖秀灵. 角色游戏中幼儿性别角色认同和教师介入的研究 [D]. 开封: 河南大学, 2012.

儿发展中的作用具有积极的意义。但是精神分析学派的游戏理论带有明显的临床诊断的色彩，以分析游戏个案为主，需要了解游戏者的先前的生活经历和情感经验，需要耗费大量时间，对于原因的解释难免出现主观臆测的现象。^①

（二）认知发展学派的游戏理论

认知发展学派理论的代表人物是瑞士心理学家皮亚杰。皮亚杰认为要理解和解释游戏在幼儿早期大量存在的现象，不能从游戏活动本身去找原因，而应当从幼儿的认知发展过程中寻找答案。皮亚杰的游戏理论是他的认知发展理论的有机组成部分。

1. 游戏的实质——同化超过了顺应

皮亚杰认为“同化”和“顺应”是机体与环境相互作用的两种方式。同化即主体用自己已有的动作图式或认知结构去合并或整合外部事物，从而加强和丰富自己的图式。顺应即主体改变自己原有的动作图式以适应环境的变化。同化与顺应之间的协调是适应或智力活动的特征。

由于儿童早期认知结构发展还不成熟，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：一种是顺应超过同化，外部影响超过自身能力，表现为主体对人或物的模仿；另一种是同化超过顺应，用自己原有的经验去同化现实，将现实改造为适合于他自己认知水平的世界，这时就会出现游戏。

案例链接

猫在墙上^②

皮亚杰的女儿把一个贝壳放在一个大盒子的边缘上，让它滑下来，说“猫在墙上”，然后说“树”（但没有做任何动作），接着把贝壳放在自己的头上，说“到（树）顶上去了”。

案例分析：小女孩玩这个游戏是因为前两天她曾经看到过一只猫爬到树顶上去了。猫在树上腾挪跳跃的情景给她留下了深刻的印象。她想再现这一有趣的情景以满足自己的兴趣愿望。于是她把贝壳当作猫，按照自己的兴趣与愿望来对待物体而不考虑客体的特征，“转变”或“改造”现实而不考虑猫与贝壳之间有什么关系。贝壳在这里只起到了激活表象的作用。活动中幼儿的同化超过了顺应，用自己原有的经验去同化现实，出现了游戏过程。

2. 与认知发展相适应的游戏阶段

皮亚杰认为游戏的发生、发展反映着幼儿认知发展水平的变化，认知发展水平决定了儿童游戏的类型。在感知运动时期，出现的游戏是练习性游戏；在以自我为中心的表征活动时期或前运算时期，主要的游戏是象征性游戏（结构游戏）；在具体运算时期，

① 丁海东. 学前游戏论 [M]. 济南: 山东人民出版社, 2001: 268.

② 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2008: 111.

主要的游戏类型是规则游戏。

一方面，游戏的功能表现在对新的刚刚出现的、不完善的心理机能进行练习、巩固。皮亚杰认为游戏是被认知发展所决定的。游戏对于认知的发展主要起到一种“机能练习”的作用，即巩固、成熟的作用。换句话说，每当认知活动发展到一个新的水平时，它的机能最初是不成熟的，通过游戏或“练习”可以使它成熟起来。如感知运动时期，幼儿的感知机能不成熟，需要练习性游戏进行锻炼；表征活动的初期，幼儿的表征机能尚不成熟，因此，需要通过象征性游戏加以“练习”。

另一方面，游戏帮助幼儿解决情感冲突。皮亚杰认为，幼儿需要游戏，尤其是象征性游戏，原因在于幼儿难以适应周围的现实世界。“游戏，它是认识的兴趣和情感的兴趣之间的一个缓冲地区。”^①象征性游戏的功能“就是把真实的东西转变成为他自己所想要的东西，从而使他的自我得到满足。玩洋娃娃的幼儿是按照他所喜欢的那个样子来重演他自己的生活的。他重新生活在他所喜欢的环境中，他解决了他所有的一切冲突。尤其是他借助一种虚构的故事来补偿和改善现实世界”。由此正如他所说，游戏完成的同化作用，“绝大多数主要属于情感方面”^②，游戏是幼儿解决情感冲突的一种手段。

皮亚杰认为游戏只是认知活动的衍生物，只看到认知发展对于儿童游戏的影响，而没有看到游戏对于认知发展的积极作用。在关于儿童游戏的动机和机能问题上，皮亚杰和弗洛伊德都把“儿童世界”与“成人世界”看成是对立、冲突的“两个世界”，注重游戏帮助幼儿处理情感问题的价值。

（三）社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派的游戏理论是建立在其心理学基本理论的基础之上的。社会文化历史学派的一些重要成员包括维果茨基、列昂节夫、鲁宾斯坦、艾利康宁等，他们都曾就游戏问题发表过自己的观点和看法。对于儿童游戏，社会文化历史学派有以下几个基本观点。

1. 游戏是学前期的主导活动

所谓“主导活动”，是指“它的发展制约着本阶段儿童的心理过程和个性心理特点最主要的变化”，是儿童的心理过程在其内部不断发展、不断向新的高级阶段过渡的活动。^③在不同的发展阶段，主导活动的类型不同。在学前期，游戏（尤其是有主题的角色游戏）是3~6岁幼儿的主导活动。维果茨基认为，游戏在幼儿身心发展中起着巨大的作用，正是游戏创造了幼儿的“最近发展区”，促进了幼儿发展。

①② J. 皮亚杰, B. 英海尔德. 儿童心理学 [M]. 吴福元, 译. 北京: 商务印书馆, 1980: 97, 47.

③ 李原才. 儿童心理与教育心理 [J]. 心理学问题, 1980 (3): 12.

案例链接

长颈鹿一家的城堡^①

小班幼儿在搭积木活动中开展“为长颈鹿一家搭建城堡”的游戏。起初，活动区的幼儿各自搭建自己为长颈鹿一家设计的城堡。因为城堡是给长颈鹿住的，所以龙龙想把城堡搭得高一些，好让它们住得更舒适。随着积木越搭越高，城堡突然间就塌了。眼看着自己精心设计的成果顷刻间毁于一旦，龙龙一下子就大哭了起来。教师急忙走过来询问情况，了解龙龙的情况后，教师让幼儿再玩一次“为长颈鹿一家建城堡”的游戏，但是，这次却是让大家在一起共同搭建城堡。幼儿你一块、我一块，城堡越来越高，就在放最后几块积木的时候，摇摇欲坠的城堡终究还是倒塌了。幼儿虽然很失望，但有几个幼儿却提出“下面的积木摆得太散了”“应该先放长方形的积木”等建议。在这几名幼儿的带领下，大家纷纷动手再次建城堡，龙龙这回也没有像上次一样大哭大闹，而是学着伙伴们的样子搭了起来。

案例分析：龙龙在独立游戏中表现得比较急躁，遇到失败后马上放弃，并且大哭大闹。但在接下来的群体游戏中，龙龙失败后并没有哭闹，反而在他人的带领下鼓起勇气再次“工作”，性格变得平静、温和了不少。游戏的群体性帮助龙龙的性格由急躁变得平和，发展了合作游戏的能力，同时在搭积木的过程中提高了空间结构认知和解决问题能力，跨越了他性格、交往、认知的最近发展区。

2. 强调游戏的社会性本质

社会文化历史学派代表人物维果茨基和艾利康宁认为，幼儿的游戏绝不是天生的本能行为，他们强调儿童游戏的社会性本质。他们认为，儿童游戏，无论就其内容和结构来说，都根本不同于幼小动物的游戏，它具有社会历史的起源，而不是生物学的起源。只有当幼儿的智力、体力等都达到一定的水平，并且在社会生活中积累了一定的社会经验后，幼儿才会游戏。维果茨基认为游戏是在真实的实践之外，在行动上再造某种生活现象。在这种游戏中，幼儿凭借语言，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人之间的社会关系。

3. 强调游戏中成人的教育影响

该理论强调成人的教育影响，认为游戏是在儿童与成人的交往中、在成人的教育影响下、与成人之间的关系发生改变的情况下逐渐发生、发展的。“为了使儿童掌握游戏的方法，成年人的干预是必要的，必须在一定的年龄阶段上教儿童学习怎样游戏。”游戏一经变为幼儿独立活动的形式，就会具有极大的教育价值，对儿童的心理产生最大的影响。即使在这种情况下也不排除成年人的作用，成年人要把教育者的职能变成组织者

^① 尼尔·本内特，利兹·伍德，休·罗格斯. 通过游戏来教：教师观念与课堂实践[M]. 刘焱、刘峰峰，译. 北京：北京师范大学出版社，2010：122.

的职能。^①

社会文化历史学派的最大特色是更加注重将游戏理论研究应用到指导儿童身心发展的游戏实际活动中，强调用游戏组织幼儿在幼儿园的一日生活活动，注重幼儿游戏对幼儿认知发展的重大影响。但是幼儿必须在成人的示范、指导下才能游戏的观点过于偏激，教师“导演”幼儿游戏的现象不利于幼儿主动性、创造性发展。

案例实践

案例展示

大班民间音乐游戏：采茶扑蝶^②

南京市梅花山庄幼儿园 章文艳

设计思考

《采茶扑蝶》是一首经典、优美的福建民间音乐。春季，茶树又添新绿，彩蝶在茶园间飞舞，采茶人一边采茶一边与蝴蝶快乐嬉戏，音乐表现的是一幅欢乐、愉快的生活场景。在选择教学活动音乐时，前半段采茶的音乐选取了青燕子组合演唱的、具有现代音乐配曲风格的小合唱；后半段扑蝶的音乐选取了民乐合奏《采茶扑蝶》的后半部分。这种“歌唱+游戏”“现代+古典”的组合方式，一方面使音乐更富感染力；另一方面使幼儿的参与方式也更丰富——可唱、可舞、可游戏。在活动的过程中，通过有趣的游戏激发幼儿主动学习，运用多种游戏变式提高幼儿的游戏兴趣。

游戏目标

1. 通过欣赏、律动等多种形式熟悉乐曲，初步了解玩法与规则，学玩游戏“采茶扑蝶”
2. 能注意倾听音乐，跟随音乐愉快地进行游戏
3. 感受与同伴合作游戏的快乐

游戏准备

1. 简单了解采茶的过程，熟悉歌曲《采茶》
2. 每个幼儿右手戴一标记，黄色的和绿色的各一半

游戏过程

一、复习歌曲及律动《采茶》

1. 用愉快的情绪演唱歌曲

指导语：春天来了，看着满山的茶树长出了新芽，心里真高兴啊！让我们来唱一唱快乐的《采茶》歌吧。

^① A.B. 查包洛塞兹, T.A. 马尔科娃. 学前教育学原理 [M]. 李子卓, 余星南, 杨慕之, 等, 译. 北京: 人民教育出版社, 1984: 249.

^② 章文艳, 大班民间音乐游戏: 采茶扑蝶 [J]. 早期教育 (教师版), 2014 (Z1): 75.

2. 边做动作边演唱歌曲

指导语：你们会采茶吗？我们一边唱歌一边来采茶，要跟着音乐一下一下地做动作。

二、学习扑蝶的游戏方法

1. 欣赏扑蝶的音乐

指导语：满山的茶叶散发出清香，还引来了许多的蝴蝶呢。看，蝴蝶飞来了。

2. 学习扑蝶的游戏方法

(1) 观察教师是在什么时候做扑蝶动作的。

A. 教师随音乐示范扑蝶，幼儿观察。

指导语：蝴蝶停在采茶人的身上，采茶人会怎么做呢？仔细听一听、看一看，采茶人是在什么时候扑蝴蝶的。

B. 倾听音乐，观看示范，知道采茶人扑了几次蝴蝶。

C. 讨论：采茶人是怎么扑蝴蝶的。

D. 幼儿集体练习扑蝴蝶。

(2) 探索学习蝴蝶的动作。

A. 引导幼儿探索蝴蝶的动作。

指导语：蝴蝶看到采茶人来扑自己了，会怎么样？小蝴蝶是怎么飞的？（和老师一起学一学：小手靠在一起做小蝴蝶，手臂伸长一点，逗一逗采茶人）小蝴蝶又是什么时候躲的呢？（在采茶人扑的时候，在音乐中敲小铃的地方）

B. 跟随音乐练习蝴蝶的动作。

3. 和同伴合作扮演角色游戏

(1) 结伴进行扑蝶游戏。

指导语：我们一起玩扑蝶的游戏吧！和身边的小朋友商量好谁做采茶人，谁做蝴蝶，等会儿可以交换角色来玩。

(2) 尝试用身体动作表现蝴蝶。

A. 用身体动作模仿蝴蝶。（翅膀的动作、脚上的动作）

B. 教师扮演采茶人，幼儿扮演蝴蝶，练习扑和躲的动作。

C. 结伴进行扑蝶的游戏。

三、尝试完整进行采茶扑蝶的游戏

1. 完整欣赏音乐

指导语：我们把前面的采茶和后面的扑蝶连起来，就是一个好玩的游戏，让我们一起来完整地听一听音乐。（教师随音乐做小幅度动作，提示完整游戏的玩法）

2. 幼儿自由结伴，尝试跟着音乐完成游戏

3. 交换角色完整玩两至三遍后结束活动

实践活动

李老师设计了“三只小蜜蜂”的表演游戏活动，她指定了三个小朋友扮演小蜜蜂，

让其他的小朋友扮演各种各样的花，玩小蜜蜂采蜜的游戏。当游戏进行到一半时，小朋友们就没什么兴趣了，一个小朋友不耐烦地问：“李老师，你的游戏结束了吧？我们可以开始玩我们的游戏了吗？”

请运用本章所学知识分析为什么小朋友们在教师组织的游戏进行到一半时就没有兴趣了，并简述幼儿游戏的内涵。

知识巩固

1. 简述幼儿游戏的内涵、游戏的基本特征。
2. 简述幼儿游戏的分类方式。
3. 结合实际谈谈游戏在幼儿社会性发展中的作用。
4. 简述游戏与幼儿认知发展的关系。
5. 试析现代游戏理论的基本观点。