

学前儿童游戏与指导

(第二版)

主
编
王金洪

北京出版集团
北京出版社

“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

“互联网+教育”新形态一体化教材

XUEQIAN ERTONG YOUXI YU ZHIDAO

学前儿童游戏与指导

(第二版)

主 编 王金洪



北京出版集团
北京出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏与指导 / 王金洪主编 . — 2 版 . — 北京 : 北京出版社, 2020.8 (2024 重印)
高职十二五规划教材: 2014 版
ISBN 978-7-200-15836-6

I. ①学… II. ①王… III. ①学前教育—游戏课—高等职业教育—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 150319 号

学前儿童游戏与指导 (第二版)

XUEQIAN ERTONG YOUXI YU ZHIDAO (DI-ER BAN)

主 编: 王金洪
出 版: 北京出版集团
北 京 出 版 社
地 址: 北京北三环中路 6 号
邮 编: 100120
网 址: www.bph.com.cn
总 发 行: 北京出版集团
经 销: 新华书店
印 刷: 定州启航印刷有限公司
版 印 次: 2020 年 8 月第 2 版 2023 年 11 月修订 2024 年 1 月第 3 次印刷
成品尺寸: 185 毫米 × 260 毫米
印 张: 15
字 数: 337 千字
书 号: ISBN 978-7-200-15836-6
定 价: 45.00 元

教材意见建议接收方式: 010-58572341 邮箱: jiaocai@bphg.com.cn

如有印装质量问题, 由本社负责调换

质量监督电话: 010-82685218 010-58572341 010-58572393

目 录

项目一 游戏概述	1
任务一 如何理解游戏的含义	2
任务二 游戏具有哪些特点	4
任务三 关于游戏的分类	7
任务四 游戏的发展	12
项目二 游戏理论	18
任务一 早期经典游戏理论	19
任务二 当代的游戏理论	24
任务三 中国的游戏理论	31
项目三 游戏与儿童发展	37
任务一 游戏与儿童认知的发展	38
任务二 游戏与儿童身体的发展	45
任务三 游戏与儿童社会性的发展	46
任务四 游戏与儿童情绪情感的发展	52
项目四 幼儿园游戏环境的创设	58
任务一 创设户外游戏场地	59
任务二 规划室内游戏环境	61
任务三 游戏环境的设计与指导	63
项目五 玩具与游戏材料的配备	75
任务一 玩具的作用	77

任务二	玩具的种类	81
任务三	玩具的配置与使用	86
任务四	游戏材料选择的标准	95

项目六 各类游戏的指导 106

任务一	角色游戏	107
任务二	结构游戏	113
任务三	表演游戏	118
任务四	智力游戏	127
任务五	体育游戏	131
任务六	音乐游戏	133

项目七 游戏观察与评价 138

任务一	游戏观察的概述	139
任务二	游戏观察的实施	142
任务三	游戏观察案例分析	151
任务四	游戏活动的评价	153

项目八 游戏治疗 167

任务一	游戏治疗概述	168
任务二	游戏治疗的实施	173

项目九 游戏案例 182

任务一	0~3岁儿童游戏	183
任务二	小班游戏	193
任务三	中班游戏	201
任务四	大班游戏	208
任务五	幼儿园亲子游戏活动	219
任务六	儿童手指游戏	222

参考文献 232

项目一 游戏概述

学习目标

● 知识目标

1. 掌握游戏的概念。
2. 掌握游戏的特点。
3. 观察不同年龄儿童游戏的社会性行为有何不同。

● 技能目标

1. 分析儿童以游戏为主要方式的教育理念。
2. 掌握幼儿游戏的不同分类标准。
3. 掌握幼儿游戏发展的不同阶段。
4. 尝试按照游戏的不同作用将儿童游戏分类。
5. 分析儿童在游戏时身心发生的改变。

● 素质目标

1. 理解游戏对于儿童成长的重要意义。
2. 体验儿童不同阶段常见的游戏形式。

知识点

1. 理解游戏的定义及儿童游戏的特点。
2. 儿童游戏常见的分类。
3. 以知识、社会为主线理解游戏的发展理论。

导入案例

喜欢独自玩耍的亮亮穿梭于活动室的每个角落，一会儿拿着小娃娃把自己当爸爸，抱着他的“孩子”跳舞；一会儿扔下娃娃，挥舞指挥棒当警察，指挥交通；有时还扮演行人赶路、骑车、开车等，边玩边自言自语地说着什么，脸上露出喜悦的表情，好像永远不知疲倦的样子。就连性格十分内向、平时不爱说话的红红也在角色游戏《美容院》里大声叫喊：“谁来理发，谁来理发？”与平时完全不一样，孩子们如此地满足、钟爱游戏活动，这是为什么呢？

情境思考：儿童的生活、学习等各种各样的活动形式非常多，为什么儿童离不开游戏？

陈鹤琴先生说过：“游戏是儿童的心理特征，游戏是儿童的工作，游戏是儿童的生命。”对于儿童来说，游戏就是儿童的生活，游戏就是儿童的学习，游戏就是儿童的劳动，游戏是儿童快乐而自主的实践活动，是最适合儿童身心发展需要的实践活动方式，也是教育中最普遍、最实效的教育方式。走进儿童的世界，实施有效的教育措施，唯一路径就是认识儿童的游戏世界。

任务一 如何理解游戏的含义

游戏是幼儿的主要活动，是幼儿教育的重要手段。只有理解游戏活动的性质，才能认识游戏在幼儿教育中特有的教育作用。

什么是游戏？这一直是许多研究者探讨的问题。由于儿童游戏的范围广泛，各种游戏在主动控制的分量、复杂的程度、动静的性质和运用游戏材料的多少等方面，差距很大，游戏又具有灵活性高、变化多的特点。各研究者的方法论不同，研究的角度及所依据的材料不同，对什么是游戏这一问题，研究者有各种不同的解释。

知识链接

游戏作为儿童期普遍出现，符合儿童发展要求并能为其带来快乐的活动，从古至今贯穿于儿童身心发展的各个方面。在游戏中儿童可以完成对世界的认知、探索、学习等过程。认识了解游戏，运用游戏组织教育教学活动，是儿童教育的重要途径。

一、根据游戏词义的解释

约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)在《游戏的人》一书中，对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、日耳曼语、英语等十几种语言在内的有关游戏概念的语

言表达作了较为详细的分析。他的分析表明人们有多少种游戏本能,就有对游戏活动的多少种严格表达。

希腊语中,对游戏的表达有三种含义:适合于儿童的游戏,不表示任何东西只蕴含玩某种东西的意思;玩、玩具,适合于种种游戏,有轻松自在的痕迹;琐碎、无价值的意义。

梵语中游戏有四层含义:动物、儿童、成人的游戏;风或浪的运动;单足跳、跳跃、舞蹈、赌博、掷骰子、哭泣、戏弄;轻闲的、不费力的、模样、仿佛。

由此,我们可以看出,快速运动是许多游戏词汇的具体起点。

上述这种游戏的表述往往把作为一般活动的游戏和与游戏相关的各种属性混为一谈,如轻松、紧张、结果难测、有程序地轮换、自由选择、自由动作、控制自己、打发时间等,“游戏”和“竞技”两个词没有区别。

现代欧洲语言中关于游戏的词的覆盖面扩大了,扩展为许多概念,游戏广泛用于某些轻松的行为和运动,正如柏拉图的观点,“游戏源于所有年轻生物——动物和人类——跳跃的需要”。游戏是运动的自由或有限流动性的场合,它带有“再现他物、替代他者”的特点。

现代英语中,关于游戏的词泛指小孩的假装,成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。据统计,1972年出版的《韦氏新世界词典》(*Webster's New World Dictionary*)中关于游戏有59种定义。英语中“play”一词既可用做名词又可用做动词,作为名词它泛指一类活动的总称,作为动词则表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。它使人感到轻松、愉快,且不要求沉重的工作负担。在游戏一词中,也包含了大量人们对于这类活动的体验、感受和判断。如轻松、紧张、结果难卜、自由选择、琐碎、闲散放浪、无价值等。

汉语中对游戏一词,有好几种表达方式,主要有“玩”“游”“嬉”等。

“玩”:玩赏、研习、戏弄、忽视之意,是指在手中摆弄、玩赏。有两层含义:一是研习,《易·系辞上》:“是故君子居则观其象而玩其辞,动则观其变而玩其占。”二是忽视,因习见而不加注意。《左传·僖公五年》:“寇不可玩。”后引申出一种不认真、不严肃的态度,如“玩物丧志”。

“游”:流动之意,引申为飘动、飘荡。《梁书·康绚传》:“游波宽缓。”有运动、活动、闲逛之意。

“游”通“游”,表示行走、游玩、交游来往。也表示游荡。《书·大禹谟》:“罔游于逸。”另有逍遥、优游之意。

“游艺”,《礼记·少仪》:“士依于德游于艺。”有玩物适情之意。表示游玩、玩耍、游乐、嬉戏等含义。

“游憩”,游戏、休息。引申为闲暇、休闲,视游戏为一种轻松放松的活动。

“嬉”:游戏,玩耍。陆游《园中作》中写道:“花前自笑童心在,更伴群儿竹马嬉。”“嬉”常与“戏”连用,表示游戏之意。《广雅》:“嬉,戏也。”古乐府《孔雀东南飞》:“初七及下九,嬉戏莫相忘。”

从汉语中有关游戏的解释中，可以看到游戏有以下几层含义。

第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动，有随心所欲的意思。

第二，游戏有不认真、不严肃的意思，有玩世不恭之意。

尽管世界上有多种语言，在表达游戏的含义时存在一定的差别，但它们却有着相似之处，那就是都认为游戏与运动、动作有关，游戏的“游”都表示随风飘逸、飘荡之意；游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务负担；游戏是无价值的、不认真的、不严肃的，这可能是游戏受到轻视的原因所在。

二、专家对游戏定义的解释

德国教育家福禄贝尔认为：游戏是儿童内部存在的自我活动的表现。

美国心理学家霍尔认为：游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。

德国心理学家格罗斯认为：游戏是对未来生活需要的活动的准备，是本能的练习。

苏联心理学家艾里康宁认为：游戏是在真实条件之外，借助想象，利用象征性的材料，再现人与人的关系。

美国心理学家布鲁纳认为：游戏是这样一种活动，在其中形成和完善，在定向活动的基础上对行为的心理调节。

三、什么是儿童游戏

根据我国对幼儿园游戏的研究和经验，结合关于游戏性质的理论，我们认为：儿童游戏是符合儿童身心发展要求的快乐而自主的实践活动，是儿童反映现实生活的活动，是儿童特有的学习方式，是儿童的主要活动。



考点聚焦

2019 年幼儿保教知识与能力真题

幼儿园集体教学活动和游戏的含义分别是什么？试述两者的区别和联系。



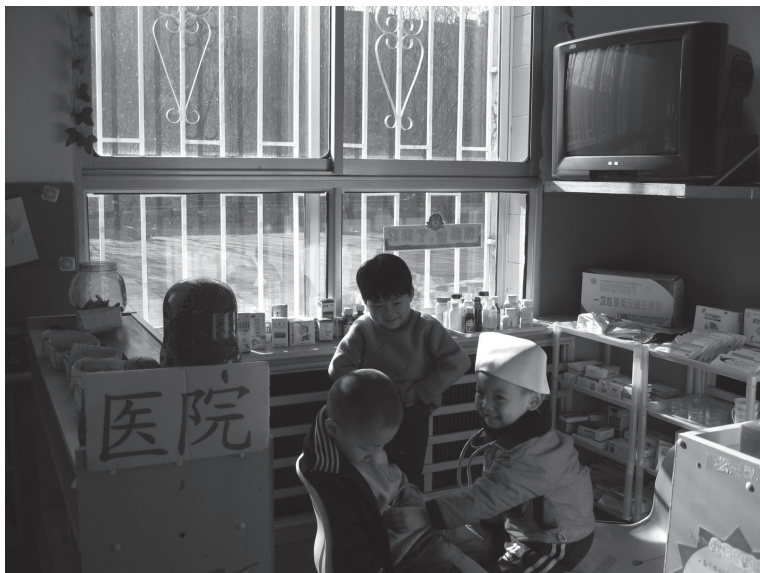
答案解析

任务二 游戏具有哪些特点

关于游戏的特点，目前在心理学界和教育学界都未取得完全一致的观点。一种观点认为游戏有以下特点：游戏是由内部动机所控制；游戏中儿童注意的是活动手段而不是游戏的最终目的；游戏区别于探究行为；游戏与工具性行为的关系不是客体原本单纯的意义，具有“假装”特质；游戏不受外部强加规则的束缚；游戏要求每一个参加者主动积极地进行活动。另一种观点认为：游戏具有社会性、形象性、虚构性和趣味性。我们从儿童游戏与学习活动、劳动活动的区别来看，游戏具有下列特点。



游戏的特点



图片提供：王金洪

一、游戏具有自愿性、自主性

儿童的自愿性、自主性是游戏的主要特点。游戏是适应儿童内部的需要而产生的。

学前儿童正处在身心迅速发展的时期。3岁后，儿童的体力日趋健壮，骨骼和肌肉较为坚实，基本动作有了一定的发展，手的小肌肉也有了发展，能进行动手操作活动。思维和想象有了一定发展，并能运用语言进行交往。他们独立活动能力增强，对活动有兴趣。他们有活动的需要、认识周围世界的需要、操作物体的需要及反复练习的需要。

游戏从心理方面而言是一种较松散的活动，能适应儿童的需要，由儿童的需要而产生，由内部动机而产生，而不是由外界强加的。

游戏符合儿童生理和心理的发展水平。儿童高级神经活动的过程，兴奋强于抑制，高级神经系统和身体其他系统仍不健全，易于疲劳。儿童在游戏中将现实中难以实现的愿望，降低到实际能力所能承受的水平，使自己成为游戏的主人，主宰儿童自己的世界，而不受别人的支配。因此，儿童在游戏中总是积极主动地参与，表现出极大的主动性。

从另一方面来看，儿童在游戏中，会受环境条件及成人和同伴的影响，出自完全的主动是较少的。但是在游戏过程中，这些影响和要求易于为儿童所接受，易于转变为儿童自己的愿望和动机。

二、游戏具有虚构性

游戏不是平常的、真实的生活，它是走出“真实”生活而进入一个暂时的别具一格的活动领域。每个儿童在玩游戏时，都清楚地知道“只是玩玩”“是假装的”，游戏只是一种愿望和要求的满足，是一种获得愉快体验的手段。

但是儿童在游戏中反映的不是周围生活的翻版，他们不是机械模仿，而是通过想象，形成新的形象，用新的动作方式去重演别人的活动。游戏中，儿童不受实际环境的

具体条件以及时间的限制，也可以把日常生活暂时抛弃，通过想象，创造虚构的、不真实的新情景，他们在游戏中“以物代物，一物多用”，如把扫帚当马骑、椅子当汽车等，并根据游戏的需要，改变物品的用途。儿童在游戏中，以真诚的情感，体验游戏中的活动，相信虚构的真实性。同时，他们也懂得什么是假装的。儿童的游戏在某种程度上与戏剧反映现实生活相类似。



考点聚焦

2014 年幼儿保教知识与能力真题

幼儿拿一根竹竿当马骑，竹竿在这个游戏中属于（ ）。

- A. 表演性符号
- B. 工具性符号
- C. 象征性符号
- D. 规则性符号

正确答案：C

解析：儿童在游戏中能够以现实生活的某一事物或人为原型，但又不是照原样模仿，他们所应用的带有象征意义的事物或人便称为象征性符号。

三、游戏具有规则性、秩序性

儿童在游戏中并非毫无约束和限制。观察儿童的游戏可以发现，尽管他们的游戏有时显得乱七八糟、非常忙乱，但每个游戏中都隐含着一种秩序性，每个个体都有一定的自我约束，也正是这种秩序的约束，使儿童的游戏和谐、有序。任何游戏都是有一定规则的，不管是行为方面的规则还是游戏本身的规则，一旦规则被违背或破坏，都会影响游戏的有序开展。此外，游戏的发生地点和时间也有别于“平常”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。

四、游戏具有愉悦性

在游戏中，常常会有许多不确定因素发生，这种不可预计的偶然性，让儿童体验着意想不到的最大乐趣。

自发的行为往往是愉悦的；机体的需要状态随时促使其为需要而运动，以求舒适、安全、快感，这符合快乐的原则，儿童在游戏中因为满足需要而获得快乐；他们自娱自乐，以不断重复的方式，将有趣的情节保持下去；儿童能控制所处的环境，表现自己的能力和实现愿望，从成功和创造中获得愉快。

游戏中儿童可以全身心地投入，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。正如苏联心理学家柳布林斯卡娅所说：“正是这种把以前获得的印象组合成新的创造物的可能性，正是这种对自身力量的考验，使游戏成为使儿童产生巨大愉快的源泉。”儿童在游戏中由于能参加活动而产生了极大快乐。

在游戏中没有强制的目标，因而减轻了为达到目标而产生的紧张，耗费精力小，也

使儿童感到轻松、愉快。

从总体来看,游戏具有以上四个特点,而从一个具体的游戏来看,可能并不全部具备上述特点,而且程度也是不相同的。但是,游戏的特点说明了在幼儿园游戏的设计和对游戏的引导上,要重视游戏者的主动性,保持和加强这些特点,才可以更好地发挥游戏的教育作用,使儿童游戏朝着正确的方向发展。



图片提供:王金洪



考点聚焦

2011 年幼儿保教知识与能力真题

简述幼儿游戏的基本特征。



答案解析

任务三 关于游戏的分类

游戏的分类,是研究者依据某种理论假设或标准,对可观察到的游戏行为所作的理论分析与解释。儿童游戏是多种多样的、灵活多变、不拘一格,所以,游戏分类的方法也不尽一致。

一、游戏分类的方法

(一) 以理论假设为指导的分类方法

以理论假设为指导的分类方法,主要是以某种关于儿童游戏发展理论假设为依据的游戏分类方法。其特点是理论性较强,易于对某种类型游戏的来龙去脉作出理论上的分析与说明。但是,这种分类方法所依据的原始观察资料一般比较薄弱,往往不能清楚地说明各种类型的游戏所可能包含的实际行为。

如皮亚杰以其认知发展理论，将儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏、规则游戏。

（二）以自然观察为指导的分类方法

以自然观察为指导的分类方法，主要是着眼于客观地描述儿童生活中的各种各样的游戏，以儿童在自然条件下的实际游戏行为的大样本观察为依据，其特点是资料基础比较雄厚，但是，理论性比较薄弱。

以帕登为代表的游戏分类，将游戏分为偶然的为、旁观、独自游戏、平行游戏、联合游戏、合作游戏等。

二、儿童游戏的分类

（一）依据游戏社会性行为发展的分类

社会性发展是儿童心理发展的重要方面，美国心理学家帕登根据儿童（2~6岁）在游戏中的社会交往水平，将儿童游戏划分为六类行为。

1. 偶然的为

儿童无所事事，独自发呆，或玩弄衣服，东游西荡，偶尔会注意看看他人，或碰到什么东西会随手玩弄两下。

2. 旁观

儿童在近处观看同伴的活动，但不主动参与游戏。

3. 独自游戏

独自游戏是指儿童只会单独地玩。在学步期或其前后的婴儿期通常都以这种方式进行游戏。这个阶段的婴幼儿以自我为中心，不会察觉他人的存在，即使有其他儿童在附近，他们也都是独自地玩着自己的玩具，不理睬他人在玩什么。这种游戏在0~2岁中常见。

4. 平行游戏

平行游戏是指儿童看似在一块儿玩，但仍是单独做游戏，各自玩着自己的玩具，彼此没有交流（包括口头语言的沟通和身体语言的交流）。他们会察觉到其他儿童的存在，偶尔会望一下别的儿童，但接着又会把注意力集中到自己的游戏中。这种游戏在2~3岁时常见，是孩子初步学习社交的机会。

5. 联合游戏

联合游戏是指儿童和同伴一起玩游戏，谈论共同的活动，但是没有分工，也没有围绕具体目标的共同活动，个人根据自己的愿望进行游戏。这种游戏多见于3~4岁。

6. 合作游戏

合作游戏是指儿童在游戏中有共同的目的，有达到目的的方法，活动有组织、有分工，儿童能够按照自己的角色去完成任务，目标很明确。这时，他们开始感到游戏中必须有某些规则，使所有参与者都能够遵守。5岁或5岁以上的儿童已具有一定的语言表

达能力和参与社交的经验，他们经过互相讨论，确定出大家都乐于遵守的游戏规则，并在游戏中互相合作，努力达到游戏的目的。这个阶段的幼儿能较长时间地合作，游戏的内容比较多样化，游戏的主题也比较稳定。

上述的这些行为中，按游戏行为分类只有独自游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏是真正意义上的游戏活动。

（二）依据儿童游戏的认知能力分类

1. 练习性游戏

这种游戏又称为功能游戏、感觉运动游戏，开始于出生后的4~6个月，是延续至婴儿、托儿期的最初的游戏形式。这类游戏主要由简单的重复动作运动组成。例如，摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。这种游戏的动因在于感觉运动器官在运动过程中所获得的快感。

练习性游戏是指儿童为获得某种愉快体验而单纯重复某种活动或动作，其动力来源于孩子的感觉或运动器官在使用过程中所获得的快感。其形式以抓、摸、拿等动作为主，对儿童来说这是感知动作的训练。如儿童反复地摇铃铛；在屋子里来回地跑；将玩具汽车放在地上反复地滚动以及随意地将胶泥捏成各种各样的形状等。

研究指出，练习性游戏在儿童1~2.5岁时比较典型，他们将自己的身体作为游戏的中心，反复练习已会动作，从简单的、重复的练习中，尝试发现、探索新的动作，在反复的成功摆弄和练习中，获得愉快的体验。游戏的驱动力是“机能性的快乐”，“动”即快乐。练习性游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复地操作物体。此游戏占儿童自由活动的一半以上，随着年龄的增长，练习性游戏出现的频率随之降低，至6~7岁，只占全部游戏的1/6左右。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁儿童最典型的游戏形式。当儿童进入生命中的第二年，特别是1岁半左右，依靠象征来思维的能力开始展现，此时的儿童便开始能够进行最初的象征性游戏。象征性游戏从2岁开始，直到入小学，高峰期在3岁。

象征性游戏是指儿童游戏中以具体的事物来表现某种特殊意义的游戏，游戏中出现了象征物或替代物。

象征性游戏在幼儿期达到明显的高峰，在这一时期，儿童的象征性游戏表现为运用“替代物”，以假想的情景和行动方式将现实生活和自己的愿望反映出来。象征性游戏中“替代物”的变化，体现了儿童游戏中抽象性与概括性的发展，表现出以下一些特点。

最初，儿童使用与实物相似的替代物。游戏主要依赖于与实物在外形、功能上都十分相似的专用替代物，如玩具娃娃、玩具汽车等。

4~5岁时，儿童开始使用与实物相似程度较低的替代物。由于替代物与事物的相似性减少，通用性增大，因此常常可以一物多用，如用一根小棒分别代替筷子、注射器、体温计、梳子、铲子等。儿童的年龄越大，替代物的通用性也越大。

5~7岁时，儿童在游戏中开始表现脱离实物，完全凭借想象及语言，或以动作来替

代物品。如用接电话的动作代替“电话”，用开车的动作替代“汽车”，用抬的动作代替“担架”，用“呼——呼——”的声音代替刮风等。

3. 建构游戏

建构游戏是指儿童为了建成某些东西而进行的对物体的操作，是儿童利用建筑材料（积木、木块、沙子、小石子等），来进行建筑各种建筑物的游戏。

当练习性游戏开始衰退、象征性游戏开始减少时，综合了操作性和象征因素的建构游戏逐渐成为主要的游戏形式。儿童初期的建构游戏较多地反映具体的事物，如用积木搭建“房子”，用凳子拼成一辆“公共汽车”等；儿童晚期的建构游戏则更多地反映比较抽象的概念，如建造“公园”“博物馆”“医院”等。

4. 规则游戏

规则游戏是指儿童按照一定的规则且必须完全遵守的、带有竞赛性质的游戏，规则游戏常常表现于儿童 7~11 岁时期。

规则一般是由成人事先制定的，也可以是故事情节要求的，还可以是儿童自己规定的。它开始于成人为婴儿发起的嬉戏活动，以后在儿童自发的社会性游戏中出现了规则游戏的雏形。不同于象征性游戏中的规则，规则游戏中的规则对每个儿童的动作和语言要求都是规范而严格的，这种游戏体现了儿童游戏在认知发展上的新特征——规则性。



考点聚焦

2015 年幼儿保教知识与能力真题

幼儿以积木、沙、雪等材料为道具模仿周围现实生活的游戏是（ ）。

- A. 表演游戏 B. 结构游戏 C. 角色游戏 D. 音乐游戏

正确答案：B

解析：建构游戏也称结构游戏或建筑游戏，是儿童利用各种建筑和结构材料（积木、积塑、金属结构材料、沙、雪等），通过创作反映周围现实生活的游戏。

（三）依据儿童游戏的教育作用分类

按照《幼儿园教育指导纲要（试行）》规定，从游戏的教育作用出发，可将儿童游戏分为两大类：创造性游戏和规则性游戏。

1. 创造性游戏

创造性游戏是指儿童根据自己的意愿，创造性地反映现实生活的游戏，是儿童时期的典型的、特有的游戏活动方式。在这类游戏中，幼儿自由地确定主题和情节，选择不同的玩具和材料，发挥更大的创造性。幼儿园中，常见的创造性游戏有角色游戏、结构游戏和表演游戏。

（1）角色游戏，也称为象征性游戏，是儿童以模仿和想象，通过扮演角色，创造性

地反映现实生活的一种游戏，是儿童期典型的游戏。

(2) 结构游戏，也称建筑游戏、建构游戏。它是儿童利用各种建筑和结构材料（积木、积塑、金属结构材料、沙、雪等），通过手的创作来反映周围现实生活的游戏。

(3) 表演游戏，是儿童根据故事、童话的内容，运用语言、动作、表情来扮演作品中的角色，创造性地再现文学作品的一种游戏。

2. 规则性游戏

幼儿园中另一类游戏是规则性游戏，它是教师根据教育目标要求，利用游戏的形式，确定游戏内容和方法，制定游戏的规则，是一种具有教学性质的游戏。其目的在于发展儿童某一方面的知识、技能和能力，并完成一定的教育任务。规则性游戏一般包括四个部分，即游戏的目的、玩法、规则、结果。在幼儿园中，常见的规则性游戏有智力游戏、音乐游戏和体育游戏。

(1) 智力游戏是成人根据一定的智育任务设计的一种游戏，它以生动、有趣的游戏形式，使儿童在活泼、愉快的游戏活动中实现增进知识、发展智力的任务。如智力游戏《动物拼图》，可以巩固儿童对各种动物形体特征的辨认，可以训练儿童的注意力和思维能力。

(2) 音乐游戏是在音乐伴奏或歌曲伴唱下进行的 game 活动，以音乐与动作相配合，以动作表现音乐，以音乐衬托动作，使动作表现得优美、富有节奏感与表现力。如《洋娃娃与小熊》，儿童根据音乐扮演角色形象，用动作、表情来再现音乐。

(3) 体育游戏是以发展儿童走、跑、跳、钻、爬、攀登、投掷等基本动作为主的一种有规则的游戏。

这种分类方法主要是由于长期以来受苏联游戏理论的影响，建立在儿童长期教育实践和经验之上的一种习惯性模式，着眼于教育活动中游戏的形式、内容及其与发展功能的一致性，便于教师的识别和组织。

这种习惯性的分类方法，其依据有两个维度（两个层次）。

首先，根据功能游戏规则的内隐性或外显性，把游戏分为创造性和规则性游戏两大类。创造性游戏的规则是内隐的，规则对游戏活动的制约是内隐式的，儿童在游戏中自由度较大，自由创造的“余地”也很大。规则性游戏的规则是外显的，规则对游戏活动的制约是公开式的，儿童必须严格按游戏规则开展游戏活动，自由度较小，自由创造的“余地”也较小。但这并不排除创造性的存在，只是创造性的表现方式发生了变化。前者强调儿童游戏的自主性和创造性，鼓励自发的创造性游戏，而后者强调教师在游戏过程中的指导作用，主张在教师组织指导下，有目的、有步骤地开展游戏活动。

其次，根据游戏形式和内容的差异，两类游戏又分别可划分为上述三种。

以上两大类、六种游戏类型之间有着密切的内在逻辑关系。其一，各种游戏之间存在不同程度的重合现象或交叉关系，它们只是一种相对独立的游戏类型，并非严格意义上的并列关系。其二，这些游戏类型中，角色游戏具有很强的亲和力，几乎可以渗透在任何一种游戏中，构成一种辅合性游戏。其三，智力游戏具有较强的扩散性，几乎任何一种游戏都在不同程度上包括了智力的因素或成分。智力游戏作为一种相对独立的游戏

类型，更多是从教育活动的组织上考虑，把它作为教学活动的一种组织形式。因而，有人把它与教学游戏对应起来，智力游戏与教学游戏在很大程度上是重合的，从儿童角度来看是智力活动，从教师角度来看则是教学活动。

任务四 游戏的发展

游戏的发展与儿童身心发展是相辅相成的，一方面，儿童的发展要求游戏不断地深化；另一方面，游戏的深化又促进了儿童身心的发展。游戏的发展既表现为儿童参与游戏的心理因素（如认识社会性等）的发展和身体因素（如运动能力等）的发展，也可表现为游戏本身随儿童年龄增长在内容上的不断扩展和形式上的不断升级。游戏与儿童身心发展相辅相成、相互影响、相互制约。

一、以认识为主线的儿童游戏的发展

（一）学前儿童游戏的最初发展——感觉运动水平

感觉游戏：2~3个月开始，1岁前最多。

感觉游戏随适宜刺激的出现和消失而产生和停止，一般持续时间短。儿童从这种游戏中得到的快感是生理性的，是感觉器官对适宜刺激的机能性需要得到满足的结果。

婴儿的感觉运动游戏在感、知觉器官和运动系统的发展、成熟过程中不断发展，同时也不断地促进感知器官和运动机能的成熟和完善，促进以感觉、知觉和实际动作为基础的感知行动性思维即婴儿认识的发展，继而促进身心的整体发展。

（二）学前儿童游戏的典型发展——象征性水平

到2岁以后游戏开始达到一个新的发展阶段，象征性游戏以及结构游戏成为幼儿游戏的主要形式，也就是进入学前儿童游戏的象征性阶段，象征性游戏是幼儿时期典型的游戏形式。2~4岁左右是象征性游戏的多发期，即发展高峰期。

1. 象征性游戏的发展

情景转变，以物代物，以人代人是象征性游戏的基本构成要素。

情景转变是使行为脱离它原有的真实生活情景即动作脱离真实背景。如把眼前的情景假想为邮局、医院、汽车、商店、战场等。

一般来讲，情景转变可作为象征性游戏发生的标志，实际上情景转变也是以物代物、以人代人得以进行的前提，1~1.5岁的婴儿最早出现。在幼儿期，随着动作和语言能力以及形象思维能力和社交能力的发展，象征性游戏逐渐丰富起来，情景转变的发生更加频繁，时间的持续更长，从家庭延伸到社会。

以物代物是用一种东西代替另一种不在眼前的事物，并且能够用被代替物的名称命名当前的物体。1.5~2岁婴儿开始出现以动作为中心的似是而非的以物代物阶段。2~3岁真正的以物代物开始出现。3~4岁以后以物代物水平越来越高，一种材料可代替的东



以认识为主线的
儿童游戏的发展

西越来越多。

以人代人是指儿童在游戏中通过自己的形体动作、表情言语等来模仿或假装成他人或某一非属自己真实身份的角色行为及其特征，即角色扮演。角色扮演的心理结构较复杂，它主要包括角色行为、扮演意识、角色认识等。从角色扮演的发生、发展过程来看，它是遵循着角色行为—角色意识—角色认识的途径发展的。但到幼儿中期以后，行为与意识的关系发生了逆转，能够根据角色去选择玩具材料，围绕角色组织动作，实现一系列的角色行为和角色关系。

象征性游戏在4岁后呈衰减趋势，这表明孩子越使自己适应自然和社会世界，就越少迷恋于象征的歪曲和转换，因为儿童逐渐使自我服从于现实，而不是使外部世界服从于自我。

2. 结构游戏的发展

结构游戏是我国幼儿园最常见的一种形式。这种游戏约占3~5岁儿童全部活动的40%，4~6岁儿童的51%。

3岁左右的儿童往往是同积木嬉戏，这个年龄儿童的结构游戏，其乐趣更多的在于对材料的动作过程，这是感觉运动性的延伸。其建构的目的不明确，随时会改变主意。在4~5岁的儿童身上，开始出现模拟物体的努力，目的性也越来越明确。5~6岁的幼儿逐渐能选择恰当的建构材料，建构形式逼真的物体，而且表现出较高的创造性。儿童后期，可以联合起来开展游戏。

象征性游戏与结构游戏在实际学前儿童个体身心发展的过程中，既交叉又融合，游戏发展由感觉运动水平向象征性水平的转化和升华，使象征性游戏成为在儿童阶段游戏的典型特征。

（三）学前儿童末期的游戏新发展——规则性水平

规则性游戏反映了儿童在幼儿末期开始摆脱自我化的象征，而趋于顺从现实原则、服从客观规律的认识发展特点。在规则性游戏中，儿童参与游戏时比以往更加关注行为的结果。

规则性游戏的大量出现发生在学前末期，当然，带有感知运动特点的简单的规则性游戏在幼儿初期就出现了，如捉迷藏、丢手绢、老鹰捉小鸡等。儿童在规则性游戏的发展中对规则理解的认知水平和规则遵守的行为水平随儿童年龄的增长表现出由低到高的增长趋势。

二、以社会性为主线的儿童游戏的发展

以社会性行为表现的不同而进行的儿童游戏的分类即游戏的社会性分类，呈现了以社会性为主线的游戏发展的不同阶段或水平。

（一）独自游戏阶段

学步期前后的儿童通常是以这种方式进行游戏。该阶段儿童的游戏还没有表现出明显的社会性特征。婴幼儿以自我为中心，不太会察觉别人的存在。

（二）平行游戏阶段

3岁左右的儿童会在一起玩，各玩各的，彼此之间没有交流，他们会察觉到其他儿童的存在，儿童之间会相互模仿，形成了初步的玩伴关系。

（三）联合游戏阶段

4岁以后，儿童会留心别人的游戏，会互借玩具，有时会加入对方的游戏中，并且相互交谈，但没有建立大家一致的共同目标，没有真正的组织者或领导者。

儿童在联合游戏中开始表现出明显的社交行为，但每个儿童在游戏中仍以自己的兴趣为中心。

（四）合作游戏阶段

5岁以后开始出现较多的合作游戏，合作游戏是社会性程度最高的游戏。

5岁以后的儿童已有较丰富的社会交往经验、较好的语言表达能力，他们可以一起商讨，确定游戏的主题、角色的分配、材料的选择等，有了集体活动的共同目标。

知识链接

福禄贝尔简介

福禄贝尔(F.W.A.Froebel, 1782—1852)，德国幼儿教育家。1805年开始在一所裴斯泰洛齐主义的学校任教，1817年在卡伊尔霍创办小学，力图实现裴斯泰洛齐的教育原则。1837年在勃兰根堡开办学前教育机构，1840年正式命名为“幼儿园”。福禄贝尔把自己的毕生精力献给了幼儿教育事业，建立了较完整的幼儿园教育体系。

福禄贝尔的幼儿教育思想及实践主要包括以下几个方面。

(1) 创建了世界上第一所幼儿园。受夸美纽斯和裴斯泰洛齐的影响，福禄贝尔认为家庭和母亲在早期教育中占有重要地位，但又指出，许多母亲没有充足的时间教育自己的子女，而且也没有受过相当的教育训练，不能胜任对其子女的教育之职，因此，有必要建立公共的幼儿教育机构来弥补家庭教育的缺陷。在此思想的影响下，福禄贝尔于1837年创建了世界上第一所幼儿园。福禄贝尔指出，他创建的幼儿园与以前已存在的幼儿学校一类的幼儿教育机构是不同的，“它并不是一所学校，在其中的儿童不是受教育者，而是发展者”。他把自己的学校称为“幼儿的花园”(幼儿园)，他把幼儿放在生长发芽的种子的地位上，把教师放在细心的、有知识的园丁的地位上。

(2) 明确提出了幼儿园的任务。福禄贝尔指出，幼儿园的任务是：通过直观的方法来培养学前儿童；使他们参加各种必要的活动，发展他们的体格，锻炼他们的外部感官，使他们正确地认识人和自然以及增长知识；使儿童在游戏、娱乐和天真活泼的活动中作好升入小学的准备。



(3) 创制了“恩物”。为了更好地引导幼儿认识自然、扩大知识和发展能力,福禄贝尔在幼儿园教育实践中创制了一套供他们使用的活动玩具,并称为“恩物”。福禄贝尔创制的这套“恩物”的基本形状是圆球、立方体和圆柱体。该套“恩物”仿照大自然事物的性质、形状和法则,体现了从简单到复杂、从统一到多样的原则,客观上有助于扩大幼儿的知识,发展他们的创造力和想象力。“恩物”作为幼儿认识万物的初步手段,适合幼儿教育的要求,与幼儿天性的发展相适应,从而在欧洲乃至世界各国广泛流行。

(4) 强调游戏在幼儿园教育中的地位和作用。福禄贝尔认为,游戏是儿童内部需要和冲动的表现,游戏作为儿童最独特的自发活动,成为幼儿教育过程的基础。在福禄贝尔看来,一个游戏着的儿童、一个全神贯注地沉醉于游戏中的儿童,正是幼儿期儿童生活最美好的表现。从某种意义上说,幼儿园应当是幼儿游戏的乐园。在《人的教育》一书中,福禄贝尔恳切地呼吁:“母亲啊,鼓励和支持儿童的游戏!父亲啊,保护和指导儿童的游戏!”但是,福禄贝尔指出游戏应当适合于儿童的体力和智力,并使他们认识周围的自然界和社会生活。

(5) 强调作业的重要性。他提出,作业活动是幼儿的体力、智力和道德和谐发展的一个主要方面。通过作业活动,可以对幼儿进行初步的教育。他制订了一套详细的幼儿园作业大纲,要求幼儿的作业活动严格遵循从简单到复杂的原则。他指出,在作业活动中,教师应当对幼儿及时地进行指导和帮助,培养幼儿集中注意力和认真制作的习惯,以促使幼儿表现和创造能力的发展。

作为“幼儿教育之父”的福禄贝尔是近代幼儿教育理论的奠基人,其幼儿教育理论和实践对世界各国幼儿园的发展以及幼儿教育理论体系的形成和发展产生了广泛的影响。他逝世后,在他的墓碑上刻有他生前最喜爱的一句话:“来吧,为我们的儿童生活!”这是他个人生活的写照,更是他向世界发出的召唤。

(摘自中国幼儿教育网)

拓展阅读

传统游戏——放风筝

风筝,亦称风琴、纸鸢、鸢子、纸鳶。

相传春秋时公输班作木鸢以观宋城。据传五代汉李邕,于营中作纸鸢,引线乘风而戏,后于鸢首以竹为筒,使风竹中如箏鸣,故称“风筝”。唐代起风筝成为一种娱乐工具,但只限于皇宫和贵族府第。北宋后流传于民间。

明清时,风筝的制作更加精巧。曹雪芹专著《南鹞北鸢考工记》中,记载了几十种制作风筝的扎、糊、绘、放的工艺。一般制法:先用细竹片扎成骨架,模拟蝴蝶、蜈蚣、凤凰等禽、鸟、鱼、虫形状,糊上皮纸或薄绢,在上面绘上图案。玩时

用麻线牵引，利用风力，放上天空。牵引线上可悬挂有滑轮的小灯，随风飘荡，星夜望去，似一串星星，在风筝上安上琴弦，嗡嗡作响风如箏鸣，称鸪琴。风筝是小孩喜爱的玩物，每到春暖花开时孩童成群结队争放风筝，并流传至今。

杭州人称风筝为“纸鸢”“鸪儿”。南宋时风筝制作工艺有了很大发展，放风筝在杭州成为盛行的娱乐游戏。当时已有放风筝比赛活动，比赛常在春游时进行，地点在西湖断桥一带。比赛方法据《武林旧事》卷三“西湖游幸”载：“竞纵纸鸢，以相勾引，相牵剪裁，以绝线者为负”，即两根风筝线绞在一起，以先绞断者为输。



放风筝也是清明节人们最喜爱的活动之一。古人相信若某人生病，可将其病况写或画于扎制的风筝上，用线系着风筝在空中放飞，让它飞至高空就拉线剪断，疾病灾难便会随着风筝一起飞走。后来，风筝亦逐渐发展成广为流行的郊游娱乐活动。



清人潘荣陛所著《帝京岁时纪胜》记载：“清明扫墓，倾城男女，纷出四郊，提酌挈盒，轮毂相望。各携纸鸢线轴，祭扫毕，即于坟前施放较胜。”古人还认为清明的风很适合放风筝。《清嘉录》中说：“春之风自下而上，纸鸢因之而起，故有‘清明放断鸪’之谚。”



案例评析

儿童游戏时，幼儿的认识、记忆、思维、有意注意等状态都较其他的时候好，这是因为在松弛、欢快的游戏情境下，更容易激发幼儿的主动性、想象力和创造欲；能在自己的世界——游戏中得到满足，在没有任何强制关系的背景中，实现自己的愿望，从而达到情感和智慧上的平衡。



思考与练习

一、填空题

1. 游戏具有()、()、()、()的特点。
2. 依据游戏社会性行为发展的水平可将游戏分为()、()、()、()、()、()。
3. 依据儿童游戏的教育作用分类，其中创造性游戏包括：()、()、()；规则性游戏包括()、()、()。
4. 构成象征游戏的基本三要素是()、()、()。
5. 德国幼儿教育家()，1837年在()开办学前教育机构，1840年正式命名为“幼儿园”，后人称其为“幼儿园之父”。

二、简答题

1. 什么是儿童游戏？
2. 幼儿游戏有哪些特点？
3. 幼儿游戏如何分类？

三、材料分析题

材料：李老师发现大班“理发店”的顾客很少。“顾客”对理发店不感兴趣。于是李老师带幼儿到理发店参观，观看理发店的设施，鼓励幼儿向理发师咨询问题。李老师记录下幼儿的问题，还拍下照片。幼儿在理发店看到顾客躺着洗头，梳理发型。回到幼儿园，李老师组织幼儿讨论“如何开好理发店”，并把照片展示给孩子回顾，有的幼儿反映没有躺椅，有的反映没有发型梳，李老师则启发幼儿自己用积木做躺椅，自己画发型。之后，“理发店”生意又红火起来。

问题：请分析材料中教师采用了哪些策略来支持幼儿的游戏活动。