

学前教育专业创新型精品教材

幼儿
游戏
与
指导

主
编
石
丽
君
刘
文



幼儿游戏与指导

主 编 石丽君 刘 文



中国教育出版传媒集团



语文出版社



中国
教育
出版
传媒
集团



语
文
出
版
社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏与指导 / 石丽君, 刘文主编. -- 北京:
语文出版社, 2025. 8. -- ISBN 978-7-5187-2377-5
I. G613.7

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2025EE9866 号

责任编辑 孙博雅
装帧设计 江林春
出版  语文出版社
地址 北京市东城区朝阳门内南小街51号
电子信箱 ywbsywp@163.com
印刷装订 定州启航印刷有限公司
发行 语文出版社 新华书店经销
规格 787 mm × 1092 mm
开本 1 / 16
印张 15
字数 337千字
版次 2025 年 8 月第 1 版
印次 2025 年 8 月第 1 次印刷
定价 45.00 元

 010-65253954(咨询) 010-65240052(购书) 010-65250075(印装质量)

上篇 理论概述篇

单元一 学前儿童游戏导论	1
任务一 学前儿童游戏概述	2
任务二 游戏的本质	10
单元二 学前儿童游戏的价值	19
任务一 游戏与学前儿童发展	21
任务二 游戏与幼儿园教育	36

下篇 实践指导篇

单元三 幼儿园游戏环境与材料	44
任务一 幼儿园游戏环境概述	45
任务二 幼儿园游戏环境的创设	50
任务三 幼儿园游戏材料的配置、选择和投放	69
任务四 自制游戏材料的选择	78
单元四 游戏活动指导的基本策略	87
任务一 教师在儿童游戏中的角色	88
任务二 游戏指导的基本策略	92
单元五 创造性游戏的设计与指导	101
任务一 角色游戏	103
任务二 结构游戏	114
任务三 表演游戏	131

单元六 规则游戏设计与指导..... 143

- 任务一 幼儿园规则游戏概述 145
- 任务二 幼儿园规则游戏的设计要素 149
- 任务三 幼儿园规则游戏的分类创编 155
- 任务四 幼儿园规则游戏组织过程中的指导 159
- 任务五 各类规则游戏的具体指导原则、方法与应用 167

单元七 幼儿游戏观察与评价..... 175

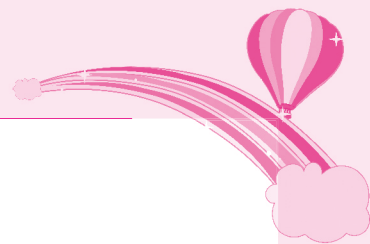
- 任务一 幼儿游戏观察的意义和原则 177
- 任务二 幼儿游戏观察的内容和重点 180
- 任务三 幼儿游戏的观察、记录与分析 184
- 任务四 幼儿游戏的评价 191
- 附 录 几种有价值的游戏评价量表 201

单元八 游戏治疗..... 214

- 任务一 幼儿游戏治疗概述 216
- 任务二 游戏治疗成果在幼儿园教育中的应用 222

参考文献..... 231

单元一 学前儿童游戏导论



学习目标

※ 知识目标

1. 了解学前儿童游戏的基本概念和基本特征。
2. 熟悉学前儿童游戏的分类。
3. 理解不同的游戏理论。

※ 技能目标

1. 会依据不同的标准对学前儿童游戏进行分类。
2. 具有分析评价不同游戏理论的能力。

※ 素质目标

1. 形成正确的儿童游戏观，促进幼儿的全面发展。
2. 能够应用游戏理论指导学前教育实践。

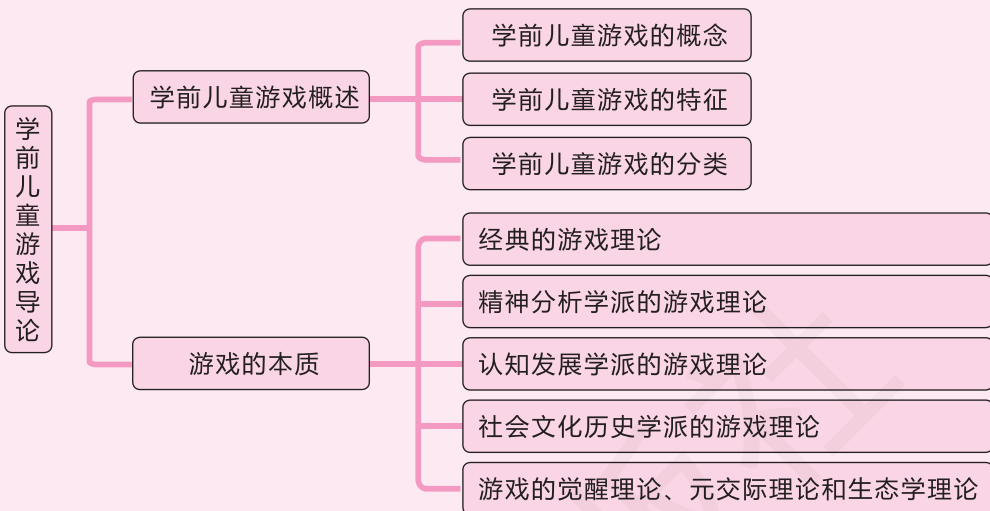
学习重点与难点

学习重点：儿童游戏的概念与特征、儿童游戏的常见类别、儿童游戏的影响因素。

学习难点：儿童游戏的概念、儿童游戏的本质。



思维导图



任务一 学前儿童游戏概述

导入案例

案例描述

镜头一：豪豪、轩轩正和几个小朋友一起玩老鹰捉小鸡的游戏。豪豪扮演“老鹰”，轩轩扮演“鸡妈妈”，其他的小朋友依次牵着前一个小朋友的衣服排成一队跟在“鸡妈妈”轩轩的后面扮演“小鸡”。“老鹰”豪豪凶猛地扑向“小鸡”，轩轩就带领自己的“小鸡”尽量躲闪，避免被“老鹰”捉到。





就这样，小朋友不断地奔跑、躲闪，神情时而紧张害怕、时而愉悦兴奋……

镜头二：乐乐正和几个小朋友一起玩娃娃家。乐乐扮演妈妈，她正在专心地给宝宝做饭。只见她有模有样地学着妈妈的样子切菜、炒菜，一会儿饭菜做好了，乐乐又认真地给宝宝喂饭。这时，她摸了摸宝宝的额头，发现很烫——宝宝发烧了！于是，她赶紧叫上扮演爸爸的华华，一起匆忙地朝医院方向走去……

镜头三：在一次幼儿园的科学活动中，李老师说：“小朋友们，我们来玩一个游戏好不好哇？”小朋友大声地回答：“好！”李老师说：“现在我们来玩一个雪花片的游戏，请每个小朋友拿6片雪花片，都拿好了吗？”“拿好了！”“好，现在请小朋友们将自己手中的6片雪花片分成两份，试试看有几种分法……”

问题

通过上述描述，你觉得什么是“真正”的儿童游戏？它有哪些特征？

问题分析

上述镜头一是对经典的儿童游戏老鹰捉小鸡的场景描述，从描述中我们知道儿童在游戏中是快乐的。镜头二是对幼儿玩娃娃家的场景描述，游戏中乐乐充满想象力，而且她在整个游戏过程中的行为动作都是模仿真实生活场景表现出来的。镜头三是目前幼儿园常见的场景描述，很多教师以游戏的名义给幼儿传授知识，往往使游戏失去了原有的趣味性和自主性。从以上分析可知，真正的游戏必须充分尊重幼儿的自主权利，它是幼儿主动自愿的活动，而且是充满想象的，与生活密不可分。

游戏在儿童生活中普遍存在，我们该如何界定游戏？儿童游戏具有哪些特点？我们常见的儿童游戏类型又有哪些呢？带着这些问题，让我们一起进入本节内容的学习。

一、学前儿童游戏的概念

“游戏”是我们日常生活中使用频率极高的一个词语，它是一种广泛存在的社会现象。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。而在英文中，与游戏相对应的词有“play”和“game”，我们通常讨论的游戏与“play”更为接近，因为“game”主要是指有规则的游戏。但是，究竟什么是游戏，应该如何界定它，迄今为止学术界没有统一的结论，可谓仁者见仁，智者见智。

北京师范大学教授刘焱认为，真正的游戏应是可以观察的，可以从表情（正向、积极的表情）和动作（具有探索性、象征性、嬉戏性、非常规性、重复性和个人随意



学前儿童游戏的特点

性的特点)进行观察。真正的游戏是可以体验的,这种体验是主动性体验,它包括行动的自主自由感体验,对活动内容和方式的兴趣感体验,对当前事物、情景、材料与任务的支配感、胜任感体验。所以,只有游戏形式的活动不一定是真正的游戏。

本书将游戏定义为:游戏是幼儿的学习和生活,是他们的基本活动,是遵循一定规则的、愉悦的、自主的社会性活动。

德育课堂

具备科学的儿童游戏理念,关爱儿童全面发展。

二、学前儿童游戏的特征

学前儿童游戏的特征是游戏本质属性的反映,学习、了解儿童游戏的特征能帮助我们进一步理解游戏。结合学前儿童游戏已有的相关理论研究和实践经验,我们可以把游戏的特征总结为以下五个方面。

(一) 游戏是快乐的,具有愉悦性

游戏是快乐的。游戏常伴有大笑、微笑和自我感觉良好的愉悦,因此常被人们认为是快乐的活动。在游戏中有许多不确定的因素,可以让儿童体验到意想不到的乐趣。儿童是游戏的主人,他们根据自己的意愿来进行游戏,在游戏中会因为需要得到满足而获得快乐,同时可以体验到主宰、控制游戏的快感。游戏不同于工作和学习,儿童在游戏中会因为没有心理负担而更加轻松快乐。游戏中儿童可以体验到身体活动的快感、与人交往的快乐和成就感。因此,学前儿童在游戏中是快乐的,具有愉悦的情绪体验。

(二) 游戏是自愿、自主的,具有主动性

真正的游戏是由儿童的内部动机激发的。自愿、自主是游戏的基本属性,也是儿童评判一个活动是不是游戏的重要依据。埃里克森指出:“自由在何处止步或被限定,游戏便在哪里终结。”只有让儿童拥有自由选择的权利和可能,由儿童自己决定游戏的进程和节奏,才能保证游戏的本质,而且只有将这一游戏的本质贯穿于儿童游戏的始终,才能有真正的儿童游戏,才能最大限度地调动儿童的潜力,激发儿童最大的生命活力。反之,如果让教师来主宰、控制儿童游戏,让儿童来完成教师的意愿,服从教师的安排,受制于教师的固有模式,即使儿童处在充满趣味的游戏中,我们也认为儿童只是在与教师机械地互动,他们缺乏思想的自由和创造的乐趣,丧失了游戏的自主性。可以说,自主性是游戏最本质的属性。



考点提示

论述题

李老师设计了一个“三只蝴蝶”的游戏活动，她选了三位幼儿扮演蝴蝶，又选了若干幼儿扮演花朵。结果，幼儿兴趣不高，表现被动。还没等游戏结束，一个幼儿就问李老师：“老师，游戏完了吗？我们可以自己玩了吧？”

对于这种现象，请从幼儿游戏特征和游戏指导的角度进行论述。

【参考答案】

从幼儿游戏特征的角度分析，幼儿游戏应该具备以下四个特征。

- (1) 游戏是儿童主动的、自愿的活动。
- (2) 游戏是在假想的情境中反映周围的生活。
- (3) 游戏没有社会的实用价值，不直接创造财富，没有强制性的社会义务。
- (4) 游戏伴随着愉悦的情绪。

从教师对游戏指导的角度分析：

李老师在游戏中是导演者的角色，以导演角色介入游戏，告诉幼儿在游戏中应该做什么，不应该做什么，完全控制了幼儿游戏。这很可能影响幼儿游戏的效果，变成“游戏幼儿”而不是“幼儿游戏”。



典型案例

案例描述

在一次幼儿园活动中，教师为了帮助幼儿积极探索有效的合作运球方法，体验同伴合作的快乐，特意设计游戏活动让幼儿学习小动物螃蟹走路，要求每两个幼儿为一组，尝试用胸、背、胯、胳膊等部位夹球学螃蟹走路。教师按照提前设计好的游戏流程顺利展开活动。游戏活动结束后，有些幼儿感叹道：“终于结束了！我们可以去玩喽！”

问题

为什么教师精心设计的游戏活动会使幼儿发出如此感叹呢？这个案例反映了游戏的什么特征？

问题分析

案例中描述的游戏活动是教师为了实现教学目标而精心设计的，没有充分体现幼儿的自主性。因为自主性是游戏本质属性的表现，所以从严格意义上说，上述案例中教师设计的游戏活动并不是真正意义上的游戏。

（三）游戏是充满幻想的，具有虚构性

“过家家”被认为是儿童游戏的典型代表。“你是男孩子你演爸爸，我是女孩子我演妈妈，我们来给宝宝做饭吧……”这些可能是儿童游戏中常见的语言。在游戏过程中，儿童需要对人物角色、行为动作、场景、材料等进行假想。在游戏中，儿童会模仿妈妈细心地照顾宝宝、模仿医生给患者看病、模仿司机认真地转动方向盘开车；儿童会用椅子当马骑、用细棍当针给患者打针；儿童会想象这是家里、这是医院、这是电影院等。儿童通过这种“假装的”“假想的”行为动作或场景来表达自己对真实世界的认识。当然，儿童在游戏中并不是机械地模仿现实生活，而是加入了自己的想象，创造性地整合和表现周围生活。因此，想象在儿童游戏中扮演着重要角色。



拓展阅读

在儿童游戏中，想象起着至关重要的作用，如果没有想象的参与，游戏便无法开展。在游戏中，儿童使用布娃娃、玩具手枪、玩具汽车等游戏材料时，需要把这些玩具想象成真正的娃娃、手枪、汽车，并模仿成人对它们施加相应的行为，模仿妈妈给宝宝喂饭穿衣、解放军开枪射击、司机驾驶汽车等。在此过程中，儿童想象着自己变成真正的妈妈、解放军、司机。有的玩具材料只是纯粹的替代物，儿童会把这些替代物想象成他所要替代的东西。例如，他们把一根棍子想象成一匹骏马、把一把小椅子想象成一艘轮船，而且，儿童可以依靠想象不断地变换人物的角色，不断变换游戏的情节。

（四）游戏与生活密不可分，具有生活性

儿童游戏既来源于儿童生活，又融入儿童的生活之中。儿童经常玩的“过家家”“医院”“公共汽车”等游戏主题都来源于生活，儿童在游戏中照顾宝宝、去医院看病、上下公共汽车等都是模仿现实生活的行为。随着儿童社会经验的增长，其游戏的内容、情节、角色等会不断丰富。可以说，没有社会经验的增长，就没有儿童游戏的发展。

（五）游戏是有“规则”的，具有有序性

儿童游戏是主动、自愿和自由的，但这并不意味着儿童在游戏中可以毫无约束和限制。我们观察儿童的游戏可以发现，尽管有时他们的游戏显得非常混乱，但事实上每一个游戏都隐含着一种秩序，每一个个体在游戏中都有一定的自我约束。也正是这种秩序和约束，才把儿童的游戏带入一种和谐、有序的状态。可以说，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，一旦规则被破坏或违背，就会影响游戏的有序开展。



典型案例

案例描述

“游戏必须遵守规则，不然就乱套了……娃娃家也有规则，一家最多有三个人，三个人不能同时出去，不然谁带宝宝啊？玩之前要说好规则，比如一个人负责看着宝宝，一个人负责去取钱，一个人买水果、买鞋子……像我们小吃店，由于有很多小朋友，因此不能没有秩序，不能太吵，买的时候必须排队……还有收银，不能从收银机里随便拿钱……还有一个是必须看菜单，给钱才能买到。”

问题

以上案例表明幼儿游戏具有什么特征？

问题分析

从以上幼儿的语言描述我们可以看出，规则在幼儿游戏中无处不在。虽然对幼儿来说游戏是自由的，但这并不意味着游戏毫无规则可言。幼儿只有遵循一定的规则，才可能井然有序地开展游戏。

三、学前儿童游戏的分类

由于对游戏的认识角度不同，因此人们对其分类方法也不同。我们对游戏的考察可以从儿童身心发展（以认知发展和社会性发展为代表）这个纵向角度和游戏自身的表现形式这个横向角度来切入，并以此来对游戏进行分类。

（一）依据儿童认知发展水平分类

皮亚杰认为游戏是随认知发展而变化的，他根据儿童认知发展的阶段，将儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏四类（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	感知运动时期	感觉运动游戏
2 ~ 7 岁	前运算时期	象征性游戏（结构游戏）
7 ~ 11、12 岁	具体运算时期	规则游戏

（二）依据儿童的社会性行为发展分类

美国学者帕登认为儿童之间的社会性互动随年龄的增长而增加，他根据儿童在游戏中的社会交往水平，将游戏行为分为以下六类。

1. 偶然的行爲（或称无所事事）

儿童无所事事，他们不是在玩，而是在注视着身边发生的使自己感兴趣的事情，



2. 规则游戏

规则游戏的规则是外显的，规则对游戏活动的制约也是显而易见的。在游戏中，儿童必须严格按照游戏的规则来展开游戏活动，儿童的自由度小，自由创造的余地也较小。规则游戏又分为体育游戏、智力游戏和音乐游戏。

拓展阅读

自主性游戏

自主性游戏不是一种游戏的分类名称，而是伴随着幼儿园课程改革而涌现出来的。从20世纪90年代开始，儿童游戏越来越受到广大幼教工作者的重视，他们纷纷开展研究，探讨游戏的相关问题。针对幼儿园严重存在“导演式”（幼儿在游戏中只是被动的适应者）的教师主导游戏现象，北京、上海、广州、南京等地在研究的基础上先后提出了“自选游戏”“本体性游戏”“自由游戏”“自主性游戏”等概念，并逐步在幼教界扩大影响。纵观各地研究，虽然提法不同，但其宗旨都是一样的，即强调“自我”“本体”，幼儿是游戏的主人，幼儿对游戏活动能进行自主选择、支配，在游戏中充分享受游戏的趣味性、娱乐性、自主性。

自主性游戏是教师在了解儿童已有经验的基础上，引导儿童共同参与环境的创设，为儿童提供丰富的游戏环境及均等的游戏机会，让儿童按照自己的意愿自由选择游戏，以自己的方式进行游戏，在材料与伙伴的相互作用中，共同分享游戏带来的快乐并学习彼此的经验，促进儿童主动性、独立性、创造性的发展。

自主性游戏包括所有的游戏，它是针对幼儿园游戏缺乏自主性的现状提出的。曾经，有不少幼儿园教师误认为自主性游戏只在创造性游戏中特别是角色游戏中适用，而其他游戏的创设还是掌握在教师手里。其实，游戏对幼儿来说并无分类，我们不能让他们感觉到玩角色游戏就可以随心所欲，而其他游戏则是教师主导的游戏，这样势必会影响其教育作用的发挥。

自主性游戏并不是从游戏分类的角度提出来的，而是从游戏的性质这个角度提出来的。它不是把游戏简单地分为有无自主性，而是强调所有的游戏都应该有自主性，自主性游戏包含所有的游戏。开展自主性游戏就是让儿童拥有自由选择游戏的权利和可能，允许儿童在此时此刻选择自己想玩的游戏内容，而不是由教师安排或指定的内容。这就要求我们深入地了解儿童，最大限度地挖掘他们的认知和发展潜能，为儿童自主性的发挥创设条件和机会，从而达到促使儿童主动学习、主动内化、主动发展，成为学习的主人的目的。

自主性游戏虽然还不能作为一种游戏分类的形式，但它却是一种发展的趋势。将来，幼儿游戏真正实现自主了，自主性这个概念可能会自行消失。而且，将各

类游戏融合在一起，把一个完整的游戏世界还给儿童，必将成为一个发展趋势。

我们认为要真正使游戏成为幼儿自主的活动，关键在于为幼儿创设一个“可选择性的环境”，提供各种材料，如结构的、主题角色的、科学探索的、美术手工的、玩沙玩水的，提供一段较长时间的自由活动让幼儿自行选择，那样我们就可以看到不同年龄、不同性别、不同个性幼儿游戏类型的倾向性和游戏水平。这样既不偏废任何一种游戏，也能达到促进幼儿个性发展的目的，同时，材料运用的转换也有利于幼儿发展。

(邱学青)

任务二 游戏的本质

在本任务中，我们将通过相关理论来揭示游戏的本质。儿童游戏作为一种社会文化现象，具有同人类社会一样古老而悠久的历史。但是，真正将游戏作为理论研究的对象则始于19世纪中后期。当时，在达尔文进化论思想的影响下，人们开始关注游戏并试图从人类的本性或本能中去找寻某些因素来解释游戏为什么存在。后来，游戏的理论研究又不断受到心理学、文化学、人类学、逻辑学等相关学科的影响，人们观察问题的视角更加多样化，思考和说明问题的方法不同，也就出现了各种不同的游戏理论派别。



以认识为主线的儿童
游戏的发展

一、经典的游戏理论

经典的游戏理论即早期的、传统的游戏理论，它产生于19世纪下半叶至20世纪30年代儿童游戏研究的初兴阶段。由于这些理论在当时以至后来都有着广泛而深远的影响，故在理论界占据重要地位。

(一) “剩余精力”说(精力过剩论)

“剩余精力”说是最早出现的游戏理论之一，其主要代表人物是德国哲学家席勒和英国社会学家、心理学家斯宾塞，其主要观点是：游戏是由于机体内剩余的精力需要发泄而产生的。儿童在日常生活中消耗的精力较少，富余的精力较多，这些富余的精力必须被消耗掉，游戏便是儿童最好的宣泄剩余精力、保持健康的最佳途径。儿童的剩余精力愈多，开展的游戏就愈多。



（二）“松弛”说（娱乐论）

“松弛”说的代表人物是德国哲学家、心理学家拉扎鲁斯。与游戏的“剩余精力”说不同，游戏的“松弛”说认为人之所以游戏并不是因为精力的“剩余”，而是因为精力的“缺乏”或“不足”，游戏不是发泄剩余精力，而是使失去的精力重新恢复。人类在日常的脑力劳动和体力劳动中都会感到身心疲劳，这种疲劳需要一定的休息和睡眠才能消除，但是只有当人解除紧张状态时，才能得到充分的休息和睡眠。游戏可以缓解机体的紧张状态，达到放松自己、恢复精力的效果，所以人需要游戏。

儿童身心发展水平有限、生活经验缺乏，对复杂的外部世界难以适应，容易产生疲劳，所以需要游戏来使自己得到放松，从而恢复精力。

（三）种族复演说

种族复演说的代表人物是美国的心理学家霍尔，其主要观点是：游戏是远古时代人类祖先的生活特征在儿童身上的重演。不同年龄的儿童在游戏中重演祖先不同形式的本能活动，重演史前的人类祖先进化到现代人的各个发展阶段中的本能活动如下图所示。该理论认为人类的文化经验是可以遗传的，游戏中所有的态度和表现出来的动作都是遗传下来的。例如，儿童爬树、摇树就是重复类人猿在树上的活动，而玩采集、打猎、捕鱼、盖房子则是重复原始人的活动等。儿童就是要在游戏中根除“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，为当代复杂的活动做准备。



人类进化示意图

（四）生活预备说（练习论）

生活预备说的主要代表人物是德国心理学家、生物学家格罗斯，其主要观点是：游戏是对未来生活的一种无意识的准备，是对与生俱来的不完善、不成熟的本能行为的练习。人类和动物都有一些天生的本能，但是仅靠本能不能适应未来复杂的生活，要有一个生活准备阶段，需要在天赋能力的基础上进行练习，培养自己适应生存竞争所必需的能力。游戏是为以后成人生活提供早期训练，是练习本能的途径和手段。儿童在游戏中模仿、锻炼成年生活所必须具备的能力，游戏的内容主要取决于未来的、成熟后的成年人生活的内容。例如，女孩玩娃娃是为将来做妻子、做母亲后养育子女而做准备，男孩玩追逐、射箭是为成年后进行狩猎活动做准备。因此，游戏是人类和动物对未来生活的一种无意识的准备，是一种升华本能、适应社会生活的手段。

表 1-2 儿童心理发展阶段理论与游戏（节选 6 岁前阶段）

年龄	弗洛伊德的阶段	埃里克森的心理阶段	阶段特征	游戏形式
0 ~ 1.5 岁	口唇期	信任感 对不信 任感	婴儿从最基本的生理需要的满足中，体验安全，对周围环境产生基本信任感。反之，婴儿经常处于饥饿、被忽视等不愉快的感觉中，不信任感就会增长	亲子游戏 (在游戏中传递亲情与爱，使婴儿体验人生最初的社会性情感。这样的亲子游戏可以促进良好的亲子关系的形成和信任感的产生)
1.5 ~ 3 岁	肛门期	自主感 对自我 怀疑感	掌握对排泄器官肌肉的控制，尝试独立做事，认识到自己的意志，产生一种自主感，如总强调儿童的失败，他将形成羞耻与怀疑的态度	练习性游戏 (游戏开始在儿童生活中占据主要地位，它可以为儿童提供一个安全的环境，在自己制定的内心法则的范围内发展自主性，克服羞怯和疑虑)
3 ~ 6 岁	阴茎期	主动感对 内疚感	恋父或恋母情结在现实中无法满足，产生内疚。经常尝试新事物，儿童可以形成自己的想法或发挥主动性来解决问题和达到目标，如受到阻止，他们可能感到内疚并减少此类尝试	角色扮演游戏 (儿童可以通过游戏中角色的扮演，表现内容冲突和焦虑，使情结危机得到缓和，使前一阶段发展遗留的问题得到解决)
.....				

埃里克森的研究还发现，儿童的游戏有着明显的性别差异。例如，在游戏材料的使用上，男孩子喜欢用积木建构楼房、塔等，女孩子则不用或很少用积木，只是用家具等来布置室内情景；从游戏内容上看，女孩游戏的内容反映的是家庭生活内部的情况，如做饭、给娃娃穿衣等；男孩游戏则主要是户外活动、建构和旅行等内容。

（三）佩勒的角色扮演理论

儿童在游戏中所扮演的角色，一直是精神分析学派感兴趣的问题。他们认为，儿童在游戏中模仿谁、扮演什么角色、模仿什么事件是有较强选择性的，如果没有情感内驱力，也就没有模仿。角色和情景的选择是建立在由游戏主题引起的特殊的动力和动机的基础上的。

佩勒认为儿童对角色的选择完全出于内部动机，即游戏背后隐藏着深刻的情绪情感原因。他通过观察发现，儿童扮演的角色一般有以下三类。

第一类：儿童喜欢模仿他们热爱、尊敬、钦佩的人，尤其是成人，以使自己“和成人一样”的愿望得到满足。例如，儿童在游戏中喜欢扮演父母、警察、教师等。

第二类：儿童喜欢扮演引起他们恐惧的那些人或事物，以帮助他们控制焦虑和创伤，征服恐惧，如医生、坏蛋、大老虎等。

第三类：儿童喜欢扮演“低于他们身份”的角色，如小婴儿、动物、小丑等。

（四）蒙尼格的宣泄理论

如果说埃里克森是从积极的方面发展弗洛伊德关于“掌握”的思想，那么蒙尼格



觉醒理论有两个最基本的观点：①环境刺激是觉醒的重要源泉；②机体具有维持体内平衡状态的自动调节机制。

游戏的觉醒理论对学前教育的理论和实践工作具有重要作用。首先，这一理论将研究延伸到游戏的生理机制这样一个更为微观的领域。其次，它提出环境与人的交互作用原理，启发我们重视幼儿园环境的创设与组织。最后，它对做好新生入园的适应工作具有指导意义。

（二）游戏的元交际理论

游戏的元交际理论是贝特森通过对人类学、逻辑学、数学的理论研究而提出来的，他试图揭示游戏的意识与信息交流过程的实质。所谓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于对方真正的交际意图或所传递的信号的认识和理解。

人类的交际不仅有意义明确的言语交际，而且有意义含蓄的交际。这种意义含蓄的交际就是元交际。元交际理论认为儿童游戏是通过表情、动作传递着一种隐含的信息，即“这是玩啊”。例如，当一个孩子笑嘻嘻地将水洒向另一个孩子时，他脸上的表情已向对方发出“这是玩的，不是真的”的信号，对方很快理解这一信息，两人便玩起打水仗的游戏来。如果那个孩子不能理解这一信息，那么误会就会产生。由此可见，元交际的顺利与否依赖于交际双方对于隐含意义的敏感性，而这种敏感性又取决于交际双方熟悉的程度和知识背景的相当程度。所以，游戏是信息的交流和操作的过程，元交际是它的特征。

（三）游戏的生态学理论

以布朗芬·布伦纳为代表的人类发展生态学认为，主动成长的个人与其生活于此的直接环境中的各种变化着的因素之间是相互交织在一起的。环境是一个复杂的系统，可以分为微观系统、中间系统和外系统三个层次。游戏的生态学理论重点研究游戏设施如何影响儿童的行为，认为游戏材料、活动类型都会影响儿童注意的广度、相互交往及谈话的数量和形式。

职业技能

1. 下列选项属于弗洛伊德有关游戏理论观点的是（ ）。

- A. 游戏的发泄说
- B. 游戏的补偿说
- C. 游戏能控制创伤性事件
- D. 种族复演说

【答案】ABC

2. 下列选项属于游戏觉醒理论的主要代表人物的是（ ）。

- A. 列昂节夫
- B. 伯莱茵
- C. 艾利斯
- D. 赫特

【答案】BCD

德育课堂

幼儿园中游戏精神的实践

在幼儿园中，经常可见这样的现象：幼儿在吃饭的时候会玩餐具、玩米粒，在洗手时会玩水、玩泡泡，睡觉时会玩枕头、玩被子等。幼儿在可以自由支配的时间里，大多时间都在玩游戏。真正实现幼儿园以游戏为基本活动，在幼儿园中实践游戏精神，不只要做好单独孤立的某件事或某几件事，还要进行系统性的变革：尊重幼儿的主体地位，用活泼、自由的心态代替粗暴、机械的管教等。

思考与练习

一、名词解释

1. 游戏
2. 规则游戏
3. 创造性游戏

二、简答题

1. 如何理解“游戏”这一概念？
2. 儿童游戏有什么特征？
3. 请说出儿童游戏的常见类别。

三、实践题

1. 小组合作讨论：对儿童个体而言，游戏与发展孰先孰后？游戏对学习具有促进作用还是阻碍作用？
2. 选择你周围的两所幼儿园，调查分析其游戏活动的开展情况。结合实践讨论分析如何才能在幼儿园做到“以游戏为基本活动”。