



学前教育专业创新型精品教材

学前儿童游戏活动与指导

主 编 莫 群 周 青 云

学前儿童 游戏活动与指导

主 编 莫 群 周 青 云

XUEQIAN ERTONG
YOUXI HUODONG YU ZHIDAO



扫描二维码
共享立体资源



中南大学出版社
www.csupress.com.cn



中南大学出版社
www.csupress.com.cn

目录

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 | 17

- 任务一 游戏与学前儿童发展 | 18
- 任务二 游戏与幼儿园教育 | 37

下篇 实践指导篇

单元三 幼儿园游戏环境与材料 | 45

- 任务一 幼儿园游戏环境概述 | 46
- 任务二 幼儿园游戏环境的创设 | 52
- 任务三 幼儿园游戏材料的配置、选择和投放 | 70
- 任务四 自制游戏材料的选择 | 82

单元四 游戏活动指导的基本策略 | 98

- 任务一 教师在儿童游戏中的角色 | 99
- 任务二 游戏指导的基本策略 | 101

单元五 创造性游戏的设计与指导 | 110

- 任务一 角色游戏 | 112
- 任务二 结构游戏 | 125
- 任务三 表演游戏 | 142

单元六 规则游戏设计与指导 | 155

- 任务一 幼儿园规则游戏概述 | 156
- 任务二 幼儿园规则游戏的设计要素 | 159
- 任务三 幼儿园规则游戏的分类创编 | 165
- 任务四 幼儿园规则游戏组织过程中的指导 | 170
- 任务五 各类规则游戏的具体指导原则、方法与应用 | 177

单元七 幼儿游戏观察与评价 | 187

- 任务一 幼儿游戏观察的意义和原则 | 189
- 任务二 幼儿游戏观察的内容和重点 | 191
- 任务三 幼儿游戏的观察、记录与分析 | 193
- 任务四 幼儿游戏的评价 | 201
- 附录 几种有价值的游戏评价量表 | 210

单元八 游戏治疗 | 217

- 任务一 幼儿游戏治疗概述 | 219
- 任务二 游戏治疗成果在幼儿园教育中的应用 | 224

参考文献 | 233

· 上篇 理论概述篇 ·

单元一 学前儿童游戏导论

【学习目标】 ▼

1. 知道儿童游戏的概念和基本特征，会依据不同的标准对儿童游戏进行分类。
2. 具有分析评价不同游戏理论的能力。
3. 形成正确的儿童游戏观，促进幼儿的全面发展。

【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

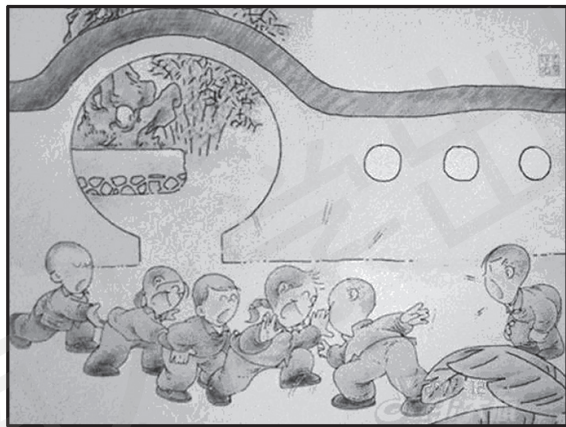
学习难点：儿童游戏的概念、儿童游戏的本质

任务一 学前儿童游戏概述

【案例导入 1-1】

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”吃掉。



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，游戏中乐乐是充满想象的，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教授知识，往往使游戏失去了原有的趣味性、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汇，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，我们应该如何界定它，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，是遵从一定规则的、愉悦的、自主的社会性活动。

课程思政

具备科学的儿童游戏理念，关爱儿童全面发展。

【拓展阅读 1-1】

从不同视野和角度来看什么是游戏。

一、社会学视野中的游戏

社会学家认为：游戏是社会结构和价值观的一种表现。他们主要从“游戏”与“工作”的根本差别来认识游戏的本质。他们认为：游戏与工作是对立的。从本质上来看，游戏的成果是无效用的，而工作的本质是成果，具有效用性；游戏的目的在于过程，而工作的目的在其结果。此外，在某种程度上游戏与工作可以相互转换。

二、语言学视野中的游戏

在汉语中，表达游戏的词有“玩”“游”“嬉”“遨”等。对于游戏的解

释有两层含义：

第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动；

第二，游戏有不认真、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

在不同的语言中对游戏的解释会存在一定的差异性，但是也有相似之处。游戏与运动、动作有关，游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务和负担，游戏是无价值、不认真、不严肃的。

三、文化视野中的游戏

从文化的角度来看，游戏是一种特殊的文化现象。游戏优于文化、超越文化，游戏数量的多少标志着文化繁荣的程度。一般来说，可以把人类文化分为两种，即多游戏文化和缺游戏文化。游戏先于文化，文化又会反过来制约游戏的行为，并且在不同的文化中，游戏扮演的角色也是不一样的。

四、人类学视野中的游戏

人类学家着重研究人类生活的本质，认为游戏是人类从生存需要发展到追求享受的需要，是人类从儿童成长为大人的过程中的一种自然现象，任何一个国家、民族的儿童，都是在游戏的欢乐中获得发展而长大成人的。因此，儿童游戏的本质一方面学习如何面对真实的生活，另一方面又是超越真实生活，寻求个人的自由。儿童人类学家朗格威尔认为：儿童的世界就是学习的世界。

五、心理学视野中的游戏

心理学研究对游戏理论的发展具有重大贡献，20世纪著名的三大游戏理论：精神分析学派的游戏理论、认知发展学派的游戏理论、社会文化历史学派的游戏理论，都是各心理学派研究的成果，它们促进了儿童游戏理论的发展。心理学家主要围绕游戏行为的解释、儿童游戏的发展阶段、游戏与儿童发展关系等方面对游戏加以论述。他们认为，游戏是由内部动机引发的，是自动自发、自由选择的，不受外在规则的限制，在游戏过程中需要游戏者积极主动地参与。

（节选自邱学青《学前儿童游戏》）



学前儿童游戏的特点

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、微笑和自我感觉非常良好的“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轻松快乐。游戏中儿童可以体验到身体活动的快感、体验到与人交往的快乐和成就。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一个重要依据。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末，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潜力。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。

【案例导入 1-2】

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地合作运球的方法，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、模仿医生给病人看病、模仿司机认真地转动方向盘开车；儿童会用椅子当马骑、用细棍当针给病人打针；儿童会想象这是在家里、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 1-2】

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、解放军叔叔开枪射击、司机叔叔驾驶汽车等。在此过程中，儿童想象着自己变成真的妈妈、解放军战士、驾驶员。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，又融于儿童的生活之中。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生长，其游戏的内容、情节、角色等会不断丰富。可以说，没有社会经验的生长，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，一旦规则被破坏或被违背，就会影响游戏的有序开展。

【案例导入 1-3】

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，就像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，因此人们对其的分类方法也不同。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，并依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	练习性游戏
2 ~ 7 岁	前运算时期	象征性游戏（结构游戏）
7 ~ 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（Parten）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（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，或玩弄自己的衣服，摆弄自己的身体，或东游西逛，到处乱转，或在椅子上爬上爬

下，或坐在一个地方东张西望。

2. 游戏的旁观者

儿童大部分时间在看其他儿童游戏，听他们谈话，有时与他们交谈，提出建议或问题，但行为上并没有介入他们的游戏。

3. 单独游戏（独自游戏）

儿童独自一个人在玩玩具，他们只专注于自己的活动，不注意、也不关心别人在做什么、玩什么。

4. 平行游戏

儿童仍独自一个人玩玩具，但他所使用的玩具与周围儿童所玩的玩具是相同或相似的，他在同伴旁边玩，但不和同伴一起玩。例如，两个人都在玩拼图，他们各玩各的，一个孩子的离开并不影响另一个孩子。

5. 联合游戏

儿童与其他孩子一起玩，谈论共同的活动，他们时常会发生诸如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标，他们之间没有明确的分工与合作，每个儿童根据自己的意愿来游戏。

6. 合作游戏

合作游戏是社会性发展程度最高的游戏。在游戏中儿童以共同的目标为中心进行分工与合作。例如，幼儿一起用雪花片插一个小公园，甲插小桥、乙插树、丁插小花……组合在一起就是一个小公园。

在以上六种行为中，前两种行为从严格意义上来说不是真正的游戏，真正属于游戏行为的只有后四种。所以，后来有许多研究者根据儿童的社会性行为发展对游戏进行分类时，只将游戏分为单独游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏四种。

（三）依据游戏的教育作用分类

我国对幼儿游戏的分类长期以来受到苏联游戏理论的影响，注重从教育角度研究游戏并对其进行分类。根据游戏规则的内隐或外显，可将游戏分为创造性游戏和规则游戏。

1. 创造性游戏

创造性游戏的规则是内隐的，规则对游戏活动的制约也是内隐式的。学前儿童在游戏中自由度较大，自由创造的余地也较大。创造性游戏具体包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。

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 1-3】**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，纷纷开展研究，探讨游戏的有关问题。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“游戏儿童”的现象，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，让儿童按自己的意愿自由选择游戏，以自己的方式进行游戏，在与材料和伙伴的相互作用中，共同分享游戏带来的快乐和学习彼此的经验，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，它是相对于幼儿园游戏不自主的现状提出来的。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抓在教师手里。其实，游戏对于幼儿来说并无分类，我们不能让他们感觉到玩角色就可以随心所欲，而其他游戏则是教师教的游戏，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，它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幼儿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，而不是选择由教师安排的或指定的内容。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，幼儿园游戏真正实现自主了，自主性这个概念可能就会自行消失。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任幼儿自行选择，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)



以认识为主线
的儿童
游戏的发展

任务二 游戏的本质

在本节中，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寻找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。

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(J. C. F. Schiller)和英国社会学家、心理学家斯宾塞(H. Spencer)，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(Moritz Lazarus)。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，故容易产生疲劳，所以需要游戏来使自己得到放松和恢复精力。

（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（S. Hall），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。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。

（四）生活预备说（练习论）

生活预备说的主要代表人物：德国心理学家、生物学家格罗斯（K. Groos），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，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。

二、精神分析学派的游戏理论

20 世纪 40 年代到五六十年代是儿童游戏研究的缓慢发展阶段，这时的游戏理论以弗洛伊德的精神分析理论为典型代表。

（一）弗洛伊德有关游戏的观点

弗洛伊德是奥地利医生、精神分析学派的创始人。他的主要工作对象是有心理问题的患者，为了解释和理解患者身上究竟发生过什么事情并且更好地治愈他们，他提出了精神分析理论。其实，弗洛伊德并未系统论述过儿童游戏，只是在讨论心理学相关观点时附带涉及游戏问题，但是他所提出的游戏观点却成为精神分析学派游戏理论中的核心观点。

1. 游戏的发泄、补偿说

弗洛伊德对于儿童游戏的看法是以他的人格理论为依据的，他认为游戏是敌意或报复冲动的宣泄，儿童游戏就是为了追求快乐、宣泄不满。他们在游戏中扮演自己所向往的各种角色，模仿大人的各种行为举止，发泄现实生活中的不良情绪，从而使自己在现实中得不到满足的愿望通过游戏得到补偿。

2. 游戏能控制创伤性事件

在现实生活中，儿童的本我经常承受着来自超我的挫败，所以在生活中常常有许多痛苦的体验，如恐惧、伤心、愤怒等。为了控制、排解这些痛苦的体验，儿童便在游戏中重复那些引起痛苦体验的创伤性事件的环节，将痛苦的体验转嫁到他人身上，从被动的承受者变成主动的执行者，从而使痛苦的体验转化为愉快的体验。例如，儿童去医院看病，医生给他打针或做手术，医生的这些行为会使孩子感到疼痛和恐惧并成为一种可怕的、不愉快的体验。儿童会把这种痛苦的体验变成游戏的内容，把医生曾经对他做的事情施加到其他小伙伴或娃娃、玩具身上。弗洛伊德认为这是一种“强迫重复”的现象，它能使人应付各种创伤性事件。

（二）埃里克森的掌握理论

美国心理学家埃里克森（E. H. Erikson）从弗洛伊德关于控制创伤性事件的角度出发，既承认游戏有对本能欲望的宣泄作用，即对本我、超我间冲突的调节，又强调游戏需接纳社会要求，协调本我和超我之间的冲突，帮助“自我”对生物因素和社会因素进行协调和整合，进而推进“自我”的不断发展，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。他认为游戏是自我的一种机能，游戏可以降低焦虑，使愿望得到补偿性满足，游戏的形式随着儿童年龄的增长和人格的发展而不同，游戏能够帮助儿童人格从一个阶段发展到另一个阶段。

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（Peller）认为儿童对于角色的选择完全出于内部动机，即游戏背后隐藏着的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（Menninger）则是从消极的“宣泄”方面发展弗洛伊德的思想。

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心理问题不宣泄出来就会形成病症,危害个体健康。因此,他专门对病人进行心理治疗,对儿童采用游戏进行的方式治疗。蒙尼格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。

蒙尼格认为,游戏最重要的价值就是释放被压抑的攻击性冲动。他认为人身上天生存在着一种本能的攻击性驱力,这种驱力如果在体内积压过多而不被释放则容易损害身体并形成病症。在他看来,成人释放攻击性驱力的最好途径是体育竞赛,而游戏则是儿童最好的发泄这种驱力的途径。儿童在游戏中可以通过想象对现实施加报复,从而宣泄对现实的敌意和一种无意识的反抗情绪。

精神分析学派发端于精神病学,其理论带有明显的临床诊断色彩。他们注重对各种不同类型的个人游戏进行分析,以分析游戏个案为主,耗时长而且复杂,因此它的弊端就显而易见了。但是,该理论中强调游戏对人格、心理健康的价值,强调早期经验对健康的成年生活的重要性等观点,对于人们重视早期发展与教育、重视游戏在儿童发展中的作用等具有重要贡献。

三、认知发展学派的游戏理论

瑞士著名心理学家、认知发展学派的创始人皮亚杰(J. Piaget)认为许多的游戏理论不能正确地解释这种儿童期所特有的现象,主要是因为很多游戏理论都把游戏看作是一种孤立的机能或活动。皮亚杰将游戏看作是智力活动的一个方面,把游戏放在儿童智力发展的大背景中去考察。

(一) 游戏的本质

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。个体主要通过同化与顺应的协调活动来实现自己对环境的适应。但是,儿童的认知结构发展不成熟,经常不能保持同化与顺应之间的协调或平衡,要么同化大于顺应,要么顺应大于同化。当顺应大于同化时,外部影响超过自身能力,表现为主体对客体的模仿;当同化大于顺应时,主体自身的兴趣与需要超过外部影响而占据主导地位,主体只是为自我的需要与愿望去改变现实而很少考虑事物的客观特征,这就具有游戏的特征。判断一种活动是模仿还是游戏,关键在于同化和顺应在活动中所占的比例。游戏的本质就是同化大于顺应。因此,皮亚杰的游戏理论也被称为“同化说”。

(二) 儿童游戏的发展阶段

皮亚杰认为儿童游戏的发生、发展反映着儿童认知发展水平的变化,有什么样的认知发展水平就有什么类型的游戏出现。在感知运动时期(0~2岁)以练习性游戏为主;在以自我为中心的表征活动时期或前运算时期(2~7岁),主要的游戏类型是象征性游戏;在具体运算阶段时期(7~12岁),主要的游戏类型是规则游戏。游戏活动的类型和不断发展反映儿童的认知不断发展。

皮亚杰的儿童游戏理论开拓了从认知发展的角度考察儿童游戏的新途径,他反对把游戏看作是一种本能的活动,并通过长期的观察和研究提出了游戏的发展阶段理论,这

是他的游戏理论中最有价值的部分。我们不能否认皮亚杰的游戏理论对当代儿童游戏研究的引领作用,但是他过于强调认知发展对儿童游戏的影响而没有看到游戏对儿童认知发展的影响,而且他相对忽视社会生活,特别是文化、教育在儿童认知发展中的作用。

四、社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派也称维列鲁学派,是以苏联的维果茨基、列昂节夫和鲁利亚·艾里康宁为代表的心理学派。他们在阐述自己的主要思想时涉及儿童游戏的问题,他们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。关于儿童游戏,社会文化历史学派有几个基本观点。

第一,强调游戏是学前期儿童的主导活动,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。儿童在不同的发展阶段,其主导活动的类型不同,而游戏则是学前期(3~6岁)幼儿的主导活动。

第二,强调游戏的社会性本质,反对“本能论”。社会文化历史学派的游戏理论强调儿童游戏的社会性本质,认为“儿童的游戏,无论就内容或结构来说,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,社会形成和推动游戏的目的,是教育和培养儿童参加未来的劳动活动”^①。他们反对当时西方盛行的“本能论”,儿童游戏不是生来就会的,没有教育的作用,游戏就不会发生,或者就会停滞不前。

第三,重视成人的教育影响。社会文化历史学派从游戏的社会性本质出发,认为游戏作为学前儿童的主导活动,其本身就是在儿童与成人的交往中,在成人的教育与影响下,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,必须教儿童开展游戏的方法。

第四,活动在儿童心理发展中起主导作用。以列昂节夫为代表的社会文化历史学派的心理学家把马克思主义关于认识的观点、实践的观点和社会制约性的观点引入活动理论,肯定了活动的主体性、对象性和社会历史性。个体的心理机能正是在以人际交往为基础的“活动”中形成和发展起来的。

(一) 维果茨基的游戏理论

维果茨基认为游戏是社会实践活动,对儿童发展具有重要价值。

第一,游戏促进儿童思维发展。游戏使儿童摆脱具体事物的束缚,不仅学会按照对物体和情境的直接知觉和当时的影响去行动,而且能根据情境的意义去行动。

第二,游戏创造儿童“最近发展区”。游戏是在学前期促进认知发展的适应机制。在游戏中,儿童总是表现出超越他的年龄、他的日常行为的状态。

第三,游戏促进意志行动的发展。儿童游戏最重要的特征是想象和规则,象征性游戏包含行动规则,儿童必须遵循这些规则,才能更好地进行游戏。游戏能够帮助儿童最大限度地控制自己的不良行为,随时调整自己的行为以符合角色及其行为规则的要求,从而促进儿童意志与行为的发展。

^① 查包洛塞兹,等著.学前教育原理[M].李子卓,等译.北京:人民教育出版社,1984:248.

（二）列昂节夫的游戏理论

列昂节夫主要从活动的角度研究游戏及其心理学基础。他认为游戏是学前期儿童的主导活动，游戏的特点是游戏行为的动机不在于行为的结果而在于行为过程本身。在儿童的游戏里，儿童的操作与行动永远是实际的、社会性的，儿童在游戏的操作与行动里认识与了解人类的现实生活。

（三）艾里康宁的游戏理论

艾里康宁是继维果茨基之后苏联现代游戏理论的主要代表，他特别强调游戏的社会本质，认为角色游戏是学前儿童游戏的典型，研究儿童游戏应当以角色游戏为主要对象。

艾里康宁认为游戏具有社会历史的起源，角色游戏的产生与社会生产力的发展及儿童在各历史发展阶段中所处的社会地位有关。游戏是社会性的活动，其内容反映人们的社会生活，主题来自儿童的生活条件。角色游戏是儿童的主要形式，是较发达的一种游戏形式，故他的理论也被称为儿童角色游戏理论。

社会文化历史学派的游戏理论注重从社会性发展方面来论述游戏，其重要意义在于强调游戏的教育价值，揭示了游戏与教育的联系。他们的理论对苏联学前教育的实践具有重要影响。他们强调成人对儿童游戏的指导和参与，重视教师的作用，这些在后来的实践中得到了人们的广泛认可，但是也遭到某些人的批判。

五、游戏的觉醒理论、元交际理论和生态学理论

游戏的觉醒理论、元交际理论和生态学理论是近二十年在西方心理学领域兴起的具有代表性的新的游戏理论。

（一）游戏的觉醒理论

游戏觉醒理论的主要代表人物有伯莱茵、艾利斯、赫特、舒尔茨等人。

游戏的觉醒理论也称内驱力理论、激活理论，它是建立在内驱力学说的基础之上的。内驱力不仅包括原始的内驱力，如进食、睡眠、性等生理需要，也包括对探索、寻求刺激和理解等非生理性的、认知的需要而引发的内驱力。游戏正是由第二类内驱力作用的产物。“觉醒”是游戏觉醒理论的核心概念，是指中枢神经系统的一种机能状态或机体的一种驱力状态，它与两个因素有关，一是外部环境刺激，二是机体内部的平衡机制。在生理上，中枢神经系统需要适当的刺激，使自身保持在一个最佳的激活水平，如果外部刺激水平过高或过低，就会引起中枢神经系统的激活状态失衡，那么机体就会通过内部平衡机制，采取不同的行为使平衡的激活状态恢复到一个最佳水平。

觉醒理论有两个最基本的观点：第一，环境刺激是觉醒的重要源泉；第二，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，它对于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（Bateson）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时通过表情、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。如果那个孩子没有或不能理解这一信息，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（Urie Bronfen Brenner）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，可以分为三个层次，即微观系统、中间系统和外系统。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，他们认为游戏材料、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。

【思考与练习】

一、名称解释

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

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？