

何諾德著

謝光進等譯



兒童遊戲

收 慶

裝幀——李男工作室

何諾德著
謝光進等譯



兒童遊戲

楊國樞主編



實用心理學叢書

兒童遊戲／阿諾德 (Arnold Arnold) 原著；
謝光進等譯。--再版。--臺北市：桂冠，
1991〔民80〕
面；公分。--(實用心理學叢書；43)
譯自：Your child's play
ISBN 957-551-206-5 (平裝)

1. 兒童遊戲 2. 父母與子女

523.13

80001785

兒童遊戲

實用心理學叢書43 楊國樞主編

原著／何諾德
譯者／謝光進等

出版／桂冠圖書股份有限公司

登記證／局版台業字第 1166 號

發行人／賴阿勝

地址／台北市新生南路三段 96—4 號

電話／(02)3681118・3631407

電傳／886—2—3969194

郵撥／0104579—2

印刷／海王印刷廠

初版一刷／1984 年 12 月 15 日

再版一刷／1991 年 6 月 15 日

定價／新台幣 125 元

ISBN／957—551—206—5

桂冠心理學叢書序

作爲一門行爲科學，心理學雖然也可研究其他動物的行爲，但主要重點則在探討人在生活中的心理與活動。人類的生活牽涉廣闊，心理學乃不免觸及其他各科學術，而成爲一門百川交匯的融合之學。往上，心理學難免涉及人類學、社會學、政治學、法律學、哲學及文學；往下，心理學則必須借重數學、統計學、化學、物理學、生物學及生理學。至於心理學的應用，更是經緯萬端、無所不至，可說只要是直接與人有關的生活範疇，如教育、工商、軍事、司法及醫療等方面，都可用到心理學的知識。

在世界各國中，心理學的發展或成長各有其不同的速度。有些國家（如美國、英國、西德、法國、日本、加拿大）的心理學相當發達，有些國家的心理學勉強存在，更有些國家則根本缺乏心理學。縱觀各國的情形，心理學術的發展有其一定的社會條件。首先我們發現，只有當一個國家經濟發展到相當程度以後，心理學術才會誕生與成長。在貧苦落後的國家，國民衣食不週，住

行困難，當然談不到學術的研究。處於經濟發展初期的國家，急於改善大眾的物質生活，在學術研究上只能著重工程科學、農業科學及醫學。唯有等到經濟高度發展以後，人民的衣食住行都已不成問題，才會轉而注意其他知識的追求與應用，以使生活品質的改善拓展到衣食住行以外的領域；同時，在此一階段中，爲了促成進一步的發展與成長，各方面都須盡量提高效率，而想達到這一目的，往往需要在人的因素上尋求改進。只有在這些條件之下，心理學才會受到重視，得以成長與發達。

其次我們發現，一個國家的心理學是否發達，與這個國家對人的看法大有關係。大致而言，心理學似乎只有在一個「把人當人」的人本社會中，才能獲得均衡而充分的成長。一個以人爲本的社會，往往也會是一個開放的多元社會。在這樣的一個社會中，違背人本主義的極權壓制無法存在，個人的尊嚴與福祉受到高度的保障，人們乃能產生瞭解與改進自己的心理適應與行爲表現的需求。在這種情形下，以科學方法探究心理與行爲法則的心理學，自然會應運而興。

綜合以上兩項條件，我們可以說：只有在一個富裕的人本社會中，心理學才能獲得順利的發展。對於貧窮的國家而言，心理學只是一種沒有必要的「奢侈品」；對於極權的國家而言，心理學則是一種會惹麻煩的「誘惑物」。只有在既不貧窮也不極權的國家，心理學才能成爲一種大有用處的「必需品」。從這個觀點來看，心理學可以視爲社會進步與發展程度的一種指標。在這個指標的

一端是既富裕又開放的民主國家，另一端是既貧窮又極權的共產國家與法西斯國家。在前一類國家中，心理學成爲大學中最熱門的學科之一，也是社會上應用極廣的一門學問；在後一類國家中，心理學不是淪落到毫無所有，便是寄生在其他科系，聊備一格，無法在社會中發生實際的作用。

從這個觀點來看心理學在臺灣的發展與進步，便不難瞭解這是勢所必然。在日據時代，全臺灣只有一個心理學講座，而且是附設在臺大的哲學系。光復以後，臺大的心理學課程仍是在哲學系開設。到了民國卅八年，在蘇蕯雨教授的努力下，心理學才獨立成系；從此即積極發展，先後增設了碩士班與博士班。此外，師範大學、政治大學、中原大學、輔仁大學等校，也陸續成立了心理學系。其他大專院校雖無心理系的成立，但卻大都開有心理學的課程，以供有關科系學生必修，或一般學生選修。

在研究方面，人才日益增加，而且都曾在國外或國內受過專精的訓練，能以適當的科學方法探討心理與行爲的問題。他們研究的範疇已由窄而濶，處理的課題已由淺而深，探討的策略也由鬆而嚴。回顧三十年來此間心理學的研究，以學習心理學、認知心理學、發展心理學、人格心理學、社會心理學、臨床心理學及教育心理學等方面較有成績，其中有關下列課題的探討尤有建樹：(1)思維歷程與語文學習，(2)基本身心發展資料，(3)國人性格與個人現代性，(4)內外控制與歸因現象，(5)心理輔導方法驗證，(6)心理診斷與測量工具。三十多年來，臺灣的心理學者已經完成了大

約八百篇學術性的論文，其中大部份發表在國內的心理學期刊，小部份發表在國外的心理學刊，都為中國心理學的未來研究奠定了堅實的基礎。在實用方面，心理學知識與技術的應用已逐漸拓展。在教育方面，各級學校都在推行輔導工作，多已設立學生輔導單位，亟需心理輔導與心理測驗的人員與知能。在醫療方面，隨著福利的改進，心理疾病的醫療機構日益增加，對臨床心理學者的需要頗為迫切。在工商方面，人事心理學、消費心理學及廣告心理學的應用早已展開，心理學者在人事管理單位、市場調查單位及廣告公司工作者日多，此外，軍事心理學在軍事機構的應用，審判心理學在司法機構的應用，偵查心理學與犯罪心理學在警察機構的應用，也都已次第開始。

三十多年來，在研究與應用兩方面，臺灣的心理學之所以能獲得相當的發展，主要是因為我們的社會一直在不斷朝著富裕而人本的開放方向邁進。臺灣的這種發展模式，前途是未可限量的，相伴而來的心理學的發展也是可以卜知的。

心理學在臺發展至今，社會大眾對心理學知識的需求大為增強，有更多的人希望從閱讀心理學的書籍中得到有關的知識。這些人可能是在大專學校中修習心理學科目的學生，可能是在公私機構中從事教育、訓練、管理、領導、輔導、醫療及研究工作的人員，也可能是在日常生活中想要增進對自己與人類的瞭解或改善人際關係的男男女女。由於個別需要的差異，不同角落的社會

人士往往希望閱讀不同方面的心理學書籍。近年以後，中文的心理學者著作雖已日有增加，但所涉及的範疇卻仍嫌不足，難以充分滿足讀者的需要。我們研究與推廣心理學的人，平日接到社會人士來信或當面詢問某方面的心理學讀物，也常因尙無有關的中文書籍而難以作覆。

基於此一體認，近年來我們常有編輯一套心理學叢書的念頭，桂冠圖書公司知道了這個想法以後，便積極支持我們的計劃，最後乃決定長期編輯一系列的「心理學叢書」，並定名為「桂冠心理學叢書」。依照我們的構想，這套叢書將有以下幾項特點：

(1) 叢書所涉及的内容範圍儘量廣濶，從生理心理學到社會心理學，凡是討論內在心理歷程與外顯行為現象的優良著作，都在編輯之列。

(2) 各書所採取的理論觀點儘量多元化，不管立論的觀點是行為、機體論、人本論、現象論、心理分析論、認知發展論或社會學習論，只要是屬於科學心理學的範疇，都將兼容並蓄。

(3) 各書所討論的內容，有偏重於理論者，有偏重於實用者，而以後者居多。

(4) 各書的寫作性質不一，有屬於創作者，有屬於編輯者，也有屬於翻譯者。

(5) 各書的難度與深度不同，有的可用作大專院校心理學科目的教科書，有的可用作有關事業人員的參考書，也有的可供一般社會大眾閱讀。

(6) 這套叢書的編輯的長期性的，將隨社會上的實際需要，繼續加入新的書籍。

身為這套叢書的編者，我們要感謝各書的著者；若非他們的貢獻與合作，叢書的成績定難如此快速，內容也必非如此充實。同時，我們也要感謝桂冠圖書公司執事諸君的支持與工作人員的辛勞。

楊國樞 張春興 謹識

中華民國六十九年八月於臺灣臺北

兒童遊戲

YOUR CHILD'S PLAY

BY / ARNOLD ARNOLD

兒童遊戲 目錄

桂冠心理學叢書序·····	一
第一章 遊戲不只是好玩·····	一
第二章 與小孩遊戲懷赤子之心·····	五
第三章 什麼時候和小孩遊戲最恰當？·····	九
第四章 男孩和女孩在遊戲上的差異·····	一三
第五章 職業婦女對遊戲的安排·····	一五
第六章 父母的工作就是小孩的遊戲題材·····	一七
第七章 訓練小孩獨立玩遊戲·····	二一
第八章 訓練小孩與同年齡的玩伴玩團體遊戲·····	二三
第九章 訓練小孩與不同年齡的玩伴玩團體遊戲·····	二八
第十章 遊戲要有積極的參與感·····	三一

第十一章	娛樂，收音機與電視·····	三五
第十二章	競爭·····	三九
第十三章	比賽性遊戲的規則·····	四三
第十四章	戶外遊戲·····	四五
第十五章	遊戲與玩具·····	四七
第十六章	假裝與想像·····	八七
第十七章	建立教養的標準·····	八九
第十八章	怎樣佈置孩子的房間·····	九三
第十九章	有創意的遊戲和建構·····	九七
第二十章	工具和遊戲·····	一〇一
第二十一章	自助工具箱·····	一〇三
第二十二章	與工藝有關的學習·····	一〇五
第二十三章	創造性遊戲與文藝·····	一〇七
第二十四章	創造性遊戲與音樂·····	一一三
第二十五章	學習與遊戲·····	一三三

第二十六章	與孩子談話·····	一三七
第二十七章	如何應用你所知的一切·····	一四一
第二十八章	說故事與相關遊戲·····	一四五
第二十九章	閱讀之道·····	一五三
第三十章	帶孩子外出遊戲·····	一六五
第三十一章	孩子的派對·····	一七九
第三十二章	寵物和遊戲·····	一八三
第三十三章	生病的孩子與遊戲·····	一八七

• 遊戲不只是好玩 •

第一章 遊戲不只是好玩

遊戲對成人而言是一種消遣、娛樂或逃避例行事務的方法，對小孩而言，遊戲就是工作。遊戲是小孩獲取經驗、學習與實際操作的手段。當小孩扮演醫生或建築師的遊戲時，他不僅是爲了好玩而已，他就是醫生或建築師。在遊戲中他嘗試扮演、練習從四周環境中觀察到的一些工作與技巧。

在比較單純的原始社會中，成人的工作簡單而有限，隨時隨地都可以觀察到，所以小孩的遊戲幾乎完全是模仿父母的工作。現在的情況不同了，工作的變化多而且專業化；女孩子不再只是做母親或管家，男孩子也不必永遠承繼父親的衣鉢。因此讓小孩儘可能有各類經驗，及更多機會接觸大人的生活，是非常重要的。

兒童遊戲也是傳遞文化的一種方式，幾世紀以來基本的遊戲很少變動。荷蘭一位藝術家比得·布魯格在西元一五六〇年描繪了八十四種兒童遊戲與作弄人的方法，這些遊戲至今並沒有什麼改變。跳房子與童謠幾乎是完整不變的從上一代傳給下一代，像嬰兒玩的嘎嘎作響的玩具就是有史以來就有的遊戲。遊戲是有選擇性的將過去的儀式、習慣與禁忌附加在現在的行為上，成為將來行為的基礎。

兒童遊戲是一種訓練，當小孩用手觸摸玩具、工具以及一些用具時，他學會了協調、控制肌肉以及讓意願成為行動的經驗。所以兒童遊戲不是消磨時間而是準備成人生活所必須的。

智慧愈高的生物身心發育成熟需要的時間往往也愈長。有些動物比人類活得久、長得高大並且學習得更快，但是沒有一樣動物的幼兒期比人類的幼兒期來得長。即使動物也是透過遊戲讓它們的後代學習過獨立生活。人類讓小孩學習過獨立生活的經驗變化繁多，所以要讓小孩扮演、練習所有的活動是不可能的。

生育小孩並不難，如何做父母才是重大的問題。做父母成功與否端賴如何建立微妙的遊戲關係，遊戲可以改善親子關係，也可以使親子關係陷入無休止的痛苦當中。父母面對的困難與教師面對的困難不同，教師的職責是在有限的時間中注意照顧小孩；父母在扶養小孩的同時還有其他的責任與自身的利害關係衝突。

教師的專業知識需要了解有關小孩動機的原則。了解常規以及偏差行為有助於教師

判斷在他的職責範圍內能為小孩做些什麼。要父母了解能為小孩做些什麼，還不如讓父母跟小孩在一起做些什麼來得重要；父母不必過分考慮小孩心理動機的複雜性。對父母而言，最重要的是順從小孩的要求，去滿足小孩自己的需要。

在小孩成長的每一時期，他的遊戲可能時時都需要父母。在嬰兒期很容易辨認、滿足這些需要，父母只要憑着直覺擺動嬰兒的腳尖嬉戲，哼搖籃曲，鼓勵小孩學習說話。一旦小孩開始發展自己的語彙，學會將自己的願望變成行動後，親子雙方彼此會有挫折感，相互否定對方。否定的過程也有意義，父母趁機可以教小孩輸導情緒，啓發小孩的興趣，讓小孩的探索慾和好奇心在遊戲中得到最適當的引導。

當小孩需要活動時，他會攀爬、踢跳或翻筋斗。當需要技巧時，他會建造、設計、使用工具。當需要常識時，他會發問。當需要愛時，他就會挨近你。當需要保有隱私時，他會要求獨處。當需要經驗或規律時，他會嘗試用各種態度來應付不同的情境。

父母不應該期待小孩時時都有這些需要，只要讓他們受自發的需要引導。當這些需要出現時，小孩自己會意識到，父母和小孩在遊戲中也很容易發現自己也有這種需要。我們必須教導小孩子對人、對事和學習的態度，同時提供小孩某些需要特殊技巧與精密性的工作經驗。在教導小孩學習某種態度時，造成彼此的衝突，會使家庭生活很不幸。如果親子彼此都能享受遊戲關係，整個家庭就會有共同感。

扶養小孩就是不斷的在奠定文化的基礎，無須擔憂用什麼方法，只要和小孩維持彼

此有利、相愛的關係就夠了。

要父母忍受小孩的吵鬧、厭煩與髒亂不是件愉快的事；同樣的，小孩對於成人的疲倦、激動與心不在焉也不高興。雙方平衡的方式就是父母要與小孩共同欣賞生活。不要過度壓抑禁止小孩的行爲，或讓小孩過度侵犯成人的生活。

父母不要把所有工作以外的時間貢獻在小孩身上，這樣做既不實際也不必要。成人也需要一些不讓小孩參與的樂趣，最重要的理由是，一旦小孩長大離開家庭後，大人仍要繼續他們的生活。

雖然扶養小孩佔據我們生活的絕大部分，我們還應當考慮什麼對小孩有好處，也對我們有好處。我們不能將十五年或二十年的生命完全奉獻給小孩，也不能在卸下對孩子的責任之前活得毫無生氣。如果我們爲小孩犧牲了自己的生活，對自己是不公平的，對小孩也是相當大的傷害。與小孩遊戲能使小孩溶入我們的樂趣當中，也能激發我們新的樂趣。

如果小孩成爲父母生活的一部分，而不是把他們排斥在外，那麼小孩會允許父母追求他們自己的生活。唯有透過遊戲你才能使小孩成爲自己生活中的一部分。