



# 特殊儿童游戏治疗

毛颖梅 编著

學苑出版社

北京市教委课题“游戏治疗在孤独症幼儿康复训练中的应用研究”  
成果(项目号SM200911417006),北京市教委人才强教项目资助

# 特殊儿童游戏治疗

毛颖梅 编著



學苑出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

特殊儿童游戏治疗 / 毛颖梅编著. —北京: 学苑出版社, 2010. 6

ISBN 978-7-5077-3578-9

I. ①特… II. ①毛… III. ①特殊教育: 儿童教育—精神疗法 IV. ①G76②R749.055

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 100270 号

责任编辑: 洪文雄

封面设计: 徐徐书装

出版发行: 学苑出版社

社 址: 北京市丰台区南方庄 2 号院 1 号楼

邮政编码: 100079

网 址: [www.book001.com](http://www.book001.com)

电子信箱: [xueyuan@public.bta.net.cn](mailto:xueyuan@public.bta.net.cn)

销售电话: 010-67675512、67678944、67601101 (邮购)

经 销: 新华书店

印 刷 厂: 河北三河友邦彩色印装有限公司

开 本: 720×980 1/16

印 张: 18.75

字 数: 325 千字

版 次: 2010 年 7 月第 1 版

印 次: 2010 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 38.00 元

# 目 录

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 引 言 .....                  | (1)          |
| <b>第一章 儿童发展与游戏 .....</b>   | <b>(3)</b>   |
| 第一节 对游戏的研究和认识 .....        | (3)          |
| 第二节 儿童游戏的发展进程 .....        | (9)          |
| 第三节 游戏与特殊儿童 .....          | (11)         |
| <b>第二章 游戏治疗与特殊儿童 .....</b> | <b>(25)</b>  |
| 第一节 游戏治疗的涵义 .....          | (25)         |
| 第二节 近年游戏治疗的研究进展 .....      | (28)         |
| 第三节 游戏治疗的理论学派 .....        | (29)         |
| 第四节 以残障儿童为对象的游戏治疗 .....    | (45)         |
| <b>第三章 游戏治疗的实施 .....</b>   | <b>(53)</b>  |
| 第一节 游戏治疗室的布置 .....         | (53)         |
| 第二节 设定规则 .....             | (59)         |
| 第三节 游戏治疗的评估方法 .....        | (66)         |
| 第四节 游戏治疗的基本技术 .....        | (84)         |
| <b>第四章 游戏治疗技巧 .....</b>    | <b>(100)</b> |
| 第一节 象征性的游戏技巧 .....         | (100)        |
| 第二节 使用自然材质的游戏技巧 .....      | (106)        |
| 第三节 创造性活动的游戏技巧 .....       | (112)        |
| 第四节 其他游戏治疗技巧 .....         | (118)        |
| 第五节 团体游戏治疗的技巧 .....        | (121)        |

---

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| <b>第五章 基于游戏的综合干预理论及技术</b> ..... | (126) |
| 第一节 传统早期干预方法的局限 .....           | (126) |
| 第二节 游戏本位跨领域评估 .....             | (129) |
| 第三节 基于游戏的综合干预理论与方法 .....        | (143) |
| <b>第六章 国内特殊儿童的游戏治疗案例</b> .....  | (170) |
| 案例一 干预感统失调儿童情绪问题案例 .....        | (170) |
| 案例二 干预孤独症儿童行为问题案例 .....         | (186) |
| 案例三 干预轻度智障儿童情绪问题案例 .....        | (198) |
| 案例四 有语言的孤独症幼儿案例 .....           | (212) |
| 案例五 无语言的孤独症幼儿案例 .....           | (221) |
| 案例六 提高发展迟缓幼儿社交水平案例 .....        | (227) |
| <b>第七章 国外特殊儿童游戏治疗案例</b> .....   | (239) |
| 案例一 孤独症女孩的整合式游戏治疗案例 .....       | (239) |
| 案例二 孤独症幼儿非指导式游戏治疗案例 .....       | (247) |
| 案例三 四岁精神异常女孩的游戏治疗案例 .....       | (257) |
| <b>参考文献</b> .....               | (262) |
| <b>附 录</b> .....                | (267) |

## 引 言

20年前，得益于北京师范大学教育系诸位师长的教诲，我有幸成为一名师范专业的教师，在工作中和青春年少的学生一起成长。在观察、了解以及和儿童相处的过程中，我产生了对儿童心理发展的浓厚兴趣。看到孩子们天真无邪的笑脸，无忧无虑地嬉戏玩耍，我似乎又回到了童年，重新体会游戏的快乐。

我的童年时代是在广西西北部的一个小县城里度过的。和那个时代的孩子一样，没上学的时候，我和同伴在破旧的建筑里捉迷藏，走迷宫，夏天上树乘凉，秋天摘柚子，砸毛栗子，冬天难得一见的大雪足以让我们咧着嘴乐一整天。山坡上的野草，小河里的石块，菜园里新鲜的豌豆都是我们的玩物。我们每天放学后都期待着做完作业后的游戏时光，尽情享受大自然赐予孩子的玩具。我们这一代，以及父辈、祖辈都是在童年的嬉戏中长大的。我很难想象如果没有游戏，童年会是什么样子。

我时常能听到这样的感慨：“现在的孩子，多幸福！”事实真的如此吗？现在的孩子物质生活条件比父辈祖辈要好多了，不过我们也不难发现：他们有机会拥有色彩鲜艳，做工精美的玩具，却难以得到玩弄泥巴，看昆虫，在河里趟水的机会；有学习各种技艺的机会，却缺少和同伴玩耍的时间。家长用心良苦地为孩子做出生活的各种安排，但却不一定了解孩子想要什么，比如说成年人眼里一个熟视无睹的物件，却能让孩子玩上半天。有一次，我看到一位姥姥带外孙在小区里玩，孩子穿得干净漂亮，拿着一件昂贵精美的玩具，小人儿偏偏看中了另一个孩子手里的一个空瓶子，执意要拿自己的玩具去换，让姥姥很不解。一只爬出草地的螳螂，会吸引数个孩子围观，用树枝、草叶去试探它的反应，津津有味地玩上半天，等螳螂爬回草地，孩子们才怅怅然散去，不时还有孩子回转来看，问：“螳螂有没有回来？”

普通孩子缺少游戏时机，那么特殊儿童会好些吗？虽然家长没有明确规定学习任务，但对这些特殊孩子来说，康复训练往往占去大量的时间。我曾经看到多个孤独症儿童的每日作息表，除了吃饭睡觉，他们几乎没有

自由游戏的时间。大夫、老师、家长会利用生活中的每个时机来实施康复训练计划。由于自身发展的限制加上环境的限制，这些孩子的游戏行为也有很大局限性，因为他们的行为难以自控，成人也不愿意提供给他们像水、水彩、沙子等等会把环境弄得乱七八糟的游戏材料。甚至有人提出疑问：“这些心智障碍的孩子会玩吗？”经过数年的观察和研究，我们可以肯定地回答：如果能创造游戏的情境，他们也能玩，并且像普通孩子那样，用游戏来表达自己的内心世界。由此，我萌生了研究特殊儿童游戏治疗的想法。

本书第一章到第五章为读者介绍游戏治疗的基本原理，国内外研究的前沿成果以及编著者在特殊儿童游戏治疗领域的研究情况。这些资料的主要来源，是近年国内外的研究成果和笔者从2005年至今的实践积累。由于研究时间和精力所限，书中未涉及感官障碍和肢体残障儿童的游戏治疗。第六章为笔者和多年在一线实践的各位老师共同努力的案例成果，他们是北京市朝阳区新源里幼儿园的田赛、北京市朝阳区牌坊小学的李小多、北京市东城区分司厅幼儿园的王丽娇、北京市昌平区巩华中心校的左鑫培、北京市震东方儿童康复训练中心的刘红艳。第七章是笔者编译的国外游戏治疗案例，以供大家参考学习。

在此要感谢北京联合大学特殊教育学院院长许家成教授，为我的研究提供长期支持和帮助；感谢中国残联副主席马廷慧女士，是她帮助我建立了第一个特殊儿童游戏治疗基地；感谢台湾新竹教育大学孟瑛如教授给予我的专业指导；同时还要感谢工作在第一线的各位老师及其所在单位，他们的不懈努力，使得这些孩子有了游戏的权利和可能。感谢所有个案及其家人的参与和支持！感谢我的家人对我工作的支持，尤其是可爱的儿子琦琦让我对儿童游戏的理解有了更直观的认识，并使我重拾童年游戏的快乐！

最后，请让我以一位教育家的话来与同行共勉：

要求一个孩子在游戏之外的某种基础上进行工作，无异于一个蠢人在春天摇晃苹果树而向往得到几个苹果，他不仅得不到苹果，还会使苹果花纷纷落地，本来渴望在秋天得到的果子也就无望了。

# 第一章 儿童发展与游戏

## 第一节 对游戏的研究和认识

古人云：“业精于勤，荒于嬉”，“玩物丧志”，就是要告诫后人，游戏和学习是对立的，在嬉闹游戏中学不到东西，或者会使人学业不精。游戏往往和娱乐，不认真，不严肃的特性联系在一起，可见对游戏的研究在长时间以来并未得到应有重视。虽然亚里士多德在他的教育论著中提及，6岁前的幼儿需要在神职人员的监护下，以游戏为主，在游戏中学习。但对作为儿童存在形式的游戏，在蒙台梭利和福禄贝尔以前，从其内容、特点、材料等方面都没有得到广泛的研究。我国教育领域对游戏的研究始于20世纪初的学前教育家们对儿童发展的观察和描述，但是一直到20世纪90年代，儿童的游戏才被教育学、心理学的研究者所重视。至今我国学者对游戏的科学研究也不过大约20年的历史。在特殊教育领域，对特殊儿童游戏的研究亦是一个被忽略的选题，原因并非是特殊儿童不需要游戏或没有游戏行为。而是受长期以来人们对游戏的认识偏差，以及对特殊儿童发展主要依靠康复和教育的误解。

### 一、儿童为何游戏—早期对游戏的理论假设

早期研究游戏的学者对儿童游戏产生的原因提出多种假设，主要有如下几种<sup>①</sup>：

#### （一）剩余能量说（surplus energy）

主要代表学者是斯科勒（Schiller）和斯宾塞（Spencer）等人，他们认为能量是产生行为的基础，个体为了生存，已经消耗了部分能量，在剩余能量的驱使下，个体会出现无目的的，与生存无关的行为，这就是游戏。

但是对如何确定哪些行为所使用的能量是剩余能量，还存在争议。而且它也无法解释为何儿童玩到筋疲力尽也不愿停歇的现象。

<sup>①</sup> 梁培勇：《游戏治疗—理论与实务》（第二版），台北：心理出版社，2006，3~6页。



(二) 休闲和放松说 (relaxation and recreation)

主要代表学者是拉萨勒 (Lazarus) 和帕特里克 (Patrick) 等人, 他们对游戏的看法与剩余能量说的观点正好相反, 他们认为当生活中有太多令人疲惫的事, 当人们觉得生活需要调剂一下时, 游戏行为就开始出现, 人们在游戏中能重新恢复活力。他们还认为所谓的疲惫是“劳心者”的权利, “劳力者”基本上不会出现疲惫的现象。

但事实上, 无论是“劳心者”还是“劳力者”都会出现游戏行为, 儿童这类不需要“劳心”的人, 却是玩得最多的人。成人工作越多, 越容易疲惫, 应该是游戏最多的人, 可事实并非如此。

(三) 练习说 (practice)

或被称为“生活预备说”, 主要代表学者有格罗斯 (Groos) 等达尔文学派的人, 他们认为按照适者生存的观点, 游戏在人类进化的过程中保留下来, 应该具有其适应性的功能, 因此游戏并非无目的行为。对那些需要较长时间达到成熟期的动物, 在成长的过程中容易出现游戏行为, 以帮助个体练习将来可能用得上的行为。根据成长阶段的不同, 游戏的内容也不相同。

但他们没有解释未成熟的个体是如何知道将来需要的行为和技能的。

(四) 复演说

主要代表学者是霍尔 (Hall) 和加里克 (Gulick) 等人, 他们认为个体的成长过程是在重演人类进化的过程, 成人阶段是达到人类进化的最高境界。儿童在不同成长阶段表现的不同游戏行为就是重演了人类逐步进化的各个阶段。儿童往往最先出现和四肢运动有关的游戏, 代表还未进化成人类的动物时代; 出现打猎有关的游戏, 与渔猎时代相关; 喜欢养宠物并与宠物游戏, 则与畜牧时代有关; 玩洋娃娃、沙和团体游戏则代表个体发展进入人类进化的农业和部落时代。

对这一观点的质疑是: 人类的进化进程是按固定顺序发展的, 因而儿童的游戏阶段也应按这一顺序进行, 但是儿童的游戏内容并非完全依照这一顺序出现, 而且同一种游戏往往在多个年龄阶段出现。儿童喜欢玩现代的玩具如火车等, 也很难用这一理论来解释。

## 二、心理学的游戏理论<sup>①</sup>

游戏作为人类早年频繁出现的行为，其重要性和复杂性已得到肯定，不同学科的研究者从不同的研究角度出发，提出了对游戏的不同定义。从体育的观点来看游戏，将其定义为一种体育运动；从社会学的研究角度，将游戏定义为社会结构和价值观的一种表现；从教育的观点来看，游戏和学习、教育息息相关；从人类学研究的角度，游戏成为了解人类发展的途径。

20世纪后，心理学对游戏的研究逐渐深入，形成了精神分析、认知发展、社会文化为代表的三大游戏理论。读者可从三类游戏理论中了解心理学理论对游戏的假设和阐释。

### （一）精神分析学派的游戏理论

以弗洛伊德为代表的精神分析学派，认为儿童潜意识里充满了与社会道德不符的原始冲动和欲望，儿童的人格发展还处于本我占据主导地位的阶段，自我还在形成中，这些欲望便积极活动寻求满足，形成了儿童游戏的内驱力。他们认为儿童游戏就是发泄潜意识中的能量，将受压抑的冲动发泄出来，使儿童能保持愉快的情绪，有助于健康人格的发展。精神分析学派的游戏理论强调了游戏对情感发展的价值。

门宁格（Menninger）发展了弗洛伊德关于游戏具有宣泄敌意和报复冲动的作用的理论，认为个体天生具有攻击性驱力，儿童可以通过玩攻击性或侵犯性的游戏来减少攻击性行为。但这一观点受到了班杜拉（Bandura）和费奇贝克（Feshback）的批评，他们根据实证研究的结果指出攻击性游戏刺激并提高了攻击性行为。

精神分析学派把游戏与个体的心理发展联系起来，并重视想象性游戏在儿童发展中的作用，对其他心理学家的研究有很大影响。特别是开始使用“娃娃游戏”，作为研究前言语期儿童人格因素的一种方法，并在之后的发展中将游戏治疗作为一般性的临床业务，把游戏作为一种评价工具来使用，对儿童情绪的精神病理诊断做出了很大贡献。

但是精神分析学派的游戏理论过多强调性驱力的作用，强调了个体的生物性，忽视了社会性。再者，由于研究结果来源于在对临床个案的分析基础之上，并不可避免地加入了研究者本人的主观判断和解释，其研究的

<sup>①</sup> 邱学青：《学前儿童游戏》（第四版），南京：江苏教育出版社，2008，45~82页。

客观性和普遍性遭到质疑。

### (二) 认知发展学派的游戏理论

认知发展学派的创始人皮亚杰(J. Piaget)反对把游戏看作孤立的机能或活动,他认为游戏是思维活动的一种表现形式,儿童的认知发展阶段决定了他们不同的游戏方式,因而将游戏放到儿童智力发展的背景中进行研究。他认为儿童只有在活动中才能建立主客体联结,才能获得真正的知识;游戏帮助儿童巩固新的认知结构并发展他们感情,是积极主动的活动过程。皮亚杰将儿童认知发展阶段与游戏水平对应起来,并对象征性游戏作了大量论述,揭示了符号形成与游戏的关系。

皮亚杰从认知的角度研究儿童游戏,对传统的游戏与学习对立观是一个挑战,他的研究促进了其他研究者对游戏促进智力、情感、社会性、身体等方面的全面发展的研究。

但是,认知发展学派的游戏理论忽视了社会生活,如文化、教育对儿童认知发展的影响,同时他将游戏看作是儿童智力发展的表现形式,否认游戏是一种独立的活动的形式;他们认为儿童游戏的本质是同化而非顺应,否认了游戏在发展出新的认知结构中的作用。这学派的游戏理论强调了环境与儿童之间的相互作用,却忽视了人的作用和影响,特别是忽视了对人与人之间关系的研究。

### (三) 社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派是前苏联影响较大的一个心理学派别,以维果斯基、列昂捷夫、艾里康宁等人为代表。他们认为儿童的游戏具有社会历史起源,反对游戏的生物学起源论,“社会形成和推行游戏的目的,是教育和培养儿童参加未来的劳动。”<sup>①</sup>他们还认为游戏是学龄前儿童的主导活动,与儿童的心理发展有重要关系,即游戏能促进儿童思维的发展,游戏创造了儿童的最近发展区,游戏中儿童学会并内化了规则,促进了意志品质和道德行为的形成、发展;游戏对儿童来说,重在游戏行为过程本身而非行为结果;强调成人对儿童的教育影响作用,并提出成人为了帮助儿童学会游戏,需要进行必要的干预;艾里康宁还特别强调游戏使儿童成为社会成员,形成个性。

社会文化学派的游戏理论将理论与实践相结合,不仅研究了儿童游戏发生发展的现象和规律,还将理论研究成果广泛运用于指导儿童发展

<sup>①</sup> 查包洛塞兹等著,李子卓译:《学前教育原理》,人民教育出版社,1984,248页。

的游戏活动中，注重发挥理论研究对实际工作，特别是对学前教育的指导作用；指导幼儿教师在游戏中能够将幼儿园的日常活动整合在其中；强调游戏对儿童认知发展的积极促进作用。

然而，该学派的游戏理论把象征性游戏的发展看作是儿童必须在成年人指导下才能发展起来的，过度地强调了成人的教育作用，容易导致教师成为儿童游戏的“导演”，忽视了儿童在游戏中的主观能动性、独立性。

除了这三种游戏理论之外，还有几种较有影响的游戏理论。

伯莱恩、艾利斯、赫特等人提出的游戏觉醒理论论述了学习源于探索而非游戏，游戏的作用是制造刺激，起到调剂个体认知激发水平的作用，如果环境的刺激不适当，即过于丰富或单调，都会抑制游戏行为，不利于儿童发展。

贝特森（Bateson）提出的游戏的元交际理论，以人类学、逻辑学、数学的理论来研究游戏，探讨了游戏中的意识与信息交流过程的实质，游戏是信息交流和操作的过程，以否定和解释为基本框架的元交际为特征。儿童在游戏中既要了解其所扮演的角色、所从事的活动，还要了解自己和他人的真实身份。他指出游戏对儿童发展的贡献是在创造和再创造角色的过程中，儿童在游戏中学习到事物的关系和联系。

布伦纳（Brenner）为代表的游戏生态学理论指出儿童是在微观系统、中间系统、外系统三层系统组成的复杂多变的环境系统中发展的。微观系统中儿童面临家人和自己的活动，中间系统和外系统常常受思想意识和文化或亚文化因素的影响，这些都会影响儿童的游戏活动。他们注重对自然状况下儿童的游戏行为的客观记录和描述，对游戏行为的单元分析和研究，认为严格的实验室研究破坏了游戏行为自然出现的环境，存在很大局限性。

### 三、游戏的定义及特性

#### （一）游戏的定义

心理学对游戏的研究，似乎对游戏是什么，以及游戏发挥了何种作用，并没有达成共识。目前对游戏的定义有三种趋向。

##### 1. 游戏是儿童与生俱来的一种倾向

游戏具有内在引发性，不是某种求生存的生物驱力导致，也不是外在社会压力强加于儿童的，具有主动参与的特性；游戏重视过程而非目的，是不具有工具性或生产性的行为，不以解决问题为目标，是一种无目的的自发性行为。

## 2. 游戏是一种行为

如果以游戏的属性来定义游戏，很难获得对于游戏的操作性定义，也有学者尝试指出游戏的行为特征，但到目前为止仍没有结果。

## 3. 游戏是一种情境

这一说法是从刺激的角度来定义游戏，探究在何种情境下游戏会自然而然地出现。根据这一假设，只要安排了符合条件的情境，就能观察到儿童的游戏行为。这样的条件有二：有让儿童感到熟悉的人和物存在，且这些人和物能引起儿童的兴趣；二是在情境中所发生的人际互动，可以让儿童感到安全可以控制，能感到自主。

### (二) 游戏的特性

学者们在定义游戏时遇到了困难，但在讨论游戏的特性时却能大致达成一致意见。他们认为游戏行为具有以下特性：

#### 1. 情绪愉悦

儿童在游戏中获得快乐，达到身心放松，如果这一过程始终没有欢笑，恐怕这种行为就不能称之为游戏。

#### 2. 主动自发

游戏不是被迫产生的行为，而是自发产生的，在自然情境中，人们经常可以看到孩子们聚在一起，很自然就玩了起来。而且在实践中也能发现，他人很难强迫儿童去玩一个他没有意愿参加的游戏，即便参加也很难乐在其中。

#### 3. 没有明确的目标

儿童在游戏中除了追求快乐之外，恐怕没有其他明确的目标，玩就是因为好玩。虽然在练习性游戏、角色扮演游戏等游戏中儿童了解和模仿现实生活，但这些似乎并不是儿童发起游戏的初衷。

#### 4. 随意性

游戏的时间、规则、内容都可以随着游戏者的不同心愿，做出适当调整和改变。有时候我们可以看到游戏似乎没有明确的开始，也没有结束的标志。

#### 5. 自我控制感

在儿童的游戏世界里，真实和幻想之间的界限模糊，任何现实世界里的东西都可以想象成自己希望的内容，使他们仿佛成为游戏世界里的主宰者，掌握着游戏世界中的各种变化，随着自己内在的意愿，决定游戏的内容和进程。由于儿童在现实生活中无法控制真实世界，在游戏中获得的这

种可控感，可以增加儿童接受现实生活挑战的勇气。

## 第二节 儿童游戏的发展进程

### 一、游戏对儿童发展的作用

虽然游戏的特性之一是没有明确的目的，即使是分胜负的游戏，结束之后游戏的输赢也并不那么重要，如果儿童在意输赢的话，就无法享受游戏的乐趣。不过，只要儿童经历了游戏的过程，还是会学习或体验到某些东西。斯卡尔夫（Schaefer）和欧康纳（O' Conner）（1983）将游戏的功能整理如下：

#### （一）生物性的功能

很多儿童游戏都涉及使用肌肉、神经系统和身体各部位协调，这些游戏活动就为儿童的身体发展提供了很多练习的机会，使得这些身体的机能得到锻炼和发展，使运动、协调能力日趋完善，如：手眼协调、平衡、控制肌肉的运动方向和力量等等。

#### （二）调节情绪的功能

游戏中儿童体会愉悦，宣泄负面情绪，释放压力。在游戏中，儿童能做现实生活中无法做到的事情，能较为安全地表达不满和攻击。从而儿童在游戏中体验到对外部世界的自主感和控制感，增强了他们对自我的积极认识和体验。

#### （三）人际交往的功能

儿童到2岁以后，就开始较多的与同伴一起游戏。在集体游戏中产生了频繁的人际互动，需要练习和运用社交技巧，培养了儿童与人相处的能力。游戏过程中的讨论协商、做决定、竞争等活动，为儿童提供了表达自己意见的机会，也锻炼了他们在个人意愿和他人意愿中权衡和做决定的能力。

#### （四）社会文化的功能

参与游戏的儿童将自己所处的社会文化背景表现出来，互相影响，最终达成对某些社会规范的认同。如果儿童表现出来的社会化行为偏离同伴认同的社会规范太多，他的同伴就会给予他负面的回应，他也会根据环境和同伴的回馈调整自己的行为，使之能符合社会文化的要求。而且，如果该儿童还没有学会某种社会行为，在游戏中他也可以获得学习的机会，如在角色扮演游戏中，扮演医生角色的儿童会把自己“以为”的医生表现出

来，其他同伴如果不同意他的做法，会提出异议，所有在游戏的孩子就有了倾听、扮演、调整行为的机会。

### （五）治疗的功能

由于儿童在游戏中能自由地表达自己的想法和感受，宣泄负面情绪，体验积极情绪，能在游戏中按照自己的意愿编排活动，就能有效地将生活中的消极经验化解。儿童自发自主的游戏就具有治疗功能，保证儿童的自由玩耍时间，有助于在日常生活中化解心理压力。缺少游戏机会（这里的游戏不包含成人安排和设计的所谓游戏）的儿童，不仅身体的协调运动能力发展受到限制，也不能有效地释放和表达自己的消极经验，积压较多的焦虑和压力，更有可能在某个发展阶段表现出心理问题。

## 二、儿童游戏发展阶段

### （一）根据儿童的认知发展和儿童游戏的相应表现划分游戏发展阶段

这种由皮亚杰提出的划分儿童游戏发展水平和阶段的方法，在研究文献中被普遍引用。皮亚杰把儿童游戏分为三个发展阶段：

#### 1. 练习性游戏（0~2岁）

是游戏的最初形式，对应儿童认知发展的感知—运动水平，儿童依靠感知和动作的协调活动来认识事物和解决问题。此阶段的游戏不包含任何象征或游戏方法，具有行为重复出现的特点。如几个月大的婴儿，会反复地把桌上的勺子扔到地上，练习“扔”的动作，同时观察事物和成人有何反应。

#### 2. 象征性游戏（2~7岁）

是学龄前儿童的主要游戏形式，对应认知发展的前运算阶段，儿童还不能完全依靠语言这种抽象的符号来思维，而是主要依靠象征来思考。象征活动是“信号物”和“被信号物”之间的主观联系。象征性游戏还可以分为两个小阶段，象征性的顶峰阶段（2~4岁）和由象征接近现实的阶段（4~7岁）。

#### 3. 规则游戏（7~11、12岁）

规则游戏主要出现在学龄期，儿童按照游戏规则进行游戏，能根据既定规则控制自己的行为，规则成为游戏的中心。例如：各种棋类和球类游戏。

皮亚杰认为儿童尤其需要玩象征性的游戏，它有助于儿童达到情感和智慧上的平衡，是儿童认识兴趣和情感兴趣之间的一个缓冲区。另外，结

构游戏作为一种从游戏向非游戏活动过渡的形式，一直存在在各个游戏发展阶段，从最早的简单重复堆积开始，到以象征性的结构活动表现出来，最后逐渐接近现实的操作活动。

## （二）从人格发展和心理社会关系角度探讨游戏的发展阶段

埃里克森发展了弗洛伊德的观点，认为游戏是一种身体的过程与社会性的过程同步的企图，游戏可以降低焦虑，使愿望得到补偿性的满足。游戏还加强了促进人格发展的生物因素和社会因素的整合和协调，游戏随着年龄的增长和人格的发展而发展变化，帮助儿童人格从一个阶段转向另一个阶段。

### 1. 亲子游戏（0~1.5岁）

处于人格发展的最初阶段，需要完成“信任对不信任”的发展任务。良好的母子关系是产生信任的基础，游戏对母子关系的形成和信任感的产生具有重要意义。母子相互凝视，母亲和善、关爱的表情传递着爱的信息，也带有游戏性的鼓励。

### 2. 练习性游戏（1.5~3岁）

这一阶段对应的人格发展任务是“自主对羞怯、疑虑”，个体需要学会解决生物社会性危机，能控制排泄，在此基础上产生自信。游戏在儿童生活中占据主要地位，为儿童提供一个安全的时空，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. 角色扮演游戏（3岁后）

对应人格发展的任务是“主动性对内疚”、“勤奋对自卑”，埃里克森认为3~6岁为游戏期。游戏帮助儿童在可能的范围中定向，分辨想象和现实，了解在所处的文化环境中什么是有效的，被允许的。通过在角色游戏中表现内心冲突和焦虑，使危机得到缓和，而且解决前一发展阶段遗留下来的问题。当儿童进入学校学习后，游戏可帮助他们获得胜任和成功感。

## 第三节 游戏与特殊儿童

在阐述了何为游戏这一发展心理学和学前教育学研究的主题之后，接下来需要进一步结合特殊儿童早期干预的现状，和现有的对几类特殊儿童游戏活动的研究，进一步探讨游戏对特殊儿童，特别是特殊幼儿身心发展的重要性和必要性。



## 一、特殊儿童的游戏

研究者在树立正确的特殊儿童观时，不仅要看到特殊儿童作为儿童客观存在的身心发展需要，也要看到特殊儿童的特殊性。由于健康状况、身体机能、生活环境的限制，他们无法像普通的儿童那样尽情享受游戏，他们在游戏中的表现与普通儿童也存在差异。那么常见的几类特殊儿童的游戏发展是怎样的呢？在特殊教育领域，常见的特殊儿童主要是听障儿童、视障儿童、智障儿童、孤独症儿童等，由于国内学者对该内容的研究较少，因此现有对特殊儿童游戏研究主要以国外的研究成果为主。

### （一）智障儿童的游戏

#### 1. 智障儿童的重复性游戏行为较普通儿童多

20世纪已有的对智障儿童游戏的多数研究表明，智障儿童，特别是唐氏综合症儿童重复游戏行为多于普通儿童。游戏的内容和方式单一、刻板、持续时间长是智障儿童游戏的特点，父母和教师的观察都反映这类儿童的游戏缺少好奇心和探究行为。从父母到教育工作者都认为需要对他们这些重复性游戏行为进行引导（Miller, 1994），使它变得更有目的性，更完整，否则就是在浪费时间。

但 Winifred L. Lender 等人则提出不同看法。他们研究对比了唐氏综合症儿童和普通儿童的重复游戏行为的数量、质量（是否具有象征性的特点）、持续时间和转换的游戏类型，发现唐氏综合症儿童重复游戏行为和非重复游戏行为的质量是相似的，重复游戏行为对所有儿童都可能发挥建设性的、目的性的作用，教育者须谨慎对待那些有帮助的、需要干预和重新指导的重复游戏行为。<sup>①</sup>

对于智障儿童重复游戏行为的研究及其作用的争议，启发研究者以新的、积极的视角来看待智障儿童重复游戏行为，接受不同类型的儿童，通过游戏来学习的方式也是存在差异的。

#### 2. 智障儿童比一般儿童具有较多的非游戏行为或单独游戏行为，联合游戏或合作游戏行为的比例较少

胡尔曼等人（Hulme & Lunzer 1966）在研究中发现他们在构建和想象游戏方面的能力与一般儿童并无差异，但语言表达能力却远远低于普通儿

<sup>①</sup> Winifred Llorys Lender, Joan F. Goodman, Margaret Inman Linn. *Repetitive Activity in the Play of Children With Mental Retardation*. *Journal of Early Intervention* 1998 (21): 308.