

書 叢 育 教

育 教 與 戲 遊

編 元 國 王

行 印 局 書 華 中

民國二十九年一月印刷
民國二十九年一月發行

教育叢書
遊戲與教育(全一冊)

◎ 實價國幣四角

(郵運匯費另加)



編者 王國元

發行者 中華書局有限公司
代表人 路錫三

印刷者 美商永寧有限公司
上海澳門路

總發行處 昆明 中華書局發行所

分發行處 各埠 中華書局

序言

中華民國二十五年 9 月 購

善之對於教育上理法之研究，興趣既濃，見解亦超，近十年來脫離學校生活，從事於教育行政，簿書鞅掌，案牘勞形，工作固極繁重，但研究興趣，曾不稍減。公餘之暇，休沐之日，他人多事息游，藉資調劑，善之則伏處書齋，孜孜矻矻，非潛心閱讀，即埋頭著述。有以節勞之說進者，善之則笑謝之，自云：『此中有至樂在也。』嘗於酷暑之夜，嚴寒之夕，過訪其居，逕造書室，則見一燈熒熒，圖書滿架，有人焉，伏案握管，時而凝思，時而疾寫，狀貌沉靜，神志湛然，若忘其節候在盛暑祁寒中者，則善之也。善之之於著述，如此其勤，故其著作之已付鉛槧者綦夥；關於教科書者，有新法小學國語，關於教學法者，有遊戲教學法，小學說話教學法，新法國語教學法，關於訓育方面者，有小學訓育實施法，尚有玩具教育及各科教具自製法等，均切實詳明，不尙高遠。每一著作出版，善之輒舉以相贈，余竊喜其致力之劬，收穫之豐，頃善之又出其新編遊戲與教育之稿見示，巨帙一冊，都約數萬言，對於遊戲之理論，遊戲與玩具，各時期兒童之遊戲，使用遊戲教學之方法，遊戲器械之設備，遊戲場地

之設計，遊戲之指導及方法，條分縷晰，綱舉目張，實遊戲教育極有系統之介紹，堪爲從事小學教育者研究參考之用；展誦一過，欽遲靡已！溯余自二十二年秋間，忝長如師附小校事，對於遊戲教育，備極注意，任事以來，添設娛樂館，購置遊戲器械與玩具，整理遊戲場地，提倡指導，未稍忽視，深以近今對遊戲教育之書，缺乏完備之本，亦嘗思捉筆爲文，作有系統之介紹，人事忽忽，欲作而廢者再，今善之旣成斯書，實獲我心，欣喜之情，有非楮墨所能形容！斯書第四章中曾謂：「苟以遊戲之神寓於工作之中，卽能以遊戲爲工作，工作爲遊戲之觀念，從事於高尚事業。」又謂：「工作中充滿遊戲之精神，故絕不覺其乏味與困苦，人能自視爲工作之主人而非僕役，則已將工作化爲娛樂。」並引愛迪生之語爲證，善乎其言，誠能得遊戲之三昧者矣。善之之從事著作，非卽以遊戲爲娛樂者乎？書中之語，實係善之自道，且非過來人如善之者亦不能道之也。善之足下，名山事業，自有千秋，深願勇猛精進，著述等身，流傳海內，嘉惠學人，非惟教育之幸，抑亦友朋之光也歟！

陳鎮惡序於如師附小 二五，四，一〇。

編述旨趣

兒童天性愛好遊戲，不遊戲的兒童，不是有病，便是稟賦有了缺陷，這是不能否認的事實。

過去兒童的導師、父母，以及整個的社會，對於遊戲的觀念，都欠正確，以爲兒童遊戲，徒然費時耗力，沒有教育的價值，所謂「勤有功，戲無益。」便是他們對於遊戲的代表見解。

現時仍有不少的教育者——尤其是文化較後的鄉村教師，終日把兒童關在教室裏，呆呆地坐着，傳授符號知識，以爲此是程度提高，實在是一件可疑的事！我雖不敢武斷的說這種教育根本錯誤，但可料想到他的結果，至多不過造成幾個半明半昧的書癡。

還有些學校，對於遊戲以爲無足輕重，提倡固然好，不提倡也無妨，有遊戲的設備，就利用一下，沒有也就算了，好遊戲的兒童，未必是好學生，不愛遊戲的却多半是好學生，本來具有遊戲天才的兒童，不妨礙他的發展，已屬難得，那沒有這種

才能的，又何須加以誘導呢！

可是近代新教育的理論中，十分重視遊戲。我國著名的小學校，對於兒童遊戲的努力，已得有相當的進展，但求普遍的均齊發達計，還未有系統的貢獻與介紹，編者根據此點，故有本書之作。

本書內容共分八章，對於遊戲的理論與實際討論綦詳，可供小學教師、幼稚園保姆及師範學校學生用作參考。

本書對於各時期兒童的遊戲分別詳述，以供指導者考證。

本書對於使用遊戲教學的方法，特別重視，將遊戲和各科教學打成一片，並舉有實例，以供研究。

本書對於兒童玩具之研究非常詳盡；遊戲器械的設備，逐一繪具圖說，遊戲場地的設計，舉有實例，以供實施者採擇。

本書對於兒童遊戲的指導及方法的討究，極形完密，可為實施者採用。

本書所引用及參考的書報雜誌，列於書後附錄中，並對各著述者深致謝忱。

遊戲與教育

目錄

頁數

第一章 總論

第一節 遊戲的意義……………一

第二節 遊戲的理論根據……………三

第三節 遊戲的價值……………九

第四節 遊戲的效益……………一一

第二章 兒童遊戲的研究

第一節 遊戲發達的分期……………一五

第二節 遊戲的種類……………一七

第三節 遊戲的選擇……………二二

第四節 遊戲的分類……………二五

第三章 兒童遊戲與年齡

第一節	遊戲與兒童年齡的關係	三三
第二節	一歲至一歲半的遊戲	三三
第三節	一歲半至四歲的遊戲	三五
第四節	四歲至六歲的遊戲	三六
第五節	七歲至九歲的遊戲	三九
第六節	十歲至十二歲的遊戲	四四
第七節	十三歲至十五歲的遊戲	四六

第四章 遊戲與教學

第一節	遊戲和工作合一的解釋	五一
第二節	遊戲教學理論的根據	五四
第三節	公民遊戲教學	五八
第四節	說話遊戲教學	六〇

第五節	識字遊戲教學·····	六二
第六節	朗讀遊戲教學·····	六四
第七節	默讀遊戲教學·····	六五
第八節	作文遊戲教學·····	六八
第九節	寫字遊戲教學·····	七〇
第十節	算術遊戲教學·····	七三
第十一節	常識遊戲教學·····	七六
第十二節	美術遊戲教學·····	七八
第十三節	勞作遊戲教學·····	八二
第十四節	體育遊戲教學·····	八四
第十五節	音樂遊戲教學·····	八七
第五章	兒童遊戲與玩具	
第一節	玩具在教育上的價值·····	九二

第二節	愛好玩具的因素·····	九三
第三節	玩具選擇的原則·····	九六
第六章	兒童遊戲場的設備	
第一節	遊戲場地設備的必要·····	一〇〇
第二節	場地建築的方法·····	一〇一
第三節	各種遊戲器械的設備·····	一〇二
第四節	兒童遊戲場設計示例·····	一二〇
第七章	兒童遊戲的指導	
第一節	兒童遊戲指導的要則·····	一二二
第二節	教師參與遊戲的效益·····	一二五
第三節	指導時應注意發現異常的遊戲範型·····	一二八
第八章	結論	
附錄	本書引用及參考之書報雜誌·····	一三二

遊戲與教育

第一章 總論

第一節 遊戲的意義

遊戲是人類的本能，精神的反射。兒童整個的動作，總可認為是一種遊戲。像南洋的土人，在他們歡喜的時候，便大家牽着手而跳舞，所謂悲哀、愉快、跳舞等等，不過是形式上的不同，而他們心理和感情的行動，都是一樣，都是由心理上表現出來的遊戲。所以兒童的生活，除睡覺外，只有遊戲，兒童時代，簡直可稱為遊戲時代，也惟有遊戲活動，能適應兒童的個性。兒童對於遊戲，特別愛好，有屬於仿效的，有屬於創造的，有單獨的，有聯合他人的，這種天性發展極早，幼小時期的兒童，已就開始從事於遊戲，在遊戲興趣濃厚的時候，任憑用什麼方法去擾亂他，終屬無效，一心一意的努力完成他遊戲的工作。遊戲在兒童精神上，及在人類生活上很

有密切的關係。因此遊戲是他們的生活，遊戲也是他們的事業了。

書拉氏 (Schiller) 對於兒童遊戲發表言論說：「人類在完全的意義上是人類的時候，便能遊戲，而人類祇是在遊戲的時候，便是完全的人類。」足見人類所以成爲人類，便是遊戲。遊戲包含智慧的、感情的、意志的、種種精神要素，同時身體的自由活動也包括在內。試觀兒童們搏沙作人，疊石爲屋，或追逐同伴，或互相搏擊，這種種活動，實具各種要素。在成人雖不值一顧，而兒童却以爲是極重大的事業，常傾其全部的精力灌注其上，積日累月，不憚煩勞，以求滿足其欲望，此種精神的偉大，實屬可佩。所以賢明的教育者，應特別重視兒童的遊戲，利用此種活動，以發展兒童的個性，在遊戲中不知不覺的養成他們的高尚的性習。

以前忽視兒童遊戲的人如：廓美紐爾司 (Comenius) 他描寫一個理想的教室是：——教台上高高地坐着一位教師，正當講授功課的時候，室內的兒童，一個個呆呆地坐着，仰着頭靜聽。又如波林司勒 (John Brinsleg) 描寫一個十七世紀初葉的中學，也以學生終日枯坐不動爲良好教育。可是兒童既有兩手兩足，自

有他們的用途，那能禁止不活動呢？所以教師壓力一鬆，兒童們無紀律的惡作劇，格外來得利害。

我國舊日社會視兒童遊戲爲頑皮，且恐發生意外危險，在家庭則嚴厲禁止，送入學校，亦不願教師指導，把遊戲的利益一概抹殺。又有人對於兒童遊戲，抱着放任或冷淡的態度，視爲自然的，無害的，但也沒有絲毫利益，可毋庸加以注意，也不必加以干涉。

上面幾種見解，在我國城市方面較少，在鄉村方面猶多，這都由於不了解遊戲的意義所致。倘依這種見解辦理兒童教育，造成幾個形容枯槁，呆若木鷄的兒童，影響所及，關係未來民族的復興，可不在小！

第二節 遊戲的理論根據

兒童遊戲，不僅是無意識的玩耍，而是人類整個的活動。此種理論，根據如何照近代生物學者及動物心理學者的研究，遊戲動作，不惟人類有之，一般動物，亦多如此。研究的學者極多，學說亦因而不同，茲分述於後：

1. 餘力說——爲德國西克來 (Schiller) 和英國斯賓塞 (Spencer) 所主張。他們以爲高等動物的身體異常發展，各有專職，所有氣力不能盡量用於工作，乃以餘力爲種種遊戲。比如兒童受父母撫育，又無一定之工作，此時他的能力非常充足，只有藉遊戲的動作去發洩。至於成人亦復如斯，當其工作精力有餘裕時，也藉着遊戲去發洩。換句話說，兒童們的遊戲，是他們維持生活力餘賸下來的精力的表現。像那初生的兒童，臥於床上，或在搖籃裏，手脚不住的亂動，其實他是發洩體中所餘的精力。又如牛馬遊於曠野的地方，有時無故而奔躍，也是發洩體中餘力的。再如火車輪船的汽力充足，到了目的地後，不再行駛時，便把所餘的汽力發洩出來，是同一理由。這種學說，只能解答遊戲發生的一部分。倘詳細推究，其實「餘力」並不是遊戲發生的主要條件，而餘力的消耗，也不是遊戲獨一的效用。兒童讀書倦了，便去遊戲，成人工作倦了，也喜歡遊戲，既然身體疲倦了，那有所謂「餘力」呢？既沒有「餘力」，仍然還要去遊戲，那遊戲不僅靠着「餘力」，不辯自明。而且遊戲之後，工作的疲勞，反因而恢復，那末，

遊戲的效用，又那裏是消耗餘力呢？

2. 休養說——或稱疲勞說。倡此說者，爲德國古次蒙次（Gutschmidt）及柏林大學哲學教授拉撒路氏（Moritz Lazarus）。他們認爲人類於精神及肉體勞動以後，心身方面常覺疲勞倦怠，此種疲勞倦怠的程度，尙未達到即欲睡眠或休息時，常欲作休養的活動，藉遊戲以恢復其疲勞。試觀吾人長時間工作後，即須住室外散步，或往遊戲場頑耍，此因腦力與筋肉起部分之疲勞，發生厭倦之感，須向他方面活動，藉以醫治其倦怠。近代主此說者，頗不乏人。此乃根據生理的見地而產生，以遊戲爲恢復疲勞的必要條件。但是此種疲勞的恢復，不過因感情作用，變換對象，免除厭倦罷了。又此說將兒童遊戲和成人娛樂同樣看待，也未覺妥。又有人折衷以上兩說，謂：「恢復疲勞這種努力，是爲着把充滿的勢力要無目的的去消費他，於是遊戲的衝動便產生出來了。因爲勢力的充滿與不足，那不免是一種缺陷。」他們都立在生理的見地上，雖有一部分的真理，但有時兒童已經沒有餘力可以消費，或者已經超過了恢復疲勞的範圍，而仍舊

繼續不斷的作一種強盛的遊戲，又是何故？

3. 準備說——又稱預備說。倡此說者爲德國教育家古魯司 (Karl Gross)。

他認爲遊戲是兒童將來的生活準備，並可以發達一切隱藏性質，非因爲兒童而始遊戲，實因在兒童時期須有一種機會，爲各種遊戲，以發展其本能，和成人時的一切活動同樣重要。古氏嘗就此說以動物的遊戲作證，他說動物不是當幼年而遊戲，實在是因要遊戲，所以纔要幼年。像那小貓逐球爲戲時，跳擲盤旋，其一切的動作和大貓的捕鼠沒有相異。惟在此時期中，練習逐球的技巧，卽爲將來捕鼠的預備，此認遊戲的起源屬於本能，斯爲特別着眼之點。但所說仍屬於遊戲發達的一部分，遊戲的本質並沒有相當的解釋。又古魯司對於本能早熟的發現，還沒有見到。關於此點，曾亦有研究遊戲的學者加以駁詰，他說：「假如此時有大犬喧嘩，古魯司必定認爲是遊戲本能發現了，但是小犬因爲要用早熟的本能去制禦好鬪的本能，做不至於受傷的遊戲也未可知。」這便爲古魯司沒有顧到在好鬪的本能演成行爲的時候，另外還有早熟的本能來限制

他好鬪的形式的緣故。實在遊戲的裏面，確係有一種「不因遊戲而發的」早熟本能。古魯司祇說遊戲關於人生將來行動的實質方面，把他的過去完全忘記了。關於這點，霍爾氏（Granville Stanley Hall）批評他是「偏狹皮相而且邪曲（Partial, Superficial, and Perverse）」。

4. 重演說——此說為美國心理學者霍爾氏所提倡。他根據進化論和發生學的見解，應用於人類的身體和精神，謂遊戲為遺傳的純粹發表，不獨對後來生活有益，且能反覆其種族的歷史。這種學說，因為兒童在遊戲之中，可以發現他們反覆人類進化連續的各個時期。換句話說，就是兒童在通常遊戲中，將其遠祖自動物漸進為人類，自野蠻漸進於文明之間的一切生存上實際行動，以遊戲而模仿表現出來，因為遊戲包含種種本能而表現的。比如他人快跑，吾在後追之，這種衝動，在野蠻時代，至關重要，無論為掠奪食物，為追擊敵人，都屬不可缺少的本能。但既進於文明時代，則於日常生活上早已不須追逐，雖軍隊中偶有追擊演習的機會，可是在一般人間，已無追逐的必要。兒童時代，對於追