

中央广播父母学校辅导教材

主编：黎华白

家庭游戏与智力开发

李吉芬 编著



中国广播电视出版社

中央广播父母学校辅导教材

主编：黎华白

家庭游戏与智力开发

李吉芬 编著

中国广播电视出版社

中央广播父母学校专家委员会（成员）

潘 菽 教授（以下按姓氏笔画为序）

叶恭绍	教 授	李吉芬	副教授、
李士奎	教 授	苏天辅	教 授
张绍英	教 授	张静虚	教 授
陈帼眉	教 授	邱曼君	副教授
茅于燕	研究员	杨明述	副编审
周俐君	副教授	胡亚美	教 授
黄希庭	教 授	黄新渠	教 授
高荣生	教 授	梁志燊	副教授
唐泽媛	教 授	彭新鼎	副教授
潘述羊	教 授	樊培录	主 任

家庭游戏与智力开发

李吉芬 编著

中国广播电视出版社出版

*

（北京复外广播电影电视部灰楼 邮政编码100866）

东方电站成套设备公司印刷厂印刷 四川省新华书店经销

787×1092mm 1/32 7.1875印张 150（千）字

1990年7月第1版 1990年7月第1次印刷

印数：5000册 定价：3.20元

ISBN7-5043-0463-0/G·155

丛书主编的话

呼唤《智力开发工程学》的诞生

人类文化发展的列车，满载着不同肤色、不同民族的乘客，正驶向崭新的未来。A·托福勒说，我们正面临着继农业和产业革命后的“第三次浪潮”。日本堺屋太一则把我们的时代称之为“知识与智慧价值”时代。总之，我们要奔向的是一个高科技、信息化的必然王国。在这个王国里，既充满困难，也充满希望；既面临无法回避的挑战，也享受着鼓舞人心的幸福与光明。

智力的竞争，将是主宰当代世界浮沉的核心问题。

马克思主义的唯物主义哲学告诉我们：自由是意识到了的必然。伟大的中华民族只有意识到在中国共产党的领导下，走社会主义现代化道路的历史必然性，只有意识到高度发达的科技化、信息化的必然王国的到来，才是真正自由的民族，才能实现由必然王国向自由王国的飞跃。因而，我们必须高度重视教育，重视智力开发，重视提高民族素质，迎接现实与未来的挑战。正是受到这一具有战略意义思想的启发，从1986年起，我们在四川省社科规划领导小组和省社科联的指导支持下，开始了对课题为《智力开发工程》的科学研究。接着，这一课被确定为四川省“七·五”期间哲学社

会科学研究的重点项目。按这项课题规划的要求，省科委在1988年还批准组建了四川省智力工程研究所。就这样，我们全力以赴地开始了这一耗资巨、历时长的课题研究工作。

在课题研究规划实施前，我们认真考查了当今世界智力科学发展的状况和存在的问题。我们发现，欧美发达国家对优生优育的科学研究和实践，对人类大脑神经学的深层探索，以及对心理科学、行为科学的理论探讨，已达到很高的水平。但是，由于社会制度的局限，他们的研究和开发，目前基本上尚属于学科闭锁式的格局。为了赶上当代智力科学研究的步伐，充分发挥我国社会主义制度的优越性，我们提出了突破自然科学与社会科学的框架，把智力科学作为一项系统工程来研究和实施的设想。我们希望在彻底弄清智力的机制、结构、智力系统各要素及相互作用规律的基础上，采用工程学的模式制定和筛选出一套适合中国国情的开发中华民族智力的优化理论与实施方案。预计经过两个五年规划，乃至更长一些时间，希望能在世界范围内率先开创出一门新兴的学科——《智力开发工程学》，为振兴中华，提高中华民族的素质，竭尽我们的绵薄之力。

纵观我国智力科学研究的现状，我们认为，智力开发工程系统至少包括两个方面：一是学科系统，分属于自然科学和社会科学的临床医学、神经生理学、病理学、营养学、计算机科学、心理学、教育学、伦理学、逻辑学、语言学等都应属于这一系统；二是社会系统，这一系统涉及的范围就更为广泛了。我们认为：学科系统的研究成果，只有通过社会系统的检验，经过研究，实践，再研究，再实践的社会化过程，研究的成果才会对开发人类的智力具有真正的价值。因

此，我们制定的课题规划要求“七五”期间的研究分两个阶段进行。

一、在博采中外智力科学研究成果的基础上，结合我国3—6岁幼儿的生理、心理发展特点，社会化环境条件，组织数十位全国知名的各学科专家，群策群力，研究综合开发我国幼儿智力的优化理论、幼儿智力发展的科学系统，以及编制测定幼儿智力、个性的各种简易量表、测试指导书等。

二、把学科系统中各学科研究的成果，经过科学的综合，纳入一个多层次的幼儿智力训练及测试系统，编制由广大幼儿父母实施的配套方案，然后通过中央人民广播电台、香港地区的广播电台，调动现代化传播手段，向全国及华裔聚居地区播出，同时开展大规模检测取样工作。为了对广大婴幼儿父母实施智力训练方案进行系统的、科学的辅导，提高检测数据的可靠性，我们与中央人民广播电台合作，报请国家教育行政部门批准创办了“中央广播父母学校”。此外，我们还在北京、天津、上海、南京、西安、沈阳、广州、成都等二十多个省、市和地区的儿童医疗、保健机构设立了43个特约测试单位，广泛地开展智力开发咨询服务活动。我们希望，在广大婴幼儿父母对孩子实施智力训练的信息反馈的基础上，在占有大量一手数据、资料的前提下，再进行更高层次的科学研究，从而为开创“智力开发工程学”向前迈出坚实的一步。

在对中国婴幼儿和青少年的智力发展状况作历史和实现的研究过程中，我们还为这样一个事实所震撼：

中华民族虽是一个有着五千年灿烂文化的伟大民族，但是近百年来，极端贫困落后的社会环境不仅剥夺了广大青少

年接受教育的权利和机会，扼杀了他们的聪明才智，而且也使青少年在心理素质上受到了严重的戕害。例如早在1937年，周先庚先生对中国学生和美国学生试用塞斯顿情绪量表进行测试，其结果表明：中国大学生的平均分数为70—98分，美国大学生的平均分数为30—59分，分数越高，表示情绪越不稳定，心理素质越差。如果严格地按当时的国际标准来衡量，中国学生的平均分数所代表的情绪状态，相当一部分人应受到精神病医生的关照。解放后，由于党和政府的重视，我国广大青少年的健康状况、智力发展状况，都有了根本的改变。但怎样提高青少年心理素质的问题，却仍未能得到应有的重视。1980年，我国心理学家试用明尼苏达多相个性特征调查表，对我国青少年作抽样调查，被试者接近心理异常反应的仍很突出。广大青年学生的持久性、自恃性、内倾和外倾、优势感方面，总的说来，仍然不够理想。因而这类青年学生和社会生活中极易形成愤世嫉俗、玩世不恭、容易冲动的封闭性性格。这既是影响青少年成才的心理障碍，也是某些青年人在社会动乱中常常狂热失禁的重要心理因素。因此，我们大声疾呼，必须改变我们目前对智力开发的片面理解，在强调对幼儿进行早期智力开发的同时，也要加强对幼儿的各种非智力心理因素的培养，提高心理素质，塑造优良的个性品质。蔡笑岳同志在黄希庭教授的指导下，承担这一子课题的研究，他们的力著《智力的激励与开发》一书，便是针对上述问题，着重阐述非智力因素与智力的关系，非智力心理因素对智力的激励与制约作用，以及如何培养非智力因素的专著。在目前国内还没有系统论述这方面内容的著作出版之前，该书对我国智力科学的研究，对

培养21世纪我国需要的建设人才，对提高中华民族的素质，是具有一定的意义的。

这里，我们奉献给读者的，是包括《智力的激励与开发》在内的三个系列的丛书：《当代家庭幼儿智力训练80法》（包括3—4岁分册、4—5岁分册、5—6岁分册）；《当代家庭开发幼儿智力的方法——中央人民广播电台播出“幼儿智力训练”小品精萃》（包括了3—4岁分册、4—5岁分册、5—6岁分册）；以及按学科阐述智力开发工程的有关知识的专著：《智力的激励与开发》、《幼儿疾病与智力开发》、《家庭游戏与智力开发》、《幼儿家庭早期教育与言语能力的培养》、《发展幼儿思维的奥秘》、《幼儿心理咨询及诊断问答106》。这便是我们在“七五”期间推出的重要科研成果，也是我们为全力呼唤“智力开发工程学”早日诞生所做出的一点点成绩。

“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”。《智力开发工程系列丛书》第一批的出版将记录下我们求索的脚印。由于研究领域的独特，由于知识颗粒的掺和，由于学科板块的重组，由于各级层面的渗透，由于相关部门的协调，更重要的是由于马克思唯物主义哲学的指导，我们相信：在党的正确领导下，在广大科技工作者、教育工作者的共同努力下，开发智力，提高民族素质，振兴中华，开创一门崭新的边缘学科《智力开发工程学》的目标是一定能够实现的。

一九九〇年五月

写在前面的话

游戏，人们首先想到的可能就是玩，那它与开发智力又是一种什么关系呢？玩自有玩的学问，游戏就是玩的科学。伟大的俄国教育家乌申斯基说过：“儿童的天性明显地要求直观性。教儿童五个他所不认识的字，他将会长久地、徒劳地受这几个字的折磨；但是，如果你把二十个这一类的字和图画联系起来，儿童就会飞快地掌握它们。”“教育的艺术就是使学生喜欢你所教的东西。”（卢梭语）本书即致力于在游戏中开发幼儿智力，寓教于玩，学中有乐，并希望能把这一重要手段推广普及到每个幼儿家庭。

全书比较系统地论述了有关游戏的意义、作用、地位、开展游戏所应具备的条件，以及怎样利用游戏训练和发展幼儿的观察力、注意力、记忆力、思维能力、言语能力、想象力和创造力，并在游戏中开发幼儿智力的同时培养幼儿的非智力因素。本书还比较集中地介绍了近现代中外多种游戏思想、理论和学说，以及怎样对游戏进行评价和选编。

本书立足于家庭教育，强调家庭教育及其与幼儿园教育的配合和协作，提供了八十余例游戏，供广大幼儿家长们选用、参考。本书较密切地注意了理论性、实践性、实用性和科普性的结合，同时还部分地展示了游戏研究的历史和现状，以及较多的游戏名言录。本书可供幼儿家长、幼教工作者、幼教大、中专学生以及热心幼教事业的同志们阅读参

考，并欢迎探讨和赐教。

本书由李吉芬（四川省智力工程研究所）、蒲伟（四川省直属机关红星幼儿园）和李如琳（第三军医大学校直属幼儿园）合作编撰。限于编者水平，加之时间仓促，书中瑕疵在所难免，恳祈行家明仁不吝斧正。书中旁引著作、报刊有关文献资料，未能一一注释，谨此向原著作者一并诚表谢意。

最后，“让我们教会儿童思维，在他们面前展开思维的最初的源泉——周围世界吧。让我们把人类最大的欢乐——认识的欢乐给予儿童吧！”

编著者

一九九〇年三月于成都

目 录

第一章 游戏入门——正确认识游戏·····	(1)
第一节 游戏的意义·····	(2)
第二节 游戏与玩耍、劳动和学习·····	(6)
第三节 理论研究中的幼儿游戏·····	(11)
第二章 游戏的功能和地位·····	(27)
第一节 游戏是幼儿的第二生命·····	(27)
第二节 游戏是家庭教育的完美方式·····	(32)
第三章 创造条件,开展家庭游戏·····	(42)
第一节 了解孩子,因势利导, 建立和谐的游戏气氛·····	(42)
第二节 玩具和游戏材料·····	(47)
第三节 家长应成为孩子的游戏伙伴·····	(71)
第四章 在游戏中开发幼儿智力·····	(77)
第一节 游戏与观察力·····	(77)
第二节 游戏与注意力·····	(85)
第三节 游戏与记忆力·····	(93)
第四节 游戏与思维能力·····	(100)
第五节 游戏与言语能力·····	(108)
第六节 游戏与想象力·····	(136)

第七节	游戏与创造力·····	(145)
第八节	通过游戏全面发展幼儿的智力·····	(152)
第五章	游戏与非智力·····	(197)
第一节	智力与非智力·····	(197)
第二节	在游戏中培养幼儿优良的个性品质··	(199)
第三节	在游戏中纠正幼儿的不良个性品质··	(201)
第六章	游戏评价与游戏选编·····	(204)
第一节	游戏的一般分类·····	(204)
第二节	游戏的结构要素·····	(207)
第三节	游戏的选编及评价·····	(214)

第一章 游戏入门——正确认识游戏

只有当人是充分意义的人的时候，他才游戏；并且只有当他游戏的时候，他才是完全的人。

——（德国）席勒

游戏在儿童生活中具有极重要的意义，具有与成人的活动、工作和服务同样重要的意义。

儿童在游戏中是怎样的，在工作中大概也就会是怎样的。当他长大的时候，他将表现出工作的努力和思想的努力，将表现出责任心、乐观情绪和努力达到既定目标的愿望。

对于未来活动家进行教育，首先是通过游戏。游戏在这时期仍是儿童的主要工作，是最能吸引他们，最使他感兴趣的事。

——（苏联）马卡连柯

我们往往有这样一种想法，好象只有埋头在书本里才能获得知识，而如何分析生活、研究生活、观察生活，如何学习着改变生活，这些方面作得都不好。事实上只有这样的游玩和游戏才能够使我们注意认识生活。

——（苏联）克鲁普斯卡娅

儿童是以游戏为生活的，他们除睡眠、生病以外，无时不在动作、不在游戏。

——（中国）陈鹤琴

第一节 游戏的意义

一八三七年，世界“幼儿园之父”、德国学前教育家福禄贝尔（1782—1852）在勃兰肯堡（Blankenburg）首创德国学前教育机构（一八四〇年始称“幼儿园”），把游戏作为学前教育的基础，并创造了一套儿童活动玩具，叫做“恩物”。从此，游戏被正式列为学前教育科学研究的主要内容之一。

俄国教育家乌申斯基（1823—1870）于一八六七年指出：“注意游戏，研究这一丰富的泉源，组织游戏并使游戏成为最好的和强有力的教育手段——这就是未来教育学的任务。”

近现代中外众多专家、学者经过一百五十余年的系统深入研究，儿童游戏从理论到实践已呈现出了前所未有的繁荣景象。如同人们常说的“智力”的概念一样。游戏至今尚没有一个基本统一的定义。人们从哲学、教育、心理、文学、美学等各个不同的角度来观察、理解和论述游戏，甚至各学科内部由于流派、学说不同而出现大相径庭的游戏定义。但是，无论如何，我们都应坚持马列主义的立场、观点和方法，以辩证唯物主义和历史唯物主义为基本出发点来认识游戏、研究游戏。

目前，我国幼教界普遍认为，游戏是儿童有目的有意识的、借助模仿和想象，反映周围现实生活的一种社会性活动。它对于幼儿身心发展及其教育有着特别重要的意义。

一、游戏首先具有趣味性，这是幼儿之所以“贪玩”的

根源，对幼儿身心的健康成长很有裨益。

游戏是现实社会生活的反映，其内容可以包括整个世界的方方面面，广泛丰富而多变，没有明确的范围限制。如反映天空中的“飞机”、“火箭”游戏，陆地上的“公共汽车”、“火车”、“商店”、“饮食店”、“理发店”等等游戏，江河里的“轮船”、“军舰”、“捕鱼”等等游戏。

其活动有各种各样、各行各业的人物角色，有千变万化曲折而有趣的情节，有各种诱人的玩具和变化无穷的游戏材料，还有多种吸引人的动作，具体而形象，易于模仿学习，同时还具备自由运用语言交往的良好条件。例如，“商店”游戏，有“营业员”、“经理”、“收款员”、“顾客”等角色；要准备多种商品，有各种鲜艳色彩的衣帽、鞋袜，餐具和饮具，琳琅满目，逗人喜爱；“营业员”要清理货物，分类摆放，还要标价，开票，介绍和取拿商品，迎送“顾客”，“顾客”则要询问商品的质量和价格，挑选商品，付款，领取购买的商品，向“营业员”致谢等等，非常有趣。

其形式生动活泼，无固定的框架和模式，无拘无束，灵活多样，完全是随机活动。如，“娃娃家”游戏，家的建构是各种式样的，家具、用具的设置也是花样百出，可以随“主人”的喜好、需要而充实和变化；再如“汽车”可以有各式各样的车，有小椅子搭的汽车，大型空心积木建构的汽车，用木板相拼的汽车等等，无任何约束和规定，甚而可以由游戏者的动作来替代一切，这本身就具有浓厚的兴趣。

由此可见，游戏没有任何外在的必须达到的目标和应当完成的任务，是非生产性的。从这个角度讲，它不同于劳动和学习，更适合幼儿好奇、好动、好模仿的心理特点。所以

游戏能吸引孩子进入他们特有的世界，去展现他们所认识的生活。

有趣的游戏是幼儿最喜爱的活动，是什么力量也阻止不了，什么活动也代替不了的，极有利于促进他们身心健康活泼地发展。正如苏联著名大文豪高尔基（1868—1936）曾说过的那样：“儿童要求娱乐，他的要求合乎生物学规律。他愿意游戏，愿意玩弄一切东西，他愿意在游戏中来认识他周围的世界。”

二、游戏具有社会性和历史性，是社会生产发展的产物，对于幼儿社会化（群体性）、情绪情感、品德和个性的形成有很大的促进作用。

幼儿游戏是社会成员的社会活动，不是动物的本能，也不是幼儿无根无据异想天开的活动，而是取材于周围的活动实际，以广阔的社会生活现实生活为基础。人们的社会现实生活、幼儿的生活经验和家庭条件是幼儿游戏的源泉。比如“娃娃家”的游戏，一般是以幼儿自己和自己家庭的生活实际为游戏题材的。玩“医院”游戏，是以他自身在医院的体验和所见到的医生为病人打针、量体温、开药方等为基本情节。看了打仗的电影，他就会扮演官兵，等等。总之，凡是幼儿所经历的一切都有可能被有选择地反映到他们的游戏中去，不管内容如何，都是他们感兴趣的、印象最深刻的。由此可见，幼儿的游戏具有明显的社会性和趣味性。

游戏随着社会生产力、科学技术的发展，以及社会历史条件的变化而不断得到发展。原始社会初期，生产力水平极低，劳动也很简单，人们谋生的手段极其单一，因此，儿童很早就能参与成人的劳动、娱乐和休息，从而获得心理上的

满足，不需要再进行其它的游戏活动。在原始社会的后期，由于社会生产力的发展，社会的分工，生活条件的日渐复杂，幼年儿童已不可能直接参与成人的劳动，只能运用缩小和仿造的成人劳动工具，即玩具，在“假比”、“装扮”的条件下，开展象征性的活动，即幼小儿童的游戏，在游戏中再现当时社会人们的劳动和生活内容。在旧中国，有钱人家的孩子就玩少爷、小姐与奴仆的游戏，穷人家的孩子就玩父兄劳动的游戏。在新中国建立初期，儿童们喜爱玩打仗、土地改革斗争斗地主恶霸的游戏。社会发展到当今的现代化、电子时代，孩子们又对“变形金刚”爱不释手，常常在游戏之中以“博派”或“狂派”机器人自居。这就有力地说明了幼儿的游戏具有鲜明的时代性、历史性。

游戏的社会性和历史性决定了幼儿必须沿着社会总的要求来塑造他们的世界，表现他们的生活，因此，游戏对于幼儿社会性、情绪情感、品德以及个性的形成有很大的促进作用，但关键还在于教育的主导力量。

三、游戏具有概括性和创造性，能充分调动幼儿的积极性和主动性，是增知启智的最佳手段。

幼儿的任何一种游戏都不是社会现实生活的原样翻版，而是幼儿根据自己对社会现实生活的观察、理解，以及自己的体验，有选择地概括地反映成人的世界，建立自己的世界。

幼儿是在假想的情景中反映周围现实和社会生活，把形象、动作和语言结合起来进行游戏，这显然是幼儿借助模仿和想象，对社会现实生活的一种特殊反映，具有创造的性质。比如玩“公共汽车”游戏，扮演汽车司机的幼儿，就会把自己想象成“汽车司机”，把小椅子想象成“公共汽车”，