

XUEQIAN ERTONG YOUXI 学前儿童游戏

◎主 编：李姗姗

◎副主编：孙亚娟 赵淑芳

儿童与游戏，浑然一体，浑然天成。游戏乃儿童的文化生活方式，儿童因游戏而存在、而快乐、而自在。走进儿童的游戏世界，探寻游戏之魅，惊异于其中深藏的神奇智慧，感念于儿童的全然投入与物我两忘。于儿童而言，游戏乃其不可多得的精神家园和心灵的避风港。教育若守护这一片天地乃是守护了儿童、守护了儿童的成长、守护了儿童的健康。存养儿童的游戏精神，让儿童超出樊篱，自由的心灵随风起舞不啻为教育者的崇高职责。

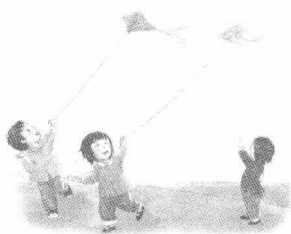


XUEQIAN
ERTONG YOUXI

学前儿童游戏

◎主 编：李姍泽

◎副主编：孙亚娟 赵淑芳



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS
广西师范大学出版社

· 桂林 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏 / 李姗姗主编. — 桂林: 广西师范大学出版社, 2012.11
ISBN 978-7-5495-2647-5

I. 学… II. 李… III. 游戏课—学前教育—教学研究 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 229687 号

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市中华路 22 号 邮政编码: 541001)
(网址: <http://www.bbtpress.com>)

出版人: 何林夏

全国新华书店经销

衡阳顺地印务有限公司印刷

(湖南省衡阳市雁峰区园艺村 9 号 邮政编码: 421008)

开本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

印张: 13.5 字数: 280 千字

2012 年 11 月第 1 版 2012 年 11 月第 1 次印刷

印数: 0 001~4 500 册 定价: 29.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

自序

出版本书源于对这样一些基本教育问题的思考:学前教育专业学生对于儿童游戏的理论与实践应有怎样的了解?如何为不同层次需求的学生提供复合的学习蓝本?如何让学生通过学习了解中国学前教育界在学前儿童游戏理论与实践发展进程中所作贡献、发展轨迹以及寻求外来理论本土化方面所作的诸多努力?

有几方面游戏理论问题的学习是学前教育专业学生必须涉猎的:一为对游戏概念内涵的理解,二为对学前儿童游戏的基本理论问题域的辨析,三为学者们已有的研究成果。

何为游戏?亦即对游戏概念内涵的理解是学前教育专业学生首先要面对的一个理论问题。然而游戏现象于儿童生命成长的重要价值、其现实表现的复杂性以及我们在分析这一问题时的不同视域,使得我们在表述或理解其概念内涵时有了不同的呈现。有些基本的问题是这一部分需达成共识的,如儿童游戏区别于其他活动最根本的差别在哪?其对于儿童的生命,特别是学前期,究竟有着什么样的发展价值?学前儿童游戏基本理论问题域的辨析是学习中必须了解的第二个问题。对这一问题的思考帮助我们了解哪些教育问题属于学前儿童游戏研究的范畴,帮助我们把握研究的边界、从而更准确地判断学前儿童游戏理论的基础问题点何在。当然,在这里准确绝非我们追求的目标,只是帮助我们在研究和思考学前儿童游戏时不至于过于泛滥。对于学界已有的研究成果的学习是第三个问题。这里既包括国外学者的研究亦包括国内学者的研究。特别是中国学者在此方面的贡献是本书希望着力展现的,因为这些内容的展示可以激励学生在此基础上思考中国学前教育问题解决的中国特色方案,以及中国学前儿童游戏理论体系的建立,这对硕士研究生的学习尤为重要。

除了理论问题的学习外,特别对于本科和专科学生来说,实践与操作的学习也很重要。从某种意义上来说,理论必要运用于实践、指导实践才会更有价值。作为学前教育专业的学生必要学会如何为儿童设计出好的游戏方案,学会游戏材料的使用与自制以及游戏环境的创设等。

理论上来说,不同层次的学生学习重点应有所不同。如对于学前本科或专科的学生来说,初步了解国内外游戏理论,掌握儿童游戏的具体操作,并能将理论与实践相结合,在这一过程中寻求自身创新精神与实践能力的提升很重要。而对于硕士研究生来说,其学习的重点在于学会思考如何研究游戏、为什么要研究游戏、研究游戏对学前教育专业的研究生来说有什么具体价值、这些价值应体现在什么方面、要研究儿童游戏需要有什

么样的教育理念和方论基础、要研究儿童游戏需要采用什么样的具体研究方法等问题。由此,在了解游戏理论与实践的基础上,对具体游戏问题的发现及解决方案的思考、对游戏研究方法的操作性学习便显得很重。目前各高校所招硕士研究生有不少是其他专业本科毕业的考,既需要学习如何研究,亦需要补修一些本科学习的内容。故此,为不同层次的学生寻找一本集多重要求于一身的学习蓝本至为重。

本书正是基于以上之思考而编写。全书共分三篇:上篇为理论篇,包括第一至第三章,着重为学生提供理论学习的蓝本;中篇为实践篇,包括第四至第七章,着重为学生提供实践与操作学习的蓝本;下篇为研究与方法篇,包括第八至第九章,着重为学生提供初步的研究与基本方法的学习蓝本。诸篇不追求所有问题面面俱到地呈现,而是重点呈现,有些部分甚而只是呈现出一些基本问题点,学生可沿此点扩大视野或深入挖掘,使学习更深更广。

本书着眼于通过对游戏与儿童发展相关理论的学习,让学生将视野投向儿童发展的更大教育空间,让他们了解游戏作为儿童一种独特的文化生活方式于儿童发展的重要作用,树立正确的儿童观、游戏观。力图让学生在掌握游戏理论的同时了解幼儿园具体游戏教育实践:对于儿童的发展来说,将理论与实践结合起来的关键在于处理好游戏的本体价值和工具价值;处理好游戏与幼儿园课程间的辩证关系,即游戏的教学化与教学的游戏化问题;学会将所学教育理论与实践相结合,对学前领域中的实际教育问题进行研究。除此以外,对教育实际操作环节的实地观察研究让学生学会几种对于游戏与儿童发展研究来说至为重要的研究方法,如观察法、问卷法等,使学生具有较强的教育研究能力。

本书力求体现以下三个方面特色:其一,特别注重强调游戏与幼儿园课程的内在关联,主张在幼儿园中更多地两者有机结合,促进儿童的健康成长。其二,注重游戏本体价值的研究,特别注重民间游戏的开发与利用研究。其三,注重将儿童教育研究的视野投向儿童成长的更大教育空间,主张学前教育课程不是一种机械的操作程序,应该与儿童现实的生存状态及实际的生活相联系,强调对民族文化教育资源的利用。

当然,学生学习的蓝本能否发挥最佳的作用,必须在教学过程中融会贯通诸多内容,同时采用灵活多样的教学方式方法。因为,从某种意义上说,该书仅是作者对学前教育专业学前游戏教育内容的个性化思考,并在此基础上为同行提供的一个文本内容框架或建议的一些学习点,有赖于教学双方根据学习实际状况加以立体延伸,并与鲜活的教育实际相关联,才能真正使本书最佳的教育作用得以实现。建议教学中,通过课堂讲授、多媒体教学与讨论、情景表演、观察、访谈、观摩及实践操作等多种教学方法让学生基本掌握本课程的基本概念、理论、教育实际操作方法。

全书由李姗泽主编,先后有多位同学为此付出心力,史晓波、杨文婧、李传英、龙波等皆参与本书整体构思及写作过程,为本书框架的最终确立出力不少;赵淑芳、吕进锋、黄静、苗芳芳、王荣荣、刘璐亦参与本书写作。具体分工如下:赵淑芳编写第一章,苗芳芳、李传英编写第二章,苗芳芳、史晓波编写第三章,孙亚娟、黄静编写第四章,刘璐、龙波编写第五章,孙亚娟、王荣荣、杨文婧编写第六章,吕进锋编写第七、第八章,黄静编写第九章。全书由李姗泽、孙亚娟统稿。

囿于作者研究视野及水平局限,本书写作难免有疏漏或不足之处,恳请不吝赐教。

目 录

上篇 理论篇

第一章 学前儿童游戏概述

第一节 学前儿童游戏的本质属性	3
一、自发性	3
二、自主性	4
三、虚拟性	4
四、体验性	4
五、非功利性	4
第二节 学前儿童游戏的结构要素	5
一、游戏的外部可观察的行为特征	5
二、游戏的内部主观心理因素:动机与体验	8
三、游戏的外部条件因素	10
第三节 游戏对学前儿童的发展价值及功能	12
一、促进儿童身体的生长发育	12
二、促进儿童认知的发展	13
三、促进儿童社会性的发展	13
四、促进儿童健康人格的形成与完善	14
五、促进儿童创新意识与潜能的萌发	14
第四节 学前儿童游戏的分类	15
一、认知分类	15
二、社会性分类	16
三、儿童游戏的教育作用分类	17
四、根据情绪体验的分类	18

第五节 学前儿童游戏的发展	19
一、游戏的最初发展——感觉运动性水平	19
二、游戏的典型发展——象征性水平	20
三、游戏的新发展——规则性水平	25
第二章 学前儿童游戏理论	
第一节 国外的游戏理论	27
一、经典游戏理论	28
二、现代游戏理论	31
第二节 我国的游戏理论	55
一、陈鹤琴的儿童游戏理论	56
二、张雪门的幼儿游戏思想	60
三、张宗麟的游戏理论	63
四、卢乐山的儿童游戏理论	68
第三章 当前我国的游戏研究及世界教育理论在我国游戏实践中的运用	
第一节 当前我国的学前儿童游戏研究	70
一、国内学前儿童游戏研究综述	70
二、未来学前儿童游戏研究的展望	77
第二节 福禄贝尔教育思想在我国幼儿园游戏中的运用	77
一、福禄贝尔的教育思想	78
二、福禄贝尔教育思想在幼儿园中的运用	79
第三节 蒙台梭利教育思想在我国幼儿园游戏中的运用	82
一、蒙台梭利的教育理论	83
二、蒙台梭利教育理论在幼儿园游戏领域中的运用	84
三、蒙台梭利教育理论对我国幼儿园教育的影响	88

中篇 实践篇

第四章 学前儿童游戏活动教育实践

第一节 婴儿游戏活动实践与操作	93
一、亲子游戏	94
二、婴班游戏	98
第二节 幼儿园游戏活动的设计与实施	101
一、创造性游戏活动	101
二、主题教学游戏活动	119

三、民间游戏活动	130
第五章 儿童玩具和游戏材料	
第一节 玩具概述	146
一、玩具的含义	146
二、玩具的分类	146
三、玩具在游戏中的作用	148
第二节 玩具及游戏材料在幼儿园的运用	149
一、玩具及游戏材料的配置	149
二、玩具及游戏材料的选择	149
三、玩具及游戏材料的投放	151
四、玩具及游戏材料的管理	152
第三节 自制玩具及游戏材料	153
一、自制玩具及游戏材料的价值	153
二、自制玩具及游戏材料的原则	154
三、自制玩具及游戏材料的过程	155
第六章 儿童游戏活动中的环境创设	
第一节 学前儿童游戏环境概述	157
一、学前儿童游戏环境的含义	157
二、良性游戏环境的特征	158
第二节 游戏物质环境的创设	160
一、游戏的空间与场地创设	160
二、游戏时间的安排	167
第三节 游戏心理环境的创设	168
一、外环境的创设——和谐人际关系的形成	168
二、内环境的形成——知识和经验的准备	169
第七章 儿童游戏活动评价	
第一节 儿童游戏评价的含义及意义	171
一、儿童游戏活动评价的含义	171
二、儿童游戏活动评价的意义	172
第二节 儿童游戏活动评价的指标体系	172
一、对儿童游戏活动的评价	173
二、对游戏活动中儿童游戏行为的评价	174
三、儿童游戏活动的自我评价	177

四、儿童游戏活动中教师行为的评价	178
------------------------	-----

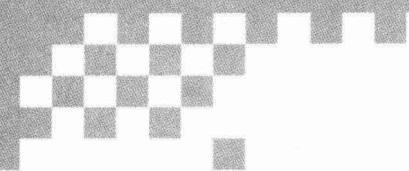
下篇 研究与方法篇

第八章 学前儿童游戏活动的观察与记录

第一节 学前儿童游戏活动的观察	185
一、幼儿游戏观察的价值	185
二、幼儿游戏观察的原则	186
三、幼儿游戏观察的要求	186
第二节 游戏观察的方法	188
一、行为核对表	188
二、等级量表	188
三、轶事记录	189
四、摄像记录	189
第三节 观察的记录	190
一、观察和记录什么	190
二、各年龄班观察记录的重点	193
第四节 游戏观察结果分析	194
一、游戏观察结果分析的依据	194
二、观察结果分析的方法	194

第九章 学前儿童游戏论文的撰写

第一节 学前儿童游戏论文概述	198
一、什么是学前儿童游戏论文	198
二、学前儿童游戏论文的意义	198
三、学前儿童游戏论文的分类	198
四、学前儿童游戏论文的基本结构	199
第二节 如何撰写学前儿童游戏论文	202
一、学前儿童游戏论文的选题	202
二、学前儿童游戏论文的撰写	204



上篇 理论篇

XUEQIAN
ERTONG YOUXI

第一章 学前儿童游戏概述

游戏是一种极为古老、极为普遍的社会生活现象,是人类生存、活动的基本方式。对于身心发育尚未成熟、不需承负社会职责的儿童而言,游戏更是他们的一种存在方式,儿童也正是通过游戏体现并确证着自己的存在。儿童的生活离不开游戏,甚至可以说游戏与儿童的生活二者已水乳交融浑然一体。如何看待游戏,意味着如何看待儿童的生活。围绕游戏这个主题,有许多值得探讨的问题,如什么是游戏?游戏具有哪些特征?它对儿童来说具有哪些价值和意义?游戏的发展遵循哪些阶段?这是有待我们进一步探讨和解答的问题。

第一节 学前儿童游戏的本质属性

什么是游戏?这是一个比较复杂的问题,不同的人有不同的解释。对于学者们来说,这也是一个困扰他们多年的问题,很多人尝试从不同的角度来理解它。比如,席勒认为游戏是剩余精力的无目的消耗;鲍温特认为游戏是目的在自身的活动;杜威认为游戏不是一种严肃的、追求外部目的的活动;列昂节夫认为游戏的目的在于行动的过程而不在于结果;布鲁纳认为游戏的本质是手段超过了目的。

但由于游戏本身的复杂性,人们理解角度及背景的多样性,迄今为止,仍没有一个为大多数人能普遍接受的关于游戏的解释。不过,尽管给游戏下一种可行的、公允的定义是困难的,甚至是不可能的,但是,用一些相互联系的意向因素来说明游戏的特性,再进一步概括、提升,从而揭示游戏的本质,却是可行的。概括起来,游戏具有以下几个基本特征。

一、自发性

从游戏的动机分析,儿童参加游戏活动是出自内在的动机,是完全主动自愿的。也就是说,游戏是由内部动机所控制的行为,游戏既不为饮食内驱力所控制,也不为顺从社会要求的外在动机所控制。这几乎毫无异议地被公认为游戏的最内在本质的体现,是游戏区别于工作等其他活动的首要标志,否则就不能称其为游戏了。荷兰学者胡伊青加曾

深刻地指出：“一切游戏都是一种自愿的活动，遵照命令的游戏已不再是游戏，它至多是游戏的强制性模仿。”^①

二、自主性

从游戏的过程分析，儿童在游戏中可以根据自己的意愿，确定游戏内容，布置游戏场景，选择游戏伙伴、游戏材料，决定对待和使用活动材料的方式方法，也可以根据自己的想法或通过与伙伴的协商，改变原有游戏的操作程序，制订新的游戏规则，根据自己的兴趣和愿望控制游戏进程。也就是说，怎么玩，和谁玩，玩什么，都是由儿童自行决定的，儿童是游戏的真正主人。因此可以说，游戏是儿童自由、自主的活动。

三、虚拟性

从游戏的内容分析，儿童的游戏是虚构性的，是充满想象的。在游戏中，一切都是“好像是”、“假装是”，儿童可以超越时空的限制，以诗一般的逻辑勾画自己的活动空间。在他们的世界里，一切都是可能的，一切都是允许的，似乎没有“为什么这样”的问题。“从游戏情景的虚设、游戏角色的确定到游戏玩具的假想，再到日常活动和生活中对自己和周围事物的认定，儿童的幻想随时都可以发生。”^②

四、体验性

从游戏的氛围分析，作为自发、自主的活动主体，儿童在游戏过程中会产生一定的主观感受或心理体验，即游戏性体验。游戏性体验是游戏不可或缺的心理成分和构成要素，也是判定一种活动是否是游戏的重要标志之一。西克森特米赫利普用英文单词“flow”（流畅、涌出等）来形容游戏中的情感体验，在游戏中，“在那一刻，自我、现实……一切的一切似乎都远远地遁去了，全副身心都被当前活动占据了……灵感迸发，思如泉涌”^③。这样，游戏的过程也就成了游戏者兴趣感、自主性、成就感等生成的过程，是游戏者在游戏中实实在在的“收获”，这也正是游戏的魅力所在。

五、非功利性

从游戏的目的分析，游戏者关注的是游戏的过程而非游戏的最终结果或目的。在游戏中，不创造任何有实效的社会财富，不承担任何社会义务，活动的目的不追求功效，只是为了摆脱束缚、追求自由，获得个体性情的愉悦和满足，游戏的目的与意义就在于游戏中真实、丰富的情感体验与感悟。正如米舌莱所言：“游戏显然是一种无偿的活动，除了

① （荷兰）J. 胡伊青加. 人：游戏者[M]. 成穷，译. 贵阳：贵州人民出版社，1998. 9

② 边霞. 儿童文化的基本特征[J]. 学前教育研究，2000，（1）

③ 刘焱. 幼儿园游戏教学论[M]. 北京：中国社会科学出版社，1999. 74

它本身带来的娱乐外,没有其他目的。”^①

需要指出的是,上述游戏的几个基本特征,是从整体上就游戏的一般情况而言的,每一个具体的游戏并非一定都具备以上所有特征,在每一个游戏中也会表现出不同的程度或倾向。根据上述游戏的基本特征及其分析,不难看出,游戏实质上是游戏者能动地创造、驾驭活动对象,并在此过程中获得自主性、能动性、创造性体验的活动。进一步说,游戏就是一种主体性活动。因为,主体性活动是活动主体能动地驾驭活动对象的活动,是人的主体性——自主性、能动性、创造性得以充分表现与确证的活动。

第二节 学前儿童游戏的结构要素^②

分析讨论游戏活动的特征与结构模式,将有助于我们进一步认清游戏的实质。帮助人们,尤其是帮助幼儿园教师在教育情境中判断儿童当前活动的性质,对于幼儿园教师组织和指导幼儿开展游戏,提高幼儿园游戏活动的质量,具有重要的意义。

游戏作为人类行为的模式之一,是人与环境相互作用的结果。把游戏看做儿童的一类行为或活动现象,探讨其结构组成的模式,将涉及儿童游戏的可观察的外部行为和这种外部行为表现的内在依据即儿童的内部的主观的心理体验,以及游戏发生的外部客观条件。

一、游戏的外部可观察的行为特征

表情、动作、活动对象以及言语等通常是活动的外显因素。通过对儿童在游戏活动中的表情、动作、言语、材料(玩具)等外显行为的观察,可以认识游戏的外在特征。

(一)表情

表情是人们常常用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标。皮亚杰就曾经用微笑作为游戏发生的标志,用以区分探究和游戏。当婴儿偶然触动绳子而带动挂在摇篮上方的玩具摇晃发出声响时,他最初的表情是严肃的、认真的。但是经过几次反复,他理解并掌握了这种情景之后,开始出现了轻松愉快的表情,这时,皮亚杰认为活动的性质由探究转变为游戏。婴儿活动的目的是“让有趣的情景保持下去”。

对灵长类动物游戏的研究发现,动物在游戏时有一种特殊的脸部表情或“玩相”

^① (法)米舌莱. 教师与游戏[M]. 见:瞿葆奎. 教育学文集·课外校外活动. 北京:人民教育出版社,1991. 182

^② 本节内容采编了《幼儿园游戏教学论》(刘焱著,中国社会科学出版社,1999年版)中关于游戏的特征与实质的部分内容。

(play face)。对儿童的游戏观察也发现有这种类似的“玩相”,尤其是当儿童在一起追逐打闹、捉迷藏、躲猫猫时最为常见。这种“玩相”的最大特征是张大的嘴巴、得意洋洋的神情、眼里充满了笑意。这种“玩相”的作用在于它能够传递给伙伴一个特殊的游戏信号:“这是在玩啊!”或:“我跟你闹着玩呢,别当真!”

儿童在游戏中的表情有兴奋性程度的差异,无论是专注认真的表情还是微笑、嬉笑、扮鬼脸(夸张变形)、哈哈大笑,儿童在游戏中的表情特征说明儿童在游戏中身心总是处于一种积极主动的活动状态,而不是消极被动的状态。这一点帮助我们z把游戏和无所事事、闲逛、坐着发呆等行为区别开来。

(二) 动作

游戏动作是儿童游戏活动中最引人注目的部分。在游戏活动中,儿童对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中对物体的使用方式,具有非常规性、重复性和个人随意性的特点。游戏动作具有非常规性,即在游戏中,儿童往往不按物体的社会意义来使用它们,而是按照自己的想法和意图来使用它们,例如脸朝椅背骑在椅子上假装开汽车,这是游戏性动作而不是常规性动作或工具性动作。重复性也是游戏动作的特征之一,例如爬楼梯本身不是游戏,但是假如我们看到一个孩子在来来回回地爬楼梯(加上表情等线索),我们可能会判断说“这个孩子是在玩”。重复可以使幼儿体验掌握本领的欢乐,即所谓“机能性快乐”。游戏动作具有个人随意性,不同的人可以用不同的方式对待同一物体,同一个人这次玩的方式可能与下一次的方z式不同。游戏动作的非常规性与个人随意性造成了游戏动作的丰富多样性、灵活性。

根据游戏动作的不同性质,我们可以把游戏动作分为探索、象征和嬉戏三种基本类型。

1. 探索

探索是对当前事物的性质(例如形状、颜色、软硬等)以及事物与事物之间的关系、事物变化(形状改变、空间位移等)与自己的动作之间的关系的考察,通常是视觉、听觉、触摸觉、本体觉等感知觉的联合活动。

(1)对物体性质的探索。当给儿童一个新的玩具或游戏材料时,首先出现的反应是探索,这种探索的目的在于确定当前事物或对象“是什么”,然后才用它来玩。

(2)对物体之间关系的探索。通过这种探索,发现事物之间的关系。例如在搭积木的过程中,发现小块的积木要放在大块的积木上面才不会倒下来。通过这种探索可以形成序列、对应、平衡等概念。

(3)对动作效应的探索。通过这种探索,发现事物的变化与自己的动作之间的关系。例如通过滚动大小、重量不同的球,可以体验到自己用力大小与球的大小、重量、球的滚动距离之间的关系。

探索在个体发生上和游戏的时序结构上都先于象征的发生。

2. 象征

象征性动作是在表象作用支配下的想象性虚构动作(其动作的意义超越了当前的直觉情境),象征性动作包括以一物假装另一物来使用(如用一块积木假装小人),也包括以言语、动作来代替或标志另一事物和动作的意义(例如展开双臂跑玩“开飞机”)。

3. 嬉戏

嬉戏是故意做某种“坏事”或某种动作来取乐,带有幽默、逗乐、玩笑的性质。例如把玩具一次又一次往下扔;在洗澡时,故意用手击水,把水溅得满地都是,弄湿了母亲的衣服。母亲越是呵斥,他越是起劲地击水。

如果把这三种性质不同的游戏动作看做一个连续体,那么探索是这一连续体的一端,嬉戏是这一连续体的另一端。在探索的这一端,外部刺激物对儿童游戏动作的制约作用大,表现为对外部事物的顺应,认知性成分高;在嬉戏这一端,儿童已有的知识经验、愿望与需要对儿童游戏动作的制约作用大,表现为对外部事物的同化,嬉戏性成分高。

(三) 角色扮演

角色扮演是一种特殊的游戏动作,是儿童以自身或他物为媒介对他人或他物的动作、行为、态度的模仿,也可以说是一种象征性动作。我们往往因为看到幼儿模仿别人的行为、态度(例如模仿医生给娃娃打针),就判断幼儿是在游戏。这是儿童游戏的一种鲜明的外部特征。

儿童所扮演的角色,大致可以分为以下三种类型:

1. 机能性角色。这是儿童通过模仿范例或对象(如司机)的一两个最富特色的典型角色动作(如转方向盘)来标志他所模仿的对象。

2. 互补性角色。这是以角色关系(如母亲—孩子)中的另一方存在为条件的角色扮演。例如,当“医生”,就得有人当“病人”。这种角色主要来源于儿童的日常生活,往往是他们比较熟悉的社会人际关系的再现。在这种相对的角色关系中,儿童往往担任占据主动地位的一方,如医生—病人关系中的医生。作为配角的被动一方往往由“娃娃”担任。

3. 想象或虚幻性角色。这种角色往往在现实生活中不存在,常常来源于故事、电视等文学作品,如孙悟空、蓝精灵等。

儿童除了自己直接模仿他人或他物以及自己的动作或行为以外,还通过其他物品或玩具来间接地模仿他人或他物以及自己的动作与行为。例如,让一只小玩具狗“哭”,自己发出“呜呜”的声音,然后让一只大一些的玩具狗当妈妈,来到小狗面前:“妈妈回来了,别哭啦。”在这种游戏中,儿童自己好像是导演。因此这种游戏可称为“个人导演式游戏”。这是在学前期常见的一种游戏形式。皮亚杰把这种情况称为“象征性的投射”。

通过角色扮演、模仿和想象,儿童再现自己的现实生活经验。儿童游戏的内容是儿童现实生活经验的反映。

(四) 言语

儿童的游戏往往有言语相伴随。注意倾听幼儿的言语,也可以帮助我们判断儿童是否在游戏。

儿童在游戏中的言语,按照功能划分,大致有以下三种不同的类型:

1. 伙伴之间的交际性语言。例如:“我们来玩过家家吧!”“把这个借给我用一会儿行吗?”“这是我的,不给你玩!”这种交际性语言具有提议、解释、协商、表达、申辩、指责他人等功能。

2. 角色之间的交际性语言(或称之为游戏性语言)。例如:“医生,我的孩子生病了,请您给看看。”这种语言对合作性的角色游戏起着维系与支持的作用。

3. 以自我为中心的想象性独白,表现为儿童一边玩一边自言自语:“这是小兔子的家,大老虎在睡觉,小黄狗在看家,它不会咬人……”这种语言是儿童在游戏过程中思维与想象的外化。

注意倾听儿童的言语,可以帮助我们判断儿童是否在游戏以及游戏的水平与状况。另一方面,儿童在游戏中的言语伴随率的高低也可以作为评价儿童活动的自由度以及班级的心理环境质量的一个指标。

(五) 材料

儿童的游戏往往依赖于具体的游戏材料或玩具来进行。儿童年龄越小,对游戏材料的逼真性程度要求越高。在研究中发现,许多大班幼儿用“玩就是玩玩具”来定义“玩”。

虽然任何东西都可以成为儿童的游戏材料,但是玩具是现代社会儿童游戏时经常使用的游戏材料。因此,有无玩具或游戏材料也经常成为人们判断儿童是否在游戏的一个指标。

在游戏中儿童的表情、动作、言语以及活动材料等构成了游戏的外部行为特征。这些行为特征作为一个整体,告诉我们“这是游戏”。同时它们也在游戏者之间传递着“这是玩啊”的信号。

二、游戏的内部主观心理因素:动机与体验

游戏构成的内部要素是游戏行为发生的内在依据或内部原因,它主要包括作为游戏主体的儿童的动机与体验。

(一) 游戏的动机

动机是推动人去活动的心理力量。活动动机指向于解释个体活动的原因。在“儿童为什么游戏”这个问题上,不同的游戏理论有不同的解释,但是有一点是共同的,即各种游戏理论都把游戏看做在儿童身心发展过程中出现的现象,是由儿童身心发展的需要驱动的活动。需要是推动人去活动的内在力量。由于游戏是由儿童身心发展的需要推动的活动,因此,游戏活动的动机系统上就具有以下特征,这些特征是解释游戏外部行为表