



“沙盘游戏应用与创新”系列丛书

魏广东◎主编

The Origin of The Sandplay Therapy:
The Floor Games

沙盘游戏疗法的起源： 地板游戏

【英】Herbert George Wells 著
段霄丽 译



中国石化出版社

HTTP://WWW.SINOPEC-PRESS.COM



“沙盘游戏应用与创新”系列丛书

魏广东◎主编

The Origin of The Sandplay Therapy:
The Floor Games

沙盘游戏疗法的起源： 地板游戏

【英】Herbert George Wells 著
段霄丽 译



中国石化出版社

[HTTP://WWW.SINOPEC-PRESS.COM](http://www.sinopec-press.com)

图书在版编目(CIP)数据

沙盘游戏疗法的起源：地板游戏/[英]赫伯特·威尔斯
(Herbert George Wells)著；段霄丽译；魏广东主编。

—北京：中国石化出版社，2016.7

ISBN 978-7-5114-4107-2

I. ①沙… II. ①赫… ②段… ③魏… III. ①精神疗
法—研究 IV. ①R749.055

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第175737号

未经本社书面授权，本书任何部分不得被复制、抄袭，或者以任何
形式或任何方式传播。版权所有，侵权必究。

中国石化出版社出版发行

地址：北京市东城区安定门外大街58号

邮编：100011 电话：(010)84271850

读者服务部电话：(010)84289974

<http://www.sinopec-press.com>

E-mail: press@sinopec.com

北京富泰印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经销

*

700×1000毫米16开本7.5印张93千字

2016年9月第1版 2016年9月第1次印刷

定价：28.00元

“沙盘游戏应用与创新”系列丛书

编委会

主 编：魏广东

编 委：（按姓氏笔画顺序）

万发金 牛春祥 邓爱群

李田田 柳卫娟 段霄丽

黄李佳 康 悦 焦雪清

序 言

——学习心理学也需要大格局

我们经常说，做事情需要大格局。格局大了，人也就站得高、看得远，对事物的理解就更全面、更有深度，做出的决定也就更正确。其实，学习心理学也需要大格局。要站在整个心理学体系之上去认识心理学、学习心理学、研究心理学，这样才不至于局限于一点，才不至于走入死胡同，才不至于钻牛角尖。

那么，我们应该怎样学习心理学才算是有大格局呢？当然，我也还是心理学领域的小学生，也还只是刚入门，也不可能有多么高的见识，我只是想分享一下我现在的学习心得。在我看来，把心理学的学习、研究放在整个人类的成长、发展之中去，历史地、辩证地去看心理学，应该算是格局比较大的表现。

众所周知，现代心理学诞生于1879年，其标志性事件就是德国学者冯特在莱比锡大学建立了第一个心理学实验室。然而正如艾宾浩斯所说：“心理学有一个很久的过去，但是只有一个很短的历史。”其含义就是说，心理学可以追溯到很久以前的哲学领域，但现代心理学却只是从1879年开始算起的。根据这样的情况，我认为，能够从“很久的过去”的角度去理解心理学要比从“很短的历史”的角度理解心理学格局应该更大一些。也就是说，对待心理学，仅仅以自然科学的方法去研究，而不能吸收甚至排斥哲学思辨的方法，是不全面的。

因此，学习心理学要从哲学、历史特别是心理学史的角度去学习，先了解心理学的发展历史，知道各种心理学理论是怎么发展来的，这是培养大的心理学格局的第一步。基于这样的认识，当一些刚开始学习心理学的人让我推荐几本心理学的书籍时，我首先推荐的就是《心理学史》。读完一本《心理学史》，基本上就知道了心理学的哲学渊源和每一个流派的历史及局限，当你知道了某一流派的历史和局限之后，基本上就不会过于迷信某一个流派，而是能够比较全面地理解它，格局也就自然变大了。

不过，对待心理学要有大格局并不等于排斥钻研某一理论流派或

某一技术，而且不仅不是排斥，大格局更是为钻研某一理论流派或某一技术做铺垫。这就是所谓的“从大处着眼、从小处着手”。有了大格局之后，学习心理学还要深入于某一具体流派或某一技术。心理学流派众多，在对大多数主流流派了解之后，建立了所谓的大格局之后，还要深入去研究其中一个流派或一项技术，只有这样才能深入其中，才能够有一定的专长，才不至于浮于表面。

总的来说，学习心理学应该先了解它的历史，理清每一个流派的主要观点，建立心理学的整体观和大格局，然后再从某一个流派或者某一项技术入手深入研究，既能钻得进去，还能跳得出来；既能传承历史，也能创新未来。

对于沙盘游戏疗法的学习也应该是这样的思路。如果你想学习和研究沙盘游戏疗法，在学习和了解心理学的基本理论和历史之后，尤其是学习和了解精神分析、分析心理学的基本理论和历史之后，再深入学习和研究沙盘游戏疗法本身的基本理论和历史。了解沙盘游戏疗法的人都知道，沙盘游戏疗法最早的源头是“地板游戏”(Floor Games)，然后是“世界技法”(The World Technique)，最后启迪了沙盘游戏疗法的诞生。因此，要建立理解沙盘游戏疗法的大格局，就应该从“地板游戏”“世界技法”开始学习。

“沙盘游戏应用与创新”系列丛书就是这样一个思路。我们翻译了赫伯特·威尔斯的《地板游戏》和洛温菲尔德的《世界技法》，还计划翻译一些国外的沙盘游戏书籍，并且将会编撰沙盘游戏象征手册、沙盘游戏案例集、儿童沙盘游戏教育课程、小学生沙盘游戏作品分析等创新性书籍。总之，“沙盘游戏应用与创新”系列丛书就是要涵盖沙盘游戏的传承、应用、实践、创新等多方面的内容。

既然涉及“创新”，那么这套“沙盘游戏应用与创新”系列丛书就是一个开放的系列，因为在沙盘游戏的应用之中会有不断的创新成果涌现出来，我们都有可能将其纳入到这套丛书中。当然，由于编者的水平有限，无论是翻译还是撰写的书籍都会有很多不足之处，还希望读者能够及时批评指正，帮助我们一起成长。

魏广东

作者简介

赫伯特·威尔斯(Herbert George Wells)(1866年9月21日~1946年8月13日),是一位非常著名且多产的英国作家。他的作品体裁囊括了现代小说、世界发展史、政治和社会评论等各类领域,他甚至还编写课本教材和战争游戏规则。

威尔斯与法国作家儒勒·凡尔纳(Jules Verne)、雨果·根斯巴克(Hugo Gernsback)齐肩,被世人并称为“科幻小说之父”。他最为著名的科幻小说作品有耳熟能详的《世界大战》



《时间机器》《隐身人》《莫洛博士岛》等。除此之外,威尔斯本人还是一位社会改革家和预言家。他是费边社的重要成员,与英国著名文学家乔治·萧伯纳相识并结为密友,曾与罗斯福和斯大林会晤,而且撰写过大量关注现实、思考未来的作品,如《基普斯》《托诺-邦盖》《波里先生和他的历史》《勃列林先生看穿了他》《恩惠》《预测》《世界史纲》等。

威尔斯1866年出生于肯特郡的布朗利(Bromley,现伦敦西区小镇)的一个贫寒家庭。他的父亲约瑟夫年轻时是职业板球运动员,后来经营一家五金店铺,母亲尼尔则一直为有钱人家做雇佣。1880年约瑟夫的五金店倒闭,14岁的威尔斯不得不辍学,先后到布店做过学徒、小学教师、药剂师助手和助教,艰难谋生。1884年,他在一笔助学金的赞助下(每星期一个基尼),进入堪津顿科学师范学校,开始学习物理学、化学、地质学、天文学和生物学。进化论科学家托马斯·赫胥黎当时在学校教授威尔斯的生物学。威尔斯的科幻小说在写作上受赫胥黎的进化论思想影响很大。

艰难的少年时代学徒经历,使威尔斯形成了一种批判资本主义社会的意识,并且这种意识始终贯穿着他的一生。他接受空想社会主义的思想,并自称“从学生时代起就是一个社会主义者”。威尔斯创作的大量科幻小说,可以看作是他个人试图通过教育和科学技术来改造社

会的一种尝试和努力。

在其1933年出版的《未来发展趋势》一书中，威尔斯曾经预测到，他担心世界战争会在1940年的1月开始。当第二次世界大战于1939年9月爆发时，这个预测提前4个月成为了现实。他在1936年曾呼吁，汇编一部不断增长和变化的世界百科全书，由杰出的学术权威最终审查，面向全世界发行，使每个人都能看到。他的这个呼吁早于英国皇家学会。之后，威尔斯在1938年出版了一本有关未来知识和教育机构的散文集《世界大脑》，其中一篇文章就是《有关永恒的世界百科全书的想法》。

临近第二次世界大战结束的时候，盟军在被遗弃的海狮行动中发现，纳粹党卫军编制了一个入侵英国期间立即要逮捕的人员名单，威尔斯的名字就在其中。原因是，德国笔会拒绝承认非雅利安作者为其会员，1934年德国笔会被逐出了国际笔会。威尔斯是当时的国际笔会主席，他的这一监管行为激怒了纳粹。

为了寻求更结构化的方式来玩耍战争游戏，威尔斯1911年出版了《地板游戏》一书，1913年又写作了《微缩战争》一书。截至目前，微缩战争被大家公认为是最早的一种消遣类的战争游戏，威尔斯也因此被游戏玩家和游戏的嗜好者们尊称为“微型战争游戏之父”。

1946年的8月13日，威尔斯在其位于伦敦里真特公园汉诺威街道13号的家中离世，享年79岁。

目 录



第一篇 地板游戏

- 第一章 需要配置的小体型玩具 (3)
- 第二章 地板游戏之奇妙岛 (14)
- 第三章 地板游戏之城市建筑 (21)
- 第四章 索道、弹子塔楼、堡垒和战争游戏
(仅限于微型的战争游戏) (35)

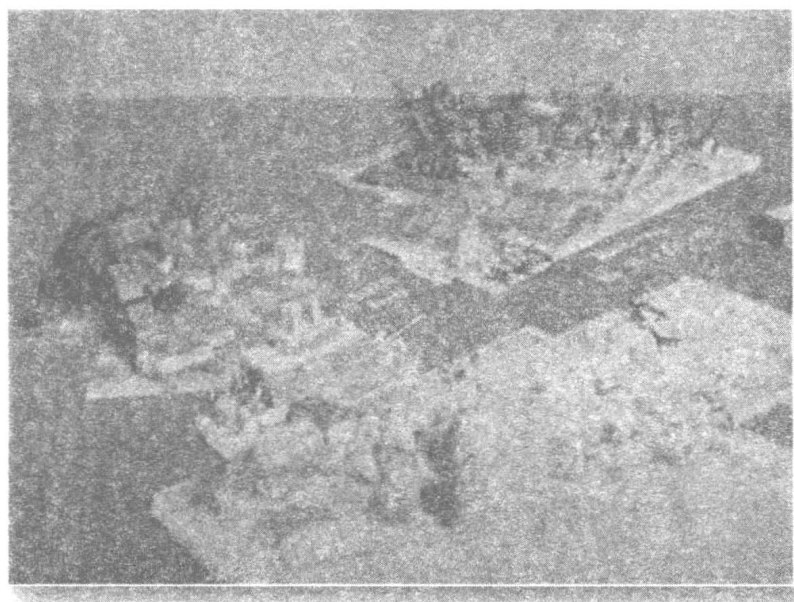
第二篇 微缩战争

- 第一章 过往传奇 (43)
- 第二章 近代微缩战争的起源 (45)
- 第三章 游戏规则 (64)
- 第四章 胡克农场战役 (79)
- 第五章 微缩战争的扩展和放大 (94)
- 第六章 富有挑战性的结束语 (98)
- 附 录 微缩战争和军棋游戏 (101)

第一篇



地板游戏



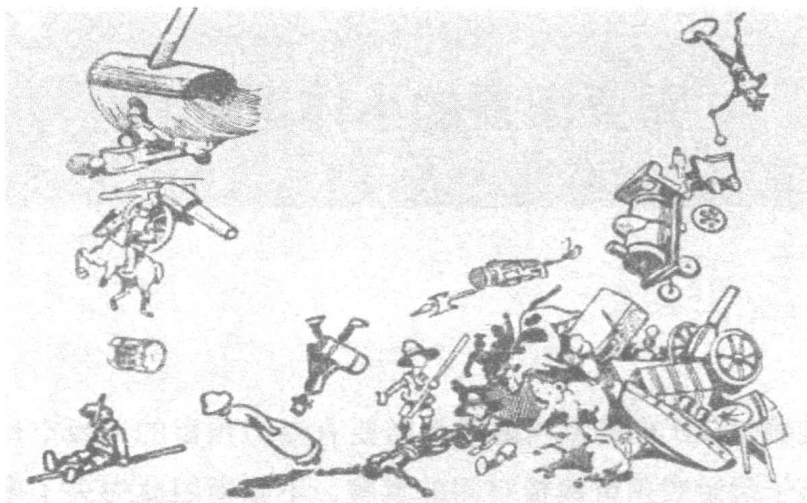
第一章

需要配置的小体型玩具

最能愉悦孩子们的室内游戏都需要有专门预留的地板空地。那些未能为孩子玩游戏预留地板空间的家庭，不知道因此失去了多少幸福的亲子时光。这块专门用来玩耍的地板一定要铺盖一块油毡(地板革)或者软木地毯，这样小锡兵们和其他的玩具模型就可以摆放在上面了。在所有的材料中，一块普通的没有图案的纯绿色软木地毯是最好的选择。请注意：这块地板空地一定不与其他房间相通，以便保持游戏空间的独立性，并且地板最好是平整、光洁的，空间通风性良好。当然了，在游戏的休战时间，我们也要偶尔花点时间和体力对地板进行刷洗和整理。在这样的地板上排演出的无穷无尽的富有想象力的游戏，不仅会为家里的男孩儿和女孩儿们带去一起玩耍的快乐时光，而且还能为他们今后的生活搭建起广阔的知识体系，激发并唤起孩子们内在的价值理念。未来的人们将会从地板游戏中获得滋养，收获新的力量。在这里，我希望为各位介绍一些地板游戏项目，这些也是我认为孩子们有必要体验和玩耍的游戏。我和我的儿子们亲自体验过每一个游戏，并对相类似的游戏进行过记录。本书中所有的游戏场景插图，均是由

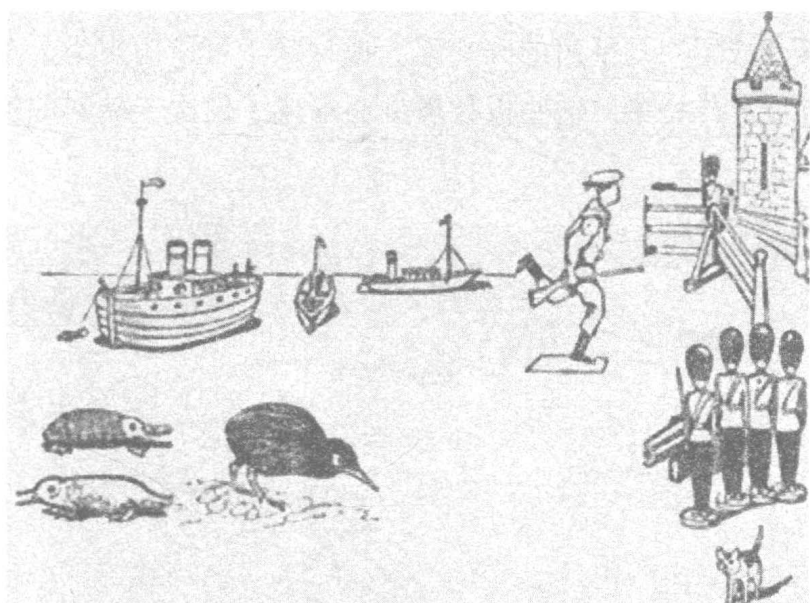


我们设计和排列的。之所以向大家介绍这些地板游戏，是因为我相信，对于我与我的儿子们所玩耍的有意义的游戏项目，很多为人父母者也会感兴趣。这些也许会在你们的亲子教育中派上用场。或者，那些做叔叔阿姨的人，也可以选择地板游戏作为送亲戚小孩的礼物。



经过上千种的排列和组合，我们反复玩耍所使用的这些小玩具大致可以归为4个门类。第一类是士兵类，一般来说，我将士兵类细分为水手、铁路工人、平民和低等动物4组，这样有助于我随后的详细描述和介绍；第二类是砖料（房产）类；第三类是纸板和木板板材类；第四类是数量颇多的用机械发条制动的各种铁路运输车辆和铁路轨道。除此之外，还需要准备一些小锡船、复活节彩蛋等诸如此类的小物件。说到这里，我突然想到要提醒大家，新西兰的几维鸟和鸭嘴兽是不能被归类的。

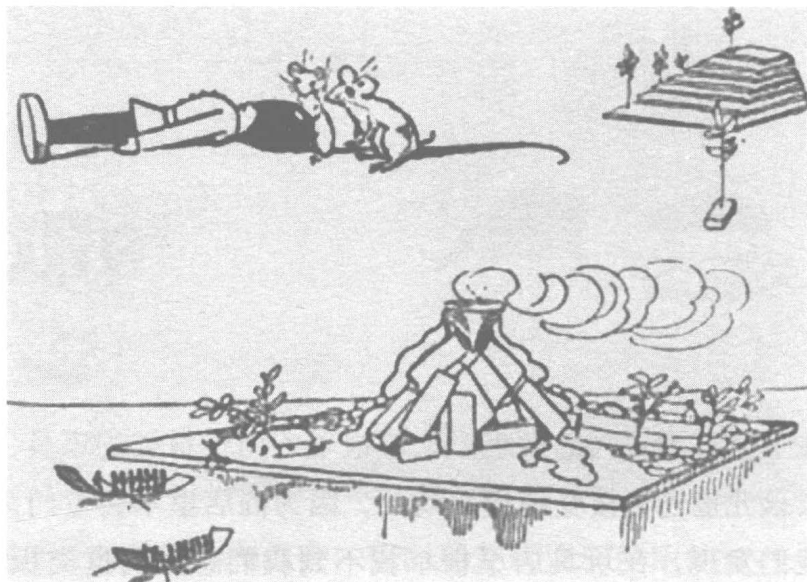
我们在地板上游戏，以各种各样的方式不停地布置、拆散，然后又重新布置，呈现出一个又一个丰富的游戏世界。在游戏中，我们曾经探索出各种各样的快乐，也同时体验了许多不合需要的可能性。前车之鉴，可为后事之师，我们的经验说不准可以为分散在世界各地的读者们提供帮助并带来启发。举例来说，我们在纸板和木板类道具使



用的用途上就有了重大的发现。如果根本不用板材类的道具，很多男孩儿和女孩儿也还会接受地板游戏的，因为商店里不会专门买卖这类商品。我们发现，在玩具店里根本找不到我们想要的这类板材模型，所以，我不得不请一位木匠专门制作了一套板材类模型，这些成了我们玩游戏的主要基础道具。这套板材模型有各种各样的尺寸，一开始，我们的一个板材模型长约 1.4 米，两个这样的板材交叉起来就像一个小的门洞；但是后来我们发现没有必要做得这么大，而且以目前我们拥有的经验来判断，也不会做成当时的那个样子了。我们认为，较大尺寸的板材道具，厚度最好是 2.54 厘米，较小尺寸的厚度可以是 2 厘米或 1.3 厘米。板材的面积最好是 0.8 平方米，0.58 平方米、0.37 平方米、0.2 平方米，每个尺寸最好配置 1~2 块板材。小尺寸的板材数量可以多置备一些，例如长、宽分别为 46 厘米×23 厘米、23 厘米×23 厘米和 23 厘米×12 厘米的道具。大尺寸的纸板或木板可以用来铺在地板上，作为岛屿或群岛，这时我们可以把地板看作是海洋。正如我在随后附录的插图所示的那样，我们或者在威尼斯海港的地图上配置

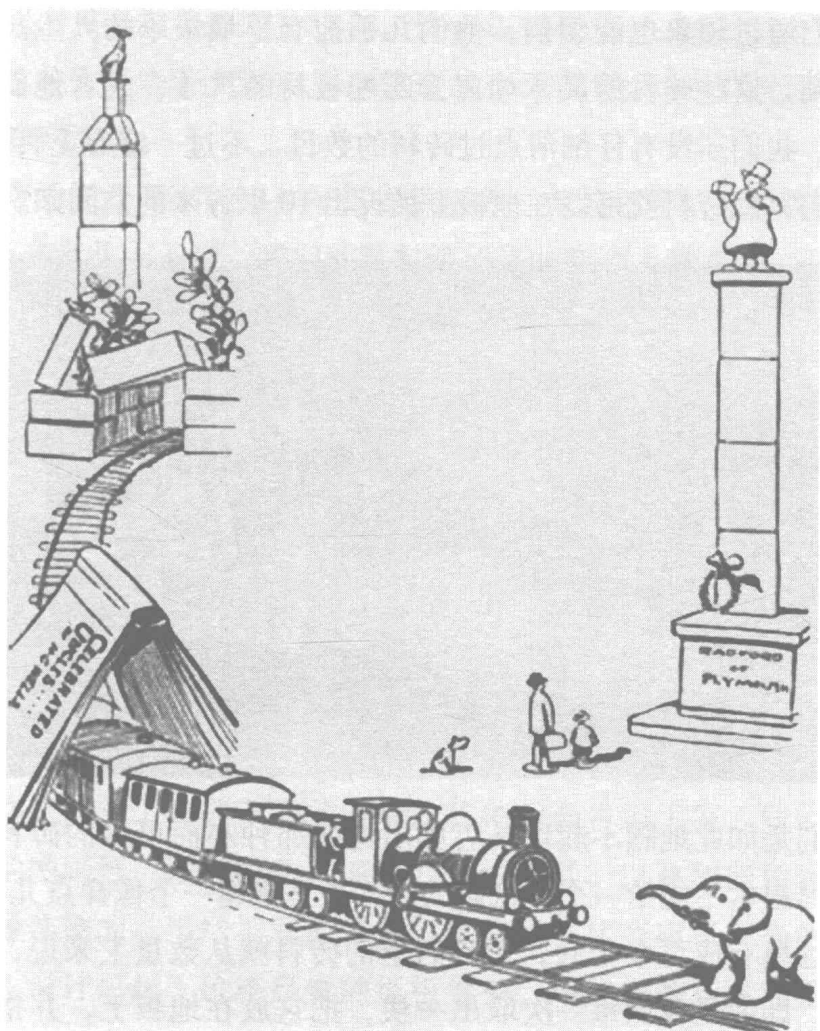


一个或两个岛屿，或者在大的板材上摞起小板材，堆积成小山的样子，此时地板就成了一马平川的大平原。板材除了可以用来为火车站搭建屋顶，还能充作桥梁。这些板材模型逐渐成了仅次于砖料的第二重要的资产。



我每次都会记得告诉大家一点，那就是所有又厚又大的板材都需要钻孔，大约每间隔 10 厘米打一个孔，孔洞大小一般等同于用手钻的孔洞或者稍微再大一些。这些孔洞有自己的用处，我后面会有介绍。现在，我们先来认识和了解一下砖料箱。

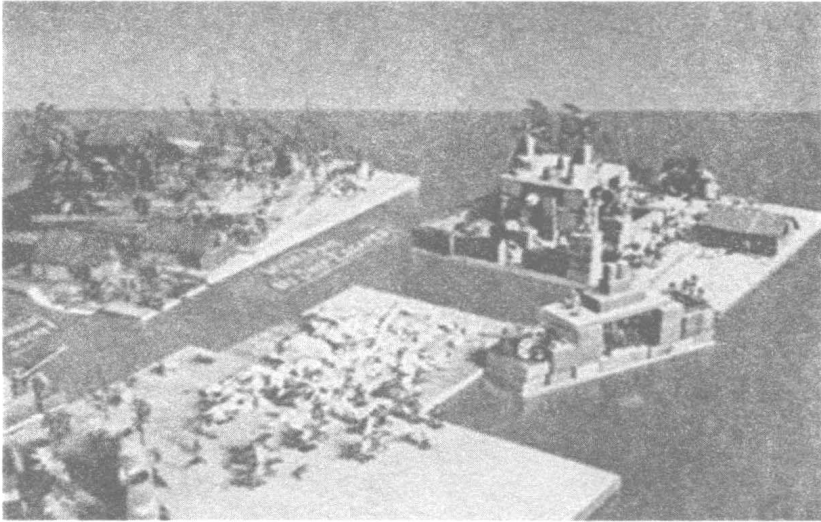
和板材模型一样，这个“宝贝”依然没办法在玩具店里买到。我们的砖料箱是两位慷慨的朋友作为礼物赠送的，那时他们已经长大成年，身材很高大了。这个宝物是他们小时候从父母那里得到的，他们的父母是其一位善良的叔叔的赠予家庭之一。我除了知道那位长辈住在普利茅斯，姓拉德福外，其他均一无所知。我也从来没兴趣过问他所从事的职业，不过，他在那个年代，显然是一位远远高于普通人发展水平的、特别受人尊敬的一位男性长辈。每当我们深思，我们得到的却本不属于我们继承的遗产，细数他为我们带来的快乐时，我们不禁半



开玩笑半认真地计划要搜集整理这位杰出特殊人才的模范事迹并集结成书，书名应该被冠称为《赞美叔叔》。这本书应该能感动那些励志争取慈爱长辈风范桂冠的读者们。这位伟大的捐助人，专门雇佣了一位失业的木匠，用了整整一个冬天的时间，为他众多的侄子和侄女们打造了一个巨大的木制砖料箱。这一创举赢得了他的兄弟姐妹们的交口称赞。所有的砖料都是统一的长宽高尺寸，即 11.4 厘米 × 5.7 厘米 × 2.9 厘米，箱子里还有营房和住所，以前的拥有者们称之为“击木块游戏”。



我们通过想象也能相信，他们几乎拥有了最快乐的人生。你可能会注意到，这些砖料的尺寸如何去匹配板材的尺寸，或者他们之间如何匹配。我们还没有仔细清点过砖料的数目，不过一定有上百个之多。因为我们只用砖料就可以在地板上铺设出 10 平方米的空间来。



我们是如此地瞧不起玩具店里出售的那种小而可怜的砖料。用这样的砖料根本不能给一个最低阶的士兵长官搭建一个像样点儿的房屋。更何况这里有成百个士兵，玩具店里的砖料就从数量上来说，也远远不够用。即便是我们每一次取出一块，把它放在地板上，并指定说这是一座房屋。用一块砖料来代替一座房屋，砖料依然是不够用的。我们经常看到那些有钱人走出自己的汽车，进到玩具店里买这种体积小、数量上远远不够的砖料箱，这种只能是令人不舒服的假冒货。成箱购买这些数量不足，令人作呕愚蠢假冒的易碎品，是因为他们不知道自己需要什么。而玩具商店恰恰是青少年和幸福的天敌，它们无情且唯利是图。仅就砖料这一点来讲，就可以这样评价它们。那些富人们所荫护的不幸的后代们，同样不懂得重视和充分利用这些礼物，也不知

插图展示的是岛上的寺庙风光(基普船长的部队正在入侵印度领土)