

蘇聯兒童教育叢書

幼兒園的創造性遊戲

門得舍里茨卡雅 塔基謝娃編



中華全國民主婦女聯合會編

序

本選集是蘇聯莫斯科市列寧師範學院學前教育學教學研究指導組和莫斯科市學前教育研究室共同工作的成果。

莫斯科市學前教育工作者研究班在門得舍里茨卡雅副教授的領導下，三年來研究了幼兒園領導創造性遊戲的經驗，並製定了創造性遊戲的領導方法。

一九四九年在莫斯科舉行的科學實習會議上，作出這個研究班的工作總結，爲了推廣卓越的工作經驗，發表了幾篇報告。

本選集裏有幼兒園教養員和教學法專家總結經驗的論文，和學前教育學教學研究指導組研究生的學位論文。

讀者如能提出對本選集的批評意見，將有助於進一步來研究遊戲領導方法的問題。

蘇聯兒童
教育叢書

幼兒園的創造性遊戲目次

序

遊戲中的兒童教育	德·夫·門得舍里茨卡雅 (一)
在創造性遊戲中培養友愛的兒童集體	符·巴·扎洛吉娜 (三)
遊戲是使兒童接近兒童集體的手段	茲·夫·奧貝多瓦 (七)
蘇聯兒童文學對創造性遊戲的影響	塔·阿·馬爾柯娃 (七)
大班兒童創造性遊戲的情節的發展	葉·阿·索洛維堯娃 (九)
建築材料的遊戲	德·葛·巴士利娜 (二八)
遊戲與勞動	勃·斯·蓋爾茨曼 (三四)
兒童們的戶外遊戲	葉·德·塔齊謝娃 (三七)
小班兒童的遊戲	斯·爾·柯伐列符斯加亞 (六六)
在教育影響下兒童遊戲的發展	葉·符·別烈斯聶維奇 (七二)

遊戲中的兒童教育

我們在自己的教育工作中，對遊戲這樣理解：遊戲是現實的反映，是認識世界的方法，也是對兒童進行共產主義教育的手段。在克魯普斯卡雅和馬卡連柯的著作中，在高爾基所發表的言論中以及在蘇聯心理學家和教育家的著作中，對遊戲都有這樣的看法。

兒童發展的主要源泉是周圍的生活。他從周圍的生活中取得一切印象。成年人採用觀察法或用書籍、故事和圖畫來使兒童認識周圍的世界。遊戲却把印象重復一遍，它是認識周圍生活最重要的一個步驟。在遊戲中，可使已獲得的印象更加深刻領會或修改一番。因此，遊戲的內容永遠是反映當前的社會生活、當前社會的世界觀，並隨着社會條件的改變而改變。

蘇聯兒童的遊戲，反映社會主義的勞動、日常生活以及基於真正人道主義的人與人之間的新的關係。

蘇聯兒童那種生氣蓬勃的、具有豐富內容的遊戲，是新的生活條件和新的教育方法產生的結果。在遊戲中，兒童把自己扮演成各種不同的角色，表演着生活中的事件。這樣一來，他們就好像是這些事件的參加者，一面積極活動，一面也認識了周圍的生活。這種反映現實的方法，說明了兒童的特點：兒童思維的具體性和形象化、靈活性以及情感容易激動等等。同時，兒童在遊戲當中，也能發展新的品質。兒童一面遊戲，一面思考遊戲時所扮演的事物，他的觀念也越來越成為理性的觀念，這時他開始發展合乎邏輯的思維和語言，也發展他的想像力，發展他的求知好問的精神。

遊戲需要活動，也需要幻想力，兒童把自己想像作各色各樣的人物，並以想像出的標誌來代表物體。斯塔尼斯拉夫斯基說：「當兒童們對自己說：『這似乎是像』的時候，他們已經有了一種幻想。」（斯塔尼斯拉夫斯基著：「演員的自我修養」，第一卷，第二三〇頁，一九四八年版）但在正確的教育之下，幻想並不使兒童脫離生活，相反地，幻想可以幫助兒童更好地地了解、更深刻地體會所表演的事物的內容。對於蘇聯的兒童來說，他們是在與周圍生活的接觸中培養出來的，也在周圍的生活中，發展了他們的唯物主義世界觀，最顯著的是對生活真理的追求。參加遊戲的兒童常會這樣問：「這事情到底有沒有？」他們的年齡愈大，所獲得的知識也就愈多，在遊戲中，他們所反映的生活也愈全面，愈真實。同時，在遊戲中也愈能顯示出他們善於把所讀到聽到的東西與他們在生活中所看見的東西結合起來的創造力。

在遊戲中，兒童以想像的東西來補充缺少的東西，以另一個物體來代替這個物體。同時，爲了以另一個物體來代替這個物體，必須找出這些物體的共同特徵。例如小棍可當作「醫生」用的體溫表，因爲它的形式與體溫表相似，並且它也便於放在腋下。物體可能是想像的，但用這些代替物的動作始終是真實的。

這樣一來，遊戲就是「認識世界的方法」（高爾基語）；是兒童智育的工具。同時，遊戲也可作爲德育和美育的重要工具。

在遊戲中，兒童不僅反映出生活中的印象，而且也反映出對所表演的事物的情感、體驗和態度。兒童不是簡單地摹仿現實，而是要創造地來再現它，真正能體驗到自己所扮演的角色。

斯塔尼斯拉夫斯基屢次指出遊戲中兒童情感的誠實性和真實性。他甚至勸告演員向兒童們學

習遊戲。「如果你在藝術方面達到兒童在遊戲中所表現的那樣真情和信心，那時你就可能成爲偉大的演員了。」（斯塔尼斯拉夫斯基著：「演員的自我修養」，第一卷，第二三一頁，一九四八年版）

遊戲的巨大的教育力量在於遊戲着的兒童真誠的心情。成年人指導着遊戲的內容，使遊戲的內容能正確地反映出蘇聯的現實，同時培養兒童們能對祖國感到驕傲，對蘇聯人民的勞動、勇敢和英勇的精神表示熱愛和敬意，還要培養他們這方面的志向。

在遊戲中能培養兒童集體生活的習慣。他們的共同興趣、體驗，努力使他們彼此接近，使他們團結在友愛的集體中。

在遊戲中能培養兒童的意志。遊戲正如人類的一切活動，是有意識的、有目的性的和需要意志努力的活動。遊戲的吸引力愈強，和它相關的體驗愈深，兒童也就愈容易克服到達目的所遇到的困難。遊戲中通常有很多這樣的情形：需要表現頑強性、自制力和堅忍性。「兒童在遊戲的過程中，不斷地學習克服困難，認識周圍環境和在困難情況中找出辦法。這樣的遊戲，可以把兒童鍛鍊成頑強的、力求達到目的的組織者。同時可以把其他兒童吸引到遊戲中來，並組織他們遊戲。」（克魯普斯卡雅著：「幼兒園中遊戲的作用」，「學前工作」選集，第一五頁）馬卡連柯很好地指出遊戲的目的趨向性和創造性。他用新的方式闡明了遊戲與勞動相關聯的問題。

資產階級的研究家通常把遊戲與勞動之間劃出明顯的界綫。照他們的意見，遊戲並沒有目的，只從「動作」中和感覺器官的需要中得到快樂而已。勞動却追求着一定的目的，但從事勞動是由於必要和強迫，並沒有快樂。這種看法完全適合於建立在剝削人的基礎上的資本主義社會中的勞動性質，而不適合於社會主義的勞動性質。社會主義的勞動，它的勞動成果、創造和建設過程都能

給人們巨大的快樂。

馬卡連柯講到遊戲與勞動之間之共同之點時指出：遊戲與工作的區別是隨着它的社會意義而不同的。「工作就是人類參加社會生產，創造物質的和文化的價值，換句話說，也就是創造社會價值。遊戲並不追求這樣的目的，它和社會目的沒有直接的關係，但有間接的關係；它使人們養成使用體力和腦力的習慣，而這些正是工作所必須具備的。」（馬卡連柯：「兒童教育講座」，教育出版社，一九四七年俄文版，第四七頁）所以在遊戲與勞動之間，有很多共同之處。馬卡連柯說：「好的遊戲就像好的工作一樣，而不好的遊戲就像不好的工作一樣。」根據他的意見，遊戲與工作的共同處有下列幾點：（1）在好的遊戲中，正如在好的工作中一樣，要用體力，也要用思考力；（2）遊戲正如工作一樣，可以獲得創造上的和勝利完成任務上的快樂；（3）在好的遊戲中，正如在工作中一樣，具有責任感。

在遊戲中，很明顯地可以發現兒童個性（包括思維、感覺和意志等）全面發展的統一性，心理和體力發展的統一性。遊戲可使兒童的智力和意志發生作用。它深深地觸及兒童的情感，提高身體的生命力，並促使身體的發展。為了使兒童成長得健康、愉快、活潑和堅強，遊戲是不可缺少的。

我們既把遊戲理解為現實的反映，是有意識的、有目的的、創造性的活動，這就可作出結論：遊戲必須有領導。在遊戲中，正如在兒童一切活動中一樣，教養員起着主要的指導作用。

蘇維埃教育學推翻了那些認為遊戲不受教育影響的資產階級研究家的荒謬言論。根據這些研究家的意見，先天的遺傳預先決定了兒童的興趣、智力發展的可能性以及創造性活動的才能。「聰明的天性」指導着兒童選擇遊戲，而加諸遊戲的影響是毫無好處可言的，甚至會有害處的。按照資

產階級理論家的說法，遊戲是「一種無意的自我教育的手段」。

資產階級關於遊戲的全部理論，都是以唯心主義的生物學和反動的遺傳學為根據的，這些理論，都被蘇聯科學家們揭發出它的錯誤來。美國唯心論心理學家的代表格羅斯，比列爾把摩爾根——孟德爾的遺傳規律運用於人類的心理生活方面，得出兒童遊戲本能基礎不變的結論。

遊戲的各種生物學理論具有一定的階級意義：這些理論企圖證明人類的本質及其野蠻的性情是一成不變的，同時它們也證明剝削、暴行、戰爭和種族壓迫是合理的。這些理論認為不問在哪一國及任何時間內，兒童作戰爭的遊戲，似乎是由於人類固有的鬥爭（或「爭奪」）本能。因此在人類的社會中，戰爭是不可避免的。戰爭的發生，似乎不是由於資本主義制度的矛盾，而是由於人類好勇鬥狠的本性。

巴甫洛夫關於高級神經活動的學說，証實了這些理論在科學上的毫無根據及其反動性。巴甫洛夫証明動物沒有不可變化的本能：「某些重新形成的條件反射，以後由於遺傳，就變為無條件反射了。」（見「巴甫洛夫全集」俄文版，第三卷，第二一七頁）巴甫洛夫尖銳地批評了那些力圖把「科學」的基礎搬到種族主義的思想體系來的資產階級學者們。巴甫洛夫稱他們為「荒謬絕倫」。他認為人類行動方式「廣泛地說，要根據經常的教育或教學而定」（見第三卷，第五一七頁）。

但是不要以為資產階級的教育家實際上就相信所謂「聰明的天性」。在資產階級的幼兒園中，也沒有所謂與教育影響無關的自由遊戲。那些感情、興趣和嗜好，似乎隨同所謂「基因」而傳達給兒童，實際上也就是培養着兒童；同時，遊戲實際上也成為教育兒童的重要手段。例如美國的兒童玩的是一些桌上的印刷品遊戲，這種遊戲把黑人表現成醜惡可笑的样子；製作已改良了的殺人工具的

玩具，一直到原子彈；警察使用的手銬；和宗教儀式用的物品。

資產階級的教育家，在理論上崇拜兒童的創造性，誇耀着臭名昭彰的在遊戲中「不干涉的原則」，而事實上則極端限制兒童的創造性，阻礙着它的發展。在這種基礎上，兒童似乎僅具有狹隘的利己的興趣，矯揉造作地縮小兒童的遊戲題材。女孩是「下等人」，命定只當妻子和母親，所以她似乎只能夠玩玩洋娃娃。蒙特梭利的壓制兒童創造的想像的方法最爲明顯；她認爲創造性是「上帝的意旨」，而否認兒童有從事創造性活動的能力。她肯定說學前兒童沒有也不可能創造的想像。因此，從她的體系中刪去了創造性的遊戲。這是一件很自然的事。蒙特梭利的所謂「兒童之家」是專門爲工人兒童們而設的，資產階級教育學千方百計企圖限制無產階級兒童們的智力發展。因此，兒童遊戲的「不干涉原則」，只是用詞句來掩蓋他們引導兒童向有利於資產階級社會的方向發展的意圖。

每一個蘇聯教養員都應了解，在遊戲中的「不干涉原則」，拒絕對遊戲的領導，是「自由教育」反動理論影響的結果。將遊戲放置在教育領導之外，或教養員不進行領導，都是不可以的。這樣對待遊戲的態度，會給蘇聯兒童的教育帶來巨大的損害。

遊戲對兒童個性的形成，具有重大意義。決不能讓這個過程自流。蘇聯的教養員重視兒童的興趣，但並不受興趣支配，而是創造和培養興趣。他們珍重和愛護兒童的創造性，但不等待它的出現，而是發展他的想像力、積極性和主動性。蘇聯教師不容許在他的班上有胆怯的、逃避集體的和不發揮主動性的兒童。我們應當培養每個兒童具有蘇維埃人的特徵，應當訓練每個兒童進行創造性的和建設性的勞動。遊戲是完成這個任務的手段之一。

本書收集的幾篇文章，是說明教師怎樣利用遊戲來培養兒童對祖國、對蘇聯人民和對勞動的熱愛，同時發展他們的性格、同志情誼和智力。

在遊戲當中進行教育的主要方法是影響遊戲的內容。我們已把這個問題作為主要的研究對象。參加遊戲的兒童的思維和情感、他們的行為和他們之間的關係，都以遊戲的內容為轉移。我們確信：創造的想像的發展，也根據遊戲的內容來決定。假如遊戲的情節深深地結合兒童的興趣和情感，激動着他們，那麼在這樣的遊戲中，特別明顯地顯出發明的天才和想像力。例如扮演蘇聯人民的英勇事蹟、蘇聯軍隊、旅行以及在生產中和集體農莊中人們忘我地勞動的這類遊戲都是。

我們在領導遊戲時，經常有這樣的任務：發展兒童的主動性和獨立性，保持兒童在遊戲中天真活潑和愉快的心情。我們不使用強迫的方法來領導遊戲，從不替兒童作想像，也不去替兒童想辦法怎樣遊戲。我們只引起兒童的興趣和激發他們的情緒，指導他們自己去進行思考和想像的工作。只有在這樣的領導下，才能順利地發展遊戲的創造性。

為了找到影響兒童遊戲的正確方法，就需要了解遊戲和善於觀察正在遊戲的兒童。蘇聯的教育學以新的方式提出了關於兒童遊戲研究的問題；遊戲的研究和在遊戲中對兒童的教育密切地結合成統一的教育過程。我們研究遊戲，是爲了更好地領導遊戲和更有效地影響兒童。

創造性遊戲的領導工作，包括在有計劃的教育工作中。教養員擬訂自己的教育計劃時，要考慮：怎樣去利用遊戲來完成預定的任務；要給兒童什麼材料，才能使他們在遊戲中反映出他們在作業中所熟悉的生活現象；要用什麼遊戲，才能影響兒童的行為和他們的相互關係。這樣看來，就內容來說，遊戲是和一切教育工作聯系着的。

我們特別注意戶外遊戲。塔季施契娃領導的教養員小組，就研究過怎樣在任何季節中為創造性的戶外遊戲創造條件以及怎樣領導這些遊戲。領導遊戲的主要方法就是我們在全部教育工作中所使用的那些方法。

塔齊謝娃的一篇文章中說明，在教養員的適當注意下，會產生內容豐富和在教育方面有寶貴價值的戶外遊戲。

在與全班兒童進行工作時，為了更仔細地檢查我們使用的方法，我們在每班中選出個別的兒童來觀察。但兒童的選擇要根據題材而定。例如奧貝多瓦要研究怎樣利用遊戲來使兒童接近兒童集體，就選擇了一些孤僻和不愛交際的兒童來進行觀察。巴士利娜要研究怎樣才能使全體兒童對建築遊戲發生興趣，而特別觀察以前從未參加過建築遊戲和從未對建築遊戲發生興趣的兒童。參加課堂討論的人，在每天的日記中，都記載着影響遊戲的方法和這種影響的結果。這些日記就成為初步討論和總結工作方法的資料。

我們是非常謹慎地觀察個別兒童的。我們耽心教養員觀察某一兒童時，會無意地對這個兒童的注意比對其他兒童的注意多。這樣只可能帶來壞處。所以我們定下必須執行的條件：不能為被觀察的兒童創造特殊條件，要防止強制加速他個人遊戲的發展，應在兒童集體中對他進行觀察和教育。第一個階段的工作完畢後，我們討論教養員所進行的這種研究工作是否妥當，觀察個別兒童到底會不會妨碍兒童集體工作。參加課堂討論的全體人員都指出這種方法的優點。長期觀察某一兒童的遊戲，能更進一步研究遊戲依賴教育和生活條件而發展的進程。這也就幫助更好地了解其他兒童。影響遊戲的各種方式對一個兒童試驗成功，教養員在以後也可應用於其他兒童，但同時

也要估計到他們的個性特徵。

領導遊戲時，觀察個別兒童尤爲重要。因爲兒童在創造性的遊戲中，比其他任何活動更能發現他的嗜好、幻想和體驗。

對個別兒童遊戲的影響，經常是與兒童整個集體教育相聯系的。別列斯晶維奇在三年中研究了一個女孩遊戲的發展，但同時也觀察了整個兒童集體，因爲兒童是在集體中教育出來的，在很多情況中，教養員要用兒童的同伴的例子來影響他。

我們提出討論的第一個問題是怎樣影響選擇遊戲題材的問題。毫無疑問，遊戲的選擇是由兒童印象、興趣和體驗如何來決定的。但興趣是可以培養的，因此成年人要指導兒童遊戲的內容。

我們觀察過兒童怎樣去選擇遊戲，並同時竭力注意他們是以什麼爲指南，以及有沒有想過要玩什麼。多次的觀察使我們知道：幼兒開始對遊戲的選擇並不怎樣深思熟慮。進行遊戲的原因經常是由於偶然的印象：眼睛所看到的玩具和回憶起同志的範例，便把他們在遊戲中表現出來。三歲的兒童經常所選擇的不是遊戲情節，而是遊戲中的角色：「我做媽媽」「我做醫生」等。

同時在遊戲的選擇中，可以經常看到兒童總是經常不變的。兒童每天都在作「媽媽和女兒」「幼兒園」「汽車」等遊戲。從這個事實，並不能就下結論說兒童已有了穩定的興趣，相反地，他們的興趣並沒有確定，還只是開始形成。在這種千篇一律的遊戲中，很快地可以看出是由於他們經驗不足以及主動性和想像力很少發展的緣故。

同時，兒童在遊戲中所創造的形象是不穩定的，他們很容易從扮演一個角色轉變到扮演另一個角色。因此小班兒童通常比大班兒童變換遊戲题目的次數更多。大班兒童一個遊戲可以繼續七天

到十天，還要逐漸發展。而幼兒在一天中却可能變換幾種遊戲，但在第二天又毫不改變地重複做這些遊戲。

隨着兒童對周圍環境知識的增加以及思考力和想像力的發展，對遊戲的選擇也變得更有意識和考慮周到，同時在想出各種的遊戲中，也顯出更多的主動性。在兒童發展的較高水平上，先確定遊戲的情節，而後才選擇遊戲中的角色。

對選擇遊戲的影響在於教養員支持兒童自己想出的有價值的遊戲，造成對遊戲新題材的興趣，發展他們的主動性，使他們慣於思索遊戲的題材，慣於獨立選擇最有興趣的遊戲。

我們盡量豐富遊戲的內容，使遊戲比較穩定。首先，我們使用已在幼兒園中試驗過的方法——給予兒童玩具，使他們回憶起生活中所看過的或書本中所讀過的事物。假如玩具能與他們鮮明而具體的印象相聯系，這個方法通常便是成功的了。

這些玩具是按照各種不同的方式在遊戲中使用的。有時，我們可以看到玩具啓發了兒童遊戲的思想，但兒童却並不用玩具做遊戲。

拿電車玩具給四歲兒童在班上玩。他們津津有味地在房裏搬運，但這種遊戲並沒有向前發展。教養員向他們提議用小的玩偶來作電車駕駛員、售票員和乘客。兒童們看看這些玩具，便將它們擺在一旁。他們另用巨型的建築材料和椅子做了一輛大型電車，而他們自己扮演着乘客、駕駛員和售票員等角色。

在另一個幼兒園中，將三個大小不同的玩具熊給相同年齡的兒童。兒童們立刻認為這些熊是自己所喜歡故事中的主人公，於是就高興起來。他們想出有小熊參加的遊戲，但並沒有表演故事。

過一會兒，兒童自己扮演三隻熊，詳細地表演了這個故事。在這次遊戲中，他們已不需要小熊玩具了。這種現象完全可以看出幼兒還很難懂導演的作用，而必須自己去扮演戲的人物。

但是我們確信：不是全部兒童都會把新的材料加入自己的遊戲中。經常有這樣的情形：當小熊變為「兒童」後，就給他們睡覺和餵食。這個事實可以這樣解釋：就是其他的意圖和興趣比所提出的遊戲題材更強有力，在選擇遊戲的時候，其他的意圖和興趣就壓倒了所提出的主題。在很多情況中，兒童缺乏想像力和主動性會妨碍新遊戲的創造。

我們領導遊戲，目的在於發展這些品質。

我們認為建築遊戲對兒童的想像力和主動性的培養是重要的。在別列斯聶維奇的文章中指出：教養員使三歲的女孩對建築材料發生興趣以後，便促進了遊戲內容的發展。教養員為使兒童對建築材料發生興趣，要估計兒童所喜愛的題材。建築應從為喜愛的玩偶做房子和為業餘的「演員」做「戲」的劇院開始。然後教養員才使兒童能設法製造各種不同的東西。

建築不僅擴張了遊戲的題材，同時促進培養兒童穩定的興趣。兒童在作建築材料的遊戲時，顯示出他不屈不撓和專心一致的精神。我們曾成功地引導全班兒童，包括女孩及男孩，來作建築遊戲（如巴士利娜的文章中所述的）。從遊戲和建築物的性質中可看出每個兒童的個性特徵。別列斯聶維奇觀察兒童塔尼雅所做的建築總是符合遊戲的意圖的。吸引她的並不是建築，而是遊戲的情節和角色的表演。因此，她總是很快地草草做好建築就開始遊戲。另一些兒童和她相反，他們被建築的造型所吸引，很多兒童甚至還在建築的形式上下工夫，做完這一步後，才開始遊戲。有時（的確是很少有的）並不圍繞着建築物遊戲。所有這些建築遊戲的形式，對於兒童都是需要而有益的，

往往在同一兒童那裏可觀察到這種情況。

是否只用口頭上提醒的方法就能使兒童對新的遊戲題材發生興趣呢？是否用語言就能迫使兒童去思索和幻想呢？

在人類的一切活動中，語言的作用是巨大的。「語言之替社會服務，乃是作為人們交際的工具，作為社會中交流思想的工具，作為使人們相互了解並使人們在其一切活動範圍中調整其共同工作的工具……」（斯大林：「馬克思主義與語言學問題」，第三五頁，人民出版社，一九五三年一月版）

巴甫洛夫的研究證明：人類所獨有的、與動物相區別的詞是最重要和最強烈的刺激物之一。語言系統或者如巴甫洛夫所說的第二信號系統都概括了大腦的全部活動。

巴甫洛夫學生們的工作更證明第二信號系統在生命的最初幾年就開始活動。它的作用隨着兒童的發展而增加。所以詞是影響兒童的工具，特別是遊戲中最重要的工具。

藉詞的幫助，兒童會在遊戲中行動一致，共同商議遊戲的進程。為了把共同考慮的東西表現出來，詞在遊戲中是必須的。

我們一面承認遊戲的創造是自覺的、有目的的，一面認為用詞來影響遊戲是可能的而且是必要的。其實要做到這一步，並不需要什麼特殊工作；只要教養員和全班兒童或個別兒童談談所看到的和所讀到的東西，注意到最明顯和最主要的事件，對兒童提些問題叫兒童思考，並着重指出兒童們已經知道的人們特性和人們行為的意義。要使兒童更好地了解，更深刻地感覺到所觀察到的東西，這種談話是完全必要的。

通常教養員用不着提議兒童遊戲，兒童們自己就開始遊戲。在馬爾柯娃「蘇聯兒童文學對創造性遊戲的影響」一文中便談到這點。她盡量使兒童對書籍的內容發生興趣，使兒童了解書中的主要意思，喜愛故事中的主人公，於是兒童就主動地遊戲起來。

從這裏我們就可得出這樣的結論：很明顯，在許多情形下，遊戲題材單調，並不是說明知識的貧乏，而是說教養員在朗讀和敘述時，沒有充分地注意到怎樣才能深深地激動兒童的感情，指導他們開動腦筋和發展他們的想像力。

首先，我們盡力培養兒童對蘇聯人民的勞動和勞動的輝煌成就感到興趣。我們使兒童有作「地下鐵道」「莫斯科運河」「鐵路」「郵局」等遊戲的念頭。同時也要使他們對反映社會生活、蘇聯日常生活、休息、娛樂等遊戲——「文化公園」「節日」「參觀動物園」——發生興趣。

我們使兒童養成了按照故事和童話的情節、做遊戲的興趣。在小班中爲了達到這個目的，主要是選擇俄羅斯的民間故事。這些故事具有高度的藝術價值和巨大的教育價值，據烏申斯基說具有「教育智慧」。這些故事吸引着兒童，他們也容易記得其中很多動作。我們選擇的是使兒童們懂得它的意思的故事，表演這些故事能正確地影響兒童的行爲。例如兒童很好地扮演「貓和公雞的友愛」「小麵球的勇敢和機智」「三隻熊的和平生活」。

在大班中，簡短的情節很少能使兒童滿足。他們選擇那些情節比較複雜的故事和童話作遊戲。但是我們看到這樣一件很有趣的事實：大班兒童喜歡作「劇院」遊戲。在這些遊戲中顯示出戲劇藝術的成分，同時已不是爲自己遊戲，而是做遊戲給觀眾看了。由於這個緣故，兒童在戲劇性的遊戲中，很滿意地表演最普通的故事：如「小麵球」「拔蘿蔔」等。

在中班和大班中，按照蘇聯兒童文學作品的情節進行遊戲。我們認為這種遊戲特別重要，因為它們能加深兒童對蘇維埃國家生活的知識，能培養他們對蘇聯人民的勞動和英勇精神的敬意，並能影響兒童的行為。

在某些情況下，教養員影響到遊戲的意圖。在奧貝多瓦的文章中（小班）就敘述了這種方法。她造成了兒童對遊戲題目的興趣，兒童自己就把遊戲題目發展下去。例如要使兒童在遊戲中聯合起來，她就說：「洋娃娃已經睡好了，正是他們起牀的時候，很快就到節日了。」兒童們很喜歡這種意思。同時他們就組織一個快樂的洋娃娃節日的遊戲。另一次（夏天在別墅中），教養員建議兒童作「雙親來到」的遊戲。她坐在草地上，用彩色紙把毬果和小棍捲起來。兒童這時就問：「您給誰做的？」教養員回答說：「這是我做給我女兒的禮物。」兒童響應了這個意思，便開始準備禮物，扮演着「雙親來到」的遊戲。這個遊戲成為全班最喜愛的遊戲之一，並大大地促進了兒童養成友愛精神。

所有這一切事實，都証實了我們以下的推測：遊戲的單調，在很多情況下都由於兒童缺乏創造性和敏感性的緣故。同時對於兒童這些品質的發展，教養員的影響也是必要的。

我們盡量使大班兒童學會很能思考地去選擇遊戲。同時向他們講解：可玩各式各樣的遊戲，但應當選擇其中最有趣味的。有時，看到全班兒童想玩一個共同的遊戲，我們就提出：「想一想，哪一種可以玩得更有興趣，要想出一種好的遊戲。」每個兒童都提出自己的意見，有時他們還會發生爭論。在兒童的遊戲中，這樣的爭論不是隨時都能得到公正的解決。在每班內，通常有遊戲的組織者，兒童稱他們為「首領」。「首領」提出遊戲的題材以後，假如某人提出另外的建議時，他便很有威信地說：「我不這樣玩。」這樣看來，較強的和威風凜凜的兒童就能壓制其他兒童的積極性。