



“十二五”职业教育国家规划教材  
经全国职业教育教材审定委员会审定

VOCATIONAL  
EDUCATION

# 幼儿游戏与指导

姚 伟 主编



 中央广播电视大学出版社

“十二五”职业教育国家规划教材  
经全国职业教育教材审定委员会审定

# 幼儿游戏与指导

姚 伟 主编

中央广播电视大学出版社·北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿游戏与指导 / 姚伟主编. —北京: 中央广播电视大学出版社, 2014. 7

ISBN 978 - 7 - 304 - 06533 - 1

I. ①幼… II. ①姚… III. ①学前教育—游戏课—  
高等职业教育—教材 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 146246 号

版权所有, 翻印必究。

## 幼儿游戏与指导

YOUER YOUXI YU ZHIDAO

姚 伟 主编

---

出版·发行: 中央广播电视大学出版社

电话: 营销中心 010-66490011

总编室 010-68182524

网址: <http://www.crtvup.com.cn>

地址: 北京市海淀区西四环中路 45 号

邮编: 100039

经销: 新华书店北京发行所

---

策划编辑: 程业刚 王婷婷

版式设计: 赵 洋

责任编辑: 朱翔月

责任校对: 张 娜

责任印制: 赵联生

---

印刷: 北京宏伟双华印刷有限公司

印数: 0001 ~ 3000

版本: 2014 年 7 月第 1 版

2014 年 7 月第 1 次印刷

开本: 787 × 1092 1/16

印张: 12.5 字数: 306 千字

---

书号: ISBN 978 - 7 - 304 - 06533 - 1

定价: 25.00 元

---

(如有缺页或倒装, 本社负责退换)

游戏是幼儿最喜欢的活动，玩具是幼儿成长的伙伴。《幼儿园工作规程》规定，幼儿园“以游戏为基本活动”。深刻认识幼儿游戏的性质、价值，掌握指导幼儿游戏的策略与方法，是幼儿园教师专业素养的重要组成部分。本教材在借鉴国内外有关幼儿游戏研究与实践成果的基础上，结合高等职业教育教与学的特点，注重理论与实践的紧密结合，以有效帮助学生理解知识、获得能力，实现专业成长。

本教材主要具有以下特点：

#### 1. 满足学生需要，注重理论与实践紧密结合

本教材充分考虑高等职业学校学生的实际需要，结合学前教育实践中存在的问题，有针对性地突出教学重点；深入挖掘教育实践中的成功经验，在满足理论知识够用的基础上，突出与学前教育实践的联系，使学生既获得有关游戏与玩具的专业理论知识，又提高在教育实践中观察、指导和评价幼儿游戏的能力。

#### 2. 通过多种方式，使教材成为学生专业成长的有效工具

本教材的每一章中，开始正式学习之前，设有“学习目标”“情境导入”，很多章节设置了“知识链接”“试一试”“技能训练”等环节。“学习目标”描述了本章学习的目的与要求，“学习重点”与“学习难点”使学生在在学习时有所侧重，“学习建议”是对学生学习方法方面的建议，“情境导入”是以幼儿园典型情境的呈现分析，引导学生带着问题开始学习。“知识链接”有利于学生了解相关的背景信息，从而更好地地掌握相关知识。“试一试”和“技能训练”为学生提供在实践中观察和练习的机会，有利于学生获得游戏观察和指导的专业技能。本书还提供了多个幼儿园教育案例，供学生分析与评价。

本教材在每一章学习内容之后，设有“幼儿园活动方案案例”“本章小结”和“巩固与提高”。其中，“幼儿园活动方案案例”为学生学习和掌握教学游戏化和游戏教学化提供案例，“巩固与提高”用多种方式帮助学生复习巩固应掌握的知识，尤其突出引导学生利用所学理论分析教育实践中的现象和问题。

参加本教材编写的人员有：张宪冰、张妮妮（第一章），张妮妮、崔迪（第二章），崔迪、叶波（第三章），李雪、姚伟（第四章），焦岩岩、姚伟（第五章），曹玉霞（第六章）。

本教材在编写过程中借鉴和引用了许多国内学者的研究成果和优秀幼儿园教师的实践智慧，尤其是我国当代幼儿游戏研究的开拓者和引领者刘焱教授的研究成果使我们受益匪浅。在此，对各位学者和优秀幼儿园教师表示诚挚的感谢！同时亦恳请成果被遗漏标注的朋友给予谅解，在此深表歉意。

由于作者水平和时间等因素的限制，教材中一定存在各种各样的问题，恳请各位学者和教师提出宝贵的修改意见！

姚 伟

2014年7月

<b>第一章 游戏概述</b> .....	<b>1</b>
第一节 游戏的含义 .....	1
第二节 经典游戏理论 .....	14
第三节 精神分析学派游戏理论 .....	17
第四节 认知发展学派游戏理论 .....	20
第五节 社会文化历史学派游戏理论 .....	25
第六节 游戏理论的新发展 .....	29
<b>第二章 幼儿游戏与玩具</b> .....	<b>35</b>
第一节 幼儿游戏的基本结构要素 .....	35
第二节 幼儿游戏的特征 .....	40
第三节 幼儿游戏的价值 .....	42
第四节 幼儿园以游戏为基本活动 .....	59
第五节 幼儿玩具概述 .....	66
<b>第三章 幼儿游戏的分类与发展</b> .....	<b>77</b>
第一节 幼儿游戏的分类 .....	77
第二节 幼儿游戏的发展 .....	83
<b>第四章 幼儿游戏的指导、观察与评价</b> .....	<b>95</b>
第一节 幼儿游戏的环境创设 .....	95
第二节 幼儿游戏的设计与组织 .....	104
第三节 幼儿游戏的现场指导 .....	110
第四节 幼儿游戏的观察与评价 .....	119
<b>第五章 幼儿游戏的分类指导</b> .....	<b>136</b>
第一节 幼儿角色游戏的指导 .....	136
第二节 幼儿结构游戏的指导 .....	145
第三节 幼儿规则游戏的指导 .....	151
第四节 幼儿表演游戏的指导 .....	156

<b>第六章 幼儿园玩教具的制作与利用</b> .....	<b>163</b>
第一节 幼儿园玩教具的类型及特点 .....	163
第二节 幼儿园玩教具的制作 .....	170
第三节 幼儿园玩教具的利用 .....	178
<b>附    录</b> .....	<b>188</b>
附录1 《幼儿园玩教具配备目录》(说明) .....	188
附录2 《学前教育装备指南》(简介) .....	188
附录3 GB 6675-2003《国家玩具安全技术规范》(简介) .....	189
附录4 GB 5296.5-2006《消费品使用说明 第5部分:玩具》(简介) .....	189
<b>参考文献</b> .....	<b>190</b>

# 第一章

## 游戏概述

### ▶ 学习目标

1. 了解游戏的含义和游戏理论的新进展。
2. 掌握经典游戏理论的主要观点。
3. 重点掌握精神分析学派游戏理论、认知发展学派游戏理论和社会文化历史学派游戏理论的主要观点与评价。
  - **学习重点：**掌握游戏的含义，理解成人游戏与儿童游戏的异同。
  - **学习难点：**掌握精神分析学派游戏理论、认知发展学派游戏理论和社会文化历史学派游戏理论的主要观点及其评价。
  - **学习建议：**在理解幼儿游戏含义的基础上，配合相关文献阅读，理解各种游戏理论的主要观点，并结合对幼儿游戏的观察与分析，加深理解。

### ▶ 情境导入

提到“游戏”，你会想到什么？

观点1：游戏就是玩。

观点2：成人也喜欢游戏。

观点3：“业荒于嬉”。

……

评析

除了以上这些观点之外，你还会听到和想到很多关于游戏的观点和看法。游戏是人类社会普遍存在的一种社会活动，却又很难给它下定义。有人说，游戏就像爱一样，很难说清楚。我们看到儿童在游戏，成人也在游戏，奥林匹克运动的英文意思就是奥林匹克游戏（games）。什么是游戏？社会学家、心理学家和教育学家从不同的视角对游戏进行解读。

## 第一节 游戏的含义

由于游戏是一类行为的总称，所以游戏的定义是复杂多样的。游戏包括的行为范围很广泛，一种定义可能会适合某种游戏却不适合另一种游戏。同时，游戏具有想象和真实、自由和约束、紧张和放松、过程和结果等多种相互矛盾的性质，这又增加了给游戏下定义的难度。

为了比较准确地把握游戏的含义，我们可以从不同的研究视野和角度来对游戏的含义进行分析和阐释。

### 一、语言学中的游戏含义

游戏是生物在进化过程中出现的现象，很多动物喜欢游戏。但是，当游戏进入了人类社会时，人类游戏便具有了社会属性和文化属性。人类游戏的历史与人类社会的历史一样久远，游戏是人类社会的活动现象，是一种社会文化现象。游戏不仅是人类生物进化的要求，更是人类社会发展的要求，还积淀了人类社会的文化，反映着不同阶段和不同地区的社会文化内涵。

语言是文化的构成要素，语词不仅仅是抽象的符号，更是文化与观念的载体，因此从语言学的视角理解游戏有助于我们理解游戏的社会和文化属性。人们在游戏过程中创造了“游戏”一词，用来指称他们所进行的这种活动，展现人们对游戏活动的认识与理解。

#### （一）外文中的游戏含义

荷兰文化史学家和语言学家约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）在《游戏的人》一书中，对包括希腊语、梵语、日语、拉丁语、汉语、日耳曼语、英语等十几种语言在内的游戏概念的词源做了较为详细的分析。他的分析表明，人们有多种游戏本能，有对游戏活动的多种表达。在希腊语中，游戏有三种含义：一是指适合于儿童的活动，指玩某种东西；二是轻松自在的意思；三是琐碎、无价值的意义。梵语中游戏有四种含义：动物、儿童、成人的游戏；与风浪有关的活动；跳跃、舞蹈、戏弄等活动；清闲的、不费力的活动。荷兰生物学家、心理学家拜敦代克（Buytendijk）对游戏一词也做过词源学的分析，并且试图解释该词所表达的过程的典型特征。他分析认为，游戏与走来走去运动有关，游戏具有自发性与自由自在的特点，游戏和快乐有关。从上述表达中可以看出，游戏在语言学的词源上与“快速轻捷的运动”有关，游戏具有轻松、紧张、结果难卜、有程序地轮换、自由选择、自由动作等属性。

在现代欧洲语言体系中，游戏所覆盖的领域相当广泛，游戏广泛用于某些轻松的行为和运动，既包括儿童各种各样的游戏，也包括成人的竞技、比赛、娱乐、赌博、典礼仪式、戏剧表演、音乐舞蹈、玩笑幽默等各种各样的活动。<sup>①</sup>在现代英语中，游戏泛指小孩的假装活动、成人的各种体育活动、玩笑幽默和艺术活动等。做游戏，常用“play”与“game”两个词来表示。“game”主要指有规则的游戏，包括代代相传的民间游戏，也包括竞技体育运动，如奥林匹克运动会的英文是“the Olympic Games”。“play”一词更为常用，是一类行为的总称，从小孩子的角色游戏到舞台表演、玩笑幽默等都包含其中。据统计，1972年出版的《韦氏新世界词典》中关于游戏有59个定义，“play”所指向的游戏活动的行为特征是一方面不要求沉重的工作，另一方面使人愉快和满足。

---

### 知识链接

---

约翰·赫伊津哈（1872—1945），出生于荷兰的格罗宁根。在上学时就掌握了阿拉伯语。1891年考入格罗宁根大学学习文学和梵文。1915年成为莱登大学教授，1932年任校长。著作有《我的历史之路》《中世纪的衰落》《明天即将来

<sup>①</sup> 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 67.



临》《游戏的人》等。其中《游戏的人》是约翰·赫伊津哈在1938年写的一本代表作品，讨论了在文化和社会中游戏所起的重要作用。在这本书中，作者提出了一个社会科学的理论模型，即在经济活动中，人们主要透过游戏发展其技能。由于在游戏中有被规范的行为自由并要求具备独立思考能力，人类可以发现自己的特点并将从中所得到的经验转化入自己的人格塑造中。在此模型中指出，人类需要游戏作为一种发展观念及意义的基本形式。作者认为游戏同理性和制造同等重要，我们的文化系统，诸如政治、科学、宗教、法律等，都是带有游戏性的行为发展，再随着时间加深其仪式化而形成的。当游戏变得神圣庄重且其规则被确定下来后，就不再轻易发生更改且开始具有强制性了。

## （二）中文中的游戏含义

中文中对游戏一词有几种表达方式，主要有“玩”“游”“嬉”“遨”等。“玩”指玩赏、戏弄、研习和忽视之意，多指在手中摆弄和玩赏。在古代汉语中它有两层含义：一是研习之意，《易·系辞上》提到“是故君子居则观其象而玩其辞，动则观其变而玩其占”；二是忽视之意，《左传·僖公五年》提到“寇不可玩”，后引申出一种不认真、不严肃的态度，如“玩物丧志”。“游”指流动之意，引申为飘动、飘荡，表示行走、游玩、交游来往，也表示游荡，如《梁书·康绚传》提到“游波宽缓”，表达了游玩之意。“游”也通“嬉”，《尚书·大禹谟》提到“罔游于逸”，游有逍遥、优游之意。“嬉”指游戏、玩耍，如陆游《园中作》提到“花前自笑童心在，更伴群儿竹马嬉”。“嬉”常与“戏”连用，表示游戏之意，如《广雅》提到“嬉，戏也”。“遨”，通“敖”，指遨游、游逛，如《后汉书·刘盆子传》提到“而犹从牧儿遨”，《史记·律书》提到“自年六七十翁，亦未尝至市井，游敖嬉戏如小儿状”。<sup>①</sup>

从汉语对游戏的解释，可以窥见游戏有以下几层含义：第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动，有随心所欲的意思；第二，游戏有不认真、不严肃等意思，含玩世不恭之意。

中西方文化中盛行的游戏类型有所不同。在西方文化中，游戏多是指力量型、运动技能型的对抗性游戏；在东方文化中，例如在我国，力量型、运动技能型的对抗性游戏相对较少，个人技能技巧型游戏较多，智力游戏（如七巧板游戏、华容道）和文字游戏高度发达和盛行，同时，我国还有独特的筵宴游戏，如酒令等。在现代社会，随着文化交流的频繁，不同文化下儿童游戏的区别在减少，但仍然存在某些差异，如西方国家非常重视儿童亲近自然、动手操作的游戏，如玩土、玩水和玩沙等游戏；在我国则非常重视以玩具为中介的游戏，家长更推崇规则游戏。

尽管世界上的多种语言在表达游戏的含义时存在一定的差别，但从语言学中对游戏的解释可以看出，各种游戏的含义有着明显的相似之处：第一，游戏的本义都与运动或动作有关。在古代汉语中，游戏的“游”字最早用来表示随风飘逸、飘荡之意，这与外语中游戏的语义起源是相似的。第二，游戏活动不同于工作，其特点是“逸”，是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务负担。<sup>②</sup>

① 邱学青. 学前儿童游戏 [M]. 南京: 江苏教育出版社, 2008: 6.

② 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 69.

### 二、教育学中的游戏含义

游戏频繁地发生在儿童期，是儿童的重要生活方式和学习方式。游戏伴着儿童发展，儿童在游戏中获得成长，因此人们往往把儿童的游戏看作游戏的最纯粹形式。儿童游戏研究也逐渐成为儿童研究和游戏研究的重要内容，并引起心理学家和教育学家的关注。

儿童游戏最初在家庭中进行，游戏的形式主要是荡秋千、斗蟋蟀、捉迷藏、过家家等体育游戏和角色游戏。19世纪初，随着公立学前教育机构的成立，儿童游戏开始在专门教育机构中进行。无论是在家庭教育还是在专门的学校教育中，游戏都伴随着儿童的生活，促进着儿童的成长。因此在教育理论领域，教育学家非常关注儿童游戏的问题，对儿童游戏含义进行了解释和剖析。

#### （一）早期思想家对游戏含义的理解

古希腊哲学家柏拉图（Plato）是“寓学习于游戏”的最早倡导者。他把儿童游戏看作一项单独的行为类别，认为游戏是儿童的重要活动，主张在游戏中更好地了解每个孩子的天性。古希腊哲学家、教育家亚里士多德（Aristotles）认为游戏是儿童应有的活动，游戏可以为作业做准备。罗马教育理论家昆体良（M. F. Quintilianus）认为游戏可以使儿童因学习而疲劳的脑子得到积极的休息，游戏的目的在于培养儿童特有的资质，这种资质足以做他将来活动的基础，所以应该加以奖励。他甚至提出这样的希望，对儿童来说，应通过游戏学习。捷克教育家夸美纽斯（Comenius）在《母育学校》中提出，儿童爱好活动是极有益的，因为儿童还不能从事真的工作，而我们就应和他们共同游戏。应为他们找些玩具以代替真的工具……这些东西可帮助他们自寻其乐，并可锻炼身体健康，精神的活泼和肢体的敏捷。儿童游戏的时候，大脑总是在紧张地活动，甚至可以得到磨炼；游戏可以使儿童自寻其乐，并可促进身体的健康、精神的活泼和肢体的敏捷。

---

#### 知识链接

---

**柏拉图**（约前427—前347），是全部西方哲学乃至整个西方文化最伟大的哲学家和思想家之一。他和老师苏格拉底、学生亚里士多德并称为古希腊三大哲学家。

**昆体良**（约35—约95）古罗马时期的著名律师、教育家。他是教育史上大大发展完善教育方法和思想的先驱。他主张对儿童的教育应是鼓励的，能激发他们兴趣的。《演说术原理》一书是古代西方第一部系统的教学方法论著，不仅反映了公元前后两百年间罗马学校教育的实际，而且系统地阐述了关于培养演说家的教育思想。

**夸美纽斯**（1592—1670）是捷克伟大的民主主义教育家，西方近代教育理论的奠基者。他尖锐地抨击中世纪的学校教育并号召“把一切知识教给一切人”。提出统一学校制度，主张普及初等教育，采用班级授课制度，扩大学科的门类和内容，强调从事物本身获得知识。主要著作有《母育学校》《大教学论》《语言和科学入门》《世界图解》等。《世界图解》是西方教育史上第一本附有插图的儿童百科全书，该书构思新颖、内容广泛、图文并茂，堪称教材一绝。夸美纽斯

在序言中就说明了本书的特点：“这部书篇幅不大，但它是整个世界和整个语言的鸟瞰，里面充满了插图、事物的名称和描述。”所以，他把《世界图解》称为“世界一览”。

## （二）近现代教育家对游戏含义的理解

英国教育家洛克（Locke）认为儿童应多做体操与游戏，这不仅有益于身体健康，而且也让儿童试验自己的能力，知道自己能做什么，不能做什么。法国思想家卢梭（Rousseau）提出要让儿童远离折磨他们的书本，在游戏中，在与自然融为一体的实际生活中度过他们的童年。他认为，对于孩子来说，工作与玩耍乃是一回事，他们的游戏就是他们的工作。我国明代重要的教育家王守仁在论述童蒙教育时指出，要顺应儿童乐于嬉戏的性情进行诱导。他认为儿童的性情总是喜欢嬉戏，害怕拘束与禁锢，所以对儿童的教育必须依据这个特点来进行，才能使儿童的学习日有长进。此时期教育学者对游戏的理论与早期学者并没有明显的区别，着重于从游戏对儿童的作用角度来理解游戏的含义。

### 知识链接

**约翰·洛克**（1632—1704），英国哲学家、政治家、思想家。主要著作有《政府论》《人类理解论》《教育漫话》《圣经中体现出来的基督教的合理性》等。《教育漫话》是体现他教育思想的代表作。由作者流亡荷兰期间（1683—1689）写给友人E. 克拉克讨论其子女的教育问题的几封信整理而成，1693年出版。《教育漫话》在西方教育史上第一次将教育分为体育、德育、智育三部分，并做了详细论述。它强调环境与教育的巨大作用，强调在体魄与德行方面进行刻苦锻炼。这些思想对西方近代教育思想，特别是对18世纪的法国教育影响很深。

**卢梭**（1712—1778），法国伟大的启蒙思想家、哲学家、教育家、文学家。主要著作有《论人类不平等的起源和基础》《社会契约论》《爱弥儿》《忏悔录》《新爱洛漪丝》《植物学通信》等。卢梭的教育思想是从他的自然人性观出发的。《爱弥儿》是他教育思想的集中体现。他认为，人生来是自由、平等的；在自然状态下，人人都享受着这一天赋的权利，只是在人类进入文明状态之后，才出现人与人之间的不平等、特权和奴役现象，从而使人失掉了自己的本性。为了改变这种不合理状况，他主张对儿童进行适应自然发展过程的“自然教育”，以培养资产阶级理性王国的“新人”。卢梭的所谓自然教育，就是要服从自然的永恒法则，听任人的身心的自由发展，其手段就是生活和实践，主张采用实物教学和直观教学的方法，让孩子从生活和实践的切身体验中，通过感官的感受去获得他所需要的知识。与自然教育密切相关的，卢梭还主张对儿童进行劳动教育和自由、平等、博爱的教育，使之学会谋生的手段，及早地养成支配自己的自由和体力的能力，保持自然的习惯。

对于游戏含义的系统、深刻理解，始于游戏在教育实践上的真正尝试。1816年英国空想社会主义思想家和教育家欧文（Owen）创办了世界上第一个公立学前教育机构——新兰

纳克学校，自此游戏开始进入学前教育领域。19世纪以后，幼儿园的产生和发展以及学前教育理论的逐步确立，要求人们去研究和探索科学有效的学前教育教学的理论和方法，幼儿游戏受到教育家们前所未有的关注。在欧文所创办的学校里，把游戏看作儿童活动的主要方式，大量地开展儿童的户外活动和游戏，儿童在愉快中获得知识和能力。他较早地开始了游戏在学前公共教育中的实施，但是他没有对幼儿游戏做专门的研究。

世界上第一个系统研究儿童游戏，并把游戏作为幼儿园教育基础的教育家，是19世纪德国著名的幼儿教育家福禄贝尔（Frubel），后人称他为“幼儿教育之父”，他的著作包括《人的教育》（1826）、《慈母游戏和儿歌》（1843）和《幼儿园教育学》（1861）。福禄贝尔认为游戏是幼儿期儿童生活的一个要素，是幼儿内在本质的外部表现。游戏作为幼儿独特的自发活动，是发展幼儿自动性的最好的活动形式，不仅对于幼儿的生活与发展具有极其重要的意义，而且也构成了幼儿教育的基础。游戏是儿童认识世界的工具，是快乐生活的源泉，是培养儿童道德品质的手段，在游戏过程中最能表现或发展儿童的积极性和自动性。他在《人的教育》一书中指出：儿童早期的游戏，不是无关重要的。它是非常严肃的，而且是具有深刻意义的……儿童早期的各种游戏，是一切未来生活的胚芽；因为整个人就是在游戏中，在他最柔嫩的性情中，在他最内在的倾向中发展和表现的。为了发展儿童的积极性、创造性和自动性，福禄贝尔认为必须应用各种游戏、作业和练习。游戏在学前教育体系中占有独特的地位，它既是组成儿童生活的一个重要方面，也是学前教育中的一个手段。福禄贝尔的游戏理论也有一定的局限，他从神秘的宗教观出发，把游戏解释为儿童内部本能的表现，即儿童通过游戏来表现内在的“上帝的本源”，忽视了游戏的社会性。

---

### 知识链接

---

1826年出版的《人的教育》是福禄贝尔的教育代表作，反映了他对于哲学和教育学的基本观点。在《人的教育》中，福禄贝尔把“统一”或上帝的精神看作万物的本质和原因，而教育的实质和任务在于帮助人自由和自觉地表现他的神的本质，认识自然、人性和上帝的统一。他肯定人性本善，要求顺应自然进行教育。他以辩证的眼光把人的教育描述为一个分阶段的、连续不断的和由不完善到完善的发展过程。

20世纪美国的哲学家和心理学家杜威（Dewey）认为，活动理论是游戏教学的哲学基础，为儿童游戏在教育实践中的运用指出了新方向。游戏是幼年期儿童主要的活动方式，儿童在游戏中获得经验，形成对周围世界的认识与理解。儿童现有的生活经验就有价值，教育不应是为未来生活做准备，而对于儿童来说，游戏就是他的生活。德可利（Decroy）是20世纪比利时的心理学家和儿童教育家，他对游戏理论的贡献很大。他认为：学校只有培养真正适应社会生活的儿童，才算达到了教育的目的。根据这一思想，他为学前儿童制作了一套专门发展感知觉的游戏体系。他的游戏教学不仅发展了儿童的感官，还发展了儿童的思维。乌申斯基（Ushinsky）是俄国的教育学家，他在19世纪生理学和教育学的基础上，尝试建立儿童游戏的理论。他认为，游戏对于儿童的发展具有重要的作用，对于幼儿来说，游戏比学习有更重大的意义。现实生活是游戏的内容源泉，游戏具有社会性。学前儿童的基本特性是渴望独立活动和认识周围世界，游戏是以儿童的想象力、求知欲和独立活动的欲望为

基础产生的。乌申斯基运用心理学分析游戏的教育作用，尝试对游戏做出科学的解释。我国学者陈鹤琴对学前儿童游戏进行了研究，他认为，儿童之所以游戏与两个方面的因素有关，一是与儿童的身体发展有关，另一个是与儿童好动的天性和游戏能够带来快感有关。游戏有益于儿童的身体、智力和道德的发展，要发展儿童活泼的精神，必须让儿童进行游戏。游戏就是儿童的生活，学前儿童教育尤其应当通过游戏来进行。从儿童身心发展的角度考察儿童游戏的原因与游戏的意义是陈鹤琴关于儿童游戏研究的核心思想。

教育学家从教育实践中观察儿童游戏、分析儿童游戏，并且结合儿童心理学理论，共同概括出他们对游戏的理解，与早期学者相比，近现代学者对游戏的分析更为系统和深刻。

---

## 知识链接

---

**约翰·杜威**（1859—1952），美国著名哲学家、教育家。其主要著作有《哲学之改造》《民本主义与教育》《我的教育信条》《教育哲学》《明日之学校》《儿童与教材》《学校与社会》《经验和自然》《经验和教育》《自由和文化》《人类的问题》等。

杜威的儿童观是“儿童中心”。杜威说，我们教育中将引起的政变是重心的转移。这是一种变革，这是一种革命，这是和哥白尼把天文学的中心从地球转到太阳一样的那种革命。这里，儿童是中心，教育的措施便围绕他们而组织起来。从批判传统学校教育的做法出发，杜威认为，学校生活组织应该以儿童为中心，使得一切主要是为儿童的而不是为教师的。因为以儿童为中心是与儿童的本能和需要协调一致的，所以，在学校生活中，儿童是起点，是中心，而且是目的。杜威强调我们必须站在儿童的立场上，并且以儿童为自己的出发点。在强调“儿童中心”思想的同时，杜威并不同意教师采取“放手”的政策。他认为，教师如果对儿童予以放任的态度，实际上就是放弃他们的指导责任。在杜威看来，要么从外面强加于儿童，要么让儿童完全放任自流，两者都是根本错误的。由于教育过程是儿童与教师共同参与的过程，是他们双方真正合作的过程，因此，在教育过程中儿童与教师之间的接触更亲密，从而使得儿童更多地受到教师的指导。

**乌申斯基**（1824—1871）是19世纪俄国教育家，被称为“俄罗斯教育心理学的奠基人”。乌申斯基毕业于莫斯科大学，曾任法律专科学校教师、孤儿院教师、斯莫尔尼贵族女子学院学监。他曾因倾向进步而被解职，并被遣送出国，滞留国外达五年之久。乌申斯基十分重视劳动在人的培养和教育中的作用。他在《劳动在心理和教育上的作用》一文中，充分肯定了劳动在人的物质生活和精神生活中的作用，赋予劳动教育以重要意义，认为劳动是使人在体、智、德上日臻完善的源泉，主张教育应燃起年轻一代对劳动的渴望，要求学校应教育学生尊重劳动、热爱劳动，致力于在学生身上培养脑力劳动的习惯，同时也要注意使学生的脑力劳动与体力活动相互结合起来。这些观点无疑是值得人们重视的，具有长远的历史意义。

### （三）当前对幼儿游戏含义的理解

目前，在已有学者对游戏含义分析的基础上，我国学者获得了对儿童游戏的比较一致的

认识：游戏是学前儿童喜欢的、主动的活动，是学前儿童创造性反映现实生活的活动。这主要体现在以下5个方面。

### 1. 游戏是幼儿有目的、有意识、积极的反映活动

游戏是一种活动，游戏是人的活动。人是有意识的、有语言的高等动物，人类的活动具有意识性和目的性。游戏的性质是自觉的、有意识的、有目的的活动。儿童出生以后就生活在丰富多彩的现实社会中，他们在与成人交往的过程中认识了许多事物，学到许多知识，积累了许多经验。儿童为满足自己生理和心理方面的需要，把在现实生活中获得的知识经验和印象，通过语言和行动在活动中反映出来，这种活动就是游戏。在游戏中幼儿积极地选择游戏内容，确定游戏主题、角色、发展游戏情节，实现自己的目的和愿望。

### 2. 游戏是幼儿现实生活的反映

儿童的游戏是儿童对自己的生活和经历的反映，有什么样的生活，就有什么样的游戏，因此说，游戏是儿童现实生活的反映。游戏的主题和内容都不是儿童凭空想象出来的，也不是儿童主观臆造的，更不是儿童头脑里固有的，而是儿童对周围现实生活的一种反映。在日常生活中儿童看到许多事物和现象，如人的行为、人与人之间的关系等，他们常常把印象深刻和感兴趣的事情和现象在游戏中反映出来，如孩子喜欢模仿爸爸、妈妈、司机、医生等的语言和动作。

不同文化背景中，成人的生活方式和生活价值观不同，在儿童的游戏反映出的角色扮演和游戏情节也不同。例如，在美国儿童的角色游戏——“娃娃家”中，装扮爸爸和妈妈的两个孩子，常常在给孩子做饭、喂饭之后，打电话叫临时保姆，然后“爸爸”“妈妈”一起走出家门去购物或参加晚会；在中国孩子的“娃娃家”游戏中，“爸爸”“妈妈”更多地围着孩子转，给娃娃做饭、喂饭、洗衣服、哄孩子睡觉等。

### 3. 游戏是在假想的情境中反映周围生活

儿童在游戏中反映现实生活并不是原封不动地再现现实生活，不是简单地、机械地、被动地反映生活，而是通过想象，积极地、能动地、再造性地反映生活。儿童凭着自己的生活经验，借助想象，运用游戏材料和玩具，用新的动作方式，创造性地反映现实生活。正如艾尔康宁指出的，人类游戏是在直接的真实活动条件之外，再造人与人之间的社会关系的活动。如“医院游戏”“娃娃家游戏”和“商店游戏”等都是儿童通过模仿和想象，以物代物，以人代人，在假想的情境中创造性地反映着现实生活。

### 4. 游戏是幼儿主动的、自愿的、愉快的活动

游戏符合儿童生理和心理发展的需要和发展水平，是适应儿童内部需要而产生的。儿童期正处在身心迅速发展时期，他们的体力日趋增强，思维能力、想象能力有了一定的发展，语言交往能力和活动能力增强了，对周围的事物和活动感兴趣，在游戏活动中也表现得积极主动。儿童在游戏活动中能表现出他们的能力，实现着他们在现实生活中想实现而没有实现的愿望。例如，每个孩子都希望像成人一样独立，像老师一样掌控班级局面，像警察一样指挥交通，所以，在游戏中几乎每个孩子都希望扮演老师和警察，而不首选学生和司机。无论扮演什么角色，儿童都能在创造中获得愉快。游戏能满足幼儿的需要，能给幼儿带来极大的快乐和满足。因此，游戏是幼儿主动的、自愿的、积极的、愉快的活动。

### 5. 游戏是幼儿最喜欢的活动



游戏是幼儿最喜欢的活动，他们除了吃饭、睡觉、盥洗等活动外很多时间都在游戏，他们的学习、劳动都离不开游戏，他们做的每一件事都带有游戏的色彩。对于他们来说，游戏就是生活，生活主要是由游戏构成的。正如苏联教育家马卡连柯（Makarenko）指出的，在童年时期，游戏是一件正当的事，儿童甚至在做重要的事情的时候，也应当经常做游戏。儿童对游戏非常喜爱，成人应当满足儿童的这种爱好，不仅给儿童有充足的游戏时间，而且要把游戏渗透在儿童的整个生活里。

## 知识链接

**马卡连柯（1888—1939）**，苏联教育家、作家。1905年从小学师资训练班毕业后开始教育生涯。1905年起担任小学教师和校长，在15年的教育实践中，积累了丰富的经验，奠定了他的教育思想的基础。1920年后先后主持高尔基工学团和捷尔任斯基儿童劳动公社，从事对流浪儿童和少年违法者的教育改造工作。提出了通过集体和生产劳动来教育儿童以及在集体中进行教育的原则和方法，丰富了他的教育学理论。1935年马卡连柯任乌克兰苏维埃社会主义共和国内务人民委员部工学团管理局副局长，同时从事写作、理论著述和学术讲演活动。集体主义教育是马卡连柯教育思想体系的重要方面。主要教育文艺著作有《教育诗》《塔上旗》《父母必读》；主要教育理论著作有《教育过程的组织方法》《儿童教育讲座》《普通学校的苏维埃教育问题》。

总之，幼儿游戏是学前儿童有目的、有意识、积极的反映活动，是学前儿童现实生活的反映，是在假想的情境中反映周围生活，是学前儿童主动的、自愿的、愉快的活动，是学前儿童最喜欢的活动。

### 三、幼儿游戏与成人游戏的关系

游戏作为人类社会的一种活动现象，从幼儿的玩耍打闹，到成人的棋牌娱乐，甚至古稀老人的幽默笑谈，无不诠释着游戏在现实生活中存在的广泛性及其独具的魅力。幼儿游戏与成人游戏都是个体在不同阶段所进行的游戏，它们之间存在着重要的共性和区别。

#### （一）幼儿游戏与成人游戏的共性

##### 1. 都起源于人类的生产劳动或宗教活动

人类在劳动中汲取养料，丰富着自己活动的内容。许多游戏最初可能都来源于人类的生产劳动。例如，荡秋千游戏源于春秋时期人类平时训练攀越山崖和溪流能力的活动。春秋时期居住在今河北东部的山戎人大都勇猛强悍，善于攀登。公元前663年，齐桓公发兵北伐山戎，途中看到当地人荡秋千，觉得很有趣，便把这种活动带回了中原。传入中原后，这种活动演变成为一种消遣娱乐性的游戏。三国两晋时曾流行一种“击壤”游戏，是一种击打木板的戏，最初很可能来源于人们在生产劳动休闲时随意抛土、击打的无心之举。

另外，游戏在远古时代往往是有着某种神秘性和神圣性的、与部落生存相关的巫术祭奠活动。游戏的目的并不是为了自娱，而是为了敬神。例如，斗鸡、斗牛、赛马等赌博竞技活动在其发展之初是作为一种神圣的祭奠仪式来举行的，如果在竞技中获得胜利，则意味着神

灵的降福，而许多民间节庆游戏往往也是来自于这种原始的祭奠仪式。所谓节庆游戏是指人们围绕特定的季节和节日展开的、有特定文化内容的娱乐活动。例如，放爆竹、元宵观灯、端午节赛龙舟等。这些节庆游戏往往来源于原始的祭奠活动。例如，赛龙舟活动的起源有各种传说，其中流传最广、影响最大的是为了拯救和纪念诗人屈原。<sup>①</sup>

幼儿游戏的来源也同样如此。追溯人类社会的历史，幼儿的游戏同样普遍存在且源远流长。在对世界各地的村落遗址考古工作中，人们时常发现那些小型的、模拟的类似原始人生活用具的最早的儿童玩具，如小石斧、小箭头等。即使在当代现存的原始民族或部落中，无论是北极的爱斯基摩人还是西非的潘格威人，无论是中国的鄂温克人还是美洲的印第安人，他们的孩子也都在玩各种各样的游戏。男孩子在玩打仗，玩渔猎；女孩子在编小篮子、盖小房子，玩树枝做成的小偶人。

史料中亦不乏关于早期幼儿游戏的记载。我国《史记·孔子世家》中说：“孔子为儿嬉戏，常陈俎豆，设礼容”，描述了孔子在孩提时代做学习礼节的嬉戏。《列女传·母仪》中孟母三迁的故事，有孟子玩殡葬、买卖、学礼节的游戏叙述。《韩非子·外储说左上》中记载的一则古代儿童游戏，与今天孩子们所玩的“过家家”几乎一脉相承：“夫婴儿相与戏也，以尘为饭，以涂为羹，以木为馘，然至日晚必归飧者，尘饭涂羹可以戏而不可食也。”在两千三百多年前的西欧，古希腊哲学家柏拉图所著《理想国》中记载：“儿童分两队，玩的蛎壳一面白、一面黑。玩时，一儿童丢蛎壳于两队间，视所出或白或黑，一队逃，一队追。”这种可以称为“黑白对抗”的游戏十分类似于我国民间流传的“捉迷藏”游戏。

### 2. 产生的前提条件都是生存资料能够满足人类生存的需要

关于动物游戏的研究表明，动物是否游戏往往与它们的生存条件有关。在环境有害、食物匮乏的情况，动物很少有游戏行为出现；如果不为饥饿所迫，动物的游戏行为会增加。例如，日本的灵长类动物研究者发现，在为—群野生的日本恒河猴创造了一种半驯化的生态环境后，它们的游戏行为有明显的增加，这种倾向在年幼的猴子身上表现更为明显。在人类的生活世界中，我们往往把游戏归入“闲暇生活”的范畴，然而人类的游戏也需要以一定的物质条件为前提。人是自然的存在物，人类最基本的需要是机体的生理需要，只有当人类通过工作所获得的生存资料能够满足机体的生存需要以后，人类才可能游戏，这是人类无法摆脱的自然性。人们基本生活需要得到满足，闲暇生活时间就多，游戏时间就多。<sup>②</sup>

### 3. 都比高等动物的游戏更高级

游戏并非是人类社会独有的活动现象，而是人类和一些高等动物共享的活动现象。不仅人类游戏，高等动物也游戏。游戏是动物在进化过程中出现的现象，游戏的数量和复杂性随着动物进化程度的提高而增加。动物的进化程度越高，就越是更多依赖于学习而不是本能行为来生存和适应环境。

人类游戏比高等动物游戏更为高级。首先，高等动物的游戏更多是生存和适应环境的本能行为，人类的游戏则更多是学习行为。高等动物的游戏更多是生存和适应环境的本能行为，主要受生存本能的支配，如小动物玩耍、抓咬等动作都是一种本能，这些动作是单调

<sup>①</sup> 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 7.

<sup>②</sup> 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 5.



的、简单的重复，因此动物游戏的自然性是其主要特征。人类的游戏更多是学习行为，主要受思维和意识的支配，是有目的的行为，因此人类游戏的社会性和主体性是其主要特征。其次，人类拥有想象游戏这种高级的游戏形式。想象游戏，又称象征游戏或角色游戏，它是人类社会特有的一种高级游戏形式，它的活动过程需要人类的象征思维的参与，并且反映了人类的现实生活。儿童需要以某物或某人作为模型，然后用其他物品或人进行代替的想象活动，并且需要构想这些物品或人能反映的现实生活情境，最后才能进行游戏活动。这种游戏是动物无法进行的，是人类拥有的独特游戏形式。最后，人类创造了玩具这种独特的游戏工具。玩具是成人专门为儿童制作的、供儿童游戏之用的物品。最初的玩具只是生产工具或祭祀物品的模拟物，直到工业革命时期，才出现了现代玩具。现代玩具具有科学技术特性、消费品特性和想象特性，反映了现代社会科技和文化的发展，也改造了儿童游戏方式和生活方式。

## （二）幼儿游戏与成人游戏的区别

### 1. 游戏在幼儿与成人生活中的地位不同

在成人的生活中，工作是最主要的活动，游戏只是一种陪衬和调剂。游戏能够丰富成人的生活，使生活变得多姿多彩，通过游戏成人能够在工作之余获得快乐和轻松，能够与他人进行交流和沟通。成人可以主动地将在生活中感受的紧张和不安通过游戏或其他方式，如旅游、听音乐和运动等进行排解。而在幼儿的生活中，游戏是最主要和最基本的活动形式，也是调节情绪的最主要途径，游戏在儿童世界中的存在更为普遍，对儿童的魅力更为独特。联合国《儿童权利公约》第31条明确规定：缔约国确认儿童有权享有休息和闲暇，从事与儿童年龄相宜的游戏与娱乐活动，以及自由参加文化生活和艺术活动。这就确定了儿童不仅有发展权、受教育权，而且享有游戏的权利。我国教育部2001年颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》也提出幼儿教育应尊重幼儿的人格，尊重幼儿的身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动。可见，游戏是幼儿的权利，幼儿的生活是游戏的生活，游戏是幼儿的生命表现形态。

---

## 知识链接

---

《儿童权利公约》（*Convention on the Rights of the Child*）于1989年11月20日由第44届联合国大会第25号决议通过，1990年9月2日生效。该公约共有54条款，旨在保护儿童权益，为世界各国儿童创建良好的成长环境。

《儿童权利公约》确立了世界各地所有儿童时时刻刻应享有的基本人权：生存权，全面发展的权利，免遭有害影响、虐待和剥削的受保护权，全面参与家庭生活、文化生活和社会生活的权利等数十种权利，还确立了4项基本原则：无歧视、儿童利益最大化、生存和发展权以及尊重儿童的想法。《儿童权利公约》通过确立保健、教育以及法律、公民和社会等方面的服务标准来保护儿童的上述权利。

古往今来，任何时代、任何民族、任何国家、任何地区，没有不做游戏的儿童，没有不喜欢游戏的儿童。在时间上，游戏的历史与人类社会的历史一样古老而悠久，它贯穿人类社