



普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

幼儿园游戏

主编 邹敏 张承宇 孙丽影





普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

幼儿园游戏

邹 敏 张承宇 孙丽影 主 编

中国人民大学出版社

• 北京 •

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园游戏/邹敏, 张承宇, 孙丽影主编. —北京: 中国人民大学出版社, 2015. 6
普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材
ISBN 978-7-300-21467-2

I. ①幼… II. ①邹…②张…③孙… III. ①学前教育-游戏课-高等学校-教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 127644 号

普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材
幼儿园游戏

邹 敏 张承宇 孙丽影 主编
You'eryuan Youxi

出版发行	中国人民大学出版社		
社 址	北京中关村大街 31 号	邮政编码	100080
电 话	010-62511242 (总编室)		010-62511770 (质管部)
	010-82501766 (邮购部)		010-62514148 (门市部)
	010-62515195 (发行公司)		010-62515275 (盗版举报)
网 址	http://www.crup.com.cn		
	http://www.ttrnet.com (人大教研网)		
经 销	新华书店		
印 刷	北京东方圣雅印刷有限公司		
规 格	185 mm×260 mm 16 开本	版 次	2015 年 7 月第 1 版
印 张	15.5	印 次	2015 年 7 月第 1 次印刷
字 数	356 000	定 价	33.00 元

前言



我国学前教育现处于一个蓬勃发展的时期，大量的学前教育的师资准备将会成为我国学前教育大发展的一个亟需解决的问题，教育部相继推出《教育部关于大力推进教师教育课程改革的意见》（教师〔2011〕6号）（2011年10月）、《教师教育课程标准（试行）》（教育部，2011年10月颁布），对学前教育专业化人才培养提出了系统和具体的要求。2011年12月12日，教育部正式公布的《幼儿园教师专业标准（试行）》强调幼儿园教师必须具备教育教学实践能力。要培养合格的学前教育师资，不仅需要改革和完善现有的学前教育专业的办学体制和培养模式，而且需要优化开发科学、适用的教材，包括《幼儿园游戏》教材。

游戏是幼儿最喜爱的活动，对幼儿的成长与发展有着独特的价值与意义，幼儿园游戏也是幼儿园的基本活动。学前教育专业是一个应用性很强的专业，其课程具有突出应用性、实践性的特点。《幼儿园游戏》立足于高校本科和高职专业《幼儿园游戏》课程的教学和学前教师教育的现实需要，吸收国内外学前儿童游戏教育理论研究和实践的最新成果，充分体现《幼儿园教育指导纲要（试行）》和《3—6岁儿童学习与发展指南》的基本精神和新理念，坚持实践性、专业性和时代性相结合的原则，案例翔实，强调理论和实践的融合。

本教材既可以协助教师很好地梳理幼儿园游戏的理论和实践问题，生动活泼地进行课堂教学，又提供很多案例和资料，可以帮助学生自学和交流讨论，还鼓励学生进行与专业相关的社会实践活动，从而全面提高学生对幼儿游戏、幼儿教育的感性认识和理性思考。适合学前教育专业教学及参考使用，也可作为幼儿园教师培训用书，同时可供其他学前教育研究人员及幼儿教师学习、参考。

本教材共分九章，在阐述幼儿园游戏的概念、分类及影响因素等基本理论问题基础上，从操作层面系统论述了幼儿园游戏活动组织与实施中的问题，包括幼儿园游戏环境的创设、幼儿园游戏的观察、指导、评价，以及幼儿园各类游戏的组织与实施等问题。

与同类教材相比，本教材具有以下三个方面的特点：

1. 适应当前学前教育改革的需要，理念新、内容新、时代性强；
2. 适用面宽，理论与实践结合，可操作性强；
3. 观点外显、思路清晰，表达通俗、编排形式生动活泼。

本教材由邹敏、张承宇、孙丽影担任主编（邹敏为第一主编，张承宇为第二主编，孙丽影为第三主编）。编写分工是：邹敏编写第一、四、七章；张承宇编写第三、六、九章；

孙丽影编写第二、五、八章。全书由邹敏确定编写提纲并负责统稿、审阅工作。

本教材参考引用了国内外相关领域许多学者的著述，教材中的案例来自幼儿园的游戏教学实践，在此一并表述诚挚的感谢。由于种种原因，本书难免存在一些不足，敬请专家、同行和读者不吝赐教，批评指正。

编者

2015年1月

目录



第一章 认识幼儿游戏	1
第一节 游戏及其特征	2
第二节 幼儿游戏的分类	5
第二章 游戏的理论与幼儿园游戏的发展趋势	14
第一节 国内外儿童游戏理论的介绍	14
第二节 幼儿园游戏的发展趋势	29
第三章 游戏与儿童发展	40
第一节 游戏与儿童身体发展	40
第二节 游戏与儿童认知发展	44
第三节 游戏与儿童情感发展	52
第四节 游戏与儿童社会性发展	55
第四章 影响儿童游戏的主要因素	67
第一节 环境对幼儿游戏的影响	67
第二节 幼儿个体因素对游戏的影响	81
第五章 幼儿园游戏环境的创设	85
第一节 幼儿园游戏环境创设的意义	85
第二节 幼儿园室内游戏环境的创设	88
第三节 室外游戏环境的创设	96
第四节 玩具和游戏材料	98
第六章 幼儿园游戏的观察及现场指导	116
第一节 幼儿园游戏的观察	116
第二节 幼儿园游戏的现场指导	132
第七章 幼儿园各类游戏的指导	154
第一节 角色游戏	154
第二节 结构游戏	168
第三节 表演游戏	177
第四节 规则游戏	190
第八章 幼儿园亲子游戏的开展	204
第一节 幼儿园亲子游戏概述	204

第二节 幼儿园亲子游戏的设计及实施	213
第九章 学前游戏理论的历史发展	222
第一节 国外游戏理论研究的历史	222
第二节 中国游戏理论的发展历史	225
参考文献	236

第一章 认识幼儿游戏



内容提要

对游戏基本概念的理解和诠释是游戏理论研究必须涉及的基本问题。什么是游戏？游戏具有什么特征？不同的研究者从不同的视野对游戏进行了阐述，因此形成了游戏理论的不同学派或观点。不同的研究者从不同的视角对儿童游戏本质特征做出了不同的解释，也就有了不同的游戏分类。

本章主要回答以下几个问题：

1. 什么是游戏？
2. 游戏有何本质特征？
3. 学前儿童游戏的认知分类。
4. 学前儿童游戏的社会性分类。
5. 学前儿童最典型的的游戏是什么游戏？这类游戏最突出的特点是什么？

游戏作为人类社会的一种古老的活动现象，伴随着人类社会的发展而发展。无论在什么样的环境中、在什么时代，游戏不仅活跃于儿童的世界，也存在于成人的生活中，无论对于儿童还是成人，游戏都具有独特的魅力，广泛存在于现实生活中。在一个由著名理论家参加的会议上，理论家们从文化学、心理学、人类学、社会学、语言学等不同学科和发展的观点出发，对游戏现象进行了分析，普遍认为，“从童年到成年的不同年龄阶段有不同形式的游戏——包括婴儿和母亲之间的相对简单的躲猫猫游戏、童年后期的有组织的游戏、体育运动文化、科技游戏，以及‘非理性的’成人赌博、战争和性游戏，甚至是说人闲话的‘无礼的游戏’等。几乎所有的人类活动——甚至是那些被典型地归为娱乐、解闷、工作、休闲的活动——都有游戏的特质。”^①

什么是游戏？游戏具有什么特征？这一直是人们关注的问题，也是一个高度抽象的、难以捉摸的概念。对游戏下一个精确的定义显得非常困难^②，但是，为了清楚地认识游戏的本质，必须回答什么是游戏这个问题。

① [美] 乔·L·弗罗斯特、苏·C·沃瑟姆，斯图尔特·赖费尔：《游戏和儿童发展》，100～101页，南京，江苏教育出版社，2011。

② 参见邱学青：《学前儿童游戏》，1页，南京，江苏教育出版社，2008。

第一节 游戏及其特征

一、游戏的界定

不同的人从不同的视野对“游戏”进行了阐述,因此形成了游戏理论的不同学派或观点。

汉语中对“游戏”一词有多种表达方式,有“遊”、“戏”、“遨”、“嬉”等。^①“遊”和“游”可以通用,意即人或动物在水里游动^②,表明“游”是指一种随意、自如的身体活动。而“遊”的本义是行走、远行,引申为游览、游玩、闲暇无事的意思,也被看作是一种学习方式。

“戏”,玩耍。^③凡是能使人高兴、娱乐的事情,都可以称为“戏”。在《韩非子·外储说左上》中就记载了“过家家”游戏:“夫婴儿相与戏也,以尘为饭,以涂为羹,以木为戟,然至日晚必归饷者,尘饭涂羹,可以戏而不可食也”。“嬉”,游戏,玩耍。^④可见,“戏”和“嬉”,都是玩耍、游乐之意。“嬉”、“戏”二字经常连用,“嬉戏”与“游戏”一词极为相似。

在英文中,“游戏”有“play”和“game”两词,主要指“玩”和“比赛”。“play”一词既可用作动词,也可用作名词,作为动词,表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动;作为名词,它泛指一类行为的总称,从婴幼儿的角色游戏到玩笑幽默、表演等都包含其中,它所包含的行为所具有的共同特征是:轻松自在、愉快,且不要求沉重的工作负担。“游戏”一词中也大量包含了人们对于这类活动的感受和判断,混杂了人们的多种体验,如自由选择、轻松、紧张、冒险、结果难卜、闲散放荡、无价值等。

德国著名教育家福禄贝尔是教育史上第一个强调游戏的教育价值的人,也是系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一人。自福禄贝尔首次公开强调游戏在幼儿教育中的重要价值以来,更多的研究者对游戏进行了研究,并从各自的研究角度阐述了游戏的概念。

福禄贝尔认为,游戏是儿童潜在本能的表现,是儿童内部存在的自我活动的表现,是一种本能的活动,是神的意志的体现。儿童的游戏,其意义和价值就在游戏本身,只是为游戏而游戏,游戏活动过程既是目的,同时也是动机。

德国思想家席勒和英国心理学家斯宾塞则将游戏看作是无任何功利目的或不具有实际意义的活动,都认为游戏是剩余精力的发泄和运用,儿童可以从中获得愉悦和满足。

德国心理学家、生物学家格鲁斯提出能力练习说,也叫生活预备说,这是关于游戏的一种生物效用观。格鲁斯在批评“剩余精力说”的过程中提出其理论,他认为,游戏是一种练习本能的普遍冲动。儿童有天生的本能,但本能不足以适应将来复杂的生活,因此要有一个准备生活的阶段,游戏即是学习或练习,是准备生活阶段练习本能的一种手段,是对未来生活的准备。

① 参见刘焱:《儿童游戏通论》,68页,北京,北京师范大学出版社,2004。

② 参见《新华字典》(1998年修订本),593页,北京,商务印书馆,1998。

③④ 参见同上书,526页。

美国心理学家霍尔提出游戏复演论,认为人类的文化经验是可以遗传的,游戏是个体对祖先动作和活动的复演。霍尔不同意格鲁斯的游戏是儿童对未来生活练习的说法,认为游戏是儿童对祖先生活的再现,是重演史前的人类祖先到现代人进化的各个阶段,人类进化的每一个过程都能在儿童身上找到相对应的游戏行为,如儿童喜欢爬树,是想重复祖先在树上的行为,游戏中所有的动作和态度都是遗传下来的。

苏联教育家乌申斯基指出,游戏就是活动,这种活动的性质是自觉的、有意识的、有目的的。

以苏联心理学家维果茨基为代表的社会文化历史学派的游戏理论依据心理学的基本观点,对儿童游戏进行了分析和研究,认为游戏是具有社会性本质的活动,是在真实的实践情况之外,在行动上再造某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动,游戏是儿童凭借语言,以角色为中介,学习和掌握人与人之间社会关系的一种社会性实践活动。

苏联心理学家、苏联现代游戏理论的主要代表人物艾里康宁在维果茨基思想的基础上,借鉴列昂节夫的活动理论,创立了自己的游戏理论体系。他认为,游戏是在真实条件之外,借助想象,利用象征性的材料,再现人与人的关系。

我国学者黄人颂认为,游戏是“幼儿喜爱的、主动的活动,是幼儿反映现实生活的活动”^①。

我国学者虞永平认为:“游戏是一类行为的总称。从一般意义上说,是指行为主体在消遣性活动中得到生理、心理的满足,这种活动不具有直接的功利目的,但有潜在的功利性。”^②

我国学者刘焱研究指出,可以通过游戏的外显行为因素的观察,即游戏活动中的表情、动作、言语、材料及角色扮演来认识游戏的外部特征,以帮助人们从操作的层面上来判断一种活动的性质。^③

邱学青认为:游戏是儿童在某一固定时空中,遵从一定规则,伴有愉悦情绪,自发、自愿进行的有序活动。通过儿童的表情、动作、角色扮演、言语及材料等可以判断儿童的行为是游戏还是非游戏。^④

在《教育大辞典》中,游戏被定义为:“是幼儿的基本活动,是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的,通过模仿和想象,反映周围现实生活的一种独特的社会性活动。”^⑤

上述关于游戏概念的诠释可以说各有特色,瑕瑜互见。不同的研究者,由于研究角度各异,对幼儿游戏概念的理解和看法是不同的,与其说各种观点之间存在着根本的冲突,不如说是对游戏概念丰富性认识的相互补充。

由于游戏呈现出的复杂而矛盾的多面性,要给它一个让所有人都认同的概括化的定义是非常困难的。但是,可以通过游戏特征列举法来判断游戏行为和游戏活动,从而解决游戏定义困难的问题。

① 黄人颂:《学前教育学》,253页,北京,人民教育出版社,1988。

② 虞永平:《学前教育学》,268页,南京,江苏教育出版社,1996。

③ 参见刘焱:《学前儿童游戏》,10页,南京,江苏教育出版社,2008。

④ 参见邱学青:《学前儿童游戏》,13页,南京,江苏教育出版社,2008。

⑤ 教育大辞典编撰委员会:《教育大辞典(第2卷)》,218页,上海,上海教育出版社,1990。

二、游戏的本质特征

游戏有其本质特征，游戏的本质特征如下：

1. 游戏是幼儿自愿、自主的活动

自愿、自主是游戏的最基本的属性。一些著名的关于儿童权利与福利的国际文件，如联合国《儿童权利宣言》、《儿童权利公约》都把游戏与娱乐规定为儿童的基本权利之一。《儿童权利公约》明确指出，儿童有权自由发表自己的意见，表达游戏的愿望，可以自由选择同伴。游戏是一种无拘无束的活动，不是被迫进行的，对于游戏，儿童可以选择参加或不参加，儿童游戏没有外在的目的，游戏的目的存在于主体内部的需要，是由内部动机引起的，儿童做游戏是因为他们能够通过游戏探索周围的环境，发展交往的技能并表达愉快的感受。游戏将儿童的行动和思想连接起来，从而给儿童一种满足感。

2. 游戏是在假想情景中的虚构性活动

游戏的实质是愿望的满足。游戏是不真实的、充满幻想的行为，可以帮助幼儿实现现实生活中不能实现的愿望，缓解儿童渴望像成人一样进行社会实践而又无能为力的需求矛盾。在游戏中，儿童创造了一种“想象的情境”，表现在儿童用一个简单、常见的东西代替另一个东西，例如，用椅子当“马”，以一种简略的形式再现真实的生活情境。儿童通过对现实物体、材料的借用，把它们假想、替代成游戏所需要的物品，如长枪、大炮、菜肴等，来模拟现实生活中的行为；他们在游戏中充当在现实生活中不能充当的角色，例如老师、售货员、医生、警察、司机、爸爸、妈妈，也可以装扮成各种动物，在幻想中体验角色的语言和情感。游戏具有一定的真实性，但儿童在游戏中绝对不会局限于生活，或者完全对周围生活进行翻版，而是通过想象，将日常生活中的表象，组合成新的表象运用于游戏之中，这些正是儿童创造性想象的结果。游戏充满了假想性和虚构性，儿童就是在对游戏的角色、情节、语言、行为和游戏的材料、场景的想象中，用自己虚构的一个“真实”创造性地反映现实生活，体验着幻想中的乐趣，平衡着内心对自由的渴望。

3. 游戏是一种快乐的行为，具有愉悦性

荷兰文化人类学家胡伊青加曾发问：游戏的乐趣究竟是什么？何以儿童要愉快地叫嚷？接着他解释，这是一种“被抓住、被震撼、被弄得神魂颠倒”的心理状态。

儿童之所以喜欢游戏，主要原因是因为游戏能给他们带来快乐。游戏给予儿童的快乐体验来自儿童在游戏中能自主地控制所处的环境，表现自己的能力，满足自己的愿望，例如，当儿童努力用积木建造成一个很高的塔楼时，可以获得一种“主宰性”控制的快乐；游戏中常常会有许多不确定因素的发生或减少，这种不可预计的偶然性，让儿童体验到意想不到的最大的乐趣；即使有些游戏带有一点焦虑、恐惧和不安，却仍然具有快乐的本质，就像在游戏场里看到的儿童，他们克制住自己的害怕，第一次从高高的滑梯上成功地滑下来，他们的惊叫只是欢笑的前奏而已；游戏没有任何功利的目的，可以减轻、消除为达到目的而产生的紧张压力感，在这种放松的氛围中，儿童按自己的意愿，自由自在地活动，容易通过自我的努力而成功，从而产生愉快和满足。游戏是儿童专注、积极的生命投入，例如，一个幼儿正在玩沙，老师问他：“为什么你那么喜欢玩沙？”幼儿回答：“玩沙很开心，我可以挖地洞、堆山坡，还可以做很多我喜欢做的事。”老师说：“那你不要吃点

心，一直在这里玩沙好吗？”幼儿回答：“好呀！我不吃点心，我要玩沙。”^①可以看出，儿童从玩沙中获得的快乐体验是吸引他们游戏的最大动力。因此，对儿童来说，游戏是一种享受，能给他们带来快乐。

4. 游戏是一种有内在规则的行为

游戏是自由的，但这种自由不是胡乱的，想要怎样就怎样，毫无约束和限制。认真观察儿童的游戏，可以发现，儿童在游戏时尽管有时会乱成一团，不成体统，但儿童在游戏中有自己的章法，儿童的游戏隐含着一种内在的规则和秩序，游戏中的每个个体都有一定的自我约束，例如，医院里的护士要有个护士的样子，要细心照料病人，给病人量体温、打针、发药、输液，对病人要有耐心，等等，这就是游戏的内在规则与秩序，正是这种内在规则与秩序，把儿童的游戏带入一种和谐、有序的状态，使游戏的自由性在有规则的约束中变得更富趣味性。

第二节 幼儿游戏的分类

一、国外对幼儿游戏的分类

古今中外的游戏研究者从不同的视角对儿童游戏进行梳理，对游戏本质做出了不同的解释，也就有了不同的游戏分类。以下是关于儿童游戏的有代表性的几种分类。

（一）依据认知发展的分类

游戏的认知发展的分类即是指从学前儿童认知发展的不同阶段及其各阶段的认知特征在游戏中的不同体现，对游戏进行分类。皮亚杰是这一分类的主要代表。他认为儿童在不同的认识发展水平上，会出现不同水平、不同类型的游戏。皮亚杰根据游戏与认知发展的关系，将学前儿童的游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏和规则游戏。

有研究者，例如以色列心理学家史密兰斯基认为结构游戏是学前儿童游戏的一个重要类型，应该包括在认知发展型游戏中。

1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏又称练习性游戏或机能性游戏。出现于感知运动发展阶段，一般处于儿童出生到2岁这一阶段，是儿童最早出现的一种游戏形式。儿童主要通过感知和动作来认识环境、与人交往、解决问题。他们通过自己的身体作为游戏的中心，逐渐地会摆弄和操作具体的物体，对新习得的但还不熟悉的动作进行反复练习。感觉运动游戏主要由简单、重复的动作组成，在反复的成功的摆弄和练习中，感觉运动器官获得愉快的体验，游戏的“驱力”就是获得“机能性的快乐”：“动”即快乐。例如，婴儿偶然一次可以打开或盖上瓶盖后，便可能产生一种前所未有的快感，这种快感使其反复地打开或盖上瓶盖，乐此不疲。感觉运动游戏可以练习婴儿的动作技能，使婴儿获得对于环境的控制能力，发现自己的动作和物体的变化（例如玩具发出声响）之间的因果关系。^②

感觉运动游戏的主要表现形式为重复地操作物体（作用于实物）的游戏或徒手游戏，

① 梁周全、尚玉芳：《幼儿游戏与指导》，4页，北京，北京师范大学出版社，2011。

② 参见刘焱：《儿童游戏通论》，181页，北京，北京师范大学出版社，2004。

既包括小肌肉动作练习,也包括大肌肉动作练习,或者是两者的协调。如婴幼儿反复地上下楼梯。

感觉运动游戏是0~2岁孩子常玩的游戏,如跟着小球跑过来跑过去,拿小铃反复摇晃。随着年龄的增长,感觉运动游戏在各类游戏中的比率逐渐降低,但并未消失,它可能伴随我们一生,一旦生活中有学习新技能的需要,就有可能出现这类游戏。

2. 象征性游戏

象征性游戏也称想象游戏或假装游戏,是2~7岁学前儿童最典型的游戏形式,是幼儿阶段最常见的游戏。2岁以后开始大量出现,4岁以后趋于成熟,占的时间最长,从幼儿阶段一直延伸到小学。

象征,即用具体的事物表现某种特殊的意义,游戏中出现了象征物或替代物。儿童用一物去假装当作或代替另一个不在眼前的东西即“以物代物”,把自己假装成另一个人即“以人代人”,是象征的表现形式。

象征性游戏“是幼儿借助于代替物(自己的动作、语言、身体或其他物品)的帮助再现在眼前的事物或情景(包括幼儿自己过去亲身经历过的,或没有经历过但期望发生的事物与情景)的活动”^①。

象征性游戏的主要特征是“假装”,往往表现为用一物代替另一物(例如用积木当作蛋糕)、自己假扮他人(例如扮演医生)、以某个动作代表真实动作(例如双手转动方向盘的动作即表示开汽车)。通过象征性游戏,儿童可以摆脱当时对实物的知觉,以表象作为思维的支柱,进行想象,以象征代替实物并学会用语言符号进行思维,体现着儿童认知发展的水平。

象征性游戏可以满足儿童在生活中不能实现的愿望,因此一般认为它对于了解儿童内心状态具有诊断和治疗的意义。

角色游戏是象征性游戏主要的表现形式。

3. 结构性游戏

结构性游戏是指儿童利用积木、积塑、黏土、橡皮泥、沙子、水、土、雪等各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中的物体的活动。结构性游戏把儿童引入创造性的活动,体验个人创造的快乐,例如,幼儿用积木搭高楼,用积塑或金属构造车辆或建筑物模型,用雪堆雪人,用沙筑碉堡,用塑料管、木片、纸片、火柴棍等拼摆的各种图形。

结构性游戏大致发生在2岁,在幼儿阶段呈增加趋势,游戏的目的日益明确,无目的地乱玩减少了,儿童会用材料努力模拟现实生活中的物体或者建构想象的事物。

结构游戏是游戏活动向非游戏活动的过渡,前期带有象征性,后期逐渐成为一种智力活动。

4. 规则游戏

规则游戏是指至少有两人参与的、按照预先制定的规则进行的游戏。

规则游戏包含四个基本要素:游戏的任务和目的、游戏的玩法、游戏的规则和游戏的结果。

规则游戏的复杂程度不同,如以锻炼观察力、记忆力和思维为内容的智力游戏(下

^① 刘焱:《儿童游戏编论》,113页,北京,北京师范大学出版社,2004。

棋、打牌、找异同、迷宫游戏),以唱歌、跳舞等为内容的音乐游戏,以走、跑、跳等活动为内容的体育游戏(跳房子)等,都是规则游戏。在规则游戏中,幼儿以遵守规则为中心和目标,开展的游戏既可以是有具体情节的(猫捉老鼠、老鹰捉小鸡、老狼老狼几点了),也可以是无具体情节的。进行规则游戏,有助于幼儿学习对规则的认识、理解和遵守,可以为其今后的人生奠定良好的基础。

规则游戏是儿童游戏的高级发展形式,个体对规则游戏的兴趣并不随年龄的增长而淡化,会一直延续到成人。

(二) 依据儿童社会性发展的分类

游戏的社会性发展分类即是指从学前儿童社会性发展水平不同及其在游戏中的不同体现,对游戏进行分类。这种分类主要以柏顿(Parten, 1932)和豪伊思的研究为代表,柏顿的分类被运用得较普遍。

美国心理学家柏顿根据对托幼机构中2~4岁儿童游戏实践的研究,发现不同年龄阶段的儿童在游戏中所表现出来的社会参与水平是不同的,“儿童之间的社会性互动随着年龄的增长而增加”^①。柏顿从社会性参与水平的角度,把游戏分为以下六种:

1. 偶然的行为

儿童根本不在玩,行为缺乏目标。无所事事,独自发呆,或玩弄衣服、摆弄自己的身体,东游西荡,到处乱转,或从椅子上爬上爬下,或是跟着老师或坐在一个固定的地方,目光却四处漂移,或偶尔会注意看看他人玩,或注视身边突然发生的使他感兴趣的事情,或碰到什么东西会随手玩弄两下。这些行为都不属于游戏。

2. 旁观

幼儿花大部分时间观看其他儿童游戏,偶尔也和他们交谈,有时会提供建议或提出问题,但并没有在行为上介入他人的游戏。旁观者通常站在距离被观察者很近的位置,明确地观察、注视某几个儿童或群体的游戏,对所发生的一切都心中有数。

旁观的行为可能是游戏,也可能不是游戏,对旁观应进行具体分析,例如,娃娃家游戏中,娃娃生病了,“妈妈”非常着急,不知道该怎么办。军军在一旁看着,什么都没做,而旁边看着的甜甜却非常着急,对“妈妈”说:“快把娃娃送医院打针吧!”上述案例中甜甜的行为已经证明其在游戏,因为甜甜在情绪上实际已经被卷入了旁观的游戏过程,军军则反之。

3. 独自游戏:2~2.5岁

幼儿无玩伴意识,独自、专注地玩着自己的游戏,使用的玩具与其他幼儿的不同,不管别人在做什么,也不和交谈距离之内的伙伴交谈。年龄小的婴幼儿即使几个人在一起,也是各玩各的,不存在就游戏行为而产生的交谈。

4. 平行游戏:2~3.5岁

幼儿在一起玩相同或相近的玩具、相似的游戏,相互间存在模仿玩具玩法的行为,也会有少量的交谈,但彼此之间没有互动行为,还是自己玩自己的。他们会觉察到其他幼儿的存在,或偶尔会看一下别的幼儿,但他们接着又会把注意力集中到自己的游戏中,幼儿并不设法影响或改变他旁边的其他幼儿的游戏活动。例如,两个幼儿都在地板上推玩具小

^① 转引自刘焱:《儿童游戏通论》,182页,北京,北京师范大学出版社,2004。

汽车，两人间无交流，一个人离开后，另一个人还继续玩下去。

5. 联合游戏：3.5~4.5岁

联合游戏也称协同游戏。幼儿开始有较大的兴趣与其他儿童一起玩。两个以上儿童一起进行游戏时，所有成员进行相似的活动，不一定完全相同，时常发生许多彼此之间借还玩具而互有沟通的行为，也可能有动作的自发配合，赞赏或否定他人，开始表现出明显的社交行为。但却没有围绕具体目标进行组织，没有明确的分工与合作，每个人仍然是以自己的兴趣来游戏的。在联合游戏中，小组成员的变换非常频繁。

6. 合作游戏：4.5岁以上

合作游戏是儿童社会性程度最高的游戏，5岁以后的合作游戏越来越多。在此阶段，儿童的交往经验和游戏经验日益丰富，语言表达能力有很大提高，儿童游戏种类越来越多，游戏内容日益复杂。因此，幼儿形成游戏小组，围绕一个共同的游戏主题，以集体共同的目标为中心，活动有严格的组织，小组里有明确的分工与合作，角色是互补的，幼儿有明显的归属小组意识。

研究者认为，前两种“偶然的行或无所事事的行为”和“旁观”并不是真正的游戏，而真正属于游戏行为的只有后四种，即独自游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏。其中，独自游戏和平行游戏由于没有或较少表现出行为的社会性特点，因此将它们合称为非社会性游戏，而联合游戏和合作游戏则合称为社会性游戏。

（三）依据儿童体验形式的分类

比勒（Bihler）根据儿童在游戏中的不同体验形式，将游戏分为以下四种：

1. 机能游戏

是2岁以前儿童的典型游戏，皮亚杰将此类游戏称为感觉运动游戏。在这类游戏中，以感知觉器官和身体运动为主要成分，儿童通过反复做某种动作或重复某种活动以获得快感，活动驱力是所谓“机能性快感”：“动即快乐”。婴儿期的游戏多属于这种游戏，如张合嘴巴、伸舌头、动手脚、上下楼梯、不断从椅子上爬上爬下、捉迷藏等。2岁以后有减少的倾向，但并没有完全消失。

2. 想象游戏

想象游戏也称模仿游戏，是一种通过模仿或再造想象等方式，来模仿各种人和事物，创造性地再现周围现实生活的游戏形式。想象游戏从2岁左右开始，随年龄的增加而逐渐增多，如烧饭、开火车、公共汽车售票员等游戏。在这种游戏中占优势的心理成分是模仿与想象。

3. 接受游戏

接受游戏也称美感或欣赏游戏。通过视觉或听觉手段听童话故事、看画册、听音乐等，以理解为主，儿童处于“观众”、“听众”的被动地位，愉快地欣赏所见所闻的游戏。这种游戏大约出现在2岁，但幼儿对所见所闻的理解要到4~5岁才会加深。

4. 制作游戏

制作游戏又称结构游戏。儿童用积木、黏土等主动地进行创造并欣赏结果的游戏。从2岁开始，5岁左右较多，如折纸、搭积木、玩沙、玩水、绘画、泥工等。这种游戏一般在2岁左右开始出现，到4~6岁时数量较多。

（四）依据游戏材料的分类

加维（C. Garvey, 1977）认为，幼儿游戏所使用的材料可以作为评价幼儿游戏水平的一个指标。^① 加维将游戏分为五种类型：

1. 以身体运动为材料的游戏

即身体运动游戏，是动物和人类的幼儿共有的游戏形式，这种游戏既可以个人游戏的方式发生，也可以社会性游戏的方式发生。例如，成人把孩子放在膝盖上，拉着孩子的双手一拉一送作锯木头状，唱道：“拉大锯，扯大锯，姥姥家，唱大戏……”以身体运动为材料的游戏是出现最早的游戏形式，随着年龄的增长，该游戏在各类游戏中的比率逐渐降低，但并未消失。

2. 以物体为材料的游戏

这种游戏是以对物体的属性、功能的探索、操作为主要构成因素，因此也可以称之为摆弄实物的玩物游戏。^② 婴幼儿在这样的游戏中，以重复动作，或以相同的玩法作用于物品而获得愉快的体验。

3. 以语言为材料的游戏

即语言游戏，是儿童用声音、节律、词汇、语法等语言要素自娱自乐，以对语言的嬉戏性运用为特征的游戏。这种游戏有助于儿童产生独特的语言形式，对儿童的阅读和写作的学习很重要。儿歌、谜语、颠倒歌等都是幼儿语言游戏的具体表现形式。

4. 以社会生活为材料的游戏

即以反映儿童现实生活经验为内容的游戏。如娃娃家游戏、超市购物游戏、医生与病人、司机开车接送乘客的游戏等。这些游戏反映了儿童对人类社会生活的兴趣、认识和理解，反映了儿童渴望像成人一样做事的愿望。角色游戏是这种游戏的典型形式。

5. 以规则为材料的游戏

以规则为材料的游戏包括两种游戏：一是有规则的游戏，即儿童按照预先制定的规则进行的、具有竞赛性质的游戏，这种游戏以代代相传的方式获得，如老鹰捉小鸡、红灯绿灯等；二是以探索社会规范的限度为目的的嬉戏性游戏，这种游戏是儿童自己发明的，表现为开玩笑、恶作剧等。这种游戏呈现出对规范的挑战，借此，儿童通过探索“规则”的限度，认识社会规范的本质，也学会了根据不同交往对象不断地调整自己的行为。

（五）依据游戏中人际交往对象的不同分类

依据儿童游戏过程中人际交往对象的不同，将游戏分为亲子游戏、同伴游戏和师幼游戏三种。

1. 亲子游戏

亲子游戏是指发生在家庭内成人（爸爸妈妈、爷爷奶奶）和孩子一起玩的的游戏。亲子游戏是儿童出生后最早出现的游戏，亲子共同参与游戏。具有情感性（亲子游戏中，成人与孩子是横向的、对等的玩伴关系，共同游戏和玩乐）和发展性（教育性亲子游戏中，成人和孩子结成了纵向的、不对等的应求关系，促进幼儿发展）两个特点。这两个特点，正是亲子游戏的价值所在。

① 参见雷湘竹、冯季林、将慧：《学前儿童游戏》，62页，上海，华东师范大学出版社，2012。

② 参见刘焱：《儿童游戏通论》，187页，北京：北京师范大学出版社，2004。

亲子游戏简便、易操作，主要有两种形式。

第一种是嬉戏性游戏，是指追和跑、藏和找、举高、挠痒痒等，这类游戏以触觉、肢体运动为中心，目的在于亲子间情感上的交流和情绪上的满足，带有浓厚的“亲情”性质。

第二种是教导性游戏，是指利用各种玩具、材料教孩子认字、猜谜，认识物体的形状、颜色、大小，或利用扑克教孩子接龙、计数、认数等。在这类游戏中，成人往往给孩子提供一些带有浓厚的社会文化特点的玩具和材料，教给孩子某种知识、技能或解决问题的策略等。可以说，这是一种带有社会文化内容的游戏。

2. 同伴游戏

同伴游戏是指在游戏中儿童和同伴是游戏的主体。同伴游戏有其独特的价值，是亲子游戏和师幼游戏不能替代的。

2岁以后，幼儿逐渐从与成人的协同游戏转向自己独立游戏，幼儿游戏中主要的交往对象也发生了变化：同龄伙伴逐渐代替成人，成为幼儿重要的游戏伙伴。同伴玩游戏对儿童社会性的发展起着至关重要的作用。

3. 师幼游戏

师幼游戏是指教师和儿童一起玩的游戏。游戏中教师和儿童都是游戏中的角色，儿童不再是被动者，教师也不是高高在上的组织传授者，他们是一种伙伴关系，一起玩耍、一起欢笑，互动双方无拘无束地融合在一起，他们之间是平等的关系。师幼游戏有助于教师在和儿童玩的过程中发现儿童的兴趣、需要等，可以针对儿童的特点进行教育。此外，师幼游戏对培养儿童的信任感、自信心非常有益，经常玩师幼游戏能够很好地促进师幼感情。

（六）依据游戏教育作用（或目的）的分类

前苏联的学前教育一贯注重从教育角度研究游戏，根据教育实践中如何以游戏作为促进发展的途径，从游戏的教育作用（或目的）对游戏进行分类，将游戏分成两大类：

1. 创造性游戏

创造性游戏是指幼儿“自己创造出来”的游戏^①，是儿童创造性地反映现实生活的游戏。包括角色游戏、结构游戏和表演游戏，以培养儿童的创造性为显著目标。此类游戏是儿童自由玩。

（1）角色游戏：是儿童依据自己的兴趣和意愿，以模仿和想象，通过扮演角色，创造性地反映现实生活的一种游戏。这种游戏通常围绕一定的主题进行，如娃娃家、超市、邮局、医院等，角色游戏的内容来源于儿童的实际生活。这种游戏有助于儿童体会和理解人与人之间的社会关系。

（2）结构游戏：结构游戏是指儿童利用积木、积塑、黏土、橡皮泥、沙子、水、土、雪等各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中物体的活动。

（3）表演游戏：是指儿童按照童话或故事中的角色、情节和语言扮演某一角色，再现文学作品的内容的游戏形式。表演游戏的内容来源于文学作品，它以儿童自主、独立地对作品的理解去展开游戏情节。

^① 参见黄人颂：《学前教育学》，253页，北京，人民教育出版社，1989。