

全国学前教育专业
「十二五」系列规划教材

幼儿园游戏与指导

邹玲 王玉红 主编

南开大学出版社

全国学前教育专业“十二五”系列规划教材

幼儿园游戏与指导

主 编 邹 玲 王玉红
副主编 黄严严 李 楠
参 编 骆栋岩

南开大学出版社
天 津

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏与指导 / 邹玲, 王玉红主编. —天津:
南开大学出版社, 2015. 1
全国学前教育专业“十二五”系列规划教材
ISBN 978-7-310-04747-5

I. ①幼… II. ①邹…②王… III. ①学前教育—游
戏课—幼儿师范学校—教材 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 017588 号

版权所有 侵权必究

南开大学出版社出版发行

出版人:孙克强

地址:天津市南开区卫津路 94 号 邮政编码:300071

营销部电话:(022)23508339 23500755

营销部传真:(022)23508542 邮购部电话:(022)23502200

*

天津午阳印刷有限公司印刷

全国各地新华书店经销

*

2015 年 1 月第 1 版 2015 年 1 月第 1 次印刷

260 × 185 毫米 16 开本 18.25 印张 340 千字

定价:36.00 元

如遇图书印装质量问题,请与本社营销部联系调换,电话:(022)23507125

前 言

《幼儿园游戏与指导》是根据《教师教育课程标准（试行）》和《幼儿园教师专业标准》的精神编写的，适用于学前教育及其他专业学生使用，也可作为社会上学前教育工作者的学习参考书及培训用书。

本书根据学前教育对象的特点，注重实用性和可操作性，围绕着“幼儿园需要什么样的游戏引领者”、“关于游戏，未来的幼儿园教师需要具备怎样的理念，获得哪些技能”等问题展开思考，确定了本书的编写体例。本书从游戏的基本认知出发，分别介绍了当前幼儿园常见的各种游戏形式及指导方式，力求让在校学生对游戏有一个清晰和基本的认识；课后配有相应的实训练习，帮助读者更有效地训练自己的技能。编写的过程中尽量做到观点鲜明、表述清晰，语言通俗、文例结合，立足实践。

本书共九章内容。第一、二、三章是总体介绍游戏的本质、环境创设和指导策略，第四章到第八章分别介绍幼儿园常见的游戏分类，第九章笼统介绍游戏观察和评价策略。其中第一章、第四章、第五章由潍坊学院邹玲负责编写；第三章、第六章、第七章及附录由许昌职业技术学院王玉红负责编写；第二章由许昌职业技术学院黄严负责编写；第八章由信阳职业技术学院李楠负责编写；第九章由许昌职业技术学院骆栋岩负责编写。

在本书编写过程中，重点参考了刘焱著的《儿童游戏通论》、杨枫主编的《学前儿童游戏》、丁海东主编的《学前游戏论》、华爱华著的《幼儿游戏理论》等著作，他们高屋建瓴的论著给了我们很多的理论支持和灵感启发。

由于学识和能力的限制，本书难免存在很多问题和疏漏，恳请广大读者批评指正。

目 录

第一章 游戏概论	1
第一节 游戏的特征和功能	2
第二节 游戏的分类和发展趋势	14
第三节 游戏的影响因素	29
第二章 幼儿园游戏环境的创设	42
第一节 幼儿园游戏环境创设的意义和要求	42
第二节 幼儿园户外游戏环境的创设	47
第三节 室内游戏环境的创设	54
第四节 玩具与游戏材料	61
第三章 幼儿园游戏的指导策略	79
第一节 教师在游戏中的角色	79
第二节 游戏的指导策略	83
第四章 角色游戏	94
第一节 角色游戏概述	95
第二节 角色游戏的组织与指导	102
第五章 结构游戏	118
第一节 结构游戏概述	119
第二节 结构游戏的指导	131
第三节 结构游戏的设计与评价	137
第六章 表演游戏	150
第一节 表演游戏概述	150
第二节 表演游戏的组织与指导	160
第七章 规则游戏	185
第一节 规则游戏概述	186

第二节 规则游戏的组织与指导	193
第三节 规则游戏的编制	199
第八章 亲子游戏	215
第一节 亲子游戏概述	215
第二节 0~3岁婴儿亲子游戏	226
第三节 幼儿园亲子游戏的开展	237
第九章 幼儿园游戏的观察与评价	250
第一节 游戏的观察	251
第二节 游戏的评价	261
附录 几种有价值的游戏评价量表	271
参考文献	283

第一章 游戏概论

【知识目标】

了解游戏的概念，掌握游戏的特征和功能。

明确游戏的分类，掌握游戏的发展趋势。

了解影响学前儿童游戏发展的因素，指导如何更好地发挥游戏的作用。

【技能目标】

能区分游戏与探索行为。

能观察并用所学知识分析幼儿园游戏的类型。

能用所学知识分析和解决当前幼儿园不重视游戏的现象。

【情景案例】

某幼儿园的游戏观摩活动结束后，评委老师听到了两个幼儿在对话。男孩甲舒了口气说：“老师的游戏终于结束了！”男孩乙接着说：“快点吧，我们快去玩我们的游戏吧！”

此情景令人深省，什么是老师的“游戏”，老师组织的游戏为什么没有走进孩子的“心里”，孩子们口里的游戏又是什么？相信学完本章的内容，你就能够正确看待这件事情了。

第一节 游戏的特征和功能

一、游戏的含义与特征

（一）游戏的含义

关于什么是游戏，有很多不同的解释，但迄今为止，却没有一个科学的、公认的

定义。这是因为人们从不同的视角，对游戏形成了不同的认识。

首先，从词源学上来看，游戏与“嬉戏”、“玩耍”极为相似。在古汉语中，“游”的原意是形容锦旗在空中悠然飘荡的形状。与之相关的词是“遊”、“遨”。“遊”本意是行走、远行，偏于“足动”，引申为游览、游玩，另有逍遥、优游之意。“遨”亦作“敖”，遨游、游逛的意思。“戏”则同“嬉”，与“游”相比，偏于言动。“嬉戏”二字常连用，如《史记·律书》：“自年六七十翁，亦未尝至市井，游敖嬉戏如小儿状。”

“游”和“戏”连为一个词，用在文献里就慢慢演变成一种“轻松、休闲、自在的娱乐活动”，同时带有“无意义”、“无价值”，“不认真”、“玩世不恭”的意思。

英语中与游戏相对的词是“play”，泛指操作摆弄各种物品、材料，使人感觉愉快、轻松的没有负担的活动。

其次，从生物学的视角看，19世纪下半叶，由于受到达尔文生物进化论思想的直接影响，人们以对动物的游戏研究来解释儿童游戏，把游戏看成为是一种生物现象，是生物本能的表现。

【拓展阅读】

六种解释游戏产生原因的传统游戏理论

1. 剩余精力说

代表人物是德国的席勒（F. Schiller）和英国的斯宾塞（H. Spencer）。其主要观点是：生物体都有维持自己生存的能力，生物进化得越高级，这种能力越强。高等动物除了维持生存所消耗的精力以外，还有剩余，而游戏是剩余精力加以释放的最好形式。他们认为，人类的活动无外乎两种：一种是有目的的活动，称为工作；另一种是无目的的活动，称为游戏，即精力发泄。

2. 松弛说

代表人物是德国哲学家、心理学家拉察鲁斯（M. Lazarus）和帕特里克（Patrick）。其主要观点是：游戏不是发泄精力，而是松弛、恢复精力的一种方式。人类在脑力和体力劳动中都会感到疲倦，为了放松自己，消除疲劳，就产生了游戏。对于学前儿童来说，由于身心发展水平的限制和生活经验的缺乏，面对复杂的外部世界难于适应，很容易产生疲劳，这就需要游戏使其轻松一下，以便恢复精力。

3. 复演说

代表人物是美国心理学家霍尔（S. Hall）。主要观点是：游戏是人类生物遗传的结果，儿童游戏是重现祖先生物进化的过程，重现祖先进化过程中产生的动作和活动，

如儿童爬树、摇树是重复类人猿在树上的活动，而玩打猎、捕鱼、搭房子则是重复原始人的活动等。霍尔认为，游戏的发展过程同种族演化的过程相吻合，儿童通过游戏重演史前人类祖先到现代人进化的各个发展阶段，就是要在游戏中根除“史前状态的动物残余”，让个体摆脱原始的、不必要的本能动作，为当代复杂的活动做准备。

4. 生活预备说

也叫能力练习说或前练习说。代表人物是德国心理学家、生物学家格罗斯(K. Groos)。主要观点是：游戏是对未来生活的一种无意识的准备。儿童有天生的本能，但本能能不能适应未来复杂的生活，要有一个准备生活的阶段，在天赋本能的基础上进行练习，锻炼自己为生存竞争所必须的能力。因此，游戏是准备生活阶段儿童练习本能的一种手段。童年的目的是能游戏，能进行本能练习，从而获得生活所必需的适应力。如女孩子玩娃娃家，是为将来做妻子、做母亲、养育子女做准备；男孩子喜欢争斗、打仗、开车也是为将来的尽责做准备的。格罗斯是最早提出游戏期这一概念的。越是高等的动物，将来的生活越复杂，所以游戏期越长。儿童不是因为年幼才游戏，而是因为他们需要游戏，所以给予他们童年。

5. 生长说

代表人物是美国阿普利登(Appleton)和奇尔摩(Gilmore)。他们认为游戏是幼小儿童能力发展的一种模式，是机体练习技能的一种手段，生长的结果就是游戏；游戏是练习生长的内驱力，儿童通过游戏可以生长。

6. 成熟说

代表人物是荷兰心理学家、生物学家拜敦代克(F. Buytendijk)。主要观点是：游戏是儿童操作某些物品以进行活动，是幼稚动力的一般特点的表现。如儿童经常表现出运动的无方向性、冲动性、好动等。因此游戏不是练习，如孩子玩走路是游戏，而孩子学走路是练习。这个观点正好与能力练习说相反。该学说认为人有潜在的内部力量，而心理的发展就是依靠这潜在的内部力量进行的，不需要练习也能发展起来。游戏也不是本能，而是一般欲望的表现。引起游戏的欲望有三种：求解放的欲望，即由于被束缚，就要排除环境障碍获得自由，发展个体主动性；与周围环境一致的欲望，即要适应环境；重复的欲望。游戏的特点与童年的情绪性、模仿性、易变性、幼稚性相近。

再次，从社会学视角看，社会反映论者把儿童游戏看成是一种社会现象，是人对社会现实生活的一种特殊的反映活动，具有社会性。

我国的游戏理论研究，长期受到前苏联研究者的影响，坚持游戏是儿童的社会性活动的观点。比较认同《教育大辞典》第2卷(上海教育出版社，1990)对于游戏的

解释：“游戏是儿童的基本活动，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。”这个概念强调了两个方面：①游戏作为儿童的基本活动而存在，与儿童生活紧密相连。②游戏是儿童的一种独特的社会活动，强调了游戏的社会性本质。

从20世纪90年代以来，随着人的主体性及主体性发展的研究，我国许多学者开始尝试探索建立一种更加科学的游戏本质观。学者刘焱在《幼儿园游戏教学论》一书中认为：游戏是儿童能动的驾驭活动对象的主体性活动，它现实直观地表现为儿童的主动性、独立性和创造性活动。张燕也在《幼儿园游戏探新》中指出：游戏是儿童为了寻求快乐而自愿参加的一种活动，其实质在于儿童的主体性、自主性能够在活动中实现。两人的表述虽不同，但都点明了游戏的主体性本质。

如上所述，游戏是一种古老的社会文化现象，积淀着丰富的文化内涵，具有复杂而矛盾的多面性，很难形成共识。所以我们可以通过列举游戏的基本特征来判断一个活动是不是游戏，从而解决对游戏本质的认识问题。

（二）游戏的特征

游戏的特征是游戏本质属性的反映，了解游戏的特征，有助于我们从整体上认识游戏，区别游戏和非游戏活动，从而更好地成为幼儿游戏的支持者。

1. 愉悦性

儿童之所以喜欢游戏，乐此不疲，主要原因就是来自于游戏的愉快体验。曾经有一位母亲问他的儿子：“什么是游戏？”儿子：“游戏就是出去玩！”“‘出去玩’是什么意思？”儿子回答说：“就是出去干你开心的不想回家吃饭的那些事。”可见游戏是指向快乐的。正如美国儿童心理学家皮亚杰所说：“游戏就是一种娱乐”。

游戏适应了儿童的需要和身心发展水平，给儿童带来满足和快乐。同时儿童在游戏中能够控制自己所处的环境，表现自己的能力，从成功和创造中获得满足。另外在游戏中，儿童没有任何心理负担，不担心游戏以外的任何奖惩，把内在的需要和快乐的情绪结合起来，全身心地投入，处于身体的最佳、最自然、最轻松状态。

2. 自主性

游戏是儿童自主自愿的活动。游戏的发生和过程，都由儿童自主决定。只要儿童有兴趣，不用成人在旁边指点和引导，儿童就会自发地进行游戏，如儿童看到滑梯，就会爬上梯子从斜板上滑下来；看到积木，就会拿来玩；看见拨浪鼓，就会拿起来摇，边摇边哈哈大笑。在游戏过程中他们可以自由地表达自己的内心，显露个人的潜在能力。他们可以根据自己的喜好和能力选择游戏的内容、方法和玩伴，不用受外部现实规则的制约，可以将现实生活中难以实现的愿望，降低到实际能力所能接受的水

平，在假想的世界里使自己成为主宰。这种自由自愿性和游戏的乐趣紧密相关。相反，如果是老师分配的，那就不好玩了，因为被迫的游戏就不再是游戏了。正如埃里克森所说：“自由在何处止步或被限定，游戏便在哪里终结。”

3. 虚构性

游戏是以模仿现实生活的某一个侧面为基础并且加入想象的一种假想性活动。它是现实生活的反映，但绝不会局限于生活。儿童在现实生活中的体验、感悟、愿望都以表象的形式反映到游戏中，形成新的形象和动作方式。所以游戏是虚构性的、充满假想的，儿童在游戏中可以实现现实中不具备的一切合理或不合理的幻想和行为。

游戏作为一个暂时的、别具一格的虚构的活动领域，给儿童提供了充分发挥创造性的空间，儿童在游戏中利用模仿、想象来创造性地整合和表现周围生活，可以把椅子当汽车、当自行车，根据游戏的需要，随意改变物品的用途，而不受日常生活的约束。用自己虚构的一个场景表达着对现实生活的热爱和创造，体验着幻想中的乐趣，平衡着内心对自由的渴望。

4. 规则性

任何游戏都是有规则的，这是由游戏所模仿的社会现实特征所决定的。尽管有时游戏显得乱七八糟、非常忙乱，但只要认真观察就会发现，儿童在游戏中并非毫无约束和限制，每个游戏中都隐含一种秩序性。只不过有的游戏规则是外显的，比如棋类游戏、体育游戏。有的游戏规则是隐性的，比如角色游戏，娃娃家里的爸爸和妈妈必须要做出爸爸和妈妈的样子，细心地照料自己的娃娃，否则，一个不负责任的总是拎着娃娃的胳膊到处闲逛的爸爸是要遭到同伴指责的。可见角色游戏的规则内在于角色中，游戏者受到所表现的角色限制。正是这种隐性的规则把儿童游戏带入和谐、有序的状态。

5. 非功利性

游戏不同于工作和学习，没有社会的实用价值，没有强制性的社会义务，不直接创造财富，所以游戏具有非功利性。儿童在游戏时，没有外部强加的目的，没有为完成任务而产生的紧张感，游戏的目的在于游戏过程本身。虽然有时候成人在设计、指导游戏时会有一定的目的导向，但这个目的是不需要儿童了解的，对幼儿来说游戏就是玩，幼儿的兴趣仍然在于游戏本身。

【拓展阅读】

纽曼的游戏特征“三内说”

纽曼 (Neumann, 1971) 提出用控制、真实性和动机这三种指标来确定一种活动是否是游戏, 游戏的特征是内部控制、内部真实、内部动机。

(1) 内部控制, 是说儿童在游戏时, 完全可以由自己来控制, 自己说了算。其实内部控制是相对而言的, 当游戏中有其他成员加入, 控制就会变成相互的, 内部控制开始慢慢向外部控制转化。

(2) 内部真实, 是说游戏的内容和真实世界的符合程度。一个儿童拿着杯子给娃娃喂奶, 一般旁观者认为是“假”, 但儿童会很认真、投入地去做, 即内部真实。而且儿童游戏的内容都来自于真实的现实生活, 所以儿童的“假装”, 都含有真实生活的影子。

(3) 内部动机, 是说游戏的动因来自于儿童从游戏那里得到的愉快。对儿童来讲, 玩就是游戏的目的, 除此之外, 再没有其他目的了, 游戏是由内部动机支持的行为。

【知识链接】

在婴幼儿的生活中游戏活动和探索活动占据了很重要的位置, 探索性活动和游戏活动很相似, 同样是内在动机引发的自发、自主的行为, 不受外在目标的引导。一个婴儿在玩自己的脚趾头, 这是游戏还是探究行为? 其实游戏和探究活动, 还是存在一些重要差异的, 表现如下:

(1) 从时间上讲, 探索活动先于游戏活动, 当出现新异刺激的时候, 或者在一个相对陌生的环境中, 儿童最先出现的行为是探索, 之后, 才会慢慢出现游戏行为, 只有这样, 主体才能为了满足自我的愿望与需要去改造现实, 行为才具有游戏的特征。

(2) 从目的上讲, 探究是为了获得信息, 而游戏是为了创造刺激。探究的对象一般是陌生的物体, 探究是为了弄清楚“这个东西是什么, 能做什么用”, 而游戏的对象一般是熟悉的物体, 游戏中儿童的思考是“我能拿它做什么”。

(3) 从行为上讲, 探究是相对固定、刻板化行为, 一种感知觉的联合行动; 游戏是随意的、多样化的、具有创新性的行为。

(4) 从情绪情感上讲, 伴随探究活动的儿童的情绪一般是中性的、严肃的, 而游戏中儿童则更多是积极的情绪, 如高兴、欢呼、兴奋、手舞足蹈等。

——摘自董旭花《幼儿园游戏》

二、游戏的功能

游戏符合学前儿童的生活需要，不仅给学前儿童带来了快乐，而且对他们身心和谐发展具有十分重要和独特的作用。

（一）游戏在儿童身体发展中的作用

1. 游戏能促进学前儿童身体的生长发育

学前儿童处于身体快速发育时期，其活泼好动的特点，也是其发育需要的表现。在游戏中，儿童身体的各种器官都会得到活动：有全身运动，也有局部运动；有运动量大的活动，也有运动量小的活动。这些活动与运动，不仅促进儿童骨骼和肌肉的成熟，也有利于内脏器官和神经系统的发育。同时游戏往往能给儿童带来快乐和满足，以及轻松、愉悦的心情，这些对儿童身体的健康生长具有良好的促进作用。另外，在户外进行的游戏可以使儿童接触充足的阳光、新鲜的空气，使儿童感受自然的滋养，提高机体对外界环境的适应能力，更好地促进儿童身体的健康发展。

2. 游戏能促进学前儿童肢体动作和运动能力的发展

儿童的所有游戏几乎都包含着动作和运动的成分，天然的具有促进儿童身体动作和运动能力发挥的潜能。如户外体育游戏，包括攀登、追逐、跳绳、滑滑梯、走平衡木等游戏能锻炼儿童的基本动作并促进儿童大肌肉群的发育，使动作趋于协调，增强其运动能力。而室内的各种游戏，包括折纸、捏泥、插塑、穿珠等则能锻炼幼儿手部小肌肉群的协调能力，使动作趋于精细。

（二）游戏在儿童认知发展中的作用

1. 游戏促进了学前儿童感知能力的提高

感知觉是儿童认知活动的开端，是儿童认识外界事物、增长知识、智力发展的通道。对于儿童来说，不能指望通过阅读图书、成人讲述，就可以对事物有深刻的认识。处于直觉动作思维阶段的儿童，是用“行动”来思考，靠“感官”来学习的。因此他们必须通过各种感官去接触事物，进行直接的感知，才能对事物留下一定的印象，形成概念和记忆。游戏就是一种通过操作物体来感知事物的过程。在游戏中，儿童接触到各种性质的物体，并动用了各种感官参与其中，通过眼看、耳听、口尝、手摸，了解各种事物的特性，大大加强了感受性和观察力，促进了感知能力的提高。

另一方面，由于游戏是幼儿自主自愿的活动，是幼儿的兴趣所在，这就大大激发了他们的活动积极性，在兴趣引导下的对事物的感知、注意比成人要求下的有意注意更为集中和持久，感知事物的印象更深刻、更巩固。比如用图片教孩子认识冰、雪的

各种属性，远不如玩过打雪仗、玩过冰块的孩子对冰和雪有更深刻的了解。由老师演示物体在水中的沉浮，不如用各种材料来玩过水的孩子对此有更深刻的体验。所以，游戏对感知能力提高的意义在于给了孩子更多综合运用感官体验事物的机会，从而提高了感官的感受性，促进了观察、记忆力的发展。

2. 游戏能促进学前儿童思维能力的发展

思维的发展是从问题开始的，因为不同水平、不同难度的问题都有一定的目的和条件，思维过程就是要分析既定条件，把条件与目的加以比较，运用已有的知识和能力，对问题进行分析，找出解决问题的办法，这个过程里面有分析、推理、判断。游戏中必然产生问题，在游戏情境中发生的问题，更容易激发孩子的思维积极性。为了游戏的开展，儿童能玩中生智，找出更多的解决问题的办法。所以游戏是问题的主要发生源，游戏的过程实际也会成为儿童解决问题的过程。

不少心理学家就游戏对儿童解决问题的能力的影响做过实验，都证明游戏有助于儿童解决问题能力的提高。

【拓展阅读】

布鲁纳等人曾以3~5岁的学前儿童作为试验对象，要求儿童坐在椅子上（不能站起来），从放在远处的一只透明塑料做成的盒子里取出一件奖品。盒子的开口对着儿童，但它的门是用一个“丁”形钩子钩住的。儿童唯一可利用的工具是3根长短不一的棍子和两只“C”型夹钳。解决问题的办法是用夹钳把两根短棍连接起来成为一根长棍，拨开门栓，将里面的奖品拨到眼前。

解题之前，儿童被分成5组做不同的训练：游戏组（用类似解题所需的多根短棒和多个夹钳自由玩耍），观察原理组（儿童观看实验者演示短棍接成长棍的原理），观察解题过程组（观察实验者完成整个工作的程序），操作工具组（操作练习夹钳连接短棍），看不见用具组（对解题工具既未操作过也未见过），然后让儿童解决上面的问题。

结果表明，成绩最好的是游戏组和观察解题过程组，其次是观察原理组和操作工具组，最差的是看不见工具组。最有启发的是，游戏组和观察解题过程组虽然成绩一样，但解决问题的能力为游戏组最强。游戏组的儿童不仅可多次解决问题，还更善于利用启发和暗示，遇到困难不易放弃，经得起挫折。尝试解题的方法，知道如何从简单开始，不轻易试行复杂的设想，弃权的儿童少。

分析具体原因可能是：首先游戏的不确定性经常给儿童带来问题，促使儿童自发地进行探索，去寻找解决问题的办法，由此有了解决问题的基本实践。其次由于是游

戏，降低了儿童对成功的期望和对失败的担忧的压力，使儿童具有更强的挫折承受力和坚持性，因此在游戏背景中就能促使儿童机智地理解问题的条件和情景，这是解决问题的重要心理基础。第三，游戏使孩子获得大量尝试在各种条件下使用各种物体的机会，使儿童的思维处于积极的活跃状态，他们常常创造性地使用物体，变换各种方式对待物体。在这一过程中试误、比较、操作、判断、思考，充满了变通性，有助于灵活地解决问题。第四，游戏中替代品的使用，本身就是一个复杂的思维过程，它需要比较分析代用品与被代用品之间的异同关系，尤其是同一种物可替代不同的物体，不同物可以替代同一种物的多种转换，具有发散思维的特点，是一种创造性的解决问题的实践。

3. 游戏促进了学前儿童想象力的发展

想象的产生是学前儿童认知发展的标志之一，想象力是智力的重要成分。儿童如果缺乏想象力，就不能很好地掌握知识，更缺乏创造力。游戏是激发儿童想象力的最好方法。象征（假装）、模拟、联想是儿童游戏的普遍特征，游戏为儿童提供了想象的充分自由，因此想象是构成儿童游戏活动不可缺少的心理成分。游戏时，玩具或材料可以通过以物代物在想象中使用，儿童本身也以游戏角色通过以人代人在想象中活动，游戏的情节和场景更是充满了想象的内容。在游戏活动中，特别是角色游戏和建构游戏，能够巩固和加深儿童对周围事物的认识，随着扮演角色和游戏情节的发展变化，游戏内容越丰富，想象也就越活跃。

4. 游戏促进了学前儿童语言能力的发展

儿童的语言获得是一个连续发展的变化过程，幼儿期是口头语言发展的关键期。语言获得除了需要有先天性的物质基础，包括发音器官、大脑语言中枢的发育和成熟外，更重要的是需要通过社会环境和儿童的实践来获得。所以儿童语言发展的关键就在于使儿童有机会以各种方式练习说话，而游戏为儿童语言的实践提供了机会。

游戏中不断出现的新情境、游戏伙伴间的交流，练习了儿童的发音，训练了表达，丰富了词汇、理解了语义，而且儿童天生就有一种通过游戏来练习刚获得的技能的冲动，儿童可以像操纵物体一样来操纵语言，把语言和词句当作具有多种玩法的玩具，自发地变化押韵的顺口溜玩对话的游戏。布鲁纳认为儿童最复杂的语法和言语往往最先在游戏情景中使用，他以一个3岁孩子第一次使用条件句的例子为证：“如果你和我好，把你的石弹子给我，我就把我的枪给你。”如此复杂的语言，通过教给一个3岁孩子用“如果……就”造句恐怕是很难顺利完成的，但在游戏中，孩子成功地运用了。此外，一些复杂的重复句、省略语都首先出现在游戏情境中。在游戏中，儿童为了达到解决问题和冲突的目的，会运用已经掌握的语句，表达出更为复杂的意思

和句子。如向伙伴索要玩具时，会尝试使用多种表达方式来说服对方。总之，游戏能够促进儿童运用语言，并以语言为中介，发展智力，促进对事物的认知和理解。

5. 游戏促进了学前儿童创造力的发展

创造力与主动自愿的内部动机、自由民主的气氛、灵活易变的形式有着密切的一致性，而这些恰恰也是游戏的特点和性质。游戏以其特有的魅力吸引儿童，让儿童拥有自由想象的空间，在不同程度上或不同侧面为儿童提供创造的机会和方法。例如想象性游戏中，儿童最初在物体和观念之间建立的独特关系和联想，往往成为创造性发展的萌芽。而儿童在游戏中尝试解决问题而产生的顿悟与创造性见解则是儿童创造过程的预演。象征游戏和结构游戏中的“以物代物”和“造型”都在挖掘儿童的创造潜能，改善儿童的认知结构，培养他们的创造意识。

【拓展阅读】

杰弗里·丹斯基和欧文·西尔弗曼做了一项研究：将4~6岁儿童分成三组，让游戏组儿童在10分钟内自由地玩一些常用物品，比如一些纸巾和湿塑料杯、一把螺丝刀、一些纸夹和空白卡片以及一些火柴盒；模仿组儿童则模仿成人用这些物品做一些常规的事，如用纸夹夹紧卡片；控制组儿童只用一盒蜡笔给素描着色。随后对儿童进行物品用途测验，要求儿童想出同一物品的多种不同用途，测查儿童的创造力。结果发现，游戏组儿童比另外两组儿童能想出更多的非标准答案。而另外两组儿童成绩相当接近。游戏组儿童对未玩过的物品用途的反应也明显好于另外两组。由此可见，游戏特别是自由游戏能促进儿童的创造性思维能力，有助于引发出多样性联想的态度及其心理结构的形成与发展。

（三）游戏在学前儿童社会性发展中的作用

儿童的社会性发展是指儿童从一个自然人，逐渐掌握社会的道德行为规范与社会行为技能，转化成一个社会人的过程。这是在个体与社会群体、儿童集体的相互作用、相互影响的过程中实现的。游戏，大多都需要他人的配合，个人游戏不多，即便是单独的个人游戏，有时也有假想的游戏伙伴。游戏为儿童融入社会、融入游戏群体，提供了训练交往的机会，使儿童逐渐学会认识自己和同伴，正确处理与同伴间的关系，社会交往能力得到提高。

1. 游戏能促进学前儿童良好自我意识的发展

自我意识是个体社会化的关键。一个人只有意识到自己存在时，才具备接受社会文化教育的基础。心理学研究表明，儿童2~3岁开始意识到自己的存在，自我意识开始萌芽，但这种自我意识是以自我为中心的。即只能从自己的角度出发看问题，以自

己的想法、体验、情感来理解周围的人和事。儿童必须在与人的相互交往中才能摆脱自我中心，使自我意识达到高级阶段。游戏特别是角色游戏，在儿童学习从他人角度看问题的发展中起着重要的作用。在游戏中，儿童担当了角色，出于角色的需要，他必须以角色的身份及情感体验来行动。这时的他既是“别人”，又是自己。在这种自我与角色的同一与守恒中，他“融化”了别人的经验，把自己摆在别人的位置上，从他人角度看问题，发现自己与别人的不同，学会发现自我，使自我意识得到发展。只有知道了别人与自己不同，才能够理解别人，逐渐改变自己看问题的角度，慢慢“去自我中心化”，发展起自我力量。

2. 游戏促进学前儿童交往能力的发展

儿童的社会化发展过程离不开人与人之间的交往，交往能力是一种重要的社会生存和发展技能。婴儿出生后的第一个社会交往团体是家庭，家庭成员很早就已经开始与婴儿展开了游戏活动。随后，同伴关系成了儿童时期一个最重要的人际关系，是儿童个性发展的社会化动因。儿童要在社会交往活动中不断学会适应集体生活，遵守群体规则，与同伴交往。而这一切是首先在游戏中得以实践的，游戏是儿童进行社会交往的起点和媒介。在游戏中，儿童就游戏的主题、规则、玩法进行交流，协商由谁来扮演什么角色，怎样布置背景、怎样使用玩具等来共同完成游戏活动。这种儿童间的交往互动，构成了儿童实际的社会关系网络，使儿童逐渐熟悉、认同周围的人和事，了解自己和同伴的想法、行为、愿望，理解他人的行为、情感，逐渐掌握人与人交往的规则，学会与同伴分享，互相谦让、合作等人际交往技能。

3. 游戏促进学前儿童意志行为的发展

在现实生活中行动的果断性、对无意义行为的自我控制能力，遵守规则，克服困难等意志品质，是幼儿社会性构成的重要方面。幼儿自制力差，意志行动尚未充分发展，但在游戏中儿童却能表现出较高水平的意志行为，所以说游戏是磨练意志、培养和锻炼儿童自制能力的场所。在游戏中，儿童乐于抑制自己的其他愿望，使自己的行为服从游戏的要求，遵守规则。在角色游戏中，角色本身包含着行为的准则和榜样，幼儿扮演角色的过程就是锻炼意志的过程。正因为如此，儿童在游戏条件下能够抗拒诱惑，延迟满足。例如，娃娃家里新投放了一些理发用的材料，大家对新材料都跃跃欲试，但是扮演理发师的人数是有限的。那么扮演顾客的人就要克制自己想要动手的愿望，乖乖地扮演好自己的角色。

苏联心理学家马努依连柯曾做过“哨兵站岗”的实验，要求幼儿在空手的情况下，保持哨兵持枪的姿势。有两种情境：一种是非游戏情境，其他小朋友在一边玩，让被试者在一边以哨兵持枪的姿势站着；另一种是游戏情境，实验者以游戏的方式告