

YOUERYUAN WANJIAOJU
PEIBEI SHEJI ZHIZUO YU YINGYONG

幼儿园玩教具

配备、设计制作与应用

郭力平 谢萌◎著



中国轻工业出版社

全国百佳图书出版单位

幼儿园玩教具：配备、设计制作与应用

郭力平 谢萌◎著



中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园玩教具: 配备、设计制作与应用 / 郭力平, 谢萌
著. —北京: 中国轻工业出版社, 2014.11

ISBN 978-7-5019-9904-0

I. ①幼… II. ①郭… ②谢… III. ①幼儿园—自制
玩具 ②幼儿园—自制教具 IV. ①G614

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第203001号

总策划: 石 铁

策划编辑: 吴 红

责任终审: 杜文勇

责任编辑: 吴 红

责任监印: 吴维斌

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印 刷: 三河市恒彩印务有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2014年11月第1版第1次印刷

开 本: 787×1092 1/16 印张: 15.25

字 数: 230千字

印 数: 1—5000

书 号: ISBN 978-7-5019-9904-0 定价: 52.00元

读者服务部邮购热线电话: 400-698-1619 010-65125990 传真: 010-65262933

发行电话: 010-65128898 传真: 010-85113293

网 址: <http://www.wqedu.com>

电子信箱: wanqianedu1998@aliyun.com

如发现图书残缺请直接与我社读者服务部(邮购)联系调换

141114Y1X101ZBW



郭力平 复旦大学电子工程系理学士，华东师范大学心理学博士。华东师范大学学前教育系教授、博士生导师。美国哥伦比亚大学教育学院富布莱特访问学者。中国学前教育研究会游戏与玩具专业委员会委员。主要研究方向：儿童认知发展与教育评价、幼儿园玩教具研究、信息技术与学前教育。发表SSCI、CSSCI收录论文60余篇。



谢萌 “柠檬猫”儿童玩教具品牌创始人。本科、硕士就读于华东师范大学学前教育系，辅修应用心理学第二学位。就读期间，发表学前教育专业论文22篇。两次被评为“上海市普通高等学校优秀毕业生”，并获得研究生国家奖学金。笃信“容颜倒退十载，不如童心一车”，带着一份求真的信仰，致力于以专业的精神全心全意地为儿童服务。

推荐序

21 世纪的中国，迎来了学前教育的春天。

近年来，政府将大力发展学前教育作为贯彻落实教育规划纲要的突破口，各地新建、改建和增设了大批幼儿园，使“入园难”的问题得到了一定程度的缓解。但是接踵而来的、亟待解决的关键性问题是：如何进一步提升学前教育质量。而这个问题又有两个关键点：一是加强教师队伍的培养，二是为孩子们提供好的玩教具。

郭力平和谢萌撰写的《幼儿园玩教具：配备、设计制作与应用》这本书，主要解决的一个问题就是如何为孩子们提供合适的、高质量的玩教具。作者认为，无论是玩教具的设计、玩教具的选择和投放，还是玩教具的应用，以儿童为本都应是核心。为儿童提供他们需要的、有利于他们发展的玩教具是关键。我很赞同他们的这些观点。长期以来，在我国幼儿园玩教具的设计与开发过程中，对玩教具使用的观察与评价和对幼儿特点的分析做得还不够系统、深入。我国是玩教具的生产大国，但我国不是玩教具设计与开发的强国，这其中的一个重要原因就是我们还缺少研究儿童教育的意识、方法和策略。我认为，如何把玩教具的设计和应用更有效地衔接起来，是提升玩教具设计与应用水平的关键所在。

学前教育春天的到来，不仅要让更多的孩子有机会上幼儿园，还要让孩子们享受高质量的幼儿园教育。玩教具是孩子们的好伙伴，也是他们的教科书，好的玩教具能让孩子们更健康愉快地游戏、学习与发展。



2014 年 9 月于北京

（王富：教育部关心下一代工作委员会常务副主任，中国教育装备行业协会会长）

前言

可玩性是玩教具最具生命力的特征。既能满足儿童的个性化需求，又能支持儿童与其长时间互动，这样的玩教具才可玩，才好玩。即便在教育情境中，可玩性也是实现教育使命最有效的利器。

我一直认为，如何让玩教具更具可玩性，应当是玩教具产业，甚至是与幼儿密切联系的教育行业致力的方向。但事实上，情况往往比我所预期的更为复杂，尤其是在现今以市场为导向的商业环境中，玩教具产业遭到商业文化的冲击，玩教具在一定程度上被“异化”了。正如法国学者罗兰·巴特所言：“儿童玩具作为一种符号意义上的本质已经消逝了。”而这种问题在当下的中国尤为严重。

商业化社会拥抱“流行”，而流行往往意味着大批量、标准化的生产，以及大幅度提高的效益；流行也意味着人人可以拥有买得到、买得起的玩具商品；但流行还意味着成人世界借助大众传媒主导了家庭与孩子们的感官，意味着鼓励儿童自由选择与把玩、满足每个儿童个性化需求的精神本质的模糊与丧失。而在这个“流行”当道的世界舞台上，中国玩教具产业主要充当的是生产者的角色，数十年玩教具产业繁荣的背后，是这样一个严峻的事实：我们培养了大量玩教具生产的技术精英，却缺少为玩教具“插上翅膀”的真正热爱玩教具、让玩教具呈现精神内涵的创新设计者。就这样，数十年来，在把玩教具作为生产产品的主导意识之下，玩教具的可玩性成了被忽视的议题。

如果说玩教具产业没有站在儿童的立场上，忽视了玩教具创意设计中的可玩性，那么在这个前所未有的对幼儿教育寄予厚望的时代，玩教具俨然成了游戏异化为教育指导的附庸。尽管学者们一直在试图理顺游戏与教育的关系，“以游戏为基本活动”也已经长时间地作为中国幼儿园教育的基本指引，但是代表教育者传统意志的教育指导仍旧取代了幼儿真正的游戏，充斥在今天幼儿园的各项活动中。而当教师们抱怨商品玩具不能满足儿童个性化之需，大量采用自制玩教具之时，我原本以为这应是无可奈何之后的春天，但当我看到大量玩教具所承载的深重的教育负荷之后，深感玩之趣其路漫漫，而与此同时带给教师们的沉重负担，也让人深感“解放教师”其修远兮。



但不可忽略的是，技术在日新月异地进步，世界经济格局在发生着翻天覆地的变化，中国的玩教具市场内需在腾飞中提出了更高的质量诉求：中国玩教具产业在世界玩教具产业链中的角色必须转型；以 3D 打印为代表的新技术要颠覆当今世界主导的生产模式，把个性化还给大众；中国需要彰显本土化的玩教具创意文化。而本书的框架设计和内容构成便是在这样的背景下形成的。

本书希望呈现给读者三个主要特点：前瞻性、全局观和重视儿童发展。

所谓前瞻性，是通过对玩教具产业与文化发展的前瞻性描述，促使读者循着玩教具发展走向，以一种理性批判的眼光来审视今日玩教具的种种现象。

“全局观”即希望读者能较全面地了解玩教具的历史、设计生产与教育应用，尤其是通过全方位的展现，让玩教具设计与幼儿园玩教具的应用更充分地相互理解与沟通。

强调儿童发展，重视从儿童的角度来理解玩教具设计、制作和应用是全书的重点和主线。完成具有可玩性玩教具设计的前提是，设计者必须把对儿童发展的理解和把握细致地展示出来。是否敏感于儿童的发展特点，并恰当地将其融于玩教具的设计之中，反映的不仅是设计师的素养，更是一种设计文化对玩教具的态度。而玩教具的应用如何更加尊重游戏，让玩教具成为儿童主体性发挥的凭借，这是一种真正能使玩教具发挥其功能的教育艺术。设计与应用是幼儿园玩教具的两端，而将二者紧密联系的纽带，我想，一定只能是儿童发展！因此，强调儿童发展，强调玩教具的适龄性是全书一以贯之的主线。

谢萌和我共同合作完成本书的撰写。期间，我们共同对玩教具的各个方面进行了深入细致的探讨。无论涉及设计还是教育应用，玩教具都是一个实践性较强的话题。因此，我们也是在玩教具设计、制作、应用的实践过程中对其进行了“真切”的探究与思考，而我们更重要的默契在于对儿童的尊重、敏感和热爱。我的学生们亦为本书的撰写提供了重要的支持和帮助，尤其是李姗姗、徐小妮、蒋路易、白洁琼、石凤梅、陈珂汀、赵连光、傅蕾和俞思涵，在此深表感谢。

本书内容涵盖幼儿园玩教具的诸多方面，在撰写本书的过程中，主要从学术的角度，不同程度地引用了众多玩教具的案例、素材等，在此向原作者、设计者表示衷心的感谢！由于作者水平有限，本书定会有疏漏与不足之处，恳请各位专家和读者批评、指正。

郭力平

2014 年 7 月于上海

目 录

推荐序.....	I
前言.....	III

第一章 幼儿园玩教具概述

第一节 认识玩具.....	1
一、玩具及其基本特征.....	1
二、玩具发展简史.....	3
三、玩具与儿童发展.....	8
第二节 玩具的分类.....	10
一、玩具的几种主要分类方法.....	11
二、多维度的玩具分类.....	16
第三节 幼儿园的玩教具.....	17
一、幼儿园玩具、游戏与教育.....	17
二、幼儿园玩教具的年龄适宜性特点.....	23
三、幼儿园玩教具的安全性.....	30

第二章 幼儿园玩教具的配备

第一节 幼儿园玩教具配备的理论与实践.....	37
一、中国幼儿园玩教具配备的历史沿革.....	37
二、幼儿园玩教具配备的原则.....	42



第二节 幼儿园玩教具配备的内容分析	45
一、运动类玩教具配备分析	45
二、角色类玩教具配备分析	53
三、建构类玩教具配备分析	59
四、益智类玩教具配备分析	66
五、科学探究类玩教具配备分析	75
六、美劳类玩教具配备分析	80
七、表演类玩教具配备分析	88

第三章 幼儿园玩教具的选购与定制

第一节 幼儿园玩教具的选购	95
一、玩教具市场简介	95
二、玩教具选购的原则与方法	98
三、优秀玩教具之主要特点	101
第二节 幼儿园玩教具的定制	103
一、玩教具生产与使用的困境	103
二、从玩教具生产发展历程看定制	104
三、3D 打印技术与玩教具的个性化定制	107

第四章 幼儿园玩教具的设计与制作

第一节 幼儿园玩教具设计与制作概要	117
一、幼儿园玩教具设计的三个方面	117
二、幼儿园玩教具设计原则	120
三、幼儿园玩教具设计与制作基本流程及要素	124
第二节 幼儿园玩教具设计与制作案例及分析	139
一、运动类玩教具设计与制作案例	139
二、角色类玩教具设计与制作案例	141

三、建构类玩教具设计与制作案例	144
四、益智类玩教具设计与制作案例	147
五、科学探究类玩教具设计与制作案例	152
六、美劳类玩教具设计与制作案例	159
七、表演类玩教具设计与制作案例	162

第五章 幼儿园玩教具的应用

第一节 幼儿园玩教具应用的基本考虑	175
一、从“为什么用”到“如何用好”	175
二、玩教具应用的几个主要环节	179
第二节 幼儿园玩教具应用主要环节的分析	180
一、玩教具选择与提供的适宜性	180
二、游戏空间的创设与时间的安排	185
三、教师掌握玩教具功能和玩法的意义	192
四、玩教具应用的组织与指导	199
五、幼儿使用玩教具的观察与评价	205
六、幼儿园班级玩教具的维护与管理	213
第三节 玩教具发展与幼儿教育	217
一、高科技玩教具的教育应用	217
二、中国玩教具研究的回顾与展望	224
主要参考文献	231



第一章 幼儿园玩教具概述

第一节 认识玩具¹

如今，当人们走进购物商场，琳琅满目的玩具往往让人目不暇接。而当你仔细触摸那一样样玩具，静静感受它们的外形、材质、颜色，甚至是气息时，一种美妙的感受便会油然而生。触摸那一盒盒“静穆”的木质玩具，细细的纹路里似乎流淌着大树自然的气息；与一个个可爱的娃娃、玩偶对视，它们虽然衣着风格迥异，却似乎能感受到那份与你一样的喜悦与孤单；一排排的汽车、火车和飞机在身边轻轻滑过，它们色彩明亮，好似忙碌着，像极了我们蓬勃的生命……当我们聚焦于儿童的玩具——儿童把玩的物时，不管它是经由成人精心设计，还是儿童随手拿来的，我们都不得不说，玩具是如此美妙，它给予每一个孩子自由、想象的世界，同时，又成了一代又一代人紧紧相联的纽带。于是，认识玩具，了解玩具的历史，理解玩具与儿童成长及社会变迁的关系，便成了每一个成年人，尤其是教育者，欣然向往却又责任重大的使命。

一、玩具及其基本特征

简而言之，玩具泛指可用于“玩”的东西，即可供人们尤其是儿童玩耍、游戏的物品。由于儿童一直是玩具的主要消费群体，所以对“玩具”的界定一度带有明显的儿童特点。东汉王符所著的《潜夫论·浮侈篇》是我国最早记载玩具的书籍，书中将

¹ 本章前两节内容围绕“玩具”展开。本章第三节在分析“玩具”“教具”“学具”等概念的基础上，确定以“玩教具”作为全书的核心概念。希望读者从“玩具”到“玩教具”的概念转换中获得启示。



玩具描述为“戏小儿之具”；《现代汉语词典》也曾将玩具解释为“专供儿童玩的东西”（注：第5版的《现代汉语词典》已去掉“儿童”两字）。如今，随着社会经济的发展和科学技术的进步，玩具的内涵不断得到提升与丰富，其外延也在不断扩大，玩具已经不再是儿童的“专用品”，成人玩具就已经悄然出现并逐渐丰富，成为人们消遣娱乐的物品、家庭生活的陈设品、健身用品和馈赠亲友的时尚礼品等。但是，儿童使用的玩具仍旧占据多数，因此一般意义上的玩具指的是儿童玩具。这也是本书探讨的玩具的主要范畴。

正如鲁迅先生所说：“游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。”我们可以从游戏与玩具的关系入手，来理解玩具的基本特征。

游戏是人类成长过程中离不开的活动，尤其是年龄越小的儿童，玩游戏的时间越长，因此幼儿的大部分时间都花在游戏上。但大多数游戏都需要适合的媒介材料，才能变得更有活力或玩起来更有趣，正如我们常能从儿童口中听到“我们来玩五子棋（或是扮医生和病人）……”等，其游戏就必须有下棋的材料，或是扮医生所用的工具，于是我们就将这些材料、工具等称之为玩具（toys），或者称为玩物（play things）。由此可见，游戏与玩具两者有密不可分的关系。

具体来说，游戏与玩具的关系有二：

（1）游戏必有玩具。研究观察发现，97%的幼儿在自由活动时都在玩玩具（刘翠华，2007）；同时，幼儿园几乎每天都有相当的时间安排幼儿玩玩具。游戏是幼儿的基本活动，而游戏时幼儿大多会借助于玩具。

（2）玩具影响游戏行为。不仅游戏活动时要选择适当的玩具，而且玩具也因其不同的功能或材质，会影响到游戏开展的形式以及游戏的质量，如棋类玩具属于双人轮流的游戏活动，而玩球则要灵活得多，且大多是三人以上的游戏。再如，同样是接插类建构玩具，如果接插非常困难，儿童就不会长久把玩。而接插方便，还附带一些情景模拟小配件的建构玩具，会使儿童的游戏更加持久，并且丰富有趣。

从上述游戏与玩具的相互关系中，可以进一步总结出玩具的三个基本特征：

（1）物性：玩具必然是具象的，有一定的物质构成和物质特征。玩具在形态构成上是直观真实的，但在功能上具有非真实性，玩具往往是真实物品的一种结构展示、替代或者模拟，比如仿真小汽车、幼儿用红色积木块表示红苹果等。玩具的物性与其他

物品之间有所差异，这反映了玩具的独特性。

(2) 玩性：“玩”既是一种活动方式，又是一种活动状态，也是游戏活动的目的。儿童在把玩玩具的过程中通常处于轻松愉悦的状态。同时，玩具能够激发儿童自由探索的愿望。在玩的过程中，儿童是自由的，他们随时在现实生活和想象的世界里跳进跳出，一次又一次地擦出充满创造力的火花。图 1-1 中的大蒲扇、凳子正是孩子们从生活中自己找来、创造出来的玩具，充满美妙的想象。不仅如此，儿童还在与玩具互动的过程中学习，获得经验。因此，玩具是可玩的、好玩的，儿童在玩中学习与发展。

(3) 人性。这其中包含两层含义：其一，在游戏中玩具常作为游戏工具而存在，人是作为与玩具相对应的主体而存在，玩具则是客体。人对玩具的操作表现了主体性，对玩具操作的活动水平也存在个体差异性，这就是玩具的人性特征。其二，玩具蕴含了丰富的文化内涵，反映社会风貌和时代特点。在不同的社会、不同的时代、不同的民俗与文化中，玩具的形态会有所差异。从这个意义上说，玩具是人类文化的载体，文化借助玩具的游戏得以传承。

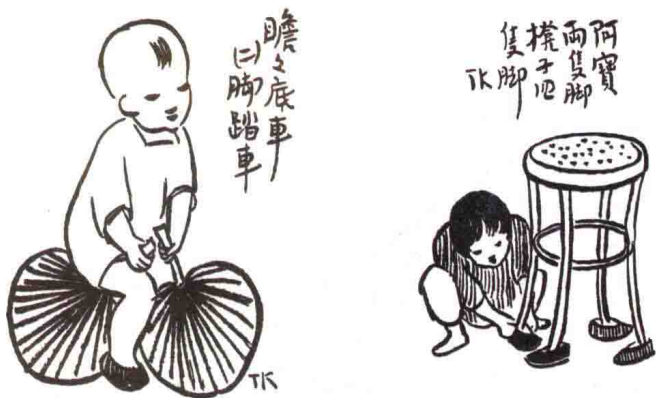


图 1-1 丰子恺先生的两幅漫画
简单的大蒲扇变成了车，穿上鞋的凳子更是可以跑起来了。

二、玩具发展简史

(一) 玩具的起源及早期发展

玩具的历史源远流长。经考证发现距今 1 万年前的新石器时代，就已经出现了原始的陶制玩具。在漫长的人类社会发展历程中，玩具始终伴随人们左右，其发展亦与社会经济、科学技术、文化艺术、生活质量发展水平以及不同地区、民族的风土人情息息相关。无论在埃及、希腊，还是在中国或罗马，都出土了不少古代时期的玩具。例如，考古学家在 3500 年前的埃及古墓中就发现了由黏土、木头、兽骨、象牙等材料

制成的“玩偶”。大汶口遗址出土的 5000 年前的中国第一套玉制玩具、第一套几何玩具“跑马岭梯形石”，在半坡遗址发现的陶球和石球，在河姆渡遗址发现的陶猪、陶羊、石陀螺、房屋模型玩具……这些玩具都体现了古人的聪明才智与创造力，显示出古人的娱乐心理需求和表达自我的意愿。

玩具的起源及早期发展有以下几个突出的特点：

(1) 玩具的诞生与人们的生产劳动存在着密切的联系。例如，西安半坡村儿童墓葬出土的陶球与石球，经考古学家鉴定，它们既是当时狩猎生计的重要工具（用于投掷击打），又是儿童的玩具。这种由原始劳动工具转化而来的玩具，印证了玩具与生产劳动自古以来的密切关系。

(2) 宗教文化活动是玩具的重要起源之一。例如，由佛教造像转化的泥娃娃——磨喝乐，由祭月活动派生出来的兔儿爷等，都是在宗教活动基础上产生的玩具。



图 1-2 古罗马雕像中女童在玩接子游戏

(3) 玩具体现民族性。不同地域的国家和民族，在其发展历程中形成了各自独特的民俗文化和人文精神，这些在玩具的形式和玩法偏好上也会有所体现。如，充满浓郁俄罗斯传统民俗与审美观念的“俄罗斯套娃”，体现中国智慧和民族风情的风筝（见专栏 1-1）。又如，古代罗马人喜欢掷骰子、接子（见图 1-2）和其他一些展示机会的游戏，这些类似的玩法也出现在他们的儿童玩具中，这反映了有冒险精神、喜欢探索，对“机会”有相当深入理解的西方人的文化追求。这与东方人偏好精致思维的传统游戏风格有一定差异。



风筝的历史

风筝，又名纸鸢，其历史十分悠久，可以追溯到 2000 多年前的中国。回顾风筝的发展历史，我们不难发现，伴随着社会生产力的发展，尤其是民间工艺的发展，放风筝活动日益风行，逐渐成为一种民俗，成为民间文化重要的一部分。

第一只风筝

相传历史上的第一只风筝是春秋时期的匠师公输般制造的。他曾经“削竹木为鸢，成而飞之”，并“作木鸢”来侦察宋国的军事情况。这也是我国古代有关飞行器最早的记载。

“因风假势童子牵”

唐、五代的时候，风筝已成为人们游戏娱乐的工具，也作为一种儿童玩具日渐风行。清代诗人高鼎曾这样描绘放风筝的情景：“草长莺飞二月天，拂堤杨柳醉春烟。儿童散学归来早，忙趁东风放纸鸢。”诗人元稹也曾经这样写道：“有鸟有鸟群纸鸢，因风假势童子牵。”

风筝行市

宋代，城市商业空前发展，各种文化娱乐活动丰富多彩，风筝作为一种民间工艺迅速发展起来，许多民间艺人以此谋生。文献记载，当时汴京和临安等大城市中已出现了众多的风筝行市。在西湖，每当芳春时节，许多少年郎在桥上竞放“纸鸢”，互相较量技艺的高低。

在农村，放风筝也成为儿童喜爱的一项活动。陆游《观村童戏溪上》一诗中有“竹马踟蹰冲淖去，纸鸢跋扈挟风鸣”的句子，记载了农村孩子快乐地放风筝的情景。

风筝的盛行

明清时期，清明放风筝已成为一种民间风俗，不仅小孩，游春仕女也把它看成一项时尚、有趣的活动，文人雅客更是以放风筝为遣兴之雅，诗文唱和。“清明近，游人闹，好风光，大家欢笑，风筝糊就到春郊”，十分热闹。



（二）工业革命与近现代玩具的发展

随着商业的发展，我国宋代时期的民间玩具就已经作为商品放在货架上进行售卖。到了明清时期，我国民间玩具业更是进入一个鼎盛的繁荣时期，玩具市场规模宏大。但是，在玩具制造方面仍旧停留在以手工业为主的模式上。而源自欧洲的工业革命，推动了科学技术的发展，为玩具在近现代的蓬勃发展奠定了基础，打开了局面。

工业革命对近现代玩具发展最直接的影响来自两个方面：

（1）技术的革新带来玩具的现代化。原有的玩具品种在款式、工艺、装饰，尤其是制造材料等方面大大地得到发展（比如塑料的出现，以其轻便、容易加工，以及低成本等特性，取代了木头、金属、陶瓷，成为制造大多数玩具的材料），同时更有一些新的成员加入，比如惯性玩具就是在蒸汽机发明以后出现的；钟表工业的发展催生了各种动作巧妙的发条玩具；电动机的问世，很快又使电动玩具应运而生。到了现代，随着电子技术的进步，又在电动玩具的基础上产生了声控、光控、无线电遥控等电子玩具。

（2）机械化工业发展带来玩具的批量生产。伴随着机械化大工业的发展，以塑料为主要原料的大规模量产得以实现，原本稀少而珍贵的玩具变成了寻常物，每个孩子都有机会拥有橱窗里售卖的玩具。更重要的是，玩具消费模式发生了革新，“流行”成为玩具消费的主导路线。整个 20 世纪，玩具设计、生产的速度提升了，生产质量提高了，玩具种类增加了，消费方式也越来越多样化了。玩具的发展就是在大众化、市场化和追求流行的道路上前进。

近现代玩具的发展，还体现为幻想玩具在儿童中的风靡，一跃成为玩具的主导形式。幻想玩具在过去一百年中不断扩大影响力，并成为流行的主角。最早的一批幻想玩具，如泰迪熊、米老鼠等的大行其道，与电影这一大众传媒的兴起息息相关。20 世纪 50 年代以后，电视的出现和社会商业化程度的提高，让父母们逐渐失去了对孩子玩具的控制权，那些旨在传递知识、为儿童未来发展做准备的传统玩具日渐势弱，幻想玩具取而代之，占据了儿童游戏的主导位置。这一情形在进入信息化时代之后不仅没有停歇，而且越发地突显。

需要注意的是，在 18 世纪中叶后开始的世界工业化变革与社会经济发展中，中国