

普通高等教育“十一五”国家级规划教材修订版

国家精品课程配套教材



(第二版)

杨枫 主编



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

普通高等教育“十一五”国家级规划教材修订版
国家精品课程配套教材

学前儿童游戏

Xueqian Ertong Youxi

(第二版)

杨枫 主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是全国高职高专学前教育专业规划教材、国家精品课程配套教材。

本书全面、系统地阐述了学前儿童游戏的基本理论、游戏指导的基本方法与基本技能,内容涉及幼儿园游戏教育活动中主要的角色游戏、表演游戏、结构游戏、体育游戏、智力游戏、语言游戏、数学游戏、音乐游戏、美术游戏、集体娱乐游戏以及0~2岁婴幼儿的游戏等。本书的特色在于突出技能型幼儿教师培养目标,将教师与幼儿园游戏相关的教育技能具体化为“游戏的技能”、“游戏指导的技能”和“游戏设计与教学的技能”三个技能模块,通过若干实训项目进行针对性的指导和训练,力求体现科学性、专业性和实用性。

本书可作为面向应用性、技能型人才培养的各类院校学前教育专业及相关专业的教学用书,也可作为社会从业人员的业务参考书及培训用书。

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏 / 杨枫主编. -- 2版. -- 北京 : 高等教育出版社, 2012.12
ISBN 978-7-04-036525-2

I. ①学… II. ①杨… III. ①学前儿童-游戏课-教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第285945号

策划编辑 张庆波
插图绘制 尹莉

责任编辑 叶波
责任校对 张小镬

封面设计 王洋
责任印制 尤静

版式设计 王艳红

出版发行 高等教育出版社
社址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
印刷 三河市华润印刷有限公司
开本 787mm×1092mm 1/16
印张 15.5
字数 350千字
购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598

网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
版 次 2006年6月第1版
2012年12月第2版
印 次 2012年12月第1次印刷
定 价 29.90元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物料号 36525-00

第 二 版 前 言

中国的学前教育事业发展迎来了春天。学前教育成为社会热点,得到党和国家的高度重视。《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020年)》以前所未有的力度对未来学前教育的发展制定了明确的规划,《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》更是从10个方面对促进我国学前教育事业的科学发展提出了具体的指导意见。为解决入园难的问题,国家已经开始实施三年行动计划,计划新建、改扩建幼儿园9万多所,新增园位500多万个,将学前教育毛入园率提高10个百分点。专业的幼儿师资人才需求激增,各地高校纷纷新建学前教育专业,幼儿师范在读生规模不断扩大。

幼儿游戏的价值得到了普遍的重视,其在幼儿师范教育中的课程地位有了极大的提升。“以游戏为基本活动”不仅是《幼儿园教育指导纲要(试行)》的规定,也逐渐成为现代幼儿教育的理念与共识。2005年6月,中国职教学会教学工作委员会学前教育专业研究分会成立大会暨课程研讨会在京召开之时,与会各院校单独开设“幼儿游戏”课程的还不多,把这门课程作为专业主干课程进行建设的更是寥寥无几。随着一线教改实践的不断推进,人们对幼儿游戏的认识也逐步深入,尤其是国家《幼儿园教师专业标准(试行)》和《教师教育课程标准(试行)》颁布后,“游戏回归幼儿生活”已成为我国幼儿园和高校学前教育专业的课程改革与发展方向,“幼儿游戏与指导”课程在学前教育专业中的专业核心课程地位得到进一步确立。

《学前儿童游戏》(第一版)教材与课程的精品化建设成果丰硕,得到了广大同仁的肯定。2006年,杨枫教授主编的《学前儿童游戏》(第一版)教材被教育部列为普通高等教育“十一五”国家级规划教材,并于2007年被评为江苏省高校精品教材。2008年,其主持的“学前儿童游戏”课程被评为江苏省高校精品课程,2010年被评为国家级精品课程。2011年,以《学前儿童游戏》(第一版)教材建设与课程建设为主要内容的“学前教育特色专业课程与立体化教学资源包的精品化建设”成果,获江苏省高等教育教学优秀教学成果二等奖。

总结课程建设与教材建设的成功经验,最重要的因素之一就是围绕应用性人才培养,以强化教育技能为核心,突出课程实训教学特色。在设计与安排“学前儿童游戏”课程教学内容时,我们打破了一般高校同类教材从理论到理论的课程框架,以幼儿教师的教育技能培养为核心,将教师与幼儿园游戏相关的教育技能梳理出来,具体化为“游戏的技能”、“游戏指导的技能”和“游戏设计与教学的技能”三个技能模块,并将这三个技能模块分解成19个有针对性的实训项目。

“游戏的技能”模块的专业技能,是幼儿教师应具备的游戏能力,包括表演技能和建构技能,是帮助幼儿开展游戏的能力基础。“游戏指导的技能”模块的专业技能,是教师

组织幼儿开展各类游戏的能力,包括观察、记录、评价、引导幼儿游戏等项技能。“游戏设计与教学的技能”模块的专业技能,则是教师运用游戏手段进行教育教学的技能,包括创编和设计游戏方案与协调幼儿游戏活动等项技能。这种理论与实践训练并重的课程设计,开创了学前教育专业课模块化技能实训的先河,取得了非常好的教学效果。

2011年4月,全国学前教育专业“学前儿童游戏”国家精品课程及立体化教材建设研讨会在南京召开。来自江苏、北京、广东等16个省、市,29所院校(含本科、高职高专、中等幼儿师范三种层次)学前教育专业的37名代表参加了本次研讨会。与会代表从本校实际出发,就“学前儿童游戏”课程与教材建设进行了交流,为本次教材的修订打下了基础。

本次教材修订的指导思想就是坚持实践取向,突出游戏指导的专业技能。2011年底在广西南宁召开的全国幼儿游戏论坛上,华东师范大学华爱华教授提出的“游戏是幼儿教师专业化的重要体现”,南京师范大学邱学青教授介绍的成人鹰架儿童游戏的多种策略,以及来自一线的上海市特级教师徐则民老师所展示的集体游戏示范活动及“快乐玩、有效学”的专题报告,使我们深受启发。在本次修订中,内容变动最大的角色游戏部分,就重点吸收了徐则民老师的教学实践研究成果,借此向徐则民老师以及华爱华教授、邱学青教授致以衷心的感谢。

对角色游戏、表演游戏、结构游戏等幼儿自主游戏的指导,是本次修订工作的重点。我们精心选取了近三年来一线教师在《幼儿教育》、《早期教育》杂志上发表的幼儿活动观察与反思、活动设计案例,来充实与更新本教材的幼儿指导案例,使之更贴近幼儿教育实践。

教材的立体化、精品化是本教材的特色和追求。在编写教材第一版时,我们按照幼儿游戏类别选取了丰富的游戏实例,精心制作了配套多媒体光盘。然而,通过调查我们发现很多师生都不知道配套光盘有什么内容及怎样使用,为此,在第二版修订时,我们专门制作了光盘使用说明和内容导航,帮助大家更好地使用本书提供的各类资源。

南京特殊教育职业技术学院杨枫教授主持教材修订工作,南京特殊教育职业技术学院秦奕博士参加了角色游戏部分的修订工作;湖北省江汉艺术职业学院蔡丽竑副教授参加了表演游戏部分的修订工作,她精心准备了大量的表演游戏指导案例;现已并入首都师范大学学前教育学院的原北京市幼儿师范学校崔雪雁老师参加了第七单元的修订工作,从教二十多年的崔老师有着丰富的幼儿游戏教学经验,她不仅认真完成了修订工作,还增添了一节幼儿手指游戏的内容。由于教材篇幅有限,没有全部采用蔡丽竑老师和崔雪雁老师付出的心血,在此深表遗憾。南京师范大学博士生导师许卓娅教授一直关心、支持《学前儿童游戏》教材与课程建设,在此一并致谢。

如果说《学前儿童游戏》模块化实训体系的建立,是一种自觉的开创性尝试,那么对教材的第二版修订,则是课程教学实践与改革不断完善的一个必然结果。我们期待着全国学前教育专业的同行们,给予这门新兴的专业核心课程的建设以更多关注,也期待有更多的英才参与到教材的进一步提高和完善的工作中来。

编者

2012年8月于南京

第 一 版 前 言

近20年来,我国的学前教育事业发展迅猛。据统计,全国的幼儿入园人数从1987年的1 807.83万,上升到1995年的2 711.23万,在园幼儿数每年以2%~12%的速度增长,2004年全国3~6岁幼儿入园率达到40.75%,学前一年的幼儿入园率则高达71.8%。面对如此巨大的幼教规模,教育工作者很自然地有了特别的责任感和压力。

人才培养,幼教为本。学前教育是基础教育中的基础,是终身教育体系中的起点教育。古今中外的大教育家,无不重视早期教育。

面向世界与未来的学前教育,在转变教育观念,积极探索科学的教育模式,提高教育教学水平等方面,对幼儿教师提出了诸多要求。现代学前教育,要求幼儿教师不但要有良好的职业道德、阳光般的爱心、健康的心理、鲜活的艺术审美修养、系统正确的科学文化知识,而且要有全面的游戏教育素养,包括组织、指导游戏活动等多方面的综合技能。

“以游戏为基本活动”不单是我国教育部反复申令强调的幼儿园教育的基本原则,也是众多专家、学者以及有识之士的共识,一些地方的探索、实验更令人耳目一新。2005年6月,中国职教学会教学工作委员会学前教育专业研究分会成立大会暨课程研讨会在京召开。与会者一致认为应将“学前儿童游戏”确定为高职高专学前教育专业的专业主干课。2005年10月,《学前儿童游戏》教材选题在江苏省高等教育院校精品教材遴选活动中,被评审为江苏省重点立项建设的精品教材项目。同时,我们又申报了普通高等教育“十一五”国家级规划教材并荣幸入选。应学前游戏教育师资培养的急需,经过一年多时间的多方面合作,《学前儿童游戏》教材终于顺利梓行。

本教材的编写贯彻应用性、技能型职教师资培养的理念,较本科师范同类课程教材更切合幼儿教师日用之需。同时,为使具有研究激情的教学工作者、幼儿教师和家长,受到扩展视野之裨益,对于心理学、教育学、游戏论的相关研究成果,编写者严格以“幼儿身心发展水平— 幼儿游戏特质— 学前教育目标”这一“三维棱镜”,经过深入研究、比较、领会、筛选,解深涩于浅易,化复杂于简明,用通俗易懂的语言作了选择性介绍。

本教材第一单元构建了富有新意的幼儿游戏理论,在幼儿游戏的特征和游戏教育的理论依据部分用力尤甚。关于幼儿游戏与成人游戏以及其他非游戏活动的界别,游戏与学前教育汇融的难点,本书的辨析尤应引起注意。后面的单元,都依次将与游戏相关的教育技能,分为“游戏的技能”、“游戏指导的技能”和“游戏设计与教学的技能”三个技能模块。“游戏的技能”是教师应具备的游戏能力,包括表演技能和建构技能两大块,

这是帮助幼儿开展游戏的能力基础。“游戏指导的技能”是教师组织幼儿开展各类游戏的能力，包括观察、记录、评价、引导幼儿游戏等项技能。“游戏设计与教学的技能”则是教师运用游戏手段进行教育教学的技能，包括创编和设计游戏方案与协调幼儿游戏活动等项技能。结合幼教实际，本教材为使可操作性得到进一步全面细致的落实，将上述三个技能模块分解成18个针对性、操作性较强的实训项目，以图在幼儿教师职业技能的培养上有所创新和突破。

顺应幼儿游戏种类繁多、直观性强的特点，本教材配合文字内容，将各类幼儿游戏实例精选后制成多媒体光盘，以适应为教学提供多样化素材之需，也为幼儿园游戏教育实践提供必备的资料。为便于教师授课，我们还为本书配套开发了教学课件，具体索取方式见本书最后“教学资源服务说明”。

南京特殊教育职业技术学院学前教育系承担了本书的编写任务。担任主编的杨枫教授（也是高级工艺美术师），凭借近20年游戏教学与研究的积累，使本教材脉络疏通、图文并茂。本书的编写得到了江苏省教育厅精品教材建设项目经费的资助，得到了南京特殊教育职业技术学院院方的关心和支持，得到了该院学前教育系全体同仁的协助与配合，其中张丽莉老师参加了“结构游戏”、“婴幼儿游戏”部分内容的编写，王丽燕老师参加了“角色游戏”部分内容的编写。南京师范大学学前教育系许卓娅教授拨冗为本书审稿，在此一并致谢。

为使本书有更好的教学适用性，我们在编写过程中从相关文献和网站上引用或借鉴了幼教同行的一些优秀教案或素材，在此表示最真挚的感谢。

总的说来，我国幼儿游戏教育还处于研究、探索，亟待规范、整合的阶段，幼儿教师教育事业的改革与发展也面临诸多问题。本教材关于幼儿教师游戏教育技能的模块化实训体系，是一种自觉的开创性尝试，需要在今后的教育实践中不断加以提高和完善。编写者期待全国同行参与到提高和完善的工作中来。

编者

2006年6月于南京



第一单元 学前儿童游戏导论	1	二、表演游戏的种类	53
第一节 游戏的本质	2	三、表演游戏的教育作用	55
一、“游戏”的词义	2	第二节 表演游戏的指导	56
二、游戏的本质学说	3	一、表演游戏指导的基本任务	56
三、游戏的本质特征	6	二、各年龄班幼儿表演游戏的特点与指导	64
第二节 幼儿游戏的特征	9	第三节 表演技能实训	67
一、幼儿游戏与成人游戏的区别	9	项目一 手影表演技能	67
二、幼儿游戏的基本特征	10	项目二 木偶表演技能	68
三、幼儿游戏的发展阶段	12	项目三 歌唱表演技能	69
第三节 学前游戏教育	13	项目四 综合表演技能	70
一、幼儿游戏与学前教育的关系	13	第四单元 结构游戏	77
二、游戏教育及其模式探索	16	第一节 结构游戏的特点和教育作用	78
第二单元 角色游戏	23	一、结构游戏的特点	78
第一节 角色游戏概述	24	二、结构游戏的分类	78
一、角色游戏的特点	24	三、结构游戏的教育作用	83
二、角色游戏的结构	24	第二节 结构游戏的指导	85
三、角色游戏的产生和发展	26	一、结构游戏指导的基本任务	85
第二节 角色游戏的教育作用	28	二、各年龄班幼儿结构游戏的特点及指导	91
一、促进幼儿的社会性发展	28	三、结构游戏教学指导范例	94
二、促进幼儿的认知发展	30	第三节 建构技能实训	96
三、促进幼儿意志品质的发展	30	项目一 积木建构技能	96
四、促进幼儿身体和语言的发展	31	项目二 凸点型积塑建构技能	97
第三节 角色游戏的指导	31	项目三 分割拼图的设计与制作技能	99
一、角色游戏指导的主要内容	31	项目四 七巧板的制作与游戏指导技能	100
二、各年龄班幼儿角色游戏的特点与指导	41	项目五 其他常用拼板玩具的制作技能	104
第四节 角色游戏指导与教学技能实训	44	第五单元 体育游戏	109
项目一 角色游戏的观察与记录	44	第一节 体育游戏的特点和教育作用	110
项目二 角色游戏的教学指导计划	46	一、体育游戏的特点	110
第三单元 表演游戏	51	二、各年龄班幼儿体育游戏的特点	112
第一节 表演游戏的特点和教育作用	52	三、体育游戏的教育作用	112
一、表演游戏的特点	52	第二节 体育游戏的结构和分类	114

一、体育游戏的结构	114	第六节 智力游戏教学技能实训	176
二、体育游戏的分类	116	项目一 发展观察力的智力游戏活动设计	176
第三节 体育游戏的组织和指导	117	项目二 发展记忆力的智力游戏活动设计	177
一、幼儿自主体育游戏的指导	117	项目三 迷宫设计	178
二、体育教学游戏的组织和指导	121	项目四 游戏棋设计	179
第四节 体育游戏的创编	125	项目五 幼儿智力游戏的教学活动设计	181
一、体育游戏创编的步骤和方法	125		
二、体育游戏情节的构思方法	127	第七单元 其他游戏	187
三、体育游戏竞赛方法的设计	128	第一节 语言游戏	188
四、体育游戏细节的设计	131	一、幼儿语言发展阶段	188
第五节 体育游戏教学技能实训	134	二、幼儿语言游戏的类型	189
项目一 幼儿园体育教学活动观摩与记录	134	三、幼儿语言游戏的指导要求	192
项目二 幼儿体育游戏的创编与改编	136	第二节 数学游戏	194
项目三 幼儿体育游戏的教学活动设计	137	一、幼儿数概念的发展阶段	194
		二、幼儿数学游戏的主要内容	195
第六单元 智力游戏	141	第三节 音乐游戏	199
第一节 智力游戏的特点和指导	142	一、幼儿音乐游戏的类型	200
一、智力是什么	142	二、幼儿音乐游戏的设计	202
二、智力游戏的结构和特点	143	第四节 美术游戏	204
三、智力游戏的指导	143	一、幼儿绘画游戏的发展阶段	204
第二节 发展观察力的智力游戏	147	二、幼儿美术游戏的指导	205
一、听觉游戏	148	第五节 集体娱乐游戏	210
二、视觉游戏	149	一、集体娱乐游戏的组织	210
三、触觉游戏	154	二、集体娱乐游戏的主持技巧	211
四、嗅觉与味觉游戏	156	第六节 婴幼儿游戏	213
五、观察力游戏的指导	156	一、婴儿的发展与游戏引导	213
第三节 发展注意力和记忆力的智力游戏	157	二、婴幼儿游戏的类型	215
一、注意力游戏	157	三、婴幼儿游戏的指导要点	216
二、记忆力游戏	159		
第四节 发展想象力和创造力的智力游戏	161	附录一 “学前儿童游戏”课程标准	
一、想象再造游戏	162	(建议)	219
二、想象创造游戏	165	附录二 《学前儿童游戏》书配光盘	
第五节 发展思维能力和操作能力的智力游戏	166	使用说明与内容导航	227
一、发展思维能力的游戏	166	参考文献	235
二、发展操作能力的游戏	172		

第一单元

学前儿童游戏导论

学习目标

知识目标:

- 了解游戏的本质学说,了解学前游戏教育模式的发展与当前的最新动态
- 理解游戏的本质特征
- 认清游戏乐趣的自足机制
- 领会游戏教育的科学含义

能力目标:

- 能明辨幼儿游戏与成人游戏的区别
- 熟悉幼儿游戏的基本特征和发展阶段

古今中外,无论男女老幼,皆乐于游戏。在游戏已然成为现代大众娱乐文化一大组成部分的今天,各种游戏纷然杂陈、良莠不齐。研究和运用学前儿童的游戏,亟待辨明良莠,在理解游戏基本内涵的基础上,将幼儿游戏从混沌的游戏大杂院中独立出来。

要做到这一点,需要解决的基本问题有三个,首先是关于游戏本质的认识,即“游戏是什么”;其次是关于幼儿游戏的认识,即把握幼儿游戏的基本特征,将其与成人游戏和商业娱乐游戏区别开来;再次是关于学前游戏教育的认识,深刻认清幼儿游戏在学前教育中的科学根据和重大意义。



第一节 游戏的本质

一、“游戏”的词义

“游戏”的字面意思即游乐嬉戏。

在《尔雅》(中国最早的以训释词义为主的训诂著作,多认为成书于汉初)和《说文解字》(东汉许慎编撰)两本书中,分别解释了“游”、“戏”的原意。《尔雅》曰:“游,戏也。”“戏”呢,“谑也。”反过来:“谑,戏也。”“游”、“戏”、“谑”相通了。《说文解字》除承继《尔雅》的解释外,又曰:“游,锦旗之流也。”即锦旗下沿飘动的饰须,可见与风有关。风无影无形自由流动,可谓无牵无挂的游戏“精灵”。风之外,流到哪里形状变到哪里(所谓“随物赋形”)的是水。借助想象力引申,水波和物体在水中浮动也成了“游”。复曰:“戏,三军之偏也。”三即左、中、右,偏军就是配合主力(中军)的左右军,是打打游击、做些服务工作的,女间们还有笙歌艳舞。古人打仗旌旗如云,还讲阵法、讲开战休战的规则,当然不是游戏,但有游戏成分。就像远古初民在狩猎和打仗之前,常常先要完成一系列舞之蹈之的巫术、占卜活动。

无独有偶,据介绍,印度梵文中 kridati 一词,既指风的拂动、水的流动,也指动物、儿童、成人的游戏,还指人的跳跃、舞蹈。这是将物的运动、动物的耍闹和人的游戏、体育活动、形体艺术联系起来了。

“游戏”连成词,最早见于《史记·老子韩非列传》。楚威王欲以高薪聘庄子“为相”。庄子笑着对楚王派来的使者说:“千金,重利;卿相,尊位也。……子亟去,无污我。我宁游戏污渎之中自快,无为有国者所羁,终身不仕,以快吾志焉。”表现出一种“不以物喜”、不恋权势,坦荡“游心于无穷”、“游于天地”的逍遥志趣。游戏于污渎之中,但游戏并非污渎。孔子就肯定游戏是有益的休闲活动,他说:“饱食终日,无所用心,难矣哉!不有博弈者乎!”而在欧美一些思想家那里,游戏多与庄子的逍遥相通,富有人生哲理、审美境界的大意味。

英语中与游戏相关的有“play”和“game”两词。其中“game”一词多指有规则的竞技活动,与汉语中“博弈”、“搏戏”等词相仿。而“play”与“playing”则有“玩”和“游戏”的含义,与现代汉语中通行的“游戏”一词意义相同。英语中更有“fun”一词蕴涵了多种“乐趣”之意。把“游戏(game)”、“玩(play)”和“乐趣(fun)”联结起来,便构成游戏品质的素描:“游戏”是饶有趣味的玩乐活动;“玩”是游戏的具体行为;“乐趣”是从游戏中得到的体验和情感。

二、游戏的本质学说

关于游戏的本质,各种游戏观所作的阐述精彩纷呈、歧见迭出,可谓仁者见仁,智者见智。这里作一简要的梳理。

1. 早期的游戏观

(1) 精力过剩说

这一理论的代表人物是德国诗人、美学家席勒(F.Schiller)和英国哲学家、社会学家斯宾塞(Herbert Spencer)。其主要观点是:生物都有维持自身生存的能力。生物体进化得越高级,生存的能力就越强。高等动物在维持生存所耗精力之外,尚有剩余精力,游戏便成为消耗剩余精力的一种方式。儿童在日常生活中耗费的精力较少,有着特别富余的精力,这些富余精力必须从体内发散出去,否则就像不透气的蒸锅那样会爆炸,游戏便是宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。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,游戏便是其主要方式。通过对游戏与艺术相通性的研究,他们还认为,游戏是人类审美领域里的最高境界。

(2) 生活准备说

生活准备说也称本能练习说或预习说,代表人物是德国生物学家、新达尔文主义者格罗斯(K.Gross)。其主要观点是:儿童有天生的本能,但本能不能适应未来复杂的生活,要有一个生活准备阶段。这就要求在天赋能力的基础上进行练习,锻炼自己适应“生存竞争”所必需的能力。因此,游戏是儿童对未来生活的一种无意识的准备,是一种升华本能、演练生活的手段。

(3) 成熟说

这一理论的代表人物是荷兰生物学家、心理学家博伊千介克(F.Buytendijk,又作拜敦代克)。其主要观点是:人有潜在的内部力量,而心理的发展就是在这种潜在的内部力量的驱动下完成的,不需要游戏做准备、不需要练习也能发展起来。游戏不是练习,而是儿童幼稚动力一般特点的表现。游戏也不是本能,而是一种欲望的表现。引起游戏的欲望有三种:求解放的欲望,与周围环境一致的欲望,重复运用习得技能的欲望。因为年幼才有游戏,而不是因为游戏才有童年。

(4) 放松说

放松说的代表人物是德国学者拉察鲁斯(M.Lazarus)和裴茄克(Patrick,又作帕特里克)。其主要观点是:人类在脑力和体力劳动中都会感到疲劳,为了放松自己,消除疲劳、恢复精力,就产生了游戏。游戏不是剩余精力的发泄,而是为了精力的恢复。对于儿童来说,由于身心发展水平的限制和生活经验的缺乏,而对复杂的外部世界难以适应,很容易产生疲劳,所以需要游戏来使自己得以轻松和恢复精力。

除了上述理论外,还有“行为复演说”(也称“种族复演说”):美国心理学家霍尔(G.S.Hall)认为,游戏是人类生物遗传的结果,儿童游戏是对祖先生物进化过程的重现,是对从太古时代到文明社会之行为发展的复演活动。“休养说”:德国体操鼻祖顾兹姆斯

(Guts Muth)等主张,游戏是一种休养生息,一种为调节或消除身心疲劳所进行的体育活动。这与“放松说”相近。“生长说”:美国学者阿普利登(Appleton)提出,游戏是幼小儿童能力发展的一种模式,游戏是生长的结果,也是机体练习技能的一种生长性手段。另一位美国学者奇尔摩(Gilmore)也认为,游戏源于练习生长的内驱力,儿童通过游戏而生长。这与“成熟说”相近。

上述早期的游戏理论主要研究游戏产生的原因,即儿童因何游戏。限于各研究者的研究视角及其所处时代的心理学发展水平,有的理论只说明游戏的一个方面,有的理论只是一种假说(典型如“种族复演说”),有的明显虑之不周(如“休养说”)。而20世纪尤其是20世纪50年代以来流行的游戏理论则出现了重大转折,一些现代心理学派的游戏理论密切关注并将其自觉应用于儿童教育,将注意力投向阐释游戏的特质或游戏的功能。

2. 现代游戏理论

现代游戏理论主要有精神分析的游戏观、角色模仿的游戏观、认知动力的游戏观、行为主义的游戏观、社会活动的游戏观、元交际理论以及游戏的觉醒理论。

(1) 精神分析的游戏观

以奥地利心理学家弗洛伊德(S.Freud, 1856—1939)为代表的精神分析学派认为,一切生物都具有一些与生俱来的原始冲动和欲望,而人的原始冲动和欲望在现实社会中受到压抑,这种压抑如果得不到发泄便会导致精神分裂,游戏便是排解内在心理矛盾和冲突的途径之一。这一理论又称发泄论或补偿说。

精神分析的游戏理论在一定程度上可应用于游戏治疗。就是通过观察儿童在游戏中的行为及其所用玩具,或通过引导儿童使用某玩具,来了解其潜在的体验,目的在于使儿童的潜意识经验浮到意识层面,从而能自我控制或抛弃某种心理,达到心理治疗的效果。

(2) 角色模仿的游戏观

角色模仿的游戏观由心理学家萨立(Sully)于20世纪初提出。该理论认为,儿童游戏的实质在于执行某个角色,获得某种新的地位感。在萨立看来,儿童最初对游戏产生的兴趣,明显地表露出儿童内心的幻想,那是一些十分诱人的内心幻想,它们深埋于儿童心中,并成为其游戏的动力源泉。儿童通过扮演现实生活中某个角色,以“实现”其愿望。萨立还提出游戏的结构,包括角色、游戏行为、游戏材料或玩具,以及游戏者之间的角色关系等。在角色与活动的关系上,萨立认为儿童自己扮演的角色,是连接其他方面的中心,一切其他方面都取决于角色及与之相联系的行动,游戏进行过程中儿童之间的关系,也取决于角色。

(3) 认知动力的游戏观

瑞士心理学家皮亚杰(Jean Piaget)是20世纪研究儿童认知发展阶段的主要代表人物之一。在皮亚杰看来,游戏是儿童认识客体的重要方法,也是巩固已有概念和技能的方法,还是使思维和行动相协调、平衡配合的方法。也就是说,在游戏中,儿童并不是发展新的认知结构,而是努力使自己的经验适合于先前主客体相互作用中形成的结构。儿童通过游戏补充、巩固着儿童生活活动达到的水平,而儿童的游戏形式是由儿童所处的

认知发展阶段决定的。

(4) 行为主义的游戏观

以美国心理学家桑戴克(Thorndike)为代表的行为主义理论认为:儿童的游戏是一种学习行为,受社会文化和教育要求的影响,也受学习的效果律(反应的满意效果加强联系,不满意效果则削弱联系)和练习律(反应重复的次数愈多,联结愈牢固;反之,长期不用,这种联结就趋于减弱)的影响。该理论从游戏的功能着眼,认为与环境互相作用,持续进行信息加工是人类的正常需要。但外部刺激的数量要适当,如果刺激过少,会使内部想象增多,增加学习的努力代价;如果刺激过多,会增加努力的分散程度,也会减少与环境的有效联结。因此,刺激量的适当是很重要的。游戏作为一种激励探索的手段,可以探寻和调节外部和内部刺激的数量,以产生一个最佳的平衡,从而获得更多的心理满足。

(5) 社会活动的游戏观

苏联的一些心理学家关于游戏研究的理论学说形成了“社会文化历史学派”。他们主要从马克思主义的活动论观点来解释游戏。如维果斯基认为儿童看到周围成人的活动,并在游戏中模仿这些活动,因此,儿童游戏反映了成人世界的实践活动。他明显强调了儿童游戏的社会性,认为儿童在真实的实践情况之外,通过游戏创造一种想象的情境,从而掌握基本的社会关系,并且,游戏活动再造了某种生活现象,成为一种“社会性实践”。

另一位心理学家鲁宾斯坦(创立鲁宾斯坦学派)则认为,游戏是一种经过思考的活动,是儿童对周围现实态度的一种表现。他提出游戏是解决儿童日益增长的新需要和儿童本身的有限能力之间矛盾的一种活动。

苏联心理学家、教育学家艾里康宁认为:游戏作为儿童活动的一种组织形式,是由于儿童的地位在社会发展的一定阶段上发生了变化而出现的。他从游戏的社会起源出发提出:当社会产生了各种各样的手工业,有了复杂的工具,有了儿童不能直接参加的生产劳动时,儿童在游戏这种特殊活动中,模仿成人的劳动,满足了自己的需要以及与成人共同生活的愿望。而成人考虑到儿童的教育任务和年龄特征,也开始推广游戏,生产玩具,制定规则,并把规则一代代传递下去,慢慢地产生了用游戏表现现实的种种方法。

苏联著名心理学家彼得罗夫斯基提出,儿童是游戏的创造者。儿童的游戏是生命活动与机能性快感相联系的一种形式,是儿童表现其积极性的一种形式。在游戏中,儿童的形象、动作和语言及其间的相互联系,反映着周围生活,包括人们的行为、活动和相互关系。他强调了儿童在游戏中的主动性。

除上述理论外,心理学家贝特森(Bateson)的“元交际理论”,从研究人类元交际(即本原的交往)的角度认为:作为一种元交际,游戏是通向人类文化和表征世界的途径和必需的技能,是组成人类文化的现实与基础。而心理学家伯莱因(Berlyne)、埃利斯(Ellis)、亨特(Hutt)、费恩(Fein)提出的“游戏的觉醒理论”则将人们在不在游戏、不需要游戏、适合不适合游戏这些根本性的问题,归结于人们是否处于“最佳觉醒状态”。于20世纪80年代兴起的上述两种理论,涉及很深邃的概念,只此提及。深邃的游戏理论,更见于康德、维特根斯坦、胡伊青加、海德格尔、伽达默尔、贡布里希等众多

欧美大哲。近30年左右,当代中国儿童心理学界、教育学界,也接通了20世纪三四十年代,以著名教育家陈鹤琴为代表的一代先驱在学前游戏教育领域的元气。而对游戏的研究,更呈现出与欧美学术快速接近的趋势。分布在大学和科研院所各学科的学者专家,从鹤发童颜的教授、博导,到风华正茂的硕士、博士,他们从人类学、哲学、美学、文化学、教育学、心理学、医学、社会学、文学艺术(包括工艺)等诸多学科视域,发掘着游戏和游戏教育的宝矿,出现了一批在深度、广度上值得珍视的学术论著。

上述互有差别甚至瑕瑜互见的游戏本质观,与其说存在着根本的冲突,不如说是互相补充,丰富了对游戏的认识——事物的本质具有稳定性,但它未必是唯一的,往往与研究的切入点深刻关联。游戏的本质并非只有一个,而完全可以有多个。

三、游戏的本质特征

荷兰著名文化史学家、语言学家胡伊青加(Johan Huizinga,又作赫伊津哈)在其开创性的名著《游戏的人》(已有两种中译本)中,从社会文化史的多个层面,对游戏进行了深入研究。他基于游戏的主要特征,将游戏定义为:游戏是一种在固定时间和地点限制内的自愿活动或消遣,遵循自由接受但绝对应该遵守的规则;游戏本身具有一定的目标,同时伴随着紧张、喜悦的感觉和“不同于平常生活”的意识。

在游戏的若干本质特征中,有以下几个特征值得我们特别关注。

1. 游戏是内在需要的自愿活动

“自愿”与动机产生的机制相关。动机是推动人活动的心理力量,是人活动的生发点。从动机产生的来源看,可以分为内部动机与外部动机两类。内部动机来自于活动主体自身的需要,而外部动机则相反,是由环境诱惑和他人的要求直接引起的。游戏是一种自愿的行动,也即游戏的动机是内部动机,是游戏者内在的一种需要。环境激发和他人的要求对于游戏者投入游戏,不起主导作用。电子游戏玩家的废寝忘食、乐此不疲,主要是由内心自发的快感冲动所驱使的。

2. 游戏是“日常生活”的表征

游戏活动是社会生活的一部分。游戏的内容、种类和玩法,都受到社会的、地理的、文化的、习俗的影响。所有的游戏都在某种意义上表征着社会生活,但游戏本身却不是日常生活。即便对“游戏即生活”的儿童来说,游戏仍然是其“象征性的生活”,而非其“日常生活”本身。例如筷子、牙刷等也会被幼儿当作玩具,但即使是“就餐游戏”、“刷牙游戏”也毕竟不是日常生活中的吃饭、刷牙。

在游戏中,游戏者运用模拟的手段,通过游戏情节来表现其情绪和情感,呈现其游戏动机。不仅游戏角色、游戏材料或玩具等带有虚拟性,游戏本身就是一种“隐喻”。例如中国象棋游戏中的“将”、“相”、“车”、“兵”等棋子之间的关系,就隐喻了某些现实的社会关系。而国际象棋却以有所不同的游戏规则,折射出别有差异的社会意趣。但它们都不揭示和陈述社会现实本身,这一点也使游戏与其他学科的探究活动区别开来。

游戏的虚拟性或非真实性在学前儿童的游戏当中尤为明显。真正的游戏也是在儿童能够将真实的情境当成想象的情境时产生的。同时,儿童以物代物、以人代人的象征思维能力也是在游戏中逐渐提高的。

3. 游戏富有选设性的自足乐趣

提到游戏,我们自然将其与“好玩”、“有趣”相联系。的确,乐趣是游戏必备的品质,是游戏的元功能。但是,仅仅从乐趣看,很多创造性活动都有乐趣,例如艺术。但艺术的乐趣并不自足于艺术创作者本人,因为艺术的价值离不开欣赏。相比之下,游戏的乐趣往往自足于游戏者,即使旁观者感觉不到有乐趣,游戏者并不在乎外部评价,仍然自得其乐。

然而,是否任何一个游戏都为每一个人所喜欢呢?如果不是,那为什么同样富有乐趣的游戏有人不喜欢呢?

“游戏”都有玩法。作为活动方案的游戏一旦创编出来,玩法便决定了趣味的特定性。“娃娃家”的角色游戏和“拼图”的结构游戏,都可以使用同样的积木材料,但玩法不同使得同样的积木有了不同的趣味。面对同一个游戏方案,有的人可能兴致盎然,而另一些人则可能感到趣味寡淡。可见,具体的游戏其趣味性有特定的适应范围。使游戏者的能力水平与游戏的玩法相适应,仅仅是游戏能够“玩下来”的先决条件。如果游戏者自身能力水平与游戏趣味性指向不符,即便游戏者进入游戏活动,也不会产生游戏乐趣。因此,与游戏者能力相当的活动方案是游戏活动产生乐趣的前提。有的游戏方案适应面宽,适合的人群范围大,而有的则相反,适应的人群面很窄。好的游戏方案虽然都具备趣味性,但仅仅是一些方案而已,没有游戏者实际的参与,也无法变成实际的乐趣。

游戏方案的设计与选择,必须充分考虑趣味性的效应范围。趣味性的效应范围首先是由玩法规定的。玩法确定之后,接下来的决定性因素便是具体游戏者的选择偏好,由此形成玩法趣味与选择偏好之间特定的关联性。就复杂性而言,玩法远远比不上游戏者的选择偏好。游戏者的选择偏好是怎么形成的呢?游戏者的气质、性格、能力类型的差异以及合作者之间的关系融洽度等,都是重要的影响因素。有的人比较安静,对于持续时间较长的操作活动有良好的坚持性,这样的游戏者易于享受到“拼图游戏”的乐趣。反之,情况可能完全两样。因此,游戏乐趣能否真实出现,要取决于游戏活动中游戏者各智力因素、非智力因素的调动情况以及游戏者之间的合作状况。

应当特别关注的是游戏者快乐体验的层次结构。积蓄在方案中的乐趣当然是以被游戏者体验到为目的的。从游戏者的角度来分析,快乐体验是游戏者选择和实施游戏活动方案的动因所在。从受游戏吸引、选择游戏、进入游戏到享受游戏快乐,游戏者的快乐体验是多层次、多维度的。

第一层次的快乐体验首先包含趋乐性体验、想象性体验。趋乐性体验是游戏者受游戏趣味所吸引而产生的跃跃欲试的心理状态。想象性体验是游戏者在游戏前对游戏乐趣的预期,对活动浮想联翩的一种心理状态。尽管游戏还没开始,但快乐的情绪已经漾开。

游戏者进入游戏以后,开始了第二层次的快乐体验。首先是自主性体验。自主性体验是游戏者自主进入游戏所引起的一种“为我所欲”心理,这种体验非常重要而珍贵。一方

面,人尤其是儿童,日常生活中能像在游戏中那样自主的情形并不多见,“想玩就玩”、“想怎么玩就怎么玩”的主人翁姿态,在游戏以外的其他活动中是非常难得的;另一方面,也并不是每个人在任何游戏中都能得到自主性体验,有时甚至只能看着眼馋而已。其次是绽放性体验,即游戏者在活动中体验到肢体舒展、体能疏释的生理快感和心情放松、精神愉悦的心理快感。如果游戏者获得的游戏体验与其心理预期相符,乐趣体验和愉悦美感便会盎然、沛然,而游戏活动则顺利进行;反之,如果游戏者获得的游戏体验与其心理预期不符,游戏乐趣就不能生成。这时的游戏者可能会选择中止或放弃游戏,也可能会继续参加活动,但他所能体验到的游戏乐趣,也就只能终止于第一层次了。

真正引人入胜的游戏乐趣在于第三层次的快乐体验。这是游戏者在游戏挑战中因胜任、获得成功而产生的快乐体验,即胜任感体验(或称成功感体验)。这种体验伴随着说不明道不清的自我欣赏,会使游戏者受到激励而信心倍增,生发继续游戏的热情和积极性。

游戏者通过游戏活动获得游戏乐趣之后,通过回味游戏乐趣,还能产生一种余音绕梁般的玩味性体验。越是深层次的快乐体验就越能使人回味无穷,沉浸在回味中的时间越长,对下次游戏的期待也就越强烈。因此,玩味性体验也是游戏者继续游戏的动因所在。

深入分析游戏乐趣的结构及其产生的机制,不仅有助于我们更深刻地认识游戏的本质,也为更好地把握游戏者的心理,选择和设计丰富多样的游戏方案,提供了理论依据。

4. 游戏是有规则的活动

游戏规则是对游戏者在游戏中的行为顺序和被允许或被禁止的各种行为的规定。可以将游戏规则分为显规则和潜规则(也可以称作隐规则)两种。显规则是游戏所明确规定的、游戏者需要有意识自觉遵行的规则,主要是关于游戏方法的规定。显规则也有约定俗成的,但通常是在游戏创编时予以说明或游戏前商定的。游戏中,显规则的修改必须得到多数参加者的同意和全体参加者的理解,(理解但不同意的可以退出游戏,不退出就必须遵行)否则游戏不能正常进行。

游戏的潜规则是约定俗成、不必说明的规则,以参加者的技能、经验和合作意识为基础。没有这个基础则无潜规则。潜规则与显规则同具有限制和约束作用。潜规则又有两种情况,一种情况存在于有两名以上游戏者参加的多人游戏中,要求游戏者的基本行为必须符合社会准则和道德规范,这也是游戏社会性的规则底线。另一种情况出现在以角色扮演为主要内容的模拟游戏中。在这类游戏中,规则内在于角色之中,要求游戏者以生活为蓝本表现角色及角色之间的关系。显规则不妨碍游戏者的自由(任何自由都有所依循的规则)潜规则则赋予游戏者更大的自由,给游戏者提供了较大的随意性和创造性空间。

自然界有规律,人的进化与发展有规律,更有规则。规则有显有隐,更有强有弱。显规则是强规则,但隐规则也有“强硬性”。一般认为,婴幼儿的“自然游戏”是无规则的游戏,这其实是相对于显规则而言的。婴幼儿最初肢体感官的“机能游戏”,主要通过重复简单动作获得快感。这种初级游戏阶段的游戏只有潜规则,相对于其没有外迫性、