

YOUXI  
YU XUEQIAN ERTONG FAZHAN

高等教育学前教育专业系列教材

# 游戏与

# 学前儿童发展

彭丽云 羊虹 ■ 主编



东南大学出版社  
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS

高等教育学前教育专业系列教材

# 游戏与学前儿童发展

彭丽云 羊虹 主编

东南大学出版社

·南京·

## 图书在版编目(CIP)数据

游戏与学前儿童发展 / 彭丽云, 羊虹主编. —南京:  
东南大学出版社, 2013. 7

高等教育学前教育专业系列教材

ISBN 978-7-5641-4397-8

I. ①游… II. ①彭… ②羊… III. ①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(2013)第 157041 号

## 游戏与学前儿童发展

---

出版发行 东南大学出版社  
社 址 南京市四牌楼 2 号 邮编 210096  
出 版 人 江建中  
网 址 <http://www.seupress.com>  
电子邮箱 [press@seupress.com](mailto:press@seupress.com)  
经 销 全国各地新华书店  
印 刷 常州市武进第三印刷有限公司  
开 本 787mm×1092mm 1/16  
印 张 10.75  
字 数 248 千字  
版 次 2013 年 7 月第 1 版  
印 次 2013 年 7 月第 1 次印刷  
书 号 ISBN 978-7-5641-4397-8  
定 价 32.00 元

---

本社图书若有印装质量问题,请直接与营销部联系。电话(传真):025-83791830

# 目 录

<b>第一章 游戏的基本概述</b> .....	001
一、游戏的词源 .....	001
二、游戏的定义 .....	003
三、游戏的基本特征 .....	005
四、游戏的构成要素 .....	010
<b>第二章 游戏的发展演变</b> .....	015
一、游戏的发生 .....	015
二、游戏的发展 .....	017
三、游戏的演变 .....	019
四、游戏精神的重塑 .....	022
<b>第三章 游戏理论</b> .....	027
一、早期的传统游戏理论 .....	027
二、精神分析学派的游戏理论 .....	031
三、认知发展学派的游戏理论 .....	035
四、社会文化历史学派的游戏理论 .....	038
五、游戏的激活理论 .....	042
六、游戏的元交际理论 .....	045
<b>第四章 游戏对于学前儿童发展的价值</b> .....	047
一、游戏促进儿童身体的成长发育 .....	047
二、游戏促进儿童认知能力的发展 .....	048
三、游戏促进儿童记忆力的发展 .....	054
四、游戏促进儿童思维想象能力的发展 .....	054
五、游戏促进儿童情绪意志力的发展 .....	056
六、游戏促进儿童个性的发展 .....	057
七、游戏促进儿童品格的发展 .....	058

八、游戏促进儿童社会性的发展·····	059
<b>第五章 游戏的环境与条件</b> ·····	061
一、游戏的时间条件·····	061
二、游戏的空间环境·····	062
三、游戏的材料·····	069
四、游戏者·····	077
<b>第六章 游戏的分类与指导</b> ·····	080
一、游戏的分类·····	080
二、我国幼儿园游戏分类·····	087
三、幼儿园游戏的分类指导·····	090
<b>第七章 不同年龄阶段儿童游戏的指导</b> ·····	119
一、0~3岁儿童游戏指导 ·····	119
二、3~6岁儿童游戏指导 ·····	126
<b>第八章 幼儿园游戏</b> ·····	133
一、几个相关概念的区别·····	133
二、幼儿园游戏中几种关系的处理·····	136
三、游戏是幼儿园的基本活动·····	139
四、幼儿园游戏活动的基本原则·····	140
五、加强幼儿园游戏的策略·····	143
<b>第九章 民间儿童游戏的传承</b> ·····	149
一、民间儿童游戏概述·····	149
二、民间儿童游戏开展现状的分析·····	152
三、民间儿童游戏在幼儿园的传承与发展·····	154
四、民间儿童游戏应该成为我国农村幼儿园的基本活动·····	156
五、传统民间儿童游戏实例选集·····	157
<b>主要参考文献</b> ·····	166
<b>主要参考网络资源</b> ·····	167

## 第一章

# 游戏的基本概述

每个孩子的童年都有游戏的陪伴，每个成人的闲暇都需要各种各样的游戏来打发，每位老人在回顾人生的时候都愿意把它当作游戏来回味，游戏几乎贯穿在人的整个一生之中。说起游戏，谁都有发言权，说起游戏，谁都有心要参与。但究竟什么是“游戏”？

## 一、游戏的词源

### （一）中文词源

游戏的字面意思即游乐嬉戏。

在汉语中，“游戏”一词在战国时期的历史文献中即已出现，如《韩非子·难三》中载有：“管仲所谓‘言室满室，言堂满堂’者，非特谓游戏饮食之言也，必谓大物也。”

但“游戏”一词在其意义的渊源上是从古汉语中的“遊”、“遨”、“嬉”等词（字）义发展而来的。而在现代词语系列中与“玩”、“玩耍”等十分相似。其含义与动作或运动有关，其活动特点是轻松自在，但又与“无意义”或“无价值”等贬义判断有关。

“玩”：玩赏、研习、戏弄、忽视之意。多指在手中摆弄、玩赏。有两层含义：一是研习，《易·系辞上》：“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：因习见而不加注意。《左传·僖公五年》：“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”：流动之意，引申为飘动、飘荡。《梁书·康绚传》：“游波宽缓。”比喻运动、活动、闲逛之意。

“游”通“游”，表示行走、游玩、交游来往，也表示游荡。《尚书·虞书·大禹谟》：“罔游于逸。”另有逍遥、优游之意。

“游”同“遊”，娱乐活动。古时指旗子边上的飘带及皇帝帽上的玉串，有随意运动之意。

“游艺”，《礼记·少仪》：“士依于德游于艺。”玩物适情之意。表示“游玩”、“玩耍”、“游乐”、“嬉戏”等意思。

“游憩”，游戏、休息。引申为闲暇、休闲，视游戏为一种轻松、放松的活动。

“嬉”：游戏，玩耍，陆游《园中作》诗：“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，《广雅》：“嬉，戏也。”古乐府《孔雀东南飞》：“初七及下九，嬉戏莫相忘。”

“遨”：通“敖”，遨游、游逛。《后汉书·刘盆子传》：“而犹从牧儿遨。”《史记·律书》：“自年六七十翁，亦未尝至市井，游遨嬉戏如小儿状。”

## （二）外语中游戏的词源

荷兰学者约翰·胡伊青加(或译为：赫伊津哈)(Johan Huizinga, 1872. 12. 7—1945. 2. 1) 在《游戏的人》(Homo Ludens, 1938)一书中，对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、日耳曼语、英语等十几种语言在内的游戏概念的语言表达作了较为详细的分析。他的分析表明人们有多种游戏本能，就有对游戏活动的多种严格表达。

在希腊语中，对游戏的表达有三种含义：一指适合于儿童的游戏，音节不表示任何东西只蕴含玩某种东西的意思；二指玩、玩具，适合于种种游戏，有轻松自在的痕迹；三指琐碎、无价值的意义。

在梵语中游戏有四层含义：一是指动物、儿童、成人的游戏；二是指风或浪的运动；三是指单足跳、跳跃、舞蹈、赌博、掷骰子、哭泣、戏弄；四是指轻闲的、不费力的、模样、仿佛等意思。

而闪族语里游戏则主要是松散之意。

由此，我们可以看出，快速运动是许多游戏词汇的具体起点。上述这种游戏的表述往往把一般活动的游戏和与游戏相关的各种属性混为一谈，如轻松、紧张、结果难卜、有程序地轮换、自由选择、自由动作、控制自己、打发时间等。游戏的词和竞技的词没有区别。

现代欧洲语言中关于游戏的词的覆盖面扩大了，扩展为许多组概念，游戏广泛用于某些轻松的行为和运动，游戏是运动的自由或有限流动性的场合，它带有“再现他物、替代他者”的特点。

现代英语中，关于游戏的词泛指小孩的假装、成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。英语中与游戏有关的单词主要有“play”和“game”两个。其中“play”与汉语中广义的“游戏”一词意义更为相通。广义地说，游戏就是我们通常所说的“玩儿”。“play”可作动词用，但作为名词它泛指一类活动的总称；所指向的行为特征就是一方面不要求沉重的工作，另一方面使人愉快和满足的“玩儿”。作为动词，则表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。而“game”一词更多的指的是狭义意义上的“游戏”。

狭义地说来,游戏专指二人或二人以上参加的,具有规则约束的那些“玩耍”。通常它们都是包含着竞争,或者争夺胜负,或者展示自己能力的优越,有时则强调参加者之间的协调的竞技活动,与汉语中“博弈”、“搏戏”等词相仿。

综上所述,尽管世界上有多种语言,在表达游戏的含义时存在一定的差别,但它们却也有着相似之处。东西方在游戏一词的语义及其演变上的相通或相似,更多的是基于游戏活动与其他活动在人类社会发展中的不同作用的同样的社会客观现实。游戏一词作为一种观念的表达,大量包含了人们对于这类活动的体验、感受和判断。如轻松、紧张、结果难卜、自由选择、琐碎、闲散放浪、无价值等。它所积淀的这种社会文化内涵,一直影响着人们对游戏概念的理解。

## 二、游戏的定义

关于游戏,很多人都会乐此不疲,但关于游戏的定义,却让不少研究者感到困难。由于可以在不同的操作层面上进行,所以许多学科都将游戏纳入自己的研究领域。

游戏通常都包含着各种各样的身体活动,比如“拍拍手”游戏中手掌和手臂的活动,“踢毽子”游戏中脚和腿的运动等。这些游戏都具有锻炼身体的价值。在西方人的观念中,正式的体育比赛与包含规则的游戏完全是同一种东西。神圣的奥林匹克运动会是“game”,孩子们玩的“捉迷藏”也是“game”。所以体育学研究游戏。刘一民的《运动哲学研究:游戏、运动、人生》就是从体育学的角度研究游戏的。游戏作为动物的行为是有着生物、生理方面的原因的,所以生物学和生理学也研究游戏。游戏行为的发动与运行也是有着心理依据和心理意义的,所以游戏心理学的存在也是自然而然的。人类儿童的游戏行为与现实生活之间的某种相似,孩子们在游戏中对于成人社会生活的模仿,使学者们很早就注意到游戏的教育学价值,因而教育学对游戏同样重视。我们的《中国大百科全书》的“心理学卷”和“教育卷”都收录了有关游戏的辞条。在很多的情况下,游戏是两三个人参加的、甚至是数十人参加的活动。所以,游戏是一种群体性的行为。而且游戏活动倾向于形成自己特有的社会团体,比如不同的游戏往往有着不同的参加者,竞争激烈火爆的游戏(如“斗拐”、“骑马打仗”之类)通常吸引那些男孩子;而技巧性的游戏(如“跳皮筋”之类)则吸引那些女孩子。这就说明:游戏是一种社会性活动。所以游戏也是社会学的研究对象。复杂的人类游戏行为还具有传承性,作为一种稳定的行为模式广泛传播,形成游戏民俗,所以游戏又是民俗学的研究对象。各门学科根据本学科的特点对于游戏进行着各不相同的研究。据统计,《牛津英语词典》中就列出了116条关于游戏的不同定义。1972年出版的韦氏新世界词典(Webster's New World Dictionary)中关于游戏有59个定义。



凡此种种,必然导致各种各样的、分别适合不同学科性质的游戏概念。例如《简明不列颠百科全书》是从动物学角度来下定义的:“游戏:动物学术语,指动物在缺乏正常刺激时呈现出的行为,或由正常刺激引起但没有完成全套仪式化模式的行为。游戏行为仅在哺乳动物和鸟类中观察到过。游戏常见于未成年的动物,是学习成年行为过程的一部分。”

而《中国大百科全书·教育卷》对幼儿游戏的定义则是从教育学出发的:“儿童运用一定的知识和语言,借助各种物品,通过身体运动和心智活动,反映并探索周围世界的一种活动。”幼儿游戏是3~6岁儿童的基本活动形式,它的主要特点是:

- ① 在假想的情景中反映周围现实和社会生活,具有社会性;
- ② 幼儿自发地、自愿地从事游戏,具有主动性;
- ③ 形象、动作、语言相结合,在游戏中具有创造性;
- ④ 游戏中的行为是象征行为,具有概括性;
- ⑤ 没有外在的目标,是非生产性的,具有趣味性。

在《中国大百科全书·心理学卷》给游戏所下的定义中,作者强调儿童的心理体验:“游戏是一种社会性活动。儿童在游戏中反映周围的现实生活,并通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌,同时也理解和体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童和周围现实相联系的特殊形式、特殊活动。”

比较通俗的辞书——《辞海》的游戏概念反映了一般社会大众对于游戏的看法:“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。有智力性游戏(如下棋、积木、填字等)、活动性游戏(如捉迷藏、搬运接力等)、竞技性游戏(如足球、乒乓球等)。游戏一般都有规则,对发展智力和体力有一定作用。”这个概念其实是对于前面各种类型的专业游戏概念的大杂烩。

上述游戏概念当然自有其独特价值,都揭示了游戏在某一方面的特殊性质。制造上述概念的来自各门学科的学者们分别探索了游戏在某些特殊领域的价值和意义。这对于了解游戏是很有帮助的。但是,从游戏论的角度来看,它们都包含着一种错误倾向。那就是:它们都是根据各自学科的特殊性质来研究游戏,都是从游戏对于各自学科基本研究对象的价值与意义来看待游戏。于是,它们普遍地假设游戏的实质意义存在于游戏之外!游戏或者是为了体育锻炼,或者是为了智力发展,或者是为了心理体验,或者是为了发泄心理压力,或者是为了学习未来生活的技能……这种做法既包含着对于游戏的忽视,也包含着各学科的一管之见。

由于游戏行为的广泛存在,以及其社会功能的复杂多样,而这些游戏定义中内涵的含混不清,甚至相当的个别化并带有特异性的现象使得一种定义可能适合这种游戏但却不适合另一种游戏。一个好的游戏概念应该把游戏的客观特质揭示出来,而不只是描述个体自己心目中对游戏的印象。因此以游戏为本体,把游戏作为一种具有自身独立价值

的行为模式,承认游戏是一种自在自为的活动方式,建立游戏概念,阐述游戏的特征与本质就变得尤为重要。

国外一些著名学者给游戏下的定义可以帮助我们从游戏本体的角度来探究游戏的内涵。

德国的沃尔夫冈·克莱默认为:“游戏是一种由道具和规则构建而成的,由人主动参与,有明确目标,在进行过程中包含竞争且富于变化的,以娱乐为目的的活动。它与现实世界既相互联系又相互独立,能够体现人们之间的共同经验,能够体现平等与自由的精神。”

英国哲学家赫伯特·斯宾塞认为:“游戏就是在谋生之余的闲暇时间里,由剩余能量所推动的看似无用但却能通过练习的方式保持和增进生物体自身能力的一种对谋生活动进行‘模仿’的机能运动。”

在游戏研究领域里,全世界最有影响的学者要数荷兰人胡伊青加(1872—1945)了。他对游戏现象的深刻观察与体验,使他得以揭示游戏自身的本质。而他对游戏与文化之间相互关系的研究更可以说是开创性的。他于1938年出版的游戏论著作《游戏的人》在世界范围里产生了巨大而深远的影响。在这部书中,胡伊青加曾经用下列术语来定义游戏:“游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业,依照自觉接受并完全遵从的规则,有其自身的目标,并伴以紧张、愉悦的感受和‘有别于平常生活的意识’。”这个游戏概念的涵盖面非常广泛,它囊括了所有动物、人类儿童和成人的游戏活动。而且,这个概念还准确揭示了游戏的特点。这个概念至为重要的意义是,它确定了游戏自身的价值。游戏有“自身的目标”,为自己而存在。显然,胡伊青加是从游戏现象自身出发来进行总结归纳所得出的概念,而不是为了其他目的。

从不同学者的研究成果看,可以认为游戏是一种游戏者发自内心的自愿行为,游戏者在虚拟的情境中通过与人、与物、与境的互动获得相应的情感体验。它在事先规定好的规则和时空限制内给人以美的享受。

### 三、游戏的基本特征

尽管至今为止,游戏的定义仍是林林总总,但人们在尝试概括游戏的内在本质属性的同时,都关注到了游戏与其他种种活动不同的特点,也许只有通过对这些特点的分析和综合,才能更全面地把握游戏的本质。

#### (一) 游戏区别于其他行为

##### 1. 游戏有别于谋生行为

生命体的所有活动分为两种:谋生和游戏。也就是说,生命体的所有活动,不是谋

生,就是游戏。而谋生活动分为两种:劳动和消费。要解释生命活动的整体性质,必须兼顾目的与手段两个方面。因此,可以得出:

以内在的手段谋求外在的目的,是劳动;

以外在的手段谋求内在的目的,是消费;

以内在的手段谋求内在的目的,是游戏。

比如:做饭,是以内在的手段谋求外在的目的,是劳动。吃饭,是以外在的手段谋求内在的目的,是消费。把做饭和吃饭连起来看,就是谋生。看电影是以内在的手段谋求内在的目的,是游戏。看小说、看电影、体育活动、欣赏艺术作品、艺术创作等都是以内在的手段谋求内在的目的,都是游戏。甚至幼儿摇晃拨浪鼓也是游戏。

严格的说,游戏这个词本身有作为动词和作为名词之分,而作为名词的时候又有作为游戏活动和游戏媒介之分。我们这里讨论的游戏是游戏活动。我们发现,生命体的所有活动,目的和手段之中必须有一个是内在的。无论是存在外在的手段还是外在的目的,都会受到压迫、限制,这个活动就会变得不自由,而生命的本性是要追求自由的,游戏就是追求自由的一种方式,因此,它有别于谋生行为。

其实不仅人类有游戏活动,其他的生物也有游戏活动。一种生命体只要在谋生之外还有多余的精力,就会被用来进行游戏。比如小狗就经常拖着主人陪他们游戏,它们会把橡皮球硬塞到主人手里。主人将橡皮球扔出去,它们会试图在空中接住它,然后交回主人手里。在一次又一次的游戏中,小狗探索着橡皮球运动的规律,并使自己的动作变得更加准确而符合自己的要求。小猫也是如此,他们不厌其烦地玩绒线球之类的小物体,也是在探索这种小物体的运动规律。这和它们的生存本能是分不开的,在小猫眼里,绒线球和毛茸茸的老鼠一类的小动物非常相似,而且运动不规则。探索它们的运动规律并提高自己的抓捕能力是一种生存锻炼。由此看来,游戏的成果是无效用的,而谋生行为的本质是成果具有的有效用性;游戏的目的在于过程,而谋生行为的目的在其结果。

## 2. 游戏有别于艺术、体育行为

游戏与艺术、体育原是同态的。我们不难发现:运动性规则游戏与体育运动及其运动规则;音乐游戏与音乐舞蹈艺术;装扮性游戏与戏剧艺术;结构游戏与建筑造型艺术等,身体的活动、情绪的宣泄、仪式化的象征意义,每一种类型的游戏都有某种艺术形式与之对应。从艺术、体育的起源中,我们不难发现,萌芽状态或原始状态的艺术和体育正是游戏。三者共同根源于劳动,都是以劳动为原型,以模仿为手段,再现人类与自然界的劳动、斗争的生活,从中得到愉快的享受。随着人类文明程度的提高,随着人类思维抽象化的日益发展,三者又逐步分化,分别以不同的发展形式而各自独立出来,并赋予它们以不同的意义:体育更多地以强身健体、竞技挑战为目的;艺术更多地以供人观赏为目的;游戏则日益脱离了功利目的,摆脱了外在手段和目的的束缚,以满足一种纯粹的精神需要而使生命体感受到自由。从这个意义上说,艺术是游戏的最高形式(因为艺术从游戏

发展而来),游戏则是艺术的最高境界(因为游戏摆脱了功利目的,追求精神的自由)。

### 3. 游戏有别于闲荡行为

尽管如前所述游戏是摆脱了外在目的性的行为,它既不受像食物、空气这样的生理需要所构成的原始驱力的控制,也不受必须如成人的指示这样遵循社会要求的控制,又不受外部刺激这样引发行为的诱因形式的控制;但它仍是一种内在动机性行为,是一种动态性行为,它要求游戏者积极地参与活动,用后天习得性行为的练习来使有机体恢复到与环境平衡的最佳水平,以消除紧张,强化愉悦。这就使游戏与空想、懒散和无目的的闲荡行为区别开来。

儿童有游戏的天性,他们无意中用铅笔在纸上画出线条的时候会非常兴奋,因为他们发现了一个大规律,这是视觉上的一大收获。他们再次试验,又成功了。于是他们不断的重复,继而画出了圆,画出了三角,以及一些简单的几何图形,这就是变异(进化)了。突然有一天他们发现一个圆里面有三个点,和父母的脸有些相像。这是他们有了抽象思维,过了一段时间,从这张脸上又张出身体、手脚来,这是进一步的变异(进化)了。这就是儿童的“绘画游戏”的生成过程。可见相比那种厌烦、不活动的消极状态,即便是无为中衍生出来的游戏也是有益的。

以上是研究者们试图通过厘清游戏与非游戏行为来更好地界定游戏而进行的描述,可见,从各种不同游戏理论的角度进行概括,实际上是一种层层深入式的讨论,其方法是在与非游戏行为的比较中鉴别游戏,逐步地限定游戏的范围,从而更好地描述游戏的特征。

## (二) 游戏的基本特征

### 1. 体验性(愉悦性)

从形式上看,游戏是假象的、虚构的,但从实质上看,游戏者在游戏中获得体验却是真实的。在游戏中,游戏者把自身完全交付给游戏,无所谓主体,也无所谓客体。游戏者与游戏世界直接“遭遇”,其身心与游戏世界不可分割地融合在一起,此时,游戏者心醉神迷,移情忘怀,这里,不仅人的意识处于“悬置”状态,而且一切事物都有了生命意蕴,游戏者此时便与人类经验进行内在的交流,直接引起心灵的“震撼”,激发对意义的追求与感悟,因此,这种体验也必然是本真的、存在的。幼儿游戏尤为突出地表现出了体验的特征,游戏的世界就是一个体验的世界。在这里,充盈了幼儿自身的生命,他们尽情、忘我、不知疲倦,他们不为人和其他的目的,仅仅是在游戏中充分地享乐。如孩子们在进行棋牌类、球类等规则游戏时,其严肃的态度正是其体验排兵布阵紧张情绪的真实表现。孩子们在进行角色扮演的装扮性游戏时,其认真的神情正是其感受角色责任的体验。虽然游戏可以导致认知学习、规则的掌握,但就其目的而言,仅仅是为了这一时刻的体验。因此,认知上的发展是体验和享乐所派生的、附属的产物。

游戏的价值就在于体验带来了一种状态,这是一种完成的状态、一种生命的状态、一种最富动力性的状态,使人可以达到的最美好的状态。这种状态既是教育开始的最佳点,又是教育所要达到的目标。

游戏中儿童感受的主要是积极情感,伴随着欢笑的面部表情,反映的是与满足、宣泄、尽情、轻松等有关的内心体验。即使有些游戏让儿童感到一点焦虑、恐惧或者不安,却仍然具有快乐的本质,比如说孩子们从高高的滑梯上滑下来,虽然伴随着惊叫,但是他们却感到无比快乐,一遍遍地重复着这样的游戏活动。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,让儿童体验着意想不到的最大的乐趣。自发的行为往往是趋乐的,机体的需要状态随时促使其为需要而运动,以求舒适、安全、快感,符合快乐的原则,儿童在游戏中因为满足需要而获得快乐;他们自娱自乐,以不断重复的方式,将有趣的情节保持下去;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,不受日常生活的约束,儿童是轻松的、自由的、快乐的。游戏中儿童可以全身心地投入,处于身体的最佳、最自然、最轻松的状态,带给儿童快乐的享受。当游戏创造的愉悦成为一种必需,对游戏的需要也就变得急切。

## 2. 规则性(有序性)

游戏是根据一系列规则来执行的,它设定了游戏者参与游戏活动的基本结构,在游戏活动中是强制执行的。规则设定了什么是对的和不对的、什么是公平的和不公平的,它强迫学习者采用特定的路径达到学习的目标。游戏规则都是事先规定好的。

爱因斯坦认为,我们生活的这个世界中的所有关系都可用数学公式来表达,游戏中各种要素之间的关系和行为都是相互关联的,用数学公式来表达他们之间的属性和行为的相互变化,要素所有存在状态是用一定的数值呈现出来的,规则就是利用游戏中的数学模型,限定各要素属性和行为变化的状态,控制游戏的发展和变化。

观察儿童的游戏可以发现,尽管他们的游戏有时显得乱七八糟、非常忙乱,但每个游戏中都隐含有一种秩序性,每个个体都有一定的自我约束,也正是这种秩序的约束,把儿童的游戏带入一种和谐、有序的状态。任何游戏都是有一定规则的,不管是行为方面的规则还是游戏本身的规则,一旦规则被违背或破坏,都会影响游戏的有序开展。

游戏的规则主要体现在以下几个方面。

1) 内隐的游戏规则:表现为“游戏内在的情境性和秩序感”,它是在游戏过程中得以体现的。游戏的秩序维系和实现着游戏的情境性,使游戏不同于日常的生活,使日常的生活规则在这里失效,而创造着自己内在的、隐性的秩序和规则,实现游戏的审美追求和创造冲动。这种秩序和规则是游戏者必须而且能够遵循的,是游戏之前、之中、之后,游戏者之间达成的共识和默契。

2) 外显的游戏规则:是指为了游戏活动的顺利进行,在游戏开始前由游戏指导者或游戏者向“所有游戏人”宣布的,是人人可以眼见和直接认知的。它们有的是人们在创制

游戏时规定的,也有的是在游戏的进程中人们根据游戏的情况逐步总结出来的。例如,在幼儿“捉迷藏”的游戏中,就不允许捉者“偷看”小朋友是“藏在哪儿”,而必须被蒙上眼睛或待在哪一个“指定的地方”。这就是外显的游戏规则在发生作用。

3) 世界的规则是游戏的规则:“世界的规则”是指客观事物及人类社会发生发展的规律,它制约着一切事物,包括游戏的开展。如在角色游戏中,幼儿认识“人际关系发展的规则”,才能体验角色的丰富性;在“户外观察游戏”中,认识到“自然界的规律”,才能在“探究、认知、遵守这种规律”中体验游戏的快乐。

### 3. 自主性(自由性)

游戏是一种自发的行为,具有主动性,游戏的目的在于主体的内部需要,游戏是由内部动机引起的,是非强制性的,被迫的游戏就不再是游戏了。儿童之所以游戏,就是因为出于自发、自愿的需要,因为游戏给他们带来欢乐。一个在户外滚动轮胎的幼儿,对于他来讲,无论是滚着追逐跑,还是把轮胎放在地上跳跃,都是好玩的事情,不需要谁去鼓励他,或者进行奖励,仅仅是因为好玩,他就会玩上好一阵子。因此,儿童在游戏中能够全身心地投入,具有极强的积极主动性。

从游戏的过程分析,儿童在游戏中可以根据自己的意愿,确定游戏内容,布置游戏场景,选择游戏伙伴、游戏材料,决定对待和使用活动材料的方式方法,也可以根据自己的想法或通过与伙伴的协商,改变原有游戏的操作程序,制订新的游戏规则,根据自己的兴趣和愿望控制游戏进程。也就是说,怎么玩,和谁玩,玩什么,都是由儿童自行决定的,儿童是游戏的真正主人。儿童的现实世界是属于成人的,他们由于不成熟而出现的稚拙而滑稽可笑的行为,只存在属于他们自己的游戏世界中才能被理解和接受,所以,儿童在游戏中将现实难以实现的愿望,降低到实际能力所能承受的水平,使自己成为游戏的主人,主宰儿童自己的世界,而不受别人的支配。如果在儿童游戏过程中,成人指手画脚,要求幼儿服从成人安排,就无法发挥幼儿的自主性,幼儿就会丧失对游戏的兴趣,游戏也就没有那么好玩了。埃里克森曾说过,自由在何处止步或被限定,游戏便在哪里终结。因此可以说,游戏是儿童自由、自主的活动。

游戏必须是儿童的主体性参与其中的一种活动。只有当游戏者参与了游戏活动,才是游戏,媒介本身不是游戏。只有当游戏者参与了游戏,游戏才有意义,游戏的主体是游戏者,不是游戏本身。比如玩具本身,体育活动所需要的道具(比如篮球)本身都是媒介,不是游戏。也就是说,玩具不是游戏,玩玩具是游戏;篮球不是游戏,打篮球是游戏。由此不难看出,游戏实质上是游戏者能动地创造、驾驭活动对象,并在此过程中获得自主性、能动性、创造性体验的活动。把游戏看作是儿童的主体性活动,充分地游戏活动中儿童能动的驾驭和控制作为活动对象的客体的自主性、独立性、创造性的主体性属性予以承认和肯定,以主体性活动中的表现和程度对活动的性质进行本质的辨别,才能深刻揭示游戏的自主性特征。

#### 4. 虚幻性(现实性)

游戏不是平常的、真实的生活,它是走出“真实”生活而进入一个暂时的、别具一格的活动领域。从游戏的内容分析,儿童的游戏是虚构性的,是充满想象的。在游戏中,一切都是“好像是”、“假装是”,儿童可以超越时空的限制,以诗一般的逻辑构画自己的活动空间。在他们的世界里,一切都是可能的,一切都是允许的,游戏只是一种愿望和要求的满足,是一种获得愉快体验的手段。游戏中不注重结果,它与物质生活无关,游戏不带功利的性质和生产的性质。“从游戏情景的虚设、游戏角色的确定到游戏玩具的假想,再到日常活动和生活中对自己和周围事物的认定,儿童的幻想随时都可以发生。”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。儿童可以不受日常生活的约束,可以对现实生活进行改头换面,也可以把日常生活暂时抛弃。这种虚构的,不真实的情境,给游戏带上了一种神秘的色彩,而正是这种神秘而充满幻想的、虚构的色彩深深地吸引着儿童,使儿童在萦绕着一种神秘的气息中,“神神秘秘”、“非同寻常”地去玩耍。在游戏中,儿童通过丰富的想象,“假假的”扮演成人的角色,比如爸爸或者妈妈、警察或者医生;此外,儿童在游戏中还会把一些物品虚构成另外的物品,比如“过家家”的游戏中,幼儿把小塑料盖当成水杯,把小树枝当成筷子招待客人,把地板当成一个大湖,坐在那里钓鱼,把椅子当汽车或者马匹,把冰棍当成注射器,等等,这些都体现了游戏的虚幻性特征。

尽管游戏并不是完全如实地反映世界和现实生活,但游戏仍具有现实性,从游戏的主体内容(比如逛超市、理发店、娃娃家)、游戏的角色(比如售货员、医生、病人)到游戏中的行为方式(比如医生要给病人看病、售货员卖东西)等都带有很强的现实性。每个儿童在玩游戏时,都清楚地知道“只是玩玩”、“是假装的”,这本身也是儿童在游戏中以真实情感体验游戏中的活动、相信虚幻的真实性的体现。

由此可见,人们的游戏行为是相当复杂的:一方面,它是自由自在、无拘无束的,来也自由,去也自由;另一方面它对于参加者又具有严格的规则,并对所有违犯者进行惩罚。一方面,游戏充满着愉悦,似乎与严肃无缘;另一方面,游戏参加者无不高度认真地努力完成自己角色的要求。一方面,游戏到处都有;另一方面,游戏的具体进行又都限制在某一个特定场合,因为只有在那里游戏的规则才真正具有强制性。正如胡伊青加所概括的游戏的四个特征:①它是自主的,实际上是自由的;②游戏不是“平常的”或“真实的”生活;③它的隔离性,它的有限性,它在特定范围的时空中“演出”,它包含它自身的过程和意识;④它制造秩序,它就是秩序。

## 四、游戏的构成要素

游戏是一种复杂的社会行为,它是一个由多因素组合而构成的多类型的整体系统。

现代行为心理学认为,行为有赖于环境的状态与人的状态,因此有研究者认为游戏的结构组成主要涉及到表情、动作、角色扮演、言语、材料等儿童游戏的可观察的外部行为因素和动机与体验等游戏的内部主观心理因素,以及物质环境和心理环境等游戏的外部条件因素<sup>①</sup>。由于游戏特征的特殊性,这样的结构划分不免存在着一定的交叉混淆。

而童究明教授在对民间儿童游戏的构成要素进行研究时所作的分析对我们了解把握游戏的基本要素,则提供了更清晰的借鉴。他认为:

游戏的构成要素,分为必备要素和可备要素两大方面。必备要素是任何游戏必须具备的,不可缺少的,而且全部必备要素是同时出现的;可备要素不是每个游戏必须具备的,在有些游戏中存在,有些游戏中不存在,它是以零碎的单个形式出现的。

### (一) 必备要素

游戏由很多必备要素构成,这些要素缺一不可,是完成游戏的基础,也是组成游戏的细胞,各要素有着各自的功能,它们之间又有着不可割裂的关系,相互支撑、相互牵制。

#### 1. 主体要素

游戏是暂时与现实脱离的过程,它的主体是人,包括参加者与组织者。游戏是由人创编、组织和开展的,离开了这一主体,游戏也就无从谈起。游戏中,根据游戏的方法或规则,不同的参加者扮演着不同的角色,承担着不同的职责,构成新的、暂时的角色之间的关系。

游戏的主体是游戏的决定因素,游戏的成败、优劣首先决定于主体要素。但是,主体要素不是唯一的因素,其他要素也有着重要的作用,虽然它们是非决定性的,但对游戏也有着不同程度的影响。主体要素,必须与其他要素和谐一致,才能使游戏达到理想的境界。

#### 2. 主题要素

主题要素包含两个方面,即游戏的主题思想和主要内容。它是日常生活和社会活动在游戏中的具体反映。游戏主题并非社会生活事件的简单原则,而是儿童创造性地加工、改造的产物。例如,游戏“老鹰捉小鸡”,它的主题思想是长辈出于对晚辈的保护,而与敌手进行斗智斗勇;它的主要内容是,扮演鸡的一方,通过身体的不断灵巧的移动,摆脱扮演老鹰的一方的追赶。

游戏的主题具有社会性,这一社会性决定了儿童游戏必然是一种社会活动;但这种社会活动又是儿童自我创造的产物。主题只在一定范围内规定游戏内容,却为儿童在游戏形式上留下了广阔的创造空间。

#### 3. 规则要素

常言道“没有规矩不成方圆”。游戏所需要的规矩就是游戏规则,从本质讲规则是对

<sup>①</sup> 丁海东编著《学前游戏论》山东人民出版社



游戏主体活动的限制,调节游戏主体的行为和互动关系的准则,是游戏者需要遵守的某种规定。任何游戏都有规则,游戏规则的发展呈现出由隐性到显性的逐渐明朗化的趋势。在这个趋势中,儿童对规则的理解都先是无意或潜意识的,然后才是有意识的。

规则的功能在于固定游戏内容,规范游戏行为,规定游戏方向,从而保证游戏的组织性和稳定性。凡是游戏就有游戏规则,而且这种规则对每个游戏者都具有约束力。如果没有规则,游戏这一共同体就不复存在了。在不同游戏类型中,规则的制定及其表现方式各有差异。游戏规则受游戏复杂程度和儿童发展水平的双重制约。

在象征性游戏中,规则是为协商角色和保持装扮世界的情景而存在的,因此它是隐含于角色中的,作用在于表现人物和人物之间的关系,因而具有一定的灵活性,随着游戏情节的变化,可以在任何时候被游戏者本人所改动,规则的个人随意性较大。

#### 4. 时间要素

任何游戏均需要一定的时间,在一段时间内完成游戏,只是所需的时间的跨度不同。在具体的游戏实践中,时间要素表现为三种形式:

第一,是以时间的长短来决定胜负的;

第二,是规定一定的时间,在相同的时间内完成(成功)的次数多少来确定输赢的;

第三,时间作为一种非显性的或不确定成败的要素,以隐性的形式出现,不规定游戏的时间,游戏自然地开始、进行,直到结束,这一过程所消耗的时间,对游戏来说必然是隐性的。

一次游戏活动时间的长短是否适宜与游戏的质量和效果关系密切。合理地运用游戏的时间要素,对于保持游戏的情趣极为重要。

#### 5. 空间要素

绝大多数游戏表面上看,似乎是在平面上进行的,不需要空间,不占有空间。事实上,任何游戏都需要一定的空间的,只是所用空间的大小程度不同而已。游戏的空间要素是指游戏活动所需的平面场地范围和立体空间范围。通常情况,参加的游戏人数越多,所需要的空间越大;反之,则越小。虽然,游戏的空间要求不像竞技体育的场地空间那样非常严密,但是,在游戏的空间中,主体的密度恰当,才能有理想的游戏效果。比如,“捕鱼”游戏,在平坦的篮球场上进行,而且人数太多,密度过大,那么十分容易捕捉到鱼,游戏一点没有难度,也就显得索然无味。但是,这一游戏如果放置在带有几个小坡的草坪上,还有一些障碍(如树、花),人数适度,那么,游戏的趣味就大大增加了。

#### 6. 技巧要素

多数游戏都需要参与者进行一定的身体活动,这些身体活动的方式包含了很多身体技巧,如曲线跑、躲闪跑、左右跳、单足跳、双足跳、投准、平衡等动作技巧。尽管难度不是很大、相对比较简单,但总体上要略高于生活行为的要求,这就是游戏的技巧要素。例如,“跳房子”游戏,需要投准的技巧、单脚跳的技巧、维持平衡的技巧等;“丢手绢”游戏,需要奔跑能力和躲闪技巧;“跳皮筋”需要单脚跳、双脚跳、向前跳、向后跳等各种技巧。