



学前教育新课标“十二五”重点规划系列教材
专业基础课系列教材



学前儿童游戏

XUEQIAN ERTONG YOUXI

主编 刘晓红



郑州大学出版社



学前教育新课标“十二五”重点规划系列教材
专业基础课系列教材



学前儿童游戏

XUEQIAN ERTONG YOUXI

主编 刘晓红



郑州大学出版社
郑州

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏/刘晓红主编. —郑州:郑州大学出版社,2012.7
(卓越名师 学前教育新课标“十二五”重点规划系列教材)
ISBN 978-7-5645-0837-1

I. ①学… II. ①刘… 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 (2012) 第 093914 号

郑州大学出版社出版发行

郑州市大学路 40 号

出版人:王 锋

全国新华书店经销

郑州美联印制有限公司印制

开本:787 mm×1 092 mm 1/16

印张:13.5

字数:339 千字

版次:2012 年 7 月第 1 版

邮政编码:450052

发行部电话:0371-66966070

印次:2012 年 7 月第 1 次印刷

书号:ISBN 978-7-5645-0837-1

定价:23.00 元

本书如有印装质量问题,由本社负责调换



主编简介

刘晓红

河南师范大学教育科学学院学前系主任,副教授,硕士生导师,教育学博士,研究方向为教育社会学和学前教育。

1993—2000年就读于东北师范大学教育科学学院,分别获教育学学士学位和硕士学位;2000年至今在河南师范大学教育科学学院从事教学科研工作;2005—2008年在华东师范大学教育学系攻读博士学位,从事教育社会学研究,期间曾担任《中国儿童报·家庭教育》副主编。工作以来主要讲授《教育学》、《德育原理》、《教育伦理学》、《学前儿童科学教育》、《幼儿教育活动设计与指导》、《幼儿园游戏》、《幼儿园组织与管理》等研究生和本科生课程。



编写团队简介

主 编 刘晓红

河南师范大学学前系主任 副教授

副主编 吴 婕

合肥幼儿师范高等专科学校 讲师

副主编 吴文莉

中国人民解放军空军航空大学 讲师

副主编 冯士华

信阳幼儿师范学校 高讲

编 委 李阿芳

河南师范大学学前系副主任 讲师

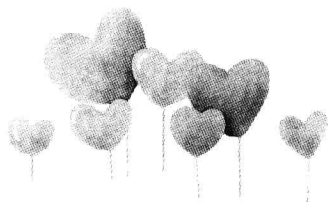
编 委 刘小先

河南师范大学 讲师

编 委 傅 帆

重庆师范大学 助教

前 言



游戏是学前儿童的一种生存方式,也是幼儿园教育活动的重要组织形式之一,在儿童成长中具有无可替代的地位。作为一名幼儿园教师,在幼儿园与其说是教育孩子,不如说是教孩子如何游戏,陪伴孩子在游戏中共同成长。因此,一名准幼儿教师应该了解:什么是游戏,游戏有何作用,教师应该如何开展游戏,如何对游戏进行观察和评价等诸多问题。鉴于此,本书力图回答以上问题,为即将成为幼儿教师的读者提供一些帮助。

本书共分九部分。

绪论,解决“什么是游戏”的问题,主要涉及游戏概念、游戏特征、游戏的分类等基本理论问题。

第一章,游戏与学前儿童发展。解决“游戏有什么用”的问题,主要涉及游戏的发生与发展、游戏与学前儿童的生理发展和社会性发展。

第二章,幼儿园游戏环境及材料。解决“开展游戏需具备哪些条件”的问题,主要涉及游戏环境的创设、游戏材料的投放。

第三章,学前儿童游戏的组织与指导。解决“如何进行游戏指导”的问题,主要涉及0—3岁婴幼儿游戏的指导、3—6岁幼儿园游戏的指导。

第四章,学前儿童游戏的观察与评价。解决“如何对游戏观察评价”的问题,主要涉及游戏观察和评价的内容与方法。

第五章,游戏治疗——游戏功能的延伸。解决“游戏除了教育功能,还可以做什么”的问题,主要涉及游戏疗法的概念、分类、意义以及游戏治疗的基本策略和技术。

第六章,不同文化背景下的学前儿童游戏。解决“文化差异对游戏有什么影响”的问题,主要涉及中国传统文化下的民间游戏、性别文化与游戏、游戏的跨文化研究。

第七章,亲子游戏与亲子教育。解决“父母和孩子间如何开展游戏”的问题,主要涉及亲子游戏及其相关问题概述、亲子教育及其相关问题概述。

第八章,国外学前儿童游戏理论介绍。解决“游戏为什么会发生”的问题,主要涉及早期经典游戏理论、现代游戏理论。

作为一本学前教育专业专、本科并兼顾中职学生的教材,本书具有以下几个特点。

第一,内容基础、全面、可操作。基础性体现在所涉及内容均是围绕游戏这一主题展开,是幼儿园教师应该掌握的最基础的知识;全面性体现在兼顾理论与实践、事实与研究、传统与现代;操作性体现在很多内容实践性很强,具有可操作性。

第二,语言言简意赅、通俗易懂,尽量避免晦涩抽象的术语,便于学生理解和接受。

第三,体例灵活多样,每章开头有教学导读、本章重点;文中有阅读材料、案例、图片;章末有本章小结、问题与讨论,谋篇布局尽可能使读者轻松阅读。

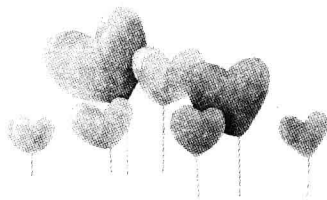
本书从策划到成书,都是一个团队辛勤劳动的结晶,他们是郑州大学出版社戚鹏老师、王梦雨老师,河南师范大学刘晓红老师、刘小先老师、李阿芳老师,合肥幼儿师范高等专科学校吴婕老师,重庆师范大学傅帆老师,中国人民解放军空军航空大学吴文莉老师,信阳幼儿师范学校冯士华老师。书稿具体分工如下:绪论、第一章李阿芳;第二章吴婕;第三章傅帆;第四章刘晓红;第五章刘小先;第六章刘晓红;第七章傅帆;第八章李阿芳;吴文莉和冯士华负责通稿。编者在撰写过程中参考了很多国内外学者的著作和文章,引用了一些幼儿园的照片和案例(尤其是书中不少图片由安徽省铜陵市教育局黄素华老师提供),这些资料对本书具有重要的参考价值,在此并致感谢!

由于学识水平和能力有限,书中问题和不当之处在所难免,恳请同仁批评指正。

编者

2012年2月6日

目 录



绪论	1
第一节 多维视野中的游戏	1
一、生物学视野中的游戏	1
二、心理学视野中的游戏	2
三、社会学视野中的游戏	2
四、文化视野中的游戏	3
五、语言学视野中的游戏	4
六、人类学视野中的游戏	6
第二节 游戏的特征	6
一、游戏的描述性特征	6
二、游戏的本质性特征	7
第三节 游戏的类型	8
一、从认知发展的角度分类	8
二、从社会性发展的角度分类	9
三、从游戏中的体验形式分类	10
四、从游戏的时间角度分类	11
五、从游戏的教育作用角度分类	12
六、我国学前教育机构的分类	12
第一章 游戏与学前儿童发展	14
第一节 游戏的发生和发展	14
一、游戏的发生及动因	14
二、游戏、学习与发展的关系	16
第二节 游戏与学前儿童生理发展	18
一、游戏与儿童身体生长发育	18
二、游戏与儿童基本动作	18
三、游戏与儿童运动技能	18



目录

第三节 游戏与学前儿童认知发展	20
一、游戏与概念发展	20
二、游戏与操作性思维的发展	21
三、游戏与语言发展	21
四、游戏与心理理论	22
五、游戏与能力的发展	23
第四节 游戏与学前儿童社会性发展	27
一、游戏与情绪情感	27
二、游戏与自我意识	29
三、游戏与道德启蒙	30
四、游戏与性别角色认同	32
第二章 幼儿园游戏环境及材料	35
第一节 幼儿园游戏环境的创设	35
一、游戏环境创设的要求	35
二、幼儿园户外游戏场地的创设	39
三、幼儿园室内游戏环境的创设	48
第二节 幼儿园游戏材料及投放	56
一、游戏材料的分类	56
二、游戏材料的配备	57
三、游戏材料的提供	59
四、游戏材料的安全	61
第三章 学前儿童游戏的组织与指导	64
第一节 0—3岁婴幼儿游戏的组织与指导	64
一、机能性游戏	65
二、象征性游戏	69
三、社会性游戏	71
第二节 幼儿园游戏的分类指导	73
一、教师在幼儿游戏中的作用与指导策略	73
二、角色游戏概述	74
三、结构游戏概述	78
四、表演游戏概述	82
五、规则游戏	84
第四章 学前儿童游戏的观察与评价	87
第一节 学前儿童游戏的观察	87

一、游戏观察的概念	87
二、游戏观察的步骤	88
三、游戏观察中的常见问题及改进策略	94
第二节 学前儿童游戏的评价	101
一、游戏评价及其意义	101
二、游戏评价的基本内容	102
三、幼儿园游戏评价应注意的问题	114
第五章 游戏治疗——游戏功能的延伸	127
第一节 游戏治疗概述	127
一、什么是游戏治疗	127
二、游戏治疗的分类	128
三、游戏治疗的意义	129
第二节 游戏治疗的基本策略与技术	130
一、游戏治疗的基本策略	130
二、游戏治疗的基本技术	133
第三节 非指导性游戏治疗	135
一、治疗目标	135
二、非指导性治疗的态度和技术	136
第六章 不同文化背景下的学前儿童游戏	139
第一节 中国传统文化中的民间游戏	139
一、中国古代游戏的发展历程	140
二、我国民间游戏的种类	141
三、我国民间游戏的特点	145
四、我国民间游戏的价值	146
五、传统民间游戏在幼儿园中的回归	147
六、民间游戏的开发、利用与应注意的问题	149
第二节 学前儿童游戏的跨文化比较	151
一、游戏本身的差异性比较	152
二、父母对儿童游戏的态度及影响	152
三、社会阶层影响儿童游戏的争议	153
第三节 性别文化与学前儿童游戏	154
一、性别角色的历史演变	154
二、性别文化与幼儿游戏	155
第七章 亲子游戏与亲子教育	161

目录

第一节 亲子游戏	161
一、亲子游戏概述	161
二、亲子游戏中存在的问题	166
三、幼儿园亲子游戏的指导	167
第二节 亲子教育	169
一、亲子教育的定义	169
二、亲子教育的兴起	169
三、亲子教育的意义	170
四、亲子教育角色互换法	171
第八章 国外学前儿童游戏理论介绍	181
第一节 早期经典游戏理论	182
一、精力过剩说	182
二、生活预备说	182
三、成熟说	182
四、松弛消遣说	183
五、复演说	183
第二节 现代游戏理论	184
一、精神分析学派	185
二、认知发展学派	188
三、社会文化历史学派	193
四、游戏的觉醒理论和元交际理论	196
五、游戏的生态学理论	198
六、其他的游戏研究	201
参考文献	204





绪 论

教学导读

作为一种古老而又极为普遍的社会文化现象,游戏很早就引起人们的关注。无论是在历史的昨天还是今天,无论是成人还是孩子,我们都不曾离开过游戏。游戏伴随我们成长、促进我们发展,但是如果问起“什么是游戏”、“人为什么游戏”、“游戏是怎么发生与发展的”等一系列问题,你能给出什么样的答案呢?

有人说游戏比文化古老,因为文化总是以人类社会存在为前提,而动物无需人教便会游戏。游戏是任何动物所共有的天性。你赞成这种说法吗?那不同国籍、不同文化背景下的儿童游戏有哪些相同和不同的地方呢?

本章重点

明确游戏的概念;了解多维视角下对游戏的论述和剖析;熟悉并掌握游戏的本质特征和类型。

第一节 多维视野中的游戏

一、生物学视野中的游戏

从生物学的角度看,游戏源自于一种生物本能的活动,动物的游戏是一种维系“生存”的活动,同样,儿童的游戏也具有“生命功能”。游戏是年幼的人和动物在安全的情况下,对将来所必需的生活技能进行练习的一种活动形式;动物的游戏与人的游戏都具有虚构性或假想性;社会性游戏无论是对于幼小的哺乳动物还是对于儿童,都提供了亲密的身体接触和社会交往的机会,使个体在游戏中习得群体生活所必需的基本规则与技能,从而促进了个体社会性的发展。还有的研究则认为游戏是复演人类行为进化的过程,童年是连接人和动物





学前儿童游戏

之间的过渡期。动物游戏与儿童游戏的区别主要在于,动物的游戏不受意识、理性、自由选择等的支配。“有意识的生命活动”把儿童与动物的游戏活动直接区别开来。

二、心理学视野中的游戏

20世纪以来,许多心理学家围绕游戏与儿童发展的关系、儿童游戏的发展阶段以及解释儿童游戏行为等方面做了大量研究,出现了精神分析学派的游戏理论、认知发展的游戏理论、社会文化历史学派的游戏理论,各心理学派对游戏意义的研究结果主要归纳为以下几点。

第一,游戏是自发、自由的,由内在动机引起。郭特弗瑞德提出,儿童游戏的内在动机主要有三种来源:一是认知的矛盾。儿童常常被不一致和复杂的事物所吸引,游戏即产生于这些认知的矛盾。二是能力。游戏是儿童控制环境的方法,通过游戏,儿童学习事物的特性及其变化。三是归属。当儿童游戏是由自我动机引起的,他们就会享受游戏活动的本身,而不是为了获得外在的奖赏。

第二,游戏有着明显的欢乐、幽默感,需要游戏者积极主动的参与,带有愉悦的体验。

第三,游戏不同于探索行为,探索在先,游戏在后。

第四,游戏不受外在规则的限制,但游戏本身常有其非正式或正式的内在规则,由儿童自行协调制定。游戏随着儿童和情境的不同而有弹性的变化。

三、社会学视野中的游戏

美国社会学家米德认为,游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。儿童在游戏中亲身体验如何与周围人交往、合作,学习忍受挫折;而对困难,学会尊重别人、积极参与等,这一切经验都是社会生活所必需的。社会学家的游戏观点如下。

1. 游戏是儿童社会化的基础

社会学理论认为,儿童游戏活动具有一定社会结构,由儿童自身、游戏内容、情节、规则、游戏材料、场地,以及游戏的共同承担者——教师和同伴等构成。所有这些游戏的要素似乎形成了儿童自己的“社会”,正是在这样一个社会中,儿童开始形成了最初的社会互动,即有了自己的交往倾向和同伴关系。儿童总是喜欢与几个同伴一起游戏,逐渐形成了一个游戏小团体,他们共同协商游戏的主题、内容和规则,尽量使自己的行为符合游戏的要求,互相之间形成了依赖、支持、合作的关系。一旦游戏过程中出现矛盾,儿童会以自己的解决方式,使游戏活动继续顺利进行下去,反映出儿童游戏活动的“社会秩序”。儿童在遵守游戏的“社会秩序”过程中学会了自主决策,学会了合作与分享、友好与团结、协商与让步等社会交往策略,逐渐从自我中心走向社会化,使自身符合社会需求的行为不断得到强化和巩固,为最终成为“社会人”打下牢固的基础。

2. 游戏促进儿童社会认知的发展

从社会心理学角度看,年幼儿童的思维方式以自我为中心,很少考虑他人的感受,但在



游戏活动中,儿童始终有一种维护自己的游戏并使其顺利进行下去的愿望。为了实现这一愿望,儿童必须学会协调自己与他人的关系,学会站在他人的立场上去考虑问题,逐渐形成了人际知觉,这是儿童社会认知发展的一大进步。游戏活动可以促进儿童社会认知的发展,这是一个动态的过程,需要对儿童的游戏进行深入分析。儿童期最为典型的一类游戏活动便是角色游戏,儿童通过扮演一定的角色,体验角色间的相互关系,继而迁移到对真实世界人际关系的认知。

3. 游戏对儿童的成长和发展具有独特的价值

首先,游戏促进儿童的社会性发展,在游戏情境中,儿童需要与同伴进行交流、沟通、协商、选择、决策,需要不断对自己的行为进行调整以便适应集体活动。在这一过程中儿童学会了一系列交往策略,掌握了交往技巧,并以遵守游戏规则开始理解和遵守社会规则。

其次,游戏有助于儿童社会道德感的形成,有助于培养儿童良好的个性品质。儿童在游戏中体验人与人之间的关系,学会处理游戏中产生的矛盾与冲突,逐渐形成一定的是非判断能力。比如,在角色游戏中,儿童通过扮演爸爸妈妈,可以体验到父母的辛苦;通过扮演医生护士,可以增强对他人的同情心和责任感。此外,在不同类型的游戏活动中,儿童通过处理自己与他人的关系,逐渐懂得什么是对,什么是错;什么行为是被允许的,什么行为是被排斥的。当游戏活动遇到困难时,儿童会自己想办法克服困难,努力使游戏顺利进行下去,从而起到磨炼意志的作用。

再次,游戏也有助于提高儿童的创造性与社会竞争力。在游戏中,儿童可以尽情发挥自己的想象力,可以发现很多有趣的问题,并和同伴一起探索寻找解决问题的方法。他们在游戏中最大限度地展示着自己的创造性,并使这种创造性不断提高,甚至迁移到其他活动中去。

综上所述,游戏不是一种单纯的儿童娱乐活动,而是一种具有社会意义的教育性活动,也是一种具有教学价值的社会性活动。

四、文化视野中的游戏

游戏不仅是一种儿童的娱乐方式,也是成人的一种闲暇文化。游戏作为一种特殊的文化现象,先于文化存在,其行为受文化所制约。

1. 游戏材料传承文化

玩具具有传承社会文化的功能,它凝聚着人类社会的智慧、文化历史经验和价值观,其所传达的审美意蕴和价值观潜在地影响着儿童,对儿童了解本国传统文化、本土文化和生活习俗具有独特价值。

2. 游戏内容反映文化

游戏主题来源于儿童文化生活,主题确立、情节设想、道具安排、角色扮演等都无不含有文化的因素,都是一个个文化因子连接而成的文化链条。正如居迪斯等人所言,儿童游戏反映并影响其所生活的文化背景,并受文化背景的影响。一个人要成为游戏者,必须服从和遵守游戏的规则。任何游戏都具有内在的规则性,没有规则也就无所谓游戏。



3. 游戏创造发展文化

游戏的复杂性、类型的多样性及数量的多少与相应社会本身文化类型的发展水平有关,标志着该社会文化繁荣的程度。游戏作为一种文化现象,在不同时期、不同民族、不同地域也具有不同的含义、表现与功能。游戏中极小的细节都带有文化的痕迹,文化在游戏中具有渗透性。因此,游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的成分,是作为文化存在的现象。文化在游戏中成长,在游戏中展开,文化就是游戏。^①

4. 游戏表征着文化

游戏是特定文化的表现,是儿童文化学习和传承的一个重要背景和途径。儿童通过游戏与他人及环境建立关系,表达语言,主宰、控制自己的身体,熟练心智,更借此抒发个人的情绪,以达到净化心灵的目的。正如鲍布·哈格斯所言,童年是一段要穿过陌生境地的旅途,儿童是这段旅途中的游客,而游戏是他们进行探索发现的工具,是其同所处的文化环境接触的过程。这里,游戏具有中介性,表征为儿童学习的一种工具、儿童发展的途径,对儿童的发展具有重要的文化功能。

在不同文化背景中,游戏所承担的功能角色也不一样。在西方科技发达的社会,工作、游戏截然分开,儿童的游戏行为和成人所需技能之间,似乎没有直接关联;在科技不够发达的社会,儿童游戏与成人角色行为之间,则有较大的关联。比如,“娃娃家”是世界各国儿童对成人角色的预演。在西方发达社会中该游戏主要是扮演社会性功能;在非洲社会中,则主要是起着技巧与社会练习的作用。游戏的具体内容在不同的文化中也是不同的,它与儿童实际生活的环境有关。不论是何种文化、种族、社会经济背景的儿童,都有游戏行为,游戏行为在形态上可能不同,但本质上是没有什么差异的。

五、语言学视野中的游戏

1. 外语中关于游戏的表述^②

约翰·赫伊津哈在《游戏的人》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少种游戏本能,就有对游戏活动的多少种严格表达。

希腊语对游戏有三种表达:适合于儿童的游戏;玩、玩具,适合于种种游戏,有轻松自在的痕迹;琐碎、无价值的意义。

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

闪族语里游戏则主要是松散之意。

在英文中,游戏泛指小孩的假装,成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。据统

^① 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化中的游戏成分的研究》,何道宽译,花城出版社 2007 年版,第 121 页。

^② 邱学青:《学前儿童游戏》,江苏教育出版社 2008 年版,第 5 页。



计,1972年出版的《韦氏新世界词典》中关于游戏有59个定义^①。英语中“play”一词既可用作名词又可用作动词,作为名词,它泛指一类活动的总称;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。它使人感到轻松、愉快,且不要求沉重的工作负担。在游戏一词中,也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)。

2. 汉语中关于游戏的表述^②

汉语中对游戏一词,有好几种表达方式,主要有“玩”、“游”、“嬉”、“遨”等。

“玩”,即玩赏、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,《易经·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、玩世不恭的态度,如“玩物丧志”。

从汉语中有关游戏的解释中,可以窥见游戏有以下几层含义:游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动,有随心所欲的意思。第二,游戏有不认真、不严肃等意思,有玩世不恭之意。

《教育大辞典》第2卷(上海教育出版社,1990)对游戏的解释是:“游戏是适合儿童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”。该定义强调两个方面:一是游戏作为儿童的基本活动存在,与儿童的生活紧密相连;二是游戏是儿童的一种独特的社会活动:强调游戏的社会性本质。

★ 补充材料

汉语中关于游戏的解释

“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”: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“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。”

^① 刘焱:《幼儿园游戏教学论》,中国社会科学出版社1999年版,第25页。

^② 邱学青:《学前儿童游戏》,江苏教育出版社2008年版,第6页。



“遨”：通“教”，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，游教嬉戏如小儿状。”

六、人类学视野中的游戏

在人类学家看来，游戏是人类从儿童长大成人的过程中所呈现的一种自然现象。世界上各个国家、各个民族的儿童，都是伴随游戏而不断发展、不断长大的。因此，从人类生活的本质上说，儿童在游戏中学习面对真实的生活，同时，又在游戏中超越于真实生活的限制而寻求个人的自由。游戏是儿童生活中一种自发的教育活动，儿童在日常生活中自发地将他们的经验建构在游戏里。游戏是一种自发的创造性的教育活动。

人类学研究同时提出游戏的功能体现在以下三个方面。

一是儿童从游戏中学习到生活的原则和规则，在轻松的玩耍中，培养了将来踏入社会必需的适应能力。

二是在人类的群体生活里，需要在团体规则限制与个人的自由之间找到一种精神上的平衡，而游戏正好具备了让个体摆脱社会规则和文化的限制、寻求个人自由发挥的特性。

三是在游戏的一段特定时空里，游戏者可以虚构任何现实生活中所不允许的行为及情节，来逃避现实社会的种种限制，弥补由此造成的不满和沮丧。儿童在日常生活中通过各种各样的游戏，扮演、模仿、练习着社会生活中的各种职业、礼仪、规则及所需的技能与技巧，在游戏中学习着社会的习俗和秩序。

总之，对游戏的看法，仁者见仁、智者见智。如同霍普斯指出的，从生物学的观点看，游戏是一种运动，是体育运动的一种；从社会学的观点，游戏是社会结构和价值观的一种表现；从教育的观点，游戏和学习及教育有关；从人类学的观点，游戏是了解人类发展的途径。

第二节 游戏的特征

游戏作为儿童的主要活动，有自身所固有的基本特征。判断儿童是不是在游戏，必须从游戏本质属性去分析。因此，了解游戏基本特征是理解游戏和指导游戏的前提。

一、游戏的描述性特征

这种对游戏特征的分析 and 描述，主要侧重于从游戏与非游戏活动的区别和联系中去认识游戏。

1. 游戏是内部动机所控制的行为

游戏是由游戏者自由选择的活动，这一活动是由内部动机引起的、主动的、自发的活动，既不受饮食等内驱力控制、外部强加规则的制约，也不受社会要求或行为本身以外的诱因所支配。这一特性，可以把游戏与游戏者基本的生存需要（吃、喝等）的消费性行为区别开来。