

國民教育輔導叢書之二

遊 戲 教 材 教 具 教 法

江蘇省立無錫師範學校主編
上海新中國出版社印行

國民教育輔導叢書之二

遊戲教材教具教法

定價國幣

圓

版權所有

中華民國三十六年五月初版

主編者

江蘇省立無錫師範學校
地方教育輔導委員會員

常務編審

潘仁吳滄浦
顧琨季國慶陸仁壽
張抃侯銘辛曾輝

編者

顧琨侯銘

發行者

上海中北正二路四一弄四四號
新中國出版社

發行人

祝福堂

總經售處

上海中正北二路八七號
新甡書店

經售處

全國各大書局

國民教育輔導叢書序

琨濫竽師範教育，垂二十年，深覺辦理師範學校也易，辦理師範學校之輔導事宜也難。蓋校內之措施與夫設備之充實，均尋常事耳。若欲發展師範學校之效能，則對外之輔導尚矣。輔導工作，重在改進教學設施，指示教師進修；從事輔導者，不啻爲教師之教師，其難也可知。

去秋抗戰勝利，教育復員，琨不學，奉命主辦錫師，百廢待興，一籌莫展，汲深綆短，隕越堪虞。客曰：何所難！祇難在屋宇之百孔千瘡，校具之銀杯羽化耳。余曰：此固難也，尚有難於此者。須知師範之任務，重於中學。中學以發展青年身心，培養健全國民爲唯一之使命；師範爲國民教育之媒姆，則於校務外，尚須注重國民教育之輔導。如何研究國民教育也，如何改進國民教育也，如何實施國民教育也，如何普及國民教育也，以及如何解決國民教育之實際問題也，何一非難！客默然。

日月不居，瞬逾一載，校內屋宇已事修建矣，校具已事添置矣，訓教亦日有準繩矣，獨對外之輔導工作，尚未循序進行。雖屢思計劃實施，輒感坊間可供參考之資料不足。爰不揣譾陋，特倡編斯書。

中華民國三十五年十一月五日

顧琨

編輯大意

一、本叢書編輯主旨，在供國民學校教師之研究，教育行政人員之參考，並作師範生課外閱讀之用。

二、本叢書內容，暫分下列七類：（一）學校行政，（二）課程教材，（三）訓教方法，（四）政教聯繫，（五）社教推進，（六）教師福利，（七）其他。

三、本叢書注重教育政令之宣揚及實際問題之研討，不多作理論之闡發。

四、本叢書按內容分冊編印，每學期至少出版兩種。

五、本叢書由江蘇省立無錫師範學校地方教育輔導委員會主編，因課餘倉卒撰述，訛漏在所不免，尙希海內專家，不吝指教！

遊戲教材教具教法目次

- 第一 遊戲的重要性
- 第二 遊戲在兒童教育上的學說
- 第三 遊戲在教育上的價值
- 第四 遊戲和教學的一致
- 第五 遊戲的種類
- 第六 遊戲教學的兒童訓練和注意事項
- 第七 普通的遊戲教材教法
- 第八 聯繫的遊戲教材教具教法

遊戲教材教具教法

編者 顧珉
侯銘

第一 遊戲的重要性

歐美各國人士，都具有一種特殊重視遊戲的精神。他們認為遊戲是人類的一種本能，要是能够發展得宜，足為將來生活的準備。像在遊戲時的分隊比賽，可以養成兒童的競爭心，使其將來做事，就有進取的志向。更可訓練兒童嚴守紀律，使其將來服務社會，就有守法的習慣。所以他們在正課之外，還特別注重課外運動遊戲。

福祿培爾這樣說：兒童的遊戲，是他將來生活的萌芽。以他自動的決心，盡力遊戲，到疲勞而後止，將來必成為一個有決心的人，能够替自己或他人謀福利。盧梭又這樣說：我們應該重視兒童的自由遊戲和戶外遊戲，聽其自由發展。擴大其經驗和知識的範圍。涵養其性情，調和其環境。由此可知遊戲在教育上所佔的地位，及其與兒童本身的關係了。

第二 戲戲在兒童教育上的學說

我們細察兒童的生活，一天到晚，只有三件最要緊的事情：第一、肚子餓了，就想吃東西。第二、肚子吃飽了，就想遊戲。第三、遊戲疲倦了，就想睡覺。在這三件事情中，遊戲的時間，尤佔多數。所以我們認為兒童時代的時間，費在吃飯上的不算多。費在睡眠上的，也沒有一半，費在遊戲上的，要佔一大半。有人說：兒童時代，是遊戲時代，這也不為過分之詞。

我們既已知道遊戲為兒童時代必有的活動，就應研究兒童為什麼一定要有遊戲。關於這個問題，學者各有不同的解釋，茲舉其重要學說於左：

一、能力過剩說 主張這種學說的，為德國詩人希勒爾和英國哲學家斯賓塞爾，他們以為遊戲為剩餘能力的宣洩。一切生物，倘內部的能力，支持他們的生活而有餘，於是借遊戲發散其剩餘的能力。試看幼稚時代的人類，或其他動物，其動作無一刻休息。其實就是發散多量的能力。

二、疲勞的休養說 德國體操鼻祖古拉姆司及哲學家拉撒路等主張這種學說。他們以為當吾人的精神及肉體於疲勞或工作後，心身常覺倦怠。如這種疲倦，還沒有達到睡眠的程度，那末，遊戲的活動，可以恢復其精神。例如在兒童感覺工作疲乏時，若和他做捉迷藏的遊戲，則其精神百倍。又如當人們長坐或作業後，常欲出外頑耍散步等皆是。

三、本能練習說 德國生物心理學家格洛斯倡此說。他以為遊戲乃生物的天賦的本能，運動他們身體的各部，反復練習，而為將來生活的準備。

四、遺傳活動的復演說 主張這種學說的，爲英國心理學家荷爾。他以爲遊戲乃祖先遺傳的純粹發表。人類在進化的歷程中，每一階段，必有一種特殊的本能，爲生存所必不可少的。其後逐漸進化，於日常生活中逐漸用不到，而身心仍據有此種遺傳力。像兒童於其遊戲中，常常有古代野蠻鄙俚的習氣，即爲遺傳活動的復演。

顧琨編 國民教育之研究

本書內容，闡述國民教育之真諦，介紹輔導研究之辦法，說明地方自治之要義，解決成人班招生留生之困難。凡從事國民教育者，均有一讀之必要。

經售處——上海新姓書店

第三 遊戲在教育上的價值

我們既知利用兒童喜歡遊戲的心理，並用有系統有組織的方法指導其生活於遊戲中。就應該在指導兒童遊戲時，研究其在教育上之價值。茲將其在教育上的價值，列舉於左：

一、發展身體 遊戲是一種自然的，有興趣的，活潑的動作。所以當兒童在遊戲的時候，他自然而然的會把全副的精神拿出來。因此，遊戲可以鍛鍊他的筋骨，幫助他的消化，促進他的血液流行，增加他的肺量呼吸，使他的身體得到全部的充分的發展。至於工作和體操，雖然也能發展兒童的身體，但是，還不及遊戲效果的偉大，因為工作和體操，是有些呆板而不十分有興趣的，並且很容易疲勞。遊戲則不然，能使人增加快樂。所以要發展兒童的身心，最好的方法，是利用遊戲。

二、發展公民應有的道德 一個人各種高尚的美德，幾乎都可以從遊戲中學得。什麼自治，克己、忠信、獨立、公平、誠實、共同的作業、理性的服從、以及尊敬他人的權利，盡力個人的義務等良好美德的養成，除遊戲之外，再沒有別的方法，比較來得切實。例如捉迷藏，蔽目的兒童，教師通知他不得私看，他就不看，這就是理性的服從。他也不因捉不到而偷看，這就是自治。假使偷看了，別的兒童就要強迫他自治，所以他必定要誠實。如果被捉住的兒童就自己出來捉，這就是尊敬他人的權利，盡個人應盡的義務。他們會自然而然的遵守遊戲的規則。所以要養成公民應有的高尚美德，遊戲是一個最有效的方法。

三、能使腦筋靈敏 遊戲除了養成兒童高尚的美德之外，還能發展其智力。像判斷力、知覺力、觀察力、想像力、創作性、冒險性等，都可以從遊戲中養成。例如兒童做積木遊戲，完全要用他的理解力，來

想像他怎樣搭成一個很好的圖樣。搭好之後，還要觀察他的形狀如何，判斷他的成績如何。再以玩球來作例，當玩球的時候，一定要眼快手快，有冒險前進不可躊躇的精神，刻刻注意，時時觀察，才能得到勝利。

四、能調劑精神 人之精神有限，決不能時刻刻繼續不停的工作。所以休養是不可少的。兒童在校讀書是靜的工作，他一定覺得疲憊。那末，這時候少不了的，就是休養。怎樣休養，我們可以說，除了遊戲之外，沒有再好的方法。因為遊戲時，可使血液下行，腦筋放鬆，他的心思就移到遊戲上去了。并且遊戲可以增加兒童的興趣，他的興致來了，他也不會覺得困倦。至於休養這一層，我們成人也須格外留意的，試看我們中國人，大都行走遲慢，形容愁苦，缺少活潑的精神，其中最大的原因，就是因為終日操作，沒有適當的遊戲。總之，我們要轉移社會衰老的暮氣，發展青年活潑的精神，非有適當的遊戲不可。

第四 遊戲和教學的一致

遊戲教學的主旨，在引起兒童學習的興趣。不僅使兒童嬉笑娛樂而已，更可用爲堅苦工作的動機。譬如童子軍的組織，或設計教學，都可視爲遊戲教學的一種。童子軍的做飯、造橋。設計教學指導兒童對於設計的解決，都要忍苦耐勞，才能成功。

有許多家長以爲送兒童進學校，是爲着讀書，教師應當教兒童孜孜矻矻去學習人生必需的知識和技能，倘使放任兒童去做他喜歡做的遊戲工作，豈不是要荒廢光陰嗎？這種論調，初聽起來，似乎還有一些理由，但仔細一想，實在是很錯誤的。

盧梭說：你以爲知道光陰的價值，惟恐荒廢了他。你沒有知道誤用光陰，比虛擲光陰的損失更大。教訓錯了的兒童，離開智慧，比沒有受過教育的兒童，離開得更遠。你怕虛度韶年，未做一事。試想什麼叫做虛度，一個人終日快活不算嗎？跑跳不算嗎？他一生永不會再有他這樣忙碌的了。假使有人恐怕荒廢了他一生光陰的一部分而反對睡眠，你以爲這人怎樣？

杜威說：身體的生長和智力的生長，固然不是一物，但這兩種生長，在時期上是相應的。并且照常理說起來，沒有身體的生長，單求智力的生長，是不可能的。如果我們重視幼年，我們第一個原則，就是保障他身體的健全發育。兒童遊戲，往往孳孳不息的動作，在成人的眼中看來，好像是毫無意思。這不過因爲成人已經和他的環境熟悉了，所以不覺得有繼續嘗試的必要。成人倘使不耐勞兒童的活動不已，想設法使兒童安靜，這不但侵犯兒童的快樂和健康，并且把兒童尋求真知的主要方法奪去了。

遊戲教材教具教法

一〇

我們從盧杜二氏說話裏，更可知遊戲和教學不可分離了。所以有許多教育家主張把遊戲和教學打成一片，使兒童的活動，充分的發展。即所謂遊戲式的教學法。茲舉幾個著名教育家的試驗於左：

- 一、蒙台梭利幼稚園裏的學生，全部的學習，都以遊戲出之。
- 二、約翰孫女士著的演劇式的教學法一書中，說明教文學和歷史時，可使兒童排演各種人物。
- 三、阿姆斯特郎教授教物理化學時，置學生於真正科學家或發明家的地位。
- 四、雷因以其學校爲一共和國，而以其學生爲小國民，造或一雛形的自治團體。
- 五、庫克氏教學學生，純用遊戲法。

第五 遊戲的種類

遊戲的種類固多，但是要把它歸納起來，不外左列幾種：

一、發展身體的遊戲 這類遊戲，可分訓練聽覺，視覺、觸覺三方面來舉例說明。

1. 用以訓練聽覺的。如捉迷藏和猜中遊戲等。例：名稱「誰敲門」。方法：全體兒童隨意靜坐在一處。公推一個兒童做主人，坐在全體的前面椅子上，將眼睛閉着，靜聽，頭不得轉動。其餘兒童得隨意掉換位置。教師再請一個兒童做小客人，叫他輕輕走到主人的背後，用手在椅背上作敲門聲，主人問：誰敲門？客人答：是我；主人當立刻猜出客人是誰。如猜不出或猜錯，客人再敲門，主人再問，如三次猜不中算敗，向大家行禮或唱歌。另推一人做主人。以猜中為勝，大家拍手。

2. 用以訓練視覺的。如猜中遊戲等。例：名稱「誰開頭」。方法：全體兒童排成一個圈子。公推一人，走到圈子外面，以聽不出團體的輕微談笑為度。大家再請一人，擔任開頭做各種動作，如掃地、揩桌子、洗衣等動作。動作要隨機變更，其他兒童要很快的跟他做。請定之後，就開始動作，那被公推的人，聽到口令，即回到圈中看清，看誰開頭的，就把他的姓名說出來。如果說得對，就算勝，把擔任開頭者，調出來猜。如果說錯，再做、三次說錯，就算敗，向大家行禮。另推一人來猜。

3. 用以訓練觸覺的。如瞎子摸人遊戲等。例：名稱「瞎子摸人」。方法：全體兒童做成一個圈子。公推一人立在圈子的中間，用手中包住眼睛，其他兒童唱歌向左右轉動，歌畢立定，各不發聲。於是那包眼睛的兒童就去摸人，並猜出其姓名，（摸衣帽鞋等）三次摸不中，就算敗，向大家唱歌。另推一人。如猜

中，即令被猜中者做瞎子。這種遊戲，同時也可訓練聽覺。就是被換到的人，做出一種聲音。換的人由他的形和聲來猜出其姓名。

二、發展社交的遊戲 這類遊戲，在兒童與成人的遊戲中，是最重要的部分。凡各種團體遊戲及各種比賽等都是。這種遊戲的結果，勝負的責任，有的歸於團體，有的歸於個人。茲就團體與個人兩方面舉例說明。

1. 團體競賽：把全體兒童分為二組，利用互助和團結的精神，向對方取勝。如球類比賽等都是。

2. 個人競賽：這是養成勇敢、冒險、大無畏精神的遊戲。結果是屬於個人的，他的種類很多，如最普通的捉迷藏、搶椅子、貓捉老鼠等都是。

三、發達言語的遊戲 這種遊戲很多，茲舉兩個例子來說明：

1. 說話遊戲。這種遊戲，很像故事表演，但是注重遊戲。例：名稱「老虎敲門」。方法。一個兒童做小孩子，一個兒童做小白兔，一個兒童做小螃蟹，一個兒童做老虎。小孩子，小白兔，小螃蟹，各坐在小椅子上玩。老虎先到小孩子的椅背上敲着說：小孩子乖乖，把門兒開開，快些兒開開，我要進來。小孩子答道：不開，不開，不能開！母親不回來，誰也不能開。老虎走到小白兔的背後，照樣做，小白兔也照小孩子一樣的回答。老虎又到小螃蟹椅背後照樣做，小螃蟹說：就開，就開，我就開。說完，把小椅子拿開，讓老虎進來，老虎就抱着小螃蟹走。小孩子，小白兔同唱：可憐小螃蟹，從此不回來！這樣，再換四人，接着做下去。

2. 唱歌遊戲。唱歌表情，是最有趣味的。如歌舞是最普通的一種。他非但能滿足兒童遊戲的慾望，同時，有美妙的音樂，伴着他唱，更能使遊戲興趣濃厚。所以在低年級的兒童，更應多給以唱歌遊戲。

四、發展手的遊戲 這類遊戲很多，茲舉二例來說明：

1. 手指遊戲 這種遊戲，有二種玩法。一種在白天玩的，一種在燈光下玩的。在白天玩的，豫結網，找中指等。在燈光下玩的，像以手指在燈光下作各種形狀的遊戲。映在牆壁上，煞是有趣。幼稚園和低級的小朋友，最喜歡玩。

五、發展知識的遊戲 這類的遊戲很多，像算術遊戲、識字遊戲、讀書遊戲、作文遊戲、寫字遊戲、常識遊戲、化裝遊戲、工作遊戲等都是。這種和工作結合，知識結合的遊戲，在新教育理論中最有價值。茲舉例說明於左：

1. 化裝遊戲 這種遊戲很多，所佔的地位也很重要。玩法有簡單的，也有複雜的。像裝猴子騎馬、抱洋囡囡等，都是很簡單的。像裝父母，裝婆親等，就比較複雜了。

2. 工作遊戲 如積木、圖畫、摺紙等都是。如能把他們工作的結果來開一個成績展覽會，做一個比賽的遊戲，更有教育價值。因為一切的工作，有了遊戲的精神，其結果一定格外好。有許多工作不但以工作的結果為目標，并且完全是遊戲的方式，不過教師要在這裏面加入許多教育意味進去才好。

第六 遊戲教學的兒童訓練和注意事項

兒童年歲幼小、理解力薄弱，自治能力還沒有養成。假使對於遊戲的規則，沒有加以相當的訓練，在遊戲時，不免要發生衝突和危險的事情。同時，也許有不良習慣發生。所以教師爲防患於未然計，不得不預先訓練兒童，使他們都具有遊戲的常識，遵守規則，盡量去活動，獲得真正的效益，達到真正的目的。除此，教師對於遊戲教學上的各種事情，還要注意研究。俾教學效率，得以提高。茲就遊戲教學上的兒童訓練和注意事項，分別來說明。

一、關於兒童應行訓練的事項列左：

1. 各種遊戲的方法。
2. 各種遊戲的規則。
3. 各種遊戲用具的運用和保管。
4. 遊戲時的團體秩序。
5. 遊戲的時間和地點。
6. 遊戲時兒童的正確姿勢。
7. 遊戲時的助手訓練。
8. 排隊要快、齊、靜的訓練。

9. 留心遊戲場所的整潔。

10. 指示分組分區遊戲的輪值表。

二、關於教師應行注意的事項列左：

1. 教學遊戲，大概的過程是：(一)佈置場地；(二)說明(不妨和兒童討論，使之有深刻的記憶)；(三)示範(有時可以省略)，(四)實行；(五)批評。

2. 分組遊戲時，兒童秩序，最難維持，因為兒童本性好動，再加求勝心切，不免有犯規情事發生，實行起來，也許得不到多大效果。不妨用下列三種方法，也許較有辦法而易收效。第一，遊戲時，簡單說明遊戲方法與規則，使之不致中途犯規或停止。第二，確定評判標準，如(一)動作快慢。(二)遵守秩序。(三)犯規與否。這樣的評判勝負，可以訓練兒童有規律的活動，養成守法的習慣。第三，鼓勵各組助手維持秩序，促起他的競爭心。也許較教師管理有效。

3. 遊戲要多用比賽。

4. 分組遊戲，如遇奇數，(不足一人)教師不妨加入，促起兒童興趣，萬不可抽調兒童。

5. 遊戲時，如遇兒童犯規，教師應婉言勸導，不要嚴詞責罰，以免減少興趣。

6. 遊戲時，兒童偶受小傷，當養成其勇敢心，切忌表示可憐和驚駭的態度。

7. 我國固有民間遊戲，如踢毽子、造房子、貓捉老鼠、老鷹捉小雞等材料很多，不妨採用，或加以改編。

編。

8. 遊戲應以訓練兒童自然活潑為主要條件。同時，在活潑中而能守紀律。

9. 教師要有規則應變之才。

遊戲教材教具教法