

YOUER YOUXI LILUN

# 幼儿游戏理论



华爱华著

上海教育出版社

SHANGHAI

JIAOYU

CHUBANSHE

学前教育丛书

学前教育丛书

# 幼儿游戏理论

华爱华著

上海教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏理论 / 华爱华著. —3版. —上海: 上海教育出版社,  
2015.10

ISBN 978-7-5444-6643-1

I. ①幼... II. ①华... III. ①游戏—儿童教育—研究  
IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第240519号

学前教育丛书

幼儿游戏理论

华爱华 著

---

出 版	上海世纪出版股份有限公司 上海教育出版社 易文网 <a href="http://www.ewen.co">www.ewen.co</a>
地 址	上海市永福路 123 号
邮 编	200031
发 行	上海世纪出版股份有限公司发行中心
印 刷	上海市印刷四厂
开 本	850×1156 1/32 印张 7.75
版 次	2015 年 10 月第 3 版
印 次	2015 年 10 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5444-6643-1/G·5473
定 价	18.00 元

---

(如发现质量问题,读者可向工厂调换)

## 目 录

第一章 儿童游戏发展的历史概述·····	( 1 )
一、关于游戏的发生·····	( 1 )
二、儿童游戏及其价值观的演变·····	( 7 )
三、中国古代的儿童游戏·····	( 15 )
第二章 国外游戏理论概述·····	( 31 )
一、早期的传统游戏理论·····	( 31 )
二、精神分析学派的游戏理论·····	( 37 )
三、皮亚杰关于认知发展的游戏理论·····	( 50 )
四、前苏联的活动游戏理论·····	( 57 )
五、游戏的激活理论·····	( 66 )
六、游戏的元交际理论·····	( 70 )
第三章 游戏的本质和特征·····	( 74 )
一、游戏的定义问题·····	( 74 )
二、对游戏特征的几种解释·····	( 79 )
三、对游戏特征的辩证分析·····	( 84 )
第四章 儿童游戏与儿童发展·····	( 95 )
一、儿童游戏的生理、心理基础·····	( 95 )
二、游戏促进儿童发展的价值·····	( 101 )
三、幼儿园游戏的教育价值·····	( 114 )
第五章 儿童游戏的个体发展·····	( 130 )
一、游戏的萌芽(0岁—1岁)·····	( 130 )
二、装扮动作的发生(1岁—2岁)·····	( 136 )

---

三、象征功能的出现(2岁—3岁) .....	(140)
四、游戏的高峰(3岁—6岁) .....	(142)
第六章 各类游戏形式的发展 .....	(147)
一、儿童游戏的分类 .....	(147)
二、象征性游戏的发展 .....	(154)
三、结构游戏的发展 .....	(171)
四、规则游戏的发展 .....	(177)
第七章 儿童游戏的外部干预 .....	(184)
一、影响儿童游戏的因素 .....	(184)
二、成人对儿童游戏的指导 .....	(216)
参考书目 .....	(238)
后 记 .....	(240)

## 第一章 儿童游戏发展的历史概述

### 一、关于游戏的发生

任何事物都是从最原始的状态经过了一个漫长的发展过程，才进入相对较高的阶段的。探索事物发生的意义，就在于从最初的状态看事物发展的逻辑，并在发展的逻辑中认清事物的本质。

关于对各种事物的起源问题和人类的起源问题作科学的探讨，是在 19 世纪末进化论被普遍承认和接受以后。按进化的规律来探索人类自身发展的历史，并从不同的角度和侧面探讨人的各种行为的起源，是研究者从发生学意义上寻找事物本质时所孜孜以求的。然而探索起源却是个难题，刚踏入人类门槛的原始人，不可能意识到人类有朝一日竟会去探索自身发展的历史，以及自身各种行为的历史，因此他们不会为后人的探索去有意识地储存起某种痕迹。所以，当人类一旦意识到需要去探索自身发展的历史时，绝大部分关于人类进化、事物起源的证据都已经永远地泯灭了。比如游戏，我们再也见不到小原始人玩过的玩具，做过的游戏，唱过的歌，扮过的生活哑剧。

借助历史的废墟，借助现代残存的原始部落，我们又能获得多少可靠的史前痕迹呢？但是，我们却也只能借助前人对事物起源进行研究的尝试，借助学者们对关涉到游戏的其他问题的思辨，从游戏与其他人类行为的关系中，看游戏发生的意义，透视被隐含在这些关系中的游戏的本质问题。

### （一）游戏与劳动的关系

从猿到人的中介是什么？历史唯物主义者的回答是明确的：劳动。那么游戏是人所特有，还是在动物那里就有？这里就牵涉到是先有游戏还是先有劳动，如果游戏是从动物游戏演化为人的游戏，那么劳动在其中起了什么作用呢？

#### 1. 高等动物本能说

这种观点认为，在比较高等的动物中普遍存在着游戏，而且越是高等的动物，游戏的需要越明显。例如，常见的斗鸡，更常见的小猫戏球和小狗嬉咬，特别是猴子的嬉闹。“两岸猿声啼不住”就描述的是黑猩猩的大合唱。非洲人说，黑猩猩的狂欢一闹几小时，一阵阵声浪从森林各处传来，只不过是表示高兴。英国女科学家珍妮·古多尔在《黑猩猩在召唤》一书中曾记录了7只黑猩猩有趣的雨中舞等。

动物的这些游戏，正是源于机体对活动的需求，由于运动系统的新陈代谢和生长发育，从内部要求动物不断地活动，这种需求如果在低等动物那里，一般通过物质追求的生存活动就能得到满足，而越高等的动物，实际的生存活动就越不能满足于内在的活动欲，于是动物就会自发地表现出“无目的”的运动。或当物质追求的活动过量时，机体必然要求紧张后的松弛，这时，动物也会表现出消闲式的“无目的”运动，以使机体内部得到调整和休息。

游戏更多地表现在幼小动物中的事实，又表明动物游戏也是生存本能的训练。低等动物一经出世就自谋生路，生存活动就能满足其运动欲。而高等动物自幼却要经历长时间的哺育，迅速发育的机体又需要足够的运动量，这种对运动量的需求主要就表现为无目的的好奇、好动。随着年龄的增长，这种好奇、好动又发展成对成年动物行为的戏剧性模仿，直至能独立谋生。而成年后的动物，这种活动的本能并未消失，只要有多余的精力，它们仍然进行着无目的的运动。

在高等动物中,这种“无目的”运动带上了更高的智能性和情趣性,带上了某种引人入胜的程序性,从而成为引起强烈快感的游戏。可见,游戏是生物快感——生命力自由展现的情绪体验。到了人的游戏时,是动物的游戏本能新的意义上的复归和质变。这时,游戏的体验则从动物的快感进入到了人的美感。

在这里似乎没有直接涉及到游戏和劳动的关系,因为动物的觅食求生活活动仅仅是一种本能活动,还未演化为人的劳动,还不具备社会性特征,但它却表明了游戏先于劳动而存在的观点。就这一点,德国的毕歇尔论证:原始民族那里的劳动,是一种颇为模糊的现象,我们愈接近它发展的起点,不论在形式上还是内容上它都愈接近于游戏。意思是原始人的劳动是游戏性的,而越是早期的劳动就越像游戏,劳动的技能在游戏中获得,以后逐步分化演进而为独立的劳动,即游戏先于劳动。儿童游戏也证明此论,如格鲁斯所说,儿童游戏是未来生活的预演。

## 2. 劳动说

劳动说论证的是人的游戏,它从两个方面说明了游戏与劳动的关系。

首先,在劳动中人的手脚总是在活动的,劳动的动作所产生的节奏能使劳动变得轻松。鲁迅说,最早的歌是劳动号子,最早的音乐在劳动中产生。普列汉诺夫在《艺术的起源》中描述:巴斯陀部落的卡斐尔人的妇女手戴金属环磨麦子,金属响声与劳动的节奏十分和谐;巴戈包斯族的男女种稻,男在前面边跳舞边插铁锹,女在后面跳着舞撒种;格陵兰的爱斯基摩人以模仿海豹来捕猎海豹等。不可否认,这劳动中的歌、劳动中的舞带有一定的娱乐性。

这使我们看到游戏和劳动的结合(如同孩子边干边玩),可能是原始人为了使劳动不再令人感到讨厌,使劳动变得轻松愉快,采取了游戏的形式,而这种游戏的动作、声音、节奏又服从劳动的节奏,是由劳动技术决定的。



其次,人在劳动中会有一种深切的体验,体验到自己的力量和智慧,体验到劳动收获的快乐和战斗胜利的喜悦。于是,原始人在劳动后便产生了一种再度体验一番的冲动。这时,狩猎者再现捕获猎物时的情景,模仿动物的形态,用兽皮、兽角和血装饰自己,狂吼乱舞,以野牛舞、海豹舞、袋鼠舞、战争舞的形式再现劳动过程,重现生活情景,描述战争场面。表达自己在劳动胜利后的喜悦,显示自己劳动过程中的力量和技巧。这时,游戏已脱离了功利的目的,从劳动中分离出来,作为一种纯粹的娱乐消遣,以渲泄情绪。

这似乎说明,游戏源于劳动,劳动先于游戏。著名心理学家冯特说:“游戏是劳动的产儿,没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作为原型的,不用说,这个工作在时间上是先于游戏的。因为生活的需要迫使人去劳动,而人在劳动中逐渐地把自己力量的实际使用看作一种快乐。”游戏就是想将这种快乐再度体验一番的冲动所引起的。

由上所述,我们得到的信息是,游戏与劳动有3种关系:劳动前的预演(高等动物的游戏本能和儿童的游戏);游戏与劳动的结合(原始野蛮人的游戏,表明了动物游戏向人的游戏的演化);劳动后的再度体验(具有社会性的人的游戏)。我们认为,动物的游戏和人的游戏之间根本的区别,在于动物仅仅是内在活动欲所驱使的游戏本能,而人的游戏则具有反映论的意义,它是现实生活的反映。

## (二) 游戏与艺术、体育的关系

比较一下现代的体育、艺术与游戏,我们不难发现其内在的联系: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。可见,每一种类型的游戏都有某种艺术形式与之相应。所以,游戏与艺术、体育从本质上讲是同态的,由此推断三者也是同源的。普列

汉诺夫在论艺术时,就起源的角度,也是将艺术与游戏相提并论的。

从艺术、体育的起源中我们发现,萌芽状态或原始状态的艺术和体育正是游戏。

### 1. 模仿说

认为艺术起源于人的模仿本能。艺术就是对自然界各种现象的模仿(对声音的模仿发展成为音乐,对形象的模仿发展成为绘画,对动作姿态的模仿发展成为舞蹈)。原始人在狂欢时学动物的姿态,模仿劳动的场面,这种模仿无疑具有游戏性,从而体验和渲泄一种感情。我们知道,从模仿中产生快感的心理机能,越在童年期越明显,推想人类的童年期也是如此。可见,模仿不仅是创作过程中的单纯手段和方式,从根本上说,还是人类比较原始的心理倾向和心理机能,这种机能引发的是游戏的冲动,这种冲动的表现也被称为原始的艺术。

### 2. 巫术说

认为原始人类曾经经历过一个巫术统治的时代,巫术的观念、巫术的活动渗透到人类生活、生产的各个方面,这个时代早于艺术。艺术起源于巫术的形式和内容。

因为原始人的思维处于稚嫩阶段,不能理解自然界的各种现象,不能理解大自然给他们带来的幸灾祸福,本能地对自然的力量感到神秘和恐惧,认为有一种神秘的力量在主宰着世界(泰勒也说,野蛮人的世界观,就是给一切凭空加上无所不在的人格化的神灵的作用),因而产生了祭祷鬼神的仪式。举行这种仪式时必须有歌舞形式伴随。这种歌舞就是通过模仿的手段再现生活、表达愿望的娱乐形式。例如,有一种围着死尸狂跳的埋葬舞和鬼魂舞是这样表现的,南美印第安部落在晚上玩一种游戏,在死人尸体背部放上木板,板上放一个个点燃的棉花球,玩的人排列在尸体两边,把球吹来吹去,使它不停移动,决定胜负的是想象中的死者的灵

魂。这种游戏尽管带有宗教的严肃性,但仍不能阻止参加者纵情的狂欢。还有围着石头狂跳的祷雨舞,说是跳得越高,禾苗长得越高,直至跳得精疲力竭倒地为止。战前跳的战争舞,会使战士充满必胜的信念。这种原始的巫术歌舞形式,带有极大的游戏娱乐性。

### 3. 游戏说

原始的初民着实是一个欢愉的群体,他们由劳动之余的兴奋、饱餐后的满足、性欲的冲动而产生的跳跃和吼叫,除了愉悦自身以外无任何目的,它仅仅是一种游戏,是一种娱乐消遣,是一种非功利的活动形式。这种产生于机体内部冲动的无规则跳跃和发之于情感的狂呼乱吼,以后逐步服从节奏、赋予规则才发展成艺术和体育。可见,艺术发端于游戏,原始的艺术就是游戏。

从游戏的发生以及游戏与劳动的关系、游戏与艺术体育的关系中,我们可以得出几点结论:

(1) 游戏是生物进化过程中出现的一种现象。低等动物不游戏,是因为其出生时本能行为即已成熟;而高等动物因机体复杂,其出生时,与生存有关的本能行为没有成熟,所以游戏伴随其成熟,游戏实现其发展,越高等的动物,成熟期越长,游戏期也越长。如布鲁纳所说,“在个体尚未发育完善的时候,游戏似乎具有一种决定性的功能。这种功能随着个体从猴到类人猿、直至人类这个愈高级进化的过程,而显得越来越重要。”

(2) 游戏与艺术、体育原是同态的。身体的活动、情绪的渲泄、仪式化的象征意义,如前所述,每一类现代儿童游戏都与一种艺术或体育形式相联系。三者也是同源的,其共同根源于劳动,都是以劳动为原型,都是以模仿为手段,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(如上分析,游戏与劳动的结合、劳动后再度体验的冲动、劳动前的预演)。

(3) 三者虽同源,但各自都有一个演进的过程。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、竞技为目的,艺术更多地以供人观赏为目的,相对这两者,游戏则具有更大的自娱性和自由性。

(4) 游戏日益脱离了功利目的,即它摆脱了物质追求的束缚,满足一种纯粹的精神需要,并获得了自由。而体育与艺术从游戏中分离出来,具有了劳动的意义,日显其功利性的一面。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)。正如席勒所说,“只有当人是充分意义的人的时候,他才游戏;并且只有当他游戏的时候,他才是完全的人。”因为人有自由意志,动物没有。动物的游戏是一种纯粹的本能行为,而人不仅本能行为的成熟需要游戏,而且社会性行为的成熟也需要游戏。

## 二、儿童游戏及其价值观的演变

### (一) 早期人类的共享

早在人类的童年,游戏就已是全部生活的内容之一。不论是为了使劳动轻松愉快的边游戏边劳动,还是为了再度体验自己力量的快乐而作为劳动之余的消遣,或是伴随着幼年成长的对成人劳动的模仿,都说明原始初民人人有游戏的渴望,游戏的权利人人共享,游戏的机会人人均等。

由于原始人的劳动生活本身是丰富多采的,原始人的想象力也极其丰富,人们在劳动之余总要进行各种各样的游戏,以抒发他们的情感和向往,创造了种类繁多的游戏形式。我们今天在室内所见到的游戏和游戏的材料,都能在原始人那里找到先驱和原型。然而原始态的游戏不可能像今天那样有明确的分类,所以类似于现代类型的游戏往往在原始人那里是高度融合的,主要表现为想象性游戏和运动性游戏两种。

由于原始人的游戏带有浓烈的情绪色彩,其想象力丰富而思维的抽象性、语言的表达力却处于低水平状态,于是情感表达的方式只有动作。所以,想象性游戏的主要形式是跳舞,对现实生活的想象全在这类似于舞蹈的游戏中得到体现。狩猎舞、战争舞、恋爱舞、丧葬舞等都有一定的道具装扮自己,他们扮演角色,通过舞蹈动作再现生活情景。例如,巴西一个部落的战争舞,以强烈的戏剧效果表现一个负伤战士死亡的情形;澳洲土著妇女扮演角色玩上树捉负鼠、跳入水中捉贝壳、哺乳、与丈夫吵架、挖植物根的游戏。

运动性游戏内容繁多,有些游戏实际上已是正式的运动了,但原始人的运动与玩耍之间的界限是不清的。互相追逐是原始人常玩的游戏,不少部落的原始人非常善跑,一定是他们从小就玩这种游戏的缘故,因为跑步对原始人的生存太需要了(据说人们骑在马背上也赶不上南非的霍屯督人,加里弗尼亚湾的提布隆岛的吉里人能追赶一头强壮的鹿直至鹿力竭而死,能短时间内捉住一匹飞跑的马)。石块是最早的铁饼,甘蔗是最早的标枪。球戏也极为普遍,现代的许多著名的球类运动都可在原始部落的球戏中找到来源,比如用软鹿皮包裹植物纤维做成足球来踢,用鲸鱼骨和一根象征战神的棍子玩曲棍球和棒球游戏。

在探索早期人类的游戏时,我们还可见这样一种现实:原始成人与儿童似乎同享游戏的乐趣,甚至在同一游戏形式中可以容纳儿童,也可以容纳成人,儿童的游戏和成人的游戏并没有完全分化开来,而且越是接近于原始的文化活动,就越是具备这一特征(如在澳大利亚土人中流行的角力、球戏或跳绳游戏,在非洲大陆盛行的曼夫拉游戏,或在圣克鲁斯群岛上那种弓弦上的木鸟和非洲潘格尔人的游戏板,都是由成人与儿童共享的)。

这可能一方面是因为在人类生活的早期,生产力极其低下,劳动过程简单,儿童很小就能随母参与谋生劳动,劳动技能完全能在直接的劳动过程中获得,因而童年期较短。另一方面由于原始文

化形式与内容的简单和幼稚,成人和儿童的思维差距不大,不仅使年幼儿童的活动体现出十足的游戏性质,而且在成人的业余文化生活上也打下了深深的幼稚的烙印。当生产力水平进步到通过成年人的劳动不仅能维持自身生存,而且能保证儿童生活时,当劳动手段和方式日益复杂化,使儿童不能直接参加劳动时,成人和儿童的距离变大,这才具备了纯粹儿童游戏的条件与可能。这时,儿童便通过象征劳动的游戏活动,既满足他们渴望劳动的欲望,又达到劳动技能训练的目的。为了追寻猎物,他们在游戏中发展了奔跑的能力;为了围打野兽,他们在游戏中发展了跳跃的能力;为了爬山涉水,他们在游戏中发展了攀登和游泳的本领……土著儿童常玩战争的游戏,以锻炼机智和勇敢。鄂温克人的儿童做狩猎的游戏,用小弓箭练习射击。可见,专门的儿童游戏是人类历史发展到一定阶段的产物。

所以,原始人的儿童更是尽情享受游戏的欢乐,他们除了参与成人玩高跷、拔河、跳绳等运动性游戏外,还有着自己专门的游戏,这从历史废墟遗址中出土的玩具可见一斑。他们有玩偶(有书描写,古埃及的玩偶头非常小,纹面图样画在身体上,据说因为原始人的孩子看惯了裸体,身体部位相对突出,而头部次之的缘故;印第安人则用树皮柳枝做偶人、有鞭打的陀螺、小型复合弓、小鼓、拉线玩具等)。看来原始民族已有了儿童玩具的发明,游戏充实了童年期的发展,玩具又增添了童年期的乐趣。

## (二) 游戏成为幼儿的权利

首先,随着社会分工的发展和私有制的出现,使一小部分人得以脱离劳动而拥有大量闲暇和娱乐时间,大部分人却不得不为谋生、为供奉少部分有闲者而整日忙碌,失去了能使他们充满欢愉的娱乐时间,这时游戏的权利便与劳动者分离了,即劳动者不游戏或很少游戏,游戏者往往是不劳者。尽情享受游戏的便是两部分人,

一部分是脱离了劳动的奴隶主、封建主贵族,另一部分就是未到劳动年龄,还不能承担劳动义务的儿童,游戏远离了劳动。

其次,由于游戏本身的发展,艺术、体育以比较成熟的形式从原始态的游戏中独立出来,那种比较幼稚的、随意的、自发的游戏更多地成为儿童活动的方式。于是,以艺术、体育作为娱乐消遣的成人游戏逐步与儿童游戏分化,从此儿童游戏有其独立的地位。可以看到,打猎、赛马、斗牛、角力、宫廷舞蹈等成为有闲阶级观赏娱乐的奢侈品和专利品,劳动人民已无权享有,也无时间去娱乐。与此同时,儿童游戏仍然是出于儿童自由活动的需要保持着,无论是劳动人民的儿童还是贵族的子女,都在尽情享受游戏的欢乐。

尤其到了中世纪,教会宣扬禁欲主义,向大众宣传肉体是灵魂的监狱,竭力暗示劳苦民众为追求“来世”永久的幸福,必须本着服从、忍耐、克己的精神,克服“现世”一切欲望,包括游戏享乐。从儿童来说,僧侣学校教育极其严格,鞭打体罚习以为常,死记硬背教条经文,学习与游戏分离,入学儿童失去了游戏的欢乐,只有不入学的乡野儿童仍能保持游戏的权利。

到了新兴资产阶级登上反封建的历史舞台,封建贵族自然是他们抨击的对象,同时贵族奢侈享受的生活方式也受到谴责,并加以反对。为鼓励追求财富、金钱的世俗经济活动,他们视时间浪费在娱乐游戏上是可耻的。宗教改革以后的新教也充满了这种资产阶级性和资产阶级道德评价,其宗教精神、道德态度带有了功利主义色彩。宣传只有劳动是上帝赋予的唯一天职,游戏是恶魔的工场,你可以为上帝劳动而致富,不可以为肉体的罪孽而致富。新教伦理要求人们通过严格的苦行来行使这种天职,以勤劳、节俭、推迟享乐为美德。由于享乐会使人逃避劳动,所以无论是贵族的娱乐形式,还是平民百姓的舞厅酒吧,都被禁止,还设立了法规,禁止游戏、寻欢作乐。可见,这不能不是一种新的禁欲主义,劳动是公认的禁欲手段。与中世纪教会的禁欲主义不同的是,僧侣走出了

僧院和修道院,来支配世俗的道德观念。这种游戏罪恶论,充满了早期资本主义精神,有其深刻的经济政治的基础。

清教徒那劳动神圣,游戏邪恶的观念日渐深入人心,影响了很长一段时间,对从事职业的成人来说,对从事学习的儿童来说,都把游戏看作是时间的浪费。学校教育把游戏看成是智力上的浪费,或至少认为在训练思维机能方面是一种没有任何意义的虚假活动,而且游戏会使学生从功课上分心。所以,游戏在人们的观念中一直受到否定的评价,把游戏看成是一种毫无意义的甚至是有害的活动,人们常常为孩子玩了整整一个假期而叹息,认为什么正经事也没干。但是,没有学习和生活重负的学前儿童仍然享受着游戏的欢乐,在父兄工作的同时,他们在户外玩耍,自然材料就是他们的玩具,奔跑、攀爬、滚铁圈、造房子,创造了种类繁多的游戏形式,通过想象反映父兄的劳动生活。

### (三) 游戏成为幼儿教育的手段

儿童游戏从户外走向户内,从完全自发的游戏到组织起来的,是在幼儿园诞生以后。从福禄培尔开始的幼儿园运动,使大街巷顽童进入了专门的教育机构,从此,儿童游戏日渐与教育联系起来,成为幼儿教育的一种手段。

儿童进入了正式的教育机构,但又未到正规学习系统知识的年龄,游戏仍应是幼儿的主要活动。然而,游戏的纯粹自发性被一定的规范性取代了。首先,儿童游戏的空间受到限制,无限广大的自然空间变成相对狭小的室内空间。其次,儿童游戏的时间也受到限制,原来爱什么时候玩就什么时候玩,现在须听从老师的安排。再次,游戏的内容更是受到加工和筛选,通过教育者们的精心工作,游戏开始系统化、正规化,使之服从于一定的目的。

福禄培尔、蒙台梭利在观察了大量儿童自然游戏以后,根据儿童游戏主要是操作物体的特点,把一系列在游戏操作过程中所关



涉到的动作特点和物体特性的基本要素抽取出来,并使之系统化,先后分别创造了一套操作材料,用于儿童的游戏。尽管他们所创造的操作性游戏,并不是儿童自由表达的游戏形式,但活动的基本要素却完全来自儿童的自由游戏。

比如,福禄培尔的第一恩物:球,玩起来具有滚、弹、跳、旋转等特点,第二恩物的操作具有平衡、斜面加速的特点,以及几何体的多种分解组合特点,这些要素都来自于儿童的自由游戏,在跳房子、滑滑梯、翘翘板、荡秋千中都有这些要素。福禄培尔将此抽取并加以系统化,容于他的恩物,成为自由游戏的缩影,以保证使这些要素在每个儿童身上运用。

又如,蒙台梭利则将自由游戏中,儿童在感受客观环境时与感觉灵敏度有关的感知要素,以及被主体感受的客观环境的秩序要素抽取出来,使之系统化、组织化,并容于一套感官训练的材料,从而使儿童在自由游戏中偶然获得的感官刺激和事物特征成为有序的活动过程,以一种捷径的方式保证每个孩子的有效发展。

福氏、蒙氏两例都是从教育的意义上来选取游戏中的要素,并服务于不同的教育目的。福禄培尔想要儿童通过操作和造型象征,侧重于获得关于世界万物的精神意义,即宇宙的法则、万物的要素:点、线、面、分解、组合、平衡、对称等观念。而蒙台梭利则想让儿童通过操作和反复练习,侧重于获得理解事物性质,处理事物关系的专门技巧,如感官的灵敏度、协调性以及处理事物的秩序感等。在福禄培尔、蒙台梭利倡导下的广大幼儿园中,游戏成为了教学的一种手段。

由于这种基本要素的选取过于专门化,由于这种操作活动过于严肃化,孤立、机械、枯燥的操作练习和教师的刻意安排,致使游戏不仅把儿童整个自由活动局限在双手上,而且游戏的许多品质都被排除了(比如情感、想象、自由等)。尽管福禄培尔推崇自发游戏,蒙台梭利主张自由教育,但是大部分幼儿园在实施这一思想组