

萬有文庫

第一集一千種

王雲五主編

小學遊戲教科法

王懷琪著

商務印書館發行

小學遊戲教科書

王懷琪著

師範小叢書

萬有文庫

第一集一千種

總編纂者

王雲五

商務印書館發行

編主五雲王
庫文有萬
種千一集一第
法學教戲遊學小

著琪懷王

路山寶海上
館書印務商

者刷印兼行發

埠各及海上
館書印務商

所行發

版初月十年八五國民華中

翻編作著有書此

TEACHING OF G. SP. S.
IN ELEMENTARY S.

By

WANG HUAI CHI

THE COMMERCIAL PRESS, LTD.

Shanghai, China

1929

All Rights Reserved

凡例

戲教材。

(一) 本書分上下二編；上編專述關於遊戲的理論，和小學內的一切設備；下編備載各種遊戲教材。

(一) 本書可供師範學校和小學教師的參考。

(一) 本書所列各種教材，大都係歷年研究各國體育書籍的心得，且實驗運用，已非一次，所以自信尙能合於實用，富於興味。

(一) 本書編成，費時三閱月，惟課務繁多，自知難期完善，倘能進而教之，不勝歡迎。

(一) 本書承老友吳君洪興代集材料甚多，生色不少，感綴之餘，特此鳴謝。

小學遊戲教學法目次

上編

(1) 小學遊戲的重要	一
(2) 遊戲的定義	二
(3) 生物學上的遊戲觀	七
(4) 心理學上的遊戲觀	八
(5) 審美學上的遊戲觀	一〇
(6) 社會學上的遊戲觀	一一
(7) 教育學上的遊戲觀	一三
(8) 遊戲和個性	一四

(9) 遊戲的目的	一五
(10) 小學遊戲的特質	一七
(11) 小學遊戲的分期	一八
(12) 小學遊戲的分類	一九
(13) 競爭遊戲	二〇
(14) 競爭遊戲的效果	二一
(15) 非競爭遊戲	二二
(16) 遊戲和訓練	二三
(17) 應當禁止的遊戲	二四
(18) 遊戲實施上的注意點	二四
(19) 遊戲時的教師態度	二六
(20) 遊戲時的判斷	二六

(21) 遊戲時的服裝·····	二七
(22) 遊戲和賞罰·····	二七
(23) 遊戲和兩性·····	二八
(24) 遊戲和風教·····	二九
(25) 玩具的選擇·····	二九
(26) 玩具的功效·····	三一
(27) 玩具的分類·····	三三
(28) 遊戲和設備·····	三四
(29) 教材的選擇·····	五六
(30) 教授的方法·····	五七

下編

(1) 競爭遊戲教材·····	五九
(2) 設計的正反遊戲教材·····	九四
(3) 唱作遊戲教材·····	九八

小學遊戲教學法

上編

(1) 小學遊戲的重要

小學中的兒童，大都在六歲至十三歲之間；這時候的兒童，沒有一個不喜歡遊戲的。不但喜歡遊戲，而且除了遊戲之外，簡直毫無別的思想。他們的生活，可算就是遊戲，他們的職業，也可算就是遊戲。不過有一層，應當注意。兒童的身心，還沒有發達；理性方面，缺乏判別力，他們的舉動，往往雜亂無章。所以小學對於遊戲，應當就兒童歡喜遊戲的心理，想出各種方法，迎合他們的心理而教導之，並修養他們的人格。總之在兒童時代，最能發達兒童的智育、羣育和德育的，是遊戲上的主動力。小學和兒童的關係最切，那末小學遊戲的重要，就可想而知了。

(2) 遊戲的定義

什麼叫做遊戲？這個問題的回答有四：

- (甲) 過剩力的溢出；
 - (乙) 疲勞的休養；
 - (丙) 本能的練習；
 - (丁) 遺傳活動的演習。
- (甲) 過剩力的溢出 主張這種學說的，爲德國詩家席勒爾 (Schiller) 和英國哲學家斯賓塞爾 (Spencer)。他們的意思，以爲遊戲的起源，乃由於勢力的過剩。大抵生物內部的活力充實，即將發散於外。試看人類或動物，當幼稚的時代，常消費多量的勢力於遊戲，以求快活，就因爲他們的生理勢力，足以維持他們生活而有餘的緣故。
- (乙) 疲勞的休養 主張這種學說的，爲德國體操的始祖古斯姆司 (Johan Gussmuth)。

及哲學家拉撒路 (Lazarus)。他們的意思，以爲人們於精神及肉體的勞動後，身心常覺疲勞倦怠。這種疲勞倦怠的程度，如還沒有達到即欲睡眠或休息的時候，必作休養的活動，而行遊戲以恢復疲勞。試看人們長坐作業以後，常欲出外散步或作遊戲。就因爲腦力與筋肉疲勞後發生厭倦，藉他方面活動，可補救其倦怠的緣故。

(丙) 本能的練習 主張這種學說的，爲德國生物學心理學家古魯斯 (Gross)。他的意思，以爲遊戲乃起自天賦的本能，無論人們或動物，都有這種本能。不過這種本能，常依遊戲而發達。所以人們或動物於幼時喜行遊戲，就是應用他們的種種本能，運動他們的身體各部，而爲將來生活的預備練習。

(丁) 遺傳活動的演習 主張這種學說的，爲美國心理學家霍爾 (Stanley Hall)。他的意思，以爲兒童於遊戲中，可將元祖從動物漸進爲人類，從野蠻漸進於文明間，各種生存上的必要，於實際上所做的行動，模倣爲遊戲而表演之。譬如追逐一事，在未開化時代，是很關重要的，無論爲掠奪食物，爲追擊敵人，都不可缺少這種本能。等到漸入文明時代，於日常生活上，已沒有追逐的必要。

兒童於學齡期間，所以對於追逐的動作，非常發達盛行，就是表現一種反覆人類進化程序的緣故。

上面所述的四種學說，各有不同。斯賓塞爾在他所著的心理學要義中，堅持他的見解說：「遊戲乃神經組織的特性，因為神經細胞的充分完成，當伴以祖傳的預備散放的。」斯賓塞爾這種探究，很為精當。照他的意思，以為人體的發達，除消化呼吸和維持各機關進行所必需的力以外，必定還有餘力，而且這種餘力，較所需的力為多。再當別種機關運用的時候，使一部份機關得較長的休息，也不是不可能的事情。在兒童遊戲中，最普通的，要算是模倣。我們試看兒童於偶人的衣飾、玩具、及房屋的建築等，竭力模倣成人的舉動，就可知道了。但是模倣不能就算是遊戲的普遍標準。因為使我們明瞭遊戲的特種式樣的，並不是模倣或過剩力，乃衝動和天性的生活。譬如拿線球滾在小貓的面前，就能使他動爪，然在大貓，常要等看見鼠子以後，方始活動。又如父親在育兒房中，將兒童放在膝上，他就自然的會預備譁躍。所以斯賓塞爾的「自覺適合」說，也有他的真理。一個人當疲乏以後，而不願休息或睡覺的時候，遊戲最為適合。因為遊戲乃從較重的生活競爭而到較輕的消遣的一種思想娛樂。我們要保存梵奧令 (Violin) 的功用，必須不使他的絃線常常緊張；人類必需

遊戲，也是這個意思。所以學生於課後從事棍球、網球、或各種球戲，最爲適當。因爲一方面既能恢復疲勞的腦力，一方面又能減免由試驗室內工作而生的自動衝動。從遊戲能恢復疲勞的腦力一點看來，似乎可補足斯賓塞爾的意思，但是依然不足以解決遊戲的理論。原來新活動和厭倦的工作，也有深密的關係。例如讀科學書後，另易有趣味的小說；久行平地，忽行不平的道路；或久行不平的道路，忽行平地；及游泳家覺得疲乏以後，改爲背游等，都能減少疲勞，就是因爲運用各種筋肉的緣故。遊戲的起原，也確有從過剩力而發生的。不過這種遊戲，必定繼續到精力已盡，方纔停止。鮑爾文（Badwin）稱這種不可當的重複趨向爲「循環反動力」。兒童對於一再講述的故事，永不厭聽。雄鷄相鬪，不到力盡不止，復原後又重行爭鬪。廣告記號能印留在腦中好久時候的，必定是時常映於眼簾的幾種。這種重複的衝動，就是使遊戲到力盡爲止的原因。父母因兒童跳躍，易闖禍端，多加禁止，或闖禍後，施以責罰。其實兒童不過順着「循環反動力」的規律，不但不宜禁止，更宜加以鼓勵。但有一層，做父母的不可不留意，就是不要使兒童遊戲過甚。因爲兒童還沒有自制力，往往容易過度。我曾經看見一個男小孩跑長距離賽跑，和一個女小孩跳繩，都因過度而眩暈。所以做父兄師

長的，對於兒童遊戲，宜加以鼓勵，同時並宜加以監護。不但兒童，就是成人，也因為不可抑制的衝動，而有達到重複的趨勢。跳舞的人受着和諧的琴聲，往往使他不知不覺的跳到力盡方罷。非洲土人和各處野蠻部落，他們遊戲的狂熱，往往使他們到受盡苦痛，筋疲力盡，纔行罷休。所以兒童在不可抑制他們衝動的時候，所發出的呼喊、歌唱、和遊戲，父母是不能禁止的。克魯斯教授在他所著的成人遊戲書中說：「遊戲對於各個人的身體發達和心靈發達，是非常重要的，並且是人生工作的預備。」他說：「在兒童求學以前，除掉睡覺吃喝的時間以外，應當全部注在遊戲。」他又說：「遊戲並不包含遺傳的衝動，不過是達到人生泉源上一種特異的和內附的近路。在人生的實現上，有一種普遍的原則，不但適用於兒童青年，並且適用於一世的，就是遊戲。」至於霍爾教授的見解，則又必然。他以爲嬰孩時代第一次的自然行動，是已過的鑰匙，在遊戲裏的各種行動和情形，都是遺傳的天性。拋擲的準確和速捷，是古代生存的必要方法。能拋擲無誤的，可克服敵人，保護家族，否則就要被人消滅。跑走的快捷和耐久，用棒打擊，也是打獵和戰爭的根基。然而這幾種運動，在發達和完成人身各部機關上，現在存有他們必需的價值。而且因為這個緣故，棍球盛行，成爲美國全國的遊戲。

試看學校裏足球遊戲，兩陣對壘，勝者歡呼跳躍，敗者垂頭喪氣，不像古代野蠻部落的戰爭嗎？三萬觀眾，不顧風冷雨雪，坐在場上兩個鐘點，替勝的歡呼，不是爲着足球裏跑逐跌擲等種種古代遺傳的行動嗎？靜坐河邊，終日釣魚，不是一種人類的天性嗎？有幾種遊戲，所以比別的有趣，就是因爲能觸着或提起人類根本情緒的緣故。霍爾教授又說：「遊戲是倫理的學校，不但能使人增加氣力，並能增加胆量、忠實、改革習慣，發達心智的毅力、娛樂和敏捷。至在愁悶的日子，能使人心意安寧，簡直是一種避困煩的方法。不但如此，且能表現個性。」我以爲要成一條最好的遊戲定義，上述四種學說，都須包含在內。過剩力和疲勞的恢復，可以同時發生效力，在自由無阻礙的用個人力量時，個性可從遊戲中復演的遺傳活動發達起來。

(3) 生物學上的遊戲觀

在生活的科學裏，遊戲可從兩點上觀之：即原始的解釋和生物學的价值。要完滿的解釋他的起源，是同解釋人類的起源一樣困難。達爾文 (Darwin) 的遺傳說，雖然反對的，逐漸增加，但是比

進化論再好的理論，簡直沒有。那末不易明瞭的人類起源，是永不能明白了。話雖這樣，達爾文的遺傳說，可算是遊戲的生物學情況上一種符號。由所得品性上的遺傳而進化，由最適當的存於生活競爭中而進化。在生物學中，遊戲已佔得一席，因為用極小的消費，可得到生活上極大快樂的緣故。我們在有音律的運動和有音樂的體操裏，更可證實。所以學生於有音樂的運動和跳舞，往往不竭其力不止，而於沒有音樂的運動，便看做困難的工作。至於兒童在遊戲時，喜歡和歡呼、唱歌、撮口作聲等，都不宜絕對禁止的。因為青年的呼喊，如嬰孩的啼哭一樣，能使各部機關緊張振興，擴張血管口徑，使血流入新生的纖維、血球和機關，而這幾種機關，如果沒有血去營養，就要萎縮的。

(4) 心理學上的遊戲觀

從心理學上觀察，遊戲包含左列三種元素：

(甲) 得快樂；

(乙) 自覺或不自覺的做做有用活動力；