

全国普通高等学校体育教学指导委员会审定 ● 高等学校教材

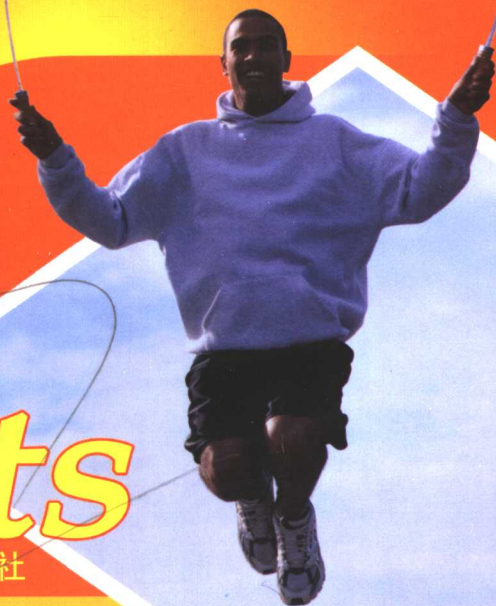


普通高等教育“十一五”国家级规划教材

体育游戏

(第二版)

于振峰 赵宗跃 孟刚主编



Sports



高等教育出版社

G898.1/3

2007

全国普通高等学校体育教学指导委员会审定
高等学校教材
普通高等教育“十一五”国家级规划教材

体 育 游 戏

(第二版)

主 编 于振峰 赵宗跃 孟 刚



高等教育出版社

内容提要

本书为我国普通高等院校体育教育专业的必修课程教材。

全书共分两篇计 14 章,重点阐述了游戏与体育游戏的理论,包括我国学校体育游戏发展概况、少年儿童体育游戏教学的特点与策略、体育游戏的创编技法与程序、体育游戏的教学、体育游戏与心理健康、体育游戏与社会适应、篮球类游戏、排球类游戏、足球类游戏、田径类游戏、体操类游戏、武术类游戏、室内游戏、野外体育游戏等内容,符合我国高等院校体育教育专业培养目标的要求。从体育游戏的基本原理到体育游戏的教学实践,内容全面、图文并茂,具有较强的理论性与实用性。

可作为我国高等院校体育教育专业本、专科教材和中等师范学校体育教材,并可作为健身娱乐活动组织与参加者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

体育游戏/于振峰,赵宗跃,孟刚主编.—2 版.—北京:高等教育出版社,2007.7

ISBN 978-7-04-021783-4

I. 体… II. ①于…②赵…③孟… III. 体育—游戏—高等学校—教材 IV. G898.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 088729 号

策划编辑	傅雪林	责任编辑	王 玲	封面设计	刘晓翔
版式设计	马静如	责任校对	金 辉	责任印制	朱学忠

出版发行 高等教育出版社

社 址 北京市西城区德外大街 4 号

邮政编码 100011

总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司

印 刷 北京新丰印刷厂

购书热线 010-58581118

免费咨询 800-810-0598

网 址 <http://www.hep.edu.cn>

<http://www.hep.com.cn>

网上订购 <http://www.landaco.com>

<http://www.landaco.com.cn>

畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 1996 年 6 月第 1 版

2007 年 7 月第 2 版

开 本 787×960 1/16

印 张 31.25

印 次 2007 年 7 月第 1 次印刷

字 数 590 000

定 价 30.80 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 21783-00

编写说明

体育游戏不仅是学校体育的重要组成部分,而且更是我国国民体育的基础。这部《体育游戏》是全国普通高等教育“十一五”国家级规划教材,是根据国家教育部2000年颁布的《普通高等学校本科体育教育专业教学计划》、根据国家教育部2002年颁布的《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》中对新时期高校体育课程的培养目标、教学方法、教学内容、教学时数、课程评价等方面的规定而编写的。本书总结了近年来我国普通高校“体育游戏”课程教学实践,通过对目前我国体育教育专业人才培养目标及特点进行研究,以及对历次《体育游戏》教材的使用效果进行客观总结,继承了以往《体育游戏》教材的优点,借鉴了成功的经验。在吸收近些年国内外《体育游戏》的一些先进的理论与实践内容基础上,经过编写组多次认真讨论与研究,确定了本教材编写要“与时俱进、精益求精、锦上添花、打造新亮点”的指导思想,力求在1996年版《体育游戏》教材的基础上求创新高,体现高水平、高质量,以适应未来社会体育和体育教学的需要。

本教材着眼于为本世纪培养学校体育专业人才的实际需要,密切结合当今社会对复合型体育专门人才的需要,坚持继承与创新、改革与发展;从“体育游戏”教学的实际出发;坚持突出教学性、针对性、实用性、科学性、先进性、时代性,力求从教学体系和教学内容、教学手段与方法上有所突破,尽可能地系统化、科学化、规范化;范围涵盖多个层次、不同人群的游戏内容;达到传统的和民族的,国内的和国外的以及不同项目间游戏的统一;教材突出知识性、蕴含文化传承和赏析,具有示范性和辐射性,使此部教材有力地支持“体育游戏”课程的改革与深入;更好地支持学校和社会“体育游戏”类的人才培养与使用。

本教材由于振峰(首都体育学院)、赵宗跃(河南大学)、孟刚(贵州师范大学)任主编、周明华(洛阳师范学院)、余丽华(首都体育学院)、邓平(江西大学)、赵其林(河北师范大学)任副主编;参加编写的人员还有(按姓氏笔画为序)宋璐毅、张革、张文普、陆卫平、陈玉霞、陈媛媛、高瞻、黄强、谢志强等。

本教材编写分工如下:于振峰(首都体育学院)负责编写第一、三章、赵宗跃(河南大学)负责编写第九章、孟刚(贵州师范大学)负责编写第六章、余丽华(首都体育学院)负责编写第七章、周明华(洛阳师范学院)负责编写第八章、邓平(江西大学)负责编写第二章、赵其林(河北师范大学)、张文普(洛阳师范学院)负责编写第十章、宋璐毅(大连大学)负责编写第十一章的第一、二节、张革(长春师范学院)负责编写第十一章的第三节、谢志强(扬州大学)负责编写第十一章的第四

II 编写说明

节,陈玉霞(兰州城市学院)负责编写第五章、陈媛媛(华北电力大学)负责编写第四章、黄强(湖北大学)负责编写第十二章、高瞻(首都体育学院)负责编写第十三章,陆卫平(首都体育学院)负责编写第十四章;最后由于振峰、孟刚、赵宗跃、余丽华、邓平、赵其林进行串编、统稿与定稿。

本教材在编写过程中,得到首都体育学院、高等教育出版社体育分社的大力支持和帮助;曾参阅并引用了兄弟院校的有关教材和资料;在此一并致谢;本教材中所有图示均由成都体育学院雷咏时同志绘制,在此深表感谢!

由于编写人员水平、经验和时间所限,书中难免存在不妥或错漏之处,敬请广大读者予以批评指正。

《体育游戏》编写组

2007年03月

目 录

理 论 篇

第一章 绪论	2	第一节 体育游戏教学原则	40
第一节 游戏的当代理论	2	第二节 体育游戏教学的特点 与形式	44
第二节 游戏与体育游戏	8	第三节 体育游戏的教学 方法	46
第三节 体育游戏的分类	11	第四节 体育游戏教学的组织 与管理	50
第四节 体育游戏的起源与 发展	12	复习思考题	54
第五节 体育游戏的特点	16	第五章 体育游戏与心理健康	55
复习思考题	19	第一节 体育游戏与少年儿童 心理发展	55
第二章 少年儿童体育游戏教学的 特点与策略	20	第二节 少年儿童的生理、心理 特点及体育游戏教学 指导	59
第一节 儿童体育游戏教学的 特点与策略	20	第三节 体育游戏与心理 健康	64
第二节 少年体育游戏教学的 特点与策略	22	复习思考题	75
复习思考题	24	第六章 体育游戏与社会适应	76
第三章 体育游戏的创编 技法与程序	25	第一节 社会适应概述	76
第一节 体育游戏的创编 原则	25	第二节 体育游戏与人的 社会化	78
第二节 体育游戏的创编技法 与程序	29	第三节 体育游戏与社会 适应	83
第三节 体育游戏组织形式图 的画法	34	复习思考题	87
复习思考题	39		
第四章 体育游戏的教学	40		

方 法 篇

第七章 篮球类游戏	90	第一节 移动游戏	90
-----------------	----	----------------	----

II 目录

第二节	传接球游戏·····	95	复习思考题·····	235	
第三节	投篮游戏·····	101	第十章 田径类游戏 ·····	236	
第四节	运球与持球突破 游戏·····	105	第一节	走的游戏·····	236
第五节	身体素质游戏·····	113	第二节	跑的游戏·····	248
第六节	集中注意力与放松 游戏·····	120	第三节	跳跃游戏·····	271
复习思考题·····	128		第四节	投掷游戏·····	290
第八章 排球类游戏 ·····	129		复习思考题·····	312	
第一节	基础活动类游戏·····	129	第十一章 体操类游戏 ·····	313	
第二节	传球类游戏·····	149	第一节	基础类体操游戏·····	313
第三节	垫球类游戏·····	163	第二节	舞蹈游戏·····	354
第四节	发球类游戏·····	177	第三节	实用类体操游戏·····	362
第五节	扣球类游戏·····	184	第四节	技术类体操游戏·····	398
第六节	拦网类游戏·····	190	第十二章 武术类游戏 ·····	414	
第七节	综合类对抗游戏·····	198	第一节	徒手基础类游戏·····	415
第九章 足球类游戏 ·····	207		第二节	徒手实用攻防 方法类游戏·····	430
第一节	足球基本活动类 游戏·····	207	第三节	武术器械类游戏·····	443
第二节	运球游戏·····	210	复习思考题·····	457	
第三节	踢球游戏·····	218	第十三章 室内类游戏 ·····	458	
第四节	顶球游戏·····	226	复习思考题·····	475	
第五节	比赛游戏·····	231	第十四章 户外类游戏 ·····	476	
			复习思考题·····	490	
参考文献 ·····				491	

理 论 篇

第一章 绪论

内容提要

本章主要阐明了游戏的几种理论流派,游戏和体育游戏的基本概念与特点,简单介绍了体育游戏的分类及体育游戏的起源与发展。

★游戏的当代理论 对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、游戏的觉醒理论和元交际理论进行了简单介绍。

★游戏与体育游戏 对游戏、体育游戏、教育性游戏、娱乐性游戏、竞赛性游戏等基本概念作了阐述;简单介绍了体育游戏与竞赛性游戏的区别。

★体育游戏的特点 体育游戏具有锻炼身体的价值,具有趣味性,具有一定的规则,具有综合性,具有教化性,目的不是为了创造物质财富,可采用假设与虚构的方法。

☆体育游戏的分类 简单介绍了体育游戏的各种常见的分类方法。

☆体育游戏的起源与发展 简单介绍了体育游戏的起源、我国古代游戏及体育游戏的发展情况。

第一节 游戏的当代理论

一、精神分析学派的游戏理论

在现代西方心理学流派中,精神分析学派是最重视游戏问题的一个派别。精神分析学派关于游戏的理论源自弗洛伊德(Freud S)的思想,弗洛伊德的人格理论奠定了他游戏学说的基础。

(一) 弗洛伊德关于游戏的理论

1. 弗洛伊德认为,人格是由3部分组成的,即“本我”、“自我”和“超我”他认为在个体发展过程中,“本我”和“超我”的对立是逐步达到平衡的。游

戏是“自我”调节“本我”与“超我”矛盾的机制，是儿童人格完善的途径。儿童期的行为更多地受“本我”支配，他们盲目地追求本能欲望的满足，而置社会准则于不顾，其活动主要受“唯乐原则”支配。成人又总是以社会准则去要求和控制他，使儿童在现实中常常受到挫折。那么，儿童的这种调节“本我”和“超我”矛盾的平衡机制如何实现呢？弗洛伊德认为，是游戏，即儿童的“自我”获得是在游戏中实现的。在他看来，现实是游戏的对立面。他在区分游戏时，不是看这一活动是不是严肃的，而是看这一活动是不是真实的。正是因为游戏与现实的分离才使儿童避免了现实约束，在游戏这一安全的氛围里，允许“自我”自由地调节“本我”和“超我”的要求，消除二者之间的矛盾冲突，从而实现人格的健全发展。

2. 游戏可以满足儿童现实中不能实现的愿望，是受“唯乐原则”的驱使。弗洛伊德认为，过去的游戏理论都力图发现引起儿童游戏的动机，但是它们都没有把“经济的”动机，即由于游戏而能获得愉快放在突出的地位。驱使儿童去游戏的，不是别的，正是心理生活的“唯乐原则”。“唯乐原则”在儿童的游戏里，表现为游戏能够满足儿童的愿望，掌握创伤事件和使受压抑的敌意冲动等得到发泄。

(二) 精神分析学派的其他观点

佩勒(Peller)在研究儿童游戏的心理过程中提出角色动机说，他认为儿童角色是由模仿的本能所决定的，他发现儿童的许多游戏背后都隐藏着深刻的情结原因。角色选择完全处于内部动机，即多情绪的驱使，模仿自己爱戴的人，可以实现成为这样的人的愿望；模仿自己畏惧的人，可以控制焦虑和创伤；模仿低于自己身份的人，以享受被现实排斥的稚趣。

派蒙尼格(Menninger)提出了宣泄理论，他强调游戏在发泄内在冲动和减轻焦虑方面的益处，认为在人身上存在着一种本能的攻击性驱力，这种驱力不断寻求表现，游戏是发泄这种攻击性驱力的合法的、为社会所允许的途径。

埃里克森(E. H. Eikon)提出了掌握理论，主要是关于如何通过游戏实现正常的自我发展，其理论基础是弗洛伊德的人格结构说。他不仅强调游戏可以降低焦虑和达成愿望的补偿性满足，而且这种作用多与人格发展联系起来，突出了游戏在自我发展中的作用。

精神分析学派对游戏理论有 3 大贡献：

第一，精神分析学派把游戏的研究置于人体人格发展的整体背景之中，这对后来的一些游戏研究者是有着重大影响的。

第二，精神分析学派对于游戏对儿童健全人格和心理健康乃至成人生活重要性的研究，极大地推动了人格及行为矫正技术，特别是游戏治疗理论及方法的研究与应用。

第三，精神分析学派强调早期经验对健康的成年生活起着重要作用，对于人



们重视儿童早期发展与教育,重视想像性的游戏在儿童发展中的价值,具有积极的意义。

二、认知发展的游戏理论

皮亚杰开创了从儿童认知发展的角度研究儿童游戏的新途径,它反对把游戏看作是一种本能活动,试图在儿童认知发展的总框架中来考察儿童的游戏,并通过长期的观察和研究提出了认知发展的游戏理论。

(一) 儿童认知发展的阶段论

皮亚杰通过大量的观察和实验,把儿童心理认知发展划分为以下4个阶段:

1. 感知运动阶段(0~2岁)

该阶段由于个体尚未掌握语言,认知活动主要通过直接感知和实物操作进行,仅靠感知动作的手段来适应外部环境,他们形成了动作图式的认知结构,该阶段儿童所蕴含的逻辑是动作逻辑。

2. 前运算阶段(2~7岁)

该阶段个体的认知水平已有很大的发展,其智力活动的主要形式是表象思维,即在感知运动的基础上利用实际生活中获得的表象进行思维。个体活动由于缺乏充足的生活经验,再加上思维不够成熟而带有自我中心的片面和非变换性,也往往缺少逻辑性和概括性。因此,皮亚杰认为在此阶段,儿童尚未获得认知运算和运算格式,进行的是半逻辑思维,到该阶段后期,最初的运算图式才开始出现。

3. 具体运算阶段(7~12岁)

该阶段儿童的智慧活动具有了守恒性和可逆性,儿童掌握了群集运算、空间关系、分类和排序等逻辑运算能力。但是,在这个时期的儿童只能把逻辑运算运用到具体的或观察所及的事物,而不能把逻辑运算扩展到抽象概念之中。

4. 形式运算阶段(12~15岁)

该阶段的儿童不受具体内容的束缚,而是通过假设推理来解答问题,或从前提出发,得出结论。思维的主要特征是把逻辑运算结合成各种系统,并根据可能的转化形式去解决脱离了当前具体事物的观察所提出的有关命题;或根据掌握的资料,做因素分析,进行科学实验,从而发现规律。

(二) 认知发展游戏理论的主要观点

1. 游戏的实质是同化超过了顺应

皮亚杰试图在儿童智力发展的总背景中来考察儿童的游戏。在他看来,游戏不是一种独立的活动,而是智力活动的一个方面。但是,在儿童早期,由于认



知结构的发展不成熟,所以往往不能够保持同化与顺应之间的协调或平衡。这种不平衡有两种情况:一种是顺应超过同化,即外部影响超过自身能力,表现为主体对客体的模仿;另一种是同化超过顺应,即主体完全不考虑事物的客观特征,而只是为了自我的需要与愿望去活动,去改变现实,将外部事物改造成能适应原有水平和主观意愿的事物。前一种情况是模仿的特征,后一种现象是游戏的特征。所以在皮亚杰看来,一种图式或活动是模仿还是游戏,取决于同化和顺应在这图式或活动中所占的比例。可见在认知发展理论中,游戏的实质就是同化超过了顺应。

2. 游戏的发展受认知发展的驱使和制约,并与认知发展的阶段相适应

皮亚杰认为,游戏的发展随认知的发展而变化,呈现出相应的连续性和阶段性,并表现出一定的独立性和偶然性。在认知发展的不同阶段,游戏的发展也有不同的水平。游戏的发展与认识论原理的感知运动期、前运算期和具体运算期的智力水平相对应,他把游戏划分为三种类型或水平:练习性游戏、象征性游戏、规则性游戏。

(1) 感知运动期——练习性游戏

此阶段游戏以感知动作的训练为主,因此又称练习性游戏、机能性游戏或感知运动游戏。这种游戏是个体游戏发展的最初形式,是为了获得“机能性快乐”(functional pleasure)而重复所习得的活动。也就是说,游戏的动力源于感觉或运动器官的活动过程中,游戏也大都表现为个体为了获得某种愉快体验而单纯重复某种动作或运动。

(2) 前运算期——象征性游戏

此阶段由于表象思维的日渐形成和发展,个体认知图式中开始出现符号功能,并逐步理解一种东西(符号物)能够代表另一种东西(符号化物体)。随之,以假装为特征的象征性游戏日趋成为儿童游戏的主要形式。主要表现为,个体开始把符号物与被符号物所表示的事物联系起来,以物代物,以人代人,以假想的情景和行为反映客观的现实和主观的愿望,并开始由为了功能价值而向为了表象价值而进行游戏。于是,象征性游戏是幼儿游戏的典型游戏,象征性在前运算(自我中心的表征活动)时期成为游戏的基本特征。

(3) 具体运算期——规则性游戏

7~12岁是象征性游戏的结束期。在这一阶段,由于个体语言及逻辑运算能力的发展,逐步摆脱自我中心化,个体认知具有守恒性、可逆性,开始具有备群集运算、空间关系、分类和列序等逻辑运算能力,其概括、判断、比较、推理等能力也有了相应的发展。因此,游戏规则的制定、理解和共同遵守及其对规则的执行情况的正确判断和合理评价就成为可能。规则性游戏在个体认知发展的具体运算阶段取代象征性游戏并处于显著地位。



3. 游戏的功能:以同化作用改变现实,满足自我的情感需要

皮亚杰认为,儿童需要游戏,尤其是象征性游戏,是因为儿童难以适应周围的现实世界。因此,儿童不得不经常使自己适应一个不断地从外部影响他的、由年长者的兴趣和习惯组成的社会世界,同时又不得不经常使自己适应一个对他来说理解得很肤浅的物质世界。但是无论怎样去适应,儿童总是不能像成人那样有效地满足他个人情感上的甚至智慧上的需要。为了达到必要的“情感上和智慧上的平衡”,为了“满足他自己的需要”,儿童就开始游戏,在游戏中既没有强制也没有处分,孩子在现实中许多得不到满足的愿望,可以在游戏中得到实现。游戏的主要功能就是通过同化作用来改变现实,以满足自我在情感方面的需要。正如皮亚杰自己所说:“游戏所完成的同化作用,绝大多数属于情感方面,游戏是儿童解决情感冲突的一种手段。”可见,皮亚杰在阐述游戏活动的心理机制方面首先看到了游戏与儿童认知发展的关系。然而他在表达游戏的发展功能时,却只看到的是游戏与儿童情感发展的关系。

皮亚杰关于儿童游戏的研究极大地丰富了人们对于儿童游戏的认知发展价值的认识,给人们对于儿童游戏研究提供了很大的启示。

启示一:皮亚杰的游戏理论开拓了从儿童认知发展的角度考察儿童游戏的新途径,成为20世纪60年代以后游戏与儿童认知发展关系研究的直接催化剂。

启示二:皮亚杰游戏发展的阶段理论,强调儿童游戏是一种积极、主动的活动,是随着儿童心理的发展不断完善和发展的,极大地扩展了人们对于儿童的智力发展价值的认识,对于传统的游戏与学习的对立观念,无疑是一种巨大的冲击。

启示三:皮亚杰指出在认知发展不平衡或不成熟的阶段中儿童对情感的需要,从而强调了进一步研究游戏对儿童情绪情感发展的价值。

三、社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派是前苏联的心理学派,也称维列鲁学派。代表人物有维果茨基、列昂节夫、鲁宾斯坦、艾里康宁等。该学派以马克思的辩证唯物主义和历史唯物主义为基础,创造了从根本上区别于西方心理学的游戏理论。他们从不同的角度证实社会文化历史在人的高级心理机能的产生和发展中起了巨大的作用,并将此观点运用于儿童游戏的研究,确立了前苏联心理学和教育界关于游戏的基本观点和认识。社会文化历史学派的游戏理论又被称为“活动游戏理论”或“游戏的活动论”,它具有以下几个基本观点。



(一) 游戏是学前儿童的主导活动

活动在儿童心理发展中起主导作用,它有助于促进儿童的心理机能不断地由低级向高级的发展。在不同的发展阶段,主导活动的类型不同。在学前期,游戏尤其是有主题的角色游戏,是学前儿童的主导活动。

(二) 强调游戏的社会性本质,反对生物本能论

活动游戏理论认为,不论是游戏的社会起源,还是游戏的个体发生,均由社会存在所决定。儿童游戏发展的动力即是他们与其周围环境的相互作用,所以游戏是种儿童在其生活及受教育的社会中所存在的受制约的活动。

(三) 强调儿童与成人的交往在游戏的发生、发展过程中的决定性作用

儿童游戏的需要是在成人的教育与要求下,与成人之间的关系发生改变的情况下产生的。游戏不会自然而然地得到发展,孩子不是生来就会游戏的。没有教育的作用,游戏就不会产生,或者就会停滞不前。儿童游戏方法的掌握、游戏的教育价值和游戏本身的发展,取决于成人对游戏的指导。

四、游戏的觉醒理论与元交际理论

觉醒理论和元交际理论是近 20 年来在西方国家心理学领域新兴起的两种游戏理论。它们体现了近年来不断发展的心理学及相关学科在游戏研究中的延伸和影响。

(一) 内驱力说

游戏的觉醒理论也称内驱力理论,或激活理论。它建立在内驱力学说的基础上,试图通过解释环境刺激和个体行为的关系,来揭示游戏的神经生理机制的假设性理论,理论的实质就是阐明游戏是一种内在动机性行为。

(二) 觉醒理论的基本观点

“觉醒”是游戏觉醒理论的核心概念。觉醒是中枢神经系统的机能状态,或机体的一种驱力状态。它与两个因素有关,一是外部刺激或环境刺激,二是机体的内部平衡机制。

伯莱因(Berlyne)最先提出了游戏的觉醒理论,他的观点经埃利斯(Allis)的进一步发展和修正,奠定了该派游戏理论的基础,并成为觉醒理论的基本观点。觉醒理论有两个最基本的观点:①环境刺激是觉醒的重要源泉。新异刺激,除了



对学习提供不可缺少的线索作用之外,还可能刺激机体的神经系统,从而改变机体的驱动力状态。②机体具有维持平衡过程的自动调节机制。中枢神经系统能够通过一定的行为方式来自动调节觉醒水平,从而维持中枢神经系统的最佳觉醒水平。

当外界刺激作用于感觉器官时,感觉器官对当前刺激进行感知分析。如果当刺激与过去的感觉经验不一致,即刺激是新异刺激时,就会使主体产生不确定性,因而导致觉醒水平的增高,机体感到紧张。中枢神经系统有维持最佳觉醒水平的要求,最佳觉醒水平使机体感到舒适,于是它就采取一定的行为方式来降低觉醒水平;反之,当刺激过于单调、贫乏时,机体就会厌烦、疲劳,觉醒水平低于最佳状态,于是机体就会去主动寻求刺激,增加兴奋性,使觉醒水平由低回复到最佳状态。

(三) 游戏的元交际理论

游戏的元交际理论是由贝特森(Bateson)提出的,他运用逻辑学等学科原理来研究游戏,试图揭示游戏的意识与信息交流过程的实质。人类的交际不仅有意义明确的语言交际,而且有意义含蓄的交际,即元交际。元交际依赖于交际双方对于隐喻的信息的辨识和理解。

例如,当一个孩子笑嘻嘻地将水洒向另一个孩子时,他脸上的表情已向对方发出了“这是玩的,不是真的”的信号,对方很快理解了这一信息,两人便玩起打水仗的游戏来。如果那个孩子没有或不能理解这一信息,那么误解就会产生。可见,元交际是一种意义含蓄的交际,表现为不用言传、只能意会的形式。

综上所述,各派现代游戏理论,从不同的立场和角度分别论述了游戏的性质和游戏的功能,大致可以区分出3条主要的线索:一条是偏重认知的线索,以皮亚杰理论为先导,强调认知的发展与游戏的关系;一条是偏重情感的线索,以精神分析理论为先驱,强调情感的成熟与游戏的关系;一条是偏重社会性本质的线索,以苏联活动理念为核心,强调社会实践与游戏的关系。

第二节 游戏与体育游戏

游戏是人类的一种在一定规则约束下进行的娱乐活动。由于它富于趣味性,因此深受人们尤其是儿童及青少年的喜爱。根据组织及参加游戏目的的不同,可以将游戏分成娱乐性游戏、教育性游戏和竞赛性游戏3大类(图1-1)。



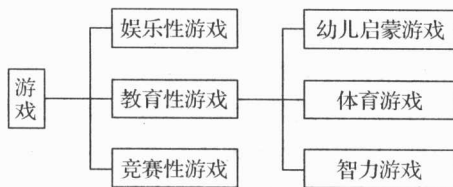


图 1-1 游戏分类

一、娱乐性游戏

娱乐性游戏是指以娱乐为主要目的的一类游戏。在游戏中,游戏的组织者与游戏的参加者目的是同一的。组织者的主要目的是为了娱乐群众(游戏的参加者与参观者),而参加者的目的也主要是为了娱乐消遣,达到积极性休息的作用。有时,游戏的组织者就是游戏的参加者,如家庭游戏、儿童自己组织的游戏等。娱乐性游戏一般是不带功利性的,当然,在现代的一些大型电视晚会游戏中,也时常出现游戏的赞助单位出资奖励游戏的胜利者,由于电视的播出对赞助单位或其产品进行某种形式的宣传,而使游戏带上了一定的功利色彩,这是游戏的组织者为了游戏能顺利进行而采取的手段,不是游戏的主要目的。

娱乐性游戏常见的形式有电视游戏、舞台游戏、游园晚会游戏、家庭游戏以及儿童自发组织的游戏等。

二、教育性游戏

教育性游戏是成年人对未成年人进行教育、培养他们各种能力的一种游戏形式。它具有明显的两重性,对于组织者来讲,它是一种有效的教育手段;对于参加者来讲,它则是游戏的一种,是一种具有良好教育功能的游戏。教育性游戏包括以下几种。

(一) 幼儿启蒙游戏

以发展幼儿各种基本能力为主要目的的游戏,包括角色游戏、结构游戏、表演游戏及音乐游戏等。

(二) 智力游戏

以发展学生智力为主要目的的游戏,包括文字游戏、数字游戏、图形游戏、智力玩具及趣味智力题等。



(三) 体育游戏

从以娱乐为主的角度来讲,体育游戏的定义(广义)是:在一定规则约束下,通过身体运动的方式进行的一种娱乐活动。但是,体育游戏在学校体育教育中,是属于教育性游戏的一种,它主要是作为体育教育的一种手段,组织者(教师)组织与运用体育游戏的目的是为了发展学生的体能,增强学生的体质。它的娱乐功能实际上已降为第二位了,因此,体育游戏作为一种体育手段,它的定义是:体育游戏是以体育动作为基本内容,以游戏为形式,以增强体质、娱乐身心为主要目的的特殊体育活动。体育游戏是学校体育教育的重要内容,尤其是在小学及初中的体育课程教材中,体育游戏内容比重很大。体育游戏还是高等学校体育教育专业学生的一门必修课程,传授体育游戏的基本知识,创编体育游戏的原则、技法与程序,体育游戏的教学方法以及各类体育游戏的实践方法等。

三、竞赛性游戏

竞赛性游戏又称为竞技运动,是活动性游戏(有少量的是智力游戏,如棋类运动等)发展的高级阶段。它是采用以对抗性竞赛的形式,通过最大限度地发挥竞赛者自身体能、智能以及运动技能等方面的潜力,以获得尽可能优异的运动成绩或战胜对手为目的的一类游戏。将竞技运动划归于游戏之中,称它为竞赛性游戏,主要基于以下两点。

第一,从竞技运动的发展史来看,可以考证出竞技运动的绝大多数项目是从游戏(大部分是活动性游戏)发展而来的,如田径的接力项目、所有球类项目等。近代产生的一些运动项目,也是在那些项目的基础上变化而来的,或者是由几个项目组合而成的,如花样滑冰、现代五项等。

第二,竞技运动具有与游戏相同的特点,如都具有趣味性,都是在一定的规则约束下进行的。另外,“竞技运动(sport)原是(clisport)的简写字,原含义是‘离开工作’,通过一些有兴趣的游戏转移自己的注意力,使‘自己高兴’”。“在美、英、苏、联邦德国和日本的百科全书和体育辞典中,sport 是游戏、娱乐活动,是社会文化不可分割的一部分”(《体育概论》第 17 页,北京:人民体育出版社,1989.)。

但是,随着现代竞技运动的发展,竞技水平的不断提高,艰苦枯燥的大强度训练逐渐冲淡了游戏的趣味和娱乐功能,再加上职业运动员的出现,大额奖金的介入,也完全改变了游戏的非功利性的性质。

竞赛性游戏与体育游戏虽然都主要是以身体运动的方式进行的,但它们之间已有很大的区别。

1. 游戏的不同

体育游戏的目的是为了增强学生体质或者是为了娱乐,而竞赛性游戏的目

