



全国高职高专学前教育专业系列规划教材

学前儿童游戏活动设计与指导项目化教材

谢应琴 彭涛 主编

赵丽琼 卢玲 副主编



学前儿童游戏活动设计与指导项目化教材



化学工业出版社

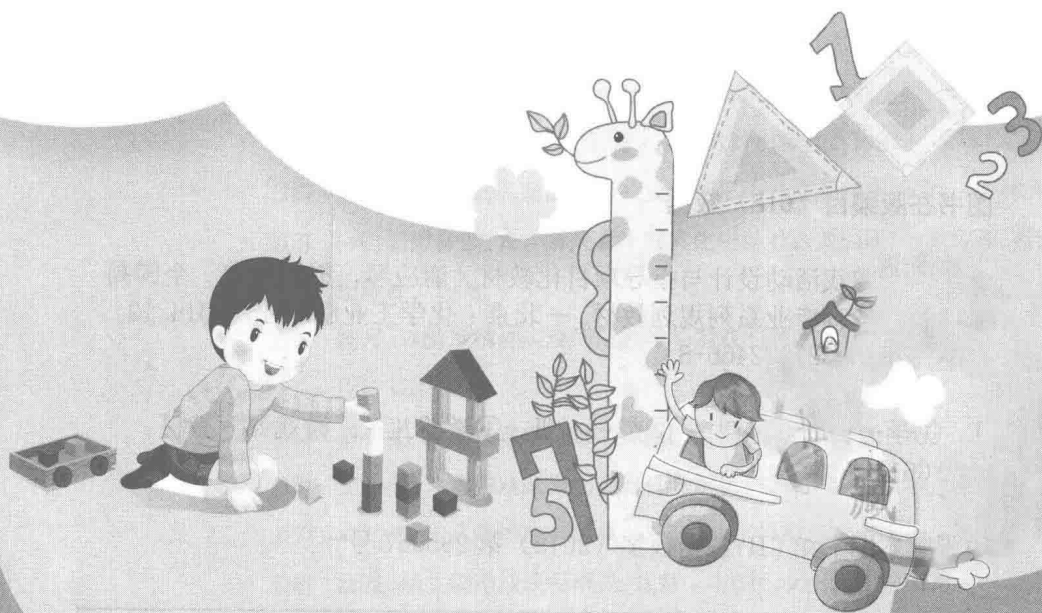


全国高职高专学前教育专业系列规划教材

学前儿童游戏活动设计与指导项目化教材

谢应琴 彭涛 主编

赵丽琼 卢玲 副主编



化学工业出版社

· 北京 ·

本书是基于“项目引导、任务驱动”的项目化教学方式编写而成，体现“基于工作过程”、“教、学、做”一体化的教学理念。全书内容划分为七个活动项目，具体内容包括：学前儿童游戏基础知识学习、角色游戏设计与指导、表演游戏设计与指导、结构游戏设计与指导、体育游戏设计与指导、智力游戏设计与指导、亲子游戏设计与指导。项目案例按照“提出问题”→“分析问题”→“解决问题”→“拓展提高”四部分展开。读者能够通过项目案例完成相关知识的学习和技能的训练，每个项目案例来自幼儿园实践，具有典型性、实用性、趣味性和可操作性。本书可作为高等职业院校和高等专科学校“学前儿童游戏设计与指导”课程的教学用书，也可作为成人高等院校、各类培训、家庭教育的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏活动设计与指导项目化教材 / 谢应琴, 彭涛主编. 全国高职高专学前教育专业系列规划教材. —北京: 化学工业出版社, 2014. 12
ISBN 978-7-122-22466-8

I. ①学… II. ①谢… ②彭… III. ①学前儿童—游戏课—教材
IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第285667号

责任编辑: 王可 蔡洪伟 于卉
责任校对: 边涛

装帧设计: 刘丽华

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印装: 大厂聚鑫印刷有限责任公司
710mm×1000mm 1/16 印张12 $\frac{1}{4}$ 字数200千字 2015年3月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 26.00元

版权所有 违者必究

“人才培养，幼教为本。”面向世界与未来的学前教育是基础教育中的基础，是终身教育体系中的起点教育，在转变教育观念，积极探索科学的教育模式，提高教育教学水平等方面，对幼儿教师提出了诸多要求。“以游戏为基本活动”不仅是《幼儿园教育指导纲要（试行）》的规定，也逐渐成为现代幼儿教育的理念与共识。国家《幼儿园教师专业标准（试行）》和《教师教育课程标准（试行）》颁布后，“游戏回归幼儿生活”已成为我国幼儿园和高校学前教育专业的课程改革与发展方向，“幼儿游戏与指导”课程在学前教育专业中的专业核心课程地位得到进一步确立。为此，幼儿园教师不但要有良好的职业道德素养，系统正确的科学文化知识，而且要有全面的游戏教育素养，具备“游戏的技能”、“游戏设计与指导的技能”和“游戏与教学优化结合的技能”等多方面的综合技能。

《学前儿童游戏活动设计与指导项目化教材》借鉴国内外先进的教学经验，基于“项目引导、任务驱动”的项目化课程设计与教学方法改革编写而成，体现“幼儿园工作过程”、“教、学、做”合一、“理实一体化”的教学理念，突出了教师引领学生做事，围绕知识的应用能力，用项目对能力进行反复训练，注重职业岗位能力、自主学习能力、解决问题能力、社会能力和创新能力的培养。

教材内容分为七个项目，在编写思路考虑到学员胜任职业所需的知识和技能，直接反映幼儿园职业岗位或幼儿教师角色的能力要求，以从业中实际应用的经验与策略的习得为主，以适度的概念和原理的理解为辅，依据幼儿园活动体系的规律，采取以工作过程为中心的行动体系，以项目为载体，以工作任务为驱动，以学生为主体，教学做一体的项目化教学模式。

为便于教师项目化教学的组织与实施，方便学生有序操作、自主训练，教材在内容安排和组织形式上做了新的尝试，打破了常规按章节顺序编写知识与训练内容的结构形式，遵循职业性原则、科学性原则、操作性原则，以幼儿园活动项目为主线，按项目教学的特点组织教材内容。

本书由泸州职业技术学院谢应琴、彭涛担任主编，谢应琴承担项目四的编写工作，以及项目化教材的设计和统稿工作，彭涛承担整个教材编写的指导和审稿工作；赵丽琼、卢玲担任副主编，赵丽琼承担项目五的编写工作，卢玲承担项目三的编写工作；参编人员何为承担项目一的编写工作，杨梦琪承担项目二的编写工作，刘晓娟、王春燕承担项目六的编写工作，唐林兰承担项目七的编写工作。

为了本书有更好的教学适用性，我们在编写过程中从相关文献和网站上引用或借鉴了幼教同行的一些优秀教案或素材，有大量的著作给了我们创作的灵感和理论的支持，无数幼儿园丰富的案例和图片资料，使本书变得生动而有乐趣。在此，除了深深的感激，我们更需要的是不断地努力，以报答所有给予本书无私关怀的朋友们！

编者

2014年11月

项目一 学前儿童游戏基础知识学习

【项目目标】 / 001

【项目预备知识】 / 001

模块一 学前儿童游戏的本质 / 002

- 一、游戏的词义 / 002
- 二、学前儿童游戏相关理论 / 004
- 三、学前儿童游戏的基本特征 / 009
- 四、学前儿童游戏的种类 / 011
- 五、学前儿童游戏的发展阶段 / 015

模块二 学前儿童游戏与学前教育 / 018

- 一、学前儿童游戏与学前教育的关系 / 018
- 二、游戏教育及其模式探索 / 021
- 三、游戏中教玩具的运用 / 026

【思考题】 / 029

项目二 学前儿童角色游戏设计与指导

【项目目标】 / 030

【项目预备知识】 / 030

- 一、什么是角色游戏 / 031
- 二、角色游戏的产生和发展 / 031
- 三、角色游戏的教育作用 / 032
- 四、教师在角色游戏中的能力素质 / 035

五、角色游戏的设计与指导 / 037

【项目实施】 / 039

任务一：角色游戏观察与记录 / 039

任务二：角色游戏设计与指导 / 041

【项目知识拓展】 / 042

【活动拓展】 / 044

【思考题】 / 053

项目三 学前儿童表演游戏设计与指导

【项目目标】 / 054

【项目预备知识】 / 054

一、什么是表演游戏 / 055

二、表演游戏的特点 / 055

三、表演游戏的类型 / 056

四、表演游戏的教育作用 / 059

五、表演游戏的组织与指导 / 061

【项目实施】 / 069

任务一：表演游戏基本技能训练 / 069

任务二：表演游戏设计与指导 / 079

【项目知识拓展】 / 080

【活动拓展】 / 081

【思考题】 / 085

项目四 学前儿童结构游戏设计与指导

【项目目标】 / 086

【项目预备知识】 / 086

一、什么是结构游戏 / 087

二、结构游戏的特征 / 087

三、结构游戏的种类 / 087

- 四、结构游戏的教育作用 /091
- 五、学前儿童结构游戏的设计 /092
- 六、学前儿童结构游戏的组织与指导 /094

【项目实施】 /097

任务一：构造技能训练 /097

任务二：结构游戏设计与指导 /103

【项目知识拓展】 /105

【活动拓展】 /106

【思考题】 /109

项目五 学前儿童体育游戏设计与指导

【项目目标】 /110

【项目预备知识】 /110

- 一、什么是体育游戏 /111
- 二、体育游戏的特点 /111
- 三、体育游戏的分类 /112
- 四、体育游戏的作用 /112
- 五、学前儿童体育游戏的设计与指导 /113

【项目实施】 /121

任务一：基本动作训练 /121

任务二：学前儿童体育游戏设计与教学方案 /124

【项目知识拓展】 /125

【活动拓展】 /126

【思考题】 /128

项目六 学前儿童智力游戏设计与指导

【项目目标】 /129

【项目预备知识】 /129

- 一、什么是智力游戏 /130

- 二、智力游戏结构与特点 /130
- 三、智力游戏的教育作用 /131
- 四、智力游戏的种类 /131
- 五、学前儿童智力游戏的设计与指导 /135

【项目实施】 /136

- 任务一：发展观察力的智力游戏的设计与指导 /136
- 任务二：发展注意力和记忆力的智力游戏设计与指导 /138
- 任务三：发展想象力和创造力的智力游戏设计与指导 /139
- 任务四：发展思维能力和操作能力的智力游戏设计与指导 /141

【项目知识拓展】 /142

【活动拓展】 /144

【思考题】 /146

项目七 学前儿童亲子游戏设计与指导

【项目目标】 /147

【项目预备知识】 /147

- 一、什么是亲子游戏 /148
- 二、亲子游戏的特征 /148
- 三、亲子游戏的教育作用 /149
- 四、亲子游戏的分类 /150
- 五、学前儿童亲子游戏设计与指导 /153

【项目实施】 /157

- 任务一：婴儿身体动作发展的重要项目训练 /157
- 任务二：婴儿认知能力发展的重要项目训练 /160
- 任务三：婴儿语言能力发展的重要项目训练 /167
- 任务四：婴儿社会性、情感发展的重要项目训练 /171
- 任务五：婴儿亲子游戏的设计与指导 /173

【项目知识拓展】 /175

【活动拓展】 /182

【思考题】 /186

参考文献 /187



项目


学前儿童游戏 基础知识学习

●【项目目标】

1. 了解游戏的含义与相关理论。
2. 认识学前儿童游戏的种类和发展阶段。
3. 掌握学前儿童游戏的本质特征。
4. 明确教玩具在游戏中的价值。
5. 了解学前儿童游戏教育模式的发展，树立科学的学前儿童游戏教育观。

●【项目预备知识】

有了人类就有了游戏，在日常生活中，“游戏”一词经常被言说，它是一种极为普遍的社会生活现象。正如沛西·能所言，“游戏的精神是一个不可捉摸的，巧于规避的幽灵，它的影响可以在最难预料到的一些生活角落里找到。”对学前儿童而言，游戏更是其基本活动形式之一，任何学前儿童都离不开游戏。游戏融兴趣性、社会性、虚构性、创造性于一体，统整了儿童的各种活动，在儿童价值观定位、身心健康发展、文化形成等方面起着重要作用。那么什么是游戏呢？围绕“游戏”这一主题，进而分析学前儿童游戏的内涵，把握学前儿童游戏的特征和发展阶段，认识学前儿童游戏与学前教育的内在联系，是我们首先需要探讨和解答的基本问题。



模块一 学前儿童游戏的本质

给游戏下定义是一项极为困难的工作，游戏定义的困难性不仅在于学者们观察问题的角度不同，而造成了游戏解释的多样性，还在于游戏这种现象本身的复杂性。游戏作为人类行为模式之一，包罗万象又纷繁复杂，涉及儿童动作、认知、情感、社会性等诸多方面。然而，诠释游戏的概念，完成这项困难的工作，有利于我们对游戏本质的把握。



一、游戏的词义

游戏，古时一般称“戏”、“游嬉”，亦见“嬉”或“游”之名。

在《尔雅》（中国古代最早的字义训诂著作，多认为成书于汉初）和《说文解字》（东汉许慎编撰，不限于字义训诂）两书中，分别对“游”、“戏”的原意解释作了解释。《尔雅》曰：“游，戏也。”“戏，谑也。”反过来：“谑，戏也。”“游”、“戏”、“谑”相通。《说文解字》曰：“游，旌旗之流也。”指战旗下方的垂饰，后来引申为不固定，悠闲从容、无拘无束的意思。

“戏”本意为角力、竞赛体力之强弱，《国语·晋》中曰：“少室周为赵简子之右，闻牛谈有力，请与之戏，弗胜，致右焉。”其后，另有开玩笑、嘲弄之意，如《论语·阳货》中的“前言戏之耳”。后引为游戏、逸乐之意，主要是指玩耍活动。《韩非子·外储说左上》曰：“夫婴儿相与戏也，以坐为饭，以涂为羹，以木为裁，然至日晚懊者，尘饭涂羹，可以戏而不可食也。”这里记载的是“过家家”游戏。《史记》卷二五中记载：“文帝时，会天下新去汤火，人民乐业，因其欲然，能不扰乱，故百姓遂安。自年六七十翁亦未尝至市井，游敖嬉戏如小儿状。”在这里的“戏”也是指玩耍的意思。

在中国古籍中，“游”和“戏”二字合用始现于战国时期《韩非子·难三》，其曰：“管仲所谓言室满室，言堂满堂者，非特谓游戏饮食之言也，必为大物也。”这里的“游戏”即游乐嬉戏、玩耍之意。“游戏”基本上保存了“游”和“戏”的语义，我们日常所言的游戏也指的是随意的玩耍活动。

英语中与游戏相关的有“game”和“play”两词。其中，game一词在英语



中的一个重要含义为“竞赛”、“运动会”，如football game（足球比赛），主要指有规则游戏。而“play”则有“玩耍”和“游戏”的含义，与现代汉语中通行的“游戏”一词意义相同。

游戏作为学前儿童基本活动之一，其作用很早就被我国古代教育家们所重视。《礼记·学记》中写道：“藏焉修焉，息焉游焉。”意即学习时就努力进修，休息时就尽情游乐，将游戏视为学习之余放松、休息的基本方式。崔学古在《幼训》中明确指出了游戏对儿童发展的作用：“优而游之，使自得之，自然慧性日开，生机日活。”他认为，要对儿童进行教育，必须顺应儿童的自然发展规律，游戏则是最主要的手段。在游戏中儿童自主地活动，自得地娱乐，自然会生机勃勃，智力悟性也得到发展。为什么呢？王守仁对此进一步解释道：“大抵儿童之情，乐嬉游而惮拘检，如草木之始萌芽，舒畅之则条达，摧挠之则衰萎。”这一解释指明了游戏是适应儿童天性、增进儿童发展的活动。至19世纪下半叶，游戏才真正成为理论研究的对象，学者们开始从不同视角对游戏的本质进行探究。

柏拉图（Plato）在《法律篇》中将游戏界定为那种无功利、非理性、不相类且结果也无害处的东西，可由存在于其中的魅力标准以及它所提供的愉快来加以最好的评判。这种不包含善或恶的愉快，就是游戏。

荷兰的文化学家约翰·胡伊青加（Johan Huizinga）把“游戏”视为生活的一个最根本的范畴。在他看来，游戏是一种完全有意置身于“日常”生活之外的、“不当真的”但同时又强烈吸引游戏者的自由活动。

“幼教之父”福禄贝尔（F.Fr.bel）是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一个教育家。他指出：游戏的发生是起于儿童内部发生的纯真的精神产物，儿童在游戏中常常表现出欢悦、自由、满足及和平的心情；儿童在游戏中，也常显出快活、热心、合作的态度，非做到疲劳不止；儿童在游戏中更常表现出勤勉、忍耐和牺牲的精神。所以游戏为万善之源。

瑞士心理学家皮亚杰（J.Piaget）认为游戏活动具有6个特征，即活动的内在目的、自发性、快乐性、非逻辑性、超脱性和过剩动机性。

杜威提出：“生活即游戏，游戏即生活。”他认为游戏是幼儿生活的一部分。

刘焱在《幼儿园游戏教学论》中指出：“游戏的本质是幼儿的主体性活动，这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动。”

对于“游戏”的定义，学者们至今难达统一，但是人们都承认，爱玩是儿童与生俱来的天性，儿童偏爱游戏，游戏伴随娱乐。儿童从游戏中获得快感，获得了生理和心理上的满足，从而促进了身体的发育、认知能力的提高和社会化的发展。我国《幼儿园教育指导纲要（试行）》中也明确指出：“以游戏为基本活动，引导他们（幼儿）在与环境的积极相互作用中得到发展”，“寓教育于游戏中”。

本书采用《教育大辞典》（上海教育出版社，1998）中的定义：“游戏是幼儿的基本活动，是适合幼儿年龄特点的一种有目的的、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活动。”



二、学前儿童游戏相关理论

游戏理论是对人和动物为什么游戏？游戏有什么价值？游戏经历怎样的变化？这些变化受哪些因素的影响等问题所作的系统解释和回答。自19世纪下半叶开始对儿童游戏进行科学研究以来，众多心理学家和教育学家都提出了自己的游戏理论，因不同学派研究视角和对象的不同，所以产生了不同的游戏理论。了解学前儿童游戏相关理论能帮助我们提高对学前儿童游戏的认识，更好地指导幼儿园游戏实践。

（一）经典游戏理论

从19世纪下半叶到20世纪30年代左右，是儿童游戏研究的初兴阶段。这一阶段在达尔文生物进化论的直接影响下，出现了最早的一批游戏理论，这些理论被称为“经典游戏理论”，主要包括剩余精力说、松弛说、生活预备说、复演说、生长说和成熟说等理论。

1. 剩余精力说

剩余精力说，又称为精力过剩论，这一理论的代表人物是德国思想家、诗人席勒（F.Schiller）和英国社会学家、心理学家斯宾塞（Herbert Spencer）。该理论认为：游戏是机体满足基本生存需求之后，留有剩余精力的产物。生物都有维持自身生存的能力，生物进化得越高级，生存的能力就越强。“高级动物除了维持生存所必须消耗的精力之外，他们还有剩余的精力，这种剩余的精力就要找出路消耗、发散出来，否则就会像不透气的蒸汽锅，要发生爆炸，于是就用自然的、无目的的活动形式——游戏以获得快乐，所以就产生了游戏。”因此，游戏的动力来自机体内部的剩余精力。

席勒认为，幼儿不必为自己的生存操心，总体精力过剩，所以只有游戏，游戏是剩余精力无目的的支出。斯宾塞提出，消耗剩余精力的游戏活动是随种系的进化而变化的，进化程度越高，为满足原始生存所提供的时间和精力就相对减少。当动物发展到较高阶段时，除了维护自己正常生存、生活外，还有剩余精力，剩余精力需要发泄，就产生游戏。

剩余精力说可以帮助我们解释我们熟知的常识：儿童的精力总是看上去比成人旺盛；当我们在工作或学习以后，如果觉得还有时间和精力，我们就会通过积极的娱乐活动去打发时间和精力。

2. 松弛说

松弛说又叫“娱乐论”或“机能快乐说”，这一理论的代表人物是德国学者拉扎鲁斯（M.Lazarus）和裴茄克（Patrick，又作帕特里克）。与“剩余精力说”不同，“松弛说”认为游戏不是消耗剩余精力，而是在工作疲劳后，恢复精力的一种方式。该理论认为：人类在脑力劳动和体力劳动中都会感到疲劳，为了放松自己，消除疲劳、恢复精力，就产生了游戏。对于儿童来说，由于身心发展的未完成性和生活经验的缺乏，难以适应复杂的外部世界，容易产生疲劳，因此需要游



戏来使自己得以轻松。

拉扎鲁斯指出，艰苦的脑力劳动、体力劳动使人身身心疲劳，这种疲劳要通过一定的休息和睡眠才能消除。而要解除紧张状态从而充分休息，得到完全恢复，只有从事游戏活动才能达成。帕特里克认为，当代职业要求人们从事的劳动比体力劳动负有更大的精神压力，因此，要解除由精神紧张的工作所引起的疲劳只有通过游戏来实现。

松弛说可以解释我们的日常生活经验，当我们在工作和学习感到疲劳时，常常会通过娱乐去放松一下，以使身心得到调整。在幼儿教育中，这个理论可使幼儿的生活处于动静交替、劳逸互补的有序结构中。

3. 生活预备说

生活预备说也称本能练习说或预习说，该理论由德国生物学家、心理学家卡尔·格罗斯提出。他认为，每个动物都要有一个准备生活的阶段，都要有一个锻炼自己生存竞争能力的阶段。儿童虽然有天性的本能，有天赋的独立生存的可能性，但本能不能适应未来的生活，它必然要先以不成熟的方式、在非正式的生存活动中进行实践。因此儿童也需要有一个生活的准备阶段，而游戏则是准备生存、练习本能最好的形式。在儿童游戏中可以看到儿童对成人生活进行模仿的过程中表现出的不成熟行为；还可以看到儿童对不成熟动作进行反复实践，并在实践中逐渐成熟起来。卡尔·格罗斯认为游戏就是为以后的成人生活提供早期训练，小狗咬着玩是为了练习猎捕的能力，小猫玩球是为了练习捕鼠，而女孩玩娃娃是为了将来做母亲和妻子。因此，游戏是儿童对未来生活的一种无意识的准备，是一种升华本能、演练生活的手段。

4. 复演说

美国心理学家斯坦利·霍尔认为，游戏是人类生物遗传的结果，是对从太古时代到文明社会之行为发展的复演活动，是重现祖先生物进化的过程。如孩子玩打猎游戏，就是重复原始人的生活；捉迷藏的游戏就是反映当时原始人躲藏野兽保护自己；幼儿喜欢爬树，就是重复人猿的乐趣；幼儿喜欢玩水，就是重复祖先在水中寻找食物。霍尔认为游戏即是个体再现祖先的动作和活动，游戏是重复人类发展的历史，学前儿童游戏是种族行为的复演。霍尔具体把人类发展分为以下五个阶段（从原始人至现代人）。

（1）动物阶段，是指类人猿阶段。幼儿表现为本能的反应，如吸吮、哭泣、抓爬、站立。

（2）未开化阶段，是指靠猎取动物为生阶段。幼儿表现玩追逐游戏、丢手绢游戏和捉迷藏游戏等。

（3）游牧阶段，靠游牧为生。幼儿表现出爱玩小猫、小狗、小鸡、小鸭的游戏，爱护小动物的游戏等。

（4）农业、耕种阶段。幼儿表现为玩娃娃、玩具、挖地、挖河等游戏。

（5）城市阶段，也称部落阶段。幼儿表现出小组游戏，由单个人玩发展成为一群人一起玩。

5. 生长说

“生长说”是由美国学者阿普利登（Appleton）提出。他认为，游戏是生长的结果，是幼小儿童能力发展的一种模式，是机体练习技能的一种生长性手段。美国人奇尔摩还认为，幼儿通过游戏可以生长，游戏是练习生长的内驱力，通过游戏，儿童的各种技能和能力能够得到发展。生长说与生活预备说相较，更强调游戏的过程价值和眼前效用。

6. 成熟说

成熟说的代表人物是荷兰生物学家、心理学家拜敦代克（F.Buytendijk）。该理论针对“生活预备说”提出了相反的观点，认为人有潜在的内部力量，而心理的发展就是在这种潜在的内部力量的驱动下完成的，因此，不需要游戏做准备，不需要练习也能发展起来。游戏不是对本能的练习，而是儿童为操作某些物品进行的活动，它不是单纯的一种机能，是幼稚动力的一般特点表现，如运动的目标不明确，冲动、好动，对周围环境有直接的激情等。该理论还指出，游戏不是本能，而是一般欲望的表现。引起游戏的欲望有三种：排除环境障碍获得自由，发展个体主动性的欲望；适应环境与环境一致的欲望；重复练习的欲望。游戏的特点与童年的情绪性、模仿性、易变性、幼稚性相近，不是因为游戏才有童年，而是由于有童年，才会有游戏。

经典游戏理论首次对游戏作出了解释，提供了历史上成人对儿童游戏的看法，为现代游戏理论的发展奠定了基础。但由于时代的局限性，经典游戏理论仍存在许多不足。首先，研究范围限制太多，只能对一小部分游戏行为作出解释，不能解释儿童游戏的全部行为。例如：剩余精力说并未能解释儿童即使玩得精疲力竭，也还要游戏；按松弛说的观点，成人工作越多，越应该做更多的游戏，而事实并非如此。其次，经典游戏理论深受达尔文生物进化论思想的影响，带有浓厚的生物学色彩，以先天的、本能的、生物学的标准看待儿童的游戏，否认游戏的社会本质。第三，经典游戏理论属主观思辨的产物，缺乏可靠的实验依据，没有真正揭示游戏的本质。虽然仍存在不足，但经典游戏理论在一定程度上解释并说明了游戏这种极为普遍却又令人十分困惑的社会活动现象，对后人的研究产生了巨大影响，推动了儿童游戏研究的发展。

（二）现代游戏理论

现代游戏理论自20世纪20年代发展至今，主要有20世纪初产生的精神分析学派的游戏理论，20世纪中叶的认知发展游戏理论，苏联社会文化历史学派的游戏理论，以及兴起于20世纪60～70年代的觉醒理论和元交际理论。

1. 精神分析学派的游戏理论

精神分析学派的游戏理论以奥地利心理学家弗洛伊德（S.Freud，1856～1939）为代表。弗洛伊德从精神分析理论的观点出发，提出了游戏的补偿说，又称发泄论。弗洛伊德指出，一切生物都具有与生俱来的原始冲动和欲望，而人的原始冲动和欲望在现实生活中受到压抑，这种压抑要是不能宣泄就会导致精神分裂，游戏便是排解内在心理矛盾和冲突的途径之一。他认为，儿童也有许多冲动和愿望，在现实中得不到实现就通过游戏加以补偿。儿童在游戏中受



快乐原则的自动调节，快乐原则体现在儿童游戏中，表现为游戏能满足儿童的愿望，使其逃避现实的强制和约束，并为发泄受压抑的、不能为社会所允许和接受的冲动提供一个安全的场所。

埃里克森在弗洛伊德学说的基础上提出了“掌握论”，该理论既承认游戏对本能欲望的宣泄即对本我冲突的调节，又强调游戏对接纳社会要求、协调超我和本我之间的矛盾以及推进自我发展的作用。该理论认为，游戏可以帮助自我对生物因素和社会因素进行协调和整合，因为游戏创造了一种典型的情境，在游戏中过去可复活，现在可表征与更新，未来可预期，所以游戏是自我的一种机能，它能使身体发育和社会性发展两种过程同步进行。在学前期，儿童通过在游戏中扮演角色来表现内心冲突和焦虑，并解决问题。

2. 皮亚杰认知发展游戏理论

认知发展游戏理论又称游戏的认知结构说，其代表人物是皮亚杰。皮亚杰是20世纪研究儿童认知能力阶段性发展的主要代表。他从认知的角度理解儿童游戏的发展，认为游戏是智力或认知活动的一个方面，游戏不是发展新的认知结构，而是对原有知识技能的练习和巩固，通过游戏补充、巩固着儿童生活活动达到一定水平。同时，游戏也是同化超过顺应的表现。皮亚杰认为，同化与顺应之间的平衡是认知或适应活动的特征，如果顺应作用大于同化，主体则完全不考虑现实的客观特征，而只是为了实现某种愿望去活动，去改变现实，这就是游戏。他认为儿童的认知发展水平决定着游戏的发展水平，他把游戏的演化过程分为三个大的阶段，即练习游戏、象征游戏和规则游戏，分别与他的认知发展三个阶段即感觉运动阶段、前运算思维阶段和具体运算思维阶段相对应。例如，他把假装游戏称作象征游戏，认为它是使用符号表征事物的一种手段。从幼儿的假装游戏中，可以看到幼儿渴望模仿和参与成人的社会活动，而他们本身又缺乏这种能力，游戏恰好提供了解决这一矛盾的最好方式。

3. 游戏学习论

游戏学习论以美国心理学家桑代克(Thorndike)为代表。以桑代克为代表的行为主义理论认为，儿童游戏是一种学习行为，受社会文化和教育要求的影响，也受学习练习律和效果律的影响。练习律是指学习需要重复，反应重复的次数越多，练习越牢固。效果律则是指学习需要通过效果的强化来导致满意的结果，满意的效果可加强联系，不满意效果则削弱联系。根据这一理论可知，奖励能增加反应出现的可能性。儿童游戏遵循着学习的“练”与“效”，处在不同的历史文化背景下的儿童，其行为受不同社会文化的规范和限制，所呈现出的儿童游戏也具有不同面貌。

4. 苏联的游戏理论

苏联心理学家从马克思主义活动论观点来解释游戏，形成了“社会文化历史学派”的游戏理论，从根本上区别于西方心理学的游戏理论。该学派强调活动在心理发展中的作用，提出了“人类心理是在活动中形成的”著名原理，认为游戏不是起源于认知因素，而是受社会文化的影响。

维果斯基从文化历史发展的角度来探讨儿童的游戏问题，他强调心理机能



是一个从低级向高级转化的质变过程，儿童心理发展的高级机能是人类物质生产过程中发生的人与人之间的关系以及社会文化历史的产物。他认为，考察儿童游戏活动应该首先从考察儿童游戏活动的诱因与动机这一特殊的方向开始，因为从一阶段向另一阶段的发展是与活动的诱因和动机的变化有关的，不了解这些诱因，就不可能把握儿童游戏的本质特征。儿童游戏出现的诱因是：当儿童在发展过程中出现了大量的、超出儿童实际能力的、不能立即实现的愿望时，游戏就发生了。维果斯基认为儿童游戏反映了成人世界的实践活动，例如，儿童看到周围成人的活动，就在游戏中模仿这些活动。他们明显强调了儿童游戏的社会性，认为儿童在真实的实践情况之外，通过游戏创造一种想象的情境，从而掌握基本的社会关系。而且，游戏活动再造了某种生活现象，成为一种“社会性实践”。

5. 游戏的觉醒-寻求理论

游戏的觉醒-寻求理论(Arousal-Seeking Theory)也称内驱力理论或激活理论，兴起于20世纪60~70年代，它以探讨游戏发生的生理机制和环境的影响为特色。伯莱恩(D.E. Berlyne)、哈特(C. Hutt)与埃利斯(A. Ellis)是该理论的主要代表人物。该理论是一种试图通过解释个体行为和环境刺激之间的关系来揭示游戏的神经生理机制的假设性理论。

这一理论是以人类有社会性内驱力，需要不断参与信息加工活动为前提，并认为个体的中枢神经系统总是通过控制环境刺激的输入量来维持和追求最佳觉醒水平的。此外，缺乏刺激导致的不适，使机体从内外两个方面寻求刺激；刺激过剩使机体以减少注意来拒斥一些刺激。游戏正是儿童用以调节环境刺激量以达成最佳觉醒状态的工具。这一理论解释了儿童通过游戏调整刺激输入和激活环境的机制，提示人们注意在人与环境的交互作用中存在环境刺激适宜性的问题。这也引导教育工作者在布置游戏环境时要使刺激适宜，这样才能有利于儿童的游戏行为与心理发展。

6. 元交际游戏理论

游戏的元交际理论(或后设交际理论)由贝特森(Batson)提出，试图用逻辑学、人类学、数学等理论来研究游戏，解释游戏过程中信息交流的实质。他认为游戏是一种元交际过程，在人类文化演进与个体社会化中有重要意义。元交际(或后设交际)指交际活动中交际的双方识别、理解对方交际表现中的隐含意义的活动。人类社会是一个表征世界，人类的交际活动也带有丰富的深层含义，交际双方只有理解了交际活动背后的深层含义才能达到真正的沟通，所以，元交际在人类交往中相当重要。游戏正是一种元交际的机会。游戏是以“玩”、“假装”为背景来表现种种现实生活中的行为，只有理解了这些行为背后的含义，参与者才能真正进入游戏情景。游戏实际上是将人类的表层活动与活动的深层含义联系起来，也体现了活动及其含义之间的差异与统一性，能引导游戏者在联系中增进认识。所以，包含元交际活动在内的游戏，对于儿童理解和建构表征世界具有先导作用。儿童游戏的价值不在于教会儿童某种认知技能或承担某种角色，而在于向儿童传递特定文化下的行为框架，并教儿童如何联系所处的情景来看待行为，以