

# 幼儿游戏设计与指导

Youer youxi  
sheji yu zhidao

© 白燕梅 刘丽丹 焦娇 主编



 北京理工大学出版社  
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

# 幼儿游戏设计与指导

主 编 白燕梅 刘丽丹 焦 娇

副主编 王 娟 阿荣其其格 左海燕 徐 琳

版权专有 侵权必究

---

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿游戏设计与指导 / 白燕梅, 刘丽丹, 焦娇主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2019.3  
ISBN 978-7-5682-6863-9

I. ①幼… II. ①白… ②刘… ③焦… III. ①学前教育-游戏课-职业教育-教材  
IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 051549 号

---

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (总编室)  
(010) 82562903 (教材售后服务热线)  
(010) 68948351 (其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 /

开 本 / 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张 / 14.5

字 数 / 340 千字

版 次 / 2019 年 3 月第 1 版 2019 年 3 月第 1 次印刷

定 价 / 59.00 元

责任编辑 / 李慧智

文案编辑 / 李慧智

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 李 洋

---

图书出现印装质量问题, 请拨打售后服务热线, 本社负责调换

中国的学前教育事业发展迎来了春天。学前教育成为社会热点，得到党和国家的高度重视。《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》和国务院《关于当前发展学前教育的若干意见》高度重视学前教育的发展，提出严格执行幼儿教师资格标准，切实加强幼儿教师培养培训，提高幼儿教师队伍整体素质。

教师教育课程在幼儿园教师培养中发挥着重要的作用，高质量的教材是教师教育课程质量的保障。为了适应学前教育改革和发展的需要，积极推进我国本、专科院校学前教育专业课程建设和教材建设，全面提升幼儿园教师教育课程的专业品质，培养能够适应幼儿园教育改革和发展需要的高素质学前教育专门人才，北京理工大学出版社和兴安职业技术学院携手，开发了“实践取向型”的学前教育专业教材，力图构建具有先进的教师教育理念，体现教师教育未来发展方向，提升学前教育专门人才培养质量。

## 一、设计思路

“实践取向型学前教育专业规划教材”以2011年颁布的《教师教育课程标准（试行）》和2012年颁布的《幼儿园教师专业标准（试行）》为依据，以“理念先进、实践取向、开放兼容”为目标设计幼儿园教师教育课程教材。

### （一）理念先进

高质量的幼儿园教师教育课程是培养造就高素质、专业化的幼儿园教师的前提，应当反映社会主义核心价值观，吸收关于儿童发展和学前教育的最新研究成果，引导未来教师树立正确的儿童观和教育观，形成学前教育的理想和信念，掌握从事学前教育工作必备的专业知识与能力。从这种对于幼儿园教师教育课程的质量标准的认识出发，“实践取向型学前教育专业规划教材”坚持先进的教育理念，将学科前沿知识、儿童发展和教育研究的最新成果、幼儿园优秀教学案例等充实到教学内容中，促进学前教育专业学生形成专业理想与信念，掌握专业知识，提升教育实践能力。

### （二）实践取向

高质量的幼儿园教师教育课程应当丰富未来教师关于幼儿园教育实践的经验与体验，缩



短他们从课堂走向实践的距离。“实践取向型学前教育专业规划教材”努力改变以往幼儿园教师教育课程和教材中只重理论灌输、轻实践能力培养的倾向，强化教育实践意识，创新教育教学模式，注重引导学前教育专业的学生关注学前教育的现实问题，了解学前教育改革与发展对幼儿园教师的新要求，运用大量教育实践案例丰富其实践经验与体验，注重培养其发现和解决实际问题的能力。

### （三）开放兼容

学前教育的改革和快速发展对学前教育专业人才的需求数量急速上升。为了改变当前幼儿园教师队伍数量奇缺、专业化发展水平较低的状况，必须通过各种途径和渠道（包括职前和职后、传统课堂和网上课堂等）培养和培训幼儿园教师。“实践取向型学前教育专业规划教材”应对学前教育发展的新挑战，以“开放兼容”为指导思想，打通本、专科课程设置，打造立足高等院校本、专科层次的幼儿园教师培养课程，兼顾幼儿园教师学历提升和在职培训；既可独立使用，也可作为与网络课程配套使用的新型幼儿园教师教育精品教材。

## 二、课程架构

2012年颁布的《幼儿园教师专业标准（试行）》从专业理念与师德、专业知识和专业能力三个方面提出了幼儿园教师专业标准的基本内容，《教师教育课程标准（试行）》则从儿童发展与学习，幼儿教育基础，幼儿活动与指导，幼儿园与家庭、社会，职业道德与专业发展，教育实践这六大学习领域提出课程设置的建议模块，这两个标准为幼儿园教师教育课程体系的建设提供了依据。幼儿园教师教育课程应当帮助学生树立正确的儿童观和教育观，理解学前教育的特点和价值，形成学前教育的理想和信念，养成良好的职业道德，掌握和具备从事学前教育工作必备的专业知识与能力，学会按幼儿学习和发展的特点进行科学的保育和教育，创设适宜的教育环境，以游戏为基本活动，寓教于乐，让幼儿在愉快有益的幼儿园生活中健康成长。

“实践取向型学前教育专业规划教材”依据上述两个标准，建构幼儿园教师教育课程体系（参见下表），其指导思想是：① 遵循专业理念与师德、专业知识和专业能力三大课程建设目标；② 课程内容覆盖儿童发展与学习，幼儿教育基础，幼儿活动与指导，幼儿园与家庭、社会，职业道德与专业发展，教育实践六大学习领域；③ 打通本、专科课程设置，兼顾幼儿园教师职前培养、在职学历提升和职后培训的不同需要，建设职前、职后一体化设计的课程资源；④ 注重培养、激发学生的专业兴趣，鼓励学生的自主学习，在核心课程以外为学生提供选修课程，建构可选择、可优化完善的开放性课程体系。

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 项目一 幼儿游戏基础知识学习 .....    | 1  |
| 模块一 幼儿游戏的本质 .....       | 3  |
| 一、幼儿游戏的含义 .....         | 3  |
| 二、幼儿游戏的特征 .....         | 5  |
| 三、幼儿游戏的种类 .....         | 8  |
| 四、幼儿游戏的发展阶段 .....       | 14 |
| 五、幼儿游戏的影响因素 .....       | 16 |
| 模块二 幼儿游戏与学前教育 .....     | 23 |
| 一、幼儿游戏与学前教育的关系 .....    | 23 |
| 二、游戏教育及其模式探索 .....      | 25 |
| 三、游戏中玩具的运用 .....        | 30 |
| 模块三 幼儿游戏的观察与评价 .....    | 33 |
| 一、认识观察 .....            | 33 |
| 二、游戏观察的步骤 .....         | 35 |
| 三、游戏观察中的常见问题及改进策略 ..... | 43 |
| 四、幼儿游戏的评价 .....         | 49 |
| 模块四 成人对幼儿游戏的介入 .....    | 71 |
| 一、成人介入游戏的影响 .....       | 71 |
| 二、成人介入游戏的角色定位 .....     | 73 |
| 三、介入时机 .....            | 78 |
| 四、介入方式 .....            | 81 |
| 五、介入策略 .....            | 84 |
| 项目二 感知运动游戏的设计与指导 .....  | 87 |
| 一、感知运动游戏及其特点 .....      | 87 |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 二、感知运动游戏结构 .....                | 88         |
| 三、感知运动游戏的类别 .....               | 88         |
| 四、感知运动游戏指导 .....                | 88         |
| <b>项目三 幼儿创造性游戏活动设计与指导 .....</b> | <b>90</b>  |
| <b>模块一 幼儿角色游戏活动设计与指导 .....</b>  | <b>90</b>  |
| 一、什么是角色游戏? .....                | 90         |
| 二、角色游戏的产生和发展 .....              | 91         |
| 三、角色游戏的特点 .....                 | 92         |
| 四、角色游戏的教育作用 .....               | 92         |
| 五、教师在角色游戏中的能力素质 .....           | 93         |
| 六、角色游戏的设计与指导 .....              | 95         |
| <b>模块二 幼儿表演游戏设计与指导 .....</b>    | <b>97</b>  |
| 一、什么是表演游戏 .....                 | 97         |
| 二、表演游戏的特点 .....                 | 98         |
| 三、表演的类型 .....                   | 98         |
| 四、表演游戏的教育作用 .....               | 100        |
| 五、表演游戏的组织与指导 .....              | 101        |
| <b>模块三 幼儿结构游戏设计与指导 .....</b>    | <b>102</b> |
| 一、什么是结构游戏 .....                 | 102        |
| 二、结构游戏的特征 .....                 | 102        |
| 三、结构游戏的种类 .....                 | 102        |
| 四、结构游戏的培育作用 .....               | 103        |
| 五、结构游戏设计 .....                  | 104        |
| 六、结构游戏的组织与指导 .....              | 105        |
| <b>项目四 幼儿规则性游戏活动设计与指导 .....</b> | <b>109</b> |
| 一、规则游戏及特点 .....                 | 110        |
| 二、规则游戏的结构要素 .....               | 110        |
| 三、规则游戏的指导要点 .....               | 111        |
| <b>模块一 幼儿体育游戏设计与指导 .....</b>    | <b>112</b> |
| 一、什么是体育游戏 .....                 | 112        |
| 二、体育游戏的特点 .....                 | 112        |
| 三、体育游戏的分类 .....                 | 113        |
| 四、体育游戏的作用 .....                 | 113        |
| 五、学前儿童体育游戏的设计与指导 .....          | 114        |
| <b>模块二 幼儿智力游戏设计与指导 .....</b>    | <b>128</b> |
| 一、什么是智力游戏 .....                 | 128        |
| 二、智力游戏结构与特点 .....               | 129        |

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 三、智力游戏的教育作用 .....              | 130        |
| 四、智力游戏的种类 .....                | 130        |
| 五、幼儿智力游戏的设计与指导 .....           | 133        |
| 模块三 幼儿园民间体育游戏设计与指导 .....       | 142        |
| 一、民间体育游戏的相关概念 .....            | 142        |
| 二、幼儿园开展民间体育游戏的意义 .....         | 143        |
| 三、幼儿园民间体育游戏的基本特征 .....         | 145        |
| 四、幼儿园民间体育游戏的目标与内容 .....        | 146        |
| 模块四 幼儿音乐游戏活动设计与指导 .....        | 154        |
| 一、音乐游戏的分类 .....                | 155        |
| 二、音乐游戏活动设计 .....               | 157        |
| 三、音乐游戏的基本特点与指导 .....           | 161        |
| 四、音乐游戏活动的组织与实施 .....           | 162        |
| <b>项目五 幼儿亲子游戏设计与指导 .....</b>   | <b>164</b> |
| 一、幼儿园展开亲子游戏的意义 .....           | 164        |
| 二、幼儿园亲子游戏的分类 .....             | 165        |
| <b>项目六 幼儿园五大领域游戏活动设计 .....</b> | <b>175</b> |
| 模块一 健康领域游戏活动设计 .....           | 175        |
| 一、健康领域要求 .....                 | 176        |
| 二、健康领域游戏的作用 .....              | 176        |
| 三、健康领域游戏活动设计 .....             | 179        |
| 四、健康领域游戏活动组织 .....             | 183        |
| 模块二 语言领域游戏活动设计 .....           | 185        |
| 一、语言领域要求 .....                 | 186        |
| 二、语言领域游戏的作用 .....              | 186        |
| 三、语言领域游戏活动设计 .....             | 187        |
| 四、语言领域游戏活动组织 .....             | 190        |
| 模块三 社会领域游戏活动设计 .....           | 192        |
| 一、社会领域要求 .....                 | 193        |
| 二、社会领域游戏的分类 .....              | 193        |
| 三、社会领域游戏活动设计 .....             | 195        |
| 四、社会领域游戏活动组织 .....             | 199        |
| 模块四 科学领域游戏活动设计 .....           | 200        |
| 一、科学领域要求 .....                 | 201        |
| 二、科学领域游戏的分类 .....              | 201        |
| 三、科学领域游戏活动设计 .....             | 203        |
| 四、科学领域游戏活动组织 .....             | 206        |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 模块五 艺术领域游戏活动设计 .....      | 208 |
| 一、艺术领域要求 .....            | 208 |
| 二、艺术领域游戏活动分类 .....        | 209 |
| 三、艺术领域游戏活动设计 .....        | 209 |
| 四、艺术领域游戏活动组织 .....        | 213 |
| 项目七 其他游戏活动设计与指导 .....     | 216 |
| 模块一 集体娱乐游戏 .....          | 216 |
| 一、集体娱乐游戏的组织 .....         | 216 |
| 二、集体娱乐游戏的主持技巧 .....       | 218 |
| 模块二 婴幼儿游戏 .....           | 219 |
| 一、0~3岁是婴幼儿生长发育的黄金时期 ..... | 219 |
| 二、游戏对0~3岁婴幼儿发展有重要意义 ..... | 219 |
| 三、婴儿的发展与游戏引导 .....        | 219 |
| 四、婴幼儿游戏的类型 .....          | 221 |
| 五、婴幼儿游戏的指导要点 .....        | 222 |
| 参考文献 .....                | 223 |

# 幼儿游戏基础知识学习

## 引 言

同学们，你小时候做过这些游戏吗（见图 1-1~图 1-8）？做游戏时你快乐吗？身体和心理有什么感受？



图 1-1 滚铁环

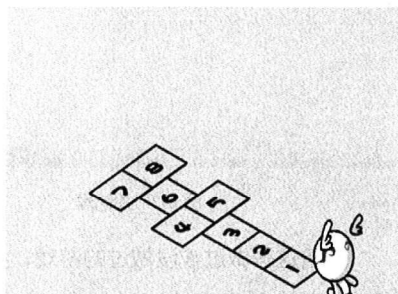


图 1-2 跳房子



图 1-3 摸瞎



图 1-4 跳皮筋

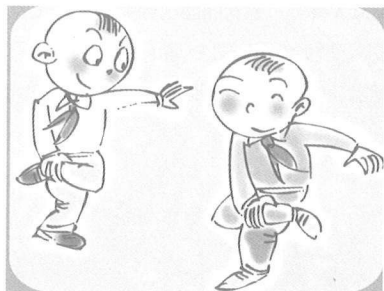


图 1-5 扛拐

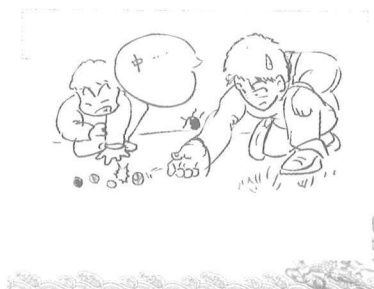


图 1-6 弹珠



图 1-7 抽陀螺

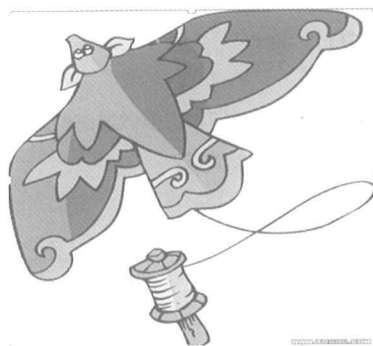


图 1-8 放风筝

看着这些做过或没做过的游戏，我们会觉得它们很亲切、很熟悉吧？不管到什么年龄，我们都会对游戏活动、自由、快乐有着由衷的热爱和向往。

从这里开始，让我们一起走进幼儿的游戏世界吧！

## 【项目目标】

1. 了解游戏的含义。
2. 认识幼儿游戏的种类和发展阶段。
3. 掌握幼儿游戏的本质特征。
4. 明确教具玩具在游戏中的价值。
5. 了解幼儿游戏教育模式的发展，树立科学的幼儿游戏教育观。

## 【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。”对幼儿而言，游戏更是其基本活动形式之一，任何学前幼儿都离不开游戏。游戏融兴趣性、社会性、虚构性、创造性于一体，统整了幼儿的各种活动，在幼儿价值观定位、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，进而分析幼儿游戏的内涵，把握幼儿游戏的特征和发展阶段，认识幼儿游戏与幼儿教育的内在联系，是我们首先需要探讨和解答的问题。

### 模块一 幼儿游戏的本质

游戏是人类社会普遍存在的一种社会现象，从咿呀学语的婴儿到年近古稀的老者，生活中都不乏游戏的存在。游戏以其独特的魅力给人们的生活带来无尽的快乐，以其特有的价值促进每一个人健康、全面地发展。让我们带着对童年游戏美好的怀念开始学习之旅吧。

#### 案例导入

妈妈和两岁半的儿子在树林里你追我赶，玩得不亦乐乎。满头大汗的儿子回头向妈妈提议道：“妈妈，我们玩捉迷藏吧？”“好啊。”妈妈很配合地答应了。“我来藏，你来找。”儿子把角色也安排好了，“不许偷看啊！”儿子边跑边喊。妈妈捂住眼睛说：“我没看，你藏好了吗？我可以找了么？”“妈妈，找吧。”听到儿子的回应，妈妈把手从眼睛上拿开，一回头，笑了，儿子把屁股高高地翘起，把头放在草丛里，用力闭紧眼睛，双手使劲撑住，正在招呼妈妈找他呢。

#### 思考与讨论：

1. 案例中，儿子的游戏活动是自发的吗？他在游戏中获得了什么样的情绪体验？
2. 在以上案例中反映了游戏具有什么特点？

#### 一、幼儿游戏的含义

##### （一）游戏是幼儿最喜爱的活动，是幼儿生活的主要内容

游戏对于幼儿来说就是他们的生活，是他们美好童年不可缺少的因素（见图1-9）。我们可以看到，在学前幼儿的一日生活中，除了吃饭、睡觉等日常活动外，只要没有特别限制且身体健康，那么幼儿一定是在游戏着。即使是吃饭、睡觉，幼儿也常常以游戏的形式进行，她会抱上洋娃娃，让洋娃娃“吃一口”，自己再吃一口，她会带上洋娃娃睡觉等。可见幼儿的生活是以游戏为中心的，游戏占据着幼儿生活的大部分时间。

游戏是幼儿最喜爱的活动。曾有老师问一个四五岁的孩子最喜欢干什么，她毫不迟疑地回答：“最喜欢玩游戏，玩‘爸爸妈妈’的游戏，因为可以当大人，好玩极了！”可见，游戏是幼儿十分向往的，自主而快乐的活动。





大抵童子之情，乐嬉游而惮拘检。

——王守仁

图 1-9 童年游戏

## （二）游戏符合幼儿身心发展的需要

幼儿喜欢游戏是由于游戏符合幼儿身心发展的需要。在幼儿的成长过程中有着各种需要，如认知的需要、运动的需要、交往的需要、操作和探索的需要、自我实现的需要等。由于幼儿年龄小，实际能力较差，他们面临的现实世界是一个按成人的规范组成的世界，他们既不能像成人那样做自己想做的事情，又做不了成人会做的事情，而 they 又渴望参与成人的实践活动，渴望满足自己的多种需要，游戏就为幼儿提供了这种可能。

游戏能解决幼儿身心发展的需要与实际能力之间的矛盾，幼儿通过装扮各种角色，进行各种活动来满足自身的多种需要，并从中获取经验，推动心理向前发展。

## （三）游戏是幼儿特有的一种学习方式

幼儿游戏的过程是学习的过程。在游戏过程中，幼儿通过不断与环境相互作用，学习与人际交往，认识周围环境，理解和掌握社会行为规范等。例如，孩子玩玩具，他会在充满新奇、奥秘的玩具世界里，不停地发问，反复地摆弄，以期得出答案：汽车为什么会动？陀螺为什么会转？轮船为什么不沉？……这些问题不仅激发了孩子丰富的想象力、思维力，而且也成了孩子认识世界的工具、启迪他们智慧的教科书。幼儿在学习中的学习是一种自觉的学习，它与其他学习活动相比有着不同的特点。

首先，学习的动力来自幼儿自身。幼儿做游戏主要是为了满足好奇心和好玩、与人交往等方面的需要，所以游戏中的学习完全是由幼儿的兴趣爱好和探究欲望激发的。

其次，学习没有明显的目的。他们并非为学习而游戏，而是为“玩”而游戏。教师在提供游戏环境时，将教育目标隐含其中，幼儿积极、主动参与游戏，就能自然实现某些方面的发展目标，经常进行各类游戏，相应地就能促进幼儿各方面的发展。

再者，学习是潜移默化的。例如，砌大桥，通过摆弄积木进行比较，让幼儿认识了许多几何形体；与小朋友一起游戏，知道了谦让是怎么回事。在游戏中，幼儿没有意识到自己是在学习，却不知不觉学到了许多东西。游戏为幼儿提供了一个轻松、愉快，且丰富、刺激的，

能鼓励幼儿自主学习的良好环境,使他们获得安全感、自尊和自信,获得对学习的持久热情,从而终身受益。

“幼教之父”福禄贝尔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:游戏的发生是起于幼儿内部发生的纯真的精神产物,幼儿在游戏中常常表现出欢悦、自由、满足及和平的心情;幼儿在游戏中,也常显出快活、热心、合作的态度,非做到疲劳不止;幼儿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,学者们至今难以达成统一,但是人们都承认,爱玩是幼儿与生俱来的天性,幼儿偏爱游戏,游戏伴随娱乐。幼儿从游戏中获得快感,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、幼儿游戏的特征

幼儿游戏与成人游戏都有着游戏的本质特征,但幼儿游戏又区别于成人游戏。成人将游戏视为一种重要的娱乐方式,是生活中一个相对次要的部分。成人游戏多为强规则游戏,带有一定的民族传承性和突出的竞技色彩。成人在游戏中往往更看重游戏技巧,希望达到某种游戏之外的目的。成人意识中有明确的游戏与非游戏的区分,既不会把“正经”事情当“儿戏”,又能在“正经”事和社会交往中运用“游戏手段”,以示亲和感或调节、放松自己。而对于幼儿来说,“游戏即生活”,游戏是幼儿时期主要的、基本的活动形式,占据了日常生活以外的几乎全部生活内容。幼儿游戏的驱动力是直接内在的,他们为了游戏而游戏,其内容多是反复操作玩具、互相追逐以及在假想的情境中扮演角色。游戏的玩法多为隐性规则的自然游戏和规则性不强的游戏,获得的乐趣体验更多是本能性和原始性的生理舒张。幼儿会模糊游戏与非游戏的界限,在游戏中会有在日常生活中的朦胧感。而成人游戏与学前幼儿游戏最大的区别在于游戏的功能,对成人来说,游戏已不再有探索、求知、发育身心的功能,但对学前幼儿而言,游戏中丰富的探究、审美趣味等都对其身心发展有着至关重要的作用。

对于幼儿游戏的特征,学者们多做了深入探讨。我国学者认为游戏应该是反映幼儿现实生活的活动,它应该是幼儿喜欢的、主动的、自愿参与的活动。

加维(C. Gervey, 1982)提出游戏行为五特征说:第一,游戏是令人愉快的、有趣的活  
动,即使有时并不一定表示出快乐,但游戏者仍然做出积极的评价;第二,游戏没有外在的目标,游戏的动机是内在的,游戏更多的是一种获得愉快体验的手段,而不是为了某种特别的目的而努力;第三,游戏是自发自愿的,它是非强制性的,由游戏者自由选择;第四,游

戏包括对游戏者的积极约束；第五，游戏与非游戏之间有着某种系统性的联系。

克罗伊斯（R. Caillois）的游戏行为六特征概括如下：第一，自由。游戏不是被迫进行的，否则游戏就失去了吸引力和快乐的性质。第二，松散。游戏不是精确的，没有事先预设的限制。第三，易变。没有预定的进程或结果，游戏者具有随机应变的自由。第四，非生产性。从游戏开始到结束，不增加任何生产的物质或任何新因素，除去物品在游戏者之间的转移和变化。第五，由某种规则和玩法所支配。这种规则代替了通常的法则，而具有独特的新的意义。第六，虚构的。游戏者清楚地知道其在经历着非真实的情况，甚至是与日常生活截然不同的虚构的情况。

根据国内外学者对游戏特征的分析 and 概括，我们将游戏的特征总结如下：

### （一）幼儿游戏具有自主自发性

首先，幼儿游戏都是自愿的活动，幼儿参加游戏是由内部动机诱发而非外部动机强制决定的，也不是为了顺从社会和其他外部条件的要求。因此，“遵照命令的游戏已不再是游戏，它至多是对游戏的强制性模仿。”幼儿游戏受兴趣支配的自发性又决定了游戏是幼儿自我掌握、自由自主的活动。幼儿的游戏是“我要玩”而不是“要我玩”。在游戏中，幼儿总是在自己能力和兴趣的基础上来选择和决定游戏场景、游戏内容、游戏材料以及一起游戏的对象等。他们有支配游戏时间的权利，在他们感到疲劳或不想进行下去的时候，他们有权停止游戏的进行。整个游戏过程绝对自控，不会服从来自外部的要求与压力，否则就只是“不真实的幼儿游戏”。从心理学的角度来分析，幼儿游戏是一种比较松散的、自由的、轻松的活动，符合幼儿心理需要。

### （二）幼儿游戏具有虚拟性

从游戏的内容看，幼儿游戏来源于社会生活，又是在假想的情景中反映周围生活。幼儿进行游戏行为时所反映的是对现实生活的模仿，但在模仿中又带有想象和创造。“从游戏情景的虚设、游戏角色的确定到游戏玩具的假想，再到日常活动和生活中对自己和周围事物的认定，幼儿的幻想随时都可以发生。”他们通过游戏将日常生活中的人和事再现出来，并通过他们的想象在游戏中创造新的形象。任何一种游戏材料都可以被赋予无限的想象，并根据游戏的需要和游戏材料的特征改变其原有的用途而运用到游戏中去。游戏材料经幼儿的想象可以有多种用法，他们在游戏中以真诚的情感投入其中，体验游戏中的成人生活。游戏能够将幼儿带进假想的成人世界，幼儿在游戏中可以尽情重演成人世界的活动。他们不受成人的约束，不受时间和具体条件的限制。

### （三）幼儿游戏具有愉悦性

游戏是自由的而非强迫性的活动，在游戏中幼儿自己控制所处的环境，尽量施展自己的能力、实现自己的愿望、释放自己的情绪，这决定了幼儿在游戏过程中能获得自豪感和成就感，有着愉悦的、快乐的情绪体验。同时，幼儿在游戏中没有需要达到的强制性目标，因而减轻了为达目标而产生的紧张情绪，耗费精力小，因此，整个游戏过程对幼儿来讲是愉悦的过程。伯林内（Berlyne）的唤醒激活理论（Arousal Modulation）把游戏好奇、创新等行为放在一个系统中进行探讨，认为游戏是愉悦、有趣的。游戏的愉悦性使游戏引领幼儿远远超越日常生活本身，达到席克真特米哈依（Csikszentmihalyi）所说的“涌流”（Flow）和陶醉

状态。同时，如胡伊青加所言，游戏的愉悦乃是“拒斥一切分析、一切逻辑解释的”。

#### （四）游戏与生活密不可分

游戏既源于幼儿生活，又融入幼儿生活。我们常常看到幼儿像妈妈一样照看宝宝、像司机一样遵守交通规则，幼儿在游戏中学习生活的规则，在轻松的玩耍中，培养了将来踏入社会必需的适应能力；同时我们也发现幼儿在睡觉时被妈妈“藏猫猫”的游戏哄着睡、在“采蘑菇”的游戏中将玩具收拾得干干净净、在气象记录中以“小小科学家”的角色将记录完成得像模像样。幼儿也是在游戏性心理体验中实现着对生活规则、社会规范的认同和接纳。幼儿就是在不断增长的社会经验中，丰富着游戏内容、情节、角色，可以说没有社会经验就没有幼儿游戏的发展。另外，由于幼儿认识能力、活动能力的固有特点，我们发现幼儿常常是在游戏性心理体验中面对每一天的生活，他们以想象排解自己的困惑、解决自己的难题、认识自身的价值，他们用足自己的权利证实自己的存在，他们以自己独特的游戏性心理享受生活的简单与乐趣、自由与轻松、自主与创造。因此，我们在与幼儿相处中，既要丰富幼儿的生活经验、扩大幼儿的认知视野，又要让幼儿的生活充满游戏般的快乐与探索，这样才能让幼儿真正健康和谐地发展。

#### （五）游戏是有“规则”的

自由是游戏的基本特征，但是规则从来都不曾离开过自由的游戏。幼儿是游戏的主体，游戏中的幼儿会用其独特的方式，在与环境、材料和人的游戏互动中演绎游戏的内在逻辑性，形成其显性的或隐性的规则，使游戏的自由性在有规则的约束中变得更富趣味性。如在某幼儿园组织的“乌龟爬”游戏中，当老师出示“乌龟壳”（麻袋）时，孩子们已经按捺不住游戏的情绪了，迅速戴上“乌龟壳”趴在地上爬起来，霎时间教室里爬满了“小乌龟”，乍一看乱成一团——有抬起头爬的，有缩着头爬的，有匍匐爬行的……可仔细一看，发现孩子们三五成群，有的绕着圆圈爬；有的接成长长的火车队，由火车头带领着向前爬；有的在原地旋转着爬；有的骑在“乌龟背”上爬……可有趣了。爬了一会儿，淇淇小朋友一翻身，躺在地上说：“好累啊！我要睡觉了！”于是，跟在淇淇后面的一群“小乌龟”也跟着躺下，嘴里也不停地念着：“我要休息了。好累！”紧接着所有的“乌龟”都躺下休息了。过了一会儿，一只“小乌龟”起床了，好多的“小乌龟”也跟着起床了。也正是这样一种“秩序”，把幼儿的游戏带入一种和谐、有序的状态。

#### （六）幼儿游戏是“重过程”的非功利性活动

从幼儿游戏目的的角度分析，幼儿游戏是一项重过程的活动。在游戏过程中，孩子们想的都是玩什么游戏和怎么玩游戏，游戏的活动方式和活动过程是否“好玩”是幼儿最关注的。游戏活动并非没有目标，其目标不由别人强加而是幼儿自己在游戏中玩出来的，因此在幼儿的游戏过程中会出现更多的随意性游戏行为，游戏目标也会随着游戏的变迁而发生改变。幼儿游戏作为一种娱乐活动，不在于外部的目的而在于本身的过程，它不追求外部功效，没有强制性的社会义务，没有实用的社会价值，也不可能创造社会财富，游戏目的只是让幼儿学会关心他人、理解他人，并在游戏中锻炼意志力，发挥想象力和创造力。正如米舍莱所言：“游戏显然是一种无偿的活动，除了它本身带来的娱乐外，没有其他目的。”

总的来说，游戏是一种主体性活动，以上特征是就游戏的一般情况而言，而在具体的游

戏中并非都具有以上特征，不同主体的自主性、能动性、想象力与创造性会使以上特征表现出不同的程度和倾向。

### 三、幼儿游戏的种类

对游戏类型的研究如同对游戏进行概念界定一样，十分复杂。根据游戏的内容、幼儿在游戏里的表现以及研究者不同的研究视角可进行不同的游戏分类。

#### (一) 根据认知分类

皮亚杰认为游戏是随认知发展而变化的，他根据幼儿认知发展的阶段，把幼儿游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏四类。

##### 1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏 (Sensory-Motor Play) 又称机械性游戏 (Mechanical Play) 或练习性游戏 (Practice Play)，感觉运动游戏是游戏发展的第一阶段和最初形式，出现在 0~2 岁的感觉运动阶段，以后比例逐步下降，到 6 岁时，只占全部游戏的 14% 左右。



图 1-10 感觉运动游戏

感觉运动游戏阶段的幼儿主要通过感知和动作来认识环境、与人交往。他们的游戏最初是将自己的身体作为游戏的中心，逐渐地会摆弄与操作具体物体，并不断重复练习已有动作，从简单的、重复的练习中，尝试发现、探索新的动作，从而使自身获得发展，例如，摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等 (见图 1-10)。在反复的、成功的摆弄和练习中，获得愉快的体验。因此，感觉运动游戏的动因来自感官所获得的快感，由简单的重复运动所组成。

#### 案例链接

乐乐是一个 3 个月大的女孩。这一天妈妈要去洗乐乐换下来的衣服，就把乐乐头顶上氦气球的带子放在她的手腕上，她无意中挥动手臂，拉动了带子，气球就飘动起来。她被这种现象吸引住了，全身兴奋，不停地挥动手臂，气球不停地动来动去，如此循环，她更加兴奋，嘴里发出“啊啊”的欢呼声，直到妈妈快速洗完衣服赶过来，她还在玩得高兴着呢。

##### 2. 象征性游戏 (角色游戏)

象征性游戏 (Symbolic Play) 是处于前运算阶段的幼儿 (2~7 岁) 最典型的游戏形式，这是把知觉到的事物用它的替代物来象征的一种游戏形式。当婴儿开始把环境与自身区别开来，就具有了进行象征性游戏的可能性。幼儿将一物体作为一种信号物来代替现实的客体，就是象征游戏的开始。象征性游戏是幼儿以模仿和想象扮演角色，完成以物代物、以人代人为表现形式的象征过程，反映周围现实生活的游戏形式，如“骑大马”游戏 (见图 1-11)。在这种游戏中，幼儿可以摆脱对当前实物的知觉，以表象代替实物做思维的支柱进行想象，