

学前儿童游戏

刘晓红 主编



郑州大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏/刘晓红主编. —郑州:郑州大学出版社,2016.8

河南省“十二五”普通高等教育规划教材

ISBN 978-7-5645-2365-7

I. ①学… II. ①刘… III. ①学前教育-游戏课-高等学校-教材
IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第119570号

郑州大学出版社出版发行

郑州市大学路40号

出版人:张功员

全国新华书店经销

河南安泰彩印有限公司印制

开本:890 mm×1 240 mm 1/16

印张:12.5

字数:413千字

版次:2016年8月第1版

邮政编码:450052

发行部电话:0371-66966070

印次:2016年8月第1次印刷

书号:ISBN 978-7-5645-2365-7

定价:25.00元

本书如有印装质量问题,由本社负责调换

主编简介



刘晓红

河南师范大学教育科学学院学前教育系主任,副教授,硕士生导师,教育学博士,研究方向为教育社会学和学前教育。

1993—2000年就读于东北师范大学教育科学学院,分别获教育学学士学位和硕士学位;2000年至今在河南师范大学教育科学学院从事教学科研工作;2005—2008年在华东师范大学教育学系攻读博士学位,从事教育社会学研究,其间曾担任《中国儿童报·家庭教育》副主编。工作以来主要讲授教育学、德育原理、教育伦理学、学前儿童科学教育、幼儿教育活动设计与指导、幼儿园游戏、幼儿园组织与管理等课程。

作者名单



主 编 刘晓红

副 主 编 吴 婕 吴文莉 屈彦君

编 委 (按姓氏笔画排序)

刘小先 李阿芳 傅 帆

再版说明



《学前儿童游戏》一书自出版以来,受到了使用院校的认可和好评,我们也在不断反思,希望将教材更加完善以便满足更多读者的需要。本着时代性、实用性、应用性、操作性、可读性等原则,我们对该教材进行了修订。再版教材着重在以下几方面努力:

第一,内容力求丰富与完善。书中增补了部分章节的内容,如第二章《幼儿园游戏环境及材料》中,增加了有关室内游戏环境中的光线色彩以及玩具等相关内容;当代经典幼儿园游戏环境创设的模式及内涵等。

为了满足越来越多的学生毕业后参加教师资格考试的需要,本教材在第二、三、四、八章增加了国家教师资格考试“保教知识与能力”中有关游戏的模块——环境创设和游戏活动的指导,每一模块补充了相应的知识点。为学生提供了本章考点、考点聚焦、考点梳理、考题预测、真题再现等栏目。

第二,知识力求准确性与时代性。再版教材在知识上力求准确无误,对概念理解尽可能精准,因此在第七章《亲子游戏与亲子教育》中,增加了“亲职教育”。同时,更新了一些案例,并尽可能增加前沿的资料。比如第五章《游戏治疗》补充资料的活动操练栏目增加了“音乐疗法”和“绘画疗法”,以及游戏疗法的步骤等比较新的内容。

第三,体例力求精简与规范。原教材中的补充材料栏目名称有重复之处,表述也不太准确,修订后将补充材料的栏目名称进行整合,使其更简洁明了。努力做到行文通俗易懂、表述言简意赅。

总之,修订后的教材内容更丰富、表述更清楚、结构更合理,我们也希望更能符合读者的需求。不当之处恳请批评指正!书稿的修订得益于几位研究生同学的帮助,他们分别是王倩、闫振刚、王文熙、王兵兵、赵培、朱丽平、姚笑妍、朱亚楠,分别负责本书第二、三、四、五、六、七、八章内容的修订,全书统稿由王倩、闫振刚负责,在此一并表示感谢!

编者

2016年5月

序



中国教育学会秘书长 杨念鲁

这个世界上有两种职业可谓“人命关天”：一个是医生，另一个就是教师。医生误诊会让患者错过了最佳治疗时机；或者开错了药方、动错了手术，都有可能危及一个人的生命。教师的一个误判、一句刻薄的话语甚至一个厌恶的眼神都有可能伤及一个孩子稚嫩的心灵，抹杀他一辈子的自信心、求知欲和创造力，甚至颠覆他对人、对社会的正确价值判断。这对于一个活生生的人而言，无异于剥夺他生命的价值。从这个意义上说，学前教育的教师对一个孩子一生的健康成长至关重要。道理很简单：那些稚嫩、幼小的心灵更经不起粗暴的摧残。一个人儿时留下的心理阴影，也许会对他一辈子做人、做事都产生无法挽回的负面影响。

随着社会的进步和教育进程的不断推进，越来越多的中国家长认识到了早期教育的重要性。把孩子送到幼儿园接受学前教育成为年轻父母们的必然选择。我国颁布的《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020年)》也描绘了学前教育大发展的蓝图。未来十年甚至更长一段时间，我国学前教育一定会迎来一个蓬勃发展的时期。我们有理由相信，学前教育校舍建设和设施配备在不久的将来就会取得长足的进步。因为随着教育经费占GDP百分之四的政策目标的实现，硬件建设所需资金能够在较大程度上得到基本保障。但是，相比较而言，大量合格的学前教育师资的准备将会成为我国学前教育大发展的一个“瓶颈”。

合格的学前教育师资，很大程度上依赖师范院校的培养。因此，解决好这一“瓶颈”问题，除了加大对现有学前教育从业人员的培训外，还要大力发展和改革我国师范院校学前教育专业，培养一大批具有较高专业素质和实践能力的学前教育师资。除了改革和完善我国学前教育专业的办学体制和培养模式以外，优化课程和开发科学、实用的教材是我国当前师范院校学前教育专业建设中面临的两个亟待解决好的关键问题。

在课程设置方面，加大通识教育和技能教育是眼下师范院校学前教育专业改革和发展的重点。西方发达国家早期教育专业的通识课程占整个课程的三分之一，这些课程几乎涉及各类学科的常识。学前教育要求教师具备广泛的学科知识，保证学前教育从业人员拥有丰富的知识和开阔的视野，能够胜任多科目的教育活动，从而满足引导孩子了解客观世界和解释自然现象的需要。技能教育课程的设置，既是学前教育的任务和学前教师素质的必然要求，也是师范院校学前教育专业的特殊性所在。因此，学前教育教师不仅需要掌握相对广博的学科知识，而且还需要具备开展学前教育所需要的特殊职业技能，如音乐、美术、

舞蹈、手工、制作等,以满足学前儿童在身心发展特定时期的特殊要求。

教材是师范院校学前教育专业改革的有效载体。它不仅要反映出课程改革的理念和要求,而且要提供丰富多样的教学素材和范例。一套好的教材不仅可以帮助学前教育专业在校生很好地完成学业,还可以帮助未来的学前教育工作者掌握从业所必需的基本知识和技能,从而成为一个不误人子弟的、合格的学前儿童身心健康发展的护卫者、启迪者和引导者。

由郑州大学出版社组织出版的这套学前教育专业系列教材注重理论与实践结合,突出“案例教学”,强调“实践性”,在师范院校学前教育专业课程和教材创新方面做了一些值得鼓励的尝试。希望这套教材的问世能够在师范院校学前教育专业的改革与创新中发挥积极的作用。

二〇一二年八月

目 录



绪论	1
第一节 多维视野中的游戏	1
第二节 游戏的特征	5
第三节 游戏的类型	7
第一章 游戏与学前儿童发展	11
第一节 游戏的发生和发展	11
第二节 游戏与学前儿童生理发展	14
第三节 游戏与学前儿童认知发展	16
第四节 游戏与学前儿童社会性发展	21
第二章 幼儿园游戏环境及材料	27
第一节 幼儿园游戏环境的创设	27
第二节 幼儿园游戏材料及投放	45
第三节 幼儿园心理环境创设	52
第四节 幼儿园与家庭、社区合作	54
第三章 学前儿童游戏的组织与指导	59
第一节 0—3岁婴幼儿游戏的组织与指导	59
第二节 幼儿园游戏的分类指导	66
第四章 学前儿童游戏的观察与评价	81
第一节 学前儿童游戏的观察	81
第二节 学前儿童游戏的评价	95
第五章 游戏治疗——游戏功能的延伸	118
第一节 游戏治疗概述	118
第二节 游戏治疗的基本策略与技术	121
第三节 非指导性游戏治疗	129



目录

第六章 不同文化背景下的学前儿童游戏	132
第一节 中国传统文化中的民间游戏	132
第二节 学前儿童游戏的跨文化比较	142
第三节 性别文化与学前儿童游戏	145
第七章 亲子游戏与亲子教育	151
第一节 亲子游戏	151
第二节 亲子教育	157
第三节 亲职教育	167
第八章 国外学前儿童游戏理论介绍	171
第一节 早期经典游戏理论	171
第二节 现代游戏理论	173
参考文献	189



绪 论

教学导读

作为一种古老而又极为普遍的社会文化现象,游戏很早就引起人们的关注。无论是过去还是现在,无论是成人还是孩子,都不曾离开过游戏。游戏伴随我们成长、促进我们发展,但是如果问起“什么是游戏”“人为什么游戏”“游戏是怎么发生与发展的”等一系列问题,你能给出什么样的答案呢?

有人说游戏比文化古老,因为文化总是以人类社会存在为前提,而动物无须人教便会游戏。游戏是任何动物所共有的天性。你赞成这种说法吗?那不同国籍、不同文化背景下的儿童游戏有哪些相同和不同的地方呢?

本章重点

明确游戏的概念;了解多维视角下对游戏的论述和剖析;熟悉并掌握游戏的本质特征和类型。

第一节 多维视野中的游戏

一、生物学视野中的游戏

从生物学的角度看,游戏源自于一种生物本能的活动,动物的游戏是一种维系“生存”的活动,同样,儿童的游戏也具有“生命功能”。游戏是年幼的人和动物在安全的情况下,对将来所必需的生活技能进行练习的一种活动形式;动物的游戏与人的游戏都具有虚构性或假想性;社会性游戏无论是对于幼小的哺乳动物还是对于儿童,都提供了亲密的身体接触和社会交往的机会,使个体在游戏中习得群体生活所必需的基本规则与技能,从而促进个体社会性的发展。还有的研究则认为游戏是复演人类行为进化的过程,童年是连接动物和人之间的过渡期。动物游戏与儿童游戏的区别主要在于,动物的游戏不受意识、理性、自由选择等的支配。“有意识的生命活动”把儿童与动物的游戏活动直接区别开来。

二、心理学视野中的游戏

20世纪以来,许多心理学家围绕游戏与儿童发展的关系、儿童游戏的发展阶段以及解释儿童游戏行为等方面做了大量研究,出现了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,各心理学派对游戏意义的研究结果主要归纳为以下几点。

第一,游戏是自发、自由的,由内在动机引起。郭特弗瑞德(1985)提出,儿童游戏的内在动机主要有三种来源:一是认知的矛盾。儿童常常被不一致和复杂的事物所吸引,游戏即产生于这些认知的矛盾。二是能力。游戏是儿童控制环境的方法,通过游戏,儿童学习事物的特性及其变化。三是归属。当儿童



游戏是由自我动机引起的,他们就会享受游戏活动的本身,而不是为了获得外在的奖赏。

第二,游戏有着明显的欢乐、幽默感,需要游戏者积极主动地参与,带有愉悦的体验。

第三,游戏不同于探索行为,探索在先,游戏在后。

第四,游戏不受外在规则的限制,但游戏本身常有其非正式或正式的内在规则,由儿童自行协调制定。游戏随着儿童和情境的不同而有弹性地变化。

三、社会学视野中的游戏

美国社会学家米德认为,游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。儿童在游戏中亲身体验如何与周围人交往、合作,学习忍受挫折、面对困难,学会尊重别人、积极参与等,这一切经验都是社会生活所必需的。社会学家的游戏观点如下。

1. 游戏是儿童社会化的基础

社会学理论认为,儿童游戏活动具有一定社会结构,由儿童自身,游戏内容、情节、规则、材料、场地,以及游戏的共同承担者——教师和同伴等构成。所有这些游戏的要素似乎形成了儿童自己的“社会”,正是在这样一个社会中,儿童开始形成了最初的社会互动,即有了自己的交往倾向和同伴关系。儿童总是喜欢与几个同伴一起游戏,逐渐形成了一个游戏小团体,他们共同协商游戏的主题、内容和规则,尽量使自己的行为符合游戏的要求,互相之间形成了依赖、支持、合作的关系。一旦游戏过程中出现矛盾,儿童会以自己的方式解决,使游戏活动继续顺利进行下去,反映出儿童游戏活动的“社会秩序”。儿童在遵守游戏的“社会秩序”过程中学会了自主决策,学会了合作与分享、友好与团结、协商与让步等社会交往策略,逐渐从自我中心走向社会化,使自身符合社会需求的行为不断得到强化和巩固,为最终成为“社会人”打下牢固的基础。

2. 游戏促进儿童社会认知的发展

从社会心理学角度看,年幼儿童的思维以自我为中心,很少考虑他人的感受,但在游戏活动中,儿童始终有一种维护自己的游戏并使其顺利进行下去的愿望。为了实现这一愿望,儿童必须学会协调自己与他人的关系,学会站在他人的立场上去考虑问题,逐渐形成了人际知觉,这是儿童社会认知发展的一大进步。游戏活动可以促进儿童社会认知的发展,这是一个动态的过程,需要对儿童的游戏进行深入分析。儿童期最为典型的一类游戏活动便是角色游戏,儿童通过扮演一定的角色,体验角色间的相互关系,继而迁移到对真实世界人际关系的认知中去。

3. 游戏对儿童的成长和发展具有独特的价值

(1) 游戏促进儿童的社会性发展。在游戏情境中,儿童需要与同伴进行交流、沟通、协商、选择、决策,需要不断对自己的行为进行调整以便适应集体活动。在这一过程中儿童学会了一系列交往策略,掌握了交往技巧,并以遵守游戏规则开始理解和遵守社会规则。

(2) 游戏有助于儿童社会道德感的形成,有助于培养儿童良好的个性品质。儿童在游戏中体验人与人之间的关系,学会处理游戏中产生的矛盾与冲突,逐渐形成一定的是非判断能力。比如,在角色游戏中,儿童通过扮演爸爸妈妈,可以体验到父母的辛苦;通过扮演医生护士,可以增强对他人的同情心和责任感。此外,在不同类型的游戏活动中,儿童通过处理自己与他人的关系,逐渐懂得什么是对,什么是错;什么行为是被允许的,什么行为是被排斥的。当游戏活动遇到困难时,儿童会自己想办法克服困难,努力使游戏顺利进行下去,从而起到磨炼意志的作用。

(3) 游戏也有助于提高儿童的创造性与社会竞争力。在游戏中,儿童可以尽情发挥自己的想象力,可以发现很多有趣的问题,并和同伴一起探索寻找解决问题的方法。他们在游戏中最大限度地展示着自己的创造性,并使这种创造性不断提高,甚至迁移到其他活动中去。

综上所述,游戏不是一种单纯的儿童娱乐活动,而是一种具有社会意义的教育性活动,也是一种具有教学价值的社会性活动。



四、文化视野中的游戏

游戏不仅是儿童的娱乐方式,也是成人的一种闲暇文化。游戏作为一种特殊的文化现象,先于文化存在,其行为受文化所制约。

1. 游戏材料传承文化

玩具具有传承社会文化的功能,它凝聚着人类社会的智慧、文化历史经验和价值观,其所传达的审美意蕴和价值观潜在地影响着儿童,对儿童了解本国传统文化、本土文化和生活习俗具有独特价值。

2. 游戏内容反映文化

游戏主题来源于儿童文化生活,主题确立、情节设想、道具安排、角色扮演等都无不含有文化的因素,都是一个个文化因子连接而成的文化链条。正如居迪斯等人所言,儿童游戏反映并影响其所生活的文化背景,并受文化背景的影响。一个人要成为游戏者,必须服从和遵守游戏的规则。任何游戏都具有内在的规则性,没有规则也就无所谓游戏。

3. 游戏创造发展文化

游戏的复杂性、类型的多样性及数量的多少与相应社会本身文化类型的发展水平有关,标志着该社会文化繁荣的程度。游戏作为一种文化现象,在不同时期、不同民族、不同地域也具有不同的含义、表现与功能。游戏中极小的细节都带有文化的痕迹,文化在游戏中具有渗透性。因此,游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的成分,是作为文化存在的现象。文化在游戏中成长,在游戏中展开,文化就是游戏。^①

4. 游戏表征着文化

游戏是特定文化的表现,是儿童文化学习和传承的一个重要背景和途径。儿童通过游戏与他人及环境建立关系,表达语言,主宰、控制自己的身体,熟练心智,更借此抒发个人的情绪,以达到净化心灵的目的。正如鲍布·哈格斯所言,童年是一段要穿过陌生境地的旅途,儿童是这段旅途中的游客,而游戏是他们进行探索发现的工具,是其同所处的文化环境接触的过程。这里,游戏具有中介性,表征为儿童学习的一种工具、儿童发展的途径,对儿童的发展具有重要的文化功能。

在不同文化背景中,游戏所承担的功能角色也不一样。在西方科技发达的社会,工作、游戏截然分开,儿童的游戏行为和成人所需技能之间,似乎没有直接关联;在科技不够发达的社会,儿童游戏与成人角色行为之间,则有较大的关联。比如,“娃娃家”是世界各国儿童对成人角色的预演。在西方发达社会中该游戏主要是扮演社会性功能;在非洲社会中,则主要是起着技巧与社会练习的作用。游戏的具体内容在不同的文化中也是不同的,它与儿童实际生活的环境有关。不论是何种文化、种族、社会经济背景下的儿童,都有游戏行为,游戏行为在形态上可能不同,但本质上是没有什么差异的。

五、语言学视野中的游戏

1. 外语中关于游戏的表述^②

约翰·赫伊津哈在《游戏的人:文化中的游戏成分的研究》一书中,对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、日耳曼语、英语等十几种语言在内的游戏概念的语言表达做了较为详细的分析。他的分析表明人们有多少种游戏本能,就有对游戏活动的多少种严格表达。

希腊语对游戏有三种表达:适合于儿童的游戏;玩、玩具,适合于种种游戏,有轻松自在的痕迹;琐碎、无价值的意义。

梵语中游戏有四层含义:动物、儿童、成人的游戏;风或浪的运动;单足跳、跳跃、舞蹈、赌博、掷骰子、哭泣、戏弄;轻闲的、不费力的;模样、仿佛等意思。

^① 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化中的游戏成分的研究》,何道宽译,花城出版社2007年版,第121页。

^② 邱学青:《学前儿童游戏》,江苏教育出版社2008年版,第5页。



闪族语里游戏则主要是松散之意。

在英文中,游戏泛指小孩的假装,成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。据统计,1972年出版的《韦氏新世界词典》中关于游戏有59个定义。^①英语中“play”一词既可用作名词又可用作动词,作为名词,它泛指一类活动的总称;作为动词,则表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。它使人感到轻松、愉快,且不要求沉重的工作负担。在游戏一词中,也大量包含了人们对于这类活动的体验、感受和判断(如轻松、紧张、结果难卜、自由选择、琐碎、闲散放浪、无价值等)。

2. 汉语中关于游戏的表述^②

汉语中对游戏一词,有好几种表达方式,主要有“玩”“游”“嬉”“遨”等。

“玩”,即玩赏、研习、戏弄、忽视之意,多指在手中摆弄、玩赏,有两层含义:一是研习。《易经·系辞上》:“是故君子居则观其象而玩其辞,动则观其变而玩其占。”二是忽视,因习见而不加注意。《左传·僖公五年》:“寇不可玩。”后引申出一种不认真、不严肃、玩世不恭的态度,如“玩物丧志”。

从汉语中有关游戏的解释中,可以窥见游戏有以下几层含义:①游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动,有随心所欲的意思。②游戏有不认真、不严肃等意思,有玩世不恭之意。

《教育大辞典》第2卷(上海教育出版社,1990)对游戏的解释是:“游戏是适合儿童年龄特点的一种有目的、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性活动。”该定义强调两个方面:一是游戏作为儿童的基本活动存在,与儿童的生活紧密相连。二是游戏是儿童的一种独特的社会活动,强调游戏的社会性本质。

★资料链接

汉语中关于游戏的解释

“游”:流动之意,引申为飘动、飘荡。《梁书·康绚传》:“游波宽缓。”有运动、活动、闲逛之意。

“游”:表示行走、游玩、交游来往,也表示游荡。《尚书·虞书·大禹谟》:“罔游于逸。”另有逍遥、悠游之意。

“游”:同“娱乐活动”。古时指旗子边上的飘带及皇帝帽上的玉串,有随意运动之意。

“游艺”:表示“游玩”“玩耍”“游乐”“嬉戏”等意思。《礼记·少仪》:“士依于德游于艺。”玩物适情之意。

“游憩”:游戏、休息。引申为闲暇、休闲,视游戏为一种轻松、放松的活动。

“嬉”:游戏、玩耍。陆游《园中作》诗:“花前自笑童心布,更伴群儿竹马嬉。”“嬉”常与“戏”连用,表示游戏之意。《广雅》:“嬉,戏也。”古乐府《孔雀东南飞》:“初七及下九,嬉戏莫相忘。”

“遨”:遨游、游逛。《后汉书·刘盆子传》:“而犹从牧儿遨。”《史记·律书》:“自年六七十翁,亦未尝至市井,游敖嬉戏如小儿状。”

六、人类学视野中的游戏

在人类学家看来,游戏是人类从儿童长大成人的过程中所呈现的一种自然现象。世界上各个国家、各个民族的儿童,都是伴随游戏而不断成长的。因此,从人类生活的本质上说,儿童在游戏中学习面对真实的生活,同时,又在游戏中超越真实生活的限制而寻求个人的自由。游戏是儿童生活中一种自发的教

① 刘焱:《幼儿园游戏教学论》,中国社会科学出版社1999年版,第25页。

② 邱学青:《学前儿童游戏》,江苏教育出版社2008年版,第6页。



育活动,儿童在日常生活中自发地将他们的经验建构在游戏里。游戏是一种自发的、创造性的教育活动。

人类学研究同时提出游戏的功能体现在以下三个方面。

第一,儿童从游戏中学习到生活的原则和规则,在轻松的玩耍中,培养了将来踏入社会必需的适应能力。

第二,在人类的群体生活里,需要在团体规则限制与个人的自由之间找到一种精神上的平衡,而游戏正好具备了让个体摆脱社会规则和文化的限制、寻求个人自由发挥的特性。

第三,在游戏的一段特定时空里,游戏者可以虚构任何现实生活中所不允许的行为及情节,来逃避现实社会的种种限制,弥补由此造成的不满和沮丧。儿童在日常生活中通过各种各样的游戏,扮演、模仿、练习着社会生活中的各种职业、礼仪、规则及所需的技能与技巧,在游戏中学习着社会的习俗和秩序。

总之,对游戏的看法,仁者见仁、智者见智。如同霍普斯指出的,从生物学的观点看,游戏是一种运动,是体育运动的一种;从社会学的观点看,游戏是社会结构和价值观的一种表现;从教育的观点看,游戏和学习及教育有关;从人类学的观点看,游戏是了解人类发展的途径。

第二节 游戏的特征

游戏作为儿童的主要活动,有自身所固有的基本特征。判断儿童是不是在游戏,必须从游戏的本质属性去分析。因此,了解游戏基本特征是理解游戏和指导游戏的前提。

一、游戏的描述性特征

这种对游戏特征的分析 and 描述,主要侧重于从游戏与非游戏活动的区别和联系中去认识游戏。

1. 游戏是内部动机所控制的行为

游戏是由游戏者自由选择的活动,这一活动是由内部动机引起的、主动的、自发的活动,既不受饮食等内驱力控制或外部强加规则的制约,也不受社会要求或行为本身以外的诱因支配。这一特性,可以把游戏与满足游戏者基本的生存需要(吃、喝等)的消费性行为区别开来。

2. 游戏行为不同于探究行为

探究行为是由外界刺激所产生的问题所引起的,比如:“这是什么?用它可以做什么?”是以获得物体的特性的信息为目标。而游戏行为是受有机体支配的问题所引起的。比如:“我能用这个东西做什么?”

3. 游戏是重过程、轻结果的行为

游戏行为的目标是儿童自己提出来的,而不是他人强加的,不需要别人的批准,不需要外界约束,从这个意义上说,游戏是儿童自发的活动。儿童之所以游戏是因为他们想游戏。

如一个孩子刚开始想用积木搭建一个小房子,可是,当他用积木搭建出类似不同事物形状的结构时,他不再对搭建房子感兴趣,而是来回不断地搭建各种自己能搭的事物的形状,建房子的重要性就有可能降低。儿童在游戏中游戏,游戏的过程比结果更受游戏者的关注。这一特点也使游戏区别于由内部控制的但又指向特定目标的活动(有趣味的工作)。游戏是获得愉快体验的手段,而不只对某种特别的目的做出努力,也不同于无目标性的活动或无中心的活动,如无所事事、注意力不集中的发呆行为等。

4. 游戏区别于工具性行为,是一种幻想的、假装的行为

工具性行为就是按照物体的意义或实际用途来使用物体,但在游戏中,游戏者不按物体的意义来使用它,而是作为替代物来使用。比如,椅子本是用来坐的,但在游戏中,游戏者用椅子当“马”、当“火车”。在角色游戏中,扮演“理发师”的小朋友很认真地给别人“理发”,并非真正理发,而是假装理发。游戏在孩子们的眼中,就是“玩的”,不是真实的,是一种充满假想的行为。游戏者通过对现实物体、材料的借用,把它们假想、替代成游戏所需要的物品,来模拟现实生活中的行为。儿童在游戏中不是机械地模仿、对周围生活进行翻版,而是通过想象,将日常生活中的表象组合成新的表象运用于游戏中。



5. 游戏是令人愉悦的、有趣的主动性活动

游戏和被动的、厌烦的活动不同,它要求参加者积极主动地参与活动之中,包括自觉遵守游戏中的积极约束,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。

通过对以上这些游戏的描述性特征的梳理,我们发现:非游戏活动如劳动或艺术活动往往也是令人愉快的,也常常是自发从事的,但这种活动会有某种结果的产生,即产品。而游戏活动没有特定的结果。闲荡、无所事事等活动没有目的,不产生结果,它们也不是游戏,区别在于它们不是主动地去做,而游戏是主动、自愿的行为。

二、游戏的本质性特征

要想清楚判断某个活动是否是游戏,还必须透过游戏这种现象,去发现属于游戏自身的本质性特征。

1. 游戏具有主动性,是一种自发行为

儿童之所以游戏,就是因为出于自发、自愿的需要,因为游戏给他们带来欢乐,他们在游戏中可以自由选择游戏的内容、玩法及同伴等。游戏是由内部动机引起的、非强制性的,自主性是游戏的本质特点,被迫的行为就不再是游戏了。在游戏中儿童主宰自己的世界,成为游戏的主人,为此,在游戏中儿童总是积极主动参与,表现出极大的主动性。

2. 游戏具有愉悦性,是一种娱乐行为

游戏是一种娱乐行为,能给儿童带来快乐。在游戏中,儿童没有任何的心理负担,身心是轻松愉悦的。游戏适应儿童身心发展的水平和需要。在游戏中,儿童自娱自乐能控制所处的环境,表现自己的能力和实现愿望,以求舒适、安全,从成功和创造中获得快乐。在游戏中没有强制的目标,儿童为达到目标而产生的紧张感减轻,耗费精力少,儿童感到轻松愉快。

3. 游戏具有虚构性,是一种假装行为

儿童的游戏是对周围现实生活的反映,但又不是机械模仿现实生活,而是利用模仿、想象,创造性地整合和表现周围生活,用新的动作方式重演别人的活动。每个儿童在玩游戏时都清楚地知道“只是玩玩”“是假装的”,游戏只是一种愿望和要求的满足,是一种获得愉快体验的手段。如把铅笔当作注射器给同伴打针,把树叶当作钱来购买东西,儿童在游戏中相信虚构的真实性,同时,他们也懂得什么是假装的。这种虚构的、不真实的情境给游戏添上了一种神秘的色彩,正是这种神秘而充满幻想的、虚构的色彩深深地吸引着儿童,使儿童在这种“非同寻常”的氛围中,以真诚的情感体验着游戏的快乐。

4. 游戏具有有序性,是一种有规则的行为

尽管游戏是儿童自主的、自由的活动,但儿童在游戏中遵循一定的规则。每个游戏都隐含着秩序,每个游戏者都有一定的自我约束,倘若违背了游戏规则,游戏就无法有序开展。当游戏发生时,儿童就生活在游戏的世界里,一旦游戏结束,他们又会立即回到现实,等下次游戏开始时,他们可以将上次游戏重复进行。

从游戏的本质特征出发我们认为,游戏是儿童在某一固定时空中,遵从一定规则,伴有愉悦情绪,自发、自愿进行的有序活动。凡是游戏,需具备以下特征:①游戏是令人愉悦的、有趣的活动;②游戏是自觉自愿进行的,没有外在压力的强迫;③游戏的目的就在游戏本身,而不在游戏之外;④游戏需要游戏主体参与互动。



第三节 游戏的类型

人们对游戏本质的理解不同,所依据的分类标准各异,就有不同的游戏分类方法。在诸多游戏的分类中,典型的主要有以下几种。

一、从认知发展的角度分类

皮亚杰是按照儿童认知发展对游戏进行分类的首创者,根据儿童认知发展的阶段,可以把儿童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

感觉运动游戏也称练习性游戏、机能性游戏或实践性游戏,是儿童最早出现的一种游戏形式,一般出现于从儿童出生到两岁这一阶段。游戏的动因在于感觉或运动器官在使用过程中所获得的快感,主要由简单的重复动作或运动组成。比如:婴幼儿反复拍打盆中的水,或者围着房间的桌子绕圈跑,或者坐在木马上来回地摇摆,或滑滑梯等。该游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复操作物体的游戏。

2. 象征性游戏

象征性游戏也称符号游戏,是2—6岁学前儿童最典型的游戏形式。在整个学前期占的时间最长,高峰期在3—5岁。象征性游戏带有“假装”的特点,主要是通过使用替代物并扮演角色的方式,来模仿真实的游戏。儿童在游戏中把一种东西当作另一种东西来使用,即“以物代物”,比如用铅笔当打针的注射器,用石子当糖果;把自己假装成另一个人,即“以人代人”,如当医生或布娃娃的爸爸妈妈等。

象征性游戏的主要特征就是模仿和想象,角色游戏是其主要的表现形式。学前儿童在象征性游戏中可以脱离当前对实物的知觉,以表象代替实物做思维的支柱,进行想象,并会用语言进行思维,体现着儿童认知发展的水平。同时,象征性游戏也使儿童能够在虚拟的情境中满足在现实生活中不能实现的愿望和要求,因此,它具有了解儿童内心状态的诊断和治疗的意义。

3. 结构游戏

结构游戏是儿童利用各种不同的结构材料(如积木、积塑、泥、沙土、雪等)来建构、反映现实生活中物体的活动,例如搭积木、堆雪人、用沙土筑城堡等。它是游戏活动向非游戏活动的过渡,前期带有象征性,后期逐渐成为一种智力活动。

4. 规则游戏

规则游戏是一种在相互交往中以规则为目标的社会性游戏。通常由两个或两个以上的孩子一起,按照一定的规则进行,具有竞赛性质,包括智力性质的竞赛、动作技巧方面的竞赛、运动能力的竞赛等,如下棋、打牌、拔河等。儿童在规则游戏中对规则的遵守,为其日后的生活打下遵守社会准则和道德规范的基础。个体对规则游戏的兴趣并不随着年龄的增长而淡化或消失,而是伴随人的一生。

二、从社会性发展的角度分类

美国学者帕顿从儿童社会行为发展的角度,将儿童(2—6岁)的游戏行为按照其在游戏中社会行为的不同表现以及参与游戏的儿童之间的相互关系,分为以下六种。

1. 偶然的行为

偶然的行为,也称无所用心的行为。儿童无所事事,独自发呆,不参加游戏。儿童不是在玩,而是花费时间于自发的、无休止的随机活动中。比如注视碰巧使他感兴趣的事情;或摆弄自己的身体;或从椅子上爬上爬下,到处乱转;或是坐在一个地方东张西望。这些都不是游戏。

2. 旁观的行为

旁观的行为,或称游戏的旁观者。儿童大部分时间是在看其他儿童玩,听他们谈话,或向他们提问



题,但并没有主动参与游戏,只是明确地观察、注视某几个儿童或群体的游戏,对所发生的一切都心中有数。

3. 独自游戏

独自游戏,或称单独的游戏。儿童独自一个人在玩玩具,所使用的玩具与周围其他儿童的不同。他只专注于自己的活动,很少注意或关心他人游戏,也没有做出接近其他儿童的尝试。

4. 平行游戏

儿童仍然是独自在玩,在活动中没有合作行为,但他所玩的玩具同周围儿童所玩的玩具类似,或开展相类同的活动。他在同伴旁边玩,而不是与同伴一起玩。

5. 联合游戏

儿童仍以自己的兴趣为中心,但开始有较大的兴趣与其他儿童一起玩,同处于一个集体之中开展游戏,时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为,但还没有建立共同目标。儿童个人的兴趣还不属于集体,仅仅做自己愿做的事情。

6. 合作游戏

儿童以集体共同目标为中心,在游戏中相互合作并努力达到目的。游戏中有明确的分工、合作及规则意识,常有较明显的组织者或领导者。

在以上六种行为中,真正属于游戏行为的只有后四种,所以后来有许多研究者采用这种分类方法,将游戏划分为单独游戏、平行游戏、联合游戏、合作游戏四种,其中前两种由于没有或较少表现出行为的社会性特点,故合称为“非社会性游戏”,而后两者则合称为“社会性游戏”。这种游戏分类可以比较明显地看到在不同游戏类型中儿童社会性发展和表现的差异。

三、从游戏中的体验形式分类

游戏总是伴随着儿童的身心体验而进行。美国心理学家比勒根据儿童在游戏中的身心体验形式的不同,把游戏分为四种。

1. 机能性游戏

机能性游戏是针对婴幼儿好动、好奇等特点,以刺激婴幼儿各种感官、技能发展为主的游戏形式。这种游戏多出现在婴儿期和幼儿前期,三四岁以后完全消失。如动手脚、伸舌头、上下楼梯、捉迷藏等。皮亚杰把这种游戏叫作感觉运动游戏。

2. 想象性游戏

儿童根据自己的想象,以再现模仿成人生活、劳动为主要内容的游戏。想象性游戏也称象征性游戏,一般从两岁左右开始,随儿童年龄的增加而逐渐增多,如烧饭、木偶戏等。

3. 制作性游戏

儿童用积木、黏土等主动进行创造并欣赏结果的游戏。从两岁开始,五岁左右较多。如搭积木、折纸、玩沙、绘画、泥工等。

4. 接受性游戏

接受性游戏又称鉴赏游戏,是儿童处于被动地位愉快地欣赏所见所闻的游戏,如听童话故事、看画册、听音乐、欣赏卡通片等。今天的儿童往往过多地参与这种游戏,应引起教师和家长的注意。

这四种游戏中的前三种,儿童的体验是主动性的,故又合称为“主动性游戏”。接受性游戏中儿童的体验是被动性的,故又称“被动性游戏”。

四、从游戏的时间角度分类

这种游戏分类是以儿童参与同一种游戏,或持续同一种游戏活动的时间长短为参照坐标的,它反映着儿童心理活动有意性和稳定性的发展状况。

