

Pierre Janet was a link
between the pioneers of
psychiatry.

We are pleased to have located
this selection from the writings of
Pierre Janet. According to Janet
Turner of the Library of Congress.

儿童游戏疗法 心理案例集

徐光兴 主编

Such as Ambrose Liebeault, Hippolyte Bernheim,
August Furet, Paul Dubois, and Jean-Martin Charcot
and the modern exponents of dynamic psychology such
as Sigmund Freud, Alfred Adler and Carl Jung. His
dramatic account of the treatment of Achilles, which we
here report, well demonstrates the difference between
predynamic thinking and modern trends.

上海教育出版社
Shanghai jiaoyu chubanshe

Pierre Janet was a link
between the pioneers of
psychiatry,

We are pleased to have located
this selection from the writings of
Pierre Janet. According to Janet
Turner of the Library of Congress,

儿童游戏疗法 心理案例集

徐光兴 主编

Such as Ambrose Liebeault, Hippolyte Bernheim,
August Forel, Paul Dubois, and Jean-Martin Charcot
as Sigmund Freud, Alfred Adler and Carl Jung. His
dramatic account of the treatment of Achille, which we
predynamic thinking and modern trends.

上海教育出版社
Shanghai jiaoyu chubanshe

图书在版编目(CIP)数据

儿童游戏疗法心理案例集/徐光兴主编. —上海:上海
教育出版社, 2007.11

ISBN 978-7-5444-1566-8

I. 儿... II. 徐... III. 儿童—游戏—精神疗法—案例
IV. B844.1 R749.055

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第183734号

儿童游戏疗法心理案例集

徐光兴 主编

上海世纪出版股份有限公司出版发行
上海教育出版社

易文网: www.ewen.cc

(上海永福路123号 邮政编码: 200031)

各地新华书店经销 昆山市亭林印刷有限责任公司印刷

开本 787×1092 1/16 印张 19.25 插页 4

2007年11月第1版 2007年11月第1次印刷

印数 1-5,000本

ISBN 978-7-5444-1566-8/B·0035 定价:(软精)33.00元

(如发生质量问题,读者可向工厂调换)

你喜欢做游戏吗？你还记得童年时代玩耍的样子吗——拿到玩具时的那种兴奋和探究心，以及在游戏时的渴望和快乐？的确，每一次游戏都为孩子们打开学习的大门，每一次新的玩耍都将成为他们转动或开启知识之门的钥匙。儿童喜欢画画、听音乐、听故事，与故事中的人物一起去冒险，寻找人生的价值；游戏和玩耍能使他们思考，为他们展现新的世界，同时也让生活充满了乐趣。孩子在游戏和玩耍中学到的东西是不容易忘记的。

有益的玩耍和游戏活动是儿童生活的组成部分。会玩的孩子不容易精神紧张，比较好奇，能接受新的事物，有创造性，比较愿意接受挑战或去冒风险。这些孩子的智能一般比较高。因为游戏需要花费时间，这是一个不能人为缩短的学习过程，发现、实践、探索、失败和成功都是这个过程的一部分。游戏影响着儿童大脑、想象力和情感的健康发育成长，它能培养儿童的抗挫折能力和适应性，因此会玩的孩子身心发育也就更加健康。

著名儿童心理学家皮亚杰(J. Piaget)认为，游戏是儿童身心全面发展的一个最重要因素。他根据儿童的心理体验形式，把游戏分成四种类型：“功能型游戏”，即通过舞蹈、说、唱等手足眼耳口的运动来促进身心功能的发展；“虚构型游戏”，如通过洋娃娃、动物玩具的玩耍来探究社会生活和自然生活；“获得型游戏”，通过听故事、说童话、阅读和画画等进行体验性的学习活动；“创造型游戏”，如摆弄黏土或积木来制作自己的想象性作品等。此外，皮亚杰还根据儿童的年龄和智力发展阶段，把儿童的游戏分为三个阶段：第一阶段是从孩子诞生到2岁左右，这时的儿童以追求身体功能的快乐和活跃而进行“实践的游戏”；第二阶段是从2岁到7岁左右，这一阶段进行以模仿体验为主的“象征的游戏”；第三阶段是7岁到11岁左右，这一阶段为感知社会生活而进行“规则的游戏”。许多著名心理学家都认为，游戏和玩耍可以让我们更好地理解儿童的个性、智力、创造力和情感等许多方面，它本身构成儿童心理学的主题思想和精华。

遗憾的是,现代社会里儿童的游戏时间基本上被剥夺了,人们也许忘记了儿童需要游戏和玩耍来锻炼和发展身心这一经典的教育原则。这一方面是学校学业负担过于沉重,孩子的课余时间被众多“苛捐杂税”式的作业挤占;另一方面常常是由于家庭原因,不少父母出于安全考虑,实施“圈养式教育”,不允许孩子去参加他们需要的、健康的、生气勃勃的户外活动。现代社会的儿童游戏,以室内的电脑游戏活动为主,而且常常是儿童独自一个人玩耍。现在的电视成了孩子的“保姆”,使孩子失去了许多真正的游戏体验和对玩耍的自发需求。这是目前情感、行为和人格有障碍的儿童逐渐增多的原因之一,扭曲的教育方式造就了心理扭曲的孩子。这也是本书出版的问题背景和社会意义。

本书与我们先前编写的《西方心理咨询经典案例集》、《世界文学名著心理案例集》、《学校心理咨询优秀案例集》和《中外电影名作心理案例集》等构成一套系列丛书。全书共分两辑:第一部分详细解说了儿童游戏疗法的理论、技术和实践操作,同时介绍了儿童玩具的选择和心理测评的工具;第二部分汇集了国内外、东西方儿童游戏治疗的众多经典案例,具有很好的示范和研究作用。本书推荐给儿童心理健康教育和心理治疗从业人员作为培训和辅助教学使用,同时也是幼儿园、学校教师和父母们的“助手”和辅导手册。上海教育出版社的编辑在本书的编辑工作中付出了大量的心血,使全书图文并茂,新颖有趣,具有很强的可读性和操作性,在此谨致以由衷的谢意。

把游戏和玩耍的权利还给儿童吧!给出一份快乐,得到一份高兴,让我们的孩子健康地成长起来!

徐光兴

二〇〇七年春于华东师范大学

前言

王莉和周娟“读后” 1

第一部分 理论技术篇

徐光兴 1

一、儿童游戏疗法的理论与技术

3

(一) 儿童游戏的作用及其心理学意义

3

(二) 游戏疗法的主要技术构造

7

(三) 儿童游戏治疗师的训练与督导

10

二、国外著名学者论儿童游戏与创造

14

(一) 弗洛伊德论儿童游戏

14

(二) 罗杰谈游戏与创造发明

18

(三) 玩商博士论儿童的玩耍和智能

23

三、儿童游戏疗法的教育辅导活动设计

31

(一) 儿童游戏心理辅导优秀设计方案

31

(二) 课堂教学中的游戏心理辅导实例评析

38

(三) 儿童游戏疗法的玩具挑选与辅导指南

43

四、游戏疗法的辅助工具:诊断与评估量表

50

(一) 儿童身心健康发展和问题行为的调查诊断

50

(二) 儿童学业不良调查评估表

53

(三) 儿童感觉统合功能和学习困难的调查评估

58

(四) 儿童广泛性不安测评

64

(五) 儿童人物画测验

70

第二部分 案例研究篇

77

我是不是废品

——一例运用互说故事疗法治疗家庭离异儿童的案例报告

赵漪蓉 79

受伤的袁承志

——对一例学校不适应儿童的游戏治疗

张爱宁 90

掉进“温柔”陷阱的孩子

——遭受性虐待儿童的游戏治疗

庄艳 101

在游戏中成长

——多次转换寄养和依恋缺乏的儿童治疗案例

郑世彦 108

她是谁

——分裂性认同障碍儿童游戏疗法案例报告

肖三蓉 124

喜欢拉扯头发的女孩

——一例儿童强迫症的动物玩具游戏治疗报告

甘志筠 130

走出混乱世界的托尼

——一例对儿童精神分裂症患者进行多维治疗的个案

单家银 巩丽群 138

释放哀伤

——一例运用儿童中心游戏疗法治疗 PTSD 的案例

巩丽群 150

内部世界与外部世界的整合

——学校不适应问题儿童的游戏疗法

庄艳 156

摆脱梦魇

——创伤后应激障碍儿童的箱庭疗法治疗

童佳君 164

无声的交流

——一例精神创伤儿童的游戏治疗报告

曹凌云 174

打开心门,找回自我

——对情感自闭儿童的格式塔游戏治疗

沈福来 185

探秘遗忘的记忆

——绘画疗法在儿童心理治疗中的运用

黄志兰 196

走出阴影

——对创伤后应激障碍儿童的游戏治疗

周天炯 203

他为什么不说话了

——“以儿童为中心”的游戏疗法对选择性缄默儿童的治疗 殷 实 215

有偷窃、说谎行为问题的儿童

——“说话、感觉、玩”的游戏疗法 蒋懿琰 225

沉迷于电动玩具的男孩

——结构式短程游戏治疗 江小燕 232

“魔鬼”的牺牲品

——一例行为障碍儿童的绘画治疗 张信勇 242

爱与接纳：心理治疗的本质

——一例精神分裂症少女的绘画治疗 朱臻雯 256

寻找心灵的世界

——一例自伤和逃学女孩的粘贴画疗法 徐大真 269

迈出新的童年步伐

——日本发展障碍儿童游戏疗法的案例报告 徐光兴 281

第一部分
理论技术篇

徐光兴

第一卷

朱熹集

朱熹

一、儿童游戏疗法的理论与技术

(一) 儿童游戏的作用及其心理学意义

1. 开展游戏疗法的必要性

以成人为对象的各种心理咨询或治疗技术和方法,近年来得到不断开发和创新,使得心理咨询和治疗的效果和运用范围不断扩大。尽管这些技术和方法依据的理论和实际操作过程不同,但是它们之间存在以下共同要素。

第一,在心理咨询过程中,心理咨询师和接受咨询者之间是以语言交流作为前提来展开咨询的。这里所说的“交流”,既有双方的互动和交涉,也有一方的叙述或倾听。

第二,以语言交流为媒介的心理咨询过程要得以展开或深化,接受咨询或治疗的当事人必须具有一定的语言认知能力,能用一定的语言形式将自我内心深处的矛盾和苦恼表述出来。

但是,对于在身心发展过程中有着各种各样不适应或困惑的儿童来说,在进行心理咨询或心理辅导时,由于他们的语言认知能力还没有完全形成,即运用语言交流的能力尚为有限,他们不能充分而准确地表述自我内心深处的感受。因此,以游戏作为媒介手段,利用儿童的游戏(玩耍、竞争、创造)活动来对儿童的心理健康进行援助的“游戏疗法”(play therapy)就成为一种新的心理辅导和教育方法。

游戏实质上也是儿童生活的一部分。儿童通过游戏活动在现实和空想的世界中往来,体验到各种新鲜的感受,学习到各种新的知识,这样才能构建起自我身心发展的“里程碑”。从这个意义上说,“游戏疗法”就是一种利用非语言媒介来实现儿童心理健康教育的治疗技术。

目前,我们的学校在对儿童进行心理健康教育时存在以下三方面问题。

第一,对儿童的心理教育活动或心理辅导有成人化、说教化的倾向,偏重在灌输心理学知识,即只是以语言说教作为主要的教育手段,忽视了儿童

的年龄、心理发展特征。

第二,对于儿童的游戏,仅仅从体育活动或者学习活动、学校教育工作的补充和调节的角度去实施,而不是从有利于儿童身心发展和保护儿童心理健康的视角去实践。

第三,在已开展儿童游戏心理辅导的学校中,缺乏心理学的专业培训,尤其缺乏“游戏疗法”心理学专业人士的指导。没有科学理论指导的实践活动,就难以提升到一定的高度,并且难以造就一支高素质的心理辅导师资队伍。

以上问题,也正是当前学校心理健康教育过程中亟待解决的课题。

2. 儿童游戏的心理学意义

心理学家赫茨格(D. Huizinga)对“游戏”做了这样的描述:“游戏比文化的产生更古老。动物的玩耍并不是从人类那里学来的,游戏并不受人类文明概念的说明或束缚,动物和人类同样需要游戏。游戏的所有特征已经在动物的玩耍中充分体现出来。例如小狗之间的玩耍,它们喜悦而又勇敢地相互轻咬着,舔着对方的耳朵,挤成一团,翻滚在地上,充满了欢叫、喜悦和感激之情,小狗之间的游戏不过是动物游戏中最单纯的一种,还有更高级更发达的游戏内容,即在无数观众面前的马戏表演等。”

赫茨格还指出:“不管游戏是自发的行为还是规定的活动,它们都有一定的时间和场所限制,有自我的投入和接受,并且带有某种义务,遵守某种规则,充满了紧张和欢喜的情感,而且具有与现实生活不同的意义。”此外,赫茨格分析了希腊语、中国语、美洲印第安语、日语、拉丁语、日耳曼语、梵语等民族文化中“游戏”一词的含义,将“游戏”分为“竞争的游戏”和“创造的游戏”两大类。

心理学家卡罗斯(R. Caillois)在他的著作《游戏与人类》中,将游戏活动的本质意义规定如下:(1)自由的活动,没有强制性。如果游戏者受到某种强制和强迫,游戏的魅力和轻松的心情就会失去。(2)有条件的活动。游戏在一定的时间内和一定的空间范围或场所里进行,缺乏这两个条件,游戏就不成立。(3)不确定性的活动。游戏具有很大程度上的自由性,它受游戏者体力、心智或灵感的影响,结果不能事先预料,否则就会丧失趣味性。(4)非经济性的活动。游戏不分贫富、权力地位高下,人人平等,也不制造财富和生产财物等,否则游戏就沦为赢利性的或赌博性的经营活动。(5)具有一定规则的活动。在游戏中,社会的一般法律规则不再通用,而代之以遵守和保

证游戏能顺利进行的“新法律”——每种游戏特有的规则。(6)有一定的虚构性。游戏活动源于现实生活又高于现实生活,具有一定的虚构性和想象性,有时完全是一种幻想的、创造的世界。

卡劳斯还把游戏活动的性质归为竞争、偶然性(结果的不确定性)、模仿、卷入这四个要素,并且指出游戏有“激发童心和孩子气”以及“玩耍和愉悦情绪”两大功能。

对于儿童游戏的形成与作用,心理学家之间有着不同的理论说明。

(1) 剩余能量说。儿童在日常的生活或学习中释放了所规定的活动能量后,其剩余能量便在自我游戏活动的“排泄口”得到发泄。儿童生活中,常有剩余的活动能量需要消耗,结果产生了游戏活动。但现代儿童的精神能量已被某种学习生活消耗殆尽,对于身心发展不利,亟需用游戏活动来加以调节。

(2) 休养说。针对剩余能量说,休养说则认为游戏不单纯是为了排遣和消耗能量,还是儿童对学习生活的调剂,对紧张、压力的缓解和放松,是儿童为身心休养而进行的活动。从人类进化和儿童身心健康来看,游戏疗法并不只是一种身体的休息,而是让儿童从心理、身体肌肉的紧张中解放出来的一种积极的身心调整活动。

(3) 生活准备说与反复说。生活准备说是指儿童通过游戏预演使自己在将来的生活中成长为一个成熟的人,而现在则是通过游戏来适应社会生活,是为发展身心机能进行的一种生活准备的学习。反复说则认为,人类是从原始社会进化而来的生物,在文明的进化过程中会产生各种游戏活动,因此儿童通过游戏可以让人类的这种文明发展活动的基因在他们身上不自觉地反映出来。

(4) 游戏生物学说。这种学说认为,儿童游戏是为了发展身心,满足生理需要。当儿童欲求急剧增加,而身体与生理器质的发展或成熟跟不上时,便通过游戏来满足生理的需要。也就是说,儿童的情绪欲求发展快,身体机能发展慢,两者产生了不平衡,便以游戏的形式进行生物学、生理学的调节工作。

对于游戏疗法的心理治疗与教育效果,各国的心理学家也提出了不同的观点或学说。

第一,净化说和补偿说。净化说认为,儿童在日常生活、学习中常常会产生不安和紧张,但他们的不安、紧张和被压抑的情绪、欲求以及内心的矛

盾和冲突,通过游戏可以达到消解和净化。净化也是精神分析学的重要概念之一,主要指通过宣泄以达到思想、观念的安定和调控。补偿说则认为,儿童在日常生活中具有某种痛苦、苦恼以及失败的焦虑,作为解决的办法,儿童用游戏作为补偿失败和欲求的手段。这两种学说的共同点在于,认为游戏对儿童的紧张、冲动以及不适应行为具有心理调节作用。

第二,自我表现说。自我表现说认为,儿童的游戏不仅仅具有消极的净化和矫治作用,还具有积极的创造作用。游戏能给儿童自我创造的机会,即儿童在日常生活和学校学习中的某种不能保证或不能实现的成功感和创造欲望可以在游戏中获得满足。

儿童经常想显示自己具有攻击和保护的力量,但在现实生活中他们往往是被保护的对象。而儿童游戏有其自身的规则,不被大人操纵,他们可以通过游戏把自我的欲望创造性地表现出来。游戏成了儿童从非现实到现实的桥梁,对孩子的发展有积极作用。

第三,儿童力学说。儿童力学说认为,游戏活动是儿童与环境之间存在的一种动力学的关系,即儿童的自我身心发展与环境是相互作用的,通过游戏,儿童才能更好地学习新知,促进自我的发展。这种发展和促进作用,体现在以下四个方面:(1)使儿童感觉到的运动环境和精神环境达到统一;(2)使儿童的情绪冲动得到控制;(3)使儿童的智力、情趣得到某种发展;(4)使儿童的行为发展从不适应走向适应。儿童游戏通常有两面性,即自由攻击性与协作性、紧张性与松弛性等。因此,从精神发展动力学的角度来研究儿童的游戏活动具有重要的理论意义。

3. 儿童游戏疗法的发展历程

以游戏作为交流媒介,形成一种特殊的心理治疗方法,最初萌芽于1920—1930年间。它是从对儿童进行精神分析的研究中得到启发的。

儿童精神分析学家克莱因(M. Klein)这样指出:“儿童的内心深处更具有原始的东西,必须要用特殊的分析技术进行发现,这就是‘游戏分析’(play analysis)的心理学方法。通过游戏分析法,我们能够发现孩子内心深处压抑着的体验和感受,而且我们可能给予儿童的成长发展以根本影响。”

到了50年代,一些著名心理学家认为,游戏疗法也非常符合罗杰斯(C. R. Rogers)创立的“来谈者中心疗法”的精神,尊重孩子的感受,让孩子自由地表现自我的心灵,治疗者与孩子之间建立一种温暖的、信赖的关系,这对于解决孩子的心理成长问题是非常有效果的。

20 世纪 60 年代,心理学家考虑的是对儿童的游戏疗法要不要设置一些“规定”,使游戏疗法变得更有效果,因为没有规定的“自由”只会使儿童的游戏活动变得散漫或者放任。研究儿童游戏疗法的心理学家提出以下六条原理:(1)设置规定是为了保证儿童在游戏活动中,心灵的净化能按照正确的航线前进;(2)这些规定能保证心理治疗者或心理辅导教师在治疗中更好地接触儿童、理解儿童和关心儿童,使治疗的气氛和情绪更为和谐;(3)设置规定要能保障处在游戏活动室或场地中的治疗者和儿童的身心安全;(4)设置规定要能促进儿童的自我调控力;(5)设置规定要符合社会的道德、伦理、法律等规则(即防止不良的游戏活动,如赌博、威胁人身安全的恶作剧玩耍等);(6)有了规定可以使游戏活动变得更加经济合理。

从 70 年代到 80 年代,游戏疗法不仅是国外学校心理健康教育中的重要手段,同时也是教育和治疗情绪障碍儿童、发展障碍(如弱智、自闭症、脑器质性障碍、语言障碍等)儿童的一种主要手段。时至今日,这种方法一直在其运用过程中蓬勃地发展着。

(二) 游戏疗法的主要技术构造

1. 游戏活动的分类

著名心理学家比拉曾将儿童的游戏分为四类。第一类机能性游戏,着重于身体机能的发展,其中包括手足运动,例如跳舞、捉迷藏、跳绳等,口耳运动,例如唱儿歌、讲故事等。第二类体验性游戏,形式是虚拟在现实生活中不能实现的事,一般通过儿童的想象和操作来进行,例如玩娃娃、过家家、玩电脑游戏等,它们属于虚构游戏或想象性游戏。第三类获得性游戏,是一种艺术性游戏,可使儿童的艺术能力得到发展,例如听故事、看书、看动画、演戏、演木偶剧等。第四类创造性游戏,指在大人的指导下,由儿童自己动手进行创造,例如进行工艺品制作、剪纸、搭积木等,可体现儿童的创造性。

此外,心理学家巴塔思也对游戏进行过如下分类:其一是单独游戏,指儿童独自进行的;其二是旁观游戏,指儿童在一旁观看游戏;其三是并行游戏,指儿童在别的儿童游戏时做自己的游戏,各做各的,但同步进行;其四是协调联合游戏,指儿童在一起通过互相协助做同一项游戏。

著名儿童心理学家皮亚杰,根据儿童智力发展状况,将儿童游戏分为三种。(1)“实践的游戏”。儿童年龄大概从出生到 2 岁之间。游戏时无规则,

儿童通过身体和摆弄有形的物体来游戏,以达到身心快乐。这种游戏可以为儿童今后运动技能的形成做准备。(2)“象征的游戏”。儿童年龄为2岁到7岁之间。游戏有内容,有形式;也可以从事假想性游戏,把眼前并不存在的东西假想为存在的,可以在想象中游戏,而不必借助身体动作来游戏。这种游戏可以使儿童学到各种知识。(3)“规则的游戏”。儿童年龄为7岁到11岁之间。这种游戏有社会或集体的规则,无规律的冲动性的活动减少,而体现社会性、教育性的活动逐渐增加,比如儿童之间的体育竞争、合唱、戏剧演出等。

2. 游戏疗法的构造与技术

第一,游戏治疗室及游戏治疗设计

(1) 治疗室面积 $25\text{ m}^2 \sim 30\text{ m}^2$ 较为适宜,一般不超过 40 m^2 。若治疗室太小,孩子的活动受束缚;若治疗室太大,则可能使孩子产生恐惧与不安的心理。治疗室内四壁与装饰色彩应力求柔和,不宜太刺激。

(2) 治疗室的设施与器具的布置。沙坑(包括沙子、铁锹、小翻斗车),用于进行创造性活动。打击乐器,如鼓、铃等,让儿童在游戏活动中发泄攻击性和其他情绪。一些身心运动平衡的游戏器具,如滑梯、蹦蹦床等。适合各年龄阶段儿童的各种玩具。绘画工具,用于表现儿童的自我情感。镜子,用于自我镇静和调整。水龙头,用于儿童的清洁,如洗手、洗脸等。

(3) 治疗时间:每次50分钟,但一般按1小时计算,剩余10分钟用于整理治疗室。

(4) 游戏程序的设计。例如:玩电动火车可观察儿童的手指协调能力和创造能力;弹钢琴可观察儿童的手指、大脑和身体配合的协调性;玩弹子游戏机可观察儿童的注意力和操纵能力。每一次治疗中进行什么游戏,每种游戏进行多长时间,治疗者都要预先安排和设计妥当。

第二,观察与记录

进入治疗室之前,观察母子分离的状态,记录孩子的不安程度。若第一次母子分离时,孩子表现极度不安,则采取系统脱敏法。第一次可允许母亲和孩子一同进入治疗室,参加游戏,但在游戏过程中母亲应逐渐退出游戏。第二次,母亲在治疗室中陪同30分钟,后20分钟母亲退出治疗室。第三次,母亲不进入治疗室,站在治疗室门口。第四次,母亲远离治疗室。

在游戏过程中,要观察孩子是否主动接触玩具。若孩子不主动拿玩具,则表明其较内向,治疗者应积极主动引导孩子进入游戏;若孩子较外向,则

表现出冲动性和攻击性,治疗者应进行适当调控。对于自闭症儿童,则不要破坏其自闭的空间,要与他并行做同样的活动,与其建立相互信赖的关系。此外,要观察游戏过程中孩子的游戏种类和次数。若游戏种类丰富多彩,则说明孩子智力发展较正常;若孩子只反复玩一种玩具,则说明孩子具有强迫倾向或智力发展问题。

在游戏中,还要观察孩子的语言表述是否清楚,以及孩子在不同情绪状态下不同的语言表现,观察其与治疗师有无对话,对话有多少,有无自言自语等情况。

记录的主要内容有十个方面:(1)孩子参加游戏的兴趣、动机的强弱变化,以便治疗师及时调整计划和游戏内容;(2)母子分离状况:逐渐完成、一次完成或不能完成;(3)游戏疗法的构造:自由分散或有主题的活动或两者兼有;(4)儿童在活动中表现出的能力高低的变化;(5)孩子与治疗师的关系:拒绝、接收、过度服从、良好或冷淡等;(6)攻击性:破坏玩具的倾向高(强)或低(弱);(7)心理治疗师对儿童活动有没有限制以及孩子对这些限制是否理解;(8)儿童的感情和情绪的表现:压抑、过激、悲哀或喜悦;(9)儿童的自我控制力和注意力:适当或过度(多动者:控制力弱,具有注意力不集中倾向等);(10)适当的语言表现:多、少、有无意义,记录孩子的语言用“”/()等记号,记录治疗师的语言用< > / [] 等记号。

3. 治疗者的技术运用与基本态度

游戏疗法的目的是对儿童的内心世界进行再整理,通过游戏活动对儿童智力进行开发和培养,并对儿童在日常生活中的适应构成起整合作用。在游戏疗法中,治疗者的基本态度和原则是让孩子自由表现内心深处的世界。

在游戏治疗中,要注意以下几点:(1)在游戏治疗的早期阶段,要尽快与儿童建立良好关系(亲和感、信任感),建立温暖的伙伴关系;(2)尊重儿童的个性和特点;(3)让孩子有自由表现情感的机会,使儿童受压抑的情绪在游戏活动中得到宣泄或净化;(4)善于观察儿童的行为变化和心理状态,不倦怠地、敏锐地把握儿童的行为表现;(5)以儿童为主体,相信发展的潜力在儿童方面,相信儿童有自我认知的潜力,能通过游戏发现问题、解决问题;(6)不训斥、不说教,采用循循善诱的辅导方式,遵循儿童先行、治疗者随后的原则;(7)不单方面终止治疗,培养治疗者的耐心,应看到儿童的治疗过程是较长的;(8)有现实的眼光和头脑,只有当儿童走向非现实时(如有破坏、病理表现时),才实施治疗限制。