

教育科学系列研究

幼儿游戏理论 YOUER YOUXI LILUN YANJIU 研究

张琴秀 李春丽 王志刚 编著

山西出版集团
山西古籍出版社

教育科学系列研究

幼儿游戏理论 YOUER YOUXI LILUN YANJIU 研究

张琴秀 李春丽 王志刚 编著

山西出版集团
山西古籍出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏理论研究/张琴秀,李春丽,王志刚编著.
太原:山西古籍出版社,2007.6
(教育科学系列研究)
ISBN 978-7-80598-821-4

I. 幼... II. ①张...②李...③王... III. 儿童—游戏—理论
研究 IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 092229 号

幼儿游戏理论研究

著 者:张琴秀 李春丽 王志刚
责任编辑:宁志荣

出 版 者:山西出版集团·山西古籍出版社
地 址:太原市建设南路 15 号
邮 编:030012
电 话:0351-4922268(发行中心)
0351-4956036(综合办)

E-mail: fxzx@sxskcb.com
web@sxskcb.com
gujshb@sxskcb.com

网 址:www.sxskcb.com

经 销 者:新华书店
承 印 者:太原市力成印刷有限公司

开 本:850mm×1168mm 1/32
印 张:73.75
字 数:2100 千字
印 数:1-1000 套
版 次:2007 年 6 月第 1 版
印 次:2007 年 6 月第 1 次印刷
书 号:ISBN 978-7-80598-821-4
定 价:148.00 元(全六册)

前 言

本书是以讲授“幼儿游戏理论”课程的讲义为基础,参阅近几年来有关的研究成果,2005 年山西省高等教育教学改革课题研究的成果,几经修改而成。在多年的“幼儿游戏理论”教学和研究中,尤其是 2002 年 3 月兼任本校附属幼儿园园长以来,深感我国幼儿游戏研究领域中,缺乏适宜的教材和参考书;广大的幼教工作者在幼儿园实践中对幼儿游戏的研究热情高涨,却又苦于缺乏既有理论知识、又能对幼儿园实际的游戏活动组织有指导作用的书籍;在这种迫切需求下我们向广大读者提供既有理论又用将理论转化为实际操作的系统的、实用的学习书籍。

全书共八章。第一章介绍了幼儿游戏的发生、游戏的概念、游戏在幼儿园中地位,即回答了什么是幼儿游戏;第二章介绍了游戏在儿童的生理发展、幼儿认知发展、幼儿社会性发展中的作用;第三章介绍了游戏与儿童的心理健康,即回答了儿童为什么游戏;第四章介绍了影响幼儿游戏的物理因素、社会因素、个体因素;第五章介绍了幼儿游戏的室内、室外环境创设、专门论述了玩具在游戏中的作用、玩具的种类以及在幼儿园应用的要求;第六章介绍了幼儿游戏的指导原则和方法;第七章介绍了幼儿游戏的分类以及幼

儿园各类游戏的指导策略;第八章介绍了幼儿游戏的评价的概念、方法以及幼儿园游戏活动中最常用的自评游戏方法,即回答了如何指导幼儿进行游戏。

本书具有以下特点:

1. 时代性。教材紧紧围绕幼儿教育改革的实际,体现《幼儿园教育指导纲要(试行)》的精神,注意反映幼儿教育的新理念、新思维和新信息,反映幼儿园课程改革新成果。

2. 适用性。教材用八章的内容系统阐述了幼儿游戏的有关理论、结构,从理论到实践,自成体系,适用不同层次读者的学习。另外,为了在有限的课时内既让学生学习系统理论,又拓展视野,我们在教材后增加相关问题导读,便于不同层次学生学习的需要。

3. 实用性。教材着眼于学生今后学习和发展的需要,本教材尽量较系统地反映幼儿游戏的理论,考虑学生的接受程度,尽量注意深入浅出,各章基本配有案例。主要从三个方面进行编写,解决学生学习中“是什么”、“为什么”和“怎么做”的问题。尤其是突出了通过案例解决学生学习中的问题。

教材编写体例上特点明确,从每章的学习提要、案例引入、到想一想、做一做和最后学习导读,都是从学生学习的角度进行了延伸和指导,使不同类型的读者都可以领会与学习,解决了因材施教的问题。

本书可作为高等师范院校学前教育专业教材,也可供幼儿教育行政管理部门工作者、幼儿园教师阅读,同时也可作为有志于从事幼儿教育事业和儿童游戏研究的相关人员的参考用书。

前 言

本书由张琴秀主持编写,并负责全书的修改和统编。学前教育专业李春丽老师承担了第六章、第七章的编写任务;王志刚老师承担了第二章、第三章、第五章的编写任务。

本书在编写中引用、参阅了有关专家的研究成果及有关的幼儿游戏案例,谨向原作者致谢!同时由于我们的理论水平和实践经验所限,书中难免疏漏、失当,敬请读者斧正!

编者

目 录

第一章 游戏的概述	(1)
第一节 游戏的定义	(1)
第二节 游戏的结构	(14)
第三节 游戏的特征	(28)
第四节 游戏在幼儿园中的地位	(38)
第二章 游戏与儿童发展	(48)
第一节 儿童发展概述	(49)
第二节 游戏与儿童生理发展	(53)
第三节 游戏与儿童认知发展	(57)
第四节 游戏与儿童情绪情感发展	(67)
第五节 游戏与儿童社会性发展	(71)
第三章 儿童心理健康与游戏治疗	(94)
第一节 儿童心理健康概述	(94)
第二节 游戏与游戏治疗	(99)

第三节	游戏治疗的实施	(112)
第四章	影响幼儿游戏的因素	(142)
第一节	影响幼儿游戏的物理因素	(142)
第二节	影响幼儿游戏的社会因素	(152)
第三节	影响幼儿游戏的个体因素	(165)
第五章	幼儿游戏环境的创设	(170)
第一节	游戏环境创设的概述	(171)
第二节	室内游戏环境的创设	(176)
第三节	户外游戏环境的创设	(186)
第四节	玩具和游戏材料	(204)
第六章	幼儿游戏指导的原则与方法	(233)
第一节	教师的角色	(233)
第二节	幼儿游戏指导的原则	(239)
第三节	幼儿游戏指导的方法	(245)
第七章	幼儿游戏的分类与指导策略	(255)
第一节	幼儿游戏的分类	(255)
第二节	角色游戏的指导策略	(265)
第三节	结构游戏的指导策略	(278)
第四节	表演游戏的指导策略	(288)

目 录

第五节 规则游戏的指导策略	(295)
第六节 民间游戏的指导策略	(302)
 第八章 幼儿游戏的评价	 (315)
第一节 幼儿游戏评价的概述	(315)
第二节 幼儿游戏评价的内容	(326)
第三节 幼儿游戏评价的方法	(336)
第四节 游戏的自我评价	(350)
 主要参考文献	 (382)

第一章 游戏的概述

【本章提要】

本章由游戏的定义、游戏的结构要素、游戏的特征以及游戏在幼儿园中地位四节组成。本章的任务是帮助学生在正确理解游戏的概念、结构、特征的基础上,进一步理解和掌握游戏作为幼儿园基本活动的真正意义。

科学研究的任务,就是要揭示对象本身的特殊性。而这一对象的特殊性,是由无数的事实现象所组成,人们在研究这些事实和现象的基础上,把隐藏在事实和现象背后的规律抽象出来,形成本学科的概念、理论体系。幼儿游戏的研究是需要我们在合乎逻辑前提下进行认真分析研究。本章将从对游戏定义的理解、游戏的结构要素、游戏的特征以及游戏在幼儿园中的地位来进行分析和研究。

第一节 游戏的定义

游戏是一种广泛存在的社会生活现象,具有特定的结构与特征,但究竟什么是游戏呢?其定义是五花八门,可谓仁者见仁、智

者见智。曾有学者断言,虽然游戏与文字记载历史一样悠久,但是,要提出一个正式的游戏定义却是困难重重。有学者称游戏仍是一个“黑箱”^①。因此,为了更好地理解和掌握游戏的定义,有必要从不同的立场、不同的角度去解释、去定义游戏。

一、文化视野中的游戏

游戏是人类灿烂文化的摇篮,从文化最早的起点一直到目前生活的文明阶段,游戏伴随着文化又渗透着文化,处处表现出一种明显确定的行动品质,使它有别于“日常”生活。文化是以游戏的方式产生的,文化从一开始就是游戏着的。当一种文化演进时,不管它是进步的还是倒退的,游戏与非游戏之间的关系都不是静止不变的,原始的游戏成分完全隐藏到文化现象的背后,游戏成分逐渐退化,大部分被宗教范畴吸收,剩余的则表现为知识、民间故事、诗歌、哲学或各种司法形式及社会生活。“即使在一种高度发展的文明中,游戏的天性会再次全力宣称自身的存在,使个人和群体都沉浸于一个巨大游戏的迷醉当中。”^②

游戏优于文化、超越于文化,游戏数量的多少,标志着文化繁荣的程度,一个社会的文化是其成员的生活方式,是他们习得、共享并代代相传的观念和习惯的总汇。文化渗透在人们的观念中。决定着人们的思维方式并指导着人们的行动。在游戏中,可以用严肃性水平的高低来区分游戏,儿童游戏是低于严肃性水平的,而在美和神圣的王国中的活动是高于严肃性水平的。从文化的角度

^① 曹中平著.《儿童游戏论》——文化学、心理学和教育三维视野.宁夏人民出版社,第25页。

^② [荷兰]约翰·赫伊津哈著.多人译.《游戏的人》.中国美术学院出版社,1996年版,第50页。

第一章 游戏的概述

来看待游戏,认为游戏是一种特殊的文化现象,可以把人类的文化分为两种类型:一种是多游戏文化,处于多游戏文化的民族,不但在其文化体系中有种类繁多的游戏,构成他们社会中日常生活的一部分,而且这些游戏的存在可追溯到遥远的年代;另一种是缺游戏文化,缺游戏的民族,通常都是文明低落,历史贫乏,人与人之间缺乏交往机会的民族,很难有产生游戏的条件。因此,人类种族演变的程度,可用其存在的游戏数量来作为指标加以衡量。

游戏先于文化,文化反过来又制约着游戏的行为。游戏中潜伏着一种结构及文化的向心力,它制约着孩子们哪些可以干哪些不可以干。同其他的文化一样,儿童文化也有着自身的一套规则,由此规定着这个圈子内所有成员的行为,而这一套规则对孩子们能够想象出来的任何新的游戏都起着“结构”的作用。儿童文化为孩子的智力发展和自我意识的形成提供支持和结构,每个孩子也是其中一个基本的、活生生的因素,每个孩子接连不断地参与,使儿童文化所有的独特性和多样性得以保存和更新,儿童文化是保守的,早已建立好的规则、价值和传统形式奠定了儿童文化的基础和框架,使出现的灵感、印象绝大部分被已建立的程序和形式所吸收。但儿童文化同时又有着一一种需要来打破老一套,来更改形式和规则。因此,儿童需要不断地游戏、通过游戏来建构、更新文化。

游戏在不同文化中的角色是不一样的。在西方社会中,儿童游戏行为与成人所需技能之间,似乎没有直接关联,其原因是西方科技文明高度发展以及工作、游戏二者截然划分的结果,在非科技社会中的儿童游戏与成人角色行为之间,则有较大的关联。“游戏屋”即“娃娃家”是世界各国儿童对成人角色的预演。在西方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、社会经济背景的儿童,都有游戏行为,游戏行为在形态上可能呈现不同,但本质上是没有什么差异的。

二、社会学视野中的游戏

美国社会学家米德第一个指出:儿童社会化过程有两个步骤。一是模仿阶段,二是游戏阶段。游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。“社会化”的最终目的是要儿童学会在今后的社会生活中成功地扮演各种社会角色,而这种角色扮演不是看会的、教会的,必须通过实际的操作、练习,游戏则是最好的实践机会,儿童在游戏中第一次学习扮演角色,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、积极参与等等,这一切经验都是社会生活所必需的。

萨顿·史密斯(Sutton Smith)将游戏分为两类:理性与非理性。理性的游戏研究什么是游戏的问题,探究游戏和问题解决、游戏和创造力、游戏和认知发展、玩具以及游乐设施等问题,而他认为这对于研究儿童游戏究竟是什么的问题还是有限的。非理性的游戏是民俗学、人类学研究的问题,它包括:激烈的运动、令人沉迷的赌博和打仗的游戏。萨顿·史密斯认为非理性的游戏不是游戏研究的惟一目标,游戏的研究应包括理性与非理性的研究。

社会学家认为:游戏是社会结构和价值观的一种表现。他们主要从“游戏”与“工作”的根本差别来认识游戏的本质。他们认为:游戏与工作是对立的。从本质上来看,游戏的成果是无效用的,而工作的本质是成果具有的有效用性;游戏的目的是在于过程,而工作的目的在其结果。

第一章 游戏的概述

游戏与工作是可以相互转换的。人类的一切活动对当事者来说,都可能成为游戏,只要他沉醉于活动本身,只要他淡漠于其结果导致的收益。而人类一切地道的游戏,也可能会成为当事者的“工作”,只要他是完全为了求功利求报偿而投入其中的。游戏和工作二者是可以相互转换的,一切非游戏的活动都可能因当事者的态度而披上游戏的色彩,与游戏和游戏者最接近的是科学和科学家,科学史上最伟大的发明多是游戏而不是功利的产物。游戏有时似乎也有目的,如为了争夺胜利。但如果胜利是凭乐趣驱使,则还是游戏,如果夺胜是为了商业的目的,那这时他们所从事的活动性质已不是游戏而是工作了。因此,一切不计效益的玩耍都是游戏。

社会学研究还认为,游戏的魅力在于它处于人生的像与不像之间。像使游戏存在,而不像则使游戏超越于现实。游戏不是人类的实用活动,是人造的娱乐方式;它与艺术(戏剧)、美术(绘画、雕塑)相类似,它们既像人生,又不是现实的人生。戏剧是虚构的人生,台上的人做戏,台下的人看戏,游戏是对人生的模拟,游戏中的人认真、专注,而游戏以外的人则认为是作假。游戏的另一魅力在于“未知性”,未知,永远蕴含着魅力,使人们一直专注于游戏过程本身。

三、语言学视野中的游戏

每种语言在形成它关于游戏的观念和表达其意思时,往往只用一个词、一个意思,而游戏的含义是很多的,一个普遍的游戏范畴并非用一个词就能表达。世界上不同地方的人都在游戏,游戏的内容是如此地相似,但他们用语言来表达的游戏概念的形式却大为不同,一种语言比其他语言更成功地用一个词归纳了游戏的

多个方面。

荷兰语言学家约翰·赫伊津哈指出：“一个普通的囊括所有且逻辑上同质的游戏概念，是语言相当晚的创造物。”^①一个普通的游戏概念的抽象化是缓慢且次要的，而游戏功能本身则是基本和首要的，一般游戏概念是晚期的概念。这可以从对外语和汉语的分析中得到证明。

（一）外语中关于游戏的表述

约翰·赫伊津哈在《游戏的人》(Homo Ludens. 1938)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作了较为详细的分析。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。在希腊语中，对游戏的表达有三种含义：适合于儿童的游戏，音节不表示任何东西只蕴含玩某种东西的意思；玩、玩具，适合于种种游戏，有轻松自在的痕迹；琐碎、无价值的意思。在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、仿佛等等意思。而闪族语里游戏则主要是松散之意。由此，我们可以看出，快速运动是许多游戏词汇的具体起点。上述这种游戏的表述往往把一般活动的游戏和与游戏相关的各种属性混为一谈，如：轻松、紧张、结果难卜、有程序地轮换、自由选择、自由动作、控制自己、打发时间等。游戏的词和竞技的词没有区别，现代欧洲语言中关于游戏的词的覆盖面扩大了，扩展为许多组概念，游戏广泛用于某些轻松的行为和运动，正如柏拉图的概念，“游戏源于所

^① [荷兰]约翰·赫伊津哈著，多人译，《游戏的人》，中国美术学院出版社，1996年版，第33页。

第一章 游戏的概述

有年轻生物——动物和人类——跳跃的需要”。^① 游戏是运动的自由或有限流动性的场合,它带有“再现他物、替代他者”的特点。现代英语中,关于游戏的词泛指小孩的假装、成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。据统计^②,1972年出版的韦氏新世界词典(Webster's New World Dictionary)中的关于游戏的59个定义语中“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。

(二) 汉语中关于游戏的表述^③

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”:玩赏、研习、戏弄、忽视之意。多指在手中摆弄、玩赏。含有两层含义:一是研习,《易·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、不严肃的态度。如“玩物丧志”。

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

① [荷兰]约翰·赫伊津哈著,多人译,《游戏的人》,中国美术学院出版社,1996年版,第39页。

② 刘焱著,《幼儿园游戏教学论》,中国社会科学出版社,2000年版,第25页。

③ 邱学青著,《学前儿童游戏》,江苏教育出版社,2001年版,第7-8页。

“游”通“游”，表示行走、游玩、交游来往，也表示游荡。《书·大禹谟》：“隅游子逸。”另还有逍遥、优游之意。

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

“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：“花前自笑童心在，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”：通“敖”，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。”

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：

第一，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。

第二，游戏有不认真、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

综上所述，尽管世界上有多种语言，在表达游戏的含义时存在一定的差别，但它们却有着相似之处，那就是都同意游戏是与运动、动作有关，游戏的“游”都表示随风飘逸、飘荡之意；游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务负担之意；游戏是无价值的、不认真、不严肃的，这可能是游戏受到轻视的原因所在。

四、生物学视野中的游戏