

幼儿园游戏指导

主编 曹中平 韦 丹 蔡铭烨



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏指导 / 曹中平, 韦丹, 蔡铭烨主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2018.4

ISBN 978-7-5682-5483-0

I.①幼… II.①曹… ②韦… ③蔡… III.①游戏课-学前教育-教学参考资料
IV.①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 068583 号

幼儿园游戏指导 曹中平 韦丹 蔡铭烨 主编

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 / 定州启航印刷有限公司

开 本 / 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张 / 18

字 数 / 403 千字

版 次 / 2018 年 4 月第 1 版 2018 年 4 月第 1 次印刷

定 价 / 69.00 元

责任编辑 / 梁铜华

文案编辑 / 郭贵娟

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

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



前言

QIANYAN

幼儿园教育以游戏为基本活动，这一基本原则不仅彰显出游戏在幼儿园教育活动中的核心地位，而且昭示着游戏教育能力是幼儿园教师职业的核心素养。

时至今日，尽管课程的名称异彩纷呈，“游戏”类课程已然成为各级各类学前教育专业的专业课程。学前教育专业的特点决定了“游戏”类课程的实践取向和初级层次，本书以《幼儿园游戏指导》命名，一是因为游戏指导是游戏教育中实践性最强的“实操”技能，二是因为幼儿园中的游戏承载着正规教育的使命，能够充分体现幼儿园教师的专业性。

《幼儿园游戏指导》力求紧扣幼儿园游戏实践的基本需求，体现幼儿园教师的专业属性。为此，从“游戏”学科中筛选（当然只能凭借教育经验）出具有基础性质的“游戏知识”，构成了本书的基本内容。

全书由十章构成。其中，第一至第三章相当于本书的概论（游戏及其特征，幼儿园游戏及其与课程、教学的关系，游戏在幼儿发展中的作用，玩具的游戏意义，游戏环境创设的路径）；第四至第九章是本书的核心（游戏指导的一般原理、幼儿园各类游戏的具体指导方案），第十章既对应第二章（游戏评价必须以幼儿发展为依据），又是第四至第九章的自然延伸（保持游戏指导、观察与评价的内在统一性）。

各章由四个既相互连贯又相对独立的板块构成：

（1）引例开篇，选取源于幼儿园游戏实践中的真实案例，引出每章的核心内容。



(2) 正文由背景知识、基本知识和拓展知识及穿插其中的案例构成。其中,背景知识相当于每章的开场白,在引例与基本知识之间起承上启下的作用;基本知识是每章的核心知识点,属于学生必须掌握的部分;拓展知识是核心知识点的铺垫或提升,对核心知识点起补充的作用,属于学生一般了解的部分;而案例是核心知识点的具体化表现。拓展知识和案例按章编号,穿插在对应的核心知识点之后。

(3) 思考与练习旨在指导学生独立思考。思考题的设计密切围绕核心知识点,采取开放式题型,力求帮助学生准确掌握相关知识点,初步学会运用相关知识解决游戏实践中的问题。每章的思考题不少于4题。

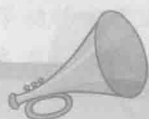
(4) 延伸阅读旨在扩大学生的阅读范围,培养学生独立阅读文献的能力。基于核心内容,每章精选或改编一篇文章,字数在3 000-5 000。

在本书编写过程中,参考、借鉴和引用了大量前辈和同行的学术观点和研究成果,而教材的顺利出版得到了北京理工大学出版社的大力支持。在此,一并表示衷心的感谢。



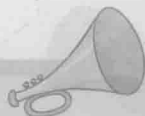


	第一章 幼儿园教育中的游戏	1
	第一节 游戏概述	2
	第二节 幼儿园教育与游戏	12
	第二章 游戏与幼儿发展	29
	第一节 游戏与幼儿身体发展	31
	第二节 游戏与幼儿认知发展	37
	第三节 游戏与幼儿情感发展	47
	第四节 游戏与幼儿社会性发展	50
	第三章 玩具与游戏环境	58
	第一节 玩具	59
	第二节 幼儿园游戏环境的特点	70
	第三节 幼儿园游戏环境创设	73
	第四章 幼儿游戏指导概述	94
	第一节 幼儿游戏指导的一般过程	95
	第二节 幼儿游戏指导的基本策略	97
	第五章 幼儿角色游戏及其指导	119
	第一节 角色游戏及其特点	120
	第二节 幼儿角色游戏的指导	124





第六章 幼儿建构游戏及其指导	140
第一节 建构游戏及其特点	141
第二节 建构游戏指导	148
第七章 幼儿表演游戏及其指导	174
第一节 表演游戏的概念及特点	175
第二节 幼儿表演游戏的指导	182
第八章 幼儿规则游戏及其指导	197
第一节 规则游戏及其特点	198
第二节 幼儿规则游戏的指导	209
第九章 幼儿园区域游戏及其指导	220
第一节 幼儿园区域游戏及其特点	222
第二节 幼儿区域游戏的指导	225
第十章 幼儿游戏观察与评价	246
第一节 幼儿游戏观察	247
第二节 幼儿游戏评价	265
参考文献	278



第一章

幼儿园教育中的游戏

引 例

晓亮从小在乡下长大，4岁时随进城务工的父母一起来到一个中等城市，并且上了小区内的幼儿园。幼儿园户外场地很大，活动室里还有很多玩具。晓亮觉得幼儿园很美，也很好玩。但是，一个月后，晓亮开始不开心了。尽管幼儿园很好玩，有很多家里没有的玩具，但是在幼儿园里玩游戏有很多规矩——不能想什么时候玩就什么时候玩，不能想玩多久就玩多久，不能想和谁玩就和谁玩。晓亮不时想起进城上幼儿园之前乡下自由自在的时光——和邻居小伙伴一起上山爬树、下河戏水，一起嬉笑打闹、追逐疯跑。每当这个时候，晓亮都特别怀念乡下的伙伴和自由自在的游戏。

主班老师纳闷，幼儿园环境和班级游戏条件远比农村好，晓亮为什么不开心呢？幼儿园教育中的游戏和日常生活中的游戏是应该一样还是应该不一样呢？

要消除老师的疑问，首先必须搞清楚：游戏是什么？游戏有何特点？进而弄明白：幼儿园游戏与日常游戏有何不同？幼儿园教育中游戏、教学与课程之间存在什么关系？

本章围绕这些问题阐述游戏的概念、特点和类型，讨论幼儿园教育中游戏、教学与课程之间的关系。

背景知识

游戏是一种恒久的社会文化现象，也是一种持续的个体发展过程。

从人类发展看，游戏是一种古老的社会活动。在进化成为人类之前，游戏已经在高等动物中普遍存在。游戏在人类进化和发展历程中具有不可替代的作用。尽管人类游戏与动物游戏有很多相似之处，但是，人类游戏与动物游戏有着本质区别。对于动物而言，游戏更多出于本能，而对于人类而言，游戏是一种文化传



承与积累。不同民族都有独特的传统游戏，不同地域都有本地流行的民间游戏。

从个体发展看，游戏是一种毕生的学习活动。从出生起，婴儿就开始了“游戏”（或“被游戏”）——母亲温柔的怀抱，还有富有节奏的轻拍和摇晃。亲子“游戏”给予婴儿安全感，也开始了婴儿的社会学习征程。尽管人生不同阶段具有不同的发展任务，但是，游戏作为一种学习活动，贯穿于人生每个发展阶段。

然而，悠久的游戏历史和广泛的游戏功能并没有得到应有的关注。受社会发展历史条件的局限和传统价值观念的束缚，游戏一度被视为一种“剩余能量”的释放，一直被认为是与学习（工作）相悖的活动（消磨时光，浪费生命）。直到今天，仍然不同程度地存在着误解游戏、轻视游戏或贬低游戏的现象。为此，有必要澄清关于游戏的一些混乱或落后的认识，全面系统地理解游戏的本质与价值。

第一节 游戏概述

第一节 游戏概述

游戏现象有着悠久的历史，但游戏研究只有很短的历程。尽管如此，许多学者仍然对游戏做过深入的思考和系统的分析，提出了不少真知灼见。遗憾的是，由于游戏现象的复杂性和研究视角的多样性，直到今天，仍然没有一个广泛认同的游戏定义。

游戏是多学科研究的交叉领域，不同学科关注游戏的不同层面。



拓展知识 1-1

不同学科对游戏的关注层面

生物学、心理学和教育学：研究假装游戏、规则游戏等，核心价值是进步，所谓进步不是政治概念，而是强调儿童是通过游戏来发展、进步的。

数学：研究与概率有关的游戏——赌博，核心价值是运气。

社会学：更多集中在规则游戏，如体育运动，核心价值是力量。

人类学：研究的是民俗、节日、聚会等，核心价值是认同。比如，中国人或者说接受中国文化的人才会过春节、清明节等中国节日。

艺术、文学：研究人物形象、假装游戏，核心价值是想象。

精神病学：研究主观感受，核心价值是自我。当自我出现分裂等问题的时候，人就会出现心理问题。

流行文化：研究娱乐，娱乐和游戏紧密相连，核心价值是休闲。

本节从游戏的一般含义入手，剖析游戏的概念，描述游戏的特点，分析游戏的类型。



一、游戏的概念

学术界,游戏的概念界定主要有两种方式:一种是语词分析,另一种是特征列举。

(一) 游戏的语词分析

由于人类游戏由来已久,所以“游戏”一词很早就产生了。在现代汉语中,“玩耍”和“嬉戏”更接近日常生活中“游戏”的含义。

在古代汉语中,“游”和“戏”是两个相对独立的词汇,即使二词合用后,“游戏”一词也有很多表达方式,例如,“游”“遊”“嬉”“戏”等。其中,“游”与“遊”两词可以通用,但含义略有差异。“游”的含义多与水有关(如,游泳),意指在水中随意自如的身体活动;而“遊”的本义是指行走、远行,后来引申为游历、游玩、闲暇的意思(如,逍遥遊),也可以理解为一种开放式的学习方式(如,游学)。

“戏”主要是指玩耍活动,如,把戏、儿戏。凡是能够让人开心快乐的事情,都可以视为“戏”。“嬉”同于“戏”,是“戏”的方言变体,表示言笑游乐之意。“嬉”“戏”二字常常连用,“嬉戏”的特征就是自娱自乐、自由自在、无拘无束。

从古代汉语对“游戏”一词的解释中可以看出:游戏是一种闲暇时的娱乐活动,具有轻松自在的意思;游戏是一种没有实用价值的嬉戏活动,具有不认真、不严肃或不正经的意思。显然,在古代,人们对游戏的看法比较消极,贬义多于褒义。

在英语中,通常有两个词汇表示“游戏”。一个是 play(自发性游戏或创造性游戏),另一个是 game(有规则的游戏或有组织的游戏)。

汉语和英语中,“游戏”一词的含义大致相近,主要表现在下列几个方面:

- (1) 游戏总是与运动或动作有关。
- (2) 游戏不同于工作,以及具有工作性质的“学习”。
- (3) 游戏是一种自由、放松的活动。
- (4) 游戏是一种无价值、不认真、不严肃的活动。

显然,在日常概念中,“游戏”一词的鲜明特点是“逸”(对应于“劳”)——没有沉重的任务和负担。也就是说,游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动。

图 1-1 所示为土耳其一幼儿墓穴出土的全球最古老玩具车——陶瓷制玩具车,体积小,玩具车上的雕刻纹理非常清晰,距今约 5 000 年。



图 1-1 陶瓷制玩具车



（二）游戏的特征列举

特征列举，也称属性列举，是一种列举事物的各种特征（属性，因素），然后综合分析，提炼出最能反映事物本质或最具典型性的特征（属性）的一种研究方法。

首先把概念看作一类具有共同属性的对象，这样游戏就被看作具有某些共同因素的一类行为。只要设法找出这些共同因素，并把它们组织起来，就可以构成游戏的标准而区别于非游戏活动。列举的特征越多，就越接近游戏本身。

游戏行为特征列举法主要通过分析游戏行为在动机、手段、目的等构成要素上的倾向性来概括游戏行为的特征。

很多学者都采用特征列举的方法分析游戏的含义，由于分析视角和层次不同，关于游戏的特征及其数量有明显的差异。我国教育工作者一般把游戏的特征归结为以下四个方面：

（1）游戏是幼儿主动的、自愿的活动。因为自主性是游戏本质的最基本属性的表现。

（2）游戏是在假想的情景中反映周围生活。幼儿不是机械地模仿，而是通过想象将日常生活中的表象，形成新的形象，用新的动作方式去重演别人的活动。

（3）游戏没有社会的实用价值，没有强制性的社会义务，不直接创造财富。游戏的价值不在于外部目的而在于本身的过程，不在于结果而在于享受过程。

（4）游戏伴随着愉悦的情绪。游戏适应幼儿的需要和身心发展水平，因此能使幼儿感到满足和愉快。

特征分析试图通过游戏的共同要素或特征描述游戏与非游戏之间的差异。然而，这些特征往往不是游戏独有的。游戏与非游戏之间的区别并不是泾渭分明的。因此，把游戏与非游戏之间的关系看作一个渐变的连续体更符合实际。一种活动如果能够满足游戏的全部特征或指标要求，则这种行为可以被看作“纯游戏”；如果只具有部分特征，则可以被看作游戏性差或弱的活动。



拓展知识 1-2

国外游戏特征理论的代表性观点

1. 三特征说

纽曼用控制、真实性和动机这三个指标来确定一种活动是不是游戏。在他看来，游戏是一种由内部动机（不由外部动机）驱动，并且由内部控制（不受外部力量支配）的内部真实（从外部看是虚假）活动。

2. 四因素论

克拉斯诺和佩培拉认为，游戏具有四种特征或含有四种因素：

（1）灵活性。

（2）肯定的情感。

(3) 虚构性。

(4) 内部动机。

3. 五特征论

加维认为, 游戏具有五个特征:

(1) 游戏是令人愉快、有趣的活动, 即使有时并不一定表示出快乐, 游戏者仍然做出积极的评价。

(2) 游戏没有外在的目标。

(3) 游戏是自发自愿的。

(4) 游戏包括对游戏者的积极约束。

(5) 游戏与非游戏活动之间有着某种系统性的联系。

4. 六特征说

克罗伊斯认为, 游戏有六种特点:

(1) 自由。

(2) 松散。

(3) 易变。

(4) 非生产性。

(5) 由某种规则和玩法支配。

(6) 虚构。

综合不同学者的研究, 可以给游戏的概念做出一个初步的界定: 游戏是一种在虚构的情景中, 由内部动机支配, 遵从一定规则, 伴随愉悦情绪, 主动进行的有序活动。



二、游戏的特点

幼儿喜欢游戏, 从表面上看, 是因为游戏能够带给幼儿快乐。的确, 游戏具有享乐性特点。正因为喜欢游戏, 所以幼儿主动、自愿地参加游戏活动。然而, 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。

游戏不仅是一种娱乐活动, 而且是一种认识活动。游戏是幼儿以假想的情景创造性地反映现实生活的认识活动, 具有虚构性、主动性、愉悦性和有序性。

(一) 游戏的虚构性

游戏是在假想的情景中反映真实的活动。游戏的角色、情节、言语、动作、玩具或材料, 往往是象征性的。

在游戏中, 幼儿采用以物代物、以人代人的方式, 象征性地将真实的情景当成想象的情景。比如, 在“骑竹马”游戏中, 幼儿把竹竿当马骑; 在“医院”的角色游戏中, 幼儿穿上白大褂, 假装医生, 用竹筒当作注射器给布娃娃打针。游戏时, 幼儿都清楚地知道“只是玩玩”“是假装的”。



显然,游戏不是平常的、真实的生活,它是走出“真实”生活而进入一个暂时的、别具一格的活动情境。所以,游戏是一种假装的行为,具有虚构性。

在游戏中,幼儿可以不受日常生活的约束,也可以把日常生活暂时抛弃。这种虚构的、不真实的情境,给游戏蒙上了一种神秘的色彩,而正是这种神秘的、充满幻想的、虚构的色彩,深深地吸引着幼儿,使幼儿在一种神秘的氛围中,“神秘神秘”“非同寻常”地去玩耍。

游戏是社会的产物。游戏的内容、种类和玩法,都受到社会、地理、文化、习俗的影响。游戏内容来源于日常生活,但游戏本身不是日常生活。游戏中,幼儿假装睡觉,而非真的睡觉。所以,游戏只是幼儿“象征性的生活”。

此外,游戏的发生地点和时间也有别于“平常”生活。一旦游戏开始,幼儿就生活在游戏的世界里;而游戏一旦结束,他们就会立即回到现实中。等到下次游戏开始时,他们可以将上次游戏重复进行。



拓展知识 1-3

游戏行为与探究行为、工具行为的区别

(1) 探究行为是在人们对事物不熟悉或不理解的情况下产生的,由“这是什么东西?它有什么用?”这样的问题引导。探究的目的在于发现。而游戏行为受“这东西好玩不好玩?我能用这个东西玩什么?”这样的问题支配。

(2) 工具行为是按物体的意义或实际用途来使用物体的行为。而在游戏中,游戏者往往不按物体的实际意义来使用它,把它当作别的东西的替代物。对儿童来说,他所感受到的一切,都可以成为玩具或赋予其象征意义,即使是吃饭用的小勺子,也首先是玩具,其次才是工具。

(二) 游戏的主动性

游戏是“我要玩”,而非“要我玩”。游戏是非强制性的活动,任何强制性的活动都不是游戏。幼儿之所以游戏,是因为游戏给他们带来自由。在游戏中,幼儿可以自由选择游戏的内容、玩法及同伴等。

现实生活是成人的世界。幼儿由于不成熟而出现的稚拙、滑稽、可笑的行为,只在属于他们自己的游戏世界中才能被理解和接受,所以,幼儿在游戏中将现实中难以实现的愿望降低到实际能力所能承受的水平,使自己成为游戏的主人,主宰自己的世界,而不受别人的支配。因此,幼儿在游戏中总是积极主动地参与,表现出极大的主动性。

游戏是自愿参加的活动,推动幼儿游戏的动力来自内部动机。幼儿参加游戏,是出于自己的兴趣和愿望。由于游戏形式、材料和过程符合幼儿身心发展特点,因此他们对游戏充满兴趣,主动去进行游戏。在游戏中,幼儿的行为几乎没有限制,他们可以自由地充分活动,从中得到快乐并得到发展。

在幼儿游戏中,自愿和自主是两个重要条件。游戏方式、游戏材料以及游戏过程都应由幼儿掌握,幼儿按照自己的意愿、体力、智力来选择。正因为游戏具有自主性,所以幼儿的游戏态度是积极、主动的;反之,如果游戏失去了自主性这一特征,而是由教师来精心安排,幼儿只是在不得已的情况下被动地参加游戏,担任某一角色,从表面上看,幼儿是在参加游戏,实际上幼儿并没有真正地玩游戏,他们认为是在完成教师布置的任务,也就失去了游戏的积极性。所以,只有充分尊重幼儿心愿、发挥幼儿主动性的游戏,才是真正的游戏。

当然,幼儿游戏不可避免地受到环境条件的制约,特别是成人和同伴对幼儿游戏具有直接影响。游戏的主动性不能排斥同伴互动和成人指导。在游戏活动中,积极的同伴互动和适宜的教师指导有助于幼儿主动性的发挥。

拓展知识 1-4

儿童的需要与游戏动机

动机是推动人活动的心理力量,是人活动的目的。从动机产生的来源看,可以把活动动机分为内部动机与外部动机。内部动机来自活动主体自身的需要,而外部动机相反,是指活动本身是应他人的要求引起的。

儿童的需要包括身体活动的需要、最佳觉醒状态的需要、理解与影响环境的需要、社会交往的需要、尊敬与认可的需要。在一定条件下,儿童的这些需要可转化为游戏动机。

1. 活动性动机

这一动机主要源于身体活动需要和最佳觉醒状态需要的双重驱动。被其激起的游戏行为主要是运动性游戏及重复性游戏,在身体运动中获得生理性满足和情感性的体验。

2. 探究性动机

这一动机主要源于理解与影响环境的需要,并以最佳觉醒状态需要为基本内驱力,被其引发的游戏行为主要是智力类游戏和象征性游戏,儿童在智力活动中获得新的体验和自主感。

3. 成就性动机

这一动机主要源于理解与影响环境需要和社会性交往需要,一方面驱动儿童与环境相互作用,引发象征性游戏和造型性游戏,另一方面驱动儿童人际交往,引发规则游戏。儿童在互动中获得成就感和胜任感。

4. 亲和性动机

这一动机源于尊敬与认可需要,并以社会交往需要为基础,驱动合作性游戏,在集体活动中获得自尊和自信。这种合作性游戏既可能是运动性合作,也可能是智力性合作;既满足自主、自由的需要,又接受规则的制约和规范,是一种复合性的游戏。



（三）游戏的愉悦性

游戏就是一种充满智慧的娱乐活动，游戏能给幼儿带来快乐。所以，游戏具有愉悦性。

游戏包含着丰富的快乐体验，是因为游戏往往充满着偶然性或挑战性。这种不可预计的偶然性或挑战性让幼儿体验到意想不到的乐趣。人的本性往往是趋向快乐，快乐往往源于需要的满足，需要的满足激起新的需要，进一步驱动幼儿继续活动。在游戏活动中，幼儿因为需要得到满足而感到快乐，快乐体验推动幼儿继续游戏。为此，在游戏中，幼儿自娱自乐且“乐此不疲”，甚至达到“忘我”的境地。

由于游戏的虚构性，幼儿在游戏中没有任何心理负担，不担心游戏以外的任何奖惩，不受日常生活的约束，因而可以全身心地投入，处于身体的最佳、最自然、最轻松的状态，从而获得快乐的享受。当游戏能够为幼儿创造快乐时，幼儿对游戏的需要也就变得“急切”了。

由此可知，乐趣是游戏的必备品质，是游戏的原始功能。游戏的魅力就在于快乐体验。



拓展知识 1-5

游戏中的快乐体验

（1）兴趣性体验。这是一种为外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。

（2）自主性体验。这是一种由游戏活动能够自由选择、自主决定的性质引起的主观体验，即“我想玩就玩，不想玩就不玩”或“我想怎么玩就怎么玩”的体验。

（3）愉悦性体验。这是在轻松的活动过程中由嬉戏、玩笑引起的心理快感。

（4）活动性体验。这是游戏者在游戏中获得的生理快感，主要是由于身体活动的需要和中枢神经系统维持最佳唤醒水平的需要得到满足之后产生的。例如，外出活动可以有效地解除因长时间坐着不动而产生的精神困顿，获得来自本体的活动快感。

（5）成就感或胜任感体验。这是一种验证自己能力的乐趣体验，具有较强的影响力，可以增强游戏者的信心和继续挑战的意愿。任务与游戏者能力之间的合适差距是游戏者产生胜任感体验的关键所在。成就感体验往往伴随着紧张的心理，好的游戏总是把游戏者置于失败的危险中，却不让他失败。

（四）游戏的有序性

游戏是自由的活动，也是有序的活动。游戏之所以自由而有序，是因为游戏中包含着规则。

幼儿在游戏中并非毫无约束和限制。尽管游戏有时显得乱七八糟、非常忙乱，但每个游戏中都隐含一种秩序性，每个幼儿都遵循一定的规则进行自我约束。也正是这种规则的约束，把幼儿的游戏带入一种和谐、有序的状态。任何游戏都是有一定规则的，不管是行

为方面的规则还是游戏本身的规则，一旦规则被违背或破坏，都会直接影响游戏的有序开展。

游戏规则是指游戏行为（动作与语言）的顺序，以及在游戏中对允许或禁止的游戏行为的规定。根据规则的性质，可以将游戏规则分为外显规则和内隐规则两种。

外显规则是外在的游戏规则，主要是关于游戏方法的规定。外显规则一般是约定俗成的。游戏时，外显规则的建立或修改必须得到所有参加者的理解和同意，游戏才能正常进行。

游戏的内隐规则是隐藏在游戏过程中的“惯例”或“约定”，具有模糊性和不确定性。内隐规则对游戏同样具有限制和约束作用。

规则是社会发展的产物。游戏规则既有稳定性，也有变化性。随着时代变迁，游戏规则也会相应发生变化。



三、游戏的类型

游戏好似万花筒，每一次晃动看到的结果都有所不同；游戏就是一片山林，“横看成岭侧成峰”。为了深入揭示游戏内在的奥秘，学者大多采取分类研究的策略，首先从一个视角（维度）对游戏进行系统分类，然后逐一研究每类游戏的特点。由于游戏本身的复杂性和分类标准（依据）的多样性，至今仍然没有形成一个统一的游戏分类系统。

在学前教育中，常见的游戏分类系统主要是基于幼儿发展的游戏分类和基于教育作用的游戏分类。其中，基于幼儿发展的游戏分类又有两个不同的视角（维度）：认知发展与社会性发展。

（一）基于幼儿认知发展的游戏分类

心理学家皮亚杰根据幼儿在不同认知发展阶段中游戏的特点，把游戏分为以下四种类型（或四种发展水平）：

1. 感觉运动游戏（练习性游戏、机能性游戏）

幼儿最早出现的游戏类型是感觉运动游戏。从出生到2岁，幼儿处于感觉运动阶段。这一阶段，幼儿主要是通过感知和动作来认识环境、与人交往的。相应地，幼儿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，并不断反复练习已有动作，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。在反复的成功的摆弄和练习中，获得愉快的体验。游戏的驱力就是获得“机能性的快乐”、“动”即快乐。故而，感觉运动游戏也称练习性游戏或机能性游戏。

感觉运动游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复地操作物体的游戏。

2. 象征性游戏（符号游戏）

象征性游戏是2~7岁儿童最典型的游戏形式。2~7岁儿童横跨前运算和具体运算两个发展阶段。大约从2岁开始，幼儿逐步超越感知运动的动作水平，能够运用符号（手势、言语）表现认知活动。故而，象征性游戏也称符号游戏。

象征就是用具体的事物表现某种特殊意义。游戏中出现象征物或替代物，幼儿把一



种东西当作另一种东西来使用（即“以物代物”）、把自己假装成另一个人（即“以人代人”），是象征的表现形式。

通过象征性游戏，幼儿可以脱离当前对实物的知觉，以象征代替实物并学会用语言符号进行思维活动，体现着幼儿认知发展的水平。象征性游戏的主要特征是模仿和想象，角色游戏是其主要的表现形式。

3. 结构游戏（建构游戏）

结构游戏是幼儿利用各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中的物体的活动。由于结构游戏水平往往取决于幼儿的建构技能，为此，结构游戏也称建构游戏。常见的结构游戏形式是积木游戏和积塑游戏。

结构游戏具有过渡性，从游戏活动过渡到非游戏活动。前期（2~7岁）儿童的结构游戏具有象征性，接近象征性游戏；后期（7岁以后）儿童的结构游戏逐渐成为一种智力活动。

当感觉运动游戏开始衰退、象征性游戏开始减少时，综合了操作性和象征性因素的结构游戏逐渐成为主要的游戏形式。年龄较小幼儿的结构游戏较多地反映具体的事物（如“房子”等），年长些幼儿的结构游戏则更多地反映抽象的概念（如“战争”或“和平”的情景等）。这些行为持续到青少年期和成年期，逐渐演化成艺术、手工艺、建筑创作等。

4. 规则游戏

规则游戏是7~11岁的儿童按照一定的规则进行的、带有竞赛性质的游戏，参加游戏的幼儿必须在两人以上。常见的规则游戏形式是竞技游戏和棋类游戏。

规则游戏是游戏的高级形式，必须建立在一定的社会化基础上。幼儿最初的感觉运动游戏，主要通过重复简单动作或运动获得快感。这种初级阶段的游戏并无规则可言。

幼儿游戏的规则性伴随着其认知能力的发展逐步形成。随着年龄的增长，幼儿对规则游戏的兴趣逐渐增强，并稳定在较高水平上。因此，规则游戏也将从此伴随人的一生。

（二）基于幼儿社会性发展的游戏分类

美国学者帕顿从幼儿社会性发展的角度，把游戏行为分为以下六种类型：

1. 偶然的行為（或称无所事事）

幼儿不是在玩，而是注视着身边突然发生的使他感兴趣的事情，或摆弄自己的身体，或从椅子上爬上爬下、到处乱转，或坐在一个地方东张西望。

2. 旁观（游戏的旁观者）

幼儿大部分时间是在看其他幼儿玩，听他们谈话，或向他们提问题，但并没有表示出要参加游戏。只是观察、注视某几个幼儿或群体的游戏，对发生的一切都心中有数。

3. 独自游戏（单独的游戏）

幼儿独自一个人在玩玩具，所玩的玩具与周围其他幼儿的不同。他只专注于自己的活动，不管别人在做什么，都不会做出接近其他幼儿的尝试。

4. 平行游戏

幼儿仍然是独自在玩，但他玩的玩具同周围幼儿玩的玩具是类似的，他在同伴旁边玩，而不是与同伴一起玩。

5. 联合游戏

幼儿仍以自己的兴趣为中心，但开始有较大的兴趣与其他幼儿一起玩，同处于一个集体之中开展游戏，时常发生如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标，幼儿个人的兴趣还不属于集体，只做自己愿做的事情。

6. 合作游戏

幼儿以集体的共同目标为中心，在游戏中相互合作并努力达到目标。游戏中有明确的分工、合作及规则意识，有一两个游戏的领导者。

（三）基于教育作用的游戏分类

苏联学前教育注重从教育角度研究游戏，把游戏作为促进幼儿发展的途径。为此，根据教育实践中游戏的教育作用将游戏分成两大类：

1. 创造性游戏

创造性游戏是幼儿创造性地反映现实生活的游戏。创造性游戏的规则是内隐的，规则对游戏活动的制约是内隐式的，幼儿在游戏中自由度较大，自由创造的“余地”也很大。创造性充分体现了幼儿的自主性，是幼儿时期的典型游戏。在幼儿园中，创造性游戏包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。

此类游戏一般由幼儿自己组织，教师大多是通过创设游戏环境及投放游戏材料进行间接指导。

2. 规则游戏

规则游戏是指教师为发展幼儿的各种能力而编创的游戏。这类游戏一般都有目的、玩法、规则和结果四个部分，其中规则是这类游戏的核心。

规则游戏的规则是外显的，规则对游戏活动的制约是公开式的，幼儿必须严格按游戏规则开展游戏活动，自由度较小，自由创造的“余地”也较小。但这并不排除创造性的存在，只是创造性的表现方式发生变化。在幼儿园中，规则游戏一般有智力游戏、体育游戏、音乐游戏三种。

此类游戏一般由教师组织与指导，幼儿在教师的直接指导下主动而有序地展开游戏。

创造性游戏与规则游戏的区别在于：创造性游戏的本义是不追求外在结果的自由玩耍，强调的是自娱自乐；而规则游戏的本义是遵守规则的游戏，是追求共同目标的竞赛，强调的是整体性的相互关联。二者的相同之处在于：两种游戏都是幼儿自愿发起、主动参加的活动。

由于历史的原因，我国幼儿园教育基本上延续了苏联的游戏分类方式。这种分类方式与游戏的两个英语词汇（play 和 game）具有一定的巧合。也许正是因为这种一致性的巧合，在我国幼儿园游戏实践中，能够调和来自苏联和西方游戏理论的冲突。