

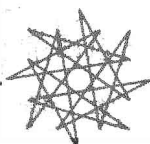
儿童 游戏疗法 心理案例集



心理咨询师职业资格考试
辅导用书

徐光兴◎主编

儿童 游戏疗法 心理案例集



心理咨询师职业资格考试
辅导用书

徐光兴◎主编



吉林出版集团有限责任公司

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. — 长春:
吉林出版集团有限责任公司, 2012.8
ISBN 978-7-5534-0412-7

I. ①儿… II. ①徐… III. ①儿童—游戏—精神疗
法—案例 IV. ①B844.1②R749.055

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 202782 号

Ertong Youxi Liaofa Xinli Anliji

儿童游戏疗法心理案例集

徐光兴 主编

出版策划: 刘 刚

项目统筹: 张岩峰 郝秋月

责任编辑: 范 迪 刘虹伯

出 版: 吉林出版集团有限责任公司 (www.jlpg.cn/yiwen)
(长春市人民大街4646号, 邮政编码: 130021)

发 行: 吉林出版集团译文图书经营有限公司
(http://shop34896900.taobao.com)

电 话: 总编办 0431-85656961 营销部 0431-85671728

印 刷: 北京慧美印刷有限公司

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

印 张: 20.5

字 数: 318千字

版 次: 2012年10月第1版

印 次: 2012年10月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5534-0412-7

定 价: 55.00元

版权所有 侵权必究

印装错误请与承印厂联系

前 言

在心理咨询与治疗的技术与实践中，最有力的“武器”就是案例分析与研究。它在世界各国的临床心理学专业人员的教育和培训中，受到高度重视，具有不可估量的作用。

今天，心理咨询的理念已在社会各阶层中被广泛地认知，它代表一种社会“进步”，已经成为人的精神进化以及提高个人生活幸福度的一个指标。有人会说我们不需要心理咨询，但是随着社会与文明的进步，有越来越多的人感到内心日益烦恼和焦虑，压力也不断增大，或者正是由于人类付出这种精神压力的“代价”，社会才得以进步。

“你生活得好吗？”或者“你幸福吗？”这是现代社会中人们经常要问自己或别人的两个重要的问题。当然，对于人类目前内心的烦恼、紧张或障碍，我们也可以用现代科学中的生物技术、医学和神经科学的方法去治疗，甚至在某些医疗方面还会获得很好的效果。但是，如果这些技术仅是这样生物化地、简单地运用到现代人的身上，也会产生一个严重的问题，即人的存在意义和精神价值感的丧失，或者说是“人性的丧失”。

因此，应运而生的心理咨询与治疗的学科和行业，也就担负了这样一种社会责任，它认识到“心病还得心药医”，心理咨询的过程就是对自我“生存意义”和价值的再探索、再认识，它也是一种“自我人性”提升的过程。而作为一种为社会所关注、有高度专业水准的职业——心理咨询师的培养、训练、成长，也成为社会各界极为关心的重要问题。

有许多人把心理学看作是一门神秘的学科，或者是由一大堆统计数据堆砌起来的、令人望而生畏的“象牙塔”。也许会有人着迷于一连串数据和实验统计，研究着脱离社会实际的“学究式理论”，不再了解他自己和人类精神的真实需求。但是，如果心理学脱离真实的人性，脱离了人类灵魂活生生的发展历程，它就成了无本之木、无源之水，最终它会麻痹而不是唤起人们对生

活和心灵的感受力。

心理咨询与治疗不仅是一门科学，也是一门艺术，它不仅是“理论式”的，也是“体验式”的，是一种既复杂又极其简单的活动。就好像透过窗户看另一个世界，观察可以是简单的，但世界却是复杂的。心理咨询与治疗催生了一种丰富、迷人的文献资料——众多的案例，它强有力地为理论与研究拓展了一片新天地。对于心理咨询师来说，如何获得这种文献资料中的知识是至关重要的。

本套丛书就是根据上述社会需求和目的编写的案例集锦。

《西方精神分析经典案例集》编译和精选了从19世纪到20世纪西方心理学大师的心理分析案例，它们都是经过时间考验的经典之作。这些案例将心理学、文学、社会学和人类行为学熔于一炉，给人以某个特定时代的特殊信息冲击；而《世界名著心理分析案例集》则选取古今中外经典文学名作中的精品故事作为案例进行分析，这些文学故事一旦产生，就以其顽强的生命力扎根于民众之中，并且在文学殿堂中占据了牢固席位。即使在今天，作品中的人物形象和所展示的人性，依然活在我们眼前。这两本书中的许多案例故事，内容精彩，文笔优美，令人反复品味，能激起读者强烈的阅读欲望。

《学生心理辅导咨询案例集》涉及的咨询领域相当广泛，从幼儿、青少年到大学生甚至留学生，它展示了学校心理咨询各个不同的“主战场”，尤其是关注现在社会中对儿童、青少年的精神创伤、暴力、自杀等心理危机进行干预的策略和方法。《儿童游戏疗法心理案例集》则从另一个新颖的视角，说明游戏影响儿童的智力、想象力和情绪的健康发展，它介绍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及其心理测评工具。这两本书可以作为从事学校心理健康教育和儿童、青少年心理治疗专业人员的培训工具书。

本套丛书可以作为临床心理学、心理咨询理论专业学生的自学教材，也可以作为心理咨询师、学校心理教育教师和社区工作者专业培训的研修资料，另外也可作为科普作品供广大心理学爱好者阅读。当然，有关心理咨询与治疗方面真正的知识，永远不可能仅仅通过看书来获得，更重要的是实践，而且需要真心和真情的投入。

心理咨询是一项令人惊奇的发明。作为一种文化创造，心理咨询与治疗为改善成千上万人的生活质量作出了重要的贡献。阅读、了解和学习这种文化，会有无数的辛苦和挑战，也会收获丰厚的回报。

愿读者开卷有益。

徐光兴

2012年4月

前言 /1

第一部分

 理论技术篇

儿童游戏疗法的理论与技术 徐光兴 /2

儿童游戏的作用及其心理学意义 /2

游戏疗法的主要技术构造 /6

儿童游戏治疗师的训练与督导 /9

国外著名学者论儿童游戏与创造 徐光兴 /14

弗洛伊德论儿童游戏 /14

罗杰谈游戏与创造发明 /18

玩商博士论儿童的玩耍和智能 /24

儿童游戏疗法的教育辅导活动设计 徐光兴 /32

儿童游戏心理辅导优秀设计方案 /32

课堂教学中的游戏心理辅导实例评析 /40

儿童游戏疗法的玩具挑选与辅导指南 /45

游戏疗法的辅助工具：诊断与评估量表 徐光兴 /53

儿童身心健康发展和问题行为的调查诊断 /53

儿童学业不良调查评估表 /57

儿童感觉统合功能和学习困难的调查评估 /63

儿童广泛性不安测评 /69

儿童人物画测验 /75

第二部分

 案例研究篇

我是不是废品 赵漪蓉 /84

——一例运用互说故事疗法治疗家庭离异儿童的案例报告

受伤的袁承志 张爱宁 /95

——对一例学校不适应儿童的游戏治疗

掉进“温柔”陷阱的孩子 庄艳 /106

——遭受性虐待儿童的游戏治疗

在游戏中成长 郑世彦 /114

——多次转换寄养和依恋缺乏的儿童治疗案例

她是谁 肖三蓉 /129

——分裂性认同障碍儿童游戏疗法案例报告

喜欢拉扯头发的女孩 甘志筠 /135

——一例儿童强迫症的动物玩具游戏治疗报告

走出混乱世界的托尼 单家银 巩丽群 /144

——一例对儿童精神分裂症患者进行多维治疗的个案

释放哀伤 巩丽群 /156

——一个运用儿童中心游戏疗法治疗PTSD的案例

内部世界与外部世界的整合 庄艳 /162

——学校不适应问题儿童的游戏疗法

摆脱梦魇 童佳君 /171

——创伤后应激障碍儿童的箱庭疗法治疗

无声的交流 曹凌云 /181

——一例精神创伤儿童的游戏治疗报告

打开心门，找回自我 沈福来 /193

——对情感自闭儿童的格式塔游戏治疗

探秘遗忘的记忆 黄志兰 /205

——绘画疗法在儿童心理治疗中的运用

走出阴影 周天炯 /212

——对创伤后应激障碍儿童的游戏治疗

他为什么不说话了 殷实 /225

——“以儿童为中心”的游戏疗法对选择性缄默儿童的治疗

有偷窃、说谎行为问题的儿童 蒋懿琰 /235

——“说话、感觉、玩游戏”的游戏疗法

沉迷于电动玩具的男孩 江小燕 /242

——结构式短程游戏治疗

“魔鬼”的牺牲品 张信勇 /253

——例行为障碍儿童的绘画治疗

爱与接纳：心理治疗的本质 朱臻雯 /267

——例精神分裂症少女的绘画治疗

寻找心灵的世界 徐大真 /280

——例自伤和逃学女孩的粘贴画疗法

迈出新的童年步伐 徐光兴 /293

——日本发展障碍儿童游戏疗法的案例报告



第一部分

理论技术篇



儿童游戏疗法的理论与技术

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，近年来得到不断的开发和创新，使得心理咨询和治疗的效果不断增强，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：

（1）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。

（2）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，体验各种新鲜的感受，学习各种新的知识，这样他们才能竖立起自我身心发展的“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:

(1)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,偏重于灌输心理学知识,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。

(2)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角度去实践。

(3)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”作了这样的描述:“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,充满了欢欣、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、汉语、印第安语、日语、拉丁语、日耳曼语、梵语等语言中“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,就会失去对游戏的兴趣和轻松的心情。(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。游戏不分贫富也不分权力地位的高下，人人平等，也不制造财富和生产财物等，否则游戏就沦为营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，其剩余能量便的自我游戏活动的“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，这对他们身心发展不利，亟须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，还是让儿童从心理、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能成长为一个成熟的人，而儿童现在则是通过游戏来适应社会生活，进行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，他们便通过游戏来满足生理的欲求。也就是说，儿童的欲求发展快，身体机能发展慢，两者产生了不平衡，于是他们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。

(1)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,通过游戏可以得到消解和净化。净化也是精神分析学的重要概念之一,主要指通过宣泄以得到思想、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。

(2)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。

(3)动力学说。动力学说认为,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,形成的一种特殊的心理治疗方法,最初萌芽于1920年~1930年。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20世纪50年代，一些著名的心理学家认为，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的。

20世纪60年代，心理学家考虑的是要不要对儿童的游戏疗法设置一些“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）设置规定要能促进提高儿童的自我调控力；（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。

20世纪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，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。

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，指儿童独自进行的游戏；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作准备。（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 ~ 30 m²较为适宜，一般不超过40 m²。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。一些锻炼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