



假想游戏

与儿童早期发展

陈冬梅 著

JIAXIANG

YOUXI Yu

Ertong Zaoqi Fazhan



电子科技大学出版社



假想游戏

与儿童早期发展

陈冬梅 著

JIAXIANG

YOUXI Yu

Ertong Zaoqi Fazhan



电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

假想游戏与儿童早期发展 / 陈冬梅著. —成都:
电子科技大学出版社, 2011. 8
ISBN 978-7-5647-0884-9

I. ①假… II. ①陈… III. ①儿童教育 IV. ①G61

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 137194 号

假想游戏与儿童早期发展

陈冬梅 著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)
策划编辑: 周清芳
责任编辑: 周清芳
主 页: www.uestcp.com.cn
电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn
发 行: 新华书店经销
印 刷: 郫县犀浦印刷厂
成品尺寸: 170mm×240mm 印张 9.75 字数 190 千字
版 次: 2011 年 8 月第一版
印 次: 2011 年 8 月第一次印刷
书 号: ISBN 978-7-5647-0884-9
定 价: 19.80 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 本社发行部电话: 028-83202463; 本社邮购电话: 028-83208003。
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

“想象是人在头脑里对已储存的表象进行加工改造形成新形象的心理过程。它是一种特殊的思维形式。想象与思维有着密切的联系，都属于高级的认知过程，它们都产生于问题的情景，由个体的需要所推动，并能预见未来。”普通心理学上对“想象”如是解释。

想象，这个储藏在人大脑中的神奇功能补偿了现实生活的缺失，延伸了人类体验的边界。我们都经历过在某些时候对想象的依赖以及它带给我们的特殊体验。不仅美好的诗歌和传世的画作离不开诗人画家的奇异想象，“只有想不到，没有做不到”也成为科技进步的一句领航标。但细心和善于内省的人会发现，随着我们的日渐成熟，认识接受各种规则，以及被成见束缚，想象不再是翅膀带我们自由飞翔，而如夜晚时候的小兽退缩到冷湿的洞穴里，任凭千呼万唤也不出半步。于是有人说，想象，关乎自由。

成人艳羡儿童的天真自由，怨悔自己成长得太快没来得及让想象带自己到更久远的时空，直到戛然摔到地上，才发现想象的翅膀已经不知所踪。但是面对儿童，成人又期待太多，完善法律保护儿童，为儿童提供各种物质上的丰沛，但对于保护他们的天真自由和想象力，却似乎每每开始考虑就变了味道。卢梭在他的教育名著《爱弥儿》中便说道：“大自然希望儿童在成人以前就要像儿童的样子。如果我们打乱了这个次序，我们就会造成一些早熟的果实，它们长得既不丰满也不甜美，而且很快就会腐烂。”我们将造成一些年纪

轻轻的博士和老态龙钟的儿童。儿童是有他特有的看法、想法和感情的，如果想用我们的看法、想法和感情去代替他们的看法、想法和感情，那简直是最愚蠢的事情。譬如，有的妈妈送孩子去周末绘画班，原本期望孩子可以天马行空地画他所想，但事实是，孩子更大的喜悦是周末去动物园看望他的动物朋友们，他坐在绘画班教室里，纵使学会了如何将一只小马画在纸上，却失去了人生本来就不算多的自由的机会。

“假想游戏是儿童的保姆(佚名)”，儿童沉浸其中获得深深的快乐和满足，假想游戏是儿童表现想象力与促进想象力的一种重要的游戏形式。编写这本有关儿童假想游戏书籍，正是试图唤起更多的成人对儿童想象力的重视和保护。书中提供了大量的案例让读者了解假想游戏，提示读者正确观察假想游戏，更进一步，向工作在幼儿园一线的教师提供了大量日常行动方案建议，以期起到抛砖引玉的作用。

本书在编写过程中查阅了大量的相关书籍和互联网上的相关资料，并通过走访、参观重庆市多家保育院、幼儿园和学前班，获得了多项一手资料。在成书过程中，也注意理论与实践相结合，尽可能使本书易读，使读者在家庭及工作中受用。

本书成书仓促，行文结构及内容仍有需要修正完善的地方，期待学前教育一线教师同仁不吝赐教，多提宝贵意见！

陈冬梅写于重庆市三峡师范学校
2011年6月

目录 MULU

第一部分 假想游戏

第一章 游戏.....	2
第一节 什么是游戏.....	2
第二节 游戏理论.....	4
第三节 游戏的特征.....	13
第二章 假想游戏	17
第一节 什么是假想游戏.....	17
第二节 假想游戏的种类.....	20
第三节 假想游戏的发展特点.....	34
第三章 假想游戏对儿童早期发展的影响	38
第一节 假想游戏在儿童认知领域的影响.....	40
第二节 假想游戏在儿童语言领域的影响.....	52
第三节 假想游戏在儿童社会领域的影响.....	59

第二部分 教育工作者在假想游戏中的参与

第四章 提供游戏资源.....	69
第一节 游戏时间.....	70
第二节 游戏空间.....	75
第三节 游戏材料.....	80
第四节 预先经验.....	88
第五章 成人对假想游戏的参与.....	94
第一节 游戏旁观者.....	96
第二节 游戏协助者.....	106
第三节 游戏参与者.....	108
附录一 练习假装技巧的小游戏.....	122
附录二 角色扮演游戏的主题方案.....	132
附录三 不同年龄儿童的游戏指导方法.....	145
参考文献.....	147
后 记.....	148

第一部分

假想游戏

JIAXIANG YOUXI

第一章 游 戏

1989年11月20日联合国大会一致通过的《儿童权利公约》第31条中明确规定：“缔约国确认儿童有权休息和闲暇，从事与儿童年龄相宜的游戏和娱乐活动，以及自由参加文化生活和艺术活动。”

第一节 什么是游戏

游戏是体育运动的一类。游戏有智力游戏和活动性游戏之分。前者如下棋、积木、打牌等。后者如追逐、接力及利用球、棒、绳等器材进行的活动，多为集体活动，并有情节和规则，具有竞赛性。（摘自《新华字典》）

游戏是以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。（摘自《辞海》）

以上定义说明了游戏的两个最基本的特性：

一是以直接获得快感（包括生理和心理的愉悦）为主要目的；

二是主体参与互动。主体参与互动是指主体动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。



情境 01

玩积木的梅根

5岁的女孩儿梅根在卧室里玩积木。她先在中间放一块大号的积木做基础，然后在积木两端各放一块中号和小号的积木，之后她用3块大号积木放在中间搭成一座桥。接着，她用一些中号和小号积木在桥的两边搭建一些台阶，最后在桥的两端和顶部中央各添了一块小号三角积木。梅根对她搭建的桥欣赏了一会儿，就欢快地将它推到了。

接着她又重新开始搭建一个新的、完全不同的结构。

从英国生物学家达尔文开始，人们便对游戏进行了大量研究。无论把游戏当做一种行为还是情境，人们都尝试从不同角度如生物学、心理学、人类学等等为出发点给游戏下定义。也许正是由于各类学科的相对独立，“游戏”至今还没有一条被各领域研究者普遍接受的定义，甚至还有学者认为“游戏”的概念模糊，难下定义，因此，也就不值得研究。所以，在目前我们能看到的《牛津英语词典》里，有关“游戏”的定义就多达 116 条。

虽然“游戏”难以用文字给出准确的定义，但几乎大部分的成年人和小朋友都可以判断出情境“玩积木的梅根”中的女孩梅根在做游戏，“她在玩积木”、“她在架桥”。随处可见的小狗小猫，我们也可以指出它们在游戏，“猫咪在玩线团”、“小狗在玩骨头玩具”，甚至动物园里在绳索上跳来荡去的小猴子，海洋馆里顶着皮球游来游去的海豚，我们都能感受到它们玩耍时的兴奋劲儿。

而作为专门研究此类问题的学者，则或多或少提出过关于“游戏”概念的特质。其中，有学者就指出，游戏是儿童所表达的心理活动。如约翰·杜威（美国早期机能主义心理学的重要代表，著名的实用主义哲学家、教育家和心理学家）就主张，儿童游戏是将其心理上的态度表现出来，而并非为其他目的，他们是为游戏而游戏；埃斯纳则认为，游戏是让儿童去探索会发生的经验，通过游戏，儿童学习、实验、体察及探讨自己或周围的一切事物。仅从以上两个游戏的特质我们便可以看出，无论如何定义，游戏都是儿童健康发展的重要因素。而儿童的几乎所有活动，都伴随着以上所述的成长，所以，有人主张将儿童的玩或任何自由活动都称为游戏。

孩子生性爱玩，而游戏正是一种集自由、兴趣、需要、快乐、满足于一体，以儿童为主体的积极主动的活动过程。通过游戏，孩子们学习和认识他们生活的世界，并借以获得与人们互动的生活方式。我国著名幼儿教育家陈鹤琴曾说过：“游戏从教育方面说是儿童的优良教师，他从

◇ 假想游戏与儿童早期发展 ◇

游戏中认识环境，了解物性；他从游戏中强健身体，活泼动作；他从游戏中锻炼思想，学习做人。游戏实是儿童的良师。”游戏符合儿童的天性，代表了这段时期的文化生态模式。作为人类儿童时期的主要事务，游戏与他们快乐地生活、健康地成长有着密切联系，在儿童的成长过程中有着极其重要的作用。儿童从全身心投入的各种游戏中获得了生理和心理上的满足，游戏能有力地促进儿童身体的发育、认知能力的提高、社会化及情感的发展。

第二节 游戏理论

游戏是如此出自自然的和不可避免的。

——【美】约翰·杜威，《明日之学校》

曾经有人说过：“儿童是一个玩耍的精灵，而不是别的什么。要问儿童为什么玩耍就如同问儿童为什么是儿童一样。”我们大多都见识过刚出生的小婴儿。在他们还不会说话、不会翻身和爬行时，却已经会玩耍了。比如摇晃手腕上绑着的铃铛听悦耳的声音，拍打彩色的气球看它们飞来飞去，通过这些行为，小婴儿获得了快乐，而这些行为（游戏）和学说话一样，都不是成人有意教会的。所以，我们完全可以将这种天生能获得快乐的能力当成是人类的一项重要的天赋。由于世界上无论哪个民族的儿童都喜欢玩游戏，在不同的社会文化环境中，游戏的发展也表现出某些共同特点，所以，一些心理学家也认为爱玩游戏是人的一种天性，它跟语言能力的发展一样，可能具有生物学上的根源。

关于游戏的学说，其渊源可追溯到生活在公元前三百多年的哲学家柏拉图，在他所著的《理想国》一书中，他主张应该以游戏、故事、童话及音乐等教导儿童。他的学生亚里士多德则认为，7岁以前的儿童应该在家接受父母教养，以游戏配合故事及童话来教导儿童。但真正尝试建构游戏的理论，则在19世纪后半期才开始。

游戏理论可分为古典理论与现代理论两类，古典游戏理论强调的是人类生物基因的重要性，而现代游戏理论则不只解释儿童为什么爱玩游

戏，更尝试定义游戏在儿童发展中的角色。本节内容，我们借助对已有和正在发展的游戏理论的了解，可以进一步了解“游戏是什么”和“是什么导致了游戏的发生”。

一、古典理论

（一）精力过剩说

精力过剩说的主要代表人物是18世纪德国诗人弗里德里希·席勒和19世纪英国哲学家赫伯特·斯宾塞。精力过剩说认为，生物体在自身机能的作用下可以产生一定能量以满足生存所需，当需求满足之后，如果还有剩余能量，那就变成多余的能量。过剩的能量积累会造成压力，必须消耗掉。因此，被视为“无目的的行为”的游戏就是人和动物用来消耗能量的方式。

在席勒的代表作《审美教育书简》中，鉴于他所处的时代“上层腐朽，下层粗野”的状况，他认为，当时的人是不完整的、分裂的人。这种分裂的人身上存在着两种冲动，即形式冲动和理性冲动。前者的对象是生活，它占有、享受，被官能所控制，是被动的，处于这种状态的人是自然人；后者的对象是形象，它要的是秩序和法则，受思想和意志的支配，是主动的，处于这种状态的人是理性人。但二者各有强制性，不能直接结合，故要使二者结合，人从自然人走向理性人，中间必须要有一座桥梁，这便是审美教育。审美教育能使人恢复健康、赋予人美的心灵、充当人性的教师，它尤其能唤起人身上的第三种冲动——游戏冲动。这种冲动是自由的同义语，它使得感性与理性、物质与形式等对立都结合起来，从而克服人的分裂状态。而这种游戏冲动，是人所共有的本能，亦是艺术产生的动因。

英国哲学家赫伯特·斯宾塞从心理学的角度扩展了席勒的观点。他补充说，人是一种高等动物，人区别于下等动物的特征在于下等动物把全部机体力量都消耗在维持生命所必需的活动上，而人类则在维持和延续生命之外，还有过剩精力。因此，游戏和艺术都是过剩精力的发泄，

◇ 假想游戏与儿童早期发展 ◇

是非功利性的生命活动。艺术实质上也是一种游戏。

（二）松弛消遣说

松弛消遣说与精力过剩说恰恰相反，松弛消遣说认为游戏的目的是为了恢复工作所消耗的能量。其创始者德国诗人拉撒路认为，工作会消耗生物体自身的能量而使其亏空，但能量可以通过睡眠或参与完全不同于致使能量不足的工作的活动得以恢复。游戏与工作是不同的，因此，游戏是一种恢复能量的理想方式。

对于一切儿童都应当允许他们有些休息，这不仅仅是因为没有什么东西能经受持久的劳累（即使是那些没有感觉没有生命的东西也以轮换的休息而有松弛的时候，以便保持活力），而是因为专心致志的学习有赖于学生的意愿，而意愿是不能通过强制得到的。因此，如果学生的精力和精神因休息而得到恢复，他就能以更旺盛的力量和更清晰的头脑进行学习，而这种力量通常是不能用强迫得到的。我不会因为学生爱好游戏而感到不高兴，那是天性活泼的标志；那种总是迟钝麻木、没精打采的，甚至对那个年龄所应有的激动也漠然无动于衷的学生，我是不指望他能热心学习的。

——【古罗马】昆体良，《雄辩术原理》

昆体良是公元 1 世纪罗马教育家，是教育史上大力发展、完善教育方法和思想的先驱。他主张儿童应提早入学，但学习不能负担过重；他主张学校课程不宜单科独进，而应该多科并进，对学生的精神是一种调剂，可以减轻疲劳，提高学习质量；他主张对儿童的教育应该是鼓励的，能激发他们兴趣的。他相信游戏可以增强儿童智慧，培养儿童的道德品格，所以教学中应多渗入游戏的成分，但不能让儿童游戏过度。

（三）复演说

19 世纪末期，科学家发现人类胚胎的发展经历了与人类进化过程同样的一些阶段。例如，人类胚胎具有与鱼鳃类似的生理结构。这个发现导致了个体的发展重现种族发展的理论。

心理学家霍尔接受了进化论的思想，将复演说运用到个体心理发展学说中，他提出了应该把个体心理的发展看做是一系列的、或多或少的复演种系进化历史的理论。他认为，从种系进化史的角度来看，在个体生活早期所表现出来的遗传特性比以后表现出来的遗传特性古老，因此，后者不如前者稳定和强大。他具体地分析了儿童与青少年复演种系发展的过程，胎儿在胎内的发展复演了动物进化的过程；出生后，个体心理的发展则复演了人类进化的过程。而当将其应用于儿童游戏时，霍尔认为，游戏是人类远祖的运动习惯和精神通过遗传而保留至今的功能表现，如果想要知道远祖时代的壮年人从事什么样的活动，最好去看儿童的游戏。例如，某一年龄时期的儿童，特别喜爱追逐活动，这种本能是狩猎的复演；在我们祖先生活的某一时代，正确而迅速的投掷是生存的必要技术，所以现代儿童也有这种活动倾向；原始人的生存竞争是非常残酷的，所以，现代儿童身上残存着野蛮的本能，他们喜欢角力、打斗、攻击等等；现代城市中的人喜欢钓鱼，因为我们都是渔夫的后裔，我们的祖先曾靠打鱼为生。在游戏中我们可以充分体验到祖先的快乐。由运动所引起的快感的大小，与遗传的时代远近和力量强弱成正比。我们对某一运动特别感兴趣，因为它能接触、复活人类最深切、最根本的情绪。因此，儿童爬树的活动（如同我们原始祖先）会在群体游戏（部落人）之前出现。游戏的目的是消除那些不应该在现代生活中出现的原始本能。例如，我们的祖先在生活中需要用木棒击打野兽获取食物和防卫，而在现代，我们不需要再以此种方式来获得食物和保障安全，所以，儿童玩棒球，可以解释为儿童利用此种活动来消除“用棒子攻击”的原始狩猎本能。

（四）预演说

哲学家卡罗·格鲁认为，游戏不是消除原始本能，而是帮助儿童加强未来所需的本能。新生儿或动物遗传了一些不够完善的或部分的本能，而这些本能对生存至关重要。游戏的目的就是给儿童提供一种安全的方法，帮助他们去练习和完善社会生活所需要的本能。游戏作为一种练习生存技能的手段最明显的例子就是小动物（如小狮子）之间的打斗游戏。格鲁认为他的理论也可以应用于人类。例如，儿童在社会戏剧游戏中扮演父母的角色，也就是其后为人父母所需技巧的一种练习。

游戏是儿童时期发展的最高阶段，因为它是内在本质的自发表现，

◇ 假想游戏与儿童早期发展 ◇

是内在本质处于其本身的必要性和需要的向外表现，“游戏”一词本身就说明了这一点。游戏是人在这一阶段上最纯洁的精神产物，同时是人的整个生活、人和一切事物内部隐藏着的自然生活的样品和复制品。

——【德】福禄培尔，《人的教育》

福禄培尔是 18 世纪德国教育家，幼儿园运动的创始人。其教育理论以德国古典哲学和早期进化思想为主要根据，以裴斯泰洛齐的教育主张为教育思想的主要渊源。1826 年出版的《人的教育》是福禄培尔的教育代表作，反映了他对于哲学和教育学的基本观点。福禄培尔把“统一”或上帝的精神看做万物的本质和原因，教育的实质和任务在于帮助人自由和自觉地表现他的神的本质，认识自然、人性和上帝的统一。他肯定人性本善，要求顺应自然进行教育。他认为，儿童的天性是在活动中发展的，而儿童活动的主要表现形式为游戏，所以，游戏是儿童生活的一个重要组成部分，也是学前教育的一个主要内容。

二、现代理论

（一）自我表现论

自我表现论的代表人物是德国哲学家伽达默尔，他以 1960 年出版的著作《真理与方法》闻名于世。他对解释学做出了巨大贡献，他的一生都在研究对话和理解，他的教学和著述也都是在与听众的对话中展开的。

伽达默尔的游戏理论也称为“自我表现论”。他认为，游戏的存在方式就是自我表现，而自我表现乃是自然的普遍存在状态。伽达默尔在此指出了“游戏”的本性是作为“自然的普遍存在状态”的一种自我表现性。而游戏的这种存在方式，正在于有这样一种让游戏的参与者自由地去表现自身的本性。能让游戏者自由地表现自我，这也正是“游戏”与“非游戏”的区别。从这点出发，他认为，真正的“游戏”也应当是游戏者在游戏时能真正忘我地投入游戏，能自由地在游戏中表现自我，而不为外在的目的所束缚和牵引，且只为表现自身而游戏，表现自身成为游戏真正的目的。同时，自由地玩游戏必然会伴随一种轻松愉快的感觉，

这其实也是“游戏”的魅力所在，是自由的魅力所在。

在“游戏”的目的方面，伽达默尔说：“游戏是一种自行运动，它并不通过运动来谋求目的和目标，而是作为运动的运动。”伽达默尔这里所说的“目的和目标”主要是指一种外在的目的或目标，如赢得奖金、名次等目的。伽达默尔认为这些都不是游戏的真正目的。那游戏的真正目的是什么呢？伽达默尔认为：“人类游戏的自我表现，尽管像我们所看到的那样，基于某种与游戏表面的目的相联系的行为之上，但游戏的意义并不在于达到这个目的。我们宁可说，游戏任务的自我交付实际上就是一种自我表现。游戏的自我表现就这样导致游戏者仿佛是通过他游戏某物即表现某物而达到他自己特有的自我表现。”从这段引文我们可以看出，伽达默尔认为游戏的真正目的在于自我表现。即使游戏有一个表面的目的，但真正的目的还在于为达到这个表面目的而真正实现的自我表现。相反，若人们遗忘了游戏真正的目的，而专注于游戏的外在目的，那么游戏就有取消自身作为游戏的危险。伽达默尔也表达了这样的忧虑：“的确，这些游戏由于要成为竞赛表现而面临着使自己丧失作为竞赛游戏的真正游戏性质的危险。”究其原因，在于受外在目的的牵引，游戏就不再是一种自由的表现活动，因而丧失了游戏作为自我表现的存在方式。

伽达默尔强调了“游戏”给人带来轻松愉快感的性质。他说：“属于游戏的活动不仅没有目的和意图，而且也没有紧张性。它好像是从自身出发而进行的。游戏的轻松性在主观上是作为解脱而被感受的，当然这种轻松性不是指实际上的缺乏紧张性，而只是指现象学上的缺乏紧张感。游戏的秩序结构好像让游戏者专注于自身，并使他摆脱那种造成此在真正紧张感的主动者的使命。”游戏之所以会给游戏者带来轻松愉快感，就在于它是一种自由的自我表现活动。在现实生活中，人们的生活首先于大多数时候都不是自由的表现活动，因而人们一旦进入游戏，那么，“游戏的轻松性在主观上是作为解脱而被感受的”。

（二）生活活动论

任何时代任何人，对于儿童的教育，尤其是对于年幼儿童的教育，

无不在很大程度上依赖于游戏和娱乐。

——【美】约翰·杜威，《明日之学校》

生活活动论的代表人物是约翰·杜威，他的儿童游戏理论的基本内容如下：

1. 儿童在游戏中学习成人世界的生活经验

杜威认为，儿童生活的大部分大都消磨于游戏之中，他们所做的游戏模仿年长者所做的事情，他们通过游戏学习成人世界的生活经验。他们的游戏愈多，他们的计划和能力就愈精密，他们的生活内容亦因之愈丰富。因为他们所做的游戏，无非是他们父母日常生活中惟妙惟肖的一幅图画，只不过是在外面罩了一件由儿童的语言行动所织成的大衣而已。他们从游戏之中，不但可以学习到成人世界中的种种作息情形和生活经验，而且还可以重新组织和加工成人世界中的种种现实元素。例如：当儿童以“椅”为“车”，以“竹”为“枪”时，“椅”虽不足以代表“车”，“竹”虽不足以代表“枪”，但这完全是儿童依靠自己丰富的想象，对成人世界中的现实元素加工和组织的结果。

2. 儿童通过游戏能够协调校内课程与校外生活的统一

杜威认为，儿童经常会对校内课程感到乏味，厌烦校内生活，但对校外生活却充满兴趣，积极参加各种游戏活动，这完全是因为校内课程与校外生活脱节的结果。对此，杜威指出，如果校内课程也采用一种游戏的形式，与儿童在校外所从事的游戏活动相似，儿童便会觉得校内课程与校外生活乃是一件同样有趣的事情。这样，儿童也就能聚精会神于学校里的课程，校内课程与校外生活的隔阂就会因此而减少，校内课程与校外生活就会得到很好的统一。因此，校内课程也应注重采用游戏的形式。

3. 儿童游戏的目的在于从事有意义的活动

杜威认为：“游戏的活动是一种具想象力的作为……把想象力当做媒介……是唯一可使教学免于机械式方法的途径……它能有助于引出所进行之事的意义的程度……假如没有运用想象力，则从直接的活动及