•唐山师范学院科研基金支持•

可以一起玩的幼儿游戏

——幼儿游戏活动理论与教学指导策略研究

尊敬的幼儿教师、亲爱的家长朋友，您还在为不知道怎样教育孩子，不知道如何带着孩子玩游戏以便有效促进孩子身心发展而苦恼吗？我来帮您解忧！

么　娜◎著

在这本小书中，我会首先给大家介绍一些关于游戏的基本理论，让您知道什么是游戏？什么是幼儿游戏？他和我们大人的游戏有什么区别？对幼儿有哪些教育作用？在此基础上，我们要重点给大家介绍一些常见的幼儿游戏，并告诉您怎样组织孩子去玩和怎样指导孩子进行游戏。

光明日报出版社

图书在版编目（CIP）数据

可以一起玩的幼儿游戏 / 么娜著. —北京：光明日报出版社，2013.12
ISBN 978-7-5112-5708-6

Ⅰ. ①可… Ⅱ. ①么… 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(2013)第299473号

可以一起玩的幼儿游戏

著　　者：么　娜　著

责任编辑：庄　宁　　责任校对：张　翀
封面设计：三鼎甲　　责任印制：曹　诤

出版发行：光明日报出版社
地　　址：北京市东城区珠市口东大街5号，100062
电　　话：010-67022197（咨询），67078870（发行），67078235（邮购）
传　　真：010-67078227，67078255
网　　址：http://book.gmw.cn
E-mail：gmcbs@gmw.cn　zhuangning@gmw.cn
法律顾问：北京天驰洪范律师事务所

印　　刷：北京紫瑞利印刷有限公司
装　　订：北京紫瑞利印刷有限公司
本书如有破损、缺页、装订错误，请与本社联系调换

开　　本：880mm × 1230mm　1/32
字　　数：150千字　　印　　张：6
版　　次：2013年12月第1版　　印　　次：2013年12月第1次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5112-5708-6

定　　价：25.00元

版权所有　翻印必究

写在前面的话

尊敬的幼儿教师、亲爱的家长朋友，您还在为不知道怎样教育孩子，不知道如何带着孩子玩游戏以便有效促进孩子身心发展而苦恼吗？我来帮您解忧！

学前教育课程是实现学前教育目的的手段，直接关系到婴幼儿教育的质量，关系到儿童的发展。而很多的学前教育方面的教材理论价值很高，却不能有效转化为实践的具体操作内容，所以，让大朋友们有些望尘莫及。因此，我要给您讲解一些关于游戏的小知识，并告诉您一些科学有趣的小游戏、小活动，让您和孩子玩得开心、尽兴，让您和孩子都有收益！帮助大家排除万难、去争取教育孩子方面的战斗胜利！

在这本小书中，我会首先给大家介绍一些关于游戏的基本理论，让您知道什么是游戏？什么是幼儿游戏？它和我们大人的游戏有什么区别？对幼儿有哪些教育作用？在此基础上，我们要重点给大家介绍一些常见的幼儿游戏，并告诉您怎样组织孩子去玩和怎样指导孩子进行游戏。这些常见的

游戏主要包括角色游戏、音乐游戏、美术游戏、亲子游戏、民间游戏、手指游戏等等，让您了解更多种类的游戏的同时，学会和孩子一起玩游戏！

可爱的大朋友、小朋友们，你们喜欢玩游戏吗？很多很多的幼儿游戏我们可以一起来玩啦！

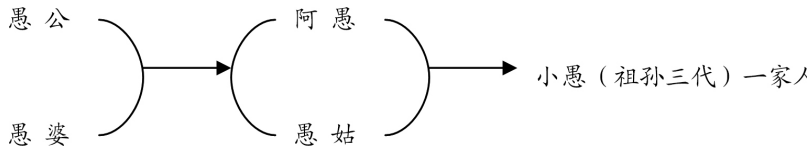
故　事

先给您讲两个小故事：

第一个故事：台湾版儿童画册《愚公移山》

愚公一家住在两座大山脚下，依山傍水，风景秀丽。但是，两座山挡住了他们进城的路。于是，愚公召开了家庭会议，说："我们一家齐心协力把这大山移走吧！"全家举手表决、一致同意。从此一家人忙碌起来。

他们家的结构图：



愚公（爷爷）、阿愚（儿子）、小愚（孙子）祖孙三代挖山；愚婆（奶奶）看家、做饭；愚姑（儿媳）端茶送饭。

最后，他们的行动吓坏了两座山的山神，他们溜走了，两座大山也随之不见了。等到他们一家准备开始新的一天的劳动时，打开家门一看，小路弯弯曲曲通向远方，城市依稀可见。

这个故事的教育意义就是：教育孩子做事要有毅力、有恒心。它强调或渗透的是：父子轴（暗示顺从）、父权、孝顺、家务自己解决。

我要讲的第二个小讲故事是和《愚公移山》差不多的一个美国故事：美国儿童教育家阿诺·罗北儿编著的《明锣移山》。

说明锣夫妇住在大山脚下，依山傍水、空气新鲜、花红草绿、

风景宜人，但是雨水、泥石流经常惠顾他家，给家庭带来很多不必要的麻烦和破坏。于是，明锣的妻子提出移山。可是怎么移呢？妻子又提出问题的解决需要问城里的智者（即专家）。第二天，天还没亮，两个人早早起来，妻子准备好干粮，明锣上路去请教智者。他一共去了四次，每次智者提供的方案有：

威吓 → 第一次：砍下最大的树，妻子、丈夫二人撞山→没成功
威吓 → 第二次：用锅碗等敲打→没成功

第三次：做糕饼→没成功

第四次：把东西背在身上，面对大山跳移山舞。这移山舞是这样跳的：左脚放在右脚后，右脚放在左脚后，就是闭着眼倒着走。两个人跳的实在跳不动的时候，停下来看，哇，已经远离了大山！

这个故事的教育意义就是：教育孩子要谦虚请教，想办法解决困难，总会自我解脱。它强调或渗透的是：夫妻轴（暗示独立）、女权，有事请教专家。

通过这两个故事，大家可以看出中西方教育观念的不同。我们的任务就是从中国传统的教育理论中继承可行的，并从外国教育理论中取其精华，从而寻求到更好的适合现代幼儿教育的方法。

咱们这就开始结合《学前心理学》、《学前教育学》、《学前卫生学》、《学前儿童游戏教育》等方面的知识，讲解一下必要的理论知识。对于大家将来的幼儿园实践工作会很有理论价值和实用价值，当然，也为将来能更好地照顾自己的小宝宝提供帮助。

说起理论，可能大家都会头疼，但它源于实践，是实践的升华，所以得学，学得效果最佳能达到用它来指导实践的程度。为了使大家学起来更感兴趣，我们会用一些实例、故事、描述性的实际操作等形式来调节，希望大家能获得收益。

第一单元　关于游戏的一些小知识

研究游戏或幼儿游戏，首先要研究概念，理解游戏的含义，认识和掌握游戏的特点，以便更好的设计和指导游戏及幼儿游戏。

古今中外，无论男女老幼，都乐于游戏。在游戏已然成为现代大众娱乐文化的一大组成部分的今天，各种游戏纷繁复杂。研究和运用学前儿童的游戏，亟待辨明优劣，在理解游戏基本内涵的基础之上，将幼儿游戏从混沌的游戏大杂院中独立出来。

自 20 世纪 60 年代末期以来，关于游戏的研究如雨后春笋般出现了，仅在 70 年代就有至少 200 篇以上关于游戏的学术性期刊文章及几十本有关游戏研究的书籍出版。

本单元需要解决的基本问题是关于游戏本质的认识，即“游戏是什么”。

一、“游戏”的含义

▲提问和讨论：假如让大家给“游戏”定义，你们怎么去解释？

对于游戏的概念，一直是许多心理学家和教育家研究和探讨的问题。但是，由于研究者对游戏的理解不同、方法论不同，研究的角度和所依据的材料不同，所持态度也不尽相同，所以，迄今为止，没有一个一致认同的以简单、明了、精确的术语对游戏进行限定的表述。

在《尔雅》（中国最早的字义训诂著作，多认为成书于汉初）（《尔雅》曰：“游，戏也。”；“戏，谑也。”；“谑，戏也。”）和《说文解字》（东汉许慎编撰，不限于字义训诂）两书中，分别解释了“游”、“戏”的原意。无独有偶，印度梵文中 kridati 一词，即指风

的拂动、水的流动、也指动物、儿童、成人的游戏，还指人的跳跃、舞蹈。这是将无德运动、动物的耍闹和人的游戏、体育活动、形体艺术联系起来了。

“游戏”的字面意思即游乐嬉戏。

目前，给游戏定义时各说纷纭，虽然游戏是一个非常难以定义的概念，《牛津英语辞典》中共列出了116条关于游戏的不同定义，但是，人们还是在尝试给它定义，因为有：

（一）游戏定义的必要性和可能性。

给游戏定义是必要的，因为，我们研究任何一个问题都要首先弄清它“是什么”，而任何一个概念都可以根据它的内含和外延来给它限定一个范畴。

1. 给游戏定义的理由：

（1）科学研究的需要。

任何一个理论都有它的研究范畴，有的大些，有的小些，只有有了一个定义域的限制，才能确定研究对象的范畴，才能去科学、深入地做好研究。如果不去考虑游戏的概念，就不能限定游戏的范畴，其结果可能会造成混淆概念，致使研究范围过宽或过窄。做任何研究，都要首先明确概念，才能对研究对象进行较为准确的定位。

专家们认为，人们之所以对某些问题争论不休，缺乏一致的看法，主要就在于缺乏严密的科学概念，因此，有必要对研究对象的陈述归结为大家都同意的、简单的术语。于是，研究者们都试图给游戏作出清晰的定义，或者更有用的假设。

（2）游戏现象的文化观所致，即对游戏价值有异议。

出于试图搞清楚游戏的含义和价值的目的，人们将游戏概念作为研究的对象，因为概念中隐含了价值判断。现实中，价值观、

侧重角度不同而导致差异：有的认为规则游戏有价值，有的认为角色游戏有价值。清教徒式的伦理把工作和游戏区分为两类，并提出了这些活动的价值判断。正所谓“仁者见仁，智者见智”，研究的角度、方向、侧重点等不同会导致研究结果不同。

每个研究者都从不同角度定义游戏的特征，然而，始终未能产生一个普遍认同的理想定义，从而使游戏研究陷入了一个定义的困境。这就产生了：

2. 游戏定义中的困难：

游戏可以从不同层面去定义。我们通常遇到这种情况：对于一个词，我们似乎对他的意思很清楚，但一涉及到它的内涵和外延时就会迷惑不解了，就像我们平时说的，有些东西“只可意会不可言传”，有的时候真是难以用语言形容，说也说不清楚。由此也就出现了对于游戏概念的形形色色的解释、定义。

有人说：“游戏像爱一样，无法描述。”爱情是什么？像雾像雨又像风——解释其无法形容。游戏充满了神秘，有多种多样的游戏定义，有多种多样的游戏理论，每种理论都解释了游戏本质的一部分，然而没有一种理论是完全的。它是以多种姿态和多种形式出现的，它的结束又是那么微妙，难以捉摸，任何一种定义都将是部分的，让人觉得不完全。由于对游戏难以作出适当和全面的定义，甚至是描述，因此，对游戏理论难以作出十分满意的回答，大多数心理学书籍和实践工作都是感性观察，而不是理论概括。从严格意义上来说，“游戏”一词并非科学概念。可能是由于这个原因，许多研究者虽然曾经试图寻找该词所表示的多种多样轰动的共同点，但是至今未能满意的确定其范围和完全的解释。

对游戏进行定义可以在不同的操作层面上进行：一是作为一类行为总称的概括性名称的游戏和作为某种活动类型的特殊性名

称的游戏；一是作为文化意义的游戏和作为生物学意义的游戏。人们在给游戏下定义时，操作的层面是不同的，这不同层面上的操作性定义往往顾此失彼，难以用一种简单明确的术语全面包容。

由此，人们对于游戏的定义的可能性产生了疑问，并对游戏的定义的必要性产生了否定。事实上，人们总试着研究某一种具体的游戏，而不是以一类行为总称的游戏为研究对象，对某一种具体的游戏来说，是可以下一个定义来限定其研究的范围的，而对一类行为总称的游戏，只是揭示它的文化含义即可。

游戏是一种社会文化现象，属于人文科学研究的内容，由于反映了人的主体精神的这种活动具有极其丰富和复杂的内涵，因此才会出现不同的人从不同的立场、不同的角度去理解、评析、定义游戏的现象。每一种解释和定义都预示着一种角度、一种眼光和一种理解。那种要求以一个绝对的、可操作的、划一的定义囊括全部游戏现象的做法，显然不合实际。所以，给游戏定义出现了困难。

（二）现行对尝试游戏定义的几种方法

1. 已经尝试的对游戏定义的方法

已经尝试的对游戏定义的方法有以下三种：第一种方法，根据心理学上的意向，提出假设，通过思辨，抽象本质，来辨别游戏。第二种方法，根据外显的行为类型，提出一些标准来辨别游戏。第三种方法，根据可能引起某种行为意向的环境，并创设环境，辨别游戏。

这些方法定义的游戏概念可能比较全面，但对于我们来说，实施起来会显得太抽象，于是，我们寻求其他的途径去解释“游戏”。

2. 教育家们提出的观点

（1）德国教育家福禄培尔认为，游戏是幼儿内部存在的自我

活动的表现。

（2）美国心理学家布鲁纳认为，游戏是这样一种活动，在某种程度上形成和完善在定向活动的基础上对行为的心理调节。

（3）前苏联心理学家艾里康宁认为，游戏是真实条件之外，借助想象，利用象征性的材料，再现人与人的关系。

（4）在美国比较畅销的《幼儿的创造性活动》（2005 年畅销书）一书中指出：对成人来说，游戏是当他们完成他们的工作的时候所做的活动，游戏是一种娱乐形式。对于幼儿来说，他们整天都在做游戏。游戏就是生活，而生活就是游戏。

（5）在卡罗斯·费尔特、尼塔·鲍勃所著的《现代美国幼儿教育学》一书中，对于什么是游戏的问题，概括出以下几种意见：① 游戏有内部动机，它不是目的指导的；② 游戏是享受，尽管这种愉悦的外部表现形式可能多种多样，幼儿或成人在活动中感到愉快；③ 游戏是灵活的，尽管有与场合和时间相关的一些共同因素，但它依不同场合和不同人而变化；④ 游戏是自由参与、个性选择的活动；⑤ 游戏不是不加夸张、确确实实的，它要求游戏者认识到游戏中正在发生的情况不是真实的，游戏与工作者有一些共同的特点，但游戏又不同于这些活动；⑥、游戏要求语言、智力、身体活动，闲逛，尽管也是愉快的，但不积极，所以不能归入游戏之中。

另外，有些人提出这样的一种观点，认为游戏是一种行为倾向，有内部动机，它发生在可描述、可再造的环境中，他是一种形式多样，可以观察的行为。这种行为倾向包括五个方面因素：① 作为一种行为倾向的游戏，它是一种内在的动机行为。游戏不是外因的作用，不是靠外部力量的推动，而是靠幼儿内部动机的驱使，是内在动机的行为表现。② 游戏的兴趣在于过程，而不是目的。③ 游戏与探索不同，探索的对象是陌生的，探索的目的是

想获得新的信息，探索是由外部因素引起的；游戏的对象是熟悉的，游戏是由本身的动机支配的。④ 游戏没有外界强力的规则。⑤ 游戏要求游戏者积极主动参加。

上述对于游戏的解释也较为复杂。在国内外众多研究者的解释中，我们寻求最简单、最便于理解的定义，我们参考杨帆老师提出的游戏的定义对游戏作较为独特的解释。

3. 关于游戏的独特解释

英语中与游戏相关的单词有“play”和“game”两词。其中“game”一词多指有规则的竞技活动，与汉语中“博弈”、“搏戏”等词相仿。而“play”则有“玩”和“游戏”的含义，与现代汉语中通常的“游戏”一词意义相同。英语中更有“fun”一词蕴涵了多种“乐趣”之意。把“游戏（game）”、“玩（play）”和“乐趣（fun）”联结起来，便构成游戏品质的素描，即：“游戏”是饶有趣味的玩乐活动；“玩”是游戏的具体行为；“乐趣”是从游戏中得到的体验和情感。

关于游戏的定义，我们就可以用这个公式来表示：

游戏 = game + play + fun

二、关于游戏的本质学说

我们说，理论往往是通过概括行为表现和探索行为原因，从

而对行为作出的一种解释。从古至今，许多专家、学者致力于儿童游戏的实验与研究上，由于游戏行为似乎涉及到许多学科，如人性、人类文化、人的精神、人的生存意义以及人的发展等，涉及到许多学科的根本性问题，所以对它的研究，曾引起哲学家、美学家、人类学家、心理学家、教育学家等各方面学者的广泛兴趣，由于他们研究的不同立场、不同角度、不同出发点和不同指导思想，因此出现了形形色色的理论观点，这些理论虽然各有其不足之处，但是从各种理论、各种观点的对立和联系中，我们仍然可以借鉴到不少有益的思想，给我们今天理性的思考儿童游戏以不少的启示。比如本国的严渊著有《严氏家训》（胎教起），《孔子》，《孟子》等；国外的有卢梭著《爱弥尔》（法国），英国的洛克“白板说”等。

关于游戏的本质，各种游戏观所作的阐述精彩纷呈、歧见迭出，可谓仁者见仁，智者见智。这里线索性地作以介绍。首先来看：

（一）早期的传统游戏理论：

早期的传统游戏理论是指第一次世界大战之前所倡导的游戏理论，由于这些理论在当时以至后来有着广泛和久远的影响，在理论界占据重要地位，所以也被称为经典的游戏理论。

这些理论产生于19世纪末20世纪初，传统游戏理论主要研究游戏产生的原因与结果。这些理论比较有代表性的主要有以下几种：

1. 精力过剩说

这一理论的代表人物是德国诗人、美学家席勒（F·Schiller）和英国哲学家、社会学家斯宾塞（Herbert Spencer），他们认为，游戏是人的机体内部剩余的力量产生的。其主要观点是：生物都

有维持自身生存的能力，高等动物维持生存所耗精力之外，尚有剩余精力，游戏便成为一种消耗剩余精力的出路。

儿童在日常生活中消耗的精力较少，有着特别富余的精力，这些富余精力必须从体内发散出去，否则就像不透气的压力锅那样会爆炸，游戏便是宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。他们认为，人类的活动无外乎两种：一种是有目的的活动，称为工作；另一种是无目的的活动，游戏便是其主要方式。通过游戏与艺术相通性的研究，他们还认为，游戏是人类审美领域里的最高境界。

精力过剩说所具有的普遍常识性，使它到今天依旧很流行，它可以解释为什么儿童在教室里上了一段时间的课后，需要到游戏场上奔跑、追逐，也可以解释为何儿童会比成人更有精力，以及为何高等动物比低等动物更有精力。当然，精力过剩说也有很严重的缺陷，因而也遭到来自各方面的批评：① 首先，认为这是一种没有以实验为依据的证明。比如，从刚识数开始，我们就知道 1+1=2，但 1+1 为什么等于 2 呢？陈景润证明到 2+1=3。就像 1 加 1 为什么等于 2 一样，得有理论证明，才能让人信服。因而，这一理论被首先认为是没有依据的、不能试验的，所以是不能让人信服的。② 其次，它不能解释为什么孩子总是游戏到筋疲力尽的程度，随即又开始游戏。如果是精力过剩，那么孩子在发泄之后应当休息，而往往他们又全身心地投入到游戏或新游戏中，乐此而不疲。③ 第三种批评的观点认为，它违背进化论的观点。认为，对人类生存有利的行为特性才会一代代延续，而游戏被认为是多余的，对生存并不必需的活动，却一代代延续，甚至越高级的动物对它越需要，这似乎与进化论的观点产生矛盾。④ 还有一种批评的观点认为，这种理论陷入了一种循环论证，比如，猫捉老鼠与猫追皮球比较，精力消耗少，却不被认为是游戏，而追球

精力消耗多却是游戏了，其准则和行为是嬉戏还是严肃，这与精力过剩论有一定的出入。

2. 松弛消遣说

松弛消遣说的代表人物是德国学者拉察鲁斯（有的音译为“拉扎鲁斯”）（M·lazarus）和裴茄克（有的音译为“帕特里克”）（Patrick）。其主要观点是：人类在脑力和体力劳动中都会感到疲劳，为了放松自己，消除疲劳、恢复精力，就产生了游戏。游戏不是发泄剩余精力，而是为了精力的恢复。这种观点认为，有机体在持续工作以后丧失了大量的精力，需要有一种能使有机体放松，并使失去的精力得以重新恢复的活动，这个活动就是游戏，因此游戏是使失去的精力重新恢复起来的一种活动。对于儿童来说，由于身心发展水平的限制和生活经验的缺乏，而对复杂的外部世界难以适应，很容易产生疲劳，所以需要游戏来使自己得以轻松和恢复精力。

这种理论可以使人在幼儿教育中受益，比如，教学安排：智力活动与游戏交叉进行，或者将智力活动寓于游戏之中，使幼儿的生活处于一种动静交替、有张有弛的有序结构中。但同样，这种理论有其局限性：比如，这种观点把体力方面的艰苦劳动所产生的疲劳，看成少于脑力紧张的劳动，那么它就无法解释体力劳动者为什么也要游戏。

3. 预演说（生活准备说）

预演说的代表人物是德国生物学家、新达尔文主义者格罗斯（K·Gross）。其主要观点是：儿童有天生的本能，但本能不能适应未来复杂的生活，要有一个生活准备阶段。这就要求在天赋能力的基础上进行练习，锻炼自己适应“生存竞争”所必需的能力。因此，游戏是儿童对未来生活的一种无意识的准备，是一种升华本能、练习生活的手段。

这种观点的价值在于，他强调了游戏的实践意义，强调了游戏中的学习，把游戏与儿童的发展联系起来。当然，他的明显的错误在于颠倒了游戏和劳动的关系，颠倒了游戏和童年的关系，是一种先验论的思想。

4. 复演说（行为复演说 / 种族复演说）

美国心理学家斯坦利·霍尔（G·Stanley Hall）认为通过游戏儿童复演了人类的发展阶段——动物、原始人到部落人等等，儿童游戏的阶段性也遵循人类进化的顺序。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，儿童玩棒球，可帮助儿童消除用棒子攻击之类的原始打猎的本能。

霍尔认为人类游戏发展分为五个阶段（从原始人到现代人）：（1）动物阶段：是指类人猿阶段。幼儿表现是本能的反应，如吸吮、哭泣、抓爬、站立等。（2）未开化阶段：是指靠猎取动物为生阶段。幼儿表现为追逐游戏、丢手绢游戏和捉迷藏游戏。（3）游牧阶段：靠游牧为生。幼儿表现出爱玩小猫、小狗、小鸡、小鸭的游戏，爱护小动物的游戏等。（4）农业耕种阶段：幼儿表现为玩娃娃、玩具、挖地、挖河等游戏。（5）城市阶段，也称部落阶段。幼儿表现出小组游戏，由单个人玩发展为一群人一起玩。总之，他认为，幼儿游戏是种族行为的复演。

复演论明显让人充满想象，似乎有其独到之处，但也遭到了各种批评。比如，认为该理论缺乏证据支持，并且不能解释骑自行车、开汽车等现代行为。

5. 成熟说（成熟理论）

这一理论的代表人物是荷兰生物学家、心理学家博伊千介克（F·Buytendijk）（又译作“拜敦代克”）。其主要观点是：人有潜在

的内部力量，而心理的发展就是在这种潜在的内部力量的驱动下完成的，游戏不需要做准备、不需要练习也能发展起来。游戏不是练习，而是一种欲望的表现。引起游戏的欲望有三种：求解放的欲望、与周围环境一致的欲望、重复运用习得的欲望。因为年幼才有游戏，而不是因为游戏才有童年。

6. 生长说（生长理论）

美国学者阿普利登（Appleton）提出，游戏是幼小儿童能力发展的一种模式，游戏是生长的结果，也是机体练习技能的一种生长性手段。另一位美国学者奇尔摩（Gilmore）也认为，游戏源于练习生长的内驱力，儿童通过游戏而生长。这与“成熟说”相近。

可以看出，这些早期游戏理论主要研究游戏产生的原因，即儿童因何游戏、为何游戏。它们都或多或少地存在一些缺陷或不足，有的理论只是种假说。Ellis（1973）把它们称为“空想理论”，因为它们较注重哲学思辨，不太注重实验结果。这六种经典游戏理论可组合成三组：（1）精力过剩说与松弛消遣说，将游戏视为是精力调节的一种手段；（2）复演说与预演说，用本能来解释游戏；（3）成熟说和生长说，将游戏与生理发育联系起来。有趣的一点是，前两对游戏理论每种理论对于游戏如何影响精力或本能持相反的解说（解释）态度。有关这些理论更详细的讨论可参见Ellis（1973）的著作《人为何游戏》。

经典游戏理论有明显虑之不周之处，而20世纪尤其是1950年以来流行的游戏理论则出现了重大转折，一些现代心理学派的游戏理论密切关注并自觉应用于儿童教育，将注意力投向阐释游戏的特质或游戏的功能。

（二）现代游戏理论

现代游戏理论主要产生于20世纪初，第一次世界大战以后，