

游戲教育概論

中華書局
PDC

遊戲教育概論

江蘇三原編述

目錄

- 第一章 遊戲的學說
- 第二章 兒童的發育
- 第三章 原本趨向的研究
- 第四章 兩性分班遊戲的根據
- 第五章 遊戲教育的目的和達到目的的方法
- 第六章 遊戲教材選擇法
- 第七章 遊戲運動的普及

附註

和本篇極有關係的幾篇東西，諸君有暇可藉他參攷
一下。

一、拙作天然活動與體育教材審定問題（見時報教育世界

29, 30, 31, 三期）

二、拙作體育學和體育教學（見三卷六期中華教育界）

三、拙作小學體育的課外設施（不久當在中華教育界發表

表）

四、拙作中等教育段中的體育改革建議（三十一年八月份學燈）

五、拙作生物學和體育原理（三十一年四月份學燈）

三十一年夏，曉晴於東南大學體育科。

遊戲教育概論

第一章 遊戲的學說

為什麼個個之兒童都歡喜遊戲？古今大教育家研究這個問題的很多，而最有價值的，有下面三種學說：

(甲)精力餘剩說：倡這個學說的是英國的斯賓塞氏(Spencer)。

(乙)斯氏的學說，曾風動一時。他說兒童的遊戲，不能在維持生活上用盡，所以要再藉遊戲去發洩，遊戲是剩餘精神的表現。例如汽機，在用行的時候，所有的力都用在拖車前行，車停止的時候，一定要放去其餘力，這些力就是兒童的餘力。汽機停止時，不放出其餘力，恐有鍋爐炸裂的危險；兒童有餘剩下来的精力而不用，也當然有害處發生！

小兒在初生下来的時候，手足時常的想行動，不過是發洩其

餘中所剩餘下來的精力罷了。人類是如此，試再證之於動物；牛馬在曠野之地，無故而狂奔跳躍。動物圍柵欄裏的熊象兇豹，交繞沒有停時，他們並沒有所求，只為殺戮剩餘下來的精力罷了。

學校中的幼年兒童，無故而惡作劇，這是兒童所剩餘下來的精力，沒有機會用之於遊戲的緣故。美國克鐵斯氏（*Engel* S. Curtis）說：「我們美國，其所以提倡學校運動的原意，大概是預防學生毀壞路徑，損壞校具等而提倡的。」克氏之意，表面大很公此滑稽，但很可為漸氏的學說添一個很好的解說。

（乙）生活預備說：倡此學說的為德國高魯氏（*Gross*）高魯氏的遊戲學說，曾得多數教育家的注意。他說遊戲是兒童的

一種本能。這種本能，是專為一種教育目的。人類的的生活，是極複雜的，在兒童時代，尚沒有長時間的預備，將來必致沒有充足的餘地。因此愈高等的動物，則兒童期愈長。人類為最高等的動物，所以遊戲的時期為最長。祇有最下等的動物，生活極為簡單，沒有預備母來的必要，所以最下等的動物，沒有遊戲。

小貓見皮紙，作有意追逐的形勢，乃是預備將來捕鼠用的。小狗的互相咬咬，乃是將來捕兔的預備。一切的动作，都有關乎將來的生活。都有關乎將來的教育。——根據杜威氏所說的教育即生活說。——幼女最喜抱擁玩具，實為將來做母親的預備。

因此兒童的遊戲，並不是因為他是兒童時期，要做各種遊戲。而是因為他在兒童時，必須有一種機會，做各種遊戲，以發展他的一切隱藏的性質。發展他的天性。

(丙)復演說：倡此學說的為霍爾氏(Hall)葛魯氏所給我們

的學說可謂精細了。但是他對於本能的詳細沒有提到。(種活動怎樣可以變成本能也沒有說明。霍爾氏的復演說可以算他是葛魯氏的補說。霍氏說兒童所有的活動都是我們老祖宗遺傳下來的。不過因為環境的不同所以活動上也稍有變更。故人類及文化的起源都知遺決不是從史起始的。因為歷史上所記載的只不過四五千年的事。人類在地球上的生活已有數百萬年。數百萬年前的人類生活我們雖然無從知道。但以理智之當不外乎漁獵攻鬥等事。

太古時代的人類既以漁獵攻鬥等為維持生活的工具。所以凶於漁獵攻鬥等技能必求其精而且熟。方有生存的希望。否則非但不能戰勝野獸反為獸類所敗。

在那個時代，最有用的技能，不外乎跑、追逐、攀援、涉水、逃避等。這
幾種活動，在當時生存競爭上，占最重要的位置。他們將這種
最有用的技能，傳給他們的後代，所以現在兒童種之的固有
的活動，就是他們的老祖宗的活動，而未經淘汰者。換句話說，
兒童遊戲本能中的最強者，就在經過野人時期，兒童的遊戲，
即重演野人時期的一種天然活動。

看了霍氏的學說，兒童為什麼都歡喜遊戲，這個問題，我
們很可以明白。霍氏說：『我們的活動的快樂多少，和未經淘汰的
遠近成正比例。』這句話就是說，我們所復演的原始活動，和當
時情形愈相同，愈覺得快樂。霍氏這三句話，極有道理，在體
育教育的實施上，得到很多的幫助。若是一個體育教師，能夠
應用這三句話，對於各種教材上，那學生的興味，一定要加倍。

的增加，所得的效力，定是非常之大。——作者覺得興味在教育人，固係比什麼還要重大。我們習學一種東西，若對於他沒有興味，則學習的動機，終日的繼續不停，很容易學會。若對於他沒有興味，那怕你十分用心，也沒有用的。現在學校體育中，有一個最壞的現象，就是每達到上體育術科的時候，有一部分學生，就請假，他們對於運動，不但沒有興味，並且怕得厭！這種情形，可謂完全是體育教師的罪惡。他沒有研究遊戲原理，不懂教學的方法，教材的支配，不得其法。這種體育教師，應當要後早的勉力研究，否則害人不少。

有人說，斯賓塞氏的精力剩餘說，不是很完全的學說。因為有許多情形，斯氏的學說，不能包括，用斯氏的學說，無以解明

如下面兩種情形是：

① 卧病在床的兒童，精力已極衰微，已沒有剩餘的精力，但是仍有好為遊戲，而不覺得疲勞。

② 兒童做極有興味的遊戲，經過極長久的時間，已達到疲勞極點的地步，已無精力剩餘，但仍有繼續遊戲的志願，而不以勞力過度為苦。

斯氏對於上面兩個問題，是很難答覆的。但是有許多情形，確是為精力剩餘而發。我們再可以代他說一句：遊戲運動為消散剩餘精力的最妙方法。若說斯氏的學說完全不對，作者不敢承認。

葛魯氏的生活預備說，雖然沒有把本能的詳細說出來，但是他的學說在教育上占很重要的位置。現在不妨再舉一個例子在

下面：

① 研究能力的預備，兒童最喜做他人的（切行動，歡喜得到自己所不知道的事物，而成各種遊戲。我們試觀各科學家的軼事，他們在少年時代，無不有特^其異的思想，而表演於各種遊戲上。

② 建築的基礎，兒童遊戲的時候，常以碎石砂土等建築房屋，在年齡稍長的兒童，則喜做實用的東西。

讀者上面三大家的學說，可以證明兒童遊戲是天然的，是本能的。作者在此地還要進一步的討論和聲明。

美國在前幾年運動場聯合會（Playground Association）開會的時候，曾有一位格氏起而發言說：『若以為兒童的遊戲要教，那麼也要教小羊到山上草地裏去跳躍了，有此理』

各氏以為兒童的遊戲，既是天然的，本能的，可無須再教。這
 種懷疑的，不止是格氏一人。他們却把本能的遊戲，和規律的遊
 戲，混為一談了。他們沒有想到兒童本能的遊戲法，有野蠻
 而無教育價值的動作存在。他們沒有想到足球，籃球等的
 以隊遊戲，是沒有承受理的遺傳。

總之遊戲而不加以教育，即謂無意義的遊戲。作者很希望
 研究體育諸同志，切勿迷信格氏之言是幸。

第二章 兒童的發育

遊戲本能的發現，是有一定的時期。這一層對於教材的實
 施，大有參攷的價值。列表以明之：

時期	身體的發育	神經系的發育	原本趨向的發育	心之發育	道德的發育	社會性的發育
幼年	身體極其弱至	發育極速，但	好奇	五、六	聽從	知道選擇
四	四、五歲	小腦未十分發	愛心	思想	連	朋友

期四第	期三第	期二第	期一第
十七至十五	十四至十一	十至七	六至
<p>肺量不強，而其門扇是長不及格。</p> <p>心之生長極速，十五時。</p> <p>體高五十八至六十七時。</p> <p>體重九十至一百二十七磅。</p>	<p>心臟增大，但力不強。</p> <p>體高五十一至五十八英寸至五十一英寸。</p> <p>體重三十三至三十九磅。</p>	<p>心肺小，極易疲倦。</p> <p>體高四十二至五十一英寸。</p> <p>體重四十二至五十一磅。</p>	<p>體高五十五至六十六時。</p> <p>肌肉發達甚速。</p>
	<p>記憶力極強，且極可靠。</p>	<p>力漸發達，記憶力漸強，能由具體的而入歸納。</p>	<p>模仿性的支配，不能正確。</p>
<p>聯合本能，發達。</p> <p>犧牲志願，胆量。</p>	<p>好勝心極發達。</p> <p>遊獵。</p>	<p>好勝心，合羣心。</p>	<p>模仿性。</p>
<p>善發表意見，常發幻想。</p> <p>高貴概念，不願受他人的厭服。</p>	<p>推理性與判斷力頗有進步。</p>	<p>根理性漸明，求知心甚發達。</p>	<p>聯想力開始。</p>
<p>雄心較前進步，私心甚強。</p>	<p>對於團體有忠心，缺少君子的精神。</p>	<p>忠心的反對於團體，心小發達，切職行為。</p>	<p>崇拜師長，尊長之心極發達。</p>
<p>願意參加團體。</p>	<p>愛他心漸發達。</p>	<p>合羣性發達，但不能聯合。</p>	<p>男女孩在遊戲。</p>

第五期		十八歲以上		女童在十八歲成人	男童二十一歲成人	本表計劃有性質漸定	選擇配偶
						理想較前進	

以上所列的表，都是根據統計學而來的。有許多情形，不免有籠統之弊，但是大概情形，我們可以知道。這個表最大的用途，就是在分配遊戲教材的時候，可以給我們一個大大的參攷。現在分述之如左：

甲、第一期兒童所應用的教材

本時期大都是幼稚園的學生。這時期本性的表現是模仿。所以模仿的遊戲，兒童最表示歡迎。如模仿各種動物的行動和叫聲，人類事業中有趣的動作——如拉黃包車之類——皆可以編成遊戲教材。但在教學的時候，應十分留意。因為本時期的兒童，思想沒有發達，所以做一種遊戲，教師應使學生個個都明白他的內容，那麼兒童才發生做的動機，發生濃厚的興味。因此幼稚園的體

一
育教師，宜和其他的教師，聯合一致，用大單元的設計，不必另外
分開。

本時期的兒童，很喜韻律的遊戲。所以遊戲唱歌，可用表情的方法。
至於歌詞的內容，宜合乎兒童的經驗，切忌用成人的經驗。有時竟可
以用兒童每天唱的歌謠，依歌謠的內容，演成各種動作。演的時候，宜
同時叫唱。

本時期的兒童，競爭心還沒有發達，所以競爭的遊戲，他們是不敢
迎的。但受個人的遊戲，他們歡迎得很。如拍皮球，滾球，秋千等。

(乙) 第二期兒童所應用的教材

本期的兒童，大都是前期小學的學生。本期的學生，模仿性仍很
發達，所以模仿遊戲，仍然可用。不過可以和其他的體操等，可以聯
合起來，成一個小單元的設計。例如做割草的體操，那麼可以編

一種割草的遊戲。如此則兒童對於遊戲的興味，可以加倍的濃厚。

以作者個人的研究和經驗，本時期的學生，最喜歡賽跑。作者前年在師範將畢業的時候，每個人要試教，作者就擔任體育的試教，所教的是二、三、四、年級的學生。——是分級的。——我在上課之前，問他們歡喜那一種遊戲？他們都同聲一致的說，我們這最喜歡跑。我有時不辭他們的同意，他們提是說，王先生，我們這最喜歡跑。我沒有一次不是如此。於此可見本時期的學生，好勝心極發達。我所用的遊戲的方法，極為簡單，可以舉一個例子在下面。——四年級用。

名稱 國耻紀念。——因為我教的時候，曾在五月九日左右。

人數 四十人。——人數過多，恐乏興味。

方法 分甲乙兩隊。每隊分發八塊牌子，每一牌，書一「字」，八字為「

五月九日，毋忘國耻。」跑的距離為三十碼左右，在三十碼終

點處畫一白線，起點處也畫一白線。教師給八塊牌子於每隊第一人。動令出發以後，每隊第一人跑至終點處排成一列，五月九日毋忘國耻。排成後即跑歸原處，第二人再跑八塊牌子拿回，給第三人去排列。如此輪流下去，那一隊先完，即算那一隊先勝。

視律 若字句排錯，或其他不規則的行為，雖先完亦作敗論。

六面（種遊戲）兒童很歡迎，所宜注意者賽跑的距離，不宜過長，因為本期的兒童，心肺很小，若距離過長，心肺必致不及格，對其生理上有極大的妨礙。又本期的兒童，運動時間，切不可過長，體育術科時間，每次最好二十分鐘，至多以三十分鐘為限，因為容易疲倦，有人稱本期兒童為「疲倦期」。所以各種競爭的遊戲，雖然可用，但兒童的生理狀態，宜特別注意。