

应用型学前教育专业规划教材

根据《教师教育课程标准（试行）》《幼儿园教师专业标准（试行）》编写

学前儿童 游戏活动与指导

么娜◎主编

YINGYONGXING XUEQIAN JIAOYU ZHUANYE GUIHUA JIAOCAI



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

XUEQIAN ERTONG


YOUXI HUODONG YU

ZHIDAO



学前儿童 游戏活动与指导

么娜◎主编

 北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

XUEQIAN ERTONG

YOUXI HUODONG YU

ZHIDAO



图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏活动与指导/么娜主编. —北京:北京师范大学出版社, 2016. 1

全国应用型学前教育专业规划教材

ISBN 978-7-303-19573-2

I. ①学… II. ①么… III. ①学前教育—游戏课—高等学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 248178 号

营销中心电话 010-58802181 58805532

北师大出版社高等教育分社网 <http://gaojiao.bnup.com>

电子信箱 gaojiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com

北京市海淀区新街口外大街 19 号

邮政编码: 100875

印刷: 保定市中国画美凯印刷有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 787 mm×1092 mm 1/16

印张: 20.25

字数: 420 千字

版次: 2016 年 1 月第 1 版

印次: 2016 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 39.00 元

策划编辑: 罗佩珍

责任编辑: 齐琳 韩妍

美术编辑: 焦丽

装帧设计: 国美嘉誉

责任校对: 陈民

责任印制: 陈涛

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58808284

编委会

主 编 么 娜

副主编 张 静 华正宏

王 颖 李 剑

前 言

《幼儿园教育指导纲要(试行)》在总则中明确指出：“幼儿园教育应充分尊重幼儿作为学习主体的经验和体验，尊重他们身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，引导他们在与环境的积极相互作用中得到发展。”为了适应幼儿教育改革的要求以及《幼儿园教育指导纲要(试行)》《3—6岁儿童学习与发展指南》等文件的精神，指导学前教育专业学生以及学前教育教育工作者的教育实践，我们特意编写了《学前儿童游戏活动与指导》一书，将游戏教育理念渗透其中，以供参考。

游戏与学前教育密不可分，教育离不开游戏，游戏的内容也离不开教育内容，游戏为学前儿童经验的获得与应用提供了重要途径与机会。游戏是教育的内容，是教育实施的背景，也是教育实施的途径。游戏是学前儿童十分向往的自主而快乐的活动，是学前儿童的基本活动。游戏所涉及的内容是与学前儿童的兴趣相关联的，游戏应该与学前儿童的行为相关联，游戏应该与学前儿童的主动性、自发性相关联。因此，学前儿童的游戏，是学前儿童参与教育“设计”的一个途径。

作为教育者，首先，我们应加强宣传和学习，树立正确的游戏观。游戏是学前儿童最喜欢的，是他们的基本活动、主导活动，学前儿童的身心和谐发展是在游戏中实现的。其次，游戏是学前儿童最适宜的活动，我们应在游戏中促进学前儿童身心和谐发展，应注重游戏环境和条件的创设，保证学前儿童有充足的游戏时间，为他们提供足够的游戏材料，营造宽松、自由、积极的游戏氛围。再次，要明确教师在学前儿童游戏中的角色和地位，只有在轻松、愉快的环境中，学前儿童才能自然、真实地表现自己。最后，我们应做到教育教学活动游戏化、游戏活动教育化。游戏在幼儿园教育实践中的运用，不仅可作为教育教学的基本内容，也可作为组织教学活动的有效手段，更应是贯穿整个幼儿园教育教学所有过程的一种反映童年精神的灵魂。为此，游戏与教育才可真正达成立体而有机的融合，幼儿园也才可给予学前儿童一个真正的游戏童年、快乐童年和成长童年。

学前教育课程是实现学前教育目的的手段，直接关系到学前教育的质量，关系到

学前儿童的发展。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，让小朋友们有些望尘莫及。因此，本书将为您介绍一些关于学前儿童游戏活动的理论与实践知识，提供大量科学有趣的学前儿童游戏的案例。从而帮助学前教育专业的在校生在具备一定游戏理论的基础上，学会更多种类的游戏，知道如何组织这些游戏，如何指导学前儿童在游戏中获得发展。

本书共包含 12 章内容，其中第一章、第二章集中介绍了关于游戏活动和学前儿童游戏活动的基本理论，包括游戏的本质，经典的游戏理论，学前儿童游戏的含义、分类等。第三章介绍外国的一些典型游戏。第四章到第十一章分别介绍常见的各类学前儿童游戏活动的意义、作用，以及案例列举和分析，主要包括角色游戏、结构游戏、表演游戏、智力游戏、体育游戏、语言游戏、音乐游戏和美术游戏、特色游戏。第十二章主要是一些学前儿童各个年龄阶段的游戏案例。

全书由唐山师范学院副教授么娜老师主编并负责统稿，具体撰写分工如下：第一章、第二章、第四章、第十一章由唐山师范学院教育学院么娜老师撰写；第十章、第十二章由邯郸学院教育学院张静老师撰写；第五章、第六章由绵阳师范学院华正宏老师撰写；第三章、第九章由唐山师范学院教育学院王颖老师撰写；第七章、第八章由唐山师范学院教育学院李剑老师撰写。在撰写过程中，很多河北和四川的专家、园长和一线教师提供了大力支持和帮助，在此一并表示感谢！

本书的内容与观点是编写团队关于儿童游戏问题的探索和思考的阶段性的总结，由于学识浅陋，书中难免有许多不足之处，希望各位专家、同行和读者不吝赐教，批评指正。

么娜

2015 年 7 月 2 日

目 录

第一章 游戏的本质	· 1
第一节 游戏概述	· 2
第二节 关于游戏的本质学说	· 7
第二章 学前儿童游戏与学前儿童游戏教育概述	· 26
第一节 学前儿童游戏概述	· 27
第二节 学前儿童游戏教育	· 39
第三章 国外学前儿童游戏与教育	· 52
第一节 美国学前儿童游戏与教育	· 52
第二节 日本学前儿童游戏与教育	· 62
第四章 角色游戏	· 70
第一节 角色游戏概述	· 71
第二节 学前儿童角色游戏案例与分析	· 83
第五章 结构游戏	· 90
第一节 结构游戏概述	· 91
第二节 学前儿童结构游戏案例与分析	· 104
第六章 表演游戏	· 116
第一节 表演游戏概述	· 116

第二节	学前儿童表演游戏案例与分析	· 128
第七章	智力游戏	· 140
第一节	智力游戏概述	· 141
第二节	学前儿童智力游戏案例与分析	· 148
第八章	体育游戏	· 167
第一节	体育游戏概述	· 167
第二节	学前儿童体育游戏案例与分析	· 180
第九章	语言游戏	· 192
第一节	语言游戏概述	· 192
第二节	学前儿童语言游戏案例与分析	· 209
第十章	音乐游戏和美术游戏	· 217
第一节	音乐游戏概述	· 217
第二节	美术游戏概述	· 224
第三节	学前儿童音乐游戏案例与分析	· 230
第四节	学前儿童美术游戏案例与分析	· 235
第十一章	特色游戏	· 242
第一节	学前儿童民间游戏	· 243
第二节	学前儿童亲子游戏	· 258
第三节	学前儿童手指游戏	· 272
第四节	学前儿童电子游戏	· 279
第十二章	学前儿童游戏案例	· 290
第一节	婴儿游戏	· 290
第二节	小班幼儿游戏	· 297
第三节	中班幼儿游戏	· 302
第四节	大班幼儿游戏	· 307
参考文献		· 316

第一章 游戏的本质

学习目标

1. 掌握游戏的定义、游戏的基本理论及游戏的特征，了解游戏的应用。
2. 在对游戏的基本知识有一个框架了解的基础上，能更好地设计和组织游戏。

游戏是学前儿童的基本活动，有益的游戏可以促进学前儿童的身心发展，是对学前儿童进行教育的有力手段。在游戏中，学前儿童的积极性、创造性和主动性能够得到充分发挥，从而获得知识，发展动作，提高技能。

儿时的游戏还在笔者的眼前萦绕，你还能想起你儿时玩过的“过家家”“开商店”“开医院”等有意思的游戏吗？还能想起和哪位小伙伴吵过架、拌过嘴、分开又聚合在一起玩耍吗？儿时的游戏让我们至今仍然回味无穷。本节即将讨论的就是有关学前儿童游戏的话题，关注学前、关注学前儿童的游戏。

老师，我不想做“挂号”员^①

一天，在幼儿园的游戏时间，我们开展了各种各样的区角游戏活动。在玩“医院”游戏时，几个小朋友为扮演的角色发生了争执，蓉蓉说：“我想当医生，给病人看病。”小明说：“我要当护士，给病人打针。”恒恒也吵着说：“不不，我也要当医生。”蓉蓉和恒恒还抢起位置来，我觉得恒恒平时有些调皮，自控能力差，于是便动员他担任“挂号”的工作。恒恒显得很不愿意，但他还是当起了“挂号”员。由于很少有“病人”来挂号看病，恒恒显得无所事事。我在游戏结束后，特意表扬恒恒能够“坚守岗位”。

评析

游戏是学前儿童最喜欢的活动，也是一种有乐趣的活动，在日常生活和教学活动

^① <http://www.yojochina.com>，有改动。

中，教师应注重将学习与游戏相结合，充分利用各种游戏组织教学，从学前儿童的兴趣和愿望出发，让学前儿童在学习中玩，在玩中学。在学前儿童游戏中，努力为学前儿童营造一个宽松、民主、自由的环境，尊重学前儿童，因材施教，关注学前儿童的变化与需求，并及时引导他们行为，帮助他们解决问题，促进他们情感、态度、人际交往等方面的发展。

以上案例中，仍存在一定的问題，当蓉蓉和恒恒发生争执时，教师马上介入，按自己的意愿而不是引导、启发学前儿童自己去协调、解决问题，使孩子失去了一次独立解决问题的机会。可见，在宽松的活动环境中，教师应该学会“该出手时再出手”。

反思

第一，在游戏中学习、发展。游戏是学前儿童学习的基本方式，也是学前儿童最喜欢的活动方式。在游戏中，学前儿童处处体验着自己的生活经验，表达着自己的情感、态度，还能在合作交往中得到进一步的发展。当蓉蓉与恒恒在区角活动中发生矛盾时，教师的介入虽然使他们学会了合作，但他们的问題是在教师的帮助下得到解决的，交往技能的习得缺乏孩子的主动性。如果教师只充当一个旁观者，由他们自己去尝试解决问题，不仅能使他们学会谦让与妥协，还可以让他们通过自身的情感调整来解决问题。因此，为学前儿童创设开放、宽松的活动环境，让学前儿童在活动中主动游戏、主动习得交往的技能，这比教师教他们应该如何去交往要理想得多。

第二，深入领会《幼儿园教育指导纲要(试行)》(以下简称《纲要》)的内涵，促进学前儿童全面发展。在《纲要》精神的指导下，教师努力成为孩子活动的支持者、引导者、合作者。但在教学实践中，教师还未能将理论完全付诸实践，往往顾此失彼。如案例中出现的问題，教师在注重学前儿童情感发展、合作游戏的同时，忽略了应该如何更有效地促进学前儿童能力的发展。在学习中实践，在实践中学习，教师要不断深入学习领会《纲要》的精神实质，促进学前儿童生动、活泼、主动、全面的发展。

第一节 游戏概述

研究游戏，首先要研究概念，理解游戏的含义，认识和掌握游戏的特点，以便更好地设计和指导游戏。古今中外，无论男女老幼，都乐于做游戏。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。自20世纪60年代末，关于游戏的研究如雨后春笋般出现了，仅在20世纪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。

一、“游戏”的定义

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，没有一个人人们一致认同的以简单、明了、精确的术语对游戏进行限定的表述。

中国最早的字义训诂著作，多被认为是成书于汉初的《尔雅》一书，书中提道，“游，戏也”“戏，谑也”“谑，戏也”。东汉许慎编撰的不限于字义训诂的书籍《说文解字》中，也分别解释了“游”“戏”的原意。无独有偶，印度梵文中“kridati”一词，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。这是将物体的运动、动物的耍闹和人的游戏、体育活动、形体艺术联系起来。

按“游戏”的字面意思理解，游戏即游乐嬉戏。

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

（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涵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界定归结为大家都同意的、简单的表述。于是，研究者们都试图给游戏做出清晰的定义，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，由于价值观、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 and 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，始终未能产生一个被人们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。这就产生了游戏定义中的困难。

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，我们似乎对它的意义很清楚，但一涉及它的内涵和外延就会迷惑不解了，就像平时人们所说，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。由此，也就出现了游戏概念的形形色色的解释、定义。

有人说：“游戏像爱情一样，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，任何一种定义都是部分的，让人觉得不全面。由于我们对游戏难以做出适当和全面的定义，甚至是描述，因此，我们对游戏理论难以做出十分满意的回答，大多数心理学书籍和实践工作对其都是感性观察，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，但是至今仍未能满意地确定其范围和全面的解释。

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；二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，在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，人们对对游戏进行定义的可能性产生了疑问，并对对游戏进行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，由于这种反映了人的主体精神的的活动具有极其丰富和复杂的内涵，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) 现行对游戏进行定义的几种方法

1. 已经尝试的对游戏进行定义的方法

已经尝试的对游戏定义的方法有以下3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

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。

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。

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

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，游戏是当他们完成工作时所做的活动，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。

在卡罗斯·费尔特、尼塔·鲍勃所著的《现代美国幼儿教育》一书中，对于什么是游戏的问题，概括出以下几种意见：其一，游戏有内部动机，它不是目的指导的；其二，游戏是享受，尽管这种愉悦的外部表现形式可能多种多样，幼儿或成人在游戏中感到愉快；其三，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；其四，游戏是自由参与、个性选择的活动；其五，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；其六，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，它是一种形式多样，可以观察的行为。这种行为倾向包括5个方面的因素：其一，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。其二，游戏的兴趣在于过程，而不是目的。其三，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。其四，游戏没有外界强力的规则。其五，游戏要求游戏者积极主动地参加。

上述对于游戏的解释也较为复杂。在国内外研究者的众多解释中，我们寻求最简单、最便于理解的定义，参考杨枫老师提出的游戏的定义对游戏做出较为独特的解释。

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”与“playing”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”一词蕴含了多种“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。因此，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、游戏的本质特征

荷兰著名文化史学家、语言学家胡伊青加(Johan Huizinga, 又作赫伊津哈)在其开创性的名著《游戏的人》(已有两种中译本)中,从社会文化史的多个层面,对游戏进行了深入研究。他基于游戏的主要特征,将游戏定义为:游戏是一种在固定时间和地点限制内的自愿活动或消遣,遵循自由但绝对接受应该遵守的规则;游戏本身具有一定的目标,同时伴随着紧张、喜悦的感觉和“不同于平常生活”的意识。他提醒我们要对游戏的特征进行辩证的分析。

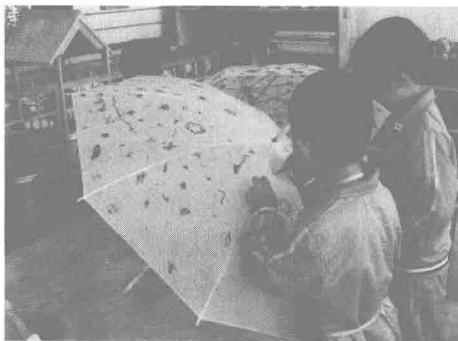


图 1-1 幼儿自主游戏

游戏的本质特征深刻表明:游戏区别于动物的嬉闹,也区别于日常生活。它可以概括为以下 5 个特点。

(一)主动性

游戏是幼儿喜爱的、主动的活动,游戏是适应幼儿内部需要进行的,它适合幼儿身心发展的需要。

(二)虚构性

游戏是想象和现实的特殊结合。游戏离不开想象,想象既不能脱离现实,也不能原原本本地复制现实。虚构性的特点可以使幼儿根据自己的需要随意改变行动方式,符合幼儿活泼好动的特点。前面我们分析游戏的特征时也提到过游戏具有幻想和想象的成分,使孩子随意发挥。

(三)兴趣性

游戏的兴趣性是通过游戏的内容、游戏的形式、游戏的情节反映出来的。兴趣性包含在游戏之中,游戏能调动幼儿的积极性,对幼儿有较强的吸引力。

(四)形象性

游戏的形象性体现在声、形、动、情之中。在游戏中幼儿扮演着社会各阶层的人物，模仿他们的动作、语言和表情，充分创造人物形象，他们感到十分亲切，仿佛在真实生活一样。游戏以生动的形象来反映现实生活，强烈地吸引着每个幼儿，满足了幼儿的需要，让他们愉快。

(五)社会性

游戏的社会性主要表现在游戏的内容上，游戏的内容来自社会生活，是对社会生活的反映。幼儿生活在社会里，在社会上接触到的事物和现象都具有社会性，并随时代的不同而变迁。人类社会生活越丰富、越进步、越文明，幼儿的游戏越充实、越能充分地反映现实生活。

以上游戏的5个特点说明游戏与其他活动不同，游戏本身的特点决定了游戏是一种特殊性的活动。

第二节 关于游戏的本质学说

我们说，理论往往是通过概括行为的表现和探索行为的原因对行为做出的一种解释。从古至今，许多专家、学者致力于儿童游戏的实验与研究，由于游戏行为似乎涉及许多学科，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，由于他们研究的立场不同、角度不同、出发点不同和指导思想不同，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，我国严渊的《严氏家训》以及名著《孔子》《孟子》等；国外卢梭的《爱弥尔》、英国洛克的“白板说”等。

关于游戏的本质，各种游戏观所做的阐述精彩纷呈、歧见迭出，可谓仁者见仁，智者见智，本节将线索性地进行介绍。

一、早期的传统游戏理论

(一)定义

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致后来有着广泛和久远的影响，在理论界占据重要地位，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。

(二)代表性的早期游戏理论

这些理论比较有代表性的主要有以下几种。

1. 精力过剩说

表 1-1 精力过剩说

学说名称	倡导者	游戏观点
精力过剩说	席勒、斯宾塞	游戏消耗剩余、过剩的精力

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，有剩余精力，这些剩余精力必须从体内发散出去，否则就会像不透气的压力锅那样爆炸，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。

德国思想家席勒认为，人与动物区别的根本标志就是有没有“自由意志”。英国哲学家斯宾塞发扬了席勒的观点，认为消耗剩余精力的游戏活动是随种系进化而变化的。他也对游戏进行了分类：感觉器官的过剩活动；艺术——美学的游戏；高级的协调力量的游戏；模仿。

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，因而遭到来自各方面的批评：首先，有人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？得有理论证明，才能让人信服。因而，这一理论被认为是没有依据的、不能试验的，所以是不能让人信服的。其次，它不能解释为什么孩子总是做到筋疲力尽的程度，随即又开始做游戏。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，乐此不疲。再次，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，对生存而言并不是必需的活动，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相矛盾。最后，这种理论陷入了一种循环论证。比如，猫捉老鼠与猫追皮球

相比较，精力消耗少，却不被认为是游戏，而猫追皮球精力消耗较多却是游戏了，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。



知识拓展

席勒(1759—1805)，德国18世纪著名诗人、作家、哲学家、历史学家和剧作家，德国启蒙文学的代表人物之一，是德国文学史上著名的“狂飙突进运动”的代表人物，也被公认为是德国文学史上地位仅次于歌德的伟大作家。

斯宾塞(1820—1903)，英国社会学家。他为人所共知的就是“社会达尔文主义之父”，所提出一套的学说把进化理论适者生存应用在社会学上尤其是教育及阶级斗争上。但是，他的著作对很多课题都有贡献，包括规范、形而上学、宗教、政治、修辞、生物和心理学等。在理论上他是进化论的先驱，先于达尔文。



图 1-2 席勒

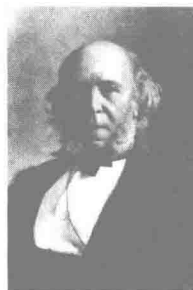


图 1-3 斯宾塞

2. 松弛消遣说

表 1-2 松弛消遣说

学说名称	倡导者	游戏观点
松弛消遣说	拉察鲁斯、裴茄克	游戏恢复在工作中消耗的精力

松弛消遣说的代表人物是德国学者拉察鲁斯(M. Lazarus，有的音译为“拉扎鲁斯”)和裴茄克(Patrick，有的音译为“帕特里克”)。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放松和恢复精力。

这种理论可以使人在幼儿教育中受益。比如，教学中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看成少于脑力紧张的劳动，它就无法解释体力劳动者为什么也需要游戏。