

Children

应用型学前教育专业系列教材

丛书主编 蔡迎旗

幼儿 游戏与 指导

主编 张娜



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

children

应用型学前教育专业系列教材

丛书主编 蔡迎旗

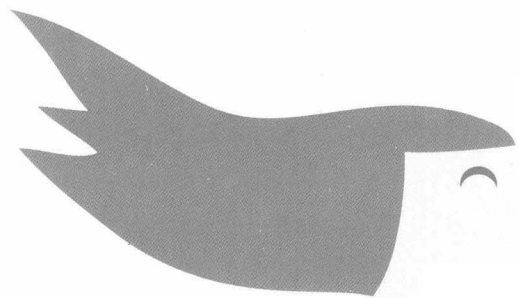
本书是国家卓越幼儿园教师培养计划改革项目“中澳合作办学——国际性卓越幼儿园教师培养模式探索”的研究成果

幼儿 游戏与 指导

主 编 张娜

副主编 谢娜

编 者 付晶艳 李园洁 张 明



图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏与指导/张娜主编. —武汉:武汉大学出版社,2015.9

应用型学前教育专业系列教材/蔡迎旗主编

ISBN 978-7-307-16837-4

I. 幼… II. 张… III. 学前教育—游戏课—高等职业教育—教材
IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 222687 号

责任编辑:郭倩荣虹 责任校对:汪欣怡 版式设计:韩闻锦

出版发行:武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)

(电子邮件:cbs22@whu.edu.cn 网址:www.wdp.com.cn)

印刷:武汉中远印务有限公司

开本:787×1092 1/16 印张:15.25 字数:304千字 插页:1

版次:2015年9月第1版 2015年9月第1次印刷

ISBN 978-7-307-16837-4 定价:32.00元

版权所有,不得翻印;凡购买我社的图书,如有质量问题,请与当地图书销售部门联系调换。



总序

幼儿教师是幼儿学习与发展的支持者、促进者与引导者。幼儿教师的素质直接决定着我国幼教机构的办学水平，也是保障我国适龄儿童接受基本而有质量的学前教育的关键性因素。而高质量的幼教师资来源于高水平的学前教师教育。为顺应我国学前教育事业发展的迫切需求，2011年至2012年，我国先后颁布了《教师教育课程标准（试行）》和《幼儿园教师专业标准（试行）》，幼儿园教师资格制度和聘任制度也随之进行了系列急剧变革与转型。

我国教师职前教育倡导育人为本，要求准教师们树立正确的儿童观、学生观、教师观与教育观；奉行实践取向，引导未来教师主动建构教育知识，掌握必备的专业知识与技能，发展实践能力，学会发现和解决实际问题，形成个人的教学风格和实践智慧；要求他们终身学习，树立正确的专业理想，养成独立思考和自主学习的习惯，加深专业理解，形成终身学习和应对挑战的能力。

我国学前教师教育课程改革既具有一般教师教育所具有的共性，也具有鲜明的学前教育特色，这彰显了学前儿童的年龄特征和我国独树一帜的学前教师教育的传统与积淀。当前，我国学前教师教育课程已呈现如下五种趋势。

第一，生动多样的师德与理念教育。除必要的公共政治课程以外，国家要求各级各类幼师院校突出师德修养教育，采取多种生动活泼的教育教学方式，提升准幼儿教师的师德修养。如开设幼儿园教师专业特点与道德规范、中国名师风采录、幼儿教师生涯讲座、学前教育政策法规、现代幼儿园教师职业风范与专长成长等课程。

第二，保教相融的课程体系。依据幼儿园教师专业标准，遵循教师培养和发展规律，以加强专业理想、专业基础、实践能力、反思与研究能力为核心，构建保育与教育相融合、幼儿园与家庭和社区教育相结合、幼儿生活与游戏和学习于一体的课程体系，用以培养准幼儿教师的保教一体化的能力。

第三，全面平衡的课程结构。我国正通过幼儿园教师资格制度、聘任制度、评优评先制度等的改革，倒逼各级各类幼师院校与专业，促使其纠正以往过分偏重艺术技能而相对忽视人文科学类课程、教育素养类课程的倾向，注意课程结构中的师德理念、人文素养、科学素养、信息素养、教育素养、艺体素养、科研素养等的协

调与平衡。

第四，实践取向的课程内容。为培养准幼儿教师的教育教学能力，许多幼师院校与专业开设了大量务实的实践取向课程。如幼儿园五大领域的活动设计和案例分析类课程、幼儿园环境布置与玩教具制作、动漫画设计技术、音乐、美术、戏剧等方面的课程。

第五，模块式的课程设计。我国各类幼师院校与专业正竭力打破学前教育学、学前心理学、幼儿园各科教学法“老三门”的课程结构体系，开设模块化的、开放的、专题性的学前教育课程。基于学前教育专业各类人才培养目标，合理配置各课程模块，如音乐教育模块、美术教育模块、健康教育模块、特殊教育模块等。通过设先行课，将学生导入不同模块课程，引导学生多样化、有个性地发展。

以上学前教师教育课程改革已对我国原有的传统意义上的大中专学校的教材和教辅资料提出了严峻挑战，要求学前教育同仁务必更新教学资源观、教师教育观和学前教师观，依据我国幼儿园教师专业标准和教师教育课程标准，遴选课程并合理设计教材。

本套基于《教师教育课程标准（试行）》的应用型学前教育专业系列教材，正是应我国学前教师教育改革的时势而生，充分体现了以上提及的学前教师教育课程改革的五种发展趋势。适用于大中专学校的课程与教学，也可作为学前教育爱好者、相关工作人员的专业拓展学习。本丛书涵盖了学前教育大中专学校绝大多数专业课程；内容具有一定的理论性，更具有实践应用的特征；编写规范与设计务实活泼，知识点和案例穿插其中；丛书的编委遍及全国；作者主要来自华中和华南地区的本、专科院校，他们均具有丰富的教学经验和较好的研究基础。

在丛书的编写过程中，我们参阅、借鉴和引用了国内外许多同行的观点与成果。各位同仁的研究奠定了本丛书的学术基础，在此一并感谢。另外，受水平和时间所限，书中难免有疏漏和不当之处，敬请读者批评指正。

最后，我谨代表丛书的所有编委和作者，衷心感谢本丛书的策划者谢群英编辑和武汉大学出版社有关领导。他们对学前教育满腔热情，对丛书的未来充满信心，极度地敬业与审慎。出版丛书虽是一项浩大而艰苦的工作，但有谢群英编辑和武汉大学出版社相伴而行，相信梦想终会成真。

蔡迎旗

2015年5月

武汉桂子山·华中师范大学教育学院



游戏是幼儿的基本活动，是幼儿最喜欢、最适宜、最需要的活动。因此，可以说，游戏是幼儿的生活，游戏是幼儿的生命。幼教政策法规中才明确提出并不断重申：幼儿园应该“以游戏为基本活动”。虽然这一理念已经逐渐被人们普遍接受，但长期实践中仍然存在着重上课轻游戏的现象。有些幼儿园表面上重视游戏，但实际上只重教学游戏。游戏成为包裹知识的“糖衣”，引诱儿童的“幌子”。这样的游戏已不是真正的游戏，因为幼儿在游戏中没有获得任何游戏性体验。

游戏不仅是一种工具或手段，游戏更是一种精神。作为未来即将从事幼教工作的从业者，有必要完整地理解游戏，树立正确的教育观，还游戏在幼儿教育中应有的价值和地位。同时，还要深入学习游戏的相关理论知识，洞悉游戏与幼儿发展之间的关系，掌握支持、开展、观察和指导各类游戏的必要技能，从而不断地提高自身素质，成为幼儿幸福成长的陪伴者和促进者。

本书是《应用型学前教育专业系列教材》中的一本，以《教师教育课程标准》和《幼儿园教师专业标准》为指导，主要针对3~5年制学前教育专业来编写。在编写本书的过程中，编著者从学习者的特点出发，力求做到理论与实践结合，不仅要求内容丰富、结构完整，而且追求操作性好、实用性强。因此，本书不仅适合学前教育专业的本、专科生作为教材使用，而且也可以作为继续教育以及在职教师的参考资料。

本书共八章，可分为两个部分。第一至三章旨在澄清游戏的基本理论问题。第一章试图回答游戏是什么？幼儿游戏具有哪些特质？幼儿游戏有哪些类型？第二章对学术界关于游戏的研究理论进行了梳理并做了简要评介；第三章系统阐述了游戏对幼儿发展的作用。第四至八章着力探讨幼儿游戏在实践中的应用问题。第四章分析了游戏与幼儿园课程以及教学的关系；第五、六章讨论了幼儿园游戏环境的创设和游戏材料的提供问题；第七章论述了幼儿园游戏的观察与指导策略；第八章在前面游戏指导策略的基础上，对各类游戏的指导提出了具体方法，并对其中的常见问题进行了分析。

本书每一章的编写体例由本章导读、案例导入、正文、本章小结、拓展阅读和思考题等部分组成。本章导读从理论的角度提出一些发人深省的问题，案例导入从

实践的角度描述分析一些典型的现象，两者结合共同激发学生学习的兴趣。正文在尽量保持基础理论的完整性的同时，穿插了内容丰富的案例分析和知识链接，可以增强教材的实用性和可操作性。本章小结不仅仅是传统的章节核心内容的概括，而且包含了诸多评价的成分，可以培养学生的辩证思维。拓展阅读是对一些相关书籍的介绍，可以拓展学生的视野。思考题以应用型问题为主，有助于培养学生观察、思考以及创新能力。

为了使本书的内容实现理论和实践的更好融合，本书的撰写是在高校老师与一线幼儿园老师共同合作的基础上完成的。本书由张娜担任主编，负责拟定编写思路和章节大纲，并进行初稿的统稿和审定工作。各章编写分工如下：第一章（张娜），第二章（谢娜），第三章（谢娜），第四章（张娜），第五章（张明），第六章（张娜），第七章（付晶艳），第八章（李园洁）。在此，由衷地感谢参与编写的老师们。本书在编写过程中，参阅和借鉴了学前教育领域前辈和同行的诸多研究成果，在此一并致谢！我还要衷心感谢促使我完成书稿的谢群英编辑，感谢武汉大学出版社所给予的出版机会。最后我还想真诚地感谢本丛书的主编，也是我的导师蔡迎旗教授，感谢她一直以来给我的关怀和支持、提携和帮助，使我有勇气、有机会在学前教育这条路上一直走下去。

由于编者的学识水平和能力有限，本书难免存在诸多不足和疏漏，在此诚挚地恳请各位专家、同行和广大读者批评指正。

张 娜

2015年8月



目 录

第一章 幼儿游戏概述	1
第一节 游戏及其特征	2
一、游戏的基本内涵	3
二、游戏的基本特征	4
第二节 幼儿游戏的特质	7
一、幼儿游戏与成人游戏的区别	7
二、幼儿园内外游戏的区别	8
三、幼儿游戏的特征	10
第三节 幼儿游戏的分类	15
一、游戏的基本分类	15
二、当前我国幼儿园的游戏分类	20
第二章 幼儿游戏的基本理论	26
第一节 早期游戏理论	27
一、精力过剩说	28
二、松弛消遣说	28
三、复演说	28
四、预演说	29
五、对早期游戏理论的评析	29
第二节 现代游戏理论	29
一、精神分析学派的游戏理论	30
二、认知发展学派的游戏理论	33
三、社会文化历史学派的游戏理论	37
第三节 游戏理论的新进展	41
一、游戏的觉醒理论	41
二、游戏的元交际理论	42

三、游戏的生态学理论	43
第三章 游戏与幼儿发展	48
第一节 游戏与幼儿身体的发展	49
一、幼儿身体的发展	50
二、幼儿身体动作游戏	51
三、游戏对幼儿身体发展的价值	51
四、在幼儿身体动作游戏方面给教师的建议	53
第二节 游戏与幼儿情绪情感的发展	55
一、幼儿情绪情感的发展	55
二、幼儿情绪情感游戏	57
三、游戏在幼儿情绪情感的发展方面的价值	58
四、在促进幼儿情绪情感发展游戏方面给教师的建议	59
第三节 游戏与幼儿社会性的发展	60
一、幼儿社会性发展	61
二、幼儿社会性游戏	63
三、游戏在幼儿社会性发展方面的价值	64
四、在促进社会性游戏方面给教师的建议	65
第四节 游戏与幼儿认知的发展	66
一、幼儿的认知发展	67
二、幼儿认知游戏	68
三、游戏在幼儿认知发展方面的价值	69
四、在促进认知游戏方面给教师的建议	71
第四章 游戏与幼儿教育	74
第一节 游戏在幼儿教育中的地位	75
一、幼儿园应该以游戏为基本活动	75
二、对幼儿园以游戏为基本活动的理解	77
三、幼儿园以游戏为基本活动的实现	80
第二节 游戏与幼儿园课程的关系	84
一、幼儿园课程对游戏的影响	84
二、游戏与幼儿园课程融合的方式	86
三、游戏与课程之间的转换	90
第三节 游戏与幼儿园教学的关系	94
一、幼儿园教学对游戏的影响	94



二、游戏在幼儿园教学中的运用	95
第五章 游戏环境的创设	102
第一节 游戏环境概述	104
一、游戏环境的概念和分类	104
二、游戏环境的要求	106
三、游戏环境的考察	108
第二节 物质环境的创设	109
一、室内物质环境的创设	109
二、户外物质环境的创设	112
第三节 心理环境的创设	116
一、和谐师幼关系的建立	116
二、友好同伴关系的建立	117
第六章 玩具与游戏材料	122
第一节 玩具与游戏材料概述	123
一、玩具与游戏材料的内涵	123
二、玩具与游戏材料的分类	124
三、玩具与游戏材料在游戏中的价值	127
第二节 玩具与游戏材料的应用	129
一、玩具与游戏材料的配置	129
二、玩具与游戏材料的选择	131
三、玩具与游戏材料的投放	135
四、玩具与游戏材料的管理	140
第七章 幼儿园游戏的观察与指导	144
第一节 幼儿园游戏的观察	145
一、观察的意义	145
二、观察的内容	146
三、观察的方法	148
四、观察的结果分析	149
第二节 幼儿园游戏的指导	157
一、游戏前的隐性指导	157
二、游戏中的参与指导	161
三、游戏后的建构指导	167

第八章 幼儿园各类游戏的指导	171
第一节 角色游戏	173
一、角色游戏的内涵与结构	173
二、角色游戏的整体指导	174
三、各年龄班角色游戏的特点与指导	176
四、幼儿园角色游戏中常见问题及指导	180
第二节 结构游戏	183
一、结构游戏的内涵与结构	183
二、结构游戏的整体指导	184
三、各年龄班结构游戏的特点与指导	188
四、幼儿园结构游戏的常见问题及指导	190
第三节 表演游戏	194
一、表演游戏的内涵与结构	194
二、表演游戏的整体指导	195
三、各年龄班表演游戏的特点与指导	199
四、幼儿园表演游戏的常见问题及指导	202
第四节 规则游戏	203
一、规则游戏的内涵与结构	203
二、规则游戏的整体指导	205
三、各年龄班规则游戏的特点与指导	208
四、幼儿园规则游戏的常见问题及指导	210
第五节 幼儿园各类游戏间的比较	212
一、角色游戏与结构游戏	212
二、角色游戏与表演游戏	213
三、规则游戏与教学游戏	214
附录	217
附录1 幼儿园环境创设评定标准	217
附录2 0~6岁儿童游戏发展进度量表	224
附录3 各类游戏观察评价量表	226
参考文献	230



第一章 幼儿游戏概述



本章导读

游戏是一种广泛存在的社会现象，它横跨时间、地域、年龄等的限制，可以说在人们的生活中无处不在。那么游戏作为如此常见却又如此神秘的活动，它到底是什么呢？它为什么会有如此强大的魅力？在传统观念中，游戏与学习和工作是相悖的，游戏常常被认为是一种消磨时光甚至浪费生命的活动。事实真的如此吗？那么我们为什么还要说游戏是幼儿的生命？幼儿园应该以游戏为基本活动已经达成共识，但是在幼儿园中，我们如何判断幼儿是在游戏，如何判断幼儿的游戏水平，等等。通过本章内容的学习，我们试图对这些问题做出一些回应。



案例开启

一名幼儿教师带着一个由8个孩子组成的小组。经过短暂的集合讨论之后，教师宣布，该是玩游戏的时间了。她对孩子们说：“琪琪、嘉琳，你们俩去积木区。悦悦、子涵，你们俩上娃娃家。林林、贝贝，你们去科学区。洋洋、乐乐，你们俩去艺术区。”嘉琳转身对琪琪说：“我讨厌那些愚蠢的积木，我想画画。”其他的孩子各自去了自己的活动区并开始拿出玩具材料。琪琪和嘉琳垒起了一个塔；林林和贝贝拿出放大镜观察玻璃罐中的蜜蜂窝；洋洋和乐乐在给练习册中的几页涂色；悦悦和子涵准备为娃娃过生日。几分钟后，子涵晃悠悠地来到艺术区，然后，拿出一张纸，宣布她需要制作她的聚会请柬。教师走到她面前轻声地对她说：“子涵，你现在应该在娃娃家，把纸放下，回到你的活动区去。”子涵嘟嘟囔囔地回到了娃娃家。



案例分析

活动区游戏时，教师强制为孩子们分配活动区，导致有些孩子因为没有分到自己想玩的活动区而心生抱怨。如嘉琳本来是想去艺术区画画，却被教师分配到积木区，这势必会影响到嘉琳游戏时的状态。而当孩子在游戏中有创意性的想法时，教师又为了维持她的分配秩序，不问缘由地武断制止。如子涵想制作聚会请柬，本来是为娃娃过生日游戏的延伸和提升，非常有利于孩子游戏经验的拓展和游戏水平的提升。而教师不但不支持孩子，还“温柔地”制止，挫伤了孩子游戏的积极性。由此可见，此案例中教师把游戏的权力牢牢地掌控在自己的手中，完全忽视幼儿的感受和想法。孩子在游戏中像木偶一样被老师牵制，这样的游戏已不是真正的游戏，孩子也不可能感受到真正的愉悦和快乐。



案例建议

1. 教师要给予孩子自由、自主选择游戏的权利。如果担心秩序混乱，教师可事先和孩子一起为每个活动区制定相应的规则，内容包括每次进入的人数、游戏时需注意的事项等。一旦规则确定，就可以让孩子们自由决定去哪个活动区。
2. 教师要观察孩子游戏的进展，在此基础上指导孩子。当孩子在游戏中有新的想法和创意时，教师应该积极地创造条件，鼓励和支持孩子的游戏。

第一节 游戏及其特征

19世纪以来，游戏受到人们的广泛关注和研究。迄今为止，人们对游戏的原因形成了很多各不相同的观点，但是，对于“什么是游戏”一直没有一致的结论。游戏定义问题的困难性，不仅在于学术背景不同的研究者观察问题的角度不同，因此造成了游戏解释的多样性，而且还在于游戏本身呈现出的复杂而矛盾的多面特性。游戏就“像一个巧于规避的精灵和我们玩着捉迷藏游戏，躲避着精确的定义”。^①

^① 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 141.



一、游戏的基本内涵

(一) 理论研究者的多维解释

不同学科的研究者从不同的视野和角度出发研究游戏，对游戏的定义有着不同的解释。下面我们就从相关领域的研究与论述中，来看看什么是游戏。

生物学家认为，游戏是一种运动。虽然生物学家对于游戏的原因具有不同的论述，甚至互相矛盾，但他们都认为儿童的游戏同动物的游戏一样，都是源自于生物本能。动物的游戏是一种维系“生存”的活动，同样，儿童的游戏也具有“生命功能”。

心理学家特别关注的是游戏行为的解释、儿童游戏的发展阶段以及游戏与儿童发展关系等方面的论述。他们对游戏意义的研究可归纳为：1. 游戏是儿童主动的、自愿的活动；2. 游戏是在假象的情境中反映周围社会生活的；3. 游戏没有社会实用价值，没有强制的社会义务，不直接创造社会财富；4. 游戏不受外在规则的限制，但游戏本身常有正式或非正式的内在规则；5. 游戏伴随儿童的愉快情绪。

社会学家认为，游戏是社会结构和价值观的一种表现。美国社会学家米德认为，游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。游戏的各个组成要素形成了儿童自己的“社会”，在这个“社会”中，儿童学习如何与人交往、如何解决问题，形成社会规则意识、社会道德感等，帮助儿童不断社会化。

文化学家认为，游戏是一种特殊的文化现象。游戏优于文化、超越于文化，游戏数量的多少，标志着文化繁荣的程度。游戏先于文化存在，文化反过来又制约着游戏的行为。游戏中潜伏着一种结构及文化的向心力，它制约着孩子们哪些可以做，哪些不可以做。

人类学家认为，游戏是了解人类发展的途径。游戏是人类从生存需要发展到追求享受的需要，是人类从儿童成长为大人的过程中的一种自然现象，任何一个国家、一个民族的儿童，都是在游戏的欢乐中获得发展而长大成人的。因此，从人类生活的本质上来说，儿童在游戏中学习面对真实的生活，同时，又在游戏中超越真实生活的限制，寻求个人的自由。游戏是一种自发的创造性的教育活动。

语言学家认为，世界上有多少种语言，就有多少种对游戏的表达。有研究者对其梳理之后发现，虽然不同的语言对游戏的表达存在一定的差别，但也有相似之处。它们都认同游戏是与运动、动作有关，游戏的“游”都表示随风飘逸、飘荡之意；游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务和负担之意；游戏是无价值、不认真、不严肃的，这可能是游戏受到轻视的原因所在。



（二）实践主体的游戏理解

理论研究者的解释都是从成人的角度去看游戏，然而游戏的主体是儿童，要了解“什么是游戏”，最好的理解莫过于请游戏的主体——儿童来回答。在现实中，老师组织的“游戏”与儿童心目中的“游戏”并不完全一致。在儿童眼中，只有那些拥有主动权，“可以随便做什么”的才是游戏，而“老师要求做什么”的则是上课。



知识链接

我们曾就游戏讲评这种形式是“游戏”还是“上课”的问题对中班儿童做过调查，结果表明儿童区别游戏与上课的标准有三条。一是内容：教师哪怕是以“填鸭式”的方式告诉他们一个现成的答案，而且内容是儿童在游戏中刚刚玩过的，他们会认为是“游戏”；二是活动的形式：儿童往往以自己在活动中的主动操作成分来判断是“游戏”还是“上课”，他们认为上课是“老师讲”、“儿童听”；“小手放好、小嘴闭好、眼睛看老师”，游戏是“我们玩，老师等着我们”、“我们可以随便玩”；三是名称：他们认为上课是“语言”、“健康”、“科学”、“艺术”和“社会”，而游戏就是自己玩。^①

二、游戏的基本特征

虽然游戏无法进行精确的定义，但可以描述其特征。在关于游戏特征的概括上，不同的研究者分析解决问题的思维方法是相同的，他们都采用了把游戏与非游戏活动相对照、分析、比较的方法。综合国内外研究者关于游戏特征的描述，可以得出以下共识：

（一）主动性

荷兰学者胡伊青加（Huizinga）曾深刻地指出：“一切游戏都是一种自愿的活动，遵照命令的游戏已不再是游戏，它最多是对游戏的强制性模仿。”游戏者是游戏的主人，对游戏活动具有支配和控制的权利和能力。他们有权决定游戏的发起、内容、玩法、玩伴、进程、时间等，都按照他们自己的意愿和能力来进行。此外，

^① 邱学青. 学前儿童游戏（第4版）[M]. 南京：江苏教育出版社，2008：1-2.



游戏者在游戏中是自由的，他们可以完全摆脱现实世界的约束和限制。很多在现实世界中不能接受的行为与表现，在游戏世界里可以得到理解和认可。

（二）非功利性

游戏是由内部动机驱动的行为，其内在动机源于主体内在的需要和愿望，虽然这种愿望会受到外部刺激、生理因素、社会条件等制约，但其动力却主要来自人们对活动本身的意愿、情感和兴趣。^① 换句话说，游戏本身就是人们参与游戏的目的，而并不是为了现实生活中的实际利益。当然非功利性并不意味着游戏没有任何效益，只不过这种效益更多地体现在心理上的需求与满足，如获得愉悦、肯定、尊重等。对幼儿来说，还可以获得身心各方面的发展。

（三）虚构性

游戏并不是日常的、真实的生活，游戏中充满了虚拟和想象，如以人代人，以物代物，游戏情节的虚构等。但游戏者在玩游戏时，能够清楚地区分游戏和现实生活，并且能够在两者之间灵活地转换。虽然如此，游戏者在游戏中是非常严肃而认真的，绝不会因为其是虚构的，不需要承担责任，而敷衍了事。当然，游戏虽然具有虚构性，但它并不脱离现实生活，游戏的主题、内容、规则等都是对现实生活的反映。而且可能正是这种“虚拟性”和“真实性”的混合使游戏充满了无穷的魅力，深深吸引着游戏者参与其中。

（四）有序性

游戏是自由的，在游戏中人们可以尽情摆脱现实世界的限制，但这并不意味着游戏中没有规则，相反，一切游戏都有规则，只不过有些是外显的规则，有些是内隐的规则。而且这些规则具有绝对的权威性，每个游戏者只有遵循规则，游戏才能和谐、有序地开展。一旦规则被违背或破坏，整个游戏世界也会坍塌。当然，强调规则并不意味着游戏者就没有自由，因为规则是游戏者共同认同的规则，而且恰恰是这种自由和规则之间的适当张力给了游戏者参与的乐趣。

（五）愉悦性

游戏是令人愉快的、有趣的活动，即使有时并不一定表示出快乐，但游戏者仍然做出积极的评价。游戏中常常会有许多不确定因素的发生，这种不可预计的偶然性，让游戏者体验到意想不到的最大的乐趣。游戏是游戏者自发的行为，自发的行

^① 吴航. 游戏与教育——兼论教育的游戏性 [D]. 武汉: 华中师范大学, 2001: 29.



为往往是趋乐的，游戏者在游戏中因为需要得到满足而获得快乐。在游戏中游戏者没有任何心理负担，不担心游戏之外的奖惩，不受日常生活的约束，游戏者是轻松、自由、快乐的。

以上所列举的游戏特征分开来看，每一个都不是游戏活动所独有的。由此可见，游戏活动与非游戏活动之间的区别并非是泾渭分明的，一些非游戏活动中也可以包含某些游戏因素。因此，把游戏活动与非游戏活动之间的关系看做是一个渐变的连续体更符合实际。一种活动如果能够满足游戏的全部特征，则这种活动可被看做是“纯游戏”。只具有部分特征则可以被看做是游戏性差或弱的活动。



知识链接

几种有代表性的关于游戏行为的倾向性特征的提法^①

1. 纽曼的游戏特征“三内说”

纽曼 (Neumann, 1971) 提出用控制 (control)、真实性 (reality) 和动机 (motivation) 这三种指标来确定一种活动是不是游戏，游戏的特征是内部控制、内部真实、内部动机。

2. 克拉斯诺和佩培拉的游戏四因素说

克拉斯诺 (Krasnor) 和佩培拉 (Pepler) 认为游戏行为具有四个主要特征：灵活性 (flexibility)、肯定的情感 (positive affect)、虚构性 (nonliterality)、内部动机 (intrinsic motivation)。如果一种活动同时具有以上四种因素，就是“游戏”。

3. 加维的游戏行为五特征说

加维 (Catherine Garvey, 1982) 认为游戏活动具有以下五个基本特征：(1) 游戏是令人愉快的、有趣的活动，即使有时并不一定表示出快乐，但游戏者仍然做出积极的评价。(2) 游戏没有外在的目标。(3) 游戏是自发自愿的。(4) 游戏包括对游戏者的积极约束。(5) 游戏与非游戏活动之间有着某种系统性的联系。

4. 克罗伊斯的游戏行为六特征说

克罗伊斯 (Roger Cailois) 认为游戏行为具有以下六个特征：自由、松散、易变、非生产性、由某种规则和玩法所支配、虚构的。

^① 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 144-146.