



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

幼儿玩教具制作



YOUER WAN-JIAOJU ZHIZUO

主编◎宿高峰



东北师范大学出版社
NORTHEAST NORMAL UNIVERSITY PRESS

幼儿玩教具制作

主 编：宿高峰

编 者：隋柳青

陆海莲

宿高峰

张文莉

藏书专用章

李 丹 梁富一

刘美芙蓉 骆 艳

苏丽绚 诸葛蔓

张文莉

东北师范大学出版社

长 春

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿玩教具制作/宿高峰主编. —长春: 东北师范大学出版社, 2014. 7

ISBN 978 - 7 - 5602 - 9711 - 8

I. ①幼… II. ①宿… III. ①幼儿教育—玩具—制作—高等职业教育—教材 ②幼儿教育—教具—制作—高等职业教育—教材 IV. ①G614

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 160647 号

☐责任编辑: 万英瑞 ☐封面设计: 宣是设计

☐责任校对: 齐 磊 ☐责任印制: 刘兆辉

东北师范大学出版社出版发行
长春净月经济开发区金宝街 118 号 (邮政编码: 130117)

电话: 0431-85687213 010-82893515

传真: 0431-85691969 010-82896571

网址: <http://www.nenup.com>

东北师范大学出版社激光照排中心制版

北京市彩虹印刷有限责任公司印装

北京市顺义区顺平路南彩段 5 号 (邮政编码: 101300)

2014 年 7 月第 1 版 2014 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

幅面尺寸: 185 mm×260 mm 印张: 6.75 字数: 128 千

定价: 24.00 元



第一章 概 述



学习目标

- 了解幼儿玩教具的发展史、发展趋势及玩教具存在的问题。
- 理解幼儿玩教具的概念、类型及特点，并掌握创造优秀玩教具的策略。
- 掌握制作玩教具的重要意义，能够应用玩教具的相关知识评价、选择幼儿玩教具。



引 言

玩具从诞生之始就属于文化的范畴，是特定社会现实间接而又具体的一种特殊的反映形式，是特定社会文化生动而形象的一种特殊现象。幼儿把玩玩具或使用玩具与同伴一起做游戏，其过程就是在慢慢地认识世界、认识社会，此时，文化的汁液便不知不觉地渗入他们的心田。

第一节 幼儿玩教具的基础知识

2002年，联合国将儿童的年龄上限从14岁提升至18岁，意味着未满18周岁的人都可称为儿童。这是根据人的生理、心理特征及生活状态划分的。我们在此讨论的儿童只限于学龄前儿童和学龄初期儿童^①，即12周岁以下的未成年人。

一、玩教具的定义

玩具泛指可用来玩的物品，通常与儿童或宠物有关。把玩玩具在人类社会中常常被作为一种寓教于乐的方式。玩具也可以是自然物体，即沙、石、泥、树枝等非人工的东西。著名儿童教育专家陈鹤琴先生认为：“对玩具应作广义理解，它不是只限于街上卖的供儿童玩的东西，凡是儿童可以玩的、看的、听的和触摸的东西，都可以叫玩具。”玩具适合儿童，也适合青年和中老年人，是打开人们智慧天窗的工具。

“玩具”是个很宽泛的概念，从广义上讲，任何可以拿来玩耍的物品都可称为“玩

^① 王振宇，儿童心理学[M]，扬州：江苏教育出版社，1987. 3. 按照我国心理学界对儿童的划分，学龄初期的儿童是指6、7岁到11、12岁的儿童，就是我国小学生的年龄段。

具”。现代汉语词典中，玩具指专供儿童玩的东西。如果将玩具两个字拆开理解，“玩”有“玩耍、游戏”的意思，“具”是“器物”的意思。那么合起来，玩具就是可玩耍或游戏的器物。在英文里，玩具“toy”的意思指的是小巧或微型的东西，比如早期的针、线等小工具也可称为 toy。toy 源自古代英文字 teon，本来是一个动词，意思是“拉车”和“牵引”，有“玩弄”的意思。后来受北欧丹麦文字中的“lege”（玩）的影响，逐渐衍化为“小玩意”的意思。

我们在此讨论的“玩教具”主要是幼儿园活动过程中作为道具使用的物品，即幼儿园教师和幼儿在组织和参与教学活动过程中所使用的玩具。因此，本文所研究的“玩教具”专指供年龄段处于 3~6 岁的儿童玩耍的玩具。

二、玩教具的类型及特点

（一）玩教具的类型

一般来说，幼儿玩教具是为特定年龄组的儿童设计和制造的，其特点与幼儿的年龄和智力阶段有关。幼儿玩教具的使用以一定的适应能力为前提。作为儿童玩教具，它必须能够吸引幼儿的注意力。幼儿教玩具品种繁多，分类方法不一。按原料和工艺可分为：泥塑玩具、陶瓷玩具、石雕玩具、玉雕玩具、竹玩具、木制玩具、藤编玩具、麦秆玩具、叶编玩具、面花玩具、布绒玩具、金属玩具、塑料玩具、纸玩具和民间玩具等；按状态可分为：弹力玩具、惯性玩具、发条玩具、电动玩具、音乐玩具、磁控玩具、声控玩具、电子玩具等；按年龄段可分为：乳儿玩具、婴儿玩具、幼儿玩具、青少年玩具、成人玩具、老年人玩具以及男孩玩具和女孩玩具等；按功能可分为：体育玩具、智力玩具、科教玩具、军事玩具、装饰玩具等。步入 21 世纪，出现了一种整合了以上各种玩具形态的早教玩具，如学伴熊。

如果按玩具特征与功能相结合的标准来分，可分为：

1. 实用玩具。指具有生活实用功能的玩具，除了用来嬉戏以外，还可以作为服饰、卧具、食品等使用。例如，虎头鞋、虎头枕、糖人等。



图 1-1-1 虎头枕



图 1-1-2 糖人

2. 形象玩具。指具有具体形象的玩具，包括各种形式的娃娃、动物、禽鸟、交通工具、日用品等。最大的特点是都是静态玩具。例如，陶猪、陶狗、芭比娃娃、卡通玩偶等。

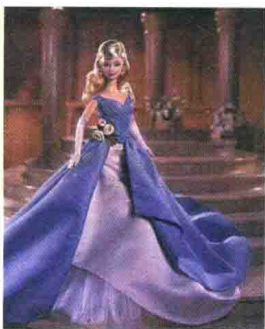


图 1-1-3 芭比娃娃



图 1-1-4 卡通玩偶

3. 节令玩具。指特定节日中的应时玩具。通常具有较强的时间性，与民俗活动紧密结合，是民俗活动重要的组成部分。例如，元宵节的走马灯、莲花灯；春节的烟花、端午节的香包、布老虎；中秋节的兔儿爷；清明节的风筝等。



图 1-1-5 烟花



图 1-1-6 莲花灯

4. 音响玩具。指可以发出音响的玩具。具有较强的娱乐性和刺激性。例如，陶哨、瓷哨、泥哨、空竹、拨浪鼓、小乐器等。



图 1-1-7 空竹



图 1-1-8 拨浪鼓

5. 运动玩具。可以指含有体育器械的某些功能，对人体有锻炼作用，并具有娱乐性与竞技性的玩具。例如，保龄球、陀螺、秋千、滑滑梯等。又可以指本身可以运动的玩具。根据运动动力来分，有拖拉玩具、发条玩具、惯性玩具、电动玩具和电子玩具等。



图 1-1-9 保龄球



图 1-1-10 发条玩具

6. 益智玩具。指以启发智慧、刺激大脑活动为主要功能，具有较强的逻辑性、数理性、竞技性、娱乐性的玩具。例如，七巧板、华容道、九连环、孔明锁、重排九宫等。

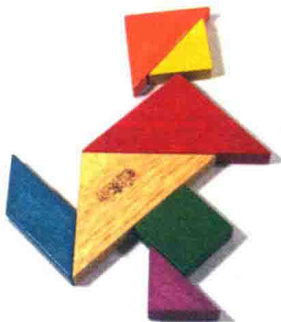


图 1-1-11 七巧板

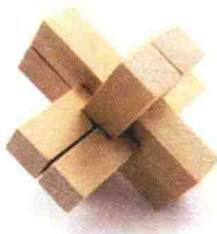


图 1-1-12 孔明锁

(二) 玩教具的特点

幼儿玩教具设计贴近幼儿生活，能使幼儿在操作的过程中轻松愉悦地表达感情，树立自信心，积累经验。既能满足幼儿园组织活动的需要，减轻教师制作教具的压力，又能投放到区域活动中，弥补玩具的不足，供幼儿自主操作。总体而言，幼儿玩教具蕴含以下特点：

1. 安全性

安全性是玩教具必须具备的首要特点。好的玩具使用好的材质制作，加上吸引人的设计，使玩教具具有价值感。如果玩具很快就被玩坏了，孩子会非常失望。

同时，优质的玩教具应该无毒，而且不可以有尖锐的边缘。它的零件的组合要非常牢固，以免松脱造成儿童误食。此外，还得注意玩具是否含有害的化学物质成分，且不应使用易燃的材质。婴幼儿应避免有长细绳和小零件的玩具。幼儿园教师和父母应注意幼儿使用玩具的方法是否会造成危险。

2. 开放性

好的玩教具并不限定其用法，孩子可以自己探索，在活动过程中开发各种可能的玩法。成人不应限制孩子的活动自由，紧紧让其去达成唯一的目标，例如，要他画一个标准的圆形或正方形。每一个孩子都是一个独立的个体，他的特质因人而异且应被尊重，而开放性的玩教具没有标准固定的玩法，所以它让孩子在每一个成长阶段，因想法的不同而产生新的玩法。孩子喜欢和同年龄的孩子或家中大人一起玩，所以好的玩教具要能使两



人以上共玩，更重要的是，父母与孩子共玩能够增进亲子之间的互动关系。

玩具应该因儿童年龄及能力不同而有差异，孩子喜欢玩的玩具是他们能够操作的，太难的会让孩子有挫折感，太简单又使他们觉得无聊。因此，成人应该根据玩具上使用年龄的标示来为幼儿准备玩具。但如果孩子具有较一般同龄儿童更佳的操作能力，幼儿园和父母则可以提供难度较高的玩具。孩子从主动操作中学习，如果能从玩耍中获得成功的经验，他们便会得到一种成就感，如此一来，他们便会乐于成为一个勇于追求挑战的人。

3. 童趣性

玩教具的设计应能真实地体现孩子的生活世界。好的玩具会让孩子反复把玩，以各种不同的角度思索。孩子永远是充满好奇心的，他们常常会发明出玩具的新玩法。此外，他们喜欢运用想象力对玩具动点手脚，譬如说，给玩具加个轮子使其变成能动的车子。

好的玩具能提供适当的感官刺激，例如，特别的声响、不同的触感、明亮的色彩及某些可爱的形状，它们可以用来刺激孩子的视觉、听觉、嗅觉、触觉等。孩子也可以借着玩具学到物体的基本概念：大小、重量、颜色、平衡等。如果孩子能接触到品质细致的玩具，自然也会培养出孩子审美的价值观，这个过程也是一种美学的教育。

4. 认知性

认知性是指儿童玩具揭示、反映社会及自然科学的原理与常识，帮助儿童认知事物获取知识的特性。其价值在于帮助儿童学习和认知。如图片玩具，帮助幼儿认识事物、数字或字母。



图 1-1-13 姓名火车



图 1-1-14 积木

图 1-1-13 “姓名火车”能帮助儿童拼出自己或他人的姓名；积木、七巧板使儿童初步认识几何形体；公历跳棋游戏使儿童以下棋的方式熟悉了公历上的各种节假日与重要的历史纪念日、历史事件及人物；滑轮玩具对学龄儿童理解滑轮的原理很有帮助。

此外，科学领域的儿童玩具显微镜既可在室内观察玻片上的标本，也可拆卸带到室外观察实物，使儿童有机会大量认识微观世界。目前，国外市场上出现了一类热门玩具——“科学玩具”，它将科研活动游戏化，让儿童在玩玩具的同时了解科学现象与原理，培养儿童的观察力、动手能力及对科学的兴趣。

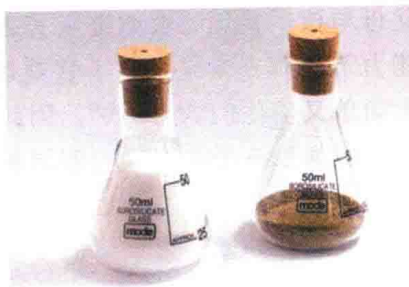


图 1-1-15 厨房里的科学家

图 1-1-15 “厨房里的科学家”提供各种工具教儿童利用厨房里的各种调味料（如食盐、醋）或食物做科学实验，帮助儿童了解简单的化学知识。

5. 艺术性

艺术性指幼儿玩教具的材质、色彩、造型、结构等方面给儿童强烈艺术感染力的特性。好的玩教具本身就是一件艺术品，这一特性本身对于培养儿童审美情感、审美能力有着强大的功效。

同时，强烈的艺术感染力是玩具发挥其他教育功能的有利条件。如上文所提到的学伴熊、芭比娃娃，都是在造型上有很强艺术性的设计作品。当孩子们被那些形态生动、色彩鲜艳的玩具深深吸引时，艺术性便淋漓尽致地体现出来。

三、幼儿玩教具的发展历程

中国玩具的历史极为悠久，帝尧时代出现的古老游戏击壤中已经出现了传统玩具的影子——“壤”，在《艺经》、《风土记》等古籍中皆有介绍。玩具在民间俗称“耍货”，又称“玩意儿”，专供儿童娱乐、玩耍之用。考古学证实，中国传统民间玩具最早可追溯到原始社会时期，甚至更早。伴随着人类开始使用工具，玩具便走进了人类的社会生活中，并与人类社会的发展与进步保持着紧密的关联。

（一）中国玩具在古代的发展

原始社会末期，中国已经出现真正意义上的玩具，甚至出现了声响类的玩具——塤^①。这种古老的玩具在今天的河南淮阳，人们称之为“小梨喽”；在山东，人们把它叫做“咕咕虫”。



图 1-1-16 塤

^① 据专家考证，塤是史前人类放牧时呼羊引牛用的一种吹奏器，考古人员在陕西西安半坡遗址、浙江余姚河姆渡遗址都有发现。



时至汉唐年代，中国民间玩具已经进入较快的发展轨道，有关泥玩具及其市卖的记录，也见之于时人的著述中。在汉代，为儿童烧制玩具之风已经盛行。此时民间玩具的创作题材开始越来越多样化，从动物到人物，描绘手法也大幅提高。

唐代，瓷玩具已达到较高的水平。玩具以小动物为主，还有球形人首、兽头和身着胡服的女俑，造型生动，别具一格。玩具的材质变得多种多样，泥玩具、陶玩具、木玩具等等。

宋代，我国经济进入大发展时期。宋代民间工艺兴盛，玩具以泥塑偶人为主。民间艺人多于街巷间展示出售，宋代的胖孩儿至今仍影响着苏州“阿福”、山东“喜娃娃”、河南“莲花童子”的造型。玩具在这个时期内也得到了质的飞跃，尤其是在流通方式上，宋代的民间玩具已经开始走向市场化。宋代烧瓷、民窑大量生产瓷玩具，其品种繁多，造型端庄，形神兼备。



图 1-1-17 莲花童子



图 1-1-18 大阿福

元、明时期，中国玩具发展更为成熟，特色更加鲜明，出现了专门销售玩具的“要货铺”，玩具的品种也更加丰富。元代的民俗民风继承了宋代的“衣钵”，品种、形状与宋代大致相同。明代瓷玩与宋代风格接近，唯泥塑玩偶格外突出。

伴随着各种加工工艺的进一步成熟，清朝玩具在形态上得到了进一步的加强。清代末期，八旗子弟以玩乐为能事，官宦人家多雇用民间艺人制作各类玩具，样式繁多。如兔儿爷、毛猴、风车、面人、风筝、空竹等等。此外，天津“泥人张”、无锡“大阿福”，以及河北新城、山东高密、陕西凤翔、贵州黄平、河南淮阳、甘肃千阳等地的各类民间玩具流传至今。中国民间玩具真正走进了自己的辉煌时期。

（二）中国玩具在近代的发展

19 世纪后半叶，内忧外患导致了封建王朝的没落和封建经济的解体，此时中国玩具的发展进入一个低潮期。虽然外来入侵的同时也伴随着西方文化技术的冲击，但当时人们关注的焦点全部集中在生产领域，玩具的消费并没有受到社会的认识和重视，世界范围内的玩具都还处在一个手工制作的阶段。加之玩具的消费群体是中国最底层的劳苦大众，他们的整体消费能力及其低下。因此，西方经济文化入侵对中国玩具所带来的影响是非常有限的，其品种、形式、结构和工艺做法都被完整的保留下来，玩具在这一时期的中国社会中依然保持主流的地位。

到了 20 世纪二三十年代，随着西方文化在中国的传播，在一些沿海大城市中已经出现了一些西方玩具，如洋娃娃等。但是由于“洋”玩具的价格比较昂贵，因此西方玩

具此时依然没有对中国玩具形成巨大影响。在这一时期，伴随着社会经济的衰退，中国民间手工艺出现了整体性的滑坡。在这种整体经济衰落的过程中，民间玩具由于其扎根于民间、材料便宜、制作简便的特性以及近代中国整体社会经济发展的不平衡，并未如传统家具、传统服装一样受到西方文化的影响。在内地的许多城市和广大农村，传统民间玩具的形式仍保留其本来的面目。

（三）现代中国玩具的发展

中国是世界玩具生产大国。改革开放以来，玩具已经发展成为我国主要的几个支柱产业之一。据国际玩具工业理事会统计，1996年至1998年，世界玩具贸易额年均均为520亿美元至540亿美元。现代玩具工业的发展经历了以下几个阶段：

二战后，由于塑料的出现，塑料玩具代替了木制玩具。20世纪70年代，电子玩具已成为玩具的发展潮流。为吸引儿童的爱好和兴趣，玩具工业家千方百计地不断更新其品种。20世纪80年代末，两家日本玩具商SEGA和NINTENDO抢先推出托架玩具，行销一时。现在，美国的MATTEL和HASBRO公司、日本的BANDAI公司和丹麦LEGO公司等几家世界大型玩具生产商从传统产品中脱颖而出，转产电子游戏，2000年电子游戏已占世界玩具总营业额695亿美元的21.1%。为适应对多媒体的社会需要，抢占市场，这些公司又捷足先登，研发智能玩具。

目前在我国，玩具产业的强大生产能力与相对薄弱的设计力量形成了鲜明的对比。改革开放以后，我国的玩具工业得到了空前发展。目前，我国玩具企业有六千多家，其中很多是外商独资和合资企业，现在全世界超过75%的玩具产自我国，我国成了世界各国玩具的主要供应地。2002年，全国玩具出口产值达到80亿美元，已成为我国出口的五大支柱商品之一，但是在这些出口产品中，大部分是来料加工或来样加工，本身的科技含量较低，只是利用廉价的劳动力优势赚取微薄的加工利润，玩具业的整体水平与先进国家相比还有很大的差距。

在设计水平上，我国目前的玩具设计大部分是模仿照抄，自己开发的产品很少，像泰迪熊（Teddy Bear）、芭比娃娃（Barbie）、宠物小精灵、Kitty猫、米老鼠、史诺比（Snoopy）这些世界著名的品牌没有一个属于中国。玩具设计人员缺乏，开发能力弱以及社会重视程度不够也是制约玩具业发展的重要原因。

然而，我国庞大的人口基数和迅速发展的国民经济使得我国的玩具市场日益发展膨胀。根据有关部门统计，2002年，我国的玩具消费额已达到40亿美元，据《2013～2017年中国玩具行业制造产销需求与投资预测分析报告》统计，2006年以来，玩具制造行业年均增速为17.41%。至2010年，行业销售收入突破千亿元大关，创造利润41.42亿元。截至2010年底，玩具制造行业资产总计675.83亿元，从业人员达67.35万人。2013年前三季度，我国玩具出口181.57亿美元，同比增长高达30.3%。

由此可知，在玩具生产领域，我国已经具有了相当规模的场地、设施、物流、材料等生产要素及庞大而技术熟练的员工队伍，意味着在我国现有玩具产业的坚实基础和巨大消费群体数量的支撑下，如果有计划地、逐步地投入经费和科技力量，实现玩具产业的划时代升级改造，完全可以使我国的玩具产业在服务于当代儿童的同时，创造更加巨大的经济效益。



四、幼儿玩教具的发展趋势

玩具的发展是伴随着科技发展的连续过程。玩具的起源与发展离不开科学技术的影响。对古代玩具的研究已经表明，人类最早的玩具是在人类最早的两项重要技术发明——火的利用和工具的制造出现以后才诞生的。如今，玩具已经成为人类科学技术发展水平的标志之一。玩具在制作过程中不断地运用最新科技成果，生动地反映了世界高新技术的具体内容、发展水平和未来趋势。

（一）设计理念的革新——回归自然的本体

虽然市面上的玩具五花八门，令人目不暇接。但自原始社会起，玩具还没有发生惊天动地的变化。尽管玩具的发展已有了长足的进步，大人对幼儿的理念也有了巨大的变化，但永远令孩子们着迷的依旧是常见的、自制的简单手推车，或一个简单的皮球等等。这是因为玩具是实物的代用品，“代替”是一种象征性的活动，提供具体形象的物品也同时限定了象征的范围，牵制了孩子们想象的翅膀。普拉斯基在一次实验中，曾以玩具为变量，进行比较两种结构不同的玩具对游戏的影响。结果证明，简单的未构成特定形象的玩具，比结构性很强的玩具更吸引幼儿。幼儿对前者不容易感到厌倦，不像那些结构性很强的玩具因为有功能的局限性，反而使儿童容易感到厌倦。

因此，回归自然应该成为幼儿玩教具未来的发展趋势。我们在制作和选择玩教具时，应该更多地考虑幼儿在使用玩具时能做什么，而不仅仅是玩具本身能做什么。回归自然并不是回归到低档的、简单的玩教具。高、低档玩教具的最终目的都是希望幼儿能更幸福，有更多的乐趣。未来的玩教具将真正回归到玩教具的自身，玩教具的档次也将依其自身是否有利于人们的回忆联想、发散思维及想象力的发展等功能来划分，而不是依其工艺高低、价格高低而定。

（二）从封闭转向自发——自制玩教具的倡导

现代社会和家庭对玩教具功能和意义的狭隘理解导致了人们从观念和行为上淡化自制玩教具的需要。观念上的淡化主要是在广大家长中存在着不正确的玩教具观念，例如，很多家长认为玩具买得越多越好；越贵的玩具越好；只有买来的玩具才是玩具，才对孩子的游玩和健康成长起积极作用；等等。正因如此，孩子们关于玩具的观念意识只停留在买来的玩具才是玩具之上。在幼儿园里，我们不难看到类似场景：孩子们经常攀比各自的“军火库”，谁的高级、谁的储量大，谁就多一份优越感。而行为上的淡化，主要是因为随着独生子女家庭的普及，生活水平的提高，玩具购买力也随之提高。父母、幼儿园教师和孩子一起制作玩具就成了一种令人奇怪、多余甚至可笑的举动。自制玩具对孩子的全面发展具有重要意义。

首先，“自制”是一个动脑、动手、调动孩子积极参与的过程。从确定做什么，找材料、定计划、尝试制作，不断修改、补充，最后才能形成一个与最初想法大致相同的玩具。这个过程不仅是“玩”的过程，而且是一个创造的过程，它能使大人和孩子都能积极、主动地参与，使其成功的心理需求得到满足，从而激励了以后创造与实践活动的发生。

其次，自制过程有利于幼儿了解玩教具本身。明白玩教具是怎么制造出来的，对于幼儿来说无疑是最有趣的经历和最深刻的一堂课。同时，在制作过程中，人们可以开动

脑筋、相互协作，运用各种途径来实现玩具的创造。

第三，自制玩教具创造了多人参与的可能性。自制玩教具可以充分发挥每个人的特长，共同参与。几个人一起做玩具，其中有人负责找材料，有人负责缝制，有人帮忙粘贴，做一次漂亮的配合，在“制造”的过程中增进彼此的感情，并且学习与他人合作。因此，在幼儿园活动组织过程中，不应该忽视自制玩教具的乐趣。我们应该大力倡导各式各样的自制玩教具，让幼儿真正解放自己，乐在其中。

第二节 学习幼儿玩教具制作的重要性

一、玩教具是幼儿情感活动的必需品

在现实生活中，人们对于外界对象是否满足需要会产生不同的主观体验。那些符合需要或愿望的对象会引起肯定的、积极的体验，表现为喜悦、喜爱、愉快等；那些不能满足或违背愿望的对象则引起否定的、消极的体验，表现为悲哀、愤怒、恐惧等。这些体验就是情感。

情感不仅是与人的有机体生理需要相联系的体验，同时它也是与人类社会历史进程所产生的社会性需要相联系的体验。按其性质和内容可分为道德感、理智感和美感。美感是人对美的体验，是人们按一定的审美标准，对客观事物，包括人在内进行欣赏、评价时所产生的情感体验。美感具有两个特点：愉悦性和倾向性。

心理学家艾丽斯·爱森的研究发现愉悦可以使人们拓宽思路，变得充满创造力和想象力。那么愉悦是如何产生的呢？愉悦首先来自于产品的美感。美观的东西总是能让人们感觉很好，从而使得他们更具有创造力。美感、情感和认知的关系可理解为：美感—情感—认知。

【案例】

头饰玩具——表演故事

头饰、面具、木偶、桌面表演的形象玩具等，可以让幼儿进行表演游戏，对幼儿语言的发展有促进作用。表演游戏能让幼儿在表演过程中自然运用作品中的语言，并由此掌握正确的使用语言和富有创造性的符合角色性格特征的语调及表情。在此基础上，父母还可以启发幼儿自己动手制作表演游戏的道具，这对提高幼儿的语言表达能力极有帮助。

幼儿活动过程中对玩教具的使用过程承载着幼儿同玩教具的交互，本质上是幼儿在玩教具的影响下自身各种情感的体验过程。好的玩教具可以给幼儿带来愉悦，让幼儿产生美好的情感体验，促进其身心健康发展。

二、玩教具是幼儿园教育活动的必需品

（一）玩教具是儿童的第一本教科书

对儿童而言，“学”和“玩”是融合在一起的，儿童的身心特点决定了游戏、玩教



具不仅是儿童最自然、最正当的需要，而且是儿童学习成长的一种必然途径和物质条件。鲁迅先生认为：“游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。”陈鹤琴先生进一步指出：“玩，固然很重要，玩具更为重要。”

在西方，不少教育家都认为，游戏是学龄前儿童生活中最主要的内容，也是最自然、最好的学习方法。作为游戏的物质基础的玩教具在这个过程中扮演着相当重要的角色：“儿童借由玩具的游戏过程学习这个世界的真理，我们成人很快便能将我们对于世界对于真理的看法，通过玩具传给下一代。”^①杜威认为，儿童玩具越直接越真实越好，并主张选择与使用应该是扩展、澄清儿童的观念，促进儿童不论是在体能还是在认知上都能达到最大发展为目的；^②福禄培尔认为玩具“是一切未来生活的胚芽”，并设计出“恩物”。皮亚杰认为儿童在游戏中运用玩具，扮演角色，是学习新的物品和事物的方式，形成和扩大知识与技能的方式，把思维和行动结合起来的方式。

因此，“玩”对儿童来讲就是一种学习（受教育）过程，而作为游戏的物质依托——玩教具，既为儿童创造了一种游戏的方式，也为他们提供了一个最佳的学习方式。生动、形象而有趣的玩教具，既是向儿童传播知识与传授技能的媒介，又潜移默化地陶冶着儿童的性情。

（二）玩具是幼儿主要的启蒙教具

早期教育对儿童来说具有启蒙性质，应该注重于自然而然的陶冶和潜移默化的熏陶。因此，玩教具就是启蒙教育中最理想、最普通的一种教具。19世纪，福禄培尔曾亲自设计了幼儿园的玩教具。第1种到第10种是球及圆柱、正方体、长方体的木块、拼图、小棍、铜环、插板等；第11种到第20种为刺纸、绣纸、粘纸、编纸、折纸及穿豆、捏泥等手工制作玩具，使小班幼儿熟悉不同物品的形状、颜色，掌握分开与集合等方法。



▲B002

图 1-2-1 恩物

蒙台梭利曾设计了14种教具，如嵌插圆柱（大小高矮不同）、比较各种木条（宽窄、厚薄、长短不同）和立方体（大小不同），各种几何图形嵌板（质料、重量不同）、

① [美] 马克·佩斯. 游戏世纪 [M]. 蔡文英译. 上海: 上海世界图书出版公司, 2003. 23.

② 江丽利. 幼儿玩具研究文献探讨 [J]. 国立花莲师范学院, 幼儿教育学报, 1999, 2. 61-76. 转引自卢佩钰, 杨明津. 幼儿身心发展与产品功能在玩具设计上之探讨 [M]. 工业设计, 2003, 31 (2): 102.

发音盒、铃和音乐玩具，写字及计数的玩具等等，儿童通过玩这些玩具，进行自我校正，而获得感性知觉和智力发展。蒙氏的教育理念发展至今，已衍生出众多玩教具，它们构成了一个强大的幼教玩具品牌，成为世界各地幼儿园的常用玩具。

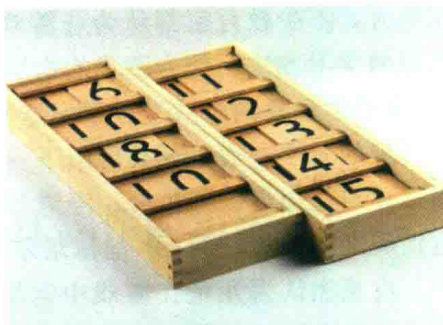
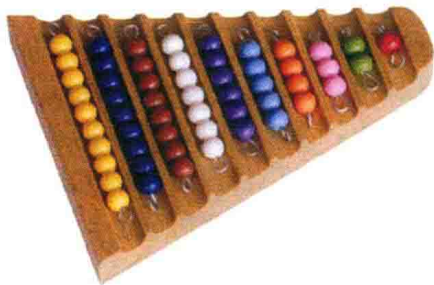


图 1-2-2 蒙氏玩具

我国幼儿教育家们也曾专门设计了此类玩具。中央教育研究所白天佑提出建立具有现代中国特色的儿童魔幻玩、教、学、用四具合一的新体系。在这一思想指导下，他自己动手研究和制作了一系列玩教具，分为 6 个大类（魔绣类、魔球类、魔剪类、魔编类、魔贴类、魔画类），35 个系列，上万种造型。因其功能多变，变化有序，花样万千，乐趣无穷，对幼儿教育起到了非常有效的启蒙作用。

我国广东省江门市第一幼儿园自制的布扣系列玩具也体现了启蒙教育的特点。这种玩具结构上包括两个层次表层结构，包括选材、形象、色彩以及造型设计等，是吸引儿童玩弄的先导。这套布扣系列玩具，形象逼真，色彩艳丽，造型生动优美，形态风趣、幽默夸张。如水果类有黄色的枇杷、紫红的葡萄、金黄的熟香蕉、青中带黄的菠萝、黄澄澄的柏子和蜜柑；蔬菜类有五彩新奇的玉米、棕褐色的莲藕、紫绿和白色的茄子、青色的豆子；动物类有彩色的鱼、毛茸茸的母鸡和小鸡、鲜红色的七星瓢虫等等。为使玩具富有趣味性和幽默感，还在一些动植物的表面绣上喜怒哀乐的表情，使儿童看到就爱不释手。

【案例】

积木玩具——说出构造

各种积塑块、积塑片、胶粒玩具，可以进行各种构造活动。如用积木搭建房屋、公园，用积塑片插接家具、车辆等。在构造活动中，幼儿园教师可以有意识地发展幼儿的语言。构建前，可先帮助幼儿构思，让幼儿说出要构造的物体。构造完成后，还可以让幼儿给父母讲一讲自己建构物体的过程和方法。这样既可提高幼儿的口语表达能力，又可促进幼儿思维水平的提高，引发幼儿对游戏的兴趣，一举多得。

三、玩教具是幼儿早期社会化的重要媒介

社会化是指一个人学习生活技能和行为规范以取得社会生活适应性的过程。社会化的过程是人从出生时开始一直到生命的终结为止，贯穿于人的一生。研究事实证明：早期发展阶段对人的社会化起着极其重要的作用，儿童早期的社会化程度影响着人的终生社会化的成败。玩教具是儿童社会化必不可少的一个客观条件。婴幼儿期的儿童，除了父



母以外，只有玩具是时时陪伴他们的最好的朋友。对于儿童来说，玩具几乎就是他活动的全部天地。因此，玩具对儿童的早期社会化有着至关重要的作用：一是帮助儿童完成了对社会的初步认识。二是帮助儿童从对父母的依恋中解放出来，与小伙伴建立起良好的人际关系。

【案例】

生活玩教具——过家家

娃娃、房子、家具、炊具、各种交通工具、医院用具等玩具，可供幼儿玩角色游戏时使用。在角色游戏中，幼儿主要使用语言表现游戏的情节和内容，因而，能促进幼儿语言能力的发展。如过家家游戏，让幼儿模仿妈妈，一会儿哄娃娃睡觉，一会儿给娃娃喂奶。游戏中的每一个情节的展开和变化，都可以让幼儿模仿妈妈的语言和动作，这种方法比生硬地教幼儿模仿要好得多。

第三节 如何才能创作出优秀的幼儿玩教具

一、了解幼儿园玩教具主要存在的问题

玩教具是人类精神文明的产物，它受制于当代社会的科学技术、时代审美和情感诉求。不符合这三类因素的玩教具必然遭到幼儿的遗弃。因此，要创作出优秀的幼儿玩教具，首先必须在基本认识基础上深入了解现阶段玩教具存在的主要问题。

（一）设计内容单一，存在安全隐患

有的幼儿园儿童玩具的配置还只停留在布娃娃、球类等简单的玩具层面上，有的启用了部分智能玩具。幼儿园环境建设将较大比重放在建筑以及室内设计上，对玩教具设计的重视程度还不足。部分玩具材料的使用超出了其使用限度，出现油漆脱落、生锈等现象，存在安全隐患。

（二）设计缺乏民族性，缺少新题材

很多幼儿园配备的玩教具已逐渐沦落为一种摆设。许多幼儿园购买玩教具已经不再是为了提供给幼儿“玩”，而只是一种文化上的猎奇，物质上的攀比。很多幼儿没玩过，甚至不认识一些传统的玩教具，中国传统的玩具教文化也因此出现了断层。

交流对处在生长发育阶段的幼儿是必不可少的，幼儿可以在交流中提高合作、语言等能力。然而，当今的许多玩教具在设计过程中未考虑交互环境的创设，没有将塑造交流的环境考虑在玩具教设计之列。

（三）脱离现实生活，缺乏时代精神

任何事物都具有时代特征，玩教具也不例外。如果将玩教具放入这个模式中，我们不难发现，同玩教具相对应的幼儿的生活方式已经发生了很大的变化。这在玩教具上最大的体现就是玩具已经远离了幼儿的日常生活。

（四）娱乐的实现形式单一

现代幼儿需要玩教具能提供多种刺激方式，一种玩具不只具有一种刺激效果，应同

时能够得到多种感官刺激，这种多层次、全方位的感官刺激在相当程度上提高了幼儿娱乐的质量。通常的幼儿玩教具大多只具有一种感官上的刺激作用。例如，传统的观赏性娃娃，大都只具有观赏功能。另外，这种单一性并不仅体现在刺激种类的单一中，还体现在刺激强度不足上。幼儿园所配备的大多数声响玩教具一般只能发出简单的、单一的声音。

二、了解幼儿玩教具的教育价值

（一）玩教具是激发幼儿想象力和创造力的工具

人的本质在于创造。说到底，现实中被称为“文明”的东西其实彻头彻尾是人的虚构。“艺术因虚构而生存，科学使虚构成为现实，正是虚构和推测使人超越了动物。”而玩教具可以帮助幼儿通过游戏，在放松的状态下，真正挖掘出其潜能，摆脱束缚，继续探索无数的未知与可能。

但是，玩教具一旦被赋予了固定的玩法（使用方式），就会弱化了玩教具的价值。只要能发挥幼儿想象力与创造力的、可供玩耍的事物都可以称之为玩教具。因此，玩教具可以有形的物品，也可以是无形的虚拟，玩教具的形式可实可虚，在幼儿园活动过程中起着举足轻重的作用。

（二）玩教具是给幼儿带来欢乐与幸福的载体

关于玩教具是如何给幼儿带来欢乐与幸福这一点，相信每个人都有类似的体验。然而必须承认玩教具首先是用来玩的，娱乐性是玩教具的第一属性。由于文化消费的娱乐倾向，诸多产品都被打上了类似“玩具”的烙印。但是，对于幼儿而言，玩具不仅仅是工具，不仅仅是教具，也不仅仅是器具，而是能给幼儿带来无限欢乐，体验幸福的教育载体。

三、了解幼儿对玩教具的现实需要

（一）心理需要

儿童教育在内容、方法、方式等方面表现出鲜明的特点，玩具是现代儿童教育中不可或缺的一个物质条件。国民文化素质的普遍提高使得人们在人才、教育、文化、家庭、伦理等诸多方面的观念已经发生了巨大改变。在教育领域，现代学习方式的体验性、主动性、独立性、独特性和问题性，已不断地在实践中确立和发展。在亿万家庭中，幼儿玩教具成为生活的必需品，也成为众多家长和孩子既十分喜爱又特别挑剔和考究的对象。

玩教具的娱乐和教育两大功能越来越受到消费者的密切关注，幼儿园教师及家长所要求的玩具不仅是孩子们的亲密玩伴，而且必须是他们成长的良师益友。这样的认识已经在众多玩具购买者和消费者的心目中确立。据中国内地社会调查事务所的调查，内地城市消费者购买玩具，首选是智慧型玩具，其次为电子类玩具，第三为高档毛绒和布制装饰玩具，所占百分比分别为48%，36%和20%；此外，有62%的被访者愿意选择能充分发挥孩子们的想象力、创造力和动手能力的玩具，以挖掘隐藏在孩子们内心深处的潜力；来自台北科技大学创新研究所的一份调查指出：玩具的“启发性”是消费者选购