



“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

幼儿游戏与指导



YOUER YOUXI YU ZHIDAO

主编◎刘国磊



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

幼儿游戏与指导

主 编：刘国磊

副主编：宋姗姗

编 者：刘国磊 宋姗姗 文 力 周 悦

东北师范大学出版社

长 春

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿游戏与指导/刘国磊主编. —长春: 东北师范大学出版社, 2014. 7

ISBN 978 - 7 - 5602 - 9700 - 2

I. ①幼… II. ①刘… III. ①学前教育—游戏课
高等职业教育—教材 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 139566 号

责任编辑: 刘晓军 封面设计: 宣是设计

责任校对: 刘祉彤 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 2015 年 1 月第 1 版第 2 次印刷

幅面尺寸: 185 mm×260 mm 印张: 12 字数: 230 千

定价: 27.00 元



前 言

“人是游戏者。”游戏作为人生的一项基本内容，深受幼儿喜爱，实际上游戏就是幼儿的工作。游戏对于个体成长与社会发展具有重要意义与价值，是人的自然生长与社会成长的重要内容与关键途径。《幼儿园教育指导纲要（试行）》明确指出幼儿园“以游戏为基本活动”，《3~6岁儿童学习与发展指南》强调要“珍视幼儿生活和游戏的独特价值”，这些文件使游戏对于幼儿成长以及幼儿园教学中的重要意义愈加得到关注与认可。

幼儿园是幼儿的重要生活场所，教师对幼儿游戏的认识直接影响幼儿生活，同时，幼儿教师职业素养是保障与提升幼儿园教学质量的关键。教师如何认识幼儿游戏，怎样尊重与发挥游戏在幼儿园教学中的价值，这些知识与能力需要教师通过系统学习才能获得，适宜的教材是教师学习的重要依据。基于帮助幼儿教师深刻理解幼儿游戏的知识、熟练掌握指导幼儿游戏活动实践本领的核心诉求，本教材得以编辑与出版。

本教材的内容分为九章，涉及幼儿游戏“是什么”、“为什么”、“玩什么”、“怎么玩”等一系列问题。本教材第一章阐释了对幼儿游戏的一般理解；幼儿园“以游戏为基本活动”的内涵；幼儿园游戏的指导原则。第二章阐释了幼儿园游戏环境创设的一般要求；幼儿园户内、外游戏环境创设的原则与方法；幼儿园玩具的提供。第三章阐释了对幼儿角色游戏的一般理解；幼儿角色游戏的组织与指导；幼儿角色游戏的观察与评价。第四章阐释了对幼儿结构游戏的一般理解；幼儿结构游戏的组织与指导；幼儿结构游戏的观察与评价。第五章阐释了对幼儿表演游戏的一般理解；幼儿表演游戏的组织与指导；幼儿表演游戏的观察与评价。第六章阐释了对幼儿体育游戏的一般理解；幼儿体育游戏的组织与指导；幼儿体育游戏的观察与评价。第七章阐释了对幼儿智力游戏的一般理解；幼儿智力游戏的组织与指导；幼儿智力游戏的观察与评价。第八章阐释了对婴幼儿游戏的一般理解；婴幼儿游戏的组织与指导；婴幼儿游戏的观察与评价。第九章阐释了幼儿游戏创编的方法与步骤。

本教材充分考虑职业院校学生的兴趣、需要，总体上体现出三方面特色：

1. 注重内容的实用性和可操作性

在内容的组织选择上，本教材结合幼儿园游戏的组织现状，对幼儿园不同形式、不同类型游戏的特点、组织与指导、观察与评价分别作出了具体介绍，以便于学生直接运用知识于幼儿教育实践；在理论知识介绍的基础上，本教材穿插大量游戏设计与指导案例，帮助学生直观理解所学知识，并契合幼儿园游戏教学实践。

2. 强调体例的逻辑性与新颖性

本教材每单元体例为：章标题、导语、学习目标、正文、拓展阅读、互动平台、案例、实训参考。导语与学习目标帮助学生宏观认知章节重点，在正文中穿插拓展阅读使学生的学习更加有伸缩余地、便于拓展，互动平台中向学生提出的思考问题使学生随时



建议学习效果，案例展示帮助学生验证并深化所学的知识。总体上看，本教材体例较为新颖，符合职业院校学生的认知特点和思维逻辑。

3. 突出学习与实践的对接性

本教材目的明确。首先，帮助学生总体上认识游戏对于幼儿成长的重要性，从而尊重并重视幼儿游戏的开展；其次，认识幼儿园不同类型游戏的特点并掌握游戏的组织、指导、观察方法，从而能够科学进行幼儿园游戏组织、指导、观察等实践活动。本教材突出了学习与实践的对接性。

本书在编写过程中得到了各编者所在单位领导的大力关心和支持，书中引用了国内外幼教同行的一些研究成果，在此一并表示衷心的感谢。鉴于编者水平有限，敬请广大同行多提宝贵意见，以便不断修订完善。

编者

2014年1月



目 录

第一章 幼儿游戏与指导概述	1
第一节 幼儿游戏与分类	1
第二节 幼儿游戏的特征与价值	5
第三节 幼儿园游戏的形式与指导	15
第二章 幼儿游戏环境创设与玩具提供	23
第一节 幼儿游戏环境概述	23
第二节 幼儿园户外游戏环境创设	25
第三节 幼儿园室内游戏环境创设	29
第四节 游戏心理环境的创设	34
第五节 玩具和游戏材料	35
第三章 幼儿角色游戏与指导	44
第一节 角色游戏的概念和特点	44
第二节 角色游戏的组织与指导	48
第三节 角色游戏的观察和评价	54
第四章 幼儿结构游戏与指导	64
第一节 幼儿结构游戏的特点与价值	64
第二节 结构游戏的目标与内容	68
第三节 结构游戏的组织与指导	71
第四节 幼儿结构游戏的观察与评价	81
第五章 幼儿表演游戏与指导	86
第一节 表演游戏的特点与价值	86
第二节 幼儿表演游戏的类型与年龄特点	90
第三节 表演游戏的组织与指导	92
第四节 表演游戏的观察与评价	103



第六章 幼儿体育游戏与指导	107
第一节 幼儿体育游戏的特点与价值.....	107
第二节 幼儿体育游戏的目标与内容.....	112
第三节 幼儿体育游戏的组织与指导.....	117
第四节 幼儿体育游戏的观察与评价.....	122
第七章 幼儿智力游戏与指导	131
第一节 幼儿智力游戏的特点与价值.....	131
第二节 幼儿智力游戏的目标与内容.....	137
第三节 幼儿智力游戏的组织与指导.....	143
第四节 幼儿智力游戏的观察与评价.....	146
第八章 婴幼儿游戏与指导	151
第一节 婴幼儿游戏的特点与价值.....	151
第二节 婴幼儿游戏的指导.....	158
第三节 婴幼儿游戏的评价.....	167
第九章 幼儿游戏的创编	171
第一节 幼儿游戏创编的内涵与原则.....	171
第二节 游戏创编的方法与步骤.....	174
参考文献	185



第一章 幼儿游戏与指导概述

游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。

——鲁迅



学习目标

1. 理解幼儿游戏的概念与分类；
2. 理解幼儿游戏的特征与发展；
3. 掌握“幼儿园以游戏为基本活动”的基本内涵；
4. 掌握不同形式幼儿园游戏的特点与指导要点。

第一节 幼儿游戏与分类

幼儿是通过游戏得以成长的，游戏在每一个人的成长中都发挥着重要作用。游戏与每一个人如此息息相关，但被问及什么是游戏，每个人的答案却是不同的。事实上，全面而客观地定义游戏是不容易的。

一、游戏的概念

什么是游戏？《辞海》中指出，游戏是“文化娱乐的一种，有发展智力的游戏和发展体力的游戏两类。前者包括文字游戏、图画游戏、数字游戏等，习称‘智力游戏’；后者包括活动性游戏和非竞赛性体育活动”。《中国学前教育百科全书》（教育理论卷）中将游戏定义为“幼儿喜爱的、主动的活动，幼儿反映现实生活的活动”。

美国学者赫什总结了许多理论学家界定的游戏概念：福禄贝尔认为游戏是儿童阶段人类发展的一种表达方式，因为它仅仅是将儿童心灵里的东西自由地表达出来；皮亚杰提出，当同化趋向占主导地位时，游戏就开始了；弗洛伊德认为，游戏的反面是不严肃的东西，但却是真实的东西，游戏起到完成心愿和掌控意外事件的目的；埃里克森认为游戏提供了示范的背景，过去的方方面面从中得以重温，现代的得以体现和延续，而未来的也可以展望；维果斯基提出，在游戏中儿童接触的是一个充满想象和幻想的世界，在这个世界中，现实生活中难以实现的愿望能够得以实现；蒙台梭利坚定地认为游戏就是儿童的工作。

弗格斯·休斯基于以上五个定义概括了游戏的五个特征：内在驱动性、自由选择性、娱乐性、非文字性、积极参与性。



我国学者刘焱、华爱华认为定义“游戏”是困难的，她们概括了游戏的特征，通过区别性特征来定义游戏。刘焱认为游戏具有对象性、社会性、主体性、发展性。而我国学者王小英则较为关注幼儿在游戏时的主体情感体验，认为“应当把‘游戏’看作具有一套共同的行为倾向特征和情感体验，具有各种不同行为类型的‘主体性’活动的总和”。

综合以上观点可以看出，各学者较多强调游戏中的自由情境、游戏的发展作用、游戏中儿童的主动积极参与。正是由于以上特点，游戏是幼儿发展的途径和幼儿生活的重要部分。同时，幼儿是生活在现实社会中的人，幼儿游戏的内容与形式总是与现实生活保持着密切联系。

💡【拓展阅读】

当代西方的游戏理论^①

1. 觉醒理论

其代表人物有伯莱恩(D. E. Berlyne)、艾利斯(M. J. Euis)、亨特(C. Hutt)及费恩(G. G. Fein)。他们认为游戏与中枢神经系统活动状态——觉醒有关。游戏是内部动机引起的行为，是由于机体需要寻求刺激，以维持和调节中枢神经系统的觉醒水平。

2. 元交际理论

其代表人物是贝特森(G. Bateson)。他从人类学角度，强调游戏的信息交流特点。所谓“元交际”，就是对交流信息的意识，如果意识到“是在游戏”，就是觉察到他在和别人交际。

3. 行为适应说

其代表人物是萨顿·史密斯(S. Smith)。他认为游戏有利于发展适应性，游戏允许在安全范围内的思想和行为的创新。他特别强调象征性游戏中的“假装”作用，认为“假装”的过程使儿童有创造的自由，可以发展灵活性和自主感。

当代西方游戏理论加强了对游戏生理机制及非智力方面的研究，推动了游戏理论的进一步发展。

二、游戏的分类

对于游戏的分类，由于人们的研究视角不同，可以进行多层次、多角度的分类。从不同角度、以不同标准对游戏进行分类，有助于更深入理解游戏的性质。典型的游戏分类主要有以下几种：

(一) 从认知发展的角度对游戏进行分类

皮亚杰是认知发展学派的创始人，他认为幼儿在不同的认知发展水平上，会出现不同水平的游戏形式，并在此基础上将游戏的种类分为以下四种：

1. 感觉运动游戏

这种游戏的动因在于感觉运动器官在使用过程中所获得的快感，由简单的重复运动组成。在这个阶段，我们常看到婴幼儿带着喜悦重复着简单的动作，如：两三个月的婴儿晃动着四肢，一遍遍地看周围悬挂着的彩球，反复摇晃着花铃棒，重复着吃手指的动作；当婴儿会爬时，他们在床上爬来爬去，边爬边抓握一些物体。婴儿在重复这些简单的动作过程中，表情是轻松愉快的。这就是感觉运动游戏，也称练习性游戏、机能性游戏。这是最早出现的一种游戏形式，以后随着其他游戏形式的出现，感觉运动游戏的

^① 杨丽珠，吴文菊. 幼儿社会性发展与教育 [M]. 大连：辽宁师范大学出版社，2000：304.



比例下降。

这种游戏形式在整个幼儿期随时都能看到，只要有新的机能需要掌握，就会有这种练习，比如奔跑、攀爬、滑滑梯、摇木马、敲打和摆弄物体等。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁幼儿的典型游戏。在游戏中，以物代物、以人代人是象征的表现形式。它具有“好像”和“假装”的特征。当幼儿能够把以前经历过的事情、活动以及眼前并不存在的事情作为表象回忆起来的时候，机能性游戏便转化为象征性游戏。例如，玩“过家家”、“邮局”、“商店”游戏等。象征性游戏，也称为角色游戏，是学前儿童典型的戏形式，大约从2岁开始，直至入小学，其高峰期在3~5岁。

3. 结构游戏

结构游戏是学前儿童最常见的游戏形式，是一种利用游戏材料（如积木、插塑、黏土等）来建构物体的游戏形式。例如用积木搭建房子、用沙子筑建碉堡等。该游戏在儿童2岁左右开始出现，随着儿童年龄的增长，建构的物体也越发逼真与形象。

4. 规则性游戏

规则性游戏是以规则为游戏中心，用规则来组织游戏，如打牌、跳棋等，它摆脱了具体情节。这是四五岁以后发展起来的戏，由于规则本身具有不同的复杂程度，动作机能的要求不同，因此这种游戏可以从幼儿一直延续到成年。



图 1-1

结构游戏（来自湖北幼儿教育网）

（二）从社会性发展的角度对游戏进行分类

社会性发展是衡量幼儿发展的标准之一，通过观察幼儿在游戏中的表现可以判断出幼儿社会性发展的程度。美国的帕顿（Parten）按照幼儿游戏表现出来的社会参与水平，将幼儿游戏行为归纳为四种类型：

1. 独自游戏

幼儿自己一个人玩玩具，无玩伴意识，兴趣全部集中在自己的活动上，不在意周围其他伙伴的活动。

2. 平行游戏

幼儿单独做游戏。由于玩的玩具材料与其他幼儿相类似，因此看起来好像是在一起玩，其实幼儿是在同伴旁边单独玩。

3. 联合游戏

幼儿与同伴一起游戏。他们谈论共同的话题，活动中偶尔有借东西的行为，出现相互追随模仿的行为，但没能围绕具体目标进行组织，每个幼儿仍是依个人的愿望游戏，是凑在一起玩。

4. 协作游戏

幼儿形成小组做游戏。游戏中有分工和协作，有共同的目的和达到目的的方法。小组通常由一两个领头的孩子组织指挥。



一般的，以上这几种游戏类型随幼儿年龄的增长而变化。除此以外，幼儿游戏中还有与社会参与性有关的行为。

(三) 从身心体验方式对游戏进行分类

美国心理学家比勒（Bihlen）根据儿童在游戏中的不同体验形式，将游戏分为四大类：

1. 机能游戏

幼儿反复做某个动作或活动以展示快乐和满足。这类游戏自然地锻炼感觉运动器官，有效地发展身心机能。皮亚杰把这种游戏称为感觉运动游戏。

2. 想象游戏

此类游戏又称“模仿游戏”、“角色游戏”，即再现成人生活的游戏。幼儿开始时是模仿周围成人的某些行为，进而有意识地扮演成人的角色，以后逐渐能够按角色的要求行动和协调相互关系。

3. 接受游戏

此类游戏又称为“鉴赏游戏”，是指幼儿通过看画册、听故事、看电视、看电影等活动而获得乐趣。这是相对被动的游戏。

4. 结构游戏

此类游戏又称“制作游戏”、“创造游戏”，是指幼儿运用积木、黏土、沙或纸等制作物品，进行造型活动。

(四) 从教育作用对游戏进行分类

苏联侧重于从游戏的教育作用角度对游戏进行分类，我国长期以来受到苏联的影响，幼儿教育亦是如此。因此，我国幼儿园的游戏活动也常常按照游戏在幼儿教育中的作用来分类。具体地分成两大类六小项：

1. 创造性游戏

创造性游戏主要是指以幼儿自由创造为主的 游戏，主要促进幼儿的主动性、独立性、创造性的发展，包括角色游戏、结构游戏和表演游戏三类。

表演游戏和角色游戏的区别在于，角色游戏是反映现实生活中的人和事件，表演游戏是反映文学作品中的形象和事件，至于如何反映，完全取决于幼儿对生活和对作品的体验和理解。因此，角色游戏与真实生活、表演游戏与真正的表演也是有区别的。

2. 规则性游戏

规则性游戏是指以教师创编、组织为主，以规则为核心的游戏形式。在这类游戏中，幼儿必须遵守教师制定的规则，保证游戏目的的达成。规则性游戏主要包括体育游戏、音乐游戏、智力游戏等，这类游戏常在幼儿园教学活动中运用。

需要注意的是，关于创造性游戏与规则性游戏的分类，其界限不甚明确。创造性游戏与规则性游戏并不互相排斥。创造性是游戏的普遍特性，是游戏的灵魂，任何游戏都



图 1-2 规则游戏（来自湖北幼儿教育网）



必须含有创造性的成分，规则性游戏也不例外，没有创造的游戏是没有生机与活力的游戏。同时，规则也是游戏的普遍特性，任何创造性游戏也都必须遵循一定的内在或外在规则，否则便会导致游戏的混乱无序、无法进行。所以，创造性游戏与规则性游戏的区别在于：从规则方面来看，前者是隐蔽的，后者是公开的；从创造性来看，前者是总体的，后者是局部的。

【拓展阅读】

按照持续水平对幼儿游戏活动的分类

比拉是一位德国心理学家，他认为随着儿童年龄的增长，儿童的认识能力与知识经验逐渐增加，游戏的复杂性与持续性水平相伴提高。据此，他将儿童的游戏划分为以下五种类型。

1. 未分化型

这是一种最原始的游戏类型。几乎每隔两三分钟就出现一种不同的动作，而且每个动作都是无规则的。例如，只是摆弄玩具或在椅子上跳之类的动作就是1岁左右儿童的典型游戏。

2. 累积型

这是一种把片断性的游戏活动镶嵌连接起来的游戏类型。例如，看几分钟画册后，又在纸上乱涂几分钟，之后又玩起布娃娃来，像这样在1个小时内大约能进行4~9种游戏。这种游戏一般在2~3岁时较多见。

3. 连续型

这是一种对同一类型的游戏能连续玩耍近1个小时的游戏。这种游戏是在一个游戏之后连续一种与前一个游戏内容无关的游戏，或是插入其他的游戏，是在一种游戏形式下进行着各种活动。例如，本来是在做买东西的游戏，可是却插入了摆弄物品、要点心吃、看画册等活动，然后又回到买东西的游戏上。这种游戏一般多见于2~4岁期间。

4. 分节型

这是一种把一个完整的游戏分成两次或者三次来进行的游戏。例如，当玩腻了画画这种游戏时，就转向玩沙子。这种游戏类型在4~6岁儿童中较为多见。

5. 统一型

延长分节型游戏的时间（1个小时左右），就是统一型游戏。与连续型游戏不同的是，整个游戏是在统一的主题、目标下进行的，游戏的内容彼此有联系，游戏方式也基本一致。这种游戏同分节型游戏一样，在年龄稍大的儿童中较为多见。

第二节 幼儿游戏的特征与价值

游戏是幼儿最喜爱的活动，能满足幼儿身心发展的客观需要，而且是最能表现与肯定幼儿主动性、独立性与创造性的活动。对游戏特征与价值的探讨有助于成人树立正确的儿童观，提升对幼儿游戏的充分尊重，从而发挥游戏在幼儿主体素质培养中的巨大作用。

一、游戏的特征

正如为游戏定义十分困难一样，从不同角度考察游戏也会发现，游戏的特点十分多样。这里结合幼儿游戏的理论研究成果和实践经验，将幼儿游戏的特征概括为四个方面，即游戏是反映幼儿现实生活的活动，它应该是幼儿喜欢的、主动的、自愿参与的活动。



(一) 游戏是幼儿自主自愿参与、进行的活动

游戏是一种主体活动，其本质属性是主动性，它不受任何外部指令的强迫与制约，与利害得失无关，是由幼儿的内部动机产生的。幼儿在游戏中是快乐自由的。游戏帮助幼儿按照自己的特有的模式去成长发展，鼓励自身兴趣的发展。在游戏过程中，幼儿始终处于主动地位，可以自己选择、组织活动，不受限制。随着年龄的增长，幼儿独立活动的的能力增强，他们有活动的需要，有与人交往的需要，有认识周围世界的需要，有操作躯体反复练习的需要，这一切需要游戏可以满足。从心理学的角度来分析游戏，它是一种比较松散的、自由的、轻松的活动，符合幼儿的心理需要。而且游戏是由内部动机诱发的，是由幼儿的直接需要而产生，没有外部强加的因素。因此，游戏可以使幼儿全身心地投入，并积极地参与其中。幼儿高级神经活动的过程，兴奋强于抑制，并且高级神经系统和身体其他系统还不健全，易于疲劳，因此游戏适合幼儿的身心发展特点。游戏是随意性强的活动，幼儿有支配游戏时间的权利，在他们感到疲劳或不想进行下去的时候，他们有权停止游戏的进行。从儿童的认识过程来看，幼儿的认知特点是具体形象性、不随意性和情绪性。而游戏是以具体形象为主的活动，游戏中有玩具和游戏材料，有具体的动作；游戏内容和形式丰富多彩，灵活易变，幼儿进行游戏时乐此不疲，他们喜欢这种自由自在的活动。

(二) 游戏反映周围生活，同时具有虚构性

幼儿的游戏是对现实生活的反映，它来源于社会生活。因此，游戏的种类、内容与玩法会受到时代、社会、文化、地域、风俗习惯以及人与人之间的关系的影响。但幼儿游戏在模仿中又带有想象性和创造性，特别是角色游戏更具有明显的虚构性，往往是在假想的情景中反映现实的活动。游戏的情节、角色、行为以及游戏中使用的游戏材料或玩具都具有象征性，如骑竹马、把半个皮球当碗用、让小朋友假装成病人、坐在椅子上假装开汽车等。可见，幼儿通过游戏将日常生活中的人和事再现出来，并通过他们的想象在游戏中创造新的形象。游戏能够将幼儿带进假想的成人世界，幼儿在游戏中可以尽情重演成人世界的活动。他们不受成人的约束，不受时间和具体条件的限制。任何一种游戏材料都可以赋予幼儿无限的想象，他们将根据游戏的需要和游戏材料的特征改变其原有的用途而将它运用到新的游戏中去。



图 1-3 我是小厨师
(安徽芜湖镜湖区幼儿园)

游戏材料经幼儿的想象可以有多种用法，幼儿在游戏中以真诚的情感投入其中，体验游戏中的成人生活。

(三) 游戏没有外在强制的目的

工作或劳动具有明确的目的性，它要求按照客观实际，严格地遵守操作方式，生产有社会实用价值的财富。而游戏是一种娱乐活动，它没有强制性的社会义务，没有实用的社会价值，也不可能创造社会财富，它不在于外部的目的，而在于本身的过程，游戏行为是幼儿达到愉悦情绪的一种方式。如果要定义游戏的目的，那就是让幼儿通过游戏学会关心他人，理解他人，并在游戏中锻炼意志力，发挥想象力和创造力。幼儿的兴趣



充盈在游戏的整个过程中，幼儿不会因为最终的目的而忽略游戏过程。

（四）游戏伴随着愉悦的情绪

游戏是自由的活动，是非强迫性的。幼儿在游戏过程中表现出的是愉悦的、快乐的情绪特征，他们在游戏中能够获得满足感和自豪感。在游戏活动中幼儿自己控制所处的环境，他们尽量施展自己的能力，实现自己的愿望，释放自己的情绪，体验成功的喜悦。在游戏中没有需要达到的目标，幼儿没有任何压力，因而避免了为达到目标而产生的紧张，耗费精力小，他们在游戏中感到轻松、愉快。因此，整个游戏过程对幼儿来讲是愉悦的过程。

二、幼儿游戏的价值

游戏是幼儿的主要生活，是最适合幼儿的一种活动形式。游戏不仅对幼儿有娱乐与消遣作用，在愉快的氛围中，幼儿的身体、思维能力、社会性等多个方面都获得了发展。因此，幼儿游戏的价值需要得以重视，任何人都应充分尊重幼儿进行游戏的权利。

（一）游戏在促进幼儿身体发展方面具有重要价值

幼儿游戏是一种训练，当幼儿用手触摸玩具、工具以及一些用具时，他学会了协调、控制肌肉，并且产生了让意愿成为行动的经验。所以幼儿游戏不是简单地消磨时间，它可以有效促进幼儿身体的生长发育，是准备成人生活所必需的。可以说，几乎所有的游戏都有身体运动，都能使幼儿身体的多种器官得到活动，促进机体骨骼和肌肉的成熟、内脏和神经系统的发育。例如：在体育游戏中，跑、跳、钻、爬、攀登等动作发展了幼儿大肌肉的基本动作和技能；在结构游戏中，幼儿通过插塑、穿珠、搭积木等游戏发展了手部小肌肉的活动能力和手眼并用、协调的能力；在一些户外游戏中，幼儿呼吸新鲜的空气，沐浴在阳光下，他们对环境的适应能力增强，身体素质得以提升。好的情绪是身体发展的基础，也是身体健康的重要标志，在游戏中，幼儿获取愉快、兴奋、满足，排解愤懑、抑郁，得以积极健康地成长。可见，游戏是最适合幼儿身心发展的一种活动。可以说，游戏促进幼儿的发展，甚至可以说幼儿就是“以游戏为生命的”。



图 1-4 体育游戏

（来自安徽芜湖镜湖区幼儿园）

（二）游戏在促进幼儿思维发展方面具有重要价值

1. 幼儿在游戏中认识客观事物，并建立起重要的知识观念

游戏使幼儿接触到各种游戏材料，通过具体的活动，认识各种物体的性质和用途，获得有关事物之间关系的经验。例如，通过玩水的游戏，幼儿不仅认识了水的流动、溶解等特性，还能获得水的浮力的科学经验，同时，认识了喷壶、水桶等盛水工具。多种多样的游戏使幼儿获得丰富的知识和经验。幼儿通过游戏可以建立起的重要观念如下：质的关系：多冷，多热；多大声，多安静；多软，多硬；哪一种颜色等等。量的关系：多大、多小、多满、多少等。空间关系：多远、多近、多圆、多方等。时间序列：多久以前、多久以后等。次序观念：煮菜、饭的顺序，旅游途径的计划等。对各种指示的反



应：根据指导或要求等做事。称呼：人的名称、动物的名称、事物的名称。请求别人指示：“到商店该怎么走”等。指引别人：“到公园该从这边走”等。事件的演进：从山洞到高楼大厦的演进等。过程的序列：牛奶由母牛到餐桌上的制作过程等。工作的序列：如何营建大厦等。事件的描述：人、事、时、地、物。

2. 幼儿在游戏中体验角色，认识周围环境

游戏对成人而言是一种消遣、娱乐或逃避繁杂事务的方法。对幼儿而言，游戏就是工作。游戏是幼儿获取经验、学习与实际操作的手段。当幼儿玩扮演医生或建筑师的游戏中时，他不仅是为了好玩而已，俨然就是医生或建筑师。在游戏中幼儿尝试扮演、练习从周围环境中观察到的一些工作内容与技巧。例如，在“幼儿园”游戏中，幼儿扮“老师”不仅模仿老师上课，带孩子做游戏，也模仿着老师体贴、爱护学生的情感、态度等，这使幼儿的情感不断得到丰富。又如在“理发店”游戏中，幼儿扮演“理发师傅”和“顾客”，孩子们自由发挥，充分开展游戏，在此过程中，幼儿了解到社会分工、人与人之间的关系等，懂得热情地为别人服务和对别人为自己的服务表示谢意。

3. 幼儿在游戏中思考不同角色的语言，语言能力得以提升

游戏对于幼儿来说，是他们最早、最基本的交往活动，游戏过程本身就是儿童交往的过程。幼儿在游戏中常常需要将视觉信息、听觉信息以及主观感受、愿望或要求转换成语言，或者根据别人的意图作出言语的反应。在游戏中，幼儿与成人、幼儿与幼儿之间双向互动过程中的交往语言学习随处可见。可以说，交往语言是在主动参与活动的过程中构建的。例如，在“娃娃家”游戏中，扮演母亲的孩子对同伴态度不好，同伴就提出抗议：“妈妈说话不是这样的，妈妈说话是轻轻的，很温柔的。”扮演母亲的小孩子清楚地知道自己不是“妈妈”，但是她又必须改变自己的语言输出方式，尽力去模仿“妈妈”说话的口气，操持“家务”，照料“孩子”，分派家里人的“工作”，并与周围人交往，这样她就能比较自然地学会交往语言。

4. 幼儿在游戏中自由想象，想象力和创造力得以发展

游戏往往以假想和想象为条件，这就使其成为培养幼儿创造力的重要手段之一。在游戏中，幼儿不仅从外界吸取知识经验，还想把自己头脑中的丰富想象表达出来。例如，常常听到幼儿说，“你假装妈妈，我是你的孩子”、“这（一根棍子）是咱们的大马”、“火车搭好了，我是司机，你在后面跟着我走”、“我用这根小棍子给你打针”、“这两只小狗都是我们的孩子，好不好”等。在游戏中，幼儿想象出多种角色，凭借想象进行着每一项活动，他们展开想象的翅膀在自己创造的世界中遨游。“假装”和“想象”有力地促进了幼儿想象力的发展，他们“回忆过去的经验，并对这些经验进行选择、重新组合，以加工成新的模式、新的思路或新的产品”。例如，在商店游戏里，明明小朋友因买不到电脑而苦恼——不知道用什么东西来代表电脑。孩子们纷纷提出自己的建议，用积木做、用纸箱做、用泡沫塑料做……品种多样。可见，创造是游戏顺利开展和发展的动力，游戏充分调动了幼儿的想象力和创造力。



图 1-5 自由想象和创作



5. 幼儿在游戏中独立解决问题的能力得以提高

幼儿在游戏中总是遇到各种问题，他们不断地思考，不断地解决一个又一个问题。可以说，游戏与发现问题、解决问题是自然地融为一体的，它为幼儿提供了自由探索、大胆想象的机会，幼儿面对问题，进行思考，探索解决问题的各种方法，体会其中的乐趣，使游戏得以继续下去，愿望得以最终实现。例如，在游戏“理发店”里，笔者看到两个幼儿在争吵。一个说：“我不洗头了，你们的理发店连吹风机也没有。”另一个说：“你不要这样了，我们一起想办法啊。”商量了一阵后，他们拿了一个纸巾筒，一根筷子，做成一个吹风管。可以看出，通过游戏，幼儿的思维活跃了，自主性、探索性、发现问题与解决问题的能力也得到了提高。

(三) 游戏在促进幼儿社会性发展方面具有重要价值

游戏是幼儿社会交往的主要形式，在游戏中，幼儿以双重角色练习社会交往技能。一方面，幼儿作为游戏者学习分享、协商等社会交往技能，另一方面，幼儿充当所扮演的角色，体验多种社会角色的行为特点，以此增强社会技能。可见，游戏在促进幼儿社会性发展方面具有重要价值，是促进幼儿社会性发展的有效途径。

1. 游戏能够促进幼儿自我意识的发展

自我意识是儿童社会化的重要组成部分，学前儿童往往只从自己的角度出发看问题，理解周围的人和事，有着以自我为中心的特点。首先，幼儿可以在游戏中担当角色，体验现实生活中角色的感受，进而内化为自己的体验，加深对自己现实角色的理解，学会发现自我，发现自我与他人的差别。游戏帮助幼儿学会改变自己看问题的角度，逐渐克服“自我中心”的观点和思维的片面性。罗森曾通过对社会性表演游戏的训练证明了游戏能够帮助幼儿由自我本位向他人本位的社会认知过渡。其次，游戏帮助幼儿控制自己的情绪，培养自制力。游戏创造了一种想象的情境，这就要求幼儿不是按自己的直接冲动去行动，而是根据游戏角色所需要的行动去行动，从而使他学会把自己的愿望与一个虚构的“我”联系起来。幼儿在游戏中锻炼了意志，实现了自我控制，从而更好地发展自我意识。再次，游戏能激发幼儿的自信心。美国心理学家马尔兹认为，绝大多数的自我信念都是根据过去的经验——成功与失败、荣耀与屈辱，特别是童年时的经验而不自觉地形成的。游戏是由幼儿自发、自由、自选的，没有任何功利目的，幼儿在游戏中能满足日常生活中所不能满足的需要，可以增强他们对外界的掌控感，使他们更加自信。

2. 游戏能够促进幼儿社会交往能力的发展

幼儿处在一定的社会关系和社会地位中，他们就不可避免地被赋予某种角色。幼儿对于社会角色的理解，以及对于相应社会角色行为的掌握，需要一个漫长的学习过程。如果非角色行为成为幼儿的习惯行为，那么，幼儿可能将在社会生活中遭受挫折。只有认同和掌握了适宜的社会角色行为，幼儿才能顺利进行社会生活。而游戏正是幼儿学习和掌握社会角色的一个重要途径，是幼儿实现社会交往的媒介。

幼儿在游戏中既能利用假想情境自由地从事自己喜欢的活动（如过家家、打针等），又不受现实生活条件的制约，既能充分展开想象的翅膀，又能真实地再现和体验成人生活的感受及人际关系。例如，在幼儿游戏中，女孩子当“妈妈”，男孩子当“爸爸”，在扮演“妈妈”和“爸爸”的过程中，幼儿在思想上了解了自己和同性别人角色的



关系，逐渐形成了性别角色的社会化；在“公共汽车”游戏中，“售票员”主动到“乘客”中去卖票，并提醒“谁给老人、抱小孩的让个座”，幼儿通过扮演成人角色，对成人行为态度进行模仿，习得了社会经验。

在从独自游戏活动到平行游戏，再到合作游戏的发展过程中，幼儿实现了与同伴的交往活动，学会了如何在游戏中与同伴协商交流，更重要的是学会了理解他人，与他人合作分享，逐渐掌握了人与人之间的交往规则，掌握了人际交往技能。例如，会用商量、礼貌的口吻向他人借玩具，愿意和同伴一起玩心爱的玩具等。幼儿会在游戏中用规则约束自己，形成对社会关系的基本概念和态度，增加不同的生活感受（父母对孩子的爱心，医生对病人的关心等），从而控制自己的侵犯行为，发展亲社会行为。

3. 游戏能够促进幼儿道德品质的发展

加强幼儿的品德教育和进行行为习惯的培养、训练，对促进幼儿身心和谐发展，起着十分重要的作用。游戏对于儿童道德品质的发展功能，早已成为教育者的共识。幼教专家陈鹤琴先生也曾精辟地指出：“各种高尚道德，几乎都可以从游戏中学得，什么自治、什么克己、什么独立、什么共同作业、什么理性的服从、什么纪律等，这种种美德的养成，没有再比游戏这个利器来得快、来得切实。”在游戏中，儿童懂得了什么是道德的，什么是不道德的，什么是应该做的，什么是不应该做的，学习到了判断善恶、美丑、好坏、是非等的简单道德行为规则，不断提高道德认知水平。同时，虽然游戏不是强制性的活动，但游戏的规则是一种无形的约束力，有利于培养幼儿的自觉纪律。利用游戏的方式能够培养和巩固幼儿良好的道德品质，提高德育的实效。游戏是培养幼儿道德认知、道德情感和意志品质的主渠道，它能培养幼儿良好的道德行为和习惯，为幼儿提供完整与和谐的生活。

（四）游戏在促进幼儿情感发展方面具有重要价值

1. 游戏可以激发幼儿的愉快情感，消除消极情绪

游戏本身具有浓厚的趣味性，符合幼儿好奇、好动的特点，幼儿能在游戏中充分享受到自由。在游戏中，幼儿没有任何干预，没有心理压力，情绪是放松的，他们自娱自乐，敢于大声说笑，大方地表现，大胆地想象；他们随时随地、自由结合，不用任何道具就玩得很开心。这说明幼儿游戏为幼儿创设了良好的情绪环境，使幼儿跨越了情绪障碍。因此，游戏的开展过程，可以说是幼儿逐步形成良好个性心理和激发积极情感的过程。

游戏一方面可以激发幼儿的积极情感，另一方面，游戏有助于幼儿消极情感的宣泄。以弗洛伊德为代表的游戏精神分析理论认为，游戏可以补偿幼儿现实生活中不能满足的欲望，宣泄心理紧张和忧虑。游戏是儿童消除生活情境中产生的忧虑和紧张感，向自信和愉快情感过渡的方法。还有一些研究者认为，想象游戏可以改变消极的情绪体验，伴随着肯定的情感的想象游戏有助于降低幼儿的攻击性行为。例如，当一组10岁儿童的工作受到一个年长幼儿的打扰后，他们都很愤怒。然后分别让这些儿童观看攻击性的、快乐的、中性的电视片段，长度都是3分钟。想象水平高的儿童在看了攻击性电视之后紧接着进行游戏，攻击性水平随之降低。事实上，许多游戏材料与游戏都具有帮助幼儿宣泄与释放消极情绪的作用，如面团、黏土、橡皮泥等一类可以让幼儿捏、压的玩具，都具有帮助幼儿释放愤怒等消极情绪的功能，其他如奔跑、垒积木——推倒等都