



# 学前儿童 游戏

陈蔚红 主编



中央广播电视大学出版社

# 学前儿童游戏

陈蔚红 主编

中央广播电视大学出版社

北 京

## 内容简介

本书共 8 章。第一章从总体上对学前儿童游戏进行论述,第二章和第三章对游戏与学前儿童的发展、游戏环境的创设进行阐述,第四章至第六章从亲子游戏的指导、教师对各类学前儿童游戏的指导和观察来阐述学前儿童游戏,第七章和第八章对游戏与幼儿园课程、评价和治疗等方面进行了讲解。

### 图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏 / 陈蔚红主编. —北京:中央广播电视大学出版社, 2014.1

ISBN 978-7-304-05354-3

I. ①学… II. ①陈… III. ①学前儿童—游戏课

IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 257151 号

版权所有,翻印必究。

## 学前儿童游戏

陈蔚红 主编

---

出版·发行:中央广播电视大学出版社

电话:营销中心:010-58840200 总编室:010-68182524

网址:<http://www.crtvup.com.cn>

地址:北京市海淀区西四环中路 45 号

邮编:100039

经销:新华书店北京发行所

---

策划编辑:苏 醒

责任编辑:冯 欢

印刷:北京市全海印刷厂

印数:0001~3000

版本:2014年1月第1版

2014年1月第2次印刷

开本:787×1092 1/16

印张:7.5 字数:173千字

---

书号:ISBN 978-7-304-05354-3

定价:28.00 元

---

(如有缺页或倒装,本社负责退换)

# 前 言

为了适应我国当前学前教育改革与发展的要求，以新的教育理念和办法培养合格的幼儿园师资，我们根据教育部颁布的幼儿师范学校课程方案和《幼儿园教育指导纲要（试行）》的精神，组织高等师范院校和幼儿师范学校的教师以及其他教育研究人员编写了本书。

本书编写过程中，突出了以下特点：

- (1) 理论领先。吸收了当代学前教育理论与实践研究的最新成果。
- (2) 注重实践。呈现丰富的实践范例，突出了系统性、实用性、操作性。
- (3) 语言朴实。语言表述简明易懂，深入浅出。
- (4) 大胆创新。内容结构多元化创新，方便使用与操作；开放性的争议理论供读者思考、讨论。

本书共 8 章。第一章从总体上对学前儿童游戏进行论述，第二章和第三章对游戏与学前儿童的发展、游戏环境的创设进行阐述，第四章至第六章从亲子游戏的指导、教师对各类学前儿童游戏的指导和观察来阐述学前儿童游戏，第七章和第八章对游戏与幼儿园课程、评价和治疗等方面进行了讲解。

在编写过程中，我们参考了大量书籍和论文，对于这些文献的作者，在此表示衷心的感谢。由于编者水平有限，书中难免有不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

# 目 录

## 第一章 学前儿童游戏概述

第一节 游戏的基本概念 .....	1
一、游戏的定义与本质 .....	1
二、游戏的特征 .....	4
三、学前儿童游戏的分类 .....	4
第二节 学前儿童游戏的发展概况和理论 .....	6
一、学前儿童游戏的发展概况 .....	6
二、学前儿童游戏的相关理论学说 .....	8
第三节 游戏对学前儿童的意义 .....	15
一、游戏是学前儿童的天性 .....	15
二、游戏是学前儿童健康成长的关键要素 .....	16
三、游戏是创造性想象的源泉 .....	16
四、游戏促进学前儿童认知的发展 .....	17
思考题 .....	17

## 第二章 游戏与学前儿童发展

第一节 学前儿童的游戏能力 .....	18
一、游戏是学前儿童身心发展的一种需要 .....	18
二、学前儿童游戏能力的产生 .....	19
三、学前儿童游戏能力的获得与发展 .....	20
第二节 影响学前儿童游戏能力的因素 .....	23
一、物理环境因素 .....	23
二、社会环境因素 .....	25
第三节 游戏对学前儿童的发展价值 .....	28
一、游戏与学前儿童认知的发展 .....	28
二、游戏与学前儿童身体发展 .....	29
三、游戏与学前儿童情绪情感的发展 .....	30
四、游戏与学前儿童社会性的发展 .....	32
思考题 .....	34

### 第三章 游戏环境规划

第一节 游戏环境规划概述 .....	35
一、游戏环境的含义及作用 .....	35
二、规划游戏环境的意义和基本要求 .....	37
第二节 游戏环境规划的实施 .....	39
一、室内游戏环境的规划 .....	39
二、户外游戏环境的规划 .....	43
三、玩具和游戏材料 .....	47
四、游戏时间的安排 .....	50
思考题 .....	51

### 第四章 亲子游戏

第一节 亲子游戏概述 .....	52
一、亲子游戏的特点 .....	52
二、亲子游戏的影响因素 .....	54
第二节 亲子游戏的开展指导 .....	55
一、亲子游戏的倡导与开展策略 .....	55
二、亲子游戏指导 .....	56
思考题 .....	58

### 第五章 游戏的分类指导策略

第一节 教师对游戏的指导策略 .....	59
一、教师在学前儿童游戏中的角色和作用 .....	59
二、教师介入学前儿童游戏的策略 .....	61
第二节 各类游戏的指导 .....	63
一、角色游戏的指导 .....	63
二、规则游戏的指导 .....	67
三、表演游戏的指导 .....	70
四、结构游戏的指导 .....	72
第三节 游戏的方案案例 .....	75
一、0~3岁学前儿童游戏方案 .....	75
二、3~6岁学前儿童游戏方案 .....	78
思考题 .....	80

## 第六章 游戏的观察

第一节 游戏观察概述 .....	81
一、游戏观察的内容 .....	81
二、游戏观察的意义 .....	83
第二节 游戏观察的方法与记录分析 .....	84
一、游戏观察的方法 .....	84
二、游戏观察的记录分析 .....	86
思考题 .....	89

## 第七章 游戏与幼儿园课程

第一节 游戏与幼儿园课程概述 .....	90
一、游戏与幼儿园课程的关系 .....	90
二、游戏在幼儿园课程中的作用 .....	91
第二节 幼儿园课程中的游戏开展 .....	93
一、幼儿园课程的游戏化 .....	93
二、幼儿园对传统儿童游戏的挖掘与开展 .....	94
思考题 .....	97

## 第八章 游戏的评价和治疗

第一节 游戏的评价 .....	98
一、游戏评价概述 .....	98
二、游戏评价的实施 .....	101
第二节 游戏的治疗 .....	104
一、游戏治疗的含义与意义 .....	104
二、游戏治疗的主要理论观点 .....	105
三、游戏治疗的实施 .....	107
思考题 .....	109
参考文献 .....	110

# 第一章 学前儿童游戏概述



## 学习目标

- 理解掌握学前儿童游戏的相关含义。
- 了解掌握学前儿童游戏的发展概况和相关理论。
- 理解游戏对学前儿童的意义。

## 第一节 游戏的基本概念

### 一、游戏的定义与本质

#### (一) 游戏的定义

游戏，既可以指人的一种娱乐活动，也可以指这种活动的过程。

在汉语中，有很多词与游戏相呼应，如“玩耍”、“游玩”、“嬉戏”等。汉语对游戏的解释主要有两层意思：一是人们在休息、闲暇时的娱乐活动或运动，有随心所欲的意思；二是不认真、不严肃的意思，有玩世不恭的意思。在英语里，与游戏相对应的词主要是“Play”，泛指各种操作物品，摆弄材料，使人感觉轻松、愉快的活动。体育比赛（Game）亦是游戏的一种，而体育运动亦是由游戏演变而来。

古希腊哲学家柏拉图认为，游戏是一切幼子（动物的和人的）生活和能力跳跃需要而产生的有意识的模拟活动。柏拉图的学生亚里士多德认为游戏是劳作后的休息和消遣，是本身不带有目的性的一种行为活动。荷兰语言学家赫伊津哈对游戏的定义：游戏是一种自愿参加，介于信与不信之间有意识的自欺，并映射现实生活跨入了一种短暂但却完全由其主宰的、在某一种时空限制内演出的活动或活动领域。

近年来，学前教育界也比较推崇美国教育家杜威的观点，尽管杜威并没有对游戏下一个准确的定义，但他认为在儿童阶段，“生活即游戏，游戏即生活”，游戏是儿童生活的重要组成部分。这个观点对各国幼儿园课程及幼儿教育均产生重要的影响。

在我国很多的教育学书里，大都比较认同《教育大辞典（第二卷）》（上海教育出版社，1990）对于游戏的解释：“儿童的基本活动。是适合儿童年龄特点的一种有目的、有意识的，通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会性活动。”这个定义强调了两个方面：一方面，游戏作为儿童的基本活动存在，与儿童的生活紧密相连；另一方面，游戏是儿童的一种独特的社会活动，强调游戏的社会性本质，这也是我国学前教育理论观点的一个反映。



关于游戏的定义，教育学家和心理学家的争论几乎持续了两个世纪。由于对它的理解不同，看问题的角度各异，因而始终未能找到一个确切的定义。甚至对是否需要游戏下定义也一直存在两种观点：一种观点认为应该而且可以对游戏下一个准确的、科学的、可操作的定义；另一种观点认为给游戏下定义是困难的。

## （二）游戏的本质

对于游戏的定义有各种不同的理论说法，是因为对游戏本质的认识不同。研究游戏的本质，就是要揭示学前儿童游戏产生的原因以及要回答学前儿童为什么游戏的问题。这是游戏理论中的重要问题。

### 1. 游戏本能论

游戏本能论者，从生物学角度去研究、解释学前儿童的游戏，把游戏看成是一种生物现象，是生物本能的表现。不同国家、不同时期的游戏本能论者对游戏做出了各自的解释。如以德国的席勒、英国的斯宾塞等为代表的“剩余精力说”认为，游戏是由于机体中剩余精力需要发泄而产生的。他们指出，游戏是学前儿童本能剩余精力加以释放的最好表现形式。

由德国的拉察鲁斯和裴茄克创立的“松弛消遣说”认为，学前儿童游戏的本能不是剩余精力的发泄，而是恢复精力的方式。他们指出，学前儿童在紧张学习之后需要解除精神疲劳，需要娱乐，学前儿童是为娱乐而游戏的。

德国的格鲁斯和施太恩是“能力练习说”的代表，他们认为游戏是先于劳动、先于童年，对未来生活无意识的准备。每种动物为了适应复杂的生活都要有一个准备的阶段，以锻炼培养自己生存竞争所必需的能力，幼子（包括人和动物）游戏就是准备阶段中练习本能的一种手段。

美国的霍尔创立了“复演说”，他认为游戏是个体呈现祖先的动作、习惯和活动，是重演史前人类的祖先向现代人进化的各个发展阶段。游戏中所有的动作和态度都是遗传下来的，如爬树、摇树是重复类人猿在树上的活动，等等。学前儿童就是在游戏中根除这些史前动物的残余状态，让个体摆脱原始的、不必要的本能动作，为当代复杂活动作准备。

以奥地利著名精神分析学派弗洛伊德和美国的新精神分析学家埃里克森为代表的“补偿与发泄说”认为，学前儿童天生有着种种内在的原始冲动和欲望，他们要求表现，得到满足，并获得发展。但在现实生活中，由于受道德规范等的约束，这些冲动、欲望就难于充分表现，致使学前儿童内心产生各种抑郁。而游戏则可以让学前儿童完全自主地再现自己快乐的经验或精神的创伤，在想象中发泄各种忧虑和烦恼，从而获得快乐。

游戏本能论诸学说揭示了学前儿童游戏产生的生物学因素，指出游戏是学前儿童的天性，是一种与学前儿童在活动中的生物需要相适应、与学前儿童正在形成和发展着的能力相适应的活动。游戏本质中的生物学意义是不可否认的，但游戏本能论者在揭示游戏生物学因素的同时，又认为本能是游戏的根源，是游戏产生的根本原因，这就使对游戏本质的解释具有了唯心主义的色彩。

### 2. 游戏社会反映论

游戏社会反映论者从社会学观点去研究、解释学前儿童的游戏，把学前儿童游戏看成

是一种社会现象，是人类活动的特殊形式，是对社会现实生活的一种特殊的反映活动，它具有社会性。前苏联心理学家维果斯基认为，游戏是真实的实践之外，在行动上再造某种生活现象的行为，在这种活动中学前儿童凭借语言，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。前苏联心理学家艾里康宁同样也指出游戏是在真实条件之外，借助想象，利用象征性的材料，再现人与人的关系。可见他们在对游戏进行概念式的解释中，以学前儿童典型的象征性游戏或角色游戏为重点分析对象，突出强调了游戏是对现实社会关系的反映。

我国的游戏理论研究，长期以来一直受到前苏联研究者的影响，也坚持游戏是学前儿童的社会性活动的观点。认为游戏不是学前儿童的本能活动，他们并不是天生就会做游戏，只有当学前儿童的智力和体力发展达到了一定水平，积累了一定的知识经验，他们才会做游戏。

学前儿童生活在人类社会里，他们所接触的事物有社会性，反映到游戏中来，游戏必然有社会性。我国学前教育理论研究中，对游戏概念的理解和解释，同样也深受这种游戏本质观的影响。揭示学前儿童游戏的社会性本质属性，虽然在理论上划清了学前儿童游戏与动物游戏的界限，而且也肯定了成人指导和教育影响的必要性以及游戏作为教育手段的有效性，但也不能仅仅将游戏的本质定位于社会性活动这一层面上，因为这样做掩盖了游戏活动的自由自主的基本属性，否定了游戏作为一种自发的、自由的活动的意义和价值。

### 3. 游戏是幼儿的主体性活动

20世纪90年代以来，关于人的主体性及主体性发展与培养问题的讨论，为人们认识游戏的本质，重新审视这种自由自发活动的价值与意义提供了新的视点与理论背景。在我国，许多研究者开始尝试把游戏活动的本质概括为主体性活动，来探索建立一种更加科学的学前儿童游戏本质观。

主体性是人作为活动主体在对象性活动中与客体相互作用而表现与发展起来的功能特征，包括主动性、独立性与创造性等。游戏是学前儿童能动地驾驭活动对象的主体性活动，它现实直观地表现为学前儿童的主动性、独立性和创造性活动。

游戏是主动的活动。游戏是学前儿童主动的而非被动的活动。游戏活动的动机特征是“我要玩”而不是“要我玩”，是由内部动机支配的活动，而非来自外部的命令或要求。因此可以看到游戏着的学前儿童，身心总是处于积极主动的状态，与无聊、厌烦、无所事事、呆坐等消极被动的状态有着明显的区别。

游戏是独立的活动。游戏是内部控制而非外部控制的活动，是学前儿童独立活动的基本形式。学前儿童在游戏活动中，按照自己的主体地位，决定对活动材料、伙伴、内容的选择，决定对待和使用活动材料的方式方法，决定玩什么、和谁玩以及怎样玩，从而使周围环境中的人与事物按照作为活动主体的学前儿童所确定的方式与主体构成特定的关系。

游戏是创造性活动。游戏是“目的在自身的活动”，游戏者可以按照自己的愿望与想法来使用玩具与游戏材料，表现与整合自己的生活经验，体现个体独特的创造性。

所以，把游戏看做是学前儿童的主体性活动，比以往任何一种游戏本质观都更能充分地概括出学前儿童在游戏中能动地驾驭活动对象的主体性特征，从而能够更加真正地说明游戏活动本身所固有的，决定其活动性质、面貌和发展的根本属性，较科学地揭示出游戏

区别于人类其他活动的本质特征。

## 二、游戏的特征

对于游戏特征的研究，就是要寻求游戏中共同的因素，以区别游戏与非游戏活动。通常来说，游戏有以下4个特征。

### （一）游戏是学前儿童自主自愿的活动，是一种自发行为

学前儿童之所以游戏，是因为游戏的目的出于学前儿童的内部需要，游戏是由内部动机引起的。学前儿童在游戏中将现实难以实现的愿望，降低到实际能力所能承受的水平，使自己成为游戏的主人，主宰自己的世界，而不受别人的支配。因此，学前儿童在游戏中总是积极主动地参与，表现出极大的主动性。

### （二）游戏具有虚拟性，是一种假象行为

游戏不是学前儿童真实的生活。每个学前儿童在做游戏时，都清楚地知道游戏“是假装的”、“只是玩玩”。游戏只是一种愿望和要求的满足，是一种获得愉快体验的手段。学前儿童在游戏中利用模仿、想象来创造性地整合和表现周围生活，他们可以把日常生活暂时抛弃，也可以不受日常生活的约束，这种虚构的、不真实的情境，深深地吸引着学前儿童，使学前儿童在游戏情境中，“高高兴兴”、“非同寻常”地玩耍。

### （三）游戏具有愉悦性，是一种娱乐行为

游戏就是一种娱乐，游戏能给学前儿童带来快乐。自发的行为往往是趋乐的，机体的需要状态随时促使其为满足需要而运动，以求舒适、安全、快乐，学前儿童在游戏中因为需要的满足而获得快乐；他们自娱自乐，以不断重复的方式，将有趣的情节保持下去；游戏中学前儿童没有任何心理负担，不担心游戏以外的任何奖惩，他们是轻松的、自由的、快乐的。游戏情境中学前儿童可以全身心地投入，身体处于最佳、最自然、最轻松的状态，游戏能带给学前儿童快乐的享受。

### （四）游戏具有具体性，是一种具体行为

游戏活动虽是虚构的、想象的，但这种虚构与想象又是非常具体的。如做装扮医生打针的游戏时，针管虽是玩具，但它是具体的材料；“医生”操作玩具针管给“病人”打针的动作虽是假的，但它的操作性游戏动作却是实际动作；“医生”虽是一个假扮的角色，但角色所表现的人物却又是具体的；游戏中的具体语言对游戏者之间的交往和形成各种关系起着重大作用。游戏中的动作、材料、语言等都是具体的。

## 三、学前儿童游戏的分类

游戏分类是一个相当复杂的问题，是从不同的角度来对游戏进行研究，揭示游戏的不同内涵和外延。分类，从某种意义上讲就是对游戏的外延作限定。由于研究者各自不同的

研究目的和他们所依据的理论不同，因而出现了各种各样的游戏分类。

### （一）皮亚杰的游戏分类

瑞士的皮亚杰认为游戏的发展是沿着认知发展的线索而展开的，在不同的认知发展水平上，便会出现不同水平的游戏形式。根据这一假设以及对儿童游戏的观察，他将游戏分为以下3种：

#### 1. 练习性游戏

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，常会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。这就是练习性游戏，也称机能性游戏。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，机能性游戏的比例下降。

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岁儿童的典型游戏。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。如玩“过家家”、“邮局”、“商店”游戏等。象征性游戏是幼年儿童典型的游戏形式，大约两岁开始，直至入小学，其高峰期在3~5岁。

#### 3. 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，它摆脱了具体情节。这是四五岁以后发展起来的，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年一直延续到成年。

### （二）帕顿的游戏分类

美国的帕顿按照学前儿童游戏表现出来的社会参与水平，将其行为归纳为6种类型：

#### 1. 独自游戏

学前儿童自己一个人玩玩具，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

学前儿童单独做游戏。由于玩的玩具材料与其他学前儿童相类似，因此看起来好像是

在一起玩，其实是在同伴旁边单独玩。

### 3. 联合游戏

学前儿童与同伴一起游戏。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，每个学前儿童仍是依个人的愿望游戏，是凑在一起玩。

### 4. 协作游戏

学前儿童形成小组做游戏。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。

一般地，以上这几种游戏类型随学前儿童年龄的增长而变化。除此以外，学前儿童游戏中还有如下两类与社会参与性有关的行为。

### 5. 无所事事

学前儿童不是在玩、在游戏，而是在东游西逛，或是从椅子上爬上爬下，再就是注视着某些突然发生的有趣的事情或是发呆。

### 6. 旁观

学前儿童（几乎在整个游戏时间）关注着其他小朋友的活动，偶尔也搭几句话或是提些问题，但始终不加入到游戏中去。

## （三）我国的游戏分类

当前，我国幼儿园的游戏活动是按照游戏在幼儿教育中的作用来分类的，并已列入了有关的法规。具体地分成两大类六小项：一类是创造性游戏，它主要是指以学前儿童自由创造为主的游戏，包括角色游戏、结构游戏和表演游戏；另一类是规则性游戏，它是指以教师创编、组织为主，以规则为核心的游戏形式，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。

## 第二节 学前儿童游戏的发展概况和理论

### 一、学前儿童游戏的发展概况

自有人类以来，游戏一直是学前儿童生活的重要组成部分，也是社会对学前儿童实施教育的主要形式，其历史可以说是相当漫长的。游戏在学前儿童身体、智力、社会性等各方面发展中都起着重要作用，尤其能够保障学前儿童身体的生长发育，促进其对肌肉的控制和新技能的掌握。

在学前儿童早期，游戏还是其智力发展的动力，在游戏中，学前儿童开始推理，思维

能力得到发展,词汇量也不断增加。在游戏的情境中,学前儿童还能够了解自我、发现他人,接受各种各样的规则要求。总之,学前儿童是通过游戏来认识世界的,游戏对学前儿童来说有巨大的教育价值。

中国儿童游戏的历史比较久远,最初儿童的游戏往往与生产生活紧密相连。通过现代考古发现,人们发现了古代儿童游戏的踪迹。如在西安半坡遗址,人们看到儿童墓葬中的随葬物品有一些石球和陶球,从而推断这就是当时儿童游戏的玩具——投打弹丸。

春秋战国时期,儿童游戏逐渐从生产生活中分化出来,出现了蹴鞠等丰富多样的游戏,而且这一时期的游戏已有文字记载。如《韩非子·外储说左上》中就有儿童过家家游戏的记载:“夫婴儿相与戏也,以尘为饭,以涂为羹……然至日晚归饷者。尘饭涂羹,可以戏而不可食也。”

汉魏时期,荡秋千、放风筝等儿童游戏活动十分盛行。到了盛唐时期儿童游戏活动更加丰富。唐人路德延在其撰写的《小儿诗五十韵》中对此有着精彩的描述:“寻蟋穷屋瓦,采雀遍楼椽。抛果忙开口,藏钩乱出拳。夜分围骨拙,朝聚大秋千。折竹装泥燕,添丝放纸鸢。”

宋以后受理学家“存天理、灭人欲”思想的影响,儿童游戏,尤其是能够充分舒展儿童活泼性情的娱乐游戏遭到禁锢,游戏的发展受到一定影响。

在中国学前儿童教育发展进程中,由于人们对游戏价值的认识,学前儿童游戏一直受到关注。明代王阳明在其《传习录卷上》中曾写道“大凡童子之情,乐嬉游而殫拘检,如草木之始萌芽,舒畅之则条达,摧挠之则衰微”。认为学前儿童天真、活泼、好动,学前儿童的身心发展特点决定了他们爱玩、好动的性格特征。明人吕得胜在其编写的《小儿语》中也讲道“乃以立身要务,谐之音声,如其鄙俚,使童子乐闻而易晓焉,名曰《小儿语》。是欢笑戏笑之间,莫非义理身心之学”。由此可见,中国古人十分重视以游戏玩乐的形式对学前儿童施以教育,使之终生受益。

中国古代儿童游戏主要分为以发展体力为主的游戏、以发展智力为主的游戏和生活游戏这三个类型。以发展体力为主的游戏有角抵类、球类、投射类和杂戏类。以发展智力为主的游戏有七巧板、华容道、顶针续麻等。生活游戏是儿童模仿成人生活而进行的游戏。古代儿童生活游戏的内容和形式丰富多样,成人劳动、家庭日常生活等都是儿童游戏模仿的对象。如《韩非子·外储说左上》中就有儿童过家家游戏的记载,《孟母三迁》故事中也提到孟子小时候模仿成人生活进行各种游戏活动:模仿办丧事埋葬死人,模仿生意人做买卖,模仿读书人学习等。儿童通过象征劳动、家庭日常生活等的游戏活动,既满足了他们渴望劳动和参与成人生活的愿望,又达到学习劳动技能为步入成人社会积累经验的目的。

1903年9月在湖广总督张之洞的支持下,湖北巡抚端方在武昌寻常小学堂内创办了湖北幼稚园,公立官办,为我国学前教育机构之始。1904年1月清政府颁布由湖广总督张之洞等人拟定的《奏定学堂章程》,其中包括《奏定蒙养院章程及家庭教育法章程》,将公共学前教育机构定名为蒙养院,保育教导3~7岁儿童,这是我国第一个学前教育法规。该法规确立了家庭教育与社会教育相结合而以家庭教育为主的学前教育发展思路。

清末的学前教育深受日本影响,如《湖北幼稚园开办章程》就是在日本人户野美知惠的指导下拟订而成的。清末幼稚园的保姆或教习也大多聘自日本,最初的湖北武昌幼稚园就曾聘请三名日本人为保姆。在教学内容和方法上,清末幼稚园的课程及实施方法基本上

照搬日本。如《奏定蒙养院章程及家庭教育程》规定保育教导条目为游戏、歌谣、谈话、手技，与曹广权考察日本时所记录的游戏、歌谣、谈话、手技的课程如出一辙，可见此时游戏已成为蒙养院课程内容之一。

中国真正对游戏进行本土化研究始于 20 世纪 20 年代。恽代英曾非常关注学前教育，撰写过很多有价值的论文，其中就包括对儿童游戏的论述。他认为“游戏乃小儿天然生机，不可遏除”，儿童“如无游戏，即无教育”，应“使小儿于游戏中得教育”。1917 年恽代英翻译了《儿童游戏时间之教育》，向国内学者介绍国外利用游戏对儿童进行教育的情况，他的儿童游戏思想为后人提供了许多有益的启示。

20 世纪 20 年代中期，陈鹤琴、张宗麟等人受进步主义教育理念影响，重新审视、思索学前教育，在我国学前教育界开始了学前教育中国化、科学化的探索。陈鹤琴等人一方面研究国外游戏学说，另一方面以中国学前教育机构为依托，对儿童游戏的理论和实践进行研究。陈鹤琴先生认为：“儿童好游戏乃是天然的。近世教育利用这种活泼的本能，以发展儿童之个性与造就社会之良好分子。”“小孩子是好游戏的，是以游戏为第二生命的。”认为儿童的游戏就是工作，儿童的工作就是游戏。游戏是儿童自我发展的内在需要，是符合学前期年龄特点的自然有效的教育手段。他深入研究国外游戏学说，将它们介绍到国内。他对国外关于游戏本质的“力量余剩”学说持肯定态度，认为该学说“确实有点道理，游戏当然要靠力量发生的，力量是游戏的主因”。

新中国成立后，大力发展学前社会教育机构，强调游戏的地位。前苏联游戏理论对中国游戏实践和游戏理论产生重要影响。前苏联学者强调游戏的重要价值，认为游戏是学前儿童的基本活动形式。前苏联教育家马卡连柯认为游戏具有与成人活动、工作和劳动同样重要的意义。

改革开放后，游戏的种种魅力不断地吸引着研究者的目光，西方游戏理论被相继介绍到中国。如西方精神分析学派的游戏理论、皮亚杰关于认知发展的游戏理论等引起中国研究者的普遍关注。其中皮亚杰将游戏与认知发展联系起来考虑，将游戏研究视角扩大到认知心理学范畴的做法，引起了中国儿童游戏研究者的新思考。皮亚杰是瑞士著名的儿童心理学家，他创立了儿童心理发展新学说。他非常重视个体的活动（即动作）在认识中的作用。认为儿童任何知识的构建都要通过儿童的操作活动来获得，活动在儿童认知发展中起着重要作用。他对游戏认知基础的分析，对与认知发展相适应的游戏阶段的界定，对游戏发展价值的阐述，给中国学前教育工作者带来重要启示，并引领了中国儿童游戏研究的潮流和方向。

学前教育实践工作者也积极投身儿童游戏研究，对如何指导儿童游戏，如何更好地发挥游戏的作用进行深入探讨，重视游戏活动环境和条件的创设研究，重视游戏评价体系的建构，及时总结发现当前儿童游戏研究中存在的问题，不断推动学前儿童游戏研究向纵深方向发展。

## 二、学前儿童游戏的相关理论学说

自 19 世纪下半叶至今 100 多年的历史，国外有许多心理学家研究学前儿童游戏。由于各研究者指导思想及方法论的不同，采用的心理学理论以及研究角度和实验对象的不同，

同时也由于所处的时代及心理学发展的水平不同,因而形成了各种不同的游戏理论。

### (一) 经典游戏理论

从19世纪下半叶到在20世纪30年代左右,是学前儿童游戏研究的初兴阶段。在这一阶段出现了最早的一批游戏理论,这些理论被称为经典的游戏理论。经典的游戏理论主要包括剩余精力说、生活预备说、复演说、成熟说等等。

#### 1. 剩余精力说

剩余精力理论的代表人物是德国思想家、诗人席勒和英国社会学家、心理学家斯宾塞。他们认为,游戏是人的机体内部的剩余力量产生的。他们认为:“高级动物除了维持生存所必须消耗的精力之外,他们还有剩余精力,这种剩余的精力就要找出路消耗、发散出来,否则就会像小透气的蒸汽锅,要发生爆炸,于是就用自然的无目的的活动形式——游戏以获得快乐,所以就产生了游戏。”席勒认为,学前儿童没有什么事情可做,所以只有游戏,游戏是剩余精力无目的地支出。斯宾塞提出,生物都有维护自己生存的能力,身体健康的幼儿在维持正常生活外,还有剩余精力,剩余精力需要发泄,就产生游戏。

#### 2. 生活预备说

德国生物学家、心理学家骨尔·格罗斯认为,在学前时期就要游戏,而游戏是未来生活中最好的预备。游戏是人和动物都有的天赋本能活动,是生物不变的本性。他认为,每个动物都要有一个准备生活的阶段,都要有一个锻炼自己生存竞争的能力,游戏是准备阶段中,练习本能最好的形式。他认为小狗咬着玩是为了练习猎捕的能力,小猫玩球是为了练习捕鼠,而女孩玩娃娃是为了将来做母亲和妻子。游戏是为未来生活做准备。

在学前儿童游戏中首先见到的,是学前儿童不成熟的动作的反复实践,并在实践中逐渐成熟起来;另外,在学前儿童游戏中还会见到儿童对成人生活的模仿,这些模仿中的稚拙行为,确实是一种成人活动的不成熟的形式。虽然每个学前儿童都有天赋的独立生存的可能性,但是这成熟的生存方式不是一蹴而就的,它必然先以不成熟的方式在非正式的生存活动中进行实践。也许这就是格罗斯分析的儿童游戏的原因。

#### 3. 复演说

美国心理学家斯坦利·霍尔认为,游戏是复演祖先的生活史,是遗传活动的表演,游戏是重复祖先的进化过程。如孩子玩打猎游戏,就是重复原始人的生活,捉迷藏的游戏就是反映当时原始人躲藏野兽保护自己,学前儿童喜欢爬树就是重复人猿的乐趣,学前儿童喜欢玩水就是重复祖先在水中寻找食物。霍尔认为游戏就是个体再现祖先的动作和活动,游戏是重复人类发展的历史,学前儿童游戏是种族行为的复演。霍尔把人类发展分5个阶段(从原始人至现代人):

(1) 动物阶段。动物阶段是指类人猿阶段。学前儿童表现是本能的反应,如吮吸、哭泣、抓、爬、站立等。

(2) 未开化阶段。未开化阶段是指靠猎取动物为生阶段。学前儿童表现玩追逐游戏、



丢手绢游戏和捉迷藏游戏等。

(3) 游牧阶段。游牧阶段靠游牧为生。学前儿童表现出爱玩小猫、小狗、小鸡、小鸭的游戏,爱护小动物的游戏等。

(4) 农业、耕种阶段。学前儿童表现为玩娃娃、玩具、铲地、挖水渠等游戏。

(5) 城市阶段。城市阶段也称部落阶段。学前儿童表现出小组游戏,由单个人玩发展成为一群人一起玩。

#### 4. 成熟说

荷兰生物学家、心理学家博伊千介克认为游戏是学前儿童操作某些物品以进行活动,不是单纯的一种机能,而是幼稚动力的一般特点表现。游戏不是本能,而是一般欲望的表现。引起游戏的有三种欲望:排除环境障碍获得自由,发展学前儿童主动性的欲望;使用环境与环境一致的欲望;重复练习的欲望。游戏的特点与童年的情绪性、模仿性、易变性、幼稚性相近。由于有童年,才会有游戏。

经典的游戏理论由于是在达尔文生物进化论的影响下产生的,带有浓厚的生物学色彩,有着明显的从先天的、本能的、生物学的标准看待儿童的游戏,否认游戏的社会本质的缺陷;它们是主观思辨的产物,缺乏可靠的实验依据,没有真正揭示游戏的本质。但是它们却或多或少地解释并说明了游戏这种人们司空见惯的、令人着迷的现象。虽然有许多缺点,但它们对后人的研究产生了巨大影响,推动了儿童游戏研究的进展。

### (二) 精神分析学派游戏理论

20世纪40年代至60年代,是学前儿童游戏研究的缓慢发展阶段,精神分析理论在这一阶段的学前儿童游戏研究领域占统治地位。精神分析学派的主要代表人物是奥地利的弗洛伊德和美国的埃里克森,他们根据精神分析学派的基本理论,从精神分析角度来解释游戏,重视游戏问题的研究。

#### 1. 弗洛伊德的游戏理论

弗洛伊德的游戏理论精神分析学派关于游戏的理论源自弗洛伊德的思想。弗洛伊德的人格理论奠定了他游戏学说的基础。

(1) 游戏是“自我”调节“本我”与“超我”矛盾的机制,是学前儿童人格完善的途径。

弗洛伊德认为,在个体发展过程中,“本我”和“超我”的对立是逐步达到平衡的。学前儿童期的行为更多地受“本我”支配,他们盲目地追求本能欲望的满足,而置社会准则于不顾,其活动主要受“唯乐原则”支配。成人又总是以社会准则去要求和控制他,使学前儿童在现实中常常受到挫折。那么,学前儿童的这种调节“本我”和“超我”矛盾的平衡机制如何实现呢?弗洛伊德认为,是游戏,即学前儿童的自我获得是在游戏中实现的。在他看来,现实是游戏的对立面:区分游戏时,不是看这一活动是不是严肃的,而是看这一活动是不是真实的。正是因为游戏与现实的分离才使学前儿童避免了现实的约束,在游戏这一安全的氛围里,允许自我自由地调节“本我”和“超我”的要求,消除二者之间的矛盾冲突,从而实现人格的全面发展。