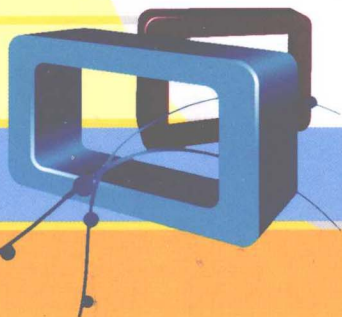


游戏的关键期

——0~3岁

Key times for play
The first three years



[英] 朱莉娅·曼尼-莫顿 玛吉·托尔普 / 著

刘峰峰 常 娟 赵志敏 / 译

陈 虹 / 校



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

儿童游戏译丛

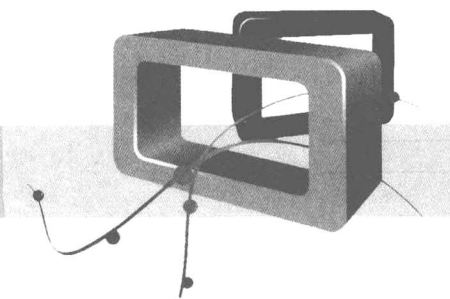
——译丛主编 / 刘焱——

游戏的关键期

——0~3岁

Key times for play

The first three years



[英] 朱莉娅·曼尼-莫顿 玛吉·托尔普 / 著

刘峰峰 常娟 赵志敏 / 译

陈虹 / 校

版权声明

Julia Manning-Morton and Maggie Thorp
Key Times for Play: The First Three Years
ISBN: 0-335-21198-4

Copyright© Julia Manning-Morton and Maggie Thorp 2003

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including without limitation photocopying, recording, taping, or any database, information or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

This authorized Chinese translation edition is jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) and Beijing Normal University Press. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan.

Copyright© 2010 by McGraw-Hill Education(Asia), a division of the Singapore Branch of The McGraw-Hill Companies, Inc. and Beijing Normal University Press.

版权所有。未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播，包括但不限于复印、录制、录音，或通过任何数据库、信息或可检索的系统。

本授权中文简体字翻译版由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司和北京师范大学出版社合作出版。此版本经授权仅限在中华人民共和国境内(不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾)销售。

版权©2010由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司与北京师范大学出版社所有。

本书封面贴有 McGraw-Hill 公司防伪标签，无标签者不得销售。

北京市版权局著作权合同登记号：01-2005-4792

图书在版编目(CIP)数据

游戏的关键期：0~3岁 / (英)曼尼-莫顿 (Manning-Morton, J.),
(英)托尔普(Thorp, M)著; 刘峰峰, 常娟, 赵志敏译. —北京: 北京师范大学出版社, 2010.6
(儿童游戏译丛)
ISBN 978-7-303-11066-7
I. ①游… II. ①莫… ②托… ③刘… ④常… ⑤赵… III. ①游
戏—早期教育—研究 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 100702 号

出版发行：北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn

北京新街口外大街 19 号

邮政编码：100875

印刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

经销：全国新华书店

开本：170 mm × 230 mm

印张：10.75

字数：128 千字

版次：2010 年 6 月第 1 版

印次：2010 年 6 月第 1 次印刷

定价：22.00 元

策划编辑：张丽娟

责任编辑：栾晓东

美术编辑：毛佳

装帧设计：李景东

责任校对：李茵

责任印制：李丽

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：010-58800825

译者的话

学前期是特殊的游戏期。游戏是学前儿童的基本活动。强调游戏对于儿童早期学习和发展的重要性，“游戏是幼儿的工作”“让幼儿在游戏中学习”，早已成为放之四海而皆准的幼儿教育的重要原则或信条，长期以来对幼儿教育产生了广泛而深刻的影响，成为幼儿教育区别于中小学教育的一个显著标志。但是，近年来以早期教育名义出现的各种“提前开始”的学业和技能训练正在挤占幼儿游戏的时间及空间，压榨幼儿宝贵的童年时光。理论上、口头上重视游戏而实践上、行动上轻视和忽视游戏，已经成为一种在幼儿教育领域中普遍存在的“游戏困境”。虽然游戏被明文规定应当成为幼儿园的基本活动，但是在实践中，游戏却往往成为可以被随意从活动日程表中拿掉的“最不要紧的”活动。如何对待儿童的游戏、是否坚持幼儿园以游戏为基本活动，事实上已经成为近二十多年来幼儿园教育改革中的一个焦点问题。

“他山之石，可以攻玉”，阅读这套游戏译丛，我们不仅可以了解英国的早期教育研究者和实践工作者面对“游戏困境”所做的选择和坚持力行的教育信念，也可以进一步了解游戏的价值和重要性。

这套译丛由五本书构成：

珍妮特·莫伊蕾斯（Janet R. Moyles）编著的《仅仅是游戏吗——游戏在早期儿童教育中的作用与地位》讨论了游戏和学习的相互关系，从语言、问题解决和创造性三个重要的发展领域论述了游戏的价值以及成人（包括幼儿教师和父母）应当在幼儿的游戏中扮演的角色，并且具体讨论了幼儿教师组织与指导幼儿游戏的途径和方法有哪些、在游戏中如何观察和评价幼儿的学习与进步、儿童

游戏和成人游戏有何区别等。本书在写作上的一个鲜明特点是注意利用鲜活的实例来说明游戏的价值和意义。例如，每一章首先呈现教育情境中的游戏实例，然后讨论分析蕴涵其中的明显的和潜在的学习，并就如何激发和维持儿童的学习提出建议。本书最后对儿童游戏与成人游戏的言简意赅的论断振聋发聩：“儿童游戏是为了面对现实世界，而成人游戏则是为了逃避现实世界！”

由珍妮特·莫伊蕾斯主编的《游戏的卓越性》是一本论文集。该论文集邀请了多位英国著名的学前教育研究者、教育者讨论关于游戏理论和教育实践的关系。游戏的卓越性在于游戏的多样性和灵活性。不同的作者从不同的角度探讨了游戏的价值，为我们展现了一幅关于儿童游戏的教育意义的丰富多彩的画卷。通过阅读这些论文，我们既可以了解英国研究者和教育者对于游戏作为幼儿独特的学习方式和学前教育（包括课程与教学）以儿童为中心、以游戏为基础的文化认同及专业认同：“就儿童个体而言，任何对游戏价值的怀疑都应当受到批判”；也可以通过书中给出的大量具体案例，了解怎样通过为幼儿创设适宜的游戏条件和适宜的指导干预，促进幼儿在读写、艺术、数学、科学等各个领域中的学习。同时，研究者也为教师鉴别、评价和监控他们在教室中创设的游戏环境的质量提供了一个比较完善的理论框架。每篇论文都可以作为一个相对独立的章节来阅读，但它们彼此之间在内容上又可以构成一个相互联系的整体。

《通过游戏来教——教师观念与课堂实践》是一份探讨幼儿教师的游戏观念和实践行为关系的研究报告。长久以来，西方幼教工作者深信自由游戏对于幼儿学习和发展的价值及意义，“观察与等待”被看做教师在幼儿游戏中应当扮演的角色。但是，以社会建构主义为理论基础的现代教育改革认为游戏不应当被看做一种自由的和完全无结构的的活动，质疑自我发现的方法对于缺乏经验的年幼的学习者的作用，认为仅仅强调幼儿通过游戏学习是不够的，“通过游戏来教”正是一个完整的教育等式所缺失的另外一半，要求教师为幼儿提供“高质量的、有目的的游戏”和“有价值的活动”，强调为幼儿设计和提供以游戏为突出特征、学习内容广泛且平衡的课程的重要性。这不仅提出了关于“高质量的”学前教育的新的价值

判断标准，也对传统的以儿童中心主义为理论基础的松散的结构分散的学前教育环境和对幼儿游戏放任自流的态度提出了重大的挑战。如何通过游戏来教从而确保游戏能够被包含在课程框架之中，对于许多实践工作者来说，从理念到行动上都需要发生转变。尼尔·本内特（Neville Bennett）、利兹·伍德（Liz Wood）和休·罗格斯（Sue Rogers）认为要提高教室中游戏的质量，必须通过深入教室现场去研究教师关于游戏的观念（理论）和行动（实践）之间的关系以及影响教师观念转变为行动的中介因素。因为“当我们在争论游戏在学前教育课程中所处的地位时，实际并不了解教师到底在做些什么以及教师为什么要这么做。我们不清楚教师的理念如何影响到他们的实践，以及有些什么因素在作用于这些影响”。本书的第一章和第二章综述了关于游戏问题的各种观点和理论上的变化以及有关教师观念与行动方面的相关研究，提出了研究的目的是和意义。第三章采用“概念图（concept map）”的方法描述了教师关于游戏的观念（理论），研究表明教师关于游戏的观念在“概念图”中可以用六个相互联系的关键领域表现出来，包括游戏的本质、学习和游戏的关系、教师的角色、课程的组织和计划、儿童学习的评价以及影响观念转变为行动的限制因素等。不同的教师对于这些问题的看法具有惊人的相似性。第四章分析了教师观念（理论）与行动（教育实践）之间的关系。第五章通过对三位教师深入的个案研究，进一步深入地说明了这些关系。这份研究报告不仅为试图尝试进行教师观念与行动关系研究的研究者提供了一个很好的范本，它所揭示的影响教师游戏观念转变为行动的结构限制因素[例如，来自外部系统的期望的压力、支持的缺乏、各种规定（如时间表、国家课程）、空间和资源、班级规模等]对于我们理解教师、理解幼儿园游戏的现实也不无启发。

《游戏的关键期——0~3岁》详细讨论了游戏对于0~3岁幼儿身心全面发展的重要性以及如何通过游戏促进0~3岁幼儿在各个方面的学习和发展的具体方法。这本书的作者朱莉娅·曼尼-莫顿（Julia Manning-Morton）和玛吉·托尔普（Maggie Thorp）花了长达两年的时间对0~3岁幼儿的游戏进行了全方位的翔实而深入的研究，并且在此研究的基础上形成了在英国本土已经得到运用的“关键期：为3岁以下幼儿提

供高质量的教育框架”的课程模式。本书正是作者试图将他们的研究成果和0~3岁幼儿游戏课程相结合的一部集大成的理论著述。本书全方位地论述了各种类型的游戏对于幼儿发展的重要性，深入探讨了游戏对于幼儿发展的作用。本书还在深入论述幼儿游戏的基础上介绍了许多可操作的支持幼儿深入游戏的方法，有助于读者将游戏的理论和游戏的实践更有机地相结合。可以说，本书既有来自学术界和研究者的理论观点，也有来自教师的实践智慧，信息量大、方法具体、可操作性强，对于父母、教师或者从事教师培训的人掌握游戏开发的有效策略不无裨益。

《我的游戏权利——有多种需要的儿童》的作者罗伯特·欧（Robert J. Orr）是一位特殊教育工作者，与有多种需要的儿童工作多年，在特殊教育领域有丰富的经验。作者以一个有特殊需要的儿童口吻来表达特殊儿童的需要和经历，用有特殊需要的儿童的眼睛来观察周围世界，帮助读者应用心理理论进入有多种需要的儿童的世界。正如原丛书主编所指出的那样，《我的游戏权利——有多种需要的儿童》“属于那种能深深吸引你的书，它会让你因沉浸在书的内容中，忘记下车而坐过了车站”。这本书以一种独特的方式帮助我们了解怎样关注和保障有多种需要的儿童游戏的权利，分享作者在特殊教育方面的经验和智慧。

“游戏绝非是‘剩余时间’，也不是多余的活动……在非常关键的早期发展阶段进行的游戏对于今后所有的社会性活动的发生和成功是极为必要的。”但是，我国传统的“重读书、轻游戏”的文化生态和现实生活中重“功利”的教育价值取向，使得儿童的游戏往往不被重视、儿童游戏的权利往往得不到保障，儿童游戏研究至今仍然是一个薄弱的领域。

翻译这套丛书，不仅希望为学前教育专业的学生和幼教工作者提供有助于专业化发展的参考资料，也希望更多的人能够了解儿童游戏的重要性，激发大众对于儿童游戏的兴趣，了解在人的一生发展及学习中应当如何真正和有效地利用游戏。

刘 焱

2009年11月21日

序 言

朱莉娅·曼尼-莫顿是伦敦城市大学学前教育研究所的一名高级讲师。在进入该大学工作之前，她曾经是伦敦坎登行政区的一名早期教育顾问，并曾专门做过0~3岁幼儿教育的自由培训师。

朱莉娅曾经是0~8岁儿童教育机构的管理者，拥有指导早期教育实践的丰富经验。1976年，她取得了NNEB（Nursery Nurse Examination Board，即0~8岁儿童健康和教育的两年课程的毕业证书——译者注）的资格，并于2000年获得了学前教育的硕士学位。在此期间她着重研究0~3岁幼儿的照料和教育工作。

玛吉·托尔普在2001年9月之前一直是坎登当地教育管理部門的早期教育顾问，她还是一位专门针对0~3岁幼儿教育的自由培训师和伦敦城市大学的访问讲师。她现就职于英国教育标准局（Ofsted）。

玛吉具有教育0~3岁幼儿和管理早期教育机构的丰富经验，这些经验很多已被推广至社区和当地政府的托儿所之中。1972年，她取得了NNEB的资格，并于1997年在教育学院继续攻读儿童发展方向的专业。

基于我们的专业背景以及个人的实践经验，本书写作的出发点如下：

- 必须倾听、尊重和重视所有的儿童；
- 良好的早期教育意味着要认真考虑儿童所关心的事情、兴趣和需要，并且提供各个方面的养育条件，对于儿童的保育和学习

给予同等的关注；

- 优先考虑为儿童的情感、个性和社会性发展创造良好条件，这意味着应该关注他们现在正在做什么，而不是我们认为他们将来应该做什么；

- 既然儿童的健康快乐与照料他们的成人密不可分，那么这些成人也应当得到倾听、尊重和重视；

- 让儿童健康快乐是整个社会的责任，而不仅仅是父母和照料者等人的私事。

朱莉娅和玛吉合作完成了《关键期：为3岁以下幼儿开发和提供高质量的教育》。本书同时也是朱莉娅和玛吉与伦敦坎登行政区早期教育机构中0~3岁幼儿的教师一起承担的为期两年的课题成果。本书既有来自于学术界和研究者的理论框架，同时也有来自于教师的实践智慧。许多在“关键期框架”所倡导的理念在本书中得以重现，并且我们希望本书也能够反映“框架”所倡导的理论与实践相结合的思想。

本书中使用的许多观察报告和案例，是作者和0~3岁幼儿的教师在“关键期框架”（2001）的研究中获得的，本书附带的视频资料也提供了一些相关信息。其他实例主要来自于作者在家庭和教育机构中对0~3岁幼儿游戏、成长和学习的观察研究。

致 谢

感谢所有参与我们研究的儿童、家长（照料者）和教师们，他们与我们一起工作了多年，他们的言谈话语和观点已经成为本书的一部分。

作为年轻教师，我们非常幸运地能与伊利诺·戈德凯米德（El-inor Goldschmied）共事，我们对她倡导的应当进行更多有益的实践这一主张深表赞同，并致以崇高的敬意，在她的启发和参与下，我们才能够建立并有效地应用目前这套方法体系。同时，我们还要感谢在不同时期所获得的来自蒂娜·布鲁斯（Tina Bruce）、玛吉·威尔利（Margy Whalley）和彼得·艾弗尔（Peter Elfer）对我们方法和观点的支持与鼓励。感谢坎登、英国教育标准局和伦敦城市大学的同人们对我们的支持与理解。

我们特别要感谢我们的合作伙伴当娜（Dona）和威尔福（Wilf），他们是支持我们敢于冒险应对这一挑战的坚强后盾。同时要感谢比莉——一位整日专注于电脑前的母亲——带给我们的快乐与宽容。

目 录

第一章 我们对于 0~3 岁幼儿及其游戏的新看法	1
环境的重要性	1
0~3 岁的重要性	6
创设高质量游戏环境的重要性	11
第二章 0~3 岁幼儿在亲密的人际关系中游戏、 成长和学习	14
创设支持游戏的情感氛围	14
游戏和情感	21
成人在与幼儿建立亲密关系支持的幼儿游戏中的作用	26
0~3 岁幼儿身体和情感尚未独立时的游戏	30
第三章 0~3 岁幼儿在运动和操作中游戏、成长 和学习	34
学习运动、学习游戏	34
转变成人对身体运动游戏的看法	46
成人在身体运动游戏中的作用	48
0~3 岁幼儿积极活跃的游戏经验	51

第四章 0~3 岁幼儿在游戏、成长和学习中了解自己和他人 56

了解社会性游戏的环境	56
与他人一起游戏	67
成人在支持 0~3 岁幼儿社会性游戏中的作用	71
同伴游戏中的积极经验	75

第五章 0~3 岁幼儿的交流与游戏 79

有意义环境中的游戏与交流	79
游戏、交流和言语	84
成人在支持 0~3 岁幼儿交流和谈话中的作用	87
支持 0~3 岁健谈的幼儿的游戏经验	90

第六章 0~3 岁幼儿在探究、思维、想象中游戏、发展和学习 95

理解探究和假想性游戏的环境	95
游戏和思维	103
成人在 0~3 岁幼儿探究和创造性游戏中的作用	107
0~3 岁幼儿探究、思维和想象的游戏经验	112

第七章 创设支持 0~3 岁幼儿游戏、发展和学习的常规与环境 117

游戏贯穿于幼儿的一日生活中	117
环境对游戏、发展和学习的影响	126

第八章 父母和教师共同支持 0~3 岁幼儿的游戏、 成长和学习	134
为 0~3 岁幼儿提供适宜游戏的社会环境	135
父母和教师共同支持婴儿与学步儿适应和游戏	137
父母与教师分享幼儿的游戏、成长和学习	141
0~3 岁幼儿教师工作的重要性	144
参考文献	148

第一章 我们对于 0~3 岁幼儿及其游戏的新看法

环境的重要性

这是一个繁忙的游戏小组，由 6 个月到 2 岁大的幼儿组成。其中，凯瑟琳坐在一把矮椅子上，拿着自己的瓶子喂伊迪。22 个月大的米兰尼坐在豆子袋上，周围是她从低矮的开放书架上所选的一些书，这些书是她曾仔细看过后又扔掉的书。汤姆（14 个月）走到凯瑟琳身旁，摇铃让她听，他们谈论着铃声。当伊迪吃完后，她和汉森（8 个月）坐在房间的一个有防护的角落，探究“百宝箱”里有什么不同的东西（Goldschmied & Jackson, 1994）。汤姆和其他三个刚会走路的婴儿也跟随着马克斯走到大厅那里，这是为他们经常进行的启发式游戏准备的区域（Goldschmied & Jackson, 1994）。米兰尼正在共享通道区域和几个来自邻近小组的学步儿一起活动，然后爬过透明的隧道进入了一个帐篷，并跟着这些年长的学步儿围绕着滑梯上上下下。她能够通过敞开的折叠门看到正专注地与伊迪和汉森坐在一起的凯瑟琳；然后，她到凯瑟琳旁边待了片刻，又回去和库莱一起跳小蹦床，这时温迪正在为他们演唱跳豆子的歌。

一群 2~3 岁的幼儿正在隔壁房间里游戏，贝瑟尼正在娃娃家里，头戴一顶大圆锥形的帽子，用一个瓶盖从三个

浅盘中的一个里面舀出豆子放入一个金属碗中。黛比和三个幼儿一起坐在屋子中间，每人手拿一个盘子和一些工具，让水从他们的手指缝中往下滴，“噢，下毛毛雨了，又冷又湿”，黛比说着。坐在她腿上的幼儿也开始尝试用手指蘸盘子中的水玩。

在房间的另一边，米西卡将一些玩具汽车从架子上的沙盘里挪到了地板上的沙盘上，以便能够坐在沙盘中沿着他制造的轨道开玩具汽车。照料者玛里琳跟着米西卡，并为情绪不安的罗伯特解释米西卡正在做什么，希望他能够继续与她们一起玩，并且鼓励罗伯特去盘子旁边的容器里找到更多的玩具汽车。

三个幼儿正在试图把一架小的玩具飞机发射上天，“我们怎么才能让飞机飞起来呢，这样它们就不会撞到我们了？”科琳问。随后，他们一起发现了一些用薄纸片做的管子和几张卡片，他们一起把这些东西系到了飞机上。经过一整天，大多数的幼儿都加入到了这个活动中，他们绕着房间跑，让飞机在他们头顶上飞行。一些结束了滴水游戏的幼儿决定到户外去看雨。他们各自从门旁边的板条箱子里拿出靴子，穿上茄克衫，带上小雨伞，出去和玛西娅在水坑里溅起水玩。米西卡跟着他们，但在通往走廊矮积木区的平衡木板前就停住了。

（关键期录像，2001）

许多早期教育工作者也许还困惑于游戏对幼儿的作用，但从上述观察中可以感受到，0~3岁幼儿的游戏是如此丰富和适宜。我们的教师正努力进行着课程变革和实验，以期使课程能够符合针对较大儿童的基础阶段课程（QCA/DfEE，2000），具有明确的学习目标，同时继续提供高质量、年龄适宜性的游戏经验。这些努力中存在的困难目前已经被认识到，“关键期框架”（Manning-Morton

& Thorp, 2001) 以及“0~3岁的重要性”(Sure Start, 2002) 等地方和国家指导文件, 都开始重视对0~3岁幼儿教师的支持。

这种认识必将受到赞同和欢迎, 但是教师如何为0~3岁幼儿提供有效的游戏取决于以下几个方面:

- 教师对儿童发展知识以及历史、社会和文化发展背景的发展理论的了解;
- 教师对于不同游戏观点的理解;
- 以及这些观点对0~3岁幼儿的整体发展和一定社会文化背景下的特定的儿童教育的适用性;
- 教师对儿童的不断观察和父母对儿童个体的了解。

当教师拥有了广泛的儿童发展理论知识, 对儿童个体发展有了深刻理解, 他们就能提供具有吸引力的游戏体验, 并理解儿童游戏的过程和内容。纵观历史和整个世界的发展, 存在着许多对儿童和童年的不同认识。因此, 对于早期教育工作者来说, 了解儿童发展的历史、社会和文化背景同样重要, 这能够使他们明确自身职业的价值。

历史上关于婴儿和学步儿的看法

婴儿看起来还根本不能被视为真正意义上的人。“婴儿”这个词的意思是“不能说话”, 时至今日, 这一点限制了对于婴儿能力的准确理解。过去几个世纪以来, 婴儿曾被认为不具备思维和推理能力, 甚至是没有意识的, 这源于我们不能向婴儿提问或者记起我们自己的婴儿期。在这种观点影响下的一个极端的例子是直到最近还仍有一些人对新生儿实施无麻醉的手术(Gopnik et al., 1999)。

过去往往认为婴儿的经验是一种“发展中的、含糊不清的混乱”(William James in Gopink et al., 1999), 婴儿完全无法理解感官信息的冲击。除此以外, 婴儿还被看做是被强烈的情感需要所控制的、物质需要的集合体, 即没有自我意识, 对于他人也只有模糊

的感知。在这种视角下，人们认为婴儿只对原始的身体和精神刺激有所反应，例如饥饿和恐惧，婴儿在学习过程中是被动的，被动地被他们周围的环境和成人所塑造。

过去的实践体现了上述观点，教师认为他们的角色仅仅与儿童的身体需要有关。因此，需要训练儿童的身体和情感需要，以免失控和导致儿童变得具有支配欲和要求过多。

尤其是学步儿，他们一直被认为是需要控制的，就好像他们是需要被驯服的野生动物。大量关于学步儿的描述都是与年长儿童相比较而言的，因而导致了人们对学步儿产生了许多负面的和错误的认识，这些观点认为学步儿不具有或者缺乏分享、等待等能力。

关于游戏的观点

在下述内容中我们将详细介绍游戏的不同观点以及与婴儿和学步儿的关联（参见 Bruner et al. , 1976; Moyles, 1989; Saracho & Spodek, 1998; Garvey, 1990）。这些观点如下：

游戏作为发泄精力和锻炼肌肉的手段

这一观点通常运用于 0~3 岁那些以身体运动为主要经验的幼儿。但如果没有全面理解身体游戏的价值，就有可能低估了它，使得教师在“游戏”（四处跑动）与“学习”（静坐）之间做出错误的区分。

游戏作为未来生活的预演

我们经常看到，学步儿在游戏中会模仿年长的儿童和成人。如果教师仅仅把这种行为看做是复制，或许会压制此类游戏。原因很简单，教师认为这种游戏可能导致学步儿形成人们所不希望的个性。还有些教师可能认为，模仿是学步儿缺乏个人独特见解的表现。因此，将游戏看做是训练儿童形成未来生活必要技能的手段是颇为重要的。

游戏是内在冲突的显现

儿童在能说话以前，就在他们的游戏中表达着喜怒哀乐。有一