



职业院校**学前教育专业**规划教材

# 幼儿游戏 与指导

YOUER YOUXI  
YU ZHIDAO

◎ 朱晓颖 主编



内容创新、侧重应用  
可读性强，内容阐述系统而不枯燥、实用而不琐碎  
教学资源采用二维码方式随书呈现，方便易用



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

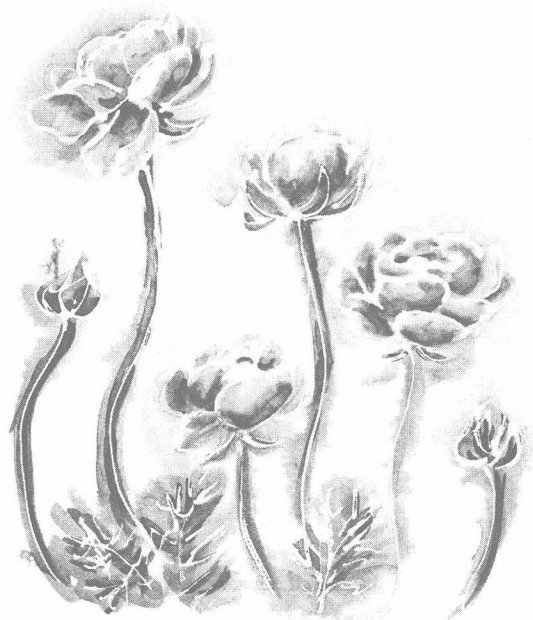


职业院校学前教育专业规划教材

# 幼儿游戏 与指导

YOUER YOUXI  
YU ZHIDAO

◎ 朱晓颖 主编  
◎ 冯芳 严佳晨 参编



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏与指导 / 朱晓颖主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 2  
职业院校学前教育专业规划教材  
ISBN 978-7-115-38400-3

I. ①幼… II. ①朱… 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(2015)第020350号

## 内 容 提 要

本书从幼儿游戏基本理论和实践技能两个层面来介绍幼儿游戏的相关知识, 共分为 11 章, 主要包括幼儿游戏概述、影响幼儿游戏的因素、幼儿园游戏环境的创设、角色游戏的组织与指导、表演游戏的组织与指导、建构游戏的组织与指导、体育游戏的组织与指导、其他幼儿游戏的组织与指导、幼儿游戏的观察、传统民间游戏在现代幼儿园中的应用。

本书可供师范院校学前教育专业的学生使用, 也可以作为各级各类幼儿园和学前教育机构的培训教材。

- 
- ◆ 主 编 朱晓颖
  - 参 编 冯 芳 严佳晨
  - 责任编辑 刘 琦
  - 责任印制 杨林杰
  
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷
  
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 16 2015 年 2 月第 1 版  
字数: 393 千字 2015 年 2 月河北第 1 次印刷

---

定价: 36.00 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)8105315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

## 前言 / FOREWORD

游戏是幼儿园课程的灵魂，是幼儿园活动的主要组织形式，它对幼儿的发展具有十分重要的意义。因此，学习相关的游戏理论，掌握并能够灵活运用相关的知识组织、指导幼儿进行游戏活动，就成为幼儿教师所必须具备的素质之一。随着《幼儿园教师专业标准（试行）》的出台，以“学前游戏”为主要内容的教材呈现出骤然上升的趋势，这既是学界对国家教育政策的积极回应，也说明幼儿教师对“游戏活动的支持与引导”的素养日益受到理论界的重视。

而在实践中，各学前教育机构也将“能否有效地组织、指导幼儿进行游戏活动”视为判断一名幼儿教师是否具有专业标准的重要依据，甚至成为入职的考核标准之一。因此，对于以就业为主要“出口”的职业教育层次的学生而言，掌握一定的幼儿游戏理论、具备较强的游戏指导技能就显得十分必要而且非常重要。

但是，通览近年来出版发行的教材可知，专门针对职教层次学生用的幼儿游戏教材并不多，甚至可以说很少。在现有的教材中，有的过于理论化，无法满足职教层次学生对游戏实践技能的需求；而有些教材又过于技能化或领域化，基本忽略了对幼儿游戏基本理论的介绍。笔者认为，这类教材只适合作为教师职后拓展与提升教学实践能力的读本，不能作为教师职前教育的教材。因为任何没有理论的实践都将是盲目的，即使是对以实践技能为其主要知识构成的职教学生而言，也不能完全忽略对基本理论的学习。因此，我们认为很有必要在前辈、同行已有的研究成果的基础上，专门为职教层次的学生编撰一本符合其职业特点和学习特点的幼儿游戏类教材。

本书在结构和内容上呈现如下特点。

（1）内容创新。以《幼儿园教师专业标准（试行）》和《3~6岁儿童学习与发展指南》为依据，以提升职业教育层次学生的专业能力为目标，在使其掌握基本游戏理论的基础上，凸显对组织、指导游戏技能的培养和训练。

（2）形式创新。通过“二维码扫描区域”为学生提供网络互动，以激发学生的学习兴趣。

（3）侧重应用。通过提供大量的案例评析，缩短教学与实践之间的差距，争取实现“学了就能用”的目标，增强学生的实践适应能力。

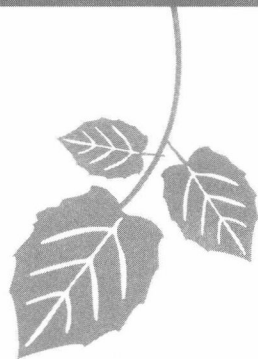
（4）增加了可读性。在语言表达上，力求准确生动，并考虑职业教育学生的学习特点，在阐述内容时力争做到系统而不枯燥、实用而不琐碎。

本书的编写小组由三人组成。朱晓颖博士担任主编，主要负责编写第一章、第二章、第四章和第十章。冯芳负责编写第三章、第五章和第八章，严佳晨负责编写第六章、第七章和第九章。由于编写时间仓促以及水平有限，书中的缺点、错误在所难免，殷切期望广大读者批评、指正。

本书的整个编写与出版工作得到了南昌师范学院学前教育学院领导的大力支持，在此深表感谢！

编者

2014年10月



1

第一章 幼儿游戏概述 / 001

引入案例 / 001

本章学习要点 / 001

第一节 幼儿游戏的特征与含义 / 001

一、游戏的含义 / 001

二、游戏的特征 / 004

第二节 幼儿游戏的分类 / 009

一、国外幼儿游戏分类 / 009

二、国内幼儿游戏分类 / 012

第三节 幼儿游戏的多元价值 / 015

一、幼儿游戏与幼儿发展 / 015

二、幼儿游戏与幼儿园教育 / 017

思考与实训 / 018

2

第二章 影响幼儿游戏的因素 / 020

引入案例 / 020

本章学习要点 / 020

第一节 影响幼儿游戏的物理环境因素 / 020

一、室内游戏空间 / 021

二、户外游戏场地 / 022

三、游戏材料 / 023

第二节 影响幼儿游戏的社会环境因素 / 026

一、家庭的影响 / 027

二、同伴的影响 / 029

三、媒体技术的影响 / 030

四、课程方案的影响 / 032

第三节 影响幼儿游戏的个体因素 / 032

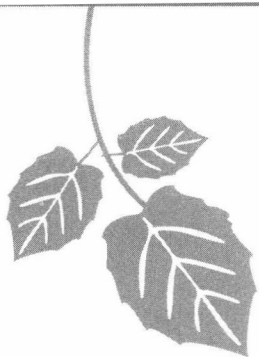
一、游戏中的性别差异 / 032

二、游戏中的个别差异 / 034

三、残障儿童 / 037

思考与实训 / 038





## 3

### 第三章 幼儿园游戏环境的创设 / 040

引入案例 / 041

本章学习目标 / 042

第一节 幼儿园游戏环境概述 / 041

- 一、规划幼儿园游戏环境的意义 / 041
- 二、幼儿园游戏环境的概念及其分类 / 042

第二节 幼儿园游戏环境的创设 / 043

- 一、物理环境的创设 / 043
- 二、心理环境的创设 / 052

第三节 玩具和游戏材料 / 055

- 一、玩具的种类 / 055
- 二、玩具在幼儿游戏中的作用 / 056
- 三、玩具和材料的选择与投放 / 057

第四节 幼儿园游戏环境的管理与评价 / 060

- 一、幼儿园游戏环境的管理 / 060
- 二、幼儿园游戏环境的评价 / 063

思考与实训 / 066

## 4

### 第四章 角色游戏的组织与指导 / 068

引入案例 / 068

本章学习要点 / 068

第一节 角色游戏的概念、结构及价值 / 068

- 一、角色游戏的概念 / 068
- 二、角色游戏的结构 / 069
- 三、角色游戏对幼儿发展的价值 / 071

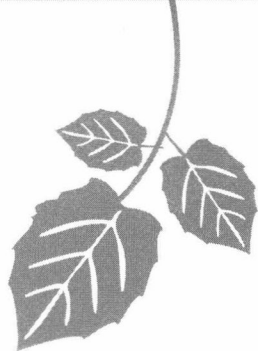
第二节 角色游戏的组织与指导 / 072

- 一、幼儿园角色游戏中常见的问题 / 072
- 二、角色游戏组织与指导的基本原则 / 075
- 三、角色游戏的组织与指导 / 077
- 四、各年龄班角色游戏的特点与指导 / 079
- 五、组织角色游戏应注意的问题 / 080

第三节 角色游戏的评价 / 082

- 一、评价的形式 / 083
- 二、评价中的师幼互动 / 083
- 三、评价的内容与要求 / 084
- 四、评价的创新与发展 / 086





# 5

## 第五章 表演游戏的组织与指导 / 089

引入案例 / 089

本章学习目标 / 089

第一节 表演游戏的概念、分类特点 / 089

一、表演游戏的概念 / 089

二、表演游戏的分类 / 090

三、表演游戏的特点 / 093

第二节 表演游戏的组织与指导 / 094

一、表演游戏的组织与指导原则 / 094

二、表演游戏的组织与指导方法 / 095

三、各年龄段幼儿表演游戏的特点及指导重点 / 100

第三节 表演游戏的设计与评价 / 104

一、表演游戏的设计实例 / 104

二、表演游戏的评价 / 114

思考与实训 / 116

# 6

## 第六章 建构游戏的组织与指导 / 117

引入案例 / 117

本章学习目标 / 117

第一节 建构游戏的概念、特点及分类 / 117

一、建构游戏的概念 / 117

二、建构游戏的特点 / 118

三、建构游戏的分类 / 118

四、建构游戏与幼儿发展 / 120

第二节 建构游戏的组织与指导 / 121

一、一般性建构游戏的组织与指导策略 / 121

二、针对各年龄班建构游戏的组织指导策略 / 125

第三节 建构游戏的设计与评价 / 127

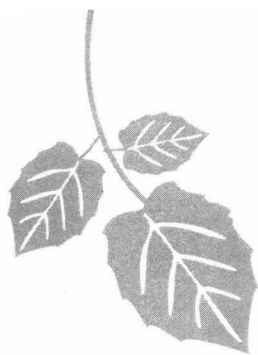
一、建构游戏的设计 / 127

二、建构游戏的评价 / 133

思考与实训 / 136







# 7

## 第七章 体育游戏的组织与指导 / 139

引入案例 / 139

本章学习目标 / 139

第一节 体育游戏的概念、特点及价值 / 140

一、体育游戏的概念 / 140

二、体育游戏的特点 / 142

三、体育游戏的价值 / 143

第二节 体育游戏的组织与指导 / 145

一、体育游戏的组织 / 145

二、体育游戏与幼儿保护 / 152

第三节 体育游戏的评价 / 155

一、体育游戏评价的内容 / 155

二、体育游戏评价标准 / 156

三、体育游戏评价方法 / 158

思考与实训 / 168

# 8

## 第八章 其他幼儿游戏的组织与指导 / 170

引入案例 / 170

本章学习目标 / 170

第一节 幼儿语言游戏的组织与指导 / 170

一、幼儿语言游戏概述 / 170

二、幼儿语言游戏的组织与指导 / 176

第二节 幼儿数学游戏的组织与指导 / 183

一、幼儿数学游戏的概述 / 183

二、幼儿数学游戏的组织与指导 / 189

第三节 幼儿音乐游戏的组织与指导 / 194

一、幼儿音乐游戏的概述 / 194

二、幼儿音乐游戏的组织与指导 / 199

第四节 幼儿美术游戏的组织与指导 / 202

一、幼儿美术游戏的概述 / 202

二、幼儿美术游戏的组织与指导 / 205

思考与实训 / 208





# 9

## 第九章 幼儿游戏的观察 / 210

引入案例 / 210

本章学习目标 / 210

第一节 幼儿游戏观察的价值 / 210

一、真实地了解幼儿 / 211

二、准确地预设游戏 / 211

三、有效地指导游戏 / 211

四、实时地评价游戏 / 211

第二节 幼儿游戏观察的内容和重点 / 212

一、观察计划制订的依据 / 212

二、游戏观察的重点 / 213

三、各年龄班游戏观察的重点 / 214

四、游戏观察的方法 / 214

第三节 幼儿游戏的记录 / 221

一、表格记录法 / 221

二、实况记录法 / 225

三、图示记录法 / 226

四、媒体记录法 / 227

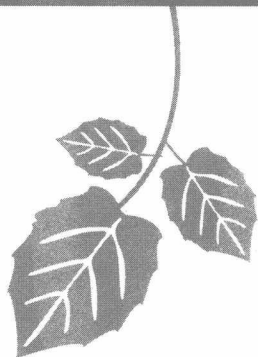
第四节 幼儿游戏的评价 / 227

一、幼儿游戏评价的作用 / 227

二、幼儿游戏评价的内容 / 228

三、幼儿游戏评价的方法 / 229

思考与实训 / 231



# 10

## 第十章 传统民间游戏在现代幼儿园中的应用 / 233

引入案例 / 233

本章学习要点 / 233

第一节 传统民间游戏 / 233

一、传统民间游戏的概念 / 233

二、民间游戏的特点 / 234

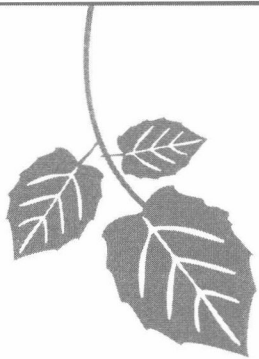
三、民间游戏的现代价值 / 235

四、传统民间游戏开发的策略 / 237

五、传统民间游戏应用的原则 / 238

第二节 传统民间游戏举例 / 239





- 一、大班民间游戏集锦 / 239
- 二、中班民间游戏集锦 / 241
- 三、小班民间游戏集锦 / 243
- 思考与实训 / 245

## 参考文献 / 246



# 第一章 幼儿游戏概述



## 引入案例

在某幼儿园的沙水区，杨林小朋友对魏宇桐小朋友说：“我们来搭个公园，好吗？”魏宇桐不语，用铲子不停地往盆里装沙子，好一会儿才回答：“今天我来做坦克。”杨林看看魏宇桐，便拿起杯子、水壶为魏宇桐装水，并慢慢地往盆里倒。魏宇桐则用双手将水和沙搅拌在一起。水倒完了，杨林又开始帮魏宇桐往盆里加沙子，还不断地问：“沙还要吗？沙够了吗？”魏宇桐终于说话了：“不要了，够了。你再去装点水吧！”杨林再次拿起容器去装水，这下倒进盆子里的水没过了沙子，他们赶紧把多余的水倒掉，直到水和沙正好齐平。魏宇桐满意地对杨林说：“现在，我可以做坦克了。”



**问题** 这两个小朋友在做什么呢？是玩游戏么？他们玩的游戏有意义吗？现在我们就来讨论这些问题。



## 本章学习要点

1. 了解幼儿游戏的定义。
2. 了解幼儿游戏的本质。
3. 了解幼儿游戏的主要特征。
4. 了解幼儿游戏对幼儿发展的价值。

## 第一节 幼儿游戏的特征与含义

### 一、游戏的含义

人们在游戏特征的界定上做出了不少努力，从游戏的标准——那些区别于非游戏行为的特征，游戏的过程——活动的形式和方法，游戏的目标——活动所直接指向的要素等方面，与非游戏行为进行了比较。有人认为，游戏与非游戏行为之间没有截然的界线（比如如何辨别一个在用肥皂水擦玻璃窗的孩子，这一行为是游戏还是劳动），行为要么更多地倾向于游戏，要么更多地倾向于劳动。有人认为游戏性可以用活动的自发性、明显的愉快以及幽默感来辨别。也有人认为可用思维的发散性和创造性来辨别。但这些被用来辨别游戏的特征，同样在非游戏中也明显地存在着。还有些涉及游戏的儿童发展研究认为，辨别是否为游戏应该从有机体做出行为的意向因素、动机、力量等出发。总之，学者们纷纷从不同的角度提出了对游戏的解释。

#### （一）从行为意向的角度解释游戏

从行为意向的角度解释游戏，就是根据活动的动机、活动对目标的定向、对外界物理刺激的反

应方式以及规则等提出假设，从非游戏行为中辨别游戏。基于这样的思路，有学者提出了游戏的 6 种主要特征。

### 1. 游戏不同于外在目的性行为

这一特征表明，游戏是一种内在动机性行为，它既不受原始驱力的控制（食物、空气等），也不受必须遵循的社会要求（成人的指示）的控制，又不受引发行为的诱因形式（外部刺激）的控制。那么内在动机指的是什么呢？有人解释是外部新的信息和有机体去处理它的时候的能力之间的矛盾。游戏就是调节这种矛盾的手段，使有机体恢复到与环境平衡的最佳水平。如皮亚杰的“同化大于顺应”的观点，伯莱因的“激活调节状况”等，都是这一类解释。也有人认为，这种内在动机主要是指一种内在的、愉悦的、放松的动机状态，如紧张度的弱化，是一种有助于消除紧张、强化愉悦的神经功能。还有人这样解释内在动机，即对后天习得性行为的练习是游戏的动力。这一特征的界定，就将游戏与本能行为、结果性行为区别开来了。

### 2. 游戏不同于结果性行为

正因为游戏是由内在动机所引发的行为，所以活动的目的不指向外部，不指向结果，不受别人控制，不受外部约束力的影响。因而活动是自愿自发的，活动是随游戏者的意愿而不断变化着方式的过程。例如，一个孩子也许起先决定用积木搭一个塔，后来由于不同的积搭方法，使积搭塔的目的有所削弱，而这时的积搭方法却变得比搭好的建筑物更为重要。一个简单的滑滑梯活动，也许会因为不同的滑到底部的方法，而故意使之复杂起来。一个儿童可以拆掉刚刚建好的通过手段性行为产生的结果，并用新的方法又把它重新搭建起来。可见，游戏摆脱了用手段——目的的形式来考虑问题的束缚，考虑的只是手段，目的并不重要，是一种重过程、轻结果的活动。这个特征，就使我们把游戏从同样是由内在动机引起的，但活动指向某种特殊目的和结果的活动（如有趣的工作、艺术创作等）中区分出来。

### 3. 游戏不同于手段性行为

以上特点告诉我们，游戏注重的是过程不是结果，是手段不是目的。那么游戏是不是一种手段性的行为呢？我们知道，手段性行为是按物体的意义或实际用途来使用工具的，但是在游戏中，游戏者不是按物体的本来意义使用它的，因为游戏行为并不是现实活动的真实表现。玩打仗的游戏并不是游戏者真的在打架。可见，物体的通常用途在游戏中被免除了，通过把物体看成好像是其他东西，从而探索其新的潜在的意义。一把椅子不再用来坐了，而是当做汽车来开。椅子的本来意义——坐，在游戏里被免除了，儿童在游戏时根据游戏情节的需要，探索椅子还可以用来干什么的新的意义。这个特征就把游戏限定在通常称为“装扮”的行为里了。

### 4. 游戏不同于探索性行为

那么游戏是不是一种探索行为呢？从某种意义上说也不是。因为探索行为是由这样的问题引起的：“这个东西是什么？”可见探索行为是受外部刺激控制的，这种刺激正是用于获得关于物体特征的信息。相比之下，游戏是由这样的问题引发的：“我能用这个东西来干什么？”可见游戏是受有机体自身控制的。探索是发生在对事物不熟悉或不理解的情况下的，探索行为有助于减少对事物的疑惑。相反，游戏是发生在对事物熟悉的情况下，有助于引起一种特殊的兴奋作用，使机体维持一种最佳的兴奋水平。

## 5. 游戏不同于真实生活中的规则性行为

在真实生活中，人的行为总是受一定规则约束的，而游戏则使游戏者摆脱了外部强加的规则而产生自由，是一种没有外在约束的意愿活动。虽然游戏也是一种有规则的行为，但这种规则是内在的，是被游戏者理解和接受的，并且是受主体的愿望、理解状况而灵活选用的（这里指的是角色游戏。有人认为，规则游戏是随社会性角色游戏之后发展起来的，它的出现是由于个体的认识逐步趋于复杂化之故。社会性角色游戏虽没有规则游戏所具有的指示性特征，但它们也许是规则游戏得以发展的先兆）。

## 6. 游戏不同于闲荡

这一特征表明，游戏是一种动态性行为，它要求游戏者积极地参与活动，这就使游戏与幻想、懒散和无目的的闲荡等区别开来。人们认为，相比这种厌烦的、不活动的消极状态，游戏是有益的。

以上6个特征是在与非游戏活动的比较中概括出来的。首先认定游戏是一种内在动机性行为，但在内在动机性行为不一定是游戏（比如有趣的工作），于是强调这种内在动机性行为注重的是手段，而不是结果。但它又不是手段性行为，因为它具有装扮的特征，在游戏中物体的使用不是按其实际的意义，而是在探索物体的潜在意义。但它又不是探索行为，因为探索行为是外部刺激控制的，而游戏是主体自身控制的。然而，无目的的闲荡和无所事事也未受外部刺激控制，但显然不是游戏；游戏要求积极的活动，而且这种活动不受外在强加规则的限制。

可见，从各种不同的游戏理论中概括出来的上述游戏特征，是一种层层深入式的讨论，其方法是在与非游戏行为的比较中鉴别游戏，逐步地限定游戏的范围。从这些讨论中可以看出，定义的努力是凭借预先的假定，在假定所限制的范围内研究游戏，代之以更清楚的术语。

## （二）从外显行为类型的角度解释游戏

有几个研究者提出了用行为分类的方法来描述不同类型的游戏。因为游戏是一种可以观察到的外显行为，对其进行观察，并提出一些行为分类的标准。不同的行为标准有不同的分类，如皮亚杰依据认知发展的阶段特征，将游戏分为实践性的、象征性的和规则性的；加维和赫特把游戏分为认识性的（包括了探索、解决问题的行为）和娱乐性的（包括了象征性的和重复性的行为）；鲁宾把游戏分为认知性的和社会性的等。

这种解释游戏的方法，在阐述各种不同游戏行为的时候将有以下一些意义。首先，在这种分析水平上，很容易把行为看成观察的标准，使游戏的解释更加客观、实际。其次，对各类游戏行为分别做出解释，也许在证明游戏的特殊性方面更令人信服，不会出现顾此失彼的尴尬，因为解释不是针对一类行为总称的游戏，而是对总称之下的某一类行为做出了限定。再次，认识到游戏能以不同的标准来分类地进行证明，那么通过各种形式的调查而产生的观点，就有助于系统的、综合的理论阐述。最后，这些各不相同的证明，即对各类游戏的分类证明，将给含糊不清的游戏的发展价值以专门的含义。

总之，这种解释游戏的方法至少强调了一点，即行为的丰富性和多变性，这一点对游戏来说是重要的。

## （三）从诱导行为的环境的角度解释游戏

还有一种观点认为，行为是在一定的环境中产生的，不同的环境因素会导致不同的行为，其中

部分可能是游戏。要进行游戏的全面定义，不仅应包括游戏的表现形式，还必须包括对游戏赖以发生的条件的描述。

关于这方面的研究是这样进行的：有的研究是事先创设一个极富吸引力的游戏室，由成年人将儿童带入游戏室进行游戏；有的研究则让儿童在教室或游戏场地上自由地进行活动，研究者就在实验的情景下和自然的情景下进行观察，看儿童的行为具有怎样的特征。结果发现，有的环境安排几乎与游戏无关，而有的环境将唤起儿童进行游戏的意向和兴趣。

根据研究，能激起儿童游戏行为的环境大致包括这样一些因素：（1）一批熟悉的同伴、玩具或其他可能引起儿童兴趣的材料。（2）成人和儿童之间的协调。只要被研究者所允许，儿童无论在什么范围里，无论想干什么，他们都可以自由地选择上述大量东西。（3）成人的行为是最低限度地参与和指示游戏。（4）友好的气氛使儿童感到舒畅和安全。（5）把会使儿童产生疲劳、愤怒、疾病或其他身体压力的可能性排除。（6）环境必须符合文化习俗。比如荒僻的游牧部落中的成年人，也许会将玩具解释为来自自然材料的手工制品，在这种群体中长大的儿童也许会对西方心理学家的交叉文化的游戏研究中使用的玩具迷惑不解，这样的材料提供给他们，不一定引起游戏，可能是探索。一个游戏室、游戏场都可能把“这里可以游戏”的信息传达给生长在城市中的儿童，而在闭塞的山区农村中生长的儿童则不会获得这种信息。

## 二、游戏的特征

### （一）愉快与严肃

#### 1. 游戏是愉快的活动

游戏的愉悦性似乎没有人否认，有人甚至认为这是游戏最本质的特征，是游戏的原始品质。游戏的愉悦特征是在与严肃的工作所做的比较中揭示的，因为游戏摆脱了工作和正规学习的紧张和压力，在游戏中儿童感受的主要是积极情感，伴随着欢笑的面部表情，反映的是与满足、渲泄、尽情、自得、轻松等有关的内心体验。人们就是从活动的这种心理体验来区分出游戏和非游戏的。这也就是儿童为什么最喜欢游戏、为什么不厌其烦地一遍又一遍地从事游戏活动的原因。

#### 2. 游戏不是非严肃的活动

从一般的逻辑推演，游戏性是对立于严肃性的，工作（包括正规的学习）就是严肃的，可不是闹着玩的，来不得半点游戏的意味。然而，由此推演出游戏的愉悦性与工作的严肃性的对立，或游戏是非严肃的活动，那么则会使我们陷入一种难堪的境况，因为反驳起来非常容易。细细想来，游戏与严肃性之间的对立常常是含混不清的，尽管只是玩玩，但许多游戏活动都是以一种严肃的态度来进行的。孩子们进行游戏时，至少一时完全抛开了“只是”之类的感觉困扰，带有一种专注，一种陷入痴迷的献身。例如，孩子们在进行棋牌类、球类等规则游戏时，其严肃的态度不亚于工作；孩子们在进行角色扮演的装扮性游戏时，其认真的神情就好像是真的一样。我们看到，除了一部分有着明显外部情绪流露的动作机能性的嬉笑打闹之外，儿童的很多游戏行为常常连一点笑的意思也没有；有的甚至还伴随着一定程度的紧张情绪，比如，玩有一定难度并要付出一定努力的游戏，如拔河、追人、倒立、搭建筑物等。

### 3. 伴随愉快体验的严肃表现

问题是工作性质的严肃性与游戏中的严肃表现是有区别的，关键是不能将伴随着的外部情绪表现与内部情感体验混为一谈。工作性质的严肃性给工作的人带来紧张和压力，从而带来消极的情绪体验。而游戏中那紧张、认真的严肃表现，是游戏者出于自我需要的满足而自发的，是被愉快的后效所支持的，从而体验的是积极的情绪。因为儿童在游戏中充分地估计了自我的力量，为自己设置着小小的障碍、为自己找来了不确定的因素，同时以一种自信和一种严肃认真的态度为排除这些障碍、减少不确定的因素创造着机会。从某种意义上说，这种严肃的态度里已有了愉快的因素。

反之，当工作和学习成为一种满足自我需要的自觉行动时，那种被迫承受的紧张和压力就会减轻，严肃转化为乐趣，也就具有了游戏的体验。这就是为什么有人会在学习中为自己设置一定难度的问题，就像儿童在游戏中为自己寻找一种不确定性，通过自己的努力，减少不确定性，以体验到最高程度的愉快。

可见，愉快和严肃对游戏来说是统一的，但愉快是主要的。所以，游戏是一种正向情绪体验的活动。

## （二）手段与目的

### 1. 游戏无外部强加的目的

游戏的愉悦性正是源自于它不受外部强制目的的控制。我们看到，儿童在游戏时关注的是活动的过程，而对于活动的结果似乎不很理会，比如，儿童可以一遍又一遍地用积木搭一个塔，每一次搭的方法都不同，但每搭成一次就不惜推倒重来一次，专心致志于搭塔的过程。这种现象的机制，在“内在动机说”的游戏理论中已表达得相当充分了。它告诉我们，有的活动是由于外部目标牵引而导致的为达到这一目标而进行的，有的活动则是内在动机的促动而导致的自我表现。游戏是后者，它没有外在目的，只有内动力，即游戏不是达到其他目的的手段。例如，当一个孩子正在兴致勃勃地玩沙，我们去问他“为什么要玩沙”；当一个孩子正兴高采烈地滑滑梯时，我们问他“为什么要滑滑梯”。这实际上在问他为什么要玩，即游戏的目的是什么，而孩子的回答则是“好玩”“有意思”“开心”。这显然是一种内心的体验，这种回答清楚地告诉我们，对游戏者来说，游戏没有目的，或者说游戏的目的就是游戏本身。任何游戏之外的目的，都是成人或教师附加的，当儿童为了达到游戏之外的某种目的而进行活动的时候，游戏则已经不是游戏了。

### 2. 游戏是有目的的实践活动

既然游戏没有外在目的，那么游戏是一种盲目的活动吗？仅仅用内力推动能解释儿童为什么这样玩、不那样玩吗？如果我们换一种方法问孩子：“你在干什么？”答：“我在搓（手段）汤团（目的）。”问：“搓汤团干什么？”答：“喂（手段）给娃娃吃（目的）。”问：“你在用积木搭什么？”答：“搭（手段）一把枪（目的）。”显然，儿童的每一个具体的游戏行为都是有目的、有结果的，是一种手段——目的性行为。而且游戏行为的这种目的性是随着年龄的增长日益鲜明的，婴儿游戏类似于小动物游戏的无意性，呈现有怎样的玩具材料就玩怎样的游戏，随着年龄增长，儿童会逐步根据意愿主动去寻找玩具材料，以达到游戏的目的。体现游戏目的性的是语言和思维，儿童运用语言提出游戏主题，运用语言计划游戏情节，运用语言表现自己的角色特征，是语言使游戏成为了一种有目的、有意识的行为。游戏的目的性越鲜明，意味着游戏越成熟。



### 3. 游戏是手段重于目的的活动

从上述两点我们已知，作为每一个具体的游戏行为，是有目的的，这一目的是指游戏活动本身的结果，它可以用游戏的手段来解释；而作为整体的游戏，是没有目的的，这没有目的是指没有游戏之外的强制性要求，它可以用内在动机来解释。正是这一内在动机强化了手段，淡化了目的，强化了游戏的过程，使游戏的结果变得无关紧要。儿童仅仅为了好玩、为了开心、为了满足活动的欲望而游戏，于是使用各种不同的方法、变换多种不同的手段去玩，因为他们不满足于目的的达成，他们在乎的是如何在游戏过程中表现自己，而对游戏的结果满不在乎。

#### （三）自由与约束

##### 1. 游戏是自由的

游戏的重过程、轻结果，重手段、轻目的的特征正体现了游戏的自由品质。因为游戏不完全受控于活动的目的和结果，这就大大加强了它的灵活性和随意性。于是游戏就成了一种自发、自愿、自主的行为，表现为游戏者对游戏的控制和把握。对儿童来说，玩什么，怎么玩，用什么玩，和谁一起玩，有着自由选择的权利。游戏主题的提出，游戏过程的展开，游戏手段的运用，游戏情节的发展，游戏规则的制定，都体现了游戏者的自由意志。被迫按别人的意愿进行的游戏就不再是游戏了，至多也不过是对游戏的一个强制模拟而已。

##### 2. 游戏是有规则约束的

在肯定游戏是自由的，是游戏者自主的活动以后，能不能说游戏便是一种不受任何约束的、随心所欲的活动呢？显然不能。我们知道，游戏的这种自由的特征，是限制在一定的规范之内的，如果失去了一定的规范，行为就无异于狂人的行为了。这种规范便是赋予游戏以规则，儿童游戏受游戏规则的约束。除了规则性游戏的外显性规则是直接导致游戏能否顺利进行的重要因素外，象征性游戏、结构性游戏等各种游戏也都具有隐含的规则，这些规则约束着儿童不是按他们的直接冲动去行动，而是按游戏的需要去行动。以人代人，需要受到角色的行为规则的约束，控制自己的行为。以物代物，需要受到替代材料的性质特点的约束。维果斯基就不同意“儿童在游戏中的以物代物是任意的，任何东西都可以代替其他任何东西”的说法。他认为，儿童在游戏中以物代物不是任意的，而是取决于替代物本身的某些特点，即依据替代物与被替代物之间的相似性。因此，在游戏中，儿童总是学习把自己的愿望与游戏的角色及角色的规则，与游戏的材料及材料的特点联系起来。

##### 3. 游戏规则的遵守是自愿的

游戏既是自由的，又是受规则约束的，但是这种自由和约束在游戏中却并不矛盾。因为不同于实际生活中由成人强加给儿童的规则，游戏的规则是游戏者共同协商产生的，是大家都同意的，并且是能够理解的，更是公正互惠的。由于游戏规则是用以协调和裁判游戏行为的，它能使游戏得以顺利开展，从而满足儿童游戏的需要。所以游戏规则对游戏者来说，不具有外来的强迫性，是游戏者在理解的基础上自愿接受、自觉遵守的，因此它是一种内部的自我限制。如果没有规则和儿童对规则的这种特殊态度，就不会有游戏。

可见，游戏根本上是一种自由的活动，这种自由体现为游戏是儿童自主的活动，包括自觉自愿地接受游戏规则的约束。

## （四）假想与现实

### 1. 游戏是假想的活动

假想，即假装和想象。游戏就是通过想象进行的、脱离了真实情景的一种活动。游戏中的孩子都知道，他们正在进行的活动不是真的，是假的，只是玩玩而已。这里有两层含义，第一层含义是指游戏与真实的区别，这里包括任何形式的游戏，比如玩下棋游戏、打牌游戏、踢球比赛游戏与下棋、打牌、踢球的真实比赛是不同的，游戏是假的，可不必当真，因此是没有来自真实情景的压力的。第二层含义是指装扮性情景与现实情景的区别，这里特指角色游戏；比如在非饥饿的情景下，用替代物假装吃饭，在非睡眠的时间和空间里假装睡觉。有人甚至认为，游戏是现实的暂时中断，是真实自我的消失，暂时接受一个想象中的自我，使儿童沉湎于假想之中。例如，观察发现，当一个孩子作为游戏的旁观者时，他会指责正在用大型积木当马骑的游戏中的孩子，“哪有这样的马？”这时，他持现实主义的态度。而当他自己加入游戏的时候，不仅积木可以是马，而且这块积木可以同时是两匹马了。这时，他却是一个超现实主义。可见，假想的情景是把游戏从其他活动中区分出来的标志。

### 2. 游戏活动从属于现实

游戏虽然是一种脱离了现实的假想活动，但这假想却来源于现实。游戏中任何一种假想的情景，都是儿童对真实生活的模拟。游戏的主题源自儿童的生活范围，游戏的情节源自儿童的生活经历，没有听到过、没有看见过、没有经历过的事是不会反映在儿童的自发游戏中的。同样的道理，儿童的生活经验越丰富，其游戏的内容就越充实；儿童对现实的体验越深刻，其游戏的行为就越逼真。关于游戏与现实的这种从属关系，可以从儿童在假想的情景里清楚地意识自己的现实地位这一点上反映出来。当上述充当游戏旁观者的孩子问“哪有这样的马”时，游戏的孩子则会回答：“这是假装的呀”，他知道积木的现实用途，也知道真正的马的特点。他在使用替代物的时候，其操作的方法也是符合替代物的实际特点的。从这个意义上说，游戏是现实的后继活动，是现实的反映活动，它源于现实又从属于现实。

### 3. 游戏用假想改造了现实

已知游戏是对现实生活的反映活动，但儿童在假想的世界里进行的是好像真实的活动。“好像的真实”则说明它不是真的，即游戏对现实的反映不是照镜子般的一模一样，而是对现实的概括反映。比如，儿童在游戏中扮演的司机，绝对不是哪个具体的司机，他所扮演的医生也绝对不是给他看过病的那个医生，他扮演的是他概括了不同的司机和医生以后的一般意义上的司机和医生。儿童在游戏中对现实生活的这种概括，并非是逻辑意义上的抽象概括，而是根据儿童自己的兴趣、自己的理解、自己的体验和自己的意愿进行的概括，他们反映的是他们最感兴趣的，最能理解的，体验最深的人和事，通过想象将现实改造成符合他意愿的假想的情景，从而使现实与假想统一在一个象征的关系里了。

## （五）练习与探索

### 1. 游戏是对已有知识技能的练习

许多学者都将游戏的功能局限于练习的意义上，格鲁斯的“生活预备说”，皮亚杰的“同化大于顺应说”都表明，游戏是对已有知识技能的练习和巩固。这一特征表明，游戏总是运用已有知识