



高等院校学前教育专业规划教材



幼儿园

游戏与指导

主编 丁海东

高等院校学前教育专业规划教材

幼儿园游戏与指导

You' eryuan Youxi yu Zhidao

主 编 丁海东

编写者 王崇丽 刘晓红 张 晗 张凤青

张传芳 张珊珊 霍巧莲 魏洪鑫

Gb /
1060



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS B

内容提要

本书内容共八章, 主要包括: 幼儿游戏概述、幼儿游戏与幼儿教育、幼儿园游戏的教育目标与计划、幼儿园游戏环境与条件的创设、幼儿园游戏过程中的现场指导、幼儿园集体教学与自由活动中的游戏及指导、幼儿园各类游戏的实施与指导、幼儿园游戏评价。本书紧密联系幼儿园游戏的实际, 实用性强, 条理清晰, 文字通俗, 案例丰富。

本书适用于高等院校学前教育专业本、专科学生, 也可作为幼儿园教师的继续教育教材和科研、幼教工作者的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园游戏与指导/丁海东主编. --北京: 高等教育出版社, 2013. 03

ISBN 978-7-04-030392-6

I. ①幼… II. ①丁… III. ①学前教育-游戏课-高等学校-教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 262144 号

策划编辑 刘晓静
责任校对 刘丽娟

责任编辑 刘晓静
责任印制 张泽业

封面设计 姜磊

版式设计 董丹

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
印 刷 北京市四季青双青印刷厂
开 本 787mm×960mm 1/16
印 张 17.75
字 数 320千字
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
版 次 2013年3月第1版
印 次 2013年3月第1次印刷
定 价 26.50元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物料号 30392-00

前 言

游戏作为幼儿的一种基本活动，一方面自然地吻合于幼儿的身心特点，深得幼儿的喜爱；另一方面也切实地促进了幼儿体能、心智与情感等各方面的发展，而为幼儿的成长所需要。于是，游戏也便成为实现幼儿学习与发展的适宜性途径。现代儿童发展科学与教育科学的相关研究也越来越表明：游戏在个体幼年发展的很多方面都发挥着不可替代的重要作用，并且应该成为组织和开展学前教育实践的基本策略与方式。伴随着现代学前教育实践的改革与推进，以游戏为基本活动的保教理念与原则，越发广泛地得到人们的认同与接纳。在某种意义上，幼儿园教育的组织与开展怎样做到以游戏为基本活动是衡量和评判这种教育实践专业化程度的重要标尺。

作为学前教育工作者和即将从事学前教育工作的学生，了解幼儿游戏的相关理论，理解游戏与幼儿园教育的关系，树立以游戏为基本活动的学前教育观念，明确幼儿园游戏活动组织与实施的任务与环节，掌握并能运用适宜的方式、方法来有效地指导幼儿的游戏活动，既是自身专业素养与教育实践能力发展的基本内容，更是科学而合理地开展幼儿园游戏活动，以提高幼儿园教育的质量与水平，实现幼儿身心全面和谐发展的要求。

本书在广泛参阅和借鉴有关儿童游戏研究成果的基础上，紧密结合幼儿教育及其游戏实践的实际与需求，介绍了有关幼儿游戏的一般理论，阐述了游戏与幼儿园教育的关系，进而从游戏目标与计划的拟订、游戏环境与条件的创设、游戏过程中的现场指导等几个方面呈现出教师指导幼儿园游戏的基本内容，然后又基于幼儿园教育的两种基本组织形式（即集体教学与自由活动）的情境，以及在教育作用上具有不同侧重的各类游戏，有针对性地讨论和提出指导的要领与方法。本书还介绍了有关观察和评价幼儿园游戏的内容和方法。本书的内容力求能够全面反映幼儿园游戏组织与实施的各个方面，能够切实为幼儿园教师科学合理地指导幼儿游戏提供参照和帮助，突出其作为专业教材的实用性和操作性。

本书由丁海东担任主编，负责拟定本书的编写思路和章节大纲以及初稿的统稿与审定工作。各章编写分工如下：第一章由张珊珊编写，第二章由张凤青编写，第三章由张晗编写，第四章由张传芳编写，第五章由王崇丽编写，第六

章由魏洪鑫编写，第七章由霍巧莲编写，第八章由刘晓红编写。高等教育出版社刘晓静女士作为责任编辑在本书校审中也付出了精力。

作为教材的编写，本书参考并引用了相关研究文献和成果，在此向书中所列注释或参考文献的各位作者谨致谢意。因编者的水平及精力所限，书中内容及表述难免存在粗疏和错误，在此也诚挚地恳请读者批评和指教。

《幼儿园游戏与指导》编写组

2012年11月20日

目 录

第一章 幼儿游戏概述	1
第一节 幼儿游戏理论的发展	2
第二节 幼儿游戏的特征与结构	19
第三节 幼儿游戏的分类与发展	32
第二章 幼儿游戏与幼儿园教育	44
第一节 游戏与幼儿园各领域课程的教育	45
第二节 游戏与幼儿园各种形式的教育活动	59
第三节 幼儿游戏与幼儿园教育的有机融合	68
第三章 幼儿园游戏的教育目标与计划	80
第一节 幼儿园游戏的教育目标	81
第二节 幼儿园游戏的教育计划	84
第四章 幼儿园游戏环境与条件的创设	100
第一节 创设安全有效的游戏场地	101
第二节 提供适宜的玩具和游戏材料	112
第三节 营造和谐的游戏氛围	124
第五章 幼儿园游戏过程中的现场指导	131
第一节 幼儿园游戏过程中现场指导的教师	132
第二节 幼儿游戏过程中现场指导的基本策略和方法	142
第六章 幼儿园集体教学与自由活动中的游戏及指导	164
第一节 幼儿园集体教学中的游戏及指导	166
第二节 幼儿园自由活动中的游戏及指导	177
第七章 幼儿园各类游戏的实施与指导	189
第一节 幼儿园角色游戏的指导	190
第二节 幼儿园结构游戏的指导	197
第三节 幼儿园表演游戏的指导	205
第四节 幼儿园智力游戏的指导	212
第五节 幼儿园体育游戏的指导	214

第六节 幼儿园音乐游戏的指导	216
第八章 幼儿园游戏评价	221
第一节 幼儿园游戏评价概述	222
第二节 幼儿园游戏评价的基本内容	227
第三节 幼儿园游戏评价的方法	256
主要参考文献	275

第一章

幼儿游戏概述

内 容 提 要

本章主要包括游戏理论的发展、游戏的特征与结构以及游戏的分类与发展三方面的内容。首先对国内外有关幼儿游戏的理论与实践研究进行了梳理，并着重介绍了20世纪初至80年代以来国外盛行的几大游戏理论流派。接下来对游戏的特征与结构进行了深入剖析，详细介绍了国内外学者基于不同角度对游戏特征的阐释，对其进行了辩证的分析 and 评述。最后，本章主要从心理学（认知、社会性发展等）和教育学（游戏的教育作用、游戏与教学的关系等）的角度对游戏进行了分类，并且着重从认知、社会性和游戏形式与内容发展的视角梳理了不同年龄阶段幼儿的游戏类型。

学 习 目 标

1. 了解国内外幼儿游戏研究发展的历史线索。
2. 掌握弗洛伊德关于游戏的主要观点。
3. 掌握认知发展学派关于游戏发展的阶段论。
4. 掌握活动游戏理论的主要观点。
5. 了解游戏觉醒理论和元交际理论关于游戏的基本观点。
6. 了解国外学者对游戏特征的分析。
7. 掌握我国学者对游戏特征的分析。
8. 掌握游戏的认知、社会性分类。
9. 掌握以认知和社会性为主线的幼儿游戏的发展规律。
10. 了解幼儿游戏内容与游戏形式发展的一般趋势。

游戏是人类社会普遍存在的社会现象。从孩童的玩耍打闹，到成人的棋牌娱乐，无一不在诠释着游戏的独特魅力，无一不在昭告着游戏的不可或缺。在幼儿的世界中，游戏则更为普遍。在游戏中，他们或过家家，或捉迷藏，或追逐，或搭积木，或猜谜语，或唱歌、跳舞。游戏俨然已成为幼儿的最爱，成为幼儿生活中必不可少的一部分。

游戏不仅吸引了幼儿的目光，也引起了学前教育工作者的极大关注。近些年来，随着游戏理论与实践研究的逐渐深入，学前教育工作者日益认识到游戏对幼儿发展所起的不可替代的作用，“游戏是幼儿的基本活动”日益成为人们的共识，广大的学前教育工作者进一步明确了游戏在学前教育中的地位，进一步开展了对幼儿游戏的研究。游戏因此也成为现代学前教育改革与发展的研究方向之一。

在新的社会形势下，为了促进每个幼儿的健康发展，为了更好地培养未来社会的人才，我们很有必要加强对幼儿游戏理论的深入研究，加强对学前教育事业的科学指导。“本固则枝荣，根深则叶茂”，要实现这一宏伟目标，最基本的就是溯本求源，透彻了解幼儿游戏理论的发展历程。唯此，学前教育理论研究才能在前人的基础上再度创新，更加繁荣。

第一节 幼儿游戏理论的发展

人类社会任何一种专门的科学研究，都是适应一定社会历史的条件及要求而产生和发展的。游戏理论的研究也不例外。只有当人类社会发展到一定水平，人们能够自觉理性地认识游戏及其研究的价值和意义时，人们对幼儿游戏的科学研究和理论探索才真正开始。迄今为止，对于幼儿游戏的专门研究只有一百多年的历史，透过国内外游戏研究的历史进程，认识幼儿游戏理论的形成与发展过程，对于我们研究幼儿游戏理论和学前教育实践具有重要意义。

从19世纪下半叶至今的一百多年中，国外的很多学者对幼儿游戏进行了研究。由于学者之间研究的指导思想与方法论不同，所采用的心理学理论不同，研究的角度与对象不同，所以形成了各种不同的游戏理论。20世纪初，经典游戏理论开始形成；20世纪中叶后，精神分析学派游戏理论、认知发展学派的游戏理论和苏联社会文化历史学派的游戏理论开始盛行；20世纪80年代后游戏的觉醒理论和元交际理论得以流行。学习和研究这些理论，不仅有助于了解国外幼儿游戏研究的历史与现状，有助于建设我国科学的游戏理论体系，而且对研究和指导我国幼儿游戏的实践具有重要意义。

一、幼儿游戏研究的历史与现状

游戏是一种普遍存在的社会现象，自从有了人类，便有了游戏。透过游戏研究的形成与发展历程，可以深化对当代幼儿游戏理论与实践的研究。

（一）国外幼儿游戏理论研究的历史与现状

国外幼儿游戏研究的进程，反映了世界范围内幼儿游戏理论与实践发展的整体趋势。游戏作为人类社会普遍存在的社会现象，早就引起了许多思想家、教育家的注意。

古希腊哲学家柏拉图（Plato）首先把幼儿游戏作为一项单独行为类别，认为游戏在幼儿发展中具有重要的实际意义。亚里士多德（Aristotle）认为游戏是幼儿应有的活动，游戏可以为作业作准备。罗马教育理论家昆体良（M. F. Quintilianus）认为幼儿应该通过游戏来学习，游戏可以培养幼儿有为的资质。

捷克教育家夸美纽斯（J. A. Comenius）在《母育学校》中提出，幼儿喜欢游戏是非常有利的，通过游戏可以帮助幼儿锻炼身体、陶冶性情。英国哲学家洛克（J. Locke）认为幼儿应该经常进行体操和游戏，这不仅有益于幼儿的身体健康，而且能够锻炼幼儿的能力。

在教育发展史上，对游戏在教育实践上的真正尝试是伴随着学前社会教育机构的产生和发展才开始的。在19世纪以后，幼儿园的产生与发展以及学前教育理论的逐步确立，要求人们去研究和探索科学有效的学前教育的理论和方法，幼儿的游戏便受到教育家们前所未有的关注。英国欧文（R. Owen）在他所创办的幼儿学校中，把游戏作为了幼儿活动的主要方式，开创了游戏在学前公共教育中的实施。德国福禄贝尔（F. Froebel）是世界上第一个系统研究了幼儿游戏，并把游戏作为幼儿园教育基础的教育家。福禄贝尔详细论述了幼儿游戏的整个体系，并且阐明了游戏在教育上的巨大价值，并为幼儿园专门设计了“恩物”和“作业”体系。福禄贝尔在幼儿园里所创建的游戏体系和“恩物”“作业”体系，是学前教育史上的首创，对西方各国的学前教育实践产生了深刻影响。继福禄贝尔之后，意大利教育家蒙台梭利（M. Montessori）创建了幼儿园教育的一系列教学法，并设计了14种教具，主要通过训练幼儿知觉，进行感官教育和发展智力。福禄贝尔和蒙台梭利从不同的角度，运用幼儿游戏的有利因素，设计了幼儿园教育教化的内容和方法，把游戏引进了幼儿园。

把幼儿的游戏作为真正科学研究的对象并进行较系统的理论探索始于19世纪下半叶。一百多年来，幼儿游戏的研究经历了以下三个发展阶段：

1. 幼儿游戏研究的初步兴起阶段

从19世纪下半叶到20世纪30年代左右,是幼儿游戏研究的初步兴起阶段。在这一阶段出现了最早的一批游戏理论(即经典游戏理论)和对幼儿游戏的最初的系统观察研究。

19世纪,在生物进化论的直接影响下,人们开始探讨人的各种行为的起源问题。然而,当人们在历史的废墟中找寻史前的遗迹时,无意中发现当代社会的幼儿不论从行为还是智力方面来看,都很像“野蛮人”。因此幼儿成为可以沟通过去与现在的桥梁,人们对于幼儿的看法发生了历史性的转折,开始注意到人类所具有的长久的童年期的意义以及这种童年期所具有的独特可塑性。幼儿的游戏开始作为童年期所特有的现象而备受关注。人们不仅从幼儿的游戏探讨艺术的起源,而且也开始探讨游戏本身与幼儿发展的关系,在此基础上出现了一些经典的游戏理论,如英国斯宾塞的“剩余精力说”、德国格鲁斯的“生活预备说”、美国霍尔的“复演说”等,这些游戏理论在人类思想史上第一次深刻思考并阐释了幼儿游戏的原因与意义。

由于这个阶段的游戏研究是在生物进化论的影响下产生的,因此,具有浓厚的生物学色彩,同时它们主要是主观思辨的产物,缺乏科学的实证依据。尽管有这些不足,但仍然对后人幼儿游戏的研究起着巨大的推动作用。

2. 幼儿游戏研究的缓慢发展阶段

20世纪40年代到60年代,是幼儿游戏研究的缓慢发展阶段。在这一阶段,弗洛伊德的精神分析理论在幼儿游戏研究的领域占据统治地位。这一时期人们普遍重视游戏对幼儿情感与社会性发展的作用,认为游戏对幼儿童年的快乐生活和未来健康的成年生活有着重要的价值。在精神分析的理论基础上,发展起了一种游戏治疗的技术。人们试图用游戏治疗来帮助幼儿克服情绪障碍。今天,这种游戏治疗的方法在临床实践中,仍然得到广泛的应用。

3. 幼儿游戏研究的繁荣发展阶段

20世纪70年代至今,游戏研究领域出现了空前繁荣的景象,幼儿游戏的研究呈现飞跃发展的态势。以皮亚杰、维果茨基等为代表的游戏理论在游戏研究中占据主导地位。随着研究的深入,游戏理论逐渐突破了认知理论的模式,出现了一些初具规模的新的理论模式,如伯莱因的“觉醒”理论、贝特森的“元交际”理论等。这些理论深化了人们对幼儿游戏的认识,扩展了游戏的研究领域,使游戏研究呈现出空前的繁荣景象。

以上这些研究为游戏的教育实践提供了科学的理论基础,特别是后期的游戏理论正逐渐与当代学前教育的实践相结合,指导幼儿园游戏的科学实施。

(二) 我国幼儿游戏理论研究的历史发展

在我国教育思想史上,幼儿游戏也曾受到一些教育家的重视与关注。早在

明代，教育家王守仁在论述童蒙教育时，就提出教育要顺应儿童“乐嬉游”的天性。我国在清代时建立了蒙养院，并将游戏列入教学计划之中，但游戏的选择及游戏内容与规则都是教师规定的，并作为一门必修课的学科。^① 1904年颁布的《奏定蒙养院章程及家庭教育法章程》，明确提出在蒙养院应设计与小学截然不同的课程，应包括游戏、歌谣、谈话等。但是在我国漫长的历史发展过程中，大部分人并没有重视幼儿游戏，反之将其认为是与学习无关甚至会阻碍学习的活动，因此就很少有人去研究幼儿游戏。

我国幼儿游戏的理论研究与实践探索的真正开始，是在以托幼机构为主体的现代学前教育制度创立之后。1903年在湖北武昌创办的我国第一所官办学前教育机构——湖北幼稚园的建立，标志着我国学前社会教育机构的诞生。我国以托幼机构教育实践为基础的学前教育研究始于20世纪20—30年代。从那时起，我国教育领域中的游戏理论与实践研究大致经历了以下四个发展阶段。^②

1. 20世纪20年代至新中国建立初期

在这一阶段，幼儿游戏的研究主要是在积极介绍与引进西方的教育理论与实践的基础上，努力探索我国游戏研究的工作。代表人物是我国著名儿童教育家陈鹤琴，他通过对国外先进理论的借鉴和幼儿游戏的实践探索，提出了对于游戏的一些看法。

陈鹤琴从幼儿身心发展的角度论述了幼儿游戏的原因。他认为，幼儿游戏与两方面的因素有关，一方面与幼儿游戏的体力与能力发展有关；一方面与幼儿好动的天性和游戏能够给其带来生理、心理和社交方面的快感有关。

陈鹤琴极力提倡幼儿游戏，他认为：“小孩子是生来好动的，以游戏为生命的。要多运动、多强健、多游戏、多快乐、多经验、多常识、多思想。”他还认为游戏对幼儿的身心发展具有重要价值。他指出：“游戏从教育方面说是儿童的优良教师，他从游戏中认识环境，了解物性，他从游戏中强健身体，活泼动作，他从游戏中锻炼思想，学习做人。游戏实是儿童的良师。”^③ 在幼儿园的教育中，陈鹤琴认为应该根据幼儿的年龄，提供适合他们的优质游戏材料，给幼儿充分游戏的机会与时间，让幼儿能够得到完美的游戏生活。可见，陈鹤琴的这些看法扭转了我国几千年来不重视幼儿游戏的传统观点，无疑具有进步意义。

^① 卢乐山：《学前教育原理》，北京师范大学出版社1991年版，第294页。

^② 刘焱：《儿童游戏的当代理论与研究》，四川教育出版社1988年版，第14—16页。

^③ 陈鹤琴、屠哲梅：《儿童游戏新法》，上海儿童书店出版社1936年版，第16页。

这一时期学前教育总的特点就是注重幼儿的实际生活和游戏，让幼儿在实际生活和游戏中获得各种经验。

2. 新中国建立初期至“文革”前

在这一阶段，幼儿游戏的研究主要集中在全面地学习苏联学前教育的理论与实践，以社会文化历史学派的心理学理论为基础的游戏学说对我国幼儿游戏的理论与实践产生了巨大的影响。社会文化历史学派的游戏理论，强调角色游戏在幼儿心理发展中的主导作用，强调游戏的社会性本质等，为我国幼儿游戏的研究提供了很好的借鉴。在我国幼儿园的教育实践中，形成了一套来自苏联学前教育学的、领导游戏的“三段论式”的方法模式，主要包括开始—进行—结束三个阶段。在开始阶段，教师要了解幼儿游戏的愿望，帮助幼儿布置游戏环境。在进行阶段，教师要帮助幼儿丰富游戏主题，扩展游戏情节。在结束阶段，教师要幼儿的的游戏及其游戏行为的表现给予反思与评价。这种教学方法至今仍影响着我国幼儿园游戏活动的组织与开展。

此阶段幼儿游戏理论与实践的研究带有机械模仿苏联思想的倾向，尚未形成具有中国特色的游戏理论，尚未开展具有中国特色的游戏实践工作。此外，在全盘引进苏联理论的基础上，还完全否定与排斥了欧美的游戏理论与实践，这无疑阻碍了我国游戏研究的长远发展。

3. “文革”时期

在这一阶段，我国幼儿心理与教育方面的研究遭遇了毁灭性的破坏，幼儿游戏的研究也是如此。而这一阶段正是国外幼儿游戏研究迅速发展的时期，也是国外幼儿园教育理论与实践迅速发展的时期。

4. “文革”后至今

这一阶段是我国幼儿游戏研究重新起步的阶段，在吸取国外先进理论的同时，结合我国实情，重新开始幼儿游戏理论与实践的研究工作。到20世纪80年代末，我国出版了一些关于幼儿游戏研究与指导方面的专著、研究文集以及散见于各种刊物上的相当数量的论文，取得了一定的成绩，但是与国外研究相比，仍存在一定差距。20世纪90年代以后，我国游戏研究开始掀起高潮。1996年正式颁布的《幼儿园工作规程》明确提出幼儿园“以游戏为基本活动”，确立了游戏在幼儿园教育中的地位。2001年颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》，使得包括“以游戏为基本活动”在内的科学保教观念更加深入学前教育工作者的内心。伴随着我国学前教育从观念到实践的变化，以幼儿园课程改革为核心的学前教育改革得到了蓬勃的发展，关于游戏在幼儿园教学中的组织与指导的实践探索日趋广泛与深入。同时，反映游戏与幼儿发展、与幼儿园教育及其课程、教学的关系，以及贯彻以游戏为基本活动的幼儿园教育原

则的实践途径的理论研究，包括理论专著、专业教材以及科研论文等，表现出了游戏研究更加走向系统化和多元化。

二、幼儿游戏的理论流派

(一) 经典游戏理论

1. 剩余精力说

代表人物：德国思想家席勒（F. Schiller）和英国社会学家、心理学家斯宾塞（H. Spencer）。

主要观点：游戏是高等动物剩余精力的一种无目的的消耗。任何生物有机体内都有一定的精力或能量来满足或维持自己的生活所需。在低等动物那里，机体的全部能量都用在了维持生活所必需的活动上。而高等动物，除了满足自己必需的生活需要之外，还有剩余的精力或能量。这些能量如果不能通过一种合适的路径发泄出去，就会像不透气的蒸气锅一样要发生爆炸。因此，为了使有机体更健康地成长与发展，游戏无疑是发泄精力与释放能量的最好方式。在游戏中，幼儿通过消耗体内多余的精力来获得身心的自由与愉悦。正如席勒在《审美教育书简》中所指出的“从游戏而得到快乐，并不在乎认识游戏的方法，只不过是因精力的使用与自由”。

2. 松弛说

代表人物：德国学者拉察鲁斯（M. Lazarus）和帕特里克（Patrick）。

主要观点：游戏是放松身心、恢复精力的一种活动。松弛说与剩余精力说的观点恰恰相反，剩余精力说认为游戏发生在精力多余的情况下，而松弛说则认为游戏是在精力亏空的状况下产生的。生物有机体要生存，就必须参加工作或劳动，然而在长时间的艰苦工作之后，有机体消耗了体内大量的精力，这时身心难免会有疲劳感，除了一定数量的休息与睡眠之外，要想使有机体的精力得到完全的恢复，还需要一种活动，而这种活动就是游戏。因此，游戏是使精力得以恢复的最好方式。

3. 生活预备说

代表人物：德国心理学家格鲁斯（K. Gross）。

主要观点：游戏是幼儿对未来生活的一种预演，是为适应将来成人生活的一种无意识准备。格鲁斯认为，幼儿跟动物一样，天生就具有一些本能，但是仅靠这些低级的本能还是难以适应以后复杂、充满竞争与压力的社会生活，而在游戏中，幼儿可以通过操作与练习等活动加强本能的训练与准备，获得未来生活所必需的各种技能，熟悉未来社会所结识的各种关系。这对幼儿适应未来生活是非常重要的。例如，女孩玩“过家家”是为将来为人妻、为人母作准

备，男孩“捕鱼”是为以后养家糊口做准备。此外，研究表明，越是高等的动物，未来的生活就越复杂，儿童需要准备与练习的时间就越长，这同时也可以用来揭示人类的童年期、游戏期较长的原因。

4. 复演说

代表人物：美国心理学家霍尔（G. S. Hall）。

主要观点：游戏是远古祖先进化历史的重现。幼儿通过游戏再现祖先的活动，重演种族进化的历史。霍尔认为“游戏是人类祖先的运动习惯和精神通过遗传而保留至今的机能表现”。^① 观看幼儿的游戏，就可以了解到远古时代人们主要从事的活动。如幼儿的追逐游戏是对靠猎取动物为生阶段祖先生活的复演；幼儿的玩水、玩沙游戏是农业耕种阶段的复演；幼儿的小组游戏则是对部落阶段的复演。霍尔还认为，幼儿的游戏活动是有顺序的，幼儿游戏的发展阶段与远古祖先种族演变的发展阶段相对应。幼儿在游戏中通过动作的练习、情绪的发泄等方式逐渐摆脱了从祖先那里残留下来的原始本能，为未来的复杂生活奠定了坚实的基础。

5. 成熟说

代表人物：荷兰心理学家、生物学家拜敦代克（F. Buytendijk）。

主要观点：这一学说是根据心理动力理论建立起来的。拜敦代克认为，游戏是一种幼稚动力的表现，但是游戏本身并不是为了幼稚，而是通过在游戏中的与人、物的交流与操作来摆脱幼稚，获得成熟。幼儿游戏不是一种本能，而是一些欲望的表现。在拜敦代克看来，引起游戏主要有三种欲望：获得自由的欲望、适应环境的欲望、重复的欲望。这些欲望与幼儿好动、好奇、好模仿、爱想象的特点不谋而合。所以，对于幼儿来说，游戏是他们的至爱。游戏不仅满足了幼儿快乐与自由的需要，同时也促进了幼儿身心的发展与成熟。

经典游戏理论是人类历史上最早对游戏这一现象作出解释的学说，第一次认识到了游戏的重要性，这对于改变长期以来人们形成的轻视游戏的传统观念具有重要意义。但经典游戏理论仍有其局限性，在“生物进化论”的影响下，把游戏的动机完全归咎于本能与欲望。

（二）精神分析学派的游戏理论

弗洛伊德是精神分析学派的首创者，他的游戏学说集中地反映了这一学派的核心思想，故在此主要论述弗洛伊德的游戏观点。

1. 理论基础：人格学说

弗洛伊德的人格学说是其游戏理论的基础。在他看来，人格由“本我”、

^① 刘晓东：《幼儿精神哲学》，南京师范大学出版社1999年版，第327页。

“自我”、“超我”三部分构成，“本我”是人格的最低层次，是与生俱来的原始欲望与冲动，以追求最大快乐争取最少痛苦为目的，完全不受外在道德与社会准则的支配。而“超我”是人格的最高境界，遵循理想原则，位于道德、良心、自我实现与自我肯定的层面，“代表着道德标准和人类生活的最高方向”。^①可见，“本我”与“超我”对儿童的要求是相互对立的。为了实现人格的完善发展，如何协调二者的矛盾冲突呢？“自我”是位于二者之间的一种最佳的平衡机制，既能使儿童获得本能追求的快乐，也能使儿童避免规范带来的痛苦，那么“自我”是如何做到的呢？“自我是本我得以与外界接触的唯一心灵之路，自我是意识的结构部分，它处在本我与外部世界之间，一面产生于本我，一面连接着现实，儿童随着年龄的增加，逐步学会不凭冲动随心所欲，学会考虑后果，考虑现实作用，这就是自我的作用。自我根据现实原则，即考虑到现实作用，使个体能适应实际需要来控制着活动方式。”^②

2. 游戏的本质：游戏是“自我”调节“本我”与“超我”的平衡机制，是幼儿人格完善的途径

弗洛伊德根据其人格学说理论，提出了对幼儿游戏的看法。他认为幼儿游戏更多的是受本能冲动的驱使，是在“唯乐”原则下开展与进行的，在年龄越小的幼儿身上表现得越为明显。他们盲目地追求满足，完全无视社会准则与道德规范的约束，总是随心所欲地做一些自己想做的事情，然而，幼儿自己想做的事却常常受到大人的控制，他们难免心中会产生挫败感，这时“自我”如何调节二者的矛盾冲突呢？弗洛伊德认为在游戏中，幼儿既可以做自己想做的事，又可以摆脱大人的管制，获得真正的自我。在弗洛伊德看来，游戏的对立面是现实。正是由于游戏与现实相分离，幼儿才可以避免现实的控制，在游戏这个绝对安全的屏障下，自由地调节“本我”与“超我”之间的冲突，使人格得到了健全完善的发展。

3. 游戏的功能：游戏可以满足幼儿想做大人的愿望，可以帮助幼儿转嫁创伤性事件

对于幼儿而言，最大的愿望莫过于做大人们能做的事情，像大人们一样有本领、有能力。然而这种愿望在现实生活中却无法实现，为了实现这一愿望，幼儿选择了游戏，在游戏中幼儿可以通过充当爸爸、妈妈、医生、警察、教师等角色来做大人们做的事。例如，女孩在游戏中喜欢像妈妈一样洗衣、做饭，男孩则喜欢像爸爸一样开车、挣钱。在游戏中，幼儿可以模仿成人的任何动作

① 王振宇：《儿童心理发展理论》，华东师范大学出版社2000年版，第121页。

② 王振宇：《儿童心理发展理论》，华东师范大学出版社2000年版，第119页。

与行为，可以扮演任何想扮演的角色，这样就使幼儿在现实中无法实现的愿望得到了充分的满足。

当幼儿想做大人的愿望在游戏中得到满足之后，身心会产生一种愉悦的状态。然而，并非所有的游戏都伴随着愉快的体验。在现实生活中，我们经常可以看到一些幼儿看见医生就哭泣，看见动物就恐惧，这些痛苦的体验也会激发幼儿游戏的动机，因为在游戏中，幼儿通过重复那些带来痛苦体验的创伤性事件，可以把自己的恐惧、愤怒、焦虑之情转嫁到别的幼儿或者小动物身上。例如，幼儿给动物打针是把自己对打针的恐惧转嫁到动物身上。通过游戏中的转嫁作用，可以使幼儿消除原先的痛苦体验。弗洛伊德把这种现象称之为“强迫重复”，即“事件的发生可能是由某种不愉快的紧张状态引起的，但是这种事件的发展方向是要达到紧张状态消除的结果”，^① 幼儿为什么会出现这种“强迫重复”的现象呢？是因为幼儿的“自我”结构尚未发展完善，对外界的防御能力尚未充分发展，因此，还不能有效地抵制外界带给他的任何伤害。这时幼儿只有借助游戏中的“强迫重复”动作才能使自身从“这种体验的被动的承受者转变为这种游戏的主动执行者”，在重复动作中获得快乐的体验。

4. 游戏的发展：游戏的时期是短暂的

弗洛伊德认为，幼儿通过游戏自由表达愿望的时期是短暂的，游戏随着幼儿自我意识的发展以及逻辑思维和批判能力的增强而逐渐消失。随着“自我”的发展，那些愉快的受“本我”支配的方式已无法直接形象地表达出来，这时“自我”必须另辟路径来满足幼儿的愿望，从而使幼儿获得如早期游戏般的愉快体验，如艺术类、体育类的活动等。游戏虽然被这些活动所取代，但是它的动力特征仍旧会留在幼儿的潜意识里面。

弗洛伊德是精神分析学派的创始人，他奠定了精神分析学派关于幼儿游戏理论的基调，后来的精神分析学家的研究都或多或少受到了他的影响。但是，由于弗洛伊德只是在论述其心理学的基本观点时，附带地涉及了游戏的问题，并未对幼儿游戏进行系统的分析与研究，所以，此理论也具有一定的局限性。

5. 对精神分析学派游戏理论的评价

精神分析学派并非发端于心理学，而是源于精神病理学，因此游戏理论具有明显的临床诊断的色彩。精神分析学派侧重研究各种不同类型的、具体的、个人的游戏，并不能解释幼儿全部的游戏行为，缺乏普遍性。由于精神分析学派以分析游戏个案为主，所以需要研究者透过游戏外在的、可能是伪装了的形式看到游戏内在的实质，需要研究者必须具备丰富的先前经验与情感体验，这

^① 丁海东：《学前游戏论》，山东人民出版社2001年版，第257页。