

全国学前教育专业
『十二五』系列规划教材

幼儿游戏理论与指导

高思虹 范丽娜 主编

南开大学出版社

全国学前教育专业“十二五”系列规划教材

幼儿游戏理论与指导

主 编	高思虹	范丽娜	
副主编	冯春巧	李艳玲	周美娇
	马黎黎	黄 涛	雍利捷
编 审	李红军	崔继海	

南开大学出版社
天 津

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏理论与指导 / 高思虹, 范丽娜主编. —天津:
南开大学出版社, 2015. 8

全国学前教育专业“十二五”系列规划教材

ISBN 978-7-310-04838-0

I. ①幼… II. ①高…②范… III. ①学前教育—游
戏课—幼儿师范学校—教材 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 138858 号

版权所有 侵权必究

南开大学出版社出版发行

出版人:孙克强

地址:天津市南开区卫津路 94 号 邮政编码:300071

营销部电话:(022)23508339 23500755

营销部传真:(022)23508542 邮购部电话:(022)23502200

*

天津午阳印刷有限公司

全国各地新华书店经销

*

2015 年 8 月第 1 版 2015 年 8 月第 1 次印刷

260 × 185 毫米 16 开本 19.25 印张 362 千字

定价:35.80 元

如遇图书印装质量问题,请与本社营销部联系调换,电话:(022)23507125

前 言

游戏是幼儿最喜爱的活动，是幼儿生活的主要内容，是幼儿自发的学习途径，也是幼儿最基本的生存方式。1989年，《幼儿园工作规程（试行）》明确指出：幼儿园“以游戏为基本活动”“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”。幼儿教育工作者越来越重视游戏，不仅确立了正确的游戏观念，还通过政策法规保障幼儿游戏的权利，同时对游戏活动进行了多方面探索，积累了一些实践经验。2001年《幼儿园教育指导纲要（试行）》再次重申：“幼儿园教育应充分尊重幼儿作为学习主体的经验和体验，尊重他们身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，引导他们在与环境的积极相互作用中得到发展。”游戏贯穿幼儿园的日常活动，渗透于课程的方方面面。2012年《幼儿园教师专业标准》要求，幼儿教师要“重视环境和游戏对幼儿发展的独特作用，创设富有教育意义的环境氛围，将游戏作为幼儿的主要活动。”作为一名幼儿教师必须掌握一定的游戏理论，具备组织与指导幼儿游戏的实践能力。

《幼儿游戏理论与指导》是学前教育专业的专业课。首先，它是一门理论课，在充分运用国内外幼儿游戏研究和实践所获得的丰富成果的基础上，综合一线幼儿教育工作者的实践体验，论述了幼儿游戏的本质及对幼儿的教育作用，提高幼儿教师对幼儿游戏的重视程度，掌握游戏作为幼儿园基本活动的涵义。同时，它也是一门应用性较强的课程，在梳理游戏理论和实践问题的基础上，学习组织与指导幼儿游戏活动，提高幼儿教师对幼儿园教育教学活动和游戏组织与指导的感性认识及理性思考，突出课程理论性与实践性相结合的特点。

本教材的编写以“用发展的眼光看游戏”为理念，不苛求对游戏概念是否科学、明确的界定，从辩证的角度看待游戏的作用，以“什么是游戏、游戏有何作用、教师应该如何开展游戏”等问题构架全书，力求以通俗的文字、丰富的资料和案例呈现游戏发展与实际应用中的现状，体现课程的理论性，通过“游戏”学“游戏”体现课程的实践性和应用性。在教材的编写体例上力求创新，安排了学习目标、资料贴吧、案例分析、游戏乐园、讨论平台、拓展阅读、思考与练习等内容，方便教师教学和学生自学。因此，《幼儿游戏理论与指导》既可作为学前教育专业教材，也可作为幼教行

政管理部门工作者及幼儿园教师的阅读材料，同时还可以作为有志于从事幼儿游戏研究的相关学科工作者的参考资料。

本书第一章由冯春巧编写，第二章由李艳玲编写，第三章由高思虹编写，第四章由范丽娜编写，第五章由雍利捷编写，第六章幼儿游戏案例由周美娇、黄涛、马黎黎整理、创编。

在编写过程中，本书参考并借鉴了国内外许多专家、学者及同行的研究成果、观点和资料，同时得到了新乡幼儿师范学校领导的大力支持及苏连福同志的指导和帮助，在此表示衷心的感谢。但是由于编写时间和编写能力的原因，教材中定会出现一些瑕疵，请专家和同行及读者谅解、指正。

编者

2015年1月

目 录

第一章 幼儿游戏概述	1
第一节 幼儿游戏的概念	1
第二节 幼儿游戏的特点	11
第三节 幼儿游戏的分类	22
第二章 游戏与幼儿发展	38
第一节 游戏与幼儿身体发展	39
第二节 游戏与幼儿认知能力的发展	43
第三节 游戏与幼儿社会性的发展	55
第四节 游戏与幼儿情绪情感的发展	63
第三章 幼儿游戏环境规划	74
第一节 规划游戏环境的意义	74
第二节 幼儿游戏环境的规划原则	77
第三节 户外游戏环境的规划	79
第四节 室内游戏环境的规划	84
第五节 幼儿玩具	89
第六节 精神环境的创设	98
第四章 幼儿游戏的组织与指导	102
第一节 教师在幼儿游戏中的作用	102
第二节 教师介入幼儿游戏的策略	108
第三节 幼儿游戏的组织与指导	113
第五章 幼儿游戏的观察与评价	139
第一节 游戏观察概述	139
第二节 游戏观察的策略	144
第三节 游戏评价	149

第六章 幼儿游戏案例	165
参考文献	300

游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。

——鲁迅

第一章 幼儿游戏概述

【学习目标】

1. 知识与技能目标

了解中外游戏理论的主要观点以及中外名家对游戏的论述，理解游戏的不同分类，掌握游戏的本质特征。

2. 过程与方法目标

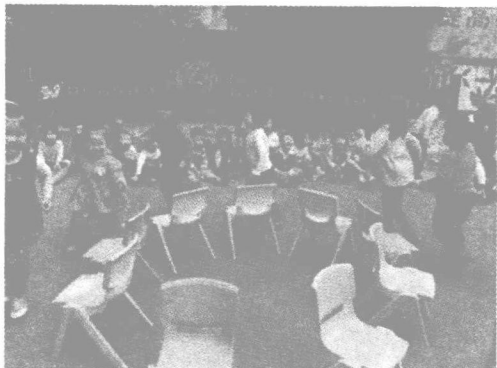
通过教师讲解、交流讨论、实际操作，分析并归纳出幼儿游戏的概念、特点及分类等基本问题。

3. 情感态度价值观目标

对游戏相关知识产生积极的学习欲望，乐意用所学游戏知识分析幼儿园游戏的实际问题。

第一节 幼儿游戏的概念





你记得这些儿时的游戏吗？除了这些游戏你还玩过哪些游戏？现在想起来是不是仍然回味无穷？不仅是我们，实际上不同年龄、不同性别、不同时代、不同地方甚至不同国家的幼儿都喜欢游戏。那么到底什么是游戏呢？

多年来，幼儿游戏的现象引起了很多心理学家、教育学家甚至社会学家、人类学家等的关注和探究，他们一直试图解释游戏这种现象。但是，由于研究者学术背景不同，观察问题的角度不同，所以人们对游戏的认识也不同。

另外，幼儿游戏本身是一种很复杂的现象，它以各种各样的形式出现，过程中充满了神秘，结果又往往使人难以预料，现有的各种理论都或多或少地对游戏本质进行了揭示，但由于社会发展的历史性以及人们认识的局限性，至今还没有一种理论能完全揭开幼儿游戏的神秘面纱。

一、国外游戏理论对游戏概念的认识

（一）经典游戏理论

★剩余精力理论认为，生物都有维持自身生存的能力，高级生物生存能力更强，并且有维持生存之外的剩余精力，游戏是剩余精力的一种出路。

幼儿在日常生活所耗费的精力较少，而较多的富余精力又必须从体内发散出去，于是游戏便成为宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。

★松弛说认为，游戏产生于人们的劳动，游戏可以减轻人们劳动和学习上的疲劳。幼儿由于身心发展水平的限制和生活经验的缺乏，难于适应复杂的外部世界，很容易产生疲劳，需要用游戏来使自己得以轻松和恢复精力。所以，游戏不是发泄剩余精力，而是在工作疲劳后，恢复精力的一种方式。

★前练习说认为，幼儿有天生的本能，但本能不能适应未来复杂的生活，要有一个生活准备阶段。这就要求在天赋能力的基础上进行练习，锻炼自己适应“生存竞

争”所必需的能力。比如，小狗之间相互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。

游戏是幼儿对未来生活的一种无意识的准备，是一种升华本能、演练生活的手段，是未来生活的预先练习。

★生长说认为，游戏是幼儿能力发展的一种模式，游戏是生长的结果，也是机体练习的一种生长性手段。游戏源于练习生长的内驱力，幼儿通过游戏而生长。

★复演说认为，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；幼儿喜欢爬树，就是重复类人猿的乐趣；幼儿喜欢玩水，就是重复祖先在水中寻找食物。总之，幼儿游戏是种族行为的复演，是种族过去生活的再现。

★成熟说认为，人有潜在的内部力量，而心理的发展就是在这种潜在的内部力量的驱动下完成的，不需要游戏做准备，不需要练习也能发展起来。游戏不是练习，是幼儿幼稚动力一般特点的表现。游戏是本能，是一般欲望的表现。由于年幼才有游戏，而不是因为游戏才有童年。

【资料贴吧】

经典游戏理论是人类历史上第一次对游戏做出了解释，提供了历史上成人对幼儿游戏的看法，许多观点至今还留在人们的心里，经典游戏理论奠定了日后现代游戏理论发展的基础。首先是对游戏的分类产生了影响。席勒区分了不同的游戏形式，把游戏分为物质上过剩的体力上的游戏，审美上过剩的艺术的、戏剧的或象征性的游戏。体力游戏和象征性游戏这两个术语又重新出现在20世纪彪勒和皮亚杰的游戏理论中。斯宾塞对游戏的形式进行了质的区分，他把游戏分为感觉运动器官的多余活动、艺术—审美的游戏、游戏的较高协调力、模仿，每种方式分别与彪勒和皮亚杰的感觉运动和象征表象游戏、有规则的游戏和模仿的概念相类似，不难看出游戏分类最早受到早期的游戏理论的影响。霍尔的复演论促成了皮亚杰的研究，发展了游戏的发展论。格罗斯的生活预备说帮助布鲁纳提出了有关游戏及其发展的思想，对于幼儿游戏重过程轻结果的特征的描述，最早源于格罗斯的观点。他指出：当幼儿游戏时，他们更感兴趣的是行为的过程，而不是行为的结果。由此可见，此观点可追溯到格罗斯的早期著作。

经典游戏理论的局限性，主要表现在研究范围限制太多，只能对一小部分游戏行为做出解释，不能解释幼儿游戏的全部行为。例如，剩余精力说并未能解释幼儿即使

玩得精疲力竭，也还要游戏。按松弛说的观点，成人工作越多，越应该做更多的游戏，而事实并非如此。复演说并未解释幼儿为什么喜欢玩太空船等现代科技玩具，这些在当时没有出现的东西。

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、生物学的标准看待幼儿的游戏，否认游戏的社会本质的缺陷；它们是主观思辩的产物，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却又令人困惑、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，推动了幼儿游戏研究的进展。

（二）现代游戏理论

★精神分析学派认为，游戏是受愉快原则支配的，表现为游戏能满足幼儿的愿望，它是满足的源泉。幼儿的愿望就是快快长成大人，做大人所能做的事情，这种愿望只有在游戏中才能实现。在幼儿园里我们经常看到，幼儿在游戏中模仿成人的活动，开医院当医生，过家家当爸爸妈妈，开汽车当司机等，正是这种愿望的反映。幼儿通过游戏模仿成人的活动，扮演成人的角色，使幼儿想当成人、想做成人的事的愿望得到满足。他们认为游戏能为幼儿提供一个安全的环境，能使幼儿从现实的强制和约束下解放出来，补偿现实生活中不能满足的欲望。

总之，游戏是表现原始的、受压抑的冲动和欲望的最好方式。

★认知发展理论认为，游戏不是独立的活动，是智力活动的一个方面。在游戏中，儿童只是以现有的认知水平去理解外部事物，而不顾外部事物本身的特点，一味地按主观意愿去行动，将外部事物改造成能适应自己原有水平和主观意愿的事物。儿童总是用已有的经验去同化现实，将现实改造成为适合他们认知水平的自己的世界。

所以，游戏是个体把信息纳入原有认知图式的方式，是同化超过顺应的活动。

★社会文化历史学派强调在成人的教育和引导下，掌握以语言符号系统为载体的社会文化历史经验在儿童心理发展中的重要作用。他们认为，幼儿的游戏无论就其内容还是结构来说，都根本不同于小动物的游戏，它具有社会历史的起源，而不是生物学的起源。他们特别强调游戏是一种社会实践活动。游戏是对周围社会现实的一种反映。

★游戏的觉醒理论认为，游戏是对环境起作用的方式，游戏可以探寻和调节外部与内部刺激的数量，以产生一个最佳的平衡，从而获得更多的个人满足，游戏是调节刺激水平、激励探索的手段。

★游戏的元交际理论认为，人类的交际还有一种意义含蓄的交际，即元交际，元

交际是依赖于交际双方对于隐喻的信息的辨识和理解。儿童的游戏就隐喻着假装的、不是真的,这种言外之意正是元交际的对象。因此,他们认为,只有参与者能够携带着“这是玩啊”的信息的信号,达成协议或进行元交际游戏才会发生。所以,游戏是信息的交际和操作的过程,元交际是它的特征。

【资料贴吧】

(1) 精神分析学派以分析游戏个案为主,缺乏普遍代表性。对于游戏原因的解释方面也有主观臆断之嫌,由于过分强调个体的生物性而忽略了社会性,使其游戏理论带有一定的局限性。但是,精神分析学派强调早期经验对健康的成年生活的重要意义,强调游戏对于人格发展、心理健康的价值,这对人们重视幼儿早期的发展与教育具有重要的意义。

(2) 认知发展学派开拓了从幼儿认知发展的角度考察幼儿游戏的新途径,引出游戏与认知发展的研究,但是它否认游戏是一种独立的活动方式,认为游戏是智力活动的衍生物,只看到了智力发展对游戏的影响,剥夺了游戏的智力发展价值。

(3) 社会文化学派赋予游戏以更为积极的重要的价值,把它提到主导活动的高度来认识,并且非常重视成人对幼儿游戏的指导,强调成人在幼儿游戏中的参与。

(4) 觉醒理论提示了环境与人的交互作用,启示我们应当重视幼儿园环境的合理组织,对新生入园的适应工作也有一定的指导意义。

(5) 元交际理论打破了只把游戏视为发展重要品质和技能的工具和手段的传统认识,提出游戏本身是有价值的,它不仅仅在文明的进化中起过重要作用,而且它本身就是进入人类的文化和表征世界的一种必需的技能。

二、我国游戏理论对游戏内涵的论述

(一) 游戏是幼儿最喜爱的活动,是幼儿生活的主要内容

如果我们仔细观察周围的幼儿,或是回想自己的童年时代,便不难发现,在一日生活中,除了吃饭、睡觉等生活活动外,幼儿绝大多数的时间都在游戏,而且相比其他活动,游戏的次数也是很多的。甚至有时因游戏而误了“事”,受到成人的惩罚,幼儿仍然会继续寻找游戏的机会,并乐此不疲。即便是在生活、劳动、学习等活动中,幼儿也常常是以游戏的形式来进行的,或是将生活、劳动、学习的过程变成游戏活动。可见幼儿喜欢游戏,还喜欢把他们的一切活动游戏化。

【资料贴吧】

苗苗在楼下和小伙伴们玩过家家的游戏，妈妈喊了好几遍才好不容易把她叫回家吃饭。苗苗刚喝了几口饭，忽然把碗放下，快步跑到房间里抱出来一个玩具熊，把它放到腿上，嘴里还自言自语着：“小熊还没吃饭呢，它吃饱了我再吃。”

【讨论平台】

请同学们回想一下，在上学前，你每天做什么活动最多？有没有因为贪玩回家晚而挨父母批评的经历？为什么宁愿挨批评也要玩？

（二）游戏是幼儿对生长的适应，符合幼儿身心发展的特点

幼儿喜爱游戏并且不断进行游戏，是由幼儿身心发展的特点所决定的。总的来说，幼儿身心发展的水平比较低，但发展的速度却很快。幼儿身心的快速发展是以幼儿的多种需要——运动的需要、交往的需要、操作和探索的需要等的满足为前提的。由于幼儿的年龄小，实际能力还比较差，这些需要很难在现实生活中得到充分满足。为解决身心发展及其需要在现实中与实际能力之间的矛盾，幼儿创造并参与游戏，到游戏中去满足需要，适应生长。

幼儿身心发展的水平决定了幼儿游戏的水平，幼儿所玩的游戏内容、形式等与其实际身心发展水平是相一致的。因此，也可以说游戏是与幼儿身心发展水平相适应的主要活动。

【案例】

松松今年5岁了，他家里有一辆汽车，每次爸爸开车带他出去玩，他都要摸摸方向盘、踩踩刹车等。可爸爸说这样不安全，每次都不让他动，为此他很不开心。后来爸爸给他买了一辆玩具车，松松可高兴了，每天在家里开来开去，嘴里还不停地嘟嘟囔囔。有一次，在幼儿园自由活动时，他看着一排小椅子，忽然很兴奋，把它们重新排成一排，然后倒着往椅子上一坐，朝着几个小朋友喊到：“要去北京的快点上车了，我的火车马上就要出发了。”

【讨论平台】

这个案例中发生了哪些游戏行为？这些游戏行为满足了松松哪些需要？

（三）游戏是幼儿的自发学习，是幼儿的主要学习方式

对幼儿来说，游戏不仅仅是一种消遣，还是幼儿的主要学习方式。那种认为游戏

与学习完全对立，甚至认为游戏是“不正经的事”的观念是错误的。幼儿在游戏中学习，在游戏中健康成长。

幼儿在学习中的学习是一种自发的学习，这种学习与其他形式的学习相比，具有以下三个特点：

1. 学习目标是隐含的

幼儿在游戏中学习，却没有明显的学习所要达到的目标，对幼儿来说，他并没有明确意识到在某个游戏之后，自己要了解什么、掌握什么、会做什么。但并不是说这种学习没有目标，而是说这种目标是隐含于游戏过程之中的，只要幼儿积极、主动投入游戏，就会在游戏过程中自然地实现某些方面的发展目标。经常进行各种不同类型的游戏，就能达到促进幼儿健康成长、和谐发展的目标。

2. 学习方式是潜移默化的

由于幼儿在游戏中总是伴随着愉悦的情绪体验，加上积极性、主动性高，因而幼儿在学习中的学习是潜移默化的，甚至幼儿自己也不知道他是在学习。比如：有的幼儿园一进大门就有一些弯弯曲曲、凸出地面的小路，幼儿每天来园、离园的时候或者在户外活动的过程中，情不自禁地在小路上扭来扭去地走，感到非常快乐、好玩。在不知不觉中平衡能力得到发展，身体得到锻炼。

3. 学习动力来自幼儿内部

幼儿在游戏中学习，是为了满足自身的好动、好奇、操作摆弄身体、与人交往等需要，而不是成人要求他这样做，强迫他学习规定的东西。所以，游戏中的学习完全是由幼儿的兴趣、喜好、探索等内部动机推动的。

【讨论平台】

你认同这种观念吗？你认为幼儿游戏是不是一种学习？

【游戏乐园】

写“王”字

玩法：找一同学在黑板上写王字，同时其他同学（全部或部分）同桌之间互换座位。

游戏规则：写王字的人在写好王字后，转过身来，若发现有人还在移动位置，则此人被淘汰出局。

【资料贴吧】

★汉语中对“游戏”一词有好几种表达方式，主要有“玩”“游”“嬉”“遨”等。“玩”，即玩赏、研习、戏弄、忽视之意，多指在手中摆弄、玩赏。它有两层含义：一是研习，《易经·系辞上》：“是故君子居则观其象而玩其辞，动则观其变而玩其占”；二是忽视，因习见而不加注意，《左传·僖公五年》：“寇不可玩。”后引申出一种不认真、不严肃、玩世不恭的态度，如“玩物丧志”。

从汉语有关游戏的解释中，可以窥见游戏有以下几层含义：第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动，有随心所欲的意思；第二，游戏有不认真、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

《教育大辞典》第2卷（上海教育出版社，1990）对游戏的解释是：“游戏是适合幼儿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。”该定义强调两个方面：一是游戏作为幼儿的基本活动存在，与幼儿的生活紧密相连；二是游戏是幼儿的一种独特的社会活动，强调游戏的社会性本质。

★刘焱在《学前儿童游戏论》一书中指出：游戏的本质是幼儿的主体性活动，这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动。

★毛曙阳在《关于幼儿游戏本质及其对幼儿的发展价值的思考》一文中指出：游戏从本质上说是指一类由幼儿自主控制的，能带来愉快情绪体验的，有操作材料的活动，其中自主控制是游戏的最内在本质。

★中国的教育家、心理学家如陶行知、陈鹤琴、朱智贤等认为，游戏是适合幼儿特点的一种独特的活动方式，也是促进幼儿心理发展的一种最好的活动方式。首先，游戏具有社会性，是人类社会活动的一种初级模拟形式，反映了幼儿周围的社会生活。其次，游戏是想象与现实生活的一种独特结合，它不是社会生活的简单翻版，而是对客观现实的一种特殊的反映。再次，游戏是幼儿有意识、有目的、主动参与的，且伴有愉悦体验的活动。

三、中外名家对游戏的论述

★政治家教育家恽代英认为：游戏是小儿各种发达之原动力……

★鲁迅认为：游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。

★亚里斯多德认为：游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种

行为活动。

★福祿贝尔认为：游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。他将游戏的本质归结为生物性。

★拉夫·科斯特认为：游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。

★赫伊津哈认为：游戏是一种自愿参加、介于信与不信之间的有意识的自欺，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。

★布鲁纳认为：游戏是这样一种活动，在其中形成和完善，在定向活动的基础上对行为的心理调节。

★加维认为：游戏应当是由内驱力所策动的一种快乐的活动。

★杜威认为：游戏是幼儿生活的一部分。他提出在幼儿阶段“生活即是游戏，游戏即生活”。

四、不同视野下对游戏的认识

★从文化学的角度看待游戏，认为游戏是一种特殊的文化现象。

★从社会学的角度看待游戏，认为游戏是幼儿学习社会生活的关键步骤。游戏是社会结构和价值观的一种表现。

★从人类学的角度看待游戏，认为游戏是了解人类发展的途径。

★从体育学的角度看待游戏，认为游戏是一种运动。

★从教育学的角度看待游戏，认为游戏和学习有关。

【资料贴吧】

幼儿游戏的本质观的演变：

1. 游戏概念的非自觉化理解

在英文中，游戏有“play”和“game”两词；在汉语中，游戏是“嬉戏”“玩耍”。人们对游戏概念的理解，只是停留在感性层面，还不能达到自觉地把握游戏的本质。

2. 游戏的生物性本质观：游戏是幼儿的本能活动

席勒〔德〕和斯宾塞〔英〕提出，游戏是剩余精力的无目的消耗，并从中获得愉悦和满足。

霍尔〔美〕认为，游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。

格鲁斯〔德〕主张，游戏是对未来生活需要的活动的准备，是本能的练习或训练。

拜敦代克〔荷〕提出成熟说，认为游戏是幼儿操作某些物品得以进行的活动。

福禄贝尔〔德〕认为，游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。他将游戏的本质归结为生物性。

3. 游戏的社会性本质观：游戏是幼儿的社会性活动

维果斯基〔苏〕认为，游戏是在真实的实践之外，在行动上再造某种生活现象，在这种活动中幼儿凭借语言，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。

我国的游戏理论研究，也坚持游戏是幼儿的社会性活动的观点。例如，在《教育大辞典》中将游戏定义为：游戏是幼儿的基本活动，是适合幼儿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。

杜威〔美〕认为，生活即游戏，游戏即生活。

4. 幼儿游戏本质观的新探索：游戏是幼儿的主体性活动

毛曙阳〔中〕认为，游戏从本质上说是指一类幼儿自主控制的，能带来愉快情绪体验的，有操作材料的活动，其中自主控制是游戏的最内在本质。

刘焱〔中〕指出，游戏的本质是幼儿的主体性活动，这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动。

还有人认为，给游戏下一个准确的定义是困难的。当我们在各种情景中看到人们的行为表现时，凭直觉都能做出是不是游戏的准确判断，这是一种约定俗成的理解，但要用简单明了的术语将游戏做出专门限定时，便感到十分困难了，似乎无法找到大家都一致同意的只适合于游戏这一行为的标准。

由于游戏的形式、内容复杂多样，有时候一种行为在某种背景中出现被看作游戏，而同一种行为在另一个环境中出现时，我们就不认为它是游戏了。以至有人说，游戏像爱一样，只可意会，无法描述。

游戏伴随着幼儿发展，幼儿在游戏中成长。游戏是一种普遍的社会现象，各种文化的社会都有游戏，可能各有特点，却存在更多相似的形式和共同的性质。游戏的历史没有尽头，有了人类就有了游戏，游戏随着人类社会的持续进步而不断发展，人们从不同的角度关注着幼儿游戏的行为，许多心理学家和教育学家都提出了自己的游戏理论。由于他们研究的角度和对象不同，因此，对游戏作了种种不同的解释。又由于他们所处的时代和社会发展水平不同，因而形成了各种不同学派的游戏理论，每一种解释和定义都预示着一一种角度、一种理解。

梳理一下各家所言，我们能够发现人们对游戏的认识，在态度上由不自觉到自