

游戏的心理和指导

〔日〕小口忠彦 著

李秀英 译
张玺恩 校

人民教育出版社

婴幼儿教育丛书

婴幼儿教育丛书

游戏的心理和指导

婴幼儿教育丛书

游戏的心理和指导

〔日〕小口忠彦 著

李秀英 译

张玺恩 校

人民教育出版社

婴幼儿教育丛书
游戏的心理和指导

〔日〕小口忠彦 著

李秀英 译

张玺恩 校

•
人民教育出版社出版

新华书店北京发行所发行

北京市房山县印刷厂印装

•
开本787×1092 1/32印张 5.125 字数105,000

1984年4月第1版 1984年8月第1次印刷

印数 1—20,000

书号7012·0723 定价0.51元

译 者 的 话

人们常说：“儿童是祖国的花朵，人类的未来。”这句话表达了人们对生活在社会主义祖国怀抱中的儿童的爱护和期待。但是，要使儿童健康成长，在品德、智能、体质等方面得到全面发展，就需要广大教育工作者和父母进行精心的培育，而且应该从婴幼儿时期就开始进行。为此，我们翻译了日本福村出版社出版的《婴幼儿教育丛书》，向广大父母和保教工作者介绍抚养、教育婴幼儿的知识。

该丛书共分六卷，即：《身体的发育和指导》、《智慧和才能的发掘方法》、《游戏的心理和指导》、《孩子和家庭成员的关系》、《孩子和家庭环境》、《顽习固癖及其矫正方法》。这六卷分别从不同的角度阐述了婴幼儿的发展特点和教育，既有理论阐述，又有实践分析，既提供了丰富的资料，又指出了切实可行的方法，很值得广大父母和保教工作者参考。

《游戏的心理和指导》是本套丛书的第三卷。著者根据婴幼儿的发育特点，从游戏和生活、游戏和发展、游戏和活
动、游戏和场面、游戏和玩具、游戏和健康等方面阐述了游戏的心理和指导问题。

由于中日两国的国情不同，我们根据我国婴幼儿教育的实际情况，对原书中内容略作删节，希望广大读者在阅读时，有分析有批判地汲取其中有益的东西。

译 者

一九八三年二月

前 言

婴幼儿好比是“游戏的集合体”，其生活是由“游戏”组成的。如果从婴幼儿的生活中去掉“游戏”，也就没有什么生活可言了。婴幼儿与“游戏”的因缘就是如此之深。即便是成人，如果没有“游戏”的话，也必将产生很大的问题，更何况是婴幼儿了呢。对于婴幼儿来说，“游戏”就是“生存”的最好证据。所以，正如“三岁之魂”等谚语所形容的那样，婴幼儿大概正是从“游戏”中来学习“魂”的吧。

“游戏”虽然如此重要，但是作为教育问题，并非是只让婴幼儿玩就可以了。如何去引导婴幼儿的“游戏”，这是平时摆在我们面前的一个严肃问题。

在长期的心理学研究中，我曾一再体会到“心理学真有趣啊！”而其中尤使我感到有趣的是“游戏”的心理。不是为别人的劝诱和某种需要所迫，而是在“兴趣”的驱使下主动去做。在这种“兴趣”下，“游戏”是最纯粹的。

如果能够理解这种“游戏”的心理，那么也就可以理解人类的心理了吧。从这个意义上说，本书尽管是指导婴幼儿“游戏”的书，但是也将有助于理解“什么是人”——这个人类的本质问题。

本书虽是本小册子，但在著述过程中也得到了有关人员

的协助。第一章“游戏和生活”、第六章“游戏和健康”分别由茶之水女子大学教育学部研究生院的硕士课程研究生野口真代君和山口素子君执笔，并承福村出版社的社长及编辑们的多方关照和大力支持。

本书力求通俗易懂，但难读和不易理解之处在所难免。为了本书的完善，敬请读者批评指正。

著 者

一九六八年二月一日

目 录

前言	(1)
第一章 游戏和生活	(1)
第一节 自发性的条件	(1)
婴幼儿期的重要性	(1)
婴儿生活中的游戏	(2)
游戏的种类	(3)
游戏和性别差	(8)
什么是游戏	(9)
游戏的作用	(11)
第二节 生活范围的扩大	(12)
社会性的发展	(12)
情绪的发展	(14)
生活范围的扩大	(15)
自立性	(15)
发展是全面的	(16)
第三节 游戏和自发性	(17)
发展课题	(17)
自发性	(18)
“自发使用”的原理	(18)
游戏中的自发性	(19)
自发性和创造性	(19)
第四节 游戏和指导目的	(20)
游戏的发展	(20)

教育的重要性.....	(21)
新的集体生活.....	(22)
大人的作用.....	(23)
第五节 自发性的培养.....	(24)
让孩子自觉于游戏就是生活.....	(24)
丰富孩子的经验.....	(25)
自发性的培养.....	(26)
个性教育.....	(27)
第二章 游戏和发展.....	(29)
第一节 一岁儿童的游戏和发展.....	(29)
生后一个月.....	(29)
生后两个月到三个月.....	(30)
生后四个月到五个月.....	(31)
生后六个月到七个月.....	(32)
生后八个月到九个月.....	(37)
生后十个月到十二个月.....	(40)
第二节 两、三岁儿童的游戏和发展.....	(41)
两岁儿童.....	(41)
运动的训练.....	(43)
独自游戏.....	(44)
集体游戏的基础.....	(46)
培养孩子独自游戏的乐趣.....	(46)
同小朋友一道玩.....	(48)
三岁儿童.....	(48)
探索心.....	(49)
同小朋友一道玩.....	(50)
第三节 四、五岁儿童的游戏和发展.....	(51)
四岁儿童.....	(51)
做帮手.....	(53)

自卑感.....	(53)
同小朋友一道玩.....	(54)
五岁儿童.....	(55)
同小朋友一道玩.....	(56)
创造性游戏.....	(56)
第三章 游戏和活动.....	(58)
第一节 好的游戏和不好的游戏	(58)
好的游戏和不好的游戏.....	(58)
父母认为是好的游戏和不好的游戏.....	(60)
怎样引导孩子不做不好的游戏.....	(61)
不擅长游戏的孩子.....	(66)
第二节 游戏和淘气	(66)
淘气和恶作剧.....	(66)
同游戏很难区别的恶作剧.....	(67)
淘气的孩子和不淘气的孩子.....	(70)
第三节 到处乱画	(72)
到处乱画.....	(72)
孩子的消遣.....	(74)
绘画的乐趣.....	(75)
第四章 游戏和场面	(77)
第一节 游戏的技术.....	(77)
游戏是孩子的晴雨表.....	(77)
防止危险.....	(79)
怎样同孩子一道玩.....	(80)
第二节 游戏和教育	(82)
游戏的界限.....	(82)
玩具和教育.....	(84)
孩子不喜欢的玩具.....	(85)
游戏方式要多样化.....	(86)

第三节 游戏和人们间的关系	(88)
小朋友	(88)
集体的作用	(90)
集体的性质	(90)
第四节 电视	(91)
看电视也是孩子生活的一部分	(91)
对看电视的情况调查	(92)
不应该让孩子看的节目	(96)
孩子比想象的要聪明得多	(97)
电视占用了孩子的宝贵时间	(98)
电视的开、关机要掌握在父母手里	(99)
积极的电视对策	(99)
第五章 游戏和玩具	(101)
第一节 游戏场地和游戏工具	(101)
游戏场地的必要性	(101)
游戏的管理	(102)
游戏用具的分类	(103)
玩具的给予标准	(104)
第二节 玩具的历史	(105)
玩具的诞生	(105)
玩具的变迁	(106)
第三节 玩具的给法	(112)
让孩子自己去选择玩具	(112)
玩具游戏的方式	(113)
第四节 画册的给法	(115)
孩子喜欢的画册	(115)
孩子不喜欢大人认为是“有用的书”	(117)
既能利用画册也能利用玩具进行游戏的孩子	(118)
不能同小朋友一道玩的孩子	(119)

画册的选择方法	(122)
优秀的日本画册	(123)
教育孩子爱惜画册	(124)
第六章 游戏和健康	(126)
第一节 幼儿和运动能力	(126)
幼儿的身体发育	(126)
发育的倾向	(131)
幼儿的运动能力	(132)
运动能力和游戏的关系	(136)
第二节 幼儿和城市生活	(140)
从营养方面看	(140)
从游戏方面看	(141)
从卫生保健方面看	(142)
第三节 幼儿和安全教育	(144)
运动机能的发展和事故	(144)
智能发展和事故	(145)
情绪生活和事故	(146)
危险的环境	(146)
第四节 幼儿和发育不全	(148)
幼儿的发育不全	(148)
发育不全的分类	(148)
发育不全的早期发现	(150)
言语障碍问题	(151)

第一章 游戏和生活

第一节 自发性的条件

婴幼儿期的重要性

如同沐浴和煦的阳光、吸收充足的水分和养分而生长发育着的草木一样，婴幼儿也是天天都在茁壮地成长着。自古以来就流传着“三岁之魂是百岁之才”的说法。之所以提出婴幼儿期的重要性，是因为这个时期婴幼儿的成长发育迅速，并对以后的成长有着重大的影响。

作为儿童研究的开端书籍——《儿童的精神》，据说是德国学者布拉亚在详细观察了孩子自出生到三岁时为止的基础上写成的。另外，以美国为中心而发展起来的精神分析学理论，认为人在婴幼儿期的经验是形成人格和个性的核心。而在心理学领域，对婴幼儿期的研究也受到了极大的重视。

上述各种研究结果证明，婴幼儿期是人生发展的最快时期，而且其精神是处于尚未分化的状态的。未分化可以说是婴幼儿期的发育特点。换言之，婴幼儿期蕴藏着决定未来发展的成长萌芽。

为了不错过这一重要时期，就要求对这个时期有充分的理解和适宜的指导，这是很自然的。贻误了人格形成的奠基时期，其损失是无法弥补的。为了充分发挥孩子所具有的成长可能性，父母和老师都要满腔热忱地去理解孩子并掌握

正确的指导方法。

婴儿生活中的游戏

孩子在刚刚降生于世时，自己是什么都不能做的，这样说决非过言。不要说独自移动身体，就连吃饭和排泄等都要依赖成人，需要成人给予保护。一天生活中的大部分时间是睡眠，感觉器官机能处于不充分状态，这要经过几周的时间。但是与此同时，就在这种无力的状态下，却潜在着时时刻刻都在成长着的力量，这一点也是事实。

不久，婴儿的生活就丰富起来。在睡足和吃饱之后，会发现突然映入眼帘的光线和传入耳膜的声音。不久就能侧耳倾听小鸟的叫声、从厨房传来的炊具声、大人的关照声以及能用眼睛去追逐从窗子射进来的太阳光线、窗外摇动着的树叶、大人的身影等等，并以自己能发声为乐。尽管这种活动时间很短暂，但却是婴儿最早的游戏。从这时开始，在婴儿的一天生活里，可以从小脸上观察到与以前有着质的不同的活动倾向。能够反应自己的感受并且能够体味到其乐趣的这种新倾向，是可以称之为“游戏”的活动吧。

过了几个月以后，婴儿的活动就更加活跃，对外界的人和物就会表现出更大的关注。

当孩子“会说”和“能走”以后，就会促进其生活范围的扩大和精神的飞跃发展。自己也能够主动地去认识事物和进行体验了。就会象发现箱子盖是盖在箱子上的、一张纸有时会有各种用途等等那样，通过一个个的活动去了解文化的方式、学习生活的规律。

在一年多的生活里，经过人们所看到的各种变化，以睡眠和吃奶为主的婴儿便自发地开始在周围的世界里活动，而且会利用游戏用具去进行生活了。也能够顺利地同成人交流意志了。这就进入了所说的“游戏时代”。只要孩子的身体状况良好，他就会被游戏所支配。

孩子的生活就是在游戏的活动中来进行的。而且正是在这种游戏中身体能力和认识能力得到提高，培养了品德。孩子的这一切都是通过游戏这一综合形式展开的。

这种在未分化的情况下，通过盲目的活动所培育出来的巨大能力已为人们所认识，这就是形成人格的奠基时期。

如果对人类的心理问题感兴趣并想弄明它的话，那么了解这个时期的孩子的生活，是有重大意义的。

游戏的种类

现在让我们从各个角度来探讨一下所说的“游戏”究竟意味着什么。

A、从兴趣上看游戏的种类，一般可分如下几种。

1、感觉游戏——这是一种通过使用感觉在孩子的心灵里唤起喜悦的游戏。看到漂亮的风车就高兴、听到哗唧棒的响声就感到愉快等游戏就属于这一类。

2、运动游戏——这是一种通过手脚和身体的运动而获得喜悦的游戏。如婴儿学爬、拉车游戏、打秋千、滑滑梯、骑三轮车等等。

3、模仿游戏——这是一种模仿周围的各种生活进行活动的游戏。如过家家、模仿开电车等都属于这一类。

4、接受游戏——这是一种通过看画册、听收音机和唱片、看连环画剧等使孩子对听和看感到有趣的游戏。

5、结构游戏——这是一种组合各种物体的创造性游戏。如积木游戏、绘画和粘土手工游戏等等。

上述五种类型的游戏，从发展的角度上看，因孩子的年龄而有先后之别，并且游戏的方式也有所不同。

最早出现的游戏是感觉游戏和运动游戏。看到吊在天棚上的装有八音盒的漂亮风车就感到高兴是自生后三个月左右开始。开始时，只要让婴儿看和听就会感到高兴，是被动性的游戏，接着婴儿就以自己去摇动玩具而发出的声音为乐。感觉游戏一般都在两岁以内，其后就逐渐减少。相反，其它种类的游戏则开始增多。

运动游戏，如果包括曲伸手脚这种早期的无目的的活动在内的话，也可以说是一种最早出现的游戏。同时也是一种持续时间最长的游戏。不仅贯穿整个幼儿期，而且将延续到童年期和青年期。

模仿游戏自两岁左右开始逐渐展开，三、四岁左右达到顶点。一到这个时期，孩子就对周围大人的生活发生兴趣。由于在这个时期里，孩子的想象能力丰富，所以就会使模仿游戏踏踏实实地开展起来。这种游戏在五岁以前最多，几乎占孩子整个游戏的一半乃至一半以上。

接受游戏，象看画册等是自一岁以后开始的。一过两岁，就可以看到孩子对收音机和电视的特定节目发生兴趣。不过，孩子真正对听故事、看连环画剧和木偶戏等感到有趣，还要晚得多，一般是在幼儿期即将结束的五、六岁以后。

结构游戏，象玩积木之类的简单游戏自一岁以后就开始了。随着年龄的增长，内容就复杂起来，如玩粘土、剪纸、叠纸等等。而更加复杂一些的游戏，到童年期以后才能大量地进行。

一般来说，随着年龄的增长，孩子的游戏种类的发展倾向正如前面所叙述过的那样，如果再观察一下某个孩子随着年龄的增长其游戏种类是如何变化着的话，那么这种发展的倾向就会更加清楚。表1是对一个儿童自生下来到六岁时为

表1 游戏的种类与年龄的关系

(比拉) (%)

年 龄	感觉游戏	模仿游戏	接受游戏	结构游戏
1岁以内	110	—	—	—
1岁	82	6	12	—
1岁6个月	59	26	15	—
2岁	27	41	14	18
2岁6个月	6	50	22	22
3岁	10	55	18	17
3岁6个月	3	62	3	32
4岁	3	67	6	24
4岁6个月	12	25	26	37
5岁	11	14	18	57
5岁6个月	16	13	7	64