

師範小叢書

小學遊戲教科書

王懷琪 著

小學遊戲教學法

上編

(1) 小學遊戲的重要

小學中的兒童，大都在六歲至十三歲之間；這時候的兒童，沒有一個不喜歡遊戲的。不但喜歡遊戲，而且除了遊戲之外，簡直毫無別的思想。他們的生活，可算就是遊戲，他們的職業，也可算就是遊戲。不過有一層，應當注意。兒童的身心，還沒有發達；理性方面，缺乏判別力，他們的舉動，往往雜亂無章。所以小學對於遊戲，應當就兒童歡喜遊戲的心理，想出各種方法，迎合他們的心理而教導之，並修養他們的人格。總之在兒童時代，最能發達兒童的智育、羣育和德育的，是遊戲上的主動力。小學和兒童的關係最切，那末小學遊戲的重要，就可想而知了。

(2) 遊戲的定義

什麼叫做遊戲？這個問題的回答有四：

- (甲) 過剩力的溢出；
 - (乙) 疲勞的休養；
 - (丙) 本能的練習；
 - (丁) 遺傳活動的演習。
- (甲) 過剩力的溢出 主張這種學說的，爲德國詩家席勒爾 (Schiller) 和英國哲學家斯賓塞爾 (Spencer)。他們的意思，以爲遊戲的起源，乃由於勢力的過剩。大抵生物內部的活力充實，即將發散於外。試看人類或動物，當幼稚的時代，常消費多量的勢力於遊戲，以求快活，就因爲他們的生理勢力，足以維持他們生活而有餘的緣故。

(乙) 疲勞的休養 主張這種學說的，爲德國體操的始祖古斯姆司 (Johan Gussmuth)

及哲學家拉撒路 (Lazarus)。他們的意思，以爲人們於精神及肉體的勞動後，身心常覺疲勞倦怠。這種疲勞倦怠的程度，如還沒有達到即欲睡眠或休息的時候，必作休養的活動，而行遊戲以恢復疲勞。試看人們長坐作業以後，常欲出外散步或作遊戲。就因爲腦力與筋肉疲勞後發生厭倦，藉他方面活動，可補救其倦怠的緣故。

(丙) 本能的練習 主張這種學說的，爲德國生物學心理學家古魯斯 (Gross)。他的意思，以爲遊戲乃起自天賦的本能，無論人們或動物，都有這種本能。不過這種本能，常依遊戲而發達。所以人們或動物於幼時喜行遊戲，就是應用他們的種種本能，運動他們的身體各部，而爲將來生活的預備練習。

(丁) 遺傳活動的演習 主張這種學說的，爲美國心理學家霍爾 (Stanley Hall)。他的意思，以爲兒童於遊戲中，可將元祖從動物漸進爲人類，從野蠻漸進於文明間，各種生存上的必要，於實際上所做的行動，模倣爲遊戲而表演之。譬如追逐一事，在未開化時代，是很關重要的，無論爲掠奪食物，爲追擊敵人，都不可缺少這種本能。等到漸入文明時代，於日常生活上，已沒有追逐的必要。

兒童於學齡期間，所以對於追逐的動作，非常發達盛行，就是表現一種反覆人類進化程序的緣故。

上面所述的四種學說，各有不同。斯賓塞爾在他所著的心理學要義中，堅持他的見解說：「遊戲乃神經組織的特性，因為神經細胞的充分完成，當伴以祖傳的預備散放的。」斯賓塞爾這種探究，很為精當。照他的意思，以為人體的發達，除消化呼吸和維持各機關進行所必需的力以外，必定還有餘力，而且這種餘力，較所需的力為多。再當別種機關運用的時候，使一部份機關得較長的休息，也不是不可能的事情。在兒童遊戲中，最普通的，要算是模倣。我們試看兒童於偶人的衣飾、玩具、及房屋的建築等，竭力模倣成人的舉動，就可知道了。但是模倣不能就算是遊戲的普遍標準。因為使我們明瞭遊戲的特種式樣的，並不是模倣或過剩力，乃衝動和天性的生活。譬如拿線球滾在小貓的面前，就能使他動爪，然在大貓，常要等看見鼠子以後，方始活動。又如父親在育兒房中，將兒童放在膝上，他就自然的會預備譁躍。所以斯賓塞爾的「自覺適合」說，也有他的真理。一個人當疲乏以後，而不願休息或睡覺的時候，遊戲最為適合。因為遊戲乃從較重的生活競爭而到較輕的消遣的一種思想娛樂。我們要保存梵奧令 (Violin) 的功用，必須不使他的絃線常常緊張；人類必需

遊戲，也是這個意思。所以學生於課後從事棍球、網球、或各種球戲，最爲適當。因爲一方面既能恢復疲勞的腦力，一方面又能減免由試驗室內工作而生的自動衝動。從遊戲能恢復疲勞的腦力一點看來，似乎可補足斯賓塞爾的意思，但是依然不足以解決遊戲的理論。原來新活動和厭倦的工作，也有深密的關係。例如讀科學書後，另易有趣味的小說；久行平地，忽行不平的道路；或久行不平的道路，忽行平地；及游泳家覺得疲乏以後，改爲背游等，都能減少疲勞，就是因爲運用各種肌肉的緣故。遊戲的起原，也確有從過剩力而發生的。不過這種遊戲，必定繼續到精力已盡，方纔停止。鮑爾文（Badwin）稱這種不可當的重複趨向爲「循環反動力」。兒童對於一再講述的故事，永不厭聽。雄鷄相鬪，不到力盡不止，復原後又重行爭鬪。廣告記號能印留在腦中好久時候的，必定是時常映於眼簾的幾種。這種重複的衝動，就是使遊戲到力盡爲止的原因。父母因兒童跳躍，易闖禍端，多加禁止，或闖禍後，施以責罰。其實兒童不過順着「循環反動力」的規律，不但不宜禁止，更宜加以鼓勵。但有一層，做父母的不可不留意，就是不要使兒童遊戲過甚。因爲兒童還沒有自制力，往往容易過度。我曾經看見一個男小孩跑長距離賽跑，和一個女小孩跳繩，都因過度而眩暈。所以做父兄師

長的，對於兒童遊戲，宜加以鼓勵，同時並宜加以監護。不但兒童，就是成人，也因為不可抑制的衝動而有達到重複的趨勢。跳舞的人受着和諧的琴聲，往往使他不知不覺的跳到力盡方罷。非洲土人和各處野蠻部落，他們遊戲的狂熱，往往使他們到受盡苦痛，筋疲力盡，纔行罷休。所以兒童在不可抑制他們衝動的時候，所發出的呼喊、歌唱和遊戲，父母是不能禁止的。克魯斯教授在他所著的成人遊戲書中說：「遊戲對於各個人的身體發達和心靈發達，是非常重要的，並且是人生工作的預備。」他說：「在兒童求學以前，除掉睡覺吃喝的時間以外，應當全部注在遊戲。」他又說：「遊戲並不包含遺傳的衝動，不過是達到人生泉源上一種特異的和內附的近路。在人生的實現上，有一種普遍的原則，不但適用於兒童青年，並且適用於一世的，就是遊戲。」至於霍爾教授的見解，則又必然。他以爲嬰孩時代第一次的自然行動，是已過的鑰匙，在遊戲裏的各種行動和情形，都是遺傳的天性。拋擲的準確和速捷，是古代生存的必要方法。能拋擲無誤的，可克服敵人，保護家族，否則就要被人消滅。跑走的快捷和耐久，用棒打擊，也是打獵和戰爭的根基。然而這幾種運動，在發達和完成人身各部機關上，現在存有他們必需的價值。而且因為這個緣故，棍球盛行，成爲美國全國的遊戲。

試看學校裏足球遊戲，兩陣對壘，勝者歡呼跳躍，敗者垂頭喪氣，不像古代野蠻部落的戰爭嗎？二三萬觀衆，不顧風冷雨雪，坐在場上兩個鐘點，替勝的歡呼，不是爲着足球裏跑逐跌擲等種種古代遺傳的行動嗎？靜坐河邊，終日釣魚，不是一種人類的天性嗎？有幾種遊戲，所以比別的有趣，就是因爲能觸着或提起人類根本情緒的緣故。霍爾教授又說：「遊戲是倫理的學校，不但能使人增加氣力，並能增加胆量、忠實、改革習慣，發達心智的毅力、娛樂和敏捷。至在愁悶的日子，能使人心意安寧，簡直是一種避困煩的方法。不但如此，且能表現個性。」我以爲要成一條最好的遊戲定義，上述四種學說，都須包含在內。過剩力和疲勞的恢復，可以同時發生效力，在自由無阻礙的用個人力量時，個性可從遊戲中復演的遺傳活動發達起來。

(3) 生物學上的遊戲觀

在生活的科學裏，遊戲可從兩點上觀之：即原始的解釋和生物學的價值。要完滿的解釋他的起源，是同解釋人類的起源一樣困難。達爾文 (Darwin) 的遺傳說，雖然反對的，逐漸增加，但是比

進化論再好的理論，簡直沒有。那末不易明瞭的人類起源，是永不能明白了。話雖這樣，達爾文的遺傳說，可算是遊戲的生物學情況上一種符號。由所得品性上的遺傳而進化，由最適當的存於生活競爭中而進化。在生物學中，遊戲已佔得一席，因為用極小的消費，可得到生活上極大快樂的緣故。我們在有音律的運動和有音樂的體操裏，更可證實。所以學生於有音樂的運動和跳舞，往往不竭其力不止，而於沒有音樂的運動，便看做困難的工作。至於兒童在遊戲時，喜歡和歡呼、唱歌、撮口作聲等，都不宜絕對禁止的。因為青年的呼喊，如嬰孩的啼哭一樣，能使各部機關緊張振興，擴張血管口徑，使血流入新生的纖維，血球和機關，而這幾種機關，如果沒有血去營養，就要萎縮的。

(4) 心理學上的遊戲觀

從心理學上觀察，遊戲包含左列三種元素：

(甲) 得快樂；

(乙) 自覺或不自覺的做做有用活動力；

(丙) 將原始的目的，重發生於遊戲中。

遊戲的心理學，全在非產生的衝動的滿意，例如相打、做倣、和社交天性，假使我們能在遊戲中，使他們一一發射，可生快樂。不過有幾種遊戲，如玩弄小動物和嬰孩，是屬於非心理學的，並且也不能說爲快樂。嬰孩在第一次握物的時候，是天性的握住，而遊戲就在那時間開始。此後靠着觸覺、味覺、嗅覺、聽覺、和視覺，逐漸發展他的遊戲活動力。從心理學的觀察上，除非由重複而得到自覺方法，附着注意和快樂的性質，這些運動是不能當做遊戲的。遊戲和運動的快樂，可引導青年的注意和想像，並可從可疑的事情，而到增進品性的事情。大抵適當的指導遊戲，能使青年專心入神，並散佈啓發和減少由性育上所生的體變力。這種體變力，假使過早，是很危險的。所以在適當時候的適當遊戲，青年可生道德上的自治力，和嘉惠一切較高的人類靈感。而且只有在遊戲裏，較高的思想力能應用和發達到極點。例如嬰孩，往往在遊戲中去實驗他們身體的心靈的痛苦和驚懼。至於兒童的幻想，也是非常堅強的，例如女孩子，往往把自己當做她偶人的真正母親，男孩子把他自己當做兵士或盜賊，都是這個緣故。還有年長的人，喜歡一種感覺遊戲，也脫不了這種原因，例如有覺的牙

齒常被舌頭所觸，或一個輕傷時時去按摩。但是神經和他的感覺遊戲，往往幻想到他各種疾病，所以神經幻想，能使一個人成病。然在遊戲中的幻想，却能使人康健。總之遊戲對於幻想的成人，猶之偶人對於女孩子一樣。遊戲生活對於年長的幫助和發達，猶之偶人幫助和發達女孩子一樣。

(5) 審美學上的遊戲觀

從審美學上的觀察，遊戲可算一種活動的美術，據斯賓塞爾的意見，以為遊戲和美術，都係由勢力過剩而生的現象，所以遊戲和美術的起源，完全相同。人們感覺快樂，可分自動被動二種。從生產的人而言，美術的快感，係自動的。從觀賞的人而言，遊戲的快感，係被動的。但就美術的觀賞，和遊戲的活動而論，美術的快樂，屬於被動的多，遊戲的快樂，屬於自動的多。所以遊戲乃動的美術，美術乃靜的遊戲。遊戲中的舞蹈，頗近美術，而美術中的通義，也有與遊戲適合的，例如：

(甲) 毫無利益的意念；

(乙) 不顧實用的事情；

(丙) 快感的溫和及永續；

總之行遊戲的時候，絕端沒有顧到有何種利益，和他日有何等實用，但知儘力遊戲，然而溫和永續的快感，已於不知不覺間發生了。所以遊戲和美術，不但起源相同，而且還有密切的關係。

(6) 社會學上的遊戲觀

社會是建設於聚合和交通的慾望的，遊戲乃軀體集合而發展爲本能所必需。在歡樂的情境裏，遊戲於體育上和心靈上都有價值，而在和社會聯絡的遊戲裏，尤有價值。例如依照人家動作，受鼓動羣衆感情的刺激，去掉私人的慾望等，都可在遊戲中實驗；並且在遊戲範圍以外的習慣，也因此成立。當這種社交衝動超越家庭範圍的時候，孩兒遂加入同伴所組織的第一步團體了。每一羣裏面，有一個領袖，他的命令是無上的。在領袖的命令下，一個胆怯的孩童，能做出驚駭他父母的舉動。後來進了專門學校，如果結交着一般損友，便能狂飲大醉。在這種時候，應當用遊戲去善導青年。我們對於遊戲的成功，可知一個人不但須有扶助和倚靠他人的才能，並且須有扶助和倚靠自己

的才能。體力和技能是古時英雄得榮譽所必需的，但在現代依舊是不可避免的。至於鼓掌，男子們是心醉的表現，婦女們是心悅的表現。婦女選擇男子，必以勇敢和強力為標準。其實照進化論者的學說，婦女已經把野蠻的男子，使他馴服，教他一切，並使用婦女的特權，選擇可以合格留傳後代的男子了。我們試看一般青年在他們情人面前，勝了格外快活，敗了格外沒趣，就是一個佐證。在足球遊戲中，當領袖的須有勇敢智慧和鎮定，方能鼓動同伴，克服他組；也必在遊戲中顯出這種本領，纔能使同伴舉他做領袖。鼓動羣衆，指揮羣衆，管理羣衆，在遊戲中，都可養成而發達。總之傑出者學支配，溫和者學服從。所以在生活上和在遊戲上一樣，往往為社會的幸福，或一組的前途，犧牲一己。遊戲對於社會，也不為無益。我們常見許多人圍聚而觀比賽，竟致忘却家裏和事業的責任。這可知人們已發現四周同情的熱心，並從羣衆上得到一種刺激了。不但這樣，遊戲並能聯絡國際間的感情，這可於古時希臘發起的國際比賽上證明。不過從前的比賽是預備戰爭，現在却全為身體發達和友誼了。用國際比賽來代替戰爭，猶之人們把野蠻舉動融化於遊戲中一樣，都是一種進化的現象。

(7) 教育學上的遊戲觀

遊戲在教育學上的價值，從柏拉圖 (Plato) 至今，久已爲學者所承認。遊戲和教育的關係，有兩種方法可以看出：

(甲) 在教授方面，可採取遊戲活動的形式，否則容易變爲機械的教授。且成人的嗜好，往往容易脫離學業而就遊戲。用了這種方法，可避開遊戲的範圍，達到求學的目的。

(乙) 照福勒伯爾 (Froebel) 的幼稚園教授制度，和上面教成人的方法不同，因爲幼儿的學業，完全是遊戲運動，以預備將來高級的艱難工作。

從教育學上見地而觀，上述二說，確爲要義。還有一層，就積極的精神修養而言，遊戲能養成高尚的競爭心，發揚勇往、忍耐、協同、愛情等道德精神。就消極的精神修養而言，也能使兒童活動力集中於正當遊戲，而消滅種種害己害人動作的萌芽。所以我敢說，除掉遊戲以外，簡直沒有別的方法，可以表現兒童個性和發達他們體育及道德了。

(8) 遊戲和個性

大凡兒童都有他們心靈、天性、嗜好、和品性的特點，做父兄師長的應當把這個問題適當的解決。一個母親在悲傷她家庭訓練失敗的時候，往往說：「我真不懂，我是一樣待他們的。」不知她失敗的主因，就在用一個鑰匙去開各種不同的鎖。蠟和泥是不相同的，所以太陽一曬，軟硬分明。做父母的應當尋出他們子女最強的特別點，因為這是他們特性的主旨。用了這種方法，可將子女的弱點，提到水平線。假定現在有六個吵鬧的兒童，而且他們都是不聽吩咐的，我們要使他們立即安靜，惟有從他們的特性上着想。譬如扮軍人的男童正打着鼓，假使叫他改做一個營裏的巡卒，便立即安靜了。女小孩子可用愛情去感動她，使她心裏的愛弦在和諧中震動着，而覺得這種鬧聲要她母親頭痛的，自然平靜了。假使另一兒童是不能施用這種方法的，那末利用他的自尊自大，把他置於領袖的地位，他覺得自己的行為，是衆人的模範，也就不敢胡鬧了。第四個兒童的加入譁鬧，是由於活潑心思的飢荒，假使預備着正當遊戲，立可安靜。第五個女小孩是生成助理家務的天性，教她

去幫助母親，立刻滿意。第六個兒童除掉公道的天性感覺以外，沒有別的方法可以使他安靜。還有一種情形，我們往往可以看得到的，就是一個兒童因為把玩具盡行送給人家而被讚許，另一個兒童因為固守玩具而被非難。其實兩個孩子都是錯的。好比兩隻時表，一隻快十分，一隻慢十分，都是不準的。表須準確合時，所以快的應使他稍慢，慢的應使他稍快。兒童亦然，第一個應使他尊敬自己的責任，第二個應使他承認他人的責任。再我們從兩個以上的兒童遊戲，可得到一種實物教課，倘若一個兒童不肯力前爭勝，着着失敗，遊戲就沒趣了。在反面說，一個兒童用欺人的手段專要爭勝，同玩的伴侶也要嫌厭的。大凡兒童的錯誤，都是無心的居多，從遊戲上他們能得到道德的態度。譬如兒童因為缺乏抵抗力而做錯，應該引導他，幫助他到自己引導的地位。所以責罰兒童，終要使他得到善的目的，倘在盛怒之下，專事笞打，是沒有好處的。

(9) 遊戲的目的

我們從上面所述的而觀，可知遊戲教育的目的，不過欲就兒童遊戲的天性，加以教育的指導，

使成爲一種最良的習慣。現在再歸納起來列成左表：

