



丛书主编
杨斌 陈捷

YOUER TIYU YOUXI

幼儿体育游戏

宋彩珍 张利芳◎编著



湖南师范大学出版社

本书为湖南省教育科学规划课题“湖南民族传统体育课程的艺术化教学模式研究”(课题编号:XJK014CTW022)和湖南省高校教育教学改革研究项目“初中起点六年制本科学前教育专业体育课程体系的构建与实证研究”(课题编号:2015633)研究成果



丛书主编

杨斌 陈捷

幼儿体育游戏

宋彩珍 张利芳◎编著



湖南师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿体育游戏 / 宋彩珍, 张利芳编著. —长沙: 湖南师范大学出版社,
2017. 7

ISBN 978 - 7 - 5648 - 2737 - 3

I. ①幼… II. ①宋… ②张… III. ①体育游戏—学前教育—教材
IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 302174 号

YOUERTIYUYOUXI

幼儿体育游戏

宋彩珍 张利芳 编著

◇组稿编辑: 廖小刚

◇责任编辑: 廖小刚 朱美琳

◇责任校对: 孙开第

◇出版发行: 湖南师范大学出版社

地址/长沙市岳麓山 邮编/410081

电话/0731-88873071 88873070 传真/0731-88872636

◇经销: 湖南省新华书店

◇印刷: 长沙超峰印刷有限公司

◇开本: 710mm × 1000mm 1/16 开

◇印张: 13.25

◇字数: 218 千字

◇版次: 2017 年 7 月第 1 版 2017 年 7 月第 1 次印刷

◇书号: ISBN 978 - 7 - 5648 - 2737 - 3

◇定价: 35.00 元

编委会

丛书主编

杨 斌 陈 捷

丛书副主编

郭剑华 周 亮 王 可 周强猛 宋彩珍

编写人员

谭 蕾	张 华	刘桂平	姚建军	李畅江
黄 洲	黄 虹	尹俊卿	谢松林	曹 辉
赵先甲	张利芳	郭远盘	陈 向	陈智峰
龚 梅	王岐富	伍施蓉	唐正元	梁 樑
喻 业	王天乐	龚涵睿	刘迪君	梁冠琦
刘 勇	韩 凯	丁曜东	夏晓璇	莫冰莉
王 冠	吉 辉	万忠伟	王小泽	熊景辉
欧阳敏	刘红星	董小曼	贺 卫	胡煜豪
刘金鹏	李 鹏	胡 坤	罗 汉	白 霖
张 晟	童 腾	吴 健	张定坤	莫文琦
彭高玉	蒋弼鑫	曾定发	李 鳌	

总 序

人生在世，为何而来？我的答案是：为追求真正的幸福而来。追求真正的幸福，就是对至真、至善、至美的向往与靠近。

幸福源自健康，生命在于运动。体育对于增强体质，锤炼意志，培养乐观向上、积极进取的人生态度，促进人的全面发展，具有不可替代的独特作用。

1917年，毛泽东在《新青年》上发表《体育之研究》的文章，提出了著名的主张——“欲文明其精神，先自野蛮其体魄”。毛主席的老师、杰出的教育家徐特立先生特别重视体育，大力倡导“三育并举、身心并完”，“劳力与劳心并进、手和脑并用”，以“造成一定立场、一定方向又无限生动发展的人格”。

“人生百年，立于幼学。”幼儿时期是人生的奠基阶段，健康的身体素质是幼儿鸿蒙初开的根本保障。体育不仅有利于幼儿大脑的发育，智力的开发，幼儿基本运动能力的形成和发展，而且有利于培育幼儿健全的人格，增强幼儿的自信心，提高幼儿的合作和社会交往能力，促进幼儿的个性发展和社会化发展。

开展好幼儿体育教学，是落实《3-6岁儿童学习与

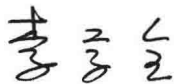
发展指南》的必然要求和重要举措。幼儿体育教学是一项集教学智慧、艺术才华和组织能力于一体的科学活动，要求教师合理把握活动的强度和密度，活动的内容设计、组织方式要符合幼儿的年龄特点；要从幼儿的主体地位出发，灵活运用教学策略，掌握好运动技能的“梯度”，循序渐进地为幼儿创造不断挑战的空间；要根据幼儿的思维特点，创设适宜的教学情境，将知识技能具体化、形象化，最大限度地激发幼儿学习的积极性、主动性和创造性；要以发展的眼光看待幼儿，全面评价活动开展，不断巩固教学成果。

作为徐特立先生亲手创办的百年师范、全国学前教育界的品牌学校，长沙师范学院致力于促进儿童全面健康成长，形成了“全面、系统服务学前教育，全方位培养优质学前教育人才”的鲜明办学特色。学校体育系的老师们，主动服务儿童的身心发展，积极探索实践，精心编写了包括《幼儿篮球》《幼儿基本体操》《幼儿足球》《幼儿健美操》《幼儿武术》《幼儿体育舞蹈》《幼儿轮滑》《幼儿体育游戏》等在内的系列幼儿体育教材。这一“破天荒”之举，既是学校专业建设的可喜成果，也是学前教育界的重要收获。

本系列教材融科学性、专业性、实用性为一体，遵循了幼儿身心发展的基本规律，体现了体育教学的特点要求：其一，理论教育与实际操作相结合，体育锻炼与游戏活动合二为一，知识性与趣味性兼而有之；其二，以快乐体育作为教学的出发点，内容浅显易懂、简洁明了；其三，创新内容编排，打破了以往体育教材重理论轻案例的传统模式。

生命可贵，健康第一；体育有益健康，健康增进幸福。我一直提倡，养成良好的运动习惯要“从娃娃抓起”，一个人一辈子要培养一两种运动爱好，最好具有一项以上运动特长。我衷心地希望，这套“探索性”教材的出版、应用和进一步完善，能够促使我们更加深入地去了解儿童、研究儿童、通达儿童的心灵，推动幼儿体育教学的改革发展，引领广大幼儿通过接受适当的体育锻炼、参加丰富多样的体育活动，充分享受运动的乐趣，感悟体育的精神，为创造美好未来、幸福人生持续提供丰沛的活力源泉。

是为序。



2017年5月

前 言

幼儿是祖国的未来和希望。在幼儿阶段，身体和机能的健康发展是其一切发展的基础，把幼儿培养成为健康聪明、身手灵活、体态健美、乐观开朗的一代新人是我们共同的心愿。健康的身体是实施幼儿全面发展教育的物质基础和前提。增进儿童身体健康的因素是多方面的，其中，体育锻炼活动是最积极的因素。根据《幼儿园教育指导纲要（试行）》和《3—6岁儿童学习与发展指南》的要求，鼓励幼儿进行跑跳、钻爬、攀登、投掷、运球等活动，发展幼儿动作的协调性和灵活性。教育部制定的《3—6岁儿童学习与发展指南》将幼儿健康教育列为幼儿园诸多教育任务中极为重要的一项。幼儿园健康教育不仅关系到幼儿当前的健康状况，还会对其未来的发展乃至一生的健康产生重要、深远的影响。幼儿体育游戏属于健康领域的学习内容，它既是学校阶段体育教育前的预备阶段，也是推进幼儿素质教育的突破口。

体育游戏活动是学前儿童活动的主要形式。当代发展心理学家已经发现：游戏是学习知识的最有效手段。社会教育、心理界也已逐渐开始熟悉并重视研究体育游戏在儿童早期教育中对道德意识的、智力的、身体的重要价值。幼儿体育游戏则涵盖了跑、跳、投等多种身体运动形式，且运动强度多变，因此，它能全面、有效、综合地促进孩子身体素质和身体机能的全面发展。体育游戏活动不但是适合学前儿童特点的一种独特的活动形式，而且是促使学前儿童心理发展的最好活动形式。在正确组织的体育

游戏活动中，学前儿童的心理过程和个性品质都能得到更快更好的发展。帮助幼儿园完成《3-6岁儿童学习与发展指南》所要求达到的健康教育目标。

本书由理论与实践两部分组成。理论部分主要包括幼儿体育游戏导论、幼儿身心发展特点与体育活动目标、幼儿体育游戏的教学及创编；实践部分主要包括幼儿走、跑、跳跃、投掷、平衡、攀登、钻爬及安全类、生活能力类和益智类等游戏实践，涵盖了幼儿体育游戏的大部分内容，并针对幼儿园小、中、大班幼儿的不同特点，分类编写案例，指导教学。对民族体育虽然没有专题讲述，但穿插其中，有所涉猎。

现在幼儿园大多数教师对幼儿体育游戏认识模糊，因此也无法根据幼儿体育游戏的特点创编适宜的体育游戏，未形成较为系统的幼儿体育游戏课程。因此，加强对幼儿体育游戏的研究就显得十分必要。为了推动幼儿体育游戏在幼儿园体育教育中的普及和推广，我们编写了本书。

本书作为湖南省社科基金课题“湖南省学前教育中民族传统体育的活态传承研究”（课题编号：15YBA032）、湖南省高等教育教改课题“体育教育专业人才培养实践体系建设与实践”（课题编号：2016991）的研究成果，融知识性、科学性、专业性和实用性为一体，内容丰富、设计全面，不但可作为高等师范院校体育教育本科专业学前方向人才培养的教材，也可作为幼儿园教师、幼儿教育工作者开展幼儿体育游戏教学活动和广大读者了解幼儿体育游戏理论与实践的参考用书。

本书在编写过程中，龚涵睿、丁曜东、贺锋、刘勇、李鹏、田源、彭高玉等给予了大力支持；得到了湖南师范大学出版社、吉首大学、长沙师范学院附属第二幼儿园、岳麓区教育集团第六幼儿园、湖南省政府机关第三幼儿园等单位的关注与帮助，在此一并致以衷心的感谢。同时，参考了有关的著作和文章，借鉴和引用了一些专家的理论和研究成果，在此谨向这些作者表示谢意。

对幼儿体育游戏的研究还不成熟，尚有很多问题需要从理论到实践进行深入的科学探索。我们在研究过程中做了大量尝试及探索，取得了一定的成果。由于水平有限，肯定有不少需要完善、补充、疏漏和不妥之处，敬请有关专家及广大学前教育工作者、幼儿园教师批评指正。

编 者

2017年3月

目 录

第一章 幼儿体育游戏导论	(001)
第一节 游戏	(001)
第二节 幼儿游戏	(014)
第三节 体育游戏	(025)
第四节 幼儿体育游戏	(035)
第二章 幼儿身心发展特点与体育活动目标	(042)
第一节 3~4 岁幼儿身心发展特点	(042)
第二节 3~4 岁幼儿体育活动锻炼目标	(043)
第三节 4~5 岁幼儿身心发展特点	(044)
第四节 4~5 岁幼儿体育活动锻炼目标	(045)
第五节 5~6 岁幼儿身心发展特点	(046)
第六节 5~6 岁幼儿体育活动锻炼目标	(047)
第三章 幼儿体育游戏的教学	(049)
第一节 幼儿体育游戏的教学原则	(049)
第二节 幼儿体育游戏的教学特点与形式	(053)
第三节 幼儿体育游戏的教学内容与注意事项	(056)
第四节 幼儿体育游戏的教学方法	(057)

第五节 幼儿体育游戏的教学组织与管理	(062)
第四章 幼儿体育游戏的创编	(068)
第一节 幼儿体育游戏的创编与指导	(068)
第二节 幼儿体育游戏的撰写	(077)
第三节 幼儿体育游戏的配图	(080)
第四节 幼儿体育游戏情节构思方法	(082)
第五章 运动技能类体育游戏	(087)
第一节 走的游戏	(087)
第二节 跑的游戏	(093)
第三节 跳的游戏	(099)
第四节 投掷的游戏	(105)
第五节 攀、钻、爬的游戏	(111)
第六章 生活类体育游戏	(118)
第一节 安全类游戏	(118)
第二节 生活能力类游戏	(122)
第三节 益智类游戏	(126)
第七章 幼儿体育游戏精选实例	(130)
第一节 小班体育游戏精选实例	(130)
第二节 中班体育游戏精选实例	(150)
第三节 大班体育游戏精选实例	(172)
附录 幼儿园体育游戏教案	(194)
参考文献	(201)

第一章 幼儿体育游戏导论

第一节 游戏

一、“游戏”的词义

“游戏”的字面意思即游乐嬉戏。在《尔雅》（中国最早的以训释词义为主的训诂著作，多认为成书于汉初）和《说文解字》（东汉许慎编撰）两本书中，分别解释了“游”、“戏”的原意。《尔雅》曰：“游，戏也”。“戏”呢，“谑也”。反过来：“谑，戏也”。“游”、“戏”、“谑”相通了。《说文解字》除继承《尔雅》的解释外，又曰：“游，锦旗之流也。”即锦旗下沿飘动的须饰，可见与风有关。风无影无形自由流动，可谓无牵无挂的游戏“精灵”。除风之外，流到哪里形状变到哪里（所谓“随物赋形”）的是水。借助想象力引申，水波和物体在水中浮动也称为“游”。复曰：“戏，三军之偏也”，“三”，即左、中、右，偏军就是配合主军“中军”的左右军，是打游击、做些服务工作的。古人打仗旌旗如云，还讲阵法、开战的规则，当然不是游戏，但又有游戏成分。就像远古初民在狩猎和打仗之前，常常要先完成一系列的舞蹈的巫术、占卜活动。

无独有偶，据介绍，印度梵文中“Kridati”一词，既指风的拂动、水的流动，也指动物、儿童、成人的游戏，还指人的跳跃、舞蹈。这是将物

的运动、动物的耍闹和人的游戏、体育活动、形体艺术联系起来了。

“游戏”连成词，最早见于《史记·老子韩非列传》。楚威王欲以高薪聘庄子“为相”。庄子笑着对楚王派来的使者说：“千金，重利；卿相，尊位也。……子亟去，无污我。我宁游戏污渎之中自快，无为有国者所羁，终身不仕，以快吾志焉。”表现出一种“不以物喜”、不恋权势，坦荡“游心于无穷”、“游于天地”的逍遥志趣与游戏精神。游戏于污渎之中，但游戏并非污渎。孔子肯定游戏是有益的休闲活动。他说：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈者乎！”而在欧美一些思想家眼里，“游戏”多与庄子的“逍遥”相通，富有人生哲理、审美意境的大意味。

英语中与“游戏”相关的有“Play”和“Game”两词。其中“Game”一词多指有规则的竞技活动，与汉语中“博弈”、“搏戏”相仿。而“Play”与“Playing”则有“玩”和“游戏”的含义，与现代汉语中通行的“游戏”一词意义相同。英语中更有“Fun”一词蕴涵多种“乐趣”之意。把“游戏 Game”、“玩 Play”和“乐趣 Fun”放入一个简单关系中，便可以描绘出“游戏”的基本含义：

“游戏”是一种趣味的活动形式；

“玩”是人进行活动的具体行为；

“乐趣”是从该行为中得到的体验和情感。

游戏是人类社会特殊的活动方式，产生于人类社会的实践当中，并伴随着人类社会的发展而流传、创新与完善，是人类社会重要的文化现象之一。长期以来，许多教育学家、社会学家、人类学家、生理学家、心理学家对其探索、研究，从不同领域和角度进行了不同的概括：游戏是娱乐活动，如捉迷藏、猜灯谜等；某些非正式比赛项目的体育活动，如康乐球也叫游戏；游戏是体育手段的一种，亦为文化娱乐之一，是以一定形式反映人类社会劳动、军事、文化、生活等方面的活动。游戏有发展智力的游戏和发展体力的游戏两类，前者称为智力游戏，包括文字游戏、图画游戏、数字游戏等，大都属于文化娱乐；后者是体育活动的重要组成部分，并有活动性游戏和竞赛性游戏之分。美国学者休密茨（Schmitz，KL）说：“竞技运动从根本上来讲是游戏的延长，它的基础在于游戏，它的主要价值是从游戏中派生出来的。”日本学者今春浩明认为：“竞技运动从广义上来讲与

游戏同义,从狭义上来讲,是游戏的各种形式之一。”古希腊奥林匹克运动会、雅典人建筑在半山坡上的半圆形剧场、我国北方少数民族传统的体育活动叼羊等,都表明人们的娱乐活动与自己所生活于其中的环境之间的亲和关系。但人类并不满足于游戏,总要把低级形态的游戏变成高级形态的游戏。在竞争激烈、错综复杂的现代社会,娱乐活动成为人们逃避现实的灾难与困惑的特殊方式。为迎合人们的这种需求,经营者通过对娱乐活动进行商业化运作,而使它变成功利主义色彩很浓的活动,于是经历了这样一个发展过程:玩(play)、游戏(Game)、竞技运动(Sport)。政治化、职业化、商业化把现代奥林匹克运动涂抹得五彩缤纷,令人难以寻觅游戏本原的奥林匹克。

综上所述,游戏作为人类的特殊活动之一,是竞技运动和体育教育的最初来源。游戏不仅能够改善和提高各种活动技能,如走、跑、跳、投,包括日常生活中所必需的生活技能,同时它又是以娱乐为目的的本能性很强的活动,它的突出特点表现为趣味性和竞争性,正是这两种特性成为人们长期以来参与游戏活动的动力,使游戏得到了广泛普及和深入发展。

游戏是人类的一种在一定规则约束下进行的娱乐活动。它是人类最古老的运动方式,由于它富于趣味性和娱乐性,所以深受人们,特别是青少年儿童的喜爱。

二、游戏相关理论

(一) 早期的游戏理论

早期的游戏理论即经典的游戏理论有:精力过剩说、松弛说、生活预备说、生长说、复演说、成熟说。

1. 精力过剩说

这一理论的代表人物是德国诗人、美学家席勒(F. Schiller)和英国哲学家、社会进化学家斯宾塞(Herbert Spencer)。其主要观点是:生物都有维持自身生存的能力,高级生物生存能力更强,并有维持生存之外的剩余精力,游戏是一种出路。儿童在日常生活中耗费的精力较少,较多的富余精力必须从体内发散出去,否则就像不透气的蒸锅那样会爆炸,游戏便是宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。他们认为,人类的活动无外乎两种:一种是有目的的活动,称为工作;另一种是无目的的活动,游戏便是

其主要方式。通过对游戏与艺术相通性的研究，他们还认为，游戏是人类审美领域里的最高境界。

2. 松弛说

这一理论的代表人物是德国学者拉察鲁斯（M. Lazarus）和裴茄克（Patrick，也有称帕特里克）。其主要观点是：人类在脑力和体力劳动中都会感到疲劳，为了放松自己，消除疲劳，就产生了游戏。游戏不是发泄剩余精力，而是为了精力的恢复。对于儿童来说，由于身心发展水平的限制和生活经验的缺乏，难以适应复杂的外部世界，很容易产生疲劳，需要游戏来使自己得以轻松和恢复精力。

3. 生活预备说

也称本能练习说或预习说，代表人物是德国生物学家、新达尔文主义者格（K. Gross）。其主要观点是：儿童有天生的本能，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。因此，游戏是儿童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。

4. 生长说

这一理论的代表人物是美国学者阿普利登（Appleton）。其主要观点是：游戏是幼小儿童能力发展的一种模式，游戏是生长的结果，也是机体练习技能的一种生长性手段。另一位美国学者奇尔摩（Gilmore）也认为，游戏源于练习生长的内驱力，儿童通过游戏而生长。这与“成熟说”相近。

5. 复演说

又称“行为复演说”（也称“种族复演说”）。美国心理学家霍尔（G. S. Hall）认为，游戏是人类生物遗传的结果，儿童游戏是对祖先生物进化过程的重现，是对从太古时代到文明社会之行为发展的复演活动。

6. 成熟说

这一理论的代表人物是荷兰生物学家、心理学家伊千介克（F. Buytendijk，又作拜敦代克）。其主要观点是：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，而是儿童幼稚动力一般

特点的表现。游戏也不是本能，而是一种欲望的表现。引起游戏的欲望有三种：求解放的欲望；与周围环境一致的欲望；重复运用习得技能的欲望。因为年幼才有游戏，而不是因为游戏才有童年。

（二）现代的游戏理论

现代游戏理论主要有精神分析的游戏观、角色模仿的游戏观、认知动力的游戏观、行为主义的游戏观、社会活动的游戏观、元交际理论以及游戏的觉醒理论。

1. 精神分析的游戏观

以奥地利心理学家弗洛伊德（S. Freud）为代表的精神分析学派认为，一切生物都具有一些与生俱来的原始冲动和欲望，而人的原始冲动在现实社会中受到压抑，这种压抑如果得不到发泄便会导致精神分裂，游戏便是排解内在矛盾和冲突的途径之一。这一理论又称发泄论或补偿说。

精神分析的游戏理论在一定程度上可应用于游戏治疗。就是通过观察儿童在游戏中的行为及其所用玩具，或通过引导儿童使用玩具，来了解其潜在的体验，目的在于使儿童的潜意识经验浮到意识层面，从而能自我控制或抛弃某种心理，达到心理治疗的效果。

2. 角色模仿

角色模仿的游戏观由心理学家萨立（Sully）于20世纪初提出。该理论认为，儿童游戏的本质在于执行某个角色，获得某种新的地位感。在萨立看来，儿童最初对游戏产生的兴趣，明显地表露出儿童内心的幻想，那是一些十分诱人的内心幻想，它们深埋于儿童心中，并成为其游戏的动力源泉。儿童通过扮演显示生活中某个角色，以“实现”其愿望。萨立还提出游戏的结构，包括角色、游戏行为、游戏材料或玩具，以及游戏者之间的角色关系等。在角色与活动的关系上，萨立认为儿童自己扮演的角色，是连接其他方面的中心，一切其他方面都取决于角色与之相联系的行为，游戏进行过程中儿童之间的关系，也取决于角色。

3. 认知动力的游戏观

瑞士心理学家皮亚杰（Jean Piaget）是20世纪研究儿童认知发展阶段的主要代表人物之一。在皮亚杰看来，游戏是儿童认识客体的重要方法，也是巩固已有概念和技能的方法，还是使思维和行动相协调、平衡配合的

方法。也就是说,在游戏中,儿童并不是发展新的认知结构,而是努力使自己的经验适合于先前主客体相互作用中形成的结构。儿童通过游戏补充、巩固着儿童生活活动达到的水平,而儿童的游戏形式是由儿童所处的认知发展阶段决定的。

4. 行为主义的游戏观

以美国心理学家桑戴克(Thrpndike)为代表的行为主义学派认为:儿童的游戏是一种学习行为,受社会文化和教育要求的影响,也受学习的效果律(反应的满意效果加强联系,不满意效果则削弱联系)和练习律(反应重复的次数愈多,联结愈牢固;反之,长期不用,这种联结就趋于减弱)的影响。该理论从游戏的功能着眼,认为它与环境互相作用,持续进行信息加工是人类的正常需要。但外部刺激的数量要适当,如果刺激过少,会使内部想象增多,增加学习的努力代价;如果刺激过多,会增加努力的分散程度,也会减少与环境的有效联结。因此,刺激量的适当是很重要的。游戏作为一种激励探索的手段,可以探寻和调节外部和内部刺激的数量,以产生一个最佳的平衡,从而使儿童获得更多的心理满足。

5. 社会活动的游戏观

苏联的一些心理学家关于游戏研究的理论学说形成了“社会文化历史学派”。他们主要从马克思主义的活动观来解释游戏。如维果斯基认为儿童看到周围成人的活动,并在游戏中模仿这些活动,因此,儿童游戏反映了成人世界的实践活动。他明显强调了儿童游戏的社会性,认为儿童在真实的实践情况之外,通过游戏创造一种想象的情境,从而掌握基本的社会关系,并且,游戏活动再造了某种生活现象,成为一种“社会性实践”。

另一位心理学家鲁宾斯坦(创立鲁宾斯坦学派)则认为,游戏是一种经过思考的活动,是儿童对周围现实态度的一种表现。他提出游戏是解决儿童日益增长的新需要和儿童本身的有限能力之间矛盾的一种活动。

苏联心理学家、教育家艾里康宁认为:游戏作为儿童活动的一种组织形式,是由于儿童的地位在社会发展的一定阶段上发生了变化而出现的。他从游戏的社会起源出发提出:当社会产生了各种各样的手工业,有了复杂的工具,有了儿童不能直接参加的生产劳动时,儿童在游戏这种特殊活动中,模仿成人的劳动,满足了自己的需要以及与成人共同生活的愿

望。而成人考虑到儿童的教育任务和年龄特征，也开始推广游戏，生产玩具，制定规则，并把规则一代代传递下去，慢慢地产生了用游戏表现现实的种种方法。

苏联著名心理学家彼得罗夫斯基提出，儿童是游戏的创造者。儿童的游戏是生命活动与机能快感相联系的一种形式，是儿童表现其积极性的一种形式。在游戏中，儿童的形象、动作和语言及其相互联系，反映着周围生活，包括人们的行为、活动和相互关系。他强调儿童在游戏中的主动性。

除上述理论外，心理学家贝特森（Bateson）的“元交际理论”，从研究人类元交际（即本能的交往）的角度提出：作为一种元交际，游戏是通向人类文化和表征世界的途径和必需的技能，是组成人类文化的现实与基础。而心理学家伯莱茵（Berlyne）、埃利斯（Ellis）、亨特（Hutt）、费恩（Fein）提出的“游戏的觉醒理论”则将人们不在游戏、需不需要游戏、适不适合游戏这些根本性的问题，归结于人们是否处于“最佳觉醒状态”。于20世纪80年代兴起的上述两种理论，涉及很深奥的概念，只此提及。深奥的游戏理论，更见于康德、维特根斯坦、胡伊青加、海德格尔、伽达默尔、贡布里希等众多欧美大哲。近30年来，当代中国儿童心理学界、教育学界，也接通了20世纪三四十年代以著名教育家陈鹤琴为代表的一代先驱在学前游戏教育领域的元气。而对游戏的研究，更呈现出与欧美学术快速接近的趋势。分布在大学和科研院所各学科的专家、学者，从人类学、哲学、美学、文化学、教育学、心理学、医学、社会学、文学艺术等诸多学科视域，发掘着游戏和游戏教育的宝藏，出现了一批在深度、广度上值得珍视的学术论著。

上述互有差别甚至瑕瑜互见的游戏本质观，与其说存在着根本的冲突，不如说是互相补充，丰富了对游戏的认识。事物的本质具有稳定性，但它未必是唯一的，往往与研究的切入点深刻关联。游戏的本质并非只有一个，完全可以有很多个。

三、游戏的概念

对游戏概念的定义是很宽泛的，对教育游戏的界定可说是仁者见仁、智者见智，还没有统一的定论。