

儿童乐园

● 林茅



幼儿游戏

华东师范大学出版社



责任编辑：翁春敏

封面设计：黄惠敏

ISBN7-5617-0903-X

G · 391

定价：2.90元

幼 儿 游 戏

林 茅

华东师范大学出版社

(沪)新登字第201号

幼 儿 游 戏

林 茅 编著

华东师范大学出版社出版发行

(上海中山北路3663号)

新华书店上海发行所经销 江苏句容排印厂印刷

开本: 850×1168 1/32 印张: 5.25 字数: 130千字

1992年8月第一版 1992年8月第一次印刷

印数: 001—22,000本

ISBN7-5617-0903-X/G·391 定价: 2.90元

序

左淑东 高志方

幼儿爱游戏,尤其爱角色游戏、结构游戏和表演游戏。这些游戏,不仅给幼儿带来了欢乐,而且也有力地促进了幼儿身心的发展。

角色游戏以扩展幼儿认知,发展其个性与创造力为主要特色;结构游戏以赋予幼儿智慧,灵活其双手,锻炼其动手能力为主要特色;表演游戏则以发展幼儿语言、动作和创造性想象为主要特色。这些游戏强烈地吸引着幼儿,使幼儿玩得积极、主动,从而培养了他们的主动性和进取精神。

可是,这些以幼儿为主体的游戏应如何进行?成人怎样加以指导呢?目前,不少幼儿园教师和家长对此颇感困难,纷纷呼吁,希望能获得有关指导这些游戏的书籍。

如今,林茅同志编著的《幼儿游戏》较好地满足了幼儿园教师和家长的需要。《幼儿游戏》不仅反映了我国幼儿教育界在指导幼儿游戏方面的经验,同时也重点阐述了对角色游戏、结构游戏和表演游戏等的指导方法,因此它的出版,定会受到广大幼儿园教师 and 家长的欢迎。

我们为盼望已久的《幼儿游戏》一书的出版而感到欣慰!

1992年4月

前 言

儿童游戏,作为一种广泛存在的社会现象,它的历史与人类历史一样久远。人们在研究人类的过去与现在时,开始注意到了儿童,试图通过对儿童的研究来了解人类的发展过程。而儿童的游戏则以其特有的风格吸引了许多人类学家、艺术家和心理学家,他们期望通过研究儿童的游戏,来帮助人们了解意识、艺术的起源和本质,从一个小小的侧面揭开人类自身发展的秘密。因此,游戏成了众多学科研究的对象。

游戏对学前儿童有着特别重要的意义。现在,人们已认识到游戏是属于孩子的,哪儿有孩子,哪儿就有游戏,孩子是在游戏活动中生活和成长的。因此,学前期也被称为游戏期,游戏就成了学前教育研究的重要课题。

对幼儿游戏进行系统研究,还只是近百年来事。到了本世纪70年代,由于科技进步,生产力飞速发展,唤起了人们对早期教育的重视,游戏的教育作用也被人们所肯定,从而进入了游戏研究的繁荣时期。目前,在我国学前教育界,游戏的重要作用已为越来越多的人所认识。无论是在学前教育有关法规,还是实际工作中都要求充分确立游戏的主导地位,发挥其重要的教育作用。毋庸置疑,认真研究和实施幼儿游戏对促进幼儿身心健康发展,对提高幼儿教育、家庭教育的效果,甚至对为幼儿身心发展服务的医疗卫生、服装、食品、玩具等行业都有一定的指导意义。但由于受传统的游戏无用、游戏罪恶论的影响,忽视游戏的教育作用,不重视游戏理论研究的现象仍相当普遍地存在,广大教师和家长还缺乏指导游戏的理论,更缺乏指导幼儿游戏活动的的能力。这应该引起我们足

够的重视。

本书是为满足幼儿师范学校学生的教学和幼儿园教师的进修、培训而编写的教材,也可给广大幼教工作者研究幼儿游戏作参考。全书以理论指导下的游戏实践活动为主线,详细介绍了幼儿的各种游戏。希望它能引起人们研究幼儿游戏的兴趣,并对广大教师、家长指导幼儿游戏有所帮助。由于研究水平及笔者能力所限,书中必有很多不成熟的地方,恳请读者、专家予以指正。

作 者

1992年3月

目 录

第一章 游戏的基本理论	(1)
第一节 游戏的本质	(1)
一、游戏的概念(1) 二、游戏的特征(3) 三、游戏的实质(5)	
第二节 现代游戏理论	(8)
一、认知学派的游戏理论(8) 二、精神分析学派的游戏理论(11) 三、活动游戏理论(14)	
第三节 游戏的价值	(16)
一、游戏价值观的历史演变(16) 二、游戏对儿童全面发展价值的研究(19)	
第四节 幼儿游戏的分类	(27)
一、国外的游戏分类(27) 二、我国的游戏分类(29)	
第二章 角色游戏	(32)
第一节 角色游戏概述	(32)
一、角色游戏的概念(32) 二、角色游戏的特点(33) 三、角色游戏的产生与发展(34)	
第二节 角色游戏的构成因素	(38)
一、角色游戏的主题(39) 二、角色游戏的角色扮演(40) 三、角色游戏的动作(42) 四、角色游戏的物品(42) 五、角色游戏的规则(43)	
第三节 角色游戏的指导	(44)
一、角色游戏指导的意义(44) 二、角色游戏的间接指导法(45) 三、一般指导与重点指导(48) 四、各年龄班角	

色游戏的指导(48)	
第四节 角色游戏的观察与记录.....	(54)
一、角色游戏观察、记录的意义与要求(54)	
二、角色游戏观察、记录的内容与形式(57)	
第三章 结构游戏.....	(63)
第一节 结构游戏概述.....	(63)
一、结构游戏概念(63)	
二、结构游戏的特点(63)	
三、结构游戏的教育作用(64)	
第二节 结构游戏的操作技能.....	(65)
一、接插、镶嵌(65)	
二、排列、堆积(73)	
三、粘合(79)	
四、穿、编(83)	
五、螺旋(86)	
第三节 结构游戏的指导.....	(90)
一、结构游戏的指导任务(90)	
二、幼儿园结构游戏的指导要求(90)	
三、结构游戏的指导形式(91)	
四、各年龄班幼儿结构活动的特点与指导(94)	
第四章 表演游戏.....	(98)
第一节 表演游戏概述.....	(98)
一、表演游戏概念(98)	
二、表演游戏的特点(98)	
三、表演游戏的作用(100)	
四、表演游戏的种类(101)	
第二节 表演游戏环境的创设	(103)
一、舞台和布景(103)	
二、道具、服饰与角色造型(105)	
第三节 表演游戏的表演技能	(107)
一、歌舞、戏剧表演技能(107)	
二、木偶操作技能(109)	
三、影人操作技能(113)	
第四节 表演游戏的指导方法	(113)
一、教师示范表演(113)	
二、运用讲解、谈话等方式帮助幼儿选择与熟悉表演内容(114)	
三、通过编制练习性游戏使幼儿掌握表演技能(114)	
四、通过参与幼儿的表	

演对游戏进行指导(115)	五、以观众身份在表演外指导(115)
第五章 智力游戏、活动性游戏和音乐游戏	(120)
第一节 智力游戏、活动性游戏和音乐游戏概述	(120)
一、智力游戏、活动性游戏和音乐游戏	的概念(120)
二、智力游戏、活动性游戏和音乐游戏	的特点(120)
三、智力游戏、活动性游戏和音乐游戏	的作用(122)
第二节 智力游戏、活动性游戏和音乐游戏的编制	(123)
一、智力游戏、活动性游戏和音乐游戏的	构成因素(123)
二、智力游戏的编制(125)	三、活动性游戏的编制(131)
四、音乐游戏的编制(134)	
第三节 智力游戏、活动性游戏和音乐游戏的指导	(136)
一、直接指导法(136)	二、游戏过程中的指导活动(137)
第六章 玩具	(141)
第一节 玩具概述	(141)
一、玩具与玩具的发展(141)	二、玩具在幼儿教育中的地位与作用(143)
三、玩具的分类(145)	
第二节 自制玩具	(147)
一、自制玩具的特点(147)	二、自制玩具的作用(148)
三、幼儿自制玩具活动的指导(149)	
第三节 幼儿园玩具活动的组织	(151)
一、向幼儿介绍玩具的教育活动(151)	二、探索玩具使用方法的
三、为发挥玩具某一功能而组织的	教育活动(153)
第四节 幼儿园玩具的配备与管理	(154)
一、玩具的配备(154)	二、玩具的管理(156)

第一章

游戏的基本理论

第一节 游戏的本质

一、游戏的概念

什么是游戏？长期以来，人们对是否要对“游戏”下定义，一直存在两种不同的观点。一种认为可以对游戏下一个精确的、科学的、可操作的定义；另一种认为游戏没有定义。这与他们对游戏本质的不同理解是联系在一起的。

1. 定义派对游戏的各种解释

(1) 经典游戏理论对游戏定义的解释 传统教育学家和心理学家对游戏定义作了各种解释。如德国学者席勒认为，游戏更多是享乐，是多余生命力摆脱了外部需要的自由表现，愉快是从游戏中得来的。德国心理学家格鲁斯则认为，游戏是对未来生活的准备，是本能的练习。德国著名的教育家福禄培尔指出：游戏是儿童潜在本能的表现，是儿童内心需要与冲突引起的内部存在的自我活动的表现，是神的意志的体现。美国心理学家加维认为：游戏应当是由内驱力所策动的一种快乐的活动。以上解释虽说法不一，但都认为游戏是一种本能表现，自发、愉快、自由是游戏的基本特征。

(2) 现代游戏理论对游戏的解释 现代游戏理论或派别很多，有精神分析的游戏理论、认知发展的游戏理论、活动教育的游戏理论、游戏的觉醒理论和元交际理论等，以前面三种影响最大，是现代三大游戏流派，这三种游戏理论对游戏定义作了不同的解

释。

精神分析学派认为,游戏是表现人原始的、受压抑的冲动和欲望的最好方式。认知发展学派认为,游戏不是独立活动,它是智力活动的一个方面,是个体把信息纳入原有认知图式的方式,是同化超过顺应。活动教育学派认为,游戏是一种社会性活动,是儿童对周围现实态度的一种表现,是在真实之外借助想象,利用象征性材料,再现人与人之间关系的一种活动。(有关这三大游戏理论的具体内容,将在第二节中作进一步的介绍)

2. 游戏无定义派的观点

美国学者巴特勒、戈特斯、莒森伯里等人提出了给游戏下一个明确的定义是困难的观点。他们认为游戏并非是一种特定的行为,它对不同对象具有多方面和多层次的意义。同一行为动作,在某时某场合下是玩,而在另一时间或场合却不是玩;对某人来说是玩,对另一人来说则又不是玩。如当两个孩子在互相推打时,你很难判断这是打闹还是打架,也许现在是闹着玩,不一会又转入正式打架。在马克吐温名著《汤姆历险记》中,汤姆被受罚洗刷墙壁,这本是枯燥乏味的劳动,而汤姆却使它变成一种愉快而有趣的游戏,以至那些曾讥笑他的同伴要以宝贝来贿赂他,以换取“玩”一下刷墙的机会。以上事例足以说明,在生活中很难将游戏行为与非游戏行为区别开来。游戏的定义取决于各参与者对活动的理解,游戏是一种复杂的主观现象与行为,因此,对游戏下定义是困难的。

也有人认为游戏极其丰富,它包括各种不同的类型,而各种游戏之间差异甚多,游戏的广泛性与复杂性致使给游戏下定义时无法将全部内容概括进去。

还有一种观点认为不必给游戏下精确定义。他们认为游戏一词只是一种文化词汇,是广泛存在于人们生活中的一种文化现象,对它不必作理论上阐述,只要“意会”就行了。事实上人们似乎都能理解什么是游戏,特别是孩子,他会明确告诉你,游戏就是玩,就是

开心。

从上述观点中我们可以看到,尽管大家都试图界定游戏,但至今仍没有一个科学的、正确的定义。

我国的学前教育工作者经过近几年的实践探索,认为对幼儿游戏现象应有一个明确的而不是意会的定义,这对研究游戏,探索游戏发生发展的规律,指导幼教实际工作,都是必要的。他们认为,幼儿游戏是幼儿按自己意愿进行的一种娱乐性的玩耍活动。

二、游戏的特征

国内外许多教育家从游戏活动的目的、内容、手段等方面进行研究,以揭示游戏活动区别于学习、劳动等其它活动的特征。如法国教育家克罗伊斯提出了游戏的六个特征,即自由、松散、易变、非生产性、由玩法支配和虚构性等。美国学者纽曼提出区别游戏与其它活动的三个标准,即控制程度、真实性、活动动机。美国学者利伯孟指出,游戏具有明显的快乐与幽默特征。我国的学前教育工作者也对游戏特征进行了研究,并认为游戏具有以下基本特征:

1. 自主性、自发性

从活动的动机分析,游戏具有自主性、自发性特征,而劳动等活动具有强制性特征。这是因为劳动等活动是人类为了生存而必须参加的活动,无食即亡的自然规律使这些活动具有外在动机、强制性的特征。而游戏则是人的一种内在需要,是人们在基本生活需要获得满足之后才提出的,属于享受、自由娱乐的新需要。游戏活动正是一种由人的内在动机引起的行为,游戏者拥有直接操纵游戏活动一定的自由,因此,从这个意义上说,游戏是人们的一种自主和自发的活动。

2. 愉悦性、非功利性

从活动目的分析,游戏是非功利性的,具有愉悦性的特征。这是因为劳动是一种功利性行为,它要求生产具有实用价值的社会

财富,因而它具有强制性的社会义务,而游戏的目的并不追求某一功效和利益,不创造任何物质财富和社会价值,因而它没有强制性的社会义务。正如席勒提出的那样,愉快(享乐)是游戏活动的基本特征,游戏活动的目的就是为了满足个人的享乐与自由。因此,它是愉快的、欢乐的、自由自在的。

游戏必须满足人们愉悦的需要,并永远应和愉悦情绪相联系,这是游戏活动的本质特征。但并不是所有具有愉悦性的活动都是游戏,如我们可以组织幼儿去观看电影,虽然也能使幼儿产生愉悦的情感,但这并不是游戏,而是一般的娱乐活动。

3. 虚构性、想象性

从游戏的内容来看,游戏与学习、劳动等活动的区别在于它的虚构性和想象性。游戏不追求实际效果,不要求产生真实产品,它只是一种虚构的、假想的活动,即人们所称的“儿戏”。如孩子们玩“医院”游戏,尽管扮演医生、护士、病人的孩子们在用积木围起来的小医院里“看病”、“打针”、“开刀”……忙得不亦乐乎,但这只不过是一场发生在教室里的扮演活动。

游戏的虚构性与想象的特点完全符合幼儿的年龄特点。它能激发幼儿的好奇心,给幼儿提供模仿和开展自主交往、创造的机会,它允许失败,允许幼儿按想象去活动,从而使幼儿获得愉快的满足。

4. 具体性

游戏活动虽是虚构的、想象的,但这种虚构与想象又是非常具体的,游戏是一种具体的活动。如游戏中的动作、材料、语言等都是具体的。小医生打针时,针筒虽是玩具,但它是具体的材料;医生操作玩具针筒给病人打针的动作虽是假的,但它的操作性游戏动作却是实际动作;医生虽是一种假扮的角色,但角色所表现的人物却又是具体的;游戏中的具体语言对游戏者之间的交往和形成各种关系起着重大作用。游戏中的具体性特征符合幼儿的认知特

点和活动特点。

三、游戏的实质

研究游戏的实质，就是要揭示儿童游戏产生的原因及回答儿童为什么游戏的问题。这是游戏理论中的重要问题。

历史上许多教育家、心理学家以及哲学家、人类学家等，都曾对此作过不少研究。由于研究者的立足点不同，也由于社会和科学文化发展的状况不同，所以他们对游戏的现象和实质各有不同的见解，并形成各种游戏理论，下面是两种有代表性的关于游戏本质的学说。

1. 游戏本能论

游戏本能论者，从生物学角度去研究、解释儿童的游戏，把游戏看成是一种生物现象，是生物本能的表现。不同国家、不同时期的游戏本能论者对游戏作出了各自的解释。如，以德国的席勒、英国的斯宾塞等为代表的“剩余精力说”认为：游戏是由于机体内剩余精力需要发泄而产生的。他们指出，游戏是儿童本能剩余精力加以释放的最好表现形式。

由德国的拉察岗斯和裴加克创立的“松弛、消遣说”认为：儿童游戏的本能不是剩余精力的发泄，而是恢复精力的方式。他们指出，儿童在紧张学习之后需要解除精神疲劳，需要娱乐，孩子是为娱乐而游戏的。

德国的格鲁斯和施太恩是“能力练习说”的代表，他们认为游戏是先于劳动、先于童年，对未来生活无意识的准备。每种动物为了适应复杂的生活都要有一个准备生活的阶段，以锻炼自己生存竞争所必须的能力，游戏就是准备生活，练习本能的一种手段。

美国的霍尔创立了“复演说”，他认为游戏是个体呈现祖先的动作、习惯和活动，是重演史前人类的祖先向现代人进化的各个发展阶段。游戏中所有的动作和态度都是遗传下来的，如爬树、摇树

是重复类人猿在树上的活动，等等。儿童就是在游戏中根除这些史前动物的残余状态，让个体摆脱原始的、不必要的本能动作，为当代复杂活动作准备。

以奥地利著名精神分析学家弗洛伊德和美国的新精神分析学家艾里克森为代表的“补偿与发泄说”认为，儿童天生有着种种内在的原始冲动和欲望，它要求表现，得到满足，并获得发展。但在现实生活中，由于受道德规范等约束，这些冲动、欲望就难以充分表现，致使儿童内心产生各种抑郁。而游戏则可以让儿童完全自主地再现自己快乐的经验或精神的创伤，在想象中发泄各种忧虑和烦恼，从而获得快乐。

游戏本能论学说揭示了儿童游戏产生的生物学因素，指出游戏是儿童的天性，是一种与儿童在活动中的生物需要相适应，与儿童正在形成和发展着的能力相适应的活动。游戏本质中的生物学意义是不可否认的，但本能论者在揭示游戏生物学因素的同时，又认为本能是游戏的根源，是游戏产生的根本原因，这就使对游戏本质的解释具有了唯心主义的色彩，其错误主要表现在：

第一，从本能出发，把人的游戏生物化。本能论者首先把人和动物等同起来，从而否定了儿童与动物的本质区别，否定了游戏的目的性、有意性。

第二，本能论者强调本能对游戏的制约作用，并把游戏作用局限在促进儿童各种本能的表现和发展问题上，这就否定了游戏在促进儿童智力、社会性、情感和身体发展中的作用，从而也导致否认游戏的教育作用。

第三，由于本能论者完全脱离人类社会因素孤立地看待游戏问题，否认游戏的社会性作用，因而无法解释儿童游戏的历史发展特点和阶级性，对游戏的解释就趋向神秘化，从而陷入唯心主义的泥沼。这种错误理论还将导致不正确的教育结论，那就是游戏是自由发展的，不需要加以干涉的观念，形成自由主义的教育倾向。

2. 游戏社会反映论

游戏社会反映论者从社会学观点去研究、解释儿童的游戏,把儿童游戏看成是一种社会现象,是人类活动的特殊形式,是对社会现实生活的一种特殊的反映活动,它具有社会性。

游戏社会反映论以原苏联的社会文化历史学派为代表,他们用历史唯物主义观点对角色游戏进行了历史的分析,阐明了游戏的产生与社会生产力发展的关系,以及与儿童在社会生活中社会地位变化的关系,科学地论证了游戏的社会性。根据原苏联学者艾里康宁的分析,游戏的产生是由于儿童在社会关系系统中的地位变化引起的,而儿童在社会关系系统中地位的变化,又是社会生产力发展所导致的结果。因此,可以说游戏是社会生产力发展到一定阶段的产物。原苏联心理学家维果茨基也指出:儿童游戏活动发展的动力仍是他们的社会存在,以及儿童与其周围环境的直接相互作用,游戏是一种受儿童所处的生活、教育环境和社会关系所制约的活动。

游戏社会反映论者强调游戏的社会本质,反对游戏本能论。他们认为儿童游戏就其内容和结构来说,都不同于“小动物的游戏”。动物的动作是本能反映,它受本能制约而不受社会发展的制约,人的动作虽有本能因素,但人生活在社会生活中,受社会发展的制约。所以,人的游戏具有历史的起源,而不是生物学的起源,儿童游戏具有社会性,受社会发展条件的制约,并随社会发展而发展。游戏的这种本质特征,使它具有历史性、阶级性。

社会反映论者还强调游戏在儿童发展中的主导作用,认为儿童游戏是一种有目的、有意识、自觉的社会活动,是他们参与成人生活的一种形式,是儿童时代的一种特殊的社会生活实践,因此,成人要对儿童游戏给予正确指导。

解放后,我国的学前儿童教育法规中体现了游戏社会反映论的观点,它强调游戏的社会性,以及游戏在儿童身心发展中的作