

最新科学育儿丛书

幼儿游戏与智力开发

主 编：向佐初



同心出版社

幼儿游戏与智力开发

主 编 向佐初

副主编 巴 丹

同 心 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏与智力开发/向佐初主编.-北京:同心出版社,
1996.6

ISBN 7-80593-191-7

I. 幼… II. 向… III. ①婴幼儿-游戏②婴幼儿-智力开
发 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 07816 号

撰稿者(按姓氏笔画为序)

丁 笑 巴 丹 向佐初 刘艾荣

张莉莉 陈 倩 洪晓梅 阎玉姣

同心出版社出版、发行

(100734 北京市东单西裱糊胡同 34 号)

北京印刷三厂印刷 新华书店经销

1997 年 1 月第 1 版 1997 年 1 月第 1 次印刷

787×1092 毫米 32 开本 6.75 印张

字数:156 千字 印数:1—10000 册

定价:7.00 元

前 言

儿童是祖国的花朵,民族的希望。关心、爱护、教育儿童,是关系到祖国前途和命运的大事。婴儿好比植物的种子,肥沃的土壤、充足的阳光和丰润的雨露是儿童发育成长中的“养”、“育”。婴儿的智力潜能是无限的。如何充分发挥这种潜力,施以正确教育和指导,使孩子健康发展,这是一件头等重要的大事。因此,每个父母都要精心培养婴儿,为下一代的健康成长作出新的贡献。

本书内容包括:幼儿游戏发展;婴幼儿智力游戏;游戏与玩具等。取材丰富,视野广阔,角度新颖,实例具体、生动有趣,文字简洁,童趣盎然,每一页都充满了温馨、欢乐和惊喜。孩子在游戏中,父母如何观察、了解孩子的情况和需要,查阅相关章节,便能为您分忧解惑,促进孩子心智健康发展,培育他们成为快乐、活泼、聪慧的新一代。

愿本书成为年轻父母教育子女最亲切的顾问,陪伴您的宝宝度过美好的童年。此书对幼教老师、儿童研究者也颇有裨益。

北京师范大学 向佐初

1996年3月

目 录

第一章 幼儿游戏发展	(1)
一、游戏的重要性	(1)
二、“玩”是什么?	(4)
三、孩子玩什么?	(8)
四、孩子怎么玩?	(10)
五、观察孩子的游戏.....	(14)
六、游戏就是学习.....	(18)
七、玩水干嘛?	(20)
八、玩偶娃娃的妙用.....	(23)
九、你丢我捡.....	(26)
十、让孩子独立地游戏.....	(28)
十一、孩子为什么不一起玩?	(31)
十二、游戏中的音乐教育.....	(33)
十三、小熊还剩几头?	(35)
第二章 婴儿智力游戏	(40)
一、0~3个月婴儿智力游戏	(40)
二、3~6个月婴儿智力游戏	(43)
三、6~9个月婴儿智力游戏	(44)
四、9~12个月婴儿智力游戏	(47)
第三章 幼儿智力游戏	(51)
一、培养幼儿观察力的游戏.....	(51)

二、培养幼儿想象力的游戏·····	(59)
三、训练幼儿思考力的游戏·····	(76)
四、培养幼儿创造力的游戏·····	(83)
五、培养幼儿学习能力的游戏·····	(114)
第四章 婴幼儿语言游戏·····	(143)
一、0~1 岁婴儿的语言游戏·····	(143)
二、2~3 岁幼儿的语言游戏·····	(146)
三、3~4 岁幼儿的语言游戏·····	(151)
四、4~5 岁幼儿的语言游戏·····	(157)
第五章 游戏与玩具·····	(161)
一、0~1 岁婴儿的玩具·····	(161)
二、1~2 岁幼儿的玩具·····	(164)
三、2~3 岁幼儿的玩具·····	(167)
四、4~5 岁幼儿的玩具·····	(170)
第六章 文字游戏·····	(174)
一、培养孩子认字的兴趣·····	(174)
二、与孩子一起读书·····	(179)
三、引导孩子造句、作文·····	(181)
第七章 数学游戏·····	(187)
一、在生活中学习数学·····	(187)
二、培养对“数”的印象·····	(191)
三、增强对“数”的理解·····	(196)
四、趣味加减法·····	(202)
五、启发智慧·····	(207)

第一章 幼儿游戏发展

一、游戏的重要性

(一) 游戏的意义

对大人们而言,生活的重心应该是工作,努力的目标也是工作有成。至于游戏或休闲却只是工作余暇的休息罢了!但是对幼儿来说,游戏才是生活的重心,游戏不是休闲活动,而是幼儿学习的重要途径。透过各式各样的游戏,幼儿探索环境,学习自然和社会的法则等,所以,幼儿的游戏等于他的工作。

现代父母十分关心幼儿的心智发展和教育,尤其是幼儿的智能发展。有些父母认为施予幼儿严格的智能训练才有助于幼儿发展,因此低估、甚至贬损孩子游戏的价值。其实,根据许多研究的结果显示,游戏对幼儿身心健康的发展(包括智能的发展)均有深远的影响。他们一方面借此增加自己表现的能力,另一方面探索玩具的特性。玩和探索,既包含熟悉度,又包含新奇度,对帮助儿童了解客观世界是绝对必要的。

(二) 游戏的功能

1. 生理

游戏可以促进幼儿各种肌肉与精细动作的发展。敲打、涂抹、跑跳等对大人可以说是毫无意义,然而孩子却由其中学习、

练习粗细的动作技巧且得到乐趣。

2. 认知

心理学专家强调游戏对认知发展是十分重要的。透过游戏,幼儿逐渐学会空间、时间的概念,并发展分类、归纳演绎的能力。同时,由游戏活动中,幼儿可以设想及练习应付日常生活问题的方法,这对幼儿的适应更为重要。据研究指出:6个月大的婴儿若有较好品质的游戏活动,那么1岁时其一般认知能力会较高。

3. 社会

借由游戏,幼儿可以表达他的情绪,尤其是被禁止的情绪,或是利用游戏来表达其内心需求无法得到满足时的焦虑。同时,在游戏过程中,他学习如何控制玩具、游戏,并以此发展自我控制。

除此之外,幼儿可借由游戏和同伴或大人互动,学习自己所扮演的角色,以及和别人相处时所需表现的合适的社会行为。

总之,游戏是幼儿阶段很有价值的活动。至于幼儿的游戏内容和玩具形状则与其发展有关。

(三) 幼儿游戏发展

幼儿游戏依其心理发展可分为六类:

1. 感觉游戏——即使用感觉的游戏(出生至2岁左右)。
2. 运动游戏——即运用身体肌肉动作的游戏(出生至成人)。
3. 模仿游戏——模仿他人生活、动作、语言的游戏(2岁以后至3、4岁)。
4. 建构游戏——即组织与创造的游戏(1、2岁以后)。
5. 受容游戏——即因承受一些刺激的游戏,如听录音带、看

电视、看图画书等(1岁以后)。

6. 戏剧游戏——即借由模仿、幻想而扮演各种角色的游戏(3岁以后)。

(四) 幼儿游戏辅导

了解幼儿游戏的重要性与发展之后,父母在幼儿游戏的辅导上须注意哪些事项呢?

1. 学习

幼儿透过游戏来学习且获得乐趣。换句话说,在幼儿阶段,需要学习的东西颇多,如果父母能依孩子的发展、能力把学习化为各种游戏,并兼顾游戏的乐趣,则孩子学习的成效会较好。

2. 共享

父母参与孩子游戏的时候,尽可能融入孩子的世界中,和孩子共享游戏的快乐。如此不仅使父母重返童年,且可以由游戏中真正了解自己的孩子。

3. 辅导

父母须避免一味地指导干涉孩子的玩法。的确,有些游戏的玩法或规则须加以说明或示范,但是,有些父母喜欢时时纠正孩子的玩法——那样玩不对,这样玩才对,甚至父母会破坏孩子的作品,并为他重做。这样的干涉有时造成孩子无法由游戏中探索、尝试,更可能觉得没有自信、不喜欢游戏。因此,在游戏时,父母可扮演辅导者的角色,给孩子机会去使用自己的玩法。成功时加以称赞,失败时予以安慰、鼓励,而孩子求助时,则辅导他的玩法。

4. 重复

孩子经常会重复一些游戏,这种重复对孩子来说或许具有两方面的意义。一方面是孩子喜欢游戏的快乐,借着重复使自

己一再享受这种快乐。另一方面,孩子借着重复练习自己的技能、知识直至完全熟练。所以给予孩子重复游戏的机会是十分重要的。

5. 容许

孩子受限于能力的关系,在游戏时不免弄脏衣服、弄湿地板等等,父母千万不要因此而阻止孩子游戏。父母应容许孩子在游戏时造成某种程度的“脏乱”,等孩子结束游戏时,教导他收拾干净。

6. 效果

父母须提醒自己不要假借游戏之名而为孩子一一设定游戏的目标,且要求孩子一定得达到,因为有时孩子游戏是为获得快乐;过于重视学习效果可能使孩子的游戏失去快乐的意义。

二、“玩”是什么?

“玩”在人类行为与身心发展上扮演着非常重要的角色。

(一)“玩”是什么?

“玩”究竟是什么呢?

研究者曾在—项学术讨论会研究这个议题,他们发现很难对“玩”下明确的定义,因为各种被认为是玩的行为并没有明确的共同点,而各种玩之间的差异又太大了。

事实上,玩本身并非一种特定的行为。比如说,一个人可能在溪边待了几个小时,只是看着水流作幻想或狂想。虽然外界观察不到任何动作,但他可能是在玩。

同样的行为也许在某个时刻是玩,而在另一时刻却不是。婴儿洗澡时溅水作乐与不会游泳的人落水时溅水呼救动作相同,但前者是玩,后者不是。同样是打球或下棋,对业余嗜好者

是玩,对职业球员及棋士则可能是赖以谋生的工作。

另一方面,同一件行为可同时是严肃的工作,又是愉快的玩。马克·吐温的名作《汤姆历险记》里,当汤姆的姑妈以刷白墙来作为对他的处罚时,汤姆却很巧妙地将枯燥乏味的刷墙工作变成一种几近艺术创作的游戏。汤姆转化得如此成功,甚至诱使那些原来取笑他的同伴以苹果、弹珠、瓶盖、玩具……等各式各样的宝贝来贿赂他,以换取“玩”一下刷墙的机会。

因为玩对不同的对象具有多方面、多层次的意义,再加上其本身的多变性,要对玩下一个大家同意的明确定义几乎不可能。由上述的例子可看出,玩或非玩,完全看当事者对该件事所认定的主观心态,而非外界所观察到的客观行为。同“爱”一样,“玩”是容易体会却不易定义的一种复杂的主观现象与行为。

(二)“玩”的特质

幸而对我们而言,关心的重点并不在对玩下明确定义,而是在了解玩对幼儿发展与成长的教育功能,进而探讨玩什么和如何玩,以充实玩的功能,并探讨它所带来的空间及机会。

幼儿的玩与成人的玩有一些根本上的差别,成人的玩与工作、学习是分开的,甚至是对立的,然而对幼儿而言,玩就是工作与学习。研究者认为玩有下列的一些基本特质:

- 1.“玩”本身即是目的,而非达到某种目的的手段。
- 2.基本上“玩”是即时性与自发性,是本身的选择而非外在的强迫。
- 3.“玩”是一种愉快的经验。

(三)玩和学习

幼儿除了吃、喝、睡,或在大人支使下做各种活动外,幼儿所

做的任何事情对他们而言都是在玩。与成人把工作和玩分开不同,幼儿的工作也是玩的一部分,或者说它们根本就是合一的。所以,对幼儿言,玩的相反不是工作,而是不玩,它代表了枯燥、乏味、无聊、无趣……当幼儿觉得有趣而主动去做的就是玩;反之,被外界强迫去做的——即使这件事在形态上是游戏——就不是玩。

事实上,幼儿时时刻刻在玩与学习。人类以及许多其他生物的幼儿都借着玩来学习社会行为与求生技能,在玩中学习。

(四) 学习与具体经验相结合

“勤有功,嬉无益”的观念代表成人对玩与学习互不相容的一种看法,然而对儿童而言却并非如此。

幼儿的学习需要透过许多感官直接的经验,任何被动、间接学习得来的知识,如果无法和幼儿内部已有的具体经验相结合,便没有意义。因此一味以填鸭方式,在幼儿脑海里挤进一大堆抽象学习资料,仅仅是浪费时间、精神及金钱而已。这样做不但剥夺了孩子玩的机会(也是得到具体经验的机会),还可能因此让孩子只知强记死背毫无意义的抽象观念知识,造成学习上的问题。

(五) “玩”提供幼儿具体经验

玩,一方面提供幼儿与外界环境互动的具体经验;一方面让孩子自由探索、主动学习,对幼儿学习的价值实不言而喻。透过玩的具体经验,人类及其他生物的幼儿不但试着发掘新的技能,同时也使得已学到的技能更加精炼。玩,容许我们有犯错的机会。能够实际演练各式各样的生活技能又不致有丧失生命的顾忌,这种机会对学习生存是多么重要!

(六)激发学习兴趣

由于玩是一种自发性、主动性的行为,幼儿能自由选择对自己合适且有趣的玩。而这时候他也正尝试着突破自己本身的能力限制,让自己接受更高一层的挑战,因此要能吸引孩子,玩还须提供适度的挑战激发学习的趣味,但它又不能太难,以至孩子过早受挫。上述这些特质正与学习的特质相符。构成有效学习的要件是:教材的困难度要与学习者的能力相当。难度过高,不但学不到,反易造成挫折感,可能因此衍生出惧学、厌学的问题;难度过低又引不起学习动机。就好比在驴子前面悬挂红萝卜引诱驴子前进,萝卜与驴子的距离过近,驴子一口吃掉,诱因便不见了;放得太远,驴子知道不可能吃到,也无法构成诱因。教学的艺术就在如何安排难易适中的教材,让他们知道只要努力,一定可以取得某种程度的成就。孔子说:“知之者不如乐之者,乐之者不如好之者。”就是指激励学习者内部自发兴趣的重要。

由于玩和学习的这种共同特质,对只能辅助学习而不能强教的幼儿而言,玩成了鼓励自发学习非常有效的方式。

综合上述,我们可以归纳出几点心得:

1. 了解环境

婴幼儿期的孩子需借自己的各种感官了解外在环境,并得到与环境互动的具体经验,做为学习的基础。

2. 学习方式

玩是人类及其它生物幼儿获得具体学习经验的主要方式,而且玩是内部自发而非外在赋予的行为。

3. 玩与学

对幼儿而言,玩与学习是结合在一起的。

所以,我们应该以更严肃、认真的态度去了解、研究孩子的

玩,并且以开放的心胸重视孩子玩的权利。

(七)让孩子玩

给婴幼儿期的孩子最大的学习机会,不是教他们更多东西,而是让他们玩;这时期的孩子,除了安全的顾虑外,应让他们接触各种不同形式的玩,不必担心玩太多会影响他们的学习,因为玩的反面并非工作或学习,而是不玩。我们真正要顾虑的是,我们会不会过度的强调某种形式的学习,而剥夺了孩子其他更重要的学习。与其自外强教或提早学习揠苗助长,不如引发孩子自主动地学习的精神。

许多知识性的学习晚些学也一样学到,甚至学得更好,不当与不均衡的过早“教学”,反而可能对往后的学习造成损伤。

三、孩子玩什么?

幼儿借着玩具或游戏与外界环境中的人或物互动。并且在互动的过程中获取学习所需的具体经验。一个适当且优良的玩具即是提供这种具体经验的重要媒介物。玩具的功能绝不只是填时间空档或哄小孩而已,它是另一种形态的教学媒体。一个好的玩具除了安全、好玩等基本要求外,还应提供幼儿有意义的学习经验。反过来说,幼儿教育所使用的教材、教具也应该让幼儿乐于接受,并引发幼儿参与的动机,而玩具就是最佳的形式。因此我们提倡“教具玩具化,玩具教具化”,就是希望在幼儿园或在家里,不管是提供幼儿玩具或教学,都能注意到幼儿的实质需求与学习特性,才能真正作到玩中学的目标。

许多人买给幼儿的玩具或许价钱很昂贵、构造很精巧,但对幼儿却不见得很有意义,因为它们缺乏可供幼儿参与互动的空间,以及让幼儿发挥想象力的开放式转化功能。

(一)玩具的参与空间

判断游戏或玩具对幼儿是否有意义的标准之一,是它能让幼儿参与到何种程度。一件设计精巧的电动小火车对成人及青少年或许很有吸引力,但幼儿真正能参与的具体经验可能只是打开开关,在旁边看着小火车自动在走而已。这种玩具对幼儿有意义的部分,只在打开开关的那一瞬间(小手指肌肉动作和眼手协调训练),其余时间幼儿并没有实质上的参与,而只能看或摸到制作者的成果,其教育价值非常少。这种自动玩具所能提供的最大参与空间,是当幼儿因好奇心趋使而拆开观察内部构造时。讽刺的是,这种行为又常被大人视为破坏性行为而加以制止。

(二)玩具的弹性转化潜能

有意义的玩具除了较大的参与空间外,还能激发幼儿进一步从事相关游戏活动的兴趣与动机,这种开放式结果有赖玩具本身具备弹性转化潜能。

成人的玩具与幼儿的玩具其目的、特性皆不相同。对成人而言有意义的玩具或许是构造完美、精致如真的小机械,它们可以帮助成人重拾生活中失去的回忆与怀念。与成人比较,幼儿最可贵的特质是他们无穷无尽的好奇心和想象力。透过想象力,一根竹竿可以转化成指挥棒、宝剑、竹马、船篙、枪……甚至千变万化的魔术棒。相反的,那些形象逼真的玩具,反而会限制幼儿想象力的发挥,剥夺了玩具的游戏和教育价值。所以天然材质,像沙、土、水、纸……或者外形单纯的积木、组合玩具等,会比结构复杂、形象逼真、功能单一的玩具更有意义。

综上所述,对幼儿而言,拥有一件玩具不应是目的,而是达

到许多学习目的的一个手段。一个好的玩具必须能被幼儿喜爱、接受,而且有较大的参与互动空间与转化开放式功能。让幼儿参与互动的空间愈大的玩具,愈能提供学习的机会;而造形简单、弹性转化潜能愈大的玩具,也愈能适用于各种用途并激发幼儿进一步学习的动机。

(三)玩具的教育功能

除了上述条件外,玩具的价值还可以由该玩具是否能提供有意义的学习经验来判断。什么是有意义的学习呢?我们可用教育的三大领域——认知、技能、情意综合评估之。由于幼儿应在各方面均衡发展,因此玩具也应该是统整的,不能偏颇强调任一领域的学习,单项玩具或者有其特别强调的功能,但基本上会包含上述三大领域,只是比例轻重不同。例如布偶玩具,一方面可让幼儿学习对话技巧(认知学习),一方面也可让幼儿以手指灵活操作(技能学习),同时幼儿借移情作用与布偶合成一体,也可产生认同或共鸣(情意学习)。

真正有教育功能的玩具,应能引发幼儿的好奇心与想象力,增进幼儿对事物的理解或推理能力,扩充幼儿的经验与动作技能的广度与深度,而非取代幼儿的具体学习经验。

四、孩子怎么玩?

(一)幼儿园的教育性游戏

幼教老师多半了解游戏是幼儿学习的重要方式,往往在课程设计中直接排入一段“教育性游戏”,并以为如此一来就已达玩中学的目的。他们假设因为课程活动是游戏的形式,幼儿会很乐于参与,并达到寓教于乐的功能,实际情况是否如此呢?

研究者调查了老师及幼儿对这种“教育性游戏”的看法,结果发现老师与幼儿所认定的“玩”的标准实际上有很大的出入。对幼儿言,当他发现吸引他的活动时,会主动地去参与,这时他是在玩;而同样的一项活动,如果是由老师主导,幼儿本身没有孕育出足够的内在动因,这项活动就被幼儿认定是老师安排的功课而非游戏了。

因此,提供什么游戏或玩具固然重要,但如何提供,提供的过程及形式亦十分重要。巧妙地安排及诱导,一个学习活动可以变成游戏;若行之不当,游戏反而会变成工作。

(二)帮助幼儿玩中学

“互动之时,学习之机”,幼儿是主动积极的学习者,在成长的过程中,幼儿不断地自外界接受新的刺激,而其内部也不断地在吸收及自我改造,唯有借着与外界互动的机会,幼儿才能获得学习所需的具体经验。

1. 提供有较大参与互动空间的玩具

例如结构性较弱,流性、弹性较大的天然素材——沙、土、水以及积木等玩具比结构性强、目标单一玩具有较大的参与空间与学习机会。

2. 鼓励幼儿与同伴一起玩

孩子从学前阶段至学龄会经历不同的社会化阶段。刚开始时喜欢独自玩,此时因自我中心强,视身旁幼儿为侵占自己权益的竞争者,而加以排斥;有的阶段会容许同伴在自己身旁,但仍各玩各的;有的阶段喜欢跟同龄伙伴一起玩。父母应了解幼儿所处的阶段,因势利导,鼓励孩子们练习处理同辈间人际关系的技巧。幼儿也可借此机会突破自我中心的限制,去了解别人的需要,从而学会顺应社会秩序并考虑别人。