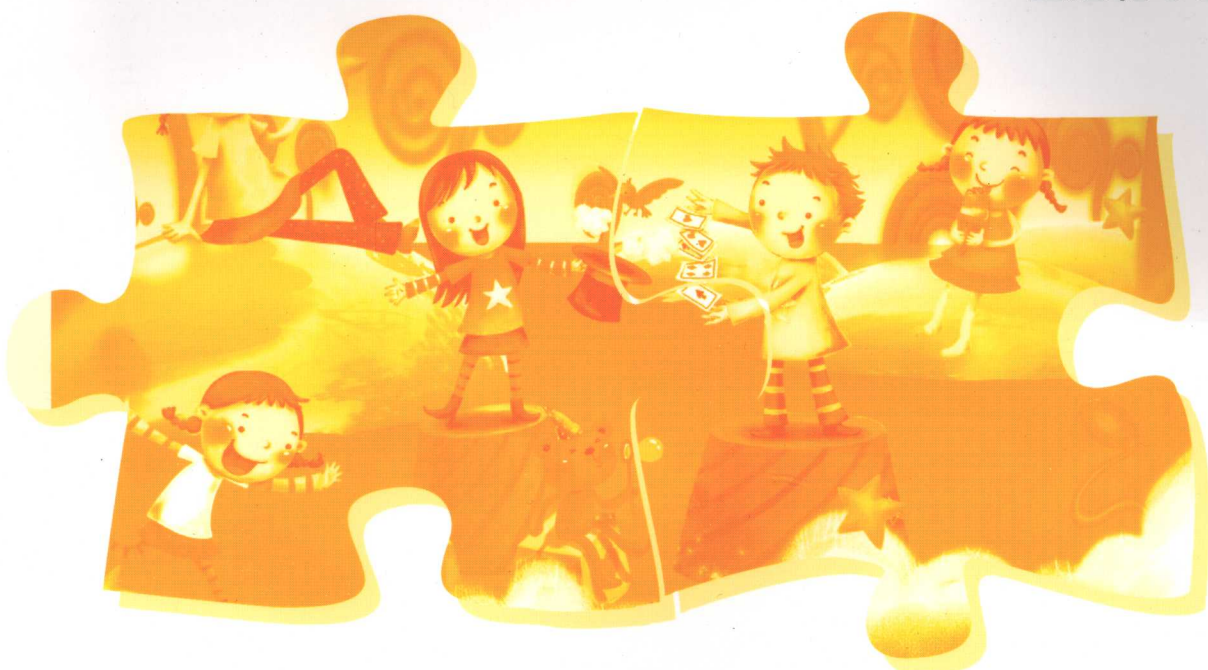




普通高等教育“十一五”国家级规划教材
国家级精品课程
学前教育专业系列教材

幼儿园游戏

董旭花◎主编



科学出版社

www.sciencep.com

普通高等教育“十一五”国家级规划教材
国家级精品课程

学前教育专业系列教材

幼儿园游戏

董旭花 主编

科学出版社

北京

内 容 简 介

本书是国家级精品课程教材,也是教育部普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

对应高校学前教育专业培养目标的调整,本书立足于幼儿教师职业发展的现实需要,吸收国内外游戏研究的最新成果,体现《幼儿园教育指导纲要(试行)》提出的最新理念,案例详实,强调理论和实践的融合。

本书共分10章,主要内容包括游戏基本概论、游戏发展历史、游戏环境、游戏指导、游戏与课程等实践热点问题,以及亲子游戏、游戏诊断与治疗、国外游戏理论等延伸部分。书中选用大量案例,有助于弥补学生缺乏经验的不足,使学生的学习更体现自主性、参与性和实践性。

本书可作为高等院校学前教育专业的教材,还可作为在职教师的培训教材和参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏/董旭花主编. —北京: 科学出版社, 2009

(普通高等教育“十一五”国家级规划教材·国家级精品课程·学前教育专业系列教材)

ISBN 978-7-03-024733-9

I. 幼… II. 董… III. 游戏课-学前教育-高等学校-教材 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 094447 号

责任编辑: 王 彦 王贻社 / 责任校对: 赵 燕
责任印制: 吕春珉 / 封面设计: 耕者设计工作室

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

魏 主 印 刷 厂 印 刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009年8月第一版 开本: 787×1092 1/16
2009年8月第一次印刷 印张: 16 3/4
印数: 1—3 000 字数: 351 000

定价: 26.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换<环伟>)

销售部电话 010-62136131 编辑部电话 010-62138978-8208

版权所有, 侵权必究

举报电话: 010-64030229; 010-64034315; 13501151303

学前教育专业系列教材编委会

主任 常立学

委员 (按姓氏笔画排序)

王敬良	巩汝训	刘从连	刘克宽
刘建华	孙汀兰	李传银	李维金
杨文	杨明	杨世诚	肖兰英
宋兆静	陈文华	陈伟军	罗家英
屈玉霞	贺金玉		

编写人员名单

主编 董旭花

编者 董旭花 陶金玲 谷忠玉 李灵
王海霞 徐伟 王天业 霍巧莲

前 言

在2005年国家级精品课程评选中，山东省推荐的“幼儿园游戏”被评为国家级精品课程，这对我们来说是莫大的荣誉和惊喜。这不仅是对我们教育工作的认可，最重要的是对于这门课程在学前教育专业中的地位的游戏在儿童健康成长中重要性的认可。作为国家级精品课程建设的一部分，我们编写了《幼儿园游戏》，希望通过教材的建设，使这门课程更完善，教育价值得到更充分的体现。

游戏作为儿童的主导活动，受到古今中外很多研究者的关注，人类学、文化学、教育学、心理学都围绕着游戏有很多的著述，面对众多观点，我们该如何取舍？本书又如何体现其专业特点和课程风格？

众所周知，学前教育专业是一个应用性很强的专业，其课程具有突出应用性、实践性的特点。现在学前教育专业专科、本科的培养目标基本都是定位在幼教一线，高校要培养一线教师，就必须明确一线教师的基本素质构成：既要掌握一定的理论知识，也要提高实际应用能力。本书立足于这一现实需要，观点明确，吸收国内外游戏研究的最新成果，充分体现《幼儿园教育指导纲要（试行）》提出的最新理念，案例详实，强调理论和实践的融合。

本书既可以协助教师很好地梳理幼儿园游戏的理论和实践问题，生动活泼地进行课堂教学，又提供很多案例和资料，可以帮助学生自学和交流讨论，还鼓励学生进行与专业相关的社会实践活动，从而全面提高学生对幼儿游戏、幼儿教育的感性认识和理性思考。

本书共10章。第一章、第二章主要涉及游戏的概论、特征、多元价值、游戏分类、影响因素、历史发展等基本理论问题。第三章至第六章涉及到幼儿园游戏的具体实践问题，如游戏环境、游戏指导、游戏观察、传统儿童游戏的挖掘利用等。第七章讨论的是游戏与幼儿园课程的问题，主要涉及到游戏和课程的关系以及如何如何在幼儿园教育实践中的融合，这是实践中较容易引起困惑的问题。第八章至第十章属于扩展部分，主要是亲子游戏、游戏诊断与治疗、国外游戏理论等内容，可以帮助读者从更多的角度了解游戏，深化对游戏理论、游戏价值、亲子游戏的理解。

《幼儿园游戏》面向高等院校学前教育专业的学生，也可以作为一线教师的培训教材和参考资料。

本书由国家级精品课程主讲人、中华女子学院山东分院董旭花老师担任主编，并由她完成本书的策划、统稿和审校等工作。参与编写的老师还有陶金玲（南通大学）、谷忠玉、李灵、王天业（辽宁师范大学）、王海霞、徐伟（中华女子学院山东分院）、霍巧莲（山东英才学院）。主要编写分工如下：第一章（董旭花、徐伟、霍巧莲）、第二章（谷忠玉）、第三章（董旭花）、第四章（王海霞）、第五章（王天业、谷忠玉）、第六章（董旭花）、第七章至第九章（陶

金玲)、第十章(李灵)。

在本书编写的过程中,参考了很多专业著作和文章,这些给了我们理论支撑和写作的灵感。还有来自幼儿园的案例和图片,这些珍贵资料使本书更具体而生动。

由于学识水平和能力有限,本书难免有疏漏之处,恳请读者批评指正。

编者

2008年12月



幼儿园
游戏



目 录

第一章 游戏与儿童	1
第一节 游戏概论.....	2
第二节 游戏的多元价值.....	6
第三节 儿童游戏的分类及发展.....	16
第四节 影响儿童游戏的因素.....	25
第二章 中国儿童游戏的历史发展	35
第一节 中国古代游戏发展概况.....	36
第二节 中国近现代游戏研究的深化.....	39
第三章 幼儿园游戏环境规划	48
第一节 游戏环境规划的意义和要求.....	49
第二节 幼儿园户外游戏环境规划.....	53
第三节 幼儿园室内区域环境规划.....	61
第四节 玩具、材料与幼儿游戏.....	70
第四章 幼儿园游戏的分类指导	81
第一节 幼儿园游戏的指导策略.....	82
第二节 角色游戏的指导.....	85
第三节 结构游戏的指导.....	97
第四节 表演游戏的指导.....	104
第五节 规则游戏的指导.....	112
第五章 游戏观察的意义与策略	127
第一节 游戏观察的意义.....	128
第二节 游戏观察的策略.....	129
第六章 儿童传统游戏的现代意义挖掘	147
第一节 关注儿童传统游戏.....	148
第二节 儿童传统游戏在幼儿园的开发与利用.....	152
第七章 游戏与幼儿园课程	166
第一节 幼儿园以游戏为基本活动.....	167
第二节 游戏在幼儿园课程中的地位.....	170
第三节 幼儿园课程的游戏化.....	174

第八章 亲子游戏与亲子教育	186
第一节 亲子游戏的特点及影响因素.....	187
第二节 亲子教育与亲子游戏指导.....	194
第三节 幼儿园亲子游戏的开展.....	198
第九章 国外游戏理论介绍	213
第一节 经典游戏理论.....	214
第二节 精神分析学派的游戏理论.....	218
第三节 皮亚杰对儿童游戏的论述.....	224
第四节 维果茨基的游戏理论.....	229
第十章 幼儿游戏诊断与治疗	235
第一节 游戏与幼儿心理健康的诊断.....	236
第二节 游戏治疗.....	244
主要参考文献	256



第一章

游戏与儿童

内容导读 游戏是儿童主要的活动，能给儿童带来愉悦的情绪体验，具有自主性、假想性、内驱力、社会性等特点。游戏可以促进儿童身体、认知、社会性、情绪情感等各方面的发展，对儿童健康、和谐成长具有重要的影响。因为角度不一样，儿童游戏可以分很多种，开展多种多样的游戏是儿童本身的需要。影响儿童游戏的因素有物理环境、社会环境、个体差异等多种因素，幼儿园教师应该尽可能利用各种因素，引导儿童开展多样的游戏活动。



只有当人在充分意义上是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才是完整的人。

——席勒

第一节 游戏概论

尽管关于游戏的专题研究起步很晚，但游戏却是一个与人类历史一样久远的话题，无论在什么样的年代，儿童的健康成长都离不开游戏，游戏也逐渐成为人类学、社会学、文化学、心理学和教育学的研究对象。游戏是什么？游戏的本质是什么？游戏有哪些特征？这些一直是我們思考并想要解答的问题。

一、游戏的定义

对什么是游戏，有很多的解释，但迄今为止还没有一个非常科学、令大家都满意的定义。

在汉语的词语中，有很多词与游戏相呼应，如“玩”、“游”、“嬉戏”等，汉语对游戏的解释主要有两层意思：一是人们在休息、闲暇时的娱乐活动或运动，有随心所欲的意思；二是不认真、不严肃的意思，有玩世不恭的意思。

在英文中，与游戏相对应的词主要是“play”，泛指各种操作物品、摆弄材料、使人感觉轻松、愉快的活动。

在约翰·胡伊青加看来，“人是游戏者”。而游戏则是人的“一种自愿的活动或消遣，这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的，其规则是游戏者自由接受的，但又有绝对的约束力，游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及‘不同于日常生活’的意识”。他强调游戏是人的一种活动，这种活动只是人类诸种活动中的一种，并与人类文化、文明有着千丝万缕的联系，游戏对人类文化的产生和发展都有着重要的影响。

在我们国家很多的教育学书里，大都比较认同《教育大辞典》第2卷（上海教育出版社，1990）对于游戏的解释：“儿童的基本活动。是适合儿童年龄特点的一种有目的、有意识的，通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会性活动”，这个定义强调了两个方面：①游戏作为儿童的基本活动存在，与儿童的生活紧密相连；②游戏是儿童的一种独特的社会活动，强调游戏的社会性本质，这是前苏联和我国学前教育理论观点的一个反映。

近些年，学前教育界也比较推崇美国教育家杜威的观点，尽管杜威并没有给游戏一个准确的定义，但他很早就认为游戏是儿童生活的重要组成部分，在儿童阶段，“生活即游戏，游戏即生活”，这种游戏本质观对于当代很多教育工作者都有深刻的影响，这种观点也对我国幼儿园课程和幼儿园教育产生重要影响。

因为游戏呈现出的复杂而矛盾的多面性，所以，要给予游戏一个让所有人都认同的概括化的定义是非常困难的，但是判断游戏行为和游戏活动并不难，所以，通常人们会选用游戏特征列举法，来解决游戏定义困难的问题。

※ 小问题

请判断以下儿童行为是否是游戏：

- 明明在数学区里，拿起卡片，对应卡片上的数字夹夹子，夹好之后立起来，数字小人就可以站好了，他看起来对自己的本领很自豪。
- 今天莉莉选择的是玩橡皮泥，老师请她做一个小胖猪试试，并为她提供了范例，莉莉就努力做起来。
- 浩浩早上一到幼儿园就拉上他的好朋友袁帅进了建构区，两个人插了一把机关枪、一把手枪，接着就对着打起来，一边嘟嘟地开着枪，一边炫耀着自己的枪最厉害。

二、游戏的特征

游戏特征的研究，就是要寻求游戏中共同的因素，以区别游戏与非游戏活动。

（一）纽曼的游戏特征“三内说”

对于游戏特征的研究，比较有影响的是纽曼（Neumann，1971）的“三内说”，纽曼认为可以通过控制、真实性和动机这三种指标来判断一种活动是否是游戏，游戏的特征是内部控制、内部真实和内部动机。

所谓内部控制，是说儿童在游戏玩耍的时候，可以完全由自己来控制，自己说了算，不像是工作和学习。其实，内外控制是相对而言的，当游戏中有其他成员加入，控制就会变成相互的，内部控制也会慢慢向外部控制转化。

所谓内部真实，是说游戏的内容与真实世界的符合程度。一个儿童拿着空杯子给娃娃喝奶，一般而言，旁观者会认为这是“假”的事情，但儿童却会很认真、很投入地去做这些有点“假”的事情，所以，称之为内部真实。还有一点，儿童游戏的内容都是来自于真实的现实生活，所以，儿童的这些“假装”的游戏都含有真实生活的影子。

所谓内部动机，是说游戏的动因来自于儿童从游戏活动那里得到的愉快，对于儿童来讲，玩就是游戏的目的，除此之外，再没有其他要获得什么的目的了，游戏是由内部动机支持的行为。

其实，在现实的儿童活动中，没有绝对的内部与外部的分界线，通常从内到外，或者从外到内，构成了一个行为连续体，游戏和工作是这个连续体的两端。

案例 1.1

3岁的安琦跟着妈妈学习洗手绢，妈妈教他怎样揉搓，怎样打肥皂，他却对盆里的肥皂泡泡充满了兴趣，一会儿用手抓，一会儿用手绢捂，一会儿又不停地搓肥皂，弄得满盆都是肥皂泡泡。

（二）游戏的基本特征

归纳纽曼的游戏特征“三内说”、克拉斯诺和佩培拉的游戏四因素说（灵活

性、肯定的情感、虚构性、内部动机), 还有我国的学者刘焱博士、邱学青教授等的研究, 游戏的基本特征主要有以下几个方面:

1. 积极的情绪体验

荷兰文化人类学家胡伊青加曾说过:“游戏的乐趣究竟是什么?何以儿童要愉快地叫嚷?这是一种被抓住、被震撼、被弄得神魂颠倒的心理状态。”

儿童之所以喜欢游戏, 乐此不疲, 主要原因就是来自于游戏的愉快的情绪体验, 无论是奔跑追逐类的体能运动游戏, 还是安静的拼图、建构类智能游戏, 还有社会交往和戏剧表演类游戏, 都能让儿童感受到无限的乐趣。即使有些游戏带有一点焦虑、恐惧和不安, 却仍然具有快乐的本质, 就像我们在游乐场里看到的孩子们, 他们惊叫着一遍一遍地从高高的滑梯上滑下来, 他们的惊叫只是欢笑的前奏而已, 这也是游戏乐趣的组成部分。

在几乎所有的成年人的童年记忆中, 伴随岁月的流逝, 留在记忆中的, 主要的就是和小伙伴游戏的快乐了。

2. 内在动机

游戏是一种内驱性的活动, 它不受外在驱力(如饥饿), 或者目标(获取财富、特权等)的驱动, 游戏的动机来自于儿童个体内部。一个儿童在户外滚轮胎, 对于他来讲, 无论是滚着追逐跑, 还是放在地上跳跃, 这都是好玩的事情, 不需要鼓励, 也不需要奖励, 仅仅是因为好玩, 他就会玩上好一阵子。

3. 自主性

游戏是儿童的游戏, 所以游戏的引发和过程, 儿童都有自主选择的机会, 他可以自己决定玩还是不玩、跟谁一起玩、如何玩、如何使用玩具和材料, 这种自由自愿性, 与游戏的乐趣是紧密相关的, 因为如果是老师分配的, 那就不太好玩了, 那是工作而不是游戏。

4. 特殊的真实与想象

儿童游戏的内容与儿童的生活相关, 是对现实生活的反映, 所以, 游戏具有一定的真实性, 但儿童的游戏绝对不会局限于生活, 或者照搬生活, 小孩子的游戏充满了想象和创造性, 他们会在自己的世界里创造自己的游戏, 游戏充满了假想性和创造性。

5. 重过程、轻结果

重过程、轻结果是游戏的突出特征, 游戏的这种非功利性特征, 也称之为非生产性特征, 与前面谈到的内在动机是一致的, 这也是游戏与学习、工作的主要区别。儿童游戏不是要获得游戏之外的表扬、奖励、获得发展等等这些成人看中的结果, 喜欢玩、想玩就是儿童游戏的主要动力。

轻结果, 不是不要结果, 只是不要游戏之外的结果, 游戏本身的结果是小孩子们追求的。很多的儿童游戏都有输赢的规则, 如儿童传统游戏砸方宝(一张纸叠成方形, 相互打, 打翻对方的宝就归自己, 现在还有很多儿童在玩, 也有一些是现成的, 叫打卡), 儿童在游戏过程中会竭力赢取更多的纸卡, 以显示

自己的能力，赢者欢愉，输者沮丧，却仍是要玩。

6. 内在规则与秩序

游戏是自由的，这种自由不是胡乱的，想要怎样就怎样，毫无约束和规则。认真观察儿童的游戏，无论游戏有多么凌乱，其实都是有内在规则和秩序的。娃娃家里的爸爸和妈妈要有个爸爸和妈妈的样子，要细心照料自己的娃娃，要给娃娃做饭、穿衣，还要做其他的家务，娃娃病了，要带娃娃看医生。一个拎着娃娃的胳膊到处闲逛的爸爸是要遭到同伴指责的，这就是游戏的内在规则与秩序。

三、游戏与探究活动的区别

探究性活动和游戏活动在婴幼儿的生活中占据了很重要的位置，探究性活动和游戏很相似，同样是内在动机引发的自发的、自主的行为，不受外在目标的引导。一个婴儿在玩自己的脚趾头，这是游戏还是探究行为？其实，游戏和探究活动，还是存在一些重要差异的，表现如下：

1) 从时间上讲，探索活动先于游戏活动。当出现新异刺激的时候，或者在一个相对陌生的环境中，儿童最先出现的行为是探索，之后，才会慢慢出现游戏行为，这也符合皮亚杰提出的游戏是同化大于顺应的理论，只有这样，主体才能为了满足自我的愿望与需要去改造现实，行为才具有游戏的特征。

2) 从目的上讲，探究是为了获得信息，而游戏是为了创造刺激。探究的对象一般是陌生的物体，探究是为了弄清楚“这个东西是什么？能做什么用？”而游戏的对象一般是熟悉的物体，游戏中儿童的思考是“我能拿它做什么？”在探究过程中，受好奇心的驱使，儿童的注意力会更集中，而游戏活动中注意力则容易分散。

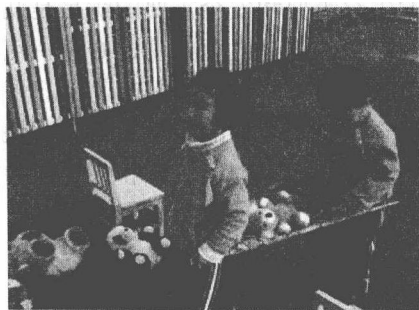
3) 从行为上讲，探究是一种相对固定、刻板化的行为，无论在什么情况下，探究都是儿童一种感知觉的联合行动，而游戏则是随意的、多样化的、具有创新性的行为。

4) 从情绪情感上讲，伴随探究活动的儿童的情绪一般是中性的，或者说是严肃的，而游戏中的儿童则更多的是积极的情绪，如高兴、兴奋、欢呼、手舞足蹈等。

下面哪幅图中的儿童更像是在做游戏？



玩火车



救助小动物

第二节 游戏的多元价值

著名人类学家阿什利·蒙塔古认为，健康的儿童期是健康的成年期的先声，即一个健康的孩子拥有那些一旦得到了全面的发展，便能够造就充实的人性的所有的特性。他认为，为了防止“心理硬化”，在生命的所有时间里，都需要游戏，即继续去发出欢笑、歌唱、跳舞、恋爱、尝试和探索。

可以说，是游戏造就了健康的儿童，也是游戏使我们的人生更丰富，更富有弹性，充满乐趣。



布尾巴游戏

一、游戏与儿童

(一) 游戏是儿童的需要

儿童期被明确定为游戏期，最根本的内在理由是儿童的需要，这也是游戏发生的内在动机。

按照著名心理学家马斯洛的理论，人类的需要是一个多维度、多层次的结构系统，同样，儿童的需要也是由低到高、有层次之分的。首先是生理需要，基本的生存需要和安全需要的满足是儿童游戏的前提；其次是身体活动的需要、认知的需要，这是儿童好动、好奇特点的主要原因；再次是社会交往、归属和爱、尊敬和认可、自我实现的需要。多种需要激发了儿童游戏，游戏让儿童的需要得到满足，需要的满足又带来了快乐，快乐成为反复游戏的强化剂，固化为儿童对游戏的兴趣，快乐和兴趣作为游戏的积极情绪体验进一步支持儿童去游戏。

1. 游戏是儿童身体活动的需要

儿童的感觉运动游戏主要来自于身体活动的需要，在游戏中，儿童可以自由变化动作，或者任意重复感兴趣的单一的动作，这样，不但可以使其身体保

持良好的舒适状态，在身体运动中获得生理性满足，而且可以使儿童获得积极的情绪体验。

2. 游戏是儿童认知活动的需要

理解环境和影响环境是儿童基本的心理需要，可以使儿童保持良好的心理水平。儿童在游戏中，可以自由地操作物体、对感兴趣的物体进行探究，获得对周围世界的新体验，或者根据自己的意愿模仿和创造性再现现实生活，这都可以使其理解环境和影响环境的心理需要得到满足，所以，游戏是儿童认知活动的需要。

3. 游戏是儿童社会交往活动的需要

游戏是儿童与人交往的主要媒介，在游戏中，儿童体验最初的人际关系，体验爱与关怀，体验自尊与自信，获得尊重和认可，所以，游戏可以满足儿童社会交往的需要。

儿童的需要滋生了游戏的动机，而游戏过程中游戏动机的实现又满足了儿童的需要，如此循环往复，儿童的需要游戏中的不断满足，成为游戏强大的动力基础，也成为童年生活快乐的源泉。

（二）游戏是儿童的权利

既然游戏是儿童正常的需要，游戏就应该成为儿童正当的权利，并得到尊重和保护。保障儿童游戏的权利是现代教育促进儿童健康、和谐、全面发展的基本策略。

1. 儿童拥有游戏的权利

1998年8月召开的世界儿童教育大会的主题就是保护儿童游戏的权利。另外，《儿童权利宣言》、《儿童权利公约》都把游戏作为儿童的基本权利之一。我国先后颁布的《未成年人保护法》、《幼儿园工作规程》、《幼儿园教育指导纲要（试行）》等一系列文件法规也就游戏作为儿童的权利问题作出了明确的规定。尽管儿童拥有游戏权利已被政府、专业工作者认可，但是在现实生活中，受传统教育和教育功利主义的影响，儿童的游戏权利并没有得到足够的认可和保障。幼儿园教育和家庭教育都急于教授儿童知识和技能，急于让儿童变成一个小大人，而忽略了儿童基本的发展特点和需要，忽略了游戏对于儿童成长的关键意义。

2. 保证儿童游戏的时间

保障儿童游戏的权利，首先应该保障儿童有游戏的时间。儿童的时间不应该被学习和作业侵占，成人的价值观念和竞争压力不应该过早地转嫁到儿童身上。无论是家庭中的儿童，还是幼儿园中的儿童，一天中的主要时间应该用来游戏，而不是用来学习，这是学前期教育和学龄期教育的主要区别之一。

3. 保障儿童游戏的条件

儿童的游戏需要空间、设施设备和玩具材料等物质条件的保障。儿童的健



健康成长应该得到全社会的关注，给予儿童游戏全面的物质条件保障，综合解决儿童活动场地不足、游戏设施不普及、玩具材料不足、安全不过关等问题。

4. 给予儿童自由选择权

儿童教育工作者和家长还需要进一步更新教育理念，正确处理作为自由自主存在的游戏和作为教育手段的游戏的关系，让游戏不再负载太多的教育意图，让儿童有自主游戏的权力和机会，让儿童的游戏真正轻松愉快起来。

(三) 游戏是儿童的学习和工作

在我们传统的观念中，游戏与学习、工作是相互对立的，我们信奉“业精于勤荒于嬉”、怕孩子“玩物丧志”，所以，我们希望儿童严肃而认真地对待学习。诚然，对于成年人来讲，游戏与学习、工作是不同的，很多的研究也表明了这种观点，如表 1.1 所示。

表 1.1 游戏与工作的关系

代表人	游戏的基本属性	工作的属性
杜威	活动即目的 探索自然的趋势 意外性	目的是主要的 结果是可预见的 计划性
皮亚杰	同化 活动本身即目的 自发性 娱乐性 自由的组织结构 自由地发生冲突	顺应 外加的目的 强制性 功利性 有序性 竞争
维果茨基	充满想象和虚构的 游戏是变化而有种类的	强调真实性 发展趋势从游戏到工作

对于成年人，工作和游戏的区别是不言而喻的，游戏是自愿、自由、愉快的活动，而工作则是我们的义务，具有一定的强制性、功利性。在成人的生活中，工作是第一位的，游戏是第二位的。

但是，对于儿童，游戏和工作有时候很难区分，没有明显的界限，可以相互转化。在这里所指的“工作”，就是儿童的学习，是儿童获取新经验的主要手段。在儿童的活动中，游戏中有工作的成分，工作中也会含有游戏的成分。同样一个活动，对于一个儿童来讲是工作，对于另一个儿童来讲，可能就是游戏。对于同一个儿童的同样的活动，在不同的阶段，也可能是游戏，也可能是工作。

对于儿童游戏和工作的关系，陈鹤琴曾明确指出：游戏就是工作，工作就是游戏。儿童除了睡眠和饮食之外的所有活动几乎都是游戏，儿童通过游戏活动发展肢体动作、学习经验、发展技能。

二、游戏对儿童发展的价值

游戏是儿童童年生活最重要的活动，儿童在游戏中生长，在游戏中发展自我生命的力量。在《儿童世界（上）》中（黛安·E. 帕普利，萨莉·W. 奥尔兹

著，人民教育出版社，1983，第425页），有这样一段话：儿童在游戏中成长。他们学习如何使用肌肉；他们发展使视觉与动作协调的能力；他们还发展控制自己身体的意识。儿童在游戏中学习，他们发现世界是个什么样，他们自己又是怎样的。他们习得新的技能，了解运用这些技能的恰当场合。他们“尝试”生活的各个不同方面。儿童在游戏中成熟。他们在游戏中重现现实生活，籍以对付各种复杂、矛盾的感情。他们使“生活更加包罗万象，更能容忍一切”[比伯（Biber），1971]。

（一）游戏与儿童身体发展

1. 游戏能促进儿童身体生长发育

儿童处于身体快速发育时期，其活泼好动的特点，也是其发育需要的表现，室内外的游戏活动可以给儿童提供大量的刺激，促使其身体器官的发育生长。另外，游戏中的儿童快乐、满足，情绪高涨，这些都对儿童的身体生长具有良好的促进作用。还有，自然环境的阳光、空气、水是儿童成长不可缺少的要素，户外游戏可以为儿童提供机会感受自然的滋养，并提高机体对疾病的抵抗力。

2. 游戏能促进儿童肢体动作和运动能力的发展

户外游戏时，大多数儿童会喜欢追逐奔跑，也喜欢攀爬、跳跃，这些嬉戏性活动，可以为儿童提供机会锻炼其大肌肉动作，发展其肢体动作的协调性、灵活性、平衡性，强健体魄，增强运动能力。



绳索攀爬游戏

室内游戏，大都比较安静、平和，多是操作类、交往类、语言类、表演类、益智类游戏，儿童有机会锻炼其小肌肉群动作的协调性和灵活性，发展其精细动作。

（二）游戏与儿童认知发展

1. 游戏促进儿童感官的发展

感官教育是蒙台梭利教育体系的基础，她认为儿童概念的形成必须依赖感