

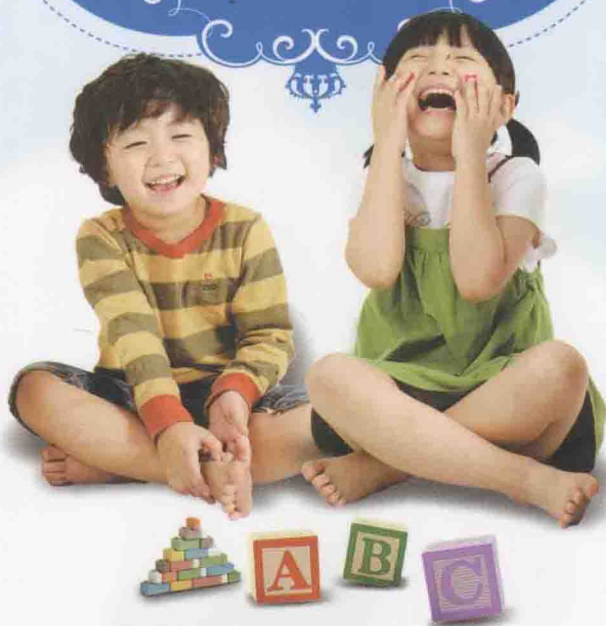


普通高等教育学前教育专业精品教材

学前儿童游戏 理论与实务

XUE QIAN ER TONG YOU XI LI LUN YU SHI WU

主编 林小芬



 中国时代经济出版社

普通高等教育学前教育专业精品教材

学前儿童游戏理论与实务

主 编 林小芬



 中国时代经济出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

学前儿童游戏理论与实务 / 林小芬主编. -- 北京 :
中国时代经济出版社, 2013. 1
ISBN 978-7-5119-1363-0

I. ①学… II. ①林… III. ①游戏课—教学研究—学
前教育 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 297419 号

书 名: 学前儿童游戏理论与实务
作 者: 林小芬

出版发行: 中国时代经济出版社
社 址: 北京市丰台区玉林里 25 号楼
邮政编码: 100069
发行热线: (010) 68320825
传 真: (010) 68320634 6832484
网 址: www.cmepub.com.cn
电子邮箱: zgsgdjj@hotmail.com
经 销: 各地新华书店
印 刷: 北京市科星印刷有限责任公司
开 本: 787×1092 1/16
字 数: 298 千字
印 张: 13.25
版 次: 2013 年 1 月第 1 版
印 次: 2013 年 1 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5119-1363-0
定 价: 29.80

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社发行部联系更换
版权所有 侵权必究



学龄前儿童生性好奇、好玩、好动，富有自由、趣味、假想与创造的游戏活动恰好满足了他们的需求。正如我国著名教育家陈鹤琴在其著作《儿童心理之研究》中所言，“游戏是儿童的生命”，他们在游戏中快乐地成长着，不断从中获取知识、提高体质、掌握技能。可见，游戏不仅是儿童娱乐的方式，更是对其实施教育的一种有效手段。

《国家中长期教育改革发展规划纲要（2010～2020）》中指出，学前教育对儿童身心健康、习惯养成、智力发展具有重要意义，因此，把积极发展学前教育作为党和国家实施人才强国战略的一个重要方面，并要求到 2020 年，普及学前一年教育，基本普及学前两年教育，有条件的地区普及学前三年教育。与此同时，温总理在 2012 年两会《政府工作报告》中也提出要加强学前教育建设。

但是，要加快发展学前教育事业，提高学前教育的质量水平，离不开师资。而要培养高素质的幼儿教师，就要有相适宜的课程与教材。有鉴于此，编者在认真研读了具有代表性的学前游戏著作，广泛吸收各家长处之后，本着务实、求真和创新的精神编写了这本应用型教材《学前儿童游戏理论与实务》，以满足高等院校学生和从事学前教育人员学习学前游戏知识的迫切需要。

本教材具有如下鲜明的特点：

（1）内容安排合理。全书以“理论—指导—实施”为线索，首先向读者介绍了学前游戏的基础知识，然后介绍了学前游戏“怎么做”，最后介绍了学前游戏“做什么”，从而突出了本教材理论与实践相结合的特征。

（2）结构编排新颖。本书每章开头都有本章的“学习目标”、“引子”和“阅读资料”，可以帮助读者尽快熟悉要学习的内容。文中除了对相关的知识点进行讲解之外，还引入了大量的补充资料 and 实际案例，来帮助读者更好地理解 and 应用知识要点。章末的“课程小结”与“思考与练习”能够有效帮助读者巩固所学知识，检查学习效果。

（3）资源丰富。本书不仅对学前儿童游戏的概念进行了全面、系统的介绍，还收录了国外著名的游戏理论以供读者参考。此外，书后附有帕特/皮亚杰量表、豪威斯的同伴关系量表和斯米兰斯基量表，用以帮助读者明确游戏观察内容。

（4）图文并茂。本书在叙述过程中插入了大量的图片和表格，不仅使行文更加生动、形象，还可以帮助读者更快、更好地理解与掌握知识。

（5）注重实践。本书摒弃了以往教材“重理论，轻实践”的编排体系，先从介绍学前游戏相关理论入手，再以学前游戏开展方法向前推进，最后以培养游戏实施



技能结尾。同时，在“思考与练习”板块还特设了“技能实训”项目。所有这些都凸显了本书的实用性。

在本书编写过程中，大量的文献、著作给予了编者创作灵感和理论支持，无数的纸质、网络案例和图片资料使本书变得生动和有趣。在此，特向这些作者表示诚挚的谢意。

由于编写时间仓促，再加上编者水平有限，书中疏漏与不当之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编 者
2012 年 11 月



第一篇 学前游戏理论

第一章 认识学前游戏	2
第一节 学前游戏本质观	3
一、游戏的概念	3
二、国外游戏理论	4
第二节 学前游戏的特点	8
一、游戏是自愿的活动	8
二、游戏是幻想的活动	9
三、游戏是快乐的活动	9
四、游戏是有序的活动	9
五、游戏是非盈利的活动	10
六、游戏与生活息息相关	10
第三节 学前游戏的分类	11
一、学前游戏的认知分类	11
二、学前游戏的社会性分类	12
三、学前游戏的教育作用分类	13
课程小结	17
思考与练习	18
第二章 学前游戏与儿童发展	20
第一节 游戏对儿童身体发展的影响	21
一、游戏有利于提高体能	21
二、游戏能够增强机体适应能力	22
三、游戏可以促进身体生长发育	22
第二节 游戏对儿童认知发展的影响	23
一、游戏促进智力发展	24
二、游戏促进创造力发展	28
三、游戏促进语言发展	29



第三节 游戏对儿童社会性发展的影响	30
一、游戏与自我意识	31
二、游戏与交往能力	31
三、游戏与自控能力	32
四、游戏与社会角色	34
五、游戏与社会道德	35
第四节 游戏对儿童情感发展的影响	36
一、积极情绪的体验	36
二、消极情绪的宣泄	36
三、情绪情感的发展	37
课程小结	38
思考与练习	38
第三章 影响学前游戏的因素	42
第一节 个体因素	43
一、性别	43
二、年龄	44
三、个性	45
四、健康与情绪	45
第二节 物理环境因素	45
一、游戏场地	45
二、游戏材料	48
三、游戏时间	50
第三节 社会环境因素	50
一、家庭影响	50
二、伙伴影响	51
三、媒体影响	53
课程小结	54
思考与练习	54

第二篇 学前游戏实施方法

第四章 游戏环境的创设	58
第一节 游戏场地的规划	59

一、游戏场地规划要求	59
二、游戏场地分类规划	62
第二节 游戏材料的选择	65
一、游戏材料的种类	65
二、游戏材料的选择要求	67
第三节 游戏时间的保证	69
一、保证游戏时间充足	70
二、安排游戏时间合理	70
三、善于利用零散时间	71
第四节 心理环境的营造	71
一、教师与儿童的关系	72
二、儿童与儿童的关系	72
课程小结	73
思考与练习	73
第五章 游戏活动的策划	76
第一节 确定游戏主题	77
一、从日常生活中取材	77
二、根据教学要求设计	78
第二节 拟定游戏目标	81
一、游戏总目标的拟定	81
二、游戏阶段目标的拟定	82
第三节 做好游戏准备	83
一、构建游戏场地	83
二、投放游戏材料	84
三、准备游戏经验	84
第四节 游戏过程指导重点	85
一、开始部分	85
二、进行部分	86
三、结束部分	86
课程小结	87
思考与练习	87
第六章 游戏过程的指导	90
第一节 游戏中的教师	91



一、教师在游戏中的地位	91
二、教师在游戏中的角色	92
三、教师在游戏中的作用	93
第二节 教师指导游戏的策略	94
一、教师介入游戏的时机	94
二、教师介入、指导游戏的方法	99
课程小结	106
思考与练习	107
第七章 游戏活动的观察	110
第一节 游戏观察的目的与态度	111
一、游戏观察的目的	111
二、游戏观察的态度	113
第二节 游戏观察的内容与方法	115
一、游戏观察的内容	115
二、游戏观察的方法	117
第三节 观察记录与分析	120
一、记录方式	120
二、观察分析	123
课程小结	124
思考与练习	125
第八章 游戏活动的评价	128
第一节 游戏活动的评价目的	129
一、了解儿童,改进指导方法	129
二、端正教师的儿童观、游戏观与教育观	129
三、促进改革,全面提高教育质量	130
四、促进对游戏的科学研究	130
第二节 游戏活动的评价内容	130
一、对儿童游戏水平的评价	130
二、对教师指导行为的评价	132
三、对游戏环境的评价	132
课程小结	133
思考与练习	134

第三篇 学前游戏分类指导

第九章 婴儿游戏	137
第一节 婴儿游戏的分类与指导要领	138
一、婴儿游戏的分类	138
二、婴儿游戏指导要领	140
第二节 婴儿游戏实例	141
课程小结	145
思考与练习	145
第十章 角色游戏	147
第一节 角色游戏的特点与指导要点	148
一、角色游戏的特点	148
二、角色游戏的指导要点	149
第二节 角色游戏案例	151
一、小班	151
二、中班	152
三、大班	153
课程小结	154
思考与练习	154
第十一章 结构游戏	156
第一节 结构游戏的特点与指导要点	157
一、结构游戏的特点	157
二、结构游戏的指导要点	159
第二节 结构游戏案例	161
一、小班	161
二、中班	162
三、大班	163
课程小结	164
思考与练习	164
第十二章 表演游戏	167
第一节 表演游戏的特点与指导要点	168



一、表演游戏的特点	169
二、表演游戏的指导要点	169
第二节 表演游戏案例	171
一、小班	172
二、中班	173
三、大班	174
课程小结	176
思考与练习	176
第十三章 规则游戏	178
第一节 规则游戏的特点与指导要点	179
一、规则游戏的特点	179
二、规则游戏的指导要点	182
第二节 规则游戏案例	184
一、智力游戏	184
二、体育游戏	185
三、语言游戏	186
四、数学游戏	187
五、音乐游戏	188
六、美术游戏	189
七、娱乐游戏	190
课程小结	191
思考与练习	191
附录 常见的游戏观察量表	194
一、帕特/皮亚杰量表	194
二、豪威斯的同伴关系量表	195
三、斯米兰斯基量表	197
参考文献	199

第一篇

学前游戏理论

第一章 认识学前游戏

【学习目标】

- 理解游戏的概念
- 了解国外游戏理论
- 熟悉学前游戏的特点
- 掌握学前游戏的分类

【引子】

在人类社会，游戏是一种广泛存在的社会现象。它不仅活跃在儿童的世界里，也广泛地存在于成人的生活之中。人们常常把儿童游戏看成是“游戏的最纯粹形式”。事实上，游戏几乎主导了儿童的整个生活。因此，儿童游戏是游戏研究的主要内容，引起了众多心理学家和教育学家的关注。

【阅读资料】

中国古代儿童游戏

中国在数千年的历史发展过程中形成了丰富多彩的儿童游戏，其种类之多、质量之高，令人惊叹。虽然专门记载古代儿童游戏的史料不多，但从其他形式的作品如古诗、绘画、小说中，我们依然可以领略到游戏的风采，如图 1-1 所示。



图 1-1 中国古代儿童游戏



第一节 学前游戏本质观

建立科学的游戏本质观是准确把握学前游戏基本概念的基础。它既是学前游戏理论研究的起点,同时也深刻影响着学前游戏的策划与实施。迄今为止,游戏的概念仍没有一个为大家一致认同的定义,这是由于人们从主观上对游戏本质的不同理解而造成的。

一、游戏的概念

人类游戏的行为由来已久,因此,人们对“游戏”的阐述也在很早就产生了。但是,不同的人对“游戏”持有不同的观点,于是就形成了不同的游戏理论学派。这些学派之间并不存在根本的冲突,相反,他们共同丰富和补充着游戏的概念。

“游戏”一词早在我国战国时期的历史文献中就已出现,其意义的渊源是从古汉语中的“遊”、“遨”、“嬉”等词发展而来,与现代汉语中“玩”、“玩耍”、“嬉戏”等极为相似。

(一) 游戏的生物性本质观

德国的福禄贝尔(F·Frubel)是教育史上第一位系统研究游戏并尝试创立游戏实践体系的教育家。他将游戏的本质归结为生物性,即游戏是儿童内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动。

(二) 游戏的社会性本质观

在黄人颂主编的《学前教育学》一书中,他将游戏阐述为“幼儿喜爱的、主动的活动,是幼儿反映现实生活的活动。”

香港理工大学学前教育系列教材之一《幼儿游戏》一书中指出:“幼儿的游戏与生活是连结在一起的,游戏是幼儿的生活方式。”

《教育大辞典》(上海教育出版社,第2卷)是这样定义游戏的:“游戏是幼儿的基本活动,是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识,通过模仿和想象,反映周围现实生活的一种独特社会活动。”

《中国大百科全书·教育卷》对游戏的定义为:“儿童运用一定的知识和语言,借助各种物品,通过身体运动和心智活动,反映并探索周围世界的一种活动叫做游戏。”

(三) 游戏的主动性本质观

刘焱在《幼儿园游戏教学论》中指出“游戏是游戏者能动地驾驭活动对象的主体性活动。它直观地表现为幼儿的主动性、独立性和创造性活动。”



毛曙阳在《关于幼儿游戏本质及其对幼儿的发展价值的思考》中指出“游戏是一类由幼儿自主控制的、能带来愉快情绪体验的、有操作材料的活动。”

张燕在《幼儿园游戏探新》中指出“游戏是儿童为了寻求快乐而自愿参加的一种活动，其实质就在于儿童的主体性、自主性能够在活动中实现。”

建立科学的游戏主动性本质观是人们对游戏概念看法和认识的进一步深化与提升，它为我们准确认识游戏本质，科学指导和实施游戏活动提供了重要的理论基础。

二、国外游戏理论

从 19 世纪下半叶开始，国外许多心理学家开始研究儿童游戏。但由于各研究者所持的观念、指导思想、方法以及所处时代的不同，于是就形成了各种不同的游戏理论。学习这些理论，不仅可以帮助我们了解国外儿童游戏的发展历史与现状，还有助于指导我们更好地开展游戏实践，同时对我国游戏理论体系的建立也具有十分重要的意义。

（一）经典的游戏理论

经典游戏理论的研究目的主要是试图解释游戏产生的原因，即儿童为什么游戏。但由于受到当时社会发展水平和人们认知能力的限制，研究者们并未从真正意义上将游戏的实质解释清楚。不过，尽管如此，它仍为日后游戏理论的发展奠定了坚实的基础。

1. 剩余精力说

德国思想家席勒（F·Schiller）和英国社会学家、心理学家斯宾塞（H·Spencer）是剩余精力说理论学派的代表人物。他们指出，每个生物体都有维护自己生存的能力，但是儿童除了一般的生活活动（如吃饭、喝水、睡觉等）之外，并不需要为自己的生存而担心，于是就产生了剩余精力。这些剩余的精力越攒越多，如同气球一般，若没有其他方式消耗、发散出去的话，就会爆炸，于是游戏就产生了。游戏就是儿童对剩余精力的一种消耗和发泄的方式。

2. 生活预备说

生活预备说，又称生活练习说或者生活预演说，代表人物是德国心理学家格罗斯（K·Gross）。他认为，游戏是儿童对未来生活无意识的准备，是儿童的一种本能活动。比如，女孩子玩过家家的游戏，是为了以后做妻子、做母亲，照顾家庭和养育子女而做准备；男孩子喜欢玩打斗、开坦克的游戏，是为了以后做丈夫、做男子汉，去保家卫国而做的准备。所以，儿童不是因为年幼无知才做游戏，而是因为他们要长大、要生存、要生活，才给予他们可以游戏的童年。

3. 松弛说

松弛说，又称娱乐说或者放松说，代表人物是德国学者拉察鲁斯（M·Lazarus）和帕

特里克 (Patrick)。他们认为,与剩余精力说相反,儿童进行游戏不是对剩余精力的消耗与发泄,而是为了恢复精力。由于儿童的身心发展水平和生活经验的限制与缺乏,他们对复杂的外部世界很难适应,于是很容易产生疲劳,这时就需要游戏来放松一下自己,以便及时恢复精力。

4. 生长说

生长说的代表人物是美国阿普利登 (Appleton) 和奇尔摩 (Gilmore),他们认为游戏是儿童生长过程中,练习机体与生活技能的手段与内驱动力,所以儿童可以通过游戏生长。

5. 复演说

复演说的代表人物是美国心理学家霍尔 (G·S·Hall)。他认为,游戏是人类祖先运动行为和精神思想遗传的结果,儿童进行游戏就是重现祖先在进化过程中的活动。比如,儿童喜欢在地上爬,反映了人类由爬行逐渐演化为直立行走的过程;儿童喜欢攀登、射箭、扔石子,反映了人类为了生存在野外狩猎的过程;儿童喜欢玩水,反映了人类从原始海洋生物逐步演变为陆地生物的过程等。

6. 成熟说

成熟说是根据心理动力理论建立起来的游戏理论,在 20 世纪初十分流行,代表人物是荷兰心理学家、生物学家拜敦代克 (F·Buytendijk)。他认为,游戏是儿童操作某些物品的活动,是其幼稚的表现,并不是儿童的本能。这一点与生活预备说相反。

(二) 精神分析学派的游戏理论

精神分析学派认为,一切生物都存在与生俱来的原始冲动和欲望,儿童也不例外。但是,由于儿童所处的生活环境不容许他们为所欲为,于是儿童便通过游戏解决其内在的心理矛盾和冲突,并在游戏中将情感发泄出来,从而得到身心的愉悦和发展。因此,该学派的游戏理论也被称为发泄论或者补偿论。

1. 弗洛伊德 (S·Freud) 游戏思想

弗洛伊德认为,统治儿童时期的愿望是做大人们所能做的事情,但现实生活却不允许孩子们这样做,于是他们就只好在游戏中寻求这种愿望的满足。比如,儿童玩过家家的游戏,正是他们期望长大,想成为父母这种心理的反映,儿童模仿骑马、开车的行为反映了他们想像大人一样成为骑手、司机的愿望。总之,儿童通过游戏的方式将自身的欲望表达了出来,从而促进了身心的健康发展。

此外,不愉快的生活体验也往往成为儿童游戏的主题。比如,家长带孩子到医院打针、输液,这段经历对孩子来说是痛苦的,可是孩子却不得不承受痛苦,对此他无法反抗,无法对医生施加报复,于是孩子就把这种体验变成游戏,在游戏中宣泄他的紧张、焦虑、愤怒和疼痛,从而获得了心理上的满足。



2. 伯勒（Peller）角色论

伯勒对儿童游戏的研究主要建立在儿童在游戏中所扮演角色的基础上。他认为，儿童游戏的背后隐藏着深刻的情绪原因，即通过模仿他们喜爱、尊敬、嫉妒或者讨厌的人（往往是成人）来发泄他们对所模仿角色的情绪。比如，儿童模仿动画片里的王子与公主，表达了他们对动画片主人公的喜爱之情；儿童以老师自居，表达了他们对老师的尊重或者恐惧之情等。

此外，孩子们还常常扮演“低级的身份”，比如小婴儿、小狗、小丑等，为的是寻求安全感，或者掩饰自己的错误与过失。

3. 门宁格（Menninger）宣泄论

门宁格指出，人的身上存在着本能的攻击性驱力，这种驱力在不断地寻求宣泄，一旦不能及时宣泄出去，便会形成病症。比如，儿童身上存在焦虑的情绪却不能及时宣泄出来，久而久之便会形成病症，从而损害个体健康。因此，儿童必须找到一个合法的、社会所允许的途径去发泄这些情绪，而游戏恰好为他们提供了这种发泄的合法途径。门宁格强调，游戏的益处就在于帮助儿童宣泄和降低焦虑，它的本质在于为释放被抑制的攻击性提供机会。

4. 埃里克森（E·H·Erikson）掌握论

如果将精神分析学派的情绪、情感宣泄理论分为消极和积极两个方面的话，门宁格宣泄论属于前者，而埃里克森掌握论则属于后者。埃里克森从积极的方面强调，游戏可以降低儿童的焦虑情绪、达成或补偿他们的愿望，并且游戏与儿童的人格发展紧密相关，它可以帮助儿童对自身和社会进行协调和整合，从而突出了游戏在儿童自我发展中的作用。

（三）认知发展学派的游戏理论

瑞士著名心理学家皮亚杰（Piaget, J）是认知发展学派游戏理论的代表人物。他认为，游戏是儿童学习复杂事物、扩大概念、巩固技能以及将思维与行为相结合的方法。如果用认知发展理论的术语来讲，游戏就是同化超过了顺应。

“同化”与“顺应”这两个概念，最早出现于生物学领域。皮亚杰将它们从生物学中借用到认知发展心理学里，用以解释儿童游戏的行为与心理。同化，是指儿童用他已经学会的知识和掌握的技能从事并完成某项活动。顺应，是指儿童为了从事或者完成某项活动而尝试使用新的知识和应用新的技能。比如，一个小女孩在玩水时，不小心将水洒到了芭比娃娃的身上，于是她马上拿出自己的小手绢给娃娃擦水，然后给娃娃换上一件新的衣服，这就是同化，因为小女孩具备处理此类事件的经验与技能；如果另一个小伙伴邀请这位没有驾驶经验的小女孩去帮忙开汽车运东西，小女孩就需要先学习开汽车的方法才能开始游戏，这便是顺应。

同化与顺应之间的平衡体现了儿童认知的发展水平。在儿童时期，由于孩子们的认知