



YOU'ERYUAN YOUXI  
LILUN YU SHIJIAN

# 幼儿园游戏 理论与实践

—— 贵州民族地区儿童民间  
游戏的应用

主编 梁小丽 樊婷婷



# 幼儿园游戏理论与实践

——贵州民族地区儿童民间游戏的应用

主 编 梁小丽 樊婷婷

参 编 (按姓氏笔画排列)

丛真真 石富美 李 兴

秦 川 窦 瑞



西南交通大学出版社

· 成 都 ·

-----  
图书在版编目 ( C I P ) 数据

幼儿园游戏理论与实践：贵州民族地区儿童民间游戏的应用 / 梁小丽，樊婷婷主编. —成都：西南交通大学出版社，2018.5

ISBN 978-7-5643-6161-7

    . 幼... . 梁... 樊... . 学前教育 - 游戏课 - 师范大学 - 教材 . G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 ( 2018 ) 第 084988 号  
-----

幼儿园游戏理论与实践  
——贵州民族地区儿童民间游戏的应用

主编 梁小丽 樊婷婷

---

责任编辑 赵玉婷  
封面设计 墨创文化

---

出版发行 西南交通大学出版社  
( 四川省成都市二环路北一段 111 号  
西南交通大学创新大厦 21 楼 )

邮政编码 610031  
发行部电话 028-87600564  
官网 <http://www.xnjdcbs.com>  
印刷 成都中永印务有限责任公司

---

成品尺寸 185 mm × 260 mm  
印张 12.25  
字数 300 千  
版次 2018 年 5 月第 1 版  
印次 2018 年 5 月第 1 次  
定价 38.00 元  
书号 ISBN 978-7-5643-6161-7

课件咨询电话：028-87600533  
图书如有印装质量问题 本社负责退换  
版权所有 盗版必究 举报电话：028-87600562

# 前言



《幼儿园游戏理论与实践——贵州民族地区儿童民间游戏的应用》是面向大中专院校学前教育专业的学生和一线幼儿教师编写的一本学前教育教材。游戏是学前儿童的主要活动，更是学前儿童发展的主要方式，而各地区不同的民族文化背景使得学前儿童游戏具有了地方性和民族性。本教材正是基于这样的一个事实，从学前儿童游戏基本理论出发，充分利用贵州省地方民族儿童民间游戏论述儿童游戏活动的开展。全书不仅解决“是什么”和“为什么”的基本问题，还利用大量实际案例着重解决了“怎么做”的问题。

全书共七章，第一章幼儿园游戏概述，主要涉及游戏与民族儿童民间游戏的概述，包括游戏的文字学梳理、定义、起源、特征和本质、分类、价值以及民族儿童民间游戏概念界定、起源、种类划分、特点及价值分析。第二章幼儿园晨间活动及民族民间游戏的实践，主要涉及幼儿园晨间活动概述与民族民间游戏在晨间活动中的实践，包括晨间活动的概念、特点、类型、组织与指导，民间体育游戏在晨间活动中的开展策略与实践。第三章幼儿园教学活动及民间游戏的实践，主要涉及幼儿园教学活动与民族民间游戏在教学活动中的实践，包括幼儿园教学活动概述以及身体类游戏、借助器物类游戏、生活生产类游戏、语言计算类游戏在教学活动中的应用。第四章幼儿园区域活动及民间游戏的实践，主要涉及幼儿园区域活动概述与民族民间游戏在各区域的实践，包括幼儿园区域活动的内涵、特质、对儿童发展的价值、分类以及民族民间游戏在角色区、表演区、建构区、美工区、科学区、益智区、语言区的实践。第五章幼儿园户外活动及民间游戏的实践，主要涉及幼儿园户外活动概述与民族民间游戏在幼儿园户外活动中的实践，主要包括幼儿园户外活动概述以及布依族、苗族、侗族、水族、毛南族、仡佬族儿童民间游戏在户外活动的应用。第六章学前特殊儿童教育及民间游戏的实践，主要涉及学前特殊儿童的教育与民族民间游戏概述以及智力障碍、感统失调、自闭症学前儿童的发展与民族民间游戏。第七章农村幼儿园教育活动及民间游戏的实践，主要涉及农村幼儿园教育活动与民间游戏概述以及农村幼儿园晨间儿童民间游戏活动、教学游戏活动、区域游戏活动和户外游戏活动的实践。

本教材与其他的学前儿童游戏类教材相比具有以下几个特点：

## 1. 实践性

本教材除了对学前儿童游戏的基本理论进行论述以外，特别注重利用地方民间儿童游戏来阐释基本理论，以帮助读者了解相关理论。

## 2. 实用性

除了基本理论章节即第一章以外，其他章节都列举了典型的案例，帮助学习者将理论与实践相结合，也可在实践中直接运用案例开展实际游戏活动。

## 3. 新颖性

本教材的基本写作框架由学前儿童基本理论及地方儿童游戏实际案例构成，这突破了大多数儿童游戏论教材偏重理论的局限，可以为各地高校游戏论教学及幼儿园游戏活动开展提供一个良好的范例。

## 4. 民族性

本教材充分利用了贵州省少数民族儿童民间游戏来阐述游戏基本理论并直接提供游戏活动开展案例，这对传承地方游戏中的民族传统文化，促进当地儿童身心和谐发展都具有重要的意义。

本教材的编写单位是兴义民族师范学院，参与编写的教师如下：第一章丛真真，第二章秦川，第三章李兴，第四章樊婷婷，第五章窦瑞，第六章石富美，第七章梁小丽。本书编写过程中得到多家幼儿园实习基地的支持，包括：百春幼儿园、顶效镇中心幼儿园、下午屯幼儿园、向阳路中心幼儿园、坪东幼儿园等，在此表示深深的感谢！另外，我们也将更加努力，不断地修订和完善本书以报答所有给予本书无私关怀的朋友们。

编 者

2017年8月

# 目 录

第一章 幼儿园游戏概述.....	001
第一节 游戏概述.....	001
第二节 民族儿童民间游戏概述.....	010
第二章 幼儿园晨间活动及民族民间游戏的实践.....	018
第一节 幼儿园晨间活动概述.....	018
第二节 民族民间游戏在晨间活动应用的实践.....	029
第三章 幼儿园教学活动及民间游戏的实践.....	034
第一节 幼儿园教学活动概述.....	034
第二节 民族民间游戏在幼儿园教学活动中的应用实践.....	040
第四章 幼儿园区域活动及民间游戏的实践.....	050
第一节 幼儿园区域活动概述.....	050
第二节 民族民间游戏在角色区的实践.....	058
第三节 民族民间游戏在表演区的实践.....	064
第四节 民族民间游戏在建构区的实践.....	069
第五节 民族民间游戏在美工区的实践.....	073
第六节 民族民间游戏在科学区的实践.....	078
第七节 民族民间游戏在益智区的实践.....	083
第八节 民族民间游戏在语言区的实践.....	088
第五章 幼儿园户外活动及民间游戏的实践.....	094
第一节 幼儿园户外活动概述.....	094
第二节 民族民间游戏在幼儿园户外活动中的实践.....	099
第六章 学前特殊儿童教育及民间游戏的实践.....	117
第一节 学前特殊儿童的教育与民族民间游戏.....	117
第二节 学前智力障碍儿童的发展与民族民间游戏.....	124
第三节 感统失调学前儿童的发展与民族民间游戏.....	134
第四节 自闭症学前儿童的发展与民族民间游戏.....	142

第七章 农村幼儿园教育活动及民间游戏的实践·····	150
第一节 农村幼儿园教育活动与民间游戏·····	150
第二节 农村幼儿园晨间儿童民间游戏活动的实践·····	159
第三节 农村幼儿园儿童民间教学游戏活动的实践·····	166
第四节 农村幼儿园儿童民间区域游戏活动的实践·····	174
第五节 农村幼儿园儿童民间户外游戏活动的实践·····	180
参考文献·····	187

# 第一章 幼儿园游戏概述

## 【学习要点】

- (1) 了解游戏的文字学梳理、定义、起源。
- (2) 理解游戏的特征、本质、分类及价值。
- (3) 了解民族儿童民间游戏的概念界定、起源、种类划分。
- (4) 掌握民族儿童民间游戏的特点及其幼儿教育价值分析。

## 第一节 游戏概述

### 一、游戏的文字学梳理

#### (一) 游

“游”，即“旂”(liu 或 you)在秦朝小篆出现时加了三点水演变而成。据甲骨文专家解释，“旂”字中的“子”即为幼儿，“子”上方的笔画意味着幼儿举着旗子或者飘带，那么我们由此推测并加以想象，“旂”字代表着一种娱乐方式或者仪式。后来，不同朝代对“游”都有着大同小异的解释，如《荀子·礼论》中的“龙旗九旂（释义为飘带）”<sup>①</sup>，《汉书》《说文》把“游，族旗之流也”中“游”的释义从流动、游动引申为“出游”“游览”等含义。再如，《诗经·泉水》中的“驾言出游”、《论语·里仁》中的“父母在，不远游，游必有方”、《论语·颜渊》中的“樊迟从游于舞槽之下”等。从字源和古人对“游”字的应用来看，其总体上可以基本被解释为“飘动、游荡”，引申为“出游、游玩、玩弄”等含义，给人以轻松、愉悦的感觉。

#### (二) 戏

“戏”，由古代的“戲”字演变而来，从字形结构来看，与虎、豆、戈有着紧密的联系，“虎头”在上，“豆”在下，结合在一起，即为“虔”字，意为虔诚，再加上古代有“豆肉”的习惯，在这里“豆”并不是名词意义上的食品类别，而是一种食器，用“豆”来装肉进行祭祀，由此看来“戲”最初与祭祀是有一定关联的。“戲”古音可读为“hu”，即“呜呼”之意，后演变为“xi”音，除了带有原本的“庄严、神圣”之意以外，还演化出一种相反性质的含义，

<sup>①</sup> 北京大学《荀子》注释组. 荀子新注[M]. 北京: 中华书局, 1979: 309; 杨柳桥. 荀子话译[M]. 济南: 齐鲁书社, 1985: 509.

即“随意、玩笑、戏谑、鄙俗”等。

### （三）游戏

“游”“戏”二字作为一个词语首次出现在《韩非子·难三》中——“管仲所谓‘言室满室，言堂满堂’者，非特谓游戏饮食之言也，必谓大物也”。此处“游戏”的含义与现今的释义还相去甚远，但被作为组合词语使用了。到汉朝以后，游戏已多见于文献之中，如《史记·老子韩非子列传》中的“我宁游戏污读之中以自快，无为有国者所羁”。当代汉语对“游戏”的解释随着研究的深入也不断完善，如1988年出版的《现代汉语词典》（商务印书馆）把“游戏”解释为娱乐活动，如捉迷藏、猜灯谜等。2002年版的《现代汉语大词典》（汉语大词典出版社）对“游戏”的释义进一步完善，即游乐嬉戏、玩耍犹戏谑，包括一些不郑重、不严肃的文娱活动，如拼七巧板、猜灯谜、玩魔方等智力游戏，捉迷藏、抛手绢、跳橡皮筋等活动性游戏。

## 二、游戏的定义

人的生活是多维的，对游戏的研究也是多维的。关于游戏定义，中外学者的解释各有千秋，莫衷一是。

国外学者侧重阐释游戏与儿童的生活、情绪、交际、动机等之间的关系，如：

游戏是儿童的生活和工具，藉此他逐步理解他所生活的世界——心理分析学家 Susan Isaacs, 1933。

我们能肯定的是，在儿童生活中所发生的一切，愉快的或不愉快的，都将在他们的玩具娃娃那儿得到反响。——心理学家 Jean Piaget, 1951。

游戏是一种元交际的系统模式。简而言之，作为一种元交际渠道，游戏比仪式有更高的生存性价值。——心理学家 Don Handleman, 1976。

游戏的动机是多样的，而经常又是复杂的，任何简短的规则都不能标志它们，在工作和游戏之间也没有什么严格的区分。——心理学家 William Macdonald, 1976。

国内学者曹中平在其所著的《儿童游戏论——文化学、心理学和教育学的三维视野》一书中则是从教育学、心理学、文化学三个角度来对“游戏”的定义进行阐释。<sup>①</sup>

从教育学的角度，《中国大百科全书·教育卷》带着明显的反映论和苏联心理学的色彩，将幼儿游戏定义为“儿童运用一定的知识语言，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。幼儿游戏是一岁儿童的基本活动方式，它的主要特点是：（1）在假想的情景中反映周围现实和社会生活，具有社会性。（2）幼儿自发地、自愿地从事游戏，具有主动性。（3）形象、动作、语言相结合，在游戏中具有创造性。（4）游戏中的行为是象征行为，具有概括性。（5）没有外在的目标，是非生产性的，具有趣味性”。

从心理学的角度，《中国大百科全书·心理学卷》带着传统马克思主义人性观的色彩，将

<sup>①</sup> 曹中平. 儿童游戏论——文化学心理学和教育学的三维视野[M]. 银川: 宁夏人民出版社, 1999.

儿童的游戏定义为“游戏是一种社会性活动。儿童在游戏中反映周围的现实生活，并通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌，同时也理解和体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童和周围现实相联系的特殊形式、特殊活动”。

从文化学的角度，当推胡伊青加的定义最为著名。他把游戏“称为生活的一个最根本的范畴”，似乎可囊括动物、儿童、成人所称“游戏”的全部活动。<sup>①</sup>他的定义是“游戏是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。它以自身为目的并又伴有一种紧张、愉快的情感以及对它‘不同于’旧常生活的意识”<sup>②</sup>。

这三个维度，是当前我国儿童游戏研究的突出维度。人们当然也可以从其他角度对游戏进行研究。人们从人类学、民俗学、生物学、生态学、生理学、神经生理学、美学、哲学等角度，都对游戏有独特研究。有的研究成果对人类生活以及儿童发展和教育影响很大。

### 三、游戏的起源

#### （一）西方经典游戏起源论

##### 1. 剩余精力说

剩余精力说的代表人物是德国哲学家、思想家席勒和英国的斯宾塞，他们认为，游戏是机体的基本生存需要满足之后仍存在的富余精力的产物。席勒的剩余精力思想最早体现在《美育书简》一书中：“当狮子不受饥饿所迫，无须和其他野兽搏斗时，它的剩余精力就为本身开辟了一个对象，它使雄壮的吼声响彻荒野，它的旺盛的精力就在这无目的的使用中得到了享受……毫无疑义，在这种运动中是有自由的，但这不是摆脱了一般需要的自由，而只是摆脱了某种外在需求的自由。当缺乏是动物活动的推动力时，动物是在工作。当精力的充沛是它活动的推动力，盈余的生命力在刺激它活动时，动物就是在游戏，甚至在没有灵魂的自然界中也可以看到这种力量的浪费和使命的松弛，就其物质意义来说也可以叫作游戏。”<sup>③</sup>席勒认为，游戏可以分为两类，一类是自然游戏或者称为物质游戏在剩余精力的条件下产生，一类是审美游戏在想象与艺术需求下，从物质游戏转化而来。席勒谈这两类游戏之间的关系时，写道：“由需要的强制和自然的严肃性经过盈余的强制和自然的游戏，才能转变到审美的游戏。”<sup>④</sup>可以看出，席勒把“游戏”理解为一种自由状态，看到了这种“游戏”的自由的本质与人的物质生产活动之间必然存在的相互依存的关系。

斯宾塞指出：“活动是动物与人的普遍倾向但是动物所从夺的活动的性质，随它们在种系演化的体系中所处的地位等级的不同而不同。低等动物把时间和精力全部用于生存活动上，除了生存之外，它们没有力来游戏……”<sup>⑤</sup>斯宾塞认为，游戏是诸如生存、征服、统治等与生俱来的本能的一种无意识的产物。由于儿童不需要像成人一样去从事具有实际意义的本能活

① [荷兰]胡伊青加. 人：游戏者——对文化中游戏因素的研究[M]. 贵阳：贵州人民出版社，1998：29.

② [荷兰]胡伊青加. 人：游戏者——对文化中游戏因素的研究[M]. 贵阳：贵州人民出版社，1998：29.

③ 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇，译. 北京：中国文联出版社公司，1984：80.

④ 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇，译. 北京：中国文联出版社公司，1984：80.

⑤ 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇，译. 北京：中国文联出版社公司，1984：80.

动，因此在本能的驱使下，他们就去进行与成人的这种本能活动相似的、但并不具有其实际意义的活动。这种活动就是游戏。<sup>①</sup>

## 2. 松弛说

17世纪时，“松弛说”产生，代表人物为德国哲学家拉察鲁斯和帕特里克。他们认为，游戏不是剩余精力的发泄。拉察鲁斯认为游戏的产生不是“剩余精力”，而是能量的“缺乏”或“不足”，游戏来自娱乐的需要，是产生于满足工作疲劳后恢复体力的生理需要。因为游戏或娱乐活动能起到恢复精力的作用。帕特里克认为游戏是现代工作性质造成的“松弛”的需要。他指出“儿童之所以游戏，是因为发达的文明所倚重的心理能力尚未在年幼的儿童身上形成。成年人之所以游戏，是因为注重抽象推理、集中主义、坚持性等心理能力的工作极易使人疲劳。这就是为什么不管是成人还是儿童的游戏都具有以原始的种族活动形式来进行的倾向的原因。游戏实质上是对古老的种族活动的练习或复演”<sup>②</sup>。

## 3. 生活预备说

生活预备说又称“本能说”或“前练习说”，代表人物是德国的心理学家格鲁斯，主张游戏起源于人的本能，是对生来不完美的本能的一种练习手段，是对未来生活的一种无意识的准备。格鲁斯第一次提出了“游戏期”的概念，认为游戏期的长短与动物在种系演化的阶梯中所处的地位高低有关。越是高等动物，将来的生活就越复杂，所以游戏期就越长。格鲁斯认为动物生来不成熟的本能，在实际需要它们之前必须通过游戏加以练习，因此他特别强调游戏的训练作用，认为游戏就是学习或练习。他指出“幼年时代是为游戏而生存的，动物之所以游戏，并不是因为它们年幼的缘故，它们之所以有幼年期，是因为它们必须要游戏……鉴于未来的生活任务，它们必须这样做，才能用个人经验来补充与生俱来的不完善的机制”<sup>③</sup>。格鲁斯把儿童游戏分为练习性游戏感知运动的练习和高级的心理能力的练习以及社会性游戏追逐打闹和模仿性的游戏两类。儿童发展过程中先出现练习性游戏，随后出现社会性游戏。练习性游戏的作用是促进控制能力的发展，而社会性游戏的作用在于形成人与人之间的关系。

## 4. 复演说

美国心理学家霍尔认为，儿童的游戏是人类生物遗传的结果，是对人类祖先的“回忆”，是重现祖先进化过程中产生的动作和活动。他认为儿童的发展重演了人类进化的过程，每一个儿童发展阶段都可以找到与之相应的游戏行为表现，每一个阶段的游戏中的每一个动作，都是从祖先那里遗传的本能，是现代人对祖先生活的复演。霍尔还提出，儿童按照原始本能在人类发展历史中出现的顺序逐渐摆脱这些原始本能、从野蛮走向文明。游戏可以减弱由原始冲动所引起的本能行为的倾向，为更高级、更复杂的人的文明行为方式的形成与发展提供可能。复演说根据生物学中的遗传学说来说明游戏现象虽缺乏科学性，但在一定程度上看到了儿童游戏内容的社会历史性，为后人研究和“考察游戏的社会历史性”做出了一定的贡献。

① 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇, 译. 北京: 中国文联出版社, 1984: 80.

② 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇, 译. 北京: 中国文联出版社, 1984: 80.

③ 王军. 教育民族学[M]. 北京: 中央民族大学出版社, 2007: 139.

## （二）我国古代传统游戏的起源

### 1. 起源于物质生产活动

经济文化类型是推动生产力发展的内驱力。如狩猎经济类型时期，人类生存主要依靠的武器和工具是石球和弓箭。早期“石球捕猎法”随着弓箭的发明失去最初的捕猎功能便开始向娱乐性方面转化，扔石球的目的不再是为了击伤或击倒野兽，而只是为了玩乐、消遣，增加一些欢乐的情趣。而狩猎经济向农耕经济类型的转化使弓箭的作用逐渐减弱，弯弓射箭已不再是为了射得野兽饱腹充饥，而是为了显示射箭技艺和本领，由此产生了射箭游戏。宋代契丹族中盛行的射兔、元代蒙古族中盛行的射草狗、清代满族中盛行的“射鸽”游戏、达斡尔族传统的“射萨克”等游戏活动也是如此。随着社会发展，这些游戏早已失去了与物质生产之间的联系，但我们仍可看出一些射箭、投射类游戏起源于人类原始社会狩猎生产活动的最初痕迹。从这个意义上说，每一种游戏的产生都代表着向更高一级的经济文化类型的转化，从而提高生产效率、改变和提升人类的生存方式和文化生活。

### 2. 起源于军事活动

我国古代社会氏族之间为了争夺地盘，经常发生大规模的战争。随着历史的发展和社会的进步，各种军事战争的数量逐渐减少，一些原本属于军事性的活动便逐渐演变成为娱乐性的游戏。如以角抵戏为例，角抵戏最早的原型是一种军事活动。《史记·乐书》中云“蚩尤氏头有角，与黄帝斗，以角抵人，今冀州为《蚩尤戏》”。说是古代蚩尤部落与黄帝部落打仗时，头上戴着一种有角的器具，敌人进犯时，便用头上的角器来抵撞。这种特殊的角抵攻击方法，实际上是来自蚩尤部落对牛的搏斗方式的模仿。战争结束后，这种用角抵人的方式被保留下来逐渐演变成人们的一种嬉戏方式，被称为“蚩尤戏”。再如在战争中由于人们传递信息的需要出现了一种叫作“木鸢”的特殊通信工具，也叫“飞鸢”，是风筝的前身。古籍云：“公输班制木鸢以窥宋城。”可见，当时公输班等人制作木鸢、飞鸢的真实用意就是面对当时诸侯并起、各国争雄的现实，通过“木鸢”侦察和窥探对方的军事实力和攻防布置等军事情报。到了唐代、南北朝时期，木鸢逐渐演变成为用纸制成的“纸鸢”，但它仍主要用于军事战争。到了五代时，纸鸢逐渐演变成为真正的娱乐游戏的器具。据明代陈沂《询鱼录》云：“五代李邕于宫中作纸鸢，引线乘风为戏。后于鸢首以竹为笛，使风入作声，如箏鸣，俗称风筝。”可以看出，到了五代真正出现了风筝的名称，且已变成了统治者玩乐的工具，这是游戏渊源于古代军事战争的一个典范。从我国各民族发展历程上看，最初来源于军事活动逐渐演变成为人们消遣娱乐、寻求愉悦的游戏种类举不胜数，这为我们提供了游戏起源的另一个历史依据。

### 3. 起源于社会风俗

风俗是长期社会生活中形成的一种文化传统和行为规范，它是群体性社会观念和社会心理的产物，具有一定的社会群体观念和心理特征。新旧风俗的交替和更新，推动着人们的文化心理和意识观念的变迁，规范着人们的言行举止。一些风俗也逐渐失去社会规范的作用，由功利的范畴转化为娱乐的范畴，最终演变成为游戏，从而建构和塑造更为丰富多彩的文化世界和精神风貌。我国古代的很多游戏最初也是从许多风俗中逐渐转化而来的。例如中国古

代有一种叫作“曲水流觞”的酒令游戏就是一个典型的案例。著名的《兰亭集序》就是王羲之等人在兰亭举行的酒令游戏中获得的，历史上被称为最有名的一次“曲水流觞”游戏。后来这种游戏逐渐普及到民间成为很多民间酒会中的娱乐节目。再如中国古代的“斗百草”游戏，渊源于古代辟邪除毒风俗的活动；我国北方农村一种叫作“叉元宵”的游戏是由古代传统饮食风俗演变而来的。

#### 4. 起源于文化交流

翻开历史就会发现无论是在落后愚钝的蒙昧时代，还是在诸侯纷争、外族骚扰不断的各个朝代，不同国家之间、不同民族之间的文化融合与交流从未间断过。游戏作为一种文化自然相互传播到对方，并逐渐演变成为各民族喜欢的一种娱乐方式。如我国古代十分盛行的秋千游戏，最早便是从北方的少数民族山戎那里引进的。据高承《事物纪原》引《古今艺术图》中的说法，“秋千，北方山戎之戏，以习轻越者。齐桓公伐山戎，流传于中国”。再如中国汉魏时期十分盛行的播蒲之戏，最早是从西域地区的“胡”“戎”等少数民族那里传入的。还有南北朝时期十分盛行的握架又称婆罗塞戏、马球古称“击鞠”又称“波罗球”游戏也是从西部民族那里传入的。显然，文化交流活动丰富了各民族娱乐方式和内容，也为各民族游戏的发展开创了许多新的领域。很多游戏通过文化交流，通过国家之间、民族之间的传播，通过接纳、融合和改进逐渐成为适应和促进本民族社会发展的、具有独特民族特色的游戏项目，成为具有浓厚娱乐、消遣性质的精神层面的娱乐方式。

### 四、游戏的特征和本质

#### （一）游戏的特征

##### 1. 游戏具有主动性，是一种自发行为

儿童之所以游戏，是因为游戏的目的出于儿童的内部需要，游戏是由内部动机引起的。儿童在游戏中将现实难以实现的愿望，降低到实际能力所能承受的水平，使自己成为游戏的主人，主宰自己的世界而不受别人的支配。因此，儿童在游戏中总是积极主动地参与，表现出极大的主动性。

##### 2. 游戏具有虚构性，是一种假装行为

游戏不是儿童真实的生活。每个儿童在做游戏时，都清楚地知道“是假装的”“只是玩玩”，游戏只是一种愿望和要求的满足，是一种获得愉快体验的手段。儿童在游戏中利用模仿、想象来创造性地整合和表现周围生活，他们可以把日常生活暂时抛弃，也可以不受日常生活的约束，这种虚构的、不真实的情境，深深地吸引着儿童，使儿童在游戏情境中，“神秘神秘”“非同寻常”地玩耍。

##### 3. 游戏具有愉悦性，是一种娱乐行为

游戏就是一种娱乐，游戏能给儿童带来快乐。自发的行为往往是趋乐的，机体的需要状态随时促使其为满足需要而运动，以求舒适、安全、快乐。儿童在游戏中因为需要的满足而

获得快乐；他们自娱自乐，以不断重复的方式，将有趣的情节保持下去；游戏中儿童没有任何心理负担，不担心游戏以外的任何奖惩，他们是轻松的、自由的、快乐的。游戏情境中儿童可以全身心地投入，身体处于最自然、最轻松的状态，游戏能带给儿童快乐的享受。

#### 4. 游戏具有具体性，是一种具体行为

游戏活动是虚构的、想象的，而这种虚构与想象又是非常具体的。如做扮装医生打针的游戏时，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的；医生虽是一个假扮的角色，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。游戏中的动作、材料、语言等都是具体的。

## （二）游戏的本质

### 1. 游戏本能论

游戏本能论者，从生物学角度研究、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，描述了儿童游戏产生的生物学因素，指出游戏是儿童的天性，与儿童在活动中的生物需要相适应，是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，游戏本能论者在揭示游戏生物学因素的同时，认为本能是游戏的根源，是游戏产生的根本原因，这使对游戏本质的解释具有了唯心主义的色彩。

### 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。心理学家艾里康宁同样也指出游戏存在真实条件之外，借助想象，利用象征性的材料，再现人与人的关系。我国的游戏理论研究，长期以来一直受到苏联研究者的影响。游戏是儿童的社会性活动的观点认为游戏不是儿童的本能活动，他们并不是从小就会做游戏，只有当儿童的智力和体力发展到了一定水平，积累了一定的知识经验，他们才会做游戏。儿童生活于人类社会，他们所接触的事物引起的社会化反映到游戏中。

### 3. 游戏是幼儿的主体性活动

游戏是儿童能动地驾驭活动对象的主体性活动，它直观地表现为儿童的主动性、独立性和创造性活动。

游戏是主动的活动。游戏是儿童主动的而非被动的活动。游戏活动的动机特征是“我要玩”而不是“要我玩”，是内部动机支配的活动，而不是来自外部的命令或要求：由此我们可以看到，游戏着的儿童，身心总是处于积极主动的状态，与无聊、厌烦、无所事事、呆坐等消极被动的状态有着明显的区别。

游戏是独立的活动。游戏是内部控制而非外部控制的活动，是儿童独立活动的基本形式。儿童在游戏活动中，按照自己的主体地位，决定对活动材料、伙伴、内容的选择，决定对待和使用活动材料的方式方法，决定玩什么、和谁玩以及怎样玩，从而使周围环境中的人与事

物按照作为活动主体的儿童所确定的方式与主体构成特定的关系。

游戏是创造性活动。游戏是“目的在自身的活动”，游戏者可以按照自己的愿望与想法来使用玩具与游戏材料，表现与整合自己的生活经验，体现个体独特的创造性。

## 五、游戏的分类

### （一）国外的游戏分类

#### 1. 皮亚杰的游戏分类

##### （1）练习性游戏。

这种游戏的动因在于感觉运动器官在使用过程中所获得的快感，由简单的重复运动组成。在这个阶段，我们常看到婴幼儿带着喜悦重复着简单的动作，这就是练习性游戏，也称机能性游戏，这是最早出现的一种游戏形式，以后随着其他游戏形式的出现，机能性游戏的比例下降。这种游戏形式在整个幼儿期随时都能看到，只要有新的机能需要掌握，就会有这种练习，比如奔跑、攀爬、滑滑梯、摇木马、敲打和摆弄物体等。

##### （2）象征性游戏。

象征性游戏是2~7岁幼儿的典型游戏。在游戏中，以物代物、以人代人是象征的表现形式。它具有“好像”和“假装”的特征。当幼儿能够把以前经历过的事情、活动以及眼前并不存在的事情作为表象回忆起来的时候，机能性游戏便转化为象征性游戏。如玩“过家家”“邮局”“商店”游戏等。象征性游戏是学前儿童典型的游戏形式，大约两岁开始，直至入小学，其高峰期在3~5岁。

##### （3）规则性游戏。

规则性游戏是以规则为游戏中心，用规则来组织游戏，它摆脱了具体情节。这是四岁以后发展起来的，规则本身具有不同的复杂程度，对动作机能的要求不同，因此这种游戏可以从幼儿一直延续到成年。

#### 2. 帕顿的游戏分类

美国的帕顿按照幼儿游戏时表现出来的参与水平，将幼儿游戏行为归纳为六种类型：

##### （1）独自游戏。

幼儿自己一个人玩玩具，兴趣全部集中在自己的活动上，不在意周围其他伙伴的活动。

##### （2）平行游戏。

幼儿单独做游戏，玩的玩具材料与其他幼儿相类，似是在一起玩，其实幼儿是在同伴旁边单独玩。

##### （3）联合游戏。

不在意周围其他，因此看起来好像幼儿与同伴一起游戏。他们谈论共同的话题，活动中偶尔有借东西的行为，出现相互追随模仿的行为，但没能围绕具体目标进行组织，每个幼儿仍是依个人的愿望游戏，是凑在一起玩。

##### （4）协作游戏。

幼儿形成小组做游戏。游戏中有分工和协作，有共同的目的和达到目的的方法。小组通常由一两个领头的孩子组织指挥。

(5) 无所事事。

幼儿不是在玩、在游戏，而是在东游西逛，或是在椅子上爬上爬下，再就是注视着某些突然发生的有趣的事情或是发呆。

(6) 旁观。

幼儿（几乎整个游戏时间）关注着其他小朋友的活动并提些问题，但始终不加入游戏中去。

### 3. 比勒的游戏分类

(1) 机能游戏。

幼儿反复做某个动作或活动以获得快乐和满足运动器官，有效地发展身心机能。

(2) 想象游戏。

它又称“模仿游戏”“角色游戏”，幼儿开始时是模仿周围成人的某些行为，进而有意识地扮演成人的角色，以后逐渐能够按角色的要求行动和协调关系。

(3) 接受游戏。

幼儿通过看画册、听故事、看电视、看电影等活动而获得乐趣，这是相对被动的游戏。

(4) 结构游戏。

它又称“创造游戏”，幼儿运用积木、黏土、沙或纸等制作物品，进行造型活动。

## (二) 我国的游戏分类

当前，我国幼儿园的游戏活动是按照游戏在幼儿教育中的作用来分类的，并已列入相关的法规，具体地分成两大类六小项：一类是创造性游戏，它主要是指以幼儿自由创造为主的游戏，包括角色游戏、结构游戏和表演游戏；另一类是规则性游戏，它是指以教师创编、组织为主，以规则为核心的游戏形式，包括体育游戏、音乐游戏、智力游戏等，这类游戏常在幼儿园教学活动中运用。

## 六、游戏的价值

### (一) 游戏有助于幼儿身体的发展，满足幼儿身体活动的需要

游戏可以较好地发展幼儿的基本动作，为提高幼儿的运动能力奠定良好的基础。发展幼儿走、跑、跳、钻等基本动作，如果只机械地反复让幼儿做这些动作，既不能引起幼儿的兴趣，也无法调动其积极性，练习的效果就会受到影响。由于游戏具有浓厚的趣味性，因此能引发幼儿参加游戏的欲望，吸引他们积极主动地参加游戏。在游戏中，有简单的角色、情节和简易的玩具材料，这能使幼儿在游戏中情绪积极高涨，乐而不厌。经常开展这些游戏，能使幼儿在游戏中完成体育锻炼的要求，达到增强幼儿体质、发展幼儿基本动作的目的，从而保证幼儿活动的质量。

## （二）游戏有助于幼儿认知的发展，满足其好奇心的需要

这较多的体现在认知性活动中，认知性活动丰富了幼儿自然、社会方面的知识，扩大了其知识面。大多数游戏都配有童谣和儿歌，这些童谣和儿歌中包含着许多关于自然和社会的知识，使幼儿在玩乐中接受新知识，吸取新信息。对于发展幼儿的口头语言表达能力具有特殊的价值，尤其是小班的幼儿，不仅是要提高他们的口语表达能力，更重要的还在于对他们说话胆量的锻炼。游戏中，有丰富的“说”材料，可以使幼儿有说的内容，有想说的愿望，变“要我说”为“我要说”，这就大大提高了幼儿口语发展的速度和效率。

## （三）游戏有助于幼儿社会性的发展

通过游戏幼儿能相互模仿、相互协调，学会遵守规则，与他人友好相处，自己解决人际矛盾、控制自己的情绪和行为。在游戏中，每个幼儿都不断地更换角色，责任感和组织能力得到培养，在游戏中幼儿也认识到要平等待人，克服任性、娇惯、以自我为中心的不良习惯。

## （四）游戏有助于幼儿良好个性及意志品质的发展

幼儿在游戏中享有充分的自由，没有任何干扰，他们的情绪是放松的、自在的。当幼儿在游戏中取得好成绩，则能体验到成功的喜悦，使他们的心理得到极大的满足，从而增加了自信心和成就感。同时在游戏中，幼儿也会面临失败，这会使幼儿产生挫折感，但有趣的游戏又吸引着幼儿，使他们能忍受遇到的挫折，克服自身的弱点，继续参加游戏。在这个过程中，幼儿承受挫折的能力及活泼开朗的性格得到了强而有力的培养。

# 第二节 民族儿童民间游戏概述

## 一、民族儿童民间游戏概念界定

至今还没有学者对“中国少数民族民间游戏”这一概念的内涵作专门界定，但是有一点不言而喻，这就是“中国少数民族民间游戏”属于“民间游戏”。关于“民间游戏”的内涵，乌丙安先生定义如下：“民间游戏是指流传于广大人民生活中的嬉戏娱乐活动，俗语称‘玩耍’。游戏是游艺民俗中最常见的、最普遍的、最有趣味的娱乐活动。它主要流行于少年儿童中间和节日里成年人娱乐节目之中。”<sup>①</sup>根据乌丙安先生对“民间游戏”的定义，我们可以这样定义儿童民间游戏，即产生流传于人民群众，主要是青少年儿童日常生活中的，具有一定形式、规则、内容又可因时因地发展变化的、随时随地可以进行的，以玩耍为目的的小型嬉戏娱乐活动。那么，少数民族儿童民间游戏则是流行于少数民族地区，产生流传于人民群众中，具有一定形式、规则、内容又可因时因地发展变化的、随时随地可以进行的，以玩耍为目的的娱乐活动。本书主要针对的是贵州这一少数民族地区。

<sup>①</sup> 乌丙安. 中国民俗学[M]. 沈阳: 辽宁大学出版社, 1985: 373.