

普通高等教育“十二五”规划教材



21世纪学前教育专业规划教材

学前儿童游戏

范明丽 编著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

普通高等教育“十二五”规划教材



21世纪学前教育专业规划教材

学前儿童游戏

范明丽 编著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

图书在版编目（CIP）数据

学前儿童游戏/范明丽编著. ——北京：北京大学出版社，2017.1

（21世纪学前教育专业规划教材）

ISBN 978-7-301-27912-0

I. ①学... II. ①范... III. ①学前儿童—游戏课—幼儿师范学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2016）第312244号

书名 学前儿童游戏

XUEQIAN ERTONG YOUXI

著作责任者 范明丽 编著

责任编辑 于娜

标准书号 ISBN 978-7-301-27912-0

出版发行 北京大学出版社

地址 北京市海淀区成府路205号 100871

网址 <http://www.pup.cn>

电子信箱 zyl@pup.pku.edu.cn

新浪微博 @北京大学出版社

电话 邮购部62752015 发行部62750672 编辑部62767857

印刷者

经销者 新华书店

787毫米×1092毫米 16开本 16.5印张 320千字

2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷

定价 39.00元

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究

举报电话：010-62752024 电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

图书如有印装质量问题，请与出版部联系，电话：010-62756370

前言

游戏是儿童的基本活动，学前期是特殊的游戏期。陈鹤琴先生在其著作《儿童心理之研究》中专设游戏一章，并在总结中指出“儿童是以游戏为生活的。儿童生来好玩，外部的刺激与内部的冲动，都能引起他的动作……所以我们应当给儿童充分的机会，使他得到完美游戏的生活”[1]。游戏所具有的自由性、趣味性、假想性与创造性等基本特征与学前儿童好动、好奇、好模仿的天性相吻合，游戏是儿童最喜闻乐见的活动形式，可以有效促进其身体、认知、社会性、情绪情感等方面的健康发展。

1989年11月，第44届联合国大会在巴黎通过了《儿童权利公约》，规定儿童有权“从事与儿童年龄相适宜的游戏和娱乐活动”，明确了游戏是儿童的一项基本权利。1991年12月，我国第七届全国人民代表大会常务委员会批准中国加入《儿童权利公约》，我国成为缔约国之一。1996年6月，我国正式实施《幼儿园工作规程》，其中规定幼儿园要“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中”，并进一步明确了：“游戏是对幼儿进行全面发展的教育的重要形式。应根据幼儿的年龄特点选择和指导游戏。应因地制宜地

为幼儿创设游戏条件（时间、空间、材料）。游戏材料应强调多功能和可变性。应充分尊重幼儿选择游戏的意愿，鼓励幼儿制作玩具，根据幼儿的实际经验和兴趣，在游戏过程中给予适当指导，保持愉快的情绪，促进幼儿能力和个性的全面发展。”2001年9月，我国开始实施《幼儿园教育指导纲要（试行）》，在总则中也明确指出“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利，尊重幼儿身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，保教并重，关注个别差异，促进每个幼儿富有个性的发展”。然而，近年来以早期教育名义出现的各种学业和技能训练正在挤占学前儿童游戏的空间与时间，压榨着孩子们宝贵的童年时光。有学者指出，当前我国学前教育领域普遍存在着一种“游戏困境”，即“理论上、口头上重视游戏，实践上、行动上轻视和忽视游戏”；在幼儿园实践中“重上课、轻游戏，重教师编制的教学游戏、轻幼儿自发的自由游戏”。[2]2011年12月，针对幼儿园教育“小学化”现象日益突出的问题，教育部专门颁布了《关于规范幼儿园保育教育工作 防止和纠正“小学化”现象的通知》，再次明确提出幼儿园“要坚持以游戏为基本活动”，“要创设多种区域活动空间，配备丰富的玩具、游戏材料和幼儿读物，为幼儿自主游戏和学习探索提供机会和条件”。综上可知，我国政府和学界对游戏之于学前儿童的重要意义不断重申，加强学前儿童游戏研究，培养幼儿园教师科学的游戏观和支持、指导学前儿童游戏的专业技能已经成为当务之急。

2010年7月，我国正式发布的《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》专章明确提出基本普及学前教育，学前教育进入了“发展的春天”。加快发展学前教育，提高学前教育质量的关键是师资培养。2012年2月，我国颁布实施的《幼儿园教师专业标准（试行）》把“游戏活动的支持与引导”作为幼儿园教师应当具备的七大专业能力之一，并进一步将其细分为四种基本能力：① 提供符合幼儿兴趣需要、年龄特点和发展目标的游戏条件；② 充分利用与合理设计游戏活动空间，提供丰富、适宜的游戏材料，支持、引发和促进幼儿的的游戏；③ 鼓励幼儿自主选择游戏内容、伙伴和材料，支持幼儿主动地、创造性地开展游戏，充分体验游戏的快乐和满足；④ 引导幼儿在游戏活动中获得身体、认知、语言和社会性等

多方面的发展。由此可见,理解游戏对于学前儿童学习和发展的重要价值,认同并坚持幼儿园以游戏为基本活动的教育理念,掌握组织和指导学前儿童开展游戏活动的方法和技能,已经成为学前教育专业学生的基本要求。

“学前儿童游戏”是高职高专与本科院校中学前教育专业学生的专业必修课。本书定位于学前教育专业教学标准的基本要求,在把握时代特征的同时借鉴学前教育界前辈与同行的研究成果,注重实用性与操作性,既可作为学前教育专业学生的教材,也可作为幼儿园教师真正理解学前儿童游戏的实质、迅速把握支持和指导学前儿童游戏的基本方法的辅助工具。全书分为游戏功能篇、游戏发生发展篇和游戏指导应用篇三大模块。游戏功能篇包括学前儿童游戏的概念与理论、学前儿童游戏的意义与价值、游戏在幼儿园中的地位与作用三章;游戏发生发展篇包括学前儿童游戏的发生、学前儿童游戏的发展、学前儿童游戏的影响因素三章;游戏指导应用篇包括学前儿童游戏环境的创设、学前儿童游戏观察与指导、幼儿园玩教具开发与制作、其他游戏资源开发与利用四章。总体来看,本书具有如下特色。

第一,理论指导实践,实践丰富理论。注重帮助学习者掌握游戏基本理论,形成对学前儿童游戏的科学认识,在此基础上注重培养其科学观察和干预指导儿童游戏的能力,以及合理利用游戏材料、创设游戏环境的能力,全书力图构架起连接游戏理论和游戏实践的桥梁。

第二,逻辑结构清晰,语言简洁明了。全书布局合理,逻辑层次清晰,各部分内容的编排由浅入深,注重知识的系统性和学习的渐进性,在行文上力求做到条理清晰,语言简洁明了,实用而不琐碎,方便学习者理解,并逐渐形成自己的知识框架。

第三,案例情节生动,分析恰当合理。每章均精选学前儿童游戏的实践案例作为开篇,力图通过具体问题引发学习者的兴趣和思考,在此基础上呈现学习内容。

本书参考了许多专家学者的相关论著，保定市和唐山市的多所幼儿园为本书提供了大量图片，在此表示衷心感谢！

范明丽

2016年9月10日

[1] 陈鹤琴. 儿童心理之研究 [M] //北京市教育科学研究所. 陈鹤琴文集（上卷）. 北京：北京出版社，1983：195.

[2] 刘焱. 儿童游戏通论 [M] . 北京：北京师范大学出版社，2004：3.

游戏功能篇

游戏是人类社会一种古老的文化现象，不论在古代还是现代，东方还是西方，幼从天真稚童的追逐嬉戏，壮至成人世界的旅游休闲，老逾古稀之年的棋牌娱乐，无不诠释着游戏的广泛存在。成人和儿童都游戏，但游戏之于儿童具有更加重要的意义和价值。儿童在游戏时那种全身心浸入的状态，儿童在游戏中所展现出来的超凡的学习能力吸引了古往今来很多教育者的目光。游戏的本质为何？“仅仅是游戏吗”？如何定位“通过游戏来教”？如何充分发掘“游戏的卓越性”？儿童游戏研究已经成为教育学和心理学领域一个让人着迷的话题。

第一章

学前儿童游戏的概念与理论

学习目标

1. 明确学前儿童游戏的概念，把握学前儿童游戏的本质。
2. 掌握学前儿童游戏的基本特点，了解国内外对学前儿童游戏的分类

及其主要观点。

3. 掌握不同历史时期有代表性的游戏理论，并能够进行分析判断。

引导案例

齐齐自创的喷水枪

3岁的齐齐洗澡时总是闲不住，一定要带着他的橡皮小黄鸭、塑料小汽车和两三个瓶瓶罐罐。在洗澡的过程中，他不停地把水从这个瓶子倒进另一个罐子，有时还故意用高高的水流冲击小黄鸭或小汽车，看着它们“狼狈潜水”后又浮出水面的样子，脸上就会露出开心的笑容。夏天天气很热，妈妈偶然听说孩子洗澡时可以往水里加一点藿香正气水，就打算尝试一下，结果一不小心把用过的装藿香正气水的软塑料小瓶掉进洗澡盆里，被齐齐一把抓住了。当齐齐从澡盆里拿出小瓶的时候，里面已经有了多半瓶水。他偶然用手一挤，只听“吱”的一声，小瓶里的水变成细细的一股喷了出来，又快又急，射到了澡盆外面。看到这一幕，齐齐很激动，好像发现了新大陆一样，仔细端详着手里的软塑料小瓶，然后尝试着放进澡盆，再拿出来，用手去挤。不过，由于这次小瓶里没有灌进去多少水，所以没有成功。齐齐有点疑惑，把软塑料小瓶再放进去、拿出来，仔细观察……又一次，当他在水下挤压塑料小瓶时，里面的空气冒出来，洗澡水又灌进里面去了，于是，齐齐开始了他的喷水枪游戏，一次又一次，整个夏天，乐此不疲。

在这个案例中，齐齐从最开始的习惯性活动“把水倒来倒去”，“冲击小黄鸭和小汽车”，到偶然发现软塑料小瓶可以喷水，从而引起了强烈的兴趣，尝试、失败，再尝试、再失败，一直到最后掌握了软塑料小瓶喷水的要领——必须在水下挤压瓶子才能让水充进去。请问他是在游戏吗？你是基于什么标准进行判断的？你知道学前儿童游戏有哪些基本的特点吗？我们应该如何对学前儿童的游戏进行分类？如何解释儿童的游戏现象呢？

第一节

学前儿童游戏的概念与特点

游戏是儿童与生俱来的活动，具有悠久的历史。由于受到传统观念的影响，游戏一直是和儿童的学习、成人的工作相悖的活动，所谓“玩物丧志”“业精于勤而荒于嬉”等说法不一而足。即使到了今天，也仍然有人认为“游戏就是小孩子玩耍”，甚至常常将某些不足为道的行为斥为“儿戏”。因此，厘清人们对游戏的认识，明确学前儿童游戏的概念，把握学前儿童游戏的本质至关重要。

一、学前儿童游戏的概念

游戏是一种易于观察但却难于定义的现象，迄今为止尚未有人能够用语言准确定义游戏，且为大家一致认可。范登博格（Vandenberg，1982）曾经形象地说过，游戏就“像一个巧于规避的精灵和我们玩着捉迷藏游戏，躲避着精确的定义”[1]。

（一）游戏的语言学分析

1. 中文当中的游戏含义

汉语当中的“游戏”一词最早出现在战国时期的历史文献中。在此之前，与“游戏”内涵接近的表述主要有“遊”“戏”“嬉”“玩”“遨”等。

在现代，“遊”和“游”二字通用，前者是后者的异体字。然而在古代，“遊”字从“走”，“游”字从“水”，只有“遊”才有从容行走、闲逛的意思。“戏”同“嬉”，后者是前者的方言变体，所以常常连用，泛指言笑取乐，使他人或自己开心。《史记·孔子世家》记载：“孔子为儿，嬉戏，常设俎豆，设礼容。”[2]描述了孔子年幼时与伙伴一起玩耍，经常摆设祭器，假扮祭祀活动的情形。“玩”通“弄”，偏于手动，在古代多做“玩赏”解，“玩耍”之义起始较晚。“遨”通“遊”，也有游玩、游戏之意。

“游”“戏”二字连用可见于《韩非子·难三》：“管仲之所谓‘言室满室，言堂满堂’者，非特谓游戏饮食之言也，必谓大物也。”《晋书·王沈

传》：“将吏子弟，优闲家门，若不教之，必至游戏，伤毁风俗矣。”由此可见，“游戏”一词最初形成时，就已经与学习对立，意指成人的休闲娱乐或小孩子的随意玩耍活动。

2. 外文当中的游戏含义

荷兰文化史学家和语言学家约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）对游戏进行了语言学的分析，涉及十几种语言，发现“游戏”的语义学起源与“快速轻捷”的运动有关。游戏概念广泛应用于“轻松的”行为和运动，既包括儿童的游戏，也包括成人的各种活动。

在现代英语中，“游戏”有“play”与“game”的区分。“game”主要指“有规则的游戏”，包括代代相传的能决出胜负的民间游戏，也包括竞技类的体育运动，如奥林匹克运动会（the Olympic Games）。“play”的外延大于“game”，它作为名词时，是对一类行为的总称，从小孩子的角色游戏到舞台表演、玩笑幽默等都在其范围之内，有规则的游戏（game）也包含其中。“play”所包括的行为所具有的共同特征是：一方面不要求沉重的工作，另一方面使人愉快和满足。[3]

（二）学前儿童游戏的定义

在游戏研究的历史上，对学前儿童游戏的定义可谓众说纷纭。此处酌列几种比较有代表性的定义，供大家分析思考。

1. 福禄培尔

著名的德国教育家、“幼儿园之父”福禄培尔（Fredrich Froebel）首次公开强调游戏在幼儿园中的地位与作用，认为游戏是由幼儿的内在需要与冲突引起的，是幼儿内部存在的自我活动的集中体现，是一种本能活动。他高度评价了游戏的价值，认为游戏是幼儿期人的发展的最高阶段、一切善的根源和整个未来生活的胚芽。

2. 乌申斯基

俄罗斯教育心理学的奠基人乌申斯基（Константин Дмитриевич Ушинский）认为游戏就是儿童自觉的、有意识的、有目的的活动。他指出在儿童的生活中游戏与学习不能截然分开，而是互相渗透的。教师要尊重儿童喜欢游戏、喜欢玩的特点来设计教学活动。

3. 皮亚杰

瑞士儿童心理学家和教育家皮亚杰（Jean Piaget）认为游戏既包括外显的行为，也包括内在的心理活动，是儿童为了掌握技能和德行的欢乐而重复一个行为或图式。游戏的本质就是同化超过了顺应，儿童通过同化作用来改变现实，满足自我需要。

4. 维果茨基

苏联心理学家维果茨基（Lev Vygotsky）认为游戏是一种社会性活动，是在真实条件之外借助想象，从行动上再现某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动，儿童凭借语言的功能，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。

除了国外学者的论述，我国学者黄人颂认为：“游戏是幼儿喜爱的、主动的活动，是幼儿反映现实生活的活动。”[4]虞永平认为：“游戏是一类行为的总称。从一般意义上说，是指行为主体在消遣性活动中得到生理、心理满足，这种活动不具有直接的功利目的，但有潜在的功利性。”[5]

综合以上观点，本书认为学前儿童游戏就是学龄前儿童（0—6岁）在一定时空中，自发自愿进行的，伴有愉悦情绪体验的一系列假想的或现实的活动，这类活动以自身为目的，既可以是儿童个体独自进行，也可以是儿童与其他人之间的社会性交往活动。

二、学前儿童游戏的特点

学前儿童游戏具有与成人游戏不同的特点，主要表现在行为特征的可见性、游戏体验的差异性，以及外部环境的宽松性三个方面。[6]

（一）行为特征的可见性

正如学前儿童尚未学会掩饰自己的行为动机和体验一样，学前儿童的游戏也是“可见的”，这些可见的外部行为特征主要包括面部表情、动作行为、言语伴随和游戏材料等方面。

1. 面部表情

面部表情是儿童情绪主观体验的一种外部表现形式，是用来判断儿童的活动是否是游戏活动的一项重要外部指标。学前儿童在游戏中经常伴随有外显的面部表情，皮亚杰就曾经用微笑作为游戏发生的标志，以此对幼儿的探究行为和游戏做出区分。当摇篮里的婴儿偶然碰到绳子而带动了摇篮上方的玩具摇晃发出声响时，他最初的表情是认真的，反复的抓拿行为之后，他会理解并掌握这种情景，这时他的脸上就会出现轻松愉快的表情。皮亚杰认为这时婴儿的抓拿活动就由探究转变成了游戏，婴儿活动的目的是“让有趣的情景保持下去”。

对灵长类动物游戏的研究发现，动物在游戏时有一种特殊的面部表情“玩相”（play face），其典型特征是张大的嘴巴，得意洋洋的神情，眼睛里充满了笑意，如图1-1所示。这种“玩相”也出现在儿童的游戏活动中，作用在于向伙伴传递特殊的游戏信号，“这是玩啊，别当真”，如图1-2所示。需要说明的是，儿童在游戏时并不总是在“笑”，有时候他们的表情是非常专注认真的，比如当他们蹲在地上观察蚂蚁搬家时，当他们小心翼翼地用积木搭建高塔时，当他们和同伴讨论应该给娃娃穿什么衣服时的表情。可以说，儿童在游戏活动中的面部表情取决于游戏活动的性质与类型（例如是认知性成分较强的活动还是嬉戏性较强的活动；是独自游戏还是与同伴一起玩；等等），也取决于游戏活动的阶段（开始，进行中，还是结束）和游戏材料（是新异的，还是熟悉的）等。



图1-1 猩猩的玩相



图1-2 幼儿的玩相

此外，儿童在游戏中的表情还有兴奋性程度的差异，如图1-3所示。不管是专注认真还是微笑、嬉笑、扮鬼脸（夸张变形）、哈哈大笑，幼儿在游戏中的表情特征说明其在游戏中身心总是处于积极主动的活动状态，而不是消极被动的状态。无所事事，厌烦无聊，茫然发呆，负向的情绪如愤怒、哭泣等都不是儿童在游戏中会出现的表情。可以说多样性的外部表情是儿童内心真实感受的反映，通过细致观察儿童表情的变化可以更好地把握儿童的情绪，进而进行必要的干预和指导，保持其良好的情绪体验和心理状态。

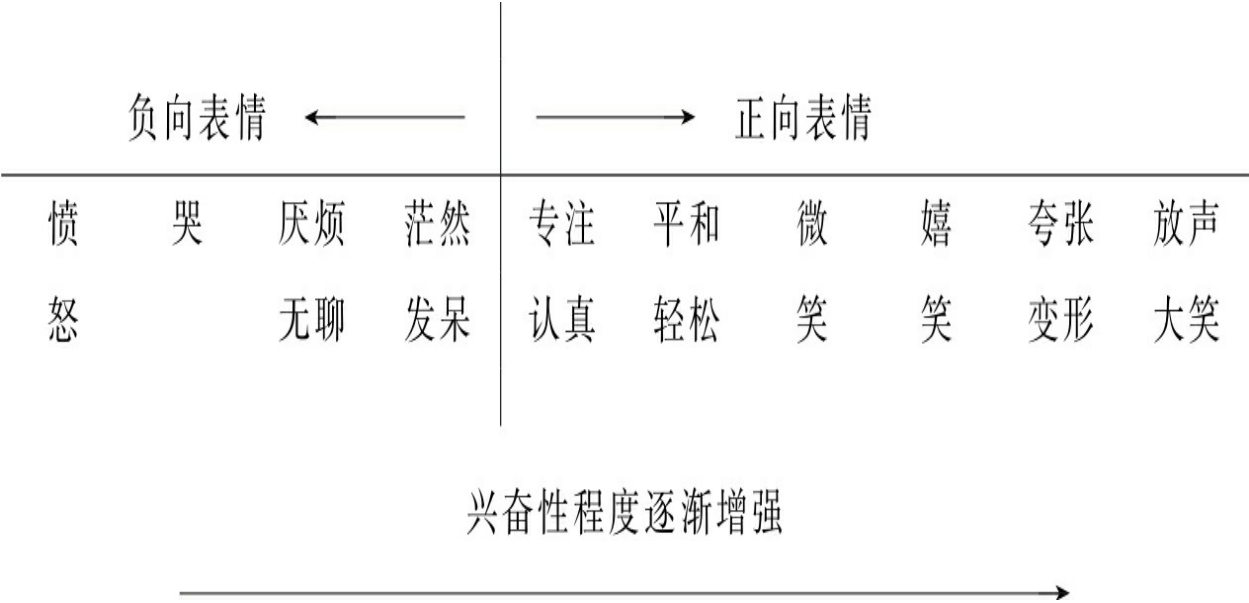


图1-3 游戏的表情特征

2. 动作行为

游戏动作是学前儿童游戏中最引人注目的部分。在游戏过程中，儿童对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中的使用方式，这些行为常常超出了成人的想象，其动作行为的特点主要包括非常规性、个人随意性和重复性。此外，根据游戏动作性质的不同，我们还可以把游戏动作分为探索、象征和嬉戏三种基本类型。

(1) 三个基本特点。① 非常规性：在游戏过程中，儿童会表现出许多非常规性的动作，例如，儿童把枕头抱在怀里假装哄宝宝睡觉，把脸朝向椅背骑在椅子上假装开汽车等，这些就是游戏性的动作而不是常规性或工具性的动作。② 个人随意性：在游戏过程中，儿童的动作没有规律，不同的儿童可以用不同的方式去对待同一个物体，同一个儿童这次玩的方式也可能与下一次玩的方式不同。例如，有的儿童把座椅当汽车，有的儿童把座椅翻过来当娃娃的澡盆，下次他们可能用很多座椅来连成火车，或者搭建自己的家，等等。正是由于游戏动作的随意性和非常规性特点，儿童游戏动作才表现出了丰富多样性与极大的灵活性。③ 重复性：重复性是学前儿童游戏的动作特征之一，儿童年龄越小，重复性的特征体现越明显。例如，爬楼梯本身不是游戏，但当儿童反复上上下下楼梯时，通过动作及表情线索，人们可以判断他正在进行游戏。再如，学步儿常常把球扔出去，再高兴地捡回来，然后再扔出去，这些重复性的游戏动作在给儿童带来愉悦体验的同时，也使其体验到掌握本领的快乐，即皮亚杰所谓的“机能性快乐”。

(2) 三种基本类型。① 探索：通过视觉、听觉、触摸觉、本体觉等感知觉的联合活动，对当前事物的性质（例如形状、颜色、软硬等）、事物的变化（例如形状改变、空间移位），以及事物之间和事物与自己动作之间的关系等进行考察的动作行为。② 象征：在表象作用支配下的想象性、虚构性动作。例如，儿童把小积木假装当作住在积木房子里的小人，户外活动时张开双臂奔跑假装自己是小飞机，等等。③ 嬉戏：故意做“坏事”或某种动作来取乐，带有幽默、逗乐、玩笑的性质。例如婴儿在洗澡时故意用手击水，把水溅得满地都是，弄湿了妈妈的衣服，妈妈假装生气，而婴儿越发起劲地击水。儿童在游戏中并非只表现出单一的游戏动作，而是会交叉表现出几种动作，但在不同内容的游戏活动中三种游戏动作所占的比重不同。例如在“娃娃家”等角色游戏中象征性动作占优势，在搭积木、拼图等游戏中探索性动作占优势。即便是同一内容的游戏，在游戏进行过程中，不同阶段也会产生不同性质游戏动作之间的交替。例如，在搭积木的初级阶段，探索性动作较多；在搭好以后玩游戏“小矮人的