



项目一 游戏概述.....	1
任务一 游戏概念	1
任务二 幼儿游戏的特征	2
任务三 儿童游戏的分类	4
项目二 学前儿童游戏的发展价值	9
任务一 学前儿童游戏的作用.....	9
任务二 学前儿童游戏的发展阶段	12
任务三 儿童游戏的个体发展阶段	13
项目三 学前游戏设计.....	22
任务一 幼儿游戏权利与游戏本体功能.....	22
任务二 游戏成为幼儿园的基本活动	28
任务三 幼儿园游戏的三种常见形式	29
任务四 幼儿游戏的指导	31
任务五 幼儿活动区游戏设计	33
任务六 幼儿户外游戏设计	35
项目四 幼儿游戏环境设计	39
任务一 幼儿游戏环境的重要性	39
任务二 幼儿游戏环境的创设	40
项目五 幼儿园游戏材料	45
任务一 游戏器材投放原则及分类	45
任务二 游戏材料的投放	51
项目六 学前游戏指导.....	58
任务一 不同年龄儿童游戏的特点与指导	58
第一节 婴幼儿游戏特征	59





第二节 不同年龄段幼儿游戏与指导策略	65
任务二 各类游戏活动中教师的具体指导策略	70
第一节 幼儿角色游戏及其教师指导策略	70
第二节 幼儿表演游戏及其教师指导策略	83
第三节 幼儿建构游戏及其教师指导策略	90
第四节 幼儿体育游戏及其教师指导策略	100
第五节 幼儿音乐游戏及其教师指导策略	126
项目七 学前游戏评价	132
任务一 学前游戏评价功能	132
任务二 学前游戏评价原则	137
任务三 学前游戏评价范围	138
项目八 安吉游戏与启示	143
任务一 安吉游戏	143
任务二 安吉游戏的影响	145
任务三 安吉游戏的启示	149
项目九 幼儿民间游戏	153
任务一 幼儿民间游戏的含义	153
任务二 幼儿民间游戏特征与价值	153
任务三 幼儿民间游戏的运用	154
项目十 游戏与玩具	160
任务一 玩具概述	160
任务二 游戏和玩具	162
参考文献	177





项目一 游戏概述

游戏是幼儿生活的全部，也是幼儿教育的必经之路。没有游戏就没有童年，游戏是幼儿的核心。游戏是人类由童年迈向成年的社会化发展的准备过程。游戏中有幼儿的智慧，有幼儿对世界本源的探索，是幼儿智智体美协调的演绎。游戏为幼儿提供直接经验，为幼儿成长提供独特价值和良好品质保证。成人未来继续学习和终身发展都有儿时游戏的隐性影响。可见，游戏在整个幼儿教育中占有极其重要的地位，是幼儿全面发展教育的有力手段。正如有学者说过，幼儿阶段游戏不足的儿童，在学校教育初级阶段必定会表现为贪玩和注意力分散。因此，对游戏的准确认识，是人类学习游戏的基础。

任务一 游戏概念

游戏是幼儿的权利，但是对于游戏的定义，不同的人有不同的理解。其原因是游戏是一种复杂多关联的行为。伴随着儿童发展的不同阶段发生不同的改变。

一、什么是游戏

游戏，从汉语字面意思有嬉戏、游乐、玩耍、娱乐活动等意思。《辞海》中对游戏的定义为：以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。在英语中，游戏（play）定义为：在某项活动或比赛中打发时间或得到愉悦。古今中外的教育家对游戏也有不同的定义。

柏拉图对游戏的定义：游戏是一切幼子（动物的和人的）生活和能力跳跃需要而产生的有意识的模拟活动。

亚里士多德对游戏的定义：游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有目的性的一种行为活动。

皮亚杰关于游戏的定义：游戏是思维的一种表现形式，实质是同化超过了顺应。儿童早期认知结构发展不成熟，不能够保持同化与顺应之间的协调或平衡。这种不平衡有两种情况：一种是顺应大于同化，表现为主体忠实地重复范型的动作，即模仿；另一种是同化大于顺应，表现为主体完全



不考虑事物的客观特性，只是为了满足自我的愿望与需要去改变现实，这就是游戏。游戏的发展水平与儿童智力发展水平相适应，在智力发展的不同阶段，游戏的类型不同。^①

维果茨基强调游戏活动在心理发展中的作用，提出了“人类心理是在活动中形成的”原理。依据活动原理，儿童心理发展的每个阶段都有其主导活动，主导活动决定着心理发展的方向、内容和性质。维果茨基认为，游戏是儿童认知发展的一个重要来源，如在儿童的想象游戏中，游戏是儿童依据自己的想象构建各种虚假情景的创造活动。游戏的动机产生于日益增长的新需要与其自身有限能力之间的矛盾。

布鲁纳对游戏提出了“脚手架”的概念，游戏的发展（也是儿童的发展）是更熟练的游戏伙伴提供游戏技能的结果。如家长在和自己的孩子游戏时，他们会提供一个“脚手架”，如提高音调、摆出一副游戏的面孔来吸引儿童的注意，以便儿童能够把游戏当作“游戏”展开。

我国学者张燕将游戏定义为儿童的自主行为（1995），提出幼儿游戏的实质在于自主性，即个体对自身行为的意识和调控能力，认为游戏对幼儿之所以有无穷的魅力，就是因为幼儿的自主性可以在游戏中得到充分地体现和发挥，使其能自主自愿地从事自己喜爱的活动，支配控制自己的行为，从中获得愉悦的体验。华爱华也指出游戏最本质的特征是自由意志（1996），表现为幼儿根据自己的需要和可能选择活动内容。丁海东提出游戏的本质是儿童的主体性活动（2001），由此游戏才直观具体地表现为是儿童主动地、独立地和创造性地活动。

对游戏概念的界定大体归纳为以下几种：

1. 游戏是一种没有目的的内在的自发行为倾向。
2. 游戏是一种行为过程，是儿童对周围环境进行尝试的一种行为。
3. 游戏是一种情景，在特定情景中自我借助于模范情景的创造来处理经验，利用实现和计划来主导现实。
4. 游戏是儿童的一种自主行为。幼儿游戏是自发地、不受时空物所限制，获得自我表达的内在框架和自我潜能发挥。
5. 游戏中充满积极愉悦而快乐的情感。
6. 游戏活动是由内部控制、真实的、内部动机引发的。

总之，游戏每天都在儿童身上出现，可以将其定义为：儿童与生俱有地自发地探寻外部世界的行为过程，是儿童学习的主要方式。

任务二 幼儿游戏的特征

游戏是儿童自愿参加的活动，其特征在成长的不同阶段都有不同的特征表现，总体来看有以下特征。

一、自愿自主性

儿童游戏内在动机是自愿引发的，是自我潜能的一种自由表现，不受其他工具性行为限制。如几个儿童聚到一起，很快地即兴发起某种游戏活动并自如地依据现有环境便能开展起来。游戏内容

^① 顾明远. 教育大辞典 [M]. 上海: 上海教育出版社, 1998 年.



和规则由儿童自由选定。强调游戏是一种没有目的性的自发性行为，不是由外在的社会压力所引发的行为，也不是为了解决问题而产生的行为。

二、愉快愉悦性

儿童游戏时单纯为了满足和喜悦，游戏和愉悦、欢乐几乎密不可分，许多心理学家都强调没有欢乐的过程就没有游戏。游戏伴随着愉快的情绪产生，正面的积极情感来自于游戏的有趣或者获胜，儿童因“好玩”而开心。在游戏中，幼儿能控制所处的环境，表现自己的能力和愿望，从成功和创造中获得愉快。正如苏联心理学家柳布林斯卡娅所说：“正是这种把以前获得的印象组合成新的创造物的可能性，正是这种对自身力量的考验，使游戏成为儿童产生巨大愉快的源泉。”幼儿在游戏中能积极活动，从而体验到极大的快乐。因为小脑是运动控制中心，控制身体平衡，调节肌肉运动，小脑又与情绪控制中心相联系，所以儿童在活动的同时，带来了愉快情绪。再者，在游戏中没有强制的目标，因而可减轻为达到目标而产生的紧张，耗费精力小，也使幼儿感到轻松、愉快。

三、非功利性

游戏的愉悦性正是源自于它不受外部强制目的的控制。由于没有追求目标的压力，幼儿可以尝试多种行为和方式来完成某种游戏，注重游戏活动的过程高于活动的结果。如搭建积木塔，可以多次搭建可以有多种形状和结构，没有固定的对规格高低的要求，可以令儿童更加投入，对搭建成功带来的喜悦感更加丰富，形成较强的“内在动机”。幼儿游戏没有外在目的，只有内在动力，不是达到其他目的而游戏。而在游戏教学中，教师的介入往往附加游戏之外的目的，将游戏变成成人或教师的游戏，游戏则已经不是幼儿的游戏了。

四、规则性

游戏的规则性指游戏在进行过程中要游戏参与儿童共同约定并共同遵守特定要求。“有规则方成游戏”，在幼儿扮演角色游戏时，如果没有规则和儿童对规则的遵从，游戏开展就会出现问題。如幼儿将自己想象成为母亲，他就得服从“母亲”这一人物的行为。游戏中扮演什么就得像什么。当医生的一定要像“医生”。在游戏中只有符合实际生活规则的行为才能被幼儿所接受。幼儿游戏的发展规律表现由“明显的想象情境”与“隐蔽的规则”所构成。前者是角色游戏的特征，后者是规则游戏的特征。

规则来自于游戏的需要。在游戏中的规则不同于实际生活中由成人强加给幼儿的规则。游戏中的规则是由幼儿自己制订的，是一种积极的自我限制。游戏的乐趣不在于无限扩张的自由之中，而在于有规则约束的自由之中。有规则才形成儿童相同的游戏心理，产生同样的共鸣与体验。

五、发展性

发展性是幼儿游戏活动的结果特征，即幼儿的发展和游戏活动有必然联系。多方面研究表明，游戏作为人类早期的基本活动，对幼儿身心发展具有积极的意义和作用。学前幼儿的游戏活动，具有目标性、社会性、主体性及愉悦身心作用，使它成为在幼儿的生活中对幼儿具有重要影响力和吸引力的行为活动，游戏与幼儿的学习相互促进，引发幼儿不断在最近发展区延伸已有经验，发展新认识和新探索的渐进过程，在好奇心和游戏体验中推动游戏不断发展。幼儿深度游戏必然促进认知能力提升，身心在发展中走向成熟，其发展过程具有明显的阶段性与连续性。





任务三 儿童游戏的分类

分类是为了对事物更清楚的认识。对儿童游戏进行分类,有利于对不同游戏特点的了解与掌握。

由于游戏被人们普遍认为是在发展过程中出现的现象,儿童的游戏反映儿童的发展水平和生活经验。因此,儿童发展的内容、游戏活动中占优势的心理成分、游戏内容与现实生活的关系、游戏活动的功能与对象等往往被用作分类的依据。

一、以自我发展为依据的游戏分类

埃里克森(Erikson, 1902)以自我发展的理论为依据对儿童的游戏进行分类。埃里克森认为,幼儿的身体与社会性技能可以在游戏中得到发展,身体与社会性技能的发展使幼儿自我概念得到发展,因此,游戏有助于自我(ego)的形成。以自我概念的发展为依据,埃里克森把幼儿的游戏分为三种类型,三种类型分别代表自我概念发展的三个不同阶段或水平。

(一) 自我宇宙游戏

婴儿在游戏中的探索以自己的身体为中心,他们玩自己的手和脚,体验各种感知运动技能(如听、看、说、移动与行走)。他们逐渐把自己的身体与他人、他物区分开来,形成自我发展的最初基础。

(二) 微观宇宙游戏

从第二年开始,婴儿在游戏中的探索开始超越以自身为中心,逐渐学会用小型物体和玩具来游戏,表现为对物体的掌握。这种形式的游戏使自我得到了进一步地扩展。

(三) 宏观宇宙游戏

2岁以后幼儿的典型游戏。在游戏中幼儿超越对自己的身体以及物—我关系的掌握,开始掌握人—我之间的社会性关系。但是随着在游戏中的接触与交往,开始能够与同伴分享经验与想象,开展合作性角色游戏。这种游戏再次使自我得到了扩展,使幼儿认识到自己能够在范围更大的社会性世界中获得成功,同时使幼儿更好地理解社会文化以及自己和其他人被期望承担的角色。

二、以认知发展为依据的游戏分类

以认知发展为依据的游戏分类主要以皮亚杰的理论为代表。皮亚杰根据游戏与认知发展的关系,把游戏分为练习性游戏、象征性游戏和规则游戏等三种相互之间呈等级关系的游戏类型。

皮亚杰认为结构性游戏不是一种独立的、具有可明确划分发展阶段的游戏类型(如同练习性游戏、象征性游戏和规则游戏)。但是也有研究者提出了不同的看法。例如,以色列心理学家史密兰斯基认为结构游戏是幼儿游戏的一个重要类型,应包括在认知型游戏的系列中。巴特勒(Butler, 1978)等也认为结构游戏在2~4岁时最为普遍。



（一）练习性游戏

练习性游戏，亦称感知运动游戏或机能性游戏。练习性游戏由简单的、重复的动作所组成，其动因在于感觉和运动器官在活动过程中获得的快感。例如，婴儿偶然用手碰到了小床上方的一个会发出声响的玩具，他就会连续地用手去碰玩具让它再度发出声响。这种游戏可以练习婴儿的动作技能，使婴儿获得对于环境的控制感，发现自己的动作和物体的变化（例如玩具发出声响）之间的因果关系。

练习性游戏是在儿童发展过程中最早出现的游戏形式，其基本功能是对新习得的但还不稳固的动作进行练习。练习性游戏既包括小肌肉动作的练习，也包括大肌肉动作的练习，或者是两者的协调。例如小幼儿在台阶上来来回回地跑上跑下。在14~30个月时，这类游戏在婴儿的全部活动中占一半，但是练习性游戏随年龄增长而逐渐减少。

（二）象征性游戏

象征性游戏（symbolic play）与想象游戏（imaginative play）、假装游戏（pretend play, make-believe play）或表演游戏（thematic play）在性质上是相似的。这些名词的意义虽然有些微差异，但是它们常常被互换使用。

象征性游戏的主要特征是“假装”，即幼儿对事物的某些方面作“想象的改造”，包括用一物代替另一物（例如用积木当作电话）；用某个动作代表真实的动作（例如张开两臂作“开飞机状”）；自己假装是别人或虚构的角色（例如扮演妈妈、白雪公主）等。

象征性游戏是学前儿童的典型的的游戏形式，2岁以后开始大量出现，4岁以后是比较成熟的发展阶段。幼儿伙伴之间合作进行的象征性游戏（皮亚杰称之为“集体的象征”）是象征性游戏的最成熟的形式，这种游戏也被称为社会性扮演游戏或主题角色游戏。社会性的象征性游戏能出现是人和社会性因素情景转变以物代物、角色扮演等因素协调和整合的结果，标志着幼儿认知和社会性发展的成就。

研究表明，集体象征性游戏发展趋势呈倒U形曲线，即5岁时集体象征达到高峰，在幼儿的全部游戏中占71%；6岁为次高峰，约占65%，而4岁和7岁时，出现的比例均低于5岁和6岁。

幼儿独自的象征性游戏的发展趋势则呈正U形曲线，即5岁时处于低谷，4岁和6岁所占比例高于5岁。

在我国，往往习惯把象征性游戏称为角色游戏。但是角色游戏只是皮亚杰所说的象征性游戏的发展历程中的一个阶段。3岁以前幼儿的象征性游戏中往往没有角色，只有动作的象征。象征性游戏也包括角色游戏。

（三）结构性游戏

所谓结构性游戏是指幼儿按照既定的计划或目的来组织物体或游戏材料使之呈现出一定的形式或结构的的活动。包括拼图、搭积木、插积塑、泥工、手工游戏、用雪堆雪人、用沙筑碉堡、木工活动等。

结构性游戏大致发生在2岁左右。如同其他类型的游戏一样，结构性游戏也同样经历发展性的阶段变化。

史密兰斯基认为结构性游戏是介于功能性游戏（或练习性游戏）与象征性游戏之间的一种游戏形态。但是，已有研究发现结构性游戏和象征性游戏在学前阶段都有增加的趋势，因此结构性游戏应当是和象征性游戏同时发展，而不是在象征性游戏之前发展。





（四）规则游戏

规则游戏指两个或两个以上的游戏者按照预先规定的规则进行的、具有竞赛性质的游戏。如打牌、下棋、老鹰捉小鸡、猫捉老鼠等等。规则游戏是儿童游戏的高级发展形式，它具有代代相传的特点。

三、以儿童社会性发展为依据的游戏分类

根据游戏的社会性参与水平，柏顿将幼儿的游戏分为以下六种。

（一）偶然的行或无所事事

行为目标缺乏，东游西逛，注视碰巧引起兴趣的事。若周围没有能够吸引其注意的事物，他就玩玩自己的肢体、在椅子上爬上爬下、到处晃晃、跟着老师或坐在固定的位置，目光却四处飘移。这种行为不属于游戏。

（二）旁观

幼儿大部分时间都在观看他人游戏，偶尔和他人交谈，有时候会提出问题或提供建议，但行为上并不介入他人的游戏。

旁观与无所事事的不同之处在于旁观者会针对特定的群体进行观察，而不是到处无目的地看。旁观者通常站在距离被他观察的幼儿很近的位置，可以看到伙伴的行为、听到伙伴说话。

旁观可能不是游戏，也可能是游戏。例如有的幼儿在看别人下棋时非常投入，帮人出主意，替人家着急担忧。这时儿童在情绪上实际上已经被卷入了旁人的游戏过程。对旁观应做具体分析。

（三）独自游戏

幼儿在交谈距离之内的伙伴旁边玩与伙伴不同的玩具，专注地玩着自己的游戏，但不和附近的幼儿交谈。

（四）平行游戏

幼儿玩着和附近幼儿相同或相近的玩具，但不和其他幼儿交谈。例如，两个幼儿都在玩拼图，但各玩各的。一个人离开桌子以后，另一个人还会继续玩下去。

（五）协同游戏

幼儿和其他幼儿在一起玩，进行相似但不尽相同的活动。往往因为材料的借入借出而互有沟通，也可能有动作的自发配合（例如一个接一个地搭火车），但相互之间没有明确的分工与合作，缺乏对于材料、活动的目的和结果的共同计划和组织。例如几个幼儿在一起玩“妖怪”游戏，他们只是在一起互相追逐，但是没有明确的分工，确定各自的角色。如果一个幼儿退出游戏，其他人还可以继续下去而不受影响。在协同游戏中，小组成员的变换非常频繁。

（六）合作游戏

几个幼儿在一起围绕一个共同的游戏主题，采取分工合作的方式游戏，对于要使用什么材料以及已有的材料如何使用、活动的目标和结果有共同的计划和组织。活动有分工，角色是互补的。例如



你当“妈妈”，我当“爸爸”。我来做饭，你喂孩子，合作游戏中，儿童形成的伙伴关系可以维持较长一段时间。

四、以游戏活动功能为依据的游戏分类

这种游戏分类以萨顿—史密斯的分类为代表。他认为，游戏具有社会文化的适应功能。游戏是幼儿获取各种不同类型的社会文化经验的中介，游戏可以帮儿童把游戏分为四种类型。

（一）模仿游戏

在第1年中，婴儿只能重复自己会做的事情；18个月时，开始出现延迟模仿，人际知觉和认知技能的发展使婴儿逐渐能够模仿他人；第3年，延迟模仿的发展使幼儿可以在角色游戏中逼真地装扮他人；到第4年，角色扮演与想象结合，出现想象性的社会性角色游戏，幼儿可以在游戏中担当不同的角色，合作开展想象性的角色游戏。模仿游戏指向于人际交往与角色扮演经验的获得。

（二）探索游戏

探索游戏的特征是“我能拿它做什么”，表现为对物体或游戏材料用途的主动地多样化探索。这种探索性游戏早在6个月左右出现。最初的探索以自己的身体器官（如手和舌）为手段，在第2~3年中，不仅数量增加，而且也变得更加复杂，出现了以物为手段的工具性操作探索和言语为手段的探索，例如笑话、谜语等，这种言语探索游戏可延续到整个学龄期。探索游戏指向于关于物质世界的经验获得。

（三）检验游戏

检验游戏指向于自我概念的发展。检验游戏与规则游戏不同之处在于前者是对自我能力的检验，而后者则是个体之间能力的竞争。在发展的不同时期，被检验的能力不同。在婴儿期，被检验的力量主要是感知运动能力。在幼儿期，被检验的能力中象征性功能的比重逐渐增加。在学龄期，通过规则游戏，儿童学会了控制冲动，不仅学习与巩固了身体和社会性技能，而且增强了自我意识。游戏促进自我概念发展的机制在于游戏给儿童以“胜任”的快乐体验。

（四）造型游戏

造型游戏指向于关于人类社会的检验的获得。这种游戏大约出现在4岁左右。儿童富于想象地建造房子、城市以及集会场所等等，并常常伴随着角色游戏和社会性角色游戏活动。所以，各种不同类型的游戏可以帮助儿童获得不同类型的社会文化经验，以适应社会生活。成人应当为儿童提供游戏机会并加以指导。在4岁左右，这四类游戏同时并存，彼此交织在一起。

五、以游戏活动对象为根据的游戏分类

这种游戏分类以加维（C. Garvey, 1977）的分类为代表。加维认为，观察游戏的一个角度是去观察幼儿究竟在用什么玩。不同的游戏对象或材料，构成了幼儿经验的不同来源和不同等级。根据游戏的对象，她把游戏分为以下五种类型。

（一）以身体运动为材料的游戏

以身体运动为材料的游戏即身体运动游戏，这种游戏是动物与人类的幼儿共有的游戏形式，其





主要构成因素是感官知觉与运动器官的联合活动，包括奔跑、攀爬、追逐等活动，类似于皮亚杰提出的练习性游戏。

身体运动游戏，既可以个人游戏的方式发生，也可以社会性游戏的方式发生，例如成人把婴儿举上举下，放在膝上前后摇摆，使婴儿高兴得咯咯大笑，是这种游戏最早的表现形式。以后与同龄伙伴之间的追逐打闹是伙伴间身体运动游戏的典型表现形式。

（二）以物体为材料的游戏

物体的新奇、复杂与可操作性常常吸引幼儿去摆弄它，探索性的游戏行为由此产生。等到幼儿对物品熟悉之后，想象性的游戏行为才会产生。

以物体为材料的游戏以对物体的属性、功能的探索、操作为主要构成因素，因此也可称之为摆弄实物的玩物游戏。这种游戏不仅可以帮助幼儿获得关于物质世界的经验，而且也是他们与成人、伙伴交往的途径。婴儿摆弄实物的玩物游戏主要表现为反复做某些动作以取乐，或以相同的方法反复地玩弄物品。随着年龄的增长，婴儿单纯玩弄物品的游戏行为逐渐减少。玩物游戏的发展趋势是象征性游戏和结构性游戏。

（三）以语言为材料的游戏

语言游戏以对语言的嬉戏性运用为特征，包括以声音、节律、词汇、语法等各种语言要素构成的不同的游戏，如各种儿歌、歌谣、说反话、颠倒歌等等。在游戏中，幼儿往往对自己、他人和玩具说话。在假装游戏中，幼儿使用较多、较为复杂的语言。猜谜语、说笑话、念儿歌等，都是幼儿喜爱的语言游戏。

语言游戏有助于幼儿学习语言，理解词义，掌握语法结构。

（四）以社会生活为材料的游戏

游戏内容是幼儿现实生活经验的反映，角色游戏是这种游戏的典型形式。这种游戏标志着幼儿作为人类社会的成员对人类社会生活的兴趣、认识与理解。

（五）以规则为材料的游戏

以规则为材料的游戏包括两种游戏：有规则的游戏即受规则支配的游戏，这种游戏以传递的方式获得；以探索社会规范的限度为目的的嬉戏性游戏，表现为恶作剧、开玩笑等。这种游戏是幼儿自己发明的。



本章内容思考



1. 什么是游戏？
2. 小时候您玩过哪些游戏？您喜欢玩哪些游戏？
3. 儿童游戏的个体发展阶段分别是什么？请举例说明。
4. 我们生活中哪些东西可以作为游戏材料？





近年来，随着《幼儿园教育指导纲要（试行）》的深入贯彻，“游戏是幼儿生活中的基本活动”的思想使广大教育工作者对游戏的重视提到了前所未有的高度。虽然游戏的概念目前还没有统一的认识，但由于注重过程的体验，在赋予幼儿娱乐的同时，也促进了幼儿情感的发展。于是，在幼儿日常的活动中随处可见游戏的踪影，游戏已成为儿童不可缺少的基本活动内容与形式，是幼儿自我与环境发生互动并实现身心发展的基本途径。

任务一 学前儿童游戏的作用

一、游戏在儿童身体发展中的作用

游戏是儿童身体生长发育的保障。身体健康的儿童比身体不健康的、营养不良的儿童更喜欢游戏。游戏使儿童身体各器官得到活动和锻炼，大到追、跑、跳、跃的游戏，小到拼图、绘画、玩沙等游戏，都可以促进儿童大、小肌肉的运动，促进骨骼、关节的灵活与协调。在各种操作性游戏中，当孩子兴致勃勃地反复摆弄各种玩具、游戏材料时，他们的手部小肌肉动作的灵活性、手眼的协调性不断增强，他们也变得更加“心灵手巧”。在活动性游戏中，孩子乐此不疲地嬉戏、奔跑、跳跃，不仅锻炼和发展了奔、走、跑、跳、攀、爬等基本动作，而且逐渐掌握了基本的运动技能。如“老鹰捉小鸡”这个游戏，孩子们十分陶醉于“不断调整方向灵活地奔走”“听从大部队调遣”的过程。游戏中他们既享受了乐趣，又锻炼了身体，同时还培养了孩子们的团队合作精神。

儿童在不同的游戏中变得结实、健康；在与外界环境多方面刺激的相互作用中，变得反应迅速而敏捷；在欢快的游戏中，形成各种技能增强了对外界环境的适应能力。游戏为儿童身体的正常发展提供了许多必要的动作练习和运动的机会，锻炼了儿童的身体，增强了儿童的体质。

二、游戏在儿童认知发展中的作用

游戏是儿童智力发展的动力，它保证儿童智力的发展。儿童通过游戏及玩具材料，可获得日常



生活环境中各种事物的知识，促进儿童观察力、注意力、记忆力的发展。史普德克认为游戏是一种方法，通过这种方法，儿童可以接收外部世界的信息，并对它们进行加工处理，使之适应自己内部的编码图式。也正如皮亚杰提出的游戏是同化超过顺应的产物，游戏中的假扮和象征有助于发展儿童的创造力，提高其解决问题的技能；积木游戏是培养儿童三维空间思维能力的最佳方法；游戏中对物品的假想促进了儿童想象力和创造力的发展；儿童在游戏中相互接触积极交流，语言能力能得到较好的发展。游戏为儿童提供了重复练习的机会，儿童通过游戏来获得技能，在游戏中学会了推理，发现了有关数的知识及事物之间的简单关系，学会了解决问题的方法，锻炼了处理问题的能力，为今后进入学校学习做了知识、经验和能力上的准备。

游戏是幼儿的基本活动，它既是幼儿生活的需要，也是幼儿智力发展的需要。首先，游戏能丰富幼儿各方面的知识。幼儿在游戏中，通过使用各种不同的玩具和材料，认识和掌握各种物体的性能和用途，了解事物之间的相互作用和因果关系，也就获得了关于周围世界的基本知识和主要概念。例如，幼儿在玩积木时，经过不断地尝试，知道了小的积木应放在大的积木的上面，这样才能保证构造物的平衡。

其次，游戏能促进幼儿感知能力的发展。幼儿还处于依靠直觉去感知外界事物的阶段，可以通过用各种感官去接触事物，对它们进行直接的感知，如通过游戏认识到物体的颜色、形状、大小等特性，从而使他们对事物形成了概念和记忆。

再次，游戏能激发幼儿的想象力。游戏通过虚拟性和象征性的特征，以“假装”或“好像”为条件，为儿童提供了充分的想象自由和想象空间。例如，幼儿玩过家家时，把自己想象成“爸爸”或“妈妈”，而把娃娃想象成“宝宝”，小纸片想象成小碗，小棍子想象成小勺子来喂宝宝吃饭。这种以物代物、以人代人的象征性活动是幼儿想象力发展的重要标志，巩固和加深了儿童对周围事物的认识和理解。而且，随着儿童游戏内容的丰富，他们的想象力也会更加活跃。

最后，游戏还能提高幼儿的思维能力。幼儿在游戏中要面对很多问题，例如他们要决定玩什么、怎么玩、和谁一起玩以及解决游戏情结、角色分配、游戏材料的选择等问题。这些积极的思考，使得幼儿有机会进行分析、判断、推理、概括和总结，使他们获得了解决问题的能力，同时也提高和发展了思维能力。

三、游戏在儿童社会性发展中的作用

儿童在游戏中，由于需要且必然要与其他伙伴发生联系，在与别人的交往中逐渐地发现和了解自我与他人，在集体的游戏中，实践着如何使自己的行为能被同伴接受，如何与别人相互适应，逐步学会理解别人，掌握和学习轮流、协商、合作等社交技能。特别是在角色游戏中，儿童通过扮演角色，按角色的身份及情感体验来行动，并与伙伴一起共同发展游戏的情节。有研究表明，角色游戏的数量与复杂程度可以预示儿童的社会性技能声誉及积极的社会活动。游戏使儿童从自我中心里解脱出来，逐渐认识自我，认识别人，学会与人合作，与人交往，理解角色的关系，掌握社交的态度和礼貌，获得人际交流技巧和社交规则。

孩子的游戏常常与游戏伙伴一起构建一个平等和谐的交流环境，孩子懂得了如何表达自己的意愿、想法以及如何回应他人，并以游戏材料为媒介，学习协商、分享轮流、谦让、公平、竞争等交往规则。在游戏活动中，同伴间的相互学习和仿效往往为儿童对自己能力的评价和检验提供了合适的参照点，并有助于儿童自我效能感的发展。同时游戏为儿童提供了社会实践的机会，在游戏中儿童可以接触到各种虚拟化的社会场景，如“商店”“学校”“家庭”“超级市场”“医院”等，在这些





场景中，儿童通过不同的角色定位，掌握各种社会技能，开展社会交往。在同伴交往中，冲突往往不可避免，每一次冲突的产生及其解决为孩子经验的积累、心理的发育都提供了机会。正是在一点一滴的交往小事中，孩子明白了怎样与人相处，也逐渐习得了各种行为规范。

四、游戏在儿童情感发展中的作用

愉快地游戏，是儿童心理健康的标志。戈德斯·沃思认为游戏是正在成长中的儿童最大的心理需求。游戏对于儿童情感的满足和稳定具有重要意义。游戏伴随着愉悦的情绪，儿童没有来自外界的强制目标，不需要承担任何责任，当儿童积极投身于游戏中，游戏能给儿童带来极大的快乐和满足，体验着成功带来的成就感和自豪感。游戏中儿童有时也有消极情绪的表现，游戏为儿童提供了表达各种情绪的场所。当冲动的行为或实现愿望受阻而产生挫折时，游戏中儿童可以学会如何控制这种挫折，保障儿童心理健康发展。儿童通过模仿各种成人的言行，体验到成人的情感，这是儿童同情和移情发展的基础，在游戏中形成良好的情感。游戏也以其自身的娱乐性、趣味性，以及色彩艳丽、造型优美的玩具真实材料和内容丰富的主题，深深地感染和吸引着儿童，极大地满足了儿童的愿望。

五、游戏与儿童的个性成长

游戏是培养幼儿创造力的手段之一。心理学家把儿童的创造力描述为“回忆过去的经验，并对这些经验进行选择、重新组合，以加工成新的模式、新的思路或新的产品”的能力。幼儿对游戏充满了兴趣，能够在无拘无束地玩耍中，产生许多新颖的想法和独特的行为，这极大地激发了幼儿创造性的萌发和发展。

幼儿不仅能从外界吸取知识经验，而且还想把头脑中丰富的想象表达出来，游戏能够满足幼儿的这种需要。例如，在游戏“商店”里，小朋友因买不到电脑而苦恼。当老师询问孩子们该怎么办时，问题一展开，孩子们便纷纷提出自己的建议，如用积木做、用纸箱做、用泡沫做等，方法多样。可见创造力能促使游戏顺利的开展，是游戏发展的动力，同时，游戏也激发和培养了幼儿创造力的发展，他们两者是相辅相成的关系。

幼儿的个性发展离不开人与人之间的交往，游戏是他们实现交往活动的主要媒介之一。在游戏中，孩子们一起商量游戏的主题、情节和规则，讨论谁来扮演什么角色，怎样设计游戏场景和选择什么游戏玩具等。这就要求儿童一方面要表达自己的意愿，采取行动，另一方面也要理解同伴的想法，并迅速做出反应。通过相互的交流与沟通，幼儿不仅懂得谦让、合作、分享与协商等人际交往准则，而且还学会了乐于助人、安慰他人和讲道理等社会行为。同时，幼儿在解决游戏矛盾中获得了成功与失败的交往教训，学会了如何在矛盾中坚持自己正确的立场、放弃不正确的想法以及如何协调人际关系等，交往能力也得到大幅度提高。

游戏能够培养幼儿的自控能力，锻炼他们的意志力。比如，在角色游戏中，幼儿只能做角色身份范围内的事情，并且要遵守游戏的规则，如果不遵守，同伴就极有可能将其淘汰出局。同时，游戏还能锻炼幼儿坚持原则、抗拒诱惑的能力，比如手榴弹、手枪、机关枪等玩具对男孩们极具吸引力，可是担当“首长”一职的男孩却必须克制住自己的欲望，因为他要组织和领导自己的队伍进行训练和战斗。通过多次反复的游戏锻炼，幼儿能逐渐把社会所要求的行为准则变为自己的自觉行动，并克服了个性上的某些不足，养成良好的行为品质。





任务二 学前儿童游戏的发展阶段

（一）儿童游戏的各阶段特征

游戏的特征随着儿童发展阶段的递进而变化（如表 2-1）。所有儿童都会经历这些阶段。尽管游戏阶段与年龄相关，但因儿童以不同的速度发展，所以有些儿童可能会在某一阶段逗留时间长一些。而且，从一个阶段进入另一个阶段的过程中，有些儿童可能需要成人更多的支持。这一发展过程很大程度上依赖于儿童的经验。来自大家庭的儿童会觉得在幼儿园与同伴合作很容易，独生子女则可能在融入集体环境时有些困难。

表 2-1 儿童各阶段的游戏特征

游戏形式	年龄	解释
独自一人	0~2 岁	儿童独自游戏，很少与同伴互动
旁观者	2~2.5 岁	儿童在一边看同伴玩耍，但不加入
平行	2.5~3 岁	几个儿童相邻，各自玩耍但并不一起玩
联合	3~4 岁	儿童开始在游戏中与他人互动，其间可能有短暂的合作；儿童开始发展友谊，并出现与特定的伙伴玩耍的喜好；游戏群体通常是性别混合
合作	4 岁以上	儿童一起游戏，有共同的游戏目标；游戏可能很复杂，儿童在游戏中相互支持；当儿童达到上学年龄，游戏一般在单一性别群体中开展

游戏的各个阶段并不是割裂的，一个能够和同伴共同游戏的儿童，有时也可能喜欢一个人玩。这意味着大一些的儿童既需要结对和集体游戏，也需要独自游戏的机会。

有交流困难的儿童，如语言发展滞后或感官损伤，在建立社会关系方面会感到有困难。他们可能变得内向，或表现出攻击性，并渴求别人的注意。他们以独自游戏、旁观或平行游戏的方式玩耍的时间更多，因为其他儿童觉得很难跟他们一起游戏。成人在支持这些儿童方面能够发挥重要作用，如可以帮助这些儿童发展参与游戏的必要社交技能，并鼓励其他儿童在游戏中接纳他们。

（二）皮亚杰关于儿童游戏的发展阶段

皮亚杰通过系统的、长期的观察研究，推翻了游戏的本能练习的观点。皮亚杰将儿童的认知在感知运动阶段的发展细分为六个阶段：反射练习期、初级循环反应、二级循环反应、二级图式协调、三级循环反应、思维的发生。皮亚杰通过观察发现，游戏产生于初级循环反应阶段。例如，婴儿重复地吮吸手指就是一种循环反应，但这并不是游戏，而是一种适应活动。当这种循环反应延续下去时就会变成游戏。皮亚杰指出，从适应活动转向游戏并没有一个明确的界限，唯一的判断标准就是儿童的表情。当循环反应刚刚开始时，儿童的表情是严肃认真的，但他们一旦学会了这种动作，再继续这一动作时就是为了获得机能性快乐，这时他们的表情是轻松愉快的，循环反应也就转变成嬉戏性行为。这一转变就表明了游戏的发生。他认为游戏的发生要以动作能力和心理发展的一





定水平为前提，并提出了关于游戏发生、发展的过程，把游戏的发生、发展分为六个阶段：第一阶段，反射练习期（0~1个月）；第二阶段，练习性游戏发生期（1~4.5个月）；第三阶段，有目的的动作逐渐形成期（4.5~9个月）；第四阶段，手段与目的分化协调期（9~12个月）；第五阶段，为了看到结果而行动期（12~18个月）；第六阶段，象征性游戏形成期（18~24个月）。

皮亚杰不仅用认知发展的术语来解释幼儿的游戏，而且认为幼儿认知发展的阶段决定幼儿在任何特定时期的游戏方式。游戏的发展是与儿童的认知发展相一致的。每种游戏在心理结构上都有自己的特点，代表儿童不同发展阶段的心理水平。皮亚杰认为，游戏是智力的一个方面，所以游戏的发展阶段与智力的发展阶段是相适应的。根据儿童认知发展的阶段和儿童游戏的相应表现，皮亚杰把儿童游戏分成三个发展阶段，并归纳出每个阶段儿童游戏的主要形式：第一阶段，练习性游戏（0~2岁）；第二阶段，象征性游戏（2~7岁）；第三阶段，规则性游戏（7~12岁）。^①在感知运动阶段，幼儿是用具体方式游戏的，通过身体动作和摆弄、操作具体的物体来进行游戏。练习性游戏是感知运动水平上出现的典型游戏，这是一种最初形式的游戏。练习性游戏是以不断地重复已习得的动作而取得“机能性快乐”，“动”即是快乐。在前运算阶段，幼儿发展了表象能力，可以假扮不在眼前的事物，可以用语言而不是利用整个身体的动作进行游戏。象征性游戏是幼儿游戏的典型形式，表象和符号是这个阶段游戏的主要特征，以后发展成为有规则的游戏。在具体运算阶段游戏变得更能适应真实环境，游戏服从真实世界的规则和顺序。因此，幼儿达到了能更好地使思维顺应世界的阶段。如表 2-2 所示。

表 2-2 不同阶段儿童的游戏类型

年龄	阶段	主要游戏类型
0~2岁	感知运动阶段	练习性游戏
2~7岁	前运算阶段	象征性游戏
7~12岁	具体运算阶段	规则性游戏

皮亚杰认为游戏对于认知的发展只是一种“机能练习”，即游戏是对新的刚刚出现的认知机能所进行的练习和巩固。所以在他看来，虽然游戏与儿童认知的发展具有密切的联系，但是游戏是被决定的，因为是认知活动发动了游戏。所以，认知的发展在前，游戏在后，认知的发展具有决定性的作用，而游戏只是作为发展的一部分起到丰富发展的作用。

任务三 儿童游戏的个体发展阶段

儿童游戏与其说同他的实际年龄有关，不如说同他的需求有关。不同的身心发展水平导致不同的游戏形式，身心发展的需要是游戏的动因，游戏又满足了这一需求，促进了发展。因此身心发展是与游戏水平的发展同步的。

^① 郑名. 学前游戏论 [M]. 兰州: 甘肃人民出版社, 2000.





一、游戏的萌芽（0~1岁）

游戏发端于什么年龄？新生儿有没有游戏？新生儿所做的一切（吮吸、四肢摆动、抓握）究竟是游戏模仿还是本能？根据游戏与生理本能行为的区别，最初出现的“真正”的游戏标志必须是出现有意图的视力所能控制的对人对物的喜爱形式。因此，新生儿的身体活动主要是先天性反射作用，游戏是从第2个月开始的。当行为是一种真正的游戏行为时，它就不再单单是一种刺激-反应现象，而且是以一种日益加强的形式发展着的行为，它包含了有选择地通过感官的纳取，进入大脑处理，直至达到某种恰如其分的、通过运动神经所显示的结果。第1年出现的游戏形式是感觉机能性游戏和社会性亲子游戏。

（一）机能性游戏

1. 不随意的感觉性游戏

机能性游戏始于2~3个月，最初可称为感觉性游戏，这种游戏是由外部刺激引起的视、听、触觉的感官快感，由此带来的满足和愉快的反应，并引起积极的感官活动。比如飘动着的鲜艳的气球、彩色丝带、图案、铃铛等，都将引起婴儿积极的注视、愉快的面部表情和手舞足蹈的身体运动。这种游戏随适宜刺激的出现或消失转移，因此是被动的。但这种游戏对婴儿的发展是很重要的。据研究，经常注视那些醒目的、鲜艳图案的婴儿，比那些没有丰富视觉经验的婴儿，注意力集中的时间要长些，也更机灵些。研究还表明，能集中注意并十分警觉的婴儿，比那些在清醒状态时也引不起注意的昏昏欲睡的婴儿发展得更快些。

这时的发展任务主要是视、听觉，成人必须有意识地提供悬挂的视觉玩具和用能发出悦耳声音的玩具引逗婴儿，以助长其发展。

2. 随意的感觉运动性游戏

3、4个月以后，由于眼手的协同动作的发生，婴儿开始能做出一些简单而有效的随意动作。他们开始做手的练习，我们常常可以看到婴儿玩弄自己的手指，把两只小手交叉在胸前，积极地进行张合和交叉的动作，并认真注视着。（这时婴儿还分不清主体与客体，不仅玩弄着自己的手、脚，还与自己的声音闹着玩，模仿哭声、笑声和牙语声）这时婴儿会把抓握到的东西移到胸前，并试图向口部送去。当婴儿用自己的动作经常使接触到的东西发生变化，比如碰到某一玩具，玩具会移动位置，或发出响声，就渐渐知道手可以影响物体，发现了动作和效果之间的关系。由于他可以主动地使有趣的事发生，这时被动的感觉性游戏转为主动的感觉运动性游戏，这既满足了感官对刺激的需要，又可以满足运动器官对于活动的需要。这时的发展任务是练习够着和抓握，在其小床上方，低悬发声玩具，使其练习双手主动地作用于玩具。

3. 摆弄实物的游戏

6个月以后，婴儿总的神经与肌肉控制力、立体感的视觉能力、手眼的协调能力达到更高的水平。婴儿试图坐起来随之又学。习爬行，这时他发现了比躺着时更广阔的天地。在他的视野里，许多有趣的物品引起他的注意，他能在双臂所及的范围里充分施展手臂，并玩弄任何东西，婴儿进入了摆弄实物的阶段。但这时他们接触物体的方式是笼统而不分化的，表现在用同样的方式对待所有的物体。基本方式就是抓、咬、扔、敲打、摇晃等，通过这些动作，练习着感觉和运动的协调，使视觉与运动的联系很快形成。这种摆弄方式还只是触摸性质的，但却是以后操作物体的基础。据观





察表明，那些在早期用手碰过和触摸过丰富的立体物品的婴儿，比没有物品可触摸的婴儿学习抓握和操作物品的技能所需要的时间要短些。

10个月以后，婴儿可以同时玩两件物品，他学会把两样东西放在一起，但只能进行空间安排，还不能进行功能性的安排，即把两样无关的物品联系在一起，比如他用一个物品去敲打另一个物品，把一个东西放在另一个东西的上面，这说明他开始发现事物之间的关系。婴儿由于支配了物体而得到满足，感到愉快，因而表现得更加积极主动。

近1岁时，婴儿通过“找”的游戏，获得了物的永存性概念，他会主动移开障碍物，找到玩具。当他每一次将他喜爱的玩具前面的障碍物推开，抓住玩具时，就会产生一瞬间的成功感，这成功对婴儿的发展很重要，这是智力的一大进步，表明记忆和联想的心理现象开始萌芽。

这种摆弄实物的游戏，不仅满足了婴儿的感官对刺激的需要，运动神经对活动的需要，还满足了好奇心、探索的需要。在以后的这种活动中，婴儿的动作的灵巧性、活动的随意性、感觉运动的协调性不断加强。

（二）社会性亲子游戏

第一年的社会性游戏主要表现在母婴之间。因为婴儿最初的社会性反应是从与母亲的亲密关系开始的，是父母或家庭的其他看护者的照料、抚育使婴儿获得了最早的社会性体验，在成人和婴儿之间的身体接触和情感交流中，游戏起了重要的作用。

1. 以亲情为纽带的逗乐

研究证明，婴儿对人的反应比对物的反应要早，而且更发达。婴儿出生头几个月就能感受多种人类感情的细微差别。最初婴儿主要是通过身体接触，其次是眼光接触，与接近他的人建立感情关系的。大约在6周前，婴儿能从身体接触中感受到照料者的亲近与否。6周后他就设法同他的母亲建立眼光的接触，并试图保持这种接触，同时与母亲之间产生了一种复杂和兴奋的相互作用，母亲在照料他的同时，主动地对他说话、微笑、亲昵，甚至还做一些特殊的面相引逗婴儿，或模仿婴儿的动作和声音。

3个月左右，婴儿开始积极地应答，他们注视母亲的脸部动作，注视她的嘴和眼睛，用欢乐的表情和模仿给予回应，甚至随着月龄的增长，婴儿还会主动用声音和动作逗引成人，婴儿的反应激起了成人随之嬉笑的更大热情，开始直接用婴儿的肢体逗乐，并通过语言指令和动作的相互模仿，以引起婴儿的欢快情绪。成人和婴儿之间，就是这样用声音和动作彼此进行着感情交流。在婴儿与照料者之间的逗乐游戏中，由于彼此的积极应答使婴儿产生了对人的信任感，这就是第一年的亲子游戏中所获得的最大进步，尤其是对“人的永存性”概念的认识，是与母婴游戏的影响分不开的，特别是那种母婴之间常玩的“躲猫猫”游戏，是一种极为有益的社会性逗乐游戏，母亲用手遮住自己的脸，随即又将手拿开，或整个身体躲在挡板后面，随即又出现，这样的动作重复伴随着声音的嬉戏，不断地在强化着这种认识。

2. 以物为中介的嬉戏

与照料者之间牢固的情感关系是婴儿对事物的兴趣和进一步的认知发展的先决条件。随着婴儿的动作和眼手协调性的发展，成人和婴儿之间便出现了以物为中介的多种手段的游戏。通过与物的交互作用，通过对物的动作示范，成人与婴儿的情感交往更为积极，并且婴儿开始体验一种社会性交往的基本规则，如等待、轮流、重复、听从指令等。

这类游戏通常有这样一些性质：





重复性——由于婴儿对外界事物的认知是依赖于感知印象，而不是观念，这就使他们很容易处于一种无穷尽的重复中，他们不厌其烦地重复同一种动作，用这种重复动作联结着与成人的相互作用关系，并以此为乐。比如成人把东西捡起来，他故意把东西扔下去，再捡起来，再扔下去，并伴随着开心的笑声，反复不断。婴儿还对具有韵律重复感的童谣很感兴趣，他们喜欢听大人反复念诵，大人在念诵时往往随着童谣的节奏把着孩子的肢体，做些动作，引起孩子欢快的情绪。好的摇篮曲、儿歌和童谣是动作、语言、音乐，以及同他们一起玩耍的成人之间的伙伴关系和相互作用的综合体验。

指令性——这种根据成人的语言指令由婴儿做出一些动作的游戏，已具有了比较明显的“教导”性质。每个家长与婴儿的这类游戏，都有特定的内容，其中有的是因为婴儿最初出现的偶然动作，引起了成人的兴趣，并给动作名称以鼓励，成人的积极反应使婴儿感到满足，为了使有趣的动作再现，便重复这一动作，同时成人也用指令的形式引逗孩子，比如“给妈妈梳梳头”“积木垒高高”“放个炮”（使一个特定的东西发出响声）等。有的是成人有意地以游戏的形式示范动作，再以指令的形式逗引孩子做出动作，比如拍拍手、再见再见等。

模仿性——成人在与婴儿共同作用于玩具的交往活动时，一般总是以动作示范者的面貌出现，无论是简单的实物摆弄，还是实物的功能性用法，成人的动作会引起婴儿极大的模仿兴趣，婴儿模仿动作的稚嫩表现，又引起成人的极大乐趣。游戏的模仿性特征使婴儿从成人那里学到了摆弄物体的许多动作。

交互性——因为是与成人的合作游戏，又带有模仿的特征，所以很多活动是与成人交互进行的，比如用积木垒高，成人放一块，孩子放一块；滚皮球，成人滚过来，孩子滚过去等等。这种交互作用，使孩子学习着一种轮流的态度和等待的经验，体验着一种公正。

第一年的社会性游戏中，婴儿已能区分成人和孩子，而且对孩子感兴趣，但成为游戏伙伴的只能是成人，他们无同龄游戏伙伴。因为孩子之间的心理发育水平很不一致，即使一致，由于年龄太小，彼此之间不能理解对方，所以不可能合作游戏。在游戏中，成人往往最能考虑婴儿的接受能力，他们能敏感地察觉到婴儿对游戏方式的情绪反应和体力反应，并采取适合于婴儿的方式来满足他们的需要。

总之，第一年的家庭社会性游戏在孩子的发展中有着十分重要的地位，孩子通过与照料者的亲密接触，使运动肌的活动同感觉的机敏性、以及情感交往的满足得以有机结合，在此仅依赖物品而没有成人的参与是难以实现的。

二、婴儿游戏的意义

（一）积累了丰富的感觉印象，有助于认知能力的发展

游戏中，孩子不断增长的感性认识，不断付之于行动的尝试，在不断重复的游戏动作中，将短时记忆变为长时记忆的储存，游戏成为逐渐累积起来的各种各样经验的“备忘录”，使之在第一年就获得了“人的永存性”“物的永存性”，以及对物理世界各种物体的特性的最初认识，对各种特定环境的初步体验，这一切都将成为今后进一步的认知发展的重要基础。

（二）体验了初步的交往关系，有助于社会性的发展

由于婴儿游戏是在与成人的交往中进行的，在亲子间的婴儿游戏中，孩子与成人结成了既平等



又不平等的双重交往关系。在平等的交往中，婴儿体验到的是最基本的合作规则，即轮流进行短暂等待听指令做动作等，这一切是以后同龄伙伴的合作基础。在不平等的交往关系中，成人显然是以一个成熟的社会成员，不自觉地用自己的行为方式进行着以身示教，他对待孩子谦让宽容、耐心的态度和方式，让婴儿体验到的是融洽的社会交往关系，他对物的态度和方式，也在婴儿的头脑里留下了最初的痕迹。

（三）联结了亲子之间的情感联系，有助于个性的发展

婴儿游戏是在与最亲近的人，特别是母亲之间开展的，因此这种游戏带有明显的“亲情”关系。从与照料者之间充满柔情的身体接触和视线交流中，婴儿得到的是爱和被关注，这种情感的交流和情绪的满足，大大强化了亲子间的感情纽带。婴儿对父母发出的游戏信号的积极回应，使父母感到莫大的喜悦和安慰，而父母对婴儿发出的游戏信号的积极应答，使婴儿产生了极大的信任和满足。经常进行这样的游戏，会激发游戏能力的进步便会使婴儿经常处于一种积极的情绪体验中，这为他以后活泼、开朗的个性发展奠定了基础。

以上第一年的游戏形式在第二年仍以日益加强的形式保持着，即游戏的质量在提高。这一阶段的儿童主要是将出生以来逐步形成的能力加以充分地发挥，比起第一年来，他以日益活跃的、有经验的和创造性的方式来使用他的本事，在游戏能力方面有这样几个质上的变化。

1. 独立行走使孩子的活动范围扩大

1周岁以后，孩子挣脱成人的怀抱，开始独立迈步，用他蹒跚的步子去寻找自己的活动空间，迈着小碎步，跑来跑去，甚至试图爬高。比起过去，活动的主动性大大加强了，这时他可以推拉大型玩具，来回滚动皮球，以及对移动物体特别感兴趣，变得十分好动。这一切活动，不断地促进着他的大肌肉发展。但就像初生的牛犊不怕虎一样，这时的孩子不知道危险，成人一方面要提供他活动的空间，满足发展的需要，同时又必须限制活动的空间，最好是限制在成人的视野内，以防止意外的发生。

2. 小肌肉运动技能的发展使孩子的手参与实物的操弄

与此同时，小肌肉运动技能的发展，使孩子的手指活动开始参与工作，最初能用拇指和其他手指一起考察物品，然后练习夹紧、抓牢，会用拇指和食指捏住东西，然后还会用一个手指去戳、压、擦一个物品，有规律地掌握各种大小、各种形状的小物品。这种小肌肉运动过程，是他用双手进行更为复杂活动的准备，使他逐渐摆脱仅用触摸口尝的感觉方式来了解物体特性的做法，通过双手的抓、捏灵活转动角度观看，能更全面地了解物品的特性，哪些东西是光滑的，哪些东西是粗糙的，哪些是软的，哪些是硬的，从而理解了物品功能的差别，有些是会滚动的，有些是可堆积的……从1岁开始，孩子能把两样以上的东西放在一起进行空间或功能性的安排。

首先，孩子能把两件无关物品联系起来，比如把小球放在盒子里。孩子由于自己支配了物体而感到满足和愉快，因而表现得更积极、主动。联系两样或两样以上的物品表明孩子已有新的认识能力，不仅认识到物体之间具有空间关系，而且能按社会文化的惯例来使用物体（比如知道盒子可以装东西）。其次，他们逐渐把握不同的物体，而且能对物体进行组织，改变物体的形态。他们开始意识到，利用不同的方式可以导致物体形态的变化，并表达自己的意图。于是开始反复地把物体放进、取出、叠合、堆积推倒、套入、嵌进去、抠出来等，在此过程中，积累物体之间关系的经验，以及自己在作用于物体方面的知识，不再是简单的拍拍打打了。





（三）积极尝试活动使孩子经历很多困难和错误

面对这个陌生的世界，孩子的好奇心开始萌芽。由于独立行走使他的活动范围扩大，这时他已不再满足于接受以往那种主要通过视听感官认识事物的方式，他需要通过行动去实地考察，密切地察看和更加积极地参与所发生的一切，这一点具体表现在孩子明显地意识到实物的因果关系上。他会亲自察看盒子里装的是什么，亲自尝试一下某个物体的性能，比如拨弄收音机的某些机关，想找到说话、唱歌的人；探索玩具的发条比玩具本身的动态更感兴趣；凡是物品上的眼和缝，他都会用手去抠，试图拆开所有会动、会响的物品。这种尝试和探索导致我们经常所见的破坏行为，东西一到手就坏。这种好奇的尝试和探索一经出现，便持续很长时间，随着年龄的增长，探索欲不减，只是由于动作的发展，智力的进步，破坏性日益变小。

针对这种情况，成人的做法不应该是限制，而是给予机会，给他一些无用的东西，任他操弄、拆毁，满足他的好奇心，这样才会逐渐促发他智慧的萌芽。

（四）“装扮”的最初迹象

1. 行为的模仿是“装扮”产生的条件

这一阶段的最实质性的变化是后期出现了“假装”的迹象，这种迹象最初产生于“即时行为模仿”，这是孩子对于本身重复地感受到的体验进行的快速模仿活动。1岁多的孩子逐渐从摆弄物体的动作过渡到有意识地模仿眼前出现的简单动作。例如，看见别人在哄娃娃睡觉，他也照样做；看见有人敲打一个玩具，他也照样敲打。显然，这不是假装，是模仿。当孩子摆弄物体的行为进入到会按物体的功用来使用和操弄时，行为的延时模仿出现就成为可能。比如，原来用杯子、娃娃、梳子等都一样敲打，以后在即时模仿中学会了用杯子喝水，用梳子梳头，这种行为显示出，孩子是通过使用来解释物体意义的。这种动作出现在1岁半到2岁之间，这是因为孩子记忆的发展，将已感知过的形象、动作保持在记忆里，即头脑中留下了表象、印象，当物的刺激出现时，便引发对原有实物的模仿。看见碗，想起喝水，便手拿空碗假装喝水，这不是真的；看见梳子想起梳头，便往头上放，假装做梳头动作，这不是真的；看见枕头，假装闭眼睡觉，这当然也不是真的。因为这种延时模仿，正是脱离了真实需要和真实情景，所以是一种“装扮”行为。

这一类动作往往使成人感到有趣，便受到成人的鼓励。但这种装扮水平很低，是由物的刺激引起，以动作为主，没有角色的意识，而且孩子的兴趣在物不在人（包括玩偶娃娃、小动物），这是因为其社会性观念少，语言掌握不多，对玩偶娃娃、动物的兴趣与对待其他玩具一样（我们常看见孩子虽然拿着玩偶到处走动，但并不把玩偶作为一种逗人喜爱的，栩栩如生的东西而给予情感上的关注，可以凭自己的一时兴趣，推来推去拎着走，随手扔在地上）。

2. 装扮行为的意义

无论如何，装扮行为的出现说明儿童已具有利用表象的能力，标志着儿童游戏的性质出现了戏剧性的变化，从受感觉运动控制的行为，转向模仿真实生活实践的行为。当按照他们的交往目的去使用实物时，他们的行为就不再是受感觉运动的需要所驱使，而是与社会性需要相联系了。虽然这些需要不是眼前的，但儿童可以摆脱此时此刻的具体环境，而去想象事物、人物和事件的情况（实物引起的模仿），这就使他们有了一种全新的认知能力，或是认知能力的一大飞跃，意味着感觉运动时期即将结束，使用和发挥象征功能的时期即将到来。





三、象征功能的出现（2~3岁）

（一）象征功能的发生基础

1. 游戏的感运动形式继续加强

这一时期儿童游戏又有了新的飞跃，飞跃的标志是象征功能的逐渐发展，但感觉运动游戏的形式依然存在，并继续加强，其间带有象征的特点。首先，孩子在促进运动肌的活动方面更加成熟，能自如地取物、携物、攀登、跳跃奔跑骑小三轮车，能够踢和掷小球。在进行这些活动时，动作虽不够灵巧，但收效却日渐明显。其次，操纵物体和构思的技能也有了改善，能用近10块积木搭小塔，玩简单的拼板玩具（但只是一种尝试错误的拼法，还不会照图拼），结构游戏的兴趣开始发生，试着用各种材料进行积插，并开始给自己的成果命名。

2. 游戏的感运动形式开始内化

由于记忆的发展，儿童在感觉运动形式的游戏中积累了感官对各种刺激的感受印象，积累了动作对各种实物的操作体验。留在头脑中的表象日益丰富，儿童的活动开始受表象影响。这时，引起儿童的动作表现已不再仅仅是对应于眼前的实物，而是由于受到当前刺激物的激发，引起头脑中表象的联想，把当前刺激看成是不在眼前的刺激物，并以此左右儿童的行为，这就是一种象征功能的体现。比如当他看见一个布娃娃和一只药瓶的时候，就会联想到喂娃娃吃奶，这时，药瓶就被想象成奶瓶。

象征功能的建立，说明一个人承认了象征物和它所代表的物体之间的代用关系，这是表征思维的最初形式，也包含着想象的因素。皮亚杰认为，象征性游戏是思维开端的标志，是实践性智力内化为思维的一个过渡环节。

（二）象征功能的最初表现

1. 开始使用替代物

象征功能最初表现为出现有意识的以一种物体代替另一种物体的游戏活动，通过动作、图画、语言来表达他对事物的体验。其游戏的内容是与家庭日常生活，尤其与他个人有紧密关联的，如哄娃娃烧饭、铺床端饭、分筷子，从模仿这些活动的一个动作，到模仿活动的一个短小的过程，日益显得有条理，而且有所延伸。比如喂娃娃，一开始仅仅是用奶瓶喂这一个动作，以后延伸到喂完后放下睡觉，再延伸到为娃娃盖被子，拍着他睡。在扮演中，儿童还会高声自言自语，用一种鉴赏的词语描述并解释正在做的事。这一过程中，象征物的使用非常广泛，手帕是娃娃的小被，积木是娃娃吃的蛋糕，小凳子是娃娃的小床，甚至任何东西都可能成为他所需要的东西的代用品。

2. 出现角色的先兆

在物的象征的基础上，必然向人的象征发展，角色出现的先兆在这时已有显露。角色非常简单，都是与他有关的熟悉的人，在模仿他们的行为时，他就扮演了他们。一个人短时间内可以扮演多种角色，一会儿喂娃娃，一会儿开车。然而角色的意识是非常淡漠的，他们常常模仿成人的动作，却并未意识到自己就是他所模仿的人，比如他开汽车，嘴里还发出“嘟、嘟”声，却不一定意识到自己就是“司机”，因此，严格的说，这还不是真正意义上的角色扮演，只能说是角色出现的先兆。

这一阶段孩子的游戏是独自进行的，这是针对同龄儿童而言的，因为与同龄人之间还没有合作





的认知基础。尽管他们对同龄孩子很感兴趣，愿意一起玩，并且很亲近，但仔细观察他们的游戏是互不相关，各有一套玩具，否则争执是难免的。而与成人一起游戏则另当别论，他们和成人配合默契，是因为成人能够理解孩子的意愿，了解孩子的能力，所以合作得很好。但他们却不能理解别的孩子不能如他们的愿，显然，他们并不指望别的孩子了解他们内心深处的想法。

（三）结构游戏的浓厚兴趣

由于小肌肉运动技能的发展，双手的灵巧使幼儿操作物体的能力大大加强，从拼板套叠、镶嵌等玩具中获得的乐趣，逐渐加上创造性的因素，他们开始不满足于现成的、已经规定好的格式，开始由自己提出规划或蓝图，创造性地操作物体，使物体的原型或结构改变，以产生新的形象或结构。他们越来越感兴趣于那些素材的元件玩具和各种多变性玩具，因为这些玩具能满足他们想象和创造的欲望，比如喜欢玩橡皮泥、喜欢玩积木，喜欢探索物体的多种操作可能。所以，3~6岁的幼儿对结构游戏的兴趣特别浓厚，如打结、镶嵌、系带子、使用剪刀等等，只要是在室内，只要桌面上有手工材料，孩子们无不陶醉在自己的双手操作中，为一件件从自己手中诞生的“作品”而欢欣鼓舞。这种游戏在好几年内一直是室内颇具吸引力的娱乐方式，只要桌面上提供结构材料，儿童便可以安静地玩好长时间。

（四）象征性游戏的成熟

3岁前儿童已在游戏中萌发了象征功能，这一思维发展的伟大进步，预示了3~6岁儿童游戏的主要形式。所以，这一时期象征性游戏达到整个学前期的高峰阶段，与前一阶段相比，这一阶段的象征性游戏在发展上有这些特点。

1. 角色开始成为游戏的中心

我们知道幼儿象征性游戏活动中有两个重要的象征行为，一是以物代物，二是以人代人。3岁前儿童主要是模仿成人的动作，无角色意识。3岁开始，他们不仅运用代替物的游戏能力增强，而且开始出现了真正的角色扮演。扮演角色时，从较多关心“物”（如对司机的方向盘感兴趣便想扮演司机），到较多关心角色的意义（由于对司机的钦佩而想扮演司机），并且注意角色的职责。约4岁左右，幼儿的游戏在物体的影响下，开始出现社会性角色，并反映角色之间的关系即角色之间的合作产生了。5~6岁时还会出现一个主要的角色和几个有关的社会之间的关系。比如幼儿园老师和小朋友、家长、菜市场营业员、做饭阿姨之间的关系。角色日益增多且复杂化，对角色的兴趣比对物的兴趣浓厚。这便是这个年龄阶段幼儿交往需要的表现。在这个年龄阶段，即便没有合适的玩伴，孩子也会创造出一个想象中的伙伴一起玩，甚至以动物代替同伴，以满足这种交往的需要。

2. 游戏主题的扩大

这时儿童游戏的内容从仅仅是家庭的狭小生活圈，扩大到家庭以外更大的生活圈，主题也拓展到商店、邮局、车站、幼儿园、医院等。除了来自于儿童生活的亲身经历以外，还来自于影视作品。只要是儿童生活所及的内容，只要是儿童亲眼目睹过且印象深刻兴趣大的都可成为其游戏的主题。游戏主题的扩大说明儿童生活范围扩大，对社会常识的理解和体验加深。

3. 游戏的情节复杂

儿童最初出现的游戏情节大多是重演人们使用物体的活动，是把不久前刚刚发生过的事实、情景再现出来。因此，这些游戏情节和实际生活中的某一具体情境非常相似，比如刚去医院看过病，



回来就模仿医生给他看病的片段。随着思维的发展和生活经验的丰富，以后儿童则能综合他所经历过的各种生活内容，概括和创造性地再现一般的生活情景，比如扮演的医生，则不再是给他看病的那个医生和给他打针的简单过程，而是反映一般的医生看病的过程，且情节也日益符合生活逻辑。

4. 玩伴的合作性加强

此时游戏中角色与角色之间的联系加强了，不再像以前的那种互不相干的独自游戏，如司机只是开车，妈妈只是喂娃娃，医生只是在一旁摆弄听诊器针筒。现在，妈妈抱娃娃乘车去看病，既与售票员打交道，又与医生打交道，还可去商店买东西，角色之间配合默契，各自遵守自己的角色规则，因此争执减少了，这是儿童社会性发展的体现。

5. 象征性游戏的时间变长

只要是儿童的自由游戏，可以说绝大部分是象征性游戏，不像以前更多的是满足感觉运动快感的机能性游戏，那些游戏仅仅是动作的重复和实物的摆弄。现在即便是运动性游戏、结构游戏，也每每带有象征性游戏的色彩。比如滑滑梯时还会把滑梯想象成跑道，把自己想象成飞机；用结构材料搭成作品后，也会出现象征性游戏的片段情节。且同一游戏主题可以持续很长时间，几小时甚至几天，这与儿童兴趣的稳定、注意的稳定和情绪的稳定有关。

（五）规则性游戏的萌发

规则游戏虽不同于象征性游戏，但却是从象征性游戏发展而来的，比如“老鹰捉小鸡”“官兵捉强盗”等，都有角色和简单的情节。

规则游戏的最显著特点即规则的遵守和两人以上的竞赛。年龄较小的儿童满足于活动过程，而不考虑活动结果，因而对竞赛结果不在乎，因此竞赛的意义不大，尤其是由于对竞赛规则不能理解全面导致玩游戏却不能遵守规则。到了4岁以上，儿童的智力发展水平使儿童逐渐能够理解一些简单的规则并试图遵守，但这种简单的规则游戏大多局限于运动性的规则游戏，然而4、5岁的孩子中也出现了简单的棋牌类游戏，这些游戏只要遵守简单的规则，学会听指令即可，诸如飞行棋一类靠运气分输赢的游戏，只要能按棋图上的指令行棋就可以了，胜利带有偶然性，但能够遵守规则就说明儿童开始有了自控能力。5岁以后，儿童在形象思维水平上，按一定的逻辑进行推理的能力有了进一步的发展，这时便可以玩稍复杂些的规则游戏。这时，儿童对通过积极的智力活动而产生的比赛结果更感兴趣。在此基础上，规则游戏随着儿童智力水平的提高、社会协作能力的发展、自制力的加强，日益高级化、复杂化并一直持续到成人。

可见，游戏的形式是随着儿童的成熟而发展的，游戏与身体发展、智力发展的各种机制发生联系，当儿童取得种较高的游戏行为水平时，他通常就会拒绝任何较低水平上的游戏行为，游戏水平就是这样一步步发展，步步脱离其幼稚性，直至过渡到成人的游戏形式。



本章内容思考



1. 谈谈1岁以内婴儿游戏的意义。
2. 装扮动作的发生说明什么？
3. 婴幼儿期游戏有哪些特征？
4. 为什么说3~6岁是游戏的高峰年龄？





学前游戏设计部分涉及到了幼儿游戏的权利以及游戏的本体功能的介绍。通过这一章内容的学习，我们能够懂得游戏对于幼儿的重要性，

任务一 幼儿游戏权利与游戏本体功能

关于幼儿游戏权利与游戏本体功能，在近几年兴起的安吉游戏中体现的最为真切：安吉游戏中幼儿自我参与游戏、自我享受游戏、自我创造游戏，激活了幼儿“玩”的天性，使游戏真正成为幼儿自己的游戏，引发了学者对安吉游戏研究的热潮。学者从安吉游戏的本体功能出发，对幼儿在自由的天然游戏环境下生成的新游戏进行分析：安吉游戏是幼儿与大自然的真实对话，这种让幼儿自主探索游戏的乐趣将是今后幼儿园游戏教学的新方向，也是幼儿游戏本体功能的回归。

“安吉游戏”是安吉幼儿园游戏教育的简称，是在生态教育的基础上探索出的一种以游戏教育为主要形式的全新学前教育实践（创造者——程学琴）。游戏中幼儿自我参与游戏、自我享受游戏、自我创造游戏，激活了幼儿“玩”的天性，真正实现了幼儿户外游戏环境生态下的自主游戏。安吉游戏打破了幼儿游戏拘谨的空间约束，幼儿在玩中学、学中玩，不断延伸和创新玩法，促进了儿童运动能力、各领域认知能力、社会性发展以及情绪情感水平的提高。

一、幼儿本体游戏与本体功能

当游戏被纳入幼儿园教育的背景下，幼儿游戏无疑被纳入幼儿园的课程体系中。依据游戏活动的目的性，幼儿游戏自然的分为两种形式：幼儿自发开展的游戏和教师组织的手段性游戏。

（一）本体游戏

本体游戏又称自主游戏，是指幼儿按照自己的需要自发开展的以玩为单一显见目的的游戏。如最常见的本体游戏是幼儿在课间户外混龄状态下自由开展的游戏。本体游戏最外在的特征是没有教师的干预和任务目标的预设，幼儿自主借助现有游戏条件（场地、器材等）和游戏群体共同的经验