



21世纪高等院校立体化精品教材

学前儿童游戏教程

主 编 罗 江

副主编 朱 玲

参 编 秦 瑶 杨 娇 李燕蕊

汕頭大學出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏教程/罗江主编. —汕头: 汕头大
学出版社, 2021. 8

ISBN 978-7-5658-4420-1

I. ①学… II. ①罗… 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 (2021) 第 162977 号

学前儿童游戏教程

XUEQIAN ERTONG YOUXI JIAOCHENG

主 编: 罗 江

责任编辑: 胡开祥

责任技编: 黄东生

封面设计: 易 帅

出版发行: 汕头大学出版社

广东省汕头市大学路 243 号汕头大学校园内 邮政编码: 515063

电 话: 0754-82904613

印 刷: 河北铄柠印刷有限责任公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 15.5

字 数: 330 千字

版 次: 2021 年 8 月第 1 版

印 次: 2021 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 43.50 元

ISBN 978-7-5658-4420-1

版权所有, 翻版必究

如发现印装质量问题, 请与承印厂联系退换

前言

游戏是最适合儿童和最受儿童喜爱的活动。学前儿童游戏对儿童的身心发展有着重大的意义。科学指导学前儿童游戏，是每一位教师和家长的责任，而了解学前儿童游戏是进行科学指导的前提。

本书依据《幼儿园教育指导纲要（试行）》和《3~6岁儿童学习与发展指南》的指导要求编写而成，强调内容的趣味性和可读性；在编写体例上采用新的方式，力求内容清晰简洁，理论结合实践案例，设置了“案例导入”“思考练习”“课堂案例”等小栏目，丰富和拓展读者的视野。

本书包括十章内容，归纳为四个部分。

第一部分（第一~三章），重点阐述学前儿童游戏的基础知识，分为三方面的内容，一是学前儿童游戏基本理论，包括定义、特点、分类、价值、地位、影响因素等；二是学前儿童游戏观察、指导及评价，让游戏观察者及指导者对儿童游戏进行指导与评价；三是学前儿童游戏环境创设，包括物理环境和心理环境的创设。通过这部分内容，让家长及教师对学前儿童游戏有科学的认识及理解。

第二部分（第四~七章），详细论述不同类型的学前儿童游戏，包括感觉运动游戏及其指导、象征性游戏及其指导、结构游戏及其指导、规则游戏及其指导，为家长及教师引导学前儿童游戏、理解学前儿童游戏中的行为提供一定的参考性。

第三部分（第八、九章），重点介绍其他学前儿童游戏。首先，介绍了民间学前儿童游戏，包括民间儿童游戏及其改编游戏；其次，阐述了国外学

前儿童游戏，主要包括国外学前儿童游戏的理论流派，以及日本、美国、英国的学前儿童游戏。

第四部分（第十章），论述学前儿童游戏的扩展领域——学前儿童游戏治疗，包括游戏与游戏治疗、游戏治疗的理论学派、游戏治疗的实施、游戏治疗的方法。学前儿童游戏治疗将儿童游戏与心理治疗相结合，通过心理学、生理学、医学等科学领域的知识支撑，为解决儿童问题提供有效的治疗手段。

本书在编写过程中，参考了相关资料和研究成果，在此向相关作者表示衷心的感谢。

由于编者水平有限，书中难免有不当之处，恳请各位读者不吝指教。

编 者

目 录

第一章 学前儿童游戏基本理论

学习目标	1
关键词	1
知识结构图	2
案例导入	2
第一节 学前儿童游戏概述	2
第二节 学前儿童游戏的价值	8
第三节 学前儿童游戏在幼儿园中的地位	17
第四节 影响学前儿童游戏的因素	21

第二章 学前儿童游戏观察、指导及评价

学习目标	33
关键词	33
知识结构图	34
案例导入	34
第一节 学前儿童游戏的观察	34
第二节 学前儿童游戏的指导	44
第三节 学前儿童游戏的评价	50
第四节 学前儿童游戏观察评价量表	59

第三章 学前儿童游戏环境创设

学习目标	69
关键词	69
知识结构图	70
案例导入	70
第一节 学前儿童游戏环境概述	70
第二节 幼儿园游戏环境的创设	72
第三节 儿童游戏需要的玩具	84

第四章 感觉运动游戏及其指导

学习目标	93
关键词	93
知识结构图	94
案例导入	94
第一节 感觉运动游戏概述	94
第二节 感觉运动游戏指导策略	98

第五章 象征性游戏及其指导

学习目标	113
关键词	113
知识结构图	114
案例导入	114
第一节 角色游戏	114
第二节 表演游戏	128

第六章 结构游戏及其指导

学习目标	145
------------	-----

关键词	145
知识结构图	146
案例导入	146
第一节 结构游戏概述	146
第二节 结构游戏的指导策略	150

第七章 规则游戏及其指导

学习目标	163
关键词	163
知识结构图	164
案例导入	164
第一节 规则游戏概述	164
第二节 智力游戏	166
第三节 音乐游戏	171
第四节 体育游戏	177

第八章 民间学前儿童游戏

学习目标	189
关键词	189
知识结构图	190
案例导入	190
第一节 民间儿童游戏概述	190
第二节 民间儿童游戏的改编	194

第九章 国外学前儿童游戏

学习目标	201
关键词	201

知识结构图	201
案例导入	202
第一节 国外学前儿童游戏的理论流派	202
第二节 国外学前儿童游戏简介	206

第十章 学前儿童游戏治疗

学习目标	217
关键词	217
知识结构图	218
案例导入	218
第一节 游戏与游戏治疗	218
第二节 游戏治疗的理论学派	222
第三节 游戏治疗的实施	229
第四节 游戏治疗的方法	233
参考文献	239

第一章

Chapter 1

学前儿童游戏基本理论



学习目标

1. 理解学前儿童游戏的定义
2. 理解学前儿童游戏的分类
3. 掌握学前儿童游戏的价值
4. 了解学前儿童游戏在幼儿园中的地位
5. 掌握影响学前儿童游戏的因素

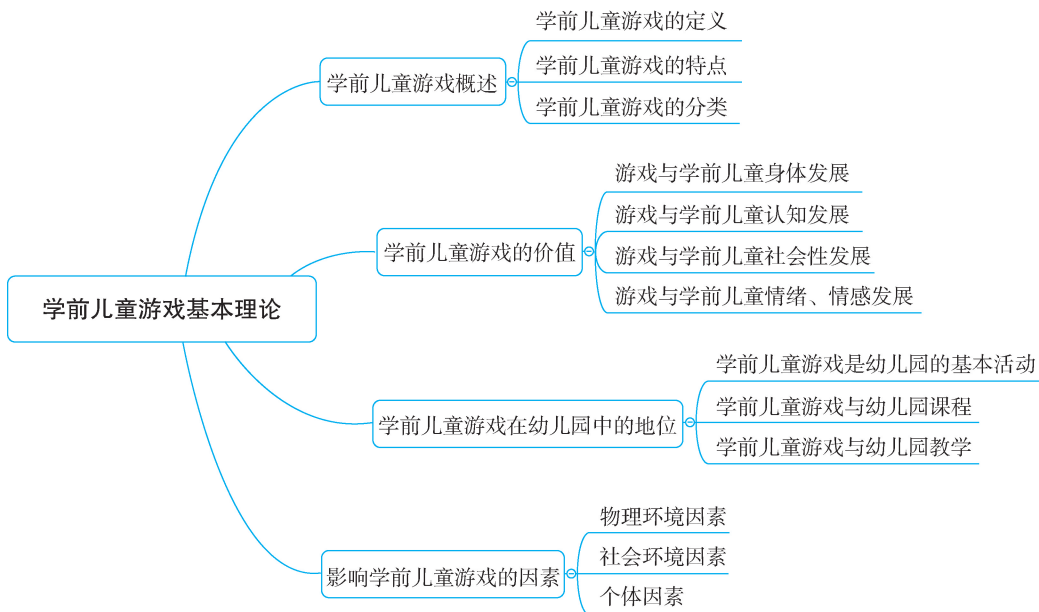


关键词

儿童游戏 游戏价值 物理环境因素 社会环境因素 个体因素



知识结构图



案例导入

晶晶和果果一起在小区里面玩，她们找到一个“秘密基地”，里面有乘凉用的圆桌和石椅。晶晶说：“我要煮火锅，我们吃火锅吧！”然后两个人开始在周围搜索树叶和树枝，把叶子用手撕碎放在另一片大叶子上，果果说：“这是我切的菜，一会儿我们就煮进去。”不一会儿，圆桌上摆了好多树叶，两个人还假装控制火候，一会儿调大，一会儿调小。“吃完了，我们该收拾了！”两个人摸摸肚子，都笑了！

思考：案例中，儿童通过游戏模仿现实生活中的场景，体验到了快乐。你认为儿童游戏对儿童都有哪些作用？

第一节 学前儿童游戏概述

游戏是人类社会普遍存在的一种活动现象，从儿童的玩耍打闹，到成人的棋牌娱乐，乃至年逾古稀老者的幽默谈笑，都诠释着它在现实生活中的广泛性及其独特的魅力。游戏以其独特的魅力给人的生活带来无穷的快乐，以其特有的价值促进每一个人健康全面地发展。

一、学前儿童游戏的定义

为了理解游戏的本质含义，我们从游戏的中英文词义来分析游戏概念的发展。

1. 汉语中关于“游戏”的含义

在我国，“游戏”一词与“嬉戏”“玩耍”极为相似，最早的文字记载见于《史记·老子韩非列传》，庄子语：“我宁游戏污渎之中自快，无为有国者所羁，终身不仕，以快吾志焉。”表达了一种“不以物喜，不以己悲”“游于天地”的逍遥志趣。

从汉语有关游戏的解释中可以看出，游戏的含义主要有以下几种：

第一，游乐嬉戏、玩耍。《韩非子·难三》中云：“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。”

第二，指娱乐活动。北宋司马光《投壶新格》：“夫投壶细事，游戏之类，而圣人取之以为礼，用诸乡党，用诸邦国。”

第三，指不郑重、不严肃。郭沫若《〈卓文君〉后记》中有：“卓文君的私奔相如……有许多的文人虽然也把它当成风流韵事，时常在文笔间卖弄风骚，但每每以游戏出之。”

2. 外语中关于“游戏”的含义

在英文中，与游戏相关的有“play”和“game”两词。其中“game”一词多指有规则的竞技活动，与汉语中“博弈”相似。而“play”一词，既可作名词又可作动词，作为名词泛指一类活动的总称，作为动词表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。与现代汉语中通行的“游戏”一词意义相同。“游戏”一词包含了人们对这类活动的体验、感受和判断。

荷兰语言学家约翰·赫伊津哈在《游戏的人》一书中，对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、英语等十几种语言在内的游戏概念的表达做了较为详细的分析。在希腊语中，对游戏的表达有三种含义：适合于儿童的游戏，玩、玩具，适合于种种游戏，有轻松自在的痕迹；琐碎、无价值的意义。在闪族语中，游戏则主要是松散之意。

综上所述，语言学中对游戏的解释，尽管语种不同，表达游戏的含义却有着相似之处：游戏都是与运动、动作有关；游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动。

3. 游戏含义的解释

《教育大辞典》对游戏的定义：“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、有意识的，通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会活动。”

二、学前儿童游戏的特点

游戏的特点是游戏本质属性的反映，了解游戏的特点有助于从整体上认识游戏。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

游戏的特点主要有以下几点。

1. 游戏的愉悦性

学前儿童游戏是自由的活动，没有强迫性。儿童在游戏的过程中是快乐的，他们在游戏中能够获得满足感和自豪感。儿童参与游戏是积极的，能充分发挥其主观能动性，施展自己的能力，创造性地解决问题，从而能够体验到成功的喜悦。游戏中没有需要达到的目标，儿童没有任何压力，从而减轻了为达到目标而产生的紧张感，儿童在游戏中感到轻松、愉快。因此，游戏过程对儿童来说是一个愉悦的过程。

2. 游戏的主动性

游戏的本质属性是主动性，《儿童权利公约》指出：“儿童有权自由发表自己的意见，表达游戏的愿望，可以自由选择同伴。”

(1) 游戏是由学前儿童内部需要产生的。学前儿童正处于身心迅速发展的时期，随着他们的生长发展，骨骼和肌肉变得越来越强壮，手的小肌肉动作也开始发展，动作的精准性也逐年提高。因此，学前儿童的独立活动能力增强，逐渐产生了认识世界、与人交往与活动的需要。比起作业和学习来，游戏是一种自由、轻松、松散的活动，能够满足学前儿童的诸多需要。游戏是由内部动机诱发的，由儿童的需要直接产生，没有外部强加的因素。因此，学前儿童在游戏中能够全身心投入，表现得积极主动。

(2) 游戏适合学前儿童身心发展的特点。学前儿童的高级神经活动过程中，兴奋过程强于抑制过程，高级神经系统的功能发育还不健全，认知特点具有形象性和情绪性。而游戏是具体形象的活动，游戏中有玩具、有动作，游戏的形式丰富多彩、内容多样化，学前儿童有较大的自由空间，玩游戏时常常乐此不疲。因此，学前儿童喜欢玩游戏，在游戏中会表现出较强的主动性。

3. 游戏的虚构性

学前儿童游戏情境常常反映着周围世界的现实与幻想，学前儿童认为游戏是“假装的”“不是真的”。这有利于缓解学前儿童渴望像成人一样实践而又无能为力的需求矛盾。他们在游戏中扮演在真实生活中无法实现的角色，如爸爸、妈妈、医生、交警等，还会在幻想中体验角色的语言、情感和行为；他们还会用一种简单、常见的材料代替真实的物品，如用树叶当碗，用树枝当筷子，还会指导各种创造性的游戏场景，充分体现了学前儿童的创造能力。学前儿童就是在对游戏的角色、情节、行为、语言和游戏的材料、场景的想象中，根据自己虚构的一个世界，表达对现实生活的热爱并有所创造，体验着幻想中的乐趣和自我价值，从而平衡学前儿童内心对自由的渴望。

4. 游戏的生活性

学前儿童游戏是现实生活的反映，它来源于学前儿童的生活。

学前儿童进行游戏时表现出的行为，是对现实生活的模仿，在模仿的过程中又带有想象和创造。他们通过游戏将日常生活中的人和事再现，并通过他们的想象创造出新的形象来。例如，我们常看到学前儿童像妈妈一样照看宝宝，像医生一样给小朋友看病，像交警一样指挥交通，他们在游戏中学会规则，游戏培养了学前儿童将来踏入

社会必需的适应能力。同时，我们会看到学前儿童在“采蘑菇”的游戏中将玩具收拾干净，在月亮记录中以“小科学家”的角色将记录完成得有模有样。学前儿童通过不断增长的社会经验，逐渐丰富游戏的内容、情节、角色。

游戏是学前儿童面对生活的一种方式，学前儿童可以在游戏性心理体验中面对生活，通过想象排解困惑、解决难题。

5. 游戏的规则性

游戏是自由的，但同时也是受约束的。学前儿童是游戏的主体，游戏中的学前儿童有其独特的方式，在与人、环境和材料的游戏互动中表现出游戏的内在逻辑，形成了其显性或隐性的规则，使游戏的自由性在有规则的约束中变得富有趣味性。例如，在灭火游戏中，孩子们知道着火了，要赶紧灭火逃命，正是这样一种“规则”“秩序”，把学前儿童的游戏带入有序的状态。

三、学前儿童游戏的分类

学前儿童游戏丰富多样，游戏的分类是出于研究的需要，自然状态下学前儿童的游戏不以类别命名。根据分类标准的不同，目前主要的游戏分类方法有如下几种。

（一）以儿童认知发展为依据的分类

认知发展伴随着儿童的成长，不同年龄阶段的认知水平，使用的游戏材料、进行的游戏内容和表现形式等都不一样。著名儿童心理学家皮亚杰最早从学前儿童认知发展的角度对游戏进行分类，他将儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏四类。

1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏是最早出现的一种儿童游戏，一般发生在0~2岁这个阶段。儿童主要通过感官和动作协调活动来认知环境和解决问题，这个时候的游戏没有任何象征性和任何特殊的游戏方法。儿童主要以自己的身体为中心，逐渐地摆弄与操作具体物体，并不断反复练习已有动作，从简单、重复的练习中，尝试探索新的动作，在反复的新动作成功操作中，获得愉快的体验。游戏的主要类型为徒手游戏或重复的操作物体的游戏，如摇铃、拍水、滚球等。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁儿童最典型的游戏形式。

象征性游戏是儿童以模仿和想象扮演角色，完成表现为以物代物、以人代人形式的象征过程，反映周围现实生活的游戏形式。游戏中的主要特点是模仿和想象，通过游戏，学前儿童可以摆脱对当前实物的知觉，以表象代替实物作思维的支柱进行想象，并会用语言符号进行思维。象征性游戏可以满足学前儿童在现实生活中不能实现的愿望和需求，一般具有学前儿童内心状态的诊断和治疗上的意义。学前儿童的象征性游戏分为两个阶段，一是2~4岁达到象征性的顶峰，二是4~7岁由象征逐渐接近现实。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

3. 结构游戏

结构游戏是儿童利用多种结构材料（积木、积塑、拼图、泥塑、沙、雪等），按照一定的目的和计划构建物体的活动。

从儿童2岁左右开始，结构游戏在学前阶段有逐渐增加的趋势，是我国幼儿园、托儿所最常见的一种游戏形式。结构游戏前期带有象征性，如用积木搭建房屋，强调过程的体验；后期逐渐变成一种智力活动，开始关注结果，如七巧板游戏。

4. 规则游戏

规则游戏是一种至少2人参加的、按照一定的规则进行的游戏，具有规则性、竞赛性、文化传承性和趣味性，包括智力性质的竞赛（如下棋、打牌等）和运动技巧方面的游戏（如拔河、跳房子等）。规则游戏反映了儿童在童年末期开始摆脱自我化的象征性，而开始服从于现实原则，服从客观规律的认知发展特点。规则游戏大多在儿童4~5岁时开始萌芽，大量出现是在学前末期以后的具体运算阶段。规则游戏是学前儿童游戏的高级形式。

（二）以儿童社会性发展为依据的分类

社会性发展是学前儿童心理发展的重要方面。美国心理学家帕顿认为儿童之间的社会性互动会随着年龄的增长而增加，他把游戏分为以下六种。

1. 偶然的行爲

学前儿童无所事事，并不参与实际游戏。他们只注意碰巧引起兴趣的事情，缺乏行动目标，偶尔才会注意看看他人。他们的主要表现：玩弄自己的衣服、东游西逛、玩自己的肢体、在椅子上爬上爬下等。

2. 游戏的旁观者

学前儿童观看同伴的游戏，偶尔与他人交谈，有时他们会提出问题或建议，但并不介入他人的游戏。

3. 单独游戏

学前儿童独自玩玩具，专注地玩自己的游戏，不注意也不关心别人的存在。

4. 平行游戏

学前儿童仍然是独自玩玩具，只是玩着和身边儿童相同的玩具，但不与同伴交流。如两个人在玩拼图，但是各玩各的，他们之间可以互相模仿，偶尔有交谈，但没有互相合作。

5. 联合游戏

学前儿童与其他孩子一起玩，进行相似但不一定相同的活动，互相之间没有明确的分工与合作，也没有围绕目标进行组织，每个儿童都是根据自己的意愿和兴趣进行游戏。

6. 合作游戏

合作游戏是社会性程度最高的游戏。学前儿童在游戏中围绕一个共同的主题一起

进行,有明确的目标和分工。

(三) 以游戏教育作用为依据的分类

我国幼儿园习惯将学前儿童游戏分为两类:创造性游戏和规则游戏。这种分类主要是受苏联游戏理论的影响,建立在学前儿童长期交友实践和经验之上的一种习惯性模式。

1. 创造性游戏

创造性游戏是儿童自己创造出来的游戏,属于以表征思维为基础的象征性游戏,是学前儿童的主要游戏。创造性游戏分为角色游戏、表演游戏和结构游戏。

(1) 角色游戏。角色游戏是学前儿童通过扮演角色,运用想象力和模仿力,创造性地反映生活经验的一种游戏。

(2) 表演游戏。表演游戏是学前儿童按照故事、童话的内容,分配角色、安排情节,通过动作、表情、语言等进行的游戏。

(3) 结构游戏。结构游戏,又称建构游戏,是学前儿童利用各种结构材料或玩具(如积木、积塑、砂石、泥、雪、金属材料等)进行建构活动的游戏。

2. 规则游戏

规则游戏是利用游戏的形式,为发展各种能力或完成某一教学任务而编制的有规则的游戏,也称“教学游戏”。规则游戏主要包含智力游戏、体育游戏、音乐游戏三种。

(1) 智力游戏。智力游戏是依据一定的智育任务设计的,以智力活动为基础,以生动、有趣的游戏形式,使学前儿童在轻松愉快的活动中增长知识、发展智力,帮助学前儿童认识事物、巩固知识、锻炼思维的一种有规则的游戏。

(2) 体育游戏。体育游戏是根据一定的体育任务进行设计,以走、跑、跳、投、平衡等基本动作为基础,以不同的角色、情节和规则为形式的活动,主要是培养学前儿童对体育活动的兴趣,锻炼学前儿童的基本动作,增强体质。

(3) 音乐游戏。音乐游戏是在音乐伴奏或歌曲伴唱的形式下,按照一定的要求和规则进行的各种活动,主要是为了发展学前儿童的音乐感受能力和音乐表现能力。

(四) 以儿童的情绪体验为依据的分类

美国心理学家比勒根据儿童在游戏中的不同体验形式,将游戏分为以下四类。

1. 机能性游戏

机能性游戏是一种由身体运动本身产生快感的游戏,婴儿期的游戏多属于这种游戏,如动手脚、伸舌头等,3~4岁以后这种游戏完全消失。

2. 想象性游戏

想象性游戏,也称模拟游戏,是指利用玩具来模仿各种人和事物的游戏,一般从2岁左右开始,随着年龄的增长而逐渐增多,如木偶戏等。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

3. 接受性游戏

接受性游戏是通过听童话故事、看画册、听音乐等以理解为主，让学前儿童被动地欣赏所见所闻的游戏。

4. 制作性游戏

制作性游戏，学前儿童用积木、黏土等主动地进行创造并欣赏结果的游戏。制作性游戏主要从儿童2岁时开始，5岁左右较多，如搭积木、折纸、绘画等。

第二节 学前儿童游戏的价值

德国学前教育家弗里德里奇·福禄贝尔在《人的教育》一书中曾写道：“游戏是儿童的工作。”可见，喜好游戏是儿童的天性。儿童需要游戏、喜欢游戏，就如同他们需要阳光和空气那样自然。而游戏对儿童的身体、认知、社会性和情感发展有着特殊的意义。

一、游戏与学前儿童身体发展

幼儿期是一个人生命起步的萌芽期，生长发育十分迅速和旺盛，游戏是让儿童的生长发展充满生机和可能的活动。各种不同的游戏，全身运动、局部运动，大小不同的运动量，活动着儿童的不同身体部位，促进骨骼和肌肉的成熟，加速机体的新陈代谢，使儿童在体力、动作协调和身体发育等方面不断趋于完善和成熟。

（一）游戏促进儿童基本动作的发展

儿童的游戏都包含着动作的成分，自然地可以促进身体运动能力的发展。特别是户外体育游戏，能锻炼学前儿童走、跑、跳、爬、平衡等基本动作。儿童进行结构游戏时，必须用手耐心操作物体，可以使他们手部的小肌肉得到锻炼，手指活动也变得越来越精确。

（二）游戏促进儿童身体的生长发育

游戏是儿童的基本活动，游戏对促进儿童生长发育具有重要作用。儿童身体各系统器官的生长发育包含形态结构与生理机能的发展变化，可以用身高、体重、头围、胸围、肺活量等作为测量指标。户外体育游戏对促进儿童身体的生长发育有着明显的效果。

现代儿童体育专家黄世勋进行了“关于体育游戏促进幼儿生长发育的实验研究”，研究方法是在实验班中用体育游戏的形式加强体育锻炼，对比班则按常规方法进行锻炼。游戏对学前儿童身体生长发育的影响，如表1-1所示。从表1-1中可以看出，实验班学前儿童身体各项指标得分均好于对比班，有的项目得分甚至高出对比班很多倍。此实验表明：体育游戏能够促进儿童生长发育，促进儿童骨骼、肌肉系统的发育，使

儿童身体各器官得到活动和锻炼，促进儿童大肌肉、小肌肉的运动，促进关节、骨骼的灵活与协调。

表 1-1 游戏对学前儿童身体生长发育的影响

组别		实验班	对比班	一般幼儿
人数		36	17	53
形态指标 (年平均增长值)	身高(厘米)	7.51	6.99	6.33
	体重(千克)	2.59	1.89	1.91
	胸围(厘米)	2.87	2.13	1.74
	大腿围(厘米)	1.93	1.23	1.03
技能指标 (平均值)	心率(次/分)	79.94	81.66	87.59
	肺活量(毫升)	1 244	891.67	—
身体素质指标 (平均值)	20米快跑(秒)	4.48	4.73	4.80
	立定跳远(厘米)	135.34	111.18	109.53
	5米移物跑(秒)	8.51	9.26	9.46
	单脚站立(秒)	300.30	48.24	58.15
	单脚连续跳(米)	83.60	25.94	41.36

(三) 游戏增强儿童机体的适应能力

儿童机体的适应能力包括机体对外界环境的各种变化，如冷、热、干燥、潮湿、风雨、噪声等环境的适应能力，以及机体对各种疾病的抵抗能力和病后恢复能力。儿童户外游戏为其进行日光、空气、水这三大自然因素的锻炼创造了机会，让儿童充分接触光和空气，适量感受温暖和寒冷，符合儿童的一些生理代谢需要，又能增强儿童对外界环境变化的适应能力，促进儿童的身体健康。游戏给儿童带来愉快和满足，有助于提高儿童的免疫力。

拓展阅读

日本幼儿园的体育游戏

1. 教育目标

日本 2000 年颁布的《幼稚园教育要领》中关于体育游戏希望幼儿达到的目标是：形成健康、安全的生活所必需的习惯和态度；充分活动自己的身体，主动进行运动；在各种游戏中充分活动身体；主动在户外游戏；熟悉各种活动，快乐地开展游戏。

由此可以看出，日本幼儿园户外活动非常重视幼儿获得充足的运动时间，强调在游戏中活动，并形成积极的情感、态度和良好的习惯。

Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

Chapter 5

Chapter 6

Chapter 7

Chapter 8

Chapter 9

Chapter 10

2. 教育观念

冒险性：日本教育者提出，活动要有一定的冒险性，如果没有的话，孩子无法真正形成回避危险的能力。

安全性：日本幼儿园重视进行安全意识教育，教幼儿学会自我防范，避免危险，并在活动中加强指导。

科学性：教师很注意幼儿体育锻炼的科学性，如记录幼儿心率的变化，观察研究幼儿生活节奏和保育的关系；及时测量幼儿机体生理活动反应；拍摄幼儿体育活动的全过程，分析体育活动对儿童的影响。此外，日本幼儿园还会专门进行自然适应训练，提高幼儿的耐寒暑能力，即使在冬天儿童也穿短裤。一天的活动中，喝的全是凉的自来水，中午吃从家中带来的便当，也不加热直接冷食，锻炼孩子的肠胃功能及对环境的适应能力。

3. 日本幼儿园的体育活动持续时间长

日本幼儿园、保育园的教育活动有两大组织形式，即自由活动与集体活动，幼儿自由活动与集体活动（包括生活环节）的时间之比一般为3:1。以半日教育为主的幼儿园的孩子，每天在园大约有3个小时可以在大自然中进行自发自主的活动，尽情玩耍。孩子们一般从上午8:30入园一直可以活动到10:15（10:30有一次全班性的集体活动）。在这段时间里，每个幼儿都可以充分地活动，体力、脑力得到一定的锻炼。

（四）游戏有利于提高儿童体能

体能是指人体在从事身体运动时所表现出来的能力，包括身体基本活动能力（走、跑、跳、投、钻、爬、平衡等）和身体素质（速度、力量、耐力、灵敏等）。国家体育总局和教育部的《2000年国民体质检测报告》显示，“与1985年、1995年全国学生体质健康调研比较，儿童青少年（学生）身体素质呈全面降低趋势，特别是肌力、耐力和柔韧性下降幅度较大”。学前儿童游戏是符合生理发展规律的活动，是锻炼儿童的身体基本活动能力和提高身体素质的有效途径。学前儿童的体能训练对于他们的后期发展起着至关重要的作用，应该得到社会和家庭的重视，积极配合并采取有效的措施，为儿童制定科学合理的锻炼方式，从而提升儿童的体能。

二、游戏与学前儿童认知发展

认知是人们获得知识或应用知识的过程，或信息加工的过程，是人的最基本的心理过程。包括感觉、知觉、记忆、思维、想象和语言等。在游戏中，学前儿童充分发挥主观能动性，通过扮演角色、使用各种玩具或材料等活动，对周围的人和事物进行感知、观察、分析、比较。在这个过程中，学前儿童不断地接触、探索新事物，了解事物之间的关系，一方面促进了他们知识的增长，另一方面也促进了他们感知觉、想

象力和思维能力的发展。

（一）游戏促进学前儿童的智力发展

游戏是儿童智力发展的动力，也是儿童智力发展的有效手段，游戏提高了儿童的思维能力和解决问题的能力，对儿童的智力发展有着不可替代的作用。

1. 游戏促进学前儿童知识的增长

著名儿童心理学家皮亚杰认为，学前儿童所获得的知识分为关于“人”的社会知识和关于“物”的知识，其中关于“物”的知识又分为物理知识和数理逻辑知识。

社会知识，是依靠社会传递而获得的经验。在数学中，数字的名称、读法和写法等都属于社会知识，主要依赖于教师的传授。物理知识，是有关物体本身性质的知识，如物体的大小、颜色、形状等，学前儿童只需通过直接作用于物体（看、尝）就可以发现这些知识。数理逻辑知识是事物之间的关系，它依靠的是作用于物体的一系列动作之间的协调。

游戏为学前儿童获得这些知识提供相应的条件和可能。首先，学前儿童在游戏中与他人或群体进行交往，会获得对“人”的知识，这是各种人际和社会知识的源泉，即社会经验。其次，游戏使学前儿童直接接触各种玩具或材料，通过感官的感知（看、听、闻等）和肌肉的运动（拍、打、推、咬等）逐渐认识物体的性质、特征、用途等，获得了物理经验；通过物体与物体之间进行比较，认识到物体之间的关系和联系，以及动作与动作之间的相互作用和因果关系，从而形成数理逻辑知识。

2. 游戏促进学前儿童感知觉发展

感知觉是儿童认知活动的开端，是学前儿童认识外界事物、增长知识、智力发展的通道，其水平是衡量学前儿童智力发展水平的重要指标。学前儿童主要依靠感知觉来认识外界事物，使用“行动”来思考，靠“感官”来学习。游戏其实是一种通过操作物体来感知事物的过程：一方面，学前儿童通过视觉、听觉、触觉、味觉等各种感官接触到各种性质的物体，了解各种事物的外部属性和局部特征，发展了感觉；另一方面，学前儿童通过对空间、时间、形状等的观察来感知各种事物的状态和属性，发展了知觉。

儿童的感知觉是在活动中得到发展的，而游戏是学前儿童最喜欢的活动，符合儿童的兴趣。在活动中，学前儿童充满了积极性和主动性，在活动中完成感知觉任务，达到感知、探索和学习的效果。

3. 游戏促进学前儿童想象力的发展

游戏是激发儿童想象力的最好方法。而象征（假装）、模拟、联想是儿童游戏的普遍特征，游戏为儿童提供了自由想象的机会，因此想象是构成儿童游戏活动不可缺少的心理因素。游戏时，学前儿童可以以物代物，甚至可以以一物代多物或多物代一物；还可以以人代人，甚至一个人同时扮演多个人，都有助于学前儿童想象力的发展。在游戏活动中，特别是象征性游戏，能够巩固和加深儿童对周围事物的认识，随着扮演角色和游戏情节的发展变化，游戏内容越丰富，想象也就越活跃。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

4. 游戏促进学前儿童思维能力的发展

在游戏活动中，为确保游戏的顺利进行，参与游戏的每一个学前儿童都必须积极思考、分工合作，解决游戏中发生的问题。当学前儿童积极地思考、加工信息、解决问题时，他们就会获得解决问题的能力，思维能力得到发展。例如，在角色游戏中，学前儿童需要确定游戏的主题，分配游戏的角色，选择替代品等。

拓展阅读

游戏对幼儿解决问题能力的影响

美国教育心理学家布鲁纳等进行实验研究游戏对幼儿解决问题能力的影响，以3~5岁的学前儿童作为实验对象，要求孩子坐在椅子上（不能站起来），从放在远处的一个透明塑料做成的盒子里取出一支彩色粉笔，盒子的开口对着孩子，但它的“门”用一个“J”形钩子钩住。孩子唯一可以利用的工具是放在他们脚边的三根长短不一的淡蓝色棍子（长分别为38厘米、30厘米、13厘米，截面大小均为3厘米×3厘米）和两个“C”形夹钳。孩子如果能拿到粉笔，那么粉笔就归孩子所有。但是盒子放在用最长的棍子也够不着的地方，要拿到粉笔，孩子必须用一只夹钳把两根较长的棍子联结起来构成一根长棍子，去打开门闩，把粉笔拨到跟前。

在解决问题之前，实验者把孩子分成三组。每一组都有36名孩子，男女各半。①游戏组：成人先说明一只夹钳可以夹在一根棍子上，然后让孩子用10根蓝棍子和7只夹钳自由操作、游戏。②观察原理组：成人先说明一只夹钳可以夹在一根棍子上，然后让孩子看成人如何用一只夹钳把两根棍子联结起来。③控制组（对照组）：成人说明一只夹钳可以夹在一根棍子上，然后让孩子去解决上面的问题。

实验结果表明，在①组（游戏组）和②组（观察原理组），能够解决问题的人数非常接近。在完成这项指定任务的过程中，游戏组幼儿比其他各组有较明确的目标，有较强的主动性，游戏可以为儿童提供没有压力的环境，这也是儿童解决问题的心理条件，在游戏环境中，有利于孩子思考问题和处理问题，并取得成果。可见，游戏能促进幼儿解决问题能力的发展。

（二）游戏促进学前儿童创造力的发展

创造力是运用已知信息，创造出新思想、新事物的能力。创造性的思维品质包含流畅性、灵活性、独创性和发散性。对创造力的研究表明，人的创造力大小与主动自愿的动机、浓厚的兴趣、宽松的气氛和灵活多变的形式有着密切联系，这些也恰好是游戏的特点和性质。游戏中的创造性特点十分明显，与创造力有关的思维品质也能在学前儿童的游戏过程中得到良好的发展。

1. 游戏有助于学前儿童创造性思维的发展

游戏为儿童提供了充分的创造性想象的发展空间，有助于儿童创造性思维的形成。

在游戏中，学前儿童可以按照自己的意愿选择玩具和操作物体，与周围环境发生相互作用，引发联想和想象，在愉悦的游戏情境中产生多种新颖的想法和独特的行为，从而促进学前儿童创造性思维的发展。

2. 游戏促进学前儿童的发散性思维发展

创造性游戏增加了儿童对相似情景做出多样性反应的可能性，从而促进儿童发散性思维的发展。例如儿童在玩沙、玩橡皮泥、拼搭积木或积塑时，可根据自己的想象和意愿，无拘无束地进行建构。在一些角色游戏中，儿童可以根据自己的经验在人物、物品及活动情节上进行替代性象征和创造性想象。在创造性思维中，既有发散性思维，又有聚合性思维，不同的发散性思维和聚合性思维有机地结合在一起，构成不同水平的创造性思维，而儿童的创造性思维主要表现为发散性思维。

（三）游戏促进学前儿童语言能力的发展

儿童的语言获得是一个连续发展的变化过程，幼儿期是口头语言发展的关键时期。语言获得需要有先天性的物质基础，包括发音器官、大脑语言中枢的发育和成熟，但真正的语言发展一定是通过社会环境和儿童的实践获得的。

1. 游戏环境有助于儿童进行语言练习

游戏提供了语言表达的环境，参与游戏的儿童之间可以互相交流，有助于儿童进行发音练习、表达训练、丰富词汇、理解语义等。而且，儿童天生就有一种通过游戏联系获得技能的冲动，包括语言游戏。布鲁纳认为儿童在游戏中可以最快速地掌握本国语言。他列举了一个3岁孩子第一次使用条件句的案例“如果你和我好，把你的石弹子给我，我就把我的枪给你”。如此复杂的语言，通过“教”往往难以让儿童学会，而在游戏中就可以顺利学会。

2. 游戏促进儿童词汇和语法的发展

学前儿童可以操纵语言，把语言和词句当作玩具，如自发地编押韵的顺口溜玩对话游戏。美国学者卡兹登把这种游戏看作一种“变形语言意识”，卡兹登认为这种语言意识对于儿童阅读和协作的学习相当重要。

有人观察了幼儿园的儿童，发现他们的语言中游戏成分占了13%，而这些游戏中有93%是语音游戏，其余是语法结构游戏。语言游戏表明了儿童明确知道词汇或句子的正确含义，以及在游戏中使用的特定含义。苏联心理学家维果茨基指出，游戏帮助儿童把“词”作为一个“符号”来掌握，在游戏中儿童能根据物体和动作的意义去活动；在现实生活中却不能这样做，只能用真实的物体做出真实的动作。因此，游戏能够促进儿童理解词汇和语法。

3. 游戏促进儿童语言表达能力的发展

在游戏过程中，学前儿童的语言包括两种：一种是同伴之间的相互交流、协商的语言，如“我们来玩过家家吧”“我当妈妈，你当爸爸”等，这类语言是学前儿童的真实语言；另一种是学前儿童在游戏情境中所扮演的角色之间的语言，如“哎呀，宝宝

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

你怎么把饭洒了呢？”这类语言主要是虚拟语言。在大型的结构游戏中，学前儿童还会共同商量游戏的主题、游戏的计划，并进行游戏的分工，这些都需要语言的参与。

在这些过程中，儿童通过具体、生动的语言来调节游戏的行为，也通过具体的感知和动作来变换自己的语言，由此发展了语言表达能力，发展了智力和抽象思维能力。

三、游戏与学前儿童社会性发展

儿童的社会性发展，是儿童心理发展的重要内容之一，是儿童从生物人逐渐掌握社会的道德行为规范与社会行为技能，成长为社会人的过程。而游戏给学前儿童提供了社会交往的机会，有助于发展他们的社会交往能力。在游戏过程中，儿童可以与他人配合，即使是单独的个人游戏，也有假想的游戏伙伴，为儿童融入社会提供了大量的促进其社会性发展的机会。

（一）游戏促进学前儿童自我意识的发展

心理学家认为，婴儿期无自我意识，无法分辨自己和外界的区别，把自己与客体混淆在一起。1岁左右，儿童产生自我感觉，这是自我意识的最原始的状态，3岁左右开始用人称“我”来表示自己，开始从把自己当作客体转化为当作主体的人来认识，这是自我意识的萌芽阶段。但是，这种意识主要是以自我为中心。儿童必须在与人的交往中摆脱自我中心，才能达到自我意识的高级阶段。

游戏，特别是角色游戏，在儿童从他人角度看问题的能力发展中起着重要的作用。儿童在游戏中扮演着不同的角色，必须按角色的身份及其情感体验来行动。在游戏中，他是“别人”，也是自己。在自我与角色的同一中，开始吸收“别人”的经验，把自己摆在别人的位置上，从以自己为中心转变到从他人的角度看待问题，发现自己与别人的不同，自我意识得到发展。

（二）游戏促进学前儿童社交能力的发展

儿童的社会性发展离不开人与人之间的交往和相互作用。儿童出生后的第一个社会交往团体是家庭。随后，同伴关系成了儿童时期一个最重要的人际关系，是儿童个性发展的社会化动因。儿童为了适应自己面临的社会，需要学习必需的生活知识、学习处理人际关系、学会遵守社会规则等，而这些知识首先是在游戏中开始实践的，游戏是儿童进行社会交往的起点。游戏是儿童学习社会角色、熟悉角色义务、接触现实生活的媒介，儿童通过模仿参与家庭、商店、医院、邮局等各方面的社交活动，再现和巩固了对现实社会的认识。玩具也能充当游戏交往的物质载体，可以使互不相识的儿童更好地交往，让儿童的交往变得更为活跃。

游戏的社会性决定了玩游戏必须执行一定的游戏规则，包括游戏角色的行为规则和游戏计划的程序规则。进行游戏时，儿童不仅要表达自己的意愿，而且要理解别人的意愿。此外，还需要对游戏的主题、分工、情节、规则和玩法等进行构思和交流，

协商角色分配、游戏环境的布置，以及游戏材料的选择等，并在这个过程中逐渐发展交往能力。儿童可以对游戏过程中遇到的问题，做出反应，进而促进与同伴之间的相互交流。在解决游戏矛盾中获取成功的交往经验和失败的交往教训，学会协调人际关系，从而使自己的社会交往能力得到提高。

（三）游戏促进学前儿童自控能力的发展

游戏是磨炼意志的场所，为了能够更好地玩游戏，学前儿童必须学会使自己的意见与别人的看法协调一致，学会相互理解和帮助，学会协商、合作，学会对同伴让步，以及被同伴接纳等。在游戏中，学前儿童必须学会控制自我。可见，游戏促进了学前儿童自控能力的养成。美国心理学家对一群4岁的儿童进行“果汁软糖效应”的实验及后来的追踪研究显示，那些在4岁时能抵制诱惑的儿童长大后，大多有较强的社会竞争力，且能较好地应付生活中的挫折；而那些满足于一时快乐的儿童则更容易孤独、冷僻、容易在压力下退缩或逃避困难。因此，自控能力对儿童的发展特别重要。

学前儿童在游戏中特别认真、投入，他们严格遵循着游戏规则并相互监督执行。学前儿童在角色游戏中担当一定的角色，只能做角色范围内的事情；在规则游戏中必须遵守游戏的规则，才能被同伴接受并参与游戏。例如，“乘客”在车没到站时不能下车；“买菜”时应“排队”；“医生”的职责就是“看病”；等等。可见，游戏能培养儿童的自控能力，锻炼儿童的意志。

四、游戏与学前儿童情绪、情感发展

情绪、情感是人对现实的客观事物是否适应人的需要和社会要求而产生的体验，是学前儿童心理发展的重要方面。学前期是情绪、情感活动发生、发展的重要时期。游戏不仅给儿童带来了充满情趣的快乐，而且能够丰富、深化儿童的情感，有助于儿童表现积极的情绪，宣泄消极的情绪，从而促进儿童情绪、情感的发展。

（一）游戏可以丰富学前儿童积极的情绪体验

积极的情绪体验主要是爱、喜欢、愉快、满意、轻松、感动等。游戏时，儿童按自己的意愿自由自在地进行互动，在轻松愉快的游戏氛围中，通过努力完成游戏任务，获得成功的愉悦感。在游戏中，学前儿童没有强制性的目标，因而更容易放松，不会产生紧张感；游戏满足了儿童的需要和愿望，使其产生快乐、满足、自信等积极情绪。在游戏中，儿童把成人世界复杂的事物压缩到他们可以控制的范围。儿童在游戏的过程中，可以体验到趣味性和兴奋感，并在多次重复中逐渐熟悉并掌握周围事物，由此产生快乐感。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

拓展阅读

辛格的实验研究

美国心理学家辛格对3~4岁的学前儿童进行为期1年的研究,进而发现,经常玩假装游戏或者有假想伙伴的儿童在游戏中有较多的微笑和欢笑,合作性和坚持性较好,较少出现攻击行为,较少出现愤怒和悲伤。对年龄稍大儿童的研究结果也显示,富于想象的学前儿童较少莫名地发火、攻击他人,较少冒失、冲动,更容易分清现实和想象的区别。

(二) 游戏可以宣泄学前儿童消极的情绪体验

消极情绪主要有忧愁、愤怒、恐惧、急躁、恼怒、沮丧等。在生活中,学前儿童受到外界各种因素的影响,难免会产生一些消极情绪,如果消极情绪长期积压而得不到适当宣泄,会影响儿童情绪的健康发展。

游戏是学前儿童松弛紧张情绪、宣泄消极情绪的有效方式。在学前儿童遇到困难和挫折时,游戏可以宣泄学前儿童的气愤、焦虑、恐惧、紧张等情绪,减轻或克服其不良心理。学前儿童在游戏中以自己可以接受的情境再现不愉快的经历,在角色扮演中,学会消除紧张、减少恐惧,从而保持心理平衡。例如,学前儿童害怕打针,却喜欢玩“打针”的游戏,在游戏中通过再现痛苦的体验,减轻害怕的程度,体验到战胜恐惧的愉快感;在游戏中,学前儿童还能转换角色,扮成医生给其他小伙伴打针,宣泄自己对医生、护士和打针的恐惧。在游戏中,学前儿童可以用比较妥当的方式表达自己的情绪,设法控制自己的不良情绪。

(三) 游戏可以丰富学前儿童高级情感的发展

游戏是一种积极的情感交往方式,它有利于各种情感类型的产生,从而丰富和深化儿童的情感体验。高级情感包括美感、道德感、理智感等。

美感是审美的需要是否获得满足而产生的情感体验。在游戏中,学前儿童能够主动地选择和接触各种色彩鲜艳、造型生动的玩具,在游戏中学前儿童能自由地感知美、体验美、创造美。

道德感是儿童评价自己和别人的行为是否符合社会道德行为标准所产生的内心体验。游戏是对现实生活的反映,通过各种角色关系的处理、情感的体验,可以发展儿童的爱心、同情心和道德感。

理智感是学前儿童在认识客观事物的过程中产生的情感体验,是与求知欲、好奇心和解决问题等需要是否得到满足的内心体验。学前儿童的求知欲在游戏中有着最充分的体验。儿童在游戏中积累经验,发现知识,认识事物,从而体验和发展理智感。

第三节 学前儿童游戏在幼儿园中的地位

一、学前儿童游戏是幼儿园的基本活动

游戏是伴随着人类的产生而出现的，由于其固有的游戏特点，是最适合儿童和最受儿童喜爱、在儿童阶段不可缺少和替代的活动，它渗透于各项活动，又独立存在，对儿童身心发展起着极大的促进作用。

（一）幼儿园一日活动的游戏实践

《幼儿园工作规程》第二十五条首次明确提出“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中”是幼儿园教育工作的基本原则之一。可见，游戏在幼儿园教育工作中的重要地位及其价值。应从以下几个方面去实现游戏是幼儿园的基本活动。

1. 保证儿童一日活动中有充分的自主游戏时间

游戏时间是儿童开展游戏的保证，如有的幼儿园每天安排2~3个时间段的自主游戏，保证每次不少于30分钟，同时又提供随机的游戏时间。

2. 给儿童均等的游戏机会

让每个儿童都有选择、体验游戏的可能。有研究发现，在学前期缺乏游戏活动机会的学前儿童会产生学习困难，特别是没有参加社会角色游戏的学前儿童，这类困难尤为显著。

3. 幼儿园的教学活动要体现游戏化的精神

在幼儿园的教学活动中，寓教于乐，满足儿童的认知特点，调动儿童学习的积极性、主动性和创造性，让儿童在游戏中学习，在学习中体验游戏所给予的轻松、刺激与创造。游戏要作为一种方法和手段融入幼儿园教育的一日活动。多种多样的幼儿园游戏，可以成为组织一日活动的主要方法和手段。

（二）游戏的实践过程中避免四个误区

幼儿园在进行游戏实践的过程中，要避免出现以下四个误区。

1. 将游戏标签化

为了践行“以游戏为基本活动”的思想，有的幼儿园在儿童一日活动中以游戏活动名称来安排活动，表面上看一日活动中充满着游戏，但这些游戏却包含着成人导演的痕迹，教师安排游戏的内容、玩法和游戏的时间、场地，游戏间彼此孤立而无本质联系，游戏不是儿童自发、自愿进行的，儿童体会不到游戏的快乐。这种安排不是真正意义上的以游戏为基本活动，它仅仅是从形式上给予了关注。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

游戏作为一种内容和形式融入幼儿园教育，不应是孤立的、分割的，它应该以反映儿童完整的一次经历为目的，安排游戏的目的是借助游戏这种方式来促进儿童的发展。因此，幼儿园所选择的形式和内容要注意趣味性，不是用内容来灌输给儿童，而是要借助生动有趣的情节、形象和內容来吸引儿童，强调渗透在內容之中的游戏性特征。

2. 游戏环境过于琳琅满目

为了践行“以游戏为基本活动”的思想，有的幼儿园开始从环境上渗透这一理念，在幼儿园的室内外有了各种游戏区角和材料，为儿童提供了丰富的视觉和刺激，但仍然更多地停留在物化的层面上，而没有体现环境课程化的思想，即为儿童提供的游戏场地和材料利用不充分，儿童自由选择的机会不多，玩具材料的投放缺乏目的性，教师对区角游戏缺乏有效的指导。在幼儿园中只有极少部分教师主动利用幼儿园已有的户外大型玩具进行有意识的体能运动指导，大多数教师还停留在儿童已有的运动水平上的机械重复。琳琅满目的游戏环境是重视游戏的一种表现，然而“投入”玩具与“产出”优质的幼儿教育之间，还存在着一定的差距，值得幼儿园重视。

3. 以教学游戏替代创造性游戏

由于教学游戏的可控性，幼儿园在一日活动中为儿童增添了丰富的体育游戏、智力游戏和音乐游戏，这些游戏丰富了教学的手段，提高了儿童学习的趣味性，但从严格意义上来讲，这些游戏并不完全具备真正意义上的游戏特点，往往失去了游戏的教育价值，削弱了游戏作为幼儿园基本活动的渗透力。

4. 夸大游戏的自由性

有些幼儿园在游戏活动中过分夸大儿童的自主性，让儿童在游戏中放任自流，使教师忽视了作为专业性教师的职责，不知道如何在自由和规则之间寻找切入点，甚至出现儿童自发性游戏没有教师的现象，这样则曲解了游戏的自主性实质，即自由是在一定的秩序中进行的，否则不可能有真正意义的自由游戏。

二、学前儿童游戏与幼儿园课程

游戏，是儿童成长中必不可少的组成要素。通过游戏，儿童的身体、认知、情感和社会性得到充分、和谐的发展。幼儿园课程与儿童游戏进行有机结合，通过游戏激发儿童主动性和积极性，最大限度地与教育因素融合在一起，从而帮助儿童建构一个系统的学习经验体系。

（一）儿童游戏与幼儿园课程的关系

儿童游戏与幼儿园课程相辅相成，一方面，儿童游戏可以生成课程；另一方面，幼儿园课程可以生成游戏。

1. 游戏充实课程

游戏是组成课程的重要资源之一，是课程实施的方法与途径。因此，游戏可以在

很大程度上充实幼儿园课程。

游戏对于学前儿童而言,是不可或缺的重要活动。在游戏的过程中,学前儿童通过不断发现问题、提出问题、分析问题和解决问题的过程,可以扩展和丰富他们的学习经验。游戏作为学前儿童最喜欢的活动,也是他们重要的学习内容,应当成为幼儿园课程的重要组成部分。

幼儿园要求以游戏作为基本活动,幼儿园课程的实施也应当坚持这个原则。相对课程实施当中的集体教学活动,游戏更符合儿童的特点。集体教学要求儿童在一定的时间内安静地坐着听讲,对于好动的儿童是一件很困难的事情。此外,集体教学的讲解、提问、解释需要儿童的思维能力,同时集体教学要求儿童以同样的速度学习相同的内容。相对而言,游戏更加自主自发,材料更为具体丰富,儿童可以选择自己感兴趣的内容,根据自己的进度进行学习。因此,游戏比集体教学更符合儿童的特点,幼儿园课程的实施应当“以游戏为基本活动”。

2. 课程生成游戏

幼儿园课程根据形成方法分为预设与生成两大部分。在预设的课程中,教师按照课程目标,创设与学习相对应的游戏环境,精心设计和组织游戏活动。在游戏中实现对儿童学习与发展的支持与引导,这就是课程生成游戏的过程。

游戏与幼儿园课程就好像血液和身体的关系,血液渗透在身体的每一个部位,促进每一个部位机能的正常运行。当血液充足的时候,身体就充满活力,当血液供血不足或血液有问题时,各个部位的机能也会受到影响,导致身体缺乏活力。因此,幼儿园课程与游戏两者之间必须互相结合,才能最大限度地发挥作用,促进儿童的学习与成长。

(二) 游戏与课程的整合中应该避免的误区

游戏为教师提供了实施课程的理念、制定教育目标的参考、选择教育内容的教材、落实教育目标的媒介和评价儿童的线索。然而,在游戏与幼儿园课程的整合过程中,应避免以下两个误区。

1. 游戏与课程分离

从幼儿园的现状来看,游戏与幼儿园课程之间还存在着各自为政、彼此分离的状态。

(1) 忽视游戏的教育性。一些教师由于观念上将游戏与幼儿园课程看成两个对立的部分,故而更注重教育活动目标的达成,忽视了游戏的教育性。势必会出现游戏游离于课程核心理念的情况。

(2) 课程中拼凑游戏。有些教师将游戏看作激发儿童对课程内容兴趣的手段,是为了调动儿童对课程内容的积极性,才利用游戏的形式进行活动,因而进行一些杂乱的拼凑,导致游戏与课程实际上是貌合神离的。

2. 无法把握自发性与教育性之间的张力

儿童游戏具有自发性和教育性的双重性质,教师必须意识到这一点。如果把握不

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

得当，就会出现在教师组织和指导幼儿园游戏活动时过于强调教学目标，或游戏过于系统化，儿童失去游戏兴趣的情况；或是游戏以松散的形式表现出来，致使教师对儿童游戏停留在放任状态，缺乏活动的驾驭能力和对课程整合的整体规划。

综上所述，儿童游戏渗透于幼儿园课程的方方面面，包含着各种可能性，因此，儿童游戏对教师具有的专业知识和教育艺术修养提出了更高的要求。

三、学前儿童游戏与幼儿园教学

儿童游戏没有明确的结果和外在的目标，是一种重过程、轻结果的活动。儿童游戏能够最大限度地顺应儿童的自然发展。与游戏不同，教学是一种有目的、有计划的由教师对儿童施加影响的活动。正确理解儿童游戏与幼儿园教学之间的关系，避免游戏与教学整合中的误区，让游戏成为幼儿园教学活动的主要形式。

（一）儿童游戏与幼儿园教学的关系

在传统教育观念中，“游戏”与“教学”是两个相对立的概念，游戏时间增加，学习时间就会减少。

在现代幼教观念中提倡游戏和教学的相互融合，教育部颁布的《3~6岁儿童学习与发展指南》中要求：“幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。要珍视游戏和生活的独特价值，创设丰富的教育环境，合理安排一日生活，最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要，严禁‘拔苗助长’式的超前教育和强化训练。”可见，幼儿园教学必须融入游戏的元素，凸显幼儿园教学特殊的活动性和趣味性，采取“玩中学”“做中学”的方式开展教学活动，寓教于乐的同时促进儿童德、智、体、美、劳的全面发展。

（二）游戏与教学的整合中必须避免的误区

在幼儿园教学中融入游戏的元素，教师需要避免一些误区。例如，避免定位错位，将自己仅仅定位为干预者、旁观者；或者只重视游戏结果，而轻视游戏过程。具体表现在以下三个方面。

1. 过于强调游戏的教育性，教师仅将自己定位为干预者

有些教师认为教学活动必须完成特定的目标，寄托于有目的、有计划与组织的教学活动，会以一种居高临下的角度去观摩和干预儿童的游戏，如给定游戏主题和预设后，在具体的进行过程中如果发现儿童行为出现偏差，马上采取行动将儿童引导到原先预设的游戏轨道中。教师必须更新教育观念，意识到自己不仅是游戏的指导者，更应是儿童游戏过程的合作者、参与者和儿童游戏环境的创设者。

教师在教学活动中要真正融入游戏因素，并以指导者、合作者、参与者、环境创设者的身份出现，就必须结合儿童认知的特点，从儿童的角度去设计、组织和观察学习的过程，从儿童的角度增加教学趣味性，为儿童争取最大限度地发挥潜能的空间，

利用富有教育性的游戏活动,以及具有趣味性的教学活动来促进儿童智力、体能、品格和创造力等方面的发展。

2. 过于强调儿童的自发性,教师仅将自己定位为旁观者

一些教师认为游戏就是让儿童自由地进行嬉戏,在互相打闹中获得开心的体验,因而使自由游戏成了儿童无序的游戏,或者为了自己休息而不顾儿童的游戏内容和进行过程。要明确的是,游戏作为幼儿园教学活动的主要形式,在幼儿园教学中占有重要的位置,科学合理的儿童游戏观是幼儿教师进行教学工作的关键,教师不应将游戏仅仅看作满足儿童自发和娱乐需要的活动,游戏作为一种教学的形式,必须赋予其教育意义。在儿童通过游戏获得愉悦情感体验的同时,通过教师必要的指导,获得发展的机会。在这个过程中,教师做到“寓教于乐”,儿童则做到“在玩中学”。

3. 过于重视游戏结果,而轻视游戏过程

一些教师将儿童游戏所达成的结果看作游戏价值的体现,这是传统教育评价观“重视结果,轻视过程”的衍生品。在游戏中,儿童的关注点主要在于游戏本身,而不是游戏的目的。例如在建构游戏中,儿童时常将搭好的积木推倒重来,如此反复搭建;在一些角色游戏中,儿童往往重视扮演的过程,而忽视游戏的故事性。因此,对于教师而言,无论是组织或指导儿童游戏,都应将过程和方法作为关注的侧重点,因为比起游戏的结果,更重要的是儿童从游戏过程和环境收获了什么、体验了什么。

第四节 影响学前儿童游戏的因素

游戏对学前儿童身心发展的影响意义深远。科学指导学前儿童的游戏,是每一位教师和家长的责任,了解学前儿童游戏的影响因素是科学指导游戏的前提。影响学前儿童游戏的因素包括物理环境因素、社会环境因素以及个体因素。只要了解了这些因素,就可以为儿童游戏提供切实的帮助。

一、物理环境因素

影响学前儿童游戏的物理环境因素主要包括游戏场地、游戏材料及游戏时间。

(一) 游戏场地

游戏场地是学前儿童游戏必备的空间条件。游戏场地对学前儿童游戏的影响表现在以下四个方面。

1. 空间密度

空间密度是指每个学前儿童在游戏环境中所占的空间大小,即室内的拥挤程度,数值越低说明教室越拥挤。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

$$\text{空间密度} = \frac{\text{活动室的大小} - \text{不可用空间的大小}}{\text{学前儿童的人数}}$$

我国的有关研究显示，人均 2.32~7.0 平方米是比较适合学前儿童游戏的空间密度。空间密度不同对儿童的社会影响也不同。若空间密度较小（较拥挤），则学前儿童的活动比率低，较多出现破坏材料、错误使用材料、较少同伴合作、较少发生与活动有关的言语交流、较多干扰他人活动等现象。因此，教师在有效空间内应经常调整空间密度，以便充分发挥游戏的各种功能。

拓展阅读

学前儿童在不同空间密度下所发生的游戏

美国心理学家史密斯和康洛利观察学前儿童在不同空间密度下所发生的游戏，把空间分别设定为每个儿童平均 1.4 平方米、2.32 平方米、4.64 平方米和 7.0 平方米。

研究发现，当空间密度从每个儿童 7.0 平方米降到 2.32 平方米时，儿童的大动作游戏，如追赶、打闹嬉戏等明显减少，具有较高社会性和认知水平的团体游戏增加；若把空间密度降至每个儿童 1.4 平方米时，则攻击性行为会增加、团体行为减少。

2. 游戏地点

游戏地点是在室内还是室外，对学前儿童的游戏都有一定的影响。户外游戏场地与室内游戏空间引发的游戏不同，户外多玩运动性和想象性游戏，室内多玩想象性游戏和结构性游戏。如果孩子自由选择的话，年长儿童比年幼儿童、男孩比女孩更多选择在户外进行想象性游戏。即一到户外，进行想象性游戏的男孩多于女孩，年长儿童多于年幼儿童。

3. 空间结构

空间结构是空间的开放与区隔。不同的开放与分隔区域对学前儿童游戏均产生不同的影响。

研究表明，开放性的游戏场地便于学前儿童开展集体性规则游戏、平行游戏和大行动游戏；而较小的区隔式游戏场地便于学前儿童开展较高水平的组群合作性游戏，如认知性游戏和社会性游戏等。

室内究竟采用开放的大空间，还是小型分隔区域，有时还取决于教师的理念。主张自由的、个别化教育的，则多采用小型分隔区；主张统一的集体活动的，则采用大型开放区。就学前儿童自发游戏来说，则前者多，后者少。因此，科学地安排游戏场地，将促进学前儿童游戏水平的提高。

拓展阅读

开放区与封闭区对儿童游戏的影响

有研究表明，将大型开放区分隔成小型区域，儿童的游戏品质会提高，即降低了粗野行为，增加了合作行为。在大的开放区里进行的游戏层次较低，这是因为儿童在开放的空间里容易产生噪声，引起兴奋，而在封闭的小型区域里，儿童有机会独处、自省和退避。该研究认为，那些到处游荡、烦躁不安，以及攻击他人的幼儿之所以产生这类行为，可能是因为他们 在幼教机构中找不到私密空间。

4. 户外游戏场地类型

根据游戏场地的结构不同，户外游戏场地可以分为传统游戏场地和创造性游戏场地。

(1) 传统游戏场地。传统游戏场地在我国幼儿园比较常见，一般安置的是一些固定的常规运动设施，它们单个地、零星地散布在开阔的土坪、草坪、水泥地上，如跷跷板、秋千、滑梯、转椅等。每种设施只有一种功能，各设施之间缺少有机联系。这种场地多为儿童运动能力的发展提供机会；缺点是不利于儿童想象力的发挥，多满足的是机能性的快乐。

(2) 创造性游戏场地。创造性游戏场地，可提供多样化的游戏设施，以引发多样化的游戏体验。

第一，创造了多功能组合性的运动设施，即把各种单一功能的运动器械组合成一个整体，使之产生有机联系；铁制器械改为木制、塑料制、玻璃钢制，既减少了危险性，又能激发儿童的想象力。

第二，安放可移动的设施和器械，形式多样，每种设备有多种用途，比如三轮车、小推车、可滚动的轮胎、大纸板箱等，儿童可根据自己的想象来使用它们，引发儿童的想象性游戏。

第三，开辟自然区域：池塘里的游鱼和蝌蚪、百草园生长着杂草野花、种植角和动物角展示一些自然生物等。

(二) 游戏材料

游戏材料是学前儿童游戏时所用的玩具和物品的总称。材料是游戏的物质支柱，是学前儿童游戏的工具，如果离开了游戏材料，儿童的游戏就难以进行。游戏材料可以激发学前儿童的游戏动机、游戏构思，引起儿童的联想和行动。

1. 游戏材料的种类与游戏的倾向性

游戏材料的种类对儿童游戏的具体选择确实有着某种定向的功能。有的材料更多引发非社会性的游戏，如用黏土、颜料进行的多为独自或平行游戏；有的材料更多引发结构游戏，如积木和积塑等；有的游戏则更多引发想象性游戏，如模拟实物的游戏

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

等。因此，游戏材料的提供，在某种意义上对儿童起着暗示游戏的作用。

游戏材料与儿童的发展，一方面有年龄、性别、种类等制约因素，另一方面又不完全受此制约，主要在于儿童在与玩具接触的过程中，直接感受到的体验。因此，不能绝对地将材料依成人的想象提供给儿童，而应让儿童根据需要进行选择，并给予尽可能多的选择机会。

2. 游戏材料数量与种类搭配对游戏的影响

从数量上看，同一种玩具数量较少，在年幼儿童中容易引起纠纷，但在年长儿童那里则易引发社会性的装扮游戏，因为游戏同伴可以通过各种交往，共同作用于这个玩具；如果玩具的种类较少，但同一种玩具的数量较多，那么年幼儿童会引发平行的机能性游戏，而在年长儿童中则引发团体性的、合作游戏。

从种类搭配上，也有定向作用。例如，当厨房玩具与结构原件搭配在一起，结构原件便成了食品，引发装扮性游戏；一套结构材料中无人物形象，对这套结构材料玩法会引起很大的改变；不加人物，进行的是结构游戏，加人物，进行的是装扮性游戏。当儿童把游戏材料进行不同种类的搭配后，对儿童便构成了新的知觉定势。因此，不把玩具的类别分得过细，可使儿童对多种材料进行多种组合，从而获得更多的游戏经验。

3. 材料特征与游戏经验

游戏材料的特性与儿童的游戏行为有密切关系。游戏材料具有象征性，可替代生活中的人与事物。材料特征的不同（模拟物和多功能物）将引发不同水平的经验游戏。

游戏材料功能固定单一，只能引发儿童的一种行为，儿童游戏情节的发展就会受到限制；而无固定功能的游戏材料，往往可以使儿童按照自己的形象创造出游戏的多种玩法，有利于儿童通过探索接受丰富的感官刺激，利用不同的材料去替代和想象，在与材料的互动中促进发散性思维的发展。

有学者曾做过这样的实验，将两个大小、形状、颜色、开孔数一样的大纸板箱进行装饰，一个装饰成汽车，一个装饰成无实物形象的抽象物。结果在游戏中，儿童对装饰成汽车的纸板箱所玩出的主题均与汽车有关，比如旅行、运输等，而对装饰成抽象物的纸板箱玩出的主题范围则大大超出前者。

4. 自然材料的游戏功用

我们常常发现，儿童对父母买回来的高档玩具不感兴趣，反而对家里的废弃瓶瓶罐罐和捡来的石头、树叶、玻璃等情有独钟。年龄越小的儿童对自然材料越感兴趣，因为他们对自然的奥秘有着强烈的好奇心和探索欲。

自然材料并非指专门为学前儿童游戏而存在的材料，它包括自然界中随时可见的一切（石子、树叶、贝壳、木片、果核等），以及日常生活中的废旧物品（线轴、塑料瓶、纸盒等）。自然材料可以让儿童获取各种乐趣，学前儿童能从这些材料中得到自由的体验，儿童自行选择材料，没有成人安排，随心所欲。学前儿童还能创造出自己的乐趣，自然材料成为儿童心目中想象的玩具，常常需要儿童替代转换和动手制作的过程。在这个过程中，他们需要寻找材料，需要简单操作。当儿童通过动手和想象制作

出游戏所需要的物品时，会体验到一种创造的乐趣，这种乐趣是商品化的现成玩具所不具备的。

因此，在选择游戏材料的时候，让儿童充分发挥主观能动性，在游戏材料中遨游，灵活而创造性地驾驭玩具。

（三）游戏时间

游戏时间的长短影响着学前儿童游戏的质量和数量。一般来说，游戏时间长，容易发展成社会性和认知层次较高的游戏形式，如表演游戏、角色游戏等；游戏时间短，学前儿童往往只开展社会性和认知层次较低的游戏，如旁观行为和一些操作食物的机敏性游戏。

充足的游戏时间能够为学前儿童游戏提供较多统筹、安排的思考空间，因而游戏的水平较高，儿童可以从事更具有创造性的游戏，也能使儿童更多地产生积极的游戏情绪；而游戏时间如果过于短暂，学前儿童无法统筹和编排游戏，也不能完全沉浸在游戏中，所以只能从事低水平的简单游戏。

综上所述，物理环境因素对学前儿童的游戏行为有着非常重要的影响，与其他因素相比，更易于调控和支配。因此，教师可以通过有针对性、有目的地控制和改变环境，更好地引导学前儿童的游戏行为，促进儿童的身心健康发展。

二、社会环境因素

影响儿童游戏的社会环境因素主要包括家庭、伙伴、媒介、课程等。

（一）家庭

父母是家庭的主要成员，父母对儿童的影响主要是从外部实现的。

1. 亲子关系

父母在孩子的发展过程中起着不同的作用。生活在和谐亲子关系中的孩子，其游戏的积极性高、活动能力强。

（1）母子关系。孩子与母亲的依恋关系是最早出现的亲子关系，这种依恋关系约在3岁前形成，并且对儿童的社会性发展产生影响。这种影响明显地反映在儿童的游戏。研究表明，建立了良好的依恋关系的儿童，好奇心和求知欲强，有积极探索的热情，善于交往，因而参与游戏的积极性高。

良好的依恋关系表明，孩子在母亲的关怀和照料中及时地体验了母爱，从这种体验中产生了对外界事物的信任，从而感到安全和舒适。与没有安全感的儿童相比较，具有安全感的儿童更大胆和自信，当他们处在陌生环境时，更容易积极地去探索，会较快地熟悉环境而参与游戏。没有安全感的儿童则胆小，在陌生环境中依附于母亲，害怕母亲离他而去而不敢迈开脚步。

（2）父子关系。父子关系对游戏的影响也是显而易见的。在孩子断乳独立行走之

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

后，便开始与父亲建立起亲密的游戏伙伴关系，父子之间的共同游戏增加。与母亲相比，父亲更倾向于和孩子玩游戏，并且喜欢与孩子玩运动性、力量性的游戏。

在与父亲的共同游戏中，父亲的形象在潜移默化地感染孩子，有助于树立孩子的自主、自立和自信，对孩子的运动能力、结构操作能力的发展有积极的促进作用。

2. 育儿态度

育儿态度是指父母的行为特点和个性品质造就的对子女的养育方式。学前儿童的游戏品质、对游戏的偏好，以及游戏的风格，都不同程度地会受到家长育儿态度的影响。

一般将家长的育儿态度分为四种：敏感型、放任型、专制型和民主型。

敏感型：过度保护孩子，孩子无独立性。家长对孩子的一举一动特别敏感，对孩子的每件事情都要干涉。在这种育儿态度下成长的孩子往往缺乏主见，更喜欢模仿或旁观别人游戏。

放任型：放任自流、孩子独立性强。家长对孩子不关心，也没有要求。孩子的自主性、独立性很强，但是缺乏必要的交往技能，容易以自我为中心，不能理解别人，在游戏中合作常常失败。

专制型：家长要求高，孩子缺乏自信心。家长对孩子提出高标准、高要求，他们过度指责和专制的态度，使孩子越发自卑。在这种育儿态度下成长的孩子在游戏中不善于交往，自尊心强，喜欢独自玩游戏。

民主型：民主和谐、家长尊重孩子的意见。这类家长对孩子有一定的要求，同时也会尊重孩子的意愿，倾听孩子的意见。在这种育儿态度下成长的孩子比较成熟，待人热情，善于交往，在游戏中往往是主角，游戏能力较强。

3. 家庭结构

家庭结构主要是指家庭结构完整与否，是完整家庭还是由于婚姻破裂而导致的不完整家庭。研究表明，完整家庭的儿童比单亲家庭的儿童开展想象性游戏的能力更强，游戏的内容更丰富。

美国心理学家哈瑟林顿对父母离异的孩子的游戏进行了观察。在父母离异后的第二个月、第一年和第二年分别进行了观察。结果表明，这些破裂家庭的孩子与完整家庭的孩子相比，在游戏的水平上有明显的退化。第二个月时，他们更多地玩机能性游戏，很少玩象征性游戏，游戏中的想象性水平降低；即使在想象性游戏中，他们也更多地依赖物体进行装扮，很少与人交往。第一年时这种差别仍然存在，直到第二年，女孩子的这种差别开始消失，而男孩子的这种差异却始终存在，他们总是独自游戏或平行游戏，很少进行社会性的装扮，游戏中不能承担主角，以及角色的转化不具有灵活性。这一研究表明，一是不完整家庭的儿童在情绪上的焦虑不安影响了儿童的社会性发展，并影响了儿童的想象力，使游戏水平的成熟化倒退；二是家庭破裂给男孩子的影响更深，并且更难以调节。

（二）伙伴

儿童之间的伙伴关系是影响其心理发展的一个重要的社会性因素。在游戏过程中，儿童的行为相互作用、相互影响。学前儿童有无伙伴、伙伴的熟悉程度、伙伴的年龄、伙伴的性别等因素，都会对游戏产生影响。

1. 有无伙伴

一个人玩和与伙伴一起玩，其游戏的内容和复杂程度是不大相同的，而且从游戏中获得的技能和乐趣也是不同的。一般来说，在有伙伴时，游戏更趋于复杂化，儿童更多地去探索物体的性质，并更多地运用想象和装扮来使用物体，同时，有伙伴还增强了游戏的社会性与合作性。这是因为，在有伙伴的情况下，儿童受到相互模仿的影响。在很大程度上，儿童是通过社会性游戏，认识到有时需要谦让、学会保护自己及分享等。

2. 伙伴的熟悉程度

伙伴的熟悉程度对游戏的发生和类型有一定的影响。一般情况下，熟悉的伙伴间容易发生社会性的装扮游戏，游戏水平更高更复杂；而不熟悉的同伴更倾向于开展平行的机能性游戏。这是因为熟悉的伙伴之间对游戏的情境有同样的感觉、同样的体验，相互之间比较了解、容易理解对方，这就导致合作的可能性，因此在游戏中很少有被动观望和独自活动的现象。

3. 伙伴的年龄

不同年龄的儿童在一起游戏，可以促进儿童的合作、分享与谦让等良好品质的形成与发展。

同龄儿童由于共同的年龄特征和共同的知识经验，对客体能产生共同的理解和体验，相互之间的游戏技能相当，容易形成共同游戏的倾向，有助于游戏的顺利开展。儿童在游戏中通过不断的比较来整合自己的行为，促进游戏水平的发展。

混龄儿童一起参与游戏，可以促进一些新的社会行为的发展，使他们在跨年龄的游戏情境中整合自己的行为。年长的儿童可以更好地表现自己的游戏经验和技能，计划游戏主题和安排情节，锻炼社交技能，形成责任感；年幼的儿童能从社会经验比自己丰富的年长儿童那里获得开展游戏的经验，学会与人相处、交往的技能，形成依恋、友好的情感。

学前儿童通过与同龄伙伴和混龄伙伴的交往，获得不同的益处，儿童游戏也应为儿童提供各种年龄伙伴交往的机会。

4. 伙伴的性别

同性别的儿童在一起游戏时，儿童会更多地选择与自己性别相符的玩具和游戏，并更多地使用熟悉的物体。当与异性伙伴一起游戏时，他们玩的玩具和游戏是中性的，会较多选择与自己性别不符的游戏，更多地探索新鲜事物。可见，异性伙伴游戏时有助于性别角色的互补，促进性别角色的社会化。但在大多数情况下，儿童会更多地对

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

新颖的物体进行探究，学前儿童更倾向于和同性伙伴一起游戏。

（三）媒介

当今社会是信息社会，书籍、电视、广播、网络等媒介对儿童的影响力日益增强，它们的出现一方面给儿童提供了大量的信息，丰富了学前儿童的知识，另一方面也对学前儿童产生了一定的负面影响。

1. 书籍

各种各样的书籍给学前儿童带来直接的娱乐体验，丰富了他们的知识。然而，当学前儿童把大量的时间用于看书时，其用于社会交往的时间和游戏的机会必定会减少，从而使学前儿童与社会形成隔离，不过这种影响在幼儿期还不是很明显。

2. 电视

电视在社会中已普及多年，它已经成为现代社会儿童生活的一个重要内容，儿童头脑中的许多信息来源于电视，同时电视中的许多内容成为儿童游戏内容的来源。也有人认为，电视对儿童游戏的影响是消极的，束缚了儿童的自由想象和幻想，使儿童变得被动、依赖，阻碍儿童使用和发展自己想象的游戏技能。

拓展阅读

电视对学前儿童幻想游戏的影响

美国心理学家辛格曾做过一次关于电视与幻想游戏的研究，他把学前儿童分为四组来研究电视对学前儿童幻想游戏的影响。

一组：学前儿童看电视节目。

二组：由一个成人指导学前儿童看与一组内容相同的电视节目。

三组：学前儿童不看电视节目，但有一个成年人与其一起玩幻想游戏。

四组：学前儿童既不看电视也不玩游戏。

结果表明，有成人参与的两组学前儿童表现出更多的幻想游戏行为。

这个结果给我们的启示：成人的参与和指导有利于学前儿童游戏的发展，而电视并没有对学前儿童游戏起积极的促进作用。

3. 广播

实验告诉我们，阅读故事和听故事在记忆、理解上的效果一样，但以听音频的方式来阅读可以排除文字障碍，通过听觉接收的信息更准确且流畅，信息的传播量大，对于尚未识字的学前儿童来说是一种获取信息的优质途径。但是，如果对广播和录音过度依赖，会制约儿童书面阅读的动力，对真实世界的体验也减少了许多。

4. 网络

除了传统游戏，学前儿童越来越多地接触网络游戏。学前儿童在网络游戏的世界里获得了广泛的信息，加快了间接知识的获取速度。然而，随着网络游戏逐渐增多，技

术水平越来越先进,学前儿童更容易沉迷在虚拟的游戏世界里,大大减少了真实世界里的人际交往,对儿童产生负面影响。尤其是年龄较小的学前儿童,他们对现实生活的真实体验和感受才刚刚开始,在他们对真实世界还没有完全理解时,容易被网络游戏迷惑而难以分辨真假。虽然网络游戏有消极的影响,但是也不能因为它的消极影响而忽视它的正面作用。

综上所述,每一种媒介既能促进儿童发展,又伴随着负面效应。媒介需要在为儿童创建游戏世界时注意这些关系:商业开发与教育;儿童的主动性对技术的依赖性;虚拟世界与现实;过程体验与结果享受。

(四) 课程

不同的学前教育课程反映了不同的学前教育实施方案,也反映了课程实施者在学前儿童教育中的价值取向。课程结构的不同对学前儿童的游戏也会产生影响。根据教师对教程的组织原则、方法,以及师生的参与程度,幼儿园课程往往会有两类相对的情况。

1. 以儿童为中心的高结构课程

这类课程主要是发挥儿童的主动性,组织形式强调游戏,教育目标在于体现儿童的社会性和情感的发展价值。这类课程更多地激发儿童的想象性游戏,鼓励儿童活动、发散思维,主要是认知的过程,以象征性等社会性游戏为主,让儿童获得更多自由活动的机会,有充分想象的余地。

2. 以教师为中心的低结构课程

这类课程以教师为中心,组织形式注重教导,教育目标在于知识和技能的获得。这类课程主要是模仿、接受,提倡儿童的辐合思维,主要是以结构游戏或操作性游戏为主,儿童得到更多的集中思维训练,进而获得驾驭物体的能力。

三、个体因素

研究和观察表明,儿童的个体因素影响其游戏。由于每个孩子的年龄、性别、个性、特点不同,他们的游戏具有自己独特的风格。

(一) 年龄

年龄反映着学前儿童身心发展的水平,从而影响学前儿童的游戏水平,儿童因体能、知识、语言等身心发展诸多方面处于不同的发展阶段,儿童游戏的内容和方式,也随着儿童的成长而有所变化。从感觉运动游戏、象征性游戏到规则游戏,从单独游戏到合作性游戏,从内容的单一化到主题的多元化,从形式上的简单化到复杂化,所有的游戏水平的发展均是学前儿童年龄增长对儿童游戏水平和内容的影响。通过学前儿童游戏的发生发展过程,可以看到不同年龄段学前儿童游戏的发展特点。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5Chapter
6Chapter
7Chapter
8Chapter
9Chapter
10

（二）性别

学前儿童在游戏中的性别差异在其出生后第二年已开始显露，并随着年龄的增长而日趋明显。学前儿童的性别差异对游戏的影响主要表现在对游戏类型、内容、玩具、角色等方面的喜好。

从游戏类型来看，男孩更喜欢户外游戏，但无论室内户外，参与的多是运动量较大的、富有冒险的游戏，女孩更多地玩运动量较小的游戏，桌面上的操作游戏更受女孩偏爱；在象征性游戏中，男孩倾向于玩战斗、旅行游戏，女孩倾向于玩家庭、医院游戏；在角色扮演上，男孩喜欢扮演虚构英雄角色，女孩喜欢扮演家庭角色；从玩具选择来看，男孩喜欢战争玩具和交通玩具，女孩喜欢毛绒玩具、布娃娃等。

（三）个性

学前儿童的个性差异，表现出对儿童游戏的兴趣和风格的不同，主要体现在想象力，幽默感，情绪表现，对新鲜事物的探索、好奇心，交往技能等方面。

游戏兴趣的差异表现在游戏性的强或弱，即爱玩或不爱玩游戏方面。一般认为，那些富有想象力、幽默感和好奇心、性格开朗、情感丰富、好与人交往的学前儿童具有较高的游戏性，表现为爱玩，多玩运动性、想象性游戏，喜欢装扮，思维发散，交往更多。不太爱玩游戏的孩子一般被认为比较安静，语言不多，在游戏中更喜欢作用于物体。

游戏风格的差异表现在想象力的强或弱，即爱想象和不爱想象方面。研究表明，那些喜欢想象的学前儿童对周围的人，以及人与人之间的关系更感兴趣，他们的游戏更多地反映人们的社会生活，其游戏表现为角色扮演与想象；而不爱想象的学前儿童对实物世界表现出浓厚的兴趣，他们倾向于探究游戏材料的性质，他们的游戏往往表现为独自摆弄物体的活动。

（四）健康和情绪

学前儿童的健康和情绪等偶然的因素也会对游戏产生影响。儿童患有疾病（如哮喘、心脏病），不易进行剧烈的、运动量大的游戏。生病的儿童有的表现出对游戏没有兴趣，或选择一些安静的、运动量小的游戏，有的儿童会选择旁观游戏。同样，当学前儿童身体健康但是出于其他原因暂时情绪低落时，其在游戏中也会表现得无精打采。也就是说，儿童在游戏中的表现，很可能是当天身体状况和情绪的反映。



本章回顾

本章阐述了学前儿童游戏的基本理论，首先简要介绍了学前儿童游戏的定义、特点及分类，然后重点阐述学前儿童游戏的价值，对儿童的身体发展，认知发展，社会性发展，情绪、情感发展的影响，接着介绍了游戏是幼儿园的基本活动，游戏与幼儿园课程及教学的关系，最后说明了影响学前儿童游戏的物理环境、社会环境、个体三

大因素。



思考练习

一、简答题

1. 什么是学前儿童游戏?
2. 学前儿童游戏有哪些特点?
3. 简述学前儿童游戏的分类。
4. 简述学前儿童游戏的价值。
5. 儿童游戏与幼儿园课程有哪些关系?
6. 简述儿童游戏与幼儿园教学之间存在的联系。
7. 简述影响学前儿童游戏的因素。

二、案例分析

某幼儿园的表演游戏

某幼儿园教师在课堂上,以名为“小熊请客”的表演游戏,让儿童学习待人接物、礼貌用语等知识。陪伴教师先告诉孩子游戏的整个流程,并且提前准备好游戏道具,详细介绍道具的用途,另一位指导教师则忙着在活动室布置场景:森林背景墙、小熊的家、餐桌、椅子等。场地布置好后,学前儿童由陪伴教师带领进入舞台。指导教师说:“谁愿意上来表演?”很多小手都举了起来。指导教师选了躲在背后没有举手的孩子来表演。表演时,该教师不停地提示孩子如何说台词、如何做动作。第二轮时,该教师请了五个积极活跃的孩子来表演。孩子们还是表演同一个故事内容,动作、语言都必须按照教师指示来。结果跟前一组一样,有的孩子忘了说什么,有的忘记带道具。

请结合学前儿童游戏的基本特点,分析案例中的活动是不是真正意义上的活动。

Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

Chapter 5

Chapter 6

Chapter 7

Chapter 8

Chapter 9

Chapter 10

