

高纲 4093

江苏省高等教育自学考试大纲

14603 幼儿游戏理论与指导

南京师范大学编（2024 年）

I 课程性质与课程目标

一、课程性质和特点

《幼儿游戏理论与指导》是一门注重理论学习并关注实践能力培养的课程。课程内容主要有幼儿游戏的理论基础和方法，以及在理论习得基础上的实践应用。主要包括游戏及其特征、游戏与儿童身心发展、游戏的理论流派、儿童游戏的分类、影响儿童游戏的因素、游戏在幼儿教育中的地位、幼儿园游戏指导策略、游戏环境的创设、玩具和游戏材料、游戏的观察指导以及幼儿园各类游戏指导。

二、本课程设置的目的

设置本课程，使考生详细了解学前儿童游戏的基本原理、结构、实际操作等问题，关注理论与实践现状，掌握具有可操作性的方法和策略。

三、本课程的基本要求

通过本课程的学习，要求考生掌握相关学科对游戏的看法，游戏的描述性特征、本质性特征和儿童游戏的性质。理解游戏与儿童身心发展的关系，了解理论的流派、游戏分类问题的论述，掌握幼儿园游戏的指导策略等。

II 考核目标

本大纲在考核目标中，按照识记、领会、简单应用和综合应用四个层次规定其应达到的能力层次要求。四个能力层次是递进关系，各能力层次的含义是：

识记：要求考生能够识别和记忆本课程中有关游戏的概念及游戏的主要内容，并能够根据考核的不同要求，做正确的表述、选择和判断。

领会：要求考生能够领悟和理解本课程中有关幼儿园游戏的概念及相关理论的内涵及外延，理解幼儿园游戏的有关规定，并能根据考核的不同要求对幼儿园游戏的有关问题进行分析 and 论证，做出正确的判断、解释和说明。

简单应用：要求考生能够根据已知的幼儿园游戏理论，对幼儿园游戏的有关问题进行分析 and 论证。

综合应用：要求考生能够根据已知的幼儿园游戏理论，对幼儿园游戏的有关问题进行综合的分析、论证，并得出解决问题的综合方案。

III 课程内容与考核要求

第一章 游戏及其特征

一、学习目的与要求

通过本章学习，了解游戏的定义，领会游戏的特征，掌握儿童游戏的特质。

二、考核知识点与考核要求

（一）游戏的定义

识记：①文化视野中的游戏；②社会学视野中的游戏；③语言学视野中的游戏；④生物学视野中的游戏；⑤人类学视野中的游戏；⑥心理学视野中的游戏。

领会：①心理学视野中的游戏的主要观点。

（二）游戏的特征

领会：①游戏的描述性特征；②游戏的本质性特征。

（三）儿童游戏的特质

领会：①游戏是儿童的需要；②游戏是儿童的工作；③游戏是儿童的权利。

简单应用：①如何使儿童拥有充分游戏的权利。

三、本章关键问题

游戏的定义是这门课程的基础内容，除了需要了解各个视野中的游戏定义，还需要领会游戏的特征，理解和掌握如何促使儿童拥有充分游戏的权利。

第二章 游戏与儿童身心发展

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会相关概念；掌握游戏与儿童认知的发展，掌握游戏与儿童社会性发展，游戏与儿童情绪情感的发展，游戏与儿童身体发展。

二、考核知识点与考核要求

（一）游戏与儿童认知的发展

识记：①语言发展；②语言促进游戏。

领会：①游戏与创造力的相似之处；②游戏对儿童解决问题能力的影响。

简单应用：①不同游戏类型对儿童解决不同类型问题的作用。

（二）游戏与儿童社会性发展

识记：①儿童的社会化过程；②社会性发展；③亲社会行为。

领会：①如何理解游戏与儿童的社会性发展；②游戏与同伴关系；③游戏与亲社会行为。

（三）游戏与儿童情绪情感的发展

识记：①情绪；②情感。

领会：①游戏与儿童积极的情绪体验；②游戏与消极情绪的宣泄。

简单应用：①游戏与儿童情感的发展，体现在哪些主要方面。

（四）游戏与儿童身体发展

领会：①游戏与儿童身体发展体现在哪些方面。

三、本章关键问题

本章重点阐述了游戏与儿童身心发展的各个方面，阐述了游戏与儿童认知的发展，游戏与社会性发展，游戏与儿童情绪情感的发展，游戏与幼儿身体发展。

第三章 游戏的理论流派

一、学习目的与要求

通过本章学习，了解游戏的理论流派，包括其代表人物和主要观点。

二、考核知识点与考核要求

（一）经典的游戏理论

识记：①精力过剩论；②娱乐论；③复演论；④生活预备说。

领会：①经典的游戏理论的贡献以及局限性。

（二）精神分析学派的游戏理论

识记：①弗洛伊德的游戏思想；②埃里克森的掌握论；③佩勒的角色扮演；④门宁格的宣泄说及相关研究。

领会：①对精神分析学派游戏理论的评析。

（三）认知发展学派的游戏理论

识记：①游戏的实质。

领会：①游戏发生发展的阶段；②儿童游戏的发展阶段；③象征性游戏的两个特征；④象征性游戏在自我中心的表征活动时期的两个阶段；⑤对认知发展学派游戏理论的评析。

（四）社会文化历史学派的游戏理论

识记：①维果茨基的游戏学说；②列昂节夫的游戏学说；③艾里康宁的游戏学说；

领会：①对社会文化历史学派游戏理论的评析。

（五）游戏的觉醒理论

识记：①柏莱恩的理论模式；②艾里斯的理论模式；③赫特的理论模式；④舒尔茨的理论模式。

（六）游戏的元交际理论

识记：①元交际。

领会：①元交际理论。

（七）游戏的生态学理论

识记：①微观系统；②中间系统；③外系统。

领会：①人类发展生态学对游戏的解释；②生态心理学对游戏的探究。

（八）其他的游戏研究

领会：①萨顿·史密斯和布鲁纳关注的游戏主要方面。

三、本章关键问题

本章重点阐述了几种学派的游戏理论中的典型代表人物以及各理论模式及其评析。

第四章 儿童游戏的分类

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会儿童游戏的分类方法；领会幼儿园游戏的分类；掌握根据游戏的发展理论、游戏的特征、游戏的内容、游戏的主题、以利用的替代物、依据游戏教育作用等分类的游戏类型。掌握按照发展顺序对假象游戏的分类种类。

二、考核知识点与考核要求

（一）儿童游戏的分类方法

识记：①感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏、规则游戏的概念；②平行游戏、合作游戏的概念；③机能性游戏、想象性游戏、接受性游戏、制作性游戏概念；④根据游戏发展理论的分类：探索性活动、感觉运动/练习性游戏、假装/象征性游戏、规则游戏、结构游戏、象征性规则游戏；⑤功能游戏、扮演游

戏的概念。

领会：①根据游戏发展理论的分类：探索性活动、感觉运动/练习性游戏、假装/象征性游戏、规则游戏、结构游戏、象征性规则游戏；②未分化型、累积型、连续型、分节型、统一型的游戏所处年龄阶段。

简单应用：①根据游戏发展理论进行分类有哪些种类；②以游戏的特征分类；③以游戏的内容分类；④以游戏的主题分类；⑤以利用的替代物分类；⑥依据游戏教育作用的分类。

综合应用：①按照发展顺序对假象游戏的分类的种类。

（二）幼儿园游戏分类

识记：①手段性游戏、目的性游戏的概念。

领会：①主动性和被动性游戏；②主动性游戏的分类；③游戏的三维度分类法。

简单应用：①幼儿园游戏分类存在的问题；②创造性游戏与有规则游戏的区别与联系；③游戏分类在幼儿园中的应用；④自主性游戏的特征；⑤自主性游戏的几对关系。

（三）自主性游戏

识记：①自主性游戏的概念。

简单应用：①自主性游戏的特征；②自主性游戏的几对关系。

三、本章关键问题

本章重点阐述了从各个角度对游戏的分类，领会各类游戏概念，掌握分类方法，并且根据实际举例说明。

第五章 影响儿童游戏的因素

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会影响儿童游戏的主要因素有哪几个方面。掌握影响儿童游戏的外在客观条件的影响因素；掌握影响游戏的自身条件；掌握影响儿童游戏的家庭因素。

二、考核知识点与考核要求

（一）外在客观条件的影响

识记：①空间密度的概念；②游戏材料的概念。

简单应用：①影响儿童游戏的外在客观条件的影响因素。

（二）游戏中自身条件的影响

识记：①同伴的概念；②场依存性的概念；③场独立性的概念。

简单应用：①影响儿童游戏的自身条件因素。

综合应用：①场依存性个体的主要表现特征；②场独立性个体的主要表现特征。

（三）家庭的影响

简单应用：①影响儿童游戏的家庭因素。

三、本章关键问题

本章重点阐述了影响儿童游戏的因素，介绍了外在客观条件、自身条件、家庭影响的因素，同时对场依存性和场独立性个体特征作了重点的阐述。

第六章 游戏在幼儿教育中的地位

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会游戏在幼儿园中的历史演进，掌握游戏在幼儿园中的法规地位，掌握游戏在幼儿园课程中的地位；掌握以游戏为基本活动应关注的问题；掌握幼儿园以游戏为基本活动的实现。

二、考核知识点与考核要求

（一）游戏在幼儿园中地位的历史演进

识记：①儿童本位的教育观。

领会：①幼儿园游戏经历的两次分离到融合的过程；②第一次“从分离到融合”的阶段以及主要内涵；③第二次“从分离到融合”的阶段以及主要内涵。

（二）游戏在幼儿教育中的法规地位

识记：①《城市幼儿园工作条例（试行草案）》中关于游戏的主要内容的描述以及颁布时间；②《幼儿园暂行规程（草案）》中关于游戏的主要内容的描述以及颁布时间；③《幼儿园工作规程（试行）》中关于游戏的主要内容的描述以及颁布时间；④《幼儿园工作规程》中关于游戏的主要内容的描述以及颁布时间；⑤《幼儿园教育指导纲要（试行）》中关于游戏的主要内容的描述以及颁布时间。

领会：①游戏是首选的重要活动；②游戏是体育活动项目；③“以游戏为基本活动”首次提出；④“幼儿园以游戏为基本活动”的重申；⑤“以游戏为基本

活动”的再次重申。

(三) 游戏在幼儿园课程中的地位

识记：①狄佛瑞斯提出的游戏利用的方式方法上存在的四种不同模式；②瓦瑟纳的课程建构模式。

领会：①游戏与课程的关系；②自主游戏与领域教学活动的融合；③自主性游戏与主题教育活动的融合；④自主性游戏与区域活动的融合。

简单应用：①我国游戏与课程融合的几种形式。

(四) 幼儿园以游戏为基本活动的实现

领会：①幼儿园以游戏为基本活动的理解；②幼儿园以游戏为基本活动应该避免的几种错觉。

简单应用：①以游戏为基本活动应关注的问题。

综合应用：①幼儿园以游戏为基本活动的实现。

三、本章关键问题

本章重点阐述了游戏在幼儿园课程中的地位，幼儿园以游戏为基本活动的实现，介绍了游戏在幼儿园中地位的历史演进以及游戏在幼儿园教育中的法规地位。同时对以游戏为基本活动应关注的问题、幼儿园以游戏为基本活动的实现作了重点的阐述。

第七章 幼儿园游戏指导策略

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会教师在游戏中的作用，掌握教师对游戏的各类指导方法。

二、考核知识点与考核要求

(一) 教师在游戏中的作用

识记：①实物标志的概念；②图示标志的概念；③角色标志的概念。

简单应用：①教师在幼儿游戏的过程中主要的作用。

综合应用：①渗透在环境中的隐性指导。

(二) 参与介入游戏

识记：①游戏介入法的概念、材料提供法的概念；②平行式介入法、交叉式介入法、垂直介入法的概念。

领会：①以语言为媒介的介入指导游戏的方法。

综合应用：①教师指导语言的类型以及应用。

（三）通过讨论的建构指导

识记：①建构指导的概念；②情境讲述法、绘画法、点面结合法等讲评法的概念。

简单应用：①教师引导幼儿园讨论、建构经验的价值；②讨论的形式；③引导幼儿讨论游戏的方法。

综合应用：①讨论、建构的内容和要求。

三、本章关键问题

本章重点阐述了教师在游戏中的作用，介绍了参与介入游戏的各种方法，以及教师对游戏的各类指导方法，同时对讨论建构的内容和要求作了重点的阐述。

第八章 游戏环境的创设

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会游戏环境的概念，掌握游戏空间规划的模式，掌握游戏环境的创设共性方面，掌握规划游戏场地的注意的几个方面和户外游戏场地的基本构成。掌握游戏环境设置的一般要求，室内外游戏环境创设存在的问题和应考虑的因素。熟悉游戏环境的评价。

二、考核知识点与考核要求

（一）游戏环境的概念

识记：①游戏环境的概念；②物质环境、心理环境的概念。

简单应用：①良好的游戏环境应具有的特征；②创造良好游戏环境的意义；③游戏环境的要求。

（二）游戏空间规划的模式

识记：①游戏空间的概念、游戏单元的概念以及游戏单元中基本单元、复合单元、高级单元的含义；②变化性和复杂度的含义。

领会：①游戏空间的考察。

（三）游戏环境的创设

简单应用：①各年龄班游戏环境创设的共性方面；②规划游戏场地时候应注意的几个方面；③户外游戏场地的基本构成。

综合应用：①游戏环境设置的一般要求；②室内游戏环境创设存在的问题以

及对策；③户外游戏环境创设应考虑的因素。

（四）游戏环境的评价

领会：①室内游戏环境的评价；②室外游戏环境的评价。

三、本章关键问题

本章重点阐述了游戏环境概念，介绍了游戏空间规划的模式，以及游戏环境的评价，同时对游戏环境的创设作了重点的论述。

第九章 玩具和游戏材料

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会玩具的分类和产生以及发展。掌握玩具的功能，掌握玩具在游戏中的作用，掌握幼儿园玩教具的具体内容。掌握苏塔码的游戏材料质量标准。掌握选择提供玩具以及游戏材料的原则。

二、考核知识点与考核要求

（一）玩具概述

识记：①玩具的分类角度；②主题游戏玩具、表演游戏玩具、结构游戏玩具、智力游戏玩具、体育游戏玩具、音乐游戏玩具、娱乐玩具、技术玩具的概念。

领会：①玩具产生；②玩具的发展；③玩具配备的具体内容；④玩具选择的安全标准。

简单应用：①玩具的功能。

综合应用：①玩具在游戏中的作用。

（二）玩具及游戏材料的提供

简单应用：①选择玩具应注意的事项；②玩具的管理与使用；③问题和建议。

综合应用：①苏塔码的游戏材料质量标准；②选择提供玩具及游戏材料的原则。

三、本章关键问题

本章重点阐述了玩具在游戏中的作用、幼儿园玩教具的具体内容、选择玩具应注意的事项、玩具的管理与使用，介绍了苏塔码的游戏材料和质量标准，同时对选择提供玩具及游戏材料的原则作了重点的阐述。

第十章 游戏观察指导

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会各类游戏量表的基本内容，掌握幼儿园各类游戏观察的含义和方法；熟悉目标儿童观察记录的表格以及内容。

二、考核知识点与考核要求

（一）观察的意义

简单应用：①观察的重要意义。

（二）观察游戏评价量表

识记：①游戏兴趣量表的含义，研究者以及包括的主要项目；②游戏发展进度量表的含义，研究者以及包括的主要项目；③帕顿/皮亚杰量表的含义以及操作定义；④豪威斯同伴游戏量表的操作定义中各个水平的概念；⑤斯米兰斯基角色游戏评估量表的操作定义。

领会：①帕顿/皮亚杰量表的运用价值以及注意事项。

简单应用：①观察的重要意义；②豪威斯同伴游戏量表的几个层次；③豪威斯同伴游戏量表的运用价值与建议；④斯米兰斯基角色游戏评估量表的特点以及使用建议；⑥弗若斯特-沃史曼游戏发展检核表的含义。

（三）幼儿园游戏观察的方法

识记：①扫描法、定点法、追踪法、综合图示法的概念；②线索提示法的概念。

领会：①观察计划制定的依据；②综合图示法的特点。

简单应用：①最常用的几种观察游戏方法；②游戏观察的步骤；③观察游戏的流程。

综合应用：①各个年龄班游戏观察的主要内容；②结合工作实际举例游戏的观察指导方法。

（四）游戏观察结果分析

识记：①游戏观察结果的类型以及含义。

综合应用：①观察游戏结果进行分析时应考虑的方面。

（五）目标儿童观察记录

领会：①观察记录的缘起；②观察记录的方式和格式；③观察记录的编码。

综合应用：①观察记录的方式。

三、本章关键问题

本章重点阐述了各类游戏量表，介绍了幼儿园游戏的观察方法，以及各个年龄班的游戏特点和主要内容，同时目标儿童观察记录作了重点的阐述。

第十一章 幼儿园各类游戏的指导

一、学习目的与要求

通过本章学习，领会幼儿园的特点；掌握各类游戏的概念、指导方法；熟悉各个年龄班各类游戏的特点。

二、考核知识点与考核要求

（一）幼儿园游戏的特点

简单应用：①幼儿园游戏的自身特点。

综合应用：①幼儿园内外儿童游戏特点的比较。

（二）角色游戏的指导

识记：①角色游戏的概念。

领会：①角色游戏的结构特征。

综合应用：①不同年龄班角色游戏的特点以及指导。

（三）结构游戏的指导

识记：①结构游戏的概念。

领会：①结构游戏的发展阶段。

综合应用：①结合实例分析结构游戏的结构技能；②结构游戏的指导方法；③各个年龄班结构游戏的特点以及指导。

（四）表演游戏的指导

识记：①表演游戏。

领会：①小舞台表演游戏的现状。

简单应用：①表演游戏的类型；②各个年龄班小舞台表演游戏的特点；③小舞台表演游戏环境的创设。

综合应用：①表演游戏指导方式的几种形式。

（五）规则游戏的指导

识记：①规则游戏的概念；②智力游戏、体育游戏的概念。

领会：①规则游戏的元素。

简单应用：①规则游戏的特点；②民间游戏的教育作用；③规则游戏的指导。

三、本章关键问题

本章重点阐述了幼儿园游戏的特点，介绍了各类游戏的含义，以及各类游戏的特点、类型，同时对各类游戏的指导作了重点的阐述。

IV 关于大纲的说明与考核实施要求

一、自学考试大纲的目的和作用

课程自学考试大纲是根据专业考试计划的要求，结合自学考试的特点而确定。其目的是对个人自学、社会助学和课程考试命题进行指导和规定。

课程自学考试大纲明确了课程学习的内容以及深广度，规定了课程自学考试的范围和标准。因此，它是编写自学考试教材和辅导书的依据，是社会助学组织进行自学辅导的依据，是考生学习教材、掌握课程内容知识范围和程度的依据，也是进行自学考试命题的依据。

二、课程自学考试大纲与教材的关系

课程自学考试大纲是进行学习和考核的依据，教材是学习掌握课程知识的基本内容与范围，教材的内容是大纲所规定的课程知识和内容的扩展与发挥。课程内容在教材中可以体现一定的深度或难度，但在大纲中对考核的要求一定要适当。

大纲与教材所体现的课程内容应基本一致；大纲里面的课程内容和考核知识点，教材里一般也要有。反过来教材里有的内容，大纲里就不一定体现。

三、关于自学教材

本课程使用教材为：《学前儿童游戏》（第六版），邱学青著，江苏凤凰教育出版社，2022年。

四、关于自学要求和自学方法的指导

本大纲的课程基本要求是依据专业考试计划和专业培养目标而确定的。课程基本要求还明确了课程的基本内容，以及对基本内容掌握的程度。基本要求中的知识点构成了课程内容的主体部分。因此，课程基本内容掌握程度、课程考核知识点是高等教育自学考试考核的主要内容。

五、应考指导

1. 如何学习

很好的计划和组织是你学习成功的法宝。如果你正在接受培训学习，一定要跟紧课程并完成作业。为了在考试中做出满意的回答，你必须对所学课程内容有很好的理解。使用“行动计划表”来监控你的学习进展。你阅读课本时可以做读书笔记。如有需要重点注意的内容，可以用彩笔来标注。如：红色代表重点；绿色代表需要深入研究的领域；黄色代表可以运用在工作之中。可以在空白处记录相关网站和文章。

2. 如何考试

卷面整洁非常重要。书写工整，段落与间距合理，卷面赏心悦目有助于教师评分，教师只能为他能看懂的内容打分。回答所提出的问题。要回答所问的问题，而不是回答你自己乐意回答的问题，避免超过问题的范围。

3. 如何处理紧张情绪

正确处理对失败的惧怕，要正面思考。如果可能，请教已经通过该科目考试的人，问他们一些问题。做深呼吸放松，这有助于使头脑清醒，缓解紧张情绪。考试前合理膳食，保持旺盛精力，保持冷静。

4. 如何克服心理障碍

这是一个普遍问题！如果你在考试中出现这种情况，试试下列方法：使用“线索”纸条。进入考场之前，将记忆“线索”记在纸条上，但你不能将纸条带进考场，因此当你阅读考卷时，一旦有了思路就快速记下。按自己的步调进行答卷。为每个考题或部分分配合理时间，并按此时间安排进行。

六、对考核内容的说明

1. 本课程要求考生学习和掌握的知识点内容都作为考核的内容。课程中各章的内容均由若干知识点组成，在自学考试中成为考核知识点。因此，课程自学考试大纲中所规定的考试内容是以分解为考核知识点的方式给出的。由于各知识点在课程中的地位、作用以及知识自身的特点不同，自学考试将对各知识点分别按四个能力层次确定其考核要求。

2. 在考试之日起6个月前，由全国人民代表大会和国务院颁布或修订的法律、法规都将列入相应课程的考试范围。凡大纲、教材内容与现行法律、法规不

符的，应以现行法律法规为准。命题时也会对我国经济建设和科技文化发展的重大方针政策的变化予以体现。

七、关于考试命题的若干规定

1. 本大纲各章所规定的基本要求、知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

2. 命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

3. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。

4. 要合理安排试题的难易程度，试题的难度可分为：易、较易、较难和难四个等级。每份试卷中不同难度试题的分数比例一般为 2:3:3:2。

必须注意试题的难易程度与能力层次有一定的联系，但二者不是等同的概念。在各个能力层次中对于不同的考生都存在着不同的难度。

5. 本课程考试试卷中可能采用的题型有：单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、论述题等。

6. 考试方式为闭卷、笔试，考试时间为 150 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。考生只准携带 0.5 毫米黑色墨水的签字笔、铅笔、圆规、直尺、三角板、橡皮等必需的文具用品。不可携带计算器。

附录 题型举例

一、单项选择题

1. 从本能论的观点出发提出“生活预备说”的人是（ ）

- A.拉扎鲁斯 B.格罗斯
C.米勒 D.席勒

参考答案：B

二、填空题

1. 儿童对游戏活动具有支配和控制的权利和能力，包含儿童对游戏活动的决定权和__。

参考答案：参与权

三、名词解释题

1. 表演游戏

参考答案：表演游戏是指儿童按照童话或故事中的情节扮演某一角色，再现文化作品的内容的一种游戏形式。它以儿童自主、独立地对作品的理解去展开游戏情节。

四、简答题

1. 简述户外游戏场地的基本构成。

参考答案：

- (1) 大型组合运动玩具区。
- (2) 玩沙地（区）。
- (3) 玩水区。
- (4) 自然区。
- (5) 跑道或车道。
- (6) 休闲区。

五、论述题

1. 论述苏塔码关于游戏材料的质量标准。

参考答案：

- (1) 一种理想的游戏材料是操作性的器件而不是消极的占有物。
- (2) 游戏材料只是游戏的一个必要条件。
- (3) 理想的游戏材料传达了符合教育原则的正当游戏的信息：积极的社会关系、形成新的观察、基本技能的练习或规则的接受。
- (4) 理想游戏的材料生命力强，它能使儿童认识客体制造的方式和制造材料的特点。
- (5) 通过审美材料、形式、色彩和表现方式等途径，使理想的游戏材料具有吸引力。然而，由于一种客体很少能够满足所有的这些要求，在这种情况下，人们不能追求完美无缺。在挑选玩具时成人认为低劣和平庸的东西却可能吸引儿童。
- (6) 理想的游戏材料包含着传统文化和当今生活等方面。儿童通过游戏可以形成关于人和世界的观念。因此，对蕴含在游戏材料里的有关未来的观念也绝不可等闲视之。儿童文化的出现是在游戏传统中缓慢而又变幻莫测地发生的，它将经历持久、复杂的发展和变化。所以，人们不能设想，可以一蹴而就更新整个儿童文化，连同新型的游戏材料。
- (7) 游戏是儿童独立活动的领域，游戏中的自治应受到尊重。儿童的游戏不能用强迫

手段来改变。如果儿童的家庭与周围环境中主要的行为准则很不一致，那么正确合理的教育学观点就不能影响儿童的行为。而最终一点，儿童在任何情况下总是挑选他们自己喜爱的玩具。

(8) 游戏和游戏材料以夸大其外部特征来模仿成人文化。这导致了漫画式的表现手法——像游戏中常见的暗示——在这方面儿童胜过成人，强调性别角色的认同特征等等。成人必须一方面理解儿童游戏行为的特点，另一方面“自己不介入游戏”。不必把游戏的内容看作是对成人世界的直接模仿，而看成是儿童对成人世界理解的特征。良好的游戏材料是成人给予儿童的一个信息，这种信息经儿童理解后便可用他们自己的语言表演出来。

(9) 游戏材料必须作为游戏整体环境中的一个组成部分，在这种游戏环境中各种可能的解释都将得到检验。游戏材料和游戏用的物品之间并无确切的界限。狭义的教育学观点会导致单调贫乏的游戏环境。

(10) 良好的游戏材料并不夸张欢乐。我们应当时刻牢记游戏只是最初的娱乐活动。看起来毫无意义的、没有伟大的教育目标的游戏，却有着使儿童获得自由和心理治疗的重大意义。