

幼儿户外游戏的挑战与安全

The Challenges and Safety in Children Outdoor Games

华爱华¹

HUA Aihua¹

摘要:在幼儿户外游戏中,一方面管理者因担忧发生伤害事故,而采取降低难度等过分保护的措施;二方面国际上的发展趋势和研究成果均证实,越是具有挑战性的游戏,越能提高幼儿的心智和体能水平,也就越显示安全价值,据此,主张加强检查和防护,力争将意外降低到最小值。同时建议制定相关条例和建立意外保险,为倡导和开展挑战性游戏提供保障。

关键词:幼儿;户外游戏;挑战与安全

中图分类号:G807.1 **文献标识码:**A **文章编号:**1004-4590(2009)04-0035-04

Abstract: There are incompatible facts existing in children outdoor games: According to the development tendency and related research results of children games, more challenging the games are, more likely children's mental and physical levels are improved through playing the games; on the other hand, the administrators of the games tend to take some excessive protective measures like the reduction of difficulties for fear of causing injuries. Therefore the author suggested in the article that steps be taken to strengthen inspection and protection so that possible accidents be reduced to the minimum, and the related safety regulations be set up and invest in accident insurance.

Key words: children; outdoor game; challenge and safety

1 一个严肃的话题:游戏与意外伤害

幼儿的绝大多数时间是在游戏中度过的,即“游戏”是幼儿“生活—成长”的主要方式。从某种意义上说,幼儿参与怎样的游戏,怎样参与游戏,是关系到他们在认知上、体能上和个性品质上指向未来“健康成长”的潜在塑造。

然而,考察当前的儿童游戏状况,一个现实的问题和趋势不仅存在着,而且生成着很大的困惑,那就是包括幼儿园在内的游戏活动,多倾向于室内,儿童户外的运动性游戏大量减少。据日本科学委员会的数据表明:现在儿童所占有的室外游戏空间仅有十年前的1/10至1/20,而自然游戏空间仅有1/80,^[1]以至肥胖儿童持续增加,儿童运动能力持续下降。其实,户外游戏场所是最吸引幼儿的地方,它向幼儿提供了探索周围环境的机会,向幼儿提出了运动能力和心智能力的挑战。可以毫不夸张地说,对于任何年龄阶段的儿童来说,户外游戏都具有强烈的刺激性和挑战性,户外游戏在幼儿健康成长的过程中占有重要的地位。

但严肃的问题是,户外游戏活动潜藏着一定的危险,即便

是意外发生的伤害事故,也是老师们最为忧虑,家长们最难以接受的事实。请看以下两则事例:

一天晨练时,幼儿欢呼着跑向那套组合型运动设施,有的爬上攀登架,有的从竹排坡面向上爬,有的从滑梯的梯子往上爬,有的登上了晃梯。一会儿,五六个幼儿一起到了一根粗粗的吊绳前,吊绳上打了若干个结,便于幼儿抱住绳子晃动或下滑时可以抵住双脚。元元第一个抓住吊绳,晃了两下就下来了。第二个是强强,‘快点呀,快点跳呀!’看到强强有点犹豫,后面的幼儿大声地催促着。不料,强强慌张之下没抓紧绳子双脚就离开了踏板,一下子摔了下来,结果骨折。^[2]

1993年9月20日,加州的奥克兰一个7岁儿童正在学校游戏场设备上玩,当他从水平梯跌落地面时,头部撞到梯下橡胶保护垫露出的沥青路面,而他发生意外后5天死于医院。^[3]

再据联合国儿童基金会公布的《2008世界儿童状况》报告:估计每年全世界5岁以下儿童死亡为970万,平均每6分钟死亡1名学龄前儿童。(注:婴儿及5岁以下儿童死亡率是衡量国家经济和社会发展的标志,降低儿童死亡是全球儿童发展的共同目标。联合国千年发展目标、联合国儿童问题特别会议

收稿日期:2009-05-12

作者单位:1. 华东师范大学 学前教育与特殊教育学院,上海 200062。

制定的《一个适合儿童生长的世界》成果文件以及《中国儿童发展纲要 2001—2010》都将降低儿童死亡率作为儿童发展的重要目标。)在美国,每年与玩具有关的伤害人数达十几万人,其中儿童占绝大多数;在英国每年也有数千起因玩具造成的儿童伤害事故,这说明“儿童意外伤害在全球范围内成为第一死因”。^[4]在中国,据 2000—2005 年的统计,0—14 岁儿童因意外伤害所导致的平均死亡率为 20.1/10 万人,占 0—14 岁儿童总死亡的近 20%,(即平均每年近 50,000 名儿童,平均每天近 150 名儿童因意外伤害而失去生命)。^[5]这也说明意外伤害已成为儿童的头号杀手。2008 年度,中国非传染性疾病预防控制中心,依据国际伤害外部原因分类标准(ICECD),在北京、上海、广州三城市开展儿童意外伤害调查,结果显示三城市中每 6 个儿童中就有 1 位发生过意外伤害,总发生率为 16.5%,其中 1—4 岁儿童发生率最高。受伤场所分布情况则显示,超过 50% 的伤害事例发生在学校/幼儿园。^[6]

就幼儿伤害事故而言,尚未发生是平安的,一旦发生就是灾难的;单个事故似乎是偶然的,集合起来就是骇人听闻的。所以,减少和压缩幼儿户外游戏,对幼儿户外游戏采取过分保护措施,具体表现为控制幼儿户外活动的的时间,降低幼儿户外游戏的难度和自由度,便成为当然的选项。

2 儿童游戏场的历史逻辑和启示

19 世纪的欧美,因受成人户外体育馆的启示,出现了专门供儿童使用的游戏场,其规格有供大儿童玩的体能场和供小儿童玩的沙园。20 世纪以来,随着工业化、城市化的发展,以及伴随教育界对儿童游戏价值的认识,儿童游戏场的设计和使用经历了多重变化。

最初的正式游戏场的特点是,由金属铁质材料结构起来的运动器械,安装在坚硬的水泥地坪或柏油地坪上,如秋千、滑梯、跷跷板、攀登架等,器材的功能单一,游戏缺乏想象和创造,后来被称为传统游戏场。

1943 年,第一座富有创意的冒险游戏场(有人称“破烂物游戏场”)诞生于丹麦。此间的所谓“破烂物”,并非指人们使用后丢弃的脏、烂物品和垃圾,而是通过围栏隔离出一个区域,期间是用自然的环境及各式各样的废弃建材规划而成的——在此,“自然的环境”可以是空地、花园、丛林、防空洞、消防洞,以及栖息在此地的小生物等;“废弃建材”可以是木材、条板、砖块、箱包、绳索、钢丝绳、轮胎等。于是,“儿童在受过训练的游戏指导员督导和协助下,运用原始器材建构和重建他们自己的游戏世界”。二次大战后,冒险游戏场在英国受到广泛的欢迎(有的设立于战争遗留的炸弹地中),全国竟多达 200 多个。

至上世纪 60 年代,美国的儿童游戏场建设发展到一个高峰,出现了许多有影响力的游戏场。尤其艺术和游戏结合起来的倾向,体现了“游戏必须是自由和不受限制的,空间是通过那些不是模仿自然,但无限变化的形状而被发现的”。但上世纪 70 年代起,“对安全和责任的过分关注取代了美国的游戏场的创新”。^[7]致使许多州政府不热衷设立具有挑战性的游戏场,据 1982 年的统计,全美国只有 25 个城市具有这种“能满足孩子探险需求”的游戏场所。这主要是因为此类游戏场的许多活动“看起来相当危险”和管理“花费相当昂贵”^[8]有关游戏场设计人甚至坦言:“不想因为一个孩子在自己设计的地方摔了胳膊和腿而‘为他所做的事’被起诉”,直到整个设计项目被放弃和搁置。^[9]

至上世纪 70 年代中期,美国的游戏场被一个称为“麦当劳

模式”的商业产品所主导。麦当劳公司大量采用柱子加平台的设施,其“夸张的构造比任何一个公共游戏场的设备更大、更醒目。隧道、滑梯和甲板体量庞大而且颜色鲜艳怪异。这些设备好像大声呼唤着孩子们,让他们来玩”。这种柱子加平台的设施不仅在市场上是现成的,更成为一种标准模式(我国目前的儿童游戏场,包括幼儿园外场地几乎都是由这类产品规划起来的)。正是在这种标准模式的麦当劳游戏场中,孩子们遵循着“由柱子和平台提供的有限选择:等待、上去、穿过去、下去、再重新来一遍。年幼的使用者之间的交流是有限的,没有什么可以一起做的事”。终于,教育专家指出这种转向是错误的(指“错误地评定什么是‘危险’”)。因为当安全约束增加时,场地的游戏价值就相应地降低。以至孩子们失去了“解决冲突或改变他们环境中的任何事情的选择”,失去了“正确区别真正的和感觉到的危险的能力”。^[10]

至此,在经历了几十年只建造标准化游戏场的“衰退期”后,在教育学家的呼吁中,整个社会终于意识到:所谓完全安全的环境,实质上是“缺少有意义的游戏应有的最重要的元素,包括变化、复杂、挑战、冒险和适应”等^[11]。美国的有关理论研究甚至从正反两个方面引申性地表述,正面:经历危险是为了成为下一代的开拓者,不让孩子面对危险,不仅会阻碍他们的情感和教育的发展,同时还限制了他们追求挑战事业的能力。认为美国需要具有挑战性的游戏场地,以确保将来这个国家的成人都能有效利用他们的技能和机遇。反面:有人说如果孩子在一个受控制的游戏场找不到危险的感觉,他们就会到真正可怕的地方去寻找。还有人主张消除危险会让孩子觉得成人是满足他们好奇心的障碍。因为只有充满乐趣,充满神奇,充满创造性想像,并能提供奔跑、攀爬、滑动、爬行、跳跃等运动功能的游戏场所,才是真正符合儿童喜好,开发儿童天性的。这也就是说,适度的冒险性游戏(可接受的冒险)——我们认为在表述上称为“挑战性游戏”则更为适宜和准确。挑战性的环境不是危险的环境,而是指能够激发幼儿超越原有经验之上进行探索和尝试的环境。有目的地设置运动障碍,挑战孩子的运动能力;有意识地设置问题情境,挑战孩子解决问题的能力。比如户外游戏环境中富有变化的场地特征、能得到各种基本动作锻炼的运动设施、能诱发幼儿自主运动的自然材料等,户外游戏时打破空间界限、班级界限、年龄界限、玩法界限,让多种不确定的因素构成幼儿运动的挑战性因素,当每一个幼儿都在自己原有运动经验的基础上,创造性地、自我挑战性地、变幻花样的运动^[12]——将不仅能在儿童身体方面增强爆发力、耐久力和灵敏性、协调性等素质,还能在儿童心智方面提升意志力、判断力和勇敢、机智、从容等品质。所有这些,正是伴随着挑战性的刺激和挑战性的应对而产生的。正是挑战性的刺激,即它的场景、设施和氛围,具有强烈的吸引力;正是挑战性的应对,即它的复杂、变化和难度,要求最大程度地激发智能和体能,才能使儿童在挑战中成长起来。

综上所述,儿童游戏场的历史演变,呈现出了一个拐弯的轨迹。这个拐弯不单纯是场所设施的改变,更是教育理念的进步。如果说这个拐弯是再现挑战性,呼唤挑战性,那么,这个再现和呼唤本身不也具有很大的挑战性吗?

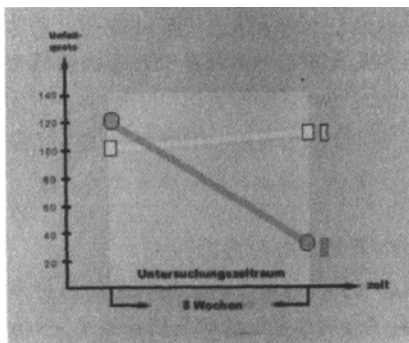
3 问题之关键:挑战与自我挑战

确实,在儿童户外游戏的研究中,挑战性的问题是相当严肃的,它关系到一代人的健康成长;而安全性的问题又是相当严重的,它关系到对整个教育模式(户外游戏)的评估和对每个

个体健康的承担。从现象上看,相当严肃的挑战性问题和相当严重的安全性问题,恰巧处于犄角对峙的关系中,前者关注长远,显示理性;后者强调当下,注重现实。于是,站在基层管理者(教师、园长)的位置上,无疑坚持安全为儿童户外活动的第一要素,甚至宁可采取过度保护的措施,以降低儿童游戏的挑战性,来避免在管辖范围内发生意外伤害事故。反之,站在高层决策者(教育行政、专家)的立场上,则一再认为对儿童户外游戏过度保护,包办代替,是违背儿童身心发展的规律,是扼杀孩子的天性,不仅与《幼儿园教育指导纲要(试行)》的宗旨背道而驰,一定程度上是教育的“最大牺牲”。

那么,从本质上看,严肃的挑战性问题和严重的安全性问题,抑或高层决策者的关注和基层管理者的担忧,能否在一个互动的平台上,求得共识、共通和共存呢?具体地说,就是能否在儿童的户外活动中,既能有效地防止意外伤害,真正保障孩子的安全;又能尊重孩子的天性,让孩子体验探索和挑战的乐趣?

在求解这一难题时,先看一个事实性的结论——那就是儿童的户外挑战性游戏并不增加危险性。正如前述提及的冒险游戏场:“来自美国、英国、欧洲的一些研究结果,证明冒险游戏场并不比传统游戏场更危险,并根据美国5州14个机构提出的报告,说明冒险游戏场优于传统游戏场”。^[13]而来自德国的《鼓励运动与事故发生率之间的关系调查》则证明运动经验有助于减少危险。(如下图)



纵轴代表事故发生率,横轴代表时间。实验时间共持续8周。

深色线代表实验组:说明幼儿在运动方面受到鼓励,这些幼儿不仅运动能力较强,而且事故发生率下降。浅色线代表对照组;而对照组则几乎没有变化。结论是,因为运动中潜伏危险,幼儿不得不从中学学习保护自己。幼儿如果缺少与年龄相应的运动经验,那么发生事故的可能性就会大得多。运动经验有助于幼儿能从中获得处理危险的知识,从而降低事故发生率。所以,幼儿活动得越多,就对自己的把握越大,也就越安全,鼓励幼儿参与多种形式的运动不仅不是引发事故的根源,反而是降低事故发生率的有效方式之一。^[14]

其实道理很简单,游戏的自主性带给幼儿的是自我挑战(不同于来自他人的挑战),正如维果斯基所说的,游戏创造了儿童的最近发展区,也就是说,儿童在游戏中往往不满足于已经达到的水平,而以略高于原有水平的行为来挑战自我,所谓“略高”是指幼儿有一定把握的、力所能及的最高水平。一般来说,幼儿不会去尝试高于自己水平的运动行为,这是因为幼儿天生有一种自我防护性抑制,面对过高难度的游戏情境,会产生恐惧和紧张。这时他们就会降低游戏玩法的难度,降到自己能够接受的水平。因此,游戏甚至比有组织的运动竞赛更安全,因为教师有时很难全面准确估计每个幼儿的原有水平。

挑战性的游戏场地会带给幼儿自我挑战的机会,这将刺激幼儿多样化的运动经验(如跳跃、跨越、保持平衡等),在充满新意的刺激中,通过尝试控制身体,避开障碍等,学习技能和技术,将帮助幼儿建立积极的自我感觉,正是在这种既小心又大胆,既谨慎又放开的运动中,幼儿的自我防护能力得到了锻炼和提升。国外有些幼儿园,专门让幼儿到雨后的沙土坪上游戏,体验积水和路滑的感觉,学习控制身体,以提高自我保护能力。

4 问题之求解:挑战与安全的矛盾统一性

接着,值得追究和求解的问题应该是:儿童户外游戏中的事故是如何发生的?此类事故的发生究竟是“偶然”的,还是“必然”的?其求解的路径究竟指向何方?

既然确定了挑战性游戏的价值,那么在认可、提倡的时候,再来检查其事故之源便可知,幼儿游戏中的伤害,可以发生在游戏活动过程中的各个局部或各个环节上,其中有些是属于可判断可预防的,有些则是难以预料防不慎防的。比如对幼儿来说,他在选择攀爬游戏时,自己的攀爬能力对当前的攀爬高度是否有把握是可以作出判断的,但是攀爬架的牢固性却是他不能判断和预料的,即使对他来说得心应手的攀爬行为,也抵挡不住由于攀爬架的突然扭曲、断裂而造成的跌落。相反,教师对每个幼儿的攀爬能力所能接受的高度未必十分清楚,但对攀登架的牢固性和万一失足导致的可能跌伤程度,是可以判断和预防的。然而,在各种可预料的伤害可能性都尽可能被防范后,却也会发生意想不到的偶然伤害情况,比如幼儿突然失手或被同伴冲撞,而在本不该发生伤害的器械上受伤。

就此,应该进一步指出:世界上并不存在万无一失的儿童游戏场所,也没有一套标准化的措施可以预防所有的伤害,“如果有这样的一个游戏空间,则可能是儿童并没有使用它”。^[15]正是立足在这个角度上,又可认为幼儿在挑战性游戏中发生伤害事故,是必然的“事实”和“代价”。这即从发生的几率上说,幼儿游戏伤害事故是“必然”中的“偶然”;但从发生的机制上说,却应是“偶然”中的“必然”。基于这样的分析,可引导出两条求解的路径。

第一,看到“必然”中的“偶然”,千方百计加强管理和防护,将这种“偶然”降低到最小值。

据一般经验和统计:因学龄前儿童好奇心强、活泼好动,且运动能力差,感知觉水平低,在户外运动性游戏中,跌落是最常见的意外事故,其次是碰撞、挤压伤,而最危险的则是幼儿身上的衣帽、绳带等,与器具发生勾挂、绑缚、缠绕造成的意外。事故虽是偶然的,但这类事故的原因却是可意料的,所以是“必然”中的“偶然”。所以,在户外游戏设备的设计、制造和安装方面,应当有一系列严格的规定,如凡是可能导致跌落的游戏设备下应有保护性地面,抬高的平台和斜坡应设有栏杆等;对游戏器械和设备应有严格的检查制度,注意结构体是否弯曲、松动、折断,边缘是否隆突、尖锐,基础是否破裂、松动等,并做好记录;开展户外活动前,教师要检查幼儿的服装以适应户外游戏的要求,确保安全;在游戏的组织安排上考虑空间大小、人数与游戏的难度,以免造成拥挤和冲撞。

与此同时,还要强调教师要准确估计幼儿参与户外活动的的能力与水平,特别应注意不同年龄、不同身体素质幼儿之间的差异。有的幼儿园在确保所有儿童都能参加户外活动的前提下,专门为体弱儿童制作红色手牌,为生病初愈的儿童制作蓝色手牌等,以提示教师多给予此类儿童鼓励与保护,这些都是

非常有效的防范措施。

总之,在将“偶然”性的儿童伤害事故降低到最小值方面,关键在于教师“能否正确估计儿童行为的后果,以及是否知道在哪些方面可以信任他们,而哪些方面不能。”^[16]所以,在“人—环境—器材”的关系中,教师是管理者,幼儿(含事故幼儿)是被管理者;环境、器材是物理的,却是教师创设和布置的。这就是说,应认定教师是诸关系中的能动者、主导者,抓住了这个环节,也就有望收到实际的效果。

第二,看到“偶然”中的“必然”,冷静理智地面对现实,对这种“必然”做妥帖的化解与处理。

既然在理论上,确认儿童户外游戏中的意外伤害事故是“必然”会发生的,而事实上,也确实不断“偶然”地发生着。那么,作为教育行政部门,包括教育第一线的幼儿园等,都应该在态度上正视这种“必然性”,在处理上重视这种“必然性”——具体的建议:一是应研究并制定相关的条例(类似医院医疗事故处理条例),以使分析事故,处理事故时,有据可依。二是学习某些国外的成熟经验,为幼儿建立户外活动意外保险。国外一项针对400名儿童的调查证实:“为了增加儿童的运动机会,而提出的个人意外保险政策的贯彻实施。不仅提升儿童的运动技能,而且通过它们的贯彻实施,突发意外事件的数量也有了明显的回落。这就是运动的连带效应,这是在那些受监控保护的儿童群体中无法企及的。”^[17]当然,因长期以来此项工作一直处于被动的环境中,思路陈旧,基础薄弱,故这两项建议还有待作深入地调查和研究,还有待根据实际情况合情、合理、合法地来制定和实施。

如果说将“偶然”(意外)降低到最小值,是为了积极地消除隐患,那么,提出正确地面对“必然”,就更是为了有效地倡导和开展儿童的户外挑战性游戏。其实,安全与挑战在本质上并不

矛盾,关键在于理念的标树和目的的指向——因为任何过度保护的措施,都只能削弱儿童应对挑战和风险的能力,而只有参与到户外的挑战性游戏中去,即通过儿童在活动中能动地选择、发挥和创造,才真正促进儿童心智和体能的提高。正是从这个意义上说,越是具有挑战性的环境,就越是安全和富有价值的。这既是本文思考的出发点,也是本文思考的结论。

参考文献:

- [1] [日] 屿村仁志. 游戏作为对世界的理解方式, 第一届亚洲儿童游戏与玩具国际研讨会论文集. 杭州, 2008. 12: 26.
- [2] [14] 朱家雄主编. 游戏活动[M]. 上海: 上海教育出版社, 2002: 12, 15.
- [3] [8] [13] [15] 汤志民. 学校游戏场[M]. 台湾: 五南图书出版公司, 2002: 304, 72—75, 72—75, 298.
- [4] 周平. 游戏与玩具中的危险识别与安全教育, 第一届亚洲儿童游戏与玩具国际研讨会论文集, 2008. 12: 80.
- [5] 强生公司. 中国儿童以外溺水调查报告. <http://www.39.net/focus/yw/255262.html> 2007. 7. 16
- [6] 中国青年报. 儿童安全项目“六一”前启动 <http://baby.sina.com.cn/news/2004-05-31/12379.shtml>
- [7] [9] [10] [11] 苏珊. 1966—2006年美国儿童游戏场的变化[J]. 中国园林, 2007(10): 15, 15—16, 16, 17
- [12] 华爱华主编. 上海市学前教育课程指南解读[M]. 上海: 上海教育出版社, 2005: 127—135.
- [16] [17] [德] 雷娜特·齐默尔著. 幼儿运动教育手册[M]. 南京: 南京师范大学出版社, 2008: 179, 178.

(上接第99页)

传统文化的传承与超越^[8]。中国武术的拳种发展至今已有130种之多,其中包括刚劲凶猛、“硬打硬软”的少林拳和柔韧弹抖、“四两拨千斤”的太极拳等,构成了千姿百态,丰富多彩的武术技术体系,多元化的拳种是中华武术博大精深的生命力所在。师徒传承保持了各种门派的独特性,但同时也制约了本流派的传播,使本拳种的生命力减弱,流派的排它性不利于拳种之间的取补融合,造成拳种内部的发展空间不断变小。

课程制教学中师生处于“一对多”的开放式状态,平等的师生关系与“大一统”教学模式抹煞了学生个性与特长的发展,学校课程制传承方式把纷繁复杂的传统武术简化为单一的课程标准,最终将导致丰富多彩的武术流派消减成唯一竞技武术,大一统的教学模式也不利于人的个性发展,不符合现代教育的人本思想。

3 结论与建议

从历时态的视野看,我国武术传承方式经历了从师徒传承到学校课程制传承的变迁,从共时态的视野看,在某一时期内多种传承方式并存,但均有一种传承方式占据主体地位。传承方式即教学模式,不同的传承方式在教学目的、教学内容、组织形式、教学方法与师生关系等要素上有着不同的含义。师徒传承实际上是个别授课制,有利于发展学生特长个性,师徒传承最终形成门派林立,百家争鸣的兴旺局面,学校课程授课制大一统的教学模式最终将导致丰富多彩的武术流派消减成单一

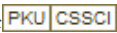
的竞技武术,传统武术文化也将逐渐趋于消亡。

针对大一统的武术课程授课模式,很有必要进一步增加特色选修模块的课时比例,打破“千人一面”的人才培养规格,以满足学生的全面发展与社会多元化的需求。班级制授课要与个别、小组教学相结合,构建师徒传承教学环境,将一些民间优秀拳种传人、大师吸收到现代武术教育中来,丰富学校武术传承方式,加强现代武术文化传承与发展。

参考文献:

- [1] 段三真. 武术教学价值论概析[D]. 济南: 山东师范大学, 2004: 4.
- [2] 岳武. 拜师论[J]. 中华武术, 2003(12): 27—28.
- [3] 蔡金明. 传统武术传播的方式与特点[J]. 体育文化导刊, 2003(6): 35—36.
- [4] 国家体委武术研究院. 中国武术史[M]. 北京: 人民体育出版社, 1997: 346—352.
- [5] 李秉德. 教学论[M]. 北京: 人民教育出版社, 1991: 160.
- [6] 周伟良. 师徒论——传统武术的一个文化现象诠释[J]. 北京体育大学学报, 2004, 27(5): 584.
- [7] 李俊卿. 师徒传承与师生教学在弘扬中华武术文化中的作用比较[J]. 南京体育学院学报, 2004, 18(6): 95—97.
- [8] 郭玉成. 武术传播的理论与对策研究[D]. 上海: 上海体育学院, 2003: 6.

幼儿户外游戏的挑战与安全

作者：[华爱华](#)，[HUA Aihua](#)
作者单位：[华东师范大学, 学前教育与特殊教育学院, 上海, 200062.](#)
刊名：[体育与科学](#) 
英文刊名：[SPORTS & SCIENCE](#)
年，卷(期)：[2009, 30 \(4\)](#)
被引用次数：[1次](#)

参考文献(9条)

1. [屿村仁志](#) [游戏作为对世界的理解方式](#) 2008
2. [朱家雄](#) [游戏活动](#) 2002
3. [汤志民](#) [学校游戏场](#) 2002
4. [周平](#) [游戏与玩具中的危险识别与安全教育](#) 2008
5. [强生公司](#) [中国儿童以外溺水调查报告](#) 2007
6. [中国青年报](#) [儿童安全项目“六一”前启动](#)
7. [苏珊](#) [1966-2006年美国儿童游戏场的变化](#)[期刊论文]-[中国园林](#) 2007(10)
8. [华爱华](#) [上海市学前教育课程指南解读](#) 2005
9. [雷娜特·齐默尔](#) [幼儿运动教育手册](#) 2008

本文读者也读过(8条)

1. [曹永茂](#). [华清泉](#). [陶泽璋](#). [王志恺](#). [吴展元](#). [黄治物](#). [李骏](#). [常伟](#) [幼儿普通话声调辨别词表的设计](#)[期刊论文]-[听力学及言语疾病杂志](#)2008, 16(6)
2. [黄瑾](#). [华爱华](#). [严丽锋](#). [张玫红](#) [小班数学活动区创设中应注意的几个问题](#)[期刊论文]-[幼儿教育·教育教学](#) 2010(12)
3. [杨晓晓](#) [幼儿园户外游戏现状及开发思路](#)[期刊论文]-[大众文艺](#)2009(18)
4. [华爱华](#) [从解读幼儿的游戏行为开始](#)[期刊论文]-[幼儿教育·教育教学](#)2010(5)
5. [浦玉蓉](#) [幼儿户外游戏行为的观察与分析](#)[期刊论文]-[小学时代\(教育研究\)](#)2010(9)
6. [徐雷蕾](#). [章俊华](#). [XU Lei-lei](#). [ZHANG Jun-hua](#) [城市居住小区中户外游戏场地设计浅析--以沈阳市浑南新区“河畔新城”小区为例](#)[期刊论文]-[中国园林](#)2005, 21(9)
7. [王红花](#) [幼儿户外游戏活动中应注意的四个问题](#)[期刊论文]-[小学时代\(教育研究\)](#)2010(4)
8. [刘琪](#). [洪燕燕](#). [LIU Qi](#). [HONG Yan-yan](#) [体育游戏对幼儿健康人格发展的探讨](#)[期刊论文]-[山东体育学院学报](#) 2006, 22(6)

引证文献(1条)

1. [周红伟](#) [我国户外运动安全保障系统的构建研究](#)[期刊论文]-[南京体育学院学报\(社会科学版\)](#) 2010(2)

引用本文格式：[华爱华](#). [HUA Aihua](#) [幼儿户外游戏的挑战与安全](#)[期刊论文]-[体育与科学](#) 2009(4)