第一图书网, tushu007.com

<<为孩子做幸福的玩具（华德福教 >

图书基本信息

书名：<<为孩子做幸福的玩具（华德福教育书籍）>>

13位ISBN编号：9789866161285

10位ISBN编号：9866161285

出版时间：2012-12-10

出版时间：台湾旺旺出版社

作者：菲雅.亞福克（Freya Jaffke）

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

华德福生活馆：huadefu.taobao.com
此书购买链接：http://item.taobao.com/item.htm?spm=a1z10.3.0.121.xi1E3M&id=20853896640&
【內容簡介】
不一定需要好老師，但是每個孩子都需要好玩具。

玩具是孩子成長過程中最親密的夥伴，是近距離接觸的「貼身」物品。

玩具的紋理將直接接觸到孩子稚嫩的皮膚，有助於發展觸覺感官；天然材質製成的玩具，會散發出自然的香味，增進嗅覺的發達；未經加工的毛料及布匹，能讓孩子感 受到生命的活力，是有溫度的玩具。
這些天然的玩具，都是渾然天成的老師，默默扮演啟蒙與教導的任務。

市售光鮮亮麗的現成玩具，複雜精細的設計，使孩子很容易就失去新鮮感。
反倒是單純的玩具，會使孩子運用想像力添加顏色、表情及用途，在無形之中學會手眼協調及充分發展腦部。

親手為孩子製作專屬的玩具，孩子能夠感受到不同於市售玩具的情意與溫度。
在很久很久以後，孩子仍會記得你親手做的玩具，曾經豐富了童年的時光。

本書提供超過100種玩具的做法，附有絕對不會失敗的模型，即便親手做的玩具不是很完美，但仍會讓孩子愛不釋手！

作者简介

【作者簡介】
菲雅鳩轎克（Freya Jaffke）
華德福教師與作家，也是全球華德福教育的指導專家。

1937年出生在德國。
擔任羅伊特林根（Reutlingen）華德福幼兒園的教師長達30年。
1971年起，她也成為斯圖加特（Stuttgart）華德福幼兒教師培訓學校的講師。
1990年開始，她前往世界各地，擔任許多華德福教育研討會的客座講師。

她的著作至今已在全世界銷售超過25萬冊。

书籍目录

【目錄】
序言
1.遊戲的本質是什麼？

遊戲是種認真的活動
遊戲和工作，矛盾卻又相關
2.遊戲發展三階段
出生至三歲：練習掌控身體，單純模仿大人
三歲至五歲：開始以環境中的簡單物體，創造出「真實」
五歲至七歲：遊戲變得以孩子內心想做的具體圖像為主
3.我們如何幫助孩子玩？

4.環境的影響
5.不同年齡適合哪些玩具？

孩子出生後的第一年
第一年的玩具
搖籃娃娃
木製娃娃
毛氈球
繡線球
三歲以前
三歲以前的玩具
三至五歲
三至五歲的玩具
五至七歲
準備玩具，請讓親友一起配合
6.遊戲之後的整理時間，很有意義
7.用玩具做出大規模建築
木製玩具架
玩具架遊戲布
遊戲布
小布塊
小沙包
皇冠頭帶
毛線繩
遊戲枕頭
其他項目
8.在地板或桌上做出建築物
木塊
橋樑
有樹皮的原木火車
樹皮船
松果鳥
木雕人物

地精靈
站立娃娃
(1)羊毛頭娃娃
(2)針織棉頭娃娃
(3)羊毛氈身體娃娃
(4)羊毛氈衣服娃娃
神奇的羊毛製成的站立娃娃
站立娃娃用的舞台
牧羊人
天然羊毛的羊
粗紡綿羊
絨毛鐵絲羊
9.變來變去的娃娃角
娃娃：最重要的玩具之一
打結娃娃和動物
(1)打結娃娃
(2)打結動物
小矮人
沒有形體的嬰兒娃娃
完整形體的娃娃
編織娃娃
有翅膀的圍裙
娃娃的衣服和披肩
娃娃的睡袋床
娃娃的吊床
簡單的布吊床
手作木湯匙
手作木碗及木盤
10.遊戲商店
遊戲商店的物品
果核的清潔
手作木杓
11.娃娃屋
製作娃娃屋
雙層娃娃屋
娃娃屋的家具
(1)桌子
(2)椅子
(3)床
(4)搖搖馬
娃娃屋裡的小娃娃
(1)小站立娃娃
(2)有腿的娃娃
(3)更大的娃娃
(4)穿衣服的娃娃
(5)針織娃娃
12.農莊

木雕動物
(1)雞與鴨
(2)牛
(3)羊
(4)馬和馬車
針織動物
(1)羊
(2)馬
(3)驢
(4)公雞和母雞
(5)貓
(6)豬
(7)小豬
(8)鴨子1
(9)鴨子2
13.懸絲偶
簡單的絲質懸絲偶
給孩子用的懸絲偶
懸絲偶的存放
掛鉤
14.製作神奇的羊毛畫
15.其他玩具
翻滾娃娃
立體玩偶
16.戶外遊戲
原木和木板
高蹺
駕馭馬
木箍
跳繩
附錄
木製玩具的清潔與保養
梳理羊毛
基本縫法
【章節試閱】
1.遊戲的本質是什麼？

遊戲是什麼？
玩具的定義是什麼？
這些都是很有挑戰性的問題。
我們很容易把遊戲與「有事情做」弄混，只覺得孩子有事做就好了，卻很少停下來問問孩子的內心在想些什麼。
因此，我希望藉由一些想法和例子，鼓勵讀者透過自己的觀察，去體驗遊戲的本質。

當我們偶而看到孩子重現日常生活場景時，就是他們真正在玩的時候。
對於孩子來說，大人是最深具意義的，因為他們向大人學習如何生活，不管是在家裡、在街上、在商店，或是與他人交往的過程，甚至如何照顧家庭、如何控制和使用技巧。

這些經驗都會促使孩子形成某些活動，我們稱這些活動為遊戲。

孩子要從遊戲過程中獲得最大的樂趣，是需要很大努力的。
舉例來說，一個五、六歲的男孩，如果要做出一輛可以讓自己爬進去的車子，如救護車，不僅需要創造性的想像力，還需要技巧、耐心和毅力。
然而，只要準備好最簡單的素材，孩子就會開始製作了。
他們將桌子、遊戲架（第33頁）、椅子、凳子和木板靠在一起或彼此堆疊，然後用布將所有東西蓋住，再利用曬衣夾固定。
木塊可成為擋泥板、車燈、排氣管、變速器和腳剎車，原木薄板可以變成方向盤，一塊樹皮放對位子就可以變成後視鏡，一束羊毛線（第38頁）可變成安全帶，羊毛頭巾（第37頁）變成備胎和剎車燈。
完成之後，孩子就能坐在車上轉動自己的手，假裝操作著閃爍的車燈。

這樣的玩法通常是孩子與玩伴在玩各種素材的過程中，由於想改進現有的佈置和設備，而興起自己動手做出車輛的念頭和慾望。
一個想法若是真正成形，就會令孩子得到非常大的滿足感，例如當孩子創造出「真正的」後視鏡時。
這時，我們會出現一個很大的疑問：是什麼東西使這片樹皮變身為後視鏡？
答案就是童年的幻想世界。
只要孩子願意相信，一塊樹皮就會成為後視鏡。
同一塊樹皮在另一組孩子手中，也可能變為電話聽筒、溜冰鞋或小船。

不知情的觀察者可能會問：孩子花那麼多時間製造玩具，何時才要真正開始玩？
他們更驚訝地觀察到，即便是已經完成的成品，孩子也只玩很短的時間，甚或是在完成的前一刻，自己將作品打散、改造或另覓他處重建。
然而，遊戲其實就是整個參與的過程，而不僅僅是使用或操作成品。

人類在一般情況下，特別是孩童時期，是活在變化過程中的生命體。
孩子需要的是變化的過程，因此他們所處的環境中需要有改造和重新創造的可能性；並不是成品或完成的物體才會使孩子覺得煥然一新、滿意與精力充沛，單純的玩具反而更好。
玩具只需要表現出特性，就能讓孩子根據自己的成長生活經歷喚醒想像力，然後將同樣的玩具轉變為不同的東西。
例如一支有許多小分枝的彎曲樹枝，用布完全覆蓋後，可以成為一座山；布只覆蓋一半，就可以變成小矮人的洞穴、娃娃屋或是穀倉。
曾經還有個小男孩握著這樣的樹枝擺在頭頂上，像隻大鹿般氣勢宏偉地大步走過房間。
還有個孩子先是把這樹枝當成鐮刀用來割草，隨後又在扮演音樂家的遊戲中把它當成管樂器使用。
一段有小突起分枝的原木可以當成火車頭、汽油唧筒、收音機、熨斗，最後又變成玩偶在遊樂場玩的滑板。

不是每個玩具都可以有這麼多變化的，所以我們也會提供孩子有形狀且易辨識的玩具，如人物或動物玩偶、一座橋或貨車；不過，這些玩具在孩子的房間裡並不需要太多。
上述這些材料，是支持和鼓勵幼兒發揮想像力的最佳滋養力量，且會發展成孩子在學齡後所須的生活能力。
孩子在這樣的遊戲中，可以自由地嘗試並主動認識周遭世界，並於過程中，將自己和這世界融合在一起，然後建立起自信和安全感。

大多數成年人很難去想像孩子的想像世界及其運作的方式。
大人與孩子分享自己的歡樂和愉悅時，很容易縮小或複製大人的世界，甚至對人類行為和動物加以扭曲或誇大。

但是，教育家保羅在（Jean Paul）在著作《列華納》（Levana）中提及：「這種歡樂並不能帶給孩子宛如身在天堂的經歷，相反地，會讓孩子感到被輕視。
是遊戲及活動讓孩子開心，而不是樂趣。
玩具的外觀會讓孩子覺得賞心悅目，但真正的喜悅則在於使用。
光是活動本身，就能帶來持續的快樂和幸福。

遊戲是種認真的活動
兒童的遊戲永遠都不只是表面上的遊玩而已，那其實是內心非常嚴肅認真的活動。
如果孩子表現出來的情況不是這樣，通常是因為大人的態度，或是玩具的品質使孩子喪失先天對遊戲的專注力。
一些基本的教學理論可以說明這個觀點。

我們不能忘記自己的行為和態度可能對兒童造成的深遠影響，因為孩子會吸收周圍環境中所有的大人行為，並經由模仿轉化為行動。
這是創意遊戲的本質。
我們必須注意到這一點的重要性：不同種類的成人活動，不管是動態的如洗車，或靜態的如看報紙等，或多或少都會影響到兒童。

兒童透過模仿來學習，意味著大人的行為都會被孩子模仿，因此大人應該以身作則。
我們最終會發現，能夠引導孩子的方式是透過模仿，而非解釋和命令，因為兒童的思考能力還在發展之中。
然而，大人很容易掉進下指示的模式，這是因為大人的意識狀態已經進化完成，對他們來說下指示比較容易；然而，若要做為一個被模仿的對象，卻需要更多自律。

遊戲和工作，矛盾卻又相關
從大人的角度來看，遊戲和工作似乎是互相矛盾的，但仔細觀察，這兩項卻與人類活動息息相關。

孩子遊戲時的表現，通常會顯露出他未來生活中將會發展的態度與行為。
魯道夫史代納指出：「在遊戲中比較慢起步的孩子，在思想發展上或其他生活的經驗上也會比較緩慢；孩子在遊戲中表現得草率，在將來的人生中也將如此。
」他又曾說過：「能夠分辨這些的人，可從孩子在遊戲的發展傾向預見他未來的心靈、性格等等。
人在不同領域的表現，也可從他在兒童時期的遊戲方式看出端倪。
」
孩子在遊戲時的認真程度，會顯現在他成年後的工作當中。
孩子的遊戲和大人的工作有個很大的不同之處：工作必須適應外在世界的需求，而遊戲則源自於孩子內心的奇想，未必是對他人或活動而言的有意義行為。
這種內在的生命總是附帶著喜悅和快樂，和極度的滿足感。
雖然孩子不太能以言詞表達這些感覺，但會從他們和諧的行為、對遊戲的渴望，及面帶光彩的臉頰和明亮的眼睛之中顯現出來。

把消耗精力當做遊戲的主要目的是一種誤解。
粗野的行為不該是孩子遊戲的合理形式。
例如瘋狂嬉鬧的孩子會變得過度興奮和失控，他們不再聽大人的話，無法安靜下來，而且缺乏大人的幫助，就無法找到較平和的遊戲。
因此，最好的遊戲，是將內在創作的衝動與外在環境達到平衡的遊戲。
孩子重要的、有目的的行為，絕不應與粗野的嬉笑打鬧混為一談。

透過下面三個遊戲發展階段的近距離觀察與描述，我們就可以看出不同年齡的孩子遊戲時的行為差異。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com