



中华人民共和国国家标准

GB/T 28022—2011

玩具适用年龄判定指南

Age determination guidelines for toys

2011-10-31 发布

2012-02-01 实施

中华人民共和国国家质量监督检验检疫总局 发布
中国国家标准化管理委员会

目 次

前言 I

1 范围 1

2 术语和定义 1

3 概述 2

4 儿童的基本能力和喜好 5

5 早期探索/实践类玩耍类别 8

6 建造类玩耍类别 18

7 装扮和角色类玩耍类别 28

8 竞技游戏和互动类玩耍类别 53

9 运动和娱乐类玩耍类别 68

10 艺术及媒体类玩耍类别 82

11 教育和学习类玩耍类别 103

附录 A（规范性附录） 玩具索引 120

前 言

本标准修改采用美国消费品安全委员会 CPSC 发布的《年龄判定指南 2002:将适用儿童年龄与玩具特性及儿童玩耍行为相联系》(CPSC Age Determination Guidelines 2002: Relating Children's Ages to Toy Characteristics Play Behavior),与其相比,主要变化如下:

- 增加了章节的编号;
- 增加了“前言”、“范围”等部分内容;
- “概述”部分删除了“小零件法规、使用和滥用测试、年龄标识和判定、年龄判定指南”等内容;
- 将“概述”部分中“指南的编排形式、玩具特性”内容中的定义部分抽出,放在“3 术语和定义”部分;
- 删除了在原指南每一玩具子类别章节里对各年龄段相关的玩具特性和儿童玩耍行为之间的关系文字叙述内容;
- 删除了原指南中“参考文件”部分;
- 将原指南最后的“玩具索引”部分放入附录 A;
- 按 GB 6675 和 ISO 8124 的年龄段划分原则,对原指南中 10 个年龄段进行相应修改。

本标准由中国轻工业联合会提出。

本标准由全国玩具标准化技术委员会(SAC/TC 253)归口。

本标准起草单位:广东出入境检验检疫局检验检疫技术中心玩具实验室、北京中轻联认证中心、香港标准及检定中心、广东奥飞动漫文化股份有限公司。

本标准主要起草人:陈阳、劳泳坚、李骏奇、刘家雄、容启文、王龙、张艳芬、张霞。

玩具适用年龄判定指南

1 范围

本标准规定了玩具适用儿童年龄段的判定方法以及相关的术语和定义。

本标准适用于设计和预定供 13 岁以下儿童玩耍的玩具产品。

2 术语和定义

下列术语和定义适用于本标准。

注：定义所包含的玩具特性都有可能吸引玩具的消费者，应该被用来分析玩具和帮助判定适当的年龄。它们在下面列出的顺序与在第 3~11 章的表格中的顺序一致。

2.1

部件大小和形状 size of parts & shape of parts

玩具或其部件的尺寸和形状。玩具的大小和形状与其适用儿童的年龄相关。对于肌肉精细动作技能未曾发展的儿童，如年幼的儿童，应鼓励其玩耍大的、圆形的玩具和部件，对于技能发展好、需要挑战的年纪较大的儿童，应鼓励其玩耍更小和更复杂的玩具和部件。另外，乘骑及类似玩具的尺寸和规格将根据儿童的身材制定。

2.2

部件数量 number of parts

组成一套完整玩具的部件的数量。儿童的年龄和发育水平差异，会影响他们对单部件或多部件玩具的接受程度及互动性。

2.3

可拼装部件/散件 interlocking/loose parts

玩具是否包括多于一个部件，以及这些部件怎样相互影响。这一特性主要涉及建造玩具，如积木和模型套装，它们带有多个可拼装或不可拼装（松散的）部件。对于不同年龄、肌肉动作技能和认知能力的儿童来说，带有松散部件的玩具相对于带有可拼装部件的玩具，吸引程度不同。

2.4

材料 materials

玩具或其部件的制造材料（如木材、塑料、乙烯、泡沫等）。材料作为玩具的特性之一，是因为一些材料（如金属）制造的玩具更适合年龄大的儿童使用。

2.5

所需的肌肉动作技能 motor skills required

儿童成功地与一个玩具发生互动所需要的特定水平的肌肉精细动作技能和肌肉粗大动作技能。精细动作技能指对手和手指的控制能力，包括手/眼的协调。粗大动作技能指玩耍一个玩具所需要的大肌肉的协调能力。玩耍一个玩具所需要的肌肉精细动作技能和粗大动作技能的大小对于确定该玩具的适用年龄段能起到重要的作用。

2.6

颜色/对比 color/contrast

在玩具上所用的颜色或对比度。玩具颜色的使用目的主要是为了吸引儿童和销售。有一些研究显示婴儿相对蓝色而言更喜欢红色，相对单一色的玩具而言更喜欢带图案的玩具。但没有资料显示初学走路的儿童、学龄前儿童和大龄儿童具有这些偏好。文化和性别对颜色取向起重要的影响作用。

2.7

因果效应 cause & effect

玩具以某种方式对儿童的动作所产生的回应。这些回应包括光、声音、运动、或特性的改变等。因果效应可以很简单也可以很复杂,它与儿童的认识水平和肌肉动作技能直接相关。

2.8

感官元素 sensory elements

这类玩具特性包括光、声音、质地、嗅觉和味觉 5 种元素中的任何一种。刺激这 5 种感官元素不同年龄的儿童会产生不同的反应。颜色/对比被单独划分为一种玩具特性,所以没有被定为一种视觉感官元素。

2.9

逼真程度/细节 level of realism/detail

玩具的外观设计和它的预期用途。逼真程度可用两种方法描述:卡通与真实的外观相比较,儿童与成人用品质量相比较。卡通/真实的细节属于玩具的外观。成熟程度、认知能力和肌肉动作技能被认为是确定儿童与成人的区分因素。这些逼真程度因素(卡通对比于真实,儿童对比于成人)作用在一起影响玩具的吸引力和适用性。

2.10

特许性 licensing

与外界影响(主要指媒体)有联系的玩具带有特许特性。电视、电影、书籍和体育运动人物是特许玩具的主要来源。特许人物将媒体中的相关情感与玩具产品相联系。特许产品的吸引力取决于儿童的年龄,以及儿童对与该产品相关的媒体的熟悉程度。

2.11

经典性 classic

有些玩具对跨代的消费者来说都具有吸引力。成人对某些玩具所做的购买决定会被该玩具的经典程度所影响。

2.12

自动/智能特征 robotic/smart features

由遥控器(与玩具相连或不相连)或电脑芯片操控的玩具具有自动/智能特征。自动/智能玩具带有以互动方式回应使用者的能力。此类玩具使用的容易程度、遥控反应和按预期使用该玩具所需要的认知水平是评估玩具是否适用的因素。

2.13

教育性 educational

专门为获取理论知识而设计和销售的玩具具有教育特性。这些玩具适用与否取决于某种预期的教育方式所需要的认知能力、该玩具的材料种类、尺寸和部件数量。

3 概述

3.1 指南的编排形式

本年龄判定指南的主要内容 由 4 个层次组织起来,这 4 个层次是:玩耍类别、玩具子类别、年龄段、玩具特性。

3.1.1 玩耍类别

本标准由 7 种主要的玩耍类别组织起来,构成了指南的主要结构。主要的玩耍类别指儿童的各种玩耍习性和他们玩耍时怎样使用玩具。

按大致的儿童发育发展顺序排列,主要玩耍类别包括:早期探索/实践类玩耍类别,建造类玩耍类别,装扮和角色类玩耍类别,竞技游戏和互动类玩耍类别,运动和娱乐类玩耍类别,艺术及媒体类玩耍类别。

别,教育和学习类玩耍类别。

7种玩耍类别在本标准的目录中列出,构成了指南的“章”。玩耍类别下面再划分玩具子类别,以对每一玩耍类别里面的各种玩具进行更多具体的讨论。

3.1.2 玩具子类别

每一个玩耍类别下包含2个~5个玩具子类别,玩具子类别指儿童进行某一个玩耍类别玩耍时所使用的玩具种类。玩具子类别组成了本年龄判定指南的主要“条”,在指南的目录和玩具子类别索引中列出了玩具子类别的种类。表1列出了7个玩耍类别下的21个玩具子类别,以及每个玩具子类别里常见的玩具的例子:

表1 玩耍类别、玩具子类别及常见的玩具的例子

玩耍类别	玩具子类别	具体的玩具例子
早期探索/实践类玩耍类别	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具	摇铃,挤压玩具
	推拉型玩具	组装式/手持式推拉型玩具
建造类玩耍类别	积木	木/泡沫/纸板积木
	拼装建造材料	砖形连接积木,模型套装用具
装扮和角色类玩耍类别	玩偶和填充玩具	玩偶,填充动物,人物玩偶
	场景模拟玩具和木偶	玩偶屋,弹出式场景
	装扮类材料	化装服饰,首饰
	小型交通工具玩具	小轿车,货车,火车,玩具飞机
	工具和小道具	电话,厨房用具
竞技游戏和互动类玩耍类别	拼图板	轮廓拼图板,七巧板,3-D拼图板
	纸牌,地面、板面和桌上游戏	木制的、纸板制的游戏玩具
	电脑及视像游戏	手持式,桌面式,膝面式
运动和娱乐类玩耍类别	乘骑玩具	三轮车,四轮货车,自行车,玩具滑板车,机动车,溜冰鞋
	娱乐器具	胶环,帐篷
	运动器具	足球,棒球,网球,高尔夫
艺术及媒体类玩耍类别	工艺美术用品	油漆,纸,闪粉,剪刀
	音像器材	磁带,CD,VHS,DVD
	乐器	键盘,小手鼓,大鼓
教育和学习类玩耍类别	书籍	纸质,硬质,带色彩,乙烯材料
	学习型玩具	按和猜玩具
	智能玩具和教学软件	电脑芯片组装的玩具

3.1.3 年龄段

本标准在每一玩具子类别中给出的信息,分别分布在以下10个年龄段中:

- 出生~4个月以下
- 2岁及以上,3岁以下
- 4个月及以上,8个月以下
- 3岁及以上,4岁以下
- 8个月及以上,12个月以下
- 4岁及以上,6岁以下

12 个月及以上,19 个月以下	6 岁及以上,9 岁以下
19 个月及以上,24 个月以下	9 岁及以上,13 岁以下

以上年龄段的划分是根据发展的心理学、解剖学和早期儿童文学,特别是研究员吉恩·皮亚杰(Jean Piaget)的研究成果来划分的。年龄段名称的制定是为了避免误解和重叠,所以,“4 个月及以上,8 个月以下”是指等于或大于 4 个月但小于 8 个月的儿童。儿童的头 4 年包括了上述 10 个年龄段中的 7 个,头一年包括了 3 个,这是因为儿童头几年在活动、说话和认知能力方面的发展快速。根据婴幼儿专家的介绍,儿童在出生~2 岁的阶段的发育特别迅速,身体比例和控制身体的能力变化剧烈。正是因为这些在相对短的时间的剧烈变化,在这一阶段的年龄分组划分得相对较细,以便于进行更加详细和综合的分析。

在后面的讨论中,会以表格形式描述各年龄段的适用玩具的特性和儿童玩耍习惯。如果所讨论的某一玩具子类别跨度为出生~13 岁以下,那么第一个表格包括与出生~12 个月以下(头一年)年龄相关的信息,第二个表格包括 1 岁~2 岁相关的信息,第三个表格包括 3 岁~13 岁以下相关的信息。

3.1.4 玩具特性

基于上述 10 个年龄段过程中儿童的身体、认知、社交和情感的水平和能力的发展,在每一个玩具子类别下会讨论适当的玩具特性。认知能力、肌肉动作技能、视觉偏好和社交兴趣是各年龄段所要讨论的内容。这些信息以及代表性玩具的例子,将会以表格形式给出。表格中的箭头表示上一个年龄段列出的玩具特性同样适用本年龄段。

在每一个玩具子类别的介绍性叙述中,会以项目符号方式列出玩具的主要特性。所谓主要特性即某一特定玩具子类别的玩具进行适用年龄判定时应该最重视或最重要的特性,因为这些特性对判定适用玩具起到最大的影响。这些特性的排列顺序先后并不体现其重要性和优先性的大小,因为随着儿童的学习和发展,这些特性将经常变化。在表格中这些主要特性将用“*”标示出来。在每一玩具子类别的表格中也将会讨论玩具的次要特性,这些次要特性与主要特性一起用于解释每一年龄段怎样与该玩具子类别相联系。总体来说,以下所列的 14 类玩具特性都有可能吸引玩具的消费者,应该被用来对玩具进行分析和帮助判定玩具的适用年龄段。但是,下面所列的玩具特性清单并非是一成不变的,需要时其他玩具特性也应该被考虑。这 14 类玩具特性包括:部件大小和形状、部件数量、可拼装部件/散件、材料、所需的肌肉动作技能、颜色/对比、因果效应、感官元素、逼真程度/细节、特许性、经典性、自动/智能特征和教育性。这些特性名称适用时在每一玩具子目录的年龄段讨论中将被使用,它们的定义详列在“3 术语和定义”部分,14 类玩具特性排列的顺序与指南各章中的表格中的顺序一致。

3.2 指南的使用

指南的附录 A 为玩具索引,该索引为在本标准中查到某一特定玩具的相关信息提供了一个便捷的方法。它能显示该玩具被划分在哪一玩具子类别以及该子类别的开始页码,当标准使用者不知道某一玩具应被划分在哪一玩具子类别,或玩具可被划分在多个玩具子类别时,玩具索引方法特别有用。“儿童基本能力和喜好”部分是一个好的查阅开始点,有助于区分不同年龄段的儿童的典型差异,更好地判定某款玩具的适用性,标准使用者会发现对于指南中没有提到的玩具和不能刚好被划分到某一玩具子类别的玩具的判定,该内容将会很有帮助。

如上所述,在指南每一玩具子类别章节里,在文字介绍叙述部分,会用一个小清单列出该玩具子类别的主要玩具特性,并在表格部分中用“*”标出。在对一特定玩具子类别的玩具进行适用年龄判定时,应该最重视这些主要特性,因为这些特性对判定适用玩具起到最大的影响。但是,在进行判定时也应考虑表格中讨论的其他特性。另外,对于儿童的能力和喜好的最新和最受关注的科学研究的结果,特别是针对一些特定的玩具和玩具种类的研究结果,可以取代本标准的相关内容。

尽管年龄段与玩具安全有关,但本标准不打算作出具体的玩具安全要求。对于与玩具相关的安全要求,可参考 GB 6675《国家玩具安全技术规范》和 GB 19865《电玩具的安全》。

4 儿童的基本能力和喜好

本章的内容为便捷指引,供标准使用者理解和区分儿童成长过程中基本能力和喜好。这些能力和喜好对于吸引和激发儿童玩耍玩具起到很重要的作用。例如身体的发育可改变儿童调整肌肉粗大动作技能的方式。身体灵活性的增加可使儿童开发使用玩具的新方法。肌肉精细动作技能的提高使其操控玩具的能力更高。总的来说,本章的知识可帮助人们明确和区分吸引某一特定年龄儿童的玩具的特性。尽管此类信息在本标准中对应于每一玩具子类别都有列出,但本章内容汇总了儿童典型的玩耍行为,而不考虑其使用什么玩具,并明确在所有玩具子类别中总体一致的吸引儿童的玩具特性。即使在本标准中没有提到的某一特定玩具,借助这些信息标准使用者也可以更好地判定该玩具的适用儿童年龄。

4.1 出生至4个月以下

在该阶段儿童对物件的玩耍能力有限,因为儿童在这阶段主要是通过身体的动作进行学习,如自发的踢腿和手臂运动。开始时,他们仅仅使用眼睛和耳朵进行探索。新生儿只能看清楚距离脸部20 cm以内的东西,但该距离会随着时间而增加。在本阶段末期的儿童可看到1 m以外的物体,玩耍物体应该放在他们的可视距离内。他们被明亮和跳跃的颜色所吸引,特别是黄色和红色,还有带有强对比图案的物体,如黑白螺旋图案等。本阶段的儿童喜好人类的脸部更甚于其他图案,他们会专心地看着别人的脸。他们会将头转向有声音的方向,且对比那些静止不动或发声太大、太突然、或其他太极端的物品,他们更容易被发出轻柔、抚慰声音的物体和移动缓慢的物体所吸引。这些婴儿大部分的玩耍是观察和探索他们自己的身体。他们有抓自己身体的动作,这使他们能进行简单地探索。3个月时他们开始会向摇摆的物体击打和伸出手去抓。他们很可能将抓到的任何东西放进嘴里,或者有急拉和其他不可预期的动作。所以,带有圆角的、柔软的、轻的、可洗的、容易抓住的物体最适合他们使用。他们开始学习和欣赏通过简单动作就可以产生明显、直接反应的玩具。例如那些通过简单的踢和摇就可发光、移动和发声的玩具。带有明亮色彩和图案并发出轻柔声音的玩具会吸引和适合这些儿童。带有明亮的、强对比颜色和图案的图像和可移动的物体可吸引这些儿童,如固定在婴儿床边的镜子等。

4.2 4个月及以上,8个月以下

儿童在该阶段以系统的方式积极地熟悉他们的环境。他们的远距离视力更加成熟,能够用平滑、有效的眼睛移动追踪移动的物体。色彩明亮、对比强烈和复杂的图案仍然吸引他们。他们开始学习区分物体,可将刺激其视觉的东西分类。到了5个月,儿童可以翻身,用手和膝盖抬起身子,所以童床/围栏悬挂玩具和悬挂锻炼器械不再适合这一年龄的儿童。到了6个月,他们已经掌握抓和操纵摇摆物体的能力,并开始通过伸、抓、牵、推、拍、摇和挤等动作进行积极的玩耍。在6个月~7个月阶段,儿童可独立坐起,使他们有更好的视力将物体抓或拿到两眼中间观察。尽管他们的肌肉精细动作调节协调性尚未成熟,但他们已可以更随意地操控物体。他们用手如同爪子或耙子一样去抓握物体,而不是用捏(即用拇指和食指)的动作。他们可以将物体从一只手转换到另一只手,并且开始独立地使用双手,如一手拿着物体,另一只手操控。这一阶段的儿童仍然会将物体放入口中,所以适用玩具必须可清洗。

在本阶段的末期,婴儿懂得经常念的单词,他们中的一些开始爬和在撑扶的帮助下站立。在这个阶段,他们也开始明白物体的永存性,即指某一物体的全部或部分被隐藏并非真的消失,而是仍然存在于某处。发出轻柔声音并且柔软、轻的、圆的、有手感的玩具适合这个阶段的儿童。手持式玩具,如简单的音乐玩具,其尺寸大小应该使这些儿童能够容易抓住和操控。带有明亮图案的图像和书、对比强烈的图案对这些儿童有吸引力,各种镜子也一样。

4.3 8个月及以上,12个月以下

在该阶段的儿童的玩耍主要集中在发展肌肉粗大动作技能上,因为他们表现出更多的运动取向,而且动作越来越灵活。他们能够前后爬行、拉着东西支起身体站立、撑扶着行走(如扶着家具)、不用撑扶短暂站立、在没有帮扶的情况下行走一两步。他们也开始攀爬。他们用不同的方法探索物体,如通过抓、摇、挤压、投掷、跌落、在两手之间传递、敲打等动作。尽管他们能够拿着两个物体并互相敲打,但他

们不能协调这两个动作来同时使用它们。他们开始使用捏的动作,即用拇指和食指拾起小东西。各种探索型玩耍的出现,表示较大的婴儿可以对一些新奇的物品进行推断,例如可以让他们看一个物体的外表来推断它有什么功能。这些儿童从不同的角度探索物体,通常包括用嘴,所以,适用的玩具应可清洗。

许多这一阶段的婴儿开始用典型的关联方式使用物品,例如他们将一个容器中的物品倒出来再装回去,并重复这一过程。他们经常重复一些喜欢的动作,并开始对在纸上画涂感兴趣。他们的基本记忆能力得到发展,对物体的永存性更加明确,当一个玩具被藏起来或他们看不见时,他们知道该玩具仍然存在,不是消失了。这一年龄的婴儿能够明白一些与他们眼前情景有关的简单单词,并且需要重复和巩固他们所听到的单词。在这一阶段末期,这些儿童开始模仿手势和模仿使用物品。感官玩具特别吸引他们,因为他们开始明白一些简单的因果效应。明亮的颜色,特别是黄色和红色,仍然吸引这一年龄段的儿童。强对比和复杂的图案也吸引他们。那些表现他们熟悉的物体的图画对他们也有很强的吸引力。他们适用的玩具应柔软、坚固、边缘圆滑、并且容易被他们抓住或操控。

4.4 12个月及以上,19个月以下

这个阶段的儿童不用撑扶而行走的能力越来越强,但他们的脚步仍然不稳,走起来像蹒跚学步而不是脚后跟到指尖的成熟的行走。这个阶段他们想探索任何东西;可是他们的好奇心有余而判断力不足,无法预见到后果和危险。他们在这一阶段尝试使用各种肌肉粗大动作技能和精细动作技能,并且对攀登爬更加自信。他们能够自言自语地唱歌并且会随着音乐摇动身体。因为他们的活动能力更强,他们能够自行挑选那些他们曾够不着的玩具。他们发现抓的动作更加容易了,并且能够操控需要简单的扭曲、旋转、滑动和摇动等动作的玩具。通过反复尝试后,他们继续探索因果效应,如将东西倒出来再装回去。他们喜欢对物体施加各种动作,如挤、推、拉、翻滚、重击、打、敲、装配(如将圆形的销子装入圆形的孔中)、堆垛、做记号、涂写、搬运和将手指插入物体中等。他们会对自己动作所产生的种种效果感到高兴,并且喜欢通过玩耍而产生他们所喜欢的效果的玩具,如会发声、闪光、轮子转动等的玩具。

这一年龄的儿童能够认识他们所熟悉的人、物体、图画和身体部分的名字。他们有了长时间的记忆,积累了一些简单词汇,可以用单个词说话,这些为装扮玩耍打下了基础。但是,这些儿童要到18个月,才能产生清晰的符号性联系。他们经常模仿他们常见的动作,如对着电话讲话,用瓶子或杯子“喝水”,戴上帽子等。但他们仅仅是模仿简短的、零星的情节。他们对某些事物的模仿最多可延缓一周,并可在场景变换后(如从托儿所回到家里)继续模仿。适合他们用的玩具是那些鼓励他们进行装扮玩耍的简单玩具,如装扮材料、玩偶、填充动物和小型玩具交通工具。

4.5 19个月及以上,24个月以下

这些儿童行走得更大胆和平稳,并同时开发其他技能,如平衡、跳和跑。他们能够在后面拖着一个玩具来行走,在家具上爬上爬下而不需要帮助,在帮助下走上和走下楼梯,在本阶段末期他们还能踢球。因为捏的动作得到了发展,他们现在能够拾起和操控小得多的物体。他们喜欢对物体分类,经常会分成两类,还能将简单的东西组装起来。他们能够将不同的角配对,所以能将方形的销子装入方形的孔里。他们也开始能够使用一些简单的结合装置,如磁铁、大钩子、魔术贴和粘扣带。

表象和符号思维在此阶段开始出现,他们明白一些玩具代表其他物体。但是,这些儿童所画的代表某些东西的图画仍然处于初级阶段,也许在成人看来并不代表什么东西。他们画的大部分东西只是物体简单的形态,例如他们会用一连串点来表示一只跳着的兔子。他们能使用简单的短语、少数主动动词和方向词语,如“上”、“下”和“里面”等。社交游戏开始出现,因为这一年龄的儿童能够与周围的人相互沟通和玩耍。初期的装扮和角色玩耍开始出现。这些初学走路的孩子能够装作睡着了,能扮演各种经常观察到的动作。当将近2岁时,他们可以用玩偶或填充动物作为假设扮演的角色,假想这些玩偶或动物吃一些假的食物。尽管他们仍然会尝试和犯错,但他们懂得在行动前思考出解决问题的方法,这意味着当他们考虑采取适当的行动时,他们能记得或想象所熟悉的物体、图画、字母和数字在思维上的代表物。他们的目标导向性更明显,对物体的永存性概念更加明确。在大人给自己穿或脱衣服时他们能够合作。带有低度或中等因果效应的玩具(如通过按键或拉绳产生动作或发声的玩具)对他们有吸引力。

简单的线控玩具也适合他们使用。

4.6 2岁及以上,3岁以下

在这个阶段的儿童已经可以进行装扮玩耍,2岁的儿童可以扮演一些社会角色,如妈妈、爸爸或小孩。角色扮演成为他们社交装扮玩耍的主要部分,因为使用了各种物体作为道具以使装扮玩耍的情节更长,他们的装扮玩耍变得更加详细。他们需要与实物在一定程度上相似的物体作为道具,所以他们会用一块布而不是一只鞋来代表一个枕头。2岁的儿童可以进行真正的建造玩耍。他们明白图画可以表示所代表的物体。在这一阶段他们的乱涂乱画逐渐变成具体的图画,但他们感兴趣的仍然是过程而非作品。他们对颜色的变化更加感兴趣并开始使用一些简单的艺术材料。这一年龄的儿童开始对电视和电视人物感兴趣,他们被熟悉的电视节目里的卡通人物所吸引,并将这些人物结合到玩耍主题中去。他们经常想知道“为什么”,并开始使用简单的学习和教育玩具。他们明白了数字在计算物体时的用途。

学步儿童对基本的肌肉粗大动作技能和精细动作技能控制能力有了加强,随着身体力量和基本协调能力的提高,他们对肌肉粗大动作技能活动的兴趣增加,他们特别喜欢平衡、攀爬、奔跑、跳跃、投掷、抓、玩沙子或拖拉有轮的物体。在此阶段他们独立地学习这些技能,以后每过1年他们逐渐将这些技能和其他技能结合在一起成为协调的活动。他们能够翻筋斗,喜欢随着音乐跳舞、旋转和奔跑。虽然控制能力仍然不够可靠,但他们能够踢球和掷球。他们能够做简单的拧螺丝的动作;如果所需的力不大,他们能够使用需要拧1圈~2圈的发条机构。这些儿童对使用小的纽扣和粘扣带感到困难,但他们能够使用大的钩子、纽扣和带扣。他们喜欢更加逼真的玩具,所以明亮的原色系以外的颜色(如一些柔和的颜色)开始吸引他们。但是,这些逼真的玩具不需要在细节上很精细。

4.7 3岁及以上,4岁以下

这些儿童进入了装扮玩耍的高峰期,他们喜欢使用仿制的物品来扮演他们玩耍主题中的角色。例如,他们可能让一个玩偶参加其玩偶朋友的生日派对,玩偶们会开车、吃东西、在派对上追逐和跳舞。在此阶段,逼真的道具(如逼真的玩具电话)能够提高他们对装扮玩耍的兴趣,但是他们也开始使用一些与实物不相像的物品,如他们可能用一只鞋来代表一个枕头。他们对建造玩耍表现出更大的兴趣。电视人物,特别是温文的卡通人物对这一年龄的儿童作用很大,因为他们将这些人物作为自己的安全玩伴。同时,性别爱好也变得更加明显,女孩喜欢选择玩偶、家庭小道具、穿戴物和艺术材料,而男孩更喜欢玩积木、小的车辆玩具,更喜欢玩打斗、吵闹的游戏。

这些儿童的肌肉粗大动作技能有了相当程度的进步,他们能够用脚尖行走和用单脚平衡、单脚跳、轻松地爬上滑梯和滑行,能够踢和抓住近处传过来的大球,能够在近距离内瞄准和投掷。例如,此时他们能够在1.2 m~1.5 m的距离内将球投入篮筐或投中标靶。他们此时的肌肉精细动作技能,可以应付更复杂的建造玩耍,可以拼更小块的拼图板,进行切割、裱糊和其他艺术活动。对比于完成的作品而言,这一年龄的儿童仍然对用不同方式使用艺术媒介物以及学习它们的特性更加感兴趣。他们开始使用线条来表示分界线,这培养了他们画人物的能力。

4.8 4岁及以上,6岁以下

这一阶段是儿童演戏和装扮玩耍的顶峰时期。他们喜欢虚构一些复杂和戏剧性的情节。他们能制定彼此的玩耍主题,创造和协调在一个详细情节中的几个角色,很好地理解故事的线索。但很多小孩仍然对于理解幻想和现实之间的区别有困难,例如,这一年龄的儿童可能相信真有怪兽存在。他们喜欢扮演权威角色,如父母、医生、警察、或超级英雄,这样能够帮助他们更好地理解这些角色,让他们减少害怕心理、或实现愿望和表达各种思想情感。温文的电视人物开始失宠,因为超级英雄和其他动作明星开始取代他们。根据流行电视节目制造的玩具使儿童能够与其他看过同样节目的小朋友共同扮演节目中的角色,按照节目中的情节进行玩耍。随着认知和肌肉精细动作技能的发展,他们需要所玩耍的物品带有更多的实物细节,但是他们仍然对于是否完全逼真不太关心。

这些儿童进一步掌握了良好的肌肉粗大动作技能和精细动作技能,他们喜欢经常到户外短途旅行,进行跑、攀爬、单脚跳、蹦蹦跳跳和追逐。他们开始学骑小自行车,先学带有辅助轮的,再学不带辅助轮的。

相比3岁年龄的儿童,他们用剪刀剪东西、粘贴、描、画、涂色和用绳穿珠子的能力增强了不少。他们还有足够的灵巧和协调能力从而开始使用电脑键盘。

4.9 6岁及以上,9岁以下

这些儿童仍然对户外身体活动感兴趣,他们寻求掌握更加特殊的身体活动技能,他们变得更加强壮、更加有耐力、可以接受更大的挑战。他们的玩耍带有更多的吵闹和冒险行为。他们更专注于游戏或活动中,其规则既有随意的,也有固定的,或者选择一个更复杂的规则来进行他们的游戏或活动。常见的户外游戏包括捉迷藏、警察和强盗、追捕和逃亡、定向越野和各种运动项目。他们通常希望关注和发展特殊技能,要求手巧的活动,他们总能应付自如,如复杂的手掌游戏、抓子游戏、弹手指、打蝴蝶结、建造模型、操控木偶、绣花、车缝、编织和扎辫子。绘画和写字时他们能够对细微处的运笔或描绘加以控制,他们更加关注所画对象的细节,使他们提高了收藏画好的作品的意愿。在这一阶段他们开始更经常地使用逻辑去解决问题、对各种事物进行组织或选择。他们开始欣赏简单的玩笑和谜语。基于友谊主题和超级英雄主题的特许人物在这一年龄段的早期非常受欢迎,当他们接近9岁时,他们开始将兴趣从卡通人物转移到现实生活的人物,如专业运动明星和写实电视、音乐和电影明星。

4.10 9岁及以上,13岁以下

儿童处于小学低年级,他们继续在许多运动、游戏和早期活动等方面发展技能,但是,对他们来说一些游戏变得乏味而无新意。所以,他们开始寻找一些新的活动以挑战他们更高的肌肉动作技能和思考技能。相比于做好的成品,他们更喜欢原材料以创作独特的作品。这些儿童喜欢各种更加复杂、难度更大的活动,如木工制作、操纵牵线木偶、陶器制作、舞台表演、高级的科学项目和电脑制图。他们开始了一个新的阶段,在此阶段他们寻求区分和表达更复杂的概念、从具体到抽象转变以及懂得将一般原则应用到特殊原则之上。这一年龄段的儿童喜欢模仿使用特许产品作为其外貌特征的流行青少年人物、体育明星和音乐家。他们所做的决定比以往更受媒体和同伴的影响。

5 早期探索/实践类玩耍类别

早期探索/实践游戏玩具,例如镜子、童床/围栏悬挂玩具、操作型玩具、推拉型玩具,帮助婴儿和刚学步的小孩学习了解自我、事物和身边的世界。这些玩具激励年幼的儿童发展他们的肌肉精细动作和粗大动作技能、基本认知和语言能力。

镜子、童床/围栏悬挂玩具、操作型玩具示例:

- 镜子
- 童床/围栏悬挂玩具
- 出牙玩具
- 摇铃玩具
- 轻质球
- 多重质地的婴儿玩具
- 多感官的婴儿玩具
- 婴儿锻炼架
- 游戏垫子
- 布绒玩具
- 挤压-发声型玩具
- 环上的塑料圆盘
- 塑料联锁环
- 嵌套玩具、归类玩具、堆叠类玩具
- 立体弹跳玩具
- 不倒翁类玩具

- 大粒串珠
- 塑料钥匙串
- 充气玩具
- 玩沙和水的玩具
- 摇摆玩具
- 隧道
- 肥皂泡

推拉型玩具示例：

- 无绳子或把手的推玩具
- 带把手的推玩具
- 带把手和绳子的拉玩具
- 类似真实生活用品的推拉型玩具

5.1 镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具

早期探索/实践类的镜子、童床/围栏悬挂玩具和操作型玩具对婴儿和刚学步的小孩而言是最有用的,他们首先学习了解事物、世界和自我的特性。所有年龄的儿童都对镜子感兴趣,镜子增进了他们对自身的认识和了解。儿童通过看、感觉、抓、操作、用嘴巴和其他方式来探索这些玩具。通过这些玩具,儿童了解他们的感官以及物品、动作是如何影响自己的感官。出于安全的原因,所有这些玩具应该打不破,而且边缘要圆得不能割伤儿童。可以被抓住的玩具应该被做成即使是放入口中也是安全的。

在判断镜子、童床/围栏悬挂玩具、操作型玩具适用儿童年龄时,应该主要强调或重视以下的特性:

- 颜色/对比
- 所需的肌肉动作技能
- 因果效应
- 部件尺寸

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表2和表3主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表2 早期探索/实践类玩耍类别:镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具(出生~12个月以下)

玩具特性	出生~4个月以下	4个月及以上,8个月以下	8个月及以上,12个月以下
部件大小*	安放于视线范围内 小得能让婴儿抓握,如果其意图是供手握持的	—————→	—————→
部件形状	圆角/边 外形易于抓握,如果其意图是供手握持的	—————→	—————→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	质量轻 柔软 可洗涤	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	伸手 抓握 放入口中	—————→ —————→ —————→ 手眼协调 大约6个月能不需支撑地坐起 手掌抓握;手指紧握 可把物品从一只手交到另一只手	活动性增强,快速移动,爬行,站立,探寻,刚刚行走 —————→ 可以抓握和摇动 练习肌肉精细动作技能,如抓握、推、拉、挤压、拍打、戳捅和摇晃 出现了用拇指与食指来捏物品的动作
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案 面部图案	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
因果效应*	不能完全地懂得因果效应,但仍会喜欢; 更喜欢简单的因果效应关系	—————→	开始懂得因果效应关系,仍以简单的、明确的因果效应关系为最佳
感官元素	视觉:缓慢移动的物品 多质地的 轻柔的、抚慰的声音和噪音 不太响亮、突然或极端	—————→ —————→ —————→	熟悉物品的图画 跳跃、摇摆和发光 —————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			

表 2 (续)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
自动/智能特征			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 喜爱音乐 用手和口来探索物品 通过反射来学习 在 3 个月左右能伸手和抓握 出生时,最佳的视力焦点是距面部 20 cm 处;到此阶段的后期能看见 1 m 以外	—————→ —————→ —————→ 对环境的兴趣增加 主动地摆弄玩具 把东西放进口里和咬东西 开始用手和膝盖撑起和在 5 个月左右开始坐起 开始懂得物品的存在性	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 可以同时抓握 2 件物品,但不能协调好它们 加深了物体存在的概念 对物品的移位感兴趣
玩具举例	牢固地固定在墙壁或童床上的镜子 童床/围栏悬挂玩具,特别是带有音乐和动作的该类玩具 出牙玩具 摇铃 轻质的球(音乐的、鸣叫的、可抓握的,特别效果的和结构的球) 多重质地的婴儿玩具 多感官婴儿玩具 婴儿锻炼架 游戏垫子 布绒玩具 踢打时发声的玩具	—————→ 童床/围栏悬挂玩具(5 个月前) —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 掌上型小镜子(约 6 个月开始) 挤压-发声型玩具 环上的塑料圆盘 塑料连锁环	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 嵌套、配形和堆叠类玩具 立体弹跳玩具 不倒翁类玩具 大粒串珠 塑料钥匙串
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 3 早期探索/实践类玩耍类别:镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具(12个月及以上~3岁以下)

玩具特性	12个月及以上,19个月以下	19个月及以上,24个月以下	2岁及以上,3岁以下
部件大小*	小得能让婴儿抓握、携带和操作,如果其意图是供手握持的	—————→	—————→
部件形状	圆的 外形易于抓握,如果其意图是供手握持的	—————→ —————→	—————→ —————→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	质量轻 柔软 可洗涤	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	走路的技巧增加 可进行肌肉精细动作调节的动作,如有控制的抓握、放开、推、拉、挤压、拍和摇晃,扭转、旋转、滑动和摇转	—————→ —————→ 在肌肉粗大动作技能方面新增了力量和技巧 更自信和稳定地行走 探索其他身体技巧,如平衡、跳跃和奔跑 更熟练地做肌肉精细动作调节的动作	—————→ —————→ 在肌肉粗大动作技能方面增加了力量和技巧 行走、奔跑、跳跃和平衡得相当好 肌肉精细动作调节的动作和手的灵巧在加强 手指可以彼此独立地做动作
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案 面部图案	—————→ —————→	所有颜色,包括彩色蜡笔,但灰暗的颜色较不受喜爱
因果效应*	明确的因果效应关系	—————→	—————→
感官元素	视觉:光,动作 手动的 声音 不太响亮、突然或极端	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			

表 3 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 用手和口来探索物品 好奇心和探索的热爱增加 开始自选玩具 使用所有感官来探索世界:看、听、触摸、尝和嗅	—————→ —————→ —————→ 可以自选玩具 —————→ 与其他儿童共同进行社交型游戏(平行游戏)	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 社交型游戏(伙伴和群组) 开始成长,不再满足于早期探索/实践玩具 对封闭空间、角色扮演和乘骑玩具的兴趣增加
玩具举例	牢固地固定在墙壁上的镜子 大小适合的掌上型小镜子 轻质的球(音乐的、鸣叫的、可抓握的,特别效果的和结构的球) 多重质地的玩具 多感官玩具 操作仪表板 活动中心 布绒玩具 挤压-发声型玩具 嵌套、配形和堆叠类玩具 立体弹跳玩具 充气玩具 玩沙和水的玩具 摇摆玩具 隧道 肥皂泡(由成人吹)	前一年龄段的所有例子 花边和串绳玩具	前一年龄段的所有例子 (对于较大的儿童用的镜子的信息,请查看“扮演和角色类游戏:穿戴物”) (对于较大的儿童用的球的信息,请查看“运动和娱乐类玩耍类别:运动器具”)
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

5.2 推拉型玩具

推拉型玩具对于激发儿童爬行或行走是重要的。它们经常用绳子或把手来操作,并且几乎清一色地靠轮子来活动。不足6个月的儿童多数不能不扶着就站起来,多数不能四处移动,直到7个月左右。因此,推拉型玩具一般不适合于不足7个月的多数儿童。所以这一类的玩具多数适合于正在爬行或刚开始行走的儿童,这里不论述代表性的推拉型玩具。对于这类玩具,请见“装扮和角色类玩耍类别:小车辆玩具,或装扮和角色类玩耍类别:工具和小道具”。

当判定推拉型玩具的合适年龄时,应该主要强调或重视以下的特征:

- 所需的肌肉动作技能
- 颜色/对比
- 逼真程度/细节程度

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表4和表5主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 4 早期探索/实践类玩耍类别:推拉型玩具(出生~12 个月以下)

玩具特征	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小		容易抓住和推动(12.7 cm~17.8 cm)	—————→
部件形状		圆角/边缘	—————→
部件数量		单件	—————→
可拼装部件/散件			
材料		柔软 可清洗	—————→ —————→
所需的肌肉动作技能*		伸手 抓握 手眼协调 大约 6 个月能够不用扶就坐起来	活动性增强,快速移动、爬行、探寻、行走 可以抓握和摇动 练习肌肉精细动作技能,如抓握、推、拉、挤压、拍打、戳捅和摇晃
颜色/对比*		明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案	—————→ —————→
因果效应		简单、清晰的因果效应关系	—————→ 开始懂得因果效应关系
感官元素		视觉 手动的 听觉的:轻柔的、抚慰的声音 不太响亮、突然或极端	—————→ —————→ —————→ —————→
逼真程度/细节		不太喜欢或需要逼真的细节	—————→
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为		非常喜欢找到多感官元素 喜爱音乐和声音的效果 喜欢用手和口来探索物品	—————→ —————→ —————→

表 4 (续)

玩具特征	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
相关游戏/行为		反射更趋外向 主动地摆弄玩具 把东西放进口里咬	—————→ —————→ —————→ 可以同时抓握 2 件物品,但不能协调好它们
玩具举例		小的圆的推玩具(约 6 个月开始) 下面有轮子或滚筒的、简单的车子或动物 (约 6 个月开始)	—————→ —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 5 早期探索/实践类玩耍类别:推拉型玩具(12 个月及以上至 3 岁以下)

玩具特征	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			
部件形状	圆角/边缘 宽阔的底部 低重心	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
部件数量	少量	—————→	—————→
可拼装部件/散件			
材料	柔软 可洗涤 够重和稳定以免翻倒	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	走路的技巧增加 练习肌肉精细动作调节协调,包括有控制的抓握、放开、推、拉、挤压、拍、戳和摇晃,扭转、旋转、滑动和摇转	—————→ —————→ 新增肌肉粗大动作调节力量和技巧 更自信和稳定地行走 探索其他身体技巧,如平衡、跳跃和奔跑 更熟练地做肌肉精细动作调节的动作 可以拉着身体后面的玩具	—————→ —————→ 增加肌肉粗大动作调节力量和技巧 行走、奔跑、跳跃和平衡得相当好 肌肉精细动作调节动作和手的灵巧在改善着 手指可以彼此独立地做动作

表 5 (续)

玩具特征	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案	-----→ -----→	所有颜色,包括彩色蜡笔,但灰暗的颜色较不受喜爱
因果效应	明确的因果效应关系	-----→	-----→
感官元素	视觉 手动的 听觉的:轻柔的、抚慰的声音 不太响亮、突然或极端	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
逼真程度/细节*	可以被识别,但不必要有逼真的细节	有点逼真,但是简单和不带细节	清晰地表现所要代表的物品,但没有精细的细节
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 用手和口来探索物品 好奇心和探索的热爱增加 开始自选玩具 使用所有感官来探索世界:看、听、触摸、 尝和嗅	-----→ -----→ -----→ 可以自选玩具 -----→ 与其他儿童共同进行社交型游戏(平行游戏)	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 社交型游戏(伙伴和群组) 对乘骑玩具的兴趣增加
玩具举例	带有把手的推玩具 拉玩具 带有短绳索的拉玩具(坐着时使用)	-----→ -----→ 带有绳索的拉玩具	-----→ -----→ -----→ 推拉型玩具 模仿实物的推拉型玩具(见“装扮和角色类玩耍类别:小型交通工具玩具”或“运动和娱乐类玩耍类别:乘骑玩具”)
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

6 建造类玩耍类别

大约在 19 个月,儿童在游戏中反映出他们对世界的形象理解,这是一种建造式的“表象游戏”。建造类玩耍通过使用积木或其他堆砌材料来表现现实世界物体,如城堡、桥梁或城楼。幼年的儿童通常在大约 19 个月时开始进入了建造类玩耍的初始阶段,这个时候他们可以抓住积木。随着年岁的增长,建造类玩耍的结构也随之复杂起来。大约在 6 岁时,他们对建造类玩耍的兴趣将从积木转移到拼装建造材料上。

积木类玩具示例:

- 立体泡沫积木
- 空心积木
- 字母和数字积木
- 振动发音、跳跃及摇摆型积木
- 嵌套积木
- 枕木
- 塑料积木
- 涂塑软立体积木
- 解难题型积木
- 摇铃及叮当积木
- 堆垛积木
- 桌面积木
- 说话积木
- 木制幼儿园积木

拼装建造材料类玩具示例:

- 砖型连接块
- 泡沫积木垫
- 洞、板条、包装连接块
- 模型工具
- 螺母和螺栓
- 咬合式积木珠
- 原木型连接套装

6.1 积木

建造类玩耍有助于儿童的学习、发展和能力提高。建造类玩耍的特点在于对玩具不拘一格的组织形式,游戏时对玩具的组织结构很大程度上取决于材料。简单而言,建造类玩耍指使用积木等材料堆砌出某些物体。真正的建造类玩耍通常开始在大约 2 岁时孩童时期并持续到成年阶段。幼小的儿童从简单地手抓物体和材料发展到可以按自己的构思主动地使用这些物料建造或堆砌。他们开始熟练地利用物体有意识地进行创作,如城堡或房子。在 19 个月之前玩的积木,主要作抓握之用。绝大部分积木套装是适用于 19 个月及以上儿童的,这些套装的显著区别在于尺寸和质量(重量)。

在判断不同种类积木玩具所适合的年龄段时,应高度强调重视以下几个因素:

- 需要的肌肉动作技能
- 部件数量
- 部件尺寸
- 材料
- 因果效应
- 感官元素
- 部件形状

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 6、表 7 和表 8 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 6 建造类玩耍:积木(出生~12 个月以下)

玩具特点	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小*	容易抓握及探索 足够大而不能放入口中	—————→ 7.6 cm~10.2 cm	—————→ 7.6 cm~12.7 cm
部件形状	圆滑边缘	—————→	—————→
部件数量*	较少的积木(大约 6 块)就足够了,儿童并不需要太多数量的积木	—————→	—————→
可拼装部件/散件	零散部件;儿童不能操作拼装积木	—————→	—————→
材料	柔软的、毛绒布、海绵或橡胶类材料 可挤压 轻质 非木制品,不太锐利	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能*	抓 挤压 摇动	—————→	—————→
颜色/对比	明亮的颜色,特别是黄色和红色 视觉对比度强、有图案	—————→ —————→	—————→ —————→ 在积木上有熟悉的物体图案
因果效应*	喜欢在摇动或挤压时发出声响的积木	—————→	喜欢积木可以显示因果效应
感官元素*			特别喜爱发音,如:叮当声、挤压-尖叫型玩具
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	无意识的本能反应 积木用于探索而非建造	有意识的行动,受外在环境引发的动作 —————→	—————→ —————→

表 6 (续)

玩具特点	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
相关游戏/行为	大约 3 个月时开始可以“抓”	6 个月左右熟练掌握“抓”的动作 触摸和吸吮积木 笨拙的肌肉动作技能、无规律手臂运动	可以一次抓住 2 件物件 挤压与碰击经常发生 更有协调能力 懂得简单的因果效应
玩具举例	小型的套装,如:带塑料涂层的软立方体, 泡沫方块积木和枕木	—————→	—————→ 振动发音、跳跃及摇摆型积木 摇铃及叮当积木,挤压空气发声的塑料积木
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 7 建造类玩耍:积木(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特点	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	5.1 cm~10.2 cm	—————→	—————→
部件形状	圆滑的边缘	—————→ 长方形或正方形	—————→ —————→
部件数量*	15 块~25 块 不需要更多数量的积木	20 块~40 块 —————→	—————→ —————→
可拼装部件/散件	零散部件;儿童不能操作拼装积木	可以开始使用带简单连接系统的拼装型 套装(见建造类玩耍:拼装建造材料)	
材料*	柔软的、毛绒布、海绵或橡胶类材料 轻质的木料或塑料 不太重的木料	用于堆砌城堡的学习型材料,如:纸板或 厚泡沫积木 —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作 技能	抓 便于操纵积木的初级肌肉精细动作协调 能力	—————→ 堆叠积木所需的肌肉精细动作技能	—————→ —————→
颜色/对比			

表 7 (续)

玩具特点	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	创新和探索兴趣增强 有能力行走 减少舔食玩具的频次 通过试错解决问题 好奇的天性	表征或符合性思维 真正的建造类玩耍成为使用积木的一种方式 将积木结构弄散是一种常见的活动	→ → →
玩具举例	讲话型积木 解难题型积木 嵌套型积木	堆叠型积木 桌面型积木 →	→ → →
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 8 建造类玩耍:积木(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特点	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	基本单元积木的外部尺寸是 $8.9\text{ cm} \times 8.9\text{ cm} \times 3.8\text{ cm}$ 其他积木的尺寸通常是基本单元 倍数和分数	→ → 大小、长度不一的积木	→ → →	→ → →
部件形状*	单件、两件和四件积木 楔形、三角形、圆筒形、半圆形 简单几何形状	→ → → 更多特定的外形	→ → → →	→ → → →

表 8 (续)

玩具特点	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件数量*	60 块~80 块	80 块~100 块	—————→	
可拼装部件/散件				
材料*	硬木或软木	—————→	—————→	—————→
	硬木会更重、更耐用、价格更昂贵	—————→	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能	操纵较重积木所需肌肉精细动作技能	—————→ 躯干及手臂的协调	—————→	—————→
颜色/对比	原色(积木仅涂上清漆)			
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节	原色或复杂的结构	—————→	—————→	—————→
特许性				
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	与 2 岁相比,具有更复杂的结构 分析他们想堆砌部件 形象化部件间的关系 解决大小、体积、空间和质量(重量)问题	更复杂的结构 戏剧性情节加入到结构中 积木结合了松散部件	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
玩具举例	木制幼儿园积木 数字及字母积木 桌面积木 空心积木	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

6.2 拼装建造材料

就像木头、纸板、枕木所起的作用一样,拼装建造材料促进了孩子建造类玩耍的能力。拼装建造材料与积木性质上是相似的,因为它们可能会被应用于描绘现实世界的某项事物的堆砌活动中。然而,它们又迥然相异于积木,它们可以被结合、被锁住或被支撑在某一特定位置。通过各种各样的连结方式,搭扣在一起的部件可以做出传统木制桌面积木所不能的作品。

真正的建造类玩耍起步于2岁左右并且延续到成年时期。建造类玩耍与孩子的成长密切相关,因为建造类玩耍是孩子成长的印证。孩子们从简单地处理游戏中的物体和材料开始成长,到他们学会先在脑中积极地构思怎样组合、堆砌这些材料。逐渐地,他们开始带着创造事物的意识来熟练地操作物体,例如一座城堡或房子。19个月以下的婴儿通常缺乏必须有效运用拼装建造材料的操控技巧。因此,这一章节的讨论从19个月开始。在判断不同种类拼装建造材料所适合的年龄段时,应高度强调重视以下几个特性:

- 可拼装部件/散件
- 需要的肌肉动作技能
- 部件数量
- 部件大小

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表9和表10主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 9 建造类玩耍:拼装建筑材料(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特点	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*		5.1 cm~10.2 cm	—————→
部件形状		块状积木,正方形及长方形	—————→
部件数量*		20 件~30 件	—————→
可拼装部件/散件*		拼装:简单的连接系统,可以轻易地用非系统化的方法被堆砌或挤压在一起	—————→ 简单螺纹连接方式
材料		塑料	—————→
所需的肌肉动作技能*	肌肉精细动作技能已得到较好发展,但孩子仍然不能操纵可接合拼装部件的物件	孩子的肌肉精细动作技能继续发展,可能处理简单的连接系统	—————→ 孩子可以处理简单螺纹连接动作
颜色/对比			
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	涌现出对求知和好奇的兴趣 通过试错方式解决问题	符号和形象思考 建造类玩耍成为使用堆砌材料的一种方式	—————→ —————→
	精细动作技能已得到较好发展,但还不能连接连接件	更准确的肌肉精细动作技能	—————→ 孩子可以处理简单螺纹连接动作,但不能处理在一块平坦的木板上钻螺钉然后上螺帽这类的协调动作

表 9 (续)

玩具特点	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	通常并不合适	搭扣式积木 宽大的、粗壮的砖块/积木	—————→ 宽大的砖块/积木 拼装泡沫拼装垫子
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 10 建造类玩耍:拼装建筑材料(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特点	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	5.1 cm~7.6 cm	5.1 cm~7.6 cm,更复杂的设计,如:螺帽和螺栓 小于 2.5 cm;简单设计,如:砖块	尺寸多样的部件,从很小的部件(小于 2.5 cm)、小部件(2.5 cm~5.1 cm)到大部件(5.1 cm~10.2 cm),可以堆砌更复杂的结构	—————→
部件形状	五花八门的形状	—————→	—————→	—————→
部件数量*	30 块~50 块	80 块~100 块	100 块以上	—————→
可拼装部件/散件	简单的互扣设计: 搭扣式、旋拧式、挤压在一起的方式、杆及连接器、原木状及嵌套式	—————→ 嵌齿互锁,塞进缝、槽的部件,大螺母和螺栓,套管连接起来和将管子一同取出	—————→ —————→ 微小螺钉、螺母和螺栓	—————→ —————→ —————→
材料	塑料或木	—————→ 多样化的材料,如:轮子、纺织品、迷你人物模型和树木模型	—————→ —————→ 全金属部件	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	该年龄段的儿童有操纵大多数拼装式设计所必需的肌肉精细动作技能	—————→	—————→ 小部件相对来说没有什么困难	—————→ —————→

表 10 (续)

玩具特点	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节		想让他们所创造的东西变得更 为栩栩如生	希望模型套装精细并且接近 现实	—————→
特许性			基于电影和主题类套装很有吸 引力	
经典性	使用杆及连接器或原木状的经典 堆砌套装	—————→	—————→ 搭接在一起的汽车模型套装	—————→ 含有粘合剂的汽车模型套装
自动/智能特征		不知道怎样用钩钩住或使用电 动的建造材料	7 岁~8 岁开始,有能力处理含 可移动、电动和/或电脑芯件的部 件的套装	—————→
教育性				
相关游戏/行为	有意识地运用拼装建造材料进行 往上堆叠的方式 有操纵大多数拼装式设计所必需 的肌肉技能 缺乏理解装配指引的认知能力	建造类玩耍是重要的游戏活动 —————→ —————→	发现比起那些没有拼装积木的 建造材料,用拼装部件来堆砌游戏 更有趣 —————→ 有足够的认知能力可以跟随模 型套装说明书以及每一个步骤的 要求	—————→ —————→ —————→
	喜爱可发挥自己的想法、可修整 的材料	喜爱将逼真的材料运用到创 造上	喜爱精细的、接近现实的、基于 电影的主题类套装	—————→

表 10 (续)

玩具特点	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	搭扣式积木(咬合式积木珠)		4 岁~5 岁的所有例子	----->
	较小的拼装砖块	----->	带不规则形状或转动连接件的 套装	----->
	原木状和杆及连接器	----->	可堆砌逼真的、精细的套装或变 形玩具	----->
	使用棒子/木钉和线轴类连接器 件的套装	----->		
	工作台螺丝	大螺母和螺栓	教授简单机器(如:车轮和车轴、 齿轮、杠杆和滑轮)原理的套装 搭接在一起的汽车模型套装 小螺钉、螺母和螺栓	-----> 含有粘合剂的汽车模型套装 ----->
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

7 装扮和角色类玩耍类别

当婴儿或初学步儿童的记忆力开始发展并且开始把玩具和现实生活中的人或事彼此联系的时候,他们就已经具备了进行装扮和角色类玩耍的基本条件。在19个月的时候,儿童会开始最简单的装扮和角色类玩耍,在学龄前达到高峰,入学后热情逐渐消退。尽管如此,对于一些上学的大孩子而言,角色扮演依然可能比较重要。

玩偶及填充动物类玩具示例:

- 小玩偶及填充动物
- 微缩玩偶及微缩填充动物
- 木头玩偶
- 人物玩偶
- 真实大小的或特大型的玩偶及附件
- 真实大小的或特大型的填充动物

场景模拟玩具及木偶类玩具示例:

- 玩具小屋及主题场景模拟玩具
- 弹出式场景
- 儿童游戏室
- 短袜、手指、手与手臂操作的玩偶
- 牵线木偶

装扮类材料类玩具示例:

- 化妆服饰(如:军服,宇航服,消防服,节日服,警服)
- 媒体明星及英雄人物
- 附件(如:假牙,帽子,首饰,面具,丝巾,领带,假发)
- 化妆品及手指甲套装

小型交通工具玩具类玩具示例:

- 船只
- 汽车类
- 摩托车
- 火车
- 玩具飞机

工具及小道具类玩具示例:

- 耙子
- 铲子和泥铲
- 桶类
- 吸尘器及剪草机
- 室内清洁工具
- 厨房/烹饪工具
- 医疗工具及设备
- 塑料建造材料
- 电话
- 移动通讯工具(如:手机,呼机)
- 收银机及钱币
- 仿真枪,手枪用皮套,头盔

- 锤子

7.1 玩偶和填充玩具

玩偶及填充动物适合所有年龄段的儿童。它们通常是发展儿童感官的首选产品。大些的婴孩和学步儿童有时会随身带着玩偶或填充动物,因为这样会让他们有安全感和被爱的感觉。这种情况可能会持续到学龄前甚至入学后几年。当认知能力逐渐提高时,玩偶、人物玩偶、填充动物在帮助儿童学习装扮和角色扮演方面起到重要作用。较大的儿童会收藏他们喜欢的玩偶、人物玩偶或者填充动物。

在判断玩偶及填充动物的适合年龄时,以下的特性应该重点考虑:

- 逼真程度/细节
- 因果效应
- 部件大小
- 特许性
- 颜色/对比

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 11、表 12 和表 13 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 11 装扮和角色类玩耍类别:玩偶和填充玩具(出生~12 个月以下)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小*	长度 10.2 cm~20.3 cm 质量极轻,在 14 g~57 g 之间 易于在空中抓握和承托	长度 10.2 cm~30.5 cm 质量极轻,不超过 57 g —————→	长度 20.3 cm~30.5 cm 质量轻,在 85 g~170 g 之间 —————→
部件形状	最基本的一体结构 牢固;玩具不能被破坏或扯开 边缘厚而圆;无利边及突出物	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
部件数量			
可拼装部件/散件	无可拆卸的、松散件或衣服	—————→	—————→
材料	柔软,毛毡类的,易弯,可搂抱 无毛发(模塑的除外)、衣服、软毛、铃铛、 纽扣、丝带、须状物 可洗涤、易清洁	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能	缺少肌肉精细动作或粗大动作调节控制能力	低等肌肉精细动作和粗大动作调节控制能力加强	—————→
颜色/对比*	强烈对比色(如:黑白)及基本图形 色彩丰富鲜明	—————→ —————→	—————→ —————→
因果效应*	低等的因果效应功能(如:摇动发出声音)	低等的因果效应功能(如:摇动发出声音 或基本单词词组)	—————→
感官元素	触感柔软 轻柔的声音(如:摇铃,音乐)	—————→ —————→	—————→ 更多不同的声音、光线、动作
逼真程度/细节*	友善的外貌,尤指面部 五官对比强烈,或用手缝制 眼睛不会活动	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
特许性*		开始通过媒体或家庭生活识别熟悉的人物形象	—————→
经典性			
自动/智能特征			

表 11 (续)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
教育性			
相关游戏/行为	以嘴试物的意识强烈 开始感觉、触摸事物	—————→ —————→ 开始坐起,然后爬行 开始认经常念的单词	—————→ —————→ 善于攀爬 开始学步 开始关注事物的存在性和关联性
玩具举例	小玩偶(婴儿、豆袋玩具,碎布玩偶) 小填充动物或毛绒玩具 音乐玩偶或填充动物 婴儿床上的柔软玩具	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 12 装扮和角色类玩耍类别:玩偶和填充玩具(12 个月及以上至 3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	长度 25.4 cm~40.6 cm 质量轻,达到 113 g~227 g 易于在空中抓握和承托	—————→ 质量轻,达到 170 g~340 g —————→	长度 30.5 cm~40.6 cm 中等质量,达到 227 g~454 g —————→
部件形状	基本的一体结构 牢固;玩具不能被破坏及扯开 边缘厚而圆;无利边及突出物	—————→ —————→	—————→ —————→
部件数量			2 个~4 个
可拼装部件/散件	无可拆卸的、松散件或衣服	—————→	瓶子、毛毯、骨头等
材料	柔软、毛毡类的、易弯、可搂抱 无毛发(模塑的除外)、衣服、软毛、铃铛、 纽扣、丝带、须状物 可洗涤、易清洁	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ 有大而软的开口以易穿易脱的衣服,大纽扣、钩、魔术贴或粘扣带

表 12 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
所需的肌肉动作技能	低等的肌肉精细动作调节灵巧和控制能力 身体有些部位容易旋转	—————→ —————→	中低等的肌肉精细动作调节灵巧和控制能力 —————→
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩	—————→	—————→ 粉色或蜡彩色
因果效应*	注意简单的因果效应功能(如:推动产生声音、光、动作)	享受中低等的因果效应功能(如:推动产生声音或简单的头部、四肢摆弄)	
感官元素	触感柔软 更多变换的声音、光、动作	—————→ —————→	—————→ —————→
逼真程度/细节*	友善的外貌,尤指面部 五官对比强烈,或用手缝制 眼睛不会活动	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ 眼睛会动,或会眨眼
特许性*	开始通过媒体及家庭活动认识熟悉的人物	—————→	认知提高
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	以嘴试物的意识强烈 感觉、感受事物 非常简单的模仿行为和装扮游戏 建立事物存在性的感知 呀呀学语地说些口语单词和理解单词	以嘴试物的行为减弱 —————→ 简单的生活情景或媒体情节的模仿和扮演 更多注意事物关联性 开始说单词、词组、句子	—————→ —————→ 更多复杂的模仿 事物关联性的认知能力提高 言语能力提高,单词、词组、短句、句子关联性
玩具举例	小玩偶(婴儿、豆袋玩具等) 小填充动物或毛绒玩具 音乐玩偶或填充动物	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ 简单的穿衣玩偶

表 12 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	可洗涤的橡胶玩偶	—————→ 木头玩偶	—————→ 组合玩偶,如妈妈与婴儿 —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 13 装扮和角色类玩耍类别:玩偶和填充玩具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	长度 40.6 cm~50.8 cm 质量在 340 g~510 g 之间	大型或超大尺寸 比例约 1:6 的主题玩偶	—————→ —————→	—————→ —————→
部件形状				
部件数量	大量,约十几个	10 个~20 个	—————→	
可拼装部件/散件	各种	—————→	—————→	—————→
材料	柔软,毛毡类的,易弯,可搂抱 有大而软的开口以易穿易脱的 衣服 大纽扣、钩、魔术贴或粘扣带	—————→ —————→ —————→		
所需的肌肉动作技能	中等肌肉精细动作调节灵巧性与 控制能力 容易操纵配件、松散件(如:玩偶 的装饰物)、纽扣、操纵杆	中等程度的灵巧性、力量、肌肉 精细动作和粗大动作技能	中高等程度灵巧性、力量、肌肉 粗大动作技能	高程度灵巧性、力量、肌肉粗大 动作技能
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩 粉色、色彩柔和	丰富鲜明的色彩,以及常用颜色 (如:黑色、米色) 清晰的面部特征	—————→	—————→
因果效应*	喜爱中等复杂的因果效应功能 (如:推动产生声音、光线;动作产生 哭、吮吸、流泪等类似真人的情态)	喜爱中高等复杂的因果效应功 能(如:多功能性,能多方向旋转的 身体部件,能产生多种光线、声音、 噪声、通过按钮、游戏操纵杆做出 动作反应,智能芯片附件)	—————→	—————→

表 13 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
感官元素				
逼真程度/细节*	中等仿真细节(准确的人体结构比例,较逼真的松散件,多方向旋转的身体部件)	中高等逼真细节(清晰的面部特征,可移除的装备)	功能强,高仿真,高细节	→ 逼真的相貌
特许性*	大众媒体的流行形象	偏爱大众媒体上的流行形象	使用、改编家庭、学校的经验和媒体上的故事(电视、音像、电脑游戏、电影、书籍)	→
经典性	开始感兴趣于简单收藏	持续收藏的兴趣	浓厚的收藏兴趣	→
自动/智能特征	简单按钮,操纵杆	更高级的操纵装置	→	→
教育性				
相关游戏/行为	中低复杂程度的装扮游戏 更擅于找到关联性 中低程度的同伴或团体合作关系	中高复杂程度的装扮游戏 中等解决问题的能力 广泛的同伴或团体关系	更多有结构的,有目的的戏剧表演 中高层次解决问题的能力 中高层次的独立性	长而复杂的有结构的戏剧表演 更高的解决问题能力
玩具举例	较复杂的装扮游戏 木制或塑料的木头玩偶	科幻角色、动作人物 → 真人大小的玩偶及配件 原物大小的填充动物 → 时尚玩偶、武装玩偶、其他主题玩偶(比例约为 1:6)	→ → → → 大型玩偶或填充动物 特别的或独一无二的玩偶及填充动物 →	→ → → →
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

7.2 场景模拟玩具和木偶

场景模拟玩具及木偶能帮助儿童模仿和创造他们熟悉的情节,在他们制作了戏剧场景或故事后,儿童就可以扮演角色。12个月左右的学步儿童喜爱毛绒动物木偶——儿童通常也把它们当作填充动物玩具来玩耍,但这不是真实意义上的木偶戏。当学步儿童大约19个月大的时候,家长就可以利用木偶及场景模拟玩具与其玩游戏了。19个月的学步儿童已经有能力了解事物的关联性,这种能力有利于他们的装扮游戏;同时利用场景模拟玩具和木偶,他们也开始参与一些简单的扮演行为。学龄前是一个对场景模拟玩具和木偶感兴趣的高峰期。上学的儿童会喜爱各不相同、复杂的场景模拟玩具和木偶。场景模拟玩具包括缩微的模型、组合玩具、玩偶屋和一些弹出式场景,这些场景模拟玩具可能配有一些人物、小交通工具、支撑物、或不同的配件。木偶最初只是简单的袜型的设计,逐渐发展为精细的手控木偶和线控木偶,并可以和舞台剧和布景相结合。

在确定该类型玩具的年龄时,应该着重考虑下列的特征:

- 所需的肌肉动作技能
- 逼真程度/细节
- 可拼装部件/散件

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表14和表15主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 14 装扮和角色类玩耍类别:场景模拟玩具和木偶(12个月及以上~3岁以下)

玩具特性	12个月及以上,19个月以下	19个月及以上,24个月以下	2岁及以上,3岁以下
部件大小	有足够大的开口可以使手进入的木偶 木偶长度:20.3 cm~30.5 cm 木偶质量轻,约 113.4 g~226.8 g 场景模拟玩具质量轻,易于携带,约 227 g~340 g	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ 小部件,至少 5.1 cm~10.2 cm
部件形状		易于进入 1 个~2 个大区域	—————→
部件数量		2 个~6 个	—————→
可拼装部件/散件*			简单的可动部件,如曲柄或门,使儿童能够借助铰链平推或打开
材料	触感柔软	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能*	有限的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 能够摆弄、携带轻质场景模拟玩具或人物	低等灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 能够操作简单的场景模拟玩具和袜型木偶	中低等灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 能控制需肌肉精细动作调节的动作,如在指定位置放入一些大物件 用拇指与食指进行简单的开合抓取动作
颜色/对比	对比强烈的五官特征,尤指眼睛	—————→	—————→
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节*	木偶及人物应为熟悉的形象或动物 熟悉的玩具组合和缩微模型 简单、逼真(不必十分详细)	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ 中低程度的逼真细节
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	简单的模仿游戏 尚未进入真正的装扮游戏	简单的装扮游戏,以家庭情景或大众媒体讲述的情节为基础	更善于制造简单的符号关系

表 14 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	简单的袜型玩偶 小而简单的游戏场景,如:厨房、农场、加油站、飞机场 简单的弹出式场景,如:消防车 简单玩具组合,如:带有小人的交通工具	—————→ —————→ —————→ —————→	简单袜型、手套型、手指木偶 —————→ —————→ —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 15 装扮和角色类玩耍类别:场景模拟玩具和木偶(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小	有足够大的开口可以使手进入的木偶 易于进入一些大区域	小游戏场景部件,约 1.3 cm 小房间或区域	更小尺寸的配件 —————→	—————→ —————→
部件形状				
部件数量	约十几个	10 个~20 个	—————→	—————→
可拼装部件/散件*	简单的可动部件,如曲柄或门,使儿童能够借助铰链平推或打开	更复杂,如螺旋动作、多部件组合 大量不同的配件	—————→ —————→	—————→ —————→
材料	触感柔软	—————→		
所需的肌肉动作技能*	中等灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 比 2 岁儿童更善于运用手和手指得多 放置小物件	—————→ 有能力操控大部分的工作机构 —————→	中高等的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 —————→ —————→	高度灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 —————→
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节*	木偶及人物应为熟悉的形象或动物	—————→	高度功能化、逼真、详尽细节	—————→

表 15 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
逼真程度/细节*	清晰的五官特征 中等的逼真细节	—————→ 中高等的逼真细节	华丽的服饰、配件、场景	—————→ 逼真的外貌
特许性		开始重视有经特许的游戏场景	对常见的授权角色和收藏品有 深入认识	—————→
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	中低程度复杂的装扮游戏 比起 2 岁时,更擅于制造符号 关系	中高程度的复杂的装扮游戏 较之 3 岁时候,更擅于装扮 讲故事,演戏剧	有结构的、有目标的戏剧表演	时间长、复杂、结构强的戏剧表演
玩具举例	袜型、手套型、手型、臂型、手指 木偶 木偶可依据简单的手指动作,开 合嘴巴或手臂 简单的玩具屋、情节熟悉的缩微 玩具组合 弹出式场景 儿童游戏室	略微复杂的袜型、手套型、手型、 臂型、手指木偶 —————→ 简单的木偶剧场 更细节的玩具屋、情节熟悉的缩 微玩具组合 —————→ —————→ 动作/探险、军事玩具组合	手、手臂、手指相互连结的木偶 或简单的拉线木偶 有硬质头部,经化妆的木偶 带幕帘的主题性木偶剧场 华丽的玩具屋,带有缩微的人 物、动物及配件 熟悉的情节,如:家庭、太空 —————→ —————→	—————→ 拉线木偶和牵线木偶 —————→ 逼真的木偶剧场 —————→ —————→ —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

7.3 装扮类材料

装扮材料包括:化妆服饰、配件、首饰及化妆工具,这些东西除了婴儿外所有的儿童都喜欢。这些材料还包括相关的手工用品,如:首饰制作、穿线小珠、编织工具。当儿童的认知力和动手能力发展得更好时,他们就能够使用装扮材料以更复杂的方式进行装扮游戏。他们经常会利用从媒体(主要为电视、录像、电脑和书籍)、家庭、朋友处所获得的经验进行模仿,或者根据自己的想象力尽情发挥。

在确定该类型玩具的年龄时,应该着重考虑下列的特性:

- 逼真程度/细节程度
- 特许性
- 材料
- 所需要的肌肉动作技能

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 16 和表 17 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 16 装扮和角色类玩耍类别:装扮材料(12 个月及以上至 3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			
部件形状	边缘厚而且圆 普通样式的首饰 无袖的、套头服饰设计	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料*	木质或塑料珠子	—————→ 容易脱、戴的魔术贴	—————→ —————→ 化妆服饰上的大纽扣、带扣和钩子
所需的肌肉动作技能*	几乎不需要灵巧性和肌肉精细动作调节的控制	低程度的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 能够以捏的方式用绳子串大珠子和大孔洞 可以控制手脚通过一些大的开口	中低程度的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 —————→ —————→
颜色/对比	丰富、鲜明的色彩	—————→	—————→
因果效应			
感官元素	触感柔软	—————→	—————→
逼真程度/细节*			低程度逼真细节
特许性*		带有特许性特性的化妆服饰和配饰比较有吸引力	更加喜爱带有特许性特性的服饰和配饰
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	模仿 非常简单的装扮和符号思维的了解 呀呀学语地说些单词	—————→ 了解符号关联性后的简单的装扮 单词和短语	—————→ 更多逐渐复杂的符号思维转变 词汇量增加

表 16 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
相关游戏/行为	探索 触摸织物 大部分时间以嘴试物	-----→ -----→ 较多的时间以嘴试物	喜爱独立行事 有时会以嘴试物
玩具举例	非常简单的化妆服饰 低弹性的项链、手镯,不可有戒指/耳环 发饰配件(丝带、发夹) 编绳或塑料绳 珠子(不超过 10 个)	简单的化妆服饰 -----→ -----→ 鞋子、帽子、扣入式领带 珠子(不超过 20 个) 系带的方块或板,带有厚边钝纺锤	-----→ -----→ 童话情节中的掌上型小镜子 简单假发 -----→ -----→ 礼服、帽子、手套、鞋子、扣入式领带 珠子(不超过 20 个) 简单的穿衣木偶 框架和方块用于扣纽扣、按入、系带、钩扣、带扣 可系带的卡片和可系带的鞋子
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 17 装扮和角色类玩耍类别:装扮材料(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小	较小的珠子(约 1.3 cm) 带大钩扣的项链、易于脱开的项链	珠子(约 0.6 cm) -----→	具有装扮功能的逼真尺寸 -----→	-----→
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	较小的易于脱戴的魔术贴或粘扣带 中等尺寸纽扣、带扣、钩子 简单大按扣	-----→ 成人尺寸的纽扣、按扣、系带、带扣和钩子	-----→ -----→ 陶瓷和玻璃珠子	-----→ -----→ -----→

表 17 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
所需的肌肉动作技能*	中等程度的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力 简单系带动作 独立穿戴简单化妆服饰 粘贴、扣钮扣、扣带扣、扣钩子	-----→ 基本系带动作并尝试打结 -----→ -----→	中高程度的灵巧性(能用缝衣针为玩偶和木偶制作衣服) 制作简单的装扮饰物 穿戴基本为成人样式的化妆服饰 -----→	-----→ 制作略微精致的化妆服饰 穿戴略微精致的化妆服饰 准确的化妆要求
颜色/对比	丰富的基本色系和明亮柔和的色彩	-----→		
因果效应				
感官元素	触感柔软	-----→		
逼真程度/细节*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节	高程度的逼真细节	很高程度的逼真细节 保证原有特征
特许性*	带有特许性特性的化妆服饰更有吸引力	对带有特许性特性的化妆服饰十分有兴趣	-----→	-----→
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	更加重视扮演 中低层次的解决问题能力 开始热衷于玩简单的连续图案,如红蓝搭配	更多更复杂的扮演 更广泛的符号思维的感知 中层次解决问题能力 在串珠过程能按照更复杂的顺序穿 可以发明简单多规则序列	更富有结构、目的明确的戏剧角色扮演 中高程度解决问题的能力 中高程度的服饰装扮技巧	结构井然、目的明确的戏剧角色扮演 高等解决问题的能力 高等服饰装扮技巧
玩具举例	中低复杂程度的化妆服饰	中等复杂程度的化妆服饰	用于制作化妆服饰的半成品材料	-----→

表 17 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	各式首饰	中低复杂程度的工具(修剪工具、化妆材料、首饰、编织物、伪装物)	—————→	类似成人的首饰、修剪工具、化妆品、领结、面具、毛发、缝制、编织、针绣花边、刺绣
	简单假发	—————→	较逼真的假发	
	发饰配件(丝带、发夹)	—————→	复杂的发饰配件	—————→
		简单的蝴蝶结	复杂一些的蝴蝶结	—————→
	礼服、帽子、手套、鞋子、按入式领结	—————→	—————→	—————→
	小珠子	—————→	绕线器和手工织布机	更复杂的手工织布机
	穿衣玩偶	—————→	各种尺寸的珠子	—————→
	框架和方块发展扣钮扣、按钮、系带、钩扣、带扣等动作	—————→	编织品、针织品	—————→
		简单的缝纫套装	简单的针绣花边	皮革和塑料编织物
	可系带的卡片和可系带的鞋子	—————→		仿真的枪支和设备
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

7.4 小型交通工具玩具

从婴儿和学步儿童直至 18 个月,尤其是那些不到 1 岁的儿童,会玩一些小的交通工具类玩具,主要是为了探索和简单的模仿,而不是出于扮演。因此,简单的类似交通工具的玩具若意图给 12 个月以下的儿童玩耍,可以参考早期探索/实践类玩耍类别的推拉型玩具。在 18 个月以后,儿童开始在装扮游戏中更多地使用小型交通工具。当他们布置戏剧场景和改编故事进行扮演时,3、4 岁的儿童会更多地使用小交通工具。儿童不会骑上在本节所述的这些交通工具,对于骑乘玩具可以参考运动和娱乐玩具:骑乘玩具。

在确定该类型玩具的年龄时,应该着重考虑下列的特征:

- 部件大小
- 逼真程度
- 所需要的肌肉动作技能
- 特许性
- 颜色/对比
- 因果效应

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 18 和表 19 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 18 装扮和角色类玩耍类别:小交通玩具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	大型,易于抓、握、推 10.2 cm~20.3 cm 长,可捏握或满握 某些部位厚度在 0.6 cm~1.3 cm 若玩耍过程意图被拾起,质量不应超过 85 g	大型简单的工作部件 15.2 cm~30.5 cm 长,可捏握或满握 若玩耍过程意图被拾起,质量不应超过 113 g	较小(5.1 cm~7.6 cm),或较大(30.5 cm~45.7 cm)以达到推动目的 某些部位厚度在 1.3 cm 若玩耍过程意图被拾起,质量在 113 g~170 g 之间
部件形状	无可移除部件或松散件 边缘厚且圆 一体结构(但轮子可转动) 牢固		
部件数量	1 节或 2 节火车车厢	2 节~4 节火车车厢 1 个~3 个松散件/移动部件	2 节~6 节火车车厢 1 个~8 个松散件/移动部件
可拼装部件/散件	火车使用简单的大钩子或磁性连接装置		简单的大钩子,嵌入式连接或交错连接的轨道,轨道对于所提供的交通玩具应足够宽
材料	塑料、硬橡胶、轻质木材 可洗涤或易于清洁		
所需的肌肉动作技能*	低程度的肌肉精细动作调节灵巧性和控制能力	能够使用简单的遥控器和遥控设备 开始会系上或解开简单的连接机构(磁连接或大钩连接)	中低程度的肌肉精细动作调节灵巧性和控制能力 低力度的转 1~2 圈的发条装置
颜色/对比*	丰富、鲜明的色彩		
因果效应*	注意简单的因果效应关系(推动产生声音、光线、动作)	推动产生声音、光线、移动或(和)音效 拉绳子也产生上述效果 简单遥控器按键产生简单结果	
感官元素	声音、光线		

表 18 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
逼真程度/细节*	简单逼真细节或夸张细节 一些可辨别的细节特征	低程度的逼真细节	中低程度逼真细节(门、蓬罩、卸货台、软管、船帆、舵、推进器、简单控制杆)
特许性*		开始识别有特许的交通工具	了解一些有特许的交通工具
经典性			
自动/智能特征		能够使用简单的遥控器和遥控装置	—————→
教育性			
相关游戏/行为	模仿式的玩耍 观察成人或大孩子,看电视或其他媒体 建立物质存在性的认识 简单的符号思维 呀呀学语地说些口语单词和理解单词 在玩耍过程,通常需要成人或大孩子的帮助 以嘴试物	更多地模仿家庭和媒体情节 对符号关联性了解得更多后的简单装扮 说一些口语单词和短语,理解单词 —————→ 以嘴试物的情况减少 喜爱中低程度的因果效应关系	—————→ 更多的、逐渐复杂的扮演行为 对符号关联性的认识逐步提高 说一些口语单词、短语、简单句子,理解单词 —————→ 有时以嘴试物 —————→
玩具举例	船只(通常为浴缸玩具) 手推的汽车、摩托车、卡车 无轨道的火车	—————→ —————→ —————→ 飞行器(无发条) 简单遥控类交通工具	—————→ 大型卡车 —————→ 带有 2 节~6 节车厢的火车,车厢可连接和分离 带简单发条装置的飞行器 —————→ 带简单发条装置的较夸张的交通玩具
* 玩具中对儿童最具影响力的特征。			

表 19 装扮和角色类玩耍类别:小交通玩具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	较小的工作部件 小的(2.5 cm~20.3 cm)或大的 (30.5 cm~61.0 cm)以推动 若玩耍过程意图被拾起,质量在 170 g~227 g 之间	大的或小的工作部件 小的(2.5 cm~30.5 cm)或大的 (61.0 cm~91.4 cm) 若玩耍过程意图被拾起,质量不 超过 284 g	-----→ 所有尺寸 若玩耍过程意图被拾起,质量不 超过 340 g	-----→ -----→ 若玩耍过程意图被拾起,质量不 超过 454 g
部件形状				
部件数量	多节车厢	-----→	-----→	-----→
可拼装部件/散件	大而简单的钩连,嵌入式连接或 交错连接的轨道,对于所提供的交 通玩具轨道应足够宽	易于钩连、嵌入连接、锁扣连接 的大轨道	不同方式简单连接的小轨道	复杂的轨道连接方式和轨道布置
材料	较为细节的模铸金属或塑料材料	-----→	-----→	-----→
所需的肌肉动作 技能*	中等程度的灵巧性和细节控制 更擅于使用按键和遥控杆 更擅于使用简单连接装置 大发条匙、低力度的多圈简单发 条装置	能够有效使用小物件 开始掌握大部分的遥控装置 会使用更复杂的连接装置 中小发条匙,中低力度发条装置	中高程度的灵巧性和肌肉精细 动作调节技巧 掌握大部分的遥控装置 连接中等复杂的连接装置 小发条匙,中等力度发条装置	-----→ -----→ 小发条匙,高力度发条装置
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩 明亮柔和、常用的色彩	-----→	标准化的、独一无二的色彩	-----→
因果效应	遥控器上的按键,产生更为复杂 的效果			
感官元素				
逼真程度/细节*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节,包括:比 例设计、功能模拟、松散件、印花、 装饰材料	高度逼真,细节详尽	-----→ 精致、逼真
特许性*	在不同媒体上流行的有特许的交 通工具和形象较为吸引	-----→	对有特许的交通工具十分有兴趣	-----→

表 19 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
经典性		开始喜爱收藏不同的交通玩具	本阶段末对交通玩具的收藏有点精通	
自动/智能特征	更擅于使用按键和控制杆	开始掌握大部分的遥控装置	掌握大部分的遥控装置	
教育性				
相关游戏/行为	中低复杂程度的扮演 发现符号关联性的能力达到中等水平 朋友和团队间中低程度的社交和合作	中高复杂程度的,为时更长的扮演 了解更广泛的符号思维 替代物品 朋友和团队间广泛的社交和合作 中等解决问题能力	更富有结构性、目的明确的戏剧角色扮演 了解符号思维转换 使用家里、学校的经验和不同媒体(电视、录像、电影、书籍等)情节 编导故事中高程度解决问题能力	-----→ -----→ -----→ -----→
玩具举例	大卡车 带有简单轨道和发射装置的交通玩具 缩微的模铸汽车 多节车厢的火车 配有易于连接的简单轨道的火车 带简单发条装置的飞行器 遥控类交通玩具 带简单发条装置的较夸张交通玩具	-----→ 带有简单至中等复杂轨道的交通玩具 -----→ 含有多节可连接和分离的车厢的火车 -----→ 大中尺寸的发条匙、低力度发条装置的飞行器 -----→ -----→	汽车、摩托车、卡车,配有中等复杂的标准轨道或电动轨道,用以比赛 -----→ 含有多节可连接和分离的车厢的电动火车 配有小轨道的火车,轨道连接为中易难度 小发条匙、中力度发条装置的飞行器 -----→	汽车、摩托车、卡车,配有高度复杂的标准轨道或电动轨道,用以比赛 -----→ 配有略难连接的小轨道的火车 小发条匙、高力度发条装置或气压推进装置的飞行器 -----→
* 玩具中对儿童最具影响力的特征。				

7.5 工具和小道具

把工具和小道具应用于角色扮演游戏大约始于儿童 12 个月的时候。大约在这个时候他们会发现许多物件可以用来模仿成人和大龄同伴。大约 19 个月的时候,工具和小道具将在以家居为主题的角色扮演的游戏中起作用。到 3 岁的时候,儿童开始扮演简单的戏剧场景和故事。在本章节里的许多简单的玩具可能也会出现在“早期探索/实践类玩耍类别”中,更小的儿童会使用这些玩具。

在确定该类型玩具的年龄时,应该着重考虑下列的特征:

- 因果效应关系
- 部件大小
- 逼真程度/细节
- 颜色/对比

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 20 和表 21 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 20 装扮和角色类玩耍类别:工具及小道具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	适于握握或满握的尺寸(应为 1.3 cm 厚) 若玩耍过程意图被拾起,质量不超过 85.0 g	-----→ 若玩耍过程意图被拾起,质量不超过 113 g	-----→ 若玩耍过程意图被拾起,质量达到 113 g~170 g
部件形状	牢固(玩具不易破坏或扯开) 边缘厚而圆(无利边)	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数量	1 个~6 个	2 个~10 个	-----→
可拼装部件/散件	松散件	-----→	工具易于放入工具套
材料	易于清洁 大部分为塑料材料	-----→ -----→	-----→ -----→
所需的肌肉动作技能	低程度的肌肉精细动作调节灵巧性和控制能力	-----→	中低程度的灵巧性和肌肉精细动作调节控制能力
颜色/对比*	丰富、鲜明的色彩	-----→	-----→
因果效应*	注意简单的因果效应关系(推动产生声音、光线、动作)或转动、拍打产生预定效果	中低程度的因果效应关系(推动产生声音、光线或动作)	-----→
感官元素			
逼真程度/细节*	低程度的逼真细节	-----→	中低程度逼真细节
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	模仿 很简单的扮演和符号思维 呀呀学语说一些单词 探索 以嘴试物	-----→ 简单的扮演和符号关联性 沙滩和水上游戏 -----→ 以嘴试物的情况减少	-----→ 逐步提高对复杂符号意义的转换 -----→ 出现独立意识 有时会以嘴试物

表 20 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	耙子、泥铲、桶、铲子 类似吸尘器或剪草机的小型玩具 房屋清洁工具 厨房/烹饪用具、茶具	-----→ 吸尘器 and 剪草机 -----→ -----→ 电话、移动通讯设备(手机、呼机) 收银机和钱币 医疗套装 建造工具 独轮手推车	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 21 装扮和角色类玩耍类别:工具及小道具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	适于捏握或满握的尺寸(应为 1.3 cm 厚) 若玩耍过程意图被拾起,质量达到 170 g~227 g	适于捏握或满握的尺寸(应为 1.9 cm 厚) 若玩耍过程意图被拾起,质量不超过 283.5 g	-----→ -----→	适于捏握或满握的尺寸(应为 1.9 cm~3.2 cm 厚) 若玩耍过程意图被拾起,质量不超过 454 g
部件形状	玩具不易破坏或拉开产生小碎片 边缘厚而圆(无利边)	-----→ -----→		
部件数量	2 个~10 个	-----→		
可拼装部件/散件	工具易于放入工具套	-----→		
材料	易于清洁 大部分为塑料材料	-----→ -----→	塑料、木材或金属	-----→
所需的肌肉动作技能	中等程度的肌肉精细动作调节灵巧性和控制	中等程度的灵巧性、力量和肌肉粗大动作技能	中高程度的灵巧性、力量和肌肉粗大动作技能	高度的灵巧性、力量和肌肉粗大动作技能
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩 常用的颜色(如:黑色、白色、米色、灰色)	-----→	-----→	-----→
因果效应*	中等复杂程度的因果效应(推动产生声音、光线或动作)	中高复杂程度的因果效应	高度复杂的因果效应(推等动作产生对话、光线或/和动作)	高度复杂的因果效应

表 21 (续)

玩具特性	3岁及以上,4岁以下	4岁及以上,6岁以下	6岁及以上,9岁以下	9岁及以上,13岁以下
感官元素				
逼真程度/细节*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节及功能效果	高度逼真的细节和功能	高度逼真的细节和功能,类似真实的成人样式
特许性		使用家里或学校中不同的经历或媒体(电视、录像、电脑游戏、电影、书籍)上的各种情节	—————→	—————→
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	强的模仿能力 逐步提高对复杂符号的转换 中低程度解决问题能力 同伴和团队间有一些互动	了解更广泛的符号思维 —————→ 中等解决问题能力 同伴和团队间更广泛的互动	—————→ —————→ 中高程度解决问题能力 —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
玩具举例	耙子、泥铲、桶和铲子 吸尘器、剪草机 房屋清洁工具 厨房烹饪用具 电话、手机、传呼 收银机和钱币 医疗工具 建造工具 玩具手枪、枪套、头盔和箭头带有吸杯的弓箭	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 轻质锤子	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 真的、类似成人用的工具和小道具
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

8 竞技游戏和互动类玩耍类别

当2岁左右的儿童开始与玩具以更具符号性和逻辑性的方式进行互动时,他们就开始喜爱拼图板和游戏了。到了上小学的时候,小孩玩的主要是设定游戏规则的游戏。许多竞赛类游戏富有教育性或根植于文化传统之中,深受家长和儿童所喜爱。

拼图板类玩具示例:

- 纸板拼图板
- 插入/嵌入拼图板
- 七巧板
- 嵌套玩具
- 形状分类玩具
- 三维拼图板
- 木制拼图板

纸牌,地面、板面和桌上游戏类玩具示例:

- 竞技类游戏
- 西洋双陆棋
- 宾果游戏
- 纸牌游戏
- 西洋跳棋
- 国际象棋
- 中国跳棋
- 合作游戏
- 多米诺骨牌
- 骰子游戏
- 传奇冒险游戏
- 乐透数字卡牌游戏
- 撒棍游戏
- 桌上游戏
- 问答游戏
- 拼词游戏

电脑及视像游戏类玩具示例:

- 成人型软件
- 卡式游戏
- 手持电脑
- 网络游戏
- 软件
- 传统的电脑平台

8.1 拼图板

儿童喜欢不同类型、不同风格的拼图板。拼图板游戏可以单独玩或多人一起玩。对于较小的儿童而言,拼图板常常被当作是一种单独的游戏活动,然而儿童也是热心的观察者,他们很有兴趣观看别人完成拼图板。通常,在儿童12个月的时候就可以开始玩拼图板游戏了。儿童在12个月以前仅可以玩准拼图板游戏,其目的是为了探索和实践,而不是为了把玩具拼在一起。因此,这类玩具属于“早期探

索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具、操作型玩具”。

拼图板需要 3 种主要技能：肌肉精细动作调节技能，可以拾图板及放置它们；视觉辨别能力，观察图板是否搭配；以及一定的认知力，能够组织和计划怎样布置图板。儿童在发育中，肌肉精细动作调节能力会不断提高，视觉辨别能力也会增强，尝试不同拼图板策略的认知力也会进步。与较少接触拼图板的儿童相比，较常接触拼图板的儿童，能够在较早的年龄段尝试复杂拼图板。拼图板对于培养儿童解决问题的能力是很重要的，因为当儿童尝试新拼图板的时候，他们会学习新的方式来完成这个拼图板。研究表明，拼图板或其他周边受限的类似玩具可以帮助儿童培养毅力，因为这样他们才可以看见玩具完成时的成果。

在确定拼图板玩具的合适年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 部件数量
- 特许性
- 所需要的肌肉动作技能
- 部件大小
- 可拼装部件或松散件

不过，以上特性的先后次序并不一定是主次的反映，因为它会随着年龄的变化而变化。表 22 和表 23 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 22 竞技游戏和互动类玩耍类别:拼图板(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*		插入/嵌入式拼图板,图块尺寸大	—————→
部件形状		光滑的边缘	光滑的边缘
部件数量*		不多于 3 块~5 块	不多于 5 块~12 块
可拼装部件/散件*		图块可以拼凑在一起,但不具互扣式	—————→
材料		塑料,硬质木材	—————→
所需的肌肉动作技能*	以探索的方式玩耍形状分类玩具	易于拼在一起且只能用一种方式拼起的拼块	儿童能够玩耍简单的插入/嵌入式拼图板,拼图板图块的握手有助于拼图板的完成
颜色/对比		明亮的色彩	—————→
因果效应			
感官元素		对结构的喜爱逐渐增加	—————→
逼真程度/细节		抽象的形状而不是逼真的细节	对看上去真实的物体感兴趣
特许性*			对有特许的电视人物形象有点兴趣
经典性			
自动/智能特征			
教育性			家长常常购买拼图板,以达到其教育目的
相关游戏/行为		逐渐可以把简单搭配的图块拼凑一起	开始对简单的拼图板游戏感兴趣 通过多次的拼图板经验,可以完成拼图板游戏
玩具举例		形状分类玩具 嵌套玩具 图板玩具	—————→ —————→ —————→ 带有握手、图块较大的插入/嵌入式拼图板
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 23 竞技游戏和互动类玩耍类别:拼图板(3岁及以上,13岁以下)

玩具特性	3岁及以上,4岁以下	4岁及以上,6岁以下	6岁及以上,9岁以下	9岁及以上,13岁以下
部件大小*	能够使用小一点的部件,但部件大小仍然要在 5 cm 左右,以便于儿童放置	—————→	能够玩耍更小尺寸的拼图板(< 5 cm)	能够玩耍图块尺寸小于 2.5 cm 的拼图板
部件形状	光滑的边缘	—————→		
部件数量*	8 块~12 块	4 岁:12 块~18 块 5 岁:可达到 35 块	达到 100 块	9 岁:100 块~500 块 10 岁:>500 块
可拼装部件/散件*	非互扣式的嵌入式拼图板	基本的图板式拼图板	互扣式的图板拼图板以及 3 维拼图板	—————→
材料	硬纸板	—————→	纸张	—————→
所需的肌肉动作技能*	视觉辨识力和肌肉精细动作技能提高	—————→	—————→	—————→
颜色/对比	明亮的色彩、柔和的颜色	—————→	任意颜色	—————→
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节	对逼真细节逐渐感兴趣	—————→	喜欢有图片或其他风景的拼图板	—————→
特许性*	喜欢那些大众喜爱的温和的卡通形象	喜欢那些大众喜爱的卡通形象	喜欢那些大众喜爱的卡通形象、体育明星、电视明星	—————→
经典性				
自动/智能特征				
教育性	家长购买拼图板以达到教育的目的	—————→	—————→	—————→

表 23 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
相关游戏/行为	拼图板图块的摆放会经历尝试—错误—再尝试的过程 图块的搭配方式应清晰明了 拼图板若不易摆放成功会导致儿童的挫败感	开始考虑整体布局,有计划、更系统的摆放图块 须集中几分钟的注意力,以完成拼图板	懂得计划拼图板应如何完成,能够系统地完成拼图板 集中注意力在拼图板游戏上的时间可以达到 1 h,也可以在拼图板游戏中断以后,回来继续该游戏	懂得系统的完成拼图板摆放 懂得完成需要几天才能完成的拼图板
玩具举例	带有捏手的插入/嵌入式拼图板 木制拼图板	插入/嵌入式拼图板 地板拼图板 简单的七巧板	纸张及硬纸板拼图板 100 块图块的拼图板 简单三维拼图板	三维拼图板 9 岁:带有 100 块~500 块图块的七巧板 10 岁~12 岁:带有 500 以上图块的拼图板 抽象拼图板 附有说明书的拼图板
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

8.2 纸牌、地面、板面和桌上游戏

棋类游戏和纸牌游戏拥有悠久的历史传统文化传统。因为这类游戏通常需要多人一起进行,因此会非常吸引儿童。这类游戏之所以吸引儿童,因为它们含有认知要素,使儿童有机会与成人合作、向成人学习。然而婴儿和学步儿童并不具备此类游戏的认知能力和参与此类游戏所需的肌肉动作技能。尽管2岁儿童喜欢参加一些社交性场景游戏,但他们不懂得遵守游戏规则。

此类游戏包括:纸牌游戏、乐透和宾果游戏、多米诺骨牌、骰子游戏、地板游戏、桌上游戏和其他类似游戏。游戏可以采用不同的方式进行,并且有大量不同的排列方式。通常,游戏会有许多规则,以规定游戏者应该如何参与游戏。该类游戏会有不同的方法以确定游戏次序,通常的方法有:随机产生、规定次序或是两者结合。家长喜欢这类游戏,因为他们可以直接或间接地向孩子教导认识能力和理论技巧。家长也喜欢传统的或经典的板面游戏,因为他们也和儿童一样从中得到乐趣。

在确定纸牌、地面、棋类和桌面玩具的合适年龄时,应该着重考虑下列的特征:

- 所需要的肌肉动作技能
- 内容复杂程度
- 游戏时间
- 教育性
- 经典性

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表24和表25主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 24 竞技游戏和互动类玩耍类别：纸牌，地面、板面和桌上游戏（12 个月及以上~3 岁以下）

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			足够大,便于操作
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			
所需的肌肉动作技能*			能够掌握磁吸式钓鱼游戏 能够按压控制杆和将标记物掷入孔中
颜色/对比			明亮的基本色彩
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性*			家长偏爱能够教导简单概念的游戏,如:教导颜色、形状、图画
相关游戏/行为*	开始对新奇的事物有兴趣,喜爱探索,主要的游戏方式为探索游戏 对那些以达到互动目的的玩具,缺少必要的互动辨识力	—————→ —————→	自我探索游戏,也可以和另一个小孩一起游戏 能够匹配简单的颜色、形状及图案 具备命名图画的简单词汇 对于真正的含有规则和次序性的比赛游戏,尚缺少必要的辨识力和注意力
玩具举例	无合适玩具	—————→	简单的配对游戏,或乐透类游戏 很大的图案多米诺骨牌戏 简单竞技类游戏 磁吸式钓鱼游戏
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 25 竞技游戏和互动类玩耍类别:纸牌,地面、板面和桌上游戏(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小	足够大便于操作			
部件形状				
部件数量	不多于 5、6 块的松散件			
可拼装部件/散件				
材料	部件牢固			
所需的肌肉动作技能*	难于抓住卡片	能抓住的卡片不多于 4 张,能移动小物件	能把所有卡片一手抓住	—————→ 眼手协调能力好 反应快速
颜色/对比				
因果效应				
感官元素	游戏可以含有发音元素,如:音乐或嘀嘀声	—————→	—————→	流行音乐
逼真程度/细节				
特许性	喜爱大众欢迎的卡通形象	对受大众喜爱的卡通人物形象和动作人物感兴趣	对动作人物形象和体育明星感兴趣	—————→
经典性*	家长喜欢购买经典的、传统的游戏	—————→	—————→	—————→
自动/智能特征				
教育性*	家长喜欢有教育意义的游戏,如:辨识数字和字母的游戏	家长喜欢有教育意义的游戏,如:阅读和数学游戏	对学习游戏感兴趣,如:科学与自然科学的游戏 对收藏类的游戏感兴趣	对成人的话题感兴趣,喜欢问答游戏和历史类游戏 —————→
相关游戏/行为*	不大了解游戏及其游戏策略 不关心其他的玩件	对游戏有点兴趣 不关心其他同伴,不会阻拦对手	对游戏十分有兴趣 会使用简单的策略,开始关心对手的动作	对成人话题感兴趣,如:战争、约会和时尚 会使用复杂的策略 在游戏中会使用所学的理论知识

表 25 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
相关游戏/行为*	在游戏中只会使用简单的 ABC 字母和数字	注意力短时集中,游戏时间不超过 30 min 懂得看游戏中的文字,但看不懂说明 能够应付游戏,包括目标的权衡	游戏时间少于 1 h 对阅读说明书还有一定难度,但能够服从复杂的规则 喜欢社会性的游戏	有收藏兴趣 游戏可以持续好几天 能阅读和解释说明书 喜欢社会性的游戏
玩具举例	配对游戏 以图案配对而非以点数配对的多米诺骨牌 完全凭运气的游戏 竞技类游戏,包括:身体活动、跳舞、画画 简单棋类游戏,使用转盘或卡片	记忆或配对游戏 数字和字母识别游戏 —————→ 竞技类游戏,包括:跳舞、画画 撒棍游戏 —————→ 点式的多米诺骨牌 简单纸牌游戏,如:“抽乌龟”	传统纸牌游戏 纸牌游戏,包括:数数和分类 国际象棋、跳棋、西洋棋、中国象棋 策略性游戏 竞技类游戏 简单单词游戏 骰子游戏 卡片收集游戏 新奇冒险游戏	互动游戏 模拟游戏 体育游戏 含有抽象和理论内容的游戏 —————→ 问答游戏 迷宫游戏 —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

8.3 电脑及视像游戏

电脑产品深受成人与儿童所欢迎,那些专为儿童设计的电脑产品更是迅速更新换代。因此针对这种特殊类型玩具的年龄指南也需要经常更新,其中应包括目前和将来的电脑技术应用水平的信息。电脑通常被用来玩游戏,但其实电脑还有多方面的用途,如播放数字音乐和电影,也可以运行大量软件。所有这些用途都使大部分儿童感兴趣。电脑设备通常分为3个平台:传统电脑平台、插卡式游戏机、手持式电脑游戏机。由于电脑科技发展迅速,本标准所定义的电脑涵盖的是所有儿童可能使用的电脑。一台电脑包括三个基本构件:输入设备、输出设备和用以进行输入与输出转换的处理器。

典型的电脑输入设备为:键盘和鼠标。然而,电脑可轻易更改、调整为适合使用者的设备。其输入设备极为敏感,可以监测细微的动作以保证电脑可以适用于所有年龄段的儿童。例如:把输入装置放置在婴儿奶嘴中,可以监测吮吸的动作,输出信号会根据吮吸的开始与停止而发生相应的改变。电脑输入设备可以处于距离电脑较远的位置,可以采用多种形式,如:毛绒动物。动作越复杂,输入设备也会越复杂。键盘和控制杆可以进行较为复杂的输入,因此比较适合大孩子,因为他们具备相应的肢体和辨识技巧。较典型的输出设备为显示屏(视觉输出)或是音箱(听觉输出)。电脑的处理程式通常由电脑软件来执行。儿童使用的软件可以包括具有简单因果效应的竞技类游戏、教育类软件和成人游戏。

电脑产品具有多种特征。它们既有交互功能,又具有多感官功能,所以在许多方面都很吸引儿童。同时,电脑产品常常含有教育意义,因此也很受家长的欢迎,这样他们可以让自己的孩子参与教导性的游戏。再者,和别的玩具不同的是,家长和其他成年人也使用电脑。因为儿童喜欢模仿自己的家长,因而他们也会被电脑所吸引;同时使电脑成为家长与儿童之间的互动媒介。

在确定电脑或视像游戏的合适年龄时,应该着重考虑下列的特征:

- 感官元素
- 因果效应
- 特许性
- 所需要的肌肉动作技能
- 教育性

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表26~表28主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。对于给3岁以下儿童玩耍的电脑游戏通常需要家长监督,因为大部分这类型的电脑游戏是设计给家长操作的,而非儿童。家长也需要为儿童插入软盘,开始或停止程式以及开关电脑。

表 26 竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑及视像游戏（出生～12 个月以下）

玩具特性	出生至 4 个月以下	4 个月及以上, 8 个月以下	8 个月及以上, 12 个月以下
部件大小	足够小易于让婴儿操作, 如果该部件意图让婴儿抓握	—————→	—————→
部件形状	圆形, 无锐利边缘	—————→	—————→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	质量轻 柔软 牢固 可洗涤	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	伸手 抓握 以嘴试物/吮吸	—————→ —————→ —————→ 手眼协调 6 个月左右可以独立坐起 手掌抓握 能把物体从一只手转到另一只手	逐步提高的活动能力(匍匐、爬行、扶物行走、走) —————→ 实践肌肉精细动作技能, 如: 抓、推、拉、挤压、拍、戳和摇晃 能抓和摇晃 出现完整的捏的动作(大拇指和食指配合)
颜色/对比	带有强烈对比性的明亮颜色(如: 黑白、红绿)	—————→	—————→
因果效应*	不能完全理解因果关系, 但仍然喜欢这种关系, 偏爱简单的因果关系	—————→	开始理解因果关系, 简单明了的因果关系最好
感官元素*	视觉 身体 听觉	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			

表 26 (续)

玩具特性	出生至 4 个月以下	4 个月及以上, 8 个月以下	8 个月及以上, 12 个月以下
经典性			
自动/智能特征			
教育性*	声称有助于提高认识力的程式游戏(如: 古典音乐、外文)比较吸引家长	—————→	—————→
相关游戏/行为	深受多感官要素所吸引 爱听音乐 喜欢用身体或嘴巴来探索物体 出生时能看到距离脸部 20 cm 远的物体, 到本阶段末可以看到 1 m 以外 通过反射作用进行学习 对人的面部感兴趣 在 3 个月左右, 能伸手够或抓	—————→ —————→ —————→ 对周围的环境发生兴趣 积极地摆弄玩具 把物体放进嘴里和咬 —————→	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 可以同时抓握 2 件物品, 但不能协调好它们
玩具举例	简单的因果程式游戏 带有移动缓慢的图案的显示屏 输入装置, 使用动作感应器或是与婴儿本能反应相关的动作(如吮吸)感应器 音乐、语言程式 水平的投影画面	—————→ 会有反应的按钮 埋入绒毛玩具或床上玩具的独立输入装置 —————→ 水平或竖直的屏幕	利用声音或视觉产生因果关系的游戏程式 —————→ —————→ 竖直屏幕
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 27 竞技游戏和互动类玩耍类别: 电脑及视像游戏(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上, 19 个月以下	19 个月及以上, 24 个月以下	2 岁及以上, 3 岁以下
部件大小	足够小易于让学步儿童操作	—————→	—————→
部件形状	圆形, 无锐利边缘	—————→	—————→
部件数量			
可拼装部件/散件			

表 27 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
材料	质量轻	—————→	—————→
	柔软	—————→	—————→
	牢固	—————→	—————→
	可洗涤	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能*	在行走方面的技巧提高	—————→	—————→
	学习肌肉精细动作调节和协调	—————→	—————→
	会按下按钮	会按键盘按键,各按键反应一致	—————→ 会移动鼠标,点击小的对象时可能会有困难
颜色/对比	强烈对比色	—————→	所有颜色
因果效应*	清晰的因果关系	—————→	—————→
感官元素*	视觉	—————→	—————→
	身体	—————→	—————→
	听觉	—————→	—————→
逼真程度/细节			
特许性*		对熟悉的有特许的形象有认识	对熟悉的有特许的形象感兴趣
经典性			
自动/智能特征			
教育性*	家长比较喜欢有教育意义的游戏,如:认识单词	家长比较喜欢能够和电脑结合使用的有教育性的游戏	—————→
相关游戏/行为	深受多感官要素所吸引	—————→	—————→
	喜欢用身体或嘴巴来探索物体	—————→	—————→
	对周围的环境充满好奇,热爱探索	—————→	—————→
	使用所有的感觉器官来了解周围的环境,如:视觉、听觉、触觉、味觉和嗅觉	—————→ 社交型游戏,注意到其他人对电脑的兴趣	—————→ 社交型游戏,喜欢和父母、同伴玩电脑游戏 开始不再停留于早教类或实践性的玩具

表 27 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	含有人物的简单因果游戏程式 能对不同的动作做出不同反应 输入装置远离显示屏	—————→ —————→ 会使用键盘,但键盘上的每个按键应该有相同的功能 要求特定反应的互动游戏程式	—————→ —————→ —————→ —————→ 简单的故事阅读程式
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 28 竞技游戏和互动类玩耍类别:电脑及视像游戏(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	能够与传统电脑配合的设备	—————→	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能*	会使用鼠标	—————→ 会击左键或右键,并会多次击键	—————→ 双手能同时使用 —————→	—————→ —————→ —————→
颜色/对比				
因果效应*	喜欢点式和敲击式的游戏	—————→	对点式和敲击式游戏的兴趣减少	
感官元素*	喜欢有音乐或会发声的游戏	—————→	明亮的光或发声	流行音乐
逼真程度/细节				
特许性*	喜爱流行的卡通形象	喜爱流行的卡通形象和动作人物	对动作人物形象和体育明星感兴趣	—————→
经典性				

表 28 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
自动/智能特征				
教育性*	家长喜欢有教育意义的游戏,如认识字母或数字的游戏	家长喜欢有教育意义的游戏,如:阅读游戏和数学游戏	对学习游戏感兴趣,如:科学与自然科学的游戏 会使用百科全书的软件寻找需要的信息	对成人的话题感兴趣,喜欢问答题和游戏和历史类游戏 -----→
相关游戏/行为	懂得使用控制杆和鼠标等输入装置 浏览的操作还有困难,不能完成游戏程式 除了简单的 ABC 之外,无法进行阅读	会使用键盘输入 会使用浏览,但应避免多层次的浏览 阅读困难 喜欢手持式游戏机 对规则有一点了解	熟练使用输入装置 会使用地图引导浏览游戏 会阅读和遵守复杂的指令 -----→ 懂得游戏规则、游戏策略 懂得玩多人游戏 会上网浏览 对体育游戏、科幻游戏和冒险游戏感兴趣	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 喜欢多人游戏 -----→ -----→ 对游戏中的隐藏功能有兴趣 喜欢复杂的为时较长的游戏
玩具举例	绘画和上色软件 书籍阅读程式 对无目标的探索性游戏有兴趣 简单的因果关系的游戏	-----→ 简单多媒体软件 -----→ 开始对较复杂目标明确的游戏产生兴趣 简单的控制台游戏机和控制台游戏	成人软件,如:填词、相片和多媒体处理软件 冒险游戏 体育游戏 棋类软件游戏,如:国际象棋、跳棋 复杂的控制台游戏机和控制台游戏	-----→ -----→ -----→ -----→ 互动游戏 模拟游戏 -----→
* 玩具中对儿童最具影响的特性。				

9 运动和娱乐类玩耍类别

儿童喜欢运动与娱乐,因为它们是社会性的,并且常在户外进行。12个月左右的儿童就已经开始喜欢上乘骑玩具一类的娱乐。当儿童到达学前教育和小学教育阶段时,他们对有组织的活动更感兴趣,比如体育运动。家长常常鼓励孩子参与体育运动与娱乐,并喜欢和孩子一同玩耍。

乘骑玩具类玩具示例:

- 自行车
- 机动交通工具
- 乘骑玩具
- 摇摆木马
- 滑板车
- 滑板
- 三轮车

娱乐器具类玩具示例:

- 有氧操和舞蹈器具
- 气枪
- BB枪
- 弹球枪
- 彩球池
- 沙滩球
- 攀爬架
- 木塞枪
- 创造性游戏器具(豆袋,胶环,玩具伞,丝带)
- 飞镖枪
- 潜水玩具
- 飞碟
- 护目镜和蛙鞋
- 健身器械
- 直升飞机类弹射物
- 远足设备
- 马蹄铁
- 溜冰鞋
- 充气蹦床
- 单排轮溜冰鞋
- 跳绳
- 弹球
- 机械式秋千
- 架空设备
- 降落伞
- 摄影器材
- 乒乓球器具
- 户外游戏场地器械
- 游泳池

- 带弹射武器的人物玩偶
- 动力火箭
- 充气船和船只
- 滚轴溜冰
- 丝巾
- 跷跷板
- 滑雪板
- 雪橇
- 滑梯
- 潜水吸气管
- 洒水装置
- 秋千
- 平地雪橇
- 蹦蹦床
- 举重器械

运动器具类玩具示例：

- 球拍与球棍和高尔夫球球棒
- 保龄球游戏
- 门球器械
- 球网和球门
- 球拍(网球、羽毛球、壁球等用)
- 仿制运动器具
- 体育运动球类

9.1 乘骑玩具

乘骑玩具即可供儿童驱动前进的玩具,包括儿童自力驱动和借助电动机、汽油机驱动等类型。这类玩具在儿童中广受欢迎,因为轮式童车不仅可以让他们享受动感的乐趣,同时还能给他们带来装扮元素,使他们通过模仿生活中对他们来说较重要的成人而得到满足感。乘骑玩具在发展建立儿童的平衡能力,体能以及协调能力方面有着重要意义。本节所指的乘骑玩具主要包括坐式乘骑玩具、机动交通工具、自行车、滑板、滑板车和三轮车,以及摇摆类童车。

使用乘骑玩具的年龄段受到以下几个物理性因素的影响。第一,平衡性。不同类型的车辆不同程度上对平衡性有或高或低的要求。总体说来,宽轮距或多轮车较易控制平衡。第二,车轮转速。易于转动的车轮移动得较快,但同时也增加了控制的难度。第三,驱动方式。就带轮子的车辆来说,依靠儿童双脚推动的车辆移动得最慢,而通过蹬踏踏板或齿轮驱动的交通工具则速度较快。机动交通工具可以设置不同的速度,速度越快,对操作能力的要求也越高。1岁以下幼儿不能使用乘骑玩具,因为使用乘骑玩具需要一定平衡能力,而这种平衡能力通常在幼儿能够开始稳步行走的时候才会具备。一般情况下,在没有配备适当的保护装置,尤其是在没有佩戴头盔的情况下,不推荐使用乘骑玩具。

在判断不同种类乘骑玩具所适合的年龄段时,应高度强调重视以下几个因素:

- 部件大小(或玩具本身的大小)
- 所需的肌肉动作技能
- 特许性
- 逼真程度/细节

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 29 和表 30 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 29 运动和娱乐类玩耍类别:乘骑玩具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	大小应适合儿童体型 大小应保证上落方便 应窄到保证儿童两腿能灵活活动,又应宽到保证其能舒服坐骑 儿童跨坐其上时双脚应能接触地面	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
部件形状	边缘平滑	—————→	—————→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	塑料、硬木	—————→	—————→
所需的肌肉动作技能*	双脚一起用力 无驾驶方向盘的能力	开始轮换双脚用力 无法有效地驾驶方向盘 能拉动一辆四轮童车	能在座位上上蹦下跳 懂得驾驶方向盘 学习蹬脚踏板
颜色/对比	鲜艳的颜色	—————→	—————→
因果效应	喜欢移动或推进时会发声的交通工具 喜欢有门、能储物的容器	—————→ —————→	—————→ —————→
感官元素	喜欢装有哔哔叫的号角或会咔哒咔哒响的交通工具	—————→	—————→
逼真程度/细节*	对逼真的交通工具不感兴趣	—————→	开始对逼真的交通工具感兴趣
特许性*	对卡通特许性产品不感兴趣	—————→	—————→
经典性			家长喜欢经典交通工具
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢乘骑玩具 喜欢有门和装载玩具的车厢的交通工具	—————→ —————→	开始戏剧性玩耍 喜欢动物

表 29 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	无脚踏板的玩具车 简单、低矮的摇摆木马	摇摆木马 四轮货车	速度较慢且踏板较宽的三轮滑板车 大小合适、配有脚踏板的三轮车
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 30 运动和娱乐类玩耍类别: 乘骑玩具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	三轮车大小应与儿童体型相适合 车轮直径为 30.5 cm~33 cm 的 车子比较适合这个年龄段的儿童		儿童坐骑时能双脚接触地面	成人使用的自行车
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料				
所需的肌肉动作技能*	懂得蹬脚踏板	懂得用脚闸 到 5 岁时能站立使用滑板车和 滑板	懂得用手闸 能站立使用滑板车和滑板	懂得换挡并使用手闸 能使用特技型的滑板、滑板车和 自行车
颜色/对比				
因果效应	对有车厢的交通工具兴趣减弱			
感官元素				
逼真程度/细节*	喜欢造型逼真的交通工具,如消 防车、拖拉机和摩托车		对造型逼真的交通工具兴趣 减弱	
特许性*	喜欢带有流行卡通形象的轮式 玩具	喜欢带有流行卡通形象和人物 玩偶的轮式玩具	喜欢带有人物玩偶的轮式玩具	喜欢带有明星运动员和知名公 司授权形象的自行车和滑板

表 30 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
经典性	家长喜欢经典交通工具和四轮货车	—————→	对经典交通工具兴趣减弱	
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	懂得蹬脚踏板 懂得驾驶慢速电动交通工具	懂得在带有辅助车轮的自行车上取得平衡 到 5 岁时懂得玩滑板和两轮滑板车,但可能不会安全使用这类童车 会驾驶机动童车	通常懂得在两轮童车上保持平衡 一般具备了使用滑板和滑板车的平衡能力 —————→	喜欢骑健身自行车 对在滑板、自行车和滑板车上做特技骑感兴趣 —————→ 对操控电动踏板车和自行车所需的认知能力及运动能力要到 12 岁之后才发展
玩具举例	四轮货车 三轮车(包括低杠型) 慢速电动交通工具 摇摆木马 慢速三轮滑板车	—————→ —————→ 三轮滑板车 到 5 岁时,能玩两轮滑板车 到 5 岁时,能玩滑板 有辅助车轮的自行车	有手闸的自行车 —————→ —————→ 四轮的机动交通工具	有换挡功能的自行车 特技自行车 卡丁车 —————→ —————→ 12 岁以上能玩机动自行车和滑板车 12 岁以上能玩能换挡的机动交通工具
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

9.2 娱乐器具

娱乐器具不同于运动器具,因为娱乐器具一般不用于竞争性活动,而是用于休闲活动。娱乐器具主要包括户外游戏场地器械、水上游戏器械、冬季运动器具、创造性游戏器具,以及沙滩球、弹球、马蹄铁和飞碟等休闲游戏小型器具。其他休闲娱乐器具还包括溜冰鞋、弹射玩具、庭院游戏器具和成人游戏活动器具等。娱乐活动老少皆宜,对于许多娱乐活动,大人小孩都愿意一起参加,以共度时光并强身健体。这类器具涵盖庞杂,玩起来常需要具备多项认知能力的和身体技能。因此,除了儿童秋千和柔性游戏器具外,这类器具不适合 2 岁以下的儿童娱乐。关于幼儿娱乐适用的器具,请参见“早期探索/实践类玩耍类别:镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”。

在判断不同娱乐器具所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 经典性
- 所需要的肌肉动作技能
- 部件大小

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 31~表 33 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 31 运动和娱乐类玩耍类别:娱乐器具(出生~12 个月以下)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			软塑料
所需的肌肉动作技能*	不能独自坐起	可以独自坐起	开始走路和攀爬
颜色/对比	鲜艳的颜色	—————→	—————→
因果效应			
感官元素	喜欢秋千的摇动	—————→	—————→ 喜欢不同质地的纺织品和柔软的材料
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	不具备主动使用娱乐器具所需的动作技巧	爬行,坐起来 喜欢动作	开始走路和攀爬 不大畏高;有摔倒危险 喜欢把东西放进嘴里,所有器具应可清洗 对探索环境有兴趣
玩具举例	可完成承托着儿童的机械式秋千	机械式秋千	—————→ 柔软的玩具斜坡和垫子 类似沙滩球的大而软的球类玩具 彩球池
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 32 运动和娱乐类玩耍类别:娱乐器具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	塑料、橡胶	----->	----->
所需的肌肉动作技能	扔、踢柔软的球体 在户外游戏场地器械上走路或攀爬	-----> ----->	-----> -----> 3 岁时能在溜冰鞋上站立
颜色/对比	鲜艳的颜色		
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节	可以是抽象器具	开始对逼真的户外游戏场地器械产生兴趣	喜欢户外游戏场地器械,它们有助于培养装扮游戏兴趣 溜冰鞋轮子应能锁住或只能有限活动,否则使用起来可能比较困难
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	走路和攀爬 探索周围环境 把东西放进嘴里;所有器具应能清洗 不大畏高;有摔倒危险	-----> -----> -----> -----> 喜欢玩水;溺水危险很大	-----> -----> -----> -----> 喜欢进行群体的运动型活动

表 32 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	游戏用的软攀爬架 有扶手的滑梯 儿童秋千 大而软的球类,如沙滩球 彩球池 户外活动场地的球类	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 降落伞 浅水游泳池(需家长监护) 轮子能锁定或只能有限活动的溜冰鞋(快 3 岁时)
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 33 运动和娱乐类玩耍类别:娱乐器具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	适合儿童体型的器具	-----→	开始能用成人体型的器具	能用成人体型的器具
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	木和金属	-----→	-----→	-----→
所需的肌肉动作技能*	懂得玩用双手扔、接 懂得玩轮子有限活动的溜冰鞋 懂得玩攀爬和荡秋千	开始学习游泳 开始懂得玩冰鞋,能滑雪 懂得玩架空设施,会爬单柱	懂得玩游泳 懂得玩冰鞋,能滑雪 懂得玩吊环和蹦床一类的健身器械	游泳强手 具备冬季运动的良好技能 懂得玩全部健身器具
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节	对逼真造型的户外游戏场地器械感兴趣	对逼真造型的户外游戏场地器械兴趣减弱		
特许性*		对特许的卡通形象感兴趣	对职业运动员特许形象感兴趣	-----→
经典性*		家长引导孩子参加冬季运动	对马蹄铁和弹球一类的传统游戏感兴趣	-----→

表 33 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	不懂规则和策略 更感兴趣于自由活动,而非有组织的运动 对水上娱乐感兴趣	水上娱乐的信心增强,开始学习游泳 对冬季运动感兴趣	通常能游泳 不具备理解高速弹射的认知理解力	玩溜冰鞋、自行车和户外游戏场地器械时容易出事故 开始明白弹射的后果;对一些弹射物的充分理解要到 12 岁之后才会形成 对健身和健身器具感兴趣 对有组织的娱乐活动感兴趣
玩具举例	游泳池(需有成人监护) 洒水装置 慢速的滚轴溜冰鞋(不是单排轮溜冰鞋) 充气蹦蹦球 户外游戏场地器械,如攀爬架、滑梯和无承托的秋千 创造性游戏材料,如胶环、丝巾、沙滩球、丝带、降落伞、飞碟 雪橇	—————→ 慢速的滚轴溜冰鞋和双刀溜冰鞋 户外游戏场地器械,包括架空设备和单柱 创造性游戏材料,豆袋、伞 小型滑雪器械 雪橇:板、平底雪橇、塑料板 弹射距离在 30.5 cm 之内的轻软弹射物 弹球 软马蹄铁 飞碟	水上游戏器械、潜水器械、蛙鞋、护目镜、潜水吸气管 滚轴溜冰鞋、单排轮溜冰鞋 健身器械、套环、蹦蹦床 有方向盘、有手闸的雪橇,平底雪橇、滑雪板、单刀冰鞋 水枪 软而轻的弹射物,如乒乓球、轻飞镖和泡沫材料弹射物;还有玩具飞机类的弹射物 照相机 跳绳 —————→ 马蹄铁 —————→	空气驱动的玩具火箭和其他弹射物 风筝 远足设备 举重器械 有氧操和舞蹈 木塞枪和其他射微小子弹的枪,高压水枪 飞镖、BB 枪、12 岁之后开始能用气枪 12 岁之后能用燃烧型玩具火箭
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

9.3 运动器具

儿童,尤其是6岁~12岁的儿童,喜欢玩游戏和体育运动。体育运动可促进肢体运动能力,是策略和肢体技能综合运用。因为在体育游戏中他们要面临竞争对手,它们也为儿童提供了展示其技能、考验其能力的机会。这一类的器具包括传统的运动器具,如橄榄球、棒球、篮球、网球、高尔夫、曲棍球、足球和网类运动等。这些运动大多都有着悠久的历史、深厚的文化和传统的基础,加上家长将这些他们自己也玩的运动项目教给孩子,因而这些运动具有强大的吸引力。受欢迎的运动和游戏同时也经常有一些职业运动员,孩子们可以观看并模仿他们。

体育运动通常需要特定的器具和场所。它需要特定的肢体技能,如对着球挥动球棒,也需要一般的技能,如在场地上奔跑而不撞到别的运动者。儿童在参与体育运动一类有组织的活动前,他们必须理解运动规则。而儿童在没有理解这些规则之前,就会喜欢玩运动器具。儿童一般在6岁左右才开始有了有效参与体育运动所需的认知能力。这个年龄段的儿童喜欢玩有规则的游戏,并有了在游戏中运用策略的认知能力。由于运动量大的体育和游戏需要专门的肢体技能和对规则的理解,2岁以前的儿童不适合使用运动器具。在“早期探索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”和“运动和娱乐类玩耍类别”中的“娱乐器具”中,介绍了体育运动和游戏相关的探索性游戏所用的球。

在判断不同运动器具所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 经典性
- 部件大小
- 特许性
- 所需的肌肉动作技能

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表34和表35主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 34 运动和娱乐类玩耍类别:运动器具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*			尺寸小的能抓住,大的能两手握住
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			软的材料:布、橡胶、泡沫、塑料
所需的肌肉动作技能*	体育运动需要学步儿童无法达到的高级动作技能	→	能单手抓住一个小而软的球 能两手握住一个大球 能向目标投球 能踢球 能用球拍与球棍打击静止的球体
颜色/对比			亮丽的颜色 颜色与成人运动器具相仿
因果效应			对能发尖叫声的球感兴趣
感官元素			喜欢各种质地的球
逼真程度/细节			仿制的运动器具
特许性			
经典性*			家长开始重视经典或传统的体育运动
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	体育运动需要高级动作技能和认知能力。 体育运动器具一般不适合学步儿童。	→	对扔、抓和踢感兴趣 能扔、抓和踢 基础性的活动技能发展阶段 不懂规则或游戏策略 对有组织的活动兴趣很小 更喜欢自由活动

表 34 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例			各种柔软的球 各种形状和尺寸的球 直径约 25 cm 的大球 软的和仿制的运动器具 软的球拍与球棍 用来投掷的目标、网或球门 小型篮球、足球球门
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 35 运动和娱乐类玩耍类别:运动器具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	尺寸小的能抓住,大的能两手握住	—————→	从儿童尺寸的器具发展为成人尺寸的器具	能使用成人尺寸的器具
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	软的布、橡胶、泡沫、塑料	—————→	皮革、硬球和棒、木、金属	—————→
所需的肌肉动作技能*	能重重地踢球 能握住一个大球 能把球投约 3 m 远	能拍球 能用球拍与球棍击中运动中的球 过肩投掷能力强 能踢运动中的球	身体更灵活,更能控制 能抓住小球 能很好地拍球 能玩与球拍与球棍相关的体育活动	开始具备类似成人的活动技能 能玩网类运动,如排球
颜色/对比				
因果效应	对能发尖叫声的球感兴趣	对因果效应兴趣减弱		
感官元素	喜欢各种质地的球	对感官元素兴趣减弱		

表 35 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
逼真程度/细节			对真实的运动器具感兴趣	—————→
特许性*		对特许的卡通公仔感兴趣	对体育明星特许产品感兴趣	—————→
经典性*	家长开始重视经典或传统的体育运动	—————→	儿童对经典或传统的体育运动的兴趣增加	—————→
自动/智能特征				
教育性				对技术性训练器具感兴趣
相关游戏/行为	不怎么理解规则	—————→ 经常参加儿童棒球、儿童高尔夫球和儿童足球等儿童体育运动	对规则和策略逐渐开始理解 对儿童体育运动很感兴趣	理解复杂的规则和策略 —————→
玩具举例	各种软的球	—————→	—————→	—————→
	各种形状和大小 直径约 25 cm 的大球	—————→	儿童尺寸的球(橄榄球、棒球、篮球、足球)	成人尺寸的球(橄榄球、棒球、篮球、足球)
	软的仿制的运动器具	—————→		
	软的球拍与球棍 用来投掷的目标、网或球门	—————→	儿童尺寸的球拍与球棍 儿童尺寸的网和球门	成人尺寸的球拍与球棍 篮球、排球、羽毛球、乒乓球等网或球门类运动的器具
	小型篮球、足球球门	—————→	门球器具	—————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

10 艺术及媒体类玩耍类别

艺术及媒体类玩耍指儿童通过各种类型的工具和媒体参与艺术或音乐制作。它也包括与自创工具和媒体的互动。

工艺美术用品类玩具示例：

- 大号蜡笔和记号笔
- 大号的艺术或绘图用纸
- 画架
- 细绳上的大珠子
- 无毒蛋彩画颜料和大画笔
- 钝头剪刀
- 手指画工具
- 粘土或橡皮泥
- 波波珠
- 粉笔、黑板
- 即时贴胶纸和剪刀
- 闪粉、纱线、绒球
- 蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔
- 彩色蜡笔、水彩
- 填色书籍
- 小珠子和细绳
- 粘土手工工具
- 裁缝工具、小型织布机
- 印章和无毒墨水
- 各种剪刀
- 套装用品(如首饰、玻璃珠、肥皂、篮子、蜡烛和模子)
- 照相机和摄影器材
- 打印设备
- 熟石膏和混凝纸
- 气球
- 皮革制品和工具
- 雕刻、书本装订、木刻版印刷、压花、书法、素描
- 钩针、刺绣、针织、针、缝纫机
- 木偶戏、木偶表演
- 金属制品
- 马赛克、陶瓷
- 燃木器、起子、钳子

音像器材类玩具示例：

- 磁带/摇篮曲或童谣的 CD
- 儿童电影
- 儿童录音机
- 民歌、流行/摇滚音乐、古典音乐
- 音乐盒

- 便携式 CD 播放机和耳机
- 公共电视节目
- 糊涂歌/识字游戏/手指游戏
- 跟唱式音乐

乐器类玩具示例：

- 有音乐的童床/围栏悬挂玩具和婴儿锻炼架(亦参见“早期探索性/实践游戏”)
- 手腕、脚踝和手持式摇铃
- 手腕、脚踝和手持式铃
- 手腕、脚踝和手持式钟
- 轻巧的小手鼓
- 互动式乐器和智能玩具(亦参见“教学游戏：学习型玩具”和“教学游戏：智能玩具和教学软件”)
- 鼓、手鼓、小手鼓
- 木鱼(用于刮和拍)、三角铁、节拍棒、铙钹
- 木琴、键盘乐器、钢琴
- 上发条的音乐盒
- 磁带、唱片、CD、录像带(亦参见“媒体游戏：音像设备”)
- 四弦琴、小提琴、自鸣筝
- 笛子
- 号角、口琴

10.1 工艺美术用品

工艺美术用品是儿童全面发展不可缺少的组成部分。培养有创造性和表现力的自我对建立儿童自信心、加强其创造思维和解决问题的能力有着重要意义。儿童通过用各种美术媒体和材料进行手工制作,可以达到上述目的。儿童一般需要在 12 个月左右之后才适合美术与手工制作。从蹒跚学步开始,许多儿童便有机会通过美术材料来自由表达自己。在儿童学习缝纫、编织、木刻版印刷、书本装订和木偶制作等与工作关系较在的技能时,手工能力将在其中发挥重要作用。

在判断不同美术与手工制作所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 因果效应
- 感官元素
- 部件大小
- 颜色/对比

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 36~表 38 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 36 艺术及媒体类玩耍类别:工艺美术用品(出生~12 个月以下)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小*			适合手抓(大号蜡笔和记号笔) 大号的纸
部件形状			圆的、无锐利边缘
部件数量			很少
可拼装部件/散件			
材料			轻 坚固
所需的肌肉动作技能			抓 手和眼的协调能力发展 能把大号蜡笔和记号笔画到纸上
颜色/对比*			对比度强
因果效应*			清晰的因果效应
感官元素*			视觉的 手动的
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为			喜欢用手和嘴巴探索东西 能在纸上涂写,但尚不懂涂鸦和画画
玩具举例			大而易抓的蜡笔、记号笔 大号的纸、绘图用纸
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 37 艺术及媒体类玩耍类别:工艺美术用品(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	适合手抓(大号蜡笔和记号笔) 大号的纸	—————→ —————→	—————→ —————→
部件形状	圆的,无锐利边缘	—————→	—————→
部件数量	很少	—————→	—————→
可拼装部件/散件			
材料	轻 坚固	—————→ —————→	—————→ —————→
所需的肌肉动作技能	抓 手和眼的协调能力发展 站立 平衡	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→ 各手指能独立活动
颜色/对比*	对比度强	—————→	能区分颜色
因果效应*	清晰的因果效应	—————→	—————→
感官元素*	视觉的 手动的	—————→ —————→	—————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢用手和嘴巴探索东西 喜欢涂画	—————→ —————→ 出现形象思维游戏 精细动作能力进一步增强 行为有目的性	—————→ —————→ 对形象思维游戏继续感兴趣,并表现在美术中 精细动作能力进一步增强 —————→

表 37 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
相关游戏/行为		需要非语言的表达方式	—————→
		能画简单的角	能画曲线和直线
		能画成人认为不像的东西	能临摹圈和叉 能使用钝头剪刀 能在人体轮廓图上添加 2 个~3 个部位 画画的过程比最终的作品更重要
玩具举例	大而易抓的蜡笔、记号笔 大号的艺术或绘图用纸 可供儿童站立使用的画架	—————→ —————→ —————→ 快到 2 岁时能在细绳上串大珠子	—————→ —————→ —————→ —————→ 钝头剪刀 手指画 松软可塑的粘土或橡皮泥
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 38 艺术及媒体类玩耍类别:工艺美术用品(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	适合手抓的大号蜡笔、记号笔和画笔 各种尺寸的纸	—————→ 5 岁可用成人尺寸的蜡笔、记号笔、彩色铅笔和画笔 5 岁能串较小的珠子	各种尺寸	—————→
部件形状	圆的,无锐利边缘	—————→	各种不同形状	—————→
部件数量	足够提供材料和颜色的选择	—————→	—————→	—————→
可拼装部件/散件				
材料	轻 坚固	—————→ —————→	—————→	—————→ 专业质量和细节

表 38 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
所需的肌肉动作技能	手和眼的协调能力发展 各手指能独立活动	-----→ -----→ 用成人的握法 良好的精细动作技能	-----→ -----→	精细动作技能进一步接近成人 -----→
颜色/对比*	各种颜色	-----→	-----→	-----→
因果效应*	清晰的因果效应	-----→	能理解迟滞的因与果	-----→
感官元素*	视觉的 手动的 有香味的	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
逼真程度/细节			对逼真程度高的事物感兴趣	-----→
特许性				
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	重复描或涂同一形状 能串大珠子 能按要求使用波波珠 能使用剪刀和浆糊,做拼贴画 喜欢摆弄粘土和橡皮泥 能临摹图 能临摹方形 能感知大小	画的东西能像他们想要画的 能用剪刀沿直线裁剪 能画人体轮廓图并添加 7 个部位 能临摹正方形、长方形、梯形图、字母和数字 能串小珠子 5 岁更加细致,画变得更加反映现实、更加精致 5 岁能临摹三角形 5 岁能编织一些简单的东西 5 岁能在人体轮廓图上添加 9 个部位	在美术作业中尝试、探索新的东西 对能产生复杂而有趣效果的材料深感兴趣 更喜欢开放性的材料 对简单的木工、缝纫(用大的线针)、摄影、简单的首饰制作、陶塑等感兴趣 8 岁能根据工具说明书独立完成工作 美工制作变得更加成人化,并更加着眼于最终的成果和对技术的熟练掌握	可以接受技术训练 专于注重细节的美工

表 38 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	大而易抓的蜡笔、记号笔和画笔 各种大小、颜色和类型的纸张 手指画和无毒的蛋彩画 画架 无毒胶水 钝头剪刀 可塑的粘土和橡皮泥 波波珠 大珠子和细绳 粉笔和黑板 即时贴纸和贴纸 闪粉、纺线和小绒球	5 岁能用小的蜡笔、记号笔和画笔 各种用纸和填色书籍 _____→ 水彩 _____→ _____→ _____→ _____→ 珠子和绳子 _____→ _____→ _____→ 粘土工具 用塑料针做简单的缝纫 微型的织布机 印章和无毒墨水	蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔 _____→ _____→ 彩色蜡笔 _____→ _____→ 各种剪刀 半硬的粘土和橡皮泥 串珠/首饰套装 肥皂、蜡烛、篮子工具 _____→ _____→ 缝纫工具,用大线针缝纫 摄影器材 _____→ _____→ 印刷器具 熟石膏、混凝土和陶塑活动 塑模工具 气球(8 岁) 皮革制品和工具 雕刻 装订书本 木刻版印刷 压花	所有 6 岁~9 岁的用具 书法 素描 钩针编织 刺绣 针织 针线 木偶 洋玩偶制作 金属制品 马赛克 陶瓷 缝纫机 燃木器 螺丝起子 钳子
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

10.2 音像器材

儿童在不同年龄段会玩不同的音像器材。音量、影视节目的长度、画面、语言表达,以及音乐或影视节目的内容/主题,决定了其所适合的人群。音像器材对各个年龄段的孩子都适用,但对于年幼的儿童,必须由家长来操作音像器材。下面我们将详细讨论和描述不同年龄段的孩子怎么使用不同的音像器材,并分别适合什么样的音乐和影像。但是,这些器材不包括电脑或视像游戏。我们在“竞技游戏和互动类玩耍类别”和“教育和学习类玩耍类别”中讨论了后面两种器材。

在判断不同音像器材所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 感官元素
- 视频或音频的长度
- 逼真程度/细节
- 复杂程度

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 39~表 41 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 39 艺术及媒体类玩耍类别:音像器材(出生~12 个月以下)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			
所需的肌肉动作技能			
颜色/对比	3 个月前的婴儿喜欢黄色和红色胜过喜欢蓝色和绿色;喜欢图案胜过喜欢纯色	—————→	—————→
因果效应			
感官元素*	喜欢听频率在人声范围内的声音 低调的声音有效地使婴儿安静下来,而高调的声音使他们不安 喜欢重复播放的轻柔旋律,喜欢心跳的节奏,以及夸张的讲话声 对音量的变化和突然、响亮的噪声有不安的反应	—————→ —————→ 能区分摇篮曲和成人听的歌曲(包括外国歌曲)	—————→ —————→ 能区分语调,模仿声音和音序
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为*	由于中耳有流质,对声音敏感 早在 1 个月大时就区分不同的讲话声 3 个月大时能找到声音源,会呀呀学语,并跟着大人哼哼	—————→ 完全能找到声音,能呀呀学语,并跟着大人哼哼	能区分语调,模仿声音和音序 能跟着音乐哼哼,喜欢手指游戏和唱歌

表 39 (续)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
相关游戏/行为*	新生婴儿的视敏度大约是 20/400 到 20/800,到 3 个月大时提高到 20/100 刚出生时,对离脸部 20 cm 内的东西看得最清楚;到 3 个月大时,能看清 1 m 外的东西 2 个月大时,所有的颜色受体(蓝色、红色和绿色)都正常发挥功能	到 6 岁时,视觉适应力接近成人	
玩具举例	带有婴儿可模仿语言的音频器材 摇篮曲、简单歌曲、节律或育儿歌谣 声音轻柔、和缓且音量低的音乐 音乐盒(由成人上发条) 不适合影视器材,但会看影视节目	-----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> ----->
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 40 艺术及媒体类玩耍类别:音像器材(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件	能用于舞蹈和唱歌的零散部件(如乐器)	----->	----->
材料	喜欢在节奏乐器等听觉游戏中使用各种材料	----->	----->
所需的肌肉动作技能	有了操作带手柄的音乐盒所需的肌肉精细动作技能,但尚无法操作上发条的一类	----->	----->
颜色/对比	更喜欢红色和黄色;颜色鲜艳,而且基于三原色		
因果效应			

表 40 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
感官元素*	喜欢欢乐的音乐,能激起他们活动、跳腾、摇摆和舞蹈的内在动力	—————→	—————→
	听力提高到了成人的水平,增大声音频率范围是合适的	—————→	—————→
	对声音和其重复感兴趣	—————→	—————→
	视觉游戏需有大量的听觉元素	—————→	—————→
逼真程度/细节			
特许性	学步儿童具备了记忆事件的能力,因此他们想要代表影视节目中角色的玩具	—————→	—————→
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	变得更加好动=跳舞/跳腾	跳舞=跳腾、奔跑、旋转、单足跳、拍手和跺脚	喜欢表演舞蹈和翻筋斗
	喜欢手指游戏和“指向”歌 喜欢玩节奏乐器 到了 13 个月左右开始自己独自哼唱 听歌谣和韵律诗 对声音和其重复感兴趣 能手动操作有手柄的音乐盒 语言能力增强 视觉游戏和听觉游戏相连 懂得记忆事件 喜欢听简单的故事,喜欢自己看书 想重复观看同一节目;从可预见性得到安全感	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ 跟唱育儿歌谣和歌曲 —————→ 喜欢发声活动,尤其是唱歌 —————→ —————→ —————→ —————→ —————→

表 40 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	有高低不同音、能伴舞的抒情音乐	—————→	—————→
	磁带上的简单故事	—————→	—————→
	摇手柄的音乐盒	—————→	—————→
	节奏乐器	—————→	—————→
	跟唱歌曲、育儿歌谣和摇篮曲	—————→	—————→
	公共电视节目;以“可爱的”卡通形象为主角的影视节目	—————→	—————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 41 艺术及媒体类玩耍类别:音像器材(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件	零散部件:乐器、音乐盒、便携器材	—————→	—————→	—————→
材料				
所需的肌肉动作技能	具备操作上发条的音乐盒的肌肉精细动作技能	—————→	—————→	—————→
	具备操作录音/CD 播放机和收音机所需的身体能力	—————→	—————→	—————→
颜色/对比				
因果效应				
感官元素*	听力发育充分	—————→	—————→	—————→
	无法感知辅音组合等细微的音位区分	—————→	能感知辅音组合等细微的音位区分	—————→
逼真程度/细节*			更喜欢“真的”器材和真实演员	—————→
特许性	流行的影视角色	—————→	流行的影视、乐坛明星	—————→

表 41 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为*	喜欢唱歌、跳舞、弹奏乐器 幽默感;喜欢玩词语、唱糊涂歌 能操作简单的录音机和麦克风 喜欢重复听歌、看片子 能记住很多歌曲中的歌词 有了自己喜欢的影视角色 注意力集中时间变长 复述事件;喜欢重复影视角色的对白 认识商业广告	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 能玩简单的唱歌游戏;为戏剧歌曲所吸引 能完整吟唱歌谣、韵律诗、电视广告等 喜欢掌握曲调 声音控制力加强,比年幼儿童更能唱出高音 能在娱乐中自己编出歌曲来 喜欢跟着音乐做动作,以舞蹈的形式表演故事,进行戏剧表演 随音乐的节拍,并喜欢在跳舞时化妆 喜欢回答影视节目中提出的问题	音乐兴趣转变 具备了抽象思考力,能表演表现性的舞蹈 想要“真的”音频器材 喜欢录音书本 喜欢电影、电视和音乐影视 喜欢看历险故事、情境喜剧/困境,以及和他们年龄相仿的角色 能操作电视、录像机和 DVD 机 喜欢跳舞	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→

表 41 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	民乐	—————→	所有前一年龄段的玩具	—————→
	糊涂歌、词语游戏、手指游戏、动作歌曲	—————→	流行/摇滚音乐、打击乐队,以及合唱	—————→
	录音故事	—————→	录音书籍	—————→
	简单录音机/CD 播放机和收音机	—————→	便携式 CD 播放机和耳机	—————→
	麦克风和空白磁带	—————→	表现性舞蹈的化装服饰	—————→
	乐器、上发条的音乐盒	—————→	情境喜剧、音乐影视、真实演员	—————→
	演出化装服饰	—————→		
	公共电视节目、迪斯尼电影、卡通	—————→		
	动作型节目	—————→		
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

10.3 乐器

音乐是人类生活不可缺少的部分。一般认为,音乐和音乐的体验能促进儿童的身心发展。为此,我们可通过使他们创造音乐和作出反应与互动,增强其音乐体验。研究认为,学习乐器而获得的技能可应用到其他方面的学习上去。通过练习乐器能可培养儿童的自制力和建立自尊心。乐器和节奏乐器适合各种年龄段的儿童。

在判断不同乐器所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 因果效应
- 材料
- 部件大小
- 部件数量

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 42~表 44 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 42 艺术及媒体类玩耍类别：乐器（出生～12 个月以下）

玩具特性	出生～4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小*	如果是用来握的,应小到婴儿能握住	—————→	—————→
部件形状	圆的,无锐利边缘	—————→	—————→
部件数量*	很少(小于 3 个)	—————→	—————→
可拼装部件/散件			
材料*	轻 软 坚固 可以清洗	—————→ —————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能*	伸 抓	—————→ —————→ 手眼的协调 在 6 个月左右能独自坐起	变得更好动(滚、爬、寻觅和行走) 能抓和摇 练习肌肉精细动作技能,如抓、推、拉、挤、拍、刺和摇
颜色/对比	颜色鲜艳、对比度强	—————→	—————→
因果效应*	简单清晰的因果效应	—————→	—————→ 开始理解因果效应
感官元素	听觉 视觉 手动	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	为多种感官元素深深吸引 喜欢音乐 喜欢用手和嘴巴探索东西	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→

表 42 (续)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
相关游戏/行为	通过本能反应来学习 到 3 个月左右时能伸手抓东西 刚出生时,对离脸部 20 cm 内的东西看得最清楚;到 3 个月大时,能看清 1 m 外的东西	对周围环境的兴趣增强 积极把玩玩具 含入嘴里和咬	-----> -----> -----> 能同时握两个东西,但不会相互协调
玩具举例	带音乐的童床/围栏悬挂玩具和锻炼玩具 (参见“早期探索/实践类玩耍类别”) 手腕、脚踝和手持式摇铃及拨浪鼓 手腕、脚踝和手持式铃 手腕、脚踝和手持式钟 轻巧的小手鼓 踢了会发声的乐器	童床/围栏悬挂玩具(5 个月前) 摇铃及拨浪鼓 铃 钟 轻巧的小型手鼓 互动型音乐玩具和智能玩具(参见“教育和学习类玩耍类别”中的“学习型玩具”和“教育和学习类玩耍类别”中的“智能玩具和教学软件”)	-----> -----> -----> -----> ----->
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 43 艺术及媒体类玩耍类别:乐器(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小*	应小到学步儿童能握住	----->	----->
部件形状	圆的,无锐利边缘	----->	----->
部件数量*	很少	----->	----->
可拼装部件/散件			
材料	轻 软 坚固 可以清洗	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->

表 43 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
所需的肌肉动作技能	走路技能增强 练习肌肉精细动作调节的协调(有控制地抓和放、推、拉、挤、拍、刺和摇、扭、翻转、滑动以及转动)	—————→ —————→	—————→ —————→ 各个手指能独立活动
颜色/对比	对比度强	—————→	所有颜色
因果效应*	清晰的因果效应	—————→	—————→
感官元素	听觉 视觉 手动	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	为多种感官元素深深吸引 喜欢用手和嘴巴探索东西 更加好奇并喜欢探索周围世界 开始自己选择玩具 用各种感官探索世界:看、听、触碰、尝和闻 功能性/探索性地摆弄乐器 能随着音乐摆动身体	—————→ —————→ —————→ 能自己选择玩具 —————→ —————→ —————→	—————→ 音乐和其他认知能力相连 音乐和运动无法分开 对不同的乐器发出的不同声音感兴趣 能辨别音量的变化 能识别简单的旋律 能哼唱几句歌词 —————→ 反复唱喜爱的歌曲 喜欢节奏乐器
玩具举例	摇铃及拨浪鼓 铃	—————→ —————→	—————→ —————→

表 43 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
玩具举例	钟	—————→	—————→
	轻巧的小手鼓	—————→	—————→
	互动型音乐玩具和智能玩具(参见“教育 和学习类玩耍类别”中的“学习型玩具”和 “教育和学习类玩耍类别”中的“智能玩具和 教学软件”)	—————→	—————→
	鼓	—————→	—————→
	手鼓	—————→	—————→
			小手鼓 木鱼(用于刮和拍) 三角铁 —————→ 节拍棒 新型乐器(包括号角和口哨)
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 44 艺术及媒体类玩耍类别:乐器(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小*	大小应使得学前儿童能握住 全部,大型的便携式乐器除外	—————→ —————→	各种大小	—————→
部件形状	圆的、无锐利边缘	—————→	各种不同形状	—————→
部件数量*	很多	—————→	—————→	—————→
可拼装部件/散件				
材料*	轻 坚固	—————→ —————→	—————→ 更喜欢成人用的高质乐器	—————→ —————→
所需的肌肉动作技能	眼和手的协调能力增强	—————→		

表 44 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
所需的肌肉动作技能	各个手指能独立活动	使用成人的握法 良好的肌肉精细动作调节协调力	—————→ —————→	肌肉精细动作技能更象成人
颜色/对比	各种颜色	—————→		
因果效应*	清晰的因果效应	—————→	能理解迟滞的因与果	—————→
感官元素	听觉 视觉 手动	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→	—————→ —————→ —————→
逼真程度/细节		更喜欢逼真的东西	—————→	—————→
特许性				
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	在运动中学习 能摇和拍乐器 能更好地跟上快速节拍 能感受到特定音乐的情绪 能用自己的音调唱简单的歌曲 喜欢重复歌唱	可以开始上音乐课 能协调大肌肉和小肌肉的动作 能重复一些简单的曲子 能边做动作或前进,边平稳地打拍子 能和别人合唱 能跟唱一些简单的歌曲 能合着简单的音乐弹奏乐器 5 岁能富有想象力地使用乐器 5 岁能识别旋律并把其弹奏出来 5 岁词汇量增大了 5 岁能抑扬顿挫地朗诵文字 5 岁能边做动作边平稳地打拍子 5 岁能用不同的方式表达音乐 5 岁能做出更多的即兴音乐创作 5 岁还不能弹奏和声	能区分韵律 比年幼儿童更能记住旋律 能识谱 弹奏真的乐器 对正规的音乐课感兴趣 能参加合唱 8 岁能即时地创作音乐 8 岁左右保留和声的能力增强了	—————→ 善于记旋律 能很好地识谱 —————→ 能上正规的音乐课 能参加合唱 继续即兴创作音乐 能保留和声

表 44 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	摇铃及拨浪鼓 铃 钟 轻巧的小手鼓 互动型音乐玩具和智能玩具(参见 “教育和学习类玩耍类别”中的“学习 型玩具”和“教育和学习类玩耍类别” 中的“智能玩具和教学软件”) 鼓 手鼓 小手鼓 木鱼(用于刮和拍) 三角铁 节拍棒 新型乐器(包括号角和口哨)	所有前一年龄段用的乐器 铙钹 木琴 键盘 钢琴 上发条的音乐盒 磁带、唱片、CD 和影碟(参见“艺 术及媒体类玩耍类别”中的“音像 器材”)	所有前一年龄段用的乐器 自鸣琴 四弦琴 笛子 小提琴 号角 口琴	所有前一年龄段用的乐器
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

11 教育和学习类玩耍类别

儿童的认知能力可以通过各种媒体游戏和特定玩具玩耍过程中得到发展。教育和学习类玩耍类别包括书籍、科普玩具、按键猜谜游戏和电脑程式等。这类游戏需要特定的知识和动作技能,因此大多数游戏玩具只适合 19 个月或更大的儿童使用。但是,有些家长可能认为他们的孩子比一般孩子强一些,想要让他们比别的孩子“先起步”。所以,虽然这些教学游戏玩具就儿童发展和安全来说并不适合年龄较小的孩子,但这种可能性仍然存在。

书籍类玩具示例:

- 字母和数字识字本
- 分章节的书籍
- 布料或塑料封皮书
- 填色书籍
- 信息类书刊
- 互动型书籍
- 育儿歌谣
- 图画本
- 立体图片卡
- 韵律诗
- 简单故事书
- 触觉类书籍

学习型玩具示例:

- 双筒望远镜
- 化学仪器
- 彩色和形状类玩具
- 电子教学玩具
- 毡布游戏书
- 图片卡
- 磁铁字母和数字
- 按钮猜谜玩具
- 科普玩具
- 望远镜

智能玩具和教学软件类玩具示例:

- 教学软件
- 电脑游戏
- 数码可操作玩具
- 互动玩偶
- 互联网游戏

11.1 书籍

研究充分证明,人的阅读能力主要与幼时的阅读经历有关,尤其是学前家庭教育时期和刚开始入学几年的经历。如果一个孩子在幼时没有养成阅读兴趣,孩子长大后不在可能会喜欢阅读。

书籍适合大多数年龄段的孩子,但一般儿童一直要到 19 个月左右才能独立阅读,以获取信息或故事。在此之前,书籍对儿童来说只是一个可以放到嘴里、拿来拿去、撕扯,或者拿给别人给他们讲故事的东西。最新研究表明,孩子 1 个月左右就让他们开始阅读,将有利于他们听力和理解能力的发展、情绪

的控制,以及语言能力和理解能力的发展。一些研究甚至提倡胎教阅读。儿童的阅读能力要到5岁~7岁左右才开始成熟,在此之前,他们阅读图画书籍的方式是眼睛搜索插图细节,书中的文字不会对他们的阅读造成不快,他们还经常对着图画发出一些声音和为事物命名,或是自编故事。

在判断不同书籍所适合的年龄段时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 部件数量(页数)
- 材料
- 部件大小
- 感官元素
- 逼真程度/细节
- 颜色/对比

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表45~表47主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。但这些表述不包括家长、老师或年长点的孩子读给婴儿或儿童听的书籍,因为在那些情况中,孩子本身并没有操作或读这些书籍。以下描述仅适用于孩子和书籍互动的情况。

表 45 教育和学习类玩耍类别:书籍(出生~12 个月以下)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
部件大小*		容易抓(10.2 cm~20.3 cm);各个方向都在 15.2 cm~20.3 cm 之内	—————→
部件形状			
部件数量*		5 页之内	—————→
可拼装部件/散件			
材料*		轻巧而又牢固 可以清洗;要防潮,并且不容易被撕坏或脱落 布或轻塑料	—————→ —————→ —————→
所需的肌肉动作技能		抓和翻页	肌肉精细动作技能越来越能受控,能很容易地翻书籍
颜色/对比*		有鲜艳的黄色和红色的图画 视觉对比度强、有图案	—————→ —————→
因果效应			懂得简单因果效应,互动型的书籍有很强吸引力。那些能拉起、打开或滑动的书籍对他们也很有吸引力,并能促进认知能力的发展
感官元素			
逼真程度/细节		图画简单而清晰;所画的是熟悉的事物,如动物或人物	—————→
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	缺乏和书籍互动所需的身体、认知和视觉能力	肢体动作发展到了有意识的受外在环境引发的动作,如抓、伸、摇和拉	—————→

表 45 (续)

玩具特性	出生~4 个月以下	4 个月及以上,8 个月以下	8 个月及以上,12 个月以下
相关游戏/行为		用他们的视觉技能来玩乐 色彩受体发育完全;喜欢黄色、红色和图案 吸吮反射 精细动作技能开始;意外的手臂动作	懂得简单因果效应 精细动作技能也越来越能受控
玩具举例	不适合	有塑料外套的泡沫材质书籍 布书籍 简单图画书籍 育儿歌谣本 简单的英语字母和数字识字书籍	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 互动型书籍
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 46 教育和学习类玩耍类别:书籍(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			
部件形状			
部件数量*	5 页~7 页的书籍	7 页~10 页的书籍	10 页~12 页的书籍
可拼装部件/散件			
材料*	以纸板、织物和塑料为材质的书籍	—————→ 厚纸书页	—————→ —————→
所需的肌肉动作技能	翻页;具备翻页所需的肌肉精细动作技能	会小心地翻书,注意不撕破它们	—————→
颜色/对比*	彩色图画	—————→	细节少、颜色清楚的大附彩色图画
因果效应*	互动型书籍	—————→	—————→ “给我穿衣”类的书籍有高度吸引力

表 46 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
感官元素*	孩子可以和书籍互动和探索的触觉类书籍很具吸引力	—————→ “碰碰我”一类的书籍	喜欢在窗或门背后隐藏着图画的书 —————→ 立体图片卡的书籍
逼真程度/细节	简单的、关于儿童常见事物的图画	—————→	—————→
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	创新和探索兴趣增强 语言能力发展 经常喜欢独自看书籍 不注意看文字	形成了如何爱护书籍的概念 认识到书籍有封面和封底,而图画有上下之分 懂得图画是在讲故事,而成人是在“阅读” 常指着书中熟悉的物品并说出其名称 喜欢听育儿歌谣并跟着大人重复哼唱	喜欢重复听同一个故事 能记住故事并在之后复述 对故事提问 喜欢细节少的简单图画 喜欢拥有并看自己的书籍 —————→ 喜欢立体图片卡的或在窗或门背后隐藏着图画的书 意识到文字的存在(能认出页面上除了图画外还有别的东西)
玩具举例	触觉型书籍、互动型书籍 有歌谣、韵律诗、朗诵的书籍 图画书籍 简单的图画/故事书籍 育儿歌谣本 简单的英语字母和阿拉伯数字识字书籍	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ “碰碰我”类的书籍	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 可预测的故事情节 有立体图片卡的书籍 “给我穿衣”类的书籍 有隐藏图画的书
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 47 教育和学习类玩耍类别:书籍(3岁及以上,13岁以下)

玩具特性	3岁及以上,4岁以下	4岁及以上,6岁以下	6岁及以上,9岁以下	9岁及以上,13岁以下
部件大小				
部件形状				
部件数量*	10页~15页	10页左右的初级识字书籍 随着识字能力的发展和对书籍的偏好而增加	-----→	在很大程度上接近成人书籍,分章节,大约50页
可拼装部件/散件				
材料				
所需的肌肉动作技能				
颜色/对比				
因果效应				
感官元素*	双目视力正在发展,一般都有远视情况,大字体更容易读些	-----→	标准/普通版字体	-----→
逼真程度/细节*	喜欢细节丰富的复杂插图	-----→	8岁时能浏览目录、索引和词汇表	-----→
特许性				
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	喜欢听和他们熟悉的事情相关的故事 喜欢重复听同一个故事,而且每次要是一样的内容 喜欢回答和故事相关的问题、提出自己的看法,并问各种“为什么”	喜欢把故事表演出来 -----→ 比起奇幻故事,偏好真实的或以现实为基础的故事	发展了自身的阅读内容喜好 阅读技巧更加熟练 非常喜欢自己从图书架上选取书籍	-----→ -----→ -----→

表 47 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
相关游戏/行为	幽默感得到了进一步发展;喜欢奇幻故事 喜欢复杂插图;容易在书籍中乱涂 一般都有远视情况;双目视力正在发展 喜欢自己编故事	—————→ —————→	喜欢大人读故事给他们听 8 岁时能浏览目录、索引和词汇表	10 岁,大多数有了喜欢读的“某些事物” 可能压根不喜欢读书 较小的书籍被认为是幼稚的
玩具举例	喜欢笑话、吹牛大话,和关于拟人的动物的、历险的、此时此地的、信息的、各场所的,以及奇幻的故事 荒诞糊涂的故事、幽默故事,以及打油诗 图画书籍 故事情节可预测的籍书 育儿歌谣本 填色书籍 自制的故事书籍	—————→ —————→ —————→ —————→ —————→ —————→ 也喜欢“此时此地发生”的故事、以现实为基础的故事、诗歌、喜剧、时令性/节日故事,以及带人性色彩的动物故事 教新的词汇和词义的信息型故事	喜欢的阅读主题有:诗歌、喜剧、奇幻故事、英雄、童话、传说、神奇魔法、神话、儿童、自然、地球万物、迷信、运气等 男孩更喜欢信息类书籍,尤其是那些科普类主题的书籍 8 岁~9 岁的儿童对于游历、历险、地理和古代的书感兴趣 讲述人物书籍,比如情境幽默、传记、民间故事和传说 分章节的书和青春/少年小说	—————→ —————→ —————→ 也喜欢以下阅读主题:历险、运动、科学发现、媒体故事、技能教学 丛书依然是儿童喜欢的读物;动物、作者、影视题材 —————→
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

11.2 学习型玩具

人从一出生就具备了认知能力,即推理和解决问题等高层次大脑活动,人们通过认知能力来了解世界。幼儿所学的信息对他们来说是全新的,因此他们的认知能力特别高。儿童的认知的过程首先是通过和环境的感官接触,之后是通过运用抽象推理和思维,最后形成认知。但是,虽然儿童一出生时即开始认知,学习型玩具并不一定适合新生婴儿。学习型玩具有特定的使用方法、特殊的目的以及特定的学习目标,只适合已经具备一定认知能力的年龄稍大的儿童。

儿童大约要到 2 至 3 岁,方可独立地通过学习型玩具进行真正意义的学习(即作为获取信息或者提高认知技能的工具)。在此之前,“学习型玩具”更多地是被当作“探索性玩具”或“活动型玩具”,他们大多被用于训练儿童的感官,开发他们的动作技能以及让儿童了解因果效应(请参见“早期探索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”)。所以,我们不适宜向不满 2 周岁的儿童提供真正的学习型玩具是,因为他们的身体状况、认识能力和视敏度都还不能保证他们会按玩具原定的用途与玩具互动。因此,这一部分的讨论将从 2 岁开始。这一章节不包括电脑学习软件/程式的内容;我们将在“智能玩具和教学软件”中讨论上述内容以及其他教学软件。

在判断学习型玩具的适合年龄时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 逼真程度/细节
- 教育性
- 材料

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表 48 和表 49 主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 48 教育和学习类玩耍类别:学习型玩具(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			如果是用于抓的,应小到容易握住
部件形状			圆的,无锐利边缘
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料*			轻 坚固 可以清洗
所需的肌肉动作技能			能按下按钮
颜色/对比			
因果效应			
感官元素			视觉的 手动的 听觉的
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性*			将颜色、形状和图片进行配对 说出物体、形状和图片的名字 了解物体之间的物理和时间关系 基本的数数
相关游戏/行为	对创新和探索出现兴趣,主要的游戏方式是探索性游戏	—————→	认知能力和身体条件上能够与简单的学习型玩具互动

表 48 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
相关游戏/行为			对多感官因素的玩具很感兴趣 能够记住过去的事情,将注意力集中于某一具体事情上,并可以同时注意最多三个方向 完全懂得事物间的因果效应 问很多“为什么” 说四五个字的句子 认识和识别常见事物、图片和形状 懂得“上面”和“下面” 开始懂得数字的功能 懂得“2”的概念 开始懂得简单时间概念,如“后”
玩具举例	参见“早期探索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”	—————→	简单电子教具 教他们识别颜色、形状、字母、声音和数字的学习型玩具 配对游戏
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 49 教育和学习类玩耍类别:学习型玩具(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料				
所需的肌肉动作技能				

表 49 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节*			更喜欢看上去逼真的玩具 比之塑料仿制品,更喜欢真实的事物	-----→ -----→
特许性				
经典性				
自动/智能特征				
教育性*	将颜色、形状和图片进行配对 说出事物、形状、图片和颜色的名称 基本的语法规则 物体之间的基本物理和时间关系 数字和数数	懂得以下概念:颜色、字母和声音识别、字母书写、分辨数字、数数、数字-数量配对、形状、比较、科普、方向	能够使用需要特定技能的玩具,如识字和算术 对解剖、生物、化学和天文等科学探索感兴趣	大多数能流利阅读并掌握了简单的数学计算 出现学科偏好 能够独立进行有自我判断力的思考
相关游戏/行为	问很多“为什么” 懂得基本语法规则 能说五六个字的句子 能说出大多数常见事物、图片、形状和颜色的名称 懂得数字的功能;能说出一些数字 懂得“相同”和“不同”的概念	5 岁左右孩子开始学习识字 懂得玩具所使用单词的意思 通过思考解决一些问题 喜欢锻炼思考能力和认识事物的真相 精细动作技能得到良好的发展	想要更复杂更逼真的学习型玩具,而非塑料仿制品 能够使用需要专门技能的玩具 开始发展识字和算术能力	9 岁的孩子现实、有计划性、责任感、自觉性和竞争心 感兴趣于人物传记、古代和其他文化 10 岁的孩子喜欢接触新鲜事物并且以记事为乐;开始形成对特定科目的喜好 11 岁的孩子开始有固定的学科偏好 12 岁的孩子思维越来越接近成人;具备进行归纳和理论分析的能力;懂得进行科学实验

表 49 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
玩具举例	简单电子教具 教他们识别颜色、形状、字母、声音和数字的学习型玩具 配对游戏	—————→ —————→ 磁体、手电筒、秤、放大镜、万花筒 调色工具、墨水字母印章 温度计、听诊器 记速器/记步器 太阳系模型、岩石/贝壳系列收藏或套装用具、动物栖息地 显微镜、望远镜、双筒望远镜 透明的时钟 简易计算器 仿真打字机	前一年龄段儿童适用的所有玩具 教识字、数数和科普的学习型玩具 天文模型 科普玩具:化学仪器、天气预报套装用具 带有载玻片和解剖分析功能的简单显微镜 尺子、量角器、指南针等测量工具	前一年龄段儿童适用的所有玩具 历史 地理 标准的打字机和计算器
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

11.3 智能玩具和教学软件

在过去十年里,市场上出现了一种新型玩具——智能化电子玩具,它具有很强的互动性并由此产生一种新型游戏。智能玩具能够用声音、视觉或动作对使用者的游戏行为做出回应。这类玩具虽然复杂程度各不相同,但都用电脑芯片制造。与老式的、以电池为动力的简单玩具所不同的是,智能玩具和教学软件能更富创新地与使用者互动。

人从一出生就具备了认知能力,即推理和解决问题等高层次大脑活动。儿童的认知的过程首先是通过和环境的感官接触,之后是通过运用抽象推理和思维,最后形成认知。但即使学习能力是天生的,也不代表智能玩具和电脑软件适合新生婴儿。和学习型玩具一样,智能玩具和电脑软件都有特定的用法,特殊的目的和特定的适用人群。他们仅仅适合那些过了“学步年龄”的孩子,这时他们已经具备懂得这类游戏所需的认知能力。不满2周岁的孩子缺乏与这类玩具和电脑软件进行正确互动所必需的身体条件、认知能力和视敏度。我们在“早期探索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”以及“竞技游戏和互动类玩耍类别”中的“电脑和视像游戏”中讨论了适合这个年龄段孩子的玩具。

在判断智能玩具和教学软件的适合年龄时,应主要强调或重视以下几个因素:

- 感官元素
- 所需的肌肉动作技能
- 教育性
- 逼真程度/细节
- 材料

不过,以上特性的先后次序并不一定是主次的反映,因为它会随着年龄的变化而变化。表50和表51主要表述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特征之间的关系。

表 50 教育和学习类玩耍类别:智能玩具和教学软件(12 个月及以上~3 岁以下)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
部件大小			如果是用于抓的,应小到容易握住
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料*			运行软件的电脑为电器;需要成人的监护
所需的肌肉动作技能*			需要孩子们简单回应(例如仅需击空格键)的软件很合适 手眼协调能力仍在发展,所以,鼠标只能最小量地使用
颜色/对比			大幅鲜艳的动画;更喜欢黄、红两色(三原色)
因果效应			完全懂得事物间的因果效应,利用此技能的电脑程式很有吸引力
感官元素*			如软件的感官因素十分丰富、活泼,例如配有音乐、运动形象、闪光灯和演讲,孩子们的兴趣就会持续更长时间 包含大量的音乐和图像
逼真程度/细节			
特许性			根据可爱的影视角色开发的软件深受喜爱
经典性			
自动/智能特征			认知能力和身体条件上都已经能够与一些简单的智能玩具和软件程式进行互动
教育性*			将颜色、形状和图片进行配对 说出事物、形状和图片的名字 了解事物之间的物理和时间关系 基本的数数

表 50 (续)

玩具特性	12 个月及以上,19 个月以下	19 个月及以上,24 个月以下	2 岁及以上,3 岁以下
相关游戏/行为	对创新和探索出现兴趣,主要的游戏方式是探索性游戏	—————→	能够记住过去所发生的事情,能集中注意力,并可以同时注意最多三个方向 完全懂得事物间的因果效应 对动物、汽车和类似沙滩或动物园等的地方感兴趣 一般都有远视情况,双目视力仍处于发育中 集中注意力的时间不长 喜欢听故事 喜欢重复经历
玩具举例	参见“早期探索/实践类玩耍类别”中的“镜子、童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具”以及“竞技游戏和互动类玩耍类别”中的“电脑和视像游戏”	—————→	视觉鉴别力培养的软件程式 小型的智能玩具 跟唱型软件 教颜色、形状、字母、声音和数字的软件 配对游戏/软件 含有故事情节的软件 和交通、动物和地方等主题相关的软件
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。			

表 51 教育和学习类玩耍类别:智能玩具和教学软件(3 岁及以上,13 岁以下)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	运行软件的电脑为电器;需要成人的监护	—————→	—————→	
所需的肌肉动作技能*	需要孩子们简单回应(例如,击空格键)的软件很合适	肌肉精细动作技能得到了良好的发展,相对而言能够较容易地玩一些小型玩具	—————→	—————→

表 51 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
所需的肌肉动作技能*	手眼协调能力仍在发展,所以,就尽量少用鼠标	具备良好手眼协调能力,适合使用鼠标	—————→	—————→
颜色/对比	大幅鲜艳的动画;更喜欢黄、红两色(三原色)	由于性别问题,在软件中颜色成为必须考虑的重要细节		
因果效应	完全懂得事物间的因果效应,利用此技能的电脑程式很有吸引力	—————→		
感官元素*	如软件的感官因素十分丰富、活泼,例如配有音乐、运动形象、闪光灯和演讲,孩子们的兴趣就会持续更长时间 包含大量的音乐和图像	—————→	—————→	
逼真程度/细节*			更喜欢看上去逼真的玩具 比之塑料仿制品,更喜欢生活中真实的事物	—————→ —————→
特许性	根据可爱的影视角色开发的软件深受喜爱	—————→	—————→	—————→
经典性				
自动/智能特征	认知能力和身体条件上都已经能够与一些简单的智能玩具和软件程式进行互动	—————→ 不仅知道如何使用智能玩具,而且能够与玩具互动	肢体条件上能使用运动竞技等软件游戏所需的组件 —————→	—————→ —————→
教育性*	将颜色、形状和图片进行配对说出事物、形状和图片的名字 基本的语法规则 事物间基本的物理和时间关系 基本的数数	懂得以下概念:颜色、字母和声音识别、字母书写、分辨数字、数数、将数字与数量进行配对、形状、比较、科普、方向	能够使用需要特定技能的软件如识字(阅读和写作)和数学(加、减、乘等) 对解剖、生物、化学和天文等科学探索感兴趣	大多数孩子能流利阅读并掌握了简单的数学计算 出现学科偏好 能够独立进行有自我判断的思考

表 51 (续)

玩具特性	3 岁及以上,4 岁以下	4 岁及以上,6 岁以下	6 岁及以上,9 岁以下	9 岁及以上,13 岁以下
相关游戏/行为	能够记住过去所发生的事情,能集中注意力,并可以同时注意最多三个方向 完全懂得事物间的因果效应 对动物、汽车和类似沙滩或动物园等的地方感兴趣 一般都有远视情况,双目视力仍处于发育中 集中注意力的时间不长 喜欢听故事 懂得基本的语法规则 喜欢重复经历 懂得数字并知道一些数字	5 岁左右孩子开始学习识字 懂得玩具和软件所使用单词的意思 通过思考解决一些问题 喜欢锻炼思考能力和认识事物的真相 精细动作技能得到良好的发展 能高水平地进行戏剧表演 性别差异变得很大	这个年龄段会使用互联网的孩子越来越多 社会性交往变得十分重要 对竞技体育和游戏有强烈的兴趣(7 岁~8 岁) 比之塑料仿制品,更喜欢真实的东西 可以玩需要特定技能的软件 游戏和数学计算技能也逐步发展	9 岁的孩子对人物传记、古代和其他文化感兴趣 10 岁的孩子喜欢接触新鲜事物并且以记事为乐;开始形成对特定科目的喜好 11 岁的孩子开始有固定的学科偏好 12 岁的孩子思维越来越接近成人;具备进行归纳和理论分析的能力;具有操作科学实验的能力
玩具举例	视觉鉴别力培养的软件程式 小型的智能玩具 教颜色、形状、图画/事物名称、字母、声音和数字的软件 配对游戏/软件 含有故事情节的软件 和交通、动物和地方等主题相关的软件	互动型宠物玩具 数码操作性玩具 让使用者进行逻辑思考和分类的软件程式 注重动作的软件(男孩)和以动物和人物为主题的软件(女孩) 与艺术相关的软件(画画、涂颜色和设计);音乐 为熟悉电脑键盘而开发的软件	联网的软件 可以联机玩游戏的软件 —————→ 教授以下内容的软件程式:识字、数数、科普、协作、键盘使用和音乐 故事写作软件 —————→	前一年龄段儿童适用的所有玩具 符合自身兴趣的更多软件 以拼写、地理或政治为主题的电脑程式 教体育、游戏和软件等编程语言的软件
* 玩具中对儿童最具影响力的特性。				

附 录 A
(规范性附录)
玩 具 索 引

本索引已扩增,涵盖了绝大多数主要的玩具类型,并为标准使用者提供了各类玩具最适合的玩具子类别。虽然各种玩具有多种使用场合、使用方法、使用目的和益处,我们按其最具代表性的使用方法和特征给玩具归了类。一些玩具被重复归类,因为它们同时属于两个类别,见表 A.1。

表 A.1 玩具索引

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
action figures	人物玩偶	玩偶和填充玩具
action figures with projectile weapons	带弹射武器的人物玩偶	娱乐器具
action/adventure sets	动作/历险游戏玩具	场景模拟玩具和木偶
activity boxes or cubes	活动游戏盒	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
activity games	竞技类游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
activity gyms	婴儿锻炼架	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
air guns	气枪	娱乐器具
airplanes	飞机	娱乐器具
		小型交通工具玩具
all-terrain vehicles	玩具越野车	娱乐器具
ant farms	蚂蚁工厂	学习型玩具
aquariums	水族馆	学习型玩具
art easels	画架	工艺美术用品
art materials (see specific kind)	美术材料(参见具体项目)	工艺美术用品
audio tapes and equipment	磁带和音响设备	音像器材
autoharp	自鸣箏	乐器
automobiles	玩具汽车	推拉型玩具
		乘骑玩具
		小型交通工具玩具
baby dolls	玩偶	玩偶和填充玩具
backgammon	西洋双陆棋	纸牌,地面、板面和桌面游戏
badminton equipment	羽毛球器械	运动器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
ball guns	弹球枪	娱乐器具
ball pits	彩球池	娱乐器具
balloons	气球	工艺美术用品
balloons	气球	娱乐器具
balls, action	运动用球	娱乐器具
balls, beach	沙滩球	娱乐器具
balls, clutch	抓举类球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
balls, grasping (for infants)	抓握类球(婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
balls, musical/chime	音乐/钟鸣类球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
balls, special effect	特效球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
balls, texture	织物球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
baseball equipment	棒球器械	运动器具
basketball equipment	篮球器械	运动器具
basketry materials	篮筐编织材料	工艺美术用品
bathtub activity centers	澡盆活动中心	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
bathtub toys	澡盆玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
BB guns	BB 枪	娱乐器具
bead necklaces	串珠项链	装扮类材料
bead stringing or jewelry kits	串珠项链或首饰套装	工艺美术用品
		装扮类材料
beaded mazes	串珠迷宫	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
beads, plastic pop	塑料圆珠插具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
beads, rubber (for infants)	橡胶珠(婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
bells	铃	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
		乐器
bicycles	自行车	乘骑玩具
billiards	台球游戏	娱乐器具
binoculars	双筒望远镜	学习型玩具
		娱乐器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
block printing	木刻版印刷	工具和小道具
blocks	积木	工艺美术用品 积木 拼装建造材料
board games	棋盘游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
boats	船只	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具 小型交通工具玩具
bongos	手鼓	乐器
bookbinding materials	书本装订材料	工艺美术用品
books	书籍	书籍
bows & arrows	弓箭	运动器具 工具和小道具
bracelets	手镯	装扮类材料
braiding materials	编织材料	工艺美术用品
bricks(cardboard, plastic, rubber)	砖块(硬纸板、塑料、橡胶)	积木
brooms	扫帚	工具和小道具
bubbles	肥皂泡	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
calculators	计算器	学习型玩具 工具和小道具
calligraphy sets	书法用品	工艺美术用品
cameras	照相机	工艺美术用品 娱乐器具 工具和小道具
candle kits & materials	蜡烛套装用具和材料	工艺美术用品
card games	纸牌游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
cardboard craft materials	纸板手工材料	工艺美术用品
carpet sweepers	地毯清扫工具	工具和小道具
cars, miniature	微型轿车	小型交通工具玩具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
cars, ride-on	乘骑轿车	乘骑玩具
carts (non-motorized)	拖车(非机动)	推拉型玩具
		娱乐器具
carving (sculpture) materials	雕刻材料	工艺美术用品
cash registers	收银台	学习型玩具
		工具和小道具
cassettes (audio)	磁带(音频)	音像器材
CDs & CD players	CD 和 CD 播放机	音像器材
cellular phones	手机	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
		工具和小道具
ceramic materials	陶瓷材料	工艺美术用品
chalk & chalkboards	粉笔和黑板	工艺美术用品
checkers	西洋跳棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
chemistry sets	化学仪器	学习型玩具
chess	国际象棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
chimes	钟	乐器
chinese checkers	中国跳棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
clay (modeling materials)	粘土(造型材料)	工艺美术用品
climbers	攀爬架	娱乐器具
clocks	时钟	学习型玩具
		工具和小道具
cloth/plush toys	布/绒玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
clothing	衣服	装扮类材料
collage materials	拼贴画材料	工艺美术用品
color cubes	彩色方块	学习型玩具
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
color forms	彩色模板	学习型玩具
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
color mixing sets	调色套装用具	工艺美术用品

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
color paddles	颜色调和卡	学习型玩具 镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
colored pencils	彩色铅笔	工艺美术用品
coloring books	填色书籍	工艺美术用品 书籍
compasses	指南针	学习型玩具 娱乐器具 工具和小道具
computer software, educational	电脑教学软件	智能玩具和教学软件
computer software, entertainment	电脑娱乐软件	电脑及视像游戏 智能玩具和教学软件
computers	电脑	电脑及视像游戏
console games	控制台游戏	电脑及视像游戏
construction paper	绘图用纸	工艺美术用品
construction sets	建造材料	拼装建造材料
construction straws	建造麦秆	拼装建造材料
construction tools	建造工具	工具和小道具
containers & objects (for infants)	容器和物件(婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
cooking sets/utensils	烹饪设备/用具	工具和小道具
copper enameling materials	铜釉材料	工艺美术用品
cosmetic kits	化妆套装用品	装扮类材料
cosmetic-making kits	化妆品制作工具	工艺美术用品
costumes	化妆服饰	装扮类材料
crafts	手工	工艺美术用品
crawlers	攀爬	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
crayons	蜡笔	工艺美术用品
crib & playpen gyms/puzzles	栅栏和围栏内体操/拼图板	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
crocheting materials	钩编材料	工艺美术用品
croquet sets	门球器械	运动器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
cutlery	餐具	工具和小道具
cymbals	铙钹	乐器
darts	飞镖	娱乐器具
dice games	骰子游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
die-cast kits & accessories	压铸套装及附件	工艺美术用品
digital manipulatives	数码可操作玩具	智能玩具和教学软件
discs on chains	铙钹	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
discs, flying	飞碟	运动器具
		娱乐器具
disguise kits	伪装道具	装扮类材料
dishes	碗碟	工具和小道具
dishwashing sets	洗碗工具	工具和小道具
dissecting & slide-making kits	解剖和载玻片制作套装用具	学习型玩具
diving equipment	潜水器械	娱乐器具
doctor & nurse kits	医生和护士扮演道具	工具和小道具
doll accessories	玩偶配件	装扮类材料
doll carriages	玩偶车	工具和小道具
doll clothes	玩偶衣服	工具和小道具
doll furniture	玩偶家具	工具和小道具
doll houses	玩偶房子	游戏场景与木偶
doll strollers	玩偶推车	工具和小道具
doll-making materials	玩偶制作材料	工艺美术用品
dolls	玩偶	玩偶和填充玩具
dominoes	多米诺骨牌	纸牌,地面、板面和桌面游戏
drawing implements	绘画工具	工艺美术用品
dressng frames	梳妆架	装扮类材料
dress-me dolls	“给我穿衣”类玩偶	玩偶和填充玩具
		装扮类材料
dress-up accessories	梳妆配件	装扮类材料

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
drums	鼓	乐器
dustpan/brush	畚箕/刷子	工具和小道具
DVD & DVD players	DVD 和 DVD 播放机	音像器材
earrings	耳环	装扮类材料
easels	画架	工艺美术用品
electric trains	电动火车	小型交通工具玩具
electronic teaching toys & games	电子教学玩具和游戏	学习型玩具
electronic toys	电子玩具	各种类别(见具体类型)
embroidery materials	刺绣材料	工艺美术用品
exercise equipment	锻炼器械	娱乐器具
exploratory toys	探索性玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
felt boards	毛毡板/演示板	学习型玩具
finger puppets	手指木偶	场景模拟玩具和木偶
fingernail kits	手指甲修理套装用具	装扮类材料
flashcards	图片卡	学习型玩具
flashlights	手电筒	学习型玩具
flatware	刀叉餐具	工具和小道具
flippers (swimming)	蛙鞋(游泳用)	娱乐器具
floor games	地板游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
flower-making/pressing materials	花束/压花制作材料	工艺美术用品
flutes	笛子	乐器
flying disks	飞碟	运动器具
flying machines	飞行器	娱乐器具
flying planes	玩具飞机	小型交通工具玩具
football equipment	橄榄球器械	娱乐器具
forts	堡垒	运动器具
frontier sets	边寨游戏道具	场景模拟玩具和木偶
fun-house mirrors	哈哈镜	拼装建造材料
		镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
games	游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏 电脑及视像游戏
glitter	闪粉	工艺美术用品
glue	胶水	工艺美术用品
go-carts	卡丁车	乘骑玩具
goggles (Swimming)	护目镜(游泳用)	娱乐器具
golf equipment	高尔夫器械	运动器具
grooming kits	打扮套装用具	工具和小道具
guns	枪	娱乐器具 工具和小道具
gym sets (for babies)	锻炼器械(婴儿用)	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
gymnastics equipment	健身器械	娱乐器具
hair accessories	发饰配件	装扮类材料
hammers	锤子	工具和小道具
hand,glove puppets	掌上木偶	场景模拟玩具和木偶
hand-held mirrors	手持式小镜子	装扮类材料 镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具 工具和小道具
hanging rings	吊环	娱乐器具
harmonicas	口琴	乐器
helicopters	玩具直升机	娱乐器具 小型交通工具玩具
helmets	头盔	娱乐器具 工具和小道具
hidden object toys	隐藏物玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
hiking equipment	远足设备	娱乐器具
hockey equipment	曲棍球器械	运动器具
hoops	胶环	娱乐器具
horns	号角	乐器

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
horseshoes	马蹄铁	娱乐器具
house cleaning sets/tools	房屋清洁器具	工具和小道具
ice skates	溜冰鞋	运动器具
		娱乐器具
infant toys	婴儿玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
inline skates & accessories	单排轮冰鞋和配件	娱乐器具
interactive toys	互动型玩具	智能玩具和教学软件
interlocking building materials	拼装建造材料	拼装建造材料
internet tie-ins & software	联网软件	智能玩具和教学软件
irons & ironing boards	熨斗和熨衣板	工具和小道具
jack-in-the-boxes	弹簧小丑魔术盒	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
jewelry	首饰	装扮类材料
jewelry-making equipment	串珠/首饰制作套装	工艺美术用品
		装扮类材料
jigsaw puzzles	七巧板	拼图板
jump ropes	跳绳	娱乐器具
keyboards, computer	电脑键盘	电脑及视像游戏
keyboards, musical	键盘乐器	乐器
keys on ring (for infants)	钥匙串(婴儿用)	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
kindergarten blocks	幼儿园积木	积木
kitchen sets	厨房用具	工具和小道具
kites & kite-making materials	风筝和风筝制作材料	娱乐器具
kits (see specific kind)	套装用具(见具体项目)	工艺美术用品
knitting kits	针织套装用具	工艺美术用品
labyrinth games (marble maze)	迷宫游戏(弹球迷宫)	纸牌,地面、板面和桌面游戏
lacing toys	穿绳玩具	工艺美术用品
		装扮类材料
		镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
laundry tubs	洗衣盆	工具和小道具

表 A. 1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
lawnmowers	剪草机	工具和小道具
leather-work materials	皮革制品材料	工艺美术用品
letter blocks	字母积木	积木
life-sized dolls & accessories	真人大小的玩偶和配件	玩偶和填充玩具
life-sized stuffed animals & dolls	原物大小的填充动物和玩偶	玩偶和填充玩具
lock boxes, keys	锁和钥匙	工具和小道具
logs for building	构筑用木头	拼装建造材料
looms	织布机	工艺美术用品
lotto or matching games	对号牌戏或配对游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
low-riders	低矮乘骑玩具	乘骑玩具
magic kits	魔术套装用具	学习型玩具
magnetic boards	磁铁板	学习型玩具
magnetic letters & numbers	磁铁字母和数字	学习型玩具
magnets & iron fillings	磁铁和铁屑	学习型玩具
magnifying glasses	放大镜	学习型玩具
make-up sets	化妆用品	装扮类材料
manicure sets	指甲修剪用具	装扮类材料
manipulative panels	操作仪表板	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
manipulatives (hand-held for infants)	操作型玩具(供婴儿手持)	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
marble raceways	弹球道	纸牌,地面、板面和桌面游戏
marbles	弹球	娱乐器具
marionettes	牵线木偶	场景模拟玩具和木偶
markers	记号笔	工艺美术用品
matching games	配对游戏	纸牌,地面、板面和桌面游戏
mazes	迷宫	纸牌,地面、板面和桌面游戏
mechanical swings	机械式秋千	娱乐器具
medical kits	医疗套装用具	工具和小道具
metal girders, screws	金属支架和螺杆	拼装建造材料
metal-work & materials	金属制品和材料	工艺美术用品

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
mice (computer)	鼠标(电脑)	电脑及视像游戏
microscopes	显微镜	学习型玩具
miniature worlds	微缩景观	场景模拟玩具和木偶
mirrors	镜子	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
mobile communication (phones, pagers)	移动通讯玩具(电话、呼机)	工具和小道具
mobiles	童床/围栏悬挂玩具	工具和小道具
mobiles (musical)	童床/围栏悬挂玩具(音乐)	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
model kits	模型套装用具	乐器
modeling kits/materials	塑模套装用具/材料	拼装建造材料
money	钱币	工艺美术用品
mops	拖把	工具和小道具
mosaic blocks & tiles	马赛克和瓷砖	工具和小道具
motorcycles	摩托车	工艺美术用品
music boxes	音乐盒	小型交通工具玩具
musical instruments (see specific instrument)	乐器(见具体项目)	音像器材
necklaces	项链	乐器
needlepoint kits	针线包	乐器
nesting toys	嵌套玩具	装扮类材料
nipple balls & jacks	双人纸牌	工艺美术用品
number blocks	数字积木	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
nurse & doctor kits	护士和医生扮演道具	拼图板
ocarinas	陶制卵形笛	纸牌,地面、板面和桌面游戏
outdoor play equipment	户外游戏器械	积木
pagers	呼机	工具和小道具
paint, brushes, & containers	颜料、毛笔和器皿	乐器
paper, art & construction	工艺美术用品用纸	娱乐器具
		工具和小道具
		工艺美术用品
		工艺美术用品

表 A. 1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
paper, pre-gummed shapes	贴纸	工艺美术用品
papier-mache materials	混凝纸材料	工艺美术用品
parachutes	降落伞	娱乐器具
paste	浆糊	工艺美术用品
pastels	彩色蜡笔	工艺美术用品
pastry sets	糕饼套装用品	工具和小道具
pattern blocks & tiles	图案积木和瓷片	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
pedometers	记步器	娱乐器具
peg dolls/people	木头玩偶/人偶	玩偶和填充玩具
pegboards, numbers	数字小钉板	场景模拟玩具和木偶
pegboards, unstructured	松散小钉板	学习型玩具
pegboards, village	乡村小钉板	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
phonographs	留声机	场景模拟玩具和木偶
photography equipment	摄影器材	音像器材
pianos	钢琴	工艺美术用品
pick-up-sticks	撒棍游戏	娱乐器具
pillow blocks	枕木	乐器
pinball machines	弹珠游戏机	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
planes	玩具飞机	积木
plaster of Paris	熟石膏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
plastic art materials	塑料美术材料	小型交通工具玩具
plastic bricks	塑料砖块	工艺美术用品
play mats	游戏垫子	工艺美术用品
play scenes & stages	游戏场景和舞台	积木
playground equipment	户外游戏场地器械	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
playhouses	儿童游戏室	场景模拟玩具和木偶
playscapes, non-commercial	非商业性的游戏环境	娱乐器具
		场景模拟玩具和木偶
		娱乐器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
plush dolls & toys	绒毛玩偶和玩具	玩偶和填充玩具 镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
pom-poms	绒球	工艺美术用品
pools & accessories	泳池和配件	娱乐器具
pop guns	波波枪	娱乐器具
pop-up toys	立体弹跳玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
pots & pans	锅铲类	工具和小道具
pottery making materials	陶塑材料	工艺美术用品
pottery wheels	陶匠用旋轮	工艺美术用品
pounding, hammering toys	捶击玩具	工具和小道具
pre-gummed paper shapes	即时贴胶纸	工艺美术用品
press & guess toys	按钮猜谜玩具	学习型玩具
press & response toys	按钮反应玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
printing sets & equipment	印刷套装和设备	工艺美术用品
prisms	万花筒	学习型玩具
programmable toys	可编程式的玩具	智能玩具和教学软件
programs (software)	程式(软件)	电脑及视像游戏 智能玩具和教学软件
projectile toys	弹射玩具	娱乐器具
props for role play	角色扮演用道具	工具和小道具
protractors	量角器	学习型玩具
pull & push toys	推拉型玩具	推拉型玩具 工具和小道具
puppet theaters	木偶剧场	场景模拟玩具和木偶
puppets	木偶	场景模拟玩具和木偶
push & pull toys	推拉玩具	推拉型玩具
puzzles	拼图板	拼图板
raceways	跑道	娱乐器具
racquet sports equipment	球拍类运动器具	运动器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
radios	收音机	音像器材
rag dolls	碎布玩偶	玩偶和填充玩具
rakes	耙子	工具和小道具
rattles & shakers	摇铃及拨浪鼓	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具 乐器
record players	录音播放机	音像器材
recorders	录音机	乐器
records	唱片	音像器材
rhythm instruments	节奏乐器	乐器
ribbons (for movement)	丝带(运动用)	娱乐器具
ride-on toys	乘骑玩具	乘骑玩具
rings, interlocking	联锁环	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
rings, teething	环状出牙器(供婴儿咬)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
robots	机械人	玩偶和填充玩具 智能玩具和教学软件
rock polishing kits	磨石	工艺美术用品
rockers	摇摆玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
rockets	玩具火箭	娱乐器具
rocking horses	摇摆木马	乘骑玩具
roller skates & accessories	滚轴冰鞋和配件	娱乐器具
roly-poly toys (for infants)	不倒翁类玩具(婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
rope ladders	绳梯	娱乐器具
rulers	尺子	学习型玩具
sandbox tools	沙池工具	工具和小道具
scales (for weighing)	秤(称重用)	学习型玩具
scarves	丝巾	装扮类材料
science kits	科普玩具	娱乐器具
science models	科普模型	学习型玩具 学习型玩具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
scissors	剪刀	工艺美术用品
scooters	滑板车	乘骑玩具
scrapbooks	剪贴簿	工艺美术用品
sewing cards & kits	针绣卡和套装用具	工艺美术用品
		装扮类材料
sewing machines	缝纫机	工艺美术用品
		工具和小道具
shakers & rattles	拨浪鼓及摇铃	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
shape sorters	形状分类玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
		拼图版
shopping carts	购物车	工具和小道具
shovels	铲子	工具和小道具
sinks	水槽	工具和小道具
skateboards & accessories	滑板和配件	乘骑玩具
skates & accessories	冰鞋和配件	娱乐器具
sketch books	写生本	工艺美术用品
ski equipment	滑雪器械	娱乐器具
sleds	雪橇	娱乐器具
slides	滑梯	娱乐器具
small animals & figures	小型动物和人偶	玩偶和填充玩具
small cloth, stuffed baby toys	小型布娃娃	玩偶和填充玩具
smart beads	智能串珠	智能玩具和教学软件
smart bricks	智能砖块	智能玩具和教学软件
smart toys	智能玩具	智能玩具和教学软件
snorkels	潜水吸气管	娱乐器具
soap-making kits	肥皂制作套装用具	工艺美术用品
soccer equipment	足球器械	运动器具
soft dolls & rag dolls	松软玩偶和碎布玩偶	玩偶和填充玩具
software	软件	电脑及视像游戏

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
soldiers, toy	玩具士兵	智能玩具和教学软件 场景模拟玩具和木偶 玩偶和填充玩具
song books	歌曲本	书籍
sorting toys	归类玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
spinning seats	旋转座	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
spool knitting kits	线轴针织套装用具	工艺美术用品
sports equipment	运动器具	运动器具
sprinklers	洒水装置	娱乐器具
squeeze & squeak toys	挤压·发声型玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
stacking toys	堆叠类玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
stamps (ink)	印章(墨水)	工艺美术用品
stencil kits	蜡纸印刷套装用具	工艺美术用品
stethoscopes	听诊器	工具和小道具
stickers	贴纸	工艺美术用品
stoves	燃木器	工具和小道具
strategy games	策略性游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
string puppets	拉线木偶	玩偶和填充玩具
stringing toys	拉线玩具	工艺美术用品
stuffed animals	填充动物	玩偶和填充玩具
stuffed blocks	填充型积木	积木
stuffed dolls	填充型玩偶	玩偶和填充玩具
suction-cup toys	吸盘玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
surprise boxes	奇异魔术盒	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
sUVs	运动用交通工具	乘骑玩具
swimming, pools, & accessories	游泳池和配件	娱乐器具
swings	秋千	娱乐器具
table games	桌上游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
table tennis equipment	乒乓球器械	运动器具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
tambourines	小手鼓	乐器
tape recorders	卡式录音机	音像器材
tapes	磁带	音像器材
tea sets	茶具	工具和小道具
tee-ball equipment	棒球器械	运动器具
teething toys	出牙玩具	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
telephones	电话	工具和小道具
telescopes	望远镜	学习型玩具
tennis equipment	网球器械	运动器具
tents & accessories	帐篷和配件	娱乐器具
terrariums	陆地动物饲养所	学习型玩具
texture pads	布垫子	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
thermometers	温度计	学习型玩具
three-dimensional puzzles	三维拼图板	工具和小道具
tools	工具	拼图板
trading cards	买卖卡片	工艺美术用品
train tracks & accessories	火车轨道和配件	工具和小道具
trains	火车	纸牌,地面、板面和桌面游戏
trampolines	蹦蹦床	小型交通工具玩具
triangles (musical)	三角铁(乐器)	小型交通工具玩具
tricycles	三轮车	娱乐器具
trowels	泥铲	乐器
trucks	货车	乘骑玩具
tub toys	浴缸玩具	工具和小道具
tunnels	隧道	乘骑玩具
typewriters	打字机	小型交通工具玩具
		镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
		镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
		学习型玩具

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
ukulele	四弦琴	工具和小道具
umbrellas	玩具伞	乐器
		娱乐器具
		工具和小道具
vacuums	吸尘器	工具和小道具
vehicles	交通工具	推拉型玩具
		乘骑玩具
		小型交通工具玩具
vehicle sets with figures	配有人偶的交通工具套装	小型交通工具玩具
video games	视像游戏	电脑及视像游戏
video tapes (VHS) & equipment	录像带和录像机	音像器材
violin	小提琴	乐器
virtual reality games & accessories	现实模拟游戏和配件	电脑及视像游戏
visual displays for infants	婴儿影视节目	电脑及视像游戏
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 操作型玩具
volleyball equipment	排球器械	运动器具
wagons	四轮货车	乘骑玩具
		工具和小道具
walkie-talkies	步话机	工具和小道具
water guns	水枪	娱乐器具
water play equipment	水上游戏器械	娱乐器具
water rockets	水力火箭	娱乐器具
water sports equipment	水上运动器具	运动器具
water torpedoes	水下鱼雷	娱乐器具
water wings	救生圈	娱乐器具
watercolors	水彩	工艺美术用品
weather forecasting equipment	天气预报装置	学习型玩具
weaving kits & materials	纺织套装用具和材料	工艺美术用品

表 A.1 (续)

玩具/产品(英文)	玩具/产品(中文)	玩具子类别
weightlifting equipment	举重器械	娱乐器具
wheelbarrows	独轮手推车	工具和小道具
whistles	口哨	乐器
wigs	假发	工具和小道具
wind-up toys	上发条的玩具	装扮类材料
wood-burning sets	烧木头套装用具	小型交通工具玩具
workbenches	工作台	工艺美术用品
xylophones	木琴	工艺美术用品
yo-yos	溜溜球	镜子,童床/围栏悬挂玩具,操作型玩具
		乐器
		娱乐器具