

年龄判断指南 ——儿童年龄与 玩具特征和游戏行为的关系

2002 年 9 月

编辑：项目经理蒂莫西·P·史密西（Timothy P. Smith）

美国消费产安全委员会 (CPSC)

CPSC 职员文件

本文以合约规定 Play Today 的工作为依据

第一作者：詹姆斯·A·特莱尔

其他作者：佩珊·布朗（Pei-San Brown）、约翰·A·萨特比（John A. Sutterby）

和堪德拉·D·霍恩顿（Candra D. Thornton）。

目 录

绪 论.....	1
《小部件条例》	1
使用和糟蹋性使用测试	2
年龄标识与判断	3
年龄判断指南	3
编排形式	4
指南的使用	8
儿童的基本能力与喜好	10
早期探究/练习类.....	16
建筑游戏类.....	31
装扮与角色扮演类.....	49
游戏活动类.....	90
体育娱乐类.....	115
媒体类.....	140
教育与学术类.....	175
参考资料.....	203
第一章 玩具索引	218

绪 论

美国消费品安全委员会 (CPSC) 是根据《消费品安全法》成立的独立的联邦监管机构。委员会成立于 1973 年, 其使命在于保障公众安全, 使公众免受与消费品相关的不合理的伤亡事故的威胁。CPSC 其中一个职责是, 负责执行《联邦有害物质法》(FHSA) 的规定, 并依法对玩具和其他儿童产品进行监管。《小部件条例》即是依据该法颁行的一项重要条例。条例规定, 任何玩具或其他物品(下称“玩具”)如其小部件构成哽塞、吸入或吞入危险, 则严禁将其提供给 3 岁以下儿童使用。在决定是否可执行本条例时, CPSC 工作人员往往先就玩具样品作一个年龄判断。判断包括仔细检查玩具样品, 以确定其一般应提供给什么年龄的儿童使用。判断结果将直接影响到日后对样品潜在危险进行测试的类型和强度。

《小部件条例》¹

1979 年, 委员会根据 FHSA 规定颁布一项条例, 规定某些玩具如其小部件构成窒息、吸入或吞入危险, 则严禁将其提供给 3 岁以下儿童使用。该条例即《小部件条例》, 刊于《联邦法规汇编》(CFR) 第 16 篇、第 1500.18(a)(9) 节和第 1500.50-52 节及第 1501 部分。根据 FHSA 第 4 节规定, 不得在州与州之间以商业形式引进或为引进承运被禁物品, 违禁者将按 FHSA 第 5 节规定惩处。但该条例不适用于仅限 3 岁及以上儿童使用的玩具, 亦不适用于因其放在家里而可能令 3 岁以下儿童接触到的玩具。有关被条例列入和豁免的玩具的详细情况, 请参阅 CFR 第 16 篇第 1501 部分。

对于使用何种设备和测试方法, 以确定玩具是否因其小部件或任何零部件, 在正常使用或可预见的、合理的使用或糟蹋性使用过程中, 构成窒息、吸入或吞入危险, 《小部件条例》均有明确说明。设备上有一个空心的、中间截断的圆筒。圆筒内径为 1.25 英寸, 内深则不少于 1 英寸, 最高可达 2.25 英寸(见 CFR 第 16 篇第 1501.4 节)。如玩具可完全置入圆筒中, 则视为小部件; 如不可, 则须作使用 and 糟蹋性使用测试。

¹ 此处对《小部件条例》的简述, 并不能代替或取替《联邦法规汇编》(CFR) 第 16 篇、第 1500.18(a)(9) 节和第 1500.50-52 节及第 1501 部分颁布的任何规定。

使用和糟蹋性使用测试

为模拟供儿童使用的玩具和其他物品，可能遇到的正常使用或可合理预见的使用、损坏或糟蹋性使用情况，CPSC 制定了一套测试程序，见《联邦法规汇编》第 16 篇第 1500.50–53 节。经使用和糟蹋性使用测试后，任何玩具，如其脱落的部件可完全置入小部件测试圆筒中，则属受禁之列。

条例列明了 5 项使用和糟蹋性使用测试，即冲击测试、扭力测试、拉力测试、弯曲测试和压力测试。下表为各测试标准，具体取决于玩具拟供儿童使用的年龄。除拉力测试外，其余各测试都必须使用之前未经测试过的样品。而拉力测试则必须使用经扭力测试后的样品。

	冲击测试	弯曲测试	扭力测试	拉力测试	压力测试
18 个月或以下 (CFR 第 16 篇第 1500.51 节)	跌落 10 次 高度： 4.5 ft ± 0.5 in	120° 弧 30 转 10 lb ± 0.5 lb	2 lbf-in ± 0.2 lbf-in	10 lb ± 0.5 lb	20 lb ± 0.5 lb
18 个月以上 36 个月以下 (CFR 第 16 篇第 1500.52 节)	跌落 4 次 高度： 3 ft ± 0.5 in	120° 弧 30 转 15 lb ± 0.5 lb	3 lbf-in ± 0.2 lbf-in	15 lb ± 0.5 lb	25 lb ± 0.5 lb
36 个月以上 96 个月以下 (CFR 第 16 篇第 1500.53 节)	跌落 4 次 高度： 3 ft ± 0.5 in	120° 弧 30 转 15 lb ± 0.5 lb	4 lbf-in ± 0.2 lbf-in	15 lb ± 0.5 lb	30 lb ± 0.5 lb

企业无须按《小部件条例》检测其产品。但制造商、进口商或零售商有责任确保其进口、分销和销售的玩具符合《小部件条例》要求，而检测则是确保达标的一个方法。委员会建议制造商制定一套质量控制计划，把设计规范以及生产中产品和成品测试纳入其中。把检测纳入质控计划中，可确保在分销前即查出不达标产品，并确保已投放市场的产品都能达到 CPSC 条例的要求。同时，企业还必须保证其产品达到所有相关的、非强制性的行业标准。

年龄标识与判断

年龄标识能协助父母和其他顾客选择合适的儿童玩具。因此，CPSC 提倡使用年龄标识。但年龄标识的使用必须准确无误。对制造商或进口商来说，有利的做法是，准确把握自己玩具适合什么年龄，并针对这一年龄段对玩具进行贴标、宣传和市场推广。如正进行小部件测试的玩具没有明确、清晰的年龄标识，或年龄标识不当，CPSC 工作人员将会从 3 岁以下的两个年龄段中选最严厉的一项来测试。对于标识正确但跨越一个以上年龄段的儿童玩具，工作人员将采用为该年龄段而设计的最苛刻的测试。比如，某玩具的拟定对象为 12 至 24 个月的儿童，CPSC 就会选用 0 至 18 个月和 19 至 36 个月这两个年龄段的、最苛刻的使用和糟蹋性使用测试。如 CPSC 工作人员认为玩具的拟定对象是 3 岁以下儿童，那么，不论用何标识，该玩具都必须符合《小部件条例》的要求。

企业要了解《小部件条例》是否适用于某玩具，必须确定该玩具针对什么年龄的儿童。根据《小部件条例》，在判断什么玩具针对 3 岁（36 个月）以下儿童时，要考量的相关因素有：1) 制造商的合理的、明确的意图（如标签上内容）；2) 针对玩具的广告、促销和营销活动；3) 玩具是否被普遍认为应以 3 岁以下儿童为对象（见 CFR 第 16 篇第 1501.2(b) 节）。作年龄鉴定时，CPSC 工作人员将会把玩具的不同特点与某一年龄段儿童的特点相匹配，看看玩具是否被普遍认为应以 3 岁以下儿童为对象。例如，12 至 18 个月的幼儿喜欢色彩鲜艳的玩具，尤其是黄色和红色玩具，和对比强的、有图案的玩具。因此，具有这些特征的玩具可能就会被视为以这个年龄段的儿童为对象。按《小部件条例》规定，员工还须对玩具的标识、市场投放情况、广告和促销情况等方面加以考虑。尽管构成危险的小部件明显不适合给 3 岁以下的儿童使用，但不能单以小部件的存在，就断定玩具普遍应以什么年龄段为对象，也不能排除 CPSC 工作人员认定该玩具拟供对象为 3 岁以下儿童的可能性。相反，应考虑的是，父母和其他人会否按玩具的特征和该年龄段幼儿的特征，为 3 岁以下儿童购买该玩具。

年龄判断指南

目前为止，CPSC 工作人员做玩具年龄判断以决定《小部件条例》是否适用，主要参考 1985 年版的《儿童年龄与玩具特征关系指南》。该文把儿童发育（12 岁以下儿童）信息和玩具特征的信息综合在一起，使年龄判断工作做得比以前更快、更准和更统一。但自 1985 年以来，文中谈到的许多玩具已更新换代，幼儿

接触各种玩具的情况也可能发生了变化，而新型玩具的出现，更是该文显然没有谈及的地方。

是故，本《年龄判断指南：儿童年龄与玩具特征和游戏行为的关系》将取代1985年版的指南。本文以“当代游戏”按合同规定做的四阶段研究成果为依据。²第一阶段是对200余篇论文的评述，内容涉及游戏、玩具、材料及儿童的发育期行为，均为自1985年以来最具代表性的研究文献；第二阶段则对成人如何决定购买玩具进行研究；而第三阶段，则观察儿童如何与精选出来的玩具进行互动，并对观察结果进行研究；第四阶段是编写研究论文，拟定一套新的替代性指南。本《年龄判断指南》为框架性文件，需不断更新以确保其准确性和可用性。

儿童的发展不仅包括身体和认知方面的发展，还包括情感和社会方面的发展。只有这四个方面都解决了，才能为儿童营造有助其茁壮成长的 game 机会和环境。儿童在认知方面的发展，包括创造力、发现力、语言技巧、言语判断和推理能力、象征性思维、解决问题的能力以及集中精神和控制行为的能力，而这些通通深受游戏体验的影响。他们的情绪发展也靠游戏行为来塑造，包括快乐感、环境驾驭感、情绪意识、对他人的敏感度、情绪力量和稳定性、自发性、幽默和自我感觉。儿童主要在 game 互动中学习和接触，通过学习如何在越来越大的群体中玩游戏，和学习在什么情景做什么事合适来实现。在设计、制造、包装、销售或购买玩具之类 game 物品时，如能对儿童在身体上、认知上、情绪上和社会发展上加以考虑，则可帮助成年人应付儿童健康地、幸福地成长的问题。

编排形式

本《年龄判断指南》主要分四部分，每部分都比上一部分更具体、更深入。四部分分别为 game 类别、玩具子类、年龄分组和玩具特征。

游戏类别

² “当代游戏” (Play Today) 即詹姆斯·A·特莱尔 (James A. Therrell)。地址：17315 Manish Drive, Pflugerville, TX 78660；电话：1-800-359-7331；电子邮箱：PlayToday@sbcglobal.net。合同承包人还包括：佩珊·布朗 (Pei-San Brown)、约翰·A·萨特比 (John A. Sutterby) 和堪德拉·D·霍恩顿 (Candra D. Thornton)。

本文分为 7 大类，以此构成指南的主体。它们涉及儿童的各种游戏行为和他们在游戏过程中对玩具的使用方式。此 7 大类大致按儿童发展顺序排列，即《早期探究 / 练习类》、《建筑类》、《装扮与角色扮演类》、《游戏活动类》、《体育娱乐类》、《媒体类》和《教育与学术类》。指南所述最大的、结构性策略，就在这 7 个类别里面。基本上，它们就是本文的“章”，看《目录》便一清二楚。在下面的讨论中，它们还会分入玩具的子类中，以便更具体地探讨属于这些类别的各种各样的玩具。

玩具子类

每一游戏类别均分为 2 至 5 个玩具子类。它们与儿童参加游戏时所使用的普通类或某个组别的玩具相对应，是本《年龄判断指南》的主体部分，看《目录》与《玩具子类索引》则一清二楚。下表列出了这 7 大类和 21 个子类以及各子类的常见类型。

游戏类别	玩具子类	常见类型
早期探究 / 练习类	镜子、风铃和手握型玩具	拨浪鼓、挤压玩具
	推拉玩具	悬挂式/手持式
建筑类	积木	木/泡沫/纸板积木
	连锁建筑材料	砖连式积木、组合模型
装扮与角色扮演类	玩偶和填充玩具	玩具娃娃、填充动物、会动人形
	情景扮演与傀儡	娃娃屋、弹出式帐篷
	扮演材料	服装、饰物
	小玩具车	小车、卡车、火车、飞机
	工具和道具	手机、厨具
游戏活动类	拼图	轮廓拼图、3-D
	纸板、地板、棋盘和桌上型游戏	木、纸板
	电脑和电子游戏	手持、台式、膝上型
体育娱乐类	乘骑式玩具	三轮车、四轮车、自行车、踏板车、机动小车、滑板
	娱乐设施	木环、帐篷
	体育器材	足球、棒球、网球、高尔夫球
媒体类	艺术与手工	油漆、纸张、发光片、剪刀
	音像设备	磁带、CD、VHS 录像机、DVD
	音乐器材	键盘乐器、小手鼓、鼓
教育与学术类	书籍	平装、精装、着色、乙烯

年龄分组

各子类信息分布于以下 10 个年龄组之中：

出生至 3 个月	两 岁
4 至 7 个月	3 岁
8 至 11 个月	4 至 5 岁
12 至 18 个月	6 至 8 岁
19 至 23 个月	9 至 12 岁

以上分组部分采用了原指南的分组，但同时也参考了发展心理学、解剖学和早期幼儿文献资料，尤其是研究员珍·皮亚吉特（Jean Piaget）的研究成果。为免曲解和理解上的重复，我们在年龄分组名称上也有所选择，如“to”在“4 To 8 Months ”（4 至 7 个月）中便会出现这样的情况。因此，“4 Through 7 Months ”（4 至 7 个月）就包括了 4、5、6 和 7 个月的幼儿。而前 4 年则包括 10 个年龄组中的 7 个，第 1 年则包含了 3 个。这是因为头几年里运动能力、语言能力和认知能力进步快的缘故。根据幼儿专家的研究，幼儿从出生到两岁期间发展速度迅猛，体形比例和控制身体的能力都在急剧变化中。在此阶段，在较短的时间内便会发生很大的变化，故需以大量篇幅进行广泛的、全面的探讨。

下文中，对于各年龄组的玩具特征和游戏行为，我们将先以叙述形式(文本)，再以表格形式加以讲述。表格所占篇幅为 2 至 6 页。每一子类，如论述幅度由出生至 12 岁，则首张占两页的表格谈出生至 11 个月（第 1 年）的情况，第二张谈 1 岁和 2 岁的情况，第三张谈 3 至 12 岁的情况。

玩具特征

在每一子类中，按儿童在前述 10 个年龄分组过程中，在身体、认知、社会 and 情绪各方面的发展，对玩具确切的、有趣的特征加以描述。认知能力、运动技能、视觉偏好和社会兴趣，均为各年龄分组要讨论的内容。这方面的信息和有关典型玩具的例子，均先以叙述（文本）再以表格形式讲述。表内箭头表示讨论中内容亦为往后年龄分组的特征。

对于每一子类，介绍时均以项目符号列出玩具的主要特征。所谓主要特征，即在对某一子类的玩具作年龄判断时应首先关注或重视的特征，因为这些特征很

可能对玩具是否合适影响最大。至于玩具特征的先后次序，则不一定是轻重缓急的反映，因为它们会随着儿童的学习和进步而经常变化。在图表中，这些特征用星号标注。而次要特征，也会在每一子类中以文本和表格形式讲述。次要特征和主要特征合在一起，则说明各年龄分组与某一子类玩具之间的不同关系。除某些突出的情况外，文中的玩具特征与 1985 年版的非常相似。

总体来说，玩具这 14 项特征可能就是吸引玩具消费者的地方，当利用其对玩具进行分析和帮助鉴别玩具对什么年龄合适。但表中所列并非一成不变，必要时亦当考虑其他特征。玩具特征包括：大小、形状、部件数目、连锁件与松散件、材料、所需运动技能、色彩/对比、因果、感官要素、真实/具体程度、许可、经典、机械人/智能特点和教育性。这些词汇将用在各有关子类的年龄分组论述中。具体定义见下表，其次序和在表中出现的一样。

特征	定义
部件的大小和形状	玩具或玩具部件的尺寸。玩具的大小和形状与其所适合的儿童年龄有关。年龄较小的儿童，其精细运动技能尚待发展，故以较大的、圆的玩具和部件为宜；而较大的儿童，其技能较为发达并有接受挑战的欲望，以较小和较复杂的玩具和部件为宜。此外，骑乘之类玩具应根据小孩身材定大小或尺寸。
部件数量	玩具整体所包含的要件数量。儿童在年龄和发育阶段上的差异直接影响到他们对单部件或多部件玩具的接受度以及互动性。
连锁/松动部件	玩具是否由多个部分组成，以及各部分如何相互影响。本特征主要涉及积木和组合模型这类建筑玩具，此类玩具包括一个以上的部分，可能相互连接（连锁式）也可能没有（松散式）。两种类型的玩具对于各种年龄段、运动技能以及认知能力的儿童具有不同程度的吸引力。
材料	玩具或玩具部件制作所使用的物质（比如，木头、塑料、乙烯塑料和泡沫）。本部分还将说明这些材料特征的适合程度，因为有些材料（比如，铁）就更适合年龄大一点的儿童。
所需的运动技能	儿童同玩具发生成功互动的前提在于他们应该具备一定程度的精细和粗大运动技能。精细运动技能主要涉及对手和手指的控制能力，包括手眼协调能力。粗大运动技能是指在使用玩具过程中所需的大肌肉协调能力。玩具所需的精细和粗大运动技能的程度对于鉴定玩具的适当年龄段具有重要作用。

特征	定义
颜色/对比度	玩具所使用的颜色或对比度。玩具颜色的选择完全是为了吸引顾客和市场营销。尽管有研究表明，相较于蓝色婴幼儿更喜欢红色，相较于单一颜色他们更倾向于图案，但没有资料显示蹒跚学步儿童、学龄前儿童或处于儿童早期最后几年的儿童在发育过程中仍具有此类倾向。在颜色吸引力方面，文化和性别因素发挥了巨大作用。
因果关系	是指玩具能够通过一定方式对儿童行为做出反应的特性，反应方式包括灯光、声音、移动或性质的变化。因果关系可能很简单，也可能很复杂，同儿童所需的认知能力或运动技能水平直接相关。
感官要素	玩具的此类特征主要对五种感官之一产生吸引力。依据光线、声音、质地、气味和味道对此类要素加以考虑。不同年龄段儿童对于五种感官的刺激可能作出不同反应。颜色/对比度被划为独立的吸引力特征，因此不作为视觉感官要素考虑。
逼真/精细程度	玩具的形象设计以及预期用途。逼真程度反映在两个方面：卡通化对比真实的外观，儿童性对比成年人的性质。卡通化/真实的细节主要涉及玩具的外型展示。成熟度、认知能力以及运动技能的程度被认为是儿童/成人性质的划分因素。逼真度的两个方面（卡通对真实以及儿童对成人）相结合，共同影响到玩具的吸引力和适当性。
许可	同外部影响（主要指媒体）相联系的玩具包含许可特征。电视剧、电影、图书和体坛明星是授权玩具的主要来源。授权人物形象力图将媒体相关的情绪感受同玩具产品相联系。授权产品的吸引力会存在差异，主要取决于儿童年龄以及儿童与该产品相关媒体的接触程度。
经典	吸引了若干代消费者的玩具。成人的购买决定通常会受到具体玩具的经典程度的影响。
自动/智能性特点	遥控装置（无论附带与否）或计算机芯片驱动的玩具。自动/智能型玩具能以交互的方式向用户作出反应。评估适合程度的主要标准是使用的简易程度、遥控反应以及达到玩具预期使用功能所需的认知复杂程度。
教育性	专门为提高学术水平而设计并投放市场的玩具。此类玩具的适合程度主要依据预期教育方式所需的认知能力水平、材料种类、大小以及部件数量。

指南的使用

玩具子类就列于目录之下。本目录为 21 个玩具子目录（按字母排序）提供了页码，对于那些已经熟悉了各个子类而不希望通过浏览目录查找适当页码的人

而言，该索引起到了快速查询指引的作用。第 2 页的**玩具索引**提供了另一条简易方法，帮助查找和检索本文件特定玩具信息。它显示了各个玩具所在的子类以及对该玩具子类进行讨论的起始页码。这对于未能确定玩具适合子类或者玩具可能属于多个子类的情况尤其实用。儿童的基本能力和偏好是个良好的起点，有助于区别儿童不同年龄组的典型性差异，更好地评估玩具适合程度。如果某些玩具在新指南中没有具体涉及或者没有明确地划入某一子类，读者在评估时会发现该部分非常实用。

如上所述，每种玩具子目录都会以叙述和图表的形式提供相关信息。尽管图表形式在比较不同年龄组信息方面并不很方便，使用者可随时查阅叙述形式以便充分理解不同年龄组的玩具特征和游戏行为之间的关系。各个子类的主要玩具特征在引言中使用圆点标记排列，图表中使用星号标记。在对某一子类的玩具作年龄鉴定时应对此类特征予以重点关注，因为它们可能会对玩具适合程度产生最为重大的影响。但是在执行评估时，也应考虑到文本和图表中所讨论的其它特征。此外，对儿童能力和偏好进行的最新或高度集中的科学研究所取得的成果，尤其涉及到特定玩具和玩具类型时，可以替换指南中的说明。

尽管年龄分级含有一定的安全考虑，但指南的目的并不在于作出具体的安全规定。阅读者应当查阅 CFR 第 16 编第 1117 和 1500-1513 部分，了解与玩具和儿童产品相关的联邦条例。其它有关玩具安全信息和规定，请参阅 ASTM International 出版的美国材料实验学会标准(ASTM) F 963，有关玩具安全的标准消费者安全规格部分。

儿童的基本能力与喜好

本节是入门指南，供您了解和辨别儿童在成长过程中的基本能力和喜好。儿童的能力和喜好对吸引和鼓励其与玩具形成互动作用重大。如身体发育可改变其粗大运动技能的协调能力，而身体灵活性的增加，则可为其增添玩具新玩法；精细运动技能的提高，则使其操控物体的能力见长。掌握了这些知识，您就懂得找出和区分吸引某一年龄段儿童的玩具的特征。有关这类信息，在本指南玩具子类中随处可见。本节只概括说明儿童的典型的游戏行为，而不论其使用何种玩具，并找出普遍存在于各子类中的有趣的玩具特征。这些知识可助您更轻易地为玩具定年龄，即使该玩具在本指南中没有专门谈及。

出生至 3 个月

本阶段的婴儿玩弄物体的能力有限，原因是学习大多通过反射动作进行，如自发的踢蹬或手臂动作。一开始，他们只能用眼睛和耳朵去探索周围的事物。新生儿充其量能看清楚大概 8 英寸外的物体。但随着时间的推移，这种情况会得到改善。到本阶段末期，他们也许就能看到几英尺外的物体了。给他们玩的东西，应当在其视力范围之内。他们喜欢鲜艳的颜色尤其是黄色和红色，对比鲜明的图案如黑白螺旋对他们也有吸引力。而所有图案中他们最喜欢人脸，他们会紧盯着人的脸看。他们的小脑袋会朝着发声的方向转，更能吸引他们的是发声温柔的、舒服的物体和移动缓慢的物体，而不是一动不动或响声太大、太突然的物体或太激烈。他们玩得最多的还是观察和探索自己的身体。他们可做反射性抓握，但这一动作只能让他们作短暂性探索。到 3 个月大时，他们开始懂得挥手打击物体或伸手去抓悬挂物。任何给他们抓到的东西都有可能被塞进嘴里和给他们乱舞一通。因此，柔软、轻巧、可洗涤、无棱角易抓握的物体最适合他们。他们开始喜欢玩以简单动作制造明显效果的玩具，如发光的、会动的或一经踢打或摇晃就能发声的玩具。颜色鲜艳、图案鲜明而又能发出温柔声音的玩具，便是既合适又有吸引力的玩具。转转乐或颜色鲜艳、对比强烈的图案，就跟固定在摇篮边的镜子一样，能吸引他们的注意力。

4 至 7 个月

此阶段的小孩面对周围的环境变得活跃、有序。他们的远距视觉更趋成熟，眼睛可随移动的物体溜溜转。颜色鲜艳、对比强烈和图案复杂的物体，依旧能吸引他们。他们开始学习区分物体——他们可将刺激其视觉的东西分类即是明证。5 个月大时，小孩可翻身和四肢着地趴着，因此转转乐和悬挂式摇篮玩具已不再

适合他们。到6个月大时，他们已能熟练地抓握和操控悬挂物。他们会玩得更积极——会伸手去拿、抓、拖、推、拍、摇和挤压物体。6至7个月时，小孩可自己坐起来。他们的视觉能力因此而增强，会去抓拿物体或把其置于中线研究。虽然他们的精细运动技能尚未成熟，但他们已能更随意地操控物体。其动作与其说是钳住（即用拇指和食指）物体，倒不如说是爪住或像耙那样耙住物体。他们可把物体从一只手换到另一只手，并开始自行使用双手，如一只手拿物体，另一只手进行操控。此阶段的小孩还是会把物体放进嘴里，故以可洗涤玩具为宜。

本阶段末，婴儿懂得认经常念的单词，有些则开始爬行和靠支撑物站立。他们还开始懂得物体永存的道理，即物体被藏起来或部分藏起来其实并没有消失，而是存在于某处。玩具以轻柔、圆形、有纹理并能发出轻柔响声者为宜。像简易音乐玩具之类的手持式物体，其大小应使小孩可轻易地抓握和操控。图片颜色鲜艳的书和影像以及对比强烈的影像，便能吸引他们，镜子也一样。

8至11个月

此阶段的游戏大多集中在发展粗大运动技能方面，因为这时候的小孩动作更倾向于外向型，而且动作越来越灵活。他们可爬来爬去和做站立的姿势，并可借助支撑物（如沿着家具）行走和不靠支撑物短暂站立，还可不靠人扶走几步。此外，他们还开始往高处攀爬。他们探究物体的花样什么都有，如抓握、摇晃、挤压、抛掷、丢物、手手相传和撞击等等。他们可手持二物撞击，但却无法使两物协调来使用它们。他们开始懂得用手钳物，用拇指和其它手指拾起小物体。种种探究型游戏的出现，表示大一些的婴儿可对新奇物体进行推理。例如，他们会推测在物体表面之下会有什么功能。他们会从各个角度对物体进行探究，而用嘴是常有的事。所以，应以可洗涤的玩具为宜。

这时候的婴儿，许多开始以明显关联的方式使用物体，如把物体从容器中倒出，再放回去，然后重做。他们往往重复做使他们开心的动作，并开始对纸上印标记发生兴趣。他们的基本记忆技能开始形成，物体永存的观念亦变得更为深刻。如玩具被藏起来或不在其视线之内，他们知道玩具还在，没有消失。这一年齡的婴儿懂得一些与其眼前情景有关的简单的单词。他们听过的单词需要人重复和巩固。到本阶段末，小孩开始模仿一些动作和产品的使用方法。感应型玩具吸引力就非常大，因为小孩开始懂得简单的因果关系。鲜艳的色彩尤其是黄色和红色，依然能吸引此阶段的婴儿，对比强烈和复杂的图案也一样。画有他们熟悉的物体的图片，吸引力也很大。玩具以柔软、结实、带圆边和易抓握或操控者为宜。

12 至 18 个月

小孩越来越不用支撑物走路了。但他们的脚步依然不稳。他们不是用脚趾和后跟贴地走，走路姿势尚不成熟，看上去像是两边摆的样子。他们什么东西都想探究一番，但他们的好奇心有余而判断力不足，无法预料到后果或危险。他们会尝试使用各种基本的粗大和精细运动技能，而且攀爬信心也会越来越大。他们会自己唱歌，并会随着音乐摇动身体。由于动作更加灵活，他们可自行选择以前拿不到的玩具。他们可更自如地做基本的抓握动作，并可操控需要简单扭动、旋转、滑动和摇动的玩具。通过反复尝试之后，他们会继续对倒出和装入活动之类的因果关系进行探究。他们喜欢对物体做各种各样的动作，如压、推、拉、滚、猛敲、击、砰、装配（如把圆钉穿进圆孔）、堆、印、涂鸦和把手指戳进物体里面。他们会对自己动作所产生的种种效果而感到高兴。凡是以各种声音、闪灯和滚轮来达到这种效果的玩具，他们都会喜欢。

现阶段，小孩认得其熟悉的家人、物体、照片和身体部位的名称。由于长期记忆和用单一单词发音形成的简单词汇量的关系，他们如今已有做装扮游戏的基础。但要到 18 个月左右，他们才能产生清晰的符号联系。他们会经常模仿常看到的动作，如讲电话、“喝”瓶子或杯子里的东西又或者戴帽，但都是些短暂的、偶发性的片段。他们对事物的模仿最多可迟缓一周，并可在场景变换（如从日托中心回到家里）之后继续模仿。玩具以装扮用的简单玩具为宜，如装扮用品、娃娃、填充动物和小车等。

19 至 23 个月

此阶段的小孩走路更自信、更平稳。他们开始探究其它技能，如平衡、跳跃、跑步等。他们可拖着玩具走，可自行在家具爬上爬下，并可在他人帮助下上下梯级，而到了本阶段末，也许就会踢球了。他们的钳握能力已日趋长进，可捡起和操控很小的物体。小孩喜欢对物体分类，常把其分为两类，并可把简单物体组合在一起。他们懂得角对角配对，因而可把方钉穿入方孔中。此外，他们开始懂得使用很简单的联接机制，如磁铁、大钩子和捆扎带或魔术贴。

此阶段，表象和符号思维开始形成，小孩懂得某些玩具代表其它物体。但这种具象艺术仍然处于萌芽状态，也许在成人看来无表象意义。他们的艺术冲动大多表现为某种姿态而已，如以一连串的点代表一只跳跃的兔子。他们会用简单的短语和几个主动动词，以及“上”、“下”、“里面”等表示方向的单词。此阶段的小孩懂得互相交流和玩耍，故社交游戏亦开始出现。他们开始玩初级的装扮游戏

和角色扮演。虽然还在蹒跚学步，但他们懂得装睡和对各种常见动作做角色扮演。接近两岁时，他们会让娃娃或填充动物充当某种角色，希望它们把假的食物吃下去。尽管要一遍遍地尝试和失败，但他们懂得在行动前思考解决问题的方法。这意味着他们懂得回忆与心理表征相结合，希望想起他们熟悉的物体、图画、字母和数字，以思考什么行动合适。他们的目的性更强，物体永存的概念则更进一步。给他们穿或脱衣服时，他们懂得合作。中低程度的因果性质玩具，如按键或拉绳产生动作或声音者，可吸引他们。也可使用简单的遥控器。

两岁

装扮游戏的时机既已成熟，两岁小孩当然懂得扮演妈妈、爸爸或宝贝儿这样的角色。角色扮演于是成为他们社交装扮游戏的一大部分。由于懂得利用各种物体玩更长时间的游戏，游戏情节因此变得更丰富、更详细。他们需要物体和实物有一定程度的相似，因而可能会用衣服而不用鞋子来代表枕头。两岁大的小孩如今可玩真正的建筑游戏了。他们明白图画可表示佯装的物体。此阶段，他们的涂鸦亦逐渐有具象意味。但他们感兴趣的依然是过程而非作品。他们会对色彩的变化和简单的美术用品越来越感兴趣，并开始对电视和电视角色发生兴趣。凡是可带进游戏主题的、熟悉的电视剧卡通人物，他们都会被吸引住。他们经常想知道“为什么”，并开始懂得用简单的学习或教育性质的玩具。而在数数时，他们明白数字的用途。

学步小童驾驭基本的粗大和精细运动技能的本领越来越强。他们的体力和基本协调能力日渐增强，因而越来越感兴趣于粗大运动方面的活动，尤其喜欢做平衡、攀爬、跑步、跳跃、投掷、抓握、玩沙子或推拉有轮的物体。这些技能，他们在本阶段是一样一样地学。以后每过一年，他们会在做协调动作中逐渐把这些技能和其它技能结合在一起。他们会翻跟斗，并喜欢随音乐跳舞、转圈和奔跑。别看他们的控制能力依然不可靠，但他们懂得踢球和扔球。他们可做简单的拧螺丝动作，如果发条不紧，还懂得使用简单的、上一两圈的发条装置。他们也许难以操控较小的钮扣或按扣，但却懂得使用大的钩子、钮扣和扣子。他们较喜欢较真实的玩具，故除鲜艳的三原色外的颜色（如浅色）都能吸引他们。但这些玩具都不必样样具备。

3岁

这是小孩玩装扮游戏的高峰期。他们喜欢在自己编排的题材中使用仿制品来作演员。如他们可能安排某娃娃出席其娃娃朋友的生日派对。他们会开着车、会吃东西，还会在派对上玩追逐或跳舞游戏。此阶段，他们会使用逼真玩具电话等

逼真道具为其装扮游戏增色，但同时也开始使用不像实物的物体，因此，他们也许会用鞋子来代表枕头。而他们对结构性游戏的兴趣也越来越大。电视角色尤其是性情温柔的卡通人物，在此阶段作用重大，因为孩子们会把他们当作安全的玩伴。同时，性别爱好也渐趋明显。女孩一般会选择娃娃、家庭道具、梳妆打扮和美术用品，而男孩则倾向于玩积木和小车，以及好勇斗狠或吵闹的游戏。

小孩的粗大运动技能已有相当程度的进步。他们可踮着脚和做单脚独立，可做单脚跳和在玩具建筑上轻松地攀爬和滑行，可踢或接住从近处传过来的大球，还可近距离瞄准和投掷，如把球放进篮里或在四五英尺外投篮。如今，他们的精细运动技能已可应付更复杂的建筑游戏，可拼凑更小的拼图板块，可剪切、粘贴和做其它美术活动。现阶段的小孩，感兴趣的依然是以各种各样方法操控美术介质和了解其有何特性，而不是把作品制作完成。他们已开始用线条来表示边界，由此培养出画人的能力。

4 至 5 岁

这是孩子们演戏和玩装扮游戏的顶峰时期。他们喜欢虚构一些复杂和富戏剧性效果的情节。他们可各自在对方的题材上构建游戏内容，可在安排巧妙的情节中创造和调度几个角色，并能深入了解故事大纲。但许多小孩依然很难明白幻想和现实之间的区别，如他们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、狮子或超级英雄等。这样有助于他们进一步理解角色，减少害怕心理或达成心愿和表达各种思想感情。此时，性情温柔的电视角色开始失宠，代之而起的是超级英雄和动作片人物。源自受欢迎节目的玩具的好处是，可令孩童与节目的其他观众共同扮演角色，从而创作出现成的剧本。随着认知和精细运动技能的发展，他们希望得到更逼真、更具体的物体。但他们对现实的反映依然不太在意。

小孩对粗大和精细运动技能的掌握已有进一步提高。他们经常喜欢到户外去。他们会跑来跑去，攀高爬低，蹦蹦跳跳，你追我逐。他们开始学习骑小自行车，先骑有辅助轮的，再骑没有的。比起 3 岁小孩，他们已很会用剪刀剪东西，很懂得粘贴、描摹、绘画、着色和穿珠子。同时，他们手的灵活性和协调能力亦足应付电脑键盘。

6 至 8 岁

小孩对户外游戏活动的兴趣依然不减。他们会寻求办法掌握更专门的身体技能。他们的身体越发强壮，耐力增强，可随时迎接更多的挑战。而他们玩的游戏，

则更多吵闹的场面或冒险的行为。他们专心玩的游戏活动，其规则既有随意的，也有固定的，但两者均有可能是复杂的。常见的户外游戏包括捉迷藏、警察与抢匪、捉与逃、捉人和各种体育活动。他们常常钻研特殊的技能，凡是要求手巧的活动，他们都能应付自如，如复杂的掌机游戏、抛接子、弹响指、打蝴蝶结、建模型、操纵布袋木偶、刺绣、缝纫、编织和扎辫子。而在画画或写字时，他们懂得在小处地方或对其动作加以控制。他们对细节的关注倍增，集中思想的欲望亦因此而增强。本阶段，他们更加懂得常常用逻辑来解决问题和安排事情或在各种可能的办法中作出选择。同时，他们对简单的笑话和谜语的领悟能力也有所增强。以动作片超级英雄或友谊为题材的有版权的玩具，开始大受这一年龄的小孩欢迎。孩子接近 9 岁时，兴趣会由卡通形象转向现实生活中的人物，如职业体育明星、写实电视、音乐和电影明星。

9 至 12 岁

小孩处于小学低年级，他们的技能在各种体育和游戏活动中继续得到发展。但有些游戏已显得乏味而无新意。他们于是发掘各种新的玩意儿，挑战其日益发达的运动技能和大脑思维。他们钟情的并不是成品，而往往是原材料，用其制作独特的产品。他们喜欢更加复杂的、难度更大的活动，如木工制作、操控牵线木偶、陶器制作、排戏、先进的科学项目和电脑图形制作等。小孩进入了一个新时期。他们设法澄清和表述复杂的概念。他们头脑里的概念由具体转向抽象。他们懂得把一般原则应用于特殊原则之上。这时候的小孩，喜欢模仿流行的青少年角色、体育明星和音乐家。他们于是使用以这些人物为题材的特许专利产品。他们在做决定时，较从前更容易受媒体和同辈人的影响。

早期探究/练习类

早期的探究式/练习式玩具如镜子、风铃、手握型玩具、推拉玩具等，可帮助婴儿和学步儿童对自己、物件和周围的世界进行了解。它们可帮助小孩开发其精巧和大幅运动技能以及基本的认知和语言技能。

镜子、风铃和手握型玩具（第 17 页）

- 镜子
- 风铃
- 磨牙玩具
- 拨浪鼓
- 轻的球
- 多种纹理的婴儿玩具
- 多感官元素婴儿玩具
- 活动健身房
- 游戏垫
- 布和毛绒玩具
- 挤压尖叫玩具
- 塑料碟
- 连锁胶圈
- 嵌套、分类和堆叠玩具
- 弹起玩具
- 不倒翁玩具
- 大粒串珠
- 塑料钥匙串
- 充气玩具
- 沙水玩具
- 摇摆玩具
- 隧道
- 泡泡

推拉玩具（第 25 页）

- 无绳或把手的推力玩具
- 有把手的推力玩具
- 有把手和拉绳的拉式玩具
- 与原尺寸物件相似的推拉玩具

镜子、风铃和手握型玩具

早期的探究式/练习式玩具如镜子、风铃和手握型玩具等，对刚开始了解物件特征和周围世界以及自己身体的婴儿和学步儿童帮助非常大。各阶段的小孩对镜子都感兴趣，镜子可帮助小孩形成自我觉察和认识自己。他们以观察、触摸、抓握、摆弄、口含或其它方式对玩具进行探究，以此认识自己的感官并了解物件和动作对自己有何影响。出于安全考虑，所有这些玩具均应为打不破的玩具，而边缘则应滚圆以免割伤小孩。而可抓握的玩具，则应在用口含时不会构成危险。

在判断镜子、风铃和手握型玩具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 色彩/对比
- 所需运动技能
- 因果关系
- 部件大小

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的镜子、风铃和手握型玩具适合以及各年龄组的小孩如何使用这些玩具。

出生到 3 个月

在此阶段，婴儿大多通过反射动作进行学习，如自发的踢蹬和手臂动作。初生婴儿眼睛的焦距最远为面前 8 英寸左右。他们在满月前只懂看、听、吮和做抓握动作。他们的动作一般都是各自分开的，许多看起来毫无规则可言。研究表明，婴儿一出生便能分辨红色和绿色，到两个月大则眼睛的色彩受体全部开始工作。到 3 个月，与蓝、绿相比，婴儿更喜欢黄、红，与纯色相比则偏爱多色图案。这时，他们已可看到面前几英尺外的物件。他们会对着镜子里的自己笑。¹ 到 3 个月时，婴儿开始逐渐因应周围环境而做反射性动作，当中包括他们的玩具。他们的动作会越来越协调和有条理，到 3 个月大则开始伸手抓握物件。他们懂得抓玩具后，便学习用手和口去摆弄它。

此阶段婴儿玩的镜子和手握型玩具，以可完全置于其视野之内为宜，边缘应滚圆，如供抓握则应轻巧，但须坚固。他们较喜欢颜色鲜艳的、以黄色和红色为主的、图案反差大的玩具。对于抓握型玩具，以可清洗的为宜，因为他们会把玩具放进口中。因果关系则以简单为宜，如可使用一踢或摇即会发声的玩具。感官元素方面，则不应太响、太亮、太突然或太激烈。适宜给本阶段后期婴儿玩的手握型玩具有：磨牙玩具、拨浪鼓、轻的球（如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效的和有凹凸纹理的球）、多种纹理和多感官元素的婴儿玩具、婴儿健身房、游戏垫、布玩具以及毛绒玩具。镜子和婴儿健身房应牢牢地固定在婴儿床或墙上，或应使其平稳地立于地面，以便小孩与其产生互动。而风铃则应挂于婴儿床的正上方，使悬起的元件朝着婴儿（而非成一角度以侧面朝着婴儿），以使各元件均置于婴儿的视野之内。风铃应置于婴儿伸手不可及之处，因为风铃的目的是给婴

儿观看而非摆弄。风铃不仅可以摆动，而且还可发出柔和的声音或音乐声，这些感官元素使风铃倍添魅力。

4 到 7 个月

在此阶段，婴儿大多表现为外向型。他们会主动与周围的环境接触和反复做简单的动作，这些动作包括与玩具、衣物和其他人等进行接触。大多数婴儿会主动地摆弄玩具。他们开始学习伸手、抓物、推、拉、挤、拍、戳和摇等动作。对此阶段婴儿来说，用口含用牙啃是常有的事，但各婴儿用口含的时间长度不一。到 6 个月左右，婴儿可无须承托坐起来。这时以戏水/澡盆玩具为宜。他们会盯着人脸看，而当镜子照出自己的脸时则会乐起来。6 个月时他们开始认出镜子里的人是自己。由于他们可坐起来，因此可用手持式小镜子。

适合 4 到 7 个月婴儿玩的手握型玩具，与较小的婴儿玩的相类似。他们如今已懂得自己摆弄物件，尤喜欢轻柔的玩具。他们较喜欢把玩具放进口中，极有可能一抓到就往脸上送。他们喜欢有耳朵的、可旋转的和嘎嘎作响的探究型玩具。4 到 7 个月婴儿玩的认知型和手握型玩具，常见的有：磨牙玩具、拨浪鼓、轻的球（如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效的和有凹凸纹理的球）、多种纹理和多感官元素的婴儿玩具、婴儿健身房、游戏垫、布玩具、毛绒玩具、挤压即响玩具、塑料碟和连锁胶圈等。4 个月的婴儿可能会对风铃感兴趣。约 5 个月时，婴儿开始可用双手和膝盖把自己撑起来或可坐起来，这时，风铃、悬挂式婴儿床健身房和类似的玩具便不再适合他们玩，因为它们可造成窒息的危险。至于镜子，则可固定在婴儿床或墙上。对于手持式镜子，则其边缘应柔软，把手应便于婴儿用手抓握。其它用手抓握的玩具，可有多多个大小适中的把手。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿变得越来越好动，行为越来越受外在因素触发和具有目的性。随着身体发育和认知能力的发展，此阶段的婴儿开始懂得一些简单的因果关系。有些 8 个月的婴儿开始爬行，靠支撑物还可站起来。抓、摇两项运动技能再加上对因果关系的认知能力，使得多感官元素玩具对此阶段的婴儿十分吸引。此阶段的婴儿懂得同时握两件东西，但两只手的动作无法协调。他们在体能上虽然有进步，但在协调能力方面却不足以完全控制自身动作，故受伤的可能性会增加。他们开始对搬移物件感兴趣，于是开始练习抓、推、拉、挤、拍、戳、摇等精巧运动技能。对此阶段的婴儿来说，用口含用牙啃是常有的事，但各婴儿用口含的时间长度不一。如玩具被藏起来或不在其视线之内，他们知道玩具还在，没有消失。

适合 8 到 11 个月婴儿玩的手握型和镜子玩具，与较小的婴儿玩的相类似。此阶段婴儿还喜欢有舱室的玩具，因为他们喜欢把东西放到里面去然后再倒出来。他们喜欢有大转盘、把手和按钮的探究型玩具。适合此阶段婴儿玩的认知型和手握型玩具，常见的有：镜子、磨牙玩具、轻的球（如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效的和有凹凸纹理的球）、多种纹理和多感官元素的婴儿玩具、手握型板块、婴儿健身房、布玩具、毛绒玩具、挤压即响玩具、嵌套玩具、分类玩具、堆叠式玩具、简单因果关系玩具（如弹出式玩具和不倒翁）、大粒串珠、

塑料钥匙串等。小巧轻便的手握型板块和简单的手握型玩具，可供婴儿举起、抓握和搬移，可用来给此阶段的婴儿玩。他们喜欢装在墙上较低位置的大镜子，因为这样无论他们坐、爬和开始走路均可看到自己的样子。但镜子必须坚固，经得起婴儿的敲打。对于手持式镜子，则其边缘应柔软，把手适中。本阶段的婴儿热衷于玩简单的堆叠、分类和嵌套式游戏。而因果关系玩具，则以动作简单直接的、立刻见效的为宜。如太长时间见效，婴儿会不懂得把其因果关系联系起来。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的学步儿童，其好奇心与日俱增，逢事喜欢探究，而走路技能的日渐增进，则为其提供了更多的方便。因此他们开始自行选择玩具，而不再是抓到什么玩什么。尽管他们走起路来更加熟练，但脚步依然不稳，经常会失去平衡。他们热衷于参加一些锻炼体力的活动。他们的精巧运动协调能力也在增强。他们懂得有节制地抓、放、推、拉、挤、拍、戳和摇，并懂得对玩具作扭、转、滑和摇等动作。他们继而用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。

12 到 18 个月学步儿童玩的手握型和镜子玩具，以大小和重量便于抓握和搬移、边缘滚圆、手感轻但坚固者为宜。颜色鲜艳、对比分明的玩具便颇具吸引力。而因果关系简单的玩具如按键弹起，也相当吸引，但不应有太响、太亮、太突然或太激烈的感官元素。由于小孩已懂得自行摆弄物件，这些玩具一般以可清洗、柔软和轻便为宜。他们较喜欢把物件放进口里，抓到什么玩具都想尝一尝。12 到 18 个月婴儿玩的手握型玩具，常见的有：轻的球（如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效的和有凹凸纹理的球）、多种纹理和多感官元素的婴儿玩具、镜子、手握型板块、活动中心、布玩具、毛绒玩具、挤压即响玩具、嵌套玩具、分类玩具、堆叠玩具、弹出式玩具、摇摆玩具、隧道和充气玩具等。小孩的自我觉察意识已日渐增强，镜子以标准长度的为宜。对于手持式镜子，则以小而边缘柔软的为宜，而把手则要适合小孩抓握。小孩在这时更热衷于玩堆叠、分类和嵌套游戏。戏水玩沙的游戏他们玩得最为投入，通过玩沙、玩水和相关玩具，他们获得更多机会进行探究。大人如今可吹肥皂泡给他们观看和拍打。有些小孩喜欢玩简单的吹泡泡棒，但如果自己吹不出泡泡，他们会很苦恼。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿开始萌发表象和符号思维。此时，他们的大幅运动技能和力气均见长，因此变得非常活跃。此阶段的小孩走路更自信、更平稳。他们开始探究其它身体技能，如平衡、跳跃、跑步等。他们的精巧运动技能也进一步增强。孩子们越来越懂得互相沟通和开始一起玩耍，社交型游戏活动便随之而来。

适合 19 到 23 个月学步儿童玩的手握型和镜子玩具，与上一阶段婴儿玩的相类似。由于小孩已懂得自行摆弄物件，故玩具以轻柔为宜。他们喜欢把玩具举起、握住和搬移。许多小孩仍然喜欢把玩具放入口中，他们极有可能一抓到就放到嘴里去尝。19 到 23 个月婴儿玩的手握型和镜子玩具，常见的有：手持式、挂墙式和趣怪屋里的镜子、轻的球（如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效

的和有凹凸纹理的球)、多种纹理和多感官元素的玩具、手握型板块、活动中心、布玩具、毛绒玩具、挤压即响玩具、摇摆玩具、隧道和充气玩具等。对于手持式镜子,则以小而边缘柔软的为宜,把手要适合此阶段的小孩抓握。19 到 23 个月的幼儿可更熟练地玩堆叠、分类和嵌套玩具,故这些玩具也适合他们玩。戏水玩沙的游戏他们玩得最为投入,通过玩沙、玩水和堆沙、挖沙和浇水等相关玩具,他们获得更多机会进行探究。他们可在大人的协助下吹泡泡。穿绳玩具也适合他们玩,但绳要粗,头尾要结实。

两岁

两岁的幼儿对表象性和象征性游戏兴趣非常浓厚。此时,他们力气大,大幅运动技能成熟,因此会变得非常活跃。他们懂得走路、跑步、跳跃并有相当好的平衡能力。他们的精巧运动技能得到进一步提高,手变得越来越灵活。孩子们越来越懂得互相沟通。他们开始一起玩游戏,互相沟通,社交型游戏于是变得非常普遍。这些因素再加上其它因素,使他们玩的玩具已不再停留在早期的认知型和肌肉运动型探究式/练习式玩具。他们越来越喜欢玩空间封闭的游戏如隧道,和真人大小的角色扮演玩具如宝贝娃娃(见《**装扮与角色扮演类**》之《**玩偶和填充玩具**》),以及骑玩具车,如原尺寸的轮动玩具车(见《**体育娱乐类**》之《**乘骑玩具**》和《**体育娱乐类**》之《**娱乐设施**》)。

两岁学步儿童玩的手握型和镜子玩具可以很逼真,但仍然具有上一阶段小孩玩的玩具的特征。由于此阶段小孩玩的玩具可以更加逼真,所以玩具什么颜色都可以。两岁小孩玩的手握型和镜子玩具,常见的有:轻的球(如有音乐的、有音乐钟的、抓握用的、有特效的和有凹凸纹理的球)、多种纹理和多感官元素的手握型玩具、手握型板块、活动中心、布玩具、毛绒玩具、挤压即响玩具、嵌套玩具、分类玩具、堆叠玩具、充气玩具、戏水玩具、玩沙玩具、摇摆玩具、隧道和大的穿绳玩具等。手持式镜子宜小,把手要适合此阶段的小孩抓握。两岁的小孩喜欢玩堆叠、分类和嵌套游戏。他们还喜欢玩较复杂的活动中心、带有捏手和插销的手握型板块、有孔板和打击型玩具。戏水玩沙的游戏他们玩得最为投入。他们吹泡泡已吹得很成功。他们会吹得很开心,于是开始玩泡泡棒和泡泡管。

两岁之后,大多数小孩主要玩象征性游戏,包括戏剧游戏和建筑游戏。因此,早期探究式/练习式游戏玩具已不再适合多数两岁后的小孩。有关年纪略大小孩玩的球的资料,见《**体育娱乐类**》之《**娱乐设施**》和《**体育娱乐类**》之《**体育器材**》。有关年纪略大小孩玩的镜子的资料,见《**装扮和角色扮演类**》之《**化妆用品**》。

早期探究/练习类之镜子、风铃和手握型玩具

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小*	视野之内。 如为手握，则宜小以便婴儿抓握。	-----→	-----→
部件形状	边角滚圆。 如为手握，则便于抓握。	-----→	-----→
部件数目			
连锁/松散件			
材料	轻便。 柔软。 可清洗。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
运动技能要求*	伸手。 抓物。 嘴含。	-----→ -----→ -----→ 手眼协调。 6 个月左右无须承托可坐起。 掌握；抓握。 懂得两手互为传物。	越来越好动；滚、爬、站、探寻和刚刚走路。 -----→ 懂得抓和摇。 练习精巧运动技能，如抓、推、拉、挤、拍、戳和摇等。 开始懂得钳握。
色彩/对比*	颜色鲜艳。 图案反差大。 脸形。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
因果关系*	因果关系不全懂，但仍然喜欢；较喜欢简单的因果关系。	-----→	开始懂得因果关系；仍以简单、清晰的因果关系为最佳。
感官元素	视觉：移动缓慢的物件。 多种纹理。 柔和、安慰的声音。 不宜太响、太突然或太激烈。	-----→ -----→ -----→	画有熟悉物件的图画。 跳跃的、震动的和亮起的。 -----→ -----→

真实/精细程度			
形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	深为多种感官元素所吸引。 喜欢音乐。 用手和口对物件进行探究。 通过反射作用学习。 3 个月左右懂得伸手抓物。 出生时焦距最多距脸部 8 英寸；到本阶段末 可看清几英尺外的东西。	-----> -----> -----> 对周围环境的兴趣增强。 主动地摆弄玩具。 口含和牙咬。 5 个月左右开始用双手和膝盖把自己撑起 来和坐起来。 开始懂得物体永存的道理。	-----> -----> -----> -----> -----> -----> 懂得同时握二物，但不懂协调。 物体永存的概念加深。 喜欢替换物件。
常见类型	牢牢地固定在墙上或婴儿床上的镜子。 风铃，尤其是有音乐和可活动的。 磨牙玩具。 拨浪鼓。 轻的球（有音乐的、有音乐钟的、可抓握的、 有特效的和有凹凸纹理的球） 多种纹理的婴儿玩具。 多感官元素婴儿玩具。 婴儿健身房。 游戏垫。 布和毛绒玩具。 踢时发声的玩具。	-----> 风铃（5 个月前）。 -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> 手持式镜子（约 6 个月始）。 挤压尖叫玩具。 塑料碟。 连锁塑料环。	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> 嵌套、分类和堆叠玩具。 弹起玩具。 不倒翁玩具。 大粒串珠。 塑料钥匙串。

*玩具最重要特征之一。

早期探究/练习类之镜子、风铃和手握型玩具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	如为手握，则宜小以便抓握、搬动和摆弄。	-----→	-----→
部件形状	滚圆。 如为手握，则便于抓握。	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数目			
连锁/松散件			
材料	轻便（续）。 柔软（续）。 可清洗（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
运动技能要求*	走路水平提高。 努力运用精巧运动技能，如有节制地抓放、推、拉、挤、拍、戳、摆、扭、转、滑和摇等。	-----→ -----→ 大幅运动技能和力量增进。 走路更自信、更平稳。 对其它体能如平衡、跳跃和奔跑等进行探究。 精巧运动技能增强。	-----→ -----→ 大幅运动技能和力量增进。 相当好的走路、奔跑、跳跃和平衡能力。 精巧运动技能得到进一步提高，手变得越来越灵活。 各手指可单独活动。
色彩/对比*	颜色鲜艳（续）。 图案反差大（续）。 脸形（续）。	-----→ -----→	含柔和色在内的所有颜色，但暗色吸引力较小。
因果关系	因果关系清晰（续）。	-----→	-----→
感官元素	视觉：光和动作。 动手。 声音。 不宜太响、太突然或太激烈（续）。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
真实/精细程度			

形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	深为多种感官元素所吸引。 喜欢用手和口对物件进行探究（续）。 好奇心增加，喜欢探究。 开始自选玩具。 用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。	-----→ -----→ -----→ 懂得自选玩具。 -----→ 各自玩社交型游戏（平衡游戏）。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 社交型游戏（伙伴和群体式）。 开始不再停留于玩早期探究式/练习式玩具。 对封闭空间、角色扮演和乘骑玩具越来越感兴趣。
常见类型	牢牢地固定在墙上的镜子（续）。 大小适中的手持式镜子（续）。 轻的球（有音乐的、有音乐钟的、可抓握的、有特效的和有凹凸纹理的）（续）。 多种纹理的玩具（续）。 多感官元素玩具（续）。 手握型板块（续）。 活动中心（续）。 布和毛绒玩具（续）。 挤压尖叫玩具（续）。 嵌套、分类和堆叠玩具（续）。 弹出玩具（续）。 充气玩具。 玩沙戏水玩具。 摇摆玩具。 隧道。 肥皂泡（由大人吹）。	上一年龄组的所有玩具。 穿绳玩具。	上一年龄组的所有玩具。 有关年纪略大小孩玩的镜子的资料，见《 装扮与角色扮演类 》之《 化妆用品 》） 有关年纪略大小孩玩的球的资料，见《 体育娱乐类 》之《 娱乐设施 》）

*玩具最重要特征之一。

推拉玩具

推拉玩具对促进小孩爬行或走路作用重大。这些玩具通常以拉绳或把手操作，而且几乎清一色靠轮子活动。6 个月以下的婴儿无承托多半不可坐起，他们大多要到 7 个月左右才会周围爬走。因此，大多数六七个月以下的婴儿不宜玩推拉玩具。本子类所讨论玩具，其最合适对象为懂爬行或刚学走的小孩，故不在此讨论表象型推拉玩具。有关这些玩具，请参阅《**装扮与角色扮演类**》之《**小交通工具**》或《**装扮与角色扮演类**》之《**工具和道具**》。

在判断推拉玩具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 所需运动技能
- 色彩/对比
- 真实/精细程度

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的推拉玩具适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些玩具。

4 到 7 个月

在此阶段，婴儿大多表现为外向型。他们会主动与周围的环境接触和反复做简单的动作，这些动作包括与玩具、衣物和其他人等进行接触。他们大多数会主动地摆弄玩具。他们开始学习伸手、抓物、推、拉、挤、拍、戳和摇等动作。6 个月左右，无须承托即可坐起来。到 8 个月时，有些婴儿开始爬行，靠支撑物还可站起来。

六七个月婴儿玩的推力玩具应坚固，边缘滚圆，在地上滚动时平稳而不费力。颜色鲜艳、反差强烈的推力玩具，此阶段婴儿最感兴趣。玩具以可清洗为宜。而因果关系则以简单为宜，如拉时发声。感官元素方面，则不应太响、太亮、太突然或太激烈。但玩具无须逼真。此阶段的婴儿一般缺乏必要的精巧运动技能，不懂得玩需要用把手和拉绳的玩具。

8 到 11 个月

小孩在此阶段变得更加好动。他们的行为越来越具有目的性，而周围的物件则会吸引他们。随着身体发育和认知能力的发展，此阶段的婴儿开始懂得一些简单的因果关系。抓、摇两项运动技能再加上对因果关系的认知能力，使得多感官元素玩具对此阶段的婴儿十分吸引。他们开始练习抓、推、拉、挤、拍、戳和摇等精巧运动技能。在此阶段，大多数婴儿无须承托即可坐起，或懂得边爬边玩推拉玩具。

适合 8 到 11 个月婴儿玩的推拉玩具，与较小的婴儿玩的基本相似。他们玩的因果关系玩具，须由小孩以简单而直接的动作驱动，而且要立刻见效。如太长时间见效，小孩会不懂得把其因果关系联系起来。但此阶段玩具无须逼真。在此阶段，把手和拉绳依然不适合。他们也许懂得用手去抓，但其协调能力仍不足以摆弄把手和拉绳。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的学步儿童好奇心与日俱增，逢事喜欢探究，而其走路技能日益增强更为此提供了便利。因此他们开始自行选择玩具，而不再是抓到什么玩什么。尽管他们走路来更加熟练，但脚步依然不稳，经常会失去平衡。他们热衷于参加一些锻炼体力的活动。

12 到 18 个月婴儿玩的推拉玩具，与较小的婴儿玩的基本相似。但此阶段的小孩已懂得玩把手高而直的推力玩具，或推杆坚硬的、带大把手的推力玩具，尤其是这些玩具可帮走路不稳的小孩保持平衡。但对于必须站着玩的由拉绳拉动的玩具，小孩依然不会玩，因为小孩没东西撑扶。这种类型的玩具对走路和身体技能要求更高。而且，小孩要边走边回头看才能充分享受个中乐趣。但可坐着用短绳拖的小玩具则适合他们玩。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿开始萌发表象和符号思维。此时，他们的大幅运动技能和力气均见长，因此变得非常活跃。此阶段的小孩走路更自信、更平稳。他们开始探究其它身体技能，如平衡、跳跃、跑步等。此外，孩子们越来越懂得互相沟通和开始一起玩耍，社交型的游戏活动便随之而来。

19 到 23 个月学步儿童玩的推拉玩具，可以有一定程度的逼真，并可带坚硬的把手或带拉绳以作推拉。他们的走路技能已获得进一步提高，可玩用拉绳的拖拉玩具。拖拉玩具的重量应可稍为顶住小孩的拉力，以防其翻倒，并且底座要宽，重心要低。

两岁

两岁的幼儿对表象性和象征性游戏兴趣非常浓厚。此时，他们力气大，大幅运动技能成熟，因此会变得非常活跃。他们懂得走路、跑步、跳跃并有相当好的平衡能力。孩子们越来越懂得互相沟通。他们开始一起玩游戏，互相沟通，社交型游戏于是变得非常普遍。他们越来越喜欢骑原尺寸的轮动玩具车（见《**体育娱乐类**》之《**娱乐设施**》）。

两岁学步儿童玩的推拉玩具可有逼真效果，亦即可有各种颜色。这些玩具宜边缘滚圆、坚固并可清洗。因果关系以简单（如一滚动即有球响）为宜，而感官方面则不宜太响、太亮、太突然或太激烈。玩具要重，以防拖翻在地上。底座宽、重心低的会较为平稳，也较适合小孩玩。小孩长大后开始玩装扮游戏时，推拉玩具可做成非玩具物件的仿真形汽车、手推车和吸尘机等形状。要玩手推车，小孩必须可完全平稳地站立和走路，因为需要同时对手推车做抬起、平衡、推动和驾驶等动作。有关装扮游戏用推拉玩具的详细情况，请阅《**装扮与角色扮演类**》之《**小交通工具**》。有关轮动玩具车的详细情况，请阅《**体育娱乐类**》之《**乘骑玩具**》。

早期探究/练习类之推拉玩具

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小		便于抓握和推动（5 到 7 英寸）。	-----→
部件形状		边角滚圆。	-----→
部件数目		单件。	-----→
连锁/松散件			
材料		柔软。 可清洗。	-----→ -----→
运动技能要求*		伸手。 抓物。 手眼协调。 6 个月左右无须承托可坐起。	越来越好动；滚、爬、探寻和走路。 懂得抓和摇。 练习精巧运动技能，如抓、推、拉、挤、拍、戳和摇等。
色彩/对比		颜色鲜艳。 图案反差大。	-----→ -----→
因果关系		因果关系简单、清晰。	-----→ 开始懂得因果关系。
感官元素		视觉。 动手。 听觉。柔和、安慰的声音。 不宜太响、太突然或太激烈。	-----→ -----→ -----→ -----→
真实/精细程度		无须逼真。	-----→
形象授权			

经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为		深为多种感官元素所吸引。 喜好音乐和声音效果。 喜欢用手和口探究。 反射动作更倾向于外向。 主动地摆弄玩具。 口含和牙咬。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 懂得同时握二物，但不懂协调。
常见类型		边缘滚圆的小推力玩具（约 6 个月始）。 轮动或滚轴驱动的简易小车或动物(约 6 个月始)。	-----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

早期探究/练习类之推拉玩具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			
部件形状	边角滚圆（续）。 宽底。 重心低。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数目	很少。	-----→	-----→
连锁/松散件			
材料	柔软（续）。 可清洗（续）。 重而平稳，以防翻倒。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
运动技能要求*	走路水平提高。 努力运用精巧运动协调能力（有节制地抓放、推、拉、挤、拍、戳、摆、扭、转、滑和摇）。	-----→ -----→ 大幅运动技能和力量增进。 走路更自信、更平稳。 对其它体能如平衡、跳跃和奔跑等进行探究。 精巧运动能力增强。 懂得拖玩具走。	-----→ -----→ 大幅运动技能和力量增进。 相当好的走路、奔跑、跳跃和平衡能力。 精巧运动技能得到进一步提高，手变得越来越灵活。 各手指可单独活动。
色彩/对比*	颜色鲜艳（续）。 图案反差大（续）。	-----→ -----→	含柔和色在内的所有颜色，但暗色吸引力较小。
因果关系	因果关系清晰（续）。	-----→	-----→
感官元素	视觉（续）。 动手（续）。 听觉。柔和、安慰的声音（续）。 不宜太响、太突然或太激烈（续）。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→

真实/精细程度*	可识别，但无须逼真。	有些逼真，但简单，不具体。	清楚表示要表示之物件，但无须过于考究。
形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	深为多种感官元素所吸引。 喜欢用手和口对物件进行探究（续）。 好奇心增大，喜欢探究。 开始自选玩具。 用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。	-----> -----> -----> 自选玩具。 -----> 各自玩社交型游戏（平衡游戏）。	-----> -----> -----> -----> -----> 社交型游戏（伙伴和群体式）。 对乘骑玩具日益感兴趣。
常见类型	有把手的推力玩具。 拖拉玩具。 带短绳的拖拉玩具（坐着玩）。	-----> -----> 带拉绳的拖拉玩具。	-----> -----> -----> 与原尺寸物件相似的推拉玩具（见《 装扮与角色扮演类 》之《 小交通工具 》或《 体育娱乐类 》之《 乘骑玩具 》）

*玩具最重要特征之一。

建筑游戏类

19 个月左右，幼儿在游戏中开始对世界形成象征性认识，这种游戏称为“表象游戏”。所谓建筑游戏，就是利用积木或其它搭建用品来表现真实世界中的城堡、桥梁或塔楼等物体。虽然婴儿都懂得抓积木，但要玩建筑游戏则一般要到 19 个月左右才开始。他们所堆砌的东西会一年比一年复杂。大概到了 6 岁，他们的兴趣会由积木转移到其它更为复杂的连锁材料。

积木（32 页）

泡沫方块积木
空心积木
字母和数字积木
机动型鸣叫、弹跳和振动积木
嵌套积木
枕头积木
塑料积木
塑料壳软方块积木
解难题积木
响盒/铃铛积木
堆砌型积木
桌上型积木
讲话积木
木做幼儿园积木

连锁搭建用品（43 页）

砖块连接件
泡沫拼图垫
孔洞/板条/套管连接组合
组合模型
螺母螺栓
啪哒珠
圆木连接组合

积木

建筑游戏可促进儿童的学习和发展，提高他们的潜能。建筑游戏的特色是没有单一的组织形式，游戏的组织结构很大程度上取决于所用的材料。简单而言，建筑游戏就是用积木等材料来进行建筑的游戏。玩真正的建筑游戏一般最早由两岁左右就开始，一直玩到长大成人。幼儿先是简单地对物品和材料进行摆弄，进而热衷于用它们来建筑或按预先计划进行建造。他们的摆弄开始具有目的性，如搭建塔楼或房屋等物便是。而他们 19 个月大之前玩的积木，则主要作抓握之用。大多数套装积木均以 19 个月及以上的小孩为对象，但材料的大小和重量则有很大的差别。

在判断积木适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 所需运动技能
- 部件数目
- 部件大小
- 材料
- 因果关系
- 感官元素
- 部件形状

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的积木适合和某一年龄的儿童如何使用这些玩具。

出生到 3 个月

在此阶段，婴儿的游戏仅限于反射能力的锻炼。在此期间，轻轻碰一下他们的脸颊，嘴巴即会产生反射作用而张开。故积木以大而放不进婴儿嘴巴者为宜。大多数 3 个月前的婴儿在体力上无法抓握或摆弄物件。但婴儿在出生第一个月即懂得用眼来玩游戏。研究发现，婴儿一出生便能分辨红色和绿色，到两个月大则眼睛的色彩受体全部开始工作。到 3 个月，与蓝、绿相比，婴儿更喜欢黄、红，与纯色相比则偏爱反差大的图案。因此，鲜黄和鲜红色积木以及视觉反差大和有图案的积木，会非常有吸引力。对于此阶段的婴儿来说，可采用材料柔软或用毛绒做的积木（如泡沫或枕头积木），或外层为塑料或布质的积木。积木边缘以滚圆为宜，以免伤害婴儿眼睛。

4 到 7 个月

到此阶段，婴儿的动作已由不由自主的反射型转为外向型。在婴儿的成长过程中，他们和周围环境的互动为抓物、伸手、摇物和拖物。他们大概在 6 个月时掌握抓握的动作，因而懂得摆弄积木。抓积木这一动作可触发吮吸反射，他们会马上把抓到的积木放进口里。故设计积木时应避免使婴儿窒息。此阶段，他们的运动技能尚处于初级阶段，因此积木必须便于他们抓握（如宽度小于 4 英寸）。而柔软或毛绒积木则较为安全，以免手臂动作意外伤及小孩的眼睛和脸部。此阶段的婴儿在视觉上与年纪较小的婴儿一样，较喜欢红色、黄色和图案。4 到 7 个月大的婴儿只是探究性地摆弄积木，而非玩真正的建筑游戏，故此阶段小孩可玩用柔软或毛绒材料如空心塑料、乙烯或泡沫做成的积木。可给他们玩边缘滚圆的较大的积木（宽于 3 英寸），图案或颜色为红或黄的积木也可。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿的行为更趋外向，手眼协调能力也更加成熟。他们已有认知能力，懂得简单的因果关系，再加上摇这一运动技能的形成，使得注重感官元素的积木倍添魅力。带有铃铛或内有响物的柔软积木或挤压时会尖叫的积木，便既吸引又可产生认知上的刺激作用。而由电池驱动的会跳动、振动或亮灯的积木，他们也喜欢。他们已开始形成精巧运动技能，挤压便成了他们十分喜欢做的动作。而可挤压的积木（如空心塑料或泡沫做的积木）则可促进他们在这方面的发展。以 3 到 5 英寸便于其抓握和搬移的积木为宜。这些积木尚不可用作建筑游戏的材料，给他们玩只作手握型物品，旨在促进其精巧运动技能的发展（见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》）。对于婴儿来说，积木无须多，只须几个即可。

婴儿的动作越灵活，受伤的可能性就越大。此阶段的婴儿懂得同时握两件物品，也就是说可能造成他们窒息的物件数量翻倍，或给他们撞击的物件数量翻倍。因此，他们玩的积木以柔软或毛绒积木为宜。宽度宜大于 3 英寸，边缘滚圆，并且要便于抓握、颜色鲜艳和感官元素丰富。有声音的积木尤其令他们着迷。方形积木则便于他们抓握和撞击。画有他们熟悉物件的积木也能吸引他们。而木质积木则会太重，一般不适合此阶段的婴儿玩。但轻型的木质或塑料的积木则适合他们用来撞击。

12 到 18 个月

12 到 18 个月时，幼儿开始对新奇事物感兴趣，并喜欢探究。他们刚学会走路，可触摸到大量东西，其天生的好奇心由此进一步增强。但他们信心不足，走起路来会两边摆，迈步时往往会跌倒，尤其是刚开始的时候。故积木边缘以滚圆为宜，这样跌倒时会更安全。材料柔软的绒布、海绵或橡胶类积木，即能满足这方面的要求。但大而重的木质积木即幼儿园积木，则会太重、太大和边缘锋利，不适宜给他们玩。此阶段小孩的抓握动作变得更灵活，故以体积较小的积木（2 到 4 英寸）较为适宜。

他们开始懂得把两三件东西组合起来，嵌套积木因此具吸引力。学步儿童的肌肉运动与协调技能已足以摆弄嵌套积木，他们的认知能力已初步形成，懂得积木可按预定的方式组合起来。婴儿/学步儿童的探究兴趣亦融入其积木游戏之中。把“奇趣”融入其间的积木则可成为这样的探究性玩具。例如，笼子状的空心积木，里面装一个可“放跑”的东西，便能使幼儿着迷。在此阶段，幼儿开始以反复尝试和摸索的方法来解决问题，可给他们玩可激发他们这方面行为的积木。8 到 11 个月婴儿玩的轻而简单的木质或塑料积木，也适合给 12 到 18 个月的学步儿童玩。嵌套和奇趣积木也同样有吸引力。积木数量可增加（15 到 25 块），但仍旧无须太多。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿开始萌发表象或符号思维认知能力。因此，他们可开始用积木玩真正的建筑游戏。他们懂得把表象思维和想象转化为行动，故他们可能会用一堆积木来表示塔楼、城堡、电梯或树木。他们对建筑的兴趣与日俱增，所以积木以较坚固的为宜。纸板积木和厚泡沫积木既轻便又易于堆叠，幼儿玩起来较为方便。其它吸引他们玩的特征是积木的造型（长方形或正方形）和大小（约 2 到 4 英寸）。他们对太大或过于笨重的积木没有什么兴趣，原因是这些积木比较难砌。拆除和搭建对他们来说同样重要。楼砌好后他们就想立刻用手或脚将其推倒。因此，他们玩的积木应与较重的木质或幼儿园积木不一样，推倒时应不会给幼儿带来危险。但他们可玩较轻的木质或塑料做桌上积木。幼儿在把积木叠成塔楼时，须用到精巧运动协调能力。如上所述，纸板和泡沫积木对此阶段的幼儿既吸引又合适。他们玩建筑游戏，只须一套 20 到 40 块的积木即可。

两岁

两岁幼儿玩的建筑游戏，与 19 到 23 个月幼儿玩的十分相似。他们以建筑来作符号表征，既喜欢用积木来建筑，又喜欢把其推倒。因此，两岁幼儿玩的建

筑游戏与 19 到 23 个月幼儿玩的一样，均以较轻的木质、纸板或泡沫为材料，造型为正方形或长方形，宽约 2 到 4 英寸。此阶段，以 20 到 40 块一套的积木为宜。

3 岁

3 岁小孩玩的积木会更加高级。为了表现他们见过的东西，他们会对各组成部分加以分析，然后把它们之间的相互关系形成在脑海里。如他们在玩的过程中常常会说：“不，那块不放那儿。放这儿。”他们会考虑相对大小、数量、位置和重量等问题。他们玩的积木已由纸板积木发展到各种大小和造型的木质积木，懂得搭建较塔楼复杂的東西。这时，他们已适宜玩木质单元积木或幼儿园积木。他们玩的积木，其基本单元体积通常为 $3 \times 3 \times 1$ 英寸，其它积木体积则为基本单元的倍数或分数。一套完整的积木通常包括单块、双块、四块、楔子、三角、圆柱、半圆和其它积木。但三角和半圆拱在此阶段并不常用。积木材料可以是硬木，也可以是软木。其中硬木比较重和耐用，也比较昂贵。这类型的积木会较为吸引，因为积木没有什么颜色，造型为简单的几何图形，结构也不复杂。小孩可利用这些积木搭建车库、机场、房屋、谷仓、火箭和其它物体。可在上一年龄组的基础上增加积木数量（60 到 80）。

4 到 5 岁

玩积木是学前时期最主要的游戏活动。小孩在 3 岁时便喜欢的复杂的木质单元积木，其构造如今会变得更精确和复杂。这时，他们会在其创作中加入松散件，把戏剧故事内容掺入其建筑游戏之中。例如，搭建车库时会加入汽车，搭建农场时则加入牲口，而在建筑房屋时则会用到玩偶和家具。松散件结合木质积木可使游戏内容变得更复杂、更丰富，因而颇具吸引力。学前儿童玩的积木以木质为宜，大小、长度不限，造型则可有除正方形或长方形外的特殊造型。他们玩的积木数量要相当大（80 到 100 块）。

6 到 8 岁

小学低年级的儿童一般都会对搭积木非常着迷。小学教室一般还会放置积木供他们玩。通过玩积木，可使此阶段的儿童将其视觉和运动技能与预先策划能力相结合，然后通过一系列步骤把想法付诸行动。他们的精巧运动技能、手眼协调能力和手臂动作的控制力均已日益成熟，常常可见他们造出较为考究和复杂的建筑。鉴于此阶段儿童的发展水平，积木一般以木质较为适宜和吸引。积木可有大

有小，造型不要局限于正方形和长方形，而应该有多种多样的造型，包括多种长度，数量则以多为宜。80 到 100 块的积木对他们来说已不成问题。这些类型的积木为小孩提供了尽量按其表象能力进行建造的材料。

9 到 12 岁

9 岁的小孩已比较少玩积木游戏。但是，还是有些小孩喜欢花时间去玩类似于上一阶段儿童玩的积木，因为这些积木可搭成结构复杂的建筑。积木数量多（100 块或以上）也是其魅力所在。一般来说，此阶段小孩喜欢玩有连锁部件的建筑游戏。有关这些积木，我们将在下一子类《连锁搭建用品》中讨论。

建筑游戏类之积木

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	到 11 个月
部件大小*	便于抓和探究。 大至无法放入口里。	-----→ 3 到 4 英寸。	-----→ 3 到 5 英寸。
部件形状	边缘滚圆。	-----→	-----→
部件数目*	几件（约 6 块）即可，婴儿无须玩多种积木。	-----→ 8	-----→
连锁/松散件	松散部件。婴儿不懂摆弄连锁积木。	-----→	-----→
材料	柔软的绒布、海绵或橡胶类材料。 可挤压。 轻便。 非木质，不可太锋利。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
运动技能要求*	抓物。 挤压。 摇。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
色彩/对比	颜色鲜艳，尤其是黄色和红色。 反差大，有图案。	-----→ -----→	-----→ -----→ 积木上画的熟悉物件。
因果关系*	喜欢摇晃或挤压时发声的积木。	-----→	喜欢体现因果关系的积木。
感官元素*			尤其喜欢铃铛、响盒和尖叫等声音。
真实/精细程度			

形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	锻炼非自主的反射动作。 积木用于探究，而非建筑。 约 3 个月开始抓物。	做有意识的外向型动作。 -----→ 约 6 个月抓物动作熟练。 动手动口摆弄积木。 精巧运动技能原始；意外的手部动作。	-----→ -----→ 懂得同时握两件物品。 经常做挤压和撞击动作。 协调能力增强。 懂得简单的因果关系。
常见类型	小包装塑料壳软方块、泡沫积木和枕头积木。	-----→	-----→ 机动型鸣叫、弹跳和振动积木。 响盒/铃铛型积木和塑料空气尖叫型积木。

*玩具最重要特征之一。

建筑游戏类之积木

玩具特征	到 18 个月	到 23 个月	两岁
部件大小*	2 到 4 英寸。	-----→	-----→
部件形状	边缘滚圆。	-----→ 长方形和正方形积木。	-----→ -----→
部件数目* 12	15 到 25 块。 无须多种积木。 19	20 到 40 块。 -----→	-----→ -----→
连锁/松散件	松散部件。婴儿不懂摆弄连锁部件。	开始懂得玩有简易连接装置的成套连锁积木（见《建筑游戏》之《连锁搭建用品》）。	
材料*	柔软的绒布、海绵或橡胶类材料。 轻木或塑料。 非重木。	纸板或厚泡沫积木等较坚固的材料，以搭建塔楼。 -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需运动技能	抓物。 些微精巧运动协调能力，以摆弄积木。	-----→ 堆砌积木所需的精巧运动技能。	-----→ -----→
色彩/对比			
因果关系			
感官元素			

真实/精细程度			
形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢新奇事物和探究。 会走路。 用口含玩具次数减少。 以反复尝试和摸索的方法来解决 问题。 天性好奇。	表象和符号思维。 用积木玩真正的建筑游戏。 常常推倒积木建筑。	
常见类型	讲话积木。 解难题积木。 嵌套积木。	堆砌型积木。 桌上型积木。 	

*玩具最重要特征之一。

建筑游戏类之积木

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	基本单元积木= 3 ½ 平方英寸× 1 ½ 英寸厚。 同一套积木中的其它积木为基本 单元的倍数或分数。	-----→ -----→ 积木大小、长度各异。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件形状*	单块、双块和四块。 楔子、三角、圆柱和半圆。 简单的几何形状。	-----→ -----→ -----→ 造型更特殊。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
部件数目*	60 到 80 块。	80 到 100 块。	-----→	-----→
连锁/松散件				
材料*	硬木或软木。 硬木较重和耐用，也较昂贵。	-----→ -----→	-----→ -----→	-----→ -----→
所需运动技能	摆弄较重积木所需的精巧运动技 能。	-----→ 手臂和身体协调能力。	-----→ -----→	-----→ -----→
色彩/对比	无色（积木只刷清漆）。			
因果关系				
感官元素				
真实/精细程度	无色或结构复杂。	-----→	-----→	-----→
形象授权				

经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	建筑较两岁幼儿高级。 对想搭建的建筑的组成部分进行分析。 在脑中形成各部分之间的关系。 考虑大小、数量、位置和重量等问题。	搭建的东西又进一步。 把戏剧故事内容掺入建筑之中。 松散件与积木相结合。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
常见类型	木质幼儿园积木。 数字和字母积木。 桌上型积木。 空心积木。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

连锁搭建用品

连锁搭建用品与木质、纸板和枕头积木一样，也用于培养小孩玩建筑游戏的能力。连锁搭建用品在性质上与积木相似，也可用于表现真实世界中的物体。但其也有大不相同之处，那便是它可以联接、锁定或固定在特定位置上。它可以通过不同的拼接方式把多件扣合在一起，创作出传统木质桌上型积木无法媲美的作品。

玩真正的建筑游戏一般由两岁左右就开始，一直玩到长大成人。这种游戏与儿童的发展密切相关，因为玩建筑游戏即表明小孩在成长。幼儿先是简单地对物品和材料进行摆弄，进而热衷于用它们来建筑或按预先计划进行建造。他们的摆弄开始具有目的性，如搭建塔楼或房屋等物便是。由于 19 个月以下的幼婴一般不懂得摆弄连锁搭建用品，因此，本子类由 19 个月开始谈起。

在判断连锁搭建用品适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 连锁/松散件
- 所需运动技能
- 部件数目
- 部件大小

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的连锁搭建用品适合和某一年龄组的儿童如何使用这些玩具。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿开始萌发表象或符号思维认知能力，建筑游戏亦由此而来。如今，小孩的精巧运动技能已有长足的进步，可较为轻易地摆弄玩具，故可给他们玩有简易连接装置的成套连锁积木。大而厚实的塑料砖便于随意地堆叠或压在一起，故往往成为小孩玩连锁玩具的入门首选。这些连锁建筑玩具，大小以 2 到 4 英寸、数量以 20 到 30 块为宜。也可让他们玩塑料质地的积木。

两岁

两岁幼儿玩的连锁搭建用品，和上一年龄组玩的十分相似。他们以建筑作符号表征，因此一堆积木可能表示一棵树。故此，两岁幼儿玩的连锁搭建用品与 19 到 23 个月幼儿玩的一样，塑料质地，2 到 4 英寸宽，数量则为 20 到 30 块。此阶段的幼儿懂得做简单

的拧螺丝动作，但其它协调动作如在木板上装螺栓和上螺帽则不懂。

3 岁

3 岁幼儿懂得按既定方式使用连锁搭建用品，通常是由下而上堆砌。他们的精巧运动技能已足以应付大多数简单的连锁搭建用品，包括涉及扣合、拧螺丝、压紧、拉开、嵌套等动作的材料，故有凹口的圆木等材料亦在适用范围之列。但他们的认知能力却不足以看懂装配说明，故一般不适宜给他们玩连锁模型组合。反之，不限定用途的材料则因其允许自行创作而使小孩为之着迷。材料可为塑料或木材，体积宜小（2 到 3 英寸），造型宜多，积木数量亦宜增加（30 到 50 块）。而很小、很细致的连锁件则会派不上用场或小孩对其无兴趣。但使用轴杆或筒杆类连接器的简单的连锁组合则适用于此阶段的幼儿。

4 到 5 岁

玩搭建是学前时期最主要的游戏活动。学前儿童懂得玩大多数连锁搭建系统，如有凹口的圆木、连锁嵌齿、扣合或压紧塑料砖、把平板插入沟槽、使用螺母和螺栓、拼接吸管和套管子等。学前儿童玩的连锁搭建用品以塑料或木制为宜，大小、造型和长度则不限，数量宜多（80 到 100 块）。学前儿童会希望其创作更加逼真，故材料丰富（如轮子、纹理、小人和树木模型等）会较为吸引。他们的运动技能已足以应付较小（长度小于 1 英寸）的、简单的扣合型建筑玩具。但要用到螺母和螺栓等较为复杂的东西，则以大件较为合适。但大多数学前儿童不懂如何钩住物品或玩电池驱动的建筑组合。

6 到 8 岁、9 到 12 岁

小学低年级儿童非常喜欢玩连锁建筑，其兴趣远远超出非连锁的积木玩具。到此阶段，小孩的认知能力已足以看懂说明书和拼装步骤，故适合玩模型组合。有主题的和以电影为题材的组合最令他们着迷，可造出逼真、细致的模型的组合也一样。他们的精巧运动技能已成熟，小件玩具对他们来说相对不成问题。他们懂得用小螺丝、螺母、螺栓和全金属部件来搭建。部件的具体数目须视乎小孩和设计意图而定，但对此阶段的小孩基本上无须设限。要满足小孩的设计意图，一般需要 100 件或以上。如部件大小（小至不足 1 英寸，大至 2 到 3 英寸）和造型不一，则可使建筑构造变得更为复杂，小孩会更加喜欢。有些七八岁的小孩则懂得用活动或机动或电脑芯片做的元件来搭建。到 9 岁左右，则可玩含接合剂的模型组合。但为确保材料使用得当，也许需要成人帮助。

建筑游戏类之连锁搭建用品

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*		2 到 4 英寸。	-----→
部件形状		砖块积木，故为正方形和长方形。	-----→
部件数目*		20 到 30 件。	-----→
连锁/松散件*		连锁，带简易连接装置，以便于随意堆叠或扣合在一起。	-----→ 简易拧螺丝装置。
材料		塑料。	-----→
运动技能要求*	精巧运动技能进一步发展，但仍不懂得拼接连锁件。	精巧运动技能不断增加，可应付简易的连接装置。	-----→ 懂得做简单的拧螺丝动作。
色彩/对比			
因果关系			
感官元素			
真实/精细程度			
形象授权			

经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢新奇事物和探究。 以反复尝试和摸索的方法来解决问题。 精巧运动技能进一步发展，但仍不懂拼接。	表象和符号思维。 开始用搭建用品玩建筑游戏。 精巧运动技能更趋成熟。	-----> -----> -----> 懂得做简单的拧螺丝动作，但其它协调动作 如在木板上装螺栓和上螺帽则不懂。
常见类型	一般不宜使用。	啪哒珠。 大而厚实的连锁砖块/积木。	-----> 大的连锁砖块/积木。 连锁泡沫拼图垫。

*玩具最重要特征之一。

建筑游戏类之连锁搭建用品

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	2 到 3 英寸。	2 到 3 英寸，以设计更复杂的结构如使用螺母和螺栓等元件。小于 1 英寸以作砖块等简单设计。	多种尺寸，很小（小于 1 英寸）、小（1 至 2 英寸）和大（2 至 3 英寸），以搭建更复杂的建筑。	-----→
部件形状	多种造型。	-----→	-----→	-----→
部件数目*	30 到 50 件。	80 到 100 件。	100 件或以上。	-----→
连锁/松散件	简易连锁设计：扣合、拧螺丝、压紧、轴杆连接、带凹口的圆木和嵌套。	-----→ 连锁嵌齿、插槽、大螺母和螺栓、连接吸管、套管。	-----→ -----→ 小螺丝、螺母和螺栓。	-----→ -----→ -----→
材料	塑料或木制。	-----→ 多种材料，如轮子、纹理、小人和树木模型等较为吸引。	-----→ -----→ 全金属部件。	-----→ -----→ -----→
运动技能要求*	精巧运动技能足以应付大多数连锁设计。	-----→	-----→ 小件相对不成问题。	-----→ -----→
色彩/对比				
因果关系				
感官元素				
真实/精细程度		希望自己的创作更逼真。	希望玩可造出逼真、细致模型的组合。	-----→
形象授权			有主题的和以电影为题材的组合令他们着迷。	-----→

经典性	使用带凹口圆木或轴杆和连接件的经典建筑组合。	-----→	-----→ 扣合模型汽车组合。	-----→ 胶合模型汽车组合。
自动/智能特征		不懂如何钩住物品或玩电池驱动的建筑组合。	七八岁的小孩懂得玩用活动或机动或电脑芯片做的元件来搭建的组合。	-----→
教育性				
相关游戏/行为	按既定方式使用连锁搭建用品，通常是由下而上堆砌。 精巧运动技能足以应付大多数连锁设计。 认知能力不足以看懂组合模型装嵌说明。 喜欢不限定用途的材料，因允许其自行创作。	搭建为最主要的游戏活动。 -----→ -----→ 喜欢用逼真材料创作。	非常喜欢玩连锁件，兴趣远远超出非连锁的建筑组合。 -----→ 认知能力足以看懂组合模型的说明和装嵌步骤。 喜欢逼真的、细致的、有主题或以电影为题材的组合。	-----→ -----→ -----→ -----→
常见类型	啪哒珠。 较小的连锁砖。 有凹口的圆木。 使用轴杆/销子和筒杆的组合。 工作台螺丝。	-----→ -----→ -----→ 大螺母和螺栓。	4 到 5 岁小孩玩的所有类型。 造型不规则或用旋转连接件的组合。 可造出逼真、细致或变形模型的组合。 传授轮子、轮轴、齿轮、杠杆和滑轮等简单机械概念的组合。 扣合模型汽车组合。 小螺母、螺栓和螺丝。	-----→ -----→ -----→ -----→ 胶合模型汽车组合。 -----→

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类

婴幼儿开始有记忆能力后，他们会对玩具与实物或真人之间产生一种符号联系，装扮和角色扮演游戏即由此而来。19 个月的幼儿一般都会玩很原始的装扮与角色扮演游戏，至学前时期最为热衷，到小学后热情逐渐消退。但角色扮演对某些年龄较大的学龄儿童来说，可能会比较重要。

玩偶和填充玩具（第 51 页）

- 小型玩偶和填充动物
- 微型玩偶和填充动物
- 木夹玩偶
- 可动人形
- 原尺寸和特大玩偶及配件（如宝贝娃娃）
- 原尺寸和特大填充动物

戏剧场景和木偶（第 61 页）

- 玩偶之家和主题戏剧场景
- 弹出式场景
- 玩具之家
- 袜子木偶、手指木偶、布袋手偶、手臂木偶
- 牵线木偶

装扮用品（第 68 页）

- 服装（如军队、宇航员、消防员、节日和警察等）
- 媒体角色和超级英雄
- 配件（如假牙、帽子、首饰、面具、围巾、领带、假发等）
- 化妆和美甲工具

小交通工具（第 75 页）

- 船
- 小车
- 摩托车
- 火车
- 飞机

工具和道具（第 83 页）

- 耙
- 铲子和小铲子桶
- 吸尘机和剪草机
- 房屋清洁工具
- 厨房/烹饪用具
- 医疗工具和器械
- 塑料建筑工具
- 电话
- 移动通讯设备（如手机、传呼机等）
- 收银机和钱币
- 假枪、枪套、头盔
- 锤子

玩偶和填充玩具

玩偶和填充玩具适用于所有年龄的儿童。小孩在感官上最先接触的往往就是这些玩具。有时候，年纪较大的婴幼儿对玩偶和填充玩具爱不释手，就是因为它们有安全感或小孩对其有爱慕之情。这种情况可能会持续到学前时期乃至于一直到小学时期。随着小孩认知能力的发展，这些玩偶、可动人形和填充玩具便成为帮助小孩学习装扮和角色扮演的重要的表征之物。而这些玩偶、可动人形或填充玩具更会被年长的小孩当作宝贝之物收藏起来。

在判断玩偶和填充玩具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 真实/精细程度
- 因果关系
- 部件大小
- 形象授权
- 色彩/对比

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的玩偶和填充玩具适合，以及某一年龄组的儿童如何使用这些玩具。

出生到 3 个月

此阶段的婴儿大多喜欢感知和触摸物体。但他们没有什么精巧运动技能，故适宜玩很轻（ $\frac{1}{2}$ 到两盎司）的、便于抓握的玩偶和填充玩具，如四肢粗 $\frac{1}{4}$ 英寸、长 4 到 8 英寸便合适。如这些玩具像毛绒玩具般有毛毯的柔软的质感，或色彩对比分明（如黑和白），或含有基本的反差大的图案和脸部轮廓，或色彩丰富、鲜艳，更会魅力倍添。由于小孩几乎什么东西都会用嘴去碰，因此他们玩的玩偶和填充玩具宜易于清洁、不带皮毛、无可拆卸衣服或饰品，而且眼睛、鼻子等部位不要凸出来。对此阶段的婴儿来说，衣服和可转动的眼睛并无特别的吸引力，而填充动物的五官则以缝制的为宜。玩偶和填充玩具均以非常简单的一件结构为宜，而且要坚固、不易破裂。

4 到 7 个月

此阶段婴儿玩的玩偶和填充玩具依然以柔软、轻便和设计简单为宜。除此以外，幼婴已开始喜欢对比强烈的五官特征。但玩具无须做得非常逼真或细微。此阶段的婴儿喜欢有简单因果关系的玩具，如可在玩偶或填充玩具中装上响盒。给他们摆弄的玩具最好不要重于两盎司。长度以 4 到 12 英寸为宜。此阶段的小孩几乎什么东西都用嘴去碰，故他们玩的玩偶或填充玩具一般不宜有钮扣、胡子、铃铛、丝带、纱线做的假发或诸如此类的特征。将近 8 个月时，婴儿开始认他们跟着念的单词。这种认字能力的出现，便使得可说单字或一组单字的玩偶和填充玩具极富吸引力。同时，他们也开始认得和迷上图书和电视等熟悉媒体的角色。

8 到 11 个月

此阶段的婴儿除了喜欢较小的婴儿所喜欢的特征外，还喜欢逼真程度低的小玩偶和填充动物，尤其是五官不必太逼真。重 3 到 6 盎司和长 8 到 12 英寸的玩偶和填充玩具，他们都可以自如地摆弄。由于小孩会四处滚，爬走的情况也增加，再加上开始学习走路，因此不宜玩有音乐的毛绒玩具和用钥匙上发条的玩具，表面突出的玩具也不宜。

12 到 18 个月

对于年幼的学步儿童来说，适宜给婴儿玩的柔软的、简单的、供抱在怀里的玩偶和填充动物也适宜给他们玩。在此阶段，幼儿开始热衷于用玩偶和填充玩具玩模仿游戏，其原型为常见的家庭关系如妈妈和宝贝儿，或来自于电视和其它媒体上看到的東西。他们会迷上中等尺寸（10 到 16 英寸）的玩偶和填充动物，这些玩具应有简单的因果关系，如按键即可产生简单的声音或短语或会发光或做动作。同理，他们喜欢摆弄玩具的四肢或头，以造出不同的姿势和样子。

由于幼小学步儿童的精巧运动灵活性和控制力都不高，故以易于抓握（如四肢粗为 $\frac{1}{2}$ 英寸）和不重于 4 到 8 盎司的玩偶和填充玩具为最佳。而且，这些玩偶和填充玩具的可拆卸、松散或突出的部件一般以少为宜。而眼睛则通常以手缝的、对比强烈的较眼睛会动的为宜。他们依然经常用嘴去碰东西，故玩具以可清洗或易清洁为宜。玩偶如果有头发，则以只有塑膜头发为宜，而填充动物则以少毛为宜。

19 到 23 个月

此阶段的学步幼儿仍然很喜欢模仿，其对象基本上以常见的家庭或媒体为主题。他们喜欢因果关系功能为中低程度的玩偶和填充玩具。如他们喜欢在玩偶或填充玩具上按键或按什么地方，使其产生声、光或动作。他们喜欢随意摆弄玩具的四肢或头部，使其摆出不同的姿势和样子（另见《早期探究 / 练习类》）。他们喜欢中低度逼真和色彩丰富、鲜艳的玩具。可给他们玩塑料或橡胶做的玩偶，并配上奶瓶或毯子之类的东西。将近两岁时，幼儿掌握了一些简单的词语和短语，可玩一两场简单的装扮游戏。因此，可给他们玩可讲简单短语或句子的玩偶和填充玩具。

小孩依然爱用嘴去碰东西，故他们玩的玩偶以没有头发为宜，填充动物则以没有长的毛为宜。同理，玩偶和填充玩具以可清洗或易清洁为宜。这些玩具以易于抓握和在空气中举起为宜。重量方面则可略重于年纪较小幼儿玩的玩具（6 到 12 盎司）。此外，他们还喜欢玩小的木夹玩偶（见《**装扮与角色扮演类**》之《**戏剧场景和木偶**》）。

两岁

在此阶段，幼儿依然会进行大量的模仿。但他们已越来越明白玩具与真实世界之间的符号联系，于是比幼小的小孩装扮得更多。其装扮游戏也变得更为复杂。他们的精巧运动灵活性和控制力处于中低水平，懂得摆弄略大（12 到 18 英寸）和略重（8 到 16 盎司）的玩偶和填充玩具。玩偶和填充玩具以柔软、滚圆、可伸缩和抱着舒服者最有吸引力。颜色浅或柔和也会吸引他们。这些玩具可带有少量（约 2 到 4 件）的常用的配件如奶瓶、毯子或骨头等。玩偶和填充玩具以易于携带、无危险性和样子熟悉、友善为宜。这些都是

不容小觑的特征，因为它们可使小孩玩装扮游戏之余，更可锻炼其如何与人交友或如何关心伙伴。接近 3 岁时，五官、头发、衣服和配件等逼真程度均达中低水平的玩偶更讨他们喜欢，尤其是宝贝娃娃。此阶段的小孩开始喜欢眼睛会转动的玩偶，如会睡着和睁眼的宝贝娃娃便是。而姿势生硬或造工考究（如衣服上有精致的花边或复杂的图案或脸上有皱纹等）的玩偶和填充玩具则没有那么吸引。

两岁幼儿喜欢中低等程度因果关系的玩偶和填充玩具，如一按即产生声、光或其它动作的，又或者头和四肢可随意摆弄的。他们会捏玩偶和填充玩具的各个部位，看看它能产生什么效果。互动单一的、可预知的、会说话的玩偶和填充玩具，则可培养小孩的掌控能力，尤其是玩具与小孩从各种媒体、图书、家庭和日常生活环境中熟悉的角色有联系时。但如果这些交互式或会说话的玩具需要按步骤操作，则吸引力会较为逊色。玩具即使舒服感稍逊、颜色稍沉或有其它不甚如意的特征，也可以形象熟悉和诱人的因果关系补足。

此阶段的小孩都希望独立操作，他们喜欢易于照料和打扮的玩偶和填充玩具，故宜给他们玩有一顶简单的小帽子或有挂肩背心的玩具。他们同时还喜欢口袋可用的玩具或有简易拉绳和按钮可产生各种动作的玩具。两岁幼儿懂得给玩具脱衣服，但如果衣服用钮扣或按扣，则重新穿回去时会有困难。而大钮扣、钩扣、魔术贴或粘扣带这些他们用起来会较为方便。他们喜欢简单的“穿穿衣”玩偶，还会扮给玩偶洗澡，尤其是可清洗和可浸水的玩偶。微型玩偶、原尺寸玩偶和配件（如有仪容整理用品的宝贝娃娃）以及木夹或塑料夹玩偶也讨他们喜欢。他们会拉一下玩具的四肢、头和身上的毛，可能还会给玩偶梳梳头。因此，这些玩偶的头发和填充玩具的毛都要粘牢和不要打结，以减少其在小孩给玩具梳头或拉扯玩具时出现脱落的现象。

中等尺寸（12 到 16 英寸长）的填充玩具如泰迪熊和其它动物，如像母子成双那样，则会给他们更多的装扮机会，从而更讨他们欢心。他们也喜欢可拖来拖去的、攀爬的和抱在怀里的较大尺寸或原尺寸的填充玩具。他们对正版的玩偶和填充玩具越来越有认识。这些都会影响他们对玩具的喜好和喜爱程度。

3 岁

3 岁小孩的灵活性和精巧运动控制能力均处于中等水平。他们开始喜欢用复杂程度为中低水平的因果关系玩具来玩装扮游戏。他们喜欢按键，喜欢使用可产生声、光或动作的装置，还喜欢有哭喊、吸吮、小便和走路等特别功能的装置。他们喜欢松散件多而摆弄方便的、眼睛会动的玩偶和填充玩具。他们更喜欢也更熟练地认出机器人和超级英雄等正版授权的科幻角色，并开始对简单的收藏品产生兴趣。此外，他们还喜欢中度逼真的玩具，喜欢比例和构造准确的、部件真实程度达中等水平的和部件可向多个方向活动的玩偶和填充动物。他们懂得应付开口大的、易于穿和脱的衣服，懂得摆弄钮扣大的、有钩扣的或有魔术贴或粘扣带的衣服。他们同时懂得摆弄稍重于（12 到 18 盎司）和稍大于（16 到 20 英寸）学步儿童玩的玩偶和填充动物。

4 到 5 岁

此阶段的小孩喜欢质感达中高等水平的、熟悉、逼真的玩偶和填充玩具，并会在其中高度复杂的装扮游戏中使用。他们可玩复杂程度处于中高水平的因果关系玩偶和填充动物，因而其装扮游戏更趋复杂、内容更丰富。四五岁小孩的解决问题的能力处于中等水平。他们玩的玩具象征意味更浓。因此，他们较喜欢时装、军事和其它主题的玩偶（如比例为 1:6 的带有各种装束或饰物的玩偶）以及身高约 4 到 8 英寸的可动人形。填充玩具方面，他们较喜欢可在其装扮或角色扮演游戏中充当主要角色的、可丰富乃至加长其故事内容的玩具。

使他们极感兴趣的玩偶和填充玩具，往往取材于授权形象和以家庭、学校及媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书）体验为主题。可作收藏品的、较大或特大型玩偶和填充动物特别讨他们喜欢。他们喜欢五官细腻的玩偶和填充玩具，喜欢给它们穿上简单的装束，还喜欢使用大量松散件如仪容用品等。这些玩具可有中高度复杂的因果关系，如身体部位可多方位转动、有多种功能或按键时可产生多种声、光或动作反应，又或者配件中装有智能芯片等等。他们也喜欢可在受了不同的刺激或缺少刺激的情况下做出各种反应的智能型机械人玩偶和填充玩具。他们已开始掌握这些玩具的使用方法（见《**教育与学术类**》之《**智懂得玩具与教育软件**》）。

6 到 8 岁

年幼的学龄儿童较学前儿童少玩装扮游戏，他们更喜欢有组织的活动。他们玩的装扮游戏更有戏剧味道、内容更丰富、场景更复杂。6 到 8 岁的小孩，在其成长的过程中早已懂得对象征意义进行转换。他们解决问题的能力处于中高等水平。他们喜欢在其内容丰富的、时间也往往较长的故事中使用玩偶和填充玩具。而这些玩偶和填充玩具，他们会喜欢配件多的、原尺寸或特大的。他们也喜欢较有时装意味的微型玩偶（如 1:6 的）。此阶段的小孩对主要由大众传媒追捧的授权角色和收藏品有深入的认识和浓厚的兴趣。他们喜欢玩专门和许多玩偶和填充玩具配套的各种配件。此外，他们的手的灵活性、精巧运动控制能力和大幅运动技等均足以应付大多数小部件，如活动的手指和启动玩具某些功能的小把手或按钮等。

9 到 12 岁

年纪较大的学龄儿童大多喜欢收集十分有质感的、功能强大的、真实的和独特的玩偶和填充玩具，包括也作装饰品用的时装玩偶或微型玩偶，尤其是服饰考究的玩偶。但玩具不必做得逼真。这些玩具往往有形象授权，授权配件也很多。

装扮与角色扮演类之玩偶和填充玩具

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小*	4 到 8 英寸长。 极轻，少于 0.5 到两盎司。 易于抓握和可高高举起。	4 到 12 英寸长。 极轻，少于两盎司。 -----→	8 到 12 英寸长。 轻便，少于 3 到 6 盎司。 -----→
部件形状	非常简易的单件结构。 坚固，不易破裂。 边缘宽而滚圆，无锋利边缘或凸出部位。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数目			
连锁/松散件	无可拆卸的、松散的部件或衣服。	-----→	-----→
材料	柔软像毛毯，可伸缩，诱人抱入怀中。 无头发（塑膜除外），衣服、毛、铃铛、钮扣、丝带或胡子。 可清洗或易清洁。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需运动技能	缺乏精巧或大幅运动控制能力。	更强壮，有少许精巧和大幅运动控制能力。	-----→
色彩/对比*	色彩对比强烈（如黑和白），有简单的图案。 色彩丰富、鲜艳。	-----→ -----→	-----→ -----→
因果关系*	低等程度的因果功能（如一摇即发声）。	低等程度的因果功能（如一摇即发声或有简单的单词和短语）。	-----→
感官元素	质地柔软。 声音柔和（如响盒、音乐等）。	-----→ -----→	-----→ 声、光和动作更丰富。
真实/精细程度*	友善，尤其是脸。 五官对比强烈或手缝。 眼睛不活动。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
形象授权*		开始认得媒体和家居生活中的熟悉的角色。	-----→

经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	常用嘴接触物体。 感知与触摸物体。	-----> -----> 先开始坐起，然后爬走。 开始认经常念的单词。	-----> -----> 爬走和攀爬熟练。 开始走路。 对物体永存和符号表征有认识。
常见类型	小玩偶（宝贝娃娃、沙包娃娃、碎布娃娃）。 小填充或毛绒动物。 音乐玩偶和填充玩具。 手抓型柔软玩具。	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之玩偶和填充玩具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	10 到 16 英寸长。 轻便，4 到 8 盎司。 易于抓握和可高高举起（续）。	-----→ 轻便，6 到 12 盎司。 -----→	12 到 18 英寸长。 重量适中， 4-8 盎司。 -----→
部件形状	非常简易的单件结构（续）。 坚固，不易破裂（续）。 边缘宽而滚圆，无锋利边缘或凸出部位（续）。	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数目			2-4
连锁/松散件	无可拆卸的、松散的部件或衣服（续）。	-----→	奶瓶、毯子、骨头等。
材料	柔软像毛毯，可伸缩，诱人抱入怀中。 无头发（塑膜除外），衣服、毛、铃铛、钮扣、丝带或胡子。 可清洗或易清洁。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ 可伸缩，大挂肩，穿脱方便。 大钮扣、钩扣和魔术贴或粘扣带。
所需运动技能	精巧运动灵活性和控制能力低下。 可轻易转动身体部位。	-----→ -----→	精巧运动灵活性和控制能力中低程度。 -----→
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳。	-----→	-----→ 色浅或柔和。
因果关系	注重简单的因果效应功能（如一摇即发声、光或做动作）。	有中低程度因果功能（如一按即发声、光或做动作，或四肢或头可随意摆弄。）。	
感官元素	质地柔软（续）。 声、光和动作更丰富（续）。	-----→ -----→	-----→ -----→

真实/精细程度*	友善，尤其是脸（续）。 五官对比强烈或手缝（续）。 眼睛不活动（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ 眼睛会动或眨眼。
形象授权*	开始认得媒体和家居生活中的熟悉的角色（续）。	-----→	更认得出授权的造型。
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	常用嘴接触物体（续）。 感知与触摸物体（续）。 非常简单的模仿和装扮游戏。 确立物体永存观念。 呀呀学语，懂几个口语单词和有一点单词理解能力。	用嘴接触物体的情况减少。 -----→ 简单装扮和模仿，以家居和媒体为题材。 更懂得符号联系。 懂几个口语单词和有一点单词理解能力。	-----→ -----→ 装扮游戏更多、更复杂。 更懂得符号联系。 口语单词、短语和句子增加，单词理解力增强。
常见类型	小玩偶（宝贝娃娃、沙包娃娃、碎布娃娃）（续）。 小填充或毛绒动物（续）。 音乐玩偶和填充玩具（续）。 可清洗的橡胶宝贝娃娃。	-----→ -----→ -----→ -----→ 木夹玩偶。	-----→ -----→ -----→ 简单的“穿穿衣”玩偶。 -----→ 母婴般搭配。 -----→

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之玩偶和填充玩具

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
玩具和部件大小*	16 到 20 英寸长。 少于 12 到 18 盎司。	较大或特大。 比例约 1:6 的主题玩偶。	-----→ -----→	-----→ -----→
部件形状				
部件数目	大量，约十几个。	10-20	-----→	
连锁/松散件	各种。	-----→	-----→	-----→
材料	柔软像毛毯，可伸缩，诱人抱入怀中。 可伸缩，大挂肩，穿脱方便（续）。 大钮扣、钩扣和魔术贴或粘扣带（续）。	-----→ -----→ -----→		
所需运动技能	精巧运动灵活性和控制能力中等。 懂随易摆弄配件、松散件（如有仪容整理用品的宝贝娃娃）、按钮和游戏杆等。	灵活性、体力和精巧及大幅运动技能中等。	灵活性、体力和大幅运动技能中等。	灵活性、体力和大幅运动技能高等。
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳（续）。 色浅或柔和（续）。	色彩丰富、鲜艳、逼真（如黑色、米黄色等）。 五官细腻。	-----→	-----→
因果关系*	复杂程度适中的因果功能（按键产生声、光或动作，逼真的特征如哭喊、吸吮和小便等）。	中高度复杂的因果功能（多功能、多方向转动身体部位、按键产生多种声、光或动作、游戏杆或智能芯片配件等）。	-----→	-----→
感官元素				

真实/精细程度*	逼真程度适中（比例和构造准确、松散件真实程度适中、多方向转动身体部位）。	中高度逼真（五官细腻、可拆卸的装束）。	功能强大、逼真或细腻。	-----→ 真实。
形象授权*	大众传媒追捧的授权造型。	大众传媒追捧的授权造型更有吸引力。	以家庭、学校和各种媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书等）为题材和原型。	-----→
经典性	开始对简单收藏品有兴趣。	继续对收藏品感兴趣。	对收藏品兴趣浓厚。	-----→
自动/智能特征	简单的按钮或游戏杆。	更先进的游戏杆装置。	-----→	-----→
教育性				
相关游戏/行为	中低复杂程度的装扮游戏。 更精于建立符号联系。 中低水平的同伴或集体互动。	中高度复杂的装扮游戏。 中等水平的解决问题能力。 广泛地和同伴或集体互动。	更有组织和目标的戏剧角色扮演。 中高等水平的解决问题能力。 中高水平的独立工作能力。	戏剧表演时间长、复杂和有组织性。 高水平的解决问题能力。
常见类型	较复杂的“穿穿衣”类玩偶。 木或塑料木夹玩偶。	科幻角色/可动人形。 -----→ 原尺寸玩偶和配件。 原尺寸填充动物。 -----→ 时装、军事和其它主题的玩偶（比例约 1:6 ）。 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 特大玩偶和填充玩具。 非常见的、独特的玩偶和填充玩具。 -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

戏剧场景和木偶

戏剧场景和木偶可帮小孩模仿和再现熟悉的场景，使他们可在营造戏剧场面和故事时玩装扮与角色扮演游戏。12 个月左右的学步儿童可能喜欢也当填充动物用的毛绒动物木偶，但这并不可作真正的木偶游戏看待。但大人们可为 19 个月之前的小孩做木偶戏或戏剧场景的示范。到 19 个月大时，他们会更懂得建立符号联系，从而为装扮游戏打下基础。他们于是开始用戏剧场景和木偶玩装扮游戏。学前时期是他们玩戏剧场景和木偶的高峰期。学龄儿童则喜欢更多元的、更复杂的戏剧场景和木偶戏。戏剧场景包括缩微模型、游戏套装、玩偶之家和弹出式场景，全部均可配有人物角色、小交通工具、道具或各种配件。刚开始时，木偶设计简单如袜子，慢慢会发展为考究的布袋木偶和牵线木偶，并可与舞台和场景一起使用。

在判断戏剧场景和木偶适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 所需运动技能
- 真实/精细程度
- 连锁/松散件

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的戏剧场景和木偶适合，以及某一年龄组的小孩如何使用这些玩具。

12 到 18 个月

此阶段的小孩可能会像玩填充动物一样玩柔软的、毛茸茸的动物木偶，亦即把它抱在怀里和带着它走。他们也可能对短小的、简单的、像袜子一样的木偶进行探究。木偶的大小常为 8 到 12 英寸之间，重量一般为 4 到 8 盎司。他们喜欢画有他们熟悉的角色的木偶，或质感一般的、五官（尤其是眼睛）对比分明的木偶。木偶开口要大，以便伸手进去。此阶段小孩手的灵活性和精巧运动控制能力均有限，故长臂或长手木偶均不适合他们玩，须等到 3 岁左右方可。此阶段的幼儿虽然还不可用物件玩真正的装扮游戏，但他们喜欢拿这些小人 and 动物摆弄和到处走，又或者把小人放到汽车里去。和木偶一样，这些小人物也不必做得细腻、考究。

19 到 23 个月

19 个月时，小孩的精巧运动控制能力和认知能力均足以应付简单的袜子木偶、戏剧场景和体积大的配件（2 到 4 英寸）。他们会把这些东西用在简单的装扮游戏之中。他们开始喜欢简单的、逼真的（但并不细腻）、常见的游戏套装和缩微模型。这些缩微模型均有一简易通道通往一两个大的区域，区域里约有 2 到 6 人，还有动物、交通工具或配件等。常见类型包括简易厨房、农场、加油站、飞机、弹出式场景（如消防车）以及带交通玩具并且上有木夹玩偶之类小人的游戏套装。虽然他们不需要小人有活动的部位或造工考究，但他们较喜欢特征鲜明的玩具，如化了妆的脸、塑料的头发或戴帽子等。这些戏剧场景用品以轻塑料或木做、重量在 8 到 12 盎司之间较为方便他们携带。

两岁

两岁幼儿更懂得建立简单的符号联系，其精巧运动活动能力也有进步，故可摆弄几件（2 到 6 件）较大的（2 到 4 英寸）物件。他们仍旧喜欢简单的戏剧场景，但其逼真程度则达中低水平。他们喜欢简单的活动部件，如曲柄或用简单的钳握方式即可通过合页推开的门。

将近 3 岁时，小孩会喜欢简单的袜子木偶和手套木偶。木偶嘴巴的操作可促使小孩以拇指和另外四指做一开一合的动作。木偶底下的开口要大，便于小孩的手伸进去。同时，他们也开始喜欢手指木偶，借此锻炼其精巧运动控制能力。

3 岁

对于大多数 3 岁的小孩来说，探究和用戏剧场景及木偶玩装扮游戏的时机已经成熟。他们精于建立符号联系，手法和指法娴熟，其技巧已远非两岁幼儿可比。他们较喜欢中度复杂和逼真的戏剧场景和木偶。他们喜欢的玩偶之家和其它常见的戏剧场景是可以随意通往几个大区域的，区域里则有十几个松散件供他们随意放置。他们也喜欢玩小的玩具之家或弹出式场景。在玩装扮游戏时，他们会利用这些东西进行干预和控制游戏大局。

在玩装扮游戏时，3 岁幼儿较两岁幼儿更多用袜子木偶、手套木偶、布袋木偶、手臂木偶和手指木偶。将近 4 岁时，小孩会喜欢嘴巴和手臂有开口供拇指和其余手指作简单操作的木偶。木偶的造型除脸要细腻外，其余地方不必做得细致、考究。

4 到 5 岁

在此阶段，小孩的手的灵活性和精巧运动控制能力均达中等水平。因此，他们喜欢玩有 10 到 20 个松散件的、几乎所有尺寸都有的玩偶之家和戏剧场景。他们懂得操作大多数需拧螺丝的装置和部件多的玩具，也懂得操作 $\frac{1}{2}$ 英寸大小的物件。他们开始重视有形象授权的戏剧场景，喜欢中高度逼真的、配有各种逼真配件的全套动作/历险组合和军事堡垒。他们还喜欢接受挑战，在小屋或小区内放置小物件。除了有主题的玩具外，玩具之家也同样讨孩子们喜欢，因为玩具之家可为孩子们提供一块相对私有的空间，使其可尽情地玩装扮游戏。

四五岁是玩木偶戏的顶峰时期。小孩依然喜欢以前玩过的木偶，但他们的手指和精巧运动技能均有进一步提高，操作起木偶来也更得心应手。因此，他们玩的木偶难度可稍为高一些。他们较为注重讲故事和玩须用简单木偶剧场来玩的游戏。

6 到 8 岁

在此阶段，小孩喜欢高度逼真的、细腻的、功能强大的戏剧场景。他们喜欢精工制作的玩偶之家，内有小人和动物供他们把常见的主题（如家庭或外太空）融进其结构更复杂、目的更明确的戏剧游戏中去。此阶段的小孩对授权角色和收藏品有深入的认识。他们的灵活性和精巧运动技能已达中高水平，可玩几乎各种小尺寸的配件。在此阶段，他们对玩具之家的兴趣减退，但他们偶尔还会喜欢玩较大的、较逼真细腻的、功能较大的玩具之家。

他们喜欢玩较复杂的、拼接的木偶和硬脑袋的、化了妆的木偶。逼真度高的、功能强大的、服装精致的、饰物或场景高级的木偶都能讨他们喜欢。如今，他们已开始玩简单的牵线木偶。他们喜欢玩有幕布的、可表演长篇故事的主题式木偶剧场。

9 到 12 岁

在此阶段，小孩对戏剧场景的兴趣开始减退，但有些小孩依然喜欢玩偶之家和其它布景或配件真实、细腻的场景。在此阶段，象征意义对他们来说早已是拿捏有道、转换自如之事，而他们手的灵活性和精巧运动控制能力也到了高的水平，可随意摆弄物件，因此他们喜欢较复杂的布袋木偶和牵线木偶。他们希望木偶要做得一丝不苟、真实和与大人实在使用的设备酷似，希望其木偶剧场舞台设备真实、布景精致。

装扮与角色扮演类之戏剧场景和木偶

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小	木偶开口大而便于伸手进去。 8 到 12 英寸长的木偶。 轻木偶，达 4 到 8 盎司。 戏剧场景轻而便于携带，达 8 到 12 盎司。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ 不小于 2 到 4 英寸的小部件。
部件形状		与一两个大区域有便道相连。	-----→
部件数目		2-6	-----→
连锁/松散件*			简易的活动部件，如曲柄或通过合页推的门。
材料	质地柔软。	-----→	-----→
运动技能要求*	有限的灵活性和精巧运动控制能力。 懂得摆弄和携带轻便的戏剧场景和小人。	灵活性和精巧运动控制能力低下。 懂得摆弄简单的戏剧场景和袜子木偶。	灵活性和精巧运动控制能力中低程度。 精巧运动控制能力足以摆放几件大的物件。 基本的钳握开合。
色彩/对比	五官尤其是眼睛对比强烈。	-----→	-----→
因果关系			
感官元素			
真实/精细程度*	木偶和小人为熟悉的角色或动物。 常见的全套游戏用品和缩微模型。 简单、逼真（但不细腻）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ 中低度逼真。
形象授权			
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。 尚不可玩真正的装扮游戏。	简单装扮游戏，以家居和媒体为题材。	更懂建立简单的符号联系。
常见类型	简单的袜子木偶。 厨房、农场、加油站、飞机等简单的小戏剧场景。 消防车等简单的弹出式场景。 简单的全套游戏用品，如有交通玩具和小人的。	-----→ -----→ -----→ -----→	简单的袜子木偶、手套木偶和手指木偶。 -----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之戏剧场景和木偶

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小	木偶开口大而便于伸手进去（续）。 与几个大区域有便道相连。	小约 0.5 英寸的小戏剧场景物用品。 小屋或小区。	几乎所有小的配件。 →	→ →
部件形状				
部件数目	约十几个。	10-20	→	
连锁/松散件*	简易的活动部件，如曲柄或通过合页推的门（续）。	较复杂，如需拧螺丝和多部件。 各种配件。	→ →	→ →
材料	质地柔软（续）。	→		
运动技能要求*	中度灵活性和精巧运动控制能力。 指法和手法远较两岁幼儿娴熟。 放置小物件。	→ 懂得操作大多数装置。 →	中高度灵活性和精巧运动控制能力。 → →	灵活性和精巧运动控制能力高。 →
色彩/对比				
因果关系				
感官元素				
真实/精细程度*	木偶为熟悉的角色或动物（续）。 五官细腻。 中度逼真。	→ → 中高度逼真。	功能强大、逼真或细腻。 精致的服装、饰物和布景。	→ → 真实。
形象授权		开始重视有形象授权的戏剧场景。	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	中低度复杂的装扮游戏。 较两岁幼儿更精于建立符号联系。	中高度复杂的装扮游戏。 较 3 岁幼儿更精于玩装扮游戏。 讲故事、表演戏剧。	更有组织和目标的戏剧游戏。	戏剧表演时间长、复杂和有组织性。
常见类型	袜子木偶、手套木偶、布袋手偶、手臂木偶和手指木偶。 嘴巴和手臂有开口供拇指和其余手指作简单操作的木偶。 简单的玩偶之家和以常见主题为内容的全套缩微游戏用品。 弹出式场景（续）。 玩具之家。	稍为复杂的袜子木偶、手套木偶、布袋手偶、手臂木偶和手指木偶。 -----→ 简单的木偶剧场。 更有质感的玩偶之家和以常见主题为内容的全套缩微游戏用品。 -----→ -----→ 动作、历险和军事等全套用品。	布袋木偶、手臂木偶、拼接木偶或简单的牵线木偶。 脑袋硬的、化了妆的木偶。 有幕布的主题木偶剧场。 精工制作的玩偶之家，内有小人、动物和配件。 家庭或外太空等常见的主题。 -----→ -----→	-----→ 牵线木偶。 -----→ 真实的木偶剧场。 -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

装扮用品

装扮用品包括服装、饰物、首饰和全套装扮用品，是除婴儿外所有小孩都喜欢的东西。有关手工艺品如首饰制作、穿珠子、编织和梳辫子等用的全套用品，也属于装扮用品。随着其认知能力日益增强和手变得越来越灵活，小孩会把装扮用品用于更复杂的装扮游戏之中。他们会利用自己与各种媒体（主要是电视、录像、电脑和图书）、家人和朋友的体验进行模仿，或根据自己的想象力尽情发挥。

在判断装扮用品适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 真实/精细程度
- 形象授权
- 材料
- 所需运动技能

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的装扮用品适合和某一年龄组的儿童如何使用这些玩具。

12 到 18 个月

12 个月左右的小孩只懂得用一些东西作非常简单的模仿和玩装扮游戏，包括对大人和大一些的孩子进行模仿。将近 18 个月时，他们会以装扮用品加上呀呀学来的几个单词玩一些较为基本的装扮和模仿游戏。虽然 18 个月之前的小孩不怎么玩装扮游戏，但这些年幼的学步儿童却开始喜欢基本的装扮和服装，如穿戴方便的单件手链和头饰。到此阶段后期，小孩会喜欢易穿的、无袖的、无拉链但有大开口伸胳膊和腿的、套上即可的衣服，但他们也许需要他人从旁协助。

此阶段的小孩常喜欢戴项链，但这会构成勒颈窒息的危险。因此，他们戴的项链宜设计成便于戴和脱，而且不会构成勒颈窒息的危险（如可使用断开设计）。小孩惯于用嘴接触东西，精巧运动技能也不足以使用全套装扮用品中的用具，或不足以使用边缘锋利或尖的用具。故以边缘宽而滚圆的饰物为宜。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿更清楚服装和饰物是其它角色的象征，而这些角色许多都是经授权的。约到了 19 个月，小孩的精巧运动灵活性和控制能力均有进一步提高（如懂得用拇指和食指做钳握动作）。他们开始日益喜欢装扮用品。他们可更熟练地掀起魔术贴或粘扣带，尽管要他们重新粘回去还有一定困难。他们依然喜欢以前玩过的东西。同时，他们还喜欢按心中的简单想法把东西穿起来。他们喜欢把有大孔的立方体或木板用绳穿起来，喜欢粗钝的纺锤针、木或塑料用品和编织绳或塑料绳。他们也喜欢穿大的珠子（另见《媒体类》之《美术与手工》）。

此阶段的幼儿喜欢各种基本的装扮用品，如鞋、帽、头巾、其它头饰、即扣领带、手链和项链等。他们较喜欢质感一般的東西，如基本的、不精致的造型和色彩丰富、鲜艳的。他们仍会把项链和其它东西戴在脖子上。因此这类玩具万万不可产生勒颈窒息的危险。首饰以易于戴和脱为宜，如弹力手链，边缘则要宽而滚圆。此阶段的小孩喜欢穿戴令人想起电视或录像角色穿戴的服装或饰物。

两岁

两岁时，小孩开始经常玩装扮游戏，玩的方式也更加复杂。他们较喜欢低度逼真的装扮用品。他们开始学习领会和欣赏装扮用品所付予的符号转化功能，如当妈妈或宝贝儿和玩过家家等。将近 3 岁时，小孩要演其服装所代表的角色已非难事。他们可轻易表演人物角色和宠物的典型动作和表情，尤其是电视和其它媒体上看到的。他们的手变得更加灵巧。约到了 30 个月，他们便可更熟练地粘魔术贴或粘扣带，并懂得使用大钮扣、扣子或框架和立方体上的钩子。他们喜欢独自穿简单的服装（如裙子、帽子、手套等）和戴弹力手链和简单的假发等饰物。他们也喜欢玩“穿穿衣”玩偶，喜欢穿卡片、鞋子和珠子。而手持式镜子，尤其是以常见的奇幻故事（如灰姑娘）为主题的镜子，也会讨他们喜欢。他们会把这些东西用于角色扮演。至于易于穿戴的首饰如弹力手链和无须钩或拴上的、无勒颈窒息危险的长项链，也能吸引此阶段的小孩。耳环或短项链，他们看不到，因此不甚感兴趣。

3 岁

3 岁小孩希望玩服装、饰物和全套用品均达中度逼真的装扮游戏，而色彩则可丰富、鲜艳，也可柔和。他们的手变得更加灵巧，精巧运动控制能力和解决问题的能力也有所提高，故他们更懂得穿和脱服装及饰物。他们喜欢的服装和装扮用品，其题材有超级英雄，也有可识别的职业如医生、警察、消防等。饰物方面，他们会喜欢假发和面具等。至于手链、项链、戒指和耳环等首饰，以造型和功能均达中度逼真者较有吸引力。而简单的按扣和较大的钮扣、钩子、绳子及扣子等，他们也会一些。一端硬的较长的绳子，他们也懂得用。此外，他们还开始用珠子做简单而有序的或重复的图案，如红蓝相间的珠子。

他们喜欢玩穿小珠，喜欢简单的编织玩具、缝纫卡片、垫子编织机和全套简易缝纫工具（另见《媒体类》之《美术与手工》）。他们的精巧运动控制能力在使用全套修甲和化妆用品时仍有一定困难，但他们已进一步懂得如何在玩装扮游戏时安全地、妥当地使用这些工具。他们已基本懂得善与恶的力量，并开始喜欢玩警察与盗贼之类的游戏。其它有关探险、恐龙、宠物和家庭背景的简单的故事情节，他们也喜欢。3 岁小孩已更懂得从脖子上把项链脱下来，但项链的勾子或扣子要大以便于他们解开。

4 到 5 岁

此阶段，小孩对象征意义有更深入的认识，解决问题的能力也处于中等水平。他们会玩更复杂的装扮游戏，时间往往更长。他们喜欢更精致、考究的服装（如超级英雄和可识别的职业），喜欢饰物（如戒指、耳环、手链、项链、假发、帽子、领带和手套）和全套工具（如全套修甲和化妆工具）。利用这些东西，他们便可自行发挥想象力，表演更复杂的、时间更长的戏剧。如有大人从旁指导，还可帮他们延长游戏时间。他们的手的灵活性

和精巧运动技能已发展到中等水平，更懂得应付一般为大人用的按扣、钮扣、扣子、钩子和玩穿绳玩具。至于打蝴蝶结会较为困难，但他们也会知难而上。

在玩较小的穿绳珠子时，他们懂得仿制较长的有序的图案，还懂得创作简单的多种排列样式的图案。他们喜欢简单的全套编织和缝纫工具、缝纫卡片和垫子编织机。到 6 岁时，他们还懂得打简单的蝴蝶结。他们对以各种体验和媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书等）为主题的装扮用品都十分感兴趣，包括医生、房子/家庭、学校、警察、军事、消防员、恐龙、宠物和宇宙飞船等题材。

6 到 8 岁

学龄儿童很受周遭媒体文化、所处社区、学校、同伴和各种体验影响。这些东西会对他们的幻想主题和喜欢的装扮用品产生重要影响，他们的选择也因此受到影响。6 到 8 岁的小孩对以追逐为主题的游戏（如警察与盗贼、打仗等）、好勇斗狠的游戏（如摔跤和“山大王”等）、电影情节重演和漫画角色表现出较为浓厚的兴趣。他们用的服装、饰物和全套工具，无论大小、质感和功能均以较为逼真的较能讨他们喜欢。其中包括穿首饰用的小珠、手织机、给玩偶和木偶做衣服用的手摇缝纫机、针织卷筒、辫子以及简单的针绣刺品。他们的精巧运动灵活性已足以打多个结，如做流苏花边、扎辫子和编织等所需打的结。他们懂得使用简易织布机，懂得拧塑料绳和穿小珠子，还懂得用玻璃珠、陶珠等易裂的艺术媒体或可伸缩的彩色塑料自行制作饰物（如友谊手链、项链和饰针）和服装，并会乐在其中。到此阶段末，小孩较喜欢半组织性的集体戏剧表演或登台演出。常见题材包括历史大事、童话、太空或其它地方探险、警察与盗贼、各种战斗、芭蕾、马戏、学校、房子和消防员等，涉及各种饰物和全套工具如首饰、假发、化妆品、头发、全套化装工具和修甲工具等。到 9 岁时，小孩会用半成品材料、饰物和全套工具自行定制和设计自己的装束、服装和化装用具。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的小孩已越来越少玩刚入学时玩的戏剧游戏。他们玩的是非常有组织的游戏，主要有范围更广的历史题材游戏如战争、国家或地区重大变迁和科学发展等。家庭方面则包括家庭和健康问题、清洁、做饭和缝纫等。与这些活动相配套的配件则有较为复杂的手工织机，或缝纫、针织、刺绣、针绣刺品、塑料辫子和皮革工具等。小孩对戏剧活动、体育和其它竞技活动以及各种职业均有较为深厚的兴趣。他们的能力已有进一步提高，可应付难度较大的技能如上妆或搭建场景。因此，他们较喜欢代表猎人、女芭蕾舞演员、运动员、医生和士兵等生活中真实角色的服装和衣服。此外，他们还喜欢能生动地展现生活的饰物，如逼真的假发、枪支、专用鞋、运动器材、半成品材料和有关装饰品等。他们加倍注重所有服装、饰物和全套工具的真实性，故这些东西要与成人用的酷似。

装扮与角色扮演类之装扮用品

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			
部件形状	边缘宽而滚圆。 首饰造型不精致。 无袖、套上即可的服装设计。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数目			
连锁/松散件			
材料*	木或塑料珠子。	-----→ 易粘易撕的魔术贴。	-----→ -----→ 服装上用的大钮扣、扣子和钩子。
运动技能要求*	手很不灵巧或精巧运动控制能力很少。	灵活性和精巧运动控制能力低下。 懂得用钳握方式穿大的珠子和孔眼。 懂得伸手或腿进大的开口。	灵活性和精巧运动控制能力中低程度。 -----→ -----→
色彩/对比	色彩丰富、鲜艳。	-----→	-----→
因果关系			
感官元素	质地柔软。	-----→	-----→
真实/精细程度			低度逼真。
形象授权*		开始对有授权的衣着和饰物感兴趣。	被有授权的服装和饰物强烈吸引。
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。 呀呀学语，单词若干。 探究。 触摸纹理。 常用嘴接触物体。	-----→ 简单的装扮和符号联系。 -{}- 单词和短语。 -----→ -----→ 常用嘴接触物体。	-----→ 更多更复杂的符号转换。 词汇量增加。 注重独立工作能力。 有些用嘴接触东西。
常见类型	非常简单的服装。 项链、弹力少的手链，无戒指或耳环。 头饰（头巾、发夹等）。 编织或塑料“绳”。 珠子（多达 10 粒）。	简单的服装。 -----→ -----→ -----→ 鞋、帽、即扣领带。 珠子（多达 20 粒）。 用粗钝的纺锤针穿立方体或木板。	-----→ -----→ 奇幻主题的手持式镜子。 简单的假发。 -----→ -----→ 裙子、帽子、手套、鞋子、即扣领带。 珠子（多达 20 粒）。 简单的“穿穿衣”玩偶。 供扣钮、扣合、穿绳、钩和扣的框架及立方体。 穿绳卡片和鞋子。

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之装扮用品

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小	较小的珠子（约 0.5 英寸）。 项链有大钩子或易拆的扣子。	珠子约 0.25 英寸。 -----→	装扮用品尺寸和功能真实。 -----→	-----→
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料*	较小的易粘易撕的魔术贴。 中号钮扣、扣子和钩子。 简单的大按扣。	-----→ 典型的成人用钮扣、按扣、绳子、 扣子和钩子。	-----→ -----→ 陶珠和玻璃珠。	-----→ -----→ -----→
运动技能要求*	中度灵活性和精巧运动控制能力。 简单的穿绳技巧。 以简单的服装独立打扮。 扣合、扣钮、扣扣子和挂钩子。	-----→ 基本的穿绳和捆扎技能。 -----→ -----→	中高度灵活性（懂得用缝衣针为玩 偶和木偶做衣服）。 制作简单的装扮用品。 穿简单的成人服装。 -----→	-----→ 制作有些精致的服装。 穿上制作有些精致的服装。 涂化妆品准确。
色彩/对比	丰富，原色，鲜艳。 柔和色。	-----→		
因果关系				
感官元素	质地柔软（续）。	-----→		
真实/精细程度*	中度逼真。	中高度逼真。	高度逼真。	十分逼真。 很注重真实性。
形象授权*	有授权的服装吸引力大。	对有授权的服装有浓厚的兴趣。	-----→	-----→
经典性				
自动/智能特征				
教育性				

相关游戏/行为	对装扮游戏非常注重。 中低度解决问题的能力。 开始热衷于玩简单的有序的图案， 如红蓝排列图案。	更多更复杂的装扮游戏。 对象征意义有更深入的认识。 中等水平的解决问题能力。 穿珠子时懂得照较复杂的顺序穿。 懂得创作简单的多种排列样式的 图案。	更有组织和目标的戏剧角色扮演。 中高等水平的解决问题能力。 中高度定制打扮能力。	非常有组织和目的很明确的戏剧 角色扮演。 高等水平的解决问题能力。 高等水平的定制打扮能力。
常见类型	中低度复杂的服装。 各种首饰。 简单的假发（续）。 头饰（头巾、发夹）。 裙子、帽子、手套、鞋子、即扣领 带（续）。 小珠。 “穿穿衣” 玩偶（续）。 供扣钮、扣合、穿绳、钩和扣的框 架及立方体（续）。 穿绳卡片和鞋子（续）。	中度复杂的服装。 中低度复杂的全套工具（修甲、化 妆、首饰、辫子、伪装）。 -----→ -----→ 简单的蝴蝶结。 -----→ 垫子编织机。 -----→ -----→ -----→ 简单的缝纫工具。 -----→	做服装用的半成品。 -----→ 较逼真的假发。 复杂的头饰。 较复杂的蝴蝶结。 -----→ 垫子编织机和手工织机。 各种大小的珠子。 针织卷筒。 简单的针绣刺品。	-----→ 像成人用的首饰、修甲工具、化妆 品、领带、伪装、头发、缝纫 工具、辫子、针织、针绣刺品、 刺绣。 -----→ -----→ -----→ 较复杂的手工织机。 -----→ -----→ 皮革或塑料辫子。 假枪和设备。

*玩具最重要特征之一。

小交通工具

对于 18 个月以下的婴幼儿尤其是 12 个月以下的婴儿来说，小交通工具通常作探究和简单模仿用，而不作表象之用。因此，我们把供 12 个月以下婴儿玩的简单的小交通工具似的玩具，放到《早期探究 / 练习类》之《推拉玩具》中讨论。18 月以后，小孩开始用小交通工具玩装扮游戏。三四岁小孩则经常用小交通工具玩装扮游戏。他们用这些东西来构建其戏剧场景和故事。本子类中的小孩不涉及乘骑交通工具。有关乘骑交通工具，请见《体育娱乐类》之《乘骑玩具》。

在判断小交通工具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 部件大小
- 逼真程度
- 所需运动技能
- 形象授权
- 色彩/对比
- 因果关系

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的小交通工具适合和某一年龄的儿童如何玩这些玩具。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的小孩，对在家里的大人和年长伙伴的一举一动都会密切注视。他们在电视和其它媒体上又看到有小交通工具出现。于是，他们便热衷于用这些交通工具的替代品来玩装扮游戏。在此阶段，小孩会在发育的过程中逐步建立物体永存的概念，还会形成简单的符号思维，懂得呀呀地说几个单词和有一点理解能力。让小孩观察大人或年长的同伴用小交通工具玩，我们可培养其模仿能力。但即使无须示范，他们也懂得用这些玩具玩。此阶段幼儿经常玩的小交通工具包括浴缸中玩的小船、简单的汽车、摩托车、卡车、无轨火车和飞机等。玩具材料以塑料、硬橡胶或轻木为宜。

他们对色彩丰富、鲜艳的、内容简单的东西最着迷。这些东西既可以是逼真的，又可以是幻想性质的。他们喜欢简单的、易认的、单件结构的小交通工具，但车轮能转的也可。由于小孩惯于用嘴接触物体，再加上他们的精巧运动灵活性和控制能力差，因此他们玩的小交通工具以无可拆卸件或无松散件为宜。年纪较小的学步儿童也喜欢有少量因果关系的小交通工具，如轮子可转者等（另见《早期探究 / 练习类》之《推拉玩具》）或按键可产生简单的声、光或动作的玩具。他们玩的小交通工具以大而便于抓握和推动（约 4 到 8 英寸）为宜，玩具至少要有一部分供小孩用手指钳握或用手抓握（约 $\frac{1}{4}$ 到 $\frac{1}{2}$ 英寸），以方便他们使用。但这些并非是必不可少的东西。这些玩具如玩时要捡起来，则不宜重于 3 盎司，这样他们摆弄起来更方便。玩具以边缘宽而滚圆、坚固而不易破裂为宜。

此阶段的小孩开始喜欢玩简易火车。火车可由模制塑料或木制，可装有固定或易转动的轮子滚动。但要他们沿着铁轨走或使火车不脱轨则会有很大困难，故他们一般不宜玩有铁轨或小耦合装置的火车。但将近 18 个月时，小孩会懂得用大钩子或磁铁作简易耦合的装置。

19 到 23 个月

19 个月左右的学步儿童开始用小交通工具玩非常简单的装扮游戏。玩法基本上以模仿家居和主流媒体为题材，如家庭轿车或有交通工具的流行的动画片。此阶段的幼儿喜欢有中低度因果功能的小交通工具，如按键产生声、光或动作的，和拉绳或按简易遥控器产生简单动作的玩具。他们喜欢玩较大的、简单的、可工作的部件，如合页门或车盖、翻斗、管子、船帆、船舵和螺旋桨等。但这些东西须对精巧运动灵活性和控制能力要求不高，并可轻易用钳握操作。走路渐趋平稳后，他们会喜欢玩用绳子拉的小交通工具（见《早期探究 / 练习类》之《推拉玩具》）。中低度逼真和色彩丰富、鲜艳的小交通工具，便能吸引他们的注意力。适宜他们玩的有浴缸中玩的小船、汽车、摩托车、科幻交通玩具、卡车、火车和飞机等。而上发条的交通工具则一般不适宜给他们玩。

此阶段的学步儿童经常用小交通工具来玩简单的装扮游戏，将近两岁时更甚。但他们一般不宜玩有可拆卸部件或松散件的小交通工具，因为他们依然会用嘴接触物体，尽管情况已减少。这些交通玩具应为可清洗或易清洁的，还要大以便抓握或推动。长度宜为 6 到 12 英寸，宜于钳握或手抓亦可。如用作玩时捡起的玩具，则一般不宜重于 4 盎司。为安全起见，这些玩具结构应坚固，不易破裂，而且要边缘宽而滚圆。

小船、汽车、摩托车、科幻交通玩具和卡车等，则可稍为有些质感，但并非吸引小孩的必要因素。火车仍旧有吸引力，但此阶段的小孩已懂得应付较大一些的挑战。将近两岁时，小孩可更熟练地按按钮和摆弄部件，还懂得操作简易的遥控设备。虽然铁轨依然不适宜给他们玩，但他们却喜欢摆弄简易的耦合装置，如磁铁式或大钩式耦合器。对于他们来说，两到四节车厢的火车会比较吸引。

两岁

虽然两岁幼儿依然大量模仿家居生活和媒体中的东西，但他们已开始越来越多地玩装扮游戏，原因是他们对玩具和真实世界间的符号联系有了进一步认识。他们玩的装扮游戏比年纪较小的学步儿童玩的更为复杂。他们喜欢中低度因果功能的小交通工具，如按键产生声、光或动作的，和拉绳或按遥控器产生简单动作的玩具。而有多多个可活动部件的玩具如门、车盖、翻斗、管子、船帆、船舵、螺旋桨和大而简易且便于钳握的操纵杆等，他们也喜欢玩。他们喜欢中低度逼真的、色彩丰富、鲜艳的或明亮柔和的小交通工具。他们也喜欢只须中低度精巧运动灵活性和控制能力的交通玩具，包括在浴缸中玩的小船、汽车、摩托车、卡车、火车、科幻交通玩具和飞机。将近 3 岁时，小孩会越来越懂得用拧一两圈的、张力小的、简易的发条装置。

这些小交通玩具体积可略小（2 到 4 英寸）或略大（10 到 18 英寸），以供小孩推着玩。将近 30 个月时，小孩对有授权的交通玩具越来越有认识，由此对其对玩具的喜好

和喜爱程度产生重要影响。同时，他们开始喜欢玩有最基本教育功能（如配置后可用语音驱动的几个数字和字母）的小交通工具。对于此阶段的小孩来说，如玩具设计是要捡起来玩的（如飞机），则应易于抓握，重量不要超过 4 到 6 盎司，否则小孩摆弄起来会有困难。玩具以结构牢固不易破裂者为宜，边缘则一般要宽而滚圆。玩具也须可清洗或易清洁。

此阶段的小孩喜欢大卡车，卡车上的工作部件、把手和车轮等要相对较大而简单，以便作运载、倾倒或救援等更有意义的活动。由于卡车体积较大，故选硬塑料做材料往往较金属好，这样可避免卡车太重。年纪较小的小孩玩的火车也适合他们玩。但车厢可略小，车轮则以活动的远较固定的有吸引力。将近 3 岁时，小孩喜欢把铁轨钩、扣或连起来。这些轨道以较宽为宜，以便于他们推拉火车前进。此外，他们还喜欢摆弄，也更懂得摆弄以简单的耦合装置连起来的、拆装方便的多节车厢。

3 岁

3 岁小孩的灵活性和精巧运动控制能力均处于中等水平。他们喜欢在其装扮游戏中使用中低度复杂的因果效应玩具，喜欢按键或遥控器可发声或光或会说话的、或会活动的小交通工具。玩具如可经常用在具有中低度社交互动的合作场面中，则会讨他们欢心，尤其是将近 4 岁的时候。较为复杂的、有质感的交通玩具，无论大（12 到 24 英寸）小（1 到 8 英寸），他们都喜欢。他们较喜欢基本上配套的（如比例为 1:60 到 1:64 的、微型铸模汽车和其它交通玩具）交通玩具，也喜欢配有相关人物和饰物的玩具。

他们开始喜欢造工较为有质感的小船、汽车、摩托车、科幻交通玩具、卡车和飞机等，故用铸模金属或塑料等可精工制作的材料的玩具会吸引他们。而中度逼真的玩具，如按比例设计的、有松散件的、有实用功能的、有装饰的和有印有文字的玩具，他们也开始喜欢。玩具色彩则以色彩丰富、鲜艳和亮丽柔和的较能讨他们喜欢。至于按键方便的简易遥控器或游戏杆，他们也喜欢。此阶段小孩还喜欢玩拉放式装置或有大钥匙的、张力小的、简单的发条装置。他们喜欢玩的可活动部件有很多，包括门、车盖、翻斗、管子、船帆、船舵、螺旋桨、简易操纵杆等。但这些部件须有便于钳握的大工作部件。同时，他们开始喜欢受各种媒体追捧的、正版的小交通工具。这些玩具如设计成捡起来玩的，则以轻（少于 6 到 8 盎司）为宜。

火车方面，则以有多节可拆装车厢的较讨他们喜欢。和上阶段一样，本阶段的小孩喜欢连接简易的大路轨，原因是拼东西能给他们一种成就感。

4 到 5 岁

此阶段的小孩十分喜欢小交通工具，因为可把这些东西带到其具有中高度复杂水平的装扮游戏中去。这些交通工具越复杂，其装扮游戏就越复杂，时间也就越长。四五岁的小孩较 3 岁小孩对象征意义的认识更深，其解决问题的能力也处于中等水平。借助这些小交通工具，他们可与单个小朋友或一群小朋友表演不同的、时间往往更长的故事。

他们喜欢鲜艳丰富的、较为逼真的色彩，喜欢中高度逼真如按比例设计的、有可活动部件的、功能实用的、装饰或文字更细致的玩具。小船、汽车、摩托车、科幻交通玩具和

卡车等，如造工细致能认出品牌或型号，则会吸引他们。铸模金属或塑料等材料可把玩具做得更有质感，故能讨他们喜欢。他们喜欢玩中低度复杂的因果功能装置，如拉放式装置、发射器等，还喜欢摆弄多种可产生中度复杂动作的松散件。至于大大小小的工作部件，如门、车盖、翻斗、管子、船帆、船舵、螺旋桨和操纵杆等，也能吸引其注意力。他们喜欢玩有曲柄和操纵杆等大部件的卡车，尤其是运泥车和筑路机械上的部件。他们喜欢钥匙尺寸为中小号的、张力为中低度的发条装置，并喜欢受各种媒体追捧的、正版的和角色可拆卸的小交通工具。与此同时，他们开始对可作收藏品的交通玩具感兴趣。如这些小玩具是要捡起来玩的，则其重量一般不要超过 10 盎司。这些交通玩具，不论大（24 到 36 英寸）小（1 到 12 英寸）他们都喜欢，松散件也一样。

火车则以较为有质感和逼真的较能讨他们喜欢。车厢宜多和可拆装，轨道则宜大而易于钩、扣或锁在一起。他们也喜欢玩较重的、他们应付得来的火车，或喜欢与大人一起玩简易的电动火车。

6 到 8 岁

在此阶段，小孩喜欢高度逼真的、细腻的、功能强大的和造型、部件、色彩独特的小交通工具。他们也喜欢玩配件繁多的、因果功能非常复杂的小交通工具，如按键或推游戏杆可产生多种声、光或动作的玩具。而较为复杂的、很有质感的、带有小钥匙拧中度张力发条的飞机，他们也喜欢。他们对各种媒体大力追捧的、有对应年龄正版授权的小交通工具具有浓厚的兴趣。将近 8 岁时，他们更对可作收藏品的交通玩具产生微妙的兴趣。他们具有中度体力和灵活性，因此，如玩具设计是要捡起来玩时，他们可应付重约 12 盎司的玩具。

他们较喜欢造工十分考究的中小号汽车，喜欢各种尺寸的、配置中度复杂的、可走在简易车道或赛车用车道上的摩托车。在此阶段，小孩的兴趣主要是赛车和收藏，玩卡车的兴趣则渐渐消退。这时，他们喜欢玩有多节车厢的电动火车。火车的耦合装置复杂程度可为中等，路轨可小，连接方式则为各种各样的直连，小孩可随意自行创造。

9 到 12 岁

年纪较大的学龄儿童，其兴趣主要是收藏造工考究（但不必逼真）的小交通工具。他们玩的小交通工具可以是非常复杂的、功能非常强大的，往往还和大人用的非常相似。他们较为喜欢各种媒体追捧的、独特的或正版的交通玩具。他们喜欢玩的飞机是钥匙小的、发条张力大的或用气压推动的（另见《体育娱乐类》之《娱乐设施》）。他们懂得玩各种大小的交通玩具，而捡起来玩的玩具则可重达 1 磅。在此阶段，他们对赛车和汽车收藏、摩托车和卡车等的兴趣或增或减，而对造工复杂、考究的火车和路轨配置则有增无减。

装扮与角色扮演类之小交通工具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	大而便于抓握或推动。 长 4 到 8 英寸，宜于钳握或手抓。 有些地方可有 0.25 到 0.5 英寸厚。 如设计为捡起来玩的，则不重于 3 盎司。	大而简单的工作部件。 长 6 到 12 英寸，宜于钳握或手抓。 如设计为捡起来玩的，则不重于 4 盎司。	略小（2 到 3 英寸）或略大（12 到 18 英寸），供小孩推着玩。 有些地方可有 0.5 英寸厚。 如设计为捡起来玩的，则不重于 4 到 6 盎司。
部件形状	无可拆卸件或松散件。 边缘宽而滚圆。 单件构造（但轮子可转）。 坚固。		
部件数目	火车车厢为一二节。	火车车厢为 2 到 4 节。 1 到 3 个松散件或可活动部件。	火车车厢为 2 到 6 节。 1 到 8 个松散件或可活动部件。
连锁/松散件	火车耦合装置钩子大而简单或用磁铁做。		大而简单的钩、扣或交错连接轨道。轨道宜宽。
材料	塑料、硬橡胶或轻木。 可清洗或易清洁。		
运动技能要求*	精巧运动灵活性和控制能力低下。	懂得用简单的遥控设备。 开始懂得拆装简单的耦合装置（磁铁或大钩式）。	中低度精巧运动灵活性和控制能力。 懂得上一两圈的张力小的发条。
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳。		
因果关系*	注重简单的因果效应功能（如一摇即发声、光或做动作）。	一按即产生声、光或动作，或语音驱动。 拉绳产生效果。 按简易遥控器上的键产生简单效果。	
感官元素	声或光。		

真实/精细程度*	简单逼真或科幻质感。 可些地方较为细致。	低度逼真。	中低度逼真（门、车盖、翻斗、管子、船帆、 船舵、螺旋桨和简易操纵杆等）。
形象授权*		开始认有授权的交通玩具。	随时可认出几个有授权的交通玩具。
经典性			
自动/智能特征		懂得用简单的遥控设备。	-----→
教育性			
相关游戏/行为	模仿游戏。 看大人和年长同伴玩，或看电视和其它媒体。 确立物体永存观念。 简单的符号思维。 呀呀学语，懂几个口语单词和有一点理解能力。 常由大人或年长同伴示范玩具的玩法。 用嘴接触物体。	更多地以家居和媒体为题材进行模仿。 简单装扮，对符号联系有更多认识。 说几个口语单词和短语，懂几个单词。 -----→ 用嘴接触物体的情况减少。 喜欢中低度因果功能。	-----→ 装扮游戏更多、更复杂。 更懂得符号联系。 说几个口语单词、短语和简单的句子，懂几个单词。 -----→ 有些用嘴接触东西。 -----→
常见类型	小船（多在浴缸用）。 推力汽车、摩托车和卡车。 无轨简易火车。	-----→ -----→ -----→ 飞机（无发条）。 简易的遥控装置。	-----→ 大卡车。 -----→ 2到6节车厢火车，车厢可拆装。 有简易发条装置的飞机。 -----→ 有简易发条装置的科幻交通玩具。

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之小交通工具

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	工作部件较小。 有大（12 到 24 英寸）有小（1 到 8 英寸），供小孩推着玩。 如设计为捡起来玩的，则不重于 6 到 8 盎司。	工作部件有大有小。 有大（24 到 36 英寸）有小（1 到 12 英寸）。 如设计为捡起来玩的，则不重于 10 盎司。	各种大小。 如设计为捡起来玩的，则不重于 12 盎司。	如设计为捡起来玩的，则不重于 1 磅。
部件形状			造型和部件独特。	
部件数目	火车车厢多。			
连锁/松散件	大而简单的钩、扣或交错连接轨道。轨道宜宽（续）。	轨道宜大而易于钩、扣或锁在一起。	小轨道，多种直连。	复杂的轨道连接和配置。
材料	较能表现质感的铸模金属或塑料。			
运动技能要求*	精巧运动灵活性和控制能力中等。 更善于使用按钮和游戏杆。 更善于使用简单的耦合装置。 钥匙大的、张力小的、简易的多圈发条，	很懂得摆弄小物件。 开始懂得熟练地使用大多数遥控设备。 懂得使用较复杂的耦合装置。 使用中小号钥匙的、中低度张力发条。	中高度灵活性和精巧运动控制能力。 熟练使用大多数遥控设备。 懂得拆装中度复杂的耦合装置。 小钥匙、中度张力发条。	小钥匙、高度张力发条。
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳（续）。 明亮柔和、逼真。		标准和独特的色彩。	
因果关系	按简易遥控器上的键产生较为复杂的效果。			
感官元素				
真实/精细程度*	中度逼真。	中度逼真，如按比例设计的、功能实用的、有松散件的、印有文字的和装饰更细致的。	非常逼真、精致。	考究和真实。

形象授权*	各种媒体追捧的正版交通玩具和角色开始产生较大的吸引力。	-----→	对有授权的交通工具具有浓厚的兴趣。	-----→
经典性		开始对收藏经典交通玩具产生兴趣。	近本阶段末时对经典交通玩具产生微妙的兴趣。	
自动/智能特征	更善于使用按钮和游戏杆。	开始懂得熟练地使用大多数遥控设备。	熟练使用大多数遥控设备。	
教育性				
相关游戏/行为	中低度复杂的装扮游戏。 符号联系能力达中等程度。 中低度社交和伙伴合作或集体互动。	中高度复杂的装扮游戏，游戏时间更长。 对象征意义认识更深。 代替品。 广泛的社交和伙伴合作或集体互动。 中等水平的解决问题能力。	更有组织和目标的戏剧角色扮演。 随时可转换象征意义。 以家庭、学校和各种媒体（电视、录像、电影和图书等）为题材和原型。 中高等水平的解决问题能力。	-----→ -----→ -----→ -----→
常见类型	大卡车（续）。 有简易路轨和发射装置的交通玩具。 微型铸模汽车。 多车厢火车。 有简易连接路轨的火车。 有简易发条装置的飞机（续）。 遥控型交通玩具。 有简易发条装置的科幻交通工具（续）。	-----→ 路轨中低度复杂的交通玩具。 -----→ 多车厢火车，车厢可拆装。 -----→ 发条用大中号钥匙的、张力小的飞机。 -----→ -----→	带中度复杂的标准或电动赛车路轨的汽车、摩托车和卡车。 多车厢电动火车，车厢可拆装。 路轨小的、连接难度适中的火车。 发条用小钥匙的、有中度张力的飞机。 -----→	有高度复杂的标准或电动赛车路轨的汽车、摩托车和卡车。 -----→ 路轨小的、连接有一定难度的火车。 发条用小钥匙的、张力大的飞机或气压推动的飞机。 -----→

*玩具最重要特征之一。

工具和道具

约在小孩 12 个月时，装扮和角色扮演游戏用的工具和道具开始对其产生吸引力。正是这个时候，他们开始知道可以用来模仿大人和大龄同伴的东西有许多。到 19 个月左右，他们懂得借助工具和道具玩以家居为主题的角色扮演游戏。到了 3 岁，小孩便懂得表演简单的戏剧场景和故事。本子类中的许多较为简单的玩具，在《早期探究 / 练习类》中也出现过。它们都是年纪较小的小孩玩的玩具。

在判断工具和道具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 因果关系
- 部件大小
- 真实/精细程度
- 色彩/对比

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的工具和道具适合，以及某一年龄的儿童如何使用这些玩具。

12 到 18 个月

虽然学步儿童要到将近 18 个月才懂得建立清晰的符号联系，但他们在 12 个月左右便开始热衷于玩模仿游戏，只是所用之物为大人和年长同伴用的替代物罢了。例如，不管玩具电话逼真不逼真他们都会放到耳边去听，原因是他们经常看到大人们这样做。很快，他们会学人讲电话，先是呀呀而语，继而用三两个单词。他们也喜欢按键发声而产生的因果关系刺激（另见《早期探究 / 练习类》）。

除此之外，小孩还会对其它工具和道具作出模仿反应。它们包括厨房玩具和碗碟、茶具、玩具之家清洁工具（如扫帚、拖把、畚箕和地毯清洁机）以及小吸尘器或类似剪草机的玩具等。他们懂得用单独部件多达 6 个的全套工具。玩具以边缘滚圆、结构坚固而不易被幼儿打破或拆散为宜。材料则宜用可清洁的和厚的。他们也喜欢色彩丰富、鲜艳的玩具。为便于小孩使用，玩具以适合其钳取或抓握（把手约 $\frac{1}{2}$ 英寸厚）为宜。如玩具要捡起来玩的，则不要重于 3 盎司。其它适用于 12 到 18 个月幼儿的常见的玩具包括耙、铲子和小铲子以及水桶（小孩在成长过程中须购买玩具的先后次序大致如此）。

19 到 23 个月

虽然 19 到 23 月的学步儿童依旧作大量的模仿，但他们已越来越明白工具和道具代表其它东西。此阶段小孩喜欢玩可用来更细致地模仿年长者行为的工具和道具。与较幼小的小孩相比，他们喜欢略为复杂的工具和道具，包括电话、收银机、医疗工具、厨房/烹调用具、低压水枪以及移动通讯设备如手机和传呼机等。他们懂得玩高达 10 个单独部件的玩具，喜欢中低度因果功能的玩具，如按键产生声、光或动作的玩具。他们玩的工具和道具宜有低度逼真，色彩要丰富鲜艳，边缘则宽而滚圆，而精巧运动灵活性和控制能力要求则以低为宜。他们开始对玩沙戏水用的铲子、小铲子、耙、独轮手推车（另见《早期探究

/ 练习类》之《推拉玩具》) 和水桶等兴趣越来越浓。此外，他们还喜欢有点逼真的工具和道具，包括吸尘器、剪草机、厨房玩具或清洁工具如扫帚、拖把、畚箕和地毯清洁机等。

两岁

两岁幼儿对角色扮演游戏与现实世界之间的符号联系认识更深，故他们会经常玩装扮游戏。玩法会较年纪较幼的小孩的复杂，而且会更频密。他们喜欢中低度因果关系的工具和道具，而逼真程度则略高，色彩丰富、鲜艳，精巧运动灵活性和控制能力则为中等水平。适宜他们玩的常见的玩具有收银机、玩具钱币、厨房/烹调用具、医疗工具、电话、塑料建筑工具、低压水枪以及移动通讯设备如手机和传呼机等。同时，他们也越来越喜欢玩玩沙戏水用的铲子、小铲子、耙和水桶。而他们对中低度逼真的吸尘器、剪草机、厨房玩具和碗碟、玩具之家清洁工具（如扫帚、拖把、畚箕和地毯清洁器）等依然兴趣不减。但全套工具和道具部件数目不宜多于 10 个。

将近 3 岁时，小孩会玩逼真度较高的工具和道具，而且体积和重量略为增加（ $\frac{1}{2}$ 磅），他们也能应付。年纪较大的学步儿童玩的玩具，以边缘滚圆、结构坚固而不易被其打破或拆散为宜。材料以可清洁的和厚的为宜。

3 岁

3 岁小孩的灵活性和精巧运动控制能力均处于中等水平，并懂得玩装扮游戏。他们喜欢玩质感达中高度的、外观逼真的但稍微易碎的工具。道具宜轻（少于 8 盎司），以便于他们摆弄。能产生因果关系刺激的、有助于其作各种简单的戏剧表演的道具，会讨他们喜欢。适宜他们玩的玩具有：较为逼真的收银机、玩具钱币、医疗工具、厨房/烹调用具、电话和移动通讯设备、玩具枪、枪套、头盔、低压水枪以及有吸盘尖头的小弓箭。一套玩具的部件一般不要多于 10 个。此外，他们开始对逼真的颜色如黑、白、米黄和灰等越来越感兴趣。

他们对玩具铲子、小铲子、耙和水桶等玩沙戏水类游戏玩具兴趣依然不减。同时，他们对中高度逼真的吸尘器、剪草机、厨房玩具和碗碟以及清洁工具（如扫帚、拖把、畚箕和地毯清洁器）等也有兴趣。他们会把这些玩具越来越多地用于有合作色彩的场合之中，尤其是将近 4 岁时。此阶段的小孩语言水平已有进一步提高。他们渴望参与较有社交和合作色彩的场合。因此，他们非常喜欢色彩鲜艳的、中度逼真的、功能略为复杂的电话和移动通讯设备。例如，他们喜欢有按键的、按下后可用其懂得的简单语言提问或发表意见的电话。

4 到 5 岁

在此阶段，小孩喜欢有中高度质感的、逼真的工具和道具，以用于其装扮游戏之中。四五岁的小孩对象征意义认识更深，其解决问题的能力也处于中等水平。他们会借助这些工具和道具来为其游戏中的角色打开局面和支撑场面，并会用它们来表演内容更丰富的、时间也往往较长的故事。他们的灵活性、体力和大幅运动技能均处于中等水平，故可用轻的（达 10 盎司）、逼真的、能用的锤子和类似的工具来练习搭建技能。

使他们极感兴趣的工具和道具，均以家庭、学校、媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书）等各种体验为主题。这些道具包括中度逼真的收银机、玩具钱币、医疗工具、厨房/烹调用具、电话、移动通讯设备、玩具枪、枪套、头盔、低压水枪，以及箭头有吸盘的小弓箭。一套的工具和道具部件一般不要多于 10 个。

因果关系设计较为复杂的工具和道具，可玩更复杂的、时间更长的装扮游戏。例如，四五岁的小孩会追求逼真的玩具。他们会较喜欢有各种按键的、可产生各种逼真功能的电话和移动通讯设备。如有嘟嘟声、有拨号音、有语音应答或文字信息的电话。但他们已不像从前那样喜欢科幻功能（如播放歌曲等）。

6 到 8 岁

年幼的学龄儿童较学前儿童少玩装扮游戏。他们开始研究较有组织的游戏。他们玩的装扮游戏更有戏剧味道、时间更长、场景更复杂、更有组织。他们喜欢非常逼真的、非常有质感的工具和道具，以用于其装扮游戏之中。6 到 8 岁的小孩，在其成长的过程中早已懂得转换象征意义。他们解决问题的能力处于中高等水平。他们会用这些工具和道具来为其游戏角色打开局面和支撑场面，以表演内容丰富的、时间也往往较长的故事。他们几乎完全依赖工具或道具产生的因果关系来表演，故此类玩具主要以非常逼真和功能非常强大的具吸引力。适宜他们玩的玩具有：收银机、玩具钱币、医疗工具、厨房/烹调用具、电话和移动通讯设备、玩具枪、枪套、头盔、低压水枪以及中等尺寸的有吸盘的弓箭。

他们的灵活性、体力和大幅运动技能均处于中高等水平，故可用轻的（达 12 盎司）、逼真的、能用的锤子和类似的工具来进行搭建。使他们极感兴趣的工具和道具，均以家庭、学校、媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书）等各种体验为主题。

9 到 12 岁

年长的学龄儿童较少玩装扮游戏。他们的戏剧游戏较年纪较幼小孩玩的更复杂、结构性更强。他们非常讲究舞台表演，时间也更长。使他们极感兴趣的工具和道具，均以家庭、学校、媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书）等各种体验为主题。他们喜欢非常逼真的、有质感的工具和道具，以用于其装扮游戏之中。

9 到 12 岁的小孩，在其成长的过程中早已懂得转换和拿捏象征意义。他们解决问题的能力处于高等水平。他们会借助这些工具和道具来进行表演和搭建。他们已较少依赖工具或道具产生因果关系，甚至可以不用工具或道具进行模仿。他们喜欢的玩具如收银机、玩具钱币、医疗工具、厨房/烹调用具、电话和移动通讯设备、玩具枪、枪套、头盔、中等水压的水枪以及张力少、箭头粗钝而安全的弓箭等，均要做得非常真实。他们最感兴趣的是在逼真度和功能方面均与成人用的非常相似的道具。他们的灵活性、体力和大幅运动技能均处于高等水平，故可用外观真实的、能用的锤子和类似工具（达 1 磅）来搭建各种东西。

装扮与角色扮演类之工具和道具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	大小适宜钳握或手抓（把手 0.5 英寸粗） 如设计为捡起来玩的，则不重于 3 盎司。	-----→ 如设计为捡起来玩的，则不重于 4 盎司。	-----→ 如设计为捡起来玩的，则不重于 4 到 6 盎司。
部件形状	坚固（玩具不会破裂或被拆散）。 边缘宽而滚圆（边缘不锋利）。	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数目	1-6	2-10	-----→
连锁/松散件	松散。	-----→	便于装进“工作”枪套的工具。
材料	易于清洁。 多为塑料。	-----→ -----→	-----→ -----→
所需运动技能	精巧运动灵活性和控制能力低下。	-----→	中低度灵活性和精巧运动控制能力。
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳。	-----→	-----→
因果关系*	注重简单的因果效应功能（如一按即发声、 光或做动作）或拧和敲产生效果。	中低度因果功能（按键产生声、光或动作）。	-----→
感官元素			
真实/精细程度*	低度逼真。	-----→	中低度逼真。
形象授权			
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。 呀呀学语，单词若干。 探究。 用嘴接触物体。	-----→ 简单的装扮和符号联系。 玩沙戏水。 -----→ 较少用嘴接触物体。	-----→ 更多更复杂的符号转换。 -----→ 注重独立工作能力。 有时用嘴接触物体。
常见类型	耙、铲子、水桶和小铲子。 像吸尘器或剪草机的小玩具。 房屋清洁工具 厨房/烹饪用具和茶具。	-----→ 吸尘器和剪草机。 -----→ -----→ 电话和移动通讯设备（手机、传呼机等）。 收银机和钱币。 医疗工具。 建筑工具。 独轮手推车。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

装扮与角色扮演类之工具和道具

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
玩具和部件大小*	大小适宜钳握或手抓（把手 0.5 英寸粗）（续）。 如设计为捡起来玩的，则不重于 6 到 8 盎司。	大小适宜钳握或手抓（把手 0.75 英寸粗）。 如设计为捡起来玩的，则不重于 10 盎司。	-----→ -----→	大小适宜钳握或手抓（把手 0.75 到 1.25 英寸粗）。 如设计为捡起来玩的，则不重于 1 磅。
部件形状	不易破裂或拆散成碎片。 边缘有点宽而滚圆（边缘不锋利）。	-----→ -----→		
部件数目	2 到 10（续）。	-----→		
连锁/松散件	便于装进“工作”枪套的工具（续）。	-----→		
材料	易清洁（续）。 多为塑料（续）。	-----→ -----→	塑料、木或金属。	-----→
所需运动技能	精巧运动灵活性和控制能力中等。	灵活性、体力和大幅运动技能中等。	灵活性、体力和大幅运动技能中等。	灵活性、体力和大幅运动技能高等。
色彩/对比*	色彩丰富、鲜艳（续）。 逼真的颜色（如黑、白、米黄和灰）。	-----→	-----→	-----→
因果关系	中度复杂因果功能（按键产生声、光或动作）。	中高度复杂的因果功能。	高度复杂因果功能（按键产生声、光或动作）。	高度复杂的因果功能。
感官元素				
真实/精细程度	中度逼真。	中高度逼真和功能。	非常逼真、细腻和功能强大。	像成人用的东西般非常逼真、细腻和功能强大。
形象授权		以家庭、学校和各种媒体（电视、录像、电脑游戏、电影和图书等）为题材。	-----→	-----→
经典性				

自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	更懂得装扮。 更多更复杂的符号转换。 中低度解决问题的能力。 有同伴或集体互动。	对象征意义认识更深。 -----→ 中等水平的解决问题能力。 大量同伴或集体互动。	-----→ -----→ 中高等水平的解决问题能力。 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
常见类型	耙、铲子、水桶和小铲子。 吸尘器和剪草机（续）。 房屋清洁工具（续）。 厨房烹饪道具（续）。 电话、手机、传呼机（续）。 收银机和钱币（续）。 医疗工具（续）。 建筑工具（续）。 玩具枪、枪套、头盔、有吸盘的弓箭。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 轻的锤子。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 真实的、似成人用的工具和道具。

*玩具最重要特征之一。

游戏活动类

小孩约于两岁开始喜欢玩拼图和游戏。此时，他们与玩具的互动更具符号性和逻辑性。到了上小学的时候，小孩已成为游戏玩家，其时他们玩的主要是设定游戏规则的游戏。许多游戏富有教育性或根植于文化传统之中，深受父母和儿童的喜爱。

拼图（第 92 页）

- 纸板拼图
- 嵌入或填入式拼图
- 不规则拼图
- 嵌套杯
- 形状分类玩具
- 三维拼图
- 木质拼图

纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏（第 99

页）

- 活动游戏
- 十五子棋
- 宾戈游戏
- 纸牌戏
- 跳棋
- 象棋
- 中国跳棋

- 合作型游戏
- 多米诺骨牌
- 色子游戏
- 奇幻历险游戏
- 乐透
- 撒棍游戏
- 桌上型游戏
- 问答游戏
- 文字游戏

电脑和电子游戏（第 105 页）

- 成人类软件
- 插卡式控制台
- 手持式电脑
- 互联网游戏
- 软件
- 传统式电脑平台

拼图

小孩喜欢玩各种各样的拼图。拼图可单独玩，也可集体一起玩。年纪较小的孩子往往是单独玩。但他们看别人玩的兴趣也非常浓厚。12 个月以上的孩子一般都可玩拼图。低于此年龄的婴儿则只能玩准拼图，其目的在于探究或练习，而非把拼图拼在一起。准拼图属于《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》讨论范畴。

玩拼图主要需要三种技能：捡起和放置拼图块需要精巧运动技能，判断拼图块是否匹配，则需要视觉辨别能力，而组织和规划拼图块如何安放，则需要一定的认知能力。这些技能会随着孩子的成长而进步，渐渐地，他们会懂得各种玩拼图的策略。经验丰富的小孩比经验少的小孩更早玩较为复杂的拼图。拼图游戏对培养小孩解决问题的能力作用重大，因为玩新拼图可使他们学到新的拼图策略。研究表明，思考拼图和其它限定玩法的东西时，可培养小孩的毅力，原因是他们会想办法把拼图拼出来。

在判断拼图适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 部件数目
- 形象授权
- 运动技能要求
- 部件大小
- 连锁/松散件

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的拼图适合和某一年龄的儿童如何使用这些玩具。

12 到 18 个月

此阶段的幼儿对玩真正意义的拼图没有什么兴趣。他们甚少懂得集中精神看完成拼图所需的视觉辨别线索。但可给他们玩形状分类和其它类似的游戏。此阶段的小孩依然注重感觉运动体验，故他们会以抓、衔、拍和扔对待拼图。

19 到 23 个月

19 个月大的幼儿喜欢把对得上的东西拼在一起。他们完成拼图的方式是反复尝试和摸索，而不是运用有条理的策略。但将近两岁时，他们便懂得角与角配对，还懂得把方块放进方形的洞里。此阶段幼儿可玩形状分类、嵌套和造型玩具。这类型的拼图应表面光滑、

可清洗和可用口含。但他们的视觉辨别能力不足以或无兴趣玩嵌入式或其它填入式拼图。

两岁

两岁幼儿的精巧运动技能和视觉辨别能力已足以应付嵌入式拼图。最简单的拼图莫过于视觉和体能线索清晰，表明某块应放某处而且拼法只有一个的拼图。以熟悉的图片和角色为题材的嵌入式拼图也非常简单。小孩会对他们熟悉的造型、角色和抽象的形状感兴趣。他们的玩法依然是反复尝试而非有条理的策略法。因此，拼图须为限定玩法、只有一个方向合适的拼图。如可让他们玩一个框内每块图均有独自位置的拼图。如拼图上有捏手，则可使小孩无须移动手指即可把图块旋转过来。嵌入式拼图以形状清晰以强调视觉线索者为宜。用木或塑料等其它轻型材料制成的、边缘滚圆的拼图也可。

3 岁

3 岁幼儿的精巧运动技能和视觉辨别能力已获得进一步提高。他们的动作变得更加灵活。尽管如此，他们仍需玩有捏手的、需要嵌入格或框的拼图。3 岁幼儿喜欢以流行的卡通或电视角色为原型的授权角色，故常见物件和授权角色拼图适合他们玩。父母们则较喜欢非暴力或非威胁性的角色（亦称“安全港角色”），而这些可能来自流行的卡通片或儿童读物。由于认知上的进步，3 岁幼儿已懂得玩 5 至 8 块的拼图了。也可以让他们玩纸板拼图，因为他们已很少会把拼图块放进口里把它们弄坏。

4 到 5 岁

4 岁幼儿的精巧运动技能已足以应付无捏手的拼图。四五岁的小孩玩拼图虽然常常要靠反复试验，但他们已逐渐玩得有些条理和策略。认知能力的增强使他们懂得玩 12 到 15 块的拼图。5 岁的小孩则懂得玩 18 到 35 块的拼图。此阶段的小孩也许较喜欢嵌入式拼图，但有些已开始玩大的木质或纸板的非嵌入式不规则拼图。家长们则仍然较为喜欢非暴力或非威胁性的安全港授权角色。但儿童则对动作或时尚角色更感兴趣。

6 到 8 岁

6 岁儿童的认知能力已懂得玩不规则拼图。他们分得出哪一块拼图块应放哪里，懂得对它们进行分类，试验拼图块的方法也更有条理。而嵌入式拼图，他们一般不感兴趣。但如果框架式拼图够复杂和数量够多，他们还会继续玩框架式拼图。他们懂得玩上百块的拼图。在未形成精巧运动技能玩较小的拼图块之前，6 到 8 岁的小孩也许需要玩拼图块为一英寸以上的拼图。到八九岁时，小孩开始对简单的三维拼图产生更大的兴趣。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的儿童喜欢玩很复杂的拼图。他们懂得看三维拼图的说明，其精巧运动技能亦足以应付小的、抽象的或连锁的拼图块。9 岁儿童懂得拼 100 到 500 块图的不规则拼图，10 到 12 岁的小孩则喜欢挑战 500 到 2000 块的拼图。

游戏活动类之拼图

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*		大块的嵌入型拼图。	-----→
部件形状		边缘滚圆。	边缘滚圆。
部件数目*		少于 3 到 5 块。	少于 5 到 12 块。
连锁/松散件*		互相配对，不连锁。	-----→
材料		塑料、硬木。	-----→
运动技能要求*	以探究方式玩形状分类玩具。	易拼且只有一种方法。	懂得拼简单的嵌入型拼图，有捏手则更好拼。
色彩/对比		颜色鲜艳。	-----→
因果关系			
感官元素		纹理有趣，吸引力增加。	-----→
真实/精细程度		形状抽象，而非逼真。	对逼真物件感兴趣。
形象授权*			对授权的电视角色形象有一定兴趣。
经典性			
自动/智能特征			
教育性			家长常买具教育意义的拼图。

相关游戏/行为		会拼可拼在一起的简单图块。	开始对简单拼图感兴趣。 取决于玩拼图的经验，拼图能力增强。
常见类型		形状分类玩具。 嵌套玩具。 图形板。	-----> -----> -----> 有捏手的、图块大的嵌入型拼图。

*玩具最重要特征之一。

游戏活动类之拼图

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	懂得玩较小的图块；但仍以两英寸左右较为方便。	-----→	懂得玩较小的图块（小于两英寸）。	懂得玩小于一英寸宽的图块。
部件形状	边缘滚圆（续）。	-----→		
部件数目*	8 到 12 块。	4 岁：12 到 18 块。 5 岁：多达 35 块。	多达 100 块。	9 岁：100 到 500 块。 10 岁：500 块以上。
连锁/松散件*	无连锁块的嵌入型拼图。	基本的不规则拼图。	连锁不规则拼图和三维拼图。	-----→
材料	纸板。	-----→	纸。	-----→
运动技能要求*	视觉辨别能力和精巧运动技能提高。	-----→	-----→	-----→
色彩/对比	艳色和柔和色。	-----→	所有颜色。	-----→
因果关系				
感官元素				
真实/精细程度	对逼真程度兴趣增加。	-----→	喜欢有照片或其它景色的拼图。	-----→
形象授权*	喜欢有流行的、温柔的卡通角色的拼图。	喜欢有流行卡通角色的拼图。	喜欢有流行卡通角色、体育明星和电视明星的拼图。	-----→
经典性				
自动/智能特征				

教育性	家长买拼图作教育之用。	----->	----->	----->
相关游戏/行为	反复试验以放置图块。图块拼合须清晰。 图块不易拼合会苦恼。	图块放置更有条理，开始有计划地拼图。 须集中精神在几分钟内完成拼图。	懂得计划如何拼图，和懂得有条理地拼图。 可集中精神玩一个小时的拼图，或重新拼过。	懂得有条理地进行拼图。 懂得玩需几天拼完的拼图。
常见类型	带捏手的嵌入型拼图。 木质拼图。	嵌入型拼图。 地上型拼图。 简单的不规则拼图。	纸质和纸板拼图。 100 块的拼图。 简单的三维拼图。	三维拼图。 9 岁：100 到 500 块 的拼图。 10 到 12 岁：500 块或以上 的拼图。 抽象的拼图。 有说明的拼图。

*玩具最重要特征之一。

纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏

棋盘和纸牌游戏具有悠久的历史 and 深厚的传统根基。游戏本身就是一种社交，故深受儿童喜爱。游戏吸引小孩的另一个原因是，它含有认知元素，使小孩得以和大人互动并向他们学习。但婴儿和学步儿童的认知能力和运动技能尚不足以应付有组织的游戏。两岁幼儿虽然喜欢参与社交性质的场合，但他们不懂得注意游戏规则。

本子类下的游戏包括纸牌、乐透和宾戈游戏、多米诺骨牌、色子、地上游戏、桌上游戏等诸如此类的游戏。游戏种类五花八门，玩法千变万化。游戏本身还有许多规则，规定参加者应如何参与，并可能会有各种轮流玩法，有随机性的，有策略性的，也有两者相结合的。家长们喜欢游戏可直接或间接培养孩子的认知和学习技能。此外，家长们还喜欢传统或经典的棋盘游戏，因为那都是他们小时候喜欢的玩意儿。

在判断各种纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 运动技能要求
- 复杂程度
- 所需时间
- 教育性
- 经典性

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组儿童的特征之间的关系，包括什么类型的纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏适合，以及某一年龄的儿童如何玩这些游戏。

两岁

两岁幼儿已有初步的解决问题的能力，如简单的配对或区分，但他们的认知能力或注意广度却不足以应付涉及游戏规则或须轮流玩的真正的游戏。他们往往把这类型的游戏当作学习或教育性质的玩具（见《教育与学术类》之《学习型玩具》和《智能玩具与教育软件》）。对于按图片、形状或色彩而非按抽象的字母或数字进行简单配对的游戏或乐透式游戏，两岁半以后的幼儿可能会喜欢。而多米诺骨牌，尤其是巨型的骨牌，此阶段的小孩也会喜欢。他们还懂得玩钓鱼类游戏，条件是用磁铁而非鱼钩来钓。按把手或把记号笔扔进洞里去的简单的动作游戏，他们也懂得玩。虽然这些游戏可能要另一小孩或大人来玩，但此阶段的幼儿往往愿意以探究方式一个人玩。

3 岁

3 岁幼儿玩的游戏一定要非常简单，游戏用品不可多于 5 或 6 件，规则也要少。他们懂得简单的规则，也懂得轮流玩，还懂得按行动计划把一件东西从头移到尾。3 岁幼儿懂得集中精神玩游戏，但走棋要快，轮换间隔不可太长。他们一般不懂得数超过 10 的数。他们懂得认游戏中的简单的 ABC 和 123，但却不懂得看游戏中的文字。对于此阶段的幼儿，用纸牌或转盘走好过用色子走，但可用单个的色子。

3 岁幼儿不甚懂或不懂游戏策略，故宜给他们玩以碰运气为主的游戏。最适宜玩的莫过于没有最终胜负和目标的的游戏。他们不懂得考虑敌方和己方的棋子，故不应玩需要“拦阻”对手的游戏。3 岁幼儿玩的游戏以体现体能参与而非认知策略为最佳。他们玩的游戏包括简单的乐透游戏、配对游戏、多米诺骨牌和以牌或转盘来表示走棋的简单的棋盘游戏。他们还喜欢玩活动型和合作型游戏。牌戏则以只须配对而无须把牌拿在手里的为宜。

4 到 5 岁

4 到 5 岁的小孩对玩游戏更加感兴趣，但仍不懂得复杂的规则和策略。他们大多数已开始形成识字能力，但他们一般不懂得看书面说明。对于他们来说，游戏中可有文字和数字，但要无须它们来完成复杂的行动。此阶段的小孩喜欢玩认数字和字母游戏，但体能类游戏活动仍然深受欢迎。四五岁小孩的精巧运动技能一次只能拿几张牌。玩撒棍游戏所需的精巧运动技能正在此阶段形成，故须相互平衡的和类似的游戏会吸引他们。在认知上，他们可记住几条规则和一两项策略。但他们非常自我，不太懂得猜测他人的行动。他们喜欢随机因素的游戏。因此，和 3 岁幼儿一样，他们玩的游戏应无须“拦阻”对手。此阶段的小孩喜欢玩多米诺骨牌、纸牌配对和乐透型游戏。他们的家长往往会买带传统或怀旧色彩的游戏给他们玩，如“抽乌龟”和诸如此类流行 了近 20 年的游戏。认字母和数字之类的有教育意义的游戏，家长们也非常喜欢。

6 到 8 岁

6 至 8 岁的小孩对所有游戏都十分感兴趣。他们喜欢玩传统的纸牌游戏、棋盘、地上和桌上游戏。在认知上，他们懂得游戏技巧和策略，尤其到了 7 岁以后更懂。他们渴望玩游戏，原因是游戏是一种社交。有些小孩有强烈的竞争意识，喜欢和别人一较高下。他们懂得猜测棋的走法，还懂得同时注意多项游戏规则。他们可记住多步棋，懂得玩含阅读的游戏。他们懂得玩传统的纸牌和多米诺骨牌，懂得玩含有阅读和语言的游戏。但没有帮助他们看不懂游戏的说明。

此阶段的小孩，其家长往往会为其购买带怀旧或传统色彩的游戏，亦即有近 20 年或
以上历史的游戏。小孩则喜欢以正版的电视角色或卡通人物做题材的游戏。他们开始对无
须详细记住具体内容的、简单的奇幻历险类游戏产生兴趣。而他们的大幅运动技能，亦足
以应付需要平衡和身体动作方面的游戏。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的小孩对各种游戏都非常感兴趣，尤其是可与同伴一起玩的游戏。玩游戏
时，他们懂得运用抽象概念和有关内容方面的知识。此阶段小孩普遍懂得玩复杂的策略性
游戏。他们的注意广度已增大，故可玩不是一次就结束的游戏。他们的精巧运动技能已足
以应付像迷宫之类沿路移动弹子的游戏，以及需要拿记号笔瞄准或认真射击的游戏。他们
喜欢教育性话题和问答游戏。9 到 12 岁的小孩还非常喜欢收藏东西，尤其是收藏以流行
卡通或其他授权形象及流行文化中的歌星和模特等为题材的卡片。把他们的收藏与游玩乐
趣融为一体的游戏会大受追捧。此外，他们还喜欢主题游戏，因此奇幻历险之类的游戏会
受欢迎。而像战争、时装、流行音乐和电影等成人话题，他们也开始感兴趣。

游戏活动类之纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			大而便于摆弄。
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料			
运动技能要求*			懂得玩磁铁钓鱼游戏。 懂得按把手或把记号笔扔进洞里。
色彩/对比			鲜艳，原色。
因果关系			
感官元素			
真实/精细程度			
形象授权			
经典性			
自动/智能特征			
教育性*			家长喜欢教认颜色、形状和图画等简单概念的游戏。
相关游戏/行为*	开始对新奇事物和探究感兴趣，故以探究游戏为主。 认知上不足以与玩具按原用意进行互动。	-----> ----->	以探究方式独自玩，或懂得和他人玩。 懂得对简单的颜色、形状和图画进行配对。 词汇量足以说出图画名称。 认知能力和注意广度均不足以玩有规则或要轮流玩的真正的游戏。
常见类型	不宜使用。	----->	简单配对或乐透式游戏。 巨幅图片多米诺骨牌。 简单的动作游戏。 磁铁钓鱼游戏。

*玩具最重要特征之一。

游戏活动类之纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小	大而便于摆弄。			
部件形状				
部件数目	松散件不超过 5 或 6 个。			
连锁/松散件				
材料	坚固件。			
运动技能要求*	拿牌有困难。	可握 4 张或以下的牌。 懂得移动小物件。	懂得握住一手牌。	-----> 手眼协调能力良好。 反应迅速。
色彩/对比				
因果关系				
感官元素	游戏可含声音元素如音乐或嘟嘟声。	----->	----->	流行音乐。
真实/精细程度				
形象授权	喜欢流行的卡通角色。	喜欢流行的卡通和动作角色。	喜欢动作和体育角色。	----->
经典性*	家长喜欢购买经典或怀旧色彩的游戏。	----->	----->	----->
自动/智能特征				

教育性*	家长喜欢有教育功能的的游戏，如认字母和数字的游戏。	家长喜欢有教育功能的的游戏，如阅读和数学游戏。	喜欢像科学和自然之类的学习型游戏。 喜欢收藏类游戏。	喜欢成人话题、问答游戏和历史游戏。 ----->
相关游戏/行为*	不甚懂游戏策略。 对其他参加者不在意。 只懂游戏中简单的 ABC 和数字。	对游戏有些兴趣。 意识不到其他参加者，不懂拦阻对手。 注意广度短，玩游戏时间不超过 30 分钟。 懂得看游戏中的文字，但看不懂说明。 懂得玩涉及物件平衡的游戏。	非常喜欢玩游戏。 懂得使用简单的策略，对其他参加者的走法有意识。 游戏时间通常为一个小时或更短。 难以看懂说明，但懂遵守复杂的规则。 喜欢社交性质的游戏。	对战争、约会和时装等成人话题感兴趣。 懂得运用复杂的策略。 懂得用游戏中的学术知识。 喜欢收藏。 玩游戏可玩几天。 能看懂说明。 喜欢社交性质的游戏。
常见类型	配对游戏。 用图片而非点的多米诺骨牌配对游戏。 全凭运气玩的游戏。 含体能运动、舞蹈或画画的游戏活动。 用牌或转盘玩的简单的棋盘游戏。	记忆或配对游戏。 认数字和字母游戏。 -----> 舞蹈或画画等游戏活动。 撒棍。 -----> 点式多米诺骨牌。 “抽乌龟”等简单的纸牌游戏。	传统的纸牌游戏。 涉及数牌和分牌的游戏。 象棋、跳棋、十五子棋、中国跳棋。 策略性游戏。 活动型游戏。 简单的文字游戏。 色子游戏。 收藏卡片的游戏。 奇幻历险游戏。	互动型游戏。 模拟游戏。 体育游戏。 抽象和学术内容游戏。 -----> 问答游戏。 迷宫游戏。 -----> ----->

*玩具最重要特征之一。

电脑和电子游戏

电脑产品深受大人和小孩追捧，专为小孩设计的产品更是迅速更新换代。因此，有关这些玩具的指南也要经常补充新的信息，把电脑技术的当前应用和可能出现的应用情况均纳入到指南中去。人们常用电脑来玩游戏。但其实电脑还有多方面的用途，如播放数码音乐、电影和运行各种软件。这些都能使孩子们着迷。电脑设备一般有三种平台，即传统的电脑平台、插卡式控制台和手持式电脑游戏机。由于电脑技术日新月异，本指南中的“电脑”指的是广域范围的供儿童使用的可能的电脑应用。电脑有三个基本的组成部分：输入设备、输出设备和根据输入调整输出的处理器。

键盘和鼠标是常见的电脑输入设备。但电脑可轻易改造为适用于几乎所有用户的设备。其输入设备极其敏感，可察觉细小的动作，因而不管什么年龄的人均可使用电脑。例如，在奶嘴里装一个输入设备便可监测婴儿的吸奶动作，然后根据婴儿开始吸奶或停止吸奶来改变输出。电脑输入设备可放在远离电脑的地方，其造型则千姿百态，如可做成毛绒动物的样子。对于较为复杂的活动，输入设备便需要做得更加精密。键盘和游戏杆可作较为复杂的输入。它们较适宜给有足够的身体技能和认识能力的、年纪较大的小孩玩。而屏幕（作视频输出）或喇叭（作音频输出）则为常见的输出设备。电脑的处理一般由电脑软件来执行。儿童用的软件可包含简单的因果关系类型的活动、游戏、教育软件和成人用的程序。

电脑产品蕴含各种魅力。它既有互动功能，又有多感官功能，因而对小孩构成方方面面的吸引力。此外，电脑产品往往被视作有教育意义的产品，而家长们又希望其孩子参加有益的活动，于是便成为家长们追捧的对象。再者，和其它大多数玩具不同的是，家长和其他成人也用电脑。而喜欢仿效其父母的小孩，也会给电脑吸引，从而使电脑成为父母与孩子们互动的媒介。

在判断电脑和电子游戏适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 感官元素
- 因果关系
- 形象授权
- 所需运动技能
- 教育性

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组中儿童特征之间的关系，包括什么类型的电脑和电子游戏适合以及某一年龄的儿童如何玩这些游戏。对于 3 岁以下的幼儿，一般需要家长监护，因为大多数电脑的使用对象是成人而非儿童。同时，家长们还需为孩子们插软件磁盘、开关程序和电脑。

出生到 3 个月

在此阶段，婴儿大多通过反射动作进行学习，如自发的踢蹬和手臂动作。可使用可监测此阶段婴儿动作和反射活动，如四肢动作、吸吮或声音（如哭声）的输入设备来对输出设备进行调节。此阶段小孩使用的输出设备有声音系统，可用它来播放录好的声音如母亲的声音或其它经由输入设备接收的安抚的声音。投影屏幕也可作输出设备。可用其播放婴儿视野内（第一个月为面前 8 英寸，此阶段末为几英尺）出现的动作缓慢、色彩鲜艳的图案。也可使用根据婴儿的动作进行对焦和散焦的投影屏幕。其中以突出显示刚出生到 3 个月婴儿懂得分辨的、色彩对比强烈（如红绿或黑白）的投影图案最为吸引。人脸对小孩也特别有吸引力。输出设备以仅限于一二个事件的为宜，这样可使婴儿对其动作和输出设备的反应产生联系。

4 到 7 个月

4 到 7 个月时，婴儿与周围环境的接触更趋向于有条理。他们的动作变得更加复杂，因而可使用多种输入设备。凡可拍、抓、拉和挤的输入设备均适宜给他们使用。可把输入设备装在毛绒玩具等婴儿床上玩具里，用它来调节屏幕、开灯或播放录音。此阶段婴儿爱用嘴接触物件，故可使用可监测和对此类动作作出响应的输入设备。事件输出宜少，以尽量减少使婴儿对因果关系产生迷惑的可能性。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿变得越来越活跃，供其使用的电脑应对此特点加以利用。他们懂得握住和摇动输入设备。至于可根据婴儿输入进行调节的设备，则可形成一种挑战，使他们不断地尝试设备上的新动作。此阶段的婴儿仍然经常用嘴接触物件，故输入设备以适宜口含乃至口含可产生反应者为宜。由于他们已开始懂得因果关系，因此可增加输出事件，使各个输入均可与各个输出联系起来。如撞击可产生声响，摇晃可使投影图案发生变化。小孩已可无须承托坐起来和在有撑扶的情况下站起来，故可把投影屏幕转为纵向。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的学步儿童充满好奇心，喜欢周围探究。他们大多数开始懂得在无须撑

扶的情况下走路，懂得和常见的、熟悉的东西接触，包括电脑投影屏幕。此阶段小孩可使用多按钮的、按下可产生不同反应的输入设备。设备以经久耐用为宜。可采用纵向屏幕，输出设备则以可产生声音、气味和动作的为宜。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，学步儿童的走路姿势变得更加协调。他们已掌握因果反应的道理，并对协调的多感官反应如声音、动作和视觉反应等非常感兴趣。他们开始玩象征性游戏，因而可在电脑输出中加入装扮成份。根据输入内容进行讲话和做动作的电脑角色便适合他们。他们对熟悉的授权形象有认识，并会对其做出反应。他们还可能懂得对电脑的简单命令做出反应。例如，假如输入设备是一只海龟，电脑可要求其“拍一下海龟的头”，然后电脑对此动作做出反应。

两岁

两岁幼儿越来越有社交意识，故可采用可对他们的动作做出反应的互动式程序。他们认得并会迷上电视和录像上的流行角色。他们懂得听从互动式电脑的简单指令。他们还喜欢看投影故事，懂得用输入设备来播放和重放讲故事的节目和 DVD。此阶段小孩懂得放光盘，但节目需自动播放，因为两岁幼儿一般不懂得做两三项以上的电脑指令，也不懂得按步骤完成一些动作。由于幼儿与电脑互动会不顾后果，所以他们用的软件不应允许其对电脑进行复位操作。

3 岁

3 岁幼儿开始对电脑游戏感兴趣。他们喜欢看屏幕上的动作。但涉及阅读的电脑游戏一般不适宜给他们玩，因为大多数 3 岁的幼儿不懂阅读。他们懂得用鼠标，但双击和三击或区分左右击键对他们来说会有困难。一般来说，3 岁幼儿不懂得用传统键盘向电脑输入信息，而只懂用反应千篇一律的键盘。他们已懂得基本的游戏规则，如在游戏中互相轮着玩。但他们最适宜玩的还是不设定具体目标的游戏活动。绘画游戏也很受他们欢迎。适宜给他们玩的还有阅读程序和简单的配对游戏。此阶段的幼儿喜欢因果关系游戏，如“按这个键会怎么样？”等等。他们大多数懂得与简单的学术型游戏互动，但他们并不喜欢这些游戏。以流行的授权角色为题材的游戏也颇为吸引。家长们则较喜欢非暴力、非性爱和常以儿童卡通片或读物为题材的“安全港角色”。

4 到 5 岁

四五岁的小孩对电脑越来越有兴趣。4 岁小孩更懂得用鼠标，他们认得“翻页”和“退出”等简单的图标，因而懂得浏览程序。尽管大多数四五岁的小孩开始有识字能力，但他

们一般看不懂文字说明。他们依然非常喜欢体能方面的游戏活动。四五岁小孩懂得用键盘和鼠标来浏览，但这种输入方法往往比较慢。他们仍然喜欢简单的绘画和阅读程序以及简单的多媒体开发游戏。他们喜欢电脑创意如绘画，喜欢电脑的奇幻或装扮色彩如与故事角色进行互动。他们的精巧运动技能和视觉辨别能力已足以应付简单的控制台和手持式电脑游戏。但他们难以做到双手协调。在同一时间内，他们只懂得把注意力集中到一只手和一个方面上。

6 到 8 岁

此阶段小孩玩的电脑游戏愈加复杂。他们懂得用游戏杆来避开活动的物体，懂得用嵌套式导航系统和探究性程序。他们对控制台和手持式游戏十分着迷。他们懂得利用双手来运行电脑上的独立功能，并懂得同时注意多个方面。多人玩的游戏也很受此阶段小孩的欢迎。他们依然喜欢创意式游戏如画画和多媒体创作。他们喜欢有装扮或奇幻色彩的科技和叙述性游戏，尤其是动作片角色和以受欢迎的、正式授权的卡通片角色为题材的游戏。由传统游戏移植过来的电脑游戏如象棋和跳棋等，他们也喜欢。小孩在此阶段已开始学习上网，故有网络元素的游戏适宜给他们玩。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的小孩喜欢玩主题复杂的游戏。他们喜欢时装、艺术和音乐创作游戏以及有教育意义的游戏如多媒体活动等。他们喜欢以普遍受欢迎的体育活动为题材的游戏如溜冰游戏，和复杂的奇幻色彩游戏。他们可在网上轻松遨游。取决于个人经验，有些还懂得非常复杂的电脑技术。9 到 12 岁的小孩懂得使用成人用的软件，如文字处理和多媒体开发软件。

游戏活动类之电脑和电子游戏

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小	如为手握，则宜小以便婴儿抓握。	-----→	-----→
部件形状	边缘滚圆，不锋利。	-----→	-----→
部件数目			
连锁/松散件			
材料	轻便。 柔软。 坚固。 可清洗。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
运动技能要求*	伸手。 抓物。 口含/吸吮。	-----→ -----→ -----→ 手眼协调。 6 个月左右无须承托可坐起。 手掌抓握。 两手懂得互传东西。	越来越好动（滚、爬、探寻和走路）。 -----→ 练习精巧运动技能，如抓、推、拉、挤、拍、戳和摇等。 懂得抓和摇。 开始懂得钳握（用拇指和食指）。
色彩/对比	色彩鲜艳，对比度强（如黑白、红绿）。	-----→	-----→
因果关系*	因果关系不全懂，但仍然喜欢；较喜欢简单的因果关系。	-----→	开始懂得因果关系；仍以简单、清晰的因果关系为最佳。
感官元素*	视觉。 动手。 听觉。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度			
形象授权			

经典性			
自动/智能特征			
教育性*	声称有认知作用的程序（如古典音乐、外语等）对家长们构成吸引。	-----→	-----→
相关游戏/行为	深为多种感官元素所吸引。 喜欢音乐。 喜欢用手和口探究东西。 出生时焦距最多距脸部 8 英寸；到本阶段末可看清几英尺外的东西。 通过反射作用学习。 喜欢看人脸。 3 个月左右懂得伸手抓物。	-----→ -----→ -----→ 对周围环境的兴趣增强。 主动地摆弄玩具。 口含和牙咬。 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 懂得同时握二物，但不懂协调。
常见类型	简单的因果关系程序。 播放移动缓慢图案的屏幕。 使用动作感应器或与婴儿本能反射动作如吸吮等相关的输入设备。 音乐和语言程序。 横向投影。	-----→ 有反应的按键。 装在毛绒玩具或婴儿床玩具的遥控输入设备。 -----→ 横向和纵向屏幕。	以音像作因果关系的程序。 -----→ -----→ 纵向屏幕。

*玩具最重要特征之一。

游戏活动类之电脑和电子游戏

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小	小而宜于学步儿童抓握。	-----→	-----→
部件形状	滚圆的、不锋利的边缘（续）。	-----→	-----→
部件数目			
连锁/松散件			
材料	轻便（续）。 柔软（续）。 坚固（续）。 可清洗（续）。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
运动技能要求*	走路水平提高。 努力运用精巧运动协调能力。 懂按键。	-----→ -----→ 懂得按键盘键，条件是所有键反应千篇一律。	-----→ -----→ 懂得移动鼠标。但点击较小的物体会困难。
色彩/对比	对比度强（续）。	-----→	所有颜色。
因果关系*	因果关系清晰（续）。	-----→	-----→
感官元素*	视觉（续）。 动手（续）。 听觉（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度			
特许情况*		对常见的授权角色有认识。	对常见的授权角色感兴趣。
经典性			

自动/智能特征			
教育性*	有教益的程序如认单词等受家长们青睐。	促进电脑教育意义的程序受家长们青睐。	-----→
相关游戏/行为	深为多种感官元素所吸引。 喜欢用手和口对物件进行探究（续）。 好奇心增加，喜欢探究。 用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。	-----→ -----→ -----→ -----→ 社交色彩游戏。认识到他人对电脑有兴趣。	-----→ -----→ -----→ -----→ 社交色彩游戏。喜欢与家长和同伴们一起在电脑上玩。 开始不再停留于玩早期探究式/练习式玩具。
常见类型	有角色的简单的因果关系程序。 对互动产生多种反应。 输入设备远离屏幕。	-----→ -----→ 懂得按键盘键，条件是所有键反应千篇一律。 要求做出专门反应的互动型程序。	-----→ -----→ -----→ -----→ 简单的读故事程序。

*玩具最重要特征之一。

游戏活动类之电脑和电子游戏

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小				
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料	懂得与传统的电脑设备互动。	----->	----->	----->
运动技能要求*	懂得使用鼠标。	-----> 懂得左/右击鼠标和多次连击。	-----> 懂得同时使用双手。 ----->	-----> -----> ----->
色彩/对比				
因果关系*	喜欢点击游戏。	----->	对点击游戏兴趣减弱。	
感官元素*	喜欢音乐和声音游戏。	----->	光线明亮、有声。	流行音乐。
真实/精细程度				
特许情况*	喜欢流行的卡通角色。	喜欢流行的卡通和动作角色。	喜欢动作和体育角色。	----->
经典性				
自动/智能特征				

教育性*	家长们喜欢有教育意义的游戏，如认字母和数字的游戏。	家长喜欢有教育功能的游戏，如阅读和数学游戏。	喜欢学习型游戏对科学和自然软件。 懂得用百科全书软件搜索资讯。	喜欢成人话题、问答游戏和历史游戏。 ----->
相关游戏/行为	懂得使用游戏杆和鼠标等输入设备。 游览有困难，可能在游戏中迷路。 只能看懂简单的 ABC。	懂得用键盘输入。 懂得浏览，但不宜有多重浏览。 阅读有困难。 喜欢手持式电脑游戏。 懂一些规则。	对输入设备的使用非常熟悉。 懂得用地图浏览游戏。 懂得看复杂的说明。 -----> 懂规则和游戏策略。 懂得玩多人游戏。 懂得上网。 对体育、奇幻和历险游戏感兴趣。	-----> -----> -----> -----> -----> 喜欢玩多人游戏。 -----> -----> 喜欢游戏中的隐藏功能。 喜欢复杂的、时间长的游戏。
常见类型	绘画软件。 读书程序。 无目标的探究性游戏。 简单的因果关系游戏。	-----> 简单的多媒体开发软件。 -----> 开始对有目标的、较为复杂的游戏感兴趣。 简单的手持式或控制台式游戏。	成人用软件如文字处理、照片和多媒体处理等。 历险游戏。 体育游戏。 象棋和跳棋等棋盘类软件。 复杂的手持式或控制台式游戏。	-----> -----> -----> -----> 互动式游戏。 模拟游戏。 ----->

*玩具最重要特征之一。

体育娱乐类

小孩喜欢体育和娱乐类游戏，是因为其社会性，再加上这类游戏往往可在户外进行的缘故。小孩在约莫 12 个月大时开始喜欢玩乘骑类的娱乐型游戏。进学前班和小学后，他们会对体育运动等有组织的活动更感兴趣。家长们常鼓励孩子们参与体育和娱乐类游戏，并乐于参与其中。

乘骑玩具（第 118 页）

- 自行车
- 机动车
- 乘骑玩具
- 摇摆木马
- 踏板车
- 滑板
- 三轮车

娱乐设施（第 125 页）

- 健美操用品
- 气枪
- BB 枪
- 弹球枪
- 彩球池
- 沙滩球
- 攀爬设施
- 木塞枪
- 创意运动器具（沙包、胶环、雨伞、带子）
- 标枪
- 潜水玩具
- 飞碟
- 护目镜和蛙鞋
- 体操设施
- 直升机型弹射用品
- 远足装备
- 马蹄铁
- 溜冰鞋
- 充气蹦蹦床
- 直排轮溜冰鞋
- 跳绳

- 弹子
- 机械秋千
- 架空设备
- 降落伞
- 照相器材
- 兵乓球用品
- 游乐场设施
- 游泳池
- 可动人形射击
- 动力火箭
- 浮床和小船
- 旱冰鞋
- 围巾
- 跷跷板
- 滑雪板
- 雪橇
- 滑梯
- 潜水吸气管
- 喷水器
- 秋千
- 平底雪橇
- 蹦蹦床
- 举重器材

体育器材（第 134 页）

- 球拍和球棍
- 保龄球
- 门球用具
- 球网和球门
- 球拍（网球、羽毛球、壁球等用）
- 仿制体育用品

- 体育用球

乘骑玩具

乘骑玩具指可推动儿童前进的玩具，包括儿童自力驱动和借助电动或汽油驱动者。这类玩具深受小孩欢迎。他们既可从中获得轮动玩具的动感乐趣，又可通过模仿他们心目中重要的成年人而获得扮演的满足感。乘骑玩具对儿童的平衡感、体形和协调能力的发展有着重要的意义。它们包括坐式玩具、机动车、自行车、滑板、踏板车、三轮车和摇摆玩具。

使用此类玩具的小孩，其年龄受几个物理因素影响。其一是平衡。取决于具体情况，这类童车或多或少对平衡有一定要求。一般而言，宽轮或多轮车较易控制平衡。其二是车轮的转速。车轮易于转动，则车子跑得快；速度越快，则难度越大。最后是驱动方式。靠小孩用脚推的轮动车跑得最慢，而用脚踏或齿轮推动的小车则跑得较快。机动车可设置不同的速度；速度越快，就越需要身体技能。一岁以下的婴儿不可玩乘骑玩具，因为操作需要一定的平衡感。玩乘骑玩具所需的平衡，通常要到小孩走路有一定的稳定性时才形成。一般来说，在没有适当的防护装备尤其是没有头盔的情况下，小孩不宜玩乘骑玩具。

在判断乘骑玩具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 部件大小（或玩具本身大小）
- 运动技能要求
- 形象授权
- 真实/精细程度

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的乘骑玩具适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些玩具。

12 到 18 个月

小孩只有在走路达到一定的稳定程度后，才懂得玩靠坐上去用脚推的乘骑玩具。这个时期的婴幼儿，尤其是刚满一周岁的婴儿，在推玩具时也许不懂得双脚轮换。他们还不懂得踩脚踏板，只会双脚同时推玩具前进。基于安全因素，乘骑玩具必须平稳。四轮或更多轮子的车子会比三轮或双轮的平稳。合适的乘骑玩具，其车轮间距要相对宽一些以保持平稳，但也不能过宽，以免幼儿难以跨过座位。车身宜低，以便上下，小孩坐上去时双脚应可平放于地上。

就灵活性而言，内嵌轮便于幼儿向前推，而不至于把脚或腿伸进轮子里去。万向轮或一般的轮子均可。对于本组中最小的婴幼儿来说，万向轮也许更好，因为车子可以任意方

向移动而不至于翻侧。刚开始玩时，无须方向盘装置，因为刚学走的婴幼儿也许不懂得有效地使用这类装置。可让小孩骑摇摆木马。宜采用小而易于骑者，以减轻摔下来的危险。小孩坐上去时，脚应可触及地面或木马的底座，而且木马的摇摆弧度也应当有所限制。

19 到 23 个月

19 到 23 个月大的幼儿，懂得操控人坐在车里用脚推的乘骑玩具。但这类玩具较难转向和操控，玩起来比跨骑类要难。乘骑玩具较吸引学步幼儿的地方包括：色彩鲜艳、声音特别（如喇叭鸣声或车辆前进声音）、车厢有盖和有储物箱。此阶段的小孩对能产生声音或呈现隐藏物件的因果行为感兴趣。他们还喜欢运送或收集可放在储物箱或车厢里的东西。玩四轮车便合适。而摇摆木马则宜采用小而易于骑者，以减少摔下来的危险。小孩坐上去时，脚应可触及地面或木马的底座，而且木马的摇摆弧度也应当有所限制。摇摆木马受小孩子欢迎的地方是，造型具真实或怀旧意味（如历经数代儿童而不衰者）和可以发声。在成人指导下，有些小孩也许懂得令慢速机动车停止或前进，但他们不大可能具备绕过障碍物或危险物的驾驶能力。

两岁

与较幼小的婴幼儿一样，两岁的幼儿也喜欢乘骑玩具这些特征。装扮游戏始于本阶段，因而仿真消防车之类逼真车辆受欢迎。小孩在此阶段，家长也喜欢鼓励其玩装扮游戏，为其买造型逼真的车辆的可能性会很大。而这时的幼儿，其协调和平衡能力均已提高，可操控需要在座位上蹦上蹦下的乘骑玩具。因而，慢速的、踏板较宽的三轮踏板车对他们也有吸引力。他们开始学蹬脚踏板，有些小孩尤其是两岁半以后的孩子，则可能开始骑有脚踏板的三轮车。但他们尚未熟练掌握此技能。而电池驱动的车辆，则会受此阶段小孩及其父母欢迎。从身体技能来说，他们有能力驾驶这类车辆，但大多数两岁的小孩缺乏控制方向盘的能力，无法控制慢速机动车辆和避开危险物。

3 岁

3 岁的幼儿已有能力蹬脚踏板，并具备使用方向盘或车把的协调能力。他们懂得玩三轮踏板车，但控制双轮踏板车和自行车的平衡能力则尚未形成。他们喜欢玩蹬脚踏板驱动的三轮和四轮车。三轮车的大小应适合小孩的身高，车轮直径宜为 12 或 13 英寸。他们懂得骑有辅助轮的小自行车，但最好是用脚刹的，因为小孩尚不会使用手刹。3 岁的小孩懂得用方向盘控制慢速的、电池驱动的车辆。

4 到 5 岁

4 到 5 岁的小孩喜欢玩大龄儿童玩的车子。他们对幼龄儿童经常玩的乘骑玩具没有什

么兴趣，却更喜欢大龄儿童玩的自行车和踏板车。同时，他们开始对滑板产生兴趣。他们懂得玩电池驱动的车辆。取决于各人的经验，5岁的小孩大多数懂得平衡和协调，可玩双轮踏板车和无辅助轮的自行车。但他们不懂得在有汽车往来的地方骑车会有危险，并且很容易摔倒和受伤。因此，必须有成人在场监护。

6 到 8 岁

6岁时，大多数小孩在体能上可骑无辅助轮的自行车。同时，他们对在有汽车和行人往来的地方骑车的后果，也略有认识。他们的协调能力经已形成，可使用手刹自行车；如车身大小适中的话，他们还可站着跨上自行车而双脚立地。此阶段的小孩非常喜欢玩踏板车和滑板等流行的轮动车。他们懂得操作慢速机动车，尤其是四轮机动车。

9 到 12 岁

9到12岁的小孩已是自行车和踏板车能手了。他们已懂得骑多档手动调速的自行车。特许品牌或极限运动能手使用的自行车和滑板，最受他们欢迎。他们通常对交通规则较有认识，但却很可能会做出高危动作，如在车流中骑车和做特技动作。一般来说，9到12岁的小孩懂得操作时速不超过10英里的、有换档功能的机动车。一般而言，即使是12岁的小孩，也不适宜骑快速机动自行车和小摩托车，原因是他们难以在行驶中既做到平衡又控制方向盘。

体育娱乐类之乘骑玩具

玩具特征	到 18 个月	到 23 个月	两岁
部件大小*	因应小孩身型，不要太大。 大小以便于上车为宜。 窄则不妨碍腿的活动，宽则坐得舒适。 幼儿坐上去时双脚可触及地面。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
部件形状	边缘平滑。	-----→	-----→
部件数目12	19		
连锁/松散件			
材料	塑料、硬木。	-----→	-----→
运动技能要求*	双脚并用。 无驾驶方向盘能力。	开始懂得双脚轮换。 无法有效地驾驶方向盘。 可拉四轮车。	懂得在座位上蹦上蹦下。 懂得驾驶方向盘。 学习蹬脚踏板。
色彩/对比	颜色鲜艳。	-----→	-----→
因果关系	喜欢移动或推动时发声的车辆。 喜欢有门储物的小车。	-----→ -----→	-----→ -----→
感官要素	喜欢有喇叭鸣声或可咔嗒咔嗒响的车辆。	-----→	-----→
真实/精细程度*	对逼真车不感兴趣。	-----→	开始对逼真车感兴趣。
形象授权	对特许角色不感兴趣。	-----→	-----→
经典程度			家长喜欢经典车辆。

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢乘骑玩具。 喜欢有门和车厢装玩具的车辆。	-----→ -----→	开始玩戏剧游戏。 喜欢动物。
常见类型	无脚踏板乘骑玩具。 简单而低矮的摇摆木马。	-----→ 摇摆木马。 四轮车。	-----→ -----→ -----→ 慢速宽踏板三轮踏板车。 有脚踏板大小适中的三轮车。

*玩具最重要特征之一。

体育娱乐类之乘骑玩具

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	三轮车大小适合幼儿体型。 车轮直径宜为 12 到 13 英寸。	-----→	幼儿双脚可触及地面。	成人尺寸的自行车。
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料				
运动技能要求*	懂得蹬脚踏板。	懂得用脚刹。 5 岁时可站在踏板车和滑板上玩。	懂得用手刹。 可站在踏板车和滑板上玩。	懂得换挡和用手刹。 懂得用特技型滑板、踏板车和自行车。
色彩/对比				
因果关系	对有车厢车辆兴趣减弱。			
感官要素				
真实/精细程度*	喜欢造型逼真车辆，如消防车、拖拉机和摩托车。	-----→	对造型逼真车辆兴趣减弱。	
形象授权*	喜欢有流行卡通角色的轮动玩具。	喜欢有流行卡通和可动人形的轮动玩具。	喜欢有流行可动人形的轮动玩具。	喜欢有体育明星和知名企业特许授权的自行车和滑板。
经典程度	家长喜欢经典车辆和四轮车。	-----→	对经典车辆兴趣减弱。	
自动/智能特征				

教育性				
相关游戏/行为	懂得蹬脚踏板。 懂得驾驶慢速电池驱动车辆。	在有辅助轮的自行车上懂得平衡。 5 岁时懂得玩滑板和双轮踏板车，但玩此类车辆时可能不注意安全。 懂得操作机动车。	一般懂得在双轮车上保持平衡。 一般具备玩滑板和踏板车所需的平衡能力。 ----->	喜欢骑健身自行车。 喜欢在滑板、自行车和踏板车上玩特技。 -----> 骑机动小摩托车和机动自行车所需的认知和运动技能，通常要在 12 岁以后才形成。
常见类型	四轮车。 三轮车（含低矮型） 慢速电池驱动车辆。 摇摆木马。 慢速三轮踏板车。	-----> -----> 三轮踏板车。 5 岁小孩玩的双轮踏板车。 5 岁小孩玩的滑板。 有辅助轮的自行车。	有手刹的自行车。 -----> -----> 四轮机动车。	有换档功能的自行车。 特技用自行车。 小型赛车。 -----> -----> 12 岁以后玩的机动自行车和小摩托车。 12 岁以后玩的能换档的机动车。

*玩具最重要特征之一。

娱乐设施

娱乐设施不同于体育器材，因为它一般不用于竞技活动，而用于休闲活动。娱乐设施主要包括游乐场设施、戏水游戏用品、冬季体育器材、创意运动器具，以及沙滩球、弹子、马蹄铁和飞碟等小型休闲性游戏用品。属于此子类的器材还有溜冰鞋、弹射玩具、后院游戏设施和成人游戏活动等。娱乐活动，大人和小孩都欢迎。许多娱乐活动，大人和小孩都愿意参加，共度时光，强身健体。这类器材覆盖面很广，需要多项认知和身体技能。因而，除幼儿秋千和柔性游戏用品外，此类器材不适合两岁以下的幼儿。有关较幼小儿童用品，请阅《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》；有关游乐场设备安全指南和更详细的信息，请参阅美国消费品安全委员会的《公共游乐场安全手册》。

在判断娱乐设施适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 经典程度
- 运动技能要求
- 部件大小

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的娱乐设施适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些设施。

出生到 3 个月

此阶段的婴儿喜欢慢速的、机械的摇摆动作，但无法坐直，一般只能仰卧。故摇摆时必须整个托住婴孩。

4 到 7 个月

此阶段的婴儿，一般可在有承托的情况下坐起来，并喜欢慢速的、机械的摇摆动作。六七个月时，婴儿开始无须承托坐起来，并喜欢被人摇摆。摇摆时应整个托住婴孩。

8 到 11 个月

此阶段的小孩通常开始爬走。他们开始攀爬，喜欢爬垫子和斜坡之类的柔软的攀爬玩具。他们喜欢蹦蹦跳跳，摆摆晃晃。用品以无突出物者为宜，且须可以清洗，因为此时的小孩常把东西放进嘴里。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的幼儿越来越有信心攀爬和走路，而大多数经已学习走路。此阶段的幼儿可爬上高处，但不知道摔下来会有什么后果。他们非常喜欢柔软的游戏用品，包括很短的滑梯、斜坡和彩球池等。他们喜欢弹弹球，但须为大球，因为他们大多数会用双手去抓球。

19 到 23 个月

这时，幼儿开始自信地走路和攀爬。但他们不懂得因果关系，不知道摔下来会有什么后果。此阶段的幼儿喜欢儿童秋千，并可无须承托坐立，但秋千应把小孩整个围起来。柔软的游戏用品依然受他们欢迎。

两岁

两岁时，幼儿喜欢某些户外游乐场设施。他们大多数会爬梯级和短梯，并可能会爬到最顶端才知道下不来。他们喜欢滑梯和四周环绕的儿童秋千。游乐场设施以圆边无突出物者为宜。柔软的绳子和带子可形成套索，套住幼儿的脖子，构成勒颈窒息的危险。两岁左右时，幼儿开始对创意活动感兴趣。他们喜欢随着音乐动、复唱和玩手指游戏。现阶段，创意活动材料一般只限于降落伞，并须在大人监护下玩。玩时，幼儿向前、后、上、下拉降落伞，制造声音。近 3 岁时，小孩玩溜冰鞋所需的平衡和认知能力开始形成。但是，溜冰鞋的轮子需可以锁住并只往一个方向动，或只能作有限的活动，以防脱落。否则，小孩玩起来会有困难。通常来说，水上运动不适合此阶段的幼儿，因为他们一般不会游泳，溺水危险性很大。

3 岁

3 岁时，幼儿喜欢玩大多数游乐场设施，包括开放式秋千、滑梯和攀爬设施。此阶段的幼儿喜欢玩充气蹦蹦床。秋千、滑梯、攀爬设施和架空设施等均可作游乐场后院设施。3 岁时，幼儿的平衡和认知能力得到进一步发展，可更好地玩溜冰鞋。但对大多数幼儿来说，限制轮子的活动性仍然重要。他们喜欢玩创意活动游戏，并懂得用沙滩球、围巾、带子、降落伞和木环等材料来玩。3 岁的幼儿喜欢在成人监护下泡在水里，但他们往往不懂游泳，因而水上运动对他们来说危险性很大。喷水器和玩水的游戏最受他们的欢迎。

4 到 5 岁

4 岁时，小孩的平衡能力一般可玩四轮非直排式溜冰鞋。架空梯子与消防柱、滑梯、攀爬设施和秋千等均可作四五岁小孩玩的游乐场设施。他们懂得荡秋千、爬绳梯和攀爬倾

斜的木板。同时，他们开始对杂技产生兴趣。四五岁的小孩通常开始学习游泳，具体须视各人水上经验而定。但必须有成人时刻监护。此阶段的小孩仍旧喜欢喷水器和其它玩水的玩具。他们懂得玩浮床和其它水上器材。他们懂得玩水枪，但以小而动力弱者为宜，因为他们可能还不知道喷水会产生什么后果。4 岁时，小孩开始对小型娱乐用品产生兴趣。他们已掌握足够的精细和大幅运动技能，沙包和雨伞等经已纳入他们的创意游戏里面。他们喜欢用这些材料开展无拘无束的创意活动。4 岁的小孩懂得玩弹子、飞碟和软塑料马蹄铁。

4 岁的小孩大多数会迷上滑雪、溜冰和滑雪橇等冬季运动。但由于冰雪运动速度快的关系，这些活动会有危险性。故参与这些活动时应穿上适当的防护装备。此阶段的小孩会对弹射玩具产生兴趣，但他们的判断能力不成熟，在认知上不懂得其所产生的后果。因此，他们有可能会用弹射玩具或其它器材做出危险的举动。故此阶段的小孩，适宜玩柔软而非常轻的弹射玩具，包括可动人形所包含者，但射程不可超过 12 英寸。

6 到 8 岁

6 到 8 岁的小孩，已是游乐场设施的玩家。他们懂得玩活动攀爬架、高架套环和其它复杂的设施。在游乐场里，他们攀上爬下，在地上你追我逐，在秋千上高低回荡。但此阶段的小孩，对游乐场设施的使用可能是无目的的。6 岁时，小孩的平衡能力一般可玩直排轮溜冰鞋。6 到 8 岁的小孩，可开始玩蹦蹦床。但如无经验或无大人监护，则玩蹦蹦床可能会有危险。6 岁的小孩已有能力玩飞碟。小孩在这个时候还开始玩跳绳，而且其兴趣会随着技术的提高而增加。他们独立游泳的能力正逐步形成，有时还会参加一些有组织的游泳和其它水上活动。他们喜欢潜水取物，并懂得使用护目镜、潜水吸气管和蛙鞋。而较大的、动力较强的水枪，他们也可以应付了。

6 到 8 岁的小孩会继续玩小型娱乐用品。但他们开始对创意活动失去兴趣，转而喜欢舞蹈和体操等有组织的活动。而随着他们对照相机器材产生兴趣，照相会大受欢迎。打保龄、掷马蹄铁等也是他们喜欢的活动。对于滑雪和溜冰等冬季运动，他们更是表现出浓浓的兴趣。大多数小孩懂得滑雪、冰上溜冰和滑雪橇，须视各人的经验而定。而弹射玩具，也是他们感兴趣的东西。他们对此类玩具所产生的后果，已有深入的认识，但却无法在体能上对高速射击加以控制。他们可玩轻软型弹射玩具，如乒乓球、软飞镖和泡泡枪，也可玩直升机型弹射玩具。

9 到 12 岁

此阶段的小孩已是玩游乐场设施的高手，但往往是无目的地玩。他们已不满足于游乐

场设施，而把兴趣转向组织性更强的体育活动。与此同时，他们开始对锻炼身体产生兴趣。此阶段的小孩开始对举重器械、健美操和舞蹈产生兴趣。他们一般都是溜冰能手，溜冰时还经常做一些惊险动作。对于各种直排轮溜冰鞋，他们都懂得玩。取决于各人的水上经验，他们均为游泳能手。他们可参与水球等水上体育活动。

此阶段的小孩喜欢玩小型娱乐设施。他们喜欢玩掷马蹄铁等传统游戏，对成人尺寸的器材也能熟练掌握。而成人化的活动如收藏、远足、研究自然和照相器材等，也是他们喜欢的活动。9 到 12 岁的小孩非常喜欢冬季运动。取决于各人经验，他们大多数懂得玩滑雪、滑冰和滑雪橇。他们开始对弹射玩具有一定的了解。他们懂得玩气动型弹射玩具，如火箭、木塞枪和小塑料飞碟等。BB 枪之类可发射有穿透力子弹的产品，虽然有时标为供 12 岁以下儿童使用，但它们对此阶段的小孩并不适合，必须在大人监护下才能玩。

体育娱乐类之娱乐设施

玩具特征	出生到 3 个月	4 到 7 个月	到 11 个月
部件大小			
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料		8	软塑料
运动技能要求*	无承托不能坐起。	婴儿无承托可坐起。	开始走路和攀爬。
色彩/对比	颜色鲜艳。	----->	----->
因果关系			
感官要素	喜欢秋千的摇摆。	----->	-----> 喜欢各种质地和软性材料。
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	无使用娱乐设施所需的运动技能。	爬行和坐起。 好动。	开始走路和攀爬。 不畏高，有摔下危险。 好塞物进嘴，所有设施均应可以清洗。 喜欢探究周围环境。
常见类型	可完全托住婴儿的机械秋千。	机械秋千。	-----> 柔软的垫子和斜坡。 沙滩球等大而柔软的球。 彩球池。

*玩具最重要特征之一。

体育娱乐类之娱乐设施

玩具特征	到 18 个月	到 23 个月	两岁
部件大小			
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料	设备用塑料及橡胶。	-----→	-----→
运动技能要求*	扔和踢柔软的球。 在游乐场设施上走和攀爬。	-----→ -----→	-----→ -----→ 快 3 岁时可站在溜冰鞋上。
色彩/对比	颜色鲜艳。		
因果关系			
感官要素			
真实/精细程度	用品可以是抽象的。	开始对逼真的游乐场设施感兴趣。	对游乐场设施感兴趣，由此培养出对装扮游戏的兴趣。 玩溜冰可能会有困难，除非轮子可锁或活动受限。
形象授权			
经典程度			
自动/智能特征			

教育性			
相关游戏/行为	走路和攀爬。 环境探究。 好塞物进嘴，所有设施均应可以清洗。 不畏高，有摔下危险。	-----> -----> -----> -----> 喜欢玩水；溺水危险性大。	-----> -----> -----> -----> -----> 喜欢群体活动。
常见类型	柔软的攀爬用具。 有栏杆的滑梯。 儿童秋千。 沙滩球等大而柔软的球。 彩球池。 游乐场用球。	-----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> -----> 降落伞。 浅水池（有成人监护）。 轮子可锁或活动受限的溜冰鞋（快 3 岁时）。

*玩具最重要特征之一。

体育娱乐类之娱乐设施

玩具特征	岁	到 5 岁	到 8 岁	到 12 岁
部件大小*	儿童尺寸的设施。	-----→	开始能用成人尺寸的设施。	成人尺寸的设施。
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件		6	9	
材料	3 木和金属。4	-----→	-----→	-----→
运动技能要求*	懂得双手扔和接物。 懂得用轮子活动受限的溜冰鞋。 懂得攀爬和玩无承托的秋千。	开始习泳。 开始懂得滑冰和滑雪。 懂得玩架空设施和消防柱。	懂游泳。 懂滑冰和滑雪。 懂得玩吊环和蹦蹦床等体操设施。	游泳能手。 拥有良好的冬季运动技能。 懂得玩所有体操设施。
色彩/对比				
因果关系				
感官要素				
真实/精细程度	对造型逼真的游乐场设施感兴趣。	对造型逼真的游乐场设施兴趣减弱。		
形象授权		对卡通角色的形象授权感兴趣。	对职业运动员的形象授权感兴趣。	-----→
经典程度*		家长推介冬季运动。	对马蹄铁和弹子等传统游戏感兴趣。	-----→
机械人/智能特点				

教育性				
相关游戏/行为	不懂规则和策略。 感兴趣于自由活动，而非有组织的活动。 对玩水游戏感兴趣。	在水上玩的信心增强。开始学习游泳。 对冬季运动感兴趣。	通常懂游泳。 在认知上对高速发射不了解。	在溜冰、骑自行车和玩游乐场设施时玩危险动作。 开始对弹射后果有认识，但须到 12 岁以后才会对某些弹射玩具有成熟的认识。 对健身和健身器材感兴趣。 对有组织的娱乐活动感兴趣。
常见类型	游泳池（有成人监护）。 喷水器。 低速旱冰鞋（非直排轮溜冰鞋）。 充气蹦蹦床。 游乐场设施，如攀爬架、滑梯和无承托秋千。 创意活动材料，如木环、围巾、沙滩球、带子、降落伞、飞碟等。 雪橇。	-----→ 低速旱冰鞋和双刀冰鞋。 游乐场设施，包括架空器械和消防柱。 创意活动材料，如沙包、雨伞等。 小型滑雪器材。 雪橇：转盘、平底雪橇、塑料板。 射程少于 12 英寸的轻软弹射玩具。 弹子。 软马蹄铁。 飞碟。	水上游戏设施，如潜水设施、蛙鞋、护目镜、吸气管等。 旱冰鞋、直排轮溜冰鞋。 体操设施、吊环、蹦蹦床。 有方向盘的雪橇、手刹、平底雪橇、滑雪板、单刀冰鞋。 水枪。 轻软弹射物，如兵乓球、软飞镖和软泡泡枪，以及直升机型弹射玩具。 相机。 跳绳。 -----→ 马蹄铁。 -----→	气动火箭和其它弹射玩具。 风筝。 远足装备。 举重器械。 健美操和舞蹈。 木塞枪和其它发射小子弹的枪，以及高压水枪。 飞镖、BB 枪和 12 岁以后玩的气枪。 12 岁后玩的燃料型火箭。

*玩具最重要特征之一。

体育器材

小孩都喜欢竞技和体育活动，6 到 12 岁的小孩尤其喜欢。体育活动可促进身体活动能力，是竞技策略和身体技能的综合运用。它使小孩在竞技中与对手相遇时，可一展技能和考验自身能力。本类别包括的设施有传统体育项目中的橄榄球、棒球、篮球、球拍运动项目、高尔夫、曲棍球、足球和网上体育运动等。这些活动大多有悠久的历史、文化和传统基础，由此为家长们教孩子们玩他们玩的运动项目时平添几分吸引力。运动量大的体育和竞技活动常有职业运动员，孩子们均可看到和模仿。

一般而言，体育运动需要专门的器材和场地去进行。它既需要专门的身体技能如挥拍击球，也需要一般的技能，如不与其他队员相撞而在空隙间走动。小孩要参与体育活动等有组织的活动，首先必须懂得活动规则。但他们还没有懂得有关参与有组织活动的规则之前，却已经喜欢与体育器材形成互动。要有效地开展体育活动，小孩往往要在 6 岁左右才开始形成所需的认知能力。他们喜欢玩有规则的游戏，并具备游戏策略所需的认知能力。但运动量大的体育和竞技活动，需要专门的身体技能和懂得其中规则，两岁以下的小孩不适宜玩体育器材。至于与运动量大的体育和竞技活动有关的探究性游戏用球，见阅《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》和《体育娱乐类》之《娱乐设施》。

在判断体育器材适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 经典程度
- 部件大小
- 形象授权
- 运动技能要求

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的体育器材适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些器材。

两岁

小孩在两岁时开始形成体育和竞技活动所需的大幅运动技能，包括跑步、攀爬和平衡。他们懂得抓、踢和扔球。他们对在摇晃、挤压或投掷时发声的球都有兴趣。但两岁的幼儿尚处于对因果关系的认识阶段，他们对自身动作的控制，仍处于非常不稳定的状态。因此，此阶段的幼儿应使用柔软的体育用品。家长们可能喜欢为此阶段的孩子购买仿制性体育用

品。

3 岁

3 岁的幼儿开始对体育技能表现出更浓厚的兴趣。他们的基础性运动技能开始形成，如踢球、击球、扔球、抓球、取球、送球和带球。大多数 3 岁的幼儿可参加规则少的集体游戏。他们开始对各种扔和抓的活动感兴趣。他们喜欢自由活动和非指导性活动。此阶段幼儿玩的体育用品包括较小的球和竞技活动、柔软的球、球拍和球棍、保龄球、球门、球网等。

4 到 5 岁

4 岁开始，小孩便可参加有组织的体育活动，如儿童棒球、儿童足球和英式足球等。但器材和规则均要修改。此阶段的小孩喜欢把球扔或踢向球门、球网或其它目标。家长们常为他们的孩子报名参加少儿体育活动。受此阶段的小孩家长欢迎的体育用品还包括儿童版的成人体育用品，如高尔夫球棍和网球拍。

4 岁的小孩对有组织的体育活动的注意广度有限，故往往要把规则修改，以减少策略方面因素。他们对进球得分无甚兴趣，表现非常自我，无法认识到其他队员也有份参加。此阶段小孩适宜玩较小的球、球拍和手套。4 岁的小孩开始具备用球拍击运动中的球的技术。但由于其协调能力正在形成，故以柔软或有垫子的球拍和球为宜。

6 到 8 岁

6 岁的小孩对体育活动非常感兴趣。他们懂得竞技或体育活动的大多数规则，而体能上则足以应付棒球、垒球、橄榄球等大多数体育活动。6 岁时，小孩玩正常尺寸体育用品的气力开始形成，包括玩篮球、橄榄球和足球等。但一般而言，小尺寸的用品较成人尺寸的更适合他们。篮球一般要较轻，篮网则须降低。至于网上活动如排球，则需要更高级的身体技能，要到七八岁后才适合。小孩到 6 岁已有能力玩溜冰，可参与街头活动或冰球运动。他们可挥拍击打运动中的物体，但须要使用轻型用品。此阶段的小孩，许多开始学习使用经改造过的高尔夫球棍。而其它槌击类活动如门球也大受欢迎。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的小孩对有组织的体育活动兴趣浓厚。他们的体能已可参加各项运动量大的体育和竞技活动，并懂得各活动的游戏规则和策略。此阶段的小孩喜欢可提高投掷目标等技能的训练设施。而成人尺寸的设施，他们也可应付。

体育娱乐类之体育器材

玩具特征	到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*			小则可单手抓住，大则可双手握住。
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料12			柔软的材料，如布、橡胶、泡沫、塑料等。
运动技能要求*	体育活动需要学步儿童无法做到的高级运动技能。	-----→	可单手抓住柔软的小球。 可双手抓住大球。 懂投掷目标。 懂踢球。 懂用球拍或球棍击打静止的球。
色彩/对比			颜色鲜艳。 色彩与成人尺寸体育用品相仿。
因果关系			对可发尖叫声的球感兴趣。
感官要素			喜欢各种质地的球。
真实/精细程度			仿制体育用品。
形象授权			
经典程度*			家长开始重视经典或传统的体育活动。

机械人/智能特点			
教育性			
相关游戏/行为	体育活动需要高级运动技能和认知能力。体育用品一般不适合学步儿童。	----->	对扔、抓和踢感兴趣。 懂扔、抓和踢。 基础动作阶段。 不懂规则或游戏策略。 对有组织的活动兴趣甚少。 更喜欢自由活动。
常见类型			柔软的球。 各种形状和大小的球。 直径约 10 英寸的大球。 柔软的、仿制的体育用品。 柔软的球拍或球棍。 用于投掷的目标、网或球门。 小篮球、足球球门。

*玩具最重要特征之一。

体育娱乐类之体育器材

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	小则可单手抓住，大则可双手握住（续）。	-----→	由儿童尺寸发展为成人尺寸的器材。	可用成人尺寸的体育器材。
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料	柔软的布、橡胶、泡沫或塑料（续）。	-----→	皮革、硬球、硬拍、木、金属。	-----→
运动技能要求*	可重重地踢球。 可抓住大球。 可扔球约 10 英尺远。	懂得拍球。 懂得用球拍击打运动中的球。 过肩投掷能力强。 懂得踢运动中的球。	身体活动收放更自如。 懂得抓住小球。 懂得很好地拍球。 懂得玩与球拍和球棍相关的体育活动。	开始形成成人类的体育技能。 懂得玩网上运动如排球。
色彩/对比				
因果关系	对可发尖叫声的球感兴趣（续）。	对因果关系兴趣减弱。		
感官要素	喜欢各种质地的球（续）。	对感官要素兴趣减弱。		
真实/精细程度			对真实的体育用品感兴趣。	-----→
形象授权*		对卡通人物的形象授权感兴趣。	对体坛人物的形象授权感兴趣。	-----→
经典程度*	家长开始重视经典或传统的体育活动。	-----→	小孩开始对经典或传统体育活动表现出更浓厚的兴趣。	-----→

机械人/智能特点				
教育性				对训练技能的器材感兴趣。
相关游戏/行为	不懂规则。	-----> 常报名参加儿童棒球、少儿高尔夫球和少儿足球等少儿体育活动。	逐渐懂规则和策略。 对少儿体育活动兴趣浓厚。	懂得复杂的规则和策略。 ----->
常见类型	柔软的球。 各种形状和大小球。 直径约 10 英寸的大球。 柔软的仿制体育用品。 柔软的球拍或球棍。 用于投掷的目标、网或球门。 小篮球、足球球门。	-----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> 儿童尺寸的体育用球（橄榄球、棒球、篮球、足球）。 儿童尺寸的球拍和球棍。 儿童尺寸的网和球门。 门球用品。	-----> 成人尺寸的体育用球（橄榄球、棒球、篮球、足球）。 成人尺寸的球拍和球棍。 网类或球门类活动用品，如篮球、排球、羽毛球、乒乓球等。 ----->

*玩具最重要特征之一。

媒体类

媒体类游戏可使小孩通过各种媒介物制作艺术或音乐, 包括与创作完成的媒体进行互动。

美术与手工（第 143 页）

- 大号蜡笔和记号笔
- 大号美工纸或教学用绘图纸
- 画架
- 穿在鞋带上的大珠子
- 无毒蛋彩画颜料和大画笔
- 钝头剪刀
- 指画
- 粘土或橡皮泥
- 波波珠
- 粉笔、黑板
- 自贴纸张和剪刀
- 闪光纸、纱线、毛绒球
- 蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔
- 彩色粉笔、水彩
- 填色书
- 小珠子和细绳
- 粘土手工工具
- 缝纫工具和微型织布机
- 印章和无毒印油
- 各种剪刀
- 全套工具（如首饰、串珠、肥皂、篮子、蜡烛和模子）
- 照相机和照相器材
- 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、木版印刷、压花、书法、素描

- 钩针、刺绣、针织、针织花边、缝纫机
- 木偶表演、玩偶制作
- 金属品加工
- 拼图、陶瓷
- 燃木器、螺丝刀、钳子

音像设备（第 153 页）

- 录音带/摇篮曲或童谣 CD
- 儿童电影
- 儿童放音机
- 民乐/民俗乐、流行乐/摇滚乐、

古典乐

- 八音盒
- 便携式 CD 播放机和耳机
- 公共电视台节目
- 糊涂歌/文字游戏/指谣
- 合唱

乐器（第 164 页）

- 音乐风铃和宝贝健身房（另见《早期探究 / 练习类》）。
- 手腕式、脚踝式和手持式拨浪鼓
- 手腕式、脚踝式和手持式铃铛
 - 手腕式、脚踝式和手持式音乐钟
 - 轻巧小手鼓
- 音乐互动玩具和智能玩具（另见《教育与学术类》之《学习型玩具》和《教育与学术类》之《智能玩具和教育软件》）
- 鼓、邦戈鼓、小手鼓

- 木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒、铙钹
- 木琴、乐器键盘、钢琴
- 发条八音盒
- 磁带、唱片、CD、录像带
- （请参阅《媒体类》之《音像设备》）
- 尤克里里琴、小提琴、自鸣箏
- 笛子
- 号角、口琴

美术与手工

美术与手工制作乃是儿童全面发展不可或缺的一部分。培养善于创造和表达的自我，对建立儿童自信心、增强其创造性思维和解决问题的能力有着重要的意义。通过各种活动使孩童用各种美术媒体和材料进行美工制作，则可以达到上述目的。但小孩一般要到 12 个月左右才适合进行美术和手工制作。从蹒跚学步开始，许多幼儿都有机会通过美术材料来自由表达自己的想法。小孩在学习与工作关系较大的技能如缝纫、编织、木版印刷、书本装订和玩偶制作等的过程中，手工制作发挥着重要的作用。

在判断美术与手工适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 因果关系
- 感官要素
- 部件大小
- 色彩/对比

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的美术和手工适合和某一年龄的小孩如何使用这些媒体。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿变得更活跃，动作更协调和更易受外在因素触发。随着身体发育和认知能力的发展，这个年龄的婴儿开始懂得一些简单的因果关系。美术材料因此对此阶段的婴儿构成一定的吸引力，但只停留在功能应用或探究阶段。他们可抓住大而易抓的蜡笔和记号笔，并可在纸上涂写。但画画或涂鸦，则一般要到 1 岁以后。此阶段的婴儿惯于用口对物体进行探究，建议不要使用颜料。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的学步儿童，其好奇心与日俱增，逢事喜欢探究，再加上走路技能日益进步，使这一特点愈加凸显。这时的幼儿平衡力越来越好，他们可能开始懂得在墙壁或画架上涂写。运用精巧运动协调能力，他们可做出许多手的功能性动作，包括有节制的抓和放。将近 18 个月时，他们更对自己拥有一只支配一切的手情有独钟。他们继而用尽眼、耳、口、鼻、身各种感官去对周围的世界进行更广泛的探索。但他们与美术材料的互动依

然停留在功能应用或探究方面，而且注意力也只能在很短的时间内集中起来。或出于模仿，或出于自然流露，他们开始涂鸦，并能画出圆圈来。

材料应以适合幼儿的手抓握为宜，且应轻巧、坚固。此阶段的幼儿宜用大而易抓的蜡笔和记号笔，而大张的美工和教学用绘图纸则最好不过。可站稳的幼儿，则可使用画架。此阶段的婴儿惯于用口对物体进行探究，建议不要使用颜料。

19 到 23 个月

19 到 23 个月时，幼儿开始萌发表象和符号思维。但即使是将近两岁，他们的表象艺术都依然处于萌芽状态。虽然他们画的东西是非表象性的，大人们也看不出有什么表象意义，但对于幼儿来说，却代表了某些事物。到了两岁，有些幼儿会懂得画简单的角。他们的精巧运动技能进一步增强，做事情也更具目的性，并喜欢对事物进行尝试。而美术，尤其是涂鸦，则赋予他们以非语言的表达方式。再者，涂鸦有助于幼儿肌肉控制能力的发展，而这正是下一阶段发育所需要的。

材料应以适合幼儿的手抓握为宜，且应轻巧、坚固。此阶段的幼儿宜用大而易抓的蜡笔和记号笔，而大张的美工和教学用绘图纸则最好不过。有些幼儿则会使用画架来画。此阶段的婴儿惯于用口对物体进行探究，建议不要使用颜料。近两岁时，幼儿便可用鞋带串起大的珠子了。

两岁

两岁的幼儿对表象性和象征性游戏兴趣非常浓厚。他们的精巧运动技能得到进一步提高，手变得越来越灵活。这时，他们开始用美术方式来进行表述。而认知上的发展和身体上的发育，则使他们可用大量的美术材料，虽然他们仍然会把东西塞进嘴里。他们喜欢材料的质感，一有机会便会用手去摆弄材料。他们喜欢用手指画画。他们懂得区分各种不同的颜色，各手指可单独活动，并开始懂得用钝头剪刀。他们还懂得涂鸦、画圆和直线，懂得临摹圆和十字。在 24 到 30 个月期间，小孩懂得在人体轮廓图上添加两个部位，之后再增加到三个。对他们来说，画画的过程比结果更为重要。

两岁的幼儿，以使用适合其抓握的材料为宜，且应轻巧、坚固。蜡笔和记号笔，宜采用易抓握的，而建模用粘土和类似材料，则应以柔软为宜。无毒的蛋彩画颜料和大号画笔，

比较适合两岁的小孩，而大张的美工和教学用绘图纸则依然是最佳的选择。有些幼儿则会使用画架来画。他们懂得用钝头剪刀，懂串大的珠子；指画也是他们所喜爱的艺术活动。

3 岁

3 岁的幼儿在谈论其美术作品时，懂得指出什么地方象征什么。他们会画同一形状，然后反复涂鸦，通过美术进行练习和探究。他们会迷上能产生有趣的效果和对触觉有刺激作用的美术材料。他们较少把美术和手工材料放进嘴里，故芳香的材料较为合适。他们开始学习用剪刀和胶水，而精巧运动控制能力，则有进一步的提高。他们懂得在人体轮廓图上添加四五个部位，懂得临摹圆和方块。他们还懂得区分大小，有一些还懂得按要求使用波波珠。

材料应以适合幼儿的手抓握为宜，且应轻巧、坚固。3 岁幼儿喜欢大而易抓握的蜡笔、记号笔和画笔。无毒的蛋彩画和指画颜料以及各种颜色和尺寸的美工用纸和教学用绘图纸，对此阶段的幼儿较为适合。小孩喜欢在画架上画画。如今，他们懂得使用圆头剪刀和无毒胶水，懂得做拼贴画和剪贴簿。他们还懂得在创作中使用自贴纸、贴纸、发光片、纺线和小绒球。同时，他们懂得穿珠子、捏粘土和橡皮泥，还懂得用粉笔在黑板上写字或画画。

4 到 5 岁

4 到 5 岁时，小孩画的东西开始像其想表现的东西。在人体轮廓图上，他们最多能添加到 7 个部位。他们懂得穿小珠子，穿时还懂得照原来的顺序穿。他们懂得沿线剪东西，懂得临摹方形、格子、梯子、字母和数字。近 5 岁时，他们的美术作品立意会更加清晰，并能反映现实或幻想中的情况。他们会迷上能产生有趣的效果和对触觉有刺激作用的材料。他们的画变得更真实，更细腻，画中加入了许多前所未有的内容。他们懂得临摹圆、十字、格子、三角形、字母和数字。他们还懂得正确地使用剪刀，懂得编织简单的东西。5 岁的小孩，如今已懂得把九个部位添加到人体轮廓图了。

材料应以适合幼儿的手抓握为宜，且应轻巧、坚固。四五岁的小孩喜欢用蜡笔、记号笔、画笔和各种大小的美工和教学用绘图纸。无毒的蛋彩画、指画和水彩画颜料以及画架，较适合此阶段的小孩。如今，他们懂得灵活地使用圆头剪刀和无毒胶水或胶带，会做拼贴画和剪贴簿。他们并且懂得在创作中使用自贴纸、发光片、纺线和小绒球。他们懂得捏粘土和橡皮泥，懂得用粘土用的手工棒和塑料工具，和用粉笔在黑板上写字或画画。他们会穿珠子和完成简单的缝纫工作以及使用微型织布机，并懂得用印章和无毒印油。5 岁左右的小孩，开始可以用直径较小的、成人用的蜡笔和彩色铅笔。

6 到 8 岁

6 到 8 岁时，小孩十分喜欢以美术形式对事物进行尝试和探究。他们觉得逼真程度高的事物很吸引，对有机会使用美术和手工中的各种材料感到很高兴。而他们对能产生复杂而有趣效果的材料，依然非常着迷。小孩在 8 岁左右，即懂得按制作工具内的说明完成任务。而这时他们使用的美术和手工材料，则更趋于成人化，更着眼于产品的最终制作和技术的纯熟。而从前被认为是民间艺术或与工作相关的手工制作项目，如简单的木工或大针线缝纫，小孩则开始感兴趣。他们开始对摄影和简单的首饰制作如穿珠子发生兴趣。如今，他们除了懂得用幼龄儿童用的所有东西外，还懂得用彩色铅笔、美术粉笔、彩色粉笔、水彩、素描本、蜡纸、较锋利的剪刀、各种美术用纸、打印设备、照相机、微型织布机、熟石膏、混凝纸、皮革条和模具。

材料应坚固，以适合幼儿的手抓握为宜。他们对开放型材料，亦即不限定其美术作品样式的材料兴趣极大。刚上小学的小孩喜欢用蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔和各种大小的美工和教学用绘图纸。画架、蛋彩或水彩颜料较适合此阶段的小孩。他们可非常熟练地使用剪刀、无毒胶水或胶带，并懂得做拼贴画和剪贴簿。而蜡纸、自贴纸、发光片、纺线和小绒球等美术材料，仍然受此阶段的小孩欢迎。他们懂得捏粘土和橡皮泥（包括自动硬化型和聚合型粘土），懂得粘土用的手工棒和塑料工具和做简单的陶瓷。他们还懂得用粉笔在黑板上写字或画画。而 6 到 8 岁的孩子，还懂得穿珠子和完成简单的缝纫以及使用微型织布机，并懂得用印章和无毒印油。但气球则不适合 8 岁以下的小孩使用，凡低于此年龄的小孩，都不应给整个或部分气球给他们玩。此阶段的小孩，懂得如何使用制作首饰、肥皂、蜡烛、纸人和铜胎搪瓷等的全套工具，但他们也许要到八九岁左右才能按计划完成任务。对于其它美术和手工活动如篮筐编织、木版印刷、书本装订、雕刻、皮革制作、扎辫子、纺织、照相和压花等，他们也非常喜欢。

9 到 12 岁

9 到 12 岁的小孩，只要他们愿意，随时都可让他们接受美术方面的技术培训。他们更擅长于细化的美术技巧。这时，他们的精巧运动技能已接近成人，可参加需要更细心和专心的活动。而他们的兴趣，除了上面的活动以外，还扩大到书法、素描、钩针编织、刺绣、针织、针织花边、木偶表演、玩偶制作、金属品加工、拼图和陶瓷制作等活动。但他们受伤的危险性会较少，其一是他们较幼龄儿童更懂得保护自己，其二是此处所述的各种活动，无可避免地要用到锋利的工具。他们懂得使用缝纫机、燃木器、螺丝刀和钳子等机器和工具。

媒体类之美术与手工

玩具特征	出生到 3 个月	到 7 个月	到 11 个月
部件大小*			适合手抓握（大号蜡笔和记号笔）。 大号纸张。
部件形状			滚圆的、不锋利的边缘。
部件数目			很少。
连锁/松散件			
材料			轻巧。 坚固。
运动技能要求	4	8	抓握。 形成手眼协调能力。 懂得把大号蜡笔和记号笔放到纸上。
色彩/对比*			对比度强。
因果关系*			因果关系清晰。
感官要素			视觉。 手动。
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为			喜欢用手和口对物件进行探究。 懂得在纸上涂写，但不懂涂鸦或画画。
常见类型			大而易抓握的蜡笔和记号笔。 大号美工和教学用绘图纸。

*玩具最重要特征之一。

媒体类之美术与手工

玩具特征	到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	适合手抓握（大号蜡笔和记号笔）（续）。 大号纸张（续）。	-----→ -----→	-----→ -----→
部件形状	滚圆的、不锋利的边缘（续）。	-----→	-----→
部件数目	很少（续）。	-----→	-----→
12 连锁/松散件			
材料	轻巧（续）。 坚固（续）。	-----→ -----→	-----→ -----→
运动技能要求	抓握（续）。 手眼协调能力（续）。 站立。 平衡。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ 各手指可单独活动。
色彩/对比*	对比度强（续）。	-----→	懂得区分不同颜色。
因果关系*	因果关系清晰（续）。	-----→	-----→
感官要素	视觉（续）。 手动（续）。	-----→ -----→	-----→ -----→
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢用手和口对物件进行探究（续）。 喜欢涂鸦。	-----→ -----→ 开始玩表象和象征性游戏。 精巧运动协调能力进一步增强。 行为有目的性。 需要非语言的表达方式。 懂得能画简单的角。 懂得画成人认为非表象性的东西。	-----→ -----→ 继续玩表象和象征性游戏，并将其在美术中 反映出来。 精巧运动技能进一步增强。 -----→ -----→ 懂得画圆和直线。 懂得临摹圈和十字。 懂得用钝头剪刀。 懂得给人体轮廓图添加两三个部位。 画画的过程比最终作品重要。
常见类型	大而易抓握的蜡笔和记号笔（续）。 大号美术和教学用绘图纸（续）。 供可站立儿童用的画架。	-----→ -----→ -----→ 近两岁时懂得用鞋带穿大的珠子。	-----→ -----→ -----→ -----→ 钝头剪刀。 指画。 柔软的、可塑的粘土或橡皮泥。

*玩具最重要特征之一。

媒体类之美术与手工

玩具特征	岁	到 5 岁	到 8 岁	到 12 岁
部件大小*	大而易抓握的蜡笔、记号笔和画笔。 各种尺寸的纸张。	-----→ 5 岁大可用成人用的蜡笔、记号笔、彩色铅笔和画笔。 5 岁左右用的小珠子。	各种尺寸。	-----→
部件形状	滚圆的、不锋利的边缘（续）。	-----→ 6	各种形状。 9	-----→
部件数目	材料和色彩足够选择。	-----→	-----→	-----→
连锁/松散件				
材料	轻巧（续）。 坚固（续）	-----→ -----→	-----→	-----→ 造工可专业、细致。
运动技能要求	手眼协调能力增进。 各手指可单独活动（续）。	-----→ -----→ 成人握法。 精巧运动协调能力良好。	-----→ -----→	精巧运动技能越来越与成人接近。 -----→
色彩/对比*	各种颜色。	-----→	-----→	-----→
因果关系*	因果关系清晰（续）。	-----→	懂得延缓的因果关系。	-----→
感官要素*	视觉（续）。 手动（续）。 有香味（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度			此阶段儿童对逼真程度高的事物 感兴趣。	-----→
形象授权				
经典程度				

自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	重复画同一形状和涂鸦。 懂得穿大的珠子。 懂得按要求使用波波珠。 懂得剪、粘和做拼贴画。 喜欢摆弄粘土和橡皮泥。 懂得临摹圆（续）。 懂得临摹方形。 形成对大小的感觉。	图画开始像想要表达之物。 懂得沿线剪东西。 懂得画人体轮廓图并懂得添加 7 个部位。 懂得临摹方形、格子、梯子、字母和数字。 懂得穿小珠子。 5 岁的图画立意更清晰，事物更逼真、精致。 5 岁还懂得临摹三角形。 5 岁懂得做简单的编织。 5 岁懂得给人体轮廓图添加 9 个部位。	以美术作尝试和探究。 对能产生复杂而有趣的效果的材料着迷。 偏爱开放型材料。 开始对简单的木工、大针线缝纫、摄影、简单的首饰制作、陶塑等感兴趣。 8 岁懂得用工具单独完成任务。 美工制作更趋于成人化，更着眼于最终制作和技术的纯熟。	随时可接受技术培训。 专心于细化的美术技巧。

常见类型	大号蜡笔、记号笔和画笔。 各种尺寸、颜色和类型的纸张。 指画和蛋彩画颜料。 画架（续）。 无毒胶水。 钝头剪刀。 可塑粘土和橡皮泥。 波波珠。 大珠子和鞋带（续）。 粉笔和黑板。 自贴纸张和贴纸。 发光片、纺线和小绒球。	5 岁用的小号蜡笔、记号笔和画笔。 各种纸张和填色书。 ---→ 水彩。 ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ 珠子和绳子。 ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ 粘土手工工具。 装塑料针的简单的缝纫工具。 微型织布机。 印章和无毒印台。	蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔。 ---→ ---→ 彩色粉笔。 ---→ ---→ 各种剪刀。 半硬的粘土和聚合型粘土。 串珠/首饰工具。 肥皂、蜡烛、篮子工具。 ---→ ---→ ---→ ---→ 大针线缝纫工具。 照相机和照相器材。 ---→ ---→ 打印设备。 熟石膏、混凝纸和陶塑活动。 建模工具。 气球（8 岁）。 皮革制品和工具。 雕刻。 书本装订。 木版印刷。 压花。	所有适合 6 至 9 岁用的东西。 书法。 素描。 钩针编织。 刺绣。 针织。 针织花边。 木偶。 玩偶制品。 金属制品。 拼图。 陶瓷。 缝纫机。 燃火器。 螺丝刀。 钳子。
------	---	---	--	---

*玩具最重要特征之一。

音像设备

小孩在不同的年龄会玩不同的音像设备。根据音量、录像长度、画面、语言和音像节目所表达的内容或主题，我们可决定其适合什么年龄的小孩。音像设备适用于各年龄的小孩，但对于年纪较幼的小孩，则必须由家长操作。下面将详述不同年龄组别的小孩如何玩音像游戏，和什么类型的音像制品适合他们。但我们这里的讨论并不适用于电脑或电子游戏。此类游戏属于《游戏与活动类》和《教育与学术类》的讨论范畴。

在判断音像设备适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 感官要素
- 音像制品的长度
- 真实/精细程度
- 复杂程度

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的音像设备适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些设备。

出生到 3 个月、4 到 7 个月

对于新生婴儿能听到什么东西，人们做了许多研究。大而来得突然的声音和音像设备的音量调节，都会使婴儿变得不安。幼婴较喜欢听频率在人声范围内的声音，因此他们较喜欢听人声而非铃声。低音较能使婴儿安静下来，而高音则易使他们不安。婴儿尤其喜欢轻柔的、重复的旋律和夸张的讲话声音。例如，3 个月以内的婴儿就喜欢听“心跳”的节奏声。

一个月大时，婴儿即懂得敏感地分辨人讲话声。3 到 6 个月期间，婴儿便懂得寻找声音出处和呀呀学语，并懂得跟着大人哼唱。到了 4 到 7 个月，即懂得把摇篮曲和成人教的歌曲区分出来，即使该曲子和摇篮曲来自外国也不例外。而 7 个月大的婴儿，则懂得区分句子的语调和模仿的声音和音序，并懂得随着音乐哼唱。因此，声音柔和或有节奏或带有人声的设备，比声音大而刺耳的设备较为适合。语言可供婴儿模仿或跟读的音频设备也适合。凡是声音小的、柔和的、可预知的唱片、磁带、CD 或其它音源的摇篮曲、简单的歌曲、节拍或童谣等，均能吸引婴儿。由大人上发条的八音盒也合适。

新生婴儿的视敏度大约为 20/400 到 20/800，也就是说，他们看东西时，离物 20 英尺的清晰度，与视觉正常的成人离物 400 到 800 英尺的清晰度一样。到 3 个月大时，其视敏度会提高到 20/100。至于小于一个月的婴儿，其眼球晶状体不会随距离变焦，即不会作“视度调节”，而会固定成最佳焦距，约为 8 英寸。此视度调节在 1 到 3 个月时会有所改善，到 6 个月则几乎与成人无异。研究还发现，婴儿一出生便能分辨红色和绿色，到两个月大则眼睛的颜色受体全部开始工作。到 3 个月，与蓝、绿相比，婴儿更喜欢黄、红，与纯色相比则偏爱多色图案。由于婴儿的视力尚处于发育阶段，视力范围有限，视频游戏一般不适宜给他们玩。他们会看适合他们看的电视和录像。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿喜欢玩指谣歌曲，如《大大》(So Big)、《小猪》(This Little Pig) 和《打拍子》(Pat-a-Cake) 等。所采用的音频设备，以语言可供婴儿模仿或跟读的为宜。至于声音小的、柔和的、可预知的唱片、磁带、CD 或其它音源的摇篮曲、简单的歌曲、节拍或童谣等，依然对婴儿有吸引力。由大人上发条的八音盒也合适。

12 到 18 个月、19 到 23 个月

此阶段的幼儿变得越来越好动，他们已经不再是“婴儿”，而是“学步儿童”。他们是以跳舞来开始走路的。刚开始基本上是蹦，随着时间的推移，会由随音乐而蹦转为奔跑、旋转、单足跳、拍手和跺脚。学走路的小孩喜欢欢快的音乐，以刺激其走动、蹦跳、摇摆和舞蹈的内在动力。舞蹈则有助于其在身体协调、平衡、肌肉韧力和灵活性等各方面的发展。他们喜欢随音乐活动，指谣歌、“指向”歌和节奏乐器等因此而大受欢迎。

如今，小孩对声音的灵敏度已达到成人水平。低龄幼儿的低频声音接受能力较高频强，而此阶段的幼儿，其听觉灵敏度则倾向于高音而非低音，和成人的并无二致。因此，宜为此阶段的幼儿调高听觉刺激强度。到 12 个月左右，幼儿会自己哼唱，并懂得听童谣和打油诗。近两岁时，则会跟着唱童谣。和婴儿时一样，学步儿童对声音和背诵感兴趣。学步儿童已具备精巧运动技能，可操作手摇式八音盒，但上发条的他们不懂操作。

两岁

两岁的幼儿喜欢参加与声音有关的活动，尤其是唱歌。虽然他们往往唱走调，但仍然会跟着一起唱童谣和歌曲。而玩音乐游戏时，他们便会跳舞、摇摆、跑步、飞奔、旋转、蹦跳、拍手，以及演奏乐器和一展歌喉。他们表演时喜欢跳舞、翻跟头和玩“花招”。而他

们跳舞之前往往会说“你瞧！”，以招引人们的注意。他们喜爱音乐，并喜欢随节奏乐器一起玩。他们还喜欢听图画书里的或唱片、CD 和磁带讲的简单的故事。

使学步儿童接触多种类型的音乐，不但可培养他们的喜好和品味，还可培养其语言能力。因此，配有动听的童谣的音乐、简单而有旋律的曲子以及重复的单词和节奏，对其技能的培养均有帮助。而童谣和其它简单歌谣的唱片、CD 磁带等亦为合适的选择。听音乐和跳舞往往是他们的一种社交活动，故宜选用可跳舞的（旋律简单可随之舞动者）、动听的、有抑扬顿挫的音乐。

学步儿童玩的视频游戏与他们的音频游戏息息相关。此阶段适合他们看的电视和录像，为他们提供了大量的音乐和跳舞的机会。虽然学步儿童也许更喜欢红、黄和其它原色，但在画面里加入柔和色和其它色彩也合适。他们的注意广度很短，故视频游戏内容应丰富多彩。例如，有时让小孩动，有时让他们听，有时则让他们唱。学步儿童已具备记事情的能力，故电视和录像应以他们钟爱的角色为主。这些角色往往可在玩具店买到，其授权形象可为视频游戏增色。而阅读根据这些角色编写而成的书，也是一种热门的视频游戏。此阶段的小孩喜欢听简单的故事和自己看书，故这些玩具将会合适（见《教育与学术类》之《书籍》）。他们喜欢反复观看同一节目或录像，觉得其生活环境中可预见的事情是可靠的。他们喜欢跟着节目一起唱，还会经常自己一个人唱。

3 岁

到学前教育阶段，幼儿与音像游戏相关的技能得到进一步提高，因而兴趣较比他们小的幼儿更为广泛。到此阶段，他们的听觉已充分发育，但要听出声音如混合辅音中的细微差别（此为掌握语言中混合语音情况的必要步骤），则大多数小孩还要等到 6 岁才可以。他们经常读错单词——即使有大人反复纠正还会重犯，原因就在这里。

音乐游戏有利于小孩正在发展的听力和语言能力。歌词压韵又包含文字游戏的歌曲，则可帮助他们以各种方式听，经过反复听来使他们自动纠正发音。学前儿童喜欢听和他们熟悉的事情有关的歌曲，他们会反复地听。3 岁幼儿喜欢玩文字游戏和唱糊涂歌谣。他们可记住很多歌曲中的歌词。

一起唱歌跳舞和随音乐一起演奏乐器，则是最吸引幼儿的做法。学前儿童喜欢节奏乐器，喜欢穿得化了妆跳舞。而他们的幽默感也已经很到位，糊涂歌因此颇具魅力。至于民

谣、指谣、有节奏的音乐、舞曲和录制好的有关动物、历险和其它地方的故事，也深受此阶段小孩的欢迎。学前儿童在认知和体能上已有能力操作专为儿童设计的录音/CD 播放机和收音机。而供个人录音的麦克风和空白磁带，也深受他们喜爱。虽然这些音频设备颇具魅力也颇为合适，但此阶段的小孩有可能会拿它们来做试验，试图一探究竟，从而造成使用不当。例如，他们可能会把玩具朝其它表面上砸，会撬开玩具的舱室，或试图往玩具里面塞其它东西。学前儿童已具备玩发条式八音盒的精巧运动技能，但对于不同的八音盒，大人们须考虑其是否合适，因为有些产品很容易碎裂，比较适合大龄儿童使用。

供学前儿童玩的视频游戏与学步儿童的很相似。他们喜欢看由他们喜爱的角色主演的电视节目。3 岁幼儿的注意广度亦已经增加。和学步儿童一样，他们会把对音乐的喜爱带进视频游戏中。宜采用以音乐为和这些小观众沟通的主要手段的节目。针对此阶段幼儿的电视节目内容，则应侧重于教学性，如数数、词汇、字母和抽象概念如相反的事物等。3 岁幼儿喜欢跟着他们所看到的角色讲话和复述故事内容，借此加强理解力和记忆力。

4 到 5 岁

4 岁时，小孩懂得玩简单的歌唱游戏，懂得认歌和把整首歌唱完。他们有更强的音量控制力，比较幼小的小孩更懂得唱高音。他们会迷上戏剧里的歌曲，玩的时候还会自己编一些出来。他们喜欢随音乐起舞，可能还会表演一番。5 岁的小孩会诵或唱童谣、打油诗、电视广告和其它歌曲。他们能熟练掌握优美的乐曲，懂得把歌曲唱好和配合好，懂得跟着音乐节拍和以舞蹈的形式表演故事，而跳舞时还喜欢打扮一番。

此阶段的小孩喜欢看由他们喜爱的角色主演的电视节目。他们的注意广度较长，故画面节奏可稍缓一些。宜采用主要通过音乐和这些小观众沟通的节目。针对此阶段幼儿的电视节目内容，则应侧重于教学性，如数数、词汇、字母和抽象概念如相反的事物等。四五岁的小孩喜欢节目中出现以问答形式解决问题的内容。动作片会很吃香，而降伏“坏人”并可在戏剧中受人崇拜的动作片英雄，则会非常受落。学前儿童开始懂得电视广告只是一种广告方式。他们懂得区分广告和他们看的电视节目之间的不同。而他们的生日和节日愿望，往往来自电视、电影和看到的商业广告。有关电子游戏的视频设备，在《**游戏与活动类**》之《**电脑与电子游戏**》中讨论。

6 到 8 岁、9 到 12 岁

小学生对音乐的喜好与学前儿童存在质的区别。六七岁的小孩，兴趣由一起唱的童谣音乐转向流行乐/摇滚乐，并参加敲击乐队活动和进行集体合唱。一年级学生会认为幼儿园

唱的歌曲是“娃娃歌”。他们大多喜欢当红流行歌星的音乐或其它更适合成人的音乐。这种趋势贯穿整个童年时代，但音乐品味和喜好则会发生变化。音乐在乎个人喜好。有人喜欢流行乐，有人喜欢古典乐，有的喜欢民乐，有的喜欢轻松的音乐剧，有人则喜欢“交响乐前奏”乐，还有人全部都不喜欢。但基本上都喜欢跳舞。如今，他们在认知上已有能力进行抽象思维，可参加一些演绎型舞蹈，如以肢体动作表现火、风暴和鸟。其它形式的、具吸引力的音乐也和舞蹈有关，包括民族舞蹈的民歌、拍手大叫的歌曲和跳跃、飞步、跺脚的节奏快的音乐。音乐课、舞蹈课或使他们接触各种不同的音乐，均可能影响小孩的兴趣。他们的塑料的录音机已换成了“真的”音频设备，包括 CD 机、耳机和立体声设备等。可根据孩子们的兴趣选取音乐，但需为抒情的音乐。空白带（以录制他们自己的故事）、歌曲、器乐演奏或三者混用，也同样吸引。从认知和身体技能上讲，小孩在这个时候已懂得操作音频设备如录音机，可以自行录音。就一般的音频游戏而言，他们已懂得操作 CD 机、录音机、收音机和立体声设备。至于更复杂的设备，则需要成人指导。

用磁带录制的书和长篇故事也具吸引力，因为他们依然喜欢听人“读”故事（另见《**教育与学术类**》之《**书籍**》）。听磁带颇有益处，因为可增强他们的听觉感知和接受能力，也就是说，可使他们记住听到而非看到的事情。能吸引他们听的图书往往都是有主题的。对于低年级学生，童话和虚幻故事会受落；而高年级学生则会迷上魔幻、世界、动物、神话和“小孩都喜欢”等内容。

和音乐一样，视频游戏也要根据小孩的兴趣来选择，并需成人监督以决定取舍。虽然影视业会根据其作品内容提出一个作品适宜什么年龄的人观看的建议，但每一家庭对此阶段的小孩应观看什么内容的节目，却各有各的规定。而学龄儿童的观赏喜好，则会由动画转向演员，由卡通转向真人。节目内容也会发生变化。他们会喜欢看历险题材的故事片和情境喜剧/困境剧，和喜欢年龄与他们相近的角色。在成人的适当指导下，他们懂得操作电视机、录像机和 DVD 机。有关与电子游戏相关的视频设备，见《**游戏与活动类**》之《**电脑与电子游戏**》。

媒体类之音像设备

玩具特征	出生到 3 个月	到 7 个月	到 11 个月
部件大小			
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料			
运动技能要求	4	8	
色彩/对比	到 3 个月，与蓝、绿相比，婴儿更喜欢黄、红，与纯色相比则更喜欢多色图案。	----->	----->
因果关系			
感官要素*	较喜欢听频率在人声范围内的声音。 低音可使婴儿安静下来，而高音则令他们不安。 喜欢轻柔的、重复的旋律，如心跳声和夸张的讲话声。 对音量变化和突然的吵闹声有不安的反应。	-----> -----> 分得出摇篮曲和成人教的歌曲（即使其为外国歌曲）。	-----> -----> 懂得区分语调、模仿的声音和音序。
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为*	因中耳液体而对声音敏感。 一个月大即懂得分辨讲话声。 3 个月时开始寻找声音出处和呀呀学语，并跟着大人哼唱。 出生时视敏度为 20/400 到 20/800；3 个月大提高到 20/100。 出生时焦距最多距脸部 8 英寸；到本阶段末可看清几英尺外的东西。 两个月大时眼睛的颜色受体全部（蓝、红、绿）开始工作。	-----→ 完全懂得寻找声音出处和呀呀学语，以及跟大人哼唱。 6 个月时视度调节与成人几乎无异。	懂得区分语调、模仿的声音和音序。 随音乐哼唱；喜欢指谣和唱歌。
常见类型	语言可供模仿的音频设备。 摇篮曲、简单歌曲、旋律或童谣。 低的、柔和的、可预知的声音。 八音盒（由大人上发条）。 不宜使用视频设备，但会看电视和录像。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

媒体类之音像设备

玩具特征	到 18 个月	到 23 个月	两岁
部件大小			
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件	可用于舞蹈和歌唱的松散件（如乐器）。	-----→	-----→
材料12	19 喜欢各种可用作音频游戏的材料如节奏乐器。	-----→	-----→
运动技能要求	具备操作手摇式八音盒所需的精巧运动技能，但不懂操作发条式。	-----→	-----→
色彩/对比	较喜欢红色和黄色，颜色须鲜艳的原色。		
因果关系			
感官要素*	喜欢欢快的音乐，以激起其活动、蹦跳、摇摆和跳舞的内在动力。 听力达成人水平，宜调高听觉刺激强度。 对声音和重复跟说感兴趣。 视频游戏需有音频元素。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
真实/精细程度			
形象授权	学步儿童已具备记事情的能力，欲玩代表电视和录像角色的玩具。	-----→	-----→
经典程度			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为*	开始好动＝跳舞 / 蹦跳。 喜欢指谣和“指向”歌。 游戏中加入节奏乐器则可产生吸引力。 13 个月左右开始自己哼唱。 听歌谣和打油诗。 对声音和重复跟说感兴趣。 体能上可操作手摇式八音盒。 语言能力增强。 视频与音频游戏关联。 懂得记事情。 喜欢听简单的故事和自行看书。 想反复观看同一节目，觉得可预见的即是安全的。	跳舞＝蹦跳、奔跑、旋转、单足跳、拍手和跺脚。 -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->	喜欢跳舞和翻跟斗。 -----> -----> 跟唱童谣和歌曲。 -----> 喜欢发声活动，尤其是唱歌。 -----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->
常见类型	可跳舞的、动听的、有抑扬顿挫的音乐。 用磁带录制的简单故事。 手摇式八音盒。 音乐节奏乐器。 齐唱歌曲、童谣和摇篮曲。 公共电视节目。录像则以“可爱”角色为题。	-----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> -----> ----->

*玩具最重要特征之一。

媒体类之音像设备

玩具特征	岁	到 5 岁	到 8 岁	到 12 岁
部件大小				
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料	3	6	9	
运动技能要求	4			
色彩/对比				
因果关系				
感官要素*				
真实/精细程度*				
形象授权				
经典程度				

自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为*	喜欢唱歌、跳舞和弹奏乐器。 幽默感；喜欢文字游戏和唱糊涂歌。 懂得操作简单的录音机和麦克风。 喜欢反复听歌和看录像。 可记住许多歌曲中的单词。 节目中有喜欢的角色。 注意广度增加。 复述事情；喜欢讲电影 / 录像角色讲的说话。 认识商业广告。	---→ ---→ ---→ ---→ ---→ 懂得玩简单的唱歌游戏；为戏剧中的歌曲吸引。 懂得完整地识别、背诵和吟唱歌曲、童谣、电视广告、打油诗等。 熟练掌握优美的乐曲。 声音控制力增强，比较幼小的小孩更懂唱高音。 玩游戏时自编歌曲。 喜欢随音乐起舞和以舞蹈形式表演故事，并进行戏剧表演。 随音乐节拍；喜欢跳舞时化妆。 喜欢回答电视节目中提出的问题。	音乐兴趣转变。 懂得抽象思维，可参加演绎型舞蹈。 渴望得到“真”音频设备。 喜欢磁带书。 迷电影、电视和音乐录像。 喜欢看历险题材的故事片和情境喜剧/困境剧，和喜欢年龄与其相近的角色。 懂得操作电视机、录像机和 DVD 机。 喜欢跳舞。	---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→
常见类型	民俗/风俗乐。 糊涂歌、文字游戏、指谣、动作歌。 录音故事。 简单的录音机、CD 机和收音机。 麦克风和空白磁带。 乐器、发条式八音盒。 演出服饰。 公共电视节目、迪士尼电影、卡通。 动作型节目。	---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→	上一年龄组别的所有玩具。 流行/摇滚、敲击乐队和合唱音乐。 磁带书。 便携式 CD 机和耳机。 演绎型舞蹈服饰。 情境喜剧、音乐录像、真实演员。	---→ ---→ ---→ ---→ ---→ ---→

*玩具最重要特征之一。

乐器

音乐是人类生活中不可缺少的一部分。一般认为，它可促进儿童的身心发展。为此，我们可通过使他们对音乐进行创造和作出反应与互动，增强其音乐体验。研究认为，学习乐器而获得的技能可转移至其它方面上去。通过练习乐器可培养儿童的自制力和自尊心。乐器和节奏乐器则适用于所有年龄的小孩。

在判断乐器适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 因果关系
- 材料
- 部件大小
- 部件数目

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的乐器适合和某一年龄的小孩如何使用这些玩具。

出生到 3 个月

所有小孩都喜欢音乐。不足 4 个月的婴儿基本上通过反射作用来学习。3 到 4 个月时，婴儿开始伸手抓东西。他们懂得抓玩具后，便学习用手和口去摆弄它。初生婴儿眼睛的焦距最远为面前 8 英寸。研究表明，婴儿一出生便能分辨红色和绿色，到两个月大则眼睛的颜色受体全部开始工作。到 3 个月，与蓝、绿相比，婴儿更喜欢黄、红，与纯色相比则更喜欢多色图案。他们此时可看到几英尺外的物体。

适合此阶段婴儿玩的乐器有拨浪鼓、铃铛和音乐钟。如果他们抓不到，可把其系在他们腰间或脚踝上。而踢时发声的音乐玩具也合适。接近 4 个月时，婴儿懂得抓小手鼓、手持式拨浪鼓、铃铛和音乐钟。所采用乐器以小而易抓握的、边缘滚圆的为宜，而且可清洗和坚固耐用。颜色宜鲜艳，对比度强，以便婴儿察看。因果关系以简单（如挥手则铃响）为宜，而感官要素则不宜太响、太亮、太突然或太激烈。节奏乐器则最适合此阶段的婴儿。音乐风铃和健身房也可（有关风铃和健身房的详情，见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握型玩具》）。

4 到 7 个月

到此阶段，婴儿的活动能力由反射型发展为外向型。这时大多数婴儿都能投入其周围环境中，他们会反复做涉及外部物件的动作。他们大多数开始活泼地摆弄着玩具。对此阶段婴儿来说，用嘴咬用牙啃是常有的事，但各婴儿用嘴咬的时间长度不一。到 6 个月左右，他们便可不用承托而坐起来。

适合此阶段婴儿玩的乐器有宜于他们手抓的拨浪鼓、铃铛、音乐钟和小手鼓。以小而易抓握的、边缘滚圆的为宜，而且可清洗和坚固耐用。颜色宜鲜艳，对比度强，以便婴儿察看。因果关系以简单（如一摇即响的铃铛）为宜，而感官要素则不宜太响、太亮、太突然或太激烈。节奏乐器则最适合此阶段的婴儿。到 5 个月左右，音乐风铃和健身房已不再适合，因为这时的婴儿已懂得用双手和膝盖把自己撑起来（见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握型玩具》）。而对于有音乐功能的互动和智能型玩具，他们也非常感兴趣（见《教育与学术类》）。

8 到 11 个月

此阶段的婴儿变得越来越好动。他们由滚到爬，继而是探寻，再而行走。他们的动作越来越受外在因素触发和越来越有目的性。身体上的发育和认知上的发展，使此阶段的婴儿开始懂得一些简单的因果关系。抓、摇两项运动技能再加上对因果关系的认知能力，使得乐器对此阶段的婴儿非常吸引。他们懂得同时握两件东西，但两只手的动作无法协调。他们开始练习精巧运动技能，如抓、推、拉、挤、拍、戳和摇等，故可把符合这些特征的乐器给他们玩。对此阶段婴儿来说，用嘴咬用牙啃依然常见，但各婴儿用嘴咬的时间长度不一。

适合给此阶段婴儿玩的乐器，和上一组别的有相似的特征。但风铃则不合适。适合的乐器包括宜于他们手抓的手持式拨浪鼓、铃铛、音乐钟和小手鼓等。而对于有音乐功能的互动和智能型玩具，他们也非常感兴趣（见《教育与学术类》）。

12 到 18 个月

12 到 18 个月的学步幼儿，其好奇心与日俱增，逢事喜欢探究，再加上走路技能日益进步，使这一特点愈加凸显。因此他们开始自行选择玩具，而不再是抓到什么玩什么。他们双脚站立的能力增强，但依然站不稳，经常会失去平衡。他们会努力运用其精巧运动协调能力。他们懂得有节制地抓、放、推、拉、挤、拍、戳和摇，懂得扭、转、滑和摇动乐

器。他们继而用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。而音乐方面的发展，则包括随音乐摆动身体和对乐器进行功能性/探究性的摆弄。

对于此阶段的学步幼儿来说，适合的乐器包括宜于他们手抓的手持式拨浪鼓、铃铛、音乐钟和小手鼓等。以小而易抓握的、边缘滚圆的为宜，而且可清洗和坚固耐用。因果关系以简单为宜，而感官要素则不宜太响或太激烈。节奏乐器对此阶段的幼儿最合适不过。而对于有音乐功能的互动和智能型玩具，他们也非常感兴趣（另见《**教育与学术类**》）。可供他们作功能性/探究性摆弄（如敲鼓或邦戈鼓）的乐器也合适。

19 到 23 个月

19 到 23 个月的学步幼儿，心里面仍然充满好奇，逢事喜欢探究。这时，表象和符号思维开始出现。而他们的大幅运动技能和力气均见长，因此变得非常活跃。此阶段的小孩走路更自信、更平稳。他们开始探究其它身体技能，如平衡、跳跃、跑步等。他们的精巧运动技能也进一步增强。孩子们越来越懂得互相沟通和开始一起玩耍，社交型的游戏活动便随之而来。他们的精巧和大幅运动协调能力则继续提高。适合此阶段幼儿玩的乐器和上一级别的相似，另包括可作功能性/探究性使用（如敲击）的乐器如鼓和邦戈鼓。

两岁

音乐和其它认知技能有关，而不论孩子的年龄大小。对于两岁的小孩来说，音乐和运动分不开。他们会随音乐全身或局部摆动。他们喜欢听不同乐器发出的声音，并听得出音量的变化和认得简单的乐曲。他们喜欢唱一些歌曲的歌词，对于其喜爱的歌曲更会经常唱在口边。他们也喜欢节奏乐器。他们的手变得更加灵活，适合他们玩的新乐器有许多，新奇乐器包括号角和哨子等。

宜采用小而轻巧且易于学步儿童抓握的、边缘滚圆的乐器，并且乐器应可清洗和坚固耐用。感官要素方面，则不宜太响、太亮或太激烈。因果关系以简单为宜。此阶段的幼儿已懂得吹一点号角和哨子，但节奏乐器则最为合适。他们懂得玩各种摇式玩具、手鼓、铃铛、鼓和邦戈鼓、木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒，以及新型乐器号角和哨子等。

3 岁

3 岁的学前儿童从运动中学习技能，其大幅和精巧运动技能都已经提高。他们懂得摇和拍乐器，而对于快、慢两种节拍，他们更懂得跟上快的。他们懂得体会音乐作品的情绪。但由于他们的音域有限，只能用自己的音调唱一些简单的歌曲。此外，他们还喜欢跟唱。

宜采用适合 3 岁学前儿童用的、边缘滚圆的乐器，但要坚固。多感官要素和因果关系会非常吸引。3 岁幼儿可玩得好的乐器有各种摇式玩具、手鼓、铃铛、鼓和邦戈鼓、木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒以及新奇的乐器。

4 到 5 岁

四五岁的小孩可以开始上音乐课了。4 岁的小孩，懂得照搬一些简单的节奏样式，懂得边走动或迈步边保持平稳的拍子。他们懂得与他人合唱，懂得模仿简单的歌曲，还懂得跟着简单的音乐弹奏乐器。5 岁的小孩，则多半懂得富有创意地使用乐器。他们懂得认和复制乐曲。他们的词汇量更大，懂得以抑扬顿挫方式背诵文字，还懂得在走动时保持平稳的拍子。此外，他们还懂得以各种不同的方式表达音乐概念，和更多地做与即兴创作音乐有关的事情。但他们还不懂得演奏和声。此阶段的小孩同时还喜欢逼真度高的东西。

宜采用大小适合四五岁学前儿童用的、边缘滚圆的乐器，但要坚固。与塑料的乐器相比，他们更喜欢成人用的优质乐器。多感官元素和因果关系亦十分吸引。他们玩得好的乐器有各种摇式玩具、响葫芦、响板、手鼓、铃铛、鼓和邦戈鼓、木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒、新奇乐器、铙钹、木琴、键盘和钢琴。此阶段的小孩还喜欢发条式八音盒、磁带、唱片和 CD（参见《媒体类》之《音像设备》）。

6 到 8 岁

6 到 8 岁的低年级小学生懂得区分韵律。他们比较小的小孩更能记住乐曲，经指导后还懂得看乐谱。他们较喜欢弹奏真正的乐器，对正式的音乐课也感兴趣，并懂得集体合唱。大约到了 8 岁，他们便懂得保留和声，并开始即兴创作音乐形式。此阶段的小孩同时还喜欢逼真度高的东西。

宜采用大小适合 6 到 8 岁学前儿童用的乐器。他们较喜欢成人用的优质乐器。玩得好的乐器有各种摇式玩具、响葫芦、响板、手鼓、铃铛、鼓和邦戈鼓、木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒、铙钹、木琴、键盘和钢琴。他们还懂得弹奏较复杂的乐器如自鸣箏、尤

克里里琴、笛子、小提琴、号角和口琴等。此阶段的小孩也喜欢玩发条式八音盒、磁带、唱片和 CD（另见《媒体类》之《音像设备》）。

9 到 12 岁

9 岁及以上儿童懂得区分韵律。他们擅长记乐曲并可通读乐谱。他们喜欢弹奏真乐器，可上正规的音乐课和参加集体合唱。他们继续即兴创作音乐，并懂得保留和声。此阶段的小孩较喜欢成人用的优质乐器，玩得好的乐器有各种摇式玩具、响葫芦、响板、手鼓、铃铛、鼓和邦戈鼓、木鱼（刮磨和拍打）、三角铁、节奏棒、铙钹、木琴、键盘和钢琴。他们还懂得弹奏较复杂的乐器如自鸣箏、尤克里里琴、笛子、小提琴、号角和口琴等。此阶段的小孩喜欢发条式八音盒、磁带、唱片和 CD（另见《媒体类》之《音像设备》）。

媒体类之乐器

玩具特征	出生到 3 个月	到 7 个月	到 11 个月
部件大小*	如为手握，则宜小以便婴儿抓握。	-----→	-----→
部件形状	边缘滚圆，不锋利。	-----→	-----→
部件数目*	很少（小于 3 件）	-----→	-----→
连锁/松散件	4	8	
材料*	轻巧。 柔软。 坚固。 可清洗。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
运动技能要求	伸手。 抓物。	-----→ -----→ 手眼协调。 6 个月左右无须承托可坐起。	越来越好动（滚、爬、探寻和走路）。 懂得抓和摇。 练习精巧运动技能，如抓、推、拉、挤、拍、 戳和摇等。
色彩/对比	色彩鲜艳，对比度强。	-----→	-----→
因果关系*	因果关系简单、清晰。	-----→	-----→ 开始懂得因果关系。
感官要素	听觉。 视觉。 动手。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	深为多种感官要素所吸引。 喜欢音乐。 喜欢用手和口探究。 通过反射作用学习。 3 个月左右懂得伸手抓物。 出生时焦距最多距脸部 8 英寸；到本阶段末可看清几英尺外的东西。	-----→ -----→ -----→ 对周围环境的兴趣增强。 摆弄玩具活跃。 动嘴和牙咬物。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 懂得同时握二物，但不懂协调。
常见类型	音乐风铃和宝贝健身房（见《 早期探究 / 练习类 》）。 手腕式、脚踝式和手持式拨浪鼓和摇式玩具。 手腕式、脚踝式和手持式铃铛。 手腕式、脚踝式和手持式音乐钟。 轻巧的小手鼓。 踢时发声的乐器。	风铃（5 个月前）。 拨浪鼓和摇式玩具。 铃铛。 音乐钟。 轻巧的小手鼓。 音乐互动型和智能玩具（见《 教育与学术类 》之《 学习型玩具 》和《 教育与学术类 》之《 智能玩具和教育软件 》）	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→

*玩具最重要特征之一。

媒体类之乐器

玩具特征	到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小*	小而宜于学步儿童抓握。	-----→	-----→
部件形状	滚圆的、不锋利的边缘（续）。	-----→	-----→
部件数目*	很少（续）。	-----→	-----→
连锁/松散件	12		
材料*	轻巧（续）。 柔软（续）。 坚固（续）。 可清洗（续）。	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
运动技能要求	走路水平提高。 努力运用精巧运动协调能力（有节制地抓放、推、拉、挤、拍、戳、摆、扭、转、滑和摇）。	-----→ -----→	-----→ -----→ 各手指可单独活动。
色彩/对比	对比度强（续）。	-----→	所有颜色。
因果关系*	因果关系清晰（续）。	-----→	-----→
感官要素	听觉（续）。 视觉（续）。 动手（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度			
形象授权			
经典程度			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	深为多种感官要素所吸引。 喜欢用手和口对物件进行探究（续）。 好奇心增大，喜欢探究。 开始自选玩具。 用尽眼、耳、口、鼻、身所有感官去对周围的世界进行更广泛的探索。 对乐器进行功能性/探究性摆弄。 懂得随音乐摆动身体。	-----→ -----→ -----→ 懂得自选玩具。 -----→ -----→ -----→	-----→ 音乐与其它认知技能亦有关系。 音乐和运动分不开。 喜欢听不同乐器发出的声音。 听得出音量变化。 认得简单的乐曲。 懂得唱一些歌曲的歌词。 -----→ 跟唱喜爱的歌曲。 喜欢节奏乐器。
常见类型	拨浪鼓和摇式玩具（续）。 铃铛（续）。 音乐钟（续）。 轻巧的小手鼓（续）。 音乐互动型和智能玩具（见《教育与学术类》之《学习型玩具》《教育与学术类》之《智能玩具和教育软件》）（续）。 鼓。 邦戈鼓。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 小手鼓。 木鱼（刮磨和拍打）。 三角铁。 -----→ 节奏棒。 新奇乐器（包括号角和哨子）。

*玩具最重要特征之一。

媒体类之乐器

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小*	大小应宜于学前儿童使用。 全部，大型的便携式乐器除外。	-----→ -----→	各种大小。	-----→
部件形状	滚圆的、不锋利的边缘（续）。	-----→	各种。	-----→
部件数目*	很多。	-----→	-----→	-----→
连锁/松散件				
材料*	轻巧（续）。 坚固（续）。	-----→ -----→	-----→ 较喜欢成人用的优质乐器。	-----→ -----→
运动技能要求	手眼协调能力增进。 各手指可单独活动（续）。	-----→ 成人握法。 精巧运动协调能力良好。	-----→ -----→	精巧运动技能越来越与成人接近。
色彩/对比	各种颜色。	-----→		
因果关系*	因果关系清晰（续）。	-----→	懂得延缓的因果关系。	-----→
感官要素	听觉（续）。 视觉（续）。 动手（续）。	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
真实/精细程度		较喜欢逼真度高的东西。	-----→	-----→
形象授权				
经典程度				

自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	通过运动学习。 懂得摇和拍乐器。 更懂得跟快的节拍。 懂得听音乐作品的情感。 音域有限。 懂得用自己的音调唱简单的歌曲。 喜欢跟唱。	可开始上音乐课。 懂得协调大小肌肉动作。 懂得照搬简单的节奏样式。 懂得边走边动或迈进边保持平稳的拍子。 懂得和他人合唱。 懂得模仿简单的歌曲。 懂得随简单的音乐弹奏乐器。 5 岁懂得富有创意地使用乐器。 5 岁懂得认和复制乐曲。 5 岁词汇量增大。 5 岁懂得以抑扬顿挫方式背诵文字。 5 岁懂得在走动时保持平稳的拍子。 5 岁懂得以各种不同方式表达音乐概念。 5 岁更多地做与即兴创作音乐有关的事情。 5 岁尚不懂得弹奏和声。	区分韵律。 比较小的小孩更能记住乐曲。 懂得看乐谱。 弹奏真乐器。 对正式的音乐课感兴趣。 懂得集体合唱。 8 岁懂得即兴创作音乐形式。 8 岁左右懂得保留和声。	-----> 善于记乐曲。 看懂全部乐谱。 -----> 可上正式的音乐课。 懂得集体合唱。 继续即兴创作音乐。 懂得保留和声。
常见类型	拨浪鼓和摇式玩具（续）。 铃铛（续）。 音乐钟（续）。 轻巧的小手鼓（续）。 音乐互动型和智能玩具（见《 教育与学术类 》之《 学习型玩具 》 《 教育与学术类 》之《 智能玩具和教育软件 》）（续）。 鼓（续）。 邦戈鼓（续）。 小手鼓（续）。 木鱼（刮磨和拍打）（续）。 三角铁（续）。 节奏棒（续）。 新奇乐器(包括号角和哨子)(续)。	上一年龄组别的所有玩具。 铙钹。 木琴。 键盘。 钢琴。 发条式八音盒。 磁带、唱片、CD、录像带（见《 媒体类 》之《 音像设备 》）。	上一年龄组别的所有玩具。 自鸣竿。 尤克里里琴。 笛子。 小提琴。 号角。 口琴。	上一年龄组别的所有玩具。

*玩具最重要特征之一。

教育与学术类

为培养儿童的认知能力，我们可为他们提供各种用于提高其认知能力的媒体和玩具。这类教育和学术性游戏见之于书本、科普玩具、按键猜物玩具和电脑程序等。而专为这类游戏设计的玩具，则需要一定的知识和运动技能，故此类游戏多半只适合 19 个月及以上儿童使用。但有些家长可能会认为自己的孩子较一般孩子强，或想让他们比别的孩子“先起步”。因此，虽然从发育和安全方面考虑，这些教育和学术性玩具不适宜于给比本指南所述年龄小的儿童玩，但这种可能性还是存在。

书籍（第 177 页）

- 字母和数字
- 章节体裁
- 布或塑料封皮
- 填色
- 信息
- 互动
- 童谣
- 图画
- 立体
- 韵书
- 简单故事
- 触摸

- 数码手握式
- 互动型宠物
- 网上互联

学习型玩具（第 188 页）

- 双筒望远镜
- 化学盒
- 颜色和造型
- 电子教学玩具
- 游戏毡
- 图片卡
- 字母和数字磁片
- 按键猜物玩具
- 科普玩具

- 望远镜

智能玩具与教育软件（第 195 页）

- 学术性软件
- 电脑游戏

书籍

研究充分表明，人在阅读方面的成就与其早年在文学方面的经历息息相关，尤其是学前家庭教育时期和刚入学几年的经历。因此，除非幼时养成阅读兴趣，否则小孩长大后不大可能会喜欢阅读。

书籍对于大多数年龄组别的小孩都适合，但未到 19 个月左右的幼儿，则不适宜把书籍作资料和故事形式给他们单独阅读。而在此之前的书籍，则是给小孩咬、搬、撕或给人讲故事给他们听的东西。最新研究表明，把书给一个月大的幼儿看，对其听力、情绪控制力及语言理解和发展能力均有帮助。有研究甚至主张胎教阅读。大概要到 5 到 7 岁，小孩的阅读技巧方才成熟。在此之前，他们与图画书的互动则以眼睛探究插图内容的方式进行。他们不但不受文字内容所约束，往往还对图画发出一些声音和为事物命名，乃至自编故事。

在判断书籍适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 部件数目（页数）
- 材料
- 部件大小
- 感官要素
- 真实/精细程度
- 色彩/对比

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的书籍适合和某一年龄的小孩如何使用这些书籍。但讨论不适用于由家长、老师或大龄儿童读给婴儿和幼儿听的书籍，因为这时的书籍不由他们摆弄或不由他们自行阅读。讨论仅适用于小孩和书籍的互动。

出生到 3 个月

虽然最新研究提倡家长们对小孩甚至腹中胎儿说话和读书，但此阶段的婴儿却在身体上、认知上和视觉上均缺乏和书籍互动的能力。

4 到 7 个月

在此阶段，婴儿的动作已由不由自主的反射作用发展到受外界触发的、故意的动作。

在婴儿的成长过程中，他们和周围环境的互动为抓物、伸手、摇物和拖物。婴儿在 6 个月左右即懂得抓东西。有了这些能力，我们便可以把书给他们玩。以页数少（5 页以内）以便翻阅的书为宜。每页画一个简单而熟悉的形象，以颜色鲜艳和视觉反差大者为宜。婴儿会用他们的视觉技能来玩。研究表明，3 个月的婴儿会取黄、红而舍蓝、绿，取多色而舍纯色。因此，给 4 个月大婴儿看的书籍，以鲜黄色和鲜红色的、视觉反差大的、有图案的较为吸引。可供婴儿摆弄的书应为小巧（任何方向均在 4 或 6 英寸以内）坚固型。由于书被他们抓到手后，很可能会立刻被送到口里，因此，这些书通常可防湿而且撕不烂或拆不掉，如布或无毒塑料做者。布和轻塑料做的书对 6 个月及以上的婴儿较为合适，而纸板做的则会太笨重，小孩用起来不方便。此阶段，他们的运动技能尚处于初级阶段，因此书要大，以方便其抓握（约 6 和 8 英寸）。而柔软的书则较为安全，以免手臂动作意外伤及小孩的眼睛和脸部。

8 到 11 个月

8 到 11 个月时，婴儿的行为更趋外向和更加有意识，其精巧运动技能愈加有节制。虽然翻书对他们来说并不难，但他们缺乏控制能力，可能会把书撕烂。此阶段的婴儿已有认知能力，懂得简单的因果关系，故互动型书籍会十分吸引。而可掀起、打开或滑动的书，则既吸引又可促进其认知能力的发展。他们看的书，宜以任意方向量度均小于 6 或 8 英寸，且应轻巧、坚固、可洗和易于翻阅，还要不超过 5 页。书中图画则以简单、清楚为宜，而且要色彩鲜艳、对比度强。图画则一般画熟悉的物件、动物或人，以促进孩子的语言发展；每页内容以只包含一个或少量几个物件为宜。布和轻塑料做的书对此阶段的婴儿较为合适，而纸板做的则会太笨重。

12 到 18 个月

12 到 18 个月时，幼儿开始对新奇事物感兴趣，并喜欢探究。触摸型书籍非常像上述因果关系类书籍，很能吸引此阶段的幼儿，因为这些书可以和小孩产生常规书籍做不到的互动。此阶段正值小孩语言能力提高的阶段，书里面有童谣、旋律和复唱则可促进其语言技能的提高。他们喜欢独自看书，而且往往一有机会就这样做。纸板、布料和无毒塑料均可作这些书的材料。以色彩鲜艳、图画简单为宜，所画内容则应为小孩周围熟悉的事物，如猫儿、狗儿、鸟儿等。图画书、简单的插图故事书、童谣书以及简单的字母和数字书，会很讨学步儿童的喜欢。此阶段的幼儿只须看 5 到 7 页的书便足够了。

19 到 23 个月

到此阶段，幼儿开始形成爱护书籍的概念。他们懂得小心翻书，尽量不撕破它。他们

懂得书有封面和封底，图画则分上和下。而他们的认知能力也有进一步发展，懂得图画是在讲故事和知道大人所做的事情叫“读书”。他们会经常指着书中熟悉的物品并说出其名称，尤其喜欢听童谣和跟着大人念童谣。故宜采用含有简单故事的图画书、童谣、字母和数字书。大概到了 19 个月，幼儿可开始看“碰碰我”和其它触摸型书籍以及厚重的书。书籍以 7 到 10 页为宜。

两岁

此阶段的幼儿喜欢反复听人给他们读同一个故事。他们会把故事记住，然后令故事“读”给自己听。适合他们的应为可预知的故事情节，因为这样便于小孩把故事记住。到 30 个月大时，幼儿便开始就所读的东西问问题。两岁的幼儿喜欢内容少、色彩分明的简单的图画书，尤其喜欢童谣和复读。他们喜欢拥有和阅读自己的书。如今，他们可看 10 到 12 页的书了。立体书和“穿穿衣”对此阶段的幼儿也十分吸引。图画大幅而色彩鲜艳的图画书和故事情节讲述其熟悉事物的书，会适合他们看。而书里面的窗户或门后藏有图画的书，则可强化其对物体永存的理解能力。两岁时，幼儿开始察觉有文字存在，知道页面上除有图画外还有别的东西存在。

3 岁

3 岁的幼儿喜欢听和他们熟悉的事情有关的故事。他们的注意广度如今已达 20 分钟左右，因此他们会喜欢反复听同一个故事，而且每次都坚持同样的听法。而一旦故事情节有出入，则会对讲故事的人给予纠正。他们还希望回答和故事有关的问题，提出自己的意见和看法，并会问“为什么”。

幼儿的幽默感亦已日渐成熟，故荒诞不经的故事会颇具吸引力。他们喜欢笑话、幽默故事、无厘头诗和荒唐故事，还喜欢有关历险的、现在发生的、益智性质的和动物的故事（尤其是行为像人的动物的故事），以及有关动物园、消防局和公园等场所发生的故事。他们钟爱有关电话、卡车和狗狗之类他们熟悉的事物的故事，这些故事可帮助他们对自己的经历加以融会贯通。他们喜欢内容丰富的、复杂的插图，还喜欢奇幻故事，尽管现实世界和奇幻世界间的界限他们还感觉模糊。故事中的角色会被他们认为是真的，故事中发生的事情则会令他们产生喜怒哀乐。3 岁的幼儿喜欢自己编故事，还喜欢和大人一起制作书籍。他们喜欢有关暴力的故事，包括死亡、谋杀、物体相撞、坠下或被打碎等。他们讲故事时会说他们如何如何痛打闯入家门的坏蛋一顿，从而把他们说成是英雄。而鬼怪和巫婆也经常出现在他们的故事之中。

此阶段的幼儿爱在书上涂画，允许涂画的填色书或其它书因此具吸引力。为使他们和书产生互动，书内插图要比两岁幼儿用的复杂，页数要多（10 到 15 页），而且每页要增加几句话。此阶段的幼儿一般都有远视，双眼视力仍待发育。因此，大字体较小字体更便于他们阅读。

4 到 5 岁

四五岁的小孩常喜欢听故事，较为感兴趣的题目包括“现在时”题材的故事、真实故事、诗歌、漫画、时令/假日故事和带有人性色彩的动物故事。由识字时开始，玩戏剧游戏即成为此阶段小孩常做的事情。他们喜欢演爱听的故事的角色或和小伙伴们一起编故事。此阶段的小孩觉得故事很有教益，如故事可使他们学到新的单词。而夸张和奇幻的故事则由于不“真实”而大失其宠。

和 3 岁的小孩一样，此阶段的幼儿一般都有远视，双眼视力仍待发育。因此，大字版的书较小字的合适。小孩的识字技能，则随其进入学前和幼儿园教育时期形成。单词发音简单和每页只有两到四句话的书，可使小孩在练习阅读时少一些挫败感而多一些成就感。对于入门识字读物，只须大约 10 页即可。

6 到 8 岁

随着小孩阅读能力的提高，可逐渐增加书的页数、大小和内容。在此期间，小孩的阅读能力会越来越好，并会养成个人阅读习惯和爱好。他们一旦掌握读写技巧后，便会主动阅读。

6 到 8 岁的低年级小孩对故事题材各有所好。在此阶段，他们的个人阅读技巧愈趋明显。他们喜欢自行从图书馆的书架上取书，尽管他们仍然喜欢听大人讲故事。学前时期喜欢的一些题材的书籍如诗歌和漫画，6 岁以上的孩子依然喜欢。但他们会从奇幻故事发生新的兴趣。他们的阅读乐趣主要来自奇幻故事而非真实故事。神奇魔法、英雄故事、神话、传说和童话故事等均会大受六七岁小孩的欢迎。而煽情的、富戏剧色彩的或好玩的现实故事，他们也会喜欢。他们还喜欢有关儿童、自然和地球组成的书籍。男孩会对信息类尤其是有关科学题材的书籍情有独钟。

到 8 岁左右，他们的能力会更进一步，懂得看目录、索引和词汇表等较为复杂的书籍的构成部分。而八九岁的小孩则喜欢有关旅游、历险、地理和古代的书，他们喜欢读关于远方的或古时的人的故事。有关人性的题材如情境幽默、传记、民间故事和传说等，会非

常吸引他们。带神秘色彩如迷信和运气方面的故事，会比魔幻故事更受欢迎。漫画和幽默则依然具吸引力。

9 到 12 岁

到 9 到 10 岁时，大多数小孩都有自己喜欢读的“东西”。有的喜欢读某一动物如马或海豚的故事，有的则可能喜欢某一作者的书或有关某部电视或电影系列的书，又或者有关某种题材的书，如西部故事、浪漫故事和神话故事等。不管爱好什么，甚至根本不爱读书，关键在于个人品味。给此阶段小孩读的书和大人读的大体上接近，一般都有章节和超过 50 页以上。而较小的书会被视为幼稚、枯燥或愚蠢的。

以下所列为一般题材，也许不能反映所有的个人爱好。10 到 12 岁小孩普遍喜欢的题材包括：

- 历险——探索、拓荒生活、海盗和航海故事、西部牛仔、拓荒
- 奇幻——希腊和罗马神话（非童话）
- 传记和历史小说——体育明星、海盗、牛仔、探索者
- 悬疑——侦探、打斗/刺激、悬念，但无恐怖和谋杀
- 西部牛仔——戴白帽的好人总能转危为安
- 体育——校园体育故事，强调团队合作精神和公平游戏规则
- 动物——有关野生动物和家畜的资料介绍，但非奇幻类
- 科学发现——发明家的生活及其成就
- 资讯和技能
- 媒体类——牵涉电视、电影或录像中角色的故事

教育与学术类之书籍

玩具特征	出生到 3 个月	到 7 个月	到 11 个月
部件大小*		易抓握（4 到 8 英寸）。任意方向均小于 6 到 8 英寸。	-----→
部件形状			
部件数目*		少于 5 页。	-----→
连锁/松散件	4	8	
材料*		轻巧但坚固。 可清洗，防湿且撕不烂或拆不掉。 布或轻塑料。	-----→ -----→ -----→
运动技能要求		抓握和翻页。	-----→ 精巧运动技能愈加有节制，翻书动作自如。
色彩/对比*		鲜黄和鲜红的图画。 图画视觉反差大，有图案。	-----→ -----→
因果关系			懂得简单的因果关系，互动型书籍因此而具吸引力。可掀起、打开或滑动的书既吸引又可促进认知能力的发展。
感官元素			
真实/精细程度		图画简单而清晰。所画为熟悉物品、动物或人物。	-----→
形象授权			
经典性			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	身体、认知和视觉各方面均缺乏与书籍互动所需的能力。	动作发展到有意识的外向型，如伸手、抓握、摇和拉。 利用视觉技能来玩。 有色彩受体；喜欢红色、黄色和图案。 吸吮反射。 精巧运动技能原始；意外的手部动作。	-----→ 懂得简单的因果关系。 有节制的精巧运动技能。
常见类型	不宜使用。	塑料皮泡沫书。 布书。 简单图画书。 童谣书。 简单的字母和数字书。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 互动型书籍。

*玩具最重要特征之一。

教育与学术类之书籍

玩具特征	到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			
部件形状			
部件数目*	5 到 7 页。	7 到 10 页。	10 到 12 页。
连锁/松散件			
材料* 12	纸板、织物或塑料做的书。	-----→ 厚纸。	-----→ -----→
运动技能要求	具备翻页所需精巧运动技能。	懂得小心翻书，尽量不撕破。	-----→
色彩/对比*	颜色鲜艳的彩图。	-----→	图画大幅，颜色鲜艳、分明，内容少。
因果关系*	互动型书籍。	-----→	-----→ “穿穿衣”类书籍吸引力很大。
感官元素	便于幼儿互动和探索的触摸型书籍具吸引力。	-----→ “碰碰我”类书籍。	喜欢书里面窗户或门后藏有图画的书。 -----→ 立体书。
真实/精细程度	图画简单，内容为幼儿认得的事物。	-----→	-----→
形象授权			
经典性			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢新奇事物和探究。 语言能力增强。 常独自看书。 不注意看文字。	形成爱护书籍的概念。 懂得书有封面和封底，图画则分上和下。 懂得图画在讲故事，而大人在“读书”。 常指着书中熟悉的物品并说出其名称。 喜欢听童谣和跟着大人念童谣。	喜欢反复听同一个故事。 把故事记住，然后重讲。 问和故事有关的问题。 喜欢内容少的、简单的图画。 喜欢拥有和看自己的书。 -----→ 喜欢立体书和书里面窗户或门后藏有图画的 书。 知道有文字存在（图画上另有东西）。
常见类型	触摸型书籍；互动型书籍。 含有童谣、音律和复读部分的书籍。 图画书。 简单的图画/故事书。 童谣书。 简单的字母和数字书。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ “碰碰我”类书籍。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 可预知的故事。 立体书。 “穿穿衣”类书。 有图画隐藏的书。

*玩具最重要特征之一。

教育与学术类之书籍

玩具特征	岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小				
部件形状				
部件数目*	10 到 15 页。	识字书约为 10 页。 按识字能力和阅读喜好增加。	-----→	和大人读的书大体上接近，有章节，逾 50 页以上。
连锁/松散件 3				
材料				
运动技能要求				
色彩/对比				
因果关系				
感官元素*	双眼视力仍待发育，一般有远视情况，大字版较为合适。	-----→	标准 / 普通版字体。	-----→
真实/精细程度*	喜欢内容丰富的、复杂的插图。	-----→	8 岁时懂得看目录、索引和词汇表。	-----→
形象授权				
经典性				
自动/智能特征				

教育性				
相关游戏/行为	喜欢有关熟悉事情的故事。 喜欢反复听故事，次次一样。 希望回答问题和提看法，并问“为什么”。 幽默感日渐成熟；喜欢奇幻故事。 喜欢复杂插图；爱在书上涂画。 一般有远视情况，双眼视力仍待发育。 喜欢自己编故事。	喜欢表演故事中的角色。 -----→ 取真实而舍奇幻故事。 -----→ -----→	故事题材各有所好。 识字技巧愈趋熟练。 喜欢自行从图书馆的书架上取书。 喜欢听大人讲故事。 8 岁时懂得看目录、索引和词汇表。	-----→ -----→ -----→ 10 岁时大多数儿童有自己喜欢读的“东西”。 可能根本不爱读书。 较小的书会被视为幼稚。
常见类型	喜欢笑话、荒唐故事、行为像人的动物、历险、现在发生的、益智性质的、各场所的故事和奇幻故事。 荒诞不经的故事、幽默故事和无厘头诗。 图画书。 可预知的书。 童谣书。 填色书。 自制的故事书。	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 同时喜欢“现在时”题材的故事、真实故事、诗歌、漫画、时令/假日故事和带有人性色彩的动物故事。 教新概念如单词和词义的益智型故事。	喜欢的题材包括：诗歌、漫画、奇幻、英雄、童话、传说、神奇魔法、神话、儿童、自然、煽情 / 富戏剧色彩 / 搞笑的真实故事 / 地球组成、迷信、运气等。 男孩爱看资讯尤其科技方面的书。 八九岁儿童喜欢看有关地理、旅游、历险和古代的书。 有关人性如情境幽默、传记、民间故事和传说。 章节体裁的书和青少年小说。	-----→ -----→ -----→ 同时还喜欢：历险、体育、科学发现、媒体故事、技能书籍。 丛书依然是儿童喜欢的读物：动物、作者、影视题材。 -----→

*玩具最重要特征之一。

学习型玩具

认知能力与推理能力和解决问题的能力这些人类藉此了解世界的高层次心理历程，均为人类与生俱来的能力。学习崭新知识的幼儿的认知活动特别强。认知过程是先与环境产生感知体验，再经过抽象推理和思维，最后形成认知。虽然学习过程是与生俱来的，但学习型玩具并不一定适合新生婴儿。学习型玩具有特定的用法、目的和学习目标，只适合在认知上准备接受这种游戏的年纪略大的儿童。

幼儿大约要到 2 至 3 岁，方可独立使用学习型玩具（即作为获取信息或强化认知技能的工具）进行真正意义上的学习。在此之前，“学习型玩具”更多地被当作“探究型玩具”或“活动型玩具”。其用途主要供小孩训练其感官和开发其运动技能，以及学习因果关系（见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》）。因此，我们往往不宜把真正的学习型玩具给小于两岁的小孩玩，因为他们在身体上、认知上和视觉上均缺乏和玩具按原定用途进行互动的能力。故本子类的讨论由两岁开始。电脑学习软件 / 程序不属于本子类，该项与其它教育软件将在下一子类《智能玩具与教育软件》中讨论。

在判断学习型玩具适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 真实/精细程度
- 教育性
- 材料

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的学习型玩具适合和某一年龄组别的小孩如何使用这些玩具。

两岁

两岁时，幼儿在认知上和体力上均有能力与简单的学习型玩具产生互动。他们已有能力记住一天的事情，可在一定时间内集中精神做一件事情，并可在同一时间内最多听三项吩咐。他们 12 个月开始懂得的因果关系，如今已完全明白，故利用此技能的玩具会很有吸引力。他们懂得说四五个单词的句子，懂得分辨几乎所有常见的物品和图画，并喜欢说出物品和形状的名称或把它们一一对应起来。这些活动可强化他们的视觉辨别能力。他们还懂得物体间的物理联系，如知道某物位于另一物体的“上”或“下”方。他们还开始懂得数东西的数字是做什么用的，因而知道“2”的概念是什么。而简单的时间概念他们也开始明白，如他们知道某事出现在另一事之后。此阶段的幼儿会频频问问题，一般会以“为

什么”的形式发问。宜采用教他们认颜色、形状、字母、声音和数字的简单的电子老师和其它学习型玩具。

3 岁

和两岁幼儿一样，3 岁幼儿也经常问事情“为什么”是这样的问题。他们已掌握一些简单的语法规则，懂得说五六个单词的句子。他们懂得说出大多数常见物品的名称，懂得“一样”和“不一样”的概念。他们还懂得正确说出某些颜色的名称。他们懂得数数的概念，可能还认识几个数字。可采用教他们认颜色、形状、字母、声音和数字的学习型玩具。

4 到 5 岁

学前儿童可随时玩学习型玩具，可随时做以认知为目的的事情。他们的识字技能约于 5 岁时出现。他们懂得玩具的使用方法，懂得所用单词的意思（如玩具为电子的话），还懂得与玩具互动的方法。凡与各知识领域有关的学习型玩具均适合他们使用：颜色、认字母和声音、字母书写、认数字、数数、数量与数字对应、形状、比较、方向（前后、上下、里外等概念）和空间或生物等科学思维。学前儿童懂得动脑筋思考问题，喜欢运用其智能和喜欢了解事情。他们的精巧运动技能已成熟，小件玩具对他们来说相对不成问题。

学前儿童可采用教他们认颜色、形状、简单字母和数字概念的学习型玩具。他们也喜欢科学用品，如磁铁、调色工具、放大镜、手电筒、棱镜、温度计、天平、听筒、速度计、步程计、指南针、太阳系模型、岩石/贝壳藏品或组合包、动物栖息地、显微镜、望远镜、双筒望远镜、可看见齿轮的透明钟、简易计算器、字母印台和可打字的玩具打字机等。

6 到 8 岁

小学生用的学习型玩具和学前儿童的非常相似，唯一区别在于复杂程度。小学阶段尤其是高年级小学生，会觉得逼真的学习型玩具比看似小孩玩的玩具吸引。他们较喜欢与生活中的真实物品而非塑料的仿制品进行互动。他们喜欢的是需要专门技能的玩具，也非学前儿童玩的侧重于宽泛概念的玩具。他们的识字能力已开始形成，适宜给他们玩可强化阅读能力的玩具。6 岁时，小孩的阅读还处于基础阶段。到了八九岁，小孩多半可流利地阅读，并能从阅读中获得满足感（见《教育与学术类》之《书籍》）。他们的算术技能也有提高，低年级时有简单的加减法，高年级则有乘除和分数。

此阶段的小孩懂得用更复杂的科学和化学组合包、望远镜及双筒望远镜。他们对自己的身体构造和世界的组成产生兴趣，故他们会迷上有详细分析功能并可在幻灯下细看的科

学探索组合包。但须根据小孩、设备类型和具体使用方法（如锋利的边缘 / 刀片或科学仪器中的化学品）等具体情况，设立成人监护。此外，他们还会对以天文学和太阳系为主题的玩具感兴趣。

9 到 12 岁

9 到 12 岁时，小孩已基本掌握上一年龄组开始出现的技能，大多数可流利地阅读和懂得加减乘除。经过反复实践，他们的技能愈加接近成人水平。9 岁的儿童头脑实际，他们做人有计划、有责任心，他们会害羞，懂竞争。他们的兴趣已不囿于其周围的环境，范围已达人物传记、古代历史和其它文化等事情。此外，他们还懂得开展独立的批判性思维。10 岁儿童同样喜欢学习新鲜事物和以记事为乐。在此阶段，他们会对某些题材和读物形成固定的爱好，主要是因为他们在学校里深入研究过这些科目。而到了 11 岁，他们开始对某些学科情有独钟。这种情况到 12 岁还会出现，这时，他们的思维已和成人更加接近。他们开始懂得归纳问题和作理论分析，并懂得做科学实验。

一般而言，适合 6 到 8 岁儿童玩的玩具，9 到 12 岁的儿童也适合。而逼真的东西则会较像玩具的东西受欢迎。标准打字机和计算器会适合他们。

教育与学术类之学习型玩具

玩具特征	12 到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			如为手握，则宜小以便摆弄。
部件形状			边缘滚圆，不锋利。
部件数目			
连锁/松散件			
材料*			轻巧。 坚固。 可清洗。
运动技能要求			懂按键。
色彩/对比			
因果关系			
感官元素			视觉。 动手。 听觉。
真实/精细程度			
形象授权			
经典性			
自动/智能特征			

教育性*			对颜色、形状和图画作对应。 说出物品、形状和图画名称。 物体间基本的物理和时间关系。 基本的数数。
相关游戏/行为	开始对新奇事物和探究感兴趣，故以探究游戏为主。	-----→	认知上和身体上可与简单的学习型玩具产生互动。 深为多种感官元素所吸引。 可记住过去的事情，可集中精神做事情，并可同时听最多三项吩咐。 完全懂得因果关系。 问大量“为什么”。 懂得说四五个单词的句子。 认得和说出常见物品、图画和形状。 懂得“上”和“下”。 开始懂得数字的用途。 懂得“2”的概念。 开始懂得简单的时间概念如“后”。
常见类型	见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》	-----→	简单的电子教学玩具。 教认颜色、形状、图画 / 物品名称、字母、声音和数字的学习型玩具。 匹配游戏。

*玩具最重要特征之一。

教育与学术类之学习型玩具

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小				
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料				
运动技能要求				
色彩/对比				
因果关系				
感官元素				
真实/精细程度*			较喜欢逼真型玩具。 较喜欢真实物品而非塑料的仿制品。	-----> ----->
形象授权				
经典性				
自动/智能特征				

教育性*	对颜色、形状和图画作对应（续）。 说出物体、形状和图画名称。 基本的语法规则。 物体间基本的物理和时间关系（续）。 数字和数数。	懂得以下概念：颜色、字母和声音识别、字母书写、数字识别、数数、数量与数字对应、形状、比较、科学和方向。	喜欢需专门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。	多半可流利阅读并掌握简单的数学计算技巧。 对学科有喜恶。 有批判性思维能力。
相关游戏/行为	问大量“为什么”。 懂得基本的语法规则。 懂得说五六个单词的句子。 可说出大多数常见物件、图画、形状和颜色的名称。 懂得数字的用途，并可能会说出几个。 懂得“一样”和“不一样”的概念。	识字技能约于 5 岁出现。 懂得玩具所用单词的意思。 懂得动脑筋思考问题。 喜欢运用智能和喜欢了解事情。 精巧运动技能发展良好。	渴望玩较复杂和逼真的学习型玩具，而非塑料的仿制品。 喜欢需专门技能的玩具。 识字和算术能力开始形成。	9 岁儿童头脑现实，做人有责任心，懂害羞，会竞争；对传记、古代历史和其它文化感兴趣。 10 岁儿童喜欢学习新鲜事物并以记事为乐，对学科有专门爱好。 11 岁时有固定的爱好。 12 岁的儿童思维越来越接近成人；懂得对事情进行归纳和理论分析，懂得进行科学实验。
常见类型	简单的电子教学玩具。 教认颜色、形状、字母、声音和数字并教数数的学习型玩具。 匹配游戏。	-----> -----> 磁铁、手电筒、天平、放大器和棱镜。 调色工具、字母印台。 温度计和听筒。 速度计/步程计。 太阳系模型、岩石/贝壳藏品或组合和动物栖息地。 显微镜、望远镜和双筒望远镜。 透明钟。 简易计算器。 可打字的玩具打字机。	上一年龄组的所有玩具。 教识字、数数和科学的学习型玩具。 天文模型。 科学组合包。化学组合包和天气预报组合包。 有幻灯和分析功能的简单的显微镜。 尺子、量角器、指南针等测量工具。	上一年龄组的所有玩具。 历史。 地理。 标准的打字机和计算器。

*玩具最重要特征之一。

智能玩具与教育软件

过去十年，玩具市场出现一种新型玩具——互动型电脑“智能”玩具，由此产生一种新型游戏。智能玩具是可对用户的动作通过声音、视觉或动作作出响应的玩具。这种新型玩具虽然复杂程度各不一样，但基本上均用电脑芯片制造。与老式以电池为动力的玩具不同的是，智能玩具和教育软件在与用户互动时更富有创意。

认知能力与推理能力和解决问题的高层次心理历程，乃人类与生俱来的能力。认知过程是先与环境产生感知体验，再经过抽象推理和思维，最后形成认知。但即使学习能力是天生的，也不表示智能玩具和电脑软件就适合初生婴儿使用。与学习型玩具一样，智能玩具和电脑软件也有特定的用法、目的和专门的游戏目标，仅适合过了学步年龄的小孩，因为他们已有相当程度的认知能力，可玩这种游戏。两岁以下的幼儿在身体上、认知上和视觉上均缺乏和玩具按原定用途进行互动的能力。有关他们玩的玩具，见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》或《游戏活动类》之《电脑与电子游戏》。

在判断智能玩具和教育软件适合什么年龄时，应首先或主要考虑以下特征：

- 感官元素
- 运动技能要求
- 教育性
- 真实/精细程度
- 材料

但是，以上特征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。下面将讨论这些玩具的特征与各年龄组别中儿童特征之间的关系，包括什么类型的智能玩具和教育软件适合以及某一年龄组别的小孩如何使用这些玩具。

两岁

两岁时，幼儿在认知上和体力上均有能力与简单的智能玩具和软件程序产生互动。他们已有能力记住一天的事情，可在一定时间内集中精神做一件事情，并可在同一时间内最多听三项吩咐。他们 12 个月开始懂得的因果关系，如今已完全明白，故利用此技能的玩具会很有吸引力。他们懂得说四五个单词的句子，懂得分辨几乎所有常见的物体和图画，并喜欢说出物体和形状的名称或把它们一一对应起来。这些活动可强化他们的视觉辨别能力。他们还懂得物体间的物理联系，如知道某物位于另一物体的“上”或“下”方。他们还开始懂得数东西的数字是做什么用的，因而知道“2”的概念是什么。而简单的时间概念

他们也开始明白，如他们知道某事出现在另一事之后。此阶段的幼儿会频频问问题，一般会以“为什么”的形式发问。此阶段的幼儿，喜欢教他们认颜色、形状、字母、声音和数字的简单的智能玩具和软件。

由于他们已有记事能力，故由可爱的录像和电视角色做成的软件包会大受欢迎。这些软件经常可在店铺货架上买到，可为软件增添形象授权的魅力。此阶段的幼儿喜欢听简单的故事，包含这些故事情节的软件便变得深受欢迎。他们还喜欢重复的体验，因为可预见的事物给他们一种安全感。此阶段的幼儿，宜使用含有大量音乐和在视觉上吸引人的软件。如软件做得生动并含有丰富的视觉元素，如音乐、活动的字符、闪灯和说话等，则可吸引幼儿长一些时间。软件程序如果含有大幅颜色鲜艳的动画并要求幼儿做一些简单的响应(如击空格键即可)，也会合适。他们的手眼协调能力还在形成之中，故所玩软件宜采用大而慢的光标或指示箭头，为使他们准确地点击，可允许多次出错。

此阶段的幼儿喜欢动物、车辆和沙滩或动物园等场所。软件不宜侧重于传统的、正规的教育领域(如识字和数数)，而应该注重培养视觉辨别技能，如对颜色和形状等。他们一般都有远视，双目视力仍待发育。而大号字体和大幅图像则可便于他们观看。学步儿童较喜欢黄、红两色，故画面宜采用鲜艳的原色。他们的注意广度较短，软件画面的变化宜通过大量的动作、大的字符或生动的声音效果来表现。

3 岁

和两岁幼儿一样，3岁幼儿也经常问事情“为什么”是这样的问题。他们已掌握一些简单的语法规则，懂得说五六个单词的句子。他们懂得说出大多数常见物体的名称，懂得“一样”和“不一样”的概念。他们还懂得正确说出某些颜色的名称。他们懂得数数的概念，可能还认识几个数字。可采用教他们认颜色、形状、字母、声音和数字的智能玩具。

由于可爱的录像和电视角色会讨他们喜欢，所以与这些角色挂勾的软件往往会大受欢迎。他们喜欢含有故事情节的软件，还喜欢重复的体验。和两岁幼儿一样，3岁幼儿也喜欢含有大量音乐和视觉上吸引人的软件。如软件做得生动并含有丰富的视觉元素，如音乐、活动的字符、闪灯和说话等，则可吸引幼儿长一些时间。软件程序如果含有大幅颜色鲜艳的动画并要求幼儿做一些简单的响应，也会合适。他们的手眼协调能力还在形成之中，故所玩软件适宜采用大而慢的光标或指示箭头，为使他们准确地点击，可允许多番出错。此阶段的幼儿普通喜欢动物、车辆和沙滩或动物园等场所。和较小的幼儿一样，软件不宜侧

重于传统的、正规的教育领域（如识字和数数），而应该注重培养视觉辨别技能，如对或说出颜色和形状等。3 岁幼儿一般都有远视，双目视力仍待发育。而大号字体和大幅图像则可便于他们观看。他们的注意广度有限，故软件画面的变化宜通过大量的动作、大的字符或生动的声音效果来表现。

4 到 5 岁

学前儿童可随时玩智能玩具和软件，可随时做以认知为目的的事情。他们懂得智能玩具的使用方法，还懂得如何与玩具进行互动。他们玩戏剧游戏的水平已很高，互动型玩具因此而具有吸引力，因为他们可“参与”其中。他们的精巧运动技能已成熟，玩具上的小件东西对他们来说相对不成问题。

5 岁左右，小孩开始具备正规学习的能力，因而适宜采用涉及各知识领域的软件。与此阶段儿童发育相适应的概念包括：颜色、认字母和声音、字母书写、认数字、数数、数量与数字对应、形状、比较、方向（前后、上下、里外等概念）和空间或生物等科学思维。学前儿童懂得动脑筋思考问题，故他们喜欢需要进行逻辑思维和分类的程序。他们喜欢运用其智能和喜欢了解事情。此阶段性别差异很大。男孩一般较喜欢动作类软件，而女孩则喜欢以动物和人为主题的软件。因此，颜色的搭配不容忽视。有关艺术的软件，则不论男孩女孩都喜欢。他们大多喜欢画画、填色和设计。为使小孩熟悉电脑键盘操作或学一些音乐概念，可采用以此为目的的学前儿童用软件。

如软件做得生动并含有丰富的视觉元素，如音乐、活动的字符、闪灯和说话等，则可吸引学前儿童长一些时间。他们会喜欢有关影视媒体的软件。此时，他们的手眼协调能力已经成熟，可开始使用鼠标。和 3 岁的小孩一样，他们一般都有远视，双目视力仍待发育。因此，为便于他们观看，软件程序宜采用大号字体和大幅图像。

6 到 8 岁

小学生用的智能玩具和教育软件，与学前儿童用的大致上一样，唯一区别是复杂程度不一样。小学阶段尤其是高年级小学生，会觉得逼真的智能玩具比看似幼小的小孩玩的塑料玩具较为吸引。他们较喜欢与生活中的真实物品而非塑料的仿制品进行互动。

电脑软件也有类似的吸引力。在此年龄组中，使用互联网的小孩日益增多，有联网功能的软件因此而具吸引力。社会交往对小学年龄的小孩非常重要，故游戏等与伙伴一起玩的软件会备受青睐。电影和音乐录像也非常讨他们喜欢，故含有“时尚”和流行文化元素

的软件会非常受落。大约到了七八岁，许多小孩对体育竞技和比赛会产生浓厚的兴趣。因此，电脑体育游戏会适合他们玩。他们的精巧运动技能和手眼协调能力，也足以应付这类游戏。

他们喜欢玩的是需要专门技能的软件程序，而非学前儿童玩的侧重于宽泛概念的东西。他们的识字能力已开始形成，适宜给他们玩可强化阅读能力的软件。6岁时，小孩的阅读还处于基础阶段。到了8岁，大多数小孩已可流利地阅读并从阅读中获得满足感。写故事的软件对开发识字能力诚然是一个好办法，但大多数文字处理软件都比较难用，不适合此阶段的小孩使用。宜采用简单的学习打字的程序。至于小孩的算术技能，小学低年级开始学简单的加减法，高年级则学乘除法。旨在开发小孩的算术技能的软件，就是专门针对这方面问题的。此外，逻辑思维、画图和作曲软件则适合对这些方面感兴趣的小孩。如小孩对电子和电脑功能感兴趣，则教他们如何设计电脑机器以使其熟悉基本编程的、复杂程度不高的软件会比较合适。

9 到 12 岁

适合6到9岁儿童玩的智能玩具和软件，9到12岁的儿童也适合。他们大多数可流利地阅读，懂得加减乘除。练习得愈多，水平就愈和成人接近。9岁小孩的兴趣已不囿于其周围的环境，范围已达人物传记、古代历史和其它文化等事情。此外，他们还懂得开展独立的批判性思维。10岁儿童同样喜欢学习新鲜事物和以记事为乐。在此阶段，他们会某些题材和读物形成固定的爱好，主要是因为他们在学校里深入研究过这些科目。而到了11岁，他们开始对某些学科情有独钟。这种情况到12岁还会出现，这时，他们的思维已和成人更加接近。因此，可扩展其专门兴趣的软件会非常受落。帮助其归纳问题和作理论分析的也一样。

此阶段的小孩开始懂得用简单的文字处理程序。有关拼写、地理或政治等专门学科的电脑程序也会使他们感兴趣。而对电脑非常感兴趣的小孩，则可以给他们玩编程类的软件。

教育与学术类之智能玩具与教育软件

玩具特征	到 18 个月	19 到 23 个月	两岁
部件大小			如为手握，则宜小以便摆弄。
部件形状			
部件数目			
连锁/松散件			
材料* 12			电脑运行软件为电子设备，需大人监护
运动技能要求*			宜使用需幼儿做简单响应（如击空格键即可）的软件。 正在形成手眼协调能力，故应尽量少用鼠标。
色彩/对比			大幅色彩鲜艳的动画；较喜欢黄、红两色（原色）
因果关系			完全懂得因果关系，利用此技能的程序非常有吸引力。
感官元素*			如软件做得生动并含有丰富的视觉元素，如音乐、活动的字符、闪灯和说话等，则可吸引幼儿长一些时间。 包含大量音乐和有视觉吸引力。
真实/精细程度			
形象授权			可爱的录像和电视角色做成的软件包会大受欢迎。
经典性			

自动/智能特征			认知上和身体上可与简单的智能玩具和软件程序产生互动。
教育性*			对颜色、形状和图画作对应。 说出物体、形状和图画名称。 物体间基本的物理和时间关系。 基本的数数。
相关游戏/行为	开始对新奇事物和探究感兴趣，故以探究游戏为主。	-----→	有能力记住过去的事情，可集中精神做事情，并可同时听最多三项吩咐。 完全懂得因果关系。 对动物、小型车辆玩具及沙滩或动物园等场所感兴趣。 一般有远视情况，双眼视力仍待发育。 注意广度短。 喜欢听故事。 喜欢不断的重复体验。
常见类型	见《早期探究 / 练习类》之《镜子、风铃和手握式玩具》或《游戏活动类》之《电脑与电子游戏》。	-----→	视觉辨别程序。 小型智能玩具。 歌唱软件。 教颜色、形状、字母、声音和数字的软件。 配对游戏/软件。 故事软件。 有关交通、动物和地方题材的软件。

*玩具最重要特征之一。

教育与学术类之智能玩具与教育软件

玩具特征	3 岁	4 到 5 岁	6 到 8 岁	9 到 12 岁
部件大小				
部件形状				
部件数目				
连锁/松散件				
材料	电脑运行软件为电子设备，需大人监护。	----->	----->	
运动技能要求*	宜使用需幼儿做简单响应（如击空格键即可）的软件。 正在形成手眼协调能力，故应尽量少用鼠标。	精巧运动技能已充分成熟，小件智能玩具对他们来说相对不成问题。 手眼协调能力已经成熟，可开始使用鼠标。	---> --->	---> --->
色彩/对比	大幅色彩鲜艳的动画；较喜欢黄、红两色（原色）	软件题材男女各有所好，故必须考虑颜色的搭配。		
因果关系	完全懂得因果关系，利用此技能的程序非常有吸引力。	--->		
感官元素*	如软件做得生动并含有丰富的视觉元素，如音乐、活动的字符、闪灯和说话等，则可吸引幼儿长一些时间。 包含大量音乐和有视觉吸引力。	---> --->	---> --->	
真实/精细程度*			较喜欢逼真型玩具。 较喜欢真实物品而非塑料的仿制品。	---> --->

形象授权	可爱的录像和电视角色做成的软件包会大受欢迎。	---→	---→	---→
经典性				
自动/智能特征	认知上和身体上可与简单的智能玩具和软件程序产生互动。	---→ 懂得智能玩具的使用方法，还懂得如何与玩具进行互动。	身体上可应付玩软件游戏如体育活动所需的元件。 ---→	---→ ---→
教育性*	对颜色、形状和图画作对应。说出物体、形状和图画名称。基本的语法规则。物体间基本的物理和时间关系。数字和数数。	懂得以下概念：颜色、字母和声音识别、字母书写、数字识别、数数、数量与数字对应、形状、比较、科学和方向。	喜欢需专门技能的软件如识字（读写）和算术（加减乘等）。对解剖、生物、化学和天文等科学探索感兴趣。	多半可流利阅读并掌握计算技能。对学科有喜恶。懂得进行独立的批判性思维。
相关游戏/行为	有能力记住过去的事情，可集中精神做事情，并可同时听最多三项吩咐。 完全懂得因果关系。 对动物、小型车辆玩具及沙滩或动物园等场所感兴趣。 一般有远视情况，双眼视力仍待发育。 注意广度短。 喜欢听故事。 懂得基本的语法规则。 喜欢重复的体验。 知道数字用途并认识几个。	识字技能约于 5 岁出现。 懂得玩具和软件所用单词的意思。 懂得动脑筋思考问题。 喜欢运用智能和喜欢了解事情。 精巧运动技能发展良好。 玩戏剧游戏的水平很高。 此阶段性别差异很大。	此年龄组中，使用互联网的小孩日益增多，社会交往很重要。 对体育竞技和比赛会产生浓厚的兴趣（约七八岁）。 渴望玩较复杂和逼真的学习型玩具，而非塑料的仿制品。 喜欢需专门技能的玩具。 识字和算术能力开始形成。	9 岁儿童对传记、古代历史和其它文化感兴趣。 10 岁儿童喜欢学习新鲜事物并以记事为乐，对学科有专门爱好。 11 岁时有固定的爱好。 12 岁的儿童思维越来越接近成人；懂得对事情进行归纳和理论分析，懂得进行科学实验。
常见类型	视觉辨别程序。 小型智能玩具。 教认颜色、形状、图画 / 物体名称、字母、声音和数字的软件。 匹配游戏。 故事软件。 有关动物、交通和地方题材的软件。	互动型宠物。 数码手握式。 令用户进行逻辑思维和分类的程序 动作型软件（男孩）和以动物 / 人为主题的软件（女孩）。 涉及艺术的软件（画画、填色和设计）；音乐。 电脑键盘启蒙软件。	有联网功能软件。 游戏和体育项目等与伙伴一起玩的软件。 ---→ 教以下内容的程序：识字、数数、科学、作文、键盘使用和音乐。 故事写作软件。 ---→	上一年龄组的所有软件。 基本的文字处理程序。 扩展专门兴趣的软件。 有关拼写、地理或政治等专门学科的电脑程序。 教为体育、游戏和软件等编程的软件。

*玩具最重要特征之一。

参考资料

A parent's guide to imaginative block play: Why blocks are still one of America's favorite toys. www.tctimber.com. 1-800-468-6873

Ace Toys. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.acetoys.com/>

Action Figure Times. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.aftimes.com/>

Adams, R. J. (1989). Newborns' discrimination among mid- and long-wavelength stimuli. Journal of Experimental Child Psychology, 47, 130-141.

Almqvist, B. (1994). Educational toys, creative toys. In J. Goldstein (Ed.), Toys, play and child development (pp. 46-66). Cambridge: Cambridge University Press.

Amazon.Com/Toys-R-Us. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/browse/-/171280/103-1981190-3906217>

Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., Adams, C. (1999). The Use of Computer Games as an Educational Tool: Identification of Appropriate Game Types and Game Elements. British Journal of Educational Technology, 30 (4), 311-321.

ASTM Subcommittee F15.22 on Toy Safety. (1997). Standard consumer safety specification on toy safety: F 963 - 96a. West Conshohocken, PA: American Society for Testing Materials.

Auerbach, S. (1998). Dr. toy's smart play: How to raise a child with a high play quotient. NY: St. Martin's Press.

Azoulay, J. (2001). Striking a balance on the toy market see-saw: High tech, low tech, edutainment and licensing. Children's Business, 16 (2), 30-34, 104-107.

Back to basics toys: Games and hobbies (2000). One Memory Lane, Ridgely, MD 21685.

Bagley, D. & Chaille, C. (1996). Transforming play: An analysis of first-, third-, and fifth-graders play. Journal of Research in Childhood Education, 10 (2),

134-142.

Bailey, R. (2000). Movement development and the primary school child. In R. Bailey and T. Macfadyen, (Eds.), Teaching physical education, (pp. 5-11). London: Continuum.

Bartlett, T., Cardinale, D., Gordon, M., Au, A., & McMillen, C. (2000). 2000-2001 Toy industry fact book: Toy manufacturers of America, Inc.

Botermans, J., Burrett, T., van Delft, P., & van Splunteren, C. (1989). The world of games: Their origins and history, how to play them, and how to make them. New York: Facts on File.

Bower, B. (1999). Minds on the move: Babies extend their reach into a world of thought and action. Science News, 155 (12), 184-86.

Brazelton, B. (1994). Touchpoints the essential reference: Your child's emotional and behavioral development, 3rd edition. Reading, MA: Addison Wesley.

Bronson, M. (1995). The right stuff for children birth to 8. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Brosterman, N. (1997). Inventing kindergarten. New York: Harry N. Abrams.

Brown, P., Thornton C. & Sutterby, J. A. (2001). Kids getting older younger: The adultification of children's play. The Child's Right to Play, Hofstra University, Hempstead, NY.

Brownell, C. & Brown, E. (1992). Peers and play in infants and toddlers. In V. Van Hasselt and M. Hersen (Eds.) ®Handbook of social development: A lifespan perspective. New York: Plenum Press.

Buchman, D., Funk, J. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. Children Today, 1, 12-15, 31.

Burroughs, E. & Murray, S. (1992). The influence of play material on discourse during play. Journal of Childhood Communication Disorders, 14 (2), 119-128.

Byrne, C. (2001). Toy story 2001: The business grows up as the days of logo slapping products disappears. The Licensing Book, 18 (4), 37-46.

Caldera, Y. & Sciaraffa, M. (1998). Parent-toddler play with feminine toys:

Are all dolls the same? Sex Roles: A Journal of Research, 39 (9/10), 657-668.

Campenni, C. E. (1999). Gender stereotyping of children's toys: A comparison of parents and nonparents. Sex Roles: A Journal of Research, 40 (1-2), 121-138.

Carpenter, C. & Huston-Stein, A. (1980). Activity structure and sex-typed behavior in preschool children. Child Development, 51, 862-872.

Castle, K. (1985). Toddlers and tools. Childhood Education, 61 (5), 352-355.

Christensen, K., Stockdale, D. F. (1991). Predictors of toy selection criteria of preschool children's parents. Children's Environments Quarterly, 8 (1), 25-36.

Clemens, S. G. (1991). Art in the classroom: Making every day special. Young Children, 46 (2), 4-11.

Collector's Compass (2000). Barbie doll: Your resource for building and caring for a collection. Bothell, WA: Martingale & Co.

Consumers Union (1990). Selling to america's kids: Commercial pressures on kids of the 90's. <http://www.consumersunion.org/other/sellingkids/index.htm>

Cook, A. M. & Cavalier, A. R. (1999). Young children using assistive robotics for discovery and control. Teaching Exceptional Children, 31 (5), 72-78.

Creative Kidstuff: Whimsical, wonderful, wildly imaginative playthings (2000), (Vol. 6).

Cross, G. (1997). Kids' stuff: Toys and the changing world of american childhood. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Curtner-Smith, M. (1996). Using games invention with elementary children—teaching for understanding: Tactical approaches to teaching games. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 67 (3), 33-37.

Darlin, D. (1993). Highbrow hype. Forbes, April 12, 126-127.

Dell, S. J. & McNeerney, P. (1997). *Toys for all children: Selecting toys for children with vision or motor challenges*. (ED 437751).

DiGangi, J. (Oct. 1997) Lead and cadmium in vinyl children's products: A greenpeace expose. (ED414034)

Dodge, D. T. & Heroman, C. (1999). Building your baby's brain: A parent's guide to the first five years = Como estimular el cerebro infantil: Una guía para padres

de familia.

E-toys. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.etoys.com>

Eckler, J. A., & Weininger, O. (1989). Structural parallels between pretend play and narratives. Developmental Psychology, 25, 736-743.

Entertainment Software Rating Board. (2001). ESRB video and computer game ratings. Entertainment Software Rating Board website. <http://www.esrb.org/>.

Fallon, M.A., Harris, M.B. (1989). Factors influencing the selection of toys for handicapped and normally developing preschool children. Journal of Genetic Psychology, 150 (2), 125-134.

FAO Schwartz . (2001). Home page. [On-line]. Available: <http://www.fao.com/FAOWeb/Ecomm/>

Federman, A. N. & Edwards, S. (1997). Interactive, collaborative science via the 'net: Live from the hubble space telescope. T.H.E. Journal, 24 (10), 20-22.

Fennick, J. (1999). The collectible barbie doll: An illustrated guide to her dreamy world. Philadelphia: Courage Books.

Fischman, M. G., Moore, J. B., Steele, K. H. (1992). Children's one-hand catching as a function of age, gender, and ball location. Research Quarterly for Exercise and Sport, 63 (4): 349-355.

Fisher-Price Manufacturers (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.fisher-price.com/us/>

Fisher-Thompson, D. (1993). Adult toy purchases for children: Factors affecting sex-typed toy selection. Journal of Applied Developmental Psychology, 14 (3), 385-406.

Fisher-Thompson, D., Sausa, A., & Wright, T. F. (1995). Toy selection for children: Personality and toy request influences. Sex Roles, 33 (3-4), 239-255.

Fleishman (1964). The structure and measurement of physical fitness. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Fleming, D. (1997). Powerplay: Toys as popular culture. Manchester, England: Manchester University Press.

Frost, J., Wortham, S. & Reifel, S. (2001). Play and child development. Upper

Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

Frost, R. (2000). Building robots brick by brick. The Times Educational Supplement, 4363, p. 25.

Funk, J. (1993). Reevaluating the impact of video games. Clinical Pediatrics, 32 (2), 86-90.

Funk, J., & Buchman, D. (1996). Violent video and computer games and adolescent self-concept. Journal of Communication, 46 (2), 19-32.

Gabbard, C. (1998). Windows of opportunity for early brain and motor development. Journal of Physical Education, Recreation, and Dance, 69 (8), p. 54-55.

Gallahue, D. (1989). Understanding motor development: Infants, toddlers, adolescents, 2nd edition. Indianapolis, IN: Benchmark Press.

Gelber, S. (1999). Hobbies : Leisure and the culture of work in America. New York: Columbia University Press.

Geraci, J. (2001). How children are spending their money and time. Paper presented at the American International Toy Fair, New York.

Get Real Girl. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.getrealgirl.com/>

Ginc, A., Mistry, J., Mosier, C. (2000). Cultural variations in the play of toddlers. International Journal of Behavioral Development, 24 (3), 321-329.

Gockel, S. (2000). Intro to licensing. International Licensing Manufacturers' Association. <http://www.licensing.org/intro/frameset.html>

Goldsmith, Jill. (2000). The licensing game: It's not child's play, Variety, 379 (4), 3.

Greene, P. J. (2000). LEGO mindstorms: Software review. Learning and Leading with Technology, 27 (8), 56-8.

Greenfield, P., Yut, E., Chung, M., Land, D., Kreider, H., Pantoja, M., Horsley, K. (1990). The program length commercial: A study of the effects of television toy tie-ins on imaginative play. Psychology of Marketing, 7 (4), 237-255.

Guzman, R. (2000). Play time!: Stores deliver hot toys for christmas. San Antonio Express News, Nov. 10, S. A. Life. 1F, 12F.

Hasbro Manufacturers. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://www.hasbro.com/splash.html>

Hays, C. (1999). The road to toyland is paved with chips. New York Times, Feb. 17, Business/Finance. C1-C12.

Healy, J. (1994). Your child's growing mind. New York: Doubleday.

Height, W. L., & Miller, P. J. (1993). Pretending at home: Early development in a sociocultural context. Albany: State University of New York Press.

Hirsch, E. (Ed.) (1996). The block book 3rd edition. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.

Hoffman, D. (1996). Kid stuff: Great toys from our childhood. San Francisco: Chronicle Books.

Howes, C. (1985). Sharing fantasy: Social pretend play in toddlers. Child Development, 56, 1253-1258.

Howes, C., Unger, O., Seidner, L. B. (1989). Social pretend play in toddlers: Parallels with social play and solitary pretend. Child Development, 60, 77-84.

Humphrey's Corner. (2001). Licensing Today Worldwide, 8 (3), 18-19.

Humphry, R., Jewell, K., Rosenberger, R. C. (1995). Development of in-hand manipulation and relationship with activities. American Journal of Occupational Therapy, 49 (8), 763-771.

Jacob, S. (1991). Your baby's mind. Holbrook, MA: Bob Adams, Inc.

Jacobson, J. L. (1981). The role of inanimate objects in early peer interaction. Child Development, 52, 618-626.

Jeffrey, D. M. & McConkey, R. (1976). An observation scheme for recording children's imaginative doll play. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17, 189-197.

Jukes, J. A. (1991). Children and aggressive toys: Empirical studies of toy preference. London: National Toy Council and British Toy and Hobby Association.

Kauffman, G. B. & Mayo, I. (1998). The thermobile: A nitinol-based scientific

toy. Journal of Chemical Education, 75 (3), 313-14.

Kelly, K. (2000). False promise: Parking your child in front of the computer may seem like a good idea, but think again. U.S. News and World Report, Sept, 25, 48-55.

Kelly-Byrne, D. (1989). A child's play life: An ethnographic study. NY: Teachers College Press.

Klein, A. (1993). Classic toys for today's kids. Better Homes and Gardens: A Guide to Children's Products, Special Edition, 68-69.

Kline, S. (1993). Out of the garden: Toys, tv, and children's culture in the age of marketing. London: Verso.

Kolbe, U. (1997). Clay and children: More than making pots. Springfield, VA: ERIC Document Reproduction Service No. ED414041.

Koster, J. B. (1999). Clay for little fingers. Young Children, 54 (2), 18-22.

Kurnit, P. (2001). Kids, toys, time and money. Paper presented at the Toy Fair, New York.

Kuznets, L. (1999). Taking over the doll house: Domestic desire and nostalgia in toy narratives. In B. Clark & M. Higonnet (Eds.), Girls, Boys, Books, Toys (pp. 142-153). Baltimore: Johns Hopkins Press.

Labbo, L. D. (1996). A semiotic analysis of young children's symbol making in a classroom computer center. Reading Research Quarterly, 31 (4), 356-385.

Langendorfer, S. & Bruya, L. (1995). Aquatic readiness: Developing water competence in young children. Champaign, IL: Human Kinetics.

Le Normand, M. T. (1986). A developmental exploration of language used to accompany symbolic play in young, normal children (2-4 years old). Child: Care, Health, and Development, 12, 121-134.

Levy, R., & Weingartner, R. (1990). Inside santa's workshop. New York: Henry Holt and Company.

Liebeck, L. (2001). Techucational toys gain momentum. License: The idea marketplace for the licensing industry, 4 (1), 78-79.

Lindfors, J. (1999). Children's inquiry: Using language to make sense of the world. New York: Teachers College Press.

Logsdon, B., Alleman, L., Straits, S., Belka, D., & Clark, D. (1997). Physical education unit plans for preschool-kindergarten. Champaign, IL: Human Kinetics.

Lyytinen, P. (1991). Developmental trends in children's pretend play. Child: Care, Health, and Development, 17, 9-25.

MacNaughton, G. (1996). Is Barbie to blame?: Reconsidering how children learn gender. Australian Journal of Early Childhood, 21 (4), 18-24.

Magic cabin dolls: Childhood's purest treasures, holiday (2000). 1950 Waldorf NW, Grand Rapids, MI 49550.

Maldonado, N. (1996). Puzzles: A pathetically neglected, commonly available resource. Young Children, 51 (4), 4-10.

Malone, T. (1983). Guidelines for designing educational computer programs. Childhood Education, 59 (4), 241-247.

Martin, F., Mikhak, B., Resnick, M., Silverman, B. & Berg, R. (2000). To mindstorms and beyond: Evolution of a construction kit for magical machines. In A. Druin and J. Hendler, (Eds.), Robots: Exploring new technologies for learning for kids. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.

Martin, S., Brady, M. & Williams, R. (1991). Effects of toys on the social behavior of preschool children in integrated and nonintegrated groups: Investigation of a setting event. Journal of Early Intervention, 15 (2), 153-161.

May, W. T. (1987). Student response to media: Implications for elementary art curriculum. Studies in Art Education, 28 (2), 105-117.

Mayer, C. E. (2001). Panel deems vinyl toys safe. The Washington Post. Washington D. C.: 2.

McCarty, M. E. & Ashmead, D. H. (1999). Visual control of reaching and grasping in infants. Developmental Psychology, 35 (3), 620-31.

McClary, A. (1997). Toys with nine lives: A social history of American toys. North Haven, CN: Linnet Books.

Merriam-Webster Collegiate Dictionary. (2001). Merriam-Webster website. <http://www.m-w.com/home.htm>.

Miglino, O., Lund, H. H., & Cardaci, M.. (1999). Robotics as an educational tool. Journal of Interactive Learning Research, 10 (1), 25-47.

Miller, S. E. (1999). Balloons, blankets, and balls: Gross-motor activities to use indoors. Young Children, 54 (5), 58-63.

Montano, D. R. (1996). Keyboards as a pathway to the standards. Teaching Music, 3 (6), 38-39.

Montopoli, L. (1999). Building minds by block building. ERIC Document Reproduction Service No. ED431528.

Morrison, G. (2000). Early childhood education today, 8th edition. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

Muehling, D., Carlson, L. & Laczniak, R. (1992). Parental perceptions of toy-based programs: An exploratory analysis. Journal of Public Policy and Marketing, 11 (1), 63-71.

Mueller, E., & Brenner, J. (1977). The origins of social skills and interaction among playgroup toddlers. Child Development, 48, 854-861.

Nelson-Rowe, S. (1994). Ritual, magic, and educational toys: Symbolic aspects of toy selection. In J. Best (Ed.), Troubling children: Studies of children and social problems (pp. 117-131). New York: Walter de Gruyter.

Nichols, B. (1986). Moving and learning: The elementary school physical education experience. St. Louis, MO: Times Mirror/Mosby College Publishing.

Oltman, D. L. (1990). Pennsylvania Classroom Guide to Safety in the Visual Arts. Harrisburg, PA, Pennsylvania State Department of Education.

Opie, I. (1993). The people in the playground. Oxford: Oxford University Press.

Oppenheim, J. (1993). The best toys, books and videos for kids. New York: Harper Collins.

Paley, V. (1981). Wally's stories. Boston, MA: Harvard University Press.

Perzov, A., Kozminsky, E. (1989). The effect of computer game practice on

the development of visual perception skills in kindergarten children. Computers in the Schools, 6 (3-4), 113-122.

Phelps, P. & Hanline, M. F. (1999). Let's play blocks!: Creating effective learning experiences for young children. Teaching Exceptional Children, 32 (2), 62-7.

Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imagination in childhood. New York: Norton.

Pica, R. (1995). Experiences in movement with music, activities and theory. Albany, NY: Delmar Publishers, Inc.

Perfectly Safe Product Catalog: Fall (2000). North Canton, OH: Perfectly Safe.

Perzov, A.; Kozminsky, E. (1989). The effect of computer games practice on the development of visual perception skills in kindergarten children. Computers in the Schools, 6 (3-4), 113-122.

Pratt, M. W. (1999). The importance of infant/toddler interactions. Young Children, 54 (4), 26-29.

Qualley, C. A. (1986). Safety in the artroom. Worcester, MA: Davis Publications, Inc.

Quay, L. C., Weaver, J. H., Neel, J. H. (1986). The effects of play materials on positive and negative social behaviors in preschool boys and girls. Child Study Journal, 16 (1), 67-76.

Raag, T., & Rackliff, C. L. (1998). Preschoolers' awareness of social expectations of gender: Relationships to toy choices. Sex Roles, 38 (9-10), 685-700.

Radio flyer product catalog (2001). Chicago, IL: Radio Flyer.

Ramey, C. T., & Ramey, S. L. (1999). Right from birth: Building your child's foundation for life. Birth to 18 Months. Goddard Parenting Guides. New York: Goddard Press.

Randel, J. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation & Gaming, 23 (3), 261-276.

Reifel, S. (1984). Symbolic representation at two ages: Block buildings of a story. Discourse Processes, 7, 11-20.

Reifel, S., & Greenfield, P. M. (1983). Part-whole relations: Some structural features of children's representational block play. Child Care Quarterly, 12 (1), 144-150.

Reifel, S., & Yeatman, J. (1991). Action, talk, and thought in block play. In B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou, and S. Ervin-Tripp (Eds.), Play and the social context of development in early care and education (pp. 156-172). New York: Teachers College, Columbia University.

Resnick, M., Eisenberg, M., Berg, R. & Martin, F. (1999). Learning with digital manipulatives: A new generation of Froebel gifts for exploring "advanced" mathematical and scientific concepts. Proposal to the National Science Foundation, May.

Robinson, C. & Jackson, R. (1987). The effects of varying toy detail within a prototypical play object on the solitary pretend play of preschool children. Journal of Applied Developmental Psychology, 8, 209-220.

Rosenberg, J. (2001). Brand loyalty begins early. Advertising Age, 72 (7), s2.

Rost, D. & Hanes, P. (1994). The possession and use of toys in elementary-school boys and girls: Does giftedness make a difference? Educational Psychology, 14 (2), 181-194.

Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen & E. M. Hetherington (Eds.), Handbook of child psychology (Vol. 4), (pp. 693-774). New York: Wiley.

Samuels, G. (1996). Mystique marketing. Forbes, October 21, 276-277.

Sanders, S. (1992). Designing preschool movement programs. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers.

Schmuckler, E. (1995). Toys & TV: An incestuous connection? Brandweek, 36, 36-37.

Seiter, E. (1993). Sold separately: Children and parents in consumer culture. Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Seefeldt, C. (1999). Art for young children. Springfield, VA: ERIC Document Reproduction Service No. ED436459.

Seiter, E. (1993). Sold separately: Children and parents in consumer culture. Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Sheff, D. (1993). Game over: How nintendo zapped an american industry, captured your dollars, and enslaved your children. New York: Random House.

Shelov, S.P. & Hannemann, R.E., Eds. (1994). Caring for Your Baby and Young Child: Birth to Age 5. New York: Bantam Books.

Shopping Excite. (2001). Home page [On-line]. Available: http://shopping.excite.com/toys_and_games/

Silberg, J. (1996). More games to play with toddlers. Beltsville, Maryland: Gryphon House.

Sinker, M. (1986). Toys for growing: A guide to toys that develop skills. Chicago: Year Book Medical Publishers.

Smart Tech Toys. (2001). Home page [On-line]. Available: <http://smarttechtoys.com/>

Smith, N. R., Fucigna, C., Kennedy, M., Lord, L. (1993). Experience and art: Teaching children to paint. New York: Teachers College Press.

Spodek, B., Saracho, O. N., Davis, M. D. (1987). Foundations of early childhood education. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall.

Stinson, S. C. (1979). Chemistry sets face uncertain future. Chemical and Engineering News, 57 (50), 40-48.

Stringer, R., Labounskia, I., Santillo, D., Johnston, P., Siddorn, J., Stephenson, A. (1997). Determination of the composition and quantity of phthalate ester additives in pvc children's toys.

Sutterby, J. (2001). The rhetorics of toys. Austin: Unpublished presentation.

Taylor, S. I. (1997). Toy safety and selection. Early Childhood Education Journal, 24 (4), 235-38.

Teachers Resisting Unhealthy Children's Environments. (2001). Media violence and children: A call to action! West Somerville, MA, Teachers Resisting Unhealthy Children's Environments.

Teare, S. W. (1998). The telescopes in education program at mount wilson.

Mercury, 27 (3), 22-25.

Todé, C. (2001). Evolution of tweens' tastes keeps retailers on their toes. Advertising Age, 72 (7), s6.

Tosa, M. (1997). Barbie: Four decades of fashion, fantasy and fun. New York: Harry N. Abrams, Inc.

Toy safety shopping tips (2001). [Web Document]. Consumer Product Safety Commission.

Toys to grow on (toy catalog)(2000), (Vol. 4). PO Box 17, Long Beach, CA, 90801.

Toy play in infancy and early childhood: Normal development and special considerations for children with disabilities. ERIC Document Reproduction Service No. ED386900.

Tracy, D. (1987). Toys, spatial ability, and science and mathematics achievement: Are they related? Sex roles, 17 (3/4), 115-138.

Trawick-Smith, J. (1990). The effects of realistic versus non-realistic play materials on young children's symbolic transformation of objects. Journal of Research in Childhood Education, 5 (1), 27-36.

Trawick-Smith, J. (1993). Effects of realistic, non-realistic, and mixed realism play environments on young children's symbolization, social interaction, and language. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Atlanta.

Troll learn and play: Early holiday (2000). 1950 Waldorf NW, Grand Rapids, MI 49550.

Troster, H. & Brambring, M. (1994). The play behavior and play materials of blind and sighted infants and preschoolers. Journal of Visual Impairment & Blindness, 88 (5), 421-32.

Tsui, B. (2001). Toymakers are geared up to showcase tween tech. Advertising Age, 72 (7), s8.

Tunnicliffe, S. D., & Reiss, M. J. *What sense do children make of three-dimensional life-sized "Representations" of animals?* ED433213. EDRS
Availability: Microfiche [\$1.42 card(s)], Paper.

Tunnicliffe, S. D. (1999). It's the way you tell it! What conversations of elementary school groups tell us about the effectiveness of animatronic animal exhibits. Journal of Elementary Science Education, 11 (1), 23-37.

Upitis, R. (1992). Technology and music - An intertwining dance. Computers and Education, 18 (1-3): 243-250.

Vaughter, R., Devyani, S., Vozzola, E. (1994). Sex similarities and differences in types of play in games and sports. Psychology of Women Quarterly, 18, 85-104.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wagner, S. P. (1999). Robotics and children: Science achievement and problem-solving. Information Technology in Childhood Education Annual, 101-45.

Waldrop, C. S. and Scarborough, A. M. (1990). Ideas: Crayons and markers. Dimensions, 18 (4): 15-18.

Walsh, M. (1995). Plush endeavors: An analysis of the soft-toy industry. Business History Review, 66, 637-670.

Ward, C., D. (1990). Computers in preschools: Possibilities at their fingertips. Dimensions, 18 (4), 7-9.

Warner, L. (1990). Basic musical concepts for preschoolers. Dimensions, 18 (4), 13-14.

Weikart, P. S. (1998). Facing the challenge of motor development. Child Care Information Exchange, 121, 60-2.

Weintraub, R. (2000). Trouble in toyland: The 2000 PIRG survey of dangerous toys, National Association for State Public Interest Research Groups.

Weiss, K. (1997). Let's build! Scholastic Early Childhood Today, 12, 30-2.

Wellner, A. (1997). Americans at play: Demographics of outdoor recreation and travel. Ithaca: NY: New Strategist Publications.

Wetton, P. (1997). Physical education in the early years. London: Routledge.

White, D. (2000). PG-13 movies in the late-Bond era. The Washington Post.
Washington D.C.: C4.

Williams, R. C. (1988). Ideas: Using musical instruments. Dimensions, 17,
15-18.

Zany Brainy: Holiday gift guide (2000). 2520 Renaissance Blvd., King of
Prussia, PA 19406.

Zelazo, P. R. (1998). McGraw and the development of unaided walking.
Developmental Review, 18 (4), 449-71.

第一章 玩具索引

本索引内容经过扩充，涵盖绝大多数主要的玩具。根据本索引，读者可找到与玩具类型最接近的子类。鉴于玩具可在不同场合使用，而其用法与意义各异，因此，我们按最能反映玩具对儿童的吸引力及其用法的方法对子类进行分类。由于有些玩具有重要的代表意义，因此可能会在两个子类中交叉引用。文中所列页码表示该子类的讨论由此开始。

玩具/产品	玩具子类	页码
可动人形	玩偶和填充玩具	71
有弹射武器的可动人形	娱乐设施	125
套装动作/历险	戏剧场景和木偶	43
游戏活动箱	镜子、风铃和手握型玩具	17
活动型游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
婴儿健身房	镜子、风铃和手握型玩具	17
气枪	娱乐设施	125
飞机	娱乐设施	125
	小交通工具	75
越野车	娱乐设施	125
蚂蚁工厂	学习型玩具	188
水族馆	学习型玩具	188
画架	美术与手工	143
美术材料（见具体种类）	美术与手工	143

玩具/产品	玩具子类	页码
录音带和音频设备	音像设备	153
自鸣笋。	乐器	164
汽车	推拉玩具	25
	乘骑玩具	118
	小交通工具	75
宝贝娃娃	玩偶和填充玩具	51
十五子棋	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
羽毛球器材	体育设施	134
弹球枪	娱乐设施	125
球池	娱乐设施	125
气球	美术与手工	143
气球	娱乐设施	125
球（活动）	娱乐设施	125
球（沙滩）	娱乐设施	125
球（抓握）	镜子、风铃和手握型玩具	17
球（抓握，婴儿用）	镜子、风铃和手握型玩具	17
球（音乐/音乐钟）	镜子、风铃和手握型玩具	17
球（特效）	镜子、风铃和手握型玩具	17
球（纹理）	镜子、风铃和手握型玩具	17
棒球器材	体育设施	134
篮球器材	体育设施	134
篮筐编织材料	美术与手工	143
浴缸活动中心	镜子、风铃和手握型玩具	17
浴缸玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17

玩具/产品	玩具子类	页码
BB 枪.....	娱乐设施.....	125
串珠项链.....	装扮用品.....	68
穿珠子或首饰套装.....	美术与手工.....	143
	装扮用品.....	68
珠子迷宫.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
珠子（塑料波波珠）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
珠子（橡胶，婴儿用）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
铃铛.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
	乐器.....	164
自行车.....	乘骑玩具.....	118
台球.....	娱乐设施.....	125
双筒望远镜.....	学习型玩具.....	188
	娱乐设施.....	125
	工具和道具.....	83
木版印刷.....	美术与手工.....	143
积木.....	积木.....	32
	连锁搭建用品.....	43
棋盘游戏.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
小船.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
	小交通工具.....	75
邦戈鼓.....	乐器.....	164
书本装订材料.....	美术与手工.....	143
书籍.....	书籍.....	177
弓箭.....	体育设施.....	134

玩具/产品	玩具子类	页码
	工具和道具.....	83
手链.....	装扮用品.....	68
扎辫子用品.....	美术与手工.....	143
砖头（硬纸板、塑料、橡胶）.....	积木.....	32
扫帚.....	工具和道具.....	83
泡泡.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
计算器.....	学习型玩具.....	188
	工具和道具.....	83
套装书法工具.....	美术与手工.....	143
相机.....	美术与手工.....	143
	娱乐设施.....	125
	工具和道具.....	83
套装蜡烛和材料.....	美术与手工.....	143
纸牌游戏.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
纸板手工材料.....	美术与手工.....	143
地毯清洁器.....	工具和道具.....	83
小车（微型）.....	小交通工具.....	75
小车（乘骑）.....	乘骑玩具.....	118
四轮童车（非机动）.....	推拉玩具.....	25
	娱乐设施.....	125
雕刻（雕塑）材料.....	美术与手工.....	143
收银机.....	学习型玩具.....	188
	工具和道具.....	83
卡带（音频）.....	音像设备.....	153

玩具/产品	玩具子类	页码
CD 和 CD 播放机.....	音像设备.....	153
手机.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
	工具和道具.....	83
陶瓷材料.....	美术与手工.....	143
粉笔和黑板.....	美术与手工.....	143
跳棋.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
化学盒.....	学习型玩具.....	188
象棋.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
音乐钟.....	乐器.....	164
中国跳棋.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
粘土（倒模材料）.....	美术与手工.....	143
攀爬设施.....	娱乐设施.....	125
钟.....	学习型玩具.....	188
	工具和道具.....	83
布玩具和毛绒玩具.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
衣服.....	装扮用品.....	68
拼贴画材料.....	美术与手工.....	143
彩色立方体.....	学习型玩具.....	188
	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
彩色模板.....	学习型玩具.....	188
	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
套装调色工具.....	美术与手工.....	143
调色棒.....	学习型玩具.....	188
	镜子、风铃和手握型玩具.....	17

玩具/产品	玩具子类	页码
彩色铅笔	美术与手工	143
填色书	美术与手工	143
	书籍	177
指南针	学习型玩具	188
	娱乐设施	125
	工具和道具	83
电脑软件（教学）	智能玩具与教育软件	195
电脑软件（娱乐）	电脑和电子游戏	105
	智能玩具与教育软件	195
电脑	电脑和电子游戏	105
控制台游戏	电脑和电子游戏	105
教学用绘图纸	美术与手工	143
套装搭建用品	连锁搭建用品	43
搭建吸管	连锁搭建用品	43
建筑工具	工具和道具	83
容器和物件（婴儿用）	镜子、风铃和手握型玩具	17
套装烹饪工具/器皿	工具和道具	83
铜胎搪瓷材料	美术与手工	143
套装化妆用品	装扮用品	68
套装化妆品制作工具	美术与手工	143
服装	装扮用品	68
手工	美术与手工	143
爬行用品	镜子、风铃和手握型玩具	17
蜡笔	美术与手工	143

玩具/产品	玩具子类	页码
婴儿床和婴儿围栏健身房/拼图	镜子、风铃和手握型玩具	17
钩针编织材料	美术与手工	143
套装门球用品	体育设施	134
刀叉和调羹	工具和道具	83
铙钹	乐器	164
飞镖	娱乐设施	125
色子游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
套装铸模工具和配件	美术与手工	143
数码手握式玩具	智能玩具与教育软件	195
穿链条碟子	镜子、风铃和手握型玩具	17
飞碟	体育设施	134
	娱乐设施	125
套装伪装用品	装扮用品	68
碗碟	工具和道具	83
套装洗碗工具	工具和道具	83
套装幻灯片制作分析工具	学习型玩具	188
潜水器材	娱乐设施	125
套装医生和护士用具	工具和道具	83
玩偶配件	装扮用品	68
玩偶马车	工具和道具	83
玩偶衣服	工具和道具	83
玩偶家具	工具和道具	83
玩偶之家	戏剧场景和木偶	43
玩偶婴儿手推车	工具和道具	83

玩具/产品	玩具子类	页码
玩偶制作材料	美术与手工	143
玩偶	玩偶和填充玩具	51
多米诺骨牌	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
画画工具	美术与手工	143
梳妆架	装扮用品	68
“穿穿衣”玩偶	玩偶和填充玩具	51
	装扮用品	68
装扮饰物	装扮用品	68
鼓	乐器	164
畚箕/刷子	工具和道具	83
DVD 和 DVD 播放机	音像设备	153
耳环	装扮用品	68
画架	美术与手工	143
电动火车	小交通工具	75
电子教学玩具和游戏	学习型玩具	188
电子玩具	多个分类（见具体类型）	
刺绣材料	美术与手工	143
体育锻炼器材	娱乐设施	125
探究型玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
毛毡板	学习型玩具	188
手指木偶	戏剧场景和木偶	43
套装美甲工具	装扮用品	68
图片卡	学习型玩具	188
手电筒	学习型玩具	188

玩具/产品	玩具子类	页码
刀叉和调羹	工具和道具	83
蛙鞋（游泳用）	娱乐设施	125
地上游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
扎花/压花材料	美术与手工	143
笛子	乐器	164
飞碟	体育设施	134
	娱乐设施	125
飞机	小交通工具	75
飞机	娱乐设施	125
橄榄球器材	体育设施	134
堡垒	戏剧场景和木偶	43
套装拓荒玩具	连锁搭建用品	43
哈哈镜	镜子、风铃和手握型玩具	17
游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
	电脑和电子游戏	105
发光片	美术与手工	143
胶水	美术与手工	143
小型赛车	乘骑玩具	118
护目镜（游泳用）	娱乐设施	125
高尔夫器材	体育设施	134
套装仪容整理用具	工具和道具	83
枪	娱乐设施	125
	工具和道具	83
套装健身房（宝宝用）	镜子、风铃和手握型玩具	17

玩具/产品	玩具子类	页码
体操设施	娱乐设施	125
头饰	装扮用品	68
锤子	工具和道具	83
布袋木偶和手套木偶	戏剧场景和木偶	43
手持式镜子	装扮用品	68
	镜子、风铃和手握型玩具	17
	工具和道具	83
吊环	娱乐设施	125
口琴	乐器	164
直升机	娱乐设施	125
	小交通工具	75
头盔	娱乐设施	125
	工具和道具	83
物品隐藏玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
远足装备	娱乐设施	125
曲棍球器材	体育设施	134
滚环	娱乐设施	125
号角	乐器	164
马蹄铁	娱乐设施	125
套装房屋清洁工具	工具和道具	83
溜冰鞋	体育设施	134
	娱乐设施	125
婴儿玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
单排轮溜冰鞋和配件	娱乐设施	125

玩具/产品	玩具子类	页码
互动型玩具	智能玩具与教育软件	195
连锁搭建用品	连锁搭建用品	43
有联网功能软件	智能玩具与教育软件	195
熨斗和熨衣板	工具和道具	83
弹簧小丑魔术盒	镜子、风铃和手握型玩具	17
首饰	装扮用品	68
首饰制作器材	美术与手工	143
	装扮用品	68
不规则拼图	拼图	92
跳绳	娱乐设施	125
键盘（电脑）	电脑和电子游戏	105
键盘（乐器）	乐器	164
钥匙串（婴儿用）	镜子、风铃和手握型玩具	17
幼儿园积木	积木	32
套装厨房用具	工具和道具	83
风筝和风筝制作材料	娱乐设施	125
套装工具（见具体种类）	美术与手工	143
套装针织工具	美术与手工	143
迷宫游戏（弹子迷宫）	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
穿绳玩具	美术与手工	143
	装扮用品	68
	镜子、风铃和手握型玩具	17
洗衣盆	工具和道具	83
剪草机	工具和道具	83

玩具/产品	玩具子类	页码
皮革加工材料	美术与手工	143
字母积木	积木	32
原尺寸玩偶和配件	玩偶和填充玩具	51
原尺寸填充动物和玩偶	玩偶和填充玩具	51
保险盒（钥匙）	工具和道具	83
搭建用圆木	连锁搭建用品	43
织布机	美术与手工	143
乐透或配对游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
低矮乘骑玩具	乘骑玩具	118
套装魔术工具	学习型玩具	188
磁板	学习型玩具	188
磁铁字母和数字	学习型玩具	188
磁铁和铁屑	学习型玩具	188
放大镜	学习型玩具	188
套装化妆用品	装扮用品	68
套装美甲用具	装扮用品	68
手握型板块	镜子、风铃和手握型玩具	17
手握型玩具（供婴儿手持）	镜子、风铃和手握型玩具	17
弹子赛道	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
弹子	娱乐设施	125
牵线木偶	戏剧场景和木偶	43
记号笔	美术与手工	143
配对游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
迷宫	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99

玩具/产品	玩具子类	页码
机械秋千	娱乐设施	125
套装医疗工具	工具和道具	83
金属梁（螺丝）	连锁搭建用品	43
金属加工和材料	美术与手工	143
鼠标（电脑）	电脑和电子游戏	105
显微镜	学习型玩具	188
微缩景观	戏剧场景和木偶	43
镜子	镜子、风铃和手握型玩具	17
	工具和道具	83
移动通讯（电话、传呼机）	工具和道具	83
风铃	镜子、风铃和手握型玩具	17
风铃（音乐）	乐器	164
组合模型	连锁搭建用品	43
套装倒模工具/材料	美术与手工	143
钱币	工具和道具	83
拖把	工具和道具	83
拼图积木和瓷砖	美术与手工	143
摩托车	小交通工具	75
八音盒	音像设备	153
	乐器	164
乐器（见具体项目）	乐器	164
项链	装扮用品	68
套装针织花边工具	美术与手工	143
嵌套玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17

玩具/产品	玩具子类	页码
	拼图.....	92
双人纸牌.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
数字积木.....	积木.....	32
套装医生和护士用具.....	工具和道具.....	83
小鹅笛.....	乐器.....	164
户外游戏设施.....	娱乐设施.....	125
传呼机.....	工具和道具.....	83
颜料、画笔和容器.....	美术与手工.....	143
美术和教学用绘图纸.....	美术与手工.....	143
自贴纸.....	美术与手工.....	143
混凝纸材料.....	美术与手工.....	143
降落伞.....	娱乐设施.....	125
浆糊.....	美术与手工.....	143
彩色粉笔。.....	美术与手工.....	143
套装油酥皮加工工具.....	工具和道具.....	83
图案积木和瓷片.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
步程计.....	娱乐设施.....	125
木夹玩偶/小人.....	玩偶和填充玩具.....	51
	戏剧场景和木偶.....	43
小钉板（数字）.....	学习型玩具.....	188
小钉板（自由组合）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
小钉板（乡村）.....	戏剧场景和木偶.....	43
留声机.....	音像设备.....	153
照相器材.....	美术与手工.....	143

玩具/产品	玩具子类	页码
	娱乐设施.....	125
钢琴.....	乐器.....	164
撒棍.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
枕头积木.....	积木.....	32
弹子机.....	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏.....	99
乒乓球设施.....	体育设施.....	134
飞机.....	小交通工具.....	75
熟石膏.....	美术与手工.....	143
塑料美术材料.....	美术与手工.....	143
塑料砖.....	积木.....	32
游戏垫子.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
戏剧场景和舞台.....	戏剧场景和木偶.....	43
游乐场设施.....	娱乐设施.....	125
玩具之家.....	戏剧场景和木偶.....	43
游戏环境（非商业性）.....	娱乐设施.....	125
毛绒玩偶和玩具.....	玩偶和填充玩具.....	51
	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
绒球.....	美术与手工.....	143
台球和配件.....	娱乐设施.....	125
玩具气枪.....	娱乐设施.....	125
弹起玩具.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
锅盆.....	工具和道具.....	83
陶器加工材料.....	美术与手工.....	143
拉坯轮.....	美术与手工.....	143

玩具/产品	玩具子类	页码
捶击玩具	工具和道具.....	83
自贴纸	美术与手工.....	143
按键猜物玩具	学习型玩具.....	188
按键反应玩具	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
套装印刷工具和设备	美术与手工.....	143
棱镜	学习型玩具.....	188
程控玩具	智能玩具与教育软件.....	195
程序（软件）	电脑和电子游戏.....	105
	智能玩具与教育软件.....	195
弹射玩具	娱乐设施.....	125
角色扮演道具	工具和道具.....	83
量角器	学习型玩具.....	188
推拉玩具	推拉玩具.....	25
	工具和道具.....	83
木偶剧场	戏剧场景和木偶.....	43
木偶	戏剧场景和木偶.....	43
推拉玩具	推拉玩具.....	25
拼图	拼图.....	92
跑道	娱乐设施.....	125
球拍体育用品	体育设施.....	134
收音机	音像设备.....	153
碎布玩偶	玩偶和填充玩具.....	51
耙	工具和道具.....	83
拨浪鼓和摇铃	镜子、风铃和手握型玩具.....	17

玩具/产品	玩具子类	页码
	乐器.....	164
唱片播放机.....	音像设备.....	153
录音机.....	乐器.....	164
唱片.....	音像设备.....	153
节奏乐器.....	乐器.....	164
带子（活动）.....	娱乐设施.....	125
乘骑玩具.....	乘骑玩具.....	118
环（连锁）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
环（磨牙）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
机器人.....	玩偶和填充玩具.....	51
	智能玩具与教育软件.....	195
套装石磨工具.....	美术与手工.....	143
摇摆玩具.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
火箭.....	娱乐设施.....	125
摇摆木马.....	乘骑玩具.....	118
滚轴溜冰鞋和配件.....	娱乐设施.....	125
角色扮演玩具（婴儿用）.....	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
绳梯.....	娱乐设施.....	125
尺子.....	学习型玩具.....	188
沙池工具.....	工具和道具.....	83
秤.....	学习型玩具.....	188
围巾.....	装扮用品.....	68
	娱乐设施.....	125
科学组合包.....	学习型玩具.....	188

玩具/产品	玩具子类	页码
科学模型	学习型玩具	188
剪刀	美术与手工	143
踏板车	乘骑玩具	118
剪贴簿	美术与手工	143
裁缝卡片套装	美术与手工	143
	装扮用品	68
缝纫机	美术与手工	143
	工具和道具	83
摇铃和拨浪鼓	镜子、风铃和手握型玩具	17
形状分类玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
	拼图	92
购物车	工具和道具	83
铲子	工具和道具	83
洗涤槽	工具和道具	83
滑板和配件	乘骑玩具	118
冰鞋和配件	娱乐设施	125
素描本	美术与手工	143
滑雪器材	娱乐设施	125
雪橇	娱乐设施	125
幻灯片	娱乐设施	125
小动物和人	玩偶和填充玩具	51
小布填充玩具	玩偶和填充玩具	51
聪明珠	智能玩具与教育软件	195
智能砖	智能玩具与教育软件	195

玩具/产品	玩具子类	页码
智能玩具	智能玩具与教育软件	195
潜水用吸气管	娱乐设施	125
套装肥皂加工工具	美术与手工	143
足球用品	体育设施	134
柔软玩偶和碎布玩偶	玩偶和填充玩具	51
软件	电脑和电子游戏	105
	智能玩具与教育软件	195
玩具士兵	戏剧场景和木偶	43
	玩偶和填充玩具	51
歌本	书籍	177
分类玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
转椅	镜子、风铃和手握型玩具	17
针织卷筒工具	美术与手工	143
体育器材	体育设施	134
喷水器	娱乐设施	125
挤压尖叫玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
堆叠玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
印台（印油）	美术与手工	143
套装蜡纸工具	美术与手工	143
听筒	工具和道具	83
贴纸	美术与手工	143
炉子	工具和道具	83
策略性游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
牵线木偶	玩偶和填充玩具	51

玩具/产品	玩具子类	页码
牵线玩具	美术与手工	143
填充动物	玩偶和填充玩具	51
填充积木	积木	32
填充玩偶	玩偶和填充玩具	51
吸盘玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
奇异魔术盒	镜子、风铃和手握型玩具	17
多用途越野车	乘骑玩具	118
游泳、游泳池和配件	娱乐设施	125
秋千	娱乐设施	125
桌上型游戏	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
小手鼓	乐器	164
磁带录音机	音像设备	153
磁带	音像设备	153
茶具	工具和道具	83
儿童棒球器材	体育设施	134
磨牙玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
电话	工具和道具	83
望远镜	学习型玩具	188
网球用品	体育设施	134
帐篷和配件	娱乐设施	125
植物培养箱	学习型玩具	188
有纹理的垫子	镜子、风铃和手握型玩具	17
温度计	学习型玩具	188
	工具和道具	83

玩具/产品	玩具子类	页码
三维拼图	拼图	92
工具	美术与手工	143
	工具和道具	83
卡片交易	纸牌、地上、棋盘和桌上型游戏	99
玩具路轨和配件	小交通工具	75
火车	小交通工具	75
蹦蹦床	娱乐设施	125
三角铁（乐器）	乐器	164
三轮车	乘骑玩具	118
小铲子	工具和道具	83
卡车	乘骑玩具	118
	小交通工具	75
浴盆玩具	镜子、风铃和手握型玩具	17
隧道	镜子、风铃和手握型玩具	17
打字机	学习型玩具	188
	工具和道具	83
尤克里里琴	乐器	164
雨伞	娱乐设施	125
	工具和道具	83
吸尘器	工具和道具	83
交通工具	推拉玩具	25
	乘骑玩具	118
	小交通工具	75
带小人的交通工具	小交通工具	75

玩具/产品	玩具子类	页码
电子游戏	电脑和电子游戏	105
录像带（VHS）和录像机	音像设备	153
小提琴	乐器	164
虚拟游戏和配件	电脑和电子游戏	105
婴儿用视频展示	电脑和电子游戏	105
	镜子、风铃和手握型玩具	17
排球用品	体育设施	134
四轮车	乘骑玩具	118
	工具和道具	83
对讲机	工具和道具	83
水枪	娱乐设施	125
水上游戏器材	娱乐设施	125
水力火箭	娱乐设施	125
水上体育器材	体育设施	134
水下鱼雷	娱乐设施	125
浮水袋	娱乐设施	125
水彩	美术与手工	143
天气预报装置	学习型玩具	188
套装编织工具和材料	美术与手工	143
举重器材	娱乐设施	125
独轮手推车	工具和道具	83
哨子	乐器	164
	工具和道具	83
假发	装扮用品	68

玩具/产品	玩具子类	页码
发条玩具	小交通工具.....	75
燃木工具	美术与手工.....	143
工作台	美术与手工.....	143
	镜子、风铃和手握型玩具.....	17
木琴.....	乐器.....	164
摇摇.....	娱乐设施.....	125

