



# 中华人民共和国国家标准

GB/T ××××—200×

## 玩具使用儿童年龄组判定指南

——将适用儿童年龄与玩具特性及儿童玩耍行为相联系

Age Determination Guidelines:

Relating Children's Ages to Toy Characteristics and Play Behavior

(征求意见稿)

××××-××-××发布

××××-××-××实施

中华人民共和国国家质量监督检验检疫总局 发布  
中国国家标准化管理委员会

# 目录

玩具子类别索引.....	IV
前 言.....	V
1 范围.....	6
2 规范性引用文件.....	6
3 术语和定义.....	6
3.1 .....	6
部件大小和形状 (SIZE OF PARTS & SHAPE OF PARTS) .....	6
3.2.....	6
部件数量 (NUMBER OF PARTS) .....	6
3.3.....	6
可拼装部件/散件 (INTERLOCKING/LOOSE PARTS) .....	6
3.4.....	6
材料 (MATERIALS) .....	6
3.5.....	6
所需的肌肉调节功能 (MOTOR SKILLS REQUIRED) .....	6
3.6.....	7
颜色/对比 (COLOR/CONTRAST) .....	7
3.7.....	7
因果效应 (CAUSE & EFFECT) .....	7
3.8.....	7
感官元素 (SENSORY ELEMENTS) .....	7
3.9.....	7
逼真程度/细节 (LEVEL OF REALISM/DETAIL) .....	7
3.10.....	7
特许性 (LICENSING) .....	7
3.11.....	7
经典性 (CLASSIC) .....	7
3.12.....	7
自动/智能特征 (ROBOTIC/SMART FEATURES) .....	7
3.13.....	7
教育性 (EDUCATIONAL) .....	7
4 简介.....	8
4.1 指南的编排形式.....	8
4.2 指南的使用.....	9
5 儿童的基本能力和喜好.....	10
6 早期探究/实践类玩耍类别.....	13
6.1 镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具.....	14
6.2 推拉玩具.....	21
7 建造类玩耍类别.....	26
7.1 积木.....	26
7.2 拼装材料.....	34
8 装扮和角色类玩耍类别.....	39

8.1 玩偶和填充玩具.....	40
8.2 场景模拟玩具和木偶.....	49
8.3 装扮类材料.....	54
8.4 小型交通工具玩具.....	59
8.5 工具和小道具.....	65
9 竞技游戏和互动类玩耍类别.....	71
9.1 拼图.....	71
9.2 纸牌，地面、板面和桌面游戏.....	77
9.3 电脑及视频游戏.....	83
10 运动和娱乐类玩耍类别.....	92
10.1 乘骑玩具.....	93
10.2 娱乐器具.....	98
10.3 运动器具.....	104
11 艺术及媒体类玩耍类别.....	109
11.1 工艺美术用品.....	110
11.2 音像器材.....	116
11.3 乐器.....	123
12 教育和学习类玩耍类别.....	130
12.1 书籍.....	130
12.2 学习型玩具.....	138
12.3 智能玩具和教学软件.....	143
附录A 玩具索引.....	148

## 玩具子类别索引

	页码
工艺美术用品	110
音像器材	116
积木	26
书籍	130
纸牌，地面、板面和桌面游戏	77
电脑和视频游戏	83
玩偶和填充玩具	40
装扮类材料	54
拼装材料	34
学习型玩具	138
镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具	14
乐器	123
场景模拟玩具和木偶	49
推拉玩具	21
拼图	71
娱乐器具	98
乘骑玩具	93
小型交通工具玩具	59
智能玩具和教学习育软件	143
运动器具	104
工具和小道具	65

## 前 言

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

- 增加了章节的编号；
- 增加了“前言”、“范围”、“规范性引用文件”等部分内容；
- “简介”部分删除了“小零件法规、使用和滥用测试、年龄标识和判定、年龄判定指南”等内容；
- 将“简介”部分中“指南的编排形式、玩具特性”内容中的定义部分抽出，放在“3 术语和定义”部分。
- 删除了在原指南每一玩具子类别章节里对各年龄组相关的玩具特性和儿童玩耍行为之间的关系文字叙述内容。
- 删除了原指南中“参考文件”部分。
- 将原指南最后的“玩具索引”部分放入附录A。

本标准由中国轻工业联合会提出。

本标准由全国玩具标准化技术委员会归口。

本标准起草单位：。

本标准主要起草人：。

# 年龄判定指南

## ——将适用儿童年龄与玩具特性及儿童玩耍行为相联系

### 1 范围

本指南适用于设计和预定供13岁以下儿童玩耍的玩具产品。

### 2 规范性引用文件

下列文件中的条款通过本指南的引用而成为本指南的条款。凡是注日期的引用文件，其随后所有的修改单（不包括勘误的内容）或修订版均不适用于本指南，然而，鼓励根据本指南达成协议的各方研究是否可使用这些文件的最新版本。凡是不注日期的引用文件，其最新版本适用于本指南。

CPSC Age Determination Guidelines 2002: Relating Children's Ages to Toy Characteristics Play Behavior

### 3 术语和定义

下列术语和定义适用于本指南。

#### 3.1

##### 部件大小和形状（Size of Parts & Shape of Parts）

玩具或其部件的尺寸和形状。玩具的大小和形状与其适用儿童的年龄相关。对于肌肉精细调节功能没有很好发展的儿童，如年幼的儿童，应鼓励其玩耍大的、圆形的玩具和部件，对于年纪大的技能发展好需要挑战的儿童，应鼓励其玩耍更小的和复杂的玩具和部件。另外，乘骑和类似玩具的尺寸和规格是根据儿童的身材制定。

#### 3.2

##### 部件数量（Number of Parts）

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

#### 3.3

##### 可拼装部件/散件（Interlocking/Loose Parts）

玩具是否包括多于1个部件，以及这些部件怎样相互影响。这一特性主要涉及建造玩具，如积木和模型套装，它们带有多个可拼装或不可拼装（松散的）部件。对于不同年龄、肌肉调节功能和认知能力的儿童来说，带有松散部件的玩具相对于带有可拼装部件的玩具，吸引程度不同。

#### 3.4

##### 材料（Materials）

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

#### 3.5

##### 所需的肌肉调节功能（Motor Skills Required）

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

### 3.6

#### 颜色/对比 (Color/Contrast)

使用在一个玩具上的颜色或对比度。玩具颜色的使用目的是为了吸引儿童和销售。有一些研究显示婴儿相比蓝色而言更喜欢红色，相比单一色的玩具而言更喜欢带图案的玩具。但没有文字资料显示初学走路的儿童、学龄前儿童和大龄儿童具有这些偏好。文化和性别对颜色取向起重要的影响作用。

### 3.7

#### 因果效应 (Cause & Effect)

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

### 3.8

#### 感官元素 (Sensory Elements)

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

### 3.9

#### 逼真程度/细节 (Level of Realism/Detail)

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

### 3.10

#### 特许性 (Licensing)

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

### 3.11

#### 经典性 (Classic)

有些玩具对跨代的消费者来说都具有吸引力。由成人做出的某些玩具的购买决定会被该玩具的经典程度所影响。

### 3.12

#### 自动/智能特征 (Robotic/Smart Features)

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

### 3.13

#### 教育性 (Educational)

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

## 4 简介

### 4.1 指南的编排形式

本年龄判定指南的主要内容由 4 个层次组织起来，这 4 个层次是：“玩耍类别”；“玩具子类别”；“年龄组”；“玩具特性”。

#### 4.1.1 玩耍类别

本指南由七种主要的玩耍类别组织起来，构成了指南的主要结构。主要的玩耍类别指儿童的各种玩耍习性和他们玩耍时怎样使用玩具。按大致的儿童发育发展顺序排列，主要玩耍类别包括：

早期探究/实践类玩耍类别；建造类玩耍类别；装扮和角色类玩耍类别；竞技游戏和互动类玩耍类别；运动和娱乐类玩耍类别；艺术及媒体类玩耍类别；教育和学习类玩耍类别。七种玩耍类别在本指南的目录中列出，构成了指南的“章”。在下面会谈到，玩耍类别下面会再划分玩具子类别，以对每一玩耍类别里面的各种玩具进行更多具体的讨论。

#### 4.1.2 玩具子类别

每一个玩耍类别下包含 2 到 5 个玩具子类别，玩具子类别指儿童进行某一个玩耍类别玩耍时所使用的玩具种类。玩具子类别组成了本年龄判定指南的主要“节”，在指南的目录和玩具子类别索引中列出了玩具子类别的种类。下表列出了七个玩耍类别下的 21 个玩具子类别，以及每个玩具子类别里常见的玩具的例子：

“玩耍类别”	“玩具子类别”	具体的玩具例子
早期探究/实践类玩耍类别	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具	摇动声响玩具，挤压玩具
	推拉玩具	骑座式/手持式推拉玩具
建造类玩耍类别	积木	木/泡沫/纸板积木
	拼装材料	砖形连接积木，模型套装
装扮和角色类玩耍类别	玩偶和填充玩具	玩偶，填充动物，士兵玩偶
	场景模拟玩具和木偶	玩偶屋，弹出场景
	装扮类材料	化装服，玩具珠宝
	小型交通工具玩具	小轿车，卡车，火车，飞机
竞技游戏和互动类玩耍类别	工具和小道具	电话，厨房套装
	拼图	轮廓拼图，七巧板，3-D 拼图
	纸牌，地面、板面和桌面游戏	木制的、纸板制的游戏玩具
运动和娱乐类玩耍类别	电脑及视频游戏	手持式，桌面式，膝面式
	乘骑玩具	三轮车，四轮车，自行车，玩具滑板车，机动车，溜冰鞋
	娱乐器具	呼啦圈，帐篷
	运动器具	足球，棒球，网球，高尔夫
艺术及媒体类玩耍类别	工艺美术用品	油漆，纸，闪光材料，剪刀
	音像器材	录音带，CD，VHS，DVD
	乐器	电子琴，手鼓，大鼓
教育和学习类玩耍类别	书籍	纸质、硬质、带色彩、乙烯材料
	学习型玩具	按和猜玩具
	智能玩具和教学软件	电脑芯片组装的玩具

#### 4.1.3 年龄组

本指南在每一玩具子类别中给出的信息，分别分布在以下 10 个年龄组中：

出生至 3 个月	2 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

以上年龄组的划分有部分采用了 CPSC 指南 2002 版的前一版的划分方式，但也有根据发展的心理学、解剖学和早期儿童文学，特别是研究员 Jean Piaget 的研究成果来划分的。年龄组名称的制定是为了避免误解和交叉，所以，“4 至 7 个月”是指等于或大于 4 个月但小于 8 个月的儿童。儿童的头四年包括了上述 10 个年龄组中的 7 个，头一年包括了 3 个，这是因为儿童头几年在活动、说话和认知能力方面的发展快速。根据婴幼儿专家的介绍，儿童在出生至 2 岁的阶段的发展特别快速，身体比例和控制身体的能力变化剧烈。正是因为这些在相对短的时间的剧烈变化，在这一阶段的年龄分组划分得相对较细，以便于进行更加详细和综合的分析。

在后面的讨论中，会以图表形式描述各年龄组的适用玩具的特性和儿童玩耍习惯。图表有两到六页长。如果所讨论的某一玩具子类别跨度为出生到 12 岁，那么表格的头两页包括与出生到 11 个月（头一年）年龄相关的信息，下一表格包括 1-和 2-岁相关的信息，再下一表格包括 3-至 12-岁相关的信息。

#### 4.1.4 玩具特性

基于上述 10 个年龄组过程中儿童的身体、认知、社交和情感的水平和能力的发展，在每一个玩具子类别下会讨论适当的玩具特性。认知能力、肌肉调节功能、视觉偏好和社交兴趣是每一年龄组讨论的题目。这些信息以及代表性玩具的例子，将会以表格形式给出。表格中的箭头表示上一个年龄组列出的玩具特性同样适用本年龄组。

在每一个玩具子类别的介绍性叙述中，会有一个小清单列出玩具的主要特性。主要特性定义为对一特定玩具子类别的玩具进行适用年龄判定时应该首要重视或最重要的特性，因为这些特性对判定适用玩具起到最大的影响。这些特性的排列顺序先后并不体现其重要性和优先性的大小，因为随着儿童的学习和发展，这些特性将经常变化。在表格中这些主要特性将用星号标示出来。在每一玩具子类别的表格中也将会讨论玩具的次要特性，这些次要特性与主要特性一起用于解释每一年龄组怎样与该玩具子类别相联系。除了一些明显的例外，本文件中的玩具特性与 CPSC 指南 1985 版中所列的非常类似。

总体来说，以下所列的 14 类玩具特性都有可能吸引玩具的消费者，应该被用来对玩具进行分析和帮助判定玩具的适用年龄组。但是，下面所列的玩具特性清单并非是一成不变的，需要时其它玩具特性也应该被考虑。这 14 类玩具特性包括：部件大小和形状、部件数量、可拼装部件/散件、材料、所需的肌肉调节功能、颜色/对比、因果效应、感官元素、逼真程度/细节、特许性、经典性、自动/智能特征和教育性。这些特性名称适用时在每一玩具子目录的年龄组讨论中将被使用，它们的定义详列在“3 术语和定义”部分，14 类玩具特性排列的顺序与指南各章中的表格中的顺序一致。

#### 4.2 指南的使用

在指南的目录后附有玩具子类别索引，该索引按字母顺序提供了 21 个玩具子类别的页码，为那些熟悉玩具子类别且不想查整个指南目录来查出适用页码的人提供了一个快捷方法。指南的附录 A 为玩具索引，该索引为在本指南中查到某一特定玩具的相关信息提供了另一便捷的方法。它能显示该玩具被划分在哪一玩具子类别以及该子类别的开始页码，当读者不知道某一玩具应被划分在哪一玩具子类别，或玩具可被划分在多个玩具子类别时，玩具索引方法特别有用。“儿童基本能力和喜好”部分是一个好的查阅开始点，有助于区分不同年龄组的儿童的典型差异，更好地判定某款玩具的适用性，读者会发现对于新指南中没有提到的玩具和不能刚好被划分到某一玩具子类别的玩具的判定，该内容将会很有帮助。

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

尽管年龄组与玩具安全有关，但本指南不打算叙述具体的玩具安全要求。对于与玩具相关的安全

要求，可参考 GB6675 《国家玩具安全技术规范》、GB19865 《电玩具的安全》。

## 5 儿童的基本能力和喜好

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

### 出生至 3 个月

在这一阶段儿童对物件的玩耍能力有限，因为儿童在这阶段主要是通过身体的动作进行学习，如自发的踢和手臂运动。开始时，他们仅仅使用他们的眼睛和耳朵进行探究。新生儿只能看清楚距离他们脸部 8 英寸以内的东西，但这一距离会随着时间而增加。在这一阶段末期的儿童可看到几英尺以外的物体，玩耍物体应该在他们的这一可视的距离内。他们被明亮和跳跃的颜色所吸引，特别是黄色和红色，还有带有强对比图案的物体，如黑白螺旋图案等。这一阶段的儿童喜好人类的脸部更甚于其它图案，他们会专心地看着别人的脸。他们会将头转向有声音的方向，且对比那些静止不动或发声太大、太突然、或其它太极端的物品，他们更容易被发出轻柔、抚慰声音的物体和移动缓慢的物体所吸引。这类婴儿大部分的玩耍是观察和探究他们自己的身体。他们有抓自己身体的动作，这使他们能进行简单地探究。3 个月时他们开始会向摇摆的物体击打和伸出手去抓。他们很可能将抓到的任何东西放进嘴里，或者有急拉和其它不可预期的动作。所以，带有圆角的柔软的、轻的、可洗的、容易抓住的物体最适合他们使用。他们开始学习和欣赏通过简单动作就可以产生明显、直接反应的玩具。例如那些通过简单的踢和摇就可发光、移动和发声的玩具。带有明亮色彩和图案且发出轻柔声音的玩具会吸引、且适合这类儿童。带有明亮的、强对比颜色和图案的图像和可移动的物体可吸引这些儿童，如牢固地固定在婴儿床边的镜子等。

### 4 至 7 个月

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

在这一阶段的末期，婴儿对再三重复的词的认识能力有了发展，他们中的一些开始爬和在撑扶的帮助下站立。在这一阶段，他们也开始明白物体的永存性——指某一物体的全部或部分被隐藏，但实际上没有消失，仍然存在于某处。发出轻柔声音并且柔软、轻的、圆的、有手感的玩具适合这一阶段的儿童。手持式玩具，如简单的音乐玩具，其尺寸大小应该使这些儿童能够容易抓住和操控。带有明亮图案的图像和书、对比强烈的图案对这些儿童有吸引力，各种镜子也一样。

### 8 至 11 个月

在这一阶段的儿童的玩耍主要集中在对肌肉粗调节功能的发展上，因为他们表现出更多的运动取向，活动变得增加了。他们能够前后爬行、拉着东西支起身体站立、撑扶着行走（如扶着家具）、不用撑扶短暂站立、在没有帮扶的情况下行走一两步。他们也开始攀爬。他们用不同的方法探究物体，如通过抓、摇、挤压、投掷、跌落、在两手之间传递、敲打等动作。尽管他们能够拿着两个物体并互相敲打，但他们不能协调这两个动作来同时使用它们。他们开始使用捏的动作，即用拇指和食指拾起小东西。各种探究型玩耍的出现，表示大一点的婴儿可对一些新奇的物品进行推断，例如可以让他们看一个物体的外表来推断它有什么功能。这些儿童从不同的角度探究物体，通常包括用嘴，所以，适用玩具应可清洗。

许多这一阶段的婴儿开始用典型的关联方式使用物品，例如他们将一个容器中的物品倒出来再装回去，并重复这一过程。他们经常重复一些喜欢的动作，并开始对在纸上画东西感兴趣。他们的基本记忆能力得到发展，对物体的永存性更加明确，当一个玩具被藏起来或他们看不见时，他们知道该玩具仍然存在，不是消失了。这一年齡的婴儿能够明白一些与他们眼前情景有关的简单单词，并且需要重复和巩固他们所听到的单词。在这一阶段末期，这些儿童开始模仿手势和模仿使用物品。感官玩具特别吸引他们，因为他们开始明白一些简单的因果效应。明亮的颜色，特别是黄色和红色，仍然吸引这一年龄组的儿童。强对比和复杂的图案也吸引他们。那些表现一些他们熟悉的物体的图画对他们也有很强的吸引力。他们适用的玩具应柔软、坚固、边缘圆滑、并且容易被他们抓住或操控。

### 12 至 18 个月

这个阶段的儿童不用撑扶而行走的能力越来越强，但他们的脚步仍然不稳，走起来像蹒跚学步而不是脚后跟到指尖的成熟的行走。这个阶段他们想探究任何东西；可是他们的好奇心大大超过了对预知结果和预见危险的判断能力。他们在这一阶段尝试使用各种肌肉粗调节功能和精细调节功能，并且对攀爬更加自信。他们能够自言自语地唱歌并且会随着音乐摇动身体。因为他们的活动能力更强，他们能够自行挑选那些他们曾够不着的玩具。他们发现抓的动作更加容易了，并且能够操控需要简单的扭曲、旋转、滑动和摇动等动作的玩具。通过试验和犯错误，他们继续探究因果效应，如将东西倒出来再装回去。他们喜欢对物体施加各种动作，如挤、推、拉、翻滚、重击、打、敲、装配（如将圆形的销子装入圆形的孔中）、堆垛、做记号、涂写、搬运、和将手指插入物体中等。他们喜欢他们的动作所产生的许多结果，并且喜欢通过玩耍而产生他们所喜欢的结果的玩具，如会发声、闪光、轮子转动等的玩具。

这一年齡的儿童能够认识他们所熟悉的人、物体、图画和身体部分的名字。他们有了长时间的记忆，积累了一些简单词汇可以用单个词说话，这些为伪装和装扮玩耍打下了基础。但是，这些儿童在 18 个月之前不能产生清晰的符号性联系。他们经常模仿他们常见的动作，如对着电话讲话，用瓶子或杯子“喝水”，戴上帽子等。但他们仅仅是模仿简短的、零星的情节。他们对事物的模仿最多可延缓一周，并可在场景变换后（如从拖儿所回到家里）继续模仿。他们适用的玩具为鼓励他们进行装扮玩耍的简单玩具，如装扮材料、娃娃、填充动物和小玩具车等。

### 19 至 23 个月

这些儿童行走时更加自信和稳定，并同时开发他们的其它技能，如平衡、跳和跑。他们行走时能拖一个身后的玩具，在家具上爬上爬下而不需要帮助，在帮助下上下楼梯，在这一阶段末期他们还能踢球。因为捏的动作得到了发展，他们现在能够拾起和操控更小的物体。他们喜欢对物体分类，经常会分成两类，还能将简单的东西组装起来。他们能够角对角配对，将一个方形的销子装入一个方形的孔里。他们也开始能够使用一些简单的结合装置，如磁铁、大钩子、魔术贴和按钮扣。

代表性和符号性的思维在此阶段开始出现，他们明白一些玩具代表其它物体。但是，这些儿童所画的代表某些东西的图画仍然处于初级阶段，成人看来并不代表什么东西。他们画的大部分东西只是物体简单的形态，例如他们会用一些点来表示一只跳着的兔子。他们能使用简单的短语、少数主动词和方向词语，如“上”、“下”和“里面”等。交际玩耍开始出现，因为这一年齡的儿童能够与周围

的人相互沟通和玩耍。初期的装扮和角色玩耍开始出现。这些初学走路的孩子能够装成睡着，能扮演各种经常观察到的动作。当他们接近 2 岁时，他们可以用玩偶或填充动物作为假设扮演的角色，假想这些玩偶或动物吃一些假设的食物。尽管他们仍然会尝试和犯错，但在采取行动前他们能够在思维上考虑出解决面临问题的方法，这意味着当他们考虑采取适当的行动时，他们能记得或想象所熟悉的物体、图画、字母和数字在思维上的代表物。他们的目标导向性更明显，对物体的永存性概念更加明确。在大人给自己穿或脱衣服时他们能够帮忙。带有低度或中等因果效应的玩具（如通过按键或拉绳产生动作或发声的玩具）对他们有吸引力。简单的线控玩具也适合他们使用。

## 2 岁

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

学步小童对基本的肌肉粗调节功能和精细调节功能控制能力有了加强，随着身体力量和基本协调能力提高，他们对肌肉粗调节功能活动的兴趣增加，他们特别喜欢平衡、攀爬、奔跑、跳跃、投掷、抓、玩沙子、或拖拉有轮的物体。在此阶段他们独立地学习这些技能，以后年龄每增加 1 年他们逐渐将这些技能和其它技能结合在一起成为协调的活动。他们能够翻筋斗，喜欢随着音乐跳舞、旋转和奔跑。虽然控制仍然不够准确，他们能够踢球和掷球。他们能够做简单的拧螺丝的动作，如果所需的力不大，他们能够使用需要拧一到两圈的发条机构。这些儿童对使用小的纽扣和按钮感到困难，但他们能够使用大的钩子、纽扣和带扣。他们喜欢更加逼真的玩具，所以明亮的原色系以外的颜色（如一些柔和的颜色）更加吸引他们。但是，这些逼真的玩具不需要在细节上很精细。

## 3 岁

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

这些儿童的肌肉粗调节功能有了相当的发展，他们能够用脚尖行走和用单脚平衡、单脚跳、轻松地爬上滑梯和滑行，能够踢和抓住短距离传过来的大球，能够在短距离内瞄准和投掷。例如，此时他们能够在 4 到 5 英尺的距离内将球投入篮筐或投中标靶。他们此时的肌肉精细调节功能，可以接受更复杂的建造玩耍的挑战，可以拼更小块的拼图，进行切割、裱糊和其它艺术活动。对比于完成的作品而言，这一年龄的儿童仍然对用不同方式使用艺术媒介物以及学习它们的特性更加感兴趣。他们开始使用线条来表示分界线，这培养了他们画人物的能力。

## 4 至 5 岁

这一阶段是儿童演戏和装扮玩耍的顶峰时期，他们喜欢虚构一些复杂和戏剧性的情节。他们能制定彼此的玩耍主题，创造和协调在一个详细情节中的几个角色，很好地理解故事的线索。这些儿童中有许多仍然对于理解幻想和现实之间的区别有困难，例如，这一年龄的儿童可能相信怪兽是真实的。

他们喜欢扮演有能力的角色，如父母、医生、警察、或超级英雄，这样能够帮助他们更好地理解这些角色，让他们减少害怕心理、或实现愿望和表达更宽范围情感。温文的电视人物开始不那么流行，因为超级英雄和其它动作明星开始取代他们。根据流行电视节目制造的玩具使儿童能够与其它看过同样节目的小朋友共同扮演节目中的角色，按照节目中的情节进行玩耍。随着认知和肌肉粗调节功能的发展，他们需要所玩耍的物品带有更多的实物细节，但是他们仍然对于是否完全逼真不是太关心。

这些儿童进一步掌握了良好的肌肉粗调节功能和精细调节功能，他们喜欢经常到户外短途旅行，进行跑、攀爬、单脚跳、蹦跳和追逐。他们开始学骑小的自行车，先学带有训练轮的，再学不带训练轮的。相比 3 岁年龄的儿童，他们用剪刀剪、粘贴、描、画、涂色和用绳穿珠子的能力更强。他们还有足够的灵巧和协调能力使用电脑键盘。

### 6 至 8 岁

这些儿童仍然对户外身体活动感兴趣，他们寻求掌握更加特殊的身体活动技能，他们变得更加强壮、更加有耐力、可以接受更大的挑战。他们的玩耍带有更多的粗野和冒险行为。他们更关注在自然产生的或制定好的规则中，选一个更复杂的规则来进行他们的游戏或活动。通常的户外游戏包括捉迷藏、警察和强盗、追捕和逃亡、定向越野、各种运动项目。他们通常希望关注和发展特殊技能，熟练掌握各种需要更大灵巧性的活动，如复杂的掌机游戏、抓子游戏、弹手指、拉弓、建造模型、操控木偶、绣花、车缝、编织和扎辫子。绘画和写字时他们能够进行细微的、受控的运笔或描绘，他们更加关注所画对象的细节，使他们提高了收藏画好的作品的意愿。在这一阶段他们开始更经常地使用逻辑去解决问题、对各种事物进行组织或选择。他们开始欣赏简单的玩笑和谜语。基于友谊主题和超级英雄主题的特许人物在这一年龄段的早期非常受欢迎，当他们接近 9 岁时，他们开始将兴趣从卡通人物转移到更加接近真实生活的人物，如专业运动明星和写实电视、音乐和电影明星。

### 9 至 12 岁

这一阶段的儿童继续发展他们在许多运动、游戏、和早期活动等方面的技能，但是，对他们来说一些游戏变得可预见结果和令人厌烦。所以，他们开始寻找一些新的活动以挑战他们得到提高的肌肉调节功能和思考技能。相比于做好的成品，他们更喜欢原材料以创作他们自己唯一的作品。这些儿童喜欢各种更加复杂、难度更大的活动，如木工制作、操纵牵线木偶、陶器制作、舞台表演、高级的科学项目和电脑制图。他们开始了一个新的阶段，在此阶段他们寻求区分和表达更复杂的概念、从具体到抽象转变以及将普遍原则应用到具体细节。这一年龄段的儿童喜欢模仿使用特许产品作为其外貌特征的流行青少年人物、体育明星和音乐家。他们所做的决定比以往更受媒体和同伴的影响。

## 6 早期探究/实践类玩耍类别

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

### 镜子、童床/围栏悬挂玩具、婴儿操作型玩具

- 镜子
- 童床/围栏悬挂玩具
- 咬牙玩具
- 摇铃玩具
- 轻质球
- 多重质地的婴儿玩具

- 多感官的婴儿玩具
- 婴儿锻炼架
- 游戏垫子
- 布绒玩具
- 挤压和尖叫玩具
- 环上的塑料圆盘
- 塑料连锁环
- 嵌套玩具、归类玩具、堆叠类玩具
- 立体弹跳玩具
- 不倒翁类玩具
- 环上的大珠子
- 环上的塑料钥匙
- 充气玩具
- 玩沙和水的玩具
- 摇摆玩具
- 隧道
- 吹泡玩具

#### 推拉玩具

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

#### 6.1 镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具

早期探究/实践类的镜子、童床/围栏悬挂玩具和婴儿操作型玩具对婴儿和刚学步的小孩而言是最有用的，他们首先学习了解事物、世界和自我的特性。

所有年龄的儿童都对镜子感兴趣，镜子发展了他们对自身的认识 and 了解。

儿童通过看、感觉、抓、操作、用嘴巴和其它方式来探究这些玩具。通过这些玩具，儿童了解他们的感官以及物品、动作是如何影响自己的感官。出于安全的原因，所有这些玩具应该打不破，而且边缘要圆得不能割伤儿童。可以被抓住的玩具应该被做成即使是放入口中也是安全的。

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

- 颜色/对比
- 所需的肌肉调节功能
- 因果效应
- 部件尺寸

不过，以上特性的次序并不一定体现优先性，因为随着年龄的变化其优先性也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。其中包括对特定年龄组的儿童适用的镜子、童床/围栏悬挂玩具和婴儿操作型玩具类型的叙述，以及该年龄组儿童如何使用此类玩具的说明。

玩具特性	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
部件大小*	安放于视线范围内， 小得能让婴儿抓握，如果其意图是供握持的	-----→	-----→
部件形状	圆角/边 外形易于抓握，如果其意图是供握持的	-----→	-----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	重量轻 柔软 可洗涤	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需的肌肉调节功能*	伸手 抓握 放入口中	-----→ -----→ -----→  手眼配合 大约6个月能不需支撑地坐起 手掌抓握；手指紧握 可把物品从一只手交到另一只手	活动性增强，快速移动，爬行，站立，四处活动，初步行走  -----→  可以抓握和摇动 练习肌肉精细调节功能，如抓握、推、拉、挤压、拍打、戳捅和摇晃 出现了钳夹抓握
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案 面部图案	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
因果效应*	不能完全地理解因果效应，但仍会喜欢； 更喜欢简单的因果效应关系 (如：摇发出声音)	-----→	开始理解因果效应关系；简单的、明确的因果效应关系仍是最好的
感官元素	视觉：缓慢移动的物品 多质地的 轻柔的、抚慰的声音和噪音，不太响亮、突然或极端	-----→ -----→ -----→	熟悉物品的图画 跳跃、摇摆和发光 -----→ -----→

玩具特性	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
逼真程度/细节			
特许性*			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 喜爱音乐 用手和口来探究物品 通过反射来学习 在3个月左右能伸手和抓握 出生时，最佳的视力焦点是距面部8英寸外；到此阶段的后期能看见数英尺外	-----→ -----→ -----→ 对环境的兴趣增加 积极地把玩玩具 把东西放进口里咬 开始用手和膝盖撑起和在5个月左右开始坐起 开始理解物品的永久性	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 可以同时抓握2件物品但不能协调好它们 更明确物品的永久性 对物品的移位感兴趣
玩具举例	牢固地固定在墙壁或童床的镜子 童床/围栏悬挂玩具，特别是带有音乐和动作的该类玩具 咬牙玩具 摇动声响玩具 轻质的球（音乐的、鸣叫的、可抓握的，特别效果的和结构的球） 多种结构的婴儿玩具 多感官婴儿玩具 婴儿锻炼架 游戏垫子 布和毛绒玩具	-----→ 童床/围栏悬挂玩具（5个月前） -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→



玩具特性	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
	踢打时发声的玩具	手持镜子（约6个月开始） 挤压和尖叫玩具 环上的塑料圆盘 塑料连锁环	-----→ -----→ -----→ -----→ 嵌套、配形和堆叠类玩具 立体弹跳玩具 不倒翁类玩具 球上的大珠子 环上的塑料钥匙

\*玩具中对儿童最具影响力的特性

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小*	小得能让婴儿抓握、携带和操作，如果其意图是供握持的	-----→	-----→
部件形状	圆的 外形易于抓握，如果其意图是供握持的	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	重量轻（延续的） 柔软（延续的） 可洗涤（延续的）	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需的肌肉调节功能*	走路的技巧增加 可进行肌肉精细调节的动作，象有控制的抓握、放开，推、拉、挤压、拍和摇晃，扭转、旋转、滑动和摇动	-----→ -----→ 在肌肉粗调节功能方面新增了力量和技巧更自信和稳定地行走 探究其它身体技巧，如平衡、跳跃和奔跑更熟练地做肌肉精细调节的动作	-----→ -----→ 在肌肉粗调节功能方面增加了力量和技巧行走、奔跑、跳跃和平衡得相当好 肌肉精细调节的动作和手的灵巧在加强手指可以彼此独立地做动作
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色（延续的） 对比强烈的图案（延续的） 面部图案（延续的）	-----→ -----→	所有颜色，包括彩色蜡笔画，但灰暗的颜色较不受喜爱
因果效应*	明确的因果效应关系（延续的）	-----→	-----→
感官元素	视觉：光，动作 手动的 声音 不太响亮、突然或极端（延续的）	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
逼真程度/细节			

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
特许性*			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 用手和口来探究物品（延续的） 好奇心和探究的热爱增加 开始自选玩具 使用所有感官来探究世界：看、听、触摸、尝和嗅	-----> -----> -----> 可以自选玩具 -----> 与其他儿童一齐进行社会性游戏（平行游戏）	-----> -----> -----> -----> -----> 社会性游戏（伙伴和群组） 开始成长不再满足于早期探究/实践玩具 对封闭空间、角色扮演和乘骑玩具的兴趣增加
玩具举例	牢固地固定在墙壁的镜子（延续的） 大小适合的手持镜子（延续的） 轻质的球（音乐的、鸣叫的、可抓握的，特别效果的和结构的球）（延续的） 多种结构的玩具（延续的） 多感官玩具（延续的） 操作面板（延续的） 活动中心（延续的） 布和毛绒玩具（延续的） 挤压和尖叫玩具（延续的） 嵌套、配形和堆叠类玩具（延续的） 立体弹跳玩具（延续的） 充气玩具 沙和水玩具 摇摆玩具	前一年龄组的所有例子 花边和串绳玩具	前一年龄组的所有例子 （对于较大的儿童用的镜子的信息，请查看“扮演和角色类游戏：穿戴物”） （对于较大的儿童用的球的信息，请查看“运动和娱乐类玩耍类别：运动器具”）

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
	隧道 泡泡（由成人吹）		

\*玩具中对儿童最具影响力的特性

## 6.2 推拉玩具

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

当判定推拉玩具的合适年龄时，应该主要强调或重视以下的特征：

- 所需的肌肉调节功能
- 颜色/对比
- 逼真程度/细节程度

不过，以上特征的次序并不一定体现优先性，因为随着年龄的变化其优先性也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特点与不同年龄组儿童的特点之间的关系。其中包括对合适的推拉玩具类型的叙述，以及特定年龄组的儿童如何使用此种玩具的说明。

玩具特征	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
部件大小		容易抓住和推动（5-7英寸）	-----→
部件形状		圆角/边缘	-----→
部件数量		一个	-----→
可拼装部件/散件			
材料		柔软 可清洗	-----→ -----→
所需的肌肉调节功能*		伸手 抓握 手眼配合 大约6个月能够不用扶就坐起来	活动性增强，快速移动，爬行，四处活动，行走 可以抓握和摇动 练习肌肉精细调节功能，如抓握、推、拉、挤压、拍打、戳捅和摇晃
颜色/对比*		明快鲜艳的颜色 对比强烈的图案	-----→ -----→
因果效应*		简单、清晰的因果效应关系	-----→ 开始理解因果效应关系
感官元素		手动的 听觉的：轻柔的、抚慰的声音 不太响亮、突然或极端	-----→ -----→ -----→
逼真程度/细节*		不太喜欢或需要逼真的细节	-----→
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为		非常喜欢找到多感官元素	-----→

玩具特征	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
		喜爱音乐和声音的效果 喜欢用手和口来探究物品 反射更趋外向 积极地把玩玩具 把东西放进口里咬	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 可以同时抓握2件物品但不能协调好它们
玩具举例		小的圆的推玩具（约6个月开始） 下面有轮子或滚筒的、简单的车子或动物（约6个月开始）	-----→ -----→

\*玩具中对儿童最具影响力的特性

玩具特征	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小			
部件形状	圆角/边缘（延续的） 宽阔的底部 低重心	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数量	少量	-----→	-----→
可拼装部件/散件			
材料	柔软（延续的） 可洗涤（延续的） 够重和稳定以免翻倒	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需的肌肉调节功能*	走路的技巧增加 练习肌肉精细调节协调，包括有控制的抓握、放开，推、拉、挤压、拍、戳和摇晃，扭转、旋转、滑动和摇	-----→ -----→ 新增肌肉粗调节力量和技巧 更自信和稳定地行走 探究其它身体技巧，如平衡、跳跃和奔跑 更熟练地做肌肉精细调节的动作 可以拉着后面的玩具	-----→ -----→ 增加肌肉粗调节力量和技巧  行走、奔跑、跳跃和平衡得相当好  肌肉精细调节动作和手的灵巧在改善着 手指可以彼此独立地做动作
颜色/对比*	明快鲜艳的颜色（延续的） 对比强烈的图案（延续的）	-----→ -----→	所有颜色，包括彩色蜡笔画，但灰暗的颜色较不受喜爱
因果效应	明确的因果效应关系（延续的）	-----→	-----→
感官元素	视觉（延续的） 手动的（延续的） 听觉的：轻柔的、抚慰的声音（延续的） 不太响亮、突然或极端（延续的）	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
逼真程度/细节*	可以被识别，但逼真的细节不是必需的	有点逼真，但是简单和不带细节	清晰地表现所要代表的物品，但没有精细的细节



玩具特征	12至18个月	19至23个月	2岁
特许性*			
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	非常喜欢寻找多感官元素 用手和口来探究物品（延续的） 好奇心和探究的热爱增加 开始自选玩具 使用所有感官来探究世界：看、听、触摸、尝和嗅	-----→ -----→ -----→ 可以自选玩具 -----→ 与其他儿童一齐进行社会性游戏（平行游戏）	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 社会性游戏（伙伴和群组） 对乘骑玩具的兴趣增加
玩具举例	带有把手的推玩具 拉玩具 带有短绳索的拉玩具（当坐着时使用）	-----→ -----→ 带有绳索的拉玩具	-----→ -----→ -----→ 推拉玩具 模仿实物的推拉玩具（见“装扮和角色类玩耍类别：小型交通工具玩具”或“运动和娱乐类玩耍类别：乘骑玩具”）

\*玩具中对儿童最具影响力的特性

## 7 建造类玩耍类别

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

### 积木

- 立体泡沫积木 Foam Cube Blocks
- 空心块 Hollow Blocks
- 字母和数字积木
- 振动发音、跳跃及摇摆型积木
- 嵌套积木
- 枕木 Pillow Blocks
- 塑料积木
- 涂塑软立体积木
- 问题解决型积木
- 摇铃及叮当积木 Rattle/Jingle Blocks
- 堆垛积木
- 桌面积木
- 说话积木
- 启蒙木制积木

### 拼装材料

- 砖型连接块
- 泡沫积木垫
- 洞、板条、包装连接块
- 模型工具
- 螺母和螺栓
- 弹簧锁式积木珠
- 木制锚件连接套装
- 原木型连接套装

#### 7.1 积木

建造类玩耍有助于儿童的学习、发展和能力提高。建造类玩耍的特点在于对玩具不拘一格的组织形式，材料很大程度地决定了游戏时对玩具的组织。简单而言，建造类玩耍指使用积木等材料堆砌出某些物体。真正的建造类玩耍通常开始在大约2岁时孩童时期并持续到成年阶段。幼小的儿童从简单地手抓物体和材料发展到可以按自己的构思主动地使用这些物料建造或堆砌。他们开始熟练地利用物体有意识地进行创作，如城堡或房子。在19个月之前，积物主要作为在环境中可以抓住的物件。绝大部分积木套装是适用于19个月以上的儿童的，这些套装的显著区别在于尺寸和重量。

在判断不同种类积木玩具所适合的年龄段时，应高度强调重视以下几个因素：

- 需要的肌肉调节功能
- 部件数量
- 部件尺寸
- 材料
- 因果效应
- 感观元素
- 部件形状

但是，由于以上因素会随着年龄而变化，因而因素的排列顺序先后并不体现其重要性的大小。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的积木玩具类型的叙述，以及特定的年龄组如何使用此种玩具的说明。

## 建造类玩耍：积木

玩具特点	出生到3个月	4到7个月	8到11个月
部件大小*	容易抓握及探究 足够大而不能放入口中	-----→ (7.5-10 厘米 3-4 inches)	-----→ (7.5-12.5 厘米 3-5 inches)
部件形状	圆滑边缘	-----→	-----→
部件数量*	较少的积木(大约 6 块)就足够了, 儿童并不需要太多数量的积木	-----→	-----→
可拼装部件/散件 材料	零散部件; 儿童不能操作拼装积木 软、毛绒布、海绵或橡胶类材料 可挤压 轻便 非木制品, 不太锐利 too sharp	-----→	-----→
需要的肌肉调节功能*	抓 挤压 摇动	-----→	-----→
颜色/对比	明亮的颜色, 特别是黄色和红色 视觉对比度强、有图案	-----→	-----→ 在积木上熟悉物体的图案
因果效应*	喜欢积木在摇动或挤压时发出的声响	-----→	喜欢积木可以显示因果效应
感官元素*			特别喜爱发音, 如: 叮当声、挤压-尖叫型玩具
逼真程度/细节 特许性			
经典			
自动/智能特征			
教育			
相关游戏/行为	无意识的本能反应 Exercises involuntary reflexes 积木用于探究而非建造	有意识的行动, 受外在环境引发的动作 -----→	-----→ 可以一次抓住二件物件 挤压与碰击经常发生

	大约 3 个月时开始可以“抓”	“抓”是 6 个月左右的主要活动方式 触摸和吸吮积木 笨拙的肌肉技能、无规律手臂运动	更有协调能力 理解简单的因果效应
玩具举例	小型的套装，如：带塑料涂层的软立方体，泡沫方块积木和枕木 pillow blocks	-----→	-----→ -----→ 振动发音、跳跃及摇摆型积木 摇铃及叮当积木 plastic air squeak 空气声积木

\* 这些玩具最重要的特性之一

建造类玩耍

玩具特点	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*	5-10cm	-----→	-----→
部件形状	圆滑的边缘	-----→ 矩形或正方形	-----→
部件数量*	15-25 块 不需要更多数量的积木	20-40 块 -----→	-----→ -----→
可拼装部件/散件	零散部件；儿童不能操作拼装积木	可以开始使用带简单连接系统的拼装型套装（见建造类玩耍：拼装材料）	
材料	软、毛绒布、海绵或橡胶类材料 轻便的木料或塑料 不太重的木料	用于堆砌城堡的学习型材料，如：纸板或厚泡沫积木 -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
需要的肌肉调节功能*	抓 便于操纵积木的初级肌肉精细协调能力	-----→ 堆叠积木所需的肌肉精细调节功能	-----→ -----→
颜色/对比			
因果效应*			
感官元素*			
逼真程度/细节			
特许性			
经典			
自动/智能特征			
教育			
相关游戏/行为	创新和探究兴趣增强 有能力行走 减少舐吃玩具的频次 通过试错解决问题 好奇的特性	表征或符合性思维 真正的建造类玩耍成为使用积木的一种方式 将积木结构弄散是一种常见的活动	-----→ -----→ -----→

玩具举例

讲话型积木  
问题解决型积木  
嵌套型积木

堆叠型积木  
桌面型积木  
----->

----->  
----->  
----->

\* 这些玩具最重要的特性之一

建造类玩耍：积木

玩具特点	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	基本单元积木的外部尺寸是(7.5cmX7.5cmX2.5cm) 其他积木的尺寸通常是基本单元倍数和分数	-----> -----> 大小、长度不一的积木	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->
部件形状	单元、双倍单元和四倍单位积木, 楔形、三角形、圆筒形、半圆形简单几何形状	-----> -----> -----> 更多特定的外形	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->
部件数量*	60到80块	80到100块	----->	
可拼装部件/散件				
材料	硬木或软木 硬木会更重、更耐用、价格更昂贵	-----> ----->	-----> ----->	-----> ----->
需要的肌肉调节功能*	操纵较重积木所需肌肉精细调节功能	-----> 躯干及手臂的协调	-----> ----->	-----> ----->
颜色/对比	原色(积木仅涂上清漆)			
因果效应*				
感官元素*				
逼真程度/细节	原色或复杂的结构	----->	----->	----->
特许性				
经典				
自动/智能特征				
教育				



<p>相关游戏/行为</p>	<p>与 2 岁相比，具有更复杂的结构 分析他们想堆砌部件 形象化部件间的关系 解决大小、体积、空间和重量问题</p>	<p>更复杂的结构 戏剧性情节加入到结构中 积木结合了松散部件</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt;</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt;</p>
<p>玩具举例</p>	<p>木制幼儿园积木 数字及字母积木 桌面积木 空心积木</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt;</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt;</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt;</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 7.2 拼装材料

就像木头、纸板、枕木所起的作用一样，拼装材料促进了建造类玩耍的发展。拼装材料与积木性质上是一样的，因为它们可能会被应用于描绘现实世界的某项事物的堆砌活动中。然而，它们又迥然相异于积木，它们可以被结合、被锁住或被支撑在某一特定位置。通过各种各样的连结方式，搭扣在一起的部件可以做出传统木制桌面积木所不能的作品。

真正的建造类玩耍起步于两岁左右并且延续到成年时期。建造类玩耍与孩子的成长有关，因为建造类玩耍是孩子成长的印证。孩子们从简单地处理游戏中的物体和材料开始成长，到他们学会先在脑中积极地构思怎样组合、堆砌这些材料。逐渐地，他们开始带着创造事物的意识来熟练地操作物体，例如一座城堡或房子。十九个月以下的婴儿通常缺乏必须有效运用拼装材料的操控技巧。因此，这一章节的讨论从十九个月开始。在判断不同种类拼装材料所适合的年龄段时，应高度强调重视以下几个特性：

- 可拼装部件/散件
- 需要的肌肉调节功能
- 部件数量
- 部件大小

但是，由于以上因素会随着年龄而变化，因而因素的排列顺序先后并不体现其重要性的大小。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的拼装材料类型的叙述，以及特定的年龄组如何使用此种玩具的说明。

建造类玩耍：拼装材料

玩具特点	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*		(5-10 厘米) (2-4 inches)	-----→
部件形状		块状积木；正方形及矩形	-----→
部件数量*		20-30 件	-----→
可拼装部件/散件		拼装：简单的连接系统，可以轻易地用非系统化的方法被堆砌或挤压在一起	-----→ 简单螺纹连接方式
材料		塑料	-----→
需要的肌肉调节功能*	肌肉精细调节功能已得到较好发展，但孩子仍然不能操纵可接合拼装部件的物件	孩子的肌肉精细调节功能继续发展，可能处理简单的连接系统	-----→ 孩子可以处理简单螺纹连接动作
颜色/对比			
因果效应*			
感官元素*			
逼真程度/细节			
特许性			
经典			
自动/智能特征			
教育			
相关游戏/行为	涌现出对求知和好奇的兴趣 通过试错方式解决问题 精细动作技能已得到较好发展，但还不能连接连接件	象征和形象思考 建造类玩耍成为使用堆砌材料的一种方式 更准确的肌肉精细调节功能	-----→ -----→ -----→ 孩子可以处理简单螺纹连接动作，但不能处理在一块平坦的木板上钻螺钉然后上螺帽这类的协调动作
玩具举例	通常并不合适	搭扣式积木（弹簧锁式积木珠	-----→

	Snap-lock beads 宽大的、粗壮的拼装块/积木	
--	----------------------------------	--

		宽大的拼装块状物/积木 拼装泡沫拼装垫子
--	--	-------------------------

\* 这些玩具最重要的特性之一

建造类玩耍：拼装材料

玩具特点	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	(5-7.5 厘米) (2-3 inches)	(5-7.5 厘米) (2-3 inches): 更复杂的设计, 如: 螺帽和螺栓 大于 5 厘米: 简单设计设计, 如块状物	多样化的部件 (长度小于 2.5cm 较小部件、长度 2.5-5cm 的小部件和长度 5-10cm 的大部件), 允许堆砌更复杂的结构	-----→
部件形状	五花八门的形状	-----→	-----→	-----→
部件数量*	30-50 块	80-100 块	100 块以上	-----→
可拼装部件/散件	简单的连锁设计: 搭扣式、旋拧式、挤压在一起的方式、杆及连接器、原木状 (notched logs) 及嵌套式	-----→ 嵌齿互锁, 塞进缝隙 (slot inserts), 大螺母和螺栓, 套管连接起来和将管子一同取出 (connecting straws, and popping tubes together)	-----→ -----→ 微小螺钉、螺母和螺栓	-----→ -----→
材料	塑料或木	-----→ 多样化的材料, 如: 轮胎、纺织品、迷你人物模型和树木模型	-----→ -----→ 全金属部件	-----→ -----→
需要的肌肉调节功能*	该年龄段的儿童有操纵大多数拼装式设计所必须的肌肉精细调节功能	-----→	-----→ 目前小部件相对比较困难	-----→ -----→
颜色/对比				
因果效应*				
感官元素*				
逼真程度/细节		想让他们所创造的东西变得更 为栩栩如生	希望模型套装精细并且接近 现实	-----→
特许性			基于电影的主题类套装很有 吸引力	
经典	使用杆及连接器或原木状	-----→	-----→	-----→

	(notched logs) 的经典堆砌套装		搭接在一起的汽车模型套装	含有粘合剂的汽车模型套装
<b>自动/智能特征</b>		不知道怎样用钩钩住或使用电动建造套装	7-8 岁开始, 有能力处理含可移动、电动和/或电脑晶片的部件的套装	----->
<b>教育</b>				
<b>相关游戏/行为</b>	<p>有意识地运用拼装材料进行往上堆叠的方式</p> <p>有操纵大多数拼装式设计所必须的肌肉技能</p> <p>缺乏理解装配指引的认知能力</p> <p>喜爱可发挥自己的想法、可修整的材料</p>	<p>建造类玩耍是重要的游戏活动</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>喜爱将逼真的材料运用到他们所创造的东西上</p>	<p>发现比起那些没有拼装积木的建造套装, 用拼装部件来堆砌游戏更有趣</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>有足够的认知能力可以跟随模型套装说明书以及每一个步骤的要求</p> <p>喜爱精细的、接近现实的、基于电影的主题类套装</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p>
<b>玩具举例</b>	<p>搭扣式积木 (弹簧锁式积木珠 Snap-lock beads)</p> <p>小拼装块状物</p> <p>原木状 (notched logs) 和杆及连接器</p> <p>手工台螺丝</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>大的螺母和螺栓</p>	<p>4 到 5 岁的所有例子</p> <p>带不规则形状或转动连接件的套装</p> <p>可堆砌逼真的、精细的套装或变形玩具</p> <p>教授简单机器 (如: 车轮和车轴、齿轮、杠杆和滑轮) 原理的套装</p> <p>搭接在一起的汽车模型套装</p> <p>小螺钉、螺母和螺栓</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>含有粘合剂的汽车模型套装</p> <p>-----&gt;</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 8 装扮和角色类玩耍类别

当婴儿或初学步儿童的记忆力开始发展并且开始把玩具和现实生活中的人或事彼此联系的时候，他们就已经具备了进行装扮和角色类玩耍的基本条件。在19个月的时候，儿童会开始最简单的装扮和角色类玩耍，在学龄前达到高峰，入学后逐渐消退。尽管如此，对于一些上学的大孩子而言，角色扮演依然十分重要。

### 玩偶及填充玩具 (Dolls & Stuffed Toys)

- 小玩偶及填充玩具
- 微缩模型玩偶及微缩填充玩具
- 穿戴玩偶
- 动作人偶
- 仿真或大型洋娃娃及其他
- 仿真或大型填充玩具

### 场景模拟玩具及木偶 (Play Scenes & Puppets)

- 玩具小屋及主题场景模拟玩具
- 弹出场景
- 儿童游戏室
- 脚偶/手偶
- 牵线木偶

### 装扮类材料 (Dress-Up Materials)

- 化妆服饰 (如：军服，宇航服，消防服，节日服，警服)
- 媒体明星及英雄人物
- 其他 (如：假牙，帽子，珠宝，面具，丝巾，领带，假发)
- 化妆品及美甲类套装

### 小型交通工具玩具 (Small Vehicle Toys)

- 船艇类
- 汽车类
- 摩托车类
- 火车类
- 飞机类

### 工具及小道具 (Tools & Props)

- 耙子类
- 铁铲类
- 桶类
- 吸尘器及剪草机
- 室内清洁工具
- 厨房/烹饪工具
- 医疗用品及设备
- 塑料建筑工具
- 电话
- 可移动通讯工具 (如：手提电话，传呼机)

- 收银机及钱币
- 装饰手枪，手枪用皮套，头盔
- 锤子

### 8.1 玩偶和填充玩具

玩偶及填充玩具适合所有年龄段的儿童。它们通常是发展儿童感官的首选产品。大些的婴孩常常随身带着玩偶或填充玩具，因为这样会让他们有安全感和被爱的感觉。这种情况可能会持续到学龄前甚至入学后几年。当认知能力逐渐提高时，玩偶，动作人偶，填充玩具在帮助儿童学习装扮和角色扮演方面起到重要作用。稍大的儿童会收集他们喜欢的玩偶、人偶、或者填充玩具。

在判断玩偶及填充玩具的适合年龄时，以下的特性应该重点考虑：

- 逼真程度/细节
- 因果效应
- 部件大小
- 特许性
- 颜色/对比

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。



装扮和角色类玩耍类别：玩偶和填充玩具

玩具特性	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
部件大小、重量*	长度4-8英寸（10~20厘米） 重量极轻，不多于0.5~2盎司（14~57克） 易抓握，可直立于空气中	长度4-12英寸（10~30.5厘米） 重量极轻，不超过2盎司（57克） -----→	长度8-12英寸（20~30.5厘米） 重量轻，不多于3-6盎司（85~170克） -----→
部件形状	最基本的一体结构 牢固性：玩具不能被破坏及拉烂 厚度、圆边：无利边及突出物	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数量			
可拼装部件/散件	无可移除的松散件或衣服	-----→	-----→
材料	柔软、易弯、可搂抱 无毛发（模塑除外）、衣物、软毛、铃铛、纽扣、缎带、须状物 可洗涤、易清洁	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
所需的肌肉调节功能	缺少肌肉精细或粗调节控制能力	低等肌肉精细和粗调节控制能力加强	-----→
颜色/对比*	强烈对比色（如：黑白）及基本图形色 色彩丰富鲜明	-----→ -----→	-----→ -----→
因果效应	低等的因果效应功能（如：摇发出声音）	低等的因果效应功能（如：摇发出声音或基本单词词组）	-----→
感官元素	织物触感柔软 轻柔的声音（如：摇铃，音乐）	-----→ -----→	-----→ 更多不同的声音、光线、动作
逼真程度/细	友善的外貌，尤指面部	-----→	-----→

节*	对比强烈的面部表情,或用手缝制的 面部 无会动的眼睛	-----→ -----→	-----→ -----→	
特许性*		开始通过媒体或家庭生活识别熟悉的人 物形象	-----→	
经典性				
自动/智能特 征				
教育性				
相关游戏/行 为	以嘴试物的意识强烈 开始感觉、触摸事物	-----→ -----→ 开始坐而后爬 开始明白经常重复的单词	-----→ -----→ 善于攀爬 开始学步 开始关注事物的外在表现和关联性	
玩具举例	小玩偶(小婴儿、豆袋玩具等) 小填充玩具或毛绒玩具 音乐玩偶或填充玩具 婴儿床上的柔软玩具	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→	

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

装扮和角色类玩耍类别：玩偶和填充玩具

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量*	长度10-16英寸（25.5~41厘米） 重量轻，达到4~8盎司（113~227克） 易抓握，可直立（续前）	-----→ 重量极轻，达到6~12盎司（170~340克） -----→	长度12-18英寸（30.5~41厘米） 中等重量，达到8~16盎司（227~454克） -----→
部件形状	基本的一体结构（续前） 牢固性：玩具不能被破坏及拉烂（续前） 厚的圆边：无利边及突出物（续前）	-----→ -----→	-----→ -----→
部件数量			2-4
可拼装部件/散件	无可移除的松散件或衣服（续前）	-----→	瓶子、毛毯、骨头等
材料	柔软、易弯、可搂抱 无毛发（模塑除外）、衣物、软毛、铃铛、纽扣、缎带、须状物 可洗涤、易清洁	-----→ -----→ -----→	-----→  易于穿戴的大孔衣服，大纽扣、钩、圈钩、魔术贴
所需的肌肉调节功能	低等的肌肉精细调节灵巧和控制能力 身体有些部位容易旋转	-----→ -----→	中低等的肌肉精细调节灵巧和控制能力 -----→
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩	-----→	-----→ 粉色或蜡彩色
因果效应	注意简单的因果效应功能（如：推发出	享受中低等的因果效应功能（如：摇发	

	声音)	出声音或简单的头部四肢摆弄)	
感官元素	柔软织物 (续前) 更多变换的声音、光线、动作 (续前)	-----→ -----→	-----→ -----→
逼真程度/细节*	友善的外貌, 尤指面部 (续前) 对比强烈的面部表情, 或手缝制的面部 (续前) 无会动的眼睛 (续前)	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ 眼睛会动, 会眨眼
特许性*	开始通过媒体及家庭活动认识熟悉的人物 (续前)	-----→	认知提高
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	以嘴试物的意识强烈 (续前) 感觉、感受事物 (续前) 简单的模仿行为和装扮游戏 建立事物不灭的感知 喃喃学语	以嘴试物的行为减弱 -----→ 简单的生活情景或媒体情节的扮演 更多注意事物关联性 开始说单词、词组、句子	-----→ -----→ 更多复杂的模仿 事物关联性的认知能力提高 言语能力提高, 单词、词组、短句、 句子关联性
玩具举例	小玩偶(小婴儿、豆袋玩具等) (续前) 小填充玩具或毛绒玩具 (续前) 音乐玩偶或填充玩具 (续前) 可洗涤的橡胶婴儿娃娃	-----→ -----→ -----→ -----→ 拼装玩偶	-----→ -----→ 简单穿戴玩偶 -----→ -----→ 组合玩偶, 如妈妈与婴儿

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

装扮和角色类玩耍类别：玩偶及填充玩具

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量*	长度 16-20英寸 (40.6~51厘米) 重量不超过12~18盎司 (340~510克)	大型或超大尺寸 约1: 6的主题玩偶	-----→ -----→	-----→ -----→
部件形状				
部件数量	大量, 约12	10-20	-----→	-----→
可拼装部件/散件	可变换	-----→	-----→	-----→
材料	柔软触觉好, 易弯, 可搂抱 柔软、便于穿戴的大孔洞衣服 大纽扣、钩、圈钩、魔术贴	-----→ -----→ -----→		
所需的肌肉调节功能	中等肌肉精细调节灵巧性与控制能力 容易操纵配件、松散件 (如: 婴儿娃娃的装饰物)、纽扣、操纵杆	中等程度的灵巧性、力量、肌肉精细和粗调节功能	中高等程度灵巧性、力量、肌肉粗调节功能	高程度灵巧性、力量、肌肉粗调节功能
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩 粉色、色彩柔和	丰富鲜明的色彩, 以及常用颜色 (如: 黑色、米色) 面部特征较好	-----→	-----→
因果效应	喜爱中等复杂的因果效应功能 (如: 推发出声音、光线; 动作产生哭、吮吸、流泪等类似真人的)	喜爱中高等复杂的因果效应功能 (如: 多功能性, 能多方向旋转的身体部件, 能产生多种光线、声音、音调、	-----→	-----→

	情态)	动作反应, 操纵杆, 可更换部件)		
感官元素				
逼真程度/细节*	中等仿真细节 (准确的人体结构比例, 较逼真的松散件, 多方向旋转的身体部件)	中高等逼真细节 (较好的面部特征, 可移除的装备)	功能强, 高仿真, 高细节	-----→ 逼真的相貌
普遍特许性*	大众媒体的流行形象	偏爱大众媒体上的流行形象	使用、改编家庭、学校的经验和媒体上的故事 (电视、音像、电脑游戏、电影、书籍)	-----→
经典性	开始感兴趣于简单收集	持续收集的兴趣	浓厚的收集兴趣	-----→
自动/智能特征	简单按钮, 操纵杆	更好的操纵装置	-----→	-----→
教育性				
相关游戏/行为	中低复杂程度的装扮游戏  更擅于找到关联性 中低程度的同伴或团体合作关系	中高复杂程度的装扮游戏  中等解决问题的能力 广泛的同伴或团体关系	较多有结构的, 有目的的戏剧表演 中高层次解决问题的能力 中高层次的独立性	长而复杂的有结构的戏剧表演  更高的解决问题能力
玩具举例	较复杂的装扮游戏  木制或塑料的拼装玩偶	科幻角色、动作人物 -----→ 真实比例的玩偶及配件 真实比例的填充玩具 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ 大型玩偶或填充玩具 特别的或独一无二的玩偶及填充玩具 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
		时尚玩偶, 武装玩偶、其他主题玩偶 (比例约为1: 6)	-----→	-----→

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性



## 8.2 场景模拟玩具和木偶

场景模拟玩具及木偶能帮助儿童模仿和创造他们熟悉的情节，在他们制作了戏剧场景或故事后，儿童就可以扮演角色。12个月的初学步儿童所喜爱的木偶戏玩具为绒毛动物，通常是填充动物玩具，但这不是真实意义上的木偶戏。当学步儿19个月大的时候，家长就可以利用木偶及场景模拟玩具与其玩游戏了。19个月的学步儿已经有能力了解事物的关联性，这种能力有利于他们的装扮游戏；同时利用场景模拟玩具和木偶，他们也开始参与一些简单的扮演行为。学龄前是一个对场景模拟玩具和木偶感兴趣的高峰期。上学的儿童会喜爱各不相同、复杂的场景模拟玩具和木偶。场景模拟玩具包括缩微的模型、组合玩具、玩具屋、和一些弹出场景。这些场景模拟玩具应该配有一些人物、小交通工具、支撑物、或不同的配件。低阶段的木偶可以是一些袜型的设计，逐步发展为手控的复杂木偶。这些木偶应可以和舞台剧和布景相结合。

在确定该类型玩具的年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 所需的肌肉调节功能

逼真程度/细节

可拼装部件/散件

上述特征排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。

装扮和角色类玩耍类别：场景模拟玩具和木偶

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量	有足够大的孔可以使手进入的木偶 木偶长度：8~12英寸（20~30.5厘米） 木偶重量轻，约4~8盎司（113.4克~226.8克） 场景模拟玩具重量轻，易于携带，约8~12盎司（227~340克）	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> 小部件，至少2~4英寸（5~10厘米）
部件外观		易于进入1~2个大区域	----->
部件数量		2~6	----->
可拼装部件/散件*			简单的可动部件，如曲柄或门，使儿童能够借助铰链推或开
材料	柔软布料	----->	----->
所需要的肌肉调节功能*	有限的灵巧性和肌肉精细调节控制能力能够摆弄、携带轻质场景模拟玩具或人物	低等灵巧性和肌肉精细调节控制能力能够操作简单的场景模拟玩具和袜型木偶	中低等灵巧性和肌肉精细调节控制能力 能控制需肌肉精细调节的动作，如在指定位置放入一些大物件 基本的钳式捏的动作
颜色/对比	对比强烈的面部表情，尤指眼睛	----->	----->
因果效应			
感官元素			
逼真/细节程度	木偶及人物应为熟悉的形象或动物 熟悉的玩具组合和缩微模型 简单、逼真（不必十分详细）	-----> -----> ----->	-----> -----> 中低程度的逼真细节
特许性			
经典性			

自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	简单的模仿游戏 尚未进入真正的装扮游戏	简单的装扮游戏，以家庭情景或大众媒体讲述的情节为基础	善于制造简单的象征关系
玩具举例	简单的袜型玩偶 小而简单的游戏场景，如：厨房、农场、加油站、飞机场 简单的弹出场景，如：消防车 简单玩具组合，如：带有小人的交通工具	-----> -----> -----> ----->	简单袜型、手套型、手指型木偶 -----> -----> ----->

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

装扮和角色类玩耍类别：场景模拟玩具和木偶

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量	有足够大的孔可以使手进入的木偶（续前） 易于进入一些大区域	小游戏场景部件，约0.5英寸（1.3厘米） 小房间或区域	更小尺寸的配件 ----->	----->
部件外观				
部件数量	约12个	10~20	----->	----->
可拼装部件/散件*	简单的可动部件，如曲柄或门，使儿童能够借由铰链推或开（续前）	更复杂，如螺旋动作、多部件组合  大量不同的配件	----->  ----->	----->  ----->
材料	柔软布料（续前）	----->		
所需要的肌肉调节功能*	中等灵巧性和肌肉精细调节控制能力 较之2岁儿童，更善于运用手指 小物件的定位和再定位	----->  有能力操控大部分的工作机构  ----->	中高等的灵巧性和肌肉精细调节控制能力  ----->  ----->	高度灵巧性和肌肉精细调节控制能力   ----->
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真/细节程度*	木偶及人物应为熟悉的形象或动物（续前） 较好的面部特征 中等的逼真细节	----->  ----->  中高等的逼真细节	高功能、逼真、详尽细节  华丽的服饰、配件、场景	----->  ----->  逼真的外貌
特许性		认同的游戏场景开始变得重要	敏锐的感知认同的形象和收集物	----->
经典性				

自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	中低程度复杂的装扮游戏 较之2岁时候，更擅于制造象征关系	中高程度的复杂的装扮游戏 较之3岁时候，更擅于装扮讲故事，演戏剧	有结构的、有目标的戏剧表演	为时长、复杂、结构强的戏剧表演
玩具举例	<p>袜型、手套型、手型、臂型、手指型木偶 木偶可依据简单的手指动作，开合嘴巴或手臂</p> <p>简单的玩具屋、情节熟悉的缩微玩具组合 弹出场景（续前）</p> <p>游戏屋</p>	<p>略微复杂的袜型、手套型、手型、臂型、手指型木偶 —————&gt;</p> <p>简单的木偶剧场 更细节的玩具屋、情节熟悉的缩微玩具组合 —————&gt;</p> <p>—————&gt; 动作/探险、军事玩具组合</p>	<p>手、手臂、手指相互连结的木偶或简单的拉绳木偶 木偶有硬质头部，合上漆的面部 带幕帘的主题性木偶剧场 华丽的玩具屋，带有缩微的人物、动物及配件 熟悉的情节，如：家庭、太空 —————&gt; —————&gt; —————&gt;</p>	<p>—————&gt; 拉绳木偶和牵线木偶 —————&gt;</p> <p>逼真的木偶剧场 —————&gt;</p> <p>—————&gt; —————&gt;</p>

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

### 8.3 装扮类材料

装扮材料包括：化装服饰、配件、珠宝及化妆工具，这些东西除了婴儿外所有的儿童都喜欢。这些材料还包括相关的手工用品，如：珠宝制作、穿线小珠、编织工具。当儿童的认知力和动手能力发展的更好时，他们就能够使用装扮材料以更复杂的方式进行装扮游戏。他们经常会利用从媒体（主要为电视、录像、电脑和书籍）、家庭、朋友处所获得的经验进行模仿，或者他们也会表演他们自己想象的情节。

在确定该类型玩具的年龄时，应该着重考虑下列的特性：

- 逼真程度/细节程度
- 特许性
- 材料
- 所需要的肌肉调节功能

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。

装扮和角色类玩耍类别：**装扮材料**

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量			
部件外观	厚的圆边 普通样式的珠宝 无袖的、套头服饰设计	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料*	木质或塑料珠子	-----→ 容易脱、戴的钩环连结	-----→ -----→ 化装服饰应为大钮扣、带扣和钩子
所需要的肌肉调节功能*	几乎不需要灵巧性和肌肉精细调节的控制	低程度的灵巧性和肌肉精细调节控制能力 能够以捏的方式用绳子串大珠子和大孔洞 可以控制手脚通过一些大的开孔	中低程度的灵巧性和肌肉精细调节控制能力 -----→ -----→
颜色/对比	丰富、鲜明的色彩	-----→	-----→
因果效应			
感官元素	柔软的布料	-----→	-----→
逼真/细节程度*			低程度逼真细节

特许性*		带有特许性特性的化妆服饰和配饰 比较有吸引力	更加喜爱带有特许性特性的服饰和配饰
经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	模仿 非常简单的装扮和象征意义的了解 嘟囔单词 探究 触摸织物 大部分时间 以嘴试物	-----→ 了解象征关联性后的简单的装扮 单词和短语 -----→ -----→ 较多的时间 以嘴试物	-----→ 更多逐渐复杂的象征意义转变 词汇量增加 喜爱独立行事 有时 以嘴试物
玩具举例	非常简单的化妆服饰 低弹性的项链、手镯，不可有戒指/耳环  头饰（scarve围巾、发夹） 编绳或塑料绳 珠子（约10个）	简单的化妆服饰 -----→  -----→ -----→ 鞋子、帽子、扣入式领带、 珠子（约20个） 系带的方块或木板，带有厚边钝纺锤	-----→ -----→ 童话情节中的手镜 简单假发  -----→ -----→ 礼服、帽子、手套、鞋子、扣入式领 带 珠子（约20个） 简单的穿戴玩偶 框架和方块用于扣钮扣、按入、系带、 钩扣、带扣 可系带的卡片和可系带的鞋子

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性



## 装扮和角色类玩耍类别：装扮材料

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量	较小的珠子（约0.5英寸或1.3厘米） 带大钩扣的项链、易于脱开的项链	珠子（约0.25英寸或0.6厘米） ----->	具有装扮功能的逼真尺寸 ----->	----->
部件外观				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料*	较小的易于脱戴的钩环或 粘贴连结件 中等尺寸钮扣、带扣、钩子 简单大按扣	-----> 成人尺寸的钮扣、按扣、系带、带扣和钩子	-----> -----> 陶瓷和玻璃珠子	-----> -----> ----->
所需要的肌肉调节功能*	中等程度的灵巧性和肌肉 精细调节控制能力  简单系带动作 独立穿戴简单服饰  粘贴、扣钮扣、扣带扣、扣钩子	-----> 基本系带动作并尝试打结 -----> ----->	中高程度的灵巧性（能用缝衣针为玩偶和木偶制作衣服） 制作简单的装扮饰物 穿戴基本为成人样式的服饰 ----->	----->  制作略微精致的化装服饰 穿戴略微精致的化装服饰 准确的化装要求
颜色/对比	丰富的基本色系和明亮柔和的色彩	----->		
因果效应				
感官元素	柔软的布料（续前）	----->		
逼真/细节程度*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节	高程度的逼真细节	极高程度的逼真细节 保证原有特征
特许性*	带有特许性特性的服饰更	对带有特许性特性的服饰	----->	----->

	有吸引力	十分有兴趣		
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	<p>更加重视扮演</p> <p>中低层次的解决问题能力 开始从事简单的连续图案， 如红蓝搭配</p>	<p>更多更复杂的扮演 更广泛的象征意义的感知 中层次解决问题能力 在串珠过程能复制更复杂的 顺序 可以发明简单多规则序列</p>	<p>更富有结构、目的明确的戏剧 角色扮演 中高程度解决问题的能力 中高程度的服饰装扮技巧</p>	<p>结构井然、目的明确的戏剧 角色扮演 高等解决问题的能力 高等服饰装扮技巧</p>
玩具举例	<p>中低复杂程度服饰</p> <p>各式珠宝</p> <p>简单假发（续前） 头饰（围巾、发夹）</p> <p>礼服、帽子、手套、鞋子、 按入式领结（续前）</p> <p>小珠子 穿戴玩偶（续前） 框架和方块发展扣钮扣、按 钮、系带、钩扣、带扣等 动作（续前） 可系带的卡片和可系带的 鞋子（续前）</p>	<p>中等复杂程度服饰</p> <p>中低复杂程度的工具（修剪 工具、化妆材料、珠宝、 编织物、伪装物）</p> <p>简单弓箭</p> <p>绕线织布机</p> <p>简单缝制工具</p>	<p>用于制作化妆服饰的半成 品材料</p> <p>较逼真的假发 复杂的头饰 复杂一些的弓箭</p> <p>绕线器和手工织布机 各种尺寸的珠子</p> <p>编织品、针织品 简单的针绣花边</p>	<p>类似成人的珠宝、修剪工 具、化妆品、领结、面具、 毛发、缝制、编织、针绣 花边、刺绣</p> <p>更复杂的手工织布机</p> <p>皮革和塑料编织物 装饰性的枪支和设备</p>

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

#### 8.4 小型交通工具玩具

从婴儿和学步儿直至18个月，尤其是那些不到1岁的儿童，会玩一些小的交通工具类玩具，主要是为了探究和简单的模仿，而不是作为摆设。因此，简单的类似交通工具的玩具若意图给12个月以下的儿童玩耍，可以参考早期探究/实践类玩耍类别—拖拉玩具（*Early Exploratory/Practice Play: Push & Pull Toys*）。在18个月以后，儿童开始在装扮游戏中更多的使用小型交通工具。当他们布置戏剧场景和改编故事进行扮演时，3、4岁的儿童会更多的使用小交通工具。在这个章节里面，这些交通工具不包括骑乘玩具，对于骑乘玩具可以参考运动和娱乐玩具：骑乘玩具（*Sports & Recreational Play: Ride-On Toys*）。

在确定该类型玩具的年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 部件大小
- 逼真程度
- 所需要的肌肉调节功能
- 特许性
- 颜色/对比
- 因果效应

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的小交通工具类玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。

装扮和角色类玩耍类别：小交通玩具

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量*	大型，易于抓、握、推 4~8英寸（10~20厘米）长，可捏握或满握  某些部位厚度在0.25~0.5英寸（0.6~1.3厘米） 若玩耍过程意图被拾起，重量不应超过3盎司（85克）	大型简单的工作部件 6~12英寸（15~30.5厘米）长，可捏握或满握  若玩耍过程意图被拾起，重量不应超过4盎司（113克）	较小（2~3英寸或5~7.6厘米），或较大（12~18英寸或30~46厘米）以达到推动目的 某些部位厚度在0.5英寸（1.3厘米） 若玩耍过程意图被拾起，重量不应多于4~6盎司（113~170克）
部件外观	无可移除部件或松散件 厚的圆边 一体结构（但轮子可转动） 牢固	→	→
部件数量	1或2节火车车厢	2~4节火车车厢 1~3个松散件/移动部件	2~6节火车车厢 1~8个松散件/移动部件
可拼装部件/散件	简单的大钩子或火车的磁性连接装置	→	简单的钩连，嵌入式连接或交错连接的轨道，对于所提供的交通玩具轨道应足够宽
材料	塑料、硬橡胶、轻质木材 可洗涤或易于清洁	→	→
所需要的肌肉调节功能*	低程度的肌肉精细调节灵巧性和控制能力	能够使用简单的遥控器和遥控设备 开始会系上或解开简单的连接机构（磁连接或大钩连接）	低程度的肌肉精细调节灵巧性和控制能力  低力度的1~2转的发条装置
颜色/对比*	丰富、鲜明的色彩	→	→

因果效应*	注意简单的因果效应关系(推产生声音、光线、动作)	推产生声音、光线、移动或(和)音效 拉绳子也产生上述效果 简单遥控器按键产生简单结果	-----→ -----→ -----→ -----→
感官元素	声音、光线	-----→	-----→
逼真/细节程度*	简单逼真细节或夸张细节 一些公认的细节特征	低程度的逼真细节	中低程度逼真细节(门、蓬罩、卸货台、软管、船帆、舵、推进器、简单控制杆)
特许性*		开始识别公认的交通工具	了解不少公认的交通工具
经典性			
自动/智能特征		能够使用简单的遥控器和遥控装置	-----→
教育性			
相关游戏/行为	模仿 观察成人或大孩子,看电视或其他媒体 建立物质不灭的认识 简单的象征思维 嘟囔一些单词或词组 在玩耍过程,通常需要成人或大孩子的帮助	更多的模仿家庭和媒体情节 了解象征关联性后的简单的装扮 单词、短语、词组 -----→ 以嘴试物的情况减少 喜爱中低程度的因果效应关系	-----→ 更多逐渐复杂的扮演行为 对象征关联性的认识逐步提高 单词、短语、词组、简单句子 -----→ 有时以嘴试物 -----→
玩具举例	小船(通常为浴缸玩具)  手推的汽车、摩托车、卡车 无轨道的火车	-----→  -----→ -----→  飞行玩具(无发条) 简单遥控类交通玩具	-----→  大型卡车 -----→ 带有2~6节车厢的火车,车厢可连接或分离 飞行玩具带简单发条装置 -----→ 带简单发条装置的较夸张的交通玩具

\* 玩具中对儿童最具影响力的特征

装扮和角色类玩耍类别：装扮材料

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量*	较小的工作部件 小的（1~8英寸或2.5~20.3厘米）或大的（12~24英寸或30.5~61.0厘米）以达到推动目的 若玩耍过程意图被拾起，不超过6~8盎司（170~227克）	大的或小的工作部件 小的（1~12英寸或2.5~30.5厘米）或大的（24~36英寸或61~91厘米） 若玩耍过程意图被拾起，不超过10盎司（284克）	-----> 所有尺寸 若玩耍过程意图被拾起，不超过12盎司（340克）	-----> -----> 若玩耍过程意图被拾起，不超过1磅（454克）
部件外观				
部件数量	多节车厢	----->	----->	----->
可拼装部件/散件	简单的钩连，嵌入式连接或交错连接的轨道，对于所提供的交通玩具轨道应足够宽（续前）	易于钩连、嵌入连接、锁扣连接的大轨道	不同方式简单连接的小轨道	复杂的轨道连接方式和轨道布置
材料*	较为细节的模铸金属或塑料材料	----->	----->	----->
所需要的肌肉调节功能*	中等程度的灵巧性和细节控制 更擅于使用按键和遥控杆  更擅于使用简单连接装置 大发条匙、低力度的多圈简单发条装置	能够有效使用小物件  开始掌握大部分的遥控装置  会使用更复杂的连接装置 中小发条匙，中低力度发条装置	中高程度的灵巧性和肌肉精细调节技巧 掌握大部分的遥控装置 连接中等复杂的连接装置  小发条匙，中等力度发条装置	-----> -----> 小发条匙，高力度发条装置
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩（续前） 明亮柔和、常用的色彩	----->	标准化的、独一无二的色彩	----->

因果效应	遥控器上的按键，产生更为复杂的效果			
感官元素				
逼真/细节程度*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节，包括：比例设计、功能模拟、松散件、印花、装饰材料	高度逼真，细节详尽	—————> 精致、逼真
特许性*	在不同媒体上流行的公众交通工具和形象较为吸引	—————>	对公认的交通工具十分兴趣	—————>
经典性		开始喜爱收集不同的交通工具	本阶段末对交通玩具的收集有点精通	
自动/智能特征	更擅于使用按键和控制杆	开始掌握大部分的遥控装置	掌握大部分的遥控装置	
教育性				
相关游戏/行为	中低复杂程度的扮演  发现象征关联性的能力达到中等水平  朋友和团队间中低程度的社交和合作	中高复杂程度的，为时更长的扮演 了解更广泛的象征意义  替代物品 朋友和团队间广泛的社交和合作 中等解决问题能力	更富有结构性、目的明确的戏剧角色扮演 了解象征意义转换  使用家里、学校的经验和不同媒体（电视、音像、电影、书籍等）情节，编导故事 中高程度解决问题能力	—————> —————> —————> —————>
玩具举例	大卡车（续前） 带有简单轨道和发射装置的交通玩具 缩微的模铸汽车 多节车厢的火车	—————> 带有简单至中等复杂轨道的交通玩具  —————> 含有多节可连接或分离的	汽车、摩托车、卡车，配有中等复杂的标准轨道或电动轨道，用以比赛  含有多节可连接或分离的	汽车、摩托车、卡车，配有高度复杂的标准轨道或电动轨道，用以比赛  —————>

	配有易于连接的简单轨道的火车 带简单发条装置的飞行玩具（续前） 遥控类交通玩具 带简单发条装置的科幻类交通玩具（续前）	车厢的火车 -----> 大中尺寸的发条匙、低力度发条装置的飞行玩具 -----> ----->	车厢的电动火车 配有小轨道的火车，轨道连接为中易难度 小发条匙、中力度发条装置的飞行玩具 ----->	配有略难连接的小轨道的火车 小发条匙、高力度发条装置或推进装置的飞行玩具 ----->
--	--	--	--	---

\* 玩具中对儿童最具影响力的特征



## 8.5 工具和小道具

把工具和小道具应用于角色扮演游戏始于儿童12个月的时候。大约在这个时候他们会分辨许多物件可以用来模仿成人和大孩子。大约19个月的时候，工具和小道具将在角色扮演的游戏中起作用。到3岁的时候，儿童开始扮演简单的戏剧场景和故事。在这个段落里面有许多简单的玩具也会出现在早期探究/实践类玩耍类别的章节中。

在确定该类型玩具的年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 因果效应关系
- 部件大小
- 逼真程度/细节
- 颜色/对比

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的工具及小道具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。

装扮和角色类玩耍类别：工具及小道具

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量*	适于捏握或满握的尺寸（应为0.5英寸或1.3厘米厚） 若玩耍过程意图被拾起，重量不超过3盎司（85.0克）	-----> 若玩耍过程意图被拾起，重量不超过4盎司（113克）	-----> 若玩耍过程意图被拾起，重量不多于4~6盎司（113~170克）
部件外观	牢固（玩具不易破坏或拉烂） 厚的圆边（无利边）	-----> ----->	-----> ----->
部件数量	1~6	2~10	----->
可拼装部件/散件	松散件	----->	工具易于放入工具套
材料	易于清洁 大部分为塑料材料	-----> ----->	-----> ----->
所需要的肌肉调节功能	低程度的肌肉精细调节灵巧性和控制能力	----->	中低程度的灵巧性和肌肉精细调节控制能力
颜色/对比*	丰富、鲜明的色彩	----->	----->
因果效应*	注意简单的因果效应关系（推产生声音、光线、动作）或转动、拍打产生预定效果	中低程度的因果效应关系（推产生声音、光线或动作）	----->
感官元素			
逼真/细节程度*	低程度的逼真细节	----->	中低程度逼真细节
特许性			

经典性			
自动/智能特征			
教育性			
相关游戏/行为	模仿 极为简单的扮演和象征思维 嘟囔一些单词 探究 以嘴试物	-----→ 简单的扮演和象征关联性 沙滩和水上游戏 -----→ 以嘴试物的情况减少	-----→ 逐步提高对复杂象征意义的转换 -----→ 出现独立意识 有时 以嘴试物
玩具举例	耙子、铁锹、桶、铲子 类似吸尘器或剪草机的小型玩具 房屋清洁工具 厨房/烹饪用具、茶具	-----→ 吸尘器和剪草机 -----→ -----→ -----→ 电话、移动通讯设备(手机、传呼机) 收银机和钱币 医疗器械 建筑工具 手推车	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

装扮和角色类玩耍类别：工具及小道具

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量*	适于捏握或满握的尺寸（应为0.5英寸或1.3厘米厚） （续前） 若玩耍过程意图被拾起，重量不超过6~8盎司（170至227克）	适于捏握或满握的尺寸（应为0.75英寸或1.9厘米厚） 若玩耍过程意图被拾起，重量不超过10盎司（283.5克）	----->  ----->	适于捏握或满握的尺寸（应为0.75至1.25英寸或1.9至3.2厘米厚） 若玩耍过程意图被拾起，重量不超过1磅（454克）
部件外观	玩具不易破坏或拉烂产生小物件 厚的圆边（无利边）	----->  ----->		
部件数量	2~10（续前）	----->		
可拼装部件/散件	工具易于放入工具套（续前）	----->		
材料	易于清洁（续前） 大部分为塑料材料（续前）	-----> ----->	塑料、木材或金属	----->
所需要的肌肉调节功能	中等程度的肌肉精细调节 灵巧性和控制	中等程度的灵巧性、力量和肌肉粗调节功能	中高程度的灵巧性、力量和肌肉粗调节功能	高程度的灵巧性、力量和肌肉粗调节功能
颜色/对比*	丰富鲜明的色彩（续前） 常用的颜色（如：黑色、白色、米色、灰色）	----->	----->	----->
因果效应*	中等复杂程度的因果效应 （推产生声音、光线或动作）	中高复杂程度的因果效应	高度复杂的因果效应（推等动作产生对话、光线或/和动作）	高度复杂的因果效应
感官元素				

逼真/细节程度*	中等程度的逼真细节	中高程度的逼真细节及功能效果	高度逼真的细节和功能	高度逼真的细节和功能，类似真实的成人样式
特许性		使用家里或学校中不同的经历或媒体(电视、音像、电脑游戏、电影、书籍)上的各种情节	----->	----->
经典性				
自动/智能特征				
教育性				
相关游戏/行为	强的模仿能力 逐步提高对复杂象征意义的转换 中低程度解决问题能力 同伴和团队间有一些交流	了解更广泛的象征意义 -----> 中等解决问题能力 同伴和团队间更广泛的交流	-----> -----> 中高程度解决问题能力 ----->	-----> -----> -----> ----->
玩具举例	耙子、铁锹、桶和铲子 吸尘器、剪草机(续前) 房屋清洁工具(续前) 厨房烹饪用具(续前) 电话、手机、传呼(续前) 收银机和钱币(续前) 医疗器械(续前) 建筑工具(续前) 玩具手枪、枪套、安全帽和箭头带有吸杯的弓箭	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> 轻质锤子	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

## 9 竞技游戏和互动类玩耍类别

2岁的时候儿童开始喜爱拼图和比赛活动，因为此时的儿童与玩具的互动将更加具有象征意义和逻辑性。在最初的几年，只有当儿童可以服从游戏规则的时候，竞赛类游戏才能够成功进行。许多竞赛类游戏含有教育成份或是文化传统，这些特征都很吸引家长与儿童

### 拼图

- 纸板拼图
- 插入/嵌入拼图
- 图版拼图
- 套杯玩具
- 形状归类玩具
- 三维拼图
- 木制拼图

### 纸牌，地面、板面和桌面游戏

- 动作类游戏
- 西洋双陆棋
- 宾果游戏
- 纸牌游戏
- 西洋跳棋
- 国际象棋
- 中国跳棋
- 合作游戏
- 多米诺纸牌
- 骰子游戏
- 传奇冒险游戏
- 洛托数码卡牌游戏
- 棍子游戏
- 桌面游戏
- 问答游戏
- 拼词游戏

### 电脑及视频游戏

- 成人型软件
- 卡式游戏
- 掌上游戏机
- 网络游戏
- 软件
- 传统的电脑平台

### 9.1 拼图

儿童喜欢不同类型、不同风格的拼图。拼图游戏可以单独玩或多人一起玩。对于较小的儿童而言，拼图常常被当作是一种单独的游戏活动，然而儿童也是热心的观察者，他们很有兴趣观看别人完成拼图。通常，在儿童12个月的时候就可以开始玩拼图游戏了。儿童在12个月以前可以玩一些类似拼图的游戏，其目的是为了探究和实践，而不是为了把玩具拼在一起。因此，这类玩具属于早期探究/实践类玩耍类别中的镜子、童床/围栏悬挂玩具、婴儿操作型玩具章节。

拼图需要3种主要技能：肌肉精细调节技能，可以拾图板及放置它们；视觉辨别能力，观察图板是否搭配；以及一定的认知力，能够组织和布置图板。儿童在发展过程中，肌肉精细调节

能力会不断提高，视觉辨别能力也会增强，尝试不同拼图策略的认知力也会进步。与较少接触拼图的儿童相比，较常接触拼图的儿童，能够在较早的年龄段尝试复杂拼图。拼图对于培养儿童解决问题的能力是很重要的，因为当儿童尝试新拼图的时候，他们会学习新的方式来完成这个拼图。研究表明，拼图或其他两端受限的类似玩具可以帮助儿童建立“坚持下去”的观念，因为这样他们才可以看见玩具完成时的结果。

在确定拼图玩具的合适年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 部件数量
- 特许性
- 所需要的肌肉调节功能
- 部件大小
- 连锁或松散件

上述特征排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的不同拼图种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。



竞技游戏和互动类玩耍类别：拼图

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量*		插入/嵌入式拼图，图块尺寸大	----->
部件外观		光滑的边缘	
部件数量*		不多于3~5块	不多于5~12块
可拼装部件/散件*		图块可以拼凑一起，但不具连锁性	----->
材料		塑料，硬质木材	-----→
所需要的肌肉调节功能*	以探究的方式玩耍形状分类玩具	易于拼在一起的拼块或者只能用一种方式拼起的拼块	儿童能够玩耍简单的插入/嵌入式拼图，拼图图块的突起手柄有助于拼图的完成
颜色/对比		明亮的色彩	-----→
因果效应			
感官元素		对结构的喜爱逐渐增加	-----→
逼真/细节程度		抽象的形状而不是逼真的细节	对看上去真实的物体感兴趣
特许性*			对被认同的电视人物形象有点兴趣
经典性			
自动/智能特征			

教育性			家长常常购买拼图，以达到其教育目的
相关游戏/行为		逐渐可以把简单搭配的图块拼凑一起	开始对简单的拼图游戏感兴趣 通过多次的拼图经验，可以完成拼图游戏
玩具举例		形状分类玩具 套杯玩具 图板玩具	-----→ -----→ -----→ 带有突起手柄、图块较大的插入/嵌入式拼图

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

## 竞技游戏和互动类玩耍类别：拼图

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量*	能够使用小一点的部件，但部件大小仍然要在2英寸（5厘米）左右，以便于儿童放置	----->	能够玩耍更小尺寸的拼图（<2英寸或5厘米）	能够玩耍图块尺寸小于1英寸（2.5厘米）的拼图
部件外观	光滑的边缘	-----> ----->		
部件数量*	8~12	4岁：12~18 5岁：可达到35	达到100	9岁：100~500 10岁：>500
可拼装部件/散件*	无连锁性的嵌入式拼图	基本的图板式拼图	连锁性的图板拼图以及3维拼图	----->
材料	硬纸板	----->	纸张	----->
所需要的肌肉调节功能*	视觉辨识力和肌肉精细调节功能提高	----->	----->	----->
颜色/对比	明亮的色彩、柔和的颜色	----->	任意颜色	----->
因果效应				
感官元素				
逼真/细节程度	对逼真细节逐渐感兴趣	----->	喜欢有图片或其它风景的拼图	----->
特许性*	喜欢那些大众喜爱的温和的卡通形象	喜欢那些大众喜爱的卡通形象	喜欢那些大众喜爱的卡通形象、体育明星、电视明星	----->

经典性				
自动/智能特征				
教育性	家长购买拼图以达到教育的目的	----->	----->	----->
相关游戏/行为	拼图图块的摆放会经历尝试—错误—再尝试的过程 图块的搭配方式应清晰明了 拼图若不易摆放成功会导致儿童的挫败感	开始考虑整体布局，有计划、更系统的摆放图块 可以集中几分钟的注意力，以完成拼图	能够计划拼图应如何完成，能够有系统地完成拼图 集中注意力在拼图游戏上的时间可以达到1个小时，也可以在拼图游戏中断以后，回来继续该游戏	能够系统的完成拼图摆放 能够完成需要几天才能完成的拼图
玩具举例	带有突起手柄的插入/嵌入式拼图 木制拼图	插入/嵌入式拼图 地板拼图 简单的图版拼图	纸张及硬纸板拼图 100块图块的拼图 简单三维拼图	三维拼图 9岁：带有100-500块图块的图版拼图 10~12岁：带有500以上图块的拼图 抽象拼图 附有说明书的拼图

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

## 9.2 纸牌，地面、板面和桌面游戏

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

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

在确定纸牌、地面、棋类和桌面玩具的合适年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 所需要的肌肉调节功能
- 内容复杂程度
- 游戏时间
- 教育性
- 经典性

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。

竞技游戏和互动类玩耍类别：纸牌，地面、板面和桌面游戏

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量			足够大，便于操作
部件外观			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			
所需要的肌肉调节功能*			
颜色/对比			明亮的基本色彩
因果效应			
感官元素			
逼真/细节程度			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性*			家长偏爱能够教导简单概念的游戏，如：教导颜色、形状、图画

<p>相关游戏/行为*</p>	<p>开始对新奇的事物表示兴趣, 喜爱探究, 主要的游戏方式为探究游戏</p> <p>对那些以达到互动目的的玩具, 缺少必要的互动辨识力</p>	<p>-----→</p> <p>-----→</p>	<p>自我探究游戏, 也可以和别的小孩一起游戏</p> <p>能够匹配简单的颜色、形状及图案</p> <p>具备命名图画简单词汇</p> <p>对于真正的含有规则和次序性的比赛游戏, 尚缺少必要的辨识力和注意力</p>
<p>玩具举例</p>	<p>无合适玩具</p>	<p>-----→</p>	<p>简单的配对游戏, 或洛托类游戏</p> <p>大图案的多米诺牌戏</p> <p>简单动作类游戏</p> <p>磁吸式钓鱼游戏</p>

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

竞技游戏和互动类玩耍类别：纸牌，地面、板面和桌面游戏

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量	足够大便于操作			
部件外观				
部件数量	不多于5、6块的松散件			
可拼装部件/散件				
材料	部件牢固			
所需要的肌肉调节功能*	难于抓住卡片	能抓住的卡片不多于4张， 能移动小物件	能把所有卡片一手抓住	-----> 眼手协调能力好 反应快速
颜色/对比				
因果效应				
感官元素	游戏可以含有发音元素， 如：音乐或嘀嗒声	----->	----->	流行音乐
逼真/细节程度				
特许性	喜爱大众欢迎的卡通形象	对受大众喜爱的卡通人物 形象和动作人物感兴趣	对动作人物形象和体育明星 感兴趣	----->
经典性*	家长喜欢购买经典的、传统的 游戏	----->	----->	----->
自动/智能特征				



<p>教育性*</p>	<p>家长喜欢有教育意义的游戏，如：辨识数字和字母的游戏</p>	<p>家长喜欢有教育意义的游戏，如：阅读和数学游戏的游戏</p>	<p>对学习游戏感兴趣，如：科学与自然科学的游戏</p>	<p>对成人的话题感兴趣，喜欢问答游戏和历史类游戏</p>
<p>相关游戏/行为*</p>	<p>不了解游戏及其游戏策略 不关心其他的玩伴 在游戏中只会使用简单的ABC字母和数字</p>	<p>对游戏有点兴趣 不关心其他同伴，不会克制对手 注意力短时集中，游戏时间不超过30分钟 在游戏中会说话，但无法阅读指导书 能够应付游戏，包括目标的权衡</p>	<p>对游戏十分有兴趣 会使用简单的策略，开始关心对手的动作 游戏时间少于1小时 对阅读指导书还有一定难度，但能够服从复杂的规则 喜欢社会性的游戏</p>	<p>对成人话题感兴趣，如：战争、约会和时尚。 会使用复杂的策略 在游戏中会使用所学的理论知识。 有收集兴趣 游戏可以持续好几天 能阅读和解释指导书 喜欢社会性的游戏</p>
<p>玩具举例</p>	<p>匹配游戏 图案配对而非点配对的多米诺牌 完全随机性的游戏  动作游戏，包括：身体活动、跳舞、画画  简单棋类游戏，使用转盘或卡片</p>	<p>记忆或匹配游戏 数字和字母识别游戏  -----&gt;  动作游戏，包括：跳舞、画画 棍子游戏 -----&gt;  点式的多米诺骨牌 简单纸牌游戏，憋七</p>	<p>传统纸牌游戏 纸牌游戏，包括：数数或分类 国际象棋、跳棋、西洋棋、中国象棋 策略游戏 动作游戏 简单单词游戏 骰子游戏 卡片收集游戏 新奇冒险游戏</p>	<p>互动游戏 模拟游戏 体育游戏 含有抽象和理论内容的游戏  -----&gt;  问答游戏 迷宫游戏  -----&gt; -----&gt;</p>

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

### 9.3 电脑及视频游戏

电脑产品对于成人与儿童来说都非常受欢迎，那些专为儿童设计的电脑产品更是发展迅速。因此针对这种特殊类型玩具的年龄指导也需要经常更新，其中应包括目前和将来的电脑技术应用水平的信息。电脑通常被用来玩游戏，但它们也可以进行更广泛的软件游戏。大部分儿童都对所有的电脑游戏感兴趣。电脑设备通常分为3个平台：传统电脑平台、卡式插入控制台、游戏机。由于电脑科技发展迅速，本指导所定义的电脑涵盖的是所有儿童可能使用的电脑。电脑包括：输出设备、输入设备和用以进行输入与输出转换的处理器。

典型的电脑输入设备为：键盘和鼠标，因此电脑内容是很容易被使用者更改的。最敏感的输入设备可以监测细微的动作以保证电脑可以适用于所有年龄段的儿童。例如：把输入装置放置在婴儿奶嘴中，可以监测吮吸的动作，输出信号会根据吮吸的开始与停止而发生相应的改变。电脑输入设备可以处于距离电脑较远的位置，可以采用多种输入方式，如：毛绒动物。动作越复杂，输出设备也会越复杂。键盘和控制杆可以进行较为复杂的输入，因此比较适合大孩子，因为他们具备相应的肢体和辨识技巧。较典型的输出设备为显示屏（视觉输出）或是音箱（听觉输出）。电脑的处理程序通常基于电脑软件。儿童使用的软件可以包括具有简单因果效应的动作游戏、教育类软件和成人游戏。电脑产品具有多种特征。他们交互式的，而且结合多种感觉效果，所以在许多方面都很吸引儿童。同时，电脑产品常常含有教育意义，因此也很受家长的欢迎，这样他们可以让自己的孩子参与教导性的游戏。最后，和别的玩具不同的是，家长和其他成年人也使用电脑。电脑吸引儿童，因为他们喜欢模仿自己的家长；同时电脑也可以帮助家长与儿童之间的互动。

在确定电脑或视频游戏的合适年龄时，应该着重考虑下列的特征：

- 感官元素
- 因果效应
- 特许性
- 所需要的肌肉调节功能
- 教育性

上述特性排列无先后顺序，因为它们都会随着年龄段的不同而改变。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系。包括对适用于特定年龄段儿童的玩具种类的描述，以及对该年龄段儿童如何玩耍的描述。对于给3岁以下儿童玩耍的电脑游戏通常需要家长监督，因为大部分这类型的电脑游戏是设计给家长操作的，而非儿童。家长也需要为儿童插入软盘，开始或停止程序以及开关电脑。

竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑及视频游戏

玩具特性	出生至3个月	4至7个月	8至11个月
部件大小、重量	足够小易于让婴儿操作，如果该部件意图让婴儿抓握	-----→	-----→
部件外观	圆滑，无利边	-----→	-----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	质量轻 柔软 牢固 可洗涤	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
所需要的肌肉调节功能*	伸手 抓握 以嘴试物/吮吸	-----→ -----→ -----→ 手眼配合  在6个月的时候可以独立坐起 手掌抓握 能把物体从一只手转到另一只手	逐步提高的活动能力（匍匐、爬行、扶物行走、走）  -----→ 实践肌肉精细调节功能，如：抓、推、拉、挤压、拍、戳和摇晃 能抓和摇晃 出现完整的捏的动作（大拇指和食指配合
颜色/对比	带有强烈对比性的明亮颜色（如：黑白、红绿）	-----→	-----→
因果效应*	不能完全理解因果关系，但仍然喜欢这种关系，偏爱简单的因果关系	-----→	开始理解因果关系，简单明了的因果关系最好
感官元素*	视觉 身体	-----→ -----→	-----→ -----→

	听觉	-----→	-----→
逼真/细节程度			
特许性			
经典性			
自动/智能特征			
教育性*	宣称有助于提高认识力的程序游戏(如: 古典音乐、外文)比较吸引家长	-----→	-----→
相关游戏/行为	喜爱寻找多感官要素 爱听音乐 喜欢用身体或嘴巴来识别物体 出生时能看到距离脸部8英寸(20厘米) 远的物体;到本阶段末可以看到几英 尺以外 通过反射作用进行学习 对各种面部感兴趣 在3个月左右的时候,能伸手够或抓	-----→ -----→ -----→ 对周围的环境发生兴趣 积极的摆弄玩具 用嘴或牙齿感知物体 -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ 能一次抓住2个物件,但不会调节他们
玩具举例	简单的因果程序游戏  显示屏带有移动缓慢的图案 输入装置,使用动作感应器或是与婴儿 本能反应相关的动作(如吮吸)感应 器 音乐、语言程序	-----→  压按钮出现反应 埋入绒毛玩具或床上玩具的独立输 入装置 -----→ 水平或竖直的屏幕	利用声音或视觉产生因果关系的游戏 程序 -----→ -----→ 竖直屏幕

	水平移动的投影画面		
--	-----------	--	--

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑及视频游戏

玩具特性	12至18个月	19至23个月	2岁
部件大小、重量	足够小易于让学步儿童操作	-----→	-----→
部件外观	圆滑，无利边（续前）	-----→	-----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	质量轻（续前） 柔软（续前） 牢固（续前） 可洗涤（续前）	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
所需要的肌肉调节功能*	在行走方面的技巧提高 学习肌肉精细调节和协调 会压按钮	-----→ -----→ 会按键盘按键，各按键反应一致	-----→ -----→ -----→ 会移动鼠标，会针对一点双击鼠标
颜色/对比	强烈对比色（续前）	-----→	所有颜色
因果效应*	清晰的因果关系（续前）	-----→	-----→
感官元素*	视觉（续前） 身体（续前） 听觉（续前）	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
逼真/细节程度			
特许性*		注意熟悉的公认形象	对熟悉的公认形象感兴趣

经典性			
自动/智能特征			
教育性*	家长比较喜欢有教育意义的游戏，如： 认识单词	家长比较喜欢能够和电脑结合使用的有教育性的游戏	-----→
相关游戏/行为	喜爱寻找多感官要素 喜欢用身体或嘴巴来识别物体 对周围的环境充满好奇，热爱探究 使用所有的感觉器官来了解周围的环境，如：视觉、听觉、触觉、味觉和嗅觉、	-----→ -----→ -----→ -----→ 社会性游戏，注意到其它人对电脑的兴趣	-----→ -----→ -----→ -----→ 社会性游戏，喜欢和父母或电脑玩游戏 开始进行一些早教类或实践性的玩具
玩具举例	含有人物的简单因果游戏程序 能对不同的动作做出不同反应 输入装置可以遥控显示屏	-----→ -----→ 会使用键盘，但键盘上的每个按键应该有相同的功能 要求特定反应的互动游戏程序	-----→ -----→ -----→ -----→ 简单的故事阅读程序

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性



竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑及视频游戏

玩具特性	3岁	4至5岁	6至8岁	9至12岁
部件大小、重量				
部件外观				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	能够与传统电脑配合的设备	----->	----->	----->
所需要的肌肉调节功能*	会使用鼠标	-----> 会击左键或右键，并会多次击键	-----> 双手能同时使用	-----> -----> ----->
颜色/对比				
因果效应*	喜欢点式和敲击式的游戏	----->	对点式和敲击式游戏的兴趣减少	
感官元素*	喜欢有音乐或会发声的游戏	----->	发光或发声	流行音乐
逼真/细节程度				
特许性*	喜爱流行的卡通形象	喜爱流行的卡通形象和动作人物	对动作人物形象和体育明星感兴趣	----->
经典性				

自动/智能特征				
教育性*	家长喜欢有教育意义的游戏，如认识字母或数字的游戏	家长喜欢有教育意义的游戏，如：阅读游戏和数学游戏	对学习游戏感兴趣，如：科学与自然科学的游戏 会使用百科全书的软件寻找需要的信息	对成人的话题感兴趣，喜欢问答游戏和历史类游戏 ----->
相关游戏/行为	理解控制杆和鼠标等输入装置 导航系统的操作还有困难，不能完成游戏程序 除了简单的ABC之外，无法进行阅读	会使用键盘输入 会使用导航系统，但应避免多层次的导航系统  阅读困难 喜欢掌上游戏机 对规则有一点了解	熟练使用输入装置 会使用地图引导游戏  会阅读和遵守复杂的指令 -----> 理解游戏规则、游戏策略 能进行多个比赛者的游戏 会上网浏览 对体育游戏、科幻游戏和冒险游戏感兴趣	-----> ----->  -----> -----> -----> 喜欢多比赛者的游戏 -----> -----> 对游戏中的秘密特征有兴趣 喜欢复杂的为时较长的游戏
玩具举例	绘画和上色软件  书籍阅读程序 对无特定目标方向的游戏有兴趣 简单的因果关系的游戏	-----> 简单多媒体软件 -----> 开始对较复杂目标明确的游戏产生兴趣	成人软件，如：填词、相片和多媒体处理软件  冒险游戏 体育游戏 棋类软件游戏，如：国际象棋、跳棋	----->  -----> -----> -----> 互动游戏

		简单的掌上游戏机和控制台游戏	复杂的掌上游戏机和控制台游戏	模拟游戏 ----->
--	--	----------------	----------------	----------------

\* 玩具中对儿童最具影响力的特性

## 10 运动和娱乐类玩耍类别

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

### 乘骑玩具

- 自行车
- 机动童车
- 乘骑玩具
- 摇摆木马
- 踏板车
- 滑板
- 三轮自行车

### 娱乐器具

- 有氧操和舞蹈器具
- 气枪
- BB 枪
- 弹球枪
- 球池
- 沙滩球
- 攀爬物
- 木塞枪
- 创造性游戏器具（豆子袋，箍环，伞，丝带）
- 标枪
- 潜水玩具
- 飞盘
- 护目镜和鳍状肢
- 健身器具
- 直升飞机类弹射物
- 远足装备
- 马蹄铁
- 冰鞋
- 充气蹦蹦床
- 单排轮溜冰鞋
- 跳绳
- 弹珠
- 机械秋千
- 过顶器具
- 玩具降落伞
- 摄影器材
- 乒乓球器具
- 户外活动场地器具
- 游泳池

- 带弹射武器的可动人偶
- 动力火箭
- 木筏和小船
- 滚轴溜冰
- 丝巾
- 跷跷板
- 滑雪
- 雪橇
- 滑梯
- 潜水用吸气管
- 喷水器
- 秋千
- 平地雪橇
- 蹦蹦床
- 举重器具

### 运动器具

- 棒球棒和高尔夫球球棒
- 保龄球
- 曲棍球
- 球网和球门
- 网球拍
- 仿制运动器具
- 体育运动球类

#### 10.1 乘骑玩具

乘骑玩具即可供儿童驱动前进的玩具，包括儿童自力驱动和借助电动机、汽油机驱动两种类型。这类玩具在儿童中广受欢迎，因为轮式童车不仅可以让他们享受动感的乐趣，同时还能给他们带来装扮元素，使他们通过模仿生活中对他们来说较重要的成人而得到愉悦感。乘骑玩具在发掘建立儿童的平衡能力，体能以及协调能力方面体现了其重要性。本文所指的乘骑玩具主要包括坐式乘骑玩具、机动童车、自行车、滑板、踏板车和三轮自行车，以及摇摆类童车。

使用乘骑玩具的年龄界别受到以下几个物理性因素的影响。第一，平衡性。不同类型的车辆不同程度上对平衡性有或高或低的要求。总体说来，宽轮距或多轮车较易控制平衡。第二，车轮转速。易于转动的车轮移动得较快，但同时也增加了控制的难度。第三，推动方式。就带轮子的车辆来说，依靠儿童双脚推动的车辆移动得最慢，而通过蹬踏踏板或齿轮驱动的车辆则速度较快。机动车可以设置不同的速度，速度越快，对操作能力的要求也越高。一岁以下幼儿不能使用乘骑玩具，因为使用乘骑玩具需要一定平衡能力，而这种平衡能力通常在幼儿能够开始稳步行走的时候才会具备。一般情况下，在没有配备适当的保护装置，尤其是在没有佩戴安全帽的情况下，不推荐使用乘骑玩具。

在判断不同种类乘骑玩具所适合的年龄段时，应高度强调重视以下几个因素：

- 部件大小（或玩具本身的大小）
- 所需的肌肉调节功能
- 特许性

- 逼真程度/细节

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄组儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的乘骑玩具类型的叙述，以及特定的年龄组如何使用此种玩具的说明。

运动和娱乐类玩耍类别：乘骑玩具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*	大小应适合儿童体型 大小应保证上下方便 应窄到保证儿童两腿能灵活活动，又 应宽到保证其能舒服坐骑 儿童跨坐其上时双脚须能接触地面	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
部件形状	圆滑边角	-----→	-----→
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	塑料、硬木	-----→	-----→
所需要的肌肉调节功能*	双脚一起用力 不会把方向盘	开始轮换双脚用力 不会有效地把方向 能拉动一辆四轮童车	能在座位上上下跳腾 能把方向 学习蹬脚踏板
颜色/对比	鲜艳的颜色	-----→	-----→
因果效应	喜欢移动或推进时会发声的童车 喜欢有门、能储物的容器	-----→ -----→	-----→ -----→
感官元素	喜欢装有哔哔叫的喇叭或会咔哒咔哒响的车辆	-----→	-----→
逼真程度/细节*	对仿真的车辆不感兴趣	-----→	开始对仿真的车辆感兴趣
特许性*	对卡通特许性产品不感兴趣	-----→	-----→
经典性			家长喜欢经典童车
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢乘骑玩具 喜欢有门和装载玩具的车厢的童车	-----→ -----→	开始戏剧性玩耍 喜欢动物
玩具举例	无脚踏板的玩具车 简单、低矮的摇摆木马	-----→ 摇摆木马 四轮童车	-----→ -----→ -----→ 速度较慢且踏板较宽的三轮踏板车 大小合适、配有脚踏板的三轮自行车

\* 这些玩具最重要的特性之一

运动和娱乐类玩耍类别：乘骑玩具

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	三轮自行车大小应与儿童体型相适合 车轮直径为12到13英寸的车子比较适合这个年龄段的儿童	-----→	儿童坐骑时能双脚接触地面	成人使用的自行车
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料				
所需要的肌肉调节功能*	能蹬脚踏板	能用脚闸 到5岁时能站立使用踏板车和滑板	能用手闸 能站立使用踏板车和滑板	能换挡并使用手闸 能使用特技型的滑板、踏板车和自行车
颜色/对比				
因果效应	对有车厢的童车兴趣减弱			
感官元素				
逼真程度/细节*	喜欢仿真造型的童车，如消防车、拖拉机和摩托车	-----→	对仿真造型的童车兴趣减弱	
特许性*	喜欢带有流行卡通形象的轮式玩具	喜欢带有流行卡通形象和动作明星想象的轮式玩具	喜欢带有动作明星形象的轮式玩具	喜欢带有明星运动员和知名公司授权形象的自行车和滑板
经典性	家长喜欢经典童车和四轮童车	-----→	对经典童车兴趣减弱	
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	能蹬脚踏板 能对慢速电动童车把方向	能平衡带有辅助车轮的自行车 到5岁时会使用滑板和两轮踏板车，但可能不会安全使用这类童车 会驾驶机动车童车	通常能平衡两轮童车 一般具备了使用滑板和踏板车的平衡能力  -----→	喜欢骑自行车强身健体 对在滑板、自行车和踏板车上做特技骑驶感兴趣  -----→ 对操控电动踏板车和自行车所需的认知能力及运动能力要到12岁之后才发展



## 运动和娱乐类玩耍类别：乘骑玩具

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
玩具举例	四轮童车 三轮自行车（包括低杠型） 慢速电动童车 摇摆木马 慢速三轮踏板车	-----> ----->  三轮踏板车 到5岁时能使用两轮踏板车 到5岁时能使用滑板 有辅助车轮的自行车	有手闸的自行车   -----> -----> 四轮的机动童车	有换挡功能的自行车 特技单车 卡丁车   -----> -----> 12岁以上能使用机动单车和 踏板车 12岁以上能使用能换挡的机 动车

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 10.2 娱乐器具

娱乐器具不同于运动器具，因为娱乐器具一般不用于竞争性活动，而是用于休闲活动。娱乐器具主要包括户外活动场地器具、水上活动器具、冬季运动器具、创造性游戏器具，以及沙滩球、弹球、马蹄铁和飞盘等休闲游戏小型器具。其它休闲娱乐器具还包括溜冰鞋、弹射玩具、庭院游戏器具和大人游戏活动器具等。娱乐活动老少皆宜，对于许多娱乐活动，大人小孩都愿意一起参加，以共度时光并强身健体。这类器具涵盖庞杂，玩起来常需要具备一些认知能力的和身体技能。因此，除了儿童秋千和温和游戏器具外，这类器具不适合 2 岁以下的儿童娱乐。关于幼儿娱乐适用的器具，请参见“早期探究/实践类玩耍类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具”。如想得到安全指导和更多户外活动场地器具的信息，请参见美国消费品安全委员会（CPSC）的《公共活动场地安全手册》。

在判断不同娱乐器具所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 经典性
- 所需要的肌肉调节功能
- 部件大小

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特点与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的娱乐器具的描述，以及特定的年龄段如何使用此种玩具的说明。

运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具

玩具特性	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			软塑料
所需要的肌肉调节功能*	不能在无支撑情况下坐住	婴儿能在无支撑情况下坐住	开始走路和攀爬
颜色/对比	鲜艳的颜色	-----→	-----→
因果效应			
感官元素	喜欢在摆荡物中摇摆	-----→	-----→ 喜欢各种质地的松软材料
逼真程度/细节*			
特许性*			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	不具备灵活使用娱乐器具的运动技能	爬、坐起 喜欢运动	开始走路和攀爬 略微恐高；容易跌下 咀嚼物件，所有的器具应容易清洗 喜欢探究周围环境
玩具举例	能完全支撑婴儿的机具摆荡物	机具摆荡物	-----→ 柔软游戏用的斜面和垫子 大而软的球类，如沙滩球，球池

\* 这些玩具最重要的特性之一

运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料	塑料、橡胶	-----→	-----→
所需要的肌肉调节功能*	扔、踢柔软的球体 在户外活动场地器具上走路或攀爬	-----→ -----→	-----→ -----→ 快 3 岁时能在溜冰鞋上站立
颜色/对比	鲜艳的颜色		
因果效应			
感官元素			
逼真程度/细节*	可以是抽象器具	开始对仿真的户外活动场地器具产生兴趣	喜欢户外活动场地器具，喜欢现实模拟游戏 溜冰鞋轮子应能锁住或只能有限活动，否则使用起来可能比较困难
特许性*			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	走路和攀爬 探究周围环境 咀嚼物件；所有器具应容易清洗 略微恐高；容易跌下	-----→ -----→ -----→ 喜欢玩水；溺水危险很大	-----→ -----→ -----→ -----→ 喜欢一群孩子一起运动型活动

## 运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
玩具举例	柔软游戏用的攀缘物 有扶手的滑梯 儿童秋千 大而软的球类，如沙滩球 球池 户外活动场地的球类	-----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> -----> -----> 玩具降落伞 浅水游泳池（需家长监护） 轮子能锁定或只能有限活动的溜冰鞋 （快 3 岁时）

\* 这些玩具最重要的特性之一

运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具

玩具特点	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	适合儿童体型的器具	----->	开始能使用大人用的器具	能用大人用的器具
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	木和金属	----->	----->	----->
所需要的肌肉调节功能*	能用双手扔、接 鞋 千 能使用轮子有限活动的溜冰 能自行攀爬和荡无防护的秋千	开始学习游泳 开始能用冰鞋，能滑雪 能使用过顶的器具，会爬单柱	能游泳 能用冰鞋，能滑雪 能使用吊环和蹦蹦床一类的健身器具	游泳强手 具备冬季运动的良好技能 能使用全部健身器具
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节*	对仿真造型的户外活动场地器具感兴趣	对仿真造型的户外活动场地器具兴趣减弱		
特许性*		对授权的卡通形象感兴趣	对职业运动员授权形象感兴趣	----->
经典性*		家长引导孩子参加冬季运动	对马蹄铁和弹球一类的传统游戏感兴趣	
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	略懂规则和策略 对自由活动比对有组织的运动更感兴趣 对水上娱乐感兴趣	水上娱乐的信心增强，开始学习游泳 对冬季运动感兴趣	通常能游泳 不具备理解高速弹射的认知理解力	玩溜冰鞋、自行车和户外活动场地器具时容易出事故 开始明白弹射的后果；对一些弹射物的充分理解要到12岁之后才会形成 对健身和健身器具感兴趣 对有组织的娱乐活动感兴趣

## 运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具

玩具特点	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
<b>玩具举例</b>	游泳池（需有大人监护） 喷水器  慢速的滚轴溜冰鞋（不是单排轮溜冰鞋） 充气蹦蹦球 户外活动场地器具，如攀缘架、滑梯和无防护的秋千 创造性游戏材料，如箍环、丝巾、沙滩球、丝带、玩具降落伞、飞盘 雪橇	-----→ 慢速的滚轴溜冰鞋和双刀冰鞋 户外活动场地器具，包括过顶器具和单柱 创造性游戏材料，豆子袋、伞 小型滑雪器具  雪橇：板、平底雪橇、塑料底  弹射距离在12英寸之内的轻软弹射物   弹球 软马蹄铁 飞盘	水上娱乐器具、潜水器具、鳍状肢、护目镜、通气管 滚轴溜冰鞋、单排轮溜冰鞋  健身器具，套环、蹦蹦床  能把方向、有手闸的雪橇，平底雪橇、滑雪板、单刀冰鞋 水枪 软而轻的弹射物，如乒乓球、轻飞镖和泡沫材料弹射物；还有玩具飞机类的弹射物 摄影机 跳绳  -----→ 马蹄铁  -----→	空气驱动的玩具火箭和其它弹射物 风筝 远足装备  举重器具 有氧操和舞蹈   木塞枪和其它射微小子弹的枪，高压水枪 飞镖，BB枪，12岁之后开始能用气枪 12岁之后能用燃烧型玩具火箭

\* 这些玩具最重要的特点之一

### 10.3 运动器具

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

体育运动通常需要特定的器具和场所。它需要特定的肢体技能，如对着球挥动球棒，也需要一般的技能，如在场地上奔跑，不撞到别的运动者。儿童在参与体育运动一类有组织的活动前，他们必须理解运动规则。而儿童在理解这些规则之前，就会喜欢玩运动器具。儿童一般在6岁前后才开始有了有效参与体育运动所需的认知能力。这个年龄段的儿童对有规则的游戏有了兴趣，并有了在游戏中运用策略的认知能力。由于剧烈运动和游戏需要特定的肢体技能和对规则的理解，2岁以前的儿童不适合使用运动器具。在“早期探究/实践类玩耍类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具”和“运动和娱乐类玩耍类别：娱乐器具”中我们介绍了体育运动和游戏相关的探究性游戏用球。

在判断不同运动器具所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 经典性
- 部件大小
- 特许性
- 所需的肌肉调节功能

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些器具的特点与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的运动器具的描述，以及特定的年龄段如何使用这些器具的说明。



运动和娱乐类玩耍类别：运动器具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*			小的能抓住，大的能两手握住
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			松软的材料：布、橡胶、泡沫、塑料
所需的肌肉调节功能*	体育运动需要学步儿童无法达到的高级动作技能	----->	能单手抓住一个小而松软的球 能两手握住一个大球 能向目标投球 能踢球 能用棒球棒或高尔夫球棒打击静止的球体
颜色/对比			亮丽的颜色 模仿成人体育器具的颜色
因果效应			对能呼啸或尖叫的球感兴趣
感官元素			喜欢各种质地的球
逼真程度/细节			仿制的运动器具
特许性			
经典性*			家长开始重视经典或传统的体育运动
自动/智能特性			
教育性			

运动和娱乐类玩耍类别：运动器具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
<p>相关游戏/行为</p>	<p>体育运动需要高级动作技能和认知能力。体育运动运动器具一般不适合学步儿童。</p>	<p>-----&gt;</p>	<p>对扔、抓和踢感兴趣 能扔、抓和踢 基础性的运动技能发展阶段 不理解规则或游戏策略 对有组织的活动兴趣很小 更喜欢自由活动</p>
<p>玩具举例</p>			<p>各种松软的球 各种形状和尺寸的球 直径约 25 厘米的大球 松软的仿制的体育器具 松软的棒球棒和高尔夫球棒 用来投掷的目标、网或球门 小型篮球、足球球门</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

运动和娱乐类玩耍类别：运动器具

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	小的能抓住,大的能两手握住 (续)	-----→	从儿童尺寸的器具发展为成人尺寸的器具	能使用成人尺寸的器具
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料	松软的布、橡胶、泡沫、塑料 (续)	-----→	皮革、硬球和棒、木、金属	-----→
所需的肌肉调节功能*	能狠狠踢球 能握住一个大球 能把球投约 10 英尺远	能弹拍球 能用棒球棒或网球拍击中运动中的球 强有力的过顶投掷 能踢运动中的球	身体更灵活,更能控制 能抓住小球  能很好地弹拍球 能打网球和高尔夫球	开始具备类似成人的运动技能 能玩带网的运动,如排球
颜色/对比				
因果效应	对能呼啸或尖叫的球感兴趣 (续)	对因果效应兴趣减弱		
感官元素	喜欢各种质地的球(续)	对感官元素兴趣减弱		
逼真程度/细节*			对真实的运动器具感兴趣	-----→
特许性*		对专营卡通公仔感兴趣	对体育明星授权产品感兴趣	-----→
经典性	家长开始重视经典或传统的体育运动	-----→	儿童对经典或传统的体育运动的兴趣增加	-----→
自动/智能特性				
教育性				对技术性训练仪器感兴趣

## 运动和娱乐类玩耍类别：运动器具

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
相关游戏/行为	不怎么理解规则	-----→ 经常参加儿童高尔夫球和儿童足球等儿童体育运动	对规则和策略逐渐开始理解 对儿童体育运动很感兴趣	理解复杂的规则和策略
玩具举例	各种松软的球 各种形状和尺寸的球 直径约 25 厘米的大球 松软的仿制的体育器具 松软的棒球棒和高尔夫球棒  用来投掷的目标、网或球门 小型篮球、足球球门	-----→ -----→ -----→ -----→ -----→  -----→ -----→	-----→ 儿童尺寸的球（橄榄球、棒球、篮球、足球）  儿童尺寸的网球拍、棒球棒和高尔夫球棒 儿童尺寸的网和球门  槌球器具	-----→ 成人尺寸的球（橄榄球、棒球、篮球、足球）  成人尺寸的网球拍、棒球棒和高尔夫球棒 篮球、排球、、羽毛球、乒乓球 等网或球门类运动的器具 -----→

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 11 艺术及媒体类玩耍类别

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

### 工艺美术用品

- 大蜡笔和记号笔
- 大张的美工用纸
- 画架
- 细绳上的大珠子
- 无毒蛋彩画颜料和大画笔
- 钝尖剪刀
- 手指画工具
- 粘土或游戏用生面
- 波波珠
- 粉笔、黑板
- 未涂胶的纸和剪刀
- 发光纸、纱线、绒球
- 蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔
- 彩色蜡笔、水彩
- 彩色书本
- 小珠子和细绳
- 粘土手工工具
- 裁缝工具、小型织机
- 印章和无毒墨水
- 各种剪刀
- 成套工具（如首饰、玻璃珠、肥皂、篮子、蜡烛和模子）
- 照相机和摄影设备
- 打印设备
- 熟石膏和混凝纸
- 气球
- 皮革制品和工具
- 雕刻、书本装订、木刻版印刷、压花、书法、素描
- 钩针、刺绣、针织、针、缝纫机
- 木偶戏、木偶表演
- 金属制品
- 马赛克、陶瓷
- 炉子、起子、钳子

### 音像器材

- 录音带/摇篮曲或童谣的 CD
- 儿童电影
- 儿童录音机
- 民歌、流行/摇滚音乐、古典音乐
- 八音盒
- 便携式 CD 机和耳机

- 公共电视节目
- 糊涂歌/识字游戏/手指游戏
- 跟唱式音乐

## 乐器

- 便携和运动用音乐玩具（亦参见“早期探究性/实践游戏”）
- 手腕、脚踝和便携式随身听
- 手腕、脚踝和便携式响铃
- 手腕、脚踝和便携式排钟
- 轻巧的小手鼓
- 互动式乐器和智能音乐玩具（亦参见“教学游戏：学习型玩具”和“教学游戏：智能玩具和教学软件”）
- 击鼓和各种小手鼓
- 木块（用于刮和拍）、三角铁、节拍棍、钹
- 木琴、键盘乐器、钢琴
- 上发条的八音盒
- 磁带、唱片、CD、录像带（亦参见“媒体游戏：音像设备”）
- 四弦琴、小提琴、自鸣箏
- 笛子
- 号角、口琴

### 11.1 工艺美术用品

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

在判断不同美术与手工制作所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 因果效应
- 感官元素
- 部件大小
- 颜色/对比

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些工具的特点与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的美工工具的描述，以及特定的年龄段如何使用这些工具的说明。

## 艺术及媒体类玩耍类别：工艺美术用品

玩具特性	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小*			适合手抓（大蜡笔和记号笔） 大张的纸
部件形状			圆角、无尖锐边角
部件数量			很少
可拼装部件/散件			
材料			轻 坚固
所需的肌肉调节功能*			抓 手和眼的协调能力发展 能把蜡笔和记号笔画到纸上
颜色/对比*			对比度强
因果效应*			清晰的因果效应
感官元素*			视觉的 手动的
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为			喜欢用手和嘴巴探究东西 能在纸上画记号，但尚不能积极地涂画
玩具举例			大而易抓的蜡笔、记号笔 大张的美工用纸

\* 这些玩具最重要的特性之一

艺术及媒体类玩耍类别：工艺美术用品

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*	适合手抓（大蜡笔和记号笔）（续） 大张的纸（续）	-----→	-----→
部件形状	圆角、无尖锐边角（续）	-----→	-----→
部件数量	很少（续）	-----→	-----→
可拼装部件/散件			
材料	轻（续） 坚固（续）	-----→	-----→
所需的肌肉调节功能	抓（续） 手和眼的协调能力发展（续） 站立 平衡	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→ 各手指能独立活动
颜色/对比*	对比度强（续）	-----→	能区分颜色
因果效应*	清晰的因果效应（续）	-----→	-----→
感官元素*	视觉的（续） 手动的（续）	-----→	-----→
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	喜欢用手和嘴巴探究东西（续） 喜欢涂	-----→ -----→ 出现形象思维游戏  精细动作能力进一步增强 行为有目的性 需要非语言的表达方式 能画简单的角 能画成人认为不像的东西	-----→ -----→ 对形象思维游戏继续感兴趣，并表现在美术中 精细动作能力进一步增强 -----→ -----→ 能画曲线和直线 能依样画圈和叉 能使用钝头剪刀 能在人体轮廓图上添加 2-3 个部位 画画的过程比最终的作品更重要
玩具举例	大而易抓的蜡笔、记号笔（续）	-----→	-----→



大张的美工用纸（续）  
能站立的儿童可以用画架

-----→  
-----→  
快到 2 岁时能在细绳上串大珠子

-----→  
-----→  
-----→  
钝头剪刀  
手指画  
松软可塑的粘土或生面团

\* 这些玩具最重要的特性之一

艺术及媒体类玩耍类别：工艺美术用品

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	适合手抓的大蜡笔、记号笔和画笔 各种大小的纸	-----→ 5岁可用各种大小的蜡笔、记号笔、彩色铅笔和画笔 5岁能串较小的珠子	各种大小	-----→
部件形状	圆角、无尖锐边角（续）	-----→	各种不同形状	-----→
部件数量	足够提供材料和颜色的选择	-----→	-----→	-----→
可拼装部件/散件				
材料	轻（续） 坚固（续）	-----→ -----→	-----→	-----→ 专业质量和细节
所需的肌肉调节功能	手和眼的协调能力发展（续） 各手指能独立活动（续）	-----→ -----→ 用成人的握法 良好的精细动作技能	-----→ -----→	-----→ 精细动作技能进一步接近成人
颜色/对比*	各种颜色	-----→	-----→	-----→
因果效应*	清晰的因果效应（续）	-----→	能理解迟滞的因与果	-----→
感官元素*	视觉的（续） 手动的（续） 有香味的	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
逼真程度/细节			对高度现实性的东西感兴趣	-----→
特许性				
经典性				
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	重复描或涂同一形状 能按要求使用波波珠 能串大珠子 能使用剪刀和胶水，做拼贴画 喜欢摆弄粘土和生面团 能依样画圈（续） 能依样画方形 能感知大小	画的东西能像他们想要画的 沿着线使用剪刀 能画人体轮廓图并添加7个部位 能模仿着画正方形、长方形、梯形图、字母和数字 能串小珠子 5岁更加细致，画变得更加反映现实、更加精致 5岁能依样画三角形 5岁能编织一些简单的东西 5岁能在人体轮廓图上添加9个部	在美术作业中尝试、探究新的东西 对能产生复杂而有趣效果的材料深感兴趣 更喜欢开放性的材料 对简单的木工、缝纫（用大的线针）、摄影、简单的首饰制作、陶塑等感兴趣 8岁能根据工具说明书独立完成工作 美工制作变得更加成人化，并更	可以接受技术训练 专于注重细节的美工

		位	加着眼于最终的成果和对技术的熟练掌握	
<p><b>玩具举例</b></p>	<p>大而易抓的蜡笔、记号笔和画笔 各种大小、颜色和类型的纸张 手指画和无毒的蛋彩画 画架（续） 无毒胶水 钝头剪刀 可塑的粘土和生面团 波波珠 大珠子和细绳 粉笔和黑板 未涂胶的纸张和贴纸 发光纸、纺线和小绒球</p>	<p>5岁能用小的蜡笔、记号笔和画笔 各种用纸和彩色书籍 -----&gt; 水彩 -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; 珠子 and 绳子 -----&gt; -----&gt; -----&gt; 粘土工具 用塑料针做简单的缝纫 微型的织布机 印章和无毒墨水</p>	<p>蜡笔、记号笔、画笔、彩色铅笔 -----&gt; -----&gt; 彩色蜡笔 -----&gt; -----&gt; 各种剪刀 半硬的粘土和橡皮泥 串珠/首饰制作工具 肥皂、蜡烛、篮子工具 -----&gt; -----&gt; -----&gt; 缝纫工具，用大线针缝纫 摄影器材 印刷器具 熟石膏、混凝纸和陶塑活动 模塑 气球（8岁） 皮革制品和工具 雕刻 装订书本 木刻版印刷 压花</p>	<p>所有 6-9 岁的用具 书法 素描 钩针编织 刺绣 针织 针线 木偶 洋娃娃制作 金属制品 马赛克 陶瓷 缝纫机 火炉 螺丝起子 钳子</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 11.2 音像器材

儿童在不同年龄段适合不同的音像器材。音响器材的音量、影视节目的长度、画面、语言，以及音乐或影视节目的内容/主题，决定了其所适合的人群。音像器材对各个年龄段的孩子都适用，但家长须在孩子年幼时就开始使用音像器材。下面我们将详细讨论和描述不同年龄段的孩子怎么使用不同的音像器材，并分别适合什么样的音乐和影像。但是，这些器材不包括电脑或电子游戏。我们在“**竞技游戏和互动类玩耍类别**”和“**教育和学习类玩耍类别**”两章中讨论了后面两种器材。

在判断不同音像器材所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 感官元素
- 视频或音频的长度
- 逼真程度/细节
- 复杂程度

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些器材的特点与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的音像器材的描述，以及特定的年龄段如何使用这些器材的说明。

艺术及媒体类玩耍类别：音像器材

玩具特性	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			
所需的肌肉调节功能			
颜色/对比	3 个月的婴儿喜欢黄色和红色胜过喜欢蓝色和绿色；喜欢图案胜过喜欢纯色。	----->	----->
因果效应			
感官元素*	喜欢听频率在人声范围内的声音。 轻轻说话能有效地使婴儿安静下来，而大喊大叫使他们不安。 喜欢重复播放的轻柔旋律，喜欢心跳的节奏，以及夸张的讲话声。 对音量的变化和突然的大吵声有不安的反应。	-----> ----->  能区分摇篮曲和成人听的歌曲（包括外国的）。	-----> ----->  能区分语调、模仿声音和声音序列
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为*	由于中耳有流质，对声音敏感。 早在 1 个月大时就区分不同的讲话声。 3 个月大时能找到声音源，会呀呀说话，并跟着大人哼哼。 新生儿的视敏度大约是 20/400 到 20/800，到 3 个月大时提高到 20/100。 刚出生时，对离脸部 8 英寸内的事物看得最清楚；到 3 个月大时，能看清数英尺外的东西。 2 个月大时，所有的颜色感受器（蓝色、红色和绿色）都正常发挥功能	----->  完全能找到声音，能呀呀说话，并跟着大人哼哼。 到 6 岁时，视觉适应力接近成人。	能区分语调、模仿声音和声音序列。 能跟着音乐唱出声来；喜欢手指和唱歌。
玩具举例	带有婴儿可模仿语言的音频器材 摇篮曲、简单歌曲、节律或儿歌谣	-----> ----->	-----> ----->

声音轻柔、和缓、而且音量低的音乐  
八音盒（大人给上的发条）  
不适合影视器材，但会看影视节目

-----→  
-----→  
-----→

-----→  
-----→  
-----→

\* 这些玩具最重要的特性之一

艺术及媒体类玩耍类别：音像器材

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小			
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件	能用于舞蹈和唱歌的零散部件（如乐器）	----->	----->
材料	喜欢在节拍乐器等听觉游戏中使用各种材料	----->	----->
所需的肌肉调节功能	有了操作有手柄的八音盒所需的肌肉精细调节功能，但他们尚无法操作上发条的一类。	----->	----->
颜色/对比	更喜欢红色和黄色；颜色须鲜艳，应是主要颜色。		
因果效应			
感官元素*	喜欢欢乐的音乐，能激起他们活动、跳腾、摇摆和舞蹈的内在动力。 听力提高到了成人的水平,增大声音频率范围是合适的。 对声音和其重复感兴趣。 视觉游戏需有大量的听觉元素。	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->
逼真程度/细节			
特许性	学步儿童具备了记忆事件的能力，因此他们想要影视节目中卡通形象的特许性产品玩具	----->	----->
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为*	变得更加好动 = 跳舞/跳腾。	跳舞 = 跳腾、奔跑、旋转、单足跳、拍手和跺脚。	喜欢表演舞蹈和翻筋斗。

	<p>喜欢手指游戏和“指向”歌。 喜欢玩节拍乐器。 到了 13 个月左右开始自己独自哼唱。 听歌谣和韵律诗。 对声音和其重复感兴趣。 能手动操作有手柄的八音盒。 语言能力增强。 视觉游戏和听觉游戏相连。 能记忆事件。 喜欢听简单的故事，喜欢自己来看书 想重复观看同一节目；从可预见性得 到安全感。</p>	<p>-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→</p>	<p>-----→ -----→ 跟唱育儿歌谣和歌曲。 -----→ 喜欢发声活动，尤其是唱歌。 -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→</p>
<p><b>玩具举例</b></p>	<p>有高低不同音、能伴舞的抒情音乐。 磁带上的简单故事。 摇手柄的八音盒。 节拍乐器。 跟唱歌曲、育儿歌谣和摇篮曲。 公共电视机节目；以“可爱的”卡通 形象为主角的影视节目。</p>	<p>-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→</p>	<p>-----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→ -----→</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一



艺术及媒体类玩耍类别：音像器材

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件	零散部件：乐器、八音盒、便携器材	----->	----->	----->
材料				
所需的肌肉调节功能	具备操作上发条的八音盒的肌肉精细调节功能	----->	----->	----->
	具备操作录音/CD机和收音机所需的身体能力	----->	----->	----->
颜色/对比				
因果效应				
感官元素*	听力得到很好的发展 无法感知辅音组合等细微的音位区分	-----> ----->	-----> 能感知辅音组合等细微的音位区分	-----> ----->
逼真程度/细节*			更喜欢“真的”器材和真实演员	----->
特许性	流行的影视卡通形象	----->	流行的影视、乐坛明星	----->
经典性*				
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	喜欢唱歌、跳舞、弹奏乐器 幽默感；喜欢玩词语、唱糊涂歌 能操作简单的录音机和麦克风 喜欢重复听歌看片子 能记住很多歌曲中的歌词 有了自己喜欢的影视形象 注意力集中时间变长 复述事件；喜欢重复影视形象的	-----> -----> -----> -----> -----> 能玩简单的唱歌游戏；为戏剧歌曲所吸引	音乐兴趣转变 具备了抽象思考力，能表演表现性的舞蹈 想要“真的”音频器材 喜欢录音书本 喜欢电影、电视和音乐影视 喜欢看历险故事、情境喜剧/困境，以及和他们年龄相仿的角色	-----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->

	对白 理解商业广告	能完整吟唱歌谣、韵律诗、电视广告，等等 喜欢掌握曲调 声音控制力加强，比年幼儿童更能唱出音高 能在娱乐中自己编出歌曲来 喜欢跟着音乐做动作，以舞蹈的形式表演故事，进行戏剧表演 踩准音乐的节拍，并喜欢在跳舞时化妆 喜欢解决影视节目中提出的问题	能操作电视、VCR 和 DVD 机 喜欢跳舞	-----> ----->
玩具举例	民乐 糊涂歌、词语游戏、手指游戏、动作歌曲 录音故事 简单录音机/CD 机和收音机 麦克和空白磁带 乐器、上发条的八音盒 演出服饰 公共电视节目、迪斯尼电影、卡通 动作型节目	-----> -----> -----> -----> -----> ----->	所有前一年龄组的玩具 流行/摇滚音乐、打击乐队，以及合唱 录音书本 便携式 CD 机和耳机 表现性舞蹈的服饰 情境喜剧、音乐影视、真实演员	-----> -----> -----> -----> -----> ----->

\* 这些玩具最重要的特性之一

### 11.3 乐器

音乐是人类生活不可缺少的部分。一般认为，音乐和相关的经历通过创造音乐、回应音乐，以及和音乐互动，能加强儿童的身心发展；而学习乐器时发展的学习技巧能够应用到别的学习上去。音乐能通过实践培养儿童的自制力和自尊心。乐器适合各种年龄段的儿童。

在判断不同乐器所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 因果效应
- 材料
- 部件大小
- 部件数量

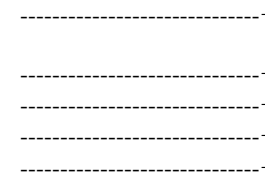
以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了各乐器的特点与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的乐器的描述，以及特定的年龄段如何使用这些乐器的说明。

艺术及媒体类玩耍类别：乐器

玩具特性	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小*	如果是用来握的，应小到婴儿能握住	----->	----->
部件形状	圆角、无尖锐边角	----->	----->
部件数量*	很少 (< 3)	----->	----->
可拼装部件/散件			
材料*	轻 松软 坚固 容易清洗	-----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> ----->
所需的肌肉调节功能	伸 抓	-----> -----> 手眼的协调 在 6 岁左右能独自坐起	变得更好动（溜、爬、寻觅和行走） 能抓和摇 练习肌肉精细调节功能，如抓、推、拉、挤、拍、刺和摇
颜色/对比	颜色鲜艳、对比度强	----->	----->
因果效应*	简单清晰的因果效应	----->	-----> 开始理解因果效应
感官元素	听觉 视觉 手动	-----> -----> ----->	-----> -----> ----->
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	为多种感官元素深深吸引 喜欢音乐 喜欢用手和嘴巴探究东西 通过本能反应来学习 到 3 个月左右时能伸手抓东西 刚出生时，对离脸部 8 英寸内的事物看得最清楚；到 3 个月大时，能看清数英尺外的东西。	-----> -----> -----> 对周围环境的兴趣增强 积极把玩玩具 含入嘴里和用牙齿咬	-----> -----> -----> -----> -----> -----> 能同时握两个东西，但不会相互协调
玩具举例	便携和运动用音乐玩具（参见《早期探究/实践类玩耍类别》）	便携式音乐玩具（5 个月前）	

手腕、脚踝和便携式随身听  
 手腕、脚踝和便携式响铃  
 手腕、脚踝和便携式排钟  
 轻巧的小手鼓  
 踢了会发声的乐器

拨浪鼓和摇鼓  
 响铃  
 钟  
 轻巧的小型手鼓  
 互动型音乐玩具和智能音乐玩具（参见“**教育和学习类玩耍类别：学习型玩具**”和“**教育和学习类玩耍类别：智能玩具和教学软件**”）



\* 这些玩具最重要的特性之一

艺术及媒体类玩耍类别：乐器

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小*	应小到学步儿童能握住	-----→	-----→
部件形状	圆角、无尖锐边角（续）	-----→	-----→
部件数量*	很少（续）	-----→	-----→
可拼装部件/散件			
材料*	轻（续） 松软（续） 坚固（续） 容易清洗（续）	-----→ -----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→ -----→
所需的肌肉调节功能*	走路技能增强 练习肌肉精细调节的协调（有控制地抓和放、推、拉、挤、拍、刺和摇、扭、翻转、滑动以及转动）	-----→ -----→	-----→ -----→ 各个手指能独立活动
颜色/对比	对比度强（续）	-----→	各种颜色
因果效应*	清晰的因果效应（续）	-----→	-----→
感官元素	听觉（续） 视觉（续） 手动（续）	-----→ -----→ -----→	-----→ -----→ -----→
逼真程度/细节			
特许性*			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	为多种感官元素深深吸引 喜欢用手和嘴巴探究东西（续） 更加好奇并喜欢探究周围世界 开始自己选择玩具 用各种感官探究世界：看、听、触碰、尝和闻	-----→ -----→ -----→ 能自己选择玩具 -----→	-----→ 音乐和其它认知能力相连 音乐和运动无法分开 对不同的乐器发出的不同声音感兴趣 能辨别音量的变化 能识别简单的旋律

	功能性/探究性地摆弄乐器 能随着音乐摆动身体	-----> ----->	能哼唱几句歌词 -----> 反复唱喜爱的歌曲 喜欢节拍乐器
玩具举例	拨浪鼓和摇鼓（续） 响铃（续） 钟（续） 轻巧的小型手鼓（续） 互动型音乐玩具和智能音乐玩具（参见“教育和学习类玩耍类别：学习型玩具”和“教育和学习类玩耍类别：智能玩具和教学软件”）（续） 击鼓 手鼓	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->	-----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> -----> 小手鼓 木块（用于刮和拍） 三角铁 -----> 节拍棍 新型乐器（包括号角和哨子）

\* 这些玩具最重要的特性之一

艺术及媒体类玩耍类别：乐器

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*	大小应使得学前儿童能握住大型的便携式乐器除外	----->	各种大小	----->
部件形状	圆角、无尖锐边角（续）	----->	各种不同形状	----->
部件数量*	很多	----->	----->	----->
可拼装部件/散件				
材料*	轻（续） 坚固（续）	-----> ----->	-----> 更喜欢成人用的高质乐器	-----> ----->
所需的肌肉调节功能	眼和手的协调能力增强 各个手指能独立活动（续）	-----> 使用成人的握法 良好的肌肉精细调节协调力	-----> ----->	肌肉精细调节功能更像成人
颜色/对比	各种颜色	----->		
因果效应	清晰的因果效应（续）	----->	能理解迟滞的因与果	----->
感官元素	听觉（续） 视觉（续） 手动（续）	-----> -----> ----->	-----> -----> ----->	-----> -----> ----->
逼真程度/细节		更喜欢高度现实性的东西	----->	----->
特许性				
经典性*				
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	在运动中学习 能摇和拍乐器 能更好地跟上快的节拍 能感受到特定音乐的情绪 能用自己的音调唱简单的歌曲 喜欢重复歌唱	可以开始上音乐课 能协调大幅和精细的动作 能重复一些简单的曲子 能边做动作或前进，边平稳地打拍子 能和别人合唱 能跟唱一些简单的歌曲 能和着简单的音乐弹奏乐器。 5岁能富有想象力地使用乐器 5岁能识别旋律并把其弹奏出来	能区分韵律 比年幼儿童更能记住旋律 能识谱 弹奏真的乐器 对正规的音乐课感兴趣 能参加合唱 8岁能即时地创作音乐 8岁左右维持和声的能力增强了	-----> 善于记旋律 能很好地识谱 -----> 能上正规的音乐课 能参加合唱 继续即兴创作音乐 能维持和声



		<p>5岁词汇量增大了                      5岁能抑扬顿挫地朗诵文字                      5岁能边做动作边平稳地打拍子                      5岁能用不同的方式表达音乐                      5岁能做出更多的即兴音乐创作                      5岁还不能弹和声</p>		
玩具举例	<p>拨浪鼓和摇鼓（续）                      响铃（续）                      钟（续）                      轻巧的小型手鼓（续）                      互动型音乐玩具和智能音乐玩具（参见“<b>教育和学习类玩耍类别：学习型玩具</b>”和“<b>教育和学习类玩耍类别：智能玩具和教学软件</b>”）（续）                      击鼓（续）                      手鼓（续）                      小手鼓（续）                      木块（用于刮和拍）（续）                      三角铁（续）                      节拍棍（续）                      新型乐器（包括号角和哨子）</p>	<p>所有前一年龄组用的乐器                      铙钹                      木琴                      键盘                      钢琴                      上发条的八音盒                      磁带、唱片、CD和影碟（参见“<b>艺术及媒体类玩耍类别：音像器材</b>”）</p>	<p>所有前一年龄组用的乐器                      自鸣箏                      四弦琴                      笛子                      小提琴                      号角                      口琴</p>	<p>所有前一年龄组用的乐器</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 12 教育和学习类玩耍类别

儿童的认知能力可以通过各种媒体游戏和特定玩具得到发展。教育和学习类玩耍类别包括书籍、科普游戏、按键猜谜游戏和电脑游戏等。这类游戏需要特定的知识和动作技能，因此大多数游戏玩具只适合19个月或更大的儿童使用。但是，有些家长可能认为他们的孩子比一般孩子强一些，想要让他们比别的孩子“先起步”。所以，虽然这些教学游戏玩具就儿童发展和安全来说并不适合年龄较小的孩子，还是会有家长把它们拿去给年龄更小的孩子使用。

### 书籍

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

### 学习型玩具

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

### 智能玩具和教学软件

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

#### 12.1 书籍

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

书籍适合大多数年龄段的孩子，但一般儿童一直要到 19 个月左右才能独立阅读，以获取信息或故事。在此之前，书籍放在一个地方对儿童来说只是可以嘴巴咬、拿来拿去、撕，或者拿给别人给他们讲故事的一个东西。最新研究表明，孩子 1 个月左右就让他们开始阅读，将有利于他们听力和理解能力的发展、情绪的控制，以及语言能力和理解能力的发展。一些研究甚至提倡胎教阅读。儿童的阅读能力要到 5 到 7 岁左右才开始成熟，在此之前，他们阅读图画书的方式是眼睛搜索插图细节，书中的文字不会对他们的阅读造成不快，他们还经常对着图画说出事物的名称，或是自己说一些故事。

在判断不同书籍所适合的年龄段时，应主要强调或重视以下几个因素：

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

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了各种书籍的特性与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的书籍的描述，以及特定的年龄段如何使用这些书籍的说明。但这些描述不包括家长、老师或年长点的孩子读给婴儿或儿童听的书籍，因为在那些情况中，孩子本身并没有操作或读这些书籍。以下描述仅适用于孩子和书籍互动的情况。

教育和学习类玩耍类别：书籍

玩具特性	出生到 3 个月	4 到 7 个月	8 到 11 个月
部件大小*		容易抓 (10-20 厘米); 各个方向都在 15-20 厘米之内	----->
部件形状			
部件数量*		5 页之内	----->
可拼装部件/散件			
材料*		轻巧而又牢固 容易清洗; 要抗水, 并且不容易被撕坏或脱落 布意或轻塑料	-----> -----> ----->
所需的肌肉调节功能		抓和翻页	肌肉精细调节功能越来越能受控, 能很容易地翻书
颜色/对比*		有鲜艳的黄色和红色的图画 视觉对比度强、有图案	-----> ----->
因果效应			理解简单因果效应, 互动型的书籍有很强吸引力。那些能拉起、打开或滑动的书籍对他们也很有吸引力, 并能促进认知能力的发展
感官元素			
逼真程度/细节		图画简单而清晰; 画的是常见的事物, 如动物或人物	----->
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为	缺乏和书籍互动所需的身体、认知和视觉能力	肢体动作发展到了有意识的受外在环境引发的动作, 如抓、伸、摇和拉 用他们的视觉技能来玩乐 色彩接受器发育完全; 喜欢黄色、红色和图案 本能地用嘴巴吸 拙劣的动作技能; 不当的手臂动作	----->  理解简单因果效应  精细动作技能也越来越能受控
玩具举例	不适合	有塑料外套的泡沫材质书籍 布意书 简单图画书	-----> -----> ----->

育儿歌谣本  
简单的英语字母和数字识字书

----->  
----->  
互动型书籍

\* 这些玩具最重要的特性之一

教育和学习类玩耍类别：书籍

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小			
部件形状			
部件数量*	5-7 页的书籍	7-10 页的书籍	10-12 页的书籍
可拼装部件/散件			
材料*	以纸板、织物和塑料为材质的书	-----→ 厚纸书页	-----→ -----→
所需的肌肉调节功能	翻页；具备翻页所需的肌肉精细调节功能	会小心地翻书，注意不撕破它们	-----→
颜色/对比*	彩色图画	-----→	细节少、颜色清楚的大附彩色图画
因果效应*	互动型书籍	-----→	-----→ “给我穿衣”类的书籍有高度吸引力
感官元素*	孩子可以和书籍互动的感触性书籍很具吸引力	-----→ “碰碰我”一类的书籍	喜欢有图画隐藏在窗或门背后的 -----→ 立体图片卡的书
逼真程度/细节	简单的、关于儿童常见事物的图画	-----→	-----→
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性			
相关游戏/行为*	创新和探究兴趣增强 语言能力发展，经常喜欢独自看书 不会留意文字	形成了如何爱护书籍的概念 认识到书有封面和封底，而图画有顶部和底部 理解图画在讲一个故事，而大人在做的叫“读” 经常能指出并说出书中常见事物的名字 喜欢听儿歌谣并跟着大人重复哼唱	喜欢重复听人读同一个故事 能记住故事并在之后复述  问读的是什么一类的问题  喜欢细节少的简单图画 喜欢拥有并看自己的书 -----→

<p><b>玩具举例</b></p>	<p>感触型书籍；互动型书籍 有歌谣、韵律诗、朗诵的书籍 图画书 简单的图画/故事书 育儿歌谣本 简单的英语字母和阿拉伯数字识字书</p>	<p>-----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; “碰碰我”类的书籍</p>	<p>喜欢立体图片卡的或有图画隐藏在窗或门背后的书 意识到文字的存在（能认出页面上除了图画外还有别的东西）</p> <p>-----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt; -----&gt;</p> <p>可预测的故事情节 有立体图片卡的书 “给我穿衣”类的书 有隐藏图画的书</p>
--------------------	---	--	---

\* 这些玩具最重要的特性之一

教育和学习类玩耍类别：书籍

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小				
部件形状				
部件数量*	10到15页	10页左右的初级识字书  随着识字能力的发展和对书籍的偏好而增加	----->	和大人读的书在很大程度上接近，一般都有章节，在50页以上
可拼装部件/散件				
材料				
所需的肌肉调节功能				
颜色/对比				
因果效应				
感官元素*	双目视力正在发展，一般都远视，大字体更容易读些	----->	正常大小的字体	----->
逼真程度/细节*	喜欢细节丰富的复杂插图	----->	8岁时能浏览目录、索引和词汇总表	----->
特许性				
经典性*				
自动/智能特性				
教育性				
相关游戏/行为	喜欢听和他们熟悉的事情相关的故事 喜欢重复听同一个故事，而且每次要是一样的内容 喜欢回答和故事相关的问题、提出自己的看法，并问各种“为什么” 如果故事情节有所变化，他们会纠正重读故事的人。 幽默感得到了进一步发展；喜欢奇幻故事 喜欢复杂插图；容易在书籍中乱	喜欢把故事表演出来  -----> 比起奇幻故事，偏好真实的或以现实为基础的故事	发展了自身的阅读内容喜好  阅读技巧更加熟练 非常喜欢自己从图书架上选取书籍 喜欢大人读故事给他们听 8岁时能浏览目录、索引和词汇总表	----->  -----> ----->  10岁便有了具体喜欢读的“某东西” 可能压根不喜欢读书 小点的书被认为是幼稚的



	<p>涂</p> <p>一般都远视；双目视力正在发展 喜欢自己编故事</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p>		
<p><b>玩具举例</b></p>	<p>喜欢笑话、吹牛大话，和关于拟人的动物的、历险的、此时此地的、信息的、各场所的，以及奇幻的故事 荒诞糊涂的故事、幽默故事，以及打油诗 图画书 故事情节可预测的图书 育儿歌谣本 彩色图书 自制的故事书</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>也喜欢“此时此地发生”的故事、以现实为基础的故事、诗歌、喜剧、时令性/节日故事，以及拟人的动物故事 教新的词汇和词义的信息型故事</p>	<p>喜欢的阅读主题有：诗歌、喜剧、奇幻故事、英雄、童话、传说、神奇魔法、神话、儿童、自然、地球万物、迷信、运气等 男孩更喜欢信息类书籍，尤其是那些科普类主题的书籍 8-9岁的儿童对关于游历、历险、地理和古代的书籍感兴趣  讲述人物书籍，比如情境幽默、传记、民间故事和传说  分章节的书和青春/少年小说</p>	<p>-----&gt;</p> <p>-----&gt;</p> <p>也喜欢以下阅读主题：历险、运动、科学发现、媒体故事、技能教学 具体偏爱的书籍系列：特定作者的、特定影视节目衍生的，或是特定类型的书籍</p> <p>-----&gt;</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

## 12.2 学习型玩具

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

儿童在 2 至 3 岁以前，并不能独立地通过学习型玩具进行真正意义的学习（即用于获取信息或者提高认知技能）。在那之前，“学习型玩具”更多地是被当作“探究型玩具”或“活动型玩具”，他们大多被用于训练儿童的感官，开发他们的动作技能以及让儿童了解因果效应（请参见“早期探究/实践类玩耍类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具”章）。所以，如果向不满 2 周岁的儿童提供真正的学习型玩具是不合适的，因为他们的身体情况、认识能力和视敏度都还不能保证他们会按正确的方式与玩具互动。因此，这一部分的讨论将从 2 岁开始。这一章节不包括电脑学习软件/程序的内容；我们将在下一章“智能玩具和教学软件”中讨论上述内容以及其他教学软件。

在判断学习型玩具的适合年龄时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 逼真程度/细节
- 教育性
- 材料

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的学习型玩具的描述，以及特定的年龄段如何使用这些玩具的说明。

教育和学习类玩耍类别：学习型玩具

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小			如果是用于抓的，应小到容易握住
部件形状			圆边角，无尖锐边角
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料*			轻巧 坚固 易洗
所需的肌肉调节功能			能按按钮
颜色/对比			
因果效应			
感官元素			视觉的 手动的 听觉的
逼真程度/细节			
特许性			
经典性			
自动/智能特性			
教育性*			将颜色、形状和图片进行匹配 说出事物、形状和图片的名字 了解事物之间的物理和时间关系 基本的数数
相关游戏/行为	对创新和探究出现兴趣，主要的游戏方式是探究性游戏	----->	认知能力和身体条件上能够与简单的学习型玩具互动 对多感官因素的玩具很感兴趣 能够记住过去的事情，将注意力集中于某一具体事情上，并可以同时注意三个方向 完全理解事物间的因果效应

			问很多“为什么” 说四五个字的句子 认识和识别常见事物、图片和形状 理解“上面”和“下面” 开始理解数字的功能 理解“2”的意思 开始理解“之后”这样的简单时间概念
玩具举例	参见“早期探究/实践类玩耍类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具” 和“竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑及视频游戏”	----->	念 简单电子教具 教他们识别颜色、形状、字母、声音和数字的学习型玩具 匹配游戏

\* 这些玩具最重要的特性之一

教育和学习类玩耍类别：学习型玩具

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小				
部件形状				
部件数量				
可拼装部件/散件				
材料				
所需的肌肉调节功能				
颜色/对比				
因果效应				
感官元素				
逼真程度/细节*			更喜欢看上去逼真的玩具 比之塑料仿制品，更喜欢生活中真实的东 西	-----> ----->
特许性				
经典性*				
自动/智能特性				
教育性*	将颜色、形状和图片进行匹配 (续) 说出事物、形状、图片和颜色的名称 基本的语法规则 事物之间的基本物理和时间关系 (续) 数字和数数	理解以下概念：颜色、字母和声音识别、字母书写、分辨数字、数数、数字-数量匹配、形状、比较、科普、方向	能够使用需要特定技能的玩具，如识字和算术 对解剖、生物、化学和天文等科学探究感兴趣	大多数能流利阅读并掌握了简单的数学计算 出现学科偏好 能够独立进行有自我判断力的思考
相关游戏/行为	问很多“为什么” 理解基本语法规则 能说五六个字的句子 能说出大多数常见事物、图片、形状和颜色的名称 理解数字的功能；能说出一些数	5岁左右孩子开始学习识字 理解玩具所使用单词的意思 通过思考解决一些问题 喜欢锻炼思考能力和认识事物的真相 精细动作技能得到良好的发展	想要更复杂更逼真的学习型玩具，而非塑料仿制品 能够使用需要特定技能的玩具 开始发展识字和算术能力	9岁的孩子现实、有计划性、责任感、自觉性和竞争心 感兴趣于人物传记、古代和其他文化 10岁的孩子喜欢接触新鲜事物并且能够记住相关事实； 开始形成对特定科目的喜好

	字 理解“相同”和“不同”的概念			11岁的孩子开始有固定的学科偏好 12岁的孩子思维越来越接近成人；具备进行归纳和理论分析的能力；具有操作科学实验的能力
玩具举例	简单电子教具  教他们识别颜色、形状、字母、声音和数字的学习型玩具 匹配游戏	----->  -----> 磁体、手电筒、秤、放大镜、万花筒 混合颜色用的设备、墨水字母印章 温度计、听诊器 记速器/记步器 太阳系模型、岩石/贝壳系列收藏、动物生境 显微镜、望远镜、双筒镜 可以看见锯齿的透明钟表 简易计算器 仿真打字机	前一年龄段儿童适用的所有玩具 教识字、数数和科普的学习型玩具 天文模型 科学仪器：化学仪器、天气预报仪器 带有载玻片和解剖分析功能的简单显微镜 尺子、量角器、指南针等测量工具	前一年龄段儿童适用的所有玩具 历史 地理 正常的打字机和计算器

\* 这些玩具最重要的特性之一

### 12.3 智能玩具和教学软件

在过去十年里，市场上出现了一种新型玩具——智能化电子玩具，它具有很强的互动性。智能化技术带来了一种新型游戏。智能玩具能够用声音、视觉或动作对使用者的游戏行为做出回应。这类玩具虽然复杂程度各不相同，但都以芯片为基础。与老式以电池为动力的玩具所不同的是，智能玩具和教学软件能更富创新地与使用者互动。

人们从一出生就具备了认知能力，即推理和解决问题等高层次的大脑活动。人们首先通过感知环境，随后通过抽象的推理和思考来理解事物。但是，虽然人们从一出生便开始进行学习，智能玩具和电脑软件并不适合新生婴儿。和学习型玩具一样，智能玩具和电脑软件都有特定的用法，特定的目的和特定的适用人群。他们仅仅适合那些比“学步儿童”更大的孩子，这时他们已经具备理解这类游戏所需的认知能力。不满2周岁的孩子缺乏与这类玩具和电脑软件进行正确互动所必需的身体条件、认知能力和视敏度。我们在“早期探究/实践类**玩耍**类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具”以及“**竞技**游戏和**互动类玩耍**类别：电脑和视频游戏”中讨论了适合这个年龄段孩子的玩具。

在判断学习型玩具的适合年龄时，应主要强调或重视以下几个因素：

- 感官元素
- 所需的肌肉调节功能
- 教育性
- 逼真程度/细节
- 材料

以上因素的排列顺序先后并不体现重要性的大小，因为随着年龄的变化不同因素所产生的影响大小也会随之变化。以下部分主要叙述了这些玩具的特性与不同年龄段儿童的特点之间的关系，其中包括对合适的智能玩具和教育软件描述，以及特定的年龄段如何使用这些玩具的说明。

教育和学习类玩耍类别：智能玩具和教学软件

玩具特性	12 到 18 个月	19 到 23 个月	2 岁
部件大小			如果是用于抓的，应小到容易握住
部件形状			
部件数量			
可拼装部件/散件			
材料			运行软件的电脑为电器；需要大人的监护
所需的肌肉调节功能*			需要孩子们简单回应（例如，击空格键）的玩具很合适 手眼协调能力仍在发展，所以，鼠标只能最小量地使用
颜色/对比			大幅鲜艳的动画；更喜欢黄、红两色（主要颜色）
因果效应			完全理解事物间的因果效应，具有这一特征的游戏很有吸引力
感官元素*			如软件的感官因素十分丰富、活泼，例如配有音乐、运动形象、闪光灯和演讲，孩子们的兴趣就会持续更长时间 包含大量的音乐和图像
逼真程度/细节*			
特许性			根据可爱的影视形象开发的软件深受喜爱
经典性			
自动/智能特性			认知能力和身体条件上都已经能够与一些简单的智能玩具和软件游戏进行互动
教育性*			将颜色、形状和图片进行匹配 说出事物、形状和图片的名字 了解事物之间的物理和时间关系 基本的数数



<p><b>相关游戏/行为</b></p>	<p>对创新和探究出现兴趣，主要的游戏方式是探究性游戏</p>	<p>-----&gt;</p>	<p>能够记住过去所发生的事情，能集中注意力，并可以同时注意三个方向        完全理解事物间的因果效应        对动物、汽车和类似沙滩或动物园等的地方感兴趣        一般都远视，双目视力仍处于发育中        集中注意力的时间不长        喜欢听故事        喜欢重复经历</p>
<p><b>玩具举例</b></p>	<p>参见“早期探究/实践类玩耍类别：镜子、童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具”以及“竞技游戏和互动类玩耍类别：电脑和视频游戏”</p>	<p>-----&gt;</p>	<p>视觉鉴别力培养的软件游戏        小型的智能玩具        跟唱型软件        教颜色、形状、字母、声音和数字的软件        进行匹配的游戏/软件        含有故事情节的软件        和交通、动物和地方等主题相关的软件</p>

\* 这些玩具最重要的特性之一

教育和学习类玩耍类别：智能玩具和教学软件

玩具特性	3岁	4到5岁	6到8岁	9到12岁
部件大小*				
部件形状				
部件数量*				
可拼装部件/散件				
材料*	运行软件的电脑为电器；需要大人的监护	-----→	-----→	
所需的肌肉调节功能	需要孩子们简单回应（例如，击空格键）的玩具很合适 手眼协调能力仍在发展，所以，鼠标只能最小量地使用	肌肉精细调节功能得到了良好的发展，相对而言能够较容易地玩一些小型玩具	-----→	-----→
		具备良好手眼协调能力，适合使用鼠标	-----→	-----→
颜色/对比	大幅鲜艳的动画；更喜欢黄、红两色（主要颜色）	由于性别问题，颜色成为必须考虑的重要细节。		
因果效应*	完全理解事物间的因果效应，具有这一特征的游戏很有吸引力	-----→		
感官元素	如软件的感官因素十分丰富、活泼，例如配有音乐、运动形象、闪光灯和演讲，孩子们的兴趣就会持续更长时间 包含大量的音乐和图像	-----→	-----→	
		-----→	-----→	
逼真程度/细节*			更喜欢看上去逼真的玩具 比之塑料仿制品，更喜欢生活中真实的东西	-----→ -----→
特许性	根据可爱的影视形象开发的软件深受喜爱	-----→	-----→	-----→
经典性*				
自动/智能特性	认知能力和身体条件上都已经能够与一些简单的智能玩具和软件游戏进行互动	-----→	肢体条件上能使用运动竞技等软件游戏所需的组件	-----→

		不仅知道如何使用智能玩具，而且能够与玩具互动	----->	----->
<b>教育性</b>	将颜色、形状和图片进行匹配 说出事物、形状和图片的名字 基本的语法规则 事物间基本的物理和时间关系 基本的数数	理解以下概念：颜色、字母和声音识别、字母书写、分辨数字、数数、将数字与数量进行匹配、形状、比较、科普、方向	能够使用需要特定技能的软件如识字（阅读和写作）和数学（加、减、乘等） 对解剖、生物、化学和天文等科学探究感兴趣	大多数能流利阅读并掌握了简单的数学计算 出现学科偏好 能够独立进行有自我判断的思考
<b>相关游戏/行为</b>	能够记住过去所发生的事情，能集中注意力，并可以同时注意三个方向 完全理解事物间的因果效应 对动物、汽车和类似沙滩或动物园等的地方感兴趣 一般都远视，双目视力仍处于发育中 集中注意力的时间不长 喜欢听故事 理解基本的语法规则 喜欢重复经历 理解数字并知道一些数字	5岁左右孩子开始学习识字 理解玩具所使用单词的意思 通过思考解决一些问题 喜欢锻炼思考能力和认识事物的真相 精细动作技能得到良好的发展 能高水平地进行戏剧表演 性别差异变得很重要	这个年龄段会使用互联网的孩子越来越多 社会性交往变得十分重要 对竞技体育和比赛有强烈的兴趣（7-8岁） 比之塑料仿制品，更喜欢真实的东西 可以玩需要特定技能的软件 游戏和数学计算技能也逐步发展	9岁的孩子对人物传记、古代和其他文化感兴趣 10岁的孩子喜欢接触新鲜事物并且能够记住相关事实；开始形成对特定课目的喜好 11岁的孩子开始有固定的学科偏好 12岁的孩子思维越来越接近成人；具备进行归纳和理论分析的能力；具有操作科学实验的能力
<b>玩具举例</b>	视觉鉴别力培养的软件游戏 小型的智能玩具 教颜色、形状、图画/事物名称、字母、声音和数字的软件 进行匹配的游戏/软件  含有故事情节的软件  和交通、动物和地方等主题相关的软件	互动型宠物玩具 数码操作性玩具 让使用者进行逻辑思考和分类的软件游戏 注重动作的软件（男孩）和以动物和人物为主题的软件（女孩） 与艺术相关的软件（画画、涂颜色和设计）；音乐 为熟悉电脑键盘而开发的软件	联网的软件 可以联机玩游戏的软件 ----->  教以下内容的软件游戏：识字、数数、科普、协作、键盘使用和音乐 故事写作软件 ----->	前一年龄段儿童适用的所有玩具 符合自身兴趣的更多软件  以拼写、地理或政治为主题的电脑游戏  教体育、游戏和软件等编程语言的软件

\*这些玩具最重要的特性之一

附录 A 玩具索引

本索引已扩增，涵盖了绝大多数主要的玩具类型，并为读者提供了各玩具所属的类别。虽然各种玩具有多种使用场合、使用方法、使用目的和益处，我们按其最具代表性的使用方法和特征给玩具归了类。一些玩具被重复归类，因为他们同时属于两个类别。

玩具/产品（英文）	玩具/产品（中文）	玩具子类别
Action figures	人物玩偶	娃娃和填充玩具
Action figures with projectile weapons	带弹射武器的人物玩偶	娱乐器具
Action/adventure sets	动作/历险游戏玩具	场景模拟玩具和木偶
Activity boxes or cubes	活动游戏盒	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Activity games	竞技类游戏	纸牌，地面、板面和桌面游戏
Activity gyms	婴儿锻炼架	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Air guns	气枪	娱乐器具
Airplanes	飞机	娱乐器具
		小型交通工具玩具
All-terrain vehicles	玩具越野车	娱乐器具
Ant Farms	蚂蚁工厂	学习型玩具
Aquariums	水族馆	学习型玩具
Art easels	画架	工艺美术用品
Art materials (see specific kind)	美术材料（参见具体项目）	工艺美术用品
Audio tapes & equipment	磁带和音响设备	音像器材
Autoharp	自鸣箏	乐器
Automobiles	玩具汽车	推拉玩具
		乘骑玩具
		小型交通工具玩具
Baby dolls	玩偶	娃娃和填充玩具
Backgammon	西洋双陆棋	纸牌，地面、板面和桌面游戏
Badminton equipment	羽毛球器械	运动器具

Ball guns	弹球枪	娱乐器具
Ball pits	球池	娱乐器具
Balloons	气球	工艺美术用品
Balloons	气球	娱乐器具
Balls, action	运动用球	娱乐器具
Balls, beach	沙滩球	娱乐器具
Balls, clutch	抓举类球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Balls, grasping (for infants)	抓握类球 (婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Balls, musical/chime	音乐/钟鸣类球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Balls, special effect	特效球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Balls, texture	织球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Baseball equipment	棒球器械	运动器具
Basketball equipment	篮球器械	运动器具
Basketry materials	篮筐编织材料	工艺美术用品
Bathtub activity centers	澡盆活动器具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Bathtub toys	澡盆玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
BB guns	BB 枪	娱乐器具
Bead necklaces	串珠项链	装扮类材料
Bead stringing or jewelry kits	串珠项链或首饰	工艺美术用品
		装扮类材料
Beaded mazes	串珠迷宫	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Beads, plastic pop	塑料圆珠插具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Beads, rubber (for infants)	橡胶珠 (婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Bells	铃	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
		乐器
Bicycles	自行车	乘骑玩具
Billiards	台球游戏	娱乐器具
Binoculars	双筒望远镜	学习型玩具
		娱乐器具
		工具和小道具
Block printing	木刻版印刷	工艺美术用品
Blocks	积木	积木
		拼装材料

Board games	棋盘游戏	纸牌，地面、板面和桌面游戏
Boats	船只	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具 小型交通工具玩具
Bongos	手鼓	乐器
Bookbinding materials	书本装订材料	工艺美术用品
Books	书籍	书籍
Bows & arrows	弓箭	运动器具
Bracelets	手镯	工具和小道具
Braiding materials	编织材料	装扮类材料
Bricks(cardboard, plastic, rubber)	砖块（硬纸板、塑料、橡胶）	工艺美术用品
Brooms	扫帚	积木
Bubbles	肥皂泡	工具和小道具
Calculators	计算器	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Calligraphy sets	书法用品	学习型玩具
Cameras	照相机	工具和小道具
Candle kits & materials	蜡烛用具和材料	工艺美术用品
Card games	纸牌游戏	纸牌，地面、板面和桌面游戏
Cardboard craft materials	纸板手工材料	工艺美术用品
Carpet sweepers	地毯清扫工具	工具和小道具
Cars, miniature	微型轿车	小型交通工具玩具
Cars, ride-on	乘骑轿车	乘骑玩具
Carts (non-motorized)	拖车（非机动）	推拉玩具
Carving (sculpture) materials	雕刻材料	娱乐器具
Cash registers	收银台	工艺美术用品
Cassettes (audio)	磁带（音频）	学习型玩具
CDs & CD players	CD 和 CD 播放机	工具和小道具
		音像器材
		音像器材

Cellular phones	手机	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具 工具和小道具
Ceramic materials	陶瓷材料	工艺美术用品
Chalk & chalkboards	粉笔和黑板	工艺美术用品
Checkers	西洋跳棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Chemistry sets	化学仪器	学习型玩具
Chess	国际象棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Chimes	西洋编钟	乐器
Chinese checkers	中国跳棋	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Clay (modeling materials)	粘土 (造型材料)	工艺美术用品
Climbers	攀爬架	娱乐器具
Clocks	时钟	学习型玩具 工具和小道具
Cloth/plush toys	布/绒玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Clothing	衣服	装扮类材料
Collage materials	拼贴画材料	工艺美术用品
Color cubes	彩色方块	学习型玩具
Color forms	彩色模板	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具 学习型玩具
Color mixing sets	调色工具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Color paddles	颜色调和卡	工艺美术用品 学习型玩具
Colored pencils	彩色铅笔	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Coloring books	彩色书籍	工艺美术用品
Compasses	指南针	工艺美术用品 书籍 学习型玩具
Computer software, educational	电脑教学软件	娱乐器具 工具和小道具
Computer software, entertainment	电脑娱乐软件	智能玩具和教学软件
Computers	电脑	电脑及视频游戏 智能玩具和教学软件 电脑及视频游戏

Console games	控制台游戏	电脑及视频游戏
Construction paper	搭建用纸	工艺美术用品
Construction sets	搭建器材	拼装材料
Construction straws	搭建麦秆	拼装材料
Construction tools	搭建工具	工具和小道具
Containers & objects (for infants)	容器和物件（婴儿用）	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Cooking sets/utensils	烹饪设备/用具	工具和小道具
Copper enameling materials	铜釉材料	工艺美术用品
Cosmetic kits	化妆工具	装扮类材料
Cosmetic-making kits	化妆品制作工具	工艺美术用品
Costumes	化妆服饰	装扮类材料
Crafts	手工	工艺美术用品
Crawlers	爬行者	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Crayons	蜡笔	工艺美术用品
Crib & playpen gyms/puzzles	栅栏和围栏内体操/拼图板	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Crocheting materials	钩编材料	工艺美术用品
Croquet sets	门球器械	运动器具
Cutlery	餐具	工具和小道具
Cymbals	铙钹	乐器
Darts	飞镖	娱乐器具
Dice games	骰子游戏	纸牌，地面、板面和桌面游戏
Die-cast kits & accessories	压铸套装及附件	工艺美术用品
Digital manipulatives	数码可操作玩具	智能玩具和教学软件
Discs on chains	铙钹	镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具
Discs, flying	飞盘	运动器具
		娱乐器具
Disguise kits	伪装道具	装扮类材料
Dishes	碗碟	工具和小道具
Dishwashing sets	洗碗工具	工具和小道具
Dissecting & slide-making kits	解剖和载玻片制作工具	学习型玩具
Diving equipment	潜水器械	娱乐器具
Doctor & nurse kits	医生和护士扮演道具	工具和小道具
Doll accessories	玩偶配件	装扮类材料



Doll carriages	玩偶车	工具和小道具
Doll clothes	玩偶衣服	工具和小道具
Doll furniture	玩偶家具	工具和小道具
Doll houses	玩偶房子	游戏场景与木偶
Doll strollers	玩偶推车	工具和小道具
Doll-making materials	玩偶制作材料	工艺美术用品
Dolls	玩偶	娃娃和填充玩具
Dominoes	多米诺骨牌	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Drawing implements	绘画工具	工艺美术用品
Dressing frames	梳妆架	装扮类材料
Dress-me dolls	“给我穿衣”类玩偶	娃娃和填充玩具
		装扮类材料
Dress-up accessories	梳妆配件	装扮类材料
Drums	鼓	乐器
Dustpan/brush	畚箕/刷子	工具和小道具
DVDs & DVD players	DVD 和 DVD 播放机	音像器材
Earrings	耳环	装扮类材料
Easels	画架	工艺美术用品
Electric trains	电动火车	小型交通工具玩具
Electronic teaching toys & games	电子教学玩具和游戏	学习型玩具
Electronic toys	电子玩具	各种类别 (见具体类型)
Embroidery materials	刺绣材料	工艺美术用品
Exercise equipment	锻炼器械	娱乐器具
Exploratory toys	探究性玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Felt boards	毛毡板/演示板	学习型玩具
Finger puppets	指上木偶	游戏布景和木偶
Fingernail kits	手指甲修理工具	装扮类材料
Flashcards	图片卡	学习型玩具
Flashlights	手电筒	学习型玩具
Flatware	刀叉餐具	工具和小道具
Flippers (swimming)	鳍状肢 (游泳用)	娱乐器具
Floor games	地板游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Flower-making/pressing materials	花束/压花制作材料	工艺美术用品

Flutes	笛子	乐器
Flying disks	飞盘	运动器具 娱乐器具
Flying machines	飞行器	小型交通工具玩具
Flying planes	玩具飞机	娱乐器具
Football equipment	橄榄球器械	运动器具
Forts	堡垒	游戏布景和木偶
Frontier sets	边寨游戏道具	拼装材料
Fun-house mirrors	哈哈镜	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Games	游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏 电脑及视频游戏
Glitter	闪粉	工艺美术用品
Glue	胶水	工艺美术用品
Go-carts	卡丁车	乘骑玩具
Goggles (Swimming)	护目镜 (游泳用)	娱乐器具
Golf equipment	高尔夫器械	运动器具
Grooming kits	打扮工具	工具和小道具
Guns	枪	娱乐器具 工具和小道具
Gym sets (for babies)	锻炼器械 (婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Gymnastics equipment	健身器械	娱乐器具
Hair accessories	发饰配件	装扮类材料
Hammers	锤子	工具和小道具
Hand, glove puppets	掌上木偶	游戏布景和木偶
Hand-held mirrors	掌上型小镜子	装扮类材料 镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具 工具和小道具
Hanging rings	吊环	娱乐器具
Harmonicas	口琴	乐器
Helicopters	玩具直升机	娱乐器具 小型交通工具玩具
Helmets	头盔	娱乐器具 工具和小道具

Hidden object toys	隐藏物玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Hiking equipment	远足设备	娱乐器具
Hockey equipment	曲棍球器械	运动器具
Hoops	铁环	娱乐器具
Horns	号角	乐器
Horseshoes	马蹄铁	娱乐器具
House cleaning sets/tools	房屋清洁器具	工具和小道具
Ice skates	溜冰鞋	运动器具
		娱乐器具
Infant toys	婴儿玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Inline skates & accessories	单排轮冰鞋和配件	娱乐器具
Interactive toys	互动型玩具	智能玩具和教学软件
Interlocking building materials	拼装建筑材料	拼装材料
Internet tie-ins & software	联网软件	智能玩具和教学软件
Irons & ironing boards	熨斗和熨衣板	工具和小道具
Jack-in-the-boxes	弹簧小丑魔术盒	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Jewelry	首饰	装扮类材料
Jewelry-making equipment	首饰制作工具	工艺美术用品
		装扮类材料
Jigsaw puzzles	七巧板	拼图板
Jump ropes	跳绳	娱乐器具
Keyboards, computer	电脑键盘	电脑及视频游戏
Keyboards, musical	键盘乐器	乐器
Keys on ring (for infants)	钥匙串(婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Kindergarten blocks	幼儿园积木	积木
Kitchen sets	厨房用具	工具和小道具
Kites & kite-making materials	风筝和风筝制作材料	娱乐器具
Kits (see specific kind)	工具(见具体项目)	工艺美术用品
Knitting kits	针织工具	工艺美术用品
Labyrinth games (marble maze)	迷宫游戏(弹球迷宫)	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Lacing toys	穿绳玩具	工艺美术用品
		装扮类材料
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具

Laundry tubs	洗衣盆	工具和小道具
Lawnmowers	剪草机	工具和小道具
Leather-work materials	皮革制品材料	工艺美术用品
Letter blocks	字母积木	积木
Life-sized dolls & accessories	真人大小的玩偶和配件	娃娃和填充玩具
Life-sized stuffed animals & dolls	原物大小的填充动物和玩偶	娃娃和填充玩具
Lock boxes, keys	锁和钥匙	工具和小道具
Logs for building	构筑用木头	拼装材料
Looms	织布机	工艺美术用品
Lotto or matching games	对号牌戏或匹配游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Low-riders	低矮乘骑玩具	乘骑玩具
Magic kits	魔术工具	学习型玩具
Magnetic boards	磁铁板	学习型玩具
Magnetic letters & numbers	磁铁字母和数字	学习型玩具
Magnets & iron fillings	磁铁和铁屑	学习型玩具
Magnifying glasses	放大镜	学习型玩具
Make-up sets	化妆用品	装扮类材料
Manicure sets	指甲修剪用具	装扮类材料
Manipulative panels	操作仪表板	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Manipulatives (hand-held for infants)	操作型玩具 (供婴儿手持)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Marble raceways	弹球道	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Marbles	弹球	娱乐器具
Marionettes	牵线木偶	游戏布景和木偶
Markers	记号笔	工艺美术用品
Matching games	匹配游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Mazes	迷宫	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Mechanical swings	机械摇摆玩具	娱乐器具
Medical kits	医疗工具	工具和小道具
Metal girders, screws	金属支架和螺杆	拼装材料
Metal-work & materials	金属制品和材料	工艺美术用品
Mice (computer)	鼠标 (电脑)	电脑及视频游戏
Microscopes	显微镜	学习型玩具
Miniature worlds	微缩景观	游戏布景和木偶

Mirrors	镜子	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具 工具和小道具
Mobile communication (phones, pagers)	移动通讯玩具 (电话、呼机)	工具和小道具
Mobiles	童床/围栏悬挂玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Mobiles (musical)	童床/围栏悬挂玩具 (音乐)	乐器
Model kits	模型工具	拼装材料
Modeling kits/materials	塑模工具/材料	工艺美术用品
Money	钱币	工具和小道具
Mops	拖把	工具和小道具
Mosaic blocks & tiles	马赛克和瓷砖	工艺美术用品
Motorcycles	摩托车	小型交通工具玩具
Music boxes	八音盒	音像器材
Musical instruments (see specific instrument)	乐器 (见具体项目)	乐器
Necklaces	项链	装扮类材料
Needlepoint kits	针线包	工艺美术用品
Nesting toys	嵌套玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Nipple balls & jacks	双人纸牌	拼图板
Number blocks	数字积木	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Nurse & doctor kits	护士和医生扮演道具	积木
Ocarinas	陶制卵形笛	工具和小道具
Outdoor play equipment	户外游戏器械	乐器
Pagers	呼机	娱乐器具
Paint, brushes, & containers	颜料、毛笔和器皿	工具和小道具
Paper, art & construction	工艺美术用品用纸	工艺美术用品
Paper, pre-gummed shapes	贴纸	工艺美术用品
Papier-mache materials	混凝纸材料	工艺美术用品
Parachutes	降落伞	娱乐器具
Paste	浆糊	工艺美术用品
Pastels	彩色蜡笔	工艺美术用品
Pastry sets	面粉使用工具	工具和小道具

Pattern blocks & tiles	图案积木和瓷片	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Pedometers	记步器	娱乐器具
Peg dolls/people	木头玩偶/人偶	娃娃和填充玩具
		游戏布景和木偶
Pegboards, numbers	数字小钉板	学习型玩具
Pegboards, unstructured	松散小钉板	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Pegboards, village	乡村小钉板	游戏布景和木偶
Phonographs	留声机	音像器材
Photography equipment	摄影器材	工艺美术用品
		娱乐器具
Pianos	钢琴	乐器
Pick-up-sticks	火柴杆	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Pillow blocks	枕木	积木
Pinball machines	弹珠游戏机	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Table tennis equipment	乒乓球器械	运动器具
Planes	玩具飞机	小型交通工具玩具
Plaster of Paris	熟石膏	工艺美术用品
Plastic art materials	塑料美术材料	工艺美术用品
Plastic bricks	塑料砖块	积木
Play mats	游戏垫子	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Play scenes & stages	游戏场景和舞台	游戏布景和木偶
Playground equipment	户外游戏场地器械	娱乐器具
Playhouses	儿童游戏室	游戏布景和木偶
Playscapes, non-commercial	非商业性的游戏环境	娱乐器具
Plush dolls & toys	绒毛玩偶和玩具	玩偶和填充玩具
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
		工艺美术用品
Pom-pons	绒球	娱乐器具
Pools & accessories	泳池和配件	娱乐器具
Pop guns	波波枪	娱乐器具
Pop-up toys	立体弹跳玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Pots & pans	锅铲类	工具和小道具
Pottery making materials	陶塑材料	工艺美术用品
Pottery wheels	陶匠用旋轮	工艺美术用品

Pounding, hammering toys	捶击玩具	工具和小道具
Pre-gummed paper shapes	未涂胶纸纸型	工艺美术用品
Press & guess toys	按钮猜谜玩具	学习型玩具
Press & response toys	按钮反应玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Printing sets & equipment	印刷工具和设备	工艺美术用品
Prisms	万花筒	学习型玩具
Programmable toys	可编程式的玩具	智能玩具和教学软件
Programs (software)	程式 (软件)	电脑及视频游戏
		智能玩具和教学软件
Projectile toys	弹射玩具	娱乐器具
Props for role play	角色扮演用道具	工具和小道具
Protractors	量角器	学习型玩具
Pull & push toys	拉推型玩具	推拉玩具
		工具和小道具
Puppet theaters	木偶剧场	游戏布景和木偶
Puppets	木偶	游戏布景和木偶
Push & pull toys	推拉玩具	推拉玩具
Puzzles	拼图板	拼图板
Raceways	跑道	娱乐器具
Racquet sports equipment	球拍类运动器具	运动器具
Radios	收音机	音像器材
Rag dolls	布娃娃	娃娃和填充玩具
Rakes	耙子	工具和小道具
Rattles & shakers	摇铃及拨浪鼓	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
		乐器
Record players	录音播放机	音像器材
Recorders	录音机	乐器
Records	唱片	音像器材
Rhythm instruments	节奏乐器	乐器
Ribbons (for movement)	丝带 (运动用)	娱乐器具
Ride-on toys	乘骑玩具	乘骑玩具
Rings, interlocking	联锁环	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Rings, teething	橡皮环 (供婴儿咬)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具

Robots	机械人	玩偶和填充玩具 智能玩具和教学软件
Rock polishing kits	磨石工具	工艺美术用品
Rockers	摇摆玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Rockets	玩具火箭	娱乐器具
Rocking horses	摇摆木马	乘骑玩具
Roller skates & accessories	滚轴冰鞋和配件	娱乐器具
Roly-poly toys (for infants)	不倒翁类玩具 (婴儿用)	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Rope ladders	绳梯	娱乐器具
Rulers	尺子	学习型玩具
Sandbox tools	沙池工具	工具和小道具
Scales (for weighing)	秤 (称重用)	学习型玩具
Scarves	丝巾	装扮类材料
Science kits	科学工具	娱乐器具
Science models	科普模型	学习型玩具
Scissors	剪刀	学习型玩具
Scooters	滑板车	工艺美术用品
Scrapbooks	剪贴簿	乘骑玩具
Sewing cards & kits	针绣卡和工具	工艺美术用品
Sewing machines	缝纫机	工艺美术用品
Shakers & rattles	拨浪鼓及摇铃	工具和小道具
Shape sorters	形状分类玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Shopping carts	购物车	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Shovels	铲子	拼图版
Sinks	水槽	工具和小道具
Skateboards & accessories	滑板和配件	工具和小道具
Skates & accessories	冰鞋和配件	乘骑玩具
Sketch books	写生本	娱乐器具
Ski equipment	滑雪器械	工艺美术用品
		娱乐器具



Sleds  
 Slides  
 Small animals & figures  
 Small cloth, stuffed baby toys  
 Smart beads  
 Smart bricks  
 Smart toys  
 Snorkels  
 Soap-making kits  
 Soccer equipment  
 Soft dolls & rag dolls  
 Software  
  
 Soldiers, toy  
  
 Song books  
 Sorting toys  
 Spinning seats  
 Spool knitting kits  
 Sports equipment  
 Sprinklers  
 Squeeze & squeak toys  
 Stacking toys  
 Stamps (ink)  
 Stencil kits  
 Stethoscopes  
 Stickers  
 Stoves  
 Strategy games  
 String puppets  
 Stringing toys  
 Stuffed animals  
 Stuffed blocks

雪橇  
 滑梯  
 小型动物和人偶  
 小型布娃娃  
 智能串珠  
 智能砖块  
 智能玩具  
 通气管  
 肥皂制作工具  
 足球器械  
 松软玩偶和布玩偶  
 软件  
  
 玩具士兵  
  
 歌曲本  
 归类玩具  
 旋转座  
 线轴针织工具  
 运动器具  
 洒水装置  
 挤压-发声型玩具  
 堆叠类玩具  
 印章（墨水）  
 蜡纸印刷工具  
 听诊器  
 贴纸  
 炉子  
 策略性游戏  
 拉线木偶  
 拉线玩具  
 填充型动物  
 填充型积木

娱乐器具  
 娱乐器具  
 娃娃和填充玩具  
 娃娃和填充玩具  
 智能玩具和教学软件  
 智能玩具和教学软件  
 智能玩具和教学软件  
 娱乐器具  
 工艺美术用品  
 运动器具  
 娃娃和填充玩具  
 电脑及视频游戏  
 智能玩具和教学软件  
 游戏布景和木偶  
 娃娃和填充玩具  
 书籍  
 镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具  
 镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具  
 工艺美术用品  
 运动器具  
 娱乐器具  
 镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具  
 镜子，童床/围栏悬挂玩具，婴儿操作型玩具  
 工艺美术用品  
 工艺美术用品  
 工具和小道具  
 工艺美术用品  
 工具和小道具  
 纸牌，地面、板面和桌面游戏  
 娃娃和填充玩具  
 工艺美术用品  
 娃娃和填充玩具  
 积木

Stuffed dolls	填充型玩偶	娃娃和填充玩具
Suction-cup toys	吸盘玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Surprise boxes	奇异魔术盒	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
SUVs	运动用交通工具	乘骑玩具
Swimming, pools, & accessories	游泳池和配件	娱乐器具
Swings	秋千	娱乐器具
Table games	桌上游戏	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Tambourines	小手鼓	乐器
Tape recorders	卡式录音机	音像器材
Tapes	磁带	音像器材
Tea sets	茶具	工具和小道具
Tee-ball equipment	棒球器械	运动器具
Teething toys	固齿玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Telephones	电话	工具和小道具
Telescopes	望远镜	学习型玩具
Tennis equipment	网球器械	运动器具
Tents & accessories	帐篷和配件	娱乐器具
Terrariums	陆地动物饲养所	学习型玩具
Texture pads	布垫子	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Thermometers	温度计	学习型玩具
		工具和小道具
Three-dimensional puzzles	三维拼图板	拼图板
Tools	工具	工艺美术用品
		工具和小道具
Trading cards	买卖卡片	纸牌, 地面、板面和桌面游戏
Train tracks & accessories	火车轨道和配件	小型交通工具玩具
Trains	火车	小型交通工具玩具
Trampolines	蹦蹦床	娱乐器具
Triangles (musical)	三角铁 (乐器)	乐器
Tricycles	三轮车	乘骑玩具
Trowels	泥铲	工具和小道具
Trucks	货车	乘骑玩具
		小型交通工具玩具

Tub toys	浴缸玩具	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Tunnels	隧道	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Typewriters	打字机	学习型玩具
		工具和小道具
Ukulele	四弦琴	乐器
Umbrellas	玩具伞	娱乐器具
		工具和小道具
Vacuums	吸尘器	工具和小道具
Vehicles	交通工具	推拉玩具
		乘骑玩具
		小型交通工具玩具
Vehicle sets with figures	配人偶的交通工具	小型交通工具玩具
Video games	视像游戏	电脑及视频游戏
Video tapes (VHS) & equipment	录像带和录像机	音像器材
Violin	小提琴	乐器
Virtual reality games & accessories	现实模拟游戏和配件	电脑及视频游戏
Visual displays for infants	婴儿影视节目	电脑及视频游戏
		镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
Volleyball equipment	排球器械	运动器具
Wagons	四轮货车	乘骑玩具
		工具和小道具
Walkie-talkies	步话机	工具和小道具
Water guns	水枪	娱乐器具
Water play equipment	水上游戏器械	娱乐器具
Water rockets	水力火箭	娱乐器具
Water sports equipment	水上运动器具	运动器具
Water torpedoes	水下鱼雷	娱乐器具
Water wings	救生圈	娱乐器具
Watercolors	水彩	工艺美术用品
Weather forecasting equipment	天气预报装置	学习型玩具
Weaving kits & materials	纺织工具和材料	工艺美术用品
Weightlifting equipment	举重器械	娱乐器具

Wheelbarrows	独轮手推车	工具和小道具
Whistles	口哨	乐器
Wigs	假发	工具和小道具
Wind-up toys	上发条的玩具	装扮类材料
Wood-burning sets	烧木头工具	小型交通工具玩具
Workbenches	手工台	工艺美术用品
Xylophones	木琴	工艺美术用品
Yo-yos	溜溜球	镜子, 童床/围栏悬挂玩具, 婴儿操作型玩具
		乐器
		娱乐器具

---