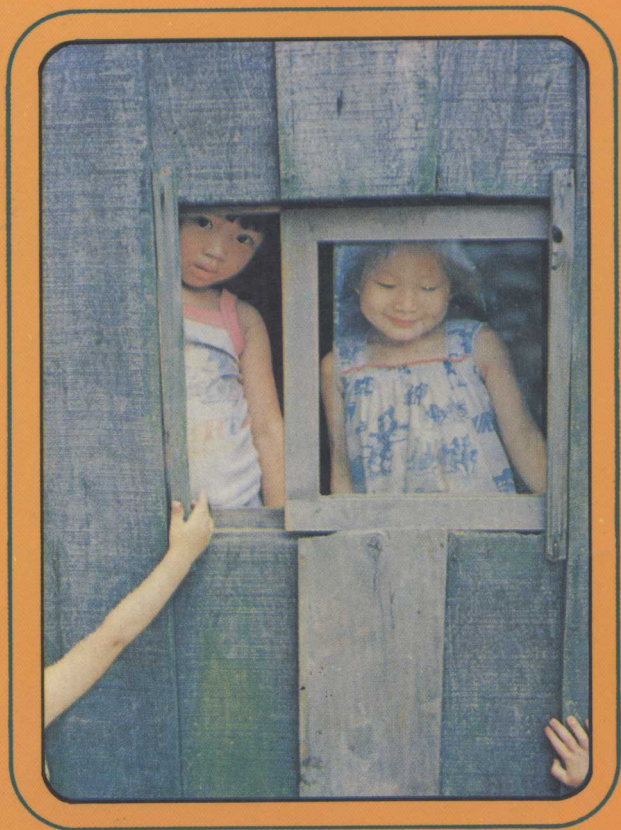


健康世界叢書⑪

兒童發展與心理衛生叢書④

啓發兒童 發展的遊戲



台大醫院兒童心理衛生中心

徐澄清教授・李心瑩編

S

G 613.7
883

017599

健康世界叢書 ①

徐澄清・孝心瑩編著

啓發兒童發展的



書贈先生遊景石
月 日



S9003046

健康世界雜誌社印行

版權所有 翻印必究

健康世界叢書①

啓發兒童發展的遊戲

編著者：徐 澄 清 • 李 心 瑩

發行人：陳 炯 明

發行所：健 康 世 界 雜 誌 社

臺北市仁愛路一段4號6樓

郵撥帳戶：0 1 0 6 4 7 4 - 5 號

電 話：3936557 • 3939800

總經銷：健康文化事業股份有限公司

臺北市仁愛路一段4號6樓

郵撥帳號：1 4 0 8 0 0 號

印刷所：呈峯彩色印刷有限公司

地 址：臺北市雙園街152巷10號3F

電 話：302-0591 • 302-0577

初 版：中華民國六十七年八月

十七版：中華民國七十五年六月

定價：新台幣65元

(局版臺誌第1454號)

本書如有破損或裝訂錯誤可隨時退換

序 言

本書所介紹各項遊戲活動的主題取自Bernice Wells Carlson女士與David R. Ginglend先生共著之“Play Activities For the Retarded Child, Abingdon Press, Nashville, New York, 1961. 將其一一改編爲適合於我國目前社會、家庭和學校生活現實情況。

原著第七章所介紹的音律遊戲，由於要將原文所列歌謠翻成有押韻，同時易背誦的中文，這非編者等能力所及，而且編者等又不太熟悉我國童謠，所以只好割愛。編者等非常感謝Carlson女士及Ginglend先生允許我們改編他們的原著，更欽佩Abingdon Press很慷慨地准許我們把本書的中文改編版在我國及其他地方發行。謹將Abingdon Press的同意函刊於卷頭，以示編者等由衷的謝忱。

民國六十七年元月，於臺大醫院神經精神科兒童心理衛生中心兒童研究發展小組。

原作者來函：

7 West 29th Street
Barnegat Light, N. J. 08006
December 19, 1977

Chen-Chin Hsu, Directore
Children's Mental Health Center
National Taiwan University Hospital
No. 1, Chang-Te Street, Taipei 100
Taiwan, Republic of China
Dear Dr. Hsu:

I was honored that you selected "Play Activities For The Retarded Child" to translate into a Chinese version. I am sure that I do not need to point out that the first chapter is the vital one. All activities are chosen in terms of developing, strenghtening or contributing toward growth in one or more of the five basic areas of development.

I asked Abingdon Press to send you a copy of our newest book, "Ready To work ?" subtitled The development of occupational skills, attitudes and behaviours with mentally retarded persons. I feel that this book would be even more important in assisting your staff in setting up training programs.

I have retired from the classroom for reasons of health but, I would dearly love to visit the Children's Mental Health Center sometime in the near future. Do you think I could be of any possible assistance?

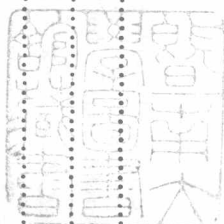
May I repeat how pleased I am by your clinic selecting this book? All best wishes for success in your programs and I am looking forward to seeing the Chinese version. Sincerely,

Sincerely,


David R. Ginglend

目 錄

第一章	遊戲是兒童的工作.....	一
第二章	隨機而能激發想像力的遊戲.....	一
第三章	需要體力的遊戲.....	五三
第四章	桌上作業與遊戲.....	六三
第五章	手工藝作業.....	一二三
第六章	為特殊用途而做的手工藝.....	一六七
第七章	社會性遊戲.....	二〇三



第一章 遊戲是兒童的工作

我們

經常可以看到兒童們很起勁地在遊戲，不知道疲倦，也不會厭煩，往往我們很容易就以成人的觀點認為那些遊戲只是娛樂性消磨時間，甚至是浪費時間的事。然而事實上大部份兒童的時間確實都花在遊戲上，縱使在父母打罵禁止時仍舊設法要玩，因此我們不禁要問：兒童為什麼要遊戲？他們從遊戲中得到些什麼？我們能不能從遊戲中幫助他們成長發展？

從古至今有不少的哲學家、文學家、社會學家、教育家、心理學家、人類學家、甚至精神醫學家對兒童遊戲都有過許多意見與看法，認為兒童的遊戲是複雜且具有多方面的意義與價值。綜而言之，我們可以說遊戲是小孩腦神經系統、肌肉運動、感覺、思想、社會性及心理方面等整個人格發展過程中不可缺少的一部份。例如我們可以發現剛學會走路的小孩喜歡推着小椅子走來走去，一會兒爬上一會兒爬下，又在各個房間裏跑來跑去，一點也不覺得累，那是因為通過這樣的遊戲方式，他反覆練習那段時期正在發展的粗動作方面的「走路」，運用自己的兩腿，配合自己

手和腳的動作而走得更穩，或者是在聽到了聲音之後想辦法到聲源看看。像這樣不同年齡層兒童的不同性質遊戲都與當時的生理、心理、社會性的發展有關。經由反覆的嘗試與失敗，可使正在發展中的技能更加熟練，繼而進行下一階段更成熟的發展。

同時從遊戲中兒童亦不斷在學習男女性別認同及社會化之過程，做為將來成長後做人處事的訓練與準備。通常一個正常的小孩在三歲左右就慢慢開始由父母及兄弟姐妹間發現男女之別，男孩子開始喜歡玩男生的遊戲，像玩汽車、火車、鬪劍等，並在遊戲中模仿做父親、穿爸爸的鞋子，戴爸爸的帽子、領帶，學爸爸上班。女孩子則對娃娃發生興趣，替娃娃洗澡、穿衣服，學媽媽擦口紅、照鏡子、拿皮包、玩家家酒等。從這些遊戲中他們可以體會並學習到社會文化對男女要求之差別，以便將來能成長為一個成熟的男人或女人。此外從遊戲中他們也演練在日常生活中所觀察到的家庭、社會人際關係，對父母要有什麼樣的態度，對客人，對同伴又是什麼樣的態度，還演練社會上待人處事之規律、限制與價值觀，以便將來能夠適應社會的生活。當兒童逐漸擴大生活圈子，與鄰近小朋友一起玩耍時，除了得到團體遊戲之樂趣及促進符合那個年齡期生理、心理的發展外，同時還可增加許多在家中無法學習到的語言和見識，經過遊戲的規則、約束及與遊伴的人際關係，養成社會生活中需要的基本概念及態度，使其同化的對象由父母逐漸擴展至社會，更進一步發展其個性。

兒童與成人一樣有許多感情、思想與想像，成人大部分在日常生活中由說話或其他社會所允許的途徑來表達或發洩這些情感，但是兒童在這方面所能應用的表達能力却相當有限，因此遊戲便成了他們自我表現的途徑及工具。像兒童在有弟弟妹妹出生時，差不多都會發生嫉妒及敵意，覺得爸爸媽媽被搶走了，但是我們的社會不允許他們去打新生兒，事實上他們又實在很不高興，他們也許會在遊戲中將自己的娃娃加以破壞，丟在地上，踩它一下，將敵意轉移到娃娃身上，這樣不但可以發洩嫉妒和敵意，也不至於受到父母的譴責，這時遊戲便成爲一種情感表達的重要工具了。

最後，遊戲尚可做爲評價兒童性格和健康狀態的重要資料，例如我們觀察一羣小孩在做團體遊戲時，我們可以發現某幾個小孩常是做頭的，另一些則是忠實的隨從，還有些個則常不服從規則老喜歡搗蛋，由此我們可以看出這小孩的社會性如何。又兒童突然對遊戲失去興趣，無精神與遊伴打交道等常常是兒童身心不舒適之表現，值得進一步的注意。

因此，對於發展中的兒童而言，遊戲是具有重要意義與價值的，不僅可以帶來快樂，更是其發展腦神經，運動功能，感覺機能及彼此間協調的工具，同時通過遊戲兒童們不斷增加見識，完成男女認同過程，滋長其社會性，訓練與發展他們的自發性與創造性，並做爲表達其思想和情感的途徑和工具。對成人而言，遊戲則是了解小孩，評價其健康狀態的重要資料來源之一。所以我

們說：兒童需要遊戲。

智能不足兒童與正常兒童一樣喜歡玩遊戲，也需要遊戲，但是因爲智能不足兒童很少能自動自發地做遊戲，所以除非有人指導，他們是很難得到遊戲所帶來的這些益處的。如果說是因爲沒有人帶他們玩遊戲而使他們只能整天呆坐着，什麼事也不做，這將是很可惜的事，這樣一來，他們便失去了從遊戲中促進各方面學習和發展的機會。

智能不足的兒童可能因爲有腦神經、肌肉系統的殘障，動作協調不良或者發音、說話不方便，再加上智力較差，易受到社會環境的忽視而把自己封閉起來，不能將先天就已較差的能力完全發揮出來，因此我們必須以異於正常兒童的方法來教導他們，刺激他們學習、成長，遊戲便是最好的媒介。

有些人無法了解一個智力年齡只有三歲大的十二歲孩子會喜歡唱一首正常三歲小孩喜歡唱的兒歌，覺得那是很幼稚可笑的。不可否認的，智能不足兒童是較難了解，也較難去幫助他們的，但是就因爲如此，我們必須更盡力地了解他們，儘可能地給予他們各方面的協助、刺激。

本書主要是爲了家裏有智能較差小孩的父母以及從事於智能不足兒童特殊教育的老師，個案工作人員和媒姆而執筆，但是讀者們可以看出來，如果將文中「智能不足兒童」以「學齡前兒童」來取代，這些遊戲活動同樣可以適用，只不過在和正常兒童遊戲時，父母、老師應給予孩子更

多的自主性，也就是說每種遊戲活動，自材料及工具的選擇、使用，到整個遊戲活動的進行，內容的變更，都盡量讓孩童自由發揮，我們做個熱心的旁觀者，除非孩童本身提出要求，否則不必插手，縱使他們要求時也盡量只給予啓發性的指示，不要替他做。如果遊戲不會傷害到自己或別人時，儘量不予干涉。將這些原則放在心裏，則本篇所提供的遊戲活動，同樣可以做爲一般學齡前兒童的家長、幼稚園、托兒所老師們爲了啓發兒童各方面健全發展而策劃各種遊戲的參考。

書中所介紹的不僅只是些簡單的遊戲，同時每一遊戲單元還是漸漸深入的。每節的第一個遊戲都非常容易，兒童只要有少許能力就可以學會，接着的遊戲則依序逐漸加深。父母或老師（此後以「指導者」來表示）必須明白兒童目前的各項能力，從與他們能力相符合，較簡單的遊戲開始，而後逐漸加深。這並不是一件容易的事，因爲他們的智力年齡和實際年齡並不符合，所以在一開始選擇遊戲時，一定要確定這是兒童有能力做，能從其中得到樂趣，並且願意繼續做下去的遊戲。

說到遊戲，不少人很容易馬上就聯想到市面上現成的各種玩具，認爲只要選擇這些現成玩具給小孩就行了，事實上市面上絕大多數的玩具並不是爲了智能不足兒童設計的，甚至對正常兒童而言，使用太多現成玩具，不僅花費多，也會剝奪兒童發展自發、創意的機會，減少「自己做出一樣東西」的愉悅，而這種「有所成就」的感覺，在健全發展上是一個非常重要的心理因素。同

時讓小孩玩現成的玩具也大大地減少兒童與指導者共同準備材料、製作玩具，到一起玩的過程中，能享有的人際接觸及語言和情感的交流。本篇所提供的遊戲材料，大多是家家戶戶都有的「廢物」，當然有些材料是必需在市面上購買的，例如各種顏料、蠟筆、強力膠、甘蔗板等等，以及一些工具如剪刀、小刀、水彩筆等，但是這些都是製造各項遊戲中「玩具」所需要的材料和工具，而不是既成的玩具。

一般說來，本篇所介紹的遊戲是以「智力年齡六歲以下的兒童」爲主要對象，但是其中不少遊戲也適合於六歲以上的兒童，因此智力年齡的限制並非絕對。如果這些遊戲能夠適當地運用，可以使正常的學齡前兒童和智能不足的兒童成爲更快樂的兒童，有着更多被接受的行爲，同時還可以幫助他們各方面的學習、發展，滿足他們的基本需要。

第一節 智能不足兒童的基本需要

智能不足兒童的基本需要和正常兒童是一樣的，在生理需求方面，他需要適宜的食、衣、住的滿足，大多數的家長在給予這方面的需求都可以做到，但是往往却止於此，沒有更進一步去考慮智能不足的兒童與其他小孩一樣，也需要適當的情緒上、精神上 and 五官方面的刺激，在所處的環境中被人接受，將潛力發揮出來。

愛：每一個兒童都需要愛，智能不足的兒童尤其需要，而愛的表現就在於有人耐心地與他接觸，願意聆聽、了解他說的話，當他失望難過時用手臂擁抱他，最重要的是親切地對他微笑，從微笑中表達出愛意。

被接受感：智能不足兒童不論有什麼缺陷，都需要有被家人、師長、玩伴、同學接受的感覺。由於他們本身的缺陷使他們很少能主動去參與羣衆，但事實上他們仍必須由家庭、近鄰、學校而漸漸進入社會。在這個過程中，他們最需要的就是與他接觸的人能夠主動的以語言，表情和態度使他感覺到他是被接納、被歡迎的。每當他做對一件事，不管這件事是多麼微小，或者從正常兒童的標準來看是多麼的笨拙，只要那是他的進步而能得到別人的稱讚時，他就知道已經被接受了。

成就感：當我們談到智能不足兒童的成就時，最重要的就是我們不能拿他和正常兒童比較，我們必須接受他極微小的進步並且隨即表示對他的「成就」的欣喜，如此才能使他有機進進一步地繼續嘗試、學習。當一個整天呆坐，面無表情的小孩，有一天在母親給他一個橘子時，他笑了，這就是他的「成就」，因為他學會了如何表達高興與感謝，我們應該立刻給他適當的獎勵，最後當他能夠加入玩伴中一起遊戲時，他的成就對他而言或許比他正常的兄弟考第一名還大些。

逐漸地發展：大部分智能不足兒童多少都有些生理上的缺陷，肢體動作協調也不好，而智能的發展更是緩慢，因此對於他的成就進步應該以他個人的標準來衡量比較，使之按步就班，由簡入繁地學習，不可對之要求過高，操之過急。

替別人做事：替別人做事能够使兒童有被接受及有所成就的感覺。因此，我們應盡量給予他們這種機會，例如替母親擺碗筷、替父親拿拖鞋，被邀參與準備遊戲中所需的材料等讓他體會到自己是個有用的人，是被別人重視的。雖然他的動作常很笨拙，但是我們可以選擇一些他有能力做到的事，讓他表現。

紀律：過份的自由會造成野蠻，因此兒童需要紀律，智能不足兒童亦不例外。往往智能不足兒童都享有太多的自由，父母親覺得他可憐而一切都隨他喜歡，這反而會使他們不知所措。因此應該有人讓他們知道他可以做什麼，不可以做什麼，從遵循這些規則中覺得更安全，得到更大的樂趣，也學習到應該遵守的社會規範。

做一個「拆除工程師」：每一個兒童，包括智能不足兒童，都是一個天生的「拆除工程師」，雖然很少人能將理由說出來，但是他們確實有「破壞」的慾望。然而兒童必須先學習到什麼是可以破壞的，什麼是不可以破壞的。指導者應該替兒童找到一些可以合法破壞的東西，例如可以搭了又推倒的積木，可以踩扁的紙盒子，可以敲平的罐子，使他們在允許的範圍內滿足破壞、拆

除的需要。

具有「身份」：智能不足兒童也和正常兒童一樣，或許比正常兒童更加需要知道他是個具有他個人「身份」的一個人，像他的姐姐一樣，是爸媽的寶貝女兒，是老師的好學生，是外婆的乖孫女，他能給別人歡樂，也需要別人帶給他快樂。因此，與他們一起遊戲是幫助他發展這個感覺，使他得到更多人生樂趣的最有效途徑之一。

第二節 遊戲的目標

對兒童而言，遊戲不單是種娛樂，它也是一種「工作」，藉此體會到自己是個獨立的人，得到「學」與「做」的經驗，因此就像成人有他的工作目標，正常兒童學校課程有一定的進度一樣，智能不足兒童的遊戲活動也應該有它們要達成的目標。這些目標包括：

心理健康方面：這是最重要的目標，有了健康的心理才能活得愉快，其他的發展才能跟着發生，心理不健康則什麼都沒有了。一個智能不足兒童不論在家裏，養護所裏或是學校裏，都必須有被大家接受的感覺，使他的優點或缺點各方面都可在這種氣氛下表現出來。也因此家庭與教室對他們而言都應該是個充滿歡樂笑聲的地方，在這些地方他們能有很多的機會學習及表現，

同時還能够建立起自信心，得到安全感、歸屬感，並且有機會發洩他們的緊張焦慮，克服他們的害怕。

在觀察智能不足兒童的心理健康時，我們可以從下面幾個方面來看：

- ①他是否是個更快樂的孩子？有更多的笑容？
- ②他是否更容易相處？
- ③他是否更能控制自己？
- ④他是否更能接受、聽從別人的指示？
- ⑤他是否更喜歡去學校、幼稚園或養護中心？

社會性發展方面：人是社會的動物，需要與別人一起生活，因此這方面常被誤認為智能不足兒童訓練計劃的全部。事實上這個問題我們可以從兩方面來看，一是孩童在團體裏和指導者及其他孩童相處，學習並發展在團體中和其他份子一起工作、遊戲，彼此尊重、互相分享的能力，並且能够接受指示、遵守紀律、參與團體、學習新的技能。另一方面則是孩童自己照顧自己的能力，他應該學會自己收拾東西、穿衣服、吃飯、洗澡等日常身邊瑣事，並且養成良好的習慣，擴大自己興趣的範圍，增加應付各種情況的能力，最好還能主動玩些有創意的遊戲，做些愉快的事情。

在觀察兒童社會性發展時，我們可從下面幾方面來看：

①他是否更能與別人一起玩耍？還是自己一個人玩？

②他是否更能和別人合作？

③他是否比較不容易分心？

④他在團體裏是否更快樂？

⑤他遇到生人時是否表現得較友善？

⑥他是否能爲他人和自己做更多的事？

⑦他的日常生活習慣像飲食，衛生各方面是否有進步？

生理功能的發展方面：智能不足兒童往往因爲運動神經與肌肉功能沒法好好配合，而容易跌倒，其他動作也較笨拙，不少父母、老師爲了安全起見，寧願看到他們整天「安全地」坐着，而忽略了他們應有的正常生理發展。我們要知道整天呆坐對於他們生理功能，肌肉發展和運動協調方面都有很大的妨礙，所以智能不足兒童每日的遊戲應包括一些跑跳、舞蹈、抓舉等項目，以促進他們身體的發展。

觀察兒童生理功能的發展時，我們可以從下列幾方面來看：

①他是否走得更好？跑得更穩？