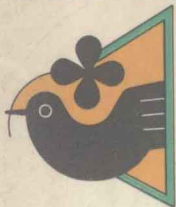


桂冠父母親叢書



理學家認為，

助孩子成長最好的方法，

莫過於與他一起玩親子遊戲。

因為從中不僅可以

激發孩子的思考力，

想像力及創造力，

亦可增進親子之情。

本書即是作者基於這樣的理

而完成的力作。

共收錄了七十五篇

具有啟發作用的遊戲，

是一本不可多得的

教導好書，

也是吳靜吉博士

極力推薦的佳作。

家庭劇場

鍾思嘉博士 主編
游乾桂 著



12

鍾思嘉博士主編・父母親叢書⑫

游乾桂著

家庭劇場

家庭劇場/ 游乾桂著. -- 初版. -- 臺北市：
桂冠，1988 [民77]
面； 公分. -- (父母親叢書；12)
ISBN 957-551-068-2 (平裝)

1.兒童遊戲 2.親職教育

523.13

81002757

鍾思嘉博士主編·父母親叢書^[12]

家庭劇場

作 者/ 游乾桂
發行人/ 賴阿勝
出 版/ 桂冠圖書股份有限公司
登 記 證/ 局版臺業字第1166號
地 址/ 臺北市10769新生南路三段96-4號
電 話/ 368-1118 363-1407
電 傳/ (886 2)368-1119
郵撥帳號/ 0104579-2
初版一刷/ 1988年6月
初版二刷/ 1992年11月
版權所有，請勿翻印
本書如有破損、裝訂錯誤，請寄回調換

定 價/ 新台幣150元

《 購書專線/ (02)367-1107 》

桂冠父母親叢書序

常應邀在一些學校、社教機構談論親子溝通、婚姻關係等問題。從實際的參與和觀察中，發現一個非常普遍的現象：許多夫妻或父母希望我能針對他們目前家中發生的問題提出一個直接、快速，且一試見效的方法。然而這些問題往往因個人、家庭狀況的不同，而無法提出一個標準的答案。畢竟短短一、二小時的演講或座談，只是提供了一些觀念，促進了一些思考，雖然也有具體的方法和技巧，但都只是原則性的建議，以供每個人面對困境的參考。因此，我常推介一些有助的書刊，希望他們能獲得更完整、有系統的知能；然而有的興趣缺缺，有的更直截了當地回答說沒有時間。今天的父母常要求孩子讀書，可是自己却很少讀書；今天的父母常為孩子買書，可是却很少為自己買書，我想這很難教孩子心悅誠服地求知向學。也有些父母親為了從旁幫助孩子學習，於是孩子學電腦，自己也去學電腦；孩子學音樂，自己也陪著一起學……依我看來，似乎是捨本逐末的做法，因為父母不可能跟著孩子學一

輩子，而且也是永遠學不完的，甚至過一段時日學習的結果反而不如孩子好。其實，父母真正要學的是一套有系統的教育孩子的觀念和方法，不管孩子學什麼，父母都能有所本地幫助他們，這才是上策。

爲了讓父母有充分進修和充電的資源，我們結合了一些教育學、心理學、醫學、營養學等專家學者，於七十四年元旦誕生了《父母親月刊》。我們懷抱着「幫助父母成長，親子溝通橋樑」的宗旨，朝向「加強家庭教育，促進社會和諧」的理想前進。一年多來，非常感謝許多多關懷的回饋和支持，使我們更肯定了未來的方向，更踏穩了成長的脚步。桂冠圖書公司深體親職教育的重要，一本服務社會人羣的理念，將《父母親月刊》的精采內容加以重新整理，組合了這一套的「父母親叢書」，使我不得不佩服他們的智慧和心血。相信讀者從叢書的封面以至於內文，可以看到這一套探討兒童身心發展、親子溝通、婚姻成長等豐盛的水準。由於它的呈現代表了許多作者理論和經驗的結晶，在此特別感謝他們不計較名利之貢獻，更欽佩他們在推廣親職教育行列中的使命感。謹以爲序，並紀念與祝福他們在各個工作崗位或國外進修的身心健康。

鍾思嘉 謹識

民國七十五年四月

有趣的親子遊戲——家庭劇場

吳靜吉教授

二歲的鈴美，小心翼翼地把娃娃放入搖籃裏，並輕聲說：「夜深了，晚安。」
三歲大的明龍和安安，共乘一輛玩具車，並在車頭掛滿了聽診器、玩具刀等，一副醫生出診的模樣。

從以上的例子來看，每個年齡層所玩的遊戲似乎都不盡相同，但在兒童的成長過程中，卻扮演著同樣重要的角色。

了解孩子的內在世界

從發展心理學的理論來看，一歲以前的孩子較喜歡會發聲、會發光、顏色鮮明的玩具，也喜歡爬木箱、推小車、玩木塊等遊戲。這些遊戲、玩具不但會令孩子覺得很好玩、很有趣，同時還具有發展背部、腿部及手臂肌肉的功能。

二歲左右的孩子，對家裏任何東西都具有一份新奇感。這時候的室外玩具，可以是小滑梯、蹺蹺板；室內玩具則可以是積木、紙盒。事實上，此時他們已由毫無目的的玩法邁入了符號思考的階段了。

三歲左右的孩子多半愛玩泥巴、顏料、油漆等。此刻父母不宜過分禁止，但應注意其安全與衛生。模仿與學習是孩子的特長，如前述的明龍已經會學大夫的模樣，使用聽診器、注射筒去診療他的病人；因此，你可以告訴他，要仔細檢查，要診斷清楚；當他想幫你打針時，你可以勇敢的告訴他說：「醫生，你打吧，我不怕痛的。」

四、五歲的孩子，已由玩而學，慢慢地進入創造思考的階段；他們可以從遊戲中發現規則，甚至發明自己喜歡的遊戲，也可以由模仿中學會一些基本常識，例如：女孩子可由扮演「媽媽」中，逐次地了解到怎樣照顧小孩；也可以從「官兵抓強盜」中，了解什麼是好人，什麼是壞人，什麼樣的人是別人喜歡的，什麼樣的人是別人所討厭的等等。

遊戲的基本功用

遊戲是孩子成長中不可或缺的一個過程，也是吸引孩子的活動之一。因此，它們在孩子的生命裏，就扮演著舉足輕重的角色，甚至還具有以下功能：

1. 可以促進孩子智力的發展，並可激發思考、創新的能力，進而幫助孩子分辨事物、建

立規則及人際溝通。

2. 可以幫助孩子理解到自我及外在世界的真實性，孩子亦可將外在的事件融入遊戲中。

3. 有助於孩子生理、心理的發展，例如：手推車、玩木塊有助於肌肉的發展；積木、七巧板則有助於心智的成熟。

4. 可以幫助孩子獲得情緒上的滿足。在成人的世界裏，孩子的情緒往往被壓抑，無法適當地發洩。唯獨在與同儕的遊戲中，他們才得以適度地表達自己的憤怒、恐懼及其他強烈的情緒，進而獲得情緒上的滿足。事實上，遊戲並不止於讓孩子得到情緒上的舒展而已，還可以讓孩子領悟到如何控制自己的情緒。

5. 可以使孩子獲得一些社會技巧及學習到如何與他人相處。大多數的心理學家則強調，遊戲有助於孩子社交能力的發展，例如：當孩子扮演「哥哥」時，他已模仿到如何與弟弟相處的技巧；當他扮演「老闆」時，他也可以學到如何與「顧客」溝通。

由此可見，父母親應鼓勵自己的孩子積極地從事適當且有助益的遊戲，如此才可以使孩子的生理、心理、智力及應對技巧更迅速地發展。

跟孩子一起玩遊戲

兒童不僅能由「玩」而「學」，更可以由「仿」而「學」；事實上大多數的父母都不希

望自己的孩子所「玩」、所「仿」的盡是一些毫無意義的活動；因此，父母確實有義務協助孩子選擇遊戲。心理學家曾經說過，遊戲是父母與孩子共享天倫的最佳方法，父母如能與孩子愉快地玩遊戲，不僅可以使他自己重溫兒時的舊夢，也可以使孩子更有效地成長、茁壯。

底下即是幾項有意義的遊戲，父母不妨參考參考：

1. 塑泥：一般父母親不太喜歡孩子玩塑泥，最主要的原因是泥巴太髒，容易污及衣服。然而殊不知這是一種錯誤的觀念；事實上，孩子可以從塑泥中盡情地發揮自己的想像力，父母也可以拿一些偉人的造形讓孩子塑造，並講解這些偉人的事蹟，讓孩子產生崇敬之意。

2. 七巧板：傳說是中國發明的遊戲。七巧板可以拼成山、人、獸、動物、宮殿等，是一種啟智性的玩具，但是由於這種玩具較難些，父母可以勻出時間，跟孩子一起創作，但是要幫助孩子安排，應站在一旁，除非孩子百思不解，才給予適時的指導。

3. 風箏：風箏不但可以和孩子一起做，也可以和孩子一起玩。製作風箏本身就是一種力與美的結合，箏面更是發揮創造力的地方。假使風箏完成，載著滿心喜悅直上雲霄時，那不僅能使孩子擁有一份成就感，同時還能開展他們的胸襟。

4. 剪紙：孩子好動且又善於模仿，因而剪紙就成為他們最好的遊戲之一。在遊戲中他們可以透過各式各樣的模仿，表現出巧妙的心思，如此必有益於孩子的成長。

5. 澆花：從澆花中，不但可以讓孩子知道花名，更可以讓孩子領略到生命的成長是需要

細心照料的，如此可以培養出孩子細緻的靈性。

6. 飼養小動物：目前已有一些小學擁有一個小型的動物園，這是一種很好的現象。其實，如果家裏經濟許可，也可以飼養一些小動物，讓孩子從飼養中體會到愛惜生命的胸懷，尤其目前政府正大聲疾呼保護野生動物之時，我們唯有從這些啓蒙的孩子做起，才能收到宏效。

7. 畫圖、看圖、剪圖：這些都是很有意義的教育遊戲。畫圖可以培養孩子對顏色的靈敏度及和諧感，也可以讓他們發表自己的思想。看圖可以養成獨立消遣的習慣。剪圖則可以使兒童練習手勁、舒展筋骨，進而養成消遣的習慣。

8. 中國結：編結不是某種年齡的專利品。孩子可以透過編中國結，做各樣的探索，以了解周遭的世界，並增進眼、手的協調。一般而言，編中國結較為複雜，需有理解複雜圖案的能力；因此，父母親可以陪著孩子揣摩圖案的編法。

當然，有趣的親子遊戲絕不僅限於這些而已，如果你還有興趣，不妨好好研讀《家庭劇場》這本書，相信它可以給你滿意的答案。

藉遊戲發現問題、解決問題

此外，孩子的情緒亦可經由遊戲表達出來。在孩子遊戲的天地裏，他們可以自然而然地

表達出自身的感覺與內在的困擾。這些困擾，孩子也許找不出適當的文字表達，但在遊戲中他卻可以「說」得很好；此外，父母也可以透過遊戲了解到孩子問題的所在，進而有效地幫助他。

由此可見，遊戲在孩子生長的過程中，有著不可抹煞的教育功能，父母絕不可等閒視之。既然如此，本書將是你最好的參考架構，值得讀者細細品味，進而擲為己用。寫完此文之後，我尚有一語想說：「乾桂出書，我有信心。」

遊戲是兒童的工作

邱志鵬教授

其實，早在西元前，柏拉圖、亞里斯多德等希臘哲人就意識到遊戲能促進兒童健全發展的價值：「……在兒童的慾念範圍內，他們應該快樂地、無憂無慮地在遊戲中不斷地吸收……」在這句話中，亞里斯多德一語道出遊戲是兒童發展及學習的主要途徑之一。早期教育家康曼紐斯、盧梭、裴斯泰洛齊、福祿貝爾等人，也強調遊戲的重要性，他們一致認為遊戲是兒童時代的天賦，將遊戲與學習並論，視遊戲為「提昇學習」的媒介。到了二十世紀，尤其是七十年代以後，許多教育學家、心理學家、行為學家，一連串地發表了有關於遊戲與兒童發展的研究，因而兒童遊戲大受重視。

美國教育學者凱布蘭更具體地敘述了遊戲的價值與重要性：

1. 遊戲促進兒童身心的健康與成熟。
2. 遊戲提供兒童自由的活動。
3. 遊戲是聯結人際關係的特別助力。
4. 遊戲可以給兒童一個能自己主宰的幻想世界。

5. 遊戲能擴展兒童的興趣與注意力。
6. 遊戲能鞏固兒童語言發展的基礎。
7. 遊戲是兒童藉以探索外在世界的方式。
8. 遊戲是學習的動力。
9. 遊戲能提供兒童鍛鍊體魄的機會。
10. 遊戲能訓練兒童的判斷力。
11. 遊戲是學習成人角色的方法。
12. 遊戲能將知識融入其中。

由於遊戲在兒童的生活中扮演著重要的角色，我們可以意識到遊戲對兒童社會成長的影響。社會成長是一種學習的過程，包括：社會所准許的互動行為、競爭與合作、性別角色的發展，文化習俗的同化，道德、語言的發展等等。薩頓和史密斯曾經說過：「兒童的遊戲包括了現實世界的四個基本模式——模仿、探索、試驗和建造。——學習適應現實世界，成為社會人的過程中，遊戲比任何活動都來得自然而適合，透過遊戲的活動，我們與環境的人、事、物徹底的結合。故遊戲可視為是一種蘊含在生命中的動機，不斷地督促我們成長，使人生更多精彩多姿。

如果遊戲真如前述哲人及文獻所說，在兒童發展與學習中扮演著極其重要的角色，那麼

，我們就需要對「遊戲」這個名詞的意義做一番深入之探討。本文的主旨也就是如此，我們將從遊戲與工作、遊戲與競賽及遊戲與探索等三個角度來說明之。

人人都會遊戲，也喜歡遊戲，都會指出什麼是遊戲的行為；但是，要解釋「遊戲是什麼」，則是衆說紛云、莫衷一是。就連兒童對問題有關遊戲的定義也有了困難。問一些在遊戲的兒童：「你正在做什麼？」幾乎沒有人說：「在遊戲！」，大部分都回開他們正在扮演什麼，在做什麼東西。再問：「你玩的時候，都怎麼玩的？」有些回答是：「在外面玩（或玩具間玩）」，指出了玩遊戲的地點。又問：「你在工作的時候做什麼？」較小的兒童回答：「幫爸爸媽媽做事。」較大的答：「到學校去。」這些定義似乎很模糊，往往依人的觀念而異。

遊戲（Play）這個名詞被大家廣泛使用下，在目前尚無精確的定義。將普遍被接受的遊戲特徵整理出來，似乎有助於澄清遊戲的觀念，這些特徵是：(1)遊戲是主動的。(2)遊戲是自動自發的。(3)遊戲是歡樂的、有趣的。(4)遊戲是無目的的。(5)遊戲是自創的。(6)遊戲是熱烈的、認真的。這些有助於區分遊戲與非遊戲的工作。

遊戲與工作

莎士比亞曾說：「遊戲是兒童的工作。」這句話將兒童的遊戲與工作相提並論，其意義

值得商榷。認為兒童時期沒有負擔，沒有特殊的任務，他們唯一做的便是遊戲再遊戲。遊戲便成為他們的「工作」。在推理上，似乎行得通；但就行為意義上的解釋，許多學者卻將遊戲與工作做了區分：

派雀克認為：「工作是人們將注意力集中於活動的目的，而不是為了本身的活動而活動。人們為了達成工作目的，必須精力充沛，再且努力奮勉、專心一致始可。至於遊戲，則可認為是人類的一種單純活動，亦即為本身的活動而活動。」

帕米里則說：「工作是獲取有價值事物的一種努力，而遊戲只是精力的消耗，完全為了獲得某種快樂，並不含有任何有用的目的。」

克蘭茲說：「工作是在老師、長輩權威控制之下進行的活動，而遊戲是兒童自願去玩的。」

黑爾認為：「工作是勞役的、煩人的、勉強的與規則的，卻必需是有意義的。」可是，「遊戲卻是一項習慣，來自於原始的官能作用。」

從以上各家對於工作與遊戲的區分，我們可以發現：遊戲是出自個人意願，其目的是幾乎或完全沒有重要意義的；而一個人的工作並不是以獲得樂趣為主要目的，是為了要達到某種特定的具體的目標，工作可能是自願的，為了達到預期中的酬勞，也可能是被迫的，但都屬於是外在動機引起的。

至於我們要決定一個行為活動是屬於遊戲或是工作的主要關鍵，重點並不在活動的本身，而需要看當事者所抱持的態度。任何活動，只要涉及特定具體目標者，都不能算是「純」遊戲了。

遊戲與競賽

英文中的 play 與 game 通常都相當於「遊戲」一詞，其實兩者的意義層次不同，在此我們將 game 譯為「競賽」。遊戲是主動參與，沒有外力逼使的活動。當遊戲再深入地發展並被結構化之後，就形成了競賽、舞蹈、運動、藝術創造等活動。競賽是有組織、有規則的兩方或數方對抗而決定勝負的比賽。兒童單純地玩球、拍球是遊戲，要是做著某種計劃的分組比賽，如躲避球、籃球，此時他們的活動便是競賽（game）。競賽可因其性質分為三等級：(1)身體技巧性的競賽，其勝負決定於競賽者的肌肉活動。(2)策略性的競賽，其勝負決定在可能的行動趨勢，合乎道理的選擇。(3)機會性的競賽，由猜測或藉由一些無法控制的人工製品來決定勝負。年齡較小的孩子參與各種活動競賽，仍多以樂趣為主，志不在一爭高下；年齡較長的孩子參與競賽，則想要擊敗對方贏得冠軍，競賽的性質大於趣味性，這時，便偏向了「工作」的性質。

遊戲與探索

近幾年來，許多學者一再將遊戲的意義詳細分析、比較，以便於對遊戲有更深入的了解。有關遊戲與探索（play and exploration）行為常引起大家的比較。遊戲是內在動機、本能引起的，而探索是外在的刺激所引起的。嬰兒時期及學前階段的兒童最先出現探索的行為時，通常是由熟悉的事物轉向新奇陌生的事物；而遊戲是在新奇性消失後，仍不斷地去接觸事物以趨於純熟的活動過程。

在探索的過程中，兒童對於打擾的容忍力比在遊戲的時候小，並且比較缺乏彈性、較緊張。探索行為亦可視為遊戲的前兆，是對周圍環境的試探，為遊戲做準備。遊戲熱烈地展開以後，兒童便在所處情境中不斷同化與適應，此即是學習的開始。

遊戲的感覺是奇妙的。如同擁有奶瓶的嬰兒，他恣意地吸吮著、舔著、咬著奶嘴，沈醉在寧靜、溫暖的世界裏，有時候他也會經歷到一些新的感覺，使緊張與興奮油然而生。我們或許可以說，遊戲是一種感覺的變化。首先會有一種習慣性的鬆弛感覺，隨著新鮮刺激的引導，而感到緊張、興奮，最後再以鬆弛來做結束。遊戲的樂趣，便在這些鬆弛與緊張交替出現中不斷地變化。因此，工作不是遊戲，競賽不是遊戲，探索也不是遊戲，真正的遊戲是依據能力所及、理想所至、環境所許；兒童本能的、自願的、自主的去表現他的慾求與需要，