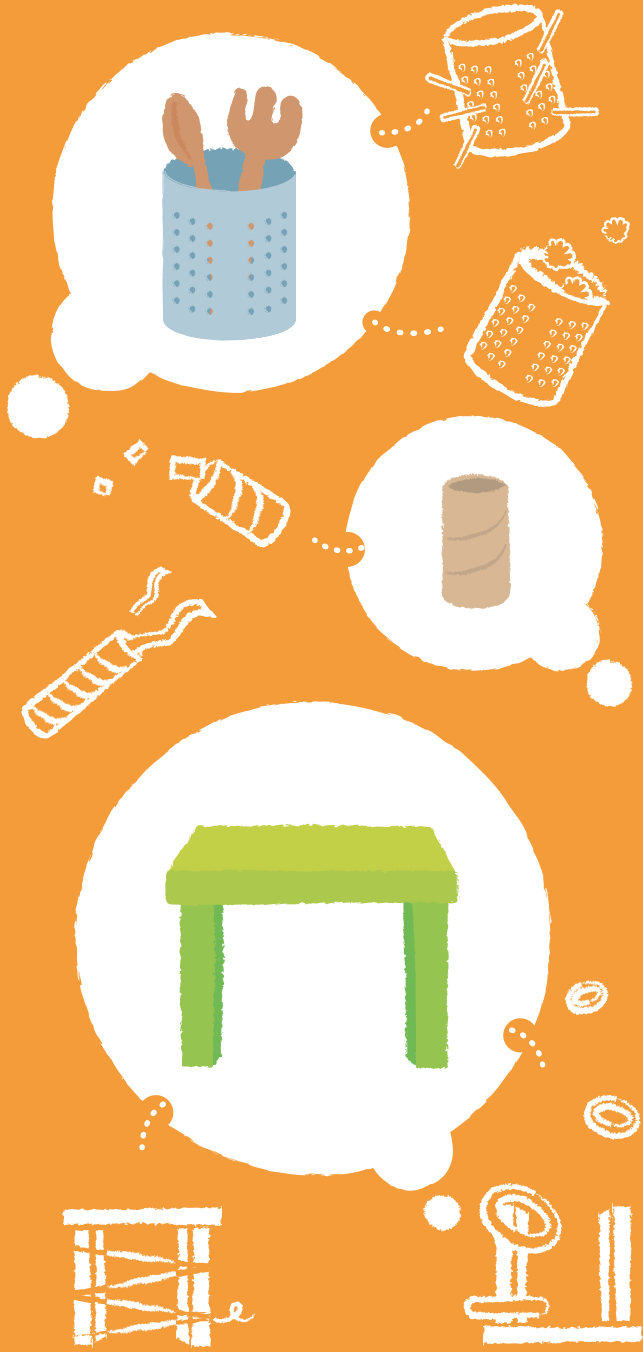


好玩 實用 指南



遊戲點子適合初生至7歲



智樂playright

「在家整嘢玩」@中西區之延伸閱讀本

關於智樂

智樂兒童遊樂協會(智樂)成立於1987年，是一所慈善團體，三十多年來肩負起推動兒童遊戲的使命，只因我們「看重孩子，看得起遊戲」。我們的願景是建立一個尊重、保護、實踐兒童遊戲權利的社會，讓小朋友樂享童年。我們的使命是致力倡導遊戲的價值，尋求社會各界承諾在政策、籌劃及供應層面，回應每一位兒童的遊戲需要。我們緊抱專業、熱情及賦權為價值觀。

源由

爸爸媽媽都明白兒童遊戲對小朋友的重要性，可是，面對愈來愈前的起跑線，困於競爭當道的大氣候下，遊戲這一回事，就無可避免地擱在一邊。有家長將遊戲與訓練混為一談，令遊戲變成了另一堂學習課；也有家長以為玩具就是遊戲，於是大肆購買，可是，當新鮮感一過，孩子還是望着玩具，在家發呆。

我們相信，只要真正理解兒童遊戲，就算在家，也可順手拈來形形色色的遊戲物資，開發數之不盡的好玩遊戲！

為了具體呈現上述玩法，令更多家長認識兒童遊戲，中西區民政事務處於2019年牽頭並透過招標程序，最後與智樂成為合作伙伴，首次攜手推出「在家整嘢玩@中西區」計劃，更首創利用區內社區綜合大樓的共用空間設置「遊戲自助站」，實體示範將家中裝置演變成好玩空間，並即場展現如何善用家居物資變成好玩玩意，令家長認識如何在家整嘢玩。計劃內容包括家長講座、親子遊戲實踐工作坊及實體式的遊戲自助站，讓家長由理論到實踐，從心態、思維、技巧層面至物資選擇，多角度了解在家整嘢玩的概念和方法。

本書提及的各個遊戲點子，乃拋磚引玉，期望引發家長多加嘗試，與孩子一起創造具備自家特色的遊戲點子，實現不論窩居大小，物資多寡，也可為孩子在「家」創造遊戲小天地，享受在家整嘢玩的樂趣。

目錄

第一章 給爸爸媽媽的話 4

第二章 甚麼是 Loose Parts 9

Loose Parts 的特性	10
怎樣選擇 Loose Parts	11
怎樣收納及擺放 Loose Parts	14
Loose Parts 的建議清單	20

第三章 初生至11歲孩子的遊戲需要 23

初生至2歲 — 功能性、操控性遊戲	25
2至4歲 — 象徵性、建構性遊戲	26
4至7歲 — 裝扮、社會想像遊戲	28
7歲或以上 — 規則性遊戲	29
我雖然長大了，仍然愛玩年幼時常玩的遊戲！	30

第四章 好玩實用遊戲點子 31

功能性、操控性遊戲

• 擺放穿套專家	32
• 花花雜誌棒	34
• 卡卡 Fun Fun	36
• 百變衣夾	38
• 奇趣樽蓋	40

象徵性、建構性遊戲

- 紙筒建築師 42
- 小小家品城 44
- 造型雪條棒 46

裝扮、社會想像遊戲

- 盒子、墊子、小房子 48
- 皺紋手飾 50
- 街頭小吃·美食廣場 52

污糟貓及感官遊戲

- 水晶包 54
- 幻變鹽沙 56
- 冰冰嘉年華 58
- 感官瓶與雨聲筒 60

- 遊戲短片 真人演繹 62

第五章 親子遊戲自我反思 64

- 自我反思檢視表 66

第一章

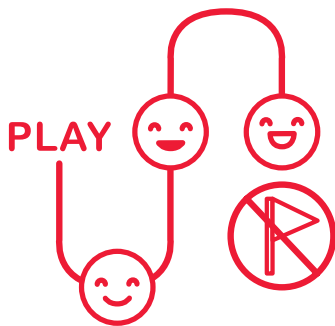
給爸爸媽媽的話





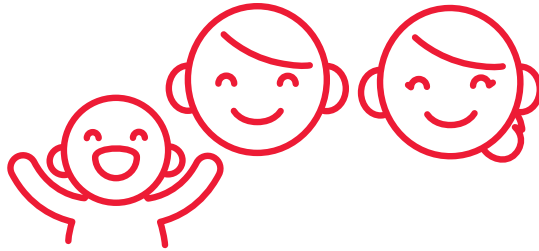
遊戲是本能 是基本需要

對孩子而言，遊戲是隨心而來，出於本能，源自成長需要，不用威逼，毋須利誘，小朋友想玩就玩，如同呼吸般自然，如同餓了要吃，睏了要睡。



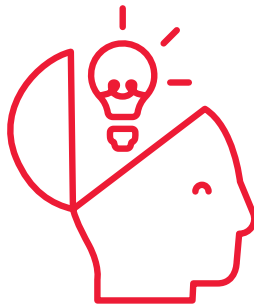
遊戲是過程 不是目標

在孩子眼中，遊戲就是為了遊戲，過程更重於一切。當中的想法、行動、甚至發呆和無聊，也是遊戲的一部分，從而組成遊戲的全部，與大人將遊戲視為學習和訓練、追求效果、尋求效益的目標有很大的差別。



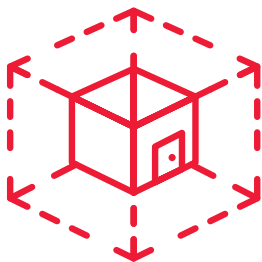
孩子多玩 家長少做

遊戲的主人是孩子，是孩子的事，所以，玩甚麼、怎樣玩，就統統交給孩子話事吧！當然，遇上遊戲樽頸，家長可作示範或輔助，更可邊做邊旁述。緊記，孩子由不懂到來回嘗試，或暫時做不來，也是遊戲的過程，就讓孩子體會和經歷。



開放思維 接納可能

孩子閱讀世界的方式新奇獨特，甚麼也可以玩，甚麼也可成為遊戲，包括自己的腳趾、媽媽的長髮、爸爸的眼鏡；有時，顏色筆不只是筆，也是人、魚、魔法棒、劍、咪高峰、意粉、麵棍……請容許及接納一切的可能，讓想像萌芽，遊戲滋長。



打造空間 讓遊戲發生

家是小朋友最熟悉的地方，是成長的安樂窩，也是孕育遊戲的樂土。只要走出固有框框，走廊、椅子、餐檯、梳化、地板、牆身、房門等，都可變成孩子的歡樂天地。



不同階段 個別發展

兒童的成長有一個基本共通進程，遊戲也與此息息相關。如半歲的幼兒最愛玩手指，卻未能玩拋接遊戲；加上每位小朋友的發展步伐也有差異，喜好更各有不同，所以，不用比較和催逼，請包容每位小朋友的獨一無二，包括對遊戲的選擇和玩法。



再等一等 別急於介入

「養兒一百歲，長憂九十九。」廿四孝家長對小朋友長期緊張、經常擔心；在遊戲時，也總是想提醒、想建議、想幫手；不過，除了牽涉安全範疇，必須即時介入或停止外，在其他情況下，不如停一停，等一等，在旁守候，看看小朋友如何想方設法，解決困難；當孩子出口求救時，才出手相助。



無力參與 不用強求

家長需要出外工作，又要照顧家庭，難免身心勞累；加上爸媽也是凡人，都會心煩氣躁，所以，當遇上孩子興致勃勃，想與你一齊玩，但你無心又無力時，不妨向小朋友坦白解釋，切勿強行參與。

第二章

甚麼是 Loose Parts



Loose Parts 的特性

建築學者 - 西門·尼科爾 (Simon Nicholson) 在 'The Theory of Loose Parts (1971)' 文章中提出生活中有些「東西」看來平平無奇、零碎，但卻可讓人隨意再變化、組合；這些「東西」沒有具體用法，其鬆散而靈活特性，放諸兒童遊戲中，更是大派用場，令遊戲變化大大提升。

Loose Parts 鬆散而靈活的物資 (俗稱「散件」)，具備以下三大特色：



沒有具體的玩法



可移動、攜帶和重新設計



可獨立或組合使用



一本舊雜誌、一個網購包裝的紙箱、隔數天又多一個的廁紙筒、一條用舊了的習泳浮水條、一大堆橡筋……這些生活中看來毫不起眼的散件，卻又可以讓孩子隨意變化、搓圓揸扁，是促成在家自由玩不可或缺的好物資。

參考資料

Nicholson, Simon. (1971). How not to cheat children - The Theory of Loose Parts, *Landscape Architecture*, 62, 30-34

怎樣選擇 Loose Parts

選 Loose Parts，除了留意三大特色外，也可從以下角度考慮：

從感官角度來選

1 顏色 (視覺)

顏色的配搭、光暗的對比，能吸引孩子視線，刺激視覺感官，繼而開始探索：



黑白灰與彩色

除了孩子們喜愛的紅黃藍綠紫，間中妙用黑白灰的無彩配搭，可突顯顏色之間的對比。



圖案與花紋

色彩的排列方式，有時會引發孩子不同的想像；黑白條紋……是斑馬？黃黑斑塊網紋……是長頸鹿？



明亮度

光線在不同材質上的折射，會反映出鮮艷的、暗啞的、反光的、金屬的視覺效果。



透光性

如湖水藍的玻璃紙、磨砂的包書膠、透光的膠衣夾和膠樽等，光線穿透的一刻，遊戲的可能性隨之提升。

2

材質(觸感與聽覺)

孩子對世事好奇，不時東摸摸、西摸摸。順應這好奇天性，在選擇材質上多作變化，自然可以引發更多遊戲可能：

**軟與硬**

軟綿綿的海綿與布料、光滑而堅硬的木條、帶厚質的紙皮、甚至粗糙的清潔海綿……觸感的回饋，引發遊戲中更多的聯想與探索。

**金屬、木質、膠質**

不同材質互相碰撞，發出聲響，也可變化成好玩遊戲。若孩子極其喜愛敲打，奉勸大家暫時收起金屬容器，以免耳根受罪。



從孩子的興趣或玩法來選

每一位孩子對材料的感知及反應各異，鄰家孩子玩翻天的柔軟布料，不代表我家孩子都一樣喜愛。爸媽需多在遊戲中觀察孩子的玩法及喜好，按其年齡及性情而安排材料。若孩子正想為自家小廚房大展拳腳，多放數個可堆疊的膠碗在孩子身旁，給孩子機會自主決定「食材」分配，正是較順應孩子興趣或玩法的方法。



從安全角度來選



窒息

處於口腔期的孩子，甚麼也會放進口裏，細小及易脫落的物件會引致窒息的危險。



割傷

留意膠質或金屬的材料，尖銳的邊緣位置會帶來割傷的危險。



有害物質

注意使用的顏料或物質有否含過量化學物。



衛生

鬆散而靈活的物資，需要定時清潔消毒，保持衛生，確保玩得健康。

怎樣收納及擺放 Loose Parts

香港地少人多，空間有限，要在家中擺放零散物資來實行在家整嘢玩，就要在收納及分類上多花心思及預備。



數量

Loose Parts 數量太少，容易令遊戲的變化無以為繼；數量太多，又易招致「收拾災難」。那就試試依循「先少後多」的原則吧！

- 1 先以成年人一隻手拾起的份量為之一份，作為基本數，再按孩子在遊戲中的需要，隨後添加。
- 2 物資的上限以收納箱子或櫃桶作一個「界限」，當數量超出收納容器的負荷，就請與孩子耐心商討多出物資的去留。
- 3 剛開始時，不要硬塞滿所有櫃子或儲物箱，不妨預留兩成儲物空間，配合孩子的喜好或遊戲玩法而逐漸添加或調配。
- 4 切勿一次過擺放所有物資出來，這只會令孩子花多眼亂，甚至弄出一個「物資堆填區」，不利遊戲之後的親子收拾。



分類——區分物資

沒有一套法則適合所有孩子，爸媽可按物資的大小、形狀、顏色、材質或孩子的喜好訂定一套合適的區分法。



定位 —— 物資擺放

區分物資後，就來想想擺放方式，建議如下：

1 集中歸類

同類物資儘量集中擺放於鄰近區域，這樣就算一時三刻未選定心目中的物資，也可以在區域內尋找，不至於要東逛西逛才找到，情況有如到超市買香蕉，會在蔬果區尋找。

2 清晰標籤

對於年幼的孩子，可直接將物件放入透明小封口袋內，再貼在膠箱或抽屜面板。對懂得看文字的孩子，可將物品的類別以文字或圖示的方式來標示。利用市面常用的皺紋膠紙當成標籤紙條來書寫、繪畫，方便快捷。



合適高度

- 1 以孩子能夠自行提取為原則，再按孩子身高設定擺放位置。
- 2 宜選擇可供靈活調配組合兼尺寸統一的儲物傢具，這樣能有效按孩子的高度及喜好而作出調整。

3 實例：



適合3至7歲孩子：

木櫃高約1米，
配合大部分幼兒及
中童使用的需要。



可調校層板，
配搭擺放尺寸
較統一的透明
膠箱，收納各式
尺寸的散件或
其他小玩具。



適合7歲以上孩子：

可平排擺放兩個
A5尺寸的膠抽屜，
收納較零碎的
物資或孩子常用
的工具。



容器

儘量以統一尺寸、以疊放為佳。就算箱子多出了，也可以疊放起來，節省儲物空間。

透明或半透明的收納箱



擺放大型或較長的物品，孩子可一手提取。



膠盤或筲箕

孩子需要收集或分配多種物資時使用。當遊戲完結時，又可用作收拾工具，分批將物資放回儲物箱裏。



A5尺寸多層小抽屜

這一款抽屜的尺寸可提供足夠的收納空間，其三層的小櫃設計亦方便放置不同種類的散件，足以讓孩子變化遊戲。

收拾及調整 —— 令收拾變得好玩

- 1 剛開始時，以有趣及易明的方法，與孩子一起玩「收拾遊戲」，例如：將玩具帶回自己的「家」、一家人以「螞蟻搬家」一傳一的方式來收拾、爸爸只用兩隻手指來收拾……務求令收拾變成一件樂事。
- 2 不用強求孩子一步到位或事事完美，應該欣賞的，是孩子願意主動參與一起收拾的態度，而不是追求潔淨完美的結果。
- 3 多從欣賞的角度看待孩子的參與，適時給予具體的稱讚，有助鞏固孩子正面的行為（願意收拾）。
- 4 當收納空間開始「失控」，可能因為孩子的玩法或喜好有變，爸媽可先花多一點時間觀察孩子使用物資的情況，再因應其玩法或喜好而對分類、定位、標籤或在收納上作出調整。對7歲以上的孩子，更可共同商討雙方均可接受的解決方案，在彼此尊重的氣氛下，將物資收納空間整頓妥當。



Loose Parts 的建議清單

紙品類



物資	特點及變化
卡片	大小及軟硬不一；可摺疊、打孔。
信封	有直有橫、大小不一；剪開後可成圈狀，亦可添加色彩。
雜誌、傳單、一般紙張	有膠面、有厚有薄；可撕碎或揉捲成紙球、紙棒。
玻璃紙	多種顏色，具透光性，搓揉時發出聲響。
廁紙筒、保鮮紙筒、錫紙筒	長短及紙質各異，可剪開、打孔、滾動。
紙皮	具硬度，又可摺疊或用膠紙再黏合。
縐紙	具韌性，沾水後會脫色，變成顏料作上色之用。
錫紙	金屬材質、反光；冷藏後帶冰涼感。
手工紙或花紙	正方形剪裁用於摺紙；花紙上的花紋可引發孩子剪貼或創造獨特的玩法，亦可剪裁成不同尺寸來變化更多的摺紙遊戲。

塑膠類



物資	特點及變化
樽蓋	顏色豐富、大小及圖案包羅萬有，可堆疊、碰撞時發出聲響。 *基於安全考慮，直徑不可小於4厘米
光碟	反光，中間圓孔可穿入其他物件。
膠衣夾	由極大到一般尺寸、色彩豐富、偶有透光款式； 衣夾尾有孔的一款，更可加持穿套玩法。
外賣膠杯、 膠盤、筲箕	可疊放或成為裝扮遊戲的輔助工具。
衫鈕	大小、形狀、材質各異，可演變成穿套或其他聯想遊戲。 *基於安全考慮，直徑不可小於4厘米
水果網套、 發泡膠粒、 浮水條	軟材質，可切開或撕開成其他形狀。
包書膠	光滑表面可直接以水筆書寫，濕布一抹，即可再用。
膠扣	具彈力，較年長的孩子可借此自創更多帶規則的自家遊戲。
橡筋	具彈性、可剪斷，促成多變化的創作遊戲或象徵遊戲。
膠髮卷	帶鈎的材質，可堆疊、穿套或延伸至想像遊戲。

木材類

物資	特點及變化
木塊	切割及磨平成不同形狀，可堆疊或想像成不同物品。
樹枝	沒有既定形狀、質感粗糙，是想像遊戲的理想物資。
小樹餅或木片	平面特性，有利延伸至建築或想像的遊戲。

家品類

物資	特點及變化
金屬餐具筒	有孔的位置可穿上橡筋延伸成想像玩意。 金屬表面又可配搭磁石，變成另一玩法。
洗衣籃	收納較大或長的物資。 有孔的位置可穿上橡筋，變成背包。
木碟架或杯架	突出的木柱可促成穿套或想像遊戲。
冰格	是想像遊戲的小容器，或創作遊戲的色盤。

布質類

物資	特點及變化
毛毛球	直徑以4厘米為基本。柔軟而具彈性，可供隨意發揮。
碎布或毛巾	顏色及質地各異，可以成人手掌作剪裁尺寸，方便配搭及收納。
橡筋髮卷	顏色鮮艷、具彈性、可綑在一起或結成繩子。
絲巾	柔軟而透光，質料輕巧、拋接或想像遊戲均合用。

第三章

初生至11歲孩子的遊戲需要



綜合多位認知及心理學家在兒童遊戲分類上的學術分析，包括維高斯基 (Vygotsky, L. S, 1978)、皮亞傑 (Piaget J., 1936)、魯賓、華生與贊波 (Rubin, H. R, Watson, K. S. & Jambor, T. W., 1978)，再基於自由遊戲 (Free Play) 的理念 (包括自發、自主、自由選擇、著重過程)，遊戲的概括分類如下：





初生至2歲 —— 功能性、操控性遊戲

功能性、操控性遊戲

Functional Play, Manipulative Play



- 無目的地重複動作，以熟習操控身體四肢，並從中得到樂趣。
- 運用手指及雙手進行不同的肢體動作，並從中了解物件或工具的特性。
- 運用雙腳及整個身體來進行力度、速度、平衡、轉向等玩法。

孩子愛玩甚麼

眼睛與耳朵：

- 定睛細看或追隨物件的走向
- 探索顏色及色調變化
- 追隨或聆聽聲音的變化

手指與手臂：

- 抓、握、放、拋、擲、轉、搓、扭、打、拉……

腳與全身：

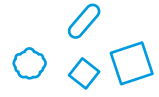
- 爬、踏、行、走、推、跳、滾……

具體例子：

- 拿起毛毛球塞進冰格內。
- 拿起木塊敲打罐子。
- 用打孔機在卡片上打孔。



象徵性遊戲 Symbolic Play



- 將象徵性的物件來取代真實的事物。
- 表徵的細節十分詳細。

孩子愛玩甚麼

- 將物件的某些特徵「放大」，想像成另一物件。
- 從使用物件的方式，表徵成另一件物件。

具體例子：

- 拿起紙筒，說：「呢個係杯！」
- 指着膠間尺，說：「呢把係劍！」
- 拿起紙筒，說：「等我幫你聽心跳！」





建構性遊戲

Construction Play



- 利用物品的本體進行建構，時而簡單、時而複雜。
- 自主決定將物資組合為成品，從建構中進行創作，再從創作中獲得滿足感。



孩子愛玩甚麼

- 擺放、組合、拆解、扭動、勾扣、黏合、拼貼等等的玩法。

具體例子：

- 將木塊一塊跟一塊地排……排成長長的。
- 將衣夾一個一個夾起來，成為一個小矮人。



裝扮、社會想像遊戲

Dramatic Play, Socio-Dramatic Play



- 假裝成某人、動物，並模擬當中的真實情境。

孩子愛玩甚麼

- 模仿特定人物的特徵、肢體動作或聲調。
- 架設物品或擺設，投入模仿角色與他人或物件的互動，會在對話、情節上添加自創的細節。

具體例子：

- 「Let Eat 糕! Let Eat 糕!」
- 穿起爸爸的睡衣，扮飛天超人!
- 扮老師，說：「你哋要排好隊去洗手先可以玩!」
- 扮街市菜販，說：「啲菜好抵，廿蚊廿蚊!最後一扎，轉頭就無!」





7歲或以上 — 規則性遊戲

規則性遊戲 Play with Rules

1 2 3

- 遊戲之中設定規則或特定目的，可以由孩子自創，也可以與玩伴所定的，但前題是孩子自發參與的。
- 訂立的規則及目的都是大家所能理解及接受的。
- 會為遊戲設定挑戰或難度，從而增加遊戲中的滿足感。

孩子愛玩甚麼

- 混合材料而創造具挑戰性的小玩意、小把戲。
- 創作急口令或混合肢體動作的猜拳遊戲。
- 改變或加入自家規則來玩。

具體例子：

- 在紙上玩「天下太平」。
- 輪流疊卡片看誰人先弄跌。
- 串橡筋來玩跳橡筋繩遊戲。
- 用不同紙張摺出多款紙飛鏢，玩投飛鏢遊戲。



我雖然長大了，仍然愛玩年幼時常玩的遊戲！



遊戲類型與年齡的關係並不是一套硬指標，這只代表孩子在該年齡階段較傾向相關的遊戲類型，並不代表長大後對年幼期的遊戲類型完全生厭或摒棄。

一位未曾使用過鑽子的大男孩，會聚精會神、一言不發地沉醉於使用鑽子在木塊上鑽孔(功能性、操控性玩法)，未必即時聯想建構成一件成品(建構性遊戲)。但當了解工具的特性、運用力度的方式之後，就會投放更多心力去建構心裏的設計，繼而創造自己的小天地(裝扮、社會想像遊戲)，再邀請親朋好友到訪自家天地說笑猜謎(規則性遊戲)。

爸媽勿先入為主，因玩法看來「單調」，就質疑或嬉笑孩子幼稚，這只會令孩子感到沒趣，亦錯失了品嚐由「單調」進展到「複雜」的精彩遊戲旅程中所得到的滿足感。

參考資料

Piaget, J. (1936). *Origins of intelligence in the child*. London: Routledge & Kegan Paul.

Rubin, K. H., Watson, K. S., & Jambor, T. W. (1978). Free-play behaviors in preschool and kindergarten children. *Child Development*, 49(2), 534–536.

Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (Eds.). (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. L. S. Vygotsky. Harvard U Press.

第四章

好玩實用遊戲點子



以下介紹的遊戲點子，以初生至7歲孩子最愛玩的遊戲類型作分類，部分附設簡單步驟。爸媽只需稍作準備，就可在家與孩子自由玩。此外，亦精選了數個污糟貓及感官遊戲點子，滿足喜愛感官探索孩子的遊戲需要。請留意，遊戲玩法絕不限於列出的數十個點子，只要爸媽活學活用第一章提及的八個要點，漸漸便可讓孩子自行開發更多遊戲點子。



擺放穿套專家



剪細了的海綿、剪短了的飲管、切成片狀的習泳浮水條、再加入樽蓋、毛毛球、橡筋等物資，配上金屬餐具筒、碟架、杯架、冰格等家居用品……頓變成愛玩擺放穿套玩法的孩子心中至愛。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 填塞冰格

將海綿、樽蓋、毛毛球塞進冰格內，樂此不疲！時而細心逐粒看，如像大人「揀橙」一樣，最後才決定放在哪一格！但有時，不合意就索性不放了！放滿後，整個冰格拿起來反轉又再玩。



2 餐具筒搵山窿

將幼紙棒或膠飲管插入餐具筒的小孔。



3 套東西

將粗身飲管套入碟架的小木柱，又在木柱之間套橡筋；也會將橡筋套在長長的紙管上，之後發力甩掉橡筋。



4 穿繩

拿繩子、鞋帶、布條穿過已切開的習泳浮水條。



好玩重點



- 1 | 「填塞」就是遊戲樂趣之處，雖然看似簡單，但對年幼孩子而言就是樂趣無窮。爸媽也不要操之過急，催逼孩子熟練動作。
- 2 | 毛毛球或海綿粒等小物件以4厘米直徑為基本大小。同時提供小容器，有助孩子玩完後將各樣小物件放好，這樣就可玩得輕鬆又放心。
- 3 | 避免孩子玩遊戲時戳傷自己，飲管長度應以不超過成人食指長度為準。
- 4 | 繩子的長度不應超過孩子頸圍直徑，避免因繩子纏繞頸部而生意外。





花花雜誌棒



試試以下特別方法來捲雜誌紙，可發揮其柔軟而帶光澤的特性，延伸成各式各樣的有趣遊戲。



1

先將5至6張雜誌紙以膠紙連在一起。



2

捲起紙張，最後以膠紙固定。



3

在紙棒一端剪2至3條約2吋的開口，再將開口的紙條向外翻。



4

慢慢拉出紙條，一條花花雜誌棒就出現在眼前。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 雜誌棒毛毛蟲

將紙棒想像成一條毛毛蟲，放在地上小心地跨過，之後又興奮地跳來跳去。有時又與毛毛蟲一起躺著，或刻意踏在毛毛蟲身上。

2 花花雜誌棒

興奮地舞動紙棒，發出「沙沙」聲響。偶爾定睛看着紙棒上的紙條，用手輕撫，又或撕出紙條。



3 抓抓癢癢

用紙棒來抓癢，抓抓屁股、抓抓背，一家傻笑起來。

4 舞動雜誌棒

隨意舞動雜誌棒，有時又放在地上，搬來搬去或滾來滾去。

好玩重點



- 1 | 舞動雜誌棒時，留意附近擺放的物件，避免意外發生。
- 2 | 若紙棒捲得太緊，會難以拉出紙棒，多作嘗試，便能掌握當中竅門。
- 3 | 剪紙棒時，留意開口的數目及其深度，會令花花紙棒的效果截然不同。



卡卡 Fun Fun



卡片面積細細，紙質比普通紙張厚，設計和顏色更多姿多采，正是另一種變化多端的遊戲物資。若然配搭上雜誌紙等紙張，可引發更多的組合。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 卡片打孔

全神貫注用打孔機打孔，不甘於只打上一個，鏗而不捨打上數十個孔後才肯罷休，有時又會嘗試疊起數張卡片來一次過打。



2 穿穿卡片

已打孔的卡片配搭雜誌紙捲成的紙棒，大玩穿卡片戲法。之後又轉動紙棒將卡片打轉！



3 排排卡片

將卡片對摺成立體V型，直立式往上疊，或將卡片排排企，再用手指輕輕一推，也是一種有趣的玩法。



好玩重點



- 1 爸媽可預備一個小小索繩袋放置卡片、打孔機、已剪短的紙棒。當孩子想玩時就可拿來玩，又或成為外出時的小遊戲包。



- 2 除了卡片，也可選用飲品盒包裝、舊習作的封面、較薄的紙皮等等，讓孩子感受不同厚薄紙品在遊戲上的變化。



- 3 避免使用膠製的會員卡或折扣卡，因膠卡打孔後，或會有鋒利的邊緣，不小心就會弄傷小手。
- 4 孩子或會視自己親手打孔的卡片為戰利品，並將之收藏起來。爸媽要留神不要一時大意，將孩子心血之作拋到垃圾桶裏去啊！



百變衣夾



衣夾除了是爸媽家務的好拍檔，也是孩子在家自由玩的好玩伴，因其顏色繽紛，又大小各異，足以變出多種有趣的遊戲。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 衣夾造型

將衣夾收集起來，摸着、握着、搖着……將衣夾夾來夾去，變出不同的造型或形狀。



又可在衣服、襪子、紙筒上夾衣夾。

2 線上衣夾

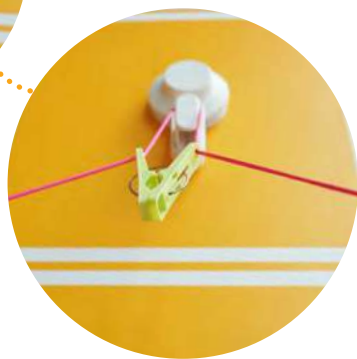
拉直繩子綁在兩張椅子之間，把衣夾夾到繩子上，更可以推來推去。



又或將繩子垂下，夾好衣夾看着它們滑下來。

3 爬爬衣夾

用繩子穿過衣夾末端兩邊小孔，把繩子掛在掛勾上。將衣夾拉到繩子最低位置。左右手上下拉動繩子，衣夾就會往上爬。



好玩重點



- 1 | 繩子的長度不應超過孩子頸圍直徑，避免因繩子纏繞頸部而生意外。
- 2 | 不妨將舊衣物隨意剪成大大小小的布塊、布條，增加選擇。
- 3 | 用不同的儲物盒分別擺放「遊戲」與「家用」的衣夾，並加以標示，有助孩子明白應該從那處取衣夾來玩。





奇趣樽蓋



每日生活中，我們都不經意留下不少樽蓋，有大有小、有圖案的、也有素色的。將形態不一的樽蓋收集起來，演化出不少好玩玩意。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 樽蓋積木

把一又一個樽蓋疊高，像一座高塔，或其他不同的造型。



收集同類同色同款的樽蓋，整齊排列起來。



2 樽蓋蟲蟲

爸媽先用工具把樽蓋錐開小孔，讓孩子用繩子慢慢穿起樽蓋。孩子甚至精選出樽蓋，穿出一條寵物蟲蟲，帶在家中四處散步。



3 樽蓋不倒翁

從雜誌剪出可愛人物或動物，再在樽蓋內的底部貼上一大粒寶貼萬用膠，將剪出來人物貼上樽蓋面上，輕輕一推，樽蓋就像不倒翁一樣搖來搖去。



年齡較大的孩子喜歡挑戰，會製出多個趣怪不倒翁，並同時搖動，還會邀請爸媽來一起看一起玩！



好玩重點



1 | 不妨收集多一些樽蓋，顏色、款式愈多，玩法愈多變。



2 | 預備小笊箕以盛載樽蓋，就算樽蓋數目較多，遊戲完畢也易於收拾。



3 | 加入家中的玩具小動物、小士兵，創造一個精彩多變的樽蓋世界。

紙筒建築師



廁紙筒及廚房抹手紙的圓筒外形獨特，可滾來滾去；輕巧而又長短不一，促成任擲任拋的玩法；配上紙棒、顏色筆、打孔機、剪刀等工具，更可增加遊戲的變化！

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 疊疊砌砌

享受疊高紙筒後倒下的一刻，紙筒看來在地上亂滾一通的樣子。



2 紙筒大創作

在紙筒上打孔，配合紙棒，自由拼砌、創作。熟習使用剪刀的孩子，更會剪開紙筒，結合其他散件來創作！



3 紙筒管道

將紙筒剪開，一個個排好成為長長的運輸管道；有時又會直接貼在門上，來個垂直玩法。



好玩重點



- 1 孩子的創作有時令人摸不着頭腦，請爸媽不用介懷創作是否神似，反而應多欣賞孩子的創意；甚至放下身段一起傻玩一番。



- 2 混合完整及已剪開的紙筒，令遊戲變化更多。孩子或將紙筒反轉排列，或把自家小玩意配搭來玩。



- 3 需保持紙筒乾爽衛生，定時以消毒酒精噴灑清潔。一般約一星期可更換新一批，視乎使用次數及損壞程度而再作調節。



小小家品城



光碟、紙盒、紙筒、紙皮、木塊、金屬香口珠盒子或食品封口夾，有圓有方，集合起來，足以讓孩子發揮創意，創建自家的小城市，開展遊戲大工程。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 小城故事

將長形的面紙盒當作小城的地基，
或用來建設高牆。



2 太空站

利用光碟及金屬香口珠盒子的
反光特性，配合包裹了錫紙的
廁紙筒或紙皮，興建地區太空站。



3 動物農莊

長長短短的食品封口夾，顏色豐富，開合功能引發孩子的想像及創造，再配合家中玩具動物或人物玩意，創建自家小農莊。



以大型物資(如紙箱)先劃分一個範圍，再在其中分隔不同間隔，將不同功用仔細命名。



好玩重點



- 1 要明白「這個有多重？」或決定「這個放哪兒？」，孩子需要自行思考，親身嘗試。
- 2 留意孩子怎樣運用各種物資的特性來創建，例如：愛用方形大紙盒作建築物底層，用小木塊來造房子牆壁；再將近似特性的物資放在同一個箱子，並暫名為「建築物資」，方便孩子就近取材。

造型雪條棒



粗雪條棒除了用來製作雪條外，也可用作圖工，只要在雪條棒打上小孔，又或貼上圓點魔術貼，再配合紙棒、飲管等，就可創作不少好玩有趣的遊戲。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 自由拼砌

將貼了圓點魔術貼的雪條棒，拼砌各款小木偶。甚至用繩子接駁手腳，與小木偶載歌載舞。



將雪條棒貼來貼去，拼砌三角塔或小木屋。



2 雪條棒打孔

孩子喜歡用打孔機在雪條棒上打孔，雖然要花上很大力氣，但成功的一刻卻十分滿足。



好玩重點



1 | 預備小筆筒以擺放雪條棒，讓孩子更易提取。



2 | 一家人模仿小木偶擺出古怪姿勢，有趣好玩，拉近距離。





盒子、墊子、小房子



孩子愛躲在小角落想像環遊世界各地，又或開設自家小店。爸媽不妨運用坊間可摺疊的兒童軟墊，配搭洗淨後的外賣盒子，打造孩子想像無限大的小房子、大世界。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 沙灘

將軟墊豎直放，蓋上布料，想像在沙灘上吹海風，還會從背包中找來手提小風扇增強效果。



2 自家小食店

將軟墊摺起橫放，盒子、盤子當成廚房用品，開設自家小食店。



3 擠擠迫迫

把軟墊直立，圍出小空間，讓親子二人組擠進內，享受擠迫感。



4 太陽椅

將軟墊的一邊斜放作椅背，悠閒地躺在這張「太陽椅」上飲果汁。

好玩重點



1

軟墊可直擺、可橫放，摺疊方法隨意，配搭家中小矮凳，令遊戲空間更立體，更多變化。



2

配搭衣夾，讓孩子在自家的「軟墊房子」上夾上家庭照、自畫像，甚至上演晾曬衣服的情節。



3

房子的主題與外型未必如大人所能理解。爸媽不可只用眼看，也要耐心聆聽孩子的「詳盡」介紹，請欣賞孩子為房子投放的細密心思。



皺紋手飾



白白的皺紋膠紙，配上水筆、紙筒、紙盒、膠樽等物資，就可以來一場裝扮大創作。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 自製手鐲

在皺紋膠紙上自由繪畫圖案，再貼在已剪成一半的紙筒上，套上手腕，扮成可愛的卡通人物，又或拯救地球的英雄人物。

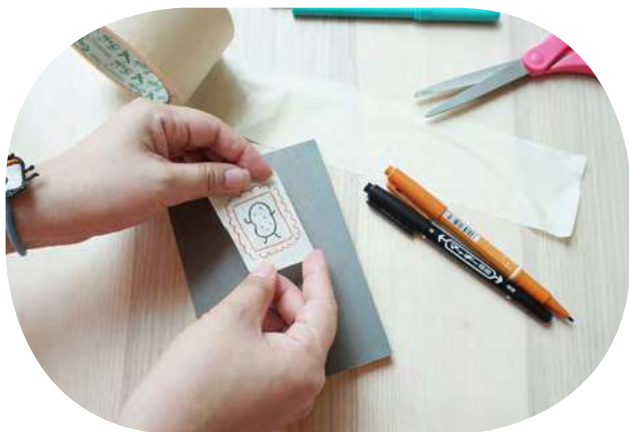


2 自由畫、自由撕、自由貼

在皺紋膠紙上繪圖、
出謎題、寫名稱。



喜愛撕貼膠紙，而
不是着眼繪畫上色。



繪畫獨特自畫像，貼在
貼紙簿、故事書、薯片
筒上。

好玩重點



- 1 | 預備不同粗幼的皺紋膠紙，發揮粗幼不一、長短各異的組合變化。
- 2 | 在膠紙上畫一些小方格，或會引發孩子填色的興趣。
- 3 | 除了繪畫圖案作裝飾用途，更可與孩子一起設計各款貼紙，然後貼在心愛物品上，如貼紙簿、瓶子、甚至地板。



街頭小吃 · 美食廣場



海綿、樽蓋、橡筋、紙棒、飲管、膠餐具、膠杯、筲箕、餐具筒等各種散件及物品，看似毫無關聯，但卻可以讓孩子天馬行空，發揮創意，在家中自製「街頭小吃」，開設「美食廣場」。滿足孩子愛運用物品來演繹各種生活細節，享受扮演現實人物的樂趣。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 火鍋套餐

把各種「食物」放入餐具筒，炮製一鍋美味火鍋，忽然又蓋上光碟變成套餐特飲。



2 夏日特飲

將海綿粒或習泳浮水條切成小粒，炮製消暑果盤及特飲。



3 龍蝦伊麵

在膠盒上畫龍蝦圖案，配上大碗「橡筋伊麵」，與爸媽一起大快朵頤。



4 野外燒烤

蹲在矮凳前，細心燒出「海綿綿花糖」、「浮片串串燒」。



5 購物袋

把「餐具筒手袋」掛在胸前，或拉着「餐具筒籃子」購物，扮演媽媽前往買餅，或玩買賣遊戲。



好玩重點



- 1 以紙皮製作各種食材，如蔬菜、肉類或海鮮等等，配合密實袋儲存起來，並可加入外賣情節。



- 2 用雪條棒自製小夾子，加入即棄餐具等，令遊戲變得豐富、好玩。



水晶包



運用植物水珠製作一個軟綿綿的「水晶包」，讓孩子盡情以雙手體驗這個極富質感的探索遊戲。



1 先將氣球套在水樽漏斗上。



2 將植物水珠透過水樽漏斗，灌進氣球裏。

3 綁好氣球，水晶包完成了！



孩子或會喜愛這樣玩：

1 搓、揉、搥、捏

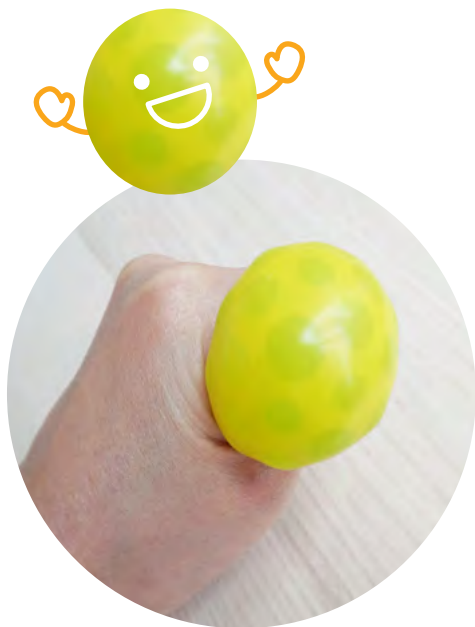
盡情以搓、揉、搥、捏的方式來探索。

2 拋拋水晶包

將水晶包收集起來，拋來拋去。

3 氣球水珠

為了看清楚氣球內藏甚麼，不斷用力擠壓氣球內的水珠。



好玩重點

- 1 運用質地較厚及質量更佳的氣球，即使用力抓、費力搥，水晶包也不易被弄破。
- 2 為免孩子誤吞植物水珠，爸媽請不時留意水晶包有否破損，若有殘破，就要停止使用了。
- 3 配合不同器皿，如冰格、外賣托盤等，延伸不同的填塞或想像遊戲。



幻變鹽沙



鹽就像沙一樣，可乾玩，又可加水玩，帶來強烈又不同的質感，令孩子愛不釋手。

乾玩：



- 1 先把少量的鹽放於圓盆內，然後用顏色粉筆在鹽上磨擦，慢慢擦出染上顏色的鹽沙來。



- 2 孩子喜歡磨鹽的過程，竭盡所能來磨出鹽沙，或以指尖細意感受鹽沙的幼細質感，又會把鹽敷在手上。



- 3 又或將染色的鹽沙放進膠杯，製作七色鹽沙杯。



- 4 玩鹽沙時，加入玩具小動物及屋子，創作故事情節。

濕玩：



1 先在A4尺寸的托盤放一些鹽，然後以滴管或飲管加入少量水，鹽就開始凝結起來。配以膠餐具或樽蓋來玩。

2 將已變濕的鹽搓來搓去，又或填入大大小小的樽蓋內。



好玩重點



- 1 | 玩鹽前，先以包書膠或膠檯布鋪好檯面，預備數條半濕的小毛巾，方便隨時清潔檯面。
- 2 | 建議先嘗試與孩子乾玩，當玩法的變化開始減少，才漸漸轉成濕玩。
- 3 | 物資要「先少後多」。
- 4 | 選擇容易手握的圓盆讓孩子磨鹽，再預備一個A4尺寸的托盤放在圓盆下面，方便玩後與孩子一起清理檯面。
- 5 | 用小漏斗引發更多探索鹽流動的玩法。
- 6 | 運用冰格來盛水，能有效控制用水的份量。



冰冰嘉年華



冰是一種容易製作的物資，對於小朋友來說更是一種既好玩，又帶來強烈感官刺激的玩意。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 拯救士「冰」

爸媽與孩子把玩具士兵或小玩具放進小膠杯，加水後放進冰格冷藏，士兵就被冰封於冰磚內。



用工具，如玩具螺絲批、鋸子等開始營救被困於冰裏的士兵。



用手摩擦冰粒，又或放到陽光下曬，看着冰慢慢溶化。

2 顏色冰

爸媽與孩子將水及少量顏料放進冰格內，然後插上雪條棒，再作冷藏，就可製成顏色冰冰。



放在膠托盤內推來推去，細看顏色的變化。



在檯面上鋪上膠檯布或包書膠，再將顏色冰來回推轉，看看可以推得多遠；又或推顏色冰自轉，再行觀察顏色隨冰粒溶掉的變化。

好玩重點



1 每次提供不多於4種顏色冰，以免全部冰粒溶化後，積聚太多水份在檯面，亦可在檯邊圍上毛巾，方便隨時抹掉過多的水份。

2 為幼兒製作顏色冰時，可改用食用顏料，如紅菜頭汁、蝶豆花汁、麥精、濃茶等。



感官瓶與雨聲筒



利用家中多餘的螺絲、膠珠、小豆、密實袋及膠樽，製作一個孩子專屬的感官玩意，帶來不同感官刺激。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 感官瓶與感官袋

先將植物水珠及少量顏料放入膠樽，再注滿水。



盡情搖晃各式各樣的感官瓶，或定睛細看瓶內的顏色變化。



將相同物料放入密實袋，再以膠紙封口，即可製成感官袋，繼而貼在牆上，即成一道感官牆。

2 雨聲筒



- 1 爸媽先將螺絲扭入長紙筒上，螺絲可隨意分布，數量視乎紙筒的長度而定。



- 2 以紙張或紙卡將紙筒一邊封口，再將膠粒或小豆倒入紙筒，數量同樣視乎紙筒的長度而定。



- 3 將紙筒全面密封，再以舊布條包裹整條紙筒。

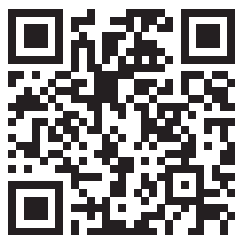


- 4 孩子會將紙筒上下左右搖動，細聽清脆的聲音，更會輕撫雨聲筒的包裝布料。

好玩重點



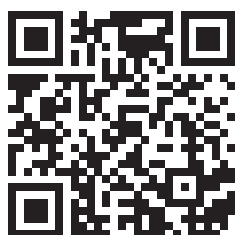
- 1 | 感官瓶及雨聲筒內均有細小的物件，進行遊戲時，爸媽務必留在孩子身旁，以策安全。
- 2 | 把紙筒包裹或拼貼不同質感的布料，以增加雨聲筒的觸感刺激。



文具系列



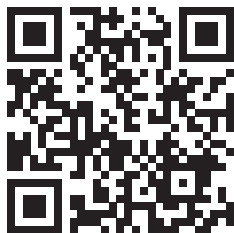
利用家中文具，創造新奇有趣的遊戲。



家品系列



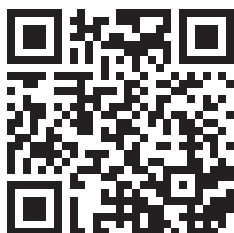
家中家品化身成遊戲物資，一家人開心玩。



傢具系列



小傢具都可以變身成孩子的遊戲天地。



紙張系列



用不同的紙張，摺出多變的摺紙玩意。

更多有關「在家整嘢玩@中西區」資訊，可瀏覽



Playful District HK



Facebook 專頁。



第五章

親子遊戲自我反思

要成為孩子心目中的好玩爸媽，並在家庭生活中實踐自由遊戲，除了認識自由遊戲的本質、留意孩子的成長及遊戲需要之外，也需要在親子遊戲實踐上多作反思。始終大人與孩子的思考方式總有不同，而每個孩子的特質及喜好亦各有差異。

因此，定期安排時間來反思與孩子遊戲時的出發點及一言一行，對從遊戲中建立和諧而穩健的親子關係，有莫大的幫助。



自我反思檢視表

	能做到	繼續努力
		
1 我能夠放下成人的邏輯，容許孩子在遊戲中自由探索，延伸玩法。		
2 我能着眼於遊戲的過程，而不是盲目追求學習成效及結果。		
3 我能夠先觀察或聆聽孩子在遊戲時的一言一行，嘗試理解他的想法，再決定是否需要介入或協助。		
4 我能讓孩子主導遊戲的節奏及玩法，不勉強加入成人的想法。		
5 我能按孩子的玩法及需要，提供鬆散及靈活的遊戲物資。		
6 我能配合孩子的年齡及性情，跟他們一起遊戲。		
7 我能尊重孩子在遊戲中的決定，不以嘲諷、威嚇、脅迫的態度相待。		
8 我能與孩子因應遊戲的玩法，安排合適的遊戲空間。		
9 當發現狀態不佳時，我不會勉強與孩子一起玩，會先行安頓自己。		
10 我會為孩子每天安排最少一小時的自由遊戲時間。		



八個或以上 能做到：

恭喜你！相信你已成為孩子心目中的「好玩爸媽」，保持狀態，與孩子一起在遊戲中成長！

三至七個 能做到：

相信你正努力成為孩子心目中的「好玩爸媽」，不要氣餒，繼續努力喔！

兩個或以下 能做到：

需要多付出努力和心力，才可成為孩子心目中的「好玩爸媽」，請不要灰心，因為每個家長也曾經歷此階段，加油！





作者：好玩爸媽團隊

編輯：智樂傳訊部

出版：智樂兒童遊樂協會

地址：香港柴灣樂民道3號F座18樓A室

電話：2898 2922

傳真：2898 4539

電郵：info@playright.org.hk

網址：www.playright.org.hk

📍 Playright Children's Play Association

出版日期：2020年6月

ISBN：978-962-7876-04-5

版權屬智樂兒童遊樂協會及中西區民政事務處所有，未經同意，圖文均不得作全部或局部之翻印、仿製或轉載。

「在家整嘢玩」@中西區

主辦機構



中西區民政事務處
Central and Western District Office

專業伙伴

智樂 **playright**

ISBN : 978-962-7876-04-5

