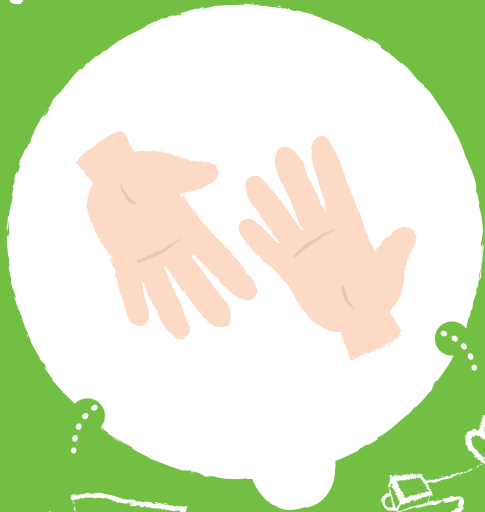
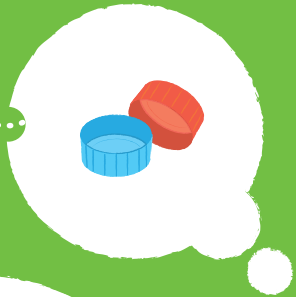


好玩 實用 指南



遊戲點子適合7至11歲



智樂 playright

「在家整嘢玩」@中西區之延伸讀本

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
---------------------------	-----------

文儀用品系列

• 「多玩途」打孔機	32
• 筆氏遊戲	34
• 黏黏皺紋膠紙	36
• 文件夾及包書膠	38

樽蓋系列

- 樽蓋創作 40
- 隆隆樽蓋 42
- 樽蓋嘉年華 44

合家歡小遊戲

- 指得其樂 46
- 眼明手快 48
- 雜誌掌中玩 50
- 手腳並用 52

摺紙系列

- 萬用紙彈弓 54
- 小紙屋 56
- 紙太陽鏡與紙拖鞋 58
- 紙手袋 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

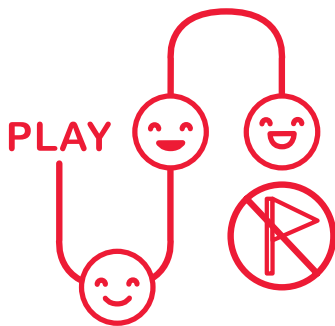
給爸爸媽媽的話





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。



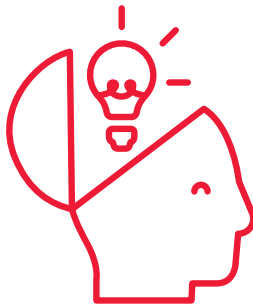
遊戲是過程 不是目標

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。



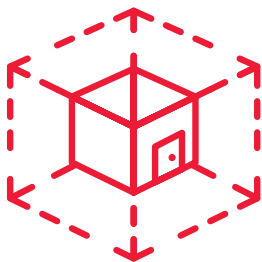
孩子多玩 家長少做

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：

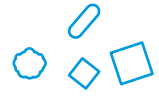
- 爬、踏、行、走、推、跳、滾……

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，選取了部分家中常見的物品及 Loose Parts 來個拋磚引玉，配以7至11歲孩子最愛玩的遊戲類型分類，部分附設簡單步驟。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。



「多玩途」打孔機



家中的打孔機除了用來打孔整理文件外，也可發揮其獨有的按壓兼反彈力，變化出新奇多變的遊戲。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 打孔機發射台

將樽蓋以膠紙或萬用膠貼在打孔機上，放入小毛球或以廢紙搓成的小紙球，再以杯、筲箕和各式容器為投擲目標。一按、放手，小球隨即一彈，一飛沖天！能否直達目標，就要考究眼界和力度了。



● 多重發射



將兩至三個樽蓋貼在打孔機上，嘗試多重發射；又或貼上一個特大的樽蓋以放入多個小紙球，嘗試一次過發射多個「飛彈」。

● 對戰模式



用布或床單分隔兩邊，各人研發自家「型號」打孔機發射台，來一場親子對戰。由於有布遮擋，雙方都不能估計「飛彈」會何時飛過來，大大提升刺激感。

2 卡片蜻蜓

在卡片的一角打孔，再將多張已打孔的卡片套入紙棒，以掌心旋轉後放手，讓卡片蜻蜓向天飛！也可研發打孔的數目及角度，務求令自家蜻蜓飛得更持久穩定。



3 疊卡片·推骨牌

把已打孔或沒打孔的卡片對摺成立體V形，再逐一疊高；也可企立擺放成卡片骨牌，繼而排出不同陣形！



好玩重點



- 1 用矮凳或椅子作為發射台的底座，方便大家安坐，舒服地玩。
- 2 卡片以20張為基數，爸媽亦不用介意用作遊戲的卡片是否完好無缺，因為已打孔的卡片會引發更多聯想。
- 3 若卡片蜻蜓的飛行能力遠超想像，又或擔心在家亂飛會造成意外，可與孩子協議特定時間，到戶外場地來一次自由試飛。





筆氏遊戲



鉛筆、原子筆、顏色筆等，是筆袋內不可或缺的文具，除了是學習的好工具，只要動動腦筋，也可變成好玩意！

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 筆倒塔



1 將數十支筆放入電線膠紙的紙圈內，稍加整理，令其自行企立。



2 輪流抽起一支筆，看看誰最終令「筆倒塔」倒下來。



3 再看看誰獲得最多筆！



4 配搭家裏多出的即棄筷子，或自製紙棒混合玩，增加挑戰性及趣味性。

2 滾滾鉛筆



以六角形鉛筆來玩，先選定刻有商標或文字的一面朝向上方。



然後用手指輕輕將鉛筆向前推，令其滾動，看看誰可率先將選定的一面滾向上方。

當玩得純熟後，可將鉛筆的數目增加，看誰最快完成；甚至改用嘴巴來吹，以增加難度。

3 鉛筆拓印



白紙下放一枚硬幣，然後以鉛筆在紙上來回壓掃，硬幣的花紋便會出現在紙上。



改用木顏色筆，拓印出不同顏色的錢幣，然後一個一個剪出來，玩買賣、開店舖！

好玩重點



玩「筆倒塔」時若沒有合適膠紙圈，可剪出一小段廁紙筒來代替，效果一樣不俗。





黏黏皺紋膠紙



有關有幼的皺紋膠紙，具黏性卻不易留痕跡，又容易撕下，膠紙面更可以隨意上色，具備了Loose Parts的好玩遊戲特色。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 皺紋膠紙畫

選用較闊的皺紋膠紙，撕出一條長長的貼在檯上，用顏色筆任塗任畫，或在膠紙上寫下名字、歌詞、成語……



將畫好的皺紋膠紙撕成小塊，隨意貼在紙筒、膠盒或筆記簿上；甚至剪出特別款式，創作自家製飾品。

2 皺紋膠紙線上玩



將皺紋膠紙貼在地上，自製線路，大玩線上步行的有趣玩法。

刻意斷開線道，要大家跳過去。



在線道上列出鄰近巴士站或鐵路車站的名稱，加入猜拳遊戲，看誰最快到達目的地。

好玩重點



1 玩「皺紋膠紙畫」時，預備一塊濕布，當孩子畫「出界」可即時清潔。

2 確保紙筒消毒乾淨才可玩呀！



3 放手讓孩子鋪排線道，一邊黏貼、一邊創作，過程充滿樂趣。爸媽暫時充當孩子的小助手，舉家完成一個線路規劃的創舉。





文件夾及包書膠



透明文件夾和透明包書膠是上學必需品，腦袋一轉，可演化為好好玩的遊戲物資。

孩子或會喜愛這樣玩：

1 透明文件畫

運用電腦軟件將相片變成大頭照，或將個人照以較淺色調打印出來，再將打印本套入透明文件夾中。

孩子在文件夾面以水筆隨意為大頭照轉髮型、加鬍子，甚至畫個大花臉……畫完、玩完、笑完，用布一抹，明天又可再畫。



2 透明畫廊

若孩子想來個大創作，可將透明文件夾剪開成一塊透明薄膠，當成透明畫板，甚至可改用透明包書膠，拉直圍在餐檯腳之間，打造一個透明畫廊；也可一人在內，一人在外，雙人對畫，趣味感十足。



3 移動水珠

用滴管或飲管把水珠滴在文件夾表面，再來一場「水珠追逐賽」或「大水珠吃小水珠」。



在白紙上創作圖形或線道後，套入透明文件夾中，然後在文件夾表面滴上水珠，將文件夾上下左右擺動，看看能否引導水珠沿圖形或線道直達目標。



好玩重點



- 1 讓孩子在畫作上盡情「醜化」，才是遊戲之樂趣所在。



- 2 將孩子自創的圖形或線道儲存起來，當親友來家造訪時，就可一起玩。



- 3 在餐檯下玩「透明畫廊」時，請確保餐檯穩固和安全，並有足夠空間。



樽蓋創作



平日飲用樽裝飲品後，養成把樽蓋洗淨並儲起的習慣。當樽蓋達到一定數量，便可用來創作自家新玩意！

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 樽蓋不倒翁



把相片或雜誌人像圖貼在樽蓋面，再在樽蓋底部貼上萬用膠，輕輕一推，樽蓋公仔就像不倒翁一樣左搖右擺。



孩子或會貼上趣怪的卡通人物圖片在樽蓋面上，同時挑戰數個樽蓋不倒翁；還會邀請爸媽一起玩，一起看不倒翁搖來搖去！



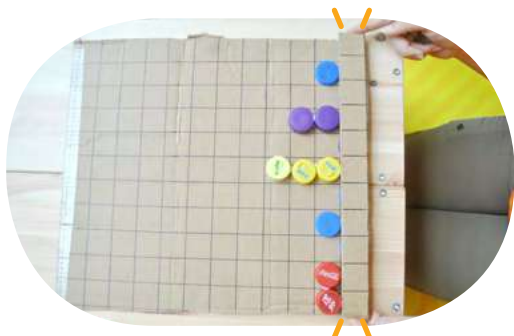
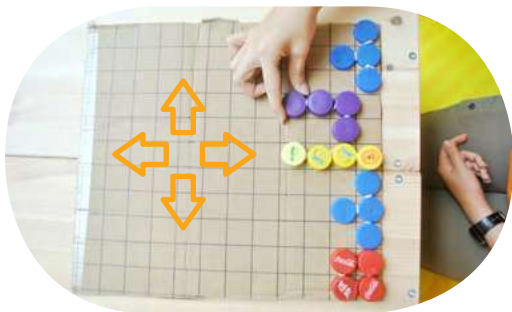
將不倒翁當成目標，大玩「打怪獸」遊戲。

2 樽蓋方塊



將樽蓋黏合成不同的方塊，如「田」、「T」、「L」、「Z」，然後在方格紙上開始遊戲，將方塊當拼圖來玩。

演變成經典的「俄羅斯方塊」，先從箱內抽出方塊。



再以手動方式，將抽出的方塊旋轉或左右移動，成功填滿一行後，蓋上一行方格紙模擬消除效果。

好玩重點



- 1 玩「樽蓋不倒翁」時，爸媽不妨將多出的家庭舊照拿來剪剪貼貼，還可以增添家庭的溫馨感。
- 2 黏合樽蓋雖然簡單，但也是遊戲過程的一部分。請爸媽放開心懷，一起與孩子享受這段專注又安靜的小時刻。
- 3 製作方塊時，不要拘泥於要與原作一樣，爸媽可拉闊一家人的想像力，自創獨特的形狀，如「凹」字或其他不規則形狀。





隆隆樽蓋



持續收集樽蓋並洗淨收藏，就有一堆不費分毫的遊戲物資。若然在樽蓋上戳上小洞，更可增加其可塑性。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 樽蓋陀螺

先在樽蓋正中戳一個小孔，如孩子未熟悉操作工具，爸媽或需從旁協助。



在樽蓋插入牙籤或切短了的木筷子，完成！



來一場陀螺大賽，究竟如何才能轉得又快又穩呢？

2 樽蓋吊飾

將已戳洞的樽蓋，一併穿在繩子上，自製一條鍾愛的頸飾。



將心愛成品掛在窗前。



混合舊衫鈕或剪成小段的飲管進行創作。

好玩重點



1 | 可配合膠紙或萬用膠以固定陀螺軸心位置。



2 | 當孩子發現陀螺的大小會影響轉速後，或會熱衷於尋找、探索各款樽蓋，為的是打造心目中的至強陀螺。當孩子為了興趣而付出努力，爸媽請以欣賞角度多加讚賞。

3 | 創作樽蓋吊飾時，可引導孩子如何將繩子打結以穩定樽蓋位置。





樽蓋嘉年華



原來只要發揮樽蓋的特性，就可在家中舉辦一個「嘉年華」，經營小小攤位，玩競技遊戲！

孩子或會喜愛這樣玩：

1 拋拋樽蓋

平鋪一張有圖案的床單，以樽蓋作代幣，大玩考眼界的拋樽蓋攤位遊戲。然後扮演工作人員，把擲下來的樽蓋代幣掃走，大嗌「出界」、「迕界」！



自製一支推桿，務求更似真實的攤位遊戲。



2 樽蓋神射手

將樽蓋疊起的金字塔作目標，再以橡筋發射。



3 樽蓋桌球

利用皺紋膠紙在檯上周邊標記洞口，再將不同顏色的樽蓋排列在中間。

以紙張捲成長紙桿，
就可以玩樽蓋桌球。



4 樽蓋足球



將紙皮或硬卡紙的對角切開一個方形洞，在洞的下方貼穩小膠盤，當作龍門。

在紙上畫上球場框線成為足球場，足球則以兩個樽蓋黏合而成。

兩人各手執紙球場的兩角，以左右傾斜、上下搖擺的方法，將樽蓋足球送入對方的洞口龍門，即可得分。

好玩重點



- 1 孩子會投放心思經營自家的「嘉年華」，開放時間、入場費、獎品、甚至大抽獎環節都有機會出現！請爸媽也投入角色，充當一位愛玩的賓客。
- 2 攤位遊戲的獎品各適其適，雪櫃裏的果汁、生日禮物中的鉛筆，甚至掛在牆上的電視機也無不可，總之，孩子喜歡的便成！



指得其樂



轉轉腦筋，動動手指，一家玩出樂滿分！

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 手指青蛙跳



兩人將手放在檯上，五隻指尖貼着檯面，手掌拱起，像一隻曲腳青蛙。



一人發施號令：「青蛙青蛙跳！」當叫到「跳」時，兩人同時提起任何一隻手指。若提起的手指相同，即發施號令者勝，可繼續叫口令。



若提起的手指不同，則改由對方發施號令。

2 Stand up 擦膠



將擦膠放平，以手指彈起擦膠，令擦膠穩定企立，甚具挑戰！



將擦膠放在指頭上，看看誰放得最多。

好玩重點



- 1 愈簡單的遊戲，往往愈好玩。爸媽不用急於為遊戲增難度、加挑戰。盡情享受與孩子當下共玩的一刻，就已足夠。
- 2 遊戲前，互相拉拉手指來個熱身操；遊戲後，輕按指頭作舒緩，就是溫馨的親子時刻。



眼明手快



將手臂一屈一伸，看似動作簡單，但只要配合家中的 Loose Parts，就可變成甚具挑戰的合家歡遊戲。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 閃電手



單臂屈曲，提升至齊肩位置，再在手肘位放上小物，然後在放下手臂的千鈞一髮間，同時緊抓小物！



試試改用硬幣來玩遊戲，可向上疊高或向橫排列，挑戰難度。有時一棟硬幣高樓、有時一個一個硬幣排在上臂上，難度更高。

試玩家中不同物件，如衣夾、樽蓋、擦膠、香口珠鐵盒、紙巾、膠紙等，挑戰不同難度。

2 硬卡擒拿手



把硬卡或紙牌放在檯邊，然後以手背將硬卡由下而上挑起，瞬間再以手翻接硬卡。



開始挑戰自己，增加紙牌數量或左右手同時玩。

試試挑戰整副卡牌，看看可否一次過成功擒拿。

好玩重點



講究眼明手快的遊戲需要不斷嘗試，絕不可能一步登天。若爸媽只在旁指指點點，就會變成單向的訓練，趣味也隨之消失。建議爸媽親身落場，體會當中的難度，更能明白孩子的堅持所在，甚至可互相分享心得，與孩子同步，樂在遊戲中。



雜誌掌中玩



利用家中舊雜誌或紙張，發揮雙手的靈活性，進行講求平衡及合作的合家歡遊戲。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 紙棒手中玩

將紙棒垂直放在手掌上，放開手後不斷移動手臂來平衡紙棒。



2 如來紙神掌



合十雙手夾穩一張紙。拍拍手，保持紙張不掉下來。



與家人面對面，雙方左右手各放一張紙，一起以雙手夾穩紙張。然後同時擊掌，再夾穩紙張，保持紙張不掉下來，講求互相合作。



邀請家人圍圈玩，一起以雙手夾穩紙張，再同時擊掌，保持紙張不掉下來，看看誰是神級隊友！



將紙張撕成紙條，互相配合屈曲手指，將紙條慢慢由下移向上，再由上移向下，好像一部升降機在升升降降。

好玩重點



由於紙棒及紙張沒有既定用法，當孩子拿在手裏，感受到其重量分布、長短粗幼後，便會即興創作。時而需要爸媽從旁協助，擔當試玩專員，為創作提出意見；時而請爸媽在旁觀察，放手讓孩子思考遊戲的變化。



手腳並用



扭動身體，雙腳運動，一家大小用紙張玩出惹笑的合家歡小遊戲。

 孩子或會喜愛這樣玩：

1 紙上滑行



單腳踏在紙上並自轉，如像滑冰手在冰上轉體。



雙腳分別踏在兩張紙上，向前滑行，遊走家中大小角落。

爸媽手執長毛巾首尾兩端，孩子則蹲下並踏在紙上，雙手抓緊毛巾中段，由爸媽拖拉，玩一場拉雪車遊戲。



2 Running 紙

將一張紙放在胸前，雙手離開紙張，然後拔足向前狂奔，務求用速度防止紙張掉下來。



3 擱手紙

將紙放在手上，不停翻動手掌及扭動身體，如像太極高手般，令紙張擱在手上，不掉下來。



好玩重點

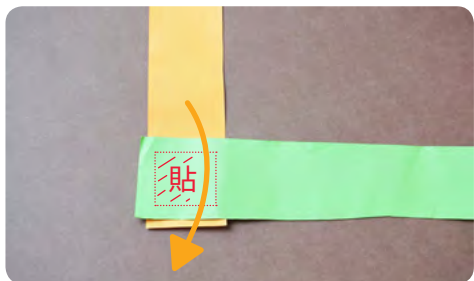


- 1 | 可選取表面乾淨的舊雜誌或報紙來作遊戲物資。
- 2 | 請爸媽在先慢後快的基礎上來玩，以防一下子加速令孩子跌倒或嚇怕。
- 3 | 想玩得盡情，不妨到樓下空地或附近球場，來一場家庭成員之間的Running紙大會。
- 4 | 奔跑時的滑稽樣子，紙張不受控地四散的趣怪模樣，都是遊戲的樂趣所在，成功完成與否還是次要，反而要小心避免撞到傢俬雜物，以免受傷。

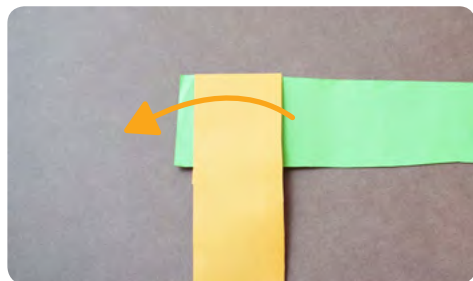


萬用紙彈弓

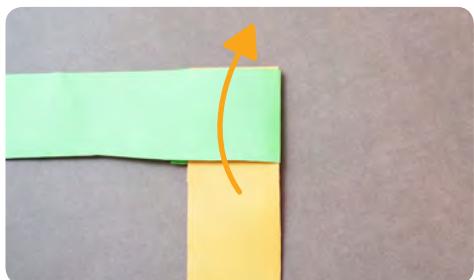
物資：長紙條2條



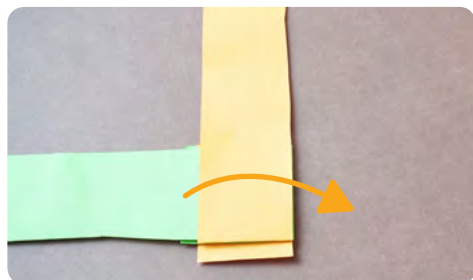
- 1 把兩條紙條擺放成直角，並以膠水黏貼，再把直放紙條向下摺。



- 2 橫放紙條向左摺。



- 3 直放紙條向上摺。



- 4 橫放紙條向右摺。



- 5 重複步驟1至4，直至紙條盡頭，並以膠水貼好。



- 6 完成！

孩子或會喜愛這樣玩：

1 彈彈彈

在檯面預備一個小膠盤當作目標，用手指壓下紙彈弓。再放手，看誰的彈弓最快彈入目標膠盤。



把紙彈弓貼於檯面，不停壓打其尾部，令紙彈弓彈上彈落。

2 貪食蛇

將紙彈弓的一端貼上魔術貼，另一端綁上橡筋；然後在檯上放滿可供黏貼的小物，如百潔海綿、棉繩、毛毛球、髮卷等，再以紙彈弓一放一彈的方式「食」各種小物。



3 搶尾巴

將紙彈弓夾在褲頭，露出尾巴，來一場捉尾巴遊戲。



好玩重點



不用拘泥於摺痕是否百份百準繩，請容許孩子自行嘗試，就會發現摺法如何影響紙彈弓的彈跳力，體會更深刻，玩得會更投入。

「萬用紙彈弓」的製作短片可掃描以下二維碼

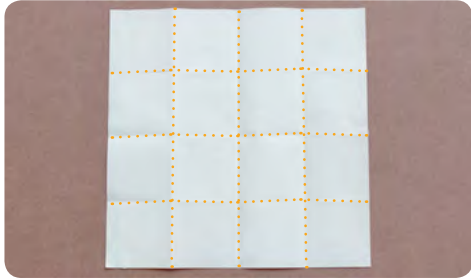
[「在家整嘢玩@中西區」之紙張系列](#)





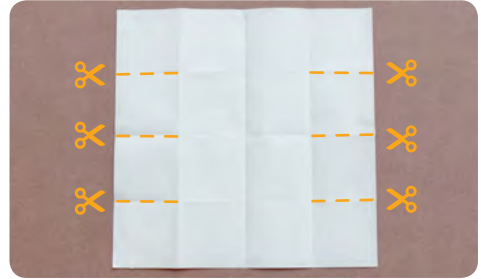
小紙屋

物資：手工紙1張



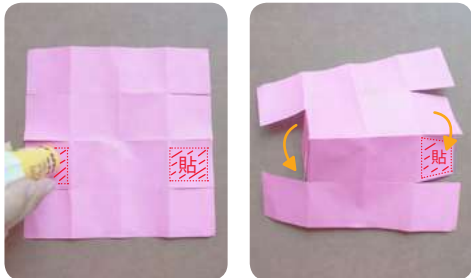
1

橫向對摺再直向對摺，展開後成16格。



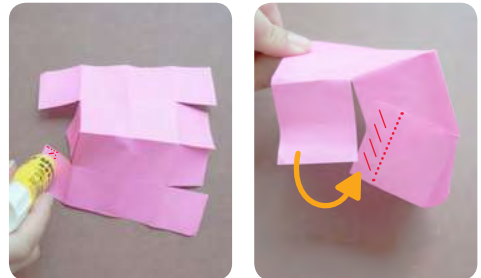
2

沿虛線剪開。



3

將標示的方格對疊及黏合。



4

將標示的 $\frac{1}{3}$ 方格疊起黏合。



5

於另一邊重複步驟3及4。



6

把摺痕按壓整理，完成！

孩子或會喜愛這樣玩：



將小紙屋配合家中的小車、小植物或小動物等玩具，創造有趣的故事場景及情節。

摺出多間紙屋再疊高，
嘴巴用力一吹，看着
大樓一下子倒下。



加上繩子，創造更多造型。

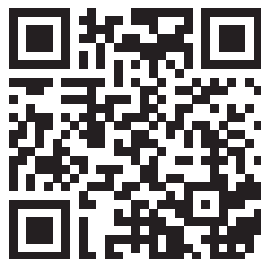
好玩重點



- 1 收集家中雜誌、花紙，裁剪成大大小小的正方形，可以摺出更多款式的紙屋。
- 2 孩子會不時在創作過程中，細說所思所想。請爸媽用心聆聽，不要只着眼於紙屋的美醜，而忽略孩子的心思意念。

「小紙屋」的製作短片可掃描
以下二維碼

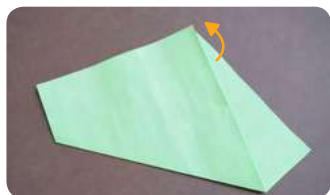
▶ 「在家整嘢玩@中西區」之紙張系列 🔍





紙太陽鏡與紙拖鞋

物資：A4紙2張



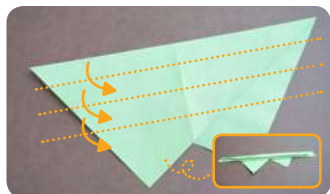
1 向對角摺。



2 左右對摺，再整張攤開。



3 跟着長痕摺。



4 對着中間點向內摺三摺。



5 左右向中間點對摺。



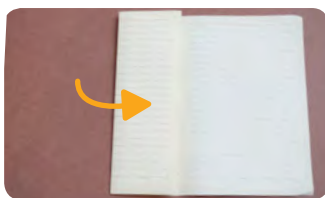
6 將鏡片的三角尖向內摺。



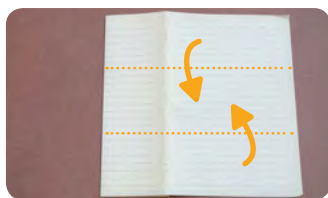
完成!



1 對摺並攤開。



2 其中一面向中線摺。



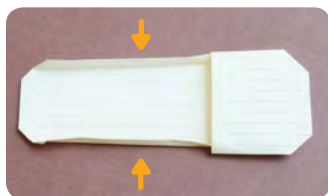
3 反轉，沿虛線向內摺。



4 把面紙套入內層。



5 四小角向內摺。



6 反轉，把兩邊摺起。



完成!

 孩子或會喜愛這樣玩：

戴上紙太陽鏡及穿上紙拖鞋，配合家中裝扮玩意，想像在沙灘曬太陽。



用紙拖鞋來玩踢拖鞋遊戲。



將多隻紙拖鞋放在地上，當作障礙賽，讓孩子蹦蹦跳跳。

好玩重點 

提供不同種類的裝飾配件，如貼紙、繩、毛毛球、彩色萬字夾、水筆等，讓孩子在創作紙拖鞋及紙眼鏡上有更多發揮空間。



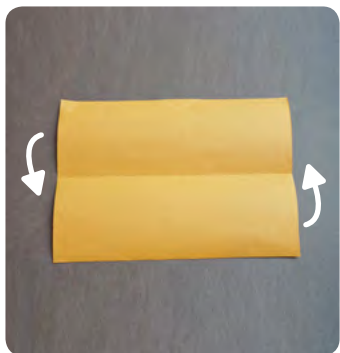
「紙太陽鏡與紙拖鞋」的製作短片可掃描以下二維碼



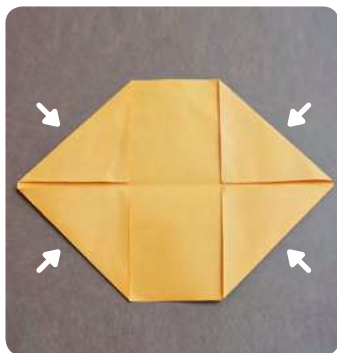


物資：A4紙1張

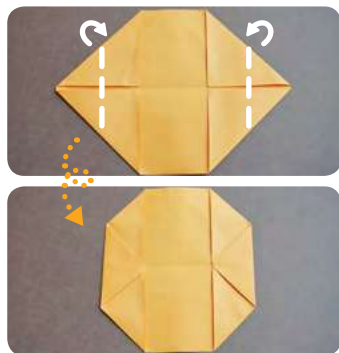
紙手袋



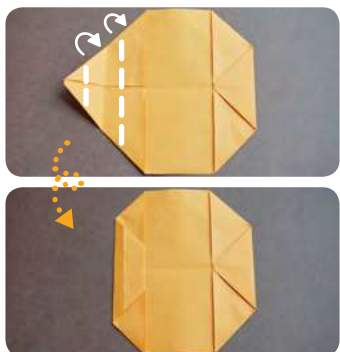
1 對摺並攤開。



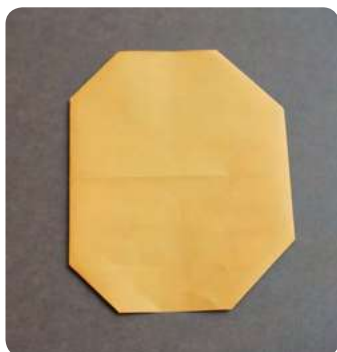
2 四角向中線摺。



3 沿虛線摺。



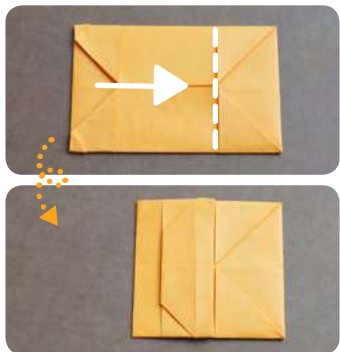
4 攤開一邊，再沿虛線摺。



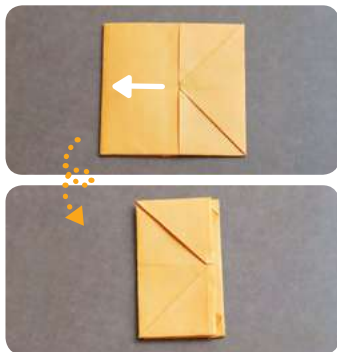
5 反轉到背面。



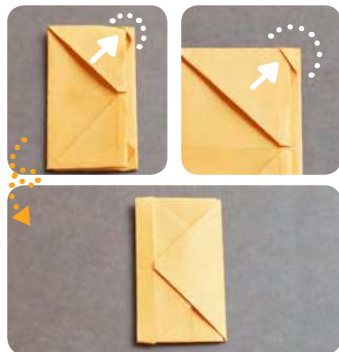
6 上下向中線摺。



7 摺向虛線。



8 反轉到背面，把左面摺向右面。



9 把角位套入小三角內作固定。反轉，完成！

孩子或會喜愛這樣玩：



肩掛紙手袋模仿媽媽外出購物，甚至放進紙八達通、自製紙幣等。

利用不同尺寸及花紋的紙張，摺出款式多多的小錢包或大手袋，延伸無限想像。

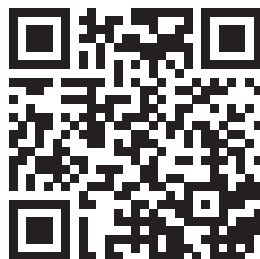
好玩重點

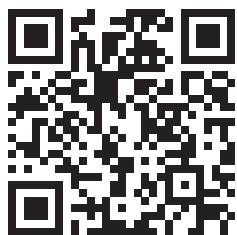


一家大小自製專屬紙手袋、紙錢包，配襯最愛服飾，在家來一場時裝服飾騷。



「紙手袋」的製作短片可掃描以下二維碼

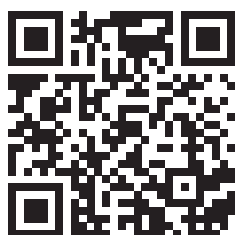




文具系列



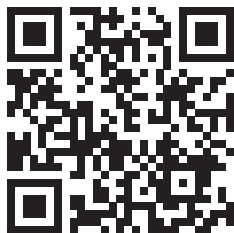
利用家中文具，創造新奇有趣的遊戲。



家品系列



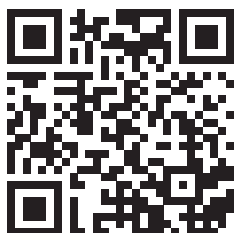
家中家品化身成遊戲物資，一家人開心玩。



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：978-962-7876-05-2

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 : 978-962-7876-05-2



9 789627 876052

