

# 幼稚園自由遊戲入門手冊



智樂·遊戲在校園

學校名稱：

---

班別數目：

---

主辦

智樂 **playright**

贊助



SIMON K.Y. LEE  
CHILDREN'S FUND  
李國賢兒童基金

# 遊戲……

遊戲是  
最高層次的  
研究。

物理學家  
愛因斯坦  
(Albert Einstein)

遊戲讓幼兒學會面對  
難關、恐懼和困惑。

國際遊樂協會  
(International Play Association)

遊戲中，  
幼兒的表現常常  
超越其年齡和  
日常行為。

心理學家  
利維·維哥斯基  
(Lev Vygotsky)

遊戲  
讓幼兒建構  
各種新事物的答案。

心理學家  
尚·皮亞傑  
(Jean Piaget)

遊戲使我們充滿活力，  
讓生活增添趣味。

遊戲也可以為我們減壓，  
更可喚醒我們天生的樂觀情緒，  
引領我們走出更多的可能性。

精神科醫生  
圖亞特·布朗  
(Stuart Brown)





智樂相信，  
小朋友在那裏成長，  
就應該在那裏玩，  
在學校也可玩遊戲，  
自是理想不過！



# 目錄

## 認識我們



- 1. 簡介 \_\_\_\_\_ p.1
- 2. 認識「遊戲在校園」 \_\_\_\_\_ p.2 - 5
- 3. 何謂「智樂模式」? \_\_\_\_\_ p.6

## 遊戲工作



- 4. 遊戲工作 (Playwork) \_\_\_\_\_ p.7
  - 4.1 源起 \_\_\_\_\_ p.8 - 9
  - 4.2 老師變身「遊戲工作員」? \_\_\_\_\_ p.10
  - 4.3 老師在自由遊戲時間的角色 \_\_\_\_\_ p.11- 12

## 彈性空間



- 5. 彈性空間 \_\_\_\_\_ p.13
  - 5.1 認識校園 \_\_\_\_\_ p.13
  - 5.2 如何設置校園內的自由遊戲環境? \_\_\_\_\_ p.14
  - 5.3 物資選材 \_\_\_\_\_ p.15 - 22

## 指定時間



- 6. 指定時間 \_\_\_\_\_ p.23
  - 6.1 何謂指定時間? \_\_\_\_\_ p.23
  - 6.2 適合自由遊戲的時間 \_\_\_\_\_ p.24 - 25
  - 6.3 如何省卻設置的時間? \_\_\_\_\_ p.26

## 其他



- 7. 幼稚園關鍵人物 \_\_\_\_\_ p.27
- 8. 自由遊戲檢視表 \_\_\_\_\_ p.28

# 1 簡介



## 關於智樂

智樂兒童遊樂協會(智樂)是一所慈善團體，於1987年在本港由馬登夫人創立。三十多年來植根香港，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」。

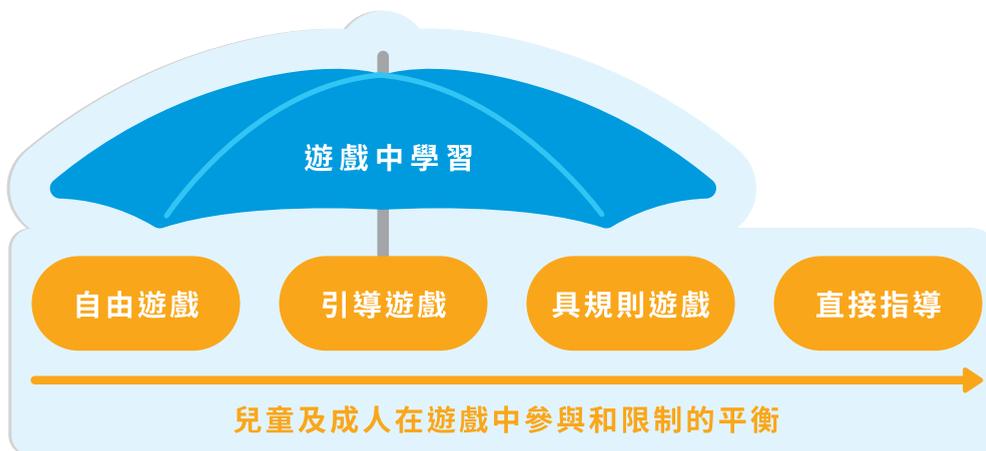


## 「遊戲在校園」是甚麼？

我們相信，在兒童成長的地方，就應該有遊戲。小朋友年紀小小便入學，校園自然成為孩子的成長重地。智樂因而積極推動「遊戲在校園」，希望將自由遊戲\*納入幼稚園的日程，讓小人兒上學也有得玩。



\*自由遊戲是由兒童主導、自主、自發，不設既定學習目標的遊戲。



遊戲光譜

資料來源：

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). Learning through play: A review of the evidence (white paper). Billund, DK: The LEGO Foundation.

## 2 認識「遊戲在校園」

### 計劃標誌



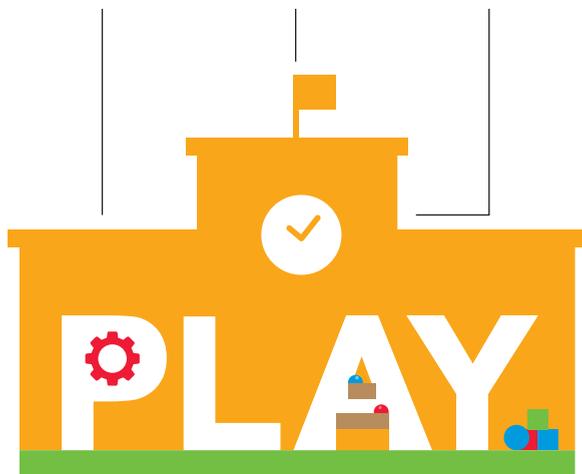
在校園構圖加入英文字PLAY，象徵把遊戲長駐校園，讓小朋友上學都有得玩。



智樂及種子學校帶領示範，旗幟鮮明，支援業界同路人把自由遊戲帶入校園。



以時鐘表明於幼稚園日程的指定時間安排自由遊戲的主張，確保定時定候都有得玩。



齒輪代表由受過遊戲工作(Playwork)專業培訓的教職員帶領推動發展校本自由遊戲。



靈活運用鬆散物資(Loose Parts)，代表玩出變化無窮的遊戲點子。



走出校舍框框，善用校外設施開發戶外遊戲。



## 源起

教育局在2017年年初公佈《幼稚園教育課程指引》，要求「半日制及全日制幼稚園，應分別每日安排幼兒參與不少於30分鐘及50分鐘的自由遊戲。為配合課程指引，我們多年來推出各種培訓項目及不同活動，以裝備計劃下的種子學校掌握開展自由遊戲的方法，讓幼兒在校園享有遊戲時間。

### 計劃下的不同項目

#### 學校



遊戲工作證書課程



全校教師培訓



到校遊戲課示範



評課及反思檢討

#### 業內



小型分享會



公開研討會



聯校互訪學習

#### 家長教育



講座

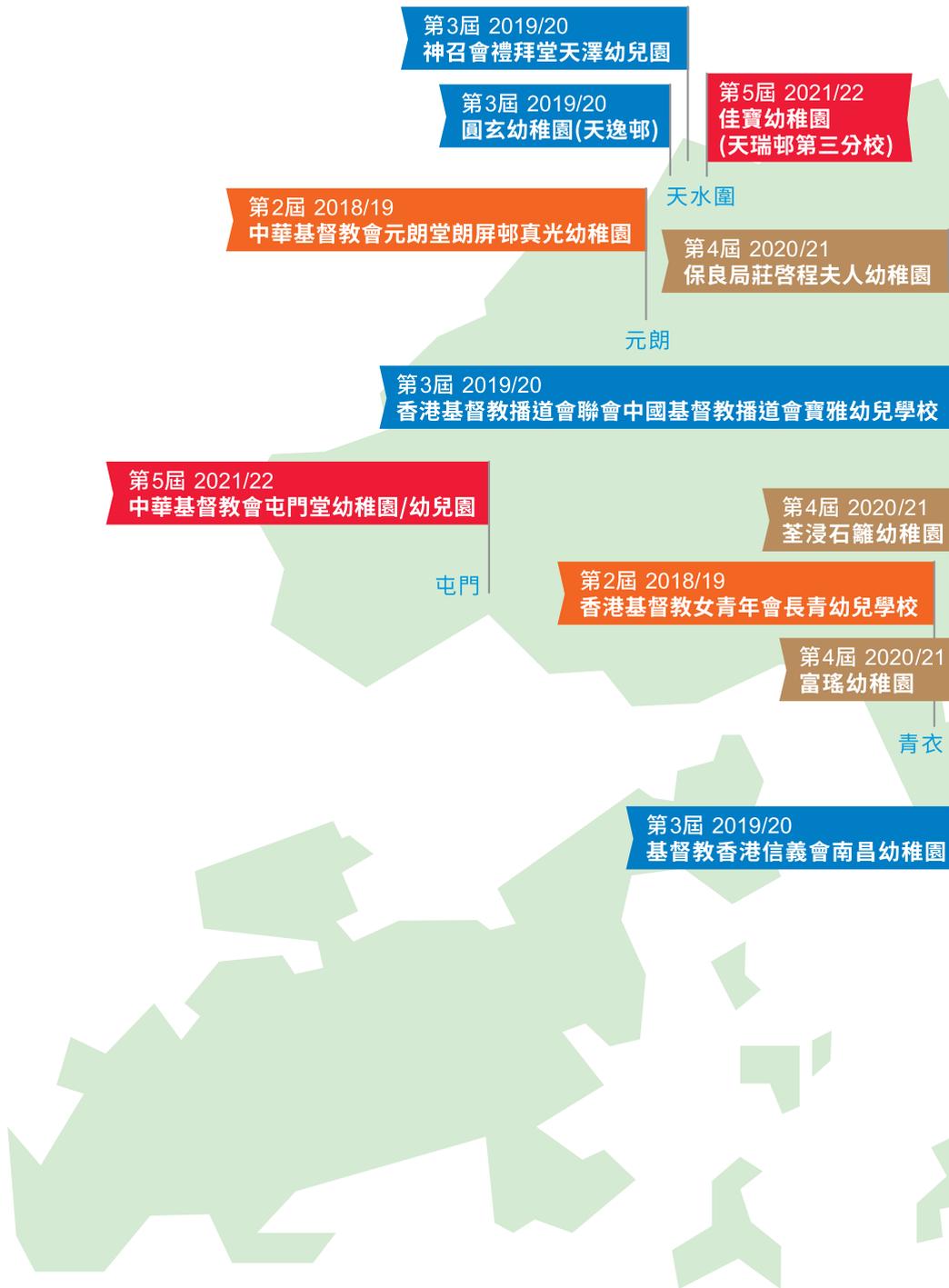


工作坊



深度課程

# 種子學校一覽 (截至 2020-2021 學年)





第3屆 2019/20  
基督教香港信義會祥華幼稚園

第3屆 2019/20  
香港宣教會優質幼兒學校

粉嶺

第1屆 2017/18  
香港教育大學幼兒發展中心

第3屆 2019/20  
香港保護兒童會林護幼兒學校

第1屆 2017/18  
東華三院方麗明幼兒園

第2屆 2018/19  
基督教宣道會太和幼稚園

大埔

第4屆 2020/21  
德貞幼稚園

荃灣

第2屆 2018/19  
香港基督教服務處觀塘幼兒學校

第3屆 2019/20  
香港聖公會基愛幼兒學校

第4屆 2020/21  
基督教小天使(麗晶)幼稚園

深水埗

觀塘  
第1屆 2017/18  
漢師幼稚園(龍總)

第5屆 2021/22  
東華三院陳嫻幼兒園

何文田

九龍城

九龍灣

第2屆 2018/19  
東華三院力勤幼稚園

第4屆 2020/21  
香港浸信會聯會  
香港西北扶輪社幼稚園

南昌

第3屆 2019/20  
聖公會牧愛幼稚園

秀茂坪

第3屆 2019/20  
基督教香港信義會將軍澳幼稚園

將軍澳

第3屆 2019/20  
基督教香港崇真會安怡幼兒學校

油塘

第1屆 2017/18  
保良局莊啟程  
幼稚園幼兒園

銅鑼灣

筲箕灣

第1屆 2017/18  
香港東區婦女福利會幼兒園

柴灣

第2屆 2018/19  
明愛香港太平洋獅子會幼兒學校

香港仔

第5屆 2021/22  
基督教宣道會海怡幼兒學校

### 3 何謂智樂模式？

為確保遊戲在校園出現，我們制定了一套針對本地現況的「智樂模式」，以助幼兒教育工作者破解迷思、釐清概念，掌握推行校本自由遊戲的竅門：

你也有以下問題和疑難嗎？

1. 為甚麼返學都要「自由遊戲」？
2. 自由遊戲時，老師最自由？
3. 自由遊戲會否影響常規課堂，影響學習？
4. 每節自由遊戲，要多少時間作準備？
5. 校園自由遊戲即是玩甚麼？
6. 我校地方淺窄，沒有位置存放物資。
7. 玩到「亂」晒，就算是遊戲，我要制止嗎？
8. 小朋友玩時沒有笑容，老師應否「炒熱」氣氛？
9. 如果只玩一種物資，老師應該引導他玩其他物資嗎？
10. 小朋友遊戲時互相爭執，老師應該立刻介入制止？
11. 老師盡量避免小朋友冒險？因為最怕是小朋友受傷，家長就來投訴。
12. 小朋友玩攀爬架時，老師應否扶抱協助？

即時測試  
(附標準答案及延伸資訊)



## 智樂模式

「智樂模式」由三個元素組成，是構成幼稚園規劃自由遊戲的框架。

遊戲工作 —— 支援幼兒自由遊戲的專科

彈性空間 —— 大有大玩，細有細玩

指定時間 —— 定時定候有得玩



## 4 遊戲工作 (Playwork)



在自由遊戲時間，老師的角色是甚麼？

自由遊戲與其他主流幼兒教育學派有何不同？

老師要如何參與遊戲？



老師要有效地掌握於自由遊戲時的角色及為遊戲環境作出評估，一套有系統的知識是必須的，遊戲工作 (Playwork) 正是一門自由遊戲的專屬專科。



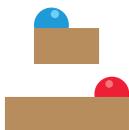
## 4.1 源起

遊戲工作(Playwork)是一門有關自由遊戲的專業知識體系，廣泛應用在世界各地由成人支援兒童遊玩的地方。遊戲工作讓成人從兒童角度理解自由遊戲，從而提供合適的環境和協助，滿足兒童的天性。智樂採用來自英國的Playwork Action Research System (PARS) 模型作為實踐基礎，以遊戲工作的專業，推動不同地方的自由遊戲。PARS模型主張，遊戲工作人員應該先了解幼兒的天性，從而以理念、理論及技巧支援自由遊戲。



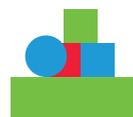
### 理念

幼兒的遊戲需要、  
幼兒的天性等



### 理論

鬆散靈活物資的特性、場地設置  
的遊戲啟示、多元遊戲種類等



### 技巧

環境調整、介入  
或克制等

環顧現狀，以兒童為本及尊重幼兒自然成長的教學理論在幼兒教育界百花齊放，不同門派的主張各有特色。萬變不離其宗的是，各方都以「兒童為本」為核心，促成孩子健康快樂地成長仍是大家的遠大目標。



# 「遊戲工作」與主流幼兒教育學派的異同

	華德福	瑞吉歐	蒙特梭利	安吉遊戲	遊戲工作
	Waldorf Education	Reggio Emilia Approach	Montessori Approach	Anji Play/Curriculum	Playwork
起源	1919	1967	1907	近年興起	1943 二次世界大戰後
起源地	德國	意大利	意大利	中國安吉縣	丹麥(冒險遊樂場)
創辦人	魯道夫·施泰納 (Rudolf Steiner)	洛里斯·馬拉古齊 (Loris Malaguzzi)	瑪麗亞·蒙特梭利 (Maria Montessori)	程學琴 (Cheng Xue-qin)	歐洲的遊戲 工作者及學者
主張/特色	以自然教育 順應孩子對 自由的追求， 著重與大自然 的和諧協調， 以實踐、藝術及 遊戲貫穿學習。	主張幼兒作為 學習的啟導者 (initiators)，相信 孩子能夠按 個人的能力來 主導學習。	相信孩子能夠 獨立，主張 尊重兒童自然 成長的節奏， 給予自由度， 鼓勵主動地 自我學習。	主張從自然的 情景讓遊戲 發生，從而培養 孩子解難、社交、 冒險等能力。	相信兒童的 本能是遊戲， 遊戲也應由 兒童主導， 不設目標， 並透過遊戲 工作來實踐。
老師角色	感官刺激及 常規節奏環境的 提供者： • 運用大自然、 歌謠、故事、 手工啟導幼兒 學習。	協作伙伴、 教育者及 引導者： • 提供具啟發的 學習環境，善於 聆聽、觀察及 提問，引導 孩子思考及 表達。	提供工作的 引導者： • 運用蒙氏教材 作鷹架，讓 幼兒獲得自信 及內在動力。	安全場地和 遊戲材料的 提供者： • 從活動認識 學生能力， 記錄及與 學生反思及 給予回饋。	遊戲工作員 (Playworker)： • 順應學生的 玩法，避免 成人的想法 主導遊戲。 • 從安全Safety、 運作Operation和 支援Support (SOS)考慮，運用 技巧適時介入。
常用教材/ 物資	• 歌謠、 故事、手工 • 大自然	• 互動環境， 包括學生、 家長、環境、 教師 • 課室為 「第三老師」	• 蒙氏教具 (參考：《Dr Montessori's Own Handbook》) 以及真實的 工具	• 安吉課程特定 設計的低結構 物資，包括 木梯、地墊等	• 以鬆散靈活的 物資(Loose Parts)， 創設一個高遊戲 價值的遊樂空間 (參考資料：Nicholson, S. (1971). How not to cheat children – the theory of Loose Parts. Landscape Architecture. London: Routledge.)
	<a href="http://www.waldorfeducation.org/waldorf-education">www.waldorfeducation.org/waldorf-education</a>	<a href="http://www.thecompassschool.com/blog/key-elements-reggio-emilia-approach/">www.thecompassschool.com/blog/key-elements-reggio-emilia-approach/</a>	<a href="http://www.montessori.edu">www.montessori.edu</a>	<a href="http://www.anjisplay.com">www.anjisplay.com</a>	<a href="http://www.commonthreads.org.uk">www.commonthreads.org.uk</a>

遊戲工作



延伸閱讀



## 4.2 老師變身「遊戲工作員」？

老師只要：

幼兒就可以：

學懂放手，放下教師帽子

更加自主，發展自我

學懂等待，介入前三思

玩得自在流暢，玩得更專注投入

學懂觀察，解讀好玩行為

被看見，被明白

學懂陪伴，同玩現童真

遊戲中多一位玩伴，多一份開心

學懂信任，將遊戲回歸小主人

盡情發揮、建立能力感

學懂遊戲，讀懂童心

愈玩愈喜歡，愛上校園生活

### 誰是「遊戲工作員(Playworker)」？

校園裏，我們需要受訓的遊戲工作員支援自由遊戲，因為她/他能夠：

- 明白幼兒的遊戲需要
- 以幼兒的需要為優先
- 能夠評估現場環境的遊戲價值(Play Value)
- 能夠熟練地進行風險益處評估(Risk-benefit Assessment)
- 純熟地運用運用克制  
(Containment，例如：觀察)和介入(Intervention)
- 明白鬆散靈活物資(Loose Parts)的特性和好處
- 明白小朋友的遊戲循環(Play Cycle)或遊戲過程
- 能於適當時作環境調整(Environmental Modification)



## 4.3 老師在自由遊戲時間的角色

自由遊戲容讓幼兒發揮創意，自主自導地進行活動，減少及避免不必要的成人介入，與平日老師的角色有著點點不同。在自由遊戲中，老師和遊戲工作員的帽子會不停轉換。自由遊戲的環境設置隨玩隨變，老師在遊戲過程中只要順應幼兒的需要作出調整，就可以讓幼兒享受自主的遊戲時間。

### 自由遊戲時 (遊戲工作員模式)

不設既定學習目標

期望順應幼兒喜好，滿足遊戲及成長需要

讓幼兒可以隨個人想法隨玩隨變

盡力提供滿足幼兒天性或遊戲需要的環境

只於必要時介入，例如安全需要、運作需要、支援需要

### 課堂中 (老師模式)

設定清晰的學習目標，訂立教案

期望幼兒完成任務，達到學習目標

注重規則和常規，想辦法讓幼兒遵守

多以學習主題或目標設置校園環境

積極引導和鷹架，以達致教學目標

### 自由遊戲與課堂的交融

老師從自由遊戲觀察幼兒的真性情、學習和發展，從而在課程設計上作優化和調節。

**幼兒為本，達致全人發展**



## 老師一人身兼多職？



### 支援者

當小朋友遊戲時遇上迷茫或阻礙，作出合時和適切的支援，同時亦要儘量讓小朋友自由發揮。



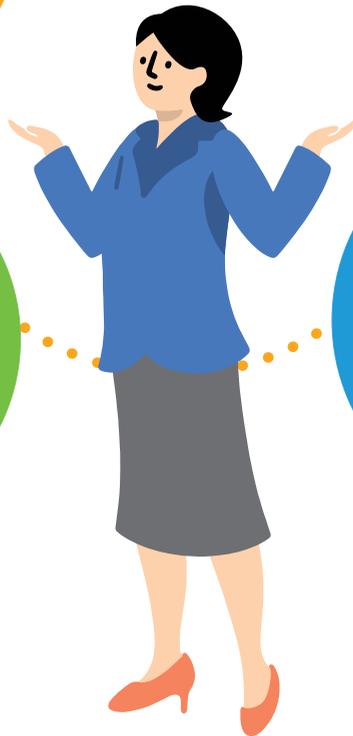
### 同行玩伴

細心觀察遊戲狀況，並跟隨小朋友的玩法作出正面回應，過程中避免不必要的成人干預或引導，務求營造一個兒童主導的遊戲空間。



### 協調員

在遊戲中出現衝突，或對學校的運作構成影響時，作出干預和協調，以平衡成人的關注及兒童的主導性。



### 供應商

評估場地可玩和可變的程度，再預備靈活鬆散的遊戲物資及創造豐富的遊戲空間，更要安排足夠的時間，讓小朋友按照個人喜好，投入不同遊戲。



### 安全大使

小朋友在遊戲時為了突破框框以挑戰自己，或許會有意想不到的遊戲行為，甚至令人感覺危險，老師需要衡量益處及風險，並作出降低風險的措施，以確保小朋友在相對安全的環境下繼續遊戲。



## 5 彈性空間



地方太小，可以如何玩？

地方有了，應該如何佈置？

課室可以用來自由遊戲？禮堂玩又有限制嗎？

自由遊戲就要用大型裝置？



### 5.1 認識校園

幼稚園的活動空間普遍劃分為課室、大肌肉室(體能室)、禮堂、天台及戶外遊戲場地。《幼稚園教育課程指引》鼓勵幼稚園設定指定時數的自由遊戲時間<sup>1</sup>；《學前機構辦學手冊》則建議幼稚園在規劃上要預留不少於課室總面積的50%作為戶內遊戲場<sup>2</sup>。

智樂相信，真正的自由遊戲應由兒童主導，獲成人支持，亦不限於空間是否被定性為遊戲場地。只要動動心思，校園內處處都可以變身成為遊戲小天地。

	 課室	 體能室 (大肌肉室)	 禮堂	 天台/校內的 戶外遊戲場地
特性	小朋友每天相聚的地方，有助熟習常規和培養歸屬感。	地方偌大，讓小朋友跑跑跳跳，進行體能訓練，挑戰自己。	地方開揚，通常用作早會和午會、家長會議或教師培訓。	學校專屬的戶外場地，空間寬闊，有陽光和新鮮空氣。
優點	每班專屬，時間安排更具彈性，自由遊戲最容易恆常出現，亦因而得以深化和延續。	空間寬敞，已有各種體能設備，亦可容讓冒險遊戲的出現。	普遍較闊大，擺放物品亦不多，清空的特性有助提升遊戲空間的變化度和靈活度(Flexibility)。	既有常設的大型遊戲設備，清理亦很方便，是污糟貓遊戲(Messy Play)的常用場地。
限制	傢具較多，要變成好玩空間就要花點心思，突破固有框架。	屬於全校共用的空間，常常要「朝行晚拆」，也要兼顧各班級的運作流程，收拾清潔並不容易。	環境端莊優雅，地板用料講究，遊戲時就要特別注意地板保護和清理安排。	四時的天氣變化會影響場地的運用，玩污糟貓遊戲的種類亦要顧及校方的接受程度和後備方案。
好玩提示	讓傢具成為遊戲設施的一部份，枱椅和書包櫃可變為繩網或隧道。	在固定的設備加入靈活鬆散物資(布、繩子、膠紙)，便可添加新鮮感，提升玩興。	在物資之間保留空間，造就小朋友跑跑跳跳的走動機會。	有光、有風、有雨，是接觸大自然遊戲的好機會，只要妥加善用，便可順勢讓小朋友回歸自然。
共通點	建構童年回憶之地			

註<sup>1</sup> - 香港特別行政區教育局2017。《幼稚園教育課程指引》。香港：教育局。頁 48 (pdf page 50)。

<https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/major-level-of-edu/preprimary/KGECG-TC-2017.pdf>

註<sup>2</sup> - 香港特別行政區教育局課程發展議會(2021年9月)。《學前機構辦學手冊》。香港：教育局。附頁3-1 (pdf page 85)。

[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/edu-system/preprimary-kindergarten/about-preprimary-kindergarten/Operation\\_Manual\\_chi.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/edu-system/preprimary-kindergarten/about-preprimary-kindergarten/Operation_Manual_chi.pdf)



## 5.2 如何設置校園內的自由遊戲環境？

面對校園的環境，可以從何入手？我們從遊戲前、中、後作規劃，建構好玩的遊戲環境。

構思  
遊戲



### PLAY VALUE<sup>1</sup>

留意空間內的物資，  
評估如何利用物資玩。

### PLAY TYPES<sup>2</sup>

拆解用家(小朋友)的  
特性，開發多元化的  
遊戲種類。

### LOOSE PARTS<sup>3</sup>

構思遊戲安排，適度  
添加靈活鬆散物資  
(Loose Parts)。

預備  
遊戲



### AFFORDANCE<sup>4</sup>

用心擺放，暗示玩法，讓小朋友一到來，  
即可玩。

### RISK-BENEFIT ASSESSMENT<sup>5</sup>

預測風險，衡量益處，適時提供配套  
(例如盛載鬆散物資的容器)，確保  
場地安全，同時自在好玩。

遊戲中



### RISK-BENEFIT ASSESSMENT<sup>5</sup>

善用風險益處評估(Risk-benefit  
Assessment)<sup>5</sup>，容許冒險的可能，  
同時避免意外發生。

### INTERVENTION<sup>6</sup>

遊戲隨玩隨變，留意過程中的變化，  
適時遠觀止步，適時介入支援。

結束  
遊戲



### ANNIHILATION<sup>7</sup>

音樂停止，燈光調暗，從環境提示遊戲完結，自然結束。

反思  
遊戲



### PRO-CHILD<sup>8</sup>

問問用家，收集意見，了解喜好，讓  
好玩的留，不好玩的走。

### PLAY CYCLE<sup>9</sup>

重整意見，讓小朋友心愛的玩法下次  
再出現。

遊戲再  
構思



### PLAY TYPES<sup>2</sup>

莫因空間限制遊戲種類，善加想像打  
破空間局限。

### PLAY CYCLE<sup>9</sup>

讓遊戲在不同的地方和時間出現，  
今天玩不到，明天就玩到。

1 Play Value – Newstead, S. (2004, 2<sup>nd</sup> Ed. 2011). *The Buskers Guide to Playwork*. Eastleigh: Common Threads Publications Ltd.

2 Play Types – Hughes, B. (2<sup>nd</sup> Ed. 2002) *A playworker's taxonomy of play types*. PlayEducation.

3 Loose Parts – Nicholson, S. (1971) *How not to cheat children – the Theory of Loose Parts*. Landscape Architecture, 62, 30-35.

4 Affordance – Nuttall, E. (2008) *Possible Summers: Space of Affordance*.

5 Risk-benefit assessment – Newstead, S. (2008). *The Buskers Guide to Risk*. Eastleigh: Common Threads Publications Ltd.

6 Intervention – Else, P. and Sturrock, G. (2007). *Therapeutic Playwork Reader one 1995-2000*. Eastleigh: Common Threads Publications Ltd.

7 Annihilation@Play Cycle – Else, P. and Sturrock, G. (2007). *Therapeutic Playwork Reader one 1995-2000*. Eastleigh: Common Threads Publications Ltd.

8 Pro-child – Bertelsen John (1972): Early experience from Emdrup, dans A. BENGTTSSON (ed.), *Adventure Playgrounds*, London, Praeger, pp. 15-23

9 Play Cycle – Else, P. and Sturrock, G. (2007). *Therapeutic Playwork Reader one 1995-2000*. Eastleigh: Common Threads Publications Ltd.

## 5.3 物資選材

多元的物資可以變出更豐富的遊戲種類，讓幼兒在自由遊戲的時間可以更容易投入遊戲。

### 何謂「靈活鬆散物資」？

有關遊戲物資，專家這樣說：

在任何環境中，  
可發明、可創造和可發現的程度，  
都與數量和種類的變數成正比。

(Nicholson, 1971)

關於物資的本質：

基於鬆散靈活的物資和遊戲價值之間的關係，  
遊戲工作環境所配備的是一些鬆散的零件，  
而不是玩具。

(Hughes, 1996)

特性：

多元多變

低結構

沒有  
既定玩法

優點：

- 能夠拼配變出無限可能，讓幼兒更容易找到心頭所好的玩法
- 沒有指定玩法，更可以讓兒童主導遊戲方式

資料來源：

Nicholson, S. (1971) *How not to cheat children – the Theory of Loose Parts*. Landscape Architecture, 62, 30-35.

Hughes, B. (1996) *Play Environments: A Question of Quality* London: PLAYLINK. Hughes, B. (2<sup>nd</sup> Ed. 2002) *A playworker's taxonomy of play types*. PlayEducation.



學校本應是物資豐富的倉庫，如體能用品、教具、採購貨品得來的紙皮箱，通通都具備遊戲價值。

紙皮

可呈現的不同玩法：

車



隧道



工程區



迷宮



躲藏裝置



其他  
學校常見物資



延伸閱讀

可一改日常的校園環境，營造富有新鮮感的氛圍，而且光暗的強弱、光線的顏色轉變、物料的倒影，都甚具感官刺激，同時亦可引發冒險的玩法。

### 鏡面紙(錫紙)

可呈現的不同玩法：

鏡子上放上顏色片，  
就如萬花筒令人著迷。

在迷宮看到多個自己真神奇！  
在迷宮突然看到自己很驚喜！

哈哈鏡前變得肥肥矮矮，  
真有趣！

配上顏色筆，  
可供畫畫之餘，  
更可欣賞自己專注的樣子。



其他  
光影系列



延伸閱讀



污糟貓物資為幼兒提供難得的遊戲體驗，感官刺激強烈，同時可引領不同玩法，變化無限，唯需要預先仔細計劃收拾清潔等相關事項。

鹽沙

可呈現的不同玩法：

變成箱蓋上的小小堆沙場



沙盤動物園



靜靜地儲起細沙，細心觀察



載滿了沙的車子要出發了



掃掃地上的鹽沙都可以忘形起來



其他  
污糟貓物資系列



延伸閱讀

吹氣用品易於收納，不佔地方，而且通常玩法直接明顯，即興隨心，深受幼兒歡迎，但容易損耗、費時準備都是考慮的要點。

水泡

可呈現的不同玩法：

用魔術貼連繫，  
變成圈圈陣

配合滑梯，  
成為水上樂園

配合禾草，  
仿如水上泛舟



其他  
吹氣系列



延伸閱讀



來自大自然的水、沙、樹葉、樹枝、禾草等，為幼兒帶來親親大自然的機會，各種天然瑰寶的香味和質感，更為幼兒打開感官探索的不同玩法。

### 禾草

可呈現的不同玩法：

配合「道具」，  
展開登頂之旅

小心翼翼玩收集

日下鋤禾



其他  
大自然系列



延伸閱讀



## 其他物資又玩得？

### 裝置或傢具

善用場地原有物資，重新佈置，加上靈活鬆散物資，就可以加添新鮮感。

例如：  
帳幕、書包櫃、  
牆身、滑梯、枱椅等



### 工具

讓物資連繫、轉型、改造、讓遊戲不斷在變。

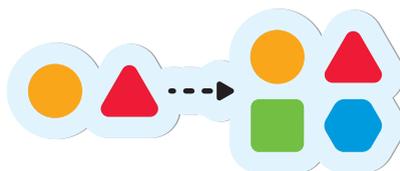
例如：  
切割紙皮工具、  
皺紋膠紙、魔術貼、  
膠箱



## 物資安排的心法

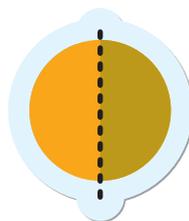
### 1 先少後多

在嘗試新物資的初期，先安排少量，再隨小朋友的反應隨玩隨添。



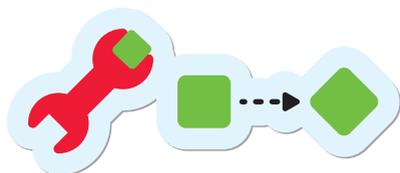
### 2 半新半舊

設置時，應平衡新鮮感及遊戲過程的需要。提供新物資能夠保持遊戲的玩興，保留舊有物資則能延伸玩法。



### 3 提供工具

物料之間能夠互相連繫，就可以變出更多玩法。



## 延伸閱讀

瀏覽「智樂·遊戲在校園」專屬網頁，了解更多實例。

**認識校園**

只要老師安排時間(Time)及予以允許(Permission)，小朋友既可以在校園隨時隨地，自主自發地遊戲。幼稚園的每個角落，至校外鄰近的社區設施，都是可作經常使用的自由遊戲場地，包括：



## 6 指定時間



不夠時間設置怎麼辦？

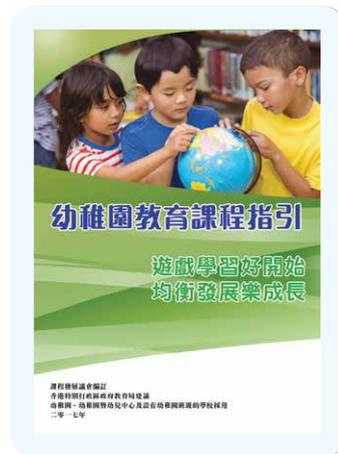
有了自由遊戲，等於少了其他學習時間？

家長質疑為何上學仍要玩？



### 6.1 何謂「指定時間」？

8:55-9:05	早操
9:05-9:30	主題活動
9:30-10:30	自由遊戲
10:30-11:00	分組活動
11:00-11:20	興趣活動
11:20-11:40	音樂活動
11:40-11:55	排洗/茶點
11:55-12:00	整理放學



「指定時間」表明於幼稚園日程中，安排一節指定的時間作為自由遊戲，以確保學生定時定候都有得玩。

教育局《幼稚園教育課程指引》(2017)<sup>1</sup>建議：「半日制及全日制幼稚園，應每天分別安排不少於30及50分鐘時間，讓幼兒參與自由遊戲。」

註<sup>1</sup> - 香港特別行政區教育局2017。《幼稚園教育課程指引》。香港:教育局。頁 48 (pdf page 50)  
<https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/major-level-of-edu/preprimary/KGCEG-TC-2017.pdf>



## 6.2 適合自由遊戲的時間

本港學前教育以教育局《幼稚園教育課程指引》作為課程設計藍本，2017年新修訂的指引以「遊戲學習好開始.均衡發展樂成長」為題，更建議幼稚園安排特定的自由遊戲時間。幼稚園隨即紛紛調整重組已有的校園日程，務求將自由遊戲一舉納入。例如：



- 調整「大肌肉(體能時間)」，搬出體能物資讓小朋友自由跑跳



- 調整「自選角落時間」，讓小朋友自由入組，隨喜隨好，自成一角



- 調整「水果時間」\*，特設環境及物資，讓小朋友自由遊戲

\*有全日制幼兒學校除了茶點時間，曾考慮增設「水果時間」，最終決定捨棄，改為騰出午睡前的30分鐘作為自由遊戲。

## 日程範例

### 世界各地

	芬蘭	英國	德國	美國	加拿大	日本
06:30					自由遊戲	
08:00	自由遊戲		上午班		靜態活動; 早餐	
09:00	學習活動	自由遊戲 茶點	自由遊戲 討論/探索學習	自由遊戲 討論	體能活動	步行活動
10:00	討論; 學習活動	討論	茶點	學習活動; 茶點; 健康教育	語文活動; 茶點	自由遊戲 繪畫
11:00	午餐	音樂/園藝	戶外遊戲	戶外活動; 創意律動; show & tell/ 音樂	創意活動; 探索活動; 自選角落	
12:00	戶外活動	英語學習	上午班放學	放學	午餐	午餐及刷牙
13:00	返回學校	園藝/ 戶外活動 (每星期一次)	下午班 自由遊戲 討論/音樂及文化		梳洗及小休	
14:00	茶點	放學	茶點		午睡	閱讀; 午睡
15:00	自由遊戲 學習活動		戶外活動/大肌肉		梳洗及茶點; 體能活動/戶外活動	自由遊戲
16:00	放學		放學		語文; 探索活動	
17:00					自由遊戲	
18:00					放學	放學

### 本地全日班

	N1(22人)	K1(26人)	K2(22人)	K3(21人)
	入園健康檢查/ 自選活動			
8:00-9:10	課室活動			
	早餐/ 圖書/ 新聞分享			
9:10-9:40	早禱/ 談話(常識、生活經驗分享)		體能活動	
9:40-10:00	音樂活動	學習活動/ 自選活動	學習活動/ 自選活動	自由遊戲
10:00-10:30	自由遊戲			早禱/ 談話 (學習主題/ 常識/生活 經驗分享)
10:30-11:20	飲水/ 水果 學習活動/ 自選活動 排洗	體能活動 自由遊戲	音樂活動	學習活動/ 自選活動
11:20-12:15	午膳/ 圖書	音樂活動 排洗	體能活動 自由遊戲	音樂活動 排洗
12:15-14:40	排洗/ 午睡			
14:40-14:50	起床→排洗; 飲水			
14:50-18:00	下午日程安排/ 放學			

### 本地半日班

	K2 (31人)
8:55-9:05	早操
9:05-9:30	主題活動
9:30-10:30	自由遊戲
10:30-11:00	分組活動
11:00-11:20	興趣活動
11:20-11:40	音樂活動
11:40-11:55	排洗/ 茶點
11:55-12:00	整理放學



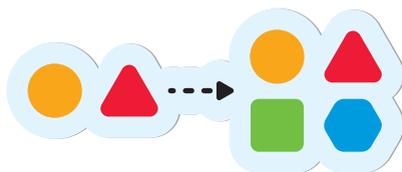
## 6.3 如何省卻設置的時間？



### 省卻搜集物資的時間

#### 秘訣 先少後多

自由遊戲物資不是愈多愈好，先以少量物資入門，提供一點提示，從小朋友即時的遊戲狀況添加物資，就可以減省準備大量物資的時間。



### 省卻佈置環境的時間

#### 秘訣 讓幼兒參與

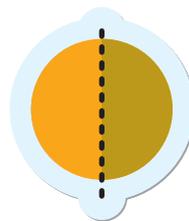
隨著幼兒對環境和物資變得熟悉，就可讓幼兒自行取用，甚至場地也可由幼兒自行佈置。



### 省卻構思遊戲點子的時間

#### 秘訣 半新半舊

毋須次次設置全新物資，玩過的物資、熟悉的點子反而有助延續遊戲。



### 省卻製作物資的時間

#### 秘訣 在課堂準備

不妨利用課堂時間安排幼兒一同參與準備物資，例如撕撕紙碎、剪裁不同形狀的廁紙筒等。



## 7 幼稚園關鍵人物



要促成小朋友在校園的安全環境下享有自由遊戲，實在有賴校方上下一心，同心同德。



### 辦學團體

作為統領多間轄下分校的掌舵，辦學團體從整體策略帶領轄下各校的發展方向，影響各校的資源分佈。



### 校長

作為學校的領導，訂立學校的發展方向和計劃，制定人手分工、資源分佈，以及安排合適專業培訓。校長同時與業界和專業團體緊密聯繫，帶動學校發展。



### 副校長 / 主任

受專業遊戲工作訓練的中層人員，能夠掌握自由遊戲時的角色及介入技巧，更能夠設身處地與老師並肩同行，在實踐時互相照應與支援。



### 幼兒教師 / 助教

老師們互相合作，從籌劃場地安排、準備物資和遊戲點子、以及互相交流不同情況的處理技巧，推行最適合學校運作的自由遊戲日程。



### 社工

掌握校內及校外資源，亦會連繫家長，籌辦家校合作活動，讓家長了解自由遊戲。



### 家長/照顧者/家長教師會/家長義工

對學校自由遊戲表示支持，為學校自由遊戲準備物資，提供點子，甚至參與其中的運作，讓子女在校園健康快樂地成長。



### 職工

在遊戲前作準備，在遊戲後作整理，確保校園遊戲順利推行，無後顧之憂。



### 學生

投入遊戲，享受好玩時間和好玩物資，亦可一同籌劃和準備，把握屬於自己和同學們的自由遊戲。

## 8 自由遊戲檢視表

業界尚未就自由遊戲訂立標準，但校內推行自由遊戲時，也可以從幼兒、員工、以至宏觀角度檢視各方面的效果。以下簡表有助校方了解在校內推行自由遊戲的情況，原來是有「質」可尋。

範疇	定義	已做到 / 尚待改善
<b>第一部份</b>		
1 兒童為本	幼兒能夠在自由遊戲時間自主自發，主導遊戲的過程。	
2 好玩環境	整體的遊戲環境及遊戲設置，均可滿足幼兒的遊戲需要、切合不同能力的學生、並且確保安全及衛生。	
3 遊戲工作	整體員工都是平易近人，以兒童為本，甚至具備遊戲工作的知識及技巧，有足夠能力支援自由遊戲。	
<b>第二部份</b>		
4 反思和檢討	學校具有反思自評的風氣，老師能夠為自由遊戲的實踐進行反思及記錄。	
5 專業發展	學校積極鼓勵員工加強對自由遊戲及遊戲工作的認識。	
6 制度配合	校內的自由遊戲能夠配合保護兒童守則。	
7 有效資源管理	學校有充足資源配合自由遊戲發展需要，並能夠整理同工的自由遊戲教案及經驗，方便同事閱覽學習。	
<b>第三部份</b>		
8 一致目標和價值	學校員工均清楚遊戲對幼兒的重要和價值，並明白遊戲是兒童的基本需要，並非用作獎勵良好行為。	
9 有效溝通	學校持份者(包括幼兒及家長)均能夠得悉校園自由遊戲的最新資訊，並能反映意見。	

Quality in Play  
(Play England)



Quality Assessment Tool of Early Childhood  
Development Services: Free play (International  
Child Development Initiatives)



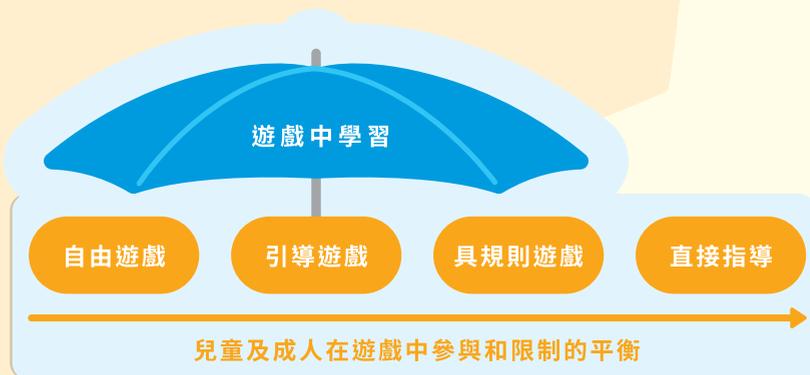
延伸閱讀

## 上學都要玩？

遊戲既是幼兒的一種本能，自然促成了愉快成長和全面發展。智樂種子學校的老師表示，遇上當天有自由遊戲課，小朋友與父母分離時的哭鬧都會減少，取而代之是期待自由遊戲時間的雀躍興奮。

其實遊戲與學習往往是相輔相成，小朋友會把在生活中的觀察、動畫的情節，或課堂中的學習事物，在自由遊戲時間反覆重現，以重整經驗和鞏固認知。老師們也會幫助小朋友創造遊戲經歷，當中不乏湧現新學的詞彙、解決難題的方法、充滿新奇的創意等，通通靈活運用，在遊戲中融會貫通。因此，遊戲與學習，並非互相排斥，反而可在校園中平衡共存、甚至唇齒相依，你中有我，我中有你，渾然天成。

遊戲的光譜既闊且廣，自由遊戲是位處小朋友主導成份最多的一端，卻始終不離促成孩子健康成長的大原則，老師只要配合其他學習方法，運用得宜，便可達到兒童為本的發展目標，甚至從自由遊戲了解幼兒的能力進展，繼而回饋課程，優化教學。



感謝種子學校加入及好玩學校盟友的全力支持，  
讓每位幼兒都可以在校園享有真正自主、自發、自導的自由遊戲機會。

(按參與屆別及學校的英文名稱順序排列)

### 第一屆

保良局莊啟程幼稚園  
香港教育大學幼兒發展中心  
香港東區婦女福利會幼稚園  
東華三院方麗明幼稚園  
漢師幼稚園(龍總)

### 第二屆

明愛香港太平洋獅子會幼兒學校  
基督教宣道會太和幼稚園  
香港基督教服務處觀塘幼兒學校  
香港基督教女青年會長青幼兒學校  
東華三院力勤幼稚園  
中華基督教會元朗堂朗屏邨真光幼稚園

### 第三屆

中國基督教播道會寶雅幼兒學校  
基督教香港信義會祥華幼稚園  
基督教香港信義會南昌幼稚園  
基督教香港信義會將軍澳幼稚園  
神召會禮拜堂天澤幼稚園  
香港宣教會優質幼兒學校  
香港聖公會基愛幼兒學校  
香港保護兒童會林護幼兒學校  
聖公會牧愛幼稚園  
基督教香港崇真會安怡幼兒學校  
圓玄幼稚園(天逸邨)

### 第四屆

香港浸信會聯會香港西北扶輪社幼稚園  
基督教小天使(麗晶)幼稚園  
富瑤幼稚園  
保良局莊啟程夫人幼稚園  
德貞幼稚園  
荃浸石籬幼稚園

### 第五屆

中華基督教會屯門堂幼稚園/幼兒園  
基督教宣道會海怡幼兒學校  
佳寶幼稚園(天瑞邨第三分校)  
東華三院陳嫻幼稚園





# 了解更多遊戲在校園



## 短片導賞



## 定期通訊



智樂 playright



遊 戲 在 校 園

智樂兒童遊樂協會

@ www.playright.org.hk ☎ 2898 2922 📠 2898 4539 ✉ info@playright.org.hk

「遊戲在校園」專屬電郵 ✉ playinschool@playright.org.hk

