



我如何幫助我的孩子

發揮盡致

(三)

／蔡阿鶴／

五、遊戲療育、効力恢弘

遊戲 (play) 與人類生活同在，從前沒有現代化兒童遊樂場所或遊戲器具的時代，浩瀚神秘的大自然是兒童玩耍、探索、尋覓、研究不盡的鄉環福地。一塊石頭、一根小草、一朵野花、一堆沙、一潭水，都可以誘發孩童無限的歡暢。隨著歷史的軌跡，歷經了數千年的進化，成人社會開始為兒童製作提供各種玩具和遊戲方法，但它的教育價值並沒有得到正確的肯定。我國古籍三字經中有句「勤有功，嬉無益。」似乎成為一般人對遊戲的評語，韓愈在其進學解裏說：「業精於勤，荒於嬉。」更加深了成人社會對遊戲活動的曲解，以為遊戲只不過是虛擲光陰，徒費精神體力的把戲而已。

事實上，遊戲是兒童的工作，兒童之需要遊戲，猶如成人之需要工作。成人的工作（職業）是「為生活而工作」（work to live），工作是種手段，其目的在謀生；兒童的工作（遊戲）却是「為工作而生活」（live to work），其工作（遊戲）的本身就是目的。兒童從「工作」中學習，「遊戲」遂成為兒童學習的媒介，是兒童生活中不可或缺的生長伴侶。尤其是智能不足兒童，除了睡眠和飲食活動外，遊戲幾乎成為其生活的全部，對他們而言，遊戲、生活和學習是三者一體的。由於智能不足兒童的「幼稚期」特別長，這段漫長的「幼稚期」正是實施遊戲教育——寓教於樂——的黃金時期。

一、遊戲的教育價值

爾祿培爾 (Froebel, F. W. A. 1782 ~ 1852) 是提倡遊戲在幼兒教育領域中扮演主角

的始祖，他首先肯定遊戲的教育價值，在其所創辦的「幼稚園」裏，為幼兒精心設計種種「恩物」，以各種戲劇化的遊戲，配合著優美的音樂旋律和動聽的兒歌，藉以訓練幼兒的感官與肌肉動作的協調，啟發幼兒內在的潛能。蒙特梭利 (Montessori, M. 1870 ~ 1952) 認為感官動作教育是智性教育的基礎，她為「兒童之家」的孩子們設計了三大項教材——動作教育、感官教育和語言、數學教育，並分別設計深具教育意義的教具，做為兒童工作的材料與學習的媒介，兒童經由生理動作和感官的訓練，而達成促進其智慧的發展。特別是對那些智能不足的孩子，感官遊戲的刻意訓練，可使被禁錮的心智功能獲得釋放。

智能不足兒童的生活就是遊戲的生活，其遊戲內涵的良窳和遊戲種類的多寡，決定了學習機會的有無。缺乏遊戲的孩子，其生活是貧乏而空洞的，身為父母者應盡可能為孩子安排理想的環境，提供多樣性的遊戲，讓孩子在遊戲中學習，在快樂中成長，及早培植正常的休閒生活基礎。遊戲的教育價值主要者有：

(一) 增進身心的健康

兒童從各種遊戲中促進身體各部感官的發展和肌肉的活動，舒展筋骨，鍛鍊體能，促進新陳代謝作用，使其感官敏銳，肌肉發達，動作靈活，反應敏捷，促進身體的生長與健康。遊戲帶有快樂性，兒童的遊戲時間就是「快樂」的時間，在遊戲活動中獲得喜悅和滿足，精神愉快，心胸開闊舒暢，因此可增進心理的健康。生理與心理兩者的健康才是真正的健康，遊戲恰是身心健康

都能兼顧的一種活動。

□促進心智的發展

遊戲的歷程是始於「快樂」而終於「智慧」。其活動充滿著趣味性、幻想性和創造性，它可以啓迪兒童的幻想力和想像力，激發好奇心和求知慾，培養觀察力和推理力，訓練注意力和記憶力等。智能不足兒童的心智能力從各種遊戲活動中獲得多方面的刺激，誘發多方面的發展，其冰封的智慧之泉，因適時的化育，適當的啓發而得以溶化。

□協助情緒的發展

兒童的遊戲是種不受強制，自動自發；不受拘束，自由自在的行爲。其喜、怒、愛、惡、嫉、頌、憤、妒等情緒，都可從遊戲中自然地流露出來，不愉快的情緒藉著適當的宣洩和疏導，以避免被壓抑導致不良的後果。另一方面，兒童從他所喜愛的遊戲活動中，發展良好的情緒。遊戲是一切真、善、美的泉源，從中抒發美感，陶冶心靈，怡情冶性，促進人格的健全發展。

□增進社會行爲

兒童從群體共處的合作性遊戲中，慢慢體察「自我」與「他人」之間的關係，體驗互助合作的好處，學習如何與同伴和樂相處，在共同遊戲中不但自得其樂，更能與人同樂。參與遊戲活動要遵守遊戲規則，講禮讓，守秩序，從而學會各種社會化的行爲，瞭解任性、不講理是不受歡迎得不到友誼的，透過遊戲增進兒童彼此間的情誼，和諧的人際關係因之而建立起來，所以遊戲深具道德價值和社會價值。

□促進語言能力

兒童在遊戲時從具體的動作和實物中學習各種語彙，例如動作的名稱——走、跑、跳、舉手、屈膝、投、拍等，玩具的名稱——木馬、三輪車、積木、珠子、棋子、拼圖、火車、飛機等，身體部位的名稱——頭、眼睛、嘴巴、鼻子、手臂、手指、指尖、指甲、大腿、足等，遊戲方法的名稱——捉迷藏、扮家家酒、跳繩、接力、投擲、演木偶戲、球類遊戲、輪胎遊戲等，以及日常生活中各種東西的名稱，高、低、快、慢、前、後、左、右等空間認知的學習，使兒童的語言

領域得以增廣。兒童在彼此的嬉戲中，互相溝通情意，語言的表達能力因之而增強。

良好的語言基礎，是兒童求學和做事的金鑰，有了正確的語言表達才能產生正確的認識，否則以語言文字為基礎的抽象化、概念化的思考作用就無法形成。智能不足兒童大都兼具語言障礙，藉著遊戲的趣味性，以及多次的反覆練習，可以有有效的指導他們學習說話。

□心理治療

心理學家所常用的「遊戲療法」，除用以治療心理失常的兒童外，對一般兒童而言，基於遊戲是兒童表達自我的自然媒介，所以兒童的遊戲時間就是「診斷」的時間。憑著父母或師長的敏銳觀察力，以及豐富的經驗和學養，可從兒童的遊戲行爲中診斷其行爲發展是否發生了問題的訊號。藉著遊戲可以醫治兒童心靈的創傷，它具有鬆弛緊張，化除焦慮，消除疲勞，解除恐懼等療育效果，化解問題行爲於無形，引導兒童邁向身心均衡發展的健康之路。

二、怎樣輔導孩子的遊戲活動

近年來工商業社會高速發達的結果，導致社會結構的改變。昔日農業社會大家庭所居住的四合院，有寬敞的庭院供孩子們玩耍，家族中衆多的親（堂）兄弟姊妹是孩童的最佳玩伴，溫馨的親情和濃厚的人情味，大都能接納、照顧殘障的或智能不足的手足。室外廣大空曠的自然環境，綠樹成蔭，碧草席地，是孩子們跳躍、打滾、追逐、捉迷藏的天然遊樂場所。然而今日社會人口向市鎮集中，爲了解決人口爆漲的居住問題，曾經是孩童嬉戲玩耍的廣場或空地，變爲鱗比櫛次的高樓大廈或公寓住宅。交通發達，車輛擁擠，馬路如虎口，室外不再是孩童玩耍的樂園。尤其是智能不足兒童，他們的警覺性薄弱，自護能力非常拙劣，在室外玩耍真是險象環生。今日小家庭中父母爲謀生而外出工作，乏人照顧的幼兒可以送去托兒所、幼稚園。幼兒在園中有同齡友伴一起遊玩，一起學習，父母無後顧之憂而可安心工作。但是幼稚教育不屬於義務教育範圍，智能不足幼兒被摒棄於托兒所、幼稚園外是不可避免

的命運。吾兒有幸生為師專教師子女，當年我在台北市立女師專（今改為市立師專）服務，學校設一托兒所，僅收校內教職員工子女一至四歲的幼兒，四歲以後才就讀附屬幼稚園，這對職業婦女來說實在是一大德政。由於吾兒的情況特殊，直到三歲半如廁訓練、飲食自理能力都已具備時才敢送去托兒所，免得帶給母親太多麻煩，但很遺憾吾兒並沒得到公平的待遇，備受祖母的冷落和排斥，以及小朋友的嘲弄和欺負。忍氣吞聲的待了一年，縱然是台北市立師專那麼好的工作環境，拒絕了愛護我、提攜我的孫校長沛德（當年她當教務主任，我在課務組工作）的挽留，毅然地重返嘉義師專服務，孫校長是我國研究特殊兒童教育的前驅者，更是一位充滿愛心的教育家，每次與孫校長見面，她總不忘詢問吾兒的近況，關心愛護之情溢於言表，實在令人感動，直到今天我始終沒跟她解釋過當年離開市立師專的真正原因。

嘉義師專附小及幼稚園尚未成立，市區的幼稚園雖多，依然沒有吾兒容身之處，學前教育可讓幼兒學習如何適應團體生活，我千方百計地送孩子上幼稚園的主要目的也在此，吾兒受教既不見納於幼稚園，只好自己承擔起這份重責。智能不足兒童的生活既然是遊戲的生活，則「寓教育於遊戲」是最好的辦法。父母若不給予妥善的輔導，其遊戲活動將成為毫無意義的消磨開耗，這實在是生命的浪費。

（一）供給各種遊戲與設備

遊戲材料（玩具）和設備是兒童遊戲必備的基本條件，遊戲的類別繁多，多樣性的遊戲，才能提供多樣性的刺激，誘發兒童多方面的發展。按照兒童身心發展的成熟狀況，遊戲可依次歸分如下：

（1）感覺遊戲

這是使用感官為主的感覺動作遊戲，一般嬰兒自出生後三、四個月起，漸漸可以透過視覺、聽覺、膚覺等感官承受種種愉快的刺激，引發快樂的情緒。母親懷抱嬰兒，他能感受母親的體溫和心跳，領受母親的愛撫，產生幸福感和安全感，他能注視母親慈祥微笑的面孔而回報以微笑，

他能傾聽母親充滿慈愛親切的呼喚聲，每次喂奶的時候是母子親情交流的最佳時刻。吾兒出奇的「乖巧」，出生一、二個月終日痴睡，很少哭叫，吃奶的時刻到了常要先設法吵醒他，動作太輕弄不醒時就用力捏他的耳垂，讓他痛醒啼哭一陣，藉以增進其肺活量。新生兒除了安靜的沉睡外，每隔三、四小時也需要清醒活動一會兒，哭叫幾聲。四、五個月時會呢喃咕咕叫聲，我總不忘每天數次逗他咕咕叫發聲遊戲，這是日後學習語言的準備。播弄手搖鈴的叮噠聲、風鈴清脆的悅耳聲、音樂盒的優美旋律，以及其他色彩鮮麗能發出動聽聲音的玩具來誘發他的注視和傾聽。六個月的嬰兒開始發展「視覺探索」能力，都能追尋聲音的來源去注視玩具，並用手去抓，可是反應遲鈍的吾兒，在他身後敲打手鈴鼓，居然不會轉頭尋找聲源，我一時憂慮萬分，以為他的聽覺有問題，後來才發現吾兒六個月了頸部尚無法直立，更遑論會轉頭追尋聲音的來源。

歷經數月每天不斷地運用各種視、聽玩具的操作玩弄，以提高他對刺激物的知覺，透過視覺、聽覺、動作等的遊戲，對反應的敏捷性和精巧性的培養具有相當大的助益。十個月後由能抓而能握，終能握住手搖鈴、撥浪鼓等玩具，自己操弄，玩得不亦樂乎。隨著歲月的增長，從自得其樂而漸漸能與人同樂，在視野外的聲響也知道轉頭去尋找聲源。智能不足兒童不是一個靜態的有機體，他也在不斷地生長發展，只是步調緩慢了些，需要耐心的啓迪和引導。一般幼兒的感覺遊戲一直持續到兩歲左右才慢慢降低，代之而起的是其他的遊戲形式。智能不足兒童的「幼稚期」較長，故其感覺遊戲的生命也較長，只要他們長得健康，活得快樂，玩得盡興，多玩幾年的感覺遊戲又何妨。

（2）運動遊戲

嬰兒從手舞足蹈運動自己的身體中也能取得快樂，以後逐漸進步到用手抓、握、拍、打、撿、捏、推、擲，或爬、走、跑、跳、躍等都屬於運動遊戲。當吾兒十個月扶持他就能坐時，讓他坐嬰兒專用的滑動椅，雙腳在地上用力一蹬，坐椅就自動滑動，我圍繞在他身邊時左時右，忽前

忽後，叫他小名，拍手招呼他，用玩具引誘他，讓他學習如何靠近他所喜愛的人與物。十八個月時在我的扶持下，他可以握緊手推車（幼兒專用玩具推車）學走路，兩歲後會走路，進而騎木馬、騎小三輪車等，練習大肌肉活動，以及身體手眼協調的協調。年齡漸長玩蹺蹺板、溜滑梯、盪鞦韆、爬梯子或爬網遊戲、墊上遊戲（在墊上模仿各種動物的動作，以及各種滾翻動作。）、球類遊戲（滾球、拍球、接球、傳球、投球、踢球、雙手抱球走、頭頂球走、反手背球走、雙腿夾球走、夾球跳等變化多端）、平衡遊戲、輪胎遊戲、韻律操、徒手操、跳房子、跳繩、追逐捉迷藏等等，藉以訓練身體動作的協調性、敏捷性、靈巧度和平衡感。做遊戲時配合節奏適宜且旋律優美動聽的音樂，更有相得益彰之妙。此項遊戲是生命最長的一項，個體從小到大，由幼至老，都可從事此項運動遊戲，只是方式和內容不同而已，但其促進身心健康的功能則永遠不變。

智能不足兒童的敏捷性不夠，反應較遲鈍，運動幅度較大的鞦韆、浪船、滑梯等要特別注意安全，經常提醒他們如何保護自己，藉以訓練其自護能力。做完遊戲後收拾習慣與衛生習慣的訓練不可忽略，良好習慣的培養必需天天反覆的練習，使之成為定型的反應。收拾整理、洗手、擦臉等習慣是運動遊戲後連帶的學習項目，一有好的行為表現，立即給予稱讚以增強其行為，孩子永遠是朝著讚美的方向去發展。戶外遊戲時非故意的弄髒衣物就容忍他，待玩夠了再教他如何換洗。終日一塵不染的孩子，不會是盡情玩耍的快樂兒童。

(3) 模仿遊戲

兒童富於模仿性，他們喜歡模仿周圍成人的生活、行為、語言等，從中獲取快樂。幼兒自一歲或兩歲起開始喜歡模仿，從自發的模仿而演劇的模仿，大約三至四歲時達到高峯，透過角色的扮演，例如玩家家酒、玩買賣遊戲等，與同伴一起玩樂中開始學習團體生活和社會行為，此項模仿遊戲幾乎佔了遊戲生活的大半。

智能不足兒童大都兼具語言障礙，情緒不穩定，動作較笨拙，與同齡友伴一起玩耍常常拙於

應對，不會玩（不懂得遊戲的玩法），容易與玩伴發生紛爭，人緣欠佳，缺乏玩伴。人是群處的動物，誰都需要朋友，遊戲時獨樂樂不若與人樂，智能不足兒童也需要玩伴，做母親的要多費些心思了。我經常主動邀請鄰里親友中教養良好，健康活潑的小朋友到家裏來，做吾兒的玩伴，準備可口的點心招待小朋友，相機指導待人接物的禮貌，提供各式各樣的玩具供小朋友一起玩耍，讓孩子有良好的模仿對象和學習榜樣，從而促進其行為發展的社會化。我成為小朋友們的褓母，遊戲活動的輔導者，糾紛爭執時的公平排解者。上午我到學校上課，眷區的小朋友上托兒所或幼稚園，吾兒在家交給傭人照顧，午睡後我家經常成為鄰近幼兒的集會所，一串串的童語和笑聲盈盈滿室。當年一起玩耍的小朋友中，最小的去年已上國中，最大的今暑假要上大學了，各個都是品學兼優的好學生。

每遇紛爭時，先心平氣和的瞭解爭執的原委，我絕不同情吾兒的智能缺陷而袒護他或縱容他，錯的人一定要向對的人道歉，讓他學習禮讓、尊重、守法（遵守遊戲規則）、惜物、合作、整潔等社會品德，訓練他如何自我約束，怎樣表達自己的意願，不可以任性或亂發脾氣，學習對自己的行為負責。父母對孩子的管教，應該是愛心的訓誨，而非情緒化的斥責或權威的顯示。尊重孩子的遊戲，不要干涉他們，讓他們隨心所欲去試探、發現、操弄各種遊戲。幼兒玩家家酒可說是成人生活的縮影，父母的言行必需是堪兒女的表率，孩子才有良好的楷模可資學習。

(4) 受容遊戲

兒童從視覺和聽覺等學習通道而獲取快樂，這是承受之故稱為受容遊戲。例如看圖片（收集常見的動物、植物、日用品、交通工具等圖片，教導他認識圖意，成人可任意說出一件東西、一種動物等，讓他找出該圖片）、看故事畫冊（故事圖意由父母兄弟講解）、看木偶戲、看卡通電視、看幻燈片、看自然界萬事萬物，或聽故事、聽音樂、聽錄音等等都是。此類遊戲早在嬰兒時期就已顯示出來，不過僅及於感官的承受之感覺遊戲，到了三歲時才能進一步的領受，要真正能

夠享受到受容遊戲的快樂，則需到五、六歲以後。

智能不足兒童對此類遊戲的承受程度視其智力的高低而定，我不以效果殊微而放棄，十餘年來或隨機教學，或特意指導，銖積寸累，收穫不少。自幼天天聽音樂，每天睡前都有名曲伴他入眠，這不是音樂欣賞，而是利用優美的旋律來刺激他的聽覺發展。利用錄音機錄製雞啼、犬吠、鳥鳴、豬叫等動物的聲音讓他分辨，利用聲音的線索分辨飛機、火車、汽車等不同的馬達聲。有時候我彈鋼琴小朋友唱歌跳舞，客廳成為唱遊教室。他喜歡看布袋戲，漸漸地起而仿之，他有一專用的小木桌當戲台，演戲時角色的出場各有其特定身分，口中模仿各種樂器的聲音做伴奏，時而哼一段交響曲（片斷不成章節），時而唱一曲中國一定強，忽而以手勢口技表現狂風大作，飛沙走石；忽而雷電交加，閃光明滅不定，真是唱做俱佳。演木偶戲可以激發他的想像力，訓練語言表達能力，更能抒發心中的委屈。外子專攻西洋文學，電動打字機是外子著作時的主要工具，每次吾兒溜進外子的書房最感興趣的「玩具」就是那架打字機，有一次打字機又被弄壞了，外子氣急敗壞的痛打他屁股。一而再的告戒，他早已不敢再亂弄爸爸的東西了，「不可以隨便翻動別人的東西」是他的戒律之一。有一天，吾兒演了一齣很精彩的布偶戲：布偶甲是爸爸，布偶乙是吾兒育成。

甲：匆匆上場。我是爸爸，是成功大學教授。

唉！打字機又被弄壞了（做生氣狀，提高聲音），這一定是育成弄的。好呀！看我怎樣處分你。（做左右尋找樣）

乙：從戲台左邊邊上。我叫育成，是林森國小的學生，我有兩個老師。

甲：育成，過來！你為什麼又弄壞了爸爸的打字機！（做打人狀。）

乙：哎喲，哎喲，爸爸不敢了！對不起啦！

甲：繼續打。

乙：爸爸！頭是我的，你怎麼打人家的頭，會痛哩！

甲：你不乖，弄壞爸爸的打字機。

乙：人家已經說過「不敢了」，也說「對不起」，怎麼還要打人。

這一齣寫實戲劇，出自一位十二歲的智能不足孩子，距弄壞打字機挨打已有五年，他能回憶往事，記憶情節，更能條理清晰的表達他的意念。誰能忽視教育對智能不足兒童的神奇功效，只要辛勤的耕耘，總會有收穫的。

(5) 構建遊戲

這是對組織及創造感到快樂的遊戲。大約一歲左右的幼兒就開始萌芽對構建遊戲的興趣，兩歲之後才積極的展開，由簡單積木的堆築、穿珠遊戲（先練習穿大的，再穿小的，也可按色彩來配對、分類穿。）、玩沙、撿豆子、摺紙、剪貼、泥土捏塑、繪畫着色等，漸趨於複雜的各種藝術造形的創作，棋類遊戲、拼圖遊戲、智高遊戲，以及其他益智性童玩等等。兒童從遊戲中肯定自我，穩定情緒，訓練注意力及動作的控制和協調，每一件玩具的成功操作，可以得到滿足感和成就感。對於另具特殊訓練價值的玩具，例如蒙特梭利的感官訓練教具——帶插座圓柱體，用來訓練細小肌肉的控制和視動協調，發展判斷、辨別、思考、比較等基本學習能力，培養全神貫注（集中注意力）的態度，認識大小、粗細、高低，進而瞭解其層次的差異。粉紅塔、棕色梯、藍色長條梯、彩色圓柱體等教具，各具特定的訓練目標，父母要耐心的示範，遵循一定的操作程序，先能辨別大小，再學習分辨粗細，學習的序階不可逾越，操作時要力求精確，蒙氏認為「精確」是導向全神貫注之路，智能不足兒童在自由而無拘束的情況下，不斷地重覆操作他所喜愛的教具至盡興，操作盡興與自會覺得滿足和喜悅，得到內心的整合，於是情緒趨於穩定，注意力漸能集中，學習就更具信心更有成功的可能了。

我幫孩子買了兩磅塑膠積木（花片形狀，有紅、黃、紫、藍、綠等色），它是多元用途的玩具，可用來構建樓房、傢俱、船隻、花木等模型，吾兒頗具巧思，所建造的東西樣式新穎，色彩調和，常常津津有味的一玩就是大半天，全神貫注地建造他腦海中的理想藍圖，不完成作品不罷手。拼圖遊戲也是他常玩的，偶而跟他比賽贏家

不一定是我，「熟能生巧」又得到一個明證。我經常適時的給予讚美和鼓勵，藉以增強他在構建遊戲上的興趣與創作，這也是激發孩子智慧發展的有效途徑。家中有一處屬於孩子專用的遊戲角，特地設置適合其高度的玩具箱、玩具櫃、抽屜、書架，指導他分類整理玩具、畫冊，各放在固定位置，自由取用，不玩時務必隨手收拾，物歸原位。開始時我帶著孩子一起收拾整理，慢慢地讓他自己整理。生活自理能力的訓練是智能不足兒童的教育重點，從自己整理自己的玩具、臥室中，培養他做事有始有終的責任感和規規矩矩的做事態度。玩具、日用品、學用品、桌椅等有條不紊地放置著，藉以訓練孩子分門別類的科學態度，以及井然有序的秩序感。凡是能能力所及的事，我絕不代勞，過度溺愛保護的孩子，反而剝奪其嘗試學習的機會，養成依賴、懶散的壞習慣。

吾兒的臥室內務、衣櫃、書桌、書架、玩具櫃、遊戲角等，經常自動整理得條理井然，每天上學所要攜帶的學用品，也會看日課表自己準備妥當。他份內該做的事不必我操心，進而會幫我從晒衣場上收衣服，然後分門別類整齊齊的摺好，一家四人按每人的衣物——手帕、襪子、內衣、外衣等，分別歸放在各人的抽屜或衣櫃中。這些能力是從日常生活中一點一滴，經年累月持之以恆的練習積聚而來的。我堅守原則，以身示範，扶持他、教導他、協助他透項的學習，艱忍耐遠的誘導，沈着無躁的循序漸進，多鼓勵，多稱讚，以增強其信心，滿足其能力感。習慣是從日常生活中不斷的重覆和練習，慢慢形成的定型反應。第一習慣的印象深刻而牢固，自幼開始，刻意加以訓練，總有學會生活自理的一天。

□ 選擇玩具提供遊戲的原則

為孩子設計製作或選購玩具提供遊戲時，最好顧及下列四點：

(1) 教育價值

兒童的遊戲時間就是「學習」的時間，欲收「寓教於樂」的實效，玩具必須富有教育意義，將兒童的學習予以遊戲化、趣味化，玩具成為兒童自我學習和自我教育的媒介。例如積木、沙箱

等極富變化性和活動性，兒童的肌肉動作、手眼協調可從中獲得充分的訓練，更能激發幻想、想像、思考和創造能力，具有培養注意力，穩定情緒等療育功效。所以積木、沙箱等遊戲，成為兒童遊戲世界中的佳品。

(2) 個別差異

個體發展的原則和歷程皆有其「相同性」，但「個別差異」是發展的必然結果，遊戲也不例外，智能不足兒童的健康狀況、智能程度、性別和生長環境的互異，導致遊戲活動的「相異性」。為孩子設置選購玩具提供遊戲時，需符合個別的能力、興趣和需要，他們才會聚精會神、津津有味地盡興操作玩弄。

(3) 經濟實用

遊戲價值的高低取決於它的教育性、趣味性和實用性，與價錢的貴賤無關。最好是廢物利用，例如利用原子筆空筆桿做插棒遊戲，訓練手眼協調和細小肌肉的控制能力，做為日後握筆寫字的準備，筆桿有紅、黃、藍等不同的顏色，可供色彩的認識，分類等學習材料；舊輪胎可做運動遊戲的器材；舊日曆、碎布片可做剪貼畫；空紙盒、空火柴盒、空罐子等可運用巧思，創造出形形色色的有趣玩具，經濟實惠，化腐朽為神奇，引發兒童無限的好奇心和新鮮感。

(4) 安全衛生

遊戲要注意安全，尤其是戶外活動較具危險性，成人必需隨側保護。我經常帶孩子外出旅遊踏青，讓孩子多多接觸大自然，沐浴在溫暖的陽光下，呼吸新鮮的空氣，跳躍在碧綠的芳草上，鍛鍊筋骨，陶冶身心，觀賞自然界蟲魚鳥獸、花草樹木，啓迪智慧，增廣見聞，這是極富意義的活動。大自然本身就是一個活的大遊戲室，智能不足兒童無力讀萬卷書，但他們可以在父母的照顧下行萬里路。

玩具的質料要考慮安全性，易碎的玻璃製品，尖角細小的東西宜避免，以免孩子割傷或誤吞。玩具的形狀要優美，色澤要漂亮，藉以激發兒童的美感。質地堅實耐用，最好可以洗滌而不退色變形，以保持玩具的清潔。

(本文作者係嘉義師專副教授)