



玩遊戲 建社交

現時很多家庭都奉行一孩政策，令他們容易變得依賴和自我。當孩子開始上學和在不同的群體中學習，我們不難發現他們的社交行為、想法解讀和同理心都欠成熟。

在日常生活和遊戲班中，我們見到很多不同的玩具和遊戲，都是日新月異，層出不窮。簡單地說，我會把遊戲分為假想遊戲、非競爭性桌上遊戲、競爭性桌上遊戲及集體遊戲四個類別。接下來讓我們逐一了解各遊戲分類的特性，再按孩子的發展需要，挑選合適的遊戲予他們。

① 假想遊戲

扮醫生病、煮飯仔和生日會等，都是假想遊戲中的代表。這類遊戲有較大的想像、創意和彈性，可以一個人玩或邀請朋友一齊玩。遊戲過程中，我們可以看到孩子的生活經驗，甚至間接了解他們的想法和感受，藉着扮演不同的角色和身處不同的處境，均有助他們發展同理心和更深層次的想法解讀(Theory of mind)。

② 非競爭性桌上遊戲

除了假想遊戲外，有些遊戲並不包含輸贏元素，如砌圖、泥膠和獨數等。

這些遊戲沒有強烈的輸贏感覺，在過程中更可促進幼兒的小肌肉和認知發展。

③ 競爭性桌上遊戲

競爭性遊戲大多數都有嚴謹的遊戲規則，有些甚至對參與人數會有所限制。簡單的競爭遊戲，有釣魚及過三關，進階的有UNO、大富翁、棋類遊戲等。當孩子上了K2，他們於學校已接受過排隊、輪候和跟從老師指令等課堂常規訓練，所以會容易理解遊戲規則。另外，競爭性遊戲到最後必會出現輸贏的局面，為了在遊戲中勝出，過程裏可提升孩子的遊戲技巧和激發他們想出取勝的策略。最後，因競爭遊戲很多時只有一位參與者獲勝，所以過程中孩子們可以學習辨別和接受輸贏，從而調節自己的情緒，並且培養「勝不驕，敗不餒」的良好品格。

④ 集體遊戲

集體遊戲的參與者較多，需要的空間也較大，主要在學校由老師帶領玩這

類遊戲。我們常見的有：紅綠燈、狐狸先生幾多點、麻鷹捉雞仔等。在這些遊戲中，孩子們要學習輪候和調換不同的角色；如在麻鷹捉雞仔中，便有麻鷹、母雞和雞仔三個角色，每個角色都有不同的動作和目標，有的孩子喜歡做麻鷹，有的喜歡做母雞，他們需要主動跟其他朋友溝通，要求交換自己想要的角色。

以上各類遊戲都各有特色，為了促進孩子的社交發展，以上的遊戲都需要玩。理由很簡單，當孩子常常只玩競爭遊戲，他們會過份着重輸贏，更會只看重自己個人的感受而不理會他人。在平衡孩子這方面的發展，我建議不同類型的遊戲都玩，讓他們經歷與朋友一起玩耍真開心、遊戲不只是輸贏，重點是過程中人人都會有輸贏的機會，以及遊戲通常只有一人獲勝，而其他參與者同時成為輸家，亦可讓他們明白遊戲是可以再玩的。當孩子掌握這些要點，更會享受與朋友一齊遊戲的樂趣，而且亦能提升不同層次的社交技巧。□