

第四章：假想遊戲

這部分也是分為五級。

4.1 第一級：感官功能性

學童只會拍打、揮舞、吸吮玩具，或把它排列成一行，或按體積或顏色分類，做出一些刻板、重複性的行為。

4.2 第二級：功能性初期

學童用一般方法把玩玩具，當中並沒有假想成分，例如把杯子放在碟子上、把玩具車推來推去。評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地有一次或兩次這樣的行為。

4.3 第三級：功能性定型

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地最少有三次功能性初期的行為。

4.4 第四級：

4.4.1 假想性初期

遊戲的內容包括：

- 物件替代：以一個物件代替另一個物件，例如：學童把積木當作汽車。
- 賦予物件虛假性質，例如：學童揩拭洋娃娃的面孔，假裝它髒了。
- 運用想像的物件/設計想像的情景，例如：拿著空的杯子喝茶、將玩具車擺放如一宗交通意外等。

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地有一次或兩次這樣的行為。

4.4.2 真實與假扮的分辨

教師作出一個假裝的行為，問學童他是真的在做還是在假扮。

4.5 第五級：假想性定型

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地最少有三次假想性初期的行為。

4.6 教學建議

帶領學童進行這部分的活動時，在挑選材料和玩具方面，教師須顧及學童的喜好和他心智的水平（不能只看他的年齡）。另外，在引進其他遊戲主題時，意念宜盡量靈活和富於想像力。

材料和主題：

吃飯：玩具炊具/食具等；

購物：小玩偶/購物籃/手推車等；

公園：各式玩偶/嬰兒車/鞦韆/滑梯等；

駕駛：各式玩偶/玩具車/交通標誌/交通燈/車房等；

化裝：警察/消防員/醫生和他們的裝束等；

一些零星的小物件，如盒子、泥膠、絲帶、不同形狀/質料的剪紙、棉花棒等。

例子

4.6.1 物件替代

材料：一條皮帶

我們來玩一個假扮遊戲。

看！這是一條皮帶，我們可以把它當作別的東西。

就把它當作一條蛇吧。

(教師把皮帶抖動如蛇蜿蜒遊行狀，同時口中「嘶嘶」作聲。)

看蛇在草叢裏爬行，聽它發出的聲音，嘶嘶嘶...

我把皮帶當作蛇，你想不想試？

真實題：這是不是真的一條蛇？

假扮題：我把它扮作蛇，還是把它扮作皮帶？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚。看，實際它是一條皮帶，束褲子用的皮帶。它不是蛇，當然不是，我們不過假裝玩玩罷了。實際上，它只是...

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假扮題時的講解：

(教師再把皮帶扮作蛇。)

看，這是一條皮帶。

(教師指向皮帶。)

但我把它扮作一條蛇。

(教師盡量誇張動作。)

它正在向我遊過來…呀！不要來咬我！啊！我被它咬了，可惡的蛇！

我再問你：我把它扮作蛇，還是把它扮作皮帶？

我把它扮作…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

4.6.2 想像的物件

我們來玩第二個遊戲。

看著我，我要假裝做一件事。

我要假裝刷牙。

(教師作刷牙狀。)

我在假裝刷牙，你也來扮好嗎？

(教師繼續假裝刷牙，同時問：)

真實題：這是真的一枝牙刷嗎？

假扮題：我是在假扮，還是真的在刷牙？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚 — 它並不是牙刷…看，什麼也沒有！我們在做什麼呢？

我們只不過在…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假扮題時的講解：

(教師再假裝刷牙。)

看，我在假裝刷牙，我擠很多很多牙膏，我大力地刷，我要我的牙非常非常清潔。你也來刷好嗎？

我在假裝刷牙，還是真的在刷？

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

4.6.3 假裝的行為

材料：洋娃娃

我們再玩一個遊戲。

(教師出示洋娃娃。)

看我假裝替洋娃娃洗臉。

我假裝她很骯髒。

(教師用毛巾替洋娃娃作洗臉狀。)

我假裝她的臉很髒，要好好地洗。你來扮好嗎？

(教師繼續假裝替洋娃娃洗臉，同時問：)

真實題：洋娃娃的臉是否真的很髒？

假裝題：我假裝她的臉很髒，還是她的臉真的很髒？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚——她並不骯髒…看，臉上什麼也沒有！很乾淨呢！我們在做什麼呢？我們只不過在…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假裝題時的講解：

(教師再假裝替洋娃娃洗臉。)

看，我假裝她的臉很髒，要好好的洗，我要她的臉非常乾淨。你也要來替她洗臉嗎？

我在假裝替洋娃娃洗臉，還是她真的很髒？

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，並問他老師在做/假扮什麼等等，以加強他的了解。如學童答錯了，教師要立即提示正確的答案。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

我們可以把一件東西當作第二件東西。

我們就算把一件東西當作第二件東西，這件東西可沒有變，它還是它。

人可以憑空想像一些東西/事件/情景。

4.7 例子：如何將欠缺想像力的自發性的遊戲變得更具象徵意味

遊戲主題：在公園裏

家華是個聰明的男孩，他的語言能力是九歲。以下是他的自發性遊戲，整個過程可見是頗為枯燥、沒有什麼想像力的。

家華從箱子裏拿鞦韆出來，推它來回地盪，然後將「ㄟㄟ轉」團團地轉。繼而從雜物箱拾起幾粒膠鈕扣，拋上半空、接回。他抱起一個洋娃娃，想給她戴頂帽子。然後拿一根飲管，放在口裏吹氣。他再從雜物箱拿了幾個膠環，拋上半空接回。又拿起一塊圓型的硬卡紙，先給自己搨幾下，然後拋上半空接住。他又將「ㄟㄟ轉」團團地轉幾圈，再拿起在手裏繼續轉。繼而將膠環拋起、接回，把它滾過桌子，接著，用手指套著它晃圈。他再往箱子裏找鈕扣，找不到鈕扣，卻找到幾張硬卡紙，他拿出來後又放回去。家華返回玩具堆，把洋娃娃放進手推車裏。他再次拿起膠環，套在手指裏晃圈。

4.7.1 著重功能性的遊戲

<p>對話：</p> <p>師：你幫我放幾個好嗎？我放不了這許多。</p> <p>生：之後呢？</p> <p>師：你放這個，我放其他。還可以多放很多個呢！</p> <p>生：在這裏？</p> <p>師：對。</p> <p>生：我放好了。</p> <p>師：我們來幫玩偶緊握欄杆。</p> <p>生：是不是這樣？</p> <p>師：對，你幫我放這些玩偶上去。你來放這小男孩。</p> <p>生：我推「ㄟㄟ轉」轉圈好嗎？</p> <p>師：先幫我放好玩偶，才推它轉。</p> <p>生：你幫我。</p> <p>師：什麼？</p> <p>生：我做不來。</p> <p>師：把他的手拉起放在欄杆上，就是這樣，另一隻手也一樣。</p> <p>生：這樣做對嗎？</p> <p>師：做得很好。讓我們繼續，你放這女孩，我放她的妹妹。</p>	<p>過程：</p> <p>老師鼓勵家華將玩偶放在「ㄟㄟ轉」上來玩，即是：功能性地玩玩具。開始時家華在房間內漫無目的地行來行去，最後坐在老師旁邊的地板上，幫她把玩偶放在「ㄟㄟ轉」上。</p> <p>家華完成後，拿起一顆膠鈕扣拋高、接回多次。</p> <p>老師發出指令，要家華完成某一作業，使他繼續玩下去。家華要求協助。</p> <p>家華繼續擺放玩偶。</p>
---	--

<p>生：放好了。我們是不是玩假扮？</p> <p>師：對，我們只是在假扮。你再放一個好嗎？幫她緊握欄杆。</p> <p>生：我做不來。</p> <p>師：試試看。</p> <p>生：我不做。</p> <p>師：這隻手握緊了，你來把另一隻手合上就成了。做得很好，現在我們有五個玩偶在上面了。</p> <p>生：現在做什麼？</p> <p>師：你推它們轉圈好嗎？</p> <p>生：我正在推呢。</p> <p>師：好極了，玩偶在叫，「好快呀！好玩極了。」</p> <p>生：我推它不停地轉好嗎？</p> <p>師：玩偶往後轉呢，不如推它們往前轉。</p> <p>生：這方向？</p> <p>師：對。不好，翻了。</p> <p>生：噢！</p> <p>師：我們要救他，他受傷沒有？真不幸，讓我們把他再放上去，這次可要兩隻手緊握欄杆。</p> <p>生：回家了。</p> <p>師：推它們多轉幾個圈。這男孩也來推呢。</p> <p>生：什麼？你看我！</p>	<p>家華用手抱頭，不肯再試，只是看著老師做。老師叫家華做一項較容易的作業，使他繼續玩下去。家華聽從了。</p> <p>家華推玩偶轉圈。</p> <p>老師加進了「假想遊戲」意味，扮玩偶說話。</p> <p>家華一時往前推，一時往後推，一個玩偶跌了出來。家華把玩偶交給老師放回「逃轉」上。</p> <p>老師加進了「假想遊戲」意味。</p> <p>家華又不想玩了，他自顧自唱歌、推「逃轉」。家華離開遊戲的場景，拿起一顆鈕扣拋高、接回多次。</p>
--	---

4.7.2 著重象徵性的遊戲

<p>對話：</p> <p>師：我們跟著做什麼好呢？你想玩什麼？我們做個池塘好嗎？</p> <p>生：唔…</p> <p>師：試試吧。用什麼做池塘好呢？</p> <p>生：好呀！可是你要幫我。</p> <p>師：我會的。</p> <p>生：看！</p> <p>師：把它當作池塘好嗎？</p> <p>生：不要！</p>	<p>過程：</p> <p>家華在雜物箱裏亂翻，他找到一張長方形卡紙，拿著它朝著老師面上搗。</p>
---	---

<p>師：把那個當作池塘好嗎？</p> <p>生：我喜歡風吹。</p> <p>師：是嗎？今天是不是很大風？我們用什麼來做池塘好呢？</p> <p>生：我喜歡風吹，我喜歡用各樣東西來搨。</p> <p>師：我們用這個來做池塘好嗎？玩完這遊戲就回家。就用這個來做池塘好嗎？</p> <p>生：看！</p> <p>師：把它放下。池塘裏會有什麼？不如你找幾隻鴨子放進去。拿什麼當作鴨子好呢？</p> <p>生：讓我來找。</p> <p>師：家華你看，這是什麼？「呷、呷、呷…」</p> <p>生：我把它黏起來。</p> <p>師：不如拿來做另一隻鴨子？做兩隻，好不好？</p> <p>生：我找不到了。</p> <p>師：這裏還有一小塊。</p> <p>生：照著捏嗎？</p> <p>師：放進池塘好嗎？</p> <p>生：這兒？</p> <p>師：好極了。哎，小心，不如把池塘放在地上。</p> <p>生：不要。</p> <p>師：家華，我們帶小孩餵鴨子好嗎？</p> <p>生：好呀。</p> <p>師：找些什麼來餵好呢？</p> <p>生：你來幫我。</p> <p>師：拿什麼來餵好呢？</p> <p>生：看！</p> <p>師：這是什麼？</p> <p>生：一根跳繩。</p> <p>師：一根跳繩，我們把它當作公園裏什麼東西好嗎？</p> <p>生：我不要。</p> <p>師：把它當作矮樹叢好嗎？我們把矮樹叢放在池塘旁邊。我們不如再找一棵，可以當這東西是一棵矮樹嗎？</p>	<p>家華拿著卡紙搨自己。</p> <p>老師將卡紙引入遊戲，又將家華對卡紙的注意力引開，她建議用一張綠色圓卡做「池塘」。</p> <p>家華把圓卡放在地上，拿起一枝飲管、啣著它，叫老師看。老師將他的注意力帶回作業上，家華順從了，開始在雜物箱裏找「鴨子」。他拿起長方卡紙，又搨起來了。</p> <p>老師用泥膠做了隻「鴨子」，家華找到另一團，老師鼓勵他多做一隻。</p> <p>家華把「鴨子」放進「池塘」，然後拿著「池塘」往上拋，在半空接回「鴨子」。</p> <p>家華開始離開遊戲的場景。</p> <p>老師再度嘗試把他留下來玩餵「鴨子」。</p> <p>家華重新坐下來了。</p> <p>家華在箱子裏翻找。</p> <p>家華向老師出示他找到的繩子。</p> <p>老師意圖將家華找到的東西帶入遊戲內。</p> <p>她將繩子捲成一小團放在「池塘」邊，繼續發展遊戲的主題。家華又去翻雜物箱，找到一顆鈕扣來把弄。</p>
--	---