

如何作子女的玩伴

勤有功，戲無益？兒童遊戲是有意義還是無意義？

1. 能量過剩論：消耗過剩精力
2. 休養論：回復在工作中消耗的精力
3. 重演化論
4. 演練論
5. 心理分析論：調節情緒
6. 認知理論：熟練及鞏固所學的技巧，促進兒童認知發展(創造力，變通力)
7. 警覺調節理論：增加刺激使個體保持最佳警覺程序
8. Bateson：各方面提升

不少研究顯示，遊戲有利兒童在各方面的發展：例如認知發展（概念、問題解決能力、創造力）、情緒發展、語言發展、社會發展。大人參與兒童遊戲可提升孩子遊戲的質和孩子遊戲的技巧。

家長對遊戲的態度：

- 不鼓勵(沒建設性，沒用)
- 抗拒 (幼稚，小朋友玩意)
- 焦慮 (危險，混亂)
- 與孩同樂

大人參與遊戲的好處：

1. 對孩子的一種支持
2. 建立融洽關係
3. 持續力 (增進專注力，持久力)
4. 有助提升遊戲品質、層次
5. 提升認知與社會發展 (創造力、語文智力、以他人立場看事的能力、合作及社會技巧)

如何作子女的玩伴

1. 重拾童真 (輕鬆、愉悅、幽默)
2. 安排時間，訂定時間表
3. 訂定界限，給予空間與自由
4. 提供必要條件：時間、空間、玩物、經驗素材。
5. 透過觀察去了解孩子遊戲內容，按孩子的成長階段，家長適度參與。
6. 學習提升技巧
 - 平行遊戲
 - 共同遊戲
 - 遊戲指導

7. 孩子作主導

8. 當家長不想與孩子玩、或覺得自己在干擾孩子時、或認為那是責任時，暫不要強迫自己與孩子玩。

兒童成長與遊戲

年齡	成長階段	遊戲類型
0-2	感覺運思期	感覺動作 / 熟練性遊戲
2-7	前操作期	想像性 / 裝扮遊戲
7-11	具體操作期	有規則的遊戲

講者：黃錦梅