

# 促進身心障礙兒童發展的遊戲方法

王寵惠 · 彭素真

零歲到六歲是人類認知、人際關係及語言各方面發展的黃金時期。而身心障礙兒童，由於遺傳、腦傷等因素，造成發展遲緩的現象。在協助身心障礙兒童進行認知、體能活動時，常受限於孩子本身的能力及活動的重覆性過高，造成事倍功半的反效果。

為避免上述問題，指導者常會藉助一些教具，讓身心障礙兒童的語言、認知、肢體動作等得到充分的發展。此時，若能採用「遊戲」方式使用教具，一方面能吸引兒童的興趣，另一方面能降低兒童對教具的排拒感，讓兒童從遊戲中自然而然地發展大小肌肉動作、語言、人際關係等能力。多數學者都認為遊戲對身心障礙兒童很重要，大部分都利用遊戲做為診斷兒童發展狀況或治療的手段。並有很多學者專家都覺得透過遊戲的學習，可以很自然的獲得一些日常生活中必備之技能。假若兒童的遊戲能力提高了，即可參與有高層次遊戲規則之競賽活動。例如從發展的過程來看，兒童從個人遊戲到同伴遊戲、小組

遊戲、球隊對抗等各種遊戲型態的演變中，就很自然的獲得學習社會技能的機會。正常的兒童不需要特別的指導，就很自然的學會了遊戲方法，但在這裡所提的身心障礙兒童就不一定有這種情形。不過若能對多數的兒童在組合配對遊戲中給予特別的安排與指導，兒童即能獲得更好的效果。在進行遊戲時應該注意哪些事項，以下提供幾項方法：

## 一、遊戲的姿勢

每個兒童在遊戲的時候為了能隨心所欲地玩身邊的各種玩具，必會採取身體感到最輕鬆自在的姿勢。因此兒童不論在桌上或地毯上，都會採很多不同的姿勢來遊戲，這些姿勢雖因運動發展而有差異，但或多或少都會遵循一定的發展順序及可能性。例如：

1. 仰臥
2. 俯臥
3. 坐姿
4. 爬行
5. 跪姿
6. 扶著東西站立

(本文作者王寵惠為台北市立師院實小教師，彭素真為南港國小教師)

## 7. 蹲姿

## 8. 站立

但是，對身心障礙兒童來說，動作發展遲緩、行動笨拙不靈活是顯而易見的。因此，身為身心障礙兒童的指導者，須依據動作發展的順序及方向，循序漸進，將不同姿勢搭配融入遊戲之中。

舉例來說，許多兒童是坐著遊戲的，我們可以慢慢誘導他跪著玩。讓兒童蹲下來拿地板上的積木，再站起來走，把積木放到桌子上，或坐在椅子上站起來，這就是所謂將一連串不同的姿勢移轉變化融入遊戲中。

誠如上述，姿勢的改變包括身體重心的水平方向移動（睡覺時翻滾、爬行、走路）及垂直方向移動（由坐到站、由躺到四肢爬行到站立）。對於肌肉張力低或年齡較小的兒童而言，他們轉動身體是很困難，因此也很不喜歡做這樣的動作，他們常會像機器人一樣硬梆梆地走路。指導者應有技巧地讓兒童不知不覺地轉動身體，例如放置教具時，讓兒童在不得不轉動身體的情況下，敲、放、轉或操作教具。

## 二、遊戲指導者的任務

身心障礙的兒童，尤其是重度障礙和年齡較小的兒童，通常不會主動地專心玩教具，也不能充分享受遊戲的樂趣。原因包括：1. 不會玩 2. 即使懂得怎麼玩，但手指靈巧度、兩手協調或手眼協調太差，而無法操作教具 3. 不懂遊戲規則，無法順利操作。與其說是不懂教具的樂趣，不如說是失敗、挫折、不安的感覺，讓他不願主

動去碰觸身邊的教具及事物。

因此，「我不會」、「因為不會所以不好玩」、「因為不好玩所以不玩」、「因為不想做所以不願浪費時間，做不必要的事」形成惡性循環，身為指導者，中斷此惡性循環是責無旁貸的。「指導」是我們可以考慮的對策之一。做為指導者，要讓兒童主動地拿教具來玩，並願意去接觸周遭環境中的事物。以下是指導時可參考的步驟：

1. 指導者慢慢地一步步操作教具讓兒童看。
2. 指導者從頭到尾協助兒童操作教具。
3. 讓兒童自己操作，當他主動操作時不予協助，遇有困難才協助。
4. 讓兒童從頭到尾操作，針對不正確、困難之處，反覆練習。
5. 讓兒童從頭到尾操作，指出他錯誤之處但不予協助，讓他操作直到正確為止。
6. 讓兒童從頭到尾自己操作，或許在操作超出自己能力的動作時會比較笨拙，仍給予讚美或實質的鼓勵。（外在動機）
7. 兒童自己願意慢慢進步，只要做得比以前好，就很高興。（內在動機）

## 三、交付教具的重點

大人（指導者）把教具、食物等各種物品交付給兒童是最平常不過的事了。特別是大人和兒童一起玩的時候，手和手的交付動作一定會伴隨著出現。當對象是身心障礙或年齡較小的兒童時，「交付」對



指導者而言，是極富教育意義的。在交付的動作行爲中，以物品做爲與兒童產生感情及心理上的媒介，這與人際關係的形成有相當大的關聯。其次，由大到小、由粗到細、由長到短、由重到輕、由硬到軟，依物品特性有不同交付的方式；再者，由單手到雙手、由強抓到輕觸，依拿取的方式而有各種交付的狀態。總而言之，交付的狀況視交付方式、接受方式、物品、時間、地點而異。因此，交付時爲了不使物品掉落，手指的靈巧度、兩手協調、手眼協調及力量大小都是必須注意的。

指導者對於交付的行爲，有三點須列入考慮：1. 對人的感情交流 2. 手指或手腕的運動 3. 遊戲或生活情境。以下幾個步驟有助於此行爲能力的提升：

1. 指導者將物品一個一個交付到兒童的慣用手上。在交付的時候，指導者應在兩人的視線之間呈現物品，讓兒童能在看到物品的同時亦產生目光接觸。
2. 把物品交付到兒童的非慣用手上，再讓兒童換手拿。
3. 把物品交付到兒童的非慣用手上，讓兒童不換手拿。
4. 以非慣用手握住物品，在不使物品掉落的情形下，以慣用手拿取物品操作。
5. 在不使物品掉落的情形下，以慣用手接，並以慣用手操作。
6. 兩手均握緊物品，在兩手間把物品一個一個交替放入另一隻手。

#### 四、教具與兒童間的距離

雖說玩教具時，重度障礙和不會走路的嬰幼兒多半不會移動身體，只會在原地玩。但是，有少數兒童會扶著東西走或自己走路，並在放著教具的屋子裡不斷移動。兒童在移動中遊戲，其遊戲的距離具有重要功能，可以賦予其教育意義，並設定幾個教育目標。例如：在裝有紅、白球的籃子中取出球再分別放入兩個籃子中；或從放了積木的籃子中拿出積木，在桌上堆高。像這種情形，一樣是拿積木，不同視野比同一視野來得好，固然身體的方向改變了，但更重要的是在視線的改變，例如兒童的注意力分散，有可能不自覺地停止自己想做的行爲或遊戲。移動距離較遠時除了有聲音的誘惑，也有吸引他的遊戲出現，因此，持續的目的意識是必要的。在教具堆中不忘記自己的行爲意志，必須靠記憶力；在教具堆中移動如：站、走、蹲、鑽必須具備運動能力。

身心障礙的兒童要集中注意力很困難，他們極易受周圍的刺激影響，行動渙散，記憶力也不好，雖然身體上並無異常，卻很容易看出動作遲緩、不靈活。指導者和兒童遊戲時，要將「距離」列爲要素，也要考慮注意力集中、記憶力及運動能力等。

將「距離」列入遊戲的要素，有下列幾個步驟可供參考：

1. 把教具放置在兒童的手能及的範圍內。
2. 遊戲時移動教具的距離要慢慢加大。



3. 移動教具距離的途中可放置障礙物，可讓兒童跨越、跳過或鑽過去。
4. 移動教具距離途中放置別的教具或聲音干擾，但以不造成往返時的干擾為原則。

## 五、遊戲的說明及示範

把教具放置在身心障礙兒童的面前，並對他說：「來，玩給我看看！」，並不能表現出遊戲本身的意義。他們只對少數的教具有興趣，也不會以正確的方式玩教具，「舔」、「啃」、「敲」、「投」、「抓起來丟」等，遊戲方式大多是感官的。兒童由於對新經驗有警戒、不安全感，無法產生興趣或關心。在缺乏興趣的情況之下，學習新經驗時既費時又很難理解。因此，讓兒童學習新經驗最好的方法就是說明或示範。

下列幾點是指導者須注意的事項：1. 要有耐性 2. 盡可能具體說明 3. 以兒童既有的感覺來說明，幫助他理解。

遊戲的說明有下列幾個步驟，提供參考：

1. 指導者利用教具加上口頭說明，讓兒童反覆操作。
2. 指導者一邊口頭說明，一邊幫助兒童操作。
3. 指導者不說話，只操作教具讓兒童看。
4. 讓兒童模仿指導者操作教具。
5. 指導者以圖示遊戲方式，讓兒童跟著做。
6. 指導者以口頭說明遊戲方式。

7. 指導者以文字說明遊戲方式，讓兒童讀。

## 六、促使兒童模仿的方法

嬰幼兒為了獲得新的行為模式，非「模仿」周圍人們的行為不可。使用教具來遊戲，可以得到模仿的效果。雖說正常兒童透過模仿周圍的人如手足、朋友、電視等能得到許多技能，但是身心障礙的兒童模仿能力大部份都很薄弱，周圍的人和他一起玩的同伴不多，總是自己一個人玩，遊戲方式呈固定模式，無法拓展，語言或感情表達的方式也較貧乏。

身心障礙的兒童模仿有困難的原因包括：1. 對於動作無法集中注意力觀察 2. 對模仿一連串的動作不能有效的記憶 3. 身體運動能力差，不能做出與被模仿者相同的動作 4. 對於新的行為模式不願主動地學習。

針對兒童模仿的困難，可配合音樂或歌曲先模仿全身性的大動作，之後再漸漸消弱音樂或歌曲，模仿較精細的動作。

以下是一連串模仿動作的順序，提供參考：

1. 指導者做出一連串的動作。
2. 指導者只做一階段的動作，讓兒童觀察、模仿。
3. 指導者只做出一階段動作的結果，讓兒童觀察、模仿。
4. 指導者做出一連串的動作，兒童也跟著做一連串的動作。
5. 指導者從頭到尾做一遍，讓兒童看並模仿。



6. 只讓兒童看連環圖畫或圖片，模仿全部的動作。

## 七、遊戲中的記憶（形象）

從日常生活的遊戲中學到各種知識、技能及動作能力的經驗，來適應周圍環境，對每個兒童而言是必要的。累積了豐富的經驗，經過整理、結構尚不能形成「記憶」，必須結合過去的經驗。記憶、意象能力在此時並沒有獲得培養。

嬰幼兒時期每個動作行為都需較具體的手段來執行，以直接感覺為中心，在這個階段，過去的經驗所形成的記憶、意象並不重要。隨著年歲增長，不只是直接的刺激，依據事物背後關係的推測，或以法則為基準使動作行為變多了，這全是過去的經驗、意象所造成的。這種能力究竟如何發展呢？大抵如下：1. 身體運動的記憶、意象 2. 感覺的記憶、意象 3. 概念的記憶、意象。

為了促使兒童獲得記憶、意象能力，須考慮上述的發展特徵。

對身心障礙的兒童而言，記憶是很困難的，原因如下：1. 不能反覆也很難記憶 2. 無法結合既有的知識或經驗 3. 太拘泥直接的感覺刺激，應讓其主動用間接、抽象的記憶。在日常生活中融入記憶、意象的活動，而非熟悉的活動。指導順序可依下列步驟進行：

1. 直接去碰觸、看、玩教具。
2. 在袋中放入兒童知道的教具，讓兒童看了後說出名稱，指導者指示兒童拿出某個教具。

3. 讀完圖畫書的內容或日常生活中的事物，指導者問兒童相關問題。
4. 在兒童面前把教具放入袋子或箱子中。
5. 以「拿積木和小汽車」、「拿一個紅色的積木和二個藍色的積木」等複數的指令，讓兒童記憶並拿取。
6. 在兒童面前把各種教具藏在各處，讓他找出來。
7. 回想兒童仍有印象的事如：遠足、運動會等。

## 八、遊戲概念的形成

我們這些大人，日常生活中即使遇到了突發狀況，也不會感到不安、驚慌或逃離，這是因為我們對於這些狀況都深入理解並把握狀況。但對兒童而言，尤其是身心障礙的兒童，即使是一點點狀況，由於理解較慢或無法理解，其心理會一直感到不安、恐慌，造成適應不良的現象。

我們對於事物的共通性或差異性，可以用「概念」來整合、分類，以許多方式將錯綜複雜的狀況單純化，理出頭緒。也就是說，呈現在自己眼前的許多事物，可予以概念化，經過整理、結構化之後，來理解狀況。

像這樣高層次的精神活動，對於身心障礙或智能發展遲緩的兒童來說，是很困難的。例如：為了讓兒童知道「狗」的概念，必須先由狗存在的條件、特徵讓他理解這不是貓，也不是老鼠。不論是狗或狗的特徵，都要多方面透過兒童們擁有的各種感覺，幫助他理解。例如：小狗有 4 隻



腳，叫聲是「汪汪」等。

以下是以小汽車玩遊戲為例來獲得「汽車」的概念，提供參考：

1. 讓兒童用手碰、押、推、走、敲，去看這個東西的形狀、材質、大小，讓他去感覺，問他這個東西的名稱。
2. 在用小車子玩的許多遊戲中，問他這是什麼。
3. 慢慢誘導他去注意汽車的特徵如：輪子、方向盤。
4. 讓他從卡車、巴士等許多種類的車子中，去區別及拿取指定的車子。
5. 從許多小車子中找出與圖畫或照片一樣的車子。
6. 從許多小車子中找出與描繪的輪廓線一樣的車子。
7. 依指示「當幫我把汽車拿出來」，從許多教具中選出指定的小車子。
8. 用「卡車」、「巴士」等口語指示，讓他從許多小車子中選出正確的车子。
9. 說出指導者手上車子的名稱。

## 九、類化的挑戰

每個兒童爲了確立社會獨立性，必須學習各式各樣的知識、技術、能力及態度。但是，在有限的時間裡，要想從頭到尾用相同的教具玩同一遊戲，之後，指導者再誘導他玩更高層次的遊戲，兒童還是會有很強的抵抗性。因其固執化、公式化，指導者很難將遊戲擴展開來。再者「爲什麼這件事可以做，那件事卻不能做」的情形屢見不鮮，針對這種兒童，指

導者可利用教具與遊戲間的關係如「球一投」、「積木一堆」，培養其類化能力。

像這種情況，每個兒童尤其是身心障礙的兒童，爲了能夠玩更多的遊戲，並由遊戲中學習類化，下列幾點是必須注意的：

### (一)刺激的類化

用各種素材、教具來玩一種遊戲或操作方法。如「摺紙」，用各種不同大小、材質、硬度的紙來摺「船」，也可以用畫的、用黏土做。

### (二)反應的類化

用一種素材、教具玩不同的遊戲。例如：紙不只可以「摺」，也可以畫、貼、浸在水中、辨別顏色等，有許多種遊戲方法。對於教具操作的情況，例如「放進去拔起來」、「拔起來放進去」、「推再拉」、「拉再推」、「黏上去再撕下」、「撕下再黏上」，這樣逆向操作同時進行，在操作性擴大及類化時也可能會降低兒童的抵抗性。

摘譯自「障害をもつ子の遊びカタログ」（身心障礙兒童的遊戲目錄）（加藤正仁編著，1984，學習研究社）

