

第五章 美妙的經驗——遊戲啟導

這是非一般奇妙的經歷，很愜意，且堪玩味。在休假時末期，我誤打誤撞，帶幼子去接受「遊戲治療」或稱「遊戲啟導」，無心插柳，但效果驚人。幼子的自信心不單大大提升，他也學懂玩角色扮演，同時亦開始關心別人，這是擺脫亞氏保加症重要一步。最意外收獲，我學會什麼是「尊重」孩子，提壺灌頂，是自己人生重要的一課。

得社工介紹，讀了王穎慧、游達裕編寫的《親子遊戲啟導》一書。這本非凡的幼童教育書，文字簡潔、易讀，更令我大開眼界，明白了遊戲、親子的力量。家長不要錯過這書。

先問一句，什麼是遊戲？我覺得《愛因斯坦不玩識字卡》一書講得清楚，作者是赫升·帕塞克（Hinah-Paseh Kathy）。

遊戲必須具備五項條件，第一，必須是有趣，令人開心、享受的。其二是應是無所為而為，沒有目標、功用的，只為玩而玩。第三，必須是自發，興之所至。第四，應該是由孩子主動，落力參與。第五，總要多多少少脫離現實，帶假想意味。

這五點很重要。我多次向專家、導師求教，他們都不約而同，強調在家中訓練時，不可混淆「家長」和「玩伴」的角色。家長與小孩子玩耍時，角色是玩伴，要讓孩子開心的，無拘無束的玩，效果超乎想像。

回說遊戲啟導的經歷，事情怎樣發生的呢？為助幼子改善感統能力，我曾天天帶他去公園，一度過份催促他，令他感壓力。有一天，幼子忽然說了句話，大意是：「爸爸，你不必時時照顧我。」我一陣心慌，明白幼子其實是表達抗拒，於是立刻取消當天的訓練計劃，考慮對策。當時，幼子的感覺統合能力已改善頗多；且踏入初夏，天氣漸熱、漸濕、有蚊，不宜在公園逗留，是時候改變訓練方針了。

臨牀心理學家和幼兒教育專家都向我提示，要幼子多用「手」學習，減少用「耳」學習。「亞氏保加症」患童記性強，吸收快，但創意弱，刻板，故要給幼子多接觸不同事物，多刺激，幫助打破框架。有一次，導師給幼子一個手提吸塵

機玩，另一次給他一個按摩器，但絕口不提怎樣玩，任他自己探索。導師說，什麼東西都可以用來玩和探索。

遵從這建議，我努力安排幼子「玩」多些。偶然發現，香港基督教女青年會設於樂華邨的服務處，有一個兒童遊戲室，提供「遊戲啓導」服務，由受過特別訓練的註冊社工負責。

據社工解釋，「遊戲啓導」是個別服務，幫助小孩子紓緩困擾，表達情緒。她再三強調，這不是訓練，是「玩」，是「遊戲」。我向社工詳述幼子的狀況，她很專心做筆記，之後便安排了八節的啓導課，在零八年五月開始，那時幼子五歲四個月。

社工不許我進入遊戲室，室鄰有觀察房，備單向鏡，社工亦婉拒我觀察，甚至規勸我回家後也不要詢問幼子。這令我大惑不解，過去，做任何訓練，我力爭參與或觀察，要知幼子的進度，以便在家配合。但今次連問幼子：「玩過甚麼玩具？」社工都勸我儘量避免，這叫我覺得有點過份，怏然不快。

社工解釋，要給孩子「空間」，在啓導時段，幼子自選玩具，自己隨意玩、發揮。社工不干涉，就算幼子不懂「正確」玩法，例如玩小火車時，不把火車放在軌上，卻當作鎚子敲打、撞擊，社工也不阻止。除非幼子傷害自己或破壞，遇到危險，否則幼子有百份百的自由。遊戲完畢，如幼子顯露情緒問題，社工則會告訴我。

社工又把《親子遊戲啓導》一書借給我，這是意外收獲，萬分感激。僅一星期便閱畢，茅塞頓開，明白為何不許我觀察，不許問。遊戲啓導是紓緩幼孩情緒，透過遊戲表達感情。如果我在家追問，給孩子壓力，如何能令孩子舒暢地表達呢？怎算「尊重」孩子呢？

多年以來，我認為「尊重」一詞，只是對長輩，良朋的。為什麼要尊重年幼無知的小孩子呢？看完此書，恍然大悟。其實，我很尊重兩兒，尤其長子，開花結果，長子成績品學兼優。我懂做，但未明其理，亦未夠好，更不懂講解。

對患「亞氏保加症」幼子呢？我努力保護他，教導他，有時過了位也不知，一度未夠尊重他的意願和選擇。我天天帶他去公園，雖盡力增加變化，但終江郎才盡，幼子對此生厭，加上天氣轉熱，再強迫就是不尊重。

社工告訴我，進行「遊戲啟導」時，她緊守下列原則。

一、不打擾，不阻礙，任由孩子自由地玩。

二、不教育孩子「正確」玩法，這會削弱孩子的創意。

三、不發問，例如：「為什麼你打這個人（玩具洋娃娃）呢？你很憎他嗎？」
提問會騷擾孩子，令他不易專注。曾讀過另一本書，論小孩子專注力，
見解雷同。小孩子玩得投入，或專注某活動時，盡量不要打擾他，否則
長大後難培養專注力。

四、不讚賞，但鼓勵。讚賞帶來評價，即使是正面，也會干擾孩子，而且評
價也變成一項指標，變相成為壓力。例如：孩子投籃成功，以此讚他，
是劃下標準，成為壓力，也妨礙孩子自創新玩法。鼓勵他可以說：「你
很專心投籃，你很努力。」這與我在其他研討會上聽到的無異，要鼓勵
小孩子的行為，不要單讚成果。

五、把責任交回孩子。例如孩子要求協助打開玩具盒，但其實他能辦到，社
工會將責任交還給他。這培育他責任感。

第一及二點不言而喻，亦不難辦到，但第三、四、五點則不易。我曾在家嘗
試，留心些，也做到第五項，第三、四項則不容易做到，面對幼子，看着他玩得
不依常規、亂來，父母豈能不問？騷擾與輔導只一線之差，難以界定，唯有提醒
自己，盡力平衡。我提議讀者在家一試，可窺其奧祕。

再三推薦家長讀《親子遊戲啟導》一書，在公立圖書館可借閱。寫此章時，
我匆匆翻閱原著，有太多太多地方值得細看、思索、學習、如入寶庫。

社工熱心、專業，每一節遊戲啟導課後，她均會交待幼子表現。

第一節， 幼子初段緊張，但不久放鬆。

第二節， 幼子玩得自在。

第三節， 幼子完全投入。不過，社工觀察到幼子靜得很，很少說話，絕無
笑聲，與我觀察到的，及和其他專家的意見相同——幼子少感情
表達。

慢慢地，好消息一點點傳來。某次，社工告訴我，幼子自編故事，不短的，算有條理，而且結局都是正面。例一，小兔子在野外玩，忽然遇上老虎，小兔逃跑，穿過樹叢，安全回家。例二，小孩子去旅行，先乘汽車，但汽車中途壞了。轉乘飛機，但飛機耗盡燃油，於是改乘輪船。輪船很慢，幸好仍趕及到達目的地。幼子所編故事，縱有轉折，結局還是好的。社工告訴我，假若故事結果是負面，如老虎殘殺大量動物，或旅行頻生意外，悲劇收場的，那就要留心，要輔導孩子。

在遊戲室，幼子顯然很自在。無拘無束，他編的故事漸長，漸多枝葉。這效果出乎意料。同時，他在家所編故事也漸長。

家中沒有洋娃娃。一天，幼子抱着遊戲室的洋娃娃玩。社工說，他很溫柔的為洋娃娃沐浴、穿衣。後來幼子又在兒童早期訓練中心借洋娃娃玩，對洋娃娃顯得很關懷。

最後一節，幼子突然自發的提出建議，改善遊戲室的擺放。社工和我都十分驚喜，因為亞氏保加症患童都弱於留意周圍，但幼子那次建議，顯露他開始留心身處的環境，且信心增加，勇於表達自己想法，是減退自閉的跡象。

社工說「遊戲」是小孩子語言，啟導的作用是疏導小孩子的情緒，並找出問題的因由。向其他專家請教，都持同一意見，我贊同，亦欣賞。不過我幸運，那次啟導雖只八小時，但我所得的，遠遠超出這範疇，讓我簡略說說。

從日日帶或甚強迫幼子去公園，父子關係一度變差，到及時調整，轉去「遊戲啟導」。這是尊重幼子，我學懂了。

此外，這增強了他的自信。在第一節課，我清楚告訴幼子，會離開中心，一小時後才回來。從他的神情，知他有點不安，這是第一次父母把他留在一個新環境，與陌生人獨處，但這也是對他有信心的表現。十分肯定的是，從那時起，他開始建立自信。

每節課後的討論，令我清楚明白幼子的進度，方便調整在家訓練，增強效果。上述玩洋娃娃的經過，就是好例子。真巧合，幼子約是那時候，開始顯露關心別人。例如每次我買下午茶點，他一定提我多買一個給哥哥。乘搭升降機時，又主動按開門制。讓其他人出入。我當然趁機會讚美。後來，在幼稚園學期末，老師給他的評語是：「樂於助人」。

角色扮演，是孩童學習認知世事、人與人關係的重要一步、也可練習說話和應對。非常幸運，幼子去遊戲室，恰是他玩角色扮演的萌芽階段。亞氏保加症患童講規條，缺創意，難抽離現實。在家中，每要靠玩具協助，幼子才能扮演角色。但一放下玩具，幼子無法繼續。意外地，遊戲啟導幫我解決難題。在遊戲室內，有大量不同類型的玩具，遠比一般家庭多很多；隔七天才玩一次，新鮮感十足，提起他興趣。

更妙的是，遊戲室強調自由，自選玩具，自決玩法，沒有「玩錯了」這回事，絕無拘束，天馬行空，讓他有更大的想像空間。

各種兒童早期訓練也是寓訓練於「玩」，但始終是由導師安排和主導的訓練。在遊戲室呢？則是由孩子主導。訓練中心的「玩」，很難造就一種環境、氣氛，給孩子純為「玩」，百分百放鬆，這是兩者本質上有分別。此外，也要向社工姑娘致謝。她貌美、熱誠，愛護小孩。很肯定，幼兒喜歡與她親近，有十足的安全感。這種機緣，不是刻意安排得來的，造就了幼子更放膽表達，心無渣滓，毫無顧慮。

遊戲啟導共八節課，每星期一次，定時上課。不要小覷這表面上看似簡單的約會，孩子就是這樣學會守時，守規則。孩子愈喜歡這活動，家長愈容易灌輸這些觀念，要抓緊機會。

是真的，未轉去遊戲啟導之前，有幾個星期，我心情不佳。幼子不願去公園，甚至在家也有點抗拒我所設計的「玩兒」，其實是訓練，我又想不出更吸引的活動。這曾令我消沉，多晚失眠。適時轉去進行遊戲啟導，是及時雨，恰到好處，上完兩節課，幼子雀躍道：「超級，超級，超級鍾意。」我與幼子的關係，立刻扭轉，變得親近，心情飄然。事隔一年的聖誕，幼子還記得社工姑娘，要寄聖誕卡給她。可見此經歷在幼子心中的重要性，份量十足，真是緣份。

這是一次非比尋常的美妙經驗，是幸運？是上天眷顧？是不懈找尋恰當訓練的成果？是專家忠告之功？我信是一點耕耘，一點收穫。

遊戲啟導效果很好，值得推薦，但每個孩子不同，哪時機最適合呢？家長要自己衡量。我最想解說的是自己與幼子一段經歷，如怎樣調整訓練方法？怎樣找新路向？怎樣尊重孩子？我也上了寶貴的一課。

說畢遊戲啓導，想談談一個與遊戲有關的研究。某所美國大學做了一個實驗。一羣小孩子，被分成三組，再分小隊，每隊二人，共同玩一批小棒子，小棒子可連結、變長。研究員不予任何提示，任小孩子嘗試、發揮。玩一會後，帶同短棒入房，坐於桌子前。桌子另一端有禮物，手觸不到，孩子不准起座，自己設法取物。第一隊孩子商商量量，很快便想起小棒，動手連結去勾禮物，伸盡手，經一輪努力便成功了，開心高興。跟著第二隊、第三隊嘗試，結果第一組各隊全部成功。

第二組小朋友事前沒有玩小棒，進房便坐下。研究員示範連接小棒來勾禮物。然後到小孩子做，有小隊成功，也有失敗。失敗的都是試一、兩次便放棄，隊員間沒有互相溝通、鼓勵、缺乏毅力。

第三組小孩子事前沒玩小棒，也沒有研究員給他們示範，結果呢？全部失敗。

我相信、創意、毅力、是生活體驗孕育出來，尤其幼年。給他們多試有趣的玩意，要自己創作的遊戲，摺飛機是最佳例子，僅紙一張，自問一句，若我沒在年幼時玩過，不會懂摺紙飛機、紙船、紙鶴等。單靠說教，做智力測驗是教不出有創意的孩子。讀者如有興趣，可閱《愛因斯坦不玩識字卡》一書，了解「玩」對小孩子學習的重要。此書還解說，什麼是智商驗測，也反駁聽「莫札特」音樂令小孩子更聰明的理論，值得一讀。