



從遊戲中培養孩子守規守信

文：聰明豆老師



小孩子都很喜歡玩遊戲！由於遊戲都有規則，要求參與遊戲者都要遵守，因此家長正好可藉遊戲來培養孩子守信用、守規則的習慣！

“遊戲”是甚麼？

有人說，“遊戲”是人類發明給自己娛樂身心的，可用以調劑生活、聯絡友誼、發展智力和體能，不過須遵守遊戲的規則。

也有學術界把“遊戲”定義為兒童最自然的溝通媒介，也是自我表達情緒、想法和行動的工具；“遊戲”的本質使兒童能獲得滿足，提供兒童成就感和成功經驗，使兒童獲得主導權和控制感，協助兒童發展生理、心理、情緒、社會性及內在的精神。

在遊戲中培養“排隊”的習慣性

小孩子三三兩兩，是遊戲的好友伴。多人一起玩，才有趣味，才有競爭性。但是，第一個要遵守的遊戲規矩就是有先有後，一個輪著一個；究竟誰先誰後，也有遊戲的規矩，也是第一個要遵守的規則。最常見的遊戲有：

1. 猜拳：包(布)✋、剪✂、鎚(石)👊，布包石、剪刀剪布、石鎚剪刀，看誰先贏。
2. 荷joy：幾個人圍在一起，把手放在胸上，口說“荷”，然後伸出手背或手心，並說“joy”，出手背或手掌較少的人先玩遊戲。例如六個人，五個人出手心，一個人出手背，那手背的人便是第一位；其餘的五個人再出，倘兩個人出手心，三個人出手背，那這兩個人，使用猜拳決定第二和第三位，其餘三個人繼續，最後決定第四、五、六位。



3. 擲骰子：骰子有1至6點，誰擲的點數大，便先玩；相同者，再擲，以決定先後。

一經決定先後，便要遵守，不可逾越，家長必須要孩子遵守遊戲規則，按秩序玩。孩子習慣有時先玩、有時後玩，不會逾越。這樣從小便養成“先後”排隊的意識和習慣，長大後也不會隨便佔隊，成為一個守規矩的人。

家長與孩子玩遊戲的時候，切勿因孩子輸了排尾，為討孩子喜歡或怕他們哭而讓孩子不守規和不守信先玩，這樣會寵壞孩子。長大後，他們會欠缺耐性，不守規則，佔隊爬頭，任意妄為。言而無信，便是這樣養成的。

有輸有贏，接受成敗

不少遊戲都有獎和罰的規則，遊戲者必須遵守，這是培養孩子守規的重要過程。即使孩子很不喜歡，也得要遵守。孩子習慣了，也便接受了。例如，玩“大富翁”的遊戲，只要擁有地皮，再次到達就可加建一座房子，當其他玩伴在房子停留，便可以收租金，但是當自己入獄時，就不可以收租。又例如玩“飛行棋”，飛到某一個位置得獎償便可以連飛。

孩子習慣有獎有罰，到了入學，學校有不少規則，就都會遵守。例如不欠功課、不遲到等等，受到老師的讚賞；倘不守規，也願意受罰而不會諉過於他人。

遊戲終結，總有人輸、有人贏。要讓孩子在遊戲中感受輸贏：贏了有成就感，自然高興；輸了受挫折，也不會灰心失意。小時候習慣接受成敗，長大後也就不致於因小小的挫敗而不能振作，甚至做出傻事。



一家人一起遊戲，愉悅身心，有助親子關係的發展

隨著科技發展，電腦遊戲已發展到甚至用iphone、ipad都可以隨時隨地玩。遊戲之多，動畫之有趣，吸引到不論大人、小孩的手指點點撥撥，玩到機不離手。然而，這些遊戲，大多只有一個人玩，換言之，是人與機器之間的對壘，規則完全由機器執行，缺乏人與人溝通和合作的空間。孩子一旦沉迷，便很難自拔，無心讀書，影響日後的發展，且因長期看著屏幕的藍光，會傷害眼睛，對身心無益。家長必須關注孩子玩遊戲機的時間，以免影響孩子的身心健康。

家長為小孩選擇遊戲活動，應以促進孩子的身心健康為前提，動靜相宜。靜態的如玩波子棋、挑竹簽、master mind等等；動態的如跳飛機、跳繩、跳高、滑草、捉迷藏、踏單車等等。

現在每個家庭的孩子不多，許多遊戲需要三、四人玩，因此家長也得要抽很多時間陪孩子玩了。所以，遊戲已不是小孩個人的玩意，而是一家人愉悅身心的娛樂，是教育子女守規守信、發展智力以及增進親子關係的娛樂。



（作者：資深小學教師）

資料參考：www.atpt.org.tw/011.htm

