



孩子不玩，事情就大條了！

從古代到現代，幾千年來整個華人世界的父母最希望的，就是孩子一直努力奮發，好好學習；最不希望的，大概就是看到孩子整天「玩」而浪費時間了。

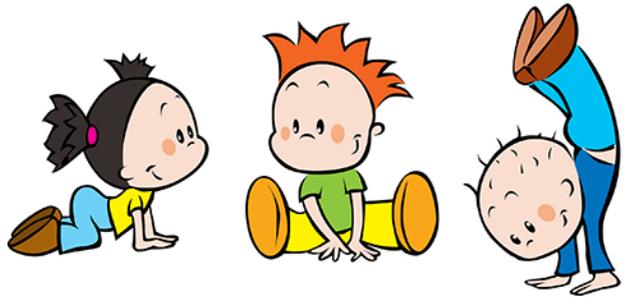
但兒童發展的研究證據顯示：孩子不玩，事情可就大條了！

不管是腦部研究的證據或心理學長期追蹤的研究都發現，幼年時期的生活經驗對人的一生有很大影響。幼兒時期因為身體快速成長，大腦也在快速的發育，孩子的身體、認知、語言、社會情緒，都在這段時間內有質和量上很大的變化，而促動這些變化有個很重要的推手，就是「玩」！

每個成長中的幼兒都會以幾近本能的方式，不斷的尋求各種探索玩耍的機會，藉著大量的「玩」，幼兒學到如何運用身體大小肌肉、手眼協調、促動感覺統合；幼兒也在「玩」的過程中，透過反覆嘗試與操弄，獲得認知的成長；幼兒更在「玩」的經驗中，不斷經歷語言與人際的互動，學會如何溝通、抒發情感以及解決衝突。童年時期培養出來的「玩性」，不僅是長大後創新及發明的原動力，也是人格彈性和復原力的來源。

用對的角度看待幼兒遊戲

令人擔心的是，現在的孩子似乎玩得愈來愈少、玩的品質也愈來愈差，而主要的原因竟是父母太重視孩子的教育，剝奪了孩子玩耍的機會。或者，有些父母就算聽聞了遊戲的重要性，想讓孩子玩，卻不知道要讓孩子玩什麼？怎麼玩？



在幼兒遊戲的研究領域中，我們通常會從兩個主要的向度來看孩子的遊戲行為：

1. 遊戲中的認知層次。孩子剛開始的遊戲，通常就是拿個東西不斷的用相同的方式操弄，例如把積木疊一疊然後推倒，聽到積木倒塌的聲音後呵呵笑，然後又再疊再推倒、再疊再推倒.....可能一整個上午都在重複相同的事而樂此不疲。父母這時不要抓狂或就把孩子帶去看美語教學影片，因為孩子正在玩「功能遊戲」，功能遊戲除了幫助孩子使用身體技巧外，也在了解物體的性質。

願意再等一等、忍一忍，讓孩子玩個夠的父母，就有機會開始看到孩子出現新的招式，玩法開始變換。然後，父母會看到「建構遊戲」和「符號或假扮遊戲」的成分開始出現了，孩子開始搭建城堡、基地或商店，演起爸爸媽媽或宇宙大戰的遊戲。這時遊戲的認知層次攀升，對物體結構、原理的嘗試，符號表徵能力的複雜化和更多語言溝通大量融入遊戲中。



2. 遊戲中的人際互動。一開始孩子大概就是旁觀，此時父母不要急，不要一下子就催促孩子：「怎麼不一起玩？」或是就開始教孩子去問別的小孩：「我可以跟你玩嗎？」旁觀是重要的過程，表示孩子開始對遊戲有興趣並試著觀察別人的玩法，因此要允許孩子旁觀，時間也要給得足，等他看夠了想加入了，才表示孩子在心理上準備好了。

開始進入遊戲行為後，可能會有孩子自己玩自己的，或幾個孩子坐在一起各玩各的現象。但只要遊戲的時間和材料是足夠的，一段時間後，孩子自然會開始交談、關心起別人在玩什麼，並開始出現交換玩具或模仿等互動；等到玩得再成熟一點，有共同目標的合作遊戲才會出現。此時，更複雜的遊戲行為，包括角色分配、協調溝通、比賽規則討論等就會出現。

給好的遊戲資源也給時間

那麼，父母要如何支持孩子的遊戲呢？首先，盡可能提供遊戲資源，很多父母認為搭積木、拼拼圖等建構遊戲好像跟學習比較有關，就比較支持；假扮遊戲好像就是玩一玩扮家家酒，無足輕重。但事實上，每種遊戲都有發展上的功能，父母應該儘量提供合適的玩具或材料，讓孩子嘗試各種玩法，不要偏重某類遊戲。

給予足夠的時間也很重要，不管是在操弄中獲得認知成長，或是在人際互動上要熟練，都需要時間的醞釀。當孩子自由玩耍的時間和機會太少時，很可能一些高層次的能力根本沒有機會發展出來。最近台灣針對幼兒遊戲的研究已發現，有愈來愈多的孩子甚至到了五、六歲，即使給他機會，他也玩不出合作遊戲來，顯示孩子玩遊戲的時間真的太少了，很多能力都被剝奪掉了。

此外，父母要練習在孩子玩的時候忍一忍，不要因為孩子好像不太會玩或沒有和人互動，就很心急的想介入，讓孩子多嘗試一下、多失敗幾次沒有關係，等到孩子主動求助再幫忙都來得及。認知的處理要在孩子的腦袋中完成，父母太早出手，孩子就沒有機會在操弄中自己獲得領悟。

「玩」對孩子的成長來說太重要了，父母請放下及早學習的迷思，讓孩子多玩玩吧！

文章來源：<http://www.parenting.com.tw/article/article.action?id=5061143&page=1> 親子天下雜誌

