

一) 認識遊戲

1. 地鐵轉車站

目的：互相認識及熱身

程序：

1. 首先讓學生圍坐成一個圓圈。
2. 每位學生（參加者）先後讀出自己的姓名。
3. 然後，選出其中一位走到圓圈的中間，並取走該名同學的椅子。
*（此處可抽籤或自願方式選出該名同學）
4. 站在圓圈中間的同學現在讀出任何兩名同學的名字，讓兩名同學須立即互相交換位置。
5. 站在中間的同學嘗試在他們交換位置期間佔坐其中一張空置的椅子。
6. 若佔坐成功，沒有坐位的同學便須留在圓圈中間並讀出（另外）兩名同學的名字（*這樣可更多的同學有參與的份兒）直至他成功佔坐為止。

提示：如參加者是長者或遊戲期間出現混亂的情況，導師須規定各人在交換位置期間只准步行不准跑步。違規者將被罰站在圓圈中間。

2. 配對聯想

目的：互相了解名字與人的關係，互相認識及建立聯想。

準備：全體參加遊戲的同學，在胸前戴上名牌，並且在名牌上寫出興趣、專長、星座以及最喜歡的東西。

程序：

1. 遊戲一開始，儘快找到一位異性配對，找到人配對之後，依照先後的順序，回到領隊身邊，圍成一圈。
2. 配成一組的兩人，開始互看對方的名牌，並討論出兩人的名字，有什麼相關的字。
3. 如果時間即將結束，就算是牽強附會也行，務必要想出，有關連的意思。
4. 兩人一組，向其他的同學解清楚兩人名字的關係後，這兩人在待會兒跳土風舞時也是一組。

例子：

陳美紅
藍玉珠

紅和藍，是顏色的關係。

林水田
陳谷泉

田和谷，都是自然的景物。

黃西田
林東敏

西和東，是方向的關係。

3. 誰的聲音？

目的：從聲音中建立互相認識別人的特質。

準備：毛毯或大布一塊。

程序：

1. 由五、六代表者站在大家面前，讓大家記住自己的名字。
2. 記住名字以後，代表者站到毛毯後，從領隊那裏，取得一個背號，這個背號不可以訴前面的人。
3. 代表者連續發出三次領隊所指示的動物叫聲。前面的人聽完後，要猜出是誰的聲音。
4. 等全部代表者的動物叫聲都表演完後，再公佈正確答案。若聽不出是誰的聲音時，前面的人可以要求代表者叫慢一點，或者改變笑聲.....等變化。

4. 猜影子遊戲

目的：透過外形互相認識及建立觀察。

準備：床單或大布一件，大型手電筒一個。

程序：

1. 在組員中選出三位代表者，站在大家面前，以歌唱的方式，自我介紹。
2. 讓大家都認識後，代表者站到床單或大布後面，讓前面的觀眾看不到自己。
3. 其中一位代表者，站到床單後面，背後用大型手電筒照明，讓前面的觀眾透過床單的人影，猜猜看床單後面的人是誰。

5. 畫肖像

目的：透過觀察，進行認識及表達。

準備：名信片大小的厚紙、一公尺長的繩子每人一條，筆每人一枝，厚紙裁成和明信片一般大小，左右上方打洞繩子穿過綁好。

程序：

1. 手持綁好線的白紙和筆，畫右邊的肖像。
2. 肖像畫法可用漫畫方式來捕捉各人的特色。畫好後，說「嗨！這是送你的禮物」將成品送給對方。
3. 接到禮物的人，敬禮並說「謝謝」，然後在圖畫上方或下面寫上自己的姓名作為名牌。

注意：

1. 畫有肖像的名牌上，可以分別在上面寫上自己的小名，下面則寫自己的姓氏，會很有趣的。以這項遊戲做為集會的開場也很好。
2. 名牌完成後，做自我介紹。

6. 猜東西

目的：學習表達，加強聯想，互相認識。

準備：各自準備一份筆記用具、筆一枝，圖畫紙五張，在圖畫紙上畫上或寫上解答。

程序：

1. 挑選五名代表。
2. 領隊拿著「答案」事物名詞的卡片給五名代表看，不可讓其他人看到。
3. 代表者趕緊召開會議，決定每人一句話來暗示正確「答案」。
4. 代表者依次清楚地敘述暗示。
5. 當五人代表說完後，大家在紙上正確「答案」。
6. 領隊看時間差不多，將正確的答案寫給大家看。
7. 答對者得分。
8. 依此方法，根據其他不同的東西名稱進行遊戲。
9. 得分最高者，讚譽為「猜謎專家」。

注意：

1. 代表者可以反覆說同樣的暗示。
2. 代表者決定暗示的句子需花點時間，所以領隊最好事先準備好題目。

例子：

- a. 不是米做的
- b. 是中國北方人最主要糧食
- c. 既簡單又方便，長長的食物
- d. 忙碌的人最實惠，不必外出就可以享受
- e. 開水一沖就可以食用

7. 自說自話

目的：互相認識及自我表達。

時間：（視乎學生人數）每人約兩分鐘。

程序：

1. 全班圍坐成一圈。
2. 讓學生自我介紹（包括讀出名字及簡短地介紹自己，例如：一些他們希望別人知道關於他們的事）。
3. 規定每人不能講多於一至兩分鐘。
4. 開始前給各人少許時間思考，並邀請自願者作開始，或由老師先作自我介紹。

其他玩法：

1. 簡化以上程序，讓學生介紹自己的名字及說出三件關於自己的事，例如嗜好、出生地點、喜歡的顏色等等。 或；
2. 讓學生說出自己的名字及一件上星期得悉的好消息例如收到禮物、朋友的信或出遊。 或；
3. 讓學生說出自己的名字及敘述一件過去發生既惹笑又有趣的事情。

註：這個活動可變出很多不同玩法，且適合於不同的目的。以下有一些建議以供參考。

- a. 敘述一件最早的回憶；
- b. 講出一些你希望不久或遙遠的將來會發生的事；
- c. 分享你人生最快樂的時刻；
- d. 公開你感到最尷尬的事情；
- e. 講出一件改變你人生歷程的事。

8. 小記者

目的：增加同學間的互相了解，同時訓練學生觀察力，記憶力和描繪技巧。

時間：約一小時以上。

工具：鉛筆和記事的紙張。

程序：

階段（一）：

1. 把同學們分成兩大組，著他們面對面排成兩行。（如果異性數目相等，則確保各人對面也是位異性的組員。）
2. 老師向同學解釋遊戲要求；面對面同學須互相展開對話，在三至四分鐘時間內盡量取得對方的資料越好。
3. 鼓勵同學互相發問問題；及當拍檔感到困惑或停下來時候自發性地提供有關自己的資料。

階段（二）：

1. 限定時間到了，老師把其中一大組同學送往另一課室。
2. 向每人分派一枝筆鉛和一張紙。
3. 叫各人假扮記者，並寫一少段有關剛才他們那位拍檔的文章於派發的紙上，當中包括對該同學的描述及一些從先前對話中所得到的資料（同樣是越多越好）。

階段（三）：

1. 讓兩大組同學再次重聚，且圍坐成一圈。
2. 每人輪流讀出他們所寫的文章，從中可看出他們的觀察力。
3. 給機會予被描述的同学，就著任何有關自己資料上的錯誤作出矯正。

提示：在同一時間，老師只應就著一個階段給予指引，以免造成混亂。這個遊戲是一個很好的訓練觀察力和記憶力的練習。（這是一個訓練觀察力和記憶力的好練習）如同學們被鼓勵就著別人的外表和性格作出正面的評論，這對學生們建立自信和自尊也起了很大的幫助。

9. 傳電訊

目的：練習反應

程序：

1. 先圍圈並手拉手。
2. 其中一人為發電機，向左或右輕按旁邊者的手。
3. 收到電訊後要馬上決定把電傳下去或回傳。
4. 傳錯電或兩手同時反應者輸。

注意：

1. 動作要快但按電訊的力度要輕。
2. 這遊戲一定要連同「傳名字電訊」分先後進行才有意義。

10. 傳名字電訊

目的：練習反應及記憶同學名字

程序：

1. 與「傳電訊」一樣，只是傳電訊同時要加上旁邊者的「名號」。

2. 「名號」是由參予者自行按自己的「喜好」所創造的「花名」。

注意：

1. 同學要互相欣賞、溝通及尊重別人的「名號」。

11. 火山爆發

目的：進行熱身及打破隔膜。

說明：準備一個約六平方公尺的場地給十五同學生，其他的人當觀眾。隨便挑一個人當鬼，在這個場地範圍內玩捉人的遊戲，任何人都不可越界。等到大夥的情緒高昂，老師可以要求學生若被鬼捉到，必須作一個「爆炸」的動作，及叫出自己的名字。至於要如何「爆發」則沒有限制。

注意：

1. 這是一個很自然的熱身運動，即使受到了時間及噪音的限制，只需玩一分鐘也會有很大的幫助。
2. 爆發是人在被鬼捉到時，一種很自然直接的反應。
3. 當然這個遊戲最好在戶外做。

12. 月下散步

目的：運用遊戲進行合作活動。

說明：每二人一組，並肩面朝同一方向排成二行，手拉手舉高，形成一個「隧道」。大夥開始唱：「我們倆月下散步……」，此時由排在最後面的一組穿越隧道到隊伍的前面來，成為第一組，仍然牽手舉高，以此類推，直到原先的第一組走完，回到原來的位置為止；或者也可以讓兩行的人面朝相反的方向站立，再重複一遍。

變奏：讓兩人手牽手，一邊唱歌，一邊繞著教室漫步，同時觀望周遭，彷彿自己初來乍到。

注意：在專業為職業演員所設計的課程活動中，這個傳統的歌唱遊戲也被拿來當作熱身運動。演員們從中得到的樂趣並不亞於小孩子。這個遊戲錄在尼瓦·鮑伊與戴格尼·派德森（Dagny Pederson）合著的《民俗遊戲與體操訓練》（Folk Games and Gymnastic Play, Chicago: H. T. Fitz-Simons Co., Inc.）一書中。

（譯者按：歌曲的選擇彈性很大，挑一首大家都熟悉的時代曲來唱也行。）

13. 交換拍檔（遊戲附比賽性質）

目的：互相認識。

時間：約 50 分鐘（以每班 40 人計算）

活動程序：

1. 每兩個人一組
2. 用兩至三分鐘向組員介紹自己
3. 鼓勵同學們互相幫助，問一些例如「你在哪裡出生？」、「你有什麼嗜好？」等問題。
4. 指定時間一到，各組須與另一組組成新的四人隊伍，每位同學也需向他的新組員介紹他的拍檔。介紹內容應包括剛才對話中得悉的一切資料。

5. 用約五分鐘完成此部份，之後每對拍檔繼續與另一對拍組成另一個新的四人組合，如此類推，直至每位同學有機會遇到班中的每一位、或每位同學有機會與班中的每一位組隊伍。

遊戲變化：(簡單版本玩法)可先讓各同學各自找一位拍檔，然後互相介紹自己，且找出一些關於其拍檔的資料，之後圍大圈向全班介紹其拍檔。(註：兩至三分鐘已足夠每對組員在圍大圈介紹前互相認識。)

提示：這是非常好的一個「混合」遊戲，志在幫助同學的自我認識、信任和社交發展。

14. 訪問 (遊戲附比賽性質)

目的：增加同學間的互相了解，積極表達自我。

活動程序：

1. 每兩人一組。
2. 給予若干時間讓他們互相自我介紹，並且決定由誰同學「甲/a」，誰當同學「乙/b」。
3. 解釋你希望同學「甲/a」先以電視訪問員身份訪問同學「乙/b」。
4. 同學「甲/a」在訪問中應找出有關同學「乙/b」曾居住過及旅遊過的地方、他的興趣和嗜好、他的專長、他對不同事物的看法/題目的意見、生活哲學、有沒有雙親及先祖等等的資料。
5. 訪問時間約五分鐘，然後互相調轉身份，由同學「乙/b」訪問同學「甲/a」。

其他玩法：

1. 如欲使此活動/練習變簡易一點，可先列出問供同學們發問，且容許同學們在訪問中用這些資料。或；
2. 分發和鉛筆給各人，且著每兩個人一組。給予時間讓他們寫下關於拍檔的資料。之後全班圍成一大圈，每位同學輪流在全班面前進行訪問，嘗試以較早前一些有關被訪者的有趣事/興趣作為訪問的內容。如老師希望以正式的訪問方式來進行亦可。或；
3. 以三至四人一組，每組推選一位訪問員。訪問員用少許時間與組員傾談，之後在其他組面前進行與組員的訪問。最後，由老師或其他組員訪問這些訪問員。或；
4. 著同學們發掘一項有關其「拍檔」的興趣/趣事。例如關於最近的假期、一種嗜好、某種特別的工作、享受某種特別的活動等等。訪問時，目的在於從問題當中，盡量找出關於某指定題目的內容，務求使同學感興趣。

提示：這個活動對一些害怕在人前說話的同學很有幫助。如老師欲為同學們準備一問題表，必須視乎同學們的能力。訪問的題目可以廣泛、很多元化、務求製造無限歡樂氣氛。以下是一些建議：

- a. 曾經發生在我身上的最搞笑事情
- b. 曾經發生在我身上最古怪事情
- c. 在生命中感後悔或抱憾的事情
- d. 一些我盼望我曾做過的事
- e. 一些我想做的事情

建議問題：

- 是否有兄弟姐妹？

- 喜歡什麼顏色，最怕什麼？
- 喜歡吃什麼，最怕吃什麼？
- 喜歡什麼科目、專長？
- 你有沒有任何嗜好或消閑活動？是什麼？是否每個人也可以玩或做得到？或是需要某些特別技巧/技能？需要些什麼工具？對於一個從未參與過這種活動的人來說，怎樣才可參與其中？
- 假使你可選擇於另一個國家居住，你會選擇哪一個國家？
- 有沒有哪位名人是你所仰慕的？他/她有什麼素質使你對他為之仰慕？
- 將來理想的職業是什麼？

二) 比賽遊戲

1. 我變

背景：這遊戲看來頗傻氣，但可將人的性格和潛意識表現出來。究竟你是很易受人影響，跟從別人所做的動作？還是很有主見，一點也不受別人所做的動作影響呢？

目的：訓練手、眼和說話的配合和靈活性。增進參加者之間的認識。

人數：兩人一組，組數不限。

場地：不限。

程序：

1. 雙方先練習三項動作：(請參閱圖片)

- a. 雙手放在額頭上。
- b. 一手舉向上，另一手放在手肘之下。
- c. 雙手交叉在胸前。

2. 開始時，其中一人說：「我變。」雙方要同時從上述三項動作中選做一項。

3. 如果雙方動作不同，則改由另一方說：「我變。」同時做動作。

4. 如果對方偶一不慎，做出相同動作，則對方便輸一分。勝方繼續說：「我變。」遊戲繼續下去。

5. 熟習動作後，速度可加快。

6. 這個遊戲也像「十五、二十」，最後以最終勝負盤數作計算。

2. 猜領袖(估領袖)

背景：每一個小朋友都喜歡擔任小組領袖，帶領大家做各式各樣的動作。

目的：提供懸疑的氣氛。

訓練注意力和觀察力。

學習擔任領袖與被帶領者的不同角色。

場地：室內或室外。

程序：

1. 參加者圍成一圈，而向圓心坐在地上。
2. 先選出一人離開場地，以見不到圓圈為限。
3. 然後，主持人幫助小組推舉一個領袖，讓在場的參加者都知道。
4. 領袖負責帶領參加者做各項動作如鼓掌等，參加者靜靜地跟從。
5. 若領袖轉換動作時，所有參加者也要跟著轉換。
6. 第一個動作開始後，離開遊戲現場的參加者可返回小組，站在圈中間，憑著對眾人動作和表情的觀察，猜測誰是領袖。
7. 他有三次的猜測機會，如在三次之內猜中，領袖便要離場，擔任下一位猜領袖的人；如三次都猜不中，便需唱一首歌，然後選人離場，再重玩2-7項。
8. 主持人可在適當結束遊戲。

注意事項：

1. 主持人應讓每一參加者都有機會擔當領袖角色，嘗試不同感受。
2. 主持人在遊戲之前應向參加者強調，轉換動作時須憑彼此的默契自然轉換，免被猜中。

3. 遊戲宜於比較安靜的環境中進行，使參加者精神較易集中。
4. 如參加人數增至二十五人，可推舉兩人或三人擔任猜領袖的角色，會收更佳的效果。

3. 買破爛（收買佬）

背景：買破爛的人是甚麼東西也買的，破舊的，破碎的，沒有用的，凡是東西，買破爛的人都收購。

目的：訓練小組的合作。

訓練敏捷的反應。

為參加者提供豐富的娛樂。

場地：室內或室外。

程序：

1. 各組推舉一組長，負責傳遞主持人的命令和收集所要求的物品。
2. 主持人把收集的東西告訴各組組長，然後由各組長負責在小組中收集，最快的一組可得一分。例如，每組集齊五條鞋帶。
3. 遊戲繼續進行，主持人可要求各組提供一定數量的輔幣、鞋子、車票、鑰匙、書本……
4. 主持人可在適當時結束遊戲，得分最多的一組獲勝。

注意事項：

1. 主持人可事先把所要收集的東西列出，以方便遊戲的進行。
2. 主持人要注意所要收集的東西並不傷害他人的身體。如拔頭髮、眉毛；除衣服、褲子等都是很不恰當的。
3. 主持人應充分利用現場的物品，如雨傘、紙張、掃把等，記件遊戲的目的在於測驗各人的反應是否敏捷。

4. 八爪魚

背景：遊戲帶參加者進入海底的世界。試幻想大家是一群魚，在大海洋裏游來游去；突然，惡魔八爪魚出現了，把碰到的魚一條一條吃掉。

目的：訓練幻想力。

訓練靈活的身手。

引導自我表現和練習。

場地：室外，球場或草地。

準備：軟球一個或豆袋一隻。

程序：

1. 主持人請大家幻想自己在處身於海洋中，各人是善良的大魚和小魚，在奇幻的深海中自由自在地游動著。（主持人可用球場界線作範圍，以規定海洋的界限。）
2. 在深海中，有一人持著軟球，他便是八爪魚。
3. 八爪魚站地並用軟球到處碰觸小魚，小魚被碰後，便成為八爪魚的「觸鬚」，要站在原地不動。當其他魚兒游過時，這些「觸鬚」也可碰觸他們。
4. 當所有的魚聯群結隊聚集在海洋的一邊時，八爪魚可發號說：「小魚、小魚，

請游過我的海洋。」這時所有的魚便要以游泳的姿態，從一邊跑到另一邊。八爪魚和牠的「觸鬚」便可以趁機抓住他們。

5. 八爪魚又可要求魚兒們用難度較高的動作游過海洋，例如：用單腳跳游過海洋，或用雙腳跳，或閉目，或雙放在頭部或慢步等方式。
6. 最後八爪魚和「觸鬚」們把魚全部吃掉，便結束遊戲。

注意事項：

1. 遊戲需劇烈走動，參加者宜穿著運動鞋。
2. 海洋的範圍不宜過大，否則便會增加抓魚的難度。
3. 若人數過多，如有 40 人時，可選兩隻至三隻八爪魚，並輪流發施號令。
4. 主持人要幫助各人發揮其幻想力，在遊戲開始前，先給他們練習一下，熟悉八爪魚和魚兒的動作，這可使他們更投入魚類的世界。

5. 五角一元

背景：這遊戲與「糖籐豆」相似，但較複雜，因要計算數目。早期這遊戲的名稱是「斗零一毛」。

目的：訓練注意力和計算能力。

練習不同的分組方式，使固定的小組與其他小組混合。

體驗被淘汰的經歷和感受。

場地：室外，球場或草地。

準備：小咭紙，每張寫上「五角」、「一元」或「一角」等，每人派一張。

程序：

1. 每人派咭紙一張。開始時，主持人宣佈一個銀碼，如一元五角、三角等。每次大家便要根據銀碼目組合。組合完畢，剩下來的人便被淘汰出局。
2. 此外，主持人亦要檢查一下小組的組合是否正確，計算錯誤的小組也要被淘汰。
3. 最後，沒有被淘汰的人獲勝。

遊戲變化：

1. 遊戲進行數次後，可交換咭紙以改變所持的數字。
2. 除五角、一元外，也可用二角、一角進行。不過，第一次不宜用多過兩種輔幣，免造成混亂；主持人事前要想想所出的數目能否組成，慢慢增加輔幣種類。
3. 遊戲可不用咭紙，但要各人牢記自己所選輔幣的數額，避免混亂。

6. 豹狼和綿羊

背景：豹狼和綿羊是森林中兩種性情很不相同的動物，豹狼狡猾，綿羊善良；我們用大球代表豹狼，小球代表綿羊，讓他們在一個圓形的森林裏面跑，大豹狼步步緊追小綿羊。如果綿羊和豹狼相遇，我們就眼巴巴看著小綿羊給吃去了。

目的：營造一個既有休息又有遊戲的輕鬆環境。

訓練參加者的幻想力。

場地：不限。

準備：分別寫上豹狼和綿羊字眼的大小膠球各一個，每人椅子一張，播放音樂的工具。

程序：

1. 參加者圍成一圈，坐在椅子上（或地上），彼此保持較近的距離，以可接到膠球為限。
2. 豹狼（大膠球）跑得較快，球先傳，相隔一人傳球。接著是綿羊（小膠球）跑得較慢，人接一人傳球。
3. 這樣，豹狼和綿羊便在森林裏奔跑，當豹狼跑完一圈追上綿羊，（大膠球和小膠球）一同落在一個人手裏時，那人便要站起來扮豹狼狡猾或綿羊怕死的動作。
4. 戲劇繼續進行，主持人可在適當時結束遊戲。

遊戲變化：主持人除了用膠球外，也可就地取材，以其他方便傳遞的物體代替。

7. 傳訊息取物件

背景：除了說話外，動作和符號也可傳遞消息，但卻容易產生誤會。

目的：嘗試以動作傳遞消息。

訓練小組的合作性。

訓練準確和敏捷的反應。

場地：室外或室內。

準備：兩件容易拿取的物件，如書本、皮球、空罐子、筆盒或毛衣等。易破的瓶子或長的樹枝和球拍則不適用。又白紙兩張，寫上物件名稱作抽籤之用。

程序：

1. 參加者排成兩隊，雙方相距約一米，各隊隊員將手放在身後相握，形成消息傳遞的線路。
2. 各組自行決定表示取物的動作，如握手表示拿書，勾手指則拿皮球，隊員可預先練習。書和皮球放在一端的椅上。
3. 開始時，主持人在椅後主持抽籤，每隊最後一人根據所抽到的籤，知道所要取的物品後，立即返回隊頭，以預先決定傳訊的動作傳至最後一人，最後一人接到消息後便立即去取物件，然後拿到隊頭，傳至隊尾，再由隊尾的人跑著將物品放到椅上。快而準得兩分，準確得一分。錯拿的得零分。
4. 最後，得分最多的一隊獲勝。

8. 盲俠聽聲劍

目的：加強注意力及反應。

準備：以手帕、毛巾、或帽子等物當落物使用。（放在圓心附近）。

程序：

1. 選定一人扮盲俠。
2. 扮盲俠的人，要保護放在自己腳邊的落物，不被圍成圓圈的任何一人取走。
3. 組成圓圈中的任何一個隊員。隨時可以伺機取走落物。
4. 如果扮盲俠的人發現有人離開原位想來取。
5. 被盲俠碰到的人，就要當下任的盲俠。

6. 就算已經拿到落物，但在歸位前，當盲俠的人仍有機會抓他。

注意：隊員，有時可以裝出要取落物的動作，或者趁其不備，出手一擊，這樣可以製造緊張、刺激的氣氛。

9. 接名子傳物件

目的：加強反應力。

準備：膠球一個。

程序：

1. 選一個人當發起者。
2. 發起者拿著球一邊說著一樣自己喜歡的東西名稱，一邊將球傳給他人。
3. 接到球的人，要馬上說出一個以和前一個所說名稱的最後一字同音為開頭的物品名稱，並且將再傳出去。
4. 依此要領反覆接尾令的遊戲。

注意：

1. 當 A 把球傳給 B 後，B 不可以馬上把球再傳給 A。
2. 如果接錯的話，倒扣一分。
3. 投球的人，要讓對方能接得到球。
4. 站著發呆沒接住球的人也扣一分。

10. 蒙眼保標

目的：加強反應力。

準備：

1. 領隊用的哨子，人數的小豆袋（或小物件），將小布袋置於事先畫好的圓圈內。
2. 蒙眼罩。
3. 小紙卷。

程序：

1. 選一人當鬼，並蒙上眼睛。
2. 遊戲開始信號一響，遊戲者開始去奪取小布袋，鬼用紙卷保護「豆袋」。
3. 搶到小豆袋後，回到自己的位置上，將小豆袋擺好，當信號響起時，再開始行動。
4. 取小布袋時，若不小心被鬼摸到就出局，退到外面觀看。
5. 遊戲結束，看誰得到的小布袋最多就獲勝。

注意：

1. 當鬼者只能待在小圓圈內捉人。
2. 也可以二個人同時當鬼。
3. 只可步行不能跑跳。

11. 花花草草知多少？

目的：增加對花草植物（或其他事物）的認識，並鼓勵討論。

時間：45 分鐘

工具：筆、咭紙、膠水、雜誌、種子廣告、剪刀。

準備：

1. 在種子目錄、園藝雜誌等中剪出一些植物和花的圖片。
2. 把這些圖片貼在咭紙上，並編上號碼。
3. 列出一張寫上植物名稱的名單，並確保名單上的號碼與咭紙上的號碼相符。

活動程序：

1. 把貼在咭紙上的圖片放置於房間的四周圍。
2. 告訴學生圖片的總數。
3. 讓學生傳閱圖片並寫下每種植物或花的名稱。
4. 鼓勵學生就著不同的種類/品種等等作出討論，以達致讓同學互相混熟的目的。
5. 根據圖片的數目多寡設定時間，把各同學圍成一圈，老師舉起圖片，讓同學讀出答案。（可讓同學輪流說出答案或集體說出答案）

其他玩法：這是一個可以有很多變化的遊戲。除了花之外，還可選用汽車（舊式或新式的）、雀鳥、動物、城市、著名建築、電影明星、名人、機器（古時或現代的）、魚類、船、槍、流行組合、皇族等等數之不盡的題材。

註：雖然這個活動需要作一些圖片的搜集和準備，但一旦完成，這些圖片將可不斷重覆使用。

此外，若已收集了許多不同類型的圖片，則盡量避免給同一班學生重覆選用相同的圖後作相同的討論。

三) 戲劇及溝通遊戲

背景資料

(*此段文字節錄自陳力生先生的文章)

要成為一個演員，首先最重要的是了解自己，如：感情、思想、習慣、身體等等。這樣才可以利用自己的特質去演戲。而劇場遊戲是本身好像主要對演員而設。無可否認劇場遊戲是道能幫助演員了解自、了解演戲最基本的技巧、要注意的各種因素及啟發創作的橋樑。但這些因素除了對演員有幫助外，對一個青少年成長亦有正面影響，因為我們可以透過劇場遊戲，用一個輕鬆手法，使青少年自我認識，啟發思維。比起文學說教的形式來得有趣。老師也可以在劇場遊戲裏成為學生遊戲夥伴一樣，互相影響，隨時接觸、溝通、體會、回應，一起做實驗而有新的發現。

劇場遊戲有數不盡的種類，而相同一種遊戲也可有不同的目的。大致上以信任、想像力、集中力、創作力、觀察力、表達能力、身體運用、與他人合作等等。這些對青少年成長最有作用的。

1. 有口難言

背景：在一個很寂靜的世界，我們只能用表情、動作表達我們的思想。不過，在開始時，要使我們的朋友明白自己的意思並不容易，他們可能會誤解。但不要緊，他們終會恍然大悟的，朋友之間的了解，就是這樣慢慢地加深。

目的：營造懸疑的娛樂氣氛，及訓練表達動作、領悟動作的能力。

場地：室內或室外較寧靜的地方。

程序：

- (1) 參加者平均分成兩組，各成一橫行相對坐下。雙方保持一段距離。每組各選定一部電影名稱、成語、名詞。
- (2) 開始時，先由一組派出一代表走到另一組跟前，當對方輕聲地告訴他所選定的電影名稱後，他便回到自己組員面前，用動作和表情將名稱表達給本組成員。組員合力猜測，而他只能用點頭或搖頭表示對或錯。
- (3) 雙方須在指定的時間內完成，能完成者得一分，未能完成者對方得一分。
- (4) 時間一般為五分鐘，計時及計分由主持人負責。
- (5) 一組猜完之後，由另一組接替，雙方輪流猜及做動作。
- (6) 主持人可在適當時結束遊戲，得分多的一組獲勝。

注意事項：

1. 這個遊戲所需的時間頗長，應有地方可供大家舒服地坐著。
2. 兩組相距不要太遠，讓參加者均能見到表演者的動作及表情。
3. 如果時間許可，主持人應讓每一參加者都有機會嘗嘗表演的滋味。

遊戲變化：猜測內容除了電影名稱外，也可以是詩歌、電視片集名稱及歌曲名稱、書籍名稱、名人名字等。

2. 眉目傳情

背景：這個遊戲不用說話，只用眼睛把意思傳遞，讓其他人會意。這時候大家要把精神集中，你望著我，我望著你。不過有些時候，你的眼神表達得不很清楚，或者是別人會錯意，或者是表錯情，這樣就惹出笑話。

目的：加強非語言的溝通能力、訓練精神集中和對他人的注意、及個人敏捷反應。

場地：室內或室外較寧靜的地方。

準備：椅子（數目為參加人數的一半）。

程序：

1. 先將椅子圍成一圈，椅子之間保持一定的距離。
2. 參加者兩人一組，每組只有椅子一張，其中一人坐在椅子上，另一人則蹲在椅子前面。但最後的一組只有一個人坐在椅子上，前面地上留空。
3. 蹲在地上的人，都要注坐在那椅子前面留空的人，留意他的表情在暗示誰跑到他前面的空位。
4. 若發覺他暗示你，你便須趁後面的組員一留意時，很快地跑到他前面的空位去。
5. 如能不被後面的組員發覺，成功地跑過去，則可與坐在椅子上的新組員互換位置。
6. 坐在椅子上的人，只可低頭看守蹲在椅子前面的人，防止他跑掉，不能望著椅子前面有空位的那人正在給誰示意。如他發現自己的組員要跑掉，可伸手輕拍組員的肩部，組員便不能跑開，需與他互換位置。
7. 椅子前面出現空位的人須繼續給蹲在地上的人示意，引誘他人填補地上的空缺。
8. 遊戲進行至參加者感到有點厭倦為止。

注意事項：遊戲過程參加者需保持現場的寂靜，以達遊戲的效果。

3. 吸血殭屍

背景：「吸血殭屍」電影已被人淡忘，但殭屍的恐怖形象仍留在我們腦海中。參加者要有很大的膽子，才可以進行這個遊戲。

目的：訓練膽量，及體驗扮演和轉變角色的感受。

場地：空間較大的室內地方，例如沒有檯椅的課室。

程序：

1. 參加者先在室內步行，熟習室內環境。
2. 所有參加者閉上眼睛，慢慢四周步行，這時，大家所遇到的都是默默無言的善良人類。
3. 一會兒，在人群的中間，出現了「殭屍」。（由主持人選一人擔任。）
4. 「殭屍」再遇人時便尖叫示意，漸漸場內便會有越來越多人變成「殭屍」。
5. 當兩隻「殭屍」相遇時，大家同時叫出「勝利」的聲音，他們便從「殭屍」變回人。這樣變來變去，遊戲可繼續不斷。
6. 直至大家有些厭倦時，主持人便結束遊戲。

注意事項：

1. 整個遊戲是在閉目中進行，主持人告訴參加者他會照顧大家的安全，便放心閉目漫步。
2. 遊戲適合於成員們已互相熟識的小組，且不介意略開玩笑。

3. 不相熟小組可先玩另一相似遊戲——「朋友伙記」。
4. 遊戲結束後，大家可以討論扮不同角色時的感受。

4. 香港小姐

背景：傳說有一個村莊，住著一位很漂亮的姑娘，名字叫香港小姐，可惜她從來不笑。人們見到她時，總是想盡辦法逗她一笑，於是有一天……

目的：訓練表演各種逗人歡笑動作的技巧，及訓練個人的忍耐力。

場地：不限。

程序：

1. 參加者分成甲乙兩隊。先由其中一隊面對面成兩列橫隊，中間留下一條約一米寬可容納一個人走過的通道，通道長短不限。
2. 另外一隊的隊員需輪流單獨經過這通道，如果他能從通道的一端走到另一端而保持不笑，他便有「香港小姐精神」，可得一分。
3. 通道兩旁的人可在他經過通道時，以種種方法逗他發笑，如不停地叫「香港小姐」或扮鬼臉，若能令他忍不住發笑，則可得一分。
4. 當對方每一隊員都走過「香港小姐」巷後，兩隊調換，直至每一參加者都走過「香港小姐」巷為止。
5. 主持人統計分數，分數多的一隊可以獲勝。

注意事項：

1. 站在兩旁的人不能碰到「香港小姐」的身體。
2. 這個遊戲不宜參加者彼此還未熟悉時進行。

5. 憑觸覺繪圖

目的：互相認識、分享體驗、嘗試以繪畫表達自己。

準備：填充玩具數個、紙箱數個、道林紙、簽字筆、膠布一卷、哨子一個。

1. 將填充玩具放入紙箱內，開一個小洞，以便手伸進去摸玩具用膠布將開口封好。
2. 事先分給各小隊放進填充玩具的紙箱、道林紙、簽字筆各一份。

程序：

1. 各小隊以猜拳來決定繪圖的順序，並將道林紙攤開在隊伍中央。
2. 遊戲開始，每人有十五秒的時間將手伸入紙箱，好好考慮紙箱內的東西為何。
3. 每人十五秒時間觸摸紙箱內的填充玩具，組員間相互討論，花三分鐘將討論結果畫出道林紙上。
4. 圖畫好後，領隊叫每小隊分別拆開紙箱，比較填充玩具和道林紙上的圖形。最後集體評定頒獎給特優者。

6. 名行各業

目的：互相認識、分享體驗、嘗試以動作表達自己。

工具：紙條（視乎人數而定）及袋一個。

準備：在每張紙條上寫上一種職業，然後放入袋中。

程序：這是一個默劇遊戲。

1. 安排坐位讓各人也可清潔看到做默劇者的動作。
2. 其中一名同學出來在袋中抽出一張紙條。

3. 根據紙條上的職興，同學想像自己正在做著這工作而做出一連串動作。
4. 其他同學嘗試猜猜這是什麼職業。
5. 設定限定時間，當同學用默劇模仿的動作被猜中時將獲得分數。

其他玩法：

1. 參加者可自行想出一種職業來做默劇動作。
2. 參加者可模擬他們曾做過的工作。
3. 可作分組遊戲。每組須猜出由他們自己組員所模仿的職業。
4. 可用其他主題，例如：嗜好、箴言、書名、植物等等。

註：這是一個頗容易的玩戲。它鼓勵參與，尤其當參加者就著他們曾做過的職業做出默劇動作時，更可讓大家互相認識和一同分享資料。每次默劇動作完成後，導師可鼓勵參加者介紹有關這個工作的體驗（如適用）。

7. 盲公竹

目的：

1. 對別人信任及責任感。
2. 利用語言以外方法，和別人溝通，利用自己不同的感官。

程序：

1. 兩個人一組，一個合上眼，另一個用手牽著他，帶他四週走動。
2. 5-10 分鐘後轉換位置。

注意：

1. 盡量不用說話提示，利用手感覺去溝通，如上落樓梯，轉方面等。
2. 盲公竹的人要使人有安全感，小心照顧盲的人
3. 提示他們利用眼睛以外感官。

8. 盜賊

目的：

1. 自己尋找成功的方法。
2. 每個人都運用集中注意力，利用耳朵或感覺確認方向。

程序：

1. 一位同學矇著眼睛坐在地上，在他前面放有一條紙棒。
2. 5-6 人先玩，每人利用各種方法，偷取紙棒，其後利用它拍矇眼的人。
3. 矇眼的人手上有無形的槍，聽到任何方向有聲音便可向那方向開槍。
4. 老師決定發槍是否打中同學，打中便退出。

注意：除了玩的同學，看的同學也要保持安靜。

9. 鯊魚水母

目的：集中力，控制身體的即時反應。

程序：

1. 地上一條中 把房平均分開。
2. 兩組人(平分)，面向敵方在 上平排一行。
3. 一方叫鯊魚，一方叫水母，兩方的人應踏一步便可捉到敵方。

4. 老師在中間叫鯊魚時，鯊魚便去捉水母，叫水母時，水母便去捉鯊魚。逃走的一方如能在被捉前回到後方如牆或 等便成功。如被捉了，便會變成敵方，一同捉人。

注意：

1. 要同學聽清楚口號，不要估。
2. 習慣後可隨意把口號時大時細聲。

10. 紅綠燈

目的：集中注意力，控制身體進行冒險的嘗試。

程序：

1. 找一同學或老師可做「交通警察」的角色。
2. 扮演「交通警察」的人面向牆，腳下有一紙棒。
3. 其他人從房間的另一方作起點走向那人，以先拿起紙棒輕拍「交通警察」的同學為勝利者。
4. 但「交通警察」可隨意快慢轉身，不需說話，只要見到人動，那人便返回起點重新開始。

11. 砌物件

目的：建立同學觀察力，並發揮合作及想像力

程序：

1. 5-6 人一組
2. 老師說出一種物件如(車、蜘蛛)，各組在限定時間內用身體合力砌出來。
3. 完成後一同鑑賞。
4. 重覆幾次，每次增加物件難度，如砌的物件可由死物，第二次為生物或物件完成後可移動，最後可以加快活動時間及改變每次砌物件的人數。

注意：

1. 提示時鼓勵利用想像力、創意
2. 留意各組討論情況。

12. 砌圖畫

目的：利用身體動作加想像力去表達一些事件。

程序：

1. 一位同學做出一個靜止動作。
2. 另一位同學做出另一個靜止動作去配合，形成一幅圖畫。
3. 其他同學選擇兩人其中一個的動作去想，有了想法便取替另一位，擺出一個新動作改變那幅畫的事件。

注意：

1. 鼓勵他們嘗試，有想法立即去做。
2. 提示他們想像其他事件，如圖 1 是 A 打 B，B 彎低身。圖 2 變成 B 彎低身，C 在 B 後做一動作，表示他放屁好臭。

13. 年齡看得出

目的：建立同學的觀察及分析能力

程序：

1. 把年齡 1-100 歲定為 10 個級別
2. 每個學員給他一個歲數
3. 用形體把歲數表達出來
4. 其他同學即時估出歲數級別

注意：提示學員利用想像力，從生活中找出形象

14. 職業識業

目的：建立同學的組織及扮演能力，並同時進行觀察及分析訓練

程序：

1. 每個學員想像一種職業，加入年齡，只用身體語言表達出那種職業。
2. 其實很多劇場遊戲都是很好的熱身遊戲。如在主要的課題前加入有關的劇場遊戲作為熱身會較適合，但相同的遊戲可以用不同的目的去玩，如紅綠燈一樣。但在玩之前最好不要說出遊戲的目的，玩後希望能由學員說出遊戲之重點。
3. 活動教學除了有趣方法，把知識帶給學員外，重要的是能啟發學員學到什麼，而不是老師講知識是什麼。所以老師是一個引導者。

注意：可提示學員注意年齡，職業的高低、衣著、行為等

15. 慢動作

目的：開發肢體動作與表達能力。

要點：完全用慢動作進行。

程序：

1. 這個遊戲需要很多人（如果時間夠的話，可以先讓一半的人當觀眾）。
2. 先用認識遊戲－「火山爆發」遊戲來熱身；然後用慢動作再做一次。
3. 所有的人都必須在限定的範圍內用極慢的慢動作來做，包括跑、呼吸、閃躲，或者觀察等等。
4. 當中有先找一人扮演「鬼」的角色可隨意用慢動作「捉人」。
5. 當「鬼」一旦碰到了任何一個「人」，就必須停住不動，保持原來的姿勢；被碰到的「人」便成為新的「鬼」，繼續以極慢動作追逐其他人；一旦追到了，他也必須保持原有的姿勢，停住不動，換第三個人當鬼。
6. 如此類推，直到所有的人都變成「木頭人」為止。還沒被鬼捉到的人絕對不可以跑出範圍，必須在範圍內用慢動作在木頭人之間遊移。

注意：

1. 遊戲的範圍一定要加以限定，否則時間可能會拖得太長。如果人數太多，可以指定兩個人當鬼，最後再下指令：兩個鬼彼此互捉。
2. 真正的慢動作雖慢，仍具有流動性。

16. 矇眼漫步空間

目的：加強全身的感官知覺。

要點：矇著眼睛在場地內四處走動，就好像仍然看得見一樣。

程序：

1. 首先把所有尖銳、有稜角的東西移開，並且注意場地的地面必須平坦。
2. 然後準備幾條矇眼用的手巾，把參與者（至少兩人）的眼睛矇住，並在場地內放置一些真實的道具，諸如餐具、桌椅等等。
3. 參與者的任務就是試著彼此傳遞這些道具，好比在茶會當中。

變奏：這個遊戲也可以不需要道具，只需要讓大家矇著眼在場地內走動，設法不要碰到別人。

注意：

1. 剛開始的時候，有些學生會因為眼睛被矇住，看不見而感到焦慮，以至站在原地不動。這時候提指示或是利用道具電話不失為解決問題的好法子：你可以先讓電話鈴響（用人聲假裝也可以），然後指定某人（叫名字）來聽電話；不必要求他真的拿起話筒講話，這麼做只是為了刺激他踏出第一步，之後他自然會試著跟其他人一起四處走動。
2. 參與者彼此透過傳遞道具而有所接觸是這個遊戲成功的關鍵。
3. 問問學生他們平常最仰賴哪一個感官知覺，哪一個次之？如果身體其中一種感官知覺喪失了，其他的知覺是否能加以彌補？

17. 鏡子

目的：訓練同學的觀察及模仿能力

要點：確實做到如鏡子般反映照鏡子的人的動作。

程序：用報數的方式分成每二人一組，各組同時進行。讓甲乙兩人面對面，假設乙正在照鏡子，而甲則是乙在鏡中的模樣。甲必須反映出乙從頭到腳所有的動作，包括面部表情在內。過一會兒之後再讓兩人的角色互調，由乙來反映甲。

注意：

1. 留意學生會有的一些事前臆測；預設會阻礙反映，例如：當乙作出一個甲所熟悉的動作時，甲是提早預設了下一步的動作呢？還是仍然緊緊跟著乙？
2. 留心學生們真正的反映，假設乙動右手，那麼甲會動那一隻手？不要刻意讓學生去思考這個問題，等到他們玩「誰是鏡子？」（接下來）遊戲時，自然會了解反映是什麼。
3. 調換角色應該在不打斷動作的情況下進行。
4. 「千面女郎」很適合作為這個遊戲的熱身運動。

18. 地點遊戲

目的：讓遊戲者明白如何靠人物，以及人物所做的事來展現一個地點。

要點：表現出「地點」來。

程序：分成兩組，其中一組當觀眾。第一個人上場，藉由肢體與隱形物的接觸來

表他身在「何方」，其他的人誰先看出這個「地點」，去發展與第一個人以及「地點」之間的關係。其餘的人陸續以相關的色（「人物」）加入這個「地點」，以及整體的活動（「事件」）中。

例子：第一個人上場，展現出一排一排的書；第二個人走進來，站在櫃台的後面，拿出書後的登記卡來蓋章；第三個人進來，推著一輛運書車，把書擺上架；其他的人陸續進入這「地點」圖書館來。

19. 交換地點

目的：即興地進行扮演及反應的行為。

要點：不預設地展現出「地點」、「人物」，以及「事件」。

說明：每二至四人一組，每組的男女人數相等（譬如每組都有一男兩女）。每一組自行決定「地點」、「人物」，和「事件」，畫一個「地點」的平面設計圖出來，並標上「人物」、「事件」、時間、天氣等等。畫好後由老師把所有的平面圖收集起來，重新分配，等學生要上場時再發給他們。每一組拿到的平面圖都不是自己設計的那一份。遊戲者很快地看一看平面設計圖，靜靜地決定由誰來扮哪個「人物」，除此之外不作任何進一步的討論，直接進入平面圖所標示的地點中，並將平面圖隨時擺在手邊。

注意：

1. 這個遊戲讓學生無法預設。
2. 可以詢問學生如何從一個人的房間來了解一個人。

20. 幹哪一行

目的：發掘觀察與身體表達的潛能。

要點：焦點集中在所選定的職業上。

說明：選一個簡單的「地點」，例如：公車站；至少五人一組，各人選擇一種職業，寫在紙上交給老師，然後進入「地點」中扮演等車。遊戲者將焦點集中在自己的職業上，彼此互不相識，而且要避免對話。

注意：

1. 這個遊戲的討論活動應該能夠激發學生對角色肢體化的洞察力，最好輕輕鬆鬆進行。下面的遊戲還會陸續添學生對角色的洞見。
2. 開玩笑、「做作」或是扮小丑等都是「違反遊戲」要點的表現。
3. 等幾分鐘讓要點明顯發揮作用。

變奏：將寫有職業的紙條混在一起，等學生上場表演前再隨意抽出來給他們。

21. 猜猜我在做什麼？

目的：不靠語言來運用身體表現出一個動作。

要點：不要用嘴巴來傳達訊息。

程序：將遊戲者分成兩組人數相同的隊伍，每一組私下決定要吃（或喝、聞、聽、感覺、看等等）什麼東西，然後讓他們玩「賣檸檬水」遊戲，只是這

一次要傳達的不是某種行業，而是他們正在吃或聞的東西。如果不方便讓遊戲者在場地內追逐，就讓第一組站在吃、喝，或聽什麼。第二組的人不用把自己的猜測說出來，只要聚在一起討論。兩組可以來記分比賽。

注意：

1. 表演者之間不准交談，雖然他們站在一起，但是仍然各自運作。
2. 即使沒有對話，表演者還是可能用誇張的比劃把答案「說」出來；這點我們當然不鼓勵。表演者只要將焦點集中在所要傳達的訊息上，自然就能「表現」出來。
3. 強調一旦遊戲者充分做到遊戲的要點，觀眾就能夠「看」到他們在吃、喝或聞什麼東西。

22. 回音長廊

目的：對聲音的探討，讓學生練習說話的感官。

要點：把聲音傳出去，音量漸弱，但不能中斷。

程序：將遊戲者分成兩大組，類似拔河比賽一般面對面排成兩行。第一組的頭一人喊出一個字來，讓站在教室另一頭的第二組按排列順序一個一個地重複。每個人必須把那個字傳下去，同時讓聲音愈來愈小，直到漸漸聽不到。然後換第二組的頭一個人喊出一個字來，讓第一組來作回聲。如此一直來回做下去。

23. 無面見人

目的：用全身來溝通及表演動作的內容。

要點：用背部表現情緒或情感。

程序：每個參與者選一種必須背對觀眾的活動，例如彈鋼琴、寫作業等等。遊戲者只能靠背部來傳達感覺或心情。

注意：

1. 前導遊戲如下：讓兩個遊戲者站在大家面前，一人面向觀眾，另一人背對觀眾；然後大夥列出身體可以用來溝通的部分，要求遊戲者動一動觀眾喊到的部位。前面可以看到的部分有：「可以移動的額頭、眉毛、眼睛、臉頰、鼻子、嘴巴、顎、舌頭、肩膀、胸、肚子、手、腳、膝蓋等等；背面則有：頭（沒有可以移動的部分）、肩膀、軀幹、後腳跟、腿的背部（比較難以移動）等。比較一下當身體面對及背對觀眾時，可動（用以溝通）部位的多寡。」

24. 腳戲

目的：與別人合作，共同運用部份身體傳達訊息給觀眾。

要點：僅用腿和腳來溝通。

程序：先掛上一塊布幕遮蓋上半身；兩個參與者決定好「地點」、「人物」與「事件」。不能使用對話，所有的關係、感覺、「地點」等皆只能靠腳來傳

達。

例子：老朋友在遊樂場上碰頭，或是一起看電視，祖母在門口拒絕推銷員的推銷。

注意：

1. 兩個人能夠解決難題之後，便可以增加每次上場的人數。
2. 可能的話，儘量鼓勵遊戲者光腳來做，因為他們知道自己的腳曝了光，表現力就會更強。

25. 手戲

目的：只用手作肢體的表達工具。

要點：只靠雙手來展現「地點」、「人物」與「事件」。

程序：至少兩人一組，自行決定「地點」、「人物」及「事件」，然後只靠雙手傳達給觀眾。

注意：

1. 遊戲者應該躲在幕後，只露出前臂與雙手。一個木偶戲台或是用簾幕隔開的桌子就夠用了。
2. 用一盞投影燈朝一面牆或布幕打燈光，就可以玩影子遊戲。遊戲者在布幕上顯出雙手的剪影來。
3. 實際的小道具可派上用場，但並不是絕對必要。
4. 玩這個遊戲的時候，學生會傾向事前編造故事的內容，你必須提醒他們放手讓遊戲要點來運作。
5. 年紀較長的學生可能有興趣知道：許多現場表演的戲劇形式，都在表演者身上強加許多限制。例如：希臘悲劇與歌舞伎的演員都得戴上面具，把臉遮住；巴里島的皮影戲（如果可能的話，拿照片給他們看）是種高度發展的藝術形式，而觀眾很快就接受了這些傳統。譬如：一個日本文樂木偶需要三個人來操縱，他們卻不用舞台遮住身體，但是幾分鐘以後，大家的目光就完全集中在木偶身上了。

26. 故事接龍 (1)

目的：集中注意，運用想像力進行「反應」性的創作。

要點：將全身上下所有的注意力集中在故事的每一個字上。

程序：大家圍坐成一個圓圈，老師選其中一個人開始說故事，故事可以是家喻戶曉或是自己編的。老師隨時指定任何其他人來接故事；被叫到的人必須馬上接著前面一個人的話說下去，即使前面那人的話只說到一半。不可重複前面一個人所說的最後一個字。

例子：第一個人：「風吹……」，第二個人：「掉了他的帽子。」

注意：

1. 為了讓遊戲者情緒高昂，並讓他們完完全全參與整個過程，提指示的人必須在遊戲者想到一半，或話說到一半的時候半路攔截，給他們來個突發狀況。
2. 事先計劃好要說什麼會使遊戲者分心，因此盡量點那些毫無準備的人。只有當遊戲者一路跟著故事走才會有自然流露的反應。

3. 如果有太多遊戲者以「然後」為開頭，那就表示提指示的人沒有出奇不意地半路攔截。
 4. 附加指示：要求遊戲者用「非常非常慢——的動——作」來說故事，然後再返回正常的速度。
 5. 對那些不曉得該說什麼的遊戲者，一開始先讓他們一次只說幾個字，然後再一次又一次出奇不意地轉回他們身上，讓他們再說幾個字，直到他們害怕失敗的心理消失為止。
 6. 為便於檢討，我們建議將遊戲者所說的故事錄音下來。
 7. 這個遊戲適合各種變奏玩法，以下是一例。
- 變奏：等遊戲者熟悉了這個遊戲之後，讓他們嚐試造句子，一次一個字，即每人只說一個字。

27. 故事接龍 (2)：突然停止

目的：加強學生聽故事和說故事兩方面的敏銳度。

要點：半途接話，繼續說故事。

程序：五至十五人圍成一個圓圈，由其中一人開始說故事；故事突然中途停掉，旁邊的人馬上接著說。接故事的人必須接得天衣無縫，不讓語句中斷。等到大家都習慣了這個遊戲以後，就可以任意指定接故事人，而不必照著順序一個一個來。

注意：這個遊戲也可以兩個人玩，照樣輕鬆愉快。

28. 故事接龍 (3)：閱讀

目的：用眼、耳專心聽故事。

要點：注意每一個唸出來的字。

程序：依照參與者的閱讀能力來分組，每組同時看一篇文章。由老師指定其中一人把文章大聲唸出來，其他的人則必須注意聽，同時一邊看文章，因為老師隨時會指定另一個人接下去唸。被叫到的人不許重複前面那人唸過的地方，也不可以跳過任何字。

注意：為了保持遊戲的趣味與難度，換手最好選在句子唸到一半的時候。

四) 合作遊戲

1. 搖籃

背景：嬰兒睡在搖籃裏的時候，是那麼甜美舒服；人長大了，便忘卻了搖籃舒適安祥的感覺。現在讓我們合力做一個適合我們成人用的搖籃，舒舒服服地睡在上面，重溫一下舊夢，回味幼年時候溫馨。

目的：提供一個很新鮮的生活體驗環境，訓練參加者互相信任、參與和合作。

場地：室內或室外。

程序：

1. 參加者成兩橫隊，相對站立，互相緊握雙手。形成一人造「搖籃」。
2. 由兩位參加者協助一位朋友睡在上面。
3. 所有參加者同步將搖籃慢慢左右擺動一段時間後，輪到別的參加者睡在上面。
4. 遊戲輪流進行，至所有參加者都已體驗這滋味後便可結束。

注意事項：

1. 主持人應注意「搖籃」上面的人頭部附近的位置的安全，以防萬一掉在地上也不致於頭部受傷。
2. 主持人應事先考慮扮演「搖籃」的人手是否足夠承擔一個人的重量，特別是擺動及上拋時更應加倍留意。
3. 主持人應提醒所有參加者在遊戲過程中不能鬆開雙手，自始至終應互相緊握。
4. 參加者「睡」過「搖籃」之後應提出哪些地方較舒服，哪些地方不平坦，以便互調位置。
5. 遊戲結束後，主持人可讓參加者談一談自己的不同感受。

2. 漫遊太空

背景：當太空人登陸月球之時，由於月球引力較小，他們就處於失重狀態，在空中浮遊。你想嘗試一下漫遊太空的滋味嗎？如果你對大家有充分的信心，加上一些想像力，就可以很舒服地體驗一下失重的狀態了。

目的：提供失重的新生活體驗、考驗個人的信心、訓練集體合作和責任感。

場地：室內或室外草地、沙地。

程序：

1. 參加者面向圓心圍成一圈坐下，雙腳合攏伸向圓心。
2. 先推選一參加者站在圈中間，閉上眼睛，全身放鬆，幻想自己正處於太空的失重狀態中。以雙腳為支點向任何方向倒下。
3. 正當他倒下時，周圍的參加者應把失重的他推向另一方向，使他不倒在地上，能在圈中自由擺動，感舒服並產生漫遊太空的感覺。
4. 參加者輪流嘗試當「太空人」的滋味。熟練後，圓圈可加大一點，以增樂趣。
5. 遊戲進行至大家都有點厭倦為止。

注意事項：

1. 主持人應提示幻遊太空的人盡量放鬆身體各部分才能收到更好的效果。對一些仍未適應的參加者，主持人不妨請他回到圈邊，留意他人的做法後再作嘗試。
2. 主持人應提醒大家，在推動「太空人」時不能用力過猛或不負責任。

3. 風中楊柳

背景：想像一下在夏天，我們成了柳樹，隨著輕風搖擺，是何等的輕鬆寫意。風吹得愈大，我們擺動得愈快；當然，風來得太大，我們就受不了啦。

目的：提供新的生活體驗、培養個人的幻想力、加強彼此的信任感和合作性。

場地：室內或室外。

程序：

1. 參加者圍成一小圈，面向圓心互相靠攏，站立時，一腳在前，一腳在後，雙手放於胸前，掌心向前。大家好像在製造一些「微風」。
2. 一位參加者站到圈中間，雙手交叉放置胸前，閉上眼睛，全身放鬆，幻想自己是風中楊柳，隨風輕擺。
3. 周圍的參加者可輕推他的上身，使他獲得柳樹擺動時的感受。
4. 參加者輪流作「楊柳」，直至每一參加者均有機會嘗試為止。

注意事項：

1. 如參加者不很習慣擺動，主持人可請一位參加者蹲下，用手抓住他腳踝，幫助他擺動。
2. 主持人應常在旁提醒參加者放鬆全身。
3. 如果周圍的參加者所製造的風力太大，主持人可幽默地說「現在颶風來了，快把柳枝吹斷了」。

遊戲變化：

1. 這個遊戲除了為參加者提供新的生活體驗外，也可測驗個人對小團體的信心，遊戲完畢，主持人可帶領參加者討論遊戲時彼此的信心問題。
2. 討論問題：
 - A. 扮楊柳的學生
 - a. 當你左右擺動時，有甚麼感覺？
 - b. 開始時身體緊張不緊張？甚麼時候才放鬆？為甚麼？
 - B. 扮微風的學生
 - a. 當你扮微風時，你對柳樹的責任多重？
 - b. 你覺得其他微風的責任有多重？比你重還是比你輕？
 - c. 你覺得柳樹對微風的信任程度怎樣？

4. 解龍結

背景：這是一個需要「全身」投入的遊戲。最初大家緊緊地堆在一起，組成一個龍結，看來誰都沒有把握把它解開，可是只要努力合作，一定會成功。

目的：訓練耐性和恒心、訓練小組合作性和團結性、體會新經驗。

場地：室外或室內。

程序：

1. 小組各人集中在一起，大家伸出雙手，與他人相握，注意緊握著手，但每隻手要握著不同的人。
2. 這時候，大家很緊密地堆在一起，構成了很緊的「人結」，看來很難解開。
3. 開始解結時，除了不能把手放開外，可用任何動作，例如轉身、蹲下、跨越等。大家努力一會後，便可漸漸解開，直至解成一個或是兩三個小圈。

注意事項：

1. 在遊戲開始時，會很有挑戰性，經過多次練習以後，遊戲的趣味便會減低。

2. 過多人組成的結，或故意地弄得很複雜，解開便有困難，也會減低趣味。
3. 人數越少容易解開，當第一次嘗試時，有 10-12 人便足夠。

遊戲變化：遊戲可設計成「猜謎結」。先由一人離開會場，其他人圍圈，手拉手，然後互相纏繞，像人結一樣。負責猜的人回來，想辦法解開此結，指示各人移動。由於結是由圈所繞成的，所以一定可以解開。

5. 蛇脫皮

背景：這一個遊戲可以使參加者進入一個豐富幻想境界，想像一下蛇脫皮的情形。

主持人可以生動地描述蛇身不停地擺動，慢慢脫去皮殼的情形。

目的：提供一種新的生活體驗、訓練個人靈活的身手及群體的合作性、培養幻想力。

程序：

1. 參加者一個跟著一個排成一縱隊，每人相距約 1/2 米。
2. 參加者各自彎身，左手從胯下伸向背後，握著下一位參加者的右手，串成一條長蛇。
3. 蛇尾的參加者首先「脫皮」，他慢慢坐下，同時拖動前面的參加者在自己的身上後退，然後，自己躺下。其他的參加者也以同樣的動作向後移動，坐下、躺下。直至全隊都躺在地上擺成一條剛脫完皮的長蛇。
4. 當最後一個參加者躺下，頭部輕觸到地面時，他便可以慢慢地站起來，往前移動，同時拉起前面的人，一個拉著一個，回到開始的形狀。
5. 遊戲回復原狀時便可結束。

注意事項：

1. 有些參加者對這個遊戲的彎身、胯下拉手，後退等動作不很習慣，為保持遊戲的氣氛，可先練習一兩遍後再進行遊戲。
2. 遊戲較適合年紀較小的朋友，在帶領 12-20 歲的朋友玩這遊戲時，他們對胯下拉手的動作較為敏感，主持人可按性別分組進行。
3. 整個遊戲過程大家都是手握著手，注意不能鬆脫。
4. 遊戲不宜穿著皮鞋或涼鞋參加。

遊戲變化：遊戲可用比賽的方式進行。主持人將參加者平均分成數隊，當還原動作完成後，各隊仍然彎著身，拉著手，奔向指定的終點。

6. 傳人的龍

背景：如果你對朋友充分信任，那麼當他們把你平平地舉到半空中的時候，你就可閉上眼睛，輕輕鬆鬆地享受一下他們把你在半空從龍頭傳到龍尾的樂趣。

目的：提供新的生活體驗、促進彼此的信任與合作。

場地：室內禮堂或室外草地、沙灘、球場。

程序：

1. 參加者面向同一方向，舉高雙手，前後靠攏排成一行縱隊，形如一條龍。
2. 先由參加者在兩位朋友的協助下，仰臥在龍的手上。
3. 參加者一齊合作，把他由一端傳到另一端。然後，再由兩位朋友協助回到地上，站在「龍」尾。
4. 遊戲繼續以同一方法輪流進行，讓所有參加者都有機會嘗試在半空中被傳的

滋味。

注意事項：

1. 主持人應提醒參加者須注意半空被傳者的安全，防止他從上面摔下來，更應特別注意頭部的安全。
2. 主持人應鼓勵參加者共同合作，認真協助被傳者，使他感到安全、舒適，產生無窮的樂趣。
3. 這個遊戲是愈多人愈好玩。

7. 智慧輪

背景：當「鬼」的人要把糾纏在一起的成員恢復原狀。

目的：運用肢體活動，加強同學合作及「反應」能力。

程序：

1. 趁當「鬼」的人背對著你時，手還是照樣牽著，但是可以任意穿梭，或者轉個身，背對圓心，把原來的一個圓圈，加以變化，像智慧輪一樣的纏繞著。
2. 依照領隊的指示，做鬼的人可以轉個身來，將智慧輪恢復原狀。在智慧輪裏面的人，手仍然要牽好，讓當鬼的人任意擺佈，以恢復現狀。
3. 最後被鬼移動的人改扮鬼。

注意：當鬼的人，若一直都解不開糾結在一起的智慧輪，可以宣告「投降」，然後重新選出當鬼的人，並且將智慧輪還原，遊戲重新開始。

8. 夾三明治接力

目的：運用肢體活動，加強同學合作能力。

準備：豆袋四個做為折返點所用的標幟旗兩根。

程序：

1. 各組最先出場的兩人，背對背，且在兩背中間夾著兩個豆袋，往前走繞過折返點後，回到起點將豆袋交給下兩位同學。
2. 途中若豆袋掉下來，則在當場拾起，重新夾好再前進。最早完成接力的一組，即獲得優勝。

9. 機械人爭椅子

目的：運用一個競爭激烈的比賽遊戲，啟發參與者思考合作及溝通的關係，並引導參與者討論爭勝的撓門。

程序：

1. 每位參與者各擁有一張椅子，並平均分佈在室內各處。
2. 在當中加插多一張“空”椅在當中。
3. 導師用繩綑綁大牌使行動減慢，仿似一個機械人。
4. 導師扮機械人要爭取在特定時間內（約 5 分鐘）成功坐在“空”椅上，而所有參與者盡力調動補位使導師（機械人）未能坐任何“空”椅。
5. 任何參與者離開剛才坐下的椅子便不能回首坐回。
6. 參與者在每一次失敗，給機械人佔坐“空”椅後都可以討論並研究方案，如何“補位”使機械人沒機可乘。

10. 一二三紅綠燈的後現代集體版

目的：運用一二三紅綠燈的遊戲基本規則，由導師扮演“交通警察”去“抄”“犯規”的司機小組“牌”（使他們回到起點線重新開始），使同學“不以為意”建立一種合作的點契。

程序：

1. 了解參加者是否明白“一二三紅綠燈”的遊戲。
 - a. 一人扮交通警察，其他人扮駕駛汽車司機。
 - b. 每次交通警察宣告“一二三紅綠燈，過馬路要小心”就轉身。
 - c. 參加者要在“交通警察”轉身前盡力行近“交通警察”背後的安全線。
 - d. “交通警察”一轉身，所有司機就要原地停步及靜止。
 - e. 任何未能停止的司機就要被抄牌，由“起點”從新開始。
2. 所有規則仿似“一二三紅綠燈”，由老師扮“交通警察”，但“進化”成不需要公開宣告“一二三紅綠燈，過馬路要小心”，而是交通警察可隨意時轉身“抄牌”。
3. 所有同學都四人一組，全組合力抬著一張“椅”來共同扮一輛車。
4. 任何一組成功把“椅”到“交通警察”背後的“安全線”，四人共同坐在上並能“輕拍”“交通警察”就是勝出並結束遊戲。

附件1. 戲劇教學教案設計表

活動主題					教案編寫員：
學校名稱					
活動時間			適用年齡		
教學者		教學地點		適用領域 (科目)	
教學資源					
學生起點行為					
預定教學目標					
教學大綱					

教學內容	
學生反應紀錄	
教學結果	

註： 請老師依據肢體、聲音、情意、角色、心像、戲偶為主題，撰寫課堂教學活動簡案（活動時間長短不拘，可任選一個主題）。

附件2. 創造戲劇活動及戲劇教學法教案「三階段」編寫設計表

教案編寫員：_____ 日期：_____

	肢體/ 律動	遊戲 戲劇/放鬆/想像	故事/ 情節	人物訪談	小組 討論	排練/ 表演(展示)	欣賞/評論/ 跟進	空間/氣氛/舞 台美術
階段一： 建立學生對扮 演及活動的能 力，並展示他 們已有的經驗 及 體 會。 (Playing)								
階段二： 學生如何建立 人物、故事、 情節及環境， 並透過當中活 動「思考」。 (Play-making)								
階段三： 透過活動建立 合群並從當中 討論，欣賞及 建立關聯自己 與社會的思考 意義。(Plays)								

附件3. 學校戲劇教師課堂觀察評核表格

學校名稱：_____ 教師姓名：_____

教案題目：_____ 所屬教學範疇(如適用)：_____

是次課堂所屬階段：☐遊戲(Playing) ☐建構劇場空間(Play Making) ☐教室劇場表現(Plays)

授課日期及時間：_____ 級別：_____ 學生人數：_____

授課地點：_____ 觀課員姓名：_____

第一部：檢視一般教學行為

教學行為	時間線 (每 5 分鐘作一計算)								總體評語
指示									
訓令 / 禁止性指令									
協助 / 示範									
講課 / 直接陳述內容									
教師回應學生提問/需要									
運用學生意見 / 交流									
提問以了解學生的進度									
讚賞、鼓勵學生									
責備									
具體分析總結									
學生未能回應教師要求									

第二部：檢視戲劇元素的應用

教案題目：_____ 教師姓名：_____

是次課堂所屬階段：☐遊戲(Playing) ☐建構劇場空間(Play Making) ☐教室劇場表現(Plays)

教師於是次課堂選取的戲劇策略有：[請以✓表示，可選多項，於有(*)位置刪去不適用者]

- ☐ 教室故事 (聽故事 / 講故事 *)
- ☐ 遊戲 (啟思遊戲 / 熱身遊戲 / 冷靜遊戲 / 戲劇遊戲 *)
- ☐ 扮演 (類型扮演 / 角色扮演 / 老師入戲 *)
- ☐ 身體、動作與律動 (動作化創作情境 / 動作化遊戲 *)
- ☐ 舞台工藝 (佈景 / 服裝 / 燈光 / 音響 / 戲偶 / 面具 *)
- ☐ 其他：(小組討論 / 即興創作 / 定格 / 請註明：_____ *)

戲劇元素	# 課堂環節	時間線 (每 5 分鐘作一計算)							每項整體評語
	#								
遊戲功能的運用									
懸疑手法									
專注力 (情感反應 / 入信)									
語言 / 聲音表達									
形體 / 肢體動作表達									

[請填寫各環節的英文字代號。]

課堂環節階段	內容要點 / 補充
(a) 熱身環節：(共 分鐘)	
(b) 主題活動環節：(共 分鐘)	
(c) 哲理思考討論環節：(共 分鐘)	
(d) 附加活動環節：(共 分鐘)	

附件4. 投影機影戲介紹

背景：影戲簡介

影戲是現代化的光、影、偶劇場。古代大部份影戲都以“皮”為材料，所以多稱為皮影戲。

中國皮影源自漢代的“方相”（術士）的宗教法術及儀式，到隨唐成宗教傳道的方式。宋朝是皮影第一個成熟高峰，開始以說唱為形式。北宋末年因戰亂而向中國西、南遷移，也因此傳致西方大漠的蒙古。西遷的一派產生了今天四川、甘肅一帶的皮影，南遷的一派移向浙江杭州一帶。南傳的影戲隨蒙古西征而傳致土耳其。

南宋是杭州江浙一帶皮影再創高峰，明朝是隨政治中心北移北京而再傳至中國東北地區開創明、清兩代皮影的鼎盛時期。今天中國皮影也因歷史的變化而確立，分成四個主要體系，包括：西邊的甘肅、陝西、山西皮影，還有另一體系的四川影，南邊以湖南、福建及台灣的南方影，再加上東北的瀋州影。

世界各地都有不同的皮影傳統，印度是另一皮影源自中國，也是中東皮影的源頭，產生埃及及希臘皮影。東南亞有柬埔寨、爪哇及峇里。

十八世紀皮影傳至法國成了電影的始祖。現代影戲運用光學效果，電影手法加上影偶表演技巧及真人影成了一種多媒界，多畫片，變化精彩的一種“光”“影”舞台演出。

如何向同學簡介影戲

一小皮影傳奇

各位你好！我的名字叫小皮影，你們想知道更多關於我的事情嗎？跟我來吧！你們便可以找到答案！



現代皮影哪吒-明日劇團作品



爪哇皮影

就讓我先介紹我自己和我的家庭吧！我是一個平面的圖像，以動物的皮製造，在一個大幕後透過燈影活動。在皮影表演中，音樂就是我的最佳拍檔。至於我的祖先源於哪裏，很多人甚至專家也摸不著頭腦，他們告訴我應該是在中國和印度，因為在那裏發現了最古老的、有關我“曾曾曾曾祖父母”的典籍，後來有些祖先由中國及

印度移居到印尼及印度支那，以至地中海地區，因此，你也可以在其他國家例如爪哇、泰國、埃及、土耳其等地找到我的兄弟姊妹。現在我最年輕的弟妹，尤其是在先進國家居住的，大多數也是用紙或膠片製造。通常皮影戲的內容離不開中國的古典文學及民間傳說，而每個國家也有自己獨特的皮影造型及操控技巧。

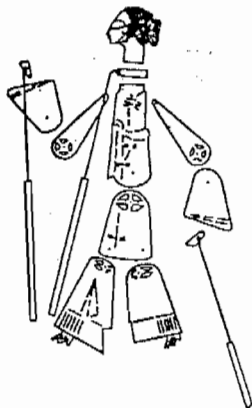
土耳其皮影



中國的皮影

我是在中國出生的，好！就讓我說說有關中國的皮影吧！有關記載中國皮影劇場的典籍，始於公元前二年的漢朝，後來由於歷代皇朝首都不斷遷移，由西安遷至南寧，以至今天的北京，故皮影大致上也可分為四個基本的傳統 --- 中國中部的“河套中原”陝西及甘肅、河南西面的四川、南面的潮州及東北的唐山(灤州)。與其他國家的皮影比較，中國的皮影要算是最生動靈活的，因為每個皮影由十二個或以上的關節部份組成。

十二個關節部份組成的皮影



陝西皮影



四川皮影

附件5. 大木偶介紹

大家還記得千禧大除夕夜，紐約街頭近百件引人注目，巨大有趣，美麗吸引的「大木偶」嗎！巨大的 BB 仔，白色的百足，東方的巨掌，西方的大魚，南方的巨鳥，宗教的聖像，西方的英雄全部出動，在街頭上巡迴，在音律下起舞。大木偶帶領人民的情緒，引起電視機的注意，建立一個環球的世界“大觀園”。

大木偶是二次世界大戰後北美成功發展的一種適合現代城市化的社區教育劇場，集巡遊、雜技、戲偶、裝飾、民族舞蹈、敲擊樂、儀式的一種戶外表演藝術。麵包及傀儡劇團的彼得舒曼是開創者。他是美國的歐陸移民，他把歐陸農耕節慶的宗教活動及巡遊儀式引伸成現代的群眾心理“廟會”儀式性藝術活動，重建現代人的心靈儀式劇場成為北美的重要偶戲類型。

中國傳統上也有很多“大木偶”的表演活動，我們喜歡的“舞龍”、“舞獅”，農村的“竹馬”、“旱船”，天津人仕的“廟會”，台灣人仕的“擺陣”、香港長洲人仕的“漂飾”等，這些實際上都是大木偶的基本形態及方式。

大木偶的種類

(1) 罩身偶



(2) 面具偶



(3) 中型偶



(4) 巨人偶



(5) 旗飾偶



(6) 竹馬偶



(7) 舞獅式



(8) 舞龍式



(9) 儀象巨偶



(10) 雜技偶



大木偶的排練

在農耕活動中根本不需排練，居民大都熟識故事內容、人物性格、情節分段發展，同時自少都耳聞目染各表演的技術所在，只要掌握統籌指揮及活動路線便能成功演出。部份表演仿似舞龍、舞獅、腰鼓、旱船、竹馬、面具祭祀儀式等，又都是“家”傳技巧，平時已掌握基本的練習，隨時可以即興表演。或許如果我們有時間可以於中秋節到香港島大坑地區觀賞“火龍”的傳統表演。

過去西方現代木偶是社區運動、節慶巡迴、政治遊行，主領者多希望參與者能透過過程，達致一個群眾教育的目的，而多於藝術表演。基於此“現代大木偶”的習慣，所以大部份大木偶排練都運用戲劇遊戲、教育劇場、創造戲劇活動（律動、角色扮演）、民族舞蹈、扎作及民族工藝等技巧及手法。

明日劇團排練「大木偶劇墟八彩恐龍」時，引導參與者創造東、南、西、北四方恐龍，各方恐龍來自海、陸、空及極地，運用律動、舞獅、舞龍及土風舞技巧表達牠們的正常生活。參與者再透過角色扮演表來演人類屠殺生物，最後四方“怨氣”化身成“八彩怪物”為禍人間。「大木偶劇墟——七彩象飛飛」則透過小灰象「飛飛」希望獲取七彩皮膚的七色國歷險，最後牠獲取而塗在表面的色彩，因家鄉的大雨而洗去了「飛飛」的努力，象群為了與小灰象一視同仁，所以大家都拿走身上的彩色。從這一天開始，世上的大象都變成了灰色。“七色國”歷險正是「開放」內容運用律動、遊戲、扮演的最佳過程。

(a) 戲劇遊戲 (Theatre Games)

進行熱身，使參與者進入氣氛，引入主題，放鬆情緒，增加趣味，集中精神，在「不以為意」之間排練。

(b) 定格劇場 (Image Theatre)

運用定格（停格）動作，進行「活雕像」，集體以身體創造“畫面”、“情境”、“動物”、“角色”（恐龍、巨大人物、怪物）及“環境”。

(c) 論壇劇場 (Forum Theatre)

讓觀眾可以燃起“反對”及“扭轉”劇場的喊停“欲望”，重新“演譯”及“改寫”故事情節及人物的表演。

(d) 角色扮演 (Role Play)

使參與者變成某一角色，透過特定的“條件”及“指示”即興地作出際遇的反應。指導者一般都可以進行投入活動以增加“變化”的趣味及控制（討論氣氛）。

(e) 盤問劇場“坐針氈” (Hot Seating)

運用“查案”的查問手法迫使參與者接受問題及對話，使參與者投身“處境”並提出“見解”及“態度”。

(f) 律動、民族舞

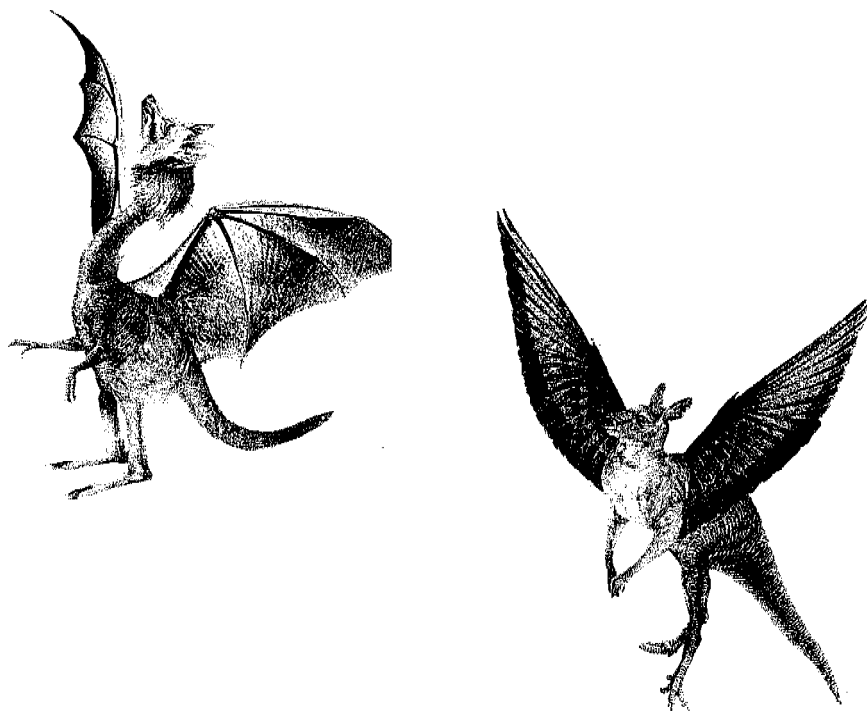
運用創作性“定格”（停格）動作，透過節拍、轉動、分段格式、聚散及佈陣走位把身體動作連貫在一起，再配上情感及故事編排成有情節的民族及土風舞活動。

大木偶的設計及製作

(a) 設計

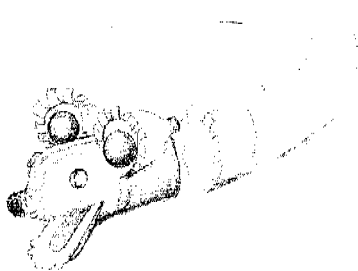
(i) 拼貼

參與者“剪貼”並“併合”圖片或影印（復印）在一起的構圖是簡單及直接的技巧及手法。主領者運用“拼貼”作品“轉化”成設計圖，再引導參與者草議“施工”計劃。



(ii) 構成

參與者運用現成品（廢物利用）堆砌成細小的“模型”，主領者再引導進行“放大”、“轉化”及“結構”成“立體”設計草稿。例如：運用汽水膠樽製作“龍”的模型再“放大”扎作真實的大木偶。



(iii) 立體裁剪

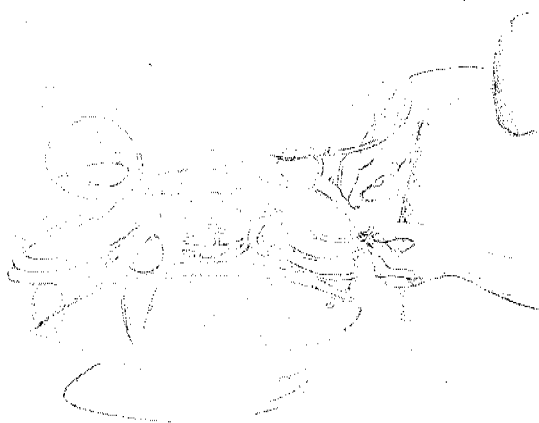
參與者運用“報紙”、“棉布”以參與者身體併砌動物運用身體的方式進行立體“剪裁”及“鋪砌”。把鋪砌的立體外型拍照構成設計圖再“轉化”運用扎作、併合製作成作品。



(b) 製作

(i) 扎作

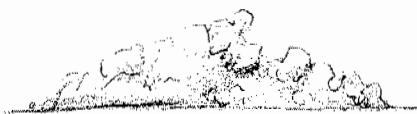
運用竹枝、鋁條、藤枝、鐵枝能仿似“棚架”結構扎成外型再鋪上“紙”及布帳而成。



(ii) 陶雕

運用陶土及泥土雕塑成立體外型再鋪上“紙糊”並風乾而成。

A



C



B

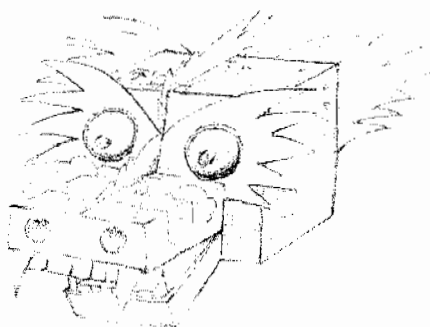


D



(iii) 切割併合

運用現成品（廢物利用）的立體外型“切割”並“併合”而成。例如：運用“紙盒”、“膠水樽”直接切割、併合成大木偶。



附件6. 淺談劇本的創作

改編：王添強

教育戲劇重點在於它的「過程」而非「演出」，祈許同學透過「過程」當中遊戲、構想故事、創作木偶及面具、合作排演達致想像力(Imagination)、人際關係能力(Human relationship)、品格(Attitudes)及學養(Knowledge)的提高及改善，同時也透過合作排演達致青年的交流能力，語言表達、心理成長，解決問題技能，遵守紀律、審美能力、獨立思考能力，團隊精神等得到學習及操練，而「演出」只是「過程」的一個階段性結束。

教育戲劇建基在戲劇的素材，所以掌握劇場的基本技巧與原理，將有助於教育戲劇的推展與組織。

戲劇(Drama)：源於希臘文 Drainein「去做」的意思。一般分為從作家撰寫的文學作品，(有劇本的戲劇)及參與者即興創作的作品。

劇場(Theatre)：源於希臘文 Theatron「去看」的意思。一般是指演出的場地。劇場包含演員表演、觀眾在欣賞及參予的演出。

(1) 我們的戲劇史

戲劇文學是中國出現得較晚的一種文體。雖然戲劇這一藝術形式早就在 2000 年前透過儺戲（面具戲）及木偶劇出現了，可是只是歌唱、舞蹈及雜技之類，並沒有供舞台演出可用的較為係統的本子——戲劇文學，這種狀況一直持續到宋、元南戲的誕生，才有了真正義議上的戲文。

中國戲劇文學的發展史雖不夠悠久，其藝術價值也是不可小看的。可分為傳統戲文和現代戲劇，其中傳統的戲文，是指歌唱、音樂、舞蹈等相結合的戲曲的底本；而現代戲劇（主要指的是話劇）則是由二十世紀初從歐洲傳入中國的西方戲劇文化逐漸與我國民族傳統戲劇文化相融合而產生的一種戲劇文學形式。戲劇是由演員扮演角色，在舞台上當眾表演故事情節的一種藝術。在西方，戲劇（drama）即指話劇。在中國，戲劇是戲曲、話劇、歌劇等的總稱。世界各民族的戲劇都是古代的歌舞、技藝演變而來，之後逐漸發展為由文學、舞蹈、音樂、美術等多種藝術成分組成的綜合藝術。戲劇的基本要素是矛盾衝突，通過具體的舞台形象突顯衝突，以激起觀眾強烈的情感共鳴，達到社會教育的功能。

(2) 戲劇的結構

戲劇係表現動作中的人，包括身體動作以至心理動機。戲劇必須以動作為核心，將一系列動作完整的發展及表演。

(一) 情節(Plot)

1. 說明(Exposition)

顯示出劇中的時間、地點、人物、主題。而引發懸疑、危機或衝突的種種情況。

2. 激勵的階段(Inciting Moment)

3. 上昇動作(Rising Action)
4. 轉捩點(Turning Point)
5. 下降動作(Falling Action)
6. 高潮與結局 (Climax and Denouement)
7. 收場(Conclusion)

(二) 人物或角色 (Characters)

懸疑、危機或衝突在戲劇裡都建築不同人物或角色的特質異同之上。角色特質則集中在心理成長過程之中。每一個角色都有獨特的外型、性格、性別、年齡、種族，還有社會地位、經濟能力、職業、宗教更有情緒的變化，如喜、怒、哀、樂等。

(三) 環境 (Spectacle)

環境的主要在協助對角色及其所生活的空間之塑造，目的在顯示角色的時間、空間及角色與四周之關係。戲劇的環境包括佈景、燈光、道具、服裝、化粧以至音樂等共同統一合成的環境氣氛。

佈景：是角色生活的地方及空間，重視氣氛多於真實。一個給觀眾更容易理解劇情，有舒服感覺而不分散演員表演焦點的視覺畫面。

服裝及化粧：是創造角色個性的手段。要有效反應角色特質之餘更能配合劇情的推展。

道具：標誌角色及環境特質的物件，如：沙灘上的沙石、公主手中的手巾。

燈光：環境氣氛重要的創造手段、也可以達到時間的流動感。

音響及音樂：加強氣氛的塑造及角色的心景描繪。

(四) 主題(Theme)

主題是指戲劇動作中的理念、觀點。通常戲劇的立題都不是直接敘述出來的，經人物，角色間的表達及衝突後，統一及結論地組合並顯示出來給觀眾來體會。

(五) 語言 (Speech)

戲劇分對話(Dialogue)及獨白(Monologue)及旁白(Cassite)，三類。目的在展視劇情發展，交流色的內心感受及容許角色進行溝通並引伸至衝突的衍生。

(六) 衝突 (Conflict)

當角色目的追求、意志行為受到阻礙就會產生衝突。衝突的產生是戲劇動作可觀之特質及高潮所在，角色開解阻礙達致成功的過程可以使戲劇走向結局及完滿。

(七) 分場 (Scenes)

協助劇情按步就班推展，表達角色生活的不同環境及年代的手法。

(3) 戲劇的分類

戲劇，按照作品內容的性質，可分為悲劇、喜劇、正劇等；按作品所寫的題材可分為歷史劇、現代劇、童話劇等；按表演形式，可分為話劇、舞劇、歌劇等；按作品容量大小和結構方式，可分獨幕劇、多幕劇。無論什麼樣分類，都不能忽略戲劇是一門綜合性的舞台藝術。

(4) 什麼是劇本

戲劇是由演員在舞台上演繹的藝術，因而它要受到舞台的制約，要適合演出的各種需要。這就決定戲劇文學除了要具備一般文學作品應有的特點外，還應有一些自己的特徵。這裡以話劇為例略作介紹。

第一，必須適合舞台演出，情節發生的時間和地點往往很集中，登場人物也有一定的數量限制，場景的變換也有限定。劇作家在創作戲劇時，首先考慮的應是表演的問題。俄國作家果戈理就說過：“戲劇只生活在舞台上，沒有舞台就像沒有靈魂的軀殼。”可見，戲劇文學是不能脫離舞台的，它的寫作規律，也必然受到舞台藝術規律的制約，這就要求劇本的篇幅長度與容量多少都要適合在舞台小天地裡演出。同時，還要有“動作”，這樣演員才有戲可演，劇作者必須牢記，只有經過演員的再創造，戲劇文學才會在舞台上表演起來。

第二，必須有集中的、尖銳的戲劇衝突。戲劇要將現實生活搬上舞台，而生活又如此繁複，舞台天地又如此狹小，因而這就要求作家必須把生活寫得高度濃縮、凝練，去努力突出主要事件與主要人物。於是，把握並表現戲劇衝突，便成了構思情節的基點。戲劇衝突，通俗些講，就是矛盾鬥爭的一種集中表現形式。戲劇衝突應比生活矛盾更強烈、更典型、更集中，也更富有戲劇性。

情節結構一般可分為開端、發展、高潮和結局四個部分。其中，開端起著介紹人物的關係和揭示矛盾衝突產生的作用；發展則是指矛盾衝突向前發展的部分；高潮是矛盾衝突發展到了頂點，並由此出現了急劇轉化的局面，這一部分中，主要人物的性格和劇本的中心思想都應得到充分地表現，這是全劇的重點；結局是情節發展的必然結果，也是矛盾衝突的最終解決。

第三，必須有符合人物身份和性格特徵的戲劇語言。觀眾看一出戲，除了視覺形象外，還聽台上人物的對白，從某種意義上講，戲劇是一門對話的藝術，話劇更是如此。戲劇語言，包括人物語言和舞台說明，舞台說明是一種敘述語言，起著介紹環境的作用，是劇本中不可缺少的輔助手段；戲劇文學中，最重要的還是人物語言——台詞，因為一部話劇主要是依靠人物語言來完成的，可見其不可忽視的重要性。

作為一部好戲中的戲劇語言，儘管形式不能強求劃一，至少都應具有以下四個共同特點：首先

(A) 戲劇語這應有個性和表現力。個性化的語言，不但能顯示出人物的年齡、職業等背景條件，同時能準確而生動的表達人物的思想情感，具有發自內心由口表達的特點。

(B) 戲劇語言應有動作性，可以推動情節的發展。正如黑格所言：“能把個人性格、思想和目的最清楚地表現出來的是動作，人的深層一面只有通過動作才能現實，而動作，由於起源於心靈，也只有心靈性的表現即語言中才獲得最大限度的清晰和明確。”這就是說，動作歸根結底是緣由反映心靈的語言來體現，而各個人物發出的語言，這些語言進行較量後才產生了動作，才形成了戲劇衝突。具有動作性的戲劇語言是一部好戲中的重要組成部分。

(C) 戲劇語言應精練，有潛台詞，能用最少的語言來表達最豐富的內容和涵義，言簡意賅地揭示人物內心世界的微妙變化。

(D) 戲劇語言還要動聽並容易上口，同時還應淺顯易懂。還應根據人物的不同身份進行錘鍊，達到加強藝術效果的目的。

(5) 如何改編劇本

對於戲劇創作，大多數都是陌生的，因此熟悉並了解戲劇的特點是非常必要的。跟據由淺入深的原則，我們應從改寫這一初級寫作層面入手，先嘗試著將其他文體的作品改編成戲劇劇本，這一轉化的過程也是戲劇創作理論與實踐相結合的最基本的練習過程。在這改編的過程中，我認為有這麼幾點是必須關注的：

(A) 選材的問題

面對浩如煙海的好作品，有些不知從何人手的感覺。需要明確說明一點，並不是所有的好文章都適合改編戲劇。那些文章符合戲劇改編選材的基本要求，這得從戲劇的特點說起，作為一門藝術，戲劇中揭示社會矛盾反映現實生活本質是最為突出的特點。這就要求我們所選取的原材料首先應是有故事性，有典型而激烈的情節發展，記敘文及敘事文學類是我們的首選。一旦範圍確定，選材問題就迎刃而解了。在選材時不能不考慮個人的興趣，應首選自己喜歡並且理解較深，有把握寫好的敘事性作品。

(B) 主題的問題

既然是改編，因此不能扭曲原著主題是基本的要求，即使劇本中允許對細節有所改動，但基本情節及作者要表達的主題一般是不能改變的，這是改編的大前提。然而，忠實於原著，也不等於把作品原有的意思全部體現出來，要針對劇本的規模而有所選擇，如《紅樓夢》這一長篇巨著，我們可以選擇其中的一組或幾組片段來進行編寫。也就是說，對於戲劇衝突的選擇要在不違反原著的前提下有所選擇，盡量使劇本的中心更鮮明地凸現來。

(C) 創作過程

其中不容忽視的是實際寫作中的文體轉換，雖然改編劇本比獨自創作劇本相對要容易些，但並不意味著照抄照搬。戲劇的特點應在改編中重點在寫作中體現劇本舞台化衝突及語言的特點是最重要的任務。這要求我們在編寫過程中要注意劇本的舞台表演特性，從人物選擇及出場上給予合理的安排，布景設置要簡潔有表現力……無論是獨幕還是多幕劇，都應具備完整的情節，在舞台上完整表現一個矛盾衝突的全過程，同時，戲劇語言也應符合人物的個性及動作性的基本要求，但這一切的完成還應有個人的創意，不能將原作照搬而來，因為改編並不是簡單的複製。

(6) 如何創作劇本

當我們的戲劇創作經歷了改編及簡單的基本訓練，同學們在改編的過程中，已經了解到了戲劇的基本特點，並在改編中提高對戲劇的認識，這樣為進行真正意義上的戲劇原創作品打下了良好的理論和實踐基礎。

(A) 戲劇來源於生活

戲劇的主題是反映社會衝突與現實生活的，要想把握深刻的意義，那就要觀察生活並積累素材，從紛擾的現實世界中尋找值得一寫的人和事，小到中學生校園生活、家庭瑣事，大到社會上的焦點活動，這些都是戲劇取材的最佳途徑。

(B) 戲劇又高於生活

戲劇不是生活的翻版，而是典型的藝術形式，針對舞台表演的特點，將生活搬上舞台這就需要高度的概括，選擇生活中最激烈、最有表現力的地方去註釋戲劇的主題。

(C) 素材的規模，按照表演的需要，分幕分場進行。要體現情節發展各個階段，線索要清晰，點與面的結合要明確。人物的性格發展及事件的發展都應有鮮明的體現，這些都應在劇本一一表現出來，從本質上呼應戲劇這一藝術形式的舞台藝術的特點。

(D) 劇本的語言是全劇的靈魂，在落幕之前，舞台說明的設計，人物對話的構思都應有一個完整的思路，尤其是人物語言更是要著力體現個性化色彩，避免對白雷同這一大忌，盡量在戲劇語言中展示人物的特性，這一前提下，再錘鍊語言動作性和潛台詞也不會太遲。

其實，任何一部戲劇的創作既有其相同的創作規律，更有其不同的創作心得，作家自有一套“只能意會”的絕招，所以“多”欣賞演出及閱讀各類劇本並進行深入的研讀及分析。我們把別人的劇本按以上各點對劇本創作的要素進行研習，找出成功之處，後能事半功倍。最後，當然是實踐，實踐是唯一的真理，由淺入深，多作嘗試。

(資料摘自：劉英魁主編 2001《戲劇創作新概念》。中國)

小學生戲劇排練過程的重要注意事項

- (1) 低年級小朋友不能掌握細節，所以教育戲劇情節必須精簡為主。
- (2) 一般小朋友運用語言的技巧有一定限制，不能視小朋友為「縮水大人」。所以教育戲劇台詞不能太長，內容要較淺白，要選擇能直接推展劇情，有效發展及角色創造為主。
- (3) 角色的性格是基於心理成長而成，所以要求一位還處於心理成長初級階段的小朋友進行細緻性格表演是有困難的。
- (4) 小朋友偏重於「形式」化扮演角色。而老師應利用資料收集方式(如剪報)，使小朋友更深入了解不同角色的扮演。透過扮演過程使小朋友能明白別人的見解，處境及困難，這些人與人之間的相互了解能增強人際關係的和諧。
- (5) 小朋友對幻想事物，處境及生物則容易接受及認同，對虛擬的表演方法(如：默劇、面具劇)及較象徵的佈景、面具、服裝更能掌握。

附件7. 教室戲劇~「北風和太陽」劇本

編劇：王添強

(The North Wind and The Sun)

(一班同學運用身體聲音與動作扮成北風，組成北風歌隊呼呼地吹。另一班同學運用身體與聲音扮成太陽，組成太陽歌隊。)

*歌隊是古希臘劇場，一種運用詩詞、歌唱、動作述說故事的合作隊伍。

(其中一個同學扮演北風代表，另一位扮演太陽代表講台詞。)

風：呼呼呼……我是北風……
太陽：我……我……我……是太陽……
風：你今天真是可愛啊！
太陽：真的嗎？北風。
風：有了我，你就變得又晴朗又暖和又可愛啊！
太陽：有了你。
風：當然啦！
太陽：有了我，你才收起了無情的強悍，你就變得又晴朗又暖和，才變得可受啊！
風：你知我強悍就好了，我很強壯。
太陽：我很強壯也很溫和。
風：呵呵……呵，你太溫和我很強壯。
太陽：我也很強壯。
風：我非常強壯（整群同學大聲地唱和）。
太陽：我也非常強壯。
風：我才是最強壯的。
太陽：我才是最強壯的。
風：呵……呵呵，我比你更強壯。
北風歌隊：北風強，北風勁，強勁北風吹，吹……吹……呼呼吹倒萬物生靈。
太陽歌隊：太陽明，太陽清，溫和光輝，暖暖……暖透人間，萬物繁盛。
風：不，我才是世間最強壯的。
太陽：不，我才是最（太陽轉了語氣）……是……算了吧！
風：不可以，我們一定要分出勝負，看誰才是世間最強壯的。

(一個戴帽子，穿著外套的少年經過。)

風：比賽誰可以運用力量吹掉這個少年人的帽子及外套。
北風歌隊：少年人，就由你任評判吧！
少年：評判。
風：看我們太陽及北風誰才是世間上最強壯的。

少年：你兩位都十分強.....（話還未有說完）....壯.....

北風歌隊：呼呼呼.....北風強，北風勁，強勁北風.....吹....吹吹.....

（少年人把帽子和外套緊緊地用手按著。）

少年：北風真強大.....，北風真....真強.....強.....

風：你說.....說什麼？為什麼還沒有辦法吹掉他的帽子和外套。

北風歌隊：呼呼....呼.....

少年：（把帽子、外套抓得更緊）嘩.....北風真是太強勁啦。

（歌隊運用形體扮演強勁的北風把樹林吹斷，把農莊弄到東拉西倒。太陽不忍心大家因自己要與北風進行比賽而受苦。）

太陽：算了吧，算了吧.....！

風：哈.....哈我才是世間上最強壯的。

太陽歌隊：（十分溫和的聲音）太陽清，太陽明，溫和.....光輝，暖.....

少年：好啦，太陽出來了。

太陽歌隊：暖透人間，萬物繁盛。

少年：好暖和。

太陽：暖和起來了。

少年：真是好暖和的天氣。（少年一邊擦汗，一邊掙掉帽子和外套。）

太陽歌隊：他脫帽子了，他脫掉外套了。

風：什麼？

太陽歌隊：溫和光輝，暖透人間，萬物繁盛，人人快樂才是真正的優勝。

多感官教學實驗手冊

主要參考書目

- Alan Engelsman & Penny Engelsman 1998, 《Theatre Arts 1 & 2 》(Student Handbook & Teacher's Course Guide), USA : Meriwether Publishing Ltd
- Augusto Boal 1992, 《Games For Actors and Non-Actor》, London : Routledge
- Bella Itkin 1999, 潘樺譯, 《表演學》, 中國 : 華夏出版社
- Brian Way 1967, 《Development through Drama》, London : Humanities Press
- Colleen J. Sheehy (Editor) 1999, 《Theatre of Wonder》 (25 years in the Heart of the Beast), USA : University of Minnesota Press
- David Hornbrook 1991, 《Education in Drama》, London : The Falmer Press
- Dorothy Heathcote & Gavin Bolton 1995, 《Drama For Learning》, USA : Heinemann Portsmouth, NH
- E.P. Torrance 1990, 《Torrance Tests Of Creative Thinking》, Scholastic Testing Service
- G. Wallas 1926, 《The Art of Thought》, New York : Harcourt Brace
- G.A. Davis 1995, 《Portrait Of the Creative Person》, The Education Forum
- Geoffrey Davis 1983, 《Practical Primary Drama》, UK : Heinemann Education Books Ltd.
- Gerald Clapmas 1991, 《Teaching Young Playwrights》, UK : Heinemann Educational Books Ltd.
- J.P. Guilford 1959, 《Three Faces of Intellect》, American Psychologist
- James A. Beane 2000, 黃光雄編譯, 《課程統整》, 台北 : 學富文化
- Maxini Greene 2001, 《Variations on a Blue Guitar》, New York : Teachers College Press
- McCaslin Nellie 1996, 《Creative Drama in the Classroom and Beyond, (Sixth Edition)》, USA : Longman Publishers

McCaslin Nellie 1999, 馮光宇譯, 《鞋帶劇場》, 台北：成長文教基金會

Michael Blakelee 1994, 《National Standards for Arts Education》, USA：Music Educators National Conference

Molly Sullwan 1998, 劉淑英譯, 《幼兒動作探索》, 台北：華勝文化股份有限公司

Nigel Dodd & Winifred Hickson 1977, 《Drama & Theatre in Education》, UK：Heinemann Educational Books Ltd.

Phyllis S. Weikar 2000, 林翠湄譯, 《動作教學》, 台北：心理出版社

R.E. Mayer 1999, Fifty Years of Creative Research, UK：Cambridge University Press

R.J. Sternberg & T.I. Lubart 1999, The Concept of Creativity: Prospects & Paradigms, UK：Cambridge University Press

Robert J. Landy 1982, 《Handbook Of Education Drama and Theatre》, UK：Greenwood Press

Ruth Beall Heinig 1993, 《Creative Drama for the Classroom Teacher(Fourth Edition)》, USA：Prentice-Hall Inc.

Sonia Moore 1960, 《The Stanislavski Method》, New York：The Viking Press

Sylvia C. Chard 1997, 《進入方案教學的世界(I)(II)》, 台北：光佑文化事業股份有限公司

Tamara Hust & Nancy Renfro 1982, 《Puppetry in Early Childhood Education》, USA：Nancy Renfro Studio

The State Education Department 1996, 《Learning Standards for The Arts》, New York：The State Education Department

Thomas Armstrong 1997, 李平譯, 《經營多元智慧》, 台北：遠流出版社

Thomas Armstrong 2000, 《Multiple Intelligences in the Classroom(2nd Edition)》, USA：Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

Trevon R. Griffiths 2000, 孫大慶譯, 《舞台藝術》, 中國：中國紡織出版社

Viola Spolin 1998, 區曼玲譯,《劇場遊戲指導手冊》,台北:書林出版有限公司

王添強、麥美玉 2002,《戲偶在樂園—幼兒戲偶教學工具書》,台北:財團法人成長文教基金會

王添強、麥美玉等 2003,《教育戲劇—綜合藝術課程 (CD Rom)》,香港:明日藝術教育機構有限公司及香港幼兒教育及服務聯會

江惠蓮譯 2002,《創造性肢體活動》,台北:信誼基金出版社

林洪桐 2000,《表演藝術教程—演員學習手冊》,北京:北京廣播學院出版社

林梅君譯 1994,《創作性兒童戲劇入門》,台北:心理出版社

胡月娥編 1999,《多元評量》,台北:聯經出版事業公司

胡寶林 1994,《戲劇與行為表現力》,台北:遠流出版社

孫鳳吟 1999,《創作性紙影戲劇教學對國小中年級學生—創造態度(情意)之影響研究》,台灣:光宇出版社

張人杰、王衛東編 2002,《20世紀教育學各家各藝》,廣東:廣東高等教育出版社

張玉成 1988,《開發腦中金礦的教學策略》,台灣:心理出版社

張曉華 1999,《創作性戲劇原理與實作》,台北:成長文教基金會

張曉華 2002,《國民中小學戲劇教育國際學術研討會論文集》,台北:國立台灣藝術教育館

張曉華編 1996,《濟公問「症」戲劇治療創作研習營》,台北:中華戲劇學會

梁培勇 1996,《遊戲治療》,台北:心理出版社

梁麗珍 1996,《集體遊戲縱橫(上)》,香港:新雅文化事業有限公司

梁麗珍 1996,《集體遊戲縱橫(下)》,香港:新雅文化事業有限公司

理盧幼慈 1997,《寓學習於遊戲》,台北:青田教育中心出版社

郭禎祥博士等 2002, 「藝術與人文」統整課程相關研發資料, 台北：中華民國藝術教育研究發展學會

陳仁富 2001, 《即興表演家喻戶曉的故事》，台北：心理出版社

陳家偉 2002, 《創意教與學》，台北：藝邦文教出版社

陳龍安主編 1995, 《啟發孩子創造力》，香港：青中教育中心

彭玉文、鄧桂華、柯婷婷等主編 2001, 《課室變法—創造劇與教育戲劇實踐》，香港：香港教育專業人員協會及地區教師專業交流計劃

葉潤編 2001, 《課程改革與課程評價》，北京：教育科學出版社

劉文周 1980, 《電影、電視編劇的藝術》，台北：光藝出版社

劉英魁編 2001, 《戲劇—中學生創作新概念》，中國：遠方出版社

蔣昌麗、朱艷英編 1996, 《中學生經典文庫—戲劇文學》，中國：中國東北師範大學出版社

蔡奇璋、許瑞芳編 2001, 《教習劇場 TIE》，台北：楊智文化

鄭慕賢編 2003, 《開發教學創造力》，香港：明窗出版社

鄭黛瓊 1989, 《戲劇教學》，台北：心理出版社

鄭黛瓊 1999, 《學校藝術教育叢書國小篇(戲劇)》，台北：國立台灣藝術教育館

鄭黛瓊 1999, 《藝術教育手冊—幼兒戲劇篇》，台北：國立台灣藝術教育館

鄧志浩、王鴻佑 1997, 《不是兒戲》，台北：張老師文化

霍益萍編 2001, 《研究性學習叢書》，廣西：廣西教育出版社

薛梨真編 1998, 《統整課程活動設計》，高雄：高雄復文圖案出版社

0 鍾愛芳、李玉蓮等 2003, 《兒童劇藝小樹苗計劃—短劇劇本精選集》，香港：明日藝術教育機構有限公司



保良局教育事務部

多感官教學策略的研習



Ming Yi Institute for Arts Education
明日藝術教育機構

《多感官教學實驗手冊》

—教師培訓講義

王添強編/著

2003 年 9 月初版

限量印發

版權所有・未經許可不得翻印

工作人員名單：

計劃顧問總監：李玉強博士（保良局教育事務部代表）
王添強總監（明日藝術教育機構代表）

編/著者：王添強（明日藝術教育機構 總監）
統籌：鄭兆麟（明日藝術教育機構 行政及教育經理）
助理：陳尚文（明日藝術教育機構 助理主任）

整理及出版：明日藝術教育機構有限公司
地址：新界葵涌荔景村樂景樓地下林建名中心
電話：(852) 2742 2966
傳真：(852) 2370 0346
電郵：mingri_1@mingri.org.hk

多感官教學策略的研習計劃

由保良局教育事務部及明日藝術教育機構合辦

優質教育基金資助

明日藝術教育機構為香港藝術發展局資助團體
