

孩子怕醜，
甚麼玩具幫到手？

玩具可以改善
粗心大意？

Toy教

玩具設計師爸爸的
玩具育兒大法

玩具如何提升
孩子專注力？

透過遊戲教孩子
理財觀念？

Toys Daddy
Kenneth
著

萬里機構



目錄

名人推介	招迪強 高皓正 嚴沛瑜博士 林鹿 陳遠航 教師媽媽 Loretta 鄧詩琪博士 李宇軒博士 Shirley Ning	2
推薦序 1	Angus Wong	6
推薦序 2	Ning Lau	8
推薦序 3	Kenny Ho	10
自序		12

Part 1

究竟玩具是甚麼？

1.1	玩之嘛！有無咁重要呀？	17
1.2	玩具原來唔簡單！	20
1.3	你係咪有「玩具選擇困難症」？	23
1.4	買玩具心理大剖析	26
1.5	“Mission Is Possible” 玩具的最大任務	29
1.6	玩具反擊手機戰	33
1.7	大平反！電玩不適合孩子嗎？	39
1.8	STEM 玩具有用，但 SCOPE 更加重要！	46

Part 2

咁多玩具點樣揀？

2.1	玩具爸爸選擇玩具的五大貼士	51
2.2	選擇幼兒玩具要很很很小心	55
2.3	玩具是簡約家居的天敵？將玩具和家居完美結合	58
2.4	阿女愛玩車仔，阿仔愛玩洋娃娃，點算？	62
2.5	小孩玩射槍，係咪好暴戾？	65
2.6	全部木製玩具都安全和環保？	68

Part 3**玩具教仔好幫手！**

3.1 「玩」都可改善孩子的專注力？	71
3.2 小朋友「唔輸得」，怎麼辦？	76
3.3 入學面試前的玩樂訓練	81
3.4 怕怕醜醜，玩乜玩具幫到手？	85
3.5 見到乜都話要扭計買，點算好？	90
3.6 習作以外的數學練習	95
3.7 「好心急」的靈丹妙藥	99
3.8 孩子不喜歡閱讀，竟有玩具可幫忙？	103
3.9 無限精力的好幫手	107
3.10 自製創意玩具等於自己搵自己笨？	112

Part 4**玩錯玩具大件事！**

4.1 毛公仔殺人事件	117
4.2 精靈波波的必殺技？	118
4.3 煮飯仔煮出禍	119
4.4 隱藏殺機的創意磁石	120
4.5 殺傷力驚人的太空戰機	122
4.6 運動手帶整親手	123

Part 5**玩具常識知多啲！**

5.1 不能忽視的安全知識	125
5.2 為孩子未來的玩具環保意識	131
5.3 遙控玩具識幾多？	134
5.4 玩具電池小百科	138
5.5 網購玩具陷阱多	140
後記	142



玩具教仔好幫手！

「真係好勞氣呀！」當了家長之後才發現為人父母甚艱難的真正道理，教育孩子這門學問既考智力亦考耐性，情緒管理能力更是必修科目，何不嘗試用孩子最愛的玩具幫自己手？

3.1

「玩」都可改善孩子的專注力？



就如大多數男孩子一樣，我兒子天生較好動，經常跑跑跳跳，要他坐定定專心做一件事往往令太太和我絞盡腦汁。其實我倆在「坐定定」這要求上已比較寬鬆，平常除了吃飯和做功課，我們連溫習也接受他們不用長時間待在一個位置，甚至見他溫得「悶悶地」，還會主動帶他到樓下公園溫習，發現效果比預期中佳。

在我觀察中，小孩在玩樂時候是比較容易專注的，這是由於玩具充滿樂趣，他們進行玩樂時的情緒狀態亦比較放鬆。而帶有挑戰性的玩具更能令孩子專注，這裏我有三種不同的玩具推介給大家，對訓練孩子專注力很有幫助。



Part 3

玩具教仔好幫手！

1. Perplexus 3D迷宮球

這款 Perplexus 3D 迷宮球曾經獲得美國玩具零售專賣協會（ASTRA）年度最佳玩具大獎；它的外層是一個透明的球殼，裏面是一個複雜的立體迷宮，玩法簡單卻極具挑戰性：小孩只需旋轉球體帶動小鋼珠，避開死角和陷阱，順着軌道上刻有的數字順序走出迷宮便算成功。這玩具需要很高的專注力，同時鍛煉到手眼協調、觀察力和耐性，這個遊戲連大人也會玩上癮；因為要順利通過全部數字由起點去到終點並不簡單，絕對是適合大人小孩的玩具。而且這個玩具不需要電池，亦有不同主題的款式以供選擇，更設有迷你版方便攜帶，既益智又可消磨時間。因為它既益智又好玩，在坊間不難發現翻版貨，但劣質的透明塑膠會比較脆弱，其透明塑膠外殼容易刮花甚至爆裂，稍一不慎便會割傷，家長購買前要認清正貨。



相片來源：

Perplexus 3D 迷宮球

<http://www.spinmastergames.com/game-detail.php?pid=p10380>

2. Moo斯密碼



相片由 Jolly Thinkers 提供

桌遊非常適合孩子玩耍，其中一個原因是每個遊戲背後都有一個清楚易明的故事背景，讓孩子輕易融入遊戲。Moo 斯密碼是一款適合較年幼孩子玩的著名桌上遊戲。乳牛大廚 Moo Moo 生病了，喉嚨痛得發不出聲音，幸好他想到用他的木湯匙來敲出 Moo 斯密碼發號施令，讓每個聰明的玩家充當大廚的助手。每位大廚助手都要全神貫注地聽着大廚敲打木湯匙的聲音「密碼」，看哪一位助手可以最快聽得出大廚到底想要的食材是甚麼並鬥快搶到它，但要小心過程中可能會有老鼠跑來搗亂，一旦發現就要抓住牠避免引來大混亂，就看看哪位最有效率的助手有機會成為乳牛大廚 Moo Moo 的接班人。

這個遊戲玩法十分有趣和富有特色，不但考驗觀察力和反應，最重要是考驗玩家的專注力，細心傾聽「密碼」才可找到正確答案。因為較少桌上遊戲需要考驗玩家的聽覺，而偏偏聲音是一種一瞬即逝的訊息，不像文字、圖案等可停留在某個地方，讓人可以重複細看，所以需要的專注力更加高！

Part 3

玩具教仔好幫手！

3. 劍球

劍球，又稱劍玉（Kendama），這個於日本興起的玩意，玩具爸爸小時候已經覺得它非常好玩並有挑戰性；不管是大人或小孩，每次能成功做到花式都會十分興奮。不要以為劍球屬於懷舊玩具，今時今日它其實已成為潮人的玩意，網絡上有很多大



人小孩拍短片分享各種自創花式，同時亦有越來越多劍球品牌，顏色和款式選擇亦很多，有傳統木製的、有塑膠製的，更有會發光的，價格豐檢由人，看你要選擇較細和輕的入門版本，還是由全人手幫作、塗色及設計恍如藝術品般的劍球了。讓小孩子玩劍球可鍛煉他們的專注力、身體協調、肌肉控制和記憶力（Muscle Memory）、耐性和毅力，而且不受天氣或空間影響，體積細小方便攜帶。劍球看似簡單，但可造出各式各樣的花式，可因應進度提高學習花式的難度，極富挑戰性。



相片由 Sweets Kendamas 提供



玩具爸爸覺得普遍小孩的專注度也很好，只是家長能否發現他們專注在甚麼地方。有些孩子他們專注在比較廣泛的事情，例如：聽音樂、玩玩具、運動，但有些情況可能比較特別的，例如孩子可能不是太熱衷繪畫創作，但可以很專注地填顏色，這很需要家長細心觀察才可發現，再從旁啟發他們的喜好和賦予支持。

Part 3



玩具教仔好幫手！

3.2

小朋友「唔輸得」， 怎麼辦？



很喜歡相約幾個家庭朋友在家裏團聚輕鬆一下，我當然會建議大小朋友一起玩遊戲；有一次當大家很雀躍討論玩甚麼遊戲時，竟然有一個小朋友說：「我唔玩了。」無論大家怎樣說怎麼問，他也堅持不玩，我們當然不會勉強，可是我留意到他是對我們的遊戲其實很感興趣。之後我在進餐後再與他交談，原來因為他不想輸，所以他不想玩，輸了他會哭。作為玩具爸爸，當然想到辦法讓他和大家一齊玩，等我和大家分享我介紹了甚麼遊戲。



1. Forbidden Sky

孩子害怕失敗，那麼我們就陪伴他一起面對挑戰吧！我介紹的這個合作遊戲 *Forbidden Sky*，正正適合怕輸的孩子玩。如果有玩桌遊的朋友，應該對《Pandemic 瘟疫危機》這遊戲不會陌生，而我想介紹 Forbidden 系列的 *Forbidden Sky* 也是由同一位設計師 Matt Leacock 創作的角色扮演遊戲，同系列裏面的前兩個遊戲是帶玩家走過會陸沉的島嶼 *Forbidden Island* 和會移動的沙漠 *Forbidden Desert*，那麼最新出的 *Forbidden Sky* 則來到天空之上，一個滿是雷電與風暴的空間，玩家們必須合力建造發射台的板面與電路，將電力順利傳送給火箭，啟動火箭之後就可以逃出並且贏得遊戲。



Part 3

玩具教仔好幫手！

相片來源：
<https://gamewright.com/product/forbidden-sky>

整個 Forbidden 系列都有以下共通點：

1. 需靠合作才可獲勝，不管勝負也是一起
2. 每個玩家扮演有不同能力的角色
3. 不能有玩家死亡，否則等於全隊落敗
4. 收集滿指定的物件後才可逃出
5. 圖板在遊戲進行中會有變化

從以上五點就可看出 Forbidden 遊戲系列非常着重團隊合作，並且是抱着 We win and lose together 的概念，增加團隊精神。而且這系列的圖畫設計上色彩豐富，亦有較多造型有趣的立體配件，最特別之處是這個火箭不單只是個立體的模型，當玩家成功連接電路後，真的能通電給火箭並發出倒數與發射的聲效，還配合閃燈效果，令玩家獲勝時更有真實感。用電的配件在桌上遊戲裏比較少見，但這個配備聲效和發光的電子火箭和電路配件，讓玩家更加投入遊戲，非常有心思。

我在玩遊戲之前，會提前告知小朋友，等一下會有「輸贏」，如果輸了怎麼辦，讓孩子有心理準備，像是「我們可以再玩一次」或是「先暫停休息幾分鐘，讓大家討論一下怎樣會玩得更好，然後贏了便吃雪糕慶功。」，孩子共同想出面對輸贏的辦法，既能提升他們解決問題的能力，亦能增強自信心。

2. 砌圖 (Puzzle)

如果孩子執意不想玩比賽類型的玩具或遊戲，真的不要勉強他們，避免弄巧反拙。可先讓他冷靜一下，在確定心情已平復的時候，建議可一起玩些需要多人合作的玩意，就例如玩砌圖。

砌圖這傳統玩意，款式很多，題材廣泛，亦有不同的難度，甚至由最初的平面發展到現在 3D 的款式。讓小朋友玩砌圖的益處，除了訓練專注力、觀察力和分析力，還可透過合作建立良好的人際關係和溝通能力，但要注意小孩子玩砌圖的方法可能和大人的有所不同：大人玩砌圖很有策略和部署，先由邊位開始，然後由明顯的主題拼合，再利用顏色



分類令完成砌圖更輕易；但小孩子則是直覺型的玩砌圖，開始時大多率性地拿起一片便開始尋找它的位置，當然他們亦會在嘗試及觀察的過程中增強分析能力，會把較突出的形狀或顏色範圍先行處理。而當孩子開始與別人合作時，他們不但會漸漸發展出玩砌圖的策略，亦能加強溝通和討論的能力，培養出團隊合作的精神，不會只着眼於勝敗。



作為家長，在和孩子一起遊戲時，切忌「指揮官上身」，阻止孩子的建議；就算想法是多麼無稽或者沒有道理，也應該鼓勵他們禮貌地表達，然後用心跟他們溝通和討論，培養出互相尊重的精神；另外，有些家長和小朋友玩桌上遊戲時，喜歡所有事情都一手包辦，例如派牌、分物資等，其實透過遊戲是最好的機會灌輸分工合作的理念，而且應該鼓勵孩子輪流負責個別工作和崗位，建立公平的團體精神。



3.3 入學面試前的 玩樂訓練



儘管家長各會選擇不同教育模式的學校，但入學面試始終是不可避免的。我不是要鼓勵大家強迫孩子接受高壓迫度的面試訓練，而是希望透過父母日常陪伴孩子的玩樂練習，讓孩子抱着輕鬆的心情和足夠的準備，讓面試的老師更清楚了解孩子的特性和優點。下面有些玩具可幫助孩子透過玩樂，作出輕鬆愉快的訓練。

1. 手肌訓練

6個月大的孩子就可以玩積木了，把積木拼在一起對他們來說可能有點困難，但父母陪着他們把積木拿起、放下、搭建、配對，這可以同時促進大肌肉運動技能和小肌肉的精細運動技能（如手指和腕關節），還能提高手眼協調能力。

同時父母亦可在旁簡潔清楚地講述不同積木的顏色、形狀、大小、長短等，並協助他們用手去接觸那份描述的物品，但避免用疊字的「BB語」例如「手手」、「糖糖」、「食食」、「車車」等，讓孩子適應一般成人所講的用語，而且要多用他的名字稱呼他們例如：「天明」、「心怡」、「穎彤」，而不是叫「妹豬」、「細佬」、「仔仔」等。

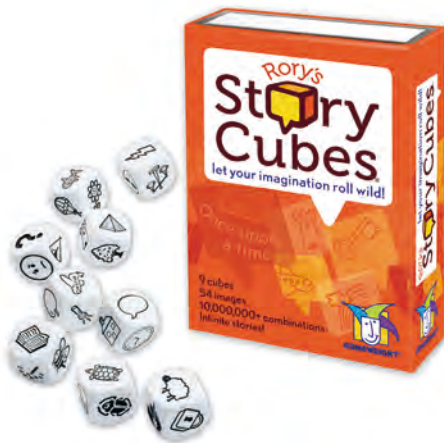


2. 鼓勵聯想

要鼓勵孩子主動說話，不是要他們硬性的死記一些對答，因為只要老師換不同的角度去詢問問題，孩子便會感到驚惶失措，不懂作答。但是往往孩子不懂承接問題作出較詳細的回答，他們多數以「係」、「唔係」和「唔知」作為答案。我建議家長可用這個 Story Cube 遊戲去培養孩子的聯想力、組織能

力和表達能力；Story Cube 遊戲有很多不同的主題，每個遊戲有九粒骰子，每粒骰子六面有不同的圖案，而且圖案全不相同，圖案表達的東西也可有不同的理解。

父母可以陪同孩子一起投擲骰子，再根據圖案一起去創作故事。創作主題可以由淺入深，由介紹自己到未來世界也可以，甚至可一起合作去完成整個故事。這個遊戲可以培養孩子透過簡單的圖案去聯想不同的事物，並透過訓練有組織地表達出來。



相片來源：

<https://www.storycubes.com/en/>

3. 輕鬆心情

家長們是否經常按捺不住叫小孩跟規則嗎？有試過質疑小孩的非邏輯想法嗎？宜家家居兒童產品部的代表 Amanda Lundqvist 曾經這樣說過：「現今世代的大人和小孩也生活在壓力之中，而玩樂是放鬆的時刻，毋須證明甚麼。」相信香港的家長很有共鳴，會發現自己偶爾連孩子玩樂的時候，也規定他們循規蹈矩。宜家家居推出的 LUSTIGT 系列，希望讓更多家長和朋友理解它的理念：“Play for the sake of playing!”（把玩樂變回漫無目的！）這個系列中某些玩意可能會覺得像懷舊玩具般簡單，例如巨型的紙製疊方塊、魔術貼的投球套裝（球、手套和上衣）等，這種簡約遊戲對孩子來說可能已經充滿樂趣，在面試之前有助它們放鬆一下心情，從而避免孩子對面試產生抗拒的感覺。



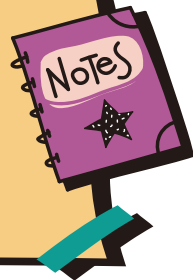
相片來源：
<https://www.ikea.com/us/en/cat/lustigt-collection-42083/>

Part 3

玩具教仔好幫手！



玩具爸爸覺得家長要讓孩子學懂守規則的重要性，但我們亦要提醒自己不應打擊孩子的主動性、創意和自信，特別在面試之前，更不應令他們感到緊張。玩具爸爸更建議父母可以放下自己的智能手機，然後讓自己毫無顧忌地和孩子享受一下遊戲中不需思索的簡單快樂，防止作為家長的我們也過分緊張。



相片來源：

<https://www.ikea.com/us/en/cat/lustigt-collection-42083/>

3.4

怕怕醜醜，玩乜玩具幫到手？



有些孩子在家就「也文也武」，但出到去就好怕醜，「講嘢細細聲，笑都要靜靜雞，好怕表達自己。」他們會因為擔心講錯說話或者做錯反應畀人笑，所以寧願收埋自己；但作為父母肯定非常擔心，怕影響孩子學校的學習及與其他人的溝通，何不透過桌上遊戲幫助一下孩子呢！

桌上遊戲有很多類型，有鬥聰明、鬥反應、鬥聯想力，但怎麼沒有遊戲鬥誰會扮鬼臉呢？這個遊戲的設計師以拍照時扮鬼臉的情境為遊戲主題，設計出一個可以大夥兒互動又歡樂的遊戲。玩具爸爸建議開始時一家人陪孩子玩，讓他慢慢熟習一下。

1. Say Cheese!

最少只需要三個人就可以開始遊戲，最多能讓六個人一起玩，六種顏色的小方盒正是代表六位不同的玩家。遊戲開始前，每位玩家都要選擇一種顏色做為代表，一個人可以拿到六個小方盒，在遊戲中稱為「表情骰子」，分別印着八雙眼睛、八個鼻子，以及八張嘴巴。除了表情骰子外，還有一整盒人物題目卡牌，每張卡牌上的人物各有不同造型和超級有趣的鬼臉。在遊戲開始前，每位玩家準備好手上的六顆表情骰子，而在大家中間會放下一疊人物題目卡牌。接着選出公認或自認最帥的或最美的玩家來當第一位抽牌出題者，等出題者抽完牌準備好，大家一起喊 Say Cheese!，此時出題者就要做出題目牌上的表情。待出題玩家做出表



情後，其他玩家要立即用手中的骰子排出該玩家的表情，排出來的人就喊 Cheese!，經出題玩家確認正確後，猜對者便拿到一分，不正確的話就換下一位搶答，當然出題者的表情也要一直維持，直到猜中為止。最後依據遊戲人數的多寡不同，只要拿到五分或六分即可獲勝。

遊戲規則很簡單，也相當容易上手，大人小孩都可以輕鬆融入，原則上只要反應快就可以稱霸全場。這個遊戲的特色就是歡笑聲不絕於耳，大家在遊戲記得要先幫臉部做熱身運動，才能讓自己的表情收放自如；而且也別忘記準備好相機，拍下大家有趣的臉部表情，盡情享受一家人最自然的歡笑聲。

可能你會擔心孩子一開始放不開，但當看見平常認真嚴肅的成年人，也願意做出各樣古靈精怪的表情，從而感受到身邊所有人輕鬆自在的歡樂，孩子便可慢慢放下怕醜的包袱，重拾做回真我的自信。

2. Slow Motion Race Game

有些孩子覺得自己不夠別人靈活敏捷，所以獨自坐在一旁，逃避不玩捉迷藏這類需要大運動量的團體遊戲。如果你發現孩子也有這個情況，可以跟他玩孩子寶推出的這個遊戲。

遊戲很簡單，參賽者頭上有感應器的頭套，當他們準備比賽時，他們同時按下其頭上的按鈕，這時候頭帶開始鳴叫，倒數四秒比賽就開始了。每個玩家都試圖成為第一個獲得聲望很高的紙板獎杯的人，但是拼命的高速衝刺並不是勝利的關鍵，因為頭帶中的感應器會限制了玩家的移動速度，如果玩家移動得太快，頭帶中的蜂鳴器會響起並且其頭帶上的指示燈會變成紅色，這要求他停止移動幾秒鐘，這就會給另一位玩家帶來幾秒鐘的優勢。這個遊戲簡單但非常有趣，有別於一般鬥快的競技遊戲，反而冷靜頭腦的玩家才更加有利。



Part 3

玩具教仔好幫手！

相片來源：

<https://products.hasbro.com/product/the-slow-motion-race-game:85B52633-C280-4C42-A993-E4BFE2526FFC>

3. 樂高積木

有些孩子不善於用言語去表達自己的情感或意念，久而久之他們害怕在人面前說話，但可能心裏有很多說話未能講。作為父母我們要積極鼓勵孩子抒發他們的感受和想法，玩具爸爸建議可用玩具和遊戲誘導他們說故事，從中觀察他們的內心世界，亦同時建立溝通的橋樑和加強他們表達自己的信心。



用樂高積木方塊讓孩子當上編劇說故事，可算是其中一個最容易做到的方法。開始時可以直接利用樂高玩具中的一些特定造型部件，例如動物、樹木、花草等去建立最簡單的場景和人物，或者透過方塊去設計不同的建築物、環境、交通工具等，由於可以透過不同的部件去創作，比起傳統的 Playset 有更大的變化空間，給予孩子更多發揮創意的機會。

除了基本的玩法，我們還可加上一些道具配合樂高令孩子感到更多的新鮮感，在樂高網頁偶爾會分享一些有趣的玩法，就如圖中加上電筒和牛油紙就能夠製造出一個簡單的影畫劇場，就算沒有電筒和牛油紙，手

相片來源：
www.lego.com

機的電筒功能加上一張薄薄的紙巾也勝任有餘。影畫戲雖然是歷史悠久的傳統藝術，但一樣能夠帶給小孩子很多新鮮感和靈感，如何透過光線把物件的輪廓明確地表達出來？又如何單憑剪影透過熒幕表達出故事？這些都是十分有趣的玩法和經驗。加上我們可以透過手機把故事記錄下來，讓創作的成果得到更多分享和欣賞的機會。在整個創作的過程中，都有很多機會讓小孩子表達自己的想法，不管是透過說話、創作或者畫面，我們不是要求他們的故事多麼吸引或創作多麼精美，最重要是能夠讓家長透過玩樂去培養和鼓勵孩子的表達能力。

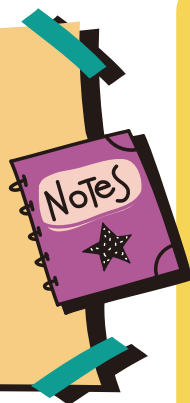


相片來源：
www.lego.com

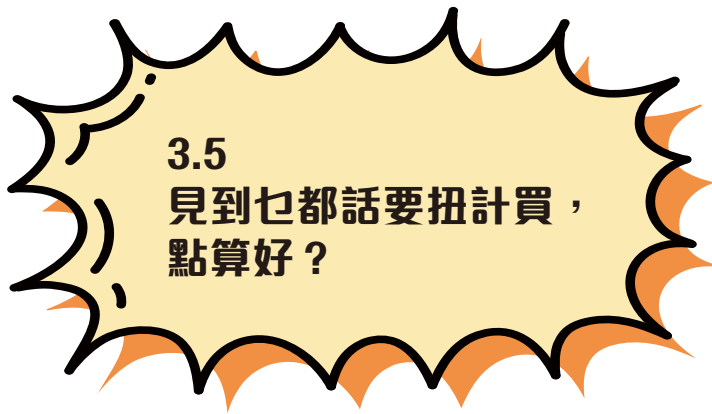
Part 3



玩具爸爸覺得以上的遊戲輸贏不是重點，氣氛才是精粹，遊戲時連旁邊的觀眾也會看得十分投入，如果用手機拍下再回味遊戲過程，更令人捧腹大笑，這樣便較輕易打破孩子的隔膜了；我們不要低估毫無掛慮的歡笑聲，作為成年人的我們都應該知道這是多麼的難能可貴。



玩具教仔好幫手！



「Daddy，我想買呢個玩具呀！」小朋友經過玩具部雙眼閃閃發光。

「呢個很貴呀！爸爸身上沒有那麼多錢。」爸爸疑假似真地回應。

「用八達通咪得囉！」小朋友想得真快。

「八達通裏面冇咁多錢呀！」爸爸無奈地說。

「去銀行掙錢咪得囉！」小朋友的鍥而不捨，令爸爸氣得無話可說。

以上情況是否曾經發生在你身上？小朋友想要買心頭好，自然地會問爸媽買，覺得無錢去銀行就會有，全因為他們對金錢沒有實際概念；如果因為這樣責怪他們實在不公平，但要教曉小孩明白金錢和物品價值的概念並不容易，其實可以透過以下這個遊戲，讓他們在玩耍中體會金錢、購物、價值這些概念和關係。

1. 地產達人 (For Sale)

這個桌上遊戲節奏明快，如在拍賣的過程中，懂得明智地運用資金收購物業，隨時刀仔鋸大樹，以極少的成本收購優質物業。在出售物業的階段，你要戰勝對手就要用精準的眼光，出售手上優質、普通以至低級的物業來爭取最大回報，如果你眼光獨到，你的茅屋隨時值錢過別人的皇宮。遊戲分兩個階段，第一階段利用你手上的資金以投標的方式去收購物業（房產卡），每一輪翻開與遊戲人數相同數目的房產卡，所以每輪各人均可分得物業。玩家輪流出價，亦可選擇棄權；出價價錢是以順

時針方向進行，先把競投的金額放在自己面前，排位玩家我決定出價或棄權，如要出價玩家的叫價必須比先前的更高。一圈之後還未棄權的玩家可以在輪流叫價，變數不限直至玩家陸續棄權，剩餘最後一位玩家就可支付叫價的全數並獲取最高級的物業。如果玩家一開始便選擇棄權，他可從翻開的房產卡中，拿取最低價值的物業，並取回叫價的一半。舉例說，如玩家早前出價 \$4,000，到後來決定棄權，他能取回 \$2,000。玩家不一定要出價才能獲取最低級的物業，如你還未出價便棄權，便不用付出任何金錢便能取得那一輪房產卡中最低級的物業了。剛購得最高級物業的玩家，便可以下一輪由他開始競投或棄權。拍賣回合重複進行，直至所有房產卡全部售出，第一階段便告完成，如果玩家手上認字有資金，待遊戲結束時可用來結算。

第二階段是轉售物業，玩家要把購入的物業出售來賺錢（換取本票卡）。與第一階段一樣，翻開相等於遊戲人數的本票卡，然後每人從自己手上的房產卡選出一張，內容朝下地放在自己面前。當所有玩家都算好卡後，便可一同翻開，然後搵間便輪流從桌子中央拿取本票卡；房產卡等級最高的玩家能賺取面積最大的本票卡，房產卡等級第二高的玩家便獲取面積第二大的本票卡，如此類推。直至轉售所有手上的房產卡後，遊戲便代表進入尾聲，玩家將自己的本票卡總值和第一回合剩餘的資金相加，最有錢的便是贏家了。

孩子玩這遊戲是時候，在第一階段如看見很高級別的房產卡，大多會花很多資金去搶的，但他們很快便會發現自己資金不足，亦同時看見對手用非常低的成本便能購入中高級的房產卡，這時候他便對運用金錢有深刻的體會。到第二階段時，他又可能碰上自己高級別房產卡換來的錢，竟不及對手運用中



相片由 Jolly Thinkers 提供

下級房產卡所獲得的，這也是一個很好的方法去學習價值和投資的概念。

這個遊戲不但可以讓孩子初步認識一些經濟理論，更能培養謹慎運用資金的理念，能把本身抽象的理論和沉悶的道理融匯成為一個那麼有趣的遊戲，難怪「地產達人（For Sale）」這個遊戲那麼受歡迎。

2. 模擬動物園（O Zoo le Mio）

O Zoo le Mio 雖然是 2002 年的作品，但到現在還很受大人小孩歡迎，遊戲節奏明快亦充滿趣味；它更在 2004 年獲得德國兒童遊戲專家獎（Kinderspielexperten）8 至 13 歲組別的第二名。



先說一下 O Zoo le Mio 這個遊戲怎樣玩。玩家的身份是一個動物園老闆，為了吸引所有喜愛動物的遊客，你必須和其他競爭對手透過競投把最「吸睛」的動物據為己有，在五年內將自己的動物園打造成最受歡迎的動物園。遊戲中有不同種類的動物明星：海洋生物類、靈長類、鳥類、爬蟲類及哺乳類動物，每種類各有 1 至 3 顆星的吸引力。

「遊戲準備」：遊戲每個玩家先選好自己喜歡的動物園，然後每人拿 8 個動物園錢幣，將錢幣藏於自己的動物園入口後方。其他剩餘的錢幣、遊客、樹木和椅子於桌子中央。另外把旗桿牌放於一旁，面朝下隨機將旗子放在旗桿上再翻開。還有將 25 張動物園版塊洗勻後面朝下放成一堆。

相片來源：

<https://www.riograndegames.com/games/o-zoo-le-mio/>

「遊戲進行」：為了要在五年的時間內成為一個最受歡迎的動物園，大家都要進行拍賣，而每一年會有 5 次拍賣。在每一年開始時，翻開 5 個動物園版塊按順序排好，然後一個一個拍賣，每一個都要被拍賣到；每賣出一個版塊，遊客、樹木和椅子都要按照以下的規則擺放，接着再拍賣下一個版塊。

「拍賣方式」：所有玩家將要出價的錢幣握在拳頭裏，不可以給對手見到，然後數一二三同時攤開，出價最高者便可以得到該動物園版塊，而其他玩家就可把自己的錢收回；若有人出價同高，則旗子較高的玩家便可成為中標者，完成後將中標者的旗子移到最下面，其他人往上移。然後中標者必須要馬上把得到的版塊加入他的動物園，版塊要至少延伸一條路，而路不能被草地阻隔。

「放遊客」：每放置一個動物園版塊，玩家須考慮哪一個動物園最吸引遊客。相鄰而同種類動物（同顏色）的園區可以合併為一個大園區。大園區的吸引力分數是所有合併園區的星號總和。如果有多個不相鄰而同種類的園區，只有最多星號的會計算分數。計算完星號分數後，放置兩個該顏色的遊客在該種類最吸引人的園區上，放置一個在第二吸引人的園區。如果只有一個玩家有該動物種類園區的話，他只能得到一個遊客！如果有星號平手的園區，遊客會放在較新蓋好的園區（遊客總是貪新鮮感的）。

「種樹木」：有些動物園版塊上有樹木，是可以增加吸引力。擁有最多樹木的動物園可以得到兩棵樹，第二多的得到一棵。

「蓋椅子」：當玩家在他的動物園內的道路形成一個封閉的範圍，他就可以擺放一個椅子在該範圍中間的草地上。這個椅子會一直擺放到遊戲結束，而且每年都會記算分數。

「每年記分」：每一年結束都要計算一次分數，玩家將分數寫在記分紙上。第一年的每一個遊客、樹木跟椅子都是一分，第二年兩分，第三年三分，第四年四分，第五年就是五分了。

「年終進帳」：五個版塊拍賣完代表一年結束，看一看每位玩家的動物園有幾個版塊，就可分到幾個錢幣，讓玩家可以有本錢進入第二年的拍賣。

遊戲愈往後所獲取的分數會愈高，玩家對動物園的規劃和資金運用亦越見重要！當第五年結束後，最高分的動物園老闆便是勝利者！究竟你是精明的企業家，還是不善理財和規劃的經營者？透過遊戲便可得到答案。



玩具爸爸覺得包含競投機制的桌上遊戲非常適合 6 歲或以上的孩子。我首先介紹甚麼競投機制：這是桌遊設計師經常使用的一個遊戲機制，小朋友在競投的過程中學懂自己決定價值，亦領悟怎樣保持資產平衡。「究竟甚麼東西買得起？」、「那件物品較重要？」、「自己和對方又願意付出多少？」一連串的問題都會在遊戲中讓孩子反思和進行分析，這種知識很難在課本或其他玩意中體會到，但偏偏這些知識卻是對我們十分重要。



3.6

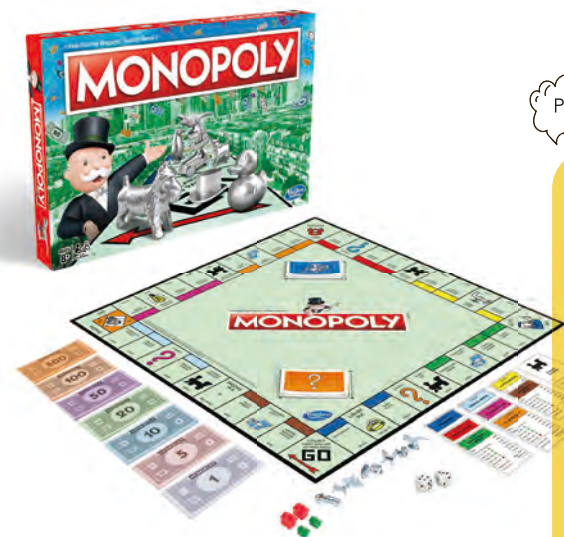
習作以外的數學練習



某些孩子在數學上的領悟力較弱，一些看似簡單的數學理論也掌握不了，父母看來就會擔心，然後買了很多補品——補充練習——希望令孩子有顯著的進步。但其實每個孩子的能力必有高低，我們不要過分緊張，最重要確保孩子不要對數學感到恐懼，再慢慢建立學習的興趣和信心。其實有很多的玩具也能讓孩子在玩樂中接觸數學理論，讓玩具爸爸把幾個親身體驗給大家分享。

1. 大富翁 (Monopoly)

我家兩個孩子十分愛玩大富翁，當然我和太太也是他倆的好對手。在遊戲中，發現他們在買賣找換時，計算上感到困難並就打算逃避，會對我撒嬌求幫忙計出答案，我當然不會「死忍爛忍」住兩個強而有力的撒嬌，把握這個機會去引導他們。例如我在擲骰後，我不會用逐格方法步行到下個



Part 3

玩具教仔好幫手！

相片來源：
Hasbro Gaming

地方，而是裝酷直接地移到正確位置；這時候的他們會感到很神奇，但亦帶點懷疑，所以我會讓他們試行一下，去檢查我的計算有沒有錯誤。當他們發現我每次都能夠快而準去到正確地方，我便引導他們揭開爸爸利害的「秘密」。我叫他們查看一下大富翁每邊有多少格數，當他們發現每邊也是十格的時候，我便告訴他們這是「十的魔法」。只要把兩個數字相加等於十的情況記得滾瓜爛熟，便可以很快透過十的相差去知道每次要行的距離。他們不禁也對這個魔法感到興趣，但又怎樣令他們把兩個數字相加等於十加深印象呢？那麼就讓另一個小遊戲登場了。

2. 撲克牌

撲克牌是很好的玩意，一副卡牌能做出很多不同的遊戲方法，也方便帶出街隨時玩。為了讓孩子對兩個數字相加等於十更加瞭如指掌，玩具爸爸就把大家非常熟悉的「潛」烏龜改良一下：原本的玩法是把手上相同的牌打出，但這個改良版本是把相加等於十的配對打出，例如 3+7、A+9、10+K 等（J、Q 和 K 也當 10），當孩子玩了幾局後就已經把全部組合牢牢記住，然後到抽牌時，他們又會反過來用相減法去估計那張卡牌是烏龜，這樣他們也同時了解相減的道理了。



3. Cuboro



除了透過遊戲學習到加減數，玩具爸爸還喜歡用建構型玩具讓孩子對體積、重量和空間等加深了解，而彈珠拼接組合（Marble Run）又可讓孩子學懂距離、角度和速度，而 Cuboro 就是融合了兩種玩具的優點。

Cuboro 彈珠軌道積木組合是由瑞士人 Matthias Etter 發明設計的，起初是針對行動不方便或需要特殊教育的孩子，鼓勵他們思考和培養創造力，隨後為了能夠普及推廣，便生產出基本的核心組合和擴充組件。

Cuboro 的獨特之處是在於它的設計，它本身是包含外部和內部軌道連接的立方體積木，能啟發孩子的空間想像，邏輯思維，配合孩子學習的成長度，可以製作出不同的複雜程度。

相片來源：
<https://cuboro.ch/>

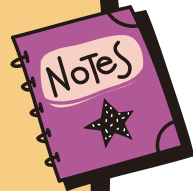
Part 3

玩具教仔好幫手！

沒有親身接觸過 Cuboro 的積木，是難以理解它的造功和設計是多麼精細。看似一模一樣的方塊因為內部軌道的不同，會造成不同的流動方向和速度，能否由起點到終點是需要經過構測試、調整、再次測試、再次調整等的過程。它挑戰玩家的頭腦分析力和眼睛觀察力；當你認為已經用盡標準積木去設置所有組合，可以購買一套特殊功能的擴充組合或補充組合，組合出一更多不同的全新架構。推介 Cuboro 積木的另一原因，是因為它採用來自瑞士的 FSC（森林管理委員會）認證的木材，對保護自然生態十分重視。在瑞士 Cuboro 不僅是玩具，亦以用來作為學校教材以及應用在職業治療中。



玩具爸爸覺得在現今的教育模式令老師、家長和孩子都難以適應，我理解不能所有學問也可用活動教學去鼓勵孩子探究、討論和思考，畢竟有些學問需要牢記基礎的知識才能繼續鑽研和進步，但現在容許老師和學生學習的時間真的越來越短，就像要用最短的時間去畢業才算優異，很容易令孩子對學習這事兒充滿負面情緒。如能透過玩遊戲引導孩子學習，既能讓他們輕鬆地吸收新知識，更能激發孩子自己對學問的追求，這才是我們希望教育啟發孩子的真義。



3.7

「好心急」的靈丹妙藥



不論做功課、默書以至考試，很多時候孩子答錯扣分不是因為他們不懂得答案，而是太心急、太大意寫錯了。不知道他們是為了趕着去玩，還是擔心完成不了題目。這個小缺點不管家長怎麼苦口婆心提醒，小孩子為甚麼總是沒有改善呢？但老實說，這個老毛病連很多成年人也不能輕易改掉，又何況是小朋友呢？

若不想成為自己變成囉囉唆唆的父母，何不試一下別的方法？就讓玩具爸爸分享一個桌上遊戲，讓他們知道不是每次鬥快便能夠取勝，應該要快而準才可穩操勝券。

1. 豬朋狗友

這個遊戲叫做「豬朋狗友」，這個遊戲有兩個版本，分別為豬仔版和狗仔版。遊戲背景是講農場裏的小豬、小狗們知道農夫不在，趁機開派對玩遊戲，但他們只可以和他們長得一模一樣，或者只有一樣特徵不同



相片由 Jolly Thinkers 提供

Part 3

玩具教仔好幫手！

的朋友才可一起玩。他們的特徵十分趣致：有的皮膚色深一點、有的長得小一點、有的帶黑超，有的愛吃爆谷、有的舉單手……這個也是遊戲中精妙的地方，很多看來相似的，其實他們殊不相同。

遊戲開始前，先翻開 30 張卡牌以 5×6 方式排列在桌面中央，每個參賽者首先要抽一張隊長卡，當所有參賽者一起直呼「豬朋狗友」，遊戲便馬上開始。各人鬥快爭奪桌面上的卡牌，疊放在自己手上拿着的卡牌之上，但參賽者選的卡牌必須與其手上的卡牌完全相同、或兩者只有一項特徵不同。然後再爭奪下一張時，就需要以剛剛搶回來的卡牌作為基準，再去找尋合適的卡牌。當參賽者若在桌面上已找不到可堆疊的卡牌，玩家即可喊「停！」來結束這個回合，而有人喊「停！」後，所有參賽者就不可以再拿卡牌。

接着就是查牌的時候，亦正是能讓小朋友體驗心急大意有甚麼害處的好時機。先檢查喊「停！」者，是否真的無卡牌可取，如果發現桌上尚有卡牌可供選擇，則喊「停！」者失去手上所有卡牌，亦即是該回合沒有得分；但如果桌上真的沒有卡牌可供選擇，則喊「停！」者從可以在桌面多拿 1 張牌以作獎勵。然後到檢查所有人手上的卡牌，看其中有沒有違反堆疊的規則，若其中所選的卡牌有錯誤，該回合便沒有分數了，相對地如果手上所選的卡牌全部符合規則，則能保存手上堆疊的卡牌，這亦等於該回合的得分。

重新填滿桌面中央的 30 張卡牌後，各人再獲發 1 張牌後，即可重新開始另一回合，直至卡牌不足讓桌面中央補回 30 張，遊戲便結束，然後各參賽者點算自己各回合所獲得的卡牌總數，取得最多卡牌者便是勝出者。

2. 快手鬼鬼 (Ghost Blitz)



這個遊戲非常易學，而且大人小朋友都可以一起玩，玩具爸爸已經多次見證大人敗在孩子手上。輸掉遊戲的原因不是因為不夠手快，而是太過心急。

「快手鬼鬼」是個講求觀察、考反應又鬥冷靜的遊戲。遊戲中有五件木製公仔：白幽靈、紅椅子、藍書本、綠瓶子、灰老鼠，另外有 60 張卡牌。每張遊戲卡牌上，皆印有 2 個公仔。遊戲開始前，先將五件木製公仔和卡牌放在桌面中央，然後每回合玩家輪流翻開 1 張卡牌，各人即按卡牌圖畫所示去搶奪桌面中央的木製公仔，但選擇公仔是需要符合以下的準則：

相片來源：

<https://www.zoch-verlag.com/en/games/young-wild/geistesblitz-601129800/>

Part 3

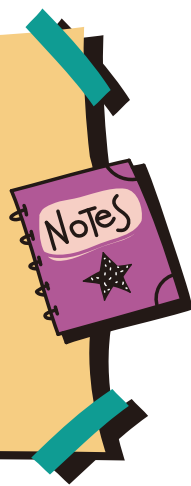
玩具教仔好幫手！

1. 顏色與木製公仔相同，則搶奪與圖畫相同的木製公仔。例：牌上有藍書本、紅瓶子，大家即要搶奪藍書，因為瓶子公仔本身是綠色的。
2. 牌上的圖畫，顏色與木製公仔沒有相同，則搶奪與圖畫完全無關的木製公仔。例：牌上有綠書本、白老鼠，大家即不要搶書本、老鼠、綠色的、白色的。因此大家要搶奪紅椅子。

每人每次只可搶奪一件木製公仔，舉手不回。搶奪正確木製公仔者，即保留翻開的卡牌，並負責下回合翻開卡牌。搶奪錯誤木製公仔者的玩家，則要交回一張手上保留的卡牌，送給該回合勝出的玩家。玩家若無保留任何卡牌，則毋須交回卡牌。當所有卡牌翻開後便遊戲結束，保留最多卡牌的玩家便是勝利者。由於遊戲有搶奪錯誤要倒罰一張卡牌這個規則，所以心急的玩家往往成為輸家，被反應較慢但穩陣派的玩家打得落花流水。



玩具爸爸覺得以上遊戲好玩的地方除了要眼明手快，還要參賽者非常細心，否則就算多快也只會功虧一簣，這正好讓小朋友體會到，過於心急會有甚麼問題，這便能透過遊戲輕鬆培養出他們細心觀察、小心謹慎的能力，不需要家長在孩子耳邊每天叮囑了。



3.8 孩子不喜歡閱讀， 竟有玩具可幫忙？



相信大家都知道，培養小朋友閱讀的習慣對他們非常有益，但如果孩子對書本沒甚麼興趣，作為父母又可以做些甚麼？帶他們去圖書館？逛書店？買更多故事書放在家中？如果告訴他們和他們玩遊戲，你猜小孩子又會否有截然不同的反應？玩具爸爸把以下玩具介紹給大家，讓孩子透過玩樂接觸到閱讀。

1. Storyball

Storyball 是一款互動式的智能玩具（A.I.Toys），它通過一系列有趣的故事和互動遊戲，讓孩子在玩耍中學習和成長。Storyball 在 2018 透過 Kickstarter 籌款，用了短短 45 天的時間就成功獲得初始融資目標多 4 倍的資金。

Part 3



相片來源：
<https://www.mystoryball.com/>

玩具教仔好幫手！

Storyball 的原本設計是協助和鼓勵康復者，透過簡單的遊戲，從傷患中再次活動起來。之後內置了聲音效果和豐富的互動遊戲元素，再加上包在表層不同的角色，賦予它新的生命，把它演變成集合了他媽哥池（Tamagotchi）的有趣互動性和恍如真正控制着的寵物小精靈（Pokemon）的混合體。它視乎配合不同的外殼，就會感應不同的角色，並配合 Apps 一起進行不同的活動和挑戰，記錄孩子的學習表現和進程，配合孩子的成長，使這個玩具能夠適合 4 至 10 歲的小朋友。

小朋友透過聆聽故事的情節，去完成所要求的動作或挑戰，而 Storyball 具有的人工智慧及機器學系技術，可以識別 100 多種不同的手勢和動作，並運用聲響、觸覺和閃光來提示兒童下一步要做甚麼。例如要求孩子跳過假想的圍欄；或者當前面有火時，它會閃爍紅色和橙色；它亦會通過音頻對你的動作作出回應，幫助兒童發展他們的運動技能，並且適合一個或多個人使用，培養孩子的社交能力。

玩具爸爸覺得 Storyball 很適合較好動的孩子，透過遊戲讓孩子穿梭於現實和幻想世界，並為孩子創造新的學習體驗，雖然這個玩具亦須配合手機程式使用，但孩子不用把集中力放在熒光幕上，而是透過聽覺、想像力、動作去學習，配合不斷更新的程式內容，令到這個玩具的發展空間非常大。

2. 積木活動圖書系列

除此之外，我們可以投其所好，透過孩子最喜歡的玩意吸引他們主動去閱讀。玩具爸爸記得讀書時期因為英語能力不好，很自然就不喜歡看英文書，但卻因為自己喜歡英國的足球會利物浦，就會主動看很多來自英國的相關新聞或體育雜誌，漸漸培養出不再害怕閱讀英文書籍的習慣。

玩具爸爸另外想推介的便是樂高授權 Klutz 出版社發行的積木活動書（Activity Book），不論男女，小朋友都很喜歡玩樂高積木，透過

拼砌積木吸引他們接觸書本甚至愛上閱讀最好不過。當中有三個系列：**Gadgets**、**Chain Reactions**、**Make Your Own Movie** 各有精彩之處，適合不同的年齡層。

Gadgets 書上寫適合 8 歲以上的孩子，但我覺得有家長陪同下，年紀較小的孩子也能完成書內的一些「會動」的機械作品！本書獨家附送 58 個正版樂高組件，不需要其他工具或零件，就能打造出 11 款不同的樂高機械作品，包括投石器、機械爪、飛輪巡邏車、超級攪拌機、迷你電影院、機器人拳擊戰士等，激發孩子無窮的創造力。孩子在組裝時，能體驗簡單的齒輪、槓桿、平衡、能量轉移等各種有趣的機械動力，輕鬆導入 STEAM 概念。



Chain Reactions 的主題是透過樂高設計的機關，配合一些隨書附送的配件，讓孩子啟動一連串『連鎖效應』！有別於上文提及的 **Gadgets**，**Chain Reactions** 隨書附送 33 件正版樂高外，還配有 6 顆球、1 條繩子、8 副斜坡紙板、1 個漏斗、2 張立體標牌、1 個小桶子，可想而知這本書要製作的機關相對比較複雜，亦需要利用其他工具，我認為在家長的陪伴下，這套活動書比較適合 5 至 6 歲的小朋友玩。正因為涉及的工具和配件較為豐富，它的設計亦比較富娛樂性和啟發性。孩子在組裝的過程需要涉及不同物料，但相對更能提升專注力和耐性，孩子完成後更能得到滿滿的成就感。除了書中有詳細的解說，並寫上一些小觀念及原理，而且還有二維碼，可直接看教學的影片，非常實用。



Part 3

玩具教仔好幫手！

最後一款名為 *Make Your Own Movie*，就和剛才兩款風格非常不同。這套活動書主要是教導家長和小朋友如何用一部手機，就能運用樂高積木拍攝出有趣又富動感的影片。書中將影片製作的每個環節都詳細列舉出來，包括寫劇本、設定場景、分鏡拍攝等等，搭配書中附送的 36 款樂高獨特配件和六張場景卡，以及建議的 Apps 軟件 Stop Motion 或 Musement，就可以讓孩子創造自己的樂高電影。這本書用字簡單，但內容非常豐富，而且透過學習書中的例子，就能激發孩子的無窮創意，利用自己的玩具創作更多精彩的故事，這正正是家長最期待的學習成果。



相片來源：
<https://www.scholastic.com/parents/klutz.html>

Toys 玩具
Daddy 爸爸

玩具爸爸覺得我們作為家長先想一下，鼓勵孩子閱讀的真正目的，是純粹希望孩子逃離電腦熒幕？或者希望他們學懂書本中敘述的知識內容？還是再深一層，希望培養孩子追求學問的興趣？如果發現孩子對靜態文字不感興趣，那麼強迫閱讀很多文字的書本可會弄巧反拙，我們可以好好利用不同玩意和媒體的搭配，去培養孩子他們學習的興趣吧。



3.9 無限精力的好幫手



父母好多時候都不明白，明明由早到晚都安排了一個接一個的活動：打羽毛球、游水、跳彈床、到公園玩、踩單車等等……本打算幫小朋友放電，但到頭來卻弄得家長筋疲力竭。其實每次和小朋友出去戶外活動，父母要準備的東西非常多，基本的包括多款玩意、器材、防護裝備、飲用水、毛巾、替換衣服、蚊怕水、防曬液、膠布等等（如果游水就更加多），可想而知為何家長那麼疲倦。

玩具爸爸也是過來人，經常去想有沒有有一些戶外玩具既輕便又充滿樂趣？又或者玩法百變多端？足以令小孩子的精力發揮得淋漓盡致。看看以下幾個介紹會否也適合你：



Part 3

玩具教仔好幫手！

1. Morfboard

香港的小朋友彷彿不論男女都擁有一部 Scooter，說它是最受歡迎的小朋友戶外玩意也絕不為過。因為 Scooter 相比單車所佔的空間較少，非常適合香港的居住環境，但就算這麼受歡迎，有時候小朋友帶它出外玩一會兒就會把它放在一旁，看來普通的 Scooter 已經不夠滿足好動的孩子。

這款 Morfboard 既是 Scooter，又可變化為滑板（Skateboard），還可加入滾筒變為訓練平衡力的平衡板，或是加上一對彈力球變為彈跳板，玩法變化多端，而且每種玩法也講求技巧，需要孩子花時間去學習基本玩法，再鑽研更高的花式技巧。為了讓孩子更易掌握，還可添置能裝拆的防滑墊加在板上；亦可換上發光車輪，令本來外型已經十分時尚的 Morfboard 更加炫目。

玩具爸爸不但覺得它多合一的功能十分豐富，令玩具更多富樂趣更耐玩，而且它的外型和配色不像一般較孩子氣的設計，相對地較接近年青人喜歡的用色和風格，十分滿足孩子嚮往做大哥哥大姐姐的心態。



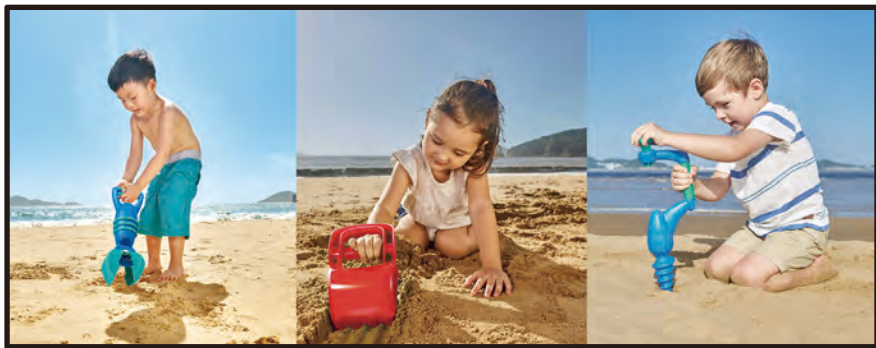
相片來源：

<https://morfboard.com/products/skate-scoot-combo-2?variant=12776182448162>

2. Hape沙灘玩具

每次一家大小去沙灘玩，要帶的「行裝」恍如出國去一次小旅行，但小朋友去沙灘唔玩沙又為甚麼要去沙灘呢？不難發現很多的沙灘玩具質素參差，玩法亦千篇一律。其實在香港每個夏季去沙灘的機會也不少，絕對值得挑選更好玩更優質的沙灘玩具。

玩具爸爸覺得 Hape 的沙灘玩具系列優勝之處，不但它用料的質量較高，還在於它的產品設計概念會從滿足孩子玩樂需要而出發。除了一般的小鏟子、水桶，它還有讓孩子鑽筒的沙鑽，挖泥和在沙上畫畫用的怪獸手爪，方便沙中尋寶的機械鉗，各式各樣的玩具造型既特別又實用，足夠讓孩子在沙中忙個不停。



相片來源：
<https://www.hape.com/us/en/toys/sand-toys>

Part 3

玩具教仔好幫手！

3. Slackers Ninjalines



如果你的孩子是三項鐵人型，精力充沛得令你吃不消，看來出戶外活動時要加強裝備才能滿足他們的需要。相信不少人也看過美國一個十分受歡迎的節目，參賽者靠着自身卓越的體能去完成一個又一個艱難的的關卡，身手靈敏得如忍者一樣，這套 Slackers Ninjaline 的忍者入門工具套裝很可能是因此而生。

忍者訓練工具中包含尼龍繩結、橫手柄和體操環，全部配備鋼製懸掛用的三角安全扣，手柄上帶有防滑紋理的軟物料，符合最高安全標準的產品。到戶外時在兩根穩固的柱子或健康的樹木之間懸掛強度為 6,000 磅的專業 Ninjaline / Slackline 帶，配搭不同的訓練工具，就能訓練和發展孩子的整體力量和協調能力，適合體重最高不超過 250 磅的 6 歲或以上兒童使用，當然需有成人旁監督才夠安全。忍者入門工具套裝易於安裝和拆卸，亦配備儲物袋便於攜帶和存放，定能讓精力充沛的孩子充分發揮體能，是鍛煉好身手的絕佳訓練工具。

相片來源：
<https://b4adventure.com/collections/ninjalines>



玩具爸爸覺得現在的小朋友十分幸福，玩具五花八門，回想我們小時候到公園玩，一條橡筋繩或毬子就已經可以樂透半天，全因為那時候的物資並不豐裕，很多時候需要和其他小朋友分享才能體驗一些新玩意，所以漸漸學到與人相處、溝通和分享的技巧；所以在孩子玩耍的時候，家長要多鼓勵他們人與人之間的分享和交流，才可體驗玩樂的真正樂趣。

Part 3

玩具教仔好幫手！



3.10

自製創意玩具等於 自己搵自己笨？



個個都知道家長和小朋友一起自製玩具益處多多，但有些家長卻一聽到「自製」兩字就眉頭緊皺。玩具爸爸相信有很多家長都曾經有過以下經歷：

- 製作用的配件或用具被孩子推落地上，到最後總是唔見了一些配件或搵唔番某隻色的顏色筆。
- 仔女頭幾分鐘仲好起勁，之後就雲遊太空，甚至跑走不見影踪，變成只有家長執手尾。
- 小朋友完全唔跟指示，叫佢填顏色佢就畫花條線；叫佢左右對摺佢就上下對摺；叫佢加眼睛在公仔的面上，佢就加咗三隻眼。



- 搽膠水時常搽到出界，然後還要唔小心黏住其他範圍，打翻開就成個撕爛埋。
- 本來想加少少閃粉做點綴，但倒出來的閃粉永遠比剩下的多。
- 終於整好一隻靚靚地可以見得人的作品，但小孩完工後就像收工，再沒有碰過它的大作。

是否很多「難忘」的片段馬上湧出來？想起都有點頭痛嗎？不論對家長或孩子，都要避免讓自製玩具變成自製煩惱，玩具爸爸集合了一些親子活動的經驗，給各位家長一些建議，可以令整個自製玩具的過程更加順利。

1. 增加投入感

與小孩子一起討論、選擇想製作的DIY玩具，例如分析製作不同玩具的趣味性、難度、所需工具、技巧、時間等，鼓勵他們分享自己的想法，在旁分享意見和分析，讓他們自己決定自己想製作的玩具，而不是完成別人賦予的任務。



Part 3

玩具教仔好幫手！

2. 提前準備

「工欲善其事，必先利其器。」

我們要預備適合孩子運用的工具，亦要提前教導使用每種工具的正確方法，亦要考慮孩子在製作上會遇到的困難，是否加上相關的配套，如配備一些盒子讓他們分類擺放不同的材料和工具，讓他們體會有系統的工作環境，更令創作得心應手，亦避免家長執拾的麻煩，那麼孩子和家長都會減少很多不必要的壓力。



3. 享受成果

這不但針對孩子完成的作品，還要留意他們在製作的過程中，逐少逐少學到的技術和知識，家長嘗試量化和記錄孩子的進步，例如欣賞孩子完成某個工序的時間比上次更快，上色的技巧比上次更熟練，或對孩子的聯想或建議加以讚揚，這點點滴滴都能使他們更懂得去欣賞和珍惜自己每次的創作。





玩具爸爸覺得自製玩具對培育孩子的創作力有很大幫助。雖然孩子的技巧有限，但自製玩具的過程能夠讓孩子親身體驗由零開始到完成作品的成就感，在反複的成功和失敗中一點一點的學習，就能打造優良的創作根基，而父母便要陪伴孩子去欣賞每次的進步，亦在失敗的挫折中給孩子打打氣：簡單至打一個繩結，複雜到一些科學理論，或是優美的顏色配搭，亦可是精妙的遊戲機制，值得欣賞的地方可有很多，而孩子得到家長的肯定和鼓勵，便會自發地去創作更多作品，增強運用創意的動力。



Part 3

玩具教仔好幫手！

著者

Toys Daddy Kenneth

責任編輯

李穎宜

裝幀設計

Toys Daddy Kenneth、陳寶欣

排版

辛紅梅

圖片

Freepik

出版者

萬里機構出版有限公司

香港北角英皇道499號北角工業大廈20樓

電話：2564 7511

傳真：2565 5539

電郵：info@wanlibk.com

網址：http://www.wanlibk.com

http://www.facebook.com/wanlibk

發行者

香港聯合書刊物流有限公司

香港新界大埔汀麗路36號

中華商務印刷大廈3字樓

電話：(852) 2150 2100

傳真：(852) 2407 3062

電郵：info@suplogistics.com.hk

承印者

美雅印刷製本有限公司

香港九龍觀塘榮業街6號海濱工業大廈4樓A室

規格

特16開 (210mm × 170mm)

出版日期

二〇二〇年七月第一次印刷

版權所有・不准翻印

All rights reserved.

Copyright© 2020 Wan Li Book Company Limited

Published and printed in Hong Kong.

ISBN 978-962-14-7253-3



免責聲明

本書所提供的資料只作參考用途，所載內容未經相關公司授權及贊助。若因本書內容而導致任何損失或損害，本社概不承擔任何有關責任。

Disclaimer

The content of this book is for reference only and has not been authorized and sponsored by relevant companies. The publisher will not bear any responsibilities for any loss or damage caused.

育兒的小聰明大智慧

玩具設計師為你解開



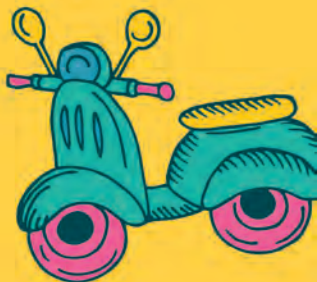
不少父母都擔心孩子「玩物喪志」，
其實遊戲和玩具正正是小朋友成長的好幫手

玩具設計師Toys Daddy在書中
介紹各式各樣的玩具，
逐一拆解當中蘊藏的大智慧，
希望能讓「父母揀得放心，孩子玩得開心！」



其實玩具唔係咁簡單！

- 想阿仔「坐定定」？
一於畀佢玩**劍球**，鍛煉專注力！
- 阿女怕醜又唔出聲？
積木就啱晒佢，可以直接表達情感！
- 點解子女對數學無興趣？
因為怕悶？**大富翁**每行一步，就要買賣找換，
能夠成為習作以外的數學練習！



文化閱讀 購物平台
mybookone.com.hk

ISBN 978-962-14-7253-3



9 789621 472533



聯合出版集團



萬里機構

HK\$88.00 NT\$400.00

Published in Hong Kong

建議上架分類：親子/育兒