

兒童的異想世界－冒險遊戲場(Adventure Playgrounds)

王志翔*

壹、前言

回想小時候，印象中最深刻的事情除了被媽媽打之外，就是「玩遊戲」。以前國小的時候，經常和同學東奔西跑、到處遊玩，會趁著午休的時間，三五好友群聚，一起偷跑到學校的後山，爬到兩座山之外的涼亭，一起在那聊天乘涼，下午上課鐘響之前，趕緊衝回教室，雖然滿頭大汗、氣喘吁吁，但卻充滿了無比的樂趣與刺激感。由於眷村普遍缺少遊戲的場所，小時候的我們爲了尋找刺激與樂子，常常跑到眷村改建的工地遊玩，還記得那時地上總是堆滿了施工的沙土，每個沙堆快要一層樓高，我們爬到工地的三樓或四樓，很有「勇氣」地跳到沙子上，雖然現在回想起來真的有些心驚膽顫，但是卻成爲我們小時候的美好回憶。那時候學校雖然也有傳統遊戲場，但課餘及休閒時間，我們卻很少待在學校遊戲場玩耍，因爲學校遊戲場盡是一些鐵製的攀爬架與滑梯，或是動物造型的雕塑物，通常玩個半小時就覺得無聊。所以在假日時，我們會跑到田邊的水溝玩耍，那時候的水質清澈，有時還會看見好幾隻蝌蚪或小魚在裡頭游泳，除此之外，我們還會到大型的水塘裡戲水及游泳，全部人都脫得精光游來游去，回想起這段童年的時光，彷彿進入了「剎那間即是永恆」的時空，讓人流離忘返。

長大後，隨著歲數的增加，越來越少去遊戲場，記憶也逐漸模糊，現在放眼望去，雖然許多學校和公園裡都有設備完善且新穎的遊戲場，但卻失去了過去那種在大自然裡的感覺，現在的遊戲場幾乎都是金屬、木頭及塑膠所製成的綜合遊樂設施，或是溜滑梯、盪鞦韆和攀爬設備，雖然能夠滿足幼兒遊戲的需求，但在本質上，這些設計卻是固定的、死板的，並限制了兒童的改變、移動、行動、創造力以及想像力，過去那種充滿「大自然」味道的遊戲場，在大城市中幾乎是消失無蹤。本以爲台灣現存遊戲場的樣貌大致已定，直到看了湯志民教授所著的「學校遊戲場」後，發現了「冒險遊戲場」，兒童在這種遊戲場中可以隨意運用材料來建造自己心目中的遊戲場，就像是小時候在自然環境中進行遊戲一樣，建造自己心目中的遊戲場，玩自己想玩的遊戲，兒童遊戲的目的，我認爲不過如此而已。有鑑於國內冒險遊戲場所佔的比例甚少，較爲著名的地方僅薇閣中小學的田園教學區而已，以下就遊戲場的相關理論以及冒險遊戲場的相關資料進行探討，目的希望能夠介紹冒險遊戲場的設計給遊戲場規劃的相關人員瞭解，也讓社會大眾有機會認識冒險遊戲場的內容及豐富性，進而建構出台灣的冒險遊戲場，讓國內的孩子能夠擁有盡情遊玩與嬉戲的地方。

*王志翔：政治大學幼教所碩士班

貳、遊戲場理論與回顧

一、遊戲場的發展：

對於兒童來說，遊戲場一直是他們成長過程中不可缺乏的要素。遊戲場從古至今一直存在於這個世界當中，只要有兒童出現遊戲的行為，就會有遊戲場的產生。湯志民(民 91)指出，在美國的「正式」兒童遊戲場之出現可追溯至 19 世紀初期，其源自於兩個事件：一是德國靈感的室外體育館(the German-inspired outdoor gymnasium)，主要是供年紀較長的兒童來使用；其二是在德國靈感的波士頓沙園(the German-inspired sandgartsens of Boston)，這是供年紀較小的幼兒來使用。而美國第一所沒有督導者或教導者的天然室外體育館則是創設於麻省諸塞州賽倫市(Salem, Massachusetts)的一所拉丁學校；而第一所有督導和教學的室外遊戲場則創設於麻省諸塞州諾坦普頓市(Northampton)的圓丘學校(the Round Hill School)，該遊戲場主要強調身體及大肌肉的發展，希望透過身體的運動來發展肌肉及呼吸器官(引自湯志民，民 91)。

接下來所敘述遊戲場的歷史發展，則是依遊戲設備的類型和範圍之特徵，來分為以下三個時期，製造器具時期(the manufactured apparatus era)、新奇時期(the novelty era)和現代時期(the modern era)等，以下敘述其主要的特徵(引自湯志民，民 91)：

(一)製造器具時期(the manufactured apparatus era)

此時期規定了兒童進行遊戲時的一些基本設備，如沙場、繩索鞦韆、滑板、迴轉鞦韆、翹翹板、繩圈套木樁遊戲；和一些基本器具，如球、球棒、網子、裝豆子的小布袋；和一些附屬物，如廁所、飲水機、遮蔭區、座位區和儲藏室等等，而設備的維護以及景觀和採光的設計皆開始被重視。此外，該時期也相當注重遊戲領導對於遊戲場的督導、組織和行政等。但此時也產生許多問題與危險，如過高、旋轉設備的剪斷動作、重型移動物、擁擠的情形以及鋪面設計的問題等，都是讓許多人感到頭痛的地方。

(二)新奇時期(the novelty era)

1950 年代和 1960 年代是遊戲場發展與改革的高潮時期，「遊戲場運動」儼然已成為公園和公立學校的「休閒運動」。此時，「想像設計」成為建造的重要主題之一，強調充滿想像力的遊戲雕塑，除了特殊的造型之外，填滿了許多繽紛的色彩，除了過去用「鋼」等金屬來建造外，還使用了「塑膠」的元素，因為塑膠容易雕塑，能夠增加色彩及變化，遊戲設備的架構包含了窗子、梯子、攀爬網、偷窺洞以極具吸引力的色彩基模。在主體上，雖然塑膠材質的變化性及彈性較大，而且包含了許多隧道和迷宮的設計，但在本質上，這些設計卻是固定的、死板的，並限制了兒童的改變、移動與行動，感覺像是吸引”成人”帶幼兒去玩的設計。該時期剛好又受到美蘇太空競賽的影響，出現了許多火箭遊戲的結構，風靡了整個美國。

(三)現代時期(the modern era)

1970 年代和 1980 年代期間，製造業者流行模造木製設備(modular wood

equipment)，是以套組並加入遊戲選擇為特色。1980 年代期間，粉光的金屬設備、模造的特色漸受歡迎，這些結構擴大設計範圍，併入複雜性(complexity)、連鎖性(linkage)和挑戰性(challenge)。太空時代的塑膠增添遊戲結構的色彩和彈性，並減少皮膚接觸大太陽下純金屬而灼傷的可能性，以及接觸冰凍天氣中的純金屬令兒童凍傷的可能性。此時期人們逐漸重視遊戲場的安全問題，有關受傷及致命的訴訟案也越來越多。

由上述得知，遊戲場的發展每隔一段時間即會有些變化，從一開始製造器具時期所強調的金屬遊戲設備和身體大肌肉的發展，經過現代時期強調想像力的啓發和塑膠材質的加入，最後現代時期則流行木製遊戲設施和鍍乙烷基鋼具設備，增加了複雜性、連貫性、挑戰性等，遊戲場的安全性在這時期也開始被重視。

二、遊戲場的類型(湯志民，民 91)：

(一)傳統遊戲場(the traditional playground)

傳統遊戲場是一種正式遊戲場，由金屬或鋼具結構的設備所組成，並零星的散布或成排的固定在水泥或柏油貧瘠地上，較單調而無趣，典型的設備包括鞦韆、滑梯、翹翹板、攀爬架、立體方格鐵架和旋轉裝置等，皆為運動遊戲和大肌肉遊戲，周圍並以鐵籬圍著。大多數的美國公立學校遊戲場都是此一類型。這種遊戲場的好處是不需要太多保養，並提供了大空間和設備給幼兒做大肌肉的活動；但其缺點包括了玩法固定、枯燥乏味、僅能提供大肌肉活動，社會及扮演遊戲過少且層次較低，發生意外的情況也居多數。

(二)現代遊戲場(the contemporary playground)

現代遊戲場是一種正式遊戲場，由專業建築師或設計師運用製造業者的設備所創作，強調模組、具高度美感品質，並備有多樣化功能的設備和連結的遊戲區，並也稱為設計者遊戲場。許多設施並不像傳統遊戲場各自擺設，而是集中擺設的。遊戲設備包括木造攀爬台、扮演遊戲場地、輪胎陣、吊橋、滑輪纜繩、輪胎鞦韆、平衡木、隧道及滑梯等。Wardle 還指出現代遊戲場具備堅固的地面或柏油地面，供兒童遊戲車輛行駛；遊戲設施底下或四周都鋪有砂土及木屑的柔軟區域；有草地供幼兒嬉戲或休息(Frost & Klein,1997)。

(三)冒險遊戲場(the adventure playground)

冒險遊戲場為非正式遊戲場，並與前述遊戲場有許多不同之處，除了儲物架和儲藏室之外，設施都是臨時的，由孩子們自己建築、拆土、池塘、花園、消防洞，以及照顧棲息此地的小動物和植物，兒童有許多材料和工具可以使用，如鐵槌、釘子、輪胎、繩索、木板、鋸子等，並且能夠從事許多刺激性和創造性的活動，如建造、拆解、升火、野炊、挖掘、泥地滑行、栽培花木及照顧動物等等。除上述之外，冒險遊戲場擁有一位或多位遊戲指導者來協助和監督兒童遊戲之進行(引自湯志民，民 91)。

(四)創造遊戲場(the creative playground)

創造遊戲場是一種半正式的遊戲場。Essa(1996)將創造遊戲場界定為：運用格新的器材，如輪胎、電線桿、網子和電纜線軸的室外遊戲區(引自湯志民，

民 91)。創造遊戲場擁有較多的鬆散材料，如破舊家具、鐵軌枕木、廢棄水管……等等，並含有固定的設備以及沙和水等設施。創造遊戲場通常是由家長、教師和兒童共同來規劃和建造，並運用遊戲專家的協助。

創造遊戲場和冒險遊戲場的區別在於前者的場地通常較小，但器材運用的安全性較高，但無遊戲指導者；與現代遊戲場的區別在於創造遊戲場多了鬆散材料的購置以及建構者之不同(現代遊戲場由專業建築師或設計師所創作)(引自湯志民，民 91)。

由上述得知，傳統及現代的遊戲場大多為固定型態的結構與設備，主要提供大肌肉的活動；而冒險遊戲場則是提供了許多彈性的活動，並且給予無結構性的設施，如木材、廢棄物、沙、水……等鬆散性質的材料，幼兒可自行建構遊戲場的樣貌，包含了各式各樣的活動，也促進了孩子多方面的發展；而創造遊戲場則是介於上述兩者之間的遊戲場所。

參、冒險遊戲場之建構

一、冒險遊戲場的定義：

對於冒險遊戲場的定義有以下五點說明：

- (一) 冒險遊戲場是一種高級的非正式遊戲場，運用一個圍籬區，以自然的環境及各式各樣的廢棄建材(scrap building material)規畫而成，兒童在受過訓練的遊戲指導員(playleaders)督導和協助下，運用原始器材建構和重建他們的遊戲世界(引自湯志民，民 91)。
- (二) 冒險遊戲場最好的描述是一兒童可以在這個地方自由地做許多他們在擁擠都市社會中不易從事的遊戲。其面積大小不定，兒童可以用廢棄的材料建造房子、獸穴和攀爬架，有營火、露天野炊、挖洞、園藝活動，或只玩沙、水和黏土，其氣氛是許可的(permissive)和自由的(引自湯志民，民 91)。
- (三) 在冒險遊戲場中，幼兒可以拿鐵鎚、釘子、顏料和零碎的木頭材料—任何他們想要的東西—來建造任何他們想要完成的東西(NPR,2006)。
- (四) 冒險遊戲場是創新的、即興的、實驗的、豐富創造力的以及充滿想像力的，但也有人認為是骯髒的、不安全的以及混亂的(Fair Play For Children,2007)。
- (五) 冒險遊戲場是運用一個場地的環境互動品質—結合自然資源、廢棄物和遊戲領導者，以激勵環境的參與。(引自湯志民，民 91)。

綜合以上所述，可知冒險遊戲場是一種充滿創造性及自主性的遊戲場地，兒童可以運用一些工具，如鎚子、顏料以及木條，來建構自我風格的遊戲設施，也可以運用大自然的資源來從事創作，充分運用四周的材料來進行遊戲，並藉由遊戲指導員(play leader)的教導與監督，來增加其豐富性及安全性，讓兒童在遊戲的過程當中，不僅滿足自我的需求，也學習到各種不同的基本能力。



以下摘錄一段話作為冒險遊戲場之描述：
我們可以在城市和鄉村中建構幼兒的世

孩子們正運用繩索建造他們的遊戲場。

圖 1：冒險遊戲場的樣貌

界。想像一下，城市當中有個地方提供了許多遊戲。在這邊，有許多的工具如槌子、鋸子、釘子、木材、輪胎、繩索、布料…等等，你發現的任何東西都可以拿來運用。你可以隨時隨地改變遊戲場的樣貌。而且不需要獲得任何許可或委派。你可以散步或是騎著腳踏車，而且這邊有人會幫助你並鼓勵你。

—— Lia Sutton

二、冒險遊戲場的要素及重要性：

冒險遊戲場的要素包含下列所述(Sutton,2007)：

(一) 社交關係的學習與發展

兒童透過直接地接觸許多不同的環境、材料和人們來學習事物。他們透過與其他成人和兒童之間的關係來學習事物，他們藉由在環境中實際操作事物來學習。在冒險遊戲場中，兒童透過經驗本位的學習方式來獲得知識，也就是與成人和其他兒童一同思考某些概念和問題解決的方法。

(二) 創造力

兒童的想法激發了他們自我活動、組織和遊戲的創造性。冒險遊戲場也許是成人創始的，但他們卻是從兒童身上學習而發明出來。兒童建立遊戲場的結構、創造許多的活動，並且對遊戲場的本質產生直接的衝擊與影響。

(三) 社群

對兒童和成人來說，社群相當地重要。冒險遊戲場提供幼兒遇見彼此的機會，並且透過遊戲、活動和友誼的發展來建構他們自己的社群。

冒險遊戲場就像是個活動中心，整個社區的人們都可以輕易地進出，不管是室內或戶外的遊戲區域，都是大家可以遊玩的地方。冒險遊戲場可以位於幼兒所居住的鄰里附近，並提供自由和開放的空間，讓幼兒和成人可以隨時來玩耍。

(四) 城市中的幼兒

所有的孩子都需要一個自己的空間，更需要一個可以大聲吼叫、弄得髒兮兮、無聊時休憩以及展現自我意願的地方。即使在大城市當中，冒險遊戲場仍可以提供這樣的空間讓兒童嬉戲遊玩。

冒險遊戲場的重要性包含下列所述(Sutton,2007)：

(一) 遊玩的地方

冒險遊戲場提供兒童一個可以自由遊玩的空間。「遊戲是所有兒童的權利」這是聯合國會議制定兒童權利的第三十一款條文。遊戲對幼兒來說是很重要的，不管是在智力、身體以及情緒的發展方面。在冒險遊戲場中，兒童依他們選擇的方式來玩；他們並沒有受固定的遊戲設備或是組織性的活動和遊戲所限制。處在這



輪胎製成的盪鞦韆帶給孩子刺激感。

圖 2：冒險遊戲場的設施

樣與外界隔絕且受監督和指導的環境中，兒童獲得安全性。遊戲指導者經常要面對調解紛爭的情況，並在必要時幫助兒童解決紛爭。

(二) 互動的地方

冒險遊戲場是一個鼓勵社會互動的環境。這是一個社交的空間，兒童在其中會和成人以及其他幼兒彼此互動。在傳統遊戲場中，兒童大多是和他們的兄弟姐妹、朋友或是照顧者一同遊玩。但在冒險遊戲場中，兒童擁有新的關係。成人不必一直隨侍在旁，並強調兒童－兒童之間互動關係的重要性。兒童花了很多時間在建造結構上，而且做這些事情需要其他同儕的幫助。和傳統遊戲場與現代遊戲場比起來，冒險遊戲場的兒童擁有更大範圍的對話空間，並與其他幼兒有更多的對話內容。在冒險遊戲場中，兒童學習如何彼此協商。

(三) 社群的空間；一個孩子可以宣稱是「自己的」地方

一位在加州 Berkeley 冒險遊戲場的兒童做了一塊牌子，上面寫著「我們的家」。兒童在冒險遊戲場中感受到歸屬感，並且他們對這個空間有責任感，因為這個遊戲場得以存在就是因為他們努力的成果。冒險遊戲場為兒童和成人提供了一個空間，並帶來了更大的共同社群。



一位孩子在冒險遊戲場中宣洩情緒

圖 3：「自己的」地方－冒險遊戲場

(四) 發展的場所

冒險遊戲場為兒童提供了一個成長與發育的空間。在德州休士頓的 Mark Twain 冒險遊戲場內，調查與標準化測驗的資料蒐集結果顯示”兒童的侵略性行為較為減少，而解決問題的機會獲得增加”。兒童在社會責任感和社交問題解決方面也獲得顯著的斬獲。

從上述可知，冒險遊戲場擁有許多其他類型遊戲場無法比擬的好處。Hayward 等人(1974)：比較傳統、現代和冒險遊戲場中兒童的遊戲行為發現，在傳統和現代遊戲場上，兒童對話重點主要在遊戲設備的使用和相互的遊戲活動；而在冒險遊戲場當中，兒童對話重點比現存情境更廣，論及他們生活有關的廣泛議題(引自吳旭專，民 89)。Johnson 等人也指出：比較傳統遊戲場、現代遊戲場與冒險遊戲場中兒童的遊戲行為發現，傳統遊戲場僅適於大肌肉活動遊戲，現代遊戲場較好，能鼓勵精細的活動及扮演遊戲，而冒險遊戲場最好，能提供所有的遊戲型式(功能遊戲、建構遊戲、戲劇遊戲以及團體遊戲)(引自吳旭專，民 89)。

三、冒險遊戲場的沿革(Frost & Klein,1997；Sutton,2007)：

冒險遊戲場於 1943 年開始於丹麥。創始者 T.H.Sorensen 是一位丹麥的景觀建築師，他設計過許多遊戲場，但他發現兒童玩構築基地所留下來的零碎雜物比在建好的遊戲場上更能得到玩的樂趣；兒童玩這些零碎雜物比玩建造給他們的設備更有創造性，並玩得更久。這樣的發現給了他建造第一座”廢棄物遊戲場”(Junk Playground 冒險遊戲場的前身)的勇氣。1943 年，正是第二次世界大戰期間，此一遊戲場座落丹麥的 Endrup，就在公營國民住宅的旁邊。John Bertelsen 被僱用為此遊戲場的第一位遊戲指導員，他是一間托兒學校的老師，也是退休的海員。Endrup

廢棄物遊戲場後來被證明極為成功，雖然它目前未像以前那麼響亮，但卻是後來冒險遊戲場的先驅。

1946年，Lady Allen(Hurtwood的景觀建築師)從英國來到丹麥的 Endrup 旅遊，對於廢棄物遊戲場(Junk Playground)印象深刻，她把這樣的想法帶回倫敦。並在英國遭受轟炸過的建築物所餘空間創立”冒險遊戲場”。在遊戲指導員的指導下，兒童被鼓勵以破碎的磚頭和其他東西建造他們的營造物。目前有許多的冒險遊戲場散落在倫敦各處，由鄰里組織所資助，並為兒童提供廣泛的活動。

Sutton 指出：近年來，大約有 1000 間冒險遊戲場存在於歐洲各地，大部份位於丹麥、瑞士、法國、德國、荷蘭和英國等地。單單在德國就有 400 間的冒險遊戲場。以下分別介紹不同國家中，冒險遊戲場的歷史與發展狀況：

[丹麥]

冒險遊戲場的概念萌發於丹麥，後傳至英國及其他國家。Sorensen 所創立的遊戲場在丹麥的其他幾個地區被複建，特別是哥本哈根(Copenhagen)地區，那有許多”建築中遊戲場”，丹麥人寧願稱之為”在活動中”，最令人羨慕的是”遊戲成員”到處都是，包括供建構、園藝、野炊、攀爬、動物照顧的區域，以及室內和戶外的空間。丹麥的遊戲指導員認為遊憩空間應該同時為成人和兒童而設計，並盡量靠近他們家附近。

[英國](London Play,2007)

在倫敦，許多的冒險遊戲場遍佈全市；大部分是真正的廢棄物遊戲場，包含難以置信的建築結構佈置。區外圍以藩籬，遊戲區內有超現代的遊戲建築、遊戲指導員的空間，以及具備各式的工具和遊戲物品。

[澳洲](Port Phillip Online,2007)

目前澳洲有五間冒險遊戲場。當初是以”大型後院”為藍圖而設計，其中較為著名的是 St. Kilda 和 Skinners 冒險遊戲場，這兩間大約是從 1970 年代後期所創立的。這兩間冒險遊戲場是由 City of Port Phillip 所管理，並且透過 Family and Community Services 的資金所支持。



充滿著各式各樣的材料，並擁有家長休憩的空間。

圖 4：澳洲的冒險遊戲場

[美國]

冒險遊戲場在美國形成很慢，美國冒險遊戲場協會(AAPA)在 1976 年四月成立，是由南加州的專家、教育人員和地方行政官員所組成的「公園與遊憩團體」來規劃，他們主要的目的是藉傳播服務推動美國的冒險遊戲場。一直到 1982 年

有 25 個城市設立冒險遊戲場，但仍未受到歡迎(引自湯志民，民 91)。



不同造型與材質的遊戲場。

圖 5：美國的冒險遊戲場

在美國，較為著名的冒險遊戲場有兩間，一是「Berkeley冒險遊戲場」，另一間則是「Huntington Beach冒險遊戲場」，兩間都位於加州(City of Berkeley, 2007; City of Huntington beach, 2007)。Berkeley 冒險遊戲場創立於1979年，而Huntington Beach冒險遊戲場則是1970年代最早創立的冒險遊戲場之一。許多美國的冒險遊戲場因為某些類似的原因而倒閉，例如資金不足、土地租約到期等。



水上設施也是孩子喜愛的遊戲之一

圖 6：Huntington Beach 冒險遊戲場

四、冒險遊戲場的設計

(一) 冒險遊戲場之建構(Sutton, 2007)

1. 建造/創造的材料：任何東西都可以拿來建造。

- (1)木材(2)輪胎(3)磚頭/水泥塊。(4)硬紙板。(5)泡棉。(6)樹枝。(7)石塊。(8)塗料-永久性的或是水性的。(9)各式各樣的布及地毯。(10)家具。
- (11)繩索/線/金屬絲。

2. 遊戲場中的動物：有些遊戲場養動物，並且由孩子照顧與餵養。

包括了雞、兔子、豬、山羊或綿羊…等動物。

3. 遊戲/活動的材料：兒童可以借用遊戲場中的設備，如借腳踏車環繞公園，或是在遊戲場中打曲棍球。他們也可以在室內使用這些設備與材料。

- (1)溜冰鞋。(2)三輪車。(3)曲棍球設備。(4)腳踏車。(5)紙牌遊戲。
- (6)紙或硬紙板。(7)足球。(8)棋盤遊戲。
- (9)筆/麥克筆/蠟筆/水彩

4. 獲得材料和設備的方法：

材料可以向當地的企業或組織申請。寫信或打電話給企業並請求他們捐獻一些資金/時間/材料等。

5. 開放時間：

- (1)擁有固定開放時間及天數。
- (2)假日可以開放較長的時間。

6. 工具：



小心地使用「真實」工具來建造遊戲場

圖 7：冒險遊戲場的工具使用

- (1) 鍤子：塗上豐富色彩並標記歸還的字樣。
- (2) 鋸子：多種款式。
- (3) 釘子：不要鍍過鋅的(因為較容易插入及拔出)，多種長度。
- (4) 鏟子：給兒童挖土用，或是將沙子散佈在跳落區。
- (5) 手推車：載送工具或補給物。
- (6) 工具箱：給兒童整理或檢查物品。

7. 水上(中)遊戲(Water Play)：

- (1) 設置多變化的水上遊戲場。
- (2) 運用石塊、木頭或是沙子來改變水流的方向。
- (3) 設置泥濘斜坡，讓地板佈滿了泥巴，並且在泥巴上滑來滑去。

8. 隧道/挖洞：

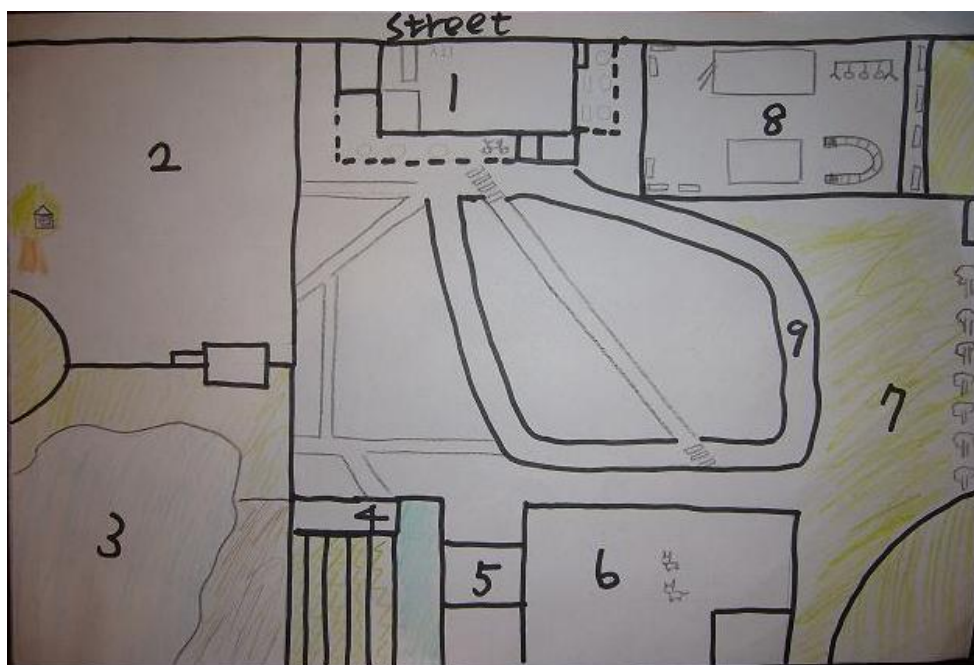
- (1) 挖個洞通過小山丘，形成隧道，或設置地底堡壘，以及堡壘間的地底通道。
- (2) 設置一個木製的迷宮，並覆有天花板。

9. 露營：

讓兒童能夠在遊戲場中有過夜的經驗，體驗在自己製作的堡壘中睡覺。

(二) 冒險遊戲場平面圖(圖 8)

下圖為研究者參考 Frost、仙田滿、Sutton 等人著作之後，所自行設計的冒險遊戲場平面圖，詳細內容及設施請詳見圖後說明(請參見圖上數字)：



1. 主大樓遊憩中心：

其中包括室內區和半戶外區(虛線區域)，室內區包含櫃檯、指導員辦公室、幼兒桌椅、閱讀區、益智區和積木區等，半戶外區包含儲藏室(左)、廁所(下)、庭院咖啡區(右)、腳踏車租借區、休憩區等，儲藏室(左)有櫃檯對外

開放，幼兒不必進入室內即可得到他們所要的工具。

2. 建構區：

地形崎嶇不平，地面為泥土或沙地，區域內充滿了各式各樣的材料及工具，並建有樹屋、堡壘等設施，兒童可在這挖土、洞，還可以隨心所欲地進行建構，也可設立戶外火場舉行野炊或烹飪活動。

3. 水塘區：

此區為淺灘，兒童可將自己製作的木板或小船放置水上划行，或是直接進入水中游泳和玩水，水塘旁的鋪面主要為草地，右下方為泥地區，兒童可脫去身上衣物或是穿舊衣直接進入泥巴裡玩耍，享受玩泥巴的快感。



兒童正利用一些器具在水上玩樂。

圖 9：冒險遊戲場的水塘區

建構區(2)和水塘區(3)之間設有儲藏櫃及盥洗區，一些工具或是私人物品皆可放置於此。

4. 園藝區：

此區栽種的植物主要分成兩大部分，下方主要為水稻區，右方為菜圃區，兒童可扮演成農夫，體驗種田的樂趣。

5. 儲藏室：

此屋四面皆可開門，一些栽種的工具或是動物的糧食可放置於此，儲藏室下方有大門以供貨物運送進出。

6. 動物區：

此區可教育兒童如何飼養動物，可由兒童來規劃、維護與管理，其中的動物可以是雞、兔子、豬、羊等等，右下方設有動物房舍，可供動物們避雨及休憩使用。

7. 草坪區：

此區主要為幼兒追逐嬉戲的寬敞空間，家長們也可在這休憩野餐，右下方為一小山坡，地形的變化可讓幼兒遊戲時增添更多趣味。



遊戲指導員在安全範圍內與幼兒同樂

圖 10：冒險遊戲場指導員

8. 五歲以下幼兒區：

此區主要給五歲以下幼兒使用的區域，最右方的黃色區域為沙坑，旁邊設有汲水區，幼兒可在這堆砌沙堡，進行建構遊戲；主要設施包括了綜合遊樂設備、鞦韆…等等。

9. 車道：

幼兒可向指導員租借車輛，在此環車道騎乘繞行。

(四)遊戲指導員(Play Leader / Playworker / Play Warden / Play Host)之設置

Sutton(2007)指出：遊戲場指導員是”監督”遊戲場而非”介入”兒童的遊戲之中。他(她)的工作是在幼兒建造或遊戲過程中，去與他們接觸(meet)，並當他們需要幫助或支持時，進而去協助他們。如同Jack Lambert(英國的遊戲場指導者)所說：「I try to be all things to all children.」他們就像是兒童的夥伴。如果遊戲場指導者是兒童的好朋友，並且擁有實務上的技能，如木工，如此一來，對兒童的建構遊戲將會有相當大的助益。遊戲場指導員應該思考兒童進入這個遊戲場內最大的興趣的是什麼，以及了解其個別需求，為的是要讓他們能夠從遊戲場中獲得最多。遊戲場指導員應該尊重每位兒童，並且讓他們有能力獨自解決問題。

世界第一座冒險遊戲場的指導員－Bertelsen 曾說：「兒童就是遊戲場的君王，必須由他們掌控主動權。指導者可以給予他們建議，但千萬不要命令他們。他必須給予兒童他們需要的工具或材料，但必須又要隨時準備進行新的遊戲。組織或安排遊戲方案會扼殺了兒童的想像力和主動權。」(引自 Paul Jacobs,2001)

遊戲指導員專業上或教育上並沒有規定的限制，以下是 Frost & Klei(1997)對於遊戲指導員所提出的公認素質：

- ◎ 必須喜歡兒童。
- ◎ 必須能有效地與各種年齡群的兒童溝通。
- ◎ 接受各種個別差異性。
- ◎ 以最少的干預來支持兒童的工作。
- ◎ 能夠在無秩序的環境中成功。
- ◎ 良好的幽默感。



遊戲指導員正和兒童一起玩樂。

圖 11：冒險遊戲場指導員

從以上所述可得知，遊戲指導員在冒險遊戲場中似乎是扮演著「輔助」的角色，其中真正的主角則由兒童來扮演，但其重要性卻是不可置否的。

雖然遊戲指導員很重要，但仍有許多國家對於指導員的訓練課程沒有明確的規定及要求，所以希望在建構冒險遊戲場的同時，也要注意遊戲場指導員的選拔與雇用原則，期待建立遊戲指導員的證照制度，讓兒童在冒險遊戲場時，能夠快樂樂地遊玩，平平安安地回家。

肆、結論

以前常從隔壁大嬸的口中聽到：「我們家那個小明，整天都在玩，都不唸書，也不認真學習，真不知道以後該怎麼辦才好…」很多父母們認為「玩」對幼兒來說，似乎是”百害而無一益”的活動，但現在起，必須要大大地改變這個過時的觀念，兒童從遊戲中所學習的概念或技能，遠比家長想到的還要多更多，不但促進大、小肌肉的發展，而且還能培養想像力和創造力，甚至可以從遊戲的過程當中，學習如何與其他兒童相處，也就是社交能力的養成，我們不得不重視「遊戲」對兒童的影響。

如果遊戲是兒童的「第二生命」，那麼我相信遊戲場必定是兒童的「第二個家」，要讓遊戲具備以上所述的益處，那遊戲場的設計與建構必定是重要的因素。在本研究中提到的一「冒險遊戲場」，不管在功能遊戲、建構遊戲、扮演遊戲、規則遊戲中都優於現代遊戲場及傳統遊戲場(Johnson,1992)，設置冒險遊戲場的必要性也逐漸顯現。

我很慶幸我是在鄉村中長大的，大自然伴隨著我的成長，山林、水塘、洞穴和河流都成為我遊戲的場所，石頭、木材、沙子和樹葉也化為我建構與遊戲最棒的材料和工具，但很不幸的是，許多城市中長大的兒童卻沒辦法擁有這樣遊戲的環境與空間，可是，「冒險遊戲場」卻給了我們新的盼望，如同冒險遊戲場創始人 Sorensen 所說：「我的目標相當明確－讓都市裡的兒童也和鄉村的兒童一樣有機會體驗到創造性的遊戲」(Frost,1993)。讓都市中的兒童不再像過去只能在功能性的遊樂設施玩耍，而要讓他們成為遊戲場的主導者，建構屬於自己的遊戲場，玩自己想玩的遊戲，讓我們給予台灣兒童另一種不同的遊戲體驗吧！

參考文獻

專書論文

- Joe L. Frost(1993).play and playscapes.Albany,NY:Delmar Publishers Inc.
- Paul Jacobs(2001).Playleadership Revisited. International Journal of Early Childhood; 2001; 33, 2; Academic Research Library pg. 32
- Roy Kozlovsky(2006). The Junk Playground: creative destruction as antidote to delinquency. Threat and Youth Conference, Teachers College,
- 吳旭專(民 89)。台北國小兒童遊戲與優良遊戲場規畫之研究。未出版碩士論文，國立政治大學，台北。
- 侯錦雄，林鈺專譯(仙田滿著)(民 85)。兒童遊戲環境設計。台北：田園城市文化事業有限公司。
- 郭進晃譯(J. E. Johnson 著)(民 81)。兒童遊戲：遊戲發展與實務。台北：揚智文化公司。
- 曾錦煌譯(J. L. Frost & B. L. Klein 著)(民 86)。兒童遊戲與遊戲場。台北：田園城市文化事業有限公司。
- 湯志民(民 91)。學校遊戲場。台北：五南。
- 湯志民(民 93)。幼兒學習環境。台北：五南。

網站資料

- Cityof Berkeley .(2007). Adventure Playgrounds. Retrieved July 9,2007,From <http://www.ci.berkeley.ca.us/marina/marinaexp/adventplgd.html>.
- City of Irvine,CA.(2007). Adventure Playgrounds. Retrieved July 9,2007,From http://www.ci.irvine.ca.us/depts/cs/commparks/specialfac/adventure_playground.asp.

- City of Huntington beach.(2007). Adventure Playgrounds. Retrieved July 9,2007,From http://www.ci.huntington-beach.ca.us/CityDepartments/comm_services/facilities/Huntington_Central_Park/Adventure_Playground.cfm.
- Fair Play For Children.(2007). Adventure Playgrounds. Retrieved July 8,2007, From <http://www.arunet.co.uk/fairplay/facts/adplay.htm>.
- London Play.(2007).London's first new adventure playground in 20 years open. Retrieved July 9,2007,From http://www.londonplay.org.uk/document.php?document_id=298.
- NPR : Day to Day, March 9,2006.(2006). Adventure Playgrounds' a Dying Breed in the U.S. Retrieved July 10,2007,From <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5254026>.
- Port Phillip Online.(2007). Adventure Playgrounds.Retrieved July 7,2007, From http://www.portphillip.vic.gov.au/adventure_playgrounds.html.
- Sutton.(2007). Adventure Playgrounds : a children' s world in the city. Retrieved July 9,2007,From <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/index.html>.