

教案9: 一起玩遊戲

兒童權利公約(CRC)影片及課程設計

教學領域		綜合活動學習領域／彈性課程	教學單元	一起玩遊戲
適用年級		1-3年級	教材來源	CRC影片第(8)集
教學時間		80分鐘	其他媒材	(✓)兒童權利公約逐條釋義 (✓)宣導簡報與講義 ()兒童版手冊《小於18》及有聲書等
教案設計者		高梅瑄		
教學研究	設計理念	根據兒童權利公約第三十一條規定：第一，確認兒童享有休息及休閒之權利；有從事適合其年齡之遊戲和娛樂活動之權利，以及自由參加文化生活與藝術活動之權利。第二，尊重並促進兒童充分參加文化與藝術生活之權利，並應鼓勵提供適當之文化、藝術、娛樂以及休閒活動之平等機會。 兒童不僅擁有與其切身相關的權利，成人、乃至於國家更必須維護兒童應有的權利。在兒童的成長過程中，遊戲佔據了他們生活的大部分時間，兒童透過玩遊戲鍛煉肢體的靈活度、刺激大腦的發育、促進身體各個機能的發展、完善健全的人格，通過遊戲還可以讓兒童模仿並進行人際溝通等等，因此遊戲不僅是兒童的學習方式，也是身體成長的方式，更是生活交流的方式。 本教案設計兩個主要活動首先透過《兒童權利公約CRC-08 兒童的遊戲權》的影片讓學生認識遊戲權，再以敘說《黑仔的工作人生》故事，藉由師生或小組討論、小遊戲和學習單等方式，讓學生理解遊戲之價值與目的，藉以認識「遊戲權」之內涵與重要性，並能在日常生活中覺察、維護與保障自身權利。		
	人權教育實質內涵	● E1認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。 ● E8了解兒童對遊戲權利的需求。		
	教學研究	對應總綱核心素養	● A2 系統思考與解決問題 ● E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 ● B1 符號運用與溝通表達 ● E-B1具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 ● C1道德實踐與公民意識 ● E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 ● C2人際關係與團隊合作 ● E-C2 具備理解他人感受，樂與人互動，並與團隊成員合作之素養。	

	學習目標	● 能認識並了解「遊戲權」之重要性與內涵。 ● 能理解「共融遊戲」之意義與內容。 ● 藉由遊戲了解自身之權利，並以正確的方法表達意見。
--	------	---

教學活動	教學資源	時間	評 量
1、活動：童心協力 遊戲權利 (1) 課前準備 1. 製作兒童權利教學簡報 2. 影片《兒童權利公約CRC-08 兒童的遊戲權》 (https://www.youtube.com/watch?v=bLU3xJvX4Fc) 3. 準備彩繪CRC學習單、色鉛筆 4. 編寫故事《黑仔的工作人生》 5. 製作《黑仔的工作人生》與遊戲權教學簡報			
(2) 引起動機 1. 引導語：小朋友，我們上課囉！今天的課程主題是和「遊戲權」有關呵，遊戲權不是一直玩一直玩，而兒童應該擁有的東西或事情！ 2. 問題與回答 ☐ 想想看，一個小朋友如果不能玩，那他會有什麼感覺？ (不開心、寫功課會很累...根據問題自由回答) ☐ 有沒有那些小朋友，想要玩，卻沒辦法玩的？ (例如：行動不方便的小朋友沒有辦法玩盪鞦韆) 3. 小結：有了遊戲權，可以讓兒童身心發展更健康。但是有些身心障礙的孩子，想要玩，卻沒有辦法跟我們一起玩。我們也要想法讓他們可以一起和我們一起遊玩。	教學簡報檔 一遊戲權利 ，附件一 簡報1-2	3	用心聆聽 積極參與 舉手發言

黑仔的人生就一直重複工作，工作完了還有下一樣工作等待著他，每天永遠都有做不完的工作。多年以後，黑仔結婚生小孩了，他的孩子到了六、七歲的時候，也跟他一樣開始工作了…… 2. 提問：聽完黑仔的故事之後，大家有什麼想法呢？ ☐ 黑仔這樣的生活，你覺得好不好？為什麼？ ☐ 如果你是黑仔，你會怎麼做？可以做什麼改變？ ☐ 只有工作為什麼不好？遊戲或休息為什麼重要？ ☐ 只有小孩才需要玩遊戲嗎？大人也有類似遊戲的基本需求嗎？ 3. 小結：人不是機器，每個人都需要遊戲、娛樂和休閒活動。相對於黑仔只有工作的人生，我們要學習在工作和休息中找到平衡；安排遊戲、休閒和娛樂的時間，享受休閒的樂趣，並且能在其中學習、成長。 4. 評量活動：延伸活動回家作業： 教師給各小組發下<黑仔的工作人生遊戲紙軸>，學生小組討論黑仔會面臨哪些阻礙他遊戲的困難，填入空格後，由各組隨機抽取紙軸玩，只要選擇的路線遇到困難關卡，遊戲就結束，闖關次數最少者即為本次遊戲的冠軍。 -----第一節結束-----	黑仔的工作人生遊戲紙軸，附件三 彩色筆或色鉛筆	5	參與討論 創意統整就遊戲紙軸的製作評分
2、活動：攜手同行 共融遊戲 (1) 課前準備 1. 教育部人權教育資訊網有關兒童權利與兒童權利公約的小遊戲http://hre.pro.edu.tw/zh.php?m=10&c=102 2. 準備小白板、白板筆與遊戲圖片五組 3. 製作黑仔的工作人生故事大書及遊戲紙捲 4. 台北圓山花博公園(舞蝶共融遊戲場) http://may1215may.pixnet.net/blog/post/402622892 5. 【我們一起玩 共融遊戲場】華視新聞雜誌 https://www.youtube.com/watch?v=gcQqgmUWEUQ (2) 引起動機	簡報10		

1. 引導語：等一下每一組會拿到一張圖片討論卡，從圖片上的活動，你們看到什麼？請你們討論下面的問題，然後在小白板上寫下小組的討論結果。 (1) 你的生活周遭，例如：學校或是社區，有哪些和遊戲權有關的設施？ (2) 你做過哪些事情和遊戲權有關？ (3) 說說看，遊戲之後讓你有什麼感覺？ 2. 教師發給各組圖片討論卡。學生進行小組討論並寫下討論結果，討論結束後，請各小組上台報告討論內容，並由教師補充學生報告，強調遊戲權是保障兒童獲得充分的休閒、娛樂，以及在合乎正當與健康的情況下，快樂且安全的享有遊戲、休閒活動的樂趣。 3. 小結：讓學生觀察生活周遭的遊戲設施與設計，了解遊戲所能獲得的益處。	圖片討論卡 (附件四) 小白板 白板筆	10	分組討論 積極參與 課堂發表
(3) 影片放映與討論：我們一起玩 共融遊戲場 ☐ 所謂共融遊戲，是誰和誰一起玩？ (可能回答：一般孩子和行動不方便的孩子) ☐ 為什麼行動不方便的孩子需要共融遊戲？ (可能回答：特殊孩子也需要遊戲，總不能讓他們只能站在遊戲場看一般小孩子玩，所以要設計讓他們也能一起玩) ☐ 如何讓坐輪椅的孩子玩沙坑？ (可能回答：將沙坑做的跟輪椅一樣高，這樣就可以坐著玩沙坑，而不用蹲到地上.....) ☐ 如果你的行動不方便，你會希望有哪些設計可以幫助你可以一起遊戲？ (可能回答：比較大的鞦韆，讓行動不方便的人可以坐上去，甚至於需要安全裝置，這樣才不會掉下來.....還有，到遊戲場也要改成無障礙設施，要不然如果到遊戲場沒有無障礙坡道，路上都是小石頭，沙子，這樣行動不方便的人，也沒辦法一起玩) (4) 教學補充參考內容：介紹共融遊戲場 1. 共融式遊樂設施的目的是提供所有兒童一同玩樂、遊戲、發展能力的遊樂設施，這裡指的兒童包括一般兒童以及具有特殊需求之兒童（例如自閉症、心智障礙、肢體障礙、視覺或聽覺障礙者等）。 2. 身心障礙兒童及一般兒童皆能使用的遊戲環境，包括無障礙環境、適合不同障別、多元刺激、寬敞、安全、具互動性、有趣及舒適等特色。 3. 臺北市全面推動「Play for All」，讓「玩」變成所有人的權利！身障孩子、甚至成人，都能和其他孩子共同玩耍，簡單、安全、無障礙，並且可以互動。例如特殊設計的盪鞦	【我們一起玩 共融遊戲場】 華視新聞雜誌 https://www.youtube.com/watch?v=gcQqgmUWEUQ http://may1215may.pixnet.net/blog/post/402622892 http://may1215may.pixnet.net/blog/post/398454811 http://211.79.137.116/playground/about/#/-1/	30	專心觀賞 參與討論

	韃，讓家長跟缺少身體支撐能力的孩子能夠一起乘風破浪，享受遊戲的快樂，因此積極推廣共融式遊樂設施。 4. 共融式遊樂設施的設計應遵循下列7項原則： (1) 公平 (be Fair)：遊戲場應能促進所有人(含失能者)公平使用。 (2) 融合 (be Inclusive)：排除空間障礙，使空間可供不同人使用。 (3) 聰明 (be Smart)：創造簡單、直覺性的空間，幫助人們從遊戲獲得成長。 (4) 獨立 (be Independent)：設計一個促進獨立探索和參與的環境。 (5) 安全 (be Safe)：遵循安全規範，並保障參與者情感與精神安全。 (6) 積極 (be Active)：提供促進社會互動、合作與身體能力的活動。 (7) 舒適 (be comfortable)：符合社群與使用者的多樣需求。 5. 設施地點：大安國小、建安國小、大佳河濱公園、兒童新樂園、台北圓山花博公園(舞蝶共融遊戲場)等等。 -----第二節結束-----			
教學省思及學生學習評估	1、教學省思 第一次參與這種大型聯合性的教案編寫及試教，其實心裡相當緊張，再加上教學的內容和進行的方式都是初次嘗試，就更擔心在教學上有什麼遺漏或是不夠完善，因此教學前不斷跟湯梅英教授及李章瑋學長反覆討論，最後定案的那一刻，心裡也鬆了一口氣，不過到了正式試教時，心中的大石頭還是提了上來。 首先是教學時間的長度部分，這個議題對學校裡的孩子們來說算是比較新奇、與其他課程都截然不同，甚至有些學生是還沒有接觸過，因此學生們一聽到要上不一樣社會課都很感興趣，再加上教學影片及教學活動的穿插，大多能樂在學習，不過因為兒童權利公約畢竟是一個專業性和學習難度比較高的議題，所以一口氣就將教學時間實施至八十分鐘，對中年級的孩子來說，負擔還是比較大一些。到了第二節課的時候，小部分學生的精神就有些不集中、比較容易分心等等。如果之後還有機會，我想嘗試看看將兩節課分成兩天，中間隔幾天至一週，一天只進行一節課的教學，除了可以提高學生的專注度之外，也有時間可以在中間觀察學生們在上完課之後是否有真的學習並吸收，也可以看看學生們是否能將之實踐在日常生活中；甚至於可以改成每週上一個教學活動，除了可以讓學生們有更多學習的時間之外，更重要的是讓學生們有可以將其落實在生活中的機會，畢竟三年級的孩子在學習過程中，不管學習內容是什麼，都需要教師慢慢引導、長時間去累積，才能夠確認學生們是否真的有學習到教師想要傳遞的內容。 再來是課程內容的安排，在課程內容的安排上，我覺得教師要抓住每個教學活動的主要目標，要很明確的讓孩子們知道當下的活動是為了學習到什麼內容，當教師有明確清晰的概念，才能夠順利引導學生們認識何謂遊戲權，然後每個教學活動結束前，要完整的做一下總結，學生們也能再複習一次，並且在學習的過程中要反覆確認學生們認知到的部分是否正確，如果有所偏差就要立即引導，最後這一項也就回應到了教學時間的安排是相當重要的。 接著是教學活動進行的模式，試教過後發現，其實有些活動在教師引導的部分可以再略為縮減一些，應該把時間空出來，再多給學生們一些討論的時間與空間，學生們透			

過自己的討論，才更能激盪出自己對於遊戲權有什麼樣的認識與學習到的部分，在討論的模式上也可以多一點變化，從教師引導討論、小組模式討論到兩兩相互討論中去做變化，學生們比較不會疲乏，也能改善舉手發言的多為其中某幾位學生，也能增進一些對於發言比較害羞或是擔心會說錯的學生也能一起進入到課程的學習之中。

另外，還有一點是在學生們回答問題後的加分制度上，或許可以再積極一些，也可以更多元一點，透過一些小獎勵除了能增強他們的學習動機與專注度之外，更能加深學生們對於新議題的記憶。

最後，非常感謝湯梅英教授的邀請，在這次的教案編寫與試教過程中，給予了我許多協助與鼓勵，讓我獲益良多，無論是在教案編寫的技巧上或是課程安排的過程中，還有教具製作、試教前後的教學建議等等，這也讓我對於之後參加教師甄試有著諸多幫助。另外還要感謝章瑋學長和團隊裡所有夥伴的幫忙，雖然礙於時間關係，無法親臨現場，實際觀摩其他夥伴試教時的過程，不過大家的教案都能相互觀摩，也可以在群組上或是在會議中一起討論，在相互討論的過程中讓我成長好多啊！

2、學生學習評估

在學生學習評估上，我將之區分為學習中與學習後兩個部分。

在學習中的部份上，可以發現孩子們對於不熟悉或是新奇的議題有比較高的專注性，在課堂上，不少孩子都能根據自己的生活經驗、所見所聞而積極發言，甚至有部份的孩子能夠進行反思，也因為這個教案的主題——遊戲權，對學生們來說是相當貼近他們生活的一個議題，所以學生們的學習效果也比較良好。

在學習後的部分上，透過學習單和問卷可以發現，學生們開始有比較清楚的遊戲權概念，再加上生活上的觀察，有些孩子也會運用上課所學習到的內容來提想同學要注意的事項，因此我認為學生們在學習的效果上還蠻不錯。

比較重要的是，如果這類的課程能夠長期經營，將之落實在生活中，多鼓勵學生們去落實，對於學生們在理解與學習上將會有更大的幫助！



不^ク一^ニ樣^ニ？ 都^ク一^ニ樣^ニ！



簡報

當^ク我^ニ們^ハ玩^ク在^ニ一^ニ起^ニ



當我們玩在一起

• 大家平常會玩什麼遊戲呢？會和誰一起玩？

玩多久呢？

• 在學校裡，哪些地方可以玩？在住家附近
有哪些可以玩？

• 如果只能一直玩，你覺得好不好？為什麼？



簡報

兒_ニ童_ノ遊_ビ戲_ノ權_ヲ



黑_ク仔_ノ的_ノ工_ノ作_ノ人_ノ生_ヲ



簡報

小 組 動 動 腦



想 想 看



- 黑仔這樣的生活，你覺得怎麼樣？為什麼？
- 如果你是一黑仔，你會怎麼做？
- 只有工作，沒有遊戲為什麼不好？
- 遊戲權對我們有什麼好處？



簡報

黑仔生存遊戲



共融遊戲場



《附件二》改編故事「黑仔的工作人生」

在中南美洲有一個國家，叫做尼加拉瓜，在尼加拉瓜北部的撒姆拉里是個有很多動物和植物的地方。但是這個國家常常發生地震和火山爆發；下雨下太大的時候，又會有淹水和土石流的危險，七至十月還會有颱風。由於天然災害，再加上缺少工作機會，使得鄉村的居民大多過著貧困的生活。

黑仔出生於撒姆拉里，因為家裡相當貧窮，在他六、七歲的時候就開始工作了，尼加拉瓜盛產咖啡，所以黑仔每天都必須要在咖啡園工作，如果咖啡園的工作告一

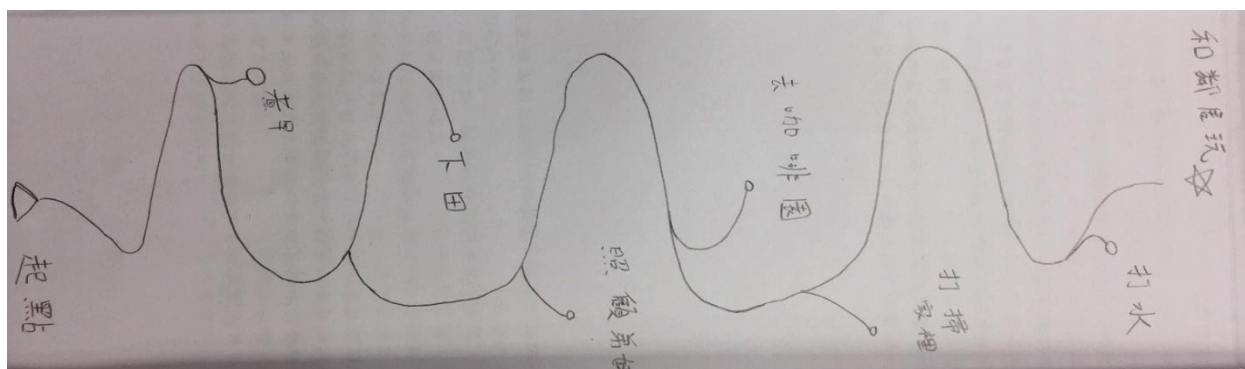
個段落，他就會下田幫忙，或者是在家裡幫忙，墨仔就在這樣每天忙祿工作中漸漸長大。

墨仔曾經去學校上學，讀過一陣子的書，可是後來因為墨仔的爸媽需要他工作賺錢來幫忙家裡，讓家裡能夠多一點錢，所以墨仔很快就離開學校了。每天辛勤工作的墨仔，不僅無法繼續念書，更沒有玩耍的時間，他的人生從很小很小開始就被工作全都佔滿了。

有一次，墨仔實在是受不了了，他想要停下來，不要再一直工作了，他想去找鄰居一起玩耍，到上山爬樹掏鳥蛋、到河邊玩水抓小魚。可是墨仔的爸媽卻拒絕了並告訴他：「你必須先做完你的工作。」或「照顧弟弟妹妹是你的工作」；當他好不容易完成所有的工作回到家時已經累壞了，只能趕快上床睡覺，根本沒機會去玩耍。

墨仔的人生就一直重複工作，工作完了還有下一樣工作等待著他，每天永遠都有做不完的工作。多年以後，墨仔結婚生小孩了，他的孩子到了六、七歲的時候，也跟他一樣開始工作了……

《附件三》黑仔的遊戲紙捲舉例



遊戲迷宮玩法：

- (1) 聆聽老師說故事，或是閱讀相關黑仔的故事單。
- (2) 在紙捲迷宮的紅色方格中，填入黑仔遇到的困難。
- (3) 在遊戲的最後，寫上或畫上黑仔玩遊戲權的勝利畫面。
- (4) 一起和同學玩一玩，看誰做的很有趣呢？

《附件四》 遊戲權圖卡



討論題目：

1. 你的生活周遭，例如：學校或是社區，有哪一些和遊戲權有關的設施？
2. 你做過哪一些事情和遊戲權有關？
3. 說說看，遊戲之後讓你有什麼感覺？

《教學資訊站》兒童權利公約逐條釋義第31條 遊戲權

【參閱自高玉泉、蔡沛倫(2016)。兒童權利公約逐條釋義。衛生福利部。】

壹、規範宗旨

本條簡稱遊戲權，確保兒童享有休息及休閒等相關權利。與其他相關國際文件如《世界人權宣言》第 24 條、《經濟社會文化權利國際公約》第 7 條第 4 項及《消除對婦女一切形式歧視公約》第 13 條等不同之處是，相關國際文件所明文保障的雖亦係在「休息」及「休閒」上，然而其係根基於保障「工作條件」不得過於嚴苛，人人應享有休息及休閒之權利；而本條則係對尚在塑型、探索、感知階段，沒有工作之兒童，就其探知社會之媒介，及遊戲權做廣泛之保障。

貳、條文要義

1、第 31 條第 1 項

(1) 休息、休閒、遊戲和娛樂活動

休息、休閒、遊戲和娛樂活動看似同義詞，因為它們都指向不工作這個共同點，但這四個名詞其實包含了各種不同的意義：

1. **休息**：確保兒童能在從事任何種類的工作、教育或消耗體力的活動中，充分的放鬆及有足夠的睡眠機會，並確保其能恢復體力。即包含生理及心理上最本質必須之需求。
2. **休閒**：休閒的定義更加廣泛，其定義為兒童得自由的運用時間，在這段時間中不進行教育、不工作、不從事家庭義務或負擔家庭生計之維持，或參與他人主導之活動，全由兒童自己之意願參與自己喜好的活動。
3. **遊戲**：係指兒童本身所發起、控制或組織的任何行為或活動及過程。遊戲本身不具強迫性，為可在任何時間任何地點進行的自發行爲，型態亦無強制，特徵為具趣味性、不確定性、具挑戰性、靈活性和非生產性等等。
4. **娛樂**：指各種形式的活動，包括音樂、藝術、手工活動、社區活動、俱樂部、運動、遊戲、健行與露營或培養愛好等。娛樂應指兒童自願選擇參與及體驗之活動，或兒童得藉由這些活動而得到滿足感，或體會到現實中一些個人及社會的價值。

(2) 與兒童年齡相宜：

本條強調活動與兒童年齡相宜的重要性，就遊戲和娛樂而言，在提供時間、空間和環境時，成人應確保安全，同時亦須考慮兒童的年齡，循序漸進，從提供遊戲機會的場所到提供社交性的遊戲機會，和同儕相處或獨處。在這些過程中，兒童會逐漸探索更多需要承擔風險和應對挑戰的機會，這些體驗有利於他們找到認同及歸屬感。

(3) 文化生活和藝術活動

兒童可透過文化和藝術來展現其個人身分特質並對其自我存在賦予意義，並藉此方式影響其外在生活，建立其世界觀。文化和藝術的表現形式可在家庭、學校、街頭和公共場所進行，更可透過如舞蹈、文學、音樂、電影、戲劇、慶祝活動等方式表現。

(4) 自由參加

國家應基於保護兒童及促進其最佳利益的前提下，尊重兒童選擇和參與文化生活和藝術活動的權利，並不得限制其自由，同時更應確保他人不得限制該項權利。

2、第 31 條第 2 項

充分參與文化和藝術生活：國家尊重及促進兒童充分參加文化和藝術生活的權利時，應注意以下幾種方式，以相輔相成：

1. **接觸管道**：即提供兒童得以體驗文化和藝術生活的機會，並使其學習各式各樣的表達方式的機會。

2. 確保兒童的參與：保障兒童能確實的參與文化及藝術生活的機會，並能使兒童有以個人或團體的形式，自由的表達其自我、溝通、表現和參加創造性的活動，從而促進其人格發展。
3. 對文化生活的貢獻：兒童有權利對文化與藝術之精神、物質與情感的表達做出貢獻，從而推動其所屬的社會的發展與轉型。
4. 鼓勵提供適當的機會：雖然規範中，具體列舉了應鼓勵並提供適當之文化、藝術、娛樂和休閒活動，但根據公約第 4 條對本條做出的解釋，也同樣納入了遊戲權。締約國應在必要性及適當性的先決條件下，確保兒童的參與，以促進和增加實現這項權利的機會。只有在必要的立法、政策、預算、環境和服務的框架下，兒童才能實現其權利。
5. 平等機會：在本條規範下，每個兒童都應該享有均等的權利，不應有種族、性別、大小等的分別。

參、案例介紹

1、 尼加拉瓜原住民社區兒童爭取遊戲權案

北尼加拉瓜 Samulalí 是個豐饒且多產的區域，但這個國家備受折磨的歷史、脆弱的基礎建設，以及大量的天然災害都一再的阻撓鄉村人民脫貧。極度的貧窮和對咖啡生產的過度依賴，意味著年僅六、七歲的兒童都必須投入工作之中，有時是在咖啡園內、有時是一個小農地，有時是在家裡，有時甚至是三者皆具。儘管大多數的兒童會上學，但在尼加拉瓜，幾乎所有人都很快的輟學，有些甚至還沒有機會去上學。他們的父母期望他們能從年幼時就開始幫助支持家庭經濟，這使他們減少能參與高等教育以及擁有生活轉機的機會。同樣的，這也讓他們很難有機會參與遊戲。Samulalí 是個原住民社區，這裡的居民都是馬塔加爾帕部落的後裔，他們居住在這裡已幾千年。2011 年 2 月，14 歲女童 Yenderling González 向當地的非政府組織 CESESMA 敘述她的故事。她表示阻止她和小朋友們遊玩的是社區裡的大人。他們總是說：『妳必須先做完妳的工作。』或『照顧小的兄弟姐妹是妳的工作』；同時，還有很多農務及咖啡種植的工作，當他們回到家時已經累壞了，根本沒機會去玩耍。

在 CESESMA 的協助下，Yenderling 因此組成了一個研究小組。她的研究小組在 Samulalí 的社區集會上第一次發表了他們的研究成果，建議：

1. 捍衛遊戲權，希望所有的兒童，包括女童和男童，都能夠享有遊戲自由；
2. 應該有更多對兒童遊戲的研究主題；
3. 父母應尊重兒童的遊戲權；及
4. 應該要有更多的宣傳和談論去捍衛兒童的遊戲權等。

經過多方的努力，Yenderling 和她的研究小組被邀請在尼加拉瓜的兒童權利雜誌上撰寫他們的改革運動。在該篇文章內，小組簡述兒童遊戲權的重要性：

1. 能休息、放鬆及娛樂；
2. 能令人興奮及愉快的去享有樂趣，及感覺良好；
3. 能促進健康的身心發展；
4. 能發展創造力及想像力，實現創造、發明和夢想；
5. 能使自己有自信的去溝通及分享；
6. 能體驗、學習和發展新的技能；

7. 能用友情與他人有所連結，互相尊重，無論是男童或女童，也不論年齡大小。
8. 能擁有表達自己意見的空間。

此項促進和捍衛兒童遊戲權的運動在尼加拉瓜仍方興未艾。較令人沮喪的是，在尼加拉瓜，健康、教育、食物、免於性暴力及對抗愛滋等計畫及援助政策始終是第一優先，很少有人會將注意力放在兒童的遊戲權上。

肆、綜合分析

學者指出，12 歲以下的兒童由於語言能力以及認知能力的發展有限，無法如同成人般運用口語來表達抽象的想法或是生活中的情緒困擾。因此，對於這些兒童而言，玩具是他們的語言，遊戲則是他們與世界溝通的方式。這些兒童生活在遊戲中，「遊戲」有代替語言的功能，也因此心理治療中，心理師常運用玩具、繪畫、布偶、黏土、故事書或是其他好玩的材料，幫助這些兒童透過遊戲「說出」兒童的語言，也就是運用「遊戲」來和兒童溝通。

另外，遊戲可促進兒童對創造性、想像力、自信、自我效能以及身體、社會、認知、情感力量和技能的培養。遊戲和娛樂對於兒童在各方面的學習也有所貢獻，因為它們是兒童參與日常生活的一種媒介，為兒童提供了享受和快樂，所以具有其獨特的內在價值。

再者，遊戲對兒童自發產生發展動力至關重要。對嬰幼兒來說，幼兒的生活就是遊戲的生活，且年齡愈小，花在遊戲上面的時間愈多，遊戲的功能也愈加重要，而「玩具」則是遊戲過程中重要的輔助工具，透過它兒童能獲得適當的身心發展及生活體驗。因此，不能輕忽玩具對兒童的重要性，因為幼兒藉著遊戲操弄玩具的過程當中來探索環境，增進對事物的認識與瞭解，發揮想像力、創造力、解決問題的能力，以及提供兒童學習待人接物之道及增進兒童社會能力的發展。

對不同年齡層的兒童而言，遊戲權是一項常被成人忽略的權利，因為對成人來說遊戲通常被視為一種奢侈，然而遊戲卻是兒童去體驗及促進他們的能力的一種必要因素，藉由遊戲兒童可以發展他們的溝通能力、社交能力等等。可惜國家往往因預算有限等的阻礙，使兒童的遊戲環境和設施被削減，加上成人對於兒童工作和學習的需要不斷增加，兒童的遊戲權被過度忽視。因此，如何保障兒童的遊戲權，使兒童得以經由遊戲建構自我成長，為國家應認真省思的嚴肅議題。在臺灣，學校及公園皆可見兒童遊戲設施，惟兒童因設施的不當設計或缺乏維護往往造成兒童不幸傷亡。遊戲設施的安全在我國有必要予以特別關注，以落實本條的遊戲權。

關鍵詞：遊戲權、休息、休閒、文化與藝術生活