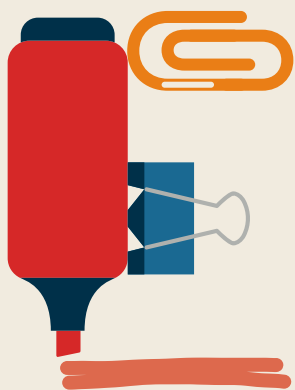
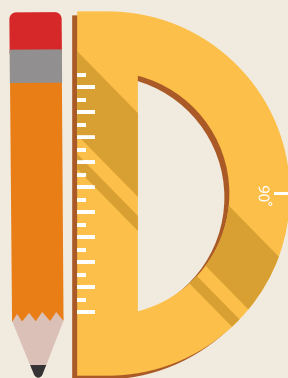
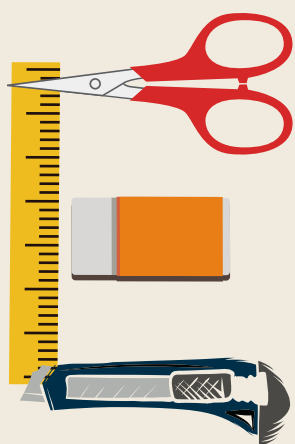


# 多元化創意教具 製作流程

專業發展研究室 彙編



# 目錄



楔子

01

多元化創意教具  
三大製作理念

03



研發團隊

04

教具研發  
工作流程

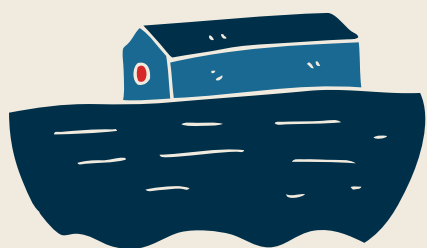
05



教案設計  
架構說明

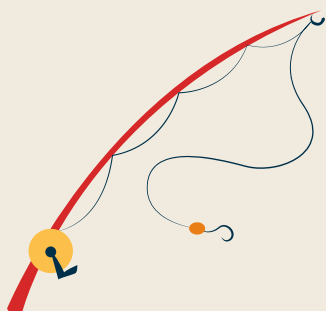
07

# 城市狂想曲 11



# 新挪亞方舟 之動物也瘋狂 27

# 九宮格 34



# EDEN DIY -天才小釣手 39

# 楔子

伊甸社會福利基金會（以下簡稱本會）長期針對兒童、身心障礙者、老人等不同服務對象，提供直接與專業的社會服務，秉持著全人的關懷胸襟，希望給予服務使用者多面向的支持，在第一線服務現場，也持續積累專業服務者寶貴的實務經驗。

其中在「自製教具」的服務範疇，本會的早療團隊過去曾於2018年嘗試進行首次「兒童教具平台會議」，從多年的早療實務經驗中，汲取各單位教保老師創造教具之心血，並產出兒童教具說明表，希望針對不同孩童需求，開展出合適的親子互動模式與教具使用建議。

2020年，本會希望以過往兒童教具平台的成果為基礎，延伸至成人服務領域，並逐步邁向伊甸「全齡通用設計」的目標精神，遂由本會專業發展研究室訂定「多元化創意教具計畫」；透過單位訪視交流、達成教具研發共識、創意思考與激盪，到辦理實體教具工作坊的過程，使教具打破原有玩法的框架，並開發多層次的玩法，最終產出4項教具及教案成果。

本會冀望將這些年的研發經驗分享予各位，遂將研發教具成果、教案研發歷程模組以「彙編教具手冊」的方式呈現，以共同提升服務的專業及品質。也期待所有先進、同仁，能不吝針對本書給予指教與建議！

## 2008年

本會高雄鳳山早療中心團隊自行研發自製教具，並出版《動手玩創意：做出孩子合身的玩具》一書。

## 2017年

本會專業發展研究室團隊著手辦理「兒童教具平台會議」及內部成果分享會，再次開啓本會自製教具交流、對話。

## 2018年

本會專業發展研究室團隊擴大邀請成人單位加入「多元化創意教具研發小組」，為不同服務領域的一線同工提供專業支持。

## 2020年

本會專業發展研究室團隊從兒童延伸至成人服務領域，辦理多元化創意教具計畫，邀請服務單位加入研發團隊，透過3場工作坊，一同研發自製教具。



# 多元化創意教具 三大製作理念

## 1 自製教具

**經濟性：**

從日常生活當中可隨手取得素材。

**易被複製性：**

服務使用者家屬可在家中自行製作。



## 2 全齡設計

**通用設計：**

無論服務使用者的年齡、身心機能，盡最大可能讓所有人可以使用。

**個別化設計：**

設計多層次的教案，以根據服務使用者的能力調整遊戲難度。

## 3 CRPD

在發想及製作教具時，應盡量符合其八大原則：自主及自立、不歧視、融合、尊重、機會均等、無障礙、男女平等、身心障礙兒童權利(生存權與發展權)。



# 研發團隊

## 城市狂想曲

宜蘭社區服務中心  
小橘子非營利幼兒園  
鳳山早療中心  
婦幼家園

林育岑 特教員  
陳玉玫 幼教老師  
鄭淑翠 組長  
鄭雅如 組長



## 新挪亞方舟 之動物也瘋狂

嘉揚小作所  
溫馨家園  
宜蘭教養院

丁怡君 教保員  
陳美靜 代主任  
馮怡媗 教保員

## 九宮格

新豐小作所  
宜蘭教養院  
基隆市服務中心

李岱曄 教保員  
陳靜怡 教保員  
黃家蓁 教保員



## EDEN DIY -天才小釣手

民生身障失能日照中心  
南興小作所  
基隆市服務中心

胡沁柔 照服員  
孫靖 教保員  
劉家如 早療組長

# 教具研發工作流程

## - 注意事項 -

### 【建議人數】

依據各自有興趣之教具，將3至4人分為一組

### 【建議執行時間】

共計11小時，建議分為2日執行  
(第1日5小時；第2日6小時)

### 【準備用品】

A1海報紙、便條紙、彩色筆/麥克筆、圓形標籤貼、基本美工用具及材料

## STEP 01

### 自由發想

(15分鐘)



小組進行教具的創意聯想，舉凡目標、對象、玩法、製作材料、遊戲機制等皆可，並將想法撰寫於便利貼上，黏貼至桌面。

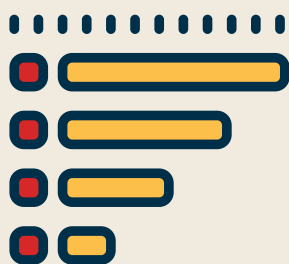
★溫馨小提醒：

進行發想時無需顧慮便利貼間的關聯，盡可能增加便利貼數量。

## STEP 02

### 彙整分類

(10分鐘)

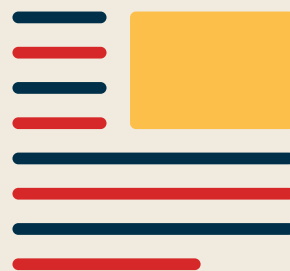


1. 每位小組成員分享自己撰寫的便利貼內容。
2. 將黏貼於桌面上的便利貼，依據相同性質或種類進行分類整理，並於每組分類上新增類別名稱。

## STEP 03

### 文字化

(30分鐘)



將便利貼概念轉化為詳細的文字內容，依據步驟2分類之類別，謄寫於1/2的海報上，使發想概念具體化。



## STEP 04

### 概念選取

(5分鐘)



選擇自己認為好的想法或概念，於其後方貼上圓型標籤投票。

★溫馨小提醒：

如有分組，可進行組間觀摩、交流與投票；待投票結束後，可添增新的概念。

## STEP 05

### 圖像呈現

(40分鐘)

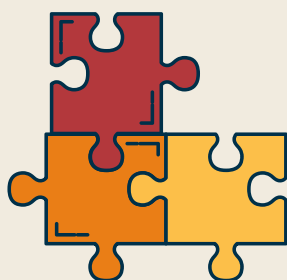


1. 小組成員依據投票結果，圈選出該次研發採用的核心大綱。
2. 利用海報剩餘1/2的範圍，均分人數的區域，各自繪製教具模型的藍圖。
3. 透過小組成員分享，討論出最終教具的構想模型。

## STEP 06

### 教具製作

(360分鐘)

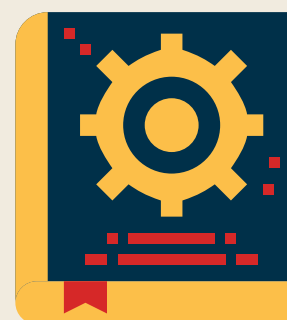


1. 小組成員依據討論的共識，利用現有素材製作初步的模型。
2. 測試初製教具完整使用流程，並依據測試結果修正、調整教具的材質、遊戲機制等，將教具製作得更為實用、通用。

## STEP 07

### 教案撰寫

(180分鐘)



以調整後的教具為基準，將發想緣起、製作方式/過程、材料用具、教案能力分級等細節內容彙整成文字教案。

# 教案設計架構說明

本書教案之設計架構，為依循吳宜燁職能治療師指導所訂定。因應加入不同的教具媒材分為「建議玩法」與「擴充玩法」兩種，且每項教案皆詳述教具名稱、核心能力、能力分級目標、製作過程、操作時間、建議人數、目標對象、操作方式等。以下針對教案中出現的名詞進行說明：



## 建議 玩法

針對研發出之教具，依其使用媒材及目標能力提供基本的玩法說明，該教案於本書稱為「建議玩法」。

## 擴充 玩法

在原有教具為加入新的媒材後，可新增加額外的能力目標，並發展出新的玩法時，該教案於本書稱為「擴充玩法」。

## 核心 能力

該教具在研發時所欲達成之主要目標能力，於本書稱為「核心能力」，例如：希望藉由〈戳戳樂〉來提升手部精細動作，「提升手部精細動作能力」即為〈戳戳樂〉教案的「核心能力」。

## 能力 分級 目標

因應不同發展程度的服務使用者，單一種類的核心能力又可以依據教案難易度，分為「簡易」、「中等」、「困難」三種模式，該分級目標於本書稱為「能力分級目標」。

## 困難模式

能力 \_\_\_\_\_  
分級 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

調整  
因素

範例：  
透過將衣夾夾在壓舌板上，  
增進兩指按壓能力。

## 中等模式

能力 \_\_\_\_\_  
分級 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

調整  
因素

範例：  
透過壓舌板插入/抽離一字孔  
中，增進三指推/拉能力。

## 簡易模式

能力 \_\_\_\_\_  
分級 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

範例：  
透過握住壓舌板，增進手掌  
抓握能力。

## 建議玩法

核心能力 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 媒材

範例：  
透過加工塑膠罐、壓舌板、衣夾、標籤  
貼等媒材，來提升手部精細動作。

## 困難模式

擴充 \_\_\_\_\_  
玩法 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

範例：  
辨識並說出香料的名稱。

## 中等模式

擴充 \_\_\_\_\_  
玩法 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

範例：  
利用表情圖卡說出喜不喜歡  
該味道，增進口語表達能力。

## 簡易模式

擴充 \_\_\_\_\_  
玩法 \_\_\_\_\_  
目標 \_\_\_\_\_

範例：  
透過聞不同香料，促進嗅覺  
的靈敏度與認知能力。

## 擴充玩法

【達成新的能力】  
透過香水/花露水/漂白水，  
提升嗅覺認知的新能力。

## 額外媒材

範例：  
原有教具額外增加小棉球、香  
料、小盒子、表情圖卡等媒材。




# 教具教案

## 城市狂想曲

- 唏哩嘩啦下雨了
- 小小建築師
- 小小指揮家

---

## 九宮格



新挪亞方舟  
之動物也瘋狂

---

EDEN DIY  
-天才小釣手

### 設計源起

台灣夏天為梅雨季節，雨滴落下的聲音有如交響樂，我們從雨聲連結到各種大小的圓形素材，希望透過素材製造的聲響，為服務使用者打造聽覺饗宴。



### 核心目標

1. 透過操作經驗，增進手部精細動作。
2. 藉由物體碰觸鐵盒的聲音，提升服務使用者的專注力及視聽覺能力。
3. 學習簡易數數概念。

### 教具素材

- 收納盒1個
- 塑膠罐1個 (高20/直徑10公分)
- 餅乾鐵盒蓋1個
- 彈珠10個 (可自行增減數量)
- 鈴鐺10個 (可自行增減數量)
- 紙黏土 (高20/直徑10公分)
- 數量圖卡 (彈珠、鈴鐺各10張)

### 製作步驟

- 1 塑膠罐**
  1. 用電焊槍/美工刀在塑膠罐側面及頂端燒/割出數個直徑約2公分大的圓孔。
  2. 用電焊槍/美工刀在塑膠罐的蓋子上燒/割出一個洞，並以熱熔膠固定在餅乾鐵盒蓋上。
- 2 數字圖卡** 將鈴鐺/彈珠依照1至10的數量分別拍照，並以6.5X5公分大小的相片列印下來、護貝。

### 影片教學



請掃描QR CODE，觀看詳細教具製作過程。

# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

透過抓取小型物品，練習基本抓取與三指動作。

### 基礎操作

STEP  
01

引導服務使用者拿出收納盒，並將塑膠罐倒扣旋轉固定至鐵盒蓋上。



STEP  
02

請服務使用者用手抓取或三指拿起彈珠/鈴鐺，投入不同方向的圓孔。



STEP  
03

引導服務使用者追視物品掉落方向，及仔細聆聽物品掉落於鐵蓋時發出的聲音，誘發服務使用者的持續專注力，並增進感官視聽知覺能力。



### 補充說明

1. 為提升口語表達能力，無口語能力之服務使用者可以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「彈珠」、「我要彈珠」、「我想要X顆彈珠」等語句。
2. 操作時請留意小物件的數量，避免服務使用者放入耳鼻口內。



# 建議玩法



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

1. 透過抓取小型物品，練習基本抓取與三指動作。
2. 透過數圖卡中物件數量，學習簡易數數概念。

※步驟01與03同簡易模式

### 延伸操作

#### STEP 2-1

請服務使用者隨意抽取1張彈珠/鈴鐺圖卡。



引導服務使用者數出圖卡上的物件數量，再請服務使用者用手掌抓取或三指拿起彈珠/鈴鐺，投入不同方向的圓孔內。

#### STEP 2-2

### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整圖卡數目。
2. 針對能力較好的服務使用者，可以將彈珠/鈴鐺圖卡更換成阿拉伯數字圖卡，增進對數字的認識。

# 擴充玩法1



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★ 擴充素材：紙黏土、圓形色卡

### 擴充玩法 目標說明

1. 透過操作，提升手部捏、揉、壓的精細動作能力。
2. 藉由物體碰觸鐵盒的聲音，提升服務使用者的專注力及視聽覺能力。

### 基礎操作

STEP  
01

帶領者介紹紙黏土的顏色，並引導服務使用者練習製作一顆紙黏土球。



STEP  
02

請服務使用者抽取色卡後，觀察上面的顏色，並找出同顏色的紙黏土。



STEP  
03

引導服務使用者捏出對應的紙黏土球，並引導服務使用者將捏好的紙黏土球，投入不同方向的圓孔中。



# 擴充玩法2



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★ 擴充素材：硬幣孔塑膠罐、不同大小之硬幣(至少2種)

### 擴充玩法 目標說明

1. 透過抓取硬幣，練習三指抓取能力。
2. 藉由投擲硬幣，訓練手眼協調能力。

### 基礎操作

#### STEP 01

引導服務使用者拿出收納盒，並將塑膠罐倒扣旋轉固定至鐵盒上。



請服務使用者嘗試用三指一個個抓起不同大小的硬幣，並投入不同方向的硬幣孔中。

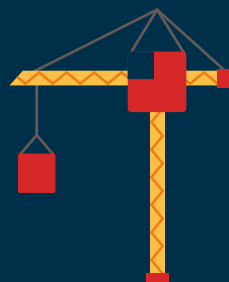
#### STEP 02

### 補充說明

1. 為提升口語表達能力，無口語能力的服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要玩」、「我要錢」等語句。
2. 依據服務使用者操作的狀況，可給予語言上的提醒，如如何運用手指將硬幣翻轉投入的方法，或示範給服務使用者看。

### 設計源起

從坊間自製教具「彩虹樹」發想延伸多元玩法的自製教具，透過不同玩法提供不同年齡或障礙需求的服務使用者，增加操作的難易度。



### 核心目標

1. 透過操作經驗，增進手部精細動作能力。
2. 藉由顏色配對過程，提升對顏色的認知能力。

### 製作步驟

- 1 塑膠罐**
  1. 用電焊槍/美工刀在塑膠罐側面燒/割出壓舌板寬度大的一字孔。
  2. 用熱熔膠將塑膠罐的蓋子固定在餅乾鐵盒蓋上。
  3. 在一字孔子下方黏上魔鬼氈。
- 2 壓舌板與衣夾** 分別在6支壓舌板及衣夾的兩面黏上不同顏色的圓形標籤貼。
- 3 顏色圖卡** 在圖畫紙上畫出6個不同顏色的圓形並剪下、護貝。
- 4 顏色標籤** 將圓形標籤貼護貝後黏上魔鬼氈。

### 教具素材

- 收納盒1個
- 塑膠罐1個 (高20/直徑10公分)
- 餅乾鐵盒蓋1個
- 壓舌板至少6支
- 衣夾至少6個
- 彩色圓形標籤貼至少6種
- 顏色圖卡至少6張

### 影片教學



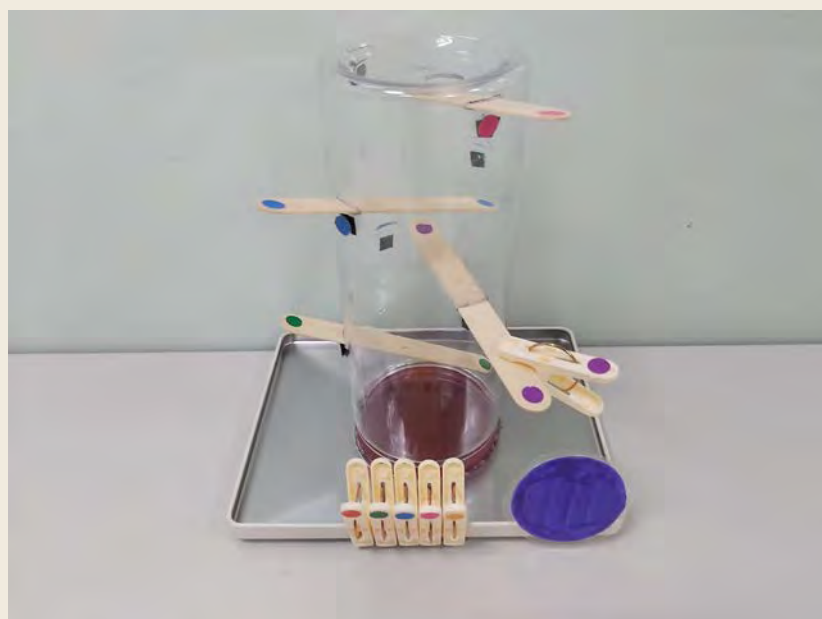
請掃描QR CODE，  
觀看詳細教具製作過程。

# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

1. 透過插入/抽離壓舌板，增進三指抓取能力。
2. 藉由標籤貼與壓舌板的顏色對應，增進顏色的認知能力。

### 基礎操作

#### STEP 01

引導服務使用者拿出收納盒，並將塑膠罐倒扣旋轉固定至鐵盒上。



#### STEP 02

請服務使用者隨機將各種顏色的圓形標籤貼紙貼在塑膠罐外側。



#### STEP 03

請服務使用者抽取顏色圖卡，再依據色卡顏色，將對應顏色的壓舌板插入塑膠罐的一字孔中。



### 補充說明

1. 為建立服務使用者時間概念，可加上沙漏，增加遊戲趣味性及速度感。
2. 可以將壓舌板改為彩色毛根；操作時，請先將毛根兩端尖銳部分以膠帶黏貼，保護服務使用者不受傷。
3. 為提升口語表達能力，無口語能力的服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「我要X色」等語句。



# 建議玩法



個人/小組



8-10分鐘



3歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

1. 透過使用衣夾，增進兩指按壓能力。
2. 藉由標籤貼、壓舌板與衣夾的顏色對應，增進顏色的認知能力。

※步驟01與02同簡易模式

### 延伸操作

STEP  
03

請服務使用者將衣夾隨機夾在鐵盒邊上。



STEP  
04

請服務使用者將所有壓舌板隨機插入不同的一字孔內。



STEP  
05

引導服務使用者將對應顏色的衣夾夾在壓舌板上。



### 補充說明

為提升口語表達能力，無口語能力的服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「換你(我)」、「我要X色」等語句。

# 擴充玩法1



個人/小組



10-15分鐘



3歲以上

★ 擴充素材：小零嘴、小盒子、表情圖卡、「我不挑食身體棒」繪本

## 擴充玩法 目標說明

1. 透過繪本內容，增進對多元食物的認知。
2. 藉由品嚐不同的小零嘴，促進味覺的靈敏度。

※講解繪本後，步驟01同簡易模式 **基礎操作**

STEP  
02

請服務使用者將彩色小盒子黏在對應顏色的壓舌板上，並將壓舌板隨機插入塑膠罐一字孔內。



STEP  
03

帶領者拿出各種不同口味的小零嘴，放入小盒子內，並關緊盒蓋。



STEP  
04

引導服務使用者自己選擇盒子並打開盒蓋，拿出小零嘴放入嘴巴，咀嚼後說出小零嘴的味道，或選(做)出酸甜苦辣的表情。



## 補充說明

1. 為提升口語表達能力，無口語能力服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「吃」、「我要吃」、「我想要吃」等語句。
2. 留意服務使用者對食物的接受度，採漸進方式引導，避免過度刺激。



# 擴充玩法2



個人/小組



10-15分鐘



3歲以上

## ★ 擴充素材：不同氣味液體、小盒子、小棉球、表情圖卡

### 擴充玩法 目標說明

藉由聞不同氣味的液體，促進嗅覺的靈敏度。

※步驟01至02同擴充玩法1

### 基礎操作

STEP  
03

帶領者拿出小棉球，用不同氣味的液體沾濕後，放入小盒子內，並關緊盒蓋。



引導服務使用者自己選擇盒子並打開盒蓋，用鼻子聞小棉球，說出喜不喜歡該味道，或選擇表情圖卡。

STEP  
04

### 補充說明

1. 為提升口語表達能力，無口語能力服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「開」、「幫忙」、「我要幫忙」等語句。
2. 留意服務使用者對味道的接受度，採漸進方式引導，避免過度刺激。
3. 使用後的小棉球裝入塑膠袋內再丟入垃圾桶，避免有些服務使用者因喜好柔軟的感覺，在手中把玩或塞到耳朵內。

# 城市狂想曲

- 小小指揮家

## 設計源起

從大自然雨聲，連結到樂器沙鈴悅耳的音質，進而發想透過類似的聲音，創造出寓教於樂玩法。



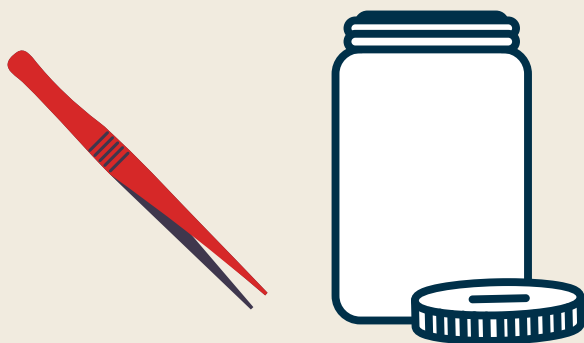
## 核心目標

1. 透過搖晃瓶身動作，增進雙手協調性。
2. 藉由操作鑷子，提升三指夾取能力。

## 製作步驟

### 1 塑膠罐

1. 用電焊槍/美工刀在塑膠罐側面燒/割出數個直徑約2公分大的圓孔。
2. 用熱熔膠將塑膠罐的蓋子固定在餅乾鐵盒蓋上。



## 教具素材

- 收納盒1個
- 塑膠罐1個 (高20/直徑10公分)
- 餅乾鐵盒蓋1個
- 小黑豆1包
- 鑷子1支

## 影片教學



請掃描QR CODE，  
觀看詳細教具製作過程。

# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



個人/小組



5-10分鐘



2歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

透過搖晃瓶身動作，增進雙手協調性。

### 基礎操作

#### STEP 01

引導服務使用者拿出收納盒，並將塑膠罐倒扣旋轉固定至鐵盒上。



#### STEP 02

請服務使用者將小黑豆以手抓握或拿取的方式投入不同方向的圓孔。



#### STEP 03

引導服務使用者拿起塑膠罐搖晃，並觀察並仔細聆聽小黑豆在瓶中碰撞的情況與聲音。



#### STEP 04

請服務使用者將塑膠罐轉為橫向，搖晃瓶身讓小黑豆從圓孔掉落至外部，直到塑膠罐內淨空為止。



### 補充說明

1. 為提升口語表達能力，無口語能力服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「豆」、「我要玩」等語句。
2. 操作時請留意小物件的數量，避免服務使用者放入耳鼻口內。

# 建議玩法



個人/小組



10-15分鐘



4歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

藉由操作鑷子，提升三指夾取能力。

※步驟01至03同簡易模式

### 延伸操作

#### STEP 04

請服務使用者打開塑膠罐蓋子，運用鑷子將罐中小黑圓夾出，直到塑膠罐內淨空為止。



#### 補充說明

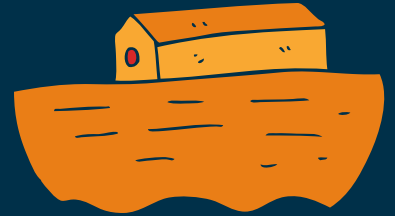
1. 為提升口語表達能力，無口語能力服務使用者以拍胸或伸出手掌表示「我要」或使用溝通圖卡；有口語的服務使用者請引導說出「我要」、「豆」、「我要玩」等語句。
2. 操作時請留意小物件的數量，避免服務使用者放入耳鼻口內。
3. 依據服務使用者的能力，可調整小黑豆的數量。

# 新挪亞方舟

之動物也瘋狂

## 設計源起

從坊間桌遊「挪亞方舟」延伸發想，希望透過遊戲加強對動物的認識，並增進手部觸覺的刺激。



## 核心目標

1. 透過生態模擬佈置，提升對動物及其生長環境的認知能力。
2. 藉由驚喜箱體驗，促進手部觸覺的靈敏度。

## 教具素材

- 有蓋箱子1個 (長460/寬300/高300公分)
- 泡棉軟墊1片
- 動物模型20隻 (可自行增減數量)
- 環境圖卡8張 (每個環境各2張)
- 人工草皮1片
- 細砂1包
- 彩色石頭1包
- 水晶寶寶1包
- 冰塊1包 (可用冷凝劑替代)

## 製作步驟

- 1 驚喜箱**
  1. 將紙箱內外部用透明膠帶封箱。
  2. 將紙箱的蓋子挖洞，並剪1塊方形泡棉軟墊，以對稱軸方向分8等分做切割後，黏貼於圓形洞口。
  3. 在紙箱外部兩面黏上魔鬼氈。(可將驚喜箱外觀做美化。)
- 2 環境圖卡** 製作8張A4大小環境圖卡，進行護貝後，於圖卡背面黏上魔鬼氈。

## 影片教學



請掃描QR CODE，觀看詳細教具製作過程。



# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



個人/小組/團體



30分鐘



8歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

藉由動物生長環境的模擬，提升服務使用者對於動物的認知及配對該動物生長環境為海洋/陸地的能力。

### 基礎操作

STEP  
01

帶領者介紹動物的名稱、特徵、習性，並以環境圖卡介紹其生長環境。



STEP  
02

帶領者選擇其中一種動物模型，引導服務使用者說出該模型的名稱，並辨別其屬於海洋/陸地生物。



STEP  
03

帶領者在驚喜箱中放入對應的場景佈置後，引導服務使用者貼該動物生長的環境圖卡於驚喜箱上。



STEP  
04

請服務使用者嘗試將手伸入驚喜箱中，感受箱中生態環境的觸感。



### 補充說明

1. 海洋環境的佈置素材：水、水晶寶寶、彩色石頭。
2. 陸地環境的佈置素材：人工草皮、砂礫、細砂。



# 建議玩法



個人/小組



10-15分鐘



4歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

藉由動物生長環境的模擬，提升服務使用者對於動物的認知及配對該動物生長環境為海洋/極地/草原/沙漠的能力。

### 延伸操作

操作步驟同簡易模式，唯將環境由海洋/陸地2種，擴增為海洋/極地/草原/沙漠4種，其場景佈置如下：

1. 海洋環境的佈置素材：水、水晶寶寶、彩色石頭。
2. 極地環境的佈置素材：水、冰塊。
3. 草原環境的佈置素材：人工草皮、砂礫。
4. 沙漠環境的佈置素材：細砂。



# 建議玩法



個人/小組/團體



30分鐘



8歲以上

## ★★★ 困難模式

### 能力分級 目標說明

透過場景佈置的觸覺感官，逆向回推服務使用者連結動物生長環境及對動物的認知的能力。

### 進階操作

STEP  
01

帶領者介紹動物的名稱、特徵、習性，並以環境圖卡介紹其生長環境。



STEP  
02

帶領者選擇其中一種生態環境，於驚喜箱內放入對應的場景佈置。



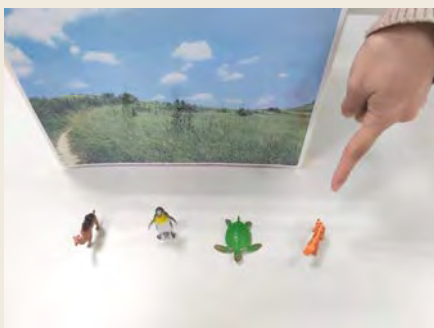
STEP  
03

引導服務使用者將手伸入驚喜箱中，並將對應的環境圖卡貼於驚喜箱上。



STEP  
04

請服務使用者選出於該生態環境生活的動物模型，並嘗試說出該動物的名稱。



### 補充說明

建議帶領者最初可先揀選4種環境生活的動物模型各1隻，再請服務使用者從中挑選正確的動物模型；若服務使用者能力較佳，可再增加動物模型揀選的隻數。

# 擴充玩法



個人/小組/團體



30分鐘



8歲以上



## 簡易模式

擴充素材：動物拼圖、寶特瓶、套圈圈

### 擴充玩法 目標說明

1. 藉由拼圖活動，提升對動物特徵的認知能力。
2. 透過套圈圈的過程，訓練手眼協調、手部肌力等能力。

### 基礎操作

#### STEP 01

帶領者選出1隻希望服務使用者完成拼圖的動物模型，並選擇另外3隻動物，將對應的4隻動物的拼圖圖卡各取出1至2塊特徵部位，分別貼在寶特瓶身上(同1種動物若有2塊，請黏在同1個寶特瓶身上)，再將希望服務使用者完成的動物拼圖剩餘7至8塊貼在拼圖板上。

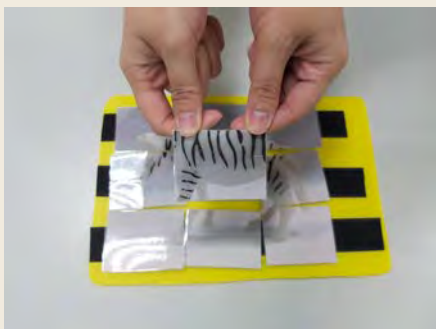
#### STEP 02

引導服務使用者選擇動物拼圖缺失的圖卡在哪一個寶特瓶身上後，進行套圈圈，並嘗試套中該寶特瓶。



#### STEP 03

請服務使用者取下指定的動物特徵圖卡，完成9等分的拼圖圖卡。



#### STEP 04

依照活動完成度進行分數結算：

完成任務	分數
套圈圈前指定正確的寶特瓶	1分
套中不正確的寶特瓶	1分/支
套中正確的寶特瓶	2分/支
正確完成拼圖	1分

### 補充說明

可將寶特瓶排成類三角形的隊型，使用小球推倒，再計算倒下的寶特瓶數量。

# 擴充玩法



個人/小組/團體



30分鐘



8歲以上

## ★★ 中等模式

### 擴充玩法 目標說明

1. 藉由拼圖活動，提升對動物整體組合的認知能力。
2. 透過套圈圈的過程，訓練手眼協調、手部肌力等能力。

### 延伸操作

STEP  
01

帶領者選出1隻希望服務使用者完成拼圖的動物模型，並將對應的動物拼圖分別貼在9個寶特瓶身上。



STEP  
02

引導服務使用者開始進行套圈圈，目標為將圓環套中所有寶特瓶。



STEP  
03

請服務使用者取下所有動物圖卡，完成9等分的拼圖圖卡。



STEP  
04

依照活動完成度進行分數結算：

完成任務	分數
套中寶特瓶	1分/支
正確完成拼圖	3分

### 補充說明

可將寶特瓶排成類三角形的隊型，使用小球推倒，再計算倒下的寶特瓶數量。

# 九宮格

## 設計源起

夜市是台灣的一大特色，其中有各式各樣的遊戲攤販，球類遊戲尤其受到喜愛，所以我們想到創造可以兼具歡樂與體適能的九宮格遊戲。



## 核心目標

1. 透過擲球動作，提升手部粗大動作能力。
2. 藉由瞄準圖卡，促進手眼協調能力。
3. 經過總分計算，增進簡易數學能力。

## 製作步驟

### 1 九宮格

1. 將相框去除背板，利用電焊槍將相框4個角鑿洞，並於預計吊掛處綁上釣魚線。
2. 在相框上下長邊中央各黏1個迴紋針。
3. 在相框的外框黏上魔鬼氈，以利相框間相連在一起。
4. 在相框上下方的釣魚線上，分別綁上老鷹夾與寶特瓶。

### 2 圖卡

製作9張A4大小圖卡並護貝，以利重複使用。

## 教具素材

- A4塑膠相框9個
- 老鷹夾2個
- 寶特瓶2個
- 釣魚線1捆
- 魔鬼氈1捆
- 迴紋針1盒
- 圖卡9張 (節慶、數字、顏色等)
- 觸覺球 (可用沙包、布球替代)

## 影片教學



請掃描QR CODE，觀看詳細教具製作過程。



# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



4人以上團體



15分鐘



7歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

藉由整體活動，提升服務使用者手部粗大動作、手眼協調與基本數數能力。

### 基礎操作

#### 玩法 01

請服務使用者嘗試運用單手抓起觸覺球向前丟擲九宮格圖卡，擊落最多圖卡者獲勝。



#### 玩法 02

將九宮格平放在桌子一端的地板，讓服務對象坐在桌緣另一端，引導服務使用者將球靜置於桌面，並用手去推/撥球，使球滾落至對面桌緣底下放置的九宮格相框內。



### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整丟擲的距離。
2. 九宮格可變換成不同形狀、大小的樣式，如：愛心型、16宮格等。
3. 圖卡可配合活動進行變化，如聖誕節時擺放聖誕老公公、麋鹿、聖誕樹等圖卡。

# 建議玩法



4人以上團體



15分鐘



7歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

藉由整體活動，提升服務使用者手部粗大動作、手眼協調與圖像連線能力。

### 延伸操作

STEP  
01

帶領者將服務使用者分成2隊，並讓其認識自己的隊伍圖卡。



STEP  
02

每隊輪流派出一人進行投球，打中圖卡後即可換上該隊代表圖卡。



STEP  
03

率先完成連線之隊伍即獲勝。



### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整丟擲的距離。
2. 圖卡可配合活動進行變化，如聖誕節時擺放聖誕老公公、麋鹿、聖誕樹等圖卡。



# 擴充玩法



4人以上團體



15分鐘



7歲以上

## ★ 擴充素材：骰子(對應九宮格圖卡)

### 擴充玩法 目標說明

藉由整體活動，提升服務使用者手部粗大動作、手眼協調與圖像配對能力。

### 基礎操作

STEP  
01

帶領者將服務使用者分成2或3隊，並讓其認識骰子上的圖案。



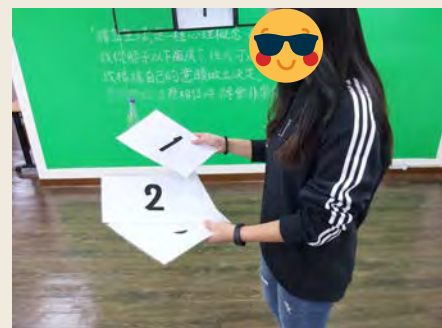
STEP  
02

每隊輪流派出一人投擲骰子，並依據骰子上的圖案進行投球，打中圖卡後即可取得該圖卡。



STEP  
03

帶領者引導各隊計算擲落之正確對應圖卡數量，得分較高之隊伍獲勝。



### 補充說明

可將觸覺球替換為水槍、圖卡素材替換為宣紙，進行射擊遊戲。

# EDEN DIY - 天才小釣手

## 設計源起

由服務場域的烹飪活動，聯想到台灣特別的火鍋料理，希望透過釣魚遊戲，瞭解日常吃的食物種類及健康概念。



## 核心目標

1. 透過食材教學，提升對食物的認知。
2. 藉由釣魚遊戲，增進手部動作與手眼協調。
3. 經過整體活動進行，培養團隊參與感。

## 製作步驟

- 1 釣魚竿** 將麻繩固定於竹筷一端，麻繩另外一端綁上S形鉤及磁鐵。
- 2 魚道具**
  1. 將塑膠瓦楞板裁成魚的形狀，並在上方打1個洞，穿入毛根，並彎曲成「環狀」固定。
  2. 魚道具其中一側以魔鬼氈黏貼食材圖片，另一側則黏貼錢幣與優良農產品標章。
  3. 將長尾夾夾在魚道具的底部，讓製作完成的魚道具可立於桌面。

## 教具素材

- 竹筷2副
- 麻繩或釣魚線1網
- 強力磁鐵2個
- S形掛鉤2個
- 塑膠瓦楞板20片
- 毛根1包
- 魔鬼氈1網
- 長尾夾1盒
- 圖片 (硬幣、食材、優良農產品標章)
- A1池塘海報

## 影片教學



請掃描QR CODE，觀看詳細教具製作過程。

# 教具成品一覽圖



教具素材全景

教具使用範例



# 建議玩法



4人以上團體



30分鐘



4歲以上

## ★ 簡易模式

### 能力分級 目標說明

1. 藉由整體活動達成區辨可/不可放入鍋中烹煮的認知能力。
2. 透過磁鐵釣竿的操作，增進手部粗大動作的能力。
3. 經由數魚道具數量，提升基本數數能力。

### 基礎操作

#### STEP 01

帶領者利用食材圖片介紹食材種類，並請服務使用者分工為池塘塗鴉著色。



#### STEP 02

將服務使用者分成2隊，各隊選出一位「漁貨老闆」，並拿出魚道具使其分散站立於池塘中。



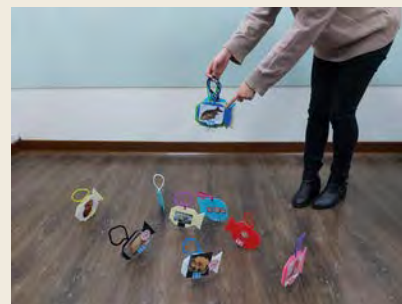
#### STEP 03

請2隊成員輪流用磁鐵釣竿釣魚，並將釣到的魚道具交給漁貨老闆判斷可否放入鍋中烹煮。



#### STEP 04

引導服務使用者數釣到的魚數量，總計籃子中可烹煮的食材數量，擁有最多數目之隊伍獲勝。



#### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整釣魚線的長度、材質與魚鉤的素材。
2. 可增添計時機制，使活動變得更具競賽感。

# 建議玩法



4人以上團體



30分鐘



4歲以上

## ★★ 中等模式

### 能力分級 目標說明

1. 藉由整體活動達成區辨食材種類的認知能力。
2. 透過S形掛鉤之釣竿的操作，增進手部精細動作的能力。
3. 經由數魚道具數量，提升基本加減運算能力。

※步驟01至02同簡易模式

### 延伸操作

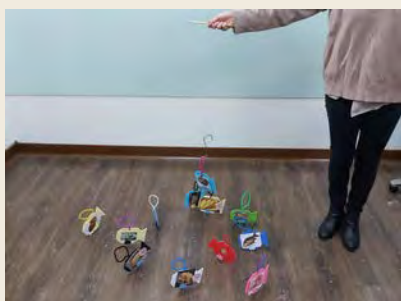
#### STEP 03

由帶領者開立「火鍋菜單」(例：我要1份肉類、1個主食、2份蔬菜、3種火鍋料)。

食材類型	範例
蔬菜類	茼蒿、高麗菜、金針菇等
海鮮類	魚、蛤蠣、小卷、蝦子等
肉類	羊肉、雞肉、豬肉、牛肉等
火鍋料類	魚餃、燕餃、魚板等
主食類	王子麵、冬粉、烏龍麵等
不能入鍋類	火龍果、優酪乳、肉鬆等

#### STEP 04

請2隊成員輪流用S形掛鉤之釣竿釣魚，並將釣到的魚道具交給漁貨老闆判斷可否為菜單材料。



#### STEP 05

由帶領者複習籃中的食材分類，並引導服務使用者計算魚道具總數，率先完成之隊伍獲勝。



#### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整釣魚線的長度、材質與魚鉤的素材。
2. 可穿插使用磁鐵釣竿與S形掛鉤之釣竿，增加趣味性。



# 建議玩法



4人以上團體



30分鐘



4歲以上

## ★★★ 困難模式

### 能力分級 目標說明

1. 藉由整體活動區辨是否為健康農產品的認知能力。
2. 透過操作釣竿，增進手部粗大與精細動作的能力。
3. 經由數魚道具上的錢幣數量，提升計算價錢的能力。

※步驟01至03同簡易模式，唯需特別說明優良農產品標章。

### 進階操作

#### STEP 04

由帶領者引導複習各隊具優良農產品標章的食材、食材類型、錢幣數量，總計魚道具背面之硬幣數量，擁有最多硬幣數量之隊伍獲勝。



#### 補充說明

1. 依據服務使用者的能力，可調整釣魚線的長度、材質與魚鉤的素材。
2. 釣竿可以擲骰子方式決定，增添趣味性。

# 擴充玩法



4人以上團體



30分鐘



4歲以上

★ 擴充素材：充氣游泳池、塑膠彩球、電風扇、撈魚網

## 擴充玩法 目標說明

1. 透過水流產生之阻力，提升手部肌耐力。
2. 藉由模擬場景，培養社會角色扮演的樂趣。

## 基礎操作

STEP  
01

帶領者將充氣游泳池架設好，放入魚道具、塑膠彩球，並在泳池兩側開啓電風扇。



STEP  
02

將服務使用者分成2隊，所有隊員用撈魚網進行撈魚活動。



STEP  
03

帶領者引導各隊計算魚道具數量，得分較高之隊伍獲勝。

品項	分數
魚道具	2分/支
塑膠彩球	1分



## 多元化創意教具製作流程

編印單位：財團法人 EDEN SOCIAL WELFARE FOUNDATION  
伊甸社會福利基金會

聯絡地址：11653台北市文山區萬和街6號4樓

聯絡電話：02-22306670 #7005

指導老師：吳宜燁 / 吳宜燁職能治療所

伊甸編輯團隊：黃雯意、黃木擇、葉奕均、田曉鳳 / 專業發展研究室

伊甸研發小組成員：黃家蓁、劉家如 / 基隆市服務中心

鄭雅如 / 婦幼家園

胡沁柔 / 民生身障失能日照中心

孫靖 / 南興小作所

李岱寧 / 新豐小作所

陳玉玫 / 小橘子非營利幼兒園

丁怡君 / 嘉揚小作所

鄭淑翠 / 鳳山早療中心

陳美靜 / 溫馨家園

林育岑 / 宜蘭社區服務中心

馮怡媗、陳靜怡 / 宜蘭教養院

印刷年月：2020年12月

著作財產權人：吳宜燁、財團法人伊甸社會福利基金會