



本期專題 透過桌遊與繪本 談性別

不一樣的扮家家酒 以桌上型遊戲進行幼兒性別平等教育

■ 鄭竹茵 新北市興南國小附幼實習教師

隨著社會變遷，家庭結構也越趨多元，其中又以同性婚姻關係的合法化、領養子女的權利最引發輿論關注與評論。2016年10月份下旬，婚姻平權法案經立委連署提案後，在同年年底，立法院一讀通過《民法》親屬，亦編撰部分條文修正草案，朝向婚姻平權邁進（自由時報，2016）；2017年5月24日，司法院公布釋字第748號解釋文，宣布現行《民法》未保障同性婚姻自由及平等權已屬違憲，要求行政和立法機關完成相關法律修訂，保障同性婚姻的權利（蘋果即時，2017）。至此，多元家庭的重要性再次成為熱議話題，同時更延燒至校園內，許多家長對此議題也感到十分關注與憂心。

家庭是每位兒童最早接觸的場所，同時也是幼兒發展的重要地方，對於「家庭」，我們都需有更多元的想像，而不只是由異性戀父母及其子女所組合而成的單一樣貌。近年來，「家庭」遭逢的許多挑戰，不論是家庭的規模大小或組成方式、成員等，均呈現急遽的改變，人口老化與少子化改變家庭的結構，因應全球化的時代，跨國婚姻也屢見不鮮，婚姻也不再是家庭構成的因素，同性家庭的議題更是備受討論。因此，若要了解幼兒對於家庭組成的了解，並加以豐富家庭組成的因素，課程與教學是教育最根本的模式，若能提供生活中接觸與認識家庭樣貌的機會，比起刻意灌輸特定的價值觀，更能使孩童具備思辨的能力。教師可透過教室情境、課程的營造，使幼兒認識不同的性別、職業、家庭、人格特質等，了解差異的存在，培養尊重的態度，更可以達到真正的實質平等。

遊戲是幼兒生活中不可或缺的部分，有別於傳統的教學方式，研究者結合新興的桌上型遊戲，融入遊戲中學習的概念，藉由桌遊讓幼兒能夠認識不同的家庭、了



解自己的家庭，並且以尊重的態度去認識各式家庭的樣貌及家庭成員特質。

本研究主要探討幼兒從性別平等教育桌遊中，對多元家庭的了解與認識的歷程。研究對象是研究者所代理任教的中大班——白雲班，全班共 29 位學生，9 位中班，20 位大班，其中一位為特殊生。研究方式主要以「多元家庭」為主題的桌上型遊戲——《扮家家遊》，並帶入幼兒園的角落課程，觀察幼兒在遊戲過程中對家庭樣貌及成員特質的敘說，了解幼兒在面對不同特質的家庭成員的想法。

研究自 2017 年 10 月中至 2018 年 1 月中，為期十二週。第一階段將進行為期四週（2017/11/06~2017/11/30）的課程活動，每週一堂課，每次進行約 50 分鐘，於主題活動時間進行，透過事先準備的性別平等圖畫書，如家庭大不同、我的媽媽真麻煩等，進行故事書教學，先由教師與幼兒分享繪本，與全班同學共同討論相關內容、情節等，引發幼兒思考，並觀察幼兒對繪本中家庭成員的組成與定義為何，藉此與幼兒建立良好關係，並了解幼兒現階段對於多元家庭的認識與了解，對之後桌遊課程的進行也可以迅速的聚焦。

第二階段將進行為期六週（2017/12/04~2018/01/05）的桌遊課程教學活動，每週一堂課，每次進行 50 分鐘，於學習區時間進行，每次與 4-6 位幼兒共同進行遊戲，引導並觀察了解幼兒的言說狀況，期許透過桌遊活動在潛移默化中增進幼兒對於多元家庭的認識與了解。

第三階段進行兩週課程（2018/01/08~2018/01/17），每週進行一次，於學習區時間進行，將對應桌遊課程進行較多團體討論，聚焦於幼兒感興趣的人物卡片等，了解幼兒經歷課程後的轉變歷程。

《扮家家遊》此款桌遊能同時融入性別平等教育的重要，以及遊戲中學習的概念，並且與近年來的多元家庭息息相關，故選定此套桌遊作為主要的研究工具。在遊戲圖案的設計上，除引領玩家認識多元家庭外，更隱含去除刻板印象的目的，如一些人物卡片在圖案上難以區分性別，更有玩洋娃娃的男生和玩機器人的女生，暗示不同的性別氣質，此外「健美阿嬤」更顛覆老人體弱多病的印象，更有女醫生、女警察、會料理的男生或照顧小孩的奶爸等，許多角色皆在強調家庭分工與社會性別的實質平等，這些人物角色嘗試突破刻板印象，豐富玩家對多元家庭的認識與想像。此外，研究者會在遊戲正式進行前先利用一堂課時間向幼兒介紹這款桌遊，包



本期專題 透過桌遊與繪本 談性別



圖 1 幼兒實玩照。(資料來源：研究者攝)

含遊戲進行的時間、方式、卡牌介紹等，其中又以人物卡做較多的討論，期許能夠在此時建立幼兒與卡牌間的連結。在幼兒與桌遊初步認識後，會在幼兒園的語文區放入扮家家遊這套桌遊，並提供幼兒在學習區時間操作，教師也會參與遊戲或從旁引導。

首先針對幼兒在桌遊中的家庭，研究者觀察發現幼兒所創造的故事中，並非所有抽到的人物角色在故事中都屬於家人的範疇，依據家人間是否有血親關係，以及在故事中幼兒判定角色關係是否為家人，一個家中可能同時包含了三種關係：有血親關係家人、無血親關係家人、無血親關係非家人，而有血親關係的非家人則未提及。

多元的家庭定義

【學習區 1070110 扮家家遊 -BS26 小毅】

小 毅：我還沒想好。

研究者：那你要先想一下，或是需要同學幫幫你嗎？

小 映：我幫他想，這邊有一個郵差……

小 毅：我想到了！他在送包裹（用手指著郵差）

研究者：還有嗎？

小 毅：老奶奶來收包裹，那邊很多人，拿完包裹就跟她（老奶奶）玩。

研究者：郵差他也住在這個房子裡面嗎？

小 毅：對呀！

研究者：那郵差跟老奶奶是什麼關係呢？

小 毅：他就只是郵差拉！跟老奶奶一起住，可以照顧他。

完全沒有關係的兩個人為什麼會住在這個家中呢？然而，這樣共同居住的關係



圖 2 小毅故事



在小毅的故事中卻是理所當然的存在，在幼兒創造的故事中，即使是不同的職業角色、性別、人格特質，每一張人物卡片在家庭中的出現都是沒有異議的，在幼兒的想像中，所有角色的獨特性質都可以被完美的融入在一個家庭之中，如同小毅的郵差跟老奶奶的共同居住，可以跟奶奶一起玩，還可以照顧他。

性別角色的多樣性

【學習區 1061213 扮家家遊 -BS26 小毅、GM03 珈珈、GS23 倫倫】

珈 珈：她好漂亮，她是美女！（拿起變裝皇后仔細觀察）

小 毅：他是男生啦！

珈 珈：她有化妝。

倫 倫：她是女生。

小 毅：他是男生啦！

（所有幼兒開始參與討論變裝皇后的性別）

研究者：那小毅你為甚麼覺得他是男生呢？

小 毅：他就是男生阿！

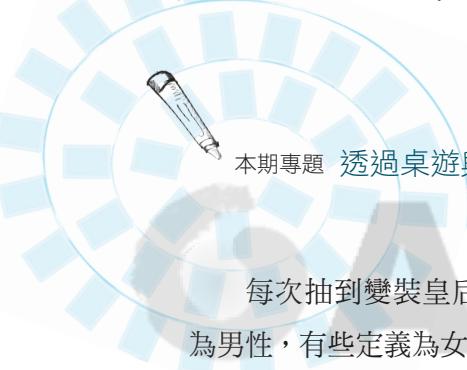
研究者：你從哪裡看出來的呢？

小 毅：他就是男生！



圖 3 變裝皇后

變裝皇后（註 1）（圖 3）這張人物卡片在這次的遊戲中引起了熱烈的討論，在這段討論進行時，研究者觀察在座的四名兒童面對變裝皇后的討論，有些幼兒覺得他是男生，有些幼兒覺得她是女生，幼兒針對人物角色提出性別上的疑問，同時可以發現幼兒用不同的方式判斷性別，珈珈認為他有化妝，所以他應該是女生，而當研究者詢問小毅為甚麼覺得卡片中的人物是男生時，小毅雖然無法回答研究者自己判定的標準，但每次都十分堅定的表示「他是男生」。這段遊戲中的插曲，在經由大家對人物性別的討論後，大家決議因為是珈珈抽的人物卡片，所以由珈珈決定她的性別。這次的遊戲並非珈珈首次拿到變裝皇后的牌卡，她也十分喜歡這張人物卡片，在最初介紹這張卡牌時，珈珈也表示「她是美女，我想抽到她」。



本期專題 透過桌遊與繪本 談性別

每次抽到變裝皇后的幼兒不盡相同，有些將它定義為男性，有些定義為女性，當不同的幼兒敘說關於變裝皇后的故事時，大多數幼兒對於說故事者的故事中人物性別並沒有太多的質疑，在同一場遊戲中，變裝皇后也會因應不同的玩家故事成為男性或是女性，這張卡片除了引起幼兒關注以及角色性別的好奇，在遊戲中不特別固定的性別成為特質多樣性的最佳代表。研究者在遊戲結束後，也延續遊戲中幼兒對角色的關注，請幼兒畫出自己最喜歡的人物，如圖 4 為理髮師。



圖 4 理髮師

角色是生活經驗的建構

【學習區 1061213 扮家家遊 - BS25 小岳、BS26 小毅】

小 毅：這個是佛祖，我們家有佛祖，還有一個賣壽司的爸爸，還有一個……殭屍，還有哥哥，這是殭屍哥哥，他被咬了，他變殭屍，他們兩個上列車，列車開後……

小 岳：殭屍就上車了嗎？

小 毅：列車上面的人都被咬，都變殭屍了，外面也是，然後……然後，這個佛祖的人就趕快想辦法，他就趕快丟壽司，讓殭屍變回來，然後這個小孩就怕怕的，就變回來了。然後呢，那個拉，然後……然後……然後，佛祖念經，殭屍就變回來了，大家就回家了。



圖 5 小毅故事

在這天的早晨，小毅曾經在班上和同學分享他看過電影屍速列車，引發班級幼兒對於殭屍的討論，從這段案例之中可以發現，小毅的故事從自己的舊經驗出發，結合早晨時和大家分享的電影情節，將故事中的一切彷彿電影般的上演，膜拜姿勢的人物角色成為小毅心中佛祖的形象，壽司成為殭屍害怕的東西。這個家庭故事也成為當次遊戲中，最受幼兒喜愛的故事，覺得故事情節十分緊張刺激。在這次的故



事中，雖然對於家庭人物角色的人格特質描述較少，但可以發現幼兒仔細的觀察每一張卡牌，並從曾經觀看中的電影出發，角色動作十分鮮明活潑，而在故事的結尾「大家就回家了」，可以發現在小毅的解讀中，一段冒險的結束是「回家」。

【學習區 1061213 扮家家遊 - GS23 倫倫】

倫 倫：家裡有一個爸爸，還有一個媽媽，然後爸爸在家裡，媽媽在開車，爸爸在打籃球，然後他們家有一隻馬，馬偷偷跑到家裡面，偷偷把房子變成像碗一樣，把房子反過來像碗一樣。

研究者：那這個爸爸有什麼特別的地方嗎？

倫 倫：爸爸在咬筆，因為爸爸去打籃球又去開車，所以爸爸想要變魔術，把筆變成菸，拿來放在嘴裡。

研究者：那爸爸的手去哪裡了呢？

倫 倫：藏在後面。



圖 6 肢體障礙者
(把手藏在後面的爸爸)

扮家家遊最大的特色在於人物角色的多樣性，許多人物卡片加入了巧思與創意，增加了真實與現實，如同肢體障礙者缺失的雙手，在幼兒的想像之中，他只是在「變魔術」，把手藏在背後，把筆變成菸，甚至小木馬在幼兒的故事中可以把房子變成像倒過來的碗一樣。

【學習區 1061213 扮家家遊 - GS19 晏晏】

晏 晏：這個人在敷面膜耶！

(指著燒燙傷患者的卡片)

研究者：為什麼你覺得他在敷面膜呢？

晏 晏：他臉上這個是面膜阿！

研究者：你有看過別人敷面膜嗎？

晏 晏：我媽媽都會敷面膜，這樣會變漂亮。



圖 7 燒燙傷患者



本期專題 透過桌遊與繪本 談性別

《扮家家遊》這套遊戲十分重視玩家自主的想像力，故研究者在與幼兒的對話討論中，時常看見幼兒對人物卡獨特的見解，如同晏晏看見燒燙傷患者時，認為他臉上的東西是面膜，所以相信面膜拿下來後會很漂亮一樣，幼兒時常突破成人的刻板，因此可以創造出許多驚奇的人物、獨一無二的家庭。在實際操作的過程中，可以觀察到「說故事」並不會因不同性別而產生差異，多數幼兒會從自己生活周遭常見的人事物開始描繪故事，並添加自己的想像，從故事分享中可以了解到幼兒口說能力及玩家本身社會環境的不同。在幼兒的世界中，較沒有受到成人規範的侷限，因此在幼兒的桌遊故事的分享中，幼兒對於不同樣貌的家庭較沒有抗拒反應，在遊戲過程中沒有幼兒提出對他人「家庭」的質疑，而是較多的好奇，在不同的幼兒提出自己構想的故事時，無論多麼的離奇，幼兒都沒有提出覺得奇怪的想法，而是希望對方能夠多說一些，讓自己可以了解你所創造的家庭。

以桌遊為媒材作為幼兒課程並非創新，在本研究中亦以桌遊作為媒介，觀察幼兒對於家庭的人物角色、核心概念，提升幼兒的動機與興趣，跳脫說教式的課程模式，以幼兒為主角的學習，並且配合適當的玩法，營造遊戲的情境。在相關桌遊研究中皆有提到額外的效益，如參與識字桌遊後，幼兒開始對文字敏感，故嘗試認識更多不同字。在本研究中，桌遊課程除可以使幼兒認識多元家庭外，口說能力、學習等待等皆為，本課程的額外效益。更因本次的桌遊課程開啟幼兒對桌遊的高度興趣與認識，在下學期的課程中，因應主題「玩」，設計了更多不同桌遊活動，邀請幼兒攜帶桌遊並且與班上同學遊戲，而在口說分享中，也讓幼兒能練習組織文句的能力，在口語表達部分有大幅的進步。

此外，研究中較為不同的是，本研究目的非以傳授「知識」或是「技巧」，而是引領幼兒學習看見獨特中的平凡，在遊戲的過程中除可以觀察幼兒分享的家庭，更可以使幼兒看見不同的議題，如同性別、種族、職業等，在設計上更可以了解幼兒所目前具備能力，提升幼兒缺失的領域。

桌遊中的家庭是個人創作，從人物卡開始就能夠有許多討論的面向，無論是人物特色或是家庭成員特質，都能夠引起幼兒的討論。在桌遊中，幼兒口中的家庭是



平凡而獨特，每張家庭人物卡雖然會不斷的重複使用，但每個人物角色在不同的家庭中卻都呈現不同的特質，甚至可以有時當男生、有時當女生，幼兒在面對人物卡片性別的轉換上也十分泰然自若，欣賞自己獲得的家庭樣貌，並尊重他人的創作分享，故事的設計上也會隨著時間的推移，從一兩行句子到一段完整的故事，甚至彼此之間也會交互討論，互相給予對方意見，這是在繪本課程中較缺乏的部分，不僅能夠增進多元家庭的樣貌，對幼兒口說能力、創作想像都有其效益。

正因為突破了框架，更寬廣的討論家庭的型態，可以呈現更加多元的面向，故事中的人物不一定要住在一起，甚至沒有血緣關係也沒關係，住在一起的家人也可能因為忙碌所以需要東奔西走，這些由幼兒創作的人物故事都是在繪本故事中所不曾預見，同時也有幼兒在故事中也可以加入一些從生活所觀察到的情節，如媽媽敷面膜變美麗，更甚至可以加入如屍速列車中的電影情節，創造故事的緊湊度，吸引其他玩家的目光。

桌遊中的家庭是多元而難以預見，沒有人可以知道自己的下一張牌是誰，就如每個家庭都有不同的家庭成員，在遊戲的過程中，較無法將家庭劃分成不同的類別，生活中的家庭也如同桌遊一般，開放而多元，因此，若能在幼兒時期即透過遊戲讓幼兒看見不同的家庭，透過看見拓展幼兒的視野，進而建立開放的心胸、平等的價值。♥

註 1：來自英文中的「Drag Queen」，指通過穿女性服裝來扮演女性的男性。

參考文獻

- 自由時報 (2016)。跨出第一步！婚姻平權法案一讀通過。取自 <http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/1880466> (2017 年 3 月 16 日上網瀏覽)。
- 蘋果即時 (2017)。【亞洲第一】大法官釋憲保障同婚，2 年未修法自動生效。取自 <https://tw.appledaily.com/new/realtime/20170524/1125316/> (2017 年 3 月 16 日上網瀏覽)。