

新界婦孺福利會社會服務部
融合服務資源角資料冊

類別：智能遊戲

名稱：Funny Bunny

編號：IPFL2017/012

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
玩法：	✓			✓		✓	✓	
<p><u>遊戲玩法：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每位參加者選一隻兔子放在起點。 2. 猜包剪揀決定誰先玩。 3. 輪流抽一張咭，如果抽到一舊石頭，就行一步； 如果抽到兩舊石頭，就行兩步； 如果抽到三舊石頭，就行三步； 如果抽到紅蘿蔔，就轉一下機關； 如果兔仔跌左落陷阱，就要重新開始。 4. 先到達紅蘿蔔頂的一方為勝。 								



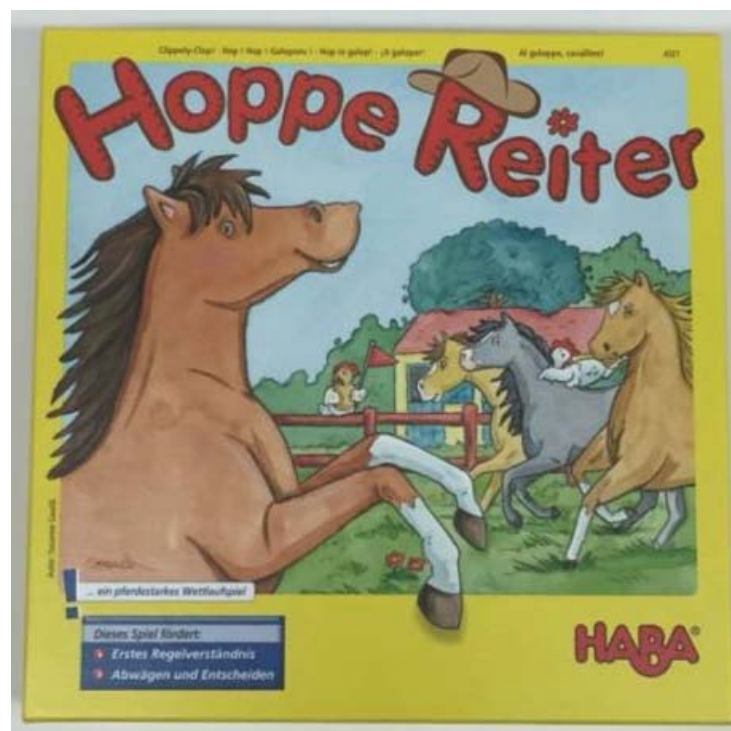
新界婦孺福利會社會服務部
融合服務資源角資料冊

類別：棋類遊戲

名稱：Clippety-Clop (Hoppe Reiter)

編號：IPFL2015/012

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓	✓	✓	
玩法及步驟： 2-4 人遊戲	<p><u>準備遊戲：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 打開棋盤，每位參加者選一匹馬放到起點準備。 2. 每位參加者獲發一張收集咭。 <p><u>開始遊戲：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兒童輪流同時擲出兩粒骰子； 2. 馬兒按紅色骰子的點數步行；另按藍色骰子的圖案收集物品； 3. 如果擲到星星，可隨意選任何一種物品。 4. 參加者先到達馬房或先集齊收集咭上的物品為勝。 <p><u>遊戲變化：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可考考幼兒的思考能力，只可選擇其中一粒骰子，即馬兒向前行或是收集物品。例如：擲到細點數便先收集物品。 							

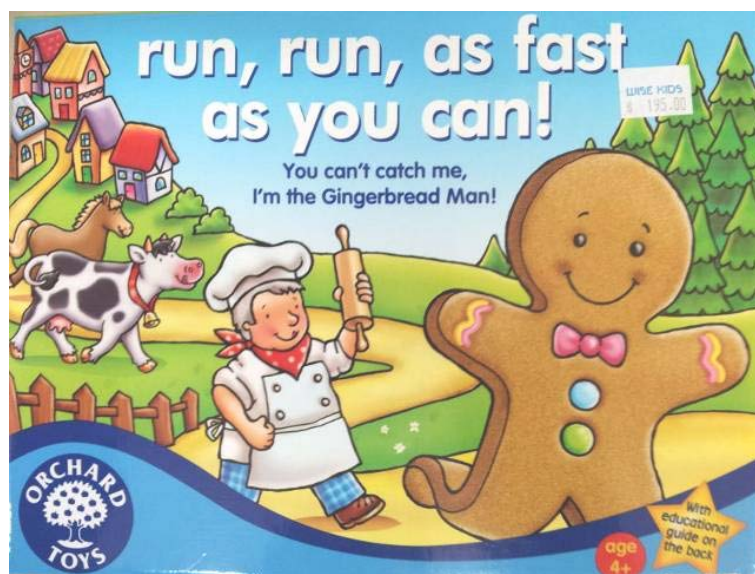


類別：棋類遊戲

名稱：run, run, as fast as you can

編號：IPFL2014/017

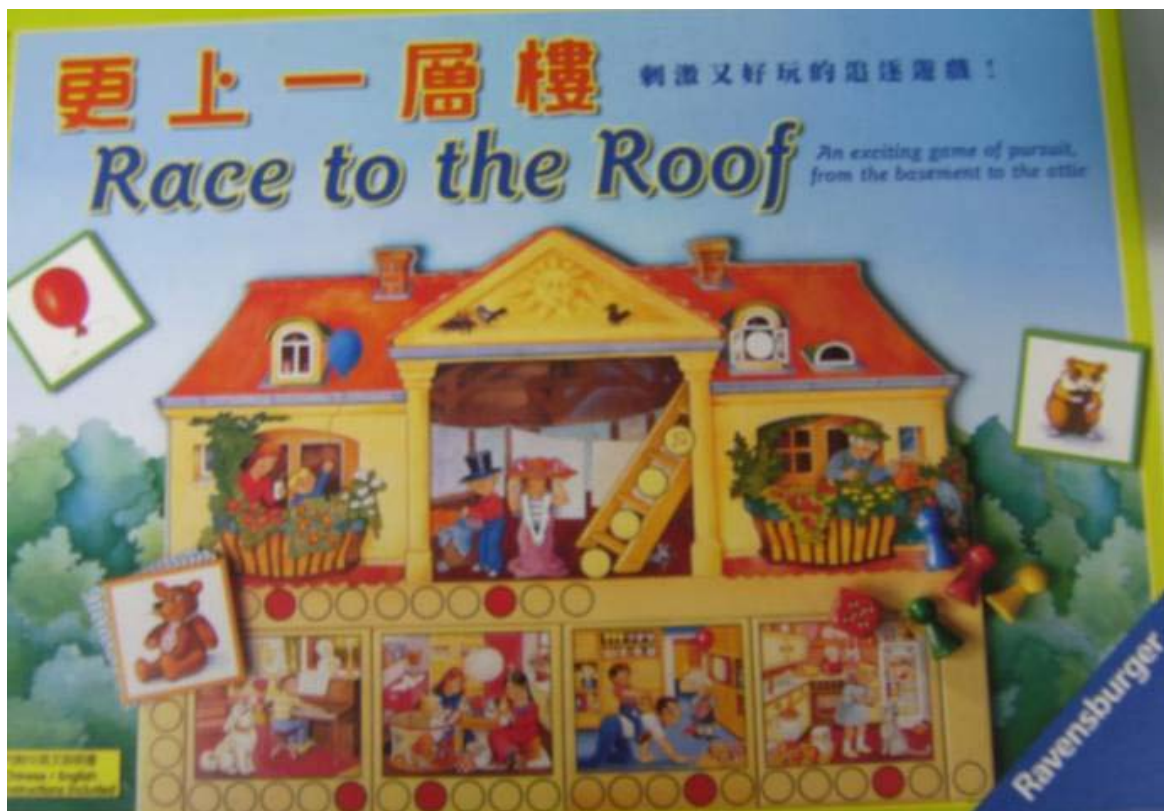
範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
<p>玩法及步驟： 2-4 人遊戲</p>	✓			✓	✓	✓	✓	
<p><u>準備遊戲：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先將棋盤砌成一幅完整的圖畫。 2. 將廚師、牛和馬放到棋盤上指定的位置。 3. 每位參加者選一種顏色的薑餅人，並將相同顏色的薑餅人砌圖砌好放在自己面前。 4. 所有參加遊戲的薑餅人棋子放在麵包店(起點)準備。 <p><u>開始遊戲：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兒童輪流擲出骰子，按白色骰子的點數步行； 2. 參加者可選擇廚師、牛或馬，按紅色骰子的點數步行； 3. 如果薑餅人棋子與廚師、牛或馬同站在一格，便會被取去一塊薑餅人砌圖。 4. 因此參加者需將廚師、牛或馬遠離自己的棋子，相反走近其他參加者的棋子。 5. 當棋子走到有「碗」的一格，便可取回一塊薑餅人砌圖。 6. 如果同時失去四塊砌圖，需回到麵包店(起點)重新開始。 7. 若齊集完整薑餅人砌圖的參加者走到河邊，便可以準備過河； 8. 此參加者不用再擲骰子，只需轉動輪盤幫助薑餅人過河； 9. 如果轉針指向河水，可向前行一步； 10. 如果轉針指向狐狸，則留在原地； 11. 最快過河回家的薑餅人為勝。 								



類別：棋類遊戲
名稱：更上一層樓

編號：IPFL016/2009

範 疇	智 能	大小肌肉	自 理	社 交	語 言	邏 輯 思 考	情 緒	其 他
玩法及步驟： 2-4 人遊戲	✓			✓	✓	✓	✓	
	準備遊戲： 1. 把屋子圖咭拼好後將 16 張房間咭隨意放在屋子的格上。 2. 把物件咭洗勻堆疊在枱上。兒童各選取一枚棋子放在起點。 3. 兒童輪流擲出骰子，按所擲出的點數前行。 4. 若擲出 6 點，就取一張物件咭，並在 16 間房子中找出放有相同物件的房間，自己的棋子放在該房間內紅點上。此時棋子便改變位置，可能是大躍前或退後。 5. 最後看誰最快到閣樓天窗為勝。							



新界婦孺福利會社會服務部
融合服務資源角資料冊

類別：棋類遊戲

名稱：MONOOPOLY

編號：IPFL012/2008

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓	✓	✓	
玩法及步驟： 2-4 人遊戲	1. 認識錢幣及遊戲名稱。 2. 依遊戲說明書進行遊戲。							



類別：棋類遊戲

名稱：BINGO LINE-UP

編號：IPFL031/05

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓	✓	✓	
玩法及步驟： 2人遊戲	1. 每人各佔一隻顏色棋。 2. 輪流放棋在孔內。 3. 誰先放滿橫/直/斜的孔便勝。							

