

新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別：玩具（棋類遊戲）

名稱：蟲蟲吃花蜜

編號：IPYL2016/018

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓	✓		
使用方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每人拿取一張遊戲計分板和四張昆蟲牌卡，其餘面朝下當公共牌。把五種昆蟲棋子分別排在小花上。</li> <li>2. 從公共牌翻一張當起始牌，輪出手上的昆蟲牌卡，排出相同圖案、相同方向的昆蟲。點數後依數量移動昆蟲棋子，並捕一張昆蟲牌卡。</li> <li>3. 下一個玩家可依照桌面上的昆蟲牌卡圖案分布，在擺放下一張昆蟲牌卡，並移動昆蟲棋子。</li> <li>4. 依此方式進行遊戲，看誰的所有昆蟲棋子最先抵達終點的大黃花，就獲得勝利！</li> </ol>							



新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別：玩具（棋類遊戲）

名稱：動物將棋

編號：IPYL2015/004

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓	✓		
使用方法	<p>遊戲流程：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 決定攻守順序後，玩家開始輪流行動。</li> <li>2. 按照動物棋子上面標示的移動方向移動 1 個自己的動物。</li> <li>3. 將自己在場外的動物放進場內的空格。 (就算抓到的是大雞放進場仍是小雞；小雞能直接放進敵陣，但不會變大雞。)</li> </ol> <p>移動規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每個動物棋子上都有代表動物可移動方向的小點點。</li> <li>2. 依據小點點可以移動一格到空格上，或者是敵方陣營的動物上。</li> <li>3. 當走到敵方陣營動物身上，就會把該動物捕捉回家成為自己的寵物(可先放在場外)</li> <li>4. 倘若小雞走到敵方陣營盡頭就會立刻翻面變成大雞。</li> </ol> <p>遊戲目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先捕捉到對手的獅子就獲勝了。</li> <li>2. 想辦法讓自己的獅子走到敵陣，且下一步不會被對手捕捉到就可獲勝。</li> </ol>							



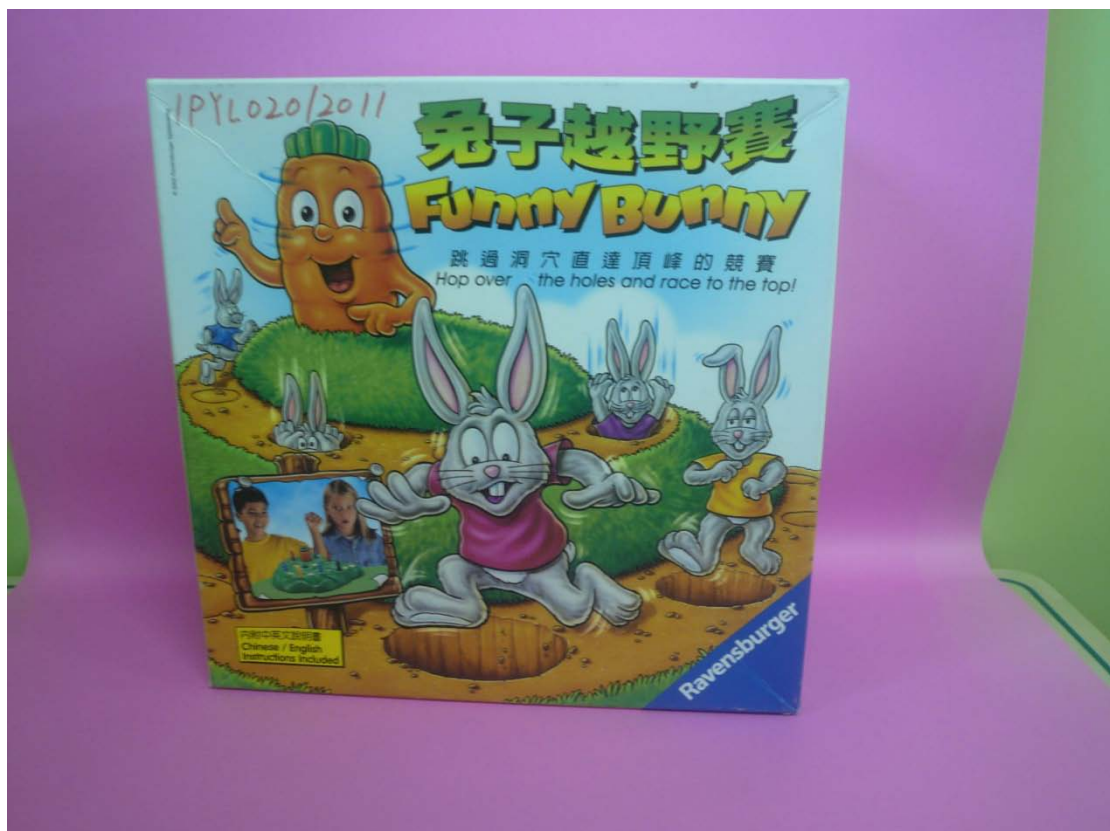
新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別： 玩具 ( 棋類遊戲 )

名稱： 兔子越野賽

編號： IPYL020/2011

範 疇	智 能	大小肌肉	自 理	社 交	語 言	邏 輯 思 考	情 緒	其 他
	✓			✓	✓		✓	
使用方法	1. 人數1~4人； 2. 遊戲者每人分配一色的兔子,然後輪流翻圖卡,按圖卡指示步數或轉動紅蘿蔔,看誰能最先到達紅蘿蔔山頂,即為勝利者。 3. 當轉動紅蘿蔔時,兔子有可能會掉在山洞內。							



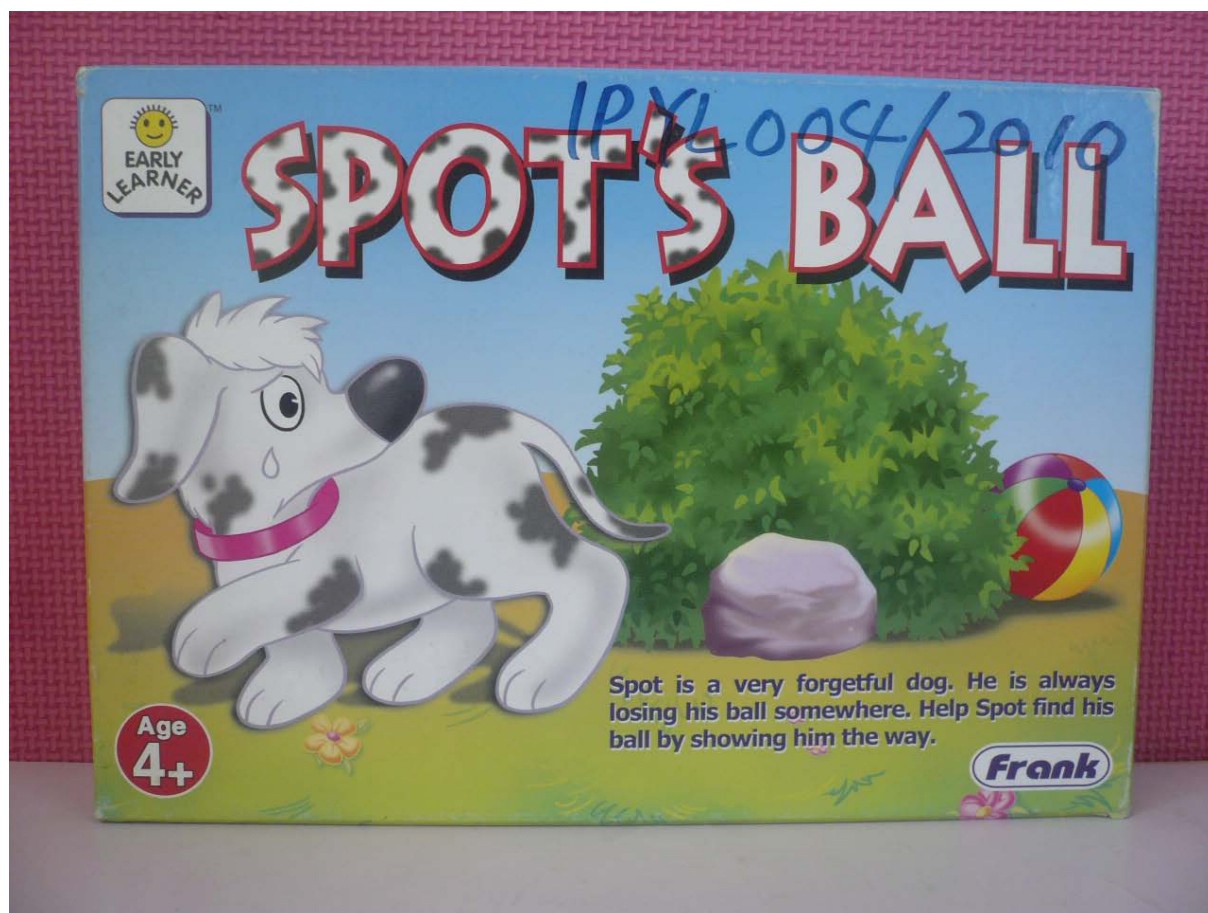
新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別：棋類遊戲

名稱：SPOT' S BALL (班班的皮球)

編號：IPYL004/2010

範 疇	智 能	大小肌肉	自 理	社 交	語 言	邏 輯 思 考	情 緒	其 他
	✓					✓		
使用方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>成人在適當的方格上放置班班、皮球、水池和十字路於底板上；</li> <li>班班是起點而皮球是終點，小朋友需在方格上用箭嘴造出連繫班班與皮球之間的路線。</li> </ol>							





新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別： 玩具（ 棋類遊戲 ）

名稱： Ducks in a Row

編號： IPYL032/2009

範 疇	智 能	大小肌肉	自 理	社 交	語 言	邏 輯 思 考	情 緒	其 他
	✓			✓	✓		✓	
使用方法	(2 人遊戲) 1. 參加者先揀選棋子； 2. 輪流將棋子放在棋盤上， 任何一方的棋子連成一條橫線、直線或斜線便能勝出。							



新界婦孺福利會社會服務部  
融合服務資源角資料冊

類別：玩具（棋類遊戲）

名稱：SNAIL'S PACE RACE

編號：IPYL135/2004⑦

範疇	智能	大小肌肉	自理	社交	語言	邏輯思考	情緒	其他
	✓			✓	✓			
使用方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每位幼兒揀選 1-2 隻不同顏色的蝸牛，</li> <li>2. 輪流擲顏色骰子，持有相同顏色蝸牛的幼兒可以前進一格。</li> <li>3. 最後看那種顏色的蝸牛最先到達終點。</li> </ol>							

