



The Education University of Hong Kong

Faculty of Education and Human Development Department of
Bachelor of Education (Honours) (Early Childhood Education)

Capstone Report

Project title:

Increasing children's relationship skills through mathematics
games and board games.

Course Title: Capstone project Report

Programme Title: Bachelor of Education (Honours) (Early Childhood Education)

Submission date: 20/4/2022

Introduction

It is essential to develop young learners' relationship skills in their early stages of learning. Research has shown that investing in children's social-emotional learning in their early years can benefit their academic performance (Zins, 2004). Moreover, studies have found that children with problematical peer relationships have more emotional and behavioral problems, leading to more troubles later on (Deater-Decker, 2001; Groeben et al., 2011). For children to develop relationship skills, it is crucial to integrate learning these skills into their daily learning. In Hong Kong, most kindergarten teachers introduce mathematics concepts to children by asking questions and children give responses, this seems more like teacher-directed activities. There are few opportunities for children to interact with their peers. According to Schweinhart and Weikart (1988), even though teacher-directed instruction can be as successful as child-initiated learning in improving children's academic performances, the effects on improving children's social development are less effective. Based on the above situation, this project aims to increase the social learning aspect of mathematics learning. Through playing the designed mathematics games and board games, children will learn and practice their mathematics concepts and have more social interaction with their peers and teacher, which can help children develop their collaboration and communication skills.

Literature review

Definition of Relationship skills

The CASEL's SEL framework (2020) identified five main Social Emotional Learning competencies; however, this project will only look closely at relationship skills (CASEL, 2020). In the relationship skills area, some specific skills include being able to communicate clearly, being an active listener, cooperating and collaborating with others, constructively negotiating conflict, and seeking or offering help to others (CASEL, 2020; Dusenbury & Weissberg, 2017). These skills can help children establish and maintain healthy relationships with diverse people and groups (CASEL, 2020). Therefore, in this project, playing the designed mathematic games and board games with their peers and teacher aims to help children develop their practical verbal and nonverbal communication and collaboration skills. Slowly children can better communicate and improve working together towards the same goals and tasks.

The connection between games and board games in developing relationship skills

Using games and board games can arouse children's mathematic interests, but they also provide excellent support in helping children develop their relationship skills.

Games and board games are designed for many players to follow the instructions and

rules; children must learn to use different social relationship skills to play happily with others (Hromek & Roffey, 2009). For example, players have to learn to wait, take turns and communicate with their partners to decide the next moves. Moreover, board games can provide a goal for children to work together to complete a mission, emphasizing children collaborating with their peers, which provides an excellent environment for children to communicate more with their peers and develop their collaborating skills (Hromek & Roffey, 2009). Playing a game with others can also lead children to negotiate which strategies to use on different tasks (Velsor, 2017). Even if they have conflicts when working with their partners, they can still learn to resolve their disputes by discussing with each other alongside the teacher, guiding them to solve the argument (曹小燕, 2016; Hromek & Roffey, 2009).

It is also crucial for teachers to pay attention to the play style of the selected game or board games. According to a study, children frequently playing competitive games can lead to developing more aggressive behaviour (Bay-Hinitz, Peterson & Quilitch, 1994). On the other hand, playing cooperative games encourages children to share and can help children build a good learning experience working with others (Bay-Hinitz, Peterson & Quilitch, 1994). Frequently playing cooperative games can help cultivate children's cooperation consciousness, leading them to want to work and cooperate

with others more willingly in the future (曹小燕, 2016). By playing mathematic games and board games with others, children will develop and practice their relationship skills to use in their daily lives.

Review of existing mathematics teaching materials in the market

In Hong Kong, different publishers currently publish teaching materials to support teachers teaching mathematics. Most of these materials for early years mathematics are exercise books for children to do at school or home. These exercise books usually contain counting items on the worksheet and writing answers to the questions to help train children to develop mathematical concepts (Educational Publishing House, 2014). However, since the exercise books are more for individual tasks, there is a limitation in having social interaction with others. Using these mathematics materials in daily teaching can lose the opportunity for children to develop their collaboration and communication skills.

Other popular mathematics teaching materials used are board games. These board game teaching materials are great for teachers and parents to use at school and at home. They can help children practice and learn mathematical concepts more enjoyably and with more social interaction. However, there is a drawback to these

marketed board games; they are costly. According to the website on Capstone Boardgame (2020), most board games cost around 250 HKD to 500 HKD. The cost can add up for schools purchasing multiple and various board games. Moreover, even though there are different board games, their background stories may not match the schools' theme, making it harder for teachers to adapt these board games into their daily teaching.

The Project

To address the gaps in the existing mathematical teaching materials, I design an eight to ten-session mathematics teaching package for two 4-6 years old. The themes of the teaching package are associated with children's daily experiences and will cover two mathematical concepts: patterns and money. The package contains lessons with two affordable mathematic board games and games with various collaborative tasks and challenges for children to work together. I hope that playing the designed cooperative games and mathematics board games can provide more opportunities for children to develop their relationship skills, significantly improving their communication and collaboration skills.

Methodology

In this capstone project, an action research method was adopted. Action research methods involve implementing teaching plans and constantly evaluating and reflecting on them (Clark et al., 2020). I observed and assessed how the children interacted with the lessons and the board games with their peers throughout the progress. I wrote down my reflections on each lesson, kept reflecting on my mathematics teaching packet and made changes as I implemented the classes to improve the package.

Quantitative data collection: Pre-and post-tests

In this project, I adopted pre-test and post-test tools to help assess and measure children's communication and collaboration skills before and after the mathematics teaching package. I observed children's interactions with their peers and used a checklist to evaluate their communication and collaboration skills to see any improvements in those areas after involving in the mathematics teaching package. Furthermore, children also self-evaluated their communication and collaboration skills before and after the lessons. The data will compare and see any changes after joining the mathematics teaching package.



In the following session, I will discuss the significant finding of this project and discuss with literature review.

Major findings

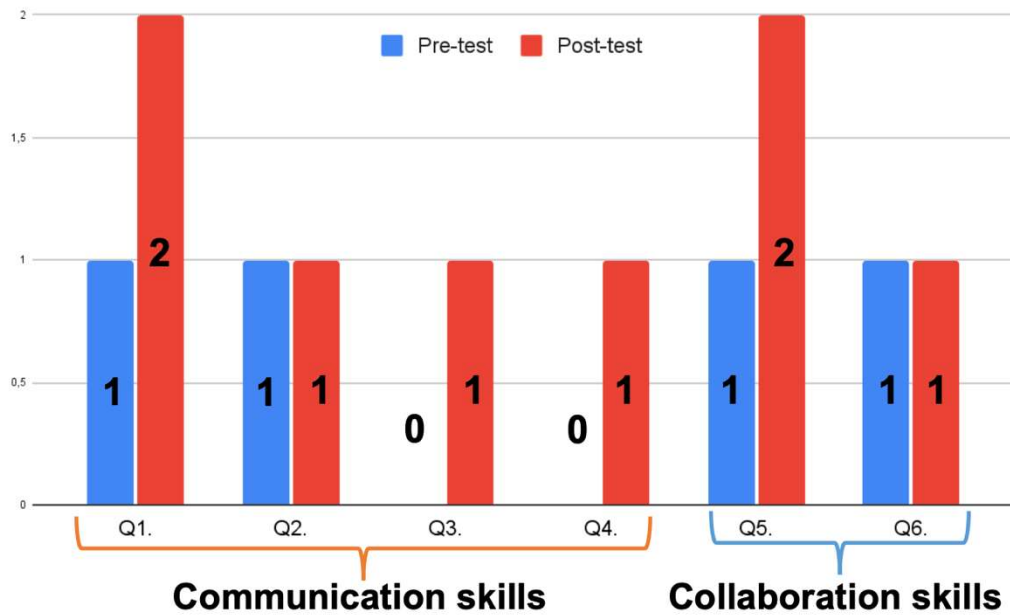
I used various games and board games in the teaching package to introduce mathematical concepts. Using these activities increased the social learning aspects of the daily lessons. The games and board games offered more room for discussions between peers and teachers during the teaching. They sometimes even created disagreements between students, which provided great opportunities for children to learn ways to resolve conflict. Furthermore, the teaching package could meet the project's short-term goal, which is to help children improve their collaboration and communication skills. Students could show their improvements in the pre and post-test, yet it also indicates that there is still room for improvement. It is suggested that they will perform better with more time and frequent use of collaboration and communication skills. As for the long-term goal for children to build good relationships with others, the results could not be shown in these lessons, as there is a lack of time to observe. However, I do hope that the skills the children learn in these lessons can help them build relationships with others in the future.

Findings from Pre-test and Post-test

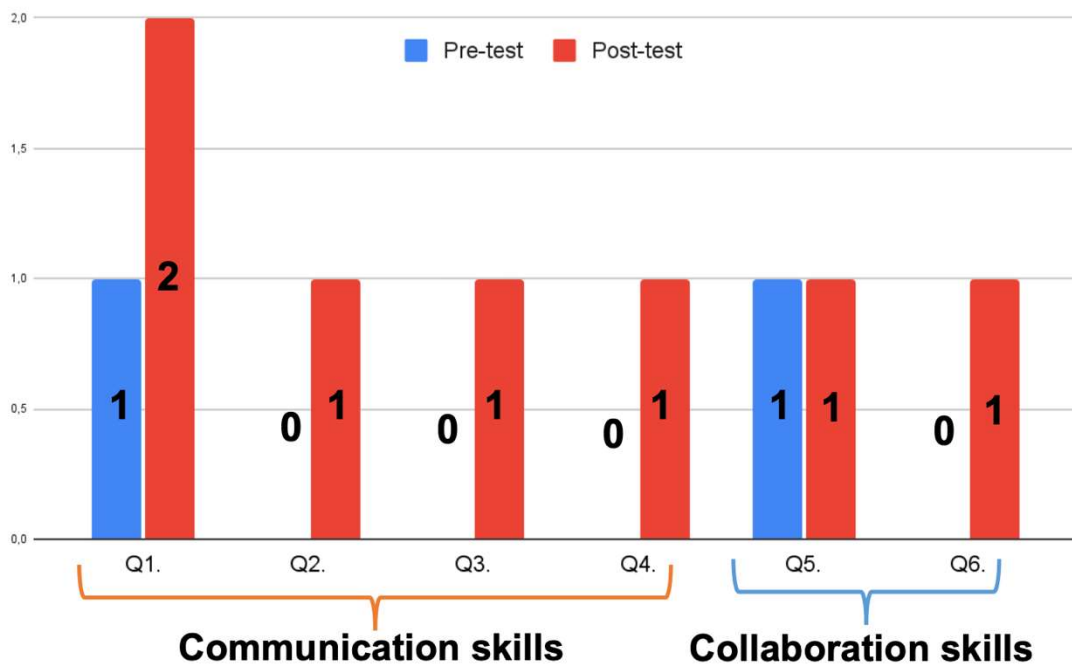
There is a significant difference between the pre and post-test results in the following figures.

2=Fully mastered, 1=Partial mastered, 0=Not yet mastered

Student A score on pre test and post test



Student B score on pre test and post test



Comments for Student A and Student B during the pre-test and post test

Student A	
Pre-test	Post-test
Communication skills <ul style="list-style-type: none"> - Use little to non nonverbal language - Generally, can pay attention when people are talking, yet get distracted easily - Most times refuse to keep eye contact - In conversation, interrupt other many times (speak loudly to make his point across) 	Communication skills <ul style="list-style-type: none"> - Able to use nonverbal language (nod and shake his head) - Generally, can pay attention when people are talking, at times still need reminders - Improved and try to keep eye contact when talking - At time still interrupt others when talking but the frequency had decreased
Collaboration skills <ul style="list-style-type: none"> - Had try to work with others, yet had disagreement and refuse to play together again - Try to solve disagreement but couldn't do it on his own and need help from adults 	Collaboration skills <ul style="list-style-type: none"> - Can finish a quest with others - Had disagreements but with guidance, was able to find a solution

Student B	
Pre-test	Post-test
Communication skills <ul style="list-style-type: none"> - Most times can speak clearly, seldom use non-verbal language - Pay little attention to others' guidelines, need others to remind him a lot - Mostly can keep eye contact, however, frequently interrupt others - Cried and shouted when it was not his turn to play or speak 	Communication skills <ul style="list-style-type: none"> - Can speak clearly, able to use nonverbal language (nod and shake his head) - Can focus longer and listening to instructions, but still get distracted - Can keep eye contact and say 'thank you' to others, there are still times when he interrupts others - Try to wait patiently when others are sharing, no more extreme behavior e.g., crying and shouting, but at times shows impatient when waiting
Collaboration skills <ul style="list-style-type: none"> - Had try to work with others, yet had disagreement and refuse to play together again - When face with disagreement he will blame others and didn't resolve the problem 	Collaboration skills <ul style="list-style-type: none"> - Able to finish a quest with others, but at times not fully engaged (walked away to do other things) - When having disagreement, with the help of adult can solve the problem

I had a checklist and an assessment rubric to assess different collaboration and communication skills items for both tests (Appendix 1). In the pre-test, student A got mostly 'partial mastered' levels for the communication and collaboration skills items;

he got 'not yet mastered' levels for two of the communication skills. I wrote some comments for student A that he often interrupted others during a conversation and could not resolve disagreements with others. For student B, he did not do as well during the pre-test compared to student A. Many of the communication and collaboration skills aspects are at 'not yet mastered' levels. In the first few lessons I observed, student B showed little patience in listening to others and frequently interrupted others when talking. However, both did improve and did better at the post-test. For the communication and collaboration skills items, they all at least reached 'partial mastered' levels. Student A even got 'fully mastered' levels at clearly expressing his thoughts to others and being able to work with others to complete a task actively. The results from the post-test showed that the students had improved their behaviours, and through playing the designed games and board games, they also acquired some skills in communicating and collaborating with others after the lessons were completed. Yet, the post-test also showed that most of the communication and collaboration skills aspects were still at the 'partial mastered' level, reflecting that there can still be improvements that can be made.



Findings from the self-evaluation form

Apart from the pre-test and post-test, the students did a self-evaluation form before and after the teaching package. Here are the results.

Green box = An improvement, White box = Maintained the same, Red box = Got worse
3= can frequently do it, 2= can sometimes do it, 1= can hardly do it, 0= cannot do it

Questions	Pre-test scores	Post-test scores	Pre-test scores	Post-test scores
	Student A	Student A	Student B	Student B
1. I can clearly express my thoughts and talk to others clearly. (Speak clearly and with sufficient voice)	2/3	3/3	2/3	2/3
2. I can listen attentively to others.	2/3	2/3	2/3	2/3
3. When carry out activities, I can listen and follow instructions.	1/3	2/3	1/3	2/3
4. I can say "please", "thank you", "sorry" etc. when talking to others.	1/3	2/3	2/3	3/3
5. I can keep eye contact and smile when communicating with others.	2/3	2/3	2/3	3/3
6. I don't interrupt others when they are talking.	1/3	2/3	1/3	2/3
7. I will raise my hand before expressing my opinion.	1/3	2/3	2/3	2/3
8. When playing games, I will wait patiently and will not rush others.	2/3	3/3	2/3	2/3
9. I can complete tasks with my peers.	2/3	3/3	1/3	2/3
10. I can discuss with peers and use different methods to complete tasks.	2/3	2/3	1/3	2/3
11. When I encounter a problem, I can find a way to solve the problem with my peers.	1/3	2/3	1/3	2/3

Comparing the pre-test and post-test scores, both student A and student B gave themselves higher scores after they finished playing the games and lessons. From my observations, they both interrupt people less than before. It may be because through discussions and playing the games; they learn that the effective way to communicate

is to be patient and take turns to voice out their ideas, rather than taking hold of the conversation by speaking loudly or shouting. They also gave higher scores for completing tasks with their peers. Under my observation, they may have more opportunities to collaborate and learn to divide work between partners, so they feel more confident in working with others. Even though the results reflected that the students feel like they have improved in different areas of their communication and collaboration skills. If we look closely, many of the post-test scores are usually still at the 'can sometimes do it' level, which the student also see they have room to improve. I believe the children will feel more confident and achieve those communication and collaboration skills items more frequently with time and practice.

Discussion with literature review

Comparing the literature and my observation, the results of using the designed mathematic board games and games to develop students' communication and collaboration skills matched the literature I quoted. Hromek & Roffey (2009) mentioned that games could provide a clear and common goal for children to want to work together to achieve the task. In the teaching package, many activities needed children to work together to complete the job, like recreating new pattern actions with their partners or making decisions with their peers to develop practical ways to win

over the board game. Through playing the games and having the discussions, the targeted children built their communication skills and learned ways to talk politely to others and collaborate more effectively. Some studies have mentioned that when playing cooperative games, students may face conflict with their peers; it will be an excellent opportunity to learn to solve conflicts (曹小燕, 2016; Hromek & Roffey, 2009). During the lessons, the students did have arguing moments; at first, they did not know how to resolve the problem, but as the opportunities arose, I slowly guided them in communicating and making agreements. Gradually, they learned to fix the problem on their own. Still, most times, they may need guidance for adults. All in all, playing games and board games can spark many chances for students to interact with their peers. Slowly, they can develop the communication and collaboration skills to establish good relationships with others.

Limitations of the project

The change from face-to-face teaching to online teaching

When I first wrote the proposal for the project, the teaching format was face to face. For the first half of the lessons, I was able to do it in face-to-face teaching at the children's home. However, the pandemic got worse, and it was safer to change to the online model. However, online teaching has many disadvantages. For example, it was

much harder to provide individual support. The interaction between the teacher and students was limited. Giving out guidelines to children when they were arguing was challenging because I was not there to help comfort their emotions. Sometimes, they may storm off, and it takes a while for them to calm down before I can continue to guide them to resolve their conflict. But luckily, I was still able to finish all the lessons with them through online teaching.

The long gap period between lessons

On the other hand, the original plan was to hold the lessons closely, with maybe a day or two gaps between the next class. However, something happened with the student's family, and we had to suspend the courses for a whole week. When we restarted the classes, each lesson had a three to four days gap, which spawned a problem. The children cannot continuously practice their communication and collaboration skills, leading them to forget some of the skills we learned in the previous lesson and slowing down their progress in improving their communication and collaboration skills. I had to constantly revisit some of the activities of the last class so to awaken their memory.

Conclusion

The project is comprised of a mathematics teaching package that aims to increase the social learning aspect of mathematics learning, specifically improving children's collaboration and communication skills through playing mathematics games and board games. The teaching package can close the gap of the limitation of social interaction with others in the existing mathematics teaching materials in the market.

In the teaching package, students can practice their communication skills and learn to collaborate with others through playing games and board games. From the results, we can see they improved in being patient and waiting for their turn, listening, and following instructions and learning to solve problems with their peers. However, it is suggested that the students can improve their communication and collaboration skills with more time and practice in their daily learning. As a future teacher, I would like to adopt more social interactive games and board games in my everyday teaching.

Although it is essential to develop children's academic performance, we should also focus on helping them develop their social and relationship skills; these are crucial skills that will affect them later only in life.



Implication

After completing this project, I would like to give some suggestions and tips for teachers who want to try and integrate more relationship skills learning in their mathematics lessons.

Be patient when facilitating children's disagreement

Integrating more relationship skills learning into the lessons provides more opportunities for children to collaborate and communicate. However, at first, there will be a lot of arguments and disagreements between children, which is expected because they are not used to collaborating with others. Moreover, they do not have the skills to communicate and work with others effectively. Therefore, as a teacher, try to be patient and slowly establish communication and collaboration skills with children daily. Through step-by-step guidance and practice, children will learn the skills and negotiate more effectively, reducing unnecessary conflicts.

Provide enough time for children to use communication and collaboration skills

For children to improve their communication and collaboration skills, they have to use and practice them constantly. Understandably, it will be difficult for teachers to organize a 10-20 minute collaborative game or have discussions every day with the

children. Yet it is crucial to have cooperative activities a few times a week so students can practice working with others. I would suggest teachers try and separate the game and discussions into two parts and continue the activity the next day, so it would not take up too much time. However, I would not recommend having a long gap period between the collaborative activities. As children will not remember what they did, they may lose the progress of the collaboration and communication skills they learned in the previous lesson.

Word count: 2720



Reference list

- Bay-Hinitz, A.K., Peterson, R. F., & Quilitch, H. R. (1994). *COOPERATIVE GAMES: A WAY TO. MODIFY AGGRESSIVE AND COOPERATIVE BEHAVIORS IN YOUNG CHILDREN*. Journal of Applied Behavior Analysis, 27(3), 435–446.
- <https://doi.org/10.1901/jaba.1994.27-435>
- Capstone Boardgame. (2020). Board games product items. Retrieved from:
- <https://shop.capstone.hk/categories/%E6%96%B0%E5%88%B0%E8%B2%A8%E5%93%81>
- Clark, J. S., Porath, S., Thiele, J. & Jobe, M. (2020). *Action Research*. New Prairie Press.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020). *CASEL'S SEL FRAMEWORK: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted?* Retrieved from: <https://casel.s3.us-east-2.amazonaws.com/CASEL-SEL-Framework-11.2020.pdf>
- Deater-Decker, K. (2001). *Annotation: Recent research examining the role of peer relationships in the development of psychopathology*. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 42, 565–579. doi:10.1111/1469-7610.00753
- Dusenbury, L., & Weissberg, R. P. (2017). *Social Emotional Learning in Elementary School: Preparation for Success*. The Education Digest, 83(1), 36.

Educational Publishing House. (2014). *Mathematics Workbook for Kindergarten*.

Hong Kong: Popular Holdings Limited.

Groebe, M., Perren, S., Stadelmann, S., & Von Klitzing, K. (2011). *Emotional symptoms from kindergarten to middle childhood: Associations with self- and other-oriented social skills*. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 20(1), 3–15. doi:10.1007/s00787-010-0139-z

Hromek, R., & Roffey, S. (2009). *Promoting Social and Emotional Learning with Games*. *Simulation & Gaming* 40.5 :626-44. Web.

Schweinhart, L.J., & Weikart, D. P. (1988). *Education for Young Children Living in Poverty: Child-Initiated Learning or Teacher-Directed Instruction?* *The Elementary School Journal* 89.2: 213-25. Web.

Velsor, P. V. (2017). *Let's All Play Together Nicely: Facilitating Collaboration in Children's Groups*. *The Journal for Specialists in Group Work*, 42(4), 299–315. <https://doi.org/10.1080/01933922.2017.1338809>

Zins. (2004). *Building academic success on social and emotional learning: what does the research say?* Teachers College Press.

曹小燕 (2016). 《合作遊戲——幼兒社會性發展的基石》,名師在線, 11, 20–21.

Appendix

1. Pre-and post-tests

Observation Checklist

Before and after the ten-session mathematic teaching package, there will be a 1-hour observation on the target children's communication and collaboration skills respectively.

幼兒溝通和協作能力評估表

幼兒名稱：_____

評估日期/時間：_____

請在適合的格中填上「✓」

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)	補充資料
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通				
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話				
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通				
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會				
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務				
6. 幼兒能與同伴一起解決問題				
其他評語/ 補充：				

幼兒溝通和協作能力評估表

評估項目標準

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通	在 10 句句子中，幼兒吐字清晰說話流暢，說話聲線清晰，別人能清晰明白幼兒的想法。幼兒亦能使用非語言與別人溝通，例如點頭認同別人說話	在 10 句句子中，幼兒一般有條理地表達自己想法，有 1-2 次發音咬字錯誤，說話聲線尚算清晰，但有 1-2 次聲線較模糊。幼兒嘗試使用非語言與別人溝通，但次數不多	在 10 句句子中，未能清晰表達自己想法，有 3 次以上發音咬字錯誤，說話聲線模糊。幼兒甚少或沒有用非語言與別人溝通
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話	能在 6 分鐘以上專心及細心聆聽別人說話，能接收及明白別人說話內容，並按照指示進行活動	能在 3-4 分鐘內專心聆聽別人說話，會出現 1-2 次分心、周圍看其他東西的情況，可能要別人重複說明 1-2 次才能接收說話內容	只能專心聆聽別人說話大約 2 分鐘或以下，會出現 3 次或以上分心、周圍看其他東西的情況，別人重複說明後仍未能接收別人說話內容
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通	能夠說出 3 次或以上「請」、「唔該」、「謝謝」、「對不起」「不用謝」、「沒關係」等言語，能與別人溝通時保持眼神交流，別人說話時不會中途打斷別人	大致能說出 1-2 次「請」、「唔該」、「謝謝」、「對不起」「不用謝」、「沒關係」等言語，有時能與別人溝通時保持眼神交流，有 1-2 次中途打斷別人別人說話	甚少或只有 1 次以下說出「請」、「唔該」、「謝謝」、「對不起」「不用謝」、「沒關係」等言語，未能與別人溝通時保持眼神交流，有 3 次以上中途打斷別人說話
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會	能夠在 6 分鐘以上耐心輪候進行遊戲及說話的機會，不會催促別人，5 次以上發言前會舉手表示想發表意見	能夠在 3-4 分鐘內耐心輪候進行遊戲及說話的機會，有 1-2 次催促別人的情況，能 3-4 次在發言前舉手表示想發表意見	只能在 2 分鐘或以下耐心輪候進行遊戲及說話的機會，有 3 次以上催促別人的情況，發言前只有 1-2 次舉手，甚至沒有舉手情況下發言，很多時打斷別人，直接說出來
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務	能夠與同伴一起完成共同目標及任務，能與別人達成共識及分工合作，並使用不同策略完成任務	大致能與同伴一起積極完成共同目標及任務，會有合作的表現，但會在中途離開獨自完成任務	甚少與同伴完成共同目標及任務，較多時間自己獨自完成任務
6. 幼兒能與同伴一起解決問題	能夠與同伴分辨問題，並馬上用適當及合理方法解決問題	在老師的指導下能嘗試與同伴分辨問題，嘗試與同伴找出方法解決問題	在老師的指導下未能明白及分辨問題，要老師一同解決問題

Pre test

Student A

幼兒溝通和協作能力評估表

幼兒名稱：

評估日期/時間： 21-2-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)	補充資料
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通		✓		咬字清晰清晰，有1-2次模糊，過他長說一次，較少用非語言/常
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話		✓		大致能專心聽別人說話，但會用聲音/媽媽，有的時候會發一兩次說
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通			✓	較少用nice to say, 不喜讚美/批評別人，多打斷別人，說自己想法
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會			✓	少等待/搶先(大叫/引人注意) 俾使媽媽到場
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務		✓		與弟弟遊戲時，在中途(6-7分鐘後) 辭不致他/不致他/自己玩
6. 幼兒能與同伴一起解決問題		✓		中不致他/不致他/嘗試何也何也，但需要媽媽協助
其他評語/補充： 溝通能力 (communication skills) : Q1-4 - 大致能清晰表達自己 / 但少用非語言 - 大致上能專心聽別人說話，分會有(三或四或五) 分心的時候(要媽媽提醒1-2次/做東西) - 能與別人溝通時保持眼神接觸，幼兒提到不用為何要看別人說話。 - 常常打斷別人說話/會大聲說話至蓋過別人說話 - 從很耐性進行遊戲(能耐心輪候)				
協作能力 (collaboration) : Q5-6 - 能嘗試與弟弟合作一起遊戲，但6-7分鐘後，弟拒絕不同意他後奪走玩具，自己玩(解決爭) - 嘗試與弟正視問題，但最終未能找到解決方法，要成人幫助解決				

Post test

Student A

幼兒溝通和協作能力評估表

幼兒名稱：_____

評估日期/時間：14-3-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)	補充資料
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通	✓			語言表達清晰 並有作答是/否 會用點頭/搖頭作答
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話		✓		大致能專心聆聽 聽外說話時 少分心，但會 有需要時會重複
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通		✓		會嘗試用禮貌語 與別人說話時 保持眼神交流， 但仍會出聲打斷
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會		✓		仍會出現打斷 別人，但次數 有減少，並嘗試 靜下等待
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務	✓			能與同伴一起完成 共同任務，並 能與同伴合作 方法更好
6. 幼兒能與同伴一起解決問題		✓		進行遊戲時 有爭執，在老師 調解後，常試 提出方法解決
其他評語/補充： 溝通能力 (communication) Q1-4 - 能清晰表達自己/用非語言回答 Yes/No 問題 - 大致能專心聆聽別人說話，甚少分心， 但有時需重複說他才接收內容 - 會嘗試禮讓別人先，並學習與別人 保持眼神交流/但仍會出現打斷 別人說話 - 仍會不時出現打斷別人或有1-2 次表現不想耐心輪候但次數有 減少，並嘗試靜下表示自己想發 意見				協作能力 (collaboration) Q5-6 - 能與別人一起完成遊戲任 務，並提出不同方法以讓他們 更快完成任務 - 與弟發生爭議，在成人 提醒指導後，他嘗試與弟 提出和好方法

Pre test

Student B

幼兒溝通和協作能力評估表

幼兒名稱: _____

評估日期/時間: 21-2-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)	補充資料
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通		✓		咬字發音大致沒有錯誤，但會出現聽不明他表達什麼(有1-2次)，要他重複說一次/步用非語言
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話			✓	容易分心，媽媽教他提問他時
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通			✓	甚少說有禮貌的用語(如「請」)，有時保持眼神交流，但出現多次打斷別人
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會			✓	催促別人進行遊戲/還未到他的輪候
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務		✓		能與哥哥一起完成目標，但中途不願與哥哥合作，自己完成
6. 幼兒能與同伴一起解決問題			✓	遇到不明朗的問題，會指責別人，未能與同伴一起解決問題

其他評語/補充:

溝通能力 (communication skills): Q 1-4
 - 咬字發音大致沒有錯誤，但會出現聽不明他表達什麼(有1-2次)，要他重複說一次/步用非語言
 - 容易分心，媽媽教他提問他時
 - 甚少說有禮貌的用語(如「請」)，有時保持眼神交流，但出現多次打斷別人
 - 催促別人進行遊戲/還未到他的輪候

協作能力: (collaboration): Q 5-6
 - 能嘗試與哥哥合作一起遊戲，但他拒絕哥哥的玩法便最終自己玩
 - 遇到不明朗的問題(問題)會指責別人，未能與同伴一起解決問題

啟者

- 未到他說話時或得不到別人留意，會哭出來說「老師不叫我」→問到他「不想回答」



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

Post test

Student B

幼兒溝通和協作能力評估表

幼兒名稱：

評估日期/時間：14-3-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目	完全掌握(2)	部分掌握(1)	尚未掌握(0)	補充資料
1. 幼兒能清晰地使用語言或非語言表達自己想法與別人溝通	✓			能清晰表達自己想法，但仍有點頭以給別人理解的行為
2. 幼兒能夠專心及細心聆聽別人說話		✓		較能專心聆聽，但仍需提醒，仍會分心
3. 幼兒能有禮貌地與別人溝通		✓		會說出謝謝，有時保持眼神交流，但仍出現打斷別人說話的行為
4. 幼兒能夠耐心輪候進行遊戲及說話的機會		✓		有嘗試耐心輪候，但仍有出現極端行為，如大哭，但仍有耐性的表現
5. 幼兒能夠與同伴積極一起完成共同目標/任務		✓		與哥哥一起完成遊戲任務，但中途會分心弄作用品，未完全投入參與討論
6. 幼兒能與同伴一起解決問題		✓		進行遊戲時，有爭執，老師介入解決，嘗試協商，溝通良好

其他評語/補充：

溝通能力 (Communication) = Q1-4

能清晰表達自己，說話模糊也有改善，也曾嘗試以點頭表示明白指示 (非語言)

在pre test時，能細心聆聽別人說話，但仍需提醒，提醒後才會較少分心，偶爾會看東西

會有時保持眼神交流，也曾嘗試說出謝謝，說話，但有時出現打斷別人說話 (1-2次)

嘗試耐心輪候，並學習聆聽別人分享，也沒有出現極端行為如大哭，但仍有耐性的表現

協作能力 (Collaboration) = Q5-6

- 與哥哥一起完成遊戲任務，但中途會分心弄作用品，未完全投入參與討論

- 與哥哥在遊戲中發生爭執，在老師的開解下，能嘗試與哥哥達成共識和好

2. Participance Self-evaluate Form

Before and after the ten-session mathematic teaching package, there will be a self-evaluate form for the target children to do, to self-evaluate their communication and collaboration skills.

溝通和協作能力自我評估表

幼兒名稱：_____

評估日期：_____

請在適合的格中填上「✓」

評估項目行為有沒有做到	常常做到	有時做到	很少做到	沒有做到
1. 我能說出自己想法及與別人談話。 (說話清晰、聲線充足)				
2. 我能夠專心及細心聆聽別人說話。				
3. 我能聽從指示進行活動。				
4. 與別人談話時，我能夠說出「請」、「謝謝」、「對不起」等言語。				
5. 與別人溝通時我會看著別人的眼睛及微笑。				
6. 別人說話時我不會中途打斷別人。				
7. 我會在發言前舉手，以表示想發表意見。				
8. 進行遊戲時，我會耐心輪候，不會催促別人。				
9. 我能和同伴一起完成任務。				
10. 我能夠與同伴討論，使用不同方法完成任務。				
11. 遇到問題或困難時，我能與同伴一起找方法解決問題。				



自我評估表已完成，謝謝！！



Pre test

Student A

溝通和協作能力自我評估表

幼兒名稱：

評估日期： 21-2-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目行為有沒有做到	常常做到	有時做到	很少做到	沒有做到
1. 我能說出自己想法及與別人談話。 (說話清晰、聲線充足)		✓		
2. 我能夠專心及細心聆聽別人說話。		✓		
3. 我能聽從指示進行活動。			✓	
4. 與別人談話時，我能夠說出「請」、 「謝謝」、「對不起」等言語。			✓	
5. 與別人溝通時我會看著別人的眼睛 及微笑。		✓		
6. 別人說話時我不會中途打斷別人。			✓	
7. 我會在發言前舉手，以表示想發表 意見。			✓	
8. 進行遊戲時，我會耐心輪候，不會 催促別人。		✓		
9. 我能和同伴一起完成任務。		✓		
10. 我能夠與同伴討論，使用不同方法 完成任務。		✓		
11. 遇到問題或困難時，我能與同伴一 起找方法解決問題			✓	



自我評估表已完成，謝謝！！



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

Post test

Student A

溝通和協作能力自我評估表

幼兒名稱：_

評估日期：_14-3-2022_

請在適合的格中填上「✓」

評估項目行為有沒有做到	常常做到	有時做到	很少做到	沒有做到
1. 我能說出自己想法及與別人談話。 (說話清晰、聲線充足)	✓			
2. 我能夠專心及細心聆聽別人說話。		✓		
3. 我能聽從指示進行活動。		✓		
4. 與別人談話時，我能夠說出「請」、 「謝謝」、「對不起」等言語。		✓		
5. 與別人溝通時我會看著別人的眼睛 及微笑。		✓		
6. 別人說話時我不會中途打斷別人。		✓		
7. 我會在發言前舉手，以表示想發表 意見。		✓		
8. 進行遊戲時，我會耐心輪候，不會 催促別人。	✓			
9. 我能和同伴一起完成任務。	✓			
10. 我能夠與同伴討論，使用不同方法 完成任務。		✓		
11. 遇到問題或困難時，我能與同伴一 起找方法解決問題		✓		



自我評估表已完成，謝謝！！



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

Pre test

Student B

溝通和協作能力自我評估表

幼兒名稱：

評估日期：21-2-2022

請在適合的格中填上「✓」

評估項目行為有沒有做到	常常做到	有時做到	很少做到	沒有做到
1. 我能說出自己想法及與別人談話。 (說話清晰、聲線充足)		✓		
2. 我能夠專心及細心聆聽別人說話。		✓		
3. 我能聽從指示進行活動。			✓	
4. 與別人談話時，我能夠說出「請」、 「謝謝」、「對不起」等言語。		✓		
5. 與別人溝通時我會看著別人的眼睛 及微笑。			✓	
6. 別人說話時我不會中途打斷別人。			✓	
7. 我會在發言前舉手，以表示想發表 意見。		✓		
8. 進行遊戲時，我會耐心輪候，不會 催促別人。		✓		
9. 我能和同伴一起完成任務。			✓	
10. 我能夠與同伴討論，使用不同方法 完成任務。			✓	
11. 遇到問題或困難時，我能與同伴一 起找方法解決問題			✓	



自我評估表已完成，謝謝！！



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

Post test

Student 13

溝通和協作能力自我評估表

幼兒名稱：

評估日期：14-3-2022

請在適合的格中填上「✓」



評估項目行為有沒有做到	常常做到	有時做到	很少做到	沒有做到
1. 我能說出自己想法及與別人談話。 (說話清晰、聲線充足)		✓		
2. 我能夠專心及細心聆聽別人說話。		✓		
3. 我能聽從指示進行活動。		✓		
4. 與別人談話時，我能夠說出「請」、 「謝謝」、「對不起」等言語。	✓			
5. 與別人溝通時我會看著別人的眼睛 及微笑。	✓			
6. 別人說話時我不會中途打斷別人。		✓		
7. 我會在發言前舉手，以表示想發表 意見。		✓		
8. 進行遊戲時，我會耐心輪候，不會 催促別人。		✓		
9. 我能和同伴一起完成任務。		✓		
10. 我能夠與同伴討論，使用不同方法 完成任務。		✓		
11. 遇到問題或困難時，我能與同伴一 起找方法解決問題		✓		



自我評估表已完成，謝謝！！



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

Capstone Teaching Plans

第一日

主題名稱：認識及應用貨幣

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 與同伴一起討論並指出各硬幣特點
2. 能清晰表達硬幣特點
3. 細心聆聽別人分享

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>課堂開始前讓幼兒完成溝通和協作能力自我評估表。</p> <p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 拿出一個神秘盒，提到裏面裝了一些東西，這些東西是與今天討論活動有關的，讓幼兒嘗試猜猜看是什麼。- 搖動神秘盒以提供提示幫助幼兒猜答案。- 最後開謎，老師打開神秘盒拿出硬幣，指出今天會和幼兒一起討論各硬幣特點。 <p>發展活動：<u>13 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 從神秘盒逐一拿出硬幣與幼兒一起數，共數出 7 種種類硬幣。- 提到每一種硬幣各有不同特點(大小、顏色、重量等)，現在讓幼兒分組，每兩人一組，每一組會派發 2-3 個硬幣讓他們一起仔細觀察及討論硬幣特徵，其後邀請每組分享及比較他們觀察的硬幣相同和不相同之處。- 為了讓幼兒有更清晰的方向與同伴討論，老師提供討論提示紙，鼓勵幼兒可從硬幣上的數字圖案、大小、外型、顏色、重量等方面討論。- 開始討論前，提問幼兒討論時若雙方同一時間一直說話，大家會聽不聽到對方說什麼？我們應如何做才能讓自己和同伴有說話機會亦能聆聽對方說話？(可以先讓一方說，另一方先聆聽，其後交換角色)。- 提問幼兒當同伴說話時，你很認同對方，你可以如何向他表	神秘盒 x1、香港硬幣 (1 角、2 角、5 角、1 元、2 元、5 元、10 元)、討論提示紙 x3

	<p>示你認同對方說法？(聆聽的一方可以點頭微笑，以表示認同別人)。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 幼兒明白討論的要求後，讓他們與同伴觀察及討論 3-4 分鐘，其後邀請每組出來分享。 - 每組出來分享前，提及別人分享的硬幣會與自己組有不同，請幼兒專心聆聽別人說話。 - 每次每組分享後老師會向觀眾問問題，例如剛才那組分享的是什麼硬幣？顏色特點是如何的？ <p>總結：<u>5 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 總括香港硬幣有 7 種種類，每種硬幣外形特點各有不同，可以透過它們的外形特徵判斷是什麼硬幣。 - 指出欣賞幼兒能與同伴一起仔細觀察其特徵，互相分享及聆聽別人說話。 - 指出今天亦簡單介紹一些討論及溝通技巧，希望幼兒日常也能多多運用。 	
--	--	--

第一日教具

討論提示紙

請與同伴一起觀察實物硬幣的……

- 硬幣上的數字
- 硬幣上的圖案
- 大小
- 外型 (平滑圓圓的？有波浪線邊？)
- 顏色
- 重量



第一日反思：

在引起動機裏利用神秘盒能有效引起幼兒的興趣，他們會嘗試輪候猜出神秘盒中的東西是什麼。發展活動期間剛開始分給他們硬幣作觀察時，幼兒 B 會搶着拿硬幣，並不太願意和幼兒 A 分享。經過我解釋並提議他們如何分享及觀察硬幣後，幼兒也不再搶著拿硬幣，並嘗試互相各提出硬幣的不同之處。進行討論前我介紹了一些討論技巧，例如讓幼兒安排哪一方先作分享，哪一方作聆聽的角色後，他們更易掌握並做到輪流細心聆聽別人分享。雖然仍會出現一至兩次搶着說話的情況，但經過提醒後他們也能改善。活動值得改善的部分就是在討論前，我介紹一些技巧讓幼兒如何有效與別人討論時，那時我只憑空說了很多假設的例子，當時幼兒較難想像及掌握做法，若能用圖畫作輔助進行解釋，相信幼兒會較容易掌握討論技巧。

第二日

主題名稱：認識及應用貨幣

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 嘗試使用非語言方法與別人溝通 (eg. 點頭、搖頭、不同動作表達自己等)
2. 細心聆聽別人問題並作出回應
3. 分辨出不同香港硬幣及紙幣

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：2 分鐘</p> <ul style="list-style-type: none">- 提到上一堂我們認識了香港不同的硬幣，問幼兒能否舉手回答有哪幾種，並解釋其外貌特徵是如何？- 提到硬幣最大金額是十元，問香港還有沒有比十元更大的金額？有什麼？提到幼兒要先舉手，並被老師點名後才能回答。- 幼兒回答時，逐一拿出香港紙幣，指出這是香港紙幣，與幼兒一起數紙幣種類，共有 6 種。- 提出今天會簡單和幼兒一起觀察紙幣的特徵，其後與他們利用紙幣和硬幣進行遊戲。 <p>發展活動：13 分鐘</p> <ul style="list-style-type: none">- 與幼兒逐一比較及觀察香港紙幣，觀察紙幣上的數字圖案、長度、顏色。- 幼兒認識香港硬幣及紙幣的特徵後，介紹今天的遊戲：<p><u>估估我是什麼</u></p><ul style="list-style-type: none">- 幼兒分別分為 A 組(提問組)2 人、B 組(回應組)4 人- A 組會幼兒背向老師坐，並面向 B 組幼兒，B 組幼兒仍面向老師	香港硬幣 (1 角、2 角、5 角、1 元、2 元、5 元、10 元)，香港紙幣(10 元、20 元、50 元、100 元、500 元、1000 元)、香港硬幣及紙幣圖形紙

Teacher



- 老師會拿出一張紙幣/ 一個硬幣讓 B 組幼兒看，A 組幼兒則需要向 B 組幼兒提問有關物品外型特徵的是否問題。
 - 例如它是不是圓的？它是不是銀色的？它是不是有波浪型的邊？
- 聽到 A 組幼兒問題後 B 組幼兒不能說話回答，他們只可以用點頭、搖頭、不同動作表達是與不是來回答。
- A 組幼兒需要透過 B 組幼兒的回答來判斷老師舉著是什麼紙幣/ 硬幣。
- 可以按照幼兒能力為 A 組幼兒提供紙幣圖形紙作提示，幫助他們問問題及猜測。
- 幼兒會輪流進入 A 組及 B 組進行遊戲

總結：5 分鐘

- 問今天用了什麼方法來提示別人紙幣及硬幣的特徵？(問答、回答者只可以用身體動作來回答)
- 指出欣賞幼兒積極投入於遊戲中，欣賞他們能細心聆聽別人問題並作出回應
- 指出我們日常除了可以用言語與別人溝通外，亦可以像今天遊戲中以一些非言語例如表情、行為嘗試與別人溝通。只要善用這些非言語方法我們也能清晰表達自己。
- 鼓勵幼兒在日常中也多多嘗試使用非語言表達自己及與別人溝通。

第二日教具

提示紙

硬幣樣本



紙幣樣本



←



提問有關……←

可以用以下句子嘗試問問題←

它是不是_____？←

例如：←

它是不是圓的？/ 它是不是銀色的？←

它是不是有波浪型的邊？←

- 大小←

- 外型 (平滑圓圓的？有波浪線邊？)←

- 顏色←

- 重量←

第二日反思：

完成這次活動後，我留意到幼兒更願意嘗試用非語言方法與別人溝通，例如他們會用點頭來回應及表示他們明白我的指示。這次的遊戲設計能吸引幼兒專注進行活動，即使進行了幾回合，他們仍想繼續進行。幼兒亦因想幫助別人猜出答案，會細心聆聽別人的問題，並作出相應的回應，可見這次的遊戲鼓勵了幼兒要細心聆聽別人的指示及問題，這樣他們才能順利進行遊戲，互相幫助大家猜出答案。活動值得改善的是在剛開始介紹遊戲時，老師可以輪流幫助提問組或回應組，這樣幼兒可以更容易掌握活動流程及規則。當幼兒逐漸掌握遊戲規則後，老師則可以慢慢退離遊戲，讓幼兒自行進行活動。導師剛開始的介入能讓幼兒更易掌握遊戲如何進行。

第三日

主題名稱：認識及應用貨幣

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

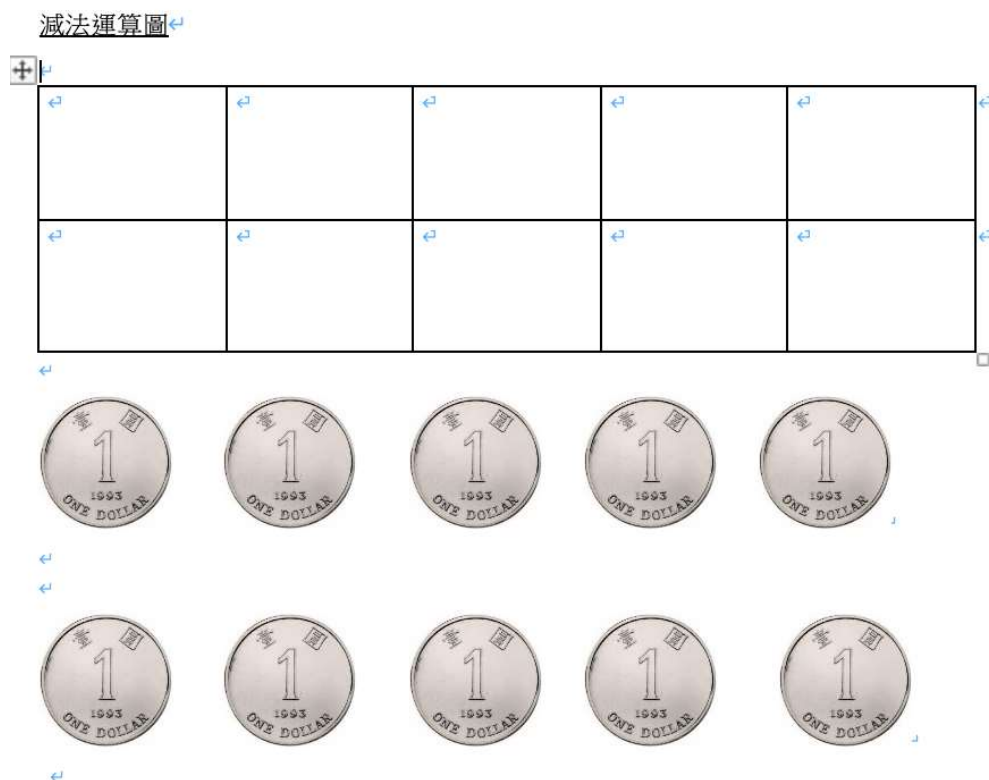
幼兒能

1. 與同伴一起分辨問題並想辦法解決
2. 嘗試做 10 以內的減法

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 提到幼兒下一年度便會進入小學讀書了，問他們有沒有與家長一起準備不同的物品為升讀小學作準備？- 指出今天有一位朋友(小明)與幼兒一樣和媽媽到商場購買讀小學所需要的物品，讓我們一起看看他們的故事。 <p>發展活動：<u>13 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 小明和媽媽來到商場他們看到各種不同的物品，當中有鉛筆(1 元)、書(4 元)、書包(5 元)、顏色筆(3 / 2 元)、橡皮擦(1 元)、筆袋(3 元)、白膠漿(2 元)、漿糊筆(2 元)，與幼兒一同看看物品的價錢。- 今天小明準備了十元來購買物品，他亦準備好購物清單。 <p>清單內容有：</p> <p>1 個書包 (5 元)</p> <p>1 盒顏色筆(3 元) (有兩款顏色筆，選了較貴的)</p> <p>3 枝鉛筆 (1 + 1 + 1 元) (小明說鉛筆有多點也不怕)</p> <ul style="list-style-type: none">- 小明拿好物品後到收銀處結帳，與幼兒一起幫忙結帳，進行減法運算。但出現問題，小明沒有足夠金錢結帳，他還欠一元。- 讓幼兒分成二人一組，討論小明應如何做才能有足夠金錢結帳。(放棄不買一枝鉛筆、問媽媽借一元等)。- 提醒幼兒討論時互相輪候做講者及聽者，討論完後讓每組幼兒分享他們的解決方法。- 每組分享完後其他組別可以判斷方法是否可行。- 最後一起看看小明如何處理，小明最後決定放棄不要價值 3 元顏色筆，選擇了較便宜的 2 元顏色筆。最終他能以十元買到他需要的物品。	教學 PPT、減法運算圖

	<p>總結：<u>5 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 今天與幼兒嘗試做了十以內的減法運算，幼兒也幫小明想了不同的方法使他能夠有足夠的金錢結帳購買他的物品。 - 指出欣賞幼兒能與同伴一起找出問題出現的原因，並嘗試找出解決方法，為他們積極參與給予掌聲鼓勵。 	
--	--	--

第三日教具



第三日反思：

幼兒能夠專心聆聽故事，並十分投入於幫助小明解決金錢的問題。但在討論解決的方法時，幼兒出現紛爭。當時幼兒 A 先提議讓小明買兩枝鉛筆而不是三枝，他自己說完後便沒有耐心等候幼兒 B 分享，趕著要老師開結局。還未分享的幼兒 B 則不高興，因此一直大吵大鬧。當時安慰了幼兒 B 後，我再提醒及重溫了有效的討論技巧後，兩位幼兒再次做討論及輪流分享，這次兩位能清晰地分享了自己的提議，亦能細心聆聽別人的分享。最終他們也能判斷並解釋到兩者的方法是可行的。由於這次的課堂與前兩次的課堂相約一些日子，可能一些重點的討論技巧幼兒已忘記了。若能先與幼兒重溫討論技巧其後才進行討論，幼兒應能更有效及更快完成分享活動。若果能夠在連續的日子讓幼兒不斷溫習及使用討論技巧，學習如何聆聽別人分享，幼兒應能表現得更好，不需要我多次的提醒。

第四日/ 第五日

主題名稱：認識及應用貨幣

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 耐心輪候進行遊戲
2. 與同伴積極一起合作完成任務
3. 明白如何有禮貌地與別人溝通

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：2 分鐘</p> <ul style="list-style-type: none">- 提到上堂和幼兒一起幫助小明購買物品為升讀小學作準備，拿出桌遊棋盤，指今天會與幼兒進行購買有關的合作桌遊遊戲。- 讓幼兒觀察桌遊棋盤及有關圖卡，並問幼兒有沒有興趣一起玩- 讓幼兒分為二人一組，其後解釋遊戲規則及背景資料。 <p>發展活動：16 分鐘</p> <ul style="list-style-type: none">- 解釋桌遊遊戲規則及背景資料給幼兒，幼兒需細心聆聽遊戲規則。- 拿出部分神秘卡解釋並展示給幼兒，說小明到商場後會遇到與別人相處的情景，希望幼兒可以幫忙判斷小明的說法或者做法是否有禮貌。若沒有禮貌幼兒需說出正確有禮貌的做法。- 指出我們日常與別人溝通相處及玩遊戲時，表現出有禮貌的態度是我們最基本與人相處應有的態度。問幼兒別人在你說話時中斷你，或者別人說出一些不好聽的說話時你的感受是如何？- 與幼兒商討及設立玩桌遊時一些規則 <p>例如：</p> <ul style="list-style-type: none">● 別人進行遊戲時耐心等待● 別人幫忙拿骰仔或一些圖卡時，可以向別人說「謝謝」● 做出決定前與同伴一起商討（可以先讓一方說，另一方先聆聽，其後交換角色，並作出決定） <ul style="list-style-type: none">- 問幼兒有沒有疑惑的地方，若沒有便可以開始進行桌遊。- 遊戲結束可以是有一組完成購物清單，或者時間有限而先暫停遊戲，看看哪一組購買了最多購物清單上的物品來分勝負。- 提問勝出的隊伍有沒有用什麼特別策略讓他們可以這麼快購買了這麼多物品，讓勝出隊伍簡單分享。	桌遊棋盤、遊戲規則、樽蓋 x3、桌遊卡(購物清單、神秘卡、物品卡、硬幣卡、買一送一券)、骰仔、大紙(規則)、筆

總結：2分鐘

- 問幼兒覺得桌遊好不好玩？指下一堂亦有機會繼續進行。
- 提問幼兒與別人一起合作時有沒有遇到欣賞別人的地方，或覺得同伴有需要改善的地方，讓幼兒簡單分享。
- 簡單總結幼兒玩桌遊時的表現，讚揚他們做得好及有禮貌的地方，提及需要改善的地方，希望下次進行桌遊遊戲時幼兒能注意他們要改善的行為。

第四日/ 第五日教具

遊戲規則

遊戲背景故事：時間過得很快，我們高班小朋友也快要升讀小學了，新的環境、新的事物，我們用到的東西，例如文具也會比幼稚園時用得更多。這天媽媽帶我們到商場購買我們升讀小學所需要的物品，請幼兒按照購物清單購買需要用的物品。看看哪一組能最快買整購物清單內的東西！

幼兒會分成兩位幼兒一組

遊戲開始前每組需抽出一張購物清單，幼兒需按照購物清單購買所需要的物品，最快按照購物清單購買相應物品及數量哪一組便勝出。

開始前每組幼兒會有兩元，每組會有一個膠樽蓋代表自己組，開始前他們需放膠樽蓋在起點格中。

1. 每組輪流擲骰仔，按照骰仔的數點走出該有的步數。
2. 當幼兒走到物品格中，幼兒需與同伴商量是否需要購買物品，幼兒需留意自己銀包是否有足夠金錢購買物品，若幼兒決定購買物品時，他們需要付出相應的金額以換取物品卡。
3. 當幼兒走到人物格時，當中的物會批發零用錢給幼兒，讓他們可以繼續有足夠金錢購買其他需要的物品。
4. 當幼兒走到神秘卡格時，幼兒需抽出一張神秘卡，不同神秘卡會帶來好壞處，亦有不同的情景。在情景中幼兒需要代入角色並指出角色做法是否有禮貌，若行為不禮貌的，幼兒需要說出正確有禮貌的做法。幼兒判斷正確或能說出適當有禮貌的做法後便可以拿一元。
5. 幼兒走到不同的黃色格也有不同的指示需要跟隨，當幼兒重回起點時他們可獲得兩元。
6. 每組銀包最多只能有10元，若即使到達人物格或到起點格也不能拿更多金錢。

起點 每次經過 可拿2元	書包 5元	漿糊筆 2元	神秘卡	顏色筆 3元	外公外婆給1元 零用錢	書 4元	暫停一次
鉛筆 1元	<h1>我準備上小學了</h1> 						白膠漿 2元
書 4元							筆袋 3元
媽媽給1元 零用錢							鉛筆 1元
神秘卡							橡皮擦 1元
漿糊筆 2元							神秘卡
顏色筆 3元							書包 5元
物品 買送券	鉛筆 1元	白膠漿 2元	筆袋 3元	神秘卡	橡皮擦 1元	爸爸1元 零用錢	向前走一格

購物清單

請購買以下物品以完成任務

鉛筆 4枝



書 2本



漿糊筆 3支



白膠漿 1個



購物清單

請購買以下物品以完成任務

書包 1個



橡皮擦 3個



書 2本



顏色筆 2盒



購物清單

請購買以下物品以完成任務

書 2本



白膠漿 3支



鉛筆 4枝



橡皮擦 2個



神秘卡

哥哥有多一支鉛筆，
他把鉛筆送給你



神秘卡

姐姐有多一個橡皮擦，
她把橡皮擦送給你



神秘卡

優惠卡
可以免費拿取以下
其中一份文具



神秘卡

妹妹的橡皮擦不見了，
請給妹妹一個橡皮擦



神秘卡

弟弟弄掉了鉛筆，
請送一支鉛筆給弟弟



神秘卡

優惠卡
可以免費拿取以下
其中一份文具



神秘卡

生日卡
可以免費獲取一件物品



神秘卡

優惠卡
可以免費拿取以下
其中一份文具



神秘卡

進入商場，別人開門給你，
你無視別人





買一送一券

第四日/ 第五日反思：

進行這個桌上遊戲幼兒十分感興趣，很快他們也了解遊戲規則，遊戲也進行得很順利。當初可能幼兒 B 會爭取每次擲骰的機會，這導致幼兒 A 感到不滿。我讓他們停止遊戲一起談出如何可以讓雙方也有擲骰的機會，他們最終得出的結論是輪流擲骰，最終也能解決紛爭。當初在作出決定是否購買物品時，幼兒 A 還未能很清楚向對方說出原因便直接作出決定。在我的提醒下，幼兒 A 和幼兒 B 也會嘗試在自行作出決定前向對方詢問建議，並說出自己決定這個方法的原因，這樣做大大增加了幼兒之間的溝通及協作。遊戲值得改善的地方就是購物清單裏有過多的物品，這讓遊戲需花很耐的時間才能完成，約遊戲過程太長久，幼兒很快便感到不興趣。因此建議可以縮短購物清單裏的物品，讓幼兒還有專注力的時候完成任務。

第六日

主題名稱：晴晴的珠寶首飾店

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 重溫不同規律排序模式(ABAB、AABAAB、ABCABC)
2. 嘗試與同伴一起合作自創排序的規律動作
3. 明白要和別人打招呼

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 指今天帶了一位朋友，說這位朋友比較怕羞，讓幼兒用友善的態度邀請這位朋友出來(如：微笑、鼓掌、說「歡迎你」)。- 拿出猴子手偶晴晴，手偶晴晴感謝大家熱烈歡迎他來到課室，並說今天是希望可以帶領各位幼兒參觀晴晴住的動物國，問幼兒有沒有興趣一起來，其後一起出發。 <p>發展活動：<u>15 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 手偶晴晴提到動物國有不同的村落，與幼兒一起數數有多少動物村，共有四個。- 提到到每一個村落時，我們都要有禮貌地向動物打招呼，問幼兒平常有沒有和別人打招呼的習慣，問幼兒如何向別人打招呼。- 指每一個村有自己獨特的方法和別人打招呼，我們去到每一個村落都要用不同的動作與動物打招呼。- 到每一個村落時，讓兩位幼兒一組，嘗試模仿村落打招呼動作，並問當中規律是如何的，一起唸出規律的模式。 <p>第一個兔子村：雙腳跳、握手、雙腳跳、握手 (ABAB)。</p> <p>第二個狗仔村：拍大腿、拍大腿、互相拍手、拍大腿、拍大腿、互相拍手 (AABAAB)。</p> <p>第三個熊仔村：碰腳、碰手踭、互相拍手、碰腳、碰手踭、互相拍手 (ABCABC)。</p> <p>第四個猴子村：邀請幼兒與同伴一起自創排序的規律動作。</p> <ul style="list-style-type: none">- 輪流邀請每組出來示範他們設計排序的規律動作，每組分享完後為他們鼓掌。	手偶、教學 PPT



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

	<ul style="list-style-type: none"> - 手偶晴晴說欣賞各位小朋友能幫忙為猴子村設計特別的打招呼動作，並說時間已不早了，他是時候回家，明天再和大家一起玩。 <p>總結：<u>3 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 指今天用了很多不同的方法和動物打招呼，幼兒也嘗試與同伴一起為猴子村自創排序的規律動作，問幼兒今天用了什麼排序模式(ABAB、AABAAB、ABCABC)。 - 指出欣賞幼兒能與同伴一起討論如何設計排序規律動作，會嘗試除了說出自己想法外，會聆聽別人的想法。 - 今天用不同方法與見面的動物打招呼，提問幼兒日常生活中遇到別人時會不會主動打招呼？會如何和別人打招呼？ - 鼓勵幼兒每天主動和別人打招呼，成為一個有禮貌的小朋友。 	
--	--	--

第六日反思：

幼兒們能辨認出不同的規律排序模式，他們亦可以按照那些規律與同伴一起做出相應的動作。過程中幼兒們很喜歡能與同伴互相合作做出相應的動作，他們會每次很期待下一輪規律動作會是什麼。可是當需要他們合作自創一組排序的規律動作時，幼兒再次出現紛爭。他們各自只喜歡自己所設計的動作，不接受對方所創作的動作。我讓幼兒冷靜後向他們提議每人選出兩個動作，其後將它們合併為一組規律動作。幼兒也接受了這個方案，最終也能一起合併出他們所創作的動作組成一組規律排序動作，完成了這次的活動。

第七日

主題名稱：晴晴的珠寶首飾店

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

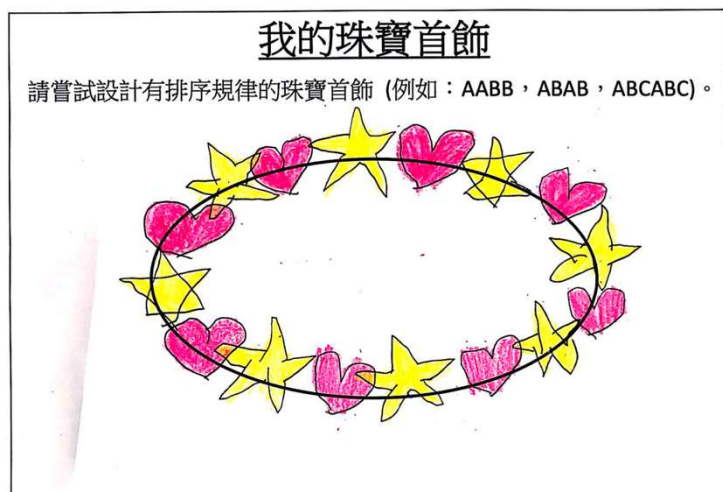
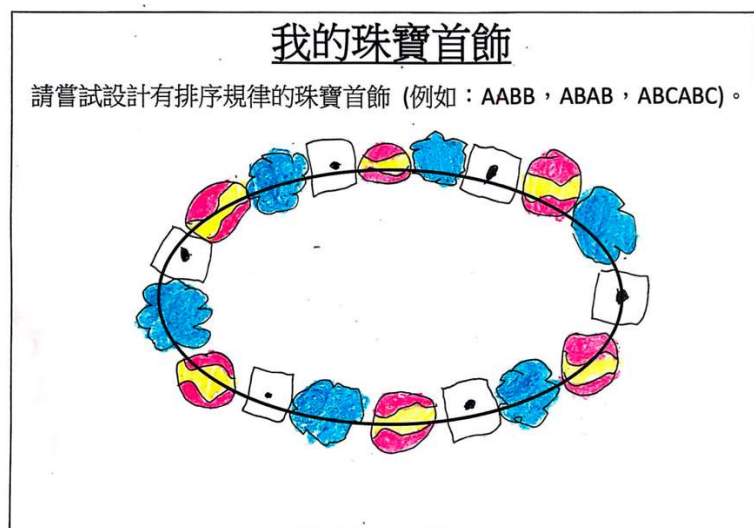
幼兒能

1. 繪畫並自創有排序規律的珠寶首飾
2. 互相禮讓並與別人共享資源

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 手偶晴晴向大家分享一個小秘密，他的夢想是在動物國成立一間珠寶首飾店，他正努力設計不同珠寶首飾，並向幼兒展示了一些設計圖。- 今天手偶晴晴邀請幼兒幫忙一起設計及繪畫有排序規律的珠寶首飾，幫助他準備成立珠寶首飾店。 <p>發展活動：<u>13 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 與幼兒仔細欣賞手偶晴晴設計的珠寶首飾圖，問幼兒這些設計當中規律是如何的，一起唸出規律的模式。- 問幼兒會不會想到其他排序規律來設計珠寶首飾。邀請幼兒作簡單分享。- 手偶晴晴說幼兒有很多好想法，希望他們能幫忙繪畫珠寶首飾設計圖。- 派發工作紙及顏色筆前，老師提到今天只能提供有限度的畫具讓幼兒設計他們的珠寶首飾(只有 3 枝顏色筆)，與幼兒商討應如何分配這些顏色筆。- 設立與別人共享資源時要注意事項，例：<ul style="list-style-type: none">● 每人手上只可以有一枝顏色筆，期間可以和別人交換。● 交換時要先問別人願不願意交換。● 別人還在使用時，可以先用其他顏色筆繪畫或耐心等待一會兒。可以預先和別人約好，使用完後可以馬上作交換。● 和別人交換時要說「謝謝」、「請」等。- 問幼兒有沒有疑惑的地方，若沒有便可以開始進行繪畫。 <p>總結：<u>5 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 指今天幼兒設計了很特別的珠寶首飾設計圖，說我們讓幼兒明	手偶、工作紙、晴晴例子圖、3 枝顏色筆

	<p>天作分享。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 讓幼兒分享使用顏色筆時，有沒有遇到欣賞別人的地方或別人需要改善的地方？邀請幼兒出來分享，老師亦作補充指出欣賞和幼兒需要改善的地方。 	
--	--	--

第七日



第七日反思：

在這次設計珠寶首飾圖中，我當時只提供有限度的顏色筆讓幼兒設計他們的珠寶首飾。看到資源有限，幼兒 A 自行提出每人每次只限拿一枝顏色筆，使用完後便放回中間的位置，並可以換取另一支顏色筆使用。幼兒 B 亦細心聆聽了幼兒 A 的提議後也接受了他的方案。大部份時間他們亦可以互相分享顏色筆，雖然幼兒 B 有時候會勸說着幼兒 A 快點使用顏色筆，但經過我的提醒及建議他使用其他顏色筆後，他亦沒有作出過大的反應，自動拿其他顏色筆繪畫其他部份。這次活動讓我了解到有時候只提供有限的資源其實是可以讓幼兒學習與別人分享。過程中他們可以學習和對方協議如何使用資源，達成協議後最終大家也可以和平地使用當中的物品。

第八日

主題名稱：晴晴的珠寶首飾店

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 明白如何做到一個有禮貌的聽眾
2. 專心及細心聆聽別人說話

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 手偶晴晴提到昨天和幼兒設計了很多珠寶首飾設計圖，今天我們要分享設計圖給動物國國王看。得到國王的批准後手偶晴晴便可以在動物國成立珠寶首飾店。- 手偶晴晴會先作為例子向動物國國王分享他繪畫的設計圖。 <p>發展活動：<u>13 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 手偶晴晴分享時，國王做出了很多沒有禮貌的行為，如：<ul style="list-style-type: none">● 國王一直發呆沒有專心聆聽手偶晴晴說話，要讓手偶晴晴重複多次分享● 手偶晴晴分享時國王東張西望，與手偶晴晴溝通時沒有保持眼神交流● 手偶晴晴分享時國王多次中途打斷，他一直在別人分享時發問問題- 每做出沒有禮貌的行為時，老師會暫停故事並問幼兒，與別人溝通時國王的行為是不是有禮貌的。- 若「不是」便與幼兒討論國王哪裡做得不好，他應如何做才能表現出有禮貌地與別人溝通。- 最後讓幼兒一起提醒國王，國王便改善他的行為，成為能與別人有禮貌地溝通的國王。- 幼兒了解到如何做到一個有禮貌的聽眾後，派發他們珠寶首飾設計圖，讓幼兒分成兩人一組，輪流扮演國王(聆聽者)、設計師(分享者)- 分享完畢後，請幼兒分享他們有沒有扮演一位好聽眾，指出欣賞別人做得好的地方及別人需要改善的地方。老師亦作補充指出欣賞和幼兒需要改善的地方。- 動物國國王說今天看到很多漂亮的珠寶首飾設計圖，相信動物	手偶、教學 PPT、珠寶首飾 設計圖

	<p>民也會喜歡，他批准手偶晴晴在動物國成立珠寶首飾店。</p> <p>總結：<u>5 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 問幼兒要做一位好聽眾要有什麼行為？在日常生活中他們有沒有做到剛說的要求？鼓勵幼兒日常要做到一位專心及細心聆聽別人說話的有禮貌小孩。 	
--	--	--

第八日反思：

在這次活動中，幼兒十分專心聆聽故事，他們亦能指出國王做出不禮貌的行為要如何改善。利用這個故事提醒他們如何做一個有禮貌的聽眾後，我讓他們扮演國王與設計者的角色輪流作分享時，他們也能做出禮貌的聽眾該有的表現。在最後的時間我亦與他們討論及反思了日常生活中他們有沒有做到一位好的聽眾的行為。幼兒也能指出自己日常生活中一些不好的行為，亦向我說出了他們會如何改善。可見這次活動能讓幼兒更深切明白作為專心的聆聽者的重要性，亦讓他們檢視自行與別人溝通時的行為。

第九日/ 第十日

主題名稱：晴晴的珠寶首飾店

班別：高班

人數：5-6 人

時間：20 分鐘

地點：課室(視乎學校安排)

學習目標：

幼兒能

1. 耐心輪候進行遊戲
2. 與同伴積極一起討論及溝通來完成任務
3. 有禮貌地與同伴討論及溝通

活動	內容	教學資源
教學活動 (20 分鐘)	<p>引起動機：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 提到幼兒在上兩堂和手偶晴晴一起幫忙設計了不同的珠寶首飾，他亦得到國王的批准可以成立珠寶首飾店。 - 手偶晴晴說想邀請幼兒成為他店內的店員幫忙為顧客設計珠寶首飾，問幼兒有沒有興趣幫忙。 - 拿出桌遊棋盤，指今天會與幼兒進行合作桌遊遊戲，為顧客設計各種珠寶首飾。 - 指桌遊是三人一起玩一個桌遊棋盤，讓幼兒分開兩組進行。 	<p>桌遊棋盤、遊戲規則、樽蓋 x1、桌遊卡(顧客珠寶設計要求)卡、神秘卡、關門時間卡、關門時間表、買一送一券)、骰仔、線、不同顏色</p>

	<p>發展活動：<u>16 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 解釋桌遊遊戲規則及背景資料給幼兒，幼兒需細心聆聽遊戲規則。 - 拿出部分「顧客珠寶設計要求」卡，與幼兒分辨排列的要求。 - 拿出部分神秘卡解釋並展示給幼兒，說營運珠寶首飾店時，店長會與不同動物相處及溝通，希望幼兒可以幫忙判斷當中動物的說法或做法是否有禮貌。若沒有禮貌幼兒需說出正確有禮貌的做法。 - 提到之前玩桌遊時與幼兒設立了一些相處及溝通規則，問幼兒有哪些規則，有沒有其他相處時要留意的地方，並用大紙寫出來，提醒幼兒玩桌遊時也要遵守。 <p>例如：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 別人進行遊戲時耐心等待 ● 別人幫忙拿骰仔或一些圖卡時，可以向別人說「謝謝」 ● 做出決定前與同伴一起商討（可以先讓一方說，另一方先聆聽，其後交換角色，並作出決定） <ul style="list-style-type: none"> - 問幼兒有沒有疑惑的地方，若沒有便可以開始進行桌遊。 - 遊戲結束可以是集齊 6 張「關門時間牌」，或者時間有限而先暫停遊戲，看看兩組幼兒成功做出了多少珠寶首飾，回顧做出了什麼規律排序的珠寶首飾，並評估自己屬於哪一個等級店員。 - 提問兩組有沒有發現用什麼方法可以讓他們更快完成更多的珠寶首飾，兩組學生輪流分享。 <p>總結：<u>2 分鐘</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 問幼兒覺得桌遊好不好玩？指下一堂亦有機會繼續進行。 - 提問幼兒與別人一起合作時有沒有遇到欣賞別人的地方，或覺得同伴有需要改善的地方，讓幼兒簡單分享。 - 簡單總結幼兒玩桌遊時的表現，讚揚他們做得好及有禮貌的地方，提及需要改善的地方，希望下次進行桌遊遊戲時幼兒能注意他們要改善的行為。 	<p>珠、膠盤 (物品要有兩組)、大紙 (規則)、筆</p>
--	--	--------------------------------

第九日/ 第十日教具

遊戲規則

遊戲背景故事：猴子晴晴的珠寶首飾店開店了！店長晴晴邀請我們成為他的店員，幫忙為顧客設計不同款式的珠寶首飾。請店員按照顧客珠寶設計要求來設計珠寶首飾。看看在關店前你和同伴能做出多少條珠寶首飾，成為哪一個等級的店員！

玩法：

幼兒會三人一起合作進行遊戲，每人輪流擲骰，一起討論及合作集齊各種顏色的珠寶來設計首飾。

玩家只會有一個膠樽蓋，開始前把膠樽蓋放在起點格中。

遊戲開始前拿出三張「顧客珠寶設計要求」卡，幼兒需按照顧客珠寶設計要求拿取所需的顏色珠寶，並按照要求有規律地排序珠寶的顏色。在關店前看看玩家能做出多少條珠寶首飾，最終決定他們店員等級。

- 每人輪流擲骰，按照骰子的數點走出該有的步數。
- 當走到珠寶格中，玩家可以拿指定顏色珠寶，或與同伴商討拿哪粒顏色珠寶。拿到珠寶後，玩家可以將珠寶穿在線子中以代表製作珠寶首飾中，或把珠寶放在膠盤內，等待其後機會再用。
- 當走到神秘卡格時，玩家需要抽出一張神秘卡，不同神秘卡會帶來好壞處，亦有不同的情景。在情景中玩家需要代入角色並指出角色做法是否有禮貌，若行為不禮貌的，玩家需要說出正確有禮貌的做法。玩家判斷正確或能說出適當有禮貌的做法後便可以拿走一粒他們選擇的顏色珠寶。走到不同黃色格也有不同的指示需要跟隨。
- 當完成了一張「顧客珠寶設計要求」卡時，他們可以補添「顧客珠寶設計要求」，確保在進行遊戲時有三張「顧客珠寶設計要求」卡。
- 神秘卡裏亦有「關門時間牌」，當玩家集齊6張「關門時間牌」即是代表珠寶店要關門，遊戲完結，玩家不能繼續擲骰收集珠寶。
- 完結後，玩家可以看看及數數他們完成的珠寶首飾，並評估自己店員等級。
在關店前做出……
3條珠寶首飾：初級店員
4-5條珠寶首飾：中級店員
6條或以上：經理級店員

起點	可以拿以下的顏色珠	拿一粒黃色珠	可以拿下其中一粒	神秘卡	拿一粒橙色珠	拿一粒紫色珠	送珠券 買一送一
拿一粒紅色珠	<div style="text-align: center;">  <h2>晴晴的珠寶店</h2> <h3>珠寶店</h3> </div>						拿一粒紅色珠
拿一粒黃色珠							拿一粒藍色珠
拿一粒綠色珠							可以拿以下的顏色珠
拿一粒藍色珠							拿一粒橙色珠
神秘卡							神秘卡
拿一粒紫色珠							可以拿下其中一粒
送珠券 買一送一	拿一粒橙色珠	可以拿下其中一粒	可以拿以下的顏色珠	神秘卡	拿一粒綠色珠	可以拿下其中一粒	暫停一次

顧客珠寶設計要求 設計ABAB排列的珠寶首飾 顏色要求用：● ●	顧客珠寶設計要求 設計ABAB排列的珠寶首飾 ✗ 沒有顏色要求用	顧客珠寶設計要求 設計ABCABC 排列的珠寶首飾 顏色要求用：● ● ●
顧客珠寶設計要求 設計ABCABC 排列的珠寶首飾 ✗ 沒有顏色要求用	顧客珠寶設計要求 設計AABBCC 排列的珠寶首飾 顏色要求用：● ● ●	顧客珠寶設計要求 設計AABBCC 排列的珠寶首飾 ✗ 沒有顏色要求用
顧客珠寶設計要求 設計AABAAB 排列的珠寶首飾 顏色要求用：● ●	顧客珠寶設計要求 設計AABAAB 排列的珠寶首飾 ✗ 沒有顏色要求用	顧客珠寶設計要求 設計ABBABB 排列的珠寶首飾 顏色要求用：● ●

顧客珠寶設計要求
設計ABBABB 排列的珠寶首飾

✗ 沒有顏色要求用

顧客珠寶設計要求
設計AABB排列的珠寶首飾

顏色要求用：● ●

顧客珠寶設計要求
設計AABB排列的珠寶首飾

✗ 沒有顏色要求用

顧客珠寶設計要求
自由創作珠寶首飾



顧客珠寶設計要求
自由創作珠寶首飾



顧客珠寶設計要求
自由創作珠寶首飾




買
一
送
一
券



神秘卡

又接近關門時間了



神秘卡

距離關門時間又近一小時了



神秘卡

關門時間愈來愈近了



神秘卡

有猴子偷拿了兩粒珠寶



神秘卡

有猴子偷拿了一粒珠寶



神秘卡

有猴子偷拿了一條珠寶首飾



神秘卡

請店長送以下其中一粒珠



神秘卡

請店長送以下其中一粒珠



神秘卡

請店長送以下其中一粒珠



神秘卡

熊熊先生與店長說話時，沒有眼神交流



神秘卡

狗先生與店長說話時，保持眼神交流



神秘卡

貓先生收到珠寶首飾後沒有說話便直接離開



神秘卡

謝謝

熊熊先生收到珠寶首飾後向店長說「謝謝」



神秘卡

喂！

豬先生不小心撞到店長，店長說「喂！你撞到我啊！」



神秘卡

沒有關係！

豬先生不小心撞到店長，店長說「沒關係，下次小心點！」



神秘卡

喂！

店長與店員都想拿紅色珠，店長說「喂！我拿先的！」



神秘卡

請

店長與店員都想拿黃色珠，店長說「請！讓你先拿吧！」

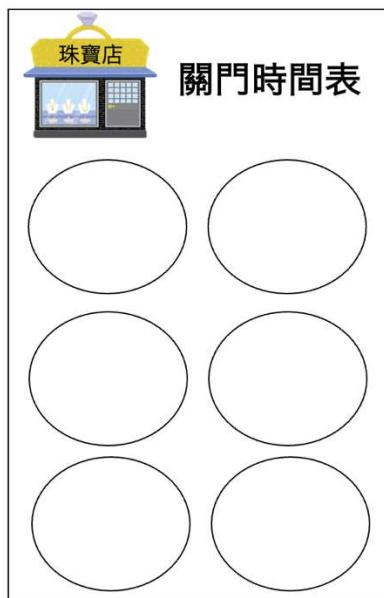


神秘卡

...

店長掉了綠色珠，兔仔幫忙拾起來還給店長。店長拿了後沒有說話便直接離開





第九日/ 第十日反思：

桌上遊戲能吸引幼兒與同伴專心進行遊戲。在這次桌遊當中，幼兒也能輪流進行擲骰，不會再出現互相爭着擲骰的表現。這次的遊戲亦有鮮明的任務要幼兒與同伴一起完成，這使他們有很強烈的合作精神，很快他們便嘗試討論不同的策略以更快完成任務。例如幼兒一起討論了應拿哪一種顏色的珠寶才有利於他們更快同時完成三個客戶任務要求，讓他們可以在關門前更快完成更多的客戶要求。這種遊戲為幼兒提供了一個共同的目的，這推動了他們更願意與別人一起合作，以讓大家一起完成任務，有一起獲勝的感覺。相比與同學競爭的桌遊，這類的合作桌遊遊戲更能鼓勵幼兒與別人合作，學習的氣氛亦會更融洽。