

# 樂在「棋」 中添親情



李立權

加拿大溫城華人宣道會  
粵語堂傳道



## 共聚天倫的「三增」時光

不少信徒常問：「牧者工作繁重，又隨時候命，如何建立美好的家庭關係？」筆者有感，親情的建立關鍵在於定時、定點、重質三個元素，其實與神建立親密關係的靈修生活也是如此。還記得小時候，父母週末早上常帶子女上茶樓吃點心，可謂做到定時和定點，但同坐卻各自閱報（對應今天則是各自看手機），話不投機，更談不上關係上質的提升。婚後，當與內子步入為人父母的階段，就更看重家裡共同實踐的親子時光。我倆認定，多忙也好，盡量**每晚一故事**（題材以《聖經》為主，輔以古今中外作品）；**每週一崇拜**（指家庭崇拜）；**週末半日閑**（指與孩子耍樂）；**每年共暢遊**（指年假家庭旅行）。日子有功，當建立起家庭生活的常規節奏，孩子每夜就自然問：「今晚說甚麼故事呀？」可說是「不聽不願睡」（正如粵語所言：「唔聽唔安樂！」）。

談到週末的親子時光，對牧者來說，週六、日總是工作天，不可像一般家庭跑到戶外郊遊。然而自己在忙中仍嘗試設定界線——週末半日閑。除了天氣好約孩子打球、騎自行車或游泳外，幾乎每逢週末或長假，家中三個小寶貝都捧著大箱小盒的棋盤或紙牌遊戲，總帶著期待的眼神，微笑地走到我面前說：「爸爸，今天是遊戲日，何時跟我們玩？」沒想到過去數載，桌上遊戲（board game）竟成了我家**共聚天倫**

的「三增」時光——增進彼此感情、增長彼此智慧、增加彼此認識。

## 「戲」就必無益嗎？

有人覺得與孩子玩耍是浪費時間。正如《三字經》有云：「勤有功，戲無益。」接下還加上兩句：「戒之哉，宜勉力。」首尾呼應地強調勤力學習，視遊戲為成功的絆腳石，害多於益，少玩為妙。此一傳統教誨深深植根在華人父母的育兒之道，甚至仍體現於當下的教育制度，培育出大群「很牛」（中國內地時下流行用語，意即很厲害）的考試能手。那麼西方的教育觀又怎樣看遊戲呢？古希臘哲人柏拉圖（Plato，約主前428~348年）曾言：「要了解一個人，遊戲一小時勝於聊天一整年。」（You can discover more about a person in an hour of play than in a year of conversation.）十六至十七世紀英國（United Kingdom）大文豪威廉·莎士比亞（William Shakespeare）也寫到：「遊戲是孩子的『工作』。」至於英國近代傑出兒童文學兼短篇小說作家羅爾德·達爾（Roald Dahl，1916~1990年）更主張：「玩遊戲，使生命多一分歡樂！」（Life is more fun if you play games）追本溯源，古希臘的教育哲理早已認為，孩子（*paides*）、玩耍（*paidia*）與教育（*paideia*）是互為緊扣的觀念，這從以上字詞的同源（cognate）可窺見，故古希臘的教育課程

講求的不僅是數理天文、邏輯思辨，又或文學修辭等訓練，同時也著重運動、音樂、戲劇等培育，尤其後面三項，多年來深得教育心理學家所肯定，並認同有助發展社交及健康全人的身、心、靈。基於此一信念的基礎下，筆者在育兒、牧養青少年及大學生，甚至教導《聖經》上，皆強調寓遊戲於學習的重要性。

## 分享樂在「棋」中的經驗

就以內文提及的桌上遊戲為例，可算是伴著自己孩子成長和遊戲學習的好工具。其中筆者一家曾於以色列生活八載，與孩子所玩的桌上遊戲既有以色列自家的，也有風靡全球的，在此分享一點經驗。

說說前者，以色列最早聞名於世的桌上遊戲，就是「珠璣妙算」（Mastermind）。這是一種可供兩名玩家對峙的密碼破譯棋盤遊戲。玩法簡單易明，設謎底的一方先在六種顏色的棋子中選出五顆棋子作組合（可選相同顏色）；猜謎底的一方則藉每次提出的排列，加上對方回應這排列所作的提示，直至猜出結果為止。單是可設定的謎底就有 7,776 個組合（六的五次方）。這遊戲始於一九七〇年，由羅馬尼亞（Romania）回歸以色列的郵政及電信專家莫迪凱·美洛茲（Mordecai Meirowitz）發明，沒料數年後竟大行其道，人所共知。

至於以色列另一成功開發的桌上遊戲「拉密數字牌」（Rummikub），坊間又稱「拉密磚」或「魔力橋」，更早於一九三〇年初由猶太人伊弗雷姆·赫哲盧（Ephraim Hertzano）研發設計。無獨有偶，他也是生於羅馬尼亞的以色列回歸者。後來拉密牌這玩意開始流行坊間，結果直到如今，仍一直高踞以色列外銷遊戲第一位，總銷售量超過四千萬，並用二十四種不同語言發行，橫跨四大洲，並四十八個國家。它本身是一種不太靠運氣、能激發人類思考神經，並只需玩家運用不同策略去求勝之數字組合遊戲。拉密牌共有紅、橙、藍、黑四色，每種顏色各有一至十三號數字的兩張牌，再加上兩張百搭牌，合共一百零六張牌，並有四個牌架，可供二至四位玩家合玩。玩家的目標就是爭取成為第一位將自己牌架上的磚塊牌全部依照規則出完，為之勝方。

無論「珠璣妙算」或是「拉密數字牌」，均藉遊戲過程大大提升參與者的專注力、思考力、決斷力和

解難能力，其中家中三寶貝亦因從四歲開始玩這些桌上遊戲（當然不止以上兩種），順其自然地學曉顏色的配對、數字的排列及一些基本邏輯推理。再者，往往在這輕鬆互動的桌上玩意中，從遊戲見真我，讓孩子彼此認識自己，認識對方，甚至看見爸媽的真我，不管可親或可惡的一面，從而共同反思生命，覺察到原來人有好勝心、驕傲、爭競和愛面子的一面（反思人的罪性），並具體地一同學習輕看勝負得失、再接再厲（反思人生成敗，主裡忠心）、友誼第一（反思彼此相愛，而非相咬相吞）、捨棄而有所得（反思放下物慾）等屬靈真實的道理。無怪乎某次遊戲完畢，其中一個小寶寶輸了大哭大怒，另一個寶寶說笑：「原來《舊約》所講該隱和亞伯的事蹟是如斯遠，那麼近呀！」