

兒童戲劇梯之觀察 創意玩家星球

An Observation of Children Drama Camp

The Place of Creative Player

周舜裕

Shun-Yu JHOU

人本教育基金會森林育活動員

壹、創意玩家星球的誕生

每年寒暑假人本教育基金會總會舉辦幾個主題式的梯隊，梯隊有個特別的名字，稱為「森林育」，這座森林就座落在每個人的心中，森林落實的是以人為本的教育，這次台中辦公室首次嘗試戲劇的主題——「創意玩家星球」，玩家就是小孩，創意這個詞的使用似乎稍嫌氾濫，但筆者所要強調的是玩家與生俱來即擁有的無限創意，只需一個可以自在發揮的舞台。

本次戲劇梯是一比四的高師生比。最後一天的公演在台中酒廠，由兩組小孩合演一場戲，本梯共有三十二名小孩參與，因此有四大星球在此產生，而筆者身為一名活動員，透過一個星球的火花作為觀察與探究，藉由此次的發表，分享戲劇的另一種可能。

以下為筆者透過參與戲劇梯所提出的想法與梯隊所進行之模式，分為五天活動內容加以說明，希望在戲劇梯的養成環境中做為別於傳統表演之思考。

如果戲劇梯有理想

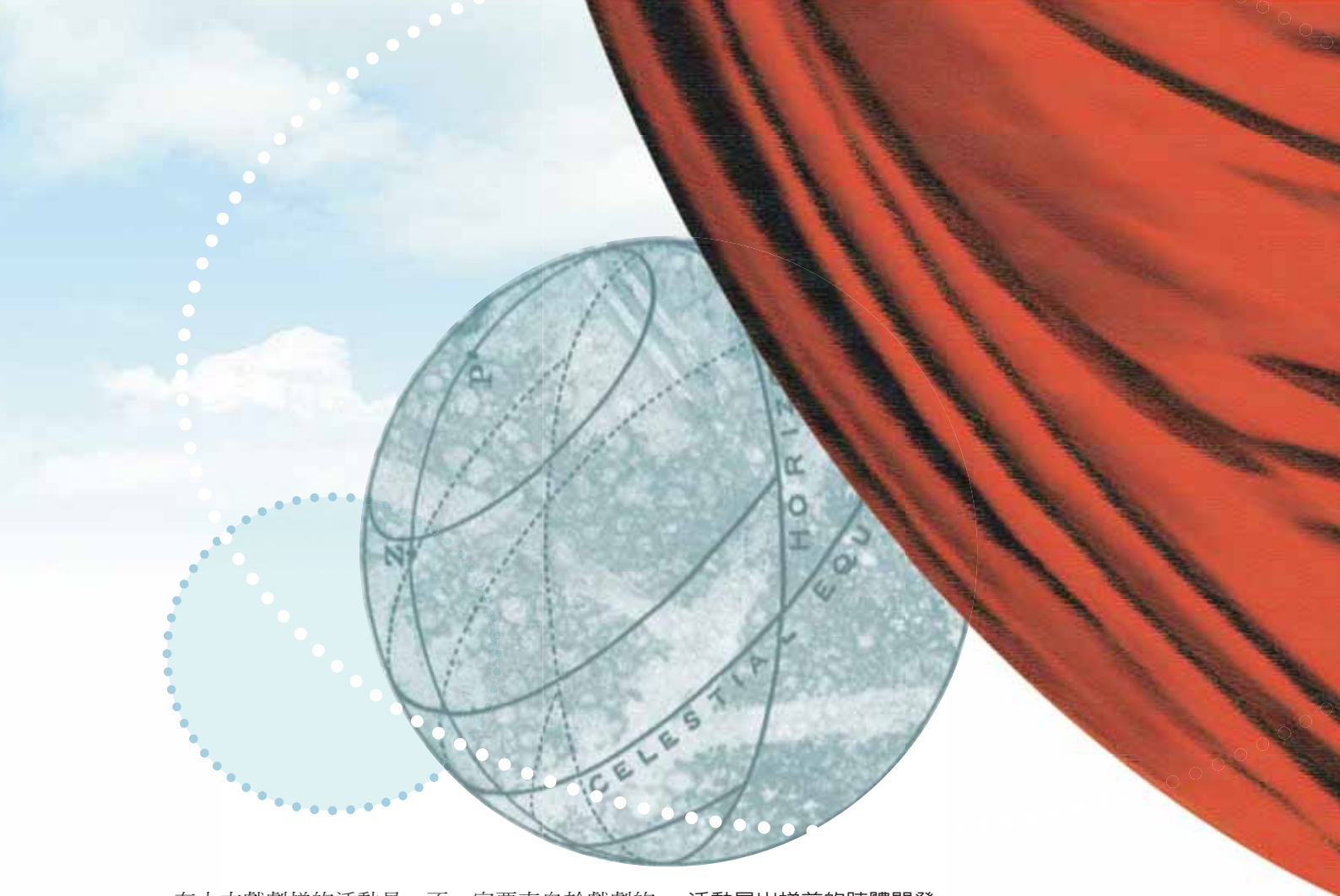
若要問：人本教育中的兒童戲劇梯有什麼特別的？我想是：讓小孩發現自己存在的價值，即使是再小的小孩也有「存在」的權利。

十七世紀法國實存主義家笛卡兒名言：「我思故我在」，他強調人之所以存在，不是一個軀體，更重要的是透過「會思考」，透過思考意識到自己存在。但有些時候，大人會用自己的角度來決定小孩的未

來，在小孩身上加諸一股力量，訓練小孩能照大人的意思做，照大人的觀念想，照大人的期望去感受。我們忘了小孩也有「感覺」，進而漠視小孩的情緒與最基本的發聲權，這些聲音總在大人口口聲聲「都是為你好」中逐漸被消音，最後麻痺。

難道大人的愛是有條件的嗎？符合條件的小孩便得以討大人歡心，是的，許多時候，小孩做出一些看似友善的動作：樂於助人、溫和有禮、做事認真…，一問之下皆來自同樣幾家出版：因為「媽媽說」版、「老師說」版、「如果不這樣就會被…」版。筆者對這些出版公司相當熟悉，不論參加什麼樣主題的梯隊，總有幾個這樣特別的小孩，在梯隊最後一天，他們還會不想回家：「我不想回家、我恨媽媽」這些說詞，如果從大人眼中乖巧、懂事的小孩口中蹦出，不知作何感想？一問起原因，不外乎是：「回家就不能玩了、要做一大堆作業、要補一堆習…」，在升學掛帥的體制下，有好多小孩每天要過著忙碌的生活，在補習班修「安心」學分。就算國小就要熬夜寫作業，小孩仍相信，媽媽這樣規定都是「為了我好」，是真的嗎？還是小孩已經失去感覺了。而小孩的「存在」空間，又是何時開始逐漸消失的？

本次戲劇梯面臨招生不足的狀況，許多小孩會害怕演戲，想必是過去有什麼不好的學習經驗。是害怕什麼呢？別人的眼光嗎？怕自己演不好嗎？而這些恐懼的養成，多半與過去「我乖故我在」的成長環境有著密不可分的相關性。



在人本戲劇梯的活動員，不一定要來自於戲劇的相關專業背景，就如同來參加的小孩，也未必皆有接觸過戲劇的經驗，也有許多沒買過票看一場正式戲劇的演出。這些皆不成為小孩來參加戲劇梯的阻力，因為活動員如同小孩，也是一張白紙，我們的戲劇梯是要讓小孩展現自己最純真的那一面，而不再只是小孩「乖乖聽話」、「一個口令一個動作」，更不用擔心會有演不好，被導演嚴厲的指責，甚至把人趕下台的殘酷舞台。

給小孩的舞台

筆者小時候是個歌仔戲迷，舊家位於大甲鎮某條巷子內，每到佳節土地公拜拜，巷子內的小孩們就會相約成群，去土地公廟旁的空地看野台戲，這野台戲可不是看看而已，看完之後，我們這群小孩還會回巷子內演，一開始只是對劇情的呈現，漸漸的也開始玩燈光、場景與道具製作，還買了許多黑色細繩子充當烏黑秀長的假髮，記得當時細繩子三條才一塊錢，最常上演的劇碼是真假公主，這是我們曾經風靡一時的遊戲。沒有人叫我們做，也沒有人規定要怎麼做，我們就是愛演，值得慶幸的是有這樣的童年可以回憶。

想想，如果我們期望小孩演出大人理想中的劇碼，而加以執行：背熟台詞、糾正走位…，表現出一副要很專業的架勢，會發生什麼事？筆者不敢想像，會有多少的精采畫面被閃著光芒的大刀，一刀一刀的砍掉。

活動員出梯前的肢體開發

來自不同背景的活動員，透過肢體開發的課程，讓自己的身體從心底熱起來。活動員在專業與非專業間取得一個平衡點，再透過五天四夜的戲劇梯感染給每個孩子。以下為梯隊中所進行之活動內容，給予小孩肢體、心理的發想與所延伸之思考。

貳、戲劇玩家教案分享

第一天

一、認識環境：以闖關的方式進行。

(一) 浴廁關卡 — 嚕啦啦澎澎嚕啦啦

嚕啦啦澎澎嚕啦啦，由小孩唸出來，這是一個節奏，跟著節奏小孩即興的做出一套洗澡的動作，讓每個小孩傳遞下去，形成一段肢體的對話。

(二) 餐廳關卡 — 味覺猜想與狀況劇

味覺的答案會寫在臉上，肢體開放了，表情當然就豐富了，透過表情讓小孩傳達食物的內容，其實食物的味覺是可以很細緻的，不會只是好不好吃就結束了。而狀況劇則是要取代規則，在生活中充塞著許多大大小小的規則，而規則的背後似乎也只剩下罰則，看起來省事，卻讓我們損失許多懷疑與討論的能力。透過身歷其境的狀況劇模擬，讓小孩重新思考每件事件的前因後果。



四格動畫之串聯。(周舜裕攝)

(三) 校園取景關卡 — 四格動畫

空間是死的，過於習慣反而讓我們容易忽略，閒置空間是設計的不好，還是人類享受空間的心沒了，如果空間會流動，可以與空間產生什麼樣的互動？讓空間產生什麼樣的表情？可用什麼樣的即興劇碼，讓四格不同的空間因人的不同而發生關係。

(四) 溜滑梯關卡 — 感官與肢體開發

習以為常的上下樓梯動作，帶我們從一個樓層往另一層樓層，在上升與下降的過程是否能深刻感覺自己的移動，拿掉梯子，我們能感覺的細胞更活躍了。

二、肢體遊戲

(一) 飯桶開放 — 相見歡

飯桶開放是一個節奏感，讓肢體隨著節拍轉為動態，透過這些節奏產生的瞬間，喊出任一名遊戲參與者的名字，讓整鍋飯桶的飯粒先認識彼此，熟悉後飯粒就會自動黏在一起囉。

(二) 讓每個小孩來帶動

每個小孩都是帶動者，動作不在乎優美、標準與否，只管是否能勇敢展現自我。

(三) 用眼神來傳球

這是一個融合視覺與聽覺的肢體遊戲，透過節奏的變化轉換身體移動的速度，眼神在這裡不

只是觀察球的傳遞，更要透過彼此眼神的交會來產生互動。

三、開發肢體搏感情

(一) 信任遊戲

人與人的距離是如何被教育成越來越疏離，鐵窗、監視器、防盜器…，象徵文明的產物，其實阻隔了我們學習與陌生人相處的能力，人與人的不信任，使人的行動也總是處於「保持距離，以策安全」。要取得對方的信任，從遊戲開始。

(二) 翻滾吧孩子

透過群體間肢體的滾動、碰觸，感受人翻滾的力道，翻滾過的不只是身體本身，也是一道道的信任關係。

在風靡一時的台灣紀錄片《翻滾吧!! 男孩》，為了讓肢體開發到達極限，教練使用嚴格的訓練方式，用獎牌與牛奶糖掩蓋痛苦與淚水交加的心情。而在梯隊中，能給小孩的是對肢體多一點自在的感覺與互動。

四、活動員今夜來演戲

(一) 劇情摘要

一名男孩阿呆在媽媽的期望下進入小學，每天在考試與補習交替間成長。媽媽即是整天督促阿呆做功課、考好成績的家庭主婦。一如往



自由伸展。(周舜裕攝)



信任遊戲。(周舜裕攝)



肢體伸展。(周舜裕攝)

常，考試完的一天，媽媽一見兒子回家就追問成績，因為沒有考一百分，男孩希望媽媽先讓他回房研讀尚未考試的科目，但阿呆其實是要玩電動，因音量過大，媽媽發現，阿呆被修理一頓後繼續讀書，因興致缺缺很快的進入夢境。

夢境裡總有人們所嚮往的生活，這是一顆魔法星球的故事，顧名思義，這裡的人學習魔法就能生存，即便如此，這裡的媽媽卻是異常的忙碌，雖然再忙也會給予小孩物質上的充足，但小孩的內心還是需要人陪伴的。在此魔法星球男孩遇上了地球的男孩，兩人彼此分享來自不同星球的事情，阿呆也因此到魔法學校大開眼界。

美好的時間總是過的特別快，在媽媽的斥罵聲中，阿呆又回到現實的世界，迫不及待想帶媽媽也一睹魔法星球的風采……。

(二) 分享與討論

劇情的題材，其實是容易讓小孩產生共鳴的。家庭的緊繃關係，在籠罩升學壓力的環境下漸漸成形，親子衝突從何時開始上演，其實是有跡可尋的，在衝突中找出背後的原因，彼此才有討論的空間。

在本齣戲結束後，一名女孩哭著向筆者要求要

打電話給媽媽。女孩提到劇中飾演媽媽的角色中，找到部分自己媽媽的模樣，女孩哭著說：「媽媽人很好，如果我做錯事了，媽媽也不會用罵的，會好好跟我用說的。」聽到這，可見戲劇的魔法張力，實在是不容小覷。

(三) 小孩的好奇

戲劇結束後，開放一個與小孩互相交流的時間，首先，魔法老師當然是小孩們最為之瘋狂的角色，對魔術感到相當好奇。會好奇，本身就是小孩看世界的方式，為什麼長大後就漸漸消失了？小孩會想：如果也能上魔法老師的課就好了，顯然的，魔法是好玩的，魔法亦是一門學問，學校的知識，要知道它好不好玩，全看小孩是主動或被動的在學習。

呆媽為什麼要對阿呆這麼兇？筆者回問小孩：如果不兇，小孩會想做作業嗎？如果會，為什麼會？如果不會，那為什麼我們要做作業？這些背後所衍生出來的問題在此略提一二：

一、來自競爭與比較的升學環境

「分數」，代表著什麼涵義？人的能力為什麼可以用分數來評估？當人們開始習慣一件事時，是否代表著我們逐漸在失去某種能力，打分數的教育方式帶來了許多後遺症，諸如：競爭、比較，或許這些



就是大人們所要的，「比較」才有競爭力。當所有知識的汲取變成只是為了背後所附加的目的時，例如：考一百分才能換取獎勵與肯定，因此小孩埋頭苦讀，不管教科書上的知識有多難下嚥，腦袋能裝多少就「塞」多少，甚至有些老師會鼓勵小孩要有「背多分」的精神，教育就在訓練記憶力中開始變質。只要達到目標，分數拿到了，教科書還有誰會去「理」它嗎？做不完的作業量、考不完的試，能留給小孩多少因思考而理解的空間？分數成爲學生汲汲營營爭取來肯定自我的數據，分數之爭讓學生開始築起一道心的牆。比較成績，誰也不想輸給誰，於是父母開始花錢把小孩送到補習班，就這樣這道牆越築越高，問題究竟是出在父母不知道罐頭知識有多難下嚥，還是永無止盡的惡性循環，根本沒有人能停下競爭的步伐去質疑它。

二、填「壓」式教育

孩子經過多年的抗戰，在具有「記憶力」、「競爭力」、「壓力」，這麼有「力」的環境下成長，長大的小孩想必有非常強韌的抗壓性。但我們發現沒有，其實孩子的內心世界是很脆弱的，於是我們又發明一種詞：七年級「草莓族」、八年級「豆腐族」、九年級「…」，還有什麼「一屆比一屆差勁」這些永不退流行的說詞。大人們總愛用激將法，好像用這些說詞冷嘲熱諷一番後，小孩的抗壓性問題就會因此被教育了，難道大人一直以來都離不開幫小孩打分數的這件事嗎？爲什麼沒人去質疑，學習爲何要有壓力才

會進步？這意謂著學習是一件痛苦的事，學習是在忍耐；忍耐一下，就可以出去玩了；忍耐一下，考好成績，買禮物獎勵你…，學習本身難道不該就是一件很有趣的事情嗎？在黃武雄先生《童年與解放》一書提到：

學校教育應致力於反省並消除人的偏見，拓展兒童開放的心靈，發展人類愛。這是學校教育對人類社會不能逃避的重要任務。

人類愛屬於人格教育只能通往內在的發展，而不能經由外在的教導來實施。換句話說，人類愛不能用教的，不能用規格化的教材，輔以記誦、考試、訓誨、勸戒、宣導，甚至標語。外在的教導方式只會流於教條，使小孩順從或附和。¹

對於孩子的教育應是讓他們有理性自主思考的能力，而非依賴自我催眠的說詞。

第二天

一、身體故事接龍

原本三隻小豬與大野狼的故事，改編成了「三隻小狼和一隻大壞豬。」這是一次全新角色與劇情，除了顛覆以往的刻板印象外，我們所能幫助小孩的即是跳脫角色的二元論。這次還要再將繪本裡的圖片拆成四份，分配給四組的小孩全新再做第二次的改編。即興的演出，是激發小孩創意的開始。

二、有趣的化妝課

先讓小孩在空白臉譜上構圖，確定後，可選擇自



有趣的化妝課。(周舜裕攝)



己畫或請別人幫自己上粧。不論是自己上妝所散發出的自信，或是互相中的信任感，臉譜下的那張臉又是全新的角色。

三、大家來找碴

從一個肢體動作的改變，訓練小孩的觀察的敏銳度，這樣的專注才是小孩要的。

四、角色接力發想

每組抽取一組不同的角色，進行劇本創作並表演。不斷給予小孩一個培養即時創作的舞台，源源不斷的驚喜就這樣湧出。在討論的過程中，有的孩子會擔心，大家所編的劇情上演時會不會面臨冷場的問題，有名小孩回答說：「冷場又沒關係，大家完成一部戲，就很成功啦！」這句話讓原本擔心的小孩，放心許多。

爲什麼要怕冷場？在人本沒有人會幫你打分數，能幫的只有讓小孩解放，呈現最原本的自我。

五、認識不同的劇：以闖關的方式進行。

(一) 懸絲木偶劇關卡

打散人體關節，一人牽引另一人感覺的虛擬線條，帶動關節。透過一拉一動的過程，小孩感覺自己是一個真正的木偶人，感受不同的肢體動作，讓自己的身體呈現最放鬆的狀態。

(二) 默劇關卡

沒有文字的呈現，我們可以做的狀況是整個過程的處理方式。依然是即興演出，不依賴語言的戲劇讓小孩更專注，觀察得更仔細，甚至觀

眾已經走進演員的戲劇世界了。

(三) 黑光關卡

光，也可以是道具的呈現方式，一個動態的組合形式，而戲劇任務的完成，團體的互助絕對是重要且必要的。

(四) 舞蹈關卡

不需要帶動跳，沒有人會告訴你接下來要什麼動作，肢體即是感覺的呈現，各種音樂情境中透過聽覺，用身體將音符轉換爲肢體的符號，其實，每個小孩早就有帶動跳的能力了。

六、Girl's talking 小女孩們的內心插曲

團體生活難免會有人與人相處上的問題，原先幾個女孩皆會各自找筆者訴說心裡的不舒服，因此晚上筆者幫小組安排了一個溝通的平台，透過彼此把感覺說出來的過程，小孩在說與傾聽之中，清楚表達自己的感受與了解對別人所造成的影響。有小孩說：如果能在提意見時前面事先加個「我建議你」可以怎樣做，而不是直接的否認對方的想法，就不會讓人覺得那麼不舒服了；也有小孩提到答應要借的化妝品之後卻又反悔了，透過面對面的對談，才知道是因為自己的東西沒有被好好對待，化妝品使用完畢卻沒有幫忙收好，所以才會讓她不想借，而不是說話不算話，彼此的誤會才有機會慢慢化解開來。

第三天

一、劇本發想動動腦筋（筆者組別之小孩狀況）



身體大風吹，樹木之模擬。（周舜裕攝）

重頭戲的開始，早上各組開始討論第五天要在台中酒場上演的劇情，有的人想演小紅帽，有的人想演睡美人。中童話故事的毒太深，於是最後決定演出童話故事大串聯，整組小孩大部分同意、一名沒意見、一名反對，通常在這種狀況下，往往會出現一種玩法，這個玩意大家並不陌生，就是「投票」，「少數服從多數」這幾個字看似合理，其實不然，筆者很訝異有小孩發現這個不合理。

對一名受過台灣體制內教育的學生而言，最難做到的就是：當站在多數意見的對立面時，還有沒有堅持自己觀點的勇氣。果真，堅持反對的小孩是來自體制外的教育，小孩很清楚觀念的正確與否並非是遵循多數原則而來的，不舒服的心情往往落在少數人心底，即所謂弱勢者總被忽略的狀態。透過講道理讓每個人傾聽彼此的想法，筆者覺得最珍貴的互動莫過於此了。我們傾聽反對者的聲音：才知道他希望戲劇有個完整性，不喜歡拼拼湊湊的組合，讓小孩有機會一起思考解決這樣的問題。

二、身體遊戲動靜皆宜

（一）動 — 小黑與小白

一條界線與保護區的概念，類似小孩平時愛玩的警察抓小偷的遊戲，在加入一點文字遊戲的轉換，同樣的順序卻有不同的動作。例如：小黑抓小白與小黑被小白抓的差異。再注入小孩的想像力，例如：小黑是咖啡，小白變牛奶，

咖啡與牛奶開始攪拌溶在一塊，即可見兩方小孩開始自在翻滾的肢體動態。

（二）靜 — 身體大風吹

身體是指樹的身體，大致上分為三部分：樹根、樹幹與樹葉，請小孩各別扮演其中之一的部分，透過故事性的引導，帶小孩用自己的身體去感受樹在各部位的關係與功能。

三、排戲與道具的製作

此為各組彈性時間，視排戲狀況決定。有小孩則在黑板上開始寫起團規來了：一、要發言前請先舉手，等發言者把話說完，再輪流發言作補充；二、如果有人還在發言，自己忍不住想插嘴，可以先把想說的話寫在紙上，等發言者講完再來討論；三、不可以說具有攻擊性的話，會傷害到別人。

規則是一個方法，但不能成為手段，如果今天是為了怕孩子吵架，妨礙整組的進度，大人就事先訂起規則要小孩遵守，可能是因為大人怕麻煩的作法。大人往往在訂下規則後，再以處罰、威脅或獎賞的方式促成規則的實行。即使小孩因為遵守規則，整組都不會吵架，也不見得是一件好事。小孩訂下的三項規則，是因為他們體驗過，因此他們知道「為什麼」要訂。透過不斷的討論，小孩非常清楚自己與別人的感受，在把話說清楚之外，他們也深刻體會到還需要一點的柔軟度。

之後大家也開始對旁白的存在感到質疑，如果我



戲劇排演，小孩在第四天的演出。（周舜裕攝）

們有辦法演出來，我們是否可以在這些辦法中玩出更多花樣，而不是只能用語言描述的唯一途徑。

四、劇場裡不一樣的人：以闖關的方式進行。

（一）音效關卡

小孩的聽覺是很敏銳的，在音效的辨認中，小孩大都猜得出是什麼聲音，也因為此遊戲設計者加入一點競賽的成分，讓小孩更是最迅速的時間爭取搶答的機會。競賽遊戲最後且最重要的特點是為了好玩而玩。當它不再好玩時，也就失去了意義。²

（二）燈光關卡

藉由幾片彩色玻璃紙讓小孩與情境做聯想，例如：寧靜的醫院，需要多亮的光源，光打在哪裡，什麼樣的顏色較適合，放手讓小孩嘗試營造出不同的情境。

（三）道具關卡

道具的製作，不是做完就結束了，它必須被搬上舞台，而道具的擺設又是一門舞台設計的學問。

（四）服裝關卡

不同的角色會有不同的裝扮，小孩透過角色分析後更清楚自己所扮演的角色特質，親手設計服裝、製作道具，在這個過程可以看到小孩的創意巧思與全心的投入。小孩因為了解自己的角色，而知道自己能做什麼，從挑適合的布

料，裁剪成合身的形狀，連接的方式，即使是一條只出現十秒鐘的毛毛蟲，也會被很認真的思考適合的妝扮。

還有值得欣慰的事，小孩問起還有沒有闖關遊戲。小孩喜歡玩，並不是因為闖關後有什麼獎勵，小孩覺得闖關是好玩的所以想再玩，這股來自於主動參與的力量才是最佳的學習狀態。

第四天

一、排戲與道具製作

公演前一天的排演與道具製作，小孩有迫不及待想給家長的驚喜，有的男扮女裝，用厚紙板剪成的眼鏡，再用幾個迴紋針串起來成為老花眼鏡兩旁的鏈條。也有小孩設計想與家長有所互動的必中飛鏢，透過製作過程激發小孩原本就有的創意。

二、肢體遊戲與排戲

大人參與的動作很重要，但卻往往會被忽略掉。如何讓小孩覺得這是好玩的，最基本的是活動員要先發現它好玩的地方，進而一起玩。在排戲方面，事先得幫助小孩在飾演的角色上做分析，角色特質由小孩自己決定，只有自己最清楚自己是怎麼樣的人，沒有人可以指使你應該演成什麼特定的樣子。

三、總排與讚美時間

「我喜歡你的」魔力

在森林育中，梯隊結束前都會撥出一個時間，

讓活動員與小孩們彼此公開讚美，即所謂的「讚美時間」。而在梯隊當中，也透過「讚美牆」，讓每個人都能透過這面牆把想說的話，用寫或畫的表達出來。短短幾天，提供一個版面讓小孩從與人的互動中加強彼此的正向力量。

本次梯隊的讚美時間，是先透過繪本——《我喜歡你》的引導，醞釀出一個溫馨的氣氛。將繪本的主題融入小組的讚美時間：我喜歡你，而且我知道為什麼，因為…，小孩都好專注的聽，有時顯得有些害羞，有時臉上馬上洋溢著笑容。當活動員讚美完每個小孩後，也讓小孩進行自由讚美。我喜歡你，因為…，這幾個字就這樣從一名小孩口中傳到另一名小孩，前幾天還吵得很兇、互看不順眼的小孩，已經可以大方的公開讚美彼此了。

第五天

一、台中酒廠暖身與發聲

正式演出前暖身的動作亦不可少，腹部的發聲練習可以讓聲音避免沙啞之苦。

二、最後的排演與上妝

讓小孩更熟悉酒廠倉庫裡的演出動線，讓正式的演出更順暢。

三、創意星球正式演出

正式演出，小孩是演員，家長是觀眾，讓家長看


到小孩的無限可能。這個可能不是一般對公演所擬定的特定標準，在這裡並不期望小孩有什麼專業性的戲劇演出。要呈現的即是小孩本身，即使跟排演時的說辭不同了，也有容許再做改變的空間。戲劇不該是一成不變，會讓人有壓力的表演藝術，板起臉孔所達到的目標是不合理且絕對會壓縮小孩發揮的空間。一個自在的舞台正符合人本教育所實行的理念，少了命令式的架勢，我們要的是小孩一刀未剪最純、最真實的精采畫面。

四、家長與活動員懇親

在公演結束後，有一個時間讓活動員跟家長聊小孩五天的狀況，家長也會給予回饋，有家長說：很訝異小孩能上台演戲，在學校小孩根本不敢表演；也有家長說：在學校有特別的角色，小孩只是推派別人上台演，這次孩子竟然會嘗試演出較有突破性的角色，許多家長看到了孩子在這裡找回的自信。

參、在這個星球學到的事

這次的戲劇梯，筆者覺得最大的收穫，其實不是因為戲劇梯學到了什麼寫劇本、演戲、架燈等課程，而是這裡提供的環境就是小孩最好的伸展台。孩子的轉變，從害怕上台慢慢嘗試到有信心的演出，相信自己有能力。從劇本發想到演出的過程尤為重要，如



果只是一味的沿用前人所留下來的劇本，相當可惜，即使是一部再偉大的名著，如果與小孩現實生活脫節，往往落入必須靠「背」台詞來達成演出的目標。此次觀察的組別是從公演前一天才開始產生劇本的，演戲對小孩而言是多麼自然而然的事，不需要背誦至理名言，劇本不該是限制，劇本是一個過程，一個團體思考出來的產物，它可以隨時因為再思考而發展成不同的樣貌。

在人本的梯隊中有著許多的優勢：一、很低的一比四師生比。二、有較充足的時間處理人的問題。三、以小孩為主體的環境，在人本的基本守則「不打、不罵、不威脅、不利誘」的環境下，不求效率與眼前的成果，背後所能替代的是一個更好的方式。戲劇未必只能在一個正式的舞台上演，戲劇無時無刻即發生在生活中，端看我們選擇什麼樣的劇本，透過對話、肢體的傳達，小孩從中看見自己的主體性，在互動的過程中了解他人，甚至從他人的身上投射自己，與自己產生對話。戲劇教育更是不該只是被專業化、消費化，它是一門生活的藝術；不需要固定劇本、不用導演，要的是提供一個可以與小孩對話、自在伸展的即興舞台。

■ 參考書目

- 黃武雄（2004）：童年與解放行本，180-181。台北縣新店市：左岸文化。
- Cene Bammer&Lei Lane Burrus-Bammel：休閒與人類行為（涂淑芳譯，2005），57。台北縣新店市：桂冠。