

## 專題劇本-捷運站

### 自閉症兒童虛擬實境遊戲

\* 希望結合 VR 及語音辨識系統，讓兒童說話來回答問題，但若目前技術上無法同時併用，可先設計三選項答案讓兒童選擇來代替語音辨識系統。

第一個介面：

#### 1. 選擇小夥伴

事件：選小夥伴-五種可愛版動物或精靈（看起來就是假的，不要太真）

反應：小夥伴選定（小夥伴下一個介面與小朋友對話，之後則固定走在小朋友身邊，或飛在小朋友旁邊，像寶可夢中的夥伴一樣）

第二個介面：

#### 1. 知道自己的姓名

事件：（小夥伴自我介紹）小朋友，我是你的小夥伴 000，以後會陪你一起去冒險喔，請問你叫什麼名字呢？

小朋友反應：「XXX！」

反應：（若小朋友 5 秒鐘沒反應，則小夥伴再問一次）小朋友，我是 000，請問你叫什麼名字呢？（我是 000，請放慢速度加重語調，讓小朋友模仿這一句話）

\* 目前遊戲中都先叫小朋友“小朋友”，未來可能看看是否有辦法當小朋友說出他的名字是”00”後，所有遊戲腳本中都改叫小朋友的名字。

訓練能力：語言理解、語言表達（避免仿說）、認知

#### 2. 知道自己的性別

事件：我是男/女生（依照小夥伴的樣子給它性別），請問你是男生還是女生？

小朋友反應：我是男/女生

反應：（若小朋友 5 秒鐘沒反應，則小夥伴再問一次）我是男/女生，請問你是男生還是女生？（第二次問則放慢速度）

訓練能力：語言理解、語言表達（避免仿說）、認知

#### 3. 知道自己的年齡

事件：我 7 歲，那你呢？

小朋友反應：我 0 歲

反應：（若小朋友 5 秒鐘沒反應，則小夥伴再問一次）我 7 歲，請問你幾歲？（第二次問則放慢速度）

\* 姓名，性別，年齡看看是否可以在玩遊戲前先請操作遊戲者先輸入，然後遊戲中即可辨識小朋友的答案是否正確。如果不正確，則請小夥伴說出正確

答案，例如“不對喔，你應該說我叫王小美“，或”不對喔，你應該說我 8 歲“(然後錄音時把我叫王小美放慢且加重語調)

訓練能力：語言理解、語言表達（避免仿說）、認知

#### 4. 遊戲說明

事件：小朋友，讓我們一起出發去冒險喔，每一次只要你做出正確的反應，你就可以得到一顆糖果喔！在遊戲結束後，可以用糖果去商店換喜歡的東西或小遊戲喔！小朋友，你準備好了嗎？

小朋友反應：我準備好了！

反應：(若小朋友 3 秒鐘沒反應，則小夥伴再問一次) 小朋友，你準備好了嗎？

訓練能力：語言理解、語言表達

#### 5. (小夥伴說) 讓我們出發吧！！！！

### 第三個介面-捷運站主線劇情

\*以上部分如果在連續進行遊戲時，可設計成自動跳過這段，使劇情較連貫。

姓名、性別、年齡建議可以在遊玩前輸入，然後用語音辨識系統在遊戲中偵測小朋友是否說出正確答案，並在錯誤時糾正，說：「不對噢，再想想。」(若沒反應則直接告知應該怎麼說)或新增外部操作介面讓治療師直接控制事件進展，只在得到適當回應時讓遊戲繼續進行

\* 以下劇情分為簡單及困難兩種難度，由治療師在遊戲開始前選擇

#### 簡單

小夥伴：小朋友，讓我們一起去搭捷運去三重站大台北都會公園吧！

##### 1. 尋找捷運站（輔大站）

事件：小朋友出現在馬路上，尋找捷運站出入口

小朋友反應：小朋友找到捷運出入口，並移動至出入口

反應：小夥伴說「哇，你找到捷運出入口了，你好棒！」（畫面上給小朋友一顆糖果）。若 2 分鐘後小朋友無任何反應，則捷運站標誌開始閃爍提示（當小夥伴提示或出現提示後才做對，則不給糖果，以下皆相同。）

訓練能力：認知能力（辨識捷運標誌）、視知覺能力（主題背景視知覺，視覺區辨）、操作控制器能力



##### 2. 拿出悠遊卡

事件：皮夾自動打開，出現三張卡讓小朋友選擇



小朋友反應：選出正確的捷運悠遊卡。

反應：（選擇正確時則畫面上給小朋友一顆糖果，並加上配音“你選對了，你好棒”。若小朋友選錯，或 10 秒鐘後小朋友仍沒有任何反應，則正確的捷運悠遊卡開始閃爍提示。）

訓練能力：認知能力（辨識悠遊卡）、視知覺能力（視覺區辨）。

### 3. 尋找可進去的閘門並刷卡

事件：出現在捷運刷卡處閘門前，捷運閘門有的出現綠色箭頭，有的出現紅色叉叉。



小朋友反應：將手上悠遊卡放在閘門正確感應處。

反應：閘門打開（畫面上給小朋友一顆糖果）。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「要把悠遊卡放在感應處，閘門才會打開。」

訓練能力：日常生活自理、認知（問題解決）、手眼協調能力。

### 4. 尋找正確搭車方向的月台

事件：提供捷運路線圖在牆壁上，兩邊月台的牆壁上貼有列車行駛的方向及站名，小朋友要選擇正確搭車方向的月台。



小朋友反應：選擇月台

反應：若小朋友選對月台，給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「今天要到三重站，所以我們要去往 xx 的月台搭車」

訓練能力：日常生活自理、認知能力(看懂月台上的字、指標、地圖)、問題解決能力

## 5. 排隊

事件：月台上有人在排隊

小朋友反應：排到隊伍最後面

反應：若小朋友有排隊，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「很多人跟我們一樣要搭車，我們要排到隊伍最後面。」

訓練能力：日常生活自理、認知(學會排隊等待)、衝動控制

## 6. 忍受環境中聽覺刺激

事件：月台上充滿講話聲和車到站音樂及關門嗶嗶聲

反應：(自閉症小朋友有聽覺過度敏感的問題，因此希望小朋友可以忍受月台上過多的聽覺刺激)

訓練能力：降低聽覺敏感

\* 依照個案忍受能力做 grading，給予不同吵雜程度的刺激

## 7. 等待列車上的乘客下車後再上車

事件：捷運門開了

按鈕：1.一開門直接上車 2. 等待列車上的乘客下車後再上車

小朋友反應：等待列車上的乘客下車後再上車

反應：若小朋友選擇正確，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「我們要等列車上的乘客下車後再上車，才有禮貌喔！」

訓練：日常生活自理、認知、社交、衝動控制

## 8. 到站下車

事件：捷運各站廣播

小朋友反應：聽到廣播三重站後要下車

反應：若小朋友聽到廣播三重站後下車，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「三重站已經到了，我們要下車」

訓練：日常生活自理、認知、注意力

## 9. 刷卡出站

事件：出現在捷運刷卡處閘門前，捷運閘門有的出現綠色箭頭，有的出現紅色叉叉。

小朋友反應：選擇綠色箭頭閘門，並將手上悠遊卡放在閘門正確感應處。

反應：閘門打開（畫面上給小朋友一顆糖果）。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「要把悠遊卡放在感應處，閘門才會打開。」

訓練能力：日常生活自理、認知（問題解決）、手眼協調能力。

## 10. 找尋正確出口

事件：牆壁上有出口地圖，且牆壁上有出口指標。小夥伴說「我們要去大台北都會公園，要從哪一個出口出去呢？」



小朋友反應：選擇正確出口 1A。

反應：畫面上給小朋友一顆糖果，小夥伴說「哇，你好棒，我們從 1A 出口出去就到大台北都會公園了」。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「我們看一下牆壁上的指標，要從 1A 出口出去就到大台北都會公園了」。

訓練能力：日常生活自理、認知、問題解決。

## 困難

小夥伴：小朋友，讓我們一起去搭捷運去動物園站吧！

### 1. 尋找捷運站（輔大站）

事件：小朋友出現在馬路上，尋找捷運站出入口

小朋友反應：小朋友找到捷運出入口，並移動至出入口

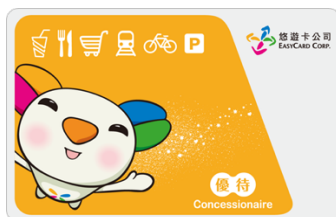
反應：小夥伴說「哇，你找到捷運出入口了，你好棒！」（畫面上給小朋友一顆糖果）。若 2 分鐘後小朋友無任何反應，則捷運站標誌開始閃爍提示（當小夥伴提示或出現提示後才做對，則不給糖果，以下皆相同。）

訓練能力：認知能力（辨識捷運標誌）、視知覺能力（主題背景視知覺，視覺區辨）、操作控制器能力



### 2. 拿出悠遊卡

事件：皮夾自動打開，出現三張卡讓小朋友選擇



小朋友反應：選出正確的捷運悠遊卡。



反應：（選擇正確時則畫面上給小朋友一顆糖果，並加上配音“你選對了，你好棒”。若小朋友選錯，或 10 秒鐘後小朋友仍沒有任何反應，則正確的捷運悠遊卡開始閃爍提示。）

訓練能力：認知能力（辨識悠遊卡）、視知覺能力（視覺區辨）

### 3. 尋找可進去的閘門並刷卡，但顯示悠遊卡沒錢

事件：出現在捷運刷卡處閘門前，捷運閘門有的出現綠色箭頭，有的出現紅色叉叉。小朋友刷悠遊卡卻顯示餘額為負值。小夥伴說「啊，悠遊卡餘額不足，怎麼辦呢」



按鈕：1. 繼續嗶卡 2.轉身去找加值機 3.轉身去找站務員

小朋友反應：選擇轉身去找加值機。

反應：畫面上給小朋友一顆糖果，小夥伴說：「對了，你好棒，悠遊卡沒錢了，我們要去加值喔！」

訓練能力：日常生活自理、認知（理解數字負值）、問題解決能力。

### 4. 儲值機儲值(1)

事件：（出現在儲值機前面)儲值機的介面。



小朋友反應：將悠遊卡放在感應區上，並選擇儲值鍵。

反應：若小朋友將卡片放在感應區，並選擇儲值鍵，則跳到下題，並給小朋友一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「要把卡片放在感應區上，並選擇儲值鍵，機器才知道你要加值喔！」

訓練能力：日常生活自理、問題解決能力、手眼協調

### 5. 儲值機儲值(2)

事件：儲值機語音：「請投入紙鈔或硬幣，不再投入請按下一步」。小夥伴說：「我想充值 100 元，該拿哪個呢？」畫面中出現一個半透明的遮罩，上有一個錢包，錢包上有 1000、500、100、50、10、5、1 的紙鈔或硬幣讓小朋友選取。

小朋友反應：選擇儲值 100 元按鍵，並選擇 100 元紙鈔放入儲值機

反應：若小朋友選擇儲值 100 元按鍵，並選擇 100 元紙鈔放入儲值機，則給予一顆糖果，並且小夥伴說「你好棒，選對了」。若小朋友未選擇按鍵，則小夥伴說「請按下儲值 100 元的按鍵喔」。若小朋友選擇 1000 或 500，則機器找錢，並且小夥伴說「你好棒，選對了，但要記得找錢喔」。若小朋友選擇 50、10、5 或 1，則小夥伴說：「錢不夠，再仔細想想喔」。

訓練能力：日常生活自理、認知能力、問題解決能力、口語理解、手眼協調

## 6. 購買單程票

事件：小夥伴說「我沒有悠遊卡，小朋友，你可以幫我買單程票嗎」，牆壁上出現票價圖（<https://tw.piliapp.com/mrt-taiwan/taipei/>）。



小朋友反應：畫面中出現一個半透明的遮罩，上有一個錢包，錢包上有 100、50、10、5、1 的紙鈔或硬幣讓小朋友選取。（正確答案由輔大坐到動物園是 36 元）

反應：小朋友選擇 100 或 50 元，則小夥伴說「對了，你好棒！」，並進入下一題。若小朋友選擇 10、5、1 元，則小夥伴說：「錢不夠，再仔細想想」。

訓練能力：日常生活自理、認知能力、問題解決能力

## 7. 找錢

事件：小夥伴說「機器會找我們多少錢呢？」

按鈕：出現硬幣或紙鈔：若小朋友上一題選擇 50 元，則出現：1. 24 元(2 個 10 元、4 個 1 元) 2. 36 元(3 個 10 元、1 個 5 元、1 個 1 元) 3. 14 元(1 個 10 元、4 個 1 元)。若小朋友上一題選擇 100 元，則出現：1. 44 元(4 個 10 元、4 個 1 元) 2. 64 元(1 個 50 元、1 個 10 元、4 個 1 元) 3. 76 元(1 個 50 元、2 個 10 元、1 個 5 元、1 個 1 元)

小朋友反應：若小朋友上一題選擇 50 元，則正確答案是 3。若小朋友上一題選擇 100 元，則正確答案是 2。

反應：若小朋友選擇正確，則給予一顆糖果。若選擇錯誤，則小夥伴說「再想一想喔」

訓練能力：日常生活自理、認知能力、算術能力、問題解決能力

## 8. 計劃乘車路線

事件：小夥伴說「小朋友，我們要從輔大站坐到動物園站，請問我們該搭乘哪幾條路線呢？」(牆壁上貼有捷運路線圖)

按鈕：1. 中和新蘆線-文湖線 2. 中和新蘆線-板南線-文湖線 3. 中和新蘆線-松山新店線-淡水信義線

小朋友反應：正確選擇為 2

反應：若小朋友選擇正確，則給予一顆糖果，且小夥伴說「哇，你好棒！」。若選擇錯誤，則小夥伴說「再想一想喔，我們可以先由輔大坐到忠孝新生站，再坐到忠孝復興站，最後再坐到動物園站」

訓練能力：日常生活自理、認知能力、問題解決能力

## 9. 尋找可進去的閘門並刷卡

事件：出現在捷運刷卡處閘門前，捷運閘門有的出現綠色箭頭，有的出現紅色叉叉。



小朋友反應：將手上悠遊卡放在閘門正確感應處。

反應：閘門打開（畫面上給小朋友一顆糖果）。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「要把悠遊卡放在感應處，閘門才會打開。」

訓練能力：日常生活自理、認知能力、問題解決能力、手眼協調能力。

## 10. 投入單程票進入閘門

事件：小夥伴說「小朋友，請問我要把單程票投入哪裡呢？」

小朋友反應：協助投入閘門上的單程票投入孔

反應：若小朋友將單程票投對位置，則給予一顆糖果。若小朋友沒反應，則閘門上的投入孔閃爍提示。

訓練能力：日常生活自理、認知能力、問題解決能力、手眼協調能力

## 11. 尋找正確搭車方向的月台



事件：提供捷運路線圖在牆壁上，兩邊月台的牆壁上貼有列車行駛的方向及站名，小朋友要選擇正確搭車方向的月台。



小朋友反應：選擇月台

反應：若小朋友選對月台，給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「今天要到三重站，所以我們要去往 xx 的月台搭車」

訓練能力：日常生活自理、認知能力(看懂月台上的字、指標、地圖)、問題解決能力

## 12. 站在等待線後等待列車進站

事件：小夥伴說「列車還沒有進站，我們應該站在哪裡等車呢？」(地上有等待線)



小朋友反應：移動到等待線後方區域

反應：若小朋友移動到等待線後方區域，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則等待線後方區域閃爍提示，且小夥伴說：「我們應該移動到等待線後方區域等待列車進站」

訓練能力：日常生活自理、認知、衝動控制

## 13. 忍受環境中聽覺刺激

事件：月台上充滿講話聲和車到站音樂及關門嗶嗶聲(聲音刺激比簡單時的刺激加大)

反應：(自閉症小朋友有聽覺過度敏感的問題，因此希望小朋友可以忍受月台上過多的聽覺刺激)

訓練能力：降低聽覺敏感

\* 依照個案忍受能力做 grading，給予不同吵雜程度的刺激

## 14. 東西掉到軌道上

事件：小夥伴的東西掉到軌道上了

按鈕：1.跳下軌道去撿 2.按鈴通知站務人員協助處理

小朋友反應：正確選擇 2

反應：若小朋友正確選擇 2，則給一顆糖。若選錯，則小夥伴說：「遇上我們無法處理的問題時，我們應該請大人幫我們，可以按對講機通知站務人員協助處理」

訓練能力：衝動控制(冷靜，別衝下去撿)、認知(不可到軌道上)、問題解決

### **15. 等待列車上的乘客下車後再上車**

事件：捷運門開了

按鈕：1.一開門直接上車 2. 等待列車上的乘客下車後再上車

小朋友反應：等待列車上的乘客下車後再上車

反應：若小朋友選擇正確，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「我們要等列車上的乘客下車後再上車，才有禮貌喔！」

訓練能力：日常生活自理、認知、社交、衝動控制

### **16. 捷運上禁止飲食**

事件：小夥伴說「我好餓，我們一起來吃漢堡吧」

按鈕：1. 可以吃 2. 不能吃

小朋友反應：正確選擇 2

反應：小朋友正確選擇 2，則給一顆糖。若選錯，則小夥伴說：「捷運站內不能飲食喔。」

訓練能力：問題解決、認知(捷運站內不能飲食)

### **17. 到站下車**

事件：捷運各站廣播

小朋友反應：聽到廣播忠孝新生站後要下車

反應：若小朋友聽到廣播忠孝新生站後下車，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「忠孝新生站已經到了，我們要下車去轉車」

訓練能力：日常生活自理、認知、注意力

### **18. 轉乘**

事件：牆壁上出現捷運地圖及前往板南線及中和新蘆線的指標，小夥伴說「小朋友，我們現在應該搭乘哪一個路線呢？」

按鈕：1. 板南線 2. 中和新蘆線 3. 文湖線

小朋友反應：正確答案為 1

反應：若小朋友正確選擇 1，則給一顆糖果，小夥伴並說「哇，你好棒！」。若小朋友選錯，則小夥伴說「再想一想喔，我們要從忠孝新生站坐到忠孝復興站」

訓練能力：日常生活自理、認知、問題解決能力

### **19. 上車**

事件：列車進站並打開車門

小朋友反應：移動進入列車

反應：若小朋友在列車進站後移動進入列車，則給一顆糖果。若無，則小夥伴說「列車到站了，我們趕快上車」

訓練能力：日常生活自理、認知、手眼協調、反應速度

## 20. 再次到站下車

事件：捷運各站廣播

小朋友反應：聽到廣播忠孝復興站後要下車

反應：若小朋友聽到廣播忠孝復興站後下車，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「忠孝復興站已經到了，我們要下車去轉車」

訓練能力：日常生活自理、認知、注意力

## 21. 轉乘

事件：牆壁上出現捷運地圖及前往板南線及文湖線的指標，小夥伴說「小朋友，我們現在應該搭乘哪一個路線呢？」

按鈕：1. 板南線 2. 中和新蘆線 3. 文湖線

小朋友反應：正確答案為 3

反應：若小朋友正確選擇 3，則給一顆糖果，小夥伴並說「哇，你好棒！」。若小朋友選錯，則小夥伴說「再想一想喔，我們要從忠孝復興站坐到動物園站」

訓練能力：日常生活自理、認知、問題解決能力

## 22. 上車

事件：列車進站並打開車門

小朋友反應：移動進入列車

反應：若小朋友在列車進站後移動進入列車，則給一顆糖果。若無，則小夥伴說「列車到站了，我們趕快上車」

訓練能力：日常生活自理、認知、手眼協調、反應速度

## 23. 尋找座位

事件：小夥伴說「還有好幾站要坐，可以幫我找一個座位坐嗎？」(列車上僅一個空位)

小朋友反應：小朋友移動到空位

反應：若小朋友移動到空位處，則給一顆糖果，小夥伴坐下並說「謝謝你！」

訓練能力：視覺搜尋能力、主題背景視知覺

## 24. 讓座

事件：捷運上滿座，捷運門打開，出現一位老奶奶左顧右盼找位子。小夥伴說「小朋友，我們應該怎麼辦呢？」

按鈕：1. 繼續坐當沒看到 2. 讓出空位請奶奶坐 3. 叫對面的爺爺讓座

小朋友反應：正確選擇 2

反應：若小朋友正確選擇 2，則給一顆糖果，並且小夥伴說「哇，你好棒！」。  
若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說「奶奶是老人站著比較危險，要讓奶奶坐喔！」  
訓練能力：日常生活自理、認知(辨認需要座位的人)、社交能力  
\* 奶奶可換成其他老人、孕婦、行動不便者、抱小孩的人、或其他有需要的人(如有貼需要座位貼紙的人)

## 25. 再次到站下車

事件：捷運各站廣播

小朋友反應：聽到廣播動物園站後要下車

反應：若小朋友聽到廣播動物園站後下車，則給一顆糖果。若 5 秒鐘沒反應，則小夥伴說：「動物園站已經到了，我們要下車了」

訓練能力：日常生活自理、認知、注意力

## 26. 刷卡出站

事件：出現在捷運刷卡處閘門前，捷運閘門有的出現綠色箭頭，有的出現紅色叉叉。

小朋友反應：選擇綠色箭頭閘門，並將手上悠遊卡放在閘門正確感應處。

反應：閘門打開（畫面上給小朋友一顆糖果）。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「要把悠遊卡放在感應處，閘門才會打開。」

訓練能力：日常生活自理、認知（問題解決）、手眼協調能力。

## 27. 找尋正確出口

事件：牆壁上有出口地圖，且牆壁上有出口指標。小夥伴說「我們要去台北市立動物園，要從哪一個出口出去呢？」



小朋友反應：選擇正確出口 1。

反應：畫面上給小朋友一顆糖果，小夥伴說「哇，你好棒，我們從 1 出口出去就到台北市立動物園了」。若小朋友沒反應，則小夥伴說：「我們看一下牆壁上的指標，要從 1 出口出去就到台北市立動物園了」。

訓練能力：日常生活自理、認知、問題解決。

## 第四介面-完成

\* 完成捷運站劇情後，可放煙火(動畫)+小夥伴(+底下一群人)拍手鼓掌的畫面(有聲)，並顯示共拿到幾顆糖。然後，小夥伴說：「小朋友，你好棒喔！我們成功

到達\*\*(目的地)了！讓我們繼續去下個地方冒險吧~(小夥伴舉起手伸直指向上，作一個出發的姿勢)」。

## 第五介面-獎勵

### 小遊戲

老闆：小朋友，今天要玩甚麼呢？

按鈕：四種小遊戲(四個圖示浮在畫面上)供小朋友選擇，每款遊戲玩一次須使用不同數量的糖果。

每款小遊戲進入後皆出現跟老闆用糖果換東西的畫面，可直接播互動動畫或和前面劇情一樣做為訓練。

小朋友：我要玩\_\_\_\_\_

老闆：好，玩\_\_\_\_\_需要 x 顆糖果喔

小朋友：交出相等數量的糖果

老闆：給你

小朋友：謝謝

#### 1. 夾娃娃 3 顆

出現用糖果換代幣的畫面。有夾不同物品的娃娃機(各式玩偶、車車)

投入代幣才開始夾(仿真實夾娃娃機，有限定秒數)。若沒夾到，則再給一次機會。

#### 2. 撈金魚 3 顆

一次有三個紙網子，網子有可能會破。在每次撈到金魚時，金魚皆會掙扎，此時手上的控制桿感到震動，金魚會往左右游，小朋友的網子也要隨知左右，否則網子會破或沒破，但金魚逃出。裏頭有幾隻金魚花紋比較特別，但也游較難撈(游的速度快或掙脫時游的幅度較大)

(若此遊戲小朋友有自己家的介面可佈置的話，撈到的金魚可帶回家養)

#### 3. 賽車 5 顆

有兩款，兩人或多人 pk

可選車子類型及車殼、輪子造型。每次跑的秒速、排名和造型皆會做紀錄，下次或其他劇情進入獎勵階段時都會看到。(情節仿馬力歐賽車)

#### 4. 套圈圈 4 顆

有各種不同的娃娃或玩具可套，每次有 5 個圈圈可套。

小遊戲訓練能力：正增強、視知覺(主題背景視知覺)、手眼協調、認知(數字運算-幾顆糖果可以玩)。