

共融式遊戲場設計原則

Inclusive Playground Design Principles

**臺北市政府社會局
109 年 5 月 5 日**

一、前言

「遊戲場」是兒童發展的重要環境。在遊戲場當中，孩子們聚在一起，他們自由奔跑、跳躍、創造、想像並建立人際互動。在遊戲、玩樂的過程中，孩子們可以相互學習模仿、發展各種感官與認知能力，認識彼此之間的相似與相異之處，學會尊重與包容。

然而，有許多遊戲場缺乏環境無障礙設計，遊具的選用也未考量身心障礙者或特殊兒童的身心發展需要，使得身心障礙者或特殊需求兒童的身影在「遊戲場」逐漸消失…。

「共融式遊戲場」(Inclusive Playground)強調遊戲場的設計，應包容不同人的狀況與需要，不論其能力或身心狀況，皆應有平等參與遊戲場的機會。此一觀念在歐、美、澳洲等地已行之有年，近年亞洲包括韓國、新加坡、馬來西亞及香港等，也受到這股風潮影響，開始逐步建置「共融式遊戲場」，維護不同孩子參與及使用遊戲場的權益。

臺北市自 105 年起，率先推動「Play for All」政策，由社會局結合教育局、公園處、水利處、文化局、環保局、體育局、都市發展局及捷運公司等局處單位共同合作，於一般公園、鄰里公園、河濱公園、運動公園、復育公園、學校、公共住宅及兒童新樂園等處，陸續設置共融式遊戲場，並帶動新北市、臺中市、臺南市、嘉義市及高雄市等縣市陸續跟進，成為我國推動共融式遊戲場的先驅。

然而，推動共融式遊戲場的過程中，各單位對於共融式遊戲場的定義、規劃設計與想像有極大差異，對於「共融」的定義也有極大的落差。為此，臺北市政府社會局參考國內外相關資料，提出「共融式遊戲場設計原則」，作為各單位設計及建置共融式遊戲場之參考。然而，共融式遊戲場更重要的精神在於「參與」，各單位設計規劃共融式遊戲場時，應充分蒐集及融入使用者的意見，特別是兒童及身心障礙者的意見，並應該不斷思考如何滿足不同使用者主體的遊戲需求，避免打造重複、無趣的遊戲空間，否則將失去遊戲場的本質。

我們的最終目標是打造「Play for All」—所有人都可以參與的遊戲場，同時也是兼具趣味、互動，能滿足不同對象探索及發展需求的遊戲場！

二、定義

「共融式遊戲場」(Inclusive Playground)係指能適合每一個人共同參與、遊戲及互動的遊戲空間。這裡指的每一個人包括：

- 兒童
- 具有智能障礙的兒童。
- 具有肢體障礙，需要使用輪椅的兒童。
- 具有社交困難或情緒障礙的兒童。
- 具有感官功能障礙，例如聽覺障礙、視覺障礙的兒童。
- 家人：包括父母、祖父母、兄弟姊妹等。
- 社群：包括教師、朋友、照顧者或保母等。
- 具有身心障礙的成年人。

截至 106 年 11 月底止，臺北市共有 12 萬 1,282 位身心障礙者，其中包括肢體障礙者 3 萬 445 人（占 25.10%）、智能障礙者 7,737 人（占 6.38%）、聽語障礙者 1 萬 4,495 人（占 11.95%），視覺障礙者 6,178 人（占 5.09%），自閉症者 3,247 人（占 2.68%）、精神障礙者 1 萬 5,063 人（占 12.42%）及其他 4 萬 4,117 人（占 36.38%）。

以年齡區分的話，0 歲至未滿 3 歲計 229 人，3 歲至未滿 6 歲計 762 人，6 歲至未滿 12 歲計 1,864 人，12 歲至未滿 15 歲計 1,226 人，15 歲至未滿 18 歲計 1,660 人，上述 0 歲至未滿 18 歲共占全市身心障礙總人口 4.73%，18 歲以上者則為 11 萬 5,541 人。

身心障礙的兒童或青少年，也同樣嚮往遊戲場的時光，也嚮往居住在社區當中，與其他兒童、青少年互動，參與社會。為此，我們應致力於遊戲場的無障礙與開放性，讓身心障礙兒童、青少年、青年或成年，乃至於有特殊需求的兒童或成人，能夠共同進入及參與遊戲場，成為其中的一份子，享有平等的遊戲權。

三、公約精神

（一）聯合國《兒童權利公約》第 12 條

國家應確保有主見能力的兒童有權對影響到其本人的一切事

項自由發表自己的意見，對兒童的意見應按其年齡和成熟程度給予適當看待。

為此，兒童應有機會在影響到兒童的任何司法和行政訴訟中，以符合國家法律的訴訟規則的方式，直接或通過代表或適當機構陳述意見。

(二) 聯合國《兒童權利公約》第 31 條

兒童有權享有休息和閒暇，從事與兒童年齡相宜的遊戲和娛樂活動，以及自由參加文化生活和藝術活動。

應尊重促進兒童充分參加文化和藝術生活的權利，並應鼓勵提供從事文化，藝術、娛樂和休閒活動的適當和均等的機會。

(三) 聯合國《身心障礙者權利公約》第 30 條

確保身心障礙兒童與其他兒童平等地參加遊戲、康樂與休閒及體育活動，包括於學校體系內之該等活動。

四、國家標準

共融式遊戲場的設置，應符合我國遊戲場之國家標準。

中華民國國家標準（Chinese National Standards，簡稱 CNS）是我國的國家標準，由經濟部標準檢驗局制定公布。關於遊戲場的標準為 CNS12642 公共兒童遊戲場設備（類似於 ASTM F1487）、CNS12643 遊戲場鋪面材料衝擊吸收性能試驗法（類似於 ASTM F1292）。

相關單位建置共融式遊戲場，應將 CNS 國家標準納為基本規範，要求設計規劃及施工廠商遵守。CNS 國家標準與共融式遊戲場並不衝突，在 CNS 國家標準的基本規畫下，仍可以透過適當的設計與遊具的選用，滿足不同人的需求，達到共融式遊戲場的推動目的。

五、兒童遊戲場安全管理規範

遊戲場設施設置者，在該設施開放使用前，應檢具下列表件陳報該管遊戲場主責機關備查；變更或增設時亦同：

1. 遊戲場基本資料（包含設置位置、範圍、遊戲設施種類及數量、

設置平面圖、使用者年齡、管理人等資料）。

2. 廠商出具符合國家標準及相關法規規定之試驗報告與合格保證書。
3. 投保含附設遊戲場之公共意外責任險證明文件（政府部門附設遊戲場無收費者得免附）。
4. 遊戲設施自主檢查表（如附表一）。
5. 由取得我國簽署國際實驗室認證聯盟（ILAC）相互承認協議（MRA）認證機構核發 CNS 17020 或 ISO/IEC 17020 認證證書之檢驗機構，所開立具有認證標誌之合格檢驗報告。

六、公民參與

臺北市政府推動「共融式遊戲場」，強調「從過程就共融」，以納入使用者、公民及社區參與者意見。各單位設置共融式遊戲場，應遵守「四階段公民參與原則」，包括：

- （一）事前：選址階段。
- （二）事中：設計規劃階段。
- （三）事後：驗收使用階段。
- （四）開放後：使用經驗與意見回饋。

除公民參與四階段外，建議局處或遊戲場設計師等人員可至遊戲場蹲點瞭解遊戲場使用情形，辦理局處須於每年 10 月將該年度辦理意見回饋予社會局，由社會局邀集相關委員進行檢視並滾動式修改此原則。

在事前階段應對遊戲場所在地兒童人口、在地居民組成、及對公園、遊戲場之使用情形進行了解。

各單位應於事前（選址）、事中（設計規劃）及事後（驗收使用）三階段，主動舉辦工作坊或說明會，其中身心障礙者、身心障礙兒童參與比例應達總參與人數五分之一，並應於會前邀請下列人員參與：

- （一）兒童（以遊戲場周邊社區、學校之兒童為優先，並應包括身心障礙或特殊需求之兒童）。
- （二）家長（以遊戲場周邊社區之家長為優先）。

- (三) 社區代表，如里長、鄰長、社區管委會主委或總幹事、社區意見領袖及社區居民代表等。
- (四) 遊戲場潛在使用者，如老人、社區住戶、鄰近之幼兒園或學校、老師及保母等。
- (五) 身心障礙者，如身心障礙團體、社區身心障礙者或鄰近學校特教班、資源班學生等。
- (六) 專家，包括兒童發展、心理、物理或職能治療、無障礙設計、景觀設計、倡議等領域（推薦專家資料請參考附件 1）。
- (七) 利害關係人，如遊戲場鄰近住戶或潛在反對者等。

為使遊戲場能符合使用者之需求，各單位應於事前、事中、事後階段、遊戲場開放後皆應重視使用者的回饋經驗與意見。

工作坊或說明會資料，包括選址說明、設計規劃說明及平面圖等，應事先公開於單位網站，並應利於搜尋查找，以利於關心共融式遊戲場的相關人員能事先了解遊戲場內容。

考量兒童參與及作為遊戲場主要使用者之重要性，建議另辦理兒童之說明會場次，使兒童能充分表達其意見及想法，不受照顧者或其他成人干擾。

召開工作坊或說明會，應至少於**辦理前 3 個星期**發出通知，除通知聯絡前述人員外，應同時公布於單位網站、遊戲場鄰近之社區公佈欄、住宅或大樓內之公佈欄，並於鄰近學校、區公所、里辦公室（遊戲場所在行政里及周邊行政四里為重點宣傳地區）、社福機構、醫院場所等發布訊息，以利居民參與。上述活動若有變更應最遲於活動開始前 1-2 星期通知。

工作坊或說明會應選擇符合**無障礙設計規範之場地**，場地內應有電梯及無障礙廁所，並鄰近捷運站或有低地板公車行駛經過，以避免環境障礙限制障礙者之參與。另為使遊戲場設計者能看到孩子的遊戲需求及行為，遊戲場設計者需參與工作坊。

工作坊或說明會應主動考量聽語障礙者或視覺障礙者之參與需求，除事前將會議資料、設計規劃及平面圖等，公開於單位網站外，**各單位應主動提供手語翻譯或同步聽打服務**，滿足聽語障礙者需要，另應針對需要特別協助的障礙者，如使用維生器材者，應提供充電插座。如需申請手語翻譯或同步聽打服務，可向社會局申請服務，聯絡資訊如下：

譯或同步聽打服務，可向社會

臺北市聽語障溝通服務方案（手語翻譯、同步聽打）

聯絡電話：免付費電話：0800-365-224

免付費傳真：0800-365-624

手機／簡訊：0963-047-72

申請網址：<https://www.theme.gov.taipei/sign2hear/>

服務對象：

1. 設籍且持有本市核（換）發或註記之身心障礙手冊，障礙類別屬聽語障或併聽語障之多重障礙者。
2. 本市各級政府機關、醫療院所、學校或非營利組織，因業務需要與聽語障礙者接洽者。

七、場地選址

臺北市政府社會局已針對共融式遊戲場的選址，設計選址資源盤點表（附件 2），作為各單位選址設置遊戲場之參考。遊戲場之選址，主要應考量下列兩個部分：

（一）場地內部環境資訊

遊戲場應檢視的場地內部環境資訊包括：

1. 場地面積：

面積與遊具選用及設計有莫大關係，有的遊具需要額外的淨空區，例如鞦韆，因此規劃場地時要預留足夠區域。面積也涉及鋪面的成本與整體預算。

2. 場地條件：

包括場地水平、坡度、凹洞、是否位於行水區或洪氾區、光照角度等。

場地應儘可能維持水平，但些微的傾斜（1%）有助於排水。另外場地內如果具有斜坡或凹洞，可能需要考慮挖掘場地或填土之成本，但透過有創意的設計，也可以將斜坡或凹洞融入遊戲場設計當中，成為特色元素一環。

場地靠近河流或湖泊等範圍較大的水域，建議至經濟部水利

署的地理資訊倉儲中心（網址：<http://gic.wra.gov.tw/gic/>）查詢行水區及洪氾區資訊，將排水及避免阻擋水流等納入後續設計。

光照部分應考量部分遊具，如溜滑梯的表面，可能因吸熱而燙傷孩童，這類設施應遠離陽光曝曬處，儘可能朝北或朝東設置。

3. 場地既有物件：

場地內可能存在原有的遊樂設施、體健設施、鋪面、樹木、栽植、池塘、溪流或排水溝等。

原有的遊樂設施或體健設施可能是社區居民的共同回憶，不一定要拆除，也可以考慮保留在新的設計當中。現有的樹木可以提供遊戲場樹蔭與休憩的空間，應該儘量保留，但要確保樹根或樹枝不會成為障礙物，妨礙通行或造成碰撞危險；遊具也必須跟樹木保持適當距離。果樹或帶刺的樹木則不應該留在遊戲場內，避免果實掉落或碰撞傷害兒童。池塘、溪流或排水溝可能對兒童造成意外，應有安全且足夠的區隔，不能僅依賴告示牌警告。

4. 場地無障礙條件：

無障礙環境是共融式遊戲場的必要條件，進行選址時應同步查看遊戲場設置場地的無障礙條件，包括主要通路、廁所、照護設施。

- (1) 主要通路：應查看主要通路（如公園入口至遊戲場的動線）是否順平、無門檻或阻礙物？是否設有樓梯？是否設有斜坡道（坡度不得大於 1/12）、通路寬度是否大於 130 公分？是否設有路阻？水溝格柵間距不得大於 1.3 公分。
- (2) 廁所：是否設有無障礙廁所？鄰近 100 公尺或 300 公尺內有那些廁所？是否符合無障礙設計規範？
- (3) 照護設施：周邊是否設有照護床、輪椅/推車放置區或休息區。

（二）場地周邊環境資訊

共融式遊戲場應考量身心障礙或特殊需求兒童前來參與使用的方便性，故選址時應同步調查掌握遊戲場地的周邊環境資訊，應讓所有人都能順利前往而無環境或交通阻礙。遊戲場應檢視的場地周邊環境資訊包括：

1. 交通條件：

共融式遊戲場應提供良好的無障礙大眾運輸工具，方便身心障礙者或特殊需求兒童能順利前往，包括是否鄰近捷運站？經過的公車路線是否包括低地板公車路線（低地板公車資訊請查詢臺北市公共運輸處網站/無障礙乘車及敬老愛心計程車/無障礙乘車項下查詢）。

考量開車前往遊戲場的對象，場地應提供足夠的無障礙停車位，並應依需求設置復康巴士臨停車位。

2. 醫療設施：

考量到身心障礙者或特殊需求兒童的身心狀況及可能在遊戲過程中發生意外，應調查掌握周邊 3 公里及 5 公里範圍內的醫療院所。如周邊缺乏醫療院所，則應該進一步提高遊戲場的安全性，減少意外發生需要送醫的機會。

3. 人行道及通路：

設置遊戲場的公園、學校或住宅旁邊是否有人行道？寬度是否大於 130 公分？是否設有招牌、盆栽及路阻？是否順平？如有明顯障礙物應先設法去除。

進入公園、學校或住宅的出入口是否順平？是否設有路阻？水溝格柵間距不得大於 1.3 公分。

4. 噪音、工廠等設施：

考量部分智能障礙者或情緒障礙者容易受到噪音影響，導致身體不適或情緒起伏，遊戲場出入口及周邊應避免有高強度聲光刺激設施，且應避免位於飛機航道下。另考量兒童健康，周邊亦應避免有排放空氣汙染之工廠。如仍須於此場地設置共融式遊戲場，應提供適當的遮蔽或隔音設施，給予適當的保護與協助。

八、基本原則：

「共融式遊戲場」常被誤解為身心障礙者或特殊需求兒童專屬的遊戲空間，導致遊戲場設計或遊具選用上，偏向低齡兒童需求或低高度，缺少

刺激性或發展性，不僅影響其他兒童或青少年的參與意願，失去共融及互動的機會，也犧牲不同兒童發展體能、人際互動或挑戰冒險的機會。

因此，共融式遊戲場在設計上，不應只考慮身心障礙者或特殊需求兒童的需要，應考量所有人的使用需求，在安全、無障礙的必要條件下，提供不同族群合適的發展及挑戰環境。

建議各單位及遊戲場設計者參考下列原則進行共融式遊戲場的設計¹：

- (一) 公平 (Be Fair)：遊戲場應能讓所有人，包括兒童、照顧者、身心障礙者及特殊需求者公平參與。
- (二) 融合 (Be Included)：考量身心障礙者或特殊需求者的身心狀況與需要，提供無障礙環境，排除空間及遊樂設施的障礙，讓特殊需求者能夠融入遊戲場。
- (三) 智慧 (Be Smart)：打造簡單、直覺性、具有發展性的遊戲空間，幫助每個人能從遊戲場當中獲得探索、成長、發展、冒險、互動、學習的機會。
- (四) 獨立 (Be Independent)：提供各種感官及認知功能的溝通資訊與刺激，支持兒童發展及獨立參與的可能性。
- (五) 安全 (Be Safe)：打造安全的遊戲環境，確保參與者的安全。
- (六) 積極 (Be Active)：遊戲場應能提供不同程度的社會互動與運動機會，讓每個人能更積極地探索及發展。
- (七) 舒適 (Be comfortable)：遊戲場應提供不同年齡、能力、體型、感官功能程度、移動能力差異者舒適、無障礙的參與機會。

九、遊戲場空間配置

遊戲場的空間配置設計，應符合 CNS 國家標準及無障礙設計規範，並應設法讓所有人都能參與並創造互動機會，鼓勵不同年齡、能力、性別的人能共同遊戲。

空間配置部分，建議依循下列原則進行規劃設計：

- (一) 出入口

¹ Playcore (2015) The Seven Principles of Inclusive Playground Design.

1. 出入口應明顯、易尋，且應平坦、無障礙物或路阻阻隔。
2. 出入口宜設置於能看見完整遊戲場區域規劃的位置，讓人們進入遊戲場時，就能直覺地掌握整體遊戲場的分區配置及動線。
3. 遊戲場出入口及通往遊戲場出入口的沿路，應避免有視覺及聲光刺激，因可能造成自閉症者或情緒障礙者過度興奮。
4. 停車場至遊戲場出入口的通路應平坦、無障礙物或路阻，且應有明確的動線並設置清楚的引導標示。
5. 大型遊戲場應於出入口處設置導覽地圖，並建議以「觸覺地圖」方式設置，觸覺地圖是一種設有點字及以不同高低層次、具有觸感差異性、顏色對比的示意圖，可提供所有人閱讀，同時能讓視覺障礙者順利掌握遊戲場配置，也可供文字閱讀障礙者閱讀。亦可增設聲音引導系統，以提供遊戲場及相關由具使用資訊。



觸覺地圖 (tactile map)

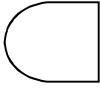
拍攝地點:花博公園美術園區

6. 如空間足夠，建議於遊戲場出入口處設置推車及輪椅放置區域，以集中停放。

(二) 引導標示

1. 入口處設置全區的導覽地圖，並以「觸覺地圖」方式設置並輔以語音系統，並於觸覺地圖前 30 公分處設置定位磚。針對無障礙廁所、親子廁所、飲水台等重要設施，應清楚標示、提供點字及「易讀易懂」圖示，讓視覺障礙者及智能障礙者亦能清楚理解設施所在。另文字及圖示標示應以「對比色」方式呈現，讓低視能者也能順利閱讀。
2. 公共廁所入口處應另行設置廁所內部陳設的「觸覺地圖」，且應包含現在位置、洗手台、小便斗、坐式馬桶、蹲式馬桶等位置標示，並於觸覺地圖前 30 公分處設置定位磚。

廁所圖形規範示意圖²

項目	代表項目	圖形規範	圖形名稱
1	現在位置		圓形內斜線
2	洗手台		正方形
3	小便斗		三角形
4	坐式馬桶		圓形
5	蹲式馬桶		窗型

3. 為友善低視能者、年長者使用告示牌字體需放大。
4. 遊戲場的動線、路徑及各遊戲功能分區，可運用有規則但不同的顏色、材質、花紋、鋪面、地景、聲音或植栽等，讓人們可以清楚識別不同的區域，並創造遊戲場的豐富度與趣味度。

（三）邊界

1. 遊戲場整體區域應有完整的邊界線，宜僅設置 1 至 2 處出入口。邊界線應清晰、明確，可運用圍籬、植栽、牆面或自然地景作為邊界線，但應避免使用格柵，因可能造成卡限空間或讓兒童攀爬而導致發生意外，並且最好不要使用鐵絲或繩索，以免發生危險。
2. 圍籬或牆面應使用低視能者可以清楚辨識的顏色或材料，且於夜間應可同樣被清楚看見。

（四）功能分區

1. 面積較大的遊戲場建議可劃分成數個功能分區，規劃不同性質的遊具或遊戲空間，例如旋轉設施區、攀爬區、擺盪區、玩水區、安靜區（retreat zone）地面設施區、互動區等。面積較小的遊戲場，

² 視障者家長協會(民 106)，臺北市建築管理工程處委託研究案：臺北市公共廁所視覺障礙者引導設施設計準則研究案。

則建議至少劃分為休息區跟遊戲區。

2. 主要動線應環繞或貫穿各功能分區，各功能分區之間應相互區隔，可以透過動線、鋪面、地景、顏色、材質或遊具等來區分不同功能分區。
3. 建議於沙桌平面採光滑處理，並於沙桌上裝置把手，以利肢體障礙兒童使用
4. 建議針對自閉症的孩童規劃旋轉設施區，因為自閉症者喜歡看著旋轉的物件或自己旋轉，可以帶給自閉症的孩子很多樂趣。
5. 建議規劃一個角落安靜的區域，提供適當的區隔與隱蔽性，能夠給予情緒障礙、智能障礙或自閉症的孩童一個舒緩情緒的空間，讓他們調整情緒，重新回到遊戲場中。
6. 可以透過顏色區分主要動線跟功能分區。為了幫助色盲或低視能者，請選擇用深色（如藍色、紫色和紅色）對比淺色（如藍綠色、黃色和橙色），不要使用橙/紅或藍/綠作為對比色。選擇黃/紫、綠/紫、橙/藍、紅/藍綠等組合。
7. 為使視障及自閉症兒童能共同使用遊戲場，遊戲場鋪面可採用不同對比色，惟使用的顏色不宜太過強烈。
8. 為提升視障孩童之遊戲安全，遊戲場內擺盪設施（盪鞦韆、搖搖船等）所在區域可用不同顏色及不同材質鋪面區分以提升警示效果，並遠離主要動線，可在視障兒童主要行進動線畫設邊線引導。

（五）視線可穿透

1. 應設法讓照顧者在主要動線上，能清楚地看到遊戲場每一個角落或各功能分區，對於身心障礙者或特殊需求兒童來說，能夠讓雙方安心，對於需要同時照顧好幾個孩子的家長或照顧者來說，也同樣重要。
2. 遊具可以儘量選用具有透視性的設施，例如攀爬網、網繩、架高的設備等，並盡可能減少大型阻隔性高的遊具。

十、動線

共融式遊戲場的動線對於身心障礙或特殊需求兒童，特別是輪椅使用者或一般使用推車乘載孩童的家長，同樣重要。完善、無障礙的動線設計，才能確保所有人都能公平的參與遊戲場當中，實現共融價值。以下是建議原則：

（一）主要動線

1. 遊戲場主要動線應環繞及貫穿整個遊戲場及各功能分區。清楚明確的主要動線對於自閉症者或情緒障礙者來說有很大的幫助，當他們感到焦慮時，可以回到安靜區平撫情緒且不至於脫離整個遊戲場，他們仍可以觀察遊戲區域並培養回去參與的自信與勇氣。
2. 主要動線必須是平坦、穩固且無障礙的鋪面，並應至少有 130 公分以上的寬度，若空間允許，則建議採用 150 公分以上的寬度，以利輪椅使用者或推車能輕鬆並行。
3. 建議採用下列二種方式規劃主要動線：
 - （1）環繞遊戲場或各功能分區而設置。
 - （2）成為各個功能分區的核心動線。
4. 主要動線的顏色、鋪面材質與引導標示等必須一致，且主要動線不應設置任何遊具。
5. 主要動線的邊緣應提供視覺與觸覺提示，例如邊緣設置黃色亮紋並改變鋪面材質，劃定動線盡頭與遊戲區開始的界線，以利於兒童或視覺障礙者辨認。

（二）鋪面

1. 建議使用無縫軟鋪橡膠、地磚、人工草皮或混合式等穩固性較高的鋪面，作為遊戲場及動線上的主要鋪面。
2. 如果需要使用木屑、落葉、砂礫等材質作為鋪面，應能確保其穩固性及平坦性，否則輪椅或推車完全無法通行，將違反共融式遊戲場的基本原則。另一方面，自閉症者可能會將木屑或落葉撿起來放入嘴中，具有潛在危險。
3. 建議單個遊戲場使用多元化鋪面，須注意不同鋪面之間應緊密接合且必須平坦銜接。
4. 選用的鋪面應符合國家標準 CNS 12643 A1044 遊戲場鋪面材料銜

擊吸收性能試驗法之規範。

5. 為利輪椅或嬰幼兒推車行進長向格柵應與行進路線呈現垂直方向

(三) 接觸範圍

1. 在遊戲場不同高度位置，放置遊戲板、望遠鏡、水槍、溜滑梯等遊具，讓不同身高或不同能力的兒童都能夠使用及遊玩。
2. 預算及空間充足的情況下，建議於不同高度安裝相同設備，如在平臺上放置兩座不同高度的望遠鏡，讓不同高度、年齡或能力的兒童能夠平等使用。
3. 遊具或遊戲板應儘量設計讓輪椅使用者能夠正面使用，避免須側身使用遊具或遊戲板的狀況。

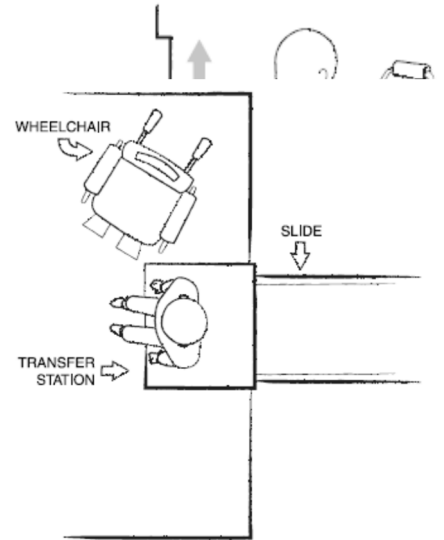
	6 歲	10歲
上部接觸範圍	38.3 英吋 (97.3 公分)	43.5 英吋 (110.5 公分)
下部接觸範圍	19.4 英吋 (49.3 公分)	21.1 英吋 (53.6 公分)

4. 參考 PLAYWORLD SYSTEMS INCORPORATED (2015) 出版的「Inclusive Play Design Guide」建議，其參考「粗大動作功能分級系統」(Gross Motor Function Classification System, GMFCS) 之中 6 歲、10 歲第 III 級兒童（能使用手持式移位輔具行動者，此類兒童在大部分的室內場所能使用輪椅或助行器行走）的能力範圍，建議可將遊具或遊戲板設置於下表高度：

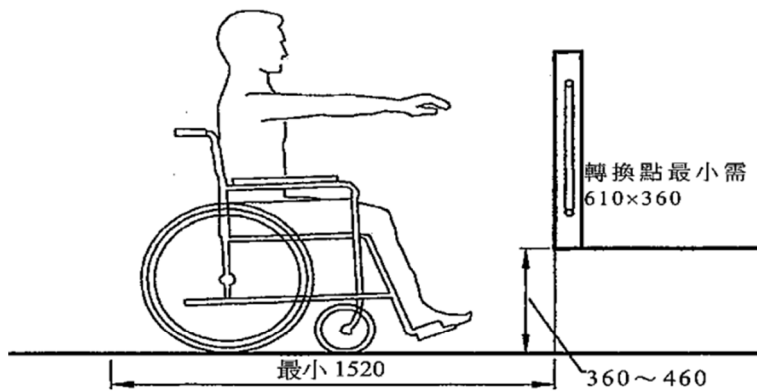
	6 歲	10歲
上部接觸範圍	38.3 英吋 (97.3 公分)	43.5 英吋 (110.5 公分)
下部接觸範圍	19.4 英吋 (49.3 公分)	21.1 英吋 (53.6 公分)

(四) 轉位台

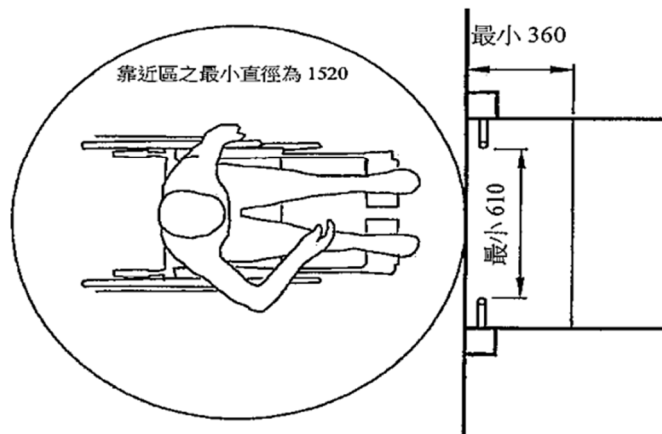
1. 在遊樂設施，例如滑梯旁設置轉位台，能夠幫助使用輪椅的兒童從輪椅座椅轉移至遊具上參與及遊戲。
2. 參考 PLAYWORLD SYSTEMS INCORPORATED (2015) 出版的「Inclusive Play Design Guide」及內政部營建署 104 年修訂施行之建築物無障礙設施設計規範，建議轉位台距離地面的高度不宜超過 46 公分，最佳設置高度介於 16 英吋 (40.6 公分) 至 18 英吋 (45.7 公分) 之間，如無法達到上述最佳設置高度，至少應符合 CNS12642 (民國 97 年) 之設置標準，轉位台距離地面的高度為 36-46 公分之間(參照下方圖示)。另轉位台周邊應保留輪椅轉位所需的空間，6 歲兒童坐在輪椅上雙腿向前時需要 3 英尺 2 英吋 (96.5 公分) 的空間，10 歲兒童則需要 3 英尺 8 英吋 (111.8 公分) 的空間。
3. 建議可以在滑梯兩側，一側設置轉位台，另一側設置有階梯的平台，便可讓不同能力的兒童使用。



單位：mm



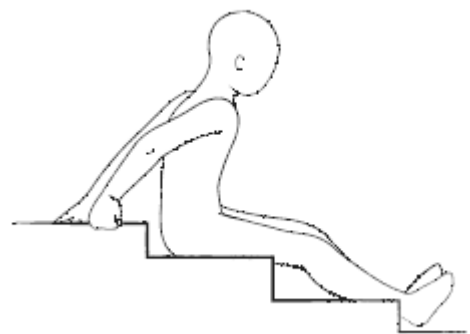
側視圖



平面圖

（五）轉位台階

1. 可以配合遊具不同的高度設置轉位台階，幫助無法使用雙腿功能者在不同高度間移動並從輪椅移位。
2. 身心障礙者可能有人倒著移動，參考 PLAYWORLD SYSTEMS INCORPORATED 於 2015 年出版的「Inclusive



Play Design Guide」建議，台階高度可以是 4 英吋（10.2 公分）、6 英吋（15.2 公分）或 8 英吋（20.3 公分），建議高度差越低越好。

十一、 遊具及遊戲性

一座理想的共融式遊戲場，必須能提供一個豐富、多元、具備不同程度挑戰的遊戲探索空間，讓不同年齡、能力及需求的兒童，都能夠獲得成長機會，充分發展認知、身體、情緒及社會互動功能。

參考 PLAYWORLD SYSTEMS INCORPORATED（2015）出版的「Inclusive Play Design Guide」，遊戲的類型可以分為「體能」、「感官」與「社交」，遊戲場的設計規劃目標應囊括上述三種類型的遊戲型態。以下就各種類型及型態說明：

- （一）**體能設施**：包括旋轉設施（如旋轉盤）、滑動設施（如開放滑梯、滾軸滑梯、隧道滑梯）、搖擺設施（如搖搖馬、搖搖盤）、擺盪設施（如鞦韆、溜索）、攀爬設施（如斜坡、攀爬架、攀岩設施、隧道等）、平衡設施（如平衡木-靜態平衡、搖晃吊橋、繩索-動態平衡）、跳躍設施（如彈跳床）、奔跑設施（如跑道、迷宮）、輪椅體驗設施（如輪椅可進入使用的旋轉盤、搖擺船）。
- （二）**感官設施**：包括前庭覺、觸覺（如沙坑或不同材質的遊具、鋪面）、聽覺、視覺、自然環境互動及放鬆區（提供安全感及包覆性）等。
- （三）**社交設施**：包括合作遊戲（如翹翹板）、社交互動（如跳房子、座椅區、沙坑等）、角色扮演與想像力（如舞台、小房子或小商店）及非結構性素材（如積木、輪胎、道具等）。

針對上述各項設施，建議設置原則如下：

- (一) 將類似功能的遊具放置同一區域
- (二) 建議設置旋轉設施，如旋轉盤、旋轉台等，對於自閉症者來說，旋轉是他們非常喜歡且專注的遊戲型態，可以帶給他們許多樂趣。建議選擇可以多人同時使用或可以坐著、躺臥型態的旋轉設施，除了能夠提供多人互動的機會外，也能夠讓肢體癱瘓或缺乏身體支撐能力的孩童參與使用。
- (三) 建議設置至少 2 種不同高度的滑梯，且建議其中一座是可以親子共玩或二人以上共玩的寬行滑梯，且滑梯應設置斜坡、轉位平台或轉位階梯，讓輪椅使用者能夠有機會進入，並應確保最高的滑梯障礙者也能夠參與使用。另建議如經費允許，可以設置不同材質的滑梯，但若設置金屬材質的滑梯，應考量光照角度或提供遮蔭，避免直接鋪曬於陽光下造成高溫燙傷兒童。
- (四) 設置搖擺設施，如搖搖馬，應有靠背、把手及踏板。如果經費允許，可以設置多人共用或搖擺方向不同的搖擺設施。
- (五) 建議設置擺盪設施（如鞦韆）並提供多種形式，包括幼兒鞦韆、親子鞦韆、皮帶鞦韆、無障礙座椅式鞦韆（提供缺乏身體支撐能力者使用）及鳥巢式鞦韆（提供躺、坐或多人同玩），另應提供不同高度的選擇。如空間允許，亦可設置圓周運動的鞦韆，增加遊戲樂趣。
- (六) 參考 PLAYWORLD SYSTEMS INCORPORATED（2015）出版的「Inclusive Play Design Guide」，其中針對攀爬設施分為三個等級，第一級包括緩斜坡、有扶手的梯子、貼地的攀爬網等，第二級包括等距階寬與良好支撐設計的攀爬架，第三級則為具有挑戰且需要技巧才能攀爬的設施，例如攀岩設施、蜘蛛狀繩網等。建議至少提供二種級別的攀爬設施且其中必須包括第一級。
- (七) 平衡設施可以設置不同高度、寬度的平衡木，提供不同能力者挑戰。
- (八) 為培養兒童體能及增強肌力，遊戲場應設置足夠的奔跑空間及山坡或坡道，讓兒童可以自在奔跑、追逐或攀爬，並確保足夠的寬度（130 至 150 公分）讓輪椅使用者亦能夠參與。如空間足夠，亦可設置波



旋轉設施一例

浪狀的道路，給予跑者及輪椅使用者適當挑戰。

- (九) 建議提供至少一項能夠同時讓兒童與輪椅使用者共同進入及使用的遊具，包括旋轉架或大型搖擺設施，創造多人互動的機會。
- (十) 如果經費、維護跟空間允許，建議可以設置沙坑，除可提供觸覺刺激與發展更多互動機會外，玩沙可以提供孩子創造、學習跟發揮想像力的機會，而針對使用輪椅的身心障礙者，建議設置玩沙平台或提供輪椅可靠近之遊戲板或挖沙設備等，讓乘坐輪椅的兒童能夠坐在輪椅上堆沙同樂。沙坑旁應設置沖洗設備，避免設置門檻或障礙物，路徑應平坦無障礙，排水格柵的間距應避免卡住輪椅輪子，沖洗設備的水龍頭建議可以採用揮桿設計，高度應考量兒童能接觸的高度（可參考九、(二) 接觸範圍）。
- (十一) 建議設置能提供聽覺、視覺刺激及促進感覺統合功能的各種樂器設施及遊戲板，惟設置上應考量輪椅使用者的接觸高度，並在範圍內提供多種高度選擇（可參考九、(二) 接觸範圍）。
- (十二) 好的共融式遊戲場應充分結合自然元素，如樹木、山丘等，將自然景觀及地景地貌融入設計當中，惟主要動線及遊戲場仍應注意維持平坦無障礙，且樹木應避免會結出果實掉落砸傷的意外。
- (十三) 在遊戲場應至少提供一塊區域能夠讓兒童獨處、舒緩情緒、休息並感覺到與遊戲場的遊樂設施暫時隔絕，並能讓家長或照顧者在此照看。對於自閉症者、智能障礙者或情緒障礙者來說，這樣的空間可以幫助他們緩和緊張與焦慮。
- (十四) 遊戲場應透過相關設計，創造兒童與兒童之間、兒童與成人之間互動、表演及發揮想像力的場合，例如設置舞台、社會性設施（如虛擬的商店）或於鋪面繪設跳房子等。遊具的選擇同時可以考慮選用多人共用的設施，如親子鞦韆、鳥巢式鞦韆、大型旋轉台等，讓兒童及親子之間能夠互動合作，發展社會及人際能力。

十二、支援設施

一座完整的共融式遊戲場不僅遊戲場內部動線要順暢，遊戲場內部飲水、沖洗設施、遮蔭、休息區等也應該達到無障礙，遊戲場周邊環境支持系統含大眾運輸系統（捷運、公車）、行進動線、停車位、無障礙廁所（含照護床）、緊急後送資源、AED 位置、遊戲場資訊的多樣化媒介揭露（點

字、摸讀地圖、音訊、QR code、易讀資訊等），甚至周邊設有無障礙席位之餐飲店家資訊都是構成共融式遊戲場支持系統的一部分。

有關支援設施，建議參考下列原則規劃或提升完整性及可及性：

- (一) 休息區的座椅空間預留多個可供輪椅進出使用的空間，避免將可供輪椅使用的座位設於兩側。休息區的桌面能有不同高度。
- (二) 沖洗區能夠讓無門檻讓輪椅進入，並有沉沙區。設有不同高度之水龍頭，設置部分揮桿式水龍頭，部分水龍頭接有水管以利沖洗，確保洗滌區達無障礙。
- (三) 飲水台應可供輪椅使用者靠近使用，飲水機宜採用按鈕式，並標示於遊戲場平面圖上。
- (四) 無障礙廁所應設有照護床，並於廁所提供點字、觸覺圖示說明引導。
- (五) 遊戲場周邊及內部指引系統應明確且以多種形式提供，遊戲場相關資訊應於本府共融式遊戲場網站充分刊載（含遊戲場配置圖、設施設備使用說明等）。
- (六) 設置一些有扶手和一些沒有扶手的長凳，讓輪椅使用者能夠使用。
- (七) 易讀版本的遊具使用說明。
- (八) 遊戲場周邊身障停車位應確保持有身心障礙停車證者優先使用，不得被非持有身心障礙停車證者占用。
- (九) 遊戲場主要出入口設置臨時上下車區（較大型遊戲場如花博公園美術園區共融式遊戲場），並於臨停上下車區設置等候座椅。
- (十) 因應臺北夏季天氣炎熱冬季多雨應設有遮蔭及遮雨設備。
- (十一) 進入遊戲場的動線應人車分離。
- (十二) 在遊戲場出入口附近設置可供放置輪椅、輔具、推車等空間，並於遊戲場周邊設置導盲犬等待區。
- (十三) 公車（含低底盤公車）、捷運資訊（含轉乘）刊載於本府共融式遊戲場網站及告示牌時建議以圖示搭配簡要文字說明

十二、原則預計啟用時間

本原則經 106 年 12 月由本府張秘書長哲揚主持之「106 年度臺北市共融式遊戲場第 5 次專家諮詢暨聯繫會議」通過，自 107 年 1 月 1 日起實施。

共融式遊戲場相關領域專家學者資料庫

領域	姓名	所屬單位	專長
兒童發展	邱春瑜助理教授	臺灣師範大學特殊教育學系	家庭支持、政策分析、融合教育
兒童發展	蔡延治創辦人	台灣玩具圖書館協會	兒童遊戲與發展
兒童發展	郭洛伶秘書	臺北市政府社會局	身障服務、身障兒童融合
遊樂設施	王俊傑主任	台灣檢驗科技股份有限公司（SGS）消費品及零售事業群檢驗部	兒童遊樂設施
心理師	宋祖駿心理師	文山特殊學校	特殊障礙兒童
職能治療師	廖笙光治療師	敦南兒童專注力中心技術長	兒童教養、兒童專注力評估與治療、感覺統合治療
職能治療師	黃上育治療師	職能治療師公會全國聯合會	兒童職能治療、兒童發展、身心障礙兒童輔具
職能治療師	羅鈞令治療師	臺灣職能治療學會常務理事/臺灣大學職能治療系兼任副教授	早期療育、感覺整合治療、兒童職能治療
職能治療師	王嵐治療師	職能治療自由工作者、還我特色公園行動聯盟	共融遊戲空間、遊具分析、活動設計、 兒童發展、感覺統合
職能治療師	曾威舜治療師	臺北榮民總醫院職能治療師、還我特色公園行動聯盟	共融遊戲空間、玩具暨兒童用品安全、水中感覺 統合、健康促進、健康環境營造
職能治療師	吳宜燁治療師	All for Kids 兒童職能治療網站主責職能治療師	兒童職能治療、家庭充權
遊戲治療師	柳秋雅治療師	心理輔導自由工作者	遊戲治療

障礙研究	郭惠瑜助理教授	東海大學社會工作學系	易讀資訊
身障團體（肢障）	陳明里專案經理	台北市行無礙資源推廣協會	肢體障礙者服務、無障礙設計規範
身障團體（視障）	藍介洲秘書長	社團法人中華民國視障者家長協會	視覺障礙者服務
身障團體（視障）	周俊穎組長	台北市視障者家長協會	視覺障礙兒童服務、視障者家庭支持服務
身障團體（智障）	王美琦理事	台北市自閉症家長協會	自閉症兒童議題
身障團體（智障）	林惠芳秘書長	中華民國智障者家長總會	心智障礙者服務
身障團體（聽障）	曹瑟宜理事長	中華民國聽障人協會	聽語障礙者服務
兒少團體	張淑惠理事長	社團法人台灣親子共學教育促進會	兒童遊戲、兒童權益
兒少團體	李宏文主任	兒童福利聯盟文教基金會	兒童權益
兒少團體代表	林月琴執行長	靖娟兒童安全文教基金會	兒童安全
倡議團體	周淑菁女士	台灣身心障礙兒童權利推動聯盟	身心障礙兒童權益、共融式遊樂設施
倡議團體	林亞玫女士	還我特色公園行動聯盟	兒童遊戲設計、兒童遊戲權、兒童參與表意權
家長代表	劉淑慧女士	身障兒童家長代表	身心障礙兒童家家長
身障倡議團體	劉于濟副理事長	台灣障礙者權益促進會	身障者、無障礙環境

臺北市府各局處設置共融式遊戲場資源盤點表

主辦局處					設置場地	
行政區					所在里別	
設置地址						
局處專案負責人					聯絡電話	
設置地點聯絡人					聯絡電話	
聯絡人電子信箱						
預計開工時間				年 月 日	啟用時間	年 月 日
設置場地總面積				m ² (坪)	遊戲場面積	m ² (坪)
檢核項目				檢核情形		
1	場地 地 周 邊 環 境 資 訊	大眾 運 輸	捷運	☐ 臨近_____捷運站，距離_____公尺 ☐ 臨近_____捷運站，距離_____公尺		
			公車	☐ 公車路線 1. 停靠站點： 路線編號： 2. 停靠站點： 路線編號： ☐ 低地板公車路線編號： （低地板公車資訊請查詢臺北市公共運輸處網站/無障礙乘車及 敬老愛心計程車/無障礙乘車項下查詢）		
		停車 車 位	無障礙 停車位	☐ 無障礙停車位_____格 ☐ 博愛車位_____格 ☐ 復康巴士車位_____格 ☐ 無障礙計程車招呼站_____格		
			一般 停車位	☐ 一般停車位_____格 1. 路邊停車位_____格 2. 路外停車位_____格（停車場： ） ☐ 機車停車位_____格 ☐ 計程車招呼站_____格		
		醫	醫院	☐ 3 公里範圍內醫院_____家（醫院： ）		

		療		□5 公里範圍內醫院_____家：
		無障礙設施	人行道	☐ 主要出入口人行道（考量公車/捷運/停車位步行動線） 1.人行道： ☐ 無 ☐ 有 2.人行道斜坡： ☐ 無 ☐ 有（坡度： %） 3.寬度：最寬_____公分/最窄_____公分（應大於 150 公分） 4.路阻（障）： ☐ 無 ☐ 有（如招牌、盆栽、車阻等）
			主要出入口	☐ 出入口（如公園、學校等場地之主要出入口） 1.地面是否順平（無門檻）： ☐ 否 ☐ 是 2.是否設有樓梯： ☐ 無 ☐ 有 3.是否設有符合無障礙設計規範之斜坡道： ☐ 無 ☐ 有 4.寬度：_____公分（應大於 130 公分） 5.是否設有路阻（障）： ☐ 無 ☐ 有 6.水溝格柵： ☐ 無 ☐ 有（開口： 公分，不得大於 1.3 公分）
		其他	其他	☐ 是否位於飛機航道： ☐ 否 ☐ 是 ☐ 其他備註：
檢核項目			檢核情形	
2	場地內部環境資訊	無障礙設施	主要通路	☐ 主要通路（場地主要出入口至遊戲場動線） 1.地面是否順平（無門檻）： ☐ 否 ☐ 是 2.是否設有樓梯： ☐ 無 ☐ 有 3.是否設有符合無障礙設計規範之斜坡道： ☐ 無 ☐ 有 4.寬度：_____公分（應大於 130 公分） 5.是否設有路阻（障）： ☐ 無 ☐ 有 6.水溝格柵： ☐ 無 ☐ 有（開口： 公分，不得大於 1.3 公分）
			廁所	☐ 遊戲場 100 公尺內廁所：_____間

				1.一般廁所：男性：_____間/女性：_____間 2.無障礙廁所：_____間 3.親子廁所：_____間 ☐ 遊戲場 300 公尺內廁所：_____間（不含 100 公尺內廁所） 1.一般廁所：男性：_____間/女性：_____間 2.無障礙廁所：_____間 3.親子廁所：_____間
			照護 設施	☐ 遊戲場 300 公尺內尿布台：_____處 ☐ 遊戲場 300 公尺內照護床：_____處 ☐ 是否設有輪椅/推車放置區： ☐ 無 ☐ 有 ☐ 是否設有休息區（如涼亭）： ☐ 無 ☐ 有
		遊 戲 場	遊戲場 周邊	☐ 是否設有戶外體健設施： ☐ 無 ☐ 有（設施數：_____項） ☐ 是否設有沖洗設施： ☐ 無 ☐ 有
			遊戲場 內部	☐ 原有設施（新設遊戲場免填） 1. ☐ 溜滑梯 2. ☐ 盪鞦韆 3. ☐ 翹翹板 4. ☐ 沙坑 2. ☐ 單 槓 5. ☐ 攀爬架 6. ☐ 其他： ☐ 原有設施上次汰換：_____年_____月（是否逾年限： ☐ 否 ☐ 是） ☐ 原有設施是否仍堪用（ ☐ 否 ☐ 是）
3	基本 數 據	人 口	人口 統計	☐ 所在里 1.人口數：_____人 2.6 歲以下：_____人 3.7-12 歲：_____人 ☐ 身障人口 1.人口數：_____人 2.6 歲以下：_____人 3.7-12 歲：_____人
		遊 戲 場	遊戲場 統計	☐ 所在里遊戲場：_____處（含共融式遊戲場：_____處） ☐ 場地周邊 1 公里內遊戲場：_____處（共融式遊戲場：_____處） ☐ 行政區遊戲場：_____處（含共融式遊戲場：_____處）

4	綜合評估	交通適切性（或說明能否改善）： 環境適切性（或說明能否改善）： 使用需求性： 評估結果：
---	------	--

本表參考資料：市區道路人行道設計手冊、建築物無障礙設施設計規範、臺北市各機關辦理活動設置無障礙設施及服務檢核表

參考文獻

Playworld Systems Incorporated (2015) *Inclusive Play Design Guide*. Retrieved September 15, 2017, from <https://www.accessibleplayground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf>

Playcore (2015) *The Seven Principles of Inclusive Playground Design*. Retrieved November 10, 2017, from <http://www.inclusiveplaygrounds.org/me2/principles>

內政部建築物障礙設計規範(民國 104 年)

<http://www.cpami.gov.tw/filesys/file/chinese/publication/law/lawdata/1030813014.pdf>

身心障礙者權利公約 convention on the rights of persons with disabilities，資料檢索日期：2017 年 12 月 22 日。

https://crpd.sfaa.gov.tw/BulletinCtrl?func=getBulletin&p=b_2&c=C&bulletinId=56

兒童權利公約(Convention on the Rights of the Child)，資料檢索日期：2017 年 12 月 22 日。

<https://www.sfaa.gov.tw/SFAA/Pages/List.aspx?nodeid=586>