



一、前言

站在魔法精靈故事屋的門前，等候的小朋友們一雙雙充滿好奇、興奮的眼神流露在臉龐上；走進故事屋內，突然被四周佈滿圖畫的空間所吸引，有可愛的小公主、活潑的小動物，美麗的花朵，彷彿來到一個美妙的世界；隨後坐在特製的魔毯繪畫上，由「精靈哥哥、姊姊」的帶領，一起悠游於神話的天地裡。

這是史前館新開闢的「魔法空間」，在故事屋內，藉著故事活動，一場場奇幻的遊歷，就這麼鋪陳出來……

二、緣起與籌備

2007年10月公服組開始籌組說故事活動，懷抱的初衷其實很單純，希望能夠為小朋友們盡一點心力，將本館的核心業務，也是讓一般人認為冷門的學問－『史前文化』與「南島民族文化」，換成一種小朋友聽得懂的語言，讓他們輕鬆地走入知識殿堂，且讓大家更能夠接近與喜愛博物館。

（一）故事團隊的建立與定位

「魔法精靈」說故事團隊正式成型，是公服組集體創作的成果，由解說員同仁為主體，主要考量解說員本身經過專業訓練，對於本館展示核心主題－考古學與民族學的基礎學術涵養，由他們來實施較具說服力，一方面具備解說技巧訓練，執行起來駕輕就熟，因此解說員化身為各式精靈，包括蝴蝶精靈、糖糖精靈、彩虹精靈、月光精靈、櫻花精靈、雲豹精靈、丸子精靈、恐龍精靈等8位，組成了說故事團隊，並將初期定位於原住民神話故事，以吸引小朋友的興趣為主，開始一連串的籌備和規劃說故事相關內容。

（二）籌組經過

經過組內多次的會議討論，溫璧綾與廖碧蘭、邱瓊儀等同仁們提供各種構想，包括團隊名稱、實施方式、故事選擇、技巧訓練、故事屋觀摩等大大小小意見，交由殷淑婷、吳文婷兩位解說員規劃彙整，「神話魔毯」就是在她們憚盡心力之後訂出的名稱，希望參與的小朋友們，藉由搭乘魔毯，翱翔於神話的世界。



有了魔毯的概念，接著構想繪製一個涵蓋性的圖案，足以傳達魔毯與精靈這種精神意象的logo，經過多方詢問與找尋，終於找到年輕藝術家黃柏維，他幾乎以義務和回饋地方的誠意來進行創作，將構思化為具體形象，甚至於在沒有接觸故事團隊精靈的情況下，將每一位精靈的特性，描繪得十分近似，例如彩虹精靈一副向前衝的性格、櫻花精靈的嬌柔、丸子精靈的可愛…

三、故事屋的規劃

故事屋是說故事的基地，也是精神的核心，小朋友們置身在屋內的情境裡，一方面聽著故事，感受到其中的樂趣，另外藉著奇特的氛圍，達到深入其境的效果。

（一）故事屋的草創

故事屋的地點選擇是籌備過程中最大的困擾，在本館空間利用已趨飽和的情況下，曾經考慮館史室、貯藏室等空間，但皆因使用或業務需要而難產，連帶地也讓規劃停滯不前。

最後找到教資中心內的接待室，雖然空間不大，但是說故事活動規劃，每場次也以2、30人為限，勉強可行，尤其是能夠結合教育資源中心的活動資源，做整體應用，倒是十分適切的事。

2008年3月館務會議中，在館長及主管們的支持下，通過了教育資源中心接待室空間成立故事屋案，立即將已研議的森林故事屋意象呈現，小朋友們推開繪滿樹屋的房門，就可以進入一個奇妙的世界。展教組同仁劉世龍也進行加裝監控螢幕及設備，方便屋外的家長們，隨時可以關心、掌握故事屋內的小朋友動向，故事屋的雛型乍現。

（二）故事屋的規劃

在說故事活動推動的同時，展示教育組林毓蓓也正執行教資中心的改善案，適時納入故事屋的設計，經過展教、公服兩組同仁多次跨組會議，不斷地檢討修正，也完成了魔法精靈故事屋的主要規劃方向。

設計主軸環繞在精靈故事屋周遭，以森林為大環境，有巨大的樹木、花朵和動



物，八位精靈分別置身在森林裡，有的俏皮地躲在花叢間，有的穿梭於樹林裡，或飛翔在天空中……

規劃中，可愛的故事屋軸線，一直延伸至親子動手做教室，就如同精靈們的工作坊般，使整體故事屋的氛圍更加濃厚。

四、故事內容與訓練

為了讓說故事內容精彩，同時與其他單位說故事的區隔，故事團隊做了很多努力，相互激勵並且實地觀摩，期許帶給社會大眾的是非常具有「史前館味」的活動。

（一）分組演練與觀摩

故事團隊採分組方式進行故事內容研習與排練，以兩人為一組，方便相互支援與配合，也可以彼此鼓舞打氣，從故事文本的選擇、情節的編排、技巧訓練、肢體語言的搭配，都經過小組充分反覆的思考與演練，務使達到最好的效果。

同時，為了讓故事團隊充分掌握說故事的技巧要領與整場的掌控，同仁們分梯次前往台北的故事屋實地觀摩，吸取經驗，以做為活動時的參考，成員們的獲益頗大。

（二）結合輔助教具與互動

輔助教具的設計係由故事中，具關鍵性的情節或內容，描繪成約60×50cm的圖卡，增加說故事內容的想像或具體形象，首批圖卡委請畫家侯方揚製作，設計以方便攜帶和適合移動為主，讓小朋友在聽故事之時，可以對照故事內容，收到身歷其境的效用。

在正式上場前，各組先後進行預演，彼此針對內容情節的緊湊性、小朋友的理解能力、內容口語化及如何更吸引小朋友的注意力等等各方面進行最後檢討，藉著相互的學習與改進，將小組之間的缺失減到最少，確實達成良性的競爭理想。

五、活動型態與推動

2008年6月1日，說故事活動正式上場，在本館教資中心故事屋舉行，丸子精靈（林雪芬）首先上陣，生動活潑的描述「百步蛇的新娘」故事，隨後也陪著小朋友們動手畫下故事內容。

故事屋的設立後，與教資平時舉辦的親子動手做活動及原住民樂舞表演等資源整合，成了一個完整的假日活動系列，為遊客提供了多元性的活動項目。

（一）假日例行活動

說故事活動時間訂於每周日上午十時，活動推出前教資中心同仁楊素琪、呂亞竹設計夾報推廣並接受預約報名等作業，推出以來頗受到家長及小朋友們的歡迎，實施的前12周人數如下：

日期	題目	人數
6月1日	百步蛇的新娘	35
6月8日	神奇呼喚術	28
6月15日	飛魚的傳說	25
6月22日	神奇呼喚術	28
6月29日	飛魚的傳說	32
7月06日	神奇呼喚術	38
7月13日	百步蛇的新娘	20
7月20日	神奇呼喚術	32
7月27日	飛魚的傳說	42
8月3日	飛魚的傳說	13
8月10日	神奇呼喚術	27





(二) 偏遠部落的分享

7月3-5日首次辦理的「部落史前館日」活動，魔法精靈說故事活動結合史前館扶持的原住民樂舞團隊資源，共同跨出了本館，到屏東縣牡丹鄉牡丹村、來義鄉平和村等部落進行說故事分享活動。

當彩虹精靈（李虹妮）與月光精靈（張瓊月），身著精靈佩件，手握仙女棒出現，為部落的孩子進行說故事活動的同時，排灣族小朋友聽著泰雅族的以「神奇呼喚術」故事，聽完後，跟著精靈姊姊一起動手，試做紋身貼紙，體會泰雅族獨特民族文化特徵，感受想必不同。

六、博物館資源分享與社會服務

說故事活動的設計，原本就不僅限於本館實施，希望藉助它的活潑與方便性能夠帶往各地，分享博物館的資源也行銷史前館，尤其是資源缺乏的偏遠地區的弱勢族群，更是服務的對象。

(一) 工作經驗的分享

比較起其他說故事團體，史前館魔法精靈說故事團隊尚屬新生，但是藉由例行活動累積的經驗及結合整體資源的推廣，很快地建立品牌與知名度，本館也樂於將史前館故事團隊的經驗與各界分享。

8月20日由中華民國博物館教育委員會委託台塑文化基金會、長庚大學假長庚大學舉辦的「在博物館說故事-教育與導覽研習活動」也特別邀請本館說故事團隊參與，文婷與淑婷代表與會，發表相關工作經驗報告。



(二) 多元開發與社會服務

故事屋的設立與故事活動朝著多元開發方向思考，2008年11月展教組與公服組計畫結合教資中心舉辦募集繪本活動，向全國各地徵求二手繪本書，在整理後配合新購繪本，一起送繪本到部落。

這項活動將由說故事團隊負責執行，送繪本到部落時，魔法精靈也將好聽的故事直接帶到各學校或社區，把故事送回家，讓民眾分享到史前館的各項資源，善盡社會服務的職責。

當然說故事的開發仍持續進行，除了陸續推出好聽故事外，透過拓大志工的參與，加入說故事團隊，也將規劃以本館核心展示為主軸，發展更多資源，例如徵求史前文物的想像故事創作，或者進一步籌設兒童劇團演出神話故事等，發揮多樣藝文形態的可能性。

七、結語

魔法精靈說故事活動推出以來，深受民眾的歡迎，不少家庭已將周日聽故事列為全家活動之一，在每一場故事活動之後，教資中心也鼓勵家長填寫問卷，家長們多半表示「這樣的活動很好，值得推廣」，大大增加我們的信心，不少家長也直接表揚擔綱演出的精靈很棒…當然也有家長這麼寫「謝謝你們說了一個美好的故事」（陳佳裕）。

其中一位家長寫下：「小朋友聽的很高興，快樂地過了一個週末假期」（賴泰宏），這也正是我們所盼望達成的目的。

（本文作者為史前館展示教育組主任林建成）