

象徵性遊戲與早期語言之發展關係

邱建雄^a 張顯達^b

輔仁大學語言學研究所^a 台灣大學語言學研究所^b

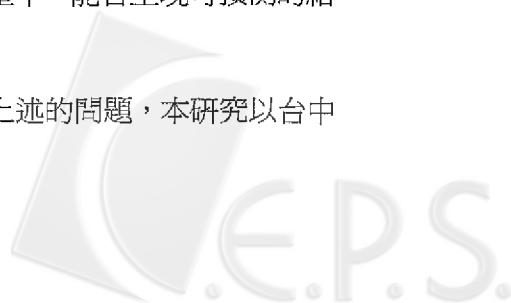
本研究探討象徵性遊戲與早期語言發展之間的關係。十位幼童，分別是四名年約一歲三個月正常發展兒童，三名2~3歲唐氏症兒童，及三名2~3歲語言發展遲緩兒童，在八個月的其間，前後共四次，接受象徵性遊戲能力測驗及語言樣本採集分析，並於研究開始與結束時由臨床心理師評估個案整體發展。研究結果發現在語言發展上所區分的呢喃期，單字期，與雙字期，可以對應到遊戲複雜度的第一層次（感官與前象徵遊戲），第二層次（單一與組合象徵遊戲），及第三層次（內在計劃象徵遊戲）。在三組兒童中，正常發展兒童的象徵性遊戲與語言發展存有高度的相關性，兩者同時成長。唐氏症兒童雖然有較長的過渡期，但語言和遊戲兩者在發展步伐上亦呈現並進的相關性。語言遲緩兒童則呈現較複雜的關係。

關鍵詞：象徵性遊戲、早期語言發展、唐氏症、語言發展遲緩

語言與認知發展的關係，長久以來，都是語言學家與心理學家所關心的主題。根據 Piaget 的理論⁽¹⁾，語言是整體認知能力的一部份，與符號功能同時在感官運動期末期出現。國外的研究結果(Terrell, 1984; Roth & Clark, 1987; Bates et al., 1979)⁽²⁾⁽³⁾⁽⁴⁾，一般也都相信早期語言發展與象徵性遊戲(symbolic play)的發展有著顯著的關係。不過也有一些學者提出語言與其他認知能力各自獨立發展的說法⁽⁵⁾，這在臨床上似乎也可以找到語言與認知發展不一致的個案⁽⁶⁾。

由於上述的文獻都是以英文為背景的研究，我們不確定這樣的結果是否可以應用在講中文的小孩身上。中文並非屈折性語言(non-inflectional language)，沒有像英文中的字尾變化。在習得過程中，兒童不必處理這一類的問題。這樣的文法發展特徵是否會讓說中文的孩童在早期的兒童語言發展的速度加快，使得他們的語言與其他符號發展呈現一個不同的面貌？而在特殊的兒童中，能否呈現可預測的結果呢？

為了探索上述的問題，本研究以台中



地區正常發展，語言遲緩及唐氏症兒童為研究對象，比較早期語言發展與象徵性遊戲在這三個不同特質族群中所呈現的關係，藉以探討在中文背景中，語言與象徵性遊戲的相關性，及象徵性遊戲在早期語言發展上指標性的意義，並希望能提供臨床診斷語言障礙另一篩檢工具，及語言治療介入課程設計之參考。

相關文獻與理論

由於本研究是關於語言與象徵性遊戲的發展，因此本節的回顧先從語言發展開始，再討論遊戲發展的文獻，最後是兩者之間的發展關係。

近代有關英語語言發展的研究，大都採用 Brown 的 MLU 分期（請參考表一）⁽⁷⁾。

表一 Brown (1973) 之語言發展分期

階段	MLU 值	估算年齡	語法發展特徵
I	1.0-1.99	1;6-2;2	Semantic roles and Syntactic relations
II	2.0-2.49	2;3-2;6	Grammatical morphemes and modulation of meaning
III	2.5-3.24	2;7-2;10	Modalities of simple sentences
IV	3.25-3.74	2;11-3;4	Embedding
V	3.75-4.25	3;5-3;10	Coordination

表二 Hsu (1992) 國語語法發展歷程

階段	年歲	例句
單詞	1;0 - 1;6	車車
簡單句	1;6 - 1;10	超人給你
包接子句	1;11 - 2;6	這是小阿姨鄉的
複合句 (I)	2;6 - 4;2	你給我，我就給你
複合句 (II)	4;2 - 6;0	如果你認識我弟弟，就行了

但由於國語缺少語法詞素的特性，Brown 的模式在國語發展歷程中無法尋找到合理的對照。Hsu 根據他在台北所收集的語料，提出了一個四階段的國語發展歷程（見表二）⁽⁸⁾。本研究基本上是以 Hsu

的架構為依據。

遊戲發展的文獻也是相當豐富。由於篇幅關係，我們只介紹 Ogura 提出的發展模式（見表三）⁽⁹⁾。

供符合本研究基本要求者。初期的個案選擇並無特別檢驗篩選，基本上以語言能力介於單字期 (one-word) 為主。研究期間，正常個案接受正常照顧與良好語言環

境刺激，唐氏症個案及遲緩個案持續接受語言治療介入和其他復健治療。個案基本背景如表五。

表五 個案基本背景資料

代號	姓氏	類型	性別	年齡	語言能力
NL-1	Lin	正常	女	14	單詞
NL-2	Chen	正常	女	14	單詞
NL-3	She	正常	男	15	單詞
NL-4	Ma	正常	男	15	單詞
DS-1	Chang	唐氏症	女	39	雙詞
DS-2	Fang	唐氏症	女	35	單詞
DS-3	Han	唐氏症	男	29	單詞
DL-1	Lo	遲緩	男	29	單詞
DL-2	Jiang	遲緩	女	38	雙詞
DL-3	Shu	遲緩	男	30	單詞

二、研究工具

(一) 語言發展評量

由於國內仍然沒有標準化的評量工具可以評估早期的語言能力，本研究對於語言樣本以非標準化方式分析。

1. 語料採樣

採樣來自個案的自發性語料，並且符合 Halliday 所歸納的早期語言功能（即 1. 工具性 2. 操縱性 3. 互動性 4. 啟發性 5. 個人性 6. 想像性 7. 知識性）為採樣標準⁽¹¹⁾。

2. 平均語句長度 (MLU)

平均語句長度的語料是來自「象徵性遊戲測驗」中的自發性語言樣本（即符合

前項所描述的語言功能），根據張顯達的中文平均語句長度計算規則，語言單位以語詞指標為主⁽¹²⁾，求得其平均語句長度，以評估個案語言能力。由於在單詞階段，幼童的語言表達常使用難以辨別的語音形式，這一類的言語表現在本研究一律記零。但由於這些言語表現，有明顯的溝通意圖，符合 Halliday 的早期語言功能，其語音雖然難以辨別，以至無法計算其中的長度，但此等語句仍加計於語句總數。所以，本研究中部分個案的 MLU 值是小於一。透過是項修正計分，我們即可區別初期 jargon 量多與量少的個案在語言方

面的發展：jargon 量少者我們假定發展較優。

3. 詞彙量

兒童的詞彙量會隨著年齡增長而增加，且發展到某一時間之後會急速增加⁽¹³⁾，由此，我們可以看到個案語言發展的變化。本研究詞彙量的計算，有效語料來自正式測驗中個案在遊戲活動中具互動性的自發性語言樣本。由於各個案在此段測試中的發言次數個別差異極大，所以不採用總語句數為分母，以免將溝通風格摻入分析之中，影響對資料的詮釋。樣本間的對比基礎是建立在 Symbolic Play Test 的四組遊戲活動上⁽¹⁴⁾。

(二) 遊戲能力發展評量

此研究中，遊戲能力發展之評量以標準化的 Symbolic Play Test 為主，測驗中包含了四個不同情境的玩具（情境一：大娃娃，湯匙，碟子，杯子，梳子；情境二：床，枕頭，毯子，小女娃；情境三：椅子，桌子，桌巾，叉子，刀子，盤子，小男娃；情境四：拖車，拖拉機，木條）。在第三及第四次實驗中，加入了第五個情境（小嬰娃，奶瓶，浴盆，娃娃車），以避免個案對玩具產生記憶效應。這些玩具都是實物的縮小，最大的（大娃娃，拖拉機）為長 14 公分，寬 8 公分，高 6 公分。

(三) 整體認知發展評量

在整體認知發展的評估，本研究採用「嬰幼兒發展測驗」（DDST），雖然國內還沒有建立常模，但在臨床上是常用的檢

測工具。此評量工具由臨床心理師操作施測及評分，先後兩次，於此研究中相隔四至六個月。另外，同樣也請個案家長填寫「學齡前兒童行為發展量表」（CCDI），由心理師評分，藉以參考評估個案的整體發展情形。

三、施測步驟

象徵性遊戲能力測驗，程序上分暖身及正式測驗兩階段。暖身階段由家長或施測人員帶領研究個案操作另一套不同的玩具，可以任意交談或引導個案遊戲，待其進入自然狀況後，便開始正式測驗。正式測驗階段，以標準化的 Symbolic Play Test 為主，由研究個案獨立自由操作各個不同情境的玩具。測驗時，無時間限制，當個案呈現不感興趣或動作重複時，即可更換或停止。過程中，家長或施測人員原則上是被動的自然回應個案的表現，當個案不專心於測驗時，可以「這是什麼？」及「你在做什麼？」為指導語來提醒個案的注意力。實驗全程以 V8 攝影機自動拍攝記錄，以供之後的評分及語料取樣轉錄。

四、評分方式與信度

象徵性遊戲能力測驗之評分，由兩名評分者分別觀看錄影帶，依標準化評分表及遊戲複雜度兩種標準評分。標準化評分以評分手冊為標準，為四個情境評分。遊戲複雜度根據 Ogura 的分類（如附表一），以秒為單位，記錄個案遊戲表現的難易度。兩位評分者的相關度，標準化評分中

正常發展組爲 .70，唐氏症組爲 .74，語言遲緩組爲 .69，在遊戲複雜度中爲 .75。其中一名評分者不瞭解個案背景，對此研究內容及目的也不熟悉。

五、語言與遊戲之分類對應

根據 Ogura 所發現的語言與遊戲發展模式，本研究把遊戲發展分爲八個等級；即 1. 感官運動性型 (sensorimotor)、2. 前功能性型 (pre-functional)、3. 前象徵性型

(pre-symbolic)、4. 自我中心象徵性型 (centered symbolic)、5. 去自我中心象徵性型 (decentered symbolic)、6. 替代性型 (substitutional)、7. 組合性型 (combinatorial)、8. 內在計畫性型 (internally directed)，並且可以對應到語言發展上所區分的呢喃期 (babbling stage)，單字期 (one-word stage)，與雙字期 (two-word stage)，如表六。

表六 語言與遊戲之分類對應表

對應階段	語言發展階段	遊戲發展階段	OGURA (1991)
I	呢喃期	1 Sensori-motor	SM
			SEM
		2 Pre-functional	IRM
			GM
II	單詞期	3 Pre-symbolic	CRM
			FRM
		4 Centered	CAN
			PSP
		5 Decentred	POP
III	雙詞期	6 Substitutional	PDP
			SP
		7 Combinatorial	CSP-1
			CSP-2
		8 Internal	PP

貳、結果與討論

語言發展與象徵性遊戲在三組個案中分別呈現了不同的相依關係。以下僅就較具代表性的個案做討論。

一、正常發展組 (NL)

1. 個案 NL-1

由評分結果（見表七）可知，NL-1 的正

常發展具體反映在語言，認知及象徵性遊戲的表現上。象徵性遊戲分數，平均語句長度及詞彙量都有隨著年齡增加。對應其遊戲發展與語言發展，發現兩者的對應關係符合理論所預期。當語言發展由單字期進入雙字期時，遊戲發展有由第二層次進入到第三層次。在個案 NL-1 的身上，語

言與象徵性遊戲呈現密切相關。另外，應用在 NL-1 身上。
Symbolic Play Test 所對應的常模也可以

表七. NL-1 測驗評分資料

年齡（年；月）	(1;2)	(1;5)	(1;7)	(1;9)
象徵性遊戲分數(SPT)	5	9	11	14
平均語句長度	2/2	16/33	69/94	92/100
	1	0.48	0.73	0.92
詞彙量	1	7	8	19
遊戲發展階段	7	5	5	8
對應階段	II	II	II	III
語言發展階段	one-word	one-word	one-word	two-word
[DDST] / 施測日	12/18 (1;3)			6/29 (1;9)
粗動作發展	1;8			2;7
精細動作及適應能力	1;2			1;6
語言發展	1;6			1;9
身邊處理及社會性	1;7			3;0
[CCDI]				
粗動作發展	2;3			2;10
精細動作發展	2;3			3;3
溝通表達	1;7			2;4
概念理解	1;5			3;9
環境理解	1;9			3;2
身邊處理	2;3			3;0
人際社會	1;8			2;11
一般發展	2;0			4;3

2. 個案 NL-4

NL-4 在本研究中屬於正常發展組，但是在研究開始之後，其發展呈現類似遲緩的現象，在各項評分中，他的表現都不好，且成長緩慢。在 DDST 與 CCDI 的評分，也多低於同年齡表現，且在語言表達理解

上特別落後。然而，在語言與象徵性遊戲發展上的對應仍呈現一致。兩者同步成長，當語言停滯在呢喃期許久之後，進入了單字期，遊戲發展也呈現相同的成長曲線由第一層次進入第二層次。

NL-4 的測驗評分資料如表八。



表八・ NL-4 測驗評分資料

年齡(年;月)	(1;3)	(1;6)	(1;8)	(1;10)
象徵性遊戲分數(SPT)	0	1	1	4
平均語句長度	0/0	0/10	0/3	19/44
	0	0	0	0.43
詞彙量	0	0	0	4
遊戲發展階段	2	3	3	5
對應階段	I	I	I	II
語言發展階段	Babbling	Babbling	Babbling	one-word
[DDST] / 施測日	12/23 (1;3)			6/29 (1;11)
粗動作發展	1;0			1;7
精細動作及適應能力	1;2			1;2
語言發展	0;7			0;7
身邊處理及社會性	1;7			2;6
[CCDI]				
粗動作發展	1;11			2;1
精細動作發展	2;4			2;0
溝通表達	1;2			1;1
概念理解	1;2			1;4
環境理解	1;5			1;6
身邊處理	1;8			1;7
人際社會	1;0			1;10
一般發展	1;6			1;9

二. 唐氏症組 (DS)

1. 個案 DS-1

由 DS-1 的評分結果(表九)，可以看到他在此研究期間的發展很緩慢，似乎是在第一次測試之後，就進入了某一發展平台，

在第二、三、四次的測試，表現穩定一致。兩次的 DDST 未能看到其發展的轉折點，CCDI 的資料不齊全。在語言發展與遊戲發展的關係在第一次測試之後，呈現出一致的關係。

表九・ DS-1 測驗評分資料

年齡(年;月)	(3;3)	(3;6)	(3;8)	(3;10)
象徵性遊戲分數(SPT)	9	9	11	13
平均語句長度	22/27	223/100	136/96	85/82
	0.81	2.23	1.42	1.04
詞彙量	13	25	29	32
遊戲發展階段	6	8	8	8
對應階段	II	III	III	III
語言發展階段	two-word	two-word	two-word	two-word

[DDST] / 施測日	1/31(3;4)	6/22(3;10)
粗動作發展	1;10	2;6
精細動作及適應能力	2;0	2;0
語言發展	3;0	3;0
身邊處理及社會性	5;0	3;0
[CCDI]		
粗動作發展		2;6
精細動作發展		2;8
溝通表達		2;8
概念理解		3;0
環境理解		3;3
身邊處理		3;0
人際社會		3;6
一般發展		3;0

2. 個案 DS-3

由表十的資料中，我們可看到 DS-3 在此整個研究期間，是停留在同一個發展階段。在象徵性遊戲分數，詞彙量及 DDST 與 CCDI 都僅有些微的進步。

這樣的發展平台也反映在其語言發展與遊戲發展的關係上。兩者的表現維持一致的關係，都停留在單字期與第二層次。

三、語言遲緩組 (DL)

1. 個案 DL-1

個案 DL-1 為語言發展遲緩兒童（表十一），在其 DDST 及 CCDI 的成績上，我們可以發現其整體發展並不異於其同年齡小孩。在語言上的發展，卻又似乎出現障礙。在其他的評分上，DL-1 的表現在最後一次測試中有稍微明顯的進步。語言與象徵性遊戲的發展關係上，在此亦呈現出兩者發展一致的相關性。同時表現語言發展單字期與遊戲發展第二層次。

表十・ DS-3 測驗評分資料

年齡（年；月）	(2;5)	(2;7)	(2;9)	(3;0)
象徵性遊戲分數(SPT)	5	6	6	7
平均語句長度	7/10 0.7	18/24 0.75	1/1 1.0	33/64 0.52
詞彙量	2	5	1	14
遊戲發展階段	7	6	4	7
對應階段	II	II	II	II
語言發展階段	one-word	one-word	one-word	one-word
[DDST] / 施測日	1/? (2;6)			6/16 (3;0)

粗動作發展	1;8	1;8
精細動作及適應能力	1;6	2;0
語言發展	1;6	1;6
身邊處理及社會性	2;0	2;6
[CCDI]		
粗動作發展	2;0	2;0
精細動作發展	1;8	1;8
溝通表達	1;2	1;3
概念理解	0;11	1;0
環境理解	1;4	1;2
身邊處理	1;5	2;5
人際社會	1;1	1;5
一般發展	1;5	1;9

表十一・DL-1 測驗評分資料

年齡(年;月)	(2;5)	(2;7)	(2;9)	(2;11)
象徵性遊戲分數(SPT)	9	10	9	12
平均語句長度	9/36	19/36	18/37	46/54
	0.25	0.53	0.49	0.85
詞彙量	4	5	8	20
遊戲發展階段	5	7	6	7
對應階段	II	II	II	II
語言發展	one-word	one-word	one-word	one-word
[DDST] / 施測日	2/22 (2;7)			6/23 (2;11)
粗動作發展	2;0			2;10
精細動作及適應能力	2;0			2;9
語言發展	1;11			3;0
身邊處理及社會性	2;6			3;1
[CCDI]				
粗動作發展	2;9			2;9
精細動作發展	2;0			4;3
溝通表達	1;11			2;6
概念理解	1;10			2;6
環境理解	3;0			3;8
身邊處理	1;10			2;4
人際社會	3;0			3;6
一般發展	2;9			2;11

3. 個案 DL-2

由 DL-2 四次的評分中（見表十二），我們可以發現其表現極不穩定，在象徵性遊戲分數，平均語句長度，及詞彙量都有很大的波動。彼此間也沒有呈現出發展上的相關性。由於 DDST 兩次的施測日太近，我們以 CCDI 分數的發展表現為主，DL-2 在整體發展上都遲緩，也沒有明顯的進步。在語言發展與遊戲發展的對應上，DL-2 呈現不一致的情形，遊戲發展落後

語言發展，前三次的測試中，語言為雙字期，而遊戲能力在第二層次。一直到第四次測試，語言與遊戲發展才呈現一致。對於這樣的現象有兩種可能的解釋：第一，DL-2 前三次是因呈現兩個發展階段的轉折期而出現了語言與遊戲不一致的波動，到了第四次才進入穩定階段。另一個解釋是，由於 DL-2 本身因遲緩兒的不明原因，使得語言與象徵性遊戲各自獨力發展，而出現發展不一致的現象。

表十二・DL-2 測驗評分資料

年齡（年；月）	(3;2)	(3;5)	(3;7)	(3;9)
象徵性遊戲分數(SPT)	14	12	19	13
平均語句長度	17/19 0.89	58/54 1.07	5/7 0.71	55/51 1.08
詞彙量	6	13	5	19
遊戲發展階段	5	7	7	8
對應階段	II	II	II	III
語言發展階段	two-word	two-word	two-word	two-word
[DDST] / 施測日	4/13(3;7)			7/5(3;10)
粗動作發展	2;6			2;6
精細動作及適應能力	2;9			4;0
語言發展	1;9			1;7
身邊處理及社會性	3;6			3;0
[CCDI]/施測日	1/17(3;3)			
粗動作發展	2;6			2;6
精細動作發展	4;0			6;0~
溝通表達	2;3			2;10
概念理解	2;0			1;10
環境理解	2;8			2;3
身邊處理	2;3			2;6
人際社會	2;3			2;3
一般發展	2;7			2;9

參、討論與結語

由此研究的分析發現，在正常發展兒童裡，象徵性遊戲與語言發展的確存有高度的相關性，兩者同時成長。在唐氏症組中，雖然個案顯現其發展階段的過渡期比正常發展個案還要長，還不穩定，但在語言與象徵性遊戲發展上亦呈現出相關性。而在發展遲緩兒童組裡，由於這組兒童本身的異質性很高，無法看出明顯的族群性特徵，就本研究中的三名個案所呈現的結果發現，在一般發展正常而僅語言遲緩的個案中，語言與象徵性遊戲仍保有其發展上的相關性；而整體遲緩的個案裡，語言與象徵性遊戲能力有可能發展一致，也可能各自獨立發展，而發展關係不一致。

早期語言發展與象徵性遊戲的相依關係在中文背景的兒童中也可以得到證實。象徵性遊戲的複雜度與語言發展階段，大致上存在兩個過渡點（transition point）。在語言發展上所區分的呢喃期（Babbling stage），單字期（one-word stage），與雙字期（two-word stage），可以對應到遊戲複雜度的第一層次（Level I: sensory-motor action, pre-functional, pre-symbolic），第二層次（Level II: centered symbolic, decentred symbolic, substitutional play, combinatorial），及第三層次（Level III: internally directed）。但在兩者的先後關係，國外大部分的研究發現遊戲比語言先出現新的能力⁽¹⁵⁾，本研究發現卻是語言比遊

戲先進入下一個發展階段。這樣的結果也許與中文的文法發展特徵有關。

在發展理論上，本研究結果較支持「局部同源」假說，並提供「心智模組」假說一可支持的證據。在正常發展中，語言與象徵性遊戲呈現高度相關，而這樣的相依關係可能會因某些不明原因而改變。

在應用層面上，本研究結果顯示「象徵性遊戲測驗」可以作為臨床診斷語言障礙的另一輔助工具，增加我們對個案的符號能力的了解。由於它對語言發展的預測力，我們也可以作為臨床語言治療規劃的參考。

另一方面，本研究所使用的象徵性遊戲材料是以國外的背景中所發展出來的，對於國內的兒童未必完全適合，未來的研究可以發展兼具本土背景的材料為實驗工具。此外，本研究對特殊兒童的施測都在治療室中進行，這樣的環境可能不夠自然，也許會阻礙測驗與採樣的有效性，理想的環境應該還是在家中。

誌 謝

本研究感謝台中市立復健醫院董莉貞醫師，語言治療室陳燕萍，黃英靜老師和張如穎心理師協助個案轉介及評估，以及輔大語言學研究所研究生王麗雪，陸惠萍，劉芳婷和鄭世玫協助資料評分。

參 考 文 獻

1. Piaget, J.(1962). *Play, dreams, and*



- imitation in childhood*. New York: Norton.
2. Terrell, B., Schwartz, R., Prelock, P., Messick, C. (1984). Symbolic play in normal and language-impaired children. *Journal of Speech and Hearing Research*, 27, 424-429.
3. Roth, F., & Clark, D. (1987). Symbolic play and social participation abilities of language impaired and normally developing children. *Journal of Speech and Hearing Disorders*, 52, 17-29.
4. Bates, E., Benigni, L., Bretherton, I., Camaioni, L., & Volterra, V. (1979) *The Emergence of symbols: Cognition and communication in infancy*. New York: Academic Press.
5. Fodor, J. A. 1983. *The modularity of mind*. Cambridge, Mass: Harvard Univ. P.
6. Bishop, D. M., Mogford, K. (Eds.) 1988. *Language Development in Exceptional Circumstances*. London: Churchill, Livingstone.
7. Brown, R. 1973. *A First Language*. Cambridge University Press.
8. Hsu, J. 1992. *A Study of the Various Stages of Development and Acquisition of Mandarin Chinese by Children in Chinese Milieu*. Taipei: Crane Book Store.
9. Ogura, T. 1991. A longitudinal study of the relationship between early language development and play development. *Journal of child language*, 18, 273-294.
10. McCune-Nicolich, L. 1986. Play-language relationships: implications for a theory of symbolic development. In Gottfried, A., & Brown, C. C. (Eds.), *Play interactions*. Lexington, MA: Lexington book.
11. Halliday, M. A. K. 1975. *Learning how to mean—Explorations in the development of language*. London: Edward Arnold.
12. 張顯達 (1998)。平均語句長度在中文的應用。聽語會刊，14，36-48。
13. Nelson, K. 1973. Structure and strategy in learning to talk. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 38 (Serial No. 149)
14. Lowe, M. & Costello, A. 1976. Symbolic Play Test. Windsor, NFLER-Nelson.
15. Nicolich, L., & Raph, J. 1978. The relation of symbolic maturity as observed in play to spontaneous vocal imitation in early language development. *Journal of Psycholinguistic Research*, 7, 401-417.



The developmental relationship between early child language and symbolic play

Scott Chien-Hsiung Chiu ^a Hintat Cheung ^b

Fu-Jen Catholic University ^a National Taiwan University ^b

This study examines the developmental relationship between symbolic play and early child language. Three groups of children, namely four normally developing children, three children with Down's syndrome and three children with language delayed were examined. They had been assessed for four times within a span of eight months. Symbolic Play Test was administered and free speech samples were also collected. Our results showed that symbolic play and language develop hand in hand in general. The first sign of language, babbling stage is accompanied with sensory-motor play. When a child starts producing single words, symbolic play emerges. By the time word combinations are found, internally directed play is also observed. As for the performance of the different groups, the normally developing children showed a synchronous growth in both domains. Children with Down's syndrome spent a longer period of transition but once they moved upward on the linguistic side, their symbolic play followed. Result from the language delay group, however, is mixed. While some children of this group showed a similar synchronous development in language and symbolic play, dissociations between the two domains are also found in one child.

Key words: symbolic play, language development, Down's syndrome, language delayed

