

恩語

第三十期

2022 至 2023 年度
救恩書院編輯委員會出版

Preface

It is obvious that doing sports brings us both physical and mental benefits. However, most teenagers like us may sometimes find the exercise we do every day too mundane. In this issue, four different kinds of unusual sports around the world will be introduced. They are not only interesting but also challenging. Keep reading and find out how unique they are! Enjoy!

4A Leung Yat Yee

編者的話

童年二字縹緲而理想，當同學拼搏於現在，眺望於未來時，又有否回顧過去的一瞬呢？當困難與絕境接踵而來，精神支撐必不可少，而美好的童年或許是一個絕佳的選擇。本期《恩語》便以「童年」為題，整理了各位同學對童年的看法，從娛樂到好友，以過去映照未來，探討理想的童年。此外，更有三位老師分享他們的童年經歷，真的精彩絕倫，不容錯過！今期還有「校園小遊戲」、「心理測驗」及「中六我有 say」等環節，冀望各位玩得開心，亦能有所獲益！

6A 馬興圖

編輯委員會成員名單



前排（左起）：張焯玲 5B 梁逸意 4A 林柏榮老師 張文傑老師 周家駒校長 陳靜芳老師 楊曉艷老師 Ms. Judy Wong
陳璧泉老師 馬興圖 5A 王景謙 4D

後排（左起）：吳卓霖 4A 蕭善鎰 5B 李愷晴 4C 張力 5A 王如流 3A 許家浩 3C 李奕朗 3A 呂泓靈 3A 林嘉敏 4C
黃雪潔 4A 林燁桁 5E

Unusual Sports in Different Corners of the World

After the 2020 Summer Olympics in Tokyo, many people have become interested in different sports. Speaking of sports, many widely known ones such as football, basketball, tennis and volleyball would first come to our mind.

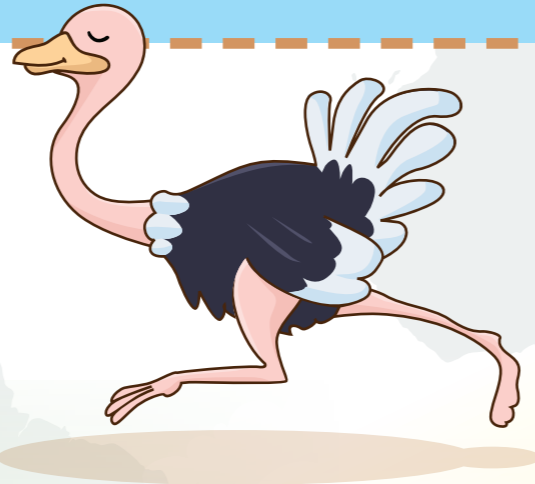
However, not only do we come across traditional sports in our daily life, but there are also some noteworthy unusual sports around the world. Many unusual sports, which are beyond our imagination and highly diverting, are popular pastimes. Let's have a look at the following four sports to broaden our horizons!



Ostrich racing

Ostrich racing was found in South Africa and became a prevalent sport in the United States in the late 1800s and early 1900s. Nowadays, it has become one of the tourists' favorite sightseeing activities in the United States. Annual ostrich races, like Chandler Ostrich Festival, are held there every year.

Ostrich racing is like horse racing. Jockeys have to compete with each other while riding on the back of the ostrich. One of the most challenging parts of this sport is that ostriches are wild animals which cannot be easily controlled. They can veer off the racetrack and smash into another ostrich or choose not to run at all. Ostriches will also jump and shake to get rid of their riders. Riders often end up falling off and leaving the ostrich to complete the run by themselves.

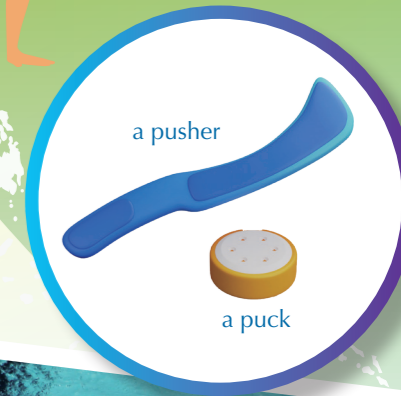


Underwater hockey

Underwater hockey is a team sport from the United Kingdom. It was initially named "Octopush" because the original rules called for teams of eight players and pushers which are tiny shuffleboard sticks as well as a puck called a squid. The game has evolved and is now played with two teams of ten players each.

When the game starts, only six players dive into the water. They have to use a hockey stick to maneuver a puck, which is made of hard rubber, into the opponent's goal. The remaining four players act as rolling substitutes. Defenders need longer hockey sticks to lift and dig the puck while the attackers or forwards usually need shorter ones, which are the size of a spatula. The team with the most goals within the time limit wins the game.

The biggest differences between traditional ice hockey and underwater hockey are the length of the hockey sticks and the length of time the players can endure under the water. These make the game more challenging because you cannot move freely in the water to get the puck.





Quidditch

Quidditch, also known as quad ball, is a team sport that was created in 2005 at Middlebury College in Vermont, United States. This sport was actually inspired by the fictional game Quidditch in the Harry Potter series by the author J. K. Rowling.

Quidditch borrows elements from basketball, rugby and dodgeball. To play Quidditch, two teams of seven players each have to oppose each other on a rectangular pitch. The objective of the game is to score more points than the opponents. Players gain a score by placing a slightly deflated volleyball, which is called the Quaffle, into the opposition's baskets or by capturing the Golden Snitch. They are worth 10 points and 30 points respectively.

The funniest part of the game is that you need to sit astride a broomstick for the whole match. Otherwise, you will receive a penalty.



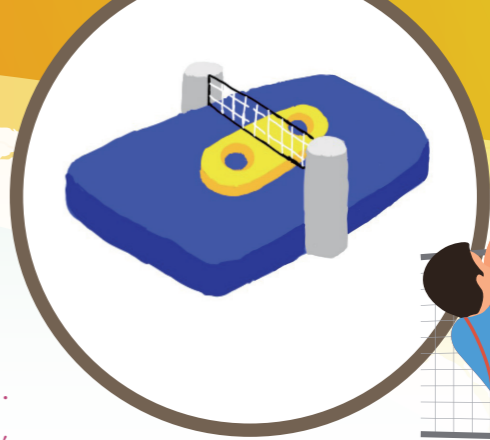
Bossaball

Bossaball was invented in 2004 in Spain. It is a combination of beach volleyball, football, gymnastics and trampoline.

The game is played on an inflatable court, which includes two trampolines on both sides of the net. Players need to hit the ball over the net into the opponent's court. Each team can have up to five players, with a maximum of three players on each side. Players are allowed to use any part of their body to touch the ball.

The game is played to upbeat music, creating a vibrant and energetic atmosphere, which makes people have a whale of a time. Nonetheless, it is challenging as it integrates different kinds of sports into one and requires the relevant skills.

Most of the unusual sports are created for people to goof around and relax after a full week of work. Aside from the ones mentioned above, there are still a multitude of other sports around the world. Have you become more interested in taking up any of the unusual sports? If yes, just get a real taste of one of these daredevil games. Anyone dares to try? Challenge yourself!



救恩書院同學

對「童年」的看法

本期《恩語》透過問卷探討救恩書院同學對「童年」的看法。這次調查共發出 689 份問卷，並收回 233 份問卷，以下便是救恩書院的同學對「童年」的一些看法。

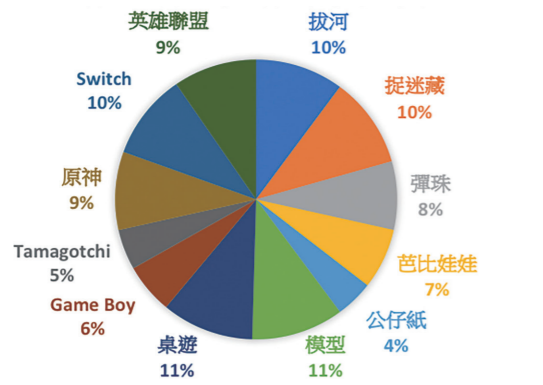
你認識以下的遊戲嗎？

你童年時有玩過以下哪幾種遊戲？

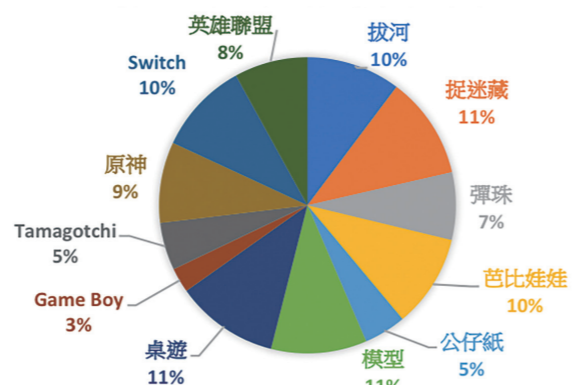
據問卷調查結果，發現男女同學認識的遊戲數據比例接近相同。大多數同學都認識拔河、捉迷藏、彈珠、模型、桌遊、switch 等多人遊戲，分別各佔約 10%；而較少同學認識 Game boy、公仔紙、Tamagotchi 等 80、90 年代興起的遊戲，分別只各佔約 4%。由此可見，同學大多數都認識中國傳統遊戲，如拔河、捉迷藏、彈珠，亦認識現時新興遊戲：如模型、桌遊、switch 等，反而對 8、90 年代興起的遊戲認識較少。

據問卷調查結果，發現男女同學在童年玩過的遊戲都大致相同，例如 Game boy、桌遊、原神、switch，男女同學的差異只是 1 至 2%，而拔河、捉迷藏、公仔紙和 Tamagotchi，男女同學的比例更是一樣，說明這些遊戲是男女同學的共同遊戲，這些遊戲的受眾群體不分性別，男女的喜愛程度大致相同。男女同學之間遊戲比例差異最大的就是芭比娃娃，比例相差 10%，可見芭比娃娃的受眾群體是女同學。男女同學之間遊戲比例其次差異最大的就是模型，比例相差 4%，可見男同學比較熱愛拼砌模型，大多都是機甲人物等。這說明了男女同學在童年時的不同愛好，女同學喜歡為芭比娃娃作打扮，展現出她們的美；而男同學就熱愛拼砌模型，當他們完成一個模型時，就有滿滿的成功感。

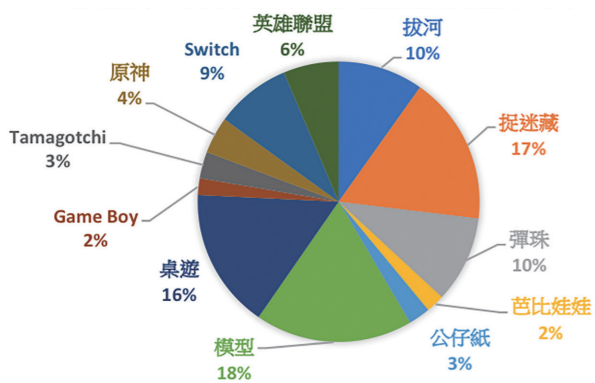
你認識以下的遊戲嗎？（男同學）



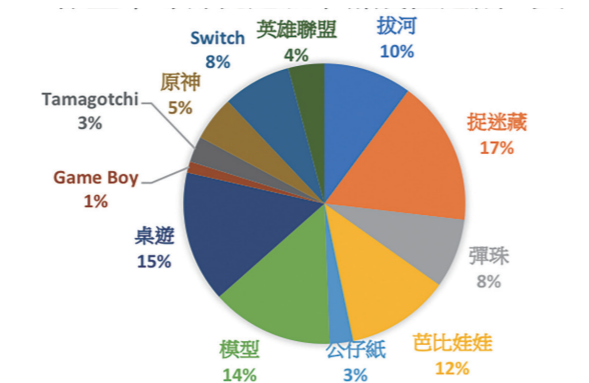
你認識以下的遊戲嗎？（女同學）



你童年時有玩過以下哪幾種遊戲？（男同學）



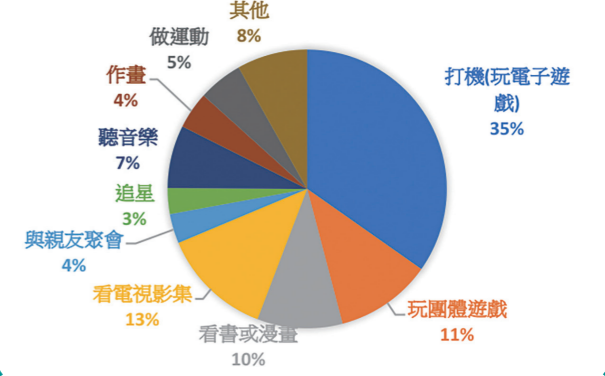
你童年時有玩過以下哪幾種遊戲？（女同學）



你童年時大多數空閒時間會做甚麼？

在問卷調查中，有 35% 同學都是喜歡在空閒時間玩電子遊戲。在電子遊戲中可以極低的代價去體驗豐富的樂趣，例如可以去選擇沙盒遊戲當造物主；或者選模擬遊戲體驗不同的生活。在平常生活中，經歷學習壓力，好不容易到空閒時間，如果選擇打球，那開始前就得花費一部分時間，如出門、裝扮等；相反電子遊戲，你只需要拿起設備，開始遊戲，就可以去享受遊戲所帶來的快樂。加上電子遊戲予人滿滿的成就感，完成一個任務、打敗一隻怪物、建造一棟房子，你都可以即時收穫成就。相反，選擇在空閒時間學習，也要在幾個月後才能見效。電子遊戲的方便也是人們在空閒中會選擇的一大原因，遊戲可以隨意暫停和開始，無需出門，只需要打開身邊的設備，就可以與朋友一起玩耍，玩到一半，突然有事要中斷，你可以即時暫停保存，等到下一次空閒時再繼續遊玩。

你童年時大多數空閒時間會做甚麼？



你童年時偏好於以下哪種娛樂形式？

你童年時偏好於以下哪種娛樂媒介？

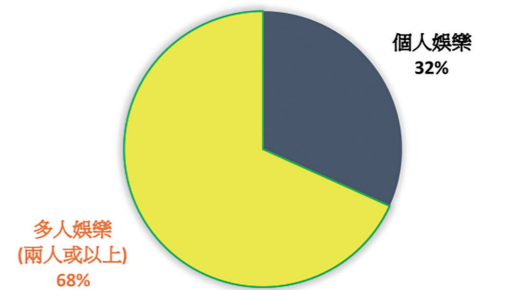
你童年時偏好於以哪種媒介結識或和朋友交流？

根據問卷調查結果，我們發現大部分同學童年時偏好多人一起娛樂，約佔 68%。同時，大多數同學童年時偏好現實中的娛樂，約佔 68%；偏好現實面對面和朋友交流的更佔 88%。

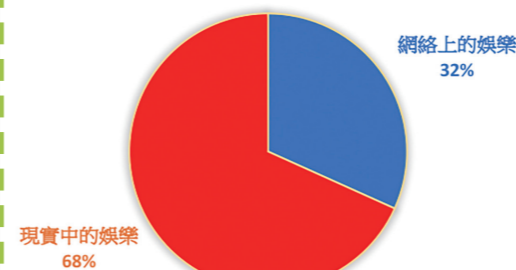
綜合兩項數據，我們發現大多數同學在童年時，更多於現實中、面對面地與多人一起娛樂交流，而這或許與同學童年時結識朋友的媒介有關。

童年時，同學大多還未接觸到電子產品及互聯網，又或是未能在網上融入某個圈子結識好友。因此，電子產品及互聯網能帶給同學的童年多數為單人遊戲，這也造就了童年時喜歡個人在線上娛樂的同學。而對於未能接觸互聯網或不能滿足於單人遊戲的同學，尋求快樂的主要方式就是在現實中結識玩伴：相約於學校、公園，三五成群一起玩「捉伊人」、「康樂棋」、「大風吹」等實體遊戲，造就了童年偏好於現實中與多人一起娛樂的同學。當與玩伴逐漸熟絡後，隨著互聯網及線上遊戲的迭代更新，亦會相約一起玩多人連線遊戲，這也解釋了為何甚少同學於線上結交朋友，卻愛好與朋友一起玩多人連線遊戲。

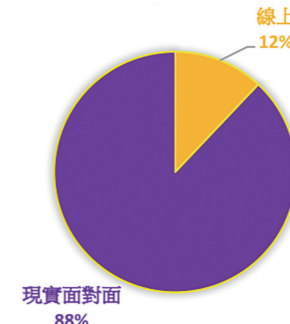
你童年時偏好於以下哪種娛樂形式？



你童年時偏好於以下哪種娛樂媒介？



你童年時偏好於以下哪種媒介結識或和朋友交流？



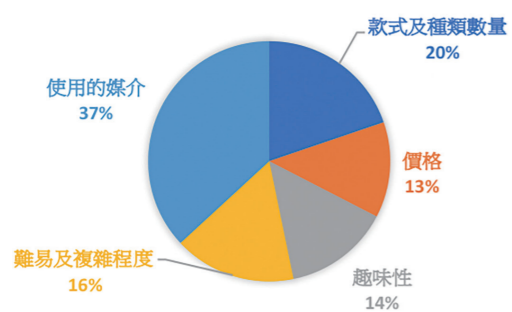
你認為你童年的娛樂與你現在娛樂的最大分別是甚麼？

根據調查結果，大部分同學認為童年的娛樂與現在的娛樂最大的分別是使用的媒介，佔約 37%；最少同學認為最大分別是價格，佔約 13%。

大多數同學認為使用的媒介是童年的娛樂與現在的娛樂的最大分別。而娛樂媒介主要分兩類，分別是網絡上和現實中。相信現代科技的進步，同時影響著人們的娛樂媒介，兩者皆與時俱進。

相反，最少同學認為價格是童年娛樂與現在娛樂的最大分別。反映同學認為童年時的娛樂消費與現在差異不大，可能是因童年時的娛樂消費不高，娛樂多是集體遊戲、電子遊戲等，到現在中學時期，娛樂亦相類，可能是球類運動，或又是電子遊戲，兩個時期的娛樂相似，自然價格差異不大。

你認為你童年的娛樂與你現在娛樂的最大分別是甚麼？

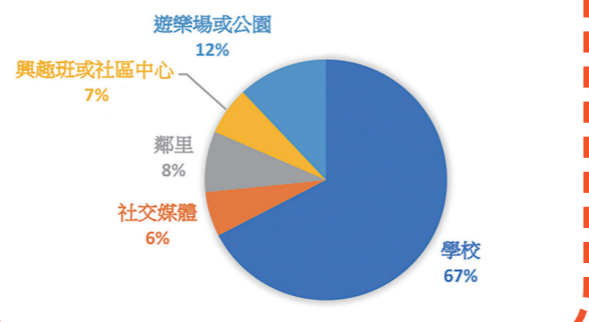


你童年時主要是通過以下哪種媒介結識朋友？

根據調查結果，同學們的童年最主要是通過「學校」作為媒介結識朋友。在問卷中，共有 157 人認為「學校」是其最主要結識朋友的媒介，佔整體的 67%，大幅拋離其他選項。而最少人選擇的選項是「社交媒體」，共有 14 人認為「社交媒體」是其最主要結識朋友的媒介，佔整體的 6%。

就調查結果推測，上學是每個人兒時的必經階段，而在上學的過程中，我們會結識到不同同學，成為朋友。加上，學校是最能夠接觸到人群的地方，所以同學們最主要透過「學校」作為媒介以結識朋友。而鑑於在同學們的童年時代，科技尚未發展成熟，社交媒體在當時尚未流行，所以相對而言，「社交媒體」不是大部分同學童年主要結識朋友的媒介。

你童年時主要是通過以下哪種媒介結識朋友？

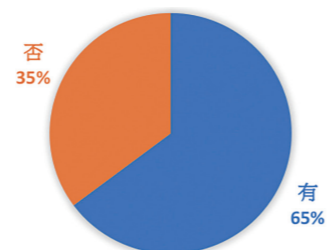


你認為你童年和現在的交友模式有否不同？你認為童年與現在的交友模式不一對人際關係造成的最大影響是甚麼？

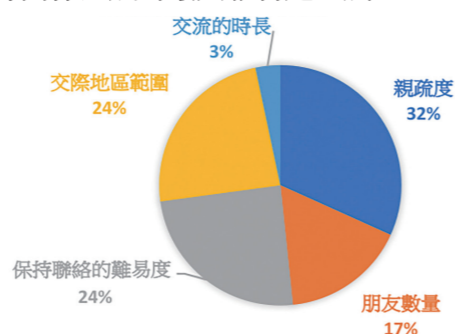
根據調查結果，有 65% 的同學認為童年和現在的交友模式不同，超過一半以上。而最多同學認為這種不同的最大影響是「親疏度」，佔 32%；亦有較多同學認為最大影響是「交際地區範圍」和「保持聯絡的難易度」，各佔 24%；最少同學認同的是「交流的時長」，僅僅佔 3%。

隨著科技進步，人們的交流和活動轉移至社交媒體和網絡上，現實面對面的時間減少，但又不太信任網絡上的朋友，使親疏度下降成為最大影響不足為奇。科技進步帶來的各種新設備，例如電話、電郵、社交媒體等等，為人們擴大了交流地區範圍，減少保持聯絡的難易度。綜合來看，科技進步或許是童年和現在的交友模式不同的原因，並引致以上各種影響。

你認為你童年和現在的交友模式有否不同？



你認為童年與現在的交友模式不一對人際關係造成的最大影響是甚麼？



你懷念你的童年嗎？

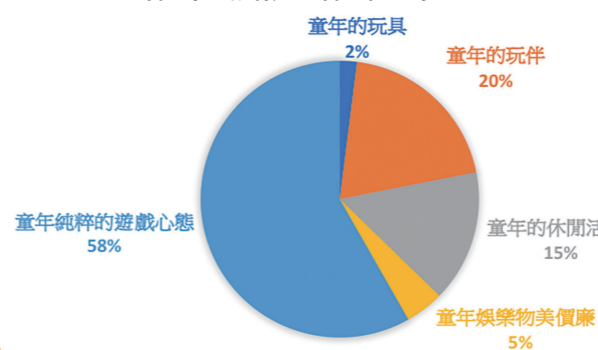


數據顯示 79% 的同學表示懷念童年，佔大多數，而當中分別 58% 和 20% 的同學表示因為童年純粹的遊戲心態和童年的玩伴而懷念童年，令人驚訝的是因為童年玩具而懷念童年的只有 2%。

另外分別 43% 和 17% 的同學認為，理想中的童年是擁有一顆童真的心和低消費但令人愉快的娛樂。

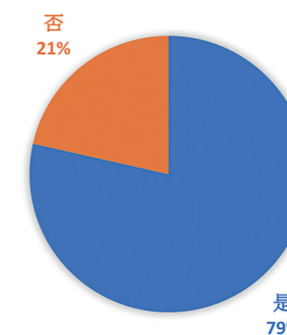
兩組數據皆可見救恩同學多注重心靈上的滿足，而少注重物質上的娛樂。隨著學習和成長，生活和學習壓力越發沉重，同學便懷念充滿童真、與玩伴一起無憂無慮愉快玩耍的童年。

你為甚麼懷念你的童年？

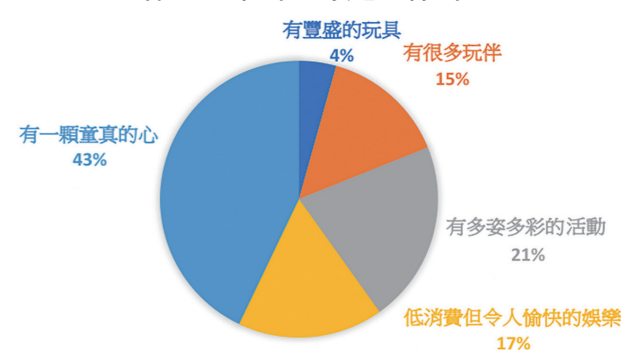


你理想中的童年是怎樣的？

你懷念你的童年嗎？



你理想中的童年是怎樣的？

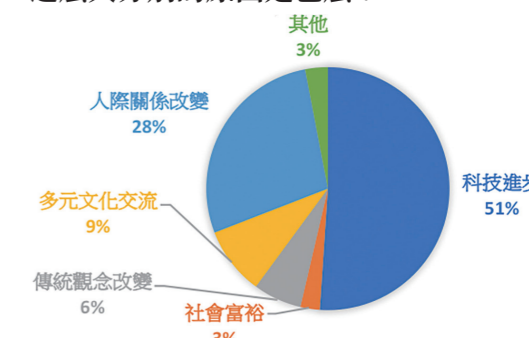


你認為你童年的娛樂與你現在的娛樂有這麼大分別的原因是甚麼？

最多同學認為有這麼大分別的原因是「科技進步」，佔 51%，超過一半；其次是「人際關係的改變」，約佔 28%；而最少的三者是 9% 的「多元文化交流」、6% 的「傳統觀念改變」以及 3% 的「社會富裕」。

由此可見過半數同學都認為科技進步所帶來的各種革新娛樂是造成分別的原因，如 PlayStation®5 和其他電子或網絡遊戲，無論是遊玩方式和媒介都與童年各種實體化遊戲截然不同。亦有不少同學認為原因是人際關係的改變，由傳統和朋友一起的團體遊戲，到如今各種多姿多彩的單人遊戲，部分更可與陌生人一起組隊遊玩，不受人際關係拘束。相對而言，較少同學認為與文化交流或觀念改變有關，可能是因為這些選項是在精神層面上，同學較難感覺到它們的影響。

你認為你童年的娛樂與你現在的娛樂有這麼大分別的原因是甚麼？



總結：

是次問卷調查，筆者發現絕大部分救恩書院同學認為是「科技進步」分割「童年」和「現在」，無論是娛樂內容還是交友媒介，它都在其中畫上了濃墨重彩的一筆。筆者又發現同學都偏向懷念童年，眷戀兒時的那種無憂無慮。人類從不否認「進步」所帶來的好處，從步伐蹣跚在地上爬行到昂然挺胸在宇宙漫遊，成長和進步都一目了然，但被我們所捨棄的那些天真回憶都是糟粕嗎？或許未見得。幸運的人用童年治癒一生，不幸的人用一生治癒童年，筆者由衷地祝福大家都能擁抱美好的兒時回憶，面對再多的苦難，都能微笑淡然地走下去。



梅少佳老師的童年

相信大家認識梅 sir，他已經在救恩書院服務多年，毫無疑問是學校的資歷最深老師，教出一屆又一屆傑出的學生，而且他的幽默風趣更使其受老師、同學的愛戴歡迎。相信大家也很好奇梅 sir 到底有一個怎樣的童年，這次我們救恩書院校報編輯委員會就與大家一起了解梅 sir 的童年。

1. 你童年時大多數空閒時間會做甚麼？

玩！玩！玩！

甚麼都可以玩，有趣的就玩，急不及待的玩，夥同一大班小孩子，「闖蕩江湖」去，最熱鬧、最過癮。最喜歡，走到山林去，摘野果、捉金絲貓、捉雀仔；又或者，找溪澗去，游水、捉蝦、捉魚、捉蟹、捉蝌蚪……一邊逛，一邊胡鬧，一邊聊天，最開心。

如果是冬天，就去找柴枝，上山找個地方生火，燒得越大越好，事先會到街市看看有些甚麼可以拾到，拾到甚麼回來，就烤甚麼，番茄呀、番薯呀、魚呀……都是我們常常執拾回來燒烤的東西——不容易的，一邊燒火，還要一邊急著四處找柴枝回來，否則薪火和樂趣都不得相傳。

2. 你認為你童年的娛樂與現在娛樂的最大分別是甚麼？

我認為，我童年的娛樂可能較現時的危險，好像要先摸索大自然的脾性，然後把大自然的風險一一衡量和克服，才找到自己的樂趣，而且動不動都會身體受傷；又好像要跟街上很多不同的社群打交道，很多街童都不一定友善的，有時相處不好，或吵或打或逃走或嚇唬，甚麼都有可能……不過，怎也好，勇氣和社交能力都練就一點點出來的。

3. 你童年時主要是通過哪種媒介結識朋友？

可以說，甚麼東西都是結交朋友的媒體，在街上可以耍樂的東西或設施、在巷尾一些可拾荒轉賣的雜物、一片供我們玩滑草的斜坡、一輛破爛的舊單車、一塊可以打乒乓球的床板、地上的一隻爛紙鳶……玩耍利益所在之處，都可以是我們交朋友的媒介。

4. 你童年時主要和朋友一起做的活動是甚麼？

四處逛玩、聊天、嚷著要學功夫，洪拳、詠春、柔道，甚麼都學，常常講手，為的是要試出甚麼拳最好打……另外，「石堅、關德興、李小龍，誰最好打？」很認真的吵過不停，好像真的對我們很重要。實在很幼稚。

5. 你懷念你的童年嗎？如果是，你為甚麼懷念你的童年？

當然懷念！失去的東西，只要是開心的，人都會懷念，尤其是童年，懷念時，「童年」這段歡樂的時光就會是我的力量的來源，讓我有勇氣去面對所有困難。

6. 你理想中的童年是怎樣的？

每天，能一家人開開心的笑，快快樂樂地渡過便是最理想的了。

7. 可以說一件你童年印象深刻的事嗎？

我家面向金山，山巔之處是一座電視發射台，那裏有一盞紅燈，在夜間整遍漆黑裏閃著閃著，很詭異，很恐怖，偶爾我向窗外遠望，望到這血紅的東西，心裏便驚怕，我會盡快把頭別開，不敢再多看一眼——因為那裏曾經發生過意外，一個人被直昇機的螺旋槳打中，頭顱甩到山下不知何處，後來街坊說消防員都找不到人頭云云……

有一天，我挑戰自己，要獨自爬上山巔，那天剛好是陰天，我怕，一開步便想打退堂鼓，但因為我不想輸給自己的膽怯，於是我頂硬上……

到達某一個高度，沒有小徑了，眼看要爬一些小岩石才得繼續上去，我怕，但因為不想輸給自己的膽怯，我堅持繼續……

到達山頂邊沿，一條長長的山林草徑，暗暗婆婆的導向山巔，好陰暗的風雨不知哪裏吹過來，我怕，我怕有鬼魂飄出來，但因為我不想輸給自己的膽怯，我只有選擇走過去，我不經過這令我驚怕的窄路，是不能走到山頂最巔峰去的。

我的緊張和害怕令我跌過幾次，急忙中我跌得我一身損傷，但我認為，我是成功了——我最大的成功，不在於我登上山巔，而是我能獨自面對自己的內心，我跟自己內心的恐懼爭辯過。這經驗影響我一生。那時，我讀中一二，跟你們現在差不多年輕。



張文傑老師的童年

哈！張文傑老師是出名的玩具愛好者，相信被張 sir 教過的學生，都會覺得他「貪玩」、「鬼馬」的程度不遜於年輕人，大家不妨猜猜張 sir 每個月大約花費多少金錢在玩具身上？（答案在文章最後）究竟與我們毫無代溝的張 sir 有一個怎樣的童年呢？他的童年是否與我們相同？讓我們一起訪問一下他吧！

1. 你童年時大多數空閒時間會做什麼？

我會在公園找年紀相若的朋友對戰「數碼暴龍」、玩捉迷藏、比拼四驅車（電動模型車），當時有不少小朋友在旁圍觀！有時會到社區中心借大富翁、康樂棋、電視遊戲機等與朋友一同玩樂，亦會在家中拼砌模型。

2. 你認為你童年的娛樂與現在的娛樂最大分別是甚麼？

以前的娛樂比較花費時間，自己也有餘暇玩玩具，現在上班變得忙碌，沒有太多閒暇和心力玩玩具了，我不可能在上課時說：「同學們等等！我夠鐘餵我的『數碼暴龍』了！」

3. 你童年時主要通過哪種媒介結識朋友？

當年屯門是新市鎮，有不少小朋友在此居住，小朋友成為社區中心主要的服務對象，家長亦很放心孩子到社區中心或公園玩，所以在社區中心和公園能結識不同朋友。

4. 你童年時主要和朋友一起做的活動是甚麼？

當時不需要家長陪同，自己到社區中心借康樂棋、大富翁等，或者到公園對戰「數碼暴龍」、比拼四驅車，就可以愉快地過一下午了。

5. 你懷念你的童年嗎？如果是，你為甚麼懷念你的童年？

懷念呀！以前真的有很多時間玩玩具，現在看見以前曾玩過的玩具，也會買來收藏呢！而且小朋友之間的交流簡單、直率，有共同愛好就會圍在一起玩了！父母對功課也不會嚴厲監管，一點壓力都沒有！但我不強求回到童年時光，雖然童年很愉快美好，但現在也有值得珍惜的人和事，人要活在當下！

6. 你理想中的童年是怎樣的？

無壓力，有很多時間玩！朋友之間的交流簡單直率。我現在有兩個兒子，我也希望給他們這樣的童年。

7. 可以說一件你童年印象深刻的事嗎？

小時候很喜愛恐龍，母親買了一個五顏六色的三角龍給我，小時候我還會抱著它睡覺呢！至今它還在我家！

* 張 sir 透露自己每月花費約六七千元買玩具！（同學切勿模仿——張 sir）



Miss Law 是學校近年的新老師之一，負責教授生物科，相信不少同學都與她有所接觸，其溫柔大方體貼善良的形象深入人心，偶爾的幽默風趣，亦深受各位同學的歡迎，而作為年輕老師，她所經歷的童年又與我們有甚麼差異呢？殊途同歸還是大相逕庭？我們特地採訪了她作深入了解。



1. 童年空間時間會做什麼？

童年時多數看動畫，最一開始看的動畫是《高達》、《魯魯修》，我在初中時候開始看《海賊王》，而《魯魯修》是我覺得最好看的動畫，最近出的那套新版我都有再去重看一次。我以前比較喜歡《死神》，但可惜最後劇情「爛尾」，所以後來就覺得沒甚麼特別，其實受童年愛看動畫的影響，變成現今都有追看動畫的習慣。

童年都有「打機」，那時 online game 盛行，曾玩過的遊戲例如有「跑 online」、「CS」等，或者一些和哥哥一起玩的雙人遊戲，不知道大家有沒有聽說過 LF2，是一種小朋友一起打架的遊戲，亦有玩越南大戰、新線上遊戲網站的一些線上小遊戲等。

實體玩具有玩陀螺，買一大盤那種陀螺，我跟哥哥一人一個陀螺，叫一句「go shoot」，然後發射陀螺在盤子中間轉來轉去、撞來撞去對戰。

小學時自己沒有手提電話，就會玩父母諾基亞電話上的貪食蛇和數獨遊戲，這在當年來說也是一種娛樂。

2. 童年娛樂和現在最大分別？

其實很相似，現今就比較多元化一點，現在有興趣的是鼓，最近在學打鼓，覺得很好玩，因此就喜歡上聽歌，不過其實在中學時就已開始聽「初音」的歌。長大後因為買了焗爐，現在偶爾會做甜品、蛋糕、曲奇等，多數在朋友生日就會做蛋糕。除了打機、看動畫，現今娛樂生活層面居多。

3. 童年認識朋友的媒介？

多在學校結識朋友，因為我比較文靜，不會特別出去玩認識朋友。以前公園有鞦韆，喜歡排隊玩鞦韆，但因為童年沒甚麼朋友，真的比較少和朋友玩，多是跟中學同學相處，友誼亦能維持至今。

4. 童年和朋友有甚麼娛樂？

上學的時候會跟朋友玩一人一句小故事，上課時候太過無聊，傳小紙條時一人寫一句，例如先開個頭：「有一天小明上學」，然後下一個人接下一句：「小明上學期間遇到交通意外」，第三個人就寫小明遇到甚麼交通意外，可能是他見到一個人被車撞，接下去可能就會遇到出乎意料的劇情，例如小明無端端變成了太空人，或者遇到外星人。這種遊戲頗有趣，我有些小紙條更保存至今呢！放學時經常會約上同學一起在線上玩「跑 online」，但外出娛樂就比較少，因為中學時候零用錢不多，少去卡拉 ok 或者看電影等比較昂貴的娛樂，多數留在家中。

5. 你懷念你的童年嗎？

沒有說特別懷念的，不會去到很想回到童年時代的程度，我反而很想回到讀書時期，因為……你們出來社會工作就會明白其實工作很辛苦，寧願回到當年讀書考 DSE 的時候，讀書面對 DSE 是辛苦，但過去後，就會發覺原來讀書時期真的很開心，比較無憂無慮，不用顧慮金錢上、家庭上的負擔，因為懷念這種無憂的感覺，就想回到讀書時期。

之前提到的童年娛樂就沒有說特別懷念，因為那些動畫現今也可以觀看，和以前好像沒有甚麼分別，如果說是感覺上有差別的就是鋼之煉金術師，以前看不懂的劇情現在再重看就能理解多些，感覺上是：「哦！原來是想表達這個信息！」

6. 你理想中的童年？

我童年比較文靜，如果可以，其實想認識多些朋友，就未必只有自己一個人盪鞦韆那樣無聊，可以跟朋友一起玩玩公園那些遊樂設施，例如比比誰盪鞦韆盪得高。物質方面我覺得不需要太多，如果讓我擁有不同款式的玩具又沒有玩伴一起玩的話也沒有甚麼意義，所以如果童年時我能更勇敢去認識更多朋友就好了。

7. 你會選擇現在還是回到童年？

就如前面所講，我還是想回到讀書時期，中學或者大學時期，雖然大學不屬於童年，但是那時候真的很開心。現在好的地方就是能夠經濟自由，可以買到喜歡的模型，不過以前的生活比較簡單，只有一樣煩惱，就是讀書。

8. 你的童年有什麼印象深刻的事情？

我想起一件很過分的事，以前和哥哥一起玩 bb 彈槍，我們住屋邨，走廊是 H 字型的，連著不同室，中間有一個大堂，有個電梯。我們在走廊躲起來，然後用 bb 彈槍射出電梯的人，之後被父母責罵，不能在走廊玩。我有位鄰居跟哥哥年紀差不多，會一起玩，小時候跟鄰居感情很好，長大後反而關係變得疏遠，平時見面會傾談兩句，問問近況，但就沒有以前那樣要好，所以很喜歡和懷念那時候跟鄰居相處的情況，可能那時候我喜歡吃麥當勞麥樂雞餐，那個鄰居哥哥的爸爸就叫我「麥樂雞」，我覺得這個「花名」頗有趣，只有他會這樣叫我。

結語：

老師的經歷固然可愛得意，但縱觀三位老師的童年，不難發現其中差異，鍾情於遊山玩水、陶醉於玩具社交、乃至各種動漫電子遊戲，時代之間的時間隔超乎想像。然而共通點仍是存在——懷念以及遺憾，二者看似矛盾，實糾纏不清。老師毫不猶豫地表示懷念童年，但對理想的童年卻有另一番詮釋。時代不斷進步，生活也越發美好，完美的童年仍遙不可及，難道美好的童年只是一場夢嗎？童年可算是人生中沒有憂愁、沒有苦惱，可以天真地度過每一天的階段，愉快的童年支撐我們熬過成長後每一個日夜，所以我們懷念；同時我們對童年亦抱憾，「如果那時可以……」、「如果可以回到……」，在夜深人靜的時候，你我都曾這樣想過。時光飛逝，諸位童年已度過，快樂與否心裏自知，那麼面對下一個時代、我們的子女，你又想給予他怎樣的童年呢？

校園小遊戲

老師每天上堂講書、寫黑板。身為學生的你，是否記得他們的口頭禪？又是否認得他們的字跡？今次「校園小遊戲」邀請 7 位老師，手寫他們課上常講的說話，大家又是否能一眼即辨？

- 1 同學仔過一過架先！
- 2 I am so empathetic!!
- 3 $(3x+5)(2x-3) \equiv 6x^2+x-15$
- 4 首先，主題句！
- 5 士氣
- 6 1. go go go
2. Cooler than Water
3. 唔駛急，最緊要快
4. 喂喂喂，一早都叫咗你上堂專心聽書架啦
5. 專心上課，即日溫習，多做練習
- 7 "專打托頭黨"

1. 朱偉良老師 2. 陳子儒老師 3. 周兆倫老師 4. 方卓賢老師 5. 葉敏怡老師 6. 周志成老師 7. 羅筠妍老師

中六我有 SAY

最後上課日，你想遇見哪一位老師呢？ 你又會跟他／她說甚麼心底話？

陳曉茹老師

記得中六數學課操卷時，陳曉茹老師看見我做題目時的浮躁，跟我說了一句話：「寶儀，其實你 ok 呀！你可以的！只是人要再穩些！」這句說話讓我一直銘記於心，我自小是個做事衝動的人，很多時就因為自己的衝動、浮躁，而難以專心做題目。聽到 Miss Chan 對我說這句話，我十分開心。謝謝您這三年的悉心教導，我會把你的話記在心裡，當然還有你課堂的冷笑話，哈哈！

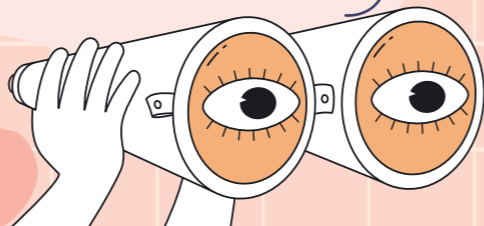
6D 黃寶儀



賴虹老師

賴虹老師曾說：「不要甘於做一隻井底之蛙」，鼓勵了我看很多不同類型的書，不再讓自己的眼界狹窄。

6B 王潔盈



彭園老師

畢業在即，六年的中學生涯裡，與我關係最密切的是彭園老師。想起她第一年教我中文時，最深刻的是她讀我中文說話能力好，也讓我參加級內的說話比賽。雖然我未必是全級第一，可我在她眼裡似乎是優秀的。正因為這樣，才鼓勵了我一直前行。她，是我的心靈導師。她不僅不斷地鼓勵我前行，也在我茫然之時，給我方向。無論是成績、未來方向、情感，她都會給我清晰的指引。中三時，我有幸成為團契團長，彭老師在團契時，常說口頭禪：「來吧！親愛的！」（用非常熱切和藹的語氣說的）我真的被她的熱情感染和安慰。當我向她傾訴心事時，她都會一一回應，教我如何應對，也給我一定空間解決問題。即使中六時與她交流少了，但每當見面時，她也會熱情招手，甚至彼此擁抱鼓勵。最後，我很榮幸能為團契服務三年，感謝彭老師和團契老師對我的信任和鼓勵。希望能在畢業以後，經常回母校探望老師，以多謝各位老師的悉心教導。

6A 余昭慧



葉敏怡老師

我最印象深刻是，葉敏怡老師分享她年輕時，泳隊教練對她要求極嚴格，促成她人生座右銘為：「要有火！要有士氣！要團結！」「要為夢想拼盡全力！」讓我真真切切感受到上中史堂時，默書、測驗、考試……只要整班都一起努力埋頭苦幹，就會有源源不絕的動力！令我萌生了想成為如她一般對教學有熱忱，又能與學生談笑風趣的老師。葉老師曾言，她很感謝那位教練對她人生帶來了正面影響，我想，我也很有幸遇上這位恩師！

6D 馬嘉營

陳家維老師

過去六年，看過學校不同的風景：有時熱鬧、有時死寂。春夏秋冬也轉了幾回，有不少老師別去，也有不少新老師加入。

我印象中最深刻的，莫過於陳家維老師。最初認識他時，覺得他是一位奇怪中帶點可愛的老師。他的口頭禪是「你個衰嘢，咁醒㗎！」如此吸引人的老師，最得我們歡心。

在他教我的兩年時間裏，他在一向以沉悶見稱的中史科，發掘了有趣而清晰的教學方法。可惜上天竟要對這位有熱誠、有愛心的恩師狠下心。在他患癌的時候，他跟我說過「我很怕死，所以不想後悔。而我唯一不後悔的，就是能教你們這群聰明鬼。」這句話教我知道要活在當下。直到他最後的上課日，我向他分享高中選修中史科的疑惑，但他只是說了一句「我肯定你的能力，所以不用疑惑。」由此肯定了我選修中史的意向。

雖然他最終在時間的長河中消逝，但他為我留下了信念。我願意背負他的信念和期望，朝着 DSE 奮勇向前。

6D 陳安晉



陳璧泉老師、楊曉艷老師

在我極度不自信的時候，劇社的陳璧泉老師鼓勵我，說我是「優秀的、有擔當的」。這句話給了我莫大的鼓勵，原來我的努力是有人認同的。

中四那年，發生了一件讓我特別難過的事，楊曉艷老師提醒我說：「不要讓外在的人和事，過度影響自己的情緒。」這句話給了我提醒和反思。

6D 文健行

梅少佳老師

梅少佳老師是一位理性的人，懂得面對自己的過錯。他正正提示了我，若想成為一位理性、具獨立思考能力、誠實和成熟的人，便要懂得時刻反省自己，改善自身任何不是之處。

6B 鄧子鋒

周志成老師

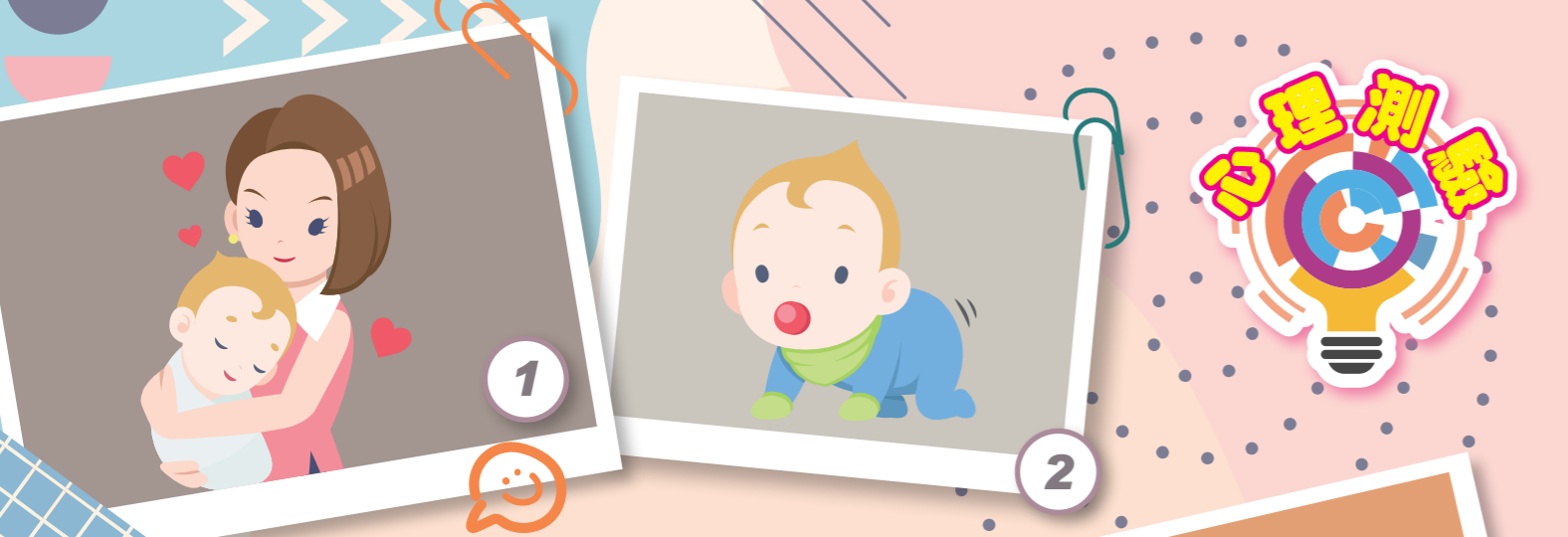
周志成老師常用物理四大定律來「壓榨」我：

1. 專心上堂
2. 即日溫習
3. 多做練習
4. 重覆以上三點

6A 黃慶妍



GREAT!



一張照片看童年 ✨

輕輕翻開一本懷舊相冊，裡面擺滿你小時候的照片。第一張是你幾個月大躺在媽媽懷裡睡得很香的照片，第二張是你十個月大在地上爬行的照片。那麼第三張照片，你覺得是甚麼？

- A · 你坐在床上玩玩具
- B · 你在浴室中洗澡
- C · 你在學步車上，吃著飯
- D · 你在學走路



A 你童年的生活限制多，間或覺得自己受委屈和束縛。因此你傾向克制自己，不會隨便跟人表達情感；你的生活嚴謹而規矩，少做出格和越矩的行為。建議你多開放自己的內心，表達自己的想法和情緒。相信這樣的你，才是最有魅力、也才是健康的。

B 你童年生活的還不錯，身邊人都給予你一定的關注。你性格樂觀積極，開朗大方，讓人感覺你是快樂的精靈。建議你多接納別人的意見，從別人的角度看問題，相信你會有更多進步，心胸也會變得開闊。

C 你童年受長輩的保護多，令你較少機會獨立。這可能讓你溫順、體貼、善於傾聽，但傾向隱藏自己真正的想法；或令你在最親密的人面前，故意無理取鬧，做一些讓親人傷心的事，以抗議自己的生活總是被人安排。建議你多跟外界接觸，也對人保持必要的坦誠，坦白你內心的想法，這樣心境會慢慢開朗起來。

D 你童年較早被要求學習獨立，令你渴望得到別人的聆聽與理解。因此你渴望傾訴，常尋求愛與庇護；有時又特別渴望張揚自我，心裡很矛盾。建議你要相信自己，相信自己的選擇和判斷，及有能力做成自己喜歡的事。你不可能讓所有人都滿意自己，只要做事坦蕩，這就足夠了。

學生佳作

《我見過最美的一處風景》

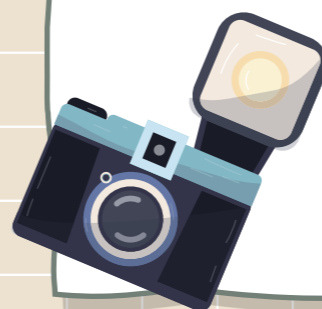
1A 石雅之

我不是喜歡外出的人，但我喜歡拍下生活中的趣事。霸佔我手機相冊最多的，是我為絢麗天空的留影。這張照片上的路燈，早已為準備入夜的天空開啓，為道上的行人照明。興許是香港人的節奏太快，天橋上的行人，或步履匆匆，或低頭看手機，並沒有留意到此時的天色是多麼的令人着迷。色彩斑斕的天空映照在林村河上，為河流添上橘黃的色調。停靠在岸邊捕魚的小船受到光綫的影響，在染上黃昏的河上變成一坨炭黑的影子。霧氣瀰漫，遮擋著遠處峻朗的山，但天上仍殘留著的餘光，尚照亮山上的電塔。本是平平無奇的風景照，因帶上雲彩的映襯，令它至今仍存儲在我的手機相冊裏。



1A 曾于庭

還記得那是下午四、五點，海風輕輕的，就像是柳樹輕輕地拂過。這時間的海，沒有上午的波濤洶湧，也沒有晚上的安靜舒緩，略有點歲月靜好的味道。幾艘小船駛過水面，掀起波瀾，揉碎了陽光。幾座雄偉的大山在遠處，為蔚藍的大海點綴了幾筆。海浪不停地湧上來，撞在礁石上面，留下了一圈圈白色的泡沫。



《一次經歷，看到眼前的風景，令我有所感悟》

4B 羅俊曦

我站在離開大帽山的車站旁，腦海裏依然回味著剛剛的畫面，下雨後的天空格外乾淨，在皎潔的月光映射下，為它增添了幾分神秘的感覺。我心裏細想著，這場突如其來的風暴，還真教會了我隨遇而安，才會遇上驚喜……

今早和一群朋友相約到大帽山遠足，作為考試後的休息。天空上雖然多雲，但淺藍色仍然肉眼可見，一路上我們一起分享自己最期待的景物。但其實對我而言，可以到戶外走走已經十分滿足，因為之前長期待在家裏溫習，眼睛已經被折磨得不似人形。我只想多看一些得陽光照耀著的植物，和感受陽光帶來的溫暖，好讓心靈得到一絲慰藉。

轉眼間已經到達大帽山的山腳，我們簡單整理後便開始了登山之旅。一路上遠足的人不多，一群朋友像平時放學時有說有笑，但擁抱我們的卻不是到處林立的高樓大廈，取而代之，是一株株雄偉的樹木。當微風吹過時，樹葉輕輕地擺動，發出柔和的樹沙聲，配上小鳥清脆的高歌，讓耳朵終於可以脫離一段段考試聆聽錄音。陽光在雲的調節下絲毫不覺刺眼，輕輕地照在肌膚之上，就像一雙溫暖的手輕輕按摩著繃緊的頸部。我已經不記得在測驗的摧殘下，上次能把頭抬得這麼高是什麼時候了。一看頭上滿是淺黃不一的樹葉，提醒我原來沉淪於測驗期間已經入秋了。

走著走著，在走到差不多山頂位置時，天上的雲朵偷偷地變得密集起來，雨勢從微雨越下越大，我和朋友只好拖著狼狽的身子跑到一旁涼亭避雨。我們就像一群無奈的家長，看著外面的風暴突然鬧起脾氣，卻完全拿他沒辦法，只好等它冷靜下來再計劃下一步。我坐在長椅上，看著這無理取鬧的雨景，心裏滿不是滋味，只見原來挺直的大樹被它吹得東歪西倒，黃豆般的雨點無情地浸沒大地，整個畫面看來好不陰沉。陽光呀，你到底到哪裡去了？難道你真的忍心看著美好的一天被摧毀嗎？然而回應我的就只有一聲震耳欲聾的雷鳴。我眼皮不受控制地開開合合，最後懷著不甘的心情進入夢鄉……

我再次睜眼時，烏雲早已散去，但時間已經不早，今次的旅程就先告一段落吧。我們踏著快步來到出口附近，突然一名同伴把我們叫停湊過來一看，是一個湖的觀景台，這個湖四周被樹圍著，水面上有些荷葉，而湖底的污泥被雨水激起後又再次沉澱，因此水質格外清澈。這時的湖面是鮮橙色的，而且有一塊金黃色的寶玉，往上一看正是久違的太陽，在它的照耀下荷葉經過洗刷留下的露珠閃著金光。但隨著寶玉的消失，光線變得暗淡，化作湖面上一點點的星光。應該是螢火蟲起床了，牠們在薄霧中飛來飛去，像黑暗中的一點點光明，又像最後一位表演的舞者，興奮地跳最後一支舞來送別我們。我和好友們看了好久好久，直至我們想起是時候回家了……

每當我們遇上不順心意的時候，我們總說「天意弄人」這四隻字，怎麼天就這麼喜歡與我作對？然而經過這次的經歷，我正式領略到與其怨天尤人，還不如享受當下更使自己心境開朗。其實細想一層，上天給的每一次遭遇都是有意思的，沒可能事事都如我所想。如果沒有今天這個雨天，我的確可以順利完成這次郊遊，但便無法欣賞這雨後的美景，因此與其埋怨自己的計劃被打亂，不如懷著隨遇而安的心態，享受或忍耐當下。對於日常生活更是如此，面對難題或逆境，首先不是自暴自棄，而是著力解決問題或耐心忍耐，隨遇而安，相信在這些苦難的盡頭一定會有彩虹出現。



《金魚街》

6D 林曉嵐

在香港，你若想養魚或養龜，什麼奇珍異獸，你定會到旺角的金魚街。香港地少人多地方擠迫，沒法一間舖容下各種各樣的生物，造就了許多小舖專門販賣各種不同的金魚、烏龜、貓狗等等。擠迫的舖頭密密麻麻展示着最多的生物，非假日的人流亦不少。當中甚麼年紀的人都有，每個人都專心地看着魚缸裏的魚，小孩興致勃勃地跑進舖內尋找新奇別緻的生物。而我亦不例外地被金魚街所吸引。

週末想要玩足一整日的我，常被父母帶往金魚街「放電」。寵物店有可愛的兔子和高傲的貓，都在透明的玻璃牆後懶洋洋地躺着睡覺，但寵物店在金魚街並不多，最多的還是水族舖。那些懶惰的寵物不及金魚般吸引我，是因為我沒見過金魚閉眼吧。

每間水族舖門口定會綁着一袋袋的金魚吸引人眼目，這確實吸引我年幼好奇的目光，常見普通的魚類就養在門口已經綁好的膠袋內，比較珍貴少見的特殊魚類，就養在舖內的水族箱裏。明碼實價，二十五元就是二十五元，黑色的馬克筆寫在透明的膠袋上，袋中的金魚亦被我看眼裏。一袋一袋的金魚造就了金魚街的獨特，是其他地方比不上的。午時的陽光灑在每個膠袋上使其銀光閃閃，好像大海的波浪一樣艷麗，放眼看着整條金魚街，好像置身於大海一樣，這裏的一切都充滿着生命力。

我小時也從這裏買過金魚，學着旁邊的伯伯指向一袋金魚，老闆就用長棍把金魚勾下來，交到我手中。接過冰冷的膠袋，手中的生命就像玻璃般脆弱，我連這條魚的名字也叫不出，但我仍把它買下了。看着魚缸裏數不盡般的魚兒，牠們都是同一個樣子，牠們嘴巴一張一合吐出泡泡，雙目無神，在狹小的魚缸裏游來游去，撞到玻璃，轉身往另一方向再繼續游，無一刻停止。我看着我手中那袋金魚的眼睛，牠也看着我的眼睛。突然，我不知道如何處理我手中的金魚，也許是因為我沒看過牠眨眼吧。

很多時候買回來的金魚很快便死掉，因為自己根本不會養魚！但金魚街還是有種魅力，令我一直前往探訪。

金魚街不只有金魚，還有許多東西是我未曾發現的。小時候以為金魚街賣東西的人就叫「金魚佬」，長大後才發現我是錯的。不過金魚街的老闆都愛騙小孩子，街上每間舖頭肯定有一魚缸養着一堆五顏六色的小魚，通常是顯眼的顏色，青的、紅的、藍的，但帶回家養幾天那些魚兒便褪色了，原來只是店家為小魚染上的顏色。金魚街暗地裏充滿謊言！從此以後，我再也不買金魚了。原來，金魚街不是大海。

從金魚街上眺望，外圍都是些高聳的新式玻璃大樓，但金魚街還是殘破的唐樓，很少人知道這些殘破的唐樓中隱藏着些爬蟲舖。大多數人只在金魚街的地面逗留徘徊，或許是沒人喜歡爬蟲吧。但我不一樣，金魚街的一切都讓我十分着迷。那裏有蛇、蜥蜴、蜘蛛等等各種人們害怕的生物。但我還是觀察着這些的生物，即使牠們永遠沒有對我眨眼。

金魚街上最常見的就是烏龜了，街頭的金魚和街尾的金魚沒有分別，但烏龜就像雪花一樣，擁有獨一無二的殼。而烏龜不是養在水裏，調皮的我喜歡偷偷摸牠們的殼。人們說烏龜的殼，就像我們的指甲一樣，有感覺的。每一次我摸着烏龜的殼，就像和牠們交朋友握手，所以我的朋友很多，而牠們都在金魚街上。

冷色的光管從魚缸中打往街上，是想讓人們看清楚魚兒？還是想營造大海的感覺？金魚街上唯一不會用紫色的冷光燈照耀的地方，是水族裝飾舖。那裏有各種水草、珊瑚、石頭，還有一些給魚居住的小屋，就像小時玩公仔一樣，總是想方設法給角色添加房屋，建造一個完美的世界。在金魚街上什麼都有，你能買到魚缸、魚及飼料，還能買到裝飾，但那些裝飾全部都是假的，非自然所做。

看着一格一格的魚缸，我覺得我就是魚，在魚缸中生活，彷彿金魚街才是真正的世界。我再也不責怪金魚舖老闆騙我了，或許明天就有條鬥魚把我買走，而我全然不知，因為我只是住在四面牆裏。

現在我不再從金魚街買東西了，但我還是忍不住想到那裏，短短的一條街，我遊了不止十次。這裏的金魚和十年前的沒有分別，這裏的烏龜只是年長了十歲，這裏的裝飾還如全新的一樣。這裏的生命將永遠延續亦能輕易忘記，就像我十年前沖下廁所的死金魚，不知牠們到達大海了嗎？我看着我架上一袋袋的金魚，讓別人替我買走了。

金魚街真是個奇怪的地方。



BEIJING 2022



《北京冬奧直擊》

4A 施嘉敏



教育局課程發展處資優教育組 中國語文菁英計劃 (2021-2022)

菁英銅獎 得主

二零二二年二月四日，是世界矚目的北京冬奧開幕大日子，這個日子對所有華夏子女而言，是一個不同尋常的日子。這是中國首次舉辦冬季奧運會，中國人終於在世界面前抬起高貴的頭顱，經歷三十多年的拼搏與發展，中國終於富強起來，爭取到第二十四屆冬奧的主辦權，令外國人刮目相看。現在就由我：為大家介紹冬奧。

第二十四屆冬季奧林匹克運動會，又稱二零二二年冬季奧運會，一般稱為北京冬奧，於二零二二年二月四日至二月二十日在中國首都北京舉行，這是中國首次舉辦冬季奧運會。而北京也因其既舉辦過夏運會，又是舉辦冬奧的城市，而被冠名首座的「雙奧之城」。鑒於疫情的影響，二零二二年的東京奧運延期了一年舉行，與北京冬奧的間隔縮短為半年，這亦是自一九九四年冬季及夏季奧運會舉辦以來，間隔最短的一次。

今屆冬奧會的會徽於二零一七年十二月十五日公布，會徽以「冬奧」為主題，以漢字「冬」作靈感來源，主色調為藍色，同時沿用中國國旗的紅黃兩色。今屆冬奧的吉祥物「冰墩墩」以中國國寶熊貓為設計的來源，結合熊貓形象與冰晶的外殼，體現出冰雪運動和現代科技，整體的形象似航天員，寓意創造非凡，探索未來，體現了追求卓越，引領時代和面向未來的無限可能。而口號為「一起向未來」，含義是「在奧林匹克的感召下，中國人民與世界人民攜手共進，守望相助、共創美好未來」。冬奧的圖示以中國漢字為靈感，呈現篆刻藝術，結合冬季運動元素與中國傳統文化，圖示霞光紅底寓意日出東方及比賽在農曆春節期間舉辦喜慶的氣氛。

二零二二的冬奧將舉行七大項與十五個分項，例如滑雪、滑冰、冰球等，皆在冰上進行，進行中既可欣賞運動員在冰上的英姿與其優美動人的動作，又可感受冬季的寒冷氣氛。分項中有高山滑雪、自由式滑雪等，即可觀賞運動員們滑雪的技巧，臨危不亂的姿態。在如此莊重的盛事下，其中新設了七個小項，如女子單人雪車、男子自由式滑雪大跳台等，更是前所未有的。看著運動員的比賽，可能不足幾分鐘，但背後肯定花了十分多的努力，背後更有很多不為人知的辛酸事，正所謂「台上一分鐘，台下十年功」，運動員有今天的成就，也得感謝當初捱下來的那個他。我們除欣賞比賽帶來的視覺震撼外，更應不忘尊重每一位運動員的努力。

這般的運動盛事，不單是一個比賽，或誕生了多少冠軍，真正的價值是奧運背後的精神及參與，金牌亦並非唯一的目的，我相信在未來的日子裏，中國定必會強大起來。中國亦要因此感到驕傲，在這嚴峻的情勢下，能成功舉辦冬奧是件不容易的事，對於華夏子孫而言，更是意義非凡。就如同今屆冬奧的主題所言，讓我們一齊攜手共進，守望相助，共同創造美好未來。誠邀大家與我共同欣賞這運動盛事，見證中華民族手牽手，心連心，把這般偉大的回憶烙印於心，瞻望冬奧所帶來的風采及不一樣的天空，展望未來中國的無限可能，步向更繁榮的社會。



Beijing 2022



Olympic Winter Games