



遊戲式學習

桌遊融入課程 @亞洲餐旅學校

150821

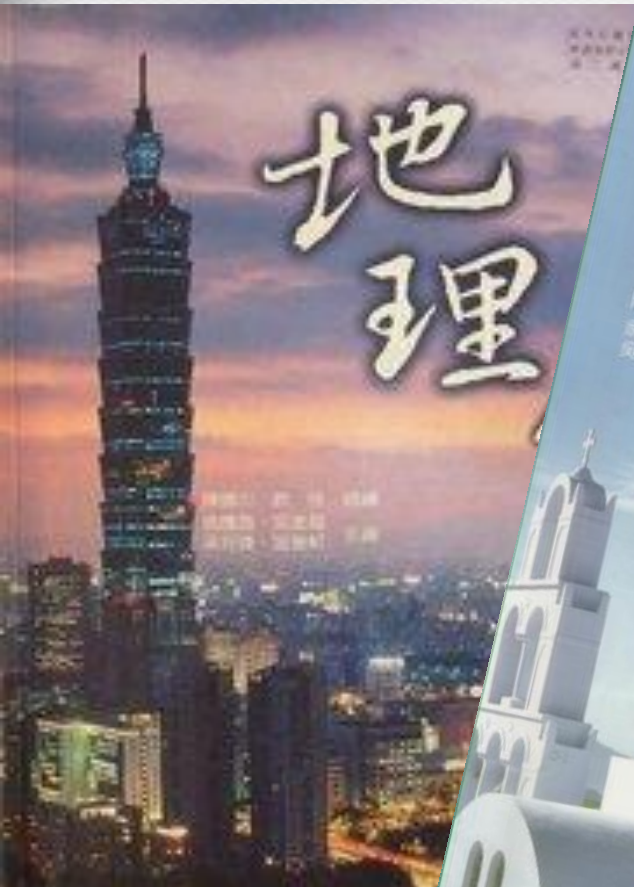


★主講者：

- 國立臺南一中地理科
- 翁蕙君老師
- 吳柏賢老師
- 林政宇老師



課本.考試...



地理

陳國川 教授 總編
俞國燕、吳進崙
吳再棟、鄭雅軒 主編

地理 3



龍騰文化

專攻指考 指考 96~103年 歷屆試題

地理

林菲·時差王子 審訂
隨書附解答

96 97 98 99 100 101 102 103

指考衝刺必備

- 精選近 8 年指考試題實戰演練，應試力倍增
- 題題詳解，提供解題關鍵線索，學習有效率

gaaa 每回附指考 5 標

NO. 64151
4 717





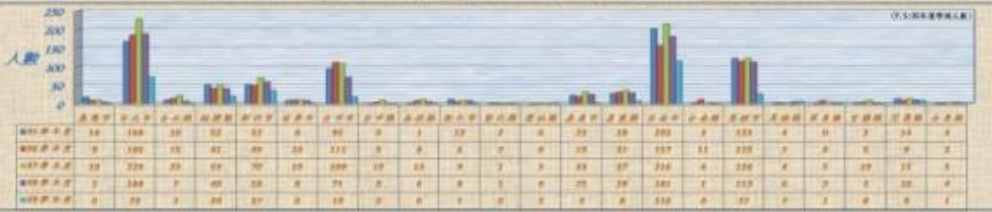
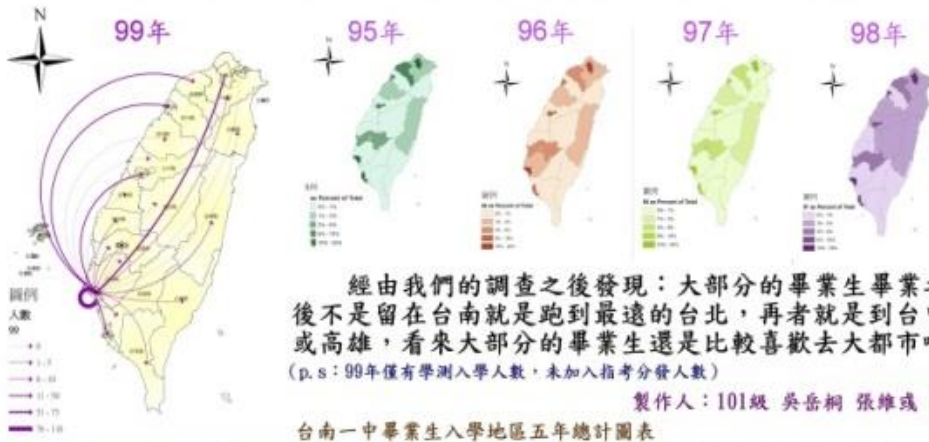
其實,地理是很生活化的...

私立明道高中 B 隊	捷足先登-捷運興建對 OO 中學未來校車規劃之影響	張博源、黃琮棋、廖庭誼	范伊和、蕭雅文
國立屏東女中	「萬」水奔騰壕「溝」戰~萬巒鄉新赤農場聯外排水工程生態分析之初探	林家喬、潘郁涵、林玫吟	林佳慧、方淑美
台北市立北一女中 A 隊	臺北市微笑單車(YouBike)作為捷運子系統之成效分析	葉妍廷、楊育禎、林佳穎	方國良、洪挺晏
台北市立北一女中 B 隊	OOOO 學生使用公車動態 APP 對其搭乘公車行為的影響	林惠瑩、曾怡瑄、黃元莉	方國良、洪挺晏
國立政大附中 B 隊	信義計畫區的行與不行	洪永潔、唐宓、趙先平	洪佩鈺、陳敏雀
國立臺南一中 B 隊	回甘-臺灣製糖產業的過去與新生-以臺南為例	夏沛倫、陳柄源、林均諺	翁蕙君
國立彰化高中 A 隊	東螺溪河岸空間的變遷與再造—以東螺溪鐵路橋至中溪橋為例	楊孟權、許廷宇、林韋呈	盧昕彤、莊宗達
國立臺南一中 A 隊	書的轉運站-古都·書家的進擊 X 文青的進化	陳詠升、李坤勸、趙振辰	翁蕙君
國立政大附中 A 隊	大學商圈的發展、消長與依存 - 以政大與師大商圈為例	邱逸筠、周欣穎、高千瑾	洪佩鈺、黎勉旻
國立花蓮高中	「眼」墜之毫釐，「災」差之千里 - 探討東部外海颱風南移現象與預警	吳儼宸、吳秉謙	許曉平、江其歡
國立瑞芳高工 B 隊	失落的瑞芳古道	高進展、邱偉翔、蔣科宇	林淑媛、許維中
私立復興實驗高中 A 隊	回不去的雷裡溪—雷裡河流域公業發展對水質及居民之影響	邱俞君、林賢英、呂庭璋	葉昕祐、許珊瑜
私立嘉華高中 A 隊	「全」都「買」不到了-「全」國「聯」鎖下的區域優勢競爭	張瑞翰、陳孜瑜、何芸青	許鈺苓、陳瓊慧

選修課的設計

• GIS相關

95-99年台南一中畢業生大學入學地區調查



選修課的設計

- 第一次自助旅行就上手

分組設計自助旅行行程與經費概算



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24

選修課的設計

- 府城空間意象

歷史空間

藝文空間

美食空間



除了 基本知識概念介紹外



1



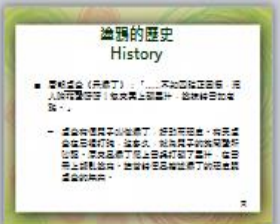
2



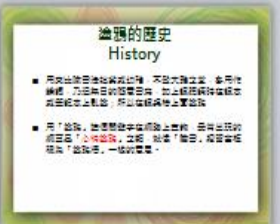
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



還想要 課程有趣且多變化



實察囉!



名產特賣會!



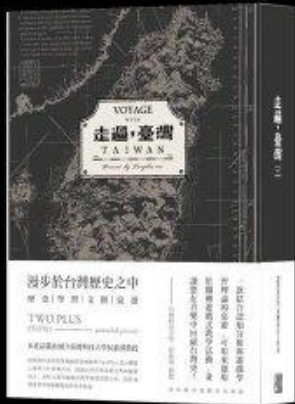
德慶溪展覽!



城牆彩繪!



走過，台灣



遊戲人數：2-6人
推薦年齡：10歲以上
遊戲時間：15分鐘
語言版本：中文



桌遊!





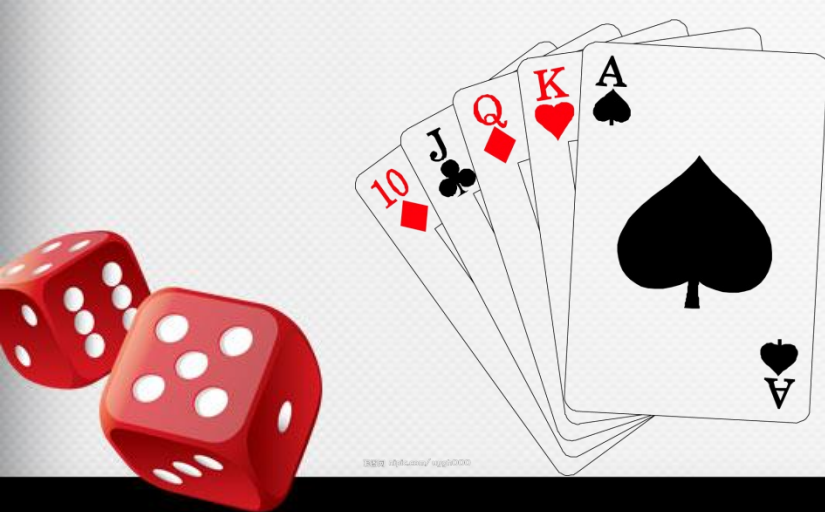
為什麼是桌遊?

- 在遊戲中學習本來就是人類最初時期的本能
- 遊戲的重要元素是自由、控制感、不確定性、新奇感、成就感
- 喜樂中學習不僅是遊戲體驗也有學習體驗，且有良好的師生互動與學習動機



什麼是桌遊？

- 如果有一天，有人要和你介紹桌上遊戲，你覺得那是什麼呢？
- 如果有一天，你要和別人介紹桌上遊戲，你會怎麼說呢？





簡單認識桌遊

- 桌遊是桌上遊戲 (Table Game, Board Game) 的簡稱。
- 舉凡一般人小時候可能接觸過的象棋、跳棋、圍棋、大富翁等遊戲在內，都可以看作是桌遊的一種。
- 可以簡單地將「桌上遊戲」定義為：在圖板、平台上進行的非電子遊戲。



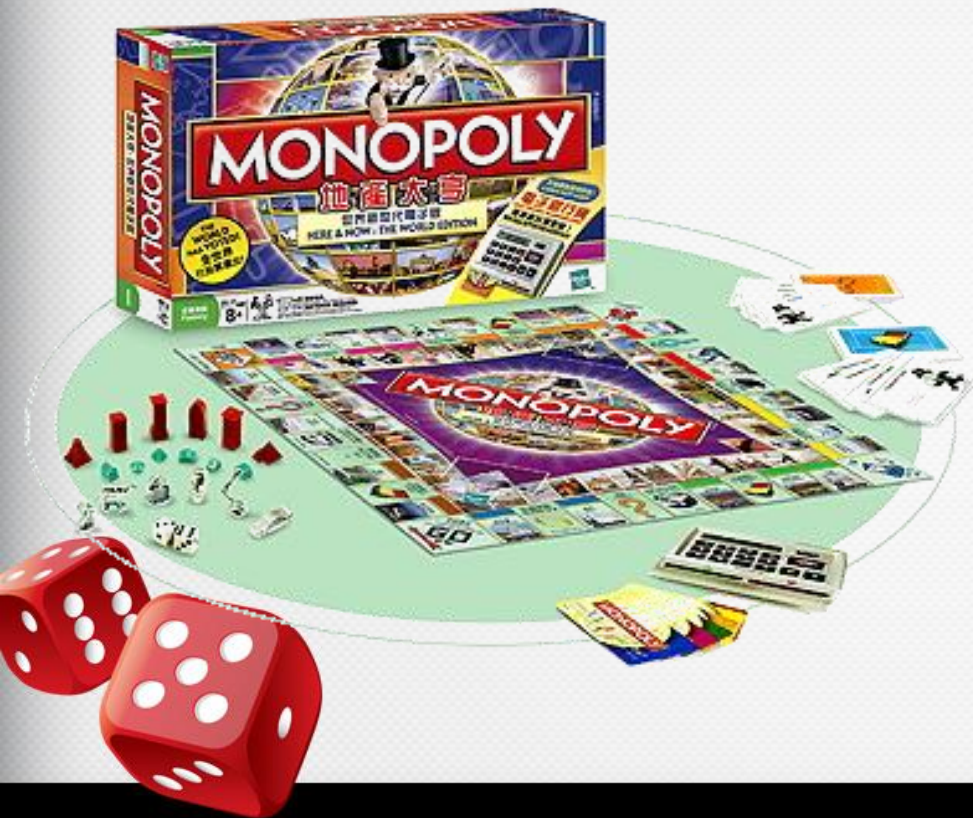
一般常見的「桌遊」

- 抽象棋類：
 - 五子棋、圍棋、象棋、西洋棋、跳棋、黑白棋、三軍棋、動物棋、麻將等。



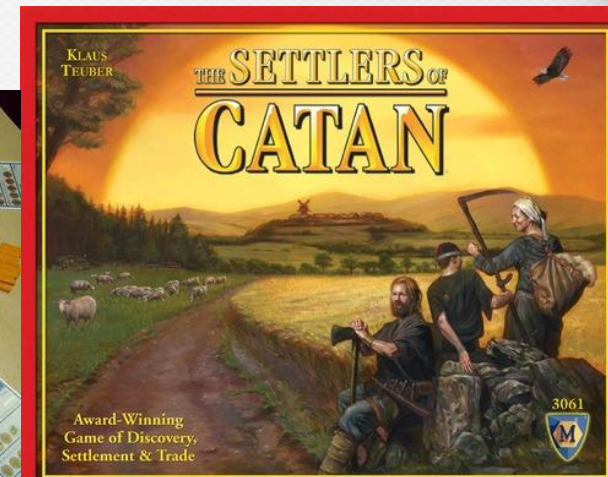
一般常見的「桌遊」

- 主題情境類類：
 - 大富翁、生命之旅等。



今天人們口中的「桌上遊戲」

- 這類型的遊戲大約在1980年代起，於歐洲地區開始流行，其中又以德國最為盛行。所以還有「德國桌上遊戲」、「德式桌上遊戲」等說法。
- 1995年知名遊戲「卡坦島」(The Settlers of Catan)，狂銷1500萬套。從此以後，「桌遊」才漸漸為世界所知。



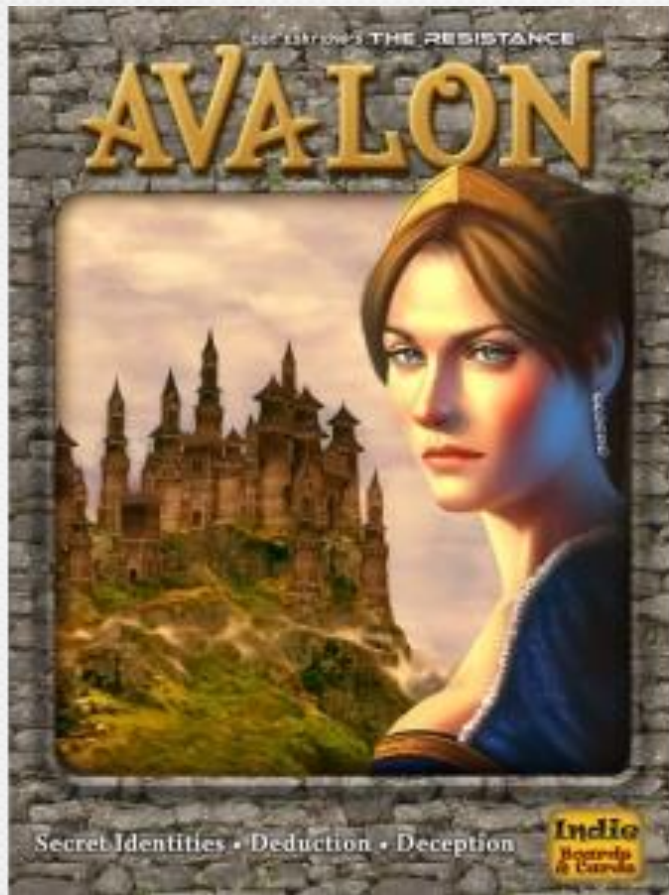


今天人們口中的「桌上遊戲」



主題(theme)

- 一款遊戲背後的故事、背景等。



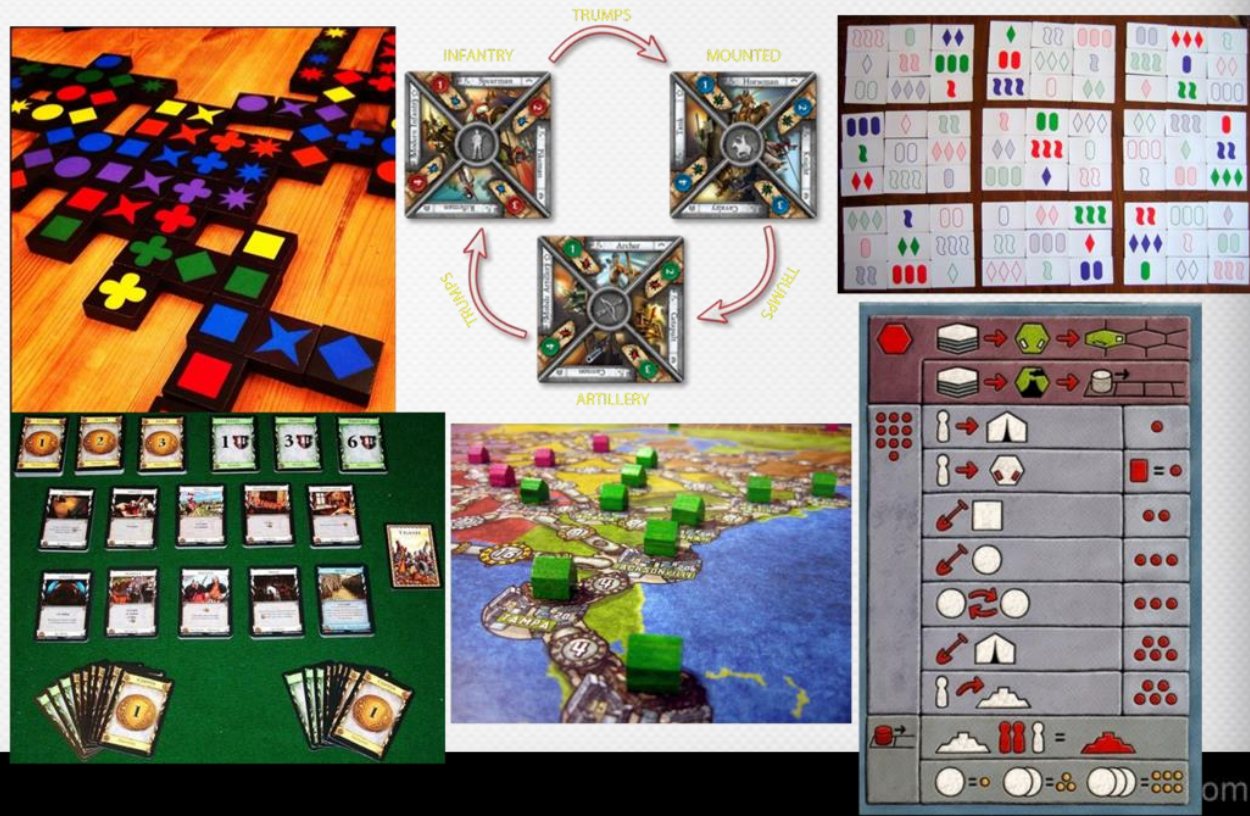
阿瓦隆

阿瓦隆是亞瑟王傳說中的重要島嶼，為一款以亞瑟王與圓桌武士傳說為背景的桌遊。



機制(mechanism)

- 一款遊戲運作的方法，也就是規則書所規範出來的一套玩法。
 - 目前共歸納出47種機制，這些不同的機制彼此還會互相結合。



配件/美術(components/artwork)

- 一款遊戲具體呈現的方式，包含遊戲中使用的棋子、紙牌、指示物、圖卡、圖板等。



耐玩性(replayability)

- 是指玩過以後，令玩家回味無窮的程度。
 - 遊戲人數彈性，玩家人數約2至6人左右。
 - 輕微的運氣加上與其他玩家充分的互動





桌遊的分類

- 依主題區分：
 - 在全球最大桌遊分享資訊的網站— BoardGameGeek的首頁，有簡單的八大類。
 - 「派對遊戲」、「策略遊戲」、「情境遊戲」、「戰爭遊戲」、「抽象遊戲」、「交換卡片遊戲」、「兒童遊戲」、「家庭遊戲」



桌遊的分類

- 依機制分

- 策略遊戲：簡單來說，就是要心機的遊戲。

- 卡坦島 (Settlers of Catan)：以拓荒殖民為主題。
 - 瀑布淘金客 (Niagara)：淘金客不顧性命，乘著獨木舟深入尼加拉瓜大瀑布採集寶石的遊戲。
 - 卡卡頌 (Carcassonne)：主題是歐洲中古世紀的莊園，搭配拼放地圖以完成任務得分的機制



桌遊的分類

- 技巧反應：這類型的遊戲考驗的就是你的反應
 - 通常是透過眼睛、大腦最後由手來做動作。
 - **德國心臟病 (Halli Galli)**：出現同一花色相加等於五，看誰先按鈴，贏的人拿走所有的牌。
 - **平衡天使 (Bamboleo)**：玩家必須把積木從平衡的版子上拿起來，稍不留意就可能翻盤，因此動作慢沒關係，但是要平穩。





桌遊的分類

- 抽象棋奕：傳統的棋奕及牌藝就屬於這類型。
 - 包括像有數千年歷史的圍棋、西洋棋、撲克牌等。
- 戰略模擬：以模擬真實為主，通常是模擬歷史上的有名戰役，所以常常是戰爭背景，因此又被稱為戰爭遊戲。
 - 軸心&同盟國 (Axis & Allies)
 - 沙漠之狐 (Rommel in the Desert)：以二次大戰中的北非戰場為主題





桌遊的分類

- 奇幻/扮演：模擬一個奇幻的世界，通常是以中古世紀的歐洲為背景，但也有科幻背景的奇幻扮演。
 - 從前從前（Once Upon A Time）：照著手上的牌說一個合理的故事。
 - 富饒之城（Citadels）：在遊戲中要扮演中古世紀歐洲的城主，分別邀請重要人物來到你的城市幫忙建設或妨礙他人。





桌遊的分類

- 記憶遊戲：不管是記位置或記配對，只要你記憶力好，獲勝機率就高。
 - 拔毛運動會 (Zicke Zacke)：運用記憶力，拔光對手雞屁股上的毛。
- 運氣遊戲：遊戲勝負以運氣為主。
 - 吹牛骰 (Bluff, Liar' s Dice)：除了運氣之外，還要有機率的基本概念，以及最重要的：要有唬人的本事。





實境遊戲

- 實境遊戲的特色在於「**真實**」，讓參與者感受比以往更身歷其境的體驗。
- 遊戲過程中，人與人之間的互動也是真實的，為了達成目標而共同努力的經歷，將會培養出更深厚的革命情感，加深人與人之間的連結。



實境遊戲分類

- **密室逃脫(Room Escape Game)**

- 起源於網路小遊戲，需在充滿謎題與線索的密閉空間中，找到逃離出去的方法。
- 在密室脫逃實境遊戲裡，玩家將會真實的被鎖進特定空間，搭配不同的故事背景、謎題任務，一場跟時間賽跑的鬥智大賽就此展開！





實境遊戲分類

- **RPG角色扮演(Role Play Game)**

- 在遊戲過程中，玩家會遇到由真人扮演的故事角色，與角色間的互動更是整場遊戲的關鍵。
- 和一般的實境遊戲相比，RPG的故事將更為豐富，在故事角色的帶領之下，往往也讓玩家有更深刻的體驗感。



實境遊戲分類

- **詐欺遊戲(Lair Game)**

- 改編自日本知名影集與電影，為了獲勝，玩家必須相互鬥智，甚至互相欺騙，才能成為最後的生存者。
- 爾虞我詐的刺激對決，是詐欺遊戲最吸引人之處。



實境遊戲分類

- **大型冒險(Adventure Game)**
 - 為了帶給玩家更身歷其境的體驗，大型冒險遊戲因運而生。
 - 在此類遊戲中，往往有電影般的場景規劃與龐大的劇情架構，玩家需要扮演成不同的角色，化身為電影中的主角，闖過一道道的關卡，完成挑戰。



實境遊戲分類

- **城市遊戲(City Game)**

- 城市遊戲是近來流行的實境遊戲中新興的遊戲型態。
- 通常是以較大的範圍作為遊戲場地，並依照個別遊戲設計的不同，可加入解謎、逃脫、任務、關卡、探索、尋寶、歷史、文化、文學藝術作品甚至是真實發生的事件等要素，通常限制較一般定點實境遊戲少，也與在地的連結較為深刻。



史地桌遊應用

城市遊戲-複製



史地桌遊應用

城市遊戲-複製



簡介大綱

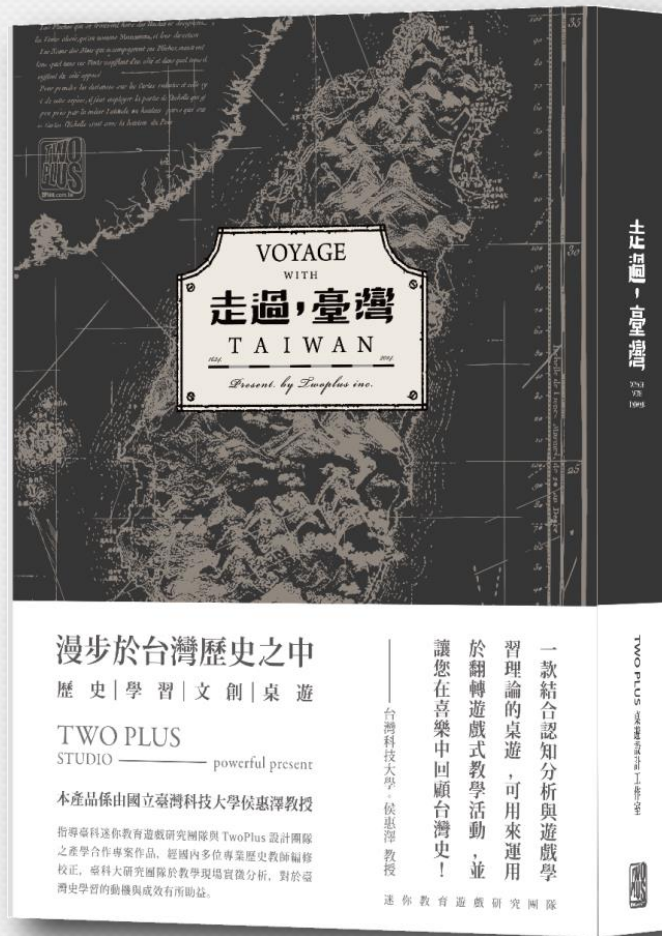
-故事大綱：

一盒物品與一封委託信函從醫生兒子的手中輾轉來到你的面前。信中懇切的言辭請求你的幫助，而盒中的線索，將引領你找到病患在城市中留下謎題。

-範圍：臺南市東區、中西區、南區

史地桌遊應用

走過臺灣



漫步於台灣歷史之中
歷史 | 學習 | 文創 | 桌遊

TWO PLUS
STUDIO ———— powerful present

本產品係由國立臺灣科技大學侯惠澤教授

指導臺科大通你教育遊戲研究團隊與TwoPlus設計團隊之產學合作專案作品。經國內多位專業歷史教師編修校証，臺科大研究團隊於教學現場實地分析，對於臺灣史學習的動機與成效有所助益。

一款結合認知分析與遊戲學習理論的桌遊，可用來運用於翻轉遊戲式教學活動，並讓您在喜樂中回顧台灣史！

——— 台灣科技大學 · 侯惠澤教授

通你教育遊戲研究團隊

走過 | 臺灣
TWO PLUS
1987

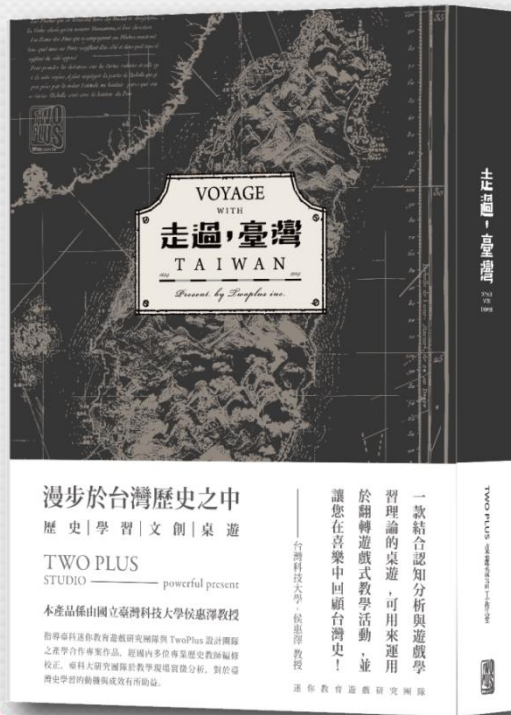
TWO PLUS 遊戲設計工作室



史地桌遊應用

走過臺灣

簡介大綱



-配件：

共80張臺灣事件卡、9張下注卡、10張時期卡、9張足跡卡、6張遊戲卡等

-遊戲玩法：4種

包含南下列車、快打臺灣通、走過臺灣團體賽及走過臺灣個人賽

-建議人數：2-6人

-操作時間：10-15分鐘



史地桌遊應用

走過臺灣：歷史計算機

- 進行方式

預測自己手牌上歷史事件年代並寫下(A1)，翻開背後正確答案(A)，與另名玩家的預測(B1)及答案(B)作以下運算： $| (A1-A) | + | (B1-B) |$ 產生數字最小者即為獲勝

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



史地桌遊應用

走過臺灣：歷史長河

- 進行方式

每個人一張牌只能留圖案面不能翻面，於10分鐘內找到夥伴連成一條歷史長河，依照時間順序由先至後排列，每張牌1分計算，允許錯2題(1題扣2分)，錯超過2題以上則整條河流0分

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇

簡介大綱



-配件：

共109張國家主題卡牌
每張卡牌上包含國家的
名稱、圖片、及特性資
訊(內含人口、土地面積、
GDP、二氧化碳排放量)

-建議人數：2-8人

-操作時間：15分鐘

史地桌遊應用

知識線環球旅行篇：人口密度

- 先備知識

高中地理第二冊第九章 人口分布與人口問題

- 進行方式

預測手上國家人口密度，並預測該國人口密度大小（以中間值國家為基準）

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇：時差

- 先備知識

高中地理第一冊第二章 地圖網格與投影

- 進行方式

推測手上國家GMT標準時間，並依序排列出時間最早到最晚的國家

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇：時差

- GMT國際標準時間

Greenwich Mean Time 格林威治標準時間，
例如台北為 **GMT + 8** 也就是台北的時區為格
林威治標準時間 + 8 個小時



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇：觀光類別

- 進行方式

判讀PPT上的圖片，判斷該圖片代表哪個國家，撥放完畢後每組派1名組員至前方拿取對映國家卡片，拿取時間為一分鐘，得到最多卡片的組別獲勝

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



史地桌遊應用

知識線環球旅行篇：餐飲類別

- 進行方式

PPT上的圖片為該國家一星期所需吃掉的食物，就圖片上的食材、衣著、膚色等提示，將所給予的國家卡牌做出現的先後排序，答對最多者該組獲勝

- 特別注意

嚴禁使用手機及電腦查閱任何資料



地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨



地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨

課程目標：

- 1. 學生能使用GPS
- 2. 學生能踏查且注意臺南的舊氛圍
- 3. 學生能觀察臺南古蹟再利用的情形





地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨

任務	內容	繳交方式
任務一、GPS 定位	(1)行走軌跡 (2)點出航點與經緯度座標 (3)測出所行走距離與時間	(1)存檔在SD卡 (2)將檔案上傳到20150324一中至林百貨路線的資料夾 (3)檔案名稱為小組名
任務二、 定點打卡	(1)全大組的人都要入鏡 (2)即時上傳到FB打卡 (3)標題如下:主題(消失、遺留、重生) - 經緯度座標 - 地點 (4)tag翁蕙君	(1)每大組成員在途中與選定主題地點合照 (2)在時間內打卡
任務三、 拍定點照片及 解題(林百貨)	1.有意涵或藝術或美感或... 2.拍至少5張照片 3.小組解各樓層題目	(1)繳交至少五張照片 (2)上傳到20150324明信片照片資料夾 (3)檔案名稱為照片主題、攝影者與小組名

地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨

任務一：



地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨

任務二：



翁蕙君 首頁 1

近況 相片 / 影片 生活要事

曹彥鈞
4小時 · 舉

重生--n22°59.523'e120°12.168'--武德殿 — 與翁蕙君。



讀 · 留言 · 分享

黃裕程和其他 4 人都說讚。



翁蕙君

翁蕙君 動態時報 最新

近況 相片 / 影片 生活要事

留言

檸檬正一 · 翁蕙君
2小時 · 舉

哈搜 古蹟搜 天壇
N22°59.636'
E120°12.240' — 與翁蕙君。



地標

臺南知事官邸 — 翁蕙君和翁蕙君在一塊。
4 小時前

老乾杯台南新天地西門店 — 吳柏賢和林政宇與翁蕙君在一塊。
約 2 個月前

台中高樓 · 烏日站 — 陳頌寧和 Shine Win 及其他 2 個人在一塊。
約 2 個月前

秋紅谷@幸福小水舞.com — 陳頌寧和 Shu Sang Chan 與翁蕙君在一塊。
約 2 個月前



地理桌遊設計

城市遊戲：林百貨

任務三：

樓層：台南好客廳+

任務+

1. → 在學習單蓋如圖的章(在一樓)+
2. → 寫出現在的時間與室內溫度+
3. → 見到一個打蛋器，其附近賣的是什麼商品？
4. → 下營三寶是哪三樣東西？+
5. → 林百貨可容人數是多少？現在人數是多少？+
6. → 林百貨由哪個委外單位？於民國幾年幾月幾日重新開幕？+
7. → 右側布袋戲主角罐子內裝的+是什麼商品？+
8. → 右側照片中裝的是什麼商品？+
9. → 一碗紫地瓜一包多少錢？+
10. → 畫出這層樓的空間配置情形。



地理桌遊設計

桌遊遊戲：前進府城



《前進府城》

-桌上遊戲教具-

A brand new table based on tainan city



設計思考點

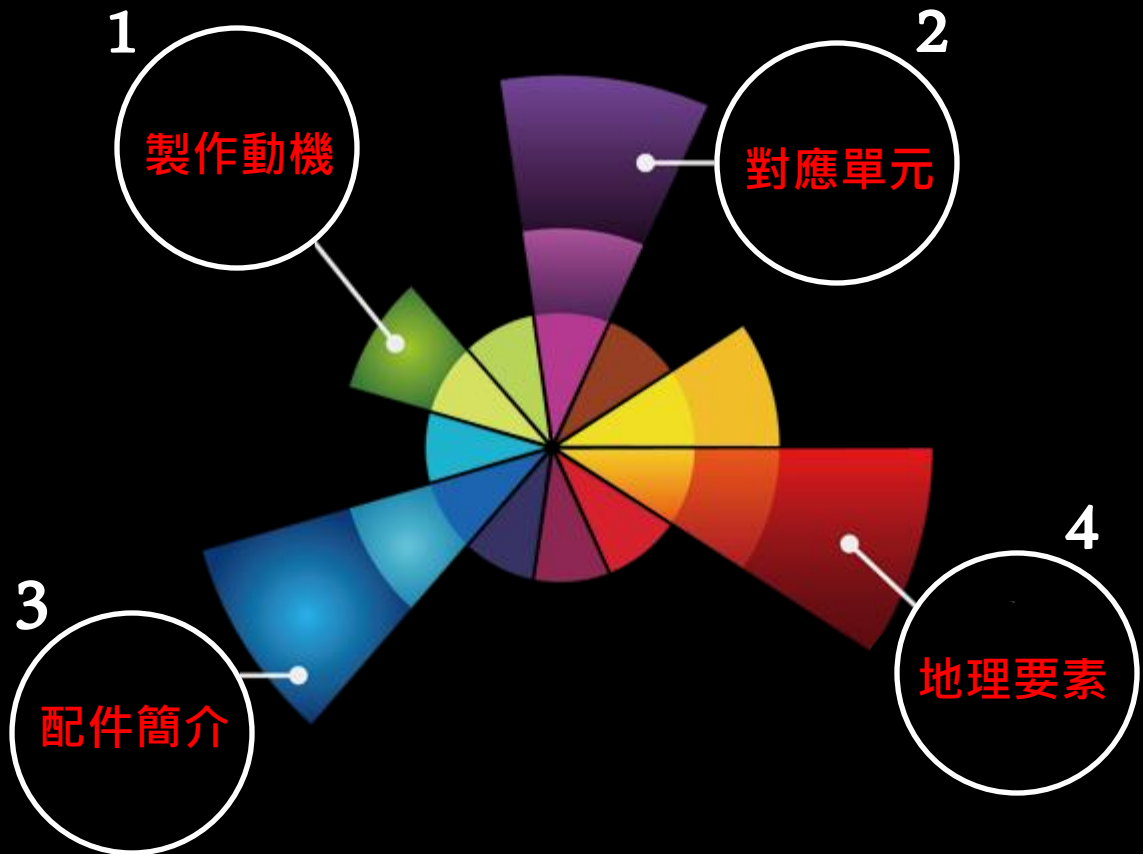
- 遊戲中認知負荷平均分布或集中?
- 遊戲中認知歷程是否過於複雜?
- 遊戲時間的合理性是否可以掌控?
- 遊戲內容是否以學科或策略協調為主?
- 遊戲規則是否可以公平性的判定?



設計說明

前進府城

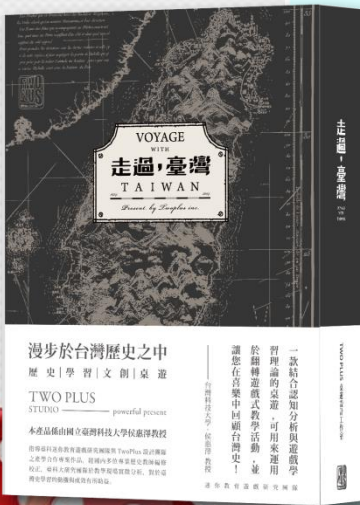
簡介大綱



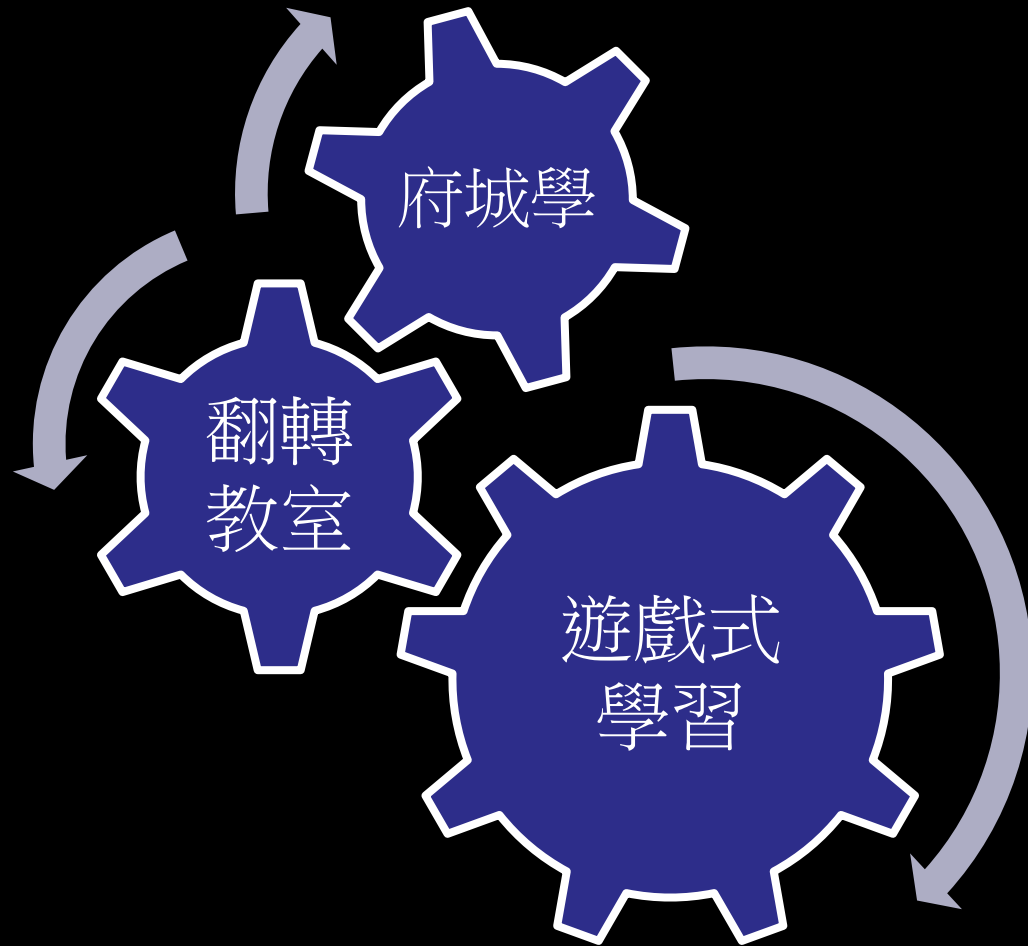
設計說明

前進府城

製作動機



走過臺灣



設計說明

前進府城

對應單元

01

區域地理

大臺南地區

03

自然地理

地形、氣候
水文、災害

02

人文地理

人口、產業
交通、觀光

設計說明

前進府城

配件簡介



遊戲教學影片

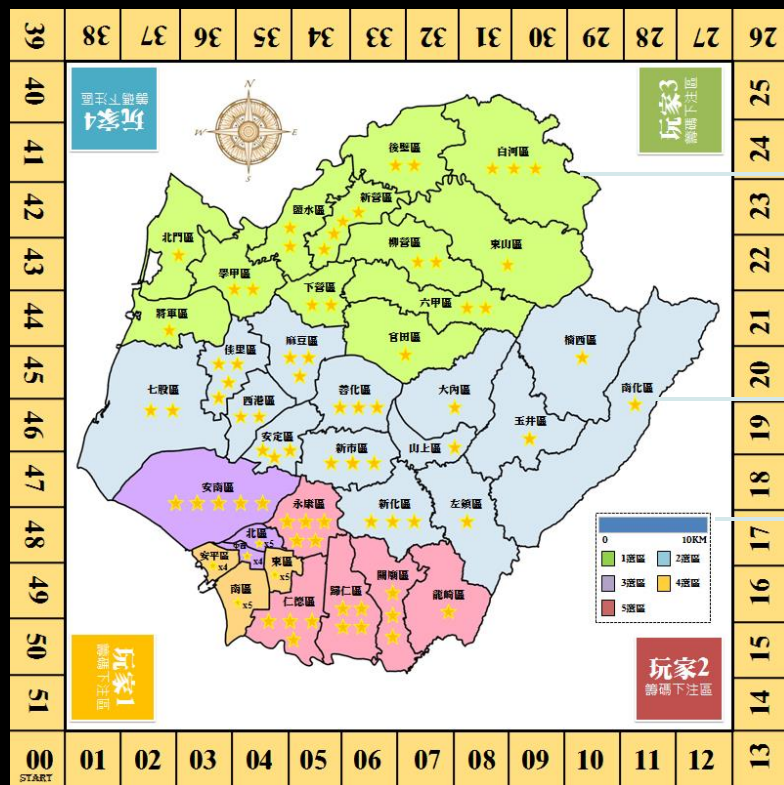


地圖
撲克牌
競標板
功能卡
說明書
角色棋
佔地棋
骰子
籌碼

設計說明

前進府城

地理要素



行政區位置

人口數

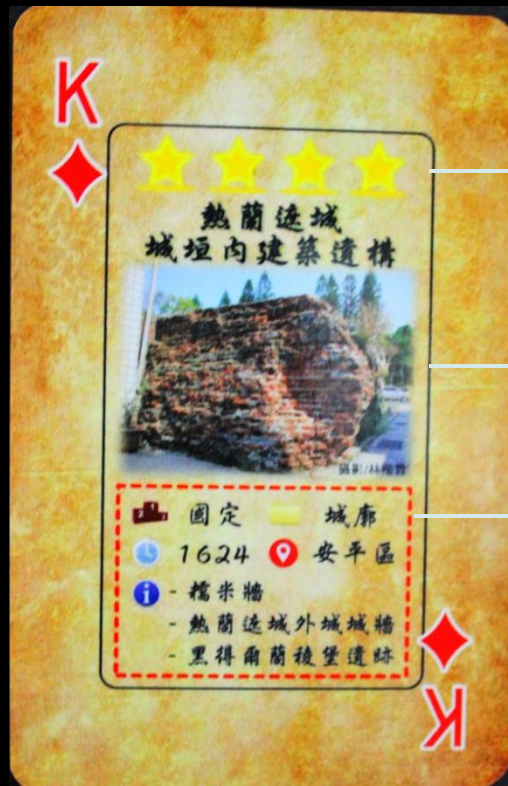
立委選區



設計說明

前進府城

地理要素



國/市定古蹟

古蹟照片

簡介及位置

設計說明

前進府城

地理要素

西濱濱海快速道路(臺61)開通，沿線經過的區域地價悄悄看漲。

夏天牛乳需求提升，主要酪農區域訂單不斷(開設飼養場4座以上區域)。

交通題

產業題

TAINAN
情境卡

災害題

水文題

本世紀末海平面將上升1.5公尺，受災地區將受影響。

曾文水庫洩洪，導致曾文溪流域可能發生水災。



未來計畫

- 1.開設桌遊玩地理的選修課程
- 2.將前進府城延伸為前進臺灣
- 3.設計二套桌遊與搭配的地理相關教材
- 4.設計與臺南一中及安平相關的實境遊戲





遊戲挑戰性與新奇感 +

學科背景的融入

喜樂的互動 + 客觀的分析 + 務實的調整

體驗遊戲 → 分析遊戲 → 設計遊戲



感謝指教

