

107 學年度全國高級中等以下學校校園性教育(含愛滋病防治)

桌遊設計競賽報名表

參賽組別	<input type="checkbox"/> 國小組 <input type="checkbox"/> 國中組 <input checked="" type="checkbox"/> 高中職組	
作品名稱	健康的人際與親密關係---人際三角鏈	
遊戲主題 (可跨主題複選)	<input type="checkbox"/> 1. 青春期保健。 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 健康的人際與親密關係。 <input type="checkbox"/> 3. 網路交友安全。 <input type="checkbox"/> 4. 愛滋防治(含拒絕成癮藥物)及愛滋關懷	
參賽者姓名	服務單位	身分別
林怡利	竹南高中	<input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 家長 <input checked="" type="checkbox"/> 教職員工 <input type="checkbox"/> 其他：_____
林麗悅	竹南高中	<input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 家長 <input checked="" type="checkbox"/> 教職員工 <input type="checkbox"/> 其他：_____
袁維駿	竹南高中	<input checked="" type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 教職員工 <input type="checkbox"/> 其他：_____
譚靜芬	竹南高中	<input checked="" type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 教職員工 <input type="checkbox"/> 其他：_____

設計理念 (簡述作品意 涵、創意及設計 理念,500字以內 為原則)	◎遊戲時間：30分鐘 ◎適用人數：3人以上
	<p>為了讓玩家認識人與人的情感在生活中是密不可分,就像是一條鍊子串成的,有相互的聯繫才能建構平衡的人際關係。藉由〈人際三角鏈〉這款遊戲中的問題和收集代表物,了解和人相處需具備何種特質,以及和他人的相處之道,讓玩家一邊有趣味性,一邊有學習的動力。</p>
	<p>遊戲中有配對的牌卡,象徵人際互動是由兩人以上培養出來,其中設計團隊針對友情、愛情、親情三大情感關係,也是學生高中階段最常遇見的生活角色衝突,透過這款桌遊讓玩家能夠更妥善處理好人際關係。也可以在遊戲過程中交流生活的趣事和經驗,對彼此的生活和相處也更有認識。</p>
	<p>設計團隊採用三角形底板,代表三大人際情感關係,搭配上問題卡,讓玩家可以在遊戲中利用所學的知識,才能更輕易完成遊戲。</p>

**【附件一】107 學年度全國高級中等以下學校校園性教育
(含愛滋病防治) 桌遊說明書**

遊戲名稱	人際三角鏈
遊戲目標	利用相對應的卡牌配對，湊齊一對可向前移動一步。其中搭配技能卡進行遊戲，可以更快速獲得勝利，最快收集到 7 張情感任務的代表物卡，即為遊戲勝利者。若最後皆沒有玩家收集到 7 張情感任務的代表物卡，則採用累積積分較高的隊伍獲勝。

一、遊戲配件

1. 三角形底板1個
2. 角色人偶3個
3. 情感卡3張
4. 配對卡132張
5. 技能卡18張
6. 集情卡49張（包含情感代表物卡42張、問題卡7張）
7. 題庫（至少7張題目卡）

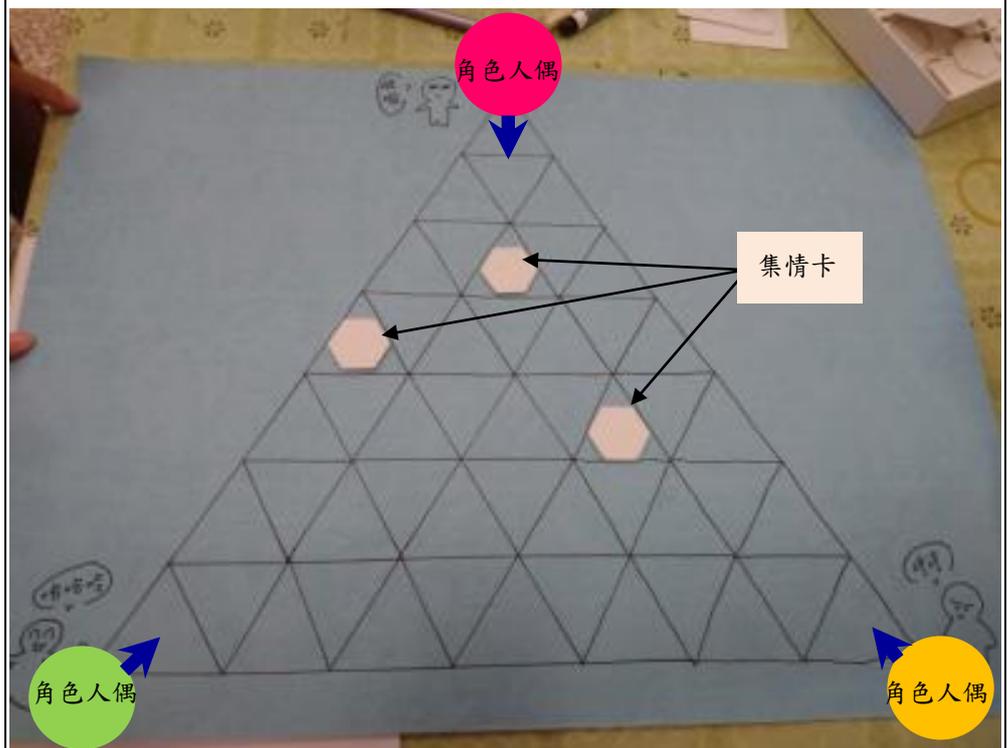
二、配件說明/草圖

1. 三角形底板1個

(1)因為三角形結構具備穩固及支撐的功能，比起其他幾何圖形都還要堅固，所以我們用三角形底板，象徵健康的人際與親密關係是由友情、愛情、親情三種情感關係，所串聯起來的三角結構系統，也是良好社會互動的根本基礎。

(2)如圖一所示，一個大的三角形底板中包含49個小三角形格子，每個格子內隨機放入一個集情卡（包含代表物卡42張及問題卡7張），共放滿49個（格），玩家移動角色人偶前進至小三角形格子中收集符合自己情感任務（友情、愛情、親情）的代表物卡，或答對問題卡的人際關係題目，以獲得最終的勝利。

遊戲配件說明/草圖



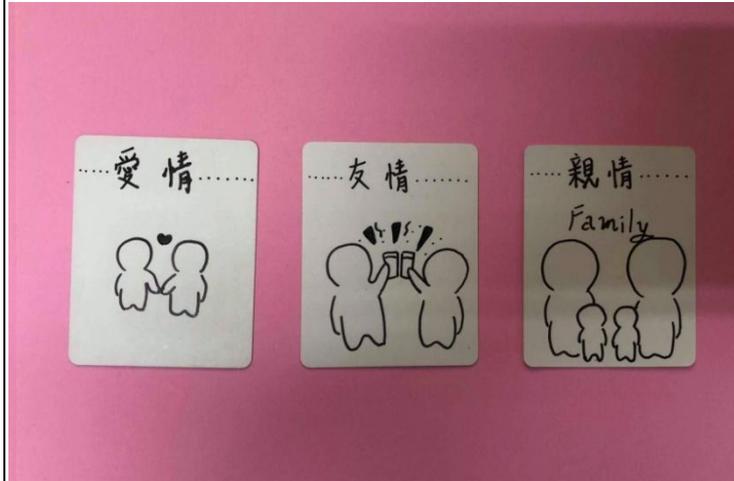
▲圖一

2. 角色人偶3個

分別代表三組玩家，從三角底板的三個頂點出發，各組玩家收集小三角形格子中的集情卡，完成抽到的情感任務。

3. 情感任務卡3張

如圖二所示，由左至右分別代表愛情、友情、親情三個不同任務，由三組玩家隨機抽取，決定本次遊戲各組玩家所要達成的任務→必須收集集情卡中相對應的代表物卡。



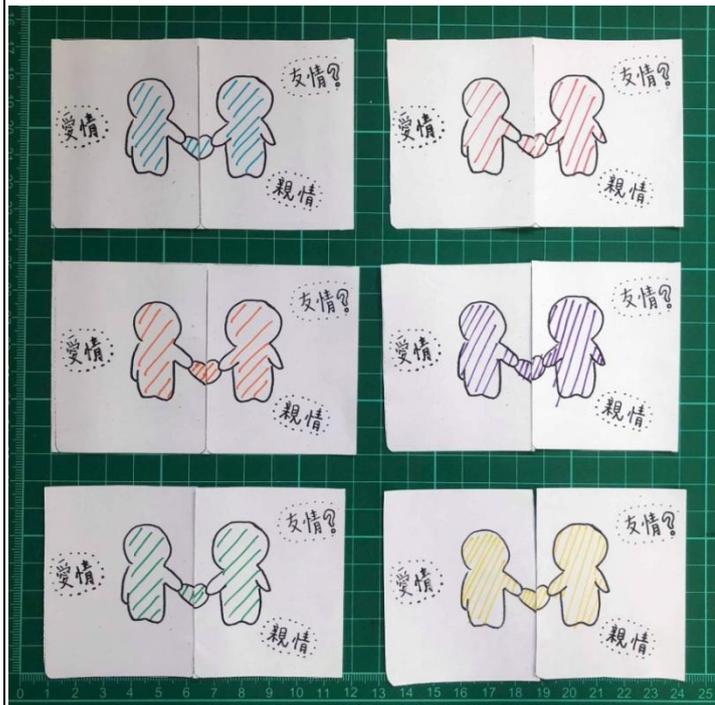
▲圖二

4. 配對卡132張（如圖三所示）

(1)卡背圖案與技能卡相同。

(2)卡片正面有兩種可組成一對的人際關係圖案，每一種圖案11張、6種顏色，共132張。 $(2 \times 11 \times 6 = 132)$

(3)6種顏色代表心理學家保羅·艾克曼（Paul Ekman）提出的6種基礎情緒—快樂、悲傷、恐懼、驚訝、憤怒、厭惡，象徵良好的人際互動必須從體察、同理對方的情緒開始。而兩兩配對的人際關係圖案組合，代表健康的人際互動是兩個不同的個體培養出來的默契與互動。當玩家能組合出一組相同顏色的人際關係卡牌（湊齊一對）時，角色人偶即可向前一步，象徵人際互動的進展，是兩個不同的個體共同努力的成果。



▲圖三

5. 技能卡18張

(1)卡背圖案與配對卡相同。

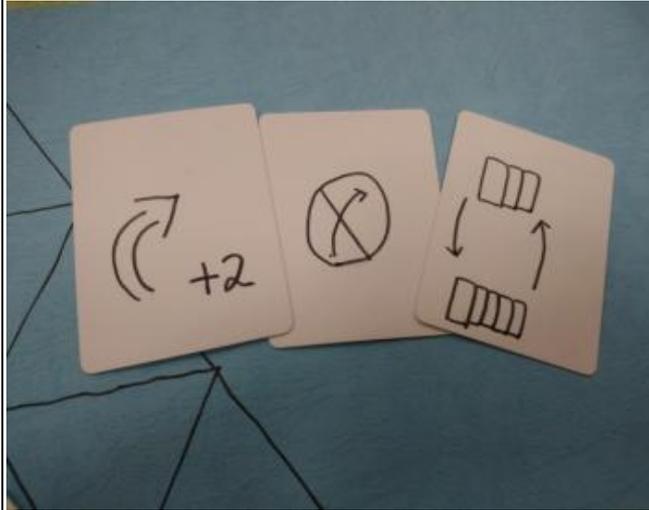
(2)卡片正面共三種圖案，每種圖案各6張，共18張。

(3)如圖四所示，三種圖案從左至右依序代表

①移動卡：抽到的玩家可前進兩步。

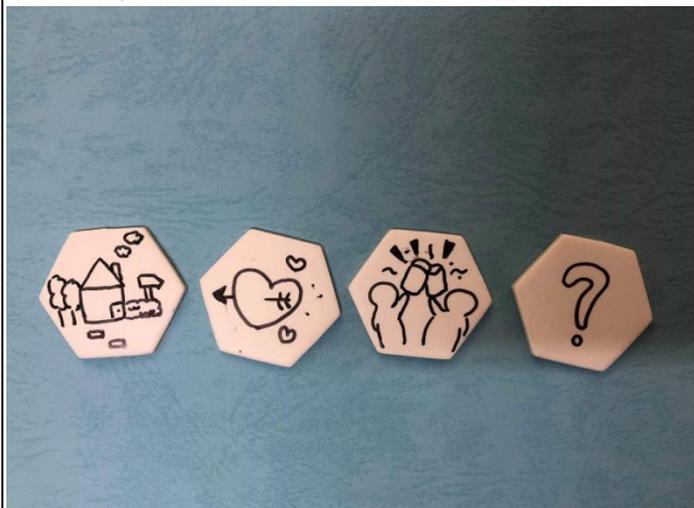
②暫停卡：抽到的玩家可指定任意一組玩家暫停一回合。

③交換卡：抽到的玩家可直接拿取其他玩家任意1張配對卡，並將自己不要的一張配對卡給對方。



▲圖四

6. 集情卡49張（包含情感代表物卡42張、問題卡7張）
共四種圖案如圖五所示，從左至右依序代表親情代表物卡、愛情代表物卡、友情代表物卡、問題卡。



▲圖五

(1)情感代表物卡共三種圖案代表三種情感關係，每種圖案14張，總共42張。

①親情代表物卡：以家的意象，代表家人之間親密且負責任感的情感關係。抽到親情情感任務卡的玩家，其任務是收集親情代表物卡。

②愛情代表物卡：以愛心與箭的圖案，代表情侶之間親密且須互相尊重（而非危險情人）的情感關係。抽到愛情情感任務卡的玩家，其任務是收集愛情代表物卡。

③友情代表物卡：以兩人之間歡喜契合的圖案，代表朋友之間喜歡且有默契的情感關係。抽到友情情感卡的玩家，其任務是收集友情代表物卡。

(2)問題卡7張（搭配題庫）

①卡片設計與代表物卡同款式，卡面圖案為「？」，與42張代表物卡混合，正面朝下（卡背設計相同）一起放置在三角形底板的49個小三角形格子中。

②收集到問題卡的玩家，必須從題庫中隨機抽取題目，回答有關健康的人際與親密關係之問題。答對問題者，可將問題卡任意轉換為自己需要的任務代表物卡（限用一次），或是將答對之問題卡自留，結算積分時算1分。答錯者必須捨棄一張集情卡，連同問題卡一起丟棄。

③問題卡設計的目的，可以讓玩家在收集集情卡的過程中，一方面增加遊戲挑戰性；另一方面，透過有關「健康的人際與親密關係」之問題回答，讓玩家釐清健康的人際相處之道，加強正確觀念。

*題庫範例

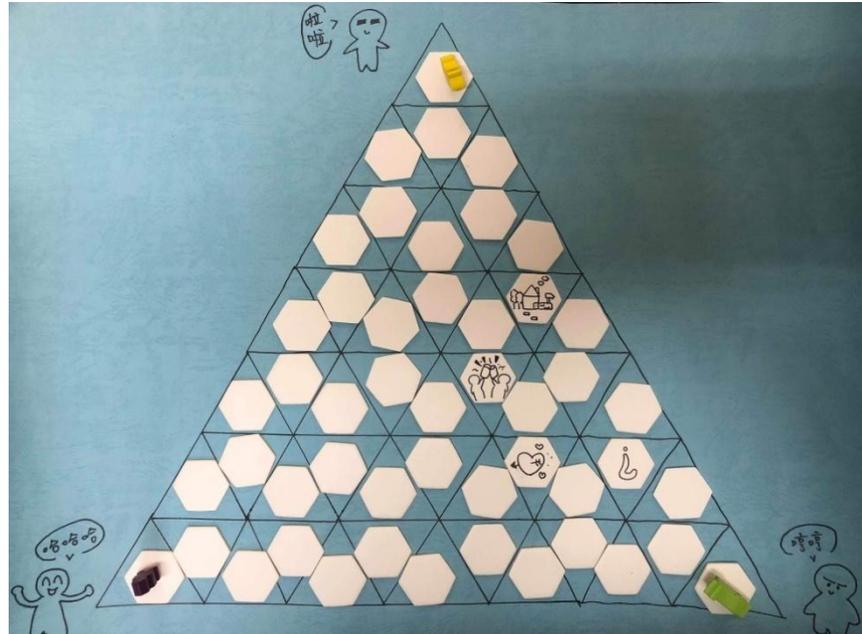
1. () 當代心理學家佛洛姆對「愛」的註解是「愛是關懷、責任、尊重、瞭解」，這裡的「責任」指的是「無條件」的意思。請問下列何者符合佛洛姆對責任的詮釋？ (A) 先評估他的職業風險，在決定是否和他交往 (B) 愛一個財力雄厚的人，以後養家才不會太辛苦 (C) 愛他是因為他的家勢和自己門當戶對，以後才能長久和睦相處 (D) 愛他就是要愛這個人的優點和缺點。【愛情】
2. () 下列何者不是兩性交往要從單獨約會的普通朋友，進入固定男女朋友，且能維持穩定兩性關係，所必須具備的基礎？ (A) 彼此信任 (B) 平衡的關係 (C) 佔有慾 (D) 無條件接納。【友情與愛情】
3. () 家庭是經由婚姻、血緣、收養、同居或其他關係，而共同生活的人群組織。加上忠誠與情緒的結合，家庭中的成員能共同體驗過去和將來。請問，下列何者是家庭關係中最長的情感連帶？ (A) 手足 (B) 夫妻 (C) 親子 (D) 祖孫。【親情】

*題庫設計說明

1. 題庫中的題目必須包含友情、親情、愛情三方面親密關係的問題。
2. 因為遊戲本身設計的集情卡中有7張問題卡，因此至少要設計7張題目作為題庫使用。
3. 另外預留數張空白的題目卡，讓教師搭配此款遊戲進行教學時，可以視教學的內容或新聞時事，設計更多題目讓學生練習回答更多有關人際與親密關係的問題。或是視學生的遊戲狀況抽換題目、調整題目的難易度，讓遊戲難度降低或提升以符合學生程度或教學目標。

遊戲準備

1. 依照參加遊戲人數，平均分成三組玩家。
2. 每組玩家隨機抽取情感卡1張，並選擇一個角色人偶。
3. 如圖六所示，在三角形底板上的49格小三角形中，每一格隨機放上一張集情卡（正面朝下）共49張。



▲圖六

遊戲進行方式

1. 將配對卡洗牌，每組玩家分配 6 張手牌，每一回合玩家手上皆須維持 6 張手牌。
2. 將剩下的配對卡與技能卡混合洗牌成一疊，卡片正面朝下作為抽牌堆用。
3. 猜拳決定玩家順序。
4. 第一回合
 - (1) 依序由各組玩家將手上的配對牌湊齊一對後，將同組圖案的兩張卡牌打出，即可在三角底板上將角色人偶移動 1 步、拿取人偶到達處（小三角格）之集情卡，並從抽牌堆中抽取兩張新卡牌。若拿到集情卡面的圖示是「？」，代表玩家收集到的是問題卡，必須從題庫中隨機抽取題目回答問題。答對問題者，可將問題卡任意轉換為自己需要的任務代表物卡（限用一次），或是將答對之問題卡自留，結算積分時算 1 分。答錯者必須捨棄一張集情卡，連同問題卡一起丟棄。
 - (2) 如果輪到的玩家手上無法湊齊一對卡牌時，便打出一張棄牌，並從抽牌堆中抽取一張新卡牌（角色人偶不能移動）。
5. 第二回合開始，將會有玩家抽到技能卡
 - (1) 這時輪到的玩家可以選擇打出湊齊的一對卡牌，讓角色人偶前進一步、收集集情卡，並抽取兩張新卡牌；或是打出一張棄牌，並抽取一張新卡牌，角色人偶不能移動；或是打出一張技能卡進行使用。
 - (2) 技能卡的使用方式
 - 技能卡<1>: 移動卡--- 玩家可將角色人偶移動 2 步，並抽取一張新卡牌。
 - 技能卡<2>: 交換卡--- 玩家可直接拿取其他玩家任意 1 張配對卡，並將自己不要的一張配對卡給對方。
 - 技能卡<3>: 暫停卡--- 玩家可指定任意一組玩家暫停一回合，並抽取一張新卡牌。
6. 玩家移動角色人偶後，必須收集角色人偶到達地點的集情卡，不能拒絕拿取。

7. 遊戲結束（獲勝辦法）

(1)最先收集到 7 張任務代表物卡（含問題卡轉換的任意卡）玩家，即為獲勝方。

(2)若沒有任何玩家收集到 7 張任務代表物卡，但集情卡或抽牌堆已拿取完畢，則遊戲結束，採用計算集情卡積分的方式，積分較高的玩家獲勝。

*積分計算方式：

與玩家抽到的情感卡相對應的任務代表物卡，每張 x2 分，答對自留的問題卡，每張 x1 分，其餘代表物卡，每個 x1 分。