

# 桌上遊戲運用於 特殊教育學生

講師:宋芊晴 社工師

# 自我介紹

- 學歷:靜宜大學社會工作暨兒少福利系碩士班畢
- 證照:99年專技高考社會工作師及格
- 工作經歷:
  - 94:瑪利亞社會福利基金會教保員
  - 94-95:伊甸社會福利基金會社工員
  - 95-100:新北市教育處學校社會工作師
  - 101迄今:苗栗縣學生輔導諮商中心社工師
- 著作:桌遊助人趣
- 其他:
  - 100年參加國際志工-蒙古育幼院
  - 新天鵝堡兒童桌遊師資培訓結業
  - 兩個娃娃的媽媽



## 與桌上遊戲的初次相遇

- 亞斯伯格症學生拒學送到我這輔導
- 中輟生們回來都會找亞斯這位學生玩”大王鮑”
- 好奇:什麼樣的工具可以讓中輟生和亞斯的學生串在一起

## 與桌上遊戲的再次交集

- 到偏鄉國中發現牌卡或是以前所使用的工具介入輔導有困難
- 嘗試用桌上遊戲帶入輔導與建立關係

# 桌上遊戲是什麼？

親子

娛樂

樂齡







# 桌上遊戲介紹

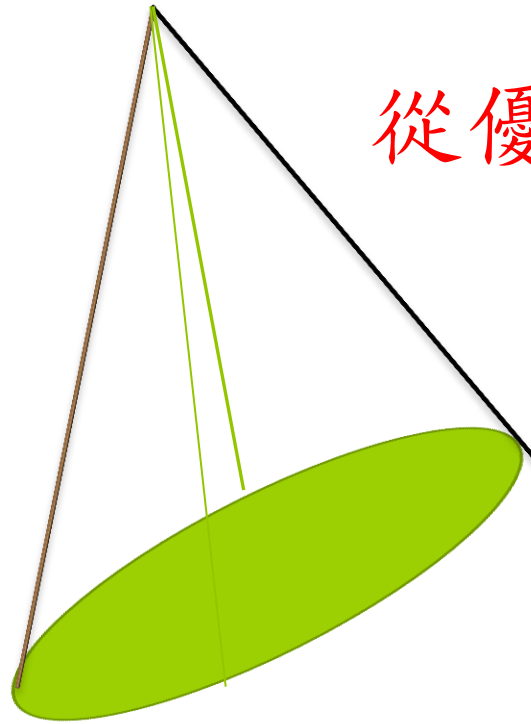
- ▶ 中國式桌遊:大富翁、圍棋、跳棋、麻將...桌上玩的遊戲，都可稱為桌上遊戲
- ▶ 國際式桌遊:德國桌上遊戲、歐洲桌上遊戲
- ▶ 不同的桌遊刺激不同的生理區塊，最重要的是可以刺激大腦，讓大腦做運動

類型	說明	遊戲
語文能力	對語言文字及其結構的理解、運用的能力。	從前從前(Once Upon A Time)、殷個好故事(Rory's Story Cubes)、妙語說書人(Dixit)
聯想記憶	機械式記憶事件的關聯	拔毛運動會(Zicke Zacke)滿腦子蕃茄
空間關係	辨識方位正確判斷空間關係的能力	嘿！我的魚(Hey! That's my Fish!) 鈕鈕相扣(Flix Mix)、寶石陣豪華版(Gemblo Deluxe)
邏輯推理	推理邏輯及分類歸納的能力	印加寶藏(Incan Gold)、拉密數字牌(Rummikub)發現密碼(SET)終極密碼(Da Vinci Code)
數字運算	正確與迅速計算數字的能力	德國心臟病(Halli Galli)、數字急轉彎(7 Ate 9)、誰是牛頭王(6 Nimmt!)
肢體運作	善於運用手腳、動作、身體語言表達想法和感覺	打蒼蠅紙牌(Fliegen Klatschen)動手不動口(Hand's up)傻傻玩(SHASHAWA)、搖滾節奏(Rock the Beat)
人際互動	處理人際關係的能力，包括對他人情緒反應的察覺、分辨及感受能力。	矮人礦坑(Saboteur)、富饒之城(Citadels)、種豆(Bohnanza)、送禮高手(GiftTRAP)、袋中貓力貓(Filou)、



# 使用桌遊重要切入點

從優勢能力開始



- 依年齡:最常參考的指標；對遊戲了解不多時。
- 依需求:依對象需要加強的能力；對遊戲種類已有相當程度的了解
- 依強度:針對某種定能力做漸進式訓練  
(抓帽子 → 豬朋狗友 → SET)  
對遊戲有深入的認識

## 適合特殊教育的遊戲

- 特教生的狀況各自不同，可先用適用年齡層較低的遊戲開始測試基礎能力，再增加難度
- 更改遊戲的機制

# 運用桌上遊戲的益處

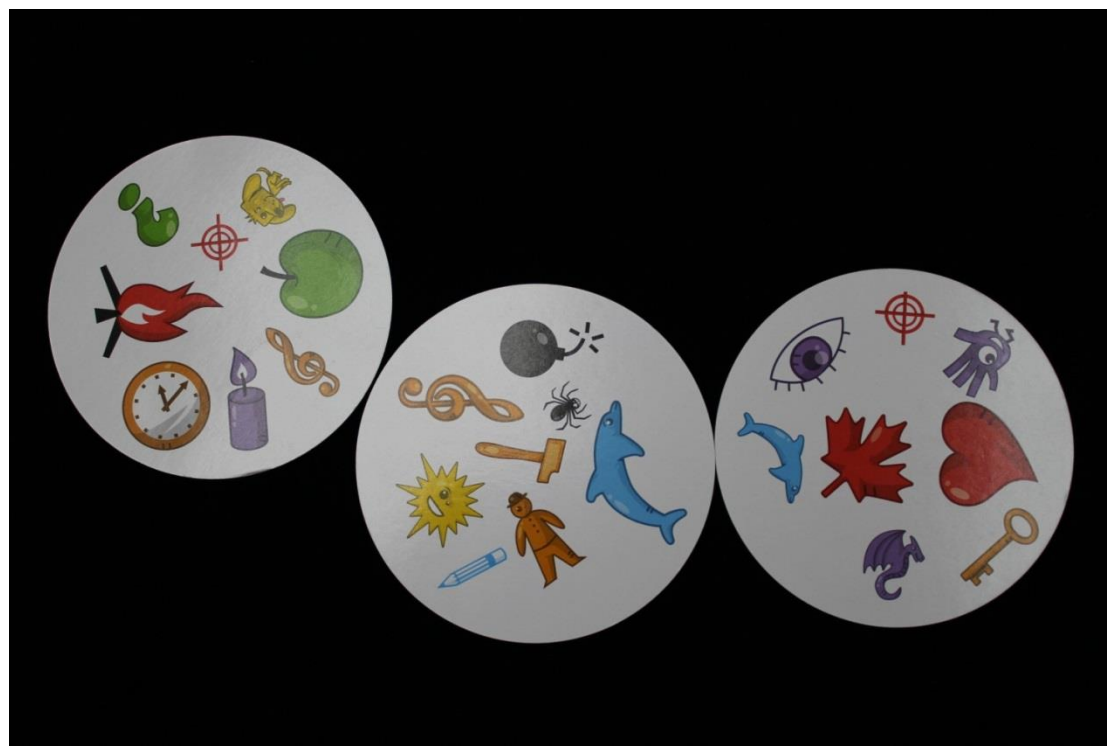
- 輕鬆學習
- 在玩樂中看到自己還需要加強的能力
- 學習人際溝通技巧或單純的感受人際互動(看別人玩自己也會笑)
- 找到自己的亮點:桌上遊戲數百種不可能每種都贏，也不太可能每種都是輸家，學生在遊戲中可以立即的感受自己的優勢，自信心立即增加。

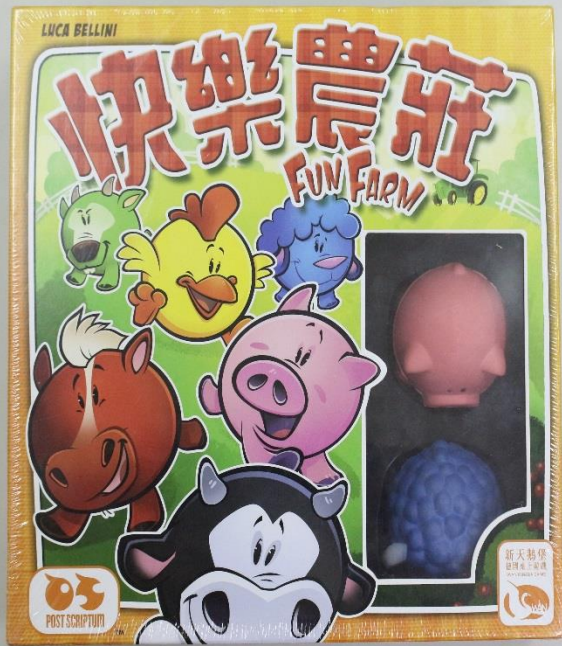
# 動動腦時間

- 體驗適用於特殊教育的桌上遊戲
- 體驗數學邏輯桌上遊戲



# 哆寶





## 數學、邏輯

- 誰是牛頭王
- 德國心臟病
- 數字 $7+9$
- SET

# SET



- 找出一組牌
- 條件:形狀、顏色、花紋、數量 全同或全不同
- 高智商協會的桌遊教材

# 運用於特殊教育的桌上遊戲

## 反應類

- 哆寶
- 快樂農莊
- 德國心臟病
- 數字7+9(基本數學運算)

## 記憶類

- 滿腦子蕃茄
- 引蛇出洞
- 拔毛運動會



## 對應類

- 鈕鈕相扣
- 抓帽子

## 策略類

- 抓尾刀
- 誰是牛頭王(基本數學能力)
- 伐木達人(衝動控制)



分享快樂時間