

桌遊課堂——從遊戲中學習

學於此 · 樂於此



# 桌上遊戲，你想到甚麼？

---

教學？

大富翁？

思維訓練？

遊戲？

娛樂？

輸？贏？

棋？

社交活動？

???

兒時的回憶？

# 甚麼是桌上遊戲？

- 泛指棋類、牌類、益智遊戲等，如戰棋、談判遊戲等。
- 桌上遊戲至今已經出現數萬種不同的遊戲。
- 在德國，桌上遊戲是極為受到重視的遊戲類型，統稱德式桌上遊戲。

# 文獻



黃毅英(1997)引述田尼氏(Dienes)提出數學概念可透過

- 1.自由玩耍
- 2.有規律遊戲
- 3.找尋共同結構
- 4.描述或圖示
- 5.符號化
- 6.形式化等六個階段形成

# 文獻



梁易天(2004)認為遊戲是學習數學的最佳方法

遊戲須不停思考和推理，那正是數學鍛鍊的基本功



# 藍天遊戲室

這名充滿創意的校長，曾創立全港首間校園電視台，並把體感遊戲引進校園，今次把「桌遊」帶到學校，去年四月在學校設立遊戲室，任同學玩「桌遊」，還把「桌遊」結合教學。



來到這個「桌遊」遊戲室，大人小朋友都肯定好開心。



# 桌上遊戲教育-老師



# 桌上遊戲教育-學生



# 桌上遊戲教育-家長



# 親子桌遊

親子桌遊是

**玩耍、歡樂，更是陪伴!**



# 桌上遊戲教育-課堂教學



# 桌上遊戲教育-課堂教學



# 桌上遊戲教育-集體備課



MONOPOLY

# 大富翁桌上遊戲主題 融入教學公開課



© 1935, 2016 HASBRO. ALL RIGHTS  
RESERVED.

# MONOPOLY


## 學習目標

- 能應用加減乘三則運算
- 能利用點列式說明文寫出大富翁遊戲說明書
- 能歸納成為大富翁遊戲贏家的策略
- 能建立良好的評估和判斷能力，使能在事物關係和事物價值兩方面的處理上，有更明智、確切的判斷



# 以英文說出在該地皮的主要活動



		公益福利 COMMUNITY CHEST	
西貢 SAI KUNG	沙田 SHA TIN		葵涌 KWAI CHUNG
地價 PRICE $\$200$	地價 PRICE $\$180$	跟最上的咭片指示 FOLLOW INSTRUCTIONS ON TOP CARD	地價 PRICE $\$180$

**Outlying islands**

- Lamma Island** (南丫島)
  - go swimming
  - go hiking
  - eat seafood
- Peng Chau** (坪洲)
  - go swimming
  - eat seafood
  - go cycling
- Cheung Chau** (長洲)
  - visit Cheung Po Tsai Cave
  - ride a tricycle
  - buy lucky buns
- Mui Wo** (梅窩)
  - go swimming
  - go hiking
  - go cycling
- Chek Lap Kok** (赤蠟角)
  - visit the airport

**Major Districts in Hong Kong**


Name: \_\_\_\_\_ ( ) Class: \_\_\_\_\_

**Kowloon**

- Tsim Sha Tsui** (尖沙咀)
  - go shopping
  - visit museums
  - take a ferry
- Mong Kok** (旺角)
  - go shopping
  - buy sneakers
  - enjoy local snacks
- Sham Shui Po** (深水埗)
  - buy electronic products
- Kowloon Tong** (九龍塘)
  - go shopping
  - go ice-skating
- Wong Tai Sin** (黃大仙)
  - visit Wong Tai Sin Temple
  - make a wish
- Lei Yue Mun** (離魚門)
  - eat seafood
  - see stilt houses

**Target Structure**

Q: What can I do in \_\_\_\_\_ ?

A: You can \_\_\_\_\_ 

# 「大富翁」遊戲說明書



聖愛德華天主教小學  
班別：4E 學號：14.23



「大富翁」遊戲說明書 (列點式)

- 1 先選擇木棋子。
- 2 擲出骰子。
- 3 如果點數最大就先開始。
- 4 要順時針方向行重。
- 5 如果連續同相木相同顏色就可以起點。
- 6 成工力令到每一位玩家都破產  
那個玩家就是大贏家。



參考詞語：起點 終點 擲出 骰子 輪流 順時針 按照  
指示 行動 點數相同 連續 監獄 破產 大贏家 勝利

# 歸納成為大富翁贏家的策略



# 歸納成為大富翁贏家的策略

## 二. 致勝錦囊

經過是次遊戲的經驗，你認為有哪些竅門可讓你在下次遊戲中勝出？



延伸工作紙

姓名：黃凱航 (23) 班別：4E 學號：23

一. 紀錄一件在今天的遊戲過程中你認為最難忘的事情。(可以圖畫描述，並加上文字輔助表達。)

有一個人足沓到入赤柱監獄，要立刻入獄



二. 致勝錦囊  
經過是次遊戲的經驗，你認為有哪些竅門可讓你在下次遊戲中勝出？

如果買多一些地，對方有機會足沓到你的地便可以賺錢



# 香港各區土地主要的利用情況，與地皮總值的關係

填上顏色

---



---

地價 PRICE M \_\_\_\_\_

我會把它放在 \_\_\_\_\_ 的旁

邊，地價訂為 \_\_\_\_\_ 元，因為

---



---



---

- 三. 我的大富翁棋盤  
假如你可以重新設計大富翁的棋盤...
- 你會加入哪兩個地區？
  - 這兩個地區分別屬於什麼顏色？
  - 它們的地價分別是多少？



石澳  
SHEK O

地價 PRICE M 350

我會把它放在 淺水灣 的旁  
邊，地價訂為 350 元，因為  
我很喜歡石澳，而且是在香港島

大澳  
TAI O

地價 PRICE M 80

我會把它放在 梅窩 的旁  
邊，地價訂為 80 元，因為  
大澳的風景很美，而且是在離島



## 聖愛德華天主教小學



**孩之寶大富翁** 與學校合作、與家長同行，一起陪伴學生成長。透過會能手機軟件進行家校溝通，並推動家庭成員共同紀錄、回憶、反思及管理孩子的成長歷程檔。

© 1935 / 2016 HASBRO. ALL RIGHTS RESERVED



## 夢想引領歷程

聖愛德華天主教小學



孩之寶大富翁與學校合辦線上及線下的校園夢想活動，建立家校共融的文化，鼓勵學生朝向目標前進，培養持續學習態度、增加溝通了解的親子平台。



孩之寶玩具百貨香港有限公司  
Hasbro Hong Kong Ltd  
© 2016 Hasbro. All Rights Reserved.

主題教學：「寓教於樂、遊戲教學」-香港版大富翁  
形式：跨學科  
課題：香港是我家  
年級：4年級  
設計：馮立榮校長、李瑞娟副校長、歐煥強老師、林偉堅老師及余 鑫老師

任教老師：歐煥強老師、林偉堅老師及余 鑫老師  
夥伴協作機構：孩之寶玩具百貨香港有限公司、Capstone (HK) Ltd 桌上遊戲代理暨教育公司



銅鑼灣軒尼詩道438-444號金龍商業大廈23樓A室  
九龍觀塘成業街成業工業大廈1樓10室  
Email: ec@capstone.hk Phone: (+852) 2577 5388 / 3755 0132



孩之寶玩具百貨香港有限公司  
Hasbro Hong Kong Ltd  
© 2016 Hasbro. All Rights Reserved.



跨學科教學研習

# 「寓教於樂、遊戲教學」

香港版大富翁

透過大富翁遊戲進行跨學科教學，讓學生從探索、思考、創作、設計、討論、對話、分享進而建構知識，包括：



## (1) 加減乘三則運算與應用：

小組成員各有1500元本金，並以三則運算來處理繳款及找續



## (2) 點列式說明文寫作：

能利用點列式說明文寫出大富翁的遊戲說明書



## (3) 英語提問技巧：

小組成員與相關地皮擁者，需就有關地區資料以英語作出查詢與回應



## (4) 社區地理常識：

小組成員需向地皮擁者查詢他可在該地進行甚麼活動，擁所有者則需回應



## (5) 評估和判斷思維：

小組討論同學們透過參與遊戲，歸納成為大富翁贏家的策略



## 總結

是次教學研習把課本生硬、難懂的「經濟概念」轉為切身相關的「生活常識」，把教學轉化成動態化、遊戲化、趣味化的學習方式，讓學生透過學習活動學會如何遵守遊戲規則、解決問題、歸納、設計及關懷弱小，與人共享財物和回饋社會等同儕互動活動，也因為遊戲與現實生活結合，知識不再侷限於書本上的知識，學生更能體會學習新知識的用途與價值，並深深地烙印在腦海中。

最後，透過大富翁遊戲融入教學，我們發現遊戲學習能提升學生的內在學習動機，更重要的是了解正向價值觀，讓學生從遊戲中體會到最重要的不是遊戲的輸贏，而是明白「世間財富為眾人普遍擁有」，於生活中關懷弱小及回饋社會。



# 天主教社會倫理

透過明哥經營的慈善社企「北河同行」，讓學生明白「世間財富為眾人普遍擁有」

閱讀下列報導

深水埗明哥多年來，一直默默做默默派飯盒，為一班被社會忽略的基層人士送上溫飽，更得到廣大市民大力支持！除了明哥經營的慈善社企「北河同行」外，同時由明哥發起的「北河慈善基金」亦正式投入慈善服務，要支持明哥，現在就有機會喇！為期一個月的「北河同行·蘭桂坊慈善義賣限定店」的義賣活動正式開始，於 12 月 15 日前大家都可以大大力支持明哥，齊齊買飯票，撐基層！等小記同大家一齊去直擊一下舊香港情懷的限定店啦！



除了有明哥為北河同行義賣限定店打頭陣外，更請來與明哥惺惺相惜、好喜歡逛菜欄的蔡瀾為限定店揭開序幕。講到行善，蔡瀾當然十分支持，更呼籲港人多關心及幫助更多有需要的人。

是次活動可以謂一呼百應，得到各方好友的愛心支持，令明哥的義賣店可以衝出深水埗，落戶香港最紙醉金迷的蘭桂坊，讓大家的善心可以跨越地區。

資料來源：<https://hk.news.yahoo.com> · 2016 年 11 月 17 日

1. 深水埗明哥如何與大眾財物共享？

一直默默做飯盒，為基層人士設立「北河同行」

2. 你在日常生活中能有甚麼具體的行動，來學習深水埗明哥與大眾財物共享呢？(可以圖畫描述，並加上文字輔助表達。)



# 課堂教學分享



解決問題

想像

表達

社交

計算

推理

# 我們的焦點

數學

專注

桌遊教學 樂在棋中

我們嘗試把桌上遊戲融入教學，取得了初步成功，孩子們在桌遊中找到樂趣，投入課堂，學習成果顯著。

辨色

邏輯

認字

判斷

手眼協調

手眼靈巧

### 7. 總結：

透過韋莉的抉擇、「生命之旅」遊戲和阿朗的決定，引出在成長過程中，我們需要以積極的態度面對成長的變化和困難。當人生要面對不同的抉擇時，我們需考慮各方因素，然後理性地作出決定。

### 課後延伸

完成我的人生旅程工作紙，寫下你在自己不同的人生階段會有甚麼目標？你希望取得甚麼成就呢？



是次跨學科教學研習以「玩中學、學中思、思中行」的創新教學模式，讓學生透過動態及趣味化的電影欣賞和桌上遊戲的探索，學會如何理性地作出價值判斷，並培養學生批判思考能力和正向價值觀。學生亦因這充滿趣味性的創新教學模式而顯得更投入課堂，並樂於分享親身經歷。

成員們從是次跨學科教學歷程中，互相協商，積極討論和反思修訂，優化課堂教學，達致「教學相長」。本組希望是次跨學科教學研習能讓學生在愉快的學習環境下，學會根據自身原則而作出理性選擇，並將之運用於其日常生活中。



聖愛德華天主教小學

# 生命之旅

## the Game of LIFE

人生旅程教育遊戲

寓教於樂、遊戲教學

# 生命之旅 融入教學

形式：跨學科/生命教育/成長課

配合學科：

- 一、 成長課：單元一 生命彩虹
- 二、 宗教：單元四 追尋圓滿喜樂

課題：活出我的價值

年級：5年級

成員：馮立榮校長、李瑞娟副校長、  
鄧政寧姑娘、黃海欣老師、阮柳濃老師

夥伴協作機構：孩之寶玩具百貨香港有限公司



透過實施『寓教於樂、遊戲教學』--生命之旅主題教學，學生從桌上遊戲中進行探索、體驗、思考、抉擇，在思考、討論、分享，從而釐清自我價值，培養積極面對成長中的變化和困難，為自己訂定合理及切實可行的目標。

### 教學設計:

#### 學習目標:

- 透過桌上遊戲，讓學生明白人生要面對不同的抉擇。
- 認識和運用抉擇四步曲，理性作出決定。
- 在成長過程中，積極面對成長的變化和困難，訂定對自我合理的期望和切實可行的目標。



#### 學習活動

1. 欣賞電影《玩轉腦朋友》及完成預習工作紙。
2. 預習跟進：《韋莉的最終抉擇?!》
3. 分組進行生命之旅桌上遊戲，思考以下的問題：
  - 在整個遊戲中，你認為哪一個決定是最重要的？
  - 當時你考慮甚麼因素？
  - 這個決定帶來甚麼影響呢？



#### 4. 完成遊戲後，活動解說：

分享一個你認為最重要的決定及考慮因素。

#### 5. 介紹抉擇四步曲，教導學生理性作出決定的步驟，以及需要考慮多方因素。

- 個人興趣/喜好
- 資源 (金錢、人力、時間.....)
- 家人的意願
- 短期/長遠的利益
- 對個人發展有幫助

#### 6. 運用抉擇四步曲，進行個案討論及分享。

阿朗今年小六，面對升中。現時，有兩間在香港很有名的學校均表示將會錄取他。

其中，香江體育學校是一間以培訓運動員為主的學校，不少畢業生現為港隊成員。該校有許多專業的運動器材場地及教練，相對地，學生的學科學習時間較短，因此，該校在公開考試的成績較為遜色，家人對他入讀該校並不支持。

而另一間學校為文英書院則是區內傳統名校，深受家長歡迎，多次在中英文寫作比賽中取得優異的成績。該校的體育場地和器材場地不多。但是，該校在公開考試中成績表現突出，大部分畢業生能夠升讀有名的大學。阿朗的家人非常喜歡這所學校。

如果你是阿朗，你會如何選擇呢？

- A. 香江體育學校      B. 文英書院      C. 未能作出選擇



# 生命之旅-活出我的價值



M for Mother

Yesterday at 15:22 · 🌐

讀大學？工作？應該怎樣選擇？位於藍田的聖愛德華天主教小學，把桌上遊戲「生命之旅」結合成長課，以為單純玩棋，其實是帶領小朋友了解人生的「選擇」。詳盡內容請Click入：<https://goo.gl/5iEhY1>



「生命之旅」帶領孩子「選擇」人生  
讀大學？工作？應該怎樣選擇？玩一趟「生命之旅」，讓...  
[mformother.com.hk](http://mformother.com.hk)

# 2017-2018年度跨學科主題教學

年級	主題	天主教價值觀	桌上遊戲
一	童話世界	尊重和包容	拯救童話
二	愛在助人時	樂於助人	沿途有禮
三	財富小管家	節儉與簡樸	理財遊戲咭
四	善用才能	善用天賦才能、欣賞堅毅	<b>BITS AND BYTES</b>
五	生命之旅	追求真善美、堅毅	生命之旅
六	文化之旅	追求真善美、欣賞和包容	薪火相傳· 饒宗頤國學文化之旅

# 一年級 童話世界

桌上遊戲	拯救童話
價值觀	尊重和包容
學習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>懂得和別人合作</li><li>明白待人以禮及對人包容是尊重別人的基本態度</li><li>懂得待人以禮，包容及欣賞別人的行為</li></ul>



# 二年級

## 愛在助人時

桌上遊戲	沿途有禮
價值觀	樂於助人
學習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>懂得找出適當的助人方法</li><li>能以適當的方法為別人服務</li><li>認識乘搭公共交通工具時應有的禮貌</li></ul>



# 三年級

## 財富小管家

桌上遊戲	理財遊戲卡
價值觀	節儉與簡樸
學習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>願意以簡樸的方式度過節日</li><li>能比較人們準備迎接節日的不同角度與方式</li><li>分辨「需要」和「想要」的概念。</li><li>明白一個人的金錢有限，所以不能夠擁有所有東西。</li></ul>



# 四年級 善用才能

<b>桌上遊戲</b>	<b>Bits and Bytes</b>
<b>價值觀</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>善用天賦才能</li><li>欣賞和堅毅</li></ul>
<b>學習目標</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>懂得辨認自己和別人的才能</li><li>欣賞自己和別人的才能，願意善用才能服務他人</li><li>認識失敗是成功必經之路</li><li>通過遊戲活動，學習遇到挫折時，仍然滿懷熱情和信心努力向前進</li></ul>



# 五年級

## 生命之旅

桌上遊戲	The Game of LIFE
價值觀	<ul style="list-style-type: none"><li>追求真善美</li><li>堅毅</li></ul>
學習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>知道人生活要有目標</li><li>認識人生不同階段的經歷和選擇</li><li>透過遊戲活動認識不同的升學路向和職業</li></ul>



# 六年級 文化之旅

桌上遊戲	薪火相傳·饒宗頤國學文化之旅
價值觀	<ul style="list-style-type: none"><li>追求真善美</li><li>欣賞和包容</li></ul>
學習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>透過遊戲活動認識饒宗頤教授的國學文化之旅</li><li>認識饒宗頤教授的國學作品</li><li>學習評賞中國書畫</li></ul>



聖愛德華天主教小學



快速成交地產投資遊戲  
Fast-Dealing Property Trading Game

MONOPOLY

大富翁

親子同樂活動



Hasbro Hong Kong Ltd  
© 2017 Hasbro. All Rights Reserved.

聖愛德華天主教小學

2016-2017

## 大富翁親子同樂活動

日期：2017/6/26(一)

時間：下午2:00-4:00

地點：禮堂

人數：全級83位學生

及101位家長參加

小組：共分21組

### 活動流程：

下午1:50-2:00



• 學生及家長到達會場

備註  
• 分組就坐

下午2:00-2:05



• 致歡迎辭

備註  
• 分組就坐

下午2:05-2:15



• 活動講解 (Briefing)  
• 遊戲玩法

備註  
• 提供資料及指引  
• 訂定目標  
• 講解形式

下午2:15-3:45



• 大富翁親子遊戲

備註  
• 可進行多個回合  
• 遊戲完畢  
收拾遊戲用品

下午3:45-4:00



• 活動解說 (Debriefing)  
• 家長和同學互相分享  
• 如何透過遊戲促進親子關係

備註  
• 過程回顧  
• 深刻感受  
• 反省體會  
• 前瞻應用

# 親子大富翁活動



**MONOPOLY**



© 1935 ,2016 HASBRO. ALL RIGHTS RESERVED

# 親子大富翁活動



© 1935 ,2016 HASBRO. ALL RIGHTS RESERVED

# 親子大富翁活動



MONOPOLY



© 1935 ,2016 HASBRO. ALL RIGHTS RESERVED

# HABA課程研究計劃



# HABA課程研究計劃



# HABA課程研究計劃



# 親子桌遊的好處

---

- 學會合宜行動，學會尊重
- 了解行動與結果的關係
- 學會面對輸贏
- 學會與人合作
- 增加親子關係與樂趣

# 展望



- 桌遊教學的課研及公開課
- 親子遊戲工作坊
- 教師、家長及學生培養對桌遊的興趣及認識
- 跨學科專題研習
- 學界推廣

# 總結：寓學習於遊戲

---

黃毅英(1997) 從遊戲中學習，不僅能涉及認知能力，亦涉及情性、官能、社群各領域。具勝負的遊戲如對弈性遊戲等更能提高參與者的解決難題之能力及種種觀察與分析、運用不同策略之能力。