



正向桌遊設計及體驗 ——從助人到自助

棉紡會中學
徐文超副校長
吳曉敏老師



助人
@尋·開心

2019年7月 中一正向卡牌活動



2019年10月

「跨專業攜手建構正向校園」研討會



2019年10月

「以創新方法講身心靈健康」工作坊



2019年12月

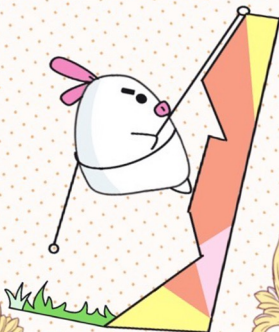
正向教育實踐分享及「尋·開心」 卡牌體驗及教學





挑戰

對決



情景
(個人)



助人
@大樹翁

2023年2月 荃灣南豐紗廠與公眾分享



2023年3、5月 校內 與全港中小學老師 社福界同仝分享



2023年7月 銅鑼灣皇室堡 與公眾分享



2023年12月 學與教博覽2023

正向桌遊設計及體驗



——從助人到自助



直接受惠人數

- 超過1000人

派發桌遊

- 近4000盒



甚麼是
「尋·開心」
和
「大樹翁」？

獲SOS簡心活

創新資助計劃資助

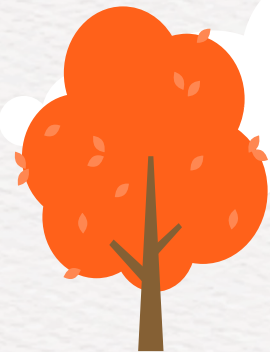
\$ 13,800(2019)

\$ 50,000(2021)

傳承

尋開心

大樹翁



認識



運用性格強項



以「大樹翁」 為例





希望透過正向桌遊推廣精神健康及提升青少年抗逆力的社創項目。

學生創製的正向桌遊名為「大樹翁」。顧名思義，桌遊結合樹洞和桌遊的方式，讓青少年人學習並運用性格強項，在遊戲中解決個人、家庭、學校常遇到的困難。「大樹翁」期望青少年人在桌遊中多表達，多聆聽。



大樹翁

棉紡會中學

大樹翁



設計思維



同理心

青少年對青少年
需要的認知

定義
問題

青少年的
需要

醞釀

桌遊設計工作坊



製作原型



測試





生產和推廣



團隊介紹



副校長
徐文超



老師
吳曉敏



組長
林錦秀



組員
王俊智



組員
廖梓基



組員
曹德嶺



組員
林文迪



組員
吳汝翹



組員
卓婉怡

信念傳揚

PLAY：我們深信任何人都喜歡「**遊**戲」，並從中獲得快樂；能感到有趣，可以令青少年釋放情緒和壓力，是提升青少年抗逆力的重要養份。

溝通：此外，疫情後期，我們更重視青少年重拾人際關係。桌遊形式可在遊戲的過程當中加強溝通，建立人際關係。

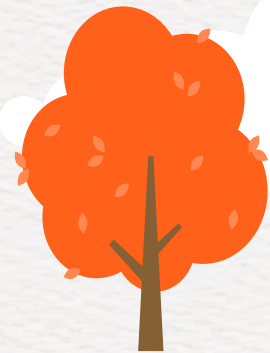
積累：我們將與抗逆力有關的情境及知識融入設計，讓青少年在遊戲中面對逆境解決問題；增加投入感，積累體驗，遷移到日常生活。

傳播：我們深信信念不只局限於我們的學校。推己及人，我們希望可以服務區內，甚至全香港的的青年人。

自助

尋開心

大樹翁



認識



運用**性格強項**



遊戲設計



1. 類似**大富翁**的玩法並融合前作「尋開心」的元素（融合創新）
2. 抽取並運用「尋開心」的**性格強項卡片**完成指定**情境題**（角度多樣）
3. **回合形式**（每位玩家有相對平均的遊玩體驗時間）
4. 豐富和貼切生活的情境題（真實自主）



勇敢

面對挑戰、困難時，仍不畏縮，勇往直前。

創造力

能夠想出嶄新的做事方式，樂於創新。

計劃對象



1. 小六學生、中學生以及大學生 (12至25歲)

-增強青少年人際表達能力

-促進情感溝通能力

-培養正面的價值觀

2. 老師、社工

-通過桌遊識別青少年需要

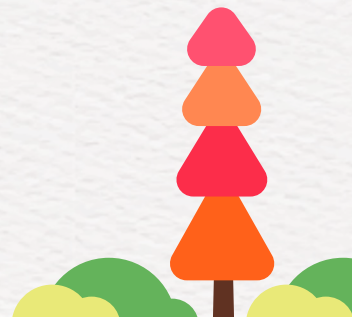
-進一步跟進輔導



預期成效



我們期望通過桌遊來幫助老師/社工接觸青少年，同時有效**推廣正面價值觀**，提升**抗疫力**。



大樹翁正向教育 桌遊教學



成效



「尋·開心」
正向卡牌
用家分享

認識良好品格
有家長每逢星期日外出家
庭活動會請小朋友抽一
張，讓小朋友全日要做一
件事，例如「謹慎」。

感謝盛恩中心馬SIR 提供資訊



成效



「尋·開心」
正向卡牌
用家分享



在家長小組中，和家長玩
「誰是卧底」，讓他們認
識性格強項。
小巧細副，方便攜帶！

感謝盛恩中心馬SIR 提供資訊

成效



「尋·開心」
正向卡牌
用家分享

在最近一次家長小組中，
利用卡牌與家長進行遊
戲，家長們都反映卡牌能
讓他們更容易及具體了解
各項性格強項！

感謝社工碩士學生 Louisa 提供資訊



成效



「尋·開心」
正向卡牌
用家分享

在初中的成長小組中，與中一學生玩「誰是卧底」，列舉生活例子，讓他們加深對性格強項的認識，從而學習欣賞自己和同伴的品格。

感謝社工學生梓恩提供資訊



成效

以下大樹翁工作坊嘉賓的留言：

感受到老師和同學很大的正能量，你們的付出為別人帶來很多的祝福。

情境卡能夠使我未來接觸及服務中學生時，透過分享了解學生背後隱藏的需要。

成效

欣賞你們的努力、創意、思考和所閃耀的光芒！

辛苦大家一直的努力，大樹翁嘅設計想法好好，可以好有效咁運用到到教育之上。

很有意思的作品，透過遊戲可以讓同學認識及了解不同性格及等性。非常出色的桌遊。

成效

謝謝你們所付出的心力，為世界帶來了光 and 美好。

謝謝你地各位同學同老師嘅付出！好靚同好刺激好好玩嘅一款遊戲，同埋教得好好！🙏🙏

感謝你們為正向教育付出的努力！老師和同學們都很用心！



自助

大樹翁成員心聲



徐SIR

大家期望在計劃當中得到甚麼？

我想儲多啲舉辦活動嘅經驗

俊智



我地想增強自信，獲得成就感同滿足感

汝翹、德嶺



希望透過呢個計劃，可以幫到更多青少年

文迪





徐SIR

正式開展計劃與預期有何不同？

我預期中嘅獎金冇曬T^T

德岭



啲任務比我想像中難好多.....

汝翹



原來需要更多團隊合作，唔係單打獨鬥

梓基





徐SIR

大家在參與過程當中遇到甚麼困難？

原來設計桌遊唔係一件容易嘅事（歎氣）

梓基



資金都係一大問題，要考慮好多嘢

德岭





徐SIR

大家在參與過程當中遇到甚麼困難？

我朋友仔諗規則諗到白頭髮都多咗幾條

俊智



經常都會不自覺地化身做死線戰士

汝翹



疫情雖然阻礙咗我地相見，
但阻擋唔到我地爆發自己個小宇宙！

文迪





徐SIR

透過參與這個計劃，你有甚麼改變？

我而家自信心爆棚！！！！

汝翹



我覺得自己臉皮厚咗，搭訕技能get！

文迪



原來有啲嘢比優點同獎金更重要

德岭





徐SIR

透過參與這個計劃，你有甚麼改變？

我覺得自己好似瘦咗.....講笑~

俊智



從零到有，再到無限，原來真係實現到

梓基



一次分享後的感言：

一位準教育心理學家：

你哋做緊好正嘅生涯規劃

我會對每屆的參與學生說：

你們正參加一個你和我都未能想像的活動，我們將會面對超越我們想像的情景。

我會對每屆的參與學生說：

或許我們會得到資助，但我們卻一毫也沒落袋，但你們賺到的，一定比那筆資助更多。

我會對每屆的參與學生說：

我們正在做一件你不會多取
平時分、操行，我不會加工
的事，但這件事肯定對青少年
有益。

我會對每屆的參與學生說：

如果你們想到很正的點子，
而我沒入圍，得不到資助，
只要值得做，我都曾向學校
爭取資源實踐你們的想法。



大樹翁
正向桌遊



問與答

謝謝

