

Season
14
第十四季

「兒童之家·同行創路」
Carving Paths Together
for Small Group Homes

兒童之家遊戲化溝通工具及社工教材研發
Gamified Communication Tool for Small Group Homes
with Curriculum Development for Social Workers

行動項目報告
Action Project Report



主辦機構 ORGANISER



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學



賽馬會社會創新設計院

捐助機構 FUNDED BY



香港賽馬會慈善信託基金
The Hong Kong Jockey Club Charities Trust

目錄 Table of Content

1	前言 Foreword	P. 4
2	項目團隊 Project Team	P. 6
3	項目背景 Project Background	P. 7
4	項目目標 Project Objectives	P. 10
5	遊戲設計的理念和考慮因素 Game Design Rationale and Considerations	P. 12
6	遊戲開發和測試 Game Development and Playtests	P. 14
7	最終遊戲玩法和組件 Final Gameplay and Components	P. 24
8	美術與插畫 Artwork and Illustration	P.39
9	遊戲課程和 活動指引 Development of the Game Curriculum and Facilitator Guide	P. 42
10	總結 Conclusion	P. 43
	附錄1: 遊戲活動指引 (僅限中文版本) Appendix I – Facilitator Guide (Chinese version only)	P. 45
	附錄2: 可打印的遊戲素材 (僅限中文版本) Appendix II – Printable Gameplay Materials (Chinese version only)	P. 90
	關於理大賽馬會社創「騷•In•廬」 About PolyU Jockey Club “Operation Solnno”	P. 109
	鳴謝 Acknowledgements	P. 111



前言

Foreword

早前開展理大賽馬會社創「騷·in·廬」第14季「兒童之家·同行創路」的行動項目 – 「重塑未來兒童之家的設計」時，我們與兒童之家舍員及家舍工作人員進行用家參與活動，發現家舍的兒童及青少年，特別是有特殊教育需要的舍員在表達自己的情感與空間需求時常常面臨挑戰。有見及此，我們渴望為他們提供一個遊戲化的溝通渠道，讓他們的聲音和想法能被聽見，並體現於未來的兒童之家室內設計和服務提升。

在尋求社會創新解決方案的過程中，我們非常感謝行動項目合作夥伴 Press Start Studios，他們在桌遊設計對遊戲化溝通的專業知識幫助兒童及青少年能夠自信地、有效地表達自己。此外，我們還要衷心感謝插畫師貓珊，她筆下的卡牌設計引起孩子們的共鳴，為他們帶來身臨其境的視覺體驗。

在桌遊設計、視覺美學和互動故事的結合中，參與者能親歷一個充滿互動和教育意義的遊戲旅程，藉此培養他們的溝通能力、創造力、批判性思維和合作能力，同時擴展了他們個人發展的視野。此外，我還要感謝香港基督教服務處、壹合、救世軍和聖公會聖基道兒童院的大力支持，幫忙招募他們的服務對象參與遊戲測試。

此行動項目的報告回顧了項目團隊所作出的努力，以及鳴謝合作夥伴與用家的支持。這款多功能的遊戲化溝通工具既能讓不同背景的玩家享受到獨特的體驗，又可以在兒童住宿照顧服務 (RCCS) 的環境中收集住戶的重要意見，有助未來兒童之家的服務提升。

香港理工大學
賽馬會社會創新設計院總監
實務教授 (規劃)
凌嘉勤 銀紫荊勳賢

二零二四年四月

Throughout the course of our engagement with users in delivering our previous Action Project on “Reimagine the Future of Small Group Homes” for the PolyU Jockey Club Operation SolInno Season 14: Carving Paths Together for Small Group Homes, we have come to acknowledge that the Children and Youth (C&Y) residing in Small Group Homes (SGHs) often face challenges when expressing their emotional and spatial needs. This is particularly apparent for those who present traits of Special Educational Needs (SEN). Recognising this, we embarked on a transformative journey to address these issues and provided a gamified communication channel for their voices to be heard, and be reflected in the subsequent design considerations of SGHs interior upgrades and service enhancement.

In our pursuit of social innovation solution, we are immensely grateful for the invaluable contribution of our action project partner, Press Start Studios. Their expertise in game design has been instrumental in the development of a gamified communication tool that empowers C&Y to express themselves confidently and effectively. Furthermore, we extend our heartfelt appreciation to the talented artwork illustrator, Maoshan Connie, whose captivating visuals have resonated with children, fostering an immersive and visually appealing experience. The combination of gameplay mechanics, visual aesthetics, and interactive storytelling has resulted in a dynamic and educational journey for the participants, fostering communication, creativity, critical thinking, and collaboration skills while broadening their perspectives on potential future pathways. I would also like to thank Hong Kong Christian Service, Project House, Salvation Army and S.K.H. St. Christopher’s Home for their unwavering support by recruiting their respective service users to partake in the playtests and trials.

This action project report serves as a testament to the dedication and collaborative efforts of our team, as well as the support of our partners and contributors. Moreover, the versatility of the gamified communication tool allows it to be enjoyed as a standalone experience by players from diverse backgrounds, while also holds potential for implementation in other Residential Child Care Services (RCCS) settings. This paves the way for gauging important insights from users and exploring future upgrades and enhancements beyond its initial scope.

Ling Kar-kan, SBS

Director

Jockey Club Design Institute for Social Innovation (J.C.DISI)

The Hong Kong Polytechnic University (PolyU)

April 2024



項目團隊 Project Team

賽馬會社會創新設計院

Jockey Club Design Institute for Social Innovation (J.C.DISI)

凌嘉勤, 銀紫荊勳賢	總監	Ling Kar-kan, SBS	Director
李雅筠	空間項目經理 I	Karen Lee	Project Manager I (Spatial)
簡思諾	項目協理	Sharon Kan	Project Associate
劉卓怡	項目助理	Cherry Lau	Project Assistant
雷潔盈	學生助理	Gloria Lui	Student Assistant

Press Start Studios

蕭衍緯	創辦人兼首席執行官	Vince Siu	Founder & CEO
盧睿	項目監製	Rachel Lu	Project Lead
楊蔚妤	高級設計師	Natalie Yeung	Senior Designer
連俊龍	設計師	Adrian Lin	Designer

貓珊 Maoshan Connie

引用 Citation

引用此報告的人士可註明參考如下：

Parties who wish to cite this report may insert the reference as follows:

香港理工大學賽馬會社會創新設計院:《兒童之家遊戲化溝通工具及社工教材研發 - 行動項目報告》(香港:賽馬會社會創新設計院,2024年)。

Jockey Club Design Institute for Social Innovation(J.C.DISI), 2024. PolyU Jockey Club “Gamified Communication Tool for Small Group Homes with Curriculum Development for Social Worker - Action Project Report”, Hong Kong: Jockey Club Design Institute for Social Innovation(J.C.DISI), The Hong Kong Polytechnic University

免責聲明 Disclaimer

任何情況下,捐助機構皆不會對任何人或法律實體因此載內容而作出或沒有作出的任何行為負上任何法律責任。

In no event shall the Funder have any liability of any kind to any person or entity arising from or related to any actions taken or not taken as a result of any of the contents herein.

3

項目背景

Project Background

兒童之家是香港兒童住宿照顧服務之一，旨在提供家庭式的照顧予4-18歲、因家庭問題而得不到適當照顧的兒童及青少年。每間兒童之家最多容納9名兒童及青少年，而大多數兒童之家已有30年未曾進行室內翻新，居住環境及條件未能與時並進。兒童之家的營運機構均希望為這些兒童及青少年提供更舒適的居住空間，並通過以住戶為本的理念，更適切地照顧不同年齡層的舍員，特別是有特殊需要的兒童及青少年。

藉兒童之家的營運機構能申請社會福利署的獎券基金來翻新和重整家舍的機會，香港賽馬會慈善信託基金在2021年2月邀請賽馬會社會創新設計院，以跨界別、跨專業的解決方案支持兒童之家的經營者申請環境改善工程計劃的資金，以更現代化的方式讓舍員和兒童之家的同工獲得到更安全舒適的工作和居住環境。

Small Group Homes (SGHs) is a type of Residential Child Care Services (RCCS) in Hong Kong that aims to nurture and provide family-like care to children aged 4-18 whose families are having difficulties taking care of them. Accommodating at most nine children per SGH unit, most SGHs were last renovated 30 years ago and may not meet the modern living standard. SGH service providers are keen to improve their service and provide a more comfortable environment for the children, in particular to cater to children of different ages and better serve those with more specialised needs by providing tailored and user-centric care.

Riding on the opportunity for SGH operators to apply for the Lotteries Fund from the Social Welfare Department (SWD) funding to refurbish the SGH units, in February 2021 Hong Kong Jockey Club Charities Trust (The Trust) invited Jockey Club Design Institute for Social Innovation (J.C.DISI) to utilise their social innovation platform to generate cross-sectoral, transdisciplinary solutions to support SGH operators in applying the Environment Improvement Programme (EIP) funding to modernise the SGH to improve the living conditions of the residents.



3 - 項目背景 Project Background

在2021年11月至2023年2月期間，J.C.DISI聯同兒童之家的營運機構、其他兒童住宿照顧服務的機構和學術界代表、兒童之家的舍員進行了小組討論和用家參與活動，了解舍員和家舍家長的需求及兒童之家的服務瓶頸。作為「重塑未來兒童之家的設計」行動項目的目標之一，這些反饋和意見經過分析，將反映在室內設計方案中（詳情請參閱「重塑未來兒童之家的設計」行動項目報告）。為提高兒童及青少年的興趣及積極參與，和迎合不同年齡的用家需要，J.C.DISI設計了不同的卡牌遊戲和用家參與工具，以生動的方式了解舍員對情感和空間和需求，藉此整合兒童之家的設計方針和創傷知情的設計考量。

儘管在參與過程中收到了不少寶貴的意見，但用家的注意力集中時間短、難以從自身的情感需求中表達對空間的需求、可能引發參與者的創傷問題等，都影響使用卡牌遊戲進行溝通的效果。另外，由於部分參與者有不同的學習需要，因此一個有效的溝通工具不僅可以幫助兒童和青少年表達自己的想法，還可以幫助兒童之家的營運機構、家舍工作人員、設計師和建築師有系統地收集兒童及青少年的聲音，在日後環境改善工程計劃中將用家意見反映在設計中。

From November 2021 to February 2023, J.C.DISI carried out focus group discussions and user engagement activities with SGHs operators, agents involved in RCCS and academia, as well as SGHs Children and Youth (C&Y) to understand the needs of the residents and house parents, and operation requirements of the SGHs operators and service bottlenecks. The feedback and opinions are considered and reflected in a reimagined schematic interior design of future small group homes, as one of the aims of the Action Project of “Reimagining the Future of Small Group Homes” (please refer to the Action Project Report for detailed documentation). To provide a more engaging and interactive user engagement appealing to children of a wide age range, different card games and engagement tools are developed by J.C.DISI to distil the emotional and spatial needs of the SGHs residents and workers to derive trauma-informed design considerations for the new SGHs interior design schemes.

Despite valuable comments and suggestions received from stakeholders through the engagement process; short attention span of the young participants, difficulty in deriving spatial needs from one's own emotional needs, as well as the potential trigger of the participants' traumatic past hampered the effective communication through the use of a card game. In addition, since some of the participants are on a spectrum with varying special education needs. A special education and communication tool is imminent to aid C&Y's expression of themselves, and also helps Non-Government Organisations (NGOs) operators of SGHs, house parents and designers/ architects to systematically collect children's voices to inform the designs of future small group homes through the roll-out of Environment Improvement Programme(EIP) in recent years.



項目目標

Project Objectives

J.C.DISI和教育與遊戲設計顧問 Press Start Studios 以及本地繪本插畫家貓珊一起合作，開發一款桌上遊戲作為遊戲化的溝通工具，以實現以下目標：

J.C.DISI collaborated with an education and game design consultant, Press Start Studios, as well as a local picture book illustrator and artist, Maoshan Connie, to develop a board game as a gamified communication tool to:

1 深入了解個人需求 Gain deep insight into the individuals' needs

了解舍員在兒童之家的情感需要和生活習慣。通過遊戲化的溝通工具，社工和家舍家長可以收集兒童曾遇到的經歷和需求，可以更全面地了解他們的情況。

Further understand the emotional concerns and living habits of children within small group homes. By utilising the gamified communication tool, social workers and house parents can gather valuable insights into the experiences and needs of these children, enabling a more comprehensive understanding of their circumstances.

2 賦權個人表達和抱負 Empower expression and aspirations

協助兒童和青少年反思兒童住宿照顧服務的現有運作。這款遊戲讓他們表達自己的願望和對家舍硬件和軟件的改善建議。此工具還賦予兒童和青少年發言權去塑造自己的居住環境，並可廣泛應用到其他類型的兒童住宿照顧服務。

Assist C&Y in reflecting upon the existing operation of RCCS. It provides a platform for them to express their aspirations, opinions, and suggestions regarding potential hardware and software upgrades within these homes. It also aims to empower C&Y by giving them a voice in shaping the environment they live in and can be widely referenced in other types of RCCS, beyond SGHs.

3 促進自我探索 Facilitate self-exploration

設計以強項為本的遊戲化溝通工具，可以讓兒童及青少年了解自己的特長、興趣和才能，幫助他們探索潛在的職業發展路向和未來的學習選擇。通過促進自我反思，幫助兒童及青少年在個人發展和未來出路中做出明智的決定。

Through the strength-based gamified communication tool, C&Y will be guided to understand their own strengths, interests, and talents. The tool will assist them in exploring potential career trajectories and future study options. By fostering self-reflection, the game allows C&Y to make informed decisions about their personal development and future pathways.

4 讓不同年齡和學習能力的人一同參與 Engage a wide age range and varying learning abilities

遊戲化溝通工具的玩家年齡從4歲到18歲不等，預期部分參與者有特殊教育需求，因此要確保所有參與者都能持續和積極地參與。遊戲的互動性和適應性設計可滿足不同年齡層的用家需求，並適用於不同的兒童住宿照顧服務的佈局與設定。

Ensure constant and active engagement from a wide age range of participants, spanning from 4 to 18 years old, sometimes with players on varying spectrum of special education needs. The game's interactive and adaptable design accommodates diverse age groups, ensuring its applicability across different residential child care services layouts and settings. This objective promotes inclusivity and accessibility for all children residing in small group homes.

5 編制易懂的活動指引 Develop a comprehensible curriculum

為社工、其他兒童住宿照顧服務的機構提供一套易於使用和理解的活動指引。該活動指引讓遊戲帶領者能透過遊戲有效地收集兒童和青少年的意見。此外，由於現時家舍社工亦會使用不同工具與舍員定期開組，此遊戲化溝通工具亦可按情況納入由社工協調的開組內容，從而提高此行動項目在回應兒童和青少年的需求和願望的使用度。

Develop a readily available and comprehensible curriculum for social workers and other agents of the RCCS. This curriculum will enable social workers to effectively collect children's views, comments, and feedback using the gamified communication tool. Additionally, it can be integrated into existing SGH resident programmes coordinated by social workers, enhancing the overall effectiveness of these programmes in addressing the needs and aspirations of the children.



遊戲設計理念和考慮因素

Game Design Rationale and Considerations

兒童之家的舍員對情感、空間和個人發展方面有不同的需要。基於這些因素，我們設計了兩個不同的遊戲：「梅林的魔法地磚」和「迫降於梅林之森」，以滿足不同年齡層舍員的學習需要和能力範圍。

The C&Y residing in SGHs present a large range of emotional, spatial and personal developmental needs, therefore, two separate games, “Merlin’s Magical Tiles” and “Crash Landing into Merlin’s Forest” are designed in response to the diverging needs across different age cohort and learning ability spectrum, based on the following considerations and rationales:

1 清晰的敘事結構 Clear narrative structure

故事情節的設計既引人入勝，又簡單明瞭，讓所有玩家包括有特殊教育需要的參與者都能輕鬆參與。

The storyline is designed to be engaging yet straightforward, allowing all players, including those with cognitive challenges, to follow along easily without feeling overwhelmed.

2 可調節的遊戲難度 Adaptable difficulty levels

在遊戲挑戰任務和建構的場景設計中提供了不同的難度，不同年齡層和學習能力的玩家都能以自己舒適的方式參與遊戲，同時也讓那些喜歡挑戰複雜任務或具有不同讀寫水平的玩家在遊戲中都能獲得成功感。

Challenges and building scenarios are designed to offer varying levels of difficulty. This allows players of all age cohort and learning abilities to engage at their comfort level while still providing a sense of achievement for those who enjoy more complex tasks or with different levels of reading and writing to enjoy the game.

3 靈活的遊戲選項 Flexible gameplay options

遊戲中玩家有選擇自己魔法地磚的機會，確保不同需求和喜好的玩家都能以自己的風格及方式進行遊戲，這也確保了遊戲的重複可玩性和刺激度。

Offering choices for players to choose their own magical tiles ensures that users with diverse needs and preferences can progress through the game in a way that suits their style. It also ensures re-playability and maintains the excitement.

4 注重合作和自我表達 Focus on collaboration and self-expression

玩家在遊戲裡需要合作才能完成一系列的建設任務，避免因為激烈競爭引起過度刺激。此外，遊戲中的創意提示和挑戰都能幫助玩家理解及詮釋各種大自然中的建材元素，使用口頭交流以外的方式表達自己。

The game provides opportunities for players to work together on constructive tasks, and avoids overstimulation via intense competition. Creative prompts and challenges in the game allow players to interpret various elements to express themselves in ways other than verbal communication.

5 虛構角色扮演 Fictional roleplaying elements

玩家在虛構的環境中扮演不同的角色，使他們可以暫時脫離現實世界。這為玩家創造了一個更安全的環境，在遊戲中自由地表達自己，不會聯想到現實生活的壓力。

Roleplaying as diverse characters within a fictional setting allows players to distance themselves from reality through suspension of disbelief. This creates a safer environment for players to freely express themselves during the gaming experience away from stressful situations that might remind them of real-life pressures.

6 遊戲玩法變化 Gameplay variations

由於遊戲的大部分玩法都依賴口頭表達及交流，因此在遊戲中增加了以身體表達為主的熱身回合和小遊戲，讓那些語言表達能力較弱的玩家也能參與其中。

Since most of the gameplay relies on verbal expression and communication, warm up rounds and minigames relying more on physical expressions are built as options within the game to include those who are less verbally expressive.



遊戲開發和測試

Game Development and Playtests

《梅林的魔法地磚》 “Merlin’s Magical Tiles”

「梅林的魔法地磚」為4至11歲的兒童設計，滿足這年齡階段的兒童對空間和情感的獨特需求。由於長期與原生家庭分離，年幼舍員需要一個安全的空間與他人建立關係。但由於他們的言語表達能力有限，加上更依賴視覺刺激，故容易造成溝通障礙，使他們在敘述自己的經歷時更加困難。

透徹了解玩家的背景對設計遊戲體驗來說非常重要。項目團隊致力創造一個安全的環境，以非口語溝通的方式，應對與原生家庭分離所帶來的不安和克服逆境童年經驗相關的情感需要。玩家將扮演具有魔法與奇幻能力的冒險家，在虛擬森林中進行任務，並從中與他們在現實世界的情況聯繫起來。這有助兒童對空間和情感需求等抽象概念轉化為現實體驗，不但可以促進對話，還讓設計師和建築師了解兒童及青少年在構思理想兒童之家環境的想法。

有別於現實市面以個人輸贏為導向的桌遊，此遊戲化溝通工具以促進交流為目的，將對話、共同創造、沈浸式體驗、視覺敘事和團隊合作互相結合，為玩家創造充分空間，讓他們表達自己並與團隊互動，共同參與決策和討論。

A playful Build-to-Tell Game, “Merlin’s Magical Tiles”, is developed for children aged 4-11, in response to the unique spatial and emotional needs of children in this age cohort. Struggling with separation from family, C&Y from SGHs require a secure space for connection. Communication barriers further complicate their experiences, with a heightened reliance on visual stimuli due to limited expressive means.

An understanding of the context surrounding the target beneficiaries is crucial to crafting this gameplay experience. The Project Team sought to create a safe environment to address the challenges of emotional needs from familial separation and healing from Adverse Childhood Experiences (ACEs), fostering connection, and providing a means for non-verbal communication. Roleplaying as adventurers with elements of magic and fantasy, and in-game tasks linked closely with real-world situations, aids children in translating abstract concepts like spatial and emotional needs into tangible experiences. This facilitates conversations, allowing facilitators and designers/ architects to understand C&Y perspectives in constructing ideal SGHs environments to support the spatial design and upgrades during EIP or future retrofitting.

Through the adaptation of a communication-driven tool, the game prioritises conversation, co-creation, immersiveness, visual storytelling, and teamwork. Unlike various existing board games that centre on individual outcomes, particularly winning and losing, potentially deviating from our project objectives, our approach creates ample space for players to express themselves, interact with facilitators, and collectively discuss the process and outcome.

6 - 遊戲開發和測試 Game Development and Playtests

「梅林的魔法地磚」將場景設置在神秘的森林中。此主題促進玩家互相協作，讓彼此的關係在共同經歷探險的過程中緊密起來，在共同穿越魔法森林、打敗邪惡勢力的過程中建立友誼。

“Merlin’s Magical Tiles” sets its scene in a mysterious forest. This theme invites a collaborative group dynamic, bonding players in exploration and discovery. Weaving narrative elements with forest allure sparks a joint anticipation for an adventurous journey. Players will actively contribute to building their settlement, promoting teamwork and shared accomplishment. This shared joy fosters camaraderie, even in casual settings, as they journey through the magical forest and defeat the evil force.

《迫降於梅林之森》 “Crash Landing into Merlin’s Forest”

另一款名為「迫降於梅林之森」的遊戲專為12至18歲的青少年而設，旨在提高他們的重要軟實力，例如溝通、創造力、批判性思維及與團隊合作等，為未來獨立生活做好準備。遊戲背景設定在一個奇幻森林，玩家將扮演現實生活中不同職業類別的空難倖存者，共同克服挑戰。

玩家在遊戲世界扮演虛構的角色，不但可以拓展自己的視野，也可以了解未來的職業導向，訓練他們具適應性的思維方式，促進個人發展。玩家在討論角色的個性、背景、優缺點的時候，對不同角色是否適合應對各種挑戰時會發表不同的觀點和看法，從而培養解決問題和溝通能力。

雖然這是一款合作遊戲，但當中也存在競爭，他們可以通過具創意的解決方案來獲得魔法代幣，激勵更多好勝心強的玩家。此外，每輪遊戲的時間限制都促使玩家必須進行高效的溝通。

遊戲中有多樣化的模擬角色，玩家可以從現實生活中的職業導向中吸取靈感，了解不同的職業及其所需的技能，而這些軟實力還能讓玩家了解和思考自己的技能如何適用於職業之外的不同情況。

Another game, titled “Crash Landing into Merlin’s Forest” is designed for 12 to 18 year old C&Y, aiming to enhance crucial soft skills for future readiness. Set in an imaginary fantasy forest land, players assume the roles of survivors of a plane crash with diverse professions in real life, working together to overcome challenges and assemble task teams for successful navigation. The project’s objectives encompass cultivating essential soft skills — communication, creativity, critical thinking, and collaboration.

Through roleplaying as fictional characters within this game world, players expand their horizons regarding potential future career paths, nurturing a holistic and adaptable mindset for personal growth. Players take up different points of view and share opinions on the suitability of their characters in navigating various challenges based on discussions on personalities, backgrounds, strengths, and weaknesses, developing problem-solving skills and honing communication.

Though a cooperative game, competition also lies within the game to motivate more competitive-minded players by allowing them to earn magic tokens through creative solutions. There is an additional element of time pressure, with a time limit per round requiring players to communicate effectively and efficiently.

The diverse characters available in the game allow players to get to know different career paths and their requisite skill sets, inspired by real-life career paths. The added dimension of soft skills and personalities allow players to also learn about and consider how one’s skills can be applicable in various situations beyond just one’s career.

與「梅林的魔法地磚」相似，「迫降於梅林之森」也發生在魔法森林中，這是一個以「生存」為核心的協作遊戲。玩家在籌組自己的任務團隊時需要互相交流，不僅培養團隊精神，還鼓勵積極溝通和建立友誼。同時，這與「梅林的魔法地磚」共享的森林主題也擴大了同一環境中的敘事潛力，為兒童之家不同年齡層的舍員提供更多的共同話題。

在開發這兩款遊戲的過程中，我們與居住在兒童之家的兒童及青少年或需要社區支持的兒童進行了一系列遊戲測試，然後與參與者（包括觀察遊戲過程的社工和家舍家長）進行詳細檢討。這些遊戲測試收集了玩家對於遊戲機制、挑戰程度和整體好玩度的意見。項目團隊對收集到的意見進行詳細分析，並將之融入到隨後的遊戲測試中，從而不斷改良遊戲體驗和提升參與度。

Similar to “Merlin’s Magical Tiles”, “Crash Landing into Merlin’s Forest” also takes place in a magical forest as an immersive setting for collaboration and communication through the core gameplay genre “survival”. Players play an active role in constructing their task forces, fostering not only teamwork but also encouraging competitive gameplay, positive communication, and increased verbal expressions. This synergy leads to shared accomplishments and camaraderie, extending beyond the gaming environment into real-life settings. The shared forest theme with the game for the younger age group also expands the narrative potential within the same setting, providing more common ground between different age groups within the SGHs.

The development of the two games involved a series of playtests with C&Y living in SGHs or underprivileged individuals who require community support, followed a detailed debriefing session with the participants, including social workers and house parents who observed the gameplay. These playtests served as crucial tools for gathering the opinions and feedback of the C&Y, including social workers and house parents regarding various aspects of the games, such as the mechanics, level of challenge, and overall excitement. The collected responses were meticulously analysed, and the insights gained were then incorporated into subsequent rounds of playtesting. This iterative approach ensured that the games were refined and improved based on the valuable feedback received from the target audience, ultimately enhancing their overall experience and engagement.

第一次遊戲測試 1st playtest

日期 Date:

2023年7月6日 6 July 2023

地點 Venue:

理工大學賽馬會創新設計院 J.C.DISI, PolyU

參與者 Participants:

兩組兒童之家的青少年 (17至18歲) 和香港大學的同學
2 SGHs teenagers (aged 17-18) and a group of HKU student participants

「梅林的魔法地磚」的遊戲測試和修改 Playtest and changes to the game logic for “Merlin’s Magical Tiles”

遊戲最初使用了一個更加開放及自由遊玩的版本。參與者經歷了60分鐘的遊戲過程。遊戲以一個未完待續的開放地圖作為懸念結束，供參與者在今後的遊戲中進一步探索。

當中得到最重要的意見是在故事結構上：項目團隊意識到遊戲的設計方法與執行很大程度上依賴經驗豐富的促進者，而初次引領遊戲的主持人可能會因為要同時保持玩家的參與度和駕馭場景而有壓力。因此提出的解決方案是使故事更線性，引入情節結構，減輕促進者在維持遊戲節奏、時間安排和故事講述方面的負擔。將旅程劃分為按時間順序進行，縮短講述故事的時間，減輕敘事壓力。

社工和家舍家長亦就描繪清晰明瞭的元素卡和圖像提出建議。項目團隊故此決定在元素卡上增加文字，使內容更加一目了然。

The first playtest was conducted with a more open-ended, free-format version of the game. Participants experienced a 60-minute play session, with the game ending on a cliffhanger: an open-ended map for further exploration in future episodes.

The most significant takeaway was on story structure: the Project Team realised that the design approach heavily depended on experienced facilitators, while first-time facilitators may face pressure to maintain and execution player engagement and manage the open-world scenarios. The proposed solution was to ease facilitation challenges by making the story more linear, introducing an episodic structure to ease the burden on facilitators in terms of pacing, timing, and storytelling. Dividing the journey into chronological time segments reduces pressure, shortens the story telling, and eases the overall management of the experience.

Social workers and house parents had suggestions on how to depict different elemental cards and whether the images were clear and distinct. The most significant change the team made was adding text to make things more self-explanatory.



「迫降於梅林之森」的遊戲測試和修改

Playtest and changes to the game logic for “Crash Landing into Merlin’s Forest”

這測試使用初版的遊戲，與「梅林的魔法地磚」使用相同的遊戲資源，尤其是魔法地磚，從而簡化素材的印刷，並使兩個年齡組別的玩家在兒童之家中能一起使用。

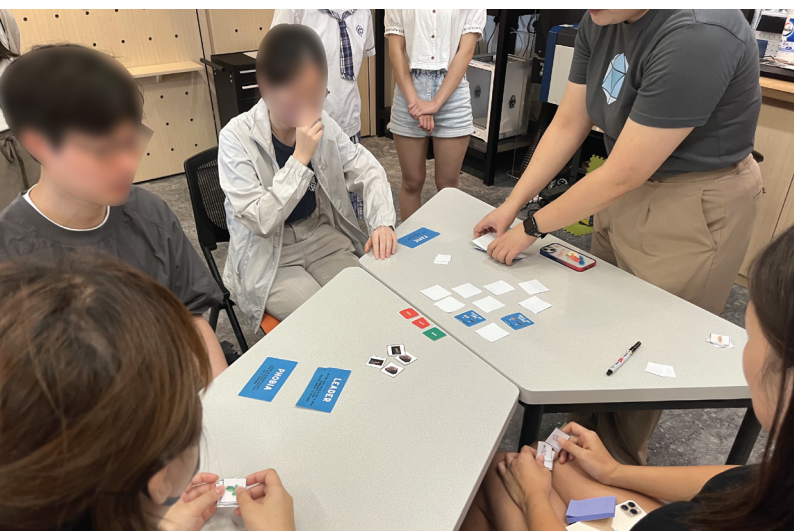
遊戲裡有各種挑戰，要求參與者組裝此遊戲設計鼓勵參與者交流、合作和推理，考慮不同策略來擺放地磚，應對不同的挑戰，而遊戲中的障礙會增加額外的操作，從而提高遊戲難度，希望培養玩家發揮創造力來解決問題。

然而在玩家反映裡雖然遊戲過程有趣，但他們很難明白遊戲玩法，以及透過遊戲提升軟實力與個人未來發展之間的關聯並不明確。項目團隊決定取消使用與「梅林的魔法地磚」相同的遊戲限制，為「迫降於梅林之森」提供更適合他們發展需求和期望的遊戲體驗。

The playtest was conducted using an initial draft of the game that was eventually discarded, using the same game assets as Merlin’s Magical Tiles. This approach was intended to streamline the printing of assets and facilitate the game’s use in SGHs, which accommodate both age groups.

The game presented various challenges requiring players to assemble specific sets of tiles to overcome them. Participants were encouraged to communicate, collaborate, and apply deductive reasoning. The objective was to place tiles strategically to meet different challenges and requirements, with obstacles imposing additional actions within the game to elevate gameplay difficulty. This deliberate complexity was intended to foster creative problem-solving, as players devised strategies to navigate the extra rules during discussions.

However, feedback from players indicated that while the game was enjoyable, they struggled to see a clear connection between the gameplay and the development of soft skills and future prospects. Following discussions within the project team, we decided to remove the constraint of using the same game set as “Merlin’s Magical Tiles”, in order to provide a more tailored game experience for “Crash Landing into Merlin’s Forest” that would better align with their developmental needs and expectations.



第二次遊戲測試 2nd playtest

日期 Date:

2023年8月28日 28 August 2023

地點 Venue:

上環有記合 Yau Kee Hap, Sheung Wan

參與者 Participants:

四位居住在上環區的兒童

4 children living in Sheung Wan district

「梅林的魔法地磚」的遊戲測試和修改

Playtest and changes to the game logic for “Merlin’s Magical Tiles”

在遊戲測試過程中，精力充沛的參與者對於與怪物戰鬥的回合和自由建構場景都表現出了濃厚興趣。活動由30分鐘的自由遊玩開始，鼓勵參與和建立信任。儘管有一位參與者提早離開，但其餘三位參與者都積極分享了他們對理想中的休息和放鬆場所的想法，並表達了他們對安全、舒適和明亮的獨特需求。

在熱身回合的建橋和經修改後的用字練習中，項目團隊發現能有效地讓孩子們彼此熟絡。四人為一組的方法也是可行的，能讓每個玩家都獲得關注同時也促進個人專注能力。這次遊戲測試後的主要修訂是增加了玩家工作紙，以便根據玩家的搭建表達進行記錄。

During the playtest, our energetic participants showed high interest in both monster combat and free build scenarios. The session began with 30 minutes of free play to initiate engagement and trust-building. Despite one participant leaving early, the remaining three actively shared their thoughts on their ideal place of rest and relaxation, revealing their unique needs for safety, comfort, and brightness.

Warm-up exercises, including bridge building and a modified vocabulary exercise, effectively familiarised the children with the game mechanics. The feasibility of a group size of four was evident, promoting individual attention and focus. The primary revisions were the addition of player worksheets, to allow for creative expression and note-taking based on player builds.



第三次遊戲測試 3rd playtest

日期 Date:

2023年9月23日 23 September 2023

地點 Venue:

理工大學賽馬會創新設計院 J.C.DISI, PolyU

參與者 Participants:

4名來自兒童之家的青少年

4 teenagers from SGHs

「迫降於梅林之森」的遊戲測試和修改

Playtest and changes to the game logic for “Crash Landing into Merlin’s Forest”

在與四名青少年進行的遊戲測試過程中，他們提出了寶貴的意見，讓項目團隊做出關鍵調整，增強遊戲體驗。當中包括簡化特定角色卡上的引導性問題，和重新評估不同角色之間的能力平衡，確保在各種場景中都能獲得公平、愉快的體驗。

玩家們都歡迎項目團隊引入選擇角色的做法，這不僅增強了玩家的自主性，還使職業的探索更加多樣化。為了提高參與度，項目團隊認為在工作紙和角色卡上加入更多的提示和示例，改善塑造角色的環節。

在遊戲中平衡主動與被動的情景環節對各方的參與至關重要。在與一名隨行社工討論之後，項目團隊決定調整難度，增加遊戲的可行性和趣味，以改善小學高年級和初中年齡組的遊戲體驗。

項目團隊還致力於在情景卡中加入小遊戲，增加玩家的參與度，以及加入更多的身體動作表達。

During the playtest session with 4 teenagers, valuable insights emerged, prompting key adjustments for an enhanced gaming experience. Feedback highlighted the need to simplify leading questions specifically on specific character cards, addressing challenges faced by players. Additionally, the Project Team committed to reevaluating the balance between different characters roles and to ensure a fair and enjoyable experience across various scenarios.

The introduction of player choice for character creation was met with enthusiasm, this not only enhanced player autonomy but also led to more diverse career exploration. To boost engagement, the Project Team identified that incorporating more prompts and examples on worksheets and character cards would improve the character-building process.

Balancing active and passive scenarios is crucial for participant engagement. After discussions with one of the accompanying social workers, the Project Team decided to adjust the difficulty levels to improve the game experience for the targeted upper primary and lower secondary age groups, enhancing accessibility and enjoyment.

We also committed to add mini-games into the scenario cards to increase engagement and more physical expression.



第四次遊戲測試 4th playtest

日期 Date:

2023年10月21日 21 October 2023

地點 Venue:

理工大學賽馬會社會創新設計院 J.C.DISI, PolyU

參與者 Participants:

9名來自兒童之家的青少年

9 Participants from SGHs

「梅林的魔法地磚」的遊戲測試和修改

Playtest and changes to the game logic for “Merlin’s Magical Tiles”

遊戲測試中的四名兒童都積極參與，他們運用自己的身體語言和聲音來強調他們的不同需要。在8月份的遊戲測試的基礎上，玩家的高參與度鞏固了項目團隊對遊戲設計方向的信心。此外，一同參與測試的社工建議增加玩家日誌作記錄、加入進階遊戲的活動指引、提供不同的難度級別等，增加遊戲的可玩性之餘，亦可擴大玩家的年齡範圍。

The playtest showcased active participation from four children who engaged physically and vocally, emphasising their diverse needs. Building on the August playtest, this high level of engagement solidified the Project Team’s confidence in the game’s design direction. The social worker, who accompanied our participants, suggested to add a Player Journal for note-taking, as well as an advanced gameplay facilitation guide to provide varied difficulty levels for more replayability and expand the target player age range.



「迫降於梅林之森」的遊戲測試和修改

Playtest and changes to the game logic for “Crash Landing into Merlin’s Forest”

玩家在理解情景卡中時遇到了一些困難，社工認為因為這與學校作業的閱讀量相似，因此建議縮短故事的長度，以便容易閱讀和提升參與度。

玩家和社工都希望在理解職業的特徵時有更多指引，並建議刪減角色的背景故事以減少閱讀量。為了讓玩家更清楚地了解職業的特色，會在遊戲中加入一些示例。

在測試的過程中，玩家們都歡迎將小遊戲融入情景卡的做法，可見小遊戲不僅不會影響遊戲的進度，反而會提高玩家的遊戲樂趣。因此，項目團隊決定增加情景卡中小遊戲的頻率，以進一步提升遊戲體驗。

Participants encountered minor challenges in comprehending the wordings within scenario cards. Social workers emphasised the association with school assignments and lengthy reading, advocating for shorter story lengths to enhance accessibility and engagement.

Both players and social workers expressed a desire for more guidance in understanding the characteristics of the different occupations and recommended truncating the character backstories to reduce the reading load. An illustrative example will be included to provide players with a clearer understanding of the featured careers.

The incorporation of mini-games into the scenarios cards received positive feedback during testing, demonstrating that they did not disrupt the gameplay but rather enhanced player enjoyment. As a result, the Project Team decided to increase the frequency of mini-games within the scenario cards to further elevate the gaming experience.



7

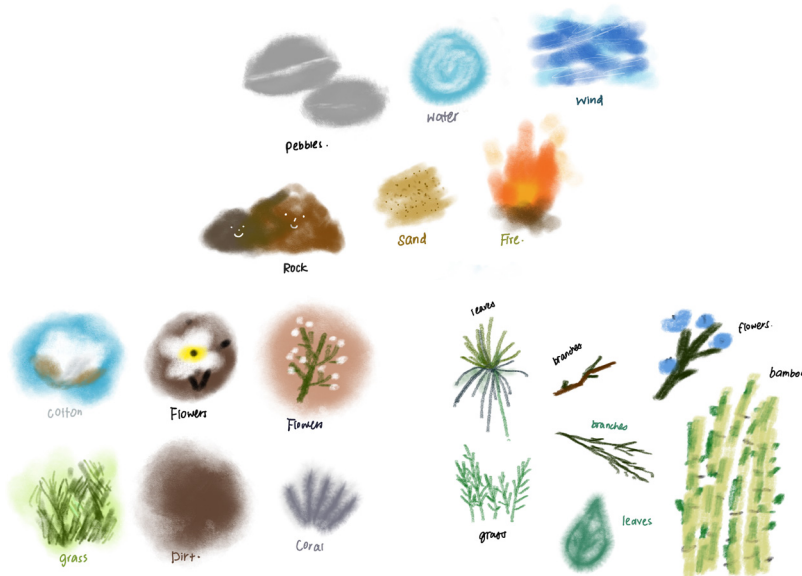
最終遊戲玩法和組件

Final Gameplay and Components

《梅林的魔法地磚》“Merlin’s Magical Tiles”

在遊戲中孩子們將扮演冒險家，在魔法森林國度艾斯泰利亞 (Asteria) 進行一次冒險旅程，打敗一股巨大的邪惡力量 (名為「寶石」)。遊戲主持人將引導玩家使用偉大的巫師梅林贈送的魔法地磚完成一系列的挑戰。這些地磚是構建空間所需的關鍵元素，需要根據故事中的提示達成個人與團隊合作的任務。這些空間與現實生活中的睡房、廚房、餐廳和客廳等空間十分相似。

The game invites children as adventurers on a classic quest to defeat a great evil force (named ‘the Gem’) in an imaginary fantasy forest land, Asteria. The Game Facilitator guides the players through a series of challenges using ‘magical’ building blocks, a gift from the great witch Merlin. These blocks represent the key elements needed to construct spatial spaces, fulfilling individual and collaborative needs in response to prompts within the story, which are in close resemblance to real-life spaces such as bedrooms, kitchen, dining rooms, and living rooms.



梅林和魔法地磚 (以不同的自然元素來建築)

Merlin and the magical tiles (i.e. the different natural elements for the builds)

1 指引規則 Guiding principles

遊戲採用了三項基本原則來塑造遊戲體驗。首先，在「自由構建」的概念中，參加者除了受場景布局限制外，可以自由地探索無限的組合結構，這樣的靈活性鼓勵玩家的創造力和表達能力。此外，在「隱喻相關」的原則下，玩家建造的空間與現實生活中的家居環境類似，不過玩家仍然可以在遊戲的想象空間中進行獨特的詮釋，不被現實局限。遊戲的另一大特色是「共同取勝」，它強調以任務為基本，讓玩家集體合作努力爭取勝利，或者共同面對失敗。這樣的合作態度不僅能培養團隊精神，還能加強玩家之間的團結和互助意識。

The game incorporates three fundamental principles to shape the experience. First, under the concept of “Free Building,” participants enjoy the freedom to explore unlimited combinations of structures, constrained only by specified block limits or layouts. This flexibility encourages creativity and individual expression. Secondly, the principle of “Loose Resemblance” guides the construction of spaces that symbolise real-life home environments. However, these creations are uniquely interpreted within the imaginative landscapes of the game rather than being confined to actual reality. Lastly, the game thrives on “Cooperative Gameplay,” emphasising a mission-based approach where players collectively strive towards victory or face defeat together. This collaborative dynamic not only fosters teamwork but also underscores the significance of shared goals, reinforcing a sense of unity and mutual support among the players.

2 遊戲體驗 Gameplay experience

遊戲的進程以特意安排的順序展開故事，以兩個熱身遊戲開始，讓玩家慢慢熟悉建造過程。在熱身遊戲之後，會有四回合的「正式建造」展開故事。這一系列的回合既有個人建造的挑戰，也有合作建造的機會，這些環節不僅加深了玩家對魔法地磚的了解，還鼓勵玩家的創造力和合作解決問題的能力。值得一提的是，冒險以「分享回合」結束，為玩家提供更多機會來闡述創作背後的故事，透過分享他們的作品促進交流。

The gameplay unfolds in an intentionally structured sequence, commencing with two introductory Warm-Up Builds. These brief, initial rounds serve as a gentle immersion, allowing players to familiarise themselves with the intricacies of the building process. Following this introduction, the core of the experience unfolds through four “Serious Builds”, a series of rounds that encompass both individual, and collaborative construction challenges. These segments not only deepen the players’ engagement with the “magical” building blocks but also encourage creativity and cooperative problem-solving. Significantly, the journey concludes with “Sharing Rounds”, providing multiple opportunities for players to articulate the narrative behind their creations. In these rounds, participants openly share their builds, explaining the reason behind their choices and interpretations, fostering communication, and strengthening the collective storytelling experience.

3 情節結構 Episodic structure

整體體驗涵蓋五個獨特的分集，提供了一個靈活的框架，方便遊戲主持人引導故事進程。這樣模組化的方式能讓遊戲主持人根據參與小組的獨特需求和參與度來調整遊戲內容。此外，劇集式的結構可以將各個片段合併為三個總分集，確保每集故事的情節豐富、增強身臨其境的感受、並達到體驗式敘事與有效引導之間的最佳平衡。

The comprehensive experience unfolds across five distinct episodes, offering a flexible framework tailored for facilitation. This modular approach allows facilitators to adapt the programme to the unique needs and dynamics of the participating group. Furthermore, the episodic structure provides versatility, permitting the possibility of combining segments into three overarching episodes. This adaptability ensures an optimal balance between the rich, immersive storytelling of each episode and the pragmatic considerations of effective facilitation, enhancing the overall fluidity and engagement within the imaginative world crafted within the storyline.

4 設定 Setup

這款遊戲專為 4-5 人的小組而設，確保玩家之間的合作和參與氛圍。遊戲主持人將帶領大家進行冒險、講述故事、指引行動、並通過簡報呈現提示。每個玩家都配備一副地磚，在和諧的遊玩過程中共同追求想象，提升個人創造力。

The game is tailored for intimate groups of 4-5 players, ensuring a collaborative and engaging atmosphere. Facilitators lead the adventure, narrating the story, directing actions, and presenting prompts through dynamic slides. Every player is equipped with a deck of building blocks, fostering individual creativity within the shared quest for imaginative harmony.

5 建立與分享 Building and Sharing

在建造階段，參加者可以自主選擇與遊戲指示產生共鳴的地磚。搭建完成後，主持人可以巧妙地引導玩家分享他們的搭建成果，經過討論展現每個玩家所選的元素、布局和情感相關的意義。在解釋階段，主持人可利用工作紙記錄孩子們的見解。這種記錄不僅能捕捉到豐富的故事內容，還能提供寶貴的意見，不斷改進遊戲體驗。

During the building phases, players will exercise autonomy in selecting blocks that resonate with prompts, fostering individual expression and creativity. Following the construction, facilitators skillfully guide the experience, prompting players to share their builds. This phase encourages vibrant discussions, unravelling the significance behind chosen elements, layout decisions, and emotional responses to the prompts. In the interpretation stage, facilitators document children's insights, utilising a structured template of worksheets for reference and input. This documentation not only captures the richness of the storytelling, but also provides valuable feedback, ensuring the continued refinement and enhancement of the gameplay experience for future iterations.

6 遊戲組件詳細說明 Detailed game component

引導簡報 Facilitation Slides

引導簡報是主要的敘事工具，引導玩家經歷故事的發展過程。這些簡報不僅介紹角色、元素和任務，還促使玩家與對故事情節發展密切相關的非玩家角色 (NPC) 進行互動。

The facilitation slides serve as the primary narrative device through which the story is delivered, steering players through the story's progression. These slides not only introduce characters, elements, and tasks but also prompt interaction with non-playable characters (NPCs) pivotal to the storyline's development.



主持人使用簡報能確保有趣的遊戲體驗
Facilitator use slides to ensure an engaging gameplay experience throughout the story development

魔法地磚 (具有魔法力量的森林元素) Magical Tiles (Forest Elements with 'Magic' Powers)

地磚是具有魔法屬性的森林元素，玩家利用這些地磚建造各種工具和空間，對推動故事情節發展十分重要。他們對不同元素的選擇代表著不同的信息：

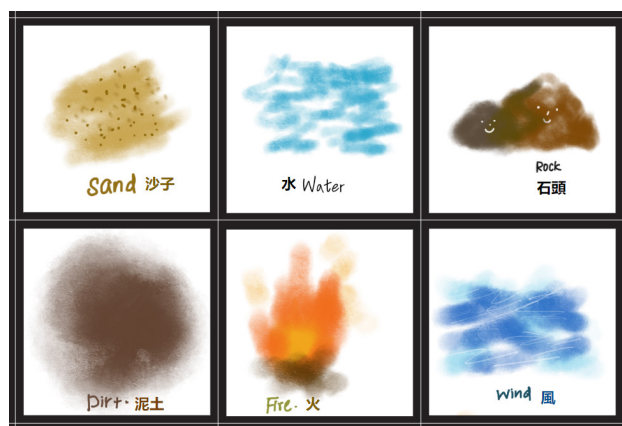
1. 玩家對特定空間的情感；
2. 玩家對所選空間的功能和願景；
3. 玩家對理想的生活空間，以及對家庭的特定需求、價值觀和主次的看法，都能通過玩家選擇的元素來體現。

此外，除了打印地磚之外，玩家還可以選擇在開始遊戲之前收集自然元素作為遊戲材料。玩家一起外出收集遊戲材料的經歷也可以創造出寶貴的童年回憶。

The tiles embody forest elements imbued with magical properties. Players utilise these tiles to construct diverse tools and spaces, crucial for advancing the storyline. Their choices of different elements indicate different messages:

1. the emotions that the player has towards the specific space;
2. the function and the vision the players have towards the selected space;
3. any specific needs, values, and priorities associated with a desirable living space and home, all through the elements that players choose to represent them.

Moreover, in addition to printing the tiles, players have the option to collect natural elements as game materials before starting the actual gameplay. This experience of going out together as a family to gather game components can create cherished childhood memories.

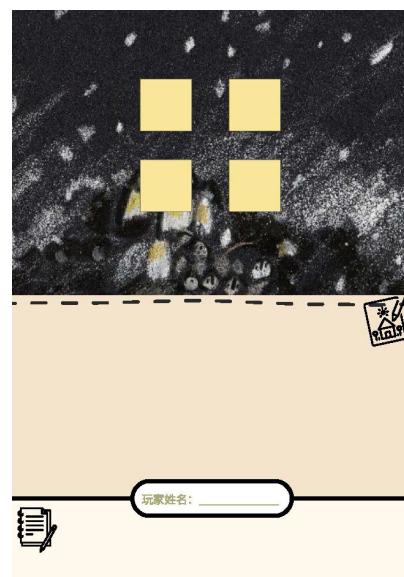
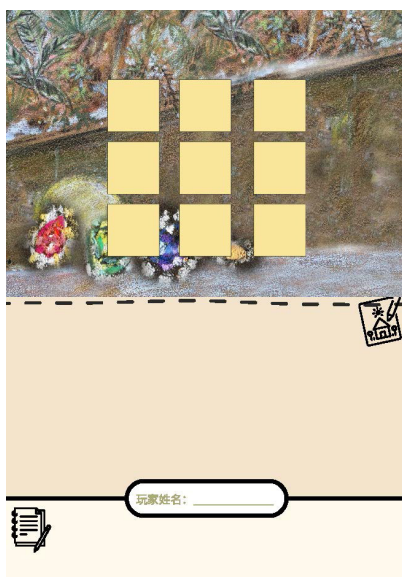
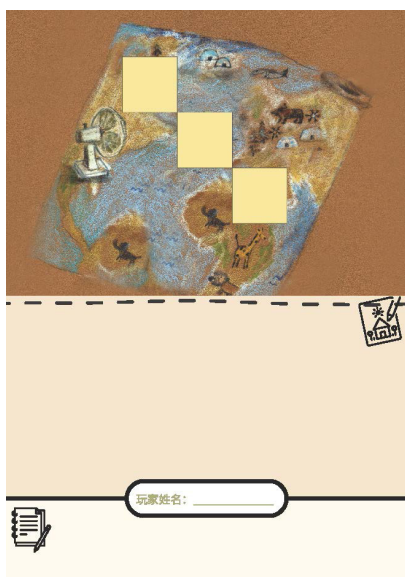


地磚的打印版本
Printable version of the tiles

玩家工作紙 *Player Worksheets*

玩家可以在工作紙上放置自己的地磚，並在遊戲過程中直接展示自己的創作。工作紙既是一個創作空間，也是一個記錄工具，可以在工作紙上畫出自己的建築，同時有助主持人做筆記，遊戲過程中的任何觀察都能從玩家工作紙反映。

Worksheets provide canvases on which players place their tiles and visually represent their creations within the game, serving as both a creative space and a documentation tool, where players sketch their constructions. This also helps with note-taking for facilitators, as any observations made during the gameplay can be reflected in the players' worksheets.



玩家工作紙
Player worksheets

主持人日誌 Facilitator Journal

主持人日誌是一種記錄工具，能夠追蹤遊戲進度、記錄關鍵時刻、總結互動情況。此日誌還有助於促進討論，並提供意見，以供未來參考。

The facilitator journal serves as a record-keeping tool, enabling facilitators to track the game's progress, note key moments and document players' engagement. This journal also assists in facilitating discussions and offers insights for future reference or interventions during gameplay sessions.



任務 1

任務：穿越迷宮
遊戲大師根據所拍攝的工作紙照片，可以選擇在此記錄玩家製造的室內空間設計。

玩家 1	玩家 2
玩家 3	玩家 4

任務 1

團體合作

玩家 1 在團體合作中，玩家如何與同伴互動？	玩家 2 在團體合作中，玩家如何與同伴互動？
玩家在討論過程中扮演的角色，請分享你的核心觀點？	玩家在討論過程中扮演的角色，請分享你的核心觀點？
玩家 3 在團體合作中，玩家如何與同伴互動？	玩家 4 在團體合作中，玩家如何與同伴互動？
玩家在討論過程中扮演的角色，請分享你的核心觀點？	玩家在討論過程中扮演的角色，請分享你的核心觀點？

任務 1

個人情感空間需求
遊戲大師可以記錄玩家在任務中最突出的元素，例如最常使用的三個。

<p>玩家 1</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家選擇元素的出發點是甚麼？</p>	<p>玩家 2</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家選擇元素的出發點是甚麼？</p>
<p>玩家 3</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家選擇元素的出發點是甚麼？</p>	<p>玩家 4</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家在任務中描述最突出的元素</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>請玩家選擇元素的出發點是甚麼？</p>

任務 1

任務：搭建營地
遊戲大師可於此記錄玩家的地磚選項和心中的理想空間設計因素。

玩家 1	玩家 2
玩家 3	玩家 4

主持人日誌，記錄玩家在遊戲過程中分享的重要意見，以便進行後續分析
Facilitator journal to capture important insights shared by the players during the gameplay for subsequent analysis

遊戲活動和進階指引 Facilitation Plans and Advanced Guide

遊戲計劃詳細說明了遊戲的引導步驟和提示，使家舍家長和社工能夠帶領遊戲。進階指引建構在基礎版本上，更有挑戰性和複雜性，為有經驗的玩家增加難度和樂趣。本報告附錄一備有遊戲活動指引的節錄，兩個遊戲活動指引的完整版本可通過以下二維碼獲取。

The facilitation plan details step-by-step instructions for facilitating the game, ensuring the house parents and the social workers' execution. The advanced guide offers heightened challenges and complexities, building upon the basic version post its initial run, enhancing difficulty and enjoyment for experienced players. An example of the facilitator guide are available at Appendix I of this report, while full curriculum and facilitator guide of both games are available at the QR code below.

《梅林的魔法地磚》 遊戲活動指引

活動簡介

《梅林的魔法地磚》是一套以故事驅動和情境為基礎的故事遊戲教學材料，適合年齡4-11歲的兒童，社工和家長也可按實際情況邀請12-13歲的青少年參與。作為冒險者，玩家將穿越一個神奇的森林，一同擊敗一個神秘的邪惡力量。在歷險的過程中，他們將遇到不同的角色並需要完成不同的任務。透過這個遊戲，孩子們將探索不同的歷險情境，並在遊戲大師的指導下表達情感需求，藉每次遊戲後的討論銜接到他們在真實世界和家舍中的情感和空間需求。

整體學習目標

- 加深對日常生活各種空間需求的認識和表達。
- 學會理解、包容及欣賞不同人的意見和觀點，理解團隊合作和互利共贏的概念。
- 培養同理心及有效的溝通能力。
- 加強自我認識，表達自己情感需要的能力。
- 嘗試根據遊戲預設的情況作批判分析，制定解決問題的策略，增強解難能力，批判思維和創意力。

課前準備

- 熟悉課程遊戲內容和模式。
- 熟讀活動指引並了解遊戲的背景、活動，和學習範圍。
- 練習講故事和互動。
- 需要準備物資表請按[此](#)。
- 如果是重玩的玩家，遊戲大師可以參考[進階版指引](#)。
- 遊戲大師在遊戲大師筆記中記錄玩家創造的空間素材。如果時間有限制，遊戲大師可以現場拍攝照片作為參考，後續在遊戲大師筆記的相應部分做紀錄。

為負責引導遊戲的社工和家舍家長提供遊戲活動指引

Facilitation guidelines for social workers and house parents who would be responsible for leading the game



兩個遊戲活動指引的完整版本
Full curriculum and facilitator guide of both games



《迫降於梅林之森》“Crash Landing in Merlin’s Forest”

在遊戲中玩家們將扮演飛機失事後墜入奇幻魔法森林的倖存者，在八天的時間裡，他們必須組成不同的任務小組，以應對即將面臨的各種情況。遊戲的取勝要訣是獲得最多代幣，以決定唯一一個能離開魔法森林的玩家。玩家將獲得角色卡和角色工作紙以創建自己的角色，並在每輪遊戲中進行討論來決定籌組任務小組。主持人將在遊戲、討論和檢討過程中發揮協作用，在真實職業和虛構背景故事的角色卡和角色特徵中幫助玩家們了解角色的優缺點、不同的職業導向和發展前景。

The game introduces children as survivors of a plane crash who have landed in an imaginary magical forest and have to form different task forces to tackle the scenarios they will face for the span of 8 days, with the gameplay to decide element of gaining tokens who will be the sole person to go back home, away from the dangerous magical forest. The players will be given character cards and character sheets to create their own characters, and engage in discussions in each round to decide the formation of task forces. The facilitator will then take on the role of facilitating the game play, discussion and debrief sessions to help with the character cards containing real life careers and fictional backstories and character traits to help players understand the strength and weakness, different career paths, and their prospects.

兩個遊戲活動指引的完整版本
Full curriculum and facilitator guide of both games

1 遊戲指引 Guiding principles

遊戲設計中加入了身臨其境的角色扮演，確保玩家與自己的角色有深入互動。在遊戲中體現了玩家的合作和競爭策略，應對各種挑戰，培養團隊精神，同時玩家個人也需要獲得最佳成果。在以任務為基礎的遊戲玩法裡，競爭與合作的要素互相融合，玩家在努力爭取成功的同時也認識到團隊合作的重要性，從而豐富遊戲體驗，亦鼓勵玩家掌握各種人際互動的技巧。

The game design integrates immersive role-playing, ensuring participants deeply engage with their characters. Collaborative and competitive strategy are both demonstrated as players ensure strategically cooperate to navigate challenges, fostering teamwork, but at the same time they achieve the best outcomes individually. The blend of competition and cooperation creates a dynamic mission-based gameplay, where individuals strive for success while recognising the significance of collective effort. This multifaceted approach promotes a rich gaming experience, encouraging diverse skills and interpersonal dynamics among participants.

2 玩家體驗 Gameplay experience

遊戲是以八個回合的連續挑戰展開。從創建角色開始，玩家對遊戲世界中的角色和能力將會有巨大的影響力。創建角色後會進行一個「熱身小遊戲」，目的是讓玩家扮演自己的角色與其他玩家互動，建立遊戲氛圍，挑戰成功的玩家將獲得遊戲代幣作為獎勵。接下來，玩家將進入八輪具有挑戰性的場景，團隊的戰略和決策是成功的關鍵，玩家在討論中可互相合作解決問題，增強領導能力和團隊合作。最後，總結階段提供了一個反思的空間檢視遊戲結果，讓每位玩家回想在這趟冒險之旅中所扮演的角色和自身的能力。

The gameplay unfolds with a sequence of 8 rounds of challenges, commencing with Character Creation, shaping personas that intricately influence their roles and abilities within the game world. Following the initial creation, a “Warm-Up Mini Game” designed to captivate players and establish the game’s ambiance by having players acting out their characters, by the success of which, players would be rewarded with points of tokens. Next, participants delve into 8 challenging rounds of scenarios, the team’s strategy and decision-making become crucial for success. Discussion encourages collaborative problem-solving, enhancing leadership skills and team cooperation. Finally, the debrief phase provides a reflective space to examine the game’s outcomes, spotlighting the skills cultivated through the diverse roles each participant assumed during this engaging and educational journey.

3 創建角色 Character creation

為了讓玩家融入角色，主持人帶領玩家通過「創建角色」的環節來建立自己的角色。

角色卡將隨機分發給不同的玩家，每位玩家需要從三張不同的角色卡中選擇兩張，其中包含角色的職業、特徵描述和背景故事。

選中兩個角色後，玩家將使用其中一個角色進行一個小遊戲，以身體語言表演自己角色的職業，讓其他玩家猜。成功扮演的玩家和猜測者都將獲得額外的代幣，這些代幣將用來決定遊戲贏家。

小遊戲結束後，玩家將獲得一張角色工作紙，填寫角色的信息，如姓名、性別、職業、性格特點和愛好等。如果主持人認為玩家有興趣擴展自己角色的背景故事，可額外提供的工作紙。

玩家在角色卡和角色工作紙創建自己的角色，能夠更深入地了解自己角色職業的各個方面，並增強玩家在遊戲的代入感，幫助他們在該角色的角度思考問題和解決方案。

To immerse players into their roles, the facilitator will lead the players to create their characters through the Character Creation session.

Character Cards will be distributed randomly to different players, each player will have to choose 2 from 3 different character cards, which contain the career and a short description and backstory of the character.

After picking 2 characters, players will use one of the characters they have chosen to go through a mini game of acting out one of their characters' careers for other players to guess. After which, both the actor and the guesser who succeed will gain additional tokens, which are used to determine the final winner of the game.

Following the mini-game, players will be given a Character Sheet to fill in their characters' information, such as their name, gender, career, character traits and hobbies. If the facilitator deem that the players are interested in extending their characters' backstories, an additional sheet will be provided for doing so.

By creating their own character with the support of Character Cards and Character Sheets, the players will be able to gain a deeper understanding in the different aspects of their characters' career and increase their agency and immersion into the role-playing aspect of the game, providing them with the chance to think from their characters' perspectives.

4 場景 Scenarios

在每次遊戲中，玩家都要經歷八個場景，每位玩家都要輪流擔任隊長。隊長會負責選擇哪個角色參與該回合的任務。隊長將從隨機洗牌的卡組中抽取一張情境卡，並讀出該情境的情況與背景。

情境卡上提供了一些引導性問題協助他們做出決策，以及他們需要選擇多少玩家參與情境。在每位剩餘的玩家陳述完他們的角色會否參與任務的原因之後，隊長將作出決定。每位玩家都有 30 秒的時間陳述自己加入該情景任務小組的理由。

在隊長作出決定後，小組將有一分鐘的討論時間來說服隊長改變決定。如果隊長的最終決定與其餘玩家的去或不去是一致時，玩家將獲得其角色卡上所標示的代幣數量。

一些場景中還加入了小遊戲，幫助那些不太健談的玩家參與，並為所有玩家創造一個更加和諧和具合作氛圍的環境。

不同場景的設計突出動態和靜態的活動技能，讓玩家發揮創造力來解決情景問題，並運用溝通能力進行遊說和討論。

For each gameplay, players will have to go through 8 scenarios, with each player taking turns to be the Team Leader. The Team Leader is responsible for choosing which character will be part of the task force to tackle the scenario of that round. Team Leader will be picking a Scenario Card from the randomised deck, and read the scenario out loud.

On the Scenario Cards, there will be leading questions provided to assist their decision-making and how many players they have to choose for the scenario as well. The Leader's decisions will be made after each remaining player has stated the reasons for their characters to participate or not in the task force. Each player will have 30 seconds to state their reasons to be part of the task force for that scenario.

Following the decision of the leader, the group will have a 1-minute discussion time to persuade the Leader to change their decision. If the Leader's final decision aligns with the remaining players' stance on whether to participate or not, the players will gain the number of token written on their Character Card.

Mini-games are also added onto some scenarios to help with engaging players that are less talkative and create a more collaborative environment for all players.

Different scenarios are designed to highlight a variety of active and passive skills, allowing players to use their creativity to solve the scenario challenges, as well as their communication skills for persuasion and discussion.

5 主持人的角色 Role of facilitator

主持人將引導玩家透過不同的角色卡創建他們自己的角色，協助他們討論如何籌組每天隨機選擇的情境團隊，以及進行總結，回顧玩家在遊戲中展示的技能。

The facilitator will guide the players through creating their own characters based on the different Character Cards they are given, facilitate discussions on how to assemble the task force for the randomly selected scenarios they are faced with each day, as well as a debrief to highlight the skills that players have showcased throughout the game.

6 詳細的遊戲組件 Detailed game component

引導簡報 Facilitation Slides

引導簡報展示主要的敘事和遊戲指南，引導玩家參與其中。這些簡報不僅介紹了敘事背景、遊戲規則和任務，還列出了遊戲結束後的總結問題，幫助玩家們進行反思。

The facilitation slides serve as the primary narrative and gameplay guide, steering player engagement and immersion. These slides not only introduce the narrative setting, game rules, and tasks, but also list the debrief questions to prompt player's reflection after the gameplay.



主持人使用簡報能確保有趣的遊戲體驗
Facilitator use slides to ensure an engaging gameplay experience throughout the story development

角色卡 Character Cards

角色卡是玩家了解虛構角色的重要資訊，讓他們在遊戲中輕鬆地代入角色。更重要的是，角色卡向玩家介紹了不同的職業、技能和性格，他們能夠從不同的角度思考問題，並通過建構角色和認識同伴所扮演角色來鍛煉同理心。

Character cards contain important information around the players' fictional counterparts, allowing them to easily dive into role-playing during the game. More importantly, they introduce players to different career trajectories, skills, and personalities, enabling them to think from various perspectives, and practice empathy by considering the perspectives of their own fictional characters and those played by their peers.



角色卡範例

Examples of the Character Cards

角色创建工作紙 Character Creation Worksheets

工作紙可以讓玩家將虛構的角色變成自己的角色，從而加深對角色職業的理解，並增強他們在遊戲世界裡的代入感。

Worksheets allow players to make the fictional characters their own, deepening their understanding of their characters' careers and enhancing their immersion and agency within the game world.

<h3>創造角色</h3> <p>角色職業 _____</p> <p>角色姓名 _____</p> <p>性別 _____</p>	<h3>角色背景</h3> <p>試創作角色的背景故事，解釋角色為甚麼會有以上的性格和價值觀：</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<h3>角色細節</h3> <p>性格特徵: _____</p> <p>誠信 / 責任感 / 同理心 / 尊重他人 / 自由 / 幫助他人 / 知識 / 創意</p>	<p>角色的業餘愛好:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

角色创建工作紙

Character Creation Worksheet

情境卡 Scenario Cards

情境卡在遊戲中起引導決策的作用。每張情境卡都介紹一個獨特的情況，玩家要以角色的身份回應。情境卡還包括一些引導性問題，幫助玩家做出決策，同時規定該情境所需的玩家人數。這些場景的設計希望讓玩家練習和應用動態和靜態的活動技能，運用創造力解決挑戰，並鍛煉有效的溝通技巧。

Scenario Cards play a crucial role in guiding decision-making within the game. Each Scenario Card introduces a unique situation to which players respond in character, and includes leading questions to aid participants in their decision-making process, along with specifications on the number of players required for the scenario. These scenarios are intentionally designed for players to practice and apply both active and passive skills, employ creativity in solving challenges, and hone communication skills for effective persuasion and discussion.

遊戲活動指引 Facilitation Plan and Guide

遊戲活動指引詳細說明了遊戲的步驟，確保家舍的家長和社工能夠輕鬆執行。本報告附錄一備有遊戲活動指引的節錄，兩個遊戲活動指引的完整版本可通過左側二維碼獲取。

The facilitation plan details step-by-step instructions for facilitating the game, ensuring easy execution for SGH caregivers and social workers. An excerpt of the facilitator guide is available in Appendix I of this report, while full curriculum and facilitator guide of both games are available at the QR code on the left.



場境卡示例
Examples of the Scenario Cards

**《迫降於梅林的森林》
遊戲活動指引**

活動概要：
《迫降於梅林的森林》是一個桌上角色扮演遊戲，適合年齡12-18歲的青少年，幫助他們多了解不同職業生涯、個性和特長的長短處，視乎玩家的實際情況。社工和家長也可動用這套年齡段至14-18歲，邀請12-13歲的青少年參與《艾斯泰利亞之謎》的活動。社工或家長將會帶領玩家經歷一系列的劇情為玩家帶來不同與其他玩家互動的機會，幫助玩家了解和欣賞各種職業選擇。在沉浸式的角色扮演遊戲機制入面，玩家將會能夠擴展對潛在未來途徑的視野，培養全面且適應性的心態，促進個人和職業成長，強化重要的軟技能——溝通、創造力、批判性思維和協作。遊戲後亦會有反思活動，讓玩家思考他們自己的技能和決策過程，培養戰略思維和團隊合作與競爭的能力。

整體目標：

- 透過遊戲中不同的角色，總體了解各種職業及其職業。
- 透過評估角色屬性、優點和缺點，培養做出明智決策的能力。
- 體驗擔任領導者角色，體會團隊決策和表達能力，特別是在選擇角色執行任務時。
- 在遊戲後的反思中，思考個人技能、優勢和改進的方向。

活動前準備：

- 熟悉課程遊戲內容和模式。
- 熟讀活動指引並了解遊戲的背景、活動，和學習範圍。
- 練習講故事和互動。
- 需要準備物質資源請按此

為負責引導遊戲的社工和家舍家長提供指南
Facilitation guidelines for social workers and house parents who would be responsible for leading the game.



兩個遊戲活動指引的完整版本
Full curriculum and facilitator guide of both games



美術與插畫

Artwork and Illustration

項目團隊設計的遊戲插圖旨在增強整體遊戲體驗，同時呼應整個森林冒險的主題，並考慮到了以下因素：

The artwork and illustration adopted are created to enhance the overall gameplay experience, while echoing the overall forest adventure theme, with considerations on:

1

平衡冒險感和兒童及青少年的感知

Balancing the Sense of Adventure and the Perception of C&Y

插圖創造冒險感，同時確保視覺效果對於年幼的孩子來說不會太可怕。這樣的平衡對於玩家而言非常重要，因為能讓他們持續參與遊戲旅程，又可避免某些玩家在參與遊戲期間回想過往的童年創傷。為確保視覺效果的深度和趣味性，項目團隊在可接受的程度上添加了一些黑色或深色圖像。

The illustrations create a sense of adventure while ensuring the visuals are not too scary for younger children. This balance is important to capture players' interest and engage them in the game journey, without triggering negative emotions as some players may have encountered Adverse Childhood Experience (ACEs). Some darker imagery within an acceptable level of darkness, is added to ensure depth and interest in the visuals.

由於有些玩家可能有特殊教育需要，插畫也設計得一目了然，使不同學習能力的玩家都能理解卡牌的內容。

Since some of the prospective players may have Special Education Needs (SEN), the illustrations were also designed to be straightforward and easily understood at a glance, making them accessible to a wide range of players with varying learning abilities.



使用較暗的森林意象來描繪神秘的氛圍

Darker forest imagery is used to portray a mysterious mood

2 融入香港本地元素 Incorporation of local Hong Kong elements

雖然最初的設計包含了雪山和深谷，但遊戲中保留了香港城市中到處可見的樹木和岩石等本土元素，維持與社區的關聯。通過融入這些熟悉的元素，插圖設計營造出一種親近感，使遊戲讓玩家更容易產生共鳴，從而更容易在遊戲中表達對家庭或社區的看法。

While the initial designs featured snowy mountains and deep valleys, some Hong Kong elements such as trees and rocks found throughout the city remain to ensure the resemblance of a local neighbourhood. By incorporating these familiar elements, the illustrations create a sense of accessibility and make the game more relatable for players to express their opinions of a household or community.



用作遊戲背景的圖像與社區環境相似
Image used as the game background with local neighbourhood resemblance

3 性別中立設計 Gender-neutral design

項目團隊有意在角色卡的插畫中專注描繪角色的職業活動，而非具體的外貌或性別。這決定令遊戲的重點在於傳達職業本身，使遊戲更具包容性。

The illustration of the character cards, where different types of occupations and characters are depicted, has deliberately focused on depicting what the characters were doing rather than specific appearances or gender. This decision allowed the emphasis to be on conveying the occupation itself, making the game more inclusive and focused on the characters' roles rather than their physical attributes.



只用手和物品來描述個人職業 (左：廚師，右：飛行員)
Only hands and objects are shown to depict individual occupation (left: chef, right: pilot)

4 簡化遊戲製作 Easing game production

由於遊戲是為社工或家舍家長可在家中自行打印和執行設計，所以遊戲的視覺效果、布局和設計必須具有規則的形狀，以方便印刷。可打印的遊戲材料見本報告附錄二。

Since the game is designed for social workers or house parents to execute in individual households where they can self-print all game materials in their respective homes, it is crucial that the layout and design of the game visuals feature regular shapes. This will facilitate the printing process and ensure that the cards can be replicated without difficulty.

The printable game materials are available at Appendix II of this report.



遊戲課程和活動指引

Development of the Game Curriculum and Facilitator Guide

項目團隊意識到家舍的青少年準備離開並過渡到成年是一個關鍵階段，遊戲裡角色扮演的玩法創造出一個快樂的劇情和安全的環境，培養他們的溝通技能，並對他們的個人發展有進一步的想法。此外，遊戲裡的合作和競爭元素可以起到有效溝通、發展創造力和批判性思維的作用。

編寫遊戲活動指引時亦考慮到沒有帶領桌遊經驗的主持人。因此在材料和遊戲機制上都是易於打印和調整的，同時有清晰的示例和詮釋，主持人（如兒童之家的家長和社工）在閱讀遊戲計劃和活動指引後，都會對帶領遊戲充滿信心。

本報告附錄一中有遊戲活動指引示例，兩個遊戲的完整版本可通過以下二維碼獲取。

The Project Team recognises the importance of addressing the developmental needs as teenagers transition into adulthood during a challenging period of separation. The role playing nature of the game provides a fun-first structure and a safe environment to nurture their communication skills and gain more insights into their life trajectory, while the cooperative and competitive elements of the game highlight the development of effective communication, creativity, and critical thinking.

The curriculum is written with consideration for those who have little to no facilitation experience. With easy-to-print materials, easy-to-adjust mechanics, as well as clear examples and explanations, potential facilitators such as SGH parents and social workers should feel confident about running the game after reading through the curriculum plan and facilitator guide.

An example of the facilitator guide is available at Appendix I of this report, while the full curriculum and facilitator guide of both games are available at the QR code below.



兩個遊戲活動指引的完整版本
Full curriculum and facilitator guide of both games

10

總結

Conclusion

總括而言，透過此行動項目，項目團隊明白滿足舍員的情感和空間需求的重要性。通過共同合作的體驗及遊戲化溝通，為他們在自我表達、與他人交流，以及建立歸屬感提供了一個治療性的出口。通過想像故事和建構活動，遊戲化的溝通使舍員能夠在感到支持的環境中探索和表達他們的自我需求。

遊戲化溝通能改善玩家們的溝通能力、創造力、批判性思維和協作技能，同時擴展玩家對個人發展的想法。在疊代的遊戲開發過程中，結合娛樂與技能發展的溝通工具能為居住在兒童之家的兒童及青少年提供了另類的學習經驗。

值得一提的是，遊戲測試只有為數不多的舍員、社工和家長參與，並不代表所有兒童之家進行遊戲時都會有相同的情況。然而，此桌遊可以作為一個獨立的遊戲體驗，並可在其他兒童住宿照顧服務場景中使用，為未來的室內裝修或硬件升級獲得重要洞見。

In conclusion, this Action Project acknowledges the significance of addressing the emotional and spatial needs of C&Y residing in SGHs. By offering a cooperative gameplay experience, the gamified communication provides a therapeutic outlet for self-expression, creative communication, and a sense of belonging. The use of imaginative storytelling and building activities empowers C&Y to navigate and articulate their spatial needs in a supportive environment.

The gamified communication fosters communication, creativity, critical thinking, and collaboration skills while broadening participants' perspectives on potential future pathways. Through an iterative development process and engaging gameplay, the gamified communication tools combine entertainment with skill development, offering a dynamic and educational experience for C&Y residing in SGHs and beyond.

It is important to note that the playtests and trials were conducted with a limited number of SGHs residents, social workers, and house parents, and may not represent all SGH situations where the game would be played. However, the game can be enjoyed as a standalone experience by players from various backgrounds and has the potential to be implemented in other Residential Child Care Services (RCCS) settings, providing opportunities for gauging important insights from users in future upgrades and enhancements beyond its initial scope.

此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK

附錄一 遊戲活動指引 (僅限中文版本)

Appendix I – Facilitator Guide (Chinese version only)

《梅林的魔法地磚》

遊戲活動指引

活動簡介

《梅林的魔法地磚》是一套以故事驅動和情境為基礎的故事遊戲教學材料，適合年齡 4-11 歲的兒童，社工和家長也可按實際情況邀請 12-13 歲的青少年參與。作為冒險者，玩家將穿越一個神奇的森林，一同擊敗一個神秘的邪惡力量。在歷險的過程中，他們將遇到不同的角色並需要完成不同的任務。透過這個遊戲，孩子們將探索不同的歷險情境，並在遊戲大師的指導下表達情感需求，藉每次遊戲後的討論銜接到他們在真實世界和家舍中的情感和空間需求。

整體學習目標

- 加深對日常生活各種空間需求的認識和表達。
- 學會理解、包容及欣賞不同人的意見和觀點，理解團隊合作和互利共贏的概念。
- 培養同理心及有效的溝通能力。
- 加強自我認識，表達自己情感需要的能力。
- 嘗試根據遊戲預設的情況作批判分析，制定解決問題的策略，增強解難能力，批判思維和創意力。

課前準備

- 熟悉課程遊戲內容和模式。
- 熟讀活動指引並了解遊戲的背景、活動和學習範圍。
- 練習講故事和互動。
- 需要準備物資表。
- 如果是重玩的玩家，遊戲大師可以參考進階版指引。
- 遊戲大師在遊戲大師筆記中記錄玩家創造的空間素材。如果時間有限制，遊戲大師可以現場拍攝照片作為參考，後續在遊戲大師筆記的相應部分做紀錄。

第一集


課堂時間：約 60-75 分鐘



以下每一集的時間分佈僅為參考，遊戲大師可以根據實質情況再作調整。



遊戲大師 - 家舍家長或社工

玩家 - 家舍兒童



玩家人數：4-5 人



簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
<p>簡報 第 1 至 3 頁 (2 分鐘)</p> 	<p><u>介紹</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 簡介課堂，可以把課堂類比「玩遊戲」或「進行一場冒險」。 <p>建議熱身問題：</p> <ul style="list-style-type: none"> 你們對探險遊戲甚麼印象？ 你們喜歡玩遊戲嗎？有玩過冒險或探險的遊戲嗎？ 你們期望在接下來的課堂體驗到甚麼？ 	<ul style="list-style-type: none"> 簡報 	



簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p><u>前奏：破冰熱身</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報，讓玩家互相認識。 ● 遊戲大師帶領讓每位玩家發言。 ● 破冰問題參見簡報第 2 頁提示。 		
<p>第 4 至 11 頁 (1 分鐘)</p> 	<p><u>前奏：故事簡介</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報，遊戲大師以講故事形式帶領玩家進入故事世界。 ● 遊戲大師帶入摩根先生角色交代故事背景和任務簡介。 ● 遊戲大師亦可以邀請玩家去朗讀簡報內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 	
<p>第 12 至 13 頁 (3 分鐘)</p>	<p><u>任務 1：穿越迷宮</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師介紹摩根先生手上的艾斯泰利亞場景圖，指出探險家現時的位置及大家要前往的地方。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 艾斯泰利亞場景圖 	



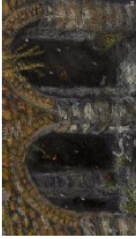
簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師亦可以提出問題例如： <ul style="list-style-type: none"> ● 大家有看過地圖嗎？ ● 地圖的功能是什麼？ 		
第 14 至 16 頁 (5 分鐘) 	<p>任務 1：穿越迷宮 (續)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報，遊戲大師介紹任務：玩家需要利用素材卡片搭建一條橋從起點穿越到山脈（橋樑的路線已經顯示在地圖上）。 ● 遊戲大師派發迷宮地圖工作紙及建築素材，每個玩家可以選擇 3 張素材卡搭建橋樑。 ● 此部分有三項： 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 迷宮地圖 ● 工作紙 ● 素材卡片 ● 文具和顏色筆 	<ul style="list-style-type: none"> ● 增強創意能力 ● 通過圖片和語言來表達個人對空間需求的能力 ● 認識新的詞彙來表達自己或描述事物 <p>此部分的遊戲目標： 玩家透過選擇不同地磚組合，了解運用地磚的方法和所代表的材料</p>



簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 在迷宮地圖工作紙用素材卡搭建橋樑。 ● 在地圖下的空白位置繪畫出橋樑。 ● 在地圖的下方(印有鉛筆圖案的空白位置)寫下橋樑的描述。 ● 注意事項： <ul style="list-style-type: none"> ● 橋樑構成不一定需要 3 張不同的素材卡，素材可以重複 (例如 2 張花朵和一張木，或三張花朵)。 ● 遊戲大師可以根據玩家的能力決定玩家是否需要繪畫或書寫有關橋樑的描述。遊戲大師本人亦可以在地圖下方書寫部分紀錄。 		
第 17 頁 (10 分鐘)	<p>任務：穿越迷宮 (續)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 邀請玩家分享自己的橋樑如何幫助大家穿越迷宮。 ● 遊戲大師可以通過引導玩家表達選用特定素材的原因， 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 迷宮地圖 ● 工作紙 ● 素材卡片 	<ul style="list-style-type: none"> ● 激發個人表達情感需求的能力 ● 通過分享和引導問題加強個人溝通能力


簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>橋樑對玩家的作用，此橋樑帶給玩家的感受等等，以下是一些示範問題作為參考：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 為什麼會選擇這張素材卡？ • 對你來說，橋樑的作用是什麼？ • 為什麼把（素材卡的名字）放在這裡？它的作用是什麼？ • 能示範給大家看看我們如何在你的橋樑上穿越迷宮？ • 這座橋帶給你的感受是什麼？ <p>• 遊戲大師可以根據個別玩家的表達能力發問不同的問題。</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 聆聽他人分享加深對不同描述事物空間或情感形容詞的了解 • 學會聆聽及尊重不同人的意見或想法 • 加強對於空間需求的表達能力
<p>第 18 頁 (2 分鐘)</p> 	<p><u>初到洞穴</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 播放簡報，轉換場景至洞穴入口。 • 遊戲大師可以發文引導玩家描述簡報上的景色， 	<ul style="list-style-type: none"> • 簡報 	<ul style="list-style-type: none"> • 提升觀察力 • 加強使用不同詞彙描述事物的能力



簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	示範如下： <ul style="list-style-type: none"> ● 大家看到什麼？ ● 這裡是哪裡？ ● 這裡給你的感覺是什麼？ 		<ul style="list-style-type: none"> ● 提升表達個人情感的能 力
第 19 至 23 頁 (2 分鐘) 	<p><u>洞穴前奏</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報，遊戲大師詢問玩家們準備進入山洞以及當下的感受如何，為接下來的故事情節鋪墊。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 	

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>【選擇不同選項】</p> <p>第 20 頁 — 遊戲大師問各位玩家進去前，有沒有問題。</p> <p>第 21 頁 — 請再說一次為什麼我們要進去？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師可以朗讀簡報上的原因或邀請其中一位玩家朗讀。 ● 如果想閱讀其他選項，按下箭嘴 ，重返簡報的第 20 頁，讓玩家們再作出選擇。 <p>第 22 頁 — 裏面安全嗎？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師可以朗讀簡報上的描述或邀請其中一位玩家朗讀。 ● 如果想閱讀其他選項，按下箭嘴 ，重返簡報的第 20 頁，讓玩家們再作出選擇。 <p>第 23 頁 — 還等什麼？走吧！</p>		



簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲大師可以朗讀簡報上的描述或邀請其中一位玩家朗讀。 • 如果想閱讀其他選項，按下箭嘴 ，重返簡報的第 20 頁，讓玩家們再作出選擇。 • 如果想直接前往下一頁，可以在簡報背景的任何地方按一下前往下一頁。 <ul style="list-style-type: none"> • 如果完成閱讀所有選項，或想跳過部分選項以便延續故事，可以在簡報第 20,21,22 或 23 頁的簡報背景任何地方按一下前往下一頁。 		
第 24 頁 (2 分鐘) 	<p><u>深入洞穴</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 播放簡報，轉換場景至洞穴中。 • 遊戲大師派發洞穴場景圖。 • 製造懸疑氣氛，請玩家猜測接下來會發生甚麼事情。 • 遊戲大師可以發問題鼓勵玩家發表意見： 	<ul style="list-style-type: none"> • 簡報 • 洞穴場景圖 	<ul style="list-style-type: none"> • 提升觀察力 • 加強使用不同詞彙描述事物的能力 • 提升表達個人情感的能 力


簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 大家看到什麼？ ● 這裡是哪裡？ ● 這裡給你的感覺是什麼？ 		
第 25 頁 (2 分鐘) 	<u>怪獸出現</u> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報，怪獸出現。 ● 製造懸疑氣氛，讓玩家描述他們看到的景象。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 	
第 26 至 28 頁 (1 至 2 分鐘) 	<u>怪獸出現 (續)</u> <ul style="list-style-type: none"> ● 播放簡報。 ● 遊戲大師讀出怪獸的描述，亦可以邀請玩家朗讀。 ● 講解接下來玩家需要完成任務擊敗怪獸，為接下來的任務鋪墊。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 	

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
<p>第 29 至 35 (5 至 10 分鐘)</p> 	<p>擊敗怪獸</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲大師講解任務：玩家需要根據簡報上的詞語解釋背後意義是什麼。 • 遊戲大師可以提出以下的引導問題： <ul style="list-style-type: none"> • (詞語) 是什麼意思? • 平日在家舍如何應用到這個詞語? • 遊戲大師可以根據玩家的能力引導玩家回答關於指定詞語的意思，例如詞語在日常生活的例子，詞語代表的動作，為詞語創作一些句子等等。 • 每次玩家成功解釋一個詞語的意思，怪獸血量就會減少，怪獸的血量會在 3 回合內完全耗盡。 • 遊戲大師可以讓玩家選擇一張素材卡並示範他們如何擊敗怪獸（僅作參考）。 	<ul style="list-style-type: none"> • 簡報 • 素材卡片 (如需要) 	<ul style="list-style-type: none"> • 學會指定詞語的意思和日常生活應用的例子 • 加強對於空間需求的表達能力 <p>此部分的遊戲目標： 了解玩家對於空間和相關情感，即安全、乾淨和熱鬧的理解</p>

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>備註：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師可以根據課堂時間來選擇以下的帶領方法： ● 如果課堂時間只有約 60 分鐘，遊戲大師可以邀請玩家輪流口頭解釋詞彙的意思。 ● 如果課堂時間較為鬆動可以延長至約 75 分鐘，遊戲大師可以要求玩家運用素材卡來表達他們對該詞彙的理解，遊戲大師亦可以詢問他們為什麼會用這些素材卡來表達該詞彙。 		
<p>第 36 至 38 頁 (20-25 分鐘)</p> 	<p>任務：搭建營地</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 玩家需要到洞穴建造自己的小屋。 ● 遊戲大師派發洞穴地圖工作紙及建築素材，每個玩家可以選擇 9 張素材卡搭建小屋。 ● 此部分有三項： <ul style="list-style-type: none"> ● 在洞穴地圖工作紙上用素材卡搭建房屋。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 洞穴地圖 ● 工作紙 ● 素材卡片 	<ul style="list-style-type: none"> ● 增強創意能力 ● 通過繪畫或書寫，加深對自己居住空間的表達和需求 ● 增強表達個人情感需要的能力 ● 認識新的詞彙來表達自己或描述事物

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> 在地圖下的空白位置繪畫出房屋。 在地圖的下方(印有鉛筆圖案的空白位置)寫下房屋的描述。 <p>● 注意事項：</p> <ul style="list-style-type: none"> 房屋構成不一定需要 9 張不同的素材卡，素材可以重複。 遊戲大師可以根據玩家的能力決定玩家是否需要繪畫或書寫有關房屋的描述。 <ul style="list-style-type: none"> 邀請玩家介紹自己的房屋。 遊戲大師可以通過引導玩家表達選用特定素材的原因，房屋對玩家的作用，此房屋帶給玩家的感受，玩家會如何在房屋過夜等等，以下是一些示範問題作為參考： <ul style="list-style-type: none"> 為什麼會選擇這些素材卡？ 		<ul style="list-style-type: none"> 通過分享和引導問題加強個人溝通能力 聆聽他人分享加深對不同描述事物空間或情感形容詞的了解 學會聆聽及尊重不同人的意見或想法 <p>此部分的遊戲目標：</p> <p>玩家透過搭建自己的房屋，表達對於休息場所的空間需求，表達與該空間相關的情感</p>

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 對你來說，房屋的作用是什麼？ ● 為什麼把（素材卡的名字）放在這裡？它的作用是什麼？ ● 能示範給大家看看我們如何進入你的房屋？ ● 能示範給大家看看你會如何在房屋中睡覺？ ● 這所房屋帶給你的感受是什麼？ <p>● 遊戲大師可以根據個別玩家的表達能力發問不同的問題。</p>		
<p>第 39-41 頁 (5 分鐘)</p> 	<p><u>摩根先生的地圖</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師派發營地標記場景圖和地點標記場景圖，指示玩家他們現在的位置，接下來將前往不同的地方探險以尋找寶石。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 營地標記場景圖 ● 地點標記場景圖 ● 簡報 	

簡報頁數和時間	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p data-bbox="256 1193 288 1339">活動和筆記</p> <ul data-bbox="448 1256 639 1619" style="list-style-type: none"> • 遊戲大師亦可以為下節課堂鋪墊故事後續，輕輕介紹接下來玩家將會前往的地方。 		
第一集結束			

《梅林的魔法地磚》


遊戲活動進階版指引 (節錄)

指引簡介

進階版指引是為了提升遊戲的重複可玩性和提升遊戲趣味而設計的，以下的指引僅為參考，遊戲大師如有自己的想法，歡迎加入遊戲當中。此進階版的前提是玩家必須先經歷整個遊戲故事至少一次，遊戲大師請參考原遊戲活動指引與本指引一起使用。如玩家第一次玩該遊戲，請先回到遊戲活動指引經歷遊戲故事至少一次。

玩家人數：4-5 人


第一集

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
<p>簡報 第 14 至 16 頁</p>	<p>任務 1：穿越迷宮</p>  <p>原始版本： 每個玩家可以任意選擇 3 張素材卡搭建橋樑。</p> <p>進階版本： 遊戲大師可以發揮創意用講故事形式提供情境來限制玩家不能任意選擇 3 張素材卡搭建橋樑。以下是示範例子：</p> <ul style="list-style-type: none"> 梅林大師沒有多餘的魔法能量，可用的素材卡數量下降。 	<ul style="list-style-type: none"> 簡報 迷宮地圖工作紙 素材卡片 文具和顏色筆 	<ul style="list-style-type: none"> 玩家需要根據當下遊戲大師提出的限制改變已有的策略，並尋找當前最可行的選擇，提升解難能力 增強創意能力 學習與他人一起合作，提升與團隊協調的能力 提升玩家對日常生活空間的觀察能力 將現實生活的所見所聞聯繫到圖片中，學會新的詞彙來表達自己的想法或描述事物 將現實生活的所見所聞聯繫到圖片和語言的運用上，提升對個人空間生活需求的表達能力

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>一：限制素材的使用</p> <p>1. 限制玩家重複使用相同的素材：遊戲大師可以根據玩家們上一次玩遊戲時傾向使用的素材，在這一次的任務中禁用該素材（例如玩家 A 喜歡用火，這次的任務中他不能使用火）。</p> <p>2. 限制素材出現的次數：遊戲大師可以限制每一種素材在該任務中使用的數量（例如本身每位玩家持有 8 張花朵素材卡，現在他們在該任務最多使用 2 張花朵素材卡）。</p> <p>3. 隨機限制素材的種類：遊戲大師可以抽走幾種素材卡，限制玩家們在該回合不能使用這些素材（例如該回合限制玩家們使用花朵，水和火這 3 種素材）。</p>		

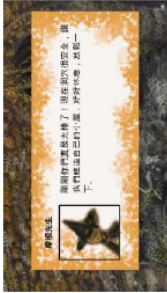
簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>二：聯繫現實世界</p> <p>1. 遊戲大師可以要求玩家在限時內在戶外或家裏收集與素材卡對應的物資來解鎖特定的素材，然後玩家只能用他們已解鎖的素材卡來進行任務。遊戲大師可以參考以下的兩個方向：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 玩家們作爲一個團隊儘可能解鎖全部素材，遊戲大師可以引導玩家們分工合作例如讓誰去找特定的素材（例如遊戲大師列出卡包中的所有素材種類，然後給玩家們 15 分鐘時間在戶外收集各種素材）。 • 玩家可以以個人名義收集素材，遊戲大師可以引導玩家想他們最想收集那些素材（例如遊戲大師列出卡包中的所有素材種類，然後給玩家們 15 分鐘時間在戶外各自收集他們想要的素材）。 		

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>注意事項：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲大師可以限制讓玩家解鎖的素材種類，並不一定要讓玩家解鎖全部，可以解鎖一部分的素材，然後派發剩餘的素材卡種類。 • 某些素材卡在現實生活中比較難找，遊戲大師可以指示玩家尋找類似的物品來取代（例如玩家想解鎖火，可以讓他們尋找在印刷讀本中出現的火圖案）。 <p>2. 遊戲大師可以預先把素材卡收藏在家舍或遊戲房間不同的地方，然後讓玩家們以團隊形式在限時內找出所有素材卡，找到對應的素材卡代表玩家解鎖了素材並可以在接下來整個遊戲中使用該素材。</p>		

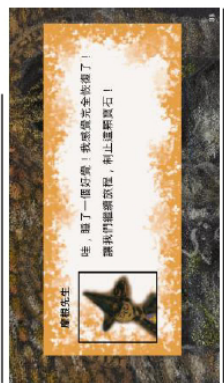
簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>備註：</p> <p>上述僅為參考，遊戲大師可以根據課堂時間長短或課堂環境來判斷使用哪一種方法。</p>		
<p>第 17 至 28 頁</p>	<p>任務 1：穿越迷宮（續）</p>  <p>原始版本：</p> <ul style="list-style-type: none"> 邀請玩家分享自己的橋樑如何幫助大家穿越迷宮。 遊戲大師可以通過引導玩家表達選用特定素材的原因，橋樑對玩家的作用，此橋樑帶給玩家的感受等等。 	<ul style="list-style-type: none"> 簡報 迷宮地圖工作紙 素材卡片 	<ul style="list-style-type: none"> 增強玩家表達自己觀點和想法的能力 引導玩家反思自己在遇到限制時作出的決定和不一樣的選擇，從而加深對自我瞭解

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p><u>進階版本：</u></p> <p>遊戲大師可以增加引導問題的難度，引導玩家表達他們的思考過程，以下是一些示範問題作為參考：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 你本身想選擇什麼素材？ ● 如果沒有限制，你本身心中想建造的橋樑是如何的？ ● 跟現在的橋樑有什麼不同？ ● 為什麼會做出這樣的改變？ 		
第 29 至 35 頁	<p><u>擊敗怪獸</u></p> <p><u>原始版本：</u></p> <p>玩家需要根據簡報上的詞語解釋背後意義來擊敗怪獸。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 素材卡片 (如需要) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 加深對指定詞語的應用能力 ● 增強創意能力 ● 在有限制情況下，思考最佳的表達方式，增強個人對空間需求的表達能力

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>進階版本：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家需要用不同的肢體語言及動作解釋詞語，過程中不能使用任何素材卡或說話。 2. 玩家需要使用素材卡來解釋詞語。 3. 遊戲大師可以限制玩家使用的素材卡數量（例如每位玩家只能使用一張素材卡來解釋詞彙）。 4. 參考大電視的遊戲方式，讓其中一位玩家背對簡報，然後其他玩家需要用不同的方法描述詞語讓該玩家猜出詞語，猜中了才算通過。 <p>注意事項：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲大師可以從旁引導和提示猜詞語的玩家，協助他猜中詞語通過任務。 		

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>備註： 上述僅為參考，遊戲大師可以根據課堂時間長短或課堂環境來判斷使用哪一種方法。</p>		
<p>第 36 至 37 頁</p>	<p>任務：搭建營地</p>  <p>原始版本： 玩家需要 在洞穴選擇 9 張素材卡建造自己的小屋。</p> <p>進階版本： 一：限制素材的使用 1. 限制玩家重複使用相同的素材：遊戲大師可以根據玩家們上一次玩遊戲時傾向使用的素材，在這一轮的任務中禁用該素材（例如玩家 A 喜歡用火，這回合的任務中他不能使用火）。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 簡報 洞穴地圖工作紙 素材卡片 	<ul style="list-style-type: none"> 玩家需要根據當刻遊戲大師給的限制改變已有的策略，並尋找當前最可行的選擇，提升解難能力 增強創意能力 學會與他人一起合作，提升團隊能力 認識新的詞彙來表達自己或描述事物 通過分享和引導問題加強個人溝通能力 聆聽他人分享加深對不同描述事物空間或情感形容詞的了解 學會聆聽及尊重不同人的意見或想法

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>2. 限制玩家連續使用相同的素材：遊戲大師可以根據玩家們上一回合（穿越迷宮）遊戲時使用的素材，在這一回合的任務中禁用該素材（例如玩家 A 上一回合使用火，這回合的任務中他不能使用火）。</p> <p>3. 限制素材出現的次數：遊戲大師可以限制每一種素材在該任務中使用的數量（例如本身每位玩家持有 8 張花朵素材卡，現在他們該任務最多只能使用 2 張花朵素材卡）。</p> <p>4. 隨機限制素材的種類：遊戲大師可以抽走幾種素材卡，限制玩家們在該回合不能使用這些素材（例如該回合限制玩家們使用花朵，水和火這 3 種素材）。</p> <p>二：擴建房子</p> <p>1. 玩家一起商討合力用 9 張素材建造房子，遊戲大師需要確保每一位玩家有參與其中的討論。</p>		

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>2. 遊戲大師可以引導玩家想象所建造的房子並不是只有他一個人住，需要容納在場的所有玩家，並讓玩家說出自己理想中的房子要有什麼，然後提醒玩家建造房子時要考慮到其他玩家的要求。</p> <p>備註： 上述僅為參考，遊戲大師可以根據課堂時間長短或課堂環境來判斷使用哪一種方法。</p>		
第 38 頁	<p>任務：搭建營地（續）</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡報 ● 洞穴地圖工 ● 作紙 ● 素材卡片 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會作決定時考慮及顧及其他人的需要，培養同理心 ● 從聆聽他人分享中加深對描述不同事物空間或情感形容詞的了解 ● 學會聆聽及尊重不同人的意見或想法 ● 學會如何表達自己的思考過程，增強個人對於空間需求的表達能力 ● 增強創意能力

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>原始版本： 遊戲大師可以通過引導玩家表達選用特定素材的原因，房屋對玩家的作用，此房屋帶給玩家的感受，玩家會如何在房屋過夜等等。</p> <p>進階版本： 遊戲大師可以增加引導問題的難道，引導玩家表達他們的思考方式，以下是一些示範問題作為參考：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 你本身想選擇什麼素材？ • 如果沒有限制，你本身心中想建造的房屋是如何的？ • 跟現在建造的房屋有什麼不同？ • 為什麼會做出這樣的改變？ • 你如何根據（其他玩家的名字）的喜好而建造了現在的設計？ • 可以示範每一位玩家在你建造的房屋中會如何休息嗎？ 		

《迫降於梅林的森林》

遊戲活動指引

活動概要：

《迫降於梅林的森林》是一個桌上角色扮演競爭性遊戲，適合年齡 12-18 歲的青少年，幫助他們多了解不同職業生涯，個人性格和特徵的長短處。視乎玩家的實際情況，社工和家長也可酌情調整年齡段至 14-18 歲，邀請 12-13 歲的青少年參與《艾斯泰利亞之謎》的活動。社工或家長們將會帶領玩家經歷一系列的劇情為玩家帶來不同的體驗與其他玩家互動的機會，幫助玩家了解和欣賞各種職業選擇，在沉浸式的角色扮演遊戲機制入面，玩家將會能夠擴展對潛在未來途徑的視野，培養全面且適應性的心態，促使個人和職業成長，強化重要的軟技能 — 溝通、創造力、批判性思維和協作。遊戲後亦會有反思活動，讓玩家思考他們自己的技能和決策過程，培養戰略思維和團隊合作與競爭的能力。

整體目標：

- 透過遊戲中不同的角色，總體了解各種職業及其職責。
- 透過評估角色屬性、優點和缺點，培養做出明智決策的能力。
- 體驗擔任領導者角色，體會團隊決策和表達能力，特別是在選擇角色執行任務時。
- 在遊戲後的反思中，思考個人技能、優勢和改進的方向。

活動前準備：

- 熟悉課程遊戲內容和模式。
- 熟讀活動指引並了解遊戲的背景、活動和學習範圍。
- 練習講故事。
- 需要準備物資表。

活動所需時間：約 30 至 70 分鐘



- 30 分鐘：當玩家們已經熟悉玩法時，遊戲大師可以跳過第一天和回顧，直接進行角色創造和第 4 天的情境。
- 45 分鐘：跳過第 5 天至第 8 天的情境卡環節。
- 70 分鐘：完整遊戲


以下時間分佈僅為參考，遊戲大師可以根據實質情況再作調整。


遊戲大師- 家家家長或社工


玩家 - 4 位家舍兒童

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
第 1 頁 (約 1 分鐘)	自我介紹 <ul style="list-style-type: none">● 遊戲大師向玩家自我介紹● 帶領玩家們作自我介紹，確保各位玩家也認識對方的名字	簡報	<ul style="list-style-type: none">● 讓玩家們認識對方，打破隔膜


簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>如對方已經互相認識可以跳過這活動</p>		
<p>第 2-6 頁 (約 3 分鐘)</p> 	<p>場景介紹</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 為了增加遊戲代入感，請使用簡報向玩家介紹他們現在處於什麼場景。 ● 可以向玩家提問： <ul style="list-style-type: none"> ○ 他們看到了什麼？ ○ 他們現在面對什麼難題？ <p>第 6 頁</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在這裏停頓 ● 讓玩家們閱讀字條上資訊 ● 在字條上強調最後只有最多代幣的一位玩家能回家/勝出 <p>如適用請播放音樂來增加場景代入感</p>	<p>簡報、音樂</p>	

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
第 7-8 頁 (約 5 分鐘) 	<p>角色創造 (第 7 頁)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲大師需要把角色卡洗好 • 讓玩家各抽三張角色卡 • 再讓玩家自己選兩張喜歡的角色作為他們的角色 • 如玩家對角色卡有疑問，遊戲大師可以根據角色和劇情卡牌檔案幫助玩家 <p>熱身 (第 8 頁)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 當玩家們選好他們的兩個角色後，讓他們抽取其中一個角色作角色扮演 • 玩家們不能說話只能用動作來扮演角色的職業讓其他玩家猜他的職業是什麼 • 如有玩家猜中職業，猜中的玩家將可獲得+5 代幣 • 被猜中的玩家亦有 5 個代幣 • 每一位玩家都需要進行一次角色扮演 	簡報、角色卡、代幣、角色和劇情卡牌檔案、音樂	<ul style="list-style-type: none"> • 讓玩家們認識不同的角色職業 • 用有趣的方法去讓玩家代入角色，降低他們對遊戲或活動的抗拒


簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
<p>第 9 頁 (約 10 分鐘)</p> 	<p>創造角色</p> <ul style="list-style-type: none"> • 完成熱身後，遊戲大師需要根據全部玩家的能力，向全組玩家派發同一款（初級，或者高級）的創造角色工作紙 <ul style="list-style-type: none"> ○ 如有玩家抗拒寫作，覺得創意寫作困難，或注意力不足，可考慮使用初級創造角色工作紙 • 如玩家對創造角色卡有疑問，遊戲大師可以根據角色和劇情卡牌檔案幫助玩家 <ul style="list-style-type: none"> • 初級 <ul style="list-style-type: none"> ○ 只需要填寫有關他們角色的信息，如姓名、性別、職業、角色特點和愛好 • 高級 <ul style="list-style-type: none"> ○ 需要填寫有關他們角色的信息，如姓名、性別、職業、角色特點和愛好 ○ 玩家可按需要擴展他們的角色的背景故事 <ul style="list-style-type: none"> ■ 如果玩家無從入手，可以用以下問題來帶領他們： <ul style="list-style-type: none"> • 他們的角色為什麼會選擇這個職業？ 	<p>簡報、角色卡、代幣、創造角色工作紙、角色和劇情卡牌檔案、音樂</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 通過在角色卡和使用創造角色的工作紙，玩家們將能夠更深入地了解角色職業的不同方面，增加他們在遊戲角色扮演方面的代入感，並嘗試從他們的角色思考

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
第 10-11 頁 (約 5 分鐘) 	<ul style="list-style-type: none"> • 他們的角色為什麼會有這個愛好？ • 他們的角色經歷了什麼，讓他們擁有這些特點和性格？ <p>遊戲玩法</p> <ul style="list-style-type: none"> • 每場遊戲，玩家將經歷 8 個不同的情境，在每個情境中，每位玩家都輪流擔任隊長 <p>隊長 (第 10 頁)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 隊長負責選擇參與該回合情境的任務小組的角色 • 隊長將從隨機牌組中挑選一張情境卡 (第一天除外)，並大聲朗讀情境 • 在情境卡上，將會有提供一些引導性問題以協助他們的決策，以及他們必須為該情境中的小組選擇多少名玩家 • 除了第一天的場景之外，隊長不能讓其他玩家知道該情境需要多少名玩家 	<p>簡報、角色卡、代幣、創造角色工作紙、角色和劇情卡牌檔案、計時器、音樂</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 讓玩家清楚明白遊戲規則



簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>成員 (第 11 頁)</p> <ul style="list-style-type: none"> 剩餘的玩家需要在 30 秒內決定他們要參與或不參與任務小組，並放下他們那一個角色參與或不參與任務小組 陳述他們的角色為什麼參與或不參與任務小組 隊長將作出決策 每位玩家將有 30 秒的時間陳述他們該參與情境或不參與的原因 在隊長決策之後，小組將有 1 分鐘的討論時間，說服隊長改變他們的決策 如果隊長的最終決策與剩餘玩家的陳述參與或不參與的原因一致，玩家將獲得其人物卡上寫有的代幣數量 		
第 12-13 頁 (約 5 分鐘)	<p>第一天 (第 13 頁)</p> <ul style="list-style-type: none"> 在每場遊戲的開始，遊戲大師都需要帶領玩家完成在簡報第 13 頁上的情境 	簡報、角色卡、代幣、創造角色工作	<ul style="list-style-type: none"> 在每一個玩家都可以閱讀第一天的情境下，確

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲大師可以選擇誰是第一輪的隊長，然後隊長這一個重任會以順時針方向移動 <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲大師用包、剪、揀來決定誰會是第一個隊長 ○ 或；讓玩家自薦 ○ 擺放隊長標在這一輪的隊長前面 ● 遊戲大師帶領遊戲開始 <ul style="list-style-type: none"> ○ 讓剩餘的玩家 30 秒內決定他們要參與或不參與任務小組 ○ 之後，請他們逐一在 30 秒內陳述他們該參與或不參與該情境的任務小組的原因 ○ 遊戲大師可以向玩家提問： <ul style="list-style-type: none"> ■ 為什麼玩家選擇的角色適合或不適合該情境？ ● 隊長作出決策 <ul style="list-style-type: none"> ○ 然後讓第一輪的隊長作出決策，讓哪位玩家參與 ○ 遊戲大師向隊長提問他們為什麼作出這決策 ● 討論時間 	<p>紙、角色和劇情卡牌檔案、計時器、音樂</p>	<p>學習要點</p> <p>保每一個玩家都明白遊戲玩法</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在第一天的情境下，玩家會體驗他們可以如何利用他們的角色，明白在同一個情境下可以有各種解決方法

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<p>○ 在隊長決策之後，小組將有 1 分鐘的討論時間，說服隊長改變他們的決策</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 第一輪結束 ○ 如果隊長的最終決策與剩餘玩家的陳述原因一致，玩家将獲得其人物卡上寫有的代幣數量 ○ 遊戲大師為玩家們派相應數量的魔法代幣 ○ 隊長的標誌移給順時針的下一位玩家 <ul style="list-style-type: none"> ● 如玩家需要多一點提示，遊戲大師可以向玩家提問： <ul style="list-style-type: none"> ○ 他們會需要什么技能去幫助他們收集材料，設計並建造營地？ ■ 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ● 營地設計 ● 收集材料的策劃 ● 體力勞動 ○ 他們角色的職業讓他們擁有什麼技能？ ○ 他們角色的性格能幫助到情境嗎？ ○ 他們角色會怎麼解決難題？ 		

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
第 14 頁 (約 15-30 分鐘) 	第二至八天-情境卡 <ul style="list-style-type: none"> • 每一輪情境所需時間約 3 分鐘 <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲大師可因應時間限制決定進行 4 天或 8 天情境 • 遊戲流程如上，唯一不同的是每一輪的隊長將從隨機牌組中挑選一張情境卡，而情境並不會在簡報上出現 • 情境卡士氣、吵架、烏鴉、寒冷將會在如上遊戲流程後有 小遊戲 <ul style="list-style-type: none"> ○ 玩家們要一起成功通過小遊戲才能去下一輪遊戲 • 遊戲大師可以根據角色和劇情卡牌檔案幫助玩家 	簡報、角色卡、代幣、創造角色工作紙、情境卡、角色和劇情卡牌檔案、計時器、音樂	<ul style="list-style-type: none"> • 玩家在 30 秒內陳述參與或不參與任務小組的原因，並有 1 分鐘的討論時間來說服隊長改變決策。這有助於培養玩家的溝通技能，學習如何清晰表達自己的想法和影響他人 • 玩家在選擇角色時需要考慮其適合或不適合該情境的原因。這有助於他們理解不同技能和特長如何應對各種情境 • 玩家在遊戲中體驗不同職業的技能和性格特質

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
			<p>如何影響他們在情境中的表現。這可以激發對不同角色的理解和尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> • 玩家在應對不同情境和挑戰時須要發揮創意，找到獨特的解決辦法。這有助於培養創造性思維和解決問題的能力，使他們能夠應對未知的狀況並找到新穎的解決辦法。

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
第 15-16 頁 (約 2 分鐘) 	遊戲結束 <ul style="list-style-type: none"> ● 第 16 頁 <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲大師讓玩家們計算他們總共獲得幾魔法代幣 ○ 擁有最多魔法代幣的玩家勝出 	簡報、代幣、音樂	
第 17-21 頁 (約 10 分鐘) 	回顧 <ul style="list-style-type: none"> ● 回顧環節的目的是想讓玩家們進行反思，加深他們在遊戲裏學到的成果 ● 回顧問題並沒有正確的答案，玩家們所表達的反思都可以是遊戲大師更加深入了解玩家的切入點 ● 角色卡的性格對你在遊戲中有甚麼影響？(第 17 頁) <ul style="list-style-type: none"> ○ 如果玩家們比較害羞，可以以舉手的方式來提問，例如先向玩家提問「如果覺得在玩遊戲時，角色卡上的性格特徵對你發揮想像力有影響，請舉手」 ○ 然後再讓他們解析有什麼影響 <ul style="list-style-type: none"> ■ 例如： <ul style="list-style-type: none"> ● 一個樂觀的性格可能會更傾向於積極參與 	簡報、音樂	<ul style="list-style-type: none"> ● 玩家通過與隊長進行說服互動，學習如何有效地表達自己的意見和觀點 ● 玩家可學到在需要時靈活調整策略的重要性。這可能包括改變角色的行為方式、重新評估情境或選擇不同的決策選項

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> ● 一個謹慎的性格可能更重風險評估 ● 角色卡上的職業對你在遊戲中有何影響？(第 18 頁) <ul style="list-style-type: none"> ○ 如果玩家們比較害羞，遊戲大師可以根據以上的方法讓玩家參與討論 ○ 例子： <ul style="list-style-type: none"> ■ 角色卡上的職業可能影響他們在解決問題、和與其他玩家溝通時的效果 ● 你為什麼選擇這些角色？(第 19 頁) <ul style="list-style-type: none"> ○ 例子： <ul style="list-style-type: none"> ■ 喜歡他們職業、性格、背景故事 ○ 邀請玩家仔細講解為什麼喜歡角色的職業、性格、背景故事 ● 你在遊戲中能成功說服隊長嗎？ <ul style="list-style-type: none"> ○ 例子： <ul style="list-style-type: none"> ■ 運用良好的邏輯論證 ■ 積極表達 		<ul style="list-style-type: none"> ● 通過回答是否會在再次玩遊戲時採取不同的做法，玩家有機會進行反思。這有助於他們意識到自己的決策、溝通和團隊合作的重要性和需要改進的地方

簡報頁數	活動和筆記	所需資料	學習要點
	<ul style="list-style-type: none"> • 你是如何說服隊長改變決定的？ 如果成功了，你覺得是因為甚麼原因呢？(第 21 頁) <ul style="list-style-type: none"> ○ 例子： <ul style="list-style-type: none"> ■ 改變角色的行為方式 ■ 選擇不同的決策 • 如果你可以再玩這個遊戲一次，你會採取什麼不同的做法？(第 22 頁) <ul style="list-style-type: none"> ○ 例子： <ul style="list-style-type: none"> ■ 選擇其他角色 ■ 運用其他策略 		

標註【可選】的內容，教師可根據課堂情況，選擇直接跳過。

角色卡牌詳情 (節錄)

目標：

角色卡的目的是讓玩家們認識不同的職業及技能，讓他們明白不同的軟技能可以應用在不同的生活場景及職業。當玩家們不清楚他們角色的職業可以怎樣幫助他們所面對的情境時，遊戲大師可以根據下面的細節給予提示，引導他們更深入地思考與該職業相關的技能，同時激發他們的創意力，以不同的方法去解決難題。

角色卡牌	可擁有技能，包括但不限於
<p>老師</p> <p>性格特徵：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 有耐心 ● 疲倦 <p>背景故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 對教育有著濃厚的興趣 ● 樂意幫助同學去理解課程中所學的內容 ● 相信教育能夠改變人 <p>生，每個學生都擁有無限的潛力</p> <p>分數：</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 教學技能 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠有效傳授知識，使用不同的教學方法滿足學生的學習需要 ● 組織能力 <ul style="list-style-type: none"> ○ 管理課程、安排課堂活動和評估學生表現的能力 ● 溝通技巧 <ul style="list-style-type: none"> ○ 良好的口頭和書面溝通，與學生、家長和同事進行有效的互動 ● 人際關係 <ul style="list-style-type: none"> ○ 與學生建立積極的互動，並能夠理解和回應他們的需求 ● 創意思維 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠設計吸引學生的創意教學活動，激發學生的學習興趣 ● 耐心和愛心 <ul style="list-style-type: none"> ○ 在教學過程中處理學生的問題，並以關懷和理解的态度對待每一位學生

<ul style="list-style-type: none"> ● 去：+4 不去：+1 	
<p>護士</p> <p>性格特徵：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 外向 ● 膚淺 <p>背景故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小時候，你前往醫院協助護士 ● 看到護理人員是如何在病人最需要幫助和關懷時發揮自己的能力和展現同理心 ● 想為人們提供醫療上的幫助，並支持和照顧他們 <p>分數：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 去：+3 不去：+1 	<ul style="list-style-type: none"> ● 醫學知識 <ul style="list-style-type: none"> ○ 具備基本醫學和病理學的深刻理解，以便有效地評估患者的狀況 ● 技術技能 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠操作和使用醫療設備，執行基本的醫學檢查和程序 ● 溝通技巧 <ul style="list-style-type: none"> ○ 良好的口頭和書面溝通，能夠與患者、家屬和其他醫護人員建立有效的溝通 ● 同理心 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠理解患者的需求和情感，並提供適當的支持和關懷 ● 協作能力 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠與其他醫療專業人員合作，共同為患者提供綜合的護理 ● 決策能力 <ul style="list-style-type: none"> ○ 在緊急情況下迅速作出明智的決策，以確保患者的安全和福祉

<p>廚師</p> <p>性格特徵：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 無私 ● 容易分心 <p>背景故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在一個大家庭中長大 ● 學習你祖母的廚藝 ● 食物不僅僅是滿足胃口，還能為人們帶來溫暖和關愛以及獲得與人之間的共鳴 <p>分數：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 去：+3 不去：+1 	<ul style="list-style-type: none"> ● 烹飪技巧 <ul style="list-style-type: none"> ○ 熟練掌握各種烹飪技巧，包括煎、烤、炸、炒等，以確保食物美味可口 ● 食材知識 <ul style="list-style-type: none"> ○ 對各種食材的特性、保存方法和最佳搭配有深入的了解 ● 時間管理 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠有效地組織工作流程，確保在合理的時間內備餐 ● 一心多用 <ul style="list-style-type: none"> ○ 在繁忙的廚房環境中能夠同時處理多個任務，保持高效率。 ● 溝通技巧 <ul style="list-style-type: none"> ○ 與廚房團隊成員協作，確保整個製作流程順利進行 ● 壓力應對 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠在高壓力的環境下保持冷靜，處理突發情況
<p>產品設計師</p> <p>性格特徵：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 精力充沛 ● 偏執 <p>背景故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 從小就發現自己對技術和藝術相結合的領域充滿興趣 	<ul style="list-style-type: none"> ● 創意和設計思維 <ul style="list-style-type: none"> ○ 具有豐富的創意思法和能夠運用設計思維方法解決問題 ● 技術知識 <ul style="list-style-type: none"> ○ 對產品製造和相關技術有基本的了解，以確保設計的可實現性 ● 視覺溝通 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠通過草圖和模型清晰地傳達設計概念 ● 材料和製造流程知識 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解各種材料的特性和產品製造流程，以選擇最適合的材料和方法

<ul style="list-style-type: none"> ● 相信設計不僅僅是講究美觀，還應該有實用，這樣可以改善人們的生活 <p>分數：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 去：+4 不去：+1 	<ul style="list-style-type: none"> ● 使用者和市場研究 <ul style="list-style-type: none"> ○ 進行使用者研究，了解目標受眾的需求和偏好，以創造符合用戶期望的產品 ● 原型製作 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠製作不同階段的原型，從初步構想到最終設計 ● 項目管理 <ul style="list-style-type: none"> ○ 有效管理設計項目的時間和資源，確保項目按時完成
<p style="text-align: center;">植物學家</p> <p>性格特徵：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 有條理 ● 傲慢 <p>背景故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在一個美麗的鄉村地區長大 ● 體驗到探索森林、溪流和山脈的樂趣 ● 認為植物學是關於瞭解和保護地球上的生態多樣性，並為下一代留下一個更美好的世界 <p>分數：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 去：+3 不去：+1 	<ul style="list-style-type: none"> ● 植物學知識 <ul style="list-style-type: none"> ○ 對各種植物的分類、生態學、生長習性等方面有深入的了解 ● 科學研究方法 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠運用科學研究的方法進行系統性的實驗和觀察，以獲得可靠的數據 ● 生態學 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解植物與其生態系統的相互作用，包括植物與其他生物之間的關係 ● 地理資訊系統應用 <ul style="list-style-type: none"> ○ 使用地理資訊系統技術來分析和展示植物的地理分佈和生態環境 ● 統計分析 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用統計方法處理和分析實驗數據，得出科學結論 ● 實地調查 <ul style="list-style-type: none"> ○ 具有在野外進行植物採集、觀察和樣本收集的能力

劇情卡牌詳情 (節錄)

引導性問題只屬參考，遊戲大師可以根據情況以其他問題或方法引導玩家思考更多。

劇情卡牌	引導性問題
<p>被獵殺</p> <ul style="list-style-type: none"> 熊餓了，它想要攻擊你們！決定由誰去分散熊的注意力 需要 2 個 玩家 	<ul style="list-style-type: none"> 他們會如何分散熊的注意力？ 他們會攻擊他還是會將它的注意力帶到其他地方？ 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 懂得狩獵或野外生存經驗豐富 ○ 提出各種創意方法來分散熊的注意力 <ul style="list-style-type: none"> ■ 例如： <ul style="list-style-type: none"> ● 製造聲音 ● 畫家可以迅速在附近的表面上繪畫，創造視覺刺激來吸引熊的注意，使它遠離其餘玩家的 ● 圖書管理員可以分享他們對當地動植物的知識，提供熊的生態特徵以及應對措施，協助大家更好地理解解熊的威脅
<p>士氣</p> <ul style="list-style-type: none"> 營地裡的人們開始想念家鄉，對能否回家失去 	<ul style="list-style-type: none"> 他們會怎樣令大家恢復希望？ 他們會如何為大家帶來快樂？ 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 玩樂器，唱歌

<p>了希望。你會選擇誰來提高團隊的士氣？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 需要 1 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 嘗試進行演講 ○ 做手工或烹調家鄉的食物 ○ 講笑話 ○ 律師可以運用他們的溝通技巧，提供心理上的支持，鼓勵大家保持信心 ○ 運動員可以鼓勵大家一起做團體運動，因為他相信運動可以建立友誼的力量 <ul style="list-style-type: none"> ● 小遊戲 —— 默契考驗 <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲大師喊出一個單詞，玩家就要一起做出一個動作，不能商量、不能偷看，只要每個人都做出一樣的動作就為之成功 ○ 題目可以是簡單的詞語 ○ 如：心形、星星、眼鏡、大象
<p>黃鼠狼</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 你回到營地，發現你的營地裡有一群黃鼠狼，它們把你的食物都吃光了！你會指派誰來擊退他們並收集更多食物？ ● 需要 2 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> ● 他們會怎樣擊退它們？ ● 他們計畫如何收集更多食物？ ● 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 懂得狩獵或野外生存經驗豐富 ○ 會考慮與黃鼠狼相關的風險和挑戰 ○ 制定計畫，確定目前營地的食物供應狀況，了解缺失的食物種類和數量 ○ 考古學家可以利用他們的研究和觀察技能，找出附近可能有食物的地點
<p>失蹤</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 你發現一個小女孩在樹林裡迷路了。你會指派 	<ul style="list-style-type: none"> ● 他們會怎樣安慰小孩？ ● 他們計畫如何保護小孩？ ● 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 以溫暖和平靜的語氣與小孩交談

<p>誰來進入樹林，幫助她找到她的父母？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 需要 1 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 確保她沒有受傷或感到不適 ○ 分散她的注意力，例如談論有趣的話題或提供一些小游戏，以幫助她保持冷靜 ○ 產品設計師精力充沛，可以很容易和小孩打成一片 ○ 律師雖然固執已見但是以他的背景故事來看他深信社會正義，所以一定會想幫助小孩
<p>一群狼</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 你聽到一聲嚎叫，看到一群狼對著你們流口水。你會指派誰為它們做一頓可口的飯菜/趕走它們？ ● 需要 1 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> ● 他們會煮甚麼？ ● 他們的職業如何幫助趕走它們？ ● 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 他們的職業可能具有與野生動物相處的經驗 ○ 生態學家可能了解狼群的行為模式可以使用方法如搖動或發出聲音來威嚇狼群 ○ 工程師可以設計一些引起狼注意力的物品或一個機器狼，將它們引離團隊，減少潛在的威脅
<p>糧食</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 吃完一頓晚飯後，你發現所有的食物都被吃光了。你會指派誰去收集更多食物？ ● 需要 2 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> ● 他們的職業/性格會對安排糧食分佈有幫助嗎？ ● 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> ○ 成員的樂觀、適應性和願意與人合作的性格可能有助於緩解食物短缺的壓力 ○ 擁有地理技能的成員，可對尋找食物的地方有所幫助 ○ 有組織能力和領導特質的成員可能夠有效地協調和分配糧食
<p>殘骸</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 他們的職業能夠知道我們需要那些物資嗎？ ● 他們的性格會不會影響團體合作？

<ul style="list-style-type: none"> 由於急需食物和物資，您決定返回墜機現場尋找更多物資。你會選擇誰和你一起去呢？ 需要 2 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 醫生知道醫療物資的重要性 <input type="radio"/> 工程師可能知道修理工具的需求 <input type="radio"/> 成員的冷靜程度，讓他們更加容易應對困難情況 <input type="radio"/> 樂觀、適應性和團隊合作性格的成員可能能夠在壓力下有效地合作
<p>魔法</p> <ul style="list-style-type: none"> 魔法師出現了！他需要幫忙，他的魔杖壞了，急需魔法素材來修復魔杖。你會指派誰與巫師一起去搜集呢？ 需要 1 個玩家 	<ul style="list-style-type: none"> 根據他們的性格，他們會願意聆聽魔法師的需要嗎？ 他們的職業能幫助到巫師嗎？ 參考答案： <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 擁有冒險精神、對奇幻事物感興趣的成員，他們更有動力去參與搜集魔法素材的任務 <input type="radio"/> 利用能夠識別奇特植物或特殊材料的能力 <input type="radio"/> 具有合作精神和團隊合作性格的成員可能更容易理解巫師的需求 <input type="radio"/> 具有善於溝通的成員，以確保能夠清楚地了解巫師對魔法素材的具體要求 <input type="radio"/> 考古學家好奇心重，即使他膽怯，他都會想了解魔法森林，更有動力搜集魔法素材和與魔法師交談

附錄二 可打印的遊戲材料(僅限中文版本)

Appendix II – Printable gameplay materials (Chinese version only)



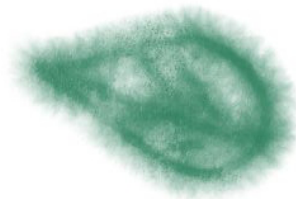
小草
grass



竹子
bamboo



樹枝
branches



樹葉
leaves



樹葉
leaves



花朵
flowers

此頁特意留白

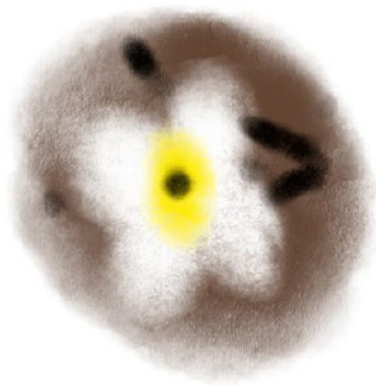
THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK



grass 小草



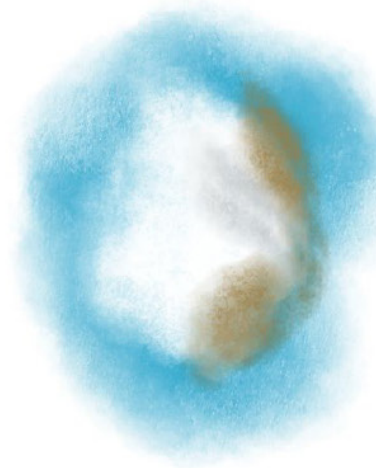
Flower 花朵



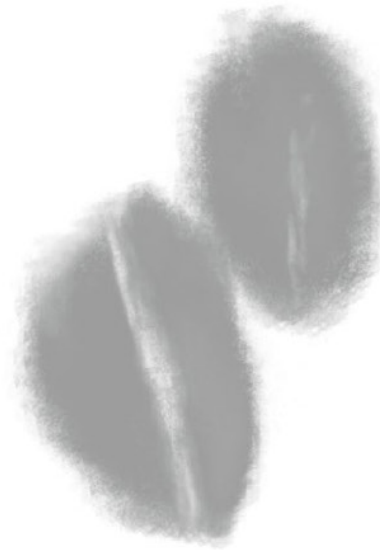
Flower 花朵



Coral 珊瑚



cotton 棉花



pebbles . 鹅卵石

此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK



Rock
石頭



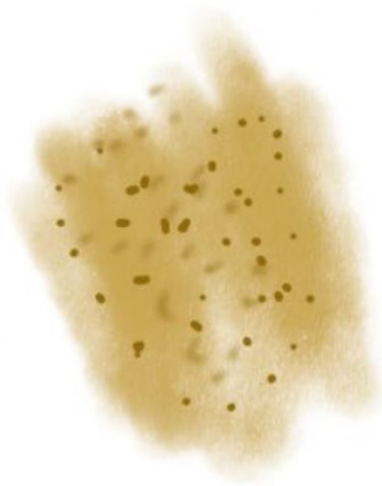
Wind
風



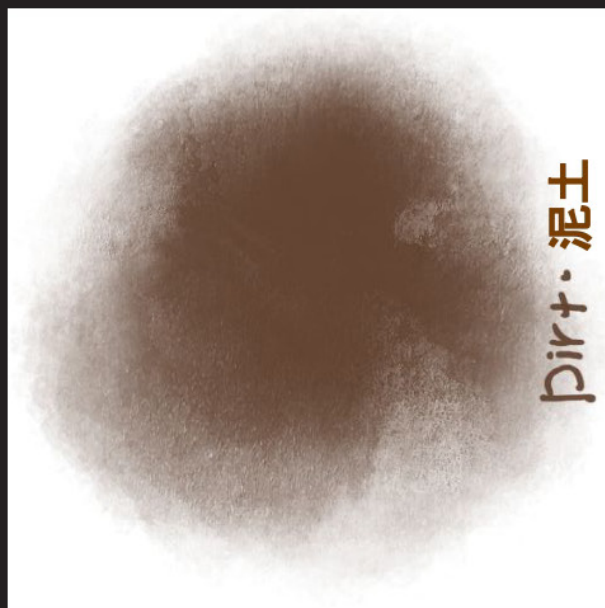
Water
水



Fire
火



Sand
沙子



Dirt
泥土

此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK



Leather 皮革



branches 樹枝

此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK

被獵殺



熊餓了，它想要攻擊你們！
決定由誰去分散熊的注意力？

需要2個玩家

士氣

小遊戲



營地裡的人們開始想念家鄉，
對能否回家失去了希望。你會
選擇誰來提高團隊的士氣？

需要1個玩家

黃鼠狼



你回到營地，發現你的營地裡
有一群黃鼠狼，它們把你的食
物都吃光了！你會指派誰來擊
退他們並收集更多食物？

需要2個玩家

失蹤



你發現一個小女孩在樹林裡迷
路了。你會指派誰來進入樹
林，幫助她找到她的父母？

需要1個玩家

一群狼



你聽到一聲嚎叫，看到一群狼
一對著你們流口水。
你會指派誰為它們做一頓可口
的飯菜/趕走它們？

需要1個玩家

糧食



吃完一頓晚飯後，你發現所有
的食物都被吃光了。你會指派
誰去收集更多食物？

需要2個玩家

吵架

小遊戲



團隊中有兩人因為食物分配意
見不合而吵起來。你會指派誰
去調和呢？

需要1個玩家

滾動



你的團隊看到樹木一棵又一棵
地被推倒。一塊巨大的岩石正
在向你們滾滾而來。你會指派
誰來阻止岩石滾動呢？

需要2個玩家

烏鴉

小遊戲



閃亮的東西會吸引烏鴉來偷
走。在烏鴉拿走你的代幣之
前，你要保護好代幣！你會指
派誰去驅趕烏鴉的人？

需要1個玩家

劇情卡



劇情卡



劇情卡



劇情卡



劇情卡



劇情卡



劇情卡



劇情卡

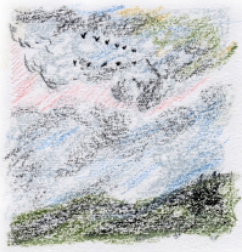


劇情卡



寒冷

小遊戲



魔法森林的氣候瞬息萬變，今晚的風特別冷。你會指派誰去收集材料和生火呢？

需要2個玩家

殘骸



由於急需食物和物資，您決定返回墜機現場尋找更多物資。你會選擇誰和你一起去呢？

需要2個玩家

魔法



魔法師出現了！他需要幫忙，他的魔杖壞了，急需魔法素材來修復魔杖。你會指派誰與巫師一起去搜集呢？

需要1個玩家

圖書管理員



去 +4

不去 +1

性格特徵：友善、嚴厲
背景故事：

- 很喜歡閱讀
- 追求和渴望獲得知識
- 認為只要謹守紀律和秩序，知識就得以傳播和保存

畫家



去 +4

不去 +1

性格特徵：有創意、固執
背景故事：

- 總是在紙上或畫布上使用各種不同的材料
- 試圖捕捉你對世界的獨特視角
- 相信藝術是一種表達情感和思想的強大媒介，也是一種表達自己內心世界的方法

精算師



去 +4

不去 +1

性格特徵：注重細節、勢利
背景故事：

- 對數字非常敏銳
- 能夠應用數學和統計知識，幫助人們做出重要財務決策
- 計算保險費率、估算損失和管理風險，並確保公司能夠應對意外情況

化學家



去 +4

不去 +1

性格特徵：誠實、直率
背景故事：

- 在你小時候見證了鄰居的生活受到污染的影響，並看到家鄉的生態系統也受到嚴重的破壞
- 決定要學習化學，防止發生這種危害，並推動科學的研究，以促進環境保護

運動員



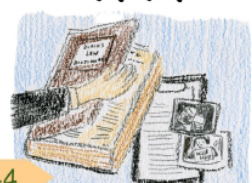
去 +3

不去 +1

性格特徵：活躍、焦慮
背景故事：

- 在上小學時，你開始踢足球
- 了解體育精神，如毅力；團隊之間的合作，領導與服從
- 認為運動不單是競技，還能傳達正面的價值觀；此外也能建立深厚的友誼

律師



去 +4

不去 +1

性格特徵：冷靜、固執己見
背景故事：

- 在一個經濟狀況較差的地方，你目睹了很多貧困家庭的艱辛和社會不公的現象
- 你深信每個人都享有平等的權利，這與他們的社會地位無關
- 為弱勢社群和被壓迫者發聲

劇情卡



劇情卡



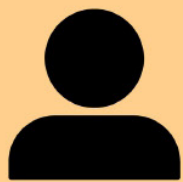
劇情卡



角色卡



角色卡



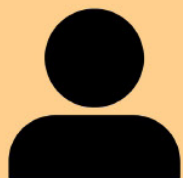
角色卡



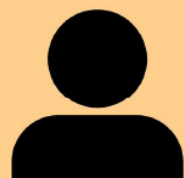
角色卡



角色卡



角色卡



消防員



去 +3

不去 +1

性格特徵：活潑、急躁

背景故事：

- 小時候，你目睹了消防員們英勇地救援受困的人們，被他們的勇氣和毅力所深深打動了
- 相信消防員的使命不僅僅是滅火，還包括拯救生命和提供幫助

考古學家



去 +3

不去 +1

性格特徵：好奇心重、膽怯

背景故事：

- 在小時候，你看到考古學家們小心翼翼地研究這些歷史遺產
- 總是對過去歷史充滿了抱有好奇心
- 想探索過去的「故事」並保護文化遺產

植物學家



去 +3

不去 +1

性格特徵：有條理、傲慢

背景故事：

- 在一個美麗的鄉村地區長大
- 體驗到探索森林、溪流和山脈的樂趣
- 認為植物學是關於瞭解和保護地球上的生態多樣性，並為下一代留下一個更美好的世界

產品設計師



去 +4

不去 +1

性格特徵：精力充沛、偏執

背景故事：

- 從小就發現自己對技術和藝術相結合的領域充滿興趣
- 相信設計不僅僅是講究美觀，還應該有關心實用性和，這樣可以改善人們的生活

廚師



去 +3

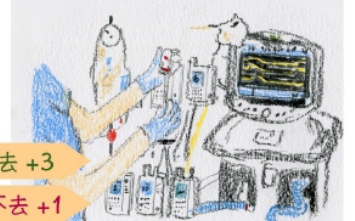
不去 +1

性格特徵：無私、容易分心

背景故事：

- 在一個大家庭中長大
- 學習你祖母的廚藝
- 食物不僅僅是滿足胃口，還能夠為人們帶來溫暖和關愛以及獲得人與人之間的共鳴

護士



去 +3

不去 +1

性格特徵：外向、膚淺

背景故事：

- 小時候，你前往醫院協助護士
- 看到護理人員是如何在病人最需要幫助和關懷時發揮自己的能力和展現同理心
- 想為人們提供醫療上的幫助，並支持和照顧他們

老師



去 +4

不去 +1

性格特徵：有耐心、疲倦

背景故事：

- 對教育有著濃厚的興趣
- 樂意幫助同學去理解課程中所學的內容
- 相信教育能夠改變人生，每個學生都擁有無限的潛力

工程師



去 +4

不去 +1

性格特徵：獨特、孤單

背景故事：

- 從小就在工匠那裡學到了許多木工和建築的技能
- 並開始構思新的結構和設計，以增加建築的耐久性
- 你相信工程學是一種為改善人們生活的藝術

飛機師



去 +3

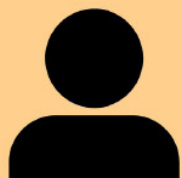
不去 +1

性格特徵：專注力強、冷漠

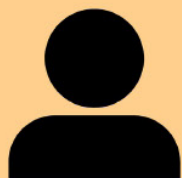
背景故事：

- 想要成為一名飛機師，能夠自如地操縱飛機穿梭天際
- 你相信飛行是一種神奇的體驗，而你想將這種體驗帶給更多的人

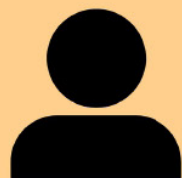
角色卡



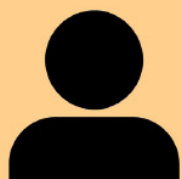
角色卡



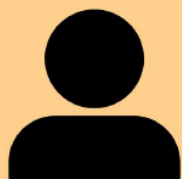
角色卡



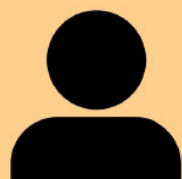
角色卡



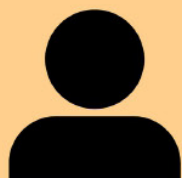
角色卡



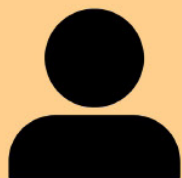
角色卡



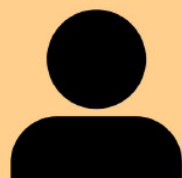
角色卡



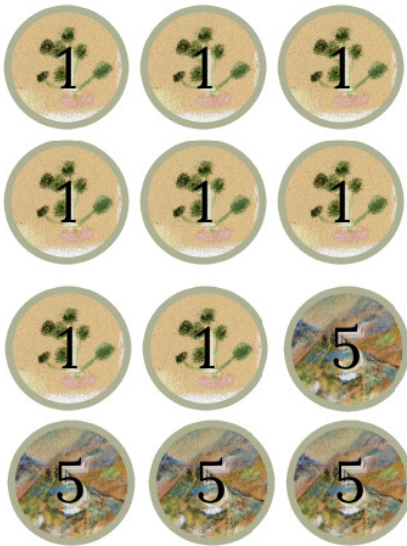
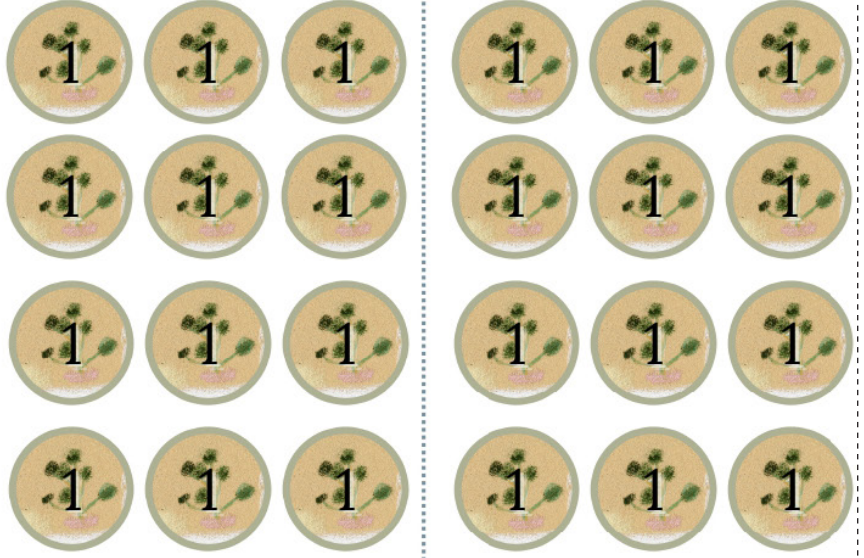
角色卡



角色卡



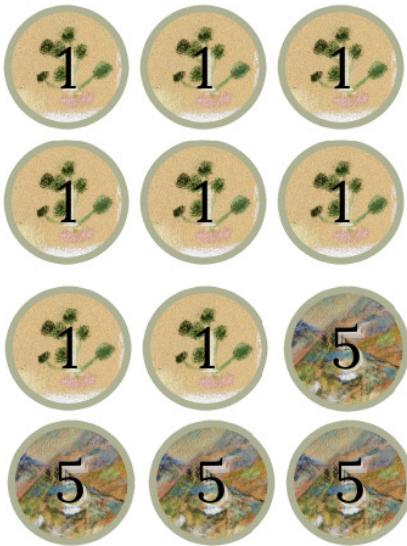
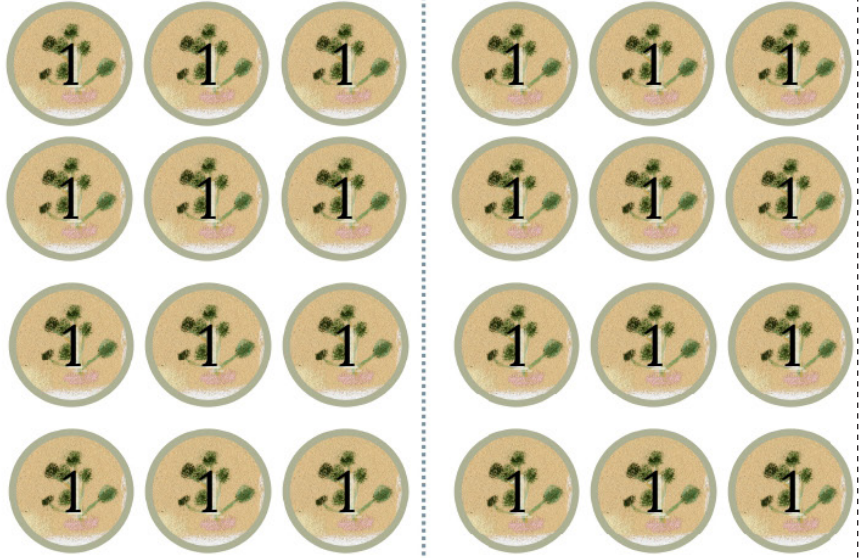
隊長



此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK

隊長



此頁特意留白

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK

關於理大賽馬會社創「騷·IN·廬」

About Polyu Jockey Club “Operation SolInno”

由香港理工大學(理大)賽馬會社會創新設計院主辦及香港賽馬會慈善信託基金捐助,於2018年8月1日正式開展,計劃為期三年,以期匯集社會各方,以創新理念和務實可行的社會創新方案,應對多項社會挑戰,共同改善香港的生活。以應對香港「雙老化」(即人口老化及住屋老化)的複合效應為工作的策略焦點,聯合學術界、非政府組織、專業團體、熱心的社會人士、企業和政府,攜手構建創新方案,並按此制訂建議的實際行動。

Organised by the Jockey Club Design Institute for Social Innovation (J.C.DISI) at The Hong Kong Polytechnic University (PolyU) and funded by The Hong Kong Jockey Club Charities Trust, the 3-year social innovation project commenced in 2018 aims to innovate solutions, in collaboration with a wide spectrum of stakeholders, to respond to social challenges with a view to improving life in Hong Kong. J.C.DISI puts its strategic focus on tackling the combined impact of “Double Ageing” (ageing of people and building) in Hong Kong, the programme would engage the trans-disciplinary forces of academia, non-governmental organisations, professional bodies, members of the public, corporations and the Government to generate innovative ideas and practical actions.

項目四大範疇 The Four Pillars Of The Project



ONE FROM HUNDRED THOUSAND
「十萬分之一」社創研討會

「十萬分之一」社創研討會 - J.C.DISI相信,假若每十萬人之中有一人,即香港七百多萬人口當中的七十多名市民,能貢獻時間、熱誠、知識與創意,攜手合作,定能為特定的社會議題帶來創新的解決方案。透過一系列的參與式研討會及工作坊,收集市民對社會議題的意見、促進討論,並共同設計務實和創新的方案。

“One from Hundred Thousand” Social Innovation Symposium — to organise a series of participatory symposia and workshops open to the public to collect views on social issues, facilitate discussion, and co-create solutions. J.C.DISI names the platform based on the belief that if one person from every 100,000 people (i.e. 70+ persons from the 7 million+ population of Hong Kong) can sit together and contribute their time, passion, knowledge, and creativity, they can innovate solutions for specific problems.



ACTION PROJECTS
社創行動項目

社創行動項目 - 聯合非政府組織、專業團體和學術界,把「十萬分之一」社創研討會上衍生出來的創新理念,轉化成可以執行的設計及專案原型。

“SolInno Action Projects” — to collaborate with non-governmental organisations, professional bodies and academia for developing innovative ideas generated at “One from Hundred Thousand” Social Innovation Symposium into designs or prototypes.



DESIGN EDUCATION
啟迪創新習作

啟迪創新習作 - 將社會創新和設計思維引入中學課程,培育青年成為社會創新推動者,內容包括為中學師生開設社會創新工作坊、製作多媒體互動教材等等。

“SolInno Design Education” — to introduce social innovation and design thinking into the curriculum of secondary school education to nurture students as social innovators. Social innovation workshops will be organised for students and teachers and multimedia interactive teaching kits will be developed in this regard.



KNOWLEDGE PLATFORM
社創知識平台

社創知識平台 - 以不同形式(如學術論文、短片、設計與指引、個案報告、工作坊、地區及國際會議、展覽等),記錄是項計劃的各環節,包括社會創新過程、創造的方案與知識等等,並公開予公眾參考應用。

“SolInno Knowledge Platform” — to document and disseminate for public use the social innovation experience and knowledge generated from the programme through various formats, including academic papers, videos, design and practice guidelines, case study reports, workshops, regional and international conferences and exhibitions.

鳴謝

Acknowledgements

行動項目夥伴 Action Project Partners*

Maoshan Connie 貓珊

Press Start Studios

特別鳴謝 Special Mentions*

香港基督教服務處 Hong Kong Christian Services

壹合 Project House

救世軍 Salvation Army

聖公會聖基道兒童院 S.K.H. St. Christopher's Home

*按英文字母順序排列 In alphabetical order

出版資料 Publication Details

理大賽馬會社創「騷·In·廬」

PolyU Jockey Club Operation SolInno

第十四季：「兒童之家·同行創路」兒童之家遊戲化溝通工具及社工教材研發行動項目報告

Season 14: Carving Paths Together for Small Group Homes – Gamified Communication Tool for Small Group Homes with Curriculum Development for Social Workers Action Project Report

香港理工大學賽馬會社會創新設計院

Jockey Club Design Institute for Social Innovation, The Hong Kong Polytechnic University

電話： (852) 3400 3433

Tel:

電郵： disi.enquiry@polyu.edu.hk

Email:

網址： www.polyujcsoinno.hk

Website:

出版： 香港理工大學

Publisher: The Hong Kong Polytechnic University

編輯： 李雅筠、簡思諾、雷潔盈

Editor: Karen Lee, Sharon Kan, Gloria Lui

出版日期： 2024 年4月

Publishing Date: April 2024

國際書碼： 978-962-367-887-2

ISBN:

