

新北市立新莊國民中學 109 學年度第 1 學期第 4 次領域社群會議綜合活動領域專題報告

教師：林範孺

新北市家庭教育中心研習活動--「內心戲」桌遊實作經驗分享

一、「內心戲」桌遊簡介

「想說的話，讓我演給你看看！說個故事，演個劇情，讓大家猜猜你的心！仔細看，專心聽，你能不能猜出他的內心戲？超有戲的內心戲，讓你們用多種方式演繹自己與彼此的心。如果無法確定，不妨靜下心細細觀察；如果無法表達，試試"內心戲"，讓你找到新方式！」

此次研習為新北市政府家庭教育中心主辦，希望透過此款遊戲，增加人際間的交流，以更多元的方式協助使用者探索內心，表達自己的想法。使用者透過詮釋與解讀，收集各種感受標記。當遊戲結束時，將其獲得的感受標記，根據得分規定計算，最高分的獲勝！

二、「內心戲」桌遊遊戲設置

1. 隨即抽取 25 張「內容卡」以 5X5 的方式排列在桌面中央，剩餘內容卡放在遊戲盒中備用。並將方位卡（1~5 和 A~E 共 10 張字卡）按下圖依順序擺放。
2. 將「表達骰」放置在桌面中央、「感受標記」放置到一旁方便所有玩家取用的位置備用。每位玩家拿取一張「答題紙」。
3. 每位玩家自行準備一隻方便書寫的筆，以便遊戲時將答案寫在答題紙上。（答題紙用完的話，可自行上網列印補充）
4. 如果遊戲要加入情境擴充卡時，玩家先協議要使用的位置卡難度選擇（2 選 1 或 3 選 1）。根據擴充規則挑選需要的情境卡類型，隨機放置在位置卡周圍指定的位置擺放。

三、「內心戲」桌遊進行流程

遊戲開始後，指定一位玩家擔任【小老師】為遊戲中傳遞訊息的玩家。之後根據下列規則流程進行遊戲：

1. 小老師選擇「內容卡」陣列中，直線或橫線相連的 3 張內容卡。寫在自己的答題卡上。
如：選定的內容卡為直排時，寫法為數字在前（3，A.B.C）或選定的內容卡為橫列時，寫法為英文在前（D，2.3.4）
**有使用情境卡時，將選擇的情境卡所在的方位數字填入後方的方框中。
2. 接著，丟擲「表達骰」。小老師根據表達骰所指定的圖示進行演繹剛剛小老師所選定的 3 張內容卡內容（三張圖示演繹順序不拘）。
3. 其他玩家根據演繹的資訊內容，在自己的「答題卡」上寫下自己的答案編號。
4. 所有玩家都完成作答後，小老師公布答案。並將該 3 張「內容卡」移出遊戲。答對的玩家可根據 3 張「內容卡」上所標示的感受符號，選擇其中一種，拿取對應的 1 枚「感受標記」。只要有一位玩家寫出正確答案，小老師就可獲得 2 枚「感受標記」。除非該回合出現扣分符號。
5. 若完全沒有玩家答對，小老師須將自己擁有的 1 枚「感受標記」放回備用區。若使用擴充時，情境也無人答對，需放回 2 枚「感受標記」。（本規則可商議是否使用。第一次體驗可以先略過）
6. 拿取標記的順序是由小老師開始，接著換左手邊玩家依序拿取。如對應的「感受標記」已被拿完，那玩家將無法拿取，也不能用其他感受標記替代。

7. 之前移出遊戲之 3 張「內容卡」空位，須補上三張備用卡，新的回合以順時針方向換新的小老師執行遊戲流程，遊戲將持續進行直到滿足遊戲結束條件。

四、遊戲結束與計分

遊戲過程出現下列任一種情況時，遊戲結束進行算分。

1. 當有玩家獲得 20 個「感受標記」。
2. 當場上有 3 種「感受標記」被拿完。

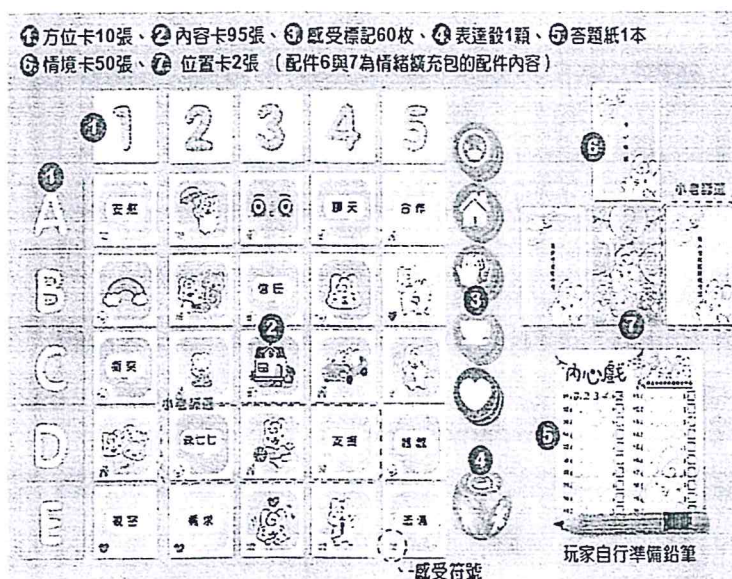
計算玩家獲得的「感受標記」，每枚 1 分。另外，每 5 個不同的標記為一組，一組可以額外加 5 分。分數最高的玩家獲勝。

五、實作經驗分享

1. 此桌遊可用於小團體活動，「表達骰」之多元表達方式有利於成員破冰，並從活動中了解成員特性。
2. 情境卡之設置可延伸用於一對一個別談話，教師可以需求選取相關主題，利用遊戲方式引導學生分享關於情境題之想法感受。
3. 內容卡的字詞融入時下學生用語，但部分字詞較難理解，表達方法也有限制，可能影響學生選擇與發揮(例如:共通點)。
4. 若用於特殊生之相關活動，建議將內容卡減至 3X3，且可將規則改為先擲「表達骰」再設定題目，減低遊戲難度以利學生參與。

六、校內推廣對象與時間

將利用 109 年 11 月 19 日綜合活動領域社群會議時間進行校內實作演練。



表達骰圖示說明：

- 說故事：**
將內容卡的資訊轉換成一個故事，但不能直接說出與內容卡一樣的文字字詞。
- 肢體表演：**
將內容卡的資訊轉換成是肢體動作進行表演。但不能說話。
- 戲劇表演：**
結合說故事與肢體表演，演繹一段全新的表演。但不能直接說出與內容卡一樣的文字字詞。
- 任意表演：**
可以任意選擇一種進行。
- 扣分符號：**
表演結束，如沒有全部玩家都成功作答出正確答案時，小老師少拿一枚感受標記。

<內心戲桌遊相關卡片及圖示說明>