

107 年度全國桌遊設計競賽實施計畫

壹、計畫名稱

107 年全國桌遊設計競賽

貳、計畫緣起與目的

「玩」在人生不同階段扮演著不可或缺的存在，從幼童、成人到長者，針對不同的年齡層和群體，在遊戲中所傳達和學習的面向皆有其影響力。玩，本身就是一種學習！

過去常認為「玩」和「學習」是互斥，對於遊戲這件事情多抱持負面的角度，愛玩代表不愛讀書，不愛讀書等於無法取得好成就，但近年來在眾多的研究報告指出，藉由遊戲的方式反而能刺激、增進孩童學習，玩更有助於學習的效能，而如何玩、怎麼玩，相關的配套機制與設定都影響遊戲的進行和成效。

而桌上遊桌戲（簡稱桌遊），在眾多遊戲中相對具有完整性的規劃與設計，透過指令或遊戲說明，設計者的巧思與概念能更明確的觸及參與者，而在目前的教學上，也大膽採用遊的方式，導入遊戲、玩樂的屬性，有別於過往聽講、直接教授的管道，創造學習的動力與誘因，更與桌遊主題產生興趣與連結，使參與者在過程中，吸收新知，引發對新事物的注意。

桌遊，主要是針對歐美地區的桌遊，具備以下四項的共通特點：(1)主題 (2)機制 (3)配件 (4)耐玩，而這類型的桌遊延伸的觸角較廣，欲傳達的理念、關注之議題也較能包覆其中，端看創作者如何設計。

因此，桌遊運用的層面相當多元，可融入教育、政策、文化、管理、行銷等面向，其中心點不偏離，即促進參與者對於該面向的投入。

然而，目前台灣所接觸的桌遊，多數來自歐美，其設計理念與背景仍與台灣現況有所落差，若能開發台灣原創版的桌遊，其調整度與使用性相對能提升許多，同時，在開創的過程當中，一方面提供潛在創作者發揮的機會、空間和舞台，另一方面重新定義桌上遊戲的主題與價值，挖掘適合在地發展、推廣的桌遊，此外，原創版桌遊更能有系統、完整的運用，例如：紙本、平面的設計可在平日生活中看見，原先未曾留意的景點和特色，透過遊戲取得了關注；遊戲倡導的主題或議題，直接可套用在現實環境中，拉近遊戲與社會、社會與參與者的距離。

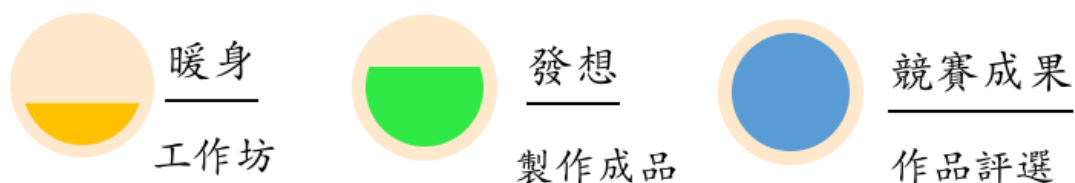
因此，在屏東縣政府長期推動桌遊學習的理念下，並順應十二年國教教育改革，翻轉教育理念日漸盛行，差異化教學、分組合作學習以及遊戲式學習等相關教學學習理論皆應運而生，今年特舉辦「全國桌遊設計競賽」，廣邀全國國小、國中、高中(職)校、大專院校學生及社會人士組隊參賽，期望創造更多台灣原創版，且具教育屬性的桌遊。同時透過本競賽提供的交流與分享學習平台，提升對於桌遊的創新設計。

參、辦理內容說明

107 年全國桌遊設計競賽規劃兩項活動子計畫，分別為：

子計畫一：桌遊設計工作坊

子計畫二：全國桌遊設計競賽



肆、辦理單位

- 一、主辦單位：屏東縣政府教育處
- 二、承辦單位：屏東縣竹田國小
- 三、協辦單位：台灣玩具圖書館協會

伍、預期效益

- 一、透過本競賽提供的交流與學習平台，提升對於桌遊的創新設計。
- 二、透過成果發表及觀摩活動，推廣原創性桌遊創作之成果。
- 三、於設計過程中，觸發對相關主題和議題的關注與興趣。

子計畫一

屏東縣桌遊設計工作坊

一、依據

107 年度全國桌遊設計競賽實施計畫

二、緣起

透過辦理桌遊設計工作坊，以何謂桌遊、桌遊如何設計、怎麼運用、相關配套方法等為主題，邀請專業桌遊設計、開發師，桌遊理念教師等，初步分享桌遊的大方向和概念，並從工作坊中引導發想，以分組的方式進行討論，作為桌遊設計的前導、暖身與發酵，此外，透過工作坊集思廣益，廣納各方意見與想法，使桌遊能觸及更多未開發的領域與面向。

三、辦理單位

屏東縣竹田國民小學、台灣玩具圖書館協會

四、參加對象

(一)凡對本競賽、桌遊有興趣，或桌遊相關領域的教師或民眾等皆可參與。

(二)一律採線上報名。

五、活動時間與地點

(一)辦理時間：107年5月28日(一)、6月22日(五)

(二)辦理地點：屏東縣竹田國小

六、課程表

時間	內容	備註
9:00-10:30	桌遊是什麼？	正確認識桌遊，調整對桌遊的認知
10:30-12:00	自己的桌遊自己做	了解桌遊設計流程、技巧與呈現模式。此外，了解如何與教學結合，融入課程活動。
12:00-13:00	午餐	擺設桌遊，午餐中交流
13:00-14:30	分組發想	針對十二年國教課綱課程，選擇一種進行桌遊設計
14:30-16:00	小組分享與回饋	將發想內容進行口頭報告與分享，並給予回饋

七、預期效果

(一)透過本交流與學習平台，提升對於桌遊的創新設計。

(二)透過研習活動，推廣原創性桌遊創作之概念。

(三)透過分組學習互動，觸發對相關主題和議題的關注與興趣。

子計畫二

107 年度全國桌遊設計競賽

一、依據

107 年度全國桌遊設計競賽實施計畫

二、目的：

(一)透過桌遊設計比賽提升參與者創新思維

(二)結合屏東在地元素有效行銷屏東文化

(三)落實原創桌遊開發精神

三、辦理單位

(一)主辦單位：屏東縣政府教育處

(二)承辦單位：屏東縣竹田國民小學

(三)協辦單位：台灣玩具圖書館協會

四、辦理時間與地點

辦理時間：107 年 9 月 21 日（五）

辦理地點：屏東縣竹田國小

五、參加對象

(一)參加組別：分成三組，可採單人或 2-4 人團體報名參加。

國小組：國民小學學生。

國中組：國民中學學生。

社會組：高中職以上學生和社會人士。

(二)參與方式：

(1)活動報名截止日期：107 年 9 月 12 日(星期三)中午 12：00 前，以 mail 繳交「報名表」(附件一)及參賽作品授權書(附件二)至 tw.tablegame@gmail.com

(2)參賽作品繳交：107 年 9 月 17 日(星期三)下午 5:00 前(以郵戳為憑)送至屏東縣竹田國小(參賽團隊於作品寄送時須需注意作品的完整性，並自行承擔風險)

地址：屏東縣竹田鄉公正路 35 號

(3)活動當天，主辦單位提供每一參賽者摺疊桌一張作為桌遊之展示，若有其他需求，請自行準備。本次參賽團隊需到場簡報，進行評選。

六、比賽要點說明

(一)徵件內容：繳交桌遊設計成品，且需為實體。可為打樣品，材質不限，惟需可實際參與操作、非一次性使用即可。

(二)評審審查

採現地比賽，由參賽者將其設計構想製作成品於現場試玩，並向評審委員說明設計理念、創作緣由等，由評審委員進行評選。

(三)評分標準比重說明

項目	說明	比重
主題性	設計主題明確，與遊戲內容扣合，且能適用於設定的使用對象	30%
完整性	包括遊戲機制設定、指令說明、操作流程順暢度與使用狀況等	25%
創意性	包括設計巧思、理念、造形、用途與創新等	20%
教育性	融合十二年國教課綱內容，具有教學目的與學習效益	15%
娛樂性	遊戲過程的吸引力與參與度	10%

七、獎勵內容

(1) 各組分別取前三名，各組前三名獲頒獎牌乙座、獎狀乙紙。

(2) 得獎者須參與活動當日頒獎典禮領獎，否則視同放棄獎項。

各組第一名獎金新臺幣 10,000 元整，第二名新臺幣獎金 5,000 元整
第三名獎金新臺幣 3,000 元整。

(3) 凡參賽者，由屏東縣政府頒發參賽證明。

八、競賽時間表與流程：107 年 9 月 21 日（星期五）

時間	流程
08：30-09：00	桌遊競賽成品陳列佈展、前置相關作業
09：00-09：30	開幕式
09：30-12：00	桌遊創作評選，分組競賽評審：參賽者進行桌遊設計說明及試玩
	各式桌遊活動體驗
12：00-13：30	午餐
13：30-14：30	參賽桌遊觀摩
14：30-15：00	頒獎典禮
15：00-16：00	綜合座談/意見交流

十、附則

(一)以上所參賽之作品及製作內容需為個人所創作，無抄襲之嫌，若經別人檢舉並經主辦單位查證屬實，得獎及獎金全數收回，其法律責任則由參賽自行承擔，不得異議。

(二)為利活動能順利進行，必要時主辦單位有權更改計畫內相關活動內容。

(三)參賽作品書面資料概不退還，由主辦單位保存，並對參選人所提之資料予以保密。

(四)主辦單位應有相關作品之印製發表權限，檢附參賽作品授權書(附件二)。

附件一

107 年度全國桌遊競賽報名表

報名組別	<input type="checkbox"/> 國小學生組 <input type="checkbox"/> 國中學生組 <input type="checkbox"/> 高中職以上學生和社會人士		
組別名稱			
指導教師（可免填）			
隊長(一)		連絡電話	市話:
e-mail			手機:
學校系所/服務單位			
姓名(二)		連絡電話	市話:
e-mail			手機:
學校系所/服務單位			
姓名(三)		連絡電話	市話:
e-mail			手機:
學校系所/服務單位			
姓名(四)		連絡電話	市話:
e-mail			手機:
學校系所/服務單位			
寄發獎狀地址	郵遞區號:□□□□□ _____市(縣) _____區(市、鄉、鎮) _____路(街) _____巷 _____弄 _____號 _____樓之____		
繳件日期 (由主辦單位填寫)	107年 月 日		

附件二

107 年度全國桌遊競賽

智慧財產切結書暨參賽作品授權書

本人 參加屏東縣政府教育處主辦之 107 年度全國桌遊競賽活動，其參與選拔之作品未涉及抄襲，如有抄襲情事，得由主辦單位取消參選及得獎資格，並收回所得獎狀及獎金，本人無任何異議，放棄先訴抗辯權。

此致 屏東縣政府教育處

立書人(參賽個人或團隊隊長)：_____ (親自簽名)

身分證字號：

出生年月日：_____年_____月_____日

授權人(家長/監護人)：_____ (親自簽名)

中華民國 107 年 月 日