

香港桌上遊戲教育學苑



個人成長

社交及溝通
正向品格
辨析及專注力

認知發展

Haba Learning Program
Sumblox數字積木小組
升小一適應課程

專業培訓

桌遊帶領技巧
認識桌遊學習元素
促進親子關係技巧



KINDERGARDEN BOARDGAME SERVICE

幼稚園桌遊服務



ABOUT US

關於我們

我們深信優質的工具(桌遊)配合卓越的應用技巧，
方可完全發揮桌遊教學的效能。

1

10

100

1000

全港首間一站式桌遊教育服務機構。

擁有超過十年桌遊教育經驗。

為超過一百間學校或機構提供服務。

一千款以上的桌遊，可用於小組活動。

本機構成立於2022年，前身為Capstone Boardgame Education。在過去的十數年，我們團隊花大量時間了解及鑽研桌遊教育的潛能，並曾到訪不同的國家了解他們在桌遊教育上的應用，引入世界各地優越的教育方針，再配合本地教育的需要加以改善，為學與教帶來新方向，與學界一起培養社會的下一代。

從多年累積的教學經驗，以及在一眾專業顧問的協助及引導下，使我們明白到教育及培訓必須與時並進，不可墨守成規，在桌遊教育更需要創新嘗試去打破常規思考(“Think Out of the Box”)去尋求未知的可能性，才能為受眾帶來卓越的教學效益。

儘管過去十年教育方式不斷改進，但一點一滴累積的教育經驗、廣闊的受眾群，讓我們的服務改進亦不停步。感謝一眾專業顧問及伙伴的支援，讓我們以桌遊作媒介多角度向不同界別提供適切的服務，包括幼兒教育、學生情緒輔導、社交技巧發展、融合教育課程、特殊學習需要學童培訓、創意及運算思維培訓、家長培訓、老師及社工培訓，以及長者肢體及認知訓練，甚至有企業的團隊建立活動。教學受眾涵蓋大專、中學、小學、幼稚園、特殊教育、長者服務及在職培訓，以致我們對不同成長階段之間銜接的需要，以及如何為受眾選擇合適的桌遊，都有相關經驗。我們既開心又興奮可以看到桌遊的可塑性及益處可以被大眾所認可。

桌遊教育

將桌遊結合教育，不單單是於教學期間體驗一兩局遊戲，亦不是遊戲後輕輕帶過幾句談及教學元素的結語；而是在遊戲期間，同時也能習得一些知識或者能力，再加入討論及深化的環節，讓遊戲過程成為學習不可或缺的一環。

例如將一個學習元素設定為遊戲目標的話，當參加者在進行期間執行相應的要求，達成遊戲目標同時亦間接地證明這位參加者學會了遊戲預設的學習元素了！

桌遊教育的好處多不勝數，讓我們邀請你親身體驗，一起享受桌遊帶來的教學效益。





小組教學 GROUP WORK

01 個人化內容

桌遊小組的過程和變化是由參加者作主導，並根據他們的成長過程及需要而修訂內容。

04 遊戲經驗整合

借助參加者在桌遊中的體驗讓他們學習反思自己的表現，每局遊戲都會因為當中的不同變化和效果，從而創造獨一無二的經驗。

02 營造社交情景

遊戲中的社交過程可以呈現真實生活中的互動、情緒和行為，因此桌遊可以提供一個平台讓參加者互相連繫。

05 提升自我效能感

我們期望小組能促進參加者的自我效能，無論遊戲是贏或輸，他們都會感到「我能夠」，建立不斷嘗試的態度。

03 引發主動參與

我們相信參加者在遊戲過程中能增強學習動機，並在過程中主動地去觀察別人的行為、摸索與人相處之道。

06 生活實踐

個人成長是無時無刻的實踐，因此我們非常重視與學校及家長合作，使參加者能夠在生活中鞏固並實踐小組經驗。

HABA® Learning Program

the game curriculum

課程特色

以小朋友為主導，透過親身參與遊戲，以自主方式學習HABA課程中的六大元素合共26款學習目標。每節課堂包括體驗HABA遊戲，會因應訂立的學習元素和指標來進行不同活動和討論，還有工作紙以鞏固知識。

課程學習目標

COGNITIVE DEVELOPMENT



認知能力發展

圖像辨別、觀覺觀察、專注力
空間認知
聆聽理解（包括文字、聲音和音樂）
邏輯思考、判斷力、解難能力

BODY SKILLS



身體與肢體技能

大肌肉和小肌肉發展
手眼協調、反應能力
移動及活動能力

MATH & SCIENCE EDUCATION



數學與科學

學習數字及數數、數學運算
排序與分類
認知與辨別圖案和顏色
重量的學習與區分

ME & THE WORLD



世界與我

學習、掌握和記錄有關
身體、動物、植物、環境和交通
與日常生活的關鍵性

SOCIAL & EMOTIONAL DEVELOPMENT



社交與情商發展

認識自己和別人情緒，學習成為情緒主人
合作、共享與團隊精神
遵守規則、學習輪流和等待
抗壓與解壓能力、辨別風險

LANGUAGE & LITERACY EDUCATION



語言與讀寫能力培養

學習詞彙和讀音
詞彙理解和應用
ABC簡單閱讀和書寫

通過桌上遊戲來教育小朋友

德國HABA公司擁有80年歷史(1938年至今)，致力於為小朋友工作，是「兒童遊戲發明家」，主要研究尊重小朋友想法和個性的玩具、教學用具、兒童家具及校園遊樂設施等，讓小朋友通過遊戲的方式不斷開發其潛在天賦。

課程內容

遊戲體驗 以桌遊體驗來學習指定主題和目標

肢體運動 幫助小朋友放鬆和重新聚焦

實踐練習 與導師討論單元工作紙任務和解決方案

鞏固練習 重溫主題練習，以整理和歸納學習內容

課程資料

對象：K1 – K3 學生

建議節數：6 + 節

每節時數：45–60min

人數：每班8–12人

導師：資深桌遊導師



Sumblox 數字積木

突破傳統學習框架，用視覺呈現計算過程，打下良好數學根基。



SUMBLOX數字積木聯盟」讓小朋友藉著愉快的活動，以觀察和實踐打下扎實的數學根基，讓小朋友透過視覺和觸覺開始了解抽象的數學概念。由數字與數量的關係，到四則運算組合，以至倍數概念，都可以透過數字積木解開謎團，並同時訓練專注力及邏輯思維。

凱思·德夫林
(史丹福大學數學教授)



「這是我見過幫助幼兒學習數字和數學最好的產品」



「SUMBLOX的構思看似簡單，很難相信在此之前從來沒有人想到過。SUMBLOX用立體的數字形狀，配合相對應的高度及數值，創造一個遊戲的空間，讓幼兒可以探索基本數學的概念」

珍劉錢
(艾德菲大學教授)



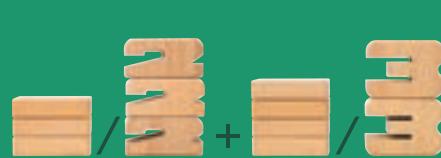
Forbes

《福布斯》

「SUMBLOX充滿吸引力和娛樂性，兒童可以從遊戲中學習。事實上SUMBLOX是十分有創意的學習工具，使兒童能夠兼顧學習及遊戲」

課程特色：

- 從不同的積木高度學習數字和數學的概念，讓小朋友對數字和排序、加減到乘除及分數運算建立基本概念。
- 學習排序，由小到大或由大到小，向橫排列或是往上堆疊。
- 透過積木堆疊，運用視覺化的學習，使抽象的數學實體化，讓孩子進行簡單四則運算。
- 過程中不斷嘗試尋找答案，提升解決問題的能力。
- 在堆疊過程中增強空間概念，培養小朋友對空間的想像力和對三維世界的理解。
- 輕鬆建立數量與數感。



課程資料：

對象：K2 – K3學生

建議節數：5節

人數：每班6–10人

導師：資深桌遊導師

品格成長小組

培養正向品格，促進健康成長。

課程資料：

建議人數：
6 – 12人

建議節數：
每個單元4節

導師：
社工或資深桌遊導師

從建立小朋友個人內在品格，到與他人連結感知，及人際關係的品格元素。

課程簡介：

透過經驗學習，讓小朋友發展潛能，建立其核心道德價值。專業導師由處理小朋友個人內在的品格元素，到個人與他人的連結感，再到建立人際關係的品格元素，讓小朋友把遊戲經驗結合到生活實踐中。透過遊戲激發小朋友的學習興趣，並主動地探索及檢視自我價值。我們亦重視學生的生活應用，並透過課堂練習及小任務與學校及家長攜手幫助孩子建立良好品格。

課程簡介：

透過桌遊用簡易的方式讓小朋友理解甚麼是情緒，接納自己及別人的情緒，讓小朋友用適當的方式表達自己情緒，明白情緒對其他人的影響，從而懂得關愛別人。

課程資料：

建議對象及人數：

K2 - K3 及 6 - 8人

建議節數：

8 - 10節

導師：

社工

情緒管理 桌遊小組

透過桌遊認識各類情緒，並學習有效管理情緒。

幼兒社交 桌遊小組

從小透過桌遊與朋輩互動，培養分享情操。

課程簡介：

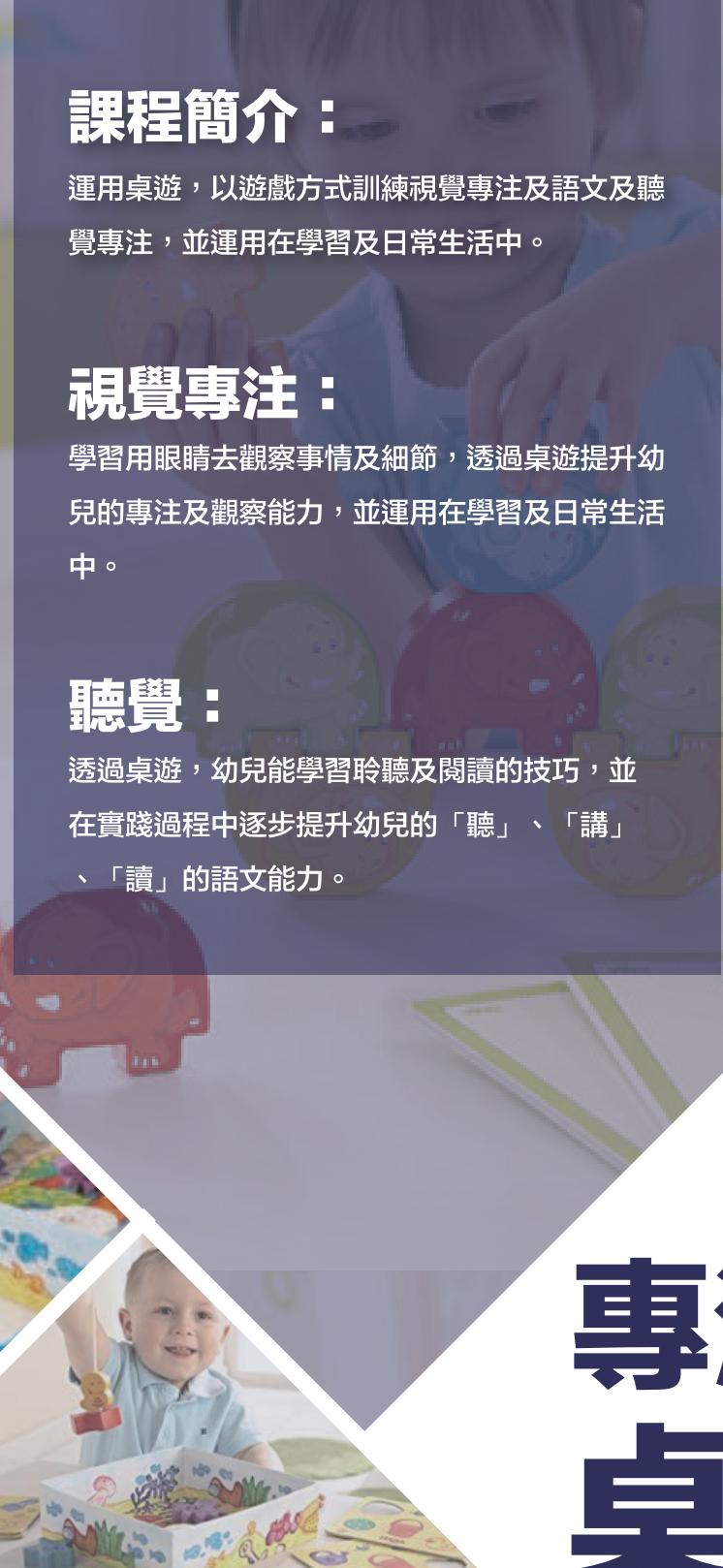
透過桌上遊戲，營造互動機會，讓小朋友學習人際相處的技巧，明白互相分享的重要性。同時運用小組活動形式，培養小朋友自律守規的習慣。

課程資料：

建議對象及人數：
K2 – K3 及 6 – 12人

建議節數：
8 – 10節

導師：
社工或資深桌遊導師



專注力訓練 桌遊小組

透過桌遊提升幼兒專注力並運用在日常生活中。

課程簡介：

運用桌遊，以遊戲方式訓練視覺專注及語文及聽覺專注，並運用在學習及日常生活中。

視覺專注：

學習用眼睛去觀察事情及細節，透過桌遊提升幼兒的專注及觀察能力，並運用在學習及日常生活中。

聽覺：

透過桌遊，幼兒能學習聆聽及閱讀的技巧，並在實踐過程中逐步提升幼兒的「聽」、「講」、「讀」的語文能力。

課程資料：

建議對象及人數：
K2 – K3 及 6 – 8人

建議節數：
8 – 10節

導師：
社工或資深桌遊導師



升小一 適應課程

培養學童能力，突破自我限制並適應新環境。

課程簡介：

透過桌遊活動，助小朋友盡早適應小學生活，悉習新環境，了解及過渡小學校園文化。同時結合認知及社交訓練，助他們掌握小學學習及融入校園生活。

課程資料：

建議對象及人數：
K2 – K3 及 6 – 12人

建議節數：
8 – 10節

導師：
社工或資深桌遊導師

(幼兒/小學/中學) 教師培訓

01

教師團隊 建立工作坊

透過團隊桌遊體驗促進同事之間的交流和合作、彼此加深認識。

對象：教育工作者

建議時數：2 – 2.5小時

人數：10 – 60人

導師：社工

(初階)

02

桌遊融入 個人成長工作坊

讓教職員認識及理解各種桌遊機制，體驗桌遊的樂趣，並了解桌上遊戲如何在認知及社交等範疇上幫助小朋友成長。

對象：教育工作者 (對桌上遊戲未有太多認識)

建議時數：2.5 – 3小時

人數：10 – 60人

導師：社工

03

(進階) 桌遊融入 個人成長工作坊

教授使用桌遊的各種技巧，包括相關的桌遊輔導理論、講解規則技巧、帶領技巧、解說技巧和處理遊戲過程的關鍵事件等。

對象：教育工作者 (對桌上遊戲有一定認識)

建議時數：2.5 – 3小時

人數：10 – 60人

導師：社工

04

教師專業發展 教與學工作坊

透過分享我們多年來在桌遊教育上教學經驗，協助教師最大化利用桌遊支援實務工作，並可因應學校的需要設計工作坊的內容。

對象：教育工作者

建議時數：2.5 – 3小時

人數：10 – 60人

導師：教育局註冊教師

親子及家長活動

01 親子桌遊體驗日

(幼兒/小學)

讓家長和子女有機會一起玩桌遊，體驗桌遊作為親子活動的魔力，以及了解如何運用桌遊促進親子關係。

對象：親子

時數：1.5–2hr

人數：5–50個家庭

02 親子關係小組

(幼兒/小學)

小組著重親子之間的溝通，每堂設有親子討論及總結時間，讓家長在玩桌遊的過程中能參與小朋友的世界，了解子女的想法。

對象：親子

節數：4–6節

人數：4–10個家庭

03 家長講座

(幼兒/小學/中學)

讓家長認識及接觸各種類的桌遊，了解桌遊如何幫助促進親子關係，以及分享與子女玩桌遊的心得和技巧。

對象：家長

時數：1.5.–2.5hr

人數：10–50人

04 校內桌遊展覽

(幼兒/小學/中學)

於校內進行桌遊展銷，不但可以讓家長認識各類桌遊，亦可以透過桌遊於家中建立親子時間。

對象：家長

時數：不限

人數：不限

※活動人數及時間只供參考，實際會依情況而有所變動。※

聯絡我們

CONTACT US

學苑網站
www.hkbgea.com

聯絡電話
+852 3580 1551

香港桌上遊戲教育學苑 [f](#)

[hkbgea](#) [i](#)
info@hkbgea.com [e](#)



香港桌上遊戲教育學苑
HONG KONG BOARDGAME EDUCATION ACADEMY