

香港桌上遊戲教育學苑



## 個人成長

內在品格  
人際關係  
領袖訓練

## 認知發展

桌遊設計課程  
生涯規劃桌遊小組  
桌遊比賽及訓練課程

## 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

SECONDARY SCHOOL BOARDGAME SERVICE

# 中學桌遊服務



# 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。

## 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。

## 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。



## 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。

## 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。

## 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。



# 桌遊 設計課程

## BOARDGAME DESIGN

為了承傳及發掘新一代年輕人，啟發桌遊設計潛能，我們協助各區中小學及社福機構，開辦一系列的「桌遊設計課程」，藉由活動內容讓學生體驗桌遊的特色及學習桌遊設計技巧。由2022年起，「香港桌上遊戲設計學苑」推出不同階級設計學科。讓桌遊設計變得更專業，推出更多不同類型的設計課程、工作坊讓不同對象了解桌遊設計的世界。

### 課程簡介

課程由資深桌遊設計師教授，由淺入深地分析及講解桌遊設計所蘊含的眾多元素及技巧：

制定遊戲主題、遊戲類型與機制、構思遊戲流程、編寫說明書及了解出產流程等等。

過程中鼓勵學生發揮創意、學習換位思考，課程導師及我們的設計團隊將會協助學生，將獨特的創作意念逐步實踐成為完整的桌上遊戲。

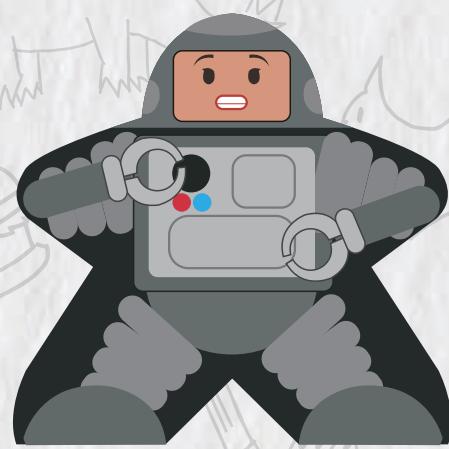
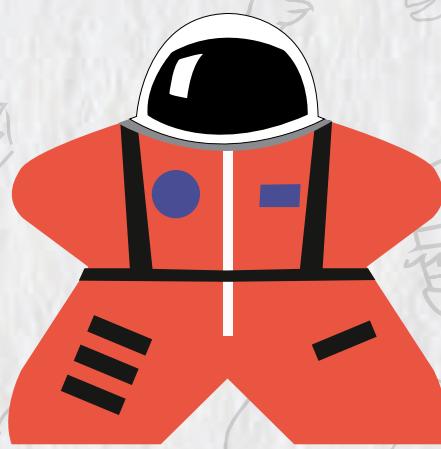
課程內容亦可按閣下的需要作合適的調整，務求更有效地達至理想的課程目標。

**01 制定遊戲主題 → 認識不同對象的需要**

**02 設定遊玩機制 → 學習不同設計理念**

**03 制作桌上遊戲 → 發揮創意、動手制作 Prototype**

# 桌遊設計課程



## 桌上遊戲設計 體驗課程

- ★ 整合不同類型的桌遊體驗及分析各種桌遊機制的獨特之處
- ★ 課堂上以習作形式連結理論與實踐部份
- ★ 從桌遊設計師的角度出發重新認識桌遊
- ★ 將獨特的創作意念融入桌遊之中

課程對象：初小至高小  
建議人數：6-10人  
建議節數：6節  
建議每節時數：60分鐘

## 桌上遊戲設計 課程(初階)

- ★ 介紹世界各地的桌遊文化
- ★ 不同年代的桌遊演變
- ★ 認識桌遊常見的機制
- ★ 分析不同機制的特性及其吸引之處
- ★ 整合不同類型的桌遊體驗及分析各種桌遊機制的獨特之處
- ★ 欣賞各種桌遊在設計上的心思
- ★ 課堂上以習作形式連結理論與實踐部份
- ★ 分享設計意念並逐步將其化為實體遊戲

課程對象：高小至中學生  
建議人數：6-10人  
建議節數：8節  
建議每節時數：90分鐘

## 桌上遊戲設計 課程(進階)

- ★ 整合不同類型的桌遊體驗及分析各種桌遊機制的獨特之處
- ★ 從組成桌遊的各個機制及元素之中學習設計理念
- ★ 介紹不同機制配搭的效果
- ★ 為特定對象設計桌遊技巧
- ★ 製作測試版及小組互評
- ★ 導師及設計團隊進行評審及提供修改建議
- ★ 優異作品將有機會製成商品出版

課程對象：高小至中學生  
(已完成初階課程為佳)  
建議人數：6-10人  
建議節數：10節  
建議每節時數：120分鐘

Splendor & Carcassonne

# 桌遊比賽



## 全港學屆璀璨寶石桌遊大賽

璀璨寶石全球銷量過百萬，是最廣為人知的策略性桌遊之一。由於規則簡單且戰略性高，一直深受本港青少年及學生歡迎。每所學校可派出最多8位學生，與其他學校競逐個人及團體冠軍寶座。

對象：高小學生、中學生

日期：每年6月份

人數：每間學校最多8位學生

獎項：設有個人獎及團體獎

## 全港學屆卡卡頌桌遊大賽

卡卡頌是全球聞名的策略性遊戲，曾奪2001年的年度遊戲大獎，其創新的版塊拼放機制非常考驗玩家的大局觀及長遠規劃能力。每所學校可派出最多8位學生，與其他學校競逐個人及團體冠軍寶座。

對象：高小學生、中學生

日期：每年1月份

人數：每間學校最多8位學生

獎項：設有個人獎及團體獎

# 訓練課程

## 桌遊比賽訓練課程

透過桌遊訓練幫助參加者提升社交及團隊意識、鍛練邏輯思維、學習面對輸贏。課程內容包括規則學習及相關戰略訓練、認識自己及團隊建立、提升逆境情緒智商、校內模擬賽及選拔賽。

對象：高小學生、中學生

人數：8 – 16人

建議節數：6節

導師：資深桌遊導師

我們每年會聯同不同學校舉辦跨校桌上遊戲比賽，  
經比賽訓練學生的思維決策與分析力。



## 「悟入棋途」 生涯規劃桌遊小組

透過學習、課外活動等渠道去認識自己，探索自己的職業路向，讓參加者了解規劃生涯的重要性，同時透過桌遊去創造一個探索空間，了解自己的性格和能力。

對象：中學生

節數：8–10節

人數：6–12人

導師：社工及資深桌遊導師

# 成長

# 個人

本小組透過玩桌遊讓學生理解「懂得贏，先要懂得輸」的道理，在遊戲過程中感受無論面對什麼挫折或逆境，都總可以從錯誤中學習，而且辦法也總會在身邊。

對象：中學生

節數：6–8節

人數：6–12人

導師：社工及資深桌遊導師

## 「棋幻逆緣」 抗疫桌遊小組



# 特殊 學習 自需 要

Special Educational Needs



## 「桌遊控」 情緒管理 桌遊小組

本小組透過玩桌遊，學生可以在過程中發現自己面對輸贏時的情緒以及其表達方式。學生一方面會學習如何控制自己的情緒，而更重要的是懂得去尋找身邊的助力，當有負面情緒開始累積時懂得發出求救信號。

對象：特殊學習需要學生  
短期節數：6-10節  
長期節數：20節+  
人數：4-6人  
導師：社工

## 「我眼睛想桌遊」 情緒管理 桌遊小組

桌遊的精美配件、故事背景和有趣的遊戲體驗可以很輕易獲得學生的高度專注。本小組透過體驗桌遊讓學生慢慢學習提升其專注力及執行能力。

對象：特殊學習需要學生  
短期節數：6-10節  
長期節數：20節+  
人數：4-6人  
導師：社工

## 「棋聆王」 溝通技巧 桌遊小組

本小組透過玩桌遊讓學生可更輕鬆地學習表達自己，並透過桌遊促進參加者的聯想能力、序列、理解抽象概念等認知發展，鞏固其運用語言的基礎能力，讓學生不自覺地讓語言慢慢取代遊戲成為他們最習慣使用的溝通方式。

對象：特殊學習需要學生  
短期節數：6-10節  
長期節數：20節+  
人數：4-6人  
導師：社工

# 潛能發展

## 桌遊課程

### 「桌遊之星」 領袖訓練桌遊小組

透過社工設計的桌遊活動，讓參加者在團隊合作的過程中，鍛鍊成為領袖的各項要素，包括領導能力、溝通技巧、解難、處理分歧、同理心等。

對象：中學生

節數：6–8節

人數：6–12人

導師：社工及資深桌遊導師

### 「棋人義士」 義工培訓桌遊小組

讓參加者接觸不同桌遊，從遊戲中認識自己，發展自己的長處。學習深入淺出地講解遊戲規則，並透過氣氛營造帶動服務對象參與。

對象：中學生

節數：8節以上

人數：6–12人

導師：社工及資深桌遊導師



# 大型 桌遊活動



## 「桌遊Fun Fun Fun」 桌上遊戲體驗日

讓同學有機會認識及接觸各種類的桌遊，遠離電子遊戲，建立新的興趣，並透過遊戲中的互動促進關係建立。

對象：中學生

時數：1–2小時 | 人數：15–120人

導師：資深桌遊導師

## 桌遊日營及宿營

可以按學校及學生的需要制定主題，學生不但有機會接觸「真人版」桌遊，導師亦精心設計各種桌遊與歷奇遊戲結合的活動，玩桌遊也可以玩得很體力化！

對象：中學生

時數：1日 / 2日1夜 | 人數：20–120人

導師：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

透過一起玩桌遊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

02

## (初階) 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童成長。

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

(幼兒/小學)

## 親子桌遊體驗日

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，以及了解與子女玩桌遊的心得和技巧。

對象：親子

時數：1.5–2hr

人數：5–50個家庭

(幼兒/小學)

## 02 親子關係小組

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

(幼兒/小學/中學)

## 家長講座

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

(幼兒/小學/中學)

## 04 校內桌遊展覽

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

# 聯絡我們

# CONTACT US

學苑網站  
[www.hkbgea.com](http://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](mailto:info@hkbgea.com) [e](#)



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