



# 桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探

王芯婷



## 壹、前言

### 「遊戲

～是源自於內在動機、自發且自願。

～連同營養、健康、庇護、教育等基本需求，對所有兒童的能力發展是重要的。

～結合了思想與行動，是溝通也是表達，給兒童帶來滿足感與成就感。

～可以幫助兒童在身體、心智、情緒及社會能力的發展。

～是學習生活的一種工具，而不僅是打發時間。」

（IPA 兒童遊戲權宣言<sup>1</sup>對“遊戲”的描述）

從國際遊戲權協會（簡稱 IPA）的兒童遊戲宣言中，可以瞭解到「遊戲」是兒童的天性，對兒童來說遊戲是一種學習、活動、適應、生活或工作，是兒童基於內在的動機主動引發的，且有助於生理、心理及社會的全面發展。

兒童從出生的那一刻開始，便逐漸透過「玩」來探索和了解所處的環境、學習技能、與人溝通及表達情感等。兒童藉由遊戲把經驗過的事傳達出來或是重新整理，也可以由

遊戲中獲得「我能感」，增強對自我的了解，在與他人遊戲時彼此學習人際相處的能力。玩或遊戲對孩子而言，是一種壓力的舒解、是一種生活的學習；玩是自然自發的，而且是兒童熟悉的表達方法或與他人溝通的方式。

綜合而論，兒童可以透過遊戲中培養創造力、社交能力、語言能力、團隊合作能力、分享、解決困難能力、淨化情緒，與培養挫折容忍力，兒童在遊戲中通常會主動全心投入，與玩具或玩伴產生互動，讓自己的潛能得以充分發揮，因此玩在孩子的成長過程中有著上述重要的意義（吳幸玲，2003；吳幸玲、郭靜晃，2003）。

花蓮家扶中心於 100 年開始推動「遊戲魔法城」社區方案，即以兒童最熟悉的生活語言－遊戲，做為與社區兒童及家長建立關係的媒材<sup>2</sup>，透過行動遊戲車到不同社區提供遊戲服務，除了創造兒童及家庭遊戲及休閒場域外，更在場域中推動兒童多元能力發展、親子共玩與社區互助等服務宗旨。101 年遊戲魔法城方案拓展到秀林鄉及壽豐鄉偏遠社區進行服務，在社區中建立社區遊戲據點，而「兒童遊戲培力團體方案」是遊戲魔

法城偏鄉服務的子方案，目的為透過兒童培力團體的帶領與陪伴，促進偏鄉兒童多元能力發展、提昇學習力與自信心、增進社交人際互動技巧、進行社區服務學習，未來參與社區遊戲據點經營。本文以壽豐鄉、秀林鄉二所國小的兒童遊戲培力團體為例，針對「桌上遊戲」媒材運用於兒童培力團體的考量、團體過程規劃、初期團體執行成效進行初探。

## 貳、桌上遊戲在教育及心理治療上的運用

### 一、桌上遊戲的定義

桌上遊戲（英語 Tabletop game 或 Table game）的發展歷史悠久，從人類文明開始便有桌上遊戲；通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插电遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖版遊戲（Board Game）、骰牌遊戲（Tile-based games）以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲的泛稱（維基百科，2012）。桌上遊戲因其遊戲內容及性質而有策略遊戲、技巧反應、記憶遊戲、抽象棋奕、戰略模擬、奇幻/扮演、運氣遊戲等區分。至於桌上遊戲（Table game）或是圖版遊戲（Board Game，或譯為紙盤遊戲、棋盤遊戲）在目前實務上已漸漸沒有劃分，而本文團體中使用的桌上遊戲，則泛指所有的桌上遊戲。

Piaget 將遊戲行為分為三類：(1)練習性遊戲：又稱為感覺動作、熟練性遊戲，經遊戲一再重覆動作來學習已經存在基模中的事物。(2)象徵性遊戲：又稱為想像性遊戲、裝扮遊戲、假裝遊戲，在遊戲中扮演不同的角色，透過模仿他人動作、語言而感到滿足。(3)

規則性遊戲：強調共同決定規則，且活動中強調相互合作或競爭才能完成（吳幸玲，2003）。以 Piaget 的分類，多數的桌上遊戲可以歸類於規則性遊戲，但部份桌上遊戲中也具有練習性遊戲和象徵性遊戲的特質。桌上遊戲中的規則性，具有社會性意義，包括輪流等待、共同制定與遵守的規則、符合團體規則下的競爭或合作，以及能力展現。本團體對象設定為國小中高年級兒童，依兒童遊戲行為發展將採用規則性遊戲為主軸的「桌上遊戲」做為兒童培力團體執行的活動媒材。

### 二、桌上遊戲對於兒童教育領域的運用

桌上遊戲在國外行之有年，這種有創意的遊戲媒材廣泛運用於各學科知識的教學，如 Caldwell (1998)以桌上遊戲進行數學教學，發現有助學童學習運算和發展問題解決策略，Robert (2000)以 6-12 歲兒童為對象，設計現金流教育遊戲，兒童可以從遊戲中學習簡單的會計知識，從小培養理財觀念。Cavanagh (2008)指出越來越多的研究揭示了在課堂上使用桌上遊戲，具有加強孩子數學能力的潛在好處，尤其是針對弱勢背景的兒童，更引用 Siegler 和 Ramani 的研究顯示，讓低收入家庭的青少年玩具有計算學習功能的簡單桌上遊戲，可以明顯地提昇青少年在對數字的理解能力。多數的桌上遊戲含有大量的數學在其中，這是電子遊戲或線上遊戲無法提供的，即使每週只玩一兩次桌遊或卡牌遊戲，也可以產生對孩童的實質影響。

而國內學者這幾年也陸續發展桌上遊戲與學習的結合，諸如劉力君（2011）的研究顯示透過桌上遊戲設計與合作討論的多元學

習方法，有助於增進學生的溝通與創造能力。范丙林（2011）以桌上遊戲作為教學媒介，將環境教育融入遊戲中，提升學習動機，加強學習效果，在遊戲中訓練學生解決衝突、策略應用的能力。而朱慶雄（2012）研究也指出，所設計之海洋教育桌上遊戲能提升國小中年級學生對海洋教育之學習興趣，並能成為教師在海洋教育上的一項輔助教育性工具。

Crews (2011)提到遊戲可以促進批判性思維和問題處理，而桌上遊戲提供機會讓學生可以應用他們學習到的概念、促進合作、探究和批判性思維，透過利用與課程搭配的遊戲，教師有機會在讓學生玩遊戲的同時增加學生的成績。從上述教育領域國內外的研究中發現，桌上遊戲可以有助學生學習、提升學習動力與衝突解決策略的能力。

### 三、桌上遊戲在心理治療領域的運用

桌上遊戲也被運用於國內外的心理治療領域，如：Kaniuga (1989)所設計的「The Clubhouse Game」紙盤遊戲研究顯示，透過此遊戲可以在短期內有助於兒童發展自我控制和問題解決的能力。Roggero (1990)模仿兒童時期與父母的衝突情境設計一套桌上遊戲，讓參與者扮演情境中的主角，將小時候與父母間正向和負向關係藉由卡片內容表達出來。廖心怡（2002）運用紙盤遊戲於輔導國小害羞兒童上，對於降低國小害羞兒童的害羞程度具有立即性和持續性的輔導效果。許珮芸（2008）在其研究中設計一套適用於國小 ADHD 兒童的紙盤遊戲，探討紙盤遊戲團體方案對國小 ADHD 兒童不適應行為的輔

導效果，發現對降低國小 ADHD 兒童的過動程度具有顯著的輔導效果。

桌上遊戲在心理治療歷程中扮演催化或觀察的工具，Frey (1986)提到有些兒童在治療中很難表達自己，但透過桌上遊戲的結構化和明確可定義預期的行為，可以使這些兒童成功地表露自己。而何長珠（2001）認為治療者運用桌上遊戲中的棋類遊戲，可以看到遊戲中相對兩方之間的合作與競爭，也可以透過棋子的特徵和選擇如何移動所代表的內在行為等兩個層次，觀察到兒童的決策判斷和人際互動行為。在 Oren (2008)在文章中提及在心理治療的過程中加入遊戲互動，可以促進九個情緒發展的面向，包括攻擊的調節、瞭解規則與有能力和他人玩、防衛機制、焦慮的調整、滿足延宕、活動力的調整、分離與獨立性、存在感及自尊等。而具有競賽特性的桌上遊戲則可以提供兒童在衝動行為上有昇華作用，也讓憤怒或敵意等強烈情緒可以有出口，讓兒童在一種會引發焦慮的情境中仍感到安全，也能顯示出兒童在生活中經驗到的控制、對競爭的態度、如何處理成功和失敗經驗、可否與他人合作等行為（梁培勇，2001；陳碧玲等譯，2009）。

綜合上述，運用桌上遊戲媒材在心理治療領域，可以有助兒童在治療中融入情境將內在表達出來，治療主題式的桌上遊戲在治療過程中，可以促進不同的治療效果，更可以促進兒童情緒能力的發展。

### 肆、兒童培力團體理論

長期在偏鄉與兒童工作的經驗下，發現

有些偏鄉兒童在其重要的童年發展過程中，因家庭生活條件、社區資源不足，兒童潛在能力較難獲得發揮，因此，在推動偏鄉兒童培力團體時，以「培力觀點」的實務模式做為兒童團體規劃的理論依據，團體帶領者相信兒童是有能力和潛能的，肯定兒童可以解決和面對問題，團體帶領者不是教導者而是引導陪伴者。而在團體活動執行方式上，以桌上遊戲做為團體媒材，並採用 Kolb 的「經驗學習圈」模式進行團體帶領，增進兒童在經驗中學習。

## 一、培力（empowerment）觀點

Adams 定義「培力（empowerment）」<sup>3</sup>是個人、團體或社區開始感受到可以控制自己情況及達到目標的一個歷程，並因此進一步增進他們的生活品質，意味著培力的心理取向目標在增加案主個人的勝任能力（competence）及自信心，得以採取個別性或集體性的行動來掌控自己的命運（鄭麗珍，2002）。

石志偉（2005）綜合不同學者論述，將社工領域所運用之培力觀點的「power」分為兩類，一是偏向能力的「power to」；另一個則是涉及權力的「power over」。持能力觀點的學者較重視優勢（strength）、復原力（resilience）、風險和保護因子（risk and protective factor）、肯定的（assertive）、友伴關係（partner）、對話與合作（dialogue and collaboration）等概念，視人為有能力、動機和自我效能，並能運用資源去改善自我和環境。而著重權力的學者除了對於強調對權力關係的敏感與覺察外，特別重視人的自我決

定權，他們將此視為培力的關鍵價值（引自黃雅君，2008）。而本團體所採用的培力觀點以能力觀點為主，重點在培養偏鄉兒童的優勢與復原力，建構兒童的內外資源以改善自我與環境。

在培力的歷程中，「培力觀點」強調需要發展與增強服務使用者的力量在三個層次上，以解決面臨的問題和滿足生活所需，一是個人的層次，包括個人感覺到自己是有能力去影響或解決問題；二是人際的層次，指的是個人和他人合作促成問題解決的經驗；三是政治/社區的層次，指的是會促進或降低自助努力的社會制度（鄭麗珍，2002）。

因兒童團體的成員年齡、能力、團體性質考量，本兒童培力團體所運用的培力觀點傾向能力觀點，在培力的歷程中則聚焦於個人與人際關係層次，較少介入政治/社區層次。在個人培力層次，重點在培養兒童的自信心，賦予兒童更多自我能力提升的機會，引導兒童運用問題解決之能力以處理困境，並藉此增強經驗，達到自我掌控的最終目標；在人際關係層次，則著重於共同經驗的塑造、發展團體意識、建立合作關係與學習溝通協調能力；在政治/社區層次，則培養兒童遊戲帶領與服務能力，參與社區服務，改變社區兒童活動型態。本兒童培力團體的工作焦點如下表：

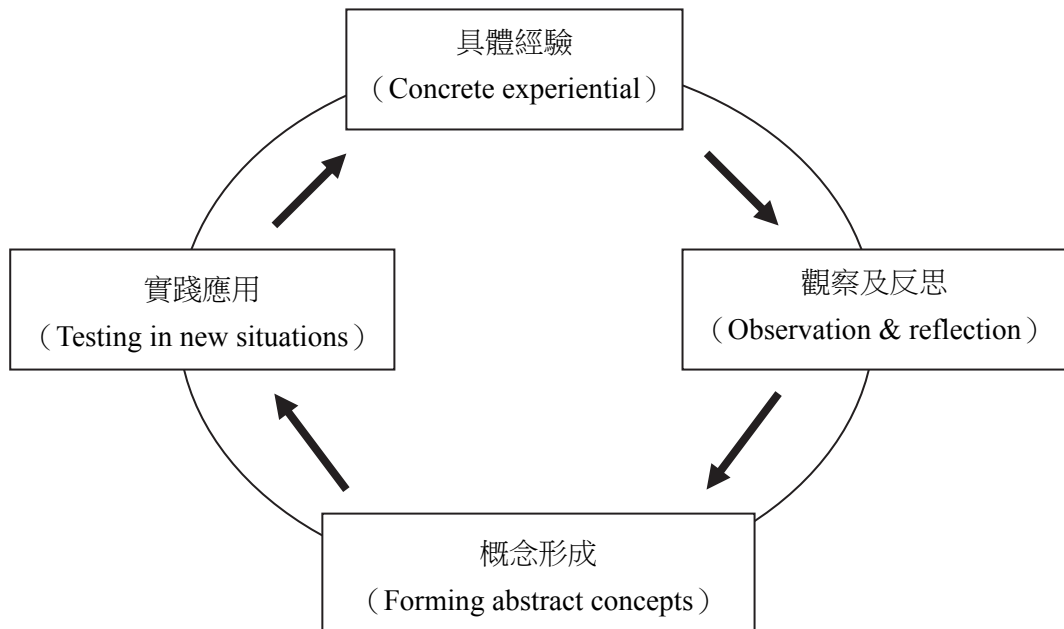
表一：兒童培力團體的三個層次目標

個人內在	人際關係	政治/社區
1. 提升自我效能 2. 提昇問題解決能力 3. 增進自我決定能力	1. 彼此分享共同經驗 2. 發展團體意識 3. 同儕的相互支持與協助，建立合作關係 4. 學習溝通協調能力	1. 培養桌上遊戲帶領技巧與服務能力，參與社區服務。 2. 改變社區兒童休閒活動型態。

## 二、經驗學習圈（experiential learning cycle）與兒童培力的關係

經驗學習主張『學習』是來自於實際經驗，學習者必須歷經經驗的過程才可能獲得真正的學習，未經實際接觸的學習便是空洞的，是不具有具體意義的。Kolb (1984)綜合了 Dewey、Lewin 和 Piaget 三者的學習理論，

提出著名的經驗學習圈（experiential learning cycle），此學習圈主要有四大元素，包括具體經驗（Concrete experience）、觀察及反思（Observation & reflection）、概念形成（Forming abstract concepts）及實踐應用（Testing in new situations）。



圖一：經驗學習圈（Kolb，1984）

具體經驗階段是讓學習者完全投入一種新的體驗，讓學習者產生一種新的學習經驗；觀察及反思階段是學習者在停下的時候對已經歷的體驗加以思考；總結經驗階段是學習者必須達到能理解所觀察的內容的程度並且吸收它們使之成為合乎邏輯的概念；到了實踐應用階段，學習者要驗證這些概念並將它們運用到制定策略、解決問題之中去；此學習圈必須完整經歷後，才能構成完整的學習。

兒童遊戲培力團體運用經驗學習圈的學習模式，讓兒童先以遊戲體驗模式創造一種新的學習經驗，在經驗後進行團體討論，對於遊戲中的個人的學習、行為、情緒與人際互動觀察進行反思討論，兒童再透過遊戲DIY 活動、服務學習的參與，將學習到的經驗概括化知識，與實踐應用於新的遊戲情境中。

## 伍、兒童遊戲培力團體規劃、設計與執行

### 一、兒童遊戲培力團體基本資料

兒童遊戲培力團體為花蓮家扶中心遊戲魔法城的偏鄉社區服務中的子計劃，團體實施場域在花蓮縣秀林鄉和壽豐鄉兩個偏鄉社區中，團體成員為兩個社區中的國小中、高年級的兒童，兩所國小分別位於太魯閣族為主的部落及新移民比例高的客家村，團體成員為公開邀請，並未限定福利身份或特殊對象群，但參與團體的兒童家庭狀況為經濟弱勢、單親家庭及隔代教養家庭的比例高。

兒童遊戲培力團體目的是為提昇兒童自我效能、社交技巧，促進兒童參與校園及社區遊戲服務，未來擔任遊戲志工參與社區遊戲據點經營，本文的兒童遊戲培力團體，並不設限於固定的團體活動型式，而是結合了社團模式、團體帶領、服務學習體驗等型式。兩個兒童團體，以成立長期性兒童遊戲社團的型式來進行遊戲培力計劃，但目前第一階段皆只進行了九次初探性的桌上遊戲團體活動，兩個兒童培力團體基本資料如下：

表二：兒童培力團體基本資料

代稱	鄉鎮	族群	團體性質	執行期間	團體時間	參與人數	特殊兒童
A 國小	壽豐鄉	客家人	封閉式	101 年 2-6 月	隔週進行，每次 1.5 小時	18 人	3 人
B 國小	秀林鄉	太魯閣族	開放式	101 年 7-8 月	一週二次，每次 2.5 小時	25 人	1 人

備註：A 國小特殊兒童為一位輕度自閉症兒童、一位過動症兒童及一位肢障兒童。

B 國小特殊兒童為一位中度智障兒童。

團體帶領者具有以遊戲治療方式進行兒童個別與團體輔導的十年工作經驗，熟悉兒童團體工作帶領與桌上遊戲媒材的運用，團體工作人員的分工為團體帶領者負責團體的規劃、活動帶領與執行及團體動力處理，遊戲輔導者則在團體中擔任協同帶領者角色，協助各小組進行遊戲活動與促進小組成員的互動。

## 二、以桌上遊戲做為培力團體媒材的考量

各式的桌上遊戲適合年齡層不同，本團體使用的桌上遊戲主要為適合國小中高年級兒童的兒童桌上遊戲，作者依實務經驗將此類遊戲的特色歸納為：

1. 遊戲時間較短，符合兒童可以專注的時間；
2. 遊戲物件的視覺設計活潑與色彩豐富易引起遊戲興趣；
3. 簡單而生動的遊戲規則，又可自行變化規則，遊戲趣味性高；
4. 玩家不會中途出局，不會有人中途被隔絕遊戲團體外；
5. 遊戲有競爭性或合作性，具有高度社會性活動特色；
6. 每項遊戲皆有其設計的哲學和學習內涵（例如記憶、數學、邏輯）在其中。

因為上述的遊戲特色，在兒童團體的帶領上使用桌上遊戲做為媒材，可以提昇兒童在團體中的專注度、遊戲興趣提高、活動參與動力增強、團體動力較凝聚，且不易出現成員游離於團體之外的情況。

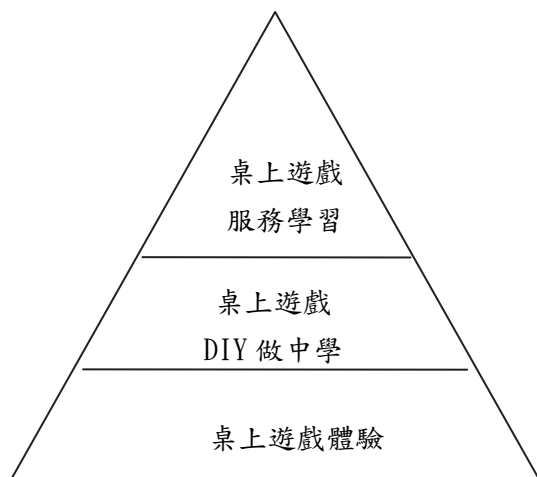
另外，桌上遊戲還具備二個特別的特

性，分別是 1.「可以重來」的特性，因遊戲時間通常不會太長，且可以反覆練習，由於可以重來，在每次的遊戲中遊戲技巧、洞察力可以不斷提升，自我成就感與趣味性也就增加。2.「密集社交互動」的特性，桌上遊戲的參與者是在真實情境中與他人互動，可以在遊戲過程中看到同伴的遊戲表情與行為，可以訓練兒童觀察他人行動、策略、遊戲的表情、肢體和行為，遊戲過程中也會引發兒童出現合作、競爭、利益交換、展現自我能力、人際溝通等能力。

綜合先前文獻中提及桌上遊戲在教育及心理治療領域的運用，發現桌上遊戲可以增進兒童學習動力與活動參與度；增加自我效能、促進情緒發展、社交技巧學習；由於桌上遊戲的進行立即會創造一個「自然的遊戲情境」，讓兒童放鬆地投入遊戲中，提供了團體帶領者可以在其中進行兒童各種能力、行為、情緒、人際互動、社會性行為等各個面向的觀察與評估。桌上遊戲是一個可以促進兒童不同能力面向發展的遊戲，同時，又能同步成為團體領導者進行觀察與評估兒童狀況的評估工具。不同的團體媒材有其特性和應用性，桌上遊戲的特性適合運用在促進兒童自我效能和社交訓練為主的團體之中，而本文的兒童培力團體正是此類團體。

## 三、兒童培力團體的規劃

團體活動規劃內容以「桌上遊戲」為主軸，設計「桌上遊戲體驗」、「桌上遊戲 DIY 做中學」、「桌上遊戲服務學習」三個層次的遊戲培力活動，每次團體皆會透過 Kolb 學習圈模式中學習，並達到培力團體的目標。



圖二：遊戲培力金字塔

分別就不同遊戲培力活動規劃進行說明：

### 一、桌上遊戲體驗

周詠禧、黎柏然（2012）提及使用桌上遊戲做為社會工作介入的技巧，如同經驗學習法及體驗教育的應用一樣，可以將技巧分為講解（briefing）、帶領（leading）及解說（debriefing）分為三個部份，講解目的是為了活動主題及定位，讓參加者生心理準備投入；帶領的目的是創造經驗及放大介入點；解說的目的則是為參加者整理經驗帶來成長，三者是彼此緊扣並非獨立存立。

在此階段的團體內容，由團體帶領者針對兒童的能力發展和學習意義選擇合適的桌上遊戲做為團體活動媒材，本團體也採用經驗學習法中的介入技巧，在每次團體的過程中進行四個部份：

#### （一）講解

透過遊戲引導說明，讓兒童瞭解遊戲名稱、故事內容與規則，並進行一次遊戲示範講解且開放提問，並發給小組遊戲規則說明書，結束講解後在遊戲過程中不再給予遊戲規則提示或說明，目的在於讓兒童練習專注於傾聽、理解訊息，與學習成員間共同解決遊戲中發生的問題。

#### （二）帶領

此為經驗學習圈的「具體經驗」階段，每次依遊戲人數，讓兒童以隨機抽籤方式分派不同小組，目的在讓兒童可以學習與不同特質的團體成員進行人際互動與學習。兒童自行在小組中進行桌上遊戲內容，在遊戲自然情境中，進行人際互動溝通、學習輪流等待、人際觀察、相互討論遊戲進行方式、溝通協調解決遊戲中遇到的困難與衝突，遊戲過程中團體帶領者和遊戲輔導者會在旁觀察兒童遊戲中的情緒、行為、學習能力、人際互動表現及團體動力並隨時進行評估，遊戲輔導者必要時針對團體人際溝通給予提醒及協助，並協助小組成員解決其困難。

#### （三）解說

此為經驗學習圈的「觀察反思」、「概念形成」階段，目的為協助兒童整理經驗、回顧過程中的自我歷程，以及參與者相互學習回饋彼此。在桌上遊戲活動結束後，由團體帶領者進行大團體討論，並以 4F（事實 Face、感覺 Feeling、發現 Finding、未來 Future）為討論主軸，讓兒童分享在遊戲中的自我能力、行為與情緒的覺察、人際互動發現，並



鼓勵成員對自我與彼此成員回饋，最後才由團體帶領者和遊戲輔導人員就成員間未分享到的優勢內容進行補充，以建立正向且支持的團體氛圍為目的，讓成員在團體中的分享感到安全感。

#### (四) 評估

每次團體結束後，團體帶領者與遊戲輔導者會就成員在過程中呈現出的情緒、行為、人際互動等議題、桌上遊戲媒材的適用性及團體動力，進行討論與下一次團體執行策略的反思，搭配著團體的動態隨時修正團體的執行方式。

在每次團體進行時，兒童可以將上次活動中抽象概括出來個人的學習方式、策略與他人互動模式，運用於新的遊戲活動之中，形成自我調控的習慣，從而啟動「體驗學習圈」不斷的迴圈，促進兒童在情緒、行為和人際互動能力上的提昇。

## 二、桌上遊戲 DIY 做中學

實踐經驗學習法中的「做中學」理念，此階段為經驗學習圈的「概念形成」、「實踐應用」，由團體帶領者選擇合適之桌上遊戲，轉化為兒童集體或個人 DIY 的桌上遊戲。重點讓兒童在做中學，讓兒童在 DIY 活動中，將先前桌上遊戲遊玩經驗、遊戲規則，進行觀察與反思，重新轉化或再創造，製作一套屬於自己特色的桌上遊戲，將原本的遊戲改變遊戲規則、或創造與自己生命經驗有關的遊戲內容，創作的桌遊作品可以讓成員帶回與朋友或家人同樂。兒童在此類活動中，可以再次經驗遊戲的學習歷程，並親自創作自

己獨特性的遊戲，與透過此創作遊戲的分享，獲得自我肯定、練習遊戲規則示範表達、遊戲帶領領導與人際溝通互動等能力，將遊戲元素延伸到其日常生活中。

以下簡述本團體發展的遊戲 DIY 活動，活動結合原有的桌上遊戲範例，運用日常生活中易取得的美勞材料，加上團體輔導的目標，結合遊戲創意，創作成為新的桌上遊戲，三個示範遊戲內容如下：

#### (一) 優點記憶大挑戰

結合「拔毛運動會 (Zicke Zacke)」<sup>4</sup> 這款桌上遊戲的特色，此遊戲是一款訓練記憶力、專注度及挫折忍受力的遊戲，在遊戲 DIY 中，帶領兒童思考自己的優點特質，並將優點特質圖像化，並將姓名、特質名稱和圖像畫於名片紙上，小組間彼此交換不同的優點特質名片，形成每組有一套多人的優點卡片，採用「拔毛運動會」的遊戲規則進行優點記憶大挑戰活動。過程中帶領兒童找出自我優勢，並發揮創意力聯想，遊戲中可以讓成員彼此認識與瞭解對方的優點。

#### (二) 冰河歷險

結合「嘿！我的魚 (Hi! My fish)」<sup>5</sup> 的遊戲特色與規則為基礎，這是一款訓練空間關係及策略規劃的遊戲，在遊戲 DIY 活動中運用撲克牌剪成六十張六角形圖卡，以橡皮擦製作自己的代表物，點數的設計為圖卡中撲克牌呈現的點數，而 J Q K 人物圖案則請兒童決定遊戲機制，例如：翻到 K 則可再走一次、Q 則需暫停一次等，並讓兒童小組共同討論遊戲機制，小組試玩後確認遊戲機

制，大團體中進行各組自創的遊戲規則分享，透過分享讓其他成員學習不同的遊戲創意。此遊戲讓兒童練習與他人共同討論、學習溝通與協商討論出遊戲機制，從中學習人際互動能力。

### (三) 部落地圖桌上遊戲

結合部落參訪活動，讓兒童介紹其生活環境，組織團體成員繪製部落地圖，將部落地圖加上遊戲設計元素，結合地圖、大富翁、飛機棋、鑰匙博士的遊戲方式，帶領團體成員設計出認識部落景點（學校、派出所、社區聚會所、海邊、籃球場、火車站等特別景點）的桌上遊戲，遊戲中結合兒童在部落中的生命經驗設計各景點的任務卡內容，在此遊戲活動中行經不同部落景點需回答在此景點的任務卡，任務卡內容如曾在籃球場做過什麼事？在海邊與家人最美好的經驗為何？等等，透過遊戲過程中，引導兒童分享對部落中每個景點的生活經驗，找尋自我認同感，進而肯定自己生長土地的族群文化意涵。

## 三、桌上遊戲服務學習

服務學習是經驗性學習的一種型式，也就是在「服務」過程中獲得「學習」的效果，反思和互惠性是服務學習的關鍵概念。「參與」是培力的重要要素，藉由服務學習的互惠性培養彼此的相互關係，且敏感的覺察到他人的需求。

兒童培力團體除了規劃兒童在團體中參與活動外，更運用服務學習的概念，安排團體兒童參與社區服務學習。目前安排兒童的服務學習有二種類別，分別為：

1. 校園服務學習：團體成員隨機分派兩個人為一小組，每小組需帶領 4-5 位低年級兒童，將其所學或 DIY 的桌上遊戲，帶到低年級班級教導年紀較小的兒童一起玩，在服務學習活動前先帶領兒童討論如何向低年級兒童介紹遊戲、遊戲的規則、帶領的技巧、服務的態度，小組演練後再進行實際服務活動，服務結束後進行服務自我回饋與反思討論。
2. 社區據點服務：在社區遊戲據點開放時間，讓團體成員擔任桌上遊戲關主，練習負責保管遊戲器材、組織遊戲小組，帶領遊戲小組成員玩遊戲，與處理小組遊戲衝突與糾紛。

團體成員在服務學習中帶著 DIY 的桌上遊戲作品擔任遊戲帶領者，服務結束後從被服務者的回饋中獲得很大的自我成就感與自我肯定，此階段的個人培力效果最明顯。兒童培力團體活動中加入服務學習的考量，從培力觀點來看，在個人層面，協助兒童練習負責任，在服務中反覆練習，並能學習當下情境的解決問題的能力、建立正向經驗、瞭解和看見自己的優勢和不足，知道自己擁有的能力和再次學習到的能力，進而肯定自己和修正自我形象。在人際關係層面，創造團體共同經驗、團隊合作，在政治/社區層面則增加兒童的社區參與，將所學桌上遊戲知識練習轉化為教導他人的知識，增加兒童利他社會行為。

本兒童培力團體主要團體目標為藉由桌上遊戲做為活動媒材，讓團體成員在遊戲情境中自然學習，在過程中學習不同的能力包括認知能力、社交技巧及情緒發展能力，提

昇個人的自我效能。團體帶領者在每次團體活動中採用 Oren (2008)提及遊戲可促進的九個情緒能力發展面向包括：包括攻擊的調節、瞭解規則與有能力和他人玩、防衛機制、焦慮的調整、滿足延宕、活動力的調整、分離與獨立性、存在感及自尊等面向，來觀察與評估團體成員的情緒發展、人我界限與社會規則的遵守狀況，以修正團體執行進度及個別成員的輔導目標。

## 陸、結語

本兒童遊戲培力團體採用「桌上遊戲」媒材於兒童培力團體活動中，在兒童社會工作領域中為初探性的團體，此次團體的執行發現桌上遊戲在團體中的運用可以提升兒童的參與度與意願、活動專心度、較高的主動性和學習力，對於兒童的情緒發展、人際學習成效與先前文獻探討中所提及遊戲對兒童情緒發展及社會發展的功能一致。

此兒童培力團體模式目前僅適用僅於以提升兒童自我效能、社交人際技巧為主要目標的團體，團體帶領者除了需具備兒童團體工作的經驗外，對於桌上遊戲媒材也需進行媒材屬性的瞭解與評估，建議團體帶領者需先進行桌上遊戲體驗後，較能在各種桌上遊戲中找尋到合適的活動媒材，帶領團體時必須清楚團體目標與理論依據，才能避免將團體工作流於遊戲活動，而未能體驗到遊戲媒材的多樣性和團體輔導性功能。

兒童遊戲培力團體的初期執行成果，以兒童參與團體的回饋表中得知兒童自覺學習成效高，兒童表達參與團體有個人成長和人

際社交成長二個層次的學習，在個人成長層次依序是，學習到負責任、緊張時較不會罵人、遇到困難不會太快放棄、覺得自己在遊戲中更有自信，學習等待和有耐性，敢在他人面前表現自己；在人際社交層次則為，交到新朋友、學會帶別人玩遊戲、會跟同組成員互相幫忙、學習和不同的人玩遊戲，與學會讚美自己和他人。初期的團體成效與培力團體工作焦點（表一）相似，但由於目前團體仍在持續進行中，且執行時間尚短，具體或長期性的團體成效仍有待評估。

本文限制來自於因兒童遊戲培力團體為初次執行，且仍在持續進行中，目前只能就兒童個人活動回饋來說明團體成效，尚未進行正式的團體成效評估，未來持續進行團體，將依「自我效能」、「情緒發展」、「社交技能」、「團體發展歷程」四個面向來進行團體成效評估。在臺灣兒童社會工作實務中，目前尚未有運用桌上遊戲於兒童團體工作上的研究，期待本文能拋磚引玉，未來在社工領域中有更多的實務工作者運用「桌上遊戲」作為遊戲媒材進行團體工作，以利進行更多的團體實務對話與討論。（本文作者為財團法人兒童暨家庭扶助基金會花蓮分事務所資深社工師）

**關鍵詞：**兒童培力團體、桌上遊戲、學習體驗

## 📖 註 釋

註 1：國際遊戲協會，<http://ipaworld.org/>。

註 2：在遊戲魔法城的遊戲媒材，泛指玩具、桌上遊戲或任何遊戲型式的活動

註 3：empowerment，中文譯為賦能、充權、充能、授權、授能等，本文採用「培力」一詞。

註 4：1998 年德國玩家票選最佳遊戲最佳兒童獎、1998 年德國年度最佳兒童遊戲評審團獎

註 5：2006 年德國年度遊戲冠軍評審團獎推薦、2007 年美國遊戲雜誌選拔最佳抽象策略遊戲提名

## 📖 參考文獻

維基百科，資料於 2012/9/17 取得。

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>

朱慶雄（2012）結合數位學習與桌上遊戲對國小海洋教育學習興趣影響之研究 -以天才小釣手之開發與設計為例，國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）碩士論文。

何長珠譯（2001）遊戲治療的技巧，臺北：心理出版社。

吳幸玲（2003）兒童遊戲與發展，臺北：揚智文化。

吳幸玲、郭靜晃譯（2003）兒童遊戲－遊戲發展的理論與實務，臺北：揚智文化。

周詠禧、黎柏然編（2012）棋代夢想－Board Game X 青少年工作，香港：香港聖公會福利協會。

梁培勇總校閱（2001）遊戲治療實務指南，臺北：心理出版社。

陳碧玲等譯（2009）經驗取向遊戲治療，臺北：五南出版社。

許珮芸（2008）紙盤遊戲團體方案對 ADHD 兒童輔導效果之研究，國立臺南大學教育學系輔導教學碩士論文。

范丙林（2011）桌上遊戲應用於環境教育之研究，100 年度國立臺北教育大學發展學校重點特色計劃案成果報告書。

黃雅君（2008）社會福利服務方案對高風險少年充權歷程之研究－以臺北市西區少年服務中心戲劇表達活動方案為例，靜宜大學青少年兒童福利研究所碩士論文。

廖心怡（2002）紙盤遊戲對國小害羞兒童輔導效果之研究，臺南師範學院國民教育研究所碩士論文。

鄭麗珍（2002）增強權能理論與倡導，宋麗玉、曾華源、施教裕、鄭麗珍（編），社會工作理論－處遇模式與案例分析，頁 407-440。臺北：洪葉。

- 劉力君（2011）專題式合作學習在教育桌上遊戲設計課程之應用-以師資培育學生為例，國立中央大學學習與教學研究所碩士論文。
- Caldwell, M. L. (1998). Parents, board games, and mathematical learning. *Teaching Children Mathematics*, 4(6):365-367.
- Cavanagh, S. (2008). Playing Games in Class Helps Students Grasp Math, *Education Week*, 27:43-46.
- Crews, A. (2011). Getting Teachers on “Board”, *Knowledge Quest*, 40(1):10-13.
- Frey, D. E. (1986). Communication board games with children. In C. E. Schaefer & S. E. Red (Eds.), *Game play :/therapeutic use of childhood games(pp.21-40)*. New York : John Willy & Son.
- Kaniuga, N.J. (1989). *The Development and Use of a Locus of Control Board Game for 7 Through 11 Year Old Children*, Western Michigan University.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning :/experience as the source of learning and development*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Oren, A. (2008). The use of board games in child psychotherapy, *Journal of Child Psychotherapy*, 33(4) : 364-383。
- Roggero, J. F. (1990). Board game simulating childhood conflicts, United States Patent. Patent Number : 4917387.
- Robert, T. K. (2000). Board game for teaching fundamental aspects of personal finance, investing and accounting, United States Patent. Patent Number : 6032957.