

行路有倪—身心障礙權利教育桌遊

得獎作者：國立臺中教育大學 葉至睿 張筠絹 陳梓嘉 王紘洋
指導老師：臺中教育大學師資培育暨就業輔導處 林佳慧老師

作品設計的特色

壹、作品主題：行路有倪—身心障礙權利教育桌遊

貳、教材資源設計的理念

一、設計背景與說明：

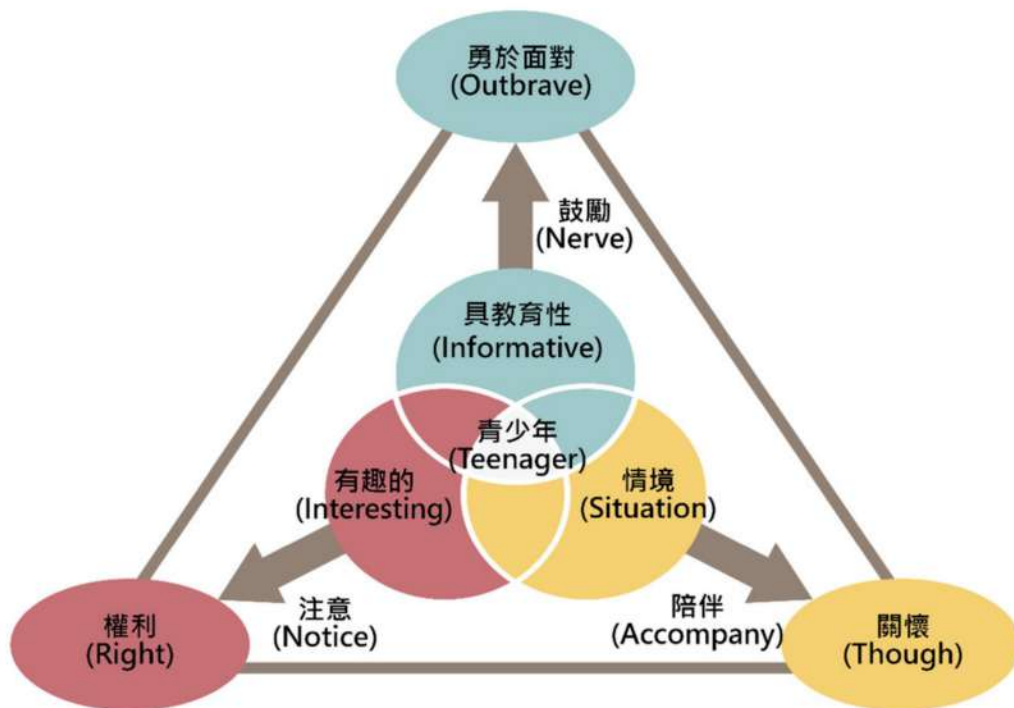
根據身心障礙者權利公約 (Convention on the Rights of Persons with Disabilities, 以下簡稱CRPD)指出：「本公約宗旨係促進、保障與確保所有身心障礙者完整及平等享有所有人權及基本自由，並促進對身心障礙者固有尊嚴之尊重。」可知每個身心障礙者都有自我決定的能力與機會、被別人尊重、並且不受歧視的權利與福祉。根據衛服部110年統計，目領有手冊之身心障礙者約為120萬，佔臺灣人口5%左右，但即便政府集中資源運用於身心障礙者，他們在生活的方方面面仍然面臨各種挑戰。而我們所希望透過本作品表達的，是藉由遊戲讓遊玩者體驗身心障礙者在生活中面對的困難與挑戰，進而翻轉、並積極肯認其是具有能動性的行動主體。

首先，本遊戲參考CRPD所採用的色調(紅色、橙黃色、綠色與藍色)設計標題與遊戲角色。同時，在遊戲的設計上，我們以TRANSITION(轉型)一字為核心，分別開展十項設計要素，依序為：青少年(Teenager)、權利(Right)、陪伴(Accompany)、注意(Notice)、情境(Situation)、具教育性(Informative)、關懷(Though)、有趣的(Interesting)、勇於面對(Outbrave)、鼓勵(Nerve)，進而發展出遊戲模式、背景故事等遊戲細節，以國中小學生為目標對象，利用體驗的形式，讓CRPD的精神能夠從小扎根。以下進行分項說明：

- (一) 青少年(Teenager)：在遊戲設計上，我們主要以國小中、高年級學生為目標族群，希望培養學生了解與同理身心障礙者生活中的不便利性。此外，本遊戲設計上以生活情境作為參照，故亦可適用於國中學生。
- (二) 權利(Right)：CRPD點出促進、保障身心障礙者權利的重要性，除了最基本制度上的保障與尊重，更重要的是讓大眾能夠認識身心障礙者，並肯認其為具獨立行動能力的主體。
- (三) 陪伴(Accompany)：在遊戲中，除了遊戲本身，我們希望玩家能夠相互陪伴扶持，瞭解合作的重要性，進一步學習尊重他人、不嘲弄他人缺陷，並能夠以正確的態度面對他人，視他人為公平個體。
- (四) 注意(Notice)：我們藉由讓玩家扮演不同的身分，讓玩家在遊戲進行中能夠經由體會任務與玩家限制，注意到生活中身心障礙者容易被忽視的情形。
- (五) 情境(Situation)：我們讓玩家扮演不同類型的身分，來進行遊戲中多樣的任務，藉此讓玩家體驗到不同身分在生活中所會面對到的處境，讓遊戲經驗更容易被內化成具體經驗。
- (六) 具教育性(Informative)：除了遊戲性以外，遊戲的教育性也是我們著重的要點。我們希望遊戲能夠讓玩家在遊玩過程中，體會到尊重身心障礙者的重要。同時，在設計上亦以數位化的方式，提供教師於課堂中操作的便利性。

- (七) 關懷(Though)：我們在遊戲中強調關懷的重要性，玩家在遊戲中，除了自己的任務以外，也需要關注、協助其他被限制的玩家，藉以了解相互幫助能對彼此帶來更好的成果。
- (八) 有趣的(Interesting)：我們期望藉由有趣的遊戲流程與設計，吸引玩家投入遊戲，並在遊戲過程中體會到尊重身心障礙者的重要性。
- (九) 勇於面對(Outbrave)：我們希望玩家能夠以正向的態度看待世界，勇敢的面對生活中的困難與挑戰，一起努力、相互包容合作，讓生活變得更好。
- (十) 鼓勵(Nerve)：我們希望遊戲本身並不是一個競爭的過程，而是藉由遊戲讓玩家互相交流、彼此鼓勵，使彼此都能夠以更正面心態進行遊戲。

整體而言，本作品設計主體內涵共分三部分，以中心的青少年(是學習者，也是玩家)向外開展。第一部分為透過桌遊中的教育性意涵，鼓勵學童以正向積極的態度進行交流，並且勇於面對挑戰；第二部分為透過趣味化的方式吸引學童注意，進一步意識平等與尊重對人權的重要性；第三部分為透過情境脈絡的體驗，引導學生陪伴並關懷周遭人群。期冀經由桌遊活動的設計，培養參與者能涵養互敬、互愛、互助的生命內涵，體現教育的意義。同時，本作品為玩家方便遊戲，也便利教師於課堂中進行實施，發展了數位版本，讓教師能夠藉由平板、筆電等設備進行使用。



圖一、《行路有倪—身心障礙權利教育桌遊》理念架構

參、教材內容

一、故事背景介紹

邢路市是一個繁華的大都市，人們每天來來往往、川流不息。小倪是一名初搬來這個城市的住民，然而身為一位身心障礙者，面對快節奏的生活卻處處碰壁。這也讓小倪開始對來到這

個城市感到失望，但內心堅強的小倪仍舊咬著牙，努力的適應著大城市的生活。隨著在這個城市生活的日子逐漸增加，慢慢的，小倪在這個城市遇到許多與自己相同的人們，他們帶著小倪一起體驗了這個城市的美好、遇到許多友善的人們。他們互相幫助、支持、彼此關心，這也燃起了小倪對生命憧憬與熱情，並重新愛上了這個充滿愛、關懷、友善與和諧的邢路市。

二、桌遊配件與使用說明

本遊戲有紙本版與數位版兩種，其配件與玩法相同。每次遊戲玩家為2至5人，相互扮演不同的身分，在地圖中移動、進行任務與互動。本桌遊的配件包含身分卡、任務卡和地圖，其設計理念、內容與玩法依序說明如下：

(一)身分卡

1. 運用角色扮演原理，玩家扮演不同的角色，擁有不同的能力和限制，並遵照遊戲規則，在地圖上移動與解任務來獲得積分。
2. 玩家身分卡共有普通人(2張)、視覺障礙者(1張)、聽覺障礙者(1張)與肢體障礙者(1張)，共4種，總數量為5張(如圖二)。
3. 回合開始前，玩家以抽取的方式確定遊戲身分。在遊戲中，不同的遊戲身分在初始行動點與限制會有所不同，個別玩家在自己的回合需依據自身的行動點來進行活動。



圖二、身分卡牌與牌背

(二)任務卡

1. 運用情境學習的理念，引導玩家從遊戲流程中體驗各種生活情境，代入身分的角度，察覺身心障礙者在生活中的難處。任務卡的內容皆為日常生活中常見的生活事件，貼近玩家生活，讓玩家能更投入在遊戲體驗中。
2. 任務卡上有圖示和文字，說明玩家要進行的任務，任務內容分為生活體驗類與挑戰類兩種類型，其中生活體驗類任務為「去OO(地點)OOOO(要執行的任務)」(如圖三)，挑戰類任務為「幫助一位身心障礙者OOOO(要執行的任務)」和「協助/陪伴OO障礙人士OOOO(要執行的任務)」(如圖四)，每個挑戰類任務的可執行身分不同(詳見附錄一)。

3. 遊戲開始時，隨機分配給玩家三張任務卡，在自己的回合中，任務卡需要在其對應的地點才能花費2行動點執行任務並獲得分數。生活體驗類任務較易達成，由玩家單獨執行任務獲取分數；挑戰類任務則較為困難，玩家須透過互相幫助以完成任務。普通人玩家完成生活體驗類任務可獲得1分，完成挑戰類任務可獲得2分；身心障礙者玩家完成生活體驗類任務可獲得2分，完成挑戰類任務可獲得3分。

舉例：視覺障礙者玩家在回合中執行「去菜市場買菜」，即獲得2分；普通人玩家在回合中執行「去郵局寄信」和「幫助一位身心障礙者通過馬路」，即獲得1+2共3分。(詳見附錄二、附錄三)。



圖三、生活體驗類任務卡



圖四、挑戰類任務卡

(三)地圖

1. 地圖的設計上，我們採用體驗學習的形式，將生活事件與場景融入，引導玩家在地圖上進行遊戲時，能夠體驗並反思身心障礙者在日常生活中所面對的挑戰與困難。

2. 在遊戲過程中，玩家可以在自己的回合中花費1行動點在地圖上移動1步。地圖上的地點設施與任務卡對應，皆為日常生活中會經常到訪的地點。地圖整體以九宮格呈現，讓玩家的移動路徑能有多種選擇。並且我們於地圖上各地點之間，安排了各種生活中可能碰到的狀況，例如：通過天橋、馬路、施工路段等情境，使玩家能更好的在遊玩過程中與自身經驗作結合，進而達到於生活中累積經驗學習的體驗教學精神(詳見圖五)。



圖五、地圖

(四)規則說明

1. 遊戲開始前，每位玩家隨機分配三張任務卡作為手牌。
2. 玩家手中的任務卡最多同時持有三張，若超過三張，須將多餘卡牌捨棄回牌庫。
3. 玩家進行任務前，必須持有指定任務卡，方能在對應地點觸發任務。
4. 每回合普通玩家會獲得5行動點，身心障礙者玩家會獲得3行動點，玩家皆可彈性消耗行動點進行動作。
5. 行動點消耗說明：
 - (1)移動一步(1行動點)
 - (2)抽取一張任務卡(1行動點)
 - (3)進行生活體驗類任務(2行動點)
 - (4)進行挑戰類任務(2行動點)

舉例：一名扮演聽力障礙者的玩家(持有3行動點)，在一回合中，先走了一步(消耗1行動點)，接著執行「去超市購買日常用品」的任務(消耗2行動點)。故此回合共消耗3行動點，並獲得2分，待下一回合重新獲得3行動點後，繼續進行遊戲。

三、桌遊數位版簡介

本桌遊除了紙本版以外，也有數位版本，提供教師教學參考。教師可運用平板電腦、筆記型電腦等電子設備進行桌遊數位版的操作。桌遊數位版首頁包含兩個按鈕(如圖六)，玩家點擊「開始遊戲」進入選擇身分介面(如圖七)，待玩家選擇身分後，即進入不同類別的玩家管理介面(如圖八、九)，該介面可提供玩家進行遊戲的手牌、積分與行動點管理。若玩家於數位版首頁點擊「顯示地圖」，則可以顯示電子化地圖，提供所有玩家拖移角色圖標(詳見附錄四)進行遊戲。



圖六、首頁



圖七、身分選擇介面



圖八、遊戲輔助介面(普通人玩家)



圖九、遊戲輔助介面(身心障礙者玩家)



圖十、電子版地圖

附錄一 - 計分規則表

生活體驗類任務					
地點	項目	計分			
超市	採買日用品/鮮奶	身心障礙者	2分	普通人	1分
國民運動中心	健身/游泳/打羽球				
便利商店	繳費/買咖啡				
電影院	看電影				
圖書館	借書/看書				
醫院	看病/探病/領藥				
公園	跳廣場舞/散步/下象棋				
郵局	領錢/寄信				
菜市場	買菜/買水果/買肉				
挑戰類任務					
項目與地點		執行者	計分		
輔助身心障礙者度過行路挑戰 (搭公車/過馬路/通過施工路段/走天橋)		普通人、聽障	身心障礙身分	3分	普通人身分
用手語協助聽障人士購物 (超市、便利商店、菜市場)		普通人、身障			
在機構擔任志工 (運動中心、圖書館、醫院、郵局)		全部玩家			
教聽障人士跳舞(公園)		普通人			
陪肢體障礙者到公園散步		普通人、視障、聽障			

附錄二 - 生活體驗類任務卡一覽表

卡片編號	地點	任務內容	卡牌	計分
00	-	任務卡牌背		-

01	超市	採買日用品	 <p>前往超市 採買日用品</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
02		買一瓶鮮奶	 <p>前往超市 買一瓶鮮奶</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
03	運動中心	健身一小時	 <p>前往運動中心 健身一小時</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
04		打羽毛球	 <p>前往運動中心 打羽毛球</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
05		游泳兩小時	 <p>前往運動中心 游泳兩小時</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>

06	便利商店	繳水費帳單	 <p>到便利商店 繳水費帳單</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
07		買一杯咖啡	 <p>到便利商店 買一杯咖啡</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
08		領演唱會門票	 <p>到便利商店 領演唱會門票</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
09	電影院	看一部電影	 <p>去電影院 看一部電影</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
10	圖書館	還書	 <p>去圖書館還書</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>

11		讀書	 去圖書館讀書	普通人+1 身心障礙者+2
12	醫院	看病	 去醫院看病	普通人+1 身心障礙者+2
13		領藥	 去醫院領藥	普通人+1 身心障礙者+2
14		探病	 去醫院探病	普通人+1 身心障礙者+2
15	公園	散步	 去公園散步	普通人+1 身心障礙者+2

16		跳廣場舞	 <p>去公園 跳廣場舞</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
17		下象棋	 <p>去公園下象棋</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
18	郵局	寄信	 <p>去郵局寄信</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
19		領錢	 <p>去郵局領錢</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>
20	菜市場	買菜	 <p>去菜市場買菜</p>	<p>普通人+1 身心障礙者+2</p>

21		買水果		普通人+1 身心障礙者+2
22		買肉		普通人+1 身心障礙者+2

附錄三 - 挑戰類任務卡一覽表

卡片編號	地點	任務	卡牌	計分	可執行身分
23	公車站	幫助一位身心障礙者 搭乘公車		普通人+2 聽障者+3	普通人 聽障者
24	馬路口	幫助一位身心障礙者 通過馬路		普通人+2 聽障者+3	普通人 聽障者
25	施工路段	幫助一位身心障礙者 通過施工路段		普通人+2 聽障者+3	普通人 聽障者

26	天橋路段	幫助一位身心障礙者 通過天橋	 幫助一位身心障礙 人士通過天橋	普通人+2 聽障者+3	普通人 聽障者
27	超市 便利商店 菜市場	用手語協助一位 聽障人士購物	 用手語協助一位 聽障人士購物 <small>(超市、便利商店或菜市場三選一)</small>	普通人+2 肢障者+3	普通人 肢障者
28	公園	教聽障人士 跳廣場舞	 教聽障人士 跳廣場舞	普通人+2	普通人
29	公園	陪一位肢體障礙 人士到公園散步	 陪一位肢體障礙 人士到公園散步	普通人+2 視障者+3 聽障者+3	普通人 視障者 聽障者
30	運動中心 圖書館 醫院 郵局	在機構擔任志工	 在機構擔任志工 <small>(運動中心、圖書館、 醫院或郵局中選一)</small>	普通人+2 視障者+3 聽障者+3	普通人 肢障者 視障者 聽障者

附錄四 - 玩家身分指示物

圖示	身分
	肢體障礙者
	聽覺障礙者
	視覺障礙者
	普通玩家一
	普通玩家二