



SECONDARY SCHOOL SERVICE

中學

桌上遊戲 課程及到校服務

GAMIFICATION
遊戲化學習

桌遊
設計課程

生涯規劃
•
義工服務
•
特殊學習

桌遊
成長小組

桌遊比賽

教師培訓
•
家長服務

香港桌上遊戲教育學苑

 www.hkbgea.com



創辦人的話

「讓遊戲不只是遊戲」是我們自2007年成立至今的理念。因為桌上遊戲不但具娛樂性和互動性，參與者還可以認識自己、加強自信心、培養正向性格及掌握學科知識。每年在學校或社福機構都會運用桌遊作為幫助學生學習及成長的媒介，其成效更讓業界趨之若鶩。

香港桌上遊戲教育學苑成立於2022年，前身為Capstone Education，作為最早期研究桌遊教育的機構之一，多個與學校的合作計劃獲得傳媒廣泛報導，包括利用桌上遊戲進行跨學科教學研習。同時，積極與大學及專業團體研究如何利用桌遊來提升SEN學童的情緒管理。

我們由註冊社工、教育工作者及資深桌遊導師所組成的教育團隊，加上言語治療師、遊戲治療師、職業治療師及兒童心理學顧問，一起制定一系列的專業桌遊課程、小組、培訓及活動。其內容並不只著重於康樂及社交層面，而是強調與經驗學習法的結合，透過適當的介入讓參加者建立正面的自我形象，並在反思中帶來正面的提升。

我們嶄新的桌遊小組更結合了歷奇輔導手法，讓桌上遊戲可以變得非常動態，亦體現了本公司的服務宗旨「桌遊連繫你我」。我們期望將精彩的課程及活動呈現給更多的學生及家庭，誠意邀請貴校成為我們的長期合作伙伴，我們除了一系列的到校服務，更樂意為貴校提供各類型以桌遊為主的客製化服務。



陳配昌先生

香港桌上遊戲教育學苑 創辦人
Capstone Boardgame Co. 創辦人

桌遊服務指引



我們深信每間學校與學生的需要都是不同的，為保證我們每次的桌遊服務都是獨一無二及最貼合實際使用者的需要，所有小組的主題、內容、節數等資訊僅作參考，我們會有資深社工聆聽學校的需要，並作出專業建議。

為何使用桌遊教學？ P.4

桌遊小組的六大核心價值 P.5

小學桌遊課程及小組

- 桌遊成長小組 P.6-7
- 特殊學習需要小組 P.8
- 生涯規劃及義工服務 P.9
- 學屆桌遊比賽 P.10
- 桌遊設計課程 P.11
- 大型桌遊活動 P.12

教師及家長培訓

- 教師培訓 P.13
- 家長服務 P.14

聯絡我們 P.15





為何使用桌上遊戲



桌上遊戲（桌遊）不但好玩刺激，讓人容易參與和投入，而且講究人與人之間的互動。遊戲過程中透過反覆的學習和經驗累積，讓參與者可快速掌握「玩得好」所需要的條件，例如專注力、溝通、自我認識等個人正向發展所需的要素。

我們注意到坊間使用桌遊大多只停留在娛樂（Recreation）的層次，或是用於破冰，卻忽略了桌遊可使用在個人發展（Development）及教育（Education）的層面。參與者透過桌遊可以更大程度地認識自己，同時適當的介入就可以帶來思想及行為的改變。因此我們開辦的小組並不會只著重於康樂和社交層面，而是強調思維的覺醒，以及建立正面的自我形象。

記憶能力



社交能力



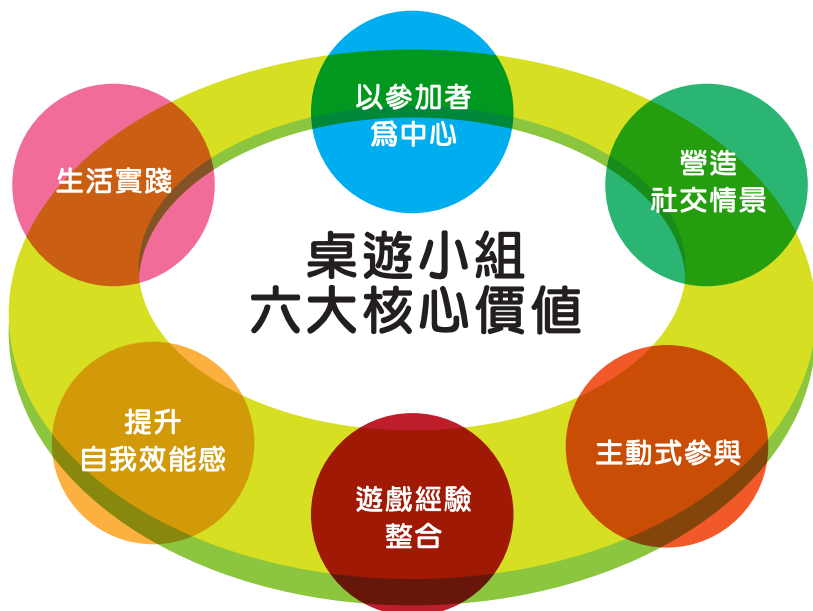
執行能力



感知能力



專注力



1) 以參加者為中心

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。

2) 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。

3) 主動式參與

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。

4) 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，每玩一次都會因為當中的不同變化和效果，而創造獨一無二的經驗。

5) 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。

6) 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小組經驗。



桌遊成長小組

桌遊成長小組可以讓參加者更深入地發現自己，不論是個人內在的品格元素如責任感、自律，到個人與他人的連結感知如尊重、正義感，再到建立人際關係的元素如溝通、合作、等都會有更顯注的發展。我們本著人本服務的理念，按參加學生的需要及學校的要求可以設計出不同主題及目標的桌遊小組，幫助學生促進個人成長。

我們深信每間學校與學生的需要都是不同的，為保證我們每次的桌遊服務都是獨一無二又最貼合實際使用者的需要，所有小組的主題、內容、節數等資訊僅作參考，我們會有資深社工聆聽學校的需要，並作出專業建議。





桌遊成長小組

「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
建議節數：6-8節
人數：6-12人
導師：社工及
資深桌遊導師

「棋幻逆緣」抗逆桌遊小組

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
建議節數：6-8節
人數：6-12人
導師：社工及
資深桌遊導師





特殊學習需要小組

「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
建議節數：8節起
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小學生可更輕鬆地學習表達自己，並透過桌遊促進小朋友聯想能力、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，讓小孩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。另一方面學生則可透過桌遊學習如何聆聽、分析、歸納不同的意見，並在活動過程中嘗試與人合作，尋求共識。

對象：特殊學習需要學生
建議節數：8節起
人數：4 - 6人
導師：社工

「我眼睛想桌遊」專注力訓練桌遊小組

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
建議節數：8節起
人數：4 - 6人
導師：社工



生涯規劃

「悟入棋途」生涯規劃桌遊小組

青春期正是對身份價值探索的最重要階段，他們會嘗試透過學習、課外活動等渠道去認識自己，了解自己的期望，繼而探索自己的職業路向。本小組旨在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。

核心單元：



認識自己： 價值觀
興趣
能力



環境與我： 家庭
社會經濟
助力與阻力

對象： 中學生
建議節數： 8 - 10節
人數： 6 - 12人
導師： 社工 及
資深桌遊導師



義工服務

「棋人義士」義工培訓桌遊小組

發展才能

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

溝通表達

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

團隊建立

與其他組員建立默契，一起籌劃義工服務的內内容及分工

提升自信

獲頒證書，成為學校的「桌遊大使」

跨代共融

參加者有機會接觸及教授不同服務對象玩桌遊，例如低年級同學、家長、長者等

對象： 中學生
建議節數： 8節或以上
人數： 6 - 12人
導師： 社工 及
資深桌遊導師



學屆桌遊比賽

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：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

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：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

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：中學生
建議節數：6節
人數：8-16人
導師：資深桌遊導師



桌遊設計課程

創意思維桌上遊戲設計課程

本課程配合STEM的理念，同學們可認識桌遊設計的基礎知識，並涵蓋一些核心的設計和數理概念，旨在突破學科框框，訓練學生們多角度分析事情，並敢於尋求創新。導師會教導不同桌遊的主題和機制，並以同學們原創概念為主導，協助他們把概念實體化，設計出屬於他們的自家製桌遊。

本公司可協助學校及團體印製他們所獨創的遊戲，每款最少印製100盒。鑑於遊戲配件及材料各有不同，故此需個別報價。

對象：中學生
建議節數：6節或以上
人數：6 - 12人
導師：資深桌遊設計師

本公司有多年的桌遊設計經驗，設計產品包括：

2019



小木偶mini

2018



怪獸密語

2017



速畫猜



飛驒古川



MoMo & friend
Running up & down



小木偶2 村莊遊戲

2016



狸戰

2015



謎變解碼

2014



小木偶



魔法廚房

2013



狼來了



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
建議時數：1 - 2小時
人數：15 - 120人
導師：社工及
資深桌遊導師

桌遊日營或宿營

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史遊戲結合的活動，玩桌遊也可以玩得很體力化！

對象：中學生
建議日數：1日/2日1夜
人數：20 - 120人
導師：社工及
資深桌遊導師



教師培訓

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

桌遊融入個人成長工作坊

(初階)

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

桌遊融入個人成長工作坊

(進階)

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、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

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的教學經驗，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內容，包括桌遊融入STEM課程、桌遊與中英數等學科的結合、桌遊與教具的運用、利用桌遊作專注力及手眼協調訓練、教與學的靈活運用等。

對象：教育工作者
建議時數：2.5 - 3小時
人數：10 - 60人
導師：資深桌遊導師



親子及家長活動

家長工作坊

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
建議時數：1.5 - 2.5小時
人數：10 - 60人
導師：社工及
資深桌遊導師

校內桌遊展






於學校內進行桌遊展銷，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
建議節數：不限
人數：不限
導師：資深桌遊導師

與我們聯絡



香港桌上遊戲教育學苑透過把桌遊與歷奇輔導活動作出結合，重視遊戲過程中的「危」與「機」磨擦出來的高峰經驗，幫助參加者強化心靈，增加自決及合作能力，相比起傳統歷奇活動更有以下好處：

-  重玩性極高（重覆挑戰）
-  每場遊戲都會產生出不同的變化和效果，每次都可以產生獨一無二的經驗
-  對參加者身心靈狀態的要求門檻較低，更易投入參與
-  強調人與人之間的互動，容易模擬出社交環境及顯露本我
-  時間及環境上的限制較低



桌遊連繫你我 Together we play



致香港桌上遊戲教育學苑的服務總監 李先生

（電話：3580 1551 傳真：3585 6640 或 電郵：info@hkbgea.org）

（學校名稱）選擇之合作模式如下

- 長期合作模式：提供校內長期桌遊成長小組
- 短期合作：單次的親子活動、教師工作坊或家長講座
- 推廣性合作：單張派發、桌遊選購、舉辦校內桌遊展

我校將由 _____ 老師負責此合作事宜，請用以下方法進行聯絡：

聯絡電話：_____ 電郵：_____

日期：_____

為何選擇香港桌上遊戲教育學苑



全港第1間提供
一站式桌遊服務的機構



超過10年桌遊教育經驗



服務學校機構超過100間



1000款以上桌遊可用於小組活動，
內容多變

為何選擇香港桌上遊戲教育學苑

桌遊教育先驅

香港桌上遊戲教育學苑成立於2022年，前身為Capstone 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。

桌遊教育促進者

我們會與香港教育大學合辦「桌遊教育應用導師(基礎)證書課程」，又積極與本地大學的SEN研究小組制定及推廣桌遊教育課程，幫助教育界及社福界同工認識桌遊。

教學受眾涵蓋中學、小學、幼稚園、長者服務、及特殊教育，對不同成長階段之間的銜接、桌遊的選擇都有相關經驗。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。

專業教育團隊及課程

我們入校服務的教育團隊成員包括桌遊教育證書課程主講師、資深註冊社工、資深桌遊導師等，桌遊教育活動經驗豐富。

感謝一眾專業顧問及伙伴的引導，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、創意思維及運算思維培訓、家長培訓、老師及社工培訓，以及長者腦筋及認知培訓，甚至企業的團隊建立活動。