

114年宜蘭縣特殊需求學生暨家長親子共學計畫

「轉動大腦比桌遊」

壹、活動說明：透過簡單的、有趣的桌遊活動，重新體會和家人朋友同歡共享的樂趣，108年起辦理特殊需求學生桌遊競賽，期待能提供國中小學之特殊需求學生翻轉學習的氛圍，從桌遊活動中轉動大腦思考激化潛能的發揮，提升學習的效率。

貳、目的：

- 一、藉由桌遊競賽活動，轉動大腦思考激化學生潛能的發揮。
- 二、藉由桌遊競賽活動，增加同儕共同學習及交流的機會。
- 三、藉由桌遊競賽活動的設計，營造學生學習動機及榮譽感的建立。

參、辦理單位：

- 一、主辦單位：宜蘭縣政府
- 二、承辦單位：宜蘭縣特教資源中心
- 三、協辦單位：東光國中

肆、參賽資格：宜蘭縣內各國民中、小學經鑑輔會鑑定通過之特殊需求學生（含疑似生）。

伍、報名方式：參加學生統一經由學校特教組長(老師)網路進行報名；

報名網址：<https://forms.gle/FxCzXt5KD45Q8F15A>

陸、報名日期：114年5月7日至5月14日止。

柒、比賽時間：114年5月24日(星期六)，上午場國小組09:00~12:00及下午場國中組13:00~17:00(競賽及頒獎時間視賽程進行時間彈性調整)。

捌、比賽地點：東光國中

玖、分組及競賽方式：

- 一、國中組、國小組分低、中、高年級三組，各組分開競賽。
- 二、個人賽、團體賽皆採單淘汰晉級賽。
- 三、國中個人賽與團體賽時間重疊，參賽選手個人賽與團體賽僅能擇一報名。
- 四、113年參加並得獎選手，請勿再報名得獎組別。

拾、參賽獎勵：

- 一、參加獎：各組未獲前4名選手，皆可獲得參加獎1份。
- 二、競賽優勝獎項：冠軍，亞軍，季軍，殿軍。

拾壹、比賽賽制：

- 一、抽籤分組：各組參賽選手透過視訊電腦抽籤分組，視訊時間會另行通知。
- 二、初賽：各組選手依電腦抽籤分組組別，進行分組競賽。
- 三、晉級賽：初賽或前一場分組賽獲勝前2名參加晉級賽，直至排名賽。

拾貳、比賽項目：

- 一、國中組個人賽：
 - (一) 桌遊名稱：璀璨寶石。
 - (二) 遊戲概述：搜集寶石，換取分數牌，當有人達到15分，該輪結束時比

分數高低，分數相同則以分數牌少者獲勝。

(三) 規則說明：

1、4人時，使用全部寶石，以及隨機抽出5張貴族板塊（用完不再補）；3人時，每種顏色寶石各5顆，貴族板塊4張。

2、每次輪到你時，請選擇一個動作執行

A. 搜集寶石：(3選1)

a. 拿取3顆不同顏色的寶石（不得拿黃金）

b. 拿取2顆同色寶石（那種顏色寶石必須剩4顆以上，不得拿黃金）

c. 拿取1顆黃金，並且從場上將1張牌拿來扣押在自己前面（若面前已累積扣3張牌，必須先把牌完成，否則不能做動作c.）

B. 用寶石換1張牌（場上，或者你自己扣押的牌）：

a. 牌的下方有要求的各色寶石數量，必須丟出符合的寶石才能換牌。

b. 換到的牌請放在自己面前讓所有人看到。

* 貴族牌代表當你面前累積符合數量顏色的牌，可以馬上拿走（達標獎勵），如果你達標但是未拿走，當其他人也達標就可以拿走，所以請自己關注是否有達成貴族牌上的達標條件。

* 每1張牌右上角是當你擁有這張牌，你之後用寶石換牌可以少用1顆這種顏色的寶石。累積越多張牌就可以減免越多（且永久有效）。

* 每1張牌左上角是分數，貴族牌左上方也有分數，累積達到15分（或者15分以上）則遊戲該輪結束時結束。比較所有人分數高者獲勝，分數相同，則以換到的牌少的玩家獲勝。

3、晉級條件：依上述計分方式，每場賽事每組取第1、2名參加晉級賽。

二、國中組團體賽：（學校自組3人一組參賽）

(一) 桌遊名稱：花火

(二) 遊戲概述：這是一個合作遊戲，在你無法看到自己手上牌的情況下，透過別人提示或者提示別人，像接龍一樣把五種顏色的 1~5各1張依序打在桌上，即算通關。

(三) 遊戲規則：

1、分組：參賽學校報名超過一組者，請學校事先替參與團體賽學生3人一組劃分為A、B、C…組報名。

2、計分：以積分高者為優勝，同分時則以時間低者勝出；每組可重覆挑戰2次為上限，以2次中最佳1次成績計。

3、名次&獎品：前4名組皆可獲得獎品，每組獎品皆有3份，獲勝隊伍如有其他組員代打情事，獎品分配由各得獎學校老師自行分配，承辦單位不另外準備多餘獎品。

4、此遊戲為合作遊戲，3人一組；每組會擁有8個共同提示標記。

5、遊戲牌由5種顏色（白藍紅黃綠）組成，每色各有1三張，2~4各2張，5一張，另有彩色百搭牌1~5各一張，共55張。

6、每人拿取5張遊戲牌（自己不能看，拿在手上背面朝己，正面朝前，

讓其餘 2 人可以看到) 每人都看到另 2 人牌後，在不透露牌數字，顏色情況下，共同決定由誰先開始，順時針進行遊戲。

7、每次輪到你，請從下三個動作選擇一個進行：

①使用一個提示（將提示標記蓋起），提示另一個人手上的牌，選擇 1. 一種顏色（比如提示你這張跟那張是紅色），彩色視同彩色（單獨一色），選擇 2. 一個數字（比如：你這張跟那張是 4）

*** 有多張同樣不能只提示其中 1 張，比如有 2 張 4，只提示其中一張。**

②打出一張牌，將一張牌從手中打出放在其中一列上（數字 1 請打在空白列上），確認這張牌正確接上（比如打出紅 2，請確定前面接的是紅 1）

③棄掉一張牌，將一個提示翻回正面（代表讓可用的提示多 1 個）

*** 棄掉的牌放一起成為棄牌堆，這些牌無法再回到牌堆。**

其他說明：

*** 若打出的牌不正確，將這張牌放回牌堆最底端，並扣時間 1 分鐘。**

*** 若棄掉的牌導致已無法接完（比如累計將兩張藍色 4 棄掉，且彩色 4 也用掉），遊戲直接宣告失敗。**

*** 彩色牌視為百搭，可以當任何一種顏色打出，但數字只能當該數字用。（比如彩色 4，可以當藍 4 用，但是不能當藍 3 用）**

*** 不得透過手勢，眼神，言語等提示隊友，僅能以規定的提示辦法提示。裁判得視情況嚴重判處扣時 1 分鐘以上至取消資格等處罰。**

三、國小組

（一）低年級

1、桌遊名稱：南極小企鵝

2、規則說明：將企鵝套上彩蛋放上桌面後，請小朋友閉眼，由裁判老師負責洗混企鵝，輪流擲骰，按照骰面顏色，翻開企鵝，若有相同顏色則可拿回自己計分區，若對手區有顏色相同，亦可選擇

3、比賽人數：3~4 人一組，比賽時間：15 分鐘。

4、勝負條件：優先取得 6 隻小企鵝者獲勝；每場賽事每組取第 1、2 名參加晉級賽。

（二）中年級

1、桌遊名稱：烏邦果 3D 家庭版。

2、規則說明：

A. 每組有 1 個沙漏跟骰子，每人拿取完整 1 套積木。

B. 遊戲中的牌分為四種難度，依簡單至難為綠黃橘紅；本次比賽初賽使用黃色牌，晉級賽及決賽皆使用橘色牌。

C. 牌上會有規定使用的積木種類，以及骰子點數（對應使用積木種類），老師會分給每人 1 張比賽牌，然後擲骰子，遊戲開始。

D. 小朋友必須拿出對應骰子點數的積木種類，想辦法在題目區域（白色區塊）將積木拼入，完成剛好兩格高度，完全密合白色區塊的形狀即算過關。

E. 第 1 位過關的小朋友將沙漏翻轉，開始倒數計時，其餘小朋友仍可

在沙漏時間結束前想辦法完成自己的比賽牌。沙漏時間到則算失敗沒過關。

F. 每組共比賽5次，看完成最多比賽牌的小朋友獲勝。若有同分的小朋友，則同分者加賽 1張，看誰先完成比賽牌者獲勝。

3、比賽人數：3~4人一組。

4、勝負條件：完成最多比賽牌的選手獲勝，初賽每組取第1、2名參加晉級賽。

(三) 高年級

1、桌遊名稱：拉密。

2、規則說明：

A：每名選手發14張牌，順時針輪流出牌。

B：每名選手先完成『破冰』→出牌時最少以3張牌為一組，不能少於 3張，並且出的牌上的數字總和要有30以上；而3張牌一組的組合分為「兩種」，一種是顏色不同，數字相同的「對子」，另一種是顏色相同，數字一定要是連號的「順子」。

C：每次出牌不限1張，可任意搭配桌上的牌，場上所有組合的順序必須符合規定牌組即可。

D：無法出牌時，需再抽1張牌，抽完後當輪不可出牌，要輪下一位。

E：出牌時鬼牌當作任意的數字(不分顏色)，但鬼牌無法拿來進行破冰。

F：當其中1位參賽者完成把牌出完，遊戲即結束，即進行計分。

3、比賽人數：3~4人一組。

4、勝負條件：總分高者獲勝，初賽每組取第1、2名參加晉級賽。

拾參、活動裁判

聘請格子熊桌上遊戲吳喬同專業講師擔此次活動裁判，另每場賽事皆會配置工作人員擔任現場指導及監管。

拾肆、預期效益：

(一)透過寓教於樂的方式，提升身心障礙孩子問題解決能力。

(二)透過桌遊規則建立運動家的風範，達到互助合作與相互尊重的學習。

拾伍、本活動參與相關人員由學校依規定核予公假。

拾陸、本計畫奉核後實施，修正時亦同。