

The Fantastic Journey of Bryant Rabbit: A Problem-Solving Board Game

Tzu-Hsuan Chiu¹, Tzu-Jung Hung², Qiao-Rong Shih³,
Hsin-Ting Wu⁴, Shih-Ting Wu⁵, & Wan-Yun Wu⁶

¹²³⁴⁵⁶Seniors in the Dept. of Applied Foreign Languages, National Formosa University
and

Yvonne Ying-Ya Wen^{7*}

⁷Lecturer, Department of Applied Foreign Languages, National Formosa University
& PhD Candidate in the Department of Education, University of Taipei

*yywen@nfu.edu.tw

Abstract

As technology rapidly advances, children in our time are exposed to ever-changing electronic products and consequently have less social intercourse. This can pose a threat to their problem-solving ability and expressive ability; their interpersonal relationships may suffer as a result. In order to offer the next generation a chance to develop healthy mind and spirit, we design in our junior-senior project a board game, which may be helpful to users' problem-solving ability and verbal communication skills. We apply what we have learned in the course "English-Chinese Translation I & II" to this game and make it a bilingual edition. This game can be used in three ways and hopefully doubles the fun playing it. This paper describes our research background, rationale, and the framework of the board game.

Key words: board games, translation, education, problem-solving ability, interpersonal relationships

壹、創作理念

美國科學家聯盟指出，遊戲是二十一世紀前途看好的教學和學習工具 (Ibrahim & Jaafar, 2011)。我們相信桌上遊戲可以促進人與人之間的人際互動，也可以訓練反應能力，所以我們希望能夠創作出一套小朋友會喜歡的桌上遊戲，藉

此讓小朋友能夠結交新朋友、互相更認識、甚至擴大交友圈。現在科技產品實在太新穎、又不斷推陳出新，使得很多小朋友完全被科技產品給吸引，為了讓小朋友不要受到科技產品太大影響，甚至導致人際關係受損，我們盼望藉由這個遊戲讓小朋友彼此之間更有凝聚力、認識更深。

透過桌上遊戲，兒童一方面可以培養創造力、社交能力、算數的能力，另一方面也可以發展語言能力、團隊合作的能力，彼此分享、一同解決困難，此外，還可以淨化情緒、培養挫折容忍力；遊戲中兒童通常會主動參與、全心投入，與玩伴互動、跟玩具傾訴，讓自己的潛能得以發揮得淋漓盡致，因此玩遊戲在孩子的成長過程中意義不容小覷（吳幸玲，2003；吳幸玲、郭靜晃，2003）。

貳、研究背景

桌上遊戲（英語：**Tabletop game**或**Table game**，王芯婷，2012）簡稱「桌遊」，包含的範圍很廣泛，一般大眾熟知的麻將遊戲、撲克牌遊戲以及紙上大富翁等等，都屬於桌遊的範圍，也因為桌遊不受時間限制，在一般的桌面、任何平面上都可以進行，所以也叫做「不插電遊戲」。國外應用桌遊於教學行之有年，廣泛應月於各種學科知識的教學(王芯婷，2012)。而皮亞傑(引自吳幸玲，2003)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，經由一再重覆遊戲動作來學習原已存在基模中的事物；(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彼此競爭才能進行遊戲，玩桌上遊戲時，孩子們可以自發學習，透過不斷重複動作、腦力激盪，運用邏輯、思考推理，幫助孩子們學習成長。此外，桌遊採取互動式玩法，誠如「獨樂樂，不如眾樂樂」這句話所呈現的情境，人與人的直接參與，可以增加彼此之間的相處時間，只要任何人有時間、有意願相聚，桌遊都玩得起來，不僅可以消磨時間，還可以促進人際之間的互動。

陳介宇(2005)和劉旨峰、劉力君(2010)提出，桌遊玩家面對較複雜的遊戲時，須權衡利弊得失、運用分析能力、綜合與評量能力，來統整許多資訊，再三推敲、推算考量，還須揣摩對手下一步的行動是否會影響到自己的盤算，所以一定要慎重考慮，三思而後行。玩遊戲的過程中，既可能提升玩家的推理能力、解決問題的能力和**分析利弊的能力**，也有助激發高層次思考能力，玩過問題解決型桌遊的學生日後面對困難時，更有機會能冷靜分析每一個環節，因此桌上遊戲提供的學習機會恰好可以彌補學校教育不足之處(溫滢雅等，2016)。此外，也有人用桌遊來矯正學生上課的問題行為(Cipiani, 2010)。

國外學者也認為將桌遊融入教學可以提升學生的學習動機(Williams,2007)。國外有許多研究者讓學生參與設計桌遊，學生會對設計架構有更具體的概念，又會對桌遊的內容有更清楚的認知(Lee & Byun, 2014 ; Rushton, Ryan, & Swift, 2001)。有的老師和學生協同製作桌上遊戲，結果師生雙方都受益無窮(Jimenez-Silva, White-Taylor, & Gomez, 2010)。

叁、設計架構

以下將「布萊恩兔的奇幻旅程：問題解決型桌上遊戲」此款桌上遊戲的設計架構分為六個部分來說明：

一、故事大要：

夏日，風和日麗的午後，兔子先生正準備前往怪獸村，參加第十屆怪獸村大亂鬥。他從原始部落出發，途中受邀參加慶典，結識了香蕉人，一同前往危機四伏的海盜村，卻不幸被海盜挾持，碰巧遇見金莎公主出手搭救，才得以逃離海盜的威脅。金莎公主也自告奮勇加入了冒險的行列，帶領他們經過美侖美奐的天空之城，一行人來到險惡無比的怪獸村。一路上遭遇種種挑戰、以及挫折，也遇到形形色色的人物，經歷了一場奇幻旅程。

二、人物配置

每個人物角色都有各自的技能優勢。

主角名稱	主要技能(每場遊戲限用二次)
愛麗貓	走到對戰(PK)關卡時，使用諂媚幻術，迷惑對手，無條件獲勝。
香蕉人	當對手走到香蕉人前後各五步之內，香蕉人可指定對手去某個點。
兔子先生	若骰到雙倍點數，可再骰一次。
主角名稱	主要技能(不受上述限制)
花媽	第一次到醫院不需要付醫藥費。
艾莎	每一輪走到海盜村時，可使出結界，使所有玩家暫停一回合。
杯比	每一輪走到怪獸村時，每次擲骰，步數加3。

三、關卡設置

以顏色來區隔村落，按照村落屬性的不同，設置不一樣類型的情境式關卡。人生中必定會經歷挫折，藉由此桌上遊戲來鼓勵玩家勇於面對挫折，努力克服困難，設法解決問題，也能促進人際互動，以競爭或互相幫助的方式認識新朋友，再藉由遊戲中「機會」、「命運」這兩大疊卡牌的輔助，增加彼此接觸的機會。

四、遊戲背景

每個關卡分屬四大村落之一，各村落都有不同的際遇，玩家可搭配角色屬性發揮不同的技能，關卡內容的獎勵懲罰主要有四種：

- (一) 前進
- (二) 後退
- (三) 暫停
- (四) 增減生命石

讓玩家可以體會人生並不一定會一帆風順，有時也需要靜下心，停下腳步，再重新出發。以下以村落為單位，各舉一例說明：

(一) 原始部落(綠色)：恰逢部落慶典，酋長熱情邀約、共襄盛舉，所有在《原始部落》的玩家都同時前進 1 格。

(二) 海盜村(紅色)：遭遇到暴風雨，被迫停泊於無人島。請說出在無人島受困時，該如何求救？想出辦法則可獲得 1 隻海豚，下次擲骰，步數乘以二。

(三) 天空之城(藍色)：與新朋友一起打棒球，不小心打破天神的窗戶，天神發怒，處罰玩家必須表演才藝，否則減少生命石 1 顆。

(四) 怪獸村(黑色)：到牛魔王家作客，無意間打破花瓶，牛魔王生氣了！所有怪獸村的玩家暫停 1 回合。

五、「機會」及「命運」

此款桌上型遊戲中，包含「機會」及「命運」兩種卡片，各 54 張。依照卡片要求玩家進行的活動性質，分成五大類：

(一) 心理思考類：第一類卡片是透過問答的方式，讓玩家學習思考與分享。例如：「有沒有做過讓人覺得很感動的事？」或者是「有跟好朋友吵過架嗎？最後是怎麼和好的呢？」之類的問題，目的是希望玩家能勇於表達內心的想法。

(二) 肢體表達類：第二類卡片是透過肢體表達的方式，讓玩家展現自我。例如：「跳一段健康操。」或者是「模仿一種動物的動作。」，目的是希望玩家能在大家面前不膽怯，進而提升自信心。

(三) 人際互動類：第三類卡片是透過互動的方式，讓玩家增進人際關係。例如：「跟旁邊的朋友擊掌」或者是「跟一個短頭髮的女生說聲：『嗨!』」，目的是希望玩家能多了解對方，提升彼此間的默契。

(四) 品格勵志類：第四類卡片是讓玩家說出積極正面的話語。例如：「所有人圍成一圈，每人講一句鼓勵大家的話。」或者是：「講一句祝福的話送給大家。」目的是希望玩家保持樂觀積極的態度，彼此鼓勵、互相提攜。

(五) 學習知識類：第五類卡片是讓玩家能一邊玩遊戲一邊學習。例如：「背出 A~Z 英文字母表」、「背出注音符號表」、「背九九乘法表」。

(六) 特殊技能類

1. 免死金牌：抽到的玩家可以免於所有災難。
2. 均富卡：所有玩家生命石數量與生命石最多的玩家一樣。
3. 均貧卡：所有玩家生命石數量與生命石最少的玩家一樣。

(七) 場地類

1. 起點：獲得一顆生命石
2. 監獄：監禁 2 回合
3. 醫院：付醫藥費，減少生命石 2 顆。
4. 機場：可以隨意挑選、前往任何一個地點

六、附加玩法

為了增加遊戲的多元性，本遊戲為「機會」及「命運」兩種卡片分別各設計一種玩法。玩法如下：

(一) 字母牌 (命運)：玩家進行遊戲時，採輪流翻牌制，每位玩家需一邊翻牌一邊喊出從 A 到 Z 的英文字母，當玩家口中喊到的英文字母與翻出的卡片相符時，立即拍住卡片，最慢完成此動作的玩家，必須將牌面上的所有卡片拿回，手中卡片最多的人是輸家。另外，遊戲過程中，如果翻到魔王牌 (酋長) 一律無條件視為與口中喊出的字母同花色的卡片，也須立即拍住桌面上剛剛翻出來的那一張卡片。最快將手中的卡片發完者，即獲得優勝。

(二) 動物牌 (機會)：此遊戲決勝的關鍵是比較牌面上動物的強弱大小，角色有 13 名，由小至大依序為：糰糰(一顆飯糰)、煤炭、烏龜、長嘴鳥、絨絨(一隻毛茸茸的狗)、閃電貓、天神兔、貓頭鷹、羊廚師、小黑狼、河馬、老虎、鯨魚。

出牌的順序由猜拳決定，玩家一起表決是從最贏的人開始、還是從最輸的人開始出牌。第一位玩家可以隨意出牌，之後的玩家須按照角色大小及張數出牌，出牌只能出比上一家大的動物，如果同花色，必須比上一家多一張才行，舉例說

明如下：第一位玩家出兩張煤炭，第二位玩家必須出大於煤炭的角色，或者是相同角色大於上一家出牌的張數。如果拿不出牌，就要放棄這一輪的出牌機會。手中餘牌最多的是大輸家。另外，當玩家手中的大牌已經出完時，遊戲規則則採取類似大老二的方式，可以隨意繼續出想出的牌。最快將手中的卡片發完者，即可獲勝。

壹、 結語

隨著科技的發展，電子產品不斷推陳出新，雖然帶來生活上的便利，卻導致人們過度依賴，也造成人與人之間的關係越來越疏遠，為了避免過度沉迷於電子產品，因此我們開發了此款「問題解決型桌上遊戲」，目的是讓人們能夠走出虛擬世界，敞開心胸，結交志同道合的朋友。

其中的遊戲卡牌也有中英對照，能讓玩家在遊戲中學習英文。也希望玩家在遊戲過程中，利用思考、表達、互動、學習來獲取多方知識。除此之外，我們也替這套桌上型遊戲設計另類玩法，能同時培養出反應能力及邏輯概念。期盼這套桌上型遊戲能使玩家從玩樂中學習，為學習者另闢蹊徑，學習者不再只能透過書本的教學來學習，盼能增進學習者更樂於學習的意願。

參考文獻

中文部分

Mandyliu。(2015年6月30日)。「玩桌上遊戲」孩子得到的不只是樂趣。2016

年9月20日，取自<http://babynews.in-mommy.com/2015/06/Board-games.html>

中文維基百科。(2016年8月25日)。桌上遊戲。2016年9月20日，取自

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2)

[88%B2](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2)

- 王苾婷。(2012)。桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探。社區發展季刊(140)：94-106。
- 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。
- 陳介宇。(2005)。寓教於樂的桌上遊戲。師友月刊(458)：69-71。
- 葉若瑩。(2008)。遊戲不只是遊戲－Play-Debrief-Replay 之「認真的遊戲者」意涵探討。網路社會學通訊 (69)。2016年9月20日，取自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/69/69-43.htm>
- 黃綉雯。(2012)。國小學生對桌上遊戲接受度之相關分析—以大富翁遊戲為例。國立中央大學學習與教學研究所碩士論文。未出版。
- 溫滢雅、徐子惠、林晉誠、胡越晴、許斐皓、洪昱瑄、王俊元。(2016)。安迪熊的冒險之旅:桌遊專題製作。論文2016年6月18日，發表於第34屆課程與教學論壇「偏鄉教育發展與創新」學術研討會。台中市：靜宜大學教育研究所。
- 劉旨峰、劉力君。(2010)。桌上遊戲校園推廣現況。中央大學師培中心通訊(15)：2。

英文部分

- Cipiani, E. (2010). The Class-wide good behavior board game. Retrieved, May 28, 2015, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED512078.pdf>
- Ibrahim, R. & Jaafar, A. (2011). User acceptance of educational games: A revised unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering* (5) 5: 551-557.
- Williams, D. L. (2007). A unique review strategy that motivates student learning.

Insight: A Collection of Faculty Scholarship (2): 64-69. Retrieved, Sep. 20, 2016, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ864280.pdf>

Jimenez-Silva, M., White-Taylor, J. D., & Gomez, C. (2010). Opening opportunities through math boardgames: Collaboration between schools and a teacher education program. *IUMPST: The Journal* (2): 1-8. Retrieved, Sep. 20, 2016, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ914256.pdf>

Lee, J. E. & Byun, J. A. (2014). Student-made board games: Looking back and looking forward. *Mathematics Teaching* (January 1, 2014): 32-34. Retrieved, Sep. 20, 2016, from <http://www.highbeam.com/doc/1P3-3287014891.html>

Rushton, E., Ryan, E., & Swift, C. (2001). Design a recycling game! Grades 3-5. Retrieved, Sep. 20, 2016, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED480789.pdf>