

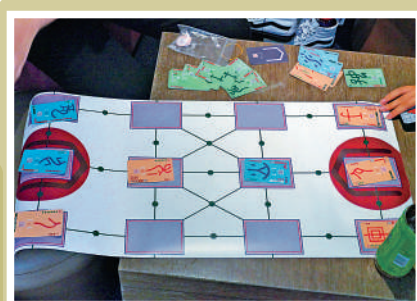
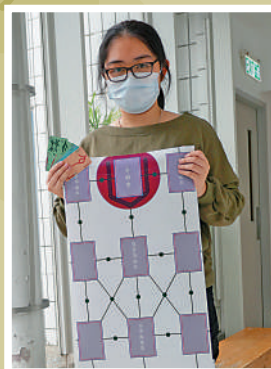


◀「甲骨爭霸」主要有紅色、藍色及綠色三款卡，每張卡上有不同的甲骨文。

▶遊戲規則與象棋相似，二人對決，成功進軍對方本陣或擊敗對方所有角色卡為勝。

木 子

▶城大學生黃境檸創作「甲骨爭霸」桌遊卡，希望學童能透過遊戲，認識和了解甲骨文。



夕

女

「甲骨爭霸」遊戲卡一套牌主要有紅色、藍色及綠色三款卡，分別代表着「兵」、「將」和「武器」，每張角色卡上有不同的甲骨文，並根據文字的本意設有不同的「血量」值和「攻擊力」值，遊戲的規則與象棋相似，二人對決，每個玩家開始時將選擇六張紅（角色卡）／藍（神秘角色卡）卡出陣，此外，每人將額外選擇4至6張「武器」卡，但需要注意的是，雙方選擇的卡牌數量須一致。

### 兩字合併 威力更勁

首先選擇用其中三個角色卡上陣，當一張被擊

敗後，便在餘下三張中補上一張，成功進入對方的本陣，或擊敗對方所有角色卡為勝。考慮到不同年齡玩家需要，玩法設有簡單版及進階版，簡單版只需要玩家在對陣中進行排兵布陣，計算對陣的兩張卡片的值，來判斷卡片是否被「擊敗」或仍有剩餘「血量」，高階版則涉及到合併不同卡面的獨體字組成新字，並需要利用到文字的本意和特性。舉例說，紅色的卡多為獨體字，每張紅卡除了擁有自己的戰鬥力外，也可把兩張牌合併來增加力量，如「女」加「子」是「好」字，兩張卡合起來便可加乘血量及攻擊力等等，變化多端。

此外，為了充分結合遊戲性和教育性，黃同學在每張卡上都設計了一個二維碼，掃一掃就可以看到遊戲說明，並將會逐步加入甲骨文字的釋意。

黃同學希望，學童在遊戲過程中，能活用思維，利用策略在棋盤上對戰，而「血量」和「攻擊力」的計算也能訓練數學能力，最重要的是，在遊玩過程中體會甲骨文的組成，及了解漢字字形的構成。她介紹，此前在書展首次推出該套卡牌時反應理想，不僅小朋友深受吸引，連家長都對卡面上甲骨文的字形產生了濃厚興趣，詢問他們不同的字形對應着現在的什麼漢字，是如何演變而來的等等。

黃同學還提到，在書展後，出版社還與小學合作識字課，她在課堂上利用這些卡片與小朋友進行沙盤遊戲，讓小朋友自由的探索和想像不同漢字的甲骨文形狀，小朋友們都很積極。她回憶說，課堂結束時，還有不少小朋友戀戀不捨，邀請她下次再來教他們甲骨文，更令她決心繼續完善卡牌，讓更多學童學習、了解甲骨文。

## 戲有益！激發學生主動學習

香港教育大學心理學系助理教授王貞琳博士十分鼓勵學童、家長和老師更多進行相關形式的教學，她說：「在我們的文化裏面都對遊戲有一些偏見，家長和老師往往覺得提起遊戲就好像是洪水猛獸一樣，但遊戲本身是沒有好壞的，只是應該正確地使用它。桌遊教學可以給孩子提供一個安全的環境，去模擬和鍛煉日常生活裏用到的這些技能，提高孩子各項能力，包括韌性、正向心理等很多課堂上並不涉及的内容，所以桌遊其實是一種很好的教育的工具。」

### 學習合作與人交流

王博士表示，桌遊跟電腦遊戲有所不同，多數是多人對戰，在過程中要學會合作、策略，需

要跟別人交流。她認為教育是在能夠激發學習者的內在動機的時候，是最有效的。平時老師在課堂授課，學生是被動接受的，但桌遊是學生主動選擇參與的，所以此時學習效果能達到最高點。

王博士強調，桌遊與教學相結合並不會沖淡教育性，反而是在改善教育現在的弊端。她表示，孩童年幼時最主要的工作就是遊戲，因此不能把教育跟遊戲對立，反而應該認識到教育是一個目的，而遊戲是一個適合的載體，根本上兩者沒有衝突。

王博士還介紹了幾款她認為頗有教育意義的桌遊，例如《生命之旅》、《猶太麻將》、《戰國風雲》等，對生命教育、數學能力、策略、社交等不同方面都有莫大幫助。



◀王貞琳博士認為，桌遊能激發學習動機，是理想的教學工具。



▲王貞琳推介《生命之旅》和《戰國風雲》等具教育意義的桌遊。

