

# 心花開~ 輔導媒材的運用

-桌遊體驗

吳亭萱

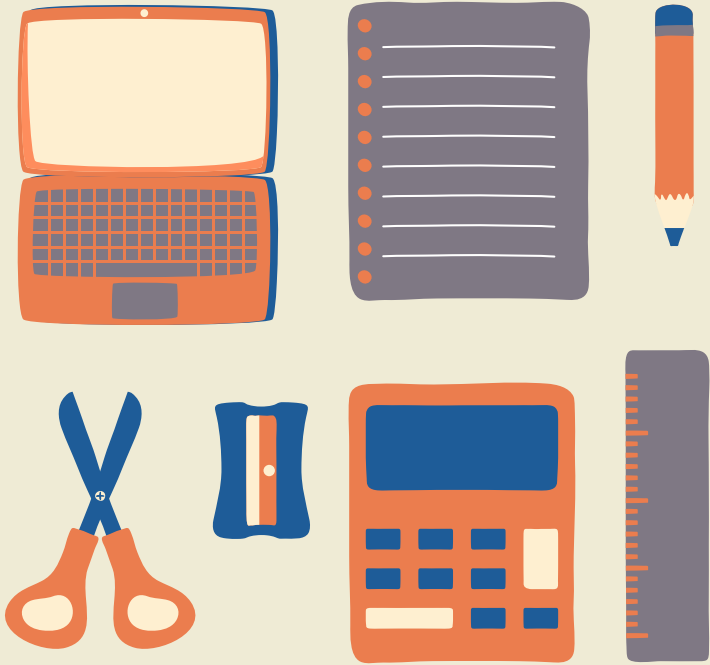




# 桌遊運用於輔導 實作分享

有原先已經設計好的玩法，若透過觀察孩子玩遊戲過程給予回饋或引導學習，可具有輔導療效，如培養孩子專注力的抓鬼牌等，但運用此類遊戲亦容易讓孩子只想玩遊戲，而拒絕談論主題，需留意可能會失焦。

★遊戲，要先想好連結課程/談話目標。





拉密



# 拉密

培養排列組合能力、創新力、規劃能力。動動腦~

## 1 [遊戲設置]

拉密 桌遊配件

數字牌：104個(4種顏色)

百搭牌：2個

牌架：4個



## 2 [遊戲開始] 準備流程

- 拿起始手牌：將全部的拉密牌(包含百搭牌)朝下洗混。每人拿14張到牌架上當作自己的手牌。剩餘未翻開的牌成為抽牌堆。
- 決定起始玩家：從抽牌堆翻開一張比大小，最大的數字當作起始玩家。

# 拉密

培養排列組合能力、創新力、規劃能力。動動腦~

## 3 遊戲流程

在遊戲一開始會先有一個「破冰行動」。玩家會順時鐘輪流進行自己的回合，回合中可以【出牌】，並可以任意重新排列桌面上的牌組。如果沒有出牌，就要【抽牌】。

## 4 出牌

出牌：至少出一張牌，數量不限，並可以重新排列桌面上的牌，包含別人打出來的組合，只要是符合規則的組合都行。

## 5 抽牌

抽牌：如果無法出牌，或是不想出牌，從抽牌堆拿一張牌後結束自己的回合。  
#抽起來的牌要在下回合才能打出

# 拉密

培養排列組合能力、創新力、規劃能力。動動腦~

## 6 出牌邏輯

- 1.每組牌以三張為基本單位，不得少於三張。
- 2.合法牌組至少三張必須符合以下條件：
  - 同顏色的數字順序組合，例如：123、456
  - 不同色的相同數字組合，例如：666、999
  - 變臉牌可以代替任何一個想代替的牌。

## 7 [遊戲開始] 破冰行動

必須從自己的牌組中組合出加總大於30的牌(可搭配百搭鬼牌)

每一個回合都可以出一張以上的牌，也可以移動桌面上已出的牌，只要最後牌面呈現的樣子依舊符合出牌邏輯即可。若是該回合無牌可出，就必須從牌堆中抽一張新的牌，加入自己的牌架上。**#抽起來的牌要在下回合才能打出**

## 8 [遊戲結束]

最先將自己的牌出完的玩家勝利，遊戲結束

當自己的牌只剩最後一張時，必須大喊**拉密**，讓其他玩家知道自己聽牌了。



## 拉密 結束算分

第一個將手牌出完的玩家得分，其他玩家扣分。結算時，如果玩家有百搭牌在牌架上要額外扣30分。

沒出完手牌的玩家：自己牌架上的數值相加，就是該局輸掉的分數(負分)。

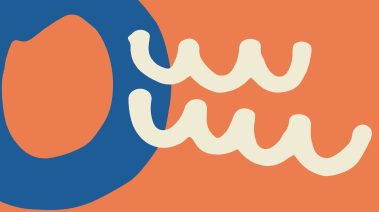
出完手牌的玩家：所有輸家分數總和的正數，就是該玩家的得分。

### 用積分看勝負

遊戲會玩數輪，用積分去取勝負。下面範例是玩家D獲勝(總分+39分)。

輪次	玩家A	玩家B	玩家C	玩家D
第1輪	+24	-5	-16	-3
第2輪	-6	-11	+22	-5
第3輪	-32	-13	-2	+47
總分	-14	-29	+4	+39

#分數驗算方式是每回合加總為0



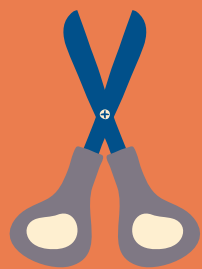
## 想一想

\*專注

\*觀察互動

\*觀察個別狀態(出牌的方式)

\*遊戲策略 先出後出





做些需要高度專注的活動，透過將能量集中在某件事的過程，有效減輕壓力。





THANK  
YOU FOR  
JOINING.