

# 桌遊創作—— 紅樓夢

松山家商  
王盈方 老師

## 一、規劃過程

### 1. 紅樓夢桌遊的製作動機

本校國文老師李美娟在教學過程中，一直思考的問題是：如何讓她授課的學生喜歡閱讀古典文學中的經典作品。2017年適逢李老師任教廣告設計科一年級，每當欣賞到學生設計的作品時，總是希望他們苦心設計的作品能夠有文學經典的內涵作為文化底蘊，如此更能夠凸顯這些精美作品的藝術價值。加上國文科正在推行以桌遊融入國文教學的活動，因此，情商廣告設計科的導師高淑芬老師為學生指導美術設計，就在這些初步構想、彼此的討論之下，興起「桌遊—紅樓夢」的製作動機。

### 2. 國文科跨科合作

國文科老師當初在研發桌遊融入國文科教學時，即考慮與本校其他專業科目老師合作，在桌遊的遊戲設計前提下，將學生平素所學的各项知識做一系統整合，加上高職學生最可貴的學習能力——創作，共同研發以文學經典為主題的桌遊遊戲，因此，我們結合廣告設計科老師，為學生做美術設計指導，商業經營科和會計科老師策劃日後桌遊

作品的行銷企劃案，應用外語科老師指導應用外語科學生翻譯英文版的桌遊作品，資料處理科老師指導學生設計桌遊網頁，國文科老師指導學生閱讀經典，發想桌遊的內容。

### 3. 桌遊製作過程遇到的難題及其解決方法

- (1) 授課時數有限，對於經典小說內容難以敘述完整，只能在有限的授課時數中擇要說明，難以窺其堂奧。
- (2) 學生對於籌碼和地圖圖案的繪製，原本以手繪為主，難度不小，老師希望他們嘗試運用電腦繪圖方式進行，以便日後可以留存檔案，難度更高，對於學生在短時間之內的學習非常有挑戰性。但是，老師循循善誘，多以鼓勵方式引導學生進行繪圖工作，最後克服困難，勉力為之。

## 二、教案分享

【劉姥姥進大觀園】的桌遊課程，大致上可以分為四階段進行：

### •第一週：桌遊的介紹

自從 2014 年開始，台灣社會各界風行桌遊活動，「桌遊」原文「Board Game」就是不插電在桌上進行的遊戲，都可以納入桌遊範疇。將桌遊融入國文課程中進行，「體驗」是遊戲想要傳達的目的，但遊戲的目的不只在於娛樂，更多是為了提升學生主動學習的意願。因此，在課程進行中，我們將援用「學習共同體模式」的分組教學，使桌遊活動進行得順暢，提高教學效能。先讓學生進行分組，再喚醒過去大富翁的遊戲記憶，做為開發紅樓夢桌遊的基礎。

### •第二週：課文與國學常識的介紹

由於一般學生對【紅樓夢】的內容多半非常生疏，所以課程開始的時候必須先介紹有關【紅樓夢】的相關知識，以利於下列桌遊課程的進行。學生需要了解的小說內容包含：【紅樓夢】的人物世系表，小說裡重要情節與人物特質的介紹，大觀園的環境介紹，曹雪芹的背景、著書過程，高鶚續書等等事項。接著介紹古典小說的相關國學常識，包含小說起源、發展演變、卷頭語、歇後語等等，課堂可搭配講義與試題練習，以加深過去所學的知識。

### •第三週：紅樓夢桌遊的製作

本階段詳細說明紅樓夢桌遊的遊戲進行規則，將學生分成四組，每一組同學需要設計和繳交的作品包含：設計說明書、地圖格子（分為四格：白玉、翡翠、胭脂、赤金）、籌碼（鴛鴦 30 張、丫鬟 25 張、僕人 25 張）、卡牌（白玉 25 張、胭脂 25 張、翡翠 20 張、赤金（任務牌）20 張）、骰子、遊戲盒子。至於卡牌题目的設計則希望學生盡量蒐集，每一類的題目需要繳交 50 題，再由老師審核篩選。各組繳交作品之前，先試玩幾次，組長將遊戲過程中發現的問題記下來，等各

組都試玩過，讓老師彙整各組產生的問題之後，聽取同學們對於規則修改的意見，再修改遊戲過程中的細節及規則。

### •第四週：觀摩及試玩各組遊戲，寫回饋單

本階段讓各組輪流試玩其他組別的桌遊作品，再寫下回饋單給予他組建議與鼓勵，從中欣賞別人的創意與優點，也建立自己的學習自信心。

## 三、設計建議

本課程若要延伸為一學期的課程，可以進行跨科合作的共備課程，我們結合廣告設計科，將紅樓夢裡面的詩詞作品設計成書籤；商業經營科和會計科策劃日後桌遊作品的行銷企劃案，應用外語科學生翻譯英文版的桌遊作品，資料處理科學生設計桌遊網頁等等，讓學有專長的各科學生都能在國文課的經典小說導讀之後，以他們的專長和【紅樓夢】內容互相融合，展現學生的文創巧思。

此桌遊主要是配合國文選文【劉姥姥進大觀園】的單元內容而寫的，其實【紅樓夢】還有其他情節是很精彩的，也富有藝術陶冶與社會教化、人生哲理的啟迪，適合桌遊課程的設計，所以，本課程未來仍有無限發展的可能性，對於桌遊內容，遊戲規則也可以視教學現場的差異而有所調整，卡牌的題目仍可自行斟酌。

## 四、結語

本校自 95 學年度開始即提倡晨讀活動，在全校師生的合力推行下成果斐然，於 99 年參加教育部舉辦的教學卓越獎，國文科以閱讀的推動成績獲得教育部頒發的優等獎，在閱讀已經成為全校活動且與學生的學習融合為一的基礎下，再一次進行跨科領域的合

作，以【文創松商】為主題，於 105 年參加教育部的教學卓越獎，內容之一就是文學經典的桌遊遊戲設計，藉此競賽榮獲教育部頒發金質獎，乃本校至高之榮譽，

【紅樓夢】課程結合桌遊的進行方式，整體而言是受到歡迎的。在遊戲進行之前，先與學生討論獎勵的方式，在有誘因的前提下，能夠提高學生各組積極搶分與答題的踴躍度，課程的進行保持流暢與融洽，讓學生從桌遊的過程中重新拾回閱讀經典文學的熱誠與信心。