

桌遊「一桿秤仔之救援秦得參」簡介

1. 選文：

本套桌遊配合高中課本選文賴和《一桿秤仔》進行設計，讓老師們可以在上完課以後，藉由遊戲化的方式，引導學生思考更深刻的歷史與人權議題。賴和《一桿秤仔》是高中白話文中的重點選文，目前所有高中版本皆有選這篇文章，如：翰林版第二冊課文、龍騰版第二冊課文、南一版第一冊課文、三民版第三冊課文。因此能實施與受惠的教師與學子範圍很多，具有一定的影響力。

2. 預計效益：

(1) 文學意義：可以幫助教育現場的老師，以創新的教學方法，因應新課綱強調閱讀素養與思辨的精神，讓學生可在桌遊體驗的過程中，寓教於樂，一邊複習課文，一邊深化理解，讓學生能愛上文學閱讀，如此，不管是中文書籍或是英文文學，都能讓學生了解文字的魅力，願意主動去認識這些美好的作品。

(2) 人權意義：藉由穿越時空的設計，希望學生能透過桌遊的體驗，協助拯救原本命運悲慘的秦得參，讓他能得到幸福。

3. 卡牌設定(適合遊玩人數：3-6 人)：

A. 目標卡：人權正負向情境

*健康類：秦得參身體健全 VS 秦得參生病無法下床

*經濟類：秦得參擁有基本經濟能力 VS 秦得參生活貧困

*情感類：秦得參享受情感溫暖 VS 秦得參孤立無助

*尊嚴類：秦得參擁有身為人的尊嚴 VS 秦得參如畜生一般被對待

*性別類：秦母、秦妻能獨立自主 VS 秦母、秦妻依附於男性，軟弱無聲

B. 行動卡、穿越卡：改變人權情境的各種條件，如「日治時期台灣本土婦女團體成立，相互協助、展現自我」的行動卡，就可以改善性別負向的情境；「招贅一個夫婿，但他只把女性視作一種機器」的行動卡，會讓性別情境變得更負向。



目標卡示意圖

4. 照片集錦

桌遊研發—入班測試



教學測試—種子教師體驗



桌遊印製—完成品

