

# 衝突森林桌遊

分享人：溫明惠

國立新竹特殊教育學校

# 設計發想

- 108學年度第一學期的社會技巧課程
- 開始上網搜尋處理衝突的相關資料

# 有一個名字一直出現

## 參考書籍

(一) 黃昆輝 (2000)。教育大辭書。台北市：國家教育研究院。

## 網站資料

(一) 經理人 (2015)。談判不是你死我活！面對不同情境，一定要會用的5種談判策略。2015.12.10，取自[HTTPS://WWW.MANAGERTODAY.COM.TW/ARTICLES/VIEW/51698](https://www.managertoday.com.tw/articles/view/51698)

(二) CHEER 快樂工作人。活用5策略，見招拆招。2011.09.01，取自[HTTPS://WWW.CHEERS.COM.TW/ARTICLE/ARTICLE.ACTION?ID=5026708](https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5026708)

(三) 哈佛商業評論 (2017)。害怕衝突？不如積極「管理衝突」。2017.08.02，取自[HTTPS://WWW.HBRTAIWAN.COM/ARTICLE\\_CONTENT\\_AR0007316.HTML](https://www.hbrtaiwan.com/article_content_AR0007316.html)

# 湯瑪斯的衝突處理導向

- 衝突處理導向是指當事人在面臨衝突時，所可能採行的解決方式，是由湯瑪斯 (KENNETH W. THOMAS)發展而成，湯瑪斯認為衝突當事人在面臨衝突時，可能由競爭、逃避、順應、妥協、合作等五種方式擇一而行，這些方式並無絕對好壞之分，各有其適用的時機。在決定採用何種方式之前，需考慮解決衝突時間的急迫性、自己與對方實力的差距、雙方主張的對與錯、衝突解決後的得失大小、是否有其他更重要的事待辦、解決的成本效益程度等因素來做綜合考量。茲說明如下：

# 湯瑪斯的衝突處理導向

- 1.競爭：只顧自己而不考慮別人的反應，是一種「我贏你輸」的導向。
- 2.合作：雙方共同合作，以求雙方皆滿意的反應，是一種「雙贏」的導向。
- 3.妥協：彼此退讓，以謀求和平共存的反應，是一種「有輸有贏」的導向。
- 4.逃避：不顧自己也不考慮別人的反應，在多數情況下，是一種「雙輸」的導向。
- 5.順應：不顧自己但求滿足別人需求的反應，是一種「我輸你贏」的導向。

# 湯瑪斯的衝突處理導向

- 打動我的一句話

各種衝突解決方式有其適用的情境。為擴大衝突的有利結果或減少衝突的不利結果，衝突當事人在決定衝突解決方式時，**應採取權變的途徑，而不是自己潛在習慣的模式。**

# 如果...

- 能讓學生除了自己潛在習慣的模式外，也能熟悉這五種衝突處理取向，並學習及選擇當下情境適用的處理取向，來處理衝突，可以嗎？

## 五分鐘的起點

- 以湯瑪斯(KENNETH W. THOMAS)發展的「衝突處理導向」為發想，設計了代表逃避、順應、妥協、合作、競爭的五種森林動物，意指五種動物在面臨衝突時，所可能採行的解決方式。



# 課程分析

- 特殊需求領域—社會技巧—處人
- 第四、五學習階段
- 認知功能缺損學生
- 教學節數：7節 \* 50分鐘
- 融入品德教育學習主題及內涵

課程領域	特殊需求領域 -社會技巧-處人		
適用對象	認知功能缺損學生		
學習階段	第四、五學習階段(國中、高職)		
教學節數	7節* 50分鐘		
核心素養	總綱核心素養項目	領綱核心素養具體內涵	
	A 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變	特社-U-A1 探索身心健全發展，選擇適當的表達方式追求幸福人生。 特社-U-A2 具備思考、分析的素養，積極面對挑戰。並從中吸取經驗。
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養	特社-U-B1 具備掌握語言和非語言溝通的重點，以及簡明扼要表達問題的能力，並以同理心的溝通技巧解決問題。
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解	特社-U-C2 具備依據不同情境，主動採取協調與合作的精神，完成個人與團體目標。
學習重點	學習表現	特社 2-IV-11 在面對衝突情境時，控制自己情緒並選擇可被接受的方式回應。 特社 2-IV-17 以平等、尊重的態度與他人共同參與團體或活動。 特社 2-V-11 主動與他人協商，提出雙方都可接受的方法解決衝突。	
議題融入之學習主題及實質內涵	學習主題	實質內涵	
	融入品德教育學習主題： 1. 品德發展層面 2. 品德實踐能力與行動 本節課的學習重點主要讓學生熟悉衝突處理取向的應用，學習及選擇適當的處理策略，以處理人際的衝突與解決問題。	品J1溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性溝通與問題解決。	

# 教學活動設計概念



# 衝突森林桌遊 課程架構

教學PPT檔

認識衝突  
衝突森林

學習單

14張

學習檢核表

3份

教案

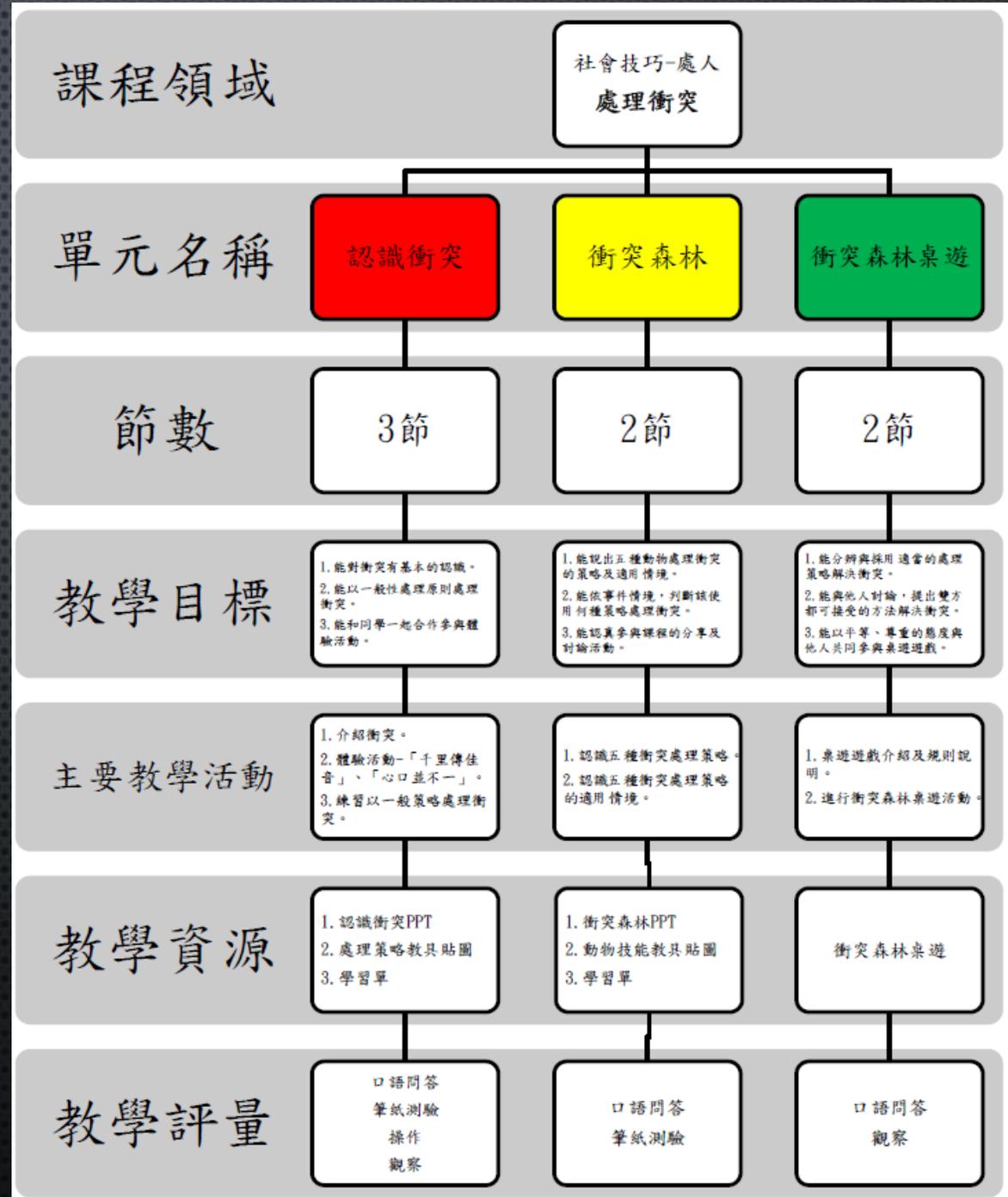
7節課

教學指導手冊

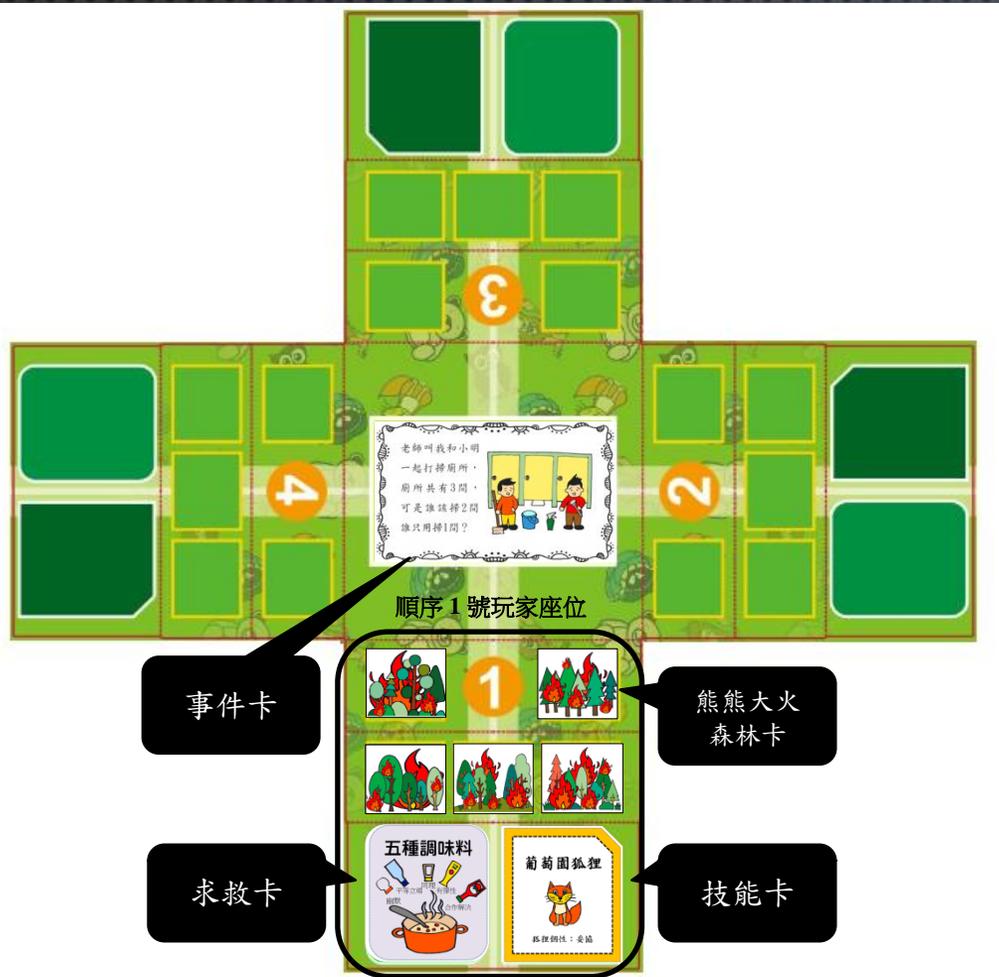
1本

衝突森林桌遊

1套



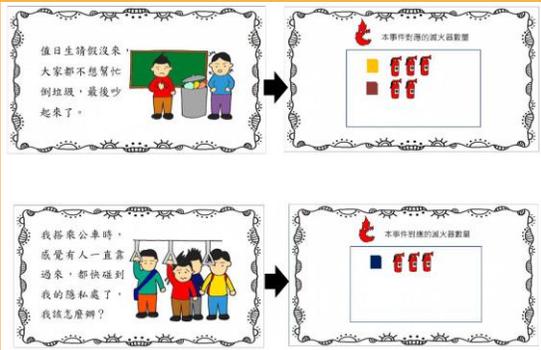
# 道具內容物



- ①紙型消防車與簡易版桌遊說明書.....1 份
- ②衝突森林底圖.....1 張
- ③滅火器 12 個，另 2 個備用.....共 14 個
- ④數字順序卡.....4 張
- ⑤森林卡四人\*5 張.....共 20 張
- ⑥技能卡四人\*5 張.....共 20 張
- ⑦求救卡四人\*3 張.....共 12 張
- ⑧事件卡.....30 張

# 事件卡說明

■設計適用五種動物衝突處理取用情境，且均與學生生活中較有關連的事件卡內容。

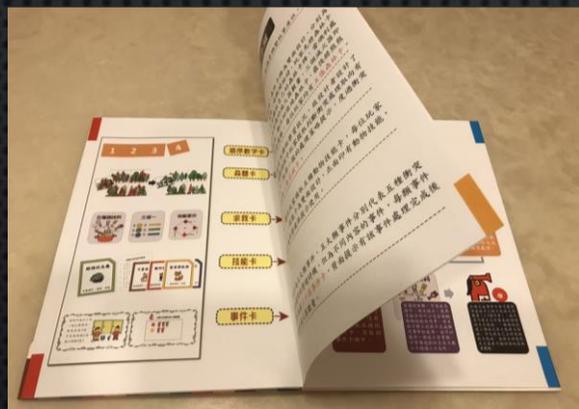


綠色事件卡	咖啡色事件卡	黃色事件卡	紅色事件卡	靛色事件卡
在路上看我不順眼，想罵我和打我，我該怎麼辦？ 遇到一大群流氓	媽媽叫我整理我的房間已經一個禮拜了，我一直忘記，媽媽今天終於生氣了，我該怎麼辦？	飲料只有3罐，可是有4個同學都很想要喝，大家不知道該怎麼辦？	老師叫我和小明一起打掃廁所，可是誰該掃2間誰只用掃1間？	同學跟我要早餐，但是我也很餓，我該怎麼辦？
同學叫我幫他提書包，他不肯，他威脅要打我，但是我又急著上校車。	我不小心把飲料打翻了，老師很生氣，大家急忙說「不是我」，結果吵起來了。	值日生請假沒來，大家都不想幫忙倒垃圾，最後吵起來了。	爸媽說晚餐去外面餐廳用餐，可是我想吃炒飯，弟弟想吃義大利麵，我們吵起來。	同學沒有寫作業，叫我借他抄作業，可是我覺得這是不對的，我該怎麼辦？
我向爸爸說明晚歸原因但我認真「解釋」，可是爸爸卻認為我是在「找藉口」，我和爸爸都很生氣。	我不小心把教室的門反鎖了，大家在爭吵叫對方去辦公室拿鑰匙開門	天氣很熱，我想吹冷氣，爸爸想省錢，兩個人爭執不下。	老師要我和隔壁同學一起完成圖畫作品，我比較會著色，她比較會畫輪廓，我們應該怎麼辦？	我們班的午餐水果被隔壁班拿走了，我該怎麼辦？
校車上，隔壁身材壯碩的同學睡著了一直擠我，讓我坐得很不舒服，我該怎麼辦？	媽媽帶我去百貨公司逛街，可是太晚回家了，回家一定會被爸爸罵，我和媽媽該怎麼辦？	家裡只有一台遙控汽車，我和弟弟都很想玩，媽媽不管我們，要我們自己解決。	爸爸要看大聯盟棒球賽，我想要看歌唱比賽，兩個人爭執不下。	中午打餐時，一直有同學插隊，不按規矩排隊，我很生氣。
隔壁班同學想和我討論假日看什麼電影才好，但是快上課了，我急著進教室，我該怎麼辦？	我每天都遲到，老師看不下去，忍不住罵我，我該怎麼辦？	我和哥哥共用一間房間，房間要由誰來打掃？	我好想大吃一頓，可是媽媽認為我應該減肥了，我們常常為了這件事爭吵。	美美把班費的錢弄丟了，說是我的錯，於是我們吵起來了。
昨天才揍人的阿康，今天向我借50元，我該怎麼辦？	假日，我不想寫作業，可是媽媽一直催我寫，好煩啊！	大明喜歡和我搶著裝教室水壺的水，我不喜歡他每次都和我搶。	我向媽媽抗議我的零用錢太少了，媽媽很生氣，一直罵我浪費，可是這星期六我要和同學出去玩，我該怎麼辦？。	我搭乘公車時，感覺有人一直靠過來，都快碰到我的隱私處了，我該怎麼辦？

# 遊戲介紹

## • 衝突森林桌遊

## • 桌遊說明書



請依順序數字卡決定起始順序，並調整玩家座位。



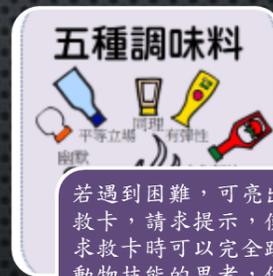
決定好順序的玩家依序抽出事件卡一張，抽出的玩家擁有優先完成此事件卡的權利。



玩家依據事件內容決定自己要使用哪一種動物技能，亮出技能卡，以此動物的技能特性完成事件的衝突處理。



遊戲過程中不可進行搶答，沒有正確完成任務的事件卡，需放回事件卡牌中。



若遇到困難，可亮出求救卡，請求提示，使用求救卡時可以完全跳脫動物技能的思考，依求救卡牌上的提示完成衝突事件的處理，也可以獲得一個滅火器寶物，但整場遊戲的求救次數以不超過三次為限。



正確完成事件卡者可獲得該技能卡上提示的滅火器數量（1-3個不等），滅火器可將自己所屬森林領地的火災熄滅，一塊領地需要三個滅火器才能將火熄滅，率先將自己全部森林的火熄滅，並將全部熊熊大火森林卡翻回綠地森林者獲勝。

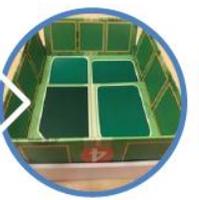
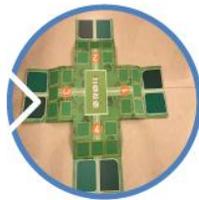
# 實施成效

## • 桌遊成效影片



## • 教學心得感想：三個 **好**

遊戲  
便



收納  
便



## 調整好需求

- 本桌遊可依玩家身心特質及學習狀況，分成**初階版**與**進階版**，以更符合玩家的需求。
- 考量到玩家的身心特質及學習狀況不盡相同，故設計了通用的**求救卡**，若玩家提取判斷衝突處理取向有困難者，仍可藉由求救卡，取得一般的處理策略提示，**度過衝突危機，享受遊戲的樂趣及成就感**。
- 指導者也可以依玩家的特質，**分配指定同場次玩家的森林卡數量**，但每位玩家至多五張森林卡，**以降低遊戲難度**。



## 設計好巧思

- **一體當底**，底圖即可當作收納盒，劃分清楚底圖的玩家座位，讓玩家不易弄混淆，且底圖採大豆油墨印刷，環保無毒，玩家安心遊樂。
- 玩家可以自行依底圖牌卡形狀/大小圖示，擺放各類牌卡，無順序之分，**遊戲的準備簡單方便**。
- 牌卡尺寸經過精心設計，完整重疊收納方便，**貼心手指孔**取出牌卡設計，具設計巧思，且遊戲道具放置空間妥當，無須擔心移動散落，玩家**收納好便利**。
- **收納盒充分利用**，搭配桌遊主題設計消防車以擺納滅火器與簡易遊戲指南，具有趣味性，道具全為紙類材料，**具環保意識**。



# 使用好效果

- 桌遊以**故事情節**吸引學生興趣，加上五種**個性鮮明的動物**，學生普遍能對動物的個性和技能策略朗朗上口，加上有趣且圖畫色彩豐富的桌遊教具介入後，學生的**學習動機被充分引發**，學生之間的討論變多了，不再執著於單一模式，也能夠接納意見，調整自己。
- 為了獲得遊戲的優勝，學生們的**專注力**自然而然**集中**在課程學習及桌遊的過程，比起一般處理衝突的社會技巧課程學習效果更好及來得有趣。
- 事件卡的衝突事件均與學生經常遇到的生活衝突情境有關，經桌遊遊戲後，學生**不再侷限在固有或單一處理衝突**的思考**模式**已經習得，此為本教具創作的目的。

# 教學指導手冊

- 為方便有意願的教師實施本課程，設計一本教學指導手冊供參。
- 感謝藉此機會分享教材，讓我得以交流學習。



## 衝突森林桌遊教學指導手冊



一起來玩桌遊吧!

感謝您的聆聽

