

活動名稱	別西卜之島
設計者	林鉞
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過遊戲學習評估現狀擬定策略。 2. 認知溝通協商的重要性。 3. 透過遊戲過程感受。
教學資源	別西卜之島桌遊
活動內容	<p>引起動機：</p> <p>誰是別西卜?</p> <p>透過不同的別西卜形象圖及別西卜介紹，導入背景故事原型《蒼蠅王》，並討論作者取名的可能原因是什麼?</p> <p>發展活動：</p> <p>修改版別西卜之島桌遊</p> <p>延伸活動：</p> <p>以 ORID 焦點討論法進行收束討論，下列問句教師可根據遊戲狀況進行調整。</p> <p>1. O-「Objective」: 觀察外在客觀、事實。了解客觀事實的問句如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲結束，你存活下來了嗎? ● 遊戲過程中印象最深刻的畫面是什麼? <p>2. R-「Reflective」: 重視內在感受、反應。喚起情緒與感受的問句如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在遊戲過程中是否產生一些感受?(例如：難過、開心、生氣...)是因為什麼事件產生的?

	<ul style="list-style-type: none"> 在遊戲過程中曾經因為投票被驅逐或是驅逐人嗎?當下感受如何? <p>3. I-「Interpretive」: 詮釋意義、價值、經驗。尋找前述意義與價值的問句如下:</p> <ul style="list-style-type: none"> 在遊戲中你是獲勝還是失敗?你覺得能夠獲勝或導致失敗的原因是什麼? 在遊戲中你是否覺得與現實事件有產生連結?(例如:多數暴力的發生) <p>4. D-「Decisional」: 找出決定、行動。找出決議和行動的問句如下:</p> <ul style="list-style-type: none"> 如果有機會用投票的方式決定他人的權利,你會怎麼投票(或是會去投票嗎?) 如果合作比較容易獲勝,讓你再玩一次,你會怎麼說服別人與你合作?
--	--

別西卜之島				
遊戲人數	4-6	遊戲時間	20-30 min	
適合年齡	10+	遊戲領域	社會	
遊戲機制	同時行動選擇(修改後)		收集成套	
	不同角色能力		交易	
	分配行動點數			
遊戲前言	<p>轟隆隆...這是你失去意識前最後聽到的聲響,你們乘坐的飛機墜落到一個無人島,為了回到文明世界以及溫暖的家。有的人選擇互助合作、有的人選擇獨善其身,在完全沒有任何文明世界的法律規範下,人性的善與惡漸漸展露,最後究竟誰會被拯救...誰會被犧牲...誰能活下去...有待玩家們透過智慧與勇氣,贏得最後的</p>			

	勝利。
結束條件	<ol style="list-style-type: none"> 1. 當有玩家成功蒐集透鏡、樹枝和棉絮各一張，抵達山頂升起狼煙求救。(所有道具必須在同一玩家手上。) 2. 所有玩家在遊戲中死亡。
勝利條件	<p>勝利：狼煙升起時，所有在山頂的玩家共同獲得勝利。</p> <p>失敗：1.所有玩家死亡。</p> <p>2.當有玩家升起狼煙時，你並未抵達山頂。</p>
課堂簡易 流程順序	<p>開場進行引導討論 -5min</p> <p>遊戲教學 -5min</p> <p>遊戲體驗 -25min</p> <p>ORID 問題收束 -10min</p>

原版遊戲按照說明書擺放並進行。

教學影片：<https://www.youtube.com/watch?v=nRp337HUOZw>

修改版敘述如下，可搭配觀看教學簡報 (PPT)。

1. 加入同時行動抉擇機制

原本的遊戲進行方式為 A 玩家執行三個動作之

後換 B 玩家執行三個動作，以此順序輪替。

修改成每回合玩家同時寫下依序想執行的三個

動作，接下來按照提示卡上面的順序依序由上而

下執行。

每回合討論與寫下動作的時間僅給予兩分鐘。

若想要使用道具卡例如噴射背包、小刀等，必須在計時開始之前宣布使用。

2. 突發事件卡改為將三張空白事件卡包含在內一起洗混，從第三回合開始每回合

開始時抽一張事件執行，若抽取到空白事件卡則為無事發生。

3. 所有道具卡片皆由玩家自己決定是否公開展示。

加入修改的目的是在於提高玩家間的互動性，並且為強化後續教學主題提到的協

調與溝通，加入同時行動抉擇更容易發生玩家若沒有好好協調，產生兩人同時執

行相同行動導致行動次數浪費的狀況，加強體驗徒勞無功的感受。

原本設定玩家輪流進行回合動作，會讓玩家等待時間過長，修改成玩家同時進行

回合行動，加快遊戲體驗的節奏。每回合討論設定為兩分鐘，若是玩家沒有發現



遊戲設置

彼此可以討論合作，這兩分鐘就是讓玩家去評估猜測其他玩家即將採取的行動，以規劃出最有效益選擇，若玩家發現彼此可以討論並分配行動，這兩分鐘就可以運用於協調規劃各自的行動抉擇，避免兩人同時進行相同選擇，例如同時搜索同一個板塊造成行動浪費。

道具卡改由玩家自行決定是否公開，加入自由度給予玩家感受若要合作，道具卡應該公開，較好為未來擬定策略，不公開則是保護自己免於成為盜取或是被傷害的對象，遊戲過程中產生的各種情境，都可作為教師引導討論的空間。

可選規則

遊戲開始的情境導入，特別提到現場有一個人曾經聽說救援直升機的相關知識，一台救援直升機除了駕駛之外，最多只能搭載三個人，每多搭載一個人就多一分危險。也可設定遊戲機制敘述：若直升機每超載 1 人，則必須多擲骰一次，擲骰丟出 1 或 2，直升機將墜毀，全員失敗。

若遊戲結束有超過四人獲勝再公布，遊戲一開始聽說的消息是錯誤的，其實直升機可以搭載六人，所以不用擲骰。加入此情境的目的是為了增加玩家間互相猜疑拋棄的誘因，同時也可在提問收束加入媒體識讀的概念，因為一開始僅強調是“聽說”的資訊。