桌遊培訓課程介紹

中國信託反毒教育基金會

CTBC ANTI-DRUG EDUCATIONAL FOUNDATION

一、桌遊特色

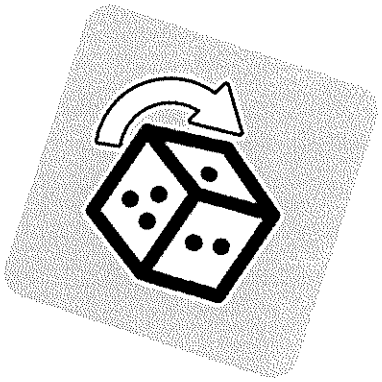
初階　首次體驗也能輕鬆上手!!

遠離毒品陷阱 Escape from Drug Infection 反毒桌遊

✓ 擲骰子

人生和你想的不一樣

在有限的資源下選擇場景、互相競爭，更貼近真實社會



✓ 壓力 V.S 心智

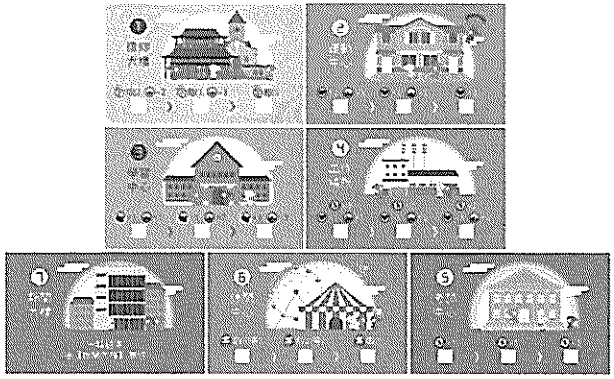
誰是高風險族群？

當壓力值大於心智值時，玩家須擲骰子進行「染毒判定」在遊戲中，自然提醒玩家壓力對於染毒的影響

✓ 七大人生場景

觀察自己的選擇和思考

信仰得轉運/工作賺錢/運動紓壓/考試賺分/學習加智慧/休閒娛樂誘惑多



一、桌遊特色

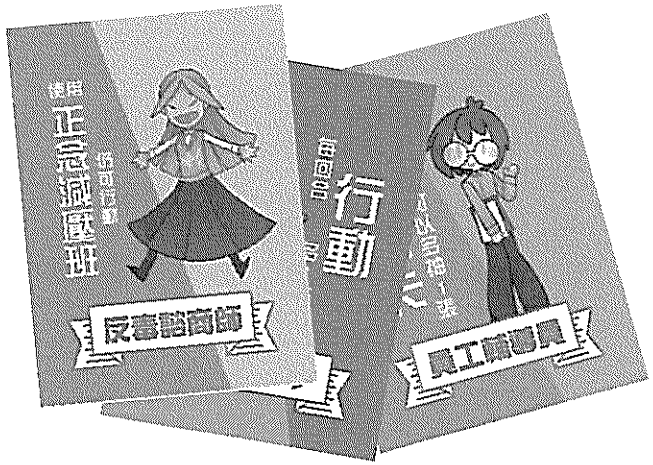
進階 對桌遊有一定程度了解的夥伴!!

遊戲在於團隊互助合作 、觀察思維及自我反思

✓玩家角色

不同角色有不同功能

每個人都有屬於他的專長
相互合作了解彼此才能順
利過關



✓抽牌

**抽取資源卡
紓壓、提升心智**

透過正向方式紓壓；理
解教育提升心智，也告
訴玩家資源的重要性

✓抓藥頭

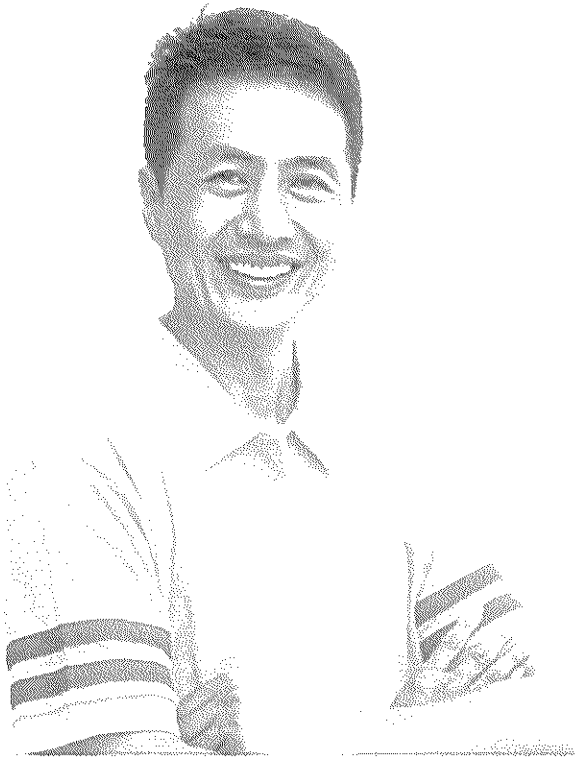
藥頭隱藏在三大場所

透過遊戲輕鬆感受，藥
頭的出現增加該場所民
眾染毒風險

二、合作夥伴

遠離毒品陷阱 Escape from Drug Infection 反毒桌遊

張誠 博士介紹



反毒相關經歷

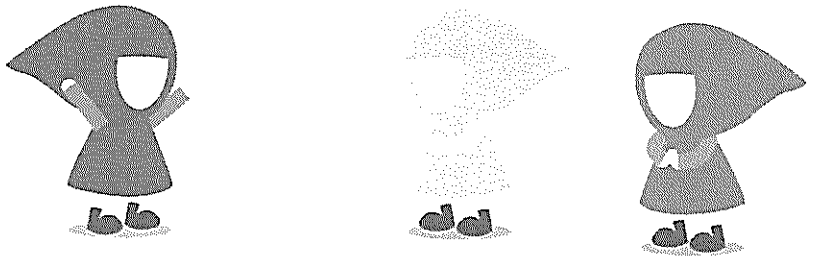
- 中華民國解癮戒毒協會 副理事長
- 台北地檢署 榮譽觀護人
- 桃園監獄 教誨師

學歷及經歷

- 雄三飛彈總工程師
- 桃園「運算思維聯盟」發起人
- 國立中央大學企管系 助理教授
- 美國伊利諾大學 香檳校區 電腦科學博士

◎張誠博士創意企劃團隊無償授權推廣

三、執行細節與說明



1. 可由單位向基金會申請培訓課程，所有課程免費但須配合安排以下事項：
   - ◘ 每場培訓 **初階** 需至少30位、**進階** 需至少20位。
     （若人員不足，可協調與鄰近單位共同辦理）
   - ◘ 準備平面教室場地，並含電腦、投影機及麥克風設備。
2. 完成培訓後，本會將評估申請單位推廣能量及需求，提供後續教學使用之桌遊盒。
3. 培訓時程可配合學校之安排，僅需事先與本會協調溝通日期及時間。每次培訓最少2小時，若搭配反毒知能講座則需至少3小時。
4. 桌遊適用年齡：本桌遊可於遊戲後與學童進行深入的引導反思，包含「人生管理」、「做決定」及「抵抗同儕壓力」…等。建議國小四年級以上學童皆適合。

四、課程安排建議

說明

本課程表僅供參考
實際可以依照各申請單位需求進行調整。

A-純桌遊課程

適合透過桌遊體驗，了解遊戲內容、基本操作及引導反思。

時間長度（分鐘）	課程內容
10	基金會暨課程介紹
110/150	兩款桌遊擇1 ● 《遠離毒品陷阱》 ● 《救援代碼:反毒行動》

B-半日培訓

含一小時反毒知能講座＋桌遊體驗課程，兼具知識與實作，內容紮實完整。

時間長度（分鐘）	課程內容
10	基金會暨課程介紹
60	反毒知能講座
110/150	兩款桌遊擇1 ● 《遠離毒品陷阱》 ● 《救援代碼:反毒行動》

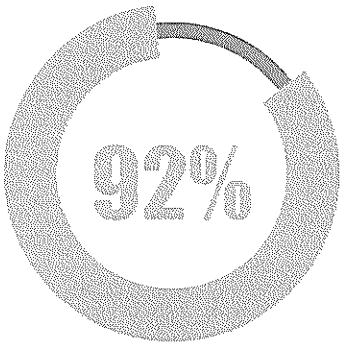
C-整日培訓

雙桌遊一次體驗，同時還能打包滿滿的反毒知能知識，可多元的運用在教學現場。

時間長度（分鐘）	課程內容
10	基金會暨課程介紹
110	《遠離毒品陷阱》 體驗與玩法教學
60	反毒知能講座
150	《救援代碼:反毒行動》 體驗與玩法教學

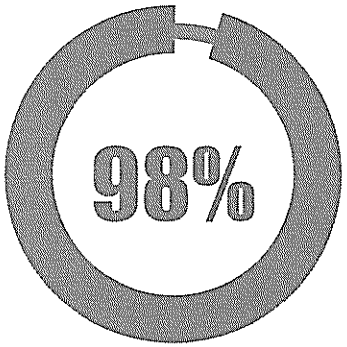
五、活動成效與回饋

總計辦理培訓場次	• 224場 (2019-2024年)
總計培育一線教育工作者人數	• 6,513人
培訓心得問卷總回收份數	• 2,755份
總計宣導單位數（包含學校及社區單位）	• 1,464所



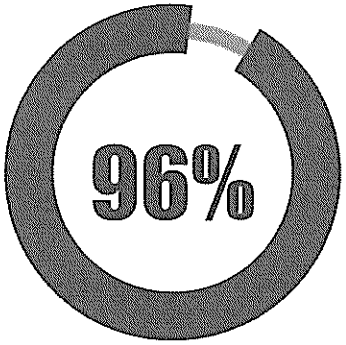
整體滿意度

參與者對於桌遊課程整體設計感到滿意。



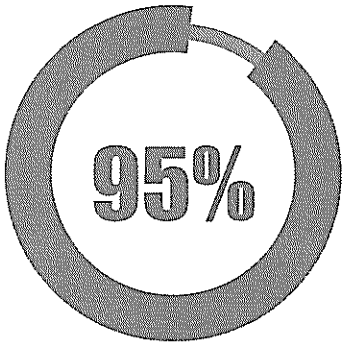
講師滿意度

參與者對於今日講師的表現覺得滿意。



內容滿意度

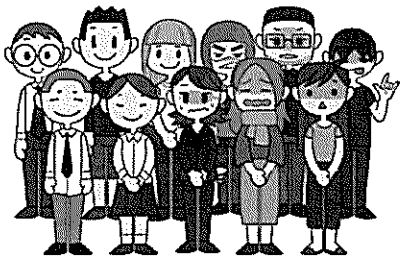
參與者對於桌遊設計及教學內容的安排感到滿意。



時間安排滿意度

參與者對於時間安排感到滿意。

五、活動成效與回饋



玩法真的很貼近人生，有起有落，很好玩

很棒的桌遊

寓教於樂

遊戲講解很詳細 遊戲過程中也很有趣 雖然遊戲中一直染毒 而且是本組分數最低的 但也讓我們了解 吸毒只是一時的 之後會毀壞人們的一生 而學習可以使我們有自制力去抵抗毒品

一場現實選擇的縮影，很投入也很認真的選擇，蠻有趣的。

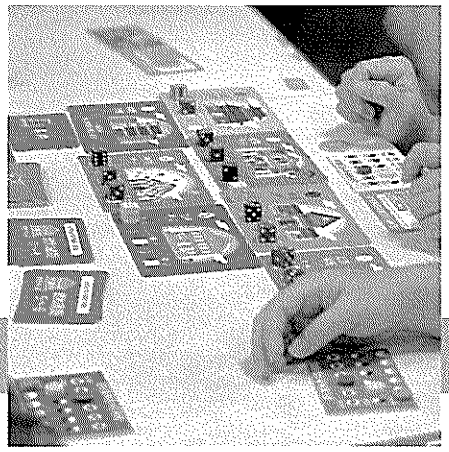
遊戲設計非常仔細

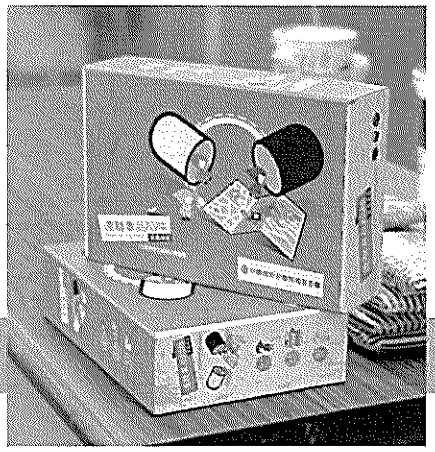
桌遊結合議題十分有趣

面對選擇，善重思考。一旦吸毒，只是暫時的減少壓力，但是人生的選擇變少，甚至死亡。可以讓使用者深思。

用遊戲帶入主題很吸引人

我覺得很棒~很好玩，在玩的時候其實就會反思跟自己人生的相關性





六、活動照片記錄