

# 財團法人中國信託反毒教育基金會



承辦人：林庭

電話：(02)2788-8827#610

傳真：(02)2788-8805

地址：台北市南港區經貿二路 188 號 6F

受文者：教育部國民及學前教育署

發文日期：中華民國 115 年 03 月 06 日

發文字號：中信反毒字第 1152003 號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：桌遊介紹簡報

主旨：為強化防制藥物濫用宣導課程並提供多元教學工具，本會持續免費辦理反毒桌遊培訓課程，懇請轉知高中以下各級學校踴躍申請，請查照。

說明：

- 一、本會與張誠博士創意團隊合作開發之反毒桌遊，自 108 年起於全台各縣市進行推廣及培訓，七年來共辦理 256 場培訓課程，累積培訓 7,363 位一線教育工作者。
- 二、為充實教師與教學志工人數，擴大桌遊使用規模與效果，懇請貴署協助推廣培訓課程，相關內容說明如下（詳細說明可參考附件簡報）：
  - (一) 初階-遠離毒品陷阱：人數至少 30 人，課程時間 2 小時。
  - (二) 進階-救援代碼-反毒行動：人數至少 20 人，須具桌遊基礎操作經驗，課程時間 2 小時 30 分。
- 三、本培訓課程全程免費，並於培訓課程結束後，依各校推動需求提供桌遊教具。

正本：教育部國民及學前教育署

副本：

董事長 辜仲諒

# 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!!



✓ 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



壓力值



心智值

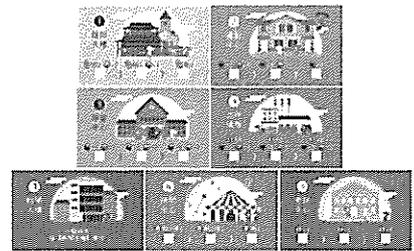


染毒判定

✓ 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



3

## 二、合作夥伴



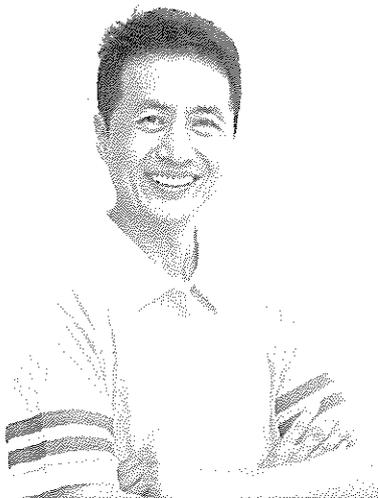
### 張誠 博士介紹

#### 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

4

### 三、執行細節與說明



- 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。
- 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。
- 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。
- 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。

5

### 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	兩款桌遊選擇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	兩款桌遊選擇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

6

## 五、活動成效與回饋



總計辦理培訓場次

• 256場 (2019-2025年)

總計培育  
一線教育工作者人數

• 7,363人

培訓心得  
問卷總回收份數

• 2,891份

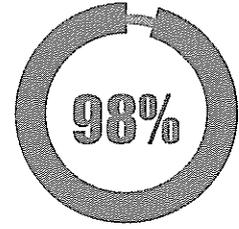
總計宣導單位數  
(包含學校及社區單位)

• 1,601所



整體滿意度

參與者對於桌遊課程  
整體設計感到滿意。



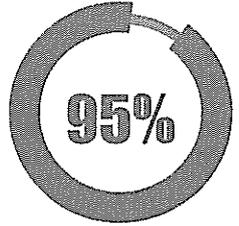
講師滿意度

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。

7

## 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。

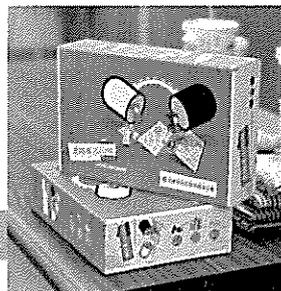
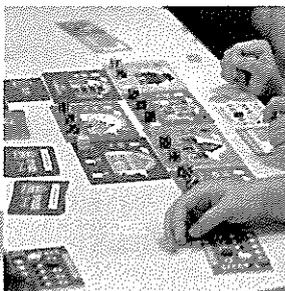
遊戲設計非常仔細

桌遊結合議題十分有趣

面對選擇，容重思考。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



8

## 六、活動照片記錄

