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

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

✓ 擲骰子

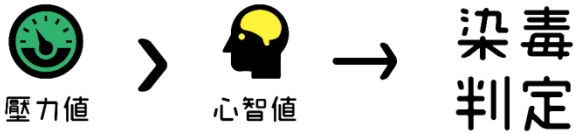
人生和你想的不一樣

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

遊戲在於互助合作 、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
來紓壓、提升心智

透過正向方式紓壓；透過教育提升心智，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：
   - 每場培訓需至少30位。
     （若人員不夠多，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

A-半日培訓

時間長度	課程內容
10min	基金會暨課程介紹
60min	青少年用藥面面觀 反毒知能講座
110min	《遠離毒品陷阱》 體驗與玩法教學

B-整日培訓

時間長度	課程內容
10min	基金會暨課程介紹
110min	《遠離毒品陷阱》 體驗與玩法教學
60min	青少年用藥面面觀 反毒知能講座
120min	《救援代碼:反毒行動》 體驗與玩法教學

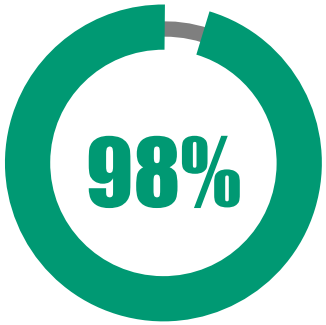
***說明：本課程表僅供參考實際可以依照各申請單位需求進行調整。**

五、活動成效與回饋

總計辦理培訓場次	• 187場 (2019-2023年)
總計培育 一線教育工作者人數	• 5,270人
培訓心得 問卷總回收份數	• 2,239份
總計宣導單位數(包含學校及社區單位)	• 1,097所

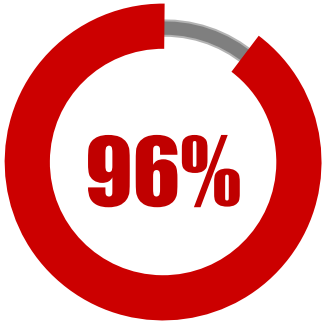
整體滿意度

參與者對於桌遊課程整體設計感到滿意。



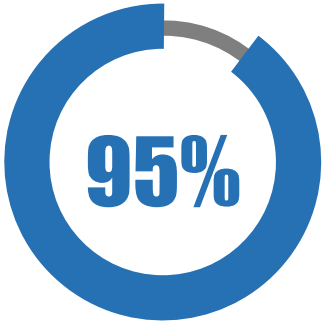
講師滿意度

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

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

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