

《撞板發明部》

事情沒有按照預期發生，是否就代表失敗？生活中很多創作和嘗試，都可能出現「差少少」或「完全估不到」的結果。這些撞板經歷看似令人失望，卻可能藏着新的發現。只要換一個角度觀察，原本的錯誤、意外和不完整，都可以成為下一個想法的起點。

《撞板發明部》是一套將日常「未如預期」的經歷轉化成故事、策略和新發明的雙人卡牌遊戲。玩家會記錄自己在學習、創作、遊戲或生活中的撞板時刻，再運用不同工具卡改變場上的狀況，保護自己的撞板經歷，或將不同經歷重新組合成一件新發明。

遊戲希望帶領者陪伴玩家以輕鬆、不自責的態度看待意外結果，鼓勵他們整理和分享嘗試的過程，從中練習觀察、聯想、表達、聆聽和創意思考，明白撞板不是終點，而是下一個想法的起點。

對象

8至16歲學生及其老師或家長

活動時間

正式遊戲約30分鐘，合共進行3個回合

所需工具

1. 下載並列印出兩套《撞板發明部》遊戲卡
2. 計時器
3. 計分紙
4. 筆
5. 剪刀

地點

不限

教材使用方法

注意事項：

1. 兒童在使用剪刀時必須有家長的監督。

記錄原則

1. 以創作、學習、遊戲和日常嘗試為主，不需要把嚴重、危險或令人不舒服的經歷放入遊戲。
2. 卡牌可用文字或圖畫記錄；小朋友亦可使用虛構或改編過的例子。
3. 卡牌上的分數只屬遊戲機制，不代表事件有多壞，也不代表小朋友做得好或不好。

安全及分享原則

1. 任何玩家都可以跳過不想公開、太私人或令人不舒服的故事。
2. 不要把受傷、欺凌、危險行為、家庭私隱或涉及他人身份的事情當作競賽素材。
3. 評分只按規則是否完成，不評論玩家的經歷是否「夠失敗」、故事是否精彩，或發明是否現實可行。
4. 玩家可以用虛構、改編或匿名例子，讓遊戲保持安全和輕鬆。

(一) 製作步驟

1. 從SEED online下載教學材料《撞板發明部》遊戲卡
2. 以 A4 白卡紙或普通白紙單面列印卡牌材料，建議使用較厚身的紙張，方便重複使用。列印後沿灰色刀模線剪出卡牌。計分紙則以 A4 普通白紙列印，無需裁剪，可按實際需要選擇單面或雙面列印及所需數量。

(二) 第一部分: 撞板研究員

目的：讓小朋友明白「撞板」不一定只是壞事。透過觀察、記錄和回想撞板經歷，整理事情背後的故事，並嘗試從不同角度發現當中有趣、意想不到的一面。

小朋友可以在日常學習、創作、遊戲或生活中，逐步記錄自己的撞板時刻，製作成獨一無二的「撞板卡」。卡牌可用文字或圖畫記錄，亦可以使用虛構、改編或匿名的例子。

(三) 第二部分: 撞板發明部開始運作!

目的：透過具趣味性和競技性的卡牌策略遊戲，讓小朋友與對手互相較量，在遊戲過程中發揮創意和策略思考，並培養應變能力、說故事能力及想像力。

1. 每回合兩位玩家先各自秘密選出3張撞板卡，然後同時揭牌。
2. 雙方依次輪流使用一張工具卡，不同工具卡有不同作用，例如改變分數、彈走卡牌，或者引發小朋友互動分享故事，或發揮急才把撞板經歷轉化成新發明。
3. 完成工具效果後計算分數，遊戲共進行3個回合，累積最高分的玩家勝出。

(四) 活動回顧及反思

1. 家長或老師可與小朋友一同經歷整個活動，包括前期記錄撞板事件。過程中可鼓勵小朋友反思撞板經歷，並給予足夠空間，藉此讓他們分享事件背後的故事和內心感受。
2. 家長或老師亦可在卡牌遊戲中擔任主持和引導角色，引導小朋友打破「撞板等於做錯」的單一想法，鼓勵他們發揮創意，嘗試從不同角度理解撞板，將意外和失誤轉化成有趣的發現，甚至成為創新意念的靈感。

「教學資源」使用條款及版權聲明：除註明外，本教學資源及內容，均屬PMQ元創方管理有限公司、PMQ Seed 及 / 或其協作單位所擁有，且受版權保護。有關教學資源及內容可供自由瀏覽、列示、下載、列印、分享或複製作非商業用途，但必須保留網站內容原來的格式，及註明有關教學資源及內容原屬指定單位所有，並複印此版權告示於所有複製本內。任何單位/人士需要使用上述教學資源及內容作其他並非上述列明的用途，須事先得到PMQ元創方管理有限公司之書面同意。PMQ元創方管理有限公司保留本版權告示沒有明確授予的所有權利。

免責聲明：香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物 / 活動內（或由項目小組成員）表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、文創產業發展處、「創意智優計劃」秘書處或「創意智優計劃」審核委員會的觀點。