105 學年度教育部國民及學前教育署全國高級中等以下學校 親師拒菸(含電子煙)、拒檳生活技能融入健康創意桌遊設計競賽 特優作品(即各組第一名)一覽表

縣	學	特優作品主題	作	指導	設計理念
市	校		者	老師	- ,
别					
基	建	「菸」人當道,	林	范振棟	近年來抽菸的人口數量逐漸攀升,抽菸不僅危害自己的
隆	德	生人迴避	盈		健康,也會造成他人的危害。所以我們設計這款遊戲的
市	國		君		主要內容是菸害防制,讓大家更加認識二手菸、三手菸
	中		`		以及電子菸,並防止孩童接觸菸品。
			洪		我們的創意理念是將大富翁與樓梯蛇融合在一起,透過
			梓		機會卡的問答,增加玩者菸害觀念與防治的知識,更外
			茵		加了類似 rpg 的血量系統,增加趣味性並加速遊戲進行。
					我們希望透過這項遊戲來讓大家更加重視菸害防制,並
					且呼籲大眾能夠逐漸減少抽菸的次數,甚至是完全戒
					菸,打造出無菸家園。
新	虎	反檳趴趴~GO	游	游秀綾	此桌遊的設計理念,源發於一般撲克牌心臟病的遊戲概
竹	林		秀		念為發想延伸,並結合健康生活技能的「做決定」概念
市	國		綾		設計,在遊戲過程中當學生面對不同情境時,能適當做
	中				出嚼食與不嚼食檳榔的決定,並能分析嚼食檳榔的利
					弊,進而達到拒食檳榔的態度意念。
					藉由拒檳桌遊,增進健康生活技能的運用,並引發學生
					學習意願與動機,增進學習樂趣與成效。
台	明	是誰在抽菸	蕭	陳怡如	菸在我們日常生活中處處可見,但菸對於我們和周遭的
中	道		采		人有極大的殺傷力。為了讓大家能夠在接觸菸之前將它
市	中		宸		拒絕,我們便用簡單的推理遊戲來讓大家更熟悉拒絕方
	學		`		法和模擬可能發生的情況。
			賴		我們設計的遊戲重點不再於戒菸,而是在人們真正接觸
			欣		到菸品前將它拒絕掉,或許我們的作品無法告訴他人菸
			妤		對我們身體所造成的傷害詳細資訊。但我們相信如果懂
					得拒絕菸品,那他或她一定會有很棒的人生!
台	明	紙上談檳	田	陳怡如	玩家在遊戲的過程中,藉由答案與題目的配對,了解檳
中	道		婕		榔的危害與拒絕檳榔的方法等等相關知識。本桌遊地圖
市	中		•		採拼圖的方式連結,玩家可依照喜好與遊戲策略自由拼
	學		黄		湊路線,增加遊戲挑戰性。地圖、棋子與診所(房屋)
			羽		皆有磁鐵,診所(房屋)以堆疊的方式,跳脫以往桌遊
			華		只能在桌上玩的經驗,也更具真實感。
					未來可做成放大版 ,將此桌遊融入護理課程,讓學生可
					以從遊戲中更理解戒檳榔的重要性。