

DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第一組：1 號 學員姓名：陳佳茹

桌遊名稱：火鍋快手

玩家人數：2 人

適合年齡：5 歲以上

遊戲特色：親子遊戲、促進大小肌肉的發展、手眼協調能力、反應力的訓練

配件：滿滿鍋物的火鍋、兩雙筷子、兩個碗、圖卡

故事：話說台灣的火鍋很好吃，滿滿的鍋物非常地吸引人。有 2 位好朋友相約去大吃特吃，看看誰能品嚐最多火鍋料。

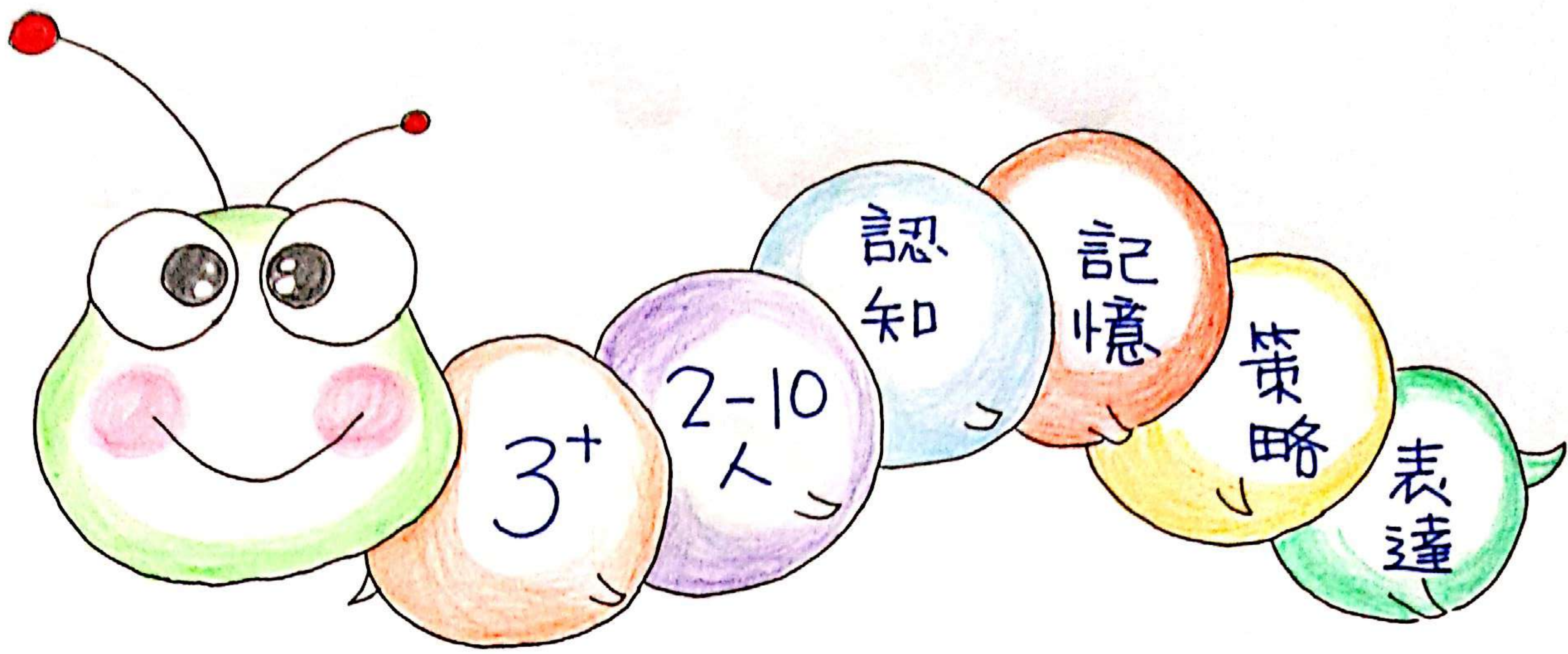
遊戲流程：

- 1.翻開圖卡
- 2.依照圖卡內容夾出鍋物
- 3.先完成者即可獲得該張圖卡

活動結束：

獲得最多圖卡者即是贏家





青青草原微風吹 · 小雞餓了咕咕叫
 沒有蟲蟲沒有伴 · 綿羊兔兔快快到

開心農場

誰是最厉害的農場霸主



小雞公仔 × 10

可愛毛毛蟲 × 10

菜籃子 × 10

動物模型 × 10 種

蔬果模型 × 16 種 (可擴充)

種子卡 × 16 張 (可擴充)

蔬果卡 × 32 張

其他卡 × 6 張

點數骰子 × 1

紅骰子 (進階版) × 1



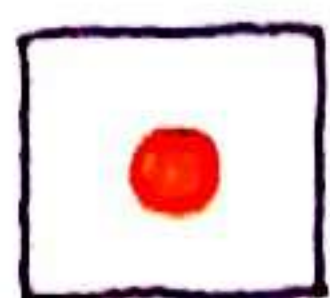
說明

點數骰子

進階版



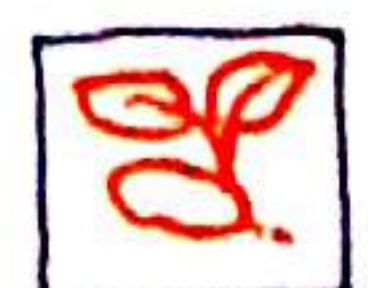
指定模式 (1. 擲紅骰子一次, 並且往前一步。2. 抓毛毛蟲: 抓取一隻種子卡上的毛毛蟲 (當沒有毛毛蟲時, 則放一隻毛毛蟲))



點數: 依所擲的點數步行



得一別人蔬菜。



放一張種子牌。



2倍收成。



拿蔬果餵食別人



抓蟲蟲



繳回一個蔬果

DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第二組 3 號 製作者 賈月敏

遊戲名稱：建築大師

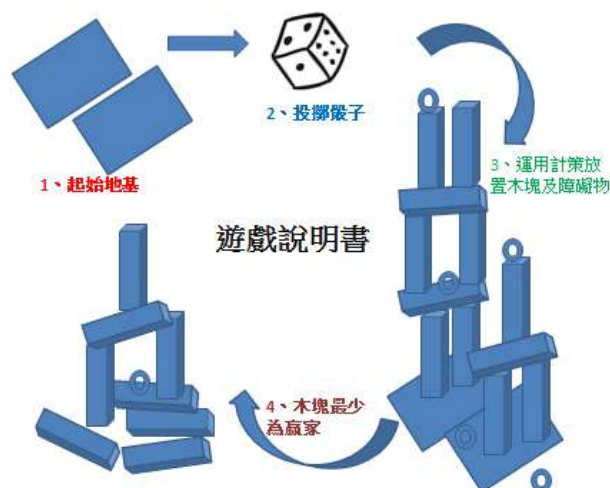
遊戲目標：

- ◎ 建築大師是以木塊和障礙物建造出一棟獨特又不會倒塌的藝術建築物
- ◎ 所有建築師都必須小心翼翼避免在建構過程中讓木塊倒塌下來
- ◎ 當有玩家不慎使建築物部分倒塌
- ◎ 掉下來的木塊都會歸該玩家所擁有

遊戲配件：

- ◆ 40 塊木條
- ◆ 5 枚木色圓形障礙物
- ◆ 5 枚紫色圓形障礙物
- ◆ 2 片起始基地
- ◆ 1 枚骰子

1 份遊戲說明書



遊戲適合性：

- ◎ 遊戲人數：2-6 人
- ◎ 適合年齡：6 歲以上

可以分成 2 隊進行一對一的團隊競賽

遊戲準備：

1. 每對各取 1 片起始地基放在桌面上成為據點，兩者須保留適當距離。
2. 雙方各自在對方的據點上建築 3 條木塊，分別以「最窄」、「最闊」及「最小面積」的木塊表面擺放在據點上
3. 兩隊的隊員隔開對坐，

遊戲流程：

1. 放置起始地基，把 2 片起始地基平放在面上必須互相連接著

- 2.輪到你時擲骰子，放置木塊/障礙物
- 3.是用你的策略擺放木塊及障礙物，使你的對手不能輕易完成行動
- 4.將倒塌的木塊全部收走，掉下的障礙物則放回遊戲盒中

骰子擲碼說明：

- 1 點**--以最窄的木塊表面擺放在建築物上(簡單來說就是用側邊放)
- 2 點**--以最闊的木塊表面擺放在建築物上(就是用正面放)
- 3 點**--以最小面積的木塊表面擺放在建築物上(用直立的放)
- 4 點**--拿取一條木塊隨意平放在建築物上，但是不能斜著放在建築物上
- 5 點**--木色圓形障礙物

放在建築物上任一木塊表面。障礙物擺放後便不能移除

- 6 點**--紫色圓形障礙物

放在建築物上任何一木塊表面。障礙物擺放後，將不可再擺放任何木塊在其表面

- ◎ 還有另一個要注意的地方就是
- ◎ 木色--可以放在起始地基
- ◎ 紫色--不可以

如果一開始還沒有任何木塊在地基上就骰到紫色，就再重新骰一次

遊戲進行：

如果骰面顯示的結果是

- ◎ 「建築木塊 1.2.3.4」請放在自己的建築物 上
- ◎ 「建築障礙物 5.6」則放在對手的建築物上。

遊戲勝利：

- 1.若對方的建築物先倒塌或者不能放置木塊，你的隊伍就獲勝了。
- 2.若你的隊伍令對方的建築物倒塌(通常是因為放置障礙物)，則對方獲勝
- 3.如果所有木塊都用光了，建築最高建築物的隊伍獲勝。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

4 號 學員名字:陳麗英

桌遊名稱:形形色色玩桌遊

開箱文:設計給兩歲小朋友玩，發現這套教材很簡單很容易懂。

一張 3*3 九宮格表

27 張形形色色圖卡

還有點數卡

形狀卡

1. 玩形狀或顏色分類遊戲
2. 玩蓋排記憶遊戲
3. 數量配對心臟病遊戲
4. 還可以玩 SET 遊戲
5. 座標乘法遊戲



湖畔寶石爭奪戰

年齡:5+

人數:4-5 人

時間:20-30 分鐘



配件:

繽紛寶石卡 20 個/數字卡 10 個/底座 1 個

記分寶石船 5 艘/記分寶石 66 個/記分寶石 66 卡/記分座 1 個

遊戲目標:獲得相同顏色寶石卡獲勝.

計分方式:

活動中獲勝時.可將船任意移動收集相鄰記分寶石.

獲勝條件:

收集相同顏色記分寶石卡最多數量者獲勝.

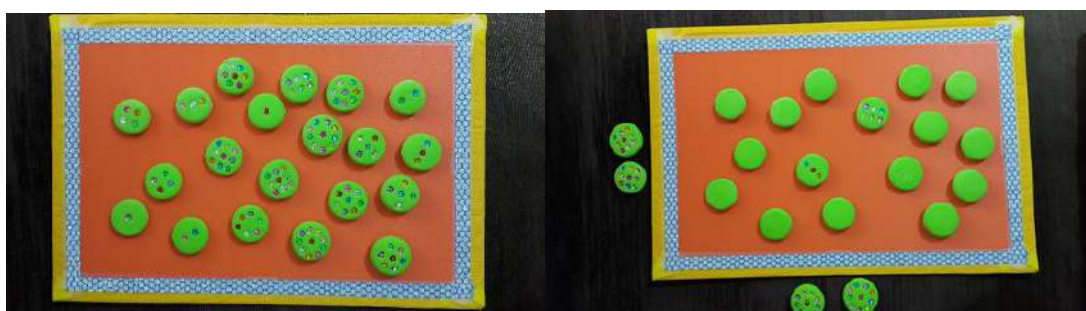
遊戲方式:

1. 記憶遊戲:

先將綠寶石正面朝下放置湖中.由眼睛最像寶石者先開始.

一次翻開 2 塊綠寶石.寶石相同數量獲勝.將綠寶石放至旁邊.再移動計分寶石船獲得記分寶石 1 個.

2 塊寶石數量不相同時.放回原處.換下一玩家.



2. 骰子數字遊戲

同上.加入數字黃色磚正面朝上.擲出2顆骰子如:7.可一起搶拍黃磚7.贏得翻開1-2塊寶石開的機會.
當翻開寶石數量是 $5+2=7$.獲得開船收集寶石.

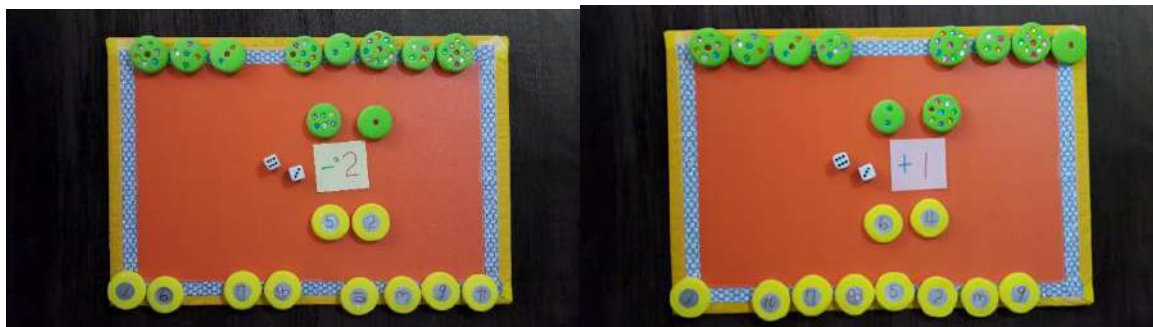
機運:若一次就翻開相同數量 7.可獲得再玩一次的機會.



3. 加減法遊戲

同上.加上功能+/- 加.減 1.2 數字.

先翻開功能牌+2.再擲出2顆骰子.如:8. 請翻開綠色寶石磚找出 10./或 1.9 / 2.8 / 3.7...等
先翻開功能牌 -1.再擲出2顆骰子.如:8. 請翻開綠色寶石磚找出 7./或 3.4 / 5.2 / 6.1...等



4. 計分卡



活動中獲勝.將寶石船往前收集喜歡的寶石顏色.相同色寶石最多者獲勝.

5. *** 底座遊戲 --- 數概遊戲 數一數 有多少個... ***

1. 座湖畔/2. 顆寶石花/3. 隻綿羊/4. 隻蝸牛/5. 色雪花片/6. 顆五角星
7. 顆小黃球 /8. 顆白珍珠/9. 顆圓寶石/10. 顆紫色星星/11. 粉紅小花/12. 湖畔草



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第一組 6 號 學員姓名 蔡慧絹

桌遊名稱：台灣寶島悠活行

故事：聽說台灣的美食小吃和豐富的觀光景點吸引世界各地的人爭相前往觀光，澎湖島上有 4 位好朋友相約去體驗台灣寶島，看看誰能品嚐最多美食，又能最快完成環島一週者，可贏得 101 大樓高級晚宴餐券喔！

玩家人數：2~4 人

適合年齡：4~6 歲

遊戲特色：增進語文、記憶、聯想、數學、地理能力

配件：台灣地圖底板、人物公仔 4 隻、骰子、數字磚(0~10)、12 宮格紙盒、機會/命運任務卡

遊戲方式：

A. 玩法一：從澎湖出發，擲骰子依照點數前進台灣景點，並能完成該景點提示的任務，才能進行下一輪遊戲，採 2 人以上進行競賽遊戲方式，最快完成環島任務者為獲勝者。

B. 玩法二：從澎湖出發，憑記憶從數字磚盒子中挑出 2 個數字總和需為 10，才能前進一個台灣景點，且須完成該景點提示的任務，才能進行下一輪遊戲，採 2 人以上進行競賽遊戲方式，最快完成環島任務者為獲勝者。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第三組 7 號 學員姓名:張靜怡

一、桌遊名稱：“跳吧！寶貝”

二、目的：寶貝們大家一起完成任務，走到頂點就是勝利的一方。

三、遊戲人數：二人

四、年齡：1-99 歲

五、材料：

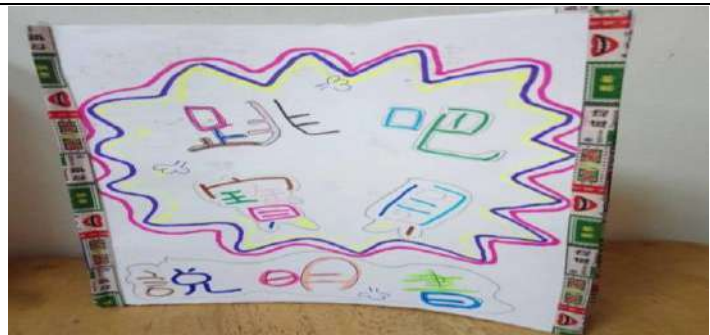
石柱 2 根

勝利

起點



說明書 1 本



寶貝 8 隻



命運卡 12 張
+ 遊戲卡 60 張



六、規則：

- 1、每人拿四隻寶貝和 4 張遊戲卡
- 2、手中維持 4 張遊戲卡，打出一張就要抽卡一張
- 3、寶貝起點跳 → 終點
- 4、四隻寶貝都到勝利點獲勝

七、卡片說明

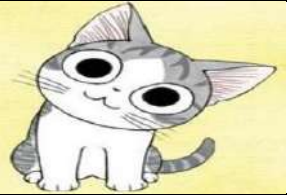


DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲

8 號 學員姓名：鍾沛宸

貓咪變臉

來玩一場變臉吧!

	有一隻小黃貓不小心闖入了表情島，裡面住著一群表情不同的貓咪，他覺得很新奇，想要看看有多少種表情，讓我們開始尋找各種不同表情的貓咪吧!
適合年齡	6 歲以上
玩家人數	2-5 人
遊戲時間	10-20 分鐘
遊戲配件	260 牌卡 3 顆骰子(顏色、數字、表情) 4 支吸盤的管子
遊戲開始	
第一種玩法	玩家一人拿一支有吸盤的管子，然後把牌卡平均堆疊數疊，接著輪流擲三粒骰子，三粒骰子分別是顏色、數量、表情。當有樣時就可以被吸走。 當一片牌卡被吸走時，會露出下一片牌卡，若下一片牌卡也符合條件的話，也可以吸走。
第二種玩法	每一玩家輪流翻牌，若場上有任何一種圖案數量的合計值正好為 6 時或是 6 時就可以搶拍，可以獲得牌卡，數量多者為勝。
第三種玩法	圖案、顏色及數字配對。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第四組 9 號 學員：陳建道

弱雞變洛基

從前從前，土雞莊裏住著兩家雞，他們喜歡玩連連看的遊戲，優勝者可得到一座超級大獎盃。較大的雞會仗勢欺負較小的雞，把地盤搶走，但小雞憑著身上的智慧毛，也能智取逆轉勝，到底鹿死誰手，讓我們一同來瞧瞧…

遊戲配件：4 根木條、12 隻公雞（6 隻黃色、6 隻藍色）

遊戲準備：4 根木條組合成一個九宮格，大中小雞依顏色分成 2 組

遊戲目標：同「奇雞連連」，將三隻雞連成一線即可得分，分數由連線的雞加總而來。

遊戲規則：輪流 (1)下雞在九宮格上，可下在空格、蓋住較小的雞（不論是誰的）、或 (2)移動現有的雞到其他空格或蓋住較小的雞。若是移動，只可移動最上面的雞，蓋在裏面

的雞不可移動。連線後，該回合結束，進行計分，大雞得 1 分，中雞得 3 分，小雞得 5 分，未連線者得 0 分。

遊戲結束：

- (1) 最先達到單回合最高分 13 分 ($5+5+3=13$) 者為優勝。
- (2) 指定回合數，將每回合分數加總，分數高者優勝。
- (3) 指定回合分數(5 分、7 分、9 分、11 分或 13 分)，先達到該指定分數者為優勝。

遊戲人數：2 人以上，分 2 組

適合年齡：5 歲以上

DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲

10 號 劉寶櫻

前言

同學們左盼右盼暑假終於盼來了，規劃著開車環島一圈、大家摩拳擦掌、躍躍欲試，看誰搶先到達終點贏比賽！

遊戲配件：道路板塊（雙面繪製）*10，木質小汽車*7，紙黏土骰子*2，紙卡*10，遊戲規則*1

遊戲人數：2~7 人

遊戲年齡：2~99 歲

改造來源：七彩跑跑豬

遊戲特色：**好玩** 在玩的過程中去體驗搭載者與被搭載者是合作還是個又算計！是有關於記憶、數字、顏色、配對、技巧、機率…等。

計分方式：到達終點得一分、分數多的為贏家。

設計理念：孩子愛玩小汽車、就以這為中心點、參考其他桌上遊戲商品進行改造，在設計的過程中產生一些問題、而一再修改方向，在試玩當中發現問題、做部分修改，達到**玩上手**、讓孩子產生興趣，經由玩的過程中培養觀察、等待、主動、冷靜、分析…等；**玩中學**

遊戲規則：

- 一、 擲出骰子點數為 1 時、可選擇擲或不擲、一次骰子。
- 二、 移動到達的位子有其他車子、可以疊在上面；要往前移動時、疊在自己上面的車一起移動。
- 三、 分齡遊戲
 1. 3 歲以上、擲出骰子需說出顏色、才能往前移動。
 2. 7 歲以上、使用兩個骰子擲出點數大減小的點數，需說出板子上面寫的地名才能往前移動。
 3. 15 歲以上、使用 2 個骰子、大的減小的、小減大（負數），需說出紙板上的 3 個景點或特產才能移動。



桌遊名稱：海綿寶寶探險記

製作者：第五組 11 號 劉千溶

適合人數：1-4 人

適合年齡：2 歲以上

道具：6 張地圖、1 個地圖骰子、26 張英文字卡、26 個英文字母道具

前言：住在深海大鳳梨裡的海綿寶寶，和朋友想要一起探索世界，讓我們打開地圖...
和海綿寶寶的朋友們一起去探險吧!

遊戲目的：促進大小肌肉的發展、培養對顏色的敏銳度、增進視覺的觀察力、英文字母的認識、反應力的訓練

玩法一(1 人以上遊戲)：

1. 準備地圖骰子及地圖，和英文字母道具。
2. 骰出骰子依據骰子顯示的主角挑出對應的地圖。
3. 將英文字母道具比對於地圖上對應的字母上。
4. 比對成功後即完成遊戲。

玩法二(2 人以上遊戲)：

1. 骰出骰子依據骰子顯示的主角挑出對應的地圖。
2. 以英文字卡為題目卡，隨機翻取一張。
3. 依據題目卡抓取對應的英文字母道具，並置於對應的地圖上。
4. 完成後取得該張英文字卡表示得分。
5. 全數英文字卡翻取後，計算各玩家取得的字卡數量，最多者為贏家。



第六組 12 號 學員：戴玉冠

一、 桌遊名稱: 瘋狂廚師

二、 特色: 專注力 節奏感 符號轉換 數量及顏色配對

三、 人數: 4-5 人

四、 年齡: 4 ↑ 歲

五、 配件: 食材圖卡 48 張 食譜 24 張 特殊卡 12 張 提示卡 5 張 記分板

彩色數字磚 12 個 骰子 1 個 廚師帽 蒼蠅拍 掃把 拖鞋 湯匙 鍋子

六、 規則:

※廚師→食譜&彩色數字磚→指令(聽聲+顏色數量辨視)→搶牌→完成擲骰子

※拿到特殊卡(老鼠 蒼蠅 蟑螂)→廚師尖叫後做出不同動作(老鼠→跳 蟑螂→

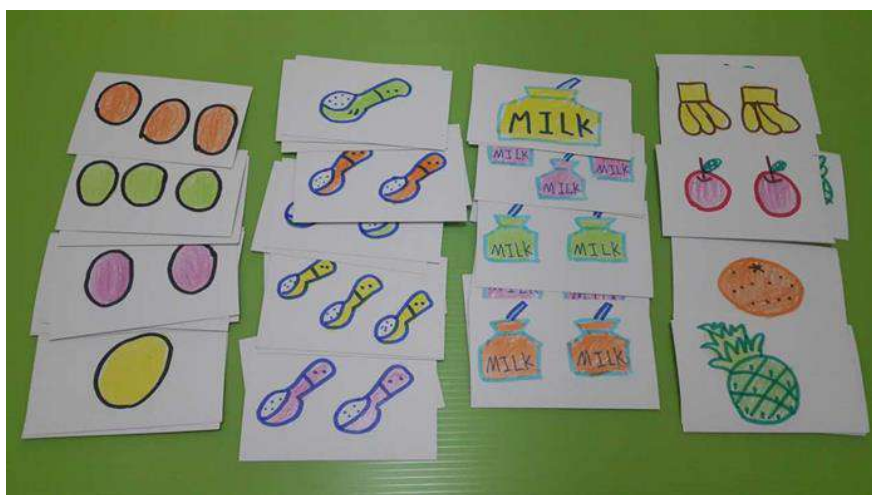
尖叫 蒼蠅→手揮打)

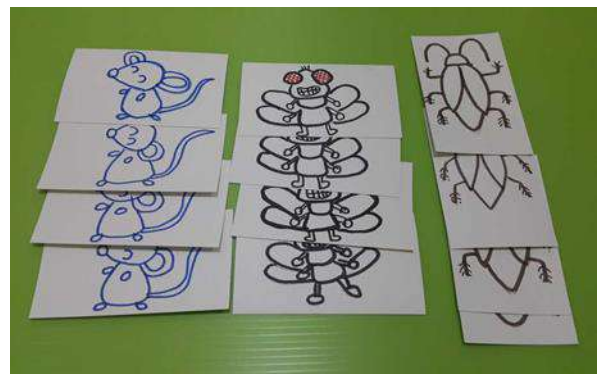
※得分者→骰子→記分板

七、 計分方式: 玩成指令→擲骰子→記分板→終點勝

八、 附加遊戲: 1. 可使用彩色數字磚和骰子做加法遊戲

2. 食材圖卡可玩 1-3 的心臟病遊戲





一桌遊名稱：鱷魚放假了

製作者：第二組 13 號華美鳳

適合人數：2-6 人

適合年齡：4 歲以上

道具：冰棒棍*36，大圖卡底板*1，骰子*1，6 隻小熊，石頭 40 顆，牌卡 78 張，
前言：

每天一大早，蟾蜍大胖、小天鵝毛毛和松鼠小保都會一起去上學。他們走到一條很寬的河邊就要先找他們的好朋友鱷魚先生阿雄。

這時，阿雄總是打著酣還在睡覺呢！然後他們就會大聲喊著說：「起床了，阿雄，我們要去上學了。」……………

遊戲目的：1. 促進大小肌肉的發展

2. 培養對顏色的敏銳度

3. 增進視覺的觀察力

4. 反應力的訓練

玩法：

準備遊戲：

1. 每人一組木橋及小熊

2. 大圖卡，石頭和骰子放置中間

遊戲開始：

-- 彩色圖卡

-- (圖一)



遊戲一：

1. 翻開圖卡

2. 將木橋排在左手邊

3. 先放下石墩才能放橋。

4. 一個石墩上最多只能有三座橋相會，且橋不能重疊。

獲勝方式：第一個成功抵達對岸的玩家即獲勝。

遊戲二：

1. 若無法前進時，只能掉進河裡，返家重來。

2. 每回合只能用烏龜卡來阻止其他玩家。

3. 每位玩家手上的橋板最多只能有兩個顏色。

4. 玩家使用行動卡要搭石墩時，石墩已被拿完，則玩家行動取消。

獲勝方式：第一個成功抵達對岸的玩家即獲勝。

圖一



圖二



圖三



玩轉泰語之首部曲 暹羅毛毛蟲

設計師：郭玲宛(第三組 14 號)

一、桌遊名稱：玩轉泰語之首部曲 暹羅毛毛蟲

二、規格：

- 1.適合人數：1~5 人 | 2.適合年齡：3+ |
- 3.遊戲時間：20~45 分鐘

三、道具配件：

- 1.題庫牌卡 54 張(含特殊牌卡 10 張) |
- 2.玩家用底板 5 張 | 3.字母線條組合 5 組 |
- 4.毛毛蟲 5 隻(含翅膀) | 5.字母排版箱(具收納盒功能) |
- 6.沙漏 1 組 | 7.樹葉記分板(三片不織布)



圖 1

四、關於暹羅毛毛蟲：

暹羅毛毛蟲從來就不知道自己是誰，餓了就吃樹葉日子，雖不算太壞，總覺得生活少了些什麼...直到有一天無意間發現了美麗的蝴蝶在樹林間翩翩起舞的模樣像似紛飛的花瓣，如此絢爛璀璨，忍不住上前詢問，於是蝴蝶說：「其實你也能和我一樣美麗，只要你找到屬於你的另一部分！」

雖然還是有些許的不安，誰也不知道會經歷什麼困難，不過為了成為能美麗的蝴蝶，暹羅毛毛蟲知道必須蛻變，只能不顧一切地出發了一場前所未有的驚險旅程即。將。展。開...

五、遊戲目的：

- 1.促進大小肌肉的發展 | 2.培養對顏色的敏銳度 |
- 3.增進視覺的觀察力 | 4.形狀概念的認識 |
- 5.反應力的訓練 | 6.透過圖形來學習“看似”艱深的泰語文字

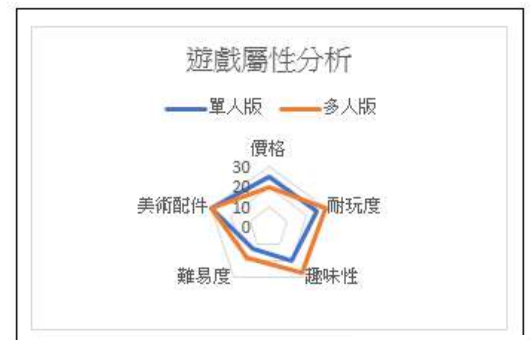


圖 2

六、玩法介紹

1.單人版

→ 準備遊戲：所需道具如圖 3 所示

→ 遊戲開始：

- A.翻開題庫圖卡後開始計時，讓沙漏重新開始流動(三分鐘)
- B.將文字線條道具依照圖卡排出中間之泰語文字字母(子音)
- C.正確完成字母圖案後，將記分板往右邊移動塑膠片，題卡左下角即為所需加分之數字
- D.重複第 1~3 的步驟
- E.直到沙漏全數流動結束(計時三分鐘結束)，看看計分板上的得分
- F.重新開始新的回合重複第 A~E 步驟看看是否能夠一次比一次進步，挑戰是否能在三分鐘內完成全部 44 個子音排列

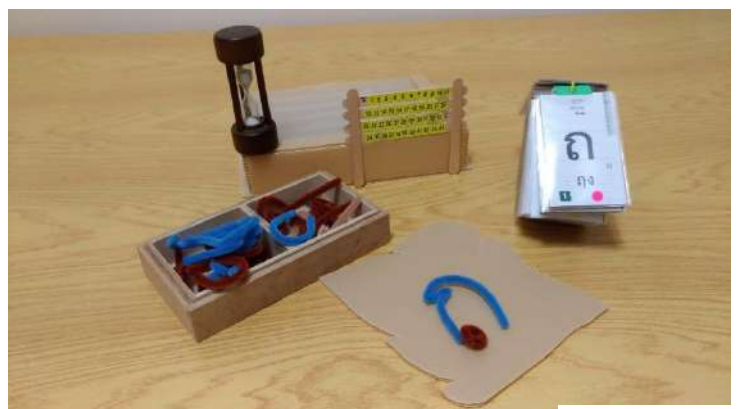


圖 3

2.多人版

→準備遊戲：

A.所需道具如圖 4.所示



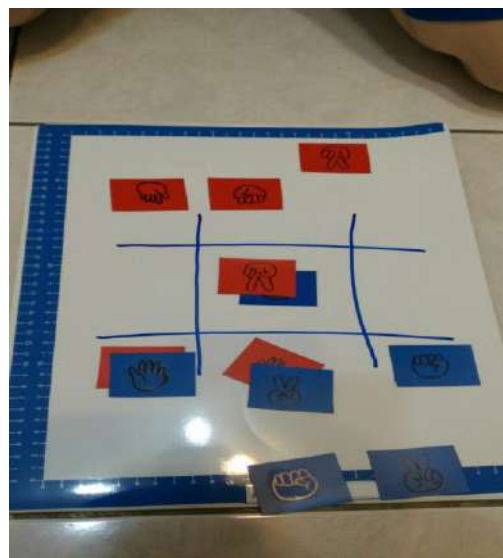
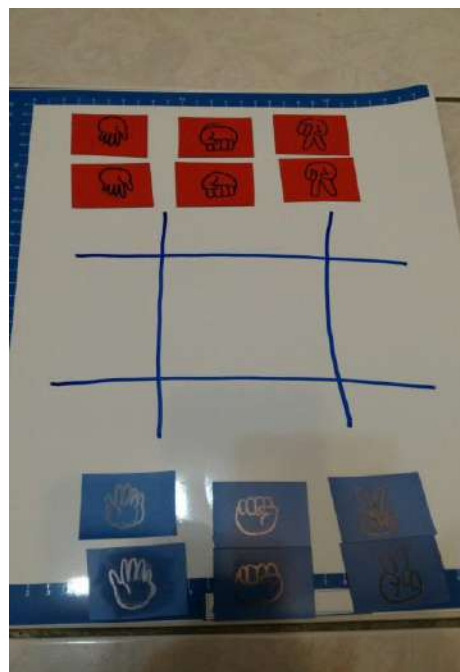
圖 4

→遊戲開始：

- 翻開題庫圖卡後，開始依題庫排出中間的泰語字母(同單人版)
- 最快完成者並正確者即可依題庫左下方數字 **N** 前進 **N** 格(樹葉記分板)
- 前進方向請依箭頭所示，從綠葉出發，經過黃葉到白葉(**FIN** 記號為終點)
- 若翻到特殊功能牌卡「蛻變」者，須將翅膀裝上，可快進兩倍速度(牌卡左下角顯示 2 時，可前進 4 格)；其他特殊牌卡請依牌卡上指示進行
- 最快抵達終點者勝！



桌遊名稱	剪刀、石頭、布			製作者	第三組 15 號 楊雅安
適合人數	2 人	適合年齡	4 歲以上	道具	1 個軟性白板，中間畫井字型 12 個棋子(紅色與藍色:剪刀、石頭、布，各 2)
前言	給孩子的第一款策略遊戲。 只要會玩「剪刀、石頭、布」與「圈圈叉叉」，便能享受這款帶來的無窮樂趣。照著「剪刀、石頭、布」的規則，你能首先讓自己的排成一直線嗎？				
遊戲目的	策略思考				
玩法	<p>*準備遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.每人一組「剪刀、石頭、布」 2.中間畫井字 <p>*遊戲開始：</p> <p>獲勝條件： 想辦法讓自己顏色的 3 個棋子連成一條直線就獲勝！</p> <p>規則：兩位玩家各選一個顏色的棋字輪到玩家回合的時候，從兩個行動中選一個執行：</p> <ol style="list-style-type: none"> 一：出一隻自己顏色的棋子，放進場上的任一個空格中，或直接套到小於自己的棋子上！ 二：移動你在場上的一隻棋子(被壓在下面的的不行)到任一個空格中，或套到另一個比較小的公棋子上（可以是自己的）。 <p>換你的時候，只要一摸到場上的棋子，就必須移動牠，不能改變主意！</p> <p>*活動結束：</p> <p>首先連成一線的即為勝利。</p>				



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第一組 16 號 學員姓名:黃慧絹

桌遊名稱:勇闖西子灣

故事情節:放暑假了，孩子們從旗津搭渡輪到鼓山玩耍，因為一時貪玩而錯過最後一班回家的渡輪，請你幫幫忙想辦法帶他們回家吧！

玩家人數:2~6 人

適合年齡:2 歲以上

遊戲特色:增進頭腦思考判斷、大膽假設、小心佈局、拉近親子關係、學會等待、訓練大小肌肉、訓練團隊合作。

計分方式:看誰最先走到對岸誰就獲勝。

遊戲配件:起始立牌、小公仔、

卡牌(禁止卡、任務卡)

改造來源:過河拆橋、跳棋、語詞接龍

玩法:A 1.先將玩家卡牌顏色分好。

2.大家各自選好位置將公仔放置

起_レ跑_ル點_カ上_ル无_。

3.先_ト將_ル手_カ上_ル卡_ヲ牌_ヲ選_ト出_ル五_ノ張_ヲ依_テ序_ニ排_ル好_シ出_ル排_ル順_ノ序_ニ无_。

4.由_テ起_シ始_メ玩_ク家_ハ先_ト出_ル一_ノ張_ヲ牌_ヲ依_テ序_ニ(順_ノ時_ノ鐘_ノ或_チ逆_ノ時_ノ鐘_ノ)由_テ大_カ家_ハ商_ル量_カ決_セ定_カ，將_ル手_カ上_ル卡_ヲ牌_ヲ出_ル完_シ，若_シ還_ラ無_ク人_ハ到_ル對_カ岸_ヲ就_テ再_ビ選_ト一_ノ組_ヲ五_ノ張_ヲ出_ル牌_ヲ，看_テ誰_レ先_ト到_ル對_カ岸_ヲ誰_レ就_テ獲_ル勝_ル无_。

玩_ク法_ヲ B 1 每_レ位_ノ玩_ク家_ハ有_テ 10 秒_ノ鐘_ノ的_ノ時_ノ間_ヲ

去_テ想_ト注_ル音_ヲ蓋_カ上_ル的_ノ語_ノ詞_ヲ，湊_テ成_シ一_ノ個_ノ詞_ヲ就_テ可_シ以_テ走_ル一_ノ格_ヲ，看_テ誰_レ先_ト走_ル到_ル對_カ岸_ヲ誰_レ就_テ獲_ル勝_ル无_。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

學員:陳美珍 第2組 17號

* 桌遊名稱：Let's go 讓我們去玩吧!

* 目的：在遊戲中旅遊世界

* 年齡: 2 歲到 100 歲

* 人數 :1~6 人

* 規則: 球旗配對

計時找出轉出的撲克牌國旗

國家風土人物配對

找出各國在地球上的位置

* 特色:認識各國地理位置 風土民情

認出中文 英文 顏色 線條 圖形

* 理念:視覺記憶與視覺注意力

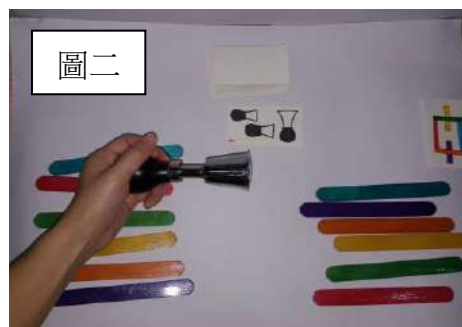
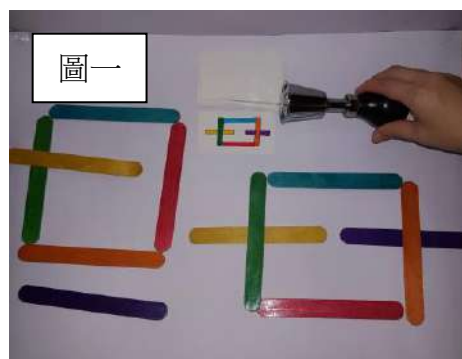
手眼協調

* 計分方式:手中牌數多者勝出

* 配件:布旗 國旗轉盤 撲克牌 足球國旗 風土磁鐵



桌遊名稱	拯救黑白村			製作者	第五組 18 號 張靜怡
適合人數	2-4 人	適合年齡	4 歲以上	道具	冰棒棍，圖卡，叭噗
前言	<p>在遙遠的國度裡有個黑白村，因為全村都是黑白兩色，所以村民都鬱鬱寡歡，有一位叭噗阿伯想帶給村民歡樂，就推著叭噗車到街上喊著“叭噗叭噗，好吃的叭噗”，但阿伯的叭噗只有黑白兩色，村民並沒有興趣……</p> <p>有一天彩虹精靈來到黑白村，發現這個危機，決定要幫叭噗阿伯，就讓我們和彩虹精靈一起幫助叭噗阿伯，帶給黑白村村民彩色的人生……</p>				
遊戲目的	<p>促進大小肌肉的發展 培養對顏色的敏銳度 增進視覺的觀察力 形狀概念的認識 反應力的訓練</p>				
玩法	<p>*準備遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.每人一組彩虹棒 2.圖卡和叭噗放置中間 <p>*遊戲開始：</p> <p>--彩色圖卡-- (圖一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.翻開圖卡 2.將手上彩虹棒依照圖卡顏色排出 3.完成圖案者，按下叭噗 4.檢查彩虹棒是否與圖卡相同 5.排出正確圖案者即可獲得該張圖卡 <p>--特殊圖卡-- (圖二)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.當圖卡出現叭噗圖案 2.請依照叭噗數量按下叭噗 3.完成動作者可獲得此張圖卡 <p>*活動結束：</p> <p>獲得最多卡片者即是贏家</p>				
附加遊戲	<p>彩色叭噗叭噗 (圖三)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將盒子組裝完成，就是叭噗阿伯的叭噗車 2.可以進行角色扮演遊戲 3.促進人際關係的發展 4.增進語言的表達能力 				



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第一組 19 號 學員姓名:黃清豪

桌遊名稱：棋盤對對

故事：講述彩虹點數村的一天，從日出太陽到夜晚星星閃爍的記憶挑戰

玩家人數：2 - 4 人

適合年齡：2 - 60 歲

遊戲特色：訓練觀察力、訓練記憶力、提昇快速閱覽力、訓練空間想像

道具：骰子 1 顆、對應紙卡 (彩色牌及點數牌)、遊戲底圖 1 張、公仔 4 隻

題目快閃卡(多張)

遊戲方式：

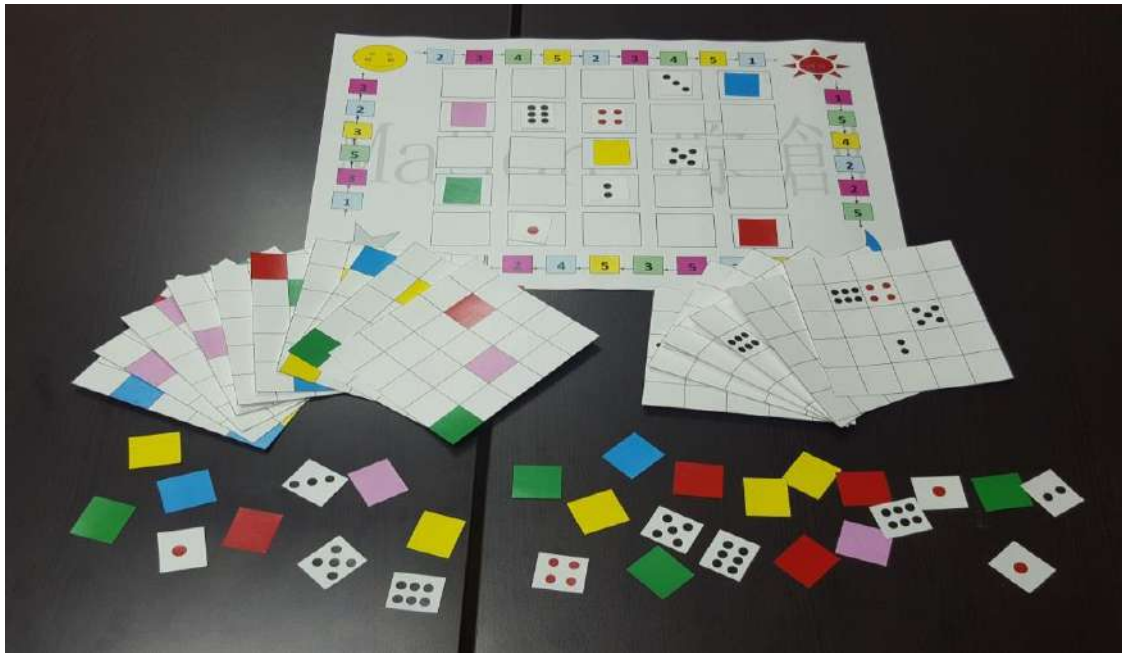
A. 玩法 1：起始點出發，擲骰子走步數，翻快閃卡 1-3 秒後蓋住，請玩家放入相對應的紙卡，答錯要退回原先位置，最快走一圈，回到原點者獲勝。

遊戲需要時間，大約 15-20 分鐘。

B. 玩法 2：起始點出發，擲骰子走步數，翻快閃卡 1-3 秒後蓋住，請玩家放入相對應的紙卡，答錯無法得分，其他玩家可搶答，答對者可得該位置相對應分數，最快得 50 分者獲勝。

遊戲需要時間，大約 20 - 40 分鐘。

C. 玩法3：把玩法1 + 玩法2 混合一起玩。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲

第四組 20 號 學員姓名:高琦茹

桌遊名稱：動物總動員

故事情節：貝貝和恩恩是一對好姊妹和媽媽一起去動物園，姊妹倆看到許多動物很開心，看到動物卻表達不出來動物名字及數量幾個，於是姊妹倆始想要認識及學習。

適合年齡：4 歲以上

玩家人數：2—4 人

遊戲特色：認識動物 數字計算能力 反應速度 顏色辨識

道具：紙卡 膠水 按鈴 動物模型打洞器

遊戲規則：

- 1 動物牌共 60 張分為有蝴蝶、花、魚、貓，每張動物 1~5 不等，把牌平均給玩家依序翻牌。
- 2 台面上動物加起來等於 5，請搶鈴。
- 3 最先按鈴的者，可獲得台面上的牌。
- 4 按錯鈴者，罰一張牌給其他玩家。
- 5 最先沒牌者，表示遊戲結束。
- 6 牌最多者為贏家。

發想：德國心臟病



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

21 號 學員姓名：劉楊春蘭

前言：從事在宅托育人員已達 28 年，從早期稱呼的奶媽到保母，以至今今天登記制下的專業托育人員，不得不進修補足自己的缺憾。因應社會的變遷，少子化的威脅，及家長對子女厚愛期望，因此托育人員的素養，一定要無所不用其極的增長再增長。今逢幼教工會的桌遊課，豐富了我的智能，搭上流線列車，實感感謝幼教工會給我機會成長，泛學以至用更上層樓造福幼童。

一**桌遊名稱**：游牧蒙古包

二**改造來源**：七彩跑跑豬、奇蹟連連、大富翁。

三**設計理念**：寓教於樂、促進幼兒腦力思考、手眼協調、反映速度、方位認知、等待輪流等。

四**人數**：2-6 人

五 **年齡**：大班以上

六**玩法**：轉盤定先後及選代表顏色，依序從轉盤選數字大的為起首，遇叉路翻方向指示牌一張依指示前進，遇死巷才能回頭走，直到終點。

七**計分方式**：第一到達目標者得五分，第二名得三分，第三名得 一

分。另小蒙古包加五分，中蒙古包加三分，大蒙古包加一分，全部到達後依顏色分類計分，最高者為贏家。

八特點：操作容易、顏色分明、寓教地理於遊戲。



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

22 號 關美雅

小一阿家的練功秘笈 小一阿家的練功秘笈

前言

阿家是一位小一新鮮人，開始學國字。有一天，他為了考試開始悶悶不樂。

美雅樂老師藉由自創的文字撲克牌，讓他利用各種文字撲克牌遊戲，

桌遊玩中學增強他的語詞、造句的能力，也認識詞性和精熟部首，

讓他可以更輕鬆的復習及從容的面對考試。

也利用一般撲克牌自創數學運算遊戲，讓他的數學計算能力在遊戲中

更精熟，速度更快。

一句話就贏

- ◆ 秘笈一：天生一對(撿紅點)
- ◆ 秘笈二：文字火車(接龍)
- ◆ 秘笈三：一字千金(大富翁)
- ◆ 秘笈四：拼一句話(填字遊戲)

文字撲克牌

- ◆ 秘笈五：我們都是一家人(釣魚)
- ◆ 秘笈六：你是誰(心臟病)

數字撲克牌

- ◆ 秘笈七:18 GO GO FUN(SET 遊戲)
- ◆ 秘笈八:找到 10 的好朋友(翻牌記憶遊戲)

文字撲克牌

- 動詞共三十二張
- 名詞共三十二張
- 形容詞共二十張
- 量詞共十二張
- 其它共八張

遊戲附件:文字撲克牌一副共 104 張,骰子一個,
一般撲克牌一副,包裝盒一個



荷花花園

表情青蛙跳疊跳

設計人：23 號何清花

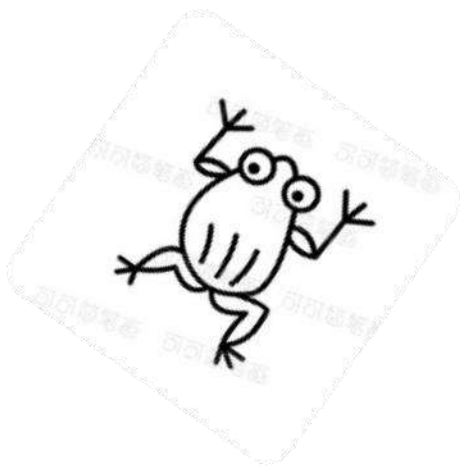
故事的由來:

有一天，有一隻青蛙來到了荷花花園，它覺得景色好美喔!於是它高興得呼朋引伴，一起欣賞這美麗的風景，於是呢！就展開了旅遊之冒險!



材料道具:

- 骰子 1 顆
- 花園珍珠板 8 片
- 表情青蛙 6 隻



- 換路徑牌 6 片
- 翻牌卡-蛇、烏龜、蚊子、蚯蚓等各 2 張，共 8 張牌卡

遊戲人數: 2~6 人

適合年齡:2 歲以上

遊戲規則:

- 擲骰子決定前進步數!
- 丟到黑點 1，再擲一次。
- 最後一名時，擲到黑點 3，可再擲一次!
- 兩隻以上的青蛙同在一片荷葉上時，即可依序疊在上面，並帶著上方的青蛙一起前進。
- 當一隻青蛙即將抵達終點時，可擲回路徑牌一枚，以此延長參賽時間，爭取勝利。

計分方式:先到終點為勝!

- 初階玩法，只跳荷葉往前進即可!
- 進階玩法，要跳在路徑的荷葉及荷花上，且跳到荷花時，就翻牌!
 - 若翻到烏龜，則休息一次且退後一步。
 - 若翻到蚯蚓，則跳過荷花，前進一步。
 - 若翻到蚊子，則跳過荷花，前進一步。
 - 若翻到蛇，則回到起始點再重生。

遊戲特色:

- 認識數量、花園路線。
- 進階亦可認識生物食物鏈!
- 促進大小肌肉的發展。
- 增進視覺觀察力!
- 訓練反應力!

桌遊名稱	寶可夢上學趣			製作者	第二組 24 號 康美滿
適合人數	2-4 人	適合年齡	4 歲以上	道具	1.一張底圖 5.英文字卡 52 張 2.骰子一顆 6.題目卡 3.圖卡 74 張 7.得分字卡 4.勺夕口字卡 59 張
前言	在寶可夢的世界裡每天都用武力在收服其他的寶可夢，為了讓寶可夢們能有更多的智慧及走入其他國度增加國際觀，於是寶可夢們從新拾起書本上學去囉!~~~~~				
遊戲目的	促進大小肌肉的發展 專注力及反應能力訓練 增進語言學習能力				
玩法	<p>簡易:1.取出圖卡分別排放在 4*3 的格子 2.將 37 張注音卡跟 52 張英文卡平均分配給玩家 3.玩家輪流將手中排對應圖卡有相關即可出牌(EX:背包→勺)並將相對應牌取出變廢牌 4.最先將手中牌都出玩即為優勝</p> <p>進階:1.取出底圖將玩家代表之寶可夢置於起始處  依序擲骰子，當行進到  為上課時間即翻題目卡搭配圖卡回答問題，答對即通過答錯須退回一步；題目卡中有集字牌(每張 2 分)，抽到即通過不須回答 2.當有玩家抵達終點(5 分)即遊戲結束，結算分數最高者為優勝</p>				



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第三組 25 號 學員姓名:莊舒涵



猜拳歌 Hand game (演唱人：詹惠雯。李品萱。蔡宜庭,。謝欣芷) 鑼仔鉸刀石頭仔紙，柑仔一斤兩箍半，兩仙尪仔舉一支兩傘，誰輸誰贏予你看

【註譯】◎鑼仔：鑷子◎鉸刀：剪刀◎箍：塊、元◎兩仙：兩個◎尪仔：娃娃。



一 桌遊名稱: SUPER CUP!

設計者：譚惠英 (第五組 26 號)

二 故事引導:

字母國裡的字母最喜歡玩拼字遊戲了，每天都和不同的字母朋友排出好多不同的單字，有一天字母國來了好多的香檳杯子國的彩色小杯子，他們最喜歡玩疊羅漢了！喜歡交朋友的字母國國王邀請所有的小小香檳杯一起來玩拼字遊戲，而且啊還得一邊拼字，一邊疊羅漢喔！小朋友趕快來幫忙，看誰能最快完成任務喔！

三 材料道具：單字卡(由 2~6 個字母組成的單字各一組)，數字卡 1 組(2~6)，搶答鈴 1 個，骰子 1 個，字母香檳杯 4 色各一組 (母音 A.E.I.O.U 各 3 個共 15 個，子音各 1 個共 21 個，笑臉 5 個，數字 1 個，總共 42 個)，中英文遊戲說明書一份

四 遊戲配置：將各色香檳杯分類放置於玩家面前，將單字卡依照字母數(2~6 個字母分類放置於各玩家中間，牌面朝下，最上面一張翻面，讓玩家均可看到單字，搶答鈴放在字卡旁。

五 遊戲人數：2~4 人

六 適合年齡：4 歲以上

七 計分方法：先完成正確拼字疊杯並按鈴者為贏家得 1 分。
可單回合計分，或採 2~5 回合再總計分數。

八 遊戲設計發想：超級犀牛 SUPER RHINO

九 遊戲目標：認識英文字母及單字、培養專注力、訓練手眼協調、增進立體空間概念

十 遊戲特色：藉由療育指數超標的彩色香檳杯、滿足小朋友完成疊疊杯的成就感、同時學英文

十一 遊戲規則：

1. 由年齡最小玩家擲骰子，決定本回合要疊幾層香檳杯單字，如: 3~6 即是 3~6 層，若擲出 1~2，則再擲一次骰子。
2. 由擲骰子玩家的下家玩家發號，並說 “READY, GO!” 回合即開始，各玩家開始由最多字數的單字開始疊香檳字母杯，依序往上疊，最上層要放數字杯，3 層放 3，4 層放 4，以此類推。
3. 最先完成正確拼字疊杯，並按搶答鈴者為贏家。
4. 笑臉為任意字母，若字母不夠使用，可以笑臉代替，但若仍有字母可用時，不得使用笑臉，若誤用則不予計分。

十二 另類玩法：單字卡與彩色香檳杯均可單獨使用。

單字卡分類遊戲：字母數~2-6 字母的單字

主題~顏色、數字、交通工具、形狀、食物、動物、動作

詞性~動詞、形容詞、名詞

彩色香檳杯遊戲：顏色分類、大小寫字母配對、造型疊疊杯

照片解說



療癒系彩色香檳杯



我找~我疊~



我完成了!



第一個完成按搶答鈴!



完成正確拼字疊杯



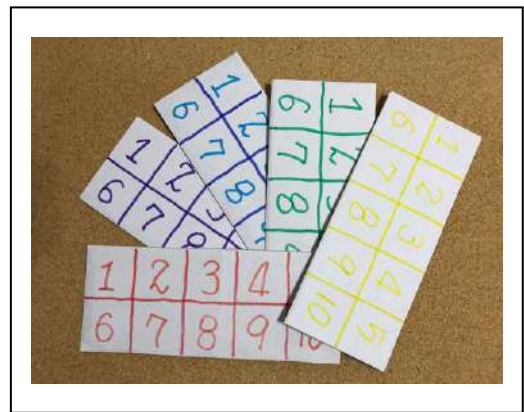
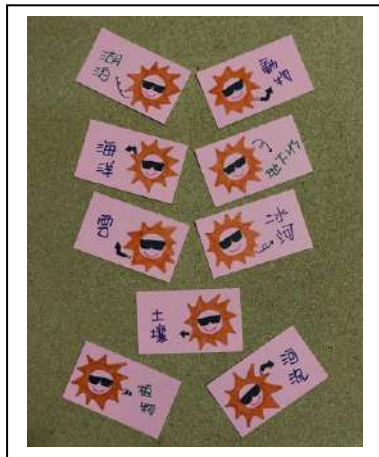
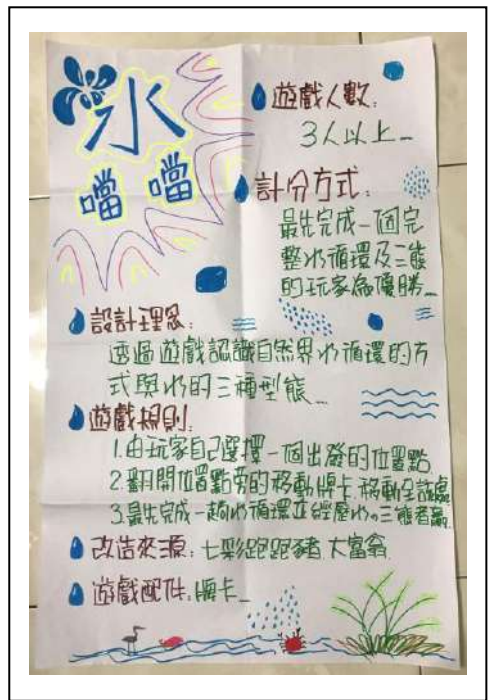
單字卡分類 (字母數)



單字卡分類 (主題)

桌遊名稱	水噹噹			製作者	第五組 27 號 呂銘菁
適合人數	3-5 人	適合年齡	9 歲以上	道具	棋偶、牌卡、水三態代表物、計分板、計分棋、骰子
前言	<p>水噹噹是水世界裡的小公主，生性活潑開朗，對於新奇的事物都非常的感興趣，這天，她在城堡的閣樓發現了個漂亮的盒子，打開一看是本厚厚的日記本，原來是水爺爺年輕時環遊世界的紀錄，她越看越有趣一口氣就把爺爺的日記看完了，闔上書本的當下，水噹噹決定她也要來一趟環遊世界之旅～</p>				
遊戲目的	<p>透過遊戲的方式認識自然界中「水的三態」與「水的循環方式」 增進視覺的觀察力 反應力的訓練 思考力的訓練</p>				
玩法	<p>*準備遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每人選擇一個顏色的棋偶 2. 牌卡放置中間 				
	<p>*遊戲開始：</p> <p>--將牌卡放置水所存在地點-- (圖一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丟骰子由點數大的先選擇想要出發的位置，選好後將棋偶放至該位置。 2. 每個人輪流翻開所處位置的牌卡，依牌卡指示移動至下一個地點。 3. 若翻出來的牌卡是原來的位置時得 2 分，用計分棋在計分板上計分，當累積到 10 分時可抽「能量卡」一張。 4. 經過「冰河」可得到「冰塊」一顆； 經過「雲」可得到「空氣」一顆； 經過「海洋」可得到「海水」一顆。 5. 最快取得「冰塊」、「空氣」、「海水」三樣代表物的人為贏家。 <p>--能量卡-- (圖二)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 累積 10 分的人可以抽一張 2. 請依「能量卡」指示移動位置 				
	<p>*活動結束：</p> <p>當有玩家取得「冰塊」、「空氣」、「海水」三樣代表物時活動即結束，該名玩家即為贏家。</p>				

圖 片



第 6 組 NO.28 學員姓名：徐淑芬

桌遊名稱：彩虹玻璃樹

引言：一個下過大雨的清晨，太陽露出了微笑，天空乍現了彩虹～
樹上的露珠，彷彿像一顆顆晶瑩剔透的玻璃珠，真是美極了！
小鳥媽媽想要一顆顆，啣回鳥巢給寶貝們玩，於是…。



目標：手眼協調 / 小肌肉發展 / 專注力 / 耐心 / 數與量的對應及總合

配件：保麗龍樹 3 棵 / 寶特瓶 2 個 / 對應數字盤 1 個 / 沙漏 1 個
彈珠 30 個 / 鐵夾 2 支 / 湯匙 2 支 / 數字骰子 2 個

人數：1 人以上

年齡：3 歲以上

規則：小班～ 1 人負責沙漏計時 30 秒。(也可自己玩，不計時)

1 人將彈珠夾入或撈到，相等的數量，到數字對應盤內。

中班～ 1 人負責沙漏計時 30 秒。

1 人擲出骰子，唸出數字，夾入或撈出彈珠與數字相等的數量到寶特瓶內。

大班～ 2 人競賽，1 手夾 1 手撈彈珠，分別放入盤中及瓶內。

計分：得到彈珠多者獲勝

DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

29 號 學員姓名:楊峻詠

雪寶顏色派對

年齡：4-8 歲

材料：二十張雪寶，二十張彩色卡

目地：訓練小朋友手眼協調，顏色分辨，反應力。

遊戲規則：

- 1，擺出 10 到 20 張雪寶圖，圍成圈全，中間空出，放彩一張彩色卡。
- 2，請一位小朋友發二十張雪寶圍成圈，中間發一張顏色卡，顏色卡與雪寶身上一樣，馬上把顏色卡及同色雪寶收回，收回牌最多小朋友獲勝。
- 3，可以把彩色卡改成英文單字或英文字母，雪寶上衣服上也可以改為英文單字或英文字母



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第二組 30 號 學員姓名：楊雁婷

遊戲名稱：拼拼樂

故事：拼一拼~~誰能做我的好朋友？

遊戲人數：2-4 人

適合年齡：5-8 歲

遊戲特色：訓練手眼反應能力、拼音技巧、專注力

道具：ㄅㄆㄇ字卡、題目卡、搶鈴 1 個、九宮格板一個

遊戲方式：

【入門】

隨機抽出聲符、韻符單字的卡片，玩家輪流出一張牌，翻到與題目卡一樣的注音符號即搶鈴作答，即可將牌卡收回，得牌數最多者為勝

【進階】

指定一位孩子翻牌先將九宮格排滿，觀察聲符的代表符號是否有在韻符牌上，如有發現立即拍鈴拿出發現的兩張卡，並唸出拼音，以得牌數最多者為勝

【高階】

玩家輪流出一張牌，當聲符、韻符可以配對拼出音時，即可搶鈴作答，並說出正確讀音，即可將牌卡收回，以得牌數最多者為勝



DIY 幼兒全腦開發桌上遊戲班

第三組 31 號 製作者：蘇小雲

桌遊名稱：海底總動員

前言：尼莫在出去大海遊玩後跟著人們船不知道自己遊多遠，當它驚覺時身邊看不任何他的朋友們，腦海中不斷想起自己過往及多莉和家人們快樂玩耍的時光，所以尼莫決定要尋找自己的家人，但他需要你的幫忙-----一起來幫它回歡樂時刻吧~~~

遊戲目的：促進大小肌肉的發展 立體空間概念

增進視覺的觀察力 思考辨別重組 訓練專注力

適合人數：2-6 人

遊戲時間：20 min+

適合年齡：7 歲以上

桌遊配件：底板*1、骰子*6、卡牌*35 計分棋*5、方位骰*1

玩法：

*準備遊戲：

- 1.將底板攤開，將計分棋放置底板外圍的計分起始點。
- 2.取骰子後，發目標卡便可開始遊戲~~~~

*遊戲規則：

1. 玩家使用 5 顆骰子。目標卡黃藍點 1-5 號骰子; 目標卡紅點 2-6 號骰子

2. 一人翻取三張目標卡，請前一位玩家擲骰子後放置底板『方格』區

3. 玩家可任意移動一顆骰子完成手中目標卡圖案 (被壓至下方的骰子不可移動)

4. 玩家先選出方位，四個方位分別以紅、黃、綠、藍代表。

5. 如擲到鯊魚可代表任意圖案，不可用移動骰子轉至鯊魚圖案)

*計分方式：

1. 完成黃點目標卡得 1 分

2. 完成綠點目標卡得 2 分

3. 完成紅點目標卡得 3 分

4. 進階玩法使用『疊形卡』並完成目標卡得 5 分

遊戲結束：

有一玩家分數到達 30 分或目標卡使用完即結束

獲得最多分數片者即是贏家

進階玩法:

1. 指定圖板方位，使用方位骰擲出方位並依循方位完成目標卡

2. 加入『疊形卡』，並完成可得 5 分

3. 可用 2 分分數換取增加骰子(如原 5 顆骰子，已得分 16 分)使用換取功能後為 6 顆骰子，得分剩 $16-2=14$ 分)

