



香港桌上遊戲教育學苑

HONG KONG BOARDGAME EDUCATION ACADEMY

桌上遊戲教育服務

Board Game Education Services

激發
創意

鍛鍊
邏輯

促進
溝通

寓教
於樂

關係
建立

專注
訓練

培養
合作

增進
互動



教育理論

桌上遊戲教育融入多元教育理論，透過遊戲激發學生的學習興趣與自主性。

專業團隊

由專業導師針對活動進行策劃，能靈活應對各種教學情境，提升教學品質。

高效介入

通過適當的介入手法，激發學生參與熱情，讓學習過程既有趣又具成效。

目標為本

以明確的學習目標為導向，幫助學生達成知識、技能與品格的全面成長。

實務應用

用桌遊將理論知識轉化為實務操作，促進學習內容的實際應用與生活連結。

正向品格

桌遊教育強調合作、尊重與責任感，幫助學生建立積極的品格素養。

引導有方

遊戲中進行引導，幫助學生提升自主思考、解決問題的能力。

互動技巧

遊戲中運用豐富的互動技巧，促進學員之間的溝通與合作。

循循善誘

透過細心引導與鼓勵，幫助學生逐步掌握遊戲規則與策略，建立信心。

鼓勵創新

鼓勵學生在遊戲中使用不同策略與思考方式，激發創意與解決問題的能力。

深耕細作

精心設計每個遊戲環節，深入挖掘學習價值，提升課程的深度與效果。

因材施教

根據學生的不同需求與能力，使用最適當的遊戲及模式，實現個性化學習。

專業的桌遊教育促進成長，**成果**就是我們最好的**回報**。

目錄

關於我們

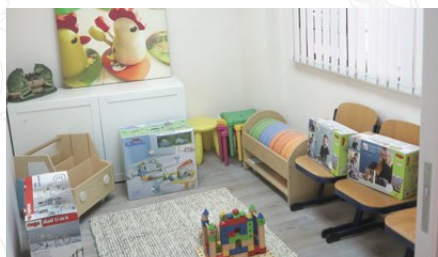
- 01 學苑背景及成就 P. 02
- 02 服務經驗及優勢-教材多元 P. 04
- 03 服務經驗及優勢-國際視野 P. 06
- 04 服務經驗及優勢-深耕多年 P. 08
- 05 服務經驗及優勢-因材施教 P. 10
- 06 服務經驗及優勢-行業領先 P. 12

服務內容

- 07 到校服務概覽 P. 14
- 08 多元智能 P. 16
- 09 價值觀教育 P. 18
- 10 中華文化 P. 20
- 11 特殊學習支援 P. 22
- 12 非華語支援 P. 24
- 13 教師發展 P. 26
- 14 家長教育 P. 28
- 15 精神健康 P. 29
- 16 領袖訓練 P. 30
- 17 不插電編程 P. 32
- 18 到校展銷 P. 34
- 19 幼小銜接 P. 35
- 20 桌遊工作坊及體驗小組 P. 36
- 21 生涯規劃 P. 37
- 22 桌遊設計 P. 38
- 23 比賽訓練 P. 40
- 24 到校導師課程 P. 42
- 25 協助學校籌備策劃比賽/活動 P. 44
- 26 幼兒桌遊到校服務 P. 46

桌遊介紹

- 27 公司桌遊設計里程 P. 48
- 28 競技桌遊介紹 - 卡卡頌 P. 50
- 29 競技桌遊介紹 - 璀璨寶石 P. 51
- 30 競技桌遊介紹 - 魔力橋 P. 52
- 31 競技桌遊介紹 - 當個創世神 P. 53
- 32 競技桌遊介紹 - 五子棋 P. 54
- 33 原創教育主題桌遊介紹 - 心中有數 P. 55
- 34 原創教育主題桌遊介紹 - 生肖 P. 56
- 35 原創教育主題桌遊介紹 - 魔法廚房 P. 57
- 36 機構協作主題桌遊介紹 - 小木偶 P. 58
- 37 機構協作主題桌遊介紹 - 校園大富翁 P. 59
- 38 科學科及人文科桌遊 P. 60





關於我們

我們深信優質的教材(桌上遊戲)配合卓越的應用技巧，才可完全發揮桌遊教學的效能。

香港桌上遊戲教育學苑(HKBGEA)，前身為有逾十年桌遊教育經驗的Capstone Boardgame Education。為了提升桌遊教育服務的專業性及日益增長的市場需求，由部門發展成一間學苑，兩者保持著緊密的合作夥伴關係，共同推動桌遊教育的發展與創新。

本公司在桌遊行業深耕細作多年，對不同桌遊的特性十分熟悉，能從過千款桌遊中挑揀最適合的遊戲作為教具以達成小組目標。秉承「桌遊連繫你我」的理念，組建了一支由註冊社工、教育工作者及資深桌遊導師所帶領的團隊。為了實踐在人本服務上的信念，真正做到「遊戲不只是遊戲」，我們持續尋找與不同專業界別合作的機會，發揮桌遊在教育中的潛力，建立多元化的桌遊輔導手法。通過無數次的個人輔導、成長小組和大型培訓工作坊等活動上不斷累積經驗並加以完善。

本公司具豐富與教育及社福機構合作的經驗。過去曾為七百多所學校、社福機構及私人企業提供超過一萬節的小組活動，熟練於帶領各年齡層的課程，並成功達成課程目標。

1

全港首間**一站式**
桌遊教育服務機構

10

擁有超過**十年**
桌遊教育經驗

100

提供超過**一百種**
不同主題、形式及
規模的桌遊教育服務

1000

一千款以上的桌遊
可用於小組活動

10000

各式小組、活動及
課程不下**過萬節數**，
經驗首屈一指

從一起步 見教育萬千可能！

十數載光陰 致力推動**桌遊教育**發展

我們一直相信桌遊教育是一顆未被發現的寶石。爲了讓其潛力獲得認可，這十多年來，我們主辦和協辦了多項大型桌遊活動及比賽，並與各大教育機構合作推出相關課程。在疫情期間，我們還出版了《桌遊網樂 - 視像教學技巧》一書，分享線上桌遊教育的心得。

桌遊**結合**教育

桌遊教育，不單是一兩局遊戲的體驗，亦不是遊戲結束後加點教學詞彙的幾句結語；而是在遊戲過程中，加入討論及深化的環節，帶領參與者思考，學到一些知識或能力。當參加者在遊戲時執行相應的要求，已間接完成預設的學習目標了！期望大家親身體驗，一起享受桌遊帶來的教學效益。



校園大富翁 校際邀請賽



創新智力運動會
全港學界璀璨寶石桌遊大賽



學與教博覽
Learning & Teaching Expo



香港Rummikub U18 盃



桌遊教育證書課程



教材多元

超過二千款桌遊教材，絕不像坊間單調重覆

坊間機構或導師提供的服務，不時會在不同課程中重複使用單一桌遊，這樣真的能為受眾帶來最合適的教學內容嗎？

我們香港桌上遊戲教育學苑與本地知名桌遊公司 Capstone Boardgame 深度合作，擁有超過兩千款桌遊教材，為每個課程精選最合適的桌遊。為了孩子，我們不會將就。



不同桌遊具備不同特性，出色的桌遊教育必須建立在教材的深度與廣度之上，再圍繞每款桌遊設計並發掘其教育元素。只有這樣的課程才能充分發揮桌遊的教學潛力。

國際視野

融合世界之長於本地教育

桌遊作為教材已受到全球廣泛認可。我們立足於香港學界，為學生提供最合適的桌遊教育服務，同時放眼世界，探索最新和最全面的桌遊及教育資訊。

為了提供最理想的桌遊教育服務，我們從不故步自封，而是融合世界之長，並貢獻於本地教育，我們責無旁貸。



帶同原創桌遊出席德國桌遊展，
與各地頂尖同業交流。



於世界各地搜尋不同品牌的合適桌遊
並代理回港。



接待台灣資深桌遊設計講師。



與不同地區玩具業者合作，了解各地
桌遊發展趨勢。



深耕多年

十多年經驗絕非紙上談兵

從桌遊的教育潛力未被香港學界所熟知時，我們已一直默默耕耘，因為我們深信桌遊教育能為孩子的成長帶來無比益處。

我們服務的機構超過七百間，活動範疇由到校課程、體驗工作坊、比賽訓練到導師培訓，認真走過的每一步，都有其價值。



過往服務機構、學校多不勝數，可於學苑網站了解更多。



在參與不同展覽及活動時，總會遇上認識我們的老師、同學及校長，言談間多半是桌遊活動的快樂回憶，與桌遊教育的神奇妙用。每張合照、每個歡笑，都是讓我們為莘莘學子努力的無盡動力。





因材施教

為每個孩子擦亮獨一無二的光芒

沒有一種課程或一套桌遊能夠完美適用於每一位孩子。為每個孩子尋找最合適的桌遊作為教材，幫助他們展現獨一無二的才華與光芒是我們的使命。

我們的服務能完美配合不同機構的特點與需求，度身訂做出相應的活動主題、節數、時長和教學內容。讓孩子充分在遊玩中學習，以桌遊教育培育我們出色的未來主人翁。

擁有多年服務經驗的教育團隊，能夠靈活應對各類型的活動參加者。我們從細心引導特殊教育需要 (SEN) 學生投入活動，到營造比賽的熱烈氛圍，再到協助資優學生發揮潛能，均有豐富的經驗。

超過二千款的桌遊教材，逾十年豐富經驗的優秀教育團隊，才能打造出有別坊間的教育服務。因材施教是教育之本，讓我們為每個孩子擦亮獨一無二的光芒。



香港桌上遊戲教育學苑的院長陳配昌接受明報訪問
《戲有益：投入玩樂 增進感情 放下手機 桌遊共譜快樂親子時光》



香港教育大學
SuSEN特殊教育支援組



香港資優教育學苑
桌遊設計課程



職業體驗桌遊工作坊



中華文化桌遊活動



《桌遊網樂 - 視像教學技巧》
疫情時期推出線上桌遊教育書籍，分享網上視像教學的準備及技巧。

行業領先 披星戴月從不停步

為香港桌遊教育注入源源不絕動力



四處搜羅出色桌遊教材

世界各地的桌遊教材種類繁多，我們持續關注適用的桌遊資源。從引導受眾體驗中華文化博大精深的多款主題桌遊，到專為幼兒設計的益智桌遊，我們始終追求與課程主題的完美契合。

發掘桌遊融入教育潛力

我們早於2012年已推動桌遊融入教育，普及遊戲化學習。作為香港桌遊教育的先行者，我們雖有先行之機，但從未敢懈怠，旨在探索桌遊教育的更多可能性，為本地學界盡一分力！



提供專業桌遊教育培訓

我們歷年來舉辦了超過廿五屆桌遊導師課程，並為不同機構提供職員包班課程，成功培訓超過四百位學員成為桌遊導師。

超過二十款本地原創桌遊

我們建立了自己的桌遊創作團隊，多年來推出了超過二十款本地原創桌遊。除了自家創作的作品，我們還與多個社區團體及政府部門合作設計桌遊。近年更推出教學主題桌遊以及與經典角色聯乘的系列。



舉辦及協辦本地大型桌遊比賽及活動

我們留意到桌遊在運動競技及專業比賽的可能性。教育強調全人發展，很多學生在桌遊比賽方面展露巨大潛能，但一直缺乏發揮空間。因此，我們與不同機構攜手合作，推動多個比賽，讓同學能一展所長。

參與本地展覽推廣桌遊教育

展覽一直是推廣桌遊教育的重要渠道。我們每年參加多個與教育相關的本地展覽，包括香港書展、LTE學與教博覽以及ECA課外活動節，展示我們與時俱進的桌遊教材和主題課程。





到校服務概覽

08	多元智能	P. 16
09	價值觀教育	P. 18
10	中華文化	P. 20
11	特殊學習支援	P. 22
12	非華語支援	P. 24
13	教師發展	P. 26
14	家長教育	P. 28
15	精神健康	P. 29
16	領袖訓練	P. 30
17	不插電編程	P. 32

18	到校展銷	P. 34
19	幼小銜接	P. 35
20	桌遊工作坊及體驗小組	P. 36
21	生涯規劃	P. 37
22	桌遊設計	P. 38
23	比賽訓練	P. 40
24	到校導師課程	P. 42
25	協助學校籌備策劃比賽/活動	P. 44
26	幼兒桌遊到校服務	P. 46

所有服務主題可以根據機構所需度身安排課程，
【人數/節數/時間/主題】皆可調整，全力支援各種學習需要！

有興趣請透過以下方式聯絡我們：

電郵: info@hkbgea.com

電話: 3580 1551

WhatsApp: 9048 8714



多元智能



小組結合五個重要元素的桌遊體驗活動，並可根據學校需求調整內容和安排。活動深入淺出，讓學員充分體驗桌遊的無窮魅力。

課程內容可靈活組合，以實踐不同的學習目標。

社交互動元素

透過桌遊認識新朋友，擴大社交圈子、建立人際網絡。

競技體驗元素

桌遊結合運動元素，在揮汗的同時也能鍛鍊思維。

思維訓練元素

思考策略並制定決策，培養思維能力。

正向品格教育元素

鼓勵參加者遵守遊戲規則，進行公平競爭，同時學習控制情緒及行為。

智力競賽元素

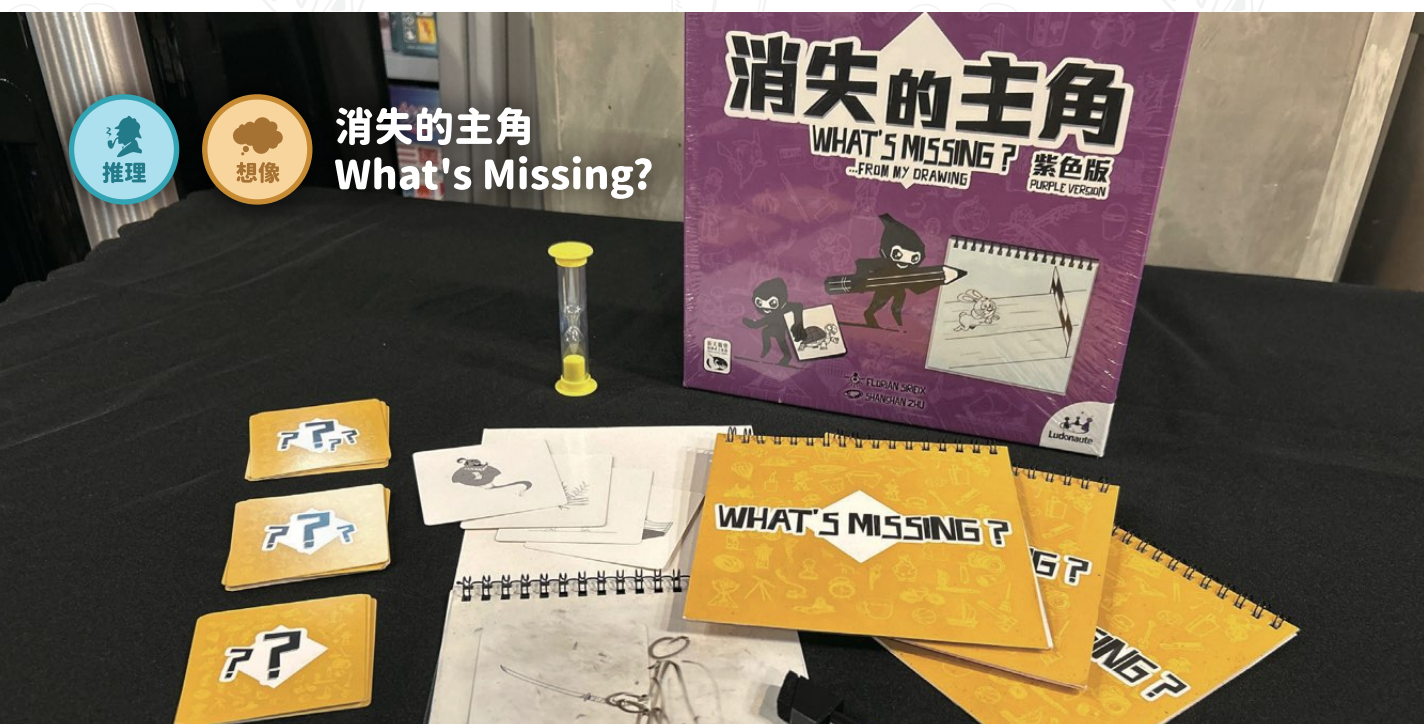
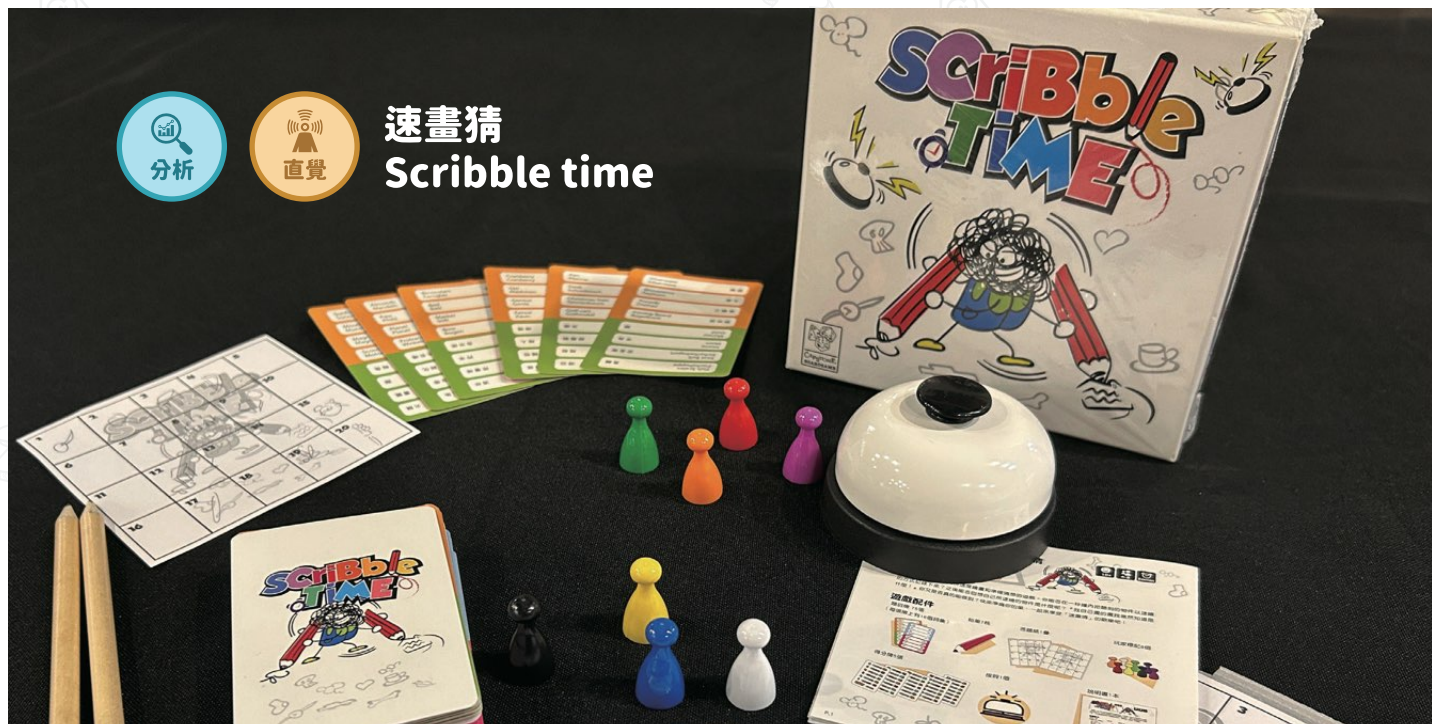
透過桌遊競技體驗勝負，學習化解負面情緒並建立自信。

透過桌遊體驗提升左右腦思考能力



認識並體驗不同類型桌遊

訓練學員的邏輯推理、解難能力、耐性和洞察力。透過討論與思考，學習做出正確判斷，找到最佳策略，降低失誤風險，提升耐性，掌握遊戲中的策略思維和技巧。





價值觀教育

價值觀教育是全人教育的重要元素。透過桌遊體驗的過程，培養學生建立正確的價值觀和態度，進行客觀分析、合理判斷並付諸實踐，以應對未來挑戰。

配合指定的桌上遊戲，可培養學生**十二種**首要的價值觀和態度

01

堅毅

02

尊重他人

03

責任感

04

國民身份認同

05

承擔精神

06

誠信

07

仁愛

08

守法

09

同理心

10

勤勞

11

團結

12

孝親

小組目標：

透過桌遊活動，幫助學生建立內在品格，提升與他人情感連結與感知能力，進而促進人際關係中的品格素養。

教學流程：

每個單元以一個核心品格元素為主題，並依循以下四個階段進行：



教育說明

簡介該品格元素及其相關行為特徵，讓學生了解其重要性與實踐方式。

熱身遊戲

選用簡單且能引出該品格特質的桌上遊戲，設計有助於學生理解和體驗相關行為的玩法。



主要遊戲活動

在遊戲過程中，學生需展現並練習該品格的行為，並在遊戲中反覆實踐，加深印象。

反思與總結

引導學生檢討遊戲中的行為與現實生活的連結，討論如何將所學品格融入日常，以建立良好的人際感知與情感連結。同時，提出促進社交交流的品格課題，深化理解。

中華文化

雅趣相融 文化探索

中華文化主題桌上遊戲活動及課程涵蓋中華文化的學習元素，讓學生在輕鬆愉快的氛圍中深入了解中華文化精髓。除了認識和欣賞中華文化，還能提升對國家的歸屬感及國民身份認同。

《桌遊助體驗，文化樂承傳》

認識祖國山河

學習國家歷史

傳承中華文化

培養核心價值

沉浸式
體驗

主動性
學習

跨文化
橋樑

提供服務：

- (一) 中華文化的科本及跨科組學生學習 / 體驗活動: 中華文化周/文化日
- (二) 中華文化主題桌遊聯校活動或比賽
- (三) 中華文化課程 (「遊」走中華文化課程、中華文化桌遊設計課程)
- (四) 兩地中華文化交流



中港桌遊訓練/比賽交流團

一同訓練與競技，深化交流中華文化

交流團以桌上遊戲為核心活動，旨在促進中港兩地學生之間的文化交流與友誼。我們將為學生提供專業的桌上遊戲訓練，涵蓋策略、合作和創意思維等方面。在這個過程中，學生不僅能提升桌遊技巧，還能通過遊戲建立跨地域的友誼，了解彼此的文化差異與共通點。





中華文化桌遊工作坊

「中華文化桌遊工作坊」是以結合了中華文化元素的桌遊作為媒介，讓同學們體驗式學習中華文化。透過有趣的桌遊活動，提升學生對中國傳統的認識，培養其欣賞中華文化的素質。





特殊學習支援

學苑為不同學校的特殊學習需要學童 (SEN) 提供專業的介入與教育服務。由學苑社工負責執行，針對各種特殊需要 (如過度活躍症ADHD、自閉症譜系ASD等) 量身定制桌遊小組活動。社工將採用類似「遊戲治療」的方法，透過寓教於樂的方式，有效提升學童的專注力、社交能力及情緒管理，促進其全面發展。

課程目標(依參加者特性調整重點)

- 提升學童的專注力與注意力集中能力
- 增強學童的主動社交與溝通技巧
- 強化學童的情緒調適與穩定性

每節小組活動分爲四個部分

熱身遊戲 — 破冰、熱身，激發參與者的興趣與活力。

主題遊戲 — 聚焦於自制力或專注力技巧的教學與練習。

練習遊戲 — 透過相關桌遊，運用所學技巧，提升表現與實踐能力。

小結與反思 — 總結當日內容，進行自我檢討與經驗分享。

活動前準備

學苑社工首先會向校方收集學童特殊學習需要的特徵，並評估其能力與狀況。接著，通過長期的輔導與介入，旨在提升學童的自我意識，激發學習動機，並提高學習效率。

階段一：專注力、自制力及執行功能訓練

小組將利用桌遊的多項優點，首先協助學童增強自制力，抑制衝動行為，並促進獨立思考和解決問題的能力。此階段旨在確保學童順利操作桌遊，提升專注力與學習效率，為後續學習打下堅實基礎。

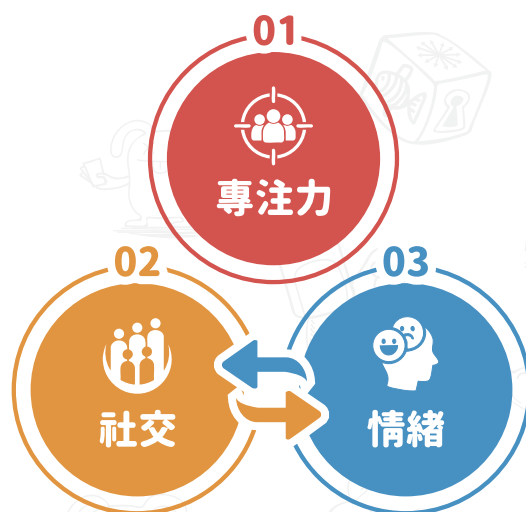
階段二與三：社交與情緒訓練

社交與情緒密不可分，互相影響。良好的社交行為不但能幫助學童結交更多朋友，還能在關鍵時刻提供有力的社會支持，減少極端情緒的產生。相較之下，情緒穩定的人更容易與他人和睦相處，遠離“情緒化”、“情緒敏感”或“粗魯無禮”的行為。

學苑社工將運用桌上遊戲作為介入工具，針對學童的不當社交行為進行糾正，並利用輔導技巧提升他們的社交能力。這將提高參與者的社交溝通效率，促進情緒管理和人際互動的正向發展。

活動後跟進

學苑社工將撰寫學童的組員進度報告，協助校方掌握學習狀況。根據報告，校方可針對特殊學習需求的學童提供家庭介入和個別輔導等深入支援。



非華語支援

以桌上遊戲作為媒介，營造愉快的中文學習環境，促進彼此關係，建構共融校園。

課程目標

學習基礎生詞

體驗情境對話

強化會話技能

增強寫作技巧

「聽、說、讀、寫」桌遊小組

建立愉快的中文學習環境 從桌遊開始

根據學生的需要和能力，訂立不同的學習目標。營造有趣輕鬆的中文學習環境，讓非華語學生建立信心，從而提升學生的學習動機，鞏固學生的中國語文基礎和提升中文表達能力。

課程分為三個階段，循序漸進提升學生的中文能力：

階段一

透過簡單有趣的遊戲進行互動，營造輕鬆愉快的氛圍。

階段二

在遊戲過程中逐步加入不同的中文元素，如詞彙或句型，讓學生在遊玩中學習到不同的中文詞彙和表達方式。

階段三

當學生熟悉遊戲內容後，鼓勵全中文交流，提供練習使用中文的空間，深化語言實踐。



A photograph of three children looking down at a map on a table. In the foreground, a boy with curly brown hair and a green shirt is looking intently. Behind him, a girl with dark hair in pigtails and a dark blue patterned shirt is also looking at the map. To the right, the arm and shoulder of a third child in a red shirt are visible. The background is a plain, light-colored wall.

無國界桌遊大使小組

以桌遊作為媒介 建構共融校園

透過桌上遊戲，提供非華語學生與本地學生之間互相交流的平台，鼓勵多方學生對話、促進學生溝通及社交能力。

挑選非華語學生成為校內桌遊大使，學習桌遊教授技巧。在課餘或休息時間，以中文引導其他學生進行遊戲，促使不同班級的同學共同享受桌遊的樂趣，並幫助非華語學生融入遊戲，營造多元包容的校園環境。



教師發展

以桌遊拉近彼此 多面向專業培訓

透過分享我們多年來在桌遊教育方面的教學經驗，讓教育同工體會桌上遊戲的樂趣與潛能，並了解桌上遊戲如何促進學生的成長。協助同工最大化運用桌上遊戲，支持教學與學習的多元發展。

工作坊主題



桌遊融入教育工作坊

幫助參加者了解桌遊的多重優點與應用價值，協助教師充分利用桌遊來支持教學實務，並鼓勵將桌遊融入傳統學科，如STEAM(科學、技術、工程、藝術、數學)以及中英數等科目的結合。桌遊作為教具的應用，不僅能訓練學生的專注力和手眼協調等能力，還能啟發教師在課堂中融入桌遊，從而提升教學的趣味性與成效。



桌遊體驗及帶領技巧工作坊

讓參加者深入體驗各類桌遊，並介紹以學習元素為核心的桌遊分類方法。了解不同桌遊所包含的學習元素，鼓勵參加者在教學或服務中靈活運用桌遊。此外，分享與服務對象進行桌遊活動的技巧與注意事項，以幫助他們有效設計和執行桌遊活動。



團隊建立工作坊

透過桌遊體驗，增進參加者對桌遊的認識及興趣。以合作類桌遊為主題，促進參加者之間的連結，增進彼此的了解與信任。讓參加者了解各類型的桌遊，並鼓勵他們利用桌遊與服務對象建立良好關係，促進交流與合作。



家長教育

共同促進親子成長與家校連結

孩子在學習的同時，家長也有持續成長的需求。我們的「家長教育桌遊課程」旨在幫助家長更了解孩子的發展需要，增進親子互動與理解，強化家校合作，同時緩解家長的壓力。

課程特色與內容：

我們設計的課程涵蓋四大主題，因應不同學校與家庭的需求，提供量身打造的教育服務，讓家長、孩子與學校都能受益。



認識兒童發展：

了解孩子不同階段的成長特質與需求



促進身心健康：

幫助家長維持良好的心理狀態與身心平衡



愉快均衡成長：

陪伴孩子快樂、均衡成長



家校合作溝通：

建立良好的親師關係，共同支持孩子成長

我們的課程內容可以根據學校與家庭的具體需求進行調整，提供更全面、貼合實際的「家長教育」服務，為家庭與學校帶來積極正面的影響。

01

家長教育桌遊小組

利用桌遊作為媒介，聚焦於兒童發展、家長的身心健康與家校連結，打造互動學習的支援小組，促進親子及家庭之間的合作與交流。

02

家長桌遊講座

以互動形式進行講座，透過生動有趣的分享，幫助家長了解如何利用桌遊配合孩子的成長需求，進而促進親子關係。

03

親子桌遊工作坊

以親子形式進行桌遊體驗活動，透過有趣好玩的桌上遊戲，增強家長與子女的溝通及互動，促進親子關係，讓家庭體驗共同成長的樂趣。

精神健康

「家長學生·好精神一筆過津貼」適用！

工作坊以桌遊為媒介，引導同學們關注精神健康議題。遊戲設計融入情緒管理、壓力釋放等元素，讓同學們學習溝通與自我調節。



工作坊可帶來的效益

- 1 建立常規
- 2 鼓勵社交
- 3 調節情緒
- 4 主動關心
- 5 聆聽感受
- 6 共同解難
- 7 給予肯定
- 8 適時放鬆



桌遊如何促進精神健康？

基於**情緒導向治療 (Emotion Focused Therapy)**，設計與情緒表達、調節及疏導相關的小組活動。

階段(一)

利用輕鬆有趣的桌遊來破冰，為參加者**減輕壓力 (Coping stress)**，增強社會連結和支援效果。導師透過派對和互動遊戲，實現**鬆弛練習 (Relaxation training)**，幫助參與者在後續的情緒輔導和疏導中進入更深層的溝通和輔導狀態。

階段(二)

利用桌遊作為**體驗式學習 (Experiential learning)**的媒介，幫助學童了解自己的狀況、困境和情緒。結合小組工作介入及輔導手法，協助他們疏理難題，尋找解決方案。透過共同經歷，了解他人的處境，分享相關經驗，尋找共鳴，促進情緒和心理的平和與健康。

若小組途中發現參加者有疑似**焦慮症 (Anxiety disorder)**或**抑鬱症 (Depression disorder)**的傾向，導師有可能會轉介與學校社工，以進行更深入的跟進，如：個別輔導及家庭介入等。



我的情緒小怪獸 情緒表達

讓學員表達自認為最相關的故事
組織自己看法並適當表達情緒



領袖訓練

培訓學生成為校內/外的
桌遊活動小領袖。



透過多元化的**桌遊活動**和**實踐性學習**， 學生可以.....

培養團隊意識

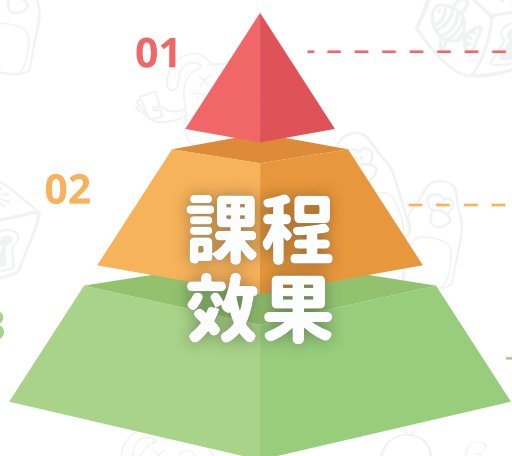
透過體驗不同類型的桌上遊戲來學習與人溝通合作、表達能力及同理心，從而促進思維的發展；

組織桌遊活動

針對服務對象的特質，與組員共同揀選合適的桌上遊戲，並一起策劃桌遊體驗活動。

掌握講解及表達技巧

協助桌遊大使掌握帶領桌遊活動的能力，並在桌遊服務中向他人介紹桌遊玩法。



01

深刻成長

發揮個人潛能，提升自我價值感

02

提升講解技巧

加強組織及表達能力

03

豐富遊戲經驗

掌握多種類型桌遊的規則與玩法

透過合作遊戲體驗與服務活動實踐，學生能夠全面提升自己的能力，將桌遊大使的經驗應用在日常生活之中。



DIGITAL STARTER

不插電編程

以桌遊學習數字知識及培養運算思維

申請**奇趣IT識多啲**計劃適用

是否一定要用電子設備才能教授數字知識？

運用獨特的不插電桌遊結合數字知識，從小培養孩子的「計算思維」能力，讓他們學習編程、AI、解像度及資訊科技素養。課程將抽象的電子資訊深入淺出，幫助學生理解背後的概念，並強化四大核心解難能力：拆解問題、抽象化分析、辨識歸類及整合處理。

「動手做」更是本課程的重點，不僅關注知識及邏輯層面，還會配合適合的工具，讓孩子親自動手實踐，從而構建他們的思維能力，識別問題並進行分析。透過桌遊，孩子們能更具體地理解抽象知識。

拆解問題

- 了解問題是由大量訊息組成。
- 學習將複雜問題逐步分析，將問題拆分為小任務。

抽象化分析

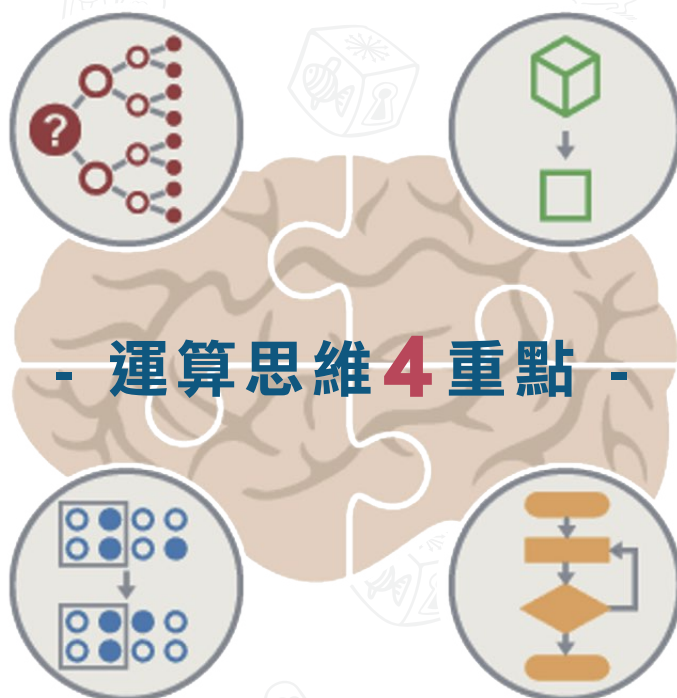
- 從大量資訊中忽略不重要的細節並簡化問題。
- 使用抽象化思維，開發解決方案和策略。

辨識歸類

- 學習辨識問題出現的模式，辨認問題的重複性和規律性。
- 計算和思考各部分的關聯性。
- 找出問題的共同特徵並進行歸類。

整合處理

- 分析並歸納已整理的問題。
- 針對已識別的問題尋求解決方案。
- 為解決方案制定不同階段和次序。





我們首先利用模擬遊戲，通過訓練卡與數字信息的評估，訓練出電腦型棋盤內的模擬神經網絡，訓練結束後，測試機器能否區分貓和其他動物的圖片，讓大家初步認識人工神經網絡學習原理。

課程的4個主要單元

*學校可根據需求選擇課程單元



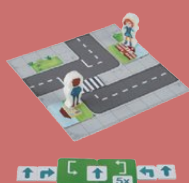
解像度 Pixel

- 學習什麼是像素，電子屏幕上圖像的製作方式。
- 學習排列圖像編程，組成素圖，並建構數字圖像。



3D立體建構 3D Coding & Decoding

- 學習以座標對物品進行定位。
- 拆解正確的序列指令，指示電腦建造理想的立體結構。



編程 Coding

- 引導學童獨立編寫合適的行動指令。
- 鼓勵學童測試自己編寫的代碼，自主找出問題並進行解決。



認識AI

- 運用桌遊具體呈現 AI 背後的運作原理。
- 鼓勵學童通過親自操作，了解不同形式的 AI 應用。

到校展銷

學校專屬桌遊展銷，選購最合適的桌遊教材



到校書展及展銷服務

我們提供到校書展及展銷服務，適用於開放日、家長日或校內主題活動日。精心挑選多款適合不同年齡層的益智桌遊與學習教材，產品種類繁多，涵蓋數理邏輯、策略思維、抗逆解壓、社交互動及溝通合作等。

展銷活動讓學生親身體驗桌遊的樂趣，從中培養健康的課餘興趣和良好的人際互動技巧。家長亦可以透過現場參觀，了解桌遊如何在家庭中發揮教育和溝通的功能。

到校展銷安排靈活，能夠配合學校的需求，佈置簡潔且內容實用。為師生和家長帶來具啟發性與趣味性的校園活動體驗。



幼小銜接



本課程又稱「**小一適應班**」，專為即將升讀小一的幼稚園學生（約5-6歲）設計，旨在幫助幼兒提前適應小學的學習和生活環境。課程**模擬小學**課室場景，並扮演老師角色，透過桌上遊戲作為教學媒介，促進學童的自理能力、獨立思考和解難能力，激發他們對上學的興趣與動機。

每節課大致分為三個部分：

第一部分：熱身遊戲

以競技形式進行桌遊，活動身體，鍛鍊大小肌肉，幫助放鬆心情，營造愉快的學習氛圍。

第二部分：主題遊戲

根據學習目標，配合指定的桌上遊戲和特定玩法，引導學生學習所需主題，培養生活技能和知識。

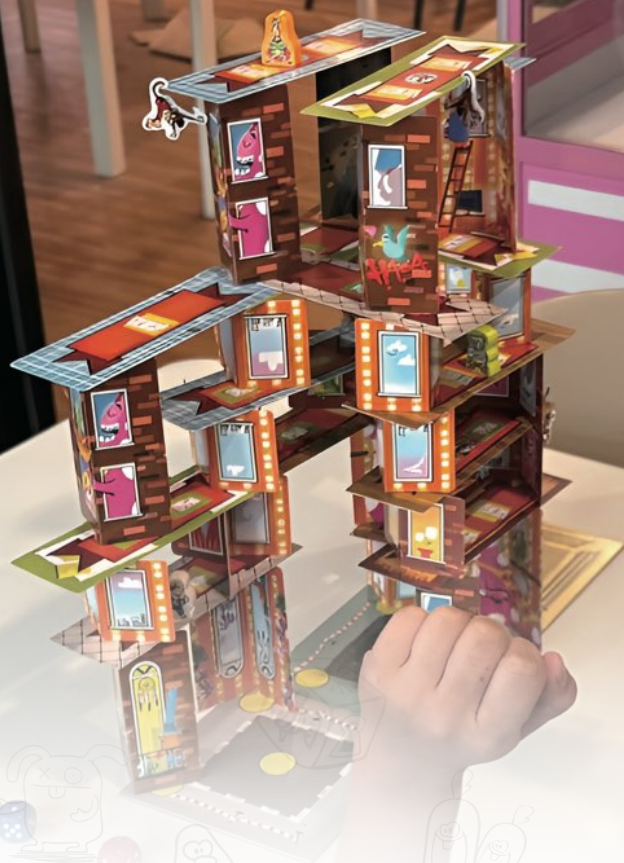
第三部分：小結與檢討

回顧課堂內容，鼓勵學生分享心得，鞏固所學、連結校園生活。



桌遊工作坊及 體驗小組

工作坊以桌遊為媒介，透過互動學習促進溝通與合作，培養誠信、公平與同理心等正向品格，並促進良好的人際關係。我們過往為各機構提供融合不同元素的桌遊體驗活動，讓參加者深入淺出地感受桌遊的無限可能。活動設計能滿足不同機構的需求，並可根據人數、對象及活動目的進行調整。這種極具彈性的桌遊活動能完美切合各種需求。



桌遊體驗工作坊

桌遊作為富有彈性的教材與互動工具，能夠配合多樣的主題及教育內容。參加者有機會認識和接觸各種類的桌遊，建立新的興趣，並透過遊戲中的互動促進關係建立。工作坊設有三大主題：「親子體驗」、「桌遊競技」及「互動體驗」。各機構可根據實際需求選擇主題，我們亦可進行適度調整。



教師桌遊工作坊

學校可從以下兩個主題中選擇適合的內容：

桌遊融入教育工作坊
分享如何將桌遊運用於教學，提升學習動機與效果。

團體建立桌遊工作坊
透過合作型桌遊，促進師生之間的了解與合作，也可作為教師發展日的活動，建立互助與關愛的校園文化。



主題教育體驗小組

活動以桌遊作為教材，充分發揮其豐富的教育潛力與彈性，鼓勵同學主動探索並應用所學。透過相關主題的桌上遊戲，結合跨學科學習，探索內容包括：語文、數學、科學、人文、德育及正向教育等，以促進學生的全人發展。專業導師與社工，為不同主題設計完整的活動內容。

生涯規劃

透過桌上遊戲設置各種情境或挑戰，幫助學生發掘潛能、發展優勢，並克服弱點。同時，運用輔導與解說技巧，引導學生找到最適合自身發展的方向，達到自我實現(Self-actualization)。

每節課堂分為三個階段



第一階段

透過多樣化的遊戲玩法來考驗學生的解難能力。以事後解析的方式，協助學生組織並認識自己的特質、優勢與不足，促進自我認識及個人成長。



第二階段

根據第一階段中參與者的特質，安排合適的遊戲及挑戰內容。幫助他們匹配適合的發展方向(如進修或就業)，提供個性化的建議。



第三階段

針對參與者選擇的發展方向，協助其制定具體的規劃，以明確未來的行動路徑。





桌遊設計

了解桌遊的設計巧思，實踐童心的無窮創意

桌遊設計之旅 成為桌遊設計大師吧！

將設計及想像化作現實

本課程由資深的桌遊設計師深入淺出地講解桌遊設計所包含的各種元素及技巧，包括：制定遊戲主題、遊戲類型與機制、構思遊戲流程、編寫說明書及了解出產流程等。

過程中鼓勵學生發揮創意，學習換位思考。課程導師及我們的設計團隊將協助學生將獨特的創作意念逐步實踐成為完整的桌上遊戲。

 **認識遊戲主題**
考慮遊戲對象及風格

 **設定遊玩機制**
思考不同機制背後的邏輯

 **製作桌上遊戲**
親身實踐，製作專屬Prototype

 **鼓勵發揮創意**
設計桌遊中見無限創造力



過往學生作品



在過去的課程中，有多位學員的作品表現出色，成功被挑選並製作成成品。更有學員的作品在坊間舉辦的桌遊設計比賽中獲獎。這些傑出的成果不僅展現了學員們的創意與實力，也充分彰顯了我們課程的教學成效與培育成果。



桌遊比賽訓練

桌遊競技與訓練 提升思維及抗壓能力

桌遊在教育及競技方面的潛力日漸被大眾認可，數款知名的桌遊更曾舉辦過全港性的學界及公開比賽，顯示其在學習與競賽之間的高度融合性。因此我們開辦專為青少年與學生而設的桌遊比賽訓練課程，培養他們在比賽中所需的多元能力。

透過桌遊訓練幫助參加者提升社交及團隊意識、訓練邏輯思維、學習面對輸贏，並建立良好的比賽心態與互動能力。課程內容包括遊戲規則講解、學習相關戰略、認識自我與團隊建立、提升逆境情緒智商，並設有校內模擬賽及選拔賽等實戰訓練。



《全港學界卡卡頌桌遊大賽 2025》
小學組 團隊冠軍



《全港學界璀璨寶石桌遊大賽 2025》
小學組 團隊冠軍



《Unplugged Minecraft桌遊挑戰賽 2023》
個人金獎

五大核心訓練項目



卡卡頌
Carcassonne



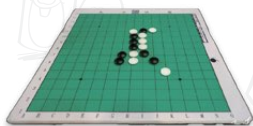
璀璨寶石
Splendor



當個創世神
Minecraft:
Builders & Biomes



魔力橋
Rummikub



五子棋
Renju

訓練學校眾多，同學亦在不同賽事屢獲佳績。

受訓學生曾獲

《全港學界卡卡頌桌遊大賽》

- 2025 小學組 個人冠軍、亞軍
- 2025 小學組 團隊冠軍、亞軍
- 2025 中學組 個人冠軍

《全港學界璀璨寶石桌遊大賽》

- 2023 小學組 個人亞軍、季軍及團隊冠軍
- 2024 小學組 個人亞軍及團隊季軍
- 2025 小學組 個人冠軍及團隊冠軍



到校導師課程

打開桌遊教學新篇章，提供難得的到校實習經驗。
任一課程完成後皆可獲頒學苑認可的參與證書。

教育為心 專業為本

作為老師、社工或活動導師，
你發現桌遊教育是一種全新的教學方法？
想認識桌遊教育的相關發展及方法？
想更好地將桌遊融入你的日常教學活動當中？
想了解更多教學技巧，在職場上裝備自己？

我們的證書課程適合你！



課程講究理論和體驗結合
實踐式學習讓學員全面掌握桌遊教育



與不同機構合作
為學員提供親身實習機會



多段課程架構
由入門理解到專業精修一應俱全



完成課程及相關學習要求可獲本學苑認可證書
及**KABI韓國桌遊業協會**認可證書！



韓國桌遊業協會

成立於2005年，該協會旨在促進
韓國棋盤遊戲的普及和產業發展。

曾舉辦韓國桌遊展覽(如Korea
Board Game Con、首爾桌遊
節、仁川桌遊節)，韓國本地推動
桌遊最大推手。



為何你應該選擇我們學苑？ 與坊間不同，專業看得見！

多年教學經驗

為超過一百間學校及社福機構提供桌遊教育服務，亦有自家課程，深受各界信任。
超過十年經驗，絕不是紙上談兵，更是少數能提供實習機會的桌遊導師課程！

熟悉桌遊

與大型桌遊專營店Capstone Boardgame為合作關係，更合作設計並推出自家創作桌遊，每年更會參與德國埃森桌遊展Spiel Messe，對不同桌遊的了解絕對是市面上最充分！

專業合作伙伴

與不同專業機構合作提供課程及舉辦比賽，參與書展及學與教博覽，與教育界同業交流，學員有機會受不同機構邀請，到各中心或機構參與服務實習，學以致用！

會為以下機構提供課程



保良局地區支援中心



聖雅各福群會



香港基督少年軍



東華三院姚達之
紀念小學(元朗)

歡迎各機構查詢包班服務！

協助學校籌備及策劃桌遊比賽/活動

近年來，許多學校和機構在開放日、家長日或招生宣傳活動中，積極加入桌遊比賽或相關活動，以推廣學校形象並促進學生參與。我們擁有豐富的策劃與協辦經驗，曾成功舉辦多項具有盛名的校內外桌遊大型活動及比賽。

各項比賽包括：

《璀璨寶石桌遊大賽》

《卡卡頌桌遊大賽》

《Rummikub U18精英賽》

《Unplugged Minecraft 桌遊挑戰賽》等

各項活動包括：

《桌遊同樂日》、《桌遊全運會》、

《家長日展銷》、《開放日攤位》等

各類比賽與活動，由經驗豐富的團隊量身打造，能根據參與人數、對象及活動目標，靈活調整活動方案，滿足不同機構的多元需求。





幼兒桌遊 到校服務

透過豐富多元的桌遊活動，培養幼兒的認知能力、創造力與動手能力，促進學習的主動性、互動性以及身心的均衡發展。在充滿樂趣的遊戲中，引導幼兒探索潛能，快樂學習，全面成長。



01 認知訓練桌遊小組

探索各類桌上遊戲，激發幼兒的好奇心與興趣，培養積極主動的學習態度。透過遊戲克服挑戰，建立自信心，提升解難能力與自主學習能力，並促進社交與合作技巧。

02 品格桌遊小組

設計專屬的桌遊活動，幫助學生建立堅實的品格基礎，強化自我認識與內在價值。透過與他人的互動，培養同理心、責任感與尊重他人的素養，塑造良好的品格特質。

03 社交情緒小組

根據學員的能力與需求，設計適宜的桌遊活動，幫助糾正不適當的社交行為。結合心理成長的需要，增強情緒調節能力，學習有效的溝通與相處技巧，建立穩定的情感連結。



教師培訓與 教師發展日

近年來，教師培訓與專業發展已成為教育界的重要議題。我們可以根據機構需求，提供多樣化的桌遊工作坊或桌遊課程，專注於為教師提供專業的桌遊教育內容，旨在提升其教學技巧與創新能力。



桌遊融入教育工作坊

透過桌遊工作坊，分享將桌遊融入教學的方法，啟發教師在學科教學中運用桌遊，提升學習的趣味性與互動性。



團隊建立桌遊工作坊

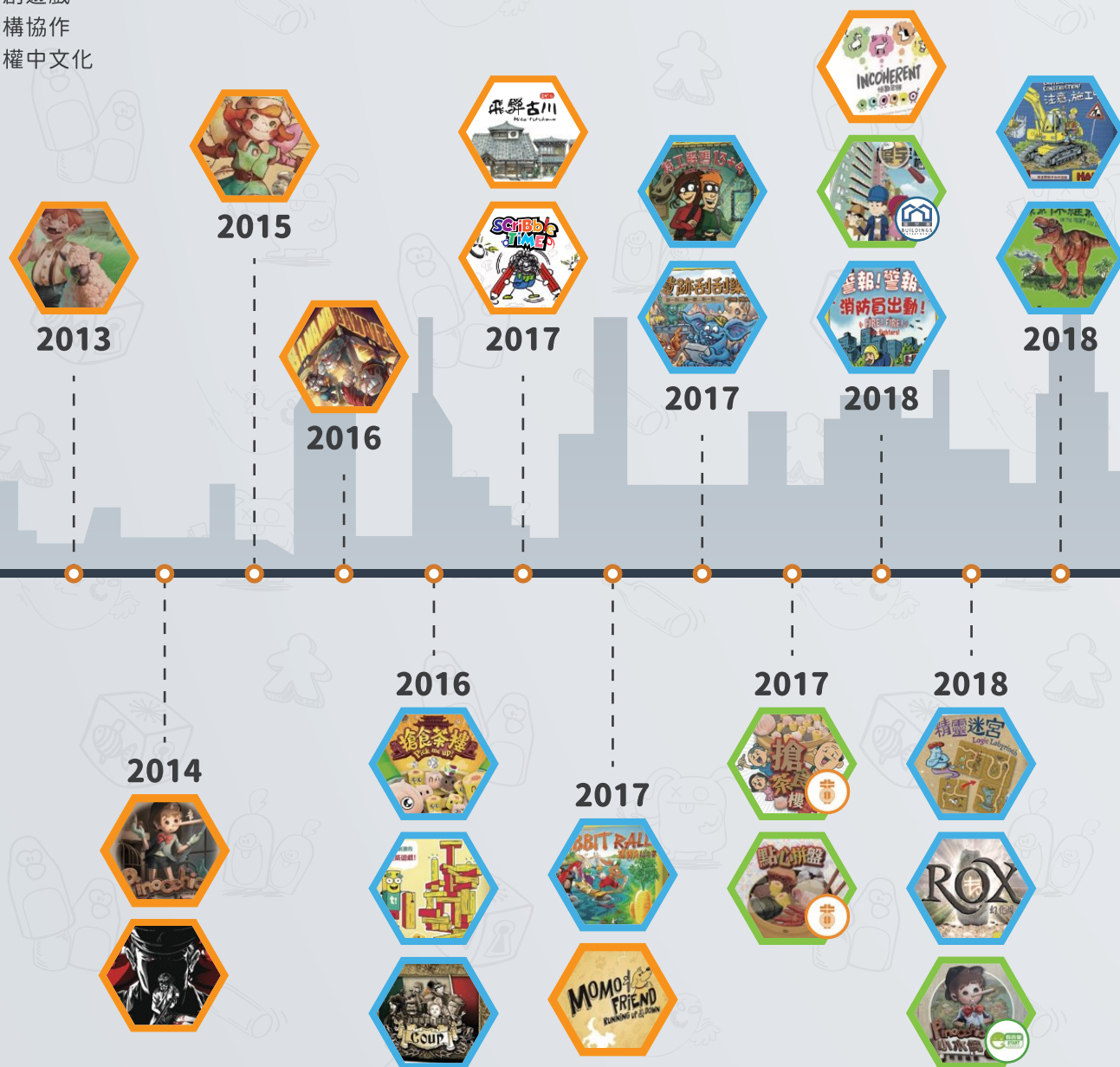
透過桌遊體驗，增進參加者對桌遊的認識及興趣。運用合作類桌遊，促進參加者之間的連結，提升彼此的了解與信任。



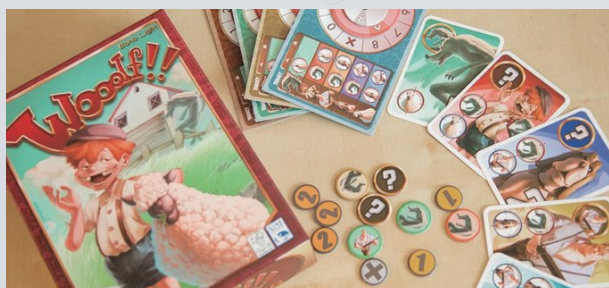
桌遊教育證書課程

學界逐漸認識到桌遊教育是一種創新且具潛力的教學方法。為此，我們提供機構包班的課程方案，協助教師深入了解桌遊教育的理念與技巧，並學習如何將桌遊融入日常教學中，提升教學效果及學生的學習興趣。

- ◆ 原創遊戲
- ◆ 機構協作
- ◆ 版權中文化



桌遊設計里程及歷年設計作品



首個自家設計的桌遊誕生

2013年，我們與台灣桌遊設計師「小光」合作推出第一副作品，並於全球最具代表性的德國桌遊展 Essen Spiel 獲得玩家票選最受歡迎遊戲第10名！



與機構合作設計各具意義的桌上遊戲

不同學校和機構陸續與我們合作，通過桌遊來宣傳訊息。受眾不再僅依賴宣傳單張或小冊子，而是在輕鬆愉快的體驗中，更有效地吸收相關資訊。



開辦一系列桌遊設計課程

為了發掘新一代成為年輕桌遊設計師，我們協助各區學校及社福機構，開辦一系列的設計課程，教授學生設計技巧，協助學生推出完整的桌遊作品。



桌遊設計融入教育元素及聯乘經典角色

我們的設計課程已受到學界認可，受到各界業者啟發及邀約合作，結合不同教育元素，推出寓學於樂的原創桌遊，希望讓桌遊的教育潛力更為人所熟知。



修城建路，以米寶爭奪分數！鬥智鬥力的經典桌遊！



卡卡頌 Carcassonne

是一款由德國設計師 Klaus-Jürgen Wrede 於2000年推出的桌上遊戲。這款遊戲著重於地圖建設和策略，讓玩家可以在遊戲中扮演城市建設者，建設城鎮、道路、修道院等地方，並透過佔據地形和完成任務來獲得分數。

卡卡頌的名字來自於法國南部的一座中世紀堡壘城鎮卡爾卡松(Carcassonne)，以其城牆而聞名。這個遊戲產生了许多擴展和衍生作品。

- 1 有極具規模的學界比賽，參賽單位超過20間中小學，參賽人數超過120人。
- 2 訓練大局觀及邏輯思維，每塊版圖，每隻米寶都決定最終成敗。
- 3 分數與版圖中的建築物息息相關，如何相互連結十分考驗空間思維。

學習元素

空間思維

策略思維

行動策劃

桌遊資訊





Splendor 璀璨寶石



拿取寶石，購買卡牌，吸引貴族！運用策略盡快得到十五分吧！



璀璨寶石 Splendor

璀璨寶石是一款2-4人玩的卡牌遊戲，玩家需要在遊戲中透過收集寶石、購買發展卡、吸引貴族獲得聲望點數，當有玩家獲得15點聲望點數時回合結束，獲得最高點數的玩家獲勝。

璀璨寶石具有高度的平衡性。遊戲中每一種卡牌的價值都經過了精心的平衡設計，這保證了每一種策略都有機會獲得勝利。此外，遊戲中的卡牌種類也非常豐富，玩家可以根據自己的策略和情況進行選擇，這也保證了遊戲的平衡性。

- 1 有極具規模的香港學界比賽，參賽單位超過30間中小學，參賽人數超過200人。
- 2 拿取寶石及購買卡牌的次序會大大影響得分速度，十分考驗決策及資源管理能力。
- 3 遊戲中需考慮對手的行動如何影響自己的安排，從中訓練行動策劃能力。

學習元素

 決策判斷

 行動策劃

 資源管理

桌遊資訊



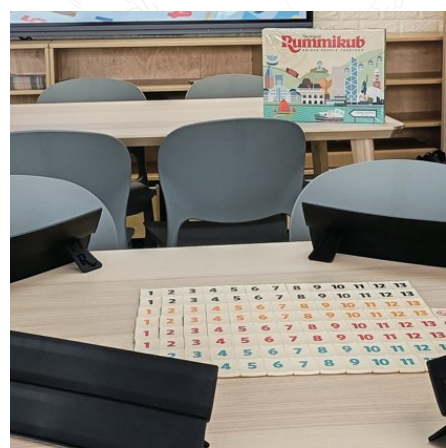
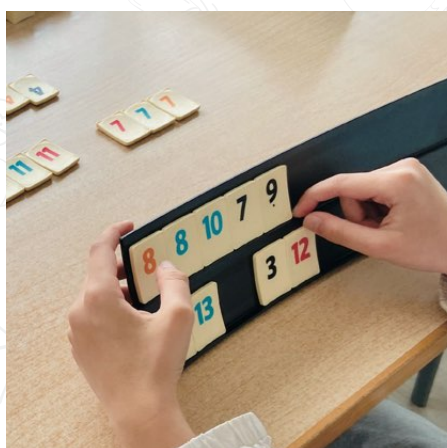


The Original
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER

魔力橋



打出合適的數字排列，清空手牌方可勝出！經典的傳世之作！



魔力橋 Rummikub

魔力橋是一款考驗策略與數學思維的最佳數字遊戲，已獲得多項國際遊戲大獎。其規則簡單但變化豐富，適合各年齡層參與。

通過數字排列組合，玩家能提升邏輯推理、觀察力和決策能力。遊戲充滿趣味性及教育價值。

- 1 廣受不同年齡層玩家歡迎，學苑亦有舉辦不同類型比賽。
- 2 觀察對手打出的牌，嘗試重組以創造有利局面，考驗觀察和判斷能力。
- 3 思考如何最有效地組合數字，深度訓練策略思維。

學習元素

🎯 決策判斷

🧠 策略思維

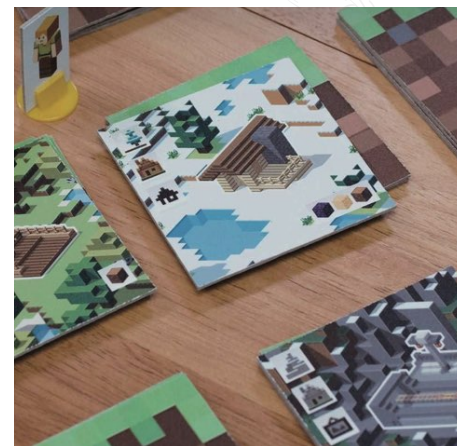
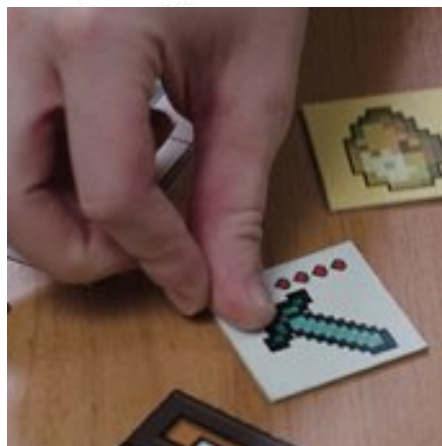
🔍 觀察力

桌遊資訊





從Online 來到現實，講求思維與策略的當個創世神主題桌遊！



當個創世神 Minecraft Builders & Biomes

透過Minecraft主題桌遊【Minecraft: builders & biomes】將Minecraft的奇妙世界從線上帶到大家手上。參加者一方面要思考如何獲取分數，一方面可以體驗到動手玩桌遊的精髓及樂趣。

一場全新的《當個創世神》冒險，在指間展開！聰明地開採資源，興建壯觀的建築物，勇敢地挑戰危險的怪獸與詭計多端的對手。遊戲結束時，得分最高的玩家獲勝。

- 1 深受學界歡迎，別錯過相關的Unplugged Minecraft桌遊挑戰賽。
- 2 需要細心安排移動的位置及所需的資源方塊，考驗決策判斷及空間思維。
- 3 用有限的工具及資源對抗怪物並獲取分數，提升風險管理能力。

學習元素



決策判斷



空間思維



風險管理

桌遊資訊

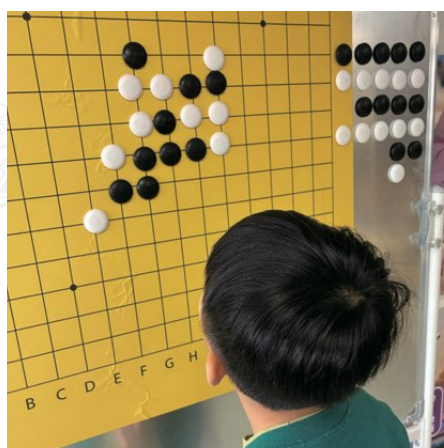




五子棋



在橫線、直線或斜對角線上把五子連成一線則可獲勝！



五子棋

五子棋是二人對弈的經典桌上遊戲，雙方分別使用黑白棋子，輪流在棋盤的交叉點上落子，在橫線、直線或斜對角線上把五子連成一線則可獲勝！

五子棋不單易學難精，更特別的是為了平衡黑子先手的優勢，發展了包含獨特的禁手規則及交換規則等變化，令競技更多元化。

- 1 規則簡明易學，不同年紀的受眾都可快速上手。
- 2 廣受世界歡迎及認可，世界各地的比賽機會衆多。
- 3 每步棋都十分重要，細心與冷靜缺一不可。

學習元素

邏輯思維

空間思維

行動策略

桌遊資訊





透過有趣的出牌過程深入了解成語的奧妙！



心中有數

《心中有數》是一款輕鬆刺激的成語遊戲，遊戲所選用的成語均帶有一至兩個數字。玩家需要根據數字或詞義規則，將成語卡巧妙連接，並可運用效果卡創造連鎖。遊戲不僅考驗成語知識，還能提升邏輯思維與語文能力。

遊戲設有兩種模式，讓玩家透過有趣的遊戲過程深入了解成語的奧妙，享受智慧與樂趣的雙重挑戰！

- 1 以數字有關的經典成語作為遊戲題材，玩樂中學習。
- 2 卡牌效果與成語的褒貶義相關，有助學生理解成語意思。
- 3 【老夫子】聯乘版本，趣味插圖提高學習興趣。

學習元素



精通成語



思維鍛鍊



決策判斷

桌遊資訊





生肖 Sheng Xiao 生肖



十二生肖各顯神通，打出正確組合，在玉帝面前奪得牌堆！



生肖 Shēng Xiào

玉皇大帝（“玉帝”），天界的統治者，正在天宮舉辦一場盛大的比賽，以重新選拔守護者。所有動物都希望利用各自的獨特技能，成功保留自己的位置。生肖作為華人的共同傳統，是一個最容易打開話題的珍貴文化。不同年齡的人，都可以因此找到共通點，有如我們對桌遊的期許，以創意和歡樂，拉近人與人之間的連繫。以【生肖】這副桌遊，傳達我們對文化的傳承、桌遊的熱情，還有新春伊始的祝福！

- 1 我們團隊的原創作品，將中華文化融入桌遊設計，廣受好評。
- 2 巧妙地轉化十二生肖故事為遊戲機制，受不同學校認可為中華文化教材。
- 3 包含多元教育元素，提升策略思維和文化知識。

學習元素

決策判斷

手牌管理

中華文化

桌遊資訊





魔法廚房



刺激又有趣的動作遊戲，挑戰你的左右腦思維與反應速度！



魔法廚房 Magi Kitchen

頑皮的魔法學員作弄年邁的魔法大廚，施展魔法把食材的顏色褪掉，使大廚無法準備晚餐。

廚房小精靈一方面運用魔法藥水的神奇力量使食材重新上色，另一方面亦努力防避魔法垃圾桶及魔法學員的襲擊。這是一款刺激有趣的反應遊戲，不停轉換的遊戲模式增強了大腦的思考能力，同時亦激發出豐富的刺激感。

- 1 玩家輪流開牌並做出相應動作，遊戲中訓練專注力。
- 2 考驗反應及手眼協調，一瞬間要決定拿取食材還是做出動作防守。
- 3 頭腦要冷靜，動作要快速，挑戰你的思維與判斷力。

學習元素



思維訓練



手眼協調



專注提升

桌遊資訊





Pinocchio

小木偶



運用不同詞性的詞彙進行分享，一起合作協助小木偶完成村莊任務！



小木偶 2：村莊遊歷 Pinocchio 2

好奇的小木偶出發到村莊探險！途中會依照居民們提出的條件來完成任務，好好地學習分享及說話！

透過桌遊結合教育，以遊戲方式讓小朋友更樂於分享及表達。在遊戲中會有不同的詞彙卡、背景卡及挑戰卡，讓小朋友學習如何表達及構思故事，多嘗試使用不同詞彙，及提升說話的自信心！

- 1 運用不同詞性的詞語進行分享，提升表達能力。
- 2 可用於言語治療的相關課程及活動。
- 3 以分享故事為目標，輕鬆提升詞句運用及創意能力。

學習元素



詞句運用



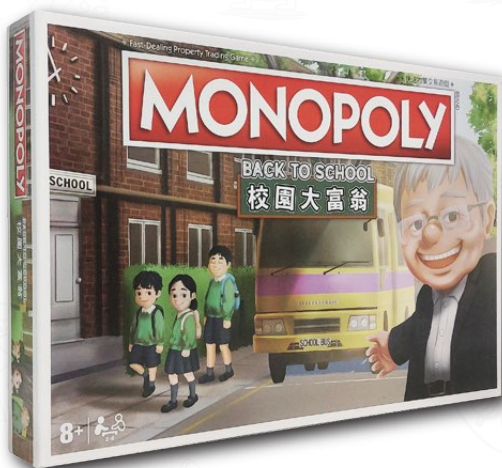
創意思維



說話訓練

桌遊資訊

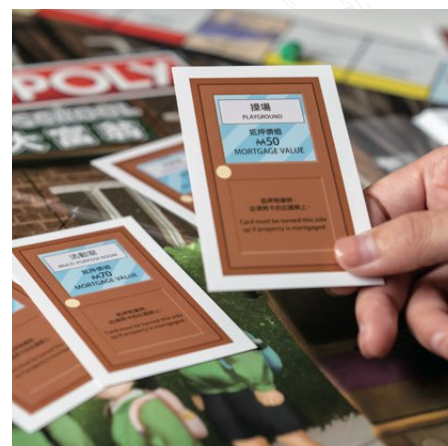




校園大富翁



齊來體驗校園大富翁，回味校園中愉快的回憶。



校園大富翁 Back to school

校園不止是我們追求知識的地方，求學過程亦充滿著開心愉快的回憶。校園大富翁環繞著校園的設施來重新設計，玩家可透過不同策略來管理校園資產以增加自己的快樂值，收集同一顏色系列的校園資產，再興建知識房子和知識之塔，以大幅提升個人快樂值。

家長和子女增添歡樂的同時亦可分享校園生活的點滴，增加彼此了解，就讓我們做一個心靈富足的大富翁。

- 1 於「大富翁」加入校園元素，讓孩子從遊戲中學習知識及品德教育。
- 2 在校內舉辦「親子大富翁同樂日」，讓家長體驗遊戲的樂趣。
- 3 透過校園大富翁，向大眾傳遞正向校園的正面訊息。

學習元素

決策判斷

資源管理

數學運算

桌遊資訊



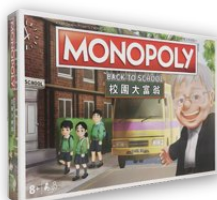


新課程 X 桌遊

玩桌遊學人文

桌遊以學生為中心，幫助他們通過遊戲理解人文和科學的知識，並獲得課題相關的額外資訊，促進延伸學習。學生在娛樂中學習，激發學習動機。老師可利用桌遊補充在課時緊張時，未有教授的內容，靈活安排教學活動，提升教學效果。透過桌遊，學生在輕鬆的環境中掌握新課程知識，同時減輕老師的負擔。

一年級



校園大富翁

遊戲人數: 2-6人
遊戲時間: 約30分鐘
配合主題:
1.1 我們的學校

二年級



大腦益智盒:各行各業

遊戲人數: 1人+
遊戲時間: 約10分鐘
配合主題:
2.5.1 個人在社會及不同羣體中的角色及責任

三年級



神州萬里行

遊戲人數: 2-6人
遊戲時間: 約30分鐘
配合主題:
3.10.3 認識中國的名山大川及名勝古跡

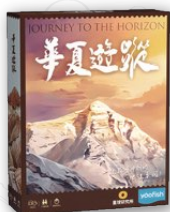
四年級



寰宇之旅

遊戲人數: 2-6人
遊戲時間: 約30分鐘
配合主題:
4.3.4 在不同文化中存在的共同元素

五年級



華夏遊蹤

遊戲人數: 2-4人
遊戲時間: 約45分鐘
配合主題:
5.6.1 國家的地理位置、地理特徵及版圖 II

六年級



小農總動員

遊戲人數: 2-4人
遊戲時間: 約45分鐘
配合主題:
6.7.2 人類共同關心的全球性問題 VI

一年級



邏輯出任務:積木投影秀

遊戲人數: 1人+

遊戲時間: 約20分鐘

配合主題:

1MB3 光的特性與相關現象

二年級



瓢蟲彩妝宴

遊戲人數: 2-6人

遊戲時間: 約10分鐘

配合主題:

2MA1、2MA2、2MA3

物質的特性(磁鐵)

三年級



大腦益智盒:動物百科

遊戲人數: 1人+

遊戲時間: 約10分鐘

配合主題:

3LB2 生物的多樣性及分類

四年級



瘟疫危機:隔離區 北美

遊戲人數: 2-4人

遊戲時間: 約30分鐘

配合主題:

4LA4 傳染病與非傳染病

五年級



滾球木創客

遊戲人數: 1人+

遊戲時間: 約20分鐘

配合主題:

5MB1、5SC1 能量的來源和使用、工程、設計循環和應用

六年級



知識線:動物篇

遊戲人數: 2-8人

遊戲時間: 約15分鐘

配合主題:

6LD1 人類行為對自然環境的影響



玩桌遊學科學

面對沉重的課業負擔和繁忙的教務，老師未有足夠時間安排活動。為了配合新課程的推行及緊貼支援老師的需求，我們將桌遊融入人文科和科學科，協助老師以遊戲方式教授學生新課程中的不同課題。

讓學生可以通過輕鬆有趣的桌遊，學習新課程的內容。

TOGETHER WE LEARN

所有服務主題可以根據機構所需度身安排課程，
【人數/節數/時間/主題】皆可調整，全力支援各種學習需要！

香港桌上遊戲教育學苑

課程服務



銅鑼灣軒尼詩道438-444號
金鵝商業大廈23樓A室

3580 1551

9048 8714

info@hkbgea.com

hkbgea.com

香港桌上遊戲教育學苑

hkbgea



Capstone Boardgame Co.

桌遊銷售



觀塘開源道62號駱駝漆大廈
1座12樓B室

3705 8670

6524 8955

sales_bg@capstoneedu.org

capstone.hk

Capstone Board Game

capstone.bg

