



法律不是冷知識，桌遊也能懂法律

應二甲：劉恩妤 / 指導老師：張家榮

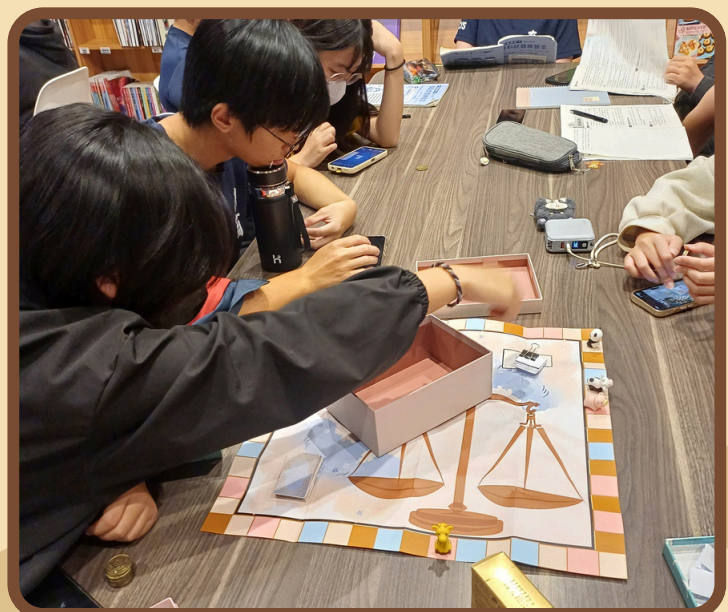
成果照片



5月8號 第一次實驗
和應科一位朋友一起測試。



5月13號 第二次實驗
跟應科的五位同學一起測試。



5月15號 第三次實驗
和應、會、商、質的五位同學一起測試。



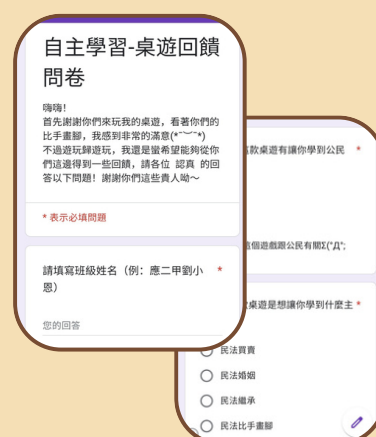
3月21
做出桌遊底圖

3月27
做出桌遊卡片

3月29
買齊桌遊配件

5月8日~5月15
實驗及調整

5月16~5月19
問卷整理及規則調整



計畫簡介

遊戲中融合了生活法規與買賣契約內容，玩家需根據不同情境進行思考與選擇，培養資料統整、即時反應與策略規劃能力，桌遊的製作與測試過程，也訓練了我們的行動力、時間分配能力與團隊合作技巧。

遊戲基本玩法

每位玩家先選擇角色並站在起點外側，依據骰子點數進行移動。

根據格子顏色，會觸發不同的事件與挑戰

米色格子：無事發生。

紅色格子：禁止行動一回合。

藍色格子（比手畫腳）：限時 2 分半完成表演，成功則猜者得 1 元、表演者得 2 元，若為特殊題目則可依規定加分；失敗則無分。

咖啡色格子（抽卡）：玩家須從卡牌中抽取一張，可能為：

題目卡：與「公民買賣契約」相關的題目，答對依難度獲得硬幣。

幸運卡：再擲一次骰子往前走，若落在紅格則免除懲罰並得 1 元；若落在藍格則可選擇是否進行遊戲並得 1 元。

惡運卡：再擲一次骰子往後退，若落在紅格則須受罰並減 2 元；若落在藍格則減 1 元。

目的

透過桌遊，讓學習變得更有興趣。

透過實作，培養行動力與統整能力，同時學習有效的時間管理。

執行過程

在寒假時先構想主題及成果呈現，將想法畫在筆記本上

在開學後和指導老師確定方向及調整初步規則

使用AI整理規則及調整

製作桌遊底圖、卡片、小紙，完成桌遊配件的購買

邀請高二同學進行實驗並填寫問卷提供建議

最後的規則修正及海報、簡報製作

心得與反思

我覺得參加自主學習讓我學到很多的能力，像是資料統整、時間管理等，在我決定參加之前，其實我很忐忑，因為我對自己並沒有太多的自信，但是在我參加並做出成果後，我才發現原來只要透過規劃、執行，再困難的事情也能變得游刃有餘，我在寒假時就先開始設想，並在開學前畫出最初的草稿，我將我的想法從腦海搬到筆記本，也默默安排了時間，因為有聽過其他朋友對於自主學習的感想，所以我深知時間和進度管理的重要性，我跟著我的規劃從討論到設計到成果完成我都沒有絲毫的時間壓力，相反的，我因為時間有管控好，我有更多的時間去實驗、調整、讓我做出更符合心目中樣子的桌遊，在我設計的過程中，我看了書籍和影片，而正是經歷了這個過程，我在資料的整理上愈來愈上手。最後，在自主學習的過程中我遇到很多的貴人，若沒有他們的幫助，我也不會這麼順利的完成我想做的事，對我來說，自主學習是一個送給自己的禮物，而那些貴人則是我在過程中遇到的幸運。

QR CODE



自主學習-桌遊回饋心得



自主學習-桌遊說明書