



## 《塵思轉轉》：探索心底話

### 教師指引

#### 1. 引言及目標

《塵思轉轉》參考了經典遊戲「真心話大冒險」的玩法遊戲。遊戲沒有輸贏之分，目的是創造一個有趣的互動環境，透過不同的分享和動作任務，讓參加者發掘自己內心蘊藏的想法和感受，打破隔膜，加深彼此的了解，建立參加者更緊密的連結。

#### 2. 對象：中小學生

#### 3. 應用處境：

課堂：班主任課、成長課、生命教育課

其他：個別或小組輔導、領袖生培育計劃、師友同行計劃及朋輩計劃等。



#### 4. 帶領策略

氛圍預備：輕鬆愉快、彼此尊重

#### 5. 遊戲配件

- ◆ 1張 說明書
- ◆ 1套 指針和轉盤
- ◆ 30張 遊戲咭
- ◆ 每張遊戲咭都是雙面設計，一面是「動作咭」，另一面是「分享咭」。「動作咭」是挑戰指定動作，「分享咭」則是分享內心想法和感受。



#### 6. 遊戲人數: 4-10人



## 7. 遊戲設置

1. 首先把轉盤放置在房間中間位置，將所有「分享咭」都朝上。
2. 所有參加者圍成圓圈，然後把牌以圍圈方式，隨機放在轉盤的外圍。放置的遊戲咭數量建議是參加者人數的2倍（主持可按需要隨意增減）如：4位參加者放置8張。



## 8. 遊戲規則

- a. 開始遊戲時，以猜包剪揼的方式決定第一個參加者。
- b. 第一名參加者轉動轉盤上的指針，拾起距離指針停下的位置最近的那張遊戲咭。
- c. 參加者需讀出「分享咭」上的分享指示，如果不想執行「分享咭」的任務，該參加者可以翻轉咭片，執行「動作咭」上的任務，但必須完成咭上其中一種的指定任務。
- d. 完成任務後，把已使用的遊戲咭放在棄置區，並從新的遊戲咭中抽出一張遊戲咭，補回空出的位置。
- e. 完成任務的參加者可再次轉動轉盤上的指針，以挑選下一個參加者。

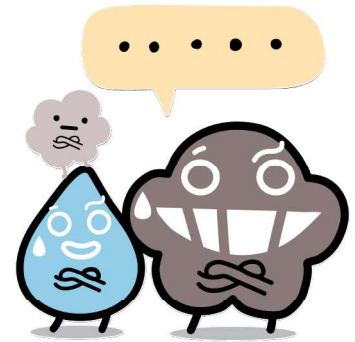
## 9. 遊戲回合和時間

當所有參加者完成了一輪任務後，即完成一個遊戲回合。遊戲沒有預設的時間限制，參加者可以決定遊戲回合數目。



## 10. 完成活動後的解說問題（按需要應用）

- a. 你最喜歡哪一條題目或動作，為什麼？
- b. 你覺得哪一位同學的分享或動作最有趣？
- c. 哪位同學的分享最能感動你？
- d. 你最欣賞誰的分享 / 動作？
- e. 哪些題目你沒有想過自己會向大家分享？
- f. 哪些動作你沒有想過自己會敢於挑戰？
- g. 你覺得大家的表現如何？
- h. 在遊戲過程中你最想多謝誰 / 給誰鼓勵？
- i. 做哪些動作對你有困難或覺得尷尬？
- j. 哪些題目對你來說是很難啟齒，不知道怎樣回應？
- k. 哪些題目讓你勾起很多回憶？
- l. 你在遊戲過程中有什麼新的發現嗎？



相信在分享與歡笑聲中，彼此的心可以拉近。

### 《塵思轉轉》：探索心底話

#### Dusty Roundabout – Get to Know Ourselves

顧問：何玉芬博士

籌劃及編輯：鄧淑英女士、劉俐君女士

創作：陳塵Rap Chan@Dustykid

美術設計：Dustykid Ltd

出版日期：2023年7月（第一版）

©2023 賽馬會幸福校園實踐計劃 版權所有

