



文·圖—蔡雲珍 (新北市丹鳳國小教師)
 Board Game Grasping Our Dream Within Hands
 夢を捕まえる

「桌」一個夢想在手

我，是一個喜歡挑戰新鮮事物的人，在回教職之前，曾有8年公共電視原民台的電視經驗，或許因為這樣不同的經歷，讓我喜歡從生活細節裡找缺口，從一成不變的慣習中找到一條新奇的入口。洞見底蘊，是改變的開端，微C (mini-creativity) ——即是個體以新奇、有意義的方式來詮釋經驗、行動或事件。而我，就是那個在教學中若發現有趣或可行的事件後，會立刻實踐的行動派。

2016是我回教職的第二年，當時參與了新北某幼兒園沉浸式族語教學的觀察，於觀察中發現，在參與的13位幼童中，僅有2位幼童雙親皆為原住民，故多數的都會區原住民學生僅能從學校的沉浸式族語課程中學習族語，一旦回到家中，便沒有學習族語的對象或支持，造成族語使用的斷裂。在這次觀察之後，我便開始思考，用什麼方法來提升原住民學生學習族語，或許是因為電視台服務的經驗，讓我連結到了以

前製作兒童教學節目時以遊戲的方式來達到教的目的，而回歸教職後，在班級經營與教學中也發現學習與遊戲之間的關係密不可分，特別是當學生覺得學習有趣了，才會產生主動的學習。近年，在教育現場運用桌上遊戲來教導學生學習的情形越來越普遍，不論在英語、閩南語甚至是客語，學生的學習表現皆有不錯的成效，於是欲從族語教材中發展一套桌上遊戲的想法，便油然而生。

和它發生一點關係

在追求改變與創造之時，積極主動並且付諸行動是必要的，自從有了透過族語桌遊學習族語的想法之後，我開始思考身邊有哪些資源，第一個我便想到了我的父親。

近年，在教育現場運用桌上遊戲來教導學生學習的情形越來越普遍，不論在英語、閩南語甚至是客語，學生的學習表現皆有不錯的成效，於是欲從族語教材中發展一套桌上遊戲的想法，便油然而生。



「原」桌武士3.0版——族語字詞卡牌。



「原」桌武士3.0版——阿美小勇士。

一直以來，父親總是最即時的族語老師，也是我兩個二分之一原住民血統的孩子最佳的族語老師，我曾問父親平時在家都和孩子說些什麼族語詞彙？父親告訴我：「當然要從問候語和生活用語開始才是最實用的啊！」這番話，成了我思考族語桌上遊戲設計的起點，於是我開始從生活中觀察，找尋有哪些族語字詞是都會區原住民學生在日常生活中會經常使用到的，期間，我也至原住民族電視台請教族語老師，希望能落實族語桌遊學習族語的想法。當我著手蒐集族語字詞時，我更體悟到在生活中實踐族語，才能讓它與人發生一點關係，產生一些連結或者良善的互動，因為語言唯有在使用的當下，它的生命才能得以延續。

「原」桌武士的誕生

當想法越來越聚焦，動力也越來越強烈，於是一步一步的有了實際的作法。首先是族語桌上遊戲題材確認，我以心臟病的遊戲機制來

阿美 數字提示卡

阿美族語	阿拉伯數字
safaw-cecay	11
safaw-tosa	12
safaw-tolo	13
safaw-sepat	14
safaw-lima	15
safaw-enem	16
safaw-pito	17
safaw-falo	18
safaw-siwa	19
tosa-polo' /mo^tep	20

「原」桌武士11-20族語提示卡。



當網絡學習愈益方便、資訊傳遞愈易取得，族語學習的方式也應多元開發，教師一直是學生學習的模範，當教師領著學生一起探索族語學習的樂趣時，我相信即便族語教學在都會區華路藍縷，也會是一趟充滿力量的探險。



「原」桌武士3.0版——眼明手快。



學生主動拿出筆記本複習。

會中斷遊戲的進行，也會因為玩遊戲的學生可以看見提示卡而增加了遊戲的挑戰性和耐玩度。同時，我認為不要禁止學生拿出自己的筆記本來對照或找答案，因為學習族語在輕鬆、沒有壓力的情境下才能快樂學習。

帶孩子走一條探索族語之路

當網絡學習愈益方便、資訊傳遞愈易取得，族語學習的方式也應多元開發，教師一直是學生學習的模範，當教師領著學生一起探索族語學習的

設計「原」桌武士，並將海岸阿美族語初級認證題庫裡的單字詞及生活常用的詞彙進行分類，做為族語桌上遊戲設計之字詞原型，而遊戲主題的設計乃參考「數字心臟病」、「拔毛運動會」兩款遊戲，以訓練學生對族語之反應速度與記憶連結，除此之外，遊戲設計的目的也在使學生熟稔族語數字及日常所使用的族語字詞，並觀察學生在族語聽、說、讀等能力。

在設計族語桌上遊戲時，我更不斷提醒自己，要透過玩來學習族語，玩的成分絕對不能少。卡牌設計出來之後，學生的試玩很重要，也正是修正卡牌的主要依據，在學生玩過幾回之後，我與校外桌遊專家再度進行討論，「原」桌武士便有了雛形，為符合當初我設計族語桌遊的初衷，於是在卡牌和遊戲做了些調整，也讓原住民文化的元素再多一些，如：族語數字卡牌由原本手指圖片改為阿美族人常食之樹豆（fata'an），將手指改為樹豆更具文化

性。3.0版之族語卡牌選用為我與林柏儀經台灣創意設計中心所認證之13族wawa公仔之一的阿美族熱情wawa，卡牌翻攝於立體作品。調整難度以提升耐玩度，族語數字11-20另有提示卡來輔助遊戲，以供學生在遊戲中參閱，不因數字太難、不會唸而中斷遊戲。增加族語數字遊戲，延伸另一遊戲「lima幫幫忙」，其遊戲進行方式如數字接龍，唯以族語數字5（lima）開始，此為反覆練習族語數字之遊戲。費時了兩個月與桌遊專家的反覆討論與測試，「原」桌武士之卡牌設計產出了。

遊戲了，然後呢？

經歷了半年在族語課程中實施的族語桌上遊戲，我發現學生除了在學習的行為及態度上有了改變之外，透過遊戲還產生了其他的影響，而這影響是當初我未能預期的：

一、學生藉遊戲親近自己的族語：多數都

會區的原住民學生對於自己的族語是感到陌生、沒有親近感的，但是透過遊戲來重新認識自己的語言是一個很重要的歷程，學生發現原來族語沒有那麼遙遠，只要常常使用它，就會愈來愈熟悉。

二、學生藉遊戲提升自己的族語能力：從遊戲結果發現，學生愈玩族語遊戲其學會的族語的字詞就愈多。遊戲歷程中，也發現幾個學生會主動拿出上課筆記本複習的，甚至有小組團體的複習，也有回家自行複習的，學生族語能力進步的軌跡就從每一次的遊戲後看出一點一滴的累積，從反應速度和熟稔度都可以看出學生族語能力上的提升。

三、幫助學生學習族語變得主動：遊戲進行若能適度的提供學生輔助學習，不但會提升學生學習的動機也會讓學生的學習變的主動。本款遊戲在族語數字11-20有提示卡的配件，而這樣的設計讓學生在遊戲進行時參閱，不但不

樂趣時，我相信即便族語教學在都會區華路藍縷，也會是一趟充滿力量的探險。隨著行動載具學習愈來愈普及，未來有機會族語的學習也能朝此方向發展，如：Line的族語語音貼圖、族語APP等，讓原住民族語言教育突破舊有的框架，注入學習創新的思維，為原住民族語言的生命找到多元進路。◆



蔡雲珍

阿美族，基隆市中正區人，1976年生。台北教育大學教育創新與評鑑研究所畢。現任新北市丹鳳國小教師。曾任新北市國民教育輔導團—原住民族語學習領域輔導團、公共電視原民台兒童節目、文教節目主持、企劃。