

拳腳相向~武術桌遊





## 研究動機

- 我們曾經在**電影**上看到格鬥的畫面，吸引我們對武術的興趣，因此我們把武術變成才藝課。
- 希望能進一步的**了解**武術，**保留**傳統技藝，並**推廣**出去。



# 研究問題

- 探討北拳和南拳的**拳法特色**及**歷史背景**。
- 探討北拳及南拳**動作的差異性**。
- 用問卷調查六年級學生**對桌遊的偏好及武術的舊經驗**。
- 依據問卷的統計結果**自製一套武術桌遊**。
- 用**問卷**調查六年級學生玩過武術桌遊後對武術的了解狀況。

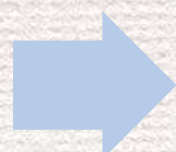
# 研究歷程



蒐集  
資料



問卷  
調查



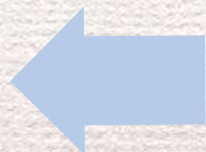
製作  
武術桌遊



給玩家玩  
武術桌遊



修改  
武術桌遊



訪談玩過桌  
遊的玩家



問卷  
調查

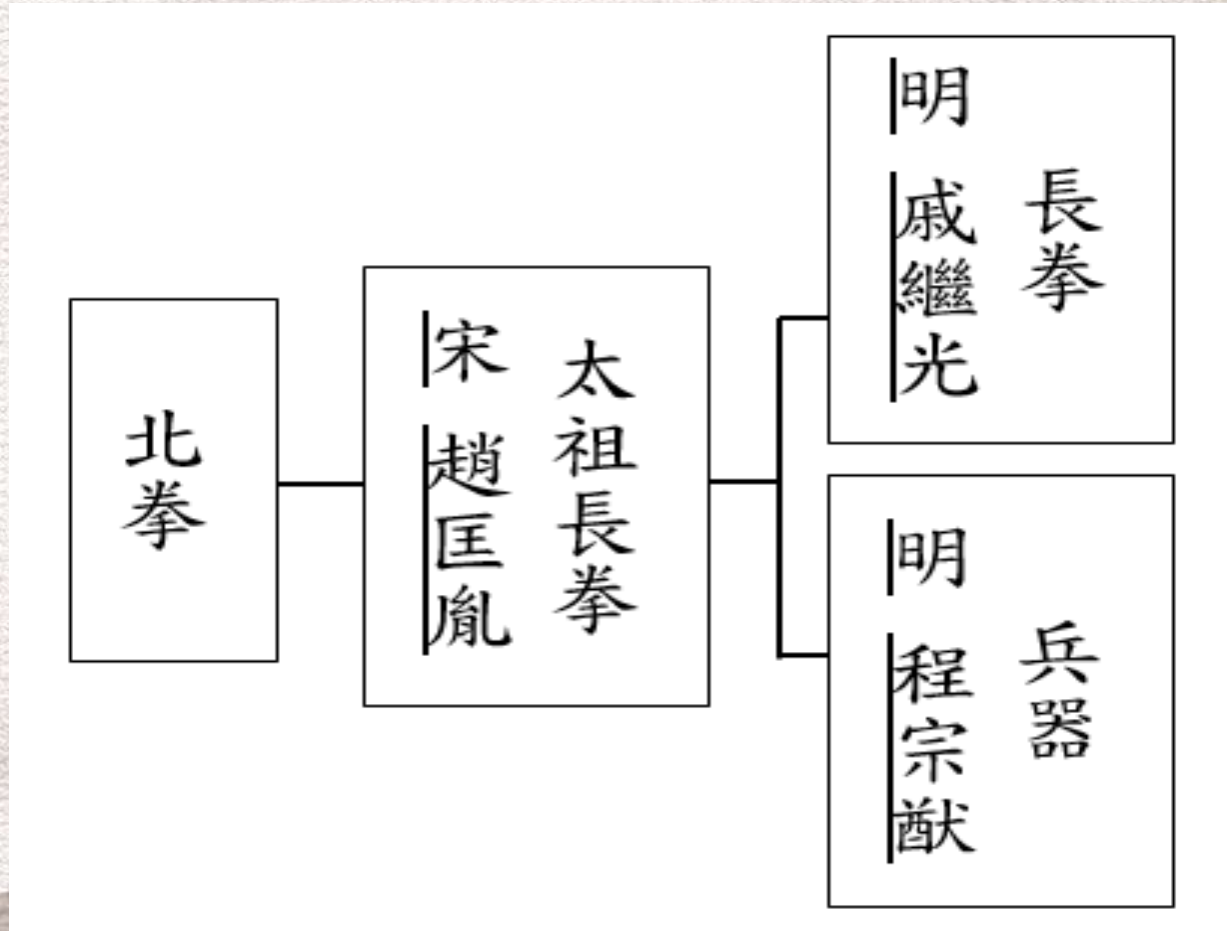
# 遇到的困難與解決的方法 1

資料多且雜亂，不知如何**分類整理**



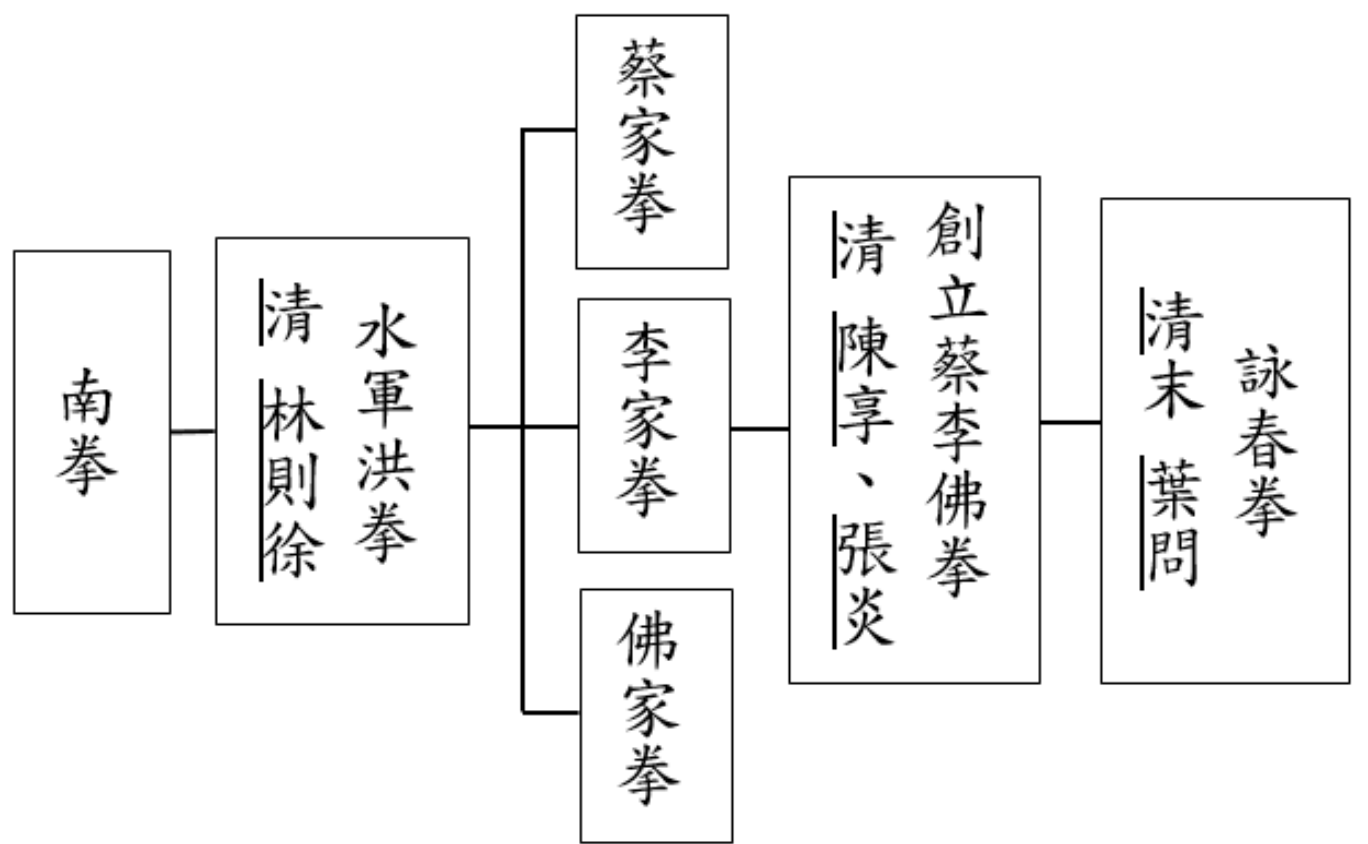
以南北拳的**歷史背景**及**特色**  
去做**分類整理**

# 探討北拳和南拳的歷史背景及拳法特色



- 以舒展瀟灑、動迅靜定，剛柔相濟、節奏分明為特點
- 北拳有四擊、八法、十二型

# 探討北拳和南拳的歷史背景及拳法特色



- 重心較低，以小打大，以巧打拙，以多打少，以快打慢的技擊特色為基本特點
- 手法豐富、穩馬硬橋擅彪手

# 遇到的困難與解決的方法 2

如何設計武術桌遊的玩法、遊戲規則、內容的設計

我們先討論及定義出  
武術桌遊的類型→**益智類**

到**桌遊店**試玩許多益智類型的  
桌遊，從中尋找靈感



# 自製武術桌遊介紹



封面

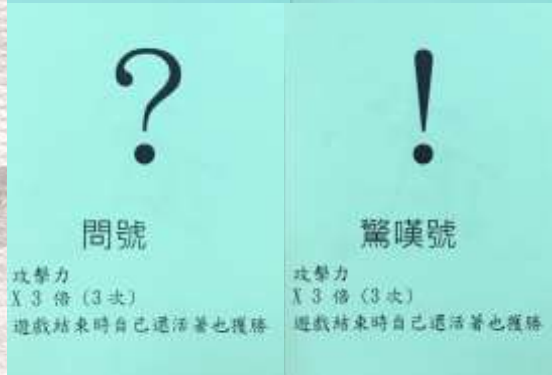
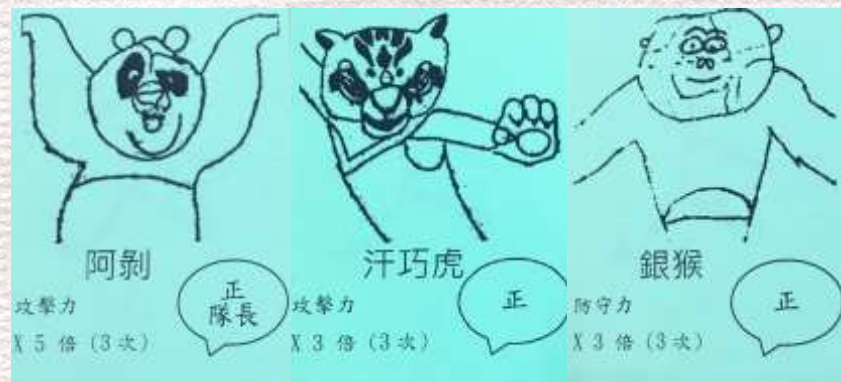


圖板

武術桌遊  
介紹影片



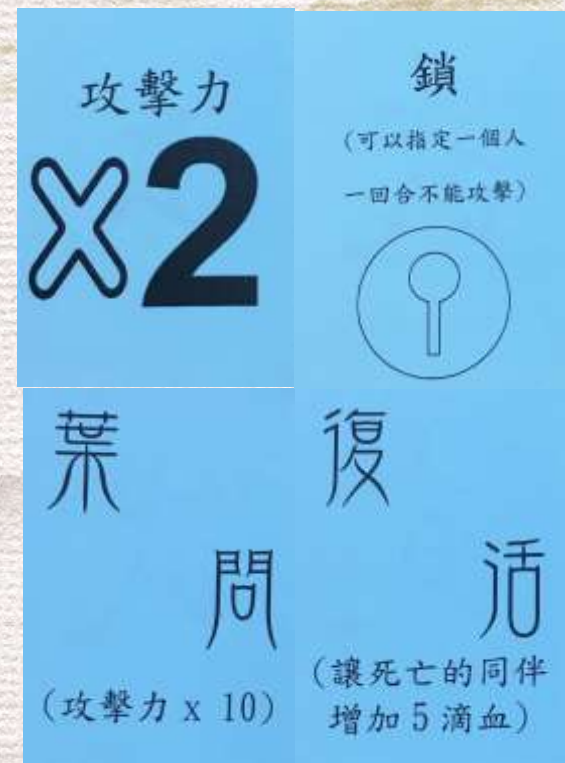
# 自製武術桌遊介紹—卡牌介紹



角色卡



攻擊卡  
& 防守卡



道具卡

# 遇到的困難與解決的方法 3

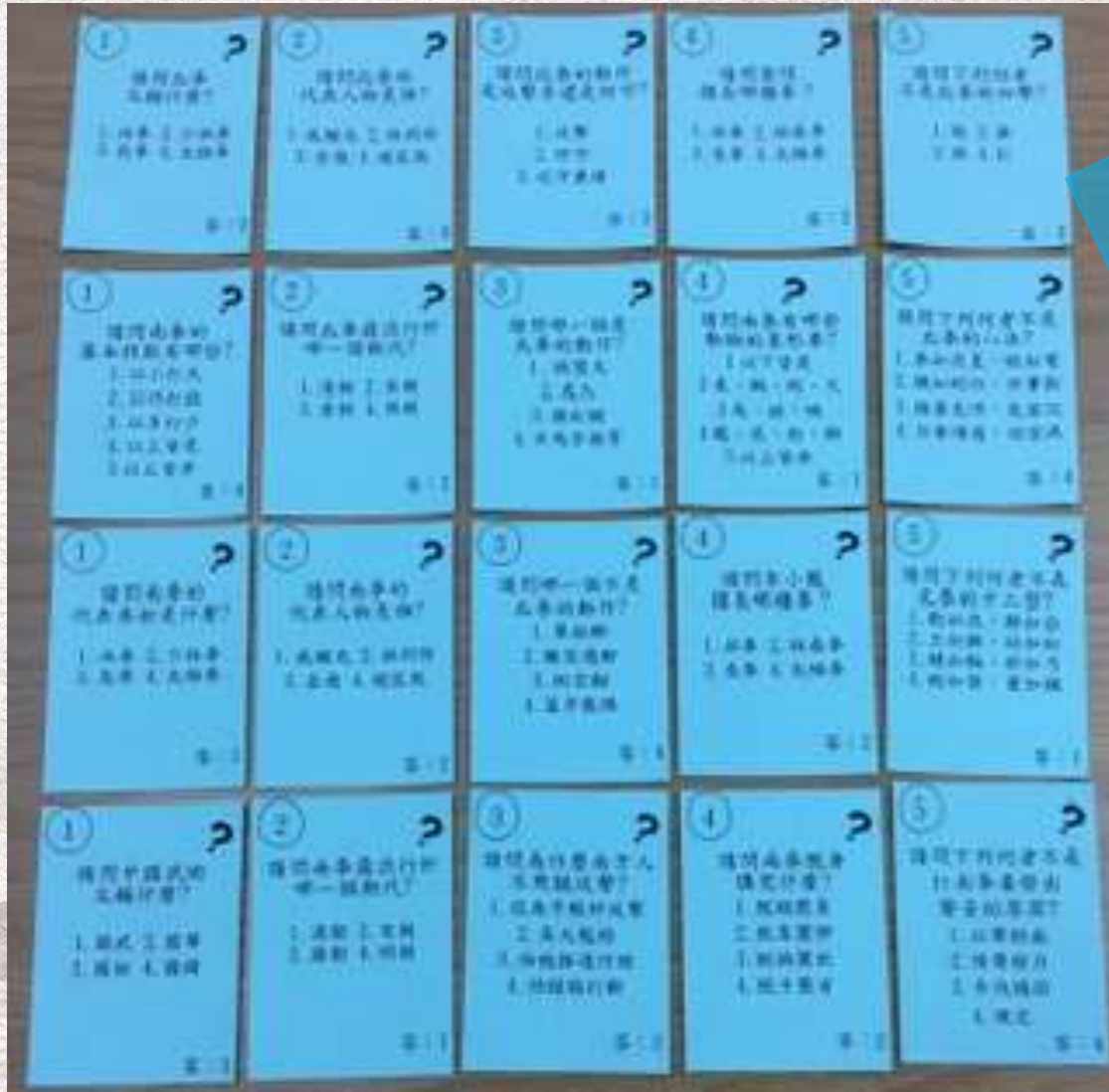
在設計武術桌遊時要兼顧桌遊的**益智性**並提升玩家對**武術**的了解

設計20題卡牌及問卷**問題**

**網路**google武術資料、查詢武術相關**書籍**

訪問**武術教練**

# 自製武術桌遊介紹—問題



5 ?

請問下列何者不是北拳的四擊？

1. 踢 2. 推  
3. 摔 4. 打

答：2

# 第一版桌遊

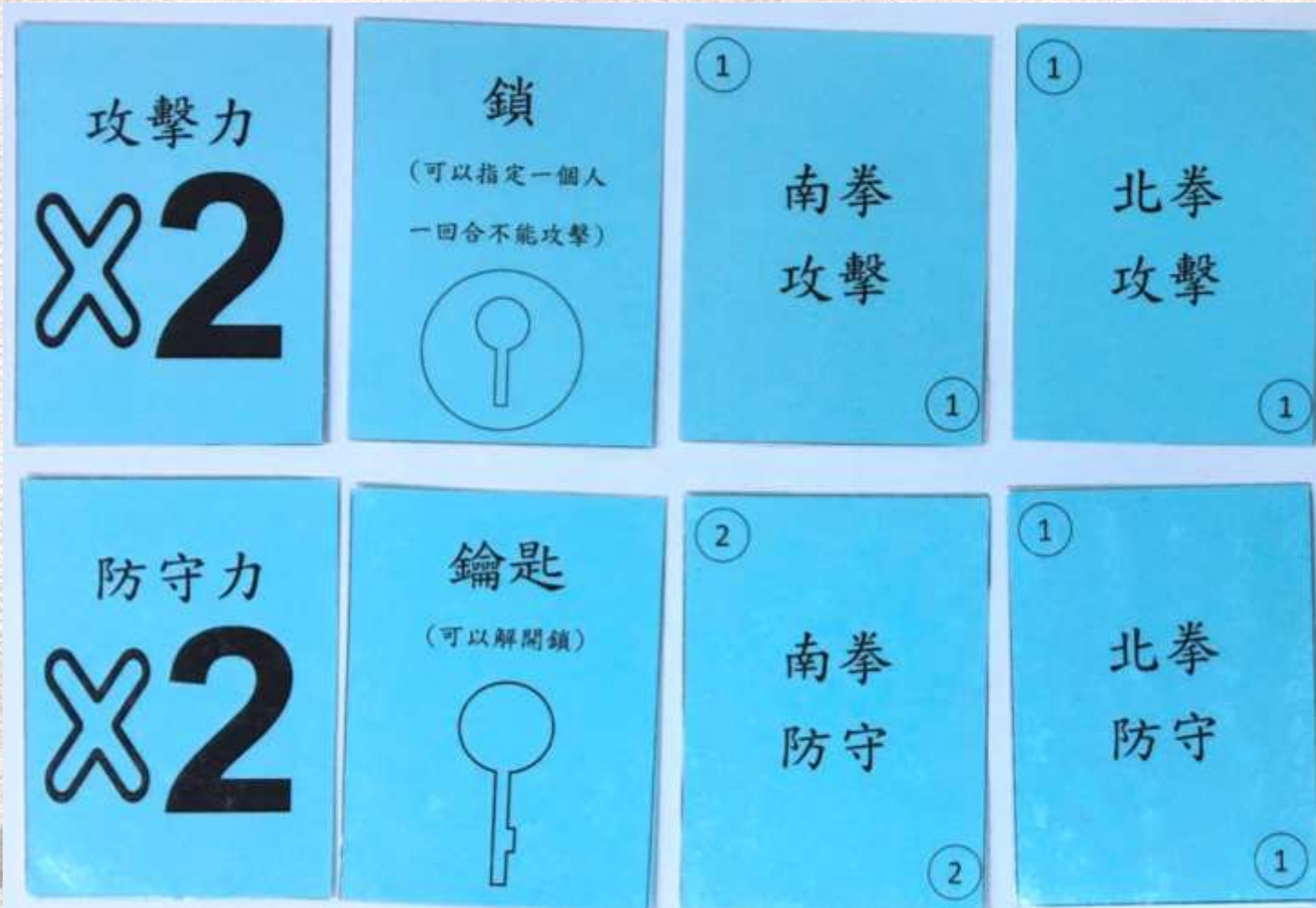


## ● 手繪桌遊所有的道具

➤ 角色卡


➤ 武術卡

# 第二版桌遊



- 將第一版手稿之角色卡掃描變成**圖檔**
- 用**繪圖軟體**繪製武術卡及圖板

# 第三版桌遊

<p>李 小 龍</p> <p>(防守力 x 10)</p>	<p>葉 問</p> <p>(攻擊力 x 10)</p>
<p>3 ?</p> <p>請問哪一個不是北拳的動作?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 單拍腳</li><li>2. 騰空飛腳</li><li>3. 側空翻</li><li>4. 蓋步截橋</li></ol> <p>答：4</p>	 <p>銀猴</p> <p>防守力 X 3 倍 (3次)</p> <p>正</p>

- 增加牌的種類及功能
- 六年級學生玩的版本

# 第四版桌遊



●增加了背面圖案





# 第五版桌遊



## ●將牌分成三個顏色

➤綠色--角色卡

➤粉紅色--攻擊&防守卡

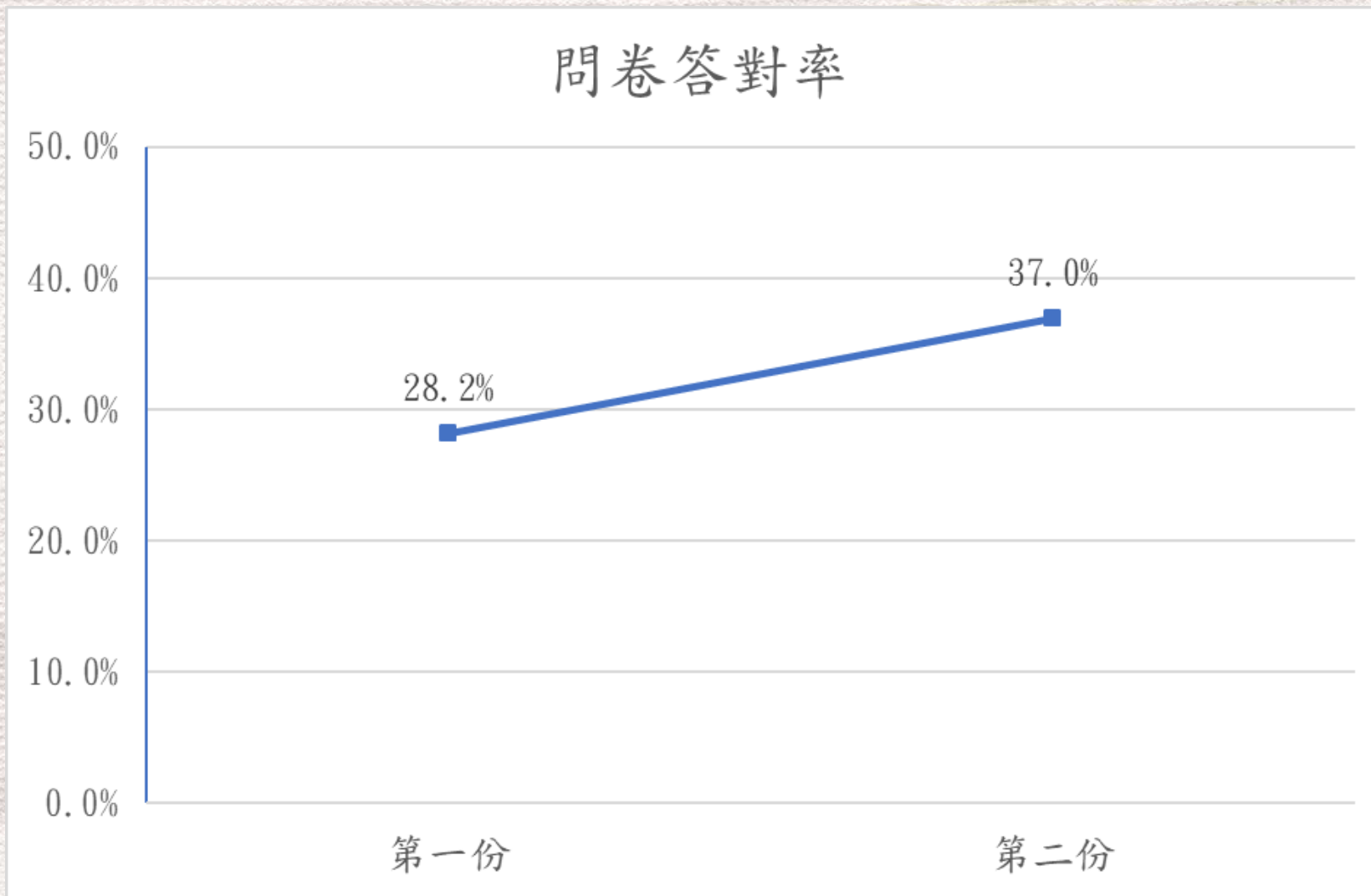
➤藍色--道具卡

## ●修改桌遊遊戲規則

## ●增加道具卡種類

## ●刪減兩張角色卡，增加兩張中性角色卡

# 用問卷調查六年級學生玩過武術桌遊前、後對武術的了解狀況



# 心得

- 這次的研究，讓我們在各方面都有滿滿的收穫，尤其在**自製武術桌遊**方面，讓我們很有成就感
- 在整個研究的過程中，遇到了許多難題，也遇到能力不足而研究整個停止，但我們不放棄，努力自學不足的部分，並主動尋找資源



# 未來發展

- 希望**武術桌遊**能啟發更多人對中國傳統技藝—  
—武術的興趣，藉由武術來鍛鍊身體，強健體  
魄，進而**推廣**這項傳統技藝。



請各班老師把我們的武術桌遊放在班上，讓學生玩並且認識武術





謝謝聆聽