

# 彰化縣 107 學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選 作品說明書

## 第一階段 研究訓練階段

### 一、近二年學校獨立研究課程之規劃

本校自三年級起提供資優學生相關課程服務，主要切分為兩大部分：研究技能培養與獨立研究實踐。

課程訓練重點：

- (一) 邏輯思考能力。
- (二) 觀察力。
- (三) 想像力。
- (四) 創造力。
- (五) 問題解決能力。
- (六) 統整能力。

### 二、學校如何提供該生獨立研究訓練

學校在安排獨立研究課程時，按照學生年級切分為三年級、四年級，以及高年級三層次，說明如下：

- (一) 三年級：針對三年級的資優生，會設計與學科相關的課程以拓展其知識基礎，安排主題探索課程，讓學生嘗試發現研究方向，並隨時記錄感興趣的主題。
- (二) 四年級：在學科加深加廣方面與三年級相同，進入此階段，學生除了蒐集資料之外，同時也開始針對興趣主題進行具體的研究。
- (三) 高年級：每週進行 2-4 節課的獨立研究課程，在教師協助下，學生能對研究主題進行深入研討，理解獨立研究流程，並從中獲得啟發。教師角色為擔任引導討論、技術指導工作，掌握研究計畫安排與進度，並於撰寫或修改研究報告之過程，給予相關建議與支持。

## 第二階段 獨立研究階段

### 一、研究動機

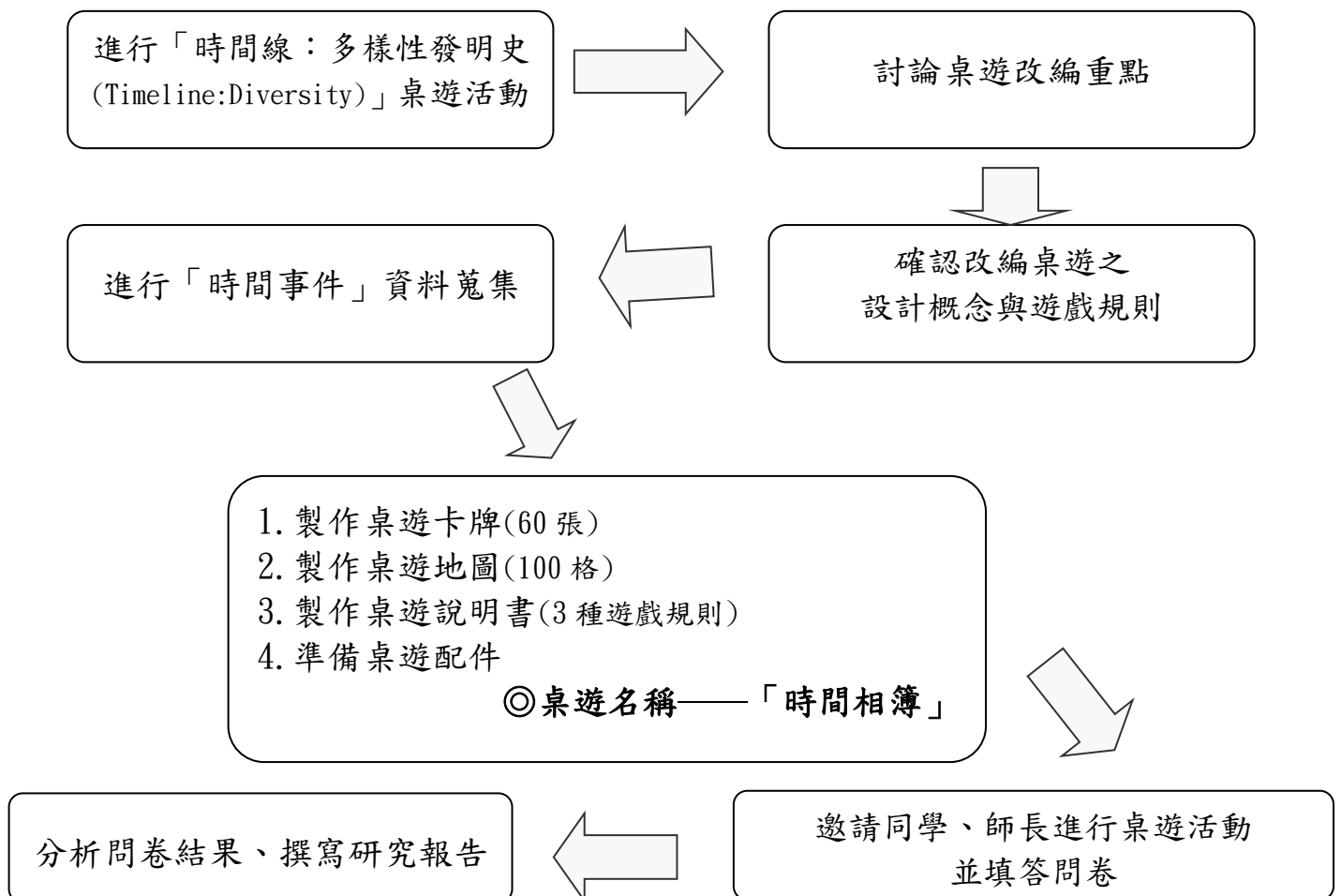
(一)動手做桌遊：我們在平常的生活中，玩過許多桌遊，也曾參加桌遊相關社團；玩桌遊的體驗很開心，我們想：那麼，來試試看自己動手做桌遊，應該也非常有趣（但，可能會有點辛苦吧）。

(二)改造原有桌遊：有特定的桌遊可供參考與改編，對於桌遊設計初學者（像我們這樣，人生第一次嘗試做桌遊）來說，應該會比較容易；有個參考桌遊在旁邊，也覺得比較安心，有一種被守護的感覺。

(三)認識更多歷史：我們想改編「時間線：多樣性發明史」，玩這個桌遊會學到許多關於「發明」、「發現」的歷史；我們想製作屬於自己的桌遊，來了解更多「時間事件」。能夠藉由桌遊學習新知，感覺很棒。

### 二、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

#### (一)研究計畫



## (二)研究問題與目的

1. 完成桌遊改編製作。從「時間線」到「時間相簿」的製作，這是我們給自己的任務，我們非常期待自己的作品，除了體驗桌遊創作的過程，也想藉由研究的進行，學習資料的搜尋與運用：

資料運用	桌遊設計	學習「時間線」桌遊玩法的優點，並加以變化。
	說明書	參考「時間線」說明書，轉換成適合自己的內容安排
	問卷	運用現有問卷之設計技巧，進行問卷題目討論與構思
	卡牌資料	蒐集時間事件資源與圖片，不能與「時間線」重複。

2. 比較原版桌遊與改編版。設計適合的問卷，進行相關項目調查，問卷主旨為觀察與比較「桌遊製作」、「桌遊啟發」與「桌遊特色」：

研究設計	比較原版桌遊「時間線」與改編版「時間相簿」		
	有趣程度	製作精美程度	難易程度
	說明書易懂程度	卡片數量滿意程度	推薦程度
	學到多少	名稱喜歡程度	特別喜好
	感想與建議		

3. 從同學與師長填答問卷的結果，進行桌遊修改或重新思考，讓「時間相簿」桌遊，可以更加有意義，符合我們對桌遊創作的初衷。

## (三)工作進度表

日期	內容
9/3-9/7	討論並確認研究主題
9/10-9/14	桌遊概念設計、構思桌遊規則
9/17-9/21	研究資料蒐集、整理與運用
9/24-9/28	「時間相簿」桌遊製作：
10/1-10/5	
10/8-10/12	
10/15-10/19	
10/22-10/26	

10/29-11/2	問卷構思與設計
11/5-11/9	
11/12-11/16	邀請同學、師長玩「時間相簿」桌遊並填答問卷
11/19-11/23	
11/26-11/30	問卷結果討論與分析
12/3-12/7	研究報告撰寫：〈跟著時間趴趴走——桌遊改編創作與研究〉
12/10-12/14	
12/17-12/21	

### 三、彙整相關文獻

#### (一) 研究方法：問卷調查(問卷研究法相關內容：網路資料整理)

1. 問卷調查定義：問卷調查的形式是由一連串寫好的小問題組成，然後去訪問，收集被訪問者的意見、感受、反應及對知識的認識等。

優點	可以在很短的時間內，收集大量樣本和數據，以一個標準問題列表，順序收取答案數據，日後作類比、統計和分析。
缺點	問卷調查其內容不可能得到百分之百真確的事實，尤其是難於啟齒的個人隱私。

2. 問卷參考範本：「消費者對於○○○網路書局問卷調查表」

問卷範本內容	本研究問卷設計
問卷目的說明⇒使用行為(項目勾選)⇒滿意度調查(程度勾選)⇒基本資料⇒致謝語	問卷目的說明⇒「時間相簿」桌遊體驗(程度勾選)⇒「時間相簿」樂趣多(項目勾選：單選題)⇒「時間相簿」說一說(開放式問答題)⇒基本資料⇒致謝語

3. 問卷分析：李克特量表(likert scale)為最常使用的加總評等量表。以李克特五點尺度量表為例，受訪者從非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意等五個等級中選擇一項，並分別給予5、4、3、2、1等五個指定分數。可由這些分數總和(分數愈高表示愈贊同)，衡量受訪者的整體看法。

#### (二) 原版桌遊「時間線」運用

## 「時間線」桌遊・遊戲規則

### 【起始設置】

1. 將所有卡片沒有標示年代的那面朝上洗混，疊成一個牌堆。
2. 抽一張卡片，翻到有年代那面，放在桌面中央，為時間線起始牌。
3. 玩家從牌堆上拿取 5 張卡片，放在自己面前，不可翻看卡片年代。

### 【遊戲開始】

1. 玩家輪流，從面前卡片中選取一張牌，推測卡面事物可能發生的年代，將卡片放在時間線中你認為最適當的位置。
2. 放好後翻到有年代的那一面，檢視位置是否正確。

(1)位置正確：換下一家出牌。(2)位置錯誤：將此牌棄掉，再拿一張

### 【遊戲結束】最快將自己面前的牌都出玩的玩家獲勝！

「時間線」桌遊



「時間相簿」桌遊運用：卡牌



「時間相簿」桌遊運用：說明書



「時間相簿」桌遊改編：配件



## 「時間線」vs. 「時間相簿」

### 【相同點】

皆有多元主題時間事件

### 【相異點】

**時間線**：收納鐵盒、一種玩法、卡牌精緻印

卡牌、圖文說明書、都要將卡牌放在正確時間位置、適玩年齡相近	刷，較小、遊戲時間較短、遊戲人數可較多 <b>時間相簿</b> ：新增配件（地圖、骰子、棋子、骰子搖搖杯）、新增玩法（3種）、卡牌手繪製作
-------------------------------	--

#### 四、資料分析：「時間相簿」桌遊設計（遊戲人數：2~4人）

##### （一）桌遊名稱（全名為「時間相簿——跟著時間趴趴走」，簡稱「時間相簿」）

桌遊名稱討論過程	過程圖片
1. 關鍵字：時間。桌遊名稱裡必須出現「時間」二個字。如：時間大富翁…… 2. 每人回家至少想3個名稱，再投票。 3. 投票經過如右。共計4輪投票，類似運動比賽方式，先分組「初賽」，所有贏的進行第二次「複賽」；第二次贏的再進行第三次「決賽」；因為最後還有3個名稱都很喜歡，又加了一次「總決賽」。 4. 桌遊名稱：「 <b>時間相簿——跟著時間趴趴走</b> 」。 <b>相簿</b> 指時間事件牌卡。 <b>趴趴走</b> 指桌遊地圖。桌遊名稱與玩法有連結意義。	

##### （二）「時間相簿」遊戲說明

目的	1. 更加認識歷史事件 2. 訓練思考力、判斷力、邏輯推理能力
任務	1. 將卡排放到正確位置 2. 骰骰子並前進步數，看誰最先到終點
<b>【遊戲配件】</b> 1. 遊戲卡片 60 張 2. 棋子 4 個 3. 地圖 1 張(100 格) 4. 六面骰子 2 顆 5. 說明書 1 張 6. 骰子搖搖杯 1 個	<b>注意!</b> ※玩家建議年齡為二年級以上（包括二年級） ※搖搖杯瓶蓋可用來當起點
<b>【遊戲介紹：初階玩法】【遊戲人數】</b> 2-4人 ※以兩人玩家為例來說明，如果玩家為兩人就抽三張卡片，三人抽四張卡片，四人抽五張。	

### 【遊戲規則】

1. 玩家猜拳，決定先後順序。
2. 從卡排堆中抽三張牌，一張當起始牌（可翻開看年代），玩家各拿一張，年代朝下，不能看年代，判斷要放起始卡左邊（早發生）或右邊（晚發生），可不必管別人的卡牌年代（與別人的卡牌不會互相影響排列順序，只須進行年代早晚之左右分類即可）。
3. 等大家放好後，一起翻自己的卡牌，如果你放對了，就可以骰骰子；答錯了，就不能骰骰子。（如果2人同時答對，以手中卡牌年代較早的人先骰骰子；骰骰子的時候，請使用骰子搖搖杯）（一次卡牌使用完畢，請收放在旁邊堆疊；再進行下一次。所有卡牌用完，請先洗牌，再重覆使用，直到有某位玩家走到地圖的終點，遊戲結束）
4. 當你骰完2顆骰子，骰出來的數字以大減小（得到的數字即為棋子於地圖上前進的步數）；若2個數字相同（相減為0），即不可往前（讓棋子在原地圖格跳一下；但若該格有梯子，則須跟隨梯子往上或下的方向移動，不可待在原格不動）



### 【遊戲介紹：進階玩法】

與初階玩法大致相同，只是起始卡不能翻到年代那一面，由此增加玩家的壓力，也增加了刺激感。

### 【遊戲介紹：合作玩法】

其玩法與進階玩法大致相同，抽三張牌後都不可翻開年代，兩人要一起討論如何排放到正確的時間位置，例：七巧板比鈕扣還早發明，先放左邊，膠水比鈕扣還晚發明，放右邊，剩下的鈕扣就放中間，之後一起開牌，答對兩人可骰，答錯兩人都不可骰。



### 【地圖特殊指令解說】

1. 暫停一次：讓其他玩家無條件骰一次骰子（第 11、38 格）
2. 扮鬼臉：前進一格（也可不扮，若不扮，不可前進）※第 35 格
3. 第 54 格的「stop」是為配合第 47 格，其他情況不用停下。
4. 梯子用途：舉例來說，如果走到第 57 格，就要下去第 75 格；相反的，如果走到第 75 格，就要上去第 57 格。如果骰到 0 時，棋子正好是在有梯子的格子，就必須隨梯子的方向移動，不能待在原格不動。



### (三)「時間相簿」製作概念

事項	說明
蒐集時間事件	寫下自己感興趣的主題或事物，並上網查找年代。
繪製桌遊卡片	依自己構想或參考圖片，進行時間事件卡牌構圖。 <b>【構圖原則】</b> 具體、明確、畫面簡單易懂。 <b>【增加難度】</b> 讓時間事件更密集，較難判斷。



繪製桌遊地圖	畫格子 100 格⇨設計梯子（可跳行）⇨設計各種指令（如：暫停 1 次、前進 5 格等）⇨標出格子數字
繪製說明書 （這是製作桌遊裡最難的步驟）	說明書做成禮物形狀（可收合與展開），能引起好奇和興趣。內容：設計概念、遊戲配件、遊戲目標、遊戲介紹（遊戲人數、規則等）、地圖特殊指令解說
桌遊配件：棋子	棋子在地圖上往前、往後，先到終點的人贏。
桌遊配件：骰子	2 顆骰子上的數字相減，即為棋子能前進之步數，可增添遊戲的趣味與變化。
製作材料、工具	色鉛筆、旋轉蠟筆、鉛筆、橡皮擦、美工刀、剪刀、尺、白色紙卡、淺黃紙卡、白色影印紙、卡套等。
桌遊製作要點	1. 建議使用 2B 鉛筆，不要用自動鉛筆，自動鉛筆容易割紙，會留下痕跡。 2. 要在紙卡下墊白紙，以免構圖時不小心畫到桌面，另一方面也可防止弄髒牌卡或說明書。
工作分配原則	為使研究有效率進行，大多是以興趣或專長分配工作，同時也要盡可能嘗試其他工作，豐富自己的研究體驗。工作大致分成記錄、設計、創意與其他（工作內容：研究記錄、查詢資料、繪製卡片、設計地圖、設計問卷、說明書製作、參與討論、寫報告、簡報製作等）
創客精神	把腦海中的夢想實際創作出來，會經歷一些辛苦，畢竟，用「想」的比用「做」的還簡單；但我們既然決定以「團隊」參加獨立研究，就不能中途放棄，而事實也證明，我們的潛力真的無限，只要我們願意為自己創造機會；很開心，我們有堅持到最後。
桌遊自評	【優點】製作精美，玩法多，地圖多元化，禮物造型說明書令人想打開。 【改進】卡牌增多，數量夠才不用一直輪牌，也比較不易被記住年代；說明書變大，且更簡略說明。

	<p><b>【困擾】</b>說明書的敘述要考慮玩家閱讀的理解性，很不容易；畫卡片有時會花很多時間，查時間事件的年代也很費時，但這個過程能學到許多東西。</p> <p><b>【學到】</b>時間事件、寫報告和查資料的技巧。</p> <p><b>【給同伴與自己的話】</b>合作時效率很高。很感謝做出有趣的桌遊；畫了好多卡片，真是辛苦呀！</p>
--	---

## 五、研究結果與討論

### (一) 玩家資料 (參與人數：共 9 人)

人員	二年級	五年級	六年級	老師
人數	3	1	1	4
年齡建議	建議本遊戲玩家年齡為二年級以上，除考慮玩家自行閱讀說明書與卡牌的方便，也是因為擔心更小、不懂事的小孩會有誤食桌遊小零件的可能			

### (二) 問卷統整與分析

研究設定	樣本數：9 (由 4 名老師、5 名同學參與桌遊試玩活動並填答問卷) 積分方式：採行「李克特五點尺度量表」，進行加總評等。		
<b>研究主旨：比較原版桌遊「時間線」與改編版「時間相簿」</b>			
有趣程度		製作精美程度	
老師：2 者相同		老師：「時間相簿」勝	
同學：「時間相簿」勝		同學：「時間相簿」勝	
作者：「時間相簿」勝		作者：「時間相簿」勝	
說明書易懂程度		卡片數量滿意程度	
老師：2 者相同		老師：「時間線」勝	
同學：「時間相簿」勝		同學：2 者相同	
作者：「時間相簿」勝		作者：「時間線」勝	
學到多少		名稱喜歡程度	
老師：2 者相同		老師：2 者相同	
同學：2 者相同		同學：「時間相簿」勝	
作者：「時間相簿」勝		作者：「時間相簿」勝	
◎以上依據問卷加總積分進行比較。			

特別喜好 (時間線)	特別喜好 (時間相簿)	特別喜好 (時間相簿玩法)
老師：遊戲卡片	老師：遊戲規則	老師：進階、合作
同學：遊戲卡片	同學：遊戲卡片	同學：進階玩法
作者：盒子	作者：地圖	作者：合作玩法
◎以上依據問卷勾選題項目數量統計。		
<b>研究發現</b>		
<p><b>【老師觀點】</b></p> <p>(1)「卡片數量滿意程度」與「推薦程度」，「時間線」積分較高。</p> <p>(2)「製作精美程度」與「難易程度」，「時間相簿」積分較高。</p> <p>(3)其他差異項目，「時間相簿」與「時間線」積分皆相同。</p> <p>(4)老師喜歡「時間線」的遊戲卡片，喜歡「時間相簿」的規則，特別喜歡「進階」與「合作」玩法。</p> <p><b>【學生觀點】</b></p> <p>(1)「學到多少」與「卡片數量滿意程度」，「時間相簿」與「時間線」積分相同。</p> <p>(2)其他差異項目，「時間相簿」積分皆較高。</p> <p>(4)學生喜歡「時間線」與「時間相簿」的遊戲卡片，特別喜歡「進階」玩法。</p> <p><b>【作者觀點】</b></p> <p>(1)「卡片數量滿意程度」，「時間線」積分較高。</p> <p>(2)其他差異項目，「時間相簿」積分皆較高。</p> <p>(3)作者特別喜歡「合作」玩法。喜歡「時間線」的盒子（「時間相簿」沒有盒子），喜歡「時間相簿」的地圖（「時間線」沒有地圖），亦即，作者喜歡桌遊獨有的部分，這是個有趣的現象，作者本身很能體會。</p>		
<b>統整分析</b>		
<p>(1)老師對 2 個桌遊的感受相近。</p> <p>(2)學生明顯偏愛「時間相簿」。</p> <p>(3)作者在特別喜好的部分，與老師和學生的選擇不太相同。</p>		

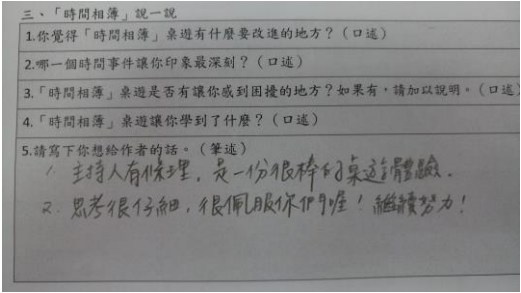
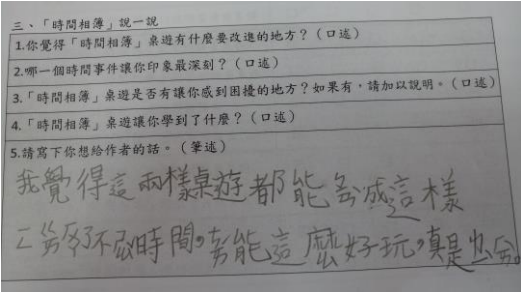
### 原因探討

1. 參與桌遊試玩的學生，大部分都是我們的好朋友，難免會有「友情分數」；但也可能是我們的「時間相簿」桌遊真的做得很不錯。
2. 參與桌遊試玩的老師，都玩得很認真，想給我們有用的意見，除了鼓勵、誇獎我們的創作之外，對桌遊也有自己的判斷標準與中肯建議，不會像同學那樣，覺得一定是我們做的「時間相簿」比較好。
3. 「時間相簿」的整體設計或許較吸引小孩，可能是卡片風格、遊戲玩法等，比較符合小孩的期待。
4. 大人對「時間線」的接受度比小孩高，畢竟「時間線」是一款已在市面發售的桌遊商品，必定有通過普遍的認同。
5. 樣本數不多，只能看出目前的情況；假若有機會讓更多人試玩桌遊（特別是要請不認識的人來玩），結果或許會和現在不同。
6. 作者有桌遊製作體驗，對作品的觀點會與其他單純玩的人不同。
7. 綜合大家的積分，雖然「時間相簿」在這次試玩中表現不錯，但我們並沒有覺得很得意，知道這個桌遊其實還有許多進步空間。

### 問卷意見整理

1. 說明書要改進，讓大家閱讀流暢。
  2. 遊戲設計應該更明確，內容也要更豐富。
  3. 地圖的格子數量與指令內容要調整。
  4. 卡片數量再多做一些，遊戲會比較好玩、有挑戰性。
  5. 大家都覺得可以藉由桌遊活動，學習到事物發明的歷史。
  6. 有個老師覺得我們的說明書很好，和大部分的人感覺不同。
  7. 大家印象深刻的時間事件都不一樣。
  8. 可以多增加彰化在地的時間事件。
- 註：當初我們也曾考量製作「彰化時間事件專輯」，後來覺得還是先製作普遍事物時間事件，較能讓多數人覺得好玩，如：我們若想介紹這個桌遊給香港的朋友，卡牌內容都是有關彰化的時間事件，他可能就會玩得很累，因為幾乎都不認識；因此，我們先嘗試以自己感興趣的一般事物進行製作，未來有機會，也許就能發展在地歷史與時間事件的桌遊。

### (三) 遊戲感想 (問卷填答：請寫下你想給作者的話)

老師感想 (圖片舉例)	同學感想 (圖片舉例)
	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主持人有條理，是一次很棒的桌遊體驗。</li> <li>2. 思考很仔細，很佩服你們喔！ 繼續努力！</li> <li>3. 設計得很好，且插畫畫得很好，會讓人想再繼續玩下去。</li> <li>4. 用心製作和多變的玩法，讓人想一直玩下去，都不想停下來。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓我看到更多不一樣的東西。</li> <li>2. 希望這個桌遊能讓更多人看見</li> <li>3. 我覺得你們做得很棒。</li> <li>4. 這個桌遊玩法很好，也做得很漂亮，加油！</li> <li>5. 我覺得這兩樣桌遊都能變成這樣，應該花了不少時間，才能這麼好玩，真是厲害。</li> </ol>
<p>【作者感想】大家的鼓勵，是我們的動力，之後會融合大家的意見，以及我們的新想法，進行桌遊修改，相信「時間相簿」會變得更好玩。</p>	

## 六、評鑑與檢討

### (一) 省思與收穫

〈跟著時間趴趴走——桌遊改編創作與研究〉		
項目	省思	收穫
研究動機	桌遊創作主旨：認識歷史、比較原版桌遊與改編創作版的差異。	遊戲啟發：更加認識歷史，也讓自己的思考推理能力與創意發揮更好。
擬定正式計畫	研究流程：完成桌遊製作⇒請人試玩⇒填問卷⇒分析結果⇒統整討論⇒寫報告⇒練習發表	本遊戲適合小孩與大人玩，可以邀請同學、老師試玩與填問卷，並觀察大人與小孩觀點之異同。

研究問題	想知道自己改編創作桌遊的能力，並可從桌遊活動中學到新知識。	桌遊改編重點：查詢新的時間事件、改變遊戲規則、增加遊戲配件。
工作進度表	每週安排進度，使自己更有規劃與踏實的心情	按照既定時間完成，讓我們對自己更有責任感。
彙整相關文獻	認識問卷研究法，體會到想問卷题目的不易，要仔細想才有好題目。	透過桌遊改編創作，我們有多方面的學習，也更加明白研究的堅持精神。
資料分析	桌遊設計：我們的改編版桌遊有 3 種玩法，希望可以帶給玩家更豐富的遊戲樂趣與刺激感。	桌遊小創客：經歷這次從「想」到「做」的過程，我們更理解自造者(Maker)的意義與熱情。
研究結果與討論	問卷發現：小孩覺得「時間相簿」較好，大人覺得「時間線」與「時間相簿」兩個差不多。另外，「時間相簿」的「進階玩法」較受歡迎。	1. 若試玩者更多，問卷報告則可更加準確。 2. 「時間線」與「時間相簿」都可讓人學到東西。 3. 若從作者的角度，我們最喜歡的是「合作玩法」
研究心得		
<p style="text-align: center;"><b>【本研究優點】</b></p> 1. 說明書有插圖 2. 地圖有特別的格子 3. 能學到歷史 4. 有請人來玩自製桌遊	<p style="text-align: center;"><b>【感想】</b></p> 1. 製作桌遊很辛苦 2. 說明書比卡片難 3. 完成有成就感	<p style="text-align: center;"><b>【建議】</b></p> 可提前一學期研究，時間應能更充裕。

## (二) 研究紀錄

### 1. 「時間相簿」桌遊試玩

(1)活動準備：用週四下午進行桌遊試玩活動，共有 9 人參與（4 個老師，5 個同學），參加者會收到一張特製的邀請卡，活動完成之後，

也會得到一份有趣的禮物。

「時間相簿」桌遊活動流程	
2種桌遊試玩 (原版、改編版)	閱讀說明書⇒了解遊戲規則⇒認識桌遊配件(改編版桌遊有增加遊戲配件)⇒進行桌遊試玩
填寫問卷 (鼓勵多敘述)	第一大題自行填寫⇒第二大題自行填寫與口述(我們進行紙筆記錄)⇒第三大題前4題口述,第5題筆述。
小禮物	選擇適合的色紙⇒製作手工書籤(一大一小)

(2)活動進行：桌遊試玩共分成2組來進行。

組	日期/時間	創作者	活動觀察
1	107.11.15(四) 下午第1~3節	我們輪流當玩家與主持人,共同參與桌遊活動,進行遊戲規則說明	大家都玩得很開心。 小孩臉上帶著微笑,大人也說覺得滿有趣的
2	107.11.22(四) 下午第1~3節		

### 【感想】

能夠將自己做的桌遊與大家同樂,真的覺得很感動;雖然桌遊還有許多須改進的地方,但大家都是鼓勵我們的心情來參加這個試玩活動,給我們許多寶貴的意見,讓我們很有收穫,也感受到大家的溫暖與期待。

我們的問卷裡,有些題目是讓玩家填答,有些則是讓我們現場訪問記錄;訪問記錄對我們來說是一種很新鮮的體驗,因為必須在短時間內,將受訪者說的話,盡可能記錄下來,特別是要能判斷並抓住關鍵的詞句,過程很有挑戰性,記錄完之後,我們都累了。

另外,我們也覺得,在講解遊戲規則時,如果能夠更流暢一點,應該會更好。原本老師是要求我們在正式讓大家試玩之前,至少必須先自己排練一次怎麼進行整個試玩活動,包括如何主持、示範與講解,但我們覺得應該現場直接講就可以了,再加上時間有點不夠用,所以沒有事先好好練習,直到實地上場時,才明白為什麼老師要這麼要求了。雖然試玩活動最後有圓滿達成任務,但我們覺得自

己應該有能力可以表現更好。

在整個桌遊試玩過程中，我們做得最好的，應該是時間的掌握。我們的試玩流程會先讓大家玩原版的「時間線」桌遊，之後會接著玩我們創作的改編版「時間相簿」桌遊，而「時間相簿」桌遊裡面又包含了3種玩法，亦即原版和改編版桌遊加起來總共有4種玩法必須進行；玩完桌遊之後，也要留時間讓大家填答問卷和製作小禮物……真的很忙碌。老師提醒我們要規劃時間，這件事我們就有乖乖聽老師的話了，我們為每個小活動擬定了進行與輪替的時間點，並確實執行；後來，在下午4點放學以前，就完成了所有該做的工作，並且還有剩下時間，可以進行桌遊活動後的「檢討會」。

經過這次桌遊試玩活動之後，我們深刻明白了事先準備與安排的重要，也會將這個體悟，運用在生活中的其他地方，希望我們可以練習用更完整而優雅的態度來完成許多事。而從問卷調查中，我們獲得了許多建議，這是一件讓人很感謝的事，對於桌遊設計初學者的我們來說，這也是讓我們繼續前進的動力。

## 2. 「時間相簿」桌遊修改或重新思考

- (1)可增加不規則地圖，讓玩家自由選擇不同的地圖關卡，增加樂趣。
- (2)時間事件卡牌再畫多一點，能玩更久，也比較不容易被記憶；另外，可考慮製作有關在地歷史與時間事件的桌遊。
- (3)將作品（包含卡片、地圖、說明書）彩色影印，與更多人分享。
- (4)重新製作桌遊說明書，可考慮變成小書形式，讓內容與圖文說明有充裕的空間，得以寫得更詳細、更易懂，更能表達出我們的想法。
- (5)可增加「空白卡」（附帶卡套），給玩家繪製新的時間事件牌卡，玩家畫完可選擇自己留存或回贈給我們。
- (6)關於「桌遊收納」，可再進行思考，主要以「美觀」與「防水」為主要訴求，因此有可能必須精簡配件，例如：將「骰子搖搖杯」變小、將「地圖」變小或變成可拆解式，也可考慮直接將地圖畫在桌遊收納盒上（方便攜帶並節省空間），這樣應該會更加有設計感與創意。



## 七、參考資料

### (一) 桌遊 (查詢日期：107.12.03)

時間線：多樣性發明史(Timeline:Diversity)(Frédéric Henry 設計)
出版：Asmodee · 玩家人數：2-8 · 遊戲時間：15 分鐘
<a href="http://indigo27.pixnet.net/blog/post/37618622-%5B%E6%A1%8C%E9%81%8A%E4%BB%8B%E7%B4%B9%5D-%E6%99%82%E9%96%93%E7%B7%9A%EF%BC%9A%E5%A4%9A%E6%A8%A3%E6%80%A7%E7%99%BC%E6%98%8E%E5%8F%B2timeline%3Adiver">http://indigo27.pixnet.net/blog/post/37618622-%5B%E6%A1%8C%E9%81%8A%E4%BB%8B%E7%B4%B9%5D-%E6%99%82%E9%96%93%E7%B7%9A%EF%BC%9A%E5%A4%9A%E6%A8%A3%E6%80%A7%E7%99%BC%E6%98%8E%E5%8F%B2timeline%3Adiver</a>

(二)「桌遊小創客」概念：雲林科大推廣教育中心——小創客動手做桌遊 <http://anx.yuntech.edu.tw/course/ANX/58183506df3e7e200757e738>

### (三) 問卷研究相關

問卷參考範本：「消費者對於○○○網路書局問卷調查表」 <a href="https://campus.clvsc.tyc.edu.tw/xms/read_attach.php?id=2472">https://campus.clvsc.tyc.edu.tw/xms/read_attach.php?id=2472</a>
「問卷」定義 (查詢日期：107.12.02) <a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%95%8F%E5%8D%B7%E8%AA%BF%E6%9F%A5">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%95%8F%E5%8D%B7%E8%AA%BF%E6%9F%A5</a>
問卷討論：態度衡量 (查詢日期：107.12.07) <a href="http://bmanagement2.nhu.edu.tw/download.php?filename=75_a6246181.pdf&amp;dir=personal_subject/&amp;title=%E6%9B%B8%E5%A0%B1%E8%A8%8E%E8%AB%96-%E6%85%8B%E5%BA%A6%E8%A1%A1%E9%87%8F">http://bmanagement2.nhu.edu.tw/download.php?filename=75_a6246181.pdf&amp;dir=personal_subject/&amp;title=%E6%9B%B8%E5%A0%B1%E8%A8%8E%E8%AB%96-%E6%85%8B%E5%BA%A6%E8%A1%A1%E9%87%8F</a>
問卷分析：李克特量表 (查詢日期：107.12.07) <a href="http://www.hansshih.com/post/85896228250/%E6%9D%8E%E5%85%8B%E7%89%B9%E9%87%8F%E8%A1%A8-likert">http://www.hansshih.com/post/85896228250/%E6%9D%8E%E5%85%8B%E7%89%B9%E9%87%8F%E8%A1%A8-likert</a>

### (四) 時間事件查詢 (查詢日期：107.9.20~107.10.19)

No.	出現	年代	資料來源
1	鐻	1898	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%95%AD">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%95%AD</a>
2	毛筆	-1600	<a href="https://kknews.cc/zh-tw/culture/bxmx5yj.html">https://kknews.cc/zh-tw/culture/bxmx5yj.html</a>
3	迴紋針	1899	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%9E%E5%BD%A2%E9%92%88">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%9E%E5%BD%A2%E9%92%88</a>
4	鏡子	-6500	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%8F%A1">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%8F%A1</a>
5	抽取面紙	1924	<a href="https://www.ettoday.net/dailemon/post/3005">https://www.ettoday.net/dailemon/post/3005</a>
6	液晶螢幕	1961	<a href="http://chiuphysics.cgu.edu.tw/yun-ju/cguweb/sciknow/phynews/liquidcrystal.htm">http://chiuphysics.cgu.edu.tw/yun-ju/cguweb/sciknow/phynews/liquidcrystal.htm</a>
7	籃球	1891	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AF%AE%E7%90%83">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AF%AE%E7%90%83</a>
8	電池	1880	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%9E%E6%AD%B7%E5%B1%B1%E5%B7%E7%BE%85%C2%B7%E4%BC%8F%E6%89%93">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%9E%E6%AD%B7%E5%B1%B1%E5%B7%E7%BE%85%C2%B7%E4%BC%8F%E6%89%93</a>
9	稻米	-8200	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A8%BB">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A8%BB</a>
10	紡織品	-4000	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B4%A1%E7%B9%94">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B4%A1%E7%B9%94</a>

11	插座	1904	<a href="http://eportfolio.lib.ksu.edu.tw/~4980K077/wiki/index.php/%E4%BA%A4%E6%B5%81%E9%9B%BB%E6%BA%90%E6%8F%92%E9%A0%AD%E8%88%87%E6%8F%92%E5%BA%A7">http://eportfolio.lib.ksu.edu.tw/~4980K077/wiki/index.php/%E4%BA%A4%E6%B5%81%E9%9B%BB%E6%BA%90%E6%8F%92%E9%A0%AD%E8%88%87%E6%8F%92%E5%BA%A7</a>
12	彰基	1896	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BD%B0%E5%8C%96%E5%9F%BA%E7%9D%A3%E6%95%99%E9%86%AB%E7%99%82%E8%B2%A1%E5%9C%98%E6%B3%95%E4%BA%BA">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BD%B0%E5%8C%96%E5%9F%BA%E7%9D%A3%E6%95%99%E9%86%AB%E7%99%82%E8%B2%A1%E5%9C%98%E6%B3%95%E4%BA%BA</a>
13	OK 超商	1988	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/OK%E8%B6%85%E5%95%86">https://zh.wikipedia.org/wiki/OK%E8%B6%85%E5%95%86</a>
14	OK 繡	1920	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%82%A6%E8%BF%AA_(%E5%88%9B%E5%8F%AF%E8%B4%B4)">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%82%A6%E8%BF%AA_(%E5%88%9B%E5%8F%AF%E8%B4%B4)</a>
15	電影	1888	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%BD%B1">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%BD%B1</a>
16	棉花糖	1900	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%89%E8%8A%B1%E7%B3%96_(%E6%A3%89%E7%B5%AE%E7%8B%80)">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%89%E8%8A%B1%E7%B3%96_(%E6%A3%89%E7%B5%AE%E7%8B%80)</a>
17	保齡球	-7200	<a href="https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20050902000013KK19615">https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20050902000013KK19615</a>
18	炸彈	1849	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%82%B8%E5%BC%B9">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%82%B8%E5%BC%B9</a>
19	鹽	-6050	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%90%E7%9A%84%E5%8E%86%E5%8F%B2">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%90%E7%9A%84%E5%8E%86%E5%8F%B2</a>
20	棒球	1839	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%92%E7%90%83">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%92%E7%90%83</a>
21	煙火	1000	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%83%9F%E7%81%AB">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%83%9F%E7%81%AB</a>
22	鉛筆	1564	<a href="https://www.bdk.com.tw/news_detail.asp?PKey=aB32aB32aB35aB35">https://www.bdk.com.tw/news_detail.asp?PKey=aB32aB32aB35aB35</a>
23	醬油	-1500	<a href="http://www.olong.com.tw/culture_01.html">http://www.olong.com.tw/culture_01.html</a>
24	Google	1998	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/Google">https://zh.wikipedia.org/wiki/Google</a>
25	手錶	1868	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A8%88%E6%99%82%E5%B7%A5%E5%85%B7%E7%9A%84%E6%AD%B7%E5%8F%B2">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A8%88%E6%99%82%E5%B7%A5%E5%85%B7%E7%9A%84%E6%AD%B7%E5%8F%B2</a>
26	燈泡	1879	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BD%E7%86%BE%E7%87%88">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BD%E7%86%BE%E7%87%88</a>
27	棉花棒	1920	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%89%E8%8A%B1%E6%A3%92">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A3%89%E8%8A%B1%E6%A3%92</a>
28	拉密	1930	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8B%89%E5%AF%86">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8B%89%E5%AF%86</a>
29	鈕扣	1300	<a href="http://www.kissntellvintage.com/chineseblog/2015/6/5/ruc5r9lzt op62khh2hdj54v0owp4s5">http://www.kissntellvintage.com/chineseblog/2015/6/5/ruc5r9lzt op62khh2hdj54v0owp4s5</a>
30	塑膠袋	1902	<a href="http://www.yungwenplastic.com/zh/2017/05/24/%E5%A1%91%E8%86%A0%E8%A2%8B%E6%98%AF%E8%AA%B0%E7%99%BC%E6%98%8E%E7%9A%84%EF%BC%9F/">http://www.yungwenplastic.com/zh/2017/05/24/%E5%A1%91%E8%86%A0%E8%A2%8B%E6%98%AF%E8%AA%B0%E7%99%BC%E6%98%8E%E7%9A%84%EF%BC%9F/</a>
31	便利貼	1970	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BE%BF%E5%88%A9%E8%B2%BC">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BE%BF%E5%88%A9%E8%B2%BC</a>
32	保溫杯	1892	<a href="https://www.foodnext.net/column/columnist/paper/411142113">https://www.foodnext.net/column/columnist/paper/411142113</a>
33	七巧板	1194	<a href="https://baike.baidu.com/item/%E7%87%95%E5%87%A0%E5%9B%BE/394643?fromtitle=%E3%80%8A%E7%87%95%E5%87%A0%E5%9B%BE%E3%80%8B&amp;fromid=5007723">https://baike.baidu.com/item/%E7%87%95%E5%87%A0%E5%9B%BE/394643?fromtitle=%E3%80%8A%E7%87%95%E5%87%A0%E5%9B%BE%E3%80%8B&amp;fromid=5007723</a>

34	金牌	1120	<a href="http://blog.udn.com/200power/54538820">http://blog.udn.com/200power/54538820</a>
35	衣架	1869	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A1%A3%E6%9E%B6">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A1%A3%E6%9E%B6</a>
36	近視眼鏡	1250	<a href="http://www.chinamyopia.org/media/nominuslens-CH2.pdf">http://www.chinamyopia.org/media/nominuslens-CH2.pdf</a>
37	奧運開始 (現代)	1896	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%A5%E6%9E%97%E5%8C%B9%E5%85%8B%E8%BF%90%E5%8A%A8%E4%BC%9A%E7%8F%BE%E4%BB%A3%E5%A5%A7%E6%9E%97%E5%8C%B9%E5%85%8B%E9%81%8B%E5%8B%95%E6%9C%83">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%A5%E6%9E%97%E5%8C%B9%E5%85%8B%E8%BF%90%E5%8A%A8%E4%BC%9A%E7%8F%BE%E4%BB%A3%E5%A5%A7%E6%9E%97%E5%8C%B9%E5%85%8B%E9%81%8B%E5%8B%95%E6%9C%83</a>
38	夾鏈袋	1954	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%BE%E9%8F%88%E8%A2%8B">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%BE%E9%8F%88%E8%A2%8B</a>
39	膠帶	1901	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%86%A0%E5%B8%B6">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%86%A0%E5%B8%B6</a>
40	冰的食用	-300	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%86%B0%E6%B7%87%E6%B7%8B">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%86%B0%E6%B7%87%E6%B7%8B</a>
41	熱氣球	1783	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B0%94%E7%90%83_(%E8%88%AA%E7%A9%BA%E5%99%A8)">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B0%94%E7%90%83_(%E8%88%AA%E7%A9%BA%E5%99%A8)</a>
42	橡皮擦	1770	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A9%A1%E7%9A%AE%E6%93%A6">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A9%A1%E7%9A%AE%E6%93%A6</a>
43	隨身碟	1998	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%97%AA%E5%AD%98%E7%9B%98">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%97%AA%E5%AD%98%E7%9B%98</a>
44	滑板	1963	<a href="https://blog.allrover.com.tw/1stmassiveskateboard/">https://blog.allrover.com.tw/1stmassiveskateboard/</a>
45	信用卡	1950	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BF%A1%E7%94%A8%E5%8D%A1">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BF%A1%E7%94%A8%E5%8D%A1</a>
46	原子筆	1930	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8E%9F%E5%AD%90%E7%AD%86">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8E%9F%E5%AD%90%E7%AD%86</a>
47	紙	-179	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%80%A0%E7%BA%B8%E6%9C%AF">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%80%A0%E7%BA%B8%E6%9C%AF</a>
48	豆腐	-164	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B1%86%E8%85%90">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B1%86%E8%85%90</a>
49	彩色電視	1946	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BD%A9%E8%89%B2%E9%9B%BB%E8%A6%96">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BD%A9%E8%89%B2%E9%9B%BB%E8%A6%96</a>
50	E-mail	1971	<a href="https://www.techbang.com/posts/41830-email-ray-tomlinson-the-symbol-the-father-of-inventor-died-at-the-age-of-74">https://www.techbang.com/posts/41830-email-ray-tomlinson-the-symbol-the-father-of-inventor-died-at-the-age-of-74</a>
51	冰箱	1834	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%86%B0%E7%AE%B1">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%86%B0%E7%AE%B1</a>
52	郵票	1840	<a href="https://www.post.gov.tw/post/internet/Child/postal_history_1.jsp">https://www.post.gov.tw/post/internet/Child/postal_history_1.jsp</a>
53	7-Eleven	1927	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/7-Eleven">https://zh.wikipedia.org/wiki/7-Eleven</a>
54	烤箱	1830	<a href="http://www.epochtimes.com/b5/18/9/10/n10702643.htm">http://www.epochtimes.com/b5/18/9/10/n10702643.htm</a>
55	Facebook	2004	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/Facebook">https://zh.wikipedia.org/wiki/Facebook</a>
56	沖水馬桶	1778	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8A%BD%E6%B0%B4%E9%A6%AC%E6%A1%B6">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8A%BD%E6%B0%B4%E9%A6%AC%E6%A1%B6</a>
57	iPhone	2007	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/IPhone_(%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%BB%A3)">https://zh.wikipedia.org/wiki/IPhone_(%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%BB%A3)</a>
58	水泥	1824	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B0%B4%E6%B3%A5">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B0%B4%E6%B3%A5</a>
59	麥克風	1877	<a href="http://www.oceanictech.com.tw/technology_detail.php?newsId=QCUlXiQjNTNAJSVeJCM=">http://www.oceanictech.com.tw/technology_detail.php?newsId=QCUlXiQjNTNAJSVeJCM=</a>
60	膠水	1942	<a href="https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%BB%8F%E5%90%88%E5%89%82">https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%BB%8F%E5%90%88%E5%89%82</a>

## 八、附件

### (一) 問卷設計——「時間相簿」桌遊試玩活動

親愛的同學，您好：

這是一份對「時間相簿」桌遊進行調查的問卷，我們想知道您對「時間相簿」桌遊的感想與建議，希望您能為我們填寫此份問卷。問卷內容將做為本次研究之用，問卷內容不會對外公布，請安心作答。謝謝您的合作！

(本研究的重點：比較原始版「時間線」與改編版「時間相簿」之差異。)

\* \* \* \* \*

一、「時間相簿」桌遊體驗 (每題請勾選一個最符合的答案)

項 目	(5) 非常 同意	(4) 同 意	(3) 不 同 普 通	(2) 不 同 意	(1) 非 常 不 同 意
1 我覺得「時間線」桌遊很有趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 我覺得「時間相簿」桌遊很有趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 我覺得「時間線」的說明書清楚易懂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 我覺得「時間相簿」的說明書清楚易懂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 我覺得玩「時間線」能學到許多東西	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 我覺得玩「時間相簿」能學到許多東西	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 我覺得「時間線」桌遊製作精美	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 我覺得「時間相簿」桌遊製作精美	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 我覺得「時間線」遊戲卡片數量足夠	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 我覺得「時間相簿」遊戲卡片數量足夠	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 我喜歡「時間線」桌遊的名字	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 我喜歡「時間相簿」桌遊的名字	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 我覺得「時間線」桌遊的難易度適中	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 我覺得「時間相簿」桌遊的難易度適中	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 我會把「時間線」桌遊推薦給別人	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16 我會把「時間相簿」桌遊推薦給別人	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

二、「時間相簿」樂趣多 (單選題)

1.請問您最喜歡原始版「時間線」桌遊的哪個部分？為什麼？\_\_\_\_\_

盒子  
 遊戲卡片  
 遊戲規則  
 說明書  
 其他\_\_\_\_\_

2.請問您最喜歡改編版「時間相簿」桌遊的哪個部分？為什麼？\_\_\_\_\_

地圖  
 遊戲卡片  
 遊戲規則  
 遊戲配件  
 說明書  
 其他\_\_\_\_\_

3.請問您最喜歡「時間相簿」的哪種玩法？為什麼？\_\_\_\_\_

初階  
 進階  
 說明書  
 合作

三、「時間相簿」說一說

1.你覺得「時間相簿」桌遊有什麼要改進的地方？(口述)

2.哪一個時間事件讓你印象最深刻？(口述)

3.«時間相簿»桌遊是否有讓你感到困擾的地方？如果有，請加以說明。(口述)

4.«時間相簿»桌遊讓你學到了什麼？(口述)

5.請寫下你想給作者的話。(筆述)

四、基本資料

◎ 請問您的年級：一年級二年級三年級四年級五年級六年級

問卷到此結束，感謝您的作答~

### (二)「時間相簿」桌遊卡牌 (舉例)

紙(-179)	橡皮擦(1770)	熱氣球(1783)	滑板(1963)
豆腐(-164)	原子筆(1930)	隨身碟(1998)	信用卡(1950)