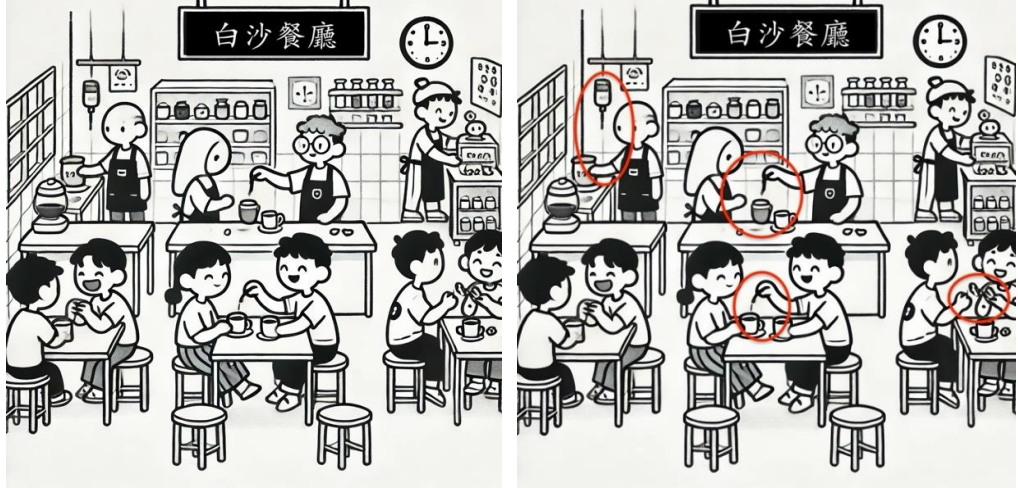
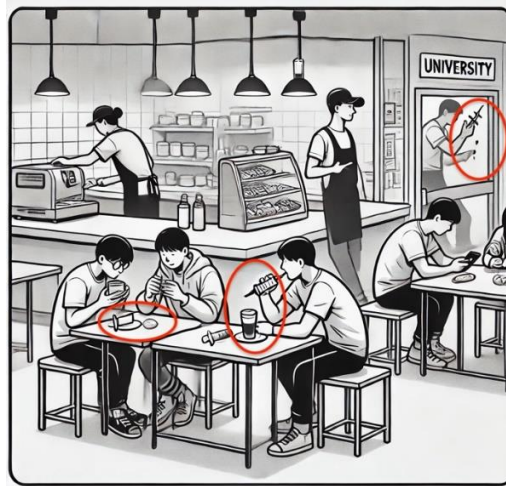
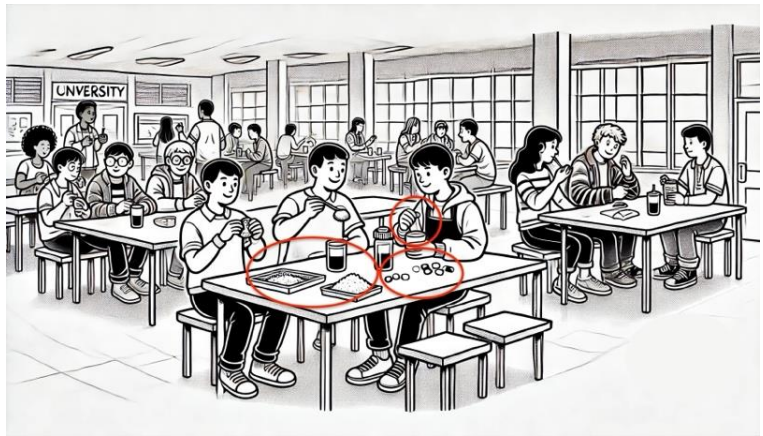


**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 特優獎(總平均分90.43)**


姓名	鄭○揚	系所	輔導與諮商學系
遊戲名稱	找出毒品危機		
遊戲玩法說明	<p>遊戲人數：一次1人遊玩。</p> <p>攤位道具：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 毒品危機海報：海報中場景（如校園生活、朋友聚會等）含有出現毒品或是吸毒的危險情境。 ● 白板筆或貼紙：用來標記發現的危險處。 ● 計時器：（碼錶或手機等）。 ● 小獎品：反毒文宣品等。 <p>遊戲時間：每輪約1-2分鐘。</p> <p>遊戲步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家站在海報前，開始尋找場景間的毒品相關危機或不安全情境，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 一幅圖中出現「吸管」、「藥丸」、「飲料中加入不明物體」。 ○ 人物行為異常，如有人神情恍惚或手拿奇怪物品。 2. 玩家在2分鐘內找出所有不同處，並用筆或貼紙標記危險點。 3. 主持人檢查並講解每個標記點，提供防毒知識。 4. 成功找出2個以上危險點即可獲得小獎品。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>這款遊戲結合了視覺觀察與防毒知識學習，透過找不同的形式，讓學生快速辨識毒品風險。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升識毒警覺性：學生在找不同過程中學會辨識日常生活中隱藏的毒品危機，加強自我保護意識。 2. 寓教於樂：有趣的找不同形式，讓學習防毒知識變得輕鬆有趣，降低宣導的抗拒感。 3. 互動性高：學生可單獨或合作參與，增加攤位的互動效果與趣味性。 4. 短時間高效學習：每輪 2-3 分鐘，迅速傳遞防毒知識，幫助學生在遊戲中建立正確的防毒觀念。 		
參考附件			



國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 優等獎(總平均分87.57)

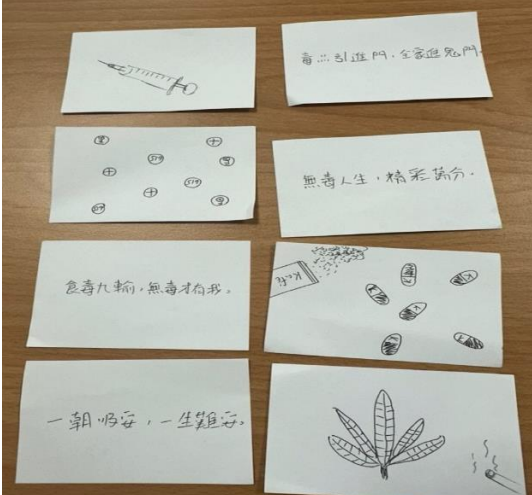
姓名	賴○榮	系所	公育系
遊戲名稱	反毒翻翻樂		
遊戲玩法說明	<p>毒品危害認知記憶遊戲規則</p> <p>遊戲簡介</p> <p>這是一款結合毒品防制教育的記憶翻翻樂遊戲，希望透過遊戲方式認識毒品危害，提升防制毒品意識。</p> <p>遊戲方式</p> <p>玩家需要配對相同的卡牌並說出毒品相關知識，多人遊戲時，完成時間最短者獲勝。</p> <p>遊戲道具</p> <p>12張卡牌（6種毒品，每種2張）</p> <p>需使用計時器計時時間</p> <p>遊戲流程</p> <p>1. 記憶階段：</p> <p style="padding-left: 2em;">玩家有30秒時間記憶所有卡牌內容</p> <p style="padding-left: 2em;">時間到後，將卡牌翻面並重新洗牌</p> <p>2. 挑戰階段：</p> <p style="padding-left: 2em;">玩家開始翻牌並尋找配對</p> <p style="padding-left: 2em;">找到配對時，需正確說出：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 該毒品的危險度 ● 簡述其危害 <p style="padding-left: 2em;">翻錯需蓋回原位繼續遊戲</p> <p style="padding-left: 2em;">成功翻出所有配對即完成挑戰</p>		
設計理念與預期帶來的效益	藉由卡牌翻翻樂的方式，增加挑戰者對於各種毒品產生危害的記憶，並可透過遊戲了解不同毒品的毒品分級，更加認識毒品的危害。		
參考資料	法務部反毒大本營 https://antidrug.moj.gov.tw/lp-1215-1.html		

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 佳作獎(總平均分87.14)**

姓名	吳○弘	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	毒品ByeBye拍		
遊戲玩法說明	<p>遊戲玩法說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲人數： 單人或多人輪流挑戰。 2. 攤位道具： <ul style="list-style-type: none"> ○ 大型圖卡（分為毒品圖示和安全物品圖示）。 ○ 拍拍手套（或直接用手進行拍擊）。 ○ 小獎品（如貼紙、反毒宣傳品等）。 3. 遊戲時間： 每輪約 2 分鐘。 <p>遊戲步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 挑戰開始： <ul style="list-style-type: none"> ○ 將圖卡隨機放在桌上或展示，分為兩類：毒品與安全物品。 ○ 玩家站在指定位置，準備進行快速判斷與反應。 2. 快速拍擊： <ul style="list-style-type: none"> ○ 主持人喊出「毒品名稱」時，玩家需快速拍擊正確毒品圖卡；若主持人喊出「安全物品名稱」，玩家不能拍擊，否則算失誤。 3. 獲勝條件： <ul style="list-style-type: none"> ○ 單人挑戰： 玩家限時內完成 10 次正確反應 即可獲得獎品。 ○ 多人挑戰： 玩家輪流挑戰，反應錯誤次數最少或完成最快的玩家獲勝。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>這款遊戲設計結合了聽覺辨識和動作反應，在短時間內有效傳遞防毒知識，適合設攤宣傳時大量互動。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡單易操作： 道具準備簡單，隨時可開始遊戲。 2. 動靜結合： 結合聽覺反應與動作操作，提升參與者的專注力與學習效果。 3. 互動性強： 單人挑戰練專注，多人挑戰比速度，增加攤位趣味性。 4. 防毒教育： 透過快速判斷與互動遊戲，加深對毒品圖示的印象，增強拒毒意識。 		
參考資料			



**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 佳作獎(總平均分86.57)**

姓名	李○群	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	毒品記憶大作戰		
遊戲玩法說明	<p>1. 道具準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 毒品圖片卡：準備多組毒品相關的圖片，並將每一張圖片出現兩次，讓參與者進行配對。 例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 吸毒針頭 ○ 毒品包裝 ○ 毒品類型（大麻、海洛因、可卡因等） ○ 健康損害圖片（如大腦、心臟的損傷） ○ 反毒標語（「遠離毒品，擁抱健康」等） ● 卡片數量：根據參與者數量設置適當的卡片數量，設置8-12張圖片卡（每種圖片出現兩次）。 <p>2. 遊戲流程</p> <p>1. 設置卡片</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 將圖片卡隨機放置在桌面上，正面朝下。 ○ 確保每張圖片出現兩次，並且打亂順序，讓每一回合都充滿挑戰性。 <p>2. 配對規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 參與者每次翻閱兩張卡片。 ○ 如果翻出的兩張卡片是匹配的（例如兩張相同的吸毒針頭圖片），則參與者繼續翻牌。 ○ 如果兩張卡片不匹配，則把它們翻回去，繼續翻牌直到匹配為止。 ○ 遊戲結束後，完成的參與者獲得小獎品。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>「毒品記憶大作戰」通過圖片配對的方式，讓學生在遊戲中輕鬆學習毒品相關知識。參與者需要記住並配對展示的毒品相關圖片，這樣不僅能訓練記憶力，還能在無壓力的情境下幫助學生加深對毒品危害的認識。這個遊戲簡單、有趣、互動性強，能吸引更多學生參與並提升防毒意識。</p>		
參考附件			

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 佳作獎(總平均分86.14)**

姓名	李○群	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	真相反應大挑戰		
遊戲玩法說明	<p>遊戲玩法說明</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲人數：1人，單人挑戰 2. 攤位道具： <ul style="list-style-type: none"> ○ 真相卡片：印有防毒知識或毒品迷思的內容。 ○ 計時器（手機即可）。 ○ 小獎品：反毒貼紙、小徽章等。 ○ 手舉牌：協助判斷。 3. 遊戲時間：每輪約1分鐘。 4. 遊戲步驟： <ul style="list-style-type: none"> ■ 玩家持兩個手牌，準備進行挑戰。 ■ 主持人隨機唸出真相卡片上的內容（例如：「毒品會可能以不同包裝呈現」）。 ■ 玩家需在5秒內判斷這是**「真相」或「迷思」**： <ul style="list-style-type: none"> ◆ 若判斷是真相，則舉起右手的示意的手牌。 ◆ 若判斷是迷思，則舉起左手的示意的手牌。 ■ 挑戰者答錯題數不超過三題即完成挑戰，可兌換小獎品 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>這款遊戲結合趣味性與防毒知識判斷，讓學生在挑戰中增強防毒意識。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 快速判斷真相與迷思：在平衡挑戰中做出正確判斷，有助於學生在壓力情境中保持冷靜並做出正確選擇。 2. 無需額外道具：利用簡單的卡片和身體動作即可完成，適合設攤宣傳且易於操作。 3. 增強專注力與反應力：同時保持平衡和判斷答案，鍛鍊學生的專注力和反應速度。 		
參考附件	<p>真相卡片文字內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 毒品會造成身心傷害(真相) 2. K他命用抽的比較不傷膀胱(迷思) 3. 使用大麻不會成癮(迷思) 4. 戒毒完全是意志力問題(迷思) 5. 偶爾使用毒品不會成癮(迷思) 6. 毒品可能以不用包裝呈現(真相) 7. 主動尋求可免於刑責(真相) 8. 毒品不會紓解壓力，只會帶來更嚴重的心理問題(真相) 		

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 佳作獎(總平均分86.14)**

姓名	蔡○閔	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	毒品真相大揭露		
遊戲玩法說明	<p>遊戲設計</p> <p>1. 道具準備</p> <ul style="list-style-type: none"> • 毒品危害陳述卡：印有毒品相關的正確與錯誤描述，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 「吸食K他命會導致膀胱纖維化」(真相) ○ 「吸毒可以舒緩焦慮，對健康無害」(迷思) • 舉牌卡：印有「真相」與「迷思」的舉牌，便於參與者舉牌作答。 • 計分白板：用於記錄參與者得分，方便排名和競賽展示。 • 小獎品：如反毒貼紙、明信片、文具等。 <p>2. 遊戲流程 (每輪約 2-3 分鐘)</p> <p>1. 說明規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 說明挑戰內容：每輪遊戲展示 5 個毒品危害陳述，參與者需判斷並舉起對應的「真相」或「迷思」選擇卡作答。 <p>2. 挑戰開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 擺攤人員逐一念出或展示毒品危害陳述卡，參與者在倒數 3 秒內舉牌回答。 ○ 得分規則： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 每答對一題 +1 分 ▪ 答錯不扣分，但擺攤人員會簡單講解正確答案，確保學習效果。 <p>3. 挑戰結束</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 根據累計分數兌換不同獎品。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>「毒品真相大揭露」以猜題為核心，透過玩家判斷毒品危害的真實性，讓參與者在輕鬆有趣的互動中了解毒品相關知識。使用選擇與舉牌的形式代替拍打，讓參與者更專注於判斷與學習。遊戲形式簡單易上手，且帶有挑戰感，能吸引更多人參與，提高擺攤人氣，並留下深刻印象。</p>		
參考資料			

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 佳作獎(總平均分85.42)**

姓名	蔡○閔	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	識毒快打王		
遊戲玩法說明	<p>遊戲設計</p> <p>1. 道具準備</p> <ul style="list-style-type: none"> • 毒品圖卡：印有毒品仿製圖片及名稱（如「大麻」、「K他命」）。 • 非毒品圖卡：包括日常用品（如藥物、糖果）和迷惑性物品（如造型飲料）。 • 擊打板：一塊標示「毒品」，一塊標示「安全物品」。 • 計時器：計時每輪挑戰進行時間。 • 得分板：記錄玩家得分。 • 小獎品：反毒貼紙、文具或小零食，激發參與興趣。 <p>2. 遊戲流程（每輪約 2 分鐘）</p> <p>1. 說明規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 擺攤人員解釋遊戲規則：展示圖卡，玩家需根據圖片內容迅速拍打正確的擊打板。 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 毒品卡：拍打「毒品」板 ▪ 非毒品卡：保持不動 <p>2. 挑戰開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 擺攤人員快速展示圖卡，每張卡展示約 1 秒，玩家需快速反應。 ○ 得分規則： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 正確拍打毒品卡 +1 分 ▪ 誤拍或漏拍 -1 分 ○ 加入迷惑性圖卡或要求更快反應時間，提升挑戰難度。 <p>3. 挑戰結束</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 累積達到 12 分以上(含)為挑戰成功，可獲得參加獎品。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>將毒品教育融入快節奏的互動挑戰中，透過視覺化圖卡和擊打動作，幫助參與者快速辨識毒品與非毒品。遊戲設計簡單且充滿競技感，不僅能吸引大批學生參與，還能讓參與者在短時間內有效學習毒品的特徵與危害，深化防毒知識與拒毒意識。同時，輕鬆有趣的形式能提升擺攤活動的整體吸引力，增加觀眾的參與度與教育效果，為活動評審留下深刻印象。</p>		
參考資料	<p>1. 泡麵調味料藏毒新聞 https://tw.news.yahoo.com/%E7%9C%9F%E7%9A%84%E5%BE%88%E8%B2%BB%E5%B7%A5-%E7%82%BA%E8%B5%B0%E7%A7%81%E6%AF%92%E5%93%81-%E5%A4%BE%E8%97%8F%E6%B3%A1%E9%BA%B5%E8%AA%BF%E5%91%B3%E5%8C%85-055705611.html</p> <p>2. 合成毒品 核彈 https://www.notodrugs.org.tw/drugfacts/synthetic/what-is-n-bomb.html</p> <p>3. k2 合成大麻 https://antidrug.moj.gov.tw/cp-1215-4921-1.html</p>		

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品（總平均分85.14）**

姓名	吳○弘	系所	復健諮商研究所
遊戲名稱	防毒射準拿分		
遊戲玩法 說明	<p>遊戲人數：1人一組，單人挑戰。</p> <p>攤位道具：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 投擲道具：安全軟球或黏黏球。 • 目標板：一塊上面有不同區塊的目標板，每個區塊標示不同選項，如「毒品名稱」、「毒品危害」和「健康生活選擇」。 • 計分卡：用於記錄得分。 • 小獎品（如反毒貼紙、小鑰匙圈等）。 <p>遊戲時間：每人挑戰時間約2-3分鐘。</p> <p>遊戲步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家站在指定線後方，手持軟球準備投擲。 2. 目標板區塊設計： <ul style="list-style-type: none"> ○ 有些區塊標示「毒品名稱」（如「大麻」、「K他命」）。 ○ 有些區塊標示「毒品危害」（如「傷害大腦」、「影響記憶」）。 ○ 有些區塊標示「健康選擇」（如「運動」、「閱讀」）。 3. 玩家需投擲軟球並擊中「健康選擇」或「毒品危害」的區塊以得分。 4. 若不小心擊中「毒品名稱」區塊，得分減少一次或需回答一題防毒問題。 5. 每人有3次投擲機會，累計得分超過指定分數即可獲得小獎品。 		
設計理念與預期帶來的效益	<p>本遊戲將動作挑戰與防毒知識學習結合，增強攤位的趣味性與互動效果。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 寓教於樂：玩家在遊戲中透過投擲選擇正確的「健康生活」或「毒品危害」，在輕鬆氛圍中學習防毒知識。 2. 強化決策力：玩家需在投擲時選擇正確目標，加強對毒品與健康生活選擇的辨識能力。 3. 提升互動性：結合動態投擲，吸引學生主動參與，讓攤位更具吸引力。 4. 短時間高效學習：每輪2-3分鐘，快速傳遞識毒、防毒、拒毒的關鍵觀念，達到宣導效果。 		

**國立彰化師範大學113學年度第1學期「防制學生藥物濫用宣導週」
防制學生藥物濫用創意挑戰小遊戲徵選 活動作品 (總平均分83.43)**

姓名	陳○奇	系所	公共事務與公民教育學系
遊戲名稱	反毒小學堂		
遊戲玩法說明	<p>(說明遊戲玩法讓挑戰者清楚了解如何玩此遊戲，可圖解含使用道具) 反毒小學堂，是使用google表單進行測驗的方式，來了解同學對於反毒知識的了解程度，進入google表單後，輸入學號最後一碼就可以作答，作答完五題選擇題後就可以交卷，一題20分，5題全對者則100分。</p>		
設計理念與預期帶來的效益	<p>透過反毒小學堂進行測驗的方式，來提升同學的反毒知識與反毒意識。</p>		
參考資料	<p>試題來源：教育部 106 年「反毒健康小學堂」參考題庫 中等學校題庫 https://antidrug.moj.gov.tw/dl-2319-324e38a4-af7-43aa-8de5-fcc360609f72.html</p>		