

工作 How\$薪情



時間管理大師

桌遊大班玩法
遊戲化教學活動

遊戲建議時間：25分鐘

妥善運用自己的時間，完成工作也享受生活
成為【真】時間管理大師吧！





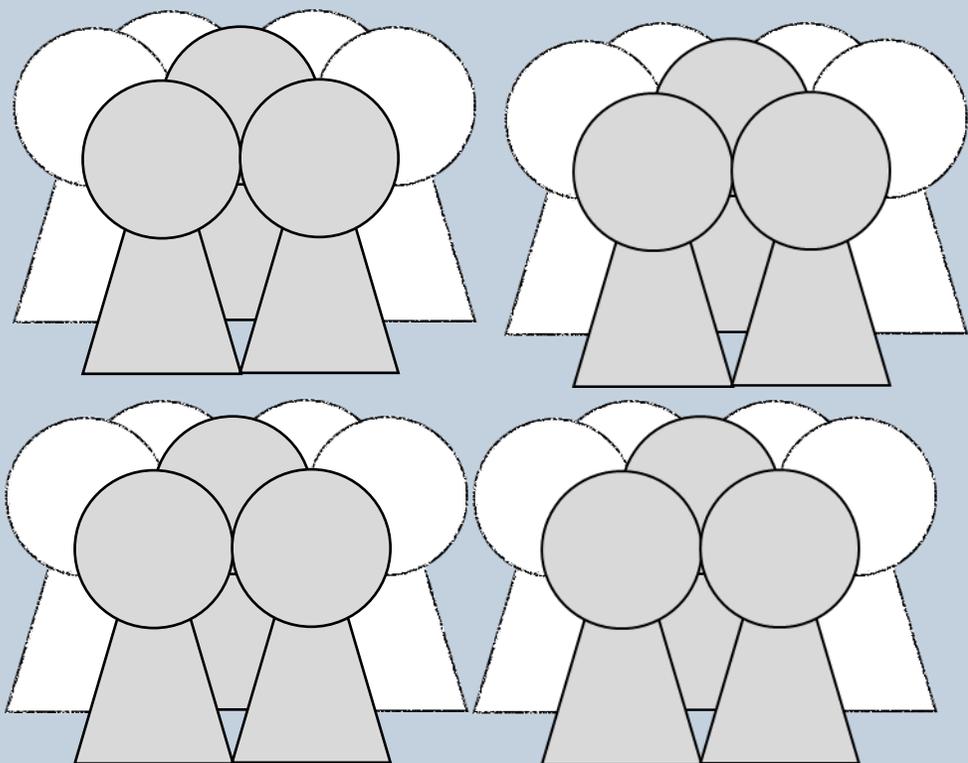
「大班玩法」提供教師於課堂上，可使用一盒實體桌遊及本簡報，運用有限的時間，帶領學生體驗遊戲，並透過學習單的回饋，進行勞動議題的討論與反思。

促進「組內合作、組間競爭」是大班玩法的主軸

除了可以用一盒桌遊進行教學活動外，還具備以下的特點：

- 較易於班級管理。
- 降低弱勢同學的挫折感。
- 搭配學習單記錄決策歷程，老師可以掌握學生狀況。

遊戲設置



1. 先將參與者分組，每組代表1角色

2. 每組領取角色卡 (不含總經理)



1張 + 6枚時間點

3. 每組領取  錢幣共5枚

4. 教師擔任遊戲引導者，並開1盒桌遊至前台。

得分方法

本次活動
會依右方的說明
將金錢
轉換為幸福分數

最高分組即為
時間管理大師

完成工作卡之
公司收入1元



2分幸福分數

各組
剩餘錢幣3元



1分幸福分數

時間管理大師三階段

1. 選擇工作
2. 選擇生活
3. 執行規劃





- | 時間分配階段 | 工作階段 | 生活階段 |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">恢復時間點總經理抽任務卡總經理分配工作意外狀況玩家分配時間 | <ul style="list-style-type: none">結算工作卡結算公司任務卡總經理發薪水 | <ul style="list-style-type: none">結算申訴結算工會&協商&罷工結算生活卡支付生活費 |

4 → 1

⚡ → -1

☹️ → -1

第一回合

<p>休閒活動</p> <p>1</p> <p>0</p>	<p>與朋友聚會</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>3</p>	<p>搞怪自己</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>組織工會</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>- 工會成立後，未加入的玩家可隨時繳交 1 加入工會。 - 工會成員可選擇協商。</p>
<p>保險</p> <p>1</p> <p>2</p>	<p>學習勞動知識暨職安衛訓練</p> <p>2</p> <p>0</p> <p>- 「向勞動局申訴」 - 「盤點倉庫貨物」 : 所有人有效</p>	<p>參加職業訓練</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>- 工作技能提升: +1。 - 每回合 1 次，執行工作卡時，且 +1。</p>	<p>向勞動局申訴</p> <p>1</p> <p>0</p> <p>- 申訴成功，公司需要繳納 5 罰鍰。</p>

第一階段 選擇工作 3mins

各組觀看工作卡內容
討論後派一人
來前台拿取工作卡

本階段結束時
每組應至少

認領一張工作卡
並記錄在學習單上

工作卡介紹



需要多少時間
點

公司收入

額外條件

工作卡介紹

3min討論

若有組別選擇
相同工作卡
則由老師決定
分派給哪一組

★ 製造產品 3



4

★ 售後服務 2



2

★★ 開發新產品專案 6



12

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X1
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 6

★★★ 規劃行銷活動 4



9

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X2 或跳過本回合的生活階段 (仍需付生活費)
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 5

★ 行政庶務 1



1

★ 盤點倉庫貨物 3



5

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 職災受傷, 骰子 X1

★★★ 品牌設計專案 8



16

12

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X1
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 12

★★ 產品品質管控 2



4

★★ 開發新客戶 2



6

0

3

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 開發失敗, 錢包 為 0
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 - 3

遊戲期間
只能加入一次

第二階段 選擇生活 2mins

各組考量工作量
選擇想過的生活
並記錄在學習單上
(各組可以選擇相同
生活內容)



臨時狀況

突發的狀況
打亂小組時間分配

請所有小組共同決定
選擇要打開
哪一張命運的卡片

若時間點不夠
只能放棄第二階段
已選擇的生活

並記錄在學習單上

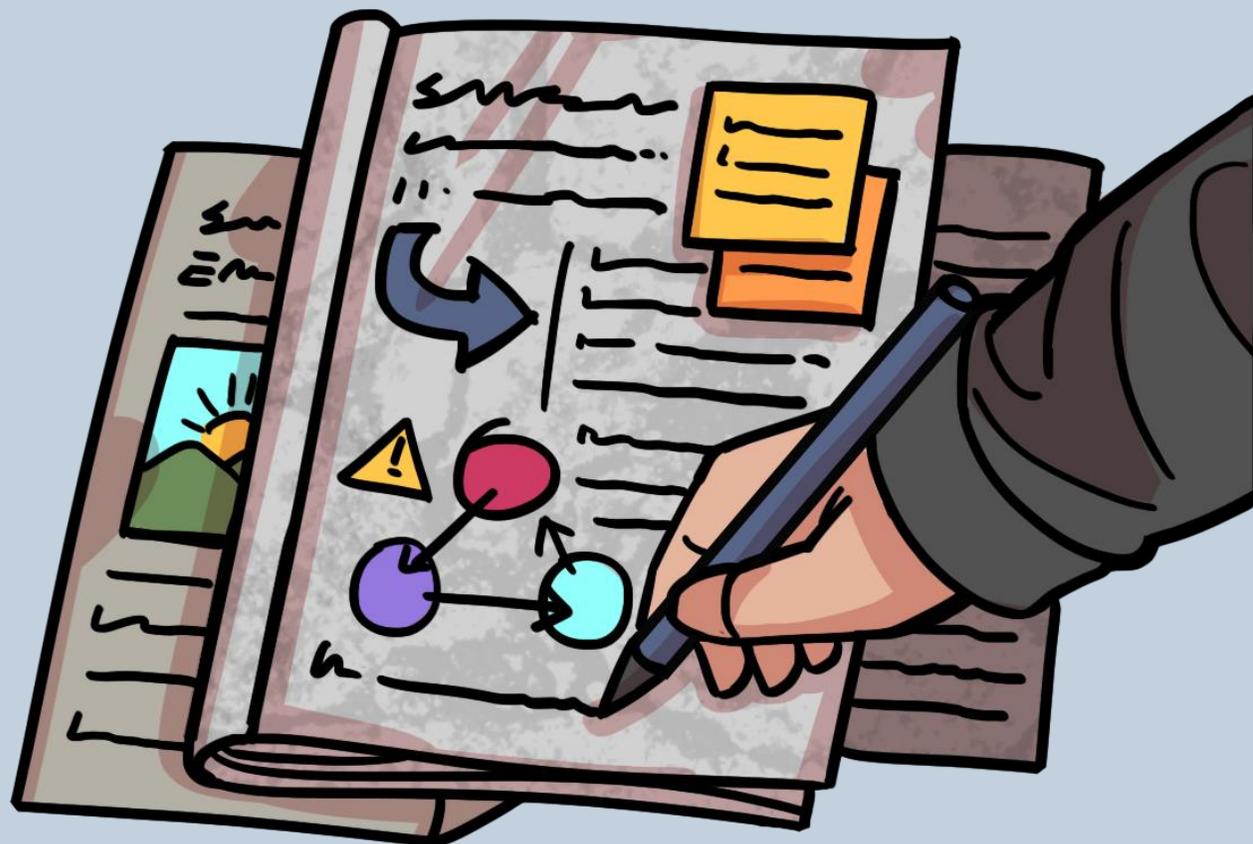


第三階段 執行規劃 1mins

依工作卡及生活卡
將公司收入及幸福分數
記錄在學習單上

各組重新發配 6 枚時間點

及領取  錢幣5枚





工作 How 詳情

— = 三 四 五

- | 時間分配階段 | 工作階段 | 生活 |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 恢復時間點 總經理抽任務卡 總經理分配工作 意外狀況 玩家分配時間 | <ul style="list-style-type: none"> 結算工作卡 結算公司任務卡 總經理發薪水 | <ul style="list-style-type: none"> 結算申請 結算工會&福利 結算生活卡 支付生活費 |

第二回合

意外處理

休閒活動

與朋友聚會

搞勞自己

貸款買房

買保險

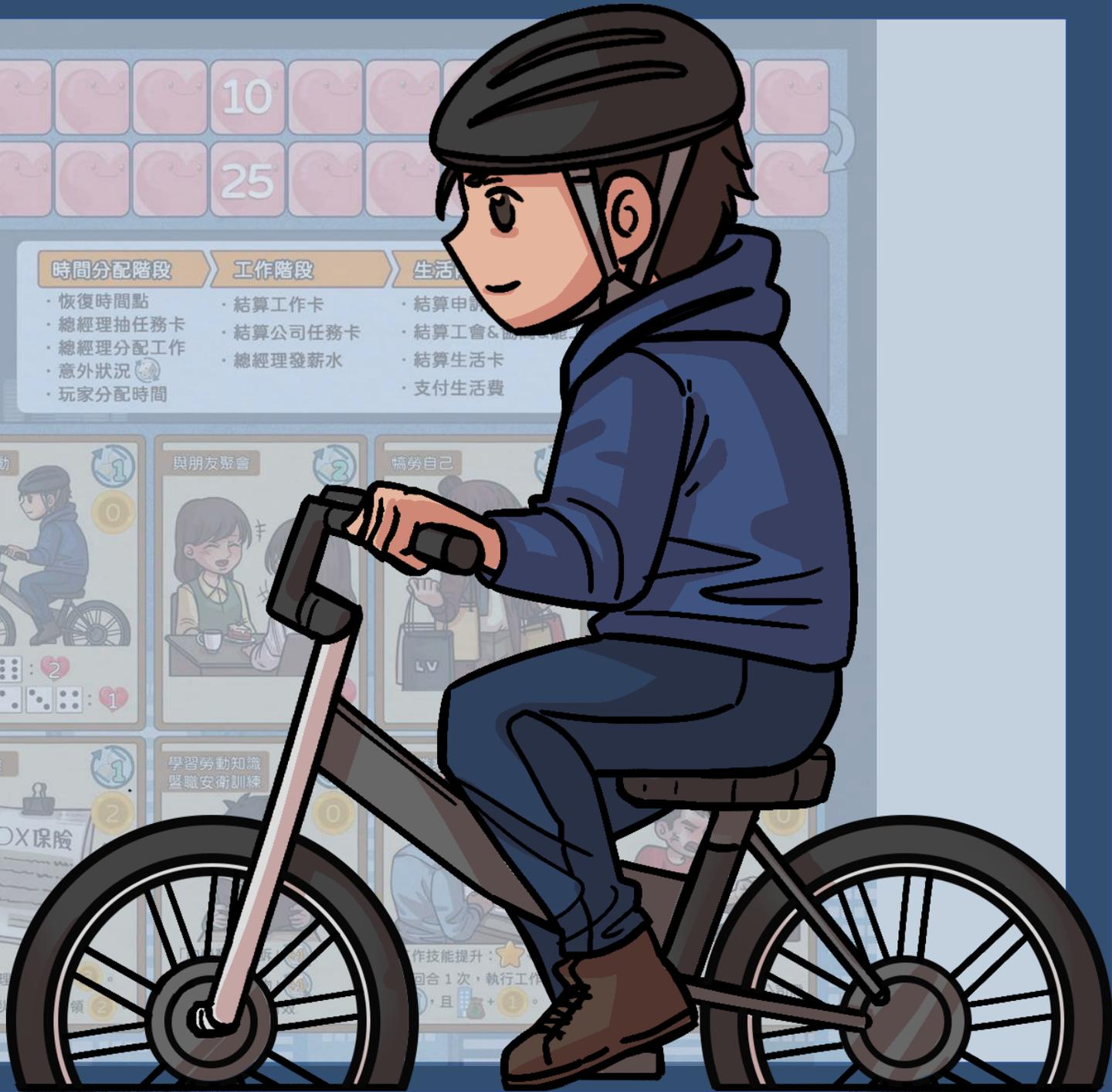
學習勞動知識暨職安衛訓練

公司資產

意外處理：每回合需支付 2 且 ♥ +1

買保險：OX保險

學習勞動知識暨職安衛訓練：作技能提升：每回合 1 次，執行工作時，且 ♥ +1



第一階段 選擇工作 3mins

各組觀看工作卡內容
討論後派一人
來前台拿取工作卡

本階段結束時
每組應至少

認領一張工作卡
並記錄在學習單上

工作卡介紹



需要多少時間
點

公司收入

額外條件

工作卡介紹

3min討論

若有組別選擇
相同工作卡
則由老師決定
分派給哪一組

★ 製造產品 3



4

★ 售後服務 2



2

★★ 開發新產品專案 6



12

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X1
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 6

★★★ 規劃行銷活動 4



9

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X2 或跳過本回合的生活階段 (仍需付生活費)
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 5

★ 行政庶務 1



1

★ 盤點倉庫貨物 3



5

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 職災受傷, 骰子 X1

★★★ 品牌設計專案 8



16

12

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 骰子 X1
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 + 12

★★ 產品品質管控 2



4

★★ 開發新客戶 2



6

0

3

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 開發失敗, 錢包 為 0
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 錢包 - 3

遊戲期間
只能加入一次

第二階段 選擇生活 2mins

各組考量工作量
選擇想過的生活
並記錄在學習單上
(各組可以選擇相同
生活內容)



臨時狀況

突發的狀況
打亂小組時間分配

請所有小組共同決定

選擇要打開
哪一張命運的卡片

並記錄在學習單上



第三階段 執行規劃

1mins

將完成工作卡之公司收入及
生活卡之幸福分數
記錄在學習單上



分數結算

依右方的說明

將金錢
轉換為幸福分數

最高分組即為
時間管理大師

完成工作卡之
公司收入1元



2分幸福分數

各組
剩餘錢幣3元



1分幸福分數