



桌遊夯 志工、國防教育新利器

林志成／台北報導

桌遊，除了是一種遊戲，也被運用在志工服務及推展國防教育。教育部青年署目前有2、30名

志工團隊，以桌遊服務老人及小孩。同時，教育部學務司還舉辦桌遊設計比賽，鼓勵大專生研發多元、有趣的遊戲來支持全國民

防。教育部青年署科長卓志忠說，桌遊是一種在桌上進行的益智遊戲（如大富翁、疊疊樂等），這2年來在國內相當風行，由於玩起來簡單，很容易拉近彼此的距離，因此，青年署目前有2、30隊青年志工以桌遊服務老人及小孩。

青年署台南市青年志工中心在1月份推展「元氣生活健康服務專案」，前往台南市復興社區進行長者關懷陪伴服務，參與此次服務專案的青年志工、嘉南藥理大學學生邱瑋湏表示，她自己喜愛玩桌遊，與志同道合的夥伴們一起規畫這次服務，選擇幾個容易上手也富有趣味的小遊戲，很快拉近與社區長者的距離。

邱瑋湏笑說，長者們一開始

到桌遊都以為是打麻將，此時志工們會迅速當起小老師說明遊戲規則，教導長者們融入遊戲情境，在互動過程中，一面同樂一面跟長者們聊聊天，關心他們平常生活起居的狀況，給予最親切自然的關懷陪伴。

此外，為啟發青年學子對全國民防的興趣，教育部學務司最近以「全國民防」為主題，舉辦「全國大專校院原創桌上遊戲設計比賽」，鼓勵青年學子研發有趣的國防桌遊。

在這項比賽中，逢甲大學學生賴維哲以「團結戰爭」遊戲獲得冠軍。賴維哲說，他花了許多時間搜尋資料及向教官當面請教後，才確認了製作主題。



嘉南藥理大學學生邱瑋湏（右一）與青年志工與社區長者透過桌遊互動。（教育部提供）