《穿梭古今花蓮港》民運社區虛實交錯遊戲/遊程體驗

以社區內大家所熟悉文史景點為基底，進行桌遊編製、文案撰寫，《穿梭古今花蓮港》桌遊，社區老少成員熟悉之餘，隱約又被將桌遊介紹給參與者的認同參與感所，帶領參與者進行一趟虛實交錯的遊程遊戲體驗，等於兩造都重新再認識了一遍社區。

教學設計：

適用對象：一般民眾 ，每組桌遊參與人數為4-5人（其中1位為掌牌者，由4名玩家猜拳最輸擔任，或多增加1名參與），依此倍數累乘

授課時間：3hr（活動設計A+活動設計B）

教學準備：(1)桌遊套件核對整理

(2)圈定共45個社區具介紹意義的新聞點，區分為A.美食店家、B.居民回憶、C.社區文史等三類，可視行程時間調整帶路介紹

教育目標：(1)整合居民情感及記憶進行設計的桌遊

(2)遊客或民眾操作桌遊過程自導式認識社區。

(3)實境走訪導覽加深印象，參與者藉由需時交錯，建立對社區的連結與情感

活動設計A：桌遊 遊戲體驗

教學時間：2hr

教學資源：《穿梭古今花蓮港》桌遊套組（盒裝）

活動內容：

(1)前10min，遊戲規則說明

(2)後110min進行桌遊對決，擲骰輪流，收集新聞卡，進行東臺灣新報報紙組版，15回合終結

(3)結算各組組內勝負

活動設計B：民運社區遊程實境走訪

教學時間：1hr

教學資源：桌遊新聞卡景點實際走踏認識

活動內容：

(1) 花蓮港周邊新聞卡點穿梭體驗

(2) 前面2hr桌遊任務所獲知的新聞卡內容，將是走訪社區無往不利的武器。