

《故事森林》

遊戲卡說明書

遊戲介紹：

- 故事森林是為了解受發展障礙影響的服務對象而設計的工具。
- 工具以輕鬆的遊戲方式協助服務對象的同行者們進行「集體故事重寫」。「集體故事重寫」是一個探索式對話小組，由敘事實踐中的「故事重寫對話」(Re-authoring)發展而來。整個對話過程圍繞一位服務對象(故事主角)。
- 受發展障礙影響的服務對象大多也在認知和語言運用上有困難，他們很多時候未能用言語表達自己的需要和出發點，因而失去了被別人理解其理想身份(preferred identity)的機會。「集體故事重寫」旨在繞過這些限制，邀請同行者透過與服務對象的經歷和觀察，共同探索對服務對象的身份理解。因此，活動在服務對象不必參與的情況下，仍可以順利進行。
- 但請留意，在遊戲過程中共同建構的新理解和結論，都是暫時的。同行者必須透過之後與服務對象的「行動對話」，或其他形式的交流，親自確認內容。詳細解說，請參考[《旅行者與伙伴：以敘事實踐回應發展障礙》](#)。
- 同行者們可包括照顧者、家人、學校老師等。
- 參與分享的同行者(同行者)：4-8位(分成4組，1-2人一組)
- 遊戲主持(主持)：1位
- 物資：白板筆、骰子(可選擇)
- 時間：約75-120分鐘

遊戲材料：

1. 遊戲卡

種子卡(共 14 張)：	一件關於故事主角的事件或片段
樹葉卡(共 40 張)：	i) 同行者對事件的理解，理解包括故事主角的出發點或意願
	ii) 同行者也可分享事件反映出故事主角的能力或技巧。這些能力或技巧與故事主角實踐他的意願是有關連的。
蟲蟲卡(共 12 張)：	任何故事主角所經歷的困難或問題。這些困難或問題阻礙故事主角實現他的意願。
雀仔卡(共 16 張)：	同行者從分享的事件退後一步，宏觀不同故事樹之間的共通點。這些共通點將相關的故事串連起來，成為故事主角重要的人生主題。
星星卡(共 8 張)：	同行者按故事重寫後對故事主角的理解，嘗試為故事主角新的身份形象作一個描述，可以文字或圖像來表達。

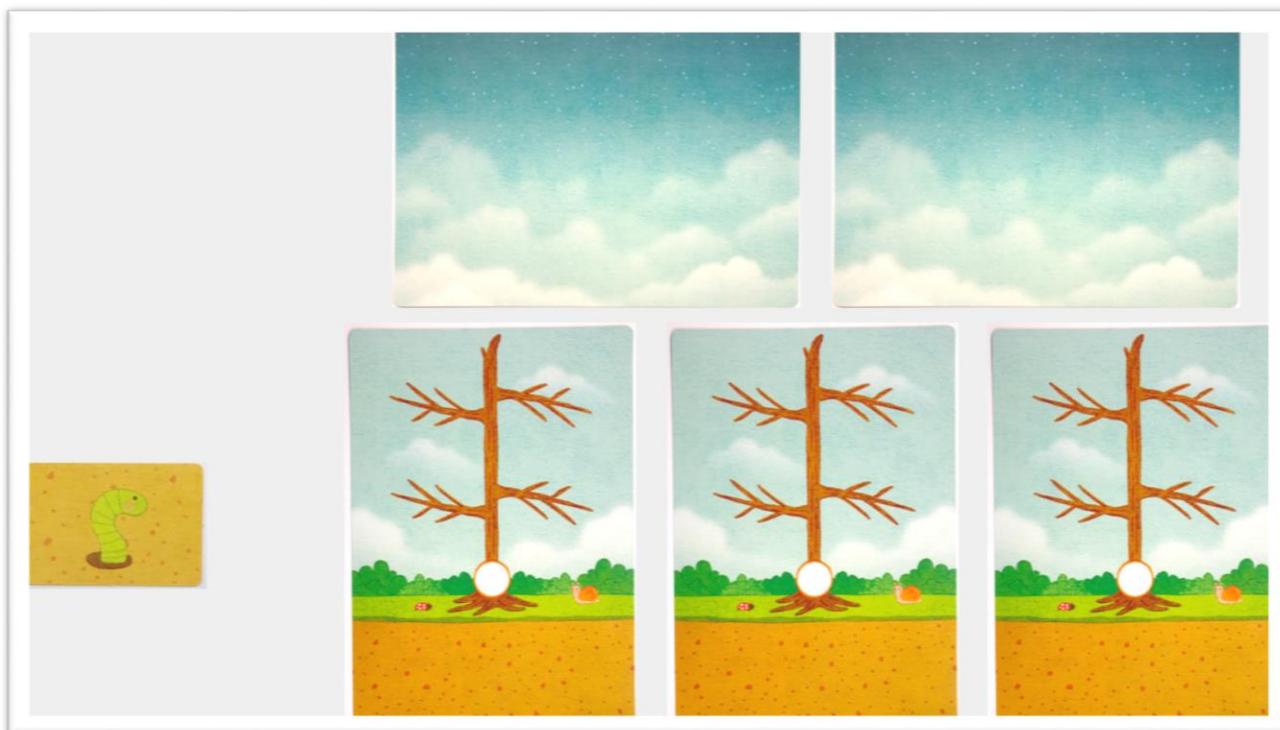
2. 故事線背景底板

- 10 棵樹木底板及 5 個天空底板。

開始遊戲：

1. 遊戲分 4 組。每組 1-2 個人。
2. 開始時，每組手上該有：
 - 2 張種子卡，5 張樹葉卡，3 張雀仔卡，1 張星星卡 (共 11 張牌)。
 - 餘下的卡由主持保管，同行者需要時可向主持換卡 (詳情見 遊戲流程 第 11 點)。

開始遊戲前的設置



遊戲示範



遊戲流程：

1. 每位同行者輪流出卡，並回答卡上問題。請把回答的關鍵字用白板筆簡單記錄在遊戲卡上。第一回合時，每位同行者只可出一張卡。
2. 第一位出卡的同行者必須使出種子卡。
3. 每張種子卡代表一事件，應放置於獨立的樹木底板上，令它成為一棵「故事樹」。(每棵故事樹需要有一個號碼作為記號。)若果同行者出牌時所分享的事件與之前的十分類似，同行者可以選擇放置種子卡在類同事件的故事樹之下，不必另開一張樹木底板。但如果該種子卡之後被建立出新的意義(樹葉卡)，同行者應該將那種子卡建立成為新的一棵故事樹。
4. 3張種子卡使出後，同行者便可以開始出樹葉卡或蟲蟲卡。
5. 樹葉卡必須放置在故事樹的樹幹上。出卡時，同行者需要就相應的故事回答樹葉卡上的問題。如果另一位同行者想放樹葉卡在同一棵故事樹上，他所分享的內容必須與前者不同。
6. 蟲蟲卡不會派發給同行者，只會放置在桌上。如果同行者選擇使用蟲蟲卡，可以把一張手牌(星星卡除外)退給主持來交換。
7. 當有4張樹葉卡後，同行者便可以開始出雀仔卡。
8. 雀仔卡可以將兩棵或以上的樹串連起來(將被串連的樹的號碼寫在雀仔下方的樹葉上)。同行者出牌時需要分享他覺得故事樹之間有什麼共通點。每棵樹被串連的次數沒有限制。需要時可重新調配樹木底板的擺位，方便大家閱讀。
9. 在這階段，同行者可以使出組合牌(同時出1張種子卡+1張樹葉卡+1張雀仔卡)。例如一棵故事樹可能讓同行者想起另一事件，這時他可以同時使出1張種子卡及1張樹葉卡來建立一棵新的故事樹，並用1張雀仔卡來串連這兩棵有共通點的故事樹。
10. 當同行者手上所有種子卡、樹葉卡和雀仔卡都使出後，便可以出星星卡。同行者按故事重寫後對故事主角的理解，嘗試為故事主角新的身份形象作一個描述，可以文字或圖像來表達。其他同行者亦可以為已被提出星星卡提議其他描述/圖像。主持人可以先將相關的雀仔卡放在同一塊天空底板上，讓同行者更容易運用星星卡。
11. 遊戲途中，如果同行者表示出卡有困難，可以與主持人或其他同行者換卡(星星卡除外)。
12. 同行者使出所有手上的卡後，他可以選擇休息及旁觀，或協助其他同行者。
13. 當同行者達到共識，或是用完所有手上的牌，活動便結束。
14. 在過程中共同建構的新理解，包括服務對象的意願、人生主題和身份形象，皆是暫時的。職員必須透過之後與服務對象的「行動對話」親自確認內容。

主持須知：

- 主持主要負責協助大家在遊戲過程中進行豐富的分享。例如：當同行者分享的只是自己的主觀印象，主持需以問題引導他描述更多細節，包括時、地、人和一些故事中重要過程、不同人反應等，直至其他同行者能掌握足夠的資料去理解主角背後的出發點。
- 有些同行者對於在眾人前分享有不同的擔憂，例如不肯定自己想法的準確性、不習慣在眾人面前表達觀點、認為別人的意見比自己重要等。主持人需要時可以提醒同行者，大家的理解並沒有對錯之分。主持亦可以鼓勵同行者，不要看輕自己的分享，因為每一位同行者所提供的故事都可以增加大家對主角的認識，一些看似微不足道的細節，也可以帶來令人驚喜的發現。另外，不論是正面或負面的分享，也對探索過程十分有價值，大家不必隱惡揚善，最重要的是能夠真誠地分享自己的經驗、理解和感受。
- 遊戲一般需時 75-120 分鐘，視乎分享的內容。最理想的情況是大家把手上的遊戲卡用完。但如果時間有限，而主持人預計玩家無法用完所有手牌，便應在遊戲後段鼓勵大家多用雀仔卡，指出故事樹之間的共通點，並且在遊戲最後一輪，鼓勵大家使出星星卡（即使玩家仍未用完手上的遊戲卡）。
- 主持需要對敘事實踐有一定理解和經驗，或是參與過本署中央心理輔助服務舉辦的訓練班，才能更有效利用這遊戲帶領討論。

遊戲玩法說明短片：



<https://youtu.be/cp8vqWExh0w>

索取方法：

如欲索取《故事森林》遊戲套裝，請以電郵向本署臨床心理服務課(六)查詢。

(電郵地址：cpu6enq@swd.gov.hk)

社會福利署
中央心理輔助服務 (成人服務)
2021 年 3 月