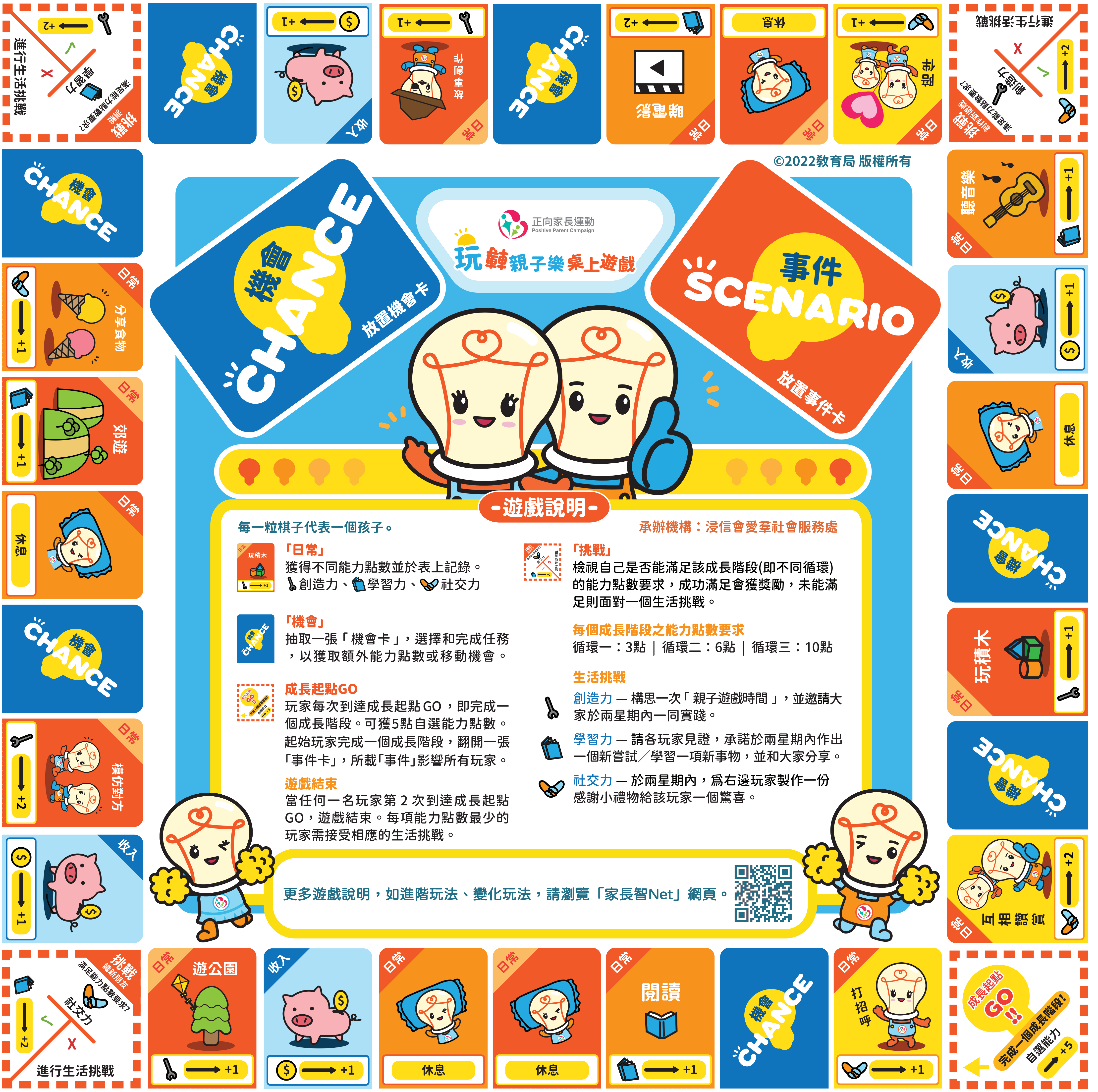
挑戰 創作新遊戲
滿足能力點數要求?
創造力
✓
X
+2
進行生活挑戰
日常 陪伴 +1
日常 休息
日常 睇電影 +2
機會 CHANCE
日常 故事創作 +1
收入 +1
機會 CHANCE
挑戰 測驗
滿足能力點數要求?
學習力
✓
X
+2
進行生活挑戰
日常 聽音樂 +1
收入 +1
日常 休息
機會 CHANCE
日常 玩積木 +1
機會 CHANCE
日常 互相讚賞 +2
成長起點 GO!!
完成一個成長階段!
自選能力 +5
日常 打招呼 +1
機會 CHANCE
日常 閱讀 +1
日常 休息
日常 休息
收入 +1
日常 遊公園 +1
挑戰 結識朋友
滿足能力點數要求?
社交力
✓
X
+2
進行生活挑戰
收入 +1
日常 模仿對方 +2
機會 CHANCE
日常 休息
日常 郊遊 +1
日常 分享食物 +1
機會 CHANCE
機會 CHANCE
放置機會卡
事件 SCENARIO
放置事件卡

©2022教育局 版權所有

正向家長運動
Positive Parent Campaign

玩轉親子樂桌上遊戲

-遊戲說明-

每一粒棋子代表一個孩子。

承辦機構：浸信會愛羣社會服務處

「日常」
獲得不同能力點數並於表上記錄。
創造力、學習力、社交力

「機會」
抽取一張「機會卡」，選擇和完成任務，以獲取額外能力點數或移動機會。

成長起點GO
玩家每次到達成長起點 GO，即完成一個成長階段。可獲5點自選能力點數。起始玩家完成一個成長階段，翻開一張「事件卡」，所載「事件」影響所有玩家。

遊戲結束
當任何一名玩家第 2 次到達成長起點 GO，遊戲結束。每項能力點數最少的玩家需接受相應的生活挑戰。

「挑戰」
檢視自己是否能滿足該成長階段(即不同循環)的能力點數要求，成功滿足會獲獎勵，未能滿足則面對一個生活挑戰。

每個成長階段之能力點數要求
循環一：3點｜循環二：6點｜循環三：10點

生活挑戰

創造力 — 構思一次「親子遊戲時間」，並邀請大家於兩星期內一同實踐。

學習力 — 請各玩家見證，承諾於兩星期內作出一個新嘗試╱學習一項新事物，並和大家分享。

社交力 — 於兩星期內，爲右邊玩家製作一份感謝小禮物給該玩家一個驚喜。

更多遊戲說明，如進階玩法、變化玩法，請瀏覽「家長智Net」網頁。

時間：20-30分鐘　　人數：2-4人　　年齡：親子 (建議五歲或以上兒童使用)

成長紀錄表

記錄孩子完成的成長階段

成長階段

挑戰能力要求 3點 6點 10點

	5	10	15	20	25
創造力	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
學習力	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
社交力	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
$	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□

□起始玩家

成長紀錄表
記錄孩子完成的成長階段
成長階段
挑戰能力要求 3點 6點 10點
創造力 學習力 社交力 $ 5 10 15 20 25
□起始玩家

成長紀錄表
記錄孩子完成的成長階段
成長階段
挑戰能力要求 3點 6點 10點
創造力 學習力 社交力 $ 5 10 15 20 25
□起始玩家

成長紀錄表
記錄孩子完成的成長階段
成長階段
挑戰能力要求 3點 6點 10點
創造力 學習力 社交力 $ 5 10 15 20 25
□起始玩家