

# 《塵思轉轉》

## 探索心底話



Jockey Club Project Well-being  
賽馬會幸福校園實踐計劃



遊戲沒有輸贏之分，目的是創造一個有趣的互動環境，透過不同的分享和動作任務，讓參加者（學生/教師）發掘自己內心的想法和感受，打破朋輩/團隊成員間的隔膜，加深彼此的了解，建立緊密的連結。

相信在分享與歡笑聲中，彼此的心可以拉近。

**12** 又願主叫你們彼此相愛的心，並愛眾人的心都能增長、充足，如同我們愛你們一樣；(帖撒羅尼迦前書 3:12)



努力奮鬥  
加油



## 7. 遊戲設置

1. 首先把轉盤放置在房間中間位置，將所有「分享咭」都朝上。
2. 所有參加者圍成圓圈，然後把牌以圍圈方式，隨機放在轉盤的外圍。放置的遊戲咭數量建議是參加者人數的2倍（主持可按需要隨意增減）如：4位參加者放置8張。



## 向在場一位玩家 表達感謝

Express gratitude  
to one of the players



## 分享一個 對你很重要的人

Share about a person  
who is very important to you







## 8. 遊戲規則

- 開始遊戲時，以猜包剪揼的方式決定第一個參加者。
- 第一名參加者轉動轉盤上的指針，拾起距離指針停下的位置最近的那張遊戲咭。
- 參加者需讀出「分享咭」上的分享指示，如果不想執行「分享咭」的任務，該參加者可以翻轉咭片，執行「動作咭」上的任務，但必須完成咭上其中一種的指定任務。
- 完成任務後，把已使用的遊戲咭放在棄置區，並從新的遊戲咭中抽出一張遊戲咭，補回空出的位置。
- 完成任務的參加者可再次轉動轉盤上的指針，以挑選下一個參加者。

# 遊戲開始





## 10. 完成活動後的解說問題（按需要應用）

- a. 你最喜歡哪一條題目或動作，為什麼？
- b. 你覺得哪一位同學的分享或動作最有趣？
- c. 哪位同學的分享最能感動你？
- d. 你最欣賞誰的分享 / 動作？
- e. 哪些題目你沒有想過自己會向大家分享？
- f. 哪些動作你沒有想過自己會敢於挑戰？
- g. 你覺得大家的表現如何？
- h. 在遊戲過程中你最想多謝誰 / 給誰鼓勵？
- i. 做哪些動作對你有困難或覺得尷尬？
- j. 哪些題目對你來說是很難啟齒，不知道怎樣回應？
- k. 哪些題目讓你勾起很多回憶？
- l. 你在遊戲過程中有什麼新的發現嗎？

