

# 進擊的能源：以女力敲響能源之歌

王潔婕、黃靖茹

臺北市中正區河堤附幼教師

## 性平思維扭轉

河堤附幼自 2021 年開始參與性別平等工作坊，在為期兩年的工作坊，開啟了我們的知識視野，發現性別平等教育除了基本身體保護、家事分工做之外，其實忘了身處於父權社會體制下耳濡目染的制式性概念，常常只記得男性偉人、男性公眾人物，女性常常隱身在男性背後，經過了這兩年的洗禮，我們認識了許多優秀的女性，她們在時代中突破思想藩籬，在各領域上發光，也才知道原來有能者不單只有男性，女性也曾在不同時代中成為 SHERO！這不僅擴大了我們的視野，也扭轉了我們的性別平等意識。

## 圖畫書大發現——女力不同面向

2022 年與去年認識的女力有所不同，去年認識的許多女力，大部分都是在職業上有成者，如建築、繪畫、時尚、飛行等。2022 年我們認識的女力面向更寬廣，從 SDGs 指標延伸，認識了許多不同領域的女性，她們關心世界、關注地球、愛護生命，以自己力所能及的方式推展著各項運動、理念及產品，為的不是榮耀自己，而是以愛為出發點，期待自己能為散播正能量的蒲公英，把愛護環境等議題發送出去，而她們真的做到了！

我們從繪本細讀與讀者反應理論中，發現繪本以圖文相輔相成地解說她們一生，不僅讓成人容易理解，更讓我們從理論中覺察出議題、可應用與連結處。當我們更理解圖文後，進一步在與幼兒共讀繪本時，我們能陪伴幼兒透過圖片進入她們的世界，繪本中的鏡頭、光線、甚至是線條的方向，都在悄悄的反應人生故事的變化；而繪本中的顏色、物件的大小，時常也代表了他們心境上的轉變。與幼兒共讀繪本，除了希望帶他們發現故事中較深層的意涵，覺察到「原來女生可以做的事情是很多元的」之外，更希望能培養他們反思自己能做什麼的能力。

# 月旦知識庫

## 一起敲響能源之歌

### 一、桌遊開發的緣由與過程

2022 年度我們選到的繪本是由維京國際 2021 年出版的《收集色彩的魔術師：迪士尼獨一無二的藝術家瑪莉·布萊爾的神奇世界》以及 Reycraft Books 在 2022 年所出版的 *She Sang for the Mountains: The Story of Jean Ritchie Singer Songwriter*。

瑪莉·布萊爾（Mary Blair）是美國迪士尼工作室中早期被聘請的少數女性員工之一，從小想像力豐富的她，在一路成為插畫家、設計師和動畫師過程中，不愛墨守成規，用色大膽鮮明，勇於展現自我價值。而被譽為美國民謡之母的珍·里奇（Jean Ritchie），出生在美國肯塔基州的東南部的坎伯蘭山脈，優美的自然環境、豐富的生態，成為她音樂的養分。這兩位藝術家都專注於發現環境中的顏色與愛護自我居住地區，分別用顏色、歌曲傳遞她們對環境的愛護。

透過繪本的啟發，我們結合現代環保能源開發的 4 位女性實踐家的案例，開發「進擊的能源」桌遊，期待透過珍·里奇的音樂伴奏下，搭配瑪莉·布萊爾的奇妙色彩切換，讓幼兒認識形形色色的環保能源。



《收集色彩的魔術師：迪士尼獨一無二的藝術家瑪莉·布萊爾的神奇世界》

作者：Amy Guglielmo, Jacqueline Tourville / 插圖：Brigette Barrager  
譯者：宋珮 / 出版社：維京國際 / 語種：繁體中文

(資料來源：<https://www.vikingbook.com.tw/product/detail/371>)



*She Sang for the Mountains: The Story of Jean Ritchie Singer Songwriter*

作者：Shannon Hitchcock / 插圖：Sophie Page  
出版社：Reycraft Books / 語種：英文

(資料來源：<https://www.benchmarkeducation.com/reycraftbooks/nl6030-she-sang-for-the-mountains-the-story-of-singer-songwriter-activist-jean-ritchie-trade-boo.html>)

## 二、遊戲目標

- (一) 從累積能源寶石中，認識不同環保能源
- (二) 模仿珍 · 里奇演奏能源之歌喚起玩家環保意識

## 三、遊戲配件

- ◇ 玩家人物卡 4 張、
- ◇ 七彩能源寶石、
- ◇ 寶石收集盤 12 張、
- ◇ 任務需求卡 20 張、
- ◇ 轉盤 1 個、
- ◇ 鐵琴 1 架、
- ◇ 儲電廠 1 座



▲ 桌遊配件

## 四、遊戲規則

- (一) 遊戲人數：2-4 人

- (二) 遊戲方法：

1. 選擇人物：玩家先選擇自己的立牌並領取收集盤。



▲ 玩家人物卡



▲ 選擇人物 & 決定任務

# 6月旦知識庫

2. 決定任務：以抽卡的方式決定 3 張需求卡任務。



▲ 任務需求卡

3. 積累能源寶石：轉動轉盤累積需求卡上的指定寶石。

4. 獲得勝利：3 張需求卡蒐集完畢後，依寶石顏色敲響能源之歌就勝利囉！



▲ 積累能源寶石



▲ 敲響能源之歌～獲得勝利

## SDGs 接軌，桌遊融合玩出後設力

透過 SDGs 指標應用，讓愛護環境、有乾淨可用資源、平等工作機會等不再淪為口號，不僅從繪本中看見永續發展目標被實踐，我們也成為永續發展的小齒輪，思考如何讓相關議題能以生活化、遊戲化的方式融入平凡日常中，在工作坊中，南瓜妹老師帶我們探玩不同桌遊，引導我們認識不同遊戲機制，連結繪本元素，提供玩家能從桌遊玩中學理解所代表的女力與 SDGs 目標。但在設計過程中，我們仍遇見許多挑戰，最大的困難是如何將 SDGs 指標與女力兩者概念的平衡放置在桌遊中，剛開始我們只專注於指標內容，弱化了女力，因此需回過頭省思遊戲設置目標，重新出發，過程中我們來來回回討論、聆聽各方意見，修正許多不合理之處，讓桌遊的意義性、遊戲性能不偏倚其中一方。

雖然製作桌遊上遇到一些挑戰，但也發現自己在第二年桌遊創作上想法更精細，遊戲玩法也更加完整。在設計過程中，幼兒的試玩心得就是我們最好的回饋，當我們擺出桌遊準備示範時，幼兒就能從桌遊的配件猜測到遊戲的玩法，身為遊戲的設計者，感到相當的欣慰，當然也很期待其他玩家能喜歡我們的設計，從中能認識女力在地球永續發展所貢獻的心力，並將此意識留於心中，相信自身能為此付諸實際行動。



圖 /by Freepik