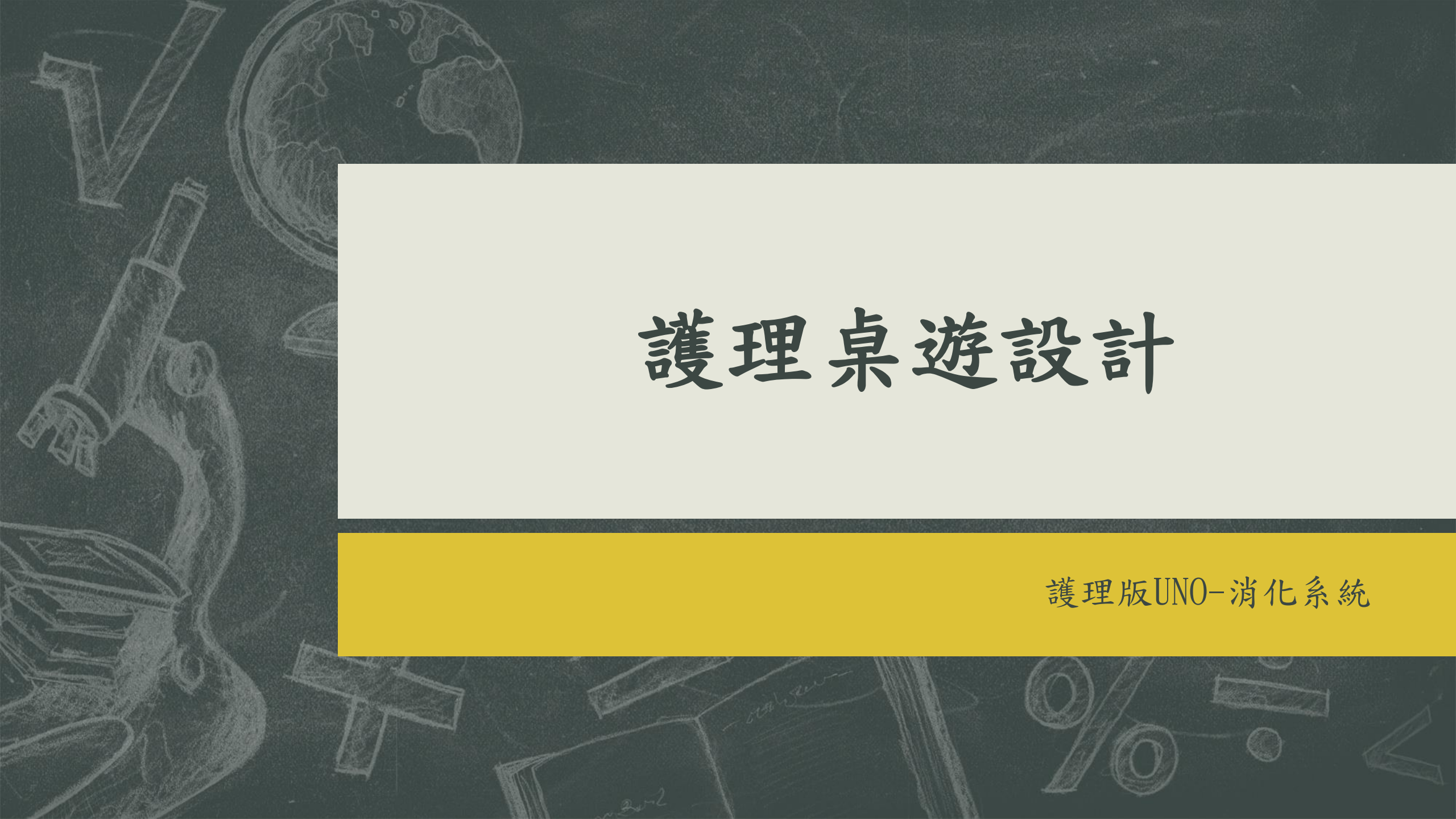


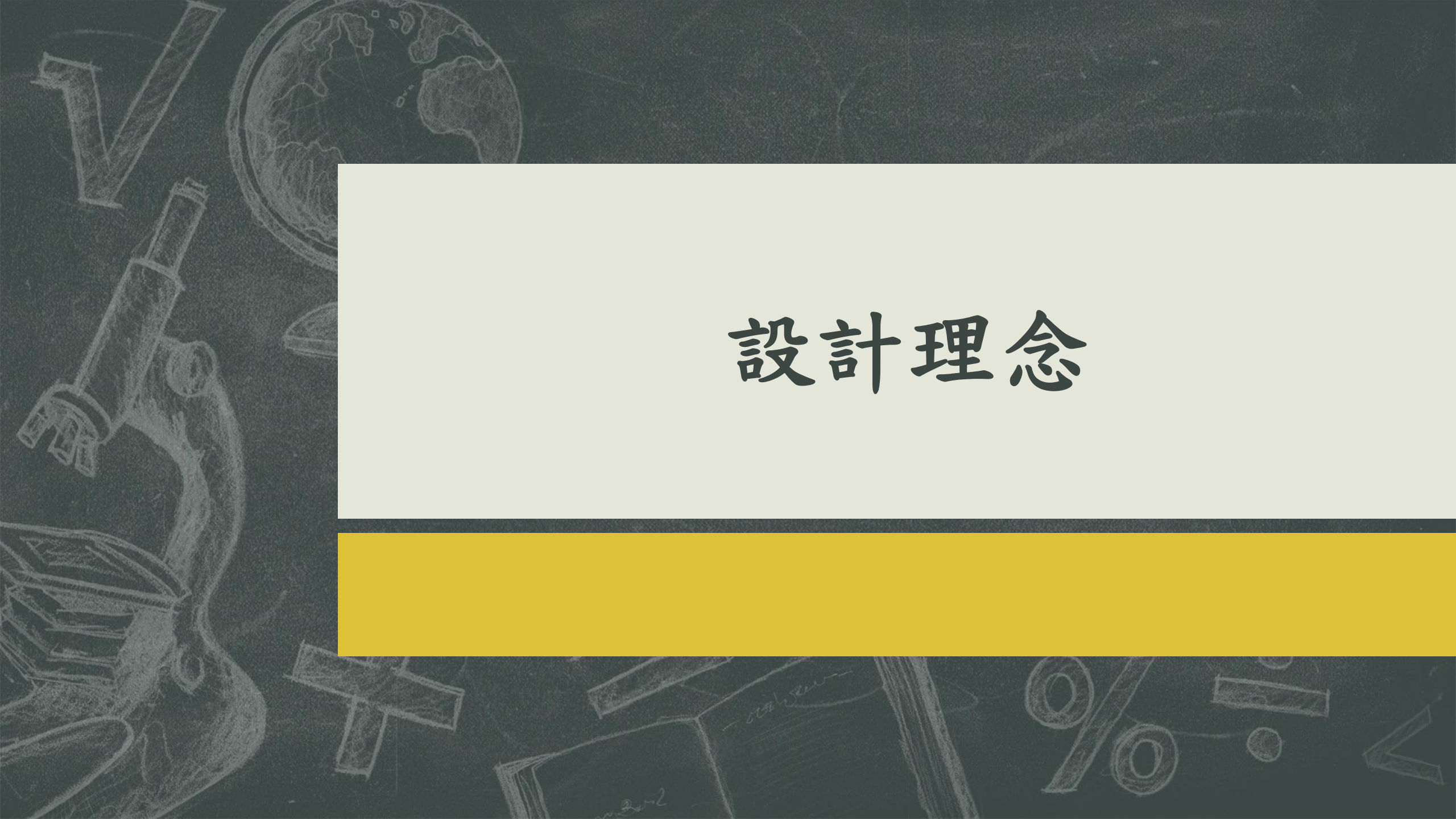


護理桌遊設計

護理版UNO-消化系統

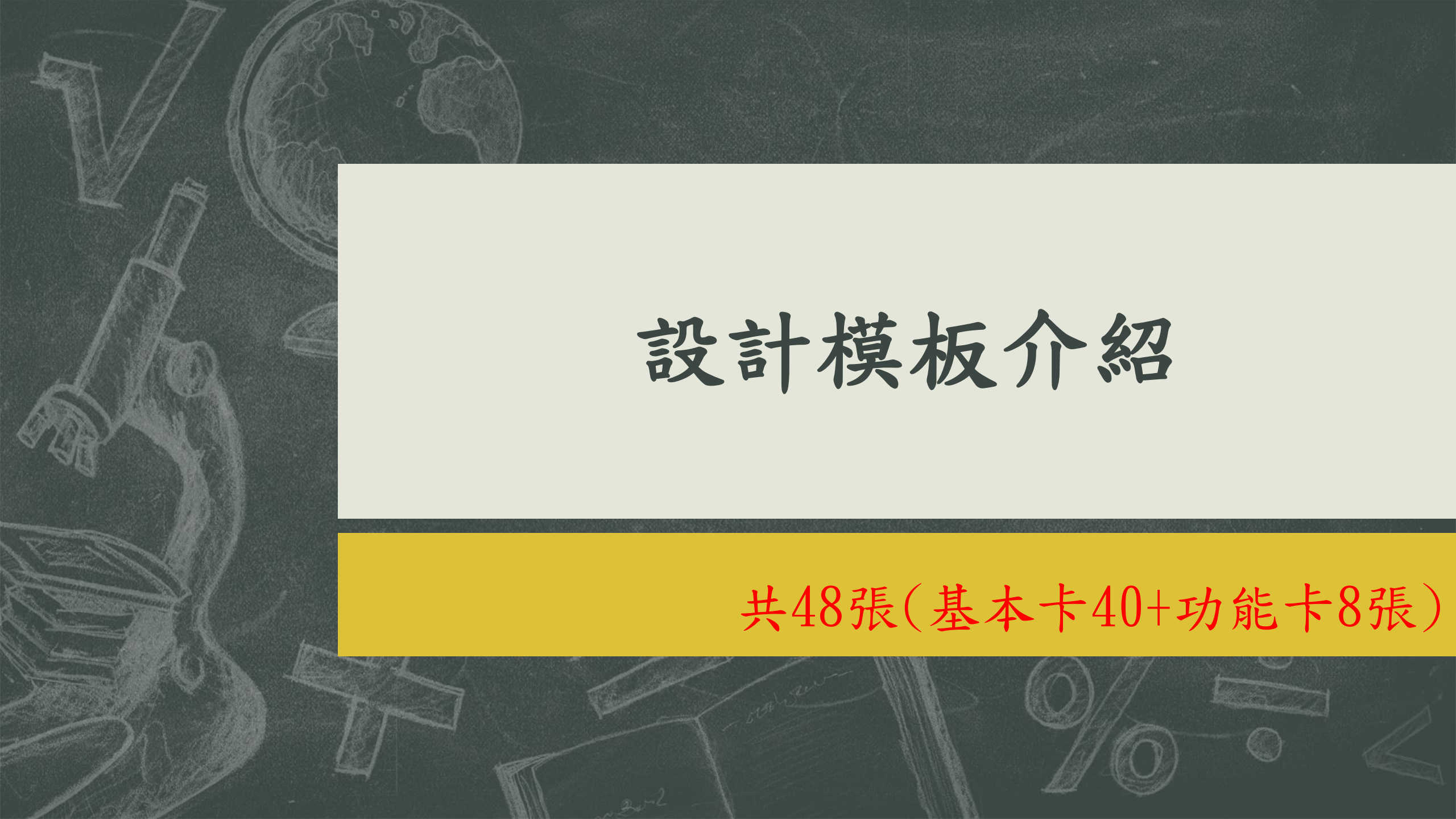
目錄

- 設計理念
- 設計模板介紹
- 遊戲規則
- 試玩結果



設計理念

- 在學習護理的過程中，擁有邏輯性、完整性的知識統合是非常重要的，但大多學校進行教學時，因時間有限，多分為片段式的教學，導致學生在統合記憶上，無法完整的將每個部位的功能、疾病與檢查連結起來。
- 因此本作品延伸UNO與撲克牌的遊戲理念，分為各項系統及功能疾病之統合性牌卡，讓學生在玩牌的同時，可串聯解剖功能、內外科相關知識，統整所學，望此牌卡能提升日後教學之趣味性，並增加學生對各醫學知識的統合能力。

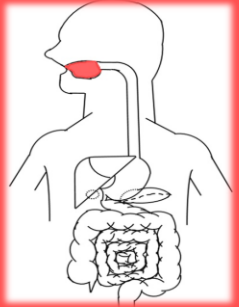


設計模板介紹

共48張(基本卡40+功能卡8張)

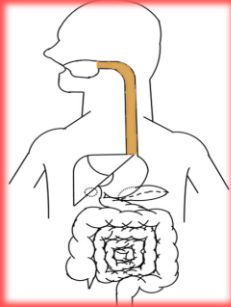
- 在模板設計中，為了延續UNO玩法，會將牌卡主要分為五大類。
- 首先依基本概念來說，都是先有基本構造才有功能，接著產生疾病，最後才會依疾病給予檢查或診斷。
故在排列順序時，會依部位(紅色)、功能(藍色)、疾病(黃色)、檢查(綠色)，依此規律由小到大進行排列。
- 再細部劃分會依食物進入消化道的順序來進行排列，由口腔到直腸，因食物最先接觸的是口腔，故將口腔設為數字0；反之食物最後會由直腸排出，故將直腸設為數字9。
- 最後一部分，為了增加遊戲的趣味性，增加兩種功能牌(炸彈、PASS)。因遊戲設計主要以四人為主，故將兩種功能牌各設置四張，以便每個人基本都能拿到一張功能牌。

內容一：消化系統部位



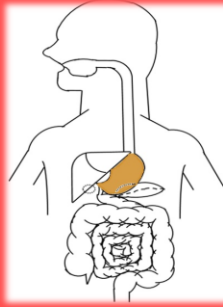
0

口腔
Oral cavity



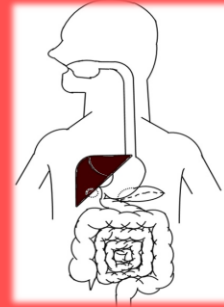
1

食道
Esophagus



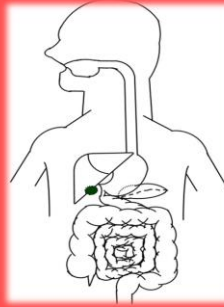
2

胃
Stomach



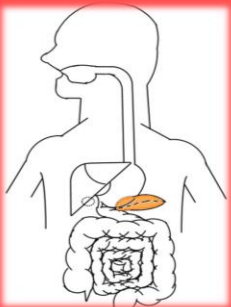
3

肝臟
Liver



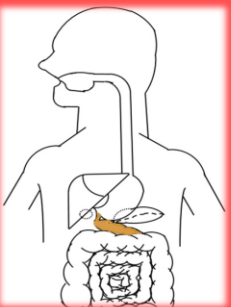
4

膽囊
Gallbladder



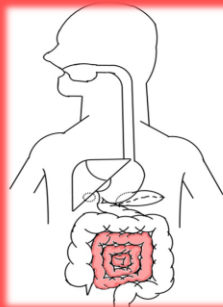
5

胰臟
Pancreas



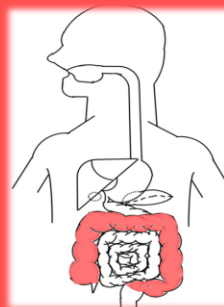
6

十二指腸
Duodenum



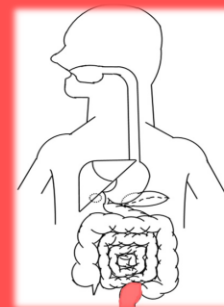
7

小腸
Small intestine



8

大腸
Big intestine



9

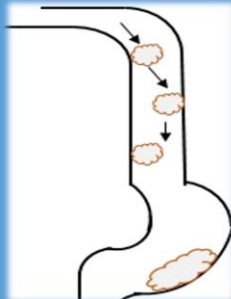
直腸
Rectum

內容二：消化系統功能



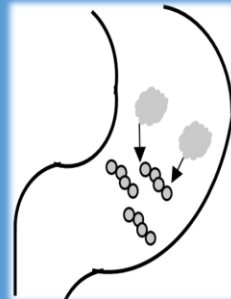
0

咀嚼食物



1

運送食物至胃



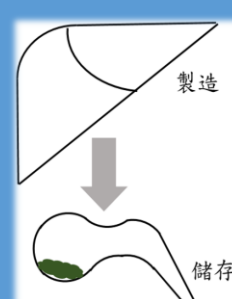
2

消化蛋白質



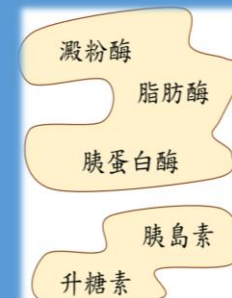
3

代謝體內廢物



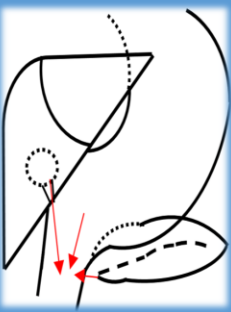
4

儲存膽汁



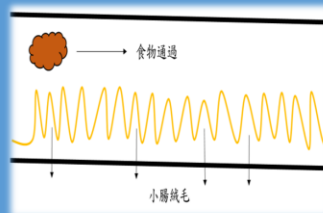
5

分泌胰島素、消化酵素



6

接受胃液、膽汁、胰液



7

消化、吸收養分



8

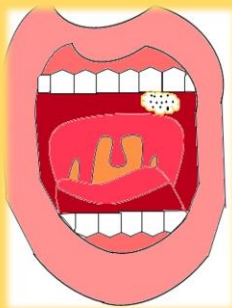
吸收殘餘水分、電解質



9

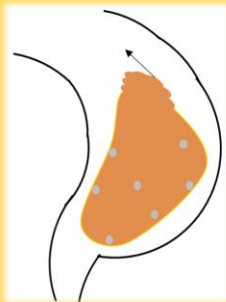
排出糞便

內容三：消化系統疾病



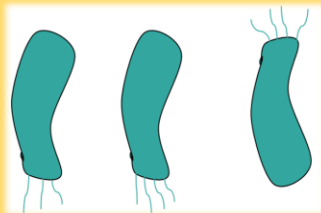
0

口腔癌
Oral Cavity Cancer



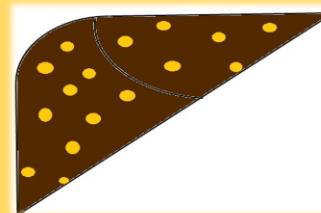
1

胃食道逆流
Gastroesophageal reflux disease



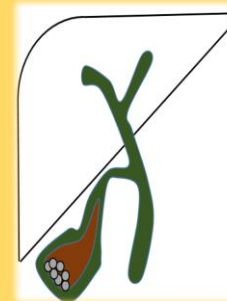
2

幽門螺旋桿菌感染
Helicobacter pylori infection



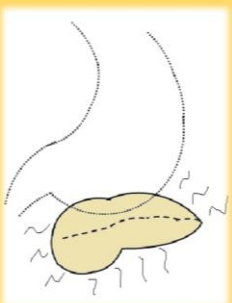
3

肝硬化
Liver cirrhosis



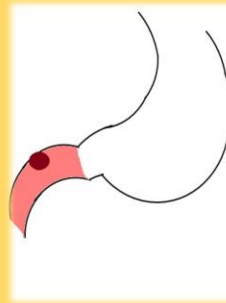
4

膽結石
Choleliths



5

胰臟炎
Pancreatitis



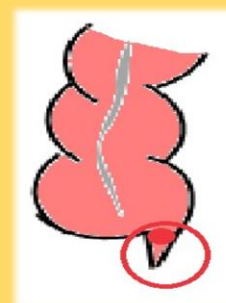
6

十二指腸潰瘍
Duodenal ulcer



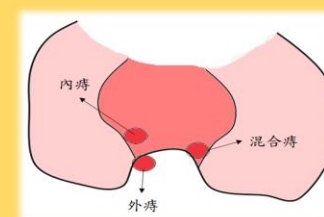
7

腸阻塞
Bowel obstruction



8

闌尾炎
Appendicitis

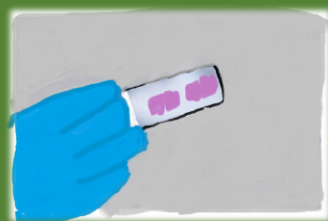


9

痔瘡
Hemorrhoids

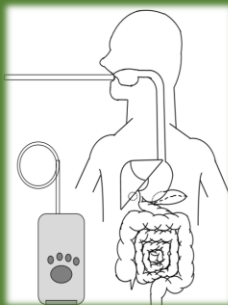
內容四：消化系統檢查

0



病理組織切片
Pathological section

1



24小時食道酸鹼監測
24 hr Esophageal PH monitor test

2



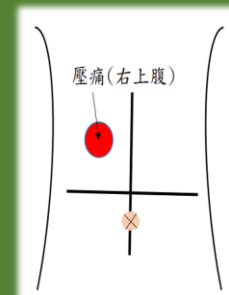
尿素呼氣試驗
Urea breath test

3

分級	1	2	3
膽紅素	<2	2-3	>3
白蛋白	>3.5	2.8-3.5	<2.8
凝血時間	<4	4-6	>6

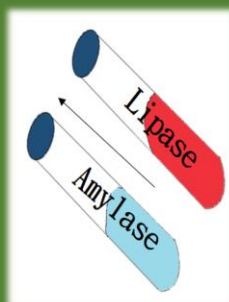
膽紅素、白蛋白、凝血
Bilirubin、Albumin、PT

4



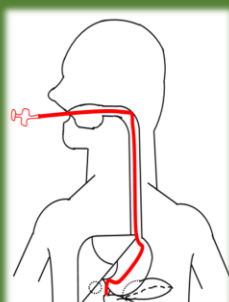
墨菲氏徵象
Murphy's sign

5



澱粉酶、脂肪酶↑
Amylase、Lipase

6



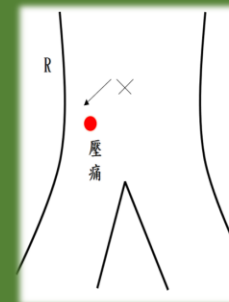
上消化道內視鏡檢查
Esophagogastroduodenoscopy

7



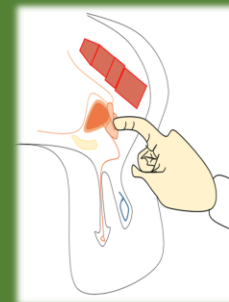
腹部X光
KUB

8



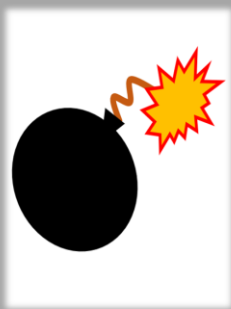
麥氏點壓痛
McBurney's sign

9



直腸鏡指診
Digital rectal examination

功能牌說明：以下各四張



炸彈

炸彈



PASS

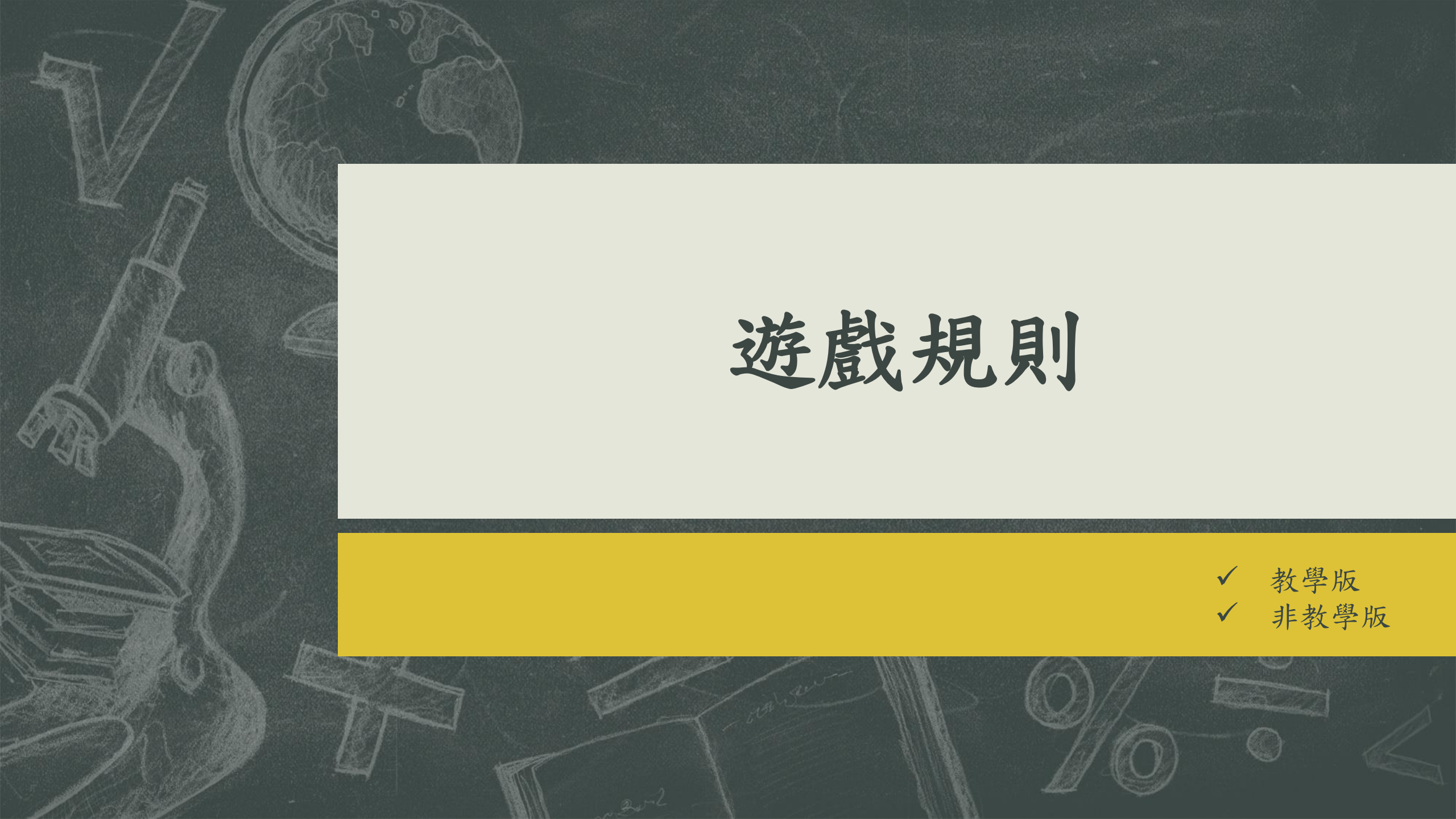
PASS

教學版：

- ◆ 功能牌則只能配對功能牌，但不限炸彈或 PASS。
- ◆ “一對”炸彈可選擇一位玩家，將要講出的顏色牌抽走一張。
- ◆ “一對”PASS 可填補某系統中一個不會的空格。

非教學版：

- ◆ 玩家(A)出 Pass，讓下家(B)不可出牌，順位由再下一家(C)繼續出牌。
- ◆ 玩家(B)出炸彈，下一家(C)只能出單張牌。



遊戲規則

- ✓ 教學版
- ✓ 非教學版

教學版(判斷學習成效)

〈類似撿紅點〉

3 人版本:手牌 7 張、桌面牌 6 張。

4 人版本;手牌 5 張、桌面牌 8 張。

◆起初每人手牌 7(5)張，桌面牌 6(8)張。出一張牌翻一張牌，不可連續翻牌。需相同系統(數字)才能配對，功能牌則只能配對功能牌，但不限炸彈或 PASS，如當局無法配對，則玩家先將手上牌丟出一張後再進行抽牌。抽得牌如無法配對不可將牌放回手中，需將抽的牌打出。

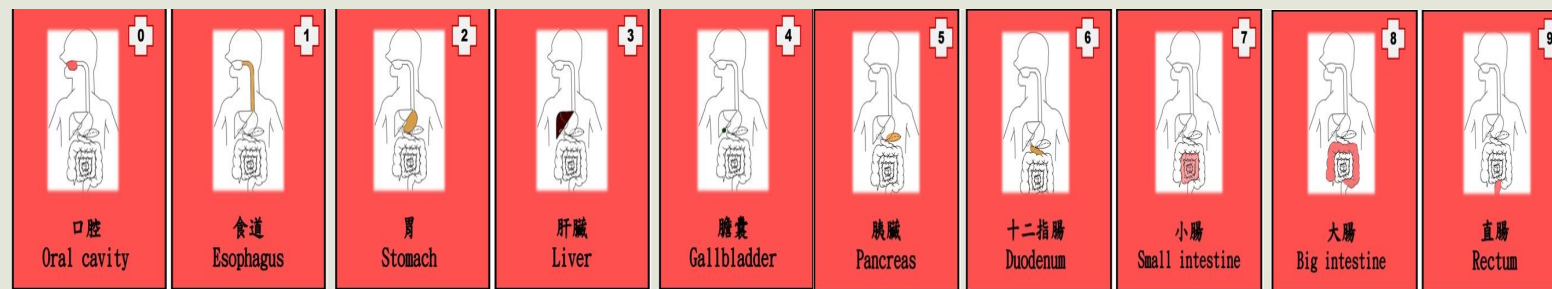
教學版(判斷學習成效)

計分方式

- ① 配對的牌一對得2分。



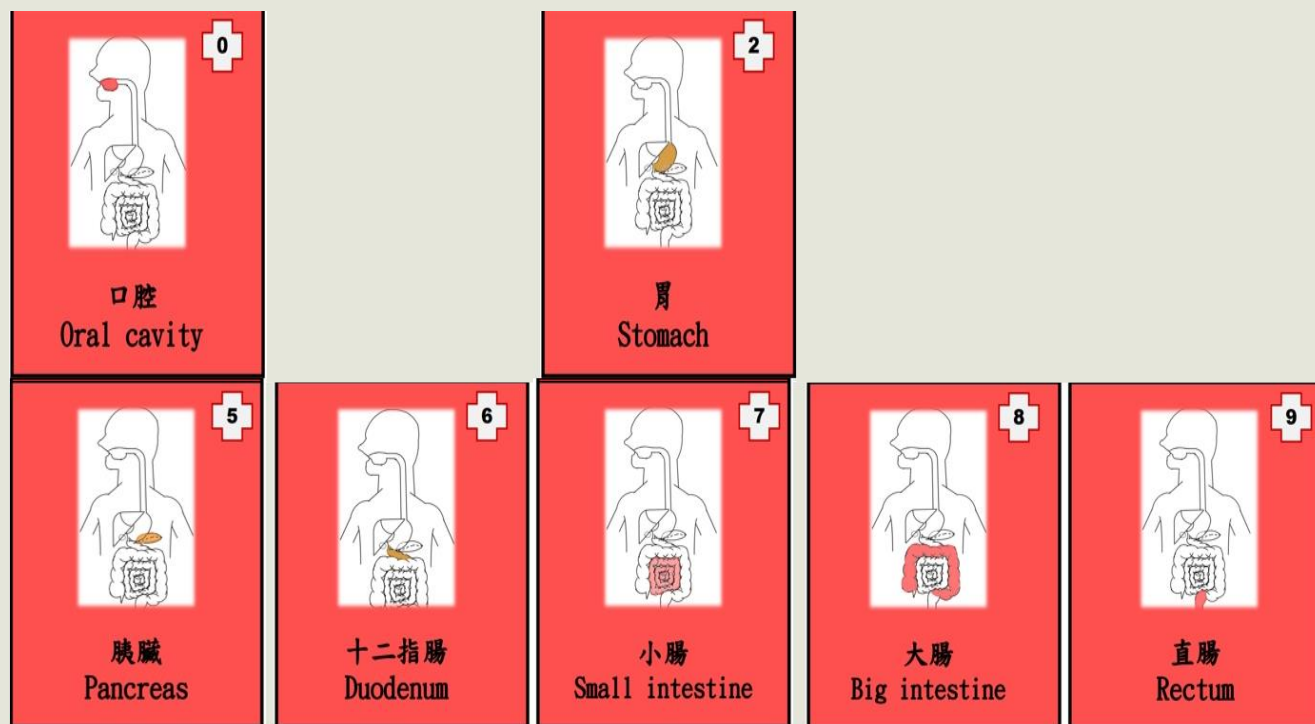
- ② 拼出一條龍+10分
(或由老師訂定分數)。



教學版(判斷學習成效)

計分方式

- ③ 同一系統中，如有空格，結算時將空格”講出”，講不出-1分。

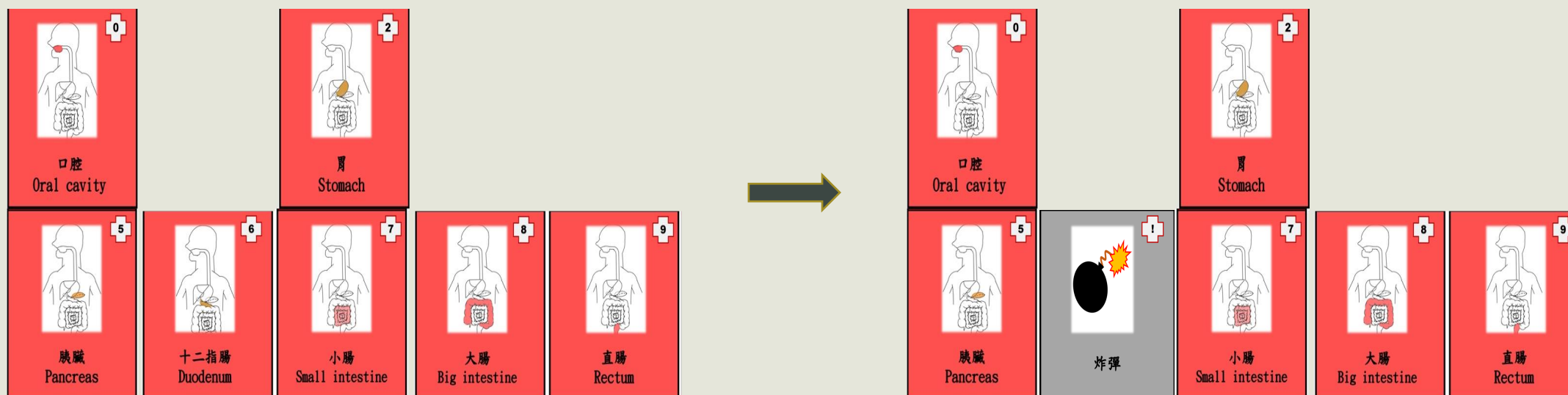


Ex. 左側牌中少1、3、4，則玩家需要將空格的系統部位講出，食道(1)、肝臟(3)、膽囊(4)，講不出則-1分。

教學版(判斷學習成效)

計分方式

- ④ “一對”炸彈可選擇一位玩家，將要講出的顏色牌抽走一張。該玩家需將牌先蓋著，再進行抽牌。

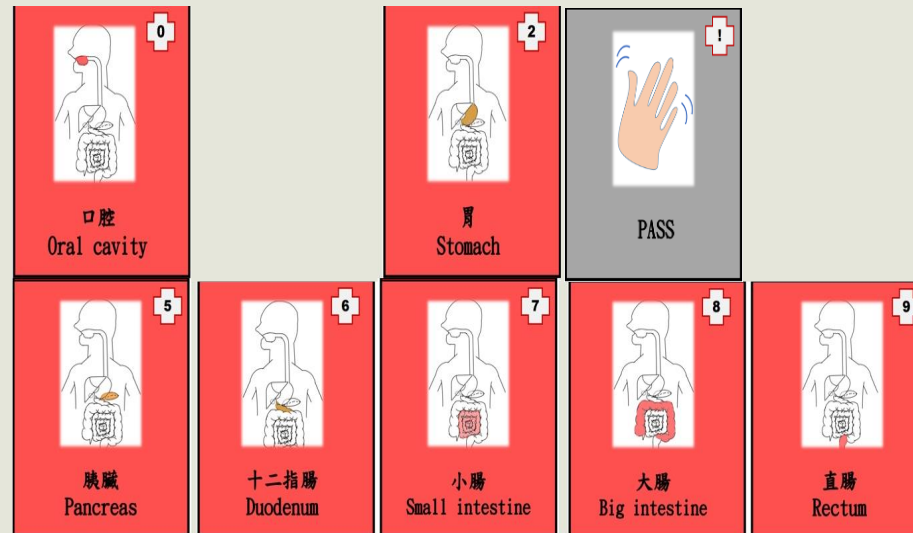


Ex. 上述牌中少1、3、4，則玩家需要將空格的系統部位講出，如有炸彈牌被抽走一張，則需講出食道(1)、肝臟(3)、膽囊(4)、十二指腸(6)即可。

教學版(判斷學習成效)

計分方式

- ⑤ “一對” PASS可填補某系統中一個不會的空格，且該空格不扣分，若不需填補則+1分。



Ex. 上述牌中少1、3、4，則玩家需將空格的系統部位講出，如有PASS牌則只需講出，食道(1)、膽囊(4)即可。

計分建議

試玩結果：分數介於15-30分之間。（依配對得分+講出手中顏色最少的牌之空格）

<教師計分建議>---以4局分數加總為例

4局分數加總	實際可得分數
小於25分	75分
25~50分	80分
51~75分	85分
大於75分	90分

<計分卡範例>

護理桌遊計分卡	
學號：_____	姓名：_____
局數	得分
1	
2	
3	
4	
總得分	

非教學版(輸贏為主)

〈類似大老二〉

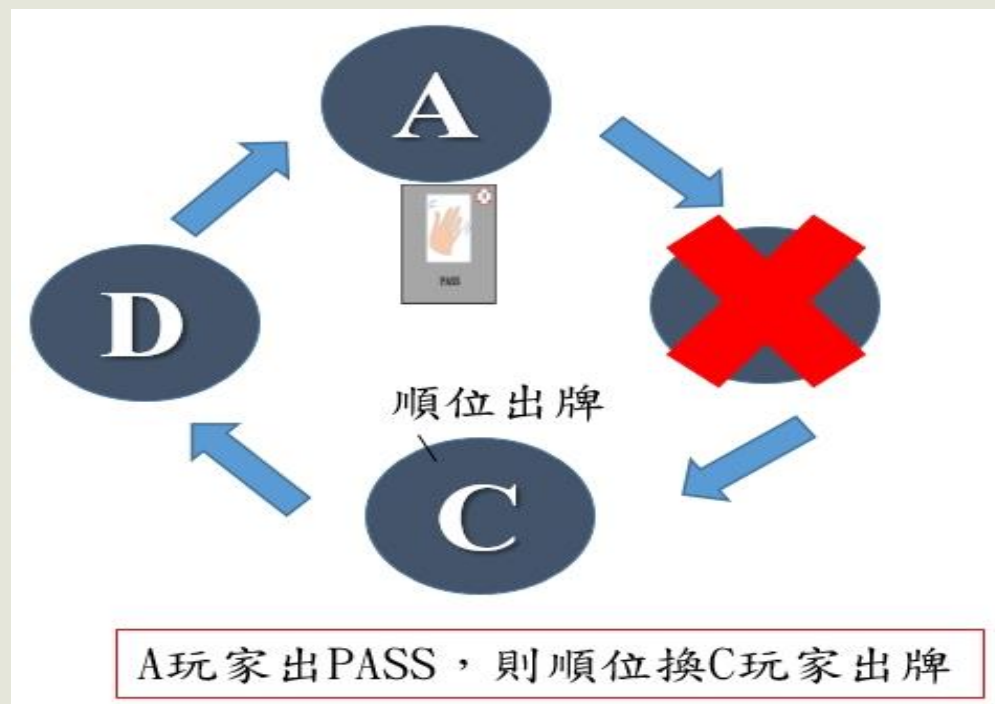
牌面大小：紅<藍<黃<綠/0最小~9最大



◆起初將牌全部平均分配，手中有口腔(紅0)先出牌，下家的只能出跟上家同樣張數的牌，同時比首家所出的牌大，手中最早將牌出完者勝。

非教學版(輸贏為主)

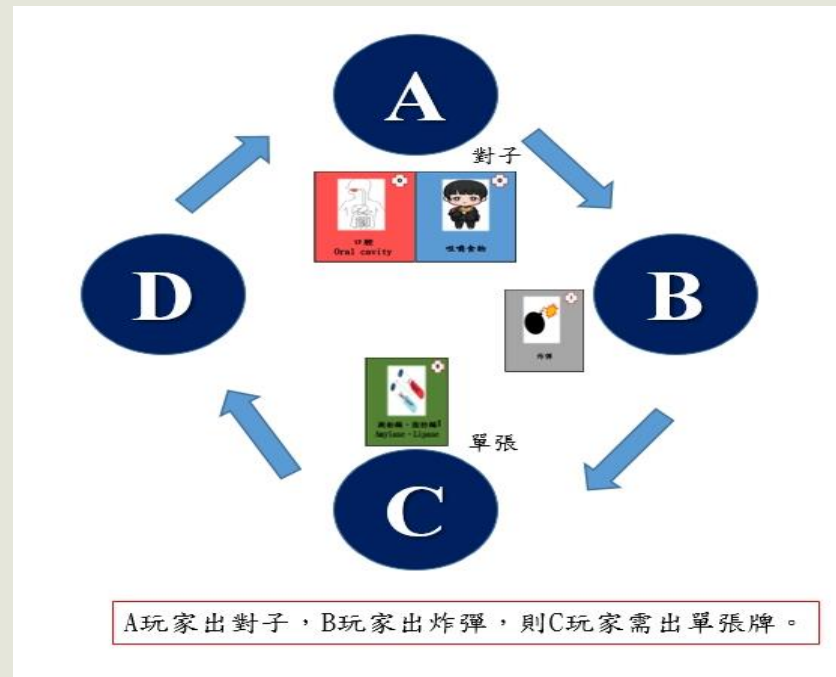
〈PASS牌〉



- ◆ 玩家(A)出Pass，讓下家(B)不可出牌，順位由再下一家(C)繼續出牌。
如果連續幾家都Pass，此時最後出牌的玩家(A)可以重新打出新的牌型。

非教學版(輸贏為主)

〈炸彈牌〉



- ◆ 玩家(B)出炸彈，下一家(C)只能出單張牌。
- ◆ ”炸彈可壓過桐花順”。

非教學版(輸贏為主)

<出牌方式>

- ◆ 單張: 先比數字，再比顏色
- ◆ 對子: 2張數字相同的牌。如果數字相同，就比較顏色大小。
- ◆ 順子: 連續5張相鄰的牌(Ex. 01234、23456)，其中01234最小，56789最大。但不得跨數字排列(Ex. 78901、89012)。如數字相同就比較最大張牌的顏色大小。
- ◆ 葫蘆: 3張數字一樣的牌+一個對子。
- ◆ 同花順: 5張牌為順子且顏色相同。出牌時可壓任何”牌型”。
- ◆ 五張牌的牌型中，同花順最大，葫蘆第二，順子最小。