

財團法人勵馨社會福利事業基金會 函

聯絡地址：臺南中西區臨安路一段 89 號 2 樓
承辦人：黃建民
聯絡電話：06-3582995
聯絡傳真：06-3580195
電子信箱：goh1394@goh.org.tw

受文者：如正本

發文日期：西元二〇二一年九月七日
發文字號：(110)馨南字第 1100050014 號
速別：一般
密等及解密條件：
附件：工作坊簡章乙份



主旨：檢送本會辦理 110 年度「性別暴力零容忍——《號召吹笛人》種子師資培訓課程」簡章乙份，敬請函轉告知。

說明：

- 一、本會於 110 年 10 月 1 日(五)09:30-16:30 辦理「性別暴力零容忍——《號召吹笛人》種子師資培訓課程」，建請貴中心將報名簡章轉知相關所屬單位。
- 二、詳細資訊請參閱簡章內容。
- 三、本課程聯絡人：黃建民、魏邑廷社工員，連絡電話：06-3582995。

正文：臺南市政府家庭暴力暨性侵害防治中心、臺南市政府社會局婦女及兒童少年福利科、臺南市政府衛生局、臺南市政府教育局

副本：財團法人勵馨社會福利事業基金會 臺南分事務所

董事長 林靜文

依分層負責授權台南分事務所主任決行

臺南市政府衛生局 110

1100163333

性別暴力零容忍——《號召吹笛人》種子師資培訓課程 招生簡章

一、計畫簡介

台北市婦女救援基金會(簡稱婦援會)長期家庭暴力防治工作,提供親密關係暴力被害人及目睹家暴兒少個案服務。長年服務中發現僅提供被害人保護與輔導措施,難以達成終止暴力的成效,故開始關注暴力預防。2014年婦援會透過「路人甲」系列活動進入校園與社區,使暴力預防成為公民意識,改變容忍暴力的文化,建立健康友善的校園、社區環境。


「友善路人甲」是婦援會在暴力預防工作的品牌,其理念援引自國外「旁觀者介入」(bystander Intervention)暴力預防工作,目標是教育第三者覺察性別暴力與各種暴力的危險徵兆,亦適切、安全且有效地預防或制止暴力事件。

婦援會於106年開始研發《號召吹笛人》桌遊,這是一套內容涵括親密關係、性別暴力、性別歧視與刻板印象、人口販運、霸凌等議題的桌遊,可運用在家庭、學校、專業團體、社區、企業等領域。

110年全台將辦理多場《號召吹笛人》種子師資培訓,讓參加人員在訓練過後可以將桌遊帶回校園、社區及機構,透過桌遊的輔助來進行性別暴力防治教學,以更廣泛的方式推廣旁觀者介入的概念,增強各領域裡的防暴觀念、以達到預防性別暴力、暴力零容忍的終極目標。

二、主辦單位:財團法人台北市婦女救援基金會

三、協辦單位:財團法人勵馨社會福利事業基金會

四、補助單位:衛生福利部 

五、活動參與對象:學校、NGO、從事性別暴力專業人員……等

六、活動時間:110年10月1日(五) 09:30~16:30

七、活動地點:台南文創園區-富貴文創講堂(臺南市東區北門路二段16號)

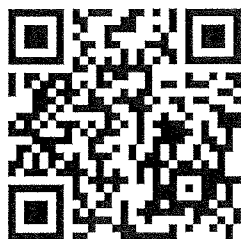
八、費用:全額免費,參加者每人會贈送一套《號召吹笛人》桌遊(每單位限一套)

※注意事項:為使桌遊達到最高效益,期許參與人員承諾日後運用並推廣《號召吹笛人》桌遊。

九、招生時間與名額:即日起到9月24日,限40名額,報名額滿即截止報名。

十、報名注意事項:採線上、Email或傳真報名,符合資格者先報名先錄取。

十一、線上報名網址:<https://forms.gle/ogmnCP9msG3YLdvS6>



十二、QR CODE:

十三、業務聯絡人:黃建民、魏邑廷社工員。(06)3582995

十四、種子師資培訓課程內容

活動流程		
預計進行時間	預計主題	講師
09:30-12:30	吹笛人桌遊設計概念、說明與試玩體驗	杜瑛秋 執行長/社工師
12:30-13:30	休息	
13:30-15:00	桌遊教案介紹:介紹友善路人甲正義信念、播放婦援會製作兩支友善路人甲影片、安全中止暴力的4大行動步驟	杜瑛秋 執行長/社工師
15:00-16:00	分組討論	
16:00-16:30	回饋與討論(前後測)	



故事起源

在中世紀時期，有一個寧靜的小村莊，一箇尚靠著生命樹的滋養，物產豐盛，氣候宜人。

生命樹同時也是村民們的信仰，大家常向生命樹祈禱，但不知從何時起，生命樹漸漸枯萎，散發惡臭，村莊裡的動物也不出山來，人們飢餓交迫。

一日，吹笛人經過樹的旁邊，迷霧中聽到有人在說話，但聞無人，他以為他聽錯了，但聲音越來聽清楚，原來是生命樹發出的聲音！他折斷一根樹枝，鑽出一支笛子，把生命樹的聲音吹出來，突然，村民們幾十年來跟生命樹節節的事件都浮現在眼前。原來，看似寧靜的小鎮，竟然有那麼多不為人知的真相，而這些真相都與暴力事件有關。

每一則隱藏故事都引起了冷眼旁觀……

遊戲目標

吹笛人及村民們發現問題、處理，並解決隱藏在村莊中不為人知的性別暴力事件。

遊戲配件



遊戲準備

- 1. 將路人牌充份洗勻後，將全部牌疊成牌，事件牌亦然，並將路人牌、事件牌與牌疊牌置於桌面中央所有玩家可拿取之位置。
2. 每個玩家拿取1個投票指示物，並抽2張路人牌當作手牌，將路人牌正面向上放置於桌面。
3. 將牌疊牌依照人數沈浸後（詳情請參考下列配置方式），發給每位玩家一張，並覆蓋於桌面上。不得給其他玩家看自己的手牌牌，並將多餘的牌疊牌放回盒子中。

《牌疊牌配置方式》

玩家人數	4	5	6	7	8
村民牌	2	3	3	4	4
吹笛人牌	2	3	3	4	4

說明：

- (1) 玩家人數為4人時，取出村民牌2張及吹笛人牌2張，並將該數牌與牌疊牌每人一張，玩家人數為5人時，取出村民牌3張及吹笛人牌3張，取出牌疊牌與牌疊牌每人一張，多餘的牌疊牌在任意位置，玩家人數為6至8人時，取出村民牌3張及吹笛人牌4張，取出牌疊牌與牌疊牌每人一張，多餘的牌疊牌在任意位置。
- (2) 人數較少的牌疊牌配置方式與牌疊牌無關，詳細請參考「計分方式」。

- 4. 遊戲由年紀最小的玩家開始進行。

遊戲流程

遊戲有三個步驟，分別為抽牌、解牌、投票，三個步驟進行完畢視為一回合。

一、抽牌：抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

一、抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。抽牌者每回合抽牌時，抽牌者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

二、投票：其餘玩家進行投票決定解決方法是否有效。

二、投票。其餘玩家進行投票決定解決方法是否有效。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。投票者每回合投票時，投票者將說一個悲慘且尚未解決的故事。

