

活動：Dreamcrafter breaking

類型：破冰遊戲

時間：30分鐘

地點：集會場合

人數：50-200

人力：~1:50（每50人需要一個工作人員）

目標：透過Dreamcrafter遊戲卡（下稱工作牌）的互動小遊戲，讓玩家意識到自己未必對各種職業有全面的了解，以提起玩家對認識職業的興趣，有助他們吸收相關知識。

用途：可在生涯規劃相關的課程、講座和活動日中作引入，讓參加者降低惰性思維，以比較積極的態度學習生涯規劃的知識。講者/主持人亦可從中介紹一些職業，比較某職業在行外人眼中的印象和在實際工作情況的差距，讓參加者反思自己對職業相關方面的了解程度。

時間	項目	目標	活動流程
5分鐘	介紹遊戲規則	1. 讓玩家了解遊戲規則，在有限時間內可以完成遊戲。 2. 讓玩家提前思考一下對職業的看法。	1. 主持人講解遊戲規則： a. 每位玩家獲得一張工作牌 b. 玩家打開工作牌，細心觀察 c. 玩家向其他玩家形容工作牌的特徵 d. 玩家互猜對方的工作牌所代表的工作 2. 主持人可要求玩家以不同的方式描述工作牌（例如：不能直接形容工作牌上的圖畫，而要加入自己的想法） 3. 主持人可提出一些前置問題，讓玩家在遊戲過程中可以思考一下職業相關的概念（例如：你喜歡手上的工作牌嗎？/你知道工作牌上的英文字母代表甚麼嗎？）
2分鐘	派發遊戲卡	N/A	工作人員足夠時： 工作人員派發每人一張工作牌 工作人員不足時： 玩家傳遞每人一張工作牌 提示：如果人數眾多（120人以上），要用到多於一疊工作牌，請盡量順序派發工作牌，以免打亂兩疊/多疊工作牌。工作人員亦可事前在同一疊工作牌上留下記號。
8分鐘	各自分享時間	讓玩家跟其他人交	玩家可與鄰座的玩家交流工作牌的意

		流意見	見。如場地適宜，主持人亦可鼓勵玩家離開座位，跟不同的玩家交流意見，效果更為顯著。
10分鐘	提問環節	引導玩家思考職業相關的問題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主持人邀請個別玩家分享遊戲感受（例如：請你跟大家分享一下手上的工作牌/在剛才的遊戲當中，你最喜歡哪一張工作牌？） 2. 主持人統計玩家的某些想法（例如：大家覺得工作牌容易猜出嗎？認為容易的請舉手。）
5分鐘	總結及補充	把玩家的遊戲體驗提升到自我反思	<p>可選擇以下其中一些項目：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主持人說明一下工作牌的由來（Dreamcrafter） 2. 主持人鼓勵大家去深入認識不同的職業 3. 主持人講解一下職業和生涯規劃的關係 4. 主持人介紹興趣和職業的關係（Holland Code） 5. 其他有關的內容

遊戲形式的好處：

這個遊戲形式在大型活動中適用，以方面快捷為最大優點。在學校的活動中，遊戲經常受到人手、場地和時間限制的影響。這個遊戲形式盡量以最經濟的形式運作，在過百人的場合中也能順利完成。

這個方式亦有一定彈性。主持人能調整遊戲，對應該場合和參與者而作出內容上的更改，例如改變對玩家的提問內容，可以帶領玩家向不同的方向思考，有利接下來的討論。

遊戲形式的限制：

這個遊戲形式只用了Dreamcrafter中的核心部分--工作牌。遊戲本身只能讓玩家對職業和生涯規劃有淺層的認識。這個破冰遊戲對主持人的知識和技巧有着較大的需求，亦要視該場合的情況而作調整。因此，這個方式更像是一個輔助工具，讓演講者能以工作牌作引入，讓參加者容易接受演講內容。