

二、社團活動/技藝課程計畫

每週學習節數(1)節，上學期(21)週共(21)節、下學期(20)週(20)節，合計(82)節。

(一)社團活動課程規劃(備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入、教材設計說明)

編號	社團名稱	核心素養	學習目標	備註
01	節奏與律動	<p>綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>健體-E-C1 具備生活人有關運動與健康的道德知識與非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能配合樂曲踩出右左前後基本舞步。 2. 能手腳配合跟著音樂起舞。 3. 能掌握健康操的動作要點，動作能達到七成到位。 4. 能配合音樂節奏，做出正確的動作。 5. 能遵守團體紀律。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自編教材 2. 由導師擔任社團老師負責授課 3. 三、四年級學生混齡選修社團活動課程 4. 融入議題： 【性別平等】、 【職業試探】、 【人權教育】、 【資訊教育】、 【安全教育】、 【品德教育】
02	桌遊	<p>語 C-2-1-1-1 在討論問題或交換意見時，能清楚說出自己的意思。</p> <p>語 C-2-4-10-2 能與人討論問題，提出解決問題的方法。</p> <p>綜 3-2-2-4 參加各種團體活動，瞭解自己所屬團體的特色，樂於表達自我並願意與人溝通。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、透過桌遊遊戲，讓學生學習與人溝通和合作。 2、能遵守各項遊戲規則。 3、培養遵守時間的習慣。 4、培養學生能由實作中，發現問題、思考解決方案進而解決問題的能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自編教材 2. 由導師擔任社團老師負責授課 3. 三、四年級學生混齡選修社團活動課程 4. 融入議題： 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】

	<p>(3)踏併拍手 8*1 (4)上下搖擺 8*1</p> <p>(5)轉手畫圈 8*1 (6)踏步轉圈 8*2</p> <p>(7)勾腳曲手 8*1 (8)敲手舉踵 8*1</p> <p>③間奏(一)--(1)踏步擺手 8*1</p> <p>④暖身運動--(1)點腳踏步 8*4 (2)轉腰擺手 8*4</p> <p>(3)平衡抬腿 8*4 (4)夾肘畫圈 8*4</p>		<p>教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>8 週- 15 週， 共 8 節</p>	<p>主題二、4-6 年級健康操之主要運動</p> <p>1. 4-6 健康操-主要運動-分解動作教學</p> <p>①主要運動--(1)前推側點 8*4 (2)拍腳側抬 8*4</p> <p>(3)上擋擴胸 8*4 (4)側滑展臂 8*4</p> <p>(5)Safe out run run run 運動身體好 8*4</p> <p>(6)跳躍抬膝 8*4 (7)划船跑轉 8*4</p> <p>②間奏(二)--踏併拍手 8*2</p> <p>2. 整合練習--暖身運動+主要運動(一)+間奏(二)+主要運動(二)</p>	<p>參與程度 實作評量 發表程度</p>	<p>1. 融入</p> <p>【性別平等】、 【職業試探】、 【人權教育】、 【資訊教育】、 【安全教育】、 【品德教育】</p> <p>教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>16 週- 20 週，共 5 節</p>	<p>主題三、4-6 年級健康操之緩和運動</p> <p>1. 健康操-緩和運動-分解動作教學</p> <p>①緩和運動--(1)畫圈壓腿 8*2 (2)前臂伸展 8*2</p> <p>(3)側腰伸展 8*4 (4)跨腿轉體 8*2</p> <p>(5)調整呼吸 8*2</p> <p>2. 整合練習</p>	<p>參與程度 實作評量 發表程度</p>	<p>1. 融入</p> <p>【性別平等】、 【職業試探】、 【人權教育】、 【資訊教育】、 【安全教育】、 【品德教育】</p> <p>教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>

(三)社團活動課程實施內涵-格式二 (請依進度填列社團式課程教學重點、評量方式，可跨多週填列)

編號:02 社團課程名稱: 桌 遊			
上學期			
教學期程	教學重點	評量方式	備註
第 1 週， 共 1 節	一、介紹本學期課程規劃 二、說明上課規範 三、關於【桌遊】 (一) 簡介 桌上遊戲 (英語: Tabletop game)，簡稱為桌遊，又稱為不插電遊戲。 (二) 分類 1、依照道具分類： (1) 圖板遊戲：包含棋類，像是西洋棋與西洋跳棋之類的棋類，被歸類為圖板遊戲。 (2) 卡片遊戲：以簡短取勝 (3) 骰子遊戲：隨機性是趣味所在 (4) 紙筆遊戲：在推理遊戲最常使用 2、依照內容 (遊戲性質) 分類： (1) 策略遊戲 (2) 益智遊戲 (3) 推理遊戲 (4) 角色扮演遊戲 (5) 幼教遊戲 (6) 小品遊戲 (7) 合作遊戲 (8) 陣營遊戲	口頭發表 小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
第 2 週， 共 1 節	【單元一：撲克牌】 活動一：撿紅點	口頭發表 小組討論	1. 融入 【性別平等】、

	<p>(一) 顧名思義就是要把「紅色」的牌檢回來，以最佳進行人數 4 人為例。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、將撲克牌洗牌，每人發取 6 張手牌，剩餘的牌堆置於中央，並且翻開 4 張牌分別置於 4 個角落。 2、每個人輪流出牌，將手上的牌與場上的牌想辦法湊成 10 點，如 A 可以吃 9、3 可以吃 7、5 可以吃 5，10 以上的牌則都與本身互吃，如 10 與 10 吃、J 與 J 吃等等，吃完牌以後，翻開牌堆最上方的一張牌，若與場上的牌可以湊成 10 點，則一樣可以吃走；若手上沒有可以與場上搭配的牌，就必須打出一張自己的手牌，但同樣可以翻一張牌堆最上方的牌。 3、直到大家手上牌都出光後遊戲結束，並統計分數。遊戲進行中的目標是盡可能贏取更多紅色的牌，每張紅色牌可得如牌面上分數，紅色 9 至 K 皆為 10 分，紅色 A 為 20 分，黑桃 A、梅花 A 若與紅色 9 配則分別可計 40 分、30 分，與黑色 9 配則沒有任何分數，分數最高者獲勝。 	實作評量	<p>【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>3</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】</p> <p>活動二：排七</p> <p>(一) 又稱「接龍遊戲」，是一種需要心機的鬥智遊戲。這個遊戲的特點在於出牌技巧，看看如何出牌才可以讓自己蓋最少牌，而讓其他人蓋最多牌。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、持♠7者先出牌，之後玩家輪流出牌。 2、出牌方式必須接續同花色且依照數字順序（往上由 8 至 K，往下由 6 至 A），或者發出其他花色的 7，直到所有人用完手牌為止。 (例如：第一位玩家出♠7，下一位玩家必須發出♠6 或♠8，也可發出♥7、♦7 或♣7) 3、當有人沒辦法出牌時，該玩家必須從手上覆蓋一張牌來略過這 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>

	<p>次出牌機會，此牌到遊戲結束前不可明示。</p> <p>4、遊戲結束時計算覆蓋牌點數的總和，A為一點，2為二點，以此類推K為十三點。點數最多的人最輸，但是從頭到尾都覆蓋牌的人算最贏（稱全蓋牌逆轉）。</p> <p>5、也有以蓋牌張數而非點數來決定勝負。</p>		
<p>第 <u>4</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】 活動三：抽鬼牌</p> <p>（一）這個遊戲需要二人或以上才可以玩。因為撲克牌是由四種花色組成，所以所有的牌都可以組成一對，然後丟棄。但是有一張牌是例外。那一張牌就是「鬼牌」。開始時其中一個玩家便已持有鬼牌，他需用盡辦法令其他參加者抽到鬼牌，但又不可讓別人看穿自己的意圖。過程中非常緊張刺激！</p> <p>（二）玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、把 52 張有點數的牌，和一張鬼牌混合洗牌後，依照順序把牌發給每一個人，牌要全部發完。 2、玩家先打出手上可以湊成一對（即 2 張同樣點數，不同花色）的牌。 3、當全部玩家手上都沒有相同的牌可湊成一對時，便可開始「抽鬼牌」。 4、玩家輪流向自己右手或左手邊的玩家抽一張牌。將抽到的牌和自己原本的牌組合，凡是組成一對的牌，就可以丟入牌堆裡。盡快抽到可以湊成一對的牌再打出，而最後手上持有鬼牌的參加者便算輸。 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
<p>第 <u>5</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】 活動四：大老二</p> <p>（一）為什麼要叫大老二呢？因為這個遊戲規定最大的數字是 2，所以就順口取名叫大老二。因為玩的速度比其它的快，而且規則不算太難，是台灣最流行的撲克牌遊戲。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、

	<p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、最後的勝利者是第一個出完手上的牌的玩家。 2、點數 2 是最大的。其他大小順序是 2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3。 要是數字相同，就得比花色。而花色普遍是黑桃>紅心>方塊>梅花（台灣有些地方是玩方塊比紅心大的）。 所以一副牌中最大的牌就是「黑桃 2」，而最小的牌則是「梅花 3」。 3、一開始每個玩家都會拿到 13 張牌，拿到梅花 3 的人可以優先出牌，玩家可以選擇打 5 張(同花順. 順子. 鐵支. 葫蘆)、2 張(對子)、或 1 張(練單)等各式的牌形牌形。每一輪都在比大小，最大的玩家可以在下一輪先出。先出的人決定此一輪出的張數。 <p>(三) 大老二的各式牌形：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、練單：出單張牌，先比數字，再比花色。 2、對子：兩張數字相同的牌形。 3、順子：連續五張牌點相鄰的牌。 4、同花：5 張同樣花色的牌。 5、葫蘆：3 張數字一樣的牌再加一個對子。 6、鐵隻：4 張數字一樣的牌再加隨便一張牌。 7、同花順：5 張連續數字且花色相同的牌。 		<p>【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>6</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：大富翁】 活動一：認識「大富翁」</p> <p>(一) 源起： 大富翁是資本主義世界最基本，也最簡單的抽象化遊戲。大富翁(Monopoly)是在 1934 年由美國的一位失業工程師查里斯達路(Charles Darrow)設計的。</p> <p>(二) 大眾的誤解：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、很多人一聽到玩大富翁，就會覺得是小朋友玩意，又玩得耐又玩不完。原因都是出於對大富翁遊戲不了解，如果依照大富翁的正統規則去玩，大約兩個小時就可以令所有對手破產成為大富 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>

	<p>翁。</p> <p>2、雖然，運氣在遊戲中是很重要的元素，但策略其實更重要。有好的策略，你可以扭轉敗局。交易在大富翁亦是很重要的一環，隨時可令你由破產邊緣走向大富翁之路。</p>		
<p>第 <u>7</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：大富翁】 活動一：經典大富翁</p> <p>(一) 規則：學生三人一組，每位玩家有15000元，包括：兩張5000元、兩張1000元、兩張500元、六張200元、五張100元、五張50元及五張10元。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。 2、玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以順時針方向進行。 3、當擲出兩粒骰子也是相同點數，玩家可以多擲一次，如連續3次也是相同點數，玩家需要即時入獄。 4、當棋子到達土地上，如土地是空置的玩家可以選擇購買，或要向土地的擁有人繳付租金。 5、如停在「機會」或「命運」上就要抽一張卡按照卡上的指示去進行。當棋子再次經過或停留在起點，玩家可向銀行領取2000元。 6、當玩家不夠錢支付需要繳付的金錢時，玩家宣佈破產退出遊戲。 7、最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
<p>第 <u>8</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：大富翁】 活動一：經典大富翁</p> <p>(一) 規則：學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序， 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、

	點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。		【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
第 9 週， 共 1 節	<p>【單元二：大富翁】 活動二：大富翁遊世界</p> <p>(一) 規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。 2、抽籤拿取各國 Q 版大富翁。 <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。 2、玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以順時針方向進行。 3、當擲出兩粒骰子也是相同點數，玩家可以多擲一次，如連續 3 次也是相同點數，玩家需要即時入獄。 	口頭發表 小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
第 10 週， 共 1 節	<p>【單元二：大富翁】 活動二：大富翁遊世界</p> <p>(一) 規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。 2、抽籤拿取各國 Q 版大富翁。 <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。 	口頭發表 小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
第 11 週， 共 1 節	<p>【單元二：大富翁】 活動三：動手做桌遊</p>	小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】、

	<p>(一) 發想：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、三人一組，討論想設計什麼樣的「大富翁」？ 2、遊戲方法與「大富翁」相同，主題內容可以不同，例如：交通安全版、開心農場版、上學去版、逛夜市版、百貨公司版、遊樂園版……等。 <p>(二) 草擬：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、老師發給各組設計單（也可以是 A4 空白紙） 2、各組討論與紀錄： <ol style="list-style-type: none"> (1) 小組規劃的主題 (2) 內容 例如：「交通安全版」----小學生從家裡出發到學校的途中，馬路上會出現自己家（起點）、紅燈（暫停一次）、綠燈（前進 2 格）、黃燈（做指定動作）、機會（撿到 10 元、被導護志工阿嬤稱讚、幫助阿公過馬路、拾金不昧）、命運（踩到狗屎、走路不專心摔倒、口袋破掉遺失 10 元、撞到行道樹、被野狗追）、早餐店、雜貨店、飲料店、花店、便當店、同學家、老師家、廟宇、教堂、公園（可購買、蓋房子）、警察局（路過得 2000 元）、學校（終點）。 (3) 所需材料（學生自備） (4) 製作方法 (5) 工作分配 	發表作品完成度 展演評量 口頭發表	<p>【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>12</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：大富翁】 活動三：動手做桌遊</p> <p>(一) 小組分工製作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、在海報紙上以鉛筆畫草稿、格線 2、在格子裡規劃、分配內容、行走動線 3、主題大富翁手繪稿定稿 <p>(二) 小組加工製作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、在海報紙上以奇異筆描繪格線、文字內容 2、格子內著色 	小組討論 實作評量 發表作品完成度 展演評量 口頭發表	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師</p>

	3、繪製機會卡（至少 5 張）、命運卡（至少 5 張）、店名卡		負責授課
第 13 週， 共 1 節	<p>【單元二：大富翁】 活動三：動手做桌遊</p> <p>（一）小組加工製作： 接續上一節課</p> <p>4、繪製鈔票：10 元、50 元、100 元、200 元、500 元、1000 元、2000 元、5000 元</p> <p>5、小房子製作：兩種顏色或款式，各種顏色至少 10 個；可用跳棋代替，或以紙黏土製作。</p> <p>6、繪製說明書（使用玩法）</p> <p>7、小組可以另外自製 2 顆骰子、至少 4 個棋子（做法如同小房子，也可以家裡不用的小公仔、小玩具代替）</p> <p>（二）大功告成： 1、將小組完成的「主題大富翁」命名。 2、以老師提供的夾鏈袋收納好（小夾鏈袋收納機會卡、命運卡，大夾鏈袋收納整組桌遊），或是學生自備鞋盒、禮物盒子收納。</p> <p>（三）小組分享： 1、介紹「主題大富翁」名稱 2、說明玩法</p>	<p>小組討論 實作評量 發表作品完成度 展演評量 口頭發表</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
第 14 週， 共 1 節	<p>【單元二：大富翁】 活動三：動手做桌遊</p> <p>（一）瞧一瞧，玩一玩： 1、分組交換試玩別組的桌遊，進行 10 分鐘。 2、每一組皆須體驗過班上三組不同的自製桌遊。</p> <p>（二）想一想，說一說： 1、你覺得各組的桌遊各有什麼特色？ 2、你喜歡哪一組的桌遊設計？ 為什麼？</p>	<p>小組討論 實作評量 發表作品完成度 展演評量 口頭發表</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師</p>

	<p>3、你覺得三組的桌遊有什麼相似處？ 不同的地方呢？</p> <p>4、你認為：自己組別設計的桌遊有什麼可以改進的更好的地方？</p>		負責授課
<p>第 <u>15</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元三：象棋】 活動一：認識象棋</p> <p>(一) 源起： 1、在中國能確認屬於象棋類遊戲的棋類是唐代寶應象棋。唐代至宋朝時逐漸演變現在的中國象棋。</p> <p>(二) 介紹： 1、棋的基本配備是棋盤和棋子。棋盤有十條橫線，九條直線，組成了九十個點，棋子就放在點上。棋盤中間有楚河漢界隔開。 2、棋子有三十二顆，分紅黑兩方，共有帥(將)，仕(士)，相(象)，俥(車)，馮(馬)，炮(包)，兵(卒)七兵種。除了帥一個，兵五個外，其餘均為一雙。 3、弈棋者先吃到對方的將帥者勝，亦有和局的情況在；紅先黑後，一方一回合只能移動一棋子，一次一步。</p> <p>(三) 各棋子走法： 1、帥(將) 2、仕(士) 3、相(象) 4、俥(車) 5、馮(馬) 6、炮(包) 7、兵(卒)</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>16</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元三：象棋】 活動二：象棋實戰</p> <p>(一) 學生兩人一組，三組同時進行奕棋。另三組在旁觀棋，教導學生「觀棋不語真君子，起手無回大丈夫」。</p> <p>(二) 玩法：</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、</p>

	<p>1、全盤排列，走線。 2、參考上一週說明：「各棋子走法」。</p>		<p>【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 17 週， 共 1 節</p>	<p>【單元三：象棋】 活動二：象棋實戰 (一) 學生兩人一組，三組同時進行奕棋。另三組在旁觀棋，教導學生「觀棋不語真君子，起手無回大丈夫」。 (二) 玩法： 1、全盤排列，走線。 2、參考上一週說明：「各棋子走法」。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 18 週， 共 1 節</p>	<p>【單元三：象棋】 活動三：暗棋 (一)「暗棋」是象棋的一種玩法，只用一半 的棋盤，所有的棋子都要蓋起來，因為 不知道翻起來的是那一個棋子，所以叫做「暗棋」。 (二) 玩法： 1、第一個翻開棋子的人，翻到的 顏色就是他的。如果是黑色，就是所有的黑色棋子都是他的。 2、參考第十五週說明：「各棋子走法」。 3、走過的棋子不可以重來。 4、輸了，不可以發脾氣。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 19 週， 共 1 節</p>	<p>【單元四：跳棋】 活動一：認識跳棋 (一) 源起：</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、</p>

	<p>1、「跳棋」是世界上最古老、最普及的智力遊戲之一。關於跳棋的第一本書早在一五三一年就已經在義大利的威尼斯出版。目前在跳棋基礎上發展起來的國際跳棋在許多國家受到歡迎。國際跳棋聯合會已經有五十多個會員國。</p> <p>(二) 玩法說明：</p> <p>1、先將一種顏色的棋子全部放在一個角上，各人循順時針或逆時針方向輪流走棋子。</p> <p>2、棋子的移動可以一步步在有直線連接的相鄰六個方向進行。</p> <p>3、誰最先把正對面的陣地全部占領，誰就取得勝利。</p>		<p>【人權教育】、【國際教育】、【失智症】、【品德教育】等教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>20</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：跳棋】</p> <p>活動二：跳棋實戰</p> <p>(一) 學生兩~三人一組，三組同時進行奕棋。另三組在旁觀棋。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、先將一種顏色的棋子全部放在一個角上，各人循順時針或逆時針方向輪流走棋子。</p> <p>2、棋子的移動可以一步步在有直線連接的相鄰六個方向進行。</p> <p>3、誰最先把正對面的陣地全部占領，誰就取得勝利。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、【生涯規劃】、【人權教育】、【國際教育】、【失智症】、【品德教育】等教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>21</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：跳棋】</p> <p>活動二：跳棋實戰</p> <p>(一) 學生兩~三人一組，三組同時進行奕棋。另三組在旁觀棋。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、先將一種顏色的棋子全部放在一個角上，各人循順時針或逆時針方向輪流走棋子。</p> <p>2、棋子的移動可以一步步在有直線連接的相鄰六個方向進行。</p> <p>3、誰最先把正對面的陣地全部占領，誰就取得勝利。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、【生涯規劃】、【人權教育】、【國際教育】、【失智症】、【品德教育】等教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>

下學期

教學期程	教學重點	評量方式	備註
第 <u>1</u> 週， 共 <u>1</u> 節	一、介紹本學期課程規劃 二、說明上課規範 【單元一：撲克牌】 (一) 複習上學期學過的撲克牌玩法： 1、撿紅點 2、排七 3、抽鬼牌 4、大老二 (二) 分組活動 1、相見歡 2、暖身活動	口頭發表 小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】 、 【生涯規劃】 、 【人權教育】 、 【國際教育】 、 【失智症】 、 【品德教育】 等 教育議題 2. 師資為 級任 老師 負責授課
第 <u>2</u> 週， 共 <u>1</u> 節	【單元一：撲克牌】 活動一：大老二 (一) 大老二，是台灣最流行的撲克牌遊戲。再複習一次玩法。 (二) 玩法： 1、最後的勝利者是第一個出完手上的牌的玩家。 2、點數 2 是最大的。其他大小順序是 2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3。 (三) 大老二的各式牌形： 1、練單：出單張牌，先比數字，再比花色。 2、對子：兩張數字相同的牌形。 3、順子：連續五張牌點相鄰的牌。 4、同花：5 張同樣花色的牌。 5、葫蘆：3 張數子一樣的牌再加一個對子。 6、鐵隻：4 張數字一樣的牌再加隨便一張牌。 7、同花順：5 張連續數字且花色相同的牌。	口頭發表 小組討論 實作評量	1. 融入 【性別平等】 、 【生涯規劃】 、 【人權教育】 、 【國際教育】 、 【失智症】 、 【品德教育】 等 教育議題 2. 師資為 級任 老師 負責授課

<p>第 <u>3</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】 活動二：九九 (一)「九九」至少要有兩個玩家，人數沒有上限（不過人太多的時候同時用多副撲克牌可以節省洗牌麻煩）。 (二) 玩法： 1、遊戲開始時，海中的數值為 0。 玩家出牌，這張牌可以是數值牌或功能牌： 若是數值牌則累加海中的數值，如原本是 15 時，出牌「9」，則此時海的數值為 24； 若玩家出的是功能牌，則遊戲依照該牌的功能（後述）繼續進行。 2、玩家出牌後，要從山抽一張牌，保持手牌原有的張數。（若山的牌全部被抽完，通常會將海裡的牌全部重新洗過重新堆成山，保留原來海中的數值，遊戲繼續進行）。 3、當玩家出牌使海中的數值在「99」以上（不包括 99），則該玩家淘汰。 其他玩家繼續進行遊戲，直到剩下唯一玩家為止，此玩家為優勝者。 (三)「功能牌」： 九九的功能牌可能隨各地流行而改變，通常有下面這些： 1、黑桃 A：歸零（另有將 Joker 當成歸零牌，黑桃 A 為加 1）。 2、4：迴轉。 3、5：指定（直接輪到出牌者所指定的玩家出牌） 4、10：加 10 或減 10。 5、J：跳過一輪（數值不變，換下家出牌，通常出牌者會喊 Pass 或 Skip）。 6、Q：加 20 或減 20。 7、K：加 99（另有由出牌者指定將 K 當成 99 或歸零使用，黑桃 A 為加 1）</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】 等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>4</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】 活動三：釣魚 (Go Fish) (一)「Go Fish」，許多美國人玩過的第一種紙牌遊戲，也是美國兒</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、</p>

	<p>童所喜愛的一種紙牌遊戲，它需要良好的記憶力及好運氣！</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、2-6 人一組。 2、使用一副撲克牌，去掉鬼牌共 52 張牌。但是可以從中取出一些不同點數的所有花色的牌，從而縮短遊戲時間。 3、兩個人玩時，為每人發七張牌；其他情況下，為每人發五張牌。將未發的牌正面向下放在一起構成一個抽牌堆。 4、從發牌者左邊的玩家開始，每位玩家向其他玩家要特定點數的牌。例如：「凱文，你有 6 嗎？」你必須至少已經有一個 6 才能這樣要牌。凱文必須將他持有的所有 6 都給你，但其他玩家不用給。 5、只要你的要牌請求得到滿足，你就可以繼續要牌。 6、接著你繼續向任何玩家要特定點數的牌，當被要牌的玩家不能提供幫助時，他就會告訴你去「釣魚 (Go Fish)」。拿起抽牌堆中最上面的那張牌。如果它是你要求的點數，請立即亮出這張牌，那麼你可以繼續要牌。否則，你的要牌就結束了。 7、遊戲按照這種方式從左邊的玩家繼續。只要你收全了相同點數的所有四張牌 (套牌)，就應該向其他玩家亮出該套牌，然後將它們合成一疊放在你旁邊。 8、抽完所有的牌並且收全所有套牌後，收集的套牌數量最多的玩家將獲勝。 		<p>【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>5</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】</p> <p>活動四：心臟病</p> <p>(一)「心臟病」是一種適合多人一起玩的撲克牌遊戲，玩此遊戲不費腦筋，只比反應快慢，玩法刺激。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、將 52 張牌按人數平分 (每個人拿多或少一張影響不大，但如果人數超過 8-10 人以上則一般會多拿一副牌合在一起玩) 拿到牌後不得看自己的牌，將牌背朝上放在自己前面。 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p>

	<p>2、大家輪流出牌，一人一張，出牌者放牌時口中要同時唸數字(照順序 1. 2. 3... 13)，若發出的牌數字與口中唸出的數字相同時，則大家要將右手掌壓於牌上方。</p> <p>3、最慢的人(也就是手放在最上面的人)，則要將已發出的牌全數拿走。</p> <p>4、如果有人搞錯而「誤拍」，則同樣要將所有的牌收回。並由那個人重新開始從 1 數起出牌，如果喊的數字和牌的數字不同就繼續，</p> <p>5、52 張牌發完後，看最後誰的牌張數多則算輸了，並由他洗牌，做下一局的出牌人。</p>		<p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>6</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元一：撲克牌】</p> <p>活動五：配對</p> <p>(一)「撲克牌配對」，也是適合親子一起玩認知遊戲，需準備兩副撲克牌。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、在這兩副牌中找出同樣花色的牌八組，將這些撲克牌以四乘四的方式排列在桌上。 2、觀察牌面的圖案及數字，確認後將撲克牌翻面，蓋住花色，玩家們輪流翻出兩張牌，如果兩張牌是一樣的，就可以將這兩張牌取回放到自己身邊，並且多一次翻牌的機會。 3、如果翻出的兩張牌不一樣，就換對方翻牌，最後，誰拿到的撲克牌最多就獲勝。 <p>(三) 教學注意事項：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、如果學生對撲克牌的認知記憶沒有那麼好，可以先只用同一種花色、不同數字，或同一個數字、不同種花色，讓孩子記憶配對，以撲克牌的張數多寡調整難易度。 2、當學生的年紀愈高，理論上記憶力就要愈好，因此所採用的張數將會愈多。 	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>

<p>第 <u>7</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：五子棋】 活動一：認識「五子棋」 (一) 源起： 1、「五子棋」起源於古代中國的傳統黑白棋遊戲，但真正發展經營是在日本，然後風靡歐洲。根據相關資料文獻，西元 1688 年至 1704 年的日本元祿時代，中國古代的五子棋先經由韓國然後傳到日本。當時，五子棋是宮廷貴族的遊戲，後來流傳到民間並迅速發展。1884 年左右，日本在報上公開徵名；1899 年，發表正式名稱「連珠」，含義為「日月如合璧，五星如連珠」。 (二) 玩法： 1、是一種兩人對弈的純策略型棋類遊戲，通常雙方分別使用黑白兩色的棋子，輪流下在棋盤直線與橫線的交叉點上。 2、先在橫線、直線或斜對角線上形成 5 子連線者獲勝。 3、因為棋子在落子後不能移動或拿掉，所以也可以用紙和筆來進行遊戲。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】 等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>8</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：五子棋】 活動二：「五子棋」實戰 (一) 準備： 1、學生兩人一組，四組學生進行對奕時，其他組別在旁觀戰學習。 (二) 玩法： 1、簡易規則： (1) 黑棋先行，黑白雙方輪流落子在棋盤的交叉點。 (2) 先在棋盤上形成橫、直、或縱的連續五個棋子者（連五）為勝。 (3) 此規則適用初學者，目的在讓雙方自由行棋，了解五子棋的下法及培養感覺，但卻未對黑方做限制，因此等雙方發覺執黑者有極大獲勝優勢時，就可以試著使用日本規則來下棋。 2、國際規則</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】 等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>

<p>第 <u>9</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：五子棋】 活動二：「五子棋」實戰</p> <p>(一) 準備： 1、學生兩人一組，四組學生進行對奕時，其他組別在旁觀戰學習。</p> <p>(二) 玩法： 1、簡易規則： (1) 黑棋先行，黑白雙方輪流落子在棋盤的交叉點。 (2) 先在棋盤上形成橫、直、或縱的連續五個棋子者（連五）為勝。 (3) 此規則適用初學者，目的在讓雙方自由行棋，了解五子棋的下法及培養感覺，但卻未對黑方做限制，因此等雙方發覺執黑者有極大獲勝優勢時，就可以試著使用日本規則來下棋。</p> <p>2、日本規則 3、國際規則</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>10</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元二：五子棋】 活動二：「五子棋」實戰</p> <p>(一) 準備： 1、學生兩人一組，四組學生進行對奕時，其他組別在旁觀戰學習。</p> <p>(二) 玩法： 1、簡易規則： (1) 黑棋先行，黑白雙方輪流落子在棋盤的交叉點。 (2) 先在棋盤上形成橫、直、或縱的連續五個棋子者（連五）為勝。 (3) 此規則適用初學者，目的在讓雙方自由行棋，了解五子棋的下法及培養感覺，但卻未對黑方做限制，因此等雙方發覺執黑者有極大獲勝優勢時，就可以試著使用日本規則來下棋。</p> <p>2、日本規則 3、國際規則</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>

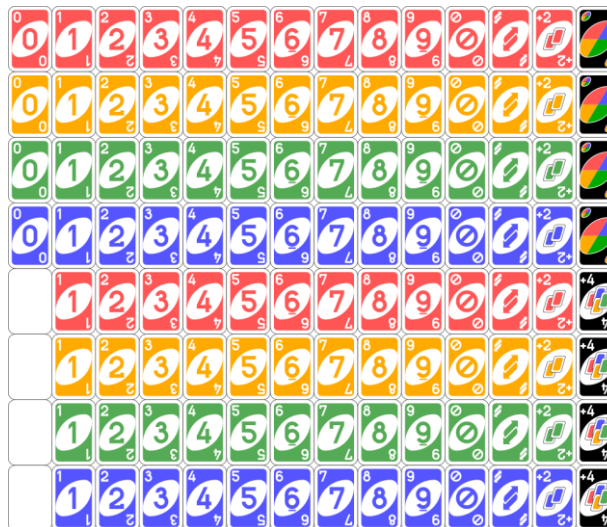
第 11 週，
共 1 節

【單元三：UNO】

活動一：認識「UNO」

(一) 源起：

- 1、「UNO」，(義大利文及西班牙文涵義為「一」) 是一種紙牌遊戲，由梅爾·羅賓斯在 1971 年發明，現時由遊戲公司美泰兒生產，必須喊出"uno"，遊戲因而得名。



(二) 玩法：

- 1、遊戲開始前，玩者各抽一張牌，數字最大的為莊家。
- 2、莊家向每人輪流派牌 7 張，然後從牌疊中取出首張牌，卡面向上；若是"wild draw four"須收回領牌處的底部並再取第二張。
- 3、莊家左邊玩家 (若是"reverse"則為莊家自己) 根據此牌發牌，並依順時針方向 (若是"reverse"則為逆時針方向，但原先的上家出同樣的牌則回復為順時針方向) 換下位玩家發牌，遊戲正式開始。
- 4、玩者發出的牌，須與上個玩家發出的牌之顏色或數字相同，但黑色特別牌則無此限制，可任意發出。
- 5、玩家若無牌可發或不想發出，就須從牌疊上取一張牌，若這張

口頭發表
小組討論
實作評量

1. 融入

- 【性別平等】、
 - 【生涯規劃】、
 - 【人權教育】、
 - 【國際教育】、
 - 【失智症】、
 - 【品德教育】等
教育議題
2. 師資為級任老師
負責授課

	<p>牌不可以出，則換下家繼續出牌；若這張可以出，他可以選擇出或不出這張牌，但如果選擇出牌的話，玩者只能將剛從牌疊上取到的一張牌打出。</p> <p>6、當玩者手上只剩下一張牌時，必須要被其餘玩家截停前喊出"uno"，否則就需要再摸兩張牌。</p> <p>7、最快發完手上紙牌者勝出該局，其他玩家則按卡牌計分。最後的牌可以使用功能牌。</p>		
<p>第 <u>12</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元三：UNO】 活動二：「UNO」實戰 (一) 學生四人一組，一副UNO卡牌。 (二) 玩法： 1、遊戲開始前，玩者各抽一張牌，數字最大的為莊家。 2、莊家向每人輪流派牌7張，然後從牌疊中取出首張牌，卡面向上。 3、玩者發出的牌，須與上個玩家發出的牌之顏色或數字相同，但黑色特別牌則無此限制，可任意發出。 4、當玩者手上只剩下一張牌時，必須要被其餘玩家截停前喊出"uno"，否則就需要再摸兩張牌。 5、最快發完手上紙牌者勝出該局，其他玩家則按卡牌計分。最後的牌可以使用功能牌。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>13</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元三：UNO】 活動二：「UNO」實戰 (一) 學生四人一組，一副UNO卡牌。 (二) 玩法： 1、遊戲開始前，玩者各抽一張牌，數字最大的為莊家。 2、莊家向每人輪流派牌7張。 3、玩者發出的牌，須與上個玩家發出的牌之顏色或數字相同，但黑色特別牌則無此限制，可任意發出。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p>

	<p>4、玩家若無牌可發或不想發出，就須從牌疊上取一張牌，若這張牌不可以出，則換下家繼續出牌；若這張可以出，他可以選擇出或不出這張牌，但如果選擇出牌的話，玩者只能將剛從牌疊上取到的一張牌打出。</p> <p>5、當玩者手上只剩下一張牌時，必須要被其餘玩家截停前喊出"uno"，否則就需要再摸兩張牌。</p> <p>6、最快發完手上紙牌者勝出該局，其他玩家則按卡牌計分。最後的牌可以使用功能牌。</p>		<p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>14</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元三：UNO】 活動二：「UNO」實戰</p> <p>(一) 學生四人一組，一副UNO卡牌。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、遊戲開始前，玩者各抽一張牌，數字最大的為莊家。</p> <p>2、莊家向每人輪流派牌7張。</p> <p>3、玩者發出的牌，須與上個玩家發出的牌之顏色或數字相同，但黑色特別牌則無此限制，可任意發出。</p> <p>4、玩家若無牌可發或不想發出，就須從牌疊上取一張牌。</p> <p>5、當玩者手上只剩下一張牌時，必須要被其餘玩家截停前喊出"uno"，否則就需要再摸兩張牌。</p> <p>6、最快發完手上紙牌者勝出該局，其他玩家則按卡牌計分。最後的牌可以使用功能牌。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>15</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：大富翁】 活動一：經典大富翁</p> <p>(一) 規則：學生三人一組，每位玩家有15000元，包括：兩張5000元、兩張1000元、兩張500元、六張200元、五張100元、五張50元及五張10元。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等</p>

	<p>點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。</p> <p>2、玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以順時針方向進行。</p> <p>3、當擲出兩粒骰子也是相同點數，玩家可以多擲一次，如連續3次也是相同點數，玩家需要即時入獄。</p> <p>4、當棋子到達土地上，如土地是空置的玩家可以選擇購買，或要向土地的擁有着繳付租金。</p> <p>5、如停在「機會」或「命運」上就要抽一張卡按照卡上的指示去進行。當棋子再次經過或停留在起點，玩家可向銀行領取2000元。</p> <p>6、當玩家不夠錢支付需要繳付的金錢時，玩家宣佈破產退出遊戲。</p> <p>7、最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。</p>		<p>教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
<p>第 <u>16</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：大富翁】</p> <p>活動二：大富翁遊世界</p> <p>(一) 規則：</p> <p>1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。</p> <p>2、抽籤拿取各國Q版大富翁。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。</p> <p>2、玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以順時針方向進行。</p> <p>3、當擲出兩粒骰子也是相同點數，玩家可以多擲一次，如連續3次也是相同點數，玩家需要即時入獄。</p> <p>4、當棋子到達土地上，如土地是空置的玩家可以選擇購買，或要向土地的擁有着繳付租金。</p> <p>5、如停在「機會」或「命運」上就要抽一張卡按照卡上的指示去進行。當棋子再次經過或停留在起點，玩家可向銀行領取2000元。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>

	<p>6、當玩家不夠錢支付需要繳付的金錢時，玩家宣佈破產退出遊戲。</p> <p>7、最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。</p>		
<p>第 <u>17</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：大富翁】 活動二：大富翁遊世界</p> <p>(一) 規則： 1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。 2、抽籤拿取各國 Q 版大富翁。</p> <p>(二) 玩法： 1、每個玩家選擇一個代表棋子放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。 2、最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】 等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 <u>18</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p>【單元四：大富翁】 活動三：動手做桌遊</p> <p>(一) 發想： 1、三人一組，討論想設計什麼樣的「大富翁」？ 2、遊戲方法與「大富翁」相同，主題內容可以不同。</p> <p>(二) 草擬： 1、老師發給各組設計單（也可以是 A4 空白紙） 2、各組討論與紀錄： (1) 小組規劃的主題 (2) 內容 例如：「交通安全版」----小學生從家裡出發到學校的途中，馬路上會出現自己家（起點）、紅燈（暫停一次）、綠燈（前進 2 格）、黃燈（做指定動作）、機會（撿到 10 元、被導護志工阿嬤稱讚、幫助阿公過馬路、拾金不昧）、命運（踩到狗屎、走路不專心摔倒、口袋破掉遺失 10 元、撞到行道樹、被野狗追）、早餐店、雜貨店、飲料店、花店、便當店、同學家、老師家、廟宇、教堂、公園（可購買、蓋房子）、</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】 等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>

	<p>警察局 (路過得 2000 元)、學校 (終點)。</p> <p>(3) 所需材料 (學生自備)</p> <p>(4) 製作方法</p> <p>(5) 工作分配</p>		
<p>第 19 週， 共 1 節</p>	<p>【單元四：大富翁】</p> <p>活動三：動手做桌遊</p> <p>(一) 小組分工製作：</p> <p>1、在海報紙上以鉛筆畫草稿、格線</p> <p>2、在格子裡規劃、分配內容、行走動線</p> <p>3、主題大富翁手繪稿定稿</p> <p>(二) 小組加工製作：</p> <p>1、在海報紙上以奇異筆描繪格線、文字內容</p> <p>2、格子內著色</p> <p>3、繪製機會卡 (至少 5 張)、命運卡 (至少 5 張)、店名卡</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>
<p>第 20 週， 共 1 節</p>	<p>【單元四：大富翁】</p> <p>活動三：動手做桌遊</p> <p>(一) 小組加工製作：</p> <p>接續上一節課</p> <p>4、繪製鈔票：10 元、50 元、100 元、200 元、 500 元、1000 元、2000 元、5000 元</p> <p>5、小房子製作：兩種顏色或款式，各種顏色至少 10 個；可用跳 棋代替，或以紙黏土製作。</p> <p>6、繪製說明書 (使用玩法)</p> <p>7、小組可以另外自製 2 顆骰子、至少 4 個棋子 (做法如同小房子， 也可以家裡不用的小公仔、小玩具代替)</p> <p>(二) 大功告成：</p> <p>1、將小組完成的「主題大富翁」命名。</p> <p>2、以老師提供的夾鏈袋收納好 (小夾鏈袋收納機會卡、命運卡， 大夾鏈袋收納整組桌遊)，或是學生自備鞋盒、禮物盒子收納。</p>	<p>口頭發表 小組討論 實作評量</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】等 教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師 負責授課</p>

	<p>(三) 小組分享：</p> <ol style="list-style-type: none">1、介紹「主題大富翁」名稱2、說明玩法 <p>(四) 瞧一瞧，玩一玩：</p> <ol style="list-style-type: none">1、分組交換試玩別組的桌遊，進行 10 分鐘。2、每一組皆須體驗過班上三組不同的自製桌遊。 <p>(五) 想一想，說一說：</p> <ol style="list-style-type: none">1、你覺得各組的桌遊各有什麼特色？2、你喜歡哪一組的桌遊設計？ 為什麼？3、你覺得三組的桌遊有什麼相似處？ 不同的地方呢？4、你認為：自己組別設計的桌遊有什麼可以改進的更好的地方？		
--	--	--	--