

## 二、社團活動/技藝課程 (中年級:3-4 年級)

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(表九) (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	表現任務	備註
01	節奏與律動	<p><b>綜-E-A1</b> 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><b>綜-E-A2</b> 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><b>健體-E-B3</b> 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能配合樂曲踩出右左前後基本舞步。</li> <li>2. 能手腳配合跟著音樂起舞。</li> <li>3. 能掌握健康操的動作要點，動作能達到七成到位。</li> <li>4. 能配合音樂節奏，做出正確的動作。</li> <li>5. 能遵守團體紀律。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 配合音樂節奏，做出正確的動作。</li> <li>2. 遵守團體紀律。</li> <li>3. 熱烈參與活動。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三、四年級學生混齡選修社團活動課程</li> <li>2. 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】</li> </ol>
02	桌遊	<p><b>國-E-C2</b> 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p><b>綜-E-A2</b> 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><b>綜-E-C2</b> 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過桌遊遊戲，讓學生學習與人溝通和合作。</li> <li>2. 能遵守各項遊戲規則。</li> <li>3. 培養遵守時間的習慣。</li> <li>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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遵守遊戲規則。</li> <li>2. 和同學和諧進行活動。</li> <li>3. 發現問題後能思考解決的方法。</li> <li>4. 能服從各組組長的協調方式。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三、四年級學生混齡選修社團活動課程</li> <li>2. 融入議題： 【性別平等】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、 【品德教育】</li> </ol>



	②間奏(二)--踏併拍手 8*2 2. 整合練習--暖身運動+主要運動(一)+間奏(二)+主要運動(二)		<b>【品德教育】</b> 教育議題 2. 師資為 <b>級任</b> 老師 負責授課
16 週- 21 週，共 6 節	<b>主題三、健康操之緩和運動</b> 1. Safe out 運動身體好-分解動作教學 ①緩和運動--(1)吸氣伸腳 8*2 (2)踏步放鬆 8*4 (3)調整呼吸 8*4 (4)結束動作 8*2 2. 整合練習	參與程度 實作評量 發表程度	1. 融入 <b>【性別平等】</b> 、 <b>【職業試探】</b> 、 <b>【人權教育】</b> 、 <b>【資訊教育】</b> 、 <b>【安全教育】</b> 、 <b>【品德教育】</b> 教育議題 2. 師資為 <b>級任</b> 老師 負責授課
<b>下學期</b>			
教學期程	教學重點	評量方式	備註
1- 7 週， 共 7 節	<b>主題一、4-6 年級健康操之暖身運動</b> 1. 有氧運動-基本動作 ① 常見較複雜舞步:左右菱形步等 ② 簡單鬼步舞 2. Safe out 運動身體好- 分解動作教學 ①預備動作-(1)插腰舉踵 8*1 ②前奏 Rap- (1)握拳內點 8*1 (2)交叉轉手 8*1 (3)踏併拍手 8*1 (4)上下搖擺 8*1 (5)轉手畫圈 8*1 (6)踏步轉圈 8*2 (7)勾腳曲手 8*1 (8)敲手舉踵 8*1 ③間奏(一)--(1)踏步擺手 8*1 ④暖身運動--(1)點腳踏步 8*4 (2)轉腰擺手 8*4 (3)平衡抬腿 8*4 (4)夾肘畫圈 8*4	參與程度 實作評量 發表程度	1. 融入 <b>【性別平等】</b> 、 <b>【職業試探】</b> 、 <b>【人權教育】</b> 、 <b>【資訊教育】</b> 、 <b>【安全教育】</b> 、 <b>【品德教育】</b> 教育議題 2. 師資為 <b>級任</b> 老師 負責授課



	<p>(一) 簡介 桌上遊戲 (英語: Tabletop game), 簡稱為桌遊, 又稱為不插電遊戲。</p> <p>(二) 分類</p> <p>1、依照道具分類:</p> <p>(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。</p> <p>(2) 卡片遊戲: 以簡短取勝</p> <p>(3) 骰子遊戲: 隨機性是趣味所在</p> <p>(4) 紙筆遊戲: 在推理遊戲最常使用</p> <p>2、依照內容 (遊戲性質) 分類:</p> <p>(1) 策略遊戲</p> <p>(2) 益智遊戲</p> <p>(3) 推理遊戲</p> <p>(4) 角色扮演遊戲</p> <p>(5) 幼教遊戲</p> <p>(6) 小品遊戲</p> <p>(7) 合作遊戲</p> <p>(8) 陣營遊戲</p>		<p>【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>2</u> 週, 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b></p> <p><b>活動一：撿紅點</b></p> <p>(一) 顧名思義就是要把「紅色」的牌撿回來, 以最佳進行人數 4 人為例。</p> <p>(二) 玩法:</p> <p>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。</p> <p>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</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>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。</p> <p>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。</p>		
<p>第 <u>3</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動二：排七</b></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> <p>1、持 ♠ 7 者先出牌，之後玩家輪流出牌。</p> <p>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)</p> <p>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>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>4</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動三：抽鬼牌</b></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</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>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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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」。</li> <li>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。</li> </ol>		<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 5 週， 共 1 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b></p> <p><b>活動四：大老二</b></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>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、最後的勝利者是第一個出完手上的牌的玩家。</li> <li>2、點數 2 是最大的。其他大小順序是 2&gt;A&gt;K&gt;Q&gt;J&gt;10&gt;9&gt;8&gt;7&gt;6&gt;5&gt;4&gt;3。 要是數字相同，就得比花色。而花色普遍是黑桃&gt;紅心&gt;方塊&gt;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」。</li> <li>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</li> </ol>	<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>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> <p>(三) 大老二的各式牌形：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、練單：出單張牌，先比數字，再比花色。</li> <li>2、對子：兩張數字相同的牌形。</li> <li>3、順子：連續五張牌點相鄰的牌。</li> <li>4、同花：5 張同樣花色的牌。</li> <li>5、葫蘆：3 張數子一樣的牌再加一個對子。</li> <li>6、鐵隻：4 張數字一樣的牌再加隨便一張牌。</li> <li>7、同花順：5 張連續數字且花色相同的牌。</li> </ol>		
<p>第 <u>6</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b> <b>活動一：認識「大富翁」</b></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： 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翁。 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>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>7</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b> <b>活動一：經典大富翁</b></p>	<p>口頭發表 小組討論</p>	<p>1. 融入 【性別平等】、</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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>7、最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。</li> </ol>	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>8</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b> <b>活動一：經典大富翁</b></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"> <li>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。</li> </ol>	口頭發表 小組討論 實作評量	<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>9</u> 週，</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b></p>	口頭發表	<p>1. 融入</p>

<p>共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>活動二：大富翁遊世界</b></p> <p>(一) 規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。</li> <li>2、抽籤拿取各國 Q 版大富翁。</li> </ol> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>	<p>小組討論 實作評量</p>	<p>【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><b>【單元二：大富翁】</b></p> <p><b>活動二：大富翁遊世界</b></p> <p>(一) 規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、學生三人一組，更換不同與上次不同的組員。</li> <li>2、抽籤拿取各國 Q 版大富翁。</li> </ol> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ol>	<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>11</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></p> <p>(一) 發想：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、三人一組，討論想設計什麼樣的「大富翁」？</li> <li>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。</li> </ol> <p>(二) 草擬：</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>1、老師發給各組設計單（也可以是 A4 空白紙）</p> <p>2、各組討論與紀錄：</p> <p>(1) 小組規劃的主題</p> <p>(2) 內容</p> <p>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）。</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>		2. 師資為級任老師負責授課
第 12 週， 共 1 節	<p><b>【單元二：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></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>小組討論</p> <p>實作評量</p> <p>發表作品完成度</p> <p>展演評量</p> <p>口頭發表</p>	<p>1. 融入</p> <p>【性別平等】、</p> <p>【生涯規劃】、</p> <p>【人權教育】、</p> <p>【國際教育】、</p> <p>【失智症】、</p> <p>【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 13 週， 共 1 節	<p><b>【單元二：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></p> <p>(一) 小組加工製作：</p>	<p>小組討論</p> <p>實作評量</p> <p>發表作品完成</p>	<p>1. 融入</p> <p>【性別平等】、</p> <p>【生涯規劃】、</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>（三）小組分享：</p> <p>1、介紹「主題大富翁」名稱</p> <p>2、說明玩法</p>	<p>度 展演評量 口頭發表</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>14</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元二：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></p> <p>（一）瞧一瞧，玩一玩：</p> <p>1、分組交換試玩別組的桌遊，進行 10 分鐘。</p> <p>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：</p> <p>1、你覺得各組的桌遊各有什麼特色？</p> <p>2、你喜歡哪一組的桌遊設計？ 為什麼？</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>	<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>

<p>第 <u>15</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元三：象棋】</b> <b>活動一：認識象棋</b> (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。 (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。 (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 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><b>【單元三：象棋】</b> <b>活動二：象棋實戰</b> (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</p>

			2. 師資為級任老師負責授課
第 17 週， 共 1 節	<p><b>【單元三：象棋】</b> <b>活動二：象棋實戰</b></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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、全盤排列，走線。</li> <li>2、參考上一週說明：「各棋子走法」。</li> </ol>	口頭發表 小組討論 實作評量	<p>1. 融入</p> <p>【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 18 週， 共 1 節	<p><b>【單元三：象棋】</b> <b>活動三：暗棋</b></p> <p>(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」。</p> <p>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2、參考第十五週說明：「各棋子走法」。</li> <li>3、走過的棋子不可以重來。</li> <li>4、輸了，不可以發脾氣。</li> </ol>	口頭發表 小組討論 實作評量	<p>1. 融入</p> <p>【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 19 週， 共 1 節	<p><b>【單元四：跳棋】</b> <b>活動一：認識跳棋</b></p> <p>(一) 源起：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ol>	口頭發表 小組討論 實作評量	<p>1. 融入</p> <p>【性別平等】、 【生涯規劃】、 【人權教育】、 【國際教育】、 【失智症】、</p>

	<p>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>【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><b>活動二：跳棋實戰</b></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><b>活動二：跳棋實戰</b></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>下學期</p>			

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 <b>【單元一：撲克牌】</b> (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 <b>【性別平等】</b> 、 <b>【生涯規劃】</b> 、 <b>【人權教育】</b> 、 <b>【國際教育】</b> 、 <b>【失智症】</b> 、 <b>【品德教育】</b> 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	<b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動一：大老二</b> (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 <b>【性別平等】</b> 、 <b>【生涯規劃】</b> 、 <b>【人權教育】</b> 、 <b>【國際教育】</b> 、 <b>【失智症】</b> 、 <b>【品德教育】</b> 等 教育議題 2. 師資為級任老師 負責授課
第 <u>3</u> 週， 共 <u>1</u> 節	<b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動二：九九</b>	口頭發表 小組討論	1. 融入 <b>【性別平等】</b> 、

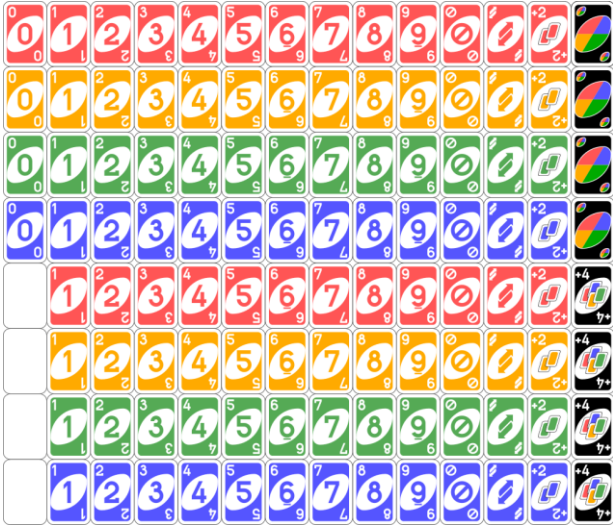
	<p>(一)「九九」至少要有兩個玩家，人數沒有上限（不過人太多的時候同時用多副撲克牌可以節省洗牌麻煩）。</p> <p>(二) 玩法：</p> <p>1、遊戲開始時，海中的數值為 0。 玩家出牌，這張牌可以是數值牌或功能牌：若是數值牌則累加海中的數值，如原本是 15 時，出牌「9」，則此時海的數值為 24；若玩家出的是功能牌，則遊戲依照該牌的功能（後述）繼續進行。</p> <p>2、玩家出牌後，要從山抽一張牌，保持手牌原有的張數。（若山的牌全部被抽完，通常會將海裡的牌全部重新洗過重新堆成山，保留原來海中的數值，遊戲繼續進行）。</p> <p>3、當玩家出牌使海中的數值在「99」以上（不包括 99），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。</p> <p>(三)「功能牌」：</p> <p>九九的功能牌可能隨各地流行而改變，通常有下面這些：</p> <p>1、<b>黑桃 A</b>：歸零（另有將 Joker 當成歸零牌，黑桃 <b>A</b> 為加 1）。</p> <p>2、<b>4</b>：迴轉。</p> <p>3、<b>5</b>：指定（直接輪到出牌者所指定的玩家出牌）</p> <p>4、<b>10</b>：加 10 或減 10。</p> <p>5、<b>J</b>：跳過一輪（數值不變，換下家出牌，通常出牌者會喊 Pass 或 Skip）。</p> <p>6、<b>Q</b>：加 20 或減 20。</p> <p>7、<b>K</b>：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>	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>4</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動三：釣魚 (Go Fish)</b></p> <p>(一)「Go Fish」，許多美國人玩過的第一種紙牌遊戲，也是美國兒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>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>(二) 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、2-6 人一組。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>5、只要你的要牌請求得到滿足，你就可以繼續要牌。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>		<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 <u>5</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動四：心臟病</b> (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。 (二) 玩法： 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>	<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><b>【單元一：撲克牌】</b> <b>活動五：配對</b></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> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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> <p>（三）教學注意事項：</p> <p>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。</p> <p>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>	<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><b>【單元二：五子棋】</b>  <b>活動一：認識「五子棋」</b>  (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  <b>【性別平等】</b>、  <b>【生涯規劃】</b>、  <b>【人權教育】</b>、  <b>【國際教育】</b>、  <b>【失智症】</b>、  <b>【品德教育】</b> 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><b>【單元二：五子棋】</b>  <b>活動二：「五子棋」實戰</b>  (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。</p>	<p>口頭發表  小組討論  實作評量</p>	<p>1. 融入  <b>【性別平等】</b>、  <b>【生涯規劃】</b>、  <b>【人權教育】</b>、  <b>【國際教育】</b>、  <b>【失智症】</b>、  <b>【品德教育】</b> 等  教育議題  2. 師資為級任老師  負責授課</p>

	2、國際規則		
第 9 週， 共 1 節	<p><b>【單元二：五子棋】</b> <b>活動二：「五子棋」實戰</b></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>	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><b>【單元二：五子棋】</b> <b>活動二：「五子棋」實戰</b></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</p>	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>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>第 <u>11</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元三：UNO】</b> <b>活動一：認識「UNO」</b></p> <p>(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。</p>  <p>(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。</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>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。</p> <p>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。</p> <p>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><b>【單元三：UNO】</b> <b>活動二：「UNO」實戰</b> (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，</p>	<p><b>【單元三：UNO】</b></p>	<p>口頭發表</p>	<p>1. 融入</p>

<p>共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>活動二：「UNO」實戰</b>  (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。  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。  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。  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>小組討論 實作評量</p>	<p>【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>14</u> 週，  共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元三：UNO】</b>  <b>活動二：「UNO」實戰</b>  (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。  4、玩家若無牌可發或不想發出，就須從牌疊上取一張牌。  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。  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  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><b>【單元四：大富翁】</b> <b>活動一：經典大富翁</b> (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。 (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、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，或要向土地的擁有者繳付租金。 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>	<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>16</u> 週， 共 <u>1</u> 節</p>	<p><b>【單元四：大富翁】</b> <b>活動二：大富翁遊世界</b> (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。 (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、玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動</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</p>

	<p>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>		負責授課
第 17 週， 共 1 節	<p><b>【單元四：大富翁】</b></p> <p><b>活動二：大富翁遊世界</b></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、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>1. 融入</p> <p>【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 18 週， 共 1 節	<p><b>【單元四：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></p> <p>(一) 發想：</p> <p>1、三人一組，討論想設計什麼樣的「大富翁」？</p> <p>2、遊戲方法與「大富翁」相同，主題內容可以不同。</p> <p>(二) 草擬：</p> <p>1、老師發給各組設計單（也可以是 A4 空白紙）</p> <p>2、各組討論與紀錄：</p>	口頭發表 小組討論 實作評量	<p>1. 融入</p> <p>【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>(1) 小組規劃的主題</p> <p>(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、捨金不昧）、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）。</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>		2. 師資為級任老師負責授課
第 19 週， 共 1 節	<p><b>【單元四：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></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>	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 20 週， 共 1 節	<p><b>【單元四：大富翁】</b></p> <p><b>活動三：動手做桌遊</b></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>	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】、

	<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>（三）小組分享：</p> <p>1、介紹「主題大富翁」名稱</p> <p>2、說明玩法</p> <p>（四）瞧一瞧，玩一玩：</p> <p>1、分組交換試玩別組的桌遊，進行 10 分鐘。</p> <p>2、每一組皆須體驗過班上三組不同的自製桌遊。</p> <p>（五）想一想，說一說：</p> <p>1、你覺得各組的桌遊各有什麼特色？</p> <p>2、你喜歡哪一組的桌遊設計？ 為什麼？</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>		<p>【品德教育】等教育議題</p> <p>2. 師資為級任老師負責授課</p>
--	--	--	--