

嘉義縣 梅山 國小112學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三～四 年級	年級課程 主題名稱	桌遊好好玩	課程 設計者	沈佳靜	總節數 /學期 (上/下)	40/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	推動品格紮根、品質為本、品味永續之三 品教育，建置樂活 LOHAS 梅山	與學校願景呼 應之說明	一、健康： 培養孩子健康樂活的身心靈腦，肯定自我、樂觀進取的習性，每位孩子都能擁有健康的身體、敏知敏覺的知能，大家都能快快樂樂充滿歡笑，讓心中充滿正向能量。 二、品格： 親師生具備「熱誠」「積極」於學校及社區事務。親師生均懂「孝順」、會「感恩」，能「以身作則」，對於依據原則所做的「選擇」能負「責任」，並能發揮「群育」，「真誠關懷」。 三、終身學習： 培育學生喜歡運動、專注、獨立思考、合作的態度。成就具有領導力，國際觀、服務力他的情懷，養成有智慧的終身學習的好國民。				

總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 藉由桌遊學習，使學生具備良好的樂活遊戲，促進大腦思考，並認識個人特質，發展個人特質。 2. 藉由桌遊學習，使學生具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊合作之素養。
-------------------------	---	------------------	---

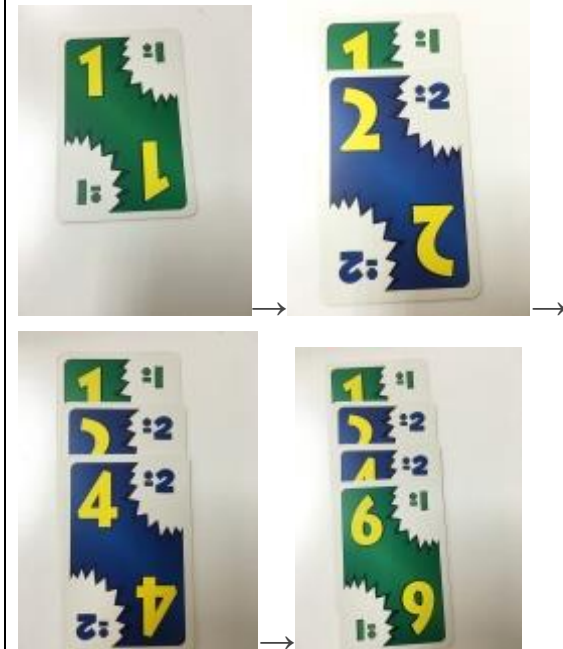
教學 進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
第 (1) 週 - 第 (4) 週	超級犀 牛	國 2-II-1 用清晰語音、適當 語速和音量說話。 綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。 綜 2b-II-2 參加團體活動， 遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 健 2c-II-3 表現主動參與、 樂於嘗試的學習態度。	1. 手眼協調及空間概念。 2. 競爭與合作。 3 學習成果及心得。	1能訓練手眼協調及空間概念。 2. 能培養競爭與合作。 3. 能用清晰語音分享學習成果及心得。	1能訓練學生的手眼協調及空間概念。 2. 能培養學生競爭與合作。 3. 學生能分享學習成果及心得。	活動一：分組&教學 1. 教師引導學生確實分組。 2. 教師指導學生認識桌遊類型並學會正確遊玩規則。 活動二：教學桌遊玩法 1. 教師教導桌遊玩法。 超級犀牛 ● 玩家依照位置角度擺放地基卡，放完地基卡在擺放一張屋頂卡 ● 屋頂卡放置 1 或 2 個牆壁卡，牆壁卡放置時需要符合地基卡或屋頂卡片上相對應的位置角度，牆壁卡放置完後，玩家從手中選擇 1 張屋頂卡往上疊加，屋頂卡會標示下一個牆壁要蓋的位置角度 ● 放置屋頂卡發現卡上有特殊符號，則依照特殊符號進行建築 ● 交換方向：打出這張牌後，建築順序改為逆時針。	超級犀牛 桌遊	8

						● 休息一回合：下一個玩家跳過建築階段。若為2人玩家時，表示要連蓋2次。 ● 增加1張卡：下一個玩家需要抽一張屋頂卡加入手牌，進行回合。 ● 雙層屋頂：進行玩家可放置兩張屋頂卡，玩家所放置的第2張屋頂卡不能是「雙層屋頂」的特殊功能，若玩家放置此卡後手中沒有屋頂卡，可由下一位玩家提供 ● 超級犀牛：下一個玩家須把犀牛移動到屋頂卡上的標誌位置 2. 教師教導該如何與同儕做正向互動。 活動三：桌遊分發&遊玩 1. 教師教導小技巧，學生遊玩。 2. 教師教導人際互動，學生加以練習。		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	數字急轉彎 (7ATE9)	數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 算術能力。 2. 出牌速度快。 3. 學習成果及心得。	1. 能訓練自己的算術能力。 2. 能熟練運算得快，又出牌速度快。 3. 能展現並表達學習成果及心得。	1. 學生能訓練自己的算術能力。 2. 學生能運算得快，又出牌速度快。 3. 學生能分享學習成果及心得。	活動一：教學桌遊玩法 1. 教師教導桌遊玩法。 1. 將所有牌洗勻後，將最上面1張牌翻開來放在正中間，將此牌當作「中央牌堆」，剩餘牌平均發給所有玩家作為自己的抽牌堆，並且牌底向下，所有人數1.2.3開始(如下圖)	7ATE9 桌遊	8

					 2.每位玩家從自己的抽牌堆抽一張牌 起來看，以上圖為例，如果有10+2 的數字或是10-2的數字就打出來， 並說出你的出的數字(2或8)，若沒有 則繼續抽牌。 3.玩家要快速的把手牌出到中央，比 賽誰出得快。 4.至於可以出什麼牌，則是要看「中 央牌堆」最上面的紙牌，該紙牌上的 黃色數字與右上角或左下角的數字相 加或相減，將得出2個數字，凡是黃	
--	--	--	--	--	---	--

字部分符合這兩個數字的牌都可以出。

範例:由上而下表示



$$1+1=2 \rightarrow 2+2=4 \rightarrow 4+2=6$$

						$5-3=2$ 2. 教導不同的遊戲玩法。 特殊狀況 有時候加減後的數字會大於10或小於1 大於10 如果黃色數字在加上±數字後大於10，請將它減去10，算出來的數字就是下一個可以出牌的數字。 如圖所示：	
--	--	--	--	--	--	--	--



→

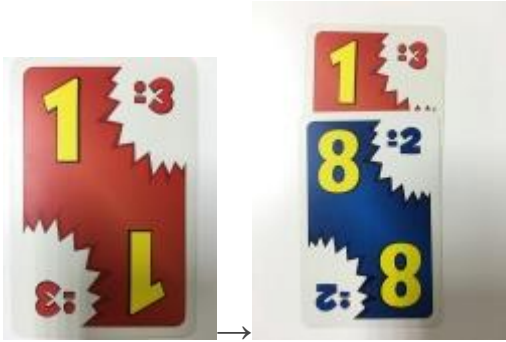
$$9+3=12 \text{ 再 } 12-10=2$$

所以可以出2這張牌

小於1

如果黃色的數字在減去±數字後小於1，請將它加上10，算出來的數字就是下一個可以出牌的數字

如圖所示:

						 1-3小於1所以$1+10-3=8$ 最終的勝負就看誰數學算得快，又出牌速度快囉~~~~ 活動二：桌遊分發&遊玩 1. 反應類遊戲，與學生同樂。 2. 訓練邏輯能力。		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	世界大財主	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 投資概念。 2. 收支及生活風險。 3. 機會與命運。 4. 理財素養。	1. 能聆聽理解投資概念。 2. 能控制收支及生活風險。 3. 運用適當語詞表達出機會與命運的內容。 4. 能培養理財素養。	1. 學生能理解投資概念。 2. 學生能控制收支及生活風險。 3. 學生能說出機會與命運的內容。 4. 學生能培養理財素養。	活動一：分組&教學 1. 教師引導學生確實分組。 2. 認識不同桌遊類型。 大富翁分很多版本，有環遊世界、台灣版、台北市版、中國版…. 有人亦覺得大富翁只是一個靠運氣的遊戲，踩中買地，踩中起屋(這是其中一個錯誤的玩法)，又慢又悶。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！ 活動二：教學桌遊玩法	大富翁桌遊	8

					1. 教導桌遊玩法。 (1)遊戲人數：2－8人 金錢：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。 (2)遊戲進行： 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。 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。 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。 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。 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。 勝負： 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。 最後一位未破產的玩家就是遊戲的勝利者。 活動三：統整活動 老師問問題： 1. 如不夠建築物怎麼辦？ 學生可能回答：大富翁遊戲中，只有32棟房屋和12棟酒店。如果房屋不夠時，就要等待有玩家退回房屋給銀行才可以購買，如有兩位以上的玩家想	
--	--	--	--	--	--	--

						購買房屋的數目超過銀行所擁有的房屋數目時，銀行必須舉行拍賣，價高者得。 2. 如果銀行沒有錢怎麼辦？ 學生可能回答：有人以為銀行是會破產的，其實不是。銀行在沒有足夠數量的錢時，是用記賬方式去記錄和玩家的交易，直至有足夠的紙幣時再重新支付給玩家。銀行亦可以用紙張寫下數目，發行「新」的紙幣。		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	矮人骰子	自 ah-II-1 透過各種感官了解生活週遭事物的屬性。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 骰子顏色。 2. 競爭與合作。 3. 學習成果及心得。	1. 能透過感官辨識骰子顏色。 2. 參加團隊活動展現競爭與合作的負責態度。 3. 能運用適當語詞表達分享學習成果及心得。	1. 學生能辨識骰子顏色。 2. 學生能學習競爭與合作。 3. 學生能分享學習成果及心得。	活動一：分組&教學 1. 重新分組。 2. 與不同學生遊玩桌遊。 活動二：教學桌遊玩法 1. 教導桌遊玩法。 1. 基本上就是有 56 片畫有矮人（或者是妖精）的圖版，每一個圖板上面的顏色都是獨一無二的（沒有兩片圖版的顏色是重複的）。 2. 另外還有骰子，總共有三個骰子，每個骰子上面會有幾個顏色：黃、藍、粉紅、紫、紅、綠，共六種顏色。（但是他的藍色跟紫色實在是長得太像了，我有色盲嗎？） 3. 玩法很簡單：就是玩家擲骰子，擲出來的三個骰子上面分別的顏色，就在桌面上的圖板去找，第一個找到對應的圖版並且指出的玩家，就可以得到那個對應顏色的圖版。 4. 遊戲結束的方式可以很多種，就是要看哪一種規則而定。遊戲內附的說明書裡面有提到大概有三種的遊戲	矮人骰子桌遊	8

					結束的方式，但是我想因為它本身遊戲很簡單，他隱含的就是他的變形可以是非常的多（而且不太會有破壞遊戲性的問題）。 5. 最原始的遊戲規則是說，如果某一個顏色的圖塊已經被某一個玩家所選定拿走了，例如黃黃藍的圖塊，那麼只要有下一個玩家再度擲出黃黃藍的圖塊，那麼之前那一個手上握有黃黃藍圖塊的玩家就獲得勝利。 6. 變形一的話，就是比較簡單，就是最先拿到五塊圖板（或自訂）的玩家就獲得勝利。 7. 當然這裡面還有一些變形：比方說某一個顏色（例如黃黃藍）的圖塊已經被某一個玩家拿走了，如果再擲出那個特定顏色的話，那麼那個圖塊是可以被另外一個玩家指出並且搶走的。 8. 或者甚至加一個變形：就是本來會被搶走的那個顏色的圖塊，如果說你再拿到另一個圖塊的話，那麼新拿到的圖塊就可以蓋在你原來手上的圖塊上面，這樣在下面的圖塊就變成不會被搶走了。（當然，新拿到的圖塊，因為暴露在最上面，就有機會被搶走了） 2. 開始遊玩桌遊。 活動三：桌遊遊玩		
--	--	--	--	--	---	--	--

						1. 合作遊戲。 2. 訓練手眼協調。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	力爭上 游	綜 3c-II-1/ 參與 文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 1a-II-1/ 展現 自己能力、興趣與長處，並 表達 自己的想法和感受。 綜 2a-II-1/覺察自己的人際溝通方式， 展現 合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 數字大小 2. 算術能力 3. 學習成果及心得。	1. 能比較數字並 表達 數字大小。 2. 能 展現 算術能力。 3. 能積極 參與 活動， 展現 學習成果及心得。	1. 學生能比較並表達數字大小。 2. 學生能展現提升之算術能力。 3. 學生能參與活動並展現學習成果及心得。	活動一：教學桌遊玩法 1..遊戲準備 任選一玩家擔任首回合發牌玩家，發牌玩家將所有卡牌正面朝下洗勻，分發給各玩家當作手牌。若卡牌無法平均分配，允許部分玩家多出1張。任選1位玩家擔任首回合起始玩家(如發牌玩家的左手邊玩家)，從起始玩家開始，依順時針方向，各玩家輪流依序進行 2.遊戲進行 遊戲將進行若干回合，各回合遊戲進行包括下列階段： (1)起始玩家首先打出1種牌組，之後的玩家須以相同牌組方式出牌，且所打出的數字須比前1個牌組大(即1>2>3>4>5>6>7>8>9>10>11>12>Jester)。若玩家無牌可打，可選擇「PASS」。玩家可打出的牌組種類如下：	桌遊	8

牌組種類

						<table><tr><td>1張</td></tr><tr><td>2張</td></tr><tr><td>3張</td></tr><tr><td>4張</td></tr><tr><td>5張</td></tr><tr><td>6張</td></tr><tr><td>7張</td></tr><tr><td>8張</td></tr><tr><td>9張</td></tr><tr><td>10張</td></tr><tr><td>11張</td></tr><tr><td>12張</td></tr></table>	1張	2張	3張	4張	5張	6張	7張	8張	9張	10張	11張	12張		
1張																				
2張																				
3張																				
4張																				
5張																				
6張																				
7張																				
8張																				
9張																				
10張																				
11張																				
12張																				
						(2) 若場上其他所有玩家皆喊出「PASS」，最後出牌的玩家可以繼續打出另1種牌組，並進行新的一輪出牌。當有玩家的手牌出盡(即脫手)時，則由其左手邊玩家繼續進行新的一輪出牌。當只剩一位玩家尚有手牌時，該回合即告結束，並根據脫														

						手玩家順序計算分數。有關分數計算方式為：脫手玩家的分數，等同玩家手牌出盡後，尚持有手牌的玩家人數(如：有5位玩家進行，第1位脫手的玩家可獲得4分，第2位脫手的玩家可獲得3分，第3位脫手的玩家可獲得2分，第4位脫手的玩家可獲得1分，最後尚有手牌的玩家將無法獲得任何分數(0分)) (3)回合結束後，所有玩家根據脫手順序決定身分。第一位脫手的玩家(第1名)稱為「國王」，第二位脫手的玩家(第2名)稱為「貴族」，最後一位脫手的玩家(倒數第2名)稱為「平民」，尚未脫手的玩家(倒數第1名)稱為「奴隸」。由擔任「奴隸」的玩家成為次一回合的發牌玩家，將所有卡牌集中洗勻，重新分發給各玩家當作該回合的手牌 (4)在所有玩家看過手牌後，同時持有2張 Jester(小丑)卡牌的玩家，可決定是否進行「革命」行動。若有玩家喊出「革命」，在將此2張卡牌公開出示給所有玩家看過後，可免除次回合起各回合開始前的繳稅行動。若是擔任「奴隸」的玩家同時持有2張 Jester(小丑)卡牌，則可喊出「大	
--	--	--	--	--	--	--	--

						革命」，除免除繳稅外，並可進行身分互換行動。即「國王」與「奴隸」互換身分，「貴族」與「平民」互換身分 (5)在未出現「革命」的情形下，玩家們須進行繳稅行動，方式如下： A.擔任「奴隸」的玩家須繳稅給「國王」 擔任「奴隸」的玩家須從手牌中將牌面最大(即數字最小)的2張卡牌取出，並交給擔任「國王」的玩家。之後，擔任「國王」的玩家再從手牌中挑選任2張卡牌，交給擔任「奴隸」的玩家 B.擔任「平民」的玩家須繳稅給「貴族」 擔任「平民」的玩家須從手牌中將牌面最大(即數字最小)的1張卡牌取出，並交給擔任「貴族」的玩家。之後，擔任「貴族」的玩家再從手牌中挑選任1張卡牌，交給擔任「平民」的玩家		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

					繳稅行動完成後，由擔任「國王」的玩家成為此回合的起始玩家，繼續進行遊戲 3.遊戲結束 遊戲在進行固定回合(如20回合)後結束，各玩家分別加總所獲得的累計分數，分數最高者即為遊戲贏家 活動二：積分排名&領取獎勵 1. 算自己獲得的分數。 2. 依排名領取禮物獎勵。		
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生： ☐ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/ 人數) ※資賦優異學生： ☐ 無 ☐ 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 無需調整 2.						

電子檔打字即可 書面資料需簽名

特教老師簽名：游晶文
 普教老師簽名：沈佳靜

***各校可視需求自行增減表格**

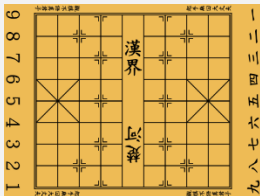
填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

嘉義縣 梅山 國小112學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三～四 年級	年級課程 主題名稱	桌遊好有趣	課程 設計者	沈佳靜	總節數 /學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他						
學校 願景	推動品格紮根、品質為本、品味永續之三 品教育，建置樂活 LOHAS 梅山	與學校願景呼 應之說明	一、健康： 培養孩子健康樂活的身心靈腦，肯定自我、樂觀進取的習性，每位孩子都能擁有健康的身體、敏知敏覺的知能，大家都能快快樂樂充滿歡笑，讓心中充滿正向能量。 二、品格： 親師生具備「熱誠」「積極」於學校及社區事務。親師生均懂「孝順」、會「感恩」，能「以身作則」，對於依據原則所做的「選擇」能負「責任」，並能發揮「群育」，「真誠關懷」。 三、終身學習： 培育學生喜歡運動、專注、獨立思考、合作的態度。成就具有領導力，國際觀、服務力他的情懷，養成有智慧的終身學習的好國民。				
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1.藉由桌遊學習，使學生具備良好的樂活遊戲，促進大腦思考，並認識個人特質，發展個人特質。 2.藉由桌遊學習，使學生具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊合作之素養。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	三國演義	綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 象棋。 2. 三國棋 3. 完成比賽。	1. 能肯定認識象棋。 2. 能展現能力會玩三國棋 3. 能展現負責態度並完成比賽。	1. 學生能認識象棋。 2. 學生能會玩三國棋 3. 學生能完成比賽。	活動一:介紹三國暗棋 三國暗棋(又名三國志、三國棋)是中國象棋的另外一種玩法，跟暗棋相同的是它必須將棋子翻開，但此外卻與暗棋完全不同。 三國暗棋顧名思義，需三個人玩，棋子分成三方。棋子的走法同於中國象棋，但將帥走法同車直橫無限格，兵卒走法同原本象棋的將帥，馬無拐馬腳，象無塞象眼。如同暗棋一樣三方輪流翻開，依照所翻到的子來決定自己是哪一方。吃子同中國象棋一樣不分大小，且只能吃翻開的子。 活動二:棋子排法 三國暗棋像暗棋一樣只使用半個棋盤，棋子一開始蓋著洗亂，並分成四份，各八子，放在棋盤之四角的交叉點上(不是在格子內)，排法如下圖。  活動三:分隊方式 分隊方式有兩種，但第一種比較公平，第二種的第三隊擁有4隻車過於強勢，	象棋+棋盤	8

					且第一隊極為劣勢，所以第二種通常是用於玩家實力相差較大的時候。 第一種編輯 帥、將、兵、卒（共12顆） 仕、相、俥、傜、炮（共10顆） 士、象、車、馬、包（共10顆） 第二種編輯 兵、卒（共10顆） 帥、仕、相、將、士、象（共10顆） 俥、傜、炮、車、馬、包（共12顆） 活動四:走法 將帥走法同車（俥）的走法，不受九宮格限制。 士仕不受九宮格限制。 因為沒河界規則所以兵卒改為原本象棋的將帥走法，不受九宮格限制。 無拐馬腳和塞象眼規則。（註記：也有許多玩者認為馬的正前方一子與象的斜前方一子有棋時，亦有拐馬腳與塞象眼的規則進行參考。） 活動五:玩法 玩法：		
--	--	--	--	--	--	--	--

					1. 全滅另外兩國者為第一名。 2. 吃到自己持有棋子數量就能將自己的棋子回收（俗稱：收軍），先收軍的第一名，若剩下兩國無法收軍就要減掉對方，存活的為第二名。 3. 計分法： 將／帥／車／俥：50分 象／相／士／仕：15分（戰力比可控4點的兵卒弱，許多地方無法抵達） 卒／兵：20分（可控4點，比軍棋的過河狀態更強了） 馬／傴：35分（由於沒有拐馬腳，馬已等同於西洋棋的騎士可以跳躍，棋盤又比較小容易造成封閉地形，可算是與炮戰力相當的活躍棋子） 包／炮：35分（依炮架數量決定強弱，比車的一半再稍強一些） 三方各自有總分：300分。 最後計算，得失分 = 總分 - 被吃子分數 + 吃子分數， 高分者勝。	
--	--	--	--	--	---	--

						4. 另一種計分法：只記吃掉子的分數，先得200分者為優勝		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	楚河漢界	綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 棋盤和棋子 2. 走棋和吃子。 3. 完成對弈。	1. 能肯定認識棋盤和棋子。 2. 能展現能力學會走棋和吃子。 3. 能展現負責態度完成對弈。	1. 能認識棋盤和棋子。 2. 能學會走棋和吃子。 3. 能完成對弈。	活動一：分組 教師引導學生確實進階分組。 活動二：象棋---棋盤和棋子 1. 棋盤 象棋盤由九道直線和十道橫線交叉組成。棋盤上共有九十個交叉點，象棋子就擺放和活動在這些交叉點上。棋盤中間沒有劃通直線的地方，叫做"河界"；劃有交叉線的地方，叫做 "九宮"。九道直線，紅棋方面從右到左用中文數字一至九來代表，黑棋方面從右到左用阿拉伯數字1至9來表示。 2. 棋子 棋子共有三十二個，分為紅、黑兩組，每組十六個，各分七種，其名稱和數目如下： 紅棋子：帥一人，車、馬、炮、相、士各兩個，兵五個。 黑棋子：將一個，車、馬、炮、象、士各兩個，卒五個。 活動三：象棋---走棋和吃子 1. 對弈 在對局時，由執紅棋的一方先走，雙方輪流各走一著，直至分出勝負或走成和棋為止。輪到走棋的一方，將某個棋	象棋+棋盤	8

					子從一個交叉點到另一個空著的交叉點，或者吃掉對方的棋子而佔領又點，都算走了一著。雙方各走了一著，稱為一個回合。 2. 各種棋子的走法如下： 帥(將)：帥和將是棋中的首腦，是雙方全力爭奪的目標。每一著只許走一步，前進、後退、橫走都可以，但不能斜走，也不能走出"九宮"。帥和將不准在同一直線上直接對面，如一方已先佔據，另一方必須迴避。 士(仕)：士和仕是帥(將)的貼身保衛者，它每一著只許沿"九宮"斜線走一步，可進可退，但不能平移。 相(象)：相(象)的主要作用就是防守，保護自己的帥(將)。相(象)不能越過"河界"，每一著斜走兩步，可進可退，即俗稱"相(象)走田字"。當田字中心有別的棋子時，俗稱塞相(象)眼，則不行走過去。 馬：每著走一直(或一橫)一斜，可進可退，即俗稱"馬走日字"。當馬處在棋盤中間的某一位置時，它能到達四面八方的八個點，故有“八面威風”之說。但如果在要去方向緊靠一直(或一橫)的地方，有別的棋子擋住，俗稱"蹩馬腿"，就不能走過去。 車：車的威力最大，每一著可以直進、直退、橫走，只要無子阻攔，行走的步數不限，故有“一車十子寒”之稱。	
--	--	--	--	--	--	--

						炮：在不吃子的時候，走法同車一樣。 兵(卒)：在沒有過 "河界"前，每著只許向前直走一步；過"河界"後，每著可以向前走一步，也可以橫走一步，但不能後退。 3. 吃子 走一著棋時，如果己方棋子能夠走到的位置有對方棋子存在，就可把對方棋子吃掉而佔領那個位置。只有炮吃子時必須隔一個棋子(無論是哪一方的棋子，俗稱“炮架子”)跳吃對方棋子，即俗稱"炮打隔子"。除帥(將)外，其它棋子都可以聽任對方吃，或主動送吃。		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	檢紅點	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 數 r-II-4 認識兩步驟計算	1. 檢紅點。 2. 紅紙牌分數	1. 能認識檢紅點。 2. 能統計紅紙牌分數。	1. 學生能認識檢紅點。 2. 學生能統計紅紙牌分數。	活動一：老師講解 檢紅點顧名思義，就是丟出一張牌來撿海底的牌，只要丟出的牌與海底的牌搭起來為10分即可撿回，撿到紅色的牌即可獲得分數，K、Q、J 搭配同樣的 K、Q、J 牌，9 搭配 A，2 搭配 8，以此類推。 以得分最多的，也就是撿到最多紅色的牌的玩家為贏家。 一個當莊家，一個當尾家，莊家洗牌後 發牌前，尾家可以切牌，並看翻牌牌組最下面的一張牌尾家的牌要自己記住，然後放在桌上。	撲克牌	8

		中加減與部分乘除計算的規則並能應用				當四個人玩的話，每人發給6張牌，抽起最上方四張作為撿牌依據，稱為海底牌, 剩餘牌疊起作為翻牌牌組。 （若三個人玩，則一人發八張牌，二個人玩的話，一個人發12 張牌。） 開始遊戲後，每人輪流打出一張自己牌組中可與海底牌湊成10點的牌。例如:海底內有方塊10，則你打出黑桃10，即可收回此兩張牌，並方塊10計為10分，黑桃10則不計分；收回牌後，再翻開牌堆的第一張牌，若翻開的牌可與海底內的牌組合為10點，則可再取回。若無法配成10點，則置於海底牌上。接下來輪下家打牌。 手中沒牌可與翻開的排配對時，打出一張手中的牌，並可獲得一次翻牌機會。若打出的牌和翻開的牌還是無法配對，都被當作是海底牌。 當所有翻牌牌組皆取完而所有玩家將手內牌組打出後，就可以開始進行分數計算，以紅色牌皆計分、黑色牌僅計算黑桃 A。	
--	--	-------------------	--	--	--	---	--

						黑桃 A 為 30 分，紅心 A 與方塊 A 為 20 分，紅色的 9、10、J、Q、K 各為 10 分，紅色的 2、3、4、5、6、7、8 分數各為牌面之數字。 總分應該是 230 分 活動二：開始玩撿紅點。		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	排七	綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。	1. 加倍的牌七。 2. 撲克牌整數倍	1. 能參與並肯定玩加倍的牌七。 2. 能熟練位數認識撲克牌整數倍	1. 學生能玩加倍的牌七。 2. 學生能認識撲克牌整數倍	活動一：加倍的排七 1. 將學生每四人一組，將一副牌分給四個玩家。 2. 有黑桃 7 需先出並成為第一個玩家。 3. 按照順序接著出牌，若沒牌則必須蓋一支牌，待手上無任何牌子後算出自己蓋牌總分。 4. 總分再乘以 2 倍計分後為一局總失分，最後計算失分最少的即為贏家。 5. 請學生分享致勝秘訣。 活動二：撲克牌整數倍 1. 準備 4 副撲克牌抽掉 AJQK 後剩 144 張。 2. 玩家每人各發 8 張後翻開 4 張於桌面上，其他的紙牌置於桌面上供出牌後再補齊 8 張。 3. 相同的點數湊齊相同的張數便可吃牌，如：2 湊 2 張，3 湊 3 張…。 4. 待手上的牌都出完了便可計算分數 5. 將每一局所得牌子與張數植入學習單中並做計算。	撲克牌	8

第 (17) 週 - 第 (20) 週	大老二	綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 大老二 2. 大小順序 3. 比賽大老二。	1. 能參與認識大老二桌游。 2. 能熟練位數認識大小順序。 3. 能展現負責完成大老二比賽。	1. 學生能認識大老二。 2. 學生能認識大小順序。 3. 學生能比賽大老二。	活動一：分組 教師引導學生確實進階分組。 活動二：教學桌遊玩法 1. 教導桌遊玩法。 大老二是在台灣非常盛行的一種撲克牌遊戲，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。 最後的勝利者是第一個出完手上的牌的玩家。 顧名思義，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」。 遊戲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	撲克牌	8

					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。 活動二:牌形介紹 要玩大老二要瞭解各式的牌形： 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。比數字大小跟練單的方式一樣，但如果遇到兩個同數字。就得比花色，比的方式只比花色最大的一張。黑桃3跟梅花3一對 > 紅心3跟方塊3一對。 3. 順子：連續五張牌點相鄰的牌如 3 4 5 6 7、“910JQK”、“10JQKA”、A 2 3 4 5等，順的張數必須是5張，A既可在順的最後，也可在順的最前，但不能在順的中間，如“JQKA2”不是順。2 3 4 5 6最大 > A 2 3 4 5第二大 > 3 4 5 6 7 > 4 5 6 7 8以此類推。(也有人把在順子中的2當作小牌，在玩之前要說清楚)要是遇到相同的大小就得比最大的那一張牌的花色。例如 3 4 5 6 7就比7看誰大，2 3 4 5 6就比誰的2大。 4. 同花：5張同樣花色的牌	
--	--	--	--	--	--	--

					相同的同花要比五張中最大一張的數字。數字相同就比第二大點數，依此類推。 5. 葫蘆：3 張數子一樣的牌再加一個對子 要是遇到相同的葫蘆牌形，就得比三個中的最大一張的數字。 6. 鐵隻： 4 張數字一樣的牌再加隨便一張牌 要是遇到相同的鐵隻牌形，要比 4 張的數字大小 7. 同花順：5 張連續數字且花色相同的牌 同花順為大老二中最大的牌。顧名思義，就是同樣花色的順子。 活動三：出牌規則 1. 有梅花3的玩家先出牌，但不一定要出梅花3 2. 做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 基本上當首家打單張時，你只能打比他所打還大的單張。 若首家是出兩張的對子，我們也只能出比他大的兩張的對子。 但是當首家打五張牌的牌型時，下家就可以打同樣是五張牌但同樣或比較大的牌型。 五張牌的牌型中，同花順最大，鐵隻第二，葫蘆第三，同花第四，順子最小。	
--	--	--	--	--	--	--

特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生：☐無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/ 人數) ※資賦優異學生：☐無 ☐有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 無需調整 2. 特教老師簽名：游晶文 普教老師簽名：沈佳靜
------------------------	---

電子檔打字即可 書面資料需簽名

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

- (1)依照年級或班群填寫。
- (2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。