

嘉義縣新岑國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	低年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	施香如	總節數 /學期	20/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 ☒ 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	以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我		與學校願景 呼應之說明	1. 以多元的學習主題為內容，提升學生學習動機並增進學生多元學習。 2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。 3. 培養學生對新事物具有好奇探索的能力，並促進團隊合作之美德。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C-1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 E-C-2 具備理解他人感受，樂於與人互動並與團隊合作之素養。		課程 目標	1. 藉由桌遊提升學生探索問題的能力，並透過體驗與實踐解決遊戲遇到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能理解並遵守相關遊戲規則。 3. 提升學生理解，不同的活動方式都應理解他人感受，並樂於與他人互動與團隊合作之重要性。			

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 第 (2) 週	撲克牌 真好玩	數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 撲克牌數字及花色分類 2. 抽鬼牌 3. 一本書	1. 認識撲克牌數字及花色。 2. 能專注聆聽抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 在遊戲過程中能正確說出撲克牌數字。 4. 能體會遊戲的樂趣和成就感。	1. 能認識撲克牌數字及花色，並做分類。 2. 能專注聆聽老師解說抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 能正確說出遊戲指令並與同學完成抽鬼牌、一本書遊戲。 4. 學生能體會遊戲的樂趣並從中獲得成就感。	活動一：暖身練習 1. 認識撲克牌牌面代表的數字及花色。 活動二：抽鬼牌 1. 老師說明講解抽鬼牌-遊戲規則。 2. 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。 3. 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。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。 活動三：一本書 1. 老師說明講解一本書-遊戲規則。 2. 每個玩家都發到 6 張牌，其他未發的牌放在桌上，準備給沒牌可拿的人抽取一張。。 3. 問上一家手中的牌有沒有自己需要的？如果上一家沒有你要的牌，可至公共區翻一張留做己牌使用。 4. 只要有湊成 4 張相同數量的牌，必須抽出來，就是一本，陸續出光所有牌之後，就可以結算自己獲得幾本書，最多者獲得勝利。	1. 撲克牌	2
第 (3) 週 	加到 10	數 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 語 1-I-1 養成專心	1. 10 以內加法 2. 數數小貓 3. 小魚爭	1. 能理解 10 以內的加法並流暢計算。 2. 能專注聆聽數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。	1. 能熟練 10 以內的加法計算。 2. 能專注聆聽老師解說數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。	活動一：暖身練習 1. 進行 10 以內的加法運算練習。 活動二：數數小貓 1. 每位玩家發 5 張牌，剩下卡牌則是當牌庫。 2. 玩家要由 1 依序出牌，第 1 位玩家出 1 隻	1. 數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊 2. 數數小貓-遊戲規則	4

第 (6) 週		聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	10 4. 虎口搶 10 4. 情緒控制	3. 能正確說出數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲內容。 4. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 5. 能表現出認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌戲的態度。	3. 能正確說出遊戲指令並與同學完成數數小貓、小魚爭 10 桌遊、虎口搶 10。 4. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 5. 能積極且認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊，並更加熟練加法的運算。	貓、第 2 位玩家出 2 隻貓…以此類推，玩到數字上限 10 時，再循環從 1 開始出。 3. 如果玩家手上沒有合適的牌卡可以出，則需從牌庫抽牌，抽到可以出牌為止。 4. 第 1 位出完手中牌卡的玩家，獲得該局勝利，可翻一張獎勵牌。獎勵品達到 5 個的為最後贏家。 活動三：小魚爭 10 1. 每名玩家每次可以自己選擇要翻幾張牌，牌面小魚相加小於 10，就可以收起來；若超過 10 爆掉就要「捐出來」作為「漁場的魚」。 2. 當幸運翻到小魚相加「剛好 10」時，或是祭出秘密武器「漁夫牌」就可以將「漁場」的魚全捕回家！ 3. 如果不幸抽到魚鷹牌，則該輪自己翻的牌就會被「魚鷹」沒收，最後看誰的小魚數量相加最多獲勝。 活動四：虎口搶 10 1. 玩家輪流翻牌放中央，當數字卡牌中有「相加等於 10」的牌時，就可以趕快將這些牌搶走，最後獲得最多牌的玩家獲勝。 2. 過程中抽到「老虎牌的人可以把「老虎牌」當「武器」，指定要吃掉哪位對手的牌。 3. 所有卡牌翻開後，獲得最多卡片者獲勝。 4. 二年級學生可延伸改為虎口搶 15 或 20 的玩法。	https://www.youtube.com/watch?v=yYJpzFHCJAQ 3. 小魚爭 10-遊戲規則 https://youtu.be/H6aia syX3I0 4. 虎口搶 10-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=jSkz8JGYuB8	
第 (7) 週 第 (10) 週	奇雞連連	生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。	1. 奇雞棋子製作 2. 奇雞連連 3. 空間組合力及推理判斷力	1. 能創作並製作奇雞棋子。 2. 能專注聆聽奇雞連連桌遊規則。 3. 能主動發現奇雞連連遊戲策略，體會學習的成就感。	1. 能創作並製作 6 隻大小不同的奇雞棋子。 2. 能專注聆聽老師解說奇雞連連桌遊規則。 3. 能說出 1 個奇雞連連遊戲策略。	活動一：暖身練習 1. 教師介紹並讓學生練習井字遊戲。 活動二：奇雞製作 1. 將圖畫紙裁成 3 種不同大小格式共 6 張(1 大、2 中、2 小)，每張摺成 4 等份。 2. 在紙上其中 3 等份自行設計一致的圖案，並進行彩繪，成為獨樹一格的小雞。	1. 圖畫紙 2. 著色工具 3. 奇雞連連-遊戲規則 https://w	4

		生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。		4. 能表現出認真參與奇雞連連桌遊的態度，並從中學習空間組合力及推理判斷力。	4. 能積極且認真參與奇雞連連桌遊，並從中學習空間組合力及推理判斷力。	3. 將畫好的小雞圖畫紙黏合成三角柱即完成。 活動三：奇雞連連 1. 老師說明講解奇雞連連-遊戲規則。 2. 拿一張紙上畫個井字格。 3. 玩家以自己製作的 6 隻同樣花色的雞，輪流放置在井字格裡。 4. 比較大一級的雞可以將較小的吃掉成為自己的站點，自己顏色的雞可以任意移動，如果底下有雞也只能移動最上面的那隻。 5. 把自己顏色的雞用三隻連成一條線獲勝。	ww.youtub e.com/wat ch?v=G- ndITiHG0	
第 (11) 週 第 (15) 週	反應快 手	健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 大家來找喳 2. 哆寶 3. 大魚吃小魚 4. 情緒控制 5. 視覺注意及辨識力	1. 認真參與大家來找喳活動。 2. 能專注聆聽哆寶、大魚吃小魚桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 4. 能認真參與哆寶、大魚吃小魚桌遊的活動，並從中提升視覺注意及辨識力。	1. 能認真找出 3 個大家來找喳圖案的差異處。 2. 能專注聆聽老師解說哆寶、大魚吃小魚桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 4. 能積極且認真參與哆寶、大魚吃小魚桌遊，並從中提升視覺注意及辨識力。	活動一：大家來找喳 1. 大家來找喳：老師顯示 2 副相似圖案，請學生找出差異處。。 活動二：哆寶 1. 老師說明講解哆寶-遊戲規則。 2. 面朝下留一張牌至中央，剩下牌均分給每個玩家 3. 每個玩家同時翻開自己手牌，比對中間的牌，有同樣圖案者喊出圖案。 4. 喊中玩家將牌放置中央，成為新的比對牌。 5. 最先將排出完玩家獲勝。 活動三：大魚吃小魚 1. 老師說明講解大魚吃小魚-遊戲規則。 2. 將所有卡牌全部洗勻，抽一張面朝下當作目標卡置於桌面中央，把剩下的卡牌平均分給所有玩家，每名玩家把卡牌面朝下放置在自己面前成為自己的牌堆。 3. 數到三開始後，每個人打開自己最上面的牌。如果手上的牌有一隻「跟目標牌一樣顏色而且更大」的魚就可以快速放在目標牌上，這張牌就變成新的目標牌。如果手上第一張牌不能出，蓋著放到手牌最下張	1. 大家來找喳圖案 2. 哆寶、大魚吃小魚桌遊 3. 哆寶-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=W4r1HUK5E1s 4. 大魚吃小魚-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=CzWKU-znQCA&t=1s	5

						4. 打開自己的下一張牌，重複上一步驟，看誰先全部出完手上的牌就獲勝。		
第 (16) 週 第 (20) 週	跳跳樂	生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 孔明棋 2. 賽豬俱樂部 3. 跳跳棋 4. 情緒控制 5. 邏輯思考	1. 能主動發現孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊的策略，體會學習的成就感。 2. 能專注聆聽孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 4. 能認真參與孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊的活動，並從中學習邏輯思考能力。	1. 能各說出 1 個孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋遊戲策略。 2. 能專注聆聽老師解說孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 4. 能積極且認真參與孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊，並從中學習邏輯思考能力。	活動一：孔明棋 1. 老師說明講解孔明棋-遊戲規則。 2. 當一個棋子跳過另一個棋子時，就可以將它吃掉。最後吃掉最多棋子的獲勝。 活動二：賽豬俱樂部 1. 老師說明講解賽豬俱樂部-遊戲規則。 將所有色豬任意排列在跑道上。（但須相連）。 2. 玩家輪流出「色豬」牌，即可移動該色豬向前移到最近的空格。凡跳至最前者，可得一張獎品 3. 途中遇到 a)水溝，則豬摔倒。需下一步才能重新站起。 b)樹枝，則豬可再向前一步。 c)其他，玩家可自行設定。 4. 依此直到所有玩家出完，該回合結束。最前者，獨得所有玩家手中的獎品。3 回合之後總結算，獎品最多者獲勝。 活動三：跳跳棋 1. 老師說明講解跳跳棋遊戲規則。 2. 首先把 100 個棋子放入繽紛的彩色格裡，除了間框出來的四格，其他全部擺滿。 2. 玩家可任意找一個棋子來跳，只要被玩家跳過的棋子，就可以被玩家收走！看哪家玩家吃得多？以堆積來做計分。 3. 只能垂直與水平方向跳過棋子，不可對角跳過棋子。玩家吃掉的棋，要堆疊在自己對應的五彩圈格上 4. 計分方式：五種顏色的棋子，只要每一種顏色都有一個，就形成一組，等於有一分。每一種顏色都有二個就得二分，以此類推！	1. 孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊 2. 孔明棋 https://www.youtube.com/watch?v=H2dzFHwhdpE 賽豬俱樂部-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=Y9_79IR9xHQ 3. 跳跳棋-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=2Qfsh9scc0Q	5

