基隆市碇內國小(111)學年度教師公開觀課教學活動設計

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 領域名稱 | 綜合活動 | 教學者 | 張宗秀 |
| 適用年級 | 五 | 教學時數 | 40分鐘 |
| 單元名稱 | 桌上遊戲好好玩 | 觀課日期 | 111/11/03 |
| 教材來源 | 自編 | 觀課者 | 簡淑清、蕭姍美 |
| 活動名稱 | 瀑布淘金客 |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 教學內容 | | |
| 活動 | 內容 | 時間及教具 |
| 準備活動  教學活動  綜合活動 | **【**瀑布淘金客**】**  一、教師透過影片介紹尼加拉瓜大瀑布。  二、教師用說故事方式，講解為何要找鑽石。   1. 說明遊戲規則：   (一)遊戲設置：  1.在河道邊相對應顏色的地方 每個地方各放上七顆顏色相應的寶石  2.把九個河流圓片片放在河流裡  3.把雲朵標誌放在0的位置  4.每名玩家拿取自己顏色的兩艘獨木舟和七張船槳卡把獨木舟放在岸上 (版圖的最右邊)  **(二)遊戲流程**  1.所有玩家選擇一張船槳卡，正面朝下打出，然後由起始玩家開始輪流翻開並執行效果。  2.根據船槳卡的內容，玩家可執行效果  （1）移動獨木舟：  a.依照船漿卡的數字移動，但同一艘船只能往同一方向，且步數一定要執行完畢；拿取或卸載寶石均算兩個行動，且只能在移動前或後執行，也只能執行一次。  b.若兩艘船都在岸上，只能移動一艘下水，且一定要下水；若一艘在岸上、一艘在河裡，則河裡的那艘一定要移動，岸上可不動。若兩艘船都在河裡，則兩艘都一定要移動。  c.當船往上遊移動後，剛好與另一玩家獨木舟停在同一圓片時，即可搶奪對手獨木舟上裝載的寶石。  （2）影響天氣：若船槳卡上的圖案為雲朵，則可將雲朵指示物任意往前或往後移動一格。  （3）移動河流：河流移動的步數（就是放幾個透明圓片）等於當回合所有船槳卡中的最小數字再加減天氣表上的數字。  3.當玩家所有的船槳卡都用過後，才能全部拿回重新使用。  (三)遊戲結束：當某位玩家達成寶石蒐集目標((5顆不同顏色的寶石、4顆相同顏色的寶石、4顆相同顏色的寶石)的該回合完成後，遊戲即告結束。  四、分組進行遊戲  五、討論：請同學們發表意見，如何贏得遊戲。 | 5分鐘  影片介紹  5分鐘  25分鐘  5分鐘 |