

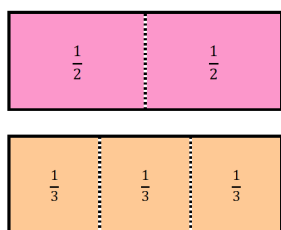
《數學奠基活動模組：分數系列 1_等值分數_國小四年級》

編號：_____ (由主辦單位填寫)

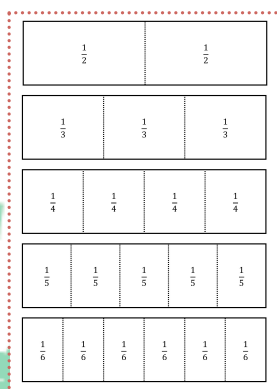
妙手神拆

設計者：廖惠儀老師

壹、遊戲配件 (每組)



分數紙卡四套



遊戲板

貳、活動說明：

一、單元主題說明：

1. 透過 m 次 n 等分或者合併的操作，發展「等值分數」之先備具體心像，以利分數概念之建立。
2. 活動適用於「分數」正式課程之前。
3. 適用年級：國小四年級以上。

二、活動目標與核心概念：

發展等值分數的操作性心像。

參、活動流程：

一、遊戲目標

爭取先將分數卡出完。

二、遊戲準備

1. 每名玩家各拿一套分數紙卡 (最好顏色不同，避免混亂)。
2. 將屬於自己顏色的遊戲卡，按照同分母的分數排列好。
3. 先由視覺開始，由視覺上分數的量相同來建立等值分數的心像。例如，在黑板上畫

出或拉出 $\frac{1}{2}$ 的線，讓學生以分數紙卡去拼，從而發現以一個 $\frac{1}{2}$ 去拼，兩個 $\frac{1}{4}$ 去拼，三個 $\frac{1}{6}$ 去拼.....都是一樣的。

4. 帶著學生“數分數”。學生拼好之後，帶著學生朗讀結果。例如，讀出：「兩個 $\frac{1}{4}$ 是 $\frac{1}{2}$ 」，「三個 $\frac{1}{6}$ 是 $\frac{1}{2}$ 」。
5. 讓學生自己在黑板上畫出或拉出不同的線，重複步驟3與4。

三、遊戲進行

1. 猜拳贏的玩家開始，依照順時針進行。
2. “1”的遊戲卡先放在旁邊，玩的時候不使用這一張。
3. 第一個玩家可以拿出一些同分母的遊戲卡（例如：3張 $\frac{1}{5}$ ）
4. 之後的每一個人要拿出不同分母的遊戲卡，但合起來的量要一樣多（例如：6張 $\frac{1}{10}$ ）
5. 大家都 pass 時，由此輪最後出牌的玩家重新出牌。有牌一定要出。
6. 先把所有牌都出完的玩家獲勝。
7. 如果要降低難度，可以每次都由老師出題，或是製作任務卡，或是減少分數紙卡的種類。老師可以因地制宜，依學生的學習需求修改遊戲規則。

四、遊戲調整

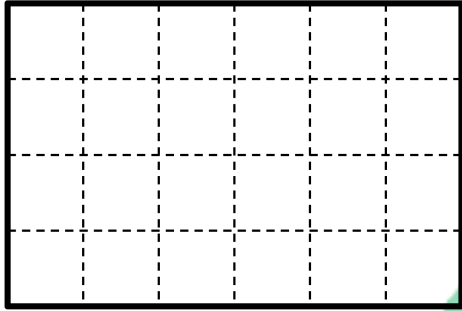
1. 第一次玩的時候可以減少遊戲卡的類別（例如：拿掉 $\frac{1}{12}$ 、 $\frac{1}{15}$ ）。
2. 進階版玩法：第一個出牌者仍需出同分母的遊戲卡，但後來的出牌者可以混搭。例如：第一個出牌者拿出 2 張 $\frac{1}{4}$ ，之後的出牌者可以拿出 1 張 $\frac{1}{4}$ ，再拿出 2 張 $\frac{1}{8}$ 。

肆、學習單：

分數探險家

小組同學的姓名：_____、_____、_____、_____（把自己的名字圈起來）

阿貴說下面這個是 1，請你畫出 $\frac{1}{2}$ 有多大。



阿貴說， $\frac{1}{2}$ 是 $\frac{1}{4}$ 的一半，你認為他說的對嗎？你可以用畫圖來說明你的想法。

$\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{3}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{5}$ ，哪一個大？

2 條蛋糕要分給 3 個人，你怎麼分？一個人分到多少？

伍、學習回饋：

我們玩了「Number Crush」的桌遊，度過了快樂的時光，現在請你想一想，「Number Crush」帶給你(妳)的感覺是什麼呢？你(妳)學了些什麼？請用自己的話寫下來。

(一)我的感覺是：

(二)我覺得最有趣的是：



(三)我還想要知道的是：

我的名字是：()

()年()月()日

陸、遊戲配件：

