

《數學奠基活動模組：戰事無常_中年級以上》

編號：__ (由主辦單位填寫)

桌遊活動名稱：戰事無常

設計者：高雄市仁美國小呂依親老師

壹、活動器材

- 一、數字骰子一個
- 二、方向轉盤兩個(一個均分轉盤 A，一個不均分轉盤 B)
- 三、方位戰場圖
- 四、八方位透明卡(吳政達老師設計/曾婉菁老師提供)
- 五、跳棋6個(當小人偶)
- 六、戰士紀錄表(學習單)
- 七、pass 卡六張
- 八、回饋單

貳、活動說明

一、單元主題說明：

藉由經歷不確定性，培養國小中年級以上學童對「隨機觀念」的認識。

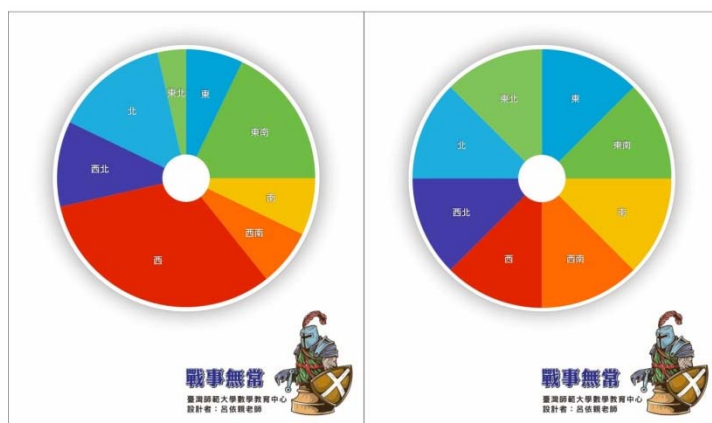
二、活動目標與核心概念：

- (一) 透過遊戲，體驗「隨機」與「不隨機」的狀況。
- (二) 透過遊戲，模擬空間方位感。

參、活動流程

一、先備活動(遊戲說明)

- (一) 每一玩家發下戰士生命紀錄表一張，pass 卡一張。
- (二) 所有玩家一起將八個方位填入方位戰場圖(上面是北) **可搭配八方位卡使用**
- (三) **pass 卡說明**：每一戰場可以使用一次，可以在輪到自己的任何時間使用。例如：一開始就使用，直接暫停一次；轉完方位後才決定使用；甚至擲出骰子後決定使用。



轉盤 A

轉盤 B



二、遊戲規則

戰場說明：

戰爭是可怕的，故遊戲一開始地雷啟動，任一玩家進入地雷區，將被地雷炸死，該玩家當局結束，所獲血滴數為”0”

地雷區將在第六次開始時被拆彈小組解除，所以能在第六輪走出數字區的玩家血滴數為150。

遊戲（一）模擬戰場(不隨機戰場)（確定情境）

1. 每一玩家在不隨機戰場上要說出自己想要移動的方位與步數，但方位和數字不可以重複使用。(搭配戰士生命紀錄表)

玩家對方位尚不熟悉時，可以利用附件二的八方位卡加以輔助。

2. 每一玩家先喊出方位再移動步數。
3. 目標是在第六次離開數字區，可以得到150滴血。
4. 沒在第六次結束時離開數字區的玩家，依所站位置數字為其在此戰場上所獲得的血滴數。

遊戲（二）實戰場(隨機戰場)

1. 實戰場(一)和(二)用 A 轉盤，實戰場(三)和(四)用 B 轉盤，實戰場(五)和(六)可任選轉盤
2. 遊戲適合2~6個玩家，每一人都玩六次，當局遊戲結束。
3. 在每一輪，由第一順位玩家先轉動輪盤決定移動方位，再擲骰子決定走幾格。(搭配戰士生命紀錄表紀錄)
4. 沒在第六輪結束時離開數字區的玩家，依所站位置數字為其在此戰場上所獲得的血滴數。

※PASS卡隨時可用

※提醒學生要隨時記錄

※觀察學生方位是否走對(適時利用八方位卡)

戰士紀錄表

模擬戰場

___戰士	1	2	3	4	5	6	血滴數
方位							
步數							

實戰場(一)

A 轉盤	1	2	3	4	5	6	血滴數
方位							
步數							

實戰場(二)

A 轉盤	1	2	3	4	5	6	血滴數
方位							
步數							

實戰場(三)

B 轉盤	1	2	3	4	5	6	血滴數
方位							
步數							

實戰場(四)

B 轉盤	1	2	3	4	5	6	血滴數
方位							
步數							

實戰場(五)

	1	2	3	4	5	6	血滴數
轉盤							
方位							
步數							

實戰場(六)

	1	2	3	4	5	6	血滴數
轉盤							
方位							
步數							

伍、學習單

※指揮官想和你討論幾個問題:

1. 在模擬戰場中，你成功獲得150滴血嗎？_____

我的方法是：_____

有其他走法嗎？_____

2. 在實戰場上，大家用骰子擲出的點數有固定嗎？_____

你怎麼知道？_____

3. 在實戰場上，依你的經驗，選擇哪一個轉盤對較有利？_____

其他人也是嗎？_____

說說看為什麼？_____

4. 在實戰場上，你有必勝的秘技嗎？_____

分享我的經驗：_____

5. 身為戰士的你，喜歡參加的是模擬戰場還是實戰場？為什麼？

6. 觀察你的紀錄表，說說看今天較常出現的方位是？_____ 數字

是_____，請依據收集的資料擬定一個今天必勝的絕技：_____

陸、學習回饋單

_____國小_____年_____班_____

一、同學，如果在書局看到這個遊戲的桌遊，你願意花多少錢購買？

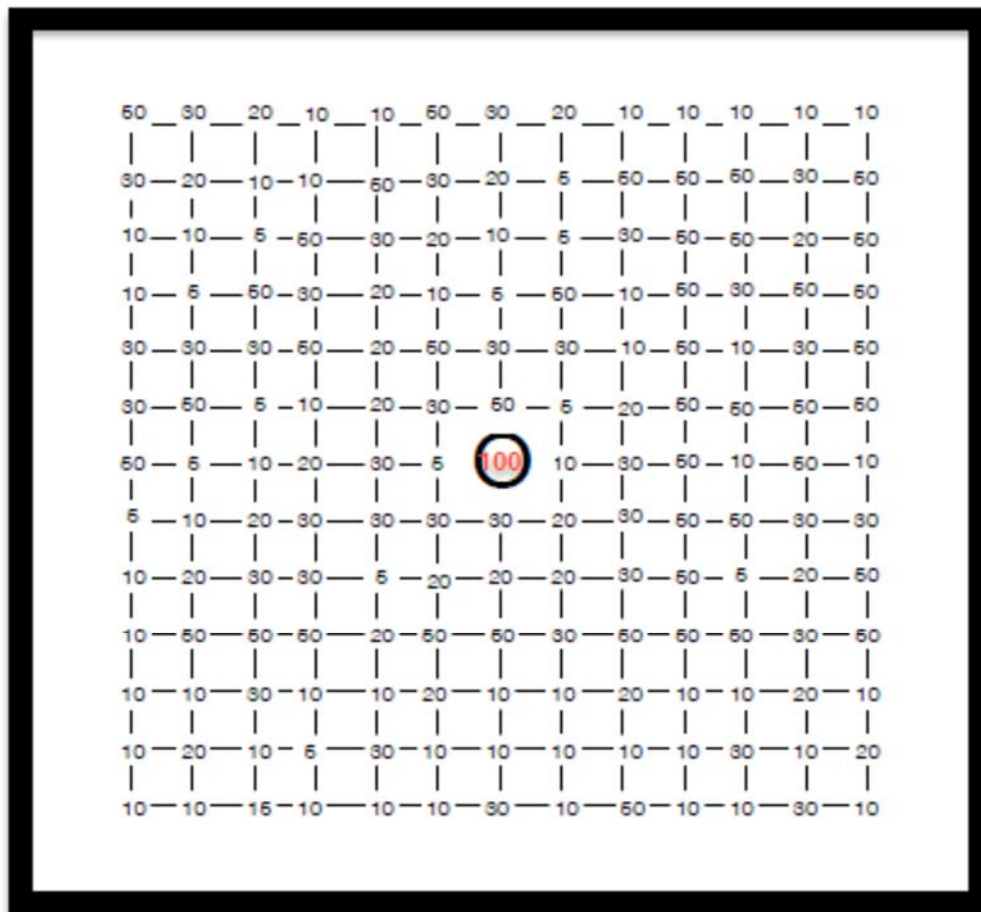
二、請分享在遊戲中你最喜歡的部分？



三、說說看你覺得最困難的部分？

四、你可以寫出或畫出生活中和實戰場上類似的例子嗎？

柒、附件(一)



附件(二)

吳政達老師設計/曾婉菁老師提供

