

《數學奠基活動模組：機率_國中九年級》

貪心賓果

設計者：李昕儀老師、廖惠儀老師

壹、活動配件（每組）



骰子 2 個



圖釘 2 個



筊 2 個

1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	7	7
7	7	7	8	8	8	8	8	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	11	11
11	11	12	12	12	12	13	13	13	13
14	14	14	14	15	15	15	15	16	16
16	16	17	17	18	18	19	19	20	20

遊戲卡 100 張

貳、活動說明：

一、單元主題說明：

1. 透過實驗，發展「事件」與「樣本空間」之先備具體心像，以利機率課程之進行。
2. 活動適於「機率」正式課程之前。
3. 適用年級：七年級以上。

二、活動目標與核心概念：

1. 藉由實驗稍作經驗，能察覺機會不均等，並能發展遊戲致勝策略。
2. 核心概念：能藉由實驗操作累積的知覺經驗，發展不確定性思維，以奠立機率的前置概念。

參、活動流程：

一、遊戲目標：

最先連成 5 條直線的玩家獲勝！

二、遊戲進行：

1. 把 100 張遊戲卡數字朝下放在桌上，隨意弄亂之後，由年紀最小的人開始隨機拿一張，順時針輪流拿，直到遊戲卡全部拿完（一人 25 張）。
2. 玩家把遊戲卡翻過來（數字朝上），依自己的想法排成 5x5 的正方形。
3. 骰子的分數如同骰子表面的點數。
4. 圖釘尖端向上是 2 分，尖端向下是 1 分。
5. 筭平面朝上是 2 分，平面朝下是 1 分。
6. 輪到的玩家，在投擲之前，可以和其他玩家交涉來交換遊戲卡（還沒翻面的），但對手可以不同意交換。
7. 輪到的玩家在交換遊戲卡之後，從六種材料中任選幾個都可以，投擲之後，將分數全部加起來之後，便是這一輪的總分。依照總分，將所有和總分相同的數字卡翻面。
8. 翻面的數字卡最先連成五條直線的玩家獲勝，依先後順序為該局的名次。

肆、學習單：

越多越好～？

我們的小組成員有：

(一) 你翻面的是哪些數字？

(二) 哪些數字沒有翻面？

(三) 你最希望拿到哪一個數字？

(四) 如果你需要把遊戲卡 6 翻面，你可以怎麼選你的道具？
把你覺得最有機會成功的幾組圈起來。

(五) 你覺得 1 和 2，哪一個遊戲卡翻面的機會比較大？你的理由是什麼？

伍、學習回饋：

我們玩過「貪心賓果」單元的桌遊，度過了快樂的時光，現在請你用心想一想，「貪心賓果」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：()

103 年()月()日

陸、遊戲配件：遊戲卡

1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	7	7
7	7	7	8	8	8	8	8	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	11	11
11	11	12	12	12	12	13	13	13	13
14	14	14	14	15	15	15	15	16	16
16	16	17	17	18	18	19	19	20	20