



# 桌遊融入 教學

新北市佳林國中  
陳佳韻

# 記憶口訣

學習重點分兩部，表現內容須兼顧

表現四類十六項，知情技外有行為

內容九類二六項，前三融合後各表

健體目標九素養，成就孩子自動好

# 健體領域學習重點

## 學習重點

學習表現

4個  
類別

16個  
次項目

學習內容

9個  
主題

26個  
次項目

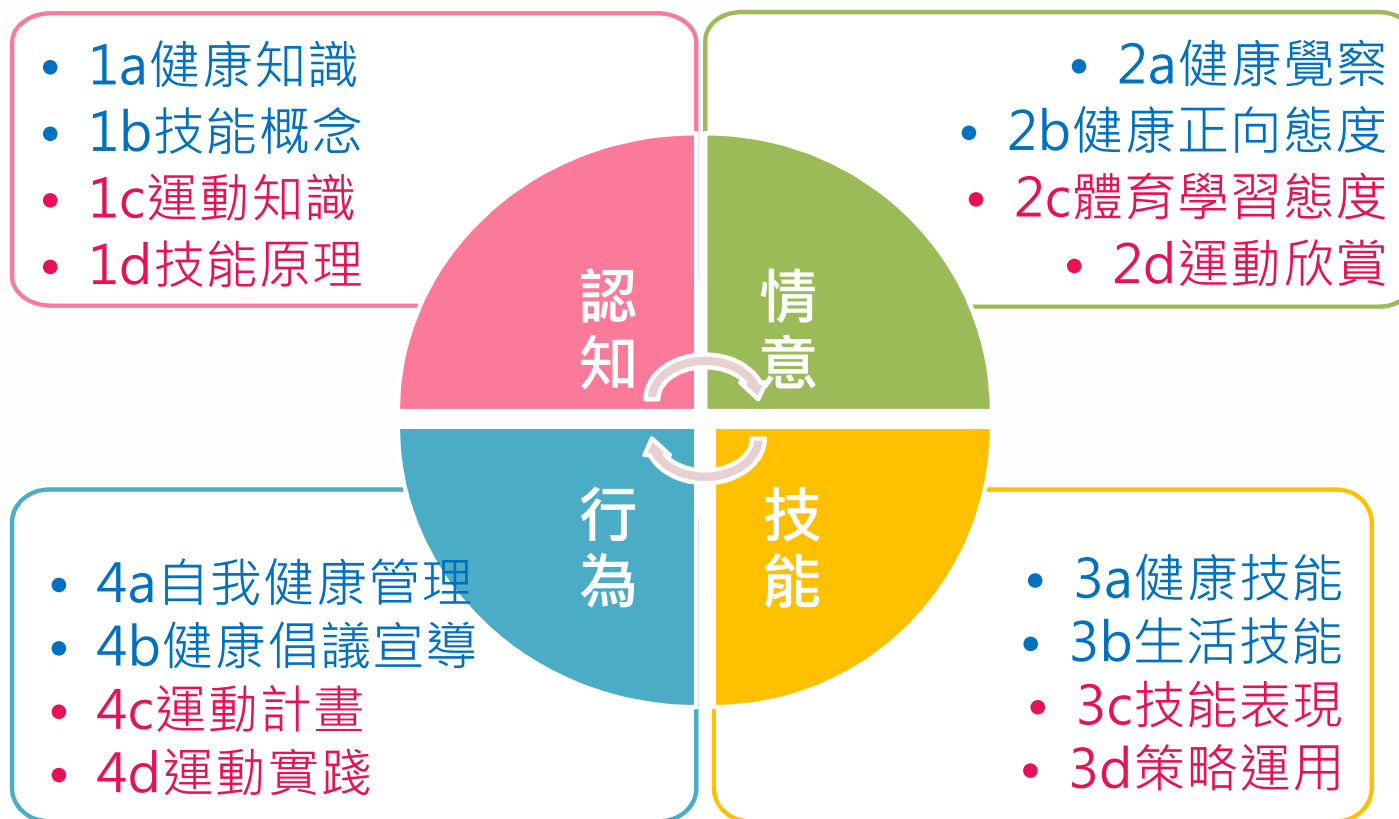
健康  
10項

體育  
16項



# 學習表現架構圖

## 4個類別及16個次項目



# 學習內容架構圖

→ 健康體育互相融合

Aa生長、發展、老化與死亡  
Ab體適能

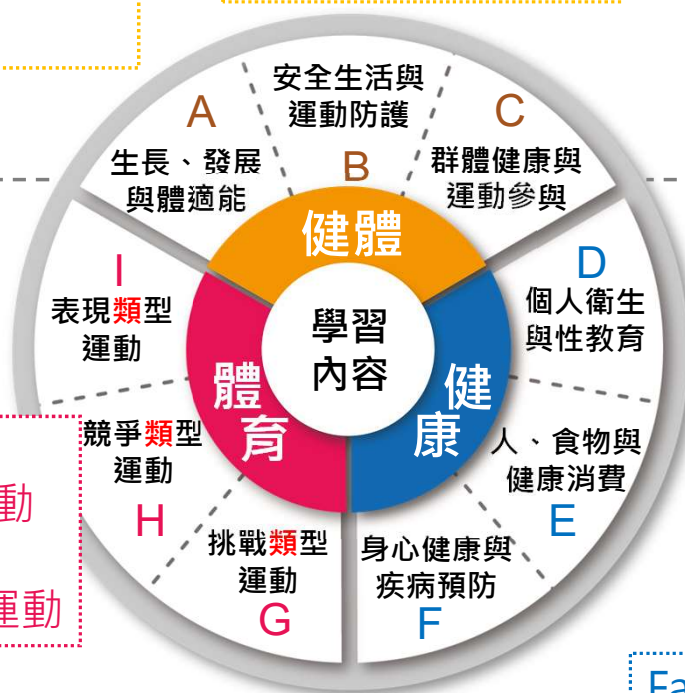
Ba安全教育與急救  
Bb藥物教育  
Bc運動傷害與防護  
Bd防衛性運動

Ca健康環境  
Cb運動知識  
Cc水域休閒運動  
Cd戶外休閒運動  
Ce其他休閒運動

Ia體操  
Ib舞蹈  
Ic民俗運動

Ha網/牆性球類運動  
Hb陣地攻守性球類運動  
Hc標的性球類運動  
Hd守備 / 跑分性球類運動

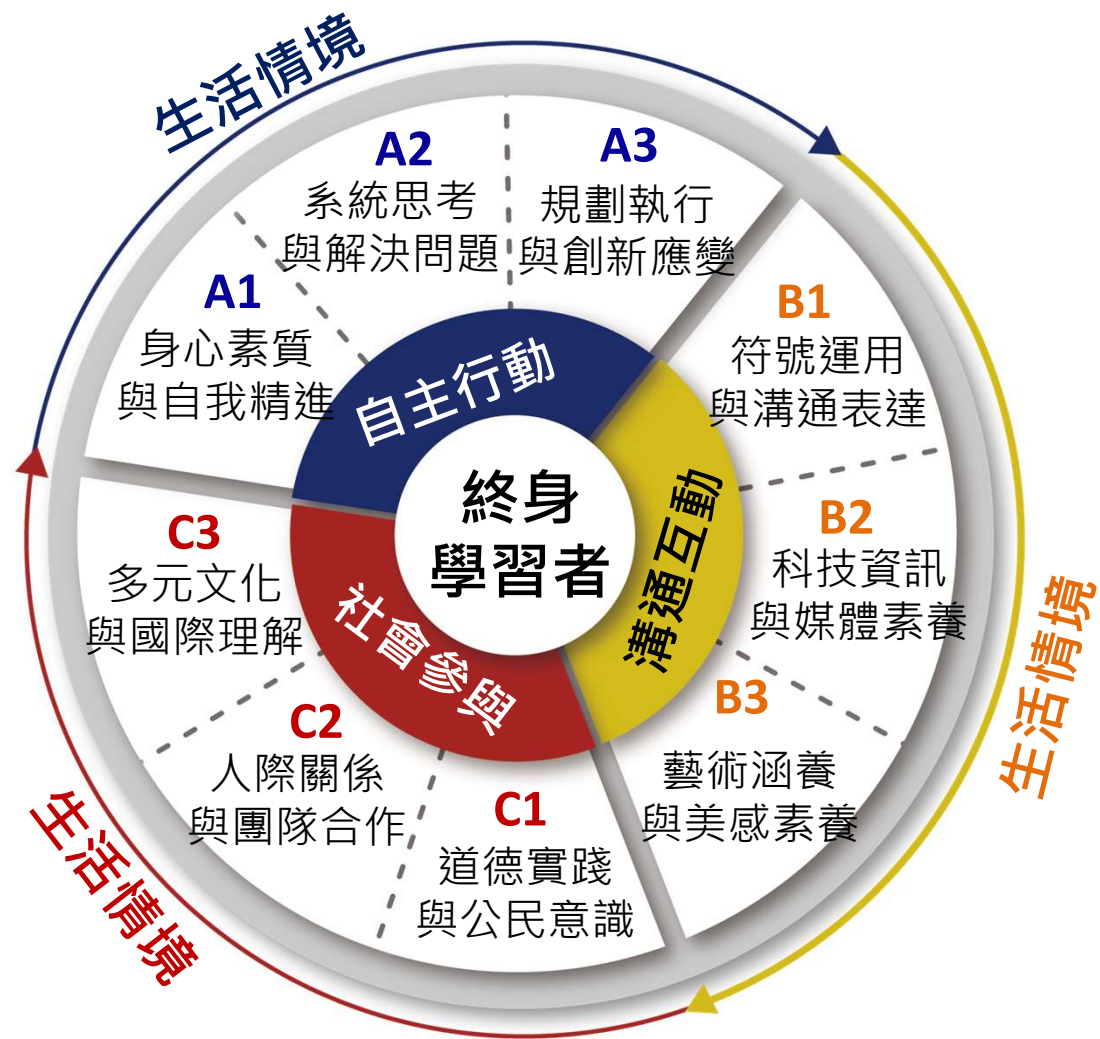
Ga田徑  
Gb游泳



Da個人衛生與保健  
Db性教育

Ea人與食物  
Eb健康消費

Fa健康心理  
Fb健康促進與疾病預防



# 素養導向教學的四大原則

整合知識、  
技能與態  
度

知識、情意  
與技能不是  
分別獨立的

以學生為中心的  
統整教學

情境化、  
脈絡化的  
學習

從真實情境  
中思考問題

從虛擬情境邁向  
真實情境

學習歷程、  
方法及策  
略

重視學習歷  
程而非背誦  
結果

察覺問題，自主  
學習蒐集資料

實踐力行的  
表現

將所學應用在  
生活中

懂得運用所學關  
懷週遭的人事物





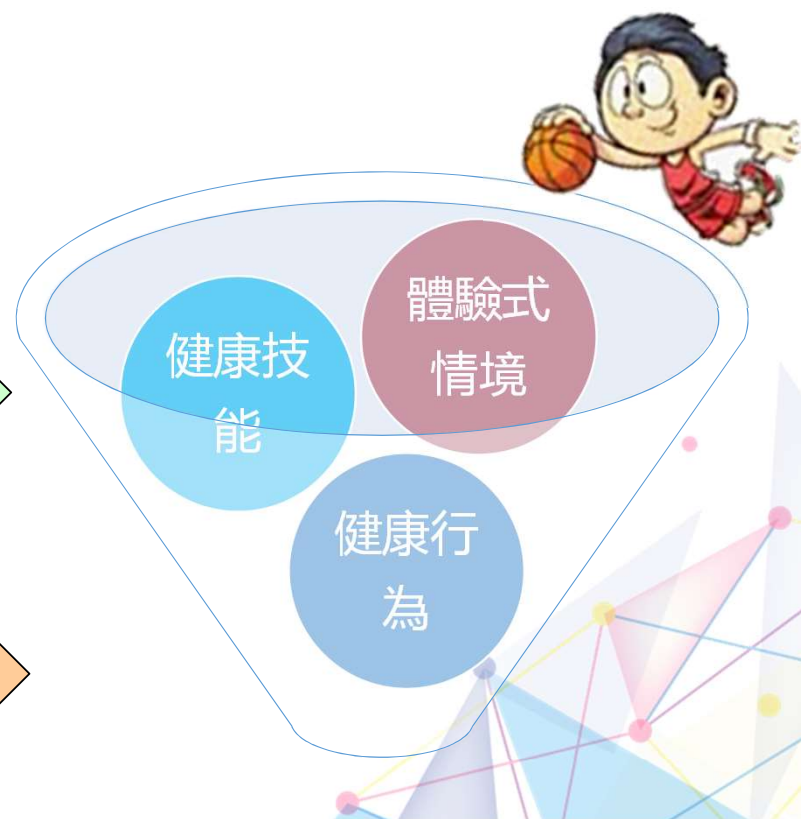
# 桌遊融入教學



- 最自然、最有動機的學習模式。

- 學生在遊戲中透過解決問題、克服困難，獲得學習的成就感。

- 遊戲可以模擬、體驗。







# 桌遊

- 主要分成以下幾類：

- 抽象棋類：象棋、五子棋、圍棋、麻將...等。
- 主題情境類：大富翁、生命之旅...等。
- 歐洲桌遊類：說書人、卡坦島...具有特定主題、彈性的玩家人數。
- 其他(紙上遊戲)：賓果、九宮格



# 如何融入教學

## 教學目標



1.緊扣**教學目標**，尋找適合搭配的遊戲種類，從模仿、修正、創新的過程中，產生最佳遊戲模式。

## 素材來源



2.可試著從**現有遊戲**去更改情境、規則，以搭配課程需求。

## 遊戲結果



3.事先設想**教學的目標或評量的方式**，遊戲的輸贏並非唯一的評量標準。

# 幫助記憶的遊戲

- 目的：強化學生知識的記憶，增加課程的趣味性

營養素	六大類食物	愛滋的傳染途徑
對對碰(記憶遊戲)	摸鼻子	心臟病
<b><u>營養素對對碰</u></b> 1. 一次翻3張。 2. 翻到營養素、食物來源、缺乏疾病均正確即可配對成功。	 <b><u>摸鼻子</u></b> 1. 遊戲人數約8-10人。 2. 事先準備6大類食物12組，依人數抽組數。 3. 一開始每人4張，學生將手中不要的排與他人交換。 4. 優先湊出同一類型的食物者，要摸鼻子。	<b><u>愛滋心臟病</u></b> 1. 將愛滋病各種相關生活情境，製作成牌卡。 2. 玩家依序出牌，出牌同時，口中依序喊出 3. (性行為→血液→母子垂直)，符合者須拍牌。 4. 將手上牌卡出完，出完牌後，仍需再參與拍牌2次，才算獲勝。



# 考驗理解的遊戲

- 目的：把握所學過的知識或概念，能說明、歸納和區別

## 傳染病

### 誰是臥底



### 誰是臥底

1. 教師可將易混淆的觀念配對(如：A型肝炎、B型肝炎；感冒、流行性感冒；埃及斑蚊、白線斑蚊等)，製作成配對題目。
2. 約6-8人一組，其中有兩個臥底(答案與他人不同)、一個白板(什麼都不知道)，其餘的人是平民。
3. 每一位均需要輪流描述手中的題目，每一輪結束後，需指出誰是臥底、誰是白板，若臥底沒有被抓到，則臥底獲勝；若臥底全被指出，則平民獲勝。

# 體驗+學習技能的遊戲

- 目的：透過遊戲設計讓學生學習(或體驗)相關概念

傳染病預防	健康體位	壓力	體重控制
髒小豬		99	
<b>傳染病</b> <ol style="list-style-type: none"><li>遊戲規則與髒小豬相似。</li><li>透過預防傳染病的三個管道，維持健康狀態。</li></ol>	<b>健康體位保衛戰</b> <ol style="list-style-type: none"><li>遊戲規則與髒小豬相似。</li><li>透過飲食、運動、生活習慣三類型的牌卡，維持健康體位。</li></ol>	<b>崩潰邊緣</b> <ol style="list-style-type: none"><li>學生透過打出牌卡上的增加壓力(加分)、減輕壓力(減分)，避免檯面上的數字總和超過99。</li><li>藉此體驗增加壓力情境與紓壓。</li></ol>	<b>體重控制</b> <ol style="list-style-type: none"><li>透過打出牌卡上的數字(體重上升、體重下降)等，避免體重超出標準。</li><li>標準體重可訂於BMI值18.5-24之間，避免超標。</li></ol>



# 提升互動、覺察的遊戲

- 目的：1.透過遊戲設計，提升學生覺察個人價值觀。  
2.透過活動設計，增加學生之間的對話。

比大小	賓果遊戲
社區、兩性交往、紓壓	休閒、健康課程總覽
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 依照課程主題設定一些條件(或是方案), 請學生分組討論後, 依照重要程度予以排序。(最不重要給3~最重要給2)</li><li>2. 組間競標: 各項條件依照各組給分大小進行競標, 牌最大者得標。</li><li>3. 優點: 組內對話可覺察個人價值, 並瞭解同儕想法; 組間競標則可呈現社會中「彼此價值觀(期待)不同」的多元樣貌。</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 請學生在4*4或5*5的方格中寫下休閒活動(或是有興趣的主題)。</li><li>2. (1)可透過尋找相同答案的同學進行賓果連線。 (2)可透過輪流報答案連線。</li><li>3. 優點: 自我覺察後, 可透過連線瞭解他人的喜好、想法等。</li></ol>



# 提供情境，瞭解其中運作、制度的遊戲

- 目的：透過遊戲規則的設計，提供情境，讓學生瞭解制度的完整概念，或體驗概念的整體運作。

大富翁	說書人
全民健保大富翁、安全地圖大富翁	全民健保—歡樂一家醫
<ol style="list-style-type: none"><li>提供完整概念情境，當學生走到某單一情境時，能透過遊戲體驗需要面對的問題，並在遊戲後帶出反思。</li><li>優點：操作得體，能夠瞭解較整體性的概念。</li><li>缺點：相對費時，製作上也需要和他人討論，較難獨力完成，以設計合宜的情境、機會與命運。</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>學生先抽取一張地區卡，並且需要從檯面上的牌組中抽牌，以湊足符合地區卡上的人物、疾病、醫生數量，並且試圖以說故事的方式，將湊齊的牌卡進行合理描述後，即獲得該地區卡上的分數。</li></ol> <div>其他： <b>溝通遊戲</b>：說書人的牌卡、卡卡頌的地圖等等</div>





# 設計流程

選定遊戲

教學議題

規則道具

同儕試玩

修正除錯



# 設計流程

## 選定遊戲

- 從小玩到大的遊戲

- 象棋、麻將、跳棋、五子棋
- 圈圈叉叉
- 賓果
- 撲克牌
- 大富翁

- 新興桌遊

- 牌卡
- 策略遊戲
- 立體遊戲

完全採用相同的遊戲規則，  
或是使用部分規則，  
也可結合不同的遊戲規則  
(例如：比大小、大老二)

# 設計流程

均衡飲食

兩性交往

職業病

情緒管理

正確用藥

體重管理

環境議題

傳染病

休閒生活

安全議題

.....

教學議題

# 設計流程

## 規則道具

遊戲如何分組進行？

- 分組(人數、組數、道具需求)
- 全班共同參與(黑板=桌子)

需要那些材料

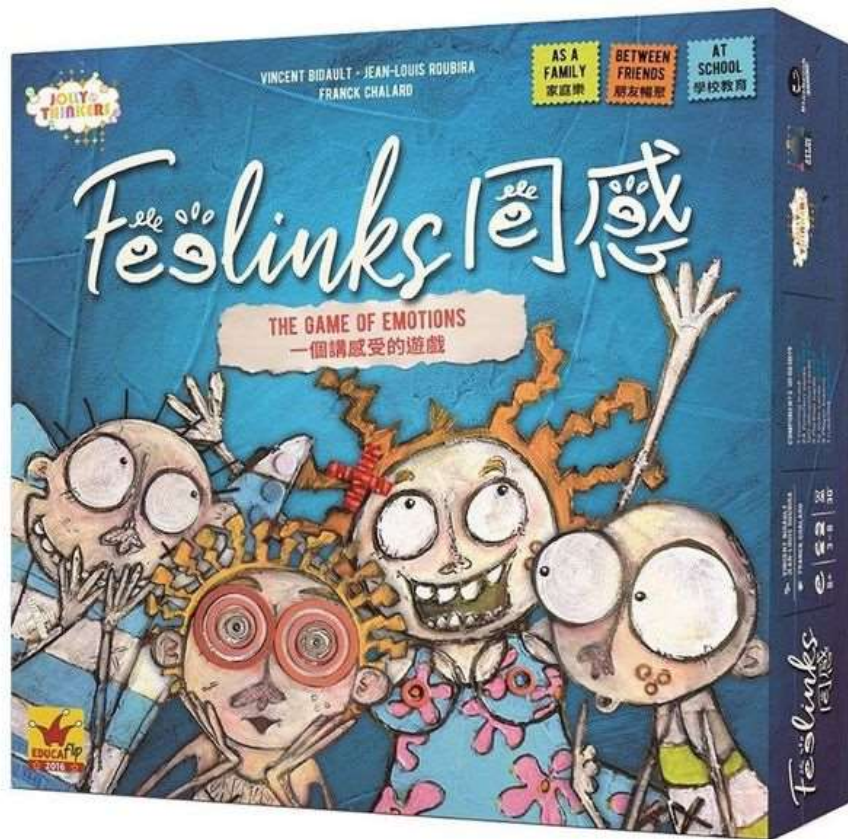
- 圖板、撲克牌、道具、代幣.....



## 活動流程

1. 體驗桌遊
2. 分組討論
3. 桌遊轉化成健康課程
4. 分享、體驗、回饋~😊

# Let's TRY







Thank  
You

謝謝您的聆聽