



優良特殊教育教材教具

自編教材教具組一
金門玩很大

報告人：陳淑媛、李明娟



作品說明：

- 適用領域：認知、溝通、社會情緒
 - 適用對象：針對發展遲緩幼兒使用，遊戲過程中老師可以依據學生程度，調整題目類別及難易程度。
 - 作品用途：藉由課程概念融入在教材教具及遊戲中。
- 
- 
- 
- 
- 

設計動機：

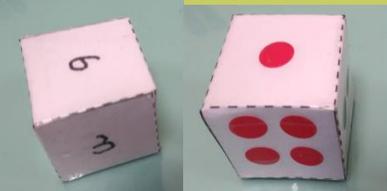
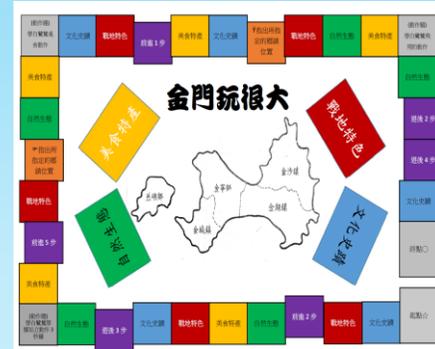
- 以各種大富翁、遊戲圖片來討論自創出新的遊戲-「金門玩很大」
- 簡化大富翁的遊戲，避免複雜規則，因而取消掉『機會』、『命運』……
- 以四種「闖關卡」來代替，及加入代表金門元素的物件，例如：中秋博狀元的碗公、風獅爺等。

目標：

- 認知-具有10以內的數量概念
- 認知-知道金門的名勝古蹟
- 認知-知道金門的特產
- 認知-知道金門的戰地特色
- 認知-知道金門的自然環境特色：戴勝鳥、榕樹
- 溝通-能理解及回應問題
- 社會情緒-能依照遵循遊戲規則
- 社會情緒-能接受輸贏

製作方法：

- 老師利用電腦繪製遊戲圖。
- 從班級課程中取材，收集成自然生態、戰地特色、文化史蹟、美食特產四大類的闖關卡題目，並由幼生繪製「闖關卡」圖樣。
- 有一班級主題走向為金門太湖的白鷺鷥，課程中幼生觀察及繪畫著白鷺鷥的姿態樣貌，因此由該班幼生繪製「動作卡」上的白鷺鷥姿態圖樣。
- 幼生利用超輕土捏塑出風獅爺棋子；利用水魔珠進行第二種棋子創作，由老師設計圖案樣式，再由幼生進行水魔珠擺放；利用粉彩紙摺出紙骰子並畫上數字/點數。



使用說明：

- 人數:1-4人
- 玩法:
 - ①每人選擇一棋子放在遊戲圖起點；將闖關卡四種分別放於遊戲圖的對應方格上。
 - ②擲骰子決定先後順序，點數大的玩家先行，之後再依順時針方向進行。
 - ③遊戲開始，依所擲的骰子點數決定行走的步數。
 - ④依遊戲圖上圖示進行「闖關卡」抽卡答題、「前進後退」、「指出鄉鎮位置」、「動作題」。

使用說明：

- ⑤全部玩家走到終點即遊戲結束。
- ⑥計算得分，決定勝負。
- 計分方式：
 - ①第一個到達終點得4分，第二個到達終點得3分…依此類推。
 - ②答對「闖關卡」題目者即得該張闖關卡，每張闖關卡為1分；做對動作題者即得1張動作卡，每張動作卡為1分；指對指定鄉鎮者即可往前走1步，遇到關卡可繼續答題，指錯即留於原地；走到「前進/後退」即按其指示進行。
 - ③最後勝負，以到達終點順序所得分數加上「闖關卡」及「動作卡」數量即其總分，由分數高低決定勝負。

使用效果：

- 幼生反應部分：對幼生而言，此遊戲教具極具生活化、趣味性、簡易性，並由幼生參與完成，在過程中得到製作的樂趣及潛在能力的提升，也增加了對在地課程主動探索及學習的動機。
- 老師教學部分：此教具色彩鮮豔與操作簡單，頗受幼生喜愛，教具之使用使教學更為趣味化、活潑化，藉由具體操作引起幼生的學習動機，也達到從遊戲中學習的教學目的並達到最佳的學習效果。

謝謝聆聽！

