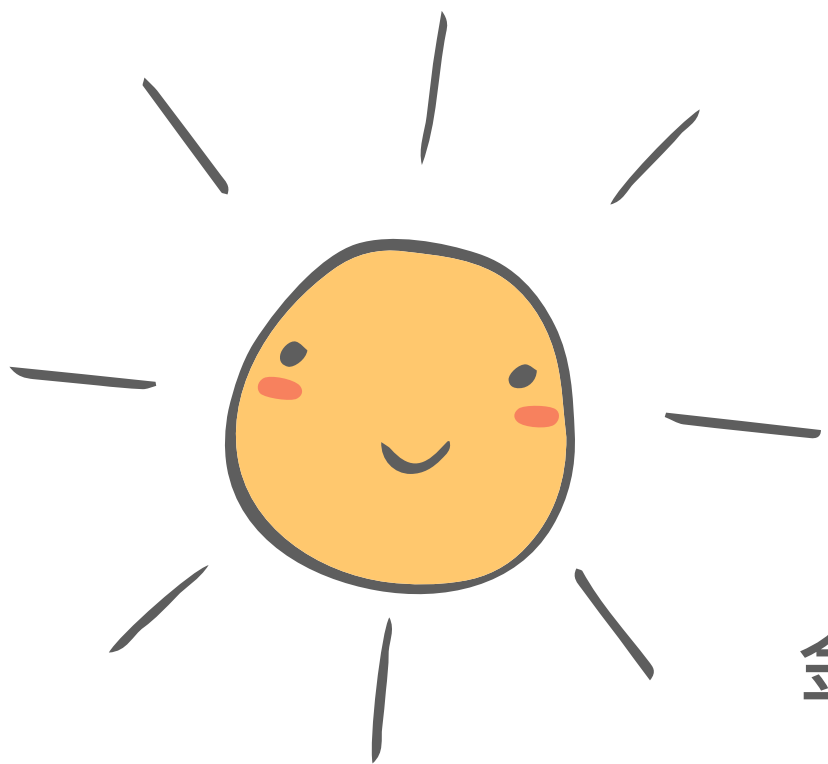




小汽車叭叭叭

5 in 1

五合一遊戲盒

金沙國小學前巡迴輔導教師 張賁寧 製



目錄

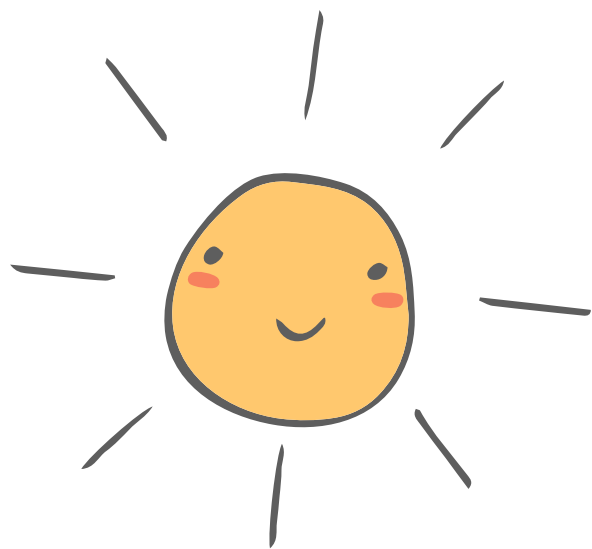
1. 適用領域和對象

2. 設計動機

3. 功能、目標及使用說明

4. 使用效果及建議





01 適用領域及對象



適用領域：

認知、社會情緒與人際
互動



適用對象：

發展遲緩、一般生
皆適用

遊戲盒中有.....



小汽車

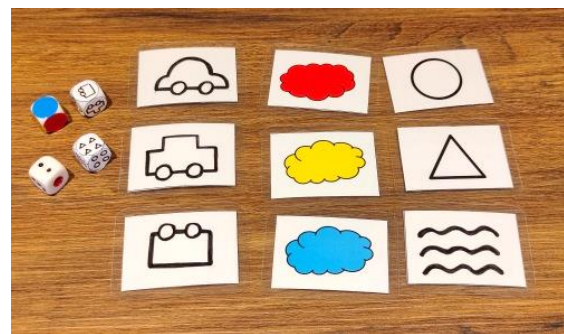


遊戲規則卡



3X3 格子圖

4X4 格子圖



(顏色、車子形狀、花色)

- 條件卡片X3
- 骰子X3



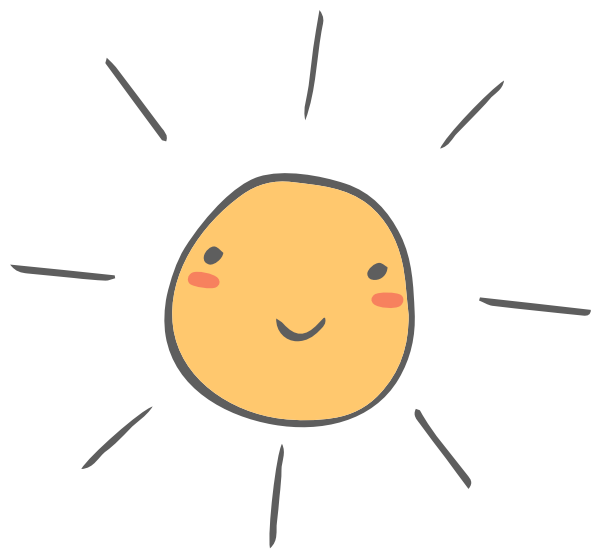
1-100數字板



大富翁底盤



「？」命運、「！」機會牌



02

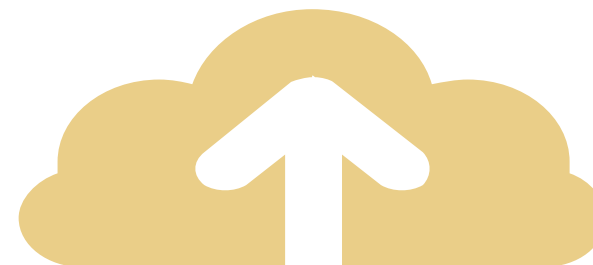
設計動機



小汽車和遊戲盒的發想

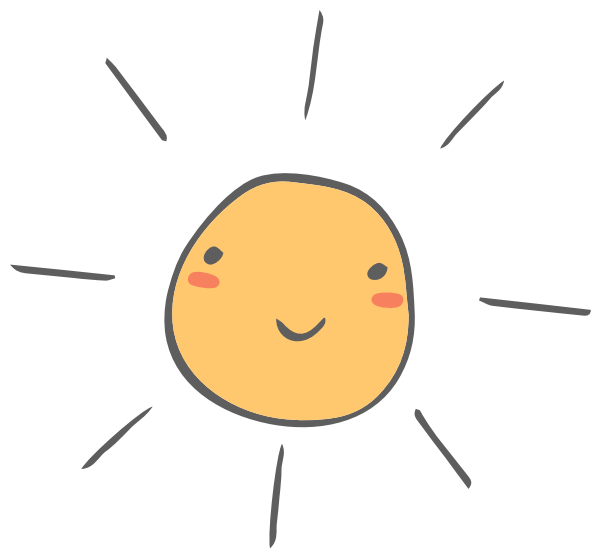
小汽車

學生們的喜好。



遊戲盒

1. 網路上的發想。
2. 小汽車卡為主，延伸出不同的活動和遊戲，除了可以培養認知，以及人際互動，也可以告訴孩子們，同一種教具，也可以有很多不同的玩法。



03

功能、目標及使用說明



遊戲1：我的車子在哪裡

※使用說明

1. 需要的部件：

(1)車子

(2)骰子X3：顏色骰子、車子形狀骰子、花色骰子

2. 適合人數：2-4人。





遊戲1：我的車子在哪裡

※遊戲規則

一次可以丟2或3顆骰子，依骰子上的條件，找出符合所有條件的車子。

1. 示範一（選擇兩顆骰子）



2. 示範二（選擇三顆骰子）



※目標

培養線索的觀察，以及條件記憶(尋找同時符合兩種條件、或三種條件的車子)。

遊戲2：停車

※使用說明

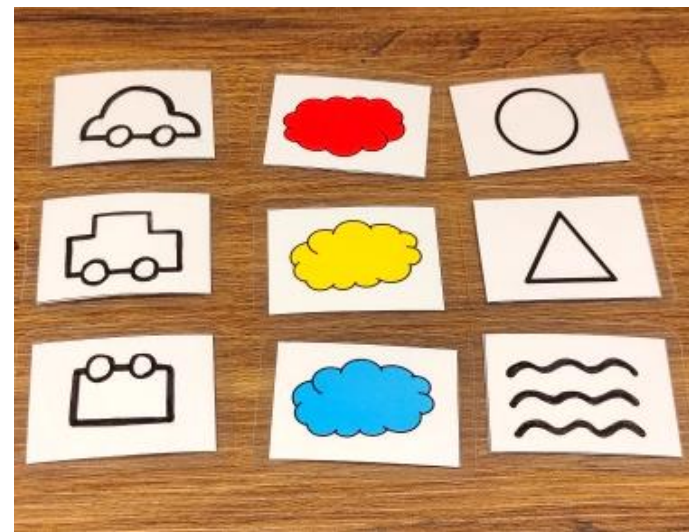
1. 需要的部件：

(1)車子

(2)條件卡片X3：顏色卡、車子形狀卡、花色卡

(3)4X4 格子圖

2. 適合人數：1-2人。





遊戲2：停車

※遊戲規則

一次選擇兩種不同條件的卡片，將卡片貼至 4X4 最上方和最左方（相同條件要貼在同一區），選擇符合條件的車子，將車子停進去。



※目標

培養線索的觀察，以及空間對應能力。



遊戲3：蛇棋（汽車版）

※使用說明

1. 需要的部件：

(1)車子

(2) 1-100數字板

(3)數字骰子

2.適合人數：2-4人。





遊戲3：蛇棋（汽車版）

※遊戲規則

- (1) 擲骰子，依骰子上的數量向前走格子，走到定點說出格子上的數字名稱。
- (2) 遇到彩虹，正確說出數字名稱後，可以沿著彩虹往上爬。
- (3) 遇到蛇，雖然正確說出數字名稱，但被蛇阻擋，倒退溜到蛇尾巴。
- (4) 看誰先走到100。

※目標

1. 能理解遊戲規則（認知及語言能力）。
2. 培養數概念：(1)數量：依骰子上的數量前進格子數；(2)數字符號：能辨識、說出數字名稱。
3. 社會情緒與人際互動：能等待、輪流進行；能接受輸贏。



遊戲4：交通大富翁

※使用說明

1. 需要的部件：

- (1) 車子
- (2) 大富翁底盤
- (3) 數字骰子
- (4) 「？」命運、「！」機會牌

2. 適合人數：2-4人。





遊戲4：交通大富翁

※遊戲規則

- (1) 擲骰子，依骰子上的數量向前走格子。
- (2) 依格子上的指令去做動作，例如：「？」要去抽一張命運牌，「！」要去抽一張機會牌，走到「」則休息一次。
- (3) 依抽到的牌進行指定任務。
- (4) 大家輪流擲骰子，按照順序與規則，先走到終點獲勝！

※目標

1. 能理解遊戲規則（認知及語言能力）。
2. 培養認知、精細動作能力（此部分視機會命運牌內容而定）。
3. 社會情緒與人際互動：能等待、輪流進行；能接受輸贏；能接受抽到的機會、命運牌，並執行上面的任務。



遊戲5：排跟我一樣

※使用說明

1. 需要的部件：

(1)車子

(2) 4X4 格子圖2張、3X3 格子圖2張

2.適合人數： 1-2人。





遊戲5：排跟我一樣

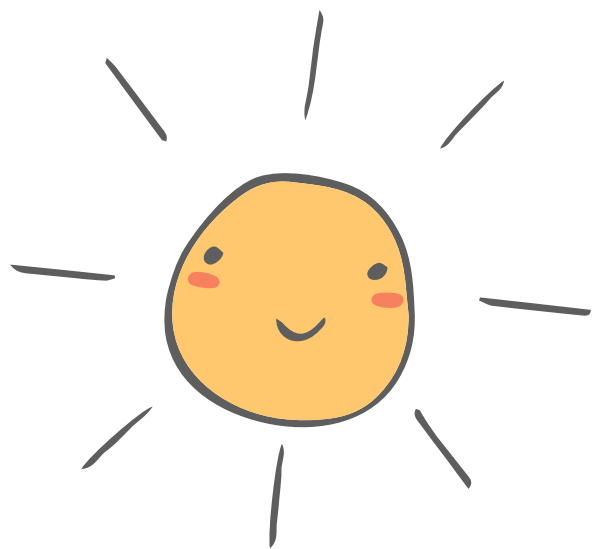
※遊戲規則

其中一人（可以是老師、也可以是同儕）出題目，另一人要排得跟他一模一樣。



※目標

培養線索觀察、圖形辨識，以及空間概念。



04 現場使用狀況及建議（延伸應用）



遊戲1：我的車子在哪裡& 遊戲二：停車



建議一開始可以先從分類，再到1-2項條件搜尋開始進行，以漸進式的方式操作。



遊戲3：蛇棋（汽車版）



1. 事前要講好規則，學生可能會因為知道「碰到蛇」溜下去後可能會輸，而有情緒，可以藉此引導接受輸贏。
2. 數字1-100可能對某些學生來說有些困難，建議老師可以依學生能力，調整遊戲規則（可能從說出數字名稱，改為辨識格子裡有什麼數字）。



遊戲4：交通大富翁

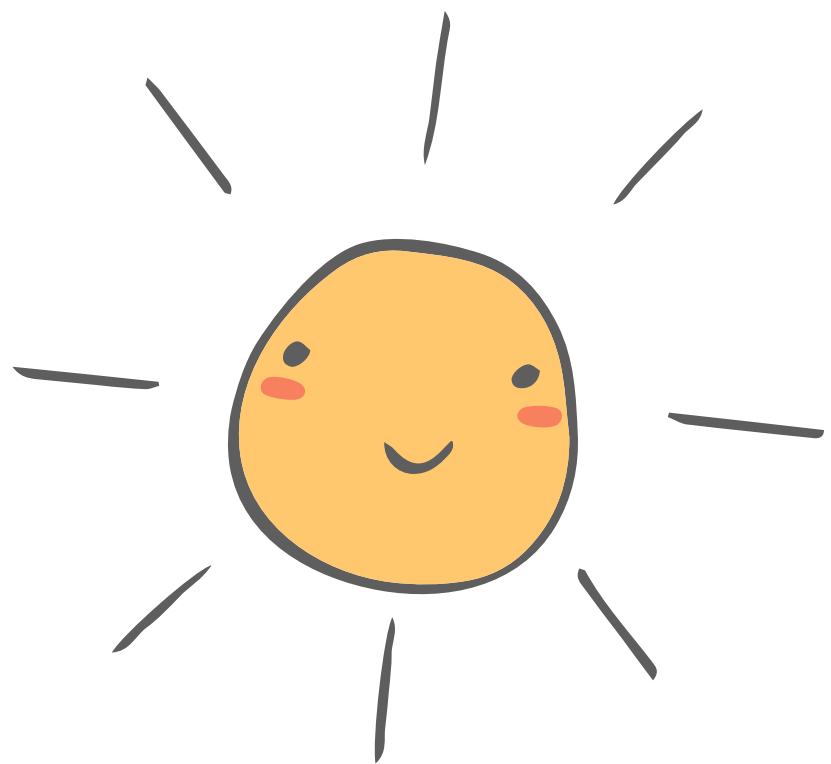
1. 機會命運牌其實可以隨時調整，依照學生的IEP目標、或班級主題課程進行調整。
2. 建議可以放在學期中的評量、或學期末的評量使用，可以當做複習能力。



遊戲五：排跟我一樣



格子圖有兩種，可以依學生的能力挑選，除了排滿格子仿排以外，也可以不要排滿，中間有空格的方式練習空間概念，也是不錯的方法。



感謝聆聽

