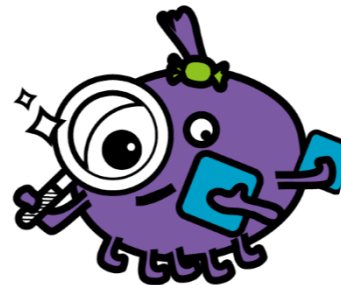






手寫練習先備

檢核學習



每組，概念詞 1 個

解惑

師

傳道

從課本中，翻找
3 個發散詞，上
台說明。

每組，概念詞 1 個

師

從課本中，翻找 3 個關聯詞，上台說明。

韓愈

每組，概念詞 1 個

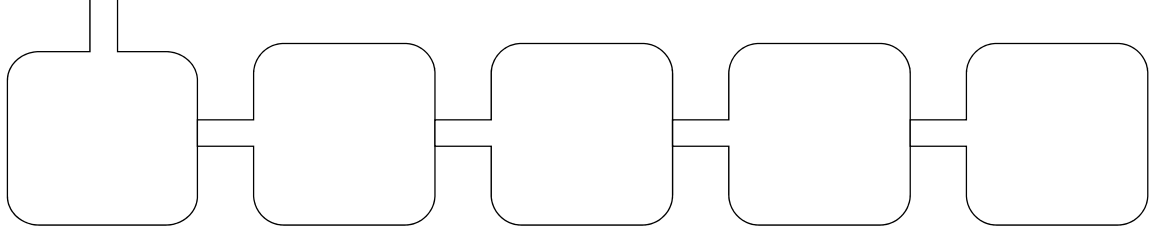
無貴賤

古道

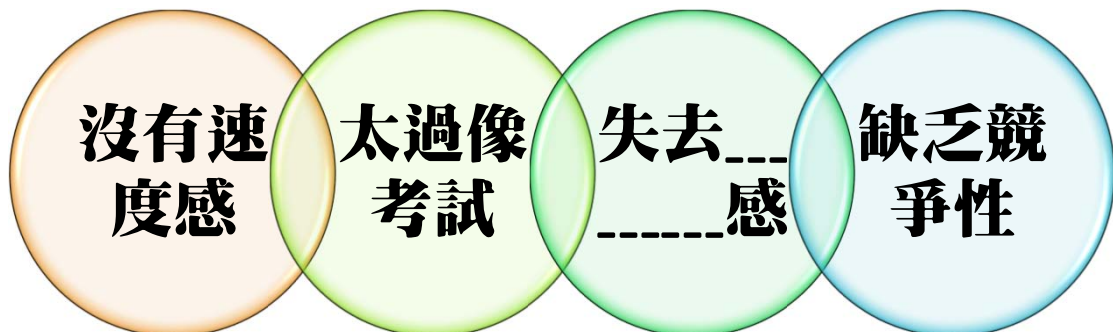
從課本中，翻找
3 個發散詞，上
台說明。

每人，概念詞 1 個

古道



紙本的缺點





試試《文青鈣片》？

標準玩法



看看盒子

盒子



What do u see?

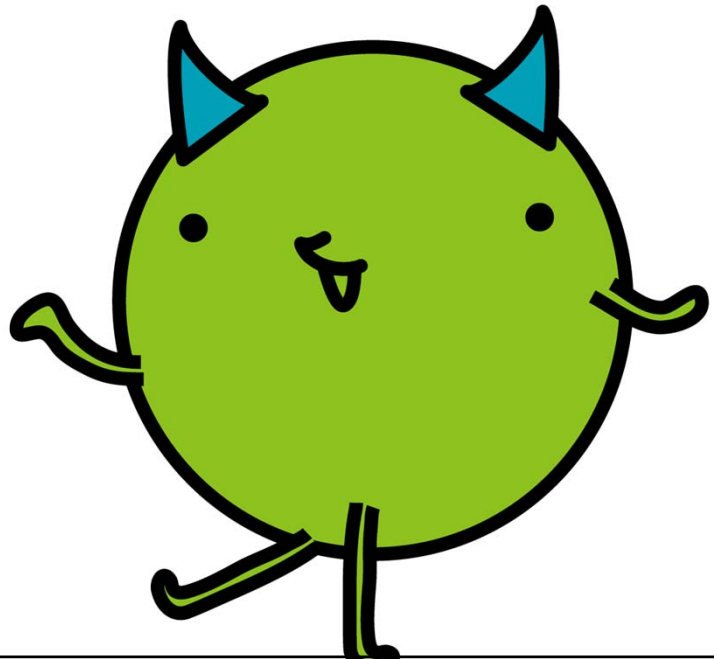
O 策略

卡牌上有什麼物件吸引你？

What do u feel?

R 策略

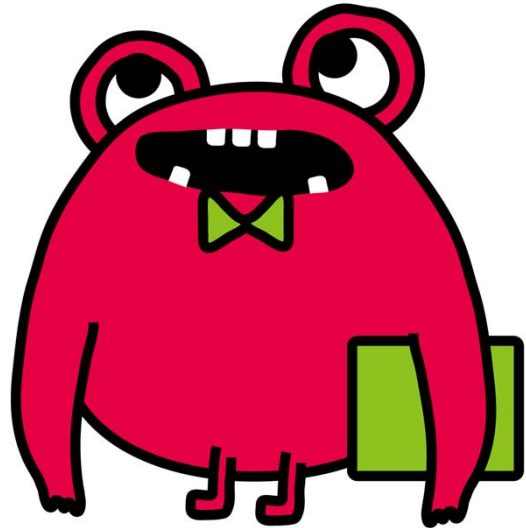
你們最喜歡哪一隻小怪物？



D策略

What do u want to do?

- 為自己的小怪獸命名！

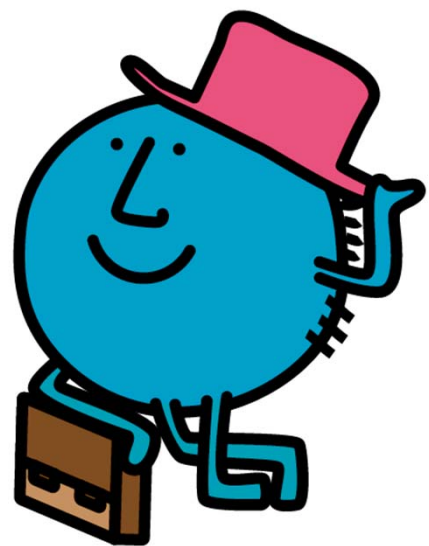


i策略

向大家介紹你們的小怪獸：

- 為什麼取這個名字？

What do u think?



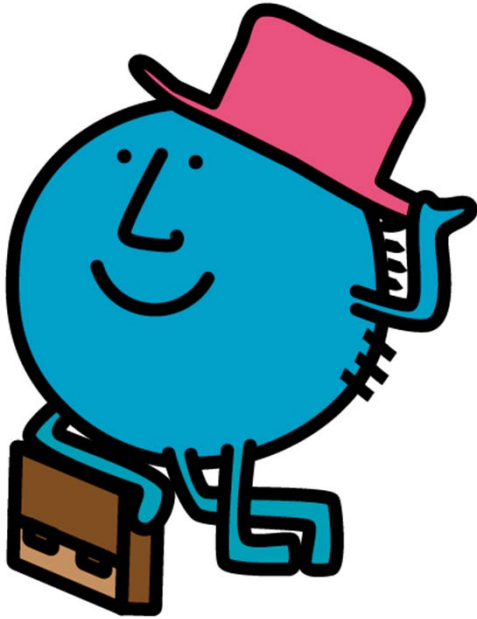
盒內



What do u see?

○策略

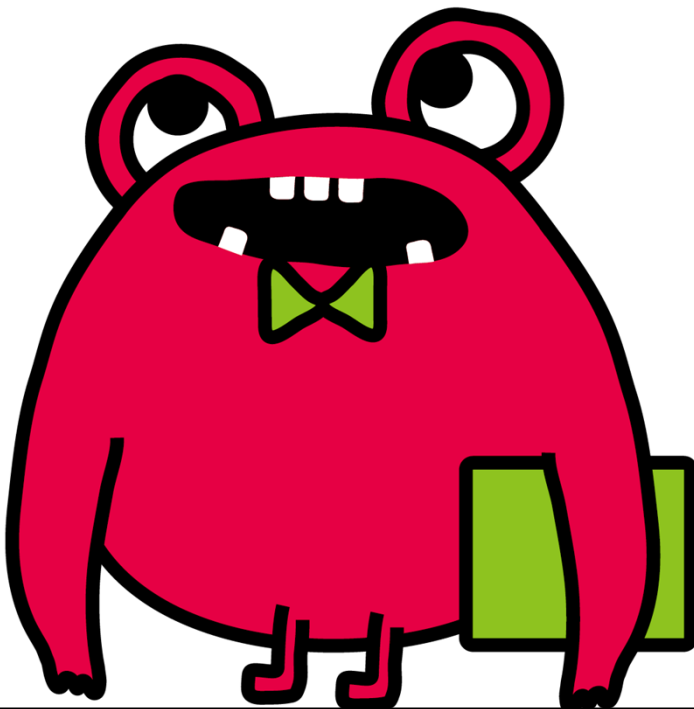
《文青鈣片》裡
有哪些卡牌？



What do u think?

I策略

這些卡牌，分別有什麼作用？



What do u want to do?

D策略

玩一玩



課堂用簡報 下載



卡牌介紹

卡牌介紹 — 配合高中、職國文課次

冊次	課名
第一冊	師說
第一冊	桃花源記
第二冊	晚遊六橋待月記
第二冊	出師表
第四冊	赤壁賦
第六冊	勞山道士



卡牌介紹 — 以〈師說〉為例

起始牌	遊戲牌 (手牌)	空白牌
<p>正面為《文青鈔片》， 反面為本課重點概念詞</p>	<p>正反面一深一淺， 皆印有2個關鍵詞</p>	<p>可自行補充， 老師增加自主性</p>
<p>每課共 6 張</p>	<p>每課共 30~32 張</p>	<p>每課共 1~3 張</p>



全班暖身玩

一起 play=play+education

起始配置

取出空白牌

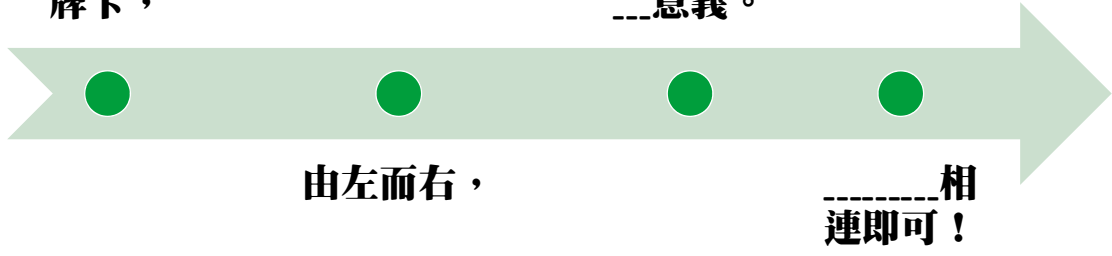
請_____

挑出一張
起始牌

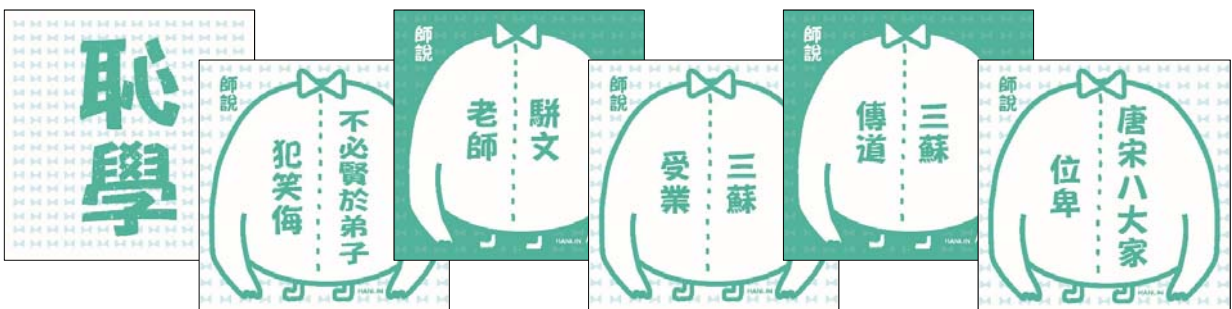
遊戲規則

把手上的牌卡，

排出_____意義。



排卡牌



Q & A

遊戲的快樂，來自「自主管理的控制感」！

以〈師說〉為例

老師隨機發牌，每人 1-2 張，小組研究時間 1 分鐘

排

最快排完卡牌者，全組一起舉手，大喊：我們是文青

搶

其他組別停止動作

該組上台解說卡牌關聯，說得正確，一張 1 分！

說

他組糾錯，糾正一張 1 分！

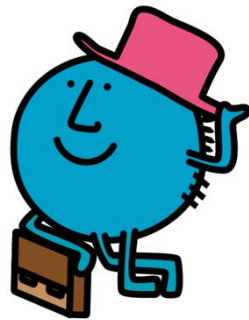
糾

Q & A

「自主管理的控制感」不是
感官的享受，那畢竟是物役
的！



《文青鈣片》標準版



遊戲第一階段

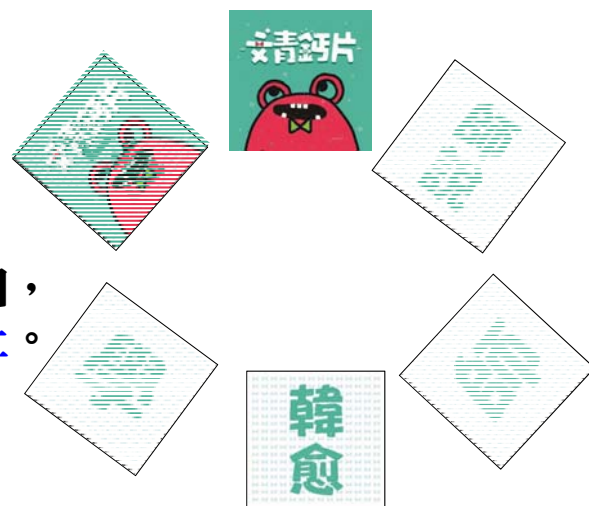
停看聽 >>> 鈣片

第一階段：停看聽

STEP 1

由_____的玩家，
將**遊戲起始牌**在桌上擺成一圈，
有**重點概念字詞**的那一面朝上。
(如右圖所示，可**不照順序**)

擺放起始牌的同時，
其他玩家要注意看起始牌的**位置與內容**唷！



第一階段：停看聽

STEP 2

放置完成後，
發給每位玩家手牌，
(手牌數搭配如右圖)
開始計時**1分鐘**，

人數	手牌數量
2人	_____張
3-4人	_____張
5-6人	_____張

每組4人

40人 10套

一組_____套

手牌上的關鍵詞
入下個步驟：鈣片

第一階段：鈣片



若手牌正反面上有任何一個關鍵詞與起始牌意義相連，就可將該關鍵詞朝上蓋到起始牌上
如：「師」的其中一個功能為「傳道」
以此類推

第一階段：鈣片遊戲小叮嚀

不用按照「_____」順序出牌

蓋上，就以最上面的牌面關鍵字詞（不管牌背）為線索

最先出完手牌的玩家，大喊「我是文青」

- (並拿走最多的牌堆)

其他玩家，亦立即搶奪自認為最多的牌堆



遊戲第二階段

心臟病 >>> 排牌牌 >>> 文青說

第二階段：心臟病

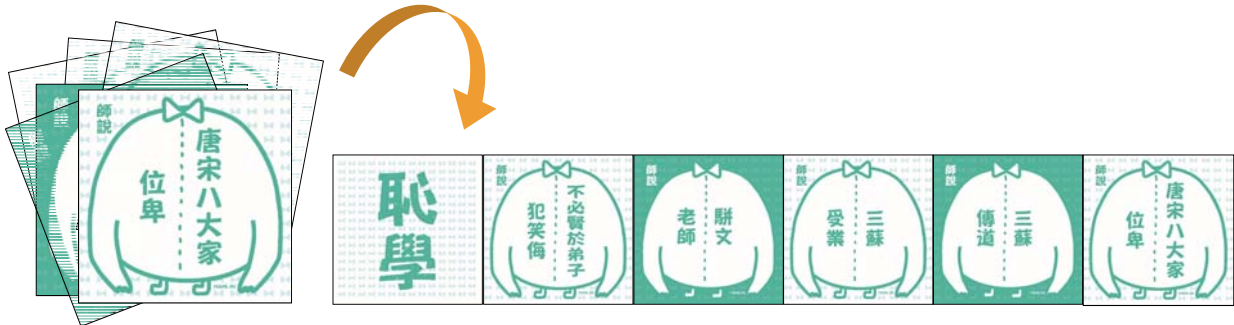
_____個**拍到**的人，
得到該牌堆。

依此類推，每個玩
家都得到_____牌堆

進入下一個步驟：
_____牌。牌

第二階段：排牌牌

每個人把得到的牌堆，**從起始牌開始**按照順序，
由→_____而_____，**推開**，排成一列
_____卡牌的順序，也不能將卡牌翻面



第二階段：文青說

由**第一個**喊「我是文青」的玩家，
開始講述牌堆中每張卡牌的關連，
 結束後往**左**方向，請其他玩家講述手中卡牌的關連



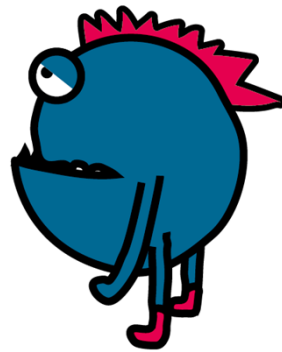
唐朝士大夫「恥學」
 因為若是從師問學
 會「犯笑侮」
 遭其他人嘲笑

〈師說〉課文中
 提到「老師」
 「不必賢於弟子」

〈師說〉課文中
 提到「老師」的功
 用之一是「受業」

「三蘇」字面相
 同，即可蓋牌
 「受業」跟「傳
 道」都是老師的
 功用，亦有相關

「三蘇」為「唐宋
 八大家」的成員

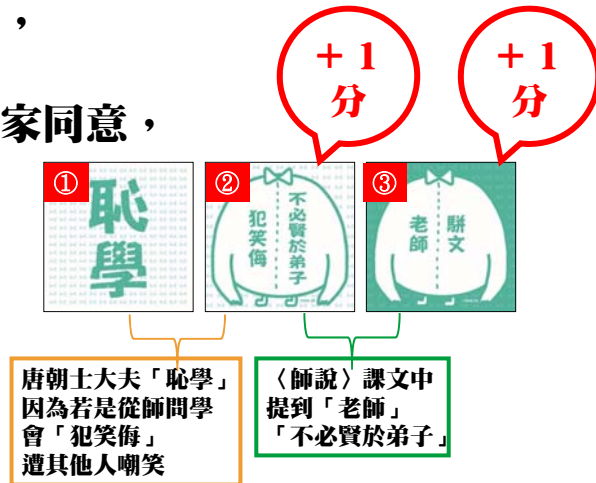


遊戲第三階段

計分

第三階段：計分

在「文青說」的階段中，
 玩家講解卡牌的關連，
 若_____得到其他玩家同意，
 則**1張卡牌得1分**。



第三階段：計分

若是「硬幺」或解釋不出來，
 則_____該張卡牌，
移除的卡牌不算分，
沒出完的手牌則是1張扣1分。
積分最高者獲勝！

第3和4張牌無法解釋關連
 移除第4張牌後不計分
 第4和5張卡牌解釋得通
 則第5張牌仍可得1分

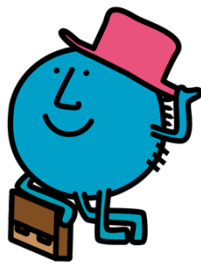


不算分

+1分

Q & A

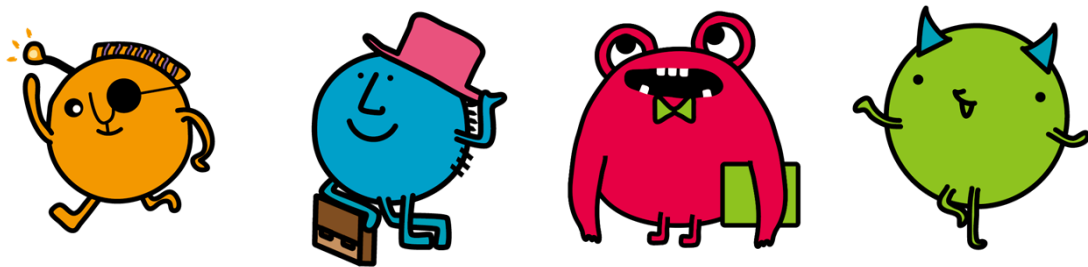
遊戲的快樂，還有來自「立即的反饋制度」！



擴充玩法

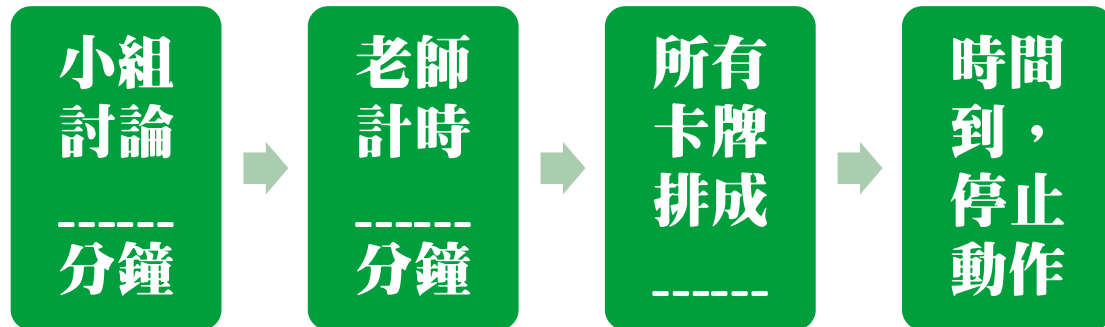
擴充玩法

- 1 限制，只能用_____面／_____面的關鍵詞
- 2 限制，玩家講解卡牌關連詞，_____
- 3 若無法解釋卡牌關連，由_____邊玩家解釋
 - 該玩家解釋通過，由該玩家得 1 分（搶不一定先贏）
- 4 同時_____ 2 課以上的卡牌進行遊戲



全班一起擴充玩法

單課玩



計分方式

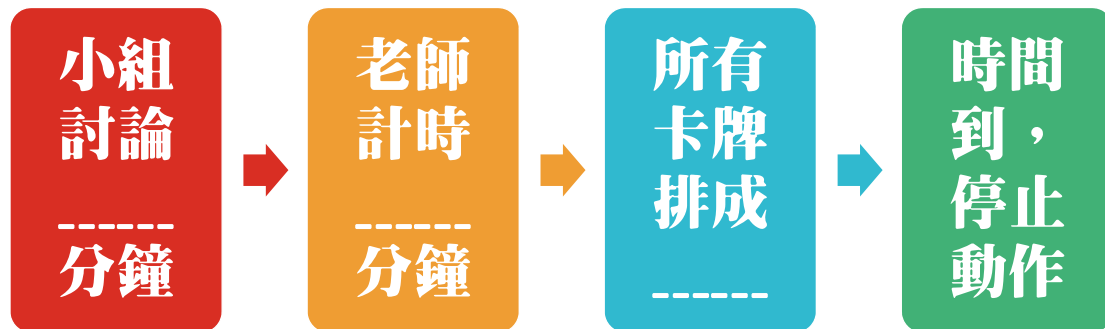
由牌卡累積_____的組，上台說明

- 說對一張，得 1 分
- 沒用完的卡牌，每 3 張扣 1 分

其他組等待上台，並且認真糾錯

- 糾到一錯，得 1 分

-----課玩



計分方式

由牌卡累積-----的組，上台說明

- 說對一張，得 1 分
- 沒用完的卡牌，每 3 張扣 1 分

其他組等待上台，並且認真糾錯

- 糾到一錯，得 1 分

Q & A

「立即的反饋制度」帶來明確的目標、信心、持續挑戰的企圖！

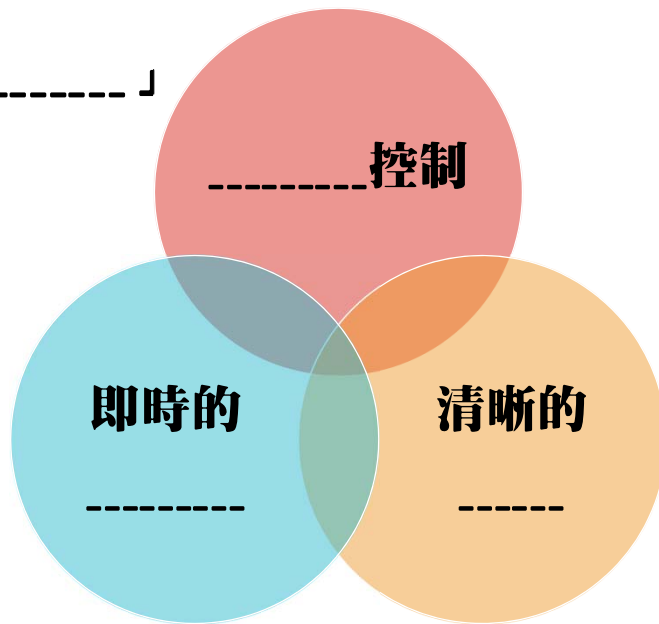
為什麼要玩遊戲？

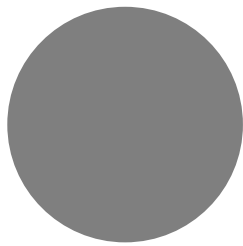


為了_____！



對抗「_____」





自己動手做

自己的遊戲自己來

簡易版 材料

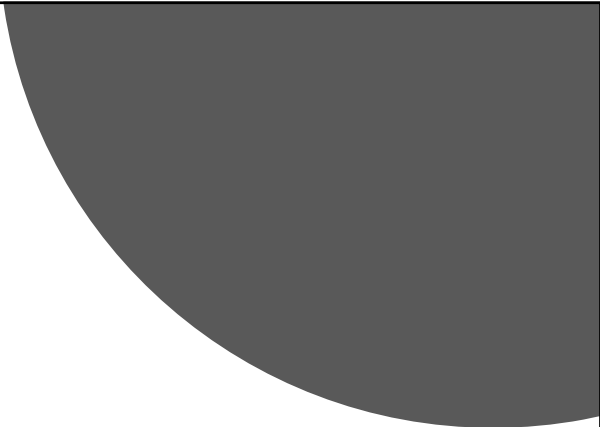
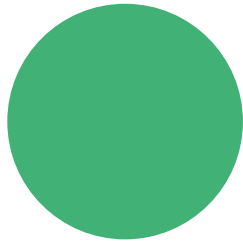
空白的
卡牌

每人拿
2張

小妞自
選詞

每面寫
一個

限制某
範圍



幾種類型

遊戲融入國文教學
跨課的遊戲

種類—在國文之中

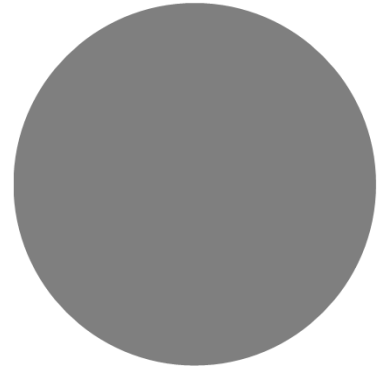
預習型



複習型

第一類： 國學常識

特徵：零碎、冗長、記憶



簡單版：反應類

修辭大王

- 1.鑲嵌入門
- 2.譬喻大王

模組：心臟病、抓鬼牌、



南一專刊：桌上遊國文

進階版：空間、觸覺複合型

1. 四庫全書博愛座
2. 家栽之人



經史子集 博愛座

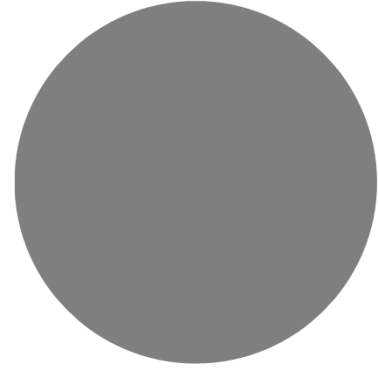


【說明】

1. 先抽陣營牌，有四個陣營，容許玩家 2~8 人玩。
2. 要將自己的同色卡牌，連結到最大塊數。
3. 承上，不是最大塊數的不計分。
4. 以連結色塊最多者，最高分。
5. 不相連的色塊，不計分。

一課一遊

鴻門宴



搶救

<p>漢♥♥♥ 真</p> <p>劉邦</p>	<p>漢♥♥♥</p> <p>張良</p>	<p>漢♥ 真</p> <p>樊噲</p>	<p>謀♥ ?</p> <p>曹無傷</p>
<p>楚♥ 假</p> <p>項羽</p>	<p>楚♥ 假</p> <p>范增</p>	<p>楚♥ 假</p> <p>項莊</p>	<p>謀♥ ?</p> <p>項伯</p>

介紹

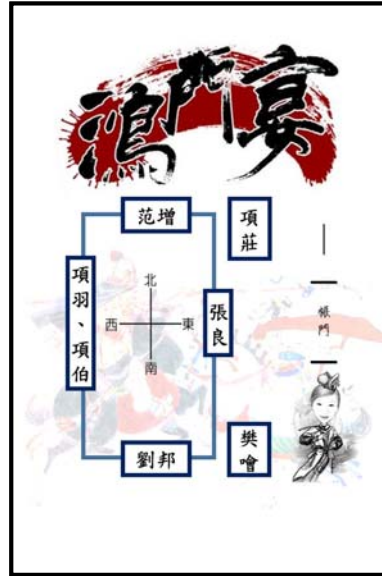
遊戲人數：6-8人

遊戲時間：_____分鐘

遊戲年齡：10歲以上

	劉邦陣營	項羽陣營
6人	拿掉「_____」	拿掉「_____」
7人	拿掉一張「間諜」卡	
8人	全部卡牌上陣	

發牌!



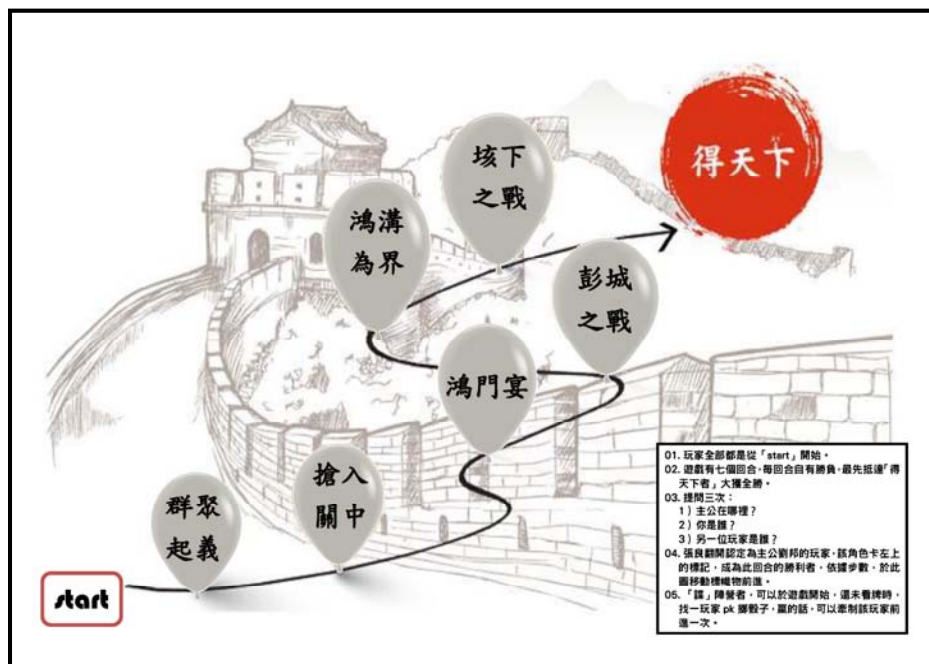
卡牌介紹

<p>漢 ♥♥♥ 真</p> <p>劉邦</p>	<p>漢 ♥♥♥</p> <p>張良</p>	<p>漢 ♥ 真</p> <p>樊噲</p>	<p>謀 ♥ ?</p> <p>曹無傷</p>
<p>楚 ♥ 假</p> <p>項羽</p>	<p>楚 ♥ 假</p> <p>范增</p>	<p>楚 ♥ 假</p> <p>項莊</p>	<p>謀 ♥ ?</p> <p>項伯</p>

A. 每人選定自己喜歡的token

B. 抽牌（每回合都要重新抽）

計分
圖版：



起始步驟

- ①抽到「張良」，開牌，閉眼。
- ②其他玩家，彼此看牌，確認身份 **最好不要討論！**
 - 尤其，確認「劉邦」、「項羽」的位置。
- ③確認後，除張良外，所有人蓋牌。
- ④張良，開始找主公，問玩家問題。

「張良」能問的問題

(1) 主公在哪裡？

只能：詢問每一位玩家一個問題，

全部問完後：再選擇一個玩家多問一個問題

(2) 你的角色是誰？

(3) 另一個玩家的角色卡是誰？

其他玩家被詢問時，

真

- 主公、樊噲

- 只能誠實

假

- 項羽、范增、
項莊

- 只能說謊

?

- 曹無傷、項伯

- 可以誠實
- 也可以說謊

輪次：

進行三輪

每回合結束，
重新抽牌

按照每回抽到
的卡牌得分

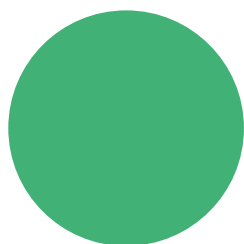
遊戲教學化

教學
主軸

增加
趣味

增強
動機

實作
中學



Board Game

桌遊談談

對「桌遊」的理解？

桌上遊戲，又被稱為「不插電遊戲」。

是指「在桌子」或任何「多人面對面在平面上玩」的遊戲泛稱。

運用若干「規則」，讓「配件」有效運作起來。

什麼樣的桌遊會令人愛不釋手？

配件豐富

？

機制有趣

？

結合故事

？

腦力激盪

？

十種「非玩不可」



的桌遊機制



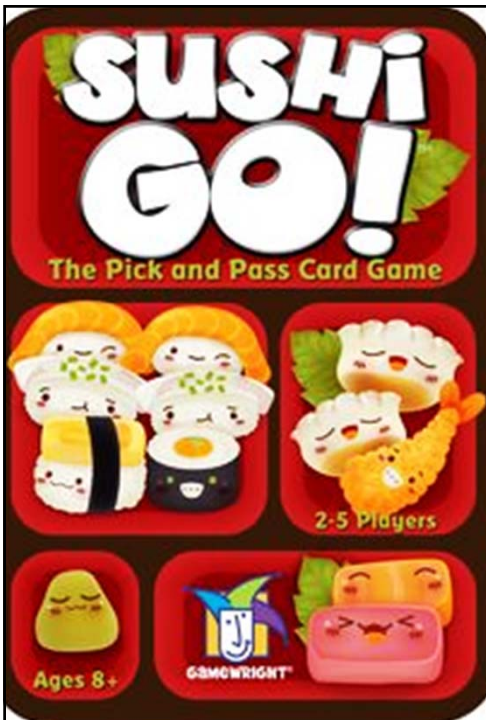
一、-----

您沒看錯！越_____的東西我們越是不能忽略！



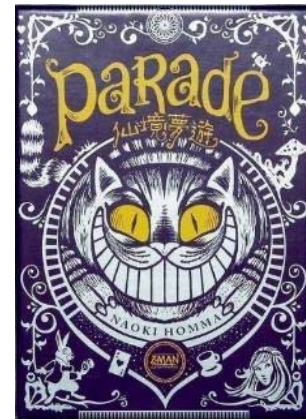
二、_____ (Dice Rolling)

正所謂「運氣也是實力的一部分」，擲骰機制若能運用得好，也會成為一款緊張刺激的遊戲！



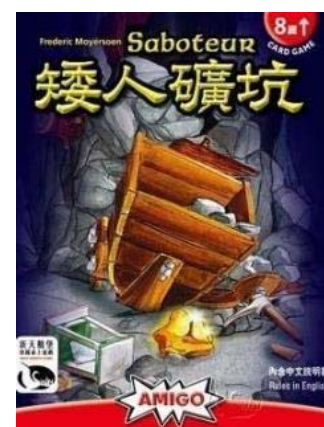
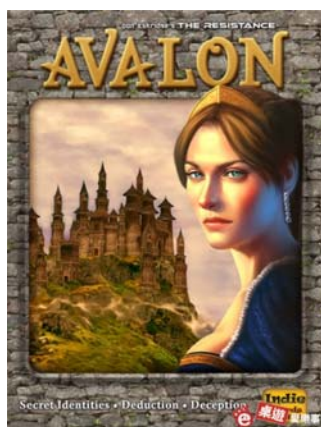
三、卡片_____ (Card Drafting)

玩家們輪流將手牌往某個方向傳遞，每一次從中抽取一張，直到大家抽完為止，這就稱為輪抽！



四、成套 (Set Collection)

玩家藉由蒐集成組的物件獲得分數，有鼓勵蒐集同樣類型的，也有鼓勵蒐集不同種類的！



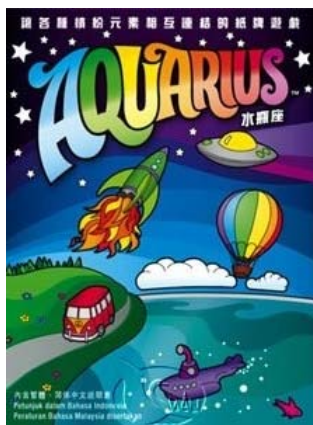
五、 (Partnerships)

玩家至少要和另一位玩家合作，以陣營型態彼此對抗來取勝，考驗彼此的合作與耍心機！



六、玩家_____ (Player Elimination)

遊戲過程中會不斷移除玩家，直到結束，最終生存下來的玩家即獲得勝利，玩家之間具有高度的互動性！

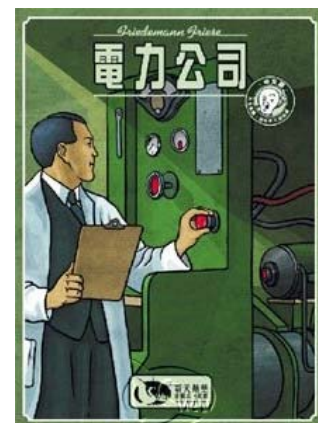


七、_____ (Tile Placement)

將板塊藉由相鄰的方式彼此拼放，藉此得到更高的分數！

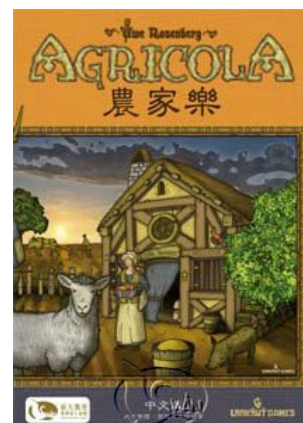
八、----- (Trading)

玩家在遊戲中，透過彼此交易物資以符合需求並增強實力，是個嘴砲與討價還價的戰場！



九、-----/----- (Betting/Bidding)

非常廣泛被使用的兩種機制，簡單來說，看到自己中意的，就使盡資源下手取得吧！



十、_____放置 (Worker Placement)

利用手中有限的工人token，輪流放置到圖板上以獲取資源或能力，並想辦法換取分數，重策略思考！

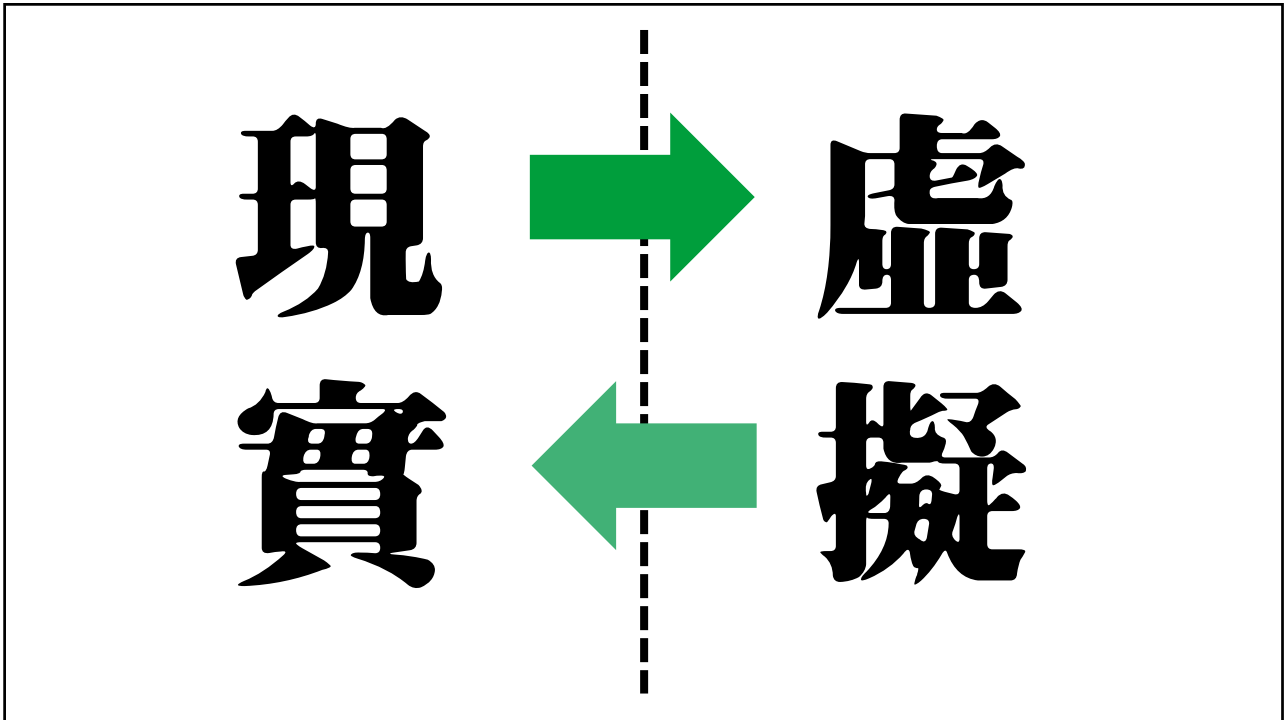
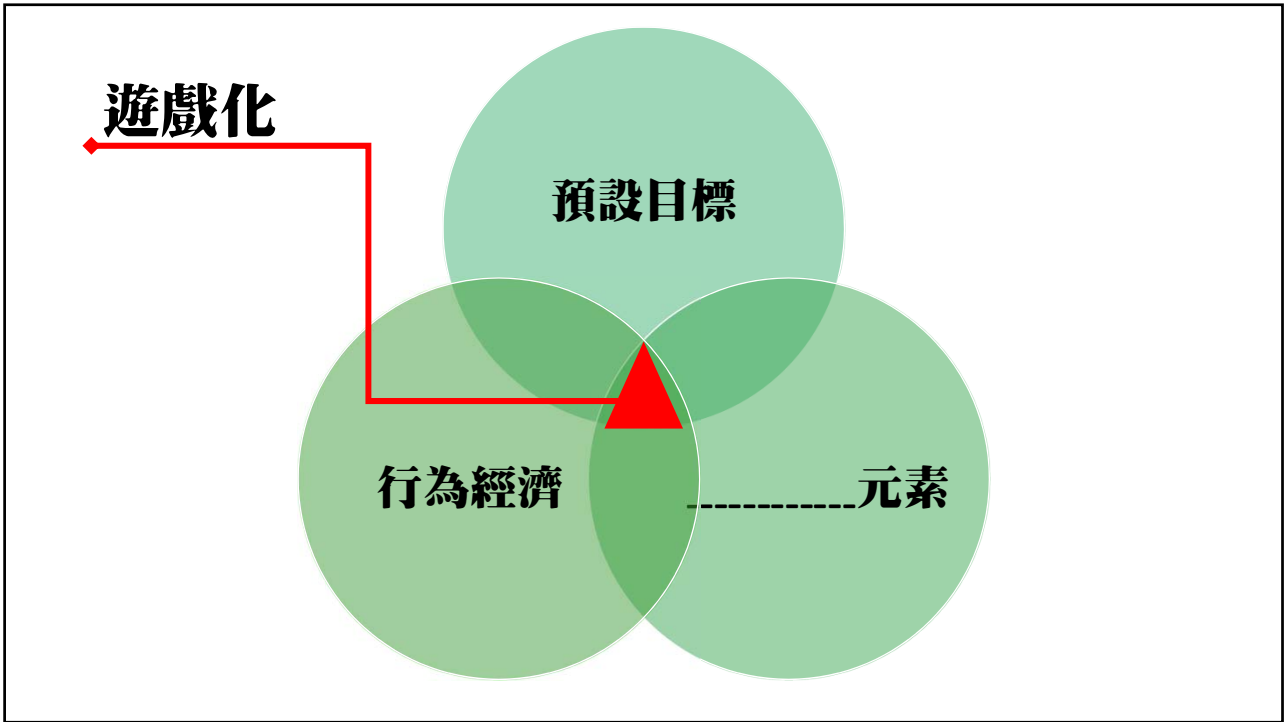
Q & A

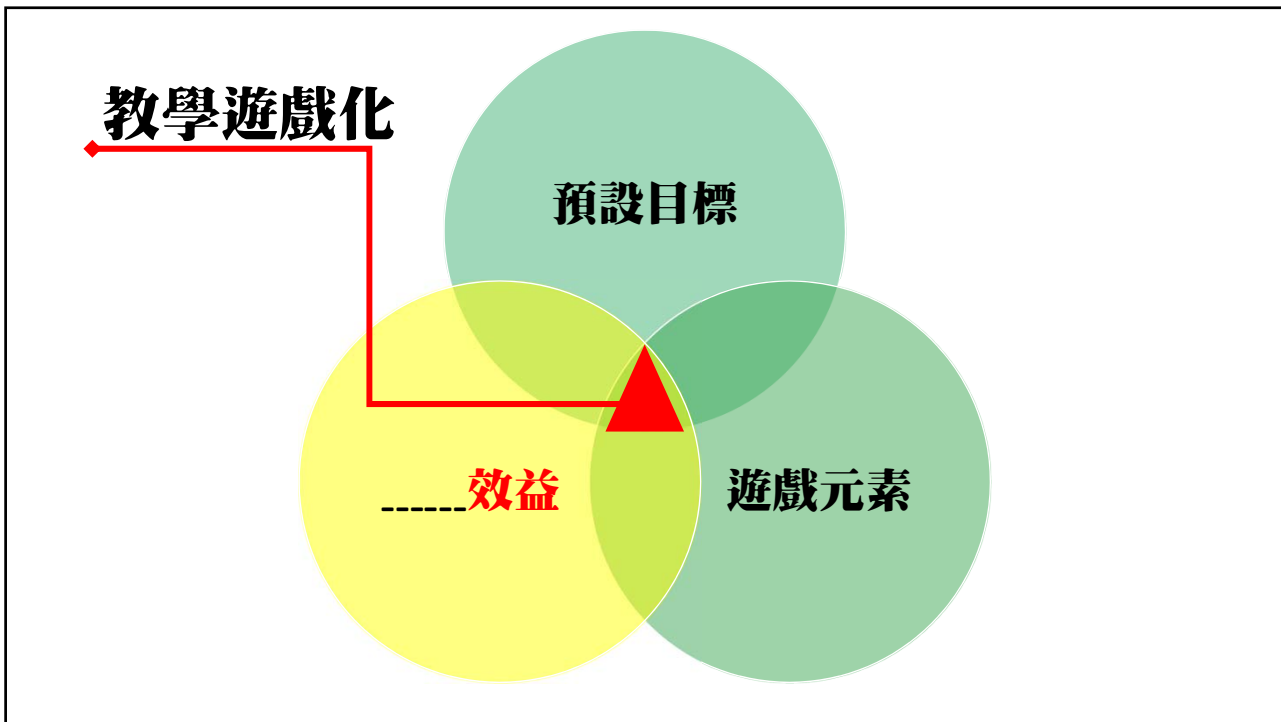
「遊戲融入教學」不是為了
「遊戲」喔喔！

Board Game



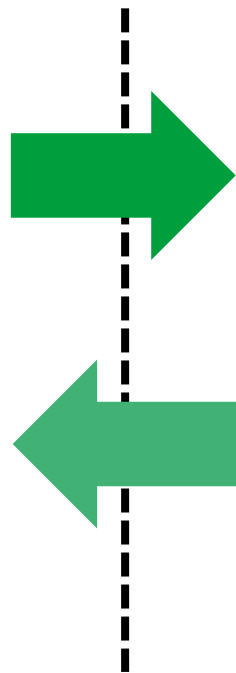
遊戲化





**重新審視
行為&關係**

教室

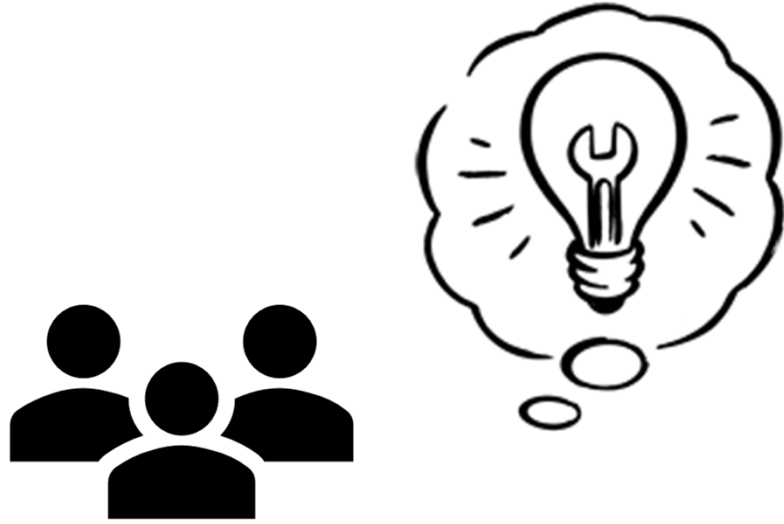


心室

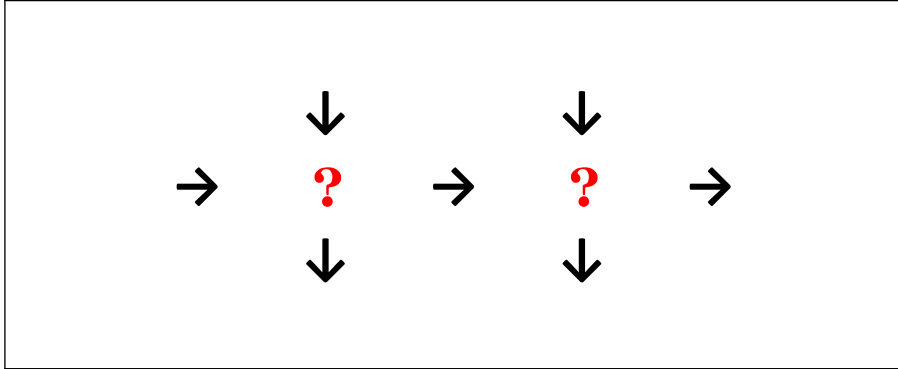


老師、學生
-----表情

解決.....



guess
01

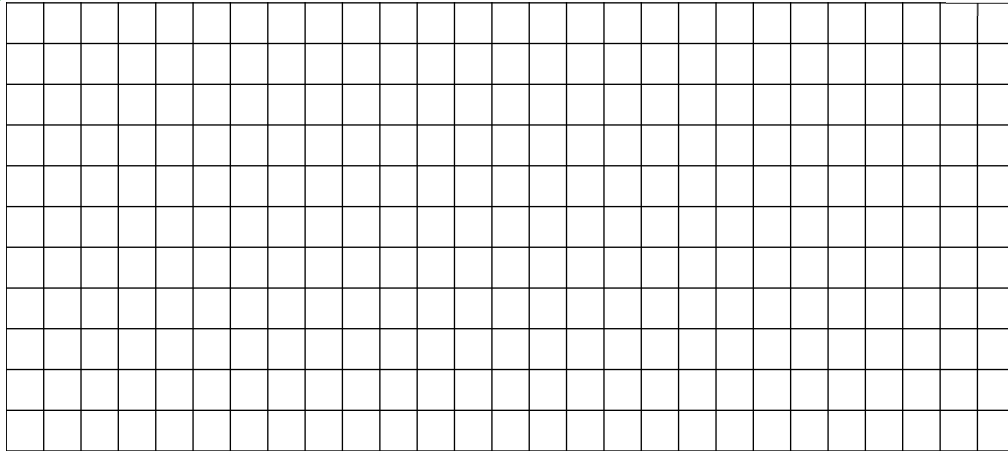


guess
02



guess
03

遊戲也可以是小解謎



CODE = □ □ □ □

典論 · 論文：曹丕解密

- 曹丕的臉書遭到莫名人士駭客，以至於部份資料遺失，該名神秘駭客設定了一組三位數字的密碼，只要能依據遺失的空格，從亂碼表中，找出三位數字密碼即可破解，請問密碼是？

(一) 遊戲臉書



動態時報	關於	朋友	相片	更多
關於				
生於	〔……〕			
字號/暱稱	字子桓，諡號為文皇帝。其父為曹操，諡號為武皇帝。其弟曹植，文震當時，被譽為五言詩人之冠冕。			
作品	01.《……》為現存最早最完整的七言詩。 02.《……》是中國最早的文學理論與批評著作。			
好友	魯國〔……〕文學，廣陵陳琳孔璋，山陽〔……〕仲宣，北海徐幹偉長，陳留〔……〕元瑜，汝南應瑒德璉，東平〔……〕公幹			
評價	鍾嶸	你的作品比你爸爸曹操好，比弟弟曹植差點，列在〔……〕。	唐	你說詩賦不必寓教訓，反對當時那些寓教訓於詩賦的見解，用近代的文學眼光來看，曹丕的一個時代可說是『〔……〕的時代』，或如近代所說是為藝術而藝術的一派。
《典論·論文》的重要創見	1.文人相輕，斯「〔……〕」之患也 2.文以「〔……〕」為主 3.文章為「〔……〕」之盛事			

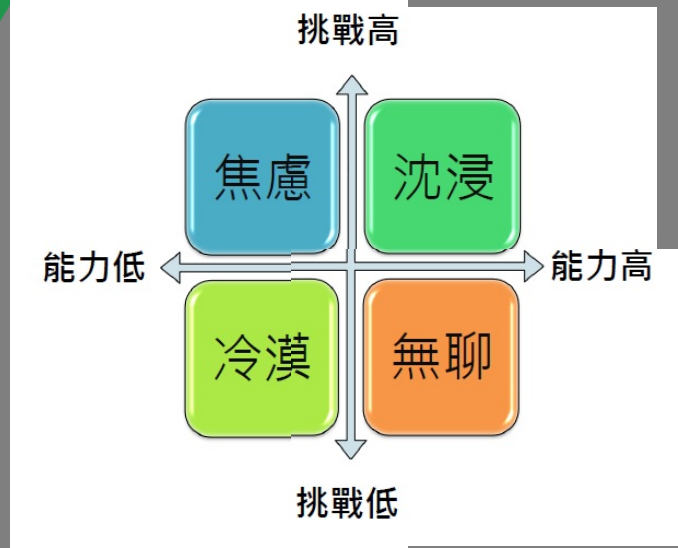
(二) 亂碼表

稽	東	夏	自	不	燕	康	典	祭	論	孟
西	歌	江	不	植	漢	陳	學	西	賓	新
九	劉	官	漢	制	行	由	王	武	信	徐
瞞	中	姜	建	三	文	德	文	覺	融	思
庾	氣	君	脩	駱	論	楊	弼	阿	朽	鏗
晉	文	南	路	操	自	十	里	玄	楨	心
合	阮	陵	國	禹	瑤	三	見	孔	品	籍

解密：〔……〕

感覺到了嗎？

活動時



心流 正向循環



做自己，發揮我們最大的能力，是人生唯一目的。

——史賓諾沙



投入的

參與的

主動的



我們的團隊



瘋謎南女粉專



說說今天感想

ORID



O.R.I.D

馨云LiNE : hsing-yun

趕緊開始體驗吧！

