高雄市莊敬國小 110 學年度二年級下學期彈性課程教學設計

一、教學設計理念說明

延續一年級彈性課程的教學設計理念「數學是可以玩的,遊戲從來沒有離開過數學」。 這次,繼續將遊戲和數學結合起來,把二年級的數學知識概念加以整合,透過操作活動,建立 1000 以內數的順序與位置,並利用位值關係進行 1000 以內數的大小比較,也熟練二位數加、減法直式計算,共計 11 個活動。

教學重點如下:

- 1. 數字與算術符號的轉換
- (1) 加法運算:「丟骰子加法遊戲」、「我的名字多少錢?」
- (2) 減法運算:「丟骰子減法遊戲」、「神奇正方形」
- 2、數詞序列
- (1) 認識數字:「猜數字」、「數學偵探」
- (2) 比大小:「猜拳遊戲」、「丟骰子比大小遊戲」、「超級王牌」

校訂(彈性)課程/解決問題-數

- 3. 數的位值結構
- (1) 1 和 10 的位值關係:「誰先塗到 200?」
- (2) 認識個位、十位和百位:「滿 1000 就爆了!」

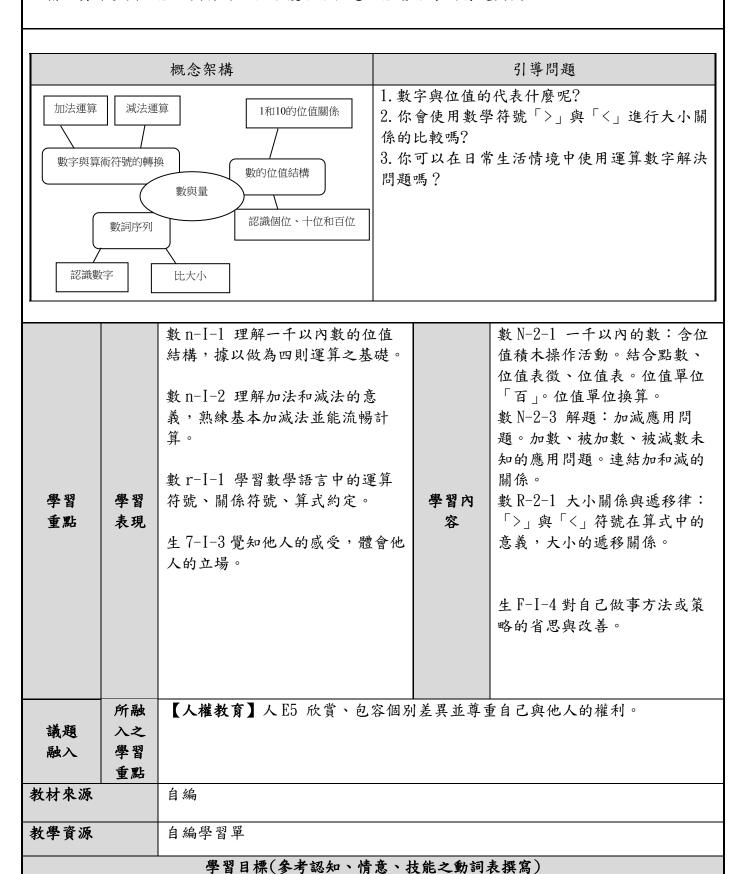
透過這些數學遊戲,持續提升學生數學的學習興味與強化學生的數感訓練。

二、教學活動設計

領域名稱

(統整領域)	學	設計者	二年級教學團隊					
實施年級	二年級(下學期)	總節數	20 節					
單元名稱	數學好好玩							
	設計依據							
核心素養								
	總綱核心素養	領綱核心素養						
A 自主行動 A2 系統思考與解 B 溝通互動 B1 符號運用與溝 C 社會參與 C2 人際關係與團	等通表達 「除合作	基本的形體與相 用數-E-B1 具備 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則 則	本的算術操作能力、並能指認 對關係,在日常生活情境中, 決問題。 日常語言與 數字及算術符號 之 力,並能熟練操 作日常使用 引,認 識日常經驗中的 幾何形 號 表 示 公 式。 受,用合宜的方式與人友善互 溝通以及合作的技巧。					
核心素養呼應說明								

- 1. 透過本課程,提高學生感受生活事物的能力,喚醒學生探索與自己息息相關的日常生活問題,藉由數學遊戲進而加強對數字的敏銳度。
- 2. 藉由本課程,帶領學生覺察生活中的「數的認識」及「數的運算」,感受數字與自己的關係及重要性,提升探究問題的思考能力,並與團隊成員合作之素養。
- 3. 藉由實際參與、體驗與操作,從中獲取數概念,體會數學的有趣與美好。



- 1. 透過數學遊戲活動「誰先塗到 200?」與「滿 1000 就爆了!」理解一千以內數的位值結構,建立 1000 以內的數詞序列與位置。
- 2. 能運用數學語言中的運算符號、關係符號進行數學遊戲的活動,進行 1000 以內數的「>」與「<」的比較。
- 3. 透過操作熟練二位數加、減法直式計算,並能解決生活情境問題。
- 4. 在數學遊戲分組合作活動中,能覺知他人的感受,欣賞並尊重別人,進而省思與改善自己做事方法。

教學活動設計						
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量			
壹、教學前準備						
教師準備:						
活動學習單、骰子、棋子、撲克牌。						
真、正式教學						
活動一:X主						
活動一: 猜拳遊戲						
【準備活動】			【評量標準】			
今天我們玩的數學遊戲是「 猜拳遊戲 」,請大	10 分鐘	教師準備:	一、聆聽說			
家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是棋	10 77 54	活動學習	明,不插嘴。			
子、鉛筆。		型、 最、 最、	10%(沒有專心			
【發展活動】		子、棋	聽講,事後再			
一、教師說明「 猜拳遊戲 」的遊戲規則:		子、撲克	來問東問西的			
1. 兩人各拿一個橡皮擦或小磁鐵當棋子。		7、疾兄 牌。	人,扣分。)			
2. 雨人猜拳,赢的人進10步,輸的人進1步。	60 分鐘	л т °	二、和諧競			
3. 每次猜拳就要做一次記錄。			賽,不吵鬧。			
4. 看誰先到終點,誰就贏了。			10%(活動進行			
 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電			中,如果出現			
一 明內個子里工日小較九次 這兩名時 了至死电 子檔學習單以利說明。			不和諧情況,			
			或爭執告狀			
四、發下學習單,請學生寫上名字。			者,扣分。)			
四、發下字首車,請字至為上名子。 五、學生開始進行活動,並完成學習單。			三、認真學			
五、字生用始進行活動,並元成字音单。 六、老師收回學習單,批改並進行講評。			習,不出錯。			
八、花唧似凹字白平,抓以业进行舑計。			80% 四、總分100			
【綜合活動】			分 % 7 100			
- · · · · · · · -						
一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給						
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。						
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打						

	T		
氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。	10 分鐘		
第一二節結束			
^{活動二:} 丟骰子比大小遊戲			
【準備活動】 今天我們玩的數學遊戲是「丟骰子比大小遊戲」,請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的 文具是骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。			
【發展活動】			【評量標準】
一、教師說明「丟骰子比大小遊戲」的遊戲規則:			一、聆聽說
1. 兩人猜拳,決定先後順序。	10 分鐘		明,不插嘴。
2. 把第一次丢下骰子得到的數字, 記在十位, 把第			10%(沒有專心
二次丢下骰子得到的數字,記在個位。 3. 比比看,誰的數字大,誰就贏了。			题講,事後再
O. POPOJE PER J SAC TO JAN DE 1900 BRIL T			來問東問西的
│ 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電		教師準備:	人,扣分。)
	00 3 64	活動學習	二、和諧競
 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。	60 分鐘	單、骰	賽,不吵鬧。
四、發下學習單,請學生寫上名字。		子、棋	10%(活動進行
五、學生開始進行活動,並完成學習單。		子、撲克	中,如果出現
六、老師收回學習單,批改並進行講評。		牌。	不和諧情況,
			或爭執告狀
 【綜合活動】			者,扣分。)
- · · · · · - - · · · · · · · · · ·	10 分鐘		三、認真學
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			習,不出錯。
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打			80%
氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			四、總分100
			分
第三四節結束			
活動三: 丟骰子加法遊戲			
【準備活動】			
今天我們玩的數學遊戲是「丟骰子加法遊			
戲」,請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的			
文具是骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。			【評量標準】
 【發展活動】			一、聆聽說
【□、教師説明「丟骰子加法遊戲」的遊戲規則:			明,不插嘴。
1. 兩人猜拳,決定先後順序。			切, 不抽嘴。 10%(沒有專心
2. 把第一次丢下骰子得到的數字,記在第一個格			10%(沒有等心
子;把第二次丢下骰子得到的數字,記在第二個格			沁明

子;把第三次丢下骰子得到的數字,記在第三個格 來問東問西的 子;把第四次丢下骰子得到的數字,記在第四個格 10 分鐘 人,扣分。) 二、和諧競 3. 得到兩個數字後,把它們加起來。 審,不吵鬧。 4. 誰加起來的數字大,誰就贏了。 10%(活動進行 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電 中,如果出現 子檔學習單以利說明。 不和諧情況, 教師準備: 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。 或爭執告狀 60 分鐘 活動學習 四、發下學習單,請學生寫上名字。 者,扣分。) 單、骰 五、學生開始進行活動,並完成學習單。 三、認真學 子、棋 習,不出錯。 六、老師收回學習單,批改並進行講評。 子、撲克 80% 牌。 四、總分100 【綜合活動】 分 一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給 予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。 二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 5分鐘 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油! |。 -----第五六節結束------^{活動四:} 丟骰子減法遊戲 【準備活動】 教師準備: 今天我們玩的數學遊戲是「丟骰子減法遊 戲」,請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的 活動學習 文具是骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。 單、骰 10 分鐘 子、棋 【發展活動】 子、撲克 一、教師說明「丟骰子減法遊戲」的遊戲規則: 牌。 【評量標準】 1. 兩人猜拳,決定先後順序。 2. 把第一次丢下骰子得到的數字, 記在第一個格 一、聆聽說 子;把第二次丢下骰子得到的數字,記在第二個格 明,不插嘴。 子;把第三次丢下骰子得到的數字,記在第三個格 10%(沒有專心 60 分鐘 子;把第四次丢下骰子得到的數字,記在第四個格 聽講,事後再 子。 3. 得到兩個數字之後,把它們相減,如果被減數比 來問東問西的 減數小,就把兩數位子交換,再相減。 人,扣分。) 4. 相減後,誰的數字大,誰就贏了。 二、和諧競 賽,不吵鬧。 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電

子檔學習單以利說明。

三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。

四、發下學習單,請學生寫上名字。

10%(活動進行

中,如果出現

不和諧情況,

五、學生開始進行活動,並完成學習單。 或爭執告狀 六、老師收回學習單,批改並進行講評。 者,扣分。) 三、認真學 習,不出錯。 【綜合活動】 80% 一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給 10 分鐘 四、總分100 予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。 分 二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。 -----第七八節結束------^{活動五:} 誰先塗到 200? 【準備活動】 今天我們玩的數學遊戲是「誰先塗到 200?」, 10 分鐘 教師準備: 請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是 活動學習 骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。 單、骰 【發展活動】 【評量標準】 子、棋 一、教師說明「誰先塗到 200?」的遊戲規則: 一、聆聽說 子、撲克 明,不插嘴。 1. 兩人各拿一枝彩色筆,塗色用。 牌。 2. 兩人猜拳,決定誰先開始塗色。 10%(沒有專心 3. 按照百數表數字的順序塗色。從101 開始,每次 | 60 分鐘 聽講,事後再 可塗色的範圍是1~9格之間,由自己決定。 來問東問西的 4. 最先塗到 200 那個數字的人獲勝。 人,扣分。) 二、和諧競 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電 賽,不吵鬧。 子檔學習單以利說明。 10%(活動進行 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。 四、發下學習單,請學生寫上名字。 中,如果出現 不和諧情況, 五、學生開始進行活動,並完成學習單。 或爭執告狀 六、老師收回學習單,批改並進行講評。 者,扣分。) 三、認直學 【綜合活動】 10 分鐘 習,不出錯。 一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給 80% 予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。 四、總分100 二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 分 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油! |。 -----第九十節結束------

活動六:滿 1000 就爆了!			
【準備活動】	10 分鐘	教師準備:	
今天我們玩的數學遊戲是「滿 1000 就爆		活動學習	
了!」,請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的		單、骰	
文具是骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。		子、棋	
		子、撲克	
【發展活動】		牌。	
一、教師說明「滿 1000 就爆了!」的遊戲規則:	60 分鐘	711	
1. 將參加人數分為兩組或三組。			了一日江 海
2. 決定各組先後順序,然後每組輪流擲骰子,注			【評量標準】
意: <u>未擲之前要先決定位名,如:百位、十位或個</u> 位。擲出之數,即填入所決定位數,其後補零。			一、聆聽說
3. 每組輪流擲 5 次。			明,不插嘴。
4. 每擲一次,則將所得之數,與前得數之和,相			10%(沒有專心
加;擲滿五次後,所得之總和,每組比大小,小於			聽講,事後再
1000 且最大者,獲勝。			來問東問西的
5.注意: <u>未擲滿五次,若總和已超過1000,稱為"</u> 爆"了!			人,扣分。)
<u>ペー」:</u> 這時將總和扣除 1000,繼續再擲,至擲滿五次為			二、和諧競
止。			賽,不吵鬧。
			10%(活動進行
二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電			中,如果出現
子檔學習單以利說明。			不和諧情況,
三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。			或爭執告狀
四、發下學習單,請學生寫上名字。			者,扣分。)
五、學生開始進行活動,並完成學習單。			三、認真學
六、老師收回學習單,批改並進行講評。			習,不出錯。
			80%
【綜合活動】			四、總分100
一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給	10 分鐘		分
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			
· 王·尔····] 交切政副 加工] 马 [加加·]			
第十一、十二節結束			
活動七: 猜數字			
【準備活動】			
今天我們玩的數學遊戲是「猜數字」,請大家			
注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是骰子、	10 分鐘		
棋子、彩色筆、鉛筆。			
【政府汇制】			
【發展活動】			

一、教師說明「猜數字」的遊戲規則:			【評量標準】
1. 由老師擔任遊戲主持人,請兩位學生到台前來。		教師準備:	一、聆聽說
2. 老師發給每人一張紙片,兩位學生分別寫下一個	60 分鐘		明,不插嘴。
介於 100~200 之間的數字。 3. 兩人輪流猜對方手中的數字,先答對的人獲勝。	00 % 32	活動學習	10%(沒有專心
4. 在猜數字過程中,只能告知對方答案"太大"		單、骰	聽講,事後再
或"太小"。		子、棋	來問東問西的
		子、撲克	人,扣分。)
二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電		牌。	二、和諧競
子檔學習單以利說明。			賽,不吵鬧。
三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。			10%(活動進行
四、發下學習單,請學生寫上名字。			中,如果出現
五、學生開始進行活動,並完成學習單。			
六、老師收回學習單,批改並進行講評。			或爭執告狀
			者,扣分。)
【綜合活動】			三、認真學
一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給			習,不出錯。
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			80%
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打			四、總分100
氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			分
第十三、十四節結束			
^{活動八:} 數學偵探(猜數字)			
【準備活動】			【評量標準】
今天我們玩的數學遊戲是「數學偵探」,請大	10 分鐘		一、聆聽說
家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是骰			明,不插嘴。
子、棋子、彩色筆、鉛筆。			
【發展活動】			10%(沒有專心 聽講,事後再
一、教師說明「數學偵探」的遊戲規則:		教師準備:	
1. 請一位學生上台當"數字機器人",他只能回		活動學習	來問東問西的 人,扣分。)
答:是或不是。		單、骰	
2. "數字機器人"心中想一個數,寫在紙上,蓋		子、棋	二、和諧競
住。	10 分鐘	子、撲克	賽,不吵鬧。
3. 全班不分組,輪流向"數字機器人"提問問題, 直到猜中數字為止。(老師可同時記錄學生的發問		丁、孫兄 牌。	10%(活動進行
且到狷中數子為止。(老師可问时記録学生的發向 次數。多玩幾次,看看學生問問題的次數,有沒有		/τ	中,如果出現
减少?問問題的能力,有沒有提升?)			不和諧情況,
4. 教導學生,練習用四種句型來問問題,()內的			或爭執告狀
數字可自行調整。	60 分鐘		者,扣分。)
是不是比(25)大?			三、認真學
不是比(25)小? 是不是(25)?			習,不出錯。

80%

是不是(25)?

是不是在(25)和(50)之間? 四、總分100 分 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電 子檔學習單以利說明。 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。 四、發下學習單,請學生寫上名字。 五、學生開始進行活動,並完成學習單。 六、老師收回學習單,批改並進行講評。 【綜合活動】 一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給 予愛的鼓勵,加上字句「你好棒! |。 二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。 ---第十五、十六節結束-【評量標準】 ^{活動:}我的名字多少錢? 一、聆聽說 明,不插嘴。 【準備活動】 5分鐘 10%(沒有專心 今天我們玩的數學遊戲是「我的名字多少 教師準備: 聽講,事後再 錢?」,請大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的 活動學習 文具是骰子、棋子、彩色筆、鉛筆。 來問東問西的 單、骰 人,扣分。) 子、棋 【發展活動】 二、和諧競 子、撲克 一、教師說明「我的名字多少錢?」的遊戲規則: 賽,不吵鬧。 牌。 1. 用注音符號寫下自己的名字,一個格子寫一個注 10%(活動進行 音符號。 2. 根據「注音符號對照表」,算出姓名之數字總和, 中,如果出現 加上金錢單位,即為名字的價錢。 不和諧情況, 3. 最後全班比一比,誰的名字最貴?誰的名字最便 或爭執告狀 宜? 誰的名字最接近 100?…等等。 5分鐘 者,扣分。) 三、認真學 二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電 習,不出錯。 子檔學習單以利說明。 80% 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。 四、總分100 四、發下學習單,請學生寫上名字。 五、學生開始進行活動,並完成學習單。 30 分鐘 六、老師收回學習單,批改並進行講評。 【綜合活動】 一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給

予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打			
氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			
第十七、十八節結束			
活動九:超級王牌			
【準備活動】			
今天我們玩的數學遊戲是「超級王牌」, 請大			
家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是骰			
子、棋子、彩色筆、鉛筆。			
【發展活動】			
一、教師說明「超級王牌」的遊戲規則:	5分鐘		【評量標準】
1. 準備一副撲克牌,抽去鬼牌和穿衣服的王牌。		教師準備:	一、聆聽說
2. 兩人猜拳,決定先後順序抽牌。		活動學習	明,不插嘴。
3. 抽一張牌,選擇放入自己的定位板中的其中一個		單、骰	•
框框,不可更改。		子、棋	10%(沒有專心
4. 輪玩一回, 看看誰的數目最大, 誰就是贏家。			聽講,事後再
5. 每贏一次,贏的人就在自己的名字下劃一橫,誰		子、撲克	來問東問西的
先畫到「正」字,誰就獲勝。		牌。	人,扣分。)
◎此遊戲讓孩子學習判斷,如何才能讓數目成為最			二、和諧競
大。			賽,不吵鬧。
			 10%(活動進行
二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電			中,如果出現
子檔學習單以利說明。	5分鐘		不和諧情況,
三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。			或爭執告狀
四、發下學習單,請學生寫上名字。			或事
五、學生開始進行活動,並完成學習單。			,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
六、老師收回學習單,批改並進行講評。			三、認真學習,不出錯。
			80%
【綜合活動】	30 分鐘		四、總分100
一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給			分
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			
我,主班和「夏的 政 樹,加工于可加加·」。			
第十九節結束			
为 I 儿即后不			
活動十:神奇正方形 (減法練習)			
【準備活動】			
今天我們玩的數學遊戲是「神奇正方形」,請			
大家注意聽老師說明遊戲規則,需準備的文具是骰			

子、棋子、彩色筆、鉛筆。			
【發展活動】	5 分鐘	教師準備:	【評量標準】
一、教師說明「神奇正方形」的遊戲規則: 1. 在正方形的四個角落,寫上四個不一樣的數字。	0 11 22	活動學習	一、 特聽說 明,不插嘴。
 把兩個角的數字相減,答案寫在中間位置。 算完四個答案之後,再將四個數字連成一個小正 		單、骰 子、棋	10%(沒有專心聽講,事後再
方形,以此類推。 4. 算到最後,答案都是 0 的時候,就畫斜線,表示	30 分鐘	子、撲克	黎講,事後丹 來問東問西的
過關。 5. 如果算了很久,都沒辦法得到答案 0 的話,就表	30 分鲤	牌。	人,扣分。) 二、和諧競
示其中有答案算錯了。			賽,不吵鬧。
二、請兩個學生上台示範玩法,這時老師可呈現電			10%(活動進行中,如果出現
子檔學習單以利說明。 三、進行方式:全班一起玩或兩人一組。			不和諧情況,
四、發下學習單,請學生寫上名字。 五、學生開始進行活動,並完成學習單。			或爭執告狀 者,扣分。)
立、字在開始進行/右動/並元成字百平。 六、老師收回學習單,批改並進行講評。			三、認真學習,不出錯。
【綜合活動】	5分鐘		80% 四、總分100
一、老師請遊戲贏的學生起立,接受表揚,全班給			分
予愛的鼓勵,加上字句「你好棒!」。			
二、老師請遊戲沒有贏的學生起立,接受加油打 氣,全班給予愛的鼓勵,加上字句「加油!」。			

-----第二十節結束-----第二十節結束

	教學重點、學習記錄與評量式對照表						
單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習記錄/ 評量工具			
「丟骰子加法遊戲」 「我的名字多少」 「丟骰子減法遊戲」 「神奇正方形」	數字與算術符號的 轉換 (1)加法運算 (2)減法運算	數字與位值	實作、口頭報告、發表	活動學習單、 骰子、棋子、 撲克牌。			
「猜數字」 「數學偵探」 「猜拳遊戲」 「丟骰子比大小遊戲」 「超級王牌」	數詞序列 (1)認識數字 (2)比大小	會使用數學符號「>」與「<」進行 大小關係的比較	實作、口頭報告、發表	活動學習單、 骰子、棋子、 撲克牌。			
「滿 1000 就爆了!」 「誰先塗到 200?」	數的位值結構 (1)1 和 10 的位值 關係 (2)認識個位、十 位和百位:	境中使用運算數字	實作、口頭 報告、發表	活動學習單、 骰子、棋子、 撲克牌。			

評分等級	A 優秀	B良好	C基礎	D不足	E 落後		
分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	70 以下		
表現描述	自主完成遊戲 和學習單。	能自主完成大 部分遊戲和學 習單。	在同組同學適 時協助下,能 完成大部分遊 戲和學習單。	需要老師個別 個別明友大郎 協助下才能 成大部 野習 軍。	透出 寫 完 監 監 無 法 報 無 法 報 無 法 報 集 和 操 在 那 强 單 五 严 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强 强		
評分指引	一、聆聽說明,不插嘴。10% (沒有專心聽講,事後再來問東問西的人,扣分。) 二、和諧競賽,不吵鬧。10% (活動進行中,如果出現不和諧情況,或爭執告狀者,扣分。) 三、認真學習,不出錯。80% 四、總分100分						
評量工具	活動學習單、影	·子、棋子、撲 <i>克</i>	之牌。				

M錄- 「猜拳遊戲」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 兩人各拿一個橡皮擦或小磁鐵當棋子。
- 2. 兩人猜拳, 赢的人進10步, 輸的人進1步。
- 3. 每次猜拳就要做一次記錄。
- 4. 看誰先到終點,誰就贏了。
- 二、在百數表上進行遊戲:

起點↓(把棋子放在起點準備)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

○輸表	战的人,請在3	這裡簽名:() () ()
() () () () ()
() ()			

[◎]我總共贏了幾個人? 贏了()個人。

M錄二 「丟骰子比大小遊戲」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 兩人猜拳,決定先後順序。
- 2. 把第一次丢下骰子得到的數字, 記在十位, 把第二次丢下骰子得到的數字, 記在個位。
- 3. 比比看,誰的數字大,誰就贏了。

二、記錄表:

次數	1	2	3	4	5
姓名:	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位
姓名:	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位
誰贏了?					
姓名:	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位
姓名:	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位	十位個位
誰贏了?					

◎這次的遊戲誰贏最多次?(

附錄三 「丟骰子加	口法遊戲」學習單
一、遊戲規則:	班級: 姓名:
1. 兩人猜拳,決定先後順序。	
2. 把第一次丢下骰子得到的數字,	記在第一個格子;把第二次丢下骰
子得到的數字,記在第二個格子;	把第三次丢下骰子得到的數字,記
在第三個格子;把第四次丟下骰子	·得到的數字,記在第四個格子。
3. 得到兩個數字後,把它們加起來	0
4. 誰加起來的數字大,誰就贏了。	
二、記錄表:	
第一回合	
姓名:	姓名:
這次的遊戲是誰贏了?	
請把算式記下來:() ($)=()\circ$
第二回合	
姓名:	姓名:

__赢了,赢了____分,

) \circ

這次的遊戲是誰贏了?_

請把算式記下來:(

M錄四 「丟骰子減法遊戲」學習單

- 一、遊戲規則: 班級: 姓名
- 1. 兩人猜拳,決定先後順序。
- 2. 把第一次丢下骰子得到的數字, 記在第一個格子; 把第二次丢下骰子得到的數字, 記在第二個格子; 把第三次丢下骰子得到的數字, 記在第四個格子。
- 3. 得到兩個數字之後,把它們相減,如果被減數比減數小,就把兩數位子交換,再相減。
- 4. 相減後,誰的數字大,誰就贏了。

二、記錄表:

第一回合

<u> </u>	
姓名:	姓名:
這次的遊戲是誰贏了?	分,
請把算式記下來:() ($)=(\ \)\circ$
第二回合	
姓名:	姓名:
這次的遊戲是誰贏了?	
請把算式記下來:() ($)=(\)\circ$
附錄五 「山山」	MI 900 の

^{附錄五} 「誰先塗到 200 ?」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 兩人各拿一枝彩色筆,塗色用。
- 2. 兩人猜拳,決定誰先開始塗色。
- 3. 按照百數表數字的順序塗色。從 101 開始,每次可塗色的範圍是 1 ~9 格之間,由自己決定。
- 4. 最先塗到 200 那個數字的人獲勝。
- 二、在百數表上進行遊戲:

起點

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

◎這次的遊戲,誰贏了?(

附錄六 「滿 1000 就爆了!」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 將參加人數分為兩組或三組。
- 2. 決定各組先後順序,然後每組輪流擲骰子,注意:<u>未擲之前要先決</u> 定位名,如:百位、十位或個位。擲出之數,即填入所決定位數,其 後補零。
- 3. 每組輪流擲 5 次。
- 4. 每擲一次,則將所得之數,與前得數之和,相加;擲滿五次後,所得之總和,每組比大小,小於 1000 且最大者,獲勝。
- 5. 注意: 未擲滿五次,若總和已超過1000,稱為"爆"了! 這時將總和扣除1000,繼續再擲,至擲滿五次為止。

二、記錄表:

第一組 百位			第二組 百位		
百位	十位	個位	百位	十位	個位
總分:			總分:		

M錄t 「猜數字」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 由老師擔任遊戲主持人,請兩位學生到台前來。
- 2. 老師發給每人一張紙片,兩位學生分別寫下一個介於 100~200 之間的數字。
- 3. 兩人輪流猜對方手中的數字,先答對的人獲勝。
- 4. 在猜數字過程中,只能告知對方答案"太大"或"太小"。

二、記錄表:

	O - 1,								
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

在上面百數表中,圈出心中的數字讓對方猜,猜到之後打义,重新圈選數字。

次數 姓名:	1	2	3	4	5
姓名:					
姓名:					
誰贏了?					
姓名:					
姓名:					
誰贏了?					

◎這次的遊戲,誰贏最多次?(

附錄八 「數學偵探」學習單

_	`	遊戲規則	1]:
---	---	------	-----

班級: 姓名:

- 1. 請一位學生上台當"數字機器人",他只能回答:是或不是。
- 2. "數字機器人"心中想一個數,寫在紙上,蓋住。
- 3. 全班不分組,輪流向"數字機器人"提問問題,直到猜中數字為止。4. 教導學生,練習用四種句型來問問題,()內的數字可自行調整。

是不是比(25)大?

不是比(25)小?

是不是(25)?

是不是在(25)和(50)之間?

二、記錄表:

把自己想猜的數字寫下來,根據同學的提問,打X,並重新修改自己的答案,一直到答對為止。

第一回合

第二回	口合								

附錄九 「我的名字多少錢?」學習單

一、遊戲規則:

班級:

姓名:

- 1. 用注音符號寫下自己的名字,一個格子寫一個注音符號。
- 2. 根據「注音符號對照表」,算出姓名之數字總和,加上金錢單位,即 為名字的價錢。
- 3. 最後全班比一比,誰的名字最貴?誰的名字最便宜?誰的名字最接近100?…等等。

注音	5	タ	П	L	分	古	3	为	«
符號									
數字	1	2	3	4	5	6	7	8	9
注音	万	厂	Ч	<	T	出	1	尸	回
符號									
數字	10	11	12	13	14	15	16	17	18
注音	P	ち	4	Y	て	さ	せ	历	7
符號									
數字	19	20	21	22	23	24	25	26	27
注音	2	ヌ	5	4	尤	4	儿	_	メ
符號			·						
數字	28	29	30	31	32	33	34	35	36
注音	Ц		第一聲	第二聲	第三聲	第四聲			
符號									
數字	37		1	2	3	4			

二、記錄表:在下面格子裡,用注音符號寫下自己的名字。

注音					
注音 符號					
數字					

算出姓名之數字總和,我的名字多少錢?(

)元

附錄十 「超級王牌」學習單

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 準備一副撲克牌,抽去鬼牌和穿衣服的王牌。
- 2. 兩人猜拳,決定先後順序抽牌。
- 3. 抽一張牌,選擇放入自己的定位板中的其中一個框框,不可更改。
- 4. 輪玩一回,看看誰的數目最大,誰就是贏家。
- 5. 每赢一次, 赢的人就在自己的名字下劃一横, 誰先畫到「正」字, 誰 就獲勝。
- ○此遊戲讓孩子學習判斷,如何才能讓數目成為最大。

二、記錄表:

百位	十位	個位	
			姓名:
			姓名:

「神奇正方形」學習單 附錄十一

一、遊戲規則:

班級: 姓名:

- 1. 在正方形的四個角落,寫上四個不一樣的數字。
- 2. 把兩個角的數字相減,答案寫在中間位置。
- 3. 算完四個答案之後,再將四個數字連成一個小正方形,以此類推。
- 4. 算到最後,答案都是 0 的時候,就畫斜線,表示過關。
- 5. 如果算了很久,都沒辦法得到答案 0 的話,就表示其中有答案算錯了。

6. 例題:

