

溪陽國中 一年\_\_班\_\_號 學生：\_\_\_\_\_

一、使用時機：

1. 教完直角坐標平面、坐標表示法、象限後使用。
2. 學生每兩人一組互相對抗，進行三輪比賽。
3. 注意事項：

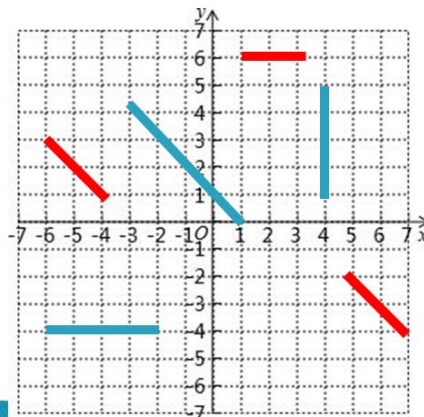
在對抗時，可以請學生除了畫記攻擊位置外，也可以記錄攻擊位置的座標。這樣會更熟悉座標的寫法。

二、軍艦棋遊戲規則：

### 規則玩法

- ▶ 每個人有六艘軍艦:指揮艦、巡洋艦各3艘
- ▶ 指揮艦 (3) × 3:能任意**橫擺**或**直擺**
- ▶ 巡洋艦 (5) × 3:**橫擺、直擺** 各一艘
- (點跟點必須相鄰，不可跳點)。
- ▶ 在軍艦部署完後，開戰前，每人需將自己**三艘巡洋艦的巡航路徑(即方程式)**寫在「我方軍艦配置圖」上。
- ▶ 猜拳，贏的人先攻。
- ▶ 攻方在「轟炸敵方彈道圖」上紀錄攻擊(彈落點)位置坐標，炸到請畫X，沒炸到請畫●
- ▶ 兩人輪流喊坐標(轟炸)，守方若被擊中請在該點畫x
- ▶ 防守方要說**炸到了**或**沒炸到**。
- ▶ **當有炸到時就繼續攻擊**，若沒炸到才換人攻擊。
- ▶ 若攻擊方將防守方某艘船**完全摧毀**，防守方需馬上**告知被擊沉**，且若被擊沉的是**指揮艦**，則防守方必須告知攻擊方任**一艘尚未被擊沉的巡洋艦的巡航路徑(方程式)**，而若三艘巡洋艦都已被擊沉，則不需告知巡航路徑(方程式)。
- ▶ 先將對方**所有船隻擊沉**者獲勝。

- 指揮艦 (3)×3，可任意 橫、直擺
- 巡洋艦 (5)×3， 橫、直擺各一



活動名稱：軍艦棋 I    年    班    號    姓名 \_\_\_\_\_

規則玩法 1：每個人有四艘軍艦，軍艦的擺放只能**橫擺**或**直擺**，分別是航空母艦(5)×2、巡洋艦(4)、驅逐艦(3)。各自將自己的軍艦布陣好後，猜拳贏的人先攻，輸的為防守，攻方在學習單守方的圖上畫記攻擊位置坐標，守方攻擊在攻方學習單上畫記攻擊位置，兩人輪流喊坐標(轟炸)，防守方要說炸到了或沒炸到，**當有炸到時就繼續攻擊**，直到沒炸到才換人攻擊。若攻擊方將防守方某艘船完全摧毀，防守方需馬上告知攻擊方擊沈了哪一艘船，先將對方所有船隻擊沈者獲勝。

第一場攻方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

第一場守方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

第二場攻方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

第二場守方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

第三場攻方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

第三場守方

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

請分享你的攻擊策略： \_\_\_\_\_



### 教學省思(議課)紀錄：

1. 在觀課前，已先進行學生分組、任務分配工作。  
部分學生對於分組，有自己的堅持與想法，需要花時間進行溝通協商。
2. 課程中運用合作教學制度，透過競賽提高學習動機及成效。
3. 因受限於課堂時間，無法讓學生有多一點的時間思考問題，老師常主動提供鷹架，強迫學生思考成長，學生理解層面受到限制。
4. 每一年進行到直角坐標平面，學生都很喜歡軍艦棋遊戲活動，連學習動機低落的學生都可以在老師的協助下，慢慢熟練遊戲進行方式，玩得很開心。
5. 第一輪活動的進行學生表現會比較上手。但是到了第二輪明顯有點亂掉，因為除了改用數字表達，加上出現負數，低成就的學生就開始出現障礙，此時老師須從旁加以協助，讓學生慢慢知道座標的紀錄法，漸入佳境。