

恐龍樂園

個人

適用康軒數學單元

每人一份學習單 (P.5 ~ 6)

2 下 3-4 三角形的邊角關係

遊戲簡介

以恐龍樂園的地圖作為迷宮，由入口開始，若遇到每一路口則運用三角形大邊對大角及大角對大邊的關係，作為方向判別的依據，最後找到一條環遊園區的路線到達三角龍的位置。

實施方式

1 發下學習單


1. 讓孩子融入恐龍樂園的故事情境，透由學習單，經歷一場精采的恐龍探險旅程。
2. 可先用鉛筆記錄正確路線，確定無誤後再使用色筆描一次。


2 遊戲介紹

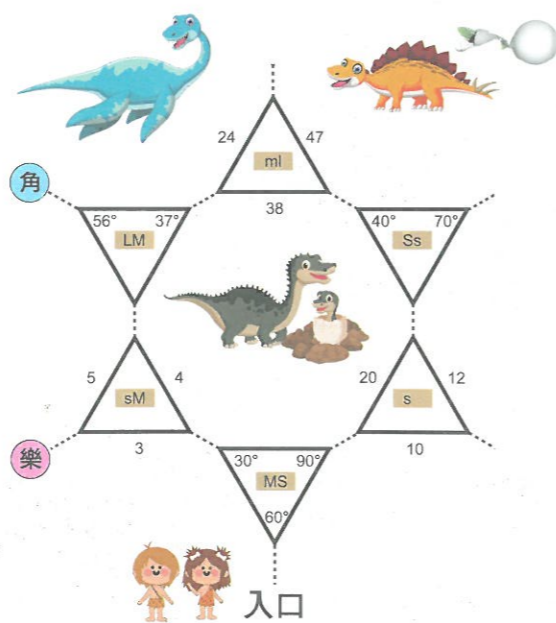
1. 先找到「入口」。
2. 解讀每個三角形中， 的指引，再依此判斷行進路線。

(1) 大寫字母代表邊長，小寫字母代表角度。

S：小邊 s：小角
M：中邊 m：中角
L：大邊 l：大角

(2)  中的英文字母，由左而右判讀：

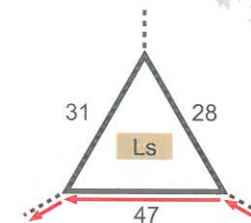
- ① 先看左邊的字母為大寫或小寫，並沿著該三角形相對應的邊或角前進。
- ② 再看右邊的字母為大寫或小寫，並沿著該三角形相對應的邊或角離開。
- ③ 若  中只有一個英文字母，則沿該三角形相對應的邊或角走完，即離開。
- ④ 若遇到不合理的指引，則指引自動失效。



(3) 舉例：

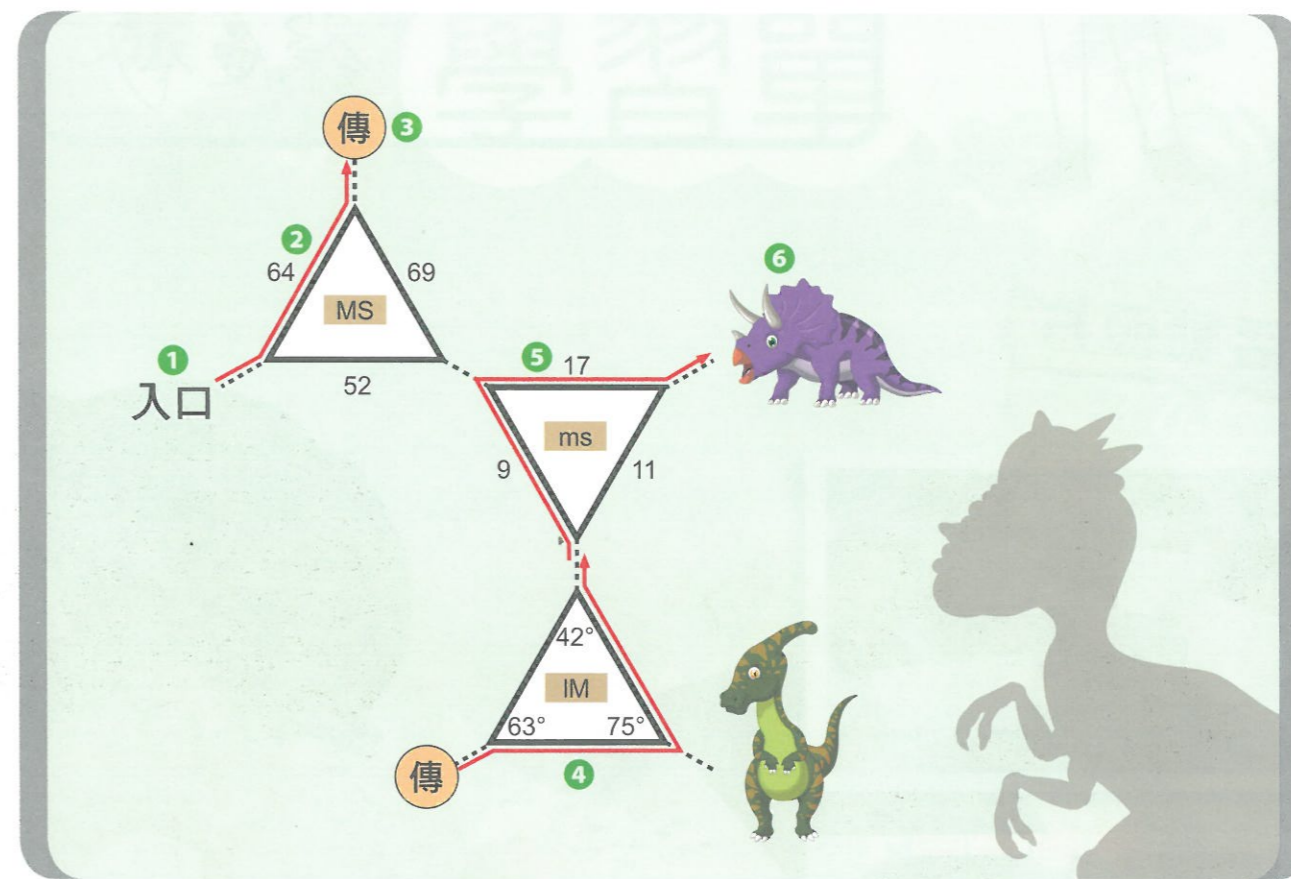
右圖中的  代表「先沿著大邊走，再從小角的頂點離開」。

▲注意事項：為避免孩子依題目附圖來猜測角或邊的大小關係，故題目中三角形的邊與角皆為示意圖，不作為形狀與大小的參考。











3. 傳送門 (傳)：當到達傳送門時，會將你傳送到相同文字的地方去。
4. 找到恐龍，大功告成！

範例說明



行進規則

- 1 先找到入口。
- 2  MS：先沿著中邊走，再沿著小邊離開，但因無法走到小邊，所以指引失效，即中邊走完後便離開三角形，到達  的位置。
- 3  傳：在  的位置，透由傳送門，傳送到另一個  。
- 4  IM：先走到大角的頂點，再沿著中邊離開。
- 5  ms：先朝中角的頂點走，再從小角的頂點離開。
- 6 最後到達  。