

課程資料

作品名稱	獵人打獵		
適用年級 (可複選) <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input type="checkbox"/> 三年級 <input type="checkbox"/> 四年級 <input type="checkbox"/> 五年級 <input type="checkbox"/> 六年級		
適用領域 <input checked="" type="checkbox"/>	健康與體育		
教學者	陳仁福	教學時間	40 分鐘
教材來源	翰林出版社		
操作器具	紅色布條		
教學目標 (預期成效)	1. 認識基本的運動常識。 2. 表現安全的身體活動行為。 3. 培養快速改變方向及閃躲的能力。		
評量方式	1.問答：能說出可以利用紅布條的傳遞交換跑者。 2.實作：能做不同方向、速度的跑步動作。 3.實作：能遵守遊戲規則，並正確做出動作。		
教學活動步驟 或流程	一、 熱身活動 1. 教師引導學生進行伸展活動。 2. 引導學生加強腿部伸展動作。 二、 跑步遊戲 1. 學生利用直線跑來擺脫追逐。5' 2. 學生利用扁換方向跑來閃躲追逐。5' 遊戲規則： 1. 全班分成數組，每組圍成圈，其中一人當獵人，一人持回色布條為獵物。 2. 兩人繞圓圈跑，當獵人追上獵物並碰到獵物，就完成打獵。 3. 獵物可於繞圓圈跑時，將布條交給其他人，接到布條的人就成為獵物。 三、 教師統整 跑步可加強心臟血管系統的功能，活動進行時，英館善規劃練習場地，不可在走廊教室奔跑，避免發生碰撞的意外。		
作業評量	群組參與度 40% 互動 30% 動作 30%		
注意事項	遊戲中要注意安全，不要碰、撞、推、擠，以免發生意外。		
回饋與建議			