

## 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、 <b>熱身活動</b> 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、 <b>跑步遊戲</b> 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、 <b>教師統整</b> 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			