彰化縣溪州鄉僑義國小生活課程二上健康與體育教案

領域/科目	健康與體育/體育	**設計者**	莊健德
實施年級	第一學習階段	**教學時間**	40分鐘
主題名稱	鬼抓人		
單元名稱	鬼抓人 I－開放場地變化與速度		

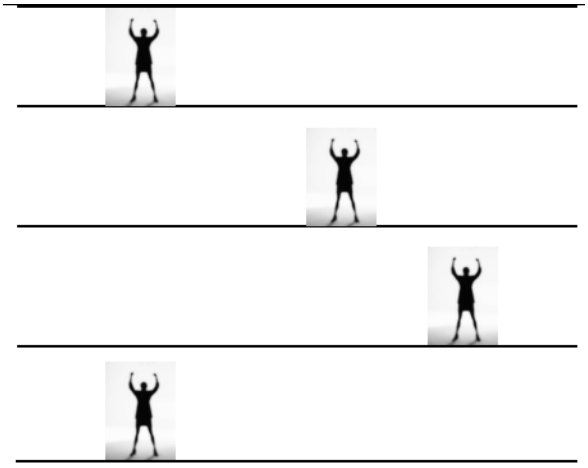
設計依據

學習重點	學習表現	2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	**總綱與領綱之核心素養**	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活 的習慣，以促進身心健全發 展，並認識個人特質，發展運 動與保健的潛能。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活 問題的思考能力，並透過體驗 與實踐，處理日常生活中運動 與健康的問題。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符 號知能，能以同理心應用在生 活中的運動、保健與人際溝通上。
	學習內容	Hb-I-1 陣地攻守性球類運動相關的 簡易拍、拋、接、擲、傳、滾及 踢、控、停之手眼、手腳動作協 調、力量及準確性控球動作。		
融入議題與其實質內涵	透過 TGfU 教學策略，以修正式活動讓學生在活動中可以達到身心的精進 (健體-E-A1)，並透過實驗、解釋與闡述歷程，使學生學習溝通、解決問題能力 (健 體-E-A2、健體-E-B1)。 以上為設計理念			
與其他領域/科目的連結	生活領域、綜合領域			

<table>
<tr><td>教材
來源</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>教學設備/
資源</td><td colspan="3">報紙</td></tr>
<tr><td colspan="4">學習目標</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 透過鬼抓人的基本原理與遊戲，並能透過思考與討論、溝通來解決學習任務 (2c-I-1, Hb-I1)。
● 透過不同的遊戲方式參與各項的比賽 (2c-I-2, Hb-I-1)。</td></tr>
<tr><td colspan="4">教學活動設計</td></tr>
<tr><td colspan="2">教學活動內容及實施方式</td><td>時間</td><td>評量方式</td></tr>
<tr><td colspan="2">本節重點：鬼抓人 I－開放場地變化與速度
一、動員活動 (Engagement)
(一)確認人數，提醒安全注意事項。
(二)Say Hello 1. 環境：躲避球場 x2。
2. 人員：全班。
3. 規則：計時三分鐘與班上的人擊掌 say hello，三分鐘內擊掌 次數最多者為勝利者。
二、實驗活動 (Experiment) & 三、解釋活動 (Explanation)
(一)概念引導：以問答方式請學生回想剛剛的活動，想要與人擊 掌是不是要移動，若要累積更多次數是不是要移動更快。
(二)實驗活動 1：鬼抓人遊戲 I
1. 環境： 躲避球場 x2。
2. 人員： 全班。
3. 規則：背後藏著報紙捲起的一張紙，計時三分鐘必須想辦法 偷別人的紙張 (偷到的紙須放在褲子露出，讓其他人可以繼 續偷)， 時間一到哪一個人獲得的報紙張數最多即獲勝。
(三) 結果調查與推理 1
1. 集合學生。
2. 詢問學生該如何保護自己的報紙 (防守概念)？
3. 引導學生思考可能的動作 (不給答案)。
4. 詢問學生該如何搶對手的報紙 (進攻概念)？
5. 引導學生思考該如何可以搶到報紙 (不給答案)。
(四) 實驗活動 2：琴譜移動鬼抓人
1. 環境： 地上畫四條約五公尺線。
2. 人員： 全班分為兩組。
3. 規則：</td><td>5

25</td><td>●態度檢核
●操作練習

●態度檢核
●操作練習</td></tr>
</table>



進攻

全班 8 人分為 2 組，每組 4 人，分為進攻與防守者，進攻者依序 排好一直線，防守者必須站在限定的四條直線上面移動，不可以超出範圍，進攻者必須衝破防線，沒有被抓到即為隊上獲得一分。若 進攻者被抓到即淘汰，一人進行完再換下一人進攻，進攻 4 人跑完 後統計分數後攻守交換，獲得分數最多者獲勝。

(五) 結果調查與推理 2

1. 集合學生

2. 詢問進攻學生該如何突破防線？

3. 引導學生思考可能的動作 (不給答案)。

4. 詢問防守學生如何守住抓到人？

5. 引導學生思考可能的動作 (不給答案)。

四、闡述活動 (Elaboration)

(一)引導學生以自己的語言 (可加上動作演示) 來說明在

1. 鬼抓人 I。

2. 琴譜移動鬼抓人，以何種的比賽需要較快的反應及速度？為什麼？

(二)邀請不同的組別來闡述。

(三)總結學生的發現。

五、評價活動 (Evaluation)

(一)引導學生在第一個遊戲當中是開放性的場地，每一人是人也是鬼(是進攻者也是防守者)，相對之下容易得分也容易失分，若要比別人獲得更多的分數必須要比別人採取更多的進攻(搶更多報紙的動作)才能獲勝，若學生停滯較少進攻相對的是被動的狀態分數會較少。可請其與同學進一步討論可 能的方式還有為何？

(二)第二個遊戲是限制的範圍場地，分成兩邊一邊是進攻者須到 達最後防守者才可獲勝，一邊是防守者必須想辦法抓到進攻 者淘汰，因此可引導學生在限制的場地當中防守者只有一直 線左右移動，需靠速度取勝，而進攻者可以選擇的路線更多 種，可以靠假動作帶開防守者。

(三)預告下節課操作的鬼抓人 II 遊戲。

	10	●態度檢核 ●操作練習

參考資料	