

# 即刻救援

臺北市內湖國小附設幼兒園 蔡文芝  
臺北市敦化國小附設幼兒園 林孝菁

# 遊戲發想

## 紙袋公主vs. 石頭湯



## 紙袋公主

- 故事大綱：依莉莎公主即將和王子結婚，準備從此過著幸福、快樂的生活。不料飛來了一隻火龍搗毀了這一切，依莉莎什麼都沒有了，甚至只能用一只紙袋蔽體，但是她仍然勇敢的一路追趕著火龍，一心一意想要搶救王子，免得他成為火龍的晚餐。皇天不負苦心人，終於，依莉莎藉著她的機智打敗了火龍，可是，王子竟然一點也不高興，最終，依莉莎離開了王子。



## 石頭湯



”石頭湯”，描術三位士兵剛打完仗又餓又累地走到了一個陌生村莊，他們向村民請求分一些食物給他們，但村民個個都把食物藏起來並聲稱自家的食物不多無法分給他們。



## 石頭湯



三位士兵商量後對村民說要煮一鍋石頭湯來喝，村民都很好奇地湊過來想看看什麼是石頭湯，於是士兵們從大鐵鍋、水、火、石頭開始要求讓村民借給他們用，這下村民更好奇了，士兵們煮著煮著開始喃喃唸著：「不管什麼湯都要加點鹽和胡椒…」這時孩子們跑回去拿鹽和胡椒，接著士兵們又說加點蔬菜更好，又有村民跑回去拿來煮，士兵們又說加點牛肉和馬鈴薯就更美味，另一個村民也拿來煮了，這時石頭湯已散發出香氣，士兵們趕緊又說了：「若是加上牛奶和大麥那就是一鍋國王的湯了。」

## 石頭湯



大家都沒有喝過國王的湯是什麼滋味，於是牛奶和大麥又被加進去石頭湯裡，最後一鍋非常美味的石頭湯讓大家都垂涎三尺，士兵請大家來品嚐，村民們都很開心地備好桌椅，更拿出了烤肉，麵包，他們一起品嚐這一鍋國王的石頭湯並且唱歌跳舞到深夜。

## 石頭湯



村民們十分感謝士兵準備的國王石頭湯並讓所有村民一起享受渡過了歡樂的夜晚，所以也讓他們睡在村長的家，第二天道別時村民們萬分感謝士兵們教給他們的手藝，士兵們也開心地上路了。



## 石頭湯桌遊



遊戲概念：

- 如故事般，玩家們一起合作煮一鍋湯，把所有食材放進鍋裡煮，在大湯鍋底下的火熄滅之前，成功配對所有的食材，大家就獲勝。



## 透過故事想告訴寶貝們…

- 「救人」，不分性別；像故事中的主角依莉莎，「她」就成功救出王子。



## 透過遊戲想讓寶貝們學會…

合作！



## 即刻救援

### 一個想法：

可以設計出既能有性平意識，又能讓幼兒合作的遊戲嗎？



## 即刻救援

### 遊戲產生：

- 以「紙袋公主」為故事背景，將這款遊戲設定為在叢林中進行搶救任務。
- 並以「石頭湯」之遊戲概念設計之合作遊戲。



## 即刻救援

### 背後意涵

- 一款打破性別意識之遊戲：被拯救之人物皆為男性，在我們的刻板印象中，這些人物多是強壯的、多勞的，能幫助或救助他人…；但在遊戲中，他們是要「**被拯救的對象**」。
- 遊戲配對卡之設計：是依據學齡前動作發展檢核中，為幼兒在入小學前前應能達到的粗大或精細動作，期待除了遊戲，還能有一點點初篩的概念。

## 即刻救援

### 學習領域：

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 身體動作與健康 | <input checked="" type="checkbox"/> 認知 |
| <input type="checkbox"/> 語文                 | <input checked="" type="checkbox"/> 社會 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 情緒      | <input type="checkbox"/> 美感            |

## 即刻救援

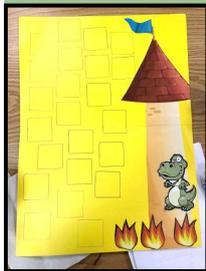
### 學習指標：

- 身中大-2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷。
- 認小中大-1-3-1 觀察生活物件的特徵。
- 社小中-2-2-3 依據活動程序與他人共同進行活動。
- 社大-2-2-3 考量自己與他人的能力和興趣，和他人分工合作。
- 情小中大-2-1-2 運用動作、表情、語言表達自己的情緒。

## 即刻救援

### 桌遊配件：

桌遊底板\*1



任務配對卡\*20



立體六面拼圖\*5



任務對應動作提示卡\*1



火焰卡\*3



## 即刻救援

遊戲規則：

1. 將遊戲板打開放在桌面中央。
2. 將10組任務卡和3張火焰卡一起洗牌後翻背面放置在遊戲底板上(23個框框內)。

## 即刻救援遊戲規則

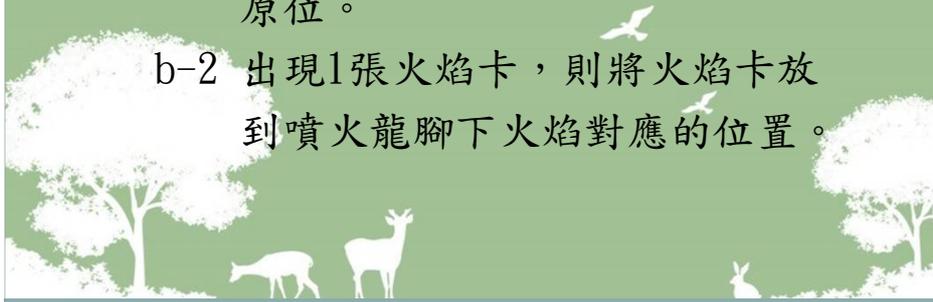
3. 玩家依序輪流翻卡，每次2張
  - a. 翻到兩張相同的任務卡：
    - a-1先做完任務卡之指定動作，即可獲得1個身體部位之六面拼圖。
    - a-2由第一個拿到六面拼圖的玩家決定要拯救的對象

## 即刻救援遊戲規則

b. 翻到兩張不同的卡片：

b-1 2張都是任務卡，翻回背面放至原位。

b-2 出現1張火焰卡，則將火焰卡放到噴火龍腳下火焰對應的位置。



## 即刻救援遊戲規則

遊戲結束：

1. 在3張火焰卡翻開之前，完成5個拯救任務，並完成人物六面拼圖者，即順利進入城堡，救出關在高塔裡的「人物」。
2. 翻開第3張火焰卡時，仍未救出人物，即算失敗。



開玩囉!



一起去玩嘍

Thank  
-you!

