



設計緣起

- 設計背景：「花木蘭」故事
- 遊戲想法：
 1. 顛覆性別喜好之刻板印象
 2. 介紹女性運動員典範
 3. 以運動為遊戲機制
 4. 在遊戲中玩科學

遊戲設計中性平觀念萌芽

- 運動有助健康
- 運動是大家都喜愛，男性運動員比例高於女性甚多，造成性別刻板印象
- → 運動員多是男性、運動是男生的事
- 2017世大運在臺北舉辦，臺灣女選手獲得金牌之事件，值得融入遊戲設計中，以宣導推廣相關性平概念
- → 女性也能成頂尖運動員。

遊戲機制中的性別意識

- 本遊戲挑選了撞球、籃球、滑輪溜冰、拔河、舉重五項運動，皆為台灣運動員在各國際比賽曾榮獲金牌殊榮之運動項目。
- 透過遊戲介紹女性運動員之典範，故於遊戲中以獎牌後之榮譽事蹟呈現，增進玩家對於女性典範的認識。

性平意識成長

- 在遊戲設計中，認識女性運動員之事蹟，了解女性運動員之辛苦，如：身體機能、生理結構及外型…，他們需接受更多之訓練與磨練，才能在各項目中獲得殊榮。
- 研習中，更增強我們宣傳這些選手之榮譽事蹟的想法。

學習領域

- | | | |
|---|--|--|
| ☒ 身體動作與健康 | ☒ 認知 | ☒ 情緒 |
| ☒ 語文 | ☐ 美感 | ☒ 社會 |

學習指標

認-小-2-3-2比較生活物件特徵間的異同
認-中-1-1-2運用點數蒐集生活環境中的
訊息

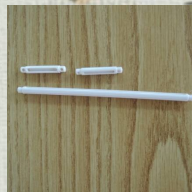
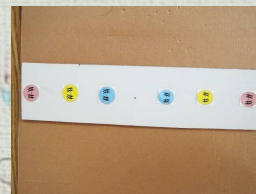
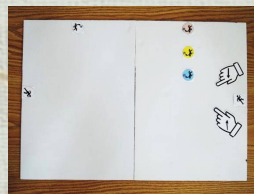
情-中-2-1-2以符合社會文化的方式來表
達自己的情緒

身-中-1-1-1察覺身體在穩定性及移動性動
作表現上的協調性

社-中-2-3-2理解生活與規範訂定的理由，
並調整自己的行動

桌遊配件

- 遊戲底卡
- 人物牌5張
- 運動卡5張
- 球4個
- 連接棍：1長2短
- 扣杯5個
- 遊戲繩3條。



桌遊配件-人物卡

- 正面女性運動員楷模圖像，反面敘述歷史事蹟



桌遊配件-運動卡

- 溜冰、拔河、籃球、舉重、撞球



遊戲規則-認識女性運動員之典範

- 玩家組隊方式：一對一或二對二。
- 將人物卡排放在桌上，由老師介紹典範人物及運動項目。
- 由玩家輪流說出人物卡之典範人物姓名+運動項目（如：許淑淨是舉重金牌）
- 能正確說出則可獲得一分，獲得最多分者

遊戲規則-決定闖關順序

- 由認識女性運動員之典範活動中，得分最高的可決定闖關順序
- 若同分，則以輪流抽取或協商方式決定運動卡的順序，並依序進行闖關。

遊戲規則-溜冰（溜來溜去）

- 目的：認識/熟悉
- 玩家人數：2-4人
- 科學概念：力量與角度的關係

遊戲規則-溜冰（溜來溜去）

- 球在底紙位置進行。
- 玩家甲乙在遊戲底板上沿著有  遊戲線排設障礙物三個。
- 猜拳贏的玩家可以決定誰先玩。

遊戲規則-溜冰（溜來溜去）

- 先玩的玩家將兩手分別放在遊戲線左右兩邊，兩手不可超越遊戲線。
- 以兩手食指推滾控球( )
- 成功以S型閃躲障礙到達目的地後
- 由另一玩家接手繼續推球
- 球先跑出底卡之玩家即無法得分
- 另一玩家可獲得溜冰人物卡。

遊戲規則-溜冰（溜來溜去）

- 若甲乙玩家皆成功推控球以S型繞障礙物，則延長比賽。
- 每延長比賽，則增設一障礙物以增加難度
- (增設位置由玩家共同決定)。
- 獲得人物卡者，高舉人物卡說：「溜冰高手就是我！」

遊戲規則-溜冰（溜來溜去）

- 影片介紹~



溜冰（溜來溜去）

請老師們一起
來試玩！

結束後請給
予回饋喔！
謝謝老師~

遊戲規則-拔河(拉繩賽)

- 目的：認識/熟悉
- 玩家人數：2-4人
- 科學概念：力距

遊戲規則-拔河(拉繩賽)

- 將扣杯底朝上，球放上面，置於底紙位置進行
- 玩家握住繩兩端，將繩套住杯子。
- 遊戲開始，玩家拉繩移動杯子至終點
- 球掉之玩家即無法得分。



遊戲規則-拔河(拉繩賽)

- 拉繩遊戲需進行三回合
- 第一回合使用短繩(對折兩次)進行遊戲；
- 第二回合使用中繩(對折一次)進行遊戲；
- 第三回合使用長繩(原長度)進行遊戲。
- 每延長比賽，則增加拉繩長度

遊戲規則-拔河(拉繩賽)

- 勝利者得拔河人物卡。
- 獲得人物卡者，高舉人物卡說：「拔河高手就是我！」

• 影片介紹~



請老師們一起
來試玩！

結束後請給予回饋喔！
謝謝老師～

遊戲規則-籃球(扣球遊戲)

- 目的：認識/熟悉
- 玩家人數：2-4人
- 科學概念：坡度與速度

遊戲規則-籃球(扣球遊戲)

- 先將遊戲底板利用4個配件杯蓋變成斜坡。
- 玩家甲將球從斜坡之發球區()內準備
- 玩家甲滾放球，玩家乙利用配件杯蓋在坡道下之平面扣球
- 扣球成功一次即得一分。

遊戲規則-籃球(扣球遊戲)

- 玩家輪流進行遊戲，若同分則延長比賽。
- 第一回合斜坡杯蓋設置於紅  位置
- 第二回合斜坡杯蓋設於黃點  位置
- 第三回合斜坡杯蓋設於藍點  位置
- 每延長比賽，則增加坡道高度。

遊戲規則-籃球(扣球遊戲)

- 得分高者獲勝，獲得籃球人物卡。
- 獲得人物卡者，高舉人物卡說：「灌籃高手就是我！」

遊戲規則-籃球(扣球遊戲)

- 影片介紹~



籃球(扣球遊戲)

請老師們一起
來試玩！

結束後請給
予回饋喔！
謝謝老師~

遊戲規則-舉重(指上功夫)

- 目的：認識/熟悉
- 玩家人數：2-4人
- 科學概念：平衡(移動性、靜態)

遊戲規則-舉重(指上功夫)

- 2球與1棒組合為槓鈴。猜拳贏的玩家將槓鈴放在手指上進行遊戲。
- 玩家共同決定使用繩子的數量，利用遊戲繩鋪排路線
- 繩擺放時從起點  開始至終點 
- 路線可以蝸牛型或自由方式鋪排
- (遊戲內附2條繩，兩條連接時只需相連擺放即可)。

遊戲規則-舉重(指上功夫)

- 玩家輪流進行遊戲，手指擺放槓鈴，依路線從起點至終點方向行進。
- 槓鈴先掉落之玩家即無法得分。
- 另一玩家可獲得舉重人物卡，若同分則延長比賽。
- 每延長比賽，則增加一球一短棍
- 由玩家共同決定遊戲槓鈴延伸方式。

遊戲規則-舉重(指上功夫)

- 得分高者獲勝獲得舉重人物卡。
- 獲得人物卡者，高舉人物卡說：「舉重高手就是我！」

遊戲規則-舉重(指上功夫)

- 影片介紹~



舉重(指上功夫)

請老師們一起
來試玩！

結束後請給
予回饋喔！
謝謝老師~

遊戲規則-撞球(彈指神功)

- 目的：認識/熟悉
- 玩家人數：2-4人
- 科學概念：角度、力量

遊戲規則-撞球(彈指神功)

- 玩家將障礙物(5個)放在遊戲底板上。
- 玩家在3起點區任選1起點  為出發位置
- 以手指彈球之方式輪流發球
- 若球撞擊障礙物使之移動，則該玩家得分
- 障礙物上之數字為得分數。
- 若一次移動兩個障礙物，則獲得兩個障礙物分數之加總。

遊戲規則-撞球(彈指神功)

- 障礙物分數
- 紅●→1分、黃●→2分、藍●→3分、
綠●→4分、黑●→5分
- 若一次移動兩個障礙物，則獲得兩個障礙物分數之加總。

遊戲規則-撞球(彈指神功)

- 玩家輪流進行遊戲，若同分則延長比賽。
- 每延長比賽，則減少一障礙物，由玩家共同決定障礙物之位置。
- 得分高者獲勝獲得撞球人物卡。
- 獲得人物卡者，高舉人物卡說：「撞球高手就是我！」

遊戲規則-撞球(彈指神功)

- 影片介紹~



撞球(彈指神功)

請老師們一起
來試玩！

結束後請給
予回饋喔！
謝謝老師~