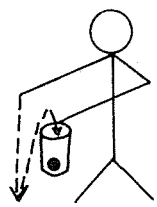
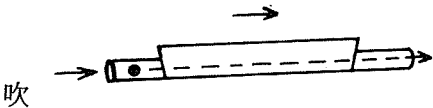


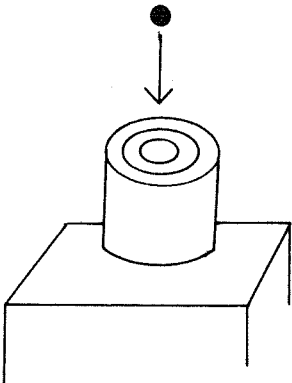
彈珠遊戲教學活動設計——自作自受

器材名稱	彈 珠	編 號	H-1
單元名稱	一、自 作 自 受	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一增進雙手協調的能力。 二學會往下丟和接的能力。	教 學 資 源	鋼杯（或杯子） 彈珠、地毯上
教 學 內 容		評 量	
		通過 (+)	不通過 (-)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 每位兒童給予五個彈珠，一次往地上丟一個。 2. 當彈珠彈起來時，另一手拿杯子去接，掉在地上的可以再撿起來。 3. 看看誰接得快，看誰先把五個彈珠接完。 4. 可以多玩幾次，雙手不協調的兒童會越玩越進步。 5. 在比賽之前可先讓兒童先練習一下。 6. 用鋼杯比較好，當他接到時，會噹一聲，小朋友較有成就感。 			
備註：			

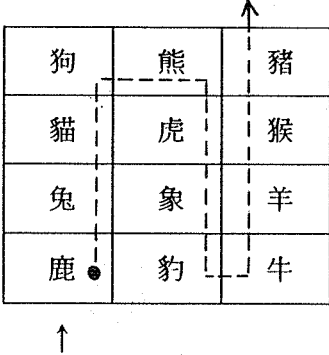
彈珠遊戲教學活動設計——火車過山洞

器材名稱	彈 珠	編 號	H-2
單元名稱	二 火 車 過 山 洞	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能長長的吹一口氣。 二學會吹的能力。	教 學 資 源	透明塑膠管 彈 珠 紙捲筒
教 學 內 容			評 量
			通過 (+) 不通過 (-)
<p>〔材料〕</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.錫箔紙用完後空捲筒一個（或透明水管） 2.前後段各剪去半圓，吹的時候較方便。 <p>〔方法〕</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將彈珠置於捲筒一端。 2.請兒童深深的吸一口氣，再用力將彈珠從捲筒吹過去。 3.看誰吹得比較遠。 			
			
備註：			

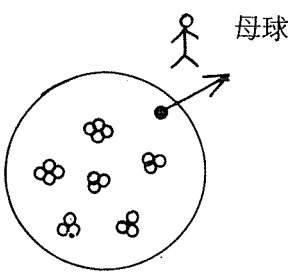
彈珠遊戲教學活動設計——百發百中

器材名稱	彈 珠	編 號	H-3
單元名稱	三 百 發 百 中	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一培養專注的能力。 二學會把東西掉下的能力。	教 學 資 源	衛生紙捲筒
教 學 內 容			評 量
			通過 (+) 不通過 (-)
<p>1. 兒童立於桌邊。</p> <p>2. 以右手拇指食指拿起彈珠置於眼下，瞄準紙捲的中心，讓彈珠自然的掉下。</p> <p>3. 再以左手做同樣動作。</p> <p>4. 掉入紙捲中心算通過。</p>			
 <p>The diagram shows a rectangular table with a toilet paper roll on top. A small black dot representing a marble is positioned above the center of the roll, with a downward-pointing arrow indicating its path into the roll's center.</p>			
備註：			

彈珠遊戲教學活動設計——到動物園玩（串門子）

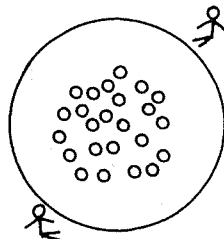
器材名稱	彈 珠	編 號	H-4
單元名稱	四 到 動 物 園（串 門 子）	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能認各種動物。 二能控制自己小肌肉動作。 三能學會用手掌推的能力	教 學 資 源	彈 珠 有格子的厚紙
教 學 內 容			評 量
			通過 (+)
<p>1. 在對開的紙上畫出十二個格子，格子上寫出你想讓兒童認識的字或圖（本單元以動物為例）。</p> <p>2. 先請問兒童要從誰家先走，由兒童自行決定。</p> <p>3. 彈珠看兒童的能力，可用「趕」「推」「彈」等方式 (1)趕— 用手背推趕 (2)推— 用手掌推 (3)彈— 以拇指和食指或拇指和中指，拇指和無名指，拇指 和小指互動彈出。</p> <p>4. 出發時，老師可以指定路線，或由兒童自行設計路線，但每個家只能去一次。</p>			
備註：			

彈珠遊戲教學活動設計——碰來碰去（找朋友）

器材名稱	彈 珠	編 號	H-5
單元名稱	五 碰 來 碰 去（找朋友）	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一、增進拇指與其他各指之間的協調能力。 二、學會彈的能力。	教 學 資 源	呼 拉 圈
教 學 內 容		評 量	
		通過 (+)	不通過(-)
<p>[階段一方法]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.放呼拉圈。 2.將彈珠三個一堆或四個五個一堆放在呼拉圈內 3.以一個彈珠做母球，兒童輪流彈此母球。 4.用拇指與食指互碰彈出。 5.母球碰撞到的彈珠即可撿起來，直到彈珠被碰完為止。  <p>[階段二方法]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.同上之1.2.3.5. 2.以拇指和中指互扣彈出。 <p>[階段三方法]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.同階段一的方法 1. 2. 3. 5.。 2.以拇指和無名指互扣彈出。 <p>[階段四方法]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.同階段一的方法1.2.3.5. 2.以拇指和小指互扣彈出。 			
備註：			

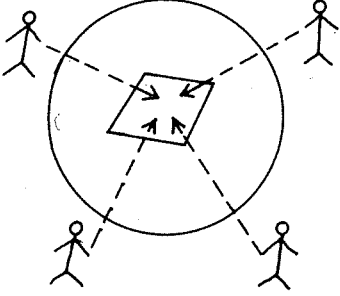
彈珠遊戲教學活動設計——抓珠珠

器材名稱	彈 珠	編 號	H-6
單元名稱	六 抓 珠 珠	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能從遊戲中獲得數的概念。 二學會抓的能力。	教 學 資 源	呼 拉 圈
教 學 內 容			評 量
			通過 (+) 不通過 (-)
<p>〔說明〕</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一堆彈珠倒在呼拉圈內。 2. 兩人一組，兒童互坐對面，規定每次可以抓一個、兩個或三個，隨便你自行決定，但不能超過三個。 3. 輪流抓，拿到最後一顆的兒童就輸了。 4. 本遊戲也可三人、四人以上一起玩，但是越多人玩，彈珠要放多一點，越多人玩也越複雜，兒童越難估計，如何來避開最後一個是他的。 5. 提醒兒童要隨時估算一下。 			
備註：			

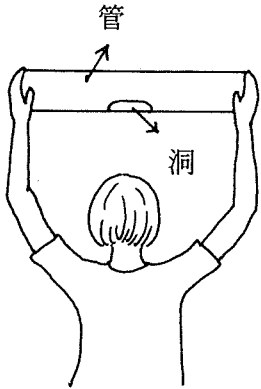


兒童坐在地上

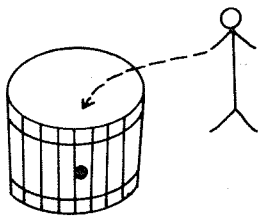
彈珠遊戲教學活動設計——打擊魔鬼

器材名稱	彈 珠	編 號	H-7
單元名稱	七 打 擊 魔 鬼	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能用手臂、手肘、手腕使力。 二拇指與其它四指之交互作用。	教 學 資 源	座 墊 呼拉圈
教 學 內 容		評 量	
		通過 (+)	不通過 (-)
<p>〔方法〕</p> <p>1.將座墊放置於呼拉圈內。</p> <p>2.兒童手中拿五顆彈珠站在圈外，用力打擊呼拉圈內的座墊，輪流上陣，直到彈珠打完止。</p>  <p>(1)用手臂使力往座墊丟。 (2)用手肘使力往座墊丟。 (3)用手腕使力往座墊丟。 (4)用拇指與食指使力將彈珠往座墊丟。 (5)用拇指與中指使力將彈珠往座墊丟。 (6)用拇指與四指使力將彈珠往座墊丟。 (7)用拇指與小指使力將彈珠往座墊丟。</p>			
備註：			

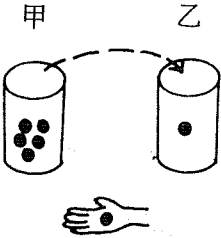
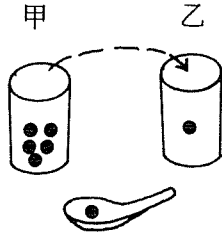
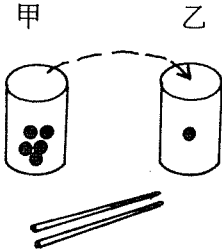
彈珠遊戲教學活動設計——逃生

器材名稱	彈 珠	編 號	H-8
單元名稱	八 逃 生	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一培養手眼協調的能力。	教 學 資 源	錫箔紙捲筒心 透明塑膠管
教 學 內 容			評 量
			通過 (+) 不通過 (-)
<p>〔階段一〕用透明塑膠管。(眼睛可以看見彈珠的滾動) 方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.把管子的兩頭封起 在筒側挖一個洞， 洞口大小一定要能 通過彈珠。  <ol style="list-style-type: none"> 2.從洞口丟進數個彈珠。 3.請兒童把彈珠從洞口搖出來。 4.假如兩頭沒封，可用雙手掌蓋住即可。 <p>〔階段二〕用紙筒。 方法：同上。</p>			
備註：			

彈珠遊戲教學活動設計——我是神射手

器材名稱	彈 珠	編 號	H-9
單元名稱	九 我 是 神 射 手	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能將手臂抬高。 二能瞄準目標投擲（手眼協調）。 三培養投的能力。	教 學 資 源	籃子或箱子
教 學 內 容			評 量
			通過 (+)
1.請小朋友站在籃子周圍，與籃子保持一段距離。 2.彈珠往籃子裡投。 3.老師吹哨子（或以手勢指示），兒童一起瞄準投入籃內。 4.每人投五次，看誰投入最多。			
備註：			

彈珠遊戲教學活動設計——十拿九穩

器材名稱	彈 珠	編 號	H-10
單元名稱	十 十 拿 九 穩	設計者	蔡 瑞 美
教 學 目 標	一能增進手腕運作能力。 二能增進手指運作能力。	教 學 資 源	紙盒兩個 湯 匙 筷 子
教 學 內 容		評 量	
		通過 (+)	不通過 (-)
<p>1. 把彈珠從甲盒內拿到乙盒內（用手抓）。</p> <p>(1) 手伸進甲盒。 (2) 一次抓一顆。 (3) 抓了放進乙盒。 (4) 全部抓完為止。</p> 			
<p>2. 用湯匙把甲盒裡的彈珠舀到乙盒裡。</p> <p>(1) 把湯匙伸進甲盒。 (2) 一次舀一顆。 (3) 舀了放進乙盒。 (4) 全部舀完為止。</p> 			
<p>3. 用筷子把甲盒裡的彈珠夾到乙盒裡。</p> <p>(1) 把筷子伸進甲盒。 (2) 一次夾一顆。 (3) 夾了放進乙盒。 (4) 全部夾完為止。</p> 			
備註：			