

生活與社會科（中一至中三）  
「桌遊學習」資源套

## 「三次產業」



### 核心單元十五\*

基礎部分：中國的經濟概況

學習重點：三次產業\*\*的定義\*\*\*

\*「三次產業」的概念可以在其他與香港經濟相關的單元教授，如單元十三「香港的經濟表現」或單元十四「香港的勞工市場」。本遊戲的設定是配合單元十三及單元十四的學與教，因此以香港經濟作為背景，讓學生更容易理解相關概念。

\*\*本遊戲中各產業的分類沿用香港常用的分類方式。由於內地對三次產業的劃分與香港略有不同，如教師以這遊戲教授國家經濟概況，宜作出相應修訂。

\*\*\*這個遊戲以簡化的第一產業、第二產業及第三產業的定義，讓學生初步掌握概念。現實中，各產業不一定呈現明確的區分，例如餐廳主要提供餐飲服務（第三產業），但同時也製造食品（第二產業），在這情況下會以主要功能作分類。

### 遊戲目的

- 通過遊戲，讓學生認識第一產業、第二產業和第三產業的概念，以及產業之間互相依賴的關係。

### 遊戲目標

- 這是個人戰遊戲。完成三個遊戲後，輸的次數最多的玩家為「三次產業豬」。

### 遊戲人數

- 3-4 人

## 遊戲卡說明

- 遊戲卡，共 12 張。

	遊戲卡	數量 (張)
1.	第一產業	4
2.	第二產業	4
3.	第三產業	4

## 遊戲規則

- 玩家根據每局遊戲的要求，集齊卡牌即可勝出該局遊戲。每局反應最慢的玩家，被罰為「一級豬」。
- 如果玩家集合的卡牌出現錯誤或未能作出準確的解釋，也會被罰予「一級豬」。「豬」的級數會隨著玩家輸的次數而累積，直至三局遊戲結束。
- 遊戲結束後，累積最高級數的「豬」為輸家。

## 遊戲玩法

### 1. 遊戲一

- 遊戲時間：5 分鐘
- 目標：  
最快集齊教師指定的所有第一、第二或第三產業卡牌並提供正確解釋的玩家勝出；最後完成的玩家被罰予「一級豬」。
- 玩法：  
四人一組，每組分派一套（12 張）卡牌。每張卡牌代表一種行業。把卡牌內容向上，讓所有組員都清楚看到。當教師發出指示及「開始」指令後，組員在卡牌中取出所有某一級產業的卡牌，最快完成的組員即把拿著卡牌的手按在鼻子上，其他組員須立刻跟隨（即把拿著卡牌的手按在鼻子上），反應最慢的為輸家。

\*教師可抽問其中一、兩組最快按鼻子的同學，請他／她解釋那四張卡牌屬於同一級產業的原因。學生須提供正確解釋為之勝出。如果收集的卡牌出現錯誤或未能作出準確的解釋，則會被罰「一級豬」，而原本反應最慢的同學就不用受罰。

## 2. 遊戲二

- 遊戲時間：5 分鐘
- 目標：  
最快集齊同屬第一、第二或第三產業卡牌的玩家勝出；最後完成的玩家被罰予「一級豬」。
- 玩法：  
四人一組。組內一位成員洗牌，然後隨意派給每人三張卡牌。各組員把手上三張卡牌的其中一張抽出，然後把卡背朝上的卡牌按在桌上（不讓任何人看到卡牌內容），待所有組員都準備好後，再一同傳給右邊的組員。這程序繼續，直至其中一位組員集齊一套屬於同一級產業的三張卡牌，並把拿著卡牌的手按在鼻子上，其他組員須立刻跟隨（即把拿著卡牌的手按在鼻子上），反應最慢的為輸家。

最快按鼻子的同學須向其他組員解釋那三張卡牌屬於同一級產業的原因，能夠提供正確解釋勝出此回合；如果收集了錯誤的卡牌或未能作出準確的解釋，則會被加罰「一級豬」，而原本反應最慢的同學就不用受罰。

\*教師可抽問其中一、兩組同學，了解他們對三次產業的概念的掌握。

## 3. 遊戲三

- 遊戲時間：5 分鐘
- 目標：  
最快集齊一套具備第一、第二和第三產業，而各產業間又存在互相依賴關係的卡牌的玩家勝出；最後完成的玩家被罰予「一級豬」。
- 玩法：  
四人一組。組內一位成員洗牌，然後隨意派給每人三張卡牌。各組員每次把手上三張卡牌的其中一張抽出，然後把卡背朝上的卡牌按在桌上（不讓任何人看到卡牌內容），待所有組員都準備好後，再一同傳給右邊的組員。這程序繼續，直至其中一位組員集齊一套具備第一、第二和第三產業，而

各產業間又存在互相依賴關係的三張卡牌，並把拿著卡牌的手按在鼻子上，其他組員須立刻跟隨（即把拿著卡牌的手按在鼻子上），反應最慢的為輸家。

最快按鼻子的同學須合理解釋那三種產業如何構成互相依賴的關係。例如，同學手上的卡牌為採礦業、製造業（汽車）及金融服務業（銀行），該同學應解釋：「採礦業屬第一產業，為汽車製造業提供鋼鐵等原料；而汽車製造業屬第二產業，為採礦業及金融服務業（銀行）提供製成品（即汽車）；金融服務業（銀行）屬第三產業，為採礦業及汽車製造業提供金融服務如借貸。」

如能提供正確解釋勝出此回合。如果收集的卡牌出現錯誤或未能作出準確的解釋，則會被加罰「一級豬」，而原本反應最慢的同學就不用受罰。

\*教師可抽問其中一、兩組同學，了解他們對各產業之間互相依賴的關係的掌握。

*\*遊戲完結後，卡牌原封不動放於桌面上，可延續遊戲的氣氛，並讓學生在延伸活動／綜合解說查看卡牌，回答問題及反思。*

## 延伸活動

### 終極「三次產業」豬

遊戲時間：5 分鐘

- 全班同學比賽。最快提供各項正確答案或合理解釋的同學，可得到自由轉讓「豬」級數的機會。
- 每道問題的「豬」級數不同。教師提出問題前，先說出該問題的「豬」級數。
- 答對的同學，可按問題的「豬」級數相應減少自己的級數，或把「豬」的級數轉移到指定同學，藉以增加其級數。
- 這活動完結後，累計最高級數的同學為終極「三次產業豬」。

1. 試舉出一個**第一產業**的行業例子。

(減少或轉移的級數：1)

2. 試舉出一個**第二產業**的行業例子。

(減少或轉移的級數：1)

3. 試舉出一個**第三產業**的行業例子。

(減少或轉移的級數：1)

4. 試為下列行業活動提供正確答案。

(每答對一個行業活動，減少或轉移的級數：1)

	行業活動	行業	產業
1.	農場種植蔬菜	農業	第一／第二／第三
2.	餃子製造廠製造素菜餃子	食品製造業	第一／第二／第三
3.	超級市場提供產品零售服務	零售業	第一／第二／第三

5. 就問題 4 提出的產業存在的互相依賴關係，提出合理說明。

- 農場種植蔬菜
- 餃子製造廠製造素菜餃子
- 超級市場提供產品的零售服務

(減少或轉移的級數：2)

*建議答案：農場種植蔬菜屬農業，是第一產業，為第二產業食品製造業提供原料；餃子製造廠製造素菜餃子屬食品製造業，是第二產業，為第三產業（超級市場）提供製成品銷售；超級市場屬零售業，是第三產業，為農業及食品製造業提供零售服務。*

5. 試以例子說明，如果缺少其中一個產業，可能會出現甚麼問題？

(減少或轉移的級數：2)

*可行答案：如果缺少第一產業提供的原料，部分必需品將不能自行生產，只能倚賴入口。*