

價值觀教育系列四 國民教育—公德心

遊戲說明



遊戲一

遊戲準備：

1. 教師參考「**情境卡—教師指引**」了解情境卡內容，然後根據幼兒的能力及發展，揀選合適的卡讓他們進行遊戲。
2. 請幼兒觀察卡的內容，並說出他們的想法和感受。
3. 教師因應幼兒的回應，引導他們思考應有的良好行為。

玩法 ①

遊戲人數：3人
適合年齡：3歲或以上

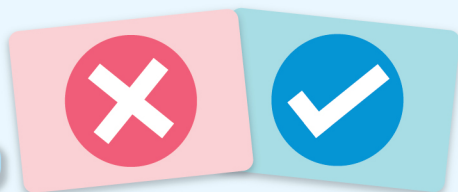
配件：



「情境卡」60張









「大手拍」2只



「遊戲墊」2塊

遊戲說明：

1. 參加者一起商議角色，並輪流擔任主持(1人)。
2. 主持把情境卡洗勻備用。 然後，把印有「」及「」的遊戲墊面朝上，並排擺放，再向其餘兩位參加者各派發1只大手拍。
3. 主持從「」取1張情境卡，並向其餘兩位參加者展示。當情境卡上是良好的行為，參加者可使用大手拍向「」拍下去；不是良好的行為，向「」拍下去，最先拍在正確的遊戲墊者為勝。



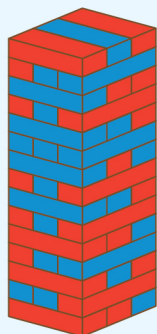
玩法 2

遊戲人數：3至4人
適合年齡：4歲或以上

配件：





「情境卡」60張



「藍色積木」23塊
「紅色積木」22塊 (自備)

遊戲說明：

1. 參加者把所有積木洗勻後，以每層3塊交錯疊起來建成積木塔。然後，把情境卡洗勻備用。
2. 參加者輪流從「」取1張情境卡。當情境卡上是良好的行為，參加者可從積木塔中隨意選取1塊**藍色積木**；不是良好的行為，選取1塊**紅色積木**（積木塔最上層的積木不能選取），放到積木塔的最上層。
3. 如參加者取出的積木與情境卡不相配（例如：情境卡是良好的行為，卻取了**紅色積木**），參加者須再次選取正確顏色的積木（積木塔最上層的積木不能選取），並放到積木塔的最上層。
4. 最先讓積木塔倒塌者為輸。
5. 參加者熟悉遊戲玩法後，可擬定新的遊戲規則。例如：使用單手取出積木、最上三層的積木不能選取等。

遊戲二

遊戲準備：

1. 教師按幼兒的能力及發展，揀選合適的**物品卡**進行遊戲。
2. 讓幼兒觀察卡的內容，說出物品的名稱，並分辨這些物品是古時或是現今使用的。

玩法 ①

遊戲人數：3人

適合年齡：4歲或以上

配件：



「物品卡」60張









「大手拍」2只



「遊戲墊」2塊

遊戲說明：

1. 參加者一起商議角色，並輪流擔任主持(1人)。
2. 主持把物品卡洗勻備用。 然後，把印有「」及「」的遊戲墊面朝上，並排擺放，再向其餘兩位參加者各派發1只大手拍。
3. 主持從「」取1張物品卡，並向其餘兩位參加者展示。當物品卡上是古時使用的物品，參加者可使用大手拍向「」拍下去；是現今的物品，向「」拍下去，最先拍在正確的遊戲墊者為勝。



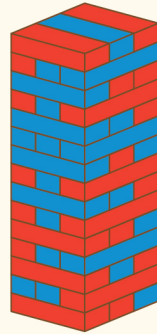
玩法 2

遊戲人數：3至4人
適合年齡：5歲或以上

配件：





「物品卡」60張



「藍色積木」23塊
「紅色積木」22塊 (自備)

遊戲說明：

1. 參加者把所有積木洗勻後，以每層3塊交錯疊起來建成積木塔。然後，把物品卡洗勻備用。
2. 參加者輪流從「」取1張物品卡。當物品卡上是古時使用的物品，參加者可從積木塔中隨意選取1塊**藍色積木**；是現今的物品，選取1塊**紅色積木**（積木塔最上層的積木不能選取），放到積木塔的最上層。
3. 如參加者取出的積木與物品卡不相配（例如：物品卡上是古時使用的物品，卻取了**紅色積木**），參加者須再次選取正確顏色的積木（積木塔最上層的積木不能選取），並放到積木塔的最上層。
4. 最先讓積木塔倒塌者為輸。
5. 參加者熟悉遊戲玩法後，可擬定新的遊戲規則。例如：使用單手取出積木、最上三層的積木不能選取等。

遊戲三

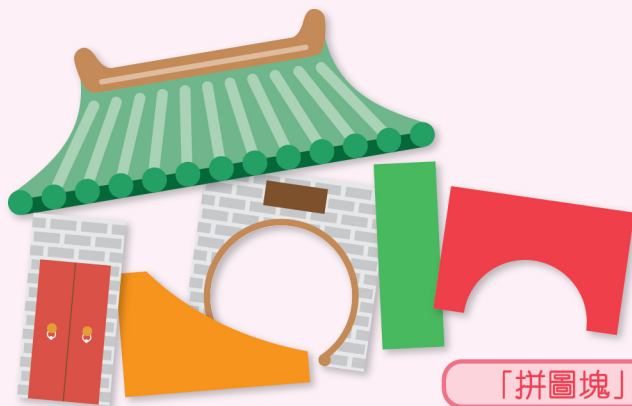
遊戲人數：1人或以上

適合年齡：3歲或以上

配件：



「圖卡」3張



「拼圖塊」90塊

遊戲說明：

參加者可使用拼圖塊，參考圖卡示例或自由拼砌具中國傳統特色的建築物。