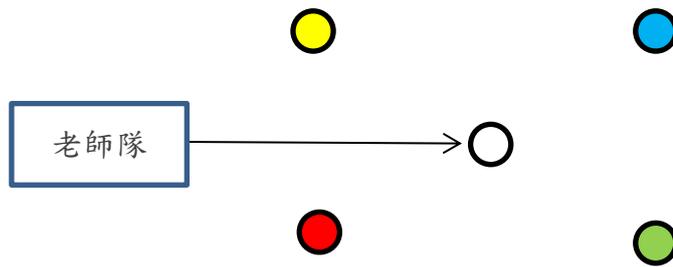


(5) 時間到的時候，請所有人坐下點球的數量，最多球的一隊則為獲勝。

★老師隊的海盜船也可讓其他人搶奪，但是時間到老師隊的球最多，其他小隊則須接受體能命運卡。



【jump 題目】教師提問：

1. 全組討論如何搶奪寶藏，是否運用策略？

【bump 解惑】教學時間：

1. 同學討論策略：分配路線，或者固定搶奪同一個呼拉圈。

叁、綜合活動

活動二：記憶大考驗

1. 學生異質性平分分成兩組。
2. 記憶卡可依不同科目調整，或者以題目與答案作為配對 ex：六大類食物、國語、社會……等。
3. 遊戲規則：
 - (1) 每隊分成兩組，每次出去兩個人。
 - (2) 到達體能放置卡，一人翻體能卡，兩個人同時完成指定動作後，到記憶區翻卡片。(設置的目的：增加難度，讓小朋友有挑戰，不是只有直線衝刺)。
 - (3) 每個人皆可翻一張記憶卡，如果沒有翻到相同的記憶卡，則須將卡片再翻回背面；如翻到相同的記憶卡，則可將卡片帶回。
 - (4) 回來的學生可以用紙跟筆將所翻到的卡片記下。
 - (5) 遊戲獲勝條件為，帶回最多相同卡片的組別獲勝。



【jump 題目】教師提問：

1. 討論如何去記憶卡片。
2. 由誰來負責在紙上記錄，誰來指揮翻哪一張卡片，用符號或者用文字來紀錄？