

V3.1

# 「議」起上奏：

108領綱素養導向模組與議論文桌遊



規則補充包

 Facebook

臺師大資教所 陳志洪副教授

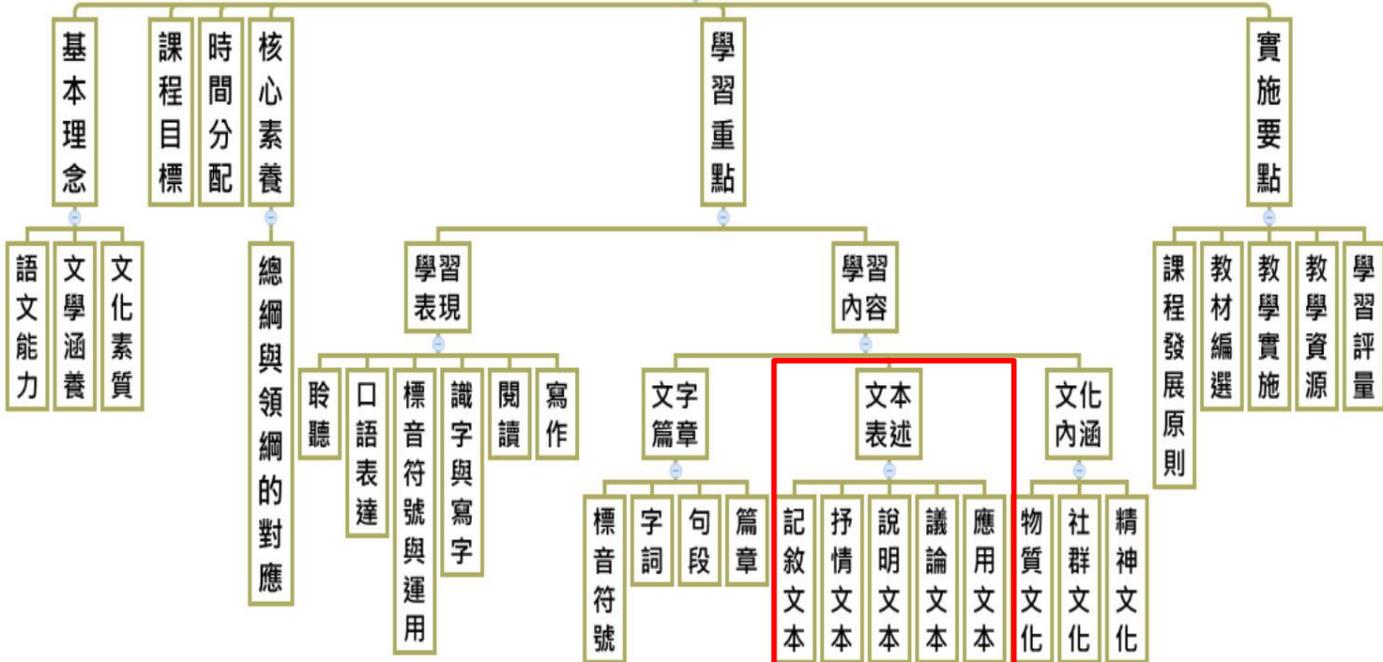
龍潭國中 黃秋琴主任

購買桌遊



SCAN ME

# 國語文領綱



# 文本表述

《十二年國民基本教育課程綱要·國語文領域草案》

## 記敘文本

以人、事、時、地、物  
為敘寫對象

## 抒情文本

由主體出發，抒發對  
人、事、物、景之情感

## 說明文本

以邏輯、客觀、理性的  
方式，說明事理或事物

## 議論文本

以論點、論據、論證方式  
表達對人、事、物的看法

## 應用文本

因應日常生活、人際往來  
與學習的需要靈活運用

# 議論文「藉事說理」學習模組

**Why\_目的**

(表達觀點)

- 作者看法
- 讀者看法

**How\_脈絡**

(段落理解)

- 事理邏輯
- 論證方式

**What\_結構**

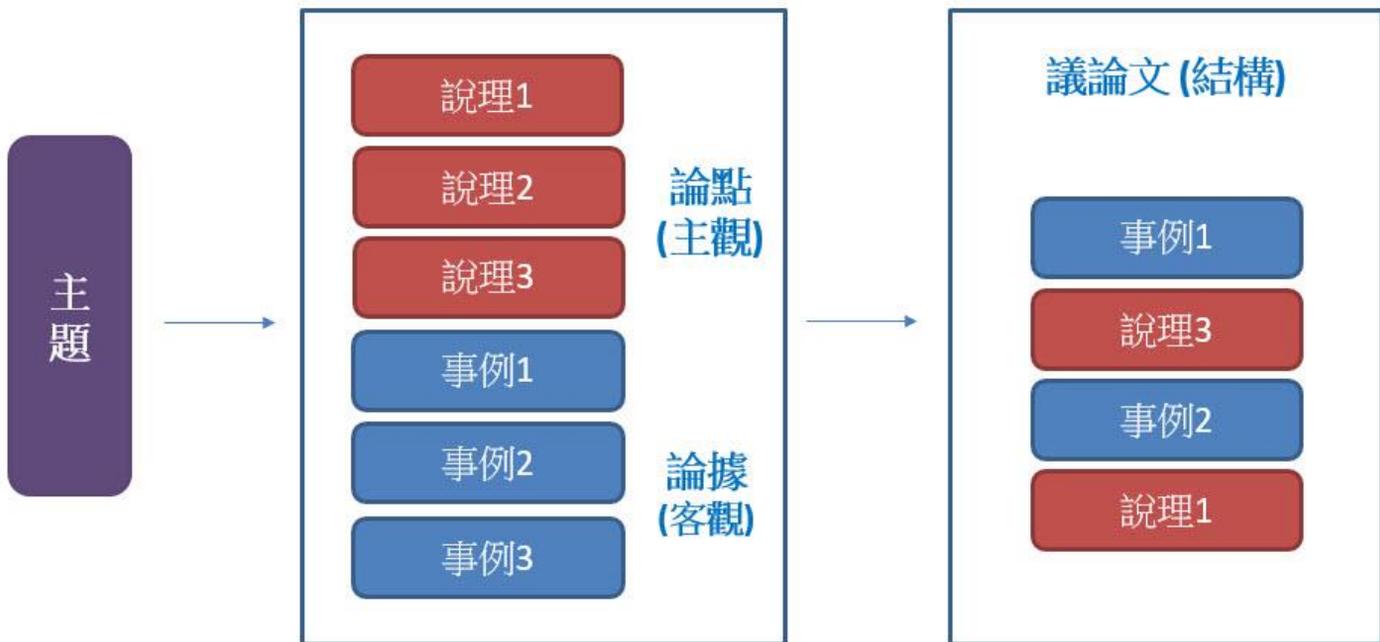
(全文概覽)

- 事理區分
- 敘議順序

# 立意取材 → 謀篇布局

(資料庫/語料庫)

(組織/語用表達)





《興趣》：找到自己方向

《勤勉》：努力才會成功

《客觀》：保持公正理性

《慢活》：平衡生活步調

《興趣》 ←  
找到自己方向

《客觀》 ←  
保持公正理性

《勤勉》  
努力才會成功

《慢活》 ←  
平衡生活步調



01

# 玩法1 (主題版)



5 文人版

4 地圖版

3 聆聽版

2 上奏版

1 主題版

題文扣合

# 讀完卡牌後，判斷是哪一個主題

《興趣》 ←  
找到自己方向

《客觀》 ←  
保持公正理性

《勤勉》 →  
努力才會成功

《慢活》 ←  
平衡生活步調



(每位玩家剛開始先發4張說理卡+4張事例卡)

**A**閱讀

拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘



**B**判斷

讀出卡牌，判斷是哪一個主題



**C**計分

翻牌對答案，每張符合主題卡+1分



02

# 玩法2 (上奏版)



5 文人版

4 地圖版

3 聆聽版

2 上奏版

1 主題版

敘議順序

# 三種奏摺形式

長



中



短



注意

記得補卡牌！



(每位玩家剛開始先發4張說理卡+4張事例卡)

**A** 閱讀

拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘

**B** 上奏

決定「上奏」或「休息」

- (1) 選主題&形式
- (2) 讀奏摺

**C** 計分

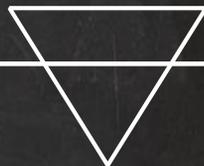
上奏者→ 翻牌對答案，每張符合主題卡+1分

**D** 補牌

每人任補2張卡牌，上限8張，超過則棄牌

03

# 玩法3 (聆聽版)



5 文人版

4 地圖版

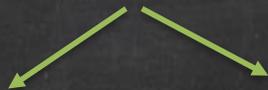
3 聆聽版

2 上奏版

1 主題版

聆聽素養

# 題文是否相符



每張符合主題卡  
+1分

(上奏者)



上奏

翻牌

計分

(投票者)



1聆聽  
2投票

計分

判斷成功+1分  
判斷失敗-1分

(每位玩家剛開始先發4張說理卡+4張事例卡)

## A 閱讀

拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘

## B 上奏

決定「上奏」或「休息」

- (1) 選主題&形式
- (2) 讀奏摺

(3) 判斷(全都符合?)

## C 計分

上奏者→ 翻牌對答案，每張符合主題卡+1分

投票者→ 判斷正確+1分，錯誤-1分

## D 補牌

每人任補2張卡牌，上限8張，超過則棄牌

04

# 玩法4 (地圖版)



## 情境連結

5 文人版

4 地圖版

3 聆聽版

2 上奏版

1 主題版

發表文章，獲得喝采，一路升官  
當有玩家面見皇上，遊戲結束



注意

得幾分，走幾步！



(每位玩家剛開始先發4張說理卡+4張事例卡)

## A 閱讀

拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘

## B 上奏

決定「上奏」或「休息」

- (1) 選主題&形式
- (2) 讀奏摺

(3) 判斷(全都符合?)

## C 計分

上奏者 → 翻牌對答案，每張符合主題卡+1分  
→ 得幾分，走幾步

投票者 → 判斷正確+1分，錯誤-1分

## D 補牌

每人任補2張卡牌，上限8張，超過則棄牌

05

# 玩法5 (文人版)



練習鞏固

5 文人版

4 地圖版

3 聆聽版

2 上奏版

1 主題版

衝鋒型

煞星型

搶奪型

逆轉型



# 1

## 衝鋒型

靈感，靠走路

七步詩



前進1步，獲得1分。

駕駕駕，  
騎馬比較快

千里馬



前進1步，抽一張牌。

大鵬展翅，  
用飛的

大鵬賦



前進3步。

## 2

## 煞星型

快退開，  
這裡冤氣重

竇娥冤



指定3格連續的官位格  
其中的玩家  
必須退後到離開區域。

前面的，慢一點

聲聲慢



官位格在  
你之前的所有玩家  
退後2格。

我是浪，你是沙

浪淘沙



前進2格  
被經過的其他玩家  
必須退後1格。

# 3 搶奪型 (人)

爺抓人，不用理由

莫須有



拿走一位玩家  
一張文人卡。

我，最資深特務

刺客傳



選擇兩位玩家  
他們棄掉一張文人卡。

## 4

## 搶奪型 (物)

局勢亂，到處搶

安史之亂



搶取官位格  
在你之前的玩家2分。

就是你們，  
持有毒品

燒鴉片



選擇兩位玩家  
他們必須棄掉三張卡片。

不好意思，貪財了

聚錢財



選擇兩位玩家  
每個人給你1分。

## 5

## 逆轉型

看我施展輕功

逍遙遊



交換

任意兩個玩家的位置  
他們距離必須在3格內。

等等，待我看來

測天機



任意抽取五張卡片  
保留其中兩張。

勝負轉頭空

紅樓夢



選擇一位玩家  
下次的前進步數  
需改成退後。

# 文人卡

初始→遊戲一開始，每人隨機發**2張**文人卡  
獲得→停在地圖上文人標誌時，可再抽**1張**  
發動→每回合可選**1張**發動，發動完需棄牌

(每位玩家剛開始先發4張說理卡+4張事例卡)

## A 閱讀

拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘

## B 上奏

決定「上奏」或「休息」

- (1) 選主題&形式
- (2) 讀奏摺

(3) 判斷(全都符合?)

## C 計分

上奏者 → 翻牌對答案，每張符合主題卡+1分  
→ 得幾分，走幾步

投票者 → 判斷正確+1分，錯誤-1分

## D 補牌

每人任補2張卡牌，上限8張，超過則棄牌