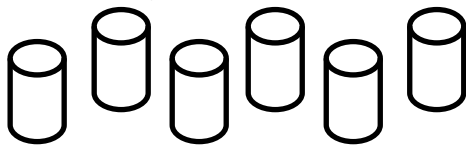


## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	水田小博士-規則說明				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	使學員了解遊戲規則，及闖關時須注意的事項。				
時間	活動內容			配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 遊戲規則:</p> <p>主帶者_____</p> <p>(1) 每人會有一張闖關卡。</p> <p>(2) 關卡共有十關，並告知其所在位置。</p> <p>(3) 過關時，關主則會在該關蓋章。</p> <p>(4) 10 關都完成後，則可以向_____檢查並兌換。</p> <p>(5) 兌換後，請到小隊輔那邊集合。</p> <p>(6) 示範集合哨音:</p> <p style="padding-left: 2em;">◇ 1 長 3 短</p> <p>2. 積分獎勵:</p> <p>(1) 闖關後會有積分獎勵，請小朋友積極參與。</p> <p style="padding-left: 2em;">◇ 過 5 關可得 1 張苜蓿葉貼紙。</p> <p style="padding-left: 2em;">◇ 過 6~9 關可得 2 張苜蓿葉貼紙。</p> <p style="padding-left: 2em;">◇ 過 10 關可得 3 張苜蓿葉貼紙。</p> <p>(2) 請各組小朋友依序將貼紙貼到該組的記分板上。</p> <p>3. 注意事項:</p> <p>(1) 請學員在跑關過程中不要奔跑，注意自身安全。</p> <p>(2) 該關等待人數過多，可先到其他關。</p>			麥克風 *2支 黑金剛 *1台 哨子 *2個 闖關卡 *45份 印章 *10個 棒棒糖 *70支 小苜蓿葉貼紙 *150張 記分板 *1份	攝影 _____ 活動組 _____ 各關關主
備註	*請小隊輔協助集合完成闖關的學員				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	水田小博士-除蟲就看你(第一關)			
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數 60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30			
活動地點	屏東縣農會3樓			
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田中的生物。			
時間	活動內容		配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 事前準備： (1) 在免洗杯上貼上生物圖片。</p> <p>2. 引言： (1) 小朋友，可以請你們幫幫我除一除水稻田裡的害蟲嗎？ (2) 引導小朋友分別好益蟲與壞蟲 益蟲：鴨子、金龜子 壞蟲：福壽螺、美國螯蝦、害蟲</p> <p>3. 遊戲規則： (1) 一人有六顆殺蟲丸(彩球)可以用來消滅害蟲。 (2) 丟球前要先喊口號：『我是除蟲大師，GO! GO! GO!』。 (3) 將球以滾保齡球的方式滾出。 (4) 以第一個撞到的杯子來計算。 (5) 若撞到的是益蟲則要重新排隊。 (6) 以六顆球撞到5個壞蟲即可過關。 ◇ EX. 1個害蟲、2個福壽螺、2個美國螯蝦。</p> <div style="text-align: center;">  </div>		關名海報*1張 免洗杯 *24個 圖卡 *24張 (鴨子 *5張 蝗蟲 *2張 福壽螺 *6張 美國螯蝦*6張 蛞蝓 *2張 金龜蟲 *2張) 乒乓球 *20顆 印章 *1個 膠帶 *1捲	攝影 _____ 關主 _____
備註	*關主可依學員丟球力道，調整適當距離及難易度。 *過關後的學員請將場地恢復。 *可兩個人同時進行遊戲。			

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-趕鴨子上架(第二關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容			配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 事前準備：</p> <p>(1) 將氣球充好氣，當作小鴨子。</p> <p>(2) 在通道中，隨意黏貼封箱膠帶(膠帶反捲使其有黏性)當作障礙物。</p> <p>(3) 在將各位子的五顆氣球編號。</p> <p style="padding-left: 20px;">◇ EX. 第一個位子的則將五顆氣球寫上「1」，表示為1號家的鴨子。</p> <p>2. 引言：</p> <p>(1) 小朋友，我需要鴨子來幫我吃水稻田裡的害蟲，可以請你們幫我把鴨子趕到水稻田裡去嗎？</p> <p>3. 遊戲規則：</p> <p>1. 每人會有五顆自己家的鴨子(氣球)。</p> <p>2. 將拿到的氣球排在起點線。</p> <p>3. 聽到哨音後，以扇子搨動氣球。</p> <p>4. 在途中不可碰到障礙物。</p> <p>5. 計時3分鐘，時間停止時，終點框線(水稻圖)內有3顆以上(含)的氣球即可過關。</p> <p>6. 過關的學員請將氣球歸位。</p>			<p>關名海報*1張</p> <p>氣球 *2包</p> <p>印章 *1個</p> <p>膠帶 *1捲</p> <p>扇子 *3把</p> <p>哨子 *1個</p> <p>碼表 *1個</p> <p>水稻圖片*3張</p> <p>簽字筆 *1支</p> <p>打氣筒 *1支</p>	<p>攝影</p> <hr/> <p>關主</p> <hr/>
	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: inline-block;"></div> 起點	距離 2.5m	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;"></div> 終點區 水稻圖  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;"></div> 水稻圖  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div> 水稻圖		
備註	<p>*可最多三人同時進行遊戲。</p> <p>*提醒學員不要撞到其他入。</p>				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-農具對對碰(第三關)			
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數 60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30			
活動地點	屏東縣農會3樓			
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友了解農機具的用途。			
時間	活動內容	配合器材	配合人員	
14:30	<p>1. 遊戲規則:</p> <p>(1) 學員和關主抽英文字卡張 EX. A</p> <p>(2) 再到乙區去拿自己所抽到農具的圖片。</p> <p>(3) 接著到甲區拿該農具相對應的用途。</p> <p>(4) 並拿給關主檢查及說出其用途。</p> <p>(5) 如果用錯請去甲區再拿一次。</p> <p>(6) 答對兩題即可過關，答錯須排隊重來。</p> <p>2. 題目卡</p> <p>A. 犁:整地時將泥土翻動的器具。</p> <p>B. 割耙:將大土塊切成小土塊的工具。</p> <p>C. 而字耙:作用與割耙類似。</p> <p>D. 蓑衣與斗笠:以往農人遮雨的器具。</p> <p>E. 龜殼:除草遇雨時，可穿戴在背上遮雨。</p> <p>F. 水車:可將河內的水引往稻田中。</p> <p>G. 龍骨車:取水用。</p> <p>H. 收割機:將成熟的稻穀打落集中。</p> <p>I. 風鼓:將曬乾的稻穀分類的器具。</p> <p>J. 鋤頭:剷除較難剷的土塊或石頭。</p>	關名海報*1張 印章 *1個 農具圖*10張 用途卡*10張 農具字卡 *10張 答案手卡*1份 英文字卡*10張 膠帶 *1捆 A3看板 *1張	攝影 _____ 關主 _____	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             甲區 (農具用途)           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             乙區 (農具圖片)           </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 60%;">             關主(英文字卡)           </div> <hr style="width: 60%; margin: 10px auto;"/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 15%;">             學員           </div>			
備註				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-生死一瞬間(第四關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容		配合器材	配合人員	
14:30	<p>1. 遊戲規則：</p> <p>(1) 關主出問題考學員。</p> <p>(2) 學員必須馬上回答(三秒內)，答案正確則用手比 0 或不正確比 X 的動作。</p> <p>(3) 第一次答錯時，可與關主猜拳，贏則可以繼續挑戰，輸則排隊重新來過。</p> <p>(4) 答錯第二次則須重新排隊。</p> <p>(5) 答對三題者即可過關。</p> <p>2. 題目：</p> <p>(1) 一公頃水田等於 5,100 支扇子的涼度…X              ☆ (等於 2,600 台冷氣的涼度)</p> <p>(2) 水田會影響天氣…0              ☆ (水田在夏天擁有「冷房」效應              水田在冬天擁有「暖房」效應)</p> <p>(3) 水田不會吸收二氧化碳…X</p> <p>(4) 水田會吸收二氧化碳…0              ☆ (水田會吸收 3200 輛汽車排放的二氧化碳)</p> <p>(5) 水田會使鄰近區域變熱…X</p> <p>(6) 水田會使鄰近區域變涼爽…0</p> <p>(7) 水田不會改變區域天氣氣候…X              ☆ (水田具有微調氣候的功能)</p> <p>(8) 水田會排放大量二氧化碳…X              ☆ (水田會吸收 3200 輛汽車所排發的二氧化碳。)</p> <p>(9) 一公頃水田等於 5,000 台電風扇的熱度 0</p> <p>(10) 一公頃水田等於 2,600 台冷氣的涼度 0</p>		關名海報*1張 印章 *1個 膠帶 *1捲 問題手卡*1份 A3看板 *1張	攝影 _____ _____ 關主 _____ _____	
備註					

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-大藝術家(拼圖) (第五關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友體驗水利設施的興建。				
時間	活動內容			配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 事前準備： (1) 三組圖片(照片)。</p> <p>2. 引言： 小朋友，我們是不是有上過一堂鏡頭下的水田世界，仲由老師是不是帶來很多精彩照片，接下來我們要拚出那張照片並告訴我照片中的生物是什麼。</p> <p>遊戲規則： (1) 學員用凌亂的拼圖。 (2) 拼出正確的照片。 (3) 告訴關主照片中的生物是什麼。 (4) 答對即可過關。 (5) 答錯或不知道請關主提示了解。</p>			關名海報*1張 照片(拼圖) *3組 印章 *1個	<u>攝影</u> _____ <u>關主</u> _____
備註	*可最多兩人同時進行遊戲。				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-決戰福壽螺(第六關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容		配合器材	配合人員	
14:30	<p>1. 操作說明:</p> <p>(1) 從桌面點選「Birdbug」檔案</p> <p>(2) 網頁進入「農田水利小天地」→「水田遊樂園」→「認識水田生物」→「決戰福壽螺」→「小試身手」。</p> <p>2. 遊戲說明:</p> <p>(1) 左下角點選左鍵可選擇使用毛毛蟲或彈弓。</p> <p>(2) 再用左鍵點選鴨子或福壽螺。</p> <p>(3) 毛毛蟲餵鴨子會加分。</p> <p>(4) 彈弓可攻擊福壽螺或鴨子</p> <p style="padding-left: 20px;">◇ 攻擊福壽螺會加分</p> <p style="padding-left: 20px;">攻擊到鴨子則會扣分。</p> <p>(5) 有發光的鴨子或福壽螺可加分。</p> <p>(6) 在時間內完成兩關，即可過關。</p>		關名海報*1張 電腦(戰車) *1台 印章      *1個 延長線   *1條 滑鼠      *1個 小音響   *1台 桌子      *1張 椅子      *1張	攝影 _____ 關主 _____	
備註	*一次一個小朋友進行。				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-水田小釣手 (第七關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容		配合器材	配合人員	
14:30	<p>1. 遊戲規則：</p> <p>(1) 關主會先問水田三生的問題。</p> <p>(2) 學員在地上找到正確的答案卡。</p> <p>(3) 學員需站在界線內。</p> <p>(4) 以綁有磁鐵的釣竿，釣起正確的答案卡。</p> <p>(5) 答對五題後即可過關。</p>		關名海報*1張 印章 *1個 答案卡 *22張 吸鐵釣竿*2支 題目卡 *1張 膠帶 *1張 A3看板 *1張	攝影 _____ _____ 關主 _____ _____	
備註					



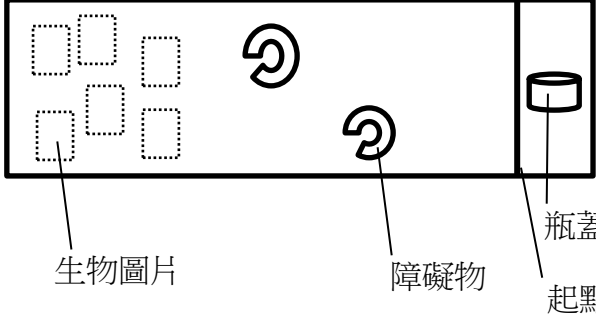
## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-水田小釣手 (第七關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容		配合器材	配合人員	
14:30	<p>2. 題目:</p> <p>(1) 桃園縣的水庫名稱是?A:石門水庫</p> <p>(2) 八堡圳是誰帶領建造的?A:八田與一</p> <p>(3) 請舉出台灣的三座水庫? A:翡翠水庫、石門水庫、鯉魚潭水庫、曾文水庫、烏山頭水庫、牡丹水庫。</p> <p>(4) 水田三生是哪三生? A:生產、生活、生態。</p> <p>(5) 破壞水田的害蟲有哪些? A:福壽螺、美國螯蝦、蝗蟲。</p> <p>(6) 水田會吸收多少輛汽車的二氧化碳?A:3200kgCo<sub>2</sub></p> <p>(7) 一公頃的水田等於幾台冷氣的涼度?A:2600台。</p> <p>(8) 水田具有甚麼功能?A:調洪蓄水。</p> <p>(9) 夏季時，水田區之溫度較都會區低幾度?A:7度。</p> <p>(10) 水田在夏天擁有甚麼效應? A:冷房效應。</p> <p>(11) 水田在冬天擁有甚麼效應? A:暖房效應。</p> <p>(12) 何謂農田休耕政策? A:一期稻作播種，二期休耕。舒緩水源不足的窘境。</p> <p>(13) 臺灣的主要作物為? A:水稻。</p>			<p><u>攝影</u></p> <hr/> <p><u>關主</u></p> <hr/>	
備註					

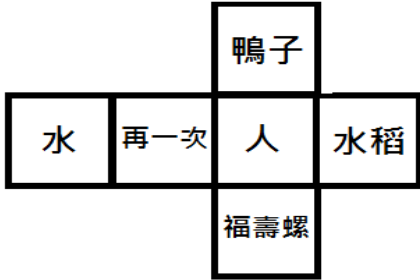
## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-水田拳法(第八關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田知識。				
時間	活動內容			配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 遊戲規則：</p> <p>(1) 類似海帶拳的玩法。</p> <p>(2) 先教學員三個動作及口訣。</p> <p>    ◇ 生活啊生活     (雙手握拳做拿鋤頭在鋤地的動作)</p> <p>    ◇ 生態啊生態     (雙手合掌左右擺動像是魚游的動作)</p> <p>    ◇ 生產啊生產     (雙手伸出食指，放頭上做牛的樣子)</p> <p>(3) 先猜拳決定順序，贏者先喊口號。</p> <p>(4) 若兩人動作不同，則換另一方喊。</p> <p>(5) 如果與喊的人做一樣的動作則輸。</p> <p>(6) 贏過關主即可過關。</p>			關名海報*1張 印章 *1個 A3看板 *1張	<u>攝影</u> _____ _____ <u>關主</u> _____
備註	*可依小朋友情形增減喊拳的速度。				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	農田水利小博士-吹氣高手(第九關)			
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數 60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30			
活動地點	屏東縣農會3樓			
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更認識水田生物。			
時間	活動內容	配合器材	配合人員	
14:30	<p>1. 遊戲規則：</p> <p>(1) 關主會先說出一種水田生物。</p> <p>(2) 學員從起點將瓶蓋吹到指定圖卡上。</p> <p>(3) 吹對兩題即可過關。</p> <p>(4) 關主可用封箱膠帶黏障礙物。</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	關名海報*1張 印章 *1個 圖卡 *24張 瓶蓋 *2個 膠帶 *1捲 桌子 *2張	攝影 _____ _____ 關主 _____	
備註				

## 2015 水田生態兒童體驗營-高屏梯教案

活動名稱	水田小博士-猜猜誰最強(第十關)				
設計者	活動組	執行者	活動組	參與人數	60人
活動時間	104年12月6日(日) 14:30~15:30				
活動地點	屏東縣農會3樓				
活動目的	藉由遊戲的過程中，使小朋友更了解水田食物鏈的情形。				
時間	活動內容			配合器材	配合人員
14:30	<p>1. 事前準備：</p> <p>(1) 將圖卡貼到骰子上，</p> <p style="padding-left: 20px;">◇ 人、鴨子、福壽螺、水稻、水、再一次</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>2. 遊戲規則：</p> <p>(2) 先與學員講解水田食物鏈</p> <p style="padding-left: 20px;">◇ 人 &gt; 鴨子 &gt; 福壽螺 &gt; 水稻 &gt; 水</p> <p>(3) 關主與學員一人一顆骰子。</p> <p>(4) 兩人同時擲骰子。</p> <p>(5) 若比關主大，則獲勝。</p> <p>(6) 可依情形增加難度 EX. 三戰兩勝、五戰三勝或是和關主平手)</p>			關名海報*1張 印章 *1個 圖卡 *12張 骰子 *2個 食物鏈圖*1張 膠帶 *1捲 A3看板 *1張	攝影 _____ _____ 關主 _____ _____
備註					