

水土保持創新教具徵選活動教具設計說明表

序號	BA09 (由主辦單位填寫)		
教具名稱	好食曆		
領域	<input type="checkbox"/> 水土保持	<input type="checkbox"/> 土石流防災	<input checked="" type="checkbox"/> 農村再生
作品類型	<input checked="" type="checkbox"/> 遊戲操作類 <input type="checkbox"/> 講解模型類		
適用課程或單元	食農教育-二十四節氣的認識與應用		
設計理念	<p>在過去的農業推廣中，大多強調增加農業生產和解決農產品銷路等問題，相對鮮少強調教育的功能，因此為重新連結產地到餐桌，推動在地飲食、土地教育等課題，我們設計出一套食農教育的教具，分為簡單團康版、曆法接龍版、困難節令神廚版，透過遊戲方式融入學習課程，使古老的習俗和順應節氣的文化再度回到生活中。</p> <p>臺灣人自古以來依照先人傳承下來的智慧，講求在對的時節吃對的食物，此遊戲的設計是希望玩家扮演廚師的角色，能夠精準配對各個季節的美食，選擇在對的時間，吃對自己身心健康的食物。透過遊戲過程中的思考和趣味，讓生活知識能夠輕鬆記在腦海中，達到最佳的學習效果！</p> <p style="text-align: right;">(250 字以內)</p>		
教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國小(低年級至高年級) <input checked="" type="checkbox"/> 國中 <input checked="" type="checkbox"/> 高中 <input type="checkbox"/> 幼稚園 <input checked="" type="checkbox"/> 大專院校與一般成人	適合人數	桌遊:2-8人 團康:團體40人
教學目標	1.透過桌遊遊戲規則瞭解二十四節氣的內容 2.互動式的遊戲過程激起玩家對節氣的思考與討論 3.玩家透過牌卡的配對模式而記住二十四節氣中的食材		
教具規格	1. 58 x 88 mm: a.遊戲卡片96張(24張節氣卡片、24張通用食材卡片、48張季節性食材卡片) b.食譜卡片14張(12張季節食譜卡片、2張空白或者通用食譜卡片) 2.直徑30mm: 得分標記物 1分x 16個 得分標記物 5分x 8個 3.遊戲說明書1份 4.遊戲桌巾2張(65*65cm,90*90cm)	製作材料	全彩雙面印刷、撲克牌銅版紙專用材質(厚約300磅，含兩面水性上光、圓角)

教具結構  
與外型

遊戲卡片



食譜卡片



得分標記物



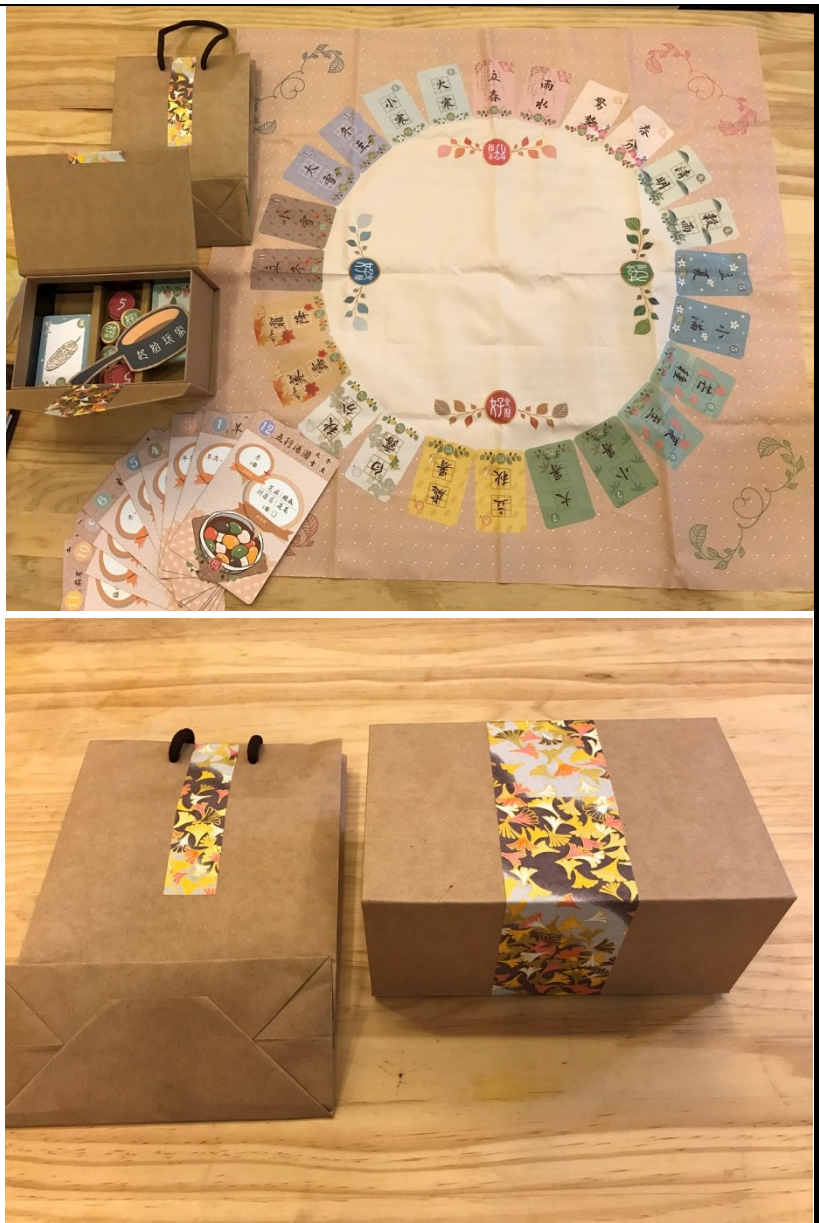
桌巾設計



起始玩家



教具外型



### 教具結構



### 操作或教學說明

#### ◆ 遊戲一：節令神廚

##### 1. 起始設置

- (1) 從12張季節食譜卡片中抽取8張放在桌面上作為本局的得分目標。  
(遊戲會進行數輪，特定結束條件結束後進行算分，最高分者獲勝)
- (2) 將遊戲卡片洗混後：  
依照人數及下表發遊戲卡片做為每位玩家的起始手牌及翻開在桌面的起始牌數。

人數	2	3	4
手牌數	24	16	12
起始牌數	4	6	8

- (3) 發剩下的牌作為牌庫放置在一旁。

##### 2. 遊戲流程

- (1) 輪到該玩家的時候從手牌中選一張卡片與場上的牌進行配對，配成一對就能拿回來放在自己面前備用。
- (2) 翻開一張牌庫頂的卡片，若能與場上的卡片配對就能再拿回一對卡片放在自己面前備用。
- (3) 自己面前備用的卡片區的食材卡片若能組成食譜卡片上要求的組合，即可得分並且可以選擇要不要中止這一局遊戲，選擇終止則立即重新發牌來進行新的一輪遊戲。

##### 3. 遊戲結束條件

得分標記物有兩種，當其中一種被拿完的時候，立即進行算分，分數高者即獲勝。

#### ◆ 遊戲二：曆法接龍

##### 1. 起始設置

- (1) 將桌布擺放在桌上
- (2) 將所有的 96 張遊戲卡片拿出來洗混後，平均發給所有玩家。

(3) 5人局及7人局使用以下方式發剩餘卡牌

- A. 5人由拿到「立春」牌的起始玩家」拿取發剩下的最後 1 張。
- B. 7人遊戲時發牌發剩下的 5 張卡牌，由拿到「立春」牌的起始玩家」開始順時針每 1 位玩家挑 1 張拿回手上。

2. 遊戲流程第一部分：

- (1) 有「立春」牌的為起始玩家，順時針進行遊戲
- (2) 以下 4 張節氣卡牌為接龍遊戲的起始 4 個端點  
「立春」「立夏」「立秋」「立冬」
- (3) 手上的通用食材卡牌為分數牌，只能傳走，不能打出來接龍。

3. 遊戲流程第二部分：

- (1) 輪到自己時可以選擇以下 3 種動作其中一種執行：
  - A. 出 1 張牌到場上的圓環接龍。
  - B. 蓋 1 張牌在自己前面，最後扣分。
  - C. 傳 1 張分數牌給任意 1 名玩家。
- (2) 出 1 張牌到場上的圓環接龍時有限制：
  - A. 節氣只能與相鄰的連接
  - B. 1 張節氣卡牌下最多只能有當月 2 張食材卡牌
- (4) 蓋牌最後依照牌型會扣分，沒有蓋牌者+5分
  - A. 節氣牌扣 5 分
  - B. 食材牌扣 1 分

4. 遊戲結束條件

當所有人的手牌已經無法繼續接龍的時候遊戲結束，進行算分，高分者獲勝。

**◆ 遊戲三：大團康遊戲-支援前線**

分組競賽，進行蒐集食材的遊戲，最快蒐集完指定食材的隊伍獲勝。

(此團康遊戲可配合不同社區，針對不同的地方產業進行客製化設計，適合親子共同合作的趣味競賽)

註：本表請存檔為 pdf 檔以免列印時版面編排出現移位，填入之內文字體為 12 級，中文使用標楷體，英文與阿拉伯數字為 Times New Roman。

