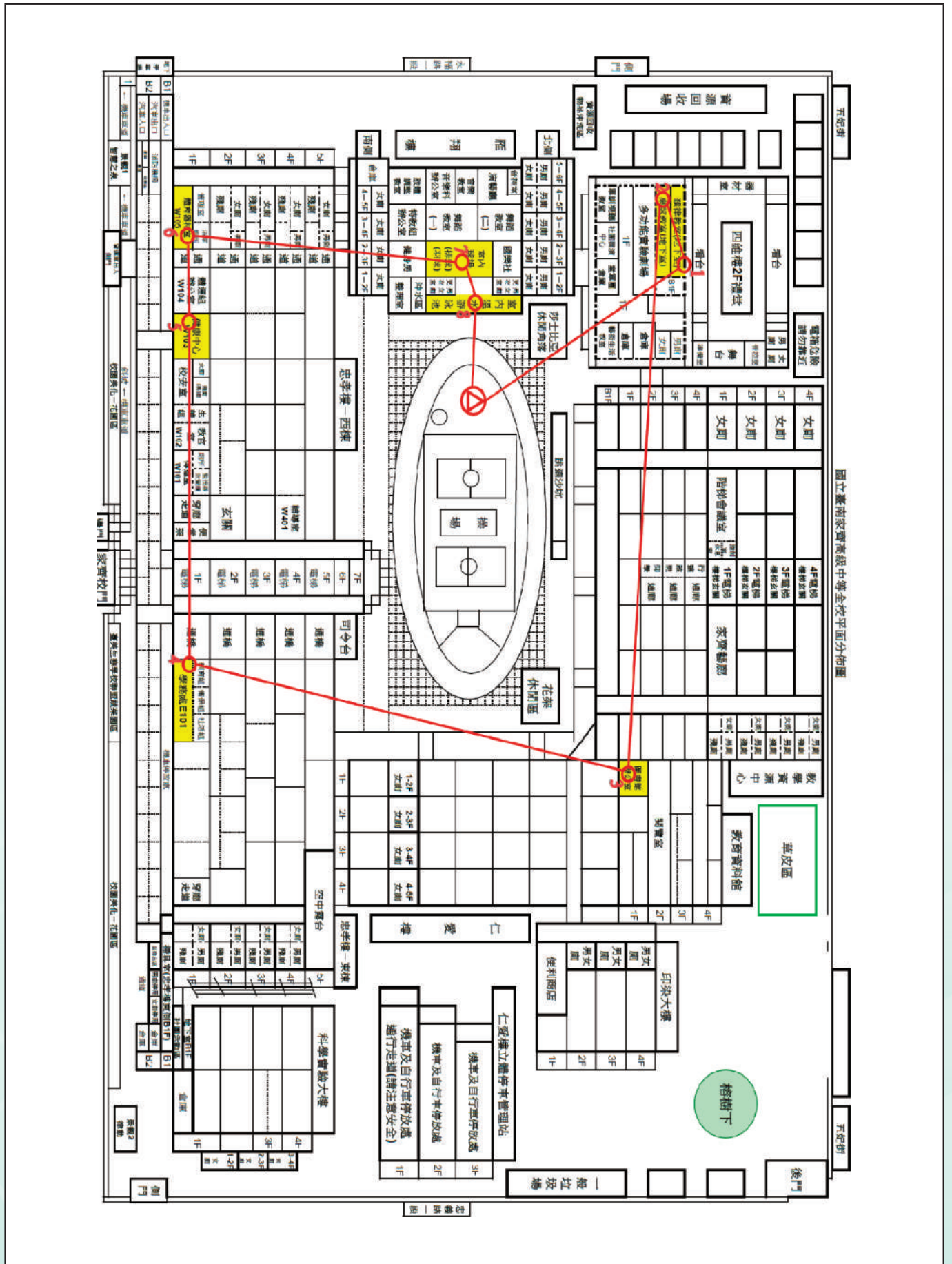
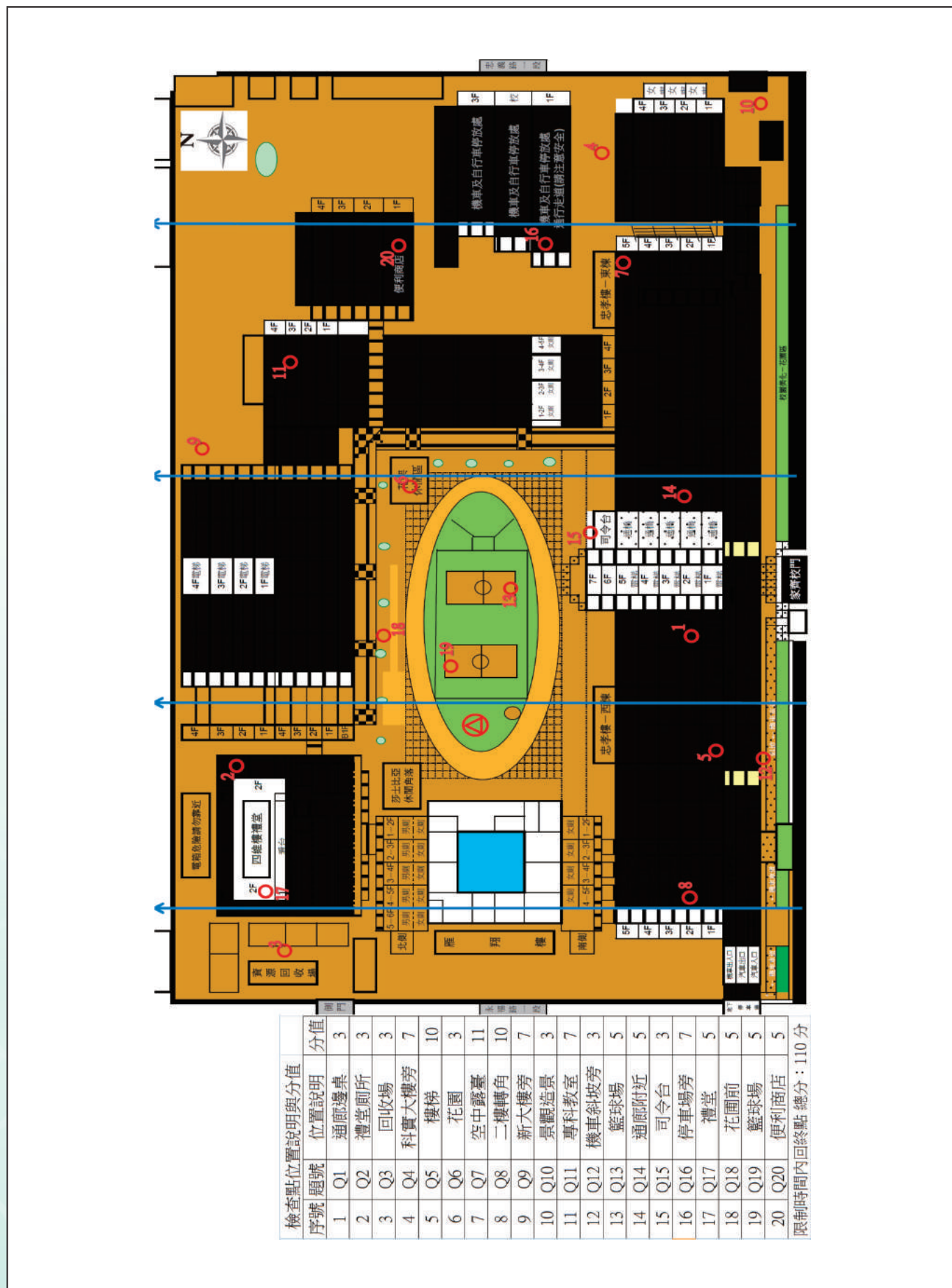


附件一：「認識校園」地圖（順點賽）

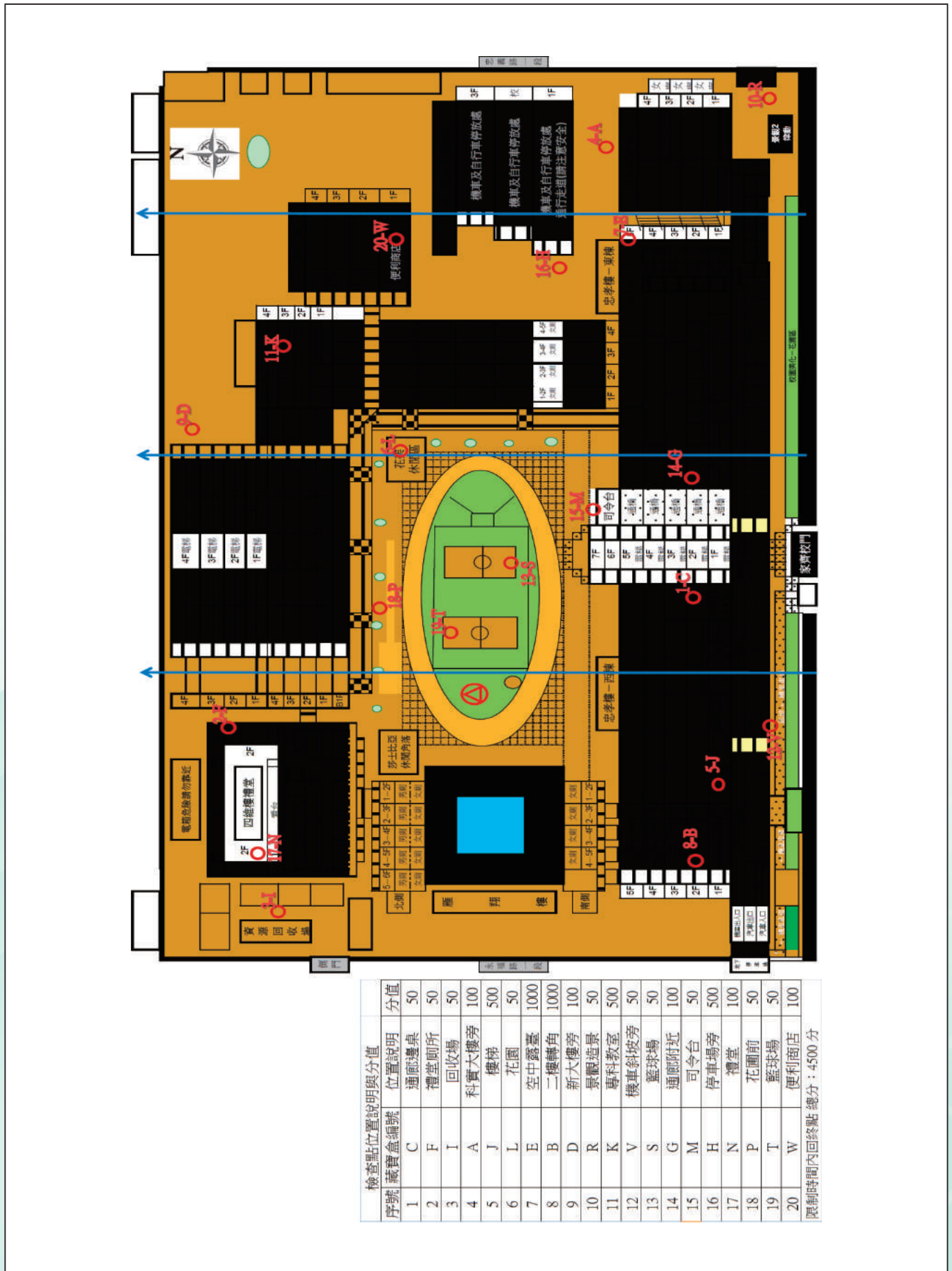




附件三：「大哉問」地圖（積分賽）



附件四：「運籌帷幄」地圖（積分接力賽）



設計理念	關卡文本內容
<p>搭配簡易文本閱讀，其一為部訂三十古文，使學生藉此理解後歸納性質，跳脫「死背」的方式。</p>	<p>【關卡一】六朝筆記小說 六朝筆記小說可分為「志人」和「志怪」兩類。其中「志人」小說最有名者？ (A)《世說新語》 謝太傅寒雪日內集，與兒女講論文義。俄而雪驟，公欣然曰：「白雪紛紛何所似？」兄子胡兒曰：「撒鹽空中差可擬。」兄女曰：「未若柳絮因風起。」公大笑樂。 (B)《搜神記》 晉，扶風楊道和，夏於田中，值雨，至桑樹下，霹靂下擊之，道和以鋤格折其股，遂落地，不得去。唇如丹，目如鏡，毛角長三寸，餘狀似六畜，頭似獼猴。</p>
<p>搭配部訂三十古文閱讀，將關卡一與關卡二鍵結，比較兩題文本後作答。從實際文本做比較而習得知識，跳脫背誦形式。</p>	<p>【關卡二】唐傳奇 (虬髯客傳)原文 比較【關卡一】與【關卡二】文本，可見六朝筆記小說與唐傳奇最主要的差異是？(唐傳奇最重要的特色) (A)篇幅長短 (B)結構完整 (C)文言白話 (D)書寫內容</p>
<p>於命題中提示重要觀念，埋藏伏筆，做為系統式流變教學的提點。欲使學生理解「承先啟後」的價值，跳脫「背誦」的窠臼。</p>	<p>【關卡三】 承關卡二，因唐傳奇的重要特色，而使其成為後世章回小說、戲曲的取材。下列衍變配對正確者為： (A)唐·元稹〈鶯鶯傳〉→元·王實甫〈西廂記〉 (B)唐·沈既濟〈枕中記〉→明·湯顯祖〈南柯太守傳〉</p>

附件五：「古典小說的基因密碼」跨領域順點賽各檢查點文本閱讀資料

<p>同關卡三。關卡三、四的命題較為簡易，背景知識不足者亦可透過「觀察」、「討論」等能力發揮作答。</p>	<p>【關卡四】宋話本 話本是說書人說故事的底本，屬於白話民間通俗文學，為章回小說的前身。試判斷下列話本與章回小說的配對正確者為 (A) 大宋宣和遺事 VS 水滸傳 (B) 大唐三藏取經說話 VS 三國演義</p>
<p>串聯關卡二、四，從遊戲中所習得或加深的觀念，達到滾動式學習的目標。</p>	<p>【關卡五】 承關卡二與關卡四，唐傳奇小說與宋代話本小說，最大的不同是？ (A) 篇幅長短 (B) 結構完整 (C) 文言白話 (D) 書寫內容</p>
<p>從命題中提示重要觀念，並提供足夠訊息供學生分析、作答。</p>	<p>【關卡六】章回小說 從宋代話本以後，「白話」成為小說書寫的主流文體，下列四大奇書中，何者是用淺近文言書寫？(可依書寫主題內容判斷) (A) 歷史小說：三國演義 (B) 言情小說：金瓶梅 (C) 神怪小說：西遊記 (D) 俠盜小說：水滸傳</p>
<p>透過命題設計，總結前幾個關卡所揭示的系統概念，並提示學生留意「流變」中重要的「承上啟下」關鍵，且培養分析、推論的能力。</p>	<p>【關卡七】關於聊齋誌異(應選兩項) 蒲松齡〈聊齋誌異〉在以「白話」、「章回」為主流文體的清代顯得獨樹一幟。試問就它的「書寫主題」與「書寫文體」中，可推知它受到何者的影響？ (A) 宋話本 (B) 六朝筆記小說 (C) 元明章回小說 (D) 唐傳奇</p>
<p>融入簡易解謎，運用國文聲韻學製謎，於計時賽後結合簡單尋寶遊戲，增加誘因之外亦讓學生活用腦筋思考。</p>	<p>【會外賽】 Ex：小草老師=3331 命題：怪力亂神 答案：子不語 = 343 (聲韻) 寶藏提示：地圖上線與綠的交集</p>

【文本閱讀原文】

杜光庭〈虬髯客傳〉

隋煬帝之幸江都，命司空楊素守西京。素驕貴，又以時亂，天下之權重望崇者，莫我若也，奢貴自奉，禮異人臣。每公卿入言，賓客上謁，未嘗不踞床而見，令美人捧出。侍婢羅列，頗僭於上。末年愈甚，無復知所負荷、有扶危持顛之心。一日，衛公李靖以布衣上謁，獻奇策。素亦踞見。公前揖曰：「天下方亂，英雄競起。公為帝室重臣，須以收羅豪傑為心，不宜踞見賓客。」素歛容而起，謝公，與語，大悅，收其策而退。

當公之騁辨也，一妓有殊色，執紅拂，立於前，獨目公。公既去，而執拂者臨軒指吏曰：「問去者處士第幾？住何處？」公具以對。妓誦而去。

公歸逆旅。其夜五更初，忽聞叩門而聲低者，公起問焉。乃紫衣戴帽人，杖一囊。公問誰？曰：「妾，楊家之紅拂妓也。」公遽延入。脫衣去帽，乃十八九佳麗人也。素麵畫衣而拜。公驚答拜。曰：「妾侍楊司空久，閱天下之人多矣，無如公者。絲蘿非獨生，願托喬木，故來奔耳。」公曰：「楊司空權重京師，如何？」曰：「彼屍居餘氣，不足畏也。諸妓知其無成，去者甚眾矣。彼亦不甚逐也。計之詳矣。幸無疑焉。」問其姓，曰：「張。」問其伯仲之次，曰：「最長。」觀其肌膚儀狀、言辭氣語，真天人也。公不自意獲之，愈喜愈懼，瞬息萬慮不安。而窺戶者無停履。數日，亦聞追討之聲，意亦非峻。乃雄服乘馬，排闥而去。

將歸太原。行次靈石旅舍，既設床，爐中烹肉且熟。張氏以髮長委地，立梳床前。公方刷馬，忽有一人，中形，赤髯如虬，乘蹇驢而來。投草囊於爐前，取枕欹臥，看張梳頭。公怒甚，未決，猶親刷馬。張熟視其面，一手握髮，一手映身搖示公，令勿怒。急急梳頭畢。

檢衽問其姓。臥客答曰：「姓張。」對曰：「妾亦姓張。合是妹。」遽拜之。問第幾。曰：「第三。」問妹第幾。曰：「最長。」遂喜曰：「今夕幸逢一妹。」張氏遙呼：「李郎且來見三兄！」公驟拜之。遂環坐。曰：「煮者何肉？」曰：「羊肉，計已熟矣。」客曰：「饑。」公出市胡餅。客抽腰間匕首，切肉共食。食竟，餘肉亂切送驢前食之，甚速。

客曰：「觀李郎之行，貧士也。何以致斯異人？」曰：「靖雖貧，亦有心者焉。他人見問，故不言，兄之問，則不隱耳。」具言其由。曰：「然則將何之？」曰：「將避地太原。」曰：「然。吾故非君所致也。」曰：「有酒乎？」曰：「主人西，則酒肆也。」公取酒一斗。既巡，客曰：「吾有少下酒物，李郎能同之乎？」曰：「不敢。」於是開草囊，取一人頭並心肝。卻頭囊中，以匕首切心肝，共食之。曰：「此人天下負心者，銜之十年，今始獲之。吾憾釋矣。」又曰：「觀李郎儀形器宇，真丈夫也。亦聞太原有異人乎？」曰：「嘗識一人，愚謂之真人也。其餘，將帥而已。」曰：「何姓？」曰：「靖之同姓。」曰：「年幾？」曰：「僅二十。」曰：「今何為？」曰：「州將之子。曰：「似矣。亦須見之。李郎能致吾一見乎？」曰：「靖之友劉文靜者，與之狎。因文靜見之可也。然兄何為？」曰：「望氣者言太原有奇氣，使吾訪之。李郎明發，何日到太原？」靖計之曰：「達之明日，日方曙，候我於汾陽橋。」言訖，乘驢而去，其行若飛，回顧已失。

## 附件六：【文本閱讀原文】

公與張氏且驚且喜，久之，曰：「烈士不欺人。固無畏。」促鞭而行。

及期，入太原。果復相見。大喜，偕詣劉氏。詐謂文靜曰：「有善相者思見郎君，請迎之。」文靜素奇其人，一旦聞有客善相，遽致使迎之。使回而至，不衫不履，褐裘而來，神氣揚揚，貌與常異。虬髯默然居末坐，見之心死，飲數杯，招請曰：「真天子也！」公以告劉，劉益喜，自負。既出，虬髯曰：「吾得八九矣。然須道兄見之。李郎宜與一妹復入京。某日午時，訪我於馬行東酒樓，樓下有此驢及瘦驢，即我與道兄俱在其上矣。到即登焉。」又別而去，公與張氏復應之。及期訪焉，宛見二乘。攬衣登樓，虬髯與一道士方對飲，見公驚喜，召坐圍飲，十數巡，曰：「樓下櫃中，有錢十萬。擇一深隱處駐一妹。某日復會於汾陽橋。」

如期至，即道士與虬髯已到矣。俱謁文靜。時方弈棋，起揖而語。少焉，文靜飛書迎文皇看棋。道士對弈，虬髯與公傍待焉。俄而文皇到來，精采驚人，長揖而坐。神氣清朗，滿坐風生，顧盼煒如也。道士一見慘然，斂棋子曰：「此局全輸矣！於此失卻局哉！救無路矣！復奚言！」罷弈而請去。既出，謂虬髯曰：「此世界非公世界。他方可也。勉之，勿以為念。」因共入京。虬髯曰：「計李郎之程，某日方到。到之明日，可以一妹同詣某坊曲小宅相訪。李郎相從一妹，懸然如磬。欲令新婦祇謁，兼議從容，無令前卻也。」言畢，吁嗟而去。

公策馬而歸。即到京，遂與張氏同往。至一小板門，子扣之，有應者，拜曰：「三郎令候李郎、一娘子久矣。」延入重門，門愈壯麗。婢四十人，羅列廷前。奴二十人，引公入東廳。廳之陳設，窮極珍異，巾箱、妝奩、冠鏡、首飾之盛，非人間之物。巾櫛妝飾畢，請更衣，衣又珍異。既畢，傳雲：「三郎來！」乃虬髯紗帽褐裘而來，亦有龍虎之狀，歡然相見。催其妻出拜，蓋亦天人也。遂延中堂，陳設盤筵之盛，雖王公家不侔也。

四人對饌訖，陳女樂二十人，列奏其前，飲食妓樂若從天降，非人間之曲。食畢，行酒。家人自堂東東出二十床，各以錦繡帕覆之。既陳，盡去其帕，乃文簿鑰匙耳。虬髯曰：「此盡寶貨泉貝之數。吾之所有，悉以充贈。何者？欲以此世界求事，當或龍戰三十載，建少功業。今既有主，住亦何為？太原李氏，真英主也。三五年內，即當太平。李郎以奇特之才，輔清平之主，竭心盡善，必極人臣。一妹以天人之姿，蘊不世之藝，從夫之貴，以盛軒裳。非一妹不能識李郎，非李郎不能榮一妹。起陸之際，際會如期，虎嘯風生，龍騰雲萃，固非偶然也。持餘之贈，以佐真主，讚功業也，勉之哉！此後十年，當東南數千裏外有異事，是吾得事之秋也。一妹與李郎可瀝酒東南相賀。」因命家童列拜，曰：「李郎一妹，是汝主也！」言訖，與其妻從一奴，乘馬而去。數步，遂不復見。

公據其宅，乃為豪家，得以助文皇帝締構之資，遂匡天下。貞觀十年，公以左僕射平章事適南蠻。入奏曰：「有海船千艘，甲兵十萬，入扶餘國，殺其主自立。國已定矣。」公心知虬髯得事也。歸告張氏，具衣拜賀，瀝酒東南祝拜之。乃知真人之興也，非英雄所冀。況非英雄者乎？人臣之謬思亂者，乃螳臂之拒走輪耳。我皇家垂福萬葉，豈虛然哉。或曰：「衛公之兵法，半乃虬髯所傳耳。」



## 附件七：校園定向運動學習單

### 第一節 認識校園

- Q1：順點賽與循線賽的不同？拿到地圖時，與夥伴如何在短時間內作出路線的選擇？
- Q2：活動中有沒有覺得誰的表現(如：溝通能力、表達能力、決策能力、反應能力、運動表現等)值得欣賞與學習？
- Q3：透過這樣的活動，你覺得可以學到甚麼樣的能力？而這些能力可以對自己的學習或生活(如校園生活、校園以外的生活及未來的發展)帶來甚麼幫助？
- Q4：請寫下活動後的心得或感受。

### 第二節 尋找歐巴

- Q1：與夥伴討論前進的路線時，有發生何種狀況？
- Q2：找歐巴和找打卡器，哪一個較吸引你？
- Q3：活動中有沒有覺得誰的表現(如：溝通能力、表達能力、決策能力、反應能力、運動表現等)值得欣賞與學習？
- Q4：將學生喜歡的偶像融入課程中，你覺得如何？
- Q5：請寫下活動後的心得或感受。

### 第三節 大哉問

- Q1：如何決定各點順序？決策的過程？
- Q2：當到達檢查點時發現答題產生障礙時，你的決定為何？
- Q3：活動中有沒有覺得誰的表現(如：溝通能力、表達能力、決策能力、反應能力、運動表現等)值得欣賞與學習？
- Q4：透過這樣的活動，你覺得可以學到甚麼樣的能力？而這些能力可以對自己的學習或生活(如校園生活、校園以外的生活及未來的發展)帶來甚麼幫助？
- Q5：請寫下活動後的心得或感受。

### 第四節 運籌帷幄

- Q1：接力如何決定棒次？
- Q2：如何決定先出發至哪一點？決策的過程？
- Q3：組內研擬的致勝策略為何？
- Q4：當你手中握有地圖，是否會預看「下一個」欲前往的檢查點？
- Q5：請寫下活動後的心得或感受。

### 第五節 古典小說的基因密碼

- Q1：在各點停留的時間有多久？文本閱讀花費時間？
- Q2：回看各點提供的文本，有沒有前後點貫穿呼應？
- Q3：與夥伴溝通討論時，有出現甚麼狀況？如何解決？
- Q4：活動中有沒有覺得誰的表現(如：溝通能力、表達能力、決策能力、反應能力、運動表現等)值得欣賞與學習？
- Q5：請寫下活動後的心得或感受。