

教學設計：鬼抓人—競爭類型運動（陣地攻守—足球） 第一學習階段（國小低年級）

類別	競爭類型運動—陣地攻守
階段	第一階段
名稱	鬼抓人
主要目標	1.透過鬼抓人的基本原理與遊戲，並能透過思考與討論、溝通來解決學習任務。 2.透過不同的遊戲方式參與各項的比賽。
課程大綱	1.鬼抓人I—開放場地變化與速度
	2.鬼抓人II—限制場地變化與速度
	3.手腳並用攻防I-手腳運用攻防
	4.手腳並用攻防II-增加標的物手腳運用攻防
	5.鬼抓人III—行進方向改變
	6.鬼抓人IV-增加足球進行
撰寫	程汶葦(新北市榮富國小)

壹、教學案例

一、單元設計理念說明：略

二、學習目標：

1. 透過鬼抓人的基本原理與遊戲，並能透過思考與討論、溝通來解決學習任務。
(2c-I-1)
2. 透過不同的遊戲方式參與各項的比賽。(2c-I-2)

三、核心素養的展現：

透過5E教學策略，以實驗性的活動讓學生的體能活動可以達到身心的精進（健體-E-A1），並透過實驗、解釋與闡述歷程，使學生學習溝通、解決問題能力（健體-E-A2 健體-E-B1）

四、教學單元案例：

領域/科目	健康與體育領域		設計者	程汶葦
實施年級	第一學習階段		總節數	6節
單元名稱	鬼抓人			
學習重點	學習表現	2c- I -1表現尊重的團體互動行為。 2c- I -2表現認真參與的學習態度。	領綱核心素養	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。
	學習內容	Hb- I -1陣地攻守性球類運動相關的簡易拍、拋、接、擲、傳、滾及踢、控、停之手眼、手腳動作協調、力量及準確性控球動作。		健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。
課程大綱	節次	每節重點		
	1	鬼抓人I—開放場地變化與速度		
	2	鬼抓人II—限制場地變化與速度		
	3	手腳並用攻防I-手腳運用攻防		
	4	手腳並用攻防II-增加標的物手腳運用攻防		
	5	鬼抓人III—行進方向改變		
	6	鬼抓人IV-增加足球進行		
教學活動內容及實施方式				核心素養呼應說明
第1節	本節重點：鬼抓人I—開放場地變化與速度 一、動員活動(Engagement) (一)確認人數，提醒安全注意事項 (二)Say Hello 1環境：躲避球場x2 2人員：全班。 3規則： 計時三分鐘與班上的人擊掌say hello，三分鐘內擊掌次數最多者為勝利者。 二、實驗活動(Experiment) & 三、解釋活動(Explanation) (一)概念引導:請學生回想剛剛的活動，想要與人擊掌是不是要移動，若要累積更多次數是不是要移動更快。			健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。

(二)實驗活動1：鬼抓人遊戲I

1環境：躲避球場x2

2人員：全班。

3規則：

背後藏著報紙捲起的一張紙，計時三分鐘必須想辦法偷別人的紙張(偷到的紙須放在褲子露出，讓其他人可以繼續偷)，時間一到哪一個人獲得的報紙張數最多即獲勝。

(三)結果調查與推理1

1.集合學生

2.詢問學生該如何保護自己的報紙(防守概念)?

3.引導學生思考可能的動作(不給答案)

4.詢問學生該如何搶自己的報紙(進攻概念)?

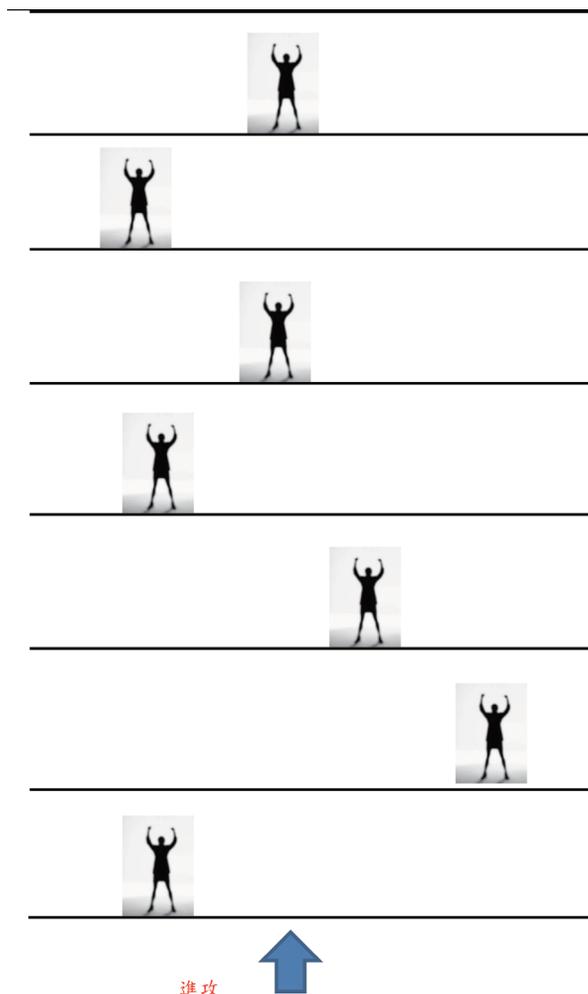
5.引導學生思考該如何可以搶到報紙(不給答案)

(四)實驗活動2：琴譜移動鬼抓人

1環境：地上畫七條約五公尺線。

2人員：全班分為四組。

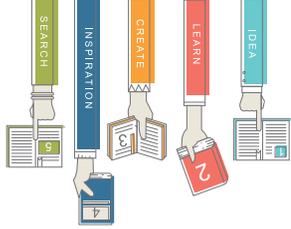
3規則：



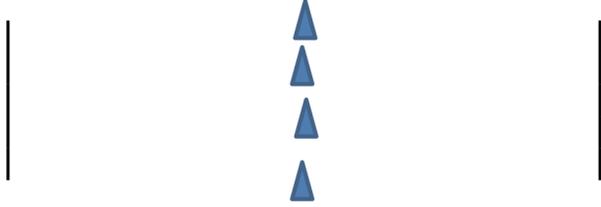
健體-E-A2

具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。

	<p>全班28人分為四組，每組七人，分為進攻與防守者，進攻者依序排好一直線，防守者必須站在限定的七條直線上面移動，不可以超出範圍，進攻者必須衝破防線，沒有被抓到即為隊上獲得一分。若進攻者被抓到即淘汰，一人進行完再換下一人進攻，進攻七人跑完後統計分數後攻守交換，獲得分數最多者獲勝。</p> <p>(五)結果調查與推理2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問進攻學生該如何突破防線? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問防守學生如何守住抓到的人? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案) <p>四、闡述活動(Elaboration)</p> <p>(一)引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在</p> <p>(1)鬼抓人I (2)琴譜移動鬼抓人，以何種的比賽需要較快的反應及速度? 為什麼?</p> <p>(二)邀請不同的組別來闡述。</p> <p>(三)總結學生的發現</p> <p>五、評價活動(Evaluation)</p> <p>(一)引導學生在第一個遊戲當中是開放性的場地，每一人是人也是鬼(是進攻者也是防守者)，相對之下容易得分也容易失分，若要比別人獲得更多的分數必須要比別人採取更多的進攻(搶更多報紙的動作)才能獲勝，若學生停滯較少進攻相對的是被動的狀態分數會較少。可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何?</p> <p>(二)第二個遊戲是限制的範圍場地，分成兩邊一邊是進攻者須到達最後防守者才可獲勝，一邊是防守者必須想辦法抓到進攻者淘汰，因此可引導學生在限制的場地當中防守者只有一直線左右移動，需靠速度取勝，而進攻者可以選擇的路線更多種，可以靠假動作帶開防守者。</p> <p>(三)預告下節課操作的鬼抓人II遊戲。</p>	
第2節	<p>本節重點：鬼抓人II—限制場地變化與速度</p> <p>一、動員活動(Engagement)</p> <p>(一)確認人數，提醒安全注意事項</p> <p>(二)ET Go Home</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1 2.人員：全班。 3.規則： <p>當鬼者身上帶著一顆足球，抓到的人者必須蹲下休息，等待其他人(需兩位牽手在頭上喊ET Go Home才可繼續遊戲)</p>	



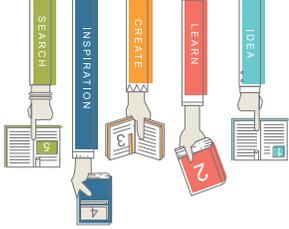
<p>二、實驗活動(Experiment) & 三、解釋活動(Explanation)</p> <p>(一)概念引導：請學生回想剛剛的活動，並思考我們當鬼要去抓人(進攻者概念)，當人須逃命不被抓到(防守者概念)</p> <p>(二)實驗活動1：鬼抓人遊戲II-1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1 2.人員：全班。 3.規則： 全班圍一個圈坐下，先指定2人，一位是進攻者(抓人)一位是防守者(當鬼)當防守者順時鐘跑完一圈後可以把足球放在指定的人背後，指定者變成防守者必須逃命，防守者可坐在指定者位置休息。進攻者若抓到防守者必須攻守交換。 <p>(三)結果調查與推理1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問學生該如何保護自己不被抓到(防守概念)? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問學生該如何達到休息機會(進攻概念)? 5.引導學生思考該如何可以抓到人(不給答案) <p>(四)實驗活動2：鬼抓人遊戲II -2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1。 2.人員：全班。 3.規則： 全班圍一個圈坐下，先指定2人，一位是進攻者(抓人)一位是防守者(當鬼)當防守者沒有限制順或逆時鐘也不用跑完一圈才可以把足球放在指定的人背後，指定者變成防守者必須逃命，防守者可坐在指定者位置休息。進攻者若抓到防守者必須攻守交換。 <p>(五)結果調查與推理2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問進攻學生該如何快速抓到人? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問防守學生如何陷害別人或者在安全地方休息? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案) <p>四、闡述活動(Elaboration)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在 <ol style="list-style-type: none"> (1)鬼抓人II -1和鬼抓人II -2以何種的比賽需要較快的反應及速度? 為什麼? (二)邀請不同的組別來闡述。 (三)總結學生的發現 	<p>健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p> <p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p>
---	---

	<p>五、評價活動(Evaluation)</p> <p>(一)引導學生在第一個遊戲當中是有限制方向及跑完一圈才可以抓人，因此在速度上及方向上都有限制。可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？</p> <p>(二)第二個遊戲是限制的範圍場地，沒有限制方向及範圍，更需靠假動作及速度來提高抓到及逃命的成效。</p> <p>(三)預告下節課操作的鬼抓人III遊戲。</p>	
第3節	<p>本節重點：手腳並用進攻I</p> <p>一、動員活動(Engagement)</p> <p>(一)確認人數，提醒安全注意事項</p> <p>(二)蓋拆房子</p> <p>1.環境：躲避球場x1</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>畫三條線：分為兩條底線和中線，各分為兩隊從底線出發，一隊蓋房子把角錐立起，一隊拆房子把角錐推倒。計時一首歌時間，歌曲結束後禁止不動看哪一隊的房子最多者為獲勝。</p>  <p>二、實驗活動(Experiment) &</p> <p>三、解釋活動(Explanation)</p> <p>(一)概念引導:請學生回想剛剛的活動，思考如何獲得更多的分數。</p> <p>(二)實驗活動1：蓋拆房子遊戲I</p> <p>1.環境：躲避球場x1</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>躲避球場散落角錐各處，全班分為兩隊分為進攻者和防守者，進攻者為須用手把角錐立起來稱為蓋房子，另一隊為防守者須用手把角錐推倒稱為拆房子計時三分鐘，看哪一隊的蓋或拆房子比較多即為獲勝。</p> <p>(三)結果調查與推理1</p> <p>1.集合學生</p> <p>2.詢問學生該如何讓自己的隊得分較多(進攻概念)?</p> <p>3.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p>	<p>健體-E-A1</p> <p>具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p> <p>健體-E-A2</p> <p>具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p>



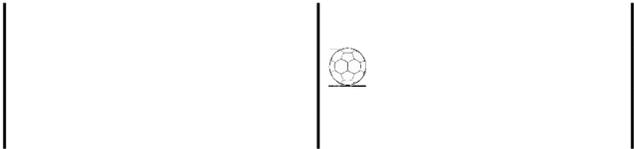
	<p>(四)實驗活動2：蓋拆房子遊戲II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1。 2.人員：全班。 3.規則： 躲避球場散落角錐各處，全班分為兩隊分為進攻者和防守者，進攻者為須用腳把角錐立起來稱為蓋房子，另一隊為防守者須用腳把角錐推倒稱為拆房子計時三分鐘，看哪一隊的蓋或拆房子比較多即為獲勝。 <p>(五)結果調查與推理2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問學生該如何得分? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問學生第一次遊戲用手第二次遊戲用腳，覺得哪一個動作比較好得分，用手或者用腳?拆房子還是蓋房子? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案) <p>四、闡述活動(Elaboration)</p> <p>(一)引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在第一個遊戲用手蓋拆房子跟第二個遊戲用腳蓋拆房子，哪一個動作較好得分?為什麼?</p> <p>(二)邀請不同的組別來闡述。第二個遊戲是需用腳，利用腳是否會跟手不一樣的體會，腳會不會比較難超操作，但拆房子動作會不會比用手更快速呢?。</p> <p>(三)總結學生的發現</p> <p>五、評價活動(Evaluation)</p> <p>(一)引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡?可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何?</p> <p>(二)我們人若沒有手會不會有不便的地方?尊重任何身體有殘缺的人。</p> <p>(三)身體部位的運用，會不會更快速方便我們的目標完成。</p> <p>(四)預告下節課操作的遊戲。</p>	<p>健體-E-B1</p> <p>具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>
<p>第4節</p>	<p>本節重點：手腳並用進攻II</p> <p>一、動員活動(Engagement)</p> <p>(一)確認人數，提醒安全注意事項</p> <p>(二)手腳並用攻防遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1 2.人員：全班。 3.規則： 地上有許多顆球，當音樂下時每一個人可以自由行走，當音樂停時必須找到一顆球踩住它，沒有踩到球者淘汰。 	

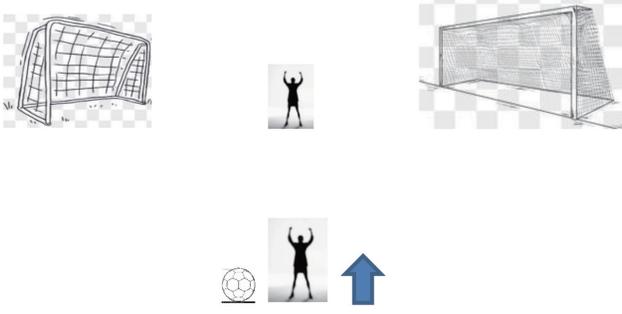
<p>二、實驗活動(Experiment) & 三、解釋活動(Explanation)</p> <p>(一)概念引導:請學生回想剛剛的活動，思考如何獲得更多的分數。</p> <p>(二)實驗活動1：手腳並用攻防遊戲I</p> <p>1.環境：躲避球場x1、兩座小交通錐球門</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>全班分為四隊，四隊輪流當防守者或進攻者，一對一PK賽，防守者站在小球門前，需用腳防守，若球進了球門則進攻者得分，進攻者須用手滾地前進，一個一個輪流PK比賽結束後看哪一隊得分最多即為勝利。</p>  <p>(三)結果調查與推理1</p> <p>1.集合學生</p> <p>2.詢問學生該如何讓自己的隊得分較多(進攻概念)?</p> <p>3.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p> <p>4.詢問學生該如何不讓別隊得分(防守概念)?</p> <p>5.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p> <p>(四)實驗活動2：手腳並用攻防遊戲II</p> <p>1.環境：躲避球場x1、兩座較大足球門。</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>全班分為四隊，四隊輪流當防守者或進攻者，防守者分散站在球門前，需用腳防守，若球進了球門則進攻者得分，若把球踩住者即比賽結束攻守交換。進攻者須用手滾地前進，每一個人需碰到球，傳完後才可以進攻球門，比賽結束後看哪一隊得分最多即為勝利。</p> 	<p>體-E-A1</p> <p>具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p> <p>健體-E-A2</p> <p>具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體-E-B1</p> <p>具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>
---	--



	<p>(五)結果調查與推理2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問學生該如何得分? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問學生第一次遊戲是個人第二次遊戲是團體比賽，覺得哪一個遊戲比較好得分，個人或者團體?有什麼進攻跟防守策略? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案) <p>四、闡述活動(Elaboration)</p> <p>(一)引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在第一個個人遊戲跟第二個團體遊戲，哪一個遊戲較好得分? 為什麼?</p> <p>(二)邀請不同的組別來闡述。 第二個遊戲是需靠團體合作，跟個人一對一PK賽不一樣的體會，團體合作需要如何溝通和配合操作?</p> <p>(三)總結學生的發現</p> <p>五、評價活動(Evaluation)</p> <p>(一)引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡?可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何?</p> <p>(二)我們團體比賽需不需要彼此溝通的地方?團隊合作是不是很重要。</p> <p>(三)比賽溝通喊聲的運用，會不會更快速方便我們的目標完成。</p> <p>(四)預告下節課操作的遊戲。</p>	
<p>第5節</p>	<p>本節重點：鬼抓人III—行進方向改變</p> <p>一、動員活動(Engagement)</p> <p>(一)確認人數，提醒安全注意事項</p> <p>(二)鬼抓人遊戲III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1 2.人員：全班。 3.規則： 老鷹抓小雞遊戲每一個人須搭著前面人的肩膀，全班分為2隊，一人為老鷹其餘為小雞，小雞若被對方任何一位碰到必須到對方隊伍，計時三分鐘隊伍最長者獲勝。 <p>二、實驗活動(Experiment) &</p> <p>三、解釋活動(Explanation)</p> <p>(一)概念引導：請學生回想剛剛的活動，並思考我們要去抓人(進攻者概念)，我們小時候常常玩的老鷹抓小雞，進攻者(老鷹)只有一位時該如何抓到小雞(防守者)。</p> <p>(二)實驗活動1：鬼抓人遊戲III-1</p>	<p>健體-E-A1</p> <p>具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p>

<p>1.環境：躲避球場x1 2.人員：全班。 3.規則： 老鷹抓小雞遊戲，全班分為四隊，每一隊輪流當進攻者(老鷹)推派3為即可，計時三分鐘抓到敵隊的小雞數量為得分數</p> <p>(三)結果調查與推理1 1.集合學生 2.詢問學生該如何保護自己不被抓到(防守概念)? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問學生該如何抓到小雞機會(進攻概念)?</p> <p>(四)實驗活動2：鬼抓人遊戲III -2 1.環境：躲避球場x1。 2.人員：全班。 3.規則： 老鷹抓小雞遊戲，全班分為四隊，每一隊輪流當進攻者，腳下須帶球前進(老鷹)推派3位即可，老鷹的腳下球若射進母雞背後的球門將得分。</p> <p>(五)結果調查與推理2 1.集合學生 2.詢問進攻學生該如何得分? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問防守學生如何攔下進攻的球? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p> <p>四、闡述活動(Elaboration) (一)引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在 1.鬼抓人III-1和鬼抓人III-2以何種的比賽需要較快的反應及若有球進攻者(老鷹)防守者(小雞、母雞)需有什麼改變策略? 為什麼? (二)邀請不同的組別來闡述。 (三)總結學生的發現</p> <p>五、評價活動(Evaluation) (一)引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡?可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何? (二)第二個遊戲是多一個球進攻，更需靠假動作、速度及帶球技巧來提高得分的成效。防守者雖有母雞帶領，但後面的小雞如何延長隊伍攔下進攻球，也是可以思考的策略方式。 (三)預告下節課操作的鬼抓人IV遊戲。</p>	<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>
--	--

<p>第 6 節</p>	<p>本節重點：鬼抓人IV-增加足球進行</p> <p>一、動員活動(Engagement)</p> <p>(一)確認人數，提醒安全注意事項</p> <p>(二)鬼抓人遊戲IV</p> <p>1.環境：躲避球場x1</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>全班分為兩部分從底線帶球出發，出發後看誰帶球先到中線者即獲勝則得一分。若雙方都安全帶球到中線可以把對方的球擊掉即可獲勝。</p>  <p>二、實驗活動(Experiment) & 三、解釋活動(Explanation)</p> <p>(一)概念引導:請學生回想剛剛的活動，並思考進攻者功得分，如何攔下。</p> <p>(二)實驗活動1：鬼抓人遊戲IV-1</p> <p>1.環境：躲避球場x1</p> <p>2.人員：全班。</p> <p>3.規則：</p> <p>全班分為兩部分一邊進攻者一邊防守者，進攻者從底線出發，防守者後方有一個球門，防守者必須想辦法攔下球，避免進攻者得分，一人一次皆換人。</p>  <p>(三)結果調查與推理1</p> <p>1.集合學生</p> <p>2.詢問學生該如何保護自己球門不被得分(防守概念)?</p> <p>3.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p> <p>4.詢問學生該如何射門得分(進攻概念)?</p> <p>5.引導學生思考可能的動作(不給答案)</p>	<p>健體-E-A1</p> <p>具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p> <p>健體-E-A2</p> <p>具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p>
----------------------	--	---

<p>(四)實驗活動2：鬼抓人遊戲IV-2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.環境：躲避球場x1。 2.人員：全班。 3.規則： <p>全班分為兩部分一邊進攻者一邊防守者，進攻、防守者從底線出發，防守者左右兩方有一個球門，防守者必須想辦法攔下球，避免進攻者得分，進攻者只要進任何一個球門皆得分，一人一次皆換人。</p> <div data-bbox="316 684 938 1044" style="text-align: center;">  <p>進攻</p> </div> <p>(五)結果調查與推理2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.集合學生 2.詢問進攻學生該如何得分? 3.引導學生思考可能的動作(不給答案) 4.詢問防守學生如何攔下進攻的球? 5.引導學生思考可能的動作(不給答案) 6.兩個球門跟一個球門有哪些不同的地方? <p>四、闡述活動(Elaboration)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.引導學生以自己的語言(可加上動作演示)來說明在 <ol style="list-style-type: none"> (1)鬼抓人遊戲IV-1和鬼抓人遊戲IV-2以何種的比賽需要較快的反應?變成兩個球門需有什麼改變策略? 為什麼? (二)邀請不同的組別來闡述。 (三)總結學生的發現 <p>五、評價活動(Evaluation)</p> <ol style="list-style-type: none"> (一)引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡?可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何? (二)第二個遊戲是多一個球門，進攻者射門方向跟第一個遊戲只有一個球門射門動作跟角度有何不同?。 (三)防守者一次要守兩個球門跟第一個遊戲比較有何不同，有什麼策略可以避免對方得分? (四)預告下節課操作的鬼抓人IV遊戲。 	<p>健體-E-B1</p> <p>具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>
--	---