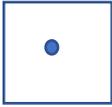
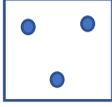


## 標的性球類教學模組-第三學習階段

### 一、教學設計理念說明：

本單元課程規劃，主要是結合遊戲比賽特質，先讓學習者體驗愉悅感受，引發學習動機，並藉由「PLAY」之教學模組架構，透過「Play games 遊戲比賽（遊戲探索）－Learning focus 小組討論（問題解決）－Assessing 返回比賽（驗證答案／修正方案）－Yes, we got it! 經驗分享（成功的戰術／技能加以練習）」之內容發展結構，使得球類遊戲的教與學成為一種持續發展的動態歷程。

### 二、教學單元設計

|      |  |
|------|--|
| 設計者  | 陳政智/新竹市西門國小<br>傅一峯/新北市彭福國小   |
| 學習內容 | Hc-III-1 標的性球類運動基本動作及基礎戰術。   |
| 學習表現 | 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。<br>2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。<br>3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。<br>3d-III-3 透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。   |
| 學習目標 | 1、了解標的性球類運動的運動規範。<br>2、表現參與標的性球類運動和接受挑戰的學習態度。<br>3、演練進攻和防守策略，解決練習或比賽的問題。   |
| 教學活動 | 標的性球類（靠近目標）  |
| 單元一  | <p>◎單元名稱：樂樂彈珠</p> <p>場地：空地/草地(設置邊長 50 公分~1 公尺的三角形或正方形皆可)。</p> <p>器材：樂樂棒球、豆襪球</p> <p>活動設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將學生分成 5-8 人一組。</li> <li>投擲區在距離目標區 5 公尺遠處。</li> </ol> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin: 0 20px; border-left: 1px solid black; height: 50px;"></div>  </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>排序依猜拳決定，每回合依序輪流擔任第 1 位，回合數依各組人數而定。</li> <li>參加者站於投擲區投擲樂樂棒球，將目標區的樂樂棒球擊出，即獲得該球。</li> <li>每人有 2 球機會，每回合計算得分，獲得樂樂棒球最多者獲勝。</li> </ol> <p>教師提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>樂樂棒球於區域內有很多顆，應該如何投擲？</li> <li>樂樂棒球於區域分得很散，應該如何處理？</li> <li>樂樂棒球只剩一顆，應該如何處理？</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>延伸變化：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>加長拋球距離：7 公尺。</li> <li>不同種類的球：豆襪球。</li> <li>不同方向投擲區：選擇進攻方向。</li> </ol> |

◎單元名稱：區域靠近擲準賽

場地：空地/草地（如圖設置3、5、7公尺距離之目標區）

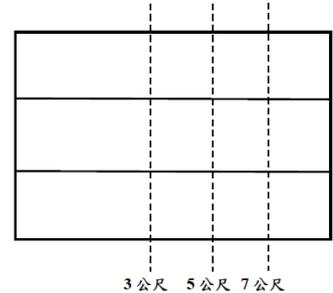
器材：豆襪球、樂樂棒球

活動設計：

一、熱身活動

1. 以小組為單位進行比賽，設定3、5、7公尺為基準線，擲球越靠近基準線且不過者即得1分。
2. 每種距離，每人兩次機會，取最接近者。
3. 統計三種距離，得分最多之隊伍獲勝。

A 隊  
B 隊  
C 隊



教師提問：

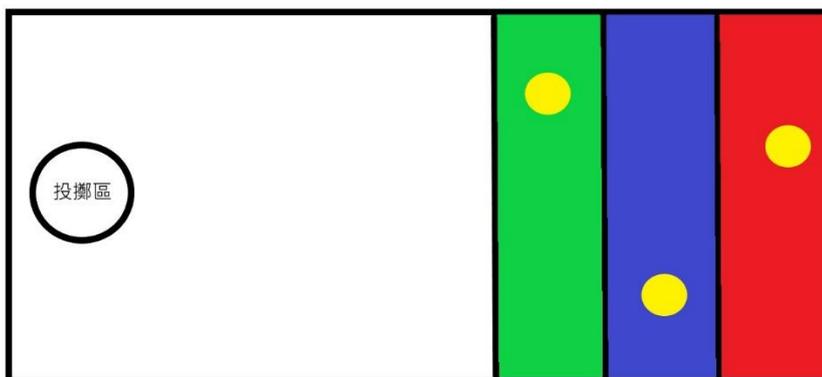
1. 不同距離的投擲方式與技巧、拋球高度為何？

二、主要活動

1. 每組6人，分成A、B兩隊對抗(每組三人)，每人有兩顆豆襪球投擲機會。
2. 比賽一開始先擲骰子或猜拳決定要投擲哪個區域(紅-遠、遠-中、綠-近)。
3. 三個區域內各有一塊圓形地墊，場地示意如下：
4. 投擲順序：採輪流制。
5. 得分模式：
  - (1) 豆襪球進入指定區域得1分。
  - (2) 最靠近圓形地墊之豆襪球，比賽結束多得3分。
  - (3) 將豆襪球擲進圓形地墊上得5分。

教師提問：

1. 猜拳選擇投擲哪一區域？為什麼？
2. 得分策略為何？
3. 防守策略為何？



延伸變化：

1. 不同種類的球：樂樂棒球。

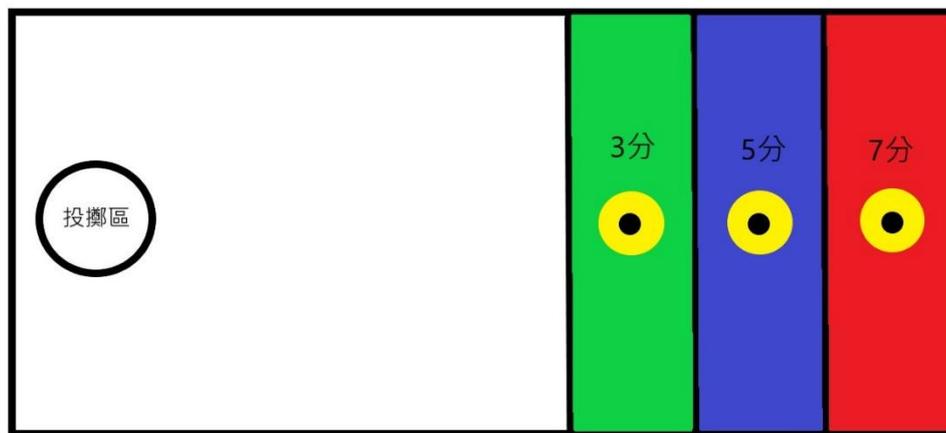
◎單元名稱：shooting PK 賽

場地：空地/草地（如圖設置 3、5、7 公尺距離之目標區）

器材：豆襪球、樂樂棒球

活動設計：

1. 每組6人，分成A、B兩隊對抗(每組三人)，每人有兩顆豆襪球投擲機會。
2. 比賽一開始先猜拳決定何組先攻並決定投擲哪個顏色區域。
3. 場地配製如下：
4. 投擲順序：採輪流制。
5. 得分模式：
  - (1) 成功將地墊上的目標球擊出地墊外，該局得區域之分數（依區域決定），並且該局直接結束。
  - (2) 該局如未能將地墊目標球擊出地墊，以最靠近地墊目標球之豆襪球隊伍獲得1分。



教師提問：

1. 猜拳選擇投擲哪一區域？為什麼？
2. 得分策略為何？
3. 防守策略為何？

延伸變化：

1. 不同種類的球：樂樂棒球。

單元三

◎單元名稱：豆襪滾球

場地：空地/草地（4\*15 公尺的場地）

器材：每組包含豆襪球\*12（2色各六顆）、目標球\*1、投擲圈\*1

活動設計：

1. 每組6人，分成A、B兩隊對抗(每組三人)，每人有兩顆豆襪球投擲機會。(可2 vs 2，每人拿三顆豆襪球)
2. 猜拳決定何組先攻。
3. 先攻的一方丟擲目標球 Jack。(須距離投擲圈 6-10 公尺)。
4. 先攻一方先投擲第一顆豆襪球，再換另一隊投擲隊上第一球。

單元四

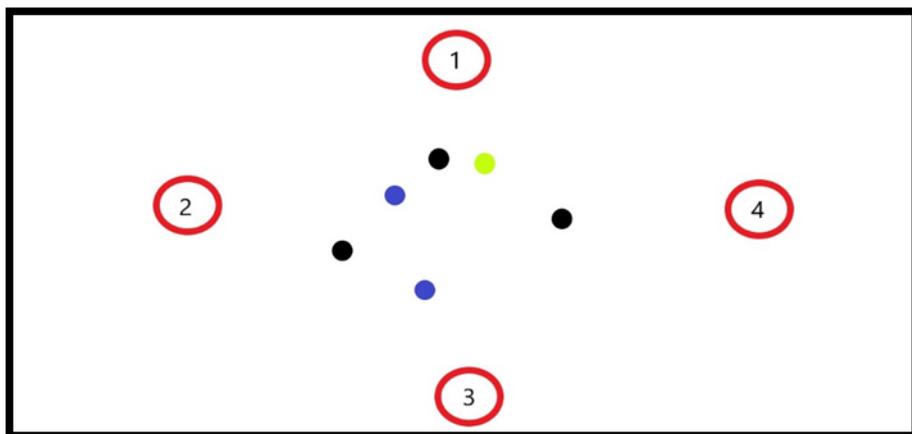
5. 投擲順序：雙方各投擲一顆豆襪球後，由距離目標球 Jack 較遠的隊伍繼續投擲。
6. 獲勝方式：當雙方豆襪球皆投擲完或落後方豆襪球投擲完，以最靠近目標球 Jack 之豆襪球隊伍獲勝，該局得一分。（改編正式規則，方便計分）
7. 特殊情況：當目標球 Jack 被擊中出了比賽場域，有兩種處理方式：
  - (1) 雙方皆有球（不管數量是否相同）或沒球，該局以和局作收。
  - (2) 當一方有球、一方沒球，則以有球之隊伍獲勝得 1 分。

**教師提問：**

1. 丟 Jack 球的策略？
2. 成功得分的策略為何？

**延伸變化：**

1. 不同種類的球：樂樂棒球。
2. 不同方向投擲區：選擇進攻方向。
  - (1) 規則同基本版，增加三個投擲區，讓學生自己決定用哪個投擲區進行比賽。
  - (2) 例：黑色豆襪球為 A 隊、藍色豆襪球為 B 隊、綠色為目標球 Jack。此時 B 隊可決定從哪個投擲區投擲對自己較有利。



|               | 有何關聯           | 如何做出           | 變化               |  |
|---------------|----------------|----------------|------------------|--|
| 樂樂彈珠          | 擊中<br>靠近       | 準度<br>力道<br>選擇 | 距離<br>球的種類<br>方向 |  |
| 區域靠近擲準賽       | 進入<br>靠近       | 準度<br>力道<br>選擇 | 球的種類             |  |
| shooting PK 賽 | 進入<br>擊中<br>靠近 | 準度<br>力道<br>選擇 | 球的種類             |  |
| 豆襪滾球          | 靠近             | 準度<br>力道<br>選擇 | 球的種類<br>方向       |  |