

繪本總動員

— 語言、讀寫萌發、桌遊、藝遊、戲劇教學活動

錡寶香 總編

繪本總動員——語言、讀寫萌發、桌遊、藝遊、戲劇教學活動
／國立臺北教育大學

編輯小組／張旭志·廖女喬·許秀馨·林玉香·謝瓊瑩·藍雅·林郁宜·
廖蘭君·陳儀亭·馮文媛

封面設計／林盈然

經費資助／教育部

發行／國立臺北教育大學

編印／國立臺北教育大學特殊教育中心

中華民國104年05月

ISBN：978-986-04-4947-1

GPN：1010400671



繪本總動員-

語言、讀寫萌發、桌遊、藝遊、戲劇教學活動

錡寶香總編

編輯小組：張旭志、廖女喬、許秀馨、林玉香、謝瓊瑩

藍雅、林郁宜、廖蘭君、陳儀亭、馮文媛

教育部

國立台北教育大學

國立台北教育大學特殊教育中心

經費資助

發行

編印

中華民國 104 年 5 月

目錄

繪本總動員 - 教材的設計	錡寶香...	1
繪本 - 學語言		17
1. 小小迷路	8. 找回我的帽子	
2. 小波在哪裡？	9. 紅圓圓和黑圓圓	
3. 不要咬人	10. 張開大嘴呱呱呱	
4. 好忙的蜘蛛	11. 從頭動到腳	
5. 好餓的毛毛蟲	12. 誰吃掉了	
6. 你看到我的貓嗎？	13. 藏在誰那兒呢？	
7. 你要去哪裡？去看我的朋友！		
繪本 - 讀寫萌發/前讀寫技能		78
1. 小金魚逃走了	8. 魯拉魯先生的庭院	
2. 好餓的毛毛蟲	9. 野獸國	
3. 我變成一隻噴火龍了	10. 快樂的獅子	
4. 14 隻老鼠大搬家	11. 走進森林	
5. 我們要去捉狗熊	12. 紙袋公主	
6. 小蝙蝠找朋友	13. 鱷魚先生在百貨公司上班	
7. 快樂的一天	14. 我絕對絕對不吃番茄	
繪本 - 桌上遊戲故事屋		121
1. 鱷魚怕怕，牙醫怕怕	9. 大野狼與七隻小山羊	
2. 皮皮熊的慶生會	10. 五隻猴子在樹上	
3. 一毛小刺蝟	11. 當我們在一起	
4. 彩虹村	12. 冬冬的房間	
5. 我是醜小鴨	13. 坐輪船旅行	
6. Rapunzel 長髮/高塔公主	14. 挪亞方舟	
7. 魔法親親、小浣熊圓圓的救火車	15. 驕傲的大公雞	
8. 小松鼠的秋天學校		
繪本 - 藝遊		212
1. 點	8. 媽媽的禮物	
2. 大象艾瑪	9. 紅圓圓和黑圓圓	
3. 好忙的蜘蛛	10. 誰是第一名	
4. 蠟筆小黑	11. 一粒種籽	
5. 神秘的生日禮物、 窗外送來的禮物	12. 媽媽買綠豆	
6. 我變成一隻噴火龍了	13. 十隻手指頭和十隻腳趾頭	
7. 樹的聲音	14. 我的衣裳	
	15. 爸爸去上班	

1. 跟爺爺說再見
2. 鱷魚先生在百貨公司上班
3. 自私的巨人
4. 走進森林
5. 我的朋友好好吃
6. 愛吃水果的牛
7. 生氣湯

繪本總動員 - 教材的設計

銜寶香/國立台北教育大學特教系

壹、 教材編製源起

對絕大部分兒童而言，在生命中的前幾年，開始學習語言（如詞彙、語法與說話或語音等）的速率都是極快的。然而在特殊教育中，很多被歸類在主障礙類別的兒童（如智能缺陷、聽損、學障、自閉症、腦性麻痺、情緒行為障礙等）都有可能在主障礙之外，同時出現語言學習或發展的困難。除此之外，無論是在美國、澳洲或台灣等國家都還有一類特殊需求兒童被歸類為語言障礙或說話-語言障礙。這類特殊需求兒童的說話/語言發展問題就是單純的說話或語言損傷，並非如前述主障礙所造成（銜寶香，2013）。

根據國外統計資料顯示，5%至 8%的學前兒童都會出現說話或語言發展的問題（Kaderavek, 2011）。另外，美國教育部 2007 年的報告資料，也指出 3-5 歲兒童在美國身心障礙者教育法案（The Individuals with Disabilities Education Act, or IDEA），Part B 法令資格下接受特殊教育的障礙類別中以說話或語言障礙兒童佔最高比例，約為 46.2%（U. S. Department of Education, 2012）。此外，該報告亦顯示在 2007 年接受特殊教育的 6-21 歲學生中，說話或語言障礙學生的人數是位居第二高，佔該年齡範圍人口數的 1.7%，僅次於學習障礙（4.4%）（U. S. Department of Education, 2012）。

上述資料顯示，有很多特殊需求兒童是急需語言教學或介入，而這也正是特殊教育與語言治療領域責無旁貸之責任。也因此，如何提供適當有趣的語言教學材料，也就成為教師與語言治療師責無旁貸的專業承諾。

近幾年來繪本（picture book）唸讀已愈來愈受父母及教師重視，成為用在促進幼童發展與學習的主要媒材之一。繪本具備圖文相輔、題材廣泛、內容豐富、插圖生動活潑、易於接觸等特色，使其非常適合當做幼童教育之媒材。家長或教師使用繪本進行親子共讀或教學，或是應用於特殊需求幼童的介入，除可增強幼童的語言、早期讀寫技能、認知思考能力及社交技巧的發展之外，也可促進其想像力、創造力、學習動機的提升，並增強親子、手足、同儕及師生關係。此外，以繪本為核心的教學，亦可延伸至數學、科學、自然、戲劇藝術、音樂律動、社會等課程，或是與語言治療、職能、物理或心理治療結合，以發展特殊需求幼童的聽覺、構音、語句、口語表達、知動能力等。

據此，我們設計了此套語言教材：繪本總動員，期望藉由使用繪本為本編擬與發展可用於幫助特殊需求幼童的教材，作為教學補充資料，並從語言學角度以及語言理解的認知處理歷程，設計教學活動，讓學童在有趣的學習教材中發展語言、溝通、動作與人際互動社交技巧能力。

貳、 適用對象

本套教材可適用的對象極廣，包括：

- 一、學前典型發展幼童。
- 二、國小低年級/學前輕度障礙或是發展遲緩幼童，如：輕度智能障礙/自閉症、注意力不足過動症（ADHD）、聽覺障礙、語言障礙等幼童。
- 三、國小中度智能障礙學童

參、教材內容

茲將本套教材的內容與教學活動說明如下：

一、教材

本套教材主要係從選取已出版且廣受好評的繪本故事書的角度出發，再依據繪本內容發展與設計教學活動。具體而言，本教材共區分成五大主題，包括：(1) 繪本 - 學語言，(2) 繪本 - 發展前讀寫技能，(3) 繪本 - 藝遊，(4) 繪本 - 桌上遊戲，以及 (5) 繪本 - 戲劇遊戲。教材內容為幼童或兒童喜歡的繪本故事書，其視覺圖像或是插圖常常是設計成顏色繽紛，版面大而精美，具有趣味性與藝術性，以凸顯主題內容輔助文本訊息，也因此可以激發兒童觀賞及唸讀的興趣，並在以這些繪本教材為本的活動中發展語言、動作協調及人際互動技能。本教材所選取的繪本故事書的內容是具有預測性，語言（詞彙或是語句）具有重複性之特徵，因此對提升障礙程度較為輕微的特殊需求幼童，或是國小中度障礙學童的語言理解、語言表達，或是前讀寫能力/基本讀寫能力，應該是會有所助益，是一套極適合參考使用之教材。

二、教學活動

本教材所設計的教學活動的目標主要是聚焦於基礎語言的學習與相關技能的發展，例如：詞彙、句型、繪本文本文內容理解、故事練習說說看、前讀寫技能、感官知覺與精細動作發展、人際互動或社交技巧等等。本套教材中各繪本主題的教學目標、教材選取、教學程序等詳如表一所示。

表一 繪本教學活動設計說明摘要表

教學主題	教學目標	繪本教材	教學程序
繪本 學語言	1. 以繪本為媒材，設計語言理解、語言表達、語意及語法學習活動，提升特殊需求幼兒的語言能力。 2. 利用繪本故事的詞彙，引導並增加幼兒的語意能力。 3. 配合故事的句型，增進幼兒的語言能力，及語句的理解能力。	1. 小小迷路	(一)共讀繪本：教師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，延伸詞彙、發展句型。 (二)詞彙與遊戲：利繪本的相關詞彙字卡，連結生活經驗，進行相關遊戲。 (三)語句與遊戲：利用故事內容發展語句/語法相關遊戲。
		2. 小波在哪裡？	
		3. 不要咬人	
		4. 好忙的蜘蛛	
		5. 好餓的毛毛蟲	
		6. 你看到我的貓嗎？	
		7. 你要去哪裡？去看我的朋友！	
		8. 找回我的帽子	
		9. 紅圓圓和黑圓圓	
		10. 張開大嘴呱呱	
		11. 從頭動到腳	
		12. 誰吃掉了	
		13. 藏在誰那兒呢？	


<p>繪本 讀寫萌發 前讀寫技能</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升特殊需求幼兒探索繪本的動機。 2. 提升特殊需求幼兒的學習能力、語言能力與前讀寫能力。 3. 提升家長及教師應用繪本啟蒙幼兒前讀寫能力之效能。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小金魚逃走了 2. 好餓的毛毛蟲 3. 我變成一隻噴火龍了 4. 14隻老鼠大搬家 5. 我們要去捉狗熊 6. 小蝙蝠找朋友 7. 快樂的一天 8. 魯拉魯先生的庭院 9. 野獸國 10. 快樂的獅子 11. 走進森林 12. 紙袋公主 13. 鱷魚先生在百貨公司上班 14. 我絕對絕對不吃番茄 	<p>(一)介紹繪本:教師指出標題、作者、繪者等</p> <p>(二)共讀繪本:教師與小朋友一起閱讀繪本,共讀中適時的提問。</p> <p>(三)認識詞彙與聲韻遊戲:利用繪本的相關詞彙字卡,連結生活經驗,進行相關詞彙的聲韻遊戲。</p> <p>(四)團體討論:教師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情,並一起看看繪本找答案。</p> <p>(五)創作與發表:進行與繪本相關的創作活動,再請小朋友一上台展示自己的創作並發表創作內容。</p> <p>(六)故事回顧:教師引導小朋友回想繪本的內容。</p>
<p>繪本 桌上遊戲 故事屋</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過繪本故事與桌遊的連結,提升特殊需求幼兒語言能力的發展。 2. 透過故事及遊戲,提升特殊需求幼兒的學習能力與專注力。 3. 提升家長及教師利用坊間繪本及桌上遊戲,與幼兒互動的技巧與效能。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 鱷魚怕怕,牙醫怕怕 2. 皮皮熊的慶生會 3. 一毛小刺蝟 4. 彩虹村 5. 我是醜小鴨 6. Rapunzel 長髮/高塔公主 7. 魔法親親、小浣熊圓圓的救火車 8. 小松鼠的秋天學校 9. 大野狼與七隻小山羊 10. 五隻猴子在樹上 11. 當我們在一起 12. 冬冬的房間 13. 坐輪船旅行 14. 挪亞方舟 15. 驕傲的大公雞 	<p>(一)介紹繪本:指出標題、作者、繪者、封面圖畫及角色等。</p> <p>(二)共讀繪本:教師與小朋友一起閱讀繪本,共讀中適時的提問。</p> <p>(三)提問與討論:討論繪本故事中的內容。</p> <p>(四)桌遊介紹:介紹桌上遊戲及規則。</p> <p>(五)進行遊戲:進行桌上遊戲,並適時引導遊戲規則。</p>
<p>繪本 藝遊</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用繪本故事發展美術小遊戲,透過簡單的方法進行創作,提升特殊需求幼兒之自信心。 2. 進行繪本故事及小遊戲連結經驗,提升特殊需求幼兒語言、認知及 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 點 2. 大象艾瑪 3. 好忙的蜘蛛 4. 蠟筆小黑 5. 神秘的生日禮物 窗外送來的禮物 6. 我變成一隻噴火龍了 	<p>(一)共讀繪本:教師與小朋友一起閱讀繪本,共讀中適時的提問。</p> <p>(二)聯想遊戲:利用繪本的圖像,進行生活相關經驗的聯想,發展相關詞彙,或進行相關歌謠教唱。</p>

	<p>學習能力。</p> <p>3. 利用不同素材,促進特殊需求幼兒的感官經驗與精細動作發展。</p> <p>4. 提升家長及教師在幼兒繪本上的運用效能。</p>	<p>7. 樹的聲音</p> <p>8. 媽媽的禮物</p> <p>9. 紅圓圓和黑圓圓</p> <p>10. 誰是第一名</p> <p>11. 一粒種籽</p> <p>12. 媽媽買綠豆</p> <p>13. 十隻手指頭和十隻腳趾頭</p> <p>14. 我的衣裳</p> <p>15. 爸爸去上班</p>	<p>(三)創作遊戲與發表：進行與繪本故事或圖像相關的創作活動，再請小朋友展示自己的創作並發表創作內容。</p> <p>(四)故事回顧與討論：請小朋友想一想故事裡發生的事情，是否與生活經驗有關，並一起討論故事的情節與意義。</p>
<p>繪本 戲劇遊戲</p>	<p>1. 利用戲劇遊戲,提升特殊需求幼兒探索繪本的動機。</p> <p>2. 透過繪本故事及戲劇遊戲,提升特殊需求幼兒學習能力、語言能力以及社交能力。</p>	<p>1. 跟爺爺說再見</p> <p>2. 鱷魚先生在百貨公司上班</p> <p>3. 自私的巨人</p> <p>4. 走進森林</p> <p>5. 我的朋友好好吃</p> <p>6. 愛吃水果的牛</p> <p>7. 生氣湯</p>	<p>(一)活動熱身：準備與繪本戲劇相關的教材，進行相關小遊戲，並介紹規則。</p> <p>(二)共讀繪本：教師與幼童一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，引導孩子體會故事中的角色感受。</p> <p>(三)發展活動：教師引導孩子回顧故事內容，討論相關問題及角色分配，進行繪本相關的戲劇活動及遊戲。</p> <p>(四)轉場景：配合故事進行不同活動。</p> <p>(五)結尾：討論故事及活動感想。</p>

肆、 教材應用

本套教材編製的主要目的為幫助與增強特殊需求幼童的語言、精細動作與社交技巧發展，但在實際應用上，可以視幼童的能力與需求而選擇繪本故事，或是所欲達成之發展目標，如：基本的語意、語法或是前讀寫技能，或是人際社交技能等。在實際應用上，教師可以參考下列之建議進行教學活動。

1. 彈性運用：本套教材多樣化，教師可針對兒童的優弱勢調整教學內容。教師可從教材中的多樣活動裡選擇符合學生能力、興趣、需求與目標的教學主題（如：繪本學語言、繪本藝遊、繪本戲劇、繪本讀寫萌發/前讀寫、繪本桌遊等）、繪本故事及活動，不需要執行依據每本繪本故事書所設計的所有教學活動。
2. 生活實用：繪本故事活動也可連結至兒童的生活經驗，增加他們的生活適應知能。在教學時可伺機喚起孩童的舊經驗，使其能從輕鬆的教學氣氛中，從理解繪本故事內容，連結至實際生活經驗中所接觸的人/事/物，進而提昇語言能力和了解周遭世界。
3. 善用繪本教材中的圖片：教師可應用圖片來做自由演繹，視覺提示的應用能補強特殊需求兒童的學習成效。
4. 教師也可結合電腦網路教學，與兒童一起搜尋與繪本相關的實物圖片/動畫檔/或是影片檔等，輔助學習。
5. 除了教材上面所編擬的教學活動，教師也可以發展學習單、或是影音檔，製作兒童的學習檔案。

主題名稱：繪本學語言	
編制者：錡寶香	
繪本名稱：好餓的毛毛蟲	
出版社：上誼出版社	
圖／文：艾瑞·卡爾	
譯者：鄭明進	
出版日期：1990年1月初版	
繪本內容摘要	
<p>好餓的毛毛蟲是一本有關改變與成長的繪本故事。藉由生動、色彩明亮的插圖，以及重複可預測的語句，開展了本篇有趣的故事。毛毛蟲從小小的蛋變成小小毛毛蟲、大大毛毛蟲、住在繭裡面，最後變成漂亮的蝴蝶。故事內容以星期順序呈現毛毛蟲從蛋裡爬出來之後所吃的東西及其數量，非常有創意且可連結至兒童的食物經驗。此外，繪本內容也可教導幼童建立發展、成長與變化的概念。</p>	
繪本內容導讀	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 將繪本封面放在兒童面前，並指著封面上毛毛蟲的圖片，提問「這是什麼？」 2. 等兒童回答「毛毛蟲」之後，接續提問「毛毛蟲吃什麼東西？」 3. 等兒童回答之後(PS:除了樹葉之外，也有可能是其他食物名稱)，接續提問「毛毛蟲會變成什麼？」 4. 等兒童回答 (PS:可能說出蝴蝶)之後，告訴兒童「我們要來說一個毛毛蟲變成蝴蝶的故事；變成蝴蝶要吃很多東西，我們也要來看看毛毛蟲吃了哪些東西喔。」 5. 教師開始逐頁翻開繪本，並以手指圖搭配口說故事內容。 6. 在說故事過程可邀請兒童一起大聲唸讀，或是請其複述句子、詞彙。 7. 繪本內頁在介紹毛毛蟲所吃的食物時是以逐頁增長，以及毛毛蟲穿過水果的方式呈現，可以讓小朋友了解到「愈吃愈多」的概念。 8. 其他建議：(1)教師可以事先準備毛毛蟲變蝴蝶的短片。在前述第4項教學程序完成之後，放映給兒童觀看，以加深小朋友對故事的理解。(2)故事說完之後，也可鼓勵與誘發小朋友自行發揮想像力，更改故事內毛毛蟲每天所吃的食物。教師在小朋友自創故事內容的過程中，儘量鼓勵小朋友且給與小朋友正向的肯定，可以增加小朋友表達的自信心。 	
教學目標	
項目	目標內容
聽理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解故事中特定的訊息 (如:毛毛蟲是在星期日從蛋裡爬出來)。 2. 理解整個故事內容 (即:毛毛蟲從蛋變成蝴蝶)。

	3. 記憶故事順序（如：星期日期與食物順序）。
說表達	1. 複述詞彙與句子。 2. 回答問題與提問。 3. 說出故事內容。
語意	1. 習得星期日期、數目、水果、甜點、食物及顏色的詞彙。 2. 習得毛毛蟲變成蝴蝶生命週期的相關詞彙：蛋、毛毛蟲、繭、蝴蝶。 3. 習得詞彙語意概念的分類。
語法	1. 習得…「可是…還是」的句型。 2. 習得「個」、「條」、「根」、「塊」的量詞。
前讀寫技能	1. 習得操弄詞彙音節技能。 2. 習得分類語音技能。 3. 習得語音與注音符號連結之技能。
社交技巧	1. 習得遵守遊戲規則。 2. 發展等待之技巧。 3. 發展與人合作之技巧。

教學活動

聽理解 以繪本故事內容提問引導	1. 誰的肚子好餓好餓？ 2. 小小的蛋躺在哪裡？ 3. 什麼東西從蛋裡爬出來？ 4. 星期一，毛毛蟲吃了什麼東西？ 5. 星期二，毛毛蟲吃了什麼東西？ 6. 星期三，毛毛蟲吃了什麼東西？ 7. 星期四，毛毛蟲吃了什麼東西？ 8. 星期五，毛毛蟲吃了什麼東西？ 9. 星期六，毛毛蟲吃了什麼東西？ 10. 毛毛蟲在哪一天吃了最多的東西？ 11. 毛毛蟲吃太多東西，有沒有生病？ 12. 毛毛蟲自己蓋了一間小房子，他在這間小房子住了幾天？ 13. 毛毛蟲最後變成了什麼？
說 表達	1. 教師與學童一起唸讀繪本故事內容：(1)共讀，(2)語句複述。 2. 教師使用圖表（如本文後面表四與圖二所示），教兒童依序說出毛毛蟲每一天所吃的東西。 3. 教師使用毛毛蟲變成蝴蝶的生命週期的順序圖（如本文後面圖三所示），依序教兒童說出毛毛蟲的成長過程。

一、認識詞彙 — 食物（水果、甜點與其他食物）

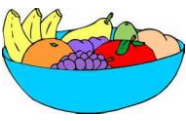



1. 使用繪本故事中的圖片，影印或照相製成詞彙閃示卡。
2. 呈現閃示卡，誘發兒童說出圖片所代表的詞彙。
3. 當兒童已熟悉目標詞彙後，加快閃示卡呈現之時間，讓兒童可以快速說出詞彙。

二、分類

(一)食物類別

1. 請兒童分類不同的食物 — 水果類、甜點類、肉品類、蔬菜類（如下表二）。
2. 將上述活動中的圖卡，隨機全部置放於桌上，讓兒童選取，並依其類別放在水果類、甜點類、肉品類、蔬菜類之下。

表二 食物類別

水果	甜點	肉品	蔬菜
			

(二)食物味道分類

1. 請兒童分類不同食物的特徵 — 酸酸的、甜甜的、鹹鹹的(如下表三)。
2. 將上述活動中的圖卡，隨機全部置放於桌上，讓兒童選取，並依其類別放在水果類、甜點類、肉品類、蔬菜類之下。

表三 食物味道分類

酸酸的	甜甜的	鹹鹹的
		

三、不能放在一起

1. 教師將草莓、蘋果、橘子，以及香腸的圖片放在桌上，請兒童找出不能和其他三樣東西放在一起的那樣東西。
2. 教師將巧克力蛋糕、櫻桃派、杯子蛋糕和小黃瓜放在桌上，請兒童找出不能和其他三樣東西放在一起的那樣東西。

四、說出不見了的東西

1. 教師在黑板貼上 5 樣東西，請兒童閉上眼睛，教師同時拿走其中 1 或 2 樣。
2. 之後，請兒童張開眼睛，並說出少了那些東西。

	<p>五、排序</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師將毛毛蟲在星期六所吃的東西的圖卡，隨意貼在黑板上或放置於桌上。 2. 請兒童依故事中所說的順序排列，並依序說出這些食物的名稱。 <p>六、抽圖卡描述</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請兒童從 4-5 張圖卡中抽出一張，由教師描述該圖卡所代表的物品。 2. 請兒童猜猜看是什麼東西。 3. 反之，亦可由教師抽圖卡，兒童描述圖卡，再由教師猜測/說出物品名稱。 <p>七、說一說哪裡不一樣</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師拿出小黃瓜和火腿的圖片，請兒童說說這兩樣東西哪裡不一樣（可能是顏色、蔬菜和肉品類別、或是味道等等）。 2. 教師拿出草莓和梨子的圖片，請兒童說說這兩樣東西哪裡不一樣（可能是顏色、味道、大小等）。 <p>八、說很多</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以水果類別為例，和兒童一起說出其所知道的水果名稱，愈多愈好。 2. 以蝴蝶為例，和兒童一起說出其所知道的昆蟲名稱，愈多愈好。 3. 也可以以糕餅類或其他類別為教學目標。 <p>九、我喜歡吃……./ 我不喜歡吃……，因為….</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 和兒童一起討論繪本裡面所提到的食物，分享彼此喜歡吃的東西和不喜歡吃的東西，並說明原因。 2. 舉例— (1)我喜歡吃蘋果，因為很好吃。 (2)我喜歡吃冰淇淋，因為吃起來冰冰的。 (3)我不喜歡吃橘子，因為酸酸的。 3. 可以請兒童連結至生活中常吃到的食物，並說明喜歡與不喜歡的食物。 4. 和兒童一起做出一張喜歡和不喜歡的食物圖表。 <p>註:本項教學活動亦可作為語法教學中練習「因為」句型。</p>
語法	<p>一、語句克漏字</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師可以根據繪本的內文，先教導小朋友目標句型「○○○吃了□個×××。」 2. 可以根據文本的星期順序，先由教師說：「星期一，毛毛蟲……」引導小朋友回答：「吃了蘋果。」 3. 接著教師可以再示範說：「對！星期一，毛毛蟲吃了一個蘋果。」後續的內文可以逐頁以此方式進行。 <p>二、量詞正確說</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先根據繪本讓小朋友認識或覺察到量詞差異性。例如：星期六，毛毛蟲吃了好多東西。教師就可以說：「毛毛蟲星期六吃了…蛋糕。但牠吃了多少蛋糕？」並請小朋友回答，此時就可以引導小朋友：「一個蛋糕，好像怪怪的，蛋糕都像方塊一樣，應該是……」如果小朋友無法立即回應，再由教師給予正確的答案。

語

接著，教師可以先準備多個相同食物模型，並先跟小朋友介紹這些食物，以及這些食物的外型特徵進行描述與強調。例如教師可以說：「你們看，這是香蕉喔！香蕉看起來細細長長的。」、「紅紅的蘋果耶！他看起來圓圓的，摸起來硬硬的。」

2. 並且藉由食物的特性，教導小朋友量詞的概念，例如教師可以說：「這是香蕉！香蕉看起來細細長長的，所以它是一根一根的喔！」、「蘋果耶！看起來圓圓的，摸起來硬硬的，所以是一顆一顆的喔！」。
3. 接著教師可以隨機讓小朋友抽取事先準備的食物模型，讓小朋友自己抽取後，教師再誘發他們說出該食物的量詞。

法

三、短語練習 - 修飾詞/形容詞+名詞

(PS:本活動可以與上述語意教學活動中的分類遊戲同時進行)

1. 使用上述語意教學中分類遊戲的圖卡與表格(如下表四)。
2. 將食物圖卡反面置放於桌上，請兒童翻開圖卡，說出其味道特徵，並說出完整的短語。例如:翻開的圖卡是巧可力蛋糕，就說「甜甜的蛋糕」，或是「甜甜的巧克力蛋糕」。

表四 修飾詞+名詞

酸酸的	甜甜的	鹹鹹的

四、量詞正確說 + 語意判斷 (I)

1. 教師事先準備許多食物模型以及日常用品模型，例如：蛋糕、甜甜圈、薯條、小盒子、杯子、牙刷、手套等等，都放入到袋子裡。
2. 教師就說：「現在，老師吃了……」直接從袋子裡面隨機抽取一個物品，例如抽到「蛋糕」，就引導小朋友說：「老師吃了一個蛋糕！」
3. 如果抽取到的是「杯子」，教師就可以直接說：「老師吃了一個杯子。」接著觀察小朋友的反應，如果小朋友有發現到不對的地方。就可以鼓勵小朋友將語句進行修正。

五、語句正確說 + 語意判斷 (II)

1. 可以接續上述所準備的物品，而將抽取袋子的角色換成小朋友。
2. 同樣地，教師可以先問小朋友：「請問你，你想要吃呢？還是想要用？」
3. 接著，等小朋友選擇好想要的動作，接著教師請小朋友不能看袋子內的物品直接隨機抽取。
4. 如果小朋友抽到的是「薯條」，就可以引導小朋友說：「我吃了薯條！」相反地，如果小朋友抽到的是「手套」，同樣可以請小朋友進行語句的修正。

六、句型練習 - 主詞+動詞 (吃)+量詞+名詞

1. 教師事先準備整組的食物圖卡，並將圖卡打散。然後請每個小朋友隨便抽取5張。
2. 接著教師拿出其他的動物玩偶，並告訴小朋友：「哇！老師這邊有一隻猩猩，牠很愛吃東西，我們來看看每個小朋友幫牠準備了什麼食物吧！」
3. 接著到小朋友的面前，陪同小朋友一起練習目標句型「○○○吃了□個×××。」教師就可以說：「猩猩吃了一個巧克力」、「猩猩吃了一顆糖果」。

七、句型練習 — 可是……所以

1. 教師事先準備整組的食物圖卡，並將圖卡打散。然後請每個小朋友隨便抽取 1 張。
2. 教師在小朋友面前擺放三隻動物，例如小狗、小豬、毛毛蟲。
3. 接著教師告訴小朋友這個動物的特色，像是「小狗他牙齒很癢，很喜歡咬東西；小豬雖然肚子不餓，但很愛吃東西；毛毛蟲因為要變成蝴蝶，所以牠的肚子…」(此部分可以讓小朋友自己接話回答)。
4. 教師可以先指定使用毛毛蟲，並請小朋友打開自己的圖卡，然後教師說：「毛毛蟲吃了水餃」，然後請拿到水餃的小朋友要到教師面前把卡片給教師。
5. 接著教師就說：「可是毛毛蟲的肚子還是好餓。所以……。」此時可以請把水餃卡片拿給教師的小朋友決定毛毛蟲還想要吃什麼，例如：三明治。
6. 等小朋友決定好毛毛蟲接下來想要吃的東西之後，就可以說：「毛毛蟲吃了水餃。可是……」引導小朋友說出目標句「可是肚子還是好餓」，再由教師說引導小朋友說「所以毛毛蟲去吃了三明治」。後續就接續此步驟，讓小朋友練習使用該目標句。

語
法

八、抽圖卡說句子 — 「可是」句型練習

1. 教師準備三組圖片：(1) 毛毛蟲、蝴蝶或兒童的照片、或是卡通影片人物 (如：海綿寶寶、蠟筆小新)，(2) 食物圖片，(3) 可是/注音符號，以及(4) 肚子餓的圖片 (如本欄下圖所示)。
2. 教師先將(3) 可是/注音符號，以及(4) 肚子餓的圖片放置於桌上。
3. 請兒童抽取 (1) 及 (2) 的圖片，依序置放於上述(3)與(4)之前。
4. 請兒童依順序說出 4 張圖卡代表之意。例如：抽到海綿寶寶和 3 個李子的圖片，則要說出：「海綿寶寶吃了 3 個李子，可是肚子還是好餓。」



九、我變我變……— 「變成」句型練習

1. 教師將蝴蝶的生命週期圖卡 (如本欄圖卡所示) 放在黑板上
2. 以圖說明：(1) 小小的蛋變成小小的毛毛蟲。
(2) 小小的毛毛蟲變成大大的毛毛蟲。
(3) 小小的毛毛蟲變成胖胖的毛毛蟲。
(4) 胖胖的毛毛蟲變成小小的 (漂亮的或大大的) 蝴蝶。
3. 拿出毛毛蟲變化的圖片，誘發兒童說出完整的句子。
4. 將四張圖卡遮住，讓兒童選取其中 2 張，並根據圖片內容造出「變成」的句子，且判斷是否正確。例如：兒童抽到蛋和蝴蝶的圖片，並說出小小的蛋變成漂亮的蝴蝶。教師可以給予回饋並一起討論。



一、聲韻/音韻覺識 - 刪除音節

1. 剛剛我們說了很多好吃的東西的語詞，現在我們來玩遊戲，很好玩喔。現在我說「蘋果」（指著繪本蘋果圖片），你就說「果」。我說「西瓜」（指著繪本西瓜圖片），你要說「瓜」。
2. 那我說「草莓」（指著繪本草莓圖片），你要說什麼（等兒童回應「莓」）。
3. 現在我說「橘子」（指著繪本橘子圖片），你就要說「橘」。我說「李子」（指著繪本李子圖片），你就要說「李」。
4. 好!那我說「梨子」（指著繪本梨子圖片），你要說什麼（等兒童回應「梨」）。
5. 依此類推，教師可以使用香腸、蛋糕、火腿、乳酪等詞彙，進行上述活動。
6. 另外，教師也可以使用三音節的詞彙，如：毛毛蟲、冰淇淋、棒棒糖、櫻桃派，先示範去掉第一個音節（字），再漸進誘發兒童說出第二+第三個音節（如：棒棒糖要說成棒糖）。

二、聲韻/音韻覺識 -音節顛倒

1. 教師告訴幼童:剛剛我們說了很多好吃的東西的語詞，現在我們來玩遊戲，很好玩喔。現在我說「蘋果」（指著繪本蘋果圖片），你就說「果蘋」。我說「西瓜」（指著繪本西瓜圖片），你要說「瓜西」。
2. 那我說「草莓」（指著繪本草莓圖片），你要說什麼（等兒童回應「莓草」）。
3. 現在我說「橘子」（指著繪本橘子圖片），你就要說「子橘」。我說「李子」（指著繪本李子圖片），你就要說「子李」。
4. 好!那我說「梨子」（指著繪本梨子圖片），你要說什麼（等兒童回應「子梨」）。
5. 依此類推，教師可以使用香腸、蛋糕、火腿、乳酪等詞彙，進行上述活動。
6. 另外，教師也可以使用三音節的詞彙，如：毛毛蟲、冰淇淋、棒棒糖、櫻桃派，先示範將最後一個音節（字）調到第一個音節（如：冰淇淋說成淋冰淇），再漸進誘發兒童依此方式調換音節並說出來。

三、聲韻/音韻覺識 -找出同音

1. 教師告訴幼童:你聽聽看，我說「櫻桃、蛋糕」，兩個語詞是不是都有「么」的音。
2. 你再聽，我說「冰淇淋、棒棒糖」，兩個語詞是不是都有「勺」的音。
3. 現在，你再聽，我說「香腸、西瓜」，兩個語詞都有哪個音？（「丁」）
4. 我們再聽「火腿、黃瓜」，兩個語詞都有哪個音？（「厂」）

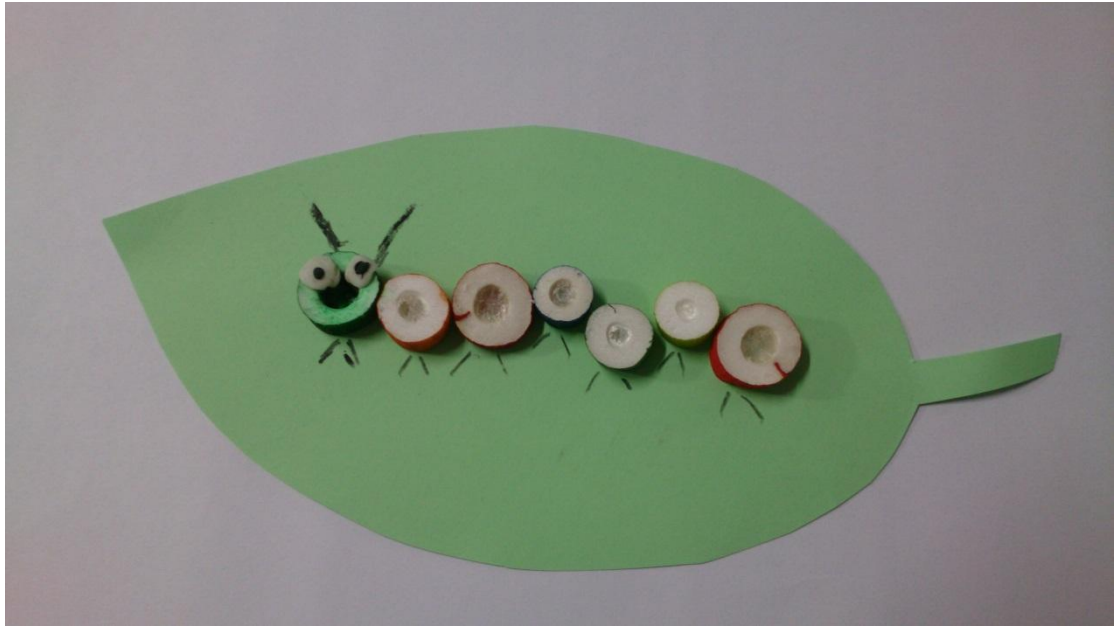
註:教師也可準備上述幾個語音的注音符號的閃示卡，在進行此活動時配合口語呈現，引導兒童連結詞彙語音與注音符號。

四、音韻工作記憶

1. 我說一些話你要跟著一起說喔。我說：「毛毛蟲」，你也要說：「毛毛蟲」。我說：「巧克力蛋糕」，你也要說??...
2. 我說「糕蛋子杯」你也要說：「糕蛋子杯」。那我說：「糖棒棒」你也要說??

前 讀 寫 技 能	<p>註：本項活動係聚焦於對音韻表徵的記憶，以及音韻覺識發展的趣味性。因此建議可以使用繪本中所使用的詞彙，以及依據這些詞彙加以改編的假詞（亦即無意義）。複述真正的詞彙或假詞與識字的基本認知處理歷程有關，亦即以音韻為基礎，連結視覺符號的識字認知處理歷程。也因此活動的目標是強化音韻記憶能力。</p>
	<p>五、語音 - 注音符號連配：認識毛毛蟲的「ㄇ」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師拿出繪本故事，指著封面的毛毛蟲，請幼童大聲念出「毛毛蟲」。 2. 教師拿出「ㄇ」的注音閃示卡，並請小朋友一起大聲念「ㄇ」。 3. 教師接著告訴幼童：「我們說毛毛蟲時，有說「ㄇ」喔！」，並請兒童再大聲唸出「ㄇ」。 4. 接著教師再拿出草莓的圖片，並請幼童大聲說出「草莓」，並一起說出「ㄇ」、「草莓」，並告訴幼童「草莓」的「莓」有「ㄇ」。(教師同時拿者「草莓」和「ㄇ」的圖卡或閃示卡) 5. 之後，教師再拿出一些幼童可能已認識的且含有「ㄇ」音的食物詞彙（如：麵包、饅頭、棉花糖、芒果），或是日常生活常用到的詞彙（如：門、麥當勞等）的圖片，並逐一呈現這些圖卡，並重複上述 4 的活動。 6. 教師拿出蘋果、橘子、西瓜、蛋糕的圖片，請幼童逐一念出這些物品名稱，並問他們有沒有說到「ㄇ」。 7. 教師拿出毛毛蟲的圖片，重複 3 的活動；接著，教師再拿出草莓、麵包、饅頭、棉花糖、芒果、蘋果、橘子、西瓜、蛋糕、香腸的圖片，請幼童從中找出有「ㄇ」的圖片（東西）。
延 伸 活 動	<p>一、桌遊</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據故事內容設計毛毛蟲桌遊（如圖四），並使用一個一塊錢銅板作為骰子。投擲出來是頭，則前進 1 格；投擲出來是字，則前進 2 格。 2. 根據參與遊戲的人數，影印圖四的毛毛蟲桌遊份數，讓每位參與者都有一份。 3. 遊戲規則：每位參與者投擲銅板，再依出現的是頭或字前進，並回答其所前進停留的格子上的問題。答對則可獲得 1 分，答錯 0 分。 4. 比賽結果為：(1)誰最先走到毛毛蟲尾巴；(2)計算誰得分最高。 5. 給最先走到毛毛蟲尾巴的兒童，以及得分最高的兒童小禮物。
	<p>二、繪本藝遊 - 葉子上的毛毛蟲</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 材料：綠色書面紙（A5 大小）、彩色蘆葦、蠟筆、黑色黏土、剪刀、白膠 ● 製作方法： <ol style="list-style-type: none"> 1. 在綠色書面紙上，畫出葉子的形狀，並將葉子剪下。 2. 將彩色蘆葦，剪成一片一片。再用白膠把各色蘆葦，一個一個依序貼在剛剛剪下綠色的葉子上，變成毛毛蟲的身體。 3. 用黑色的黏土搓成兩個小圓點，黏在毛毛蟲的頭部，變成眼睛。 4. 最後請小朋友用蠟筆畫出毛毛蟲的腳。 5. 小朋友完成作品之後，請他們向一起上課的小朋友介紹自己的毛毛蟲。教師可以引導他們說：「這是我的毛毛蟲。牠的身體長長的，有好多腳。毛毛蟲喜歡吃葉子，長大會變成漂亮的蝴蝶。」

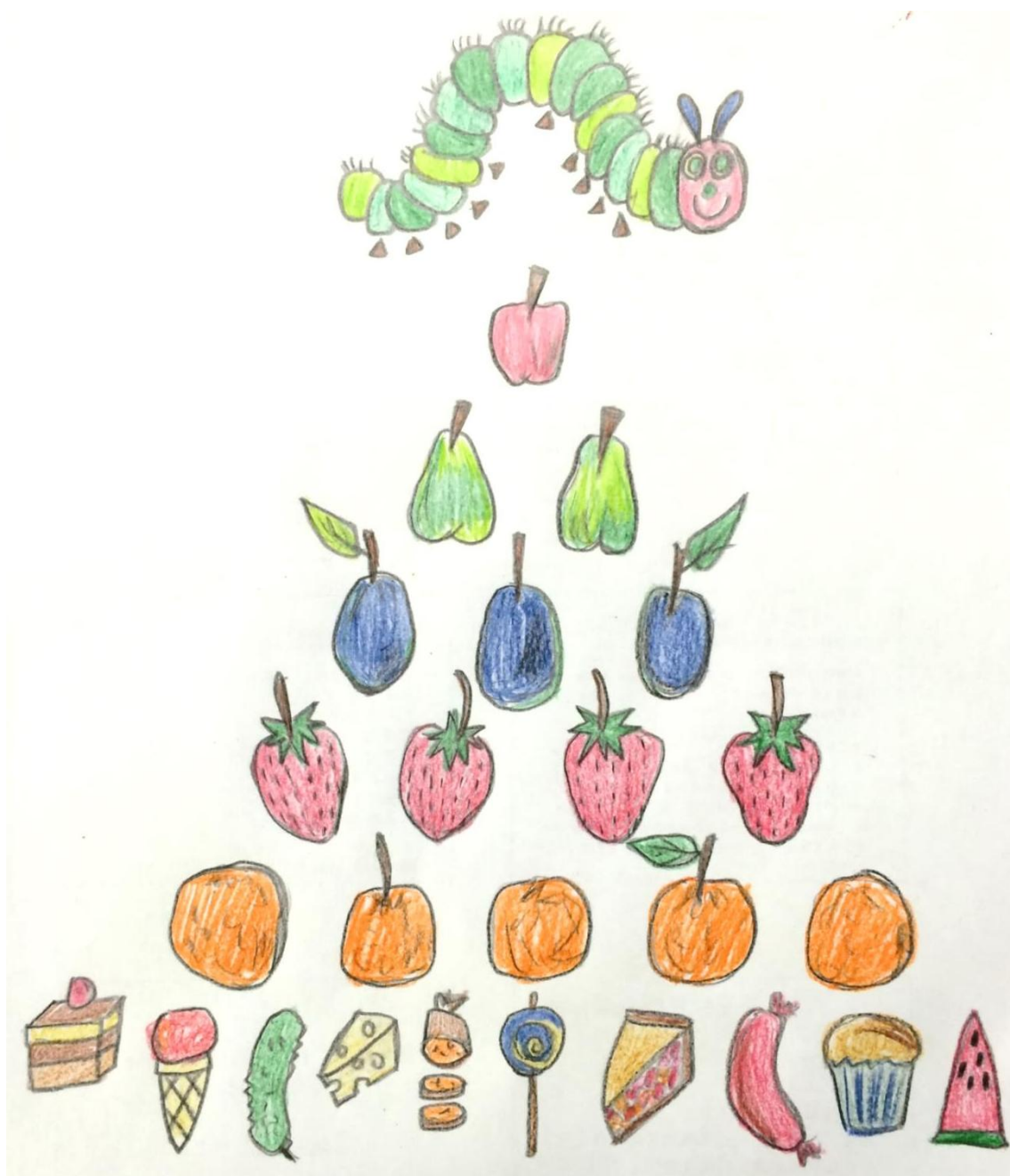
圖一 藝遊成品 - 葉子上的毛毛蟲



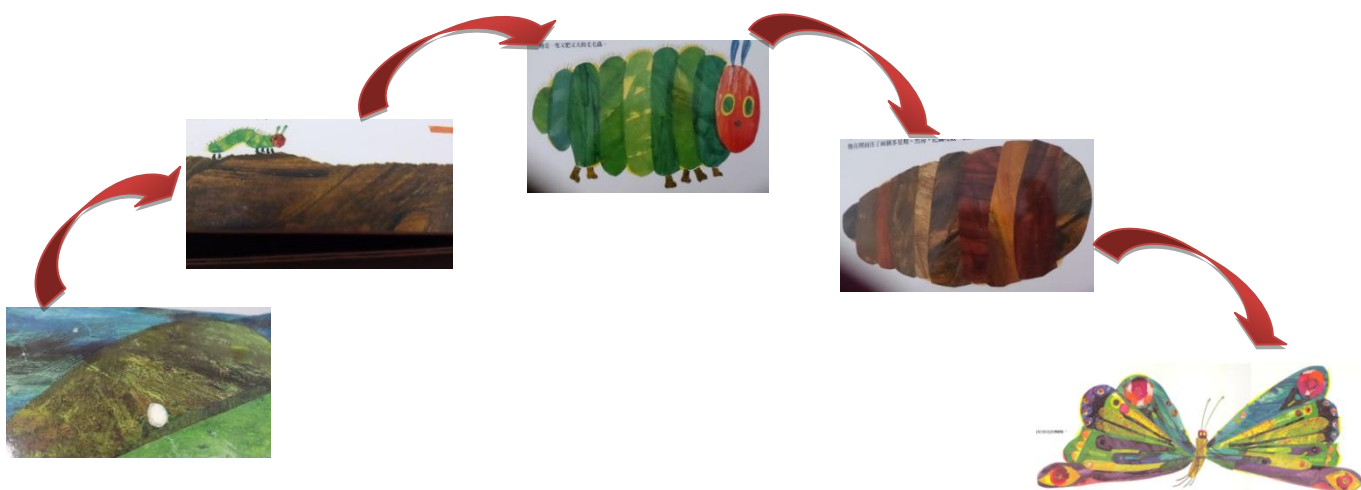
表五 故事順序 - 列表

星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六

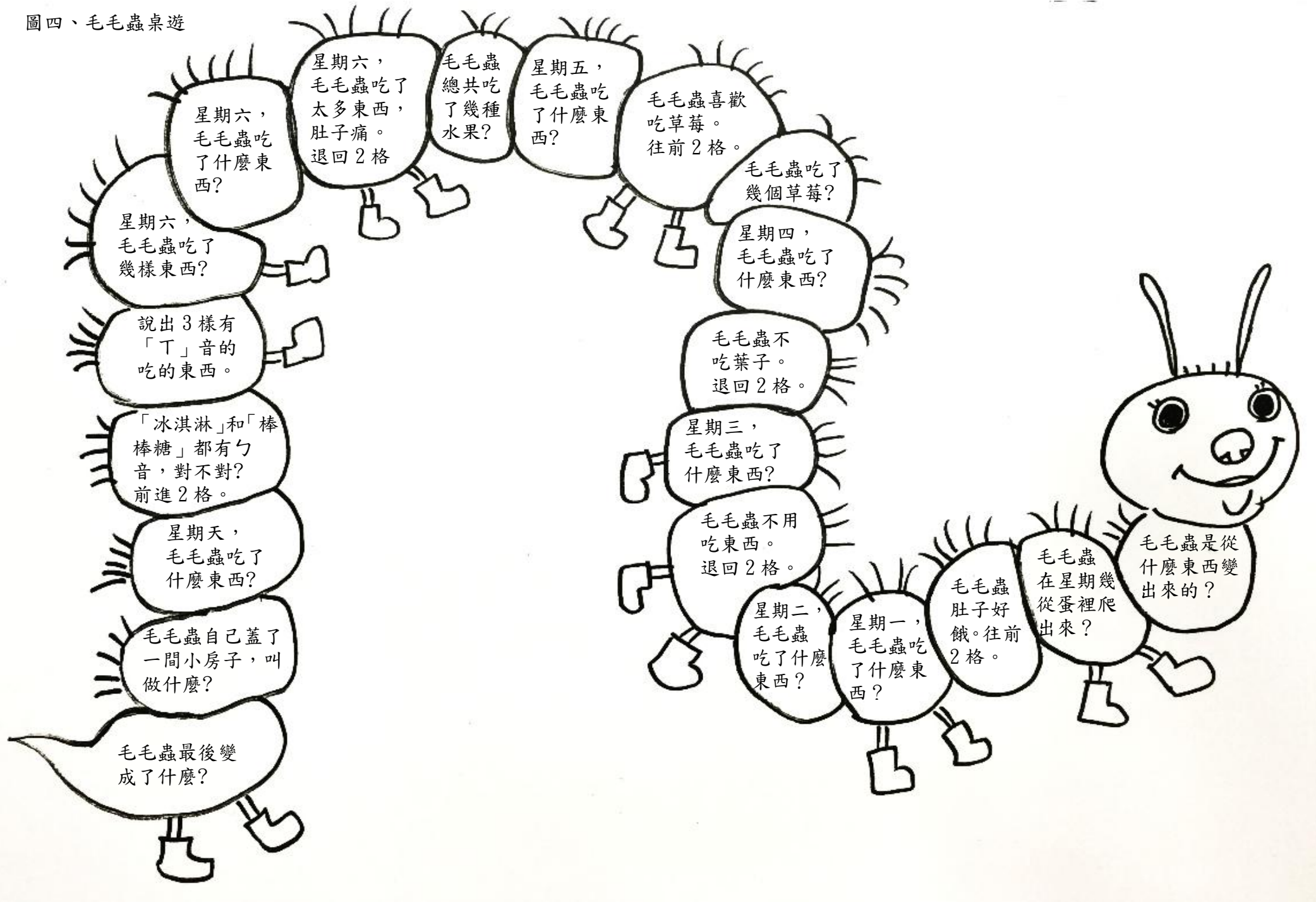
圖二 毛毛蟲吃東西階層圖



圖三 毛毛蟲變成蝴蝶的生命週期



圖四、毛毛蟲桌遊



參考文獻

- 錡寶香 (2013)。特殊教育中語言障礙學生的鑑定與安置：流程與評量。國民教育，54 (1)，11-21。
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). *Tell it again! The story telling handbook for primary English language teachers*. Online at: <http://www.teachingenglish.org.uk>
- Kaderavek, J. N. (2011). *Language disorders in children: Fundamental concepts of assessment and intervention*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- U. S. Department of Education. (2012, November). 31st Annual Report to Congress on the *Implementation of the Individuals with Disabilities Education Act, 2009*. Online at: <http://www2.ed.gov/about/reports/annual/osep/2009/parts-b-c/31st-idea-arc.pdf>

主題名稱：繪本學語言

編制者：

張旭志、錡寶香

繪本名稱：

小小迷路

出版社：

格林文化事業股份有限公司

圖／文：

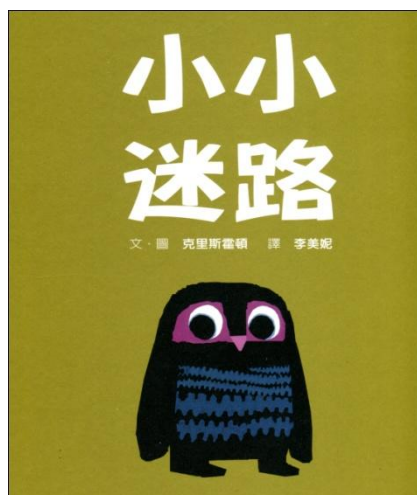
克里斯霍頓

譯者：

李美妮

出版日期：

2012年10月初版



繪本內文簡介

這是一本非常適合親子閱讀的繪本。有一天一個名叫小小的貓頭鷹與媽媽在樹上睡覺時，不小心從樹上掉下來了。小小很著急，深怕找不到媽媽。幸好這時候遇到了一隻熱心的小松鼠，小松鼠不斷地問小小「你的媽媽長什麼樣子？」小小把媽媽的樣貌一次次地跟松鼠說，熱心松鼠也根據小小描述的樣子替小小找媽媽，最後終於找到了小小的媽媽。

親子共讀

1. 引導小朋友根據封面的圖片，以及故事的名稱，讓小朋友知道故事的主角是誰，以及牠的名字。
2. 讓小朋友根據繪本的名稱，去猜測故事的內容可能是什麼樣的故事。
3. 進行故事內容的引導閱讀，並讓小朋友去比對是否與主題以及自己猜測的內容相符合。
4. 根據繪本的故事內容引導小朋友使用句子描述物品或是動物特徵，或是進行句子的延伸。
5. 協助小朋友將故事的大意或是情節進行描述。
6. 此繪本能夠與生活經驗相互結合，也能夠讓小朋友學習到尋找物品時的基本對話技巧。實用性相當的高，也建議家長或是老師可以將此繪本的情境類化至生活當中。
7. 家長在家裡可以結合捉迷藏的活動，讓小朋友嘗試將習得到的特定句型進行練習，也可以藉此增加彼此之間的親子關係。
8. 此活動也教導了小朋友對生活物品的基礎描述技巧，家長與老師可以在每次共讀時提供語意的聽覺刺激。此外，當家長發現小朋友對於某物品出現興趣時，就可以給予特徵以及功能描述，或是請小朋友自發性地進行物品特徵描述。

活動目標

項目	目標內容
理解	能理解繪本的故事內容。 能夠知道繪本內的各種動物。
表達	可以使用完整的句子進行故事內容的描述。 可以將否定句型結合繪本進行表達。

語意	<p>能夠指認並命名出繪本內的圖片。</p> <p>能夠理解特定的問句之意。</p> <p>能夠比較出不同動物之間的差異性。</p> <p>能夠理解形容詞「大大的」、「長長的」、「尖尖的」、「小小的」。</p> <p>能夠使用形容詞「大大的」、「長長的」、「尖尖的」、「小小的」。</p>
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠使用「……長什麼樣子？」的句型進行詢問。 2. 會使用「我的……有……。」的句型進行表達或回應。 3. 能夠使用否定句「這不是我的……」來回應。 4. 能夠將「這不是我的……」與「我的……有……」語句進行結合。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 故事中，誰迷路了？ 2. 為什麼小小會從樹上掉下來？ 3. 小小遇到了誰？ 4. 小小說她的媽媽身體長得如何？結果遇到了誰？ 5. 小小說她的媽媽耳朵長得如何？結果遇到了誰？ 6. 小小說她的媽媽眼睛長得如何？結果遇到了誰？ 7. 誰知道小小的媽媽在哪裡？ 8. 小小有沒有找到她媽媽？ 9. 小小的媽媽請松鼠和青蛙吃什麼？ 10. 小小的媽媽為什麼要請松鼠和青蛙吃餅乾？ 11. 為什麼小小的媽媽、松鼠和青蛙最後又說「糟了」？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師可以利用重述句子、簡單問答的方式與小朋友進行共讀與回答問題。 2. 教師可以準備繪本故事中的動物布偶做為教學教具。教學時，依序拿出布偶讓小朋友根據繪本的故事情節順序說出故事。 3. 教師可以拿出繪本內出現的所有動物布偶，並請小朋友可以一邊說一邊以布偶進行故事繪本的表演。
語 意	<p>一、增加詞彙量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 基本詞彙 <ol style="list-style-type: none"> A. 教師先針對繪本內的故事動物，先行準備該動物圖卡或是玩偶。 B. 接著老師先帶領小朋友指認繪本故事內的動物。 C. 待小朋友熟悉之後，老師再要求小朋友進行命名。 2. 擴展詞彙 <ol style="list-style-type: none"> A. 可以根據上述出現的動物，擴展小朋友該類別的各式動物。 B. 小小是一隻貓頭鷹，教師就可以以鳥類為基礎，教導小朋友認識同樣是鳥類的動物，例如「老鷹、麻雀、鴿子、天鵝」。 C. 也同樣可以延伸包含「鼠」這個字的動物，例如：「老鼠、天竺鼠、地鼠、袋鼠、跳鼠、錢鼠、米老鼠」。

二、詞彙分類

1. 動物分類（陸、海、空）

- 老師事先準備好繪本故事出現的動物模型或是圖片。
- 接著告訴小朋友這些動物的分類方式，像是在天空中、在水裡、在陸地。
- 接著先請小朋友根據繪本內出現的動物，進行分類與擺放。
- 等小朋友都擺放好之後，老師再拿出額外的動物圖卡，或是上個活動中有提到的動物，並請小朋友進行分類置放。

在天空	在地上	在水裡
		

- 由於此繪本出現「兩棲類」的青蛙。教師便可以藉著此機會教導小朋友進行兩棲類動物的特徵，例如「可以在水中也可以在陸地生活」、「但是比起陸地，他們比較愛在水裡」。

2. 動物分類（特徵）

- 老師再根據小朋友的分類，認識陸生動物更細部的常見特徵。
- 接著在桌子上準備好表格，並請小朋友根據個動物特徵進行圖圖的放置。

	會爬	會跳	會叫	會游泳	會飛	吃肉	有羽毛	住在水裡
松鼠	○		○					
貓頭鷹			○		○	○	○	
熊	○		○			○		
青蛙		○	○	○		○		○
兔子		○						

三、特徵形容

- 教師先在桌子或是地板上面準備大盒子，並在上面標記「長長的」、「尖尖的」以及「大大的」。
- 接著拿出繪本內出現的動物圖卡，並隨著故事主角小小說的話語，將對應的動物放入該盒子，例如：小小說她的媽媽身體大大的，結果找到熊。就可以請小朋友將熊的圖卡放到標示「大大的」盒子裡面，以此類推將後續的繪本動物圖卡放置在盒子內。
- 教師此時可以額外準備不同的動物圖卡，例如「啄木鳥」、「長頸鹿」、「大象」、「猴子」。教師就根據各動物的特徵進行正確的配對與放置。例如老師可以說「猴子的尾巴……」然後請小朋友先回答「長長的」再放入到盒子裡面。

長長的	大大的	尖尖的	圓圓的

四、形容詞概念

1. 擴展形容詞

	<p>A. 老師事先準備好不同形狀（積木）、大小（球）、材質（粗、細、滑）、硬度（軟、硬）的物品。</p> <p>B. 接著，老師可以根據教具教導小朋友認識「方方的」、「圓圓的」、「大大的」、「小小的」等形容詞。</p> <p>C. 等小朋友已經逐漸認識形容詞之後，就可以要求小朋友根據自己手上拿到的物品，使用已經習得的形容詞描述該物品。</p> <p>2. 加深形容詞</p> <p>A. 如果小朋友熟悉這些形容詞詞彙時，就可以先用「比較」的問句，讓小朋友可以初步覺知到「相反」的概念。</p> <p>B. 教師可以事先準備相反義的圖卡，例如「大、小」、「高、矮」、「胖、瘦」、「多、少」，並詢問小朋友「哪個比較大？」「哪個比較小？」</p> <p>C. 小朋友如果已經能夠知道老師問的問題後，就可以告訴小朋友「大」的相反就是「小」，「多」的相反就是「少」。</p> <p>D. 接著老師可以請每位小朋友從教室中找尋一個物品。然後老師也拿出一個物品，並與小朋友進行比較，再請小朋友以口語說出「○○○比較大」或是「我的○○○比較大」。</p>
<p>語 法</p>	<p>一、語句串聯</p> <p>1. 老師可以針對繪本內動物讓小朋友進行比較，並進行語句的延展。</p> <p>2. 例如故事的「小小」說她的媽媽「耳朵尖尖的」，但松鼠找到的是「尖耳朵的兔子」。小小就說「不是!不是!」。</p> <p>3. 此時老師就可以引導小朋友思考為什麼不是兔子。並引導小朋友使用「但是」進行連接。例如：「不是，不是兔子，兔子有尖尖的耳朵，但是我媽媽的耳朵沒有長長的。」</p> <p>4. 如果小朋友的能力尚未能夠進行語句的連接，老師可以先拆成兩段。或是讓小朋友比較兔子與貓頭鷹的差異，再讓小朋友察覺到使用「但是」的轉折或是結合相反概念的意義。</p> <p>5. 等小朋友較具有概念之後，就可以讓小朋友利用後面的繪本內容進行上述的語句結合。</p>
	<p>二、問一問，找一找</p> <p>1. 同樣類似上述的方式進行，老師可以先將小朋友分成 A、B 組，請 A 組小朋友分別從玩偶裡面找出二至三個動物，讓 B 組小朋友將動物玩偶藏起來。</p> <p>2. 接著請 A 組小朋友找出來，例如 A 組小朋友要找的是「猴子」。老師可以在旁邊引導 B 組的小朋友使用「小猴子長什麼樣子？」。</p> <p>3. 接著讓 A 組小朋友可以使用『我的×××有◇◇◇◇◇。』的句型進行特徵的描述。</p> <p>4. 再請 B 組小朋友根據繪本內的句子「我知道了，我知道了！你跟我來」，進行情境的練習。並引導 B 組小朋友將正確的物品拿給 A 組小朋友。</p>
	<p>三、句子貪食蛇</p> <p>1. 先準備許多常見物品以及立體幾何形狀的模型。</p> <p>2. 老師可以先拿取立體幾何形狀，並直接詢問小朋友：「請問你們，它的形狀長什麼樣子？」然後請小朋友回答。</p> <p>3. 再詢問小朋友：「它的顏色呢？」。對於較難正確命名顏色的小朋友，老師可以利用類似歌謠的方式引導小朋友提取詞彙，例如：蘋果紅、青蛙綠、香蕉黃……等等。</p> <p>4. 老師可以引導小朋友將上述的特徵進行語句的整合，例如老師可以說：「這個東西長什麼樣子？」然後讓小朋友嘗試回答「這個東西是藍藍的、是三角形。」老師在協助小朋友整合成「這是一個藍色的三角形。」</p>

5. 同樣也可以使用常見物品讓小朋友自己進行特徵的描述，老師可以引導小朋友組織物品的功能描述，例如「膠水」。老師就可以逐步引導小朋友了解「黏」、「美勞」、「紙」等等的特徵連結，並引導小朋友利用這些特徵描述出來。

四、抽絲剝繭

1. 老師可以事先在教室的各處放置不同的動物玩偶。
2. 接著老師可以仿照故事的情節，告訴小朋友：「怎麼辦，老師的小動物們都不知道跑到哪裡去了，你們可以幫我找出來嗎？」
3. 然後引導小朋友以「他們長什麼樣子？」進行詢問。
4. 老師就可以引導小朋友進行語意的類推，例如蜜蜂放在較高的櫃子上，老師就可以說「這個動物他有翅膀，因為有翅膀所以他會……」，接著引導小朋友根據上面的語意類推出「會飛」。
5. 老師可以引導小朋友再進一步類推，老師說：「這的動物有翅膀會飛，所以他應該會在……」。讓小朋友可以類推出「高高的地方、在天上」。
6. 然後就可以讓小朋友試著在教室的各處找出來。當小朋友找到了之後，就可以引導描述蜜蜂停在什麼地方。

五、神秘箱

1. 老師先準備神秘箱，在裡面裝了許多的物品。
2. 接著老師可以跟小朋友說：「這個箱子裡面裝了好多好多東西，只有老師看得到喔！但是你們可以問老師『長什麼樣子？』老師就可以告訴你們它長得什麼樣子。」
3. 接著，請小朋友們使用目標句型「長什麼樣子」進行詢問。例如老師的神秘箱裡面是「衛生紙」。就可以回答小朋友「軟軟的」、「像棉花糖一樣軟軟的」、「軟軟的像棉花糖一樣」、「薄薄的」、「像紙一樣薄薄的」、「薄薄的像紙一樣」、「跟我們一樣愛喝水」。此時可以由老師將短語進行延伸，給予小朋友更多的語言刺激。
4. 如果小朋友對於上述的語言刺激出現訊息混淆，或是準備讓小朋友猜看看正確答案的時候。老師立即給予小朋友簡要的訊息，例如「這個東西薄薄的、軟軟的、會喝水」。
5. 如果發現小朋友真的無法猜對，老師可以給予生活實例或是腳本基模可能有經歷過的經驗進行舉例與描述，協助小朋友進行推理與猜測。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

小波在哪裡？

出版社：

上誼出版社

圖／文：

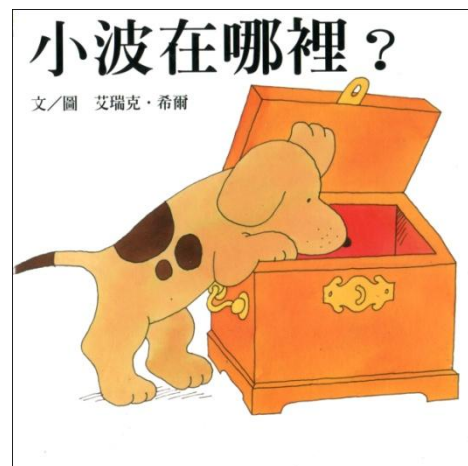
艾瑞克·希爾

譯者：

方家瑜

出版日期：

2003年7月初版



繪本內文簡介

有隻淘氣的小狗叫做小波！晚餐時間到了，但是卻找不到，他到哪裡去了呢？他在門後面嗎？躲在裡面的「大熊」說沒有。小波他在鐘裡面嗎？躲在鐘裡面的「蛇」也說沒有。他在鋼琴裡面嗎？躲在鋼琴裡面的「河馬」說沒有。他在樓梯底下嗎？躲在樓梯底下的「獅子」說沒有。他在衣櫃裡面嗎？躲在衣櫃裡的「猴子」說沒有。他在床底下嗎？躲在床底下的「鱷魚」說沒有。他在盒子裡面嗎？躲在盒子裡面的「企鵝」說沒有。到底小波在哪裡？難道他就躲在地毯底下。結果躲在地毯底下的「烏龜」說去看看籃子裡面。結果小波真的在籃子裡面，小波的媽媽對著小波說：「乖！小波，來把你的晚餐吃光光喔！」

隨著故事的進展，配合繪本內的翻頁驚喜，讓小朋友像是在玩捉迷藏一樣，一起把故事裡的小波找出來。藉由如此有趣的繪本，讓大人與小朋友並不只用單向的繪本閱讀形式進行共讀，而是更能以互動形式分享繪本的故事內容。

繪本共讀

1. 老師先介紹故事的名稱，並讓小朋友察覺到書本的封面以及背面。
2. 由於繪本上的小狗叫小波，因此可以讓小朋友根據繪本的名稱以及封面圖片進行指認以及推論是否為主角。
3. 接著逐頁將所有的故事文本念過一次給小朋友聽，並引導小朋友了解故事的內容。
4. 老師可以配合繪本內的互動翻頁活動，引導小朋友回應問題。
5. 可以引領小朋友認識簡單的功能性文字，例如「他」、「小」、「在」、「嗎」並且指認出來。
6. 家長可以結合藏寶遊戲的概念與小朋友一起互動，例如將個案想要玩的物品藏在某處，並請小朋友與家人或是同儕進行詢問。
7. 由於繪本具有互動性，可在內頁進行翻頁。因此可以進行多次的閱讀，且小朋友對於此類的繪本興趣的持續度與動機皆比較高。
8. 建議家長可以使用不同的音調或是角色扮演的方式提高小朋友對於繪本閱讀的興趣。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠理解故事內容以及發生事件。 2. 能夠理解故事開展的前後次序。 3. 可以理解繪本內文的問句。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用簡單句說出繪本故事內容。 2. 能夠嘗試使用複雜句進行表達。 3. 可以根據問句內容使用特定句型回答問題。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠指認與命名出繪本內的物品以及動物。 2. 能夠理解「躲」、「藏」、「找」的動詞概念，並正確使用該動詞。 3. 能夠將「躲」、「藏」兩個動詞進行詞彙的替換。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以引導下使用 ○○○ 在哪裡？ 或 ○○○ 在×××嗎？ 的句型。 2. 可以將 ○○○ 在哪裡？ 的句型進行延伸與擴充。 3. 可以根據特定問句句型使用 ◇◇◇ 沒有在★★★。 的句型。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小波的媽媽為什麼要找小波？ 2. 小波的媽媽到哪裡找他？ 3. 小波的媽媽到鐘裡找他，結果呢？ 4. 鋼琴裡面有小波嗎？誰躲在鋼琴裡面？ 5. 小波的媽媽走到哪裡找小波？那裡面有小波嗎？ 6. 誰躲在衣櫃裡面？ 7. 誰躲在床底下？ 8. 後來小波媽媽又去哪裡找小波？躲在箱子裡面的是誰？ 9. 躲著誰地毯裡面？他告訴小波媽媽什麼？ 10. 小波躲在哪裡？ 11. 小波在吃早餐？午餐？還是晚餐？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以用指認的方式讓小朋友先能夠認識繪本內出現的故事人物。 2. 隨著故事，老師故事的進行，老師請小朋友逐頁回答故事的內容時，可以用上面的聽理解問題詢問小朋友，讓小朋友回答。 3. 如果小朋友無法準確回答問題，再由老師以重述或接話的方式讓小朋友回答問題。 4. 最後，讓小朋友重新再看一次繪本，並讓小朋友根據繪本以簡單句的方式描述繪本內容。
語 意	<p>一、熟悉詞彙（指認）—動物、傢俱</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據繪本內容出現的動物以及物品，預先準備好閃示卡（照片、插圖）。 2. 老師拿出該物品的圖卡時，可以要求小朋友說出項目的名稱。如果小朋友對於該物品不熟悉，則可以給予較多次的練習。 3. 老師可以先拿取少量的項目，並放置於小朋友面前。接著老師準備玩具鎚，請小朋友根據老師說的項目名稱，使用玩具鎚敲打目標項目。 4. 老師可以隨著小朋友的熟練度增加項目數量或是縮短小朋友的敲打時間。 <p>二、熟悉詞彙（命名）—動物、傢俱</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據繪本內容出現的動物以及食物，預先準備好閃示卡（照片、插圖）。

2. 老師拿出該物品的圖卡或是模型時，可以要求小朋友說出項目的名稱。如果小朋友對於該物品不熟悉，則可以給予較多次的練習。
3. 老師可以先拿取少量的項目，並放入袋子裡面。接著老師倒數，並請小朋友根據老師拿出來的物品進行命名。
4. 老師可以隨著小朋友的熟練度逐步增加數量，並且縮短閃示的時間。

三、詞彙分類 (I)

1. 基礎類別詞分類

- A. 老師先將所有的物品散落在小朋友面前，並告訴小朋友要分類的類別是「傢俱」與「動物」。
- B. 告訴小朋友基本辨認此兩個類別的方式，例如：(1)常常會用到的、可以放東西；(2)會動的、動物園看得到的。
- C. 老師隨機拿取面前的圖卡，接著請小朋友將該物品放置在動物類或是日常用品類。

2. 物品功能加深

- A. 老師將小朋友分類好的生活用品，逐一拿出來。
- B. 請小朋友根據老師拿在手上的圖片，告訴老師該物品的功能是什麼，或是在什麼時候有看過。
- C. 老師再根據小朋友的描述內容，替小朋友補充或是摘取訊息。然後請小朋友重述一次。

四、詞彙分類 (II)

1. 詞彙特徵/特性分類 (傢俱)

- A. 使用小朋友分類為傢俱類的圖片。並準備「○」「X」舉牌。
- B. 請小朋友根據物品在家中放置或出現的地方進行判定。
- C. 例如：教師說衣櫃放在陽台，幼童較要舉「X」；教室說床放在臥房，幼童較要舉「○」。
- D. 老師也可以增加更多的傢俱讓小朋友進行配對。

	陽台	客廳	廚房	臥房	浴室
門	○	○	○	○	○
鐘		○		○	
鋼琴		○			
樓梯		○			
衣櫃				○	
床				○	
盒子	○	○	○	○	
地毯		○		○	

五、詞彙比較

說明：與詞彙比較相似，但主要是讓小朋友對於詞彙概念的加深。可先針對物品的材質、外觀、功能進行描述。

1. 老師問小朋友：「你們可不可以告訴我，小波媽媽問了誰呢？」
2. 等小朋友回答出大部份的動物後，老師可以引導小朋友根據所說出來的答案進行歸納，或是找出兩兩動物間的共通性，例如：「小朋友，你們可以告訴我鱷魚和河馬有什麼地方一樣嗎？」
3. 接著再詢問小朋友：「那他們兩個又有什麼地方不一樣？」
4. 等小朋友皆回答並掌握到概念後，再請小朋友根據「動物」這個分類進行詞彙聯想：「小朋

	<p>友，那你們還有想到什麼不同的動物嗎？」</p> <p>六、謎語猜猜看</p> <p>說明：此方法類似「推論」的概念，但不直接描述該詞彙的主要概念或特徵，借此讓小朋友像偵探一樣「推理」出正確的詞彙。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以準備許多的動物圖卡，排放在小朋友面前。 2. 然後說：「小波媽媽遇到好多動物喔！但是她想再認識不同的動物，我們一起幫他認識吧！」 3. 接著給予目標動物（公雞）的線索：有爪子、有羽毛、但是不會飛、早上可以把我們叫醒。如果小朋友回答：「雞！」這類叫模稜兩可的答案，老師可以替小朋友再進行訊息的澄清，例如可以說：「雞有公雞和母雞，老師剛剛說會叫醒我們，那他應該是公雞還是母雞呢？」
<p>語法</p>	<p>一、語法正確性判斷</p> <p>說明：由老師說出語法結構錯誤或正確的語句，並請小朋友判斷對或錯。如果給予的句法結構是錯誤的，則請小朋友進行更正。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先準備一隻玩偶小狗當作小波媽媽，然後告訴小朋友：「小波媽媽如果說錯話就沒有人幫他找小波了。所以要請你們幫忙聽看看小波媽媽有沒有問對問題喔！」 2. 接著，老師可以故意說出錯誤語法的句子，例如：「小波哪裡在？」然後注意小朋友的反應。如果小朋友察覺到錯誤，就給予口頭鼓勵；如果小朋友為能察覺，再由老師示範正確句型與錯誤句型，讓小朋友比對。 3. 待小朋友能夠正確發現錯誤後，可以要求小朋友告訴老師正確的句型應該為何，並嘗試讓小朋友自己回答。 <p>建議：由於此繪本多半重複同樣的問句，此活動可隨機地進行。也可藉機確認小朋友的專心注意力，並增加小朋友隨時進行自我偵錯的能力。</p>
	<p>二、語詞串聯</p> <p>說明：為了幫助小朋友了解句型的結構，可以利用關鍵字替換的方式加強對句法的了解以及形式。此種教學是鷹架策略之一。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先教導小朋友繪本每一頁的內文後，可以用停頓的方式，請小朋友填入正確的語詞。老師可以說：「小波在哪裡？他在……………」。 2. 如果小朋友立即接出「門後面嗎？」，則由老師給予口語鼓勵，接著再詢問小朋友：「沒錯！小波，他在門後面嗎？」 3. 老師掀開內頁，並說：「沒有，小波沒有在……………」。然後等待小朋友正確接出「沒有在門後面。」
	<p>三、語句延長</p> <p>說明：請小朋友根據繪本的句子進行擴增。建議可以先念出要小朋友預備延伸的目標句，並將總字數數出來，再請小朋友進行延伸。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先由老師告訴小朋友：「因為小波媽媽很擔心小波，所以我們如果可以說多一點和長一點的話，告訴小波媽媽愈多的話，就可以快點找到小波！」 2. 老師可以根據繪本內文，詢問小朋友：「小波在鐘裡面嗎？」接著，翻開活動頁，接著說：

「沒有。噢！這句話好像太短了，可不可以變得更長呢？」

3. 然後引導小朋友使用目標語句「小波沒有在裡面。」「小波沒有在鐘裡面。」「小波沒有在高的鐘裡面。」

四、換句話說

說明：可以根據文本內的目標語句，並讓小朋友知道如何使用不同的語法組出同意思的句子。

1. 老師可以先將許多動物玩偶藏在各處，並事先製作動物小卡。
2. 老師告訴所有小朋友：「老師的教室裡面有很多動物都躲起來了，老師知道在哪裡喔！你們可以問老師，老師可以告訴你們喔！」
3. 接著直接請小朋友抽出一張圖卡，並引導小朋友說：「○○○在哪裡？」、「哪裡有○○○？」
4. 之後，當小朋友熟悉這兩種句型之後，教師可以說完其中一個句型之後，停頓一下，讓小朋友換句話說，說出另一句型。

五、藉由文本交談訓練

說明：藉由繪本聚焦式的口語句型，並結合強迫以該目標句為答案的問句的型式讓小朋友進行練習。

1. 老師先根據繪本內所有出現過的動物（大熊、蛇、河馬、獅子、猴子、鱷魚、企鵝、烏龜）指定小朋友當該動物。
2. 接著老師根據繪本，同樣以口語詢問，例如：「小波在哪裡？」
3. 老師再說：「他在衣櫃裡面嗎？」，隨後翻開衣櫃的內頁（躲著猴子）。
4. 接著，請扮演猴子的小朋友，告訴大家：「沒有！小波沒有在衣櫃裡面。」

建議：此活動可以與「語句延長」的活動共同進行，或是要求小朋友使用此技巧。老師也可以使用「換句話說」的技巧，給予小朋友聽覺刺激。

六、語法+語意比較

說明：先給予由老師說出兩個語句，讓小朋友比較並判斷老師給予的語句意思是否一樣。

1. 老師可以先針對詞彙的部分進行活動，例如老師可以說：「小朋友，請你們告訴我，『小波在門後面？』和『小波在門前面？』這兩句有沒有一樣？」或是「『小波在哪裡？』和『小波在那裡！』這兩句話有沒有一樣？」
2. 接著可以結合換句話說的活動，可以問小朋友：「『小波沒有在門後面。』和『在門後面沒有小波。』這兩句話有沒有一樣？」

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

不要咬人

出版社：

上人文化

圖／文：

凱倫·凱茲 (Keran Katz)

譯者：

賴美伶

出版日期：

2005 年 9 月初版



繪本內文

此繪本是藉著不同的生活實例讓小朋友去分辨可以與不可以做的事情。故事內容提到包括：咬人、打人、推人、踢人、吐口水，的錯誤事情，但也將正確的行為說明給小朋友知道，像是：不可以咬人，但是可以咬蘋果；不可以打媽媽，可以打鼓；不可以推人；可以推鞦韆；不可以踢狗，但可以踢球；不可以吐口水，但漱口時可以吐水。

繪本共讀

1. 教導小朋友分辨出繪本的正面以及背面，再引導小朋友理解封面圖片的內容。
2. 讓小朋友藉由繪本內的動詞與例子，給予小朋友語句的示範。或是由大人給予小朋友不同的語句例子，讓小朋友有更多的語句刺激機會。
3. 同樣也可以利用繪本的實例，引導小朋友使用語句進行繪本故事的描述，或是分享生活經驗。
4. 可以讓小朋友認識「不」、「要」、「人」、「可」、「以」等等常見的簡單國字，並在繪本唸讀的過程中讓小朋友根據印刷體指認出來。
5. 本書故事屬於教導生活常規，因此可以讓小朋友藉由故事的主角發生的事件，協助小朋友延伸或是類推接下來可能會發生的事情。更可增加小朋友對於因果關係的理解，以及對於故事或是事件的推理能力。
6. 也可以與小朋友在繪本共讀後共同討論有什麼是自己經歷過但是別人說不行的，利用自己的生活經驗來增加自己對於繪本故事的延伸以及類化。
7. 此外，與小朋友進行生活規範的討論時，可以使用較輕鬆的語氣，避免小朋友拒絕談論此類的話題。

活動目標

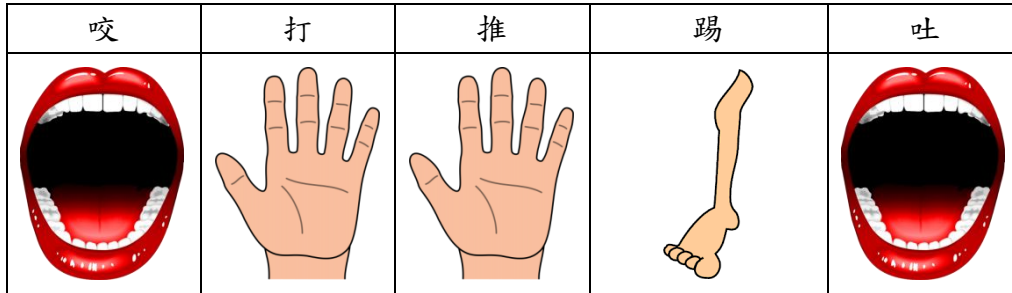
項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以理解故事內容。 2. 可以理解日常生活中可以做的事情，以及不可以做的事情。 3. 可以理解「有沒有」的是非問句。 4. 能夠理解繪本內的特定句型。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以根據特定問句回答問題。 2. 可以使用否定句進行回應。 3. 能夠用簡單的口語描述故事內容。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對於故事內容中不同動詞，如：「咬」、「推」、「打」、「踢」、「吐」的概念能夠理解，並能夠正確地使用。 2. 能夠正確區分出「肯定」與「否定」句。 3. 可以察覺到謬誤的語意或是與故事不符合的語意。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以正確說出「不可以……」與「可以……」的句型。 2. 能夠將上述的句型進行延伸。 3. 能將上述的句型在正確的情境中使用。

聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 我們不可以咬人，那可以咬什麼呢？ 2. 除了咬蘋果，還可以咬什麼？ 3. 我們可不可以打媽媽？ 4. 除了可以打鼓，我們還可以打什麼？ 5. 這三個小朋友發生了什麼事情？可不可以推來推去？ 6. 除了推鞦韆，我們還可以推什麼？ 7. 如果我們踢小狗，小狗會怎麼樣？ 8. 我們除了可以踢球，還可以踢什麼？ 9. 小妹妹做了什麼事情？你覺得好不好呢？ 10. 我們不可以吐口水，那可以吐什麼呢？ 11. 故事裡面的小朋友做了哪些不好的事情？ 12. 如果有人對你做這些事情，你怎麼辦？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以使用討論的方式，與小朋友共同參與繪本的閱讀，過程中老師可以使用提示或是接話的技巧引導小朋友進行表達。 2. 可以請小朋友根據所看到的圖片先以簡單句表達，再由老師引導小朋友填補圖片中其餘的訊息。 3. 當遇到故事的錯誤事件時，老師可以請小朋友舉出實際的例子，並與小朋友以故事人物的角色觀點分享並表達彼此的感覺。
語 意	<p>一、認識詞彙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以在每頁的繪本內容，與小朋友一起模仿繪本內的動作，例如「踢」，就可以事先準備好一個球，讓小朋友互相踢球。 2. 便可以讓小朋友直接體驗到「踢」這個動作的意義。 3. 也可以在故事結束後，教師自行先模仿繪本故事內出現的動詞動作，讓小朋友猜一猜。 4. 或是由老師請小朋友上台表演繪本內的動作，然後讓坐在台下的小朋友猜測。

二、概念加深


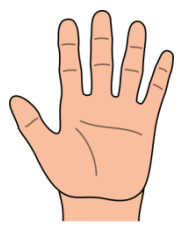

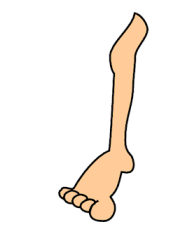

1. 基礎概念

- 老師可以先準備身體部位的圖片（如下表所示）。
- 針對繪本內出現的動作，教導小朋友認識。
- 將身體部位的圖片（如下表所示）放在桌上，老師說出繪本提到的動作（如不可以吐口水），小朋友找出做出該動作的身體部位圖片。
- 如果小朋友對於該動作上不熟悉，可以利用上述的模仿動作活動，讓小朋友察覺到動作的部位在哪裡。



2. 動詞延伸

- 當小朋友對於身體部位與動作的配對有概念之後。
- 教師可以利用上圖的模式，延伸小朋友對於動詞詞彙量的延伸。
- 先針對單一身體部位動作進行延伸，例如：嘴巴可以「吃」、「喝」、「咬」、「吹」、「笑」
- 當兒童逐漸理解之後，可以讓小朋友以上台做動作，另外準備舉牌給台下的小朋友，請小朋友根據台上小朋友的表演舉起最適合的身體部位配件。

				
吃、喝、吸、吹、吐、咬	抓、握、拿、彈、指、捏、拍	揮、舉、推、伸	走、跑、跳、蹲、站	點頭、搖頭、轉頭

三、語意比較

- 在繪本導讀的過程中，進行此活動。
- 先請小朋友比較『不可以咬人』與『咬人是不可以的』是不是一樣的意思；『可以打媽媽』與『不可以打媽媽』意思有沒有一樣；『不可以對你的弟弟吐口水』與『對弟弟不可以吐口水』意思有沒有一樣；『排隊時不可以推來推去』與『不可以在排隊時推來推去』意思有沒有一樣？
- 確定小朋友能夠比較出語意的差異之後，在請小朋友進行錯誤語句的修正。

建議：此部分的活動可以在『語法正確判斷』與『換句話說』之後，再讓小朋友進行，除了可以讓小朋友加深印象外，也可以增加小朋友對於活動的理解程度。

四、謎語猜猜看

- 老師事先準備許多的日常用品，例如：球、碗、筷子、湯匙、梳子、襪子、椅子等等，並排在小朋友面前。

	<ol style="list-style-type: none"> 2. 然後說：「小朋友，老師要請你們幫老師找出我想要的東西喔。」 3. 接著給予目標物品的功能描述，例如：吃飯的時候會用、用來夾東西（即筷子）。 4. 如果小朋友聽完一個條件便直接回答，老師可以提醒小朋友說：等老師『開始』才可以開始找東西。 <p>建議：藉此也可訓練小朋友的衝動控制、聽覺注意力以及聽覺記憶力。</p>
語 法	<p>一、語句演練</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師事先準備許多的日常用品，例如：球、碗、筷子、湯匙、梳子、襪子、椅子等等。 2. 接著告訴小朋友我們接下來要一起來演戲，老師說什麼就要跟著做什麼。 3. 先由老師指定小朋友執行與文本文句一樣的動作，像是『可以踢球。』然後請小朋友執行踢球。 4. 如果順利的話可以改以指定小朋友後加入名字，可進一步結合主詞形成簡單句，像是『×××可以踢球。』『○○○可以推椅子』。 5. 如果順利的話，則可以進一步給予較具滑稽性的語句，例如「梳子可以刷牙！」並然後觀察小朋友的反應。 6. 如果小朋友確實知道老師給予的話語有錯誤，則可以教導小朋友使用上述的語句進行結合，例如：「梳子可以梳頭髮，梳子不可以刷牙。」
	<p>二、換句話說</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先結合詢問「一樣還是不一樣？」加強小朋友對於同語意不同句型的概念。例如老師說：『『排隊時，不可以推來推去喔！』與『不可以在排隊時推來推去。』這兩句有沒有一樣？』 2. 接著可以配合文本內容的圖片『鞦韆』。先由老師示範句型『盪鞦韆時，可以推來推去喔！』 3. 接著請小朋友嘗試改裝成『可以在盪鞦韆的時候推來推去喔！』如果小朋友無法立即進行改說，則老師可以採取接話的方式讓小朋友表達。
	<p>三、語法練習＋語意判斷</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以在引導小朋友閱讀繪本的過程中，刻意製造出錯誤的語法結構。例如老師說：『『不可以人咬喙！』這句話對不對呢？』（等小朋友回應後。）老師說：「這句話不對耶！那應該要怎麼說呢？」老師說：『『不可以咬人喙！』這句話對不對呢？』 2. 接著老師觀察小朋友的反應，如果小朋友對於較長的句子較無法判斷時，可以先改以讓小朋友比較給予的語句哪句正確即可。例如老師說：『『弟弟不可以對你的口水吐！』這句話對不對呢？』（等小朋友回應後，如果學生反應不佳。）老師再說：「那麼『不可以對你的弟弟吐口水！』這句話對不對呢？還是『弟弟不可以對你的口水吐！』才對呢？」 3. 對於已經能夠發現句法錯誤的小朋友，就可以直接請小朋友將正確的語句進行修改。 <p>建議：由於此繪本多半重複同樣的問句，此活動可隨機地進行。也可藉機確認小朋友的專心注意力，並增加小朋友隨時進行自我偵錯的能力。</p>
	<p>四、語句延長</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先根據繪本引導先將基本的目標句型進行表達。接著老師說：『『不可以打媽媽喙！』哇！有7個字耶！小朋友，不可說得比7個字還要多呢？』 2. 接著老師可以請小朋友進行該繪本語句的延伸。例如想要小朋友說「妹妹不可以打媽媽喙！」而小朋友較無法延伸時，可以由老師指著繪本內的主角，並給予口形或是語音的提示。或是準備小朋友的照片，當作主詞線索。

3. 等學生正確延伸語句後，再由老師陪小朋友數總字數：『哇！一共有 9 個字耶！你好棒喔！愈來愈多了！』
- 接著可以再用上述的方式讓小朋友將語句延伸成『妹妹不可以用手打媽媽喲！』並陪小朋友一同數字數。

五、語詞串聯

1. 在繪本閱讀完後，老師可以準備許多不同的玩具以及日常用品模型，並展示給小朋友看並將所有模型的名稱都進行唸名。
2. 再給予小朋友基礎的示範例句，像是可以先用繪本文本內的『不可以踢小狗喲！』以及『可以踢球！』進行練習。
3. 接著由老師拿取不同物品的模型，例如『汽車模型、蘋果』，先教導小朋友『我們可以玩汽車』、『我們不可以玩蘋果』。
4. 然後再請小朋友從模型中抽取其中一個，並請小朋友利用上述的句型並結合抽取的物品進行語句的練習，如果抽到『蔬菜』，就可以請小朋友練習說：『我們不可以玩蔬菜。』

六、語句結合

1. 老師在教導繪本的過程中，可以先將語句進行拆解，例如『不可以打媽媽！』可以先以拆解成『不可以打人』、『不打媽媽』。
2. 並由老師說：『不可以打人。不打媽媽。不可以打媽媽喲！』先讓小朋友有熟悉語句結合的示範。
3. 接著可以採取以下兩種方式活動：1. 利用後面的文本讓小朋友有機會練習以上的句子並進行結合，以『不可以踢小狗喲！』為例，可以先引導小朋友說出『不可以踢』與『不踢小狗』這兩句話，並讓小朋友根據語句內容結合成『不可以踢小狗』。2. 由老師先給予『不可以踢』、『不踢小狗』，再讓小朋友自行結合成『不可以踢小狗。』，或是可以配合繪本內的圖片給予小朋友提示。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

好忙的蜘蛛

出版社：

上誼出版社

圖／文：

艾瑞卡爾

譯者：

鄧美玲

出版日期：

1992 年二版



繪本內文

好忙的蜘蛛是一本關於持之以恆的繪本故事。故事的主人翁「蜘蛛」努力不懈地完成他自己的網子。過程中遇到了許多的動物，每個動物都說出自己覺得好玩的事情想要邀請蜘蛛一起參與，但蜘蛛仍然不受誘惑地持續織網。最後，蜘蛛終於做好的他的網子，可以用來捕捉蒼蠅來吃。最後，因為蜘蛛非常辛苦地完成它，牠就心滿意足地睡著了。

繪本共讀

1. 先引導小朋友針對繪本封面的動物進行了解，並針對此動物主角進行動物特徵的描述，如此可以銜接繪本內的故事。
2. 引導小朋友察覺故事名稱的文字在何處，並同時提供口語輸入，讓小朋友將封面的文字、圖片與口語連結。
3. 針對繪本故事進行描述，可以先給予小朋友示範句，再請小朋友複述。
4. 藉由繪本故事的主角遇到的每位角色，引導小朋友使用正確的語句進行回應。
5. 可以讓小朋友將故事的內容進行整合後以摘要式描述出來，或是先給予開頭誘發話語，之後再請小朋友自行描述。
6. 此繪本的內頁的蜘蛛絲是微凸狀，具有觸感。可以讓小朋友進行觸碰，增加小朋友對於繪本的喜愛度與唸讀動機與興趣。
7. 繪本內容對於動物的習性以及特徵都有描述，老師可以利用共讀的活動讓小朋友對生活常見的動物具有更深的認識。
8. 可以結合部分精細動作的教具，或是請小朋友畫自己的蜘蛛絲，並彼此分享自己的蜘蛛絲有什麼特色。
9. 可以讓小朋友在生活中，觀察蜘蛛絲多半都在什麼地方。且主角是昆蟲，老師也能夠針對昆蟲的特色進行描述以及說明，建立小朋友對於昆蟲的概念。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以正確指認繪本內的物品以及動物。 2. 能夠理解繪本故事的內容。 3. 可以理解基本的簡單問句。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以命名出繪本內的物品與動物名稱。 2. 能夠用完整句描述故事的內容。 3. 可以回答他人給予的問句。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠知道「動物」的概念，並延伸出許多跟動物相關的詞彙。 2. 可以將「動物」與「非動物」進行分類。 3. 能夠根據特定句型正確執行該指令。 4. 能夠察覺到語意謬誤或矛盾的句子，並進行修正。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以根據繪本內容正確使用「要不要去……呀？」的句型。 2. 可以在情境的引導下使用上述的問句句型。 3. 可以理解上述的問句句型，並使用「……正忙著……」句型進行回應。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 故事的主角是誰？ 2. 牠在做什麼事情？ 3. 蜘蛛遇到哪些動物？ 4. 馬兒找蜘蛛做什麼？ 5. 母牛找蜘蛛做什麼？ 6. 綿羊找蜘蛛做什麼？ 7. 山羊找蜘蛛做什麼？ 8. 豬找蜘蛛做什麼？ 9. 狗兒找蜘蛛做什麼？ 10. 貓兒找蜘蛛做什麼？ 11. 鴨子找蜘蛛做什麼？ 12. 公雞找蜘蛛做什麼？ 13. 貓頭鷹覺得蜘蛛的網子如何？ 14. 蜘蛛為什麼沈沈地睡著了？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師與小朋友一起針對繪本的故事內容進行共讀以及引導小朋友使用復述的方式唸出句子。 2. 老師可以先準備繪本內各個動物的圖卡，接著請小朋友依序說蜘蛛遇到的動物。 3. 老師此時也可以使用事先準備好圖畫紙進行活動。當每個小朋友依序說出動物時，老師就可以在圖畫紙上慢慢畫出蜘蛛網，隨著小朋友愈說愈多，最後就可以畫出一張漂亮的網子。
語 意	<p>一、誰是快槍俠</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先讓小朋友針對事先準備的所有動物圖卡進行唸名，並確定小朋友已經能將所有動物進行命名。 2. 老師隨機請兩個小朋友背對背，並給予這兩位小朋友不同的動物圖卡一張。

3. 然後請他們依照老師的指令，前進三步。
4. 接著老師請兩位小朋友立刻向後轉，並馬上唸出對方手上的動物名稱。
5. 唸最快的小朋友獲得勝利，並由老師給予上台的兩位小朋友鼓勵。

二、詞彙分類

1. 動物分類（陸、海、空）

- A. 老師事先準備好不同動物的模型或是圖片。
- B. 接著在桌子或地板上根據典型的動物（小狗、金魚、麻雀），告訴小朋友這些動物的分類方式，像是在天空中、在水裡、在陸地。
- C. 接著先請小朋友根據繪本內出現的動物，進行分類與擺放。
- D. 等小朋友都擺放好之後，老師再拿出額外的動物圖卡，並請小朋友進行分類置放。

在天空	在地上	在水裡
		

2. 動物分類 - 語意特徵分析

- C. 老師再根據小朋友的分類，認識陸生動物更細部的常見特徵。
- D. 接著在桌子上準備好表格，並請小朋友根據個動物特徵進行圈圈的放置。

	會走路	會叫	會游泳	會飛	吃肉	有羽毛	住在水裡
小狗	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		
小鳥		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
海豚		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>
公雞	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
魚			<input type="radio"/>				<input type="radio"/>

三、比一比

1. 老師可以利用上述活動二的表格，以動物為主，讓小朋友分辨各動物的相同與相異之處。
2. 老師可以先針對「相似性高」的動物進行比較，例如老師可以說：「小鳥和公雞有什麼地方一樣？」最後到相似性低的「小鳥和小狗有什麼地方一樣？」
3. 接著是比較「不同處」，老師可以說：「海豚跟魚有什麼地方不一樣？」

四、請你告訴我

1. 先幫小朋友準備頭巾，接著請小朋友戴上頭巾。
2. 老師請小朋友閉上眼睛，再拿出事先準備好的動物圖片（以認識的動物為主），並夾在頭巾上面，讓小朋友無法看到自己的動物。
3. 然後由老師告訴小朋友，「會走路」、「會吃肉」、「會叫」，然後請小朋友想一想是什麼動物並回答出來。回答之後再將夾在頭巾上的動物圖卡拿下比對。
4. 或是將角色對調，由老師帶著頭巾，請小朋友說出此動物的特徵，由老師猜測是什麼動物。回答之後再將夾在頭巾上的動物圖卡拿下比對。

五、什麼東西不見了

1. 老師隨機拿出四至五個動物圖片放在小朋友面前，並請小朋友記得這些圖片。

	<ol style="list-style-type: none"> 接著請小朋友轉身，老師抽掉其中的一張。接著問小朋友：「少了哪一張？」或著老師可改以「動物特徵」詢問小朋友「不見的動物他會不會飛？」 如果小朋友熟悉遊戲規則後，老師可以結合「比較」的概念。從抽一張變成抽走兩張，然後問小朋友「這兩張的動物，有什麼地方一樣？」
語法	<p>一、語法練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 事先準備好「穿穿樂」的教具給每個小朋友。 老師接著根據每頁的繪本內容，請小朋友進行穿線的動作，藉由肢體的動作了解到「編織」的動作概念。 老師可以在繪本開始的那頁，先示範一次穿線的動作給小朋友看，並引導小朋友進行穿線的動作。 再來，老師可以在每頁「蜘蛛沒有回答，她正忙著織網呢」這句話的時候，引導小朋友執行線穿過洞的動作。 並於故事結束的時候，讓小朋友展示出自己編織出來的蜘蛛網子。 老師也可以引導小朋友表達說：「我用××色的線編織出蜘蛛網」
	<p>二、換句話說＋語法判斷</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師可以將繪本內的目標句進行重組或是換句話說。 可以先讓小朋友先察覺要比較的兩句話是一模一樣。例如「要不要去游泳啊？」就可以先讓小朋友比較「去游泳要不要啊？」、「游泳要不要去啊？」、「去要不要游泳啊？」是否一樣。 如果小朋友可以正確判斷出來語句是否相同，再請小朋友告訴老師哪一句話才是正確的。 接著再請小朋友嘗試去判斷兩句話的意思是不是一樣，例如「去游泳，要不要啊」與「要不要去游泳啊」進行判斷，如果小朋友無法立即回應，則由老師引導小朋友，或是由老師個別用這兩句話詢問小朋友，並請小朋友回答。
	<p>三、語法訓練＋詞彙填空</p> <ol style="list-style-type: none"> 可以藉由繪本引導小朋友進行接話的方式進行活動，讓小朋友對於目標句型能夠更加地了解。 老師先將該頁的故事內容先說過一次後，再讓小朋友先以重複的詞語進行接話，例如：「要不要去草原上跑一跑啊」。老師就可以說「綿羊對蜘蛛說：『要不要……』」，請小朋友自行接出後面的語句出來。 同樣地，最後再請小朋友根據繪本內的目標句「正忙著×××」進行練習。老師就可以說：「蜘蛛沒有說話，因為蜘蛛正忙著……」。然後請小朋友回答：「織網」。之後，再請小朋友說出完整的句子「蜘蛛沒有說話，因為蜘蛛正忙著織網。」
	<p>四、語句重組</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師先準備繪本內的動物面具（馬、母牛、綿羊、山羊、小豬、小狗、貓咪、鴨子、公雞）。 可以在故事的過程中，請小朋友根據自己所戴的面具，根據繪本的內容使用目標句型「要不要去◇◇◇做○○○啊」進行回答。 如果老師擔心小朋友對於該句型的掌握度不佳，則可以改以簡單的句型「要不要去做○○○啊」進行回應即可。例如「要不要去泥塘裡打滾啊」就可以改成「要不要去打滾啊」 等到小朋友將上述的語句表達出來之後，接著老師再替小朋友進行語句的延伸與擴展，例如「要不要去打滾啊」就可以延伸成「要不要去泥塘裡打滾啊」、「要不要去泥巴裡打滾啊」、「要不要在濕濕黏黏的泥塘裡打滾啊」。

五、語法情境練習

1. 事先準備好「穿穿樂」的教具給每個小朋友。
2. 老師可以在故事結束之後，再請小朋友進行穿穿樂的活動。並告訴小朋友要像蜘蛛一樣，非常認真的做自己的網子。
3. 在小朋友進行編織的活動當中，老師可以故意到不同小朋友的身邊，然後與故事的其它動物一樣，詢問小朋友：「要不要一起去玩？」
4. 接著，老師引導小朋友利用目標句型回答：「我正忙著織網呢！」

六、使用特定句型語法進行交談

1. 先準備少量的玩具在身邊，然後老師當著小朋友的面前玩這些玩具。
2. 例如老師正在玩球，老師就可以說：「老師好想要跟你們一起玩喔，但是老師應該要怎麼說才可以讓你們一起玩呢？」
3. 接著老師可以請知道的小朋友使用「要不要來玩球呢？」，如果小朋友能夠使用該句型表達，老師重述小朋友所說過的答案，並請該小朋友進行回應，然後就與該同學一起玩球。
4. 然後再以同樣的方式，請下個小朋友跟老師說應該要怎麼說才能一起玩。
5. 約莫有兩、三個小朋友共同玩球時。老師再拿出其他的玩具，並引導小朋友使用「要不要來○○○啊」進行答案的回應。
6. 也可以將同一句話進行擴展與延伸。如果老師拿出積木在玩，就可以要求小朋友使用「要不要來玩積木啊」進行延伸，句子有變長且符合語意後就可以一起來玩。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

你看到我的貓嗎？

出版社：

上誼出版社

圖／文：

艾瑞·卡爾

譯者：

林良

出版日期：

2002 年 12 月初版



繪本內文

貓咪呢？一個到處在找尋自己貓咪的小男孩，見到每一個人都會問一次，但到底是不是他的貓咪呢？我們隨著這個小男孩一起去探索看看。

這是一本隨著每次詢問同樣的一句話卻獲得到不太一樣的貓咪，可以讓小朋友體會觀察到貓科動物的相似性與相異性。小朋友可以當成小偵探，想一想怎麼樣告訴小男孩這些動物和小貓咪差在哪裡。

繪本共讀

1. 老師可以先引領小朋友注意到封面的許多貓咪，老師就可以問小朋友：「這些貓咪有沒有長得一樣啊？」
2. 接著先告訴小朋友：「這些都是一個小男孩的貓咪喔！可是小男孩要找到牠們，我們幫他一起找一找。」
3. 在閱讀的過程中，請小朋友觀察每個動物的差異之處，並讓小朋友嘗試比較前文所出現的貓科動物，並讓小朋友嘗試先以簡單的短語進行描述。
4. 此繪本屬於固定句型重複的故事，容易讓小朋友因為重複刺激而容易理解該故事的內容。因此適合初次接觸繪本的小朋友建立閱讀的興趣與從中學習，也容易讓幼童獲得成就感。
5. 建議老師可以與小朋友分別扮演故事中的角色，讓小朋友練習不同角色所使用的語句差異。
6. 由於繪本的貓科動物相當多，老師可以藉著與小朋友討論的方式，比較與歸納這些貓科動物的相同與相異性。
7. 此外，也可以讓小朋友將繪本學習到的句子進行延伸，與生活經驗連結，對於小朋友的語言習得的類化會有所幫助。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none">1. 能夠理解教師提問的問題。2. 能夠理解繪本的故事內容。

	3. 能夠理解故事的發生次序。
表達	1. 能夠回答教師的問題。 2. 能夠以特定句型進行表達。 3. 能夠使用完整句發表意見。
語意	1. 能夠知道不同的貓科動物。 2. 能夠比較不同貓科動物的差異性。 3. 可以判斷正確與錯誤的語意。
語法	1. 習得「……有看到……嗎？」的句型。 2. 習得「這不是……」的句型。 3. 習得「這是……」的句型。
聽 理 解	1. 小男孩發生了什麼事情？ 2. 小男孩問了誰？這是小男孩的貓嗎？那這是什麼動物？ 3. 這不是小男孩的貓，那這是什麼動物？ 4. 小男孩又問了誰？這不是小男孩的貓嗎？那是什麼？ 5. 這不是小男孩的貓，但是牠趴在樹上耶，牠不是貓咪嗎？ 6. 牠長得有點像貓咪，但又不是貓咪，那牠是什麼？ 7. 這隻跑得很快的動物是什麼？ 8. 這隻身上有著黑色條紋的動物又是什麼？ 9. 哇！這隻好像是貓耶，牠是不是小男孩的貓？ 10. 小男孩看起來怎麼樣？ 11. 好多貓咪喔！小男孩為什麼看起來這麼開心？
說 表 達	1. 老師與小朋友一起針對繪本的故事內容進行共讀，並引導小朋友使用復述的方式唸出句子。 2. 老師可以先準備繪本內各個動物的圖卡，接著請小朋友依序說出小男孩遇到的動物名稱。 3. 老師可以先讓小朋友知道這些貓科動物的差異性，再讓小朋友自行以口語表達，或是讓小朋友比較這些貓科動物的差異性。
語 意	一、誰是快槍俠 1. 老師先讓小朋友針對事先準備的所有動物圖卡進行唸名，並確定小朋友已經能將所有動物進行命名。 2. 老師隨機請兩個小朋友背對背，並給予這兩位小朋友各一張不同的動物圖卡。 3. 然後請他們依照老師的指令，前進三步。 4. 接著老師請兩位小朋友立刻向後轉，並馬上唸出對方手上的動物名稱。 唸最快的小朋友獲得勝利，並由老師給予鼓勵或是增強物。 二、詞彙概念（動物） A. 老師再根據小朋友的分類，認識貓科動物更細部的常見特徵。 B. 接著在桌子上準備好表格，並請小朋友根據每個動物的特徵貼上微笑貼紙。

語 意		會走路	會叫	會跑	吃肉	有花紋	在樹上	臉上有鬃毛
	老虎							
	獅子							
	黑豹							
	花豹							
	貓咪							
<p>註：因為小朋友並不識字，教師可以使用走路、叫、跑、吃肉、有花紋、樹上、鬃毛等之圖片，並同時提供口語說明與輸入。</p>								
<p>三、比一比</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以利用上述活動的表格，以動物為主，讓小朋友分辨各動物的相同與相異之處。 2. 老師可以先針對「相似性低」的動物進行比較，例如老師可以說：「花豹和黑豹有什麼地方一樣？」最後到相似性高的「老虎和獅子有什麼地方一樣？」 3. 接著是比較「不同處」，老師可以說：「老虎跟獅子有什麼地方不一樣？」 								
<p>四、什麼東西不見了</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師隨機拿出四至五個動物圖片放在小朋友面前，並請小朋友記得這些圖片。 2. 接著請小朋友轉身，老師抽掉其中的一張。之後問小朋友：「少了哪一張？」或著老師可改以「動物特徵」詢問小朋友「不見的動物他會不會飛？」 3. 如果小朋友熟悉遊戲規則後，老師可以結合「比較」的概念。從抽一張變成抽走兩張，然後問小朋友「不見的這兩張圖的動物，有什麼地方一樣？」 								
<p>五、詞彙定義</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師可以先準備老虎、獅子、貓咪、豹的圖片。然後可以在進行繪本教學的時候先將上述的貓科動物的個別特徵描述給小朋友聽。 2. 叫師將上述的圖卡先閃示給小朋友看，然後先確定小朋友能夠進行這四個貓科動物的命名。 3. 接著老師針對主要具有區辨性的動物進行教學，例如：貓咪、獅子。老師可以跟小朋友說：「貓咪跟獅子有什麼不一樣？」並鼓勵小朋友先根據圖片特徵進行描述。」 4. 接著再由老師補充這兩個動物的其他相似性，例如老師可以說：「都愛吃肉，而且都很愛吃老鼠，但是貓咪還很愛吃魚」。 5. 進行完相似性質的辨認後，老師再針對相異性進行加深的認識，此時可以逐步加入其他的動物，例如：貓咪、獅子、豹。例如：貓咪的體型、獅子的鬃毛等，讓小朋友對這些貓科動物的定義更加清楚。 								
語 法	<p>一、語法練習＋語意理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可以在繪本教學的活動中，利用此繪本的對話句型教導小朋友基本的口語應對。 2. 老師可以以繪本的前幾頁作為示範的句型練習。老師可以先問小朋友：「小朋友，你有沒有看到這個哥哥的貓？」然後根據小朋友的反應，引導小朋友回應：「不！這不是小男孩的貓。」 3. 確定小朋友能夠根據目標問句進行回應後，即可以利用此活動加強小朋友對於本目標句的語意理解以及使用正確目標語句回應。 							
	<p>二、語句重組</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先準備數個動物的填充玩偶，例如貓咪、小狗、長頸鹿、烏龜等等……，並放置在教室的不同地方。 2. 接著老師可以先告訴小朋友老師把玩偶放在教室的各地方，接著讓小朋友在原地觀察。 3. 等小朋友觀察完之後，老師就可以利用目標問句「你有看到◇◇◇的□□□嗎？」進行詢 							

問，並讓小朋友根據問句的內容進行回應。

4. 同樣，老師也可以請小朋友出來，然後問小朋友：「你喜歡哪個動物？」並鼓勵小朋友使用目標語句詢問坐在底下的其他小朋友。

三、語句填空＋語意理解

1. 老師可以準備多套動物圖片，例如準備了小狗、烏龜、獅子、馬……等等，並給每個小朋友一套。
2. 老師告訴小朋友：「你們要幫忙找出老師的小動物。」
3. 老師可以問：「小朋友，你們有沒有看到很會汪汪叫的……」，此時老師可以刻意停頓，並觀察小朋友是不是在觀察自己手上的卡片。
4. 如果小朋友直接隨意拿取一個，老師就可以引導小朋友說「這是老師的□□嗎？」
5. 老師可以在以上述對話方式 不斷引導小朋友使用此問句結構。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

你要去哪裡？去看我的朋友！

出版社：

上誼出版社

圖／文：

艾瑞·卡爾 與 岩村和朗

譯者：

上誼編輯部

出版日期：

2004 年 10 月初版

Eric Carle & Kazuo Iwamura

**Where
Are You
Going?**

**To See
My Friend!**



繪本內文摘要

小狗想要去找他的好朋友，路上遇到了許多的動物。這些動物都問了小狗同樣的話，小狗也願意讓他們一起去找好朋友。隨著遇到的動物愈來愈多，我們也知道這位朋友喜歡的事情也愈多。小狗的好朋友到底是誰呢？

這是一本非常具有趣味性的繪本，加上本身繪本的設計是雙面閱讀的方式，且在最終頁，兩端的故事主角會聚在一起，可以讓小朋友體會到不同角色觀點。

繪本共讀

1. 在共讀之前，老師可以先讓小朋友回顧去動物園的經驗，以及自己最喜愛的動物。老師也可以利用此主題與小朋友進行話題的維持的練習。
2. 此繪本將兩個故事主角以同樣的情境，但不同翻閱方向讓小朋友去將故事串聯起來。藉由不同翻閱的方向，可讓小朋友察覺到書本的翻閱方向具有閱讀的功能性。
3. 接著老師可以隨著繪本的內文故事進行共讀。由於繪本出現多角色的對話情境，因此可以讓小朋友先去判斷說該語句的人可能是誰。也可以引導小朋友注意到繪本的「內文」會與故事具有關聯性。讓小朋友可以逐漸察覺到繪本的文本內容。
4. 教師也可以在繪本共讀後，以角色扮演的的方式讓小朋友利用實際的模仿情境，以加深故事內容的理解。
5. 此繪本偏向介紹人際互動，建議可以多人共同閱讀，或是請小朋友自行找一個好朋友一起參與共讀。
6. 讓小朋友嘗試將繪本的內容以及概念延伸到非共讀的時間外。老師可以進行「相見歡」的遊戲，讓小朋友多認識彼此不熟悉的小朋友，並彼此分享自己的優點。
7. 此繪本相當適合進行角色扮演，除了能夠增加小朋友對於繪本故事的理解，也可以讓小朋友有機會練習使用繪本內的語句。
8. 由於本繪本有提到個動物的特徵，因此在共讀的過程中老師可以補充介紹各類動物特徵，或是增加動物類的詞彙量。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以理解繪本故事的內容。 2. 可以知道故事內容的所有動物。 3. 可以知道主角遇到的動物順序。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠回答老師提問的問題。 2. 能夠說出故事的內容。 3. 能夠使用特定句型描述故事。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得比較動物的異同。 2. 能夠習得「隻」、「頭」兩個應用於動物的量詞。 3. 能夠判斷語句的意義是否正確。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得「很會……的……」的句型。 2. 習得「……也……」的句型。 3. 習得「×××要去哪裡」的句型。 4. 可以根據活動情境使用上述的句型。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 這隻小狗要去哪裡？ 2. 小狗說他的朋友會做什麼？這隻貓咪說牠喜歡做什麼事情？ 3. 小狗遇到了誰？這隻動物說牠喜歡做什麼？ 4. 後來遇到了綿羊，誰對綿羊說要去看朋友？ 5. 請問現在有幾隻動物一起去找朋友？小狗說他的朋友也很會做什麼？ 6. 喜歡唱歌的貓咪怎麼唱歌？小狗怎麼唱歌？公雞怎麼唱歌？綿羊怎麼唱歌？小兔子不會唱歌，但是牠在做什麼事情？ 7. 小狗要找的好朋友是誰？他們有沒有變成好朋友？ 8. 小女孩找小男孩要做什麼事情？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先以指認的方式讓小朋友能夠正確命名出繪本內的所有動物名稱。 2. 接著老師可以利用角色扮演，先將每句話說給小朋友聽，並請小朋友重述。 3. 接著讓小朋友根據繪本的情境判斷是誰說的話。 4. 如果小朋友能力較弱，老師就可以嘗試使用繪本內文的提示（文內有標動物頭像，以代表是該動物說的話），讓小朋友知道該句話是誰說的。 5. 當故事開展到最後時，老師可以從反方向翻頁，再重新讓小朋友以剛剛習得的語句進行故事的描述與對話練習。
語 意	<p>一、認識詞彙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以在繪本共讀的時候，先提醒小朋友要記得故事內的所有動物。 2. 接著在繪本共讀之後，老師可以拿出事先準備的圖片，並讓小朋友先根據自己的記憶將所有的動物進行命名。 3. 老師剛開始可以讓小朋友有較長的時間進行命名。 4. 當小朋友已經熟悉繪本內的動物之後。接著老師可以要求小朋友在最短的時間之內將動物的名稱說出來。

二、動物分類（特徵）

1. 老師先根據繪本內容的動物，先讓小朋友再複習文本內的動物。
2. 接著老師把每個動物的常見特徵一一介紹給每個小朋友知道。老師可以說：「小狗會叫，有四隻腳所以會走路，也會跑來跑去的，最愛吃骨肉。」
3. 接著在桌子或是地板上準備好表格，並請小朋友根據之前老師說過的動物特徵進行圈圈的放置。
4. 老師也可以擴展小朋友對於動物的詞彙量，老師可以再額外增加不同的動物進入。

	會走	會跳	有角	四隻腳	兩隻腳	吃肉	吃蟲	吃草
狗	○			○		○		
貓	○			○		○		
公雞	○				○		○	
山羊	○		○	○				○
兔子	○	○		○				○
老鼠	○			○		○		
牛	○		○	○				○

三、詞彙分類（比較）

1. 老師在進行完文本唸讀之後，先讓小朋友知道這些動物的特徵後。
2. 接著老師引導小朋友逐步察覺到兩個動物間的相似性與相異性。例如「兔子、牛」，老師就可以引導小朋友根據上面的活動，找出一樣的特徵，像是「他們都會吃草」。
3. 接著再請小朋友比較不同處，例如「牛的頭上有角，但是兔子的頭上沒有角」、「兔子會跳，牛不會跳」
4. 最後將準備好的動物圖卡發給每位小朋友一張，並請小朋友聆聽老師的安排，例如老師說「山羊和牛是在一起的好朋友」，就請拿到山羊和牛的小朋友坐在一起。等小朋友都兩兩一組後，再請各組小朋友自己說出與對方動物的相同點與相異點。

四、量詞理解

1. 量詞分辨

- A. 本教學主要是讓小朋友避免將「隻」過度類化到所有的常見動物身上。
- B. 老師可以先準備繪本文中出現的所有動物（狗、貓、公雞、山羊、兔子）另外製作出圖卡。
- C. 接著老師先依照故事順序，當拿出動物圖卡時利用接話的方式，對小朋友說：「這是一……」，讓小朋友試著將後面的量詞說出來。
- D. 老師拿出「山羊」的圖卡時，當小朋友回答「一隻山羊」的時候，老師就可以跟小朋友說：「好像除了一隻山羊之外，牠比其他的動物都要大，我們就會叫牠『一頭』山羊。」
- E. 當小朋友發覺到「大小」會影響到量詞的使用時，老師就可以額外拿出不同的動物圖卡給小朋友。老師可以先給予口語提示，例如老師拿出「牛」，就可以先跟小朋友說：「牛比較大，那我們會說這是一……」。接著讓小朋友接出正確量詞。

2. 量詞加強

- A. 當小朋友已經掌握到使用「隻」與「頭」的技巧時，老師可以在地上放置所有的動物圖卡。
- B. 接著請小朋友圍在卡片四周，老師並將玩具鎚發給小朋友。並跟小朋友當老師說「我要一隻」或是「我要一頭」的時候，就要趕快找看看有沒有可以配對出量詞的動物。

語 法	<p>一、句法理解與練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師根據繪本的故事，讓小朋友熟悉「……也……」的句型。 2. 當小朋友隨著故事中小狗遇到的人物，讓小朋友注意到動物們做的動作是不是有一樣。 3. 當小朋友察覺到動物的執行的動作都一樣的時候，老師就可以說「貓咪和公雞都在唱歌。所以貓咪在唱歌，公雞也在唱歌。」 4. 接著讓小朋友根據後面的故事，讓小朋友根據繪本內文的故事練習「……也……」的句型。 5. 當繪本故事結束之後，老師給每個小朋友一個小玩具（如：球）。接著老師觀察每位小朋友的動作，並隨機模仿一位小朋友。接著老師直接說：「某某在玩球。老師呢？」並引導該小朋友說出「老師也在玩球」。
	<p>二、角色對話＋句法練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 事先準備好繪本內所提及的動物的有聲填充玩偶，並給予小朋友一人一個。 2. 接著老師根據繪本故事，逐頁將故事述說給小朋友聽時，就可以配合繪本內的故事。 3. 如果故事出現貓咪的時候，就可以請拿到該動物的小朋友練習該繪本內的目標語句「我也喜歡○○○」、「×××也可以跟◇◇◇去嗎」。 4. 接著老師就可以將小朋友的玩偶配合著故事繪本將之收回。
	<p>三、語句演練</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 當老師將故事教學完畢後，可以同樣利用填充玩偶或是變裝衣物幫小朋友裝扮各類的動物。 2. 老師仿照故事的內容，先由老師擔任故事的主角「狗」。然後接著去找「貓咪」。 3. 老師引導小朋友使用目標句「×××要去哪裡？」進行詢問。接著根據繪本的內容讓小朋友練習使用目標句「我也喜歡○○○」、「×××也可以跟◇◇◇去嗎」。 4. 老師再根據繪本內容回應小朋友。 5. 如果小朋友人數較多，同樣可以利用上述句型，但就不需著重在故事動物的順序性，可以由老師隨意找尋動物並進行練習。
	<p>四、語句演練＋語意錯誤偵測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以將小狗改成由小朋友擔任。 2. 並請小朋友根據繪本故事照順序找出一起同行的動物。 3. 同樣的，由其他朋友練習使用目標問句「×××要去哪裡」詢問小狗，並且可以使用「×××也可以跟◇◇◇去嗎」進行詢問。 4. 而扮演小狗的小朋友同樣也可以藉此練習「去看◇◇◇」做回應。 5. 最後，老師可以讓已經找完所有動物的小朋友們聚在一起，此時老師可以刻意給予錯誤的語意句子。例如老師可以說：「哇！小狗找到了好多的動物朋友，有會汪汪叫的小狗、還有會孵蛋的小豬」。 6. 讓小朋友注意到話語的錯誤性，也可以藉此確認小朋友對於語意的理解。如果小朋友察覺到語句的錯誤性，老師便可以引導小朋友進行語句的修正。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、錡寶香

繪本名稱：

找回我的帽子

出版社：

三之三文化事業股份有限公司

圖／文：

雍·卡拉森

譯者：

柯倩華

出版日期：

2012年4月初版



繪本內文

大熊的帽子不見了，怎麼辦？大熊只好到處去問其他的動物。好多動物都說他們沒有看到帽子，直到一隻鹿問了大熊「你的帽子長什麼樣子。」大熊才想到，剛剛在問人的過程中好像有看到跟自己描述一模一樣的帽子。到底兔子帶的那頂是不是大熊的帽子呢？大熊又做了什麼？

這是一本相當可愛又充滿童趣的繪本，故事的主角藉由詢問他人，最後好像找到了他的帽子，但是最後的結果卻又與我們期待的不太一樣。雖然主角都用同一句話詢問別人，卻看到不同的語句卻又表達一樣的意義。藉由「說謊」帶出看似完結的故事，似乎又有其他的答案。是一本值得讓小朋友與大人共同討論結果的繪本。

繪本共讀

1. 先讓小朋友根據繪本名稱進行類推與故事預測，例如老師可以先說出繪本名稱，接著讓小朋友去猜猜看故事封面的熊，可能發生什麼事情。
2. 利用對話的方式，結合繪本文字使用黑色表示主角的語句，灰色表示他人說的話語。可以讓小朋友在進行對話後，觀察兩個顏色的替換，引導小朋友認識對話交談的基本禮貌以及交談的一來一往規則。
3. 同樣地，也能夠給予小朋友思考每個動物回答的方式不同，卻又代表他們沒有看到帽子。例如：熊問了地鼠有沒有看到帽子。地鼠卻回答：「帽子是什麼？」熊接下來就說「還是謝謝你。」這樣的對話充滿了情境的推理，也讓小朋友試著根據語句去推理出所謂的「話中話」。
4. 本繪本提供了小朋友思考「說謊」的概念。老師可以讓小朋友比較「實話」與「謊話」的差異。
5. 由於是對話式的繪本，可以嘗試讓小朋友以角色扮演的方式進行共讀。
6. 藉由繪本內的大熊描述自己的帽子，老師可以教導小朋友澄清訊息或是補充訊息的描述技巧。
7. 與小朋友共讀時，老師可以嘗試將小朋友的話語使用「擴展」、「重組」，給與小朋友更多的語言示範與刺激。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠知道繪本故事的內容。 2. 能夠理解教師提問的基本問句。 3. 知道故事的基本順序。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠說出繪本故事內的主要情節。 2. 可以將故事內容依順序以完整句描述出來。 3. 能夠以口語回答問題。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得「有」、「沒有」的語句含義。 2. 能夠使用常見的形容詞描述物品。 3. 習得「形容詞+名詞」的片語。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得「……有沒有看到……？」的句型，並能夠正確使用。 2. 習得「沒有，我沒有……」的句型，並能夠正確使用。 3. 習得「有，我有……」的句型，並能夠正確使用。 4. 可在活動過程中使用上述的句型與他人對話。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 誰的帽子不見了？ 2. 熊遇到了誰（狐狸）？請問狐狸有沒有看到帽子？ 3. 熊遇到了誰（青蛙）？請問青蛙有沒有看到帽子？ 4. 熊遇到了誰（兔子）？請問兔子有沒有看到帽子？ 5. 熊遇到了誰（烏龜）？請問烏龜有沒有看到帽子？ 6. 熊幫了烏龜什麼忙？ 7. 熊遇到了誰（蛇）？請問蛇看到帽子長什麼樣子？是不是熊的帽子？ 8. 熊遇到了誰（地鼠）？請問地鼠有沒有看到帽子？ 9. 找不到帽子的熊怎麼了？ 10. 後來熊遇到了誰？ 11. 熊的帽子是什麼樣子呢？ 12. 熊覺得誰拿走牠的帽子？ 13. 熊做了什麼事情？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以與小朋友以角色扮演的的方式進行共讀，或是讓小朋友重述動物的對話。 2. 老師可以在故事結束後，請小朋友簡單地告訴老師主角依序遇到了哪些動物？ 3. 老師可以與小朋友討論最後熊說的話語有沒有別的意思？
語 意	<p>一、認識詞彙與故事順序</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先念完故事後，針對故事中出現的動物在讓小朋友認識一遍。 2. 接著老師請小朋友把所有出現過的動物說出來。 3. 接著請小朋友試著再回憶故事的內容，依照次序把故事裡的動物出場順序再重新排列一次。 4. 老師也可以做各動物的閃示卡，然後當老師呈現卡片時，要求小朋友快速說出該圖卡的動物名字。

5. 老師可以逐步減少給予小朋友思考的時間，或是減少閃示的時間，讓小朋友逐漸可以減少詞彙提取的反應時間。

二、詞彙分類

1. 動物分類（陸、海、空）

- A. 老師事先準備好繪本故事出現的動物模型或是圖片。
 B. 接著告訴小朋友這些動物的分類方式，像是在天空中、在水裡、在陸地。
 C. 接著先請小朋友根據繪本內出現的動物，進行分類與擺放。
 D. 等小朋友都擺放好之後，老師再拿出額外的動物圖卡，或是上個活動中有提到的動物，並請小朋友進行分類置放。

在陸地	在天空	在海中

- E. 由於此繪本出現「兩棲類」的烏龜。教師便可以藉著此機會教導小朋友進行兩棲類動物的特徵，例如「可以在水中游泳也可以在地上走路」。

2. 動物分類 - 語意特徵分析

- A. 老師再根據小朋友的分類，認識動物更細部的常見特徵。
 B. 接著在桌子上準備好表格，並請小朋友根據個動物特徵進行圈圈的放置。

	會走	會跳	有角	會游泳	會飛	會爬	吃肉	吃草	住在水裡
鹿	○	○	○					○	
青蛙		○		○					○
蛇					○	○	○		
狐狸	○	○					○		
熊	○					○	○		
烏龜				○		○	○	○	○
兔子		○						○	

三、詞彙分類- 比較

- 老師在進行完文本唸讀之後，先引導小朋友知道這些動物的特徵後。
- 接著老師引導小朋友逐步察覺到兩個動物間的相似性與相異性。例如「兔子、烏龜」，老師就可以引導小朋友根據上面的活動，找出一樣的特徵，像是「他們都會吃草」。
- 接著再請小朋友比較不同處，例如「兔子有毛，烏龜身上沒有毛」、「兔子會跳，烏龜不會跳」
- 最後將準備好的動物圖卡發給每位小朋友一張，並請小朋友聆聽老師的安排，例如老師說「烏龜和青蛙是在一起的好朋友」，就請拿到烏龜和青蛙的小朋友坐在一起。等小朋友都兩兩一組後，再請各組小朋友自己說出與對方動物的相同點與相異點。

四、特徵形容

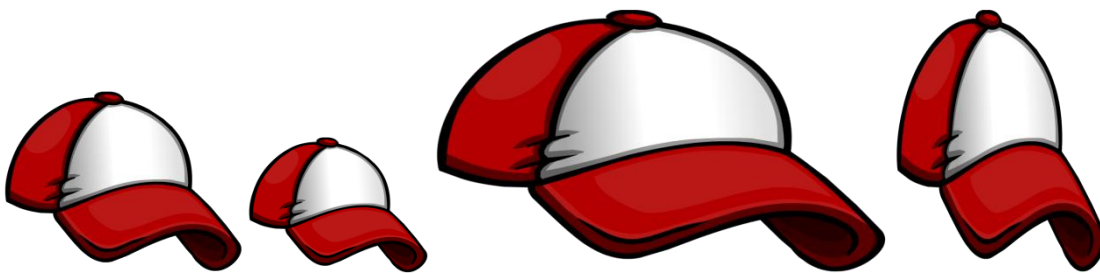
1. 教師先在黑板上面畫出格子，並在上面標記「顏色」、「形狀」、「花樣」。
2. 接著根據繪本內熊自己描述的帽子，將對應的特徵畫在空格中，例如：熊的帽子是尖尖的、紅色的。
3. 就可以請小朋友拿色筆在對應的空格上畫上顏色以及形狀。
4. 教師此時可以額外準備不同的帽子圖片，例如「紳士帽」、「星點的派對帽」……等等。
5. 教師根據各帽子的特徵進行正確的配對與放置。

	顏色	外觀	花紋
			
			
			

五、形容詞概念

1. 擴展形容詞

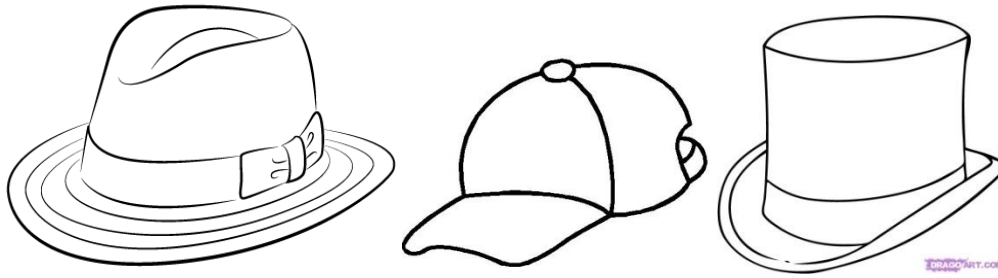
- A. 老師事先準備各種樣式的帽子圖片，以及同樣式但不同形狀的帽子圖片（見下圖）。



- B. 接著，老師可以根據帽子圖案教導小朋友認識「大的」、「小的」、「胖的」、「瘦的」等形容詞。
- C. 等小朋友已經逐漸認識形容詞之後，就可以玩抽牌遊戲。老師可以要求小朋友根據自己手上抽到的圖片，說用「形容詞+帽子」的片語。

2. 加深形容詞

- A. 教師先準備好黑白條紋的帽子圖片給小朋友（如下圖）。



- B. 老師可以先以指定的方式，請小朋友在正確的帽子塗上正確的顏色或是貼上正確的圖案貼紙。
- C. 也可以讓小朋友自行發揮，最後請小朋友自己上台使用「形容詞+帽子」的片語說出自己所畫出來的帽子。

語法

一、配合情境進行語法練習

1. 老師先準備幾頂帽子（其中一頂與故事的帽子符合），接著介紹這個故事，讓小朋友知道本故事的基本主軸，老師可以說：「小朋友，今天我們要來幫一隻小熊找東西。牠的帽子不見了，所以很難過。我們一起幫牠把帽子找出來吧！」
2. 接著老師可以在進行故事之前，就先詢問小朋友：「你有沒有看到大熊的帽子？」
3. 如果小朋友回答「有」，老師就詢問小朋友小熊的帽子長得什麼樣子。如果小朋友答對了，老師就可以說：「對了！那我們要記住帽子的樣子，到時候才可以幫大熊找到帽子。」老師接著擴展小朋友的話語成為「有，我有看到小熊的帽子」並誘發小朋友說出此句子。
4. 如果小朋友回答「沒有」，此時老師就可以告訴小朋友，大熊應該知道帽子的樣子，到時候我們一起幫他找出來。老師接著擴展小朋友的話語成為「沒有，我沒有看到小熊的帽子」並誘發小朋友說出此句子。
5. 老師接著隨著故事進展到後面，大熊會說出自己帽子的樣子。
6. 老師這時候就可以詢問用目標句型進行詢問「你有沒有看到大熊的帽子？」，然後讓小朋友根據老師所準備的帽子找出最符合的一頂，並說出「我有看到小熊□□的帽子」。
7. 如果小朋友找錯了，老師可以教導小朋友使用刪去的方式找出最正確的一頂。

二、語法理解+語句填充

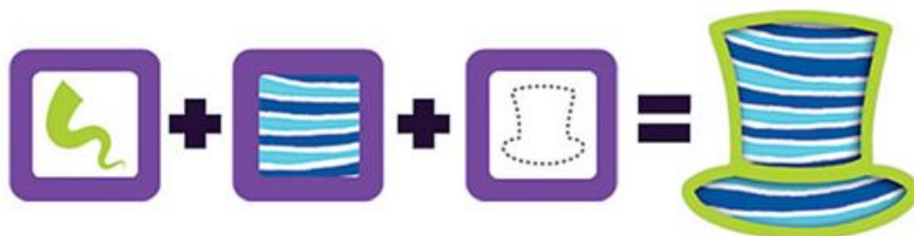
1. 老師幫每位小朋友準備一頂帽子以及相配對的帽子照片。
2. 老師先讓每位小朋友記得自己的帽子特徵，例如：小朋友戴著綠色的鴨舌帽。老師就可以說：「你的帽子是綠色的，它是一頂鴨舌帽。」
3. 當老師發完每個小朋友的帽子之後，就可以假裝自己要找朋友。然後隨機詢問小朋友：「請問你有沒有看到一頂帽子？」並讓小朋友試著再次詢問老師：「什麼樣的帽子？」
4. 接著，老師就可以說：「綠色的、圓圓的、是一頂鴨舌帽。」
5. 如果被詢問的小朋友知道帽子在哪裡，就可以讓小朋友練習使用「沒有，我沒有○○○○○○」回應老師「沒有，我沒有綠色、圓圓的鴨舌帽」。
6. 此時老師可以配合繪本裡大熊的回應句「好吧，還是謝謝你」，回應給小朋友。
7. 如果有小朋友知道，就可以讓該小朋友使用繪本的語句：「有，我有看到。」接著老師引導小朋友說出該帽子在哪裡。

三、語句重組+語意理解

1. 利用桌遊 Hit the Hat（見下圖），讓小朋友練習將目標句進行擴展。老師先將該桌遊內的圖案平均給予每個小朋友。
2. 該桌遊包含三個骰子（形狀、輪廓顏色、花紋），老師就可以請小朋友上台擲骰子，並請小

朋友記得自己所擲的骰子內容。例如擲到的是「紳士帽、粉紅色、彩色圓點」。

3. 老師就可以先教導小朋友將該特徵整合在同一句話語，例如老師可說：「哇！你要的帽子是紳士帽，是綠色邊邊、裡面有藍色條紋的喔！所以他是一頂有藍色條紋的紳士帽。」
4. 此時老師可以故意說錯，例如老師可以說：「是一頂有藍色點點的紳士帽」、「是一頂有藍色條紋的鴨舌帽」等等，讓小朋友察覺到語句的錯誤並進行改正。
5. 接著該小朋友使用目標句「你有沒有○○○○○○○」去詢問其他的小朋友有沒有與該小朋友描述一樣的帽子。
6. 並請底下的小朋友使用目標句「沒有，我沒有○○○○○○○」或是「有，我有○○○○○○○」進行回應。



四、語句擴展

1. 同樣也可利用上述的桌遊，讓小朋友練習語句擴展的技巧。老師一樣發給每位小朋友一至兩張帽子圖卡。
2. 由於每張帽子圖卡會有重複一張。因此如果小朋友遺漏的其中一項線索，將會導致小朋友無法正確找到與自己相配對的帽子圖卡。
3. 老師可以告訴小朋友：「老師這邊有很多帽子圖卡，但是不知道你們要的是哪一個，所以你們可以問問看老師有沒有你們要的帽子圖卡喔！」
4. 接著請小朋友在目標句「你有沒有看到我的帽子」，擴展成「你有沒有看到我的鴨舌帽？」或是「老師，你有沒有藍色條紋的鴨舌帽？」
5. 此時老師可以根據小朋友的能力，可以逐步要求小朋友將帽子的三項特徵皆描述出來，或是僅需描述兩項。
6. 但對於僅可描述一項的小朋友，就可以由老師逐一拿出圖卡，讓小朋友進行配對。例如先進行形狀的配對，配對完後再針對邊條顏色的背對，最後再針對花紋的配對。

主題名稱：繪本學語言

編製者：張旭志、錡寶香

繪本名稱：紅圓圓和黑圓圓

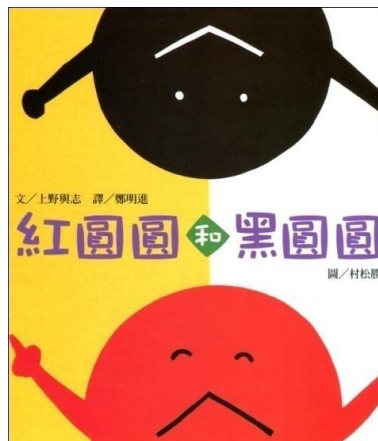
出版社：上誼出版社

圖／文：上野與志

譯者：鄭明進

出版日期：

2005年6月初版



繪本內文

紅圓圓與黑圓圓到處變來變去。因為這兩個圓圓千變萬化，老師們可以利用紅圓圓與黑圓圓的偽裝，讓小朋友練習使用特定的句型來描述繪本內容。最後這兩個圓圓回到了他們的家。老師們更可以讓小朋友去思考與回憶黑圓圓或是紅圓圓變成了哪些東西？他們又發生了什麼事？也可以請小朋友觀察生活周邊有哪些東西有紅圓圓或黑圓圓。

繪本共讀

1. 利用繪本的封面讓小朋友認識繪本中一直出現的「紅」、「黑」兩個顏色。
2. 可藉由繪本讓小朋友與老師一起找尋各頁的紅圓圓、黑圓圓躲在哪裡。
3. 共讀過程中老師可以適時地指出這兩個圓圓偽裝成什麼東西，並引導小朋友去使用適當的語句進行繪本內容的描述。
4. 當小朋友已經熟練回應的技巧時，老師可以與小朋友交換角色，讓小朋友試著用老師使用過的問句進行詢問，並由老師回答。
5. 老師可以利用「顛倒看世界」的繪本，與小朋友一同遊玩「變形」的活動。
6. 老師也可以延伸繪本的概念，讓小朋友對周遭事物或是環境的觀察更具有動機。
7. 也能夠在共讀後與小朋友一同玩七巧板，嘗試拼湊出不同的圖形。也可讓小朋友練習所學習到的語句。

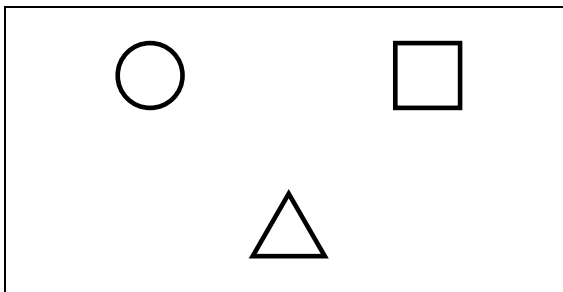
活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none">1. 能夠知道故事內的主要內容。2. 能夠知道故事內容發生的順序。3. 能夠理解教師提問的問題。
表達	<ol style="list-style-type: none">1. 可以使用完整句表達故事的內容。2. 可以說出故事的大意內容。3. 可以說出故事發生的順序。4. 可以回答故事內容的問題。

語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以知道常見幾何圖形名稱。 2. 可以知道常見顏色名稱。 3. 能夠習得「顏色+形狀」的片語。 				
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得「……變成……」的句型。 2. 習得「從……變成……」的句型。 3. 能夠結合「顏色+形狀」、「……變成……」，此兩句的句型。 				
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 故事的主角是哪兩個？ 2. 他們要玩什麼遊戲呢？ 3. 紅色圓圓變成什麼？黑圓圓變成什麼？ 4. 誰變成了櫻桃？黑圓圓又變成什麼？ 5. 哇！紅圓圓又變成了什麼？黑圓圓呢？ 6. 你們有看到紅圓圓和黑圓圓嗎？他們又變成了什麼呢？ 7. 你看到什麼動物了？裡面有紅圓圓跟黑圓圓嗎？你怎麼知道呢？ 8. 他們又變成什麼動物了？ 9. 消防車和火車又分別是誰變成的呢？ 10. 他們為什麼要說「對不起」？ 11. 黑圓圓和紅圓圓最後怎麼了？ 				
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在共讀的過程中，老師可以先給予語句的示範，再讓小朋友進行表達。 2. 教師根據繪本的故事內容，讓小朋友依序說出黑圓圓與紅圓圓變化的順序。 3. 老師可以先針對其中一個主角進行變化順序的口語表達或是重述。 4. 請小朋友觀察教室內有哪些東西有黑圓圓或是紅圓圓躲在裡面，並說出來。 				
語 意	<p>一、認識詞彙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識基本顏色與形狀 <ol style="list-style-type: none"> A. 老師先將各種顏色以及無顏色形狀的圖卡混雜在一起。 B. 接著老師隨機一張一張地拿出來，先教導小朋友進行命名與認識。 C. 待全部都認識完之後，老師就可以針對形狀以及顏色進行分類，老師可以準備兩個盒子，並請小朋友告訴老師該圖卡屬於「顏色」還是「形狀」，並讓小朋友進行置放。 2. 形狀、顏色的分類與配對 <ol style="list-style-type: none"> A. 教師先在桌子或是地板上面準備大盒子，並在上面標記「形狀」以及「顏色」，並在分別在各自的盒子裡放置許多顏色以及幾何形狀。 B. 接著拿出繪本內重複出現的紅圈圈與黑圈圈，例如可以詢問小朋友這「紅圈圈」的顏色，並由老師先從「顏色」的盒子當中抽取出「紅色」，以及從「形狀」的盒子中抽出「圓形」。 C. 也可以讓小朋友延伸詞彙量，老師先準備好各種顏色與形狀的圖卡。例如老師拿出「黃色正方形」，就可以要求從盒子中找出「黃色」以及「正方形」的圖片。 D. 如果小朋友熟悉之後，老師可以改成單純以口語輸入的方式，讓小朋友自己找出正確的顏色與形狀。 <table border="1" data-bbox="512 1877 1155 2067"> <thead> <tr> <th data-bbox="512 1877 836 1928">顏色</th> <th data-bbox="836 1877 1155 1928">形狀</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="512 1928 836 2067">紅色、黃色、橙色、綠色、藍色、紫色、灰色、白色、黑色</td> <td data-bbox="836 1928 1155 2067">正方形、長方形、星形、心形、圓形、三角形</td> </tr> </tbody> </table>	顏色	形狀	紅色、黃色、橙色、綠色、藍色、紫色、灰色、白色、黑色	正方形、長方形、星形、心形、圓形、三角形
顏色	形狀				
紅色、黃色、橙色、綠色、藍色、紫色、灰色、白色、黑色	正方形、長方形、星形、心形、圓形、三角形				

3. 語意擴展

- A. 事先準備各種顏色的幾何模型、以及個顏色的蠟筆、事先印好幾何線條的圖畫紙。
- B. 接著可以先由老師從盒子裡分別各抽出一張圖卡，例如抽到「綠色」與「正方形」。
- C. 然後請小朋友根據老師的抽到圖卡先進行語意的整合，先請小朋友說出「綠色正方形」之後，再讓兒童進行著色。或是老師也可以說：「我們來畫一個綠色正方形！」並引導小朋友在正確的形狀著色。



二、大家來找碴

1. 老師先發給每個小朋友三個印有不同幾何形狀（例如三角形、圓形、心形）線條的圖畫紙。
2. 接著請小朋友在自己的幾何形狀上面塗上顏色。
3. 等小朋友都畫好之後，老師隨機點選小朋友，請該小朋友拿出自己的其中一張圖畫紙。
4. 接著由老師先引導小朋友比較該顏色與形狀是否相同，然後引導小朋友使用口語說出來。
5. 等兒童熟悉規則後，由老師隨機指令兩位小朋友，並請他們背對背不要給對方看到自己選取的圖片。
6. 待小朋友選完後，老師請坐在台下的小朋友告訴老師這兩張圖片有哪裡一樣以及哪裡不一樣。

三、找出來，數一數

1. 當小朋友已經熟悉常見的幾何與形狀名稱之後，老師可以使用遵循指示的活動，請其找出目標物品。
2. 老師可以說出一段包含顏色與形狀的短句，例如：「綠色的圓形和紫色的圓形出去玩。」
3. 然後請兒童找出符合指示語的物品，並詢問兒童：「這裡面出現什麼形狀？」、「這裡面出現什麼顏色？」、「幾個顏色？」
4. 小朋友逐漸精熟之後，老師可以慢慢將語句的長度拉長，或是增加需要記憶的項目，例如「有一天，在紅色的磚頭房子裡住著紫色三角形與藍色正方形。」

四、記憶高手

1. 教師將繪本內出現的所有物品以及教導過的幾何、顏色圖卡全部混在一起。
2. 老師隨機抽取四至五張給小朋友看，並先請小朋友記起來。
3. 接著老師從中抽取掉一張至兩張，並詢問小朋友少了哪幾張？
4. 如果抽取掉的是同類型的物品，就可以再問小朋友抽取掉的物品有什麼相同處。
5. 如果兒童記憶能力有提升後，可以增加需要記憶的圖卡數量。

五、量詞認識

1. 教師配合文本的內容，根據故事中主角的變化，讓小朋友認識常見的量詞。
2. 像是「紅圓圓變成櫻桃」，老師就可以先故意說出錯的量詞「紅圓圓變成一塊櫻桃」。
3. 小朋友如果有察覺到錯誤，老師就可以藉機詢問該小朋友「不是一塊櫻桃，那應該要怎麼說才對？」或是老師給予選項讓小朋友選擇「如果不是一塊櫻桃。那是一條櫻桃呢？還是一顆櫻桃？」

	<p>4. 接著教師就給予說明與解釋，例如「一塊都是方方的，像是一塊巧克力、一塊香皂、一塊蛋糕。可是櫻桃小小的、圓圓的，應該是一顆櫻桃。」</p> <p>5. 教師可將此技應用在繪本所提到的其他物品。另外，教師亦可針對某一量詞提供更多的練習機會給小朋友，像是「一顆」後面可以接「糖果」、「貢丸」、「珠子」等等。</p>
<p>語 法</p>	<p>一、詞彙結合</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師根據繪本進行教學，並調整繪本的文本內容。 2. 先引導小朋友認識主要的主角，老師可以說：「小朋友，這是什麼形狀？你知道它的顏色嗎？」 3. 接著老師可以引導小朋友進行基本故事主角名字的結合。例如老師可以說：「這是紅色的，他是圓形喔，所以我們要叫它『紅……』」讓小朋友自行接後面的詞彙。 4. 如果小朋友對於名字出現歧異，例如「圈圈」與「圓圓」，這是就可以讓小朋友嘗試表達出自己的意見，或是請小朋友投票想要用哪一個名稱。
	<p>二、語法練習＋語意理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以根據繪本的紅圓圓以及黑圓圓的變化，引導小朋友認識不同動物的特性。 2. 老師可以根據繪本的圖片，例如先以「紅圓圓變成了小豬」引導小朋友認識小豬的特徵。老師可以說：「紅圓圓變成了喜歡在泥巴打滾的誰？」接著再詢問小朋友正確答案。 3. 接著可以請小朋友回應小豬還有什麼特色，而老師可以於每個小朋友回應之後以目標句「○○○的是×××」進行描述。例如可以說「愛在泥巴裡打滾的是小豬」、「喜歡吃東西的是小豬」、「胖胖的是小豬」。 4. 老師可以在後續的圖片中皆利用此語句進行描述的練習。
	<p>三、語句結合</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先以短語（○圓圓變成×××）進行教學。 2. 老師先根據句末的受詞進行聚焦刺激，例如：紅圓圓變成了櫻桃。老師就可以說：「櫻桃是紅色的」、「櫻桃吃起來酸酸甜甜的」、「櫻桃小小顆的」。 3. 接著，可以將句末的受詞進行延伸，。老師可以說：「紅圓圓變成了櫻桃」、「紅圓圓變成紅紅的櫻桃」、「紅圓圓變成了紅紅圓圓的櫻桃」、「紅圓圓變成了小小的櫻桃」、「紅圓圓變成了酸酸甜甜的櫻桃」。
	<p>四、語句重組</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師也可利用較複雜的目標句進行語句重組的遊戲，以目標句「黑圓圓變成狸貓的黑眼睛」。 2. 就可以給予小朋友「黑圓圓變成眼睛」、「狸貓的眼睛是黑色」就可以重組成「黑圓圓變成狸貓的黑眼睛」。 3. 或是以「黑圓圓從瓢蟲變成狸貓的黑眼睛」為目標句。就可以先給予小朋友「從瓢蟲變成黑眼睛」「狸貓是黑眼睛」「黑圓圓從瓢蟲變成狸貓的眼睛」，然後再由老師引導小朋友將以上的句子組成一個完整句。 4. 如果小朋友的語言能力較低落，則先以兩句合併成一句作為練習目標。
	<p>五、語句理解與練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師事先準備各種顏色的幾何模型、各種顏色的蠟筆、以及事先印好幾何線條的圖畫紙（正、背面皆有一個幾何圖形線條）。如果小朋友已經知道顏色可以與幾何名稱結合後，就可以進行以下的活動。 2. 老師可以先請小朋友決定好自己想要的顏色，然後老師可以請小朋友表達自己想要畫出什

麼樣的幾何形狀。

3. 等小朋友都畫完正面的幾何圖形後，老師再請小朋友另外挑選不同的顏色塗滿背面的幾何圖形。
4. 接著老師可以利用小朋友塗好的正、反面幾何圖形，教導小朋友使用「□□□變成◇◇◇」。例如小朋友正反兩面分別是「紅色正方形」和「藍色三角形」，老師就可以請小朋友先展示正面然後說：「紅色正方形」，接著翻到背面的「藍色三角形」並說：「變成了藍色三角形」、「紅色正方形變成了藍色三角形」。
5. 然後讓小朋友可以再從背面翻到正面，並利用上述的語句進行描述。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

張開大嘴呱呱呱

出版社：

上誼文化實業股份有限公司

圖／文：

喬納森·藍伯／肯斯·福克納

譯者：

陳淑惠

出版日期：

1996年3月初版



繪本內文

大嘴蛙有張大大的嘴，它有著長長的舌頭。他非常愛與別人炫耀自己有一張大嘴巴，可以抓到自己愛吃的東西。途中他遇到許多與自己不一樣的動物，但是最後遇到了一隻愛吃青蛙的鱷魚。嚇得大嘴蛙不敢把自己的嘴巴張得特別大。為什麼大嘴蛙會嚇到？也是此繪本充滿趣味性的地方，加上此繪本是立體書，更容易吸引小朋友的注意力，讓小朋友認識不同動物愛吃的食物分別是什麼。

繪本共讀

1. 老師先讓小朋友認識到本書的主角。此外，藉由主角的名字，讓小朋友推理看看這隻青蛙的最大特色在哪裡。
2. 接著老師可以先告訴小朋友大嘴蛙會遇到不同的動物，老師可以問小朋友：「知不知道這隻青蛙會遇到哪些動物？」
3. 接著隨著故事的進展，老師配合角色扮演的的方式，讓小朋友藉著對話的問答方式習得正確的語句。
4. 老師可以在用餐時間之前與小朋友共讀，也讓小朋友較有機會使用繪本的語句跟老師進行對話。
5. 此繪本是立體故事書，較容易引起小朋友的注意，老師也可以額外準備較小的食物模型，讓小朋友將食物放至立體書的動物嘴巴內。
6. 教導小朋友認識簡單的國字，例如「口」、「水」、「大」、「子」、「小」、「青蛙」。
7. 可以在繪本教學的過程中，與小朋友一同分享自己喜愛的食物，以及喜愛食物的原因。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none">1. 能夠知道主角是誰。2. 能夠知道主角依序遇到哪些動物。3. 能夠知道繪本故事的內容。4. 能夠知道教師所提問的問題。

表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠以口語回答教師提問的問題。 2. 能夠以特定的句型描述繪本圖片。 3. 能夠以完整句簡單敘述故事內容。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習得常見的動物名稱以及分類。 2. 能夠分辨與比較動物的特徵。 3. 能夠判斷特定語句的意義是否正確。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠習得「……愛吃什麼？」的句型。 2. 可以習得「……愛吃……。」的句型。 3. 能夠以「……愛吃……」的句型為基礎進行擴展。

聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請問這隻青蛙的名字叫做什麼？ 2. 牠說牠最愛吃什麼？ 3. 牠的舌頭長得什麼樣子？ 4. 大嘴蛙遇到藍色羽毛的鳥，藍色的鳥愛吃什麼？ 5. 棕色老鼠說他愛吃什麼？ 6. 後來大嘴蛙遇到誰？ 7. 鱷魚對大嘴蛙說了什麼？ 8. 大嘴蛙聽到鱷魚說的話，發生了什麼事？ 9. 為什麼大嘴蛙變成小嘴蛙？ 10. 大嘴蛙最後跑到哪裡？
-------------	---

說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師陪同小朋友一同進行共讀以及使用角色扮演的對話的方式進行活動。 2. 可以讓小朋友假裝是大嘴蛙，讓小朋友練習使用特定句型，而由老師扮演其他的動物角色。 3. 老師可以準備青蛙覓食的影片以及其他動物覓食的影片，讓小朋友對於動物所愛吃的食物加深印象。 4. 老師也可以借由影片結合練習過的語句，讓小朋友邊看影片邊以口語重述或是自發性表達。
-------------	--

語 意	<p>一、詞彙分類</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動物分類（陸、海、空） <ol style="list-style-type: none"> A. 老師事先準備好繪本故事出現的動物模型或是圖片。 B. 接著告訴小朋友這些動物的分類方式，像是在天空中、在水裡、在陸地。 C. 接著先請小朋友根據繪本內出現的動物，進行分類與擺放。 D. 等小朋友都擺放好之後，老師再拿出額外的動物圖卡，或是上個活動中有提到的動物，並請小朋友進行分類置放。
--------	---

在天空	在地上	在水裡
		

E. 由於此繪本出現兩個「兩棲類」的動物，主角大嘴蛙以及鱷魚。教師便可以藉著此機會教導小朋友進行兩棲類動物的特徵，例如「可以在水中游泳也可以在地上走路」。

2. 動物分類（特徵）

- A. 老師再根據小朋友的分類，認識動物更細部的常見特徵。
B. 接著在桌子上準備好表格，並請小朋友根據個動物特徵進行圈圈的放置。

	會走	會游泳	會跳	會飛	會爬	吃肉	在陸地	在水裡
小鳥			○	○		○	○	
老鼠	○	○				○	○	
鱷魚	○				○	○	○	○
青蛙			○			○	○	○

3. 詞彙延伸

- A. 繪本內還出現「昆蟲」的類別。因此可以讓小朋友認識到「昆蟲」的類別概念。
B. 老師可以先準備典型的昆蟲照片，例如「金龜子」。讓小朋友先根據自己熟悉的動物與照片的動物進行比較。
C. 接著老師就可以針對昆蟲的特點加深說明，老師可以說：「昆蟲常常有很多隻腳」、「身體有很多節」、「愛躲在葉子跟土壤裡面」。
D. 最後老師可以準備許多昆蟲與一般動物的照片，讓小朋友根據老師拿出的照片，判斷是不是昆蟲。

二、詞彙分類（比較）

1. 老師在進行完文本之後，先引導小朋友知道這些動物的特徵後。
2. 接著老師引導小朋友逐步察覺到兩個動物間的相似性與相異性。例如「兔子、烏龜」，老師就可以引導小朋友根據上面的活動，找出一樣的特徵，像是「他們都會吃草」。
3. 接著再請小朋友比較不同處，例如「兔子有毛，烏龜身上沒有毛」、「兔子會跳，烏龜不會跳」
4. 最後將準備好的動物圖卡發給每位小朋友一張，並請小朋友聆聽老師的口語指示，例如老師說「烏龜和青蛙是在一起的好朋友」，就請拿到烏龜和青蛙的小朋友坐在一起。等小朋友都兩兩一組後，再請各組小朋友自己說出與對方動物的相同點與相異點。

三、動詞理解+語句擴展

1. 老師先準備許多種類食物、吸管、湯匙、碗、氣球。
2. 接著老師詢問小朋友：「小朋友，這些東西可以放到嘴巴喔！但是我們可以用嘴巴做什麼？」
3. 如果小朋友只針對繪本的內容回答「吃」。老師就可以拿出「吸管」並且示範「吸」的動作。
4. 待小朋友都知道老師動作之後，老師就可以再次引導小朋友注意到跟嘴巴相關的動作有許多。並將其他的食器拿出來，例如「碗」，可以用來「喝」湯、氣球可以用嘴巴「吹」。
5. 也可以給予小朋友錯誤配對的語句，讓小朋友練習將正確的動詞與食物進行配對。例如：老師可以說：「老師愛吸氣球」或是「老師愛拿氣球吸蛋糕」。
6. 此外，為了讓小朋友對於動詞的理解能夠增加，老師就可以將準備的食物拿出來，並引導小朋友配對正確的動詞。例如，老師拿出飲料，然後說：「這是飲料，甜甜的飲料，老師愛……」，就可以引導小朋友說「喝飲料」。
7. 對於能力較好的小朋友，老師也可以讓小朋友進行語句的延展，例如「老師愛喝飲料」可以延伸成「老師愛喝甜甜的飲料」、「老師愛用吸管喝甜甜的飲料」。

四、語意理解

1. 老師在念讀繪本的過程當中，可以先刻意針對本繪本重複出現的語句進行語意謬誤的偵測。
2. 例如繪本主要是「我是大嘴蛙，我最愛吃蒼蠅。」老師就可以刻意說「我是大嘴鴨，我最

	<p>愛吃蒼蠅。」讓小朋友比對正確句以及錯誤句這兩句話的差異，並請小朋友說出這兩句話有什麼不一樣。</p> <p>3. 上述的語意因為受到語音差異性低，可能較不明顯察覺差異。因此可以先從差異性較大的語句開始，例如「我是大嘴蛙，我最愛吃蝦子。」「我是大嘴貓，我最愛吃蒼蠅。」</p> <p>4. 如果小朋友已經掌握本繪本的內容之後，可以同時將其他動物愛吃的東西加入語意的謬誤偵測活動。例如：「小鳥愛吃大嘴蛙」、「老鼠愛吃蒼蠅」、「鱷魚愛吃吸管。」</p>
<p>語法</p>	<p>一、語句填充</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先準備好故事中繪本的動物或是在布袋外面貼上該動物的圖片。 2. 然後發給小朋友各種動物會吃的食物小圖片。 3. 老師隨著繪本故事的過程，可以隨著大嘴蛙詢問不同的動物說：「你愛吃什麼？」引導小朋友拿取正確的食物圖卡。 4. 接著讓每位小朋友根據自己拿出來的食物，用「……愛吃……」的句型進行表達。 5. 老師也可以嘗試將小朋友的語句進行串聯，例如：小老鼠愛吃什麼？當小朋友分別拿出水果跟乳酪時，老師就可以誘發小朋友說：「老鼠愛吃水果和乳酪。」
	<p>二、語句結合</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由於繪本是以故事角色的觀點表達，例如：老鼠說：「我愛吃脆脆的種子和水水的果子。」老師同樣可以讓小朋友針對繪本的故事進行語句的結合。 2. 老師就可以先協助小朋友進行拆解，老師可以說：「老鼠愛吃種子」、「老鼠愛吃果子」，接著請小朋友嘗試將句子組合成「老鼠愛吃種子和果子」。或是以「老鼠愛吃脆脆的種子。」的句子進行拆解成「老鼠愛吃種子」、「種子是脆脆的」之後再結合成「老鼠愛吃脆脆的種子。」 3. 如果小朋友對於組合語句較不容易掌握，老師就可以先讓小朋友以接話的方式進行。例如，老師就可以說：「老鼠愛吃種子和……」，小朋友填入正確詞彙。
	<p>三、語句演練＋語意理解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以事先準備好圖畫紙，紙內繪有繪本中的動物圖案，另一張紙有該動物愛吃的食物（如下圖），另外準備膠水以及安全剪刀。 2. 接著老師告訴小朋友「我們剛剛已經知道這些動物愛吃的東西是什麼了。那我們幫他們把愛吃的食物貼到他們的嘴巴旁邊！」 3. 然後老師指導小朋友根據繪本的內容，剪下正確的圖案並黏貼在該動物的嘴巴上面。 4. 做完此動作之後，教師可誘發小朋友說出「……愛吃……」的句型。例如：「小鳥愛吃種子和毛毛蟲」 5. 此活動可以在唸讀繪本的過程中進行，可加深小朋友對於繪本語句的印象，也讓小朋友能夠較有具體的概念。 <div data-bbox="507 1697 1150 2007" style="text-align: center;"> <p>The illustration shows a blue bird with a yellow beak on the left. In the center are four peanuts. On the right is a green caterpillar with yellow spots and antennae. This visual aids in the language activity described in the text.</p> </div>

四、語法練習

1. 如果上述的活動是在繪本唸讀之後進行，老師可以再額外準備不同動物的圖案（可同時準備繪本內的動物以及小朋友較不熟悉的動物）。
2. 老師可以說：「這邊的動物肚子都餓了，我們來幫他們把食物找出來，他們才可以吃飽喔！」
3. 老師先針對小朋友已經熟悉的動物進行活動。例如：可以利用繪本的目標句「小鳥愛吃什麼？」接著請小朋友回答「小鳥愛吃小蟲子」。
4. 當繪本內的動物都吃到該吃的食物後，老師就可以針對不熟悉的動物引導小朋友進行詢問。例如「食蟻獸」，老師就可以引導小朋友問老師：「食蟻獸愛吃什麼？」
5. 老師可以結合「類推」的活動，老師就可以說：「食蟻獸愛吃的東西是一種會走路、但小小的、喜歡在一起做事。」
6. 接著讓小朋友嘗試利用這些提示，結合手上剩下的圖片進行類推以及尋找解答。

主題名稱：繪本學語言

編制者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

從頭動到腳

出版社：

上誼出版社

圖／文：

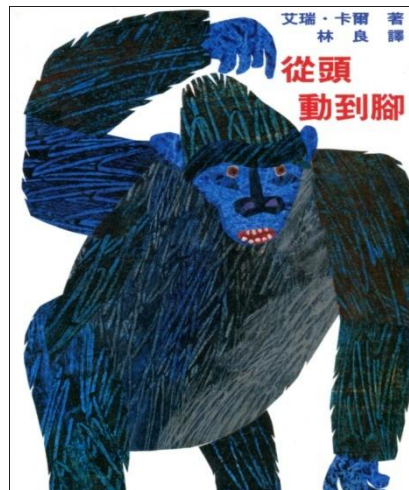
艾瑞·卡爾

譯者：

林良

出版日期：

2002年12月初版



繪本內文

哇！好多動物喔！這些動物都會做他們最厲害的動作。老師與小朋友可以跟著繪本內的動物們一起做動作，老師也可以根據繪本內的問句，向小朋友詢問答案，並與繪本的主角比一比，看看小朋友會不會一起做動作。老師更可以在繪本故事結束後，延伸活動讓小朋友各自想看看身體還有哪些部位可以動，說給老師聽也做給老師看。或是小朋友彼此間說出自己會的動作並互相比賽看看。

繪本共讀

1. 教師可以先讓小朋友認識繪本的正面以及背面。
2. 接著老師可以根據繪本的名稱，詢問小朋友身體各部件的名稱，像是「手在哪裡？」、「腳在哪裡？」、「頭在哪裡？」。
3. 繪本唸讀的過程裡，老師也可以結合動作以及身體部位，讓小朋友可以藉由多感官的輸入，增加對該動詞的印象與記憶。
4. 接著在每一頁的內容中，可以讓兒童認識較細部的的身體部位名稱，例如「手臂、大腿、小腿、腰、脖子、肩膀」。
5. 教師可以在與小朋友共讀繪本的過程當中，隨時詢問小朋友前一頁的故事內容或是動物是什麼，以及做過的動作是什麼。
6. 也可以拿出生活常見的物品出來，並讓小朋友自動化的執行怎麼使用該物品，例如拿出杯子，小朋友會自然而然地拿來喝。教師就可以說：「杯子可以拿來喝水」，或是請小朋友再思考這些物品的其他功能。
7. 此繪本除了使用一般的唸讀方式外，也可以結合肢體動作一同模仿繪本內動物。也可以讓小朋友藉著模仿知道動物的特徵動作。
8. 由於是相互模仿，老師與家長能夠讓小朋友說出指令後再由老師或家長執行，可以增加小朋友使用以及練習口語句型的機會。也可以反過來由老師或家長請小朋友執行該動作。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以正確指認繪本內的動物。 2. 能夠理解繪本故事的內容。 3. 可以理解基本的簡單問句。 4. 能夠執行繪本內的動作。
表達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以命名出繪本內的動物名稱。 2. 能夠用完整句描述故事的內容。 3. 可以回答他人的問句。 4. 能夠使用命令句。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠知道「動物」的概念，並延伸出許多跟動物相關的詞彙。 2. 可以將「動物」與「非動物」進行分類。 3. 能夠根據特定句型正確執行該指令。 4. 能夠察覺到不合語意的句子，並進行修正。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以根據繪本內容正確使用「……會不會……？」的句型。 2. 可以在情境的引導下使用上述的問句句型。 3. 可以理解上述的問句句型，並使用「……會……」句型進行回應。 4. 能夠習得「一邊……一邊……」的短語。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 誰是故事的主角？ 2. 主角遇到了什麼動物（企鵝）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 3. 主角遇到了什麼動物（長頸鹿）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 4. 主角遇到了野牛，牠會做什麼事情？你會不會呢？ 5. 主角遇到了什麼動物（猴子）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 6. 主角遇到了什麼動物（海豹）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 7. 主角遇到了大猩猩，牠會做什麼事情？你會不會呢？ 8. 主角遇到了貓，牠會做什麼事情？你會不會呢？ 9. 主角遇到了什麼動物（鱷魚）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 10. 主角遇到了什麼動物（駱駝）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 11. 主角遇到了什麼動物（驢子）？牠會做什麼事情？你會不會呢？ 12. 你會不會動一動你的腳趾頭呢？ 13. 主角總共遇到了幾隻動物？ 14. 貓咪、小狗、駱駝、驢子。請問你，主角沒有遇到哪隻動物？ 15. 你最喜歡哪一隻動物？為什麼？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師在繪本共讀的過程中，可以採取語句擴展、重述以及動作演練的方式進行。 2. 老師可以準備實際繪本內的動物影片，並可以在每次該頁的繪本結束後，播放給兒童觀看，並讓小朋友看到該動物執行繪本內的動作時按暫停，再讓小朋友以口語表達出來。 3. 也可以由老師隨著繪本故事內文做出該動物的動作，然後請小朋友說出是哪一個動物做的動作。
話	一、誰是快槍俠

1. 老師先讓小朋友針對事先準備的所有動物進行唸名，並確定小朋友已經能將所有動物進行命名。
2. 老師隨機請兩個小朋友背對背，並給予這兩位小朋友不同的動物圖卡一張。
3. 然後請他們依照老師的指令，前進三步。
4. 接著老師請兩位小朋友立刻向後轉，並馬上唸出對方手上的動物名稱。
5. 唸最快的小朋友獲得勝利，並由老師給予上台的兩位小朋友鼓勵。

二、詞彙概念

1. 動物分類（陸、海、空）

- A. 老師事先準備好故事出現的動物圖片。
- B. 接著在桌子或地板上根據典型的動物（小狗、金魚、麻雀），告訴小朋友這些動物的分類方式，像是在天空中、在水裡、在陸地。
- C. 接著先請小朋友根據繪本內出現的動物，進行分類與擺放（先不給予企鵝圖片）。
- D. 等小朋友都擺放好之後，老師再拿出額外的動物圖卡，並請小朋友進行分類置放。
- E. 最後拿出「企鵝」的圖卡，並額外針對企鵝這張卡片進行補充解釋，讓小朋友知道有同時在陸地以及海中活動的動物。

在陸地	在天空	在海中

2. 動物分類（特徵）

- A. 老師再根據小朋友的分類，認識陸生動物更細部的常見特徵。
- B. 接著在桌子上準備好表格，並請兒童根據每個動物特徵進行圈圈的放置。
- C. 接著老師可以針對上述的企鵝進行詞彙的概念加強，也可多帶入「兩棲類」鱷魚的動物類別概念。
- D. 老師可以邊讓小朋友進行配對的過程當中，帶入「動物＋動詞」的片語。例如：當小朋友配對出企鵝、走路的時候，就可以請該小朋友以「企鵝會走路」的片語告訴老師。

	會走路	會叫	會游泳	吃肉	吃植物	有毛	住在水裡
企鵝	○	○	○	○		○	
長頸鹿	○				○	○	
野牛	○	○			○	○	
猴子	○	○			○	○	
海豹	○	○	○			○	○
大猩猩	○	○		○	○	○	
貓	○	○		○		○	
鱷魚	○		○				○
駱駝	○	○		○	○	○	
驢子	○	○			○	○	

三、比一比

1. 老師可以利用上述活動的表格，以動物為主，讓小朋友分辨各動物的相同與相異之處。
2. 老師可以先針對「相似性高」的動物進行比較，例如老師可以說：「猴子和猩猩有什麼地方一樣？」最後到相似性低的「貓和鱷魚有什麼地方一樣？」
3. 接著是比較「不同處」，老師可以說：「鱷魚跟企鵝有什麼地方不一樣？」

四、認識詞彙（動詞）

1. 動詞理解

- A. 教師根據繪本故事的內容，讓小朋友根據關鍵動詞，請小朋友執行該動作。
- B. 接著老師可以詢問小朋友：「你在做什麼動作啊？」
- C. 小朋友回答之後，老師就可以說：「哇！你在做××！你這個動作做得好棒喔！」
- D. 在繪本故事共讀完之後，老師可以隨意拿取繪本故事內的動物圖卡，並詢問小朋友該動物會做什麼動作之後，再請小朋友執行該動作。

2. 概念加深

- A. 老師可以針對每個動物執行的動作，讓小朋友先執行一次。
- B. 接著老師可以引導小朋友察覺到動作的執行與身體部位有關係。
- C. 教師拿出事先準備的身體圖片，然後請小朋友根據繪本故事內動物所執行的動作，指出或是圈出是哪一個部位。



3. 動詞延伸

- A. 老師沿用上面的圖片，並剪下來製作成舉牌。
- B. 接著由老師引導小朋友根據上述的身體部件圖片，想看看還有什麼動作跟這些身體部件有關係。
- C. 並根據小朋友或是教師引導的答案，請小朋友舉出正確配對的身體位置。例如兒童回應老師的動作是「跑」，就可以請該小朋友舉出該配對的身體部位（腳）。

	<p>五、語意錯誤偵測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先準備一個箱子，裡面裝了許多用具，例如：刷子、羽球拍、外套、故事書、杯子、毛巾、球、小枕頭、蠟筆……等等。然後隨機分給小朋友，一人一個用具。 2. 利用上述的工具箱。老師可以逐一拿取用具，並給予正確或是錯誤的語句。 3. 例如老師拿著「蠟筆」，就可以說：「這是蠟筆，蠟筆會拿來戴頭上！對不對？」如果小朋友發現錯誤，就可以請小朋友以目標句回應：「蠟筆會拿來畫畫！」 4. 同樣的，老師也可以說：「這是蠟筆，蠟筆可以用來畫畫！對不對？」等小朋友回應完之後，可以再延伸蠟筆的功能性，老師可以再問：「蠟筆可以用來寫字，對不對？」
語法	<p>一、語句演練</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用文本內的動作，配合實際肢體動作進行教學。 2. 老師可以在逐頁進行繪本教學的時候，可以跟小朋友說：「這是□□，□□會□□，你會嗎？」 3. 例如：「這是企鵝，企鵝會轉頭，你會嗎？」如果小朋友做出轉頭的動作，就可以說：「好棒喔！你會轉頭喔！可是企鵝他不知道耶，我們應該要怎麼跟他說呢？」 4. 接著就可以引導小朋友練習目標句型「我會×××」、「我是○○○，我會×××」 5. 依此類推。隨繪本故事內所提及的動物與動作進行語法教學。
	<p>二、語句示範與練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先準備文本內的所有動物圖片（企鵝、長頸鹿、野牛、猴子、海豹、大猩猩、貓、鱷魚、駱駝、驢子、大象），並展示給小朋友看。然後詢問小朋友自己想要當什麼動物。 2. 老師根據小朋友選取的動物給予該動物的圖卡。 3. 接著配合文本，請翻到有該動物的內頁小朋友到前面做出該動物的動作。例如翻到野牛，老師可以先說：「野牛會聳肩！你要不要聳個肩啊？」 4. 然後請該位小朋友詢問大家會不會聳肩，老師就可以引導小朋友使用目標句型：「我是野牛，我會聳肩，你會不會呢？」 5. 並請在台下的朋友一起聳肩。然後練習目標句型「我會聳肩」。 6. 老師也可以隨意點選其他小朋友，請他們說：「我是○○○，我會聳肩」。
	<p>三、語句填充</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可以利用上述的活動進行延伸。老師可以準備不同的動物圖片，並請每個小朋友拿取一張圖卡。 2. 接下來老師可以逐一教導小朋友該動物的動作特徵，例如「小鳥」。老師可以請拿到小鳥圖卡的小朋友上來，並先詢問小朋友：「這個是小鳥，那你知道小鳥會做什麼動作呢？」 3. 如果小朋友無法回答，老師可以先示範動作給小朋友看，像是雙臂上下揮動。接著讓小朋友試著使用口語說出「拍翅膀」、「揮翅膀」的相似語詞。 4. 老師可以先讓小朋友利用目標句型表達出「我會揮動翅膀」「我是○○○，我會揮動翅膀」。
	<p>四、語句範例練習與情境使用</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先問小朋友：「小朋友，想看看自己會什麼樣的動作。等一下看看其他人會不會跟你做一樣的動作喔！」 2. 老師可以先逐一詢問小朋友：「想好自己的動作了嗎？」 3. 然後老師可先與某一位小朋友一同先示範玩此活動。老師與小朋友背對背，然後往前邊數到三邊走三步。 4. 接著互相詢問對方：「準備好了嗎？」，待雙方都回答「準備好了！」兩個人一起回頭並立即做出自己已經想好的動作，然後看著對方的動作。

<p>5. 例如老師做出「拍手」，小朋友做出「摸頭髮」。此時老師可以先對小朋友說：「你會『摸頭髮』。」，也請小朋友說：「你會『拍手』。」</p> <p>6. 接下來可以進階請小朋友說：「我會摸頭髮，你會拍拍手。」</p>
<p>五、語句練習與交談練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先準備一個箱子，裡面裝了許多用具，例如：刷子、羽球拍、外套、故事書、杯子、毛巾、球、小枕頭、蠟筆……等等。然後隨機分給小朋友一個用具。 2. 老師根據每位小朋友拿到的物品，給予口語的指令。老師可先跟小朋友說：「老師等一下會叫到你手上拿的東西，記得要走到老師這邊！因為老師要看你會不會用這些東西喔！」 3. 接著老師隨機點某用具，例如「毛巾」。老師就可以說：「毛巾！」然後看著拿著毛巾的小朋友，並等待該小朋友走到老師身邊。 4. 老師可以說：「這是毛巾！我會用毛巾擦臉，你會嗎？」然後讓小朋友做出該動作後，並試著回答：「我會，我會用毛巾擦臉。」
<p>六、短語理解與練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用前述箱子，隨機分給小朋友箱內物品，一人一個用具。 2. 分配完之後，老師跟小朋友說：「小朋友，這些東西我們常常用到喔！那你知道它可以做什麼用嗎？」 3. 接著老師再從箱子中隨意拿出其中一個用具，例如「故事書」。老師就可以說：「這是故事書喔！我會看書！我會用故事書講故事！」 4. 接著可以詢問小朋友：「請問誰要上台跟大家說，你會用手上的東西做什麼呢？」 5. 等兒童已經熟悉該句型表達後，教師可以一次表演兩個動作給小朋友看，並引導小朋友察覺到自己的表達並無法完整描述。 6. 接著老師在引導小朋友觀察到有兩個動作，接著由老師先示範「一邊……一邊……」的句型給小朋友。 <p>最後讓小朋友再根據老師的動作，嘗試練習使用「一邊……一邊……」的句型。</p>

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

誰吃掉了

出版社：

上誼出版社

圖／文：

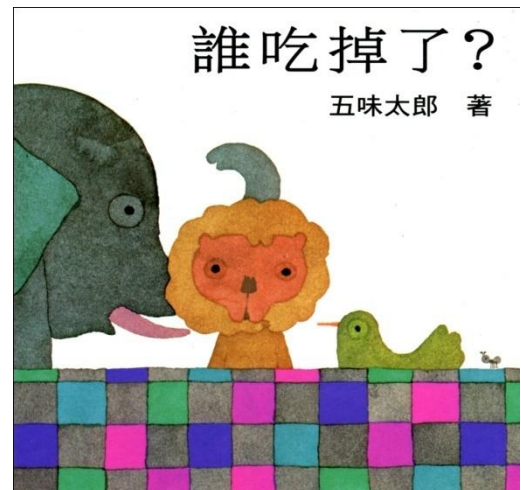
五味太郎／五味太郎

譯者：

上誼出版社

出版日期：

2002年5月初版



繪本內文簡介

誰吃掉了？到底被誰吃掉了？此繪本故事主要以生動的圖片加上充滿探索的活動引導小朋友對於繪本唸讀的興趣。藉著藏在各個動物內的食物，教導小朋友將視覺觀察到的意象與口語連結。大象吃了櫻桃，怎麼把櫻桃吃掉的？原來大象吃掉的櫻桃在牠的尾巴上面。藉著這些有趣的圖片提供線索，引導小朋友將觀察到的現象使用口語表達出來。

繪本共讀

1. 老師先介紹故事的名稱，並引導小朋友去注意/察覺書本的封面以及背面。
2. 接著逐頁將所有的故事文本念過一次給小朋友聽。
3. 老師針對繪本的內容進行說明，並讓小朋友理解繪本內容。
4. 針對故事的內文讓小朋友進行表達，老師可以適時地給予多樣化的提示。
5. 可讓小朋友於故事說完後，藉由故事的句型在交談中練習。
6. 可以讓小朋友在用餐之前進行此繪本的教學，讓小朋友能夠在立即脫離繪本的教學情境後，在生活情境上實際使用。
7. 此外，繪本的食物並非真的被吃掉，而是偽裝在動物的身上。此時就可以引導小朋友去探索到底食物在動物的什麼地方。
8. 教師也可使用繪本內容與小朋友進行交談，引導小朋友延續此話題或是彼此分享生活經驗。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none">1. 可以正確指認出繪本內的所有物品與動物。2. 能夠理解每頁故事的內容。3. 能夠理解繪本內所提問的問題。
表達	<ol style="list-style-type: none">1. 可以用完整句進行故事的描述。2. 可以回應他人給予的問句。3. 能夠使用特定句型進行表達與描述。

語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠針對繪本內的各物品進行分類 2. 能夠針對繪本內的同類別的詞彙進行延伸 3. 能夠比較兩個句子間是否意義相同。 4. 能夠察覺到語句是否有錯誤。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠根據繪本使用「……被誰吃掉了？」的句型。 2. 能夠用「被……吃掉了。」的句型進行回答。 3. 可將上述的特定句型進行延伸與擴展。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師指著封面的圖片，並詢問小朋友：你們看到哪些動物呢？ 2. 「櫻桃被誰吃掉了？」或是「誰吃掉櫻桃了？」 3. 「草莓被誰吃掉了？」或是「誰吃掉草莓了？」 4. 「荷包蛋被誰吃掉了？」或是「誰吃掉荷包蛋了？」 5. 「甜甜圈被誰吃掉了？」或是「誰吃掉甜甜圈了？」 6. 「葡萄被誰吃掉了？」或是「誰吃掉葡萄了？」 7. 「糖果被誰吃掉了？」或是「誰吃掉糖果了？」 8. 「三明治被誰吃掉了？」或是「誰吃掉三明治了？」 9. 「香腸被誰吃掉了？」或是「誰吃掉香腸了？」 10. 「牛奶被誰喝掉了？」或是「誰喝掉牛奶了？」 11. 「方糖被誰吃掉了？」或是「誰吃掉方糖了？」 12. 「冰淇淋被誰吃掉了？」或是「誰吃掉冰淇淋了？」 13. 「有幾隻大象？」、「有幾隻獅子？」或「有幾隻乳牛？」等數數問題。 14. 「有哪些水果被吃掉了？」 15. 「你們怎麼知道這些食物被吃掉了？」 16. 「有沒有哪個動物吃掉你最喜歡的東西呢？」
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先用自言自語的方式唸讀繪本，再請小朋友重述或是以接話的方式回答。 2. 利用繪本讓小朋友進行食物與動物的配對，並請小朋友以口語說出圖片內容配對的食物與動物。 3. 老師可以利用繪本逐步增加的各動物數量，教導小朋友數數以及結合數量的簡單短語，例如「四隻乳牛」、「兩隻大象」。
語 意	<p>一、熟悉詞彙（指認）—動物、食物</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據繪本內容出現的動物以及食物，預先準備好閃示卡（照片、插圖）或是模型。 2. 老師拿出該物品的圖卡或是模型時，可以要求小朋友說出項目的名稱。如果小朋友對於該物品不熟悉，則可以給予較多次的練習。 3. 老師可以先拿取少量的項目，並放置於小朋友面前。接著老師準備玩具鎚，請小朋友根據老師說的項目名稱，使用玩具鎚敲打目標項目。 4. 老師可以隨著小朋友的熟練度增加項目數量或是縮短小朋友的敲打時間。
	<p>二、熟悉詞彙（命名）—動物、食物</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據繪本內容出現的動物以及食物，預先準備好閃示卡（照片、插圖）或是模型。 2. 老師拿出該物品的圖卡或是模型時，可以要求小朋友說出項目的名稱。如果小朋友對於該物品不熟悉，則可以給予較多次的練習。 3. 老師可以先拿取少量的項目，並放入袋子裡面。接著老師倒數，並請小朋友根據老師拿出

來的物品進行命名。

4. 老師可以隨著小朋友的熟練度逐步增加數量，並且縮短閃示的時間。

三、詞彙基礎分類

1. 基礎類別詞分類

- A. 老師先將所有的物品散落在小朋友面前，並告訴小朋友要分類的類別是「食物」與「動物」。
- B. 告訴小朋友辨認此兩個類別的方式，例如：可以吃、會動的、有毛、動物園看得到的。
- C. 老師隨機拿取面前的圖卡或是模型，接著請小朋友將該物品放置在動物類或是食物類。

2. 類別詞細部分類（食物特徵）

- A. 老師將小朋友分類好的物品，先以食物類開始。
- B. 請小朋友根據桌上或是地板上的分類格進行擺放。

水果	點心	飲料	蔬菜	肉類

3. 類別詞細部分類（動物特徵）

- A. 上述的食物分類好之後，再進行動物的分類。
- B. 請小朋友根據桌上或是地板上的大圖片進行擺放。

在天空	在地上	在水裡
		

三、詞彙分類（比較）

說明：利用比較詞彙之間的相似性以及相異性，加強小朋友對於詞彙的記憶以及心理詞彙的聯結。

1. 老師在每頁文本之後，先引導小朋友知道這些動物『吃』了什麼。老師可以說：「哇！你們看，○○又吃掉了什麼，怎麼這麼喜歡吃呢？到底吃掉了什麼？」
2. 接著老師引導小朋友察覺到被吃掉的東西有什麼，例如：「剛剛草莓和櫻桃都被吃掉了。草莓和櫻桃有一樣的地方喔！對了，他們都可以吃，都是水果喔！他們果然是好朋友。」
3. 接著老師將之後的文本進行前後的食物詞彙類同練習。
4. 最後將準備好的食物模型拿出來，並請小朋友拿取一個。在請小朋友們自己與其他人進行配對，找出自己的食物好朋友。

建議：可以先以相似性較多的物品詢問是否有一樣的地方，例如：『草莓、櫻桃』、『獅子、貓咪』。同樣地，針對不一樣的部分也先以差異性較大的物品開始，例如：『葡萄、糖果』、『蛇、蜻蜓』。

四、詞彙概念加深

說明：與『詞彙分類』相似，但主要是讓小朋友對於詞彙概念的加深。可先針對物品的材質、外觀、功能進行描述，再請小朋友進行分類。

	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以接續『詞彙小偵探』活動。先由老師拿取多個同樣性質的物品放在一起，例如『葡萄、櫻桃、草莓、西瓜』放一起，『獅子、大象、乳牛』放另一堆。 2. 然後詢問小朋友這些被分類的東西有什麼地方一樣？再由老師給予提示或是問：「『他們是好朋友喔！』這些好朋友有一個秘密名字，像是『葡萄、櫻桃、草莓、西瓜』他們的秘密名字叫做『食物』。『獅子、大象、乳牛』的秘密名字叫做『動物』。只要叫對秘密名字，他們才可以知道是不是對方的好朋友喔！」 3. 接著，再由老師教導小朋友『食物』的類別有哪些條件，例如：可以吃、吃了身體會健康；以及『動物』的可能類別條件，例如：會動、有腳、有翅膀、有皮膚、需要用嘴巴吃食物。 4. 最後，可以請每個小朋友自行從食物或動物的模型中找出三個以上的『好朋友』，並告訴老師他們的這些好朋友的秘密名字是什麼。 <p>建議：先拿取多個同類型放一起，可以讓小朋友建立更明確的語意-類別概念。</p>
語 法	<p>一、愈說愈多</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以隨意拿取一個食物或動物的圖片或模型。 2. 並以接續的方式，讓每個小朋友分別說一個同類別的物品，例如老師說：「大象」，小朋友就可以接「老鼠」「貓咪」「獅子」「小鳥」……等等。 3. 老師也可以增加難度，多加入其他的條件。像是「動物＋在水裡的」，並請小朋友先思考後，再以接龍的方式說出來，例如「魚」「海豚」「鯊魚」「鯨魚」「海馬」「章魚」……等等。 <p>二、吃了哪些</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師替每個小朋友準備一張動物圖卡，並告訴小朋友他/她要當該動物。 2. 接著老師說：「蘋果被誰吃掉了？蘋果被小鳥吃掉了！」代表該動物的小朋友要去去拿起蘋果。並說「蘋果被小鳥吃掉了」「蘋果被我吃掉了」「小鳥吃掉蘋果了」 3. 老師也可以結合詞彙（修飾詞）的活動，改成說：「一個紅紅、硬硬、香香的水果被小鳥吃掉了！」或是「蘋果被一隻會在天上飛的動物吃掉了！」 4. 同樣的，老師的指示與可以包括多個物品，並請小朋友依照老師給予的順序說出語句，例如：「蘋果、櫻桃、和草莓被小鳥吃掉了！」。 <p>三、語法練習＋語意比較</p> <p>說明：老師說出兩個語句，讓小朋友比較並判斷老師給予的語句意思是否一樣。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先引導小朋友理解該頁繪本的內容。 2. 接著老師可以問小朋友：「小朋友，請你們告訴我，你們覺得是『獅子吃掉草莓』還是『草莓吃掉獅子』呢？」 3. 或是說出與該頁文本不一致的語句，例如老師說：「哇！是『貓咪吃掉糖果了』呢？『小鳥吃掉糖果』呢？還是『糖果吃掉小鳥呢？』」接著讓小朋友自行根據繪本的圖片找出哪一句符合圖片內容的語意。 <p>四、語句演練</p> <p>說明：讓小朋友根據給予的語句進行表演，可藉此讓小朋友對於語法的順序性更容易了解。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師拿取布偶以及食物模型，然後以『○○○被×××吃掉了』的語句，接著老師示範該語句的動作出來。例如：「葡萄被貓咪吃掉了」，就由老師拿出貓咪的布偶作勢把葡萄吃掉。 2. 接著讓小朋友從老師給予的目標句型將正確的模型以及布偶找出來。如果小朋友無法正確

找出來，再由老師提示或引導小朋友找到正確的目標物品。

3. 再來由小朋友做出正確的語句動作。
4. 也可以讓兩位小朋友進行演練，由 A 小朋友先從模型以及布偶中隨意各找出一個，接著 B 小朋友要做出 A 小朋友所說的語句之動作。

五、語法判斷

說明：由老師說出語法結構錯誤或正確的語句，並請小朋友判斷對或錯。如果給予的句法結構是錯誤的，則請小朋友進行更正。

1. 老師根據每頁繪本的句型，老師就可以問小朋友：「請問你們，『被大象吃掉了』跟『被吃掉大象了』這兩句話有沒有一樣呢？」
2. 如果小朋友回答正確，就對小朋友說：「對！沒有一樣！那哪一句才是對的呢？」如果回答錯誤則重述一次問題，讓小朋友再次察覺是否有不同。
3. 接著由老師告訴小朋友，接下來有可能會出現怪怪句。如果發現怪怪句，記得要馬上舉手然後跟老師說：『老師怪怪句出來了！』
4. 如果小朋友有發現到，老師再引導小朋友說出正確的句型。

建議：對於語言能力較有困難的小朋友，則先以能夠判斷句型結構正確與否即可。已經具有語法結構的小朋友則可以採取上述的方式讓小朋友嘗試自行重新組裝出正確的句子。

六、語句重組

說明：當小朋友已經熟悉目標句型之後，可以利用週邊的教材（圖卡、模型、繪本），協助小朋友自行拼湊語句。

1. 老師先準備繪本內的所有食物與動物模型以及嘴巴的圖卡以及手偶。
2. 老師拿出「小鳥」、「嘴巴圖片」、「糖果」。然後老師教導小朋友：「你們看，是小鳥、吃和糖果喔！我們可以變成『小鳥吃掉糖果』」
3. 老師從上述的教材中拿取模型以及圖卡，請小朋友嘗試看看要怎麼樣才可以正確組出句子來。例如老師拿出了「蘋果」、「嘴巴圖卡」、「老虎」，並將順序打亂，然後請小朋友組成句子來。



建議：如果是語言能力較弱的小朋友，可以配合模型以及圖卡先教導小朋友先將順序排列出來，再請小朋友將語句說出，或是先由老師將語句唸出後再請小朋友排列出來即可。對於能力較佳的小朋友就可以直接請小朋友直接念出句子。

七、語句延長

說明：請小朋友根據繪本的句子進行擴增。建議可以先念出要小朋友預備延伸的目標句，並將總字數數出來，再請小朋友進行延伸。

1. 老師讓小朋友認識繪本的目標句後，先帶領小朋友進行數數的活動。
2. 老師說：「小朋友，『櫻桃被誰吃掉了』！有幾個字呢？」接著用手指數數，並說：「有7個字耶！小朋友，不可說得比7個字還要多呢？」
3. 老師邊說邊數：「『紅紅的櫻桃被誰吃掉了。』哇！總共有十個字，老師的句子長出尾巴了！」
4. 接著引導小朋友將繪本內的各頁內文進行語句的延長或擴展。
5. 如果小朋友較無法進行延長時，可以利用食物的特徵幫小朋友進行擴增，像是櫻桃是紅色的，就可以擴增成「紅色櫻桃」「紅紅的櫻桃」、「圓圓的櫻桃」。「被大象吃掉了」就可以擴展成「被灰色的大象吃掉了」、「被鼻子長長的大象吃掉了」。

建議：利用手指數字數除了能夠提供小朋友學習到音節切割的概念，也可以提供小朋友對於數數的練習，更能夠讓小朋友較容易了解本活動的目的。

八、語句演練＋語句延長

說明：藉由繪本聚焦式的口語句型，並結合強迫以該目標句為答案的問句的型式讓小朋友進行練習。

1. 老師準備少量的點心，並放置於每個小朋友面前，但避免讓小朋友直接吃掉。
2. 接著老師先請一位小朋友拿取一個，再由老師詢問「巧克力被誰吃掉了？」，然後請拿到巧克力的小朋友告訴老師：「我吃掉了。」或是「我吃掉巧克力了。」
3. 然後再讓其他小朋友回應「◇◇◇吃掉了」、「◇◇◇吃掉巧克力了」、「巧克力被◇◇◇吃掉了」。

建議：此活動也可以結合『語句延長』進行，如果小朋友用簡短的句子回應，由老師給予提示後再請小朋友自己重新組成較長的句子。

主題名稱：繪本學語言

編製者：

張旭志、綺寶香

繪本名稱：

藏在誰那兒呢？

出版社：

上誼出版社

圖／文：

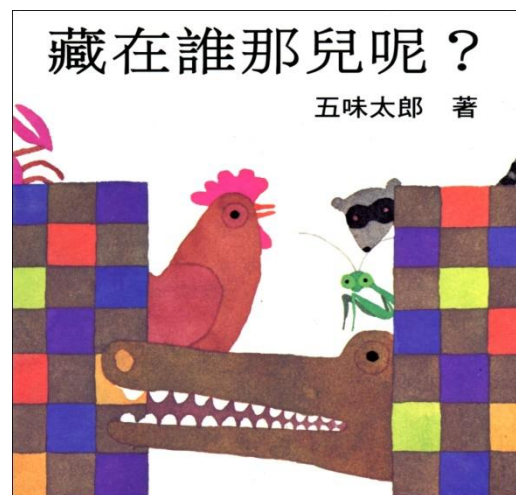
五味太郎

譯者：

上誼出版社

出版日期：

2002年5月初版



繪本內文簡介

好多東西都躲起來了，我們得把它們找出來。「手套」藏在誰那兒呢？哇！藏在「公雞」那兒。「牙刷」藏在誰那兒呢？是藏在「鱷魚」那兒。「襪子」藏在誰那兒呢？藏在「浣熊」那兒。「蠟燭」藏在誰那兒呢？藏在「長頸鹿」那兒。「帽子」藏在誰那兒呢？藏在「小鳥」那兒。「磁鐵」藏在誰那兒呢？藏在「螃蟹」那兒。「滑板車」藏在誰那兒呢？藏在「烏龜」那兒。「旗子」藏在誰那兒呢？藏在「魚」那兒。「鉛筆」藏在誰那兒呢？藏在「螳螂」那兒。「撲克牌」藏在誰那兒呢？藏在「蝴蝶」那兒。「叉子和湯匙」藏在誰那兒呢？藏在「小女孩」那兒。

親子共讀

1. 讓小朋友針對繪本的封面前、後的動物進行指認。
2. 請小朋友與家長一同猜猜繪本的故事內容。
3. 引導小朋友開始進行繪本的故事內容教學。
4. 讓小朋友配合故事與家長的引導重述句子。
5. 利用繪本的圖片讓小朋友練習使用繪本內重複出現的句型進行提問以及回應。
6. 繪本內有許多常見物品以及常見動物，教師可以使用這些物品或動物，教導小朋友建立該物品的功能以及特色之概念。
7. 此繪本的圖片充滿趣味性，適合老師鼓勵小朋友分享或表達意見的機會。
8. 可以讓小朋友在共讀的過程中，嘗試結合捉迷藏的遊戲。並利用繪本的句型進行口語表達的練習。

活動目標

項目	目標內容
理解	<ol style="list-style-type: none">1. 能夠理解故事的主要內容。2. 可理解故事圖片要表達的意思。
表達	<ol style="list-style-type: none">1. 能夠以完整的句子進行表達。2. 可以說出故事內容。

	3. 能夠表達對故事的想法。
語意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠對繪本內的圖片進行命名。 2. 可以理解故事內的特定句型。 3. 能夠理解故事內文所使用的問句。 4. 知道基本的常見量詞。
語法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以使用「……藏在誰那兒呢？」的句型進行詢問。 2. 能夠使用「藏在……那兒。」進行回答。 3. 可以將「藏在……那兒。」句型進行延伸。
聽 理 解	<ol style="list-style-type: none"> 1. 好多東西都躲起來了，手套躲到哪裡去了？ 2. 牙刷呢？你們有沒有看到牙刷？ 3. 這個東西要穿在什麼地方？你知道它藏到哪裡去了嗎？ 4. 蠟燭，你們有沒有看到？ 5. 可戴在頭上的東西跑到哪裡去了？ 6. 你們看，磁鐵藏到哪兒去了？ 7. 好好笑喔！你們看，有一隻烏龜的腳怎麼了？ 8. 這個旗子是什麼形狀的？你知道它藏到哪裡去了嗎？ 9. 這裡有幾隻螳螂？你知道鉛筆在哪兒嗎？ 10. 撲克牌藏在哪一隻蝴蝶裡呢？ 11. 刀子和叉子，又藏到哪兒去了呢？
說 表 達	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師可以利用重述句子的方式，讓小朋友練習使用特定句型，像是老師可以教導小朋友「……藏在誰那兒」以及「藏在……那兒。」 2. 或是先讓小朋友以短語表達後，再由老師替小朋友進行語句的擴展，例如小朋友說關鍵字「蝴蝶」，老師就可以說：「蝴蝶！愛心藏在蝴蝶的翅膀裡面。」 3. 老師也可以讓小朋友直接指出到底是哪個動物身上有關鍵的圖片，再引導小朋友以口語回應。
語 意	<p>一、認識詞彙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先引導小朋友認識繪本封面上面的所有動物名稱。 2. 由老師先以繪本內容，引導小朋友認識目標問句「○○○藏在誰那兒呢？」 3. 接著引導小朋友使用目標回答句「○○○藏在×××裡面。」 <p>建議：如果小朋友出現使用代名詞或是用手指著答案時，可以逐步引導小朋友將正確的動物名稱說出來。</p>
	<p>二、詞彙分類</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 基礎類別詞分類 <ol style="list-style-type: none"> A. 老師先將所有的物品散落在小朋友面前，並告訴小朋友要分類的類別是「日常用品」與「動物」。 B. 告訴小朋友辨認此兩個類別的方式，例如：常常會用到的、會動的、動物園看得到的。 C. 老師隨機拿取面前的圖卡或是模型，接著請小朋友將該物品放置在動物類或是日常用品類。 2. 物品功能加深

- A. 老師將小朋友分類好的生活用品，逐一拿出來。
- B. 請小朋友根據老師拿在手上的圖片，告訴老師該物品的功能是什麼，或是在什麼時候有看過。
- C. 老師再根據小朋友的描述內容，替小朋友補充或是摘取訊息。然後請小朋友重述一次。

詞彙好朋友

說明：與『詞彙分類』相似，但主要是讓小朋友對於詞彙概念的加深。可先針對物品的材質、外觀、功能進行描述，再請小朋友進行分類。

1. 可以接續上個活動。老師拿取多個同樣性質的物品放在一起，然後詢問小朋友這些東西有什麼地方一樣？
2. 再由老師給予提示或是問：「『他們是好朋友喔！』這些好朋友有一個秘密名字，像是『手套、牙刷、襪子』他們的秘密名字叫做『生活用品』。『鱷魚、浣熊、長頸鹿』的秘密名字叫做『動物』。只要叫對秘密名字，他們才可以知道是不是對方的好朋友喔！」
3. 如果小朋友忘記分類的技巧，老師可以提示小朋友『生活用品』的類別有哪些條件，例如：每天都會用到；以及『動物』的可能類別條件，例如：會動、有腳、有翅膀、有皮膚、需要用嘴巴吃食物。
4. 最後可以請每個小朋友找出三個以上的『好朋友』，並告訴老師這些朋友的秘密名字是什麼。

建議：先拿取多個同類型放一起，讓小朋友可以有較多具體線索建立物品的類別概念。

三、量詞認識

1. 教師配合文本的內容，根據生活用品躲藏的動物，讓小朋友認識常見的量詞。
2. 像是「旗子藏在魚那兒」，老師就可以先故意說出錯的量詞「旗子藏在一片魚那兒。」
3. 小朋友如果有察覺到錯誤，老師就可以藉機詢問該小朋友「不是一片魚，那應該要怎麼說才對？」或是老師給予選項讓小朋友選擇「如果不是一片魚。那是一塊魚呢？還是一條魚？」
4. 接著教師就給予說明與解釋，例如「一片好像都是扁扁的，像是一片吐司。可是魚長長的、細細的，所以是一條魚。」
5. 並利用此技巧到後面的文本。或是教師在該量詞提供更多的練習機會給小朋友，像是「一條」後面可以接「腿」、「領帶」、「繩子」等等。

四、愈說愈多

1. 老師可以隨意拿取繪本內出現的日常用品或動物的圖片。
2. 並以接續的方式，讓每個小朋友分別說一個同類別的物品，例如老師說：「小鳥」，小朋友就可以接「公雞」、「小狗」、「貓咪」……等等。
3. 老師也可以增加難度，多加入其他的條件。像是「生活用品+跟身體有關」，並請小朋友先思考後，再以接龍的方式說出來，例如「襪子」、「鞋子」、「帽子」、「褲子」……等等。

五、什麼東西不見了

1. 老師隨機拿出四至五個繪本故事出現的物品圖片在小朋友面前，並請小朋友記得這些圖片。
2. 接著請小朋友轉身，老師抽掉其中的一張。接著問小朋友：「少了哪一張？」或著老師可改以「物品特徵」詢問小朋友「不見的是動物，牠會不會飛？」

	<p>3. 如果小朋友熟悉遊戲規則後，老師可以結合「比較」的概念。從抽一張變成抽走兩張，然後問小朋友「這兩張的動物，有什麼地方一樣？」</p> <p>六、哪裡不一樣</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以在引導繪本閱讀的過程中，故意說出與該頁的繪本圖片不一致的語意。 2. 例如「襪子藏在那兒呢？」老師可以故意說成「褲子藏在那兒呢？」 3. 然後讓小朋友先偵測到語意的錯誤後，等待小朋友跟老師反應該語意不正確。 4. 接著老師可以詢問小朋友：「哪裡不對了呢？應該要怎麼說才對？」並等待小朋友正確將語句說出。 5. 再引導小朋友察覺到老師將「褲子」、「襪子」替換之後，詢問小朋友：「襪子跟褲子有什麼地方不一樣？」 6. 如果小朋友無法立即說出答案，由老師拿出實物或是圖片讓小朋友實際觀看。並引導小朋友觀察這兩個物品的相似性以及相異性。 7. 老師再教導或是直接示範用口語描述此兩物品的差別或相同點。例如：「他們都是用布做的！」「摸起來都軟軟的！」「都會穿在身上！」「都有好多種顏色！」；或是「一個穿在腳和大腿上，另一個穿在腳上。」、「褲子可以保暖，襪子也可以保暖。」
<p>語法</p>	<p>一、猜猜在那裡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師可以先準備多個手偶，以及許多迷你尺寸的常見物品模型，並將所有手偶以及常見物品名稱逐一說給學生聽。 2. 當著所有小朋友的面，老師將每個手偶都放入一個模型。 3. 接著老師引導小朋友閱讀繪本，並且在每一頁教學完後詢問小朋友，例如說：「請問小朋友，剛剛的皮球在誰那兒呢？」 4. 如果小朋友能夠說出手偶名稱，老師可以給予立即的鼓勵，並且說：「對了！皮球就在貓熊那兒喔！」 <p>建議：對於能力較弱的小朋友，主要可著重在能夠根據問句回答出答案，再由老師替學生補充句子。</p>
	<p>二、換湯不換藥</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先確認小朋友是否能夠根據繪本內容進行目標句的問答。 2. 接著老師可以在某幾頁穿插同語意但不同句法的句子，例如：「帽子藏在誰那兒呢？」就可以改說成「誰藏著帽子呢？」、「帽子是誰藏起來的呢？」 3. 如果小朋友對於不同句法的概念不佳，可以先直接給予練習本文的目標句「帽子藏在誰那兒呢？」然後請小朋友回答。 4. 等小朋友回答正確後，老師可以告訴小朋友「誰藏著帽子呢？」、「帽子是誰藏起來的呢？」這兩句話跟「帽子藏在誰那兒呢？」都一樣喔！ 5. 最後，再詢問小朋友一次「誰藏著帽子呢？」待小朋友回答正確，老師再將同語意的句子交替詢問。 <p>建議：根據本活動的目標句，老師可以直接根據繪本內的文本內容進行本活動或是結合上述的「」活動一起進行。</p>
	<p>三、我的句子長尾巴</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先確認小朋友是否能夠根據繪本內容進行目標句的問答。 2. 接著根據繪本詢問小朋友「蠟燭藏在誰那兒呢？」

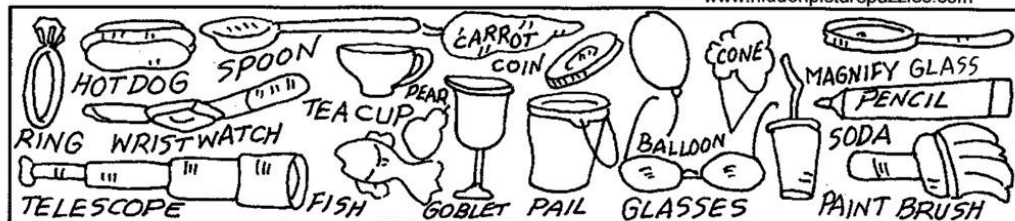
3. 老師再根據小朋友給予的答案進行語句的擴展。如果小朋友回答：「長頸鹿。」老師則可以這麼說：「對！長頸鹿！在長頸鹿那兒！在長頸鹿的頭上。」
4. 或是請小朋友自己添加語句長度，例如：「蠟燭在長頸鹿的頭上。」

四、聰明小偵探

1. 老師先準備 Hidden picture 的活動紙（見下圖），並發給小朋友。
2. 接著老師告訴小朋友：「親愛的小朋友，老師給你們的圖片裡面藏了很多東西！我們試著把它們找出來，如果找不出來可以問老師喔！」
3. 小朋友在尋找的過程中，老師就可以帶領小朋友使用目標句型提問，例如「『戒指』在哪兒？」或是讓找到的小朋友使用「『戒指』藏在『花』的裡面。」
4. 如果小朋友仍無法立即找到，老師則可以將語句延伸至「『戒指』藏在『右下角』的『花』裡面。」
5. 也可以由老師引導已經找到花朵的小朋友，利用上述的技巧將語句擴增。



www.hiddenpicturepuzzles.com



「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：小金魚逃走了

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：信誼出版社

圖/文：五味太郎

譯者：信誼出版社

故事摘要/文本：

小金魚逃走了！小金魚要逃到哪裡去呢？

逃到窗簾上、糖果罐中、玩具堆裡，還是…

為什麼小金魚要一直逃走呢？他想要去哪裡呢？請你找一找、猜一猜唷！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道翻書的正確方式(從右邊翻到左邊)。
2. 字詞語彙：認識詞彙—小金魚、魚缸、逃走，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「小」、「丁」的聲音，並正確尋找有「小」、「丁」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品。
6. 口語表達與字詞語彙：能一起進行「小小之歌」的聯想。

教學資源：

繪本〈小金魚逃走了〉、含字圖卡(小金魚、魚缸、逃走、魚、小鳥、小狗、松鼠、小兔子、吸管、小雞、西瓜、下雨、蛋糕、桌子、青菜、太陽)、注音字卡「丁」、氣球示範畫 1 幅、氣球數個、八開白紙數張、畫有魚缸的八開紙數張、雙面膠 1 捲、麥克筆數枝、蠟筆數盒、彩色筆數盒

一、 引起動機：

老師拿出魚缸的圖片，請小朋友猜猜看，這是什麼動物的家。

(先採開放式問答，如學生反應不佳，則拿出準備好的動物圖卡「魚」、「小鳥」、「小狗」、「松鼠」)

供選擇。)

二、 發展活動：

(六)介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-小金魚逃走了，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看小金魚逃到哪裡去了。

(七)共讀繪本：小金魚逃走了

1. 詢問小朋友要怎麼看這本故事書(了解經驗)，接著手指示範與口頭說明閱讀的方式。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：小金魚逃到哪裡了呢？依反應給予回饋。

(八)認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡(指出字或圖)，再進行解釋。

※簡單詞彙：小金魚、魚缸。 ※進階詞彙：逃走。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇1-2個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：家裡也有養小金魚，是白色的、我看到恐怖的東西就會逃走)
3. 聲韻遊戲(小金魚)：

(1)尋找小金魚的「ㄊ」

- a. 拿出小金魚圖卡(含注音與字)，請小朋友一起大聲念「小金魚」。
- b. 老師指指「小」的注音「ㄊ」，並拿出注音「ㄊ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄊ」。
- c. 老師先示範和「ㄊ」聲音好像的東西，展示含字圖卡(小兔子、吸管)。接著，請小朋友在地上尋找和小金魚的「ㄊ」聲音好像的含字圖卡(如：相似一小狗、小雞、西瓜、下雨，不相似一蛋糕、桌子、青菜、太陽)。

(2)小金魚之歌

小金魚，小小的，小~狗，小小的，小~雞，小小的，還有什麼小小的？

(引導小朋友說說看，例如：小老鼠、小朋友、小鳥，老師幫忙在白紙上寫和畫下來)

(九)團體討論

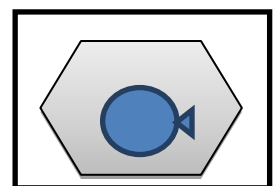
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡的動物是什麼？ Q2：小金魚住在哪裡？
Q3：小金魚發生什麼事情？ Q4：小金魚逃去哪些地方？
Q5：小金魚該怎麼回家？ Q6：你覺得小金魚為什麼想逃走呢？

(十)創作時間：氣球畫

1. 老師拿出示範的氣球畫：小金魚和魚缸(小金魚以氣球加麥克筆著色而成，魚缸以白紙加畫筆畫成)，老師說明創作流程。
2. 發下八開畫紙(依能力不同給白紙或輪廓畫)與彩色筆、蠟筆，請小朋友畫魚缸並著色，期間老師予以指導和協助。
3. 魚缸完成先擱置，發下未吹氣的氣球，試著自己吹吹看，如果吹不起來，請小朋友在現場尋求幫助(口頭、手勢請求大人幫忙)，吹起氣球後進行著色，老師予以指導和協助。
4. 氣球完成，老師協助小朋友將氣球黏貼在魚缸上。

作品示意圖



三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師示範介紹方式：這是我的小金魚和魚缸，我的小金魚是…色（顏色）的，我的魚缸裡有…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「小金魚逃走了」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 「小金魚逃走了」是一本色彩豐富又可愛的繪本，內容不斷重複「小金魚逃走了！」、「小金魚在哪裡呢？」的語句，向孩子多念幾次後，孩子便可以自己覆述出來，體會語言韻律的節奏樂趣，最後也可引導孩子，小金魚是想要跟朋友們在一起才會逃出來，給予孩子愛護動物、給動物自由的概念。
- ✓ 帶孩子一同觀賞這本繪本時，大人指讀著繪本的文字內容並拋出疑問句，接著就讓孩子自己去畫面中尋找小金魚，甚至可讓孩子在繪本的後半段也同時尋找「小金魚」的”文字”在什麼地方，使孩子對文字符號產生感覺。
- ✓ 小金魚，小小的，很多東西都是小小的，從「小」這個孩子耳熟能詳的聲音，與孩子玩一玩本課程建議的聲韻遊戲，或是尋找生活中小小的東西，訓練孩子對類似聲音產生連結，是讀寫能力萌發很重要的環節喔！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：好餓的毛毛蟲

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：上誼出版社

圖/文：艾瑞·卡爾

譯者：鄭明進

故事摘要/文本：

一顆蛋在月光下，「啵」一聲，孵出一隻瘦瘦小小的毛毛蟲。

毛毛蟲好餓好餓喔…星期一，毛毛蟲吃了一顆蘋果，還是好餓；星期二，毛毛蟲吃了兩顆梨子，還是好餓；星期三，毛毛蟲吃了…

毛毛蟲吃了好多東西，變成又大又胖的毛毛蟲了！最後，毛毛蟲會變成什麼呢…？

是一種好漂亮、好漂亮的昆蟲喔！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道翻書的正確方式(從右邊翻到左邊)。
2. 字詞語彙：認識詞彙—毛毛蟲、肚子餓、蝴蝶、漂亮，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「毛」、「ㄇ」的聲音，並正確尋找有「毛」、「ㄇ」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品內容。
6. 口語表達與動作能力：能在提示下，一邊唱手指謠內容、一邊搭配手指做動作。

教學資源：

有洞的葉子畫 1 張、繪本〈好餓的毛毛蟲〉、含字圖卡（毛毛蟲、肚子餓、蝴蝶、漂亮、毛巾、麥當勞、貓咪、帽子、媽媽、木瓜、老鼠、衣服、爸爸、蘋果）、注音字卡「ㄇ」、毛毛蟲與蝴蝶示範畫 1 張、空白 A4 畫紙數張、黏土數包、彩色筆 4 盒、膠帶 1 捲

一、 引起動機：

1. 老師拿了畫有一片葉子、上面有一個洞的圖片，讓小朋友猜猜看，為什麼葉子上有一個洞？
2. 老師引導葉子的洞，是一種小昆蟲吃掉葉子，所以有一個洞，猜猜是什麼小昆蟲？
3. 老師引導進入今天的繪本：好餓的毛毛蟲。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-好餓的毛毛蟲，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看毛毛蟲肚子餓了，想吃些什麼？

(二) 共讀繪本：好餓的毛毛蟲

1. 請一位小朋友幫老師翻開封面，再請一位小朋友幫忙翻一頁，問問小朋友「看到了什麼？」
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：毛毛蟲吃完蘋果，吃飽了嗎？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：毛毛蟲、肚子餓、蝴蝶。 ※進階詞彙：漂亮。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 1-2 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：肚子餓的時候要吃東西、我的衣服很漂亮，媽媽的裙子也很漂亮)
3. 聲韻遊戲（毛毛蟲）：

(1) 尋找毛毛蟲的「ㄇ」

- a. 拿出毛毛蟲圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「毛毛蟲」。
- b. 老師指指「毛」的注音「ㄇ」，並拿出注音「ㄇ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄇ」。
- c. 老師先示範和「ㄇ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（毛巾、麥當勞）。接著，請小朋友在地上尋找和庭院的「ㄇ」聲音好像的含字圖卡(如：相似一貓咪、帽子、媽媽、木瓜，不相似一老鼠、衣服、爸爸、蘋果)。

(2) 「ㄇ」的手指謠

- ㄇ像毛毛蟲（大拇指和食指一起比ㄇ），爬呀爬（雙指扭動），
ㄇ像帽子（大拇指和食指一起比ㄇ），帶頭上（雙指放在頭上），
ㄇ像貓咪（兩手大拇指和食指一起比ㄇ），喵喵喵（兩手雙指滑過臉頰），
ㄇ像媽媽（兩手大拇指和食指一起比ㄇ），抱一抱（兩手雙指雙疊）。
- a. 老師將「毛毛蟲、帽子、貓咪、媽媽」圖卡依序貼在前方，唱一次搭配手勢的手指謠。
 - b. 不搭配手指，先一段落的教唱手指謠內容，老師指著圖卡做提示。
 - c. 熟悉內容後，搭配手指一起唱。

(四) 團體討論

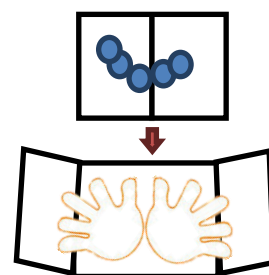
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡的主角是誰？ Q2：毛毛蟲吃了哪些食物？
Q3：為什麼毛毛蟲會肚子痛？ Q4：毛毛蟲的「繭」是什麼？
Q5：毛毛蟲長大，變成什麼？ Q6：蝴蝶如果也肚子餓，該怎麼辦？

(五) 創作時間：毛毛蟲和蝴蝶

1. 老師拿出一張開頁畫，外面是毛毛蟲，開頁後內頁是蝴蝶，向小朋友介紹老師自己做的毛毛蟲和蝴蝶。(毛毛蟲是用黏土揉圓再壓扁、黏在紙上，並用彩色筆畫上腳、眼睛等；蝴蝶則是拿彩色筆沿著手掌描輪廓、左右各一個構成蝴蝶外型，再用彩色筆著色)
2. 老師先示範毛毛蟲怎麼製作，示範完成，發下空白 A4 紙張、不同顏色的

作品示意圖



黏土、彩色筆，讓小朋友開始做自己的毛毛蟲，期間老師予以指導和協助。

3. 毛毛蟲完成先擱置，老師示範畫製蝴蝶，示範完成，讓小朋友開始畫自己的蝴蝶，期間老師予以指導和協助。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 請小朋友一一介紹自己的畫作，由老師先示範：這是我的毛毛蟲和蝴蝶，我的毛毛蟲是藍色的…，蝴蝶是紅色的…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「好餓的毛毛蟲」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 「好餓的毛毛蟲」一書充滿色彩鮮明以及貼近孩子生活的元素，並搭配上不斷重複的語句，裡面除了可教導孩子星期一到日、一整個禮拜的日期概念，感受日子一天接著一天過去的時間感，同時認識生活中常見的食物名稱以及數量概念（大人帶領孩子看書時，可以請孩子摸著書中的洞洞、一邊數數唷！），更重要的，讓孩子知道，原來～毛毛蟲長大會蛻變成漂亮的蝴蝶，藉此豐富孩子的認知。
- ✓ 「手指謠」在幼童的成長中，是一種既能以動作引起孩子興趣、又能透過押韻、韻律感的唱謠，提升孩子對聲音敏感度的好方式之一，本課程中的手指謠，不僅用動作來協助孩子記憶「ㄇ」這個注音符號的模樣，並搭配各種以「ㄇ」為聲母的詞彙，熟悉這個注音的聲音。除了本課程所提供的詞彙，大人還可以想一想是否有其他的詞彙可加入、增加手指謠的長度，甚至也可以用這個手指謠的概念，套用到其他注音的聲音上面！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：我變成一隻噴火龍（毛後）

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：和英出版社

圖/文：賴馬

故事摘要/文本：

蚊子波泰會傳染噴火病，牠最喜歡吸愛生氣的人的血。

阿古力，一隻愛生氣的龍，被蚊子波泰叮了。

牠當然非常生氣，只是沒想到，當他一生氣…就變成一隻噴火龍了！糟糕，什麼都被燒壞了。怎麼辦？阿古力嘗試了好多方法，還是一直噴火，牠到底該怎麼辦呢？

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道翻書的正確方式(從右邊翻到左邊)。
2. 字詞語彙：認識詞彙一，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「噴」、「ㄉ」的聲音，並正確尋找有「噴」、「ㄉ」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達與理解：能在老師部份協助下，與同儕共同進行捏表情的活動。
6. 聲韻覺識：能辨聽「ㄉ」的聲音，正確尋找發出「ㄉ」聲音的物品。

教學資源：

繪本〈我變成一隻噴火龍了〉、含字圖卡（噴火龍、生氣、滅火器、朋友、屁股、泡泡、生氣、肚子、彩虹）、注音字卡「ㄉ」、發聲樂器或物品（雙手、鈴鼓、木魚、桌子、紙張等）、半開白紙1張(或是白板)、麥克筆(白板筆)1枝

一、 引起動機：

1. 老師拿出一張生氣臉譜（老師也一並做生氣的臉），問問小朋友，這個人怎麼了？當有小朋友說出「生氣了」，進一步詢問，那你覺得牠為什麼要生氣啊？
2. 小朋友分享完後，老師引導至今日閱讀繪本《我變成一隻噴火龍了》，讓小朋友看看封面上的恐

龍怎麼了。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-我變成一隻噴火龍了，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看噴火龍發生什麼事了？牠為什麼噴火了？

(二) 共讀繪本：我變成一隻噴火龍了

1. 請一位小朋友幫老師翻開封面，再請一位小朋友幫忙翻一頁，問問小朋友「看到了什麼？」，共讀期間一樣請小朋友偶爾幫忙翻頁。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：噴火龍阿古力一生氣會發生什麼事？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：噴火龍、生氣。 ※進階詞彙：滅火器。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 1-2 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：噴火龍生氣就會從嘴巴、鼻子噴火，像阿古力一樣、如果有火，很大很大，要用滅火器，會噴出泡泡)

3. 聲韻遊戲（噴火龍）：

(1) 尋找噴火龍的「ㄉ」

- a. 拿出快樂圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「噴火龍」。
- b. 老師指指「噴」的注音「ㄉ」，並拿出注音「ㄉ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄉ」。
- c. 老師先示範和「ㄉ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（噴水、拍手）。接著，請小朋友在地上尋找和噴火龍的「ㄉ」聲音好像的含字圖卡(如：相似—朋友、屁股、泡泡，不相似—生氣、肚子、彩虹)。

(2) 聲音小精靈：「ㄉ」（哪個聲音好像「ㄉ」）

- a. 老師準備 3-4 種不同的樂器或是可透過敲拍打而發出聲音的物品，其中一種樂器發出來的聲音必須像是「ㄉ」的聲音，其他則否。(舉例來說，有「ㄉ」的聲音：拍手、手彈紙張…等的聲音，非「ㄉ」的聲音：吹笛子或哨子、搖鈴鼓、彈琴、敲桌子…等的聲音)。
- b. 老師說明：「ㄉ」是聲音小精靈，「ㄉ」躲在老師前面的樂器或東西裡(樂器或物品排列在前，每樣東西底下都押著一張正方形白紙，其中會發出「ㄉ」聲音的那樣物品，底下壓得白紙上會寫上「ㄉ」，其餘則空白)，老師等一下會碰碰他們、發出聲音，大家一起來找找看「ㄉ」躲在哪個東西裡。
- c. 老師逐一地敲拍樂器或物品，先請小朋友聽聽看，還不要做選擇；老師再敲拍一輪，並且跟小朋友說，覺得哪一個東西躲著「ㄉ」小精靈，就站在那個東西的後面（排隊狀）。
- d. 小朋友們都選好後，老師逐一敲拍物品發出聲音並逐一翻開底下的紙張、公布答案。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

Q1：蚊子波泰喜歡叮什麼一的人？會傳染什麼病？ Q2：阿古力是一隻怎麼樣的恐龍？

Q3：阿古力被蚊子波泰叮後，發生什麼事？

Q4：阿古力有用哪些方法想讓火熄掉？

Q5：阿古力最後是怎麼讓火熄掉的？

Q6：有沒有什麼事情會讓你很生氣？很生

(五) 創作時間：百變表情捏捏捏

1. 老師拿出《我變成噴火龍了》一書，在和小朋友一起看看，阿古力哪些臉看起來是生氣的，最後火澆熄了、不生氣的臉看起來怎麼樣（快樂、開心）。
2. 老師進一步詢問：生氣的臉看起來怎麼樣，老師先舉例，例如生氣是嘴巴張得大大的、眼睛睜的大大的…，再請小朋友觀察生氣的阿古力並發表；同樣的，也請小朋友看看開心的臉看起來怎麼樣，老師先舉例：嘴巴會笑、眼睛彎彎的…，再請小朋友觀察開心的阿古力並發表。以上對於生氣表情以及快樂表情的發表，老師協助寫下來。
3. 老師向小朋友說明，今天要做一件特別的東西，不是用黏土或是彩色筆，而是要用我們自己的臉和手來做捏一捏。
4. 老師示範與說明：兩位老師（大人）面對面坐好，其中一位老師要當黏土、另一位當捏黏土的人，如果題目是「開心」，捏黏土的老師就要用嘴巴說來指揮當黏土的老師，例如說嘴巴要笑起來、這邊（手指）要再笑高一點、眼睛要笑的彎彎的…等等。要特別和小朋友說明，不是真的用手去捏別人的臉，可以用嘴巴說、手指比一比，如果捏了臉就犯規了。
5. 老師為小朋友分組，並且每人都先練習一次，期間給予適當的指導。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 百變表情捏捏捏正式開始，老師說明等一會偷偷的跟每組小朋友出題目，然後要捏出老師指定的表情，捏好後要上台讓大家猜一猜「這是什麼表情」。老師出完題目並進行捏表情活動時，給予適當的指導。
2. 請當黏土的小朋友依序上台（自願或指定），站在前方讓大家猜猜看是什麼表情，最後再請捏黏土的小朋友公布答案。
3. 同樣的程序再進行一次，此時角色互換，原本捏黏土的小朋友變成黏土，老師同樣出題，捏完表情後依序上台讓大家猜一猜。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「我變成一隻噴火龍了」的內容。

本次課程結束

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 《我變成一隻噴火龍了》是一本傳達情緒、教導情緒相當常用的繪本，「火」的意象通常是給人強烈的、生氣的，像是我們會說「我氣的頭上都冒煙了！」，書中的阿古力越生氣、噴的火越多，反正是最後冷靜下來（又哭又笑），火反而澆熄了；然而，要注意的是，阿古力生氣的冒火這件事，大人不要過分強調，盡量讓孩子自己發現、說出來，我們只要說出故事，偶爾用一些問題詢問（奇怪？阿古力怎麼一直冒火阿？）就足夠了。
- ✓ 透過生活周遭物品來練習孩子對聲音的感知是最直接且方便的管道，就像本次課程中的聲韻活動；當然，有一些更簡單的方法而且肯定大多數的大人也都用過了，我們可能會敲打著某種東西（例如：拍手），然後口中發出「ㄉㄚㄉㄚ」的聲音，這也是一種聲韻覺知的表現——唯有覺知了聲音，才有辦法模仿。因此，平時大人們也可以用這樣的方式，我拍（敲）、你用嘴巴

模仿聲音，一樣是在玩聲韻覺識的遊戲！

- ✓ 誰說勞作一定要有紙有筆呢？用雙手加上我們的臉，一樣能成就勞作。讓孩子去覺察表情並說說自己認為的表情長什麼樣，並協助將其發表寫下來，首先，大人做到了發表寫作的互動；再者，透過口語表達的方式來指揮別人的「臉部黏土」，要說的讓人聽得懂、詞達意，別人表情才做得出自己所想，而自己也可能會成為黏土，要能理解別人的指令並做動作，這樣的過程，口語表達與理解能力並行，既有趣有實用，何樂而不為？

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：14 隻老鼠大搬家

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：漢聲出版社

圖/文：岩村和朗

譯者：漢聲出版社

故事摘要/文本：

為了尋找一個新家，14 隻老鼠一家人，背上行李，向森林深處前進。

一路翻山越嶺，即使路途再險惡，只要團結合作，一定能找到最舒服的家！

究竟，14 隻老鼠有沒有成功找到新家呢？他們又會展開什麼樣的新生活呢？

書本的每一頁都藏有美妙、逗趣的細節，仔細看好唷！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道書籍有封面和封底、要從封面開始翻讀。
2. 字詞語彙：認識詞彙—老鼠、新家、打信號、寧靜，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「老」、「ㄉ」的聲音，並正確尋找有「老」、「ㄉ」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品以及說明作品佈置的理由。
6. 口語表達與聲韻覺識：能依照提示，跟著接唱「ㄉㄉ」順口溜。

教學資源：

繪本〈14 隻老鼠大搬家〉、含字圖卡（老鼠、新家、打信號、寧靜、老公公、老皮、老闆、辣椒、垃圾袋、兔子、香蕉、警察、紅蘿蔔、椅子）、注音字卡「ㄉ」、畫有樓層的全開白紙 1 張、廚房示範畫 1 張、A4 白紙數張、畫有房間輪廓 A4 紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒

一、 引起動機：

1. 老師請小朋友猜一種動物：會發出吱吱吱吱的聲音，有細細的鬍鬚，有長長的尾巴，小小隻的比狗狗還要小，會在地上跑來跑去的，身上毛毛的。（答案：老鼠）

2. 引導小朋友進入主題，要看有關於老鼠的故事書。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-14 隻老鼠大搬家，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看大家要做什麼事？有哪些老鼠呢（家族成員的名字）？

(二) 共讀繪本：14 隻老鼠大搬家

1. 老師故意從封底翻開書並發出疑問的聲音，讓小朋友發現老師應該要從有標題的那一頁（封面）開始翻書，老師讓小朋友試試看正確的翻書方法。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：老鼠們遇到黃鼠狼了怎麼辦才好？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：老鼠、新家。 ※進階詞彙：打信號、寧靜。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。（例如：新家就是新的家，我住在新家、噓～沒有聲音，是寧靜）
3. 聲韻遊戲（老鼠）：

(1) 尋找老鼠的「ㄉ」

- a. 拿出老鼠圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「老鼠」。
- b. 老師指指「老」的注音「ㄉ」，並拿出注音「ㄉ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄉ」。
- c. 老師先示範和「ㄉ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（老師、蠟筆）。接著，請小朋友在地上尋找和老鼠的「ㄉ」聲音好像的含字圖卡（如：相似—老公公、老皮、老闆、辣椒、垃圾袋，不相似—兔子、香蕉、警察、紅蘿蔔、椅子）。

(2) 「ㄉㄉ」順口溜

ㄉㄉㄉ，老鼠的ㄉ，ㄉㄉㄉ，老師的ㄉ，

ㄉㄉㄉ，老公公的ㄉ，ㄉㄉㄉ，還有什麼ㄉ？

- a. 老師先示範念一次，一邊念一邊拿圖卡出來給小朋友看。
- b. 問到「還有什麼ㄉ」，老師開始拿出圖片並示範接一次（如：拿出老闆圖，唱”ㄉㄉㄉ，老闆的ㄉ，還有什麼ㄉ？”）。
- c. 開始請小朋友一個個試試看，看到老師拿什麼圖片，就接上去念順口溜。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

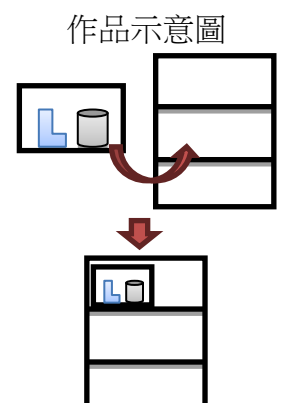
Q1：故事裡的有哪些角色(有誰)? Q2：老鼠們要做什麼？

Q3：路上遇到什麼東西或經過哪裡? Q4：老鼠們找到的新家看起來怎樣？

Q5：大家分工合作做了哪些事情? Q6：搬家很輕鬆還是很累？為什麼？

(五) 創作時間：老鼠的新家

1. 老師拿出一張全開、畫有一層一層樓的空白紙，表示老鼠他們想要把家布置得更舒服，現在他們已經有廚房了(此時老師拿出一張畫有廚房的 A4 紙貼在其中一個層)，請小朋友幫忙一起想想這個家需要那些房間、要布置什麼。請小朋友發表，老師寫下小朋友們的建議，期間老師適時引導、提示。



2. 老師請小朋友認領或老師幫忙分配不同的工作，畫出老鼠們的新房間。
3. 老師發下 A4 白紙(依學生能力給白紙或不同房間輪廓的紙張)與蠟筆、彩色筆，期間予以適當協助，引導小朋友畫出分配到的房間。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師請小朋友輪流上前介紹自己畫的房間裡有些什麼。老師先行示範：我畫的是廚房，裡面有煮菜的地方，這個是冰箱，…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的孩子上前示範介紹，接著再請其他小朋友一一上台前介紹。
3. 介紹完個別房間，老師再請小朋友輪流上前選擇要將自己的房間放在哪個位置，並且說明理由。進行前，老師先行示範：我把廚房放在一樓的格子，因為這樣媽媽煮飯比較方便。
4. 請小朋友一一上前選擇房間放置的位置，並由老師提問，為什麼想要放在這個地方。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「14 隻老鼠大搬家」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 孩子是從一次又一次的體驗中逐漸累積知識，也許因為幼齡而無法親自翻山越嶺、走遍世界角落，然而孩子的吸收力以及想像力比我們大人想的還要厲害許多。在《14 隻老鼠大搬家》一書中藏有許多有趣的細節，包含山野間各式各樣的植物與生態，周遭環境所透露出的季節感，每一隻老鼠亦各有特色，大人不妨跟隨作者留給讀者的小問題（這裡讀者是孩子唷！）讓孩子去尋找線索、找出答案，當然，遇到困難時可以適時的給予一點協助（例如：注意看看哪隻老鼠穿了什麼樣的衣服），相信一來一往互動中，可以激出美妙的火花！
- ✓ 討論、發表的技巧是社會互動中極其重要的一環，本次課程的創意勞作：老鼠的新家，固然是延伸了書中的故事，讓孩子可以創意發想、畫下老鼠新家的房間，然而一方面也是製造讓孩子可以說出自己創作內容以及擺放理由的機會，若再有技巧一些（但可能需要孩子多一點的狀況下），大人把可以貼孩子作品的紙張變小一點，使得孩子需與他人共享空間、甚至重疊空間，這又是一個可以引導如何與同儕協商、溝通的好機會，當然，因為孩子還小，勢必需要大人的引導或適時提供一些選項，但絕不要擔心孩子會吵架而抹煞掉這樣的管道，不管小孩還是大人都一樣，我們都必須從經驗中學習成長的！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：我們要去捉狗熊

編制者：陳儀亭

繪本圖片：

我們要去捉狗熊

文／麥可·羅森

圖／海倫·奧森柏莉 譯／林良



出版：上誼出版社

圖：海倫·奧森柏莉/文：[麥可·羅森](#)

譯者：林良

故事摘要/文本：

我們要去捉狗熊。我們要捉一隻大大的。天氣那麼好，沒什麼好怕的。喔唷，野草！高大搖擺的野草。上面飛不過，下面鑽不透。

天啊，只好硬著頭皮向前走。窸窸窣窣！窸窸窣窣！窸窸窣窣！

那是什麼！？一個亮亮濕濕的鼻子！兩隻毛毛的大耳朵！兩隻圓圓的大眼睛！

是狗熊嗎？我也不知道，只好硬著頭皮向前走！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道書籍有頂端與底部。
2. 字詞語彙：認識詞彙—狗熊、大大的、躡手躡腳，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「狗」、「窸」的聲音，並正確尋找有「狗」、「窸」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品。
6. 口語表達與聲韻覺識：能跟著仿唱「窸」之歌。

教學資源：

塑膠袋 1 個、繪本〈我們要去抓狗熊〉、含字圖卡（狗熊、大大的、躡手躡腳、狗屋、鴿子、狗狗、鈎子、購物袋、哥哥、貓咪、掃把、汽車、醫生、姐姐、青蛙、大家笑）、注音字卡「窸」、木琴 1 台、狗熊的家和狗熊示範畫 1 張、A4 白紙數張、畫有屋子輪廓和狗熊輪廓的 A4 白紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒、膠帶 1 捆

一、 引起動機：

1. 老師拿出一個塑膠袋，扭捏發出「窸窸窣窣」的聲音。
2. 問問小朋友，這個「窸窸窣窣」的聲音，像什麼東西發出的聲音？
（老師引導一個例子：像是葉子被風吹，窸窸窣窣。其他可參考：風吹過窗戶、鬼出現的聲音、

草叢的聲音、講悄悄話的聲音、寫字畫畫的摩擦聲…)

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-我們要去抓狗熊，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看大家要做什麼事？抓狗熊會發生什麼事情？

(二) 共讀繪本：我們要去抓狗熊

1. 老師故意將書拿顛倒，準備開始閱讀，讓小朋友發現奇怪的地方（書顛倒了），再請小朋友幫忙擺正。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：遇到狗熊了怎麼辦？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：大大的、狗熊。 ※進階詞彙：躡手躡腳。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 1-2 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我家的冰箱很大、公車是大大的，小偷偷東西要躡手躡腳)

3. 聲韻遊戲（狗熊）：

(1) 尋找狗熊的「ㄍ」

- a. 拿出狗熊圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「狗熊」。
- b. 老師指指「狗」的注音「ㄍ」，並拿出注音「ㄍ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄍ」。
- c. 老師先示範和「ㄍ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（狗屋、鴿子）。接著，請小朋友在地上尋找和狗熊的「ㄍ」聲音好像的含字圖卡(如：相似—狗狗、鈎子、購物袋、哥哥，不相似—貓咪、掃把、汽車、醫生)。

(2) 「ㄍ」之歌（木琴）

ㄍㄍㄍ，青蛙ㄍㄍㄍ，ㄍㄍㄍ，哥哥在打嗝，
ㄍㄍㄍ，姊姊愛唱歌，ㄍㄍㄍ，大家笑呵呵。

簡譜：135，53135，135，53532，135，53135，135，53531

- a. 老師將「青蛙、哥哥、姊姊、大家笑」的圖卡貼在前方，搭配音樂完整唱一遍。
- b. 不搭配音樂，先一段落的教唱歌謠內容，老師指著圖卡做提示。
- c. 熟悉內容後，搭配音樂一起唱。

(四) 團體討論

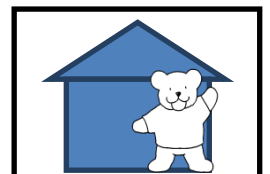
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡的有哪些角色(有誰)？ Q2：大家要去做什麼？
Q3：有經過哪些地方呢？發出什麼聲音？ Q4：狗熊看起來怎麼樣？
Q5：為什麼大家看到狗熊要跑掉呢？ Q6：你會想要去抓狗熊嗎？為什麼？

(五) 創作時間：超級大狗熊

1. 老師向小朋友說：「狗熊其實不喜歡被人家抓起來」，請小朋友幫忙想一想，大狗熊怎麼樣才不會被抓起來（引導：狗熊要長什麼樣子？應該住在哪裡？），老師寫下小朋友的發表。
2. 拿出一張示範畫（狗熊的家，住在一個大城堡裡），介紹老師畫的狗熊的家。
3. 拿出另一張狗熊的示範畫，介紹自己的超級大狗熊長得超可怕。

作品示意圖



4. 老師發下 A4 白紙(依學生能力給白紙或有屋子輪廓的紙張)和彩色筆、蠟筆，請小朋友先畫出狗熊的家，作畫期間老師予以適當的指導與協助。
5. 發下另一張 A4 白紙(依學生能力給白紙或有狗熊輪廓的紙張)，引導小朋友畫出心目中的超級大狗熊(提示剛剛的發表)，作畫期間老師予以適當的指導與協助。
6. 兩者都畫好的小朋友，老師協助將狗熊的家與狗熊畫用膠帶接起來。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師示範介紹方式：這是我的狗熊和他的家，他的家有…，狗熊長得…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的孩子上前示範發表，接著再請其他小朋友一一上台前介紹。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「我們来抓狗熊」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 《我們要去捉狗熊》是作者改編國外傳統的野營歌，以韻文朗詩的方式呈現的故事內容。故事中不斷重複著類似的句型與情節，同時搭配經過不同地方所產生的擬聲詞，只要聽過兩三遍，孩子便可朗朗上口。在閱讀的同時，大人可以先詢問看看孩子，像是經過草地可能會發出什麼聲音？如果真的遇到狗熊了該怎麼辦？透過一問一答的互動，讓孩子發揮天馬行空的幻想，能更添此書共讀的樂趣。
- ✓ 音樂一向能引起大多數孩子的共鳴，本次課程中加入了木琴（亦可換成其他樂器）來玩一玩聲音的遊戲，簡易的旋律搭配押韻的歌詞，如同《我們要去捉狗熊》一書一樣簡單易懂，若多唱幾次、練習久了，不妨讓孩子當當演奏者，增加孩子的動機與成就感；與此同時，大人也可以與孩子討論看看，還有什麼有「ㄍ」聲音的語詞，可以把曲子變長，當然，此舉難度較高，但仍然可以和孩子討論看看，也許，孩子會有大人都意想不到的表現唷！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：小蝙蝠找朋友

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：台灣東方

圖/文：沙拉·戴爾

譯者：呂行

故事摘要/文本：

小蝙蝠很想要朋友。

他去找企鵝，卻發現企鵝喜歡冷，而他不喜歡；他去找猩猩，發現星星雖然友善，但他不像猩猩一樣愛跳蚤；他去找獅子，卻發現獅子生活的地方，太陽太大了，大得他眼睛睜不開；他去找小鳥，卻發現鳥園好吵，吵得他敏感的耳朵受不了了；最後只好難過的回家。

沒想到……發生一件驚人的事情唷！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道書籍有封面和封底、要從封面開始翻讀。
2. 字詞語彙：認識詞彙—蝙蝠、朋友、拜訪、友善，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「蝙」、「勺」的聲音，並正確尋找有「蝙」、「勺」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品。
6. 口語表達與聲韻覺識：能依照提示，跟著接唱「勺勺」順口溜。

教學資源：

蝙蝠剪影圖片 1 張、繪本〈小蝙蝠找朋友〉、含字圖卡（蝙蝠、朋友、拜訪、友善、鞭子、扁掉了、便當、爸爸、布丁、包子、餅乾、雞腿、媽媽、糖果、水餃、薯條）、注音字卡「勺」、示範搖搖小蝙蝠 1 個、示範搖搖小蝙蝠半成品 1 組、空白紙片數張、蝙蝠輪廓紙片數張、硬棉線數條、半截粗吸管數根、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒、膠帶 1 捲

一、 引起動機：

1. 老師向小朋友介紹一種很特別的動物(老師拿出蝙蝠的剪影圖)，這種動物有翅膀會飛、豬鼻子、尖尖的耳朵、他都是掛在樹上休息、早上睡覺晚上出去找食物，猜猜看是什麼動物？

2. 老師公布正確答案—是「蝙蝠」，引導小朋友進入繪本故事。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-小蝙蝠找朋友，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看小蝙蝠為什麼要找朋友？他找到誰當朋友？

(二) 共讀繪本：小蝙蝠找朋友

1. 老師故意從封底翻開書並發出疑問的聲音，讓小朋友發現老師應該要從有標題的那一頁（封面）開始翻書，老師讓小朋友試試看正確的翻書方法。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：大猩猩幫小蝙蝠抓跳蚤，小蝙蝠看起來(心情)怎麼樣？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：蝙蝠、朋友、拜訪。 ※進階詞彙：友善。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我的好朋友是○○○、我對別的小朋友很好，所以我很友善)
3. 聲韻遊戲（蝙蝠）：

(1) 尋找蝙蝠的「ㄅ」

- a. 拿出蝙蝠圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「蝙蝠」。
- b. 老師指指「蝙」的注音「ㄅ」，並拿出注音「ㄅ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄅ」。
- c. 老師先示範和「ㄅ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（鞭子、扁掉了）。接著，請小朋友在地上尋找和蝙蝠的「ㄅ」聲音好像的含字圖卡(如：相似—便當、爸爸、布丁、包子、餅乾，不相似—雞腿、媽媽、糖果、水餃、薯條)。

(2) 「ㄅㄅ」順口溜

ㄅㄅㄅ，蝙蝠的ㄅ，ㄅㄅㄅ，便當的ㄅ，

ㄅㄅㄅ，爸爸的ㄅ，ㄅㄅㄅ，還有什麼ㄅ？

- a. 老師先示範念一次，一邊念一邊拿圖卡出來給小朋友看。
- b. 問到「還有什麼ㄅ」，老師開始拿出圖片並示範接一次（如：拿出布丁圖，唱”ㄅㄅㄅ，布丁的ㄅ，還有什麼ㄅ？”）。
- c. 開始請小朋友一個個試試看，看到老師拿什麼圖片，就接上去念順口溜。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

Q1：故事裡有出現哪些動物？

Q2：小蝙蝠為什麼要在樹上動來動去(P3.4)？

Q3：蝙蝠想要加入企鵝(其他動物)，發生什麼事？

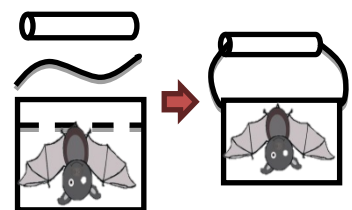
Q4：蝙蝠飛回自己的窩時，看起來怎麼樣？

Q5：小蝙蝠最後有沒有交到朋友呢？

(五) 創作時間：搖搖小蝙蝠

1. 老師拿出一隻小蝙蝠(粗吸管、硬棉線、紙片)，告訴小朋友，小蝙蝠太喜歡交朋友了，讓我們一起來幫他找朋友吧！
2. 老師示範怎麼做搖搖小蝙蝠（先在紙片上畫好蝙蝠，拿出一段棉線，硬棉線中央橫貼在紙片上

作品示意圖



有雙面膠處，再將紙片往下蓋、黏住，將一端硬棉線穿過已準備好的粗吸管，最後兩頭硬棉線打結即完成)。

3. 老師先發下空白紙片(依能力給空白紙或蝙蝠輪廓畫)與蠟筆、彩色筆，指導小朋友畫出蝙蝠，並提醒小朋友蝙蝠的腳要畫在有雙面膠的那一端。
4. 發下硬棉線與粗吸管，老師指導與協助小朋友黏貼硬棉線與穿過粗吸管、硬棉線打結(依能力指導打結或是用膠帶黏貼)。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 請小朋友一一介紹自己的搖搖小蝙蝠，由老師先示範：這是我的蝙蝠，他長得很可愛，他想要交朋友，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「小蝙蝠找朋友」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 看這本書時會不會有些眼花撩亂呢？《小蝙蝠找朋友》用蝙蝠的視角敘述整段故事，因此，有時候畫面、文字也都是顛倒的，這一點，作者從封面就開始玩遊戲了。這是一個絕佳的教育時機，因為孩子有可能會跟你說，「書拿錯了、上面和下面錯了」，大人便可進一步詢問為什麼覺得錯了？錯在哪裡？一步步引導孩子，「喔～因為是蝙蝠，蝙蝠是上下顛倒看世界的！」，那這一場共讀之旅多添幾分樂趣！
- ✓ 「ㄅ」是幼齡孩子較為容易發的音，爸爸、撲(ㄅㄨ)撲車…從很小的時候就會說了，因此，本課程所用的「ㄅㄅ」順口溜，可以帶著孩子好好玩一玩，大人可以先預備一些有「ㄅ」發音的物品作為提示，看看這場順口溜可以接的多長！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：快樂的一天

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：遠流出版社

圖：馬克·西蒙/文：露絲·克勞斯

譯者：郝廣才

故事摘要/文本：

雪白的大地，冬日降臨…萬物皆進入深深的睡眠中。

雪花飄，田鼠在睡覺，熊也在睡覺。

吸吸吸…是什麼讓夢鄉中的動物們逐漸睜開眼睛？是什麼，讓動物們手舞足蹈的狂歡起？

書本的封面與封底已透露出軌跡…

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道書中的文字有意義、是故事內容。
2. 字詞語彙：認識詞彙—睡覺、吸氣、雪花、冬眠，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「睡」、「尸」的聲音，並正確尋找有「睡」、「尸」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品以及說明產生表情的理由。
6. 創意聯想：能在提示下，聯想出「尸」長得像什麼。

教學資源：

繪本〈快樂的一天〉、含字圖卡（睡覺、吸氣、雪花、冬眠、水壺、獅子、睡衣、水龍頭、書本、哨子、受傷、褲子、馬桶、盒子、杯子、跑步）、注音字卡「尸」、示範面具(快樂、生氣)2個、空白面具數個、畫有表情輪廓指面具數個、紙帶數條、雙面膠1捲、彩色筆2盒、蠟筆2盒

一、 引起動機：

1. 老師在小朋友面前露出開心的笑容，問問小朋友：老師看起來心情怎麼樣？我的臉看起來怎麼樣？是快樂的還是生氣的呢？
2. 老師請小朋友想一想，什麼事情可能會讓老師快樂，亦引導小朋友想一想，什麼事情會讓你很

快樂。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-快樂的一天，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看動物們看起來心情怎麼樣？為什麼很快樂？

(二) 共讀繪本：快樂的一天

1. 老師翻開書後，詢問小朋友「老師要從哪裡開始唸故事？」引導小朋友以手指指出文字處。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：動物們為什麼在睡覺？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：睡覺、吸氣、雪花。 ※進階詞彙：冬眠（繪本中的概念，詞彙未出現）。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 1-2 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。（例如：下雪，很冷，很冷會想要睡覺、有很香的味道我就會一直吸氣）
3. 聲韻遊戲（睡覺）：

(1) 尋找睡覺的「尸」

- a. 拿出睡覺圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「睡覺」。
- b. 老師指指「睡」的注音「尸」，並拿出注音「尸」的字卡，請小朋友一起大聲念「尸」。
- c. 老師先示範和「尸」聲音好像的東西，展示含字圖卡（水壺、獅子）。接著，請小朋友在地上尋找和睡覺的「尸」聲音好像的含字圖卡（如：相似—睡衣、水龍頭、書本、哨子、受傷，不相似—褲子、馬桶、盒子、杯子、跑步）。

(2) 「尸」長得像什麼？

- a. 老師拿出注音「尸」的字卡，想一想，「尸」長得像什麼？
- b. 老師先示範，在白紙上畫一根勺子，再畫上大大的「尸」，說：「尸長得好像勺子」。
- c. 請小朋友一起想一想，「尸」長得像什麼？老師幫忙寫和畫下來。

(四) 團體討論

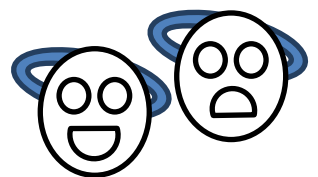
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡有出現哪些動物呢？ Q2：下雪的天氣怎麼樣？
Q3：為什麼大家一開始都在睡覺？ Q4：是什麼事情讓動物們起床了？
Q5：動物們又跑又跳又笑，發生什麼事？ Q6：你們知道一年有哪些季節嗎？你喜歡哪個季節？為什麼？

(五) 創作時間：百變表情

1. 繪本〈快樂的一天〉因為看到、聞到黃色的小花，有的跳舞、有的開心大笑，好快樂，老師引導小朋友一開始有討論到能讓人快樂的事情。
2. 拿出一張臉譜面具（笑的），問問小朋友這張臉看起來怎麼樣？為什麼你覺得它看起來是快樂的？老師把小朋友的發表寫下來。
3. 拿出一張臉譜面具（哭的），問問小朋友這張臉看起來怎麼樣？為什麼你覺得它看起來是難過的？老師把小朋友的發表寫下來。老師告訴小朋友，我們有時候會快樂，有時候也會難過，兩種表情都很重要唷！
4. 老師說明要請小朋友畫一畫自己快樂和難過的表情，發下兩張白底面具（依能力不同給白紙或

作品示意圖



有表情輪廓的紙)與蠟筆、彩色筆,期間老師予以指導和協助。

5. 請畫好的小朋友來找老師,在面具上黏上頭帶。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師請小朋友輪流上前介紹自己畫的快樂面具。老師先行示範：(將面具戴上),這是我的快樂表情,因為發生...,所以我才會快樂,謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的孩子上前示範介紹,接著再請其他小朋友一一上台前介紹。
3. 快樂面具介紹完,再介紹難過的面具,介紹方式如快樂面具。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「快樂的一天」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 《快樂的一天》一本書內容非常簡單,一群動物在冬天中睡覺,因為一個契機、一個生命復甦的象徵,所以逐漸甦醒;文字、繪圖簡單,但能教給孩子的概念卻是有深度的,整本書說著寒冷的冬日,動物紛紛進入「冬眠」,「冬眠」這樣的概念是不好教的,畢竟人類不需要冬眠,因此除了用故事內容說明外,大人亦可搭配其他書籍、影帶等教材,讓孩子了解到「冬眠」是怎麼一回事,而故事後半段動物們逐漸甦醒,最後看到那一朵小花,也意味著春天的來臨;四季更迭,往往從一些小小的、我們不易察覺的跡象發覺起,書本的故事只是一個引子,更重要的是大人要能帶著孩子於生活中的每個片段親身體驗,「體覺」絕對是最好的教材!
- ✓ 本次課程延伸出的創意勞作一百變表情,透過故事中快樂的表情,再延伸出難過的表情,隨著創作的過程中,可以和孩子討論表情的細節以及引起情緒的原因。人有許多的情緒,而坊間亦有許多的繪本透過有趣的故事內容,教導著孩子認識情緒、學習掌管情緒,像是《愛生氣的安娜》、《我變成一隻噴火龍》、《我的感覺,你的感覺》等等,大人們可以依照需求,尋找合適的繪本與孩子共讀,比起說教、講道理,透過一、兩個生動有趣的故事,更能引起孩子的共鳴!

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：魯拉魯先生的庭院

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：小魯文化

圖/文：伊東寬

譯者：陳珊珊

故事摘要/文本：

魯拉魯先生有個美麗的草坪庭院。

他每天修剪、悉心照料，甚至不准任何動物靠近，只要有人靠近，就拿出他的彈弓趕跑對方。有一天，來了個不速之客，魯拉魯先生不但沒趕走他，最後，還讓大家都進到他的寶貝庭院，一起躺在草坪上曬太陽。

「他」是誰？發生了什麼事呢？絕對是一位你意想不到的客人唷！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道書本中的文句應該從左邊開始念讀。
2. 字詞語彙：認識詞彙—庭院、彈弓、寶貝、舒服，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「庭」、「去」的聲音，並正確尋找有「庭」、「去」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品內容。
6. 動作能力與聲韻覺識：能依照活動指令不同，做出正確的動作與發出正確的聲音。

教學資源：

繪本〈魯拉魯先生的庭院〉、含字圖卡（庭院、彈弓、寶貝、舒服、停車格、踢球、聽音樂、兔子、桃子、湯圓、玩具、小狗、芭樂、冰淇淋）、注音字卡「去」、圖卡（老鷹、紅蘿蔔、石頭）、庭院示範畫 1 張、空白八開畫紙數張、輪廓八開畫紙數張、圓點貼紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒

一、 引起動機：

1. 老師拿出一張「庭院」的圖片，請小朋友說說看在圖片裡看到了些什麼。（花、草…）
2. 請小朋友猜猜看，有沒有看過這樣的地方（指著圖片）？這是哪裡？

3. 老師引導小朋友進入魯拉魯先生的庭院。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-魯拉魯先生的庭院，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看魯拉魯先生喜不喜歡動物們進入他的庭院？

(二) 共讀繪本：走進森林

1. 老師翻開書後，故意從句尾開始唸故事，詢問小朋友是不是有點奇怪？請小朋友試著指正該怎麼讀、從哪一個字開始讀(從左邊讀到右邊)。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：魯拉魯先生為什麼要趕走小動物？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡(指出字或圖)，再進行解釋。
※簡單詞彙：庭院、彈弓、寶貝。 ※進階詞彙：舒服。
2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我是媽媽的寶貝、棉被軟軟的、摸起來很舒服)
3. 聲韻遊戲(庭院)：

(1) 尋找庭院的「去」

- a. 拿出庭院圖卡(含注音與字)，請小朋友一起大聲念「庭院」。
- b. 老師指指「庭」的注音「去」，並拿出注音「去」的字卡，請小朋友一起大聲念「去」。
- c. 老師先示範和「去」聲音好像的東西，展示含字圖卡(停車格、踢球)。接著，請小朋友在地上尋找和庭院的「去」聲音好像的含字圖卡(如：相似一聽音樂、兔子、桃子、湯圓，不相似一玩具、小狗、芭樂、冰淇淋)。

(2) 踢(去一)踢、踏(去ㄩˋ)踏、跳(去一ㄠˋ)

- a. 老師拿出兔子的圖卡，告訴小朋友兔子的腳好厲害，會做好多的動作，老師示範：兔子看到老鷹會「踢踢」趕走老鷹、兔子看到紅蘿蔔好開心會「踏踏」、兔子看到石頭在前面會「跳」過去。
- b. 老師先帶小朋友將三種動作練習一遍，動作的同時搭配聲音，再請小朋友一一練習。
- c. 老師說明現在大家都變成兔子，在教室裡走呀走，如果遇到老鷹/紅蘿蔔/石頭(圖卡)，就要做出不同的動作，由老師先示範，再請一位小朋友示範一次。
- d. 老師帶領小朋友正式開始，過程中適時的指導。

(四) 團體討論

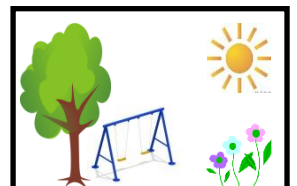
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡有出現哪些人物？ Q2：魯拉魯先生怎麼樣愛護他的庭院?怎麼做？
Q3：魯拉魯先生為什麼一開始要把動物趕走？ Q4：鱷魚為什麼要躺在庭院裡？
Q5：後來魯拉魯先生招招手，他要叫誰？ Q6：你覺得魯拉魯先生後來為什麼笑了？

作品示意圖

(五) 創作時間：我的庭院

1. 老師說明，魯拉魯先生有個好漂亮的庭院，動物們也好喜歡進來，老師也想要有一個自己的庭院(此時老師拿出示範畫)。老師簡單介紹自己的庭



院有什麼。

2. 小朋友等等也可以創造自己的庭院，小朋友的庭院裡會有些什麼東西？請小朋友發表，老師寫下來。
3. 老師發下八開畫紙（依能力不同給白紙或輪廓畫）與圓點貼紙、彩色筆、蠟筆，小朋友畫出自己美麗的庭院，期間老師予以指導和協助。

三、 綜合活動：

（一） 發表時間

1. 請小朋友一一介紹自己的畫作，由老師先示範：這是我的庭院，裡面有…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。

（二） 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「魯拉魯先生的庭院」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 「分享」絕對是個重要的課題，在《魯拉魯先生的庭院》的故事中，原先魯拉魯先生是個自私又壞脾氣的先生，直到他發覺與他人一起分享的快樂後，有沒有發現，他的臉上才開始嶄露笑容呢？這一點，大人可以引導著孩子發現，請孩子說說看，把別人都趕跑的魯拉魯先生，還有讓朋友一起進到庭院完的魯拉魯先生，哪一個看起來比較快樂呢？
- ✓ 大人在引導孩子共讀繪本時，可以適時的製造一些錯誤，提供孩子更正的機會，像是閱讀繪本時故意從句尾念起，孩子覺察異處後再請孩子修正，一方面逐步教導孩子正確的閱讀知識（對印刷物的覺知），一方面也可以了解孩子的閱讀覺知到什麼程度。
- ✓ 「踢」、「踏」、「跳」，這三種常見的動作，正好都帶有「去」的聲音，透過聲音、動作以及對應不同動物特徵的結合，讓孩子應用身體感覺與聲音做聯繫，於玩樂之間，同時訓練孩子肢體動作能力與對聲音的感知。

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：野獸國

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：漢聲出版社

圖/文：莫里士桑塔克

譯者：漢聲出版社

故事摘要/文本：

阿奇穿著野狼外套在家中大撒野，結果，被媽媽趕到房間不准吃晚餐。

奇怪，房間裡開始長出一棵棵又高又大的樹木，房間不見了！

出現了一艘船，載著阿奇，飄呀飄～來到一個神奇王國，阿奇還在那當上了國王呢！

阿奇會一直當國王嗎？他最後回留在神奇王國還是回家……回得去嗎？讓我們繼續看下去！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道圖畫在書中是有意義的，能展現故事內容。
2. 字詞語彙：認識詞彙—野獸、害怕、撒野、寂寞，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「野」、「一廿」的聲音，並正確尋找有「野」、「一廿」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品以及說說看自己是什麼國王。
6. 視覺搜尋與動作能力：能辨聽「一廿」的聲音並搜尋「一廿」，坐在指定的椅子上。

教學資源：

野狼耳朵 1 對、紙鬍鬚數根、尾巴 1 條、繪本〈野獸國〉、含字圖卡（野獸、害怕、撒野、寂寞、野狼、寫字、野餐、椰子、跌倒、貼紙、三明治、西瓜、受傷、簿子）、注音字卡「一廿」、示範皇冠 1 個、空白皇冠數個、圓點貼紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒、雙面膠 1 捲、膠帶 1 捲

一、 引起動機：

1. 老師戴上一隻野狼耳朵、臉上黏著紙做的鬍鬚、腰際上綁著一條長尾巴，拖著沉重的腳步並發出低吼聲來到小朋友面前，請小朋友猜猜看「我是誰？我叫什麼名字？」
2. 老師公布：自己是一隻大野獸，引領小朋友進入「野獸國世界」，說明今天要說一個關於野獸國

王的故事。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-野獸國，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看野獸國的國王在哪裡？野獸國發生什麼事了？

(二) 共讀繪本：野獸國

1. 老師指著圖，詢問小朋友圖畫在說什麼故事，再唸一唸旁邊的文字，告訴小朋友：「這些字，是在說這張圖的故事。」老師一邊介紹、一邊手指比著。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：為什麼阿奇的房子長出樹木了？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：野獸、害怕。 ※進階詞彙：撒野、寂寞。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我夢過野獸，長的…、如果沒有人陪我玩，我就會寂寞)
3. 聲韻遊戲（野獸）：

(1) 尋找野獸的「一廿」

- a. 拿出野獸圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「野獸」。
- b. 老師指指「野」的注音「一廿」，並拿出注音「一廿」的字卡，請小朋友一起大聲念「一廿」。
- c. 老師先示範和「一廿」聲音好像的東西，展示含字圖卡（野狼、寫字）。接著，請小朋友在地上尋找和野獸的「一廿」聲音好像的含字圖卡(如：相似一野餐、椰子、跌倒、貼紙，不相似一三明治、西瓜、受傷、簿子)。

(2) 「一廿」的大風吹

- a. 老師在椅背內側上貼上有「一廿」和沒有「一廿」的圖片。
- b. 老師先說明與示範，老師說「大風吹，吹什麼，吹”一廿”」，小朋友就要找有”一廿”的椅子坐下；如果老師說「大風吹，吹什麼，吹”登登”（手比大叉叉）」，小朋友就要找沒有”一廿”的椅子坐下
- c. 老師示範 1~2 次後，帶小朋友一起試試看，當熟練後再正式開始。

(四) 團體討論

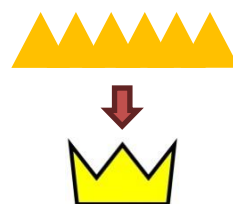
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡有出現那些人物？ Q2：阿奇為什麼被關在房間裡？他心情如何？
Q3：阿奇的房間發生什麼事？ Q4：阿奇去了哪？遇到誰？發生什麼事？
Q5：為什麼阿奇不想再當國王了？ Q6：你想不想當野獸國的國王？為什麼？

(五) 創作時間：我是野獸國國王

1. 老師說明，阿奇當了野獸國國王，戴了一個好威風的皇冠，如果要當國王，就會有一個皇冠。老師拿出一個自製的皇冠(皇冠尚未黏起來)給小朋友看，並且說自己不要當野獸國國王，要當恐龍國國王，並詢問小朋友想要當什麼國的國王，幫忙寫下來。
2. 老師說明可以在自己的皇冠上畫上漂亮的圖案，最後黏起來，戴在頭上，就

作品示意圖



變成自己王國的國王皇冠了。

3. 老師發下皇冠空白底紙、彩色筆、蠟筆、圓點貼紙，請小朋友發揮創意，做出自己的皇冠。
4. 完成的小朋友舉手，老師幫忙量頭圍、黏上雙面膠，引導小朋友自己將皇冠繞圈黏起來。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師請小朋友輪流上前介紹自己的皇冠。老師先行示範：(戴上皇冠)，這是我的皇冠，我是○
○國的國王，我的皇冠有…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的孩子上前示範介紹，接著再請其他小朋友一一上台前介紹。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「野獸國」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

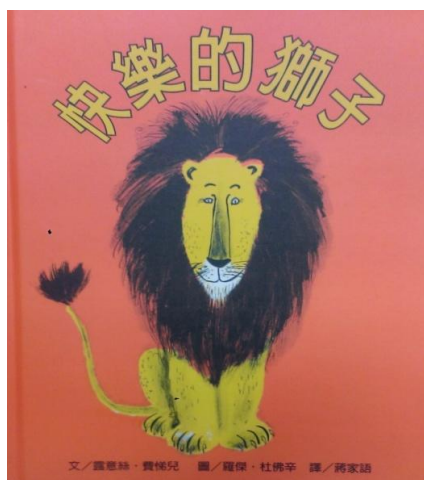
- ✓ 《野獸國》是一本相當經典的繪本，它幾乎是第一本以孩子角度為出發、描述孩子內心世界的故事。曾作為孩子的大人我們，應當都有頑皮後、被父母責罵的經驗，當下，就如同阿奇一般，生氣、想躲進自己的幻想世界中，然而，阿奇的內心仍充滿著不安全感、寂寞感，他甚至複製了母親的話語來命令野獸們（由此可知身教的重要呀！），最終，仍想要回到父母的身邊。與孩子共讀時，可以一起討論阿奇的經歷，延伸到孩子身上，「你有沒有曾經被爸爸媽媽罵過，好生氣呢？會跟阿奇一樣想要跑到別的王國去嗎？」，細細發問、慢慢傾聽，繪本故事只是媒介，透過討論，或許能發掘更多大人所不知的孩子內心世界！
- ✓ 大風吹的遊戲想必大多數人都玩過，它可以有許多的變化，在本次課程中，被用來玩尋找聲音的遊戲。比較簡易的玩法為黏上寫有注音字卡的圖片，提供孩子視覺線索，然而，當孩子聲韻覺識能力足夠時，可嘗試將其中幾張圖卡換成沒有注音的純圖卡，一方面增加挑戰性，一方面也能檢視孩子對聲音覺察的能力到什麼樣的程度。
- ✓ 討論或創作間的寫作互動，是孩子習得文字的一個很好的管道，將孩子的發表寫下來，一方面呈現孩子的成果，一方面透過自己的發表去對應文字、習得該文字的樣貌，這是共讀繪本以外，另一種快速學字的方式之一，總之，善用手邊的紙張，孩子說些什麼或是畫些什麼，就簡單地幫他寫下他所表達的詞彙吧！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：快樂的獅子

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：上誼出版社

圖：羅傑·杜佛辛/文：露意絲·費悌兒

譯者：蔣家語

故事摘要/文本：

獅子阿樂，是隻快樂的獅子，他住在一個可愛的小城裡，每天早上都有人會跟他愉快地打招呼，尤其是他最喜愛的好朋友——管理員的兒子”馮書樺”。

有一天，管理員忘記把柵欄的門給關上了，於是，阿樂便到街上逛逛，想要跟他的朋友們打招呼。然而，大家看到他，不是尖叫的跑掉，就是昏倒在地上，怎麼會這樣…

馮書樺呢？阿樂最好的朋友，他看到阿樂時也會這樣嗎？阿樂好擔心……

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道圖畫在書中是有意義的，能展現故事內容。
2. 字詞語彙：認識詞彙—快樂、獅子、打招呼，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「快」、「巧」的聲音，並正確尋找有「快」、「巧」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的獅子，並回應獅子阿樂的話語。
6. 聲韻覺識：能辨聽「巧」的聲音，正確尋找發出「巧」聲音的物品。

教學資源：

繪本〈快樂的獅子〉、含字圖卡（快樂、獅子、打招呼、筷子、哭、快跑、看書、咖啡色、走路、寫字、黑色）、注音字卡「巧」、發聲樂器或物品（鈴鼓、木魚、電子琴、塑膠袋、桌子等）、方形紙張數張（其中一張寫巧）、獅子阿樂示範作品 1 個、彩色黏土數團、黑色黏土數小團、空養樂多瓶數個、毛根數十根、麥克筆 1 枝

一、引起動機：

1. 老師出一個小小的謎語讓小朋友猜猜看：有一種動物，牠頭上周圍長滿了毛，牠跑得很快而且是吃肉的動物，牠的吼叫聲很嚇人（老師發出”吼～”的聲音），牠是所有動物的國王、萬獸之王，猜猜看是什麼動物呢？
2. 老師公布正確答案：獅子（此時拿出《快樂的獅子》一書），引導小朋友來認識這一隻快樂的獅子。

二、發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-快樂的獅子，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看獅子為什麼很快樂？什麼事情會讓他快樂呢？

(二) 共讀繪本：快樂的獅子

1. 老師指著圖，詢問小朋友圖畫在說什麼故事，再唸一唸旁邊的文字，告訴小朋友：「這些字，是在說這張圖的故事。」老師一邊介紹、一邊手指比著。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：為什麼城市裡的人對阿樂不再打招呼了？如果你在路看到阿樂，會不會尖叫跑掉？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：快樂、獅子。 ※進階詞彙：打招呼。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：到公園去玩很快樂、獅子很大一隻，有毛的獅子是男生、看到人要打招呼，再見是打招呼，說你好也是打招呼)
3. 聲韻遊戲（野獸）：

(1) 尋找快樂的「ㄅ」

- a. 拿出快樂圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「快樂」。
- b. 老師指指「快」的注音「ㄅ」，並拿出注音「ㄅ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄅ」。
- c. 老師先示範和「ㄅ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（筷子、哭）。接著，請小朋友在地上尋找和快樂的「ㄅ」聲音好像的含字圖卡(如：相似—快跑、看書、咖啡色，不相似—走路、寫字、黑色)。

(2) 聲音小精靈：「ㄅ」(哪個聲音好像「ㄅ」)

- a. 老師準備 3-4 種不同的樂器或是可透過敲拍打而發出聲音的物品，其中一種樂器發出來的聲音必須像是「ㄅ」的聲音，其他則否。(舉例來說，有「ㄅ」的聲音：敲桌子、敲牆壁、敲木魚…等的聲音，非「ㄅ」的聲音：拍紙、吹笛子或哨子、搖鈴鼓、彈琴、揉塑膠袋…等的聲音)。
- b. 老師說明：「ㄅ」是聲音小精靈，「ㄅ」躲在老師前面的樂器或東西裡(樂器或物品排列在前，每樣東西底下都押著一張正方形白紙，其中會發出「ㄅ」聲音的那樣物品，底下壓得白紙上會寫上「ㄅ」，其餘則空白)，老師等一下會碰碰他們、發出聲音，大家一起來找找看「ㄅ」躲在哪個東西裡。
- c. 老師逐一地敲碰樂器或物品，先請小朋友聽聽看，還不要做選擇；老師再敲碰一輪，並且跟小朋友說，覺得哪一個東西躲著「ㄅ」小精靈，就站在那個東西的後面（排隊狀）。
- d. 小朋友們都選好後，老師逐一敲碰物品發出聲音並逐一翻開底下的紙張、公布答案。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

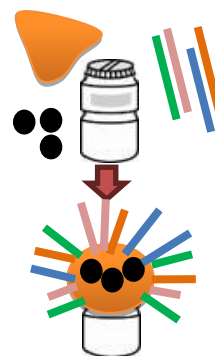
- Q1：故事的主角是誰？阿樂是隻怎麼樣的獅子？
- Q2：阿樂住在什麼地方？大家看到阿樂都會做什麼事情？
- Q3：阿樂看到自己房間的門沒開，他想做什麼事情？
- Q4：阿樂到街上後，大家看到他有什麼反應(發生什麼事了)？
- Q5：是誰在街上和阿樂打了招呼？

Q6：如果阿樂現在出現在教室裡，你會跟他說什麼？（此題，老師幫忙寫下來，作為創作時間的延伸活動）

（五） 創作時間：獅子阿樂交朋友

1. 老師拿出獅子阿樂（用黏土、養樂多瓶以及毛根做成），並向小朋友說：這一隻就是獅子阿樂
2. 老師點一名班上能力較好的小朋友，請他跟阿樂說說剛才團體討論時，要對阿樂說的話（例如：若小朋友先前發表，表示看到阿樂會跟牠說：「阿樂你好啊！」，老師引導這位小朋友向獅子阿樂說：「阿樂你好啊！」），小朋友說完，老師為阿樂發聲做回應；其他的小朋友也以上述的方式，與獅子阿樂說話。
3. 聽完小朋友說話，換獅子阿樂說話了（老師發聲）：小朋友你們好！我是一隻快樂的獅子，我很喜歡交朋友，我有很多像你們一樣的朋友，可是…我也想要獅子的朋友，你們可以幫我找獅子的朋友嗎？
4. 教師引導小朋友，請小朋友做獅子朋友給阿樂當好朋友。老師示範怎麼做獅子。（將拿到的黏土一小塊一小塊的黏到養樂多瓶的上半部，使黏土逐漸出現類球狀，接著再將毛根插在黏土上，形成像是獅子一圈的鬃毛，最後揉出三小團球狀黏土，黏在臉部作為眼睛與鼻子）
5. 老師發下大團彩色黏土、空養樂多瓶、數十根毛根以及一小團黑色黏土（做眼睛鼻子），讓小朋友開始做獅子勞作，期間老師予以指導和協助。（若有小朋友不知道毛根該怎麼插上去、插在什麼位置，老師可以幫忙用黏土或麥克筆做記號協助）

作品示意圖



三、綜合活動：

（一） 發表時間

1. 老師拿出自己的獅子阿樂，向小朋友說：哇！好多獅子呀！我想要跟大家做朋友，可是我不認識大家，可以介紹自己嗎？
2. 老師先行示範怎麼介紹自己：你好，我叫獅子阿樂（也可以用小朋友自己的名字），我是一隻快樂（可以是心情也可以是顏色）的獅子。
3. 先請一位能力較佳的孩子示範介紹，當小朋友介紹完後，獅子阿樂（老師）給予回應；接著再請其他小朋友一一介紹自己的獅子，老師再給予回應。

（二） 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「快樂的獅子」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

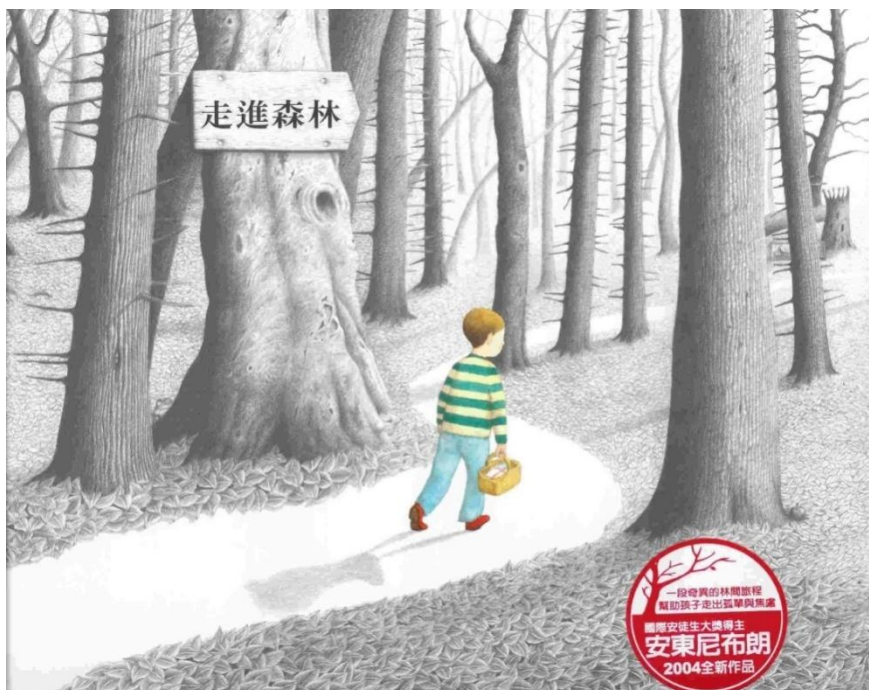
- ✓ 《快樂的獅子》顛覆我們一般人對獅子的認識——一隻快樂、喜歡與人相處的獅子。故事裡，獅子阿樂很喜歡跟大家打招呼，像是說「你好」、「早安」、「再見」，透過書中反覆、不同樣式的打招呼方式，再加上大人的引導，可以讓孩子知道打招呼不是只有「你好」或「拜拜」，看到人揮揮手、點點頭、說句話，都是打招呼，協助孩子做到語詞類化。
- ✓ 故事名字叫做《快樂的獅子》，然而到了街上，阿樂優雅的和大家打招呼後，得到一些牠意想不到的回應，這時的牠，還快樂嗎？這個問題比較深，卻值得大人引導孩子思索，揣摩阿樂的心裡：大家看到阿樂打招呼就尖叫或是跑掉，你覺得阿樂這時候感覺怎麼樣？對於幼齡的孩子來說，對故事理解的程度可能多在記憶性層面，然而我們仍可以嘗試一些比較推理性、抽象性的理解思考，以訓練、提升孩子對故事理解層次的能力。

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：走進森林

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：格林文化

圖/文：安東尼·布朗

譯者：陳怡芬

故事摘要/文本：

一早驚醒，爸爸去了哪裡呢？小男孩好想念爸爸。

媽媽要他送水果蛋糕去給生病的奶奶，急著探病完後就能趕快回家的小男孩，顧不得媽媽的警告，決定抄森林捷徑去奶奶家。

沒想到一路上遇到了好多怪人怪事，而且這條林間小路怎麼好像永遠走不完似的.....。

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道朗讀故事是一句接著一句的，不能跳行。
2. 字詞語彙：認識詞彙—森林、籃子、蛋糕、可憐，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「森」、「厶」的聲音，並正確尋找有「森」、「厶」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品內容與放置在教室不同位置的理由。
6. 口語表達與領導能力：能帶領同儕一起完成「走進森林」活動，並說明「小心」的理由。

教學資源：

繪本〈走進森林〉、含字圖卡（森林、籃子、蛋糕、可憐、司機、色紙、四個、絲巾、塞車、掃地、五個、毛衣、汽車、拖地）、注音字卡「厶」、圖卡（水壺、小狗、打雷、小貓）、巫婆示範畫 1 張、空白 A4 畫紙數張、輪廓 A4 畫紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒、膠帶 1 捲

一、 引起動機：

1. 老師詢問看看小朋友，「有沒有聽過打雷的聲音？」「會不會害怕？」
2. 問問小朋友的經驗，有什麼什麼東西或是聲音會讓你害怕，老師先舉例：老師碰到地震會很害

怕、聽到小狗對我叫會害怕。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-走進森林，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看這個森林找什麼樣子？小男孩會遇到什麼嗎？

(二) 共讀繪本：走進森林

1. 老師在朗讀繪本時，故意唸完其中一句就跳一大段唸下一句，老師唸完詢問小朋友這個故事有沒有怪怪的，引導小朋友發現老師唸故事跳行了。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：小男孩的表情看起來如何？他擔心什麼事情？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：森林、籃子、蛋糕。 ※進階詞彙：可憐。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。（例如：我去過好多樹的森林，有好多蝴蝶、小狗受傷很可憐）
3. 聲韻遊戲（森林）：

(1) 尋找森林的「ㄤ」

- a. 拿出森林圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「森林」。
- b. 老師指指「森」的注音「ㄤ」，並拿出注音「ㄤ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄤ」。
- c. 老師先示範和「ㄤ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（司機、色紙）。接著，請小朋友在地上尋找和森林的「ㄤ」聲音好像的含字圖卡（如：相似—四個、絲巾、塞車、掃地，不相似—五個、毛衣、汽車、拖地）。

(2) 我會學聲音和找聲音

- a. 老師拿出「水壺」、「小狗」、「打雷」、「小貓」的圖卡，先告訴小朋友，水壺水燒開會發出「ㄤㄤㄤ」的聲音，再請小朋友想一想其他東西會發出什麼聲音，老師幫忙寫下來。
- b. 第一階段：老師先示範，拿出「水壺」圖卡，小朋友就要發出「ㄤㄤㄤ」的聲音，其他圖卡以此類推；老師先請能力較佳的小朋友示範，再全體一起嘗試。
- c. 第二階段：老師將圖卡擺在地上，老師先示範，如果老師發出「ㄤㄤㄤ」的聲音，就要趕快跑到水壺附近，其他以此類推；老師先請能力較佳的小朋友示範，再全體一起嘗試。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

Q1：故事裡有出現哪些人物？ Q2：小男孩早上起床後，發現家裡有什麼不一樣？

Q3：小男孩選擇哪條路走？為什麼？ Q4：小男孩在森林裡遇到那些人？

Q5：小男孩最後在哪裡找到爸爸？ Q6：你覺得小男孩在森林裡的心情如何？為什麼？

(五) 創作時間：走進森林

1. 老師說明，小男孩在森林裡遇到了一些人，可是森林好大，森林裡可能還有其他的東西存在…。
2. 老師拿出一張巫婆的圖片，告訴小朋友，老師覺得森林裡可能會有壞巫婆躲著，小朋友們覺得森林裡還要些什麼在裡頭？請小朋友發表，老師寫下來。
3. 老師幫忙分配工作（森林裡的東西）並發下 A4 畫紙（依能力不同給白紙或輪廓畫）與彩色筆、

蠟筆，小朋友畫出自己分配到的工作，期間老師予以指導和協助。

作品示意圖

三、 綜合活動：



(一) 發表時間

1. 請小朋友一一介紹自己的畫作，由老師先示範：這是我畫的巫婆，他很可怕，有長長的鼻子，…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。
3. 老師說明整個教室是森林，要把小朋友們的畫作放在教室裡，老師先示範：把巫婆畫放在某個角落，說明因為巫婆喜歡躲在暗暗的地方，所以巫婆在這。
4. 請小朋友一一出來，放自己的畫作並說明為什麼要放在那。
5. 老師帶領小朋友一起走進森林，第一次由老師先發號施令走到指定畫作，並說說看走到這裡要小心什麼（例如：走到巫婆畫前，告訴小朋友要小心巫婆的魔法），接著請小朋友試著發號施令，發號施令的人要走在最前面；讓每個小朋友都發表一遍後，再由老師帶領小朋友走出森林。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「走進森林」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

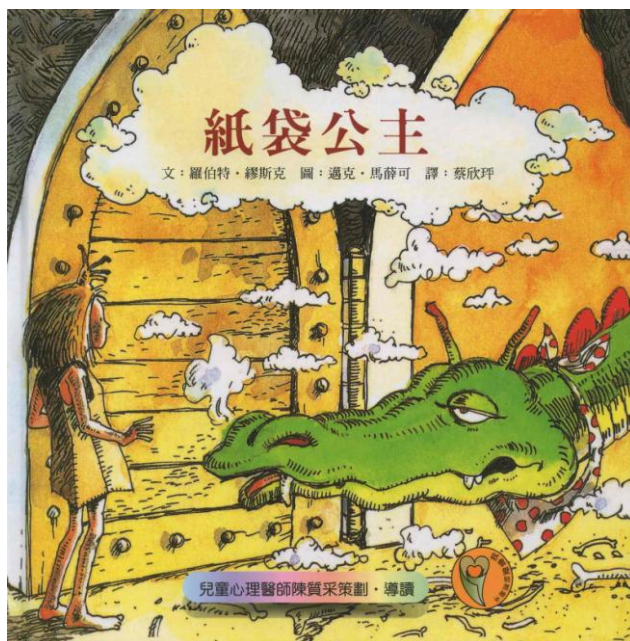
- ✓ 大人在與孩子共讀這本書前，一定要自己前前後後、反覆多「看」幾次，因為，書中藏有太多有趣的童話故事了！《走進森林》描寫著孩子面對重要親人不在身邊時的不安情緒，進而跌入自己的童話世界中，故事前段早已預留伏筆，「我很喜歡奶奶，她總是會說許多童話故事給我聽」，奶奶的童話故事成為小男孩走進森林時，嘗試驅祛除不安的一道屏障。書中畫面、文句暗藏許多寓意，許多可能大人才能理解，因此，沒關係！我們只要能帶著孩子去尋找那些耳熟能詳的童話故事就夠了！「傑克與魔豆」、「三隻小熊」、「糖果屋」、「小紅帽」…有這麼多的童話故事在其中，大人們不妨在讀這本《走進森林》前，先帶領孩子閱讀上述提到的經典童話，畢竟，這些經典的童話，除了能成為大人與孩子聊天時的共通話題，同時也能開啟孩子想像力的一片窗，比起閱讀許多近代的繪本，經典童話更是重要！
- ✓ 不要擔心孩子對於森林、巫婆等等恐怖的事物會感到恐懼而無法討論，許多幻想往往從未知而來，孩子比你我大人更愛這些神秘的東西。《走進森林》一書中有許多畫面能提供孩子畫出森林中想像的事物，大人協助營造出彷彿森林的場景、誘發孩子的動機，說出自己畫的東西和走進森林要注意的事情，孩子們個個都是傑出的表演者和演講者，有時他們的發表，真的是會讓大人忍不住噗哧一笑卻又讚歎不已呢！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：紙袋公主

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：遠流出版社

圖：邁克·馬薛可/文：羅伯特·繆斯克

譯者：蔡欣瑋

故事摘要/文本：

依莉莎公主即將和王子結婚，準備從此過著快樂的生活。不料，飛來一隻火龍搗亂了一切，依莉莎什麼都沒有了，甚至只能用一只紙袋蔽體，但是她仍然勇敢的一路追趕著火龍，一心一意想要搶救王子，免得他成為火龍的晚餐。

皇天不負苦心人，終於，依莉莎藉著她的機智打敗了火龍，可是，王子竟然一點也不高興，依莉莎怎麼辦才好呢？她最後會做什麼樣的決定呢？

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，能指出一行字唸完要再從下一行的左邊第一個字唸起。
2. 字詞語彙：認識詞彙—飛龍、扣環、紙袋、懶洋洋，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「紙」、「出」的聲音，並正確尋找有「紙」、「出」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹與展示自己的作品。
6. 創意聯想：能在提示下，聯想出「出」長得像什麼。

教學資源：

繪本〈紙袋公主〉、含字圖卡（公主、王子、飛龍、扣環、紙袋、懶洋洋、紙飛機、炸彈、紙箱、蜘蛛、植物、煮菜、汽車、蝴蝶、大象、冰箱）、注音字卡「出」、白紙數張、紙袋示範衣 1 個、挖洞四開白紙數張、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒、釘書機 1 台、長尾夾 1 盒

一、 引起動機：

1. 老師詢問小朋友：有沒有聽過或看過公主和王子的故事？公主和王子會穿什麼樣的衣服？
2. 老師拿出一張公主圖片和一張王子圖片，問問小朋友你覺得他們是誰？為什麼？

3. 老師引導小朋友，今天要看一本很特別的公主與王子的故事。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-紙袋公主，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看公主和王子在故事中發生什麼事了。

(二) 共讀繪本：紙袋公主

1. 老師在朗讀繪本時，故意唸完其中一句就跳一大段唸下一句，老師唸完詢問小朋友這個故事有沒有怪怪的，請小朋友教教老師該怎麼唸、手指頭比一比。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：公主該怎麼救被抓走的王子？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。
※簡單詞彙：飛龍、扣環、紙袋。 ※進階詞彙：懶洋洋。
2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我家的門上有扣環、懶洋洋是想睡覺，晚上會懶洋洋)
3. 聲韻遊戲（紙袋）：

(1) 尋找紙袋的「出」

- a. 拿出紙袋圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「紙袋」。
- b. 老師指指「紙」的注音「出」，並拿出注音「出」的字卡，請小朋友一起大聲念「出」。
- c. 老師先示範和「出」聲音好像的東西，展示含字圖卡（紙飛機、炸彈）。接著，請小朋友在尋找和紙袋的「出」聲音好像的含字圖卡(如：相似一紙箱、蜘蛛、植物、煮菜，不相似一汽車、蝴蝶、大象、冰箱)。

(2) 「出」長得像什麼？

- a. 老師拿出注音「出」的字卡，想一想，「出」長得像什麼？
- b. 老師先示範，在白紙上畫燭台，再畫上大大的「出」，說：「出長得好像蠟燭」。
- c. 請小朋友一起想一想，「出」長得像什麼？老師幫忙寫和畫下來。

(四) 團體討論

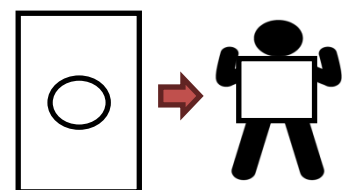
老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

- Q1：故事裡的有哪些角色(有誰)？ Q2：大飛龍做了什麼事情？
Q3：公主為什麼要穿紙袋？ Q4：公主用什麼方法讓大飛龍睡著？
Q5：公主救了王子，王子說了什麼？ Q6：公主最後有跟王子一起回城堡嗎？

(五) 創作時間：紙袋衣

1. 老師拿出示範的紙袋衣給小朋友看，說自己做了一件超級漂亮的紙袋衣(老師穿在身上展示)。
2. 老師先拿出準備好的挖洞空白紙，說明該怎麼做紙袋衣(先畫圖案、塗色，再套頭、用夾子夾住)。
3. 發下挖洞空白紙和彩色筆、蠟筆，請小朋友創作自己的紙袋衣，期間老師予以指導和協助。
4. 完成畫作期間，老師詢問小朋友在畫什麼，將小朋友口述的內容寫

作品示意圖



下來。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師示範介紹方式：這是我的紙袋衣，我在上面畫了…，謝謝大家。
2. 伸展台時間：待小朋友一一介紹過自己的紙袋衣後，請小朋友站一排，由老師先示範走一次伸展台，接著請一位小朋友先上來示範給大家看，最後由老師帶領所有小朋友走伸展台、展示自己的紙袋衣。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「紙袋公主」的內容。

————— 本次課程結束 —————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 《紙袋公主》算是一個顛覆傳統、公主與王子角色功能的故事——誰說一定是王子救公主呢？每一頁故事的段落，大人都可以留一點想像空間給孩子，提出問題讓孩子想一想解決，像是：公主衣服被燒光了該怎麼辦？公主要怎麼救王子呢？你有什麼好方法可以打敗火龍？提出種種不同的問題讓孩子思索，甚至最後也可以提出一些較深層的問題：公主這麼辛苦救王子卻被王子罵了，你覺得王子這樣好不好？為什麼？公主心裡覺得如何呢？當然，大人也不忘給予一些反回饋，依照孩子的性格給予適當的引導。
- ✓ 「出」長得像什麼？教導孩子注音符號時，經常使用圖像加上聲音的方式來幫助孩子記憶，然而，除了讓大人提供記憶方式，孩子是不是能創造屬於自己的圖像記憶呢？不只是本課程中所提到的「出」，其他的注音也同樣可以玩一玩百變造型的遊戲，透過大人技巧性地引導一下，使得孩子所創造的圖像與「出」這個聲音更有連結性，進而提升孩子聲韻覺識的能力！

2. 老師告訴小朋友，今天看到一隻鱷魚先生，準備搭火車，不知道要去哪裡。

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-鱷魚先生在百貨公司上班，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看鱷魚先生拿著行李箱要做什麼？要去哪裡？

(二) 共讀繪本：鱷魚先生在百貨公司上班

1. 老師在朗讀繪本時，故意唸完其中一句就跳一大段唸下一句，老師唸完詢問小朋友這個故事有沒有怪怪的，請小朋友教教老師該怎麼唸、手指頭比一比。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：鱷魚先生吃太多食物，沒有錢付帳單，怎麼辦？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：火車、鱷魚、百貨公司。 ※進階詞彙：慌張。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。(例如：我會搭火車去外婆家、如果找不到爸爸媽媽，我會很慌張)
3. 聲韻遊戲（火車）：

(1) 尋找火車的「ㄉ」

- a. 拿出火車圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「火車」。
- b. 老師指指「火」的注音「ㄉ」，並拿出注音「ㄉ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄉ」。
- c. 老師先示範和「ㄉ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（火龍果、喝水）。接著，請小朋友在地上尋找和火車的「ㄉ」聲音好像的含字圖卡(如：相似—火箭、火焰、黑色、漢堡，不相似—飛機、冰塊、白色、冰淇淋)。

(2) 交通工具大變身

- a. 老師拿出火車的圖，告訴小朋友火車是交通工具，可以坐火車到好遠的地方，汽車也是交通工具，也可以坐汽車到好遠的地方，還有什麼其他的交通工具？老師寫下小朋友的發表。
- b. 老師進一步詢問小朋友：「這些交通工具會發出什麼聲音？」例如：火車清嗆清嗆。老師寫下小朋友的發表。
- c. 老師帶領小朋友練習交通工具的聲音，當老師說：「火車」，小朋友就要說：「清嗆清嗆」。
- d. 老師帶領小朋友在教室裡旅行，依照不同的指令，要發出不同交通工具的聲音；由老師先示範，待小朋友熟練後，讓每位小朋友都嘗試發號施令。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

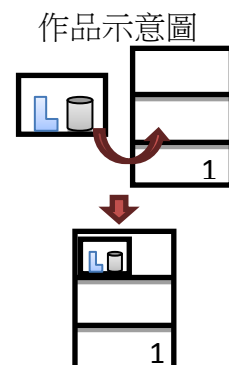
Q1：故事裡鱷魚先生去哪裡？ Q2：鱷魚先生一到百貨公司先做什麼事？

Q3：鱷魚先生付不出吃飯的錢，他可以怎麼辦（打工以外的其他方法）？

Q4：鱷魚先生後來到哪些地方打工？Q5：為什麼最後大家都跑來百貨公司了？

(五) 創作時間：百貨公司

1. 老師拿出一張全開、畫有一層一層樓的空白紙，表示要請小朋友一起建造一



棟百貨公司(此時老師拿出一張停車場和一張化妝部門的圖)，問問小朋友，停車場和賣化妝品的地方，可以在哪一層樓？老師聽完發表後，黏貼在全開紙上。

2. 請小朋友幫忙一起想想，百貨公司裡應該還要賣些什麼。老師寫下小朋友們的建議，期間老師適時引導、提示。
3. 老師請小朋友認領或老師幫忙分配不同的販賣區，隨後發下 A4 白紙(依學生能力給白紙或不同販賣區輪廓的紙張)與蠟筆、彩色筆，期間予以適當協助，引導小朋友畫出分配到的販賣區。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 老師請小朋友輪流上前介紹自己畫的販賣區在賣什麼。老師先行示範：我畫的是停車場，裡面可以停 100 部車子，…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的孩子上前示範介紹，接著再請其他小朋友一一上台前介紹。
3. 介紹完每個小朋友的販賣區，老師再請小朋友輪流上前選擇要將自己的販賣區放在哪個位置，並且說明理由。進行前，老師先行示範：我要把停車場放在地下室，因為這樣客人停車比較方便。
4. 請小朋友一一上前選擇房間放置的位置，並由老師提問，為什麼想要放在這個樓層。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「鱷魚先生在百貨公司上班」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

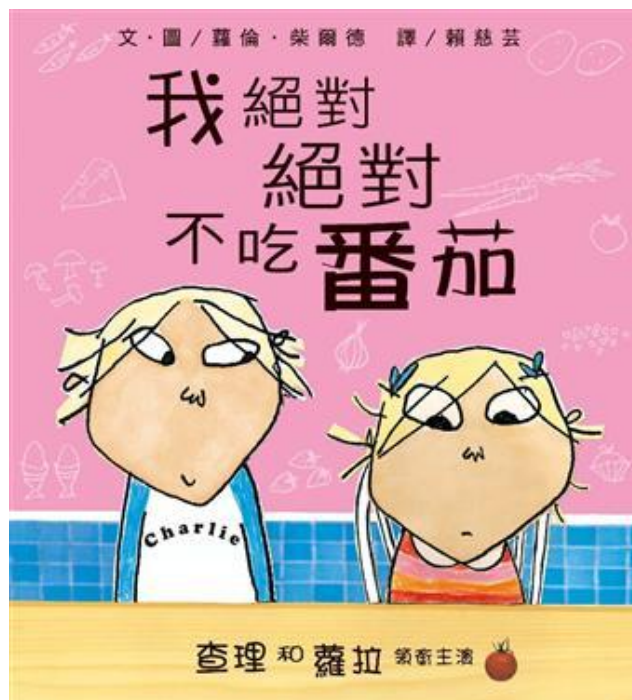
- ✓ 《鱷魚先生在百貨公司上班》是一本非常有趣且場景寫實的繪本，一般孩子對於百貨公司的印象就是「玩具部」，然而這一本繪本中呈現的百貨公司內多樣貌的風景，與孩子共讀內容前，建議大人先自行細細觀賞與觀察繪本內容、知道書中有哪些事物（你有發現一群多胞胎小孩嗎？還有一對情侶不斷出現，從見面、吵架到和好呢！）這樣與孩子共讀時可以更為流暢，同時也能藉由書中出現的人事物教導孩子相關認知概念。閱讀許多繪本前都必須如此，大人要自己先熟悉內容、知道每一頁說著什麼故事，更重要的是要讓自己喜愛上故事內容，如此，唸讀給孩子聽時，才能展現故事擁有的韻律感、用引人入勝的語調去描述每一個場景，孩子其實是可以感受到其中的不同唷！

「繪」出一片天—讀寫萌發教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：我絕對絕對不吃番茄

編制者：陳儀亭

繪本圖片：



出版：經典傳訊

圖/文：蘿倫·柴爾德

譯者：賴慈芸

故事摘要/文本：

蘿拉是個非常挑食的小孩，她總是不吃胡蘿蔔、番茄等營養食物。有一天，哥哥查理想出了一個有趣的點子，竟讓蘿拉從此不再挑食了！到底是什麼點子呢？你不得不佩服查理的點子真是太有創造力了！

目標：

1. 印刷知識：透過帶領閱讀繪本，知道看書的正確方式並實際操作。
2. 字詞語彙：認識詞彙—番茄、豌豆、超級市場、挑食，能指出正確的圖卡或是說出經驗連結。
3. 聲韻覺識：能覺察「番」、「匚」的聲音，並正確尋找有「番」、「匚」這個聲音的物品。
4. 理解能力：能知道故事大部分的內容並回答問題。
5. 口語表達：能依照老師的示範方式，簡單介紹自己的作品內容與形容食物的感覺。
6. 視覺搜尋與動作能力：能辨聽「匚」的聲音並搜尋「匚」，坐在指定的椅子上。

教學資源：

水果與蔬菜模型數個、繪本〈我絕對絕對不吃番茄〉、含字圖卡（番茄、豌豆、超級市場、挑食、翻滾、飛機、帆船、飯粒、發射火箭、風箏、潛水艇、胡蘿蔔、星星、積木）、注音字卡「匚」、示範食物撕貼畫 1 張、空白八開畫紙數張、色紙 2 包、蠟筆 2 盒、彩色筆 2 盒

一、 引起動機：

1. 老師拿出一些水果、蔬菜模型，問問小朋友這些東西是什麼？敢不敢吃呢？
2. 引導小朋友，今天要聽一個小女孩的故事，她說：「我絕對絕對不吃一樣東西！」，小朋友猜猜

看是什麼呢？

二、 發展活動：

(一) 介紹繪本並預測故事

1. 介紹繪本-我絕對絕對不吃番茄，老師指出標題、作者、繪者等資訊。
2. 請小朋友從標題、封面圖畫，猜猜看小女孩為什麼不喜歡吃番茄？

(二) 共讀繪本：我絕對絕對不吃番茄

1. 老師請小朋友幫忙翻書，並指出從哪裡開始唸故事、下一句要念哪一行字。
2. 老師與小朋友一起閱讀繪本，共讀中適時的提問，如：蘿拉不喜歡吃些什麼？這是什麼（老師手指著）？依反應給予回饋。

(三) 認識詞彙與聲韻遊戲

1. 認識詞彙：拿出欲認識的詞彙字卡並唸出，請小朋友說說看是什麼意思，從繪本中找找詞彙在哪裡（指出字或圖），再進行解釋。

※簡單詞彙：番茄、豌豆、超級市場。 ※進階詞彙：挑食。

2. 連結生活經驗：簡單與進階詞彙擇 2-3 個，請小朋友說說看生活中有沒有出現過或是可以怎麼運用。（例如：超級市場有賣很多東西，有青菜也有糖果、很多東西都不吃就是挑食）

3. 聲韻遊戲（番茄）：

(1) 尋找番茄的「ㄐ」

- a. 拿出番茄圖卡（含注音與字），請小朋友一起大聲念「番茄」。
- b. 老師指指「番」的注音「ㄐ」，並拿出注音「ㄐ」的字卡，請小朋友一起大聲念「ㄐ」。
- c. 老師先示範和「ㄐ」聲音好像的東西，展示含字圖卡（翻滾、飛機）。接著，請小朋友在地上尋找和番茄的「ㄐ」聲音好像的含字圖卡（如：相似一帆船、飯粒、發射火箭、風箏，不相似一潛水艇、胡蘿蔔、星星、積木）。

(2) 「ㄐ」的大風吹

- a. 老師在椅背內側上貼上有「ㄐ」和沒有「ㄐ」的圖片。
- b. 老師先說明與示範，老師說「大風吹，吹什麼，吹”ㄐ”」，小朋友就要找有”ㄐ”的椅子坐下；如果老師說「大風吹，吹什麼，吹”登登”（手比大叉叉）」，小朋友就要找沒有”ㄐ”的椅子坐下
- c. 老師示範 1~2 次後，帶小朋友一起試試看，當熟練後再正式開始。

(四) 團體討論

老師帶領小朋友想一想故事裡出現的東西和發生的事情，並一起看看繪本找答案。

Q1：故事裡有出現哪些人物？

Q2：為什麼查理要說蘿拉挑食？

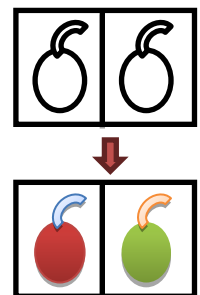
Q3：查理說胡蘿蔔是從哪來的？叫什麼？（其他食物相同問法）

Q4：查理想到什麼好方法讓蘿拉不挑食？Q5：蘿拉最後為什麼願意吃番茄？

作品示意圖

(五) 創作時間：我和家人的午餐

1. 老師說明，等一下就要吃午餐了，小朋友喜歡吃些什麼呢？老師將小朋友的發表寫下來。
2. 老師拿出一張有兩種食物的撕貼畫，告訴小朋友，等等要自己做午餐唷！老師先詢問小朋友意見，並幫忙分配想要做的兩種食物，請小朋友記住。
3. 老師發下有摺痕的八開白紙（依能力給白紙或輪廓畫），引導小朋友在八開紙左右各畫一種自己喜歡吃的食物（要畫得很大），過程中老師適時給予指導並



在小朋友畫的食物旁寫上名稱。

4. 畫好的畫紙先擱置，老師示範如何撕紙並將撕下的小紙張放入紙袋中，示範完後發下色紙和紙袋讓小朋友撕、裝，過程中老師適時給予指導。
5. 最後，老師示範怎麼把小紙張黏在食物畫上，示範完後發下膠水，引導小朋友將撕好的小紙張黏在自己畫的食物上。

三、 綜合活動：

(一) 發表時間

1. 請小朋友一一介紹自己的畫作，由老師先示範：這是我的午餐：漢堡和薯條，漢堡吃起來…，薯條吃起來…，謝謝大家。
2. 先請一位能力較佳的小朋友上前示範介紹，老師適時給予指導和協助，再請其他小朋友一一上台展示自己創作並發表創作內容。

(二) 故事回顧

老師引導小朋友回想今天看的繪本「我絕對絕對不吃番茄」的內容。

———— 本次課程結束 ————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

- ✓ 《我絕對絕對不要吃番茄》是一本畫面與文字編排都很特別的書，而他故事的概念更是我們經常為孩子頭痛的「挑食」的問題，故事中的哥哥查理運用了有趣的點子，把原本蘿拉不喜歡的食物都換上趣味的名稱、裹上特別的包裝，讓蘿拉得以接受這些食物並嘗試吃它們。延伸到孩子的餐桌上，看過者本書後，再與孩子一塊兒討論和創造不同食物的「外星名」，先從喜歡的開始，慢慢想到不喜歡的食物，並鼓勵孩子嘗試一下，花點時間陪伴與玩玩餐桌上的命名遊戲，讓吃飯變好玩，也許孩子變更願意接受各種食物囉！
- ✓ 「撕貼畫」不只是一種創作方式，同時可以訓練孩子手部精細動作；但在選擇撕貼畫所使用的材料時要慎選，考慮孩子手部功能，有些臘光色紙太過堅韌、不好撕裂，如果孩子手指功能不那麼好，則易造成其挫折，這時大人應當幫他選擇其他易於撕裂的紙張材質。進行撕貼畫時，也應當適時的引導黏貼，當然大部分的創意要讓孩子自己發揮，但有時會能讓畫面更好看些、讓孩子有成就感，稍稍指點一下是應該的！

桌上遊戲故事屋

主題：鱷魚怕怕，牙醫怕怕 VS 鱷魚牙齒

編製者：許秀馨

故事書：鱷魚怕怕，牙醫怕怕

圖片：



出版社：上誼文化

文·圖作者：[五味太郎](#)

故事/文本摘要：

鱷魚先生不想看牙醫，可是牠非看不可……，牙醫也不想看到鱷魚，但是不看不行，這~這~這~這可怎麼辦呢？

牙痛不是病，痛起來要人命，就連鱷魚也不例外喔！

鱷魚先生牙疼、於是得去牙醫那拔牙，可是怕疼的鱷魚，不想到牙醫那，牙醫也不想鱷魚到他那去看病……

關鍵詞彙：

我、你、他、真的、不想、看到、但是、一定、害怕、勇敢、最壞的打算、可怕、生氣、沒有用、多謝、明年再見、不要忘記、刷牙

句型：

1. 我真的不想看到他，但是我非看不可。
2. 我好害怕，我一定要勇敢，我做好最壞的打算了。
3. 這是一件多麼可怕的事，但是生氣是沒有用的。
4. 我明年真的不想再看到他，所以我/你一定不要忘記刷牙。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容，觀看故事圖片
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、知道有關牙痛處理態度及方式

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：鱷魚寶寶桌遊玩具、牙醫服飾及相關扮演玩具……。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，讓幼兒辨識猜測封面人物角色，及可能關係，講述書名，猜測鱷魚怕什麼？牙醫怕什麼？
- 二、共讀繪本『鱷魚怕怕牙醫怕怕』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論(有需要時可展示圖片做提問)

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片圖片

1. 「鱷魚/牙醫在哪裡？看牙工具在哪裡？哪些是牙醫看牙的工具？」

二、物品名稱命名

1. 「這是誰？這是什麼工具？」

三、回應是不是、會不會、有沒有、對不對、二選一的問題

1. 「鱷魚看起來是很害怕？還是很高興？」
2. 「牙醫看起來是很高興？還是很害怕？他手上拿什麼？」
3. 「鱷魚看到牙醫喊了一聲”啊~”是代表嚇到？還是忘記事情？」
4. 「鱷魚害怕到躲在椅子後面？還是盆栽後面？」
5. 「鱷魚跟牙醫後來是繼續害怕？還是有勇敢面對？」
6. 「遇到可怕的事，生氣有用嗎？」
7. 「鱷魚跟牙醫看完牙齒”咻~”了一聲，代表鬆一口氣？還是好好玩？」
8. 「鱷魚跟牙醫明年還想再看到對方，對不對？」
9. 「鱷魚回家會不會每天刷牙？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「鱷魚手摸嘴巴，它怎麼了？他去找誰？」
2. 「牙醫要幫忙看牙齒，應該要準備哪些工具？」
3. 「牙醫看到鱷魚喊了一聲”啊~”那是怎麼了？」
4. 「牙醫跟鱷魚是在怕什麼？」
5. 「鱷魚跟牙醫看到彼此各自躲在哪裡？」
6. 「害怕跟勇敢是一樣的意思嗎？鱷魚跟牙醫後來選擇怎麼做？」
7. 「牙醫看到鱷魚看牙齒時喊了一聲”唉叻~”發生什麼事了？」
8. 「鱷魚說”我明年真的不想再看到他”我是誰？他是誰？」
9. 「牙醫說”我明年真的不想再看到他”我是誰？他是誰？」
10. 「鱷魚說”所以我一定不要忘記刷牙”，”我”是誰？」
11. 「牙醫說”所以你一定不要忘記刷牙”，”你”是誰？」
12. 「刷牙應該準備那些東西？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 為什麼鱷魚不想看到牙醫，但是又非看不可呢？
2. 為什麼牙醫不想看到鱷魚，但是又非看不可呢？
3. 鱷魚看到牙醫為什麼會喊一聲”啊~”？為什麼牙醫也”啊~”一聲？

4. 鱷魚跟牙醫做好最壞的打算了，那是什麼打算？
5. 故事中的牙醫跟鱷魚有什麼樣的情緒變化，為什麼？
6. 遇到可怕的事(看到鱷魚/看牙齒)，要怎麼辦？
7. 你覺得故事裡面誰最可怕，為什麼？
8. 8. 你有看過牙醫嗎？那是什麼時候？過程發生什麼事？你感覺如何？要怎麼做才不用看牙醫？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 老師展示故事書讓幼兒看看封面，讓幼兒辨識猜測封面人物角色，及可能關係；講述書名，猜測鱷魚怕什麼？牙醫怕什麼？引導進入故事前，可連結幼兒平時生活相關情境，做相關經驗連結分享，感受情境情緒狀態。
2. 本書文字不多，故事情節簡單，重點需鎖定在看牙齒的感覺上；故事中兩個角色，在過程中同時出現了多種情緒想法的變化轉折，在引導幼兒閱讀過程需多引導觀察圖片之人物細節，如角色言語、動作、表情…等，所代表的背後感覺、情緒、意願、想法…，有助幼兒解讀情境訊息能力的提升。
3. 讓幼兒在故事中同時去模擬感受鱷魚與牙醫兩種不同角色的感覺下，有助幼兒同理他人感受的能力表現；甚至可引導衍生類化至生活情境中，去猜測診所裡牙醫的工作感覺，影響幼兒在生活情境中多去體諒他人感覺，進而改變個人較自我中心的想法行為表現。
4. 故事出現三種不同聲語詞”啊、唉、咻~”的聲音出現，故事講述中試著去將情境感覺，試著透過不同的表情、聲調、聲音變化融入於聲語詞中表現出來，有助幼兒感受故事內容情節的氣氛，並可藉以引導幼兒去猜測這些聲語詞背後所代表的意思。
5. 故事連結幼兒普遍都有的害怕看牙經驗，透過故事可引導幼兒勇敢面對看牙的感覺(連鱷魚都會怕，我會怕也是正常的)；透過簡單的故事言語訊息，可引導幼兒心理建設接受看牙的必要性，及適切的忍耐與情緒表現，讓幼兒知道忍過去就結束了，不會有更嚴重的事發生。
6. 故事結局落下一句”我明年真的不想再看到他，所以我/你一定不要忘記刷牙”，可藉由結果教導幼兒除了勇敢面對害怕外，透過問題的預防處理，更可減少需要面對害怕情境的情況產生。
7. 故事雖然簡單，但先後出現三種不同的代名詞~你、我、他，在導讀故事過程中，透過繪本圖片觀察，可詢問幼兒這句話是誰說的？說這句話的我是誰？你是誰？他是誰？有助引導幼兒對情境代名詞理解及正確使用。

如何和孩子一起讀繪本---給家長的建議

1. 引導幼兒透過書中的有趣簡單對話，理解一個是怕拔牙會痛，一個是怕鱷魚會不會把他給吃掉，掌握兩人心中的懼怕，也可讓孩子知道，要好好保護自己的牙齒，一定要記得刷~牙。
2. 在閱讀的同時可由父母先選定一個角色，孩子扮演另一個角色，反覆性的依書中語句做語句仿說接話，不僅可訓練孩子的表達能力，無形中也增加親子間的互動！
3. 因為故事內容式呈現趣味性多於恐懼害怕的，先引導幼兒以第三人角色去感受情境趣味性，再導引幼兒以鱷魚及牙醫角色去感受故事情境，較有助幼兒勇敢面對並接受恐懼情緒表現。
4. 幼兒看牙大多是不好的抗拒經驗，在看牙醫前引導導讀相關圖書，有助協助幼兒正向心理建設、面對個人情緒適當處理，及體諒牙醫辛苦工作的行為配合度提升。

延伸桌遊遊戲：鱷魚牙齒

圖片：



遊戲內容：按鱷魚的牙齒，運氣好沒事，不好的話就會闔上大嘴的，和你的家人、朋友、同學一起來試試心跳的感覺吧，增加彼此的感情吧！

咬手指的大鱷魚，挑戰你和小孩的膽量！

適宜共玩人數：可1人或多人參加遊戲，可自定遊戲勝負方式

難度：簡單

關鍵詞彙：

鱷魚、牙齒、嘴巴、按、一顆、咬、合上、前面、後面

句型：

1. 「○○○~換你按鱷魚牙齒了~」
2. 「我要按 前面/後面 的鱷魚牙齒！」
3. 「還好!我沒有被鱷魚牙齒咬到!」
4. 「啊!我被鱷魚牙齒咬到了!」

短文：

「我是○○○，我 有/沒有 被鱷魚牙齒咬到，感覺好 痛/可怕/高興/勇敢 ……。」

活動目標：

- 語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力。
- 認知—增進視覺對應、鱷魚牙齒概念、提升專注力。
- 精細—促進手眼視動協調、手指指尖按壓的能力。
- 社交—提升眼神觀察、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

鱷魚牙齒玩具、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

可先透過遊戲情境故事化，營造幼兒身為牙醫之角色，嘗試去幫鱷魚寶寶拔牙的故事情境。

可愛的鱷魚，牙齒可以一顆一顆按下去，有機關的！

说不定在你按下某顆牙齒時鱷魚嘴巴就合上了。

但是下一次又不知哪一顆會咬喲！

遊戲目標：逐一按鱷魚每顆牙齒，讓鱷魚把嘴巴合上遊戲就結束。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 將鱷魚的嘴巴打開，由老師先示範以一隻手指頭按壓鱷魚的其中一顆牙齒。
3. 讓幼兒開始依序，輪替按壓鱷魚口中的一顆牙齒。
4. 輪到時，引導幼兒表達：「我要按 前面/後面 的鱷魚牙齒！」

5. 若鱷魚嘴巴未合起，引導幼兒表達：「還好!我沒有被鱷魚牙齒咬到!」
6. 拍拍鄰座同儕肩膀說：「○○○~換你按鱷魚牙齒了~」
7. 若鱷魚嘴巴合起，引導幼兒表達：「啊!我被鱷魚牙齒咬到了!」

介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容：

- A. 伸出一隻手指：「我要按 前面/後面 的鱷魚牙齒！」
- B. 按鱷魚牙齒一顆
- C-1. 嘴巴合起：「啊!我被鱷魚牙齒咬到了!」
- C-2. 嘴巴未合起：「還好!我沒有被鱷魚牙齒咬到!」
- D. 拍同儕肩 說：”○○○換你了!”

四、開始桌上遊戲，活動中須注意觀察哪裡還有尚未被按壓的鱷魚牙齒、及語句引導。

五、遊戲進行到鱷魚嘴巴合上，遊戲結束，引導孩子分享活動成果—介紹自己玩遊戲的過程及感覺。

老師示範：

「我是○○○，我 有/沒有 被鱷魚牙齒咬到，感覺好 痛/可怕/高興/勇敢 ……。」

遊戲注意事項：

1. 先透過遊戲情境故事化，營造幼兒身為牙醫之角色，嘗試去幫鱷魚寶寶拔牙的故事情境，並由老師先開始示範，降低幼兒恐懼害怕的感覺，適度心理建設及預告準備，營造驚險刺激的遊戲氣氛即可，降低幼兒恐懼之心態，以利幼兒之主動參與遊戲。
2. 教師及大人加入遊戲情境的參與，讓幼兒有同一陣線之感覺，較減其需要獨自面對遊戲之恐懼感；而教師在按壓鱷魚牙齒當下之聲音表情表現(應掌握適切)，亦會影響團體遊戲氣氛之走向恐懼或驚險。
3. 此款遊戲甚簡單，幼兒只需學會以一隻手指頭隨意按壓一顆鱷魚牙齒即可，在教師示範後，便可讓幼兒自動化輪替參與遊戲；反覆玩了幾輪，若欲增加遊戲新鮮感及練習手指協調性、靈活反應度，可變化要求以不同手之不同手指頭進行活動。
4. 遊戲內容無制式的規則，教師可自行制定遊戲規則，改變幼兒面對遊戲過程的感覺，如：規定被咬的贏，得倒貼紙一張，反會增加幼兒想積極嘗試挑戰遊戲；規定沒被咬的，幼兒會有快速手指抽離鱷魚嘴巴的動作表現；加入骰子，一次按 顆牙齒，亦可增加遊戲驚險度，增加數量概念學習……。玩幾輪後，可再變換遊戲規則，有助增加幼兒對遊戲規則變化的適應彈性能力表現。
5. 遊戲過程可多言語鼓勵、稱讚幼兒勇於嘗試、對抗恐懼的行為表現，建立幼兒的勇敢自信個性。

家長引導注意事項：

1. 遊戲過程可連結繪本故事內容，想像自己是牙醫，增加幼兒對個人角色專業性的認同挑戰感；亦可連結生活情境去看牙醫，體會牙醫工作的辛苦及危險；還有去動物園看鱷魚時，了解該動物的危險特質，及需適度注意的個人安全。
2. 幼兒因手部協調不足，遊戲過程若未能有良好的伸出正確手指動作表現，平時可多練習掌指活動，如：抓捏黏土、錢幣、夾子、豆子、珠子…，練習手指輪替比數字動作，或以手指謠遊戲引導手指協調之反應動作。
3. 因本項遊戲十分簡單，沒有複雜規則，幼兒只要輪替以手指去按壓鱷魚牙齒即可，家長不需提示協助，甚至亦可一同加入輪替遊戲，越簡單的遊戲，越有助幼兒等待輪替時，相互眼神動作互動交流之自發表現。

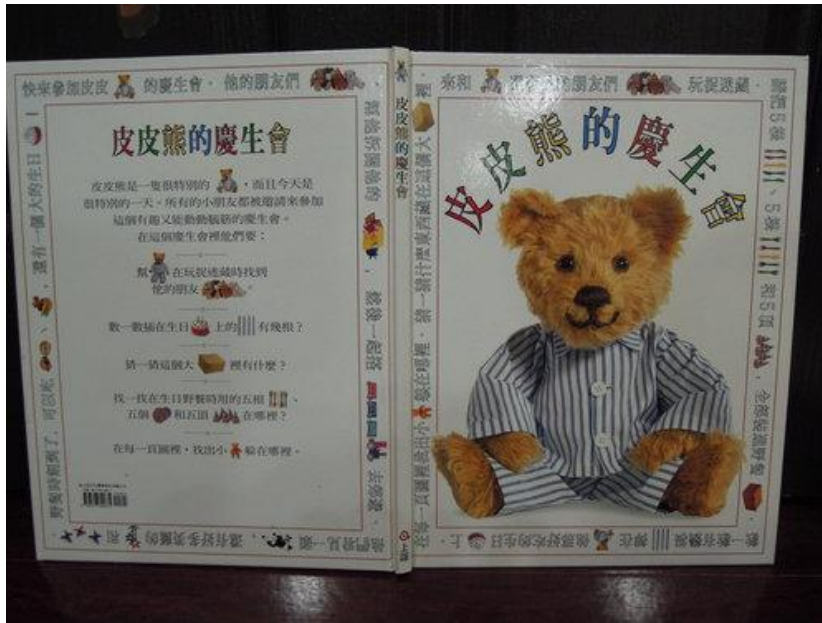
桌上遊戲故事屋

主題：皮皮熊的慶生會 VS 一爭糕下

編製者：許秀馨、廖女喬

故事書：皮皮熊的慶生會

圖片：



出版社：上誼文化實業股份有限公司

圖/文(作者):Lee Davis

攝影：Dave King

故事/文本摘要：

今天是皮皮熊的生日，皮皮熊很早就起床洗臉、梳毛、換衣服，郵差送來了很大的包裹，皮皮熊吃過了蜂蜜麵包和果汁早餐，皮皮熊的朋友小狗帶了禮物來找皮皮熊，並和皮皮熊一起烤蛋糕，接著朋友兔子、母雞、綿羊都帶了禮物來皮皮熊家，大家一起打開郵差送來的包裹，原來是一輛火車。於是大家一起坐上火車去鄉村野餐，大家準備了野餐墊、盤子、杯子、刀叉、湯匙、餐巾、氣球、生日帽、三明治、蛋糕、蠟燭、果汁……，大家一起為皮皮熊唱生日快樂歌，皮皮熊拆開朋友送他的生日禮物，有：書、風箏、溜冰鞋、拼圖、鼓和球，大家一起玩完了生日禮物又坐火車回家了。

皮皮熊回到家時已經很累了，穿上睡衣、刷完牙，皮皮熊帶著朋友送他的禮物上床睡覺了。

關鍵詞彙：

慶生會、皮皮熊、睡衣、小狗、兔子、母雞、綿羊、盤子、杯子、刀叉、湯匙、餐巾、氣球、生日帽、三明治、蛋糕、蠟燭、果汁、禮物、書、風箏、溜冰鞋、拼圖、鼓和球、火車、鐵軌、藍色、綠色、黃色、野餐、交通工具。

句型：

1. 皮皮熊穿 睡衣(圍裙) 去 睡覺(烤蛋糕)。
2. 郵差(小狗/兔子/母雞/綿羊) 送 大禮物(紅色禮物/藍色禮物/綠色禮物/黃色禮物) 給皮皮熊。
3. 大禮物(紅色禮物/藍色禮物/綠色禮物/黃色禮物) 裡面放的是 火車(一本書/一雙溜冰鞋/一顆球/一個風箏)。
4. 他們帶 野餐墊(盤子/杯子/刀叉/湯匙/餐巾/氣球/生日帽/三明治/蛋糕/蠟燭/果汁) 去野餐。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、認識有關生日活動--慶生會相關的事、物

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：小熊(小狗、兔子、母雞、綿羊)玩偶、禮物(書、風箏、溜冰鞋、拼圖、鼓和球)、玩具(蛋糕、蠟燭、火車、鐵軌)。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『皮皮熊的慶生會』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫**簡單題**~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片

1. 「哪一個是皮皮熊/小狗/兔子/母雞/綿羊？」
2. 「哪一個是盤子/杯子/刀叉/湯匙/餐巾/氣球/生日帽/三明治/蛋糕/蠟燭/果汁書/風箏/溜冰鞋/拼圖/鼓/球？」

二、物品名稱命名

1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「皮皮熊睡覺穿什麼衣服？」
2. 「誰要過生日？有誰來參加慶生會？小熊過幾歲生日？」
3. 「皮皮熊起床做了什麼事？他早餐吃了什麼？」
4. 「誰敲門送信送禮物來？」
5. 「皮皮熊穿什麼衣服烤蛋糕？用什麼烤蛋糕？」
6. 「最大的禮物裡面裝什麼？總共有裝幾個盒子？組合起來是什麼東西？」
7. 「小動物坐什麼交通工具出去玩？交通工具走在哪裡？」
8. 「蛋糕籃子放第幾節車廂？禮物有帶出去嗎？」
9. 「皮皮熊回家做了什麼事？禮物放在哪裡？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「有誰來參加慶生會？」
2. 「誰是慶生會主角？」
3. 「小狗/兔子/母雞/綿羊送什麼顏色的禮物來？」
4. 「他們去野餐用了哪些餐具？吃了哪些東西？」
5. 「皮皮熊收到了哪些禮物？他總共收了幾個禮物？幾張卡片？」
6. 「皮皮熊收到禮物有馬上拆開嗎？為什麼？」
7. 「皮皮熊今天的心情如何？」

8. 「睡衣是在什麼時後穿？」
9. 「慶生會」、「野餐」、「交通工具」是什麼意思？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到皮皮熊便點指皮皮熊圖片。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如誰帶紅色禮物來→將帶紅色禮物之圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多、過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮掩不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
他們坐什麼交通工具去野餐？
 難度高提示選項：飛機、火車、汽車、消防車…
 難度低提示選項：毯子、火車、椅子、氣球…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「慶生會」、「禮物」等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，孩子對於故事書的內容感受較深。
3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐漸擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步褪除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：一爭糕下 Take The Cake

圖片：



品牌：[美國 Gamewright](#)

遊戲內容：一爐美味的杯子蛋糕正從烤箱中新鮮出爐，是裝飾蛋糕的時候了，搖雪克杯，看倒出了什麼顏色和形狀，若有任何一個符合杯子蛋糕，就將它們加到杯子蛋糕卡上，收集最多的卡，要獲勝就是小事一件了！

適宜共玩人數：4-6 人

難度：簡單

關鍵詞彙：

輪流、等待、骰子、雪克杯、顏色形狀塊、杯子蛋糕卡片、圓形、正方形、三角形、星星形、紫色、白色、紅色、藍色、綠色、橘色

句型：

1. 「○○○~換你了~」
2. 「蛋糕做好了!」
3. 「我找到○色(顏色)的○○(形狀)」，例如：「我找到紫色的星星」
4. 「我找到藍色正方形，還有……………，沒有……………。」
5. 「我有○色的○○和○色的○○，沒有/少了/缺了……」
6. 「我的蛋糕特別難做，但一定很好吃。」

短文：

「我是○○○，我做了_____個蛋糕，第一個蛋糕是_____蛋糕，第二個蛋糕是_____蛋糕，第三個蛋糕是_____蛋糕……。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力

認知—增進事物命名聯想、顏色、形狀、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、指尖抓捏放及丟擲、手腕運用的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、物品傳遞、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

骰子、雪克杯、小顏色形狀塊○△□☆、杯子蛋糕卡片、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 每人先抽取一張杯子蛋糕卡片放置桌面上。
3. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
4. 輪到時，拿骰子及雪克杯，先擲骰子，觀察得到數字 ? (1-3)
5. 依數字數量將雪克杯洞口朝下，於桌面上搖雪克杯次數 ? 下
6. 將雪克杯中掉出的小顏色形狀塊○△□☆，完全相符的配對放到杯子蛋糕卡片上。
7. 依序輪流，將骰子跟蛋糕盒傳給鄰座同儕說「○○○換你了!」
8. 遊戲過程中卡片配對完成的小朋友，舉手說「蛋糕做好了!」，即可將卡片收起，換另一張新卡。
9. 重複上述步驟，全部完成者練習等待及觀看，並將遊戲物品傳遞給下一人，直到大家完成作品，結束遊戲。
10. 介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫或畫下進行活動當下之圖/文提示語內容：
 - A. 擲 骰子 點
 - B. 搖 雪克杯 下
 - C. ○△□☆ 放卡片上→完成舉手”蛋糕做好了!” 收卡片，換新卡
 - D. 將骰子跟雪克杯給別人 說”○○○換你了!”

四、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

五、遊戲結束，引導孩子分享活動成果--為自己完成的蛋糕命名，並向同儕介紹自己得到幾塊蛋糕及蛋糕名稱。

老師示範：

「我是○○○，我做了3個蛋糕，第一個蛋糕是(天使)蛋糕，第二個蛋糕是(海綿寶寶)蛋糕，第三個蛋糕是(草莓)蛋，……。」

遊戲注意事項：

1. 因骰子有多面，在遊戲中須注意教導幼兒注意辨識及注視骰子的正上方數字，方為遊戲中之正確骰子數字。
2. 孩子對於搖晃雪克杯的動作需加以指導，有些孩子甚至需要動作協助。
3. 對於語言遲緩的孩子，若認知能力較弱，尚無形狀概念僅有顏色概念，可先選擇顏色語詞來表達，再視孩子語言表達情形酌量加上形狀形容詞，倘若顏色形狀概念皆欠缺，則建議指導仿說顏色命名描述即可。
4. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。
5. 活動接近尾聲時，情境中可引導幼兒觀察或詢問鄰座是否已經結束活動，引導將骰子及雪克杯傳遞給尚未完成的下一人。

家長引導注意事項：

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察“換誰了？別人骰子丟出多少數字？他有搖對次數嗎？別人顏色形狀對應正確否？他完成了沒？他做了幾個蛋糕？”
2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒1-3秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
3. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
4. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步褪除肢體牽引或言語提示。
5. 引導幼兒眼神對視時，應避免直接用手移轉幼兒頭臉作對視反應，應盡量利用自然情境引導對視反應，再給予物品傳遞移轉或言語回應，如：拍肩提示直到幼兒出現對視行為、物品握住不給予等待對應反應、互動者一直主動追視幼兒的眼神做對看反應…等等。
6. 遊戲的重點是過程規則理解、形色對應、同儕之互動交集、言語表達、活動的完成，不是得分的多寡。

桌上遊戲故事屋

主題：一毛小刺蝟 VS 刺蝟木樁競賽 Mecki & Co 編製者：許秀馨

故事書：一毛小刺蝟

圖片：



出版社：風車圖書出版有限公司

文·圖作者：張晉霖/洪毅霖. 林恩發

故事/文本摘要：

有許多小鳥看見小刺蝟，就說：「你身上的刺可以借我們一些嗎？」因為他們要在冬天之前把巢築好，結果小刺蝟把刺全都送人了，過了一段時間回到家媽咪不認得牠，牠很無奈，小鳥知道後就送一件衣服給牠。

過了一個月，她回家找媽咪，媽咪說：「我找你好久了！」，媽媽才認出小刺蝟，跟小刺蝟緊緊抱在一起。

關鍵詞彙：

一毛、小刺蝟、秋天、北風、鳥兒、編織鳥巢、工具、冬天、挨凍、涼爽、神情愉快、散步、匆匆忙忙、刺、針、一根一根、最後、送光、開心、背上、身體涼涼、白鴿、奇怪、催促、森林、嚇了一大跳、緊張、無奈、樹洞、避寒、孤單、決定、樹葉、暖和、擔心、鏡子、合身、漂亮、溫暖、悲傷、趕緊、半路、辛苦、終於、緊緊

句型：

1. 最後小刺蝟幾乎把身上的都送光了，只剩下背上小小的一根。
2. 想到牠的刺能幫助那麼多人，小刺蝟很開心。
3. 小刺蝟被媽媽趕出家門，心裡覺得很無奈。
4. 小刺蝟終於笑了，牠覺得溫暖許多，也不再孤單不再悲傷了。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容，觀看故事圖片
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、學習有關分享付出、互相幫助、互相關愛、堅強面對困境的態度

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、可配合故事內容，準備桌遊玩具(刺蝟木樁)搭配故事講述；如：講到小鳥編織鳥巢拔小刺蝟刺時，就把小刺蝟身上的刺一根一根拔除到只剩一根；說到刺蝟身上的刺一根根的長回來時，再將刺一根一根的插回……。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，讓幼兒辨識封面人物角色，他在哪裡？他身上哪裡怪怪的？他看起來心情怎麼樣？
- 二、共讀繪本『一毛小刺蝟』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論(有需要時可展示圖片做提問)

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片

1. 「刺蝟/小刺蝟/鳥兒/鳥巢/刺/針/白鴿/森林/樹洞/樹葉/鏡子在哪裡？」

二、物品名稱命名

1. 「這是什麼？」

三、回應是不是、會不會、有沒有、對不對、二選一的問題

1. 「小鳥是在玩？還是在找東西？」
2. 「刺蝟身上長很多頭髮對不對？刺蝟以為小鳥在找東西對嗎？」
3. 「小鳥跟刺蝟要身上的刺，刺蝟有給嗎？他是給一點點？還是全部給？」
4. 「刺蝟身上的刺被拔光，他很生氣？還是很高興？」
5. 「如果白鴿跟刺蝟拿最後一根刺，刺蝟會不會給？」
6. 「刺蝟媽媽有認出沒刺的小刺蝟是他的小孩嗎？」
7. 「沒刺的小刺蝟不能回家，躲樹洞？還是躲樹上？」
8. 「誰幫助很冷的小刺蝟？它們給他鳥巢住對不對？」
9. 「後來小刺蝟的刺有長出來嗎？媽媽有找到小刺蝟嗎？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「這邊有幾隻小鳥？他們想要做什麼？」
2. 「刺蝟給小鳥什麼東西？刺蝟身上的刺被拔的時候，身體有什麼感覺？」
3. 「刺蝟身上的刺被拔了，為什麼還是很高興？」
4. 「刺蝟身上的刺被拔光，身體感覺怎麼樣？」
5. 「白鴿飛來找刺蝟做什麼？」
6. 「刺蝟媽媽為什麼不認得小刺蝟？」
7. 「媽媽不認識小刺蝟，沒辦法回家、躲樹洞的小刺蝟，心情怎麼樣？」
8. 「小鳥怎麼幫助又冷又孤單的小刺蝟？」
9. 「小刺蝟後來怎麼可以回家？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 小鳥冬天為什麼要編織鳥巢？
2. 刺蝟給小鳥刺的時候，是有交換禮物嗎，為什麼刺蝟要給小鳥刺？
3. 你覺得刺蝟是一個怎麼樣的人？為什麼？
4. 如果你的髮型跟衣著變了，媽媽不認得你要怎麼辦？
5. 很冷的時候、很孤單的時候，我們可以怎麼辦？
6. 你覺得故事裡面誰最有愛心、會大方分享，為什麼？

7. 你有沒有學過刺蝟，幫助別人、給別人東西的經驗？
8. 如果你是刺蝟，你覺得故事內容發展會不會不一樣？會發生什麼事？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 因為幼兒大多未看過刺蝟，故可先展示相關真實刺蝟的照片或影片做引起動機，亦可讓幼兒對刺蝟的身體結構有較真實的認識。
2. 本書故事情節重點需鎖定在故事裡的啟示與學習，生命的意義常呈現於人與人之間的關係：互相分享付出、互相幫助、互相關愛。在真實的生活中，幫助別人也要看情況，不能把自己陷入危險之中，或造成別人更大的負擔；遇到困境也要堅強面對，不可失去信心，耐心等待機會，重新出發。
3. 讀完這個故事，可以引導幼兒理解即使會對自己產生不便，也願意大方分享的愛心表現；更可在故事講述後做一些相關之實際分享行動，如：將自己的玩具捐出給育幼院的幼兒、將自己喜歡的玩具帶來學校借給大家玩……等等。
4. 這個故事有一個很奇怪的地方，白鴿認得小刺蝟，小刺蝟的媽媽居然不認得牠，可以帶領幼兒討論可能原因，也可以帶領幼兒嘗試改編故事部分情節。
5. 講述故事過程，在刺蝟被拔刺、還有刺蝟慢慢長出刺的過程，可暫停故事，讓幼兒扮演小鳥角色，在刺蝟木樁遊戲版上拔刺拔到只剩最後一根刺，及練習幫忙讓刺蝟身體長刺，讓幼兒能更融入故事情節中，亦有助後續桌遊遊戲活動之延續。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 對話式導讀，邊導讀邊引導幼兒觀察書中圖畫內容與互動式描述表達，有助幼兒對文字語句之理解，並引導對圖畫不同角色的表情觀察，有助幼兒解讀角色情緒感受，使幼兒發展同理心表現。
2. 引導做靜態閱讀的過程，盡量隔離周遭環境之聲光事物干擾，安排較清靜之時段、地點，如：睡前、獨立房間，讓幼兒可以專心完整的閱讀完一本繪本，有助幼兒對情節重點因果的掌握與理解。
3. 若故事本身不吸引幼兒，可透過幼兒喜歡之事物做為暫時性之媒介，做為動機引發，再漸進褪除喜好物之存在，讓幼兒逐步進入繪本故事的世界，如：喜歡玩小汽車→小汽車放繪本上去開車找事物做辨識；喜歡特定顏色與動物→引導先搜尋瀏覽繪本中之特定顏色與動物……。
4. 純粹一次的閱讀並無法讓幼兒完全的熟稔掌握故事各部份，透過每日反覆性的短時間引導閱讀，每日帶入一部分細節之探討與觀察，帶領數天下來，有助幼兒後續發展自行閱讀說故事之能力表現。
5. 若幼兒在閱讀圖書之專注力短暫，則可將故事濃縮成精華重點，從短時間(5~10分鐘)聽完一個故事訓練起，再逐次漸進延長幼兒聆聽觀看故事之時間長度。
6. 安排適齡的繪本，給予適能的提問是重要的，提問過程需注意不要讓幼兒太依賴大人動作眼神聲音之提示或暗示，會影響幼兒缺乏自行思考之能力表現；且多透過固定句型的講述，有助幼兒語言能力之模仿學習，如：(某某某)+在+(地點)+做+(事情)，因為……所以……，然後……。
7. 幼兒若在接述故事之完整性不足，家長可協助將幼兒講出之句子做完整化重述一次；故事講完，記得做故事重點的統整總結，有助幼兒掌握故事因果邏輯概念及接收了解完整的事件過程。

延伸桌遊遊戲：刺蝟木樁競賽 Mecki & Co

圖片：



品牌：德國 Beleduc 貝樂多

遊戲內容：可愛的刺蝟外型，藉由代表刺的木椿插到刺蝟身上，訓練算數及手眼協調能力。

適宜共玩人數：1~4 人

難度：簡單

關鍵詞彙：

刺蝟、刺、幾根、木椿、籃子、骰子、遊戲板

句型：

1. 「○○○~換你擲骰子了~」
2. 「我擲到 _____ 點，要插 _____ 根刺！」
3. 「我的刺蝟剩下 _____ 根刺！」
4. 「我的刺蝟刺 全部拔掉了/長回來 了！」

短文：

「我是○○○，我的刺蝟名字叫 毛毛，它身上有 _____ 根刺。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力。

認知—增進視覺數量對應、刺蝟長毛概念、提升專注力。

精細—促進手眼視動協調、手指指尖抓捏拿放的能力。

社交—提升眼神觀察、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

120 根木椿、1 個籃子、2 個骰子、1 塊遊戲板、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

遊戲目標：將每隻刺蝟身上的刺全部插上或全部拔光，遊戲即結束。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排
2. 每人輪流擲骰子
3. 依擲出的點數將木椿插到刺蝟身上/將刺蝟身上的木椿拔掉放籃內
4. 最先 插滿/拔光 刺蝟刺的人為贏家

介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容：

A. 擲骰子 _____ (數)

B. 拔/插 刺蝟刺 _____ 根：”我擲到 _____ 點，要插 _____ 根刺！”

C. 拍同儕肩 說：”○○○換你擲骰子了!”

插滿/拔光 刺蝟刺的人：“我的刺蝟刺 全部拔掉了/長回來 了!”

四、開始桌上遊戲，活動中須注意觀察哪裡還有尚未 被拔走/插上 的刺蝟刺、及語句引導。

五、遊戲進行到刺蝟刺 全部插上或全部拔光，遊戲結束，引導孩子分享活動成果—介紹自己玩遊戲的過程及感覺。

老師示範：

「我是○○○，我的刺蝟名字叫 毛毛，它身上有 30 根刺。」

遊戲注意事項：

1. 安排多人(最多四人)互動參與遊戲，可增加挑戰與樂趣，若人數不足，家長亦可加入，可提升親子同樂的樂趣。
2. 遊戲過程可透過擲骰子，教導幼兒算數的能力，六面骰子有六種點數，每擲一次讓幼兒自行確認點數後，再自行進行正確木樁數之插放或拔取，建立幼兒簡單之數量概念；若幼兒已有簡單數量概念，可加入另一顆骰子，讓幼兒一次擲兩顆骰子，點數兩顆骰子上方點數之總和，再去進行正確木樁數之插放或拔取，除可增加幼兒數量概念之提升，更有助合成概念之養成。
3. 在幫刺蝟身體插木樁的過程可逐步帶入幼兒的加法合成概念，在幫刺蝟身體拔木樁的過程可逐步建立幼兒的減法分離概念，有助幼兒整體數量分合之基礎概念產生。
4. 此款遊戲幼兒需練習以兩隻手指頭(拇指及食指)抓取木樁，進行手眼協調之木樁插放拔取動作；在遊戲過程若欲增加遊戲困難度，提升幼兒手部動作能力之表現，可教導幼兒一把抓數根木樁於掌心，練習逐次推一根木樁至指尖做插放動作，或在拔取木樁過程，引導將指尖拔取下之木樁推放至掌心存放，可訓練幼兒之掌指協調性及靈活反應度。
5. 遊戲內容進行方式可彈性變化，教師可安排團體合作完成，也可安排獨立一人一隻刺蝟作競賽活動。

家長引導注意事項：

1. 遊戲過程可連結繪本故事內容，引導幼兒想像自己是小鳥，跟刺蝟拔刺、或幫刺蝟穿樹葉衣服讓牠長刺，增加幼兒對故事情節的熟稔度及融入感；讓幼兒有扮演小鳥跟刺蝟拿刺、及幫刺蝟穿回衣服的角色參與感受。
2. 遊戲過程便可順便自然訓練幼兒的手部協調動作表現，若幼兒手指抓捏動作表現仍明顯不足，平時可多練習掌指活動，如：抓捏黏土、錢幣、夾子、豆子、珠子…，練習手指輪替比數字動作，或以手指謠遊戲引導手指協調之反應動作。
3. 對於簡單的遊戲，不要急著馬上給予幼兒提示，讓幼兒有多一點的思考反應時間；就算幼兒反應錯誤，也不要馬上給予評斷，讓幼兒有機會自行去檢視修正個人錯誤反應。

桌上遊戲故事屋

主題：彩虹村 VS 彩虹蛇 Hisss

編製者：許秀馨

故事書：彩虹村

圖片：



出版社：國語日報

文·圖作者：謝佳玲

故事/文本摘要：

七座不同顏色的山中，住著七種顏色的龍，他們接受白貓米克的請求，來到米克被黑巫婆詛咒而失去色彩的村莊。七隻龍會用什麼方法來達成任務，幫村民把顏色找回來呢？

這個故事是敘述七個顏色不同的山，分別住著七種顏色的龍。有一天一隻住在快樂村，名喚米克的白貓，前來求救。原來快樂村已經被一名巫婆所控制，不但村民失去了快樂，全村也變成了一片白茫茫，什麼顏色也沒有的地方。米克請求紅、橙、黃、綠、藍、靛、紫七隻龍替快樂村找回顏色。七隻龍被米克的誠懇打動了，乘坐一朵雲來到快樂村，幫他們找回了各種不同的顏色，因此快樂村不但找回了快樂，也變成了一座彩虹村。

關鍵語詞：

彩虹村、七隻龍、七座山、紅紅山、紅紅龍、噴火、火紅火紅、橙橙山、橙橙龍、畫畫、橙色、黃黃山、黃黃龍、打噴嚏、噴、綠綠山、綠綠龍、種樹、藍藍山、藍藍龍、吹雪、結冰、靛靛山、靛靛龍、愛哭、淚水、紫紫山、紫紫龍、做夢、貓、客人、村莊、居民、黑森林、黑巫婆、動物、鴉鴉、洗澡、虐待、水晶球、生氣、龍捲風、咒語、顏色、紅綠燈、彩色筆、化妝品、哭泣尖叫聲、高興、繞著圈子團團轉、旋風、水氣、雨水、神奇、恢復、包圍

句型：

1. 紅紅/橙橙/黃黃/綠綠/藍藍/靛靛/紫紫 山上住著一隻 紅紅/橙橙/黃黃/綠綠/藍藍/靛靛/紫紫 龍，它最喜歡 噴火/畫畫/打噴嚏/種樹/吹雪/愛哭/做夢。
2. 黑巫婆變龍捲風/七隻龍繞著圈子團團轉 把 村子的顏色捲走/水氣聚集下大雨。
3. 黑巫婆/村莊居民 看到 鴉鴉離開他/七隻龍來村莊，好 生氣/高興。

活動目標

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、認識有關彩虹的顏色

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：巫婆帽、七種顏色的恐龍圖卡、貓咪及烏鴉玩偶……。

教學活動

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，讓幼兒辨識封面各種色彩顏色。
- 二、共讀繪本『彩虹村』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論(有需要時可展示圖片做提問)

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片圖片

1. 「紅/橙/黃/綠/藍/靛/紫色在哪裡？」

二、物品名稱命名

1. 「這是什麼動物?什麼顏色？」

三、回應是不是、會不會、有沒有、對不對、二選一的問題

1. 「紅紅龍是不是住在黃黃山?它喜歡做夢?還是喜歡噴火？」
2. 「綠綠山上有沒有藍藍龍？」
3. 「喜歡吹雪的是綠綠龍對嗎？」
4. 「巫婆會不會照顧鴉鴉？」
5. 「巫婆把村莊顏色變不見的時候，居民是很難過?還是很高興？」
6. 「黃黃龍打噴嚏有把顏色變出來嗎?靛靛龍哭一哭有把顏色變出來嗎？」
7. 「村莊的顏色後來有變回來嗎？」
8. 「後來村莊名字就叫恐龍村，對不對？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「彩虹有哪些顏色？」
2. 「紅紅/橙橙/黃黃/綠綠/藍藍/靛靛/紫紫 龍喜歡做什麼？」
3. 「誰最愛哭?誰會種樹?誰喜歡畫畫?誰會把東西變結冰？」
4. 「跟巫婆住在一起的是什麼動物?它們住在哪裡?他們都是什麼顏色？」
5. 「鴉鴉後來去哪裡?它喜歡嗎？」
6. 「巫婆是怎麼找到鴉鴉的？」
7. 「巫婆用什麼方式把村莊的顏色變不見？」
8. 「貓咪米克找誰來幫忙變顏色?有用嗎?後來顏色是怎樣變出來的？」
9. 「後來巫婆怎麼了？」
10. 「彩虹村叫彩虹村是因為有彩虹在天上?還是因為有七條顏色龍住在旁邊?還是村莊顏色像彩虹？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 你覺得七隻龍裡面你最喜歡哪一隻，哪一隻又最厲害?為什麼呢?
2. 你覺得彩虹的七種顏色各自像什麼?黑色又像什麼?你看到這些顏色會有什麼感覺?
3. 巫婆為什麼要生氣?這種方式可以解決問題嗎?那又可以可麼做呢?

4. 你覺得這個世界如果沒有顏色會發生什麼事？
5. 你覺得故事裡面誰最可憐，為什麼？
6. 你有看過彩虹嗎？在什麼時候會有彩虹？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 對於引導年幼之幼兒閱讀過程盡量引導以觀察圖畫內容為主，若幼兒對文字有興趣，則可協商第一次先遮蓋文字做圖畫內容閱讀、了解故事情節大概後，第二次再讓幼兒做文字之閱讀，避免過於偏重文字之辨識閱讀，影響幼兒對故事情節重點之掌握及故事圖片之觀察。
2. 在引導幼兒閱讀童書繪本時，可透過小團體中圍坐、大團體中給予繪本投影放大，讓幼兒能有適當的閱讀距離及視覺接收情形，較有助每個幼兒確切觀看圖書細節內容圖片。
3. 在導讀時，應安排適度安靜的環境，減少過多外在干擾，而當幼兒受外界聲光干擾、或個人專注持續不足，發生注意力轉移分心，久久未能轉回團體觀看焦點時，可適度讓幼兒出來協助指認圖畫、或將圖書繪本移至其眼前距離展示、或可輕拍其肩膀手腳部位，動作暗示提醒將其注意力轉回團體，避免直接停下導讀過程，而影響其他幼兒之聆聽持續度表現。
4. 提問過程中，針對簡單提問內容應避免全部內含正確答案之答案效果，會讓幼兒缺乏思考，直接回答”對、是、有、可以、會”，有時需適度的錯誤反問，引導幼兒思考反應，如：「綠綠山上有沒有藍藍龍？」、「喜歡吹雪的是綠綠龍對嗎？」……
5. 在引導二選一的提問答案時，正確答案選項應有時置前、有時置後，位置變動較有助正確掌握幼兒的回應思考正確度，減少幼兒純粹仿說語尾或片頭答案之情形。如，「紅紅龍喜歡做夢？還是喜歡噴火？」、「綠綠龍喜歡種樹？還是喜歡打噴嚏？」……

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 與其他家長交換共讀方式及心得，或觀看不同人之導讀繪本方式，學習和孩子一起讀繪本時，多變化說故事的五官表現（口述、肢體動作、表情、聲調、聲頻…），更換方式型態（口述、扮演…），或增添講述時的素材（有時加入玩偶、有時加入扮演道具器材…），有助幼兒專注聆聽之樂趣與興趣維持。
2. 個別帶領幼兒共讀繪本時，針對故事情節重點講述完，可再帶領幼兒回頭觀看繪本圖畫中之細節，有些是故事情節中未被提及的，有助幼兒觀察注意力之提升，如：每隻恐龍的長相除了顏色不一樣還有哪裡不一樣？鴉鴉被村民洗完澡後變成怎樣？鴉鴉躲在每張圖片中的哪裡？黑巫婆變成女生後她原來是什麼動物？村民看到變回原貌的巫婆有什麼表情？……
3. 在家引導閱讀結束後，可透過彩虹著色或黑白村莊圖案之著色活動，建立強化幼兒對彩虹顏色的區辨、及對故事內容之連結（協助將村莊顏色變回來）。
4. 幼兒因生活經驗不足，大多未能有親自看到彩虹的機會，家長可利用下雨後出太陽引導至空曠處、或在陽光下玩噴水器噴水活動，去引導製造觀察彩虹的機會，也可順便讓幼兒對彩虹的形成有初步的概念產生。

延伸桌遊遊戲：彩虹蛇 Hisss

圖片：



品牌：Kanga Games

遊戲內容：這是一款很可愛的拼圖遊戲，規則很簡單，有自摸的快感，十分適合小朋友玩，可以訓練分辨顏色。

適宜共玩人數：2~5 人，最佳為 2、3 人

難度：中

關鍵詞彙：

蛇頭卡、蛇尾卡、蛇身卡、彩色卡、蛇卡、幾張、紅色、橙色、黃色、綠色、藍色、紫色、彩色、Hisss

句型：

1. 「○○○~換你翻蛇卡了~」
2. 「這裡有 ○色和○色 的 蛇身卡/蛇頭卡/蛇尾卡 ！」
3. 「桌上有一張一樣 ○色 的蛇卡!可以接長長蛇!」
4. 「桌上沒有一樣的 ○色和○色 的蛇卡!不能接長長蛇!放旁邊!」

短文：

「我是○○○，我總共得到 9 張蛇卡，共有 2 條蛇；第一條蛇叫 短短，第二條蛇叫 花花。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力。

認知—增進視覺辨別邏輯觀察、顏色辨別對應、數量的概念、提升專注力。

精細—促進手眼視動協調、手指抓握對應排列的能力。

社交—提升眼神觀察目標區、基本社交語彙、等待、輪替、合作等能力。

準備材料：

6 張蛇頭卡、6 張蛇尾卡、36 張蛇身卡、2 張彩色卡(共 50 張蛇卡)、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

每張蛇身卡包含兩個顏色，每張蛇頭卡和蛇尾卡有一個顏色。要造一隻蛇，一張卡的顏色要和另一張卡的顏色相符。每張卡不必成正方形或直線排列，但蛇身顏色一定要相符，蛇身線條一定要相接，一隻完整的蛇包含一個蛇頭，最少一個蛇身(但越多越好)和一個尾巴。

遊戲目標：藉由製造最多各種尺寸的蛇，收集最多的卡。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 將所有蛇卡洗牌，牌面朝下成扇形展開於桌面一側上。
3. 教師隨意翻起一張起始卡放於桌面另一側，決定開始玩的第一人後，依座位序列開始輪替翻卡遊戲。
4. 輪到時，從排堆中抽一張蛇卡翻開，引導幼兒表達：「這裡有 ○色和○色 的 蛇身卡/蛇頭卡/蛇尾卡 ！」(提升觀察專注力)
5. 引導幼兒觀察另一側桌面已翻開之蛇卡，說出下列語句其中一句：
「桌上有一張一樣 ○色 的蛇卡!可以接長長蛇!」
「桌上沒有一樣的 ○色和○色 的蛇卡!不能接長長蛇!放旁邊!」
兩張彩虹顏色的蛇頭和蛇尾式彩色牌，抽到時，可以隨意接任何顏色的蛇身。

- 抽到了一張蛇身卡，兩側顏色相符下，亦可同時將兩條建造中的蛇連接起來，成為一條巨大的蛇。
6. 若最後放上一張蛇頭卡或蛇尾卡來完成一條有蛇身、蛇頭、蛇尾的蛇，那個人就可大聲說” Hiss” ，並將那條蛇的卡片收起。
 7. 拍拍鄰座同儕肩膀說：「○○○~換你翻蛇卡了~」
 8. 重複上述步驟，直到蛇卡全部翻取抽盡為止，將未完成的蛇留在遊戲區，結束遊戲。
 9. 數一數，自己手中共有幾張蛇卡。

介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容：

A. 翻蛇卡一張

B. 說出蛇卡顏色

C-1. 找桌面上相同顏色尚未接之蛇身接上，

說” 桌上有一張一樣 ○色 的蛇卡!可以接長長蛇!”

C-2. 桌面上沒相同顏色之蛇身則放一旁，

說” 桌上沒有一樣的 ○色和○色 的蛇卡!不能接長長蛇!放旁邊!”

D. 拍同儕肩 說：” ○○○換你了!”

四、開始桌上遊戲，活動中須注意觀察尚未接之蛇卡顏色、顏色線條對應拼接及語句引導。

五、遊戲進行到所有蛇卡都翻開，遊戲結束，就開始數手中有幾隻蛇卡，引導孩子分享活動成果—介紹自己得到幾張蛇卡，幾條蛇，自行將取得的蛇命名。

老師示範：

「我是○○○，我總共得到 9 張蛇卡，共有 2 條蛇；

第一條蛇叫 短短，第二條蛇叫 花花。」

遊戲注意事項：

1. 因為蛇卡展開區會佔用桌面空間，在銜接蛇身時也會需要及大空間，需將兩區相互稍區隔開，避免蛇卡卡片間之相互干擾；或是引導者亦可將未翻出之蛇卡拿置手中，拿到輪到的幼兒前，讓其抽取一張蛇卡進行活動。
2. 為使蛇卡遊戲順利進行，需安排極大桌面進行遊戲，或可直接引領幼兒於地板地面上進行遊戲。
3. 在遊戲開始前，教師可先做簡易示範自行拿相同顏色的蛇卡拼接出完整的彩虹蛇，讓幼兒理解正確顏色線條拼接對應的方式，及完整的蛇一定要有蛇頭跟蛇尾方能收起。對於他人已經拼接上的部分則不可再作任何變動。
4. 拼到後來，有可能蛇會變得越來越長且曲折，在蛇成長的過程中，需要引導幼兒注意蛇的彎曲位置或姿勢，不要讓蛇產生嚴重斷裂或相互纏繞干擾。
5. 遊戲初期，為加強幼兒翻開卡片時之觀察注意力表現，及確認理解遊戲規則，每翻一次卡片，便需引導幼兒透過口述語句觀察手中卡片，是否有相同顏色可對應做桌面尚未銜接之蛇身顏色，再做銜接或一旁擺放。
6. 遊戲重點不需強調比較張數多寡及輸贏，可多鼓勵、稱讚語言介紹分享表現。

家長引導注意事項：

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察 “換誰翻了？別人翻出什麼顏色的蛇卡？桌面上有幾條蛇？有什麼顏色還沒接？哪一條蛇很長？那一條蛇還欠蛇頭卡？還是蛇尾卡？”
2. 幼兒因手部協調不足，在擺放蛇卡時，會碰撞到蛇身的其他部位而使之歪曲，為讓幼兒理解接受輕微的碰撞是可被接受的，家長不需急著協助一定要擺整齊。
3. 給予幼兒觀察對應手中與桌面卡片顏色的適度反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言

語引導或動作牽引。

4. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示，讓幼兒做自發性之遊戲反應及觀察配對。
5. 遊戲的重點是過程規則理解、相同顏色線條之銜接對應、同儕之輪替、專注觀看及言語表達，不是得分的多寡。

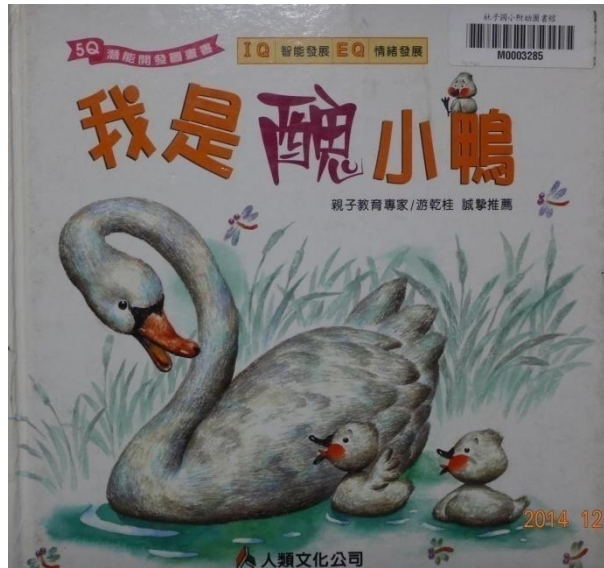
桌上遊戲故事屋

主題：我是醜小鴨 VS UGLY DOLL(醜娃娃)

編製者：許秀馨

故事書：我是醜小鴨

圖片：



出版社：人類文化事業有限公司

文字/美術編輯：張詠嫻/許麗秋

主編：黃淑慧

故事/文本摘要：

有一隻小鴨，他有抬頭挺胸的鴨爸爸、跟會唱歌的鴨媽媽，還有有力氣的鴨哥哥，跟可愛的鴨姊姊，可是小鴨卻長得又大又醜，有黑黑的嘴巴、黑黑的腳、亂七八糟的尾巴、粗粗硬硬灰灰白白的羽毛、跟咕嚕咕嚕難聽的聲音。他覺得大家都嫌牠長得難看、欺負他，不跟他一起游泳、不讓他先吃東西、睡覺時也不照顧他。

醜小鴨心裡難過得不得了，忍不住逃離了這個讓牠傷心的地方。逃出來的醜小鴨，到處找媽媽，但是毛粗粗硬硬的刺蝟不是他媽媽，毛灰灰白白的兔子也不是他媽媽，有黑黑的嘴巴、黑黑的腳的羊也不是他媽媽，天鵝媽媽身邊的小天鵝，有黑黑的嘴巴、黑黑的腳、灰灰白白的毛、和咕嚕咕嚕難聽的聲音，原來天鵝是他媽媽。

但是，天鵝的食物好難吃，他們還會笑醜小鴨游泳難看，和天鵝睡覺都好冷，醜小鴨開始想念鴨子家人，最後，牠還是回到了鴨子家人身邊，幸福的生活著。

關鍵詞彙：

醜小鴨、抬頭挺胸、唱歌、搬石頭、力氣、柔軟、可愛、黑黑的嘴巴、黑黑的腳、亂七八糟的尾巴、粗粗硬硬灰灰白白的羽毛、咕嚕咕嚕難聽的聲音、欺負、游泳、睡覺、難過得不得了、傷心、刺蝟、兔子、羊、天鵝、鼓起勇氣、小鴨子、生活著、輕輕鬆鬆、翅膀、小天鵝

句型：

1. 抬頭挺胸/湖邊唱歌/搬石頭/黃色羽毛 的 公鴨子/母鴨子/鴨子/可愛鴨子 就是醜小鴨的 爸爸/媽媽/大哥/姊姊 。
2. 醜小鴨 有 黑黑/亂七八糟/粗粗硬硬.灰灰白白/咕嚕咕嚕 的 嘴巴/尾巴/羽毛/聲音 。
3. 刺蝟/兔子/羊 不是醜小鴨的媽媽，它沒有/不會 灰灰白白的毛/黑黑的腳和嘴巴/游泳 。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、認識有關醜小鴨的特徵

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：鴨子、刺蝟、兔子、羊、天鵝圖卡或玩偶。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是講什麼動物故事的故事書？如果聽過了，猜一猜結果會是什麼？
- 二、共讀繪本『我是醜小鴨』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論(有需要時可展示圖片做提問)

提問問題資料庫**簡單題**~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片圖片

1. 「哪一個是醜小鴨/刺蝟/兔子/羊/天鵝？」

二、物品名稱命名

1. 「這個圖片是什麼？」

三、回應是不是、會不會、有沒有、對不對、二選一的問題

1. 「鴨爸爸走路是不是很神氣？是抬頭挺胸？還是彎腰駝背？」
2. 「很會唱歌的人是誰？它唱得很好聽？還是很難聽？」
3. 「鴨哥哥會搬什麼東西？是很有力氣？還是沒有力氣？」
4. 「鴨姊姊會不會游泳？有沒有很可愛？」
5. 「醜小鴨有漂亮的羽毛跟好聽的聲音嗎？它會游泳嗎？」
6. 「鴨哥哥跟鴨姐姐都不願意帶醜小鴨一起游泳，對不對？」
7. 「鴨爸爸跟鴨媽媽都不照顧醜小鴨，對不對？」
8. 「刺蝟媽媽/兔子媽媽/羊媽媽/天鵝媽媽是醜小鴨的媽媽嗎？」
9. 「醜小鴨最後是跟天鵝媽媽一起住？還是跟鴨子一家人一起住？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「鴨爸爸/鴨媽媽/鴨哥哥/鴨姊姊/醜小鴨/刺蝟媽媽/兔子媽媽/羊媽媽/天鵝媽媽/小天鵝在那裏？在做什麼事？」
2. 「醜小鴨有幾個鴨子家人？鴨爸爸/鴨媽媽/鴨哥哥/鴨姐姐有什麼地方很特別？」
3. 「鴨哥哥跟鴨姐姐為什麼不跟醜小鴨游泳？」
4. 「鴨爸爸跟鴨媽媽為什麼不先餵醜小鴨吃東西？」
5. 「鴨子睡覺時為什麼都自己先靠在一起，不理醜小鴨？」
6. 「醜小鴨/刺蝟/兔子/羊/天鵝 的 嘴巴/尾巴/羽毛/聲音 是怎麼樣子的？」
7. 「刺蝟媽媽/兔子媽媽/羊媽媽/天鵝媽媽有什麼地方跟醜小鴨很像？」
8. 「醜小鴨跟小天鵝住一起時，覺得東西好吃嗎？為什麼？」

9. 「醜小鴨跟小天鵝一起游泳時，會被人家覺得怎麼樣？」
10. 「醜小鴨跟天鵝睡覺時，會覺得怎麼樣？為什麼？」
11. 「醜小鴨為什麼要回去找鴨子家人？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 如果你是醜小鴨，你該怎麼面對大家對你的不認同呢？
2. 故事中其他小鴨只因醜小鴨跟他們長的不一樣，就認定他是「醜陋的」，在現實生活中是否也又這樣的情況呢？這時候你會怎麼作？
3. 當別人說「天生我才必有用」時，你覺得這是真的？還是自我安慰呢？
4. 你相信人生會像醜小鴨的故事一樣有「Happy Ending」嗎？
5. 你有沒有什麼專才是就算別人都不相信你，你仍會保有信心呢？
6. 如果你是醜小鴨，你會埋怨鴨媽媽嗎？
7. 如果你身邊有一個「醜小鴨」，你對他的態度會是什麼呢？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

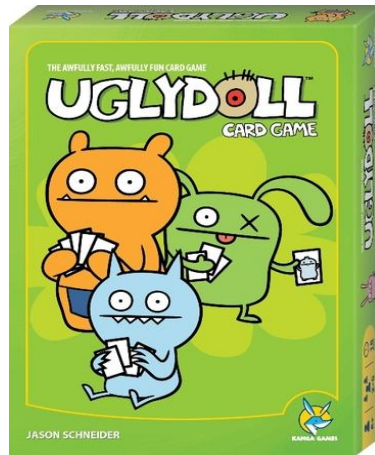
1. 導讀互動過程中，可多透過誇張之動作表情語氣，適度的中斷聲音使情境聲音空白，引導等待幼兒眼神與導讀者之眼神交會互動下，再繼續下一個情節的講述，有助幼兒的專注聆聽度提升。
2. 講述部分熟悉的故事時，可適度將部分情節內容留予幼兒表達，接續部分故事情節，如：醜小鴨覺得大家都不喜歡它，所以後來怎樣？
3. 對於回應較弱或回應不出來的孩子，可展示圖畫或圖片做提示，動作引導該生點指圖畫內容做部分回應，如誰很會唱歌→將唱歌的鴨媽媽之圖片展示出，讓幼兒搜尋指出或說出正確答案。
4. 訓練幼兒觀察搜尋及對應故事內容之專注聆聽能力，可邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到醜小鴨便點指醜小鴨圖片、搜尋每頁圖畫中主角(醜小鴨)在哪裡。
5. 提問後需給予幼兒3~5秒適度的等待，在幼兒未有主動性或正確性的答案表現時，不須針對錯誤之答案給予任何評論，避免幼兒產生挫折退卻，可透過講述者或協助者，引導協助找到正確答案指引修正即可。
6. 若幼兒有協助者引導，教師單純為講述提問者時，盡量由協助者於幼兒後方給予言語提示、或仿說提示引導回應，區隔提問者與回應者之角色為宜，避免提問者同時為引導回應者，對於能力較弱之幼兒易產生同時仿說問句與回應句，無法正確區辨思考之困擾。
7. 團體中提問可分兩種形式，一是逐一點名或抽取幼兒依能力給予個別適宜問句提問，但易造成個別等待時間多；另一種則是於團體中開放性提問，讓幼兒自由舉手回應，但易造成能力弱之幼兒之回應度低，可依團體狀況做適度之個別提問或團體提問作調配。

如何和孩子一起讀繪本---給家長的建議：

1. 語言遲緩、理解能力不足的孩子，針對脫離生活情境、未有生活體驗的故事內容理解往往較無法融入情境，或對故事內容缺乏興趣時，可透過玩偶或頭套引導角色扮演示範作部分故事重點內容情節之扮演，如：它們不跟醜小鴨游泳、它們不跟醜小鴨睡覺、它們不跟醜小鴨吃飯…等情節擬人化演出，誘導幼兒之感受故事情境內容之感受(同理)。
2. 在故事情節與平時熟悉的相同故事情節有不同的變化變動時，可將故事角色之名字作變化，讓幼兒能理解接受這是不同鴨子發生的不同事件。
3. 在幼兒對故事內容熟悉度高時，可於故事講述結束後，再引導讓幼兒看書或不看書頁圖畫下，做故事簡單重點重述活動。

延伸桌遊遊戲：UGLY DOLL(醜娃娃)

圖片：



品牌：Kanga Games

遊戲內容：遊戲共有 80 張紙牌，共有十種醜娃娃每種八張，玩家以收集到最多醜娃娃為目的開始進行遊戲，《醜娃娃》是在考驗玩家的手眼協調、配對組合以及視覺辨別的能力的遊戲，每個玩家會輪流翻開在遊戲區中「面朝下」的紙牌，只要有三張一樣圖案的醜娃娃，玩家就必須使用光速般的反射神經，立馬用手掌壓住醜娃娃並大喊：「Ugly」就可獲得醜娃娃。

適宜共玩人數：2-6 人

難度：中

關鍵詞彙：

醜娃娃、紙牌、橘色、灰色、淺藍色、藍色、深藍色、粉紅色、淺綠色、綠色、咖啡色、輪流翻、翻開來、三張一樣、手掌壓、Ugly

句型：

「○○○~換你翻紙牌了~」

「這是 ○色(顏色) 的醜娃娃!」

「桌上只有一張 ○色(顏色) 醜娃娃!不能壓!」

「桌上有兩張一樣的○色(顏色) 醜娃娃!還少一張! 不能壓!」

「桌上有三張一樣的○色(顏色) 醜娃娃!趕快壓!」

「我得到 ○色(顏色) 的醜娃娃三張!」

短文：

「我是○○○，我總共得到 9 張紙牌，共有 3 種醜娃娃；

第一種醜娃娃叫 BOBO，他 最愛睡覺；

第二種醜娃娃叫 小飛，他 喜歡在天上飛；

第三種醜娃娃叫 藍藍，他 全身藍藍的。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力。

認知—增進配對組合、視覺辨別觀察、事物命名聯想、顏色、數量的概念、提升專注力。

精細—促進手眼協調、手掌對應拍壓的能力。

社交—提升眼神觀察目標區、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

紙牌 80 張、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 將所有紙牌蓋上散落於桌面上。
3. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始輪替翻卡遊戲。
4. 輪到時，選一張卡片翻開圖樣，置於原處，引導幼兒表達：「這是 ○色(顏色) 的醜娃娃!」(提升觀察專注力)
5. 引導幼兒觀察桌面醜娃娃紙牌，說出下列語句其中一句：
「桌上只有一張 ○色(顏色) 醜娃娃!不能壓!」
「桌上有兩張一樣的 ○色(顏色) 醜娃娃!還少一張! 不能壓!」
「桌上有三張一樣的 ○色(顏色) 醜娃娃!趕快壓!」
6. 桌面達同樣的三張便須拍壓桌面卡片，取走三張相同卡片，未達三張則不可拍壓。
7. 拍拍鄰座同儕肩膀說：「○○○~換你翻紙牌了~」
8. 重複上述步驟，直到紙牌全部翻取配對取走，結束遊戲。
9. 數一數，自己手中共有幾張紙牌，幾種醜娃娃。

介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容：

- A. 翻紙牌一張
- B. 說出娃娃顏色及張數(桌面相同圖樣)
- C. 達同樣三張→拍壓卡片取走三張相同卡片
- D. 拍同儕肩 說：” ○○○換你了!”

四、開始桌上遊戲，活動中須注意紙牌圖案觀察及相同數量點數、動作及語句引導。

五、遊戲進行到所有紙牌都翻開，遊戲結束，就開始數手中有幾隻醜娃娃，引導孩子分享活動成果—介紹自己得到幾張紙牌，幾種醜娃娃，自行將取得的紙牌玩偶命名，並向同儕介紹形容每個玩偶的特質一項以上。

老師示範：

「我是○○○，我總共得到 9 張紙牌，共有 3 種醜娃娃；
第一種醜娃娃叫 BOBO ，他 最愛睡覺 ；
第二種醜娃娃叫 小飛 ，他 喜歡在天上飛 ；
第三種醜娃娃叫 藍藍 ，他 全身藍藍的 。」

遊戲注意事項：

1. 剛開始初次接觸遊戲，可將遊戲內容簡單化，如：只要翻看到桌面兩張一樣的，就可做拍壓紙牌動作；亦可同時將遊戲張數減少，如果是四個人玩就先練習四組圖樣共 8~12 張之翻卡配對遊戲方式，再逐次增加遊戲組數及張數；或先提供色系不同之醜娃娃圖樣各一組(每組相同圖樣 2~8 張)，減少因色系雷同困擾，影響幼兒之區辨反應。
2. 因幼兒理解遊戲規則下，欲將遊戲規則做逐次之調整變化，於提示板上需作明顯之視覺提示語，以引導幼兒理解遊戲規則之變化改變。

3. 為加強幼兒翻開卡片時之觀察注意力表現，及確認理解遊戲規則，每翻一次卡片，便需引導幼兒重新觀察桌面已翻開之圖樣，相同的共有幾張，初次玩可將拍壓權利優先提供給當下翻出卡片的人；玩數回合下，幼兒漸了解遊戲規則下，再將拍壓權利開放給共同參與遊戲之幼兒，先看到(二/三張一樣)的就可先拍壓紙牌娃娃。
4. 每一回合遊戲約莫可進行 15 分鐘左右，可多玩數回合，引導幼兒熟悉理解規則，使遊戲反應自動化下，便可逐次增加難度(遊戲張數、要求語用表達細節提升，如：增加對醜娃娃的外型長相描述，使用不同形容詞~高矮胖瘦長短…)，或可減少語言描述之要求，引導觀看卡片做積極主動拍壓動作。
5. 活動結束之成果分享，對於語言詞遲緩的孩子，若認知能力較弱，尚無概念僅有顏色概念，可先選擇顏色語詞來表達，再視孩子語言表達情形酌量加上其他外觀或特質形容，倘若形容能力普遍欠缺，則建議指導仿說簡單顏色命名之語詞描述即可。
6. 遊戲重點不需強調比較張數多寡及輸贏，可多鼓勵、稱讚語言介紹分享表現。

家長引導注意事項：

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察 “換誰翻了？別人翻出什麼顏色的醜娃娃？桌面上一樣的醜娃娃有幾張？有沒有達到指定拍壓的張數(2/3 張)？現在可以拍壓紙牌了嗎？”
2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒 1-3 秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
3. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示，讓幼兒做自發性之遊戲反應及觀察配對、與言語表達描述。
4. 引導幼兒適度的拍同儕肩膀提示同儕輪替，確認取得同儕注意，若同儕未注意或未有動作反應，應引導幼兒反覆輕拍對方肩膀動作提示對方，確認取得對方注意。
5. 遊戲的重點是過程規則理解、相同圖樣之正確數量配對對應、同儕之輪替、專注觀看及拍壓反應速度、言語表達，不是得分的多寡。

桌上遊戲故事屋

主題：Rapunzel 長髮姑娘/高塔公主 VS 魔法高塔 編製者：許秀馨

故事書：Rapunzel 長髮/高塔公主

圖片：



來源：德國童話

作者：格林兄弟

故事/文本摘要：

一對夫婦一直想要孩子，他們旁邊有巫婆的花園，花園有圍牆。有天，懷孕的妻子注意到隔壁的花園裡種了萵苣，妻子極度想吃萵苣，丈夫便連續兩晚闖進花園偷摘了一些。但在第三晚丈夫偷摘萵苣後正要爬牆回家時，巫婆出現並指責丈夫的偷竊行為，被發現的丈夫苦苦哀求巫婆原諒，巫婆同意寬恕丈夫的行為並允許給他們萵苣，但妻子生產的孩子必須交給巫婆，丈夫無奈地答應。不久，妻子生了女嬰，巫婆隨即出現抱走女嬰，女嬰後來被命名為長髮姑娘（Rapunzel）。

長髮姑娘十二歲時，巫婆將她關入了森林中沒有樓梯也沒有門的塔。塔中只有一屋一窗。當巫婆要回塔時，他會站在塔下喊：「長髮姑娘，長髮姑娘，放下你的長髮，讓我爬上金色的梯子。」

在聽到之後，長髮姑娘會坐在窗邊，沿著窗邊放下她的金色長髮。巫婆便沿著綁著鉤子的長髮爬上塔來。

有天，王子騎著馬穿過森林時聽到長髮姑娘從塔裡傳來的歌聲。長髮姑娘美妙的聲音吸引了他，王子循著歌聲找到囚禁長髮姑娘的塔。但是因為沒有門，王子無法進入塔裡，於是王子經常回來聽長髮姑娘唱歌；有天王子看到巫婆看望長髮姑娘後，知道了如何登塔。巫婆離去後，王子用同樣的方法讓長髮姑娘垂下頭髮，王子藉由長髮進入塔裡並結識長髮姑娘，王子要求長髮姑娘嫁給他，長髮姑娘答應了。

長髮姑娘和王子計畫要逃出高塔，為避開白天遇到巫婆，王子在每個晚上來找長髮姑娘並帶著她慢慢用絲織成梯子。在計畫即將完成之前，長髮姑娘不小心讓巫婆發現計畫，長髮姑娘問為何拉別人上來容易而拉巫婆上來困難，盛怒之下，巫婆將長髮姑娘的頭髮剪短並將她丟到荒野自生自滅。

當晚，當王子塔下呼喊，巫婆將辮子垂下並將王子拉上塔。王子登上塔後大吃一驚，他找不到長髮姑娘卻看到巫婆；憤怒的巫婆告訴王子，他再也見不到長髮姑娘，王子情急下跳窗而逃並被塔下的荊棘刺瞎。

接下來的幾個月，王子在鄉間的溼地附近流浪。在此同時，長髮姑娘生了龍鳳胎。有一天，當長髮姑娘一面唱歌一面在河邊提水時，王子又聽到長髮姑娘的歌聲。兩人重逢，互相擁抱時長髮姑娘的

眼淚讓王子重見光明，並告訴王子巫婆已死。最後王子帶著長髮姑娘和龍鳳胎回國，從此過著幸福快樂的生活。

關鍵詞彙：

夫婦、**丈夫**、妻子、女嬰、**巫婆**、花園、圍牆、**懷孕**、隔壁、萬苣、指責、偷竊、苦苦哀求、原諒、長髮姑娘、森林、樓梯、塔、金色的梯子、鉤子、王子、唱歌、梯子、荒野、**辮子**、荊棘、流浪、龍鳳胎、擁抱、光明

句型：

1. 長髮姑娘，長髮姑娘，放下你的長髮，讓我爬上金色的梯子。
2. 高塔上/花園裡 住著 長髮姑娘/巫婆。
3. 巫婆發現 夫婦偷萬苣/長髮姑娘拉別人上塔 就把 女嬰抱走/長髮姑娘頭髮剪掉。
4. 夫婦/長髮姑娘/王子 因為 偷拿萬苣/拉王子上塔/被荊棘刺到 所以 小孩被巫婆抱走/頭髮被剪掉/眼睛瞎掉。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、知道偷竊是不好的，了解簡單的因果關係

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材(光碟動畫)
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際人物圖卡或人偶，配合作故事講述；如：夫婦、巫婆、長髮姑娘、王子。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，猜猜這個故事的主角是誰？她的外貌有什麼特徵？
- 二、共讀繪本『Rapunzel 長髮/高塔公主』或觀看動畫影片：邊展示故事影片圖片，邊暫停講故事重點，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論(有需要時可展示故事書內頁做提問)

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片

1. 「哪一個是**丈夫**/妻子/女嬰/**巫婆**/長髮姑娘/王子？」
2. 「花園/圍牆/萬苣/森林/樓梯/塔/金色梯子/鉤子/荒野/**辮子**/荊棘在哪？」

二、物品名稱命名

1. 「這個圖片是什麼？」

三、回應是不是、會不會、有沒有、對不對、可不可以二選一的問題

1. 「故事中的夫婦是不是住在巫婆隔壁？丈夫有沒有去偷東西？」
2. 「丈夫去偷紅蘿蔔，對不對？有沒有被抓到？可以偷人家東西嗎？」
3. 「巫婆有沒有原諒他們？」
4. 「長髮姑娘長大她的頭髮是長的還是短的？她住在花園還是住在高塔？」
5. 「高塔有沒有樓梯？巫婆是爬樓梯還是爬頭髮上去高塔？」
6. 「後來出現的王子，也學巫婆爬頭髮上去高塔，是長髮姑娘告訴他的嗎？」

7. 「巫婆有發現別人也學她爬頭髮上高塔嗎？巫婆把長髮姑娘變男生？用巫術把王子眼睛變瞎嗎？」
8. 「王子是看到長髮姑娘的頭髮才找到她？還是聽到她唱歌才找到她？」
9. 「巫婆最後是被王子殺死的嗎？王子跟長髮姑娘最後有在一起嗎？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「夫妻住在那裏？妻子想吃什麼？那是什麼東西？是蔬菜還是水果？」
2. 「他們偷了誰的蔬菜？種在哪裡？」
3. 「巫婆發現東西被偷時，感覺怎樣？後來要求他們用什麼交換蔬菜？」
4. 「巫婆用什麼辦法上高塔？她要說什麼話，長髮姑娘才會把頭髮放下來？」
5. 「王子因為什麼原因發現長髮姑娘？他怎麼發現怎樣爬上高塔的秘密？」
6. 「巫婆怎麼發現有人學她爬頭髮上高塔？巫婆發現有人來高塔就對長髮姑娘做了什麼事？王子發現巫婆在高塔上，他後來怎麼做？」
7. 「王子後來是怎樣找到長髮姑娘的？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 如果你是夫妻中的丈夫，你想摘隔壁的萵苣，你應該怎麼做？
2. 如果你是故事中的女嬰被巫婆帶走你會有什麼感覺？
3. 巫婆為什麼要把長髮公主關在高塔上？如果你被關起來你會有什麼感覺？你可以怎麼辦？
4. 除了用頭髮，你覺得還可以用什麼方法爬上高塔？
5. 如果發現有人被關在房子裡出不來，我們可以怎麼辦？
6. 如果是你被壞人關起來，你會怎樣？如果你眼睛看不見，你要怎麼辦？
7. 你覺得巫婆是一個怎麼樣的人？王子是一個怎麼樣的人？

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 透過展示書頁，引導幼兒觀察並猜測故事可能主角及內容，有助引起幼兒之聆聽興趣及動機。
2. 對於故事情節較長且較複雜之故事，導讀互動過程中，可多簡潔講述單張圖片內容重點(人事時地物及結局)，避免念讀文字，將講述時間控制於三十分鐘內講述完畢，較有助維持幼兒的專注聆聽度。
3. 故事內容脫離生活經驗及日常生活情境時，可多透過扮演引導幼兒從情節發生過程中觀看理解，或可透過動畫影片引導幼兒觀看理解段落情節的發生歷程。
4. 故事內容若出現較抽象、非例行之語詞，可多透過講述情節情境中之表情、動作、情緒展現出語詞感覺，並多於適當情節中重複出現相同抽象語詞，有助幼兒對該抽象語詞之理解，如：苦苦哀求~講述者表現出努力拜託之神情，偷竊~表演出趁他人不注意時將東西拿走的動作。
5. 針對語彙量少或無口語幼兒提問，可給予幼兒簡單問題提問：如，圖片內容之指認、命名，或使用是不是、會不會、有沒有、對不對、可不可以等二選一之封閉性提問引導思考回應，引導幼兒指認或仿說語詞短句之回應。
6. 針對會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒，則可多提問適中題：如，有關故事情節內容之七個 W 問題其中的 5W：誰 Who、什麼 What、何時 When、何地 Where，引導幼兒自發表達短句之回應。
7. 記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒，則可多提問挑戰題，如，7W 中的 3W 問題：關鍵點 Which、為什麼 Why、怎麼做 How，及與故事情節相關之情緒感覺判斷、及相關生活經驗連結類化之問題，或故事內文相關之思考推理邏輯因果問題，引導幼兒較多感覺、形容語彙等複雜完整語句

之表達，並引導幼兒同理情境感覺能力之產生。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 在陪伴幼兒進入團體聆聽故事時，勿過度提醒或限制幼兒在團體中之短暫性、不明顯干擾行為，如：摸碰個人衣物、座位前移、輕微接插話…等，過多的提醒反易干擾幼兒在團體中聆聽故事之專注力表現，家長可多去觀察大部分同儕於聆聽故事中之正常反應，允許幼兒於團體中有部分輕微短暫之分心行為表現。
2. 家長陪伴幼兒於團體中聆聽故事出現搶話行為，不需急著制止，給予適時適切的表現機會(舉手提問)或提問權利，再引導適度之提問表現中斷，讓幼兒遵守團體中聆聽故事之基本規範。
3. 家長在家陪伴幼兒預讀故事，有助幼兒於團體中之故事融入及回應接話表現。在幼兒專注持續度不足時，建議初次閱讀可短暫、重點式的引導快速瀏覽故事過程重點及結果，藉由每日閱讀逐次帶入觀察故事情節之細節重點理解。
4. 多帶領幼兒體驗多元不同之生活經驗，幫助連結故事情節內容，如：去菜園觀察並摘萵苣、去觀察認識身邊的孕婦及長髮女生、去小人國或遊樂區觀察認識城堡高塔…等等。

延伸桌遊遊戲：魔法高塔

圖片：



品牌：新天鵝堡~德國桌上遊戲

遊戲內容：

美麗的公主被壞巫師俘虜！被囚禁的公主只能靜靜等待英雄們的救援，身為玉樹臨風的有為青年必須趕快拯救深鎖在高塔的美麗公主。

在魔法高塔裡，一位玩家扮演壞巫師，在即刻救援行動前巫師會把鑰匙藏在森林裡的某處 16 個祕洞之中，其他玩家負責拯救公主，但要救出公主必須搶在壞巫師之前先找出銀鑰匙，就算你找到了鑰匙，在眾多鎖孔的高塔裡只有一個正確答案。

如果夠幸運，你就能夠救出公主從此跟她過著幸福美好的生活~

如果失敗，壞巫師就會施法重新再藏一次鑰匙，大家都會回到原點重新開始追逐，總之在公主重獲自由前，英雄只能不斷跟壞巫師一直鬥智鬥法！

適宜共玩人數：2-4 人

難度：高

關鍵詞彙：

魔法高塔、高塔底座、高塔、黃色公主、大地圖版、小圓片、小地圖、藍色巫師、紅色英雄、4 個圓

點、星星、圓圈、符號骰子、數字骰子、鑰匙、蛇、星星、蝴蝶、老鼠、青蛙、花、蒼蠅、葉子、石頭、寶劍、樹枝、木頭、乳酪、箭靶

句型：

1. 「○○○~換你擲骰子了~」
2. 「這是 藍/紅 色，巫師/英雄 可以先走！」
3. 「藍/紅 色數字是 _____，巫師/英雄 要跳 _____ 個圈圈。」
4. 「我跳到的圓片上面有 蛇/星星/蝴蝶/老鼠/青蛙/花/蒼蠅/葉子/石頭/寶劍/樹枝/木頭/乳酪/箭靶。」
5. 「我覺得這下面有鑰匙，我要把小圓片拿起來看！」
6. 「我找到鑰匙了!我要幫公主開門!」
7. 「我救到公主了!」
8. 「我沒有救到公主/巫師把公主帶走，遊戲要重來了!」
9. 「因為 英雄救到公主/巫師把公主帶走，所以 英雄/巫師 贏了!」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力。

認知—增進人物角色命名區辨、顏色區辨、數量的概念、視覺辨別觀察對應、推理思考因果關係連結、專注力提升。

精細—促進手眼協調、手腕控制、指尖抓握轉、手部感覺能力。

社交—提升眼神觀察目標區、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

高塔底座、高塔、黃色公主、藍色巫師、紅色英雄、大地圖版、小地圖、小圓片、符號骰子、數字骰子、鑰匙、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

首先將高塔底座卡在內盒上，再把高塔套上向下推到卡緊。

接著把黃色公主卡進高塔中央，向下推直到卡緊為止。

然後將大地圖版鋪在盒上，把所有小圓片翻到有圖案面隨機放在大地圖上的圓圈中。

小地圖放在公主的斜對角，藍色巫師放在小地圖有星星的圓圈上，

紅色英雄放在大地圖有 4 個圓點的任一個圓圈中，骰子及鑰匙放一旁。

決定一位玩家擔任壞巫師(老師)，其他玩家則為英雄(幼兒)。

遊戲目標：是擔任壞巫師的玩家要在英雄趕到之前將公主帶走，擔任英雄的玩家們要搶在壞巫師之前救出公主。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動角色、輪流順序及小組圍圈之座位安排。

2. 除了壞巫師外其他玩家閉上眼睛，巫師將鑰匙偷偷藏在某處 16 個祕洞之中後，大家張開眼睛。

3. 壞巫師拿符號骰，數字骰由英雄們輪流和巫師一起擲出。第二次以後數字骰傳給左邊的英雄對玩家擲骰。

4. 符號骰出現藍色則巫師先移動；符號骰出現紅色則英雄先動，移動的步數看所擲出數字骰的數

字。

藍色數字代表巫師可以移動的步數；紅色數字代表英雄可以移動的步數。(需沿著道路走不能跳格，除非被其他人擋住才能跳過去。)

5. 若在移動人偶過程中感覺吸到東西表示找到鑰匙，將鑰匙取出(未發現鑰匙需將小圓片翻到空白面放回，繼續下一位)。
6. 到高塔中從門鎖去選擇一扇門打開，直接將鑰匙插到底即可。**若公主跳出來你即成功解救公主，則遊戲結束。**

如果讓公主跳出來的是壞巫師，則巫師獲勝！如果讓公主跳出來的是英雄，則英雄隊獲勝！

7. 若沒有事情發生則重新開始找鑰匙，回到步驟2開始進行，但是壞巫師必需把鑰匙放在之前未藏過的剩餘的祕洞中。

介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容：

- A. 老師擲符號骰，幼兒擲數字骰
- B. 說出符號骰顏色(藍/紅)及對應相同顏色之數字數
- C. 老師(藍巫師)先移動？還是幼兒(紅英雄)先移動？
- D. 說出移動停下的圓片圖樣，有鑰匙嗎？
- E-1. 拿起圓片→無→圓片翻面
- E-2. 拿起圓片→有→拿鑰匙開門→救出公主→ 巫師/英雄 獲勝
- E-3. 拿起圓片→有→拿鑰匙開門→打不開→遊戲重新開始

四、開始桌上遊戲，活動中須注意擲出骰子顏色及數量點數、動作及語句引導。

遊戲注意事項：

1. 遊戲開始前先帶領幼兒逐一認識遊戲材料內容物與圖像，引導逐一探索區辨及命名，有助幼兒視覺區辨、理解、基本認知概念建立，減少因不熟悉而反覆觀看之探索行為，而影響在遊戲中產生分心情況。
2. 初次接觸遊戲，可讓幼兒單純扮演英雄之角色，由教師先扮演巫師角色，較能減少幼兒輸掉遊戲，產生同儕相互間之情緒衝突及競爭心態問題；而透過合作輪替搶救公主之歷程，較有助幼兒同儕正向互助合作之遊戲心態建立。
3. 遊戲情境初期，多透過引導幼兒在正確情節中做固定句型之表達，有助幼兒之情緒感覺正確表達及遊戲規則理解。
4. 擲骰子可由巫師先骰符號骰，判斷顏色及確認對應先前進的角色後(是巫師還是英雄?)，再由英雄擲數字骰，從數字骰的正確對應顏色數字，決定該角色可移動幾步，輪流先後步驟化的擲骰子做區辨判斷，有助幼兒較系統化之推理思考能力表現。
5. 遊戲規則稍複雜，擲骰子過程需較多歷程之觀察區辨及下一步判斷，若幼兒仍有思考判斷能力易混亂之情形，建議幼兒單純扮演英雄角色即可，遊戲規則尚未熟悉下，勿反覆更換角色，因人偶、數字骰、符號骰皆有相同顏色之對應提示，遊戲過程幼兒只需會區辨紅色英雄代表之紅色圖樣出現，便可先依紅色數字做移動即可，紅色圖樣未出現，則等巫師先走玩再移動即可。
6. 每一回合遊戲約莫可進行15-25分鐘左右，要引導幼兒系統化熟練理解本遊戲規則，初始可建議先從一位老師帶領一位幼兒做兩人遊戲，引導幼兒以英雄角色反覆操作下，有助其遊戲規則之理解，個別理解熟練下，再逐步增加團體之人數(最多四人為宜)，較有助幼兒之規則理解及共同注意力表現。

7. 若開始練習巫師及英雄角色輪替互換時，可製作視覺化擲骰子路線提示圖表，引導幼兒看符號骰區辨顏色、確認角色(是誰可移動?)，再對應該顏色及角色圖表路線提示，從去判斷選取數字骰中正確的顏色區辨該角色可移動之步數(是紅色數字?還是藍色數字?)。
8. 遊戲過程可試著讓幼兒自行做區辨判斷(誰先?移動幾步?有沒鑰匙?誰贏?……)，有助幼兒之推理思考、關係連結概念之產生。
9. 遊戲會產生明確之輸贏結果(巫師贏或英雄贏)，可透過預告引導建立幼兒勝不驕、敗不餒，沒關係繼續努力之觀念，並可多稱讚鼓勵幼兒於遊戲過程中之勇敢積極、再嘗試的行為表現。
10. 遊戲的開始與結束，均應有明顯之口語表達”遊戲開始，我當的是英雄~” ”遊戲結束了，我是○○○○~，我不是高塔的英雄”做去角色化；或可以在遊戲過程中佩戴相關帽子/貼紙等代表物，象徵角色的建立，遊戲結束則取下，象徵角色的退除，避免幼兒將遊戲角色過度的在日常生活情境中做行為的延伸扮演。

家長引導注意事項：

1. 建議家長可在家帶領一位幼兒做兩人遊戲，引導幼兒以英雄角色反覆操作下，有助其遊戲規則之理解。
2. 不需過度批評、建立巫師的負面角色印象，亦可引導幼兒理解巫師所作所為的因由，讓幼兒亦可理解接受並扮演巫師的角色。
3. 幼兒在結束遊戲後，有時會因太沉浸於角色活動中，會將角色扮演類化到生活情境中與同儕做扮演遊戲互動，若幼兒於同儕互動中想起始相關扮演活動，但未能有適切之言語做情境介紹與解釋，並取得對方認同，家長應給予幼兒明確之指導語，引導幼兒會適度的講述簡單故事內容情境。
4. 若幼兒隨時隨地的個人過度沉迷在角色活動中，在不適切的情境中(吃飯/念書/上課…)，應給予明確言語告知”某某角色的遊戲已經結束了，現在不玩!你現在是……，你要做……”，給予口語制止。
5. 遊戲的重點是過程規則理解、言語表達、同色概念之正確角色數量對應、推理思考因果關係連結、同儕之輪替、專注觀看、願意重複挑戰嘗試，不是得分的輸贏。

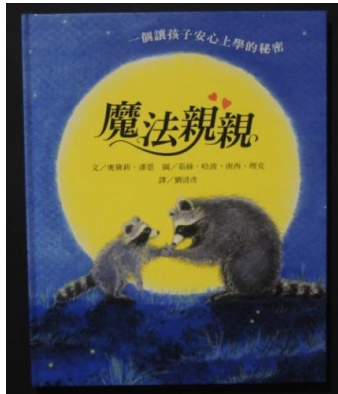
桌上遊戲故事屋

主題：魔法親親 VS 浣熊換裝

編製者：林玉香

故事書：魔法親親

圖片：



出版社：上誼文化實業股份有限公司

作者：文/奧黛莉·潘恩 圖/茹絲·哈波、南西·里克 譯/劉清彥

故事/文本摘要：

浣熊奇奇站在森林邊緣哭泣。「我不想上學，」他對媽媽說：「我想和你留在家裡，跟我的朋友玩遊戲，玩我的玩具，看我的書，盪我的鞦韆。可以讓我留在家裡嗎？拜託嘛。」

「有時候，我們必須做一些自己不想做的事，」浣熊媽媽溫柔的說：「就算那些事剛開始看起來很陌生，又令人害怕。可使只要你去上學，就會愛上學校。」

「你會交到新朋友，玩新的玩具。看新的書，盪新的鞦韆。」浣熊媽媽接這又說：「還有，我知道一個很棒的秘密，讓你晚上在學校，可以和白天在家裡一樣溫暖又舒服。」

奇奇擦乾眼淚，好奇地看著媽媽。「秘密？是什麼秘密？」浣熊媽媽說：「是我外婆告訴我媽媽，我媽媽在告訴我，它就是『魔法親親』。」

奇奇問：「什麼事魔法親親？」「注意看哦！」浣熊媽媽拉起奇奇的左手，把她的小小的手指全部張開，然後身體微微向前傾，在奇奇的手掌心親了一下。奇奇覺得媽媽的親親，從他的手很快地衝上手臂，鑽進心裡。就連她毛茸茸的黑色臉頰，也感受到一絲的溫暖。浣熊媽媽告訴浣熊：「只要你感到孤單和需要家的關懷時，就把手心貼在臉頰，心裡想著『媽媽愛你』這個親親就會跳到臉上，讓你覺得溫暖又舒服。奇奇好喜歡他的「魔法親親」。現在他知道不管走到哪裡，媽媽的愛都會跟他在一起，就連去學校也一樣……。」

關鍵詞彙：

浣熊、森林、哭泣、朋友、玩遊戲、玩玩具、盪鞦韆、拜託、鼻尖、耳朵、陌生、害怕、上學、學校、魔法親親、擦乾、眼淚孤單、秘密、晚上、白天、外婆、左手、小小的手指、手臂、鑽進心裡、毛茸茸、臉頰、溫暖又舒服、貓頭鷹、嗚嗚嗚唱、再見、我愛妳、蹦蹦跳跳、微笑

句型：

1. 浣熊奇奇站在森林的邊緣哭泣。
2. 我不想上學。
3. 我想留在家裡，跟我的朋友玩遊戲。
4. 我想留在家裡，玩我的玩具（看我的書/盪我的鞦韆）。
5. 可以讓我留在家裡嗎？。

6. 拜託嘛！讓我留在家裡。
7. 浣熊媽媽用鼻尖碰浣熊奇奇的耳朵。
8. 有些事看起來很陌生，又令人害怕。
9. 你會交到新的朋友，玩新的玩具（看新的書/盪新的鞦韆）。
10. 什麼是魔法親親？
11. 浣熊媽媽拉起浣熊奇奇的左手，並把他小小的手指全打開。
12. 浣熊媽媽在浣熊奇奇的手掌心親了一下。
13. 浣熊奇奇好喜歡他的「魔法親親」。
14. 浣熊奇奇覺得不管到哪裡，媽媽的愛都會和他在一起。
15. 浣熊奇奇對著媽媽輕輕說了聲「再見」和「我愛妳」。
16. 浣熊奇奇轉過身，便蹦蹦跳跳的離開了。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、針對提問問題會以「…和…」/「因為…所以…」的句型回應
- 四、認識有關抽象辭彙(樂意/救命/驚喜)的定義

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：玩具救火車、小浣熊/兔子/白鵝/小熊/狐狸玩偶、紙箱

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『魔法親親』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應；依故事情節讓幼兒手掌張開掌心朝上，用嘴巴親一親。也讓幼兒學貓頭鷹「嗚嗚」叫。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
 1. 「哪一個是浣熊/瓢蟲/金龜子/樹/樹葉/小鳥/啄木鳥/玩具汽車？」
 2. 「哪一個是老鼠/盪鞦韆/青蛙/蜻蜓/浣熊的手/手指/愛心/兔子/烏龜？」
- 二、物品名稱命名
 1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「浣熊叫什麼名字？」
2. 「誰不想上學？」
3. 「浣熊奇奇拜託誰讓他留在家裡？」
4. 「浣熊媽媽抱著奇奇時，用她的鼻尖碰奇奇浣熊身體的哪裡？」
5. 「浣熊奇奇想留在家裡和誰玩玩具？」
6. 「浣熊奇奇的學校是晚上上課？還是白天上課？」

7. 「浣熊媽媽拉起浣熊奇奇的哪一隻手？左手？右手？」
8. 「浣熊奇奇最後有妹又喜歡上學？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「浣熊奇奇為什麼在森林邊緣哭泣？」
2. 「浣熊奇奇為什麼不想上學？因為想留在……」
3. 「浣熊奇奇想留在家裡做什麼？和朋友…，玩…，看…，盪…」
4. 「拜託會是甚麼意思？」
5. 「陌生會是甚麼意思？」
6. 「秘密會是甚麼意思？」
7. 「浣熊媽媽的秘密是什麼？」
8. 「是誰告訴浣熊媽媽『親親魔法』？」
9. 「浣熊媽媽在浣熊奇奇的手掌上做了什麼事？」
10. 「浣熊奇奇也在浣熊媽媽的手掌上做了什麼事？」
11. 『親親魔法』會讓浣熊奇奇覺得怎麼樣？」
12. 「當浣熊奇奇覺得孤單時，只要把手放哪裡就會覺得溫暖又舒服？」
13. 「月亮在天空是晚上，還是白天？」
14. 「浣熊奇奇開心上學，跟媽媽說了什麼和什麼？」
15. 「貓頭鷹的鳴唱聲是什麼？大家一起學叫。」

導讀及提問技巧—給教學者建議：

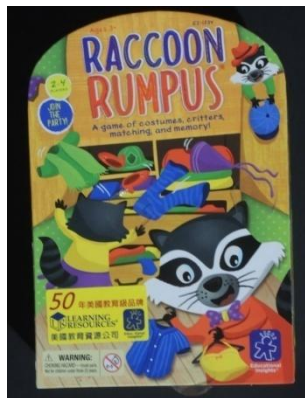
1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到浣熊奇奇便點指浣熊奇奇圖片。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如月亮在哪裡？→將月亮的圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮擋不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
浣熊媽媽用她的鼻尖碰奇奇浣熊身體的哪裡？
難度高提示選項：鼻尖、耳朵、眼睛、嘴巴…
難度低提示選項：天花板、鼻尖、地板、…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 語言遲緩的孩子針對抽象詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「拜託」、「孤單」、「秘密」、「陌生」等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，孩子對於故事書的內容感受較深。
3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐建擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：浣熊換裝 RACCOON RUMPUS

圖片：



品牌：美國 LEARNING RESOURCES

遊戲內容：浣熊們只穿內褲，希望小玩家以丟骰子的方式，幫忙穿上有不同顏色的服飾卡！最先幫浣熊穿上五張的服飾卡就是勝利者。

適宜共玩人數：4 人

關鍵詞彙

輪流、等待、顏色骰子、服飾骰子、浣熊動物板、紫色、黃色、紅色、藍色、綠色、彩虹、上衣、褲子、上衣加褲子、內褲

句型：

1. 「○○○~換你了~」
2. 「我幫浣熊穿好衣服了！」
3. 「我丟骰子丟到黃色(藍色、綠色、紫色、紅色)和上衣(褲子)。」
4. 「我幫浣熊穿__色的上衣和__色的褲子」
5. 「我丟服飾骰子丟到內褲，必須把浣熊身上的衣服脫光光。」

短文：

「我是○○○，我幫浣熊穿__種顏色的上衣(褲子)，有__色、__色…」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語語用能力

認知—增進事物命名聯想、顏色、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、指尖抓捏放及丟擲、手腕運用的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、物品傳遞、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

顏色骰子、服飾骰子、服飾卡、浣熊動物板、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 每人各取一塊浣熊板。每人先抽取一張杯子蛋糕卡片放置桌面上。
3. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
4. 輪到時，拿到服飾卡、顏色骰子和服飾骰子，先同時丟顏色骰子和服飾骰子，再依骰子顏色及

服飾卡的圖案選一張同色服飾卡。如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是藍色和上衣就得選一張藍色上衣服飾卡。又如同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是紫色和褲子，就得選一張紫色褲子服飾卡。又如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是紅色和褲子+上衣，就得選一張紅色褲子服飾卡或紅色上衣服飾卡。再如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是彩虹和上衣，就任選一張上衣服飾卡。

5. 將服飾卡穿上浣熊動物板。
6. 丟服飾骰子的結果是內褲，就須將已穿在浣熊身上的衣服脫光光。
7. 先收集到 5 張服飾卡，就是贏家。
8. 每位小玩家完成遊戲，先說「我幫浣熊穿上__色的上衣(褲子)。」後，再將顏色骰子、服飾骰子和服飾卡傳給鄰座同儕說”○○○換你了!”
9. 如小玩家丟的服飾骰子結果是內褲，就請玩家說「我丟到內褲，必須把浣熊身上的衣服脫光光。」/「我必須把浣熊身上的衣服脫光光。」(視小玩家的語言能力而定)
10. 遊戲結束，總分享：
 - 「我是○○○，我幫浣熊穿衣服。」
 - 「我是○○○，我幫浣熊穿__色上衣和__色褲子。」
 - 「我是○○○，我先幫浣熊穿__色上衣(褲子)，再幫忙穿__色褲子(上衣)。」
 - 「我是○○○，我幫浣熊穿__種顏色的上衣(褲子)，有__色、__色…」

三、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

四、遊戲結束，引導孩子分享活動成果—介紹自己幫浣熊穿上幾張服飾卡老師示範：

「我是○○○，我幫浣熊穿了3 張服飾卡，第一張服飾卡是綠色上衣和黃色褲子，第二張服飾卡是紫色上衣 和藍色褲子，第三張服飾卡是黃色上衣 和紫色褲子。」

遊戲注意事項：

1. 因骰子有多面，在遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視骰子的正上方顏色、衣飾(上衣或褲子或內褲)，方為遊戲中衣飾卡需配對的顏色、衣飾。
2. 對於語言詞遲緩的孩子，若認知能力較弱，無衣飾種類概念也無顏色概念，可讓幼兒以仿說的方式表達，且先仿說較簡短的句子表達，如紅色的褲子，再視幼兒的仿說狀況增加或遞減仿說句子的長度，如紫色上衣和綠色褲子或綠色、褲子。
3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。
4. 活動接近尾聲時，情境中可引導幼兒觀察或詢問鄰座是否已經結束活動，引導將顏色骰子、服飾骰子及服飾卡傳遞給尚未完成的下一人。

家長引導注意事項：

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察“換誰了？別人有沒有把 2 顆骰子一起丟出？一顆丟出什麼顏色？另一顆是丟出甚麼？是上衣？是褲子？還是褲子+上衣？還是內衣嗎？有沒有找對服飾卡？有沒有將服飾卡穿在浣熊動物板上？別人如果丟出內褲圖案，必須把浣熊身上的衣服脫光光，是要笑他？還是安慰他？”
2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒 1-3 秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。

3. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
4. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
5. 引導幼兒眼神對視時，應避免直接用手移轉幼兒頭臉作對視反應，應盡量利用自然情境引導對視反應，再給予物品傳遞移轉或言語回應，如：拍肩提示直到幼兒出現對視行為、物品握住不給予等待對應反應、互動者一直主動追視幼兒的眼神做對看反應…等等。
6. 遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視顏色骰子上的顏色，及衣飾骰子上的衣飾樣式，再配對找出相同顏色的上衣或褲子圖卡。
7. 如小玩家的衣飾骰子丟出內衣，必須把浣熊動物板上的衣服脫光光，可能會造成挫折感，就請其他小玩家幫忙加油鼓勵。
8. 遊戲的重點是過程規則理解、形色/衣飾對應、同儕之互動交集、言語表達、活動的完成，不是得分的多寡。

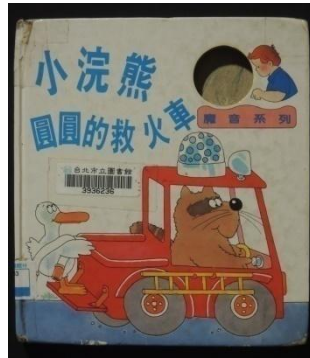
桌上遊戲故事屋

主題：浣熊圓圓的救火車 VS 浣熊換裝

編製者：林玉香

故事書：小浣熊圓圓的救火車

圖片：



出版社：聯經出版事業公司

作者：文/Emma George 圖/Paul Harvey

故事/文本摘要：

圓圓生日時，友人送他一部玩具救火車。他要測試車上的警報時，白鵝飛了進來，叫著說：「圓圓，快點呀！」「狐狸被困在一個盒子裡，出不來了。」圓圓說：「我很樂意幫狐狸的忙。」於是圓圓就載著白鵝去救狐狸。

在路上，他們碰見了兔子。兔子問他們：「你們打開警報器幹嘛呀？」圓圓就跟兔子說：「狐狸被困在盒子裡，出不了來了！」

兔子說：「我也要去幫狐狸的忙。」圓圓載了白鵝，又載了兔子，一起去救狐狸。接著沿路他們又載了臭鼬，也載了穿著溜冰鞋在街上逛的小熊，終於到達這個大盒子，狐狸在盒子裡拼命叫救命。圓圓說：「狐狸，你不要擔心，我帶了很多人來幫你。」

但是，沒有人過來幫圓圓救狐狸。他問大家：「你們怎麼不過來幫忙。」就在這個時候，警報器又響了。突然，狐狸捧著一個大蛋糕從盒子裡跳出來歡呼著：「給你一個驚喜。」

狐狸、白鵝、兔子、臭鼬和小熊跟圓圓說：「祝你生日快樂。」並一起吃著好多食物(餅乾/糖果)慶祝圓圓的生日，也輪流玩他的新救火車。

關鍵詞彙：

小浣熊、玩具救火車、警報器、白鵝、狐狸、盒子、樂意、兔子、溜冰鞋、小熊、救命、幫忙、驚喜、蹦了出來。

句型：

1. 圓圓生日時，別人送他一部救火車玩具。
2. 狐狸被困在盒子裡，出不來了。
3. 圓圓載著白鵝去救狐狸。
4. 白鵝飛了進來。
5. 我很樂意幫狐狸的忙。
6. 我也要去幫狐狸的忙。
7. 圓圓載了白鵝，又載了兔子，一起去救狐狸。
8. 小熊穿著溜冰鞋在街上逛。
9. 圓圓載著白鵝、兔子、臭鼬 和小熊去救狐狸。
10. 狐狸在盒子裡拼命叫救命。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、針對提問問題會以「…和…」/「因為…所以…」的句型回應
- 四、認識有關抽象辭彙(樂意/救命/驚喜)的定義

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：玩具救火車、小浣熊/兔子/白鵝/小熊/狐狸玩偶、紙箱

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『小松鼠的秋天學校』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應；
依故事情節讓幼兒以一手在頭頂上旋轉手腕
腕模擬警報器轉動，並模仿救火車的聲音「ㄗ…鳴」。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片

1. 「哪一個是浣熊/白鵝/救護車/圓圓的警報器/兔子/臭鼬？」
2. 「哪一個是小熊/溜冰鞋/大盒子/帶子/狐狸/蛋糕/糖果/餅乾？」

二、物品名稱命名

1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「浣熊叫什麼名字？」
2. 「圓圓的朋友送他什麼玩具？」
3. 「當圓圓測試車上的警報器時，誰飛進他的車子內？」
4. 「當圓圓測試車上的什麼東西時，白鵝飛進他的車子內？」
5. 「白鵝請圓圓趕快去救誰？」
6. 「誰穿著溜冰鞋在馬路上逛？」
7. 「誰告訴圓圓狐狸被困在大盒子裡，出不來了？」
8. 「誰在盒子裡面拼命叫救命？」
9. 「大盒子的外面用什麼東西綁著？」
10. 「當警報器響時，誰從盒子裡面跳出來？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「救護車上的警報器是什麼形狀？」
2. 「警報器在救護車的哪裡？救護車上面？救護車裡面？」
3. 「救護車的警報器會怎麼叫？」
4. 「圓圓開救火車時，為什麼要打開警報器？」

5. 「圓圓第一個先載白鵝，第二個是載誰？第三個載誰？第四個載誰？」
6. 「圓圓開救護車總共載了__個人，要去救狐狸？有白鵝、__、__和__。」
7. 「誰從大盒子裡面跳出來？他手上拿著甚麼東西？並歡呼著說：給你一個什麼？」
8. 「誰被困在大盒子裡，出不來了？拼命叫什麼？」
9. 「為什麼白鵝、兔子、臭鼬和小浣熊都不幫圓圓救狐狸？因為他們知道狐狸要給圓圓一個__？」
10. 「為什麼狐狸手上要捧著大蛋糕？要幫誰慶祝生日？」
11. 「有誰一起幫小浣熊圓圓慶祝生日？有白鵝、__、__和__。」

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到圓圓便點指圓圓小浣熊圖片。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如誰飛進圓圓的救火車內？→將白鵝飛進救火車的圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮掩不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
圓圓小浣熊開哪一種玩具車去救狐狸？
難度高提示選項：公車、救護車、救火車、計程車…
難度低提示選項：白鵝、救火車、紙箱、臉盆…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 語言遲緩的孩子針對抽象詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「樂意」、「救命」、「驚喜」等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，孩子對於故事書的內容感受較深。
3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐建擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：浣熊換裝 RACCOON RUMPUS

圖片：



品牌：美國 LEARNING RESOURCES

遊戲內容：浣熊們只穿內褲，希望小玩家以丟骰子的方式，幫忙穿上有不同顏色的服飾卡！最先幫浣熊穿上五張的服飾卡就是勝利者。

適宜共玩人數：4人

關鍵詞彙：

輪流、等待、顏色骰子、服飾骰子、浣熊動物板、紫色、黃色、紅色、藍色、綠色、彩虹、上衣、褲子、上衣加褲子、內褲

句型：

1. 「○○○~換你了~」
2. 「我幫浣熊穿好衣服了!」
3. 「我丟骰子丟到黃色(藍色、綠色、紫色、紅色)和上衣(褲子)。」
4. 「我幫浣熊穿__色的上衣和__色的褲子」
5. 「我丟服飾骰子丟到內褲，必須把浣熊身上的衣服脫光光。」

短文：

「我是○○○，我幫浣熊穿__種顏色的上衣(褲子)，有__色、__色…」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語語用能力

認知—增進事物命名聯想、顏色、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、指尖抓捏放及丟擲、手腕運用的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、物品傳遞、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

顏色骰子、服飾骰子、服飾卡、浣熊動物板、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 每人各取一塊浣熊板。每人先抽取一張杯子蛋糕卡片放置桌面上。
3. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
4. 輪到時，拿到服飾卡、顏色骰子和服飾骰子，先同時丟顏色骰子和服飾骰子，再依骰子顏色及服飾卡的圖案選一張同色服飾卡。如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是藍色和上衣就得選一張藍色上衣服飾卡。又如同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是紫色和褲子，就得選一張紫色褲子服飾卡。又如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是紅色和褲子+上衣，就得選一張紅色褲子服飾卡或紅色上衣服飾卡。再如，同時丟顏色骰子和服飾骰子，結果是彩虹和上衣，就任選一張上衣服飾卡。
5. 將服飾卡穿上浣熊動物板。
6. 丟服飾骰子的結果是內褲，就須將已穿在浣熊身上的衣服脫光光。
7. 先收集到5張服飾卡，就是贏家。
8. 每位小玩家完成遊戲，先說「我幫浣熊穿上__色的上衣(褲子)。」後，再將顏色骰子、服飾骰子和服飾卡傳給鄰座同儕說「○○○換你了!」
9. 如小玩家丟的服飾骰子結果是內褲，就請玩家說「我丟到內褲，必須把浣熊身上的衣服脫光光。」/「我必須把浣熊身上的衣服脫光光。」(視小玩家的語言能力而定)
10. 遊戲結束，總分享：

「我是○○○，我幫浣熊穿衣服。」

「我是○○○，我幫浣熊穿__色上衣和__色褲子。」

「我是○○○，我先幫浣熊穿__色上衣(褲子)，再幫忙穿__色褲子(上衣)。」

「我是○○○，我幫浣熊穿__種顏色的上衣(褲子)，有__色、__色…」

三、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

四、遊戲結束，引導孩子分享活動成果—介紹自己幫浣熊穿上幾張服飾卡老師示範：

「我是○○○，我幫浣熊穿了3張服飾卡，第一張服飾卡是綠色上衣和黃色褲子，第二張服飾卡是紫色上衣和藍色褲子，第三張服飾卡是黃色上衣和紫色褲子。」

遊戲注意事項：

1. 因骰子有多面，在遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視骰子的正上方顏色、衣飾(上衣或褲子或內褲)，方為遊戲中衣飾卡需配對的顏色、衣飾。
2. 對於語言詞遲緩的孩子，若認知能力較弱，**無衣飾種類概念也無顏色概念**，可讓幼兒以仿說的方式表達，且先仿說較簡短的句子表達，如紅色的褲子，再視幼兒的仿說狀況增加或遞減仿說句子的長度，如紫色上衣和綠色褲子或綠色、褲子。
3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。
4. 活動接近尾聲時，情境中可引導幼兒觀察或詢問鄰座是否已經結束活動，引導將顏色骰子、服飾骰子及服飾卡傳遞給尚未完成的下一人。

家長引導注意事項：

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察“換誰了？別人有沒有把2顆骰子一起丟出？一顆丟出什麼顏色？另一顆是丟出甚麼？是上衣？是褲子？還是褲子+上衣？還是內衣嗎？有沒有找對服飾卡？有沒有將服飾卡穿在浣熊動物板上？別人如果丟出內褲圖案，必須把浣熊身上的衣服脫光光，是要笑他？還是安慰他？”
2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒1-3秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
3. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
4. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
5. 引導幼兒眼神對視時，應避免直接用手移轉幼兒頭臉作對視反應，應盡量利用自然情境引導對視反應，再給予物品傳遞移轉或言語回應，如：拍肩提示直到幼兒出現對視行為、物品握住不給予等待對應反應、互動者一直主動追視幼兒的眼神做對看反應…等等。
6. 遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視顏色骰子上的顏色，及衣飾骰子上的衣飾樣式，再配對找出相同顏色的上衣或褲子圖卡。
7. 如小玩家的衣飾骰子丟出內衣，必須把浣熊動物板上的衣服脫光光，可能會造成挫折感，就請其他小玩家幫忙加油鼓勵。
8. 遊戲的重點是過程規則理解、形色/衣飾對應、同儕之互動交集、言語表達、活動的完成，不是得分的多寡。

桌上遊戲故事屋

主題：小松鼠的秋天學校 VS 小松鼠種栗子

編製者：林玉香、廖女喬

故事書：小松鼠的秋天學校

圖片：



出版社：鹿橋文化事業股份有限公司

作者：文/林滿秋 圖/何雲姿

故事/文本摘要：

在一個秋天的下午，松鼠老師帶著小松鼠到森林裡作戶外教學。當老師在教小松鼠用樹葉作美勞時，小喜卻跑去盪鞦韆。小喜盪鞦韆的過程中遇見秋天小魔女，小魔把天空中的白雲變成了大象和小貓咪，也把白雲變成許多小魚，讓藍藍的天空變成大海一樣。

採栗子的時間到了，小喜就和秋天小魔女到別跟著老師上山去。山上的蘋果樹結滿了蘋果，松鼠媽媽們正忙著撿蘋果。小喜看見媽媽，便幫忙將一顆又大又圓的蘋果塞進媽媽的籃子裡後，又跟著老師去採栗子。

到了栗子樹林小松鼠開始吃栗子，也比賽撿栗子。為了拿第一名，小松鼠們都很認真地撿栗子。一陣風吹來樹葉隨著風兒吹落好像跳舞一樣，松鼠老師靈機一動就帶著大家跳起舞來。

天氣越來越冷，樹林裡冷清清的，小松鼠的秋天學校也開始放寒假。東風婆婆來了小松鼠一點也不擔心，因為它的房間很溫暖，還有好多食物可以吃。

關鍵詞彙：

小松鼠、秋天、戶外教學、樹葉、栗子、鞦韆、盪鞦韆、輕輕的、秋天小魔女、白雲、大象、小貓咪、魚、藍藍的、天空、藍藍的天空、大海、蘋果、蘋果樹、冬風婆婆。

句型：

1. 小松鼠用樹葉做美勞
2. 小喜正在盪鞦韆。
3. 小松鼠盪鞦韆，越盪越高。
4. 秋天小魔女把天空的雲變成大象和小貓咪。
5. 秋天小魔女把天空的雲變成大象和小貓咪。
6. 藍藍的天空好像大海一樣。
7. 山上的蘋果樹結滿了蘋果。
8. 小松鼠撿起一顆又紅又大的蘋果，放進籃子裡。

9. 小松鼠在栗子樹林裡撿栗子。
10. 冬天小松鼠的房間很暖和，又有好多食物。
12. 因為秋天小魔女把雲變出許多小魚來，所以藍藍的天空好像大海一樣。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、針對提問問題會以「…和…」/「因為…所以…」的句型回應
- 四、認識有關季節(秋天/冬天)的定義

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：栗子、樹葉。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『小松鼠的秋天學校』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應；
依故事情節讓幼兒用樹葉設計造型，或帶領幼兒唱兒歌做動作。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫：

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
 1. 「哪一個是小松鼠/樹葉/栗子/鞦韆/秋天小魔女？」
 2. 「哪一個是白雲/大象/小貓咪/小魚/蘋果/冬風婆婆？」
- 二、物品名稱命名
 1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「今天講的故事名稱是甚麼？」
2. 「松鼠老師帶小松鼠到哪裡做戶外教學？」
3. 「小松鼠用什麼東西做美勞？」
4. 「松鼠小喜盪鞦韆時遇到了誰？」
5. 「蘋果樹上結滿了什麼？」
6. 「松鼠媽媽們正忙著撿什麼？」
7. 「小松鼠爬到甚麼樹上吃栗子？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「當小松鼠做美勞時，小喜卻跑開做甚麼事？」
2. 「栗子樹林在哪裡？在山上？還是在山下？」
3. 「栗子長在什麼樹上？」
4. 「在栗子樹林裡，小松鼠比賽撿什麼？」
5. 「秋天是什麼意思？」
6. 「哪一個季節是工作的季節？」

7. 「秋天小魔女把白雲變成了甚麼？」
8. 「為什麼秋天小魔女把天空變成好像大海一樣？因為……」
9. 「松鼠小喜幫媽媽做了甚麼事？」
10. 「冬天是什麼意思？」
11. 「冬風婆婆是甚麼意思？」
12. 「秋天小魔女為什麼要到南方去？」
13. 「冬天越來越冷，為什麼松樹小喜一點都不擔心？」

導讀及提問技巧—給教學者建議：

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸樹葉便點指樹葉圖片。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如秋天小魔女把雲變成什麼 →將帶大象、小貓咪的圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮掩不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
哪一個季節天氣最冷？
難度高提示選項：春天、秋天、冬天、夏天，
難度低提示選項：秋天、下雨天、颱風天、…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。
7. 可以事先準備栗子、樹葉、兒歌律動，以備在導讀過程中適時加入栗子、葉子的觸摸、觀賞，或利用樹葉作美勞造型設計，增加導讀的趣味性；依故事情節帶領幼兒做兒歌律動，增進導讀過程的活潑性。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握自然環境的氣候變化對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「慶生會」、「禮物」等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，孩子對於故事書的內容感受較深。
3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐建擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：小松鼠種栗子 THE SNEAKY, SNACKY Squirrel GAME

圖片：



品牌：美國 LEARNING RESOURCES



遊戲內容：有一小松鼠想把愛吃的栗子種在木塊上，需要大家幫忙用小松鼠的手(夾子)



夾栗子放進木塊的洞內，最先將木塊種滿 5 種顏色的栗子，就獲勝了。

適宜共玩人數：4 人

關鍵詞彙：

輪流、等待、紅色、黃色、藍色、綠色、紫色、紅色栗子、藍色栗子、黃色栗子、綠色栗子、紫色栗子、松鼠夾、大風吹、1 號栗子、2 號栗子。

句型：

1. 「○○○~換你了」
2. 「我轉到紅(藍/黃/綠/紫)色，我要夾 1 顆紅(藍/黃/綠/紫)色的栗子。」
3. 「我種好(藍/黃/綠/紫)的栗子了!」
4. 「箭頭指向大風吹，風把我的栗子吹到大樹裡了。」
5. 「我是小偷松鼠，我要偷○○○的栗子。」
6. 「箭頭指向 1 號栗子，我要夾 1 顆__色的栗子。」
7. 「箭頭指向 2 號栗子，我要夾 2 顆__色的栗子。」

短文：

「我一共種了__顆栗子，有__顏色、__顏色和__顏色、__顏色的栗子。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語語用能力

認知—增進事物命名聯想、顏色、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、單指撥動物品、前三指操作工具的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、物品傳遞、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料：

轉盤 1 個、木塊 4 個、紅藍紫綠栗子各 4 顆、杯子蛋糕卡片、白板、白板筆

教學活動：

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 先把所有栗子放進大樹(盒子)裡。
3. 各拿一個木塊。決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
4. 轉轉盤，當轉盤的轉針停止箭頭指向顏色區塊，如紫色(或藍色或紅色或黃色或綠色)，就用松鼠夾夾起一顆同顏色(紫色)的栗子，放在木塊同顏色的洞上。
5. 當轉盤的轉針停止箭頭指向「栗子 1」的圖案，就用松鼠夾夾起任一顆栗子，放到木塊同顏色的洞上。

6. 當轉盤的轉針停止箭頭指向「栗子2」的圖案，就用松鼠夾夾起任2顆栗子（顏色是木塊上面缺乏的栗子顏色），放到木塊同顏色的洞上。
7. 當轉盤的轉針停止箭頭指向「大風吹」的圖案，玩家須把自己的所有栗子吹回大樹裡(盒子)裡。
8. 當轉盤的轉針停止箭頭指向「小偷松鼠」的圖案，玩家可以拿任何其他人木塊上的栗子到自己的木塊上。
9. 當轉盤的轉針停止箭頭指向「哭哭松鼠」的圖案，玩家不可以夾栗子換下一個玩家繼續轉轉盤。
10. 每次玩家玩完就將松鼠夾和轉盤放回大樹(盒子)內。
11. 將大樹(盒子)傳給鄰座同儕說「○○○換你了!」

四、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

五、遊戲結束，引導孩子分享活動成果—向同儕介紹自己種了多少顆栗子，有什麼顏色的栗子。

老師示範：

「我是○○○，我種了__顏色的栗子。」

「我是○○○，我種了__顏色和__顏色的栗子。」

「我是○○○，我種了__顆栗子，有__顏色、__顏色和__顏色、__顏色的栗子。」

遊戲注意事項：

1. 因栗子需夾住梗(較細)的部位才方便放在洞上，當玩家夾不起來時可以允許一手拿栗子圓的部位，以另一手拿子夾住松鼠夾夾住梗的部位，再放進木塊的洞上，或者進行第一輪時可以讓每位玩家皆用手拿栗子放在洞上，進行第二輪時再讓玩家挑戰用松鼠夾夾栗子。
2. 對於語言詞遲緩的孩子，若認知能力較弱，無數字概念也無顏色概念，可讓幼兒以仿說量詞+名詞(如，1顆栗子)的方式表達，再視孩子語言表達情形酌量加上顏色形容詞，讓幼兒訪說表達，如1顆綠色的栗子。
3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。
4. 活動接近尾聲時，情境中可引導幼兒觀察或詢問鄰座是否已經結束活動，引導將大樹(盒子)遞給尚未完成的下一人。

家長引導注意事項：

1. 因栗子需夾住梗(較細)的部位才方便放在洞上，當玩家夾不起來時可以允許一手拿栗子圓的部位，以另一手拿子夾住松鼠夾夾住梗的部位，再放進木塊的洞上，或者進行第一輪時可以讓每位玩家皆用手拿栗子放在洞上，進行第二輪時再讓玩家挑戰用松鼠夾夾栗子。
2. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察“換誰了？別人的轉盤箭頭指向…？別人有夾起栗子嗎？別人的栗子有放對洞嗎？他完成了沒？他種了幾顆栗子？”
3. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒1-3秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
4. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
5. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
6. 引導幼兒眼神對視時，應避免直接用手移轉幼兒頭臉作對視反應，應盡量利用自然情境引導對視反應，再給予物品傳遞移轉或言語回應，如：拍肩提示直到幼兒出現對視行為、物品握住不給予等待對應反應、互動者一直主動追視幼兒的眼神做對看反應…等等。

7. 遊戲中須注意教導幼兒注意、辨識轉盤上轉針的箭頭指向的圖案，方為遊戲中松鼠夾需夾的栗子顏色、數量，或休息或偷拿別人的栗子或風吹則須將自己的所有以種好的栗子倒進大樹(盒子)內。
8. 當幼兒轉轉盤轉到風吹的圖案，須把自己的栗子放進大樹(盒子)內，也許幼兒的自尊心受挫無法接受此遊戲規則，家長必須以柔性勸導的方式適時引導玩家接受。
9. 遊戲的重點是過程規則理解、形色對應、同儕之互動交集、言語表達、活動的完成，不是種了幾顆栗子。

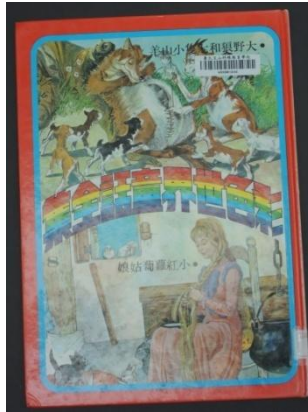
桌上遊戲故事屋

主題：大野狼和七隻小山羊 VS 小羊躲貓貓

編製者：林玉香、廖女喬

故事書：彩色世界童話全集『大野狼和七隻小山羊』

圖片：



出版社：光復書局股份有限公司

作者：原著/格林 改寫/傅林清·謝武彰

故事/文本摘要：

從前從前，森林裡住著一隻羊媽媽和他的七隻小羊。羊媽媽非常愛她的孩子們。有一天，羊媽媽要去森林裡找青草，出門前交代七隻小羊：「你們要小心大野狼，千萬不能讓他進門，不然他會把你們通通都吃掉喔！大野狼可能會假裝成別人，但他有沙啞的聲音和黑色的腳，你們一定可以認出牠。」

「媽媽妳放心，我們不是傻瓜！」小羊們對媽媽說。於是羊媽媽放心出門去。不久，門口傳來敲門的聲音，七隻小羊問道：「你是誰？」大野狼用貓的聲音叫著：「我是媽媽，我給妳們帶了好多禮物。」七隻小羊回答道：「不！不能開！，你的聲音，這麼沙啞呢！一定是大野狼。」野狼聽了非常生氣，立刻到附近的麵包店，吃了一塊甜甜的蛋糕，讓聲音變的又美又甜後，又跑到小羊家，砰！砰！的敲門。野狼用柔美又甜蜜的聲音叫著：「孩子們！是媽媽回來啦！快點兒開門呀！」

小羊們小聲地互相交談著：「真的是媽媽回來了，不過還是要小心點兒，看清楚了才好。」野狼等了好久，聽不見回答聲，聽不見回答聲，就伸出一隻腳搭載窗緣。「啊！那隻腳是黑的的咧！你是野狼，你是野狼，我們媽媽的腳是白的，才不像你那樣，又髒又黑哩！」野狼聽了又氣又急，牙齒咬的喀吱喀吱響：「可惡！可惡！又被看出來了！」於是大野狼飛也似的跑到麵包店，裝著甜蜜的聲音說：「老板！請在我腳上沾些白粉好嗎？」老闆很生氣用掃帚打的大野狼落荒而逃。

大野狼又跑到麵粉店用要：「不給我麵粉！我就吃掉你和你的小貓。老闆嚇得趕快給了大野狼了一袋麵粉。

大野狼把麵粉沾在腳上變成白色的腳，又假扮成羊媽媽再到七隻小羊的門口，這次小羊們被大野狼騙了，開了門。「呀！是大野狼！」可憐的小羊慌張的東藏西躲。。

結果躲到床、桌子下面，衣櫃、爐子、水桶裡面的小羊但都被大野狼給發現並且吃進肚子裏了。只有最小的的小羊因躲在大鐘裡，未被發現而逃過了一劫。等到羊媽媽歸來，並發現小小羊後，決定去找大野狼報仇。

他們發現大野狼的兩手正抱著自己的肚子，呼嚕呼嚕的睡得一動也不動。仔細一看，野狼的肚子卻會不停的動著呢！原來野狼肚子餓壞了，把小羊們囫圇吞了下去，所以六隻小山羊都在肚子都還活得好好的呢！，於是山羊請小羊老公回家裡拿了剪刀和針線，媽媽就用剪刀將大野狼的肚子剪開，讓六隻小羊安全的逃出，再用許多的石頭裝進大野狼的肚子裏，用針線縫起來。等到大野狼醒了，覺得好渴，走到河邊，因為肚子裏的石頭太重，便把大野狼給掉進河裡淹死了。從此之後，七

隻小羊便和羊媽媽平安的生活在一起。

關鍵詞彙：

七隻小羊、羊媽媽大野狼、沙啞、麵包店、蛋糕、麵粉、白色、黑、腳、又美又甜、窗緣、又氣又急、麵粉、白粉、床、衣櫃、時鐘、爐子、桌子、水桶、門後、大肚子、勇敢、剪刀、剪開、出來、石頭、大、針線、河邊、彎腰、喝水。

句型：

1. 羊媽媽要去森林摘取晚餐用的青草。
2. 大野狼的聲音是沙啞的，腳是黑的。
3. 大野狼吃了一大塊甜甜的蛋糕，聲音變得又美又甜。
4. 媽媽的腳又白又漂亮，大野狼的腳又黑又醜。
5. 大野狼到麵粉店，向老闆恐嚇要了一袋麵粉。
6. 大野狼用麵粉把腳沾得白白的。
7. 有一隻小羊躲在水桶裡，還有一隻小羊躲在爐子裡面。
8. 有一隻小羊躲在床底下，還有一隻小羊躲在衣櫃面。
9. 有一隻小羊躲在桌子下面，還有一隻小羊躲在門後面。
10. 大野狼一口氣吃了六隻小羊。
- 12 小小羊躲在時鐘裡面，沒有被大野狼吃掉。

活動目標：

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、針對提問問題會以「…和…」/「因為…所以…」的句型回應
- 四、認識有關傢俱的種類

準備材料：

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：大野狼玩偶、小羊玩偶、剪刀、針線。

教學活動：

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『大野狼與七隻小山羊』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
 1. 「哪一個是小羊/羊媽媽/大野狼/門/窗/掃帚？」
 2. 「哪一個是麵粉 /大鐘/爐子/桌子/水桶/衣櫃/針/石頭？」
- 二、物品名稱命名
「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「今天講的故事名稱是甚麼？」

2. 「山羊媽媽去森林找什麼東西？」
3. 「大野狼的聲音是怎麼樣？是沙啞？還是又美又甜？」
4. 「大野狼吃了什麼，讓聲音變得又美又甜？」
5. 「大野狼用什麼東西讓腳變白？」
6. 「大野狼向誰恐嚇得到麵粉？」
7. 「麵粉是甚麼顏色？」
8. 「有幾隻小羊躲在水桶裡面？」
9. 「沒有被大野狼吃掉的小小羊躲在哪裡？」
10. 「躲在飯桌底下的小羊，有沒有被大野狼吃掉？」
11. 「羊媽媽用什麼工具剪開大野狼的肚子？」
12. 「羊媽媽把大野狼的肚子裝上什麼東西？」
13. 「羊媽媽用甚麼工具把大野狼的肚子縫起來？」
14. 「大野狼在哪裡(什麼地方)淹死？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「山羊媽媽為什麼要到森林摘青草？」
2. 「為什麼七隻小羊自己在家裡？因為…所以」
3. 「為什麼大野狼的腳變成白色？」
4. 「麵粉店老闆為什麼要給大野狼一袋麵粉？因為大野狼……」
5. 「小小羊為什麼沒有被大野狼吃掉？」
6. 「被大野狼吃掉的小羊是躲在哪裡呢？」
7. 「第七隻小羊有沒有被大野狼吃掉？為什麼？」
8. 「有幾隻小羊被大野狼吃掉？」
9. 「羊媽媽為什麼要剪開大野狼的肚子？」
10. 「為什麼大野狼會淹死？」

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸大野狼便點指大野狼圖片。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如大野狼跟誰恐嚇得到麵粉→將麵粉店的老闆圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮掩不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
大野狼用什麼東西讓腳變白？
難度高提示選項：麵粉、米粉、杏仁粉、核桃粉…
難度低提示選項：醬油、麵粉、醋、鹽巴…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「傢俱」、「床」、「衣櫃」、「桌子」、「水桶」…等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生

活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，孩子對於故事書的內容感受較深。

3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐建擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：小羊躲貓貓 Hide the Kids

圖片：



品牌：新天鵝堡 德國裝上型遊戲

遊戲內容：

適宜共玩人數：2-4 人(1 人扮演玩家，3 人扮演小羊)

關鍵詞彙：

輪流、等待、指偶、大野狼、石頭、床、衣櫃、時鐘、爐子、桌子、浴缸。

句型：

1. 「○○○~換你當大野狼~」
2. 「○○○~你可以躲在_____裡面」
3. 「我要躲在飯桌(床)下面!」
4. 「大野狼來了，我要躲在飯桌(床)下面!」
5. 「我要躲在衣櫃(大鐘、爐子)裡(後)面!」
6. 「大野狼來了，我要躲在衣櫃(大鐘、爐子)裡(後)面!」
7. 「我要躲在浴缸裡面!」
8. 「大野狼來了，我要躲在浴缸裡面!」
9. 「我要躲在門後面!」
10. 「大野狼來了，我要躲在門後面!」
11. 「我是大野狼，啊…鳴…!，我要找出小羊。」

短文：

1. 「我是○○○，我當大野狼，我抓到_____隻小羊，一隻躲在_____，一隻躲在_____……。」
2. 「我是○○○，我當小羊，我躲在_____，沒有被大野狼抓到，所以得到石頭。」

活動目標：

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語語用能力

認知—增進事物命名聯想、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、前三指抓拿、手腕運用翻開的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、提醒同儕、遵守遊戲規則、躲藏等能力。

準備材料：

小羊圓片、傢俱(衣櫃/床/爐子/飯桌/浴缸/大鐘/門)、石頭、大野狼紙偶、兒歌「大野狼與七隻小羊」、白板、白板筆

教學活動

一、點名認識同儕

二、將所有傢俱隨意放桌面上，且在傢俱和傢俱之間需留一些空隙。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
 2. 將所有石頭/小羊圓片堆在一旁的公用區備用。*不要讓小羊圓片和傢俱混在一起。
 3. 請一位玩家扮演大野狼(最好是大人先行示範引導開始)，其餘扮演小羊的玩家各拿一隻小羊，最後將未使用的小羊放回遊戲盒中。
 4. 大野狼先轉過身閉上眼睛，並且慢慢地、清楚地從1數到10。
 6. 小羊必須在大野狼數到10之前躲起來！小羊可以藏在傢俱(如爐子)裡，或是躲到傢俱(門/大鐘)後面，而且可以躲在同一個傢俱裡面(如有2隻小羊或3隻小羊)或後面，但千萬別讓大野狼看到啣！
 7. 大野狼數到10之後就可以轉過身，並且發出一聲狼嚎：啊嗚～我肚子好餓，我要找小羊吃。
 9. 還沒躲起來的小羊立刻被抓到。
 10. 扮演大野狼的玩家不可以離開座位，也不可以偷看傢俱裡面，只能用紙偶到處試探，並邊試探邊說「請問，小羊在不在家」。
 11. 大野狼最後可以選擇翻開2見傢俱，一次翻開一個。所有在翻開的傢俱裡面或後面的小羊都被大野狼抓到啦。
 12. 大野狼抓到1(2)隻小羊，就從公用區拿1(2)片小羊圓片，放在自己面前。
 13. 躲在爐子/衣櫃裡面、床/飯桌下面、門後面的小羊，沒有被大野狼抓到，就可前。但，如果躲在浴缸的小羊沒有被大野狼找到，扮演小羊的小玩家可以從公用區拿2片石頭圓片放在自己面前。
 14. 如果躲在大鐘裡的小羊(們)沒有被大野狼找到，扮演小羊的小玩家可以從公用區拿一片石頭圓片放在自己面前，大野狼則要把他面前的1片小羊圓片放回公用區。(如果大野狼面前沒有小羊圓片，則什麼事都不會發生。)
 15. 大野狼捕抓時間結束後，所有未被抓到的小羊(們)終於現身，開心地發出「咩」嘲笑大野狼，並從公用區各自拿一片石頭圓片放在自己面前。
- 四、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及躲藏能力引導。
- 五、遊戲結束，引導孩子分享活動結果—扮演小羊時，分別藏過那些傢俱的裡面或後面，有沒有被大野狼抓到；扮演大野狼時抓到幾隻小羊。

老師示範：

「我是○○○，我當小羊第一次躲在爐子裡面(後面)，沒有被大野狼抓到；第二次躲在飯桌下面，結果被大野狼抓到了。」

「我當大野狼，我在浴缸裡面抓到1隻小羊，又在門後面抓到2隻小羊，共抓到3隻小羊」

遊戲注意事項：

1. 為了增加遊戲的趣味性，大野狼的計時(從1數到10)可以改唱兒歌：「小羊兒乖乖，把門兒開開，快點開開，我要進來。」代替，而扮演小羊的小玩家在時，則邊唱「不開不開不能開，你是大野狼，不讓你進來。」邊把小羊圓片藏在傢俱的後面或裡面。

2. 針對不知如何將小羊圓片藏起起來的幼兒，可以安排能力較佳的幼兒提醒他或帶領他將小羊圓片各自藏在一個傢俱裡面或後面，也可以一起藏在一個傢俱裡面或後面。
3. 遊戲過程中教師要做好場面控制，以免一團亂，並且要注意遊戲配件的安全，因為它們是紙做的。
4. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。

家長引導注意事項

1. 家長先扮演大野狼角色，從 1 數到 10 的速度要放慢，以提供孩子有充裕時間藏好小羊圓片。
2. 遊戲過程中家長要觀察孩子如何躲藏小羊圓片，瞭解孩子目前是處於什麼心智狀態。如果孩子不知如何將小羊藏到傢俱裡面，可以在遊戲開始之前，先讓孩子練習拿起傢俱(如床、桌子、浴缸)，將小羊圓片蓋住。或者，讓孩子練習將小羊圓片從傢俱上面的洞放進去，如大鐘、爐子、衣櫃。
3. 為了增加遊戲的趣味性，建議先由家長當大野狼，並先說：「阿嗚…，我是大野狼，我肚子好餓！好餓！我要找小羊吃。」再試探排列的傢俱。」
4. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
5. 遊戲的重點是過程中的規則理解(如，扮演大野狼時試探每個傢俱，尋找小羊圓片，扮演小羊時躲藏小羊圓片。)，及同儕之互動交集、言語表達、桌遊遊戲活動的完成和孩子參與時的興致，而不是得到多少的石頭圓片/小羊圓片。

桌上遊戲故事屋

主題：五隻猴子在樹上 VS 記憶猴子

編製者：林玉香

故事書：五隻猴子在樹上

圖片：



出版社：文/愛文·克里斯泰羅 圖/何雲姿 譯寫/方素珍

作者：文/Emma George 圖/Paul Harvey

手指謠：

五隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手向前的五指張開向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的拇指。

四隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手向前的四指(拇指收起)張開向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的拇指和食指。

三隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手向前的三指(拇指、食指收起)張開向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的拇指、食指和中指。

二隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手向前的二指(拇指、食指、中指收起)張開向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的拇指、食指、中指及無名指。

一隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手向前的一指(拇指、食指和無名指收起)張開向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的五指。

零隻猴子盪鞦韆，嘲笑鱷魚被水淹。

※手部動作：一手握拳向下向上動，雙手向前由左至右來回做出波浪狀。

鱷魚來了，鱷魚來了，Y m · Y m · Y m · Y m。

※手部動作：先一手的後四指合併與大拇指分開，再做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，再用另一手的後四指合併與大拇指分開，做出類似嘴巴張開、合嘴的動作往身體的另一邊移動，最後握住另一手的握緊的拳頭。

哎喲！牙齒掉光光。(因為咬到石頭)

故事/文本摘要：

五隻猴子和媽媽，一起去河邊野餐。鋪上一塊野餐布，媽媽躺下就打呼……呼嚕呼嚕呼嚕呼嚕，頑皮猴子去爬樹。

五隻猴子在樹上，嘲笑鱷魚大聲唱著「抓不到我！怎麼樣？」。大鱷魚，慢慢的，游過來…，「喀嗒！」遭了！猴子妹妹不見了。

四隻猴子在樹上，嘲笑鱷魚大聲唱：「抓不到我！怎麼樣？」。大鱷魚，慢慢的，游過來…，「喀嗒！」遭了！猴子弟弟不見了。

三隻猴子在樹上，嘲笑鱷魚大聲唱：「抓不到我！怎麼樣？」。大鱷魚，慢慢的，游過來…，「喀嗒！」遭了！猴子哥哥不見了。

二隻猴子在樹上，嘲笑鱷魚大聲唱：「抓不到我！怎麼樣？」。大鱷魚，慢慢的，游過來…，「喀嗒！」遭了！猴子姊姊不見了。

一隻猴子在樹上，嘲笑鱷魚大聲唱：「抓不到我！怎麼樣？」。大鱷魚，慢慢的，游過來…，「喀嗒！」遭了！猴子全都不見了！

你們看！那是什麼？1·2·3·4·5，五隻小猴子，坐在大樹上！媽媽抱住小猴子，並告訴小猴子：「取笑鱷魚不應該，不但危險又不乖。……，小猴子手拿水果說：「鱷魚先生對不起！

吃點水果消消氣。」

關鍵詞彙

五隻猴子、媽媽、野餐、野餐布、樹上、取笑、大鱷魚、大聲唱、慢慢的、游過來、不見了、危險、不乖、不應該

句型

1. 五隻猴子和媽媽一起去河邊野餐。
2. 頑皮猴子去爬樹。
3. 1、2、3、4、5，五隻猴子坐在在大樹上。
4. 猴子嘲笑鱷魚大聲唱。
5. 抓不到我！怎麼樣？
6. 大鱷魚慢慢的、慢慢的游過來。
7. 糟了！猴子妹妹(弟弟、哥哥、姊姊)不見了。
8. 遭了！五隻猴子全都不見了。。
9. 那是什麼？。
10. 媽媽抱住小猴子。
11. 取笑鱷魚不應該，不但危險又不乖。

活動目標

- 一、聆聽故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、針對提問問題會以「…和…」/「因為…所以…」的句型回應
- 四、認識有關抽象辭彙(樂意/救命/驚喜)的定義

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：玩具救火車、小浣熊/兔子/白鵝/小熊/狐狸玩偶、紙箱

教學活動

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『五隻猴子在樹上』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應；依故事情節(當鱷魚慢慢的游過來，張開大嘴)讓幼兒伸出雙手做出張開大嘴巴的動作(一手掌心朝上，另一手掌心朝下互拍)，並發出「ㄎㄚˋ、去ㄚˋ」的聲音，。
- 三、問題提問與討論
- 四、唸手指謠「五隻猴子盪鞦韆」，並帶領幼兒跟著手指謠辭句做出手部動作。

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
 1. 「哪一個是猴子/猴子媽媽/香蕉/鱷魚？」
 2. 「哪一個是麵包/蛋糕/盤子/飲料/籃子？」
- 二物品名稱命名
 1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「五隻猴子和媽媽去甚麼地方(哪裡)野餐？」
2. 「誰睡覺會打呼？是猴子媽媽？還是猴子？」
3. 「猴子在樹上取笑誰(甚麼人)？」
4. 「五隻猴子很頑皮？還是很乖？」
5. 「五隻猴子有沒有被鱷魚吃掉？」
6. 「五隻猴子跟鱷魚說對不起，並拿甚麼東西請鱷魚吃？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「野餐會是什麼意思？」
2. 「__隻猴子和媽媽到河邊野餐？」
3. 「五隻猴子和媽媽去河邊做甚麼？」
4. 「猴子媽媽躺在哪裡睡覺？野餐布上？還是樹上？」
5. 「猴子媽媽睡覺時會打呼，打呼的聲音是什麼？」
6. 「猴子媽媽睡著了，五隻猴子去做什麼事？」
7. 「猴子在哪裡(什麼地方)取笑鱷魚？」
8. 「猴子取笑鱷魚時是大聲唱？還是小聲唱？唱什麼？」
9. 「大鱷魚在水中怎麼游？是慢慢的？還是快快的？」
10. 「猴子媽媽告訴五隻猴子：取笑鱷魚是怎麼樣的行為？是不乖？還是很乖的行為？是危險？還是很安全的行為？」
11. 「為什麼取笑鱷魚是一種很危險的行為？因為會被誰吃掉？」
12. 「當鱷魚要把猴子吃掉時，是誰救了猴子？」

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到鱷魚便點指鱷魚。
3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如誰躺在野餐布上睡覺？→將猴子媽媽睡覺的圖片展示出，讓幼兒搜尋正確答案。
4. 圖片內容過多過繁雜影響幼兒分心時，可適度使用白紙遮擋不必要之干擾圖片。
5. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：五隻猴子在樹上嘲笑誰？
難度高提示選項：鱷魚、鱷魚、小魚、大魚…
難度低提示選項：大象、公雞、鱷魚、鴨子…
6. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。
7. 教師在導讀時，聲音最好能抑揚頓挫且表情生動、動作誇張，才能吸引幼兒對繪本的興趣。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

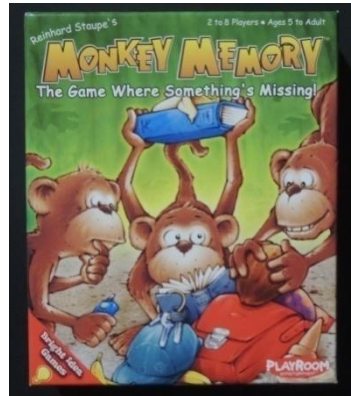
1. 語言遲緩的孩子針對抽象詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「樂意」、「救命」、「驚喜」等。
2. 針對語言遲緩閱讀經驗不豐富的孩子，家長除充實生活經驗外，在故事書的選擇，可先挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書，與孩子的日常生活內容相近，

孩子對於故事書的內容感受較深。

3. 針對部分語言遲緩的孩子僅固定選擇同一本故事書來閱讀，家長仍需引導其嘗試閱讀不同的故事書，在策略運用上可先與孩子約定閱讀其他故事書，最後再閱讀他最喜歡的故事書，將最喜歡的故事書當成增強物，逐建擴展孩子閱讀書籍的廣度。
4. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：記憶猴子 Monkey memory

圖片：



品牌：Playroom

遊戲內容：

一群猴子們已逃出了動物園且從動物園的遊客身上偷了一大堆的物品！

在所有物品都被找到之後，仍有一樣物品找不到，將你的眼睛放亮些，因為每一輪都會有不同的物品遺失。在這遊戲中，每個玩家可以看到所有的物品一次，之後，玩家們必須決定哪一樣物品不見了。每個人將大姆指放在他認為的答案上，若答案正確即可獲得一個猴錢幣，遊戲結束時有最多猴錢幣的玩家獲勝。

適宜共玩人數：2 - 6 人

關鍵詞彙

輪流、等待、鑰匙、後背包、冰棒、手錶、書本、核桃、電話、鞋子、香蕉、手提包、答案卡、猴錢幣

句型

「○○○~換你了~」

「我發現香蕉（電話、冰棒、手錶、鞋子）不見了！」

「我得到____猴錢幣。」

「我發現香蕉（電話、冰棒、手錶、鞋子）不見了，得到1個猴錢幣。」

「我發現____（電話、冰棒、手錶、鞋子）和____（電話、冰棒、手錶、鞋子）不見了，得到____個猴錢幣。」

短文：

「我是○○○，我發現____、____、____不見了，共得了____個猴錢幣。」

活動目標

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語語用能力

認知—增進事物命名聯想、圖像辨識、視覺記憶、數量的概念、提升專注力。

精細—促進視動協調、指尖抓拿翻開的能力。

社交—提升眼神觀看及對視、物品傳遞、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料

目標牌（日常生活物品）、答案卡、猴錢幣、白板、白板筆

教學活動

一、點名認識同儕

二、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。
2. 從 2 組各 10 張的目標牌中各選出 5 張，其餘各 5 張移除。
3. 發給每位小玩家一人一張答案卡。
4. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
5. 輪到當發牌者時，將一組目標牌面朝上排成一列，另一組目標牌洗牌後移除一張蓋住。
6. 剩下的目標牌，發牌者要一張一張面朝上的翻開，且後一張要蓋住前一張，當翻到最後一張蓋住前一張時，發牌者要用手遮住，並請玩家將不見的生活用品在答案卡上用大拇指指出。
7. 當發牌者在翻開目標牌時，玩家們要很仔細的看，才能發現目標牌中哪一個生活用品不見了？
8. 答對的每位玩家各得一分，遊戲最後獲得最多分的玩家獲勝。
9. 依序輪流將 2 組目標牌傳給鄰座同儕說「○○○換你了！」
10. 重複上述步驟，輪流當發牌者，並將遊戲物品傳遞給下一人，直到每人都當過發牌者，結束遊戲。
11. 介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之圖/文提示語內容：
 - A. 目標牌的生活用品（鑰匙、後背包、冰棒、手錶、書本、核桃、電話、鞋子、香蕉、手提包、答案卡、猴錢幣）
 - B. 答案卡
 - C. 猴錢幣

三、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

四、遊戲結束，引導孩子分享活動結果—介紹自己發現那些生活用品不見了，得到幾個錢幣，老師示範：

「我是○○○，我發現____、____、____不見了，共得了____猴錢幣。」

遊戲注意事項

1. 遊戲過程中可能會遇到的問題就是，小玩家會不自覺地直接用喊的方式，而造成先回答的人干擾後回答的判斷，可以先訂下規則規定喊出物品名稱而不是在答案卡（畫有所有物品的那張）指出正確答案的人，就不能得分。可以的方式是所有玩家都各自指出正確答案後，大家同時喊出名稱，這樣可以確保每個人是獨自找出答案的。
2. 對於語言遲緩的幼兒若認知能力較弱，尚未具備物品命名及“不見”的概念，可讓其以模仿的方式指出答案卡中不見的生活用品，並以仿說的方式命名生活用品。
3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。
4. 活動接近尾聲時，情境中可引導幼兒觀察或詢問鄰座是否已經結束活動，引導將 2 組目標牌傳遞給尚未完成的下一人。

家長引導注意事項

1. 引導幼兒輪替等待空檔時，要引導觀察“換誰了？別人有沒有把 2 顆骰子一起丟出？一顆丟出什麼顏色？另一顆是丟出甚麼？是上衣？是褲子？還是褲子+上衣？還是內衣嗎？有沒有找對服飾卡？有沒有將服飾卡穿在浣熊動物板上？別人如果丟出內褲圖案，必須把浣熊身上的衣服脫光

光，是要笑他？還是安慰他？”

2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒 1-3 秒的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
3. 當互動者與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
4. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
5. 引導幼兒眼神對視時，應避免直接用手移轉幼兒頭臉作對視反應，應盡量利用自然情境引導對視反應，再給予物品傳遞移轉或言語回應，如：拍肩提示直到幼兒出現對視行為、物品握住不給予等待對應反應、互動者一直主動追視幼兒的眼神做對看反應…等等。
6. 遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視顏色骰子上的顏色，及衣飾骰子上的衣飾樣式，再配對找出相同顏色的上衣或褲子圖卡。
7. 如小玩家的衣飾骰子丟出內衣，必須把浣熊動物板上的衣服脫光光，可能會造成挫折感，就請其他小玩家幫忙加油鼓勵。
8. 遊戲的重點是過程規則理解、形色/衣飾對應、同儕之互動交集、言語表達、活動的完成，不是得分的多寡。

名稱：當我們在一起~南極小企鵝

編製者：藍雅、謝瓊瑩

故事書：當我們在一起

圖片：



文、圖：克絲汀

譯者：王欣榆

出版：格林愛與關懷繪本（日期：2013年11月26日）

內容：同儕，友誼，關懷（適合年齡：0~6歲適讀）

故事內容介紹：（另備妥書中出現之動物模型）

動物園裡，有一隻小企鵝，他不快樂喔！

大家都安慰他、問他「你怎麼了？」

小企鵝「我是一隻鳥，可是我不會飛！我試了好幾次，就是飛不起來，只能待在地上！我好想像雲一樣在天上飛，就算只有一次也好啊！……」

讓我們做個好朋友，大家需要你，一起幫幫小企鵝吧！

大家幫小企鵝爬上小山丘，雖然站上小山丘，可是，雲還是離他好遠好遠啊！

大家幫小企鵝在小山丘上疊起石頭堆，雖然站上了小山丘上的小石堆，雲～還是離他好遠啊！

石頭疊完了，換大家幫小企鵝…… ……把自己疊起來！（此時，由旁人協助主講師將動物模型依圖書內容情境順序堆疊，無相同動物之模型時，主講師以「該動物生病/該動物請假/該動物跟媽媽出去玩、、、等帶過」。）

小企鵝站在一堆朋友身上，雲～看起來不遠了……

在好高高高的天上，有一隻幸福的小企鵝在飛……！

【故事提問】

簡單題~

一、圖片指認

1. 哪一個是“企鵝/大象/兔子/長頸鹿/綿羊/大嘴鳥/袋鼠/蛇/斑馬/河馬/海獅/鱷魚/鸞/老虎/犀牛/駱駝/熊貓/猴子/金魚/烏龜/刺蝟”？
2. 哪一個是“小山丘/石頭/大象鼻子/大象耳朵/氣球/樹葉”？
3. “雲在哪裡/哪裡是天上/哪裡是地下”？

二、動物命名/看圖說出

1. 能看圖說出圖中的動物名稱，如：企鵝/大象/兔子/長頸鹿/綿羊/大嘴鳥/袋鼠/蛇/
2. 斑馬/河馬/海獅/鱷魚/鸞/老虎/犀牛/駱駝/熊貓/猴子/金魚/烏龜/刺蝟。
3. 能回答詢問“這個是什麼？”的問題，使用口語回答說出“這個是小山丘/石頭/大象鼻子/大象耳朵/氣球/樹葉/雲”等。
4. 象鼻子/大象耳朵/氣球/樹葉/雲”等。
5. 能回答詢問“這是哪裡？”的問題，使口語回答說出“是天上？是地下？”

適中題~

1. 小企鵝想要像雲一樣在天上飛，需要幫忙嗎？
2. 有朋友幫忙小企鵝到天上嗎？
3. 是誰幫忙小企鵝到天上的呢？（動物/朋友）
4. 有哪些動物幫忙小企鵝到天上？（大象、長頸鹿……等，多寡不拘）
5. 小企鵝最後在天上了嗎？
6. 小企鵝像雲一樣在天上後，快樂嗎？

進階題~

1. 這個故事的名字是什麼？
2. 小企鵝為什麼不快樂？
3. 小企鵝在動物園裡，有哪些朋友？（能說出 10 個動物名）
4. 小企鵝用哪些方法試著讓自己能飛？
5. 小企鵝的朋友幫忙用過什麼方法，可以讓他離雲近一些？
5. 小企鵝希望像誰一樣，在天上飛？
6. 小企鵝希望像雲一樣，做什麼/怎麼樣？
7. 小企鵝最後怎麼了？
8. 小企鵝到天上後，感覺怎麼樣？
9. 小企鵝是怎麼在天上的？（如何上去？）
10. 小企鵝是哪隻動物舉到天上的？
11. 小企鵝最後是疊在哪隻動物的上面？
12. 小企鵝最後是站在誰的鼻子上？
13. 好高高高的天上有一隻怎樣的小企鵝？

高階思考題~

1. 什麼是“不快樂”的意思？

2. 小企鵝為了讓自己能飛，試過幾個方法？
3. 小企鵝的朋友幫他試過可以到天上的方法，有幾個呢？
4. 小企鵝是幾個朋友幫忙到天上的？
5. 什麼是“幸福”的意思？
6. 小企鵝感覺幸福的原因是什麼？
7. 這本書叫做「當我們在一起」，「我們」是指誰？
8. 這本書「當我們在一起」，是什麼意思？
9. 聽/讀完這本書，你覺得是在告訴我們什麼？
10. 如果你是小企鵝，你會用什麼方法飛到天上？
11. 請你幫小企鵝想想，還有其他可以像雲一樣在天上飛/離雲很近的方法嗎？

導讀及提問技巧

1. 以手指點指圖畫內容，引導觀看/觀察，並做解說。
2. 一邊導讀一邊引導孩子，作圖書內容動物/情境之命名或指認。
3. 圖書內容畫面過於繁雜、影響幼兒無法專注焦點時，可適當遮掩不必要之圖像。
4. 孩子無法回應提問時，適當展示圖畫或動物模型做提示，必要時亦可將繪本內容翻至可前後呼應對照的頁處。
5. 孩子無法回應提問時，可提供選項讓孩子思考、選擇。

延伸桌遊遊戲《南極小企鵝》

圖片：



出版：Blue Orange Games 設計發行

（本產品獲得 Creative Child Magazine, Learning Magazine, Dr. Toy, Oppenheim Toy Portfolio... 等 8 項美加地區玩具大獎。）

《遊戲設計背景》

南極好多企鵝媽媽生下許多漂亮的彩色企鵝蛋，但是，突然出現一場大風暴，讓美麗的企鵝蛋消失無蹤，企鵝媽媽們需要大家幫忙找尋隱藏不見的企鵝蛋，讓企鵝媽媽們能儘快與牠們的孩子們重逢吧！

《遊戲玩法介紹》

透過擲骰子，找出對應相同顏色的企鵝蛋，並將其放在自家的冰山計分條上。

當有玩家收集到 6 顆企鵝蛋時，遊戲即告結束，該玩家亦成為遊戲贏家。若所有玩家皆無法收集到 6 顆企鵝蛋，則以收集最多企鵝蛋的玩家贏得勝利。

《遊戲規則說明》

適合對象：

適合 4 歲以上的小孩和大人，2 到 4 個遊戲者同樂。遊戲時間約 10 到 15 分鐘。

遊戲配件：

12 隻企鵝、12 顆彩色蛋、4 個冰山記分條、2 個彩色骰子。

一、初階版玩法

1. 將每隻企鵝的肚子裡藏放一顆彩色蛋，整齊排放於桌上，每位參與遊戲者各拿一個記分條。

2. 遊戲者依序擲骰子（說出擲出之骰子面的顏色名稱）

→ 猜測符合擲出顏色的彩色蛋躲在哪裡，並打開一隻企鵝。

→ 要是猜到彩色蛋的正確位置，可將蛋和所屬企鵝都放在遊戲者的記分條上，然後換下一位進行。（需說出：○○，換你了！）

→ 沒有猜到，則將彩色蛋和企鵝一起歸位，換下一位遊戲者擲骰子（需說出：○○，換你了！）

3. 贏家判斷

① 最快取得 6 組正確彩色蛋和企鵝（蓋滿計分條）的遊戲者就是贏家！

② 遊戲者均尚未蓋滿計分條，而桌面已無彩色蛋和企鵝時，則以獲得較多數彩色蛋和企鵝者為贏家。

二、進階版玩法

1. 遊戲者不但可以猜測桌上的彩色蛋在哪裡，也可猜猜對手的記分條上的哪隻企鵝身中有符合的蛋，進而奪取對手的分數。

2. 同時擲出兩個骰子，一次有翻開兩隻企鵝的機會，猜對一個或兩個均可得分。

三、其他玩法

1. 先把企鵝蛋排在記分條上，然後擲出相同顏色的，讓企鵝帶企鵝蛋回家。

2. 警匪對峙-企鵝跟企鵝蛋一邊，警察一邊，猜拳，警察贏放人質、壞人贏要人質。

重點詞彙

企鵝、彩色蛋、計分條、骰子、猜拳

紅色、黃色、藍色、綠色、紫色、橘色

語句練習

1. ○○○~換你了~

2. ○色和○色，兩個○色

3. 我有△個企鵝和彩色/企鵝蛋

4. 猜拳誰贏了？/○○贏了/誰最先？/誰最後？/然後該誰？

5. 數一數、誰最多？○○第一名、△△第二名。

其他能力學習

1. 認知-顏色、數量、數序、等第

-專注力、記憶力、空間位置概念

-數字的關聯性、「記憶」及「組合收集」的機制

2. 感官知覺-色彩的觀察辨識力
3. 精細動作-視動協調、指尖抓捏放及丟擲、手腕控制。
4. 社會性-社交禮儀與基本社交語彙、物品傳遞、眼神注視、等待、輪替、情緒之自我控制與管理

《遊戲注意事項》

1. 遊戲開始時，須引導孩子注意觀看骰子的正上方顏色，方為遊戲中欲猜測選取的彩色蛋正確顏色。
2. 擲骰子在盒蓋內，因角度關係有些人會看不到，除需正確說出擲出之顏色外，另需將骰子移至盒蓋中間，讓其他人看見。
3. 家長引導幼兒在輪替等待空檔時，要注意觀察“換誰了？”、“別人的骰子丟出什麼顏色？”、“注意他人猜測的彩色蛋顏色與骰子相同嗎？”、“注意他人翻出的彩色蛋位置並記住”、“記住他人計分條上的彩色蛋或位置”
4. 當孩子過度耗時猜測時，可適當給予限時（如：屬到3），以免他人不耐等待。
5. 當孩子出現過度衝動無法等待時，適當引導協助等待他人完全執行後才換人。
6. 當孩子出現未猜到無贏得彩色蛋與企鵝而生氣不悅時，可提醒告知生氣的人、或為守規矩的人、則取消遊戲資格，並注意勿再提供過多的說明解釋或安撫，並引導將注意力拉回至遊戲中，讓孩子能確實體會輸贏當下的情緒並能我調整控制、才是最重要的。
7. 遊戲的重點是享受遊戲的過程及規則的理解與遵守，適當的罰則亦是必要的，但切勿過度強調，以免引發情緒。
8. 當孩子能配合規矩正確的完成與他人一起進行遊戲，結束後可適當的肯定好的表現，如：剛才沒贏到、但也沒生氣，真的好棒喔！

桌上遊戲故事屋

主題：三隻小豬

編製者：謝瓊瑩

故事書：三隻小豬

出版社：世一文化事業股份有限公司

文/林文珠、熊美如

圖/林冠臻、李玉倩

封面設計/吳雅華

故事/文本摘要：

在美麗的綠色山丘上有一棟紅色屋頂的房子，裡面住著豬媽媽和三隻小豬，三隻小豬中，豬大哥愛睡懶覺，豬二哥貪嘴好吃，豬小弟很勤勞，常會幫助媽媽做事情。

有一天豬媽媽告訴小豬們「你們長大了，應該要為自己蓋一間房子，媽媽希望你們好好努力，憑自己的雙手，蓋一間屬於自己的房子。」

於是豬大哥到田裡收集稻草搭了一間稻草屋，豬二哥到森林裡找了許多木材搭了一間木屋，豬小弟到處找磚塊，蓋了一間磚塊屋。

有一天大野狼發現三隻小豬，想要把牠們吃掉，於是用力吹了豬大哥的稻草屋稻草屋倒了，豬大哥慌忙逃到豬二哥的小木屋躲起來，結果大野狼跑到豬二哥小木屋前用力撞了幾下，結果豬二哥的小木屋倒了，豬大哥和豬二哥慌忙地跑到豬小弟的磚塊屋內，大野狼用力敲磚塊屋，但都沒有辦法把磚塊屋擊垮，大野狼想到可以假扮聖誕老人，往煙囪爬進去吃掉牠們，但聰明的小豬們煮了一鍋熱水，把大野狼燙得哇哇叫，最後大野狼狼狽地逃走了。

關鍵詞彙

豬大哥、豬二哥、豬小弟、長大、睡懶覺、貪嘴好吃、勤勞、蓋房子、稻草屋、木屋、磚塊屋、睡午覺、找東西吃、堅固、辛苦、大野狼、發現、急忙、撞垮、發抖、用盡全力、放棄、氣勢洶洶、沸騰、慘叫、狼狽地、逃走。

句型

1. 豬大哥愛睡懶覺。
2. 豬二哥貪嘴好吃。
3. 豬小弟很勤勞。
4. 豬大哥蓋稻草房子。
5. 豬二哥蓋木頭房子。
6. 豬小弟蓋磚塊房子。
7. 大野狼狼狽地逃走了。
8. 你們長大了，要為自己蓋一間房子。
9. 大野狼想要吃掉小豬們。
10. 小豬們煮了一鍋熱水。
11. 大野狼被燙得哇哇叫。

活動目標

- 一、聆聽故事內容
- 二、以指認圖片或口語表達來回應問題
- 三、了解並回應故事內容、故事中要傳達的意思(故事主旨)

準備材料

- 一、故事書

二、配合故事內容準備圖片或相關素材如：小豬玩偶、大野狼玩偶、稻草、木頭、磚塊、鐵鎚。

教學活動

一、引起動機

二、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面、封底，猜一猜書名及內容。

三、共讀繪本『三隻小豬』：邊展示故事圖片，邊講故事，過程中讓幼兒作接話反應。

四、問題與討論

提問問題資料庫

一、簡單問答(人、事、時、地、物)

1. 豬媽媽共有幾個孩子?
2. 誰是貪嘴好吃的小豬?
3. 誰是愛睡懶覺的小豬?
4. 誰是勤勞的小豬?
5. 豬大哥用什麼蓋房子?
6. 豬二哥用什麼蓋房子?
7. 豬小弟用什麼蓋房子?
8. 誰用稻草蓋房子?
9. 誰用木材蓋房子?
10. 誰用磚塊蓋房子?
11. 誰想要吃三隻小豬?

二、具思考性問題

1. 為什麼豬媽媽要兒子們蓋房子?
2. 為什麼豬大哥要用稻草蓋房子?
3. 為什麼豬二哥要用木材蓋房子?
4. 為什麼豬小弟要用磚塊蓋房子?
5. 為什麼最後大野狼會狼狽的逃走?

三、與自身經驗相關

1. 如果你要蓋房，你會用什麼材料蓋?為什麼?
2. 如果你是豬大哥，看到房子被大野狼吹垮了，你的心情如何?為什麼?
3. 如果你是豬小弟，看到哥哥們把房子蓋好了，自在的睡覺或吃東西，又面對哥哥們的取笑，你的心情如何?為什麼?
4. 聽到豬媽媽說「你們長大了要自己蓋房子」如果你是小豬們，會怎麼想?心裡感覺如何?
5. 如果你是豬小弟，最後好不容易終於把磚塊房子蓋好了，你的心情如何?為什麼?

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於幼兒較難理解之抽象詞彙、句子，可輔以動作、表情來增進理解。如：大野狼「狼狽的逃走」。
2. 在提問時若幼兒無法回應，教師可為幼兒搭鷹架如：引導先說出一個字做提示。
3. 在提問時若幼兒無法回應，可展示圖片做提示，如：豬大哥蓋了一間?幼兒無回應，教師指「稻草屋」的圖片做為提示。
4. 在提問時若幼兒無法回應，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選

取，如：大野狼用什麼東西想要打破牆壁？

難度高提示選項：鐵鎚或鋸子。

難度低提示選項：鐵鎚或香蕉。

5. 邊導讀邊引導作圖片內容之命名或指認，如：唸到大野狼指大野狼的圖片。

6. 教師需針對參與活動的幼兒語言程度，選擇不同難度的問題做提問。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩幼兒對抽象詞彙的理解需要較多的引導與解釋，家長需把握情境，在日常生活中加以說明，以提升他們對抽象詞彙的理解，例如：「勤勞」、「懶惰」等。

2. 針對語言遲緩、閱讀經驗不豐富的幼兒，家長可挑選與生活經驗相關的故事書來進行親子共讀，再延伸至其他類的故事書。

3. 當幼兒對繪本內容較熟悉時，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。

延伸桌遊遊戲：超級犀牛



遊戲內容：進行人數：3-4 人

關鍵詞彙

牆壁卡、屋頂卡、基礎卡、輪流、等待、猜拳、第幾層、上面、下面、中間、房子、正面、反面。

句型

1. 「換我蓋房子」。
2. 「我蓋好房子，接下來換誰」。
3. 「我們蓋了__層樓的房子」。
4. 「房子倒了」。
5. 「沒關係，再蓋一次」。
6. 「我是○○○，我和△△△總共蓋了_____層樓的房子，如果不小心房子倒了，沒關係，我們可以重新再蓋一次。」
7. 「現在輪到誰蓋房子了」。

活動目標

語言—增進認識詞彙、語句長度、語用能力。

認知—增進空間、數量概念、區辨正反圖型、形狀、顏色、專注力。

精細—促進視動協調、指尖抓握放、手腕控制能力。

社交—提升眼神觀看及對視、基本社交語彙、等待、輪替等能力。

準備材料

31 張屋頂卡、28 張牆壁卡、1 張基礎卡。

教學活動

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

1. 說明:有三種不同的卡-屋頂卡(31 張)、牆壁卡(28 張)、基礎卡(1 張)。
2. 說明:屋頂卡-要注意標誌的形狀。
3. 說明:牆壁卡- 要注意牆壁的有什麼圖片(區辨正反面)。
4. 在基礎卡上面放置牆壁卡→屋頂卡，再依序放置牆壁卡→屋頂卡，以此類推。
5. 結束遊戲-多層建築倒塌、有人放置最後一張屋頂卡。

三、說明遊戲規則

1. 決定小組座位及先後順序。
2. 大人示範-剛開始先放置一張基礎卡，接下來放置牆壁卡及屋頂卡(注意正反面及標誌)。
3. 開始進行-剛開始放置一張基礎卡，接下來每人輪流放置牆壁卡→屋頂卡。
4. 依序輪流，放好牆壁卡→屋頂卡後，向同儕說「○○○換你了」。

遊戲注意事項

1. 注意牆壁的標誌。
2. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同難度的語詞或語句如：「我疊到第?層」，並引導說出。
3. 放置牆壁卡時要注意牆壁的正、反面。
4. 堆疊牆壁卡時可使用雙手或單手堆疊皆可。
5. 牆壁卡須放置在牆壁標誌的位置上。
6. 提醒幼兒不小心倒了沒有關係，下一次再努力就好。

家長引導注意事項

1. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉、理解遊戲規則後，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
2. 引導幼兒輪替等待時觀察接下來是換誰，並引導說出「○○○換你了」。
3. 遊戲的重點是過程，要增進規則理解、忍耐挫折、輪流等待、語言表達之能力。

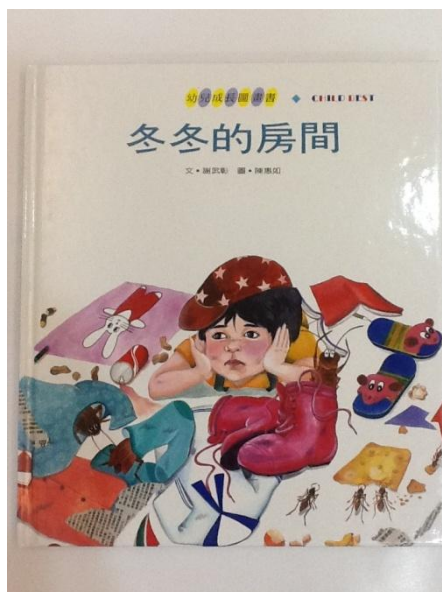
桌上遊戲故事屋

主題：冬冬的房間 VS 收納小精靈皮諾

編製者：廖女喬

故事書：冬冬的房間

圖片：



出版社：光復書局

圖/文(作者)：文/謝武彰 圖/陳惠如

故事/文本摘要：

冬冬是一個懶惰的小孩，他不喜歡整理房間，房間裡亂七八糟，紙屑、果皮、剪刀..好多東西丟滿地，髒鞋子、髒衣服、髒襪子到處都是，媽媽才幫他整理好，他一下又丟滿地，房間看起來就像垃圾堆，還有些怪味。

冬冬的房間越像垃圾堆，越有怪味道，蟑螂就越高興，小跳蚤跳跳跳，跳進來高興得不得了，到處都是好東西，都是香味，可以大吃一頓，小螞蟻也很高興，到處都是好東西，都是香味，大家都來好好吃一頓，跟冬冬住在一起。

餅乾和糖果爬滿小螞蟻，蟑螂也鑽進衣服和鞋子裡。冬冬忙著打蟑螂、趕螞蟻，冬冬想想再不把房間弄乾淨，跳蚤一定會在房間跳和身上跳個不停，他越想越害怕。

冬冬趕快把打掃房間，衣服摺好、放好、掛好，書排整齊，剪刀、蠟筆、紙收好，果皮、紙屑掃一掃，房間掃得很乾淨，住起來很舒服。冬冬把自己也洗乾淨，大家喜歡和他在一起，冬冬自己也很高興。

關鍵詞彙

懶惰、整理、房間、亂七八糟、果皮、紙屑、剪刀、髒鞋子/衣服/襪子、垃圾堆、怪味道、蟑螂、跳蚤、螞蟻、香味、餅乾、糖果、打掃、爬、鑽、打、趕、乾淨、跳、害怕、摺/放/掛好、書、整齊、剪刀、蠟筆、紙、果皮、紙屑、舒服、喜歡、看、聞、香噴噴、清潔工具

句型

1. 這麼多紙屑/果皮是誰丟的啊？
2. 冬冬的房間越像垃圾桶，越發出怪味。他越想越害怕。
3. 到處都是好東西，到處都是香味。

活動目標

一、聆聽理解故事內容

二、針對提問問題會指認圖片或口語回應

三、認識環境清潔及收拾整理

準備材料

一、故事書或多媒體教材

二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材或模型，配合故事講述；如：蟑螂、螞蟻。

教學活動

一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？

二、共讀繪本『冬冬的房間』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。

三、問題提問與討論

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

一、指認圖片

1. 「哪一個是蟑螂/螞蟻/跳蚤？」

2. 「哪一個是書/果皮/衣服/襪子/鞋子/剪刀/蠟筆/紙/紙屑？」

二、物品名稱命名

1. 「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「冬冬的房間有什麼？」

2. 「餅乾和糖果爬滿什麼？」

3. 「衣服和鞋子鑽進什麼？」

4. 「冬冬用什麼工具讓房間變乾淨整齊？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「故事的主角誰？」

2. 「冬冬亂七八糟的房間最後引來什麼？」

3. 「冬冬的房間為什麼看起來像垃圾堆？」

4. 「冬冬為什麼開始整理/打掃/房間？」

5. 「冬冬打掃完房間/洗完澡心情如何？」

6. 「你喜不喜歡亂七八糟的房間，為什麼？」

7. 「家裡是誰在打掃/整理房間？如何打掃/整理？」

8. 「清潔工具」、「亂七八糟」是什麼意思？

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到果皮便點指果皮圖片。

2. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如冬冬的房間像垃圾堆發出怪味，誰跑進來房間？讓幼兒搜尋正確答案。

3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家

長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「清潔工具」等。

2. 在引導孩子重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。能力較好的孩子可以看圖說故事或練習重述故事內容。
3. 對於語言能力較佳的孩子，可與孩子多加入與故事情節類似的日常經驗及相關感受的討論。

延伸桌遊遊戲：收納小精靈皮諾 Pino Sorti

圖片：



本遊戲封面係轉載自 [BGG](#) 或由出版商提供

出版商： Selecta Spielzeug

遊戲內容：小朋友的東西總是不知不覺就變得亂七八糟，Selecta 的小精靈皮諾要來跟小朋友一起把找不到家的物品，從圓環中間一一的把它們送回家喔！

適宜共玩人數：2-4 人

關鍵詞彙

牙膏、牙刷、梳子、洋裝、褲子、衣服、鞋子、毛帽、靴子、書、管狀顏料、印章、球、玩具火車、泰迪熊、牛奶、蘋果、起司吐司、藍色、紅色、黃色、紫色、綠色、橘色

句型

1. 「我要找跟○色一樣的物品」
2. 「我要收拾○○」
3. 「○○○~換你了~」
4. 「我收完○○」

短文：

「我是○○○，我很會收拾，我收拾了____、____、____，...，另外我還得到____個木頭幣。」

活動目標

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力

認知—增進物品分類、物形的概念、提升專注力、理解遊戲規則。

精細—促進視覺搜尋、視動協調、指尖抓放及丟擲、手腕運用、兩手協調合作的能力。

社交—提升眼神觀看、對視、物品傳遞、基本社交語言、等待、輪替等能力。

準備材料

遊戲板一組(由六個不同顏色的弧形區塊組成，每個弧形區塊上各有三個物品拼圖的凹槽)、生活物品拼圖 18 個、木頭小精靈皮諾 1 個、木頭籌碼幣六個、有六種不同顏色的骰子、白板、白板筆

教學活動

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

1. 將六個不同顏色的弧形區塊(每個弧形區塊上各有三個物品拼圖的凹槽)組成為環形後,把 18 個日常物品,分別從六個遊戲板上取下,將所有物品圖案面朝上,與小精靈皮諾一起放在圓環中間。
2. 木頭籌碼幣與顏色骰子放在遊戲板旁邊備用

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序。
2. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始),依座位序列開始遊戲。
3. 投擲骰子,觀察得到顏色,找出相同顏色區塊的物品,將物品拼回形狀板,並說出該物品名稱或「我要收拾○○」。
4. 依序輪流,將骰子傳給鄰座同儕說「○○○換你了!」
5. 每一區塊板上有三種物品,幼兒放置第三個物品,該區塊收集完畢,說出「我收完○○」,可以獲得一片木頭籌碼幣。
6. 如果這個遊戲區塊上的物品都已經歸位,那就再擲一次顏色骰子,重新再找需要歸位的物品。
7. 如果你不小心拿到了不屬於這個遊戲板的物品,就要將物品放回圓環中心,換下一個玩。
8. 重複上述步驟,直到大家一起收完物品,結束遊戲。
9. 介紹遊戲規則過程,可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之

圖/文提示語內容:

- A. 擲顏色骰子,並說「我要找跟○色一樣的物品」
- B. 找出相同顏色的物品,將物品拼回形狀板,並說「我要收拾○○」
- C. 將顏色骰子給別人說「○○○換你了」
- D. 放置區塊的第三件物品,說出「我收完○○」,可以獲得一片木頭籌碼幣。

四、開始桌上遊戲,活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

五、遊戲結束,引導孩子分享活動成果—並向同儕介紹自己放置的物品及數一數自己的木頭籌碼幣有幾個。

老師示範:

「我是○○○,我很會收拾,我收拾了書本、玩具火車、牙膏、...,另外我還得到 2 個木頭幣。」

遊戲注意事項

1. 因骰子有多面,在遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視骰子的正上方顏色,方為遊戲中之要選擇的正確配對顏色。
2. 此遊戲的玩法多元,教師可依該組幼兒能力變換遊戲難度,當然遊戲規則也就跟著改變了。(遊戲變化可參閱說明書內容)
3. 對於語言遲緩的孩子,若詞彙不足之幼兒建議指導物品命名;語句短的的幼兒建議指導描述完整一句話(或特定句型);描述能力弱的幼兒建議指導特定短文描述架構。
4. 教師在遊戲結束,需針對參與活動的孩子語言程度,在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句,並引導其適度表達說出。

家長引導注意事項

1. 對於年紀較小的孩子，家長可先從拼圖開始，練習依顏色或形狀視覺搜尋圖片，完成區塊拼板。再進階玩 2-4 人的團體遊戲。
2. 遊戲盒組中有木頭籌碼幣六個，屬於較小的配件，年紀較小的孩子，要小心誤吞。
3. 在團體遊戲中引導幼兒輪替等待空檔時，要練習觀察 --換誰了？別人骰子擲出什麼顏色？他有拿對圖片嗎？別人顏色形狀對應正確否？他完成了沒？
4. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒適當反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
5. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
6. 引導幼兒眼神對視時，應盡量利用自然情境引導對視反應，如：拍肩或手勢提示直到幼兒出現對視行為或注意。
7. 遊戲的重點是過程規則理解、圖卡內容對應、同儕之互動交集、言語表達。

桌上遊戲故事屋

主題：坐輪船旅行 VS 海底夾寶

編製者：廖女喬

故事書：坐輪船旅行

圖片：



出版社：鹿橋文化事業有限公司

故事/文本摘要：

哇！看！好大的船呀，好多車子可以開進船裡面，而且不會沉下去，我們要上船去旅行。離開碼頭的時候，看到船在裝卸貨，還有小船浮在水面上。船裡有房間，好像房子浮在水面上，每樣東西都在動，我好難過，我真的暈船了，但我還要四處去逛逛！

有游泳池，好多人在游泳；有漁船在卸貨，補來的魚可當晚餐；找到遊戲室，和剛認識的朋友一起玩遊戲；船長邀請我們到駕駛艙，看他怎樣操縱船，在這裡可以看到海；船長教我們穿救生衣，萬一出了問題，可派上用場。

白天到晚上，天空五彩繽紛，晚上空氣涼爽新鮮，我們在甲板上感到很舒暢。睡了一夜，我們到了新的港口，坐船旅行真是一種奇特的經歷。

關鍵詞彙

碼頭、裝貨、卸貨、暈船、游泳池、漁船、晚餐、房間、浴室、遊戲室、玩遊戲、船長、駕駛艙、操縱、救生衣、甲版、港口、旅行、交通工具

句型

1. 我們看到有的船在裝貨；有的船在卸貨；還有一些小船浮在水面上。
2. 我們在游泳池裡游泳，就像是魚在海裏游來游去。

活動目標

- 一、聆聽理解故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、認識有關坐船旅行的經驗

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材或模型，配合作故事講述；如：船。

教學活動

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『坐輪船旅行』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
 1. 「哪一個是船/漁船？」
 2. 「哪裏是港口/房間/遊戲室/游泳池/駕駛艙/港口？」
- 二、物品名稱命名
「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「故事的主角坐什麼交通工具去旅行？」
2. 「船裡的房間有哪些東西？」
3. 「船艙裡的遊戲室可以做哪些事？」
4. 「誰在駕駛艙開船？」
5. 「駕駛艙裡有哪些物品？」
6. 「船長教小朋友做什麼事？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「故事的主角坐船去哪裡？」
2. 「船裡有哪些設施？」
3. 「船艙裡的遊戲室可以做哪些事？」
4. 「在甲板上可以可以做哪些事？」
5. 「漁夫們為什麼把船上的貨卸下來？」
6. 「為什麼要穿救生衣？」
7. 「為什麼有些人會暈船？」
8. 「坐船去旅行的心情如何？」
9. 「你有坐船的經驗嗎？說一說」
10. 「旅行」、「交通工具」是什麼意思？

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到港口便點指港口圖片。
2. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如：船裡的房間有哪些東西？展示該頁讓幼兒搜尋正確答案。
3. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
他們坐什麼交通工具去旅行？
難度高提示選項：飛機、火車、汽車、船…
難度低提示選項：救生衣、船

4. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「旅行」、「交通工具」等。
2. 對於語言能力較佳的孩子，可與孩子多加入與故事情節類似的日常經驗及相關感受的討論。
3. 在引導孩子重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。能力較好的孩子可以看圖說故事或練習重述故事內容。

延伸桌遊遊戲：海底夾寶 Submarines

圖片：



品牌：以色列 KodKod

遊戲內容：大海中有許多顏色船，拿起骰子看看你要夾起那個顏色的船隻，小心不要碰到波浪，收集到最多的船隻，要獲勝就是小事一件了！

適合年齡：4 歲以上

適宜共玩人數：2-4 人

關鍵詞彙

輪流、等待、骰子、波浪型橫桿、紅色、黃色、綠色、黑色、灰色、紫色、隻、艘

句型

「○○○~換你了~」

「我要夾○色（顏色）的船」，例如：「我要夾紅色的船」

「我要小心注意不要碰到波浪型橫桿。」

短文：

「我是○○○，我有__色、__色、__色…的船，總共有__隻/艘船」

活動目標

語言—認識顏色詞彙、量詞、促進語句長度、提升語用能力

認知—增進顏色、數量的概念、提升觀察專注力、理解遊戲規則。

精細—促進顏色辨識、視動協調、控制手指力道、運用工具取物的能力。

社交—提升眼神觀看、對視、物品傳遞、基本社交語言、等待、輪替等能力。

準備材料

小夾子*2 個、波浪型橫桿*9 條、骰子*1 個、小船*30 隻(共 6 種顏色。紅、黃、綠、黑、灰、紫，每種顏色各五隻小船)

教學活動

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

三、說明遊戲規則

1. 先把各種顏色的小船，平均放置盒內。並把波浪型橫桿擺置盒邊上。
2. 決定開始玩的第一人後(最好是大人先行示範引導開始)，依座位序列開始遊戲。
3. 輪到時，拋擲骰子，觀察骰子所朝上的面的顏色____?____ (紅.黃.綠.黑.灰.紫)
4. 依骰子上面顏色，夾起相同顏色的船隻。(例如：遊戲者所擲出骰子的顏色為紅色， 就必須夾取紅色的船隻。)
5. 限制規則：
 - (1) 在夾取船隻的過程當中必須小心夾取，不能碰到波浪型橫桿。夾子碰到波浪型橫桿就算失敗，換下一位。
 - (2) 如果所擲出骰子的顏色已被夾完，那該次以休息一次計算。
6. 依序輪流，重複上述步驟，直到大家夾出所有船隻，結束遊戲。
7. 介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下的圖/文 提示語內容：
 - A. 擲 骰子
 - B. 依骰子上顏色對應要夾出的船隻，並說出「我要夾____色的船」
 - C. 夾取船隻時，必須小心夾取，不要碰到波浪。

四、開始進行遊戲：

幼兒依序輪流進行擲骰夾船隻，大人在活動中協助。

五、遊戲結束，引導孩子分享活動成果—數一數自己得到幾艘船，並向同儕介紹自己得到哪幾種顏色的船隻。

老師示範：

「我是○○○，我有__色、__色、__色…的船，總共有__隻/艘船」

「我是○○○，我夾/得到__隻/艘船，有__色、__色、__色…，一共__種顏色」

遊戲注意事項

1. 因骰子有多面，在遊戲中須注意教導幼兒注意辨識注視骰子的正上方顏色，方為遊戲中需要對應的顏色。
2. 活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導，提醒幼兒夾取船隻時，必須小心夾取，不要碰到波浪且手指的力道也要控制喔！
3. 對於語言詞遲緩的孩子，若認知能力較弱，尚無顏色概念，可先選擇顏色語詞來表達，無顏色對應概念的孩子，則建議指導仿說顏色命名即可。
4. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。

家長引導注意事項

1. 桿子擺放距離也可由遊戲者決定，降低或提升遊戲困難度。
2. 在團體遊戲中引導幼兒輪替等待空檔時，要練習觀察—換誰了？別人骰子丟出什麼顏色？別人顏色對應正確否？他完成了沒？他夾了幾隻船？

3. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒適當的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
4. 與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。
5. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
6. 引導幼兒眼神對視時，應盡量利用自然情境引導對視反應，如：拍肩或手勢提示直到幼兒出現對視行為或注意。
7. 遊戲的重點是過程規則理解、顏色對應、言語表達、同儕之互動交集、活動的完成，運用工具取物的練習，不是得分的多寡。

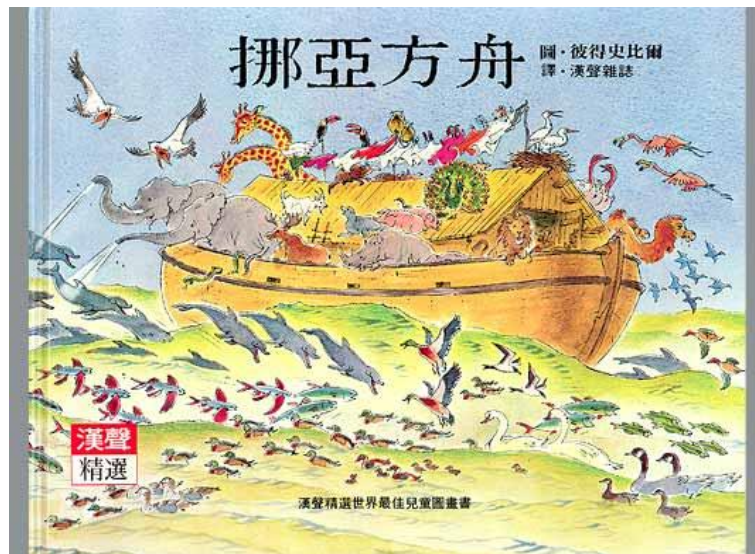
桌上遊戲故事屋

主題：挪亞方舟 VS 諾亞方舟

編製者：廖女喬

故事書：挪亞方舟

圖片：



出版社：英文漢聲出版有限公司

圖/文(作者):彼得史比爾

譯者：漢聲雜誌社

故事/文本摘要：

創造世界萬物的上帝看到地上充滿敗壞、強暴和不法的邪惡行為，於是計畫用洪水消滅惡人。同時他也發現，人類之中有一位叫做挪亞的好人。上帝指示挪亞建造一艘方舟，帶著他的家人，將牲畜與鳥類等動物帶上方舟，且必須包括雌性與雄性，每隻動物各一對，這樣才能繁殖後代。

當方舟建造完成時，大洪水也開始了，這時挪亞與他的家人，以及動物們皆已進入了方舟。四十晝夜降大雨在地上，洪水淹沒了最高的山，在陸地上的生物全部死亡，只有挪亞一家人與方舟中的生命得以存活。

雨漸漸停了，且洪水也開始消退。等到第 150 天，方舟擱淺在亞拉特山上。這時挪亞放出了一隻烏鴉，在天空飛來飛去。過了七天，挪亞放出一隻鴿子，但牠並沒有找到可以棲息的陸地就飛回來了。7 天之後挪亞又再次放出鴿子，這次牠立刻就帶回了橄欖樹的樹枝嫩芽，挪亞這時知道洪水已經散去，土地也乾了。

挪亞一家人與各種動物便走出方舟，回到陸地上。天空出現彩虹，上帝不再用洪水毀滅世界，並在天空製造了一道彩虹，作為保證。

關鍵詞彙

方舟、洪水、動物、糧食、雌性(母)、雄性(公)、建造(蓋)、排隊、大象、斑馬、長頸鹿、兔子、企鵝、老鼠、牛、青蛙、猴子、蛇、老虎、鹿、公雞、馬、豬、羊、河馬、蜥蜴、鳥、貓頭鷹、淹沒、城市、陸地、死亡、漂流、海豚、烏龜、鯨魚、魚、烏鴉、鴿子、樹枝嫩芽、彩虹

句型

1. 動物(大象、斑馬、長頸鹿、兔子、○○…) 在方舟外面排隊。
2. ○○和○○，還有○○在方舟外面排隊。
3. 大象/斑馬/長頸鹿/兔子/○○…有○○的○○。
4. 大象/斑馬/長頸鹿/兔子/○○…長得_____。

5. 海豚/烏龜/鯨魚/魚在海裡游來游去。

活動目標

- 一、聆聽及理解故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、認識動物特徵
- 四、數數 1-40

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材，配合作故事講述；如：船、動物模形等(大象、斑馬、長頸鹿、兔子…)、樹枝嫩芽。

教學活動

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『挪亞方舟』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
「哪一個是大象/小狗/兔子/母雞/綿羊/○○…？」
- 二、物品名稱命名
「這個動物是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「誰要建造方舟？/諾亞建造了什麼？」
2. 「你看到那些動物在方舟外面排隊？」
3. 「這些動物長得？」/「大象有○○的○○」
4. 「洪水來了，挪亞和動物們，搭乘什麼躲避大洪水/避難？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「什麼是方舟？」
2. 「方舟上有哪些動物？」
3. 「大雨下了幾天才停止？」
4. 「當大雨停了，洪水退了，挪亞放了幾隻鳥去找陸地？」
5. 「請依序說出挪亞放鳥出去的順序，第一隻○○，第二隻○○，第三隻○○」
6. 「當大雨停了，洪水退了，大家的心情如何？」
7. 「為什麼挪亞看見鴿子帶回樹枝嫩芽，心情很高興？」「因為……。」
8. 「為什麼上帝要製造洪水？」
9. 「彩虹出現有什麼意思？」

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於回應較弱或無回應的孩子，需動作引導該生點指圖畫內容。
2. 邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到大象點指大象圖片。

3. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如哪些動物在方舟外面排隊→將該頁展出，讓幼兒搜尋正確答案，至少回應一種動物名；能力較佳的幼兒則要求說出二種動物名稱以上。
4. 提問無法回應時，提供相近的(難度高)或差異大(難度低)的選項(2-4項)提供作答案選取，如：
洪水來了，他們搭乘什麼躲避大洪水？
難度高提示選項：飛機、方舟、火車、汽車、
難度低提示選項：椅子、方舟、氣球…
5. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「動物」、「洪水」、「樹枝嫩芽」等。
2. 在本故事中有提及時間，如：大雨下 40 天，家長在引導時可讓幼兒口頭跟著算數 1-40，或畫出 40 個○來數數，或拿出桌曆數 40 天，讓幼兒瞭解一天過一天，建立時間的概念。
3. 在引導幼兒重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，運用停頓等待幼兒反應，讓幼兒主動發展出接話反應。能力較好的孩子可以看圖說故事或練習重述故事內容。

延伸桌遊遊戲：諾亞方舟

圖片：



出版商：綺迪樂有限公司

遊戲內容：上帝為了要消滅罪惡之人，降下大洪水，所有物品都會被淹沒，只有諾亞方舟可以幸存下來…。只有諾亞和部分動物們可以安全搭上方舟，讓我們當諾亞翻動物圖卡後依序幫忙動物們搭上諾亞方舟，注意動物上方舟要保持方舟的平衡。

適宜共玩人數：1-6 人

關鍵詞彙

輪流、等待、幫忙、動物名稱(豹、豬、狗、猩猩、貓、兔子、長頸鹿、老虎、大象、獅子…)

句型

「○○○~換你了~」

「我需要幫忙，○○○請幫忙」

短文：

「我拿到○○，牠有__隻腳，長得__(此句可變換)，牠吃____長大。」

活動目標

語言—認識詞彙、促進語句長度、提升語用能力

認知—增進動物命名、常識、重量與空間平衡概念、提升專注力、理解遊戲規則。

精細—促進視覺搜尋、視動協調、手部的靈活反應訓練。

社交—提升眼神觀看、對視、基本社交語言、等待、輪替等能力

準備材料

平衡板、各式動物、動物牌卡、白板、白板筆

教學活動

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序及小組圍圈之座位安排。

2. 幼兒依序輪流抽取動物圖卡，找出圖卡內的動物模型，遊戲過程中卡片配對完成的小朋友，說「我拿到○○，牠有__隻腳，長得__，牠吃_____長大」。

3. 將動物模型輕放到方舟上面，並注意要維持方舟平衡。

4. 遊戲過程中，幼兒放置動物模型到方舟上，如導致整個動方舟傾斜掉落動物，該名幼兒需全部收回放在自己面前，下次輪到自己時則不抽牌直接放動物模型到方舟上，自己先放完一個後，可請求大人或同儕幫忙。

5. 重複上述步驟，直到大家將全部動物都放上方舟，結束遊戲。

6. 介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之圖/文提示語內容：

A. 抽牌

B. 依圖卡尋找動物模型

C. 將動物模型輕輕放上方舟上，並且不要碰到其他動物。

四、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

遊戲注意事項

1. 方舟上的動物數量攸關此遊戲的成敗，教師可酌量選擇動物或數量。

2. 此遊戲放置動物模型到方舟上需要判斷重量與空間平衡，在座位安排上，不宜太過擁擠，個人需有較大活動空間。

3. 在讓幼兒移動位置時需注意秩序的管理，且需特別強調等待的幼兒先坐下及不能觸碰方舟（因方舟需在搖晃中取得平衡），秩序亂時徒增此遊戲活動的困難及失敗率。

4. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。

家長引導注意事項

1. 方舟上的動物數量攸關此遊戲的成敗，家長可依孩子動作能力可酌量選擇動物或數量。

2. 對於年齡較小的孩子可讓他先體驗不同動物不同重量放到方舟上，對於方舟平衡的影響。

3. 在團體遊戲中引導孩子輪替等待空檔時，要練習觀察--換誰了？別人抽到哪些動作？別人動物拿對了嗎？他有沒成功將動物放到方舟上？

4. 遊戲中家長在旁牽引應當一個影子角色，給予孩子適當的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。與幼兒言語互動時，應避免提問後，由提問者直接引導提示答案，應由陪伴牽引者協助引導幼兒做出回應反應。

5. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。

6. 引導幼兒眼神對視時，應盡量利用自然情境引導對視反應，如：拍肩或手勢提示直到幼兒出現對視行為或注意。

7. 遊戲的重點是過程規則理解、同儕之互動交集、言語表達、活動的合作完成。

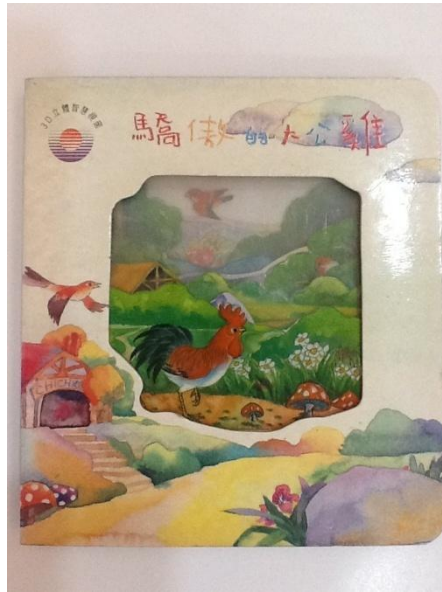
桌上遊戲故事屋

主題：驕傲的大公雞 VS 拔毛運動會

編製者：廖女喬

故事書：驕傲的大公雞

圖片：



出版社：新東芳出版社

圖/文(作者)：新東芳出版社編輯部

故事/文本摘要：

大公雞長得很漂亮，他的朋友都誇獎他。有一天，大公雞出去遊玩，遇見了麻雀，麻雀誇獎他，大公雞聽了很高興，便喔喔地唱起歌來，麻雀問：「你長了翅膀，為什麼不飛呢？」，大公雞回答：「我從前飛得比你還快，我現在有主人養我，生活過得很舒服，何必再飛呢？」，麻雀知道驕傲的大公雞不愛聽別人的勸告就走了。

大公雞又遇見鸚鵡，不喜歡鸚鵡勸告的話，不高興的回答他，鸚鵡改說誇獎的話，大公雞聽了高興地跳起來，鸚鵡又提醒大公雞頭上的打扮越來越重，上山就走不動，大公雞聽了又不開心。

大公雞走一會，真的走不動了，忽然來了一隻狐狸，大公雞想逃，卻跑不動，想飛卻又飛不起來。鸚鵡看見趕快去告訴大狼狗，還好大狼狗及時趕來，救出大公雞。大公雞才明白不能貪圖享受並且感謝鸚鵡和大狼狗的救命大恩，回家後每天開始做運動。

關鍵詞彙

大公雞、漂亮、朋友、誇獎、遊玩、麻雀、高興、翅膀、舒服、勸告、尋找、食物、鸚鵡、脾氣、紅色、尾巴、跳、狐狸、山林、大狼狗、貪圖享受

句型

1. 大公雞長得很漂亮。
2. 你長了翅膀/腳，為什麼不飛/跑呢？
3. 你雖然兩腿長得漂亮/有漂亮翅膀，可惜跑得不快/飛不動。

活動目標

- 一、聆聽理解故事內容
- 二、針對提問問題會指認圖片或口語回應
- 三、瞭解朋友勸告的重要性及不驕傲對人

準備材料

- 一、故事書或多媒體教材
- 二、必要時可配合故事內容準備圖片內之實際物品素材或模型，配合故事講述時使用；如大公雞、麻雀、鸚鵡、狐狸、大狼狗。

教學活動

- 一、介紹繪本：老師展示故事書讓幼兒看看封面，想想這是有關什麼內容的故事書？
- 二、共讀繪本『驕傲的大公雞』：邊展示故事圖片，邊講故事，邊點指圖片讓幼兒作接話反應。
- 三、問題提問與討論

提問問題資料庫

簡單題~適用語彙量少或無口語幼兒

- 一、指認圖片
「哪一個是大公雞/麻雀/鸚鵡/狐狸/大狼狗？」
- 二、物品名稱命名
「這個圖片是什麼？」

適中題~適用會觀察圖片，用短句、片語作回應之幼兒

1. 「這個故事的主角是？」
2. 「大公雞/麻雀/鸚鵡/狐狸/大狼狗長得？」
3. 「狐狸從哪裡跑出來？」
4. 「誰看見狐狸追大公雞？」
5. 「狐狸來了，是誰救了公雞？」

挑戰題~適用記憶、觀察統整力強，有語句描述能力之幼兒

1. 「故事中大公雞有哪些朋友？」
2. 「大公雞長了翅膀，為什麼不飛？」
3. 「大公雞長了腳，為什麼不跑？」
4. 「狐狸為什麼要追大公雞？」
5. 「狐狸來了，為什麼大公雞沒被吃掉？」
6. 「大公雞被誇獎/勸告時，心情覺得？為什麼？」
7. 「大公雞為什麼要感謝鸚鵡和大狼狗？」
8. 「驕傲」、「誇獎」、「貪圖享受」是什麼意思？

導讀及提問技巧—給教學者建議

1. 教師對於回應較弱或無回應的幼兒，需動作引導該生點指圖畫內容並做解說。邊導讀邊引導作圖片物品內容之命名或指認，如唸到大公雞雞便點指大公雞圖片。
2. 提問無法回應時，展示圖畫或圖片做提示，如誰救了公雞？展示該頁，讓幼兒搜尋正確答案。
3. 教師需針對參與活動的幼兒語言程度，選擇不同難度的提問問題在教學上使用。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議

1. 語言遲緩的孩子針對抽象或集合詞彙的理解往往需多些引導與解釋，雖在課堂上老師有教過，家長有時也需把握情境在日常生活中對孩子加以說明，以提升他們對該詞彙的理解，例如：「山林」、「誇獎」等。

2. 在引導孩子重複閱讀的過程中，可逐步退除引導者之講述語句量，逐步讓幼兒作主動接話反應。能力較好的孩子可以看圖說故事或練習重述故事內容。
3. 對於語言能力較佳的孩子，可與孩子多加入與故事情節類似的日常經驗及相關感受的討論。

延伸桌遊遊戲：拔毛運動會 Zicke Zacke

圖片：



遊戲封面係轉載自 [BGG](http://www.bgg.com) 或由出版商提供

出版商：Swan

遊戲內容：一大早開始，雞窩裡就熱鬧非凡，因為土雞們今天要進行〈拔毛賽跑〉，凡是能夠超越對手的雞，就能將對手屁股上的毛拔掉，插在自己的屁股上，誰獲得所有的毛，就是今天的冠軍。想要贏得比賽，必須正確地翻開和跑道卡上圖案相同的雞窩卡，就能向前移動並超越對手。

適宜共玩人數：2-4 人

關鍵詞彙

輪流、等待、雞毛、雞窩卡、跑道、冠軍

句型

1. 「○○○~換你了~」
2. 「我超過你了，拔你的雞毛囉！」

短文：

1. 「我是○○○，我跑得最快，拔了___個人的雞毛，第一個是○○屁股上的雞毛，第二個是○○屁股上的雞毛，第三個○○屁股上的雞毛。」
2. 「我是○○○，我跑得很快，拔了___個人的雞毛，第一個是○○屁股上的雞毛，第二個是○○屁股上的雞毛。」
3. 「我是○○○，我跑得很慢，被___個人拔了雞毛，第一個是○○，第二個是○○，第三個是○○。」

活動目標

語言—認識詞彙、增進語句長度、提升語用能力

認知—增進圖形辨識、記憶、觀察、專注力、理解遊戲規則。

精細—促進視動協調、指尖抓放的能力。

社交—提升眼神觀看、對視、基本社交語句、等待、輪替等能力。

準備材料

蛋形卡、八角形雞窩卡、四隻雞、四根毛、白板、白板筆

教學活動

一、點名認識同儕

二、介紹桌遊器材及使用方法

1. 將12張八角形的雞窩卡覆蓋在桌子中央，24張蛋形卡繞成一圈變成跑道
2. 每人一隻雞，每隻雞等距散放在蛋形跑道上。

三、說明遊戲規則

1. 決定活動輪流順序。
2. **向前跑**：大家都順時鐘向前跑，開始的幼兒翻開一張雞窩卡給大家看，如果這張雞窩卡跟他要前進的那格圖案相同，就可以往前跑一格，然後再翻開一張，以此類推。如果翻開的雞窩卡和要前進格的蛋形跑道卡不同時，就停止，輪到下一人。
3. **超越**：每張蛋形跑道卡上只能站一隻雞，當一隻雞緊跟在後時，後面的這隻雞如果能翻開正確的雞窩卡，就可超越另一隻到前面一格，並拔光牠屁股上的毛當戰利品，插在身上，仍可繼續挑戰下一格，直到翻錯卡為止。
4. 介紹遊戲規則過程，可用白板筆於白板上寫畫下進行活動當下之圖/文提示語內容：
 - A. 翻牌
 - B. 看一看是不是相同圖案，並說出「一樣」或「不一樣」。
 - C. 圖案相同就前進，圖案不相同就換人，並說「○○○換你了！」。
 - D. 前進超過別人時可以拔雞毛，插在自己的雞上面。並說「我超過你了，拔你的雞毛囉！」

四、開始桌上遊戲，活動中須注意互動式眼神、動作及語句引導。

五、遊戲結束，引導孩子分享活動成果。

1. 老師示範：

「我是○○○，我跑得最快，得到第一/二/三名」

「我是○○○，我跑得最快，拔了__個人的雞毛，第一個是○○屁股上的雞毛，第二個是○○屁股上的雞毛，第三個○○屁股上的雞毛。」

2. 讓幼兒練習說出一段話。

遊戲注意事項

1. 此遊戲需要圖案辨識及記憶位置，在遊戲中須教導幼兒注意辨識圖案的差異及相關圖卡位置。如該組幼兒能力較弱，教師可簡化記憶過程的難度，如先展示12張雞窩卡內容，讓所有人先記憶30秒再蓋起來。
2. 對於認知能力較弱，尚無法記憶位置的幼兒，可先著重辨識圖案的異同，練習說出「一樣」、「不一樣」即可。
3. 教師需針對參與活動的孩子語言程度，在教學上示範不同口語表達難度的語詞或語句，並引導其適度表達說出。

家長引導注意事項

1. 在團體遊戲中引導幼兒輪替等待空檔時，要練習觀察--換誰了？他拿的雞窩卡與蛋形跑道卡對嗎？記憶能力較佳的幼兒可再引導記憶圖卡位置。
2. 家長在旁牽引應當一個影子角色，給予幼兒適當的反應時間，未做出反應或反應錯誤再給予正確之言語引導或動作牽引。
3. 遊戲玩了兩三輪，幼兒逐漸熟悉理解遊戲規則步驟下，家長應逐步退除肢體牽引或言語提示。
4. 引導幼兒眼神對視時，應盡量利用自然情境引導對視反應，如：拍肩或手勢提示直到幼兒出現對視行為或注意。
5. 遊戲的重點是過程規則理解、圖卡內容對應、同儕之互動交集、言語表達。

繪本藝遊

繪本故事：點(The Dot)

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：和英出版社

圖/文：彼得·雷諾茲 (Peter H. Reynolds)

故事摘要：

畫圖課結束了，蕨蕨卻還是無法離開，她的圖畫紙是空白的。蕨蕨說：「我就是不會畫圖呀！」老師鼓勵他畫幾筆，他為了證明這一點，拿著筆，往紙上一戳，留下了一個再普通不過的「●」。但是，這卻是一個帶來無限可能的點。幾個星期後，學校的畫展上，蕨蕨的畫卻造成極大的轟動，還能幫助其他小朋友，到底，蕨蕨是怎麼做到的？

關鍵詞彙：

「點」、「畫圖」

目標

1. 情意：透過故事，培養幼兒的自信心。
透過隨意點畫，創作圖案，進而體會單純作畫的樂趣。
2. 動作：能用粉蠟筆畫出圓點
3. 語言：能說出 2 種以上，有點點的物品。
4. 認知：知道什麼是「點」，透過遊戲，發展對物體名稱的認識。

教學資源：

繪本「點」、引導圖片（生活中跟點有關的圖片）、4 開黑色書面紙、粉蠟筆、剪刀、4K 描圖紙

教學活動

一、說故事「點」

<故事的討論>

- 故事中的內容
你覺得蕨蕨本來就很會畫畫嗎？
那後來呢？
為什麼蕨蕨變得很厲害？
- 孩子的經驗
請問你喜歡畫畫嗎？
為什麼喜歡？為什麼不喜歡？
每個人畫畫都很厲害嗎？要怎樣讓自己更厲害？

二、「點」的想像遊戲

1. 請幼兒想想看，有沒有看過「點點」？
2. 請幼兒說說看在哪裡看過「點點」？
3. 當小朋友說不出來，或講不出來的時候，請幼兒找找看，教室或是身邊，哪裡有「點點」？
4. 漸進式提供有關於點的引導圖片給孩子，每提供一張圖片，等待孩子去說出其他的聯想。

生活中的衣物→例如：桌巾、衣服、緞帶等

經常接觸到的食物→例如：珍珠奶茶、西瓜籽、芭樂籽等。

最常看到的動物→例如：大麥町狗、蝴蝶、瓢蟲、梅花鹿、豹

5. 接下來，視幼兒情況再決定是否進行以下的想像。

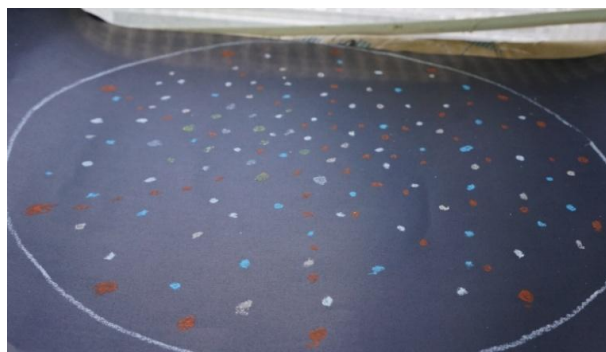
黑夜的想像→例如：螢火蟲、夜景、聖誕樹、煙火

進階想像→例如：花布、花叢、結實累累的果樹

三、「點」的創作

1. 故事中的一個一個小點，都可以變成漂亮的圖案。那麼我們也可以讓孩子試試看。
2. 用8開黑色書面紙，先用白色粉蠟筆畫出一個大圓，變成一個大點點。
3. 老師示範在黑色的大點點上，用粉蠟筆任意畫出許多小圓點，也請幼兒上來畫點點，幾次以後，看看最後大家畫出的點變成的圖畫。
4. 展示大家一起完成的作品，問問孩子，畫圖過程有想要畫出什麼嗎？覺得最後的圖畫怎麼樣？
5. 總結後，問孩子：不管結果如何，畫圖過程是否有趣？（強調畫圖的有趣）
5. 發下畫好大圓圈黑色書面紙，讓幼兒盡情畫點點。

示範作品



如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

對孩子而言，「點」是一本戲劇性的故事書，而對大人而言，「點」是一本相當具有啟發性的繪本。尤其面對害怕作畫、對畫圖沒自信的孩子時，這本故事書中的這些畫面、情節，其實就像發生過一樣。值得我們大人深思的是——對孩子的要求，是為了讓他們更進步，或是滿足自己的期待呢？想想看，當我們看到孩子空白的圖畫紙時，是否能如故事中的老師一樣不以為意，仍然認真看待孩子隨意畫出的那一點。其實不論孩子表現如何，最重要的是一個起點，那代表無限可能性。我們需要跟故事中的老師學習的是，從「一點點」開始，切入鼓勵孩子，讓孩子看見自己的可能性、擁有自信，進而擁有創造的動力。

希望大人能記得的事，每一個小點，都是無限的可能性。現在的小點，只是一個起點、一個過程，而不是結果喔！

繪本藝遊

繪本故事：大象艾瑪

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：和英出版社

圖/文：大衛·麥基 (David Mckee)

故事摘要：

大象群中，每隻大象都不一樣，有高、有矮、有胖、有瘦，但是他們都有著一樣的顏色。只有艾瑪和其他的大象不一樣，他是一隻有花格子的大象，也大家的開心果，只要有他在的地方，就充滿了笑聲。是但是他快樂，「誰聽說過世界上有彩色的大象呢？難怪他們都要笑我。」艾瑪想盡辦法讓自己和別人一樣……。

關鍵詞彙：

高、矮、胖、瘦、顏色（灰色、黑色、紅色、藍色、綠色…等）

目標：

1. 情意：透過故事，培養幼兒的自信心，及尊重個別差異。
2. 動作：能用剪刀剪出直線。
能把小塊色紙(約 2*2 公分)一格一格貼在圖案上
能用蠟筆在格子裡畫畫而不超線。
3. 語言：能說出大象的顏色、艾瑪身上的顏色、自己喜歡的顏色。
能說出正確的顏色名稱。
4. 認知：透過繪本，發展對顏色的認識。

教學資源：

印有大象輪廓的圖畫紙、各色皺紋紙或玻璃紙、剪刀、膠水、油蠟筆

教學活動

一、說故事---

<提問句型>

1. 「最高的大象在哪裡?」(最矮、最胖、最瘦，並請幼兒輪流在書上指出來)
2. 「艾瑪在哪裡?」(請幼兒指出)
3. 「艾瑪身上有哪些顏色?」
「藍色嗎?藍色在哪裡?」(黑色、紅色、綠色...等，請幼兒指出。)

<故事討論>

1. 請問艾瑪跟其他大象有什麼不一樣?
2. 為什麼艾瑪覺得不開心?
3. 艾瑪做了什麼事情改變自己?為什麼?
4. 艾瑪改變自己以後，有比較快樂嗎?那為什麼又變回原本的自己呢?
5. 為什麼要有艾瑪日?

二、「艾瑪」創作

說完故事後，告訴孩子，今天就是故事裡的「艾瑪日」，我們來幫大象化妝成艾瑪。

<拼貼艾瑪>

1. 請孩子將皺紋紙或玻璃紙剪成一格一格的小方塊。
2. 發下有大象輪廓的圖畫紙。
3. 請孩子用膠水拼貼出彩色的艾瑪

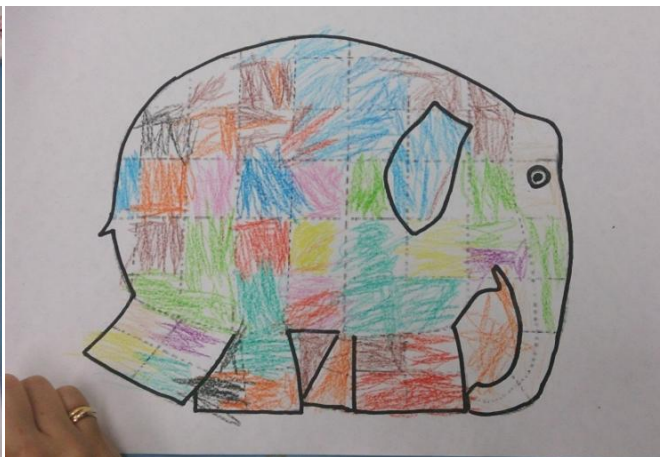
<彩繪艾瑪>

1. 發下有格子的大象輪廓圖畫紙。
2. 請孩子用油蠟筆，一格一格畫出彩色的艾瑪。

示範作品



拼貼艾瑪



彩繪艾瑪

如何和孩子一起讀繪本---給家長的建議：

大象艾瑪是一本色彩鮮明的繪本，故事情節的發展也很簡單，年紀較小的孩子也很適合閱讀。這本書的色彩在美術教學上，給孩子色彩繽紛的視覺感受，在活動設計上，也可以發展幼兒的精細

動作，尤其剛開始發展手部細小動作的孩子。剪貼的動作並不太難，只是需要花點時間，藉由簡單的動作重複做，卻能完成一幅漂亮的艾瑪。對於美術較沒自信的孩子，可以培養作品上完成度，並建立自信心。

此外「大象艾瑪」也像孩子傳達「做自己最快樂」的觀念。艾瑪原本想跟所有的大象一樣，因此改變了自己，想當別人，但最後又發現「做自己」還是比較有趣。而大象們也因為這件事發現，偶而當別人也很有趣，所以成立了「艾瑪節」。其實不管是大人或是小孩，有時候我們都會覺得羨慕別人，好像當別人比較快樂。但是其實，每個人都有他獨特性，最重要的是，我們有沒有看到自己和孩子的優點，好好的珍惜、好好的愛自己，才能快樂的做自己喔。

繪本藝遊

繪本故事：好忙的蜘蛛

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

圖/文：艾瑞·卡爾 (Eric Carle)

故事摘要：

農場角落的籬笆上，有一隻勤快的蜘蛛忙著織網。農場裡的動物——馬、牛、羊、鴨、狗…等，來邀請他一起去玩，但是蜘蛛一點也不心動，只是不停的、不停的織著他的網。有趣的是，在圖畫書中，蜘蛛織的網是凸出來的，真的可以摸到喔！

關鍵詞彙：

動物-蜘蛛、馬、牛、山羊、綿羊、狗、貓、鴨、雞、蒼蠅、貓頭鷹

動物叫聲-「ム、ム」、「哞哞」、「ウーセ、ウーセ」、「ワセ、ワセ」、「呱呱」、「咕咕」、「汪汪」、「喵喵」、「嗚嗚」

目標

1. 語言：透過故事的重複性，預測並說出故事的情節發展。
2. 認知：透過每翻一頁，先發出的狀聲詞，說出發出聲音的動物，或看到圖片中的動物，能知道或模仿動物的叫聲。
3. 動作：能跟著老師的步驟，做出蜘蛛結網的手指謠。
能在大人的幫助下，完成毛線纏繞的動作。
能夠用搓出圓球狀、壓扁、搓成長條狀的精細動作，並且組合完成蜘蛛。

教學資源：

黑色或白色書面紙、竹筷子籬笆(用橡皮筋將四支竹筷子綁成#字，如同故事書的籬笆狀)、毛線(白色或彩色數網)、各色黏土、

教學活動

一、手指謠教唱「小蜘蛛」

1. 先教小朋友用兩隻手比「7」，然後兩隻手結合成「◇」的形狀。
2. 請小朋友練習幾次，把手指圍出來的方形，不斷交替旋轉往上爬。
3. 練習幾次後，開始教唱手指謠：
有一隻蜘蛛結網真辛苦，(手指呈現方形，不斷交替旋轉往上爬)

風吹又雨打破了又再補。
當太陽升起，風雨不再搖擺，
勤勞的蜘蛛從頭又再來。

4. 約練習唱 3-4 次以後，開始說故事。

二、說故事「好忙的蜘蛛」

1. 拿出「好忙的蜘蛛」繪本，用手指指著書名，介紹書名。
2. 問小朋友，蜘蛛長的怎麼樣？(有很多、細細的腳)
蜘蛛總共有幾隻腳？一起數一數(1、2、3、4、5、6、7、8，8 隻腳)
3. 認識蜘蛛以後，開始講故事。
4. 故事翻一頁，先出現動物的叫聲，等待孩子說出動物名稱。
5. 情節重複第二次、第三次時，等待孩子說出故事情節：「蜘蛛沒有回答」

三、「好忙的蜘蛛」美術創作

1. 老師示範，拿出事先綁好的竹筷子，當成故事中的竹籬笆，利用毛線當蜘蛛絲，纏繞在竹筷子的籬笆上織網，並用膠帶貼好固定。
(繞網及固定需要大人協助，或兩個小孩互相幫忙)
2. 把織完網後的竹筷子，用膠帶固定黑色或白色的圖畫紙(孩子可以選自己要做白天或是黑夜)。
3. 教孩子如何用黏土做出蜘蛛。
搓兩個大圓點當身體，兩個白色中圓點當眼睛，兩個黑色小圓點當眼珠。
再搓搓出八隻細細的腳貼在蜘蛛的身體上。
4. 最後再用粉蠟筆，畫出來找蜘蛛玩的動物好朋友，就完成囉。

示範作品



※故事情節中，蜘蛛從白天織網到黑夜，因此在背景的選擇上，讓孩子自由選擇白天或黑夜，增加作品的多樣化。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

「好忙的蜘蛛」是世界知名童書大師艾瑞·卡爾的代表作之一。除了鮮明色彩和立體線條的獨特設計，他的可預測性情節，很適合語言發展較慢，或是小小孩閱讀。父母在唸這本故事書給孩子聽時，可以在每次翻頁的時候，先利用稍微等待孩子，讓孩子自行說出動物名稱，或讓孩子看圖片中的動物，請他們模仿動物的叫聲。孩子能自己表達故事的內容，提昇語言的自信，也增加故事的參與度。

此外，我們可以利用這本繪本，進行有關「線」的活動，例如：蜘蛛手指謠在促進孩子左右腦的連結；用黏土搓出線條，訓練精細動作和小肌肉發展；玩過蜘蛛網的纏繞後，更進一步教孩子綁繩結增加生活自理等。再發揮一些巧思，也可以發現很多有關線的活動喔！

繪本藝遊

繪本故事：蠟筆小黑

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：

圖/文：中屋美和

故事摘要：

一盒全新的蠟筆，無聊的跑到紙上自己來畫畫。小黃畫了蝴蝶，他想「有蝴蝶就要有花兒呀」，他就找了小紅、小粉紅來畫畫，「有花兒就要有葉子阿」，他們又找了小綠，小綠找了小咖啡、小藍……，大家都來畫畫。蠟筆小黑也想畫畫，可是卻沒有人歡迎他。這時候，自動鉛筆哥哥對他說了悄悄話，突然，小黑跳上圖畫紙，把大家的畫圖成了烏漆抹黑……

關鍵詞彙：

顏色-黃、紅色、粉紅、綠色、淺綠、咖啡、土黃、藍、淺藍、黑

顏色對應物品-黃色的蝴蝶、紅色的鬱金香、粉紅色的波斯菊、綠色的葉子、咖啡色的樹、土黃色的土地、藍色的天空。

目標

1. 語言：跟著故事情節發展，說每個顏色畫出的物品。
2. 認知：能了解每個顏色的應對物品。
3. 動作：能用把圖畫紙的每個角落畫滿。
4. 情意：透過故事，培養孩子自信心及尊重他人。

教學資源：

8K 素描本(事先在內頁畫滿黑色變成刮畫紙)

16K 圖畫紙、粉蠟筆、自動筆、刮畫紙。

教學活動

二、說故事「蠟筆小黑」

1. 拿出「蠟筆小黑」繪本，介紹書名。
2. 說故事。
3. 每個顏色畫完以後，問小朋友覺得接下來還有什麼顏色?可以畫什麼?

二、故事討論

1. 你喜歡蠟筆小黑的故事嗎? 為什麼?
2. 你最喜歡什麼顏色? 為什麼?
3. 喜歡黑色嗎? 為什麼喜歡? 為什麼不喜歡?
4. 如果你是故事的小黑，你覺得該怎麼辦? 除了把圖畫紙變黑，還有什麼辦法?

三、「蠟筆小黑」DIY

1. 老師示範，拿出素描本，用真實材料，複習故事「蠟筆小黑」。
2. 回憶每個顏色的出場順序，並問小朋友，出場的顏色還可以畫什麼?
也可以讓孩子上來參與畫出圖案，把圖畫紙畫滿各種顏色。
3. 用黑色蠟筆，把圖畫紙塗滿黑色，把原本的顏色蓋住。
4. 翻出事先畫滿黑色的刮畫紙，用自動筆或是竹籤，開始刮出煙火。
5. 發下材料圖畫紙、蠟筆，讓小朋友自己開始作畫。
※粉蠟筆才能呈現出刮畫的效果，油蠟筆不行喔!

示範作品



如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

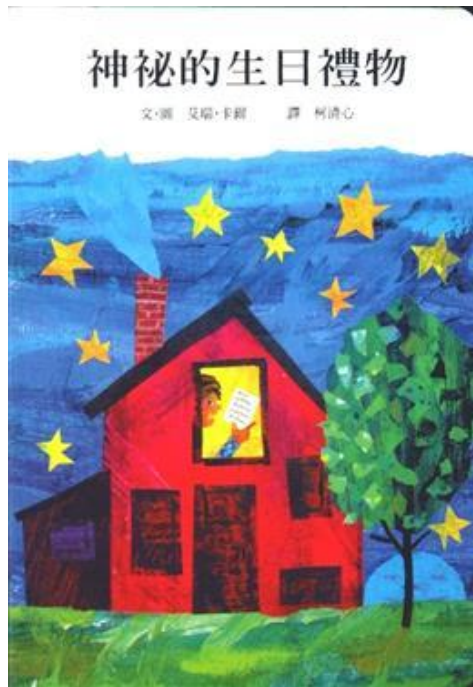
「蠟筆小黑」用活潑生動的故事把刮畫紙的做法介紹給了孩子。同時，在故事中，他也闡述了「天生我材必有用」的道理。這樣的情節，其實有時候也會發生在生活的週遭。就像有時候，身旁的小小孩對忙得暈頭轉向的大人說要幫忙，而大人總是想：「你能幫什麼忙?」有時候，在教室的角落，落單的孩子鼓起勇氣走向玩的正開心的團體，但團體中又不一定有適合的位置。因此，在故事中「自動鉛筆哥哥」的角色顯得特別重要——老師或是家長，可以適時的站出來幫助孩子、引導孩子，幫助小黑走向團體，也引導其他孩子發揮同理心，接納團體中每一個孩子。

繪本藝遊

繪本故事：神秘的生日禮物
窗外送來的禮物／聖誕節活動

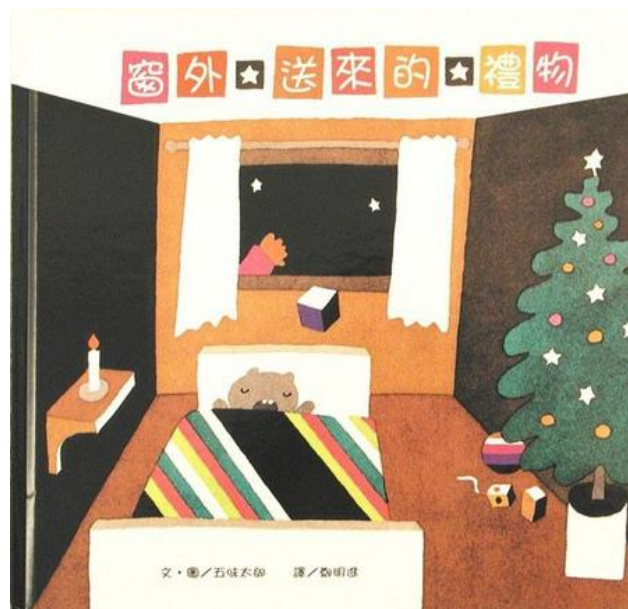
編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

圖/文：艾瑞·卡爾 (Eric Carle)



出版：上誼文化公司

窗外送來的禮物

圖/文：五味太郎

故事摘要：

<神秘的生日禮物>

提姆的生日到了，這次他沒有到包裹，反而收到一封寫了暗號的神秘信件！於是提姆循著這些暗

號，出發去尋寶，最後他會找到什麼令人驚喜的生日禮物呢？

<窗外送來的禮物>

這是一本風格獨特的洞洞圖畫書。在書中，有大大小小的洞當做窗戶，聖誕老公公就是從窗口看看屋子裡住的是什麼小動物，才決定要送什麼禮物。然而，視覺也有意外與差錯的時候...

關鍵詞彙：

形狀—半圓形、星星、橢圓、圓形、樓梯、長方形

目標

1. 語言：可以說出形狀的名稱。
2. 認知：認識和形狀相似的物品。
3. 動作：利用簡單的形狀，拼出故事相關物品。

教學資源：

以黑色色紙剪出「神秘的生日禮物」中的暗號形狀。

黑色書面紙、各色色紙、膠水、事先剪好的各種小型狀。

教學活動

三、說故事「神秘的生日禮物」

1. 拿出「神秘的生日禮物」繪本，介紹書名。
2. 說故事時，拿出準備好的形狀，等待小朋友說出形狀名稱。
3. 跟著故事情節，一一比對出現的形狀和物品。

二、說故事「來自窗外的禮物」

1. 拿出「來自窗外的禮物」繪本，介紹書名、說故事。
2. 說完故事，問小朋友，最近聖誕節會看到什麼東西？

三、「聖誕節」的形狀拼貼

1. 事先討論聖誕節會看到的東西，並問小朋友是不是能在白板上畫出來？
2. 老師幫忙把孩子畫出來的東西，勾勒出形狀。
3. 老師示範，如何用這些形狀拼出聖誕節的相關物品。
4. 最後再用各種形狀的小色紙貼著做裝飾，用粉蠟筆加工，就完成聖誕節的形狀拼貼囉。

示範作品



如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

學前階段的幼兒，具有豐富的想像力和創造力，也非常喜愛任何與形狀有關的事物。「神秘的生日禮物」，很適合做形狀想像的繪畫遊戲。所以父母可以發揮更多的巧思，設計相關的活動，例如，這個教學活動中，正好接近聖誕節，就運用孩子生活中的經驗，在適當的引導下，創作屬於自己的

形狀作品。而這類動手做、動腦想的遊戲，不但可以增進幼兒們的手眼協調、創作力，同時也是親子互動的好時光呢！

繪本藝遊

繪本故事：我變成一隻噴火龍了

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

圖/文：艾瑞·卡爾 (Eric Carle)

故事摘要：

波泰是一隻會傳染噴火病的蚊子，他喜歡吸壞脾氣人的血。有一天，愛生氣的阿古力被波泰叮了一口，竟開始不停的噴火。對一隻怪獸來說，不停的噴火有多不方便啊！吃漢堡會烤焦、刷牙牙刷會著火，就連好朋友都被燒得哇哇叫，阿古力到底要怎樣才能滅火呢？

關鍵詞彙：

情緒—生氣、害怕、哭、笑

目標

1. 語言：能說出自己生氣的經驗。
2. 認知：知道自己生氣的原因。
3. 動作：可以撕紙、做出拼貼畫。
4. 情意：透過繪本和遊戲，了解情緒，進一步找到排解情緒的方法。

教學資源：

8K 圖畫紙 2 張、粉蠟筆、膠水

教學活動

一、說故事「我變成一隻噴火龍了」

1. 拿出「我變成一隻噴火龍了」繪本，介紹書名。
2. 告訴小朋友，故事裡有一隻蚊子，最愛叮咬生氣的人，我們來看看他發生什麼事。

3. 說故事。

二、團討—生氣的經驗

1. 問小朋友，有沒有生氣過？為什麼生氣？
2. 問小朋友，生氣的時候有什麼感覺？
3. 問小朋友，當很生氣的時候，什麼都不能做，要怎麼辦？
4. 繼續討論，請問你喜歡生氣嗎？如果不喜歡的話要怎麼樣把生氣趕跑？

三、「生氣」的藝術遊戲

1. 老師示範，我們來玩一個可以把生氣慢慢趕走的遊戲。
2. 並問小朋友，覺得什麼顏色可以代表生氣？(選 2~3 個)
3. 選好生氣的顏色後，在 1 分鐘內，想像自己很生氣、很用力的把這些顏色畫在圖畫紙上發洩。
(視幼兒情況，可把 1 分鐘延長 2 或 3 分鐘)
4. 再把這張生氣的圖，在 2 分鐘內，撕得碎碎小小的。(視情況，調整時間)
5. 告訴小朋友，我們生氣完囉！現在要想開心的事。
6. 再拿出另一張圖畫紙，告訴小朋友我們要把剛剛撕的碎碎小小的紙張，拼貼成會讓自己覺得快樂的圖案。
7. 請孩子挑出 2-3 種快樂的顏色，畫出快樂的事情或東西的輪廓，再拼貼。

<結束團討>

1. 請問剛剛很生氣的畫畫時，有什麼感覺？開心或不開心？
2. 很用力畫畫累不累呢？還生氣嗎？
3. 拼快樂的的圖畫時呢？有什麼感覺？

示範作品



如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

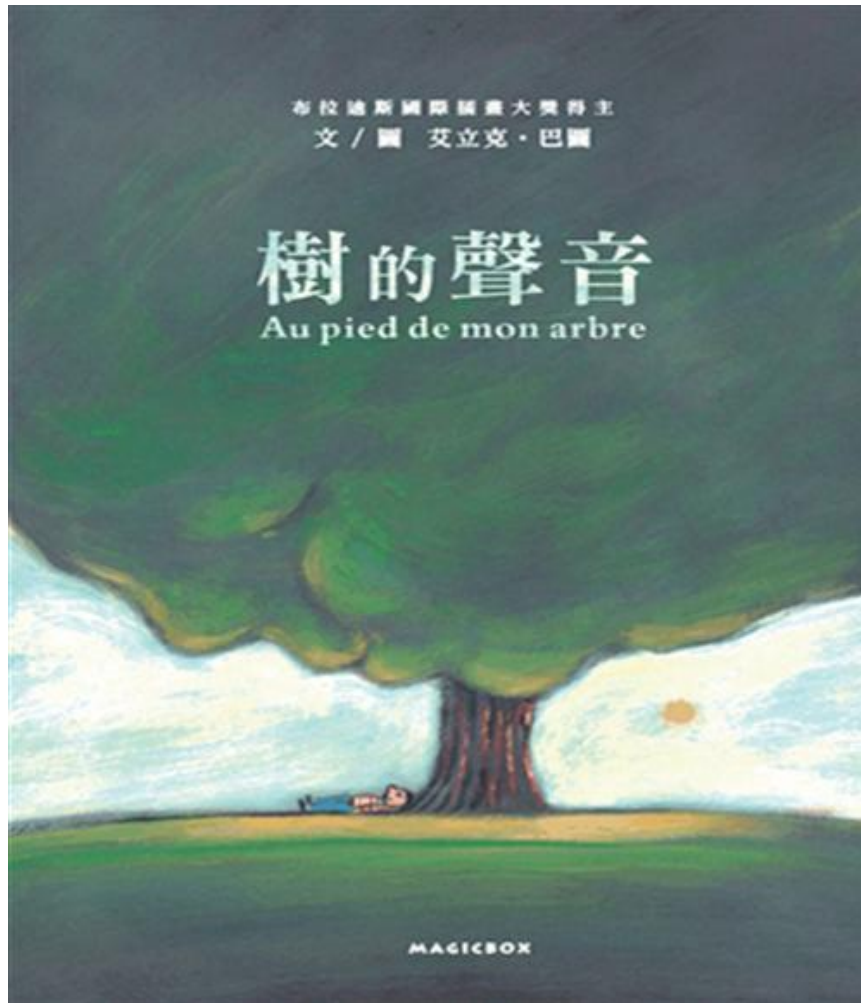
「我變成一隻噴火龍」是一本很實用的情緒引導繪本，作者細膩巧妙的用幽默、誇張的手法，鋪陳所有生氣的情節，令人忍不住會心一笑。生氣這種情緒，一點都不受歡迎。但是，每個人都會生氣，生氣起來一點都不開心，就像故事中的阿古力一樣，什麼事都不能做，而且還波及到身旁的人。但是，身為人類的我們本來就會有生氣的情緒，就算是大人也都需要學習如何適當的排解，何況是幼兒。我們需要去引導孩子，了解自己的情緒，尤其，孩子生氣的原因常常匪夷所思，究竟是為了什麼事情而生氣？是不是能自己說出來？生氣的事情有沒有辦法解決？如果可以解決，是不是就不需要生氣了？但是如果真的真的生氣了，那時候該怎麼辦？有什麼方法可以排解？透過這些討論和家長的用心聆聽，可以慢慢幫助孩子，察覺情緒、了解情緒、處理情緒、放下情緒。

繪本藝遊

繪本故事：樹的聲音

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：米奇巴克有限公司

圖/文：艾立克·巴圖

故事/文本摘要：

「樹的聲音」以充滿詩意的文字、圖畫，呈現十二個樹的故事，訴說過去的美好時光，關於季節、鄉愁、愛情與孩子的遊戲……

關鍵詞彙：

樹、遊戲、森林、果實、搬家

目標

1. 語言：利用故事書的圖片，說出故事內容。
能說出自己跟樹的故事。
2. 認知：知道樹的功用。
3. 動作：能利用水彩筆畫出樹的線條。
能用彩色印泥盤蓋出樹葉、果實，且知道換手指或洗手，不互相混色。

教學資源：

教學活動

一、引起動機

1. 拿出教室裡的紙張，問孩子知不知道紙張怎麼來？
2. 如果孩子已經知道是樹做的，就接著問，那數還可以做什麼？
3. 如果孩子說不出來，請孩子看看窗外的樹，有沒有特別的地方？
(有些樹有開花，有些樹有蟲或鳥住著，有些樹可以乘涼…等)

二、說故事「樹的聲音」

1. 拿出「樹的聲音」繪本，介紹書名。並問孩子在封面的圖片看到了什麼？有什麼感覺？
2. 預先告知這裡面有 12 個小小故事，請大家一起說說看故事有什麼。
3. 故事翻一頁，等待孩子說出故事內容，再念文字給他們聽。

二、「樹」的圖文創作

1. 樹有很多的功用，也有美化環境的功用，老師請小朋友也來畫一顆自己喜歡的樹，並想想看自己的樹有什麼故事可以告訴我們。
2. 老師示範，先用咖啡色水彩，勾勒出樹幹、樹枝。
3. 用手指壓綠色的印泥，然後在畫出來的樹枝上按出一片一片的葉子。
4. 問孩子希望樹上有什麼？
5. 果實、花朵可以用彩色印泥蓋出來，動物可以用蠟筆畫。
6. 最後孩子完成作品時，問他的樹有什麼故事，並幫他記錄在旁邊。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

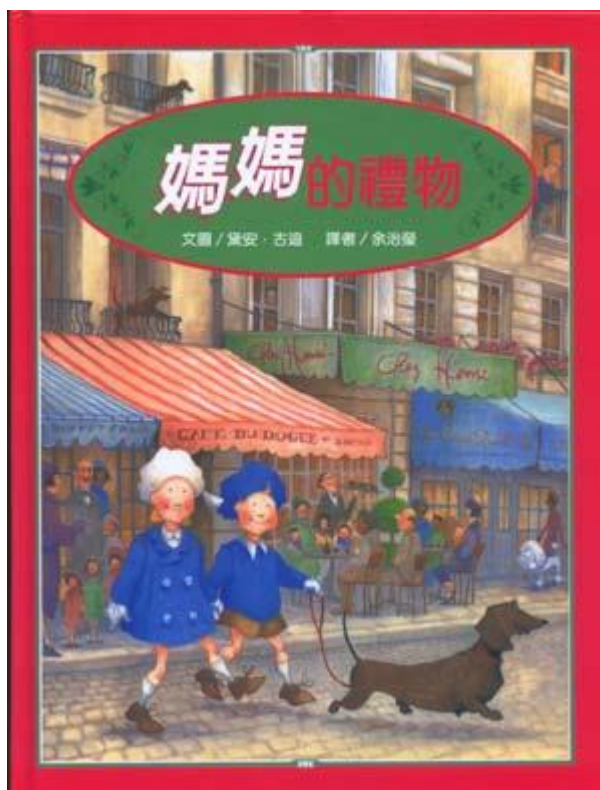
不管對大人還是孩子而言，「樹的聲音」都是本相當獨特的繪本。他的故事性並不明顯，大人在看這本繪本時，大多不相信孩子讀得懂。但是繪本和繪畫的魅力也在於，不受現實邏輯的侷限，而孩子的想像力更是無限的。建議大人在讀這本書給孩子時，不必急於解釋文字中的意思給孩子了解，可以透過文字和圖片，問孩子讀到了什麼？讓孩子自己編故事，並幫忙記錄下來。你會發現，有時孩子說出口的話，也很富有詩意呢！

繪本藝遊

繪本故事：媽媽的禮物／母親節活動教案

編製者：林郁宜

繪本圖片：



出版：上堤文化

圖/文：黛安·古迪

故事摘要：

可愛的兩姐弟，帶著頑皮狗-沙沙，要到巴黎最漂亮的一條街找禮物送給媽媽，到底會帶什麼好東西回家送媽媽呢？

關鍵詞彙：

禮物-花、洋裝、小鳥、蛋糕、鞋子

目標

1. 能為他人準備禮物
2. 能知道禮物不一定要用錢買
3. 能體會送人禮物和收人禮物的樂趣
4. 能運用各種媒材創作禮物

教學資源：

繪本：媽媽的禮物

教學活動

二、猜猜禮物

1. 老師拿出包裝好的禮物，讓幼兒猜猜裡面是什麼東西。
2. 老師將禮物送給另一位老師，並請另一位老師將禮物打開。
3. 打開禮物的老師做出驚訝的表情，並向另一位老師說謝謝。

4. 收到禮物的老師向全班說一說自己收到禮物的心情。

三、我要送給媽媽一份禮物

1. 老師與幼兒討論母親節的時間。
2. 母親節到了，可以送給媽媽什麼禮物。
3. 為什麼要送禮物給媽媽。
4. 媽媽平常幫我我們做什麼。
5. 猜猜看，媽媽最喜歡什麼禮物。
6. 媽媽收到禮物會有什麼表情。

三、「給媽媽的禮物」美術創作

1. 老師準備各種美術創作的媒材，並放置在幼兒可自由拿取的地方。
2. 老師引導幼兒思考，想做一個什麼東西送給媽媽。
3. 要完成媽媽禮物的創作需要有哪些材料。
4. 進行製作的過程。
5. 與大家分享為何要製作這個禮物。

四、討論「送禮物給別人」和「收到別人的禮物」。

1. 心情。
2. 喜歡收到禮物還是送給別人禮物，為什麼？

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

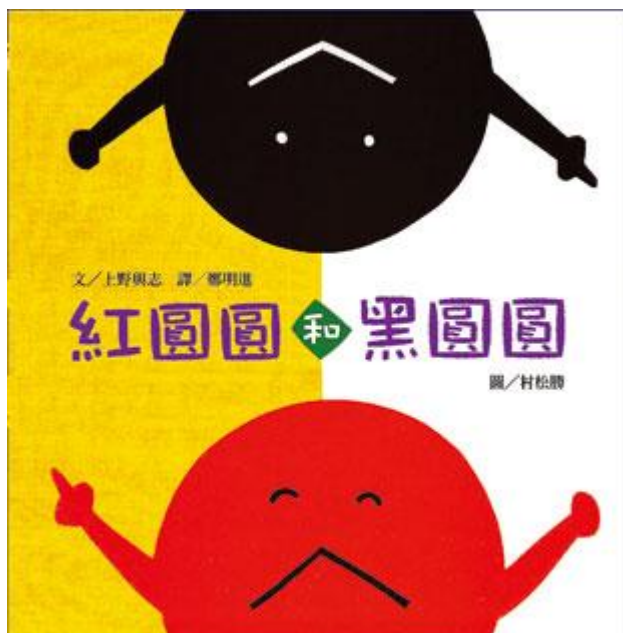
「媽媽的禮物」這本繪本在敘述兩姊妹為媽媽尋找禮物的過程，到各處尋找媽媽的禮物。兩姊妹在過程中，雖然碰到很多美好的事物，但是後來都發現不適合送給媽媽。因此，可提醒幼兒，當我們要送禮物給別人的時候，不一定要花錢購買。媽媽可以和幼兒討論，生日的時候最希望得到什麼禮物，為什麼喜歡這樣的禮物，禮物的實用性和價錢會不會太昂貴，且太貴的禮物不見得會要花很多錢，可不可以不花錢，卻可以讓對方也很高興的禮物。

繪本藝遊

繪本故事：紅圓圓和黑圓圓

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

文：上野與志／圖：松村勝

譯：鄭明進

故事摘要：

紅圓圓和黑圓圓兩兄弟，要開始玩變身遊戲囉！紅圓圓先變成櫻桃，黑圓圓跟著變成了蝌蚪；紅圓圓變成兔子的紅眼睛，黑圓圓也馬上變成狸貓的黑眼睛……嘿嘿！變身遊戲最後會有什麼有趣的結局呢？快來看看吧！

目標

1. 語言：能說出故事中紅圓圓和黑圓圓變出來的物體。
2. 認知：能將圓圈變成各種物體。

教學資源：

8k 圖畫紙、各種顏色及大小的圓形色紙。白板、白板筆。

教學活動

一、說故事-「紅圓圓和黑圓圓」

1. 問幼兒，有什麼東西是圓的？
2. 找找看教室內有沒有圓的東西？
3. 說故事「紅圓圓和黑圓圓」

二、圓的想像遊戲

1. 在白板上畫下兩個圓。
2. 教室內的幼兒分成兩組，輪流派一個人出來，限時 30 秒，把圓畫成別的物品。（可由老師挑人或抽籤，並由教室內的孩子一起數數）

3. 畫出來的物品不能重複，畫出來的那組小朋友得一分。
4. 進行 2~3 輪，最後看哪一組最高分獲勝。

三、「圓圓」美術創作

1. 老師引導幼兒思考，如果老師提供許多大小、顏色不同的圓形色紙。想要把他們變成什麼圖案？是一張大圖？還是很多小圖？
2. 發下圖畫紙，請幼兒自行創作。
3. 創作完成，互相分享彼此的畫作。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

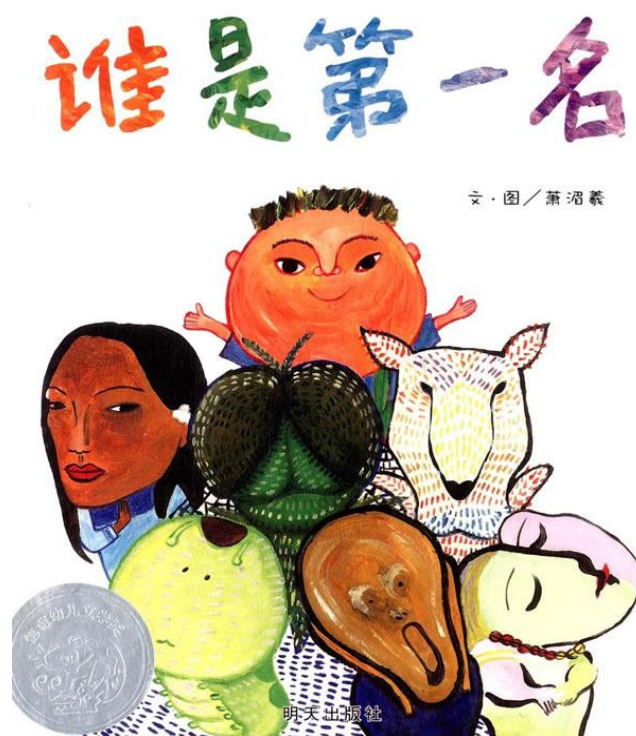
「紅圓圓與黑圓圓」本書之所以非常受到孩子的喜愛，除了富有趣味的聯想力外，書中運用孩子最喜歡的變身遊戲情節，並透過圖畫的呈現，讓幼兒觀察圖畫中「部分」與「整體」的關係，培養孩子的觀察力。跟「神秘的生日禮物」不太一樣的是，這本書只有單一型狀，對年紀小的孩子來說，更簡單、更富有想像力。父母及老師，可以利用讀完繪本後，和幼兒一起繼續變身遊戲。也可以用其他的形狀腦力激盪，對孩子創造力很有幫助喔！

繪本藝遊

繪本故事：誰是第一名

編製者：馮文媛

繪本圖片：



出版：信誼基金出版社

圖/文：蕭涓義/著

故事摘要：

大餅很會畫畫，他得過很多畫圖比賽冠軍。大餅認為圖畫中一定要有紅太陽才好看，所以他常常改別人的畫。有一天，他被邀請去當一個畫畫比賽的評審時，他發現沒有人畫紅太陽...。後來他終於明白，每個人看到的世界不一樣，所以也要尊重別人的看法。

目標

1. 情意：能欣賞他人的畫作，尊重他人。
2. 認知：能理解因為視覺差異，每種動物看到的世界都不同。
3. 動作：能跟著老師的步驟，自己創作馬賽克拼貼。

教學資源：

各種藝術家的作品數張、各色珍珠板(剪碎成許多小方格)、白膠、8k 厚紙板

教學活動

一、說故事「誰是第一名」

1. 老師拿出藝術家作品，問小孩對畫作的感覺，喜不喜歡？為什麼？
2. 詢問小朋友喜不喜歡畫畫？最喜歡畫什麼？（發現大家喜歡畫的都不一樣）
3. 拿出「誰是第一名」繪本，介紹有一個很會畫畫的小孩。
4. 開始說故事「誰是第一名」

二、思考討論

1. 你們覺得大餅很畫畫嗎？為什麼大家都覺得他很會畫畫？
2. 有一件事大家對大餅很有意見，是哪一件？為什麼大家會有意見？
3. 為什麼大餅要改別人的畫？
4. 後來為什麼大餅不再改別人的畫了？

三、美術創作—馬賽克拼貼畫

1. 展示「誰是第一名」中，蜜蜂的畫，及各種馬賽克磁磚牆的照片。
2. 示範用馬賽克作畫，先用鉛筆打草稿，畫出希望變成的圖。
3. 再用剪好的珍珠板，變成馬賽克磁磚，用白膠整齊的黏貼。
4. 把圖畫紙貼滿。
5. 作品完成後，全班一起玩，猜猜畫什麼的遊戲。

如何和孩子一起讀繪本——給家長的建議：

「誰是第一名」是一本具有藝術素養、科學知識和學習尊重他人的繪本。除了大餅以外，其他三位評審，都是從世界知名畫家筆下走出來的人物，剛好代表三種不同的創作審美觀。而隨著故事的情節發展，孩子更慢慢發現，每一種動物的畫，都是這麼不一樣。透過這些構造不同的眼睛所呈現出來的畫作，讓孩子了解這世界的多樣性，進而學習尊重個別差異性。此外，故事中多種不同的畫作，又剛好符合許多之知名藝術家的畫風。老師和父母更可以依照故事書不同的畫風，一張張介紹給孩子，也設計不同的素材陪伴孩子去畫畫看，你會發現孩子其實很有天分喔！

繪本藝遊

繪本名稱：一粒種籽

編制者：林郁宜

繪本圖片：



出版：玉山社

圖/文：劉旭恭

故事摘要/文本：

藉由繪本內容認識季節，觀察種籽與環境的關係，並能產生對植物的喜愛。

目標：

- 1、能觀察植物的生長過程。
- 2、能知道氣候與植物的關係。
- 3、能知道植物生長會有不一樣速度。
- 4、能發現自己（或他人）的不同。
- 5、能關心他人。
- 6、能關心自己。

教學資源：

繪本、種子。

第一節課

熱身活動：介紹各種種籽

1. 老師拿出一粒種籽。
2. 老師讓幼兒猜一猜老師手中的種籽是什麼。
3. 請幼兒猜一猜觀察種籽的外型。
4. 討論種籽長大了會變成什麼植物。

引起動機 part 1

1. 老師介紹「一粒種籽」這本繪本。
2. 老師說明種植植物會需要哪些條件。
3. 老師問幼兒種籽怎樣才會發芽，要讓種籽發芽需要有什麼。
4. 請幼兒發表後，再介紹繪本的封面。
5. 請幼兒看看繪本封面，並說說這是什麼東西，可以做什麼用。

故事開始 part 2

1. 老師拿出繪本，並根據繪本講述故事。
2. 老師指著繪本的內容「有種籽，可以種在哪裡」，並問幼兒：「誰想要一顆種籽？要把種籽種在哪

裡？」

3. 老師指著故事書的內容「發芽的種籽，可以做什麼」，並問幼兒：「發芽是什麼？」
4. 老師說明「發芽」的意義！
5. 老師請幼兒以口語敘述種籽發芽的情形！

故事開始 part 3

1. 老師根據繪本內容介紹種籽生長的地方。
2. 種籽需要有空氣、水和陽光，並和幼兒討論「如果沒有水（陽光、空氣），會有什麼結果」。
3. 討論：種籽在有泥土的地方和水泥地上有什麼不一樣？

故事開始 part 4

1. 老師請幼兒選擇自己喜歡的種籽。
2. 再請幼兒彼此觀察自己手中的種籽和同伴的種籽有什麼不一樣。
3. 請幼兒介紹自己的種籽。

故事開始 part 5

1. 老師呈現有些破損的種籽，並讓幼兒觀察，請幼兒說一說這些破損的種籽怎麼了。
2. 請幼兒發表如果種的種籽有破損會有什麼結果。
3. 破損的種籽要怎麼辦，有沒有其他的功能。
4. 老師提供一小盤混合的種籽，讓幼兒根據外型進行分類。
5. 討論種籽的種植方式。

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

「一粒種籽」這本繪本利用種籽的成長過程，說明種籽需要有的成長條件，但某些種籽雖然外型相同，但種植的過程中就會發現彼此成長的結果不一樣。並藉由故事的敘述，說明不同的種籽生長在同樣的環境，也提供同樣的條件，但成長的速度和結果會不一樣。但是，每個種籽都有自己的形狀，也會長成不同的樣貌。幼兒階段在學校與同儕接觸，互動中會發現每個人都不一樣，對於發展較緩慢的同儕也能以欣賞、肯定的角度，達到互相包容，互相協助的目標。

繪本藝遊

繪本名稱：媽媽買綠豆

編制者：林郁宜

繪本圖片：



出版社：信誼基金出版社

作者：曾陽晴/文，萬華國/圖

故事摘要/文本：

藉由繪本的呈現，呈現各種不同的穀物，並連結與生活經驗的關係，引發幼兒對自然觀察與生活事件的興趣。

目標：

- 1、能觀察各種穀物。
- 2、能將穀物依外型分類。
- 3、能觀察與試探食物的溫度。
- 4、能與他人分享自己喝綠豆湯的經驗。
- 5、能注意烹調時應有的安全。

教學資源：

各種穀物（紅豆、綠豆、黃豆、花生）。

教學活動(共三節課，每節約 40~50 分鐘)

第一節課

熱身活動：找出一樣的豆子

1. 老師拿出一顆綠豆和一小碗混合的豆子。
2. 老師讓幼兒說出碗內有那些豆子，如：紅豆、綠豆、黃豆、花生。
3. 請幼兒找一找自己認識哪一顆豆子，叫甚麼名字、是甚麼顏色。
4. 討論各種豆子可以製作成甚麼不同的食物。

引起動機 part 1

1. 老師介紹「媽媽買綠豆」這本繪本。
2. 老師提供綠豆的相關食品，綠豆沙、綠豆糕、綠豆冰、綠豆椪等食物在幼兒面前。
3. 老師問幼兒各種食物的名稱，曾經吃過哪些食物？
4. 請幼兒說出後，再回想食物的味道，自己最喜歡吃甚麼食物？
5. 請幼兒看看這些食物後，並說說食物的材料是甚麼。
6. 老師拿出繪本，並唸出繪本名稱：「媽媽！買綠豆！」
7. 老師解釋「綠豆」和其他豆子不同的地方。

故事開始 part 2

1. 老師拿出繪本，並根據繪本故事講述其內容。
2. 老師指著故事書的內容，並問幼兒：「阿寶每次和媽媽去市場都說甚麼？」
3. 阿寶和媽媽去菜市場，在菜市場會看到那些東西！
4. 要怎麼煮綠豆？誰會煮？需要甚麼材料？
5. 老師可以和幼兒討論，希望那些食物可以加綠豆。
6. 想用這些綠豆做甚麼。

故事開始 part 3

1. 老師介紹煮綠豆湯的過程，由秤綠豆的重量、洗綠豆、加水、放在瓦斯爐上煮食、試吃。
2. 介紹綠豆煮成綠豆湯的方法，並模仿媽媽煮綠豆湯的動作。
3. 討論：綠豆湯煮好了可以給誰吃、煮好的綠豆湯很燙該怎麼辦。

故事開始 part 4

1. 老師提供紙張，並在紙張上畫上一個碗的圖像。
2. 請幼兒在碗內黏上一顆一顆的綠豆，並觀察誰的碗內綠豆比較多。

故事開始 part 5

1. 請幼兒發表自己吃過綠豆相關食物的經驗。
2. 願不願意與同伴共同享用食物。

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

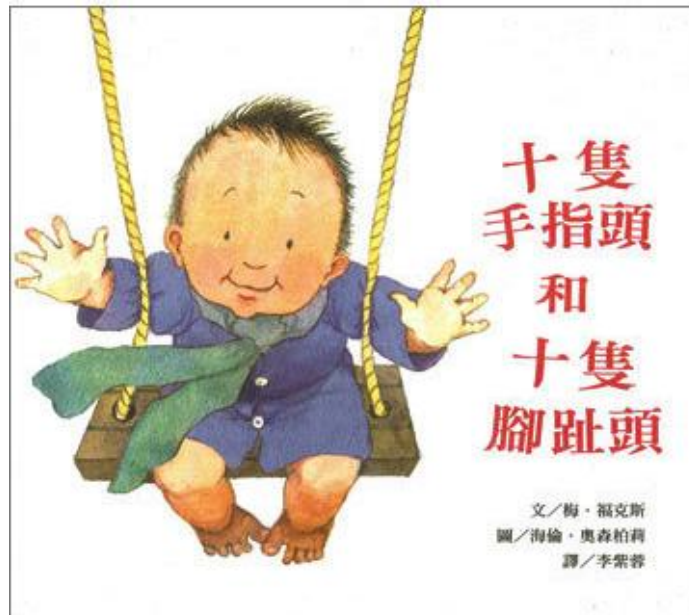
媽媽買綠豆這本繪本利用與媽媽日常購物的經驗連結與食物的種類、外型、食品的關係，並藉由故事的敘述，說明煮綠豆湯應有的方法與順序，幼兒透過生活經驗與日常的觀察，能將煮綠豆的過程與生活經驗相結合。利用相同的食材，經過不同的烹調方式，可以產生了不同的變化。家長/老師可以利用故事情節和生活經驗，帶著幼兒體驗綠豆煮食的過程與味道，並了解幼兒對那些食物是喜愛的。不同的綠豆產品，也能讓幼兒理解食材的多樣性。

繪本藝遊

繪本名稱：十隻手指頭和十隻腳趾頭

編制者：林郁宜

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

文：梅·福克斯

圖：海倫·奧森柏莉

譯：李紫蓉

故事摘要/文本：

藉由繪本內容認識自己的身體部位，觀察自己與他人的長相與環境有什麼不同，並能產生良好的互動關係。

目標：

- 1、能觀察自己的特徵。
- 2、能知道什麼是一樣和不一樣。
- 3、能對身邊的人事物產生關懷。
- 4、能與他人建立人際關係。
- 5、能關心他人的生活方式。
- 6、能關心自己的健康。

教學資源：

繪本、相片。

第一節課

熱身活動：介紹自己的娃娃相片

1. 老師拿出一張自己童年的相片。
2. 老師讓幼兒猜一猜相片中的人是誰。
3. 請幼兒猜一猜相片中的人物，叫甚麼名字。
4. 討論相片中的人物和老師有甚麼關係。

引起動機 part 1

1. 老師介紹「十隻手指頭和十隻腳趾頭」這本繪本。
2. 老師提供娃娃生活中相關的用品，尿片、奶瓶、小帽子、小襪子等物品在幼兒面前。
3. 老師問幼兒各種物品的名稱，再請幼兒發表曾經在哪裡看過這些物品。
4. 請幼兒發表後，再回想自己甚麼時候用這些東西？家裡還有誰在用這些東西？
5. 請幼兒看看這些物品後，並說說誰的家裡有這些東西，是誰在使用。
6. 老師拿出繪本，並唸出繪本名稱：「十隻手指頭和十隻腳趾頭」
7. 老師解釋「手指頭」和「腳趾頭」的位置。

故事開始 part 2

1. 老師拿出繪本，並根據繪本故事唸誦其內容。
2. 老師指著故事書的內容「有個小小孩，出生在遙遠的山邊」，並問幼兒：「遙遠的山邊在哪裡？」
3. 老師指著故事書的內容「有個小小孩，出生隔天」，並問幼兒：「隔天是什麼？」
4. 老師說明「山邊」和「隔天」的意義！
5. 老師請幼兒以口語敘述自己的家在哪裡！
6. 老師以口語解釋「旁邊」和「隔壁」的意義！
7. 老師可以和幼兒討論，住家「旁邊」有哪些商店或建築，「隔壁」住的是誰。
8. 說一說附近的鄰居每天都在做什麼。

故事開始 part 3

1. 老師根據繪本內容介紹娃娃出生的地方。
2. 娃娃在家中每天躺在被窩裡休息，並和幼兒討論每天和誰一起睡覺。
3. 討論：在家裡睡覺很累還是很舒服？

故事開始 part 4

1. 老師請幼兒觀察兩個小小孩有什麼一樣的地方。
2. 再請幼兒和說一說和身邊的好朋友有什麼一樣和不一樣的地方。
3. 請幼兒彼此手掌貼手掌，腳掌貼腳掌，比比看誰的手比較大，誰的腳比較大。

故事開始 part 5

1. 介紹不同國家的人有不同的生活方式，有的人住在雪地，有的人住在帳棚。
2. 請幼兒發表自己和家人生活的經驗。
3. 討論在家中生病的時候會怎麼樣。
4. 每個人都有不一樣的家庭和家人。
5. 討論家人的相處方式。

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

「十隻手指頭和十隻腳趾頭」這本繪本利用幼兒的觀察力，認識自己的身體部位。並藉由故事的敘述，說明每個人生長在不一樣的家庭，每個人有不同的家人和生活方式，讓幼兒透過生活經驗與日常的觀察，敘述自己的生活環境與經驗，雖然家庭不同，但每個人都有十個手指頭和腳趾頭。幼兒階段常藉著感官來探索環境，雙手和雙腳是與環境連結的管道，藉由此繪本讓幼兒對人的身體產生興趣，並觀察與同伴間的差異性。

繪本藝遊

繪本名稱：我的衣裳

編制者：林郁宜

繪本圖片：



出版社：遠流

作者：西卷茅子

譯者：林真美

故事摘要/文本：

藉由繪本的呈現，呈現服裝的製作方式，服裝花色的設計與大自然的連結，並引發幼兒的創造力。

目標：

- 1、能觀察自己的服裝。
- 2、能說出自己服裝上有那些花色。
- 3、能設計自己喜愛的服裝。
- 4、能與他人分享自己製作服裝的過程經驗。

教學資源：

剪刀、色紙、素面書面紙、蠟筆。

教學活動

——第一節課——

熱身活動：欣賞每個人的衣服

1. 老師站在全班幼兒面前。
2. 老師讓幼兒說出老師身上的衣服有甚麼特色，如：口袋、釦子、拉鍊。
3. 請幼兒找一找自己身上的衣服，有沒有釦子、口袋或拉鍊。
4. 故事中的角色在做什麼事情。

引起動機 part 1

1. 老師在全班面前轉一圈，並問幼兒：「今天老師穿甚麼顏色的衣服？」
2. 老師的衣服上有什麼？
3. 請幼兒說出後，再找看看服裝上有什麼顏色、花紋？
4. 請幼兒看看自己的服裝，並說說服裝上的特色。

5. 老師拿出繪本，並唸出繪本名稱：「我的衣裳！」

6. 老師解釋「衣裳」的意義。

故事開始 part 2

1. 老師拿出故事書，並根據繪本故事講述其內容。

2. 老師指著書上的一塊白色的布，並問幼兒：「看看這塊布上面有什麼花樣？」

3. 天空掉下來的一塊布，可進行「為什麼天空會掉下來一塊布？」、「從哪裡掉下來？」

4. 布可以做成甚麼東西？誰來做？用甚麼做？

5. 老師可以和幼兒討論，希望天空可以掉下甚麼顏色的布，上面有什麼花樣。

6. 想用這塊布做成甚麼東西。

故事開始 part 3

1. 老師介紹製作衣服的過程，由選布、量身、裁剪、縫製、試穿。

2. 介紹裁縫師和裁縫機，並模仿裁縫師踩踏針車的動作。

3. 討論：裁縫師在幫誰做衣服。

故事開始 part 4

1. 老師提供紙張，讓幼兒製作衣服。

2. 方法一：提供白色的紙張，讓幼兒剪下衣服的形狀後，在剪下的衣服上設計花色，畫上自己喜歡的圖像。方法二：老師提供有圖案的紙張，讓幼兒選擇並確定紙張的位置後，再剪下衣服的形狀。

3. 請幼兒分別介紹服裝的特色，自己在設計的時候有哪些圖像，為什麼喜歡這件衣服。

故事開始 part 5

1. 請幼兒發表自己最喜歡哪一件衣服（誰做的衣服）

2. 願不願意與同伴交換自己製作的衣服。

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

我的衣裳這本繪本利用自然景象連結與服裝圖像的關係，這本繪本，主要在述說大自然就是一塊布，孩子透過自然的觀察，能將自然的景象圖案連結在服裝的花色中，並以白兔為裁縫師的角色，在不同的情境下，服裝的花色產生了不同的變化。家長/老師可以利用故事情節和圖片，帶著幼兒閱讀書中服裝的圖像變化，了解幼兒對服裝上出現哪些圖像是喜愛的，且讓幼兒思考，在哪些情境適合穿哪些服裝。本書中提到很多不同的自然場景與現象，可以讓幼兒去連結自己的生活經驗、曾看過的自然現象，並帶著幼兒一起回憶，自己曾經穿著哪一件喜愛的衣服去做了哪些有趣的事。

繪本藝遊

繪本名稱：爸爸去上班

編制者：林郁宜

繪本圖片：



出版：信誼基金出版社

圖/文：蕭湄義/著

故事摘要/文本：

藉由繪本的呈現，呈現爸爸上班的過程會面對的各種情境，在情境中加入幼兒想像的元素。

目標：

- 1、能觀察各種自然情境。
- 2、能想像爸爸上班的過程。
- 3、能對身邊的人事物產生關懷。
- 4、能連結與父親的親情關係。
- 5、能關心家人的生活方式。

教學資源：

繪本、相片。

教學活動

第一節課

熱身活動：介紹自己的爸爸

1. 老師拿出一張自己爸爸的相片。
2. 老師讓幼兒說出相片中的人有甚麼特徵。
3. 請幼兒猜一猜自己相片中的角色是誰，叫甚麼名字。
4. 討論相片中的人物和老師有甚麼關係。

引起動機 part 1

1. 老師介紹「爸爸去上班」這本繪本。

2. 老師提供爸爸生活中相關的用品，刮鬍刀、公事包、皮夾、皮鞋等物品在幼兒面前。
3. 老師問幼兒各種物品的名稱，曾經看過爸爸用哪些物品？
4. 請幼兒說出後，再回想爸爸甚麼時候用這些東西，爸爸上班要帶哪些東西？
5. 請幼兒看看這些物品後，並說說誰的爸爸有這些東西。
6. 老師拿出繪本，並唸出繪本名稱：「爸爸去上班」
7. 老師解釋「上班」的意義。

故事開始 part 2

1. 老師拿出繪本，並根據繪本故事講述其內容。
2. 老師指著故事書的內容，並問幼兒：「爸爸每天早上都出去做甚麼？」
3. 爸爸去上班的時候，在路上發生了哪些事！
4. 爸爸每天搭甚麼交通工具去上班？家裡還有誰需要去上班？上班的時候爸爸都會帶甚麼東西出門？
5. 老師可以和幼兒討論，最希望爸爸和自己做哪些事。
6. 說一說每天爸爸在家裡陪自己做甚麼。

故事開始 part 3

1. 老師根據繪本內容介紹爸爸上班的過程中會發生的經驗。
2. 介紹搭交通工具的方法，並說明可能需要用到兩三種交通工具才能到達目的地。
3. 討論：爸爸上班會很忙還是很輕鬆？下班回來會很舒服還是很累。

故事開始 part 4

1. 老師請幼兒根據爸爸的相片，介紹自己的爸爸。
2. 老師提供紙張，並讓幼兒畫自己的爸爸。
3. 請幼兒將完成的爸爸繪畫，呈現與大家分享。

故事開始 part 5

1. 請幼兒發表自己和爸爸生活的經驗。
2. 喜不喜歡和爸爸在一起。
3. 爸爸有甚麼很厲害的地方。

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

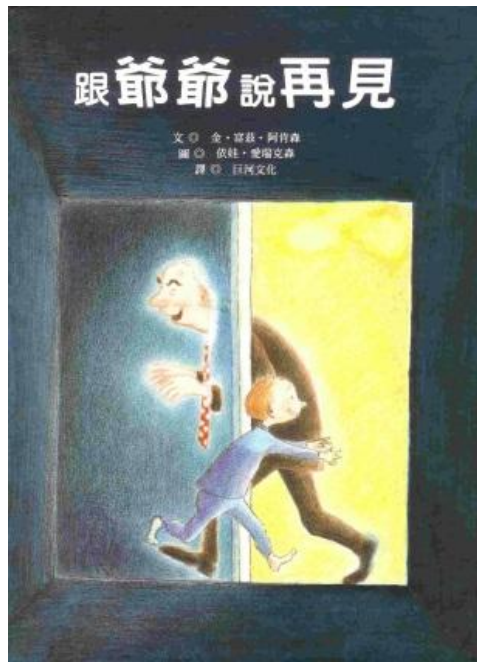
爸爸去上班這本繪本利用幼兒的想像力，敘述爸爸出門上班時可能會發生的事件。爸爸平常的穿著與放假期間有何不同，並藉由故事的敘述，說明爸爸在上班時應有的裝扮，幼兒透過生活經驗與日常的觀察，能將對爸爸的觀察以語言陳述，並與生活經驗相結合。利用爸爸的日常用品，理解爸爸的生活與媽媽不同，在生活模式上，男生與女生的差異。家長/老師可以利用故事情節和生活經驗，帶著幼兒敘述對爸爸的觀察與感覺，並了解幼兒對爸爸的態度與情緒反應是如何。

「玩」繪本戲劇教學（共三節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：跟爺爺說再見

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：巨河文化

圖：依娃·愛瑞克森 (Eva Eriksson) / 文：金·富茲·阿肯森

故事摘要/文本：

這是一個溫馨的鬼故事。爺爺捨不得離開心愛的小奧斯本，他沒有變成天使，沒有變成泥土，他突然出現在奧斯本的房間，坐在他的衣櫃上。

奧斯本不想讓爺爺一直這樣到處遊蕩、嘆氣。書上說，人如果在世上還有事情沒有完成，就會變成幽靈。奧斯本想爺爺可能是忘記了什麼，於是奧斯本幫爺爺找，一面找，爺爺一面回憶起他的一生……最後你知道爺爺忘記的東西是什麼嗎？請跟奧斯本、爺爺，一起發現！

目標：

1. 能因應情境的不同，使用不同的副語言來做溝通。
2. 能使用「安慰」的語氣來與負向情緒的人對話。
3. 能使用適當的形容詞+名詞來形容生活用品。

教學資源：

鑰匙、眼罩、紙棍、房子的海報、小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、拐杖《奶奶的角色象徵》、客廳圖片、客廳的可能物品數樣、浴室圖片、浴室的可能物品數樣、箱子、便利貼、白紙數張、蠟筆數盒、筆白板、白板筆

第一節課

1. **熱身活動(Warm up)——鑰匙守門員** (所需物品：鑰匙、眼罩、紙棍、房子的海報)

- (1) 請學生圍成一個圓圈，中間留一張空椅子
- (2) 亮出房子的海報，說明故事是從這個房子開始的
- (3) 規則介紹：

要進到這間房子，就必須要拿到鑰匙，可是鑰匙被一個很厲害的守門員保管著，這個守門員，雖然眼睛看不見，但是手上握著一根魔法棒，只要被這跟魔法棒碰到的人，就會變成鬼，沒有辦法拿到鑰匙把門打開，所以我們要想辦法拿到鑰匙，才可以進到這房子

裡面，看看發生什麼事情…

- (4) 教師示範，可先請協同教學者擔任眼睛看不見的守門員，再選擇另一位學生來當搶鑰匙的人進行示範。(若需要第二次示範，建議可找兩位學生來示範)
- (5) 學生開始進行遊戲

2. **故事開始 part 1** (所需物品：小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、白板、白板筆)

協同教學者飾演小女孩 / 主教者擔任說書人

★注意：本繪本主角是爺爺與小男孩，但在教學現場可以視教學者本身的性別，替換成奶奶、小女孩等角色。

- (1) 進到房子後，小女孩(抱著小熊娃娃)一臉不開心地出現，坐在前方，說書人引導故事開始的討論
 - *小女孩看起來不開心→說書人引導學生去觀察小女孩的表情，並討論「小女孩怎麼了？」，邀請學生去詢問小女孩「你怎麼了？」/「你為什麼不開心？」，帶出接下來的討論
 - *小女孩說明奶奶上星期去世了，爸爸媽媽說奶奶變成了天使，可是她昨天晚上看到奶奶了→說書人引導討論「為什麼看到奶奶？」，並邀請學生去詢問小女孩
 - *小女孩說爸爸媽媽都不相信她，可是她真的看到奶奶了！→說書人引導「有什麼可能？」、「為什麼小女孩看的到奶奶？」，並帶出「奶奶是幽靈/鬼」的答案
 - *小女孩不知道奶奶是不是鬼，怎麼做可以知道奶奶是不是鬼呢？→說書人引導「我們怎麼知道奶奶是不是鬼？」，並請孩子想想看，有什麼方法可以知道奶奶是不是鬼，一一將方法告訴給小女孩
 - *請小女孩去試試看

3. **故事開始 part 2**

(所需物品：小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、白板、白板筆、拐杖《奶奶的角色象徵》)

協同教學者飾演小女孩 / 第二協同教學者飾演奶奶 / 主教者擔任說書人

- (1) 小女孩(抱著小熊娃娃)回來，告訴大家，奶奶真的是鬼！
 - ★注意：一定要講到前面學生們提出來的的方法有用，如：學生提出要讓奶奶穿牆走走看，小女孩就一定要說出有讓奶奶穿牆，而且真的有成功，才能讓學生感覺更進入故事情境
 - *小女孩覺得很奇怪，奶奶為什麼會回來？→說書人引導討論「為什麼奶奶會回來呢？」
- (2) 說書人引導一天黑了，奶奶(拿著拐杖)回來了…
 - *小女孩很開心看到奶奶回來了，並問奶奶為什麼會回來，同時利用先前學生們討論出來的可能原因來問奶奶是不是
 - *奶奶說他有看到一本關於鬼的書，上面說「一定是忘記了『很重要的東西』，鬼才會回來」
 - *小女孩和奶奶說明什麼是很重要的東西，讓學生更理解，說書人協助引導及說明
 - *奶奶拜託大家一起來幫幫奶奶想起來！
- (4) 說書人引導一天亮了，奶奶離開了…

4. **奶奶到底忘記了什麼？—客廳篇**

★注意：找哪些地方都是可以由老師自己決定或學生們決定的，這邊只是給予當時授課的參考意見與做法

(所需物品：小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、客廳圖片、客廳的可能物品、箱子、白板、白板筆)

- (1) 說書人引導：
 - *我們要在奶奶回來之前，幫奶奶找到東西，請大家來幫忙
- (2) 團體討論：奶奶可能忘記的東西是什麼→客廳裡可能有的、會放的東西
- (3) 客廳的環境配置，要來找找客廳裡面的東西
 - *介紹客廳的環境配置→小女孩帶著大家看
 - *教師 1 示範想像的模擬物品→拿給小女孩看，並放到箱子裡
 - ★注意：示範時是以「假裝」的方式來完成，可以形容「這是奶奶的圍巾」，小女孩追問「是

什麼顏色/長的還是短的？」等細節來讓孩子透過想像來描述物品的特徵

*教師 2 示範另一個想像的模擬物品→拿給小女孩看，放到箱子裡

*請其中一位學生，由其中一位教師帶著去尋找物品→拿給小女孩，放到箱子裡

(4) 大家開始尋找可能的物品，找到後告訴小女孩，放到箱子裡

(5) 小女孩統整大家找到的物品，並說明下一次要找的地方是「浴室」

★注意：小女孩在統整時，要「真的」把學生有找到的東西拿出來說明、形容以及討論，幫助學生參與故事角色

第一節課完

第二節課

1. 上次的故事到哪裡兒了？ (所需物品：白板、白板筆)

(1) 點點名讓學生準備坐好

(2) 複習上次的故事：

*我們上次進去了誰的家？

*小女孩發生了什麼事？

*她看到了誰？

*小女孩的奶奶怎麼了？

*我們幫忙做了什麼事？

2. 熱身活動 Warm up—奶奶的腳印 (所需物品：奶奶的拐杖)

(1) 說書人建立情境：

現在我們去找奶奶，看看我們還可以幫什麼忙，但是因為奶奶已經是鬼了，所以我們要小心一點

(此時奶奶已經在前面了)

(2) 規則說明：

所有人先退到最後面的櫃子，然後慢慢往前走，當看到奶奶轉過來的時候，要停下來定格，不可以再亂動！如果亂動了，旁邊其他的鬼會來把你們抓走的！等到奶奶要轉過去的時候，才可以繼續走，直到碰到奶奶的手說「奶奶我找到你了！」任務才算完成。

(3) 說書人帶著一位學生示範，之後全部試玩一次再正式開始

(必要時，可以先請協同者示範一次，再讓學生示範)

3. 奶奶到底忘記了什麼？—浴室篇

(所需物品：小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、浴室圖片、浴室的可能物品、箱子、白板、白板筆)

(1) 團體討論：奶奶可能忘記的東西是什麼→浴室裡可能會有的、會放的東西

(2) 浴室的配置，要來找找浴室裡面的東西

*介紹浴室的環境配置→小女孩帶著大家看

*教師 1 示範想像的模擬物品→放到箱子裡

*請其中一位學生，由教師帶著去尋找物品→放到箱子裡

(3) 大家開始尋找可能的物品，找到後告訴小女孩，並放到前面的箱子裡

★注意：示範時是以「假裝」的方式來完成，可以形容「這是奶奶的圍巾」，小女孩追問「是什麼顏色/長的還是短的？」等細節來讓孩子透過想像來描述物品的特徵

(4) 小女孩統整蒐集大家找到的物品，並說明要等待奶奶晚上的到來

4. 是不是還有別的地方？

(所需物品：小熊娃娃《小女孩的角色象徵》、拐杖《奶奶的角色象徵》、白板、白板筆)

(1) 說書人引導：

*天黑了，奶奶(拿著拐杖)回來了，小女孩向奶奶一一說明大家幫忙找到的東西，但還是沒有奶奶要的東西

★注意：小女孩向奶奶拿出那些東西「一定要是學生找到的」，而奶奶要表現出這個東

西很重要、她很喜歡，但好像不是這個，也肯定學生幫忙的事情

(2) 小女孩和奶奶討論還有沒有其他的地方是我們沒有找到的：

*小女孩帶出，會不會是在外面的地方→小女孩或說書人直接詢問學生的意見，全員和角色們一起討論

*以前和爺爺、和小女孩常常一起去的地方→讓奶奶感到很開心的地方

(3) 說書人引導：

天亮了，奶奶回去了，剛剛奶奶有跟我們說了些什麼，我們和小女孩一起來複習一下，來統整前面一起討論的地點有哪些，並請小女孩告訴我們等等可以幫忙找的地方(教室、公園)

★注意：找哪些地方都是可以由老師自己決定或學生們決定的，這邊只是給予當時授課的參考意見與做法

第二節課完

第三節課

1. **那些地方是？** (所需物品：小熊娃娃《小女孩的象徵物品》、白板、白板筆)

(1) 小女孩與說書人一同帶著學生複習先前奶奶和小女孩有提到的地方：公園、教室

(2) 小女孩拜託大家幫忙去這兩個地方找找看，幫助奶奶可以趕快回去，說完小女孩便離場

2. **這些地方是長什麼樣子的？** (所需物品：白板、白板筆)

(1) 說書人討論每個地方可能有的東西

*公園→溜滑梯、椅子、盪鞦韆…等

*教室→桌子、椅子、黑板、老師…等

(2) 分配工作→分成 2~3 組製作每個不同地方的圖畫(有人畫公園的、有人畫教室裡的)

(3) 發下材料→蠟筆、圖畫紙(圖畫紙每人一張、蠟筆 2 人一盒)

(4) 開始製作自己的作品

*教師在旁隨機指導學生、依照個別能力進行協助調整

(5) 完成後，收拾物品、材料

3. **奶奶又回來了！** (所需物品：小熊娃娃《小女孩的象徵物品》、拐杖《奶奶的象徵物品》)

(1) 說書人引導：

天黑了，奶奶又回來了！(請奶奶和小女孩出場)，奶奶和小女孩邀請小朋友們向奶奶介紹自己畫的東西：

「奶奶你好，我畫的是○○，裡面有○○和○○…，請問有你要的東西嗎？」

(2) 教師先行示範一次。

(3) 再請小朋友依序上來跟奶奶分享自己的作品，並詢問有沒有奶奶忘記的東西。

(4) 奶奶仍表示沒有她忘記的東西，但是…她好像想起了什麼→是和小女孩有關的！

*想起和小女孩在教室裡做過很多事情

*想起和小女孩在公園做過很多事情

★注意：飾演奶奶的教師必須要將故事內容引導到「與小女孩有關」的事情，因此必須要說出和小女孩在這些場所做過哪些事情，帶領孩子往「事情」的方向去思考

4. **奶奶和小女孩做過什麼事？** (所需物品：白板、白板筆)

(1) 團體討論：

說書人引導在公園裡可以做的事情、在教室裡可以做的事情有哪些

(2) 我們也來做做看，來幫忙奶奶想起來她忘記的是什麼(此時奶奶是在一旁準備要看著其他孩子表演的)

(3) 規則說明：

「走」→代表隨便走，探索空間，當教師說「停」→代表要停下來，等待教師給的指令，並

完成教師給的指令，如：「奶奶和小女孩常常在公園一起『跑步』」，大家就要做跑步的動作，直到教師喊「停」。

(4)結束討論：

* 剛剛有幫忙回憶了那些事情？→說書人帶著學生複習剛剛有一起做的那些動作(如：跑步、上課)

* 說書人詢問奶奶，有沒有想起來什麼？→承接下一個活動

5. **親愛的小女孩，再見！** (所需物品：小熊娃娃《小女孩的象徵物品》、拐杖《奶奶的象徵物品》)

(1) 說故事時間：

奶奶開始回想自己忘記的事情，發現她忘記的事情是「忘了跟小女孩說再見」，奶奶說完再見後，就笑著離開了。

(2) 小女孩感到很難過，總覺得還有話想跟奶奶說…，但是又不知道該怎麼辦，然後小女來就帶著不知所措的心情去睡覺了(做完睡覺的動作就「定格」！)

6. **奶奶，我想跟你說…** (所需物品：小熊娃娃《小女孩的象徵物品》、便利貼、筆)

(1) 說書人引導：

小女孩因為奶奶走了，感到有點難過，因為她還有話想跟奶奶說，該怎麼辦呢？

* 導出→給夢中的精靈仙子幫忙傳話，告訴奶奶

(2) 團體討論：

* 小女孩可能想跟奶奶說什麼？

* 教師幫忙寫下來、畫下來，一人手上至少一張

(3) 說書人引導，請小朋友將手上的紙條放在小女孩的旁邊，讓她在作夢的時候，可以讓夢中的精靈仙子幫忙把這些話送給奶奶

(4) 故事結束：

* 小女孩下角色(將小熊娃娃收起)

* 討論這本故事書，討論故事書以及活動中學生有問題以及表現精采的地方

——第三節課完——

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

跟爺爺說再見這本繪本，主要在述說孩子面對一些突如其來的事件時，會有的情緒以及狀況，家長/老師可以多利用故事情節和圖片，帶著孩子去觀察書中角色的情緒變化，同時詢問當書中角色不開心、難過時，我們應該怎麼做來安慰他、安撫他的情緒。同時，書中也有提到很多生活上不同的場景，這部分也可以讓孩子去回憶他們曾經與家人、朋友一起的歡樂時光，帶著孩子一起說說看，曾經在哪些地方做過哪些事情，也幫助孩子更了解「快樂的回憶」和「鼓勵他人的方式」。

「玩」繪本戲劇教學（共四節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：鱷魚先生在百貨公司上班

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：上誼文化公司

圖/文：[植垣步子](#)（譯：蘇懿禎）

故事摘要/文本：

鱷魚先生艾力克是個愛旅行的傢伙。今天，他坐著火車來到了千層派站，因為看到天上飄著一個奇怪的東西，他決定就在千層派站下車。來到熱鬧非凡、地板閃閃發亮的百貨公司，每個人看起來都好開心，艾力克抬著頭望來望去，二樓、三樓、四樓…哇！看都看不完，這時，空氣中飄來香氣，惹得艾力克肚子咕嚕咕嚕的叫，「啊，我還沒吃午餐呢！」他決定先去餐廳。眼前的食物誘人可口，艾力克忍不住越吃越多，到了結帳的時候，他才發現錢不夠，只好留在百貨公司裡上班，還清這一大筆吃飯錢。你以為故事就這樣嗎？不，精采好戲才正要上場呢！

目標：

4. 能在模擬情境下，以適當的用語來做簡單生活對話。
5. 能熟悉在日常生活情境下(餐廳)，常使用到的生活用語。
6. 能以適當的語句來敘述事情發生的情形。

教學資源：白板、白板筆、鈴鼓、蠟筆、圖畫紙、百貨公司的樓層海報(空白)、公事包《鱷魚先生的代表物》、常見食物圖卡、繪本

教學活動：

———第一節課———

1. 鱷魚先生愛旅行（所需物品：白板、白板筆、鈴鼓）

(1) 說書人引導出故事引子：

說明主角鱷魚先生是個愛旅行的人，他也會坐不同的交通工具去旅行…

*團體討論：有哪些交通工具是鱷魚先生可以搭乘去旅行的？

*討論每項交通工具的代表動作：說書人說明等一下要帶著鱷魚先生去搭乘這些(先前討論出來的)交通工具去旅行，因此要決定每樣交通工具的代表動作，像是「開車」→「用手假裝拿方向盤」、「飛機」→「兩手張開當作翅膀」，同時選出五樣代表的交通工具來讓鱷魚先生搭乘

(2) 活動說明：

大家開始在空間中探索，跟著老師的指令坐不同的交通工具和鱷魚一起去旅行，依照該交通工具的快慢來改變走路探索空間的速度，老師可利用鈴鼓調整行進的速度，當鈴鼓

的節奏變快時，交通工具移動的速度也要變快，反之鈴鼓的節奏變慢，移動的速度也需跟著變慢。

*可先請幾個學生示範一次，看操作的情況如何

*正式開始後，說書人可視情況來讓狀況較好的學生來拿著鈴鼓當帶領者，控制交通工具移動的速度

★注意：學生試著學習當帶領者/領導者，除了讓學生可以更有成就感、更投入外，也可以視為共同創作故事情節的一部分

(3) 說書人總結：

*剛剛搭了那些交通工具？

*引導學生鱷魚先生坐了上述那幾樣交通工具後，來到了「百貨公司」

★注意：一定要提到上述有創作過的那些交通工具，因為那是共同創作故事的一部分

2. **百貨公司是什麼東西？** (所需物品：白板、白板筆、蠟筆、白紙、百貨公司大海報)

(1) 團體討論：

*百貨公司長什麼樣子？

*百貨公司裡面有什麼？

*我們可以在百貨公司做哪些事情？

(重點在於釐清「百貨公司」的形象和意義概念)

(3) 著色活動：

*說書人(教學者)可先行拿出已經畫好的讓學生做參考，例如：停車場(畫有P的字樣)、賣蔬菜的超市(畫出青菜)，幫助學生更有概念去創作

*讓學生自己選擇自己在百貨公司有看過的東西/有買過的東西，或者是自己想百貨公司看到的東西，可以依序前面討論的幾個選項來選擇，並試著把這些東西畫下來

*發下材料：已有圖案的紙、蠟筆(2人1盒)、預備的空白紙。

*說明將圖案著色，若是有其他自己想要的東西，可和老師拿取空白的紙來繼續作畫

*畫完後，交給老師收起

第一節課完

第二節課

1. **這裡就是百貨公司** (所需物品：學生作品、百貨公司大海報)

(1) 介紹百貨公司大海報：

拿出空白的百貨公司樓層大海報(只有寫出樓層，像是B1、1F，但沒有任何圖案在上頭)給學生們看，並說明這是百貨公司的地圖，現在要請學生們來告訴我們這個百貨公司裡頭有什麼

(2) 擺放百貨公司的物品和樓層配置：

*請學生依序分享自己的作品：說明自己畫的是什麼

*分享完後，將自己的作品擺放在自己想放的樓層

(3) 學生依序完成擺設後，說書人(教學者)總結這個百貨公司的各個樓層裡有什麼

★注意：這個就是師生共同創造故事中「百貨公司」的歷程，因此讓學生自己畫出來，並且自行決定要放在哪個樓層，成品就是等一下鱷魚先生要去的地方，會讓學生更融入在整個故事情境中，甚至會感覺自己的意見是被重視的

2. **那鱷魚先生要去哪兒？** (所需物品：白板、白板筆)

(1) 說書人說書引導：

鱷魚先生是「第一次」來到百貨公司，所以他不知道百貨公司裡面有什麼東西、有哪些好玩的地方，因此需要我們的幫忙…

(2) 團體討論：

*你會介紹鱷魚先生去哪裡玩？

*為什麼要去那邊玩？

★注意：請依照師生共同完成的百貨公司樓層圖來介紹和推薦，學生們可以推薦自己畫的地方，也可以推薦別人畫的地方，因為那也是故事進行的一部分

3. **介紹鱷魚先生去哪兒玩？** (所需物品：白板、白板筆、公事包《鱷魚先生的代表物》)

(1) 團體討論、分配工作：

*分配每個學生等會兒要推薦鱷魚先生去玩的地方(讓學生可以更清楚等一下鱷魚先生來的時候，要怎麼跟他說、要說些什麼)

*再次確認每個學生的任務，提醒學生自己負責的部分

(2) 鱷魚先生到了(拿起公事包，教師上角色)：

*鱷魚先生第一次來到百貨公司，表現出很困惑的樣子…

*不知道要去哪裡，向小朋友們求助，請小朋友告訴他可以去哪裡

*小朋友提供意見給鱷魚先生→依照先前分配好的工作，當鱷魚先生問到誰，就請該位學生告訴鱷魚先生他推薦的地方

*鱷魚先生表示都很想去…但是他肚子好餓，於是鱷魚先生決定先去「吃東西」(下角色)

★注意：每位學生一定都要盡可能分配到一個地方/一件事情，並自己去跟鱷魚先生對話，同時說書人必須要引導學生看到鱷魚先生時要說些什麼，以免學生會因為一時緊張或太害羞而不知所措，若有需要，甚至可以先試著演練一遍，讓學生可以更清楚等一下跟鱷魚先生對話的狀況

4. **百貨公司哪裡有吃的呢？** (所需物品：已完成的百貨公司大海報)

(1) 說書人引導複習：

帶著學生們再看一下一起完成的百貨公司樓層圖，看看有哪些地方是鱷魚先生可以去「吃東西的」

(通常學生們都會非常積極要鱷魚先生去吃他們開的店，也就是他們畫的東西，因此可以做一些討論，像是：你的店有賣什麼？，除了再做一次複習外，也可以幫助學生們進一步釐清他們畫的東西以及內容)

————— 第二節課完 —————

————— 第三節課 —————

1. **鱷魚先生要吃什麼呢？** (所需物品：白板、白板筆、食物圖卡)

(1) 上一堂課的回顧：

*覺得可以推薦鱷魚先生吃什麼

*同時，介紹本次所準備的食物圖卡

★注意：所準備的食物圖卡，最好是學生們之前畫圖時有畫到的會更好

(2) 食物大風吹：

發下不同的食物圖片，貼在學生的身上，叫到的食物就要站起來，如：鱷魚先生想吃…「一份薯條、一個雞塊」，身上貼著薯條以及雞塊的小朋友就要站起來，若遇到有兩個人同時貼著雞塊，就必須要協調是誰要留著(站著)

*可以玩兩輪~三輪不同食物的組合(視情況而定)

*學生在遊戲過程中，要彼此協調是誰要站起來(老師亦然)

*若是遊戲進行的狀況良好，可以考慮讓學生來當下達指令的人(帶領者)，會讓學生更有參與感

2. **鱷魚先生糟糕了！** (所需物品：綠色圍巾)

(1) 說書人說書引導：

剛才鱷魚先生跟著我們一起吃了好多好多東西，有雞塊、薯條，還喝了可樂(說出剛才遊戲中有出現的食物)，我們來看看牠吃飽了沒

(2) 鱷魚先生怎麼了(教師入戲，拿公事包)：

* 鱷魚先生表示吃的很飽，可重述剛剛吃了哪些東西

* 結帳時…鱷魚先生發現「我沒有帶錢」！

* 請問鱷魚先生該怎麼辦？（下角色）

3. **請幫幫鱷魚先生**（所需物品：白板、白板筆）

(1) 團體討論：

* 剛剛鱷魚先生發生了什麼事？

* 我們可以怎麼幫他去付錢？→引導到「在百貨公司裡面工作」

* 鱷魚先生可以在百貨公司的哪裡工作？

* 怎麼教鱷魚先生賣東西？

★注意：每次的教師入戲(上角色，下角色)完，都必須要再帶著學生做一次回顧與複習
剛才那位角色說了什麼、做了什麼，再次確認學生們是否都有正確接收到文本的訊息，
才能有利於後續的活動進行

———第三節課完———

———第四節課———

1. **教鱷魚先生怎麼賣東西**（所需物品：白板、白板筆、百貨公司海報）

(1) 團體討論：

* 客人來的時候怎麼辦？→招呼客人，說「歡迎光臨」

* 怎麼跟客人介紹？→介紹這裡有賣什麼、問客人需要什麼

* 怎麼點餐？收錢？→怎麼跟客人說多少錢

(2) 實地演練：

* 教師示範1：演練如何招待客人—餐廳篇

* 教師示範2：服飾篇

* 學生示範1：請高組的學生之一出來跟著教師一起示範

* 學生示範2(視情況來決定需要演練幾次)

★注意：利用之前完成的百貨公司樓層圖，來跟學生們討論每種商店的工作方式，並且
來進行模擬練習

(3) 要開始營業了：

* 請學生站到自己開店的位置(讓學生自己去選擇百貨公司樓層圖裏頭的店家)

* 教師邀請有在教室內的家長/觀課/或者願意當客人的學生一同參與，飾演客人

* 主教者(說書人)在旁隨機指導，其他協同教學者與家長一同擔任客人一角，進行模擬

(4) 分享討論：

* 有沒有遇到不好的客人/店員？→如果有，怎麼處理

* 過程中有發生甚麼事情？→請有擔任客人的家長/老師/學生說說看，你覺得哪家店的
服務很好，為什麼

* 說書人(教學者)將大家的回饋做總結，並引導學生們來看看鱷魚先生有沒有跟大家依
樣，很順利的工作賺錢呢

2. **鱷魚先生找不到工作**（所需物品：公事包《鱷魚先生的代表物》）

(1) 鱷魚先生出場(教師入戲，上角色)：

* 說明到處都不願意讓他工作，因為他把工作搞砸了

* 舉出小朋友們的店家為例(例如：鱷魚先生去服裝店工作，結果大家一看到他穿著裙
子就都跑走了。鱷魚先生去餐廳上班，沒想到食物實在是太香了，他又忍不住偷吃了，
被老闆趕了出來…)

* 鱷魚先生說完，很難過的離開了…（下角色）

★注意：當鱷魚先生在述說自己的工作狀況時，請記得要以學生們有演練的店家為主，
這樣學生們才會更有感受到時空背景是一樣的

3. **說書人時間** (所需物品：繪本)

(1) 說故事時間：

*說明鱷魚先生後來都沒有辦法再繼續工作

*他很難過的跑到頂樓上，結果…

*透過繪本將故事講到鱷魚先生拉住了熱氣球，到處飛呀飛呀，最後安全降落…

4. **故事到底怎麼樣了？** (所需物品：繪本)

(1) 故事書總結：

*將故事書收尾，介紹本次的故事內容

*預留結局的伏筆…

★注意：請勿直接告訴學生故事的結局，以一個開放性的方式來做收尾，除了可以讓學生去思考各種結局的可能性之餘，還可以讓他們去創造一個屬於自己的結局，這才更是一個完全屬於他們自己的故事

—————第四節課完—————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

鱷魚先生在百貨公司上班這本繪本是相當生活化的，書中也呈現了許多日常生活常見的情境，家長/老師在導讀的過程中，不妨可以多利用書中的多樣化圖片，去帶著孩子透過故事文本中的圖片，練習各種生活場景的辨認，並且利用這些圖片中的小細節去做場景辨認的引導。此外，也能多帶入一般生活經驗，讓孩子可以更了解不同場景的簡單邏輯關係，例如：衣服店(服飾店)會有的東西有哪些、家具店又有賣哪些東西，也能藉此去多建立「歸納」、「分類」的語文理解概念。在生活的對話上，也能透過不同場景的圖片，去讓孩子簡單的練習與他人(如：服務生)對話的小技巧，像是如何點餐、如何買東西…等等，讓這些習得的語句更能利用這本繪本去做類化喔！

「玩」繪本戲劇教學（共四節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：自私的巨人

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：格林文化

圖：瓦狄米爾 ([Wladimir Dowgialo](#)) / 文：[Oscar Wilde](#) (譯：劉清彥)

故事摘要/文本：

巨人有一座美麗的花園，但他卻自私的不願與人分享。他趕走孩子，在花園裡築起一道高高的圍牆，還在牆上訂了一張告示，禁止別人到他的花園裡來。沒有孩子的歡笑，樹木不結果子，小鳥不再歌唱，花園裡只剩下狂暴的霜雪和呼嘯的北風。直到一個男孩的出現才讓巨人明白，分享不但能使別人快樂，也會讓自己更快樂。

目標：

1. 能因應情境的不同，使用不同的副語言來做溝通。
2. 當需要提出請求時，能以適當的口吻來提出請求。
3. 能使用適當的形容詞+名詞來描述他人/自我情緒的特徵。
4. 能了解「分享」的意義。

教學資源：白板、白板筆、城堡海報、警告標語海報、帽子《巨人的代表物品》、雨傘《士兵的代表物》、鈴鼓、開心和生氣的臉譜

教學活動：

———第一節課———

3. **城堡裡面有什麼？**（所需物品：白板、白板筆、城堡海報）

(1) 說書人(主教者)利用掛在牆上的城堡海報，帶出故事楔子：

從前從前，在一個地方有一座城堡，這個城堡裡面有著一大片很大很大的花園，裡面有各式各樣小朋友們喜歡的東西…

(2) 團體討論：

說書人帶出，在這個大花園裡面可以裝得下很多東西，只要是學生們喜歡的都可以裝進去，就像一個遊樂園一樣…

*你覺得裡面有什麼東西？(如：溜滑梯、雲霄飛車、氣球…)

*為什麼你覺得這個很好玩？(如：很快、很可愛…)

(3) 說書人依照學生所提出的東西一一寫在白板上，並統整大家有討論到的東西

4. **大家一起來城堡裡面玩！**（所需物品：先前記載白板上的討論、城堡海報）

(1) 說書人引導：

現在我們就準備要進去這個美麗的大花園玩了，這個大花園裏頭有你們說到的每一個東

西，有雲霄飛車、碰碰車、跳跳床…，現在這裡就是大花園，我們都可以在這邊玩…

★注意：在介紹這個花園時，務必要帶到先前一段學生們有提到的物品，這樣才能讓學生有參與感，並且有一同創造故事感覺，同時也會更有動機繼續故事的進行

(2) 肢體動作創造：

先找到自己覺得該樣東西在的位置，如：說書人覺得跳跳床應該是放在花園的中間，再利用肢體去模仿出在玩該樣東西的樣子，來代表這邊是跳跳床的所在位置，像是跳跳床→一直跳一直跳，讓別人可以知道原來這邊的東西是「跳跳床」

*教師示範1：找到一個地方，做出該動作，讓小朋友猜猜看是在玩什麼

*教師示範2：找另一個地方，做出玩該樣設施的動作，再讓大家猜猜看

★注意：這邊的示範除了要讓學生更清楚了解肢體動作的創造規則外，還有簡單的空間概念想像，也藉此要讓學生確認已經理解整體的進行方式，再請學生出來示範做再確認的動作

*學生示範：請一位學生，找他想要的地方，來做動作，再讓大家猜猜看

(3) 示範完，大致確認學生都理解規則後，逐一邀請其他學生選出自己想要玩的遊樂設施，然後去選一個位置站好，就定位後，可以請他們開始玩，注意！只在該位置上玩！（因為遊樂設施是不會動的）

(4) 肢體動作約3~5分鐘，說書人可以去觀察並詢問學生們玩得如何，開不開心，並且提醒要在該位置上遊玩的規則

(5) 停下來後，說書人引導：

有看到什麼東西在花園裡，逐一請學生們說明自己玩的東西是什麼，把花園裡面有的設施、位置說明清楚

★注意：這邊的重點在於，幫助學生們再複習一次每項設施的動作是什麼，以及每項遊樂設施的位置在哪裡如：開碰碰車的是要做出開車的手勢，並且到指定的位置玩

(6) 再玩一次：

說書人說明，這次不一定要玩自己剛剛的東西，可以跑去別的設施玩，像是如果你剛剛是玩跳跳床的，現在想玩碰碰車，就可以到碰碰車的位置，做出碰碰車的動作，表示你在玩碰碰車了

*教師示範1：想去玩溜滑梯→走到剛才有人玩溜滑梯的地方，做玩溜滑梯的動作

*教師示範2：想去玩跳跳床→走到剛才玩跳跳床的地方，做出玩跳跳床的動作

*學生示範：引導一位學生，做出同上的示範

*狀況說明：

→如果有其他人要玩的時候：要排隊輪流

→邀請別人一起玩

★注意：在第二次開始前，可以視情況再次說明每項遊樂設施的位置和動作，幫助學生們記憶。此外，請依當時教學的狀況來做中斷、補充說明的提醒，並切記當中的遊樂設施一定是要先前討論過的，才能有一同創作故事的參與感

3. **發生了什麼事？**（所需物品：白板、白板筆、城堡海報、自製的警告標語海報）

(1) 團體討論：

*剛才玩了哪些東西？

*有沒有一起玩的、輪流玩的？

*每個小朋友都很想再繼續玩，可是這裡是誰的家？→說書人帶著學生再看一次掛在牆上的城堡海報，讓學生想想看有可能是誰住在城堡裡頭

*說書人針對學生的回答，都以「有可能…」的方式來回答，並且說書人視情況選擇出一個最接近故事角色『巨人』的回答來做為城堡的主人

★注意：為何不直接回答「巨人」給學生，是因為真正城堡的主人不是重點，重點在於後續主人的禁止、反對的態度等等，因此說書人可以選擇一個形象上比較符合的回答來取代巨人的角色（若學生中無人回答出「巨人」的選項時）

(2) 說書人引導：

- * 巨人(看學生的回答為何，便使用該名稱)拿出了一個警告標語「小孩禁止進入」
- * 請問大家，這個標語是什麼意思？→禁止、不可以、不行…
- * 為什麼這個標語是紅色的？很大？→很危險、要讓我們看到…
- * 為什麼小朋友不可以進來？→很危險、有怪物、會被抓走、主人會生氣…
- * 你覺得巨人為什麼要做這個標語？→他不要我們進來、他討厭我們…

第一節課完

第二節課

1. 巨人怎麼了？ (所需物品：白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》)

- (1) 說書人引導：
 - 複習剛才上一節討論的話題，帶出「巨人不高興」、「巨人生氣了」的話，來看看巨人在想些什麼
- (2) 巨人的心情：
 - * 說書人請學生閉上眼睛數 10 秒，等待巨人出現…
 - * 巨人出現(帶著帽子)，一臉呈現不高興的表情
 - * 表達出→小朋友很吵、把他的花園弄得很亂…
 - * 強調出「這是『我』的花園，其他人都不可以進來」(自私的概念)，說完後巨人走掉，下角色(拿掉帽子)，變回說書人的身分
 - ★注意：巨人的角色可以是說書人自己扮演，亦可以是協同教學者來扮演，視個人教學時的情況而定

2. 雕塑巨人 (所需物品：白板、白板筆)

- (1) 說書人引導團討：
 - * 總結剛才巨人說的內容→「這是『我』的花園，其他人都不可以進來」，所以巨人「不想」、「不希望」小朋友進去他的花園裡面玩，為什麼呢？「因為小朋友很吵、會亂丟垃圾…等等」
 - * 引導剛才巨人的表情是什麼→生氣、不高興
 - * 請學生們出來做做看，模仿巨人剛才的表情
 - * 說明接下來要來做「巨人」，隨機分組(2人1組)
- (2) 雕塑準備—獅子包子
 - 說書人引導說明：在製作巨人的臉之前，需要有暖身活動來幫助我們，規則指令如下
 - 「獅子」表示全身上下、臉部五官要開到最開
 - 「包子」表示全身上下、臉部五官都要關到最小
 - * 練習 2~3 次，視學生的反應狀況來增減執行的次數
- (3) 雕塑巨人
 - 決定誰是 A、B，一個，A 為雕塑家、B 為被雕塑的人，使用臉部表情模仿來雕塑，A 必須利用自己的臉部表情以及口語提示來告訴 B 要怎麼做，B 則是盡力去模仿 A 做出來的臉部表情，並透過 A 下達的指令去調整細部的五官表情
 - * 製作的表情如下：1. 巨人剛才的樣子 2. 你們剛才玩的很開心的樣子
 - * 每做完一次，要記得作品分享
 - ★注意：製作的表情一定要有巨人先前跟學生講話時不开心/生氣的樣子，讓學生在製作過程中，可以更深刻去了解當下巨人的情緒為何

3. 和巨人說話的機會 (白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》)

- (1) 說書人引導討論：
 - * 再次複習巨人生氣的原因
 - * 團體討論：為了可以繼續在花園玩，可以怎麼辦？
 - * 引導孩子→再次複習先前巨人為什麼不讓小朋友進來花園玩的原因，用這些理由來「跟巨人做約定」，例如：巨人覺得小朋友會亂丟垃圾，那我們可以怎麼做

*統整要跟巨人說的幾件事情：

- 我們會幫忙撿垃圾
- 我們會小小聲的玩
- 我們可以幫你修理東西、打掃城堡
- 你可以跟我們一起玩，比較好玩

★注意：教案中這些約定的事項，都是當時學生們提出來的，教學者應視當時討論的情況而定來做統整

*提醒孩子，等一下請巨人出來時，我們可以把剛才討論的那些約定跟巨人說，但是要記得，跟巨人說話的時候要…

- 有禮貌
- 輕聲細語的說

(2) 巨人出來與學生對話(說書人戴起帽子)：

*臉上繼續很生氣、厭惡小孩的臉

*不管學生提出任何的建議和約定，就是不相信小孩子，覺得小孩子一定都在騙人
例如：我只要不讓你們進行，花園裡就不會有垃圾了！

*總之，巨人就是不會讓小孩再進來玩了！因為這是「巨人」的花園，巨人下角色

(3) 說書人引導討論並總結：

*巨人剛剛有沒有答應了你們的約定

*那我們要再想想看，有沒有別的辦法可以讓我們進去玩？

第二節課完

第三節課

1. **作戰計畫開始** (白板、白板筆、城堡海報、標語、雨傘《士兵的代表物》)

(1) 複習上週的故事內容

(2) 說書人引導討論—作戰計畫：

*巨人一直不讓我們進去他的花園裡，我們有沒有其他的方法進去他的花園裡面玩
*解決方法：挖地道、開直升機…等等(視學生提出的方法而定)

(3) 作戰計畫總複習：

將大家討論的潛入城堡方法再說明一次，並且開始決定3個最好的方法來準備練習

(4) 作戰計畫準備活動：

*走走走、停停停→當說書人說「走」的時候，全部的人就用自己的最舒服的方式在空間內走路，當說書人喊「停」的時候，則全部的人都必須要停下來，直到說書人又說「走」的時候才可以動作

*說書人說明，此活動是為了要讓我們要團隊精神，這樣等一下再潛入城堡裡面時，才比較不會被發現

*視狀況操作3~5次

(5) 作戰計畫開始：

說書人開始引導學生用前面所決定的三種方式來潛入城堡，並將城堡的海報放置前方中間的位置，當你看到有士兵(拿著雨傘)的時候，就要「停」，記得彼此提醒，說書人也會提醒

*方法1：鑽地洞→請學生排一直線，蹲著鴨子走一圈

*方法2：坐直升機→兩個兩個一排，綁上安全帶，外側的人做出翅膀，站起來飛行一圈

*方法3：丟炸彈→請學生拿著空的小容器，假裝裡面有炸彈，偷偷走到城堡門口放下

*每項活動一圈後，會有守衛發現，因此方法失敗

★注意：這邊所嘗試的2~3種方法，都是當時學生們提出來的，教學者必須視學生所提出的解決方法，隨機反應看看要如何實行，但最後一定是沒有辦法成功的

2. **故事繼續** (白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》)

- (1) 巨人說故事：(巨人出現戴著帽子)
*大笑小朋友的方法是不可能成功的
*再次強調，「絕對不會跟別人分享我的城堡」、「大家都不能進來」
- (2) 說書人引導：
*說明再也沒有小朋友進來巨人的城堡裡面玩
*就這樣春天也過去了、夏天也過去了、秋天也過去了，一直到了冬天…
- (3) 團體討論：
*冬天有什麼？→帶出風、雪、雨
*冬天長什麼樣子？→白白的、溼答答的
*冬天的感覺是什麼？→很冷、不喜歡、不舒服
- (4) 說書人說書：
*冬天們覺得巨人都喜歡跟其他人分享，決定留下來，不走了
*冬天們，決定要幫小朋友們一個忙，要來幫忙攻擊城堡…

3. 冬天的朋友們來幫忙 (鈴鼓、白板、白板筆、城堡海報)

- (1) 說書人引導討論：
剛才說到的「冬天們」可以怎麼幫忙我們攻擊城堡呢？
*風→怎麼幫忙？(吹)
*雪→怎麼幫忙？(下大雪)
*雨→怎麼幫忙？(下很大的雨、淹水)
- (2) 遊戲規則說明：
扮演每種角色(風、雪、雨)，依照鈴鼓的指令來做大聲、小聲，大力、小力，當鈴鼓大聲的時候，聲音就必須要越大，反之鈴鼓小聲時，則聲音要越來越小
*練習風的方法→發出呼呼聲、吹氣動作
*練習下雪的方法→用腳踏地板，發出咚咚咚的聲音
*練習雨的方法→發出滴滴答答的聲音
(決定了方法後，全部學生輪流依照不同的角色，跟著鈴鼓的大小聲一起做練習)
★注意：一次練習一種角色，例如：全部先練習「風」的方式，再練習「雪」比較不會產生混淆，之後的正式開始也一樣。但若學生能力不錯，則可以讓他們自由選擇自己想要的角色來做練習進攻
- (3) 開始進攻城堡：
*以單一角色做循環的方式來進行攻擊，注意要聽著鈴鼓的聲音來做大小聲、大小力的調整
*將城堡移到中間位置，小朋友以城堡為中心圍繞
- (4) 說書人引導總結：
*雖然還是沒有成功，可是好像發生了一些事情…

第三節課完

第四節課

1. 有小朋友偷跑進來! (白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》)

- (1) 說書人引導描述巨人的討論：
*我們知道的巨人是什麼樣子的→愛生氣、不喜歡跟別人玩…
*現在的巨人，你喜歡嗎？
- (2) 巨人出現，發現小朋友(老師入戲)：
*巨人出現，說明冬天都不走，感覺很不開心
*都沒有小朋友來，好安靜喔…
*突然發現外面的樹上有一個小朋友(巨人眼神看著窗外，假裝真的有小朋友)，想去跟

他說說話…

*巨人凶巴巴的跟他說話…如：大聲叫，用很不開心的口氣說「你給我下來！」、「這裡很危險」、「你想幹嘛啦？」還可以帶點不耐煩的口吻

*巨人往窗外的方向跑，邊跑邊念(下角色，把帽子拿下來)

2. **巨人該怎麼辦？** (白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》)

(1) 團體討論：

*巨人剛剛哪裡不對，小朋友都不理他？

*我們應該怎麼教導巨人？→要溫柔的說、聲音要小一點、要笑咪咪…

*說書人引導，巨人為了想知道可以怎麼做，要來邀請你們進入城堡來教教他…

*分配任務，等等巨人來的時候要說些什麼

★注意：在這邊分配任務，是為了怕學生看到巨人會忘記要講什麼，因此先分配給每位學生要教巨人的方法，必要時還可以請學生出來先練習一下怎麼示範給巨人看

(2) 巨人面談小朋友，巨人出來了…：

*巨人一開始跟學生說話的態度還是很不好

*聽取小朋友的意見，試著調整

*請小朋友依序來要教導巨人怎麼做，並示範給巨人看

例如：怎麼問問題？表情要笑咪咪的，說話要小聲一點…等等

*最後，巨人表示謝謝小朋友的意見，他會試試看…(巨人下角色)

(3) 說書人表示：巨人做了之後會發生什麼事呢？

3. **冬天真的不見了** (白板、白板筆、帽子《巨人的代表物品》、生氣的臉和開心的臉)

(1) 巨人回來了：

*說書人引導：為了謝謝小朋友的意見，巨人再次邀請小朋友進來城堡(戴帽子上角色)…

*巨人說明剛剛協助小男孩的過程，某某小朋友說要笑咪咪的，巨人有做到

★注意：一定要把先前學生教導巨人的方法說出來，並透過巨人的角色說明剛才是怎麼做的，這樣學生才會覺得自己想法是有意義的、是有用的

*巨人謝謝小朋友們的意見，幫助了巨人

*而且巨人說，神奇的事情發生了，「冬天就這樣不見了」、「春天真的來了」，巨人的花園又變得好漂亮了！

(2) 現在的巨人變什麼樣子：

*說書人引導生氣/開心的表情團討，比照前面的巨人樣子

*是誰讓巨人改變了

*巨人現在跟之前，你喜歡哪一種巨人？

4. **巨人歡迎大家都進來玩**

(1) 說書人引導：

*巨人決定把城堡的牆壁打掉，讓大家進來玩…

*因為他覺得，大家一起玩的時候，比較開心…

*可是，那個小孩子就再也沒有出現過了…

(2) 介紹本次的故事書。

第四節課完

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

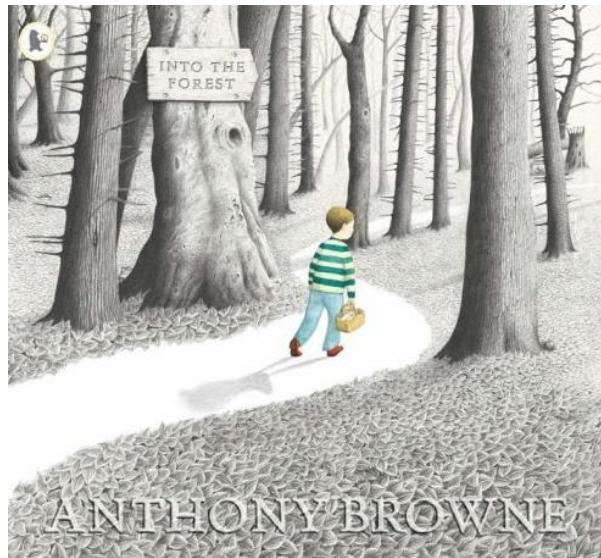
自私的巨人這本繪本，主要在探討「不愛與人分享」、「自私」的感覺，因此也讓孩子能去感受都別人不跟自己分享時的心情，並產生「同理心」的作用。家長/老師在導讀這類型的繪本時，可以多帶入平常孩子在生活中常發生的實例，像是：角落時間的玩具分享，來讓孩子更能理解所謂「分享」的意義為何，以及他人被拒絕時的感受為何，培養孩子能設身處地為他人著想的同理心，漸進式的去了解「同理他人」是怎麼一回事。

「玩」繪本戲劇教學（共四節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：走進森林

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：格林出版社

圖/文：Anthony Browne（安東尼 布朗）（譯者：陳怡芬）

故事摘要/文本：

小男孩半夜被可怕的聲音吵醒，早上起床後發現家裡只剩下他與媽媽，爸爸不見了！小男孩想念爸爸，但是媽媽也不知道爸爸去哪了。隔天媽媽要小男孩帶蛋糕去探望奶奶，去奶奶家有兩條路，一條是捷徑，但是必須穿越森林，另一條則是可以避開森林的遠路。出門前媽媽提醒男孩不要進入森林。但是那天，男孩卻走進了森林，因為他想趕在爸爸返家前回到家，因此在森林裡發生了一些不可思議的事情…

目標：

1. 能利用多種形容詞(具體/抽象)，去描述對人事物的感受。
2. 當他人需要協助時，能使用適當的副語言去表示願意幫忙。
3. 了解「焦慮」、「分離」、「害怕」的負面情緒。
4. 增進對於故事因果邏輯的理解。

教學資源：白板、白板筆、披風《小男孩的代表物》、絲巾《媽媽的代表物》、桌子一張、椅子數張、紙袋、繪本、蠟筆、圖畫紙、三張遇到森林角色的故事文本圖、出口的指標、奶奶家的海報

教學活動：

第一節課

1. 角色沙拉盤

(1) 說書人引導：

請學生們拿著椅子圍成一個圓圈坐下，並且請其中一位學生站在中間等待（如：總共 7 位學生，則只需要 6 張椅子在外圍圍成一圈）

(2) 活動規則說明：

說書人(教學者)依序給予學生一個名字，分別為「小男孩、媽媽、爸爸」，給完之後，請學生們記住自己剛剛的名字，為了確保每位學生都知道自己的名字為何，故需要做再確認的動作。站在中間的人，是負責發號施令的人，當中間的人喊出「媽媽」時，則剛才名字是「媽媽」的人就必須起身去找別的座位坐下(當然中間的人也要下去找其他的空位

坐)，沒有找到空位的人，就必須站到中間在喊出下一個名字(小男孩、媽媽、爸爸其中一個)。此外，當喊到「森林」的時候，全部的人(不管你被指定的名字是什麼)都必須要去另外一張椅子坐。

(3) 遊戲開始 1：

*開始前，請記得提醒學生們換座位時的安全，並再次提醒「一定要換位子」，同時請再次確認一次自己的名字，必要時得再說明一次規則

*遊戲開始約 5 次，教學者自行視情況做增減

(4) 遊戲開始 2：

當學生都已經相當熟悉規則後，可再增加難度，一次可以喊出兩個名字，如：「媽媽」和「爸爸」，此時名字是「媽媽」和「爸爸」的學生就都要起身去找別的座位。但是「森林」就只能喊一個

*較難的版本，視情況進行 3~5 次，若有需要可以多增加進行的次數

2. 故事開始了

(所需物品：披風《小男孩的代表物》、絲巾《媽媽的代表物》、三張椅子、桌子一張)

(1) 說書人引導說書：(說書時，請協同者們先將桌子擺好，椅子放好在一旁)

*剛才玩的遊戲中，有出現哪些名字→小男孩、媽媽、爸爸還有森林

*這次的故事，就是和這些人有關係…

(2) 發生什麼事了？：

(說書人在一旁說書/協同者 1 飾小男孩帶著披風/協同者 2 飾媽媽圍著絲巾)

小男孩先躺在前方睡覺…

*說書人說書 1：有一天晚上，有個小男孩被一個巨大的雷聲吵醒了，感覺好像有什麼事情發生了…(當說書人念出旁白時，飾演小男孩的協同者需要跟著台詞做動作，無須說話)

*說書人說書 2：隔天早上，小男孩起床準備吃早餐，發現餐桌上有一張空的椅子，而且媽媽的表情好像怪怪的…(媽媽面有難色的感覺，小男孩則感覺好像有事情)

*說書完，演出的老師們定格，說書人依照定格畫面帶討論

★注意：說書人以及其他協同者的默契需要加以搭配，來讓故事情節能順利進行，同時「定格」的時候，也請維持住應有的情緒表情，來讓學生們做後續的觀察與討論

3. 什麼事情發生了？

(所需物品：披風《小男孩的代表物》、絲巾《媽媽的代表物》、三張椅子、桌子一張、白板、白板筆)

(1) 團體討論：

根據定格的畫面，來引導學生做討論以下的問題

*媽媽看起來怎麼了？→不開心、很難過、傷心…

*小男孩呢？看起來怎麼了？→也不開心、覺得很奇怪…

*你覺得這張沒有人坐的椅子應該是誰的？→爸爸

*為什麼爸爸沒有在家？他去哪裡了？→去上班、出去玩、不見了…

4. 雕塑男孩

(1) 雕塑準備—獅子包子：

說書人引導說明：複習前面的故事內容，說明小男孩可能有什麼感受(根據學生先前討論的來做總結複習)，因此我們現在要來感受看看小男孩是什麼感覺，在這之前先做暖身活動，來幫助我們來做小男孩的表情和情緒

「獅子」表示全身上下、臉部五官要開到最開

「包子」表示全身上下、臉部五官都要關到最小

*練習 2~3 次，視學生的反應狀況來增減執行的次數

(2) 雕塑小男孩：

決定誰是 A、B，一個，A 為雕塑家、B 為被雕塑的人，使用臉部表情模仿來雕塑，A 必須

利用自己的臉部表情以及口語提示來告訴 B 要怎麼做，B 則是盡力去模仿 A 做出來的臉部表情，並透過 A 下達的指令去調整細部的五官表情

*當小男孩被打雷的聲音嚇醒時，他的表情可能會是什麼？

*當小男孩發現爸爸不在家的時候，他的感覺可能是什麼？

*必要時，請教師們要先行示範，讓學生們可以更了解應該怎麼做

*同時，每次雕塑表情後，請記得帶著學生們去看看其他人的作品，並請學生們分享為什麼會做出這樣的表情

★注意：這個部分的重點在於去釐清小男孩在這個時候的情緒是什麼，因此若是查覺到學生們可能對這部分的瞭解還不熟悉，則可以在前一個活動在多做些團體討論的部分來加強學生對這樣角色情緒的認識

第一節課完

第二節課

1. **故事繼續** (所需物品：披風《小男孩的代表物》、絲巾《媽媽的代表物》、紙袋)

(說書人在一旁說書/協同者 1 飾小男孩帶著披風/協同者 2 飾媽媽圍著絲巾)

(1) 說書人說書：

複習前一堂課所上到的故事內容，繼續接續著…

隔天早上，媽媽拿著裝著蛋糕的袋子給小男孩，請小男孩幫個忙…

(2) 故事劇場：(協同者們上角色)

媽媽→這個蛋糕是要給生病的奶奶的，你幫我拿去奶奶家給她

小男孩→好的

媽媽→去奶奶家的路有兩條，一條是平常媽媽有帶著你走過的路比較長但是比較安全，另一條則是森林的路，比較短，可是很危險，所以請你一定要走「安全的路」

(協同者們下角色)

(3) 說書人複習故事劇場內容：

*媽媽請小男孩去找誰？帶著什麼東西？→奶奶、蛋糕

*怎麼去奶奶家？有幾條路？→兩條路

2. **森林的路長什麼樣子** (所需物品：繪本、白板、白板筆、蠟筆數盒、圖畫紙)

(1) 說書人引導討論：

說書人拿出繪本封面，介紹這就是「森林」的路，並詢問學生以下問題來帶出討論

*你覺得這個森林看起來怎麼樣？有什麼感覺？→黑黑的、很可怕、很恐怖、嚇人…

*你覺得這個森林裡面有什麼東西？→怪物、刺刺的樹、巫婆…

(2) 把它們畫下來：

請學生選出 1~2 個在白板上討論到「森林裏頭可能出現的東西」試著把它們畫下來，想想看他們可能長什麼樣子

*教師可先示範 1~2 張來做示範，例如：我覺得裡面會有巫婆，便畫一張巫婆的臉，讓學生更能快速掌握重點

*發下材料，請學生們開始創作 1~2 張

*完成後，請在原位等待

3. **這是我們的森林** (所需物品：學生們完成的作品)

(1) 說書人引導：

說明現在這裡(指著現在教室的空間)就是森林，我們要來把我們畫的這些東西放到森林裡頭，因為這些都是小男孩可能會在森林裡面遇到的

(2) 創造森林地圖：

*教師示範 1：先將教師先前畫好的(如：巫婆)，給大家看並介紹自己畫的是什麼，然後走到自己覺得他可能會出現的地方(如：正中間)，把圖畫貼上去，代表該東西就是

在該指定位置上(如：巫婆就是住在森林的正中間)

*教師示範2：請教師在示範一次，讓學生更有整體森林的空間想像

*學生依序出來介紹自己的作品，並將自己的作品放在他們自己認為應該出現的位置

★注意：如果有學生不清楚要怎麼擺放，教師在示範時，可以再加上說明，例如：我覺得巫婆應該在正中間，因為這樣才能看到所有進來的人，讓學生們可以更有空間設置上的想法

(3) 這是屬於我們的森林：

每個學生都將自己的作品擺放完畢後，說書人出來再次將整個森林的擺設和空間做整體的說明

*從森林的入口，到中間，到後面都需要做詳細的介紹

*若有需要，也可以邀請學生出來再瀏覽一下這個森林的空間位置

*再次說明，如果小男孩要去森林的路去奶奶家，就是要經過這裡

第二節課完

第三節課

1. **森林有什麼—給我一個...** (所需物品：師生共同創造的森林地圖)

(1) 說書人引導討論：

*複習上次故事的進展→小男孩要送蛋糕去奶奶家，有兩條路可以選，其中一條是森林的路

*再次複習上次師生共同創作的森林空間(最好都要留著)，並再做一次空間上的說明

(2) 活動說明：

說書人請學生們先來森林探險一下，同時帶著學生們複習一下森林裡有的東西有哪些，當說書人說「走」的時候，請學生們就用自己舒服的方式在這個森林裡散步，聽到說書人說「給我一個『○○』」，則要利用肢體創作出一個『○○』。(例如：當說書人說「給我一個『獨角獸』」，那麼學生們就要想辦法做出獨角獸的樣子，可以把手放頭上當作角，也可以是學牠一樣四隻腳走路)每個學生的動作不一定要一樣，只要能代表出該角色即可

*教師們先帶著學生試著進行2~3次，視情況增減練習次數

*正式開始後，教師們需要將學生們的肢體創作描述出來，並挑選幾個較有特色的做敘述(因為不可能全部都做一樣的動作)

★注意：這種肢體創作是很自由不設限的，學生們也可以依照地上的圖畫去做模仿的動作，並沒有特殊的限制和要求。再來，說書人念到的角色一定要是有在森林地圖上的，對學生來說才能和故事有所連結

2. **森林的聲音** (所需物品：師生共同創造的森林地圖)

(1) 說書人引導說明：

*請學生們依序選定一個森林裡的角色，站到該角色的所在位置

*你覺得你所選擇角色應該會發出什麼聲音?(如：樹→沙沙沙)

(2) 活動說明：

請學生創造一個屬於森林裡的角色聲音以及肢體動作，並且跟著說書人的手勢做大小聲的調整，當說書人的手往上的時候，該角色的聲音就要變大聲，當說書人的手是往下移動的時候，則該角色的聲音要變小聲

*教師示範1：先請一位協同者選定一個角色，並介紹該角色的聲音，決定好了之後便配合說書人的手勢做聲音上的變化

*教師示範2：視情況增減示範的次數

*學生示範：邀請高組的學生來試試看

*遊戲正式開始，說書人記得提醒學生要留意手勢動作來做聲音的變化

(3) 邀請其他人來走走看這個森林：

說書人率先邀請一位協同者來走走看這個森林，在走的過程中，請學生依然要記得發出聲音、做出動作並且留意說書人的手勢來做聲音表情的變化

*當他人走進森林時，請學生記得只能發出聲音和做自身的肢體動作，請勿碰觸他人

*接著可邀請家長、其他學生來試著走走看這個森林，體驗一下感受

*走完後，請記得說說看是什麼感覺？→可怕、嚇人…

3. **小男孩應該要走哪一條路？** (所需物品：披風《小男孩的代表物》、紙袋)

(1) 說書人引導討論：

*媽媽有說過，去奶奶家的路有兩條，是哪兩條？→比較長/安全、森林的路較短/快

*你覺得小男孩應該要走哪一條路？為什麼？

*藉由學生們的意見，分配等一下給小男孩建議的工作

(誰負責建議走森林的路、誰負責建議走長又安全的路)

(2) 說服小男孩，跟小男孩對話(教師入戲，上角色)：

*小男孩出來時，需要感覺很為難，不知所措的樣子，要說出媽媽要求要走比較長又安全的路，可是他很害怕這樣花太久的時間會碰不到爸爸所以想要走森林的路比較快，但是卻又比較危險。並且說出「我不知道要走哪一條路」，請求學生們的幫忙

*請學生依序依照先前分配的工作和討論結果來說服小男孩、給他建議他應該走哪一條

*最後，小男孩決定要走「森林的路」，因為他很怕會遇不到爸爸，以及其他學生們所給的建議和原因

(下角色)

★注意：小男孩在決定要走「森林的路」時，除了主要的原因是遇不到爸爸外，請務必記得要把學生們給的建議也說出來，這樣學生才會更有感覺到他們真的有在和角色對話、更有真實感

(3) 說書人說明：

*小男孩決定要走哪一條路？→森林

*為什麼呢？→因為怕遇不到爸爸

*於是，小男孩就這樣帶著蛋糕，往森林的路前進了…

第三節課完

第四節課

1. **進入森林後…** (所需物品：三張遇到森林角色的故事文本圖、披風《小男孩代表物》、紙袋)

(1) 說書人複習故事，並繼續說書：

小男孩決定要帶著蛋糕走進森林的路，究竟會不會發生什麼事情呢…

(2) 故事劇場—學生參與：

(小男孩，上角色，從森林的入口處開始走，說書人在一旁說書，小男孩只需要跟著說書人做反應或唸台詞即可)

小男孩進來森林後，先是遇到了一個平交道之後慢慢走進森林裡面，他覺得好像越來越冷了(小男孩做出發抖的樣子)…→請依照當時所創造的故事地圖做出即興的發揮，讓每個學生所創造的角色都能盡量在其中，當小男孩繞的差不多後，開始故事的主軸…

*說書人說「小男孩走著走著，遇到了『牽著乳牛的男孩』」並呈現出該圖片給大家看，放在小男孩站的旁邊，邀請其中一位學生或家長來當『牽著乳牛的男孩』，並依照說書人的提示跟著唸台詞，如下：

牽著乳牛的男孩→這個袋子裡面裝的是什麼啊？

小男孩→這是蛋糕，要給我生病的奶奶的

牽著乳牛的男孩→喔！好香的蛋糕喔！可以給我嗎？我把乳牛跟你交換

小男孩→不行！這是要給我生病的奶奶！

牽著乳牛的男孩→拜託嘛！我可以把我的乳牛給你…

小男孩急忙跑走，還能聽到牽著乳牛的男孩在喊→拜託給我蛋糕嘛…

*接著依序遇到了「看起來很討厭的女孩」以及「兩個很餓很餓的兄妹」，分別依序呈現出故事中的圖卡，放在小男孩當時所站的位置旁邊，邀請學生/家長來入戲，主要的台詞就是如同前面一樣，依照故事文本來進行

*三個角色都遇到後，小男孩發現自己好像迷路了，定格

★注意：說書人與小男孩的默契必須培養好，同時也要鼓勵學生加入一同演出，讓學生更能感覺自己也是故事中的一部分

2. **幫忙迷路的小男孩** (所需物品：出口的指標、奶奶家的海報)

(1) 說書人引導：

*說書人複習→小男孩迷路了

*說書人拿出「出口的指標」，請學生們決定這個出口應該在哪裡，並把它貼上

(2) 一起來幫助小男孩：

*定格的小男孩繼續演出，尋求學生們的幫忙

*邀請學生帶著小男孩沿著出口的指標前進

*小男孩走出去後，看到奶奶家，用力的「叩叩叩」敲門，沒想到…(定格)

(小男孩下角色)

3. **故事最後怎麼了？** (所需物品：繪本)

(1) 說書人拿起繪本，翻到小男孩進去奶奶家的那一頁，開始將故事說完

(2) 說書人總結引導：

*最後媽媽的表情是怎麼樣？→開心、高興

*爸爸為什麼一開始不在家？→去照顧奶奶了

*你覺得為什麼一開始媽媽會不開心？(沒有標準答案)

★注意：可以多利用最後的文本呈現，來引導學生去思考前後的因果、邏輯關係，但請不要拘泥於一定的標準答案

第四節課完

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

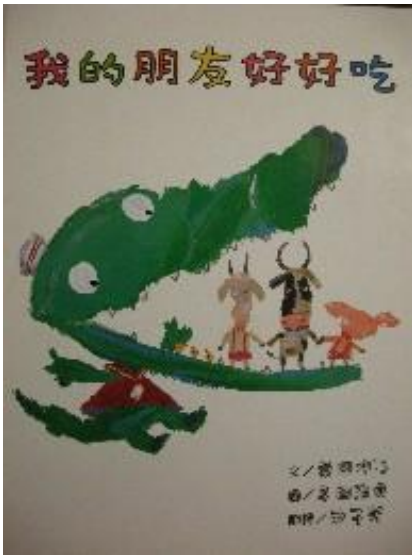
走進森林這本書，闡述了很多孩子不安情緒的要點。家長/老師在導讀的時候，可以多利用文本中角色的表情，去跟孩子一同探討這些負向情緒的意義以及感受。同時，在主角小男孩進入森林後，那種不知所措、漫無目的的慌張，也是因為其負向情緒延伸的一部分。此外，除了引導孩子去觀察文本中的角色情緒外，也能透過文本中所呈現出來的色彩，來讓孩子表達對於這些視覺形象的感受，例如：灰色、暗暗的森林就會讓他們有可怕、害怕、不安的感覺，到了後頭鮮豔的顏色，也象徵著正向情緒的開端，這些抽象的情緒意義，都是這本繪本可以深入探討的喔！

「玩」繪本戲劇教學（共兩節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：我的朋友好好吃

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：三之三文化

圖：多田治良 / 文：栗田伸子（譯：沙子芳）

故事摘要/文本：

小鱷魚妞妞心裡藏著一個天大的祕密，她絕不會告訴任何人，但是沒想到大野狼要吃掉她的朋友時，情急之下，她當著大家的面脫口說出：「他們都是我的，都是我好吃的朋友！」這下子慘了……她的朋友們開始懷疑妞妞和大家做朋友的目的……最後，到底小鱷魚妞妞有沒有真的吃掉她的朋友們呢？她們還可以當一起玩的好朋友嗎？

目標：

7. 能理解「朋友」的重要。
8. 能了解「兩難」、「矛盾」的副語言意思。
9. 能使用合宜的語言能說服文本中的他人。

教學資源：白板、白板筆、大嘴巴面具《鱷魚的代表物》、隨機角色的代表物品、呼拉圈數個、海報紙 2 張、彩色筆數隻、小紙棍

教學活動：

———第一節課———

1. 擁抱好朋友

(1) 說書人說明遊戲規則：

在這一個教室空間裏頭，以不碰到牆壁為原則，當說書人說「走」的時候，用自己覺得最舒服的方式走路來探索空間。當他們在走探索空間時，說書人喊出「○個好朋友抱一起」，此時所有人都必須要去找其他他人形成一個指定數量的小組，例如：「3 個好朋友抱一起」，就是必須找人形成 3 人小組抱在一起即可完成任務。待說書人確認完人數後，再重新開始遊戲(從走路探索空間開始)

*為了讓學生可以先熟悉規則和指令，建議可以先從「走」、「停」開始，練習 2~3 句後，再開始加入擁抱的指令，並且可以再加入擁抱指令前，先做一次提醒和說明，讓學生能更清楚整個活動流程

*在探索空間的過程中，請記得提醒所有人，用「慢慢走」的方式來探索，以不碰觸

到牆壁和任何人為原則

- *在下達數量的指令前，請先確定全部的人數，一開始盡量不要出現有落單狀況，到了學生們都熟悉玩法後，在下達有落單數量的部分，看看學生們會怎麼解決
- *練習大約 2~3 次，確認學生都已經熟悉規則後，則正式開始約 5~7 次，視當下教學情況調整之

(2) 說書人統整遊戲過程與總結：

- *詢問剛才有沒有順利找到好朋友抱在一起？
- *你覺得「朋友」可以做什麼？
- *你喜歡有「好朋友」嗎？為什麼？
- *將學生們的回答做統整歸納→好朋友就是可以一起玩、一起分享玩具…

2. **他們也是好朋友** (所需物品：白板、白板筆、大嘴巴面具《鱷魚的代表物》)

(1) 說書人開始說書：

- *剛剛大家都有去找自己的好朋友，現在我也要介紹好朋友給你們認識
- *利用白板與白板筆，在上頭畫出「小雞、小牛、小豬、小羊以及鱷魚妞妞」等五個角色圖，請學生說說看他們分別是誰
- *現在有人來到我們這裡，要來跟我們介紹他的這群朋友們，並介紹鱷魚妞妞出場…

(2) 鱷魚妞妞來了—教師入戲：(協同者戴上大嘴巴面具，上角色)

- *先跟大家打招呼，做自我介紹，其中包含「嘴巴很大」的特徵
- *依照白板上的角色圖，來向大家介紹他的朋友們，重點如下：
 - 小雞唱歌的時候好可愛，我都好想吃掉他們喔！
 - 小牛是我最好的朋友，他從頭到尾我都好喜歡吃！
 - 小豬長的圓滾滾的，看的我想趕快把他吃掉！
 - 小羊雖然有點羊騷味，可是我也很喜歡吃耶！
- *向學生們強調，「雖然他們看起來都很好吃，我也很想吃，但是我『絕對』不會把他們吃掉的，因為他們是我的好朋友，所以我絕對不會吃掉他們的」
- (講完話後，下角色)

★注意：在這裡，鱷魚必須表現出真的很想吃他們朋友們，但是卻又再三保證絕對不會吃掉，因為他們是好朋友，這樣的矛盾情緒

(3) 說書人總結對話：

- *剛才我們認識的是誰？→鱷魚妞妞
- *他有好朋友嗎？有誰呢？→小雞、小牛、小豬、小羊
- *他還說了什麼？→他想吃掉他們，可是他說他不會
- *你們覺得鱷魚妞妞真的會把他的朋友們吃掉嗎？

3. **再來認識其他的好朋友吧** (所需物品：隨機角色的代表物品)

(1) 說書人引導：

- *這裡還有其他的好朋友們，再來認識一下吧…
- *請學生們隨機決定 1~2 個角色出來認識與他們對話
- ★注意：這邊讓學生隨機決定也是讓學生自己去思考還想和故事中的哪個角色對話，還想了解什麼，增加他們的自主性。但教學者在準備代表物品上就必須多準備著以防萬一

(2) 其他角色出來—教師入戲：(協同者上角色，戴上代表物)

- *向大家打招呼，再次利用白板上的角色圖介紹自己的好朋友們，但是講到鱷魚妞妞時，要開始遲疑…
- *表示「我們是好朋友沒錯，但是…」帶出「有一次他們出去玩，遇到了大野狼，鱷魚妞妞說出了我們是『好吃的朋友』」，強調鱷魚妞妞可能吃掉他們，並表現出很害怕的樣子
- *為了怕被吃掉，所以現在都不敢和他玩…
- ★注意：這邊兩個角色都必須要說上面這些重點，在於強調鱷魚妞妞有說過「他們很

好吃」所以他們現在很害怕被鱷魚妞妞吃掉

- (3) 說書人總結討論：
- * 剛才我們邀請的兩位朋友，他們說了什麼？
 - * 為什麼他們會害怕鱷魚妞妞吃掉他們？
 - * 你覺得鱷魚妞妞會吃掉他們嗎？

4. **鱷魚會不會吃掉我？**

- (1) 說書人引導：
- * 前面的朋友們都覺得鱷魚妞妞會把他們吃掉，那我們現在來試試看，鱷魚妞妞會怎麼吃他們呢？
- (2) 鱷魚來了：
- * 活動規則說明：請學生們站著圍成一個圓，每個人都面朝圓中央裡面，說書人(教學者)站在圓中央，假扮成鱷魚(用雙手比出鱷魚的大嘴巴)，喊出其中一個學生的名字，如：「小明」，然後張大雙手的大嘴巴走向他；移動的同時，眼睛要看向小明，當鱷魚(說書人)碰到小明之前，小明要趕快喊出另外一個名字(如：「小華」)，之後鱷魚就必須轉向去找小華準備吃掉他，以此類推。之後小華又必須趁鱷魚還沒碰到他之前，喊出下一個人的名字，以此類推。但若被鱷魚碰到時還沒有喊出下個人的名字，則換被碰到的人出來當鱷魚
 - * 遊戲開始前，可以先輪流複習一次大家的名字，確認大家都知道了
 - * 說書人和協同者先行示範1~2次，再開始遊戲
 - * 遊戲約進行4~5個人次，欲進行的次數依照當下學生進行的狀況而定
- (3) 說書人總結：
- * 剛才的遊戲中，快要被吃掉、鱷魚靠近的感覺是什麼？
 - * 預告下次要來看看鱷魚是不是真的會把朋友吃掉

———第一節課完———

———第二節課———

1. **鱷魚與島嶼** (所需物品：呼拉圈數個)

- (1) 鱷魚與島嶼遊戲開始：
- * 規則說明：將呼拉圈分散放置在地上，告訴學生這些是一座一座的島嶼，其他在呼拉圈以外的都是河流，當他們聽到「鱷魚來了！」的時候，就必須要趕緊爬到島嶼(呼拉圈)裡面才會安全，不然就會被鱷魚吃掉了，同時先跟學生約定好，一個呼拉圈只能站1~2個人。隨著遊戲進行，也可以逐漸減少呼拉圈的數量，來增加難度。找不到島嶼被鱷魚吃掉的人，就先在一旁休息等待
 - * 請提醒學生在找島嶼的時候要注意安全
 - * 遊戲開始進行4~5次，視進行的情況調整難度和次數
- (2) 說書人利用這項遊戲來複習之前的故事

2. **鱷魚會不會吃掉朋友們** (所需物品：海報紙2張、彩色筆數隻、隨機角色的代表物)

- (1) 說書人帶領討論：
- * 說書人先拿出兩張上頭寫著「會」和「不會」的海報紙，放置在地上
 - * 你覺得鱷魚妞妞真的會吃掉那些朋友們嗎？請站到你認為的答案上，並說明海報紙上的意思
 - * 為什麼覺得「會」、為什麼覺得「不會」？
(說書人一邊問一邊將回答寫在該項海報紙上)
 - * 請學生依照自己的回答站好在海報紙的所在位置
- (2) 試著說服他們：
- * 請學生們練習怎麼說服鱷魚妞妞的朋友們，依照剛才討論出來的回答做練習

- *練習完畢後，我們請其中一個朋友來聽聽看，看看有什麼感覺
- (3) 朋友們來聽聽看：（協同者上角色）
 - *其中一個角色出場，露出不知所措的臉，表示他不知道鱷魚妞妞到底會不會吃掉他
 - *說書人邀請兩個立場的學生出來說明自己的論點
 - *該角色在聆聽的過程中，必須感覺很相信，感覺雙方都講得很對、很有道理
 - *聽完後，表示會再想想看，謝謝大家的建議（下角色）

3. **學生劇場—鱷魚妞妞和朋友們**（所需物品：大嘴巴面具《鱷魚的代表物》、小紙棍）

- (1) 說書人說書 Woosh：
 - *規則說明：請學生們先圍成一個圓圈，並向學生們介紹神奇的故事棒(小紙棍)，向他們解釋等一下故事會繼續進行，並且當說書人在說故事的同時，學生們要將所講到的故事情節在這個圓圈裏頭表演出來。例如：當說書人說到「有一天，鱷魚妞妞…」時，想上來演出鱷魚妞妞的人就舉手，故事棒會指出可以出來演的人，若是沒有舉手的人，故事棒也會指定人出來擔任演出，將說書人所說的角色、動作表演出來。當說書人喊出「Woosh」，則圓圈裡頭要清空，故事重新開始
 - *說書人利用這項活動，把故事的後半段說完
 - ★注意：一開始若沒有學生自願，可以先點向協同者以及一些平時比較外向、有意願表演的學生出來，比較內向的學生，則可以安排比較小一點的角色讓他嘗試
- (2) 說書人總結故事：
 - *鱷魚妞妞最後有沒有吃掉朋友？
 - *為什麼他最後選擇不吃朋友呢？
 - *如果你是鱷魚，你會吃掉朋友嗎？為什麼？

—————第二節課完—————

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

「我的朋友好好吃」，顧名思義就是在說明朋友的重要，以及朋友之間的友情是不可取代的。故事中的鱷魚，雖然覺得他的朋友們很好吃，但是他知道他們都是他「最重要的朋友」，所以他會好好愛惜朋友。同時，也說明了「自制力」的重要！有時候孩子往往很衝動想去做某些事情，但可能陷入兩難、不知所措的狀況，也是類似的例子。家長與老師們在導讀時，不妨也可以提出其他的例子，例如：親子之間的關係…等等，來讓孩子了解我們身邊重要的人事物之間的情誼，這也是很重要的喔！

「玩」繪本戲劇教學（共三節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：愛吃水果的牛

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：信誼基金會出版社

圖/文：[湯姆牛](#)

故事摘要/文本：

在一座長滿各種水果的森林裡，住著一隻愛吃水果的牛，主人每天餵牠各種好吃的水果，日子久了，這隻牛就變得既健康、又強壯了。有一天，主人和鄰居們，都因平日營養攝取不均衡，加上天氣多變化而感冒了，大家都倒在床上呻吟、動彈不得，幸虧有「愛吃水果的牛」每天提供大家各種好喝又營養的「香蕉牛奶」「蘋果牛奶」，大家才回復昔日的健康，又變得生龍活虎的了！從此以後，大家都了解多吃水果的好處，而變得和「愛吃水果的牛」一樣愛吃水果了。

目標：（★注意：此繪本可適用於障礙程度較重的孩子，故內容上可以孩子個別能力再做微調）

1. 能在模擬情境下，以適當的用語來做簡單生活對話。
2. 能熟悉在日常生活情境下，以完整的句型表達自己想要的需求(如：我想吃○○)。
3. 能使用多樣的形容詞來描述各種味覺的感受。
4. 能培養良好的飲食習慣。

教學資源：白板、白板筆、故事中有提到的水果圖卡數張(可有重複的)、牛角髮箍《牛的代表物》、鈴鼓、繪本、小鼓

教學活動：

———第一節課———

1. **水果蘿蔔蹲**（所需物品：故事中有提到的水果圖卡數張）

(1) 認識常見的幾種水果

*說書人(教學者)呈現出常見了幾種水果圖卡(如：蘋果、香蕉、西瓜、楊桃，最好是故事中有提到的，最多 4 個)，讓每個學生都認識並熟悉

*說書人利用圖片引導學生討論每一個水果的動作，例如：蘋果就是比出圓圓的圓形、香蕉要跳起來，並確定每一個水果的代表動作學生們都了解了

*複習統整每種水果的代表動作

★注意：這邊的介紹步驟，一個是為了確認學生們是否都認得，二來是為了要來學生們更熟悉，因為這些水果在故事中是會不斷反覆出現的，因而藉此來增加印象

(2) 活動規則說明：

將圖卡隨機發給每個學生，並請拿到同樣水果圖卡的學生站在一起(如：拿到蘋果的人站在一起)。說書人(教學者)隨機點其中一組開始喊「吃○○、吃○○，吃完○○吃●●」邊喊邊做出剛才討論出來的代表動作。例如：蘋果組的開始喊「吃蘋果、吃蘋果，吃完蘋果吃『香蕉』」同時一邊做出畫圓圈的動作。而被點到的下一組水果，則一樣要喊出口令及做出指定動作再點下一組。如：剛才蘋果組點到「香蕉組」，香蕉組就必須接著喊「吃香蕉、吃香蕉，吃完香蕉吃『西瓜』」同時一邊做出跳起來的動作。

*大約分成3~4組

*遊戲開始前，說書人必須再次提醒、確認各組水果的代表動作，並請學生將他們的水果圖卡放在前方，做為視覺提示，提醒他們的組別

*再次強調「一邊念口令，一邊做指定動作」

*練習2~3次，確認學生是否都理解遊戲規則

(3) 遊戲活動開始：

*大約進行3~4次，端視學生情況做增減

*過程中如有需要，請協同者一同加入該組，做口頭上的提醒

(4) 說書人引導總結：

*剛才所認識的這些東西都叫做「水果」，這次的故事就是和水果有關係

★注意：這邊的統整很重要，有些孩子在對於語文歸類的概念理解上是有困難的，因此需要加以輸入做確認，同時故事中也會不斷反覆出現水果的概念

2. **故事開始囉！** (所需物品：白板、白板筆、水果圖卡)

(1) 說書人引導團體討論：

*你喜歡吃水果嗎？什麼樣的水果？

*那些水果吃起來是什麼味道？→如：草莓吃起來是什麼味道的，學生可能回答「甜甜的」、「酸酸的」…

*有一隻動物也很喜歡吃水果，請學生們猜猜看

(2) 牆上的角色—牛：

*請學生注意看白板上說書人畫的是什麼(此時，說書人畫出一隻牛，其中肚子的地方需要留比較多的空白，約能放下2~3張圖卡，以利後續活動的進行)

*說明這隻牛很特別，他喜歡吃的東西和別的動物都不一樣…帶出「愛吃水果」

3. **牛來自我介紹** (所需物品：牛角髮箍《牛的代表物》)

(1) 說書人說書：

*這隻牛很喜歡吃水果，現在要請牠出來跟大家說說看，他為什麼喜歡吃水果…

(2) 牛的自我介紹：(教師入戲，戴上髮箍，上角色)

*和學生們打招呼，並介紹自己是「愛吃水果的牛」

*利用學生先前有說他們喜歡吃的水果，牛也表示他也很喜歡吃

例如：之前的討論有學生提到喜歡吃草莓，牛必須要說出牠也很喜歡吃草莓，並詢問有沒有學生喜歡吃草莓的，做一些學生與角色間的互動

*和學生們相約下次一起去吃好吃的水果→帶出下一次再見面對話的伏筆，約定完下角色

★注意：這邊與學生對話時，請留意務必要把學生先前討論的提出來，讓學生可以對角色更有共鳴，並且能和角色有更多的互動

5. **剛剛和牛說了什麼**

甲、 說書人複習前面對話：

*這隻牛到底喜歡吃什麼？→很多很多不同的水果…

*你們還說了什麼？→牛說要一起吃水果

*總結本次的故事，看看下次牛會不會再來找我們一起吃水果

—————第一節課完—————

1. **牛是怎麼生活的**

- (1) 說書人複習先前故事內容：
 *有一隻牛，牠很愛吃水果，還跟大家一起約了下次要去吃水果…
 *所以在準備跟牛一起吃水果前，要先來看看牛都在做哪些事情？
- (2) 活動規則說明：
 請所有學生起立，當說書人(教學者)說「走」的時候，所有人都以最舒服的方式來探索空間走走走，當說書人說「牛在走路」就請學生依照自己的想法或者看協同者的示範來模仿牛走路的動作來探索空間，當說書人說「牛在叫」就請自己想一個牛的聲音，或者參考協同者的叫聲模仿及創作，並探索所所在的空間，當說書人說「牛吃水果」，就請大家做出牛在吃水果的動作，也就是跟著說書人的指令來完成動作。
 *必要時，得先討論這三個動作→「牛走路」、「牛的叫聲」、「牛吃水果」，但為了學生的創造力，這邊並不侷限任何創作的肢體動作，唯有安排協同者一同參與，讓低組的學生可以以模仿的方式來完成
 *過程中，記得多鼓勵學生有自己的想法和創作
 *練習 2~3 次，確保學生們都已經理解遊戲規則才能正式開始
- (3) 遊戲活動開始：
 *多留意探索空間時的安全，並觀察是否有學生的肢體創作富有新意，視情況站停下來討論與引導其他學生模仿學習
 *三種指定動作約輪流出現 3~4 次即可，是學生當下的執行情況調整
 ★注意：重點在於肢體創作以及動作模仿，若是學生真的有不錯的想法或者是模仿得唯妙唯肖，請多給予鼓勵，增加學生學習動機
- (4) 說書人引導總結：
 *我們剛才跟著牛一起做了哪些事情？→走路、哞哞叫、吃水果
 *現在牛真的要來找我們了…

2. **大家一起來吃水果大餐吧!** (所需物品：牛角髮箍《牛的代表物》、水果圖卡數張)

- (1) 說書人引導說書：
 *詢問學生是否準備好要跟牛一起來吃水果大餐了
 *我們的任務→幫牛找到牠想吃的水果，並餵牠吃(因為牛沒有手可以拿著水果，因此需要我們的幫忙)
 *那我們應該要怎麼幫忙呢…
- (2) 練習招待牛：
 *說書人說明要當有禮貌的小幫手，因此要有禮貌的和牛說話，說書人示範對話內容如下：(先把數張水果圖卡擺在地板上)
 學生→牛，你好(打招呼的手勢或口語)
 牛→你好啊!(需要等待牛回應後才能繼續說)
 學生→請問你想吃什麼水果?
 牛→我想吃○○/我想吃○○「和」○○
 (高組的學生可以嘗試一次聽 2~3 個，練習理解「和」、「還有」等連接詞)
 學生→○○給你
 (請學生從地上的圖卡們中找出指定的水果圖卡，放在牛的肚子裡)
 牛→謝謝(假裝吃)，好好吃喔!
 學生→不客氣
 *教師示範 1~2 次，再請學生跟教師一同示範 1~2 次，確認學生們都已經理解要說的內容和句子
 *說書人提醒，在和牛說話的時候請記得「要有禮貌」、「講話輕輕的」這樣牛下一次才會願意再來找我們

(3) 和牛一起吃水果吧：

(戴上牛角髮箍，上角色)

*牛出來後，表示肚子好餓，想吃好多好多水果，請問有沒有學生可以幫忙的？

*依序請學生出來幫忙牛吃水果，並適時提拱要說的語句和台詞

*必要時，在學生正式開始前，可以請協同者再來示範一次，增加學生們的印象

*若操作順利，時間上也允許，可以試著讓牛和學生的角色交換，試試對方的台詞

★注意：學生在練習的時候，很容易會語句不完整，或者是在眼神的接觸上有所閃躲，這部分需要加以引導，當學生刻意講不清楚或講很快時，可以多利用牛的角色去跟學生互動下，提醒學生講話的方式和速度，例如：牛可以表示「你講太快了，你問我什麼？」，運用與角色對話的方式來提醒學生要注意的要點

(4) 牛有話跟你們說

*謝謝學生們陪牠一起吃水果，甚至還餵牠吃水果

*表示牠很開心，謝謝大家…

(結束後，下角色)

3. **牛，你怎麼了？** (所需物品：牛角髮箍《牛的代表物》)

(1) 說書人總結前一個活動與引導：

*剛才我們都和牛一起吃水果了，牛也很高興的謝謝我們…

*過幾天後，不知道怎麼了，牛又來找我們了耶…我們來問問看牠怎麼了？

(2) 牛，怎麼了？

(教師入戲，上角色)

*牛出場時，臉上露出傷心、難過、不開心的表情，還可以加上嘆氣

*協同者引導學生提出問題，來詢問牛是不是發生什麼事情？

*牛帶出「牠的主人生病了，其他的朋友們也都生病了，只有愛吃水果的牛沒有生病」

*牛表示不知道該怎麼辦？請學生們幫幫忙…

(對話完，下角色)

★注意：若是學生們比較不知道要怎麼詢問，可以先讓協同者和學生們有一點點的討論時間，並由協同者引導學生提出問題來和牛對話(即使是仿說的也行)，讓學生的主動參與提升

(3) 說書人總結引導：

*剛剛牛的表情是怎麼樣？→不高興、難過…

*為什麼會不高興，發生什麼事了？→牠的主人和朋友們都生病了

*那愛吃水果的牛有生病嗎？→沒有，只有牠沒有生病

*為什麼牛沒有生病呢？→拋出問題讓學生思考，留伏筆到下一堂課

第二節課完

第三節課

1. **我不要生病！** (所需物品：小鼓一個、數張水果圖卡)

(1) 說書人複習先前故事內容：

*上次是誰來跟我們一起吃水果？→牛

*牛後來怎麼了？→不開心

*為什麼牠後來不開心？→因為大家都生病了…(牠的主人和朋友們)

(2) 我不要生病，活動說明：

先將之前的數張水果圖卡擺放在地上貼好，當說書人說「走」的時候，所有人都以最舒服的方式走路來探索整個空間，當說書人敲了小鼓一聲並喊出「生病了」，此時所有人都必須要趕快找到有貼水果圖卡的地方，站上去，水果會保護你不被生病的細菌攻擊

*說書人先引導，我們現在要先練習怎麼樣讓自己不生病，來開啟活動

*說書人一邊講解規則一邊示範，必要時請協同者也一同示範

*練習活動進行約 2~3 次，確認學生都已經理解規則後再開始

(3) 遊戲開始：

*開始前，說書人請記得要提醒學生，在找尋水果圖卡的過程中，請勿推擠和拉扯

*進行約 3~4 次，視學生活動進行的情況來做調整

*記得要強調「站在水果圖卡上」才不會被生病的細菌攻擊

★注意：這個暖身的動態活動就是要做為引導到後面故事文本的引子，因此規則的建立和說明必須要相當清楚，特別是「站在水果圖卡」這個動作，這樣才能讓低組的學生對這樣的動作有所連結

(4) 說書人總結遊戲，並引導說明：

*剛才「生病了」之後，你們都做了什麼？→站在水果圖卡上、找水果

*為什麼要找水果？→遊戲規則說，找到水果生病的細菌才不會跟著你

*那等一下牛來找我們，我們可以怎麼幫忙那些生病的人？→幫忙找水果
(任何跟水果有關的答案皆可)

*總結出「所以水果可以幫忙把生病趕走」

2. **讓我們來幫助牛** (所需物品：牛角髮箍《牛的代表物》)

(1) 說書人引導，並複習前面遊戲後的重點：

*等一下，我們要請牛進來，因為我們要幫助牠去把那些生病的人變健康

*再次複習剛才遊戲中得到的結果→有了水果，生病就會跑走

*請學生複述一遍，練習看看怎麼跟牛說

(2) 牛，我們來幫忙了：

(戴上牛角髮箍，上角色)

*牛看起來還是很不開心、很難過的樣子，表示牠不知道該怎麼辦，牠的主人和朋友們都還在生病，怎麼做才可以讓他們趕快好起來？

*請求學生的幫忙，給牠一點建議→學生需說出「有水果、吃水果」等類似的回答

*牛聽了表現出恍然大悟的樣子，便說出「所以我不會聲音，因為我喜歡吃水果」

*牛決定要來做水果牛奶給那些生病的人們喝，讓他們可以吃到營養的水果，把生病都趕走，並跟學生們說辦辦

(對話完，下角色)

★注意：回答出水果的答案即可，其餘的要求可是學生個別能力狀況而定去做調整

3. **結果呢？** (所需物品：牛角髮箍《牛的代表物》)

(1) 說書人複習剛才與牛的對話內容，並做進一步的引導：

*剛才我們跟牛說了什麼方法把生病趕走→吃水果

*牛後來有沒有接受了我們的方法？牠決定要怎麼做？→弄成水果牛奶給大家喝

*你們覺得牠會成功把生病都趕走嗎？

*牛又回來找我們了，我們來問問看牠有沒有成功用水果把生病趕走！

(2) 耶~~~牛把生病都趕走了：

(戴上牛角髮箍，上角色)

*牛出來開心的笑著，並且跟大家道謝

*說明因為他們吃了水果、喝了水果牛奶後，身體都變得健康！不會生病了！

*牛告訴學生們，吃水果真的好重要，可以把生病趕走，就好健康了呢！

*鼓勵大家要多吃營養的水果喔！

(下角色)

(3) 說書人總結：

*請問牛牠有沒有成功？

*複習一次牛跟大家說的重點→要多吃營養的水果，身體才會健康

*說書人總結→多吃水果的好處

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

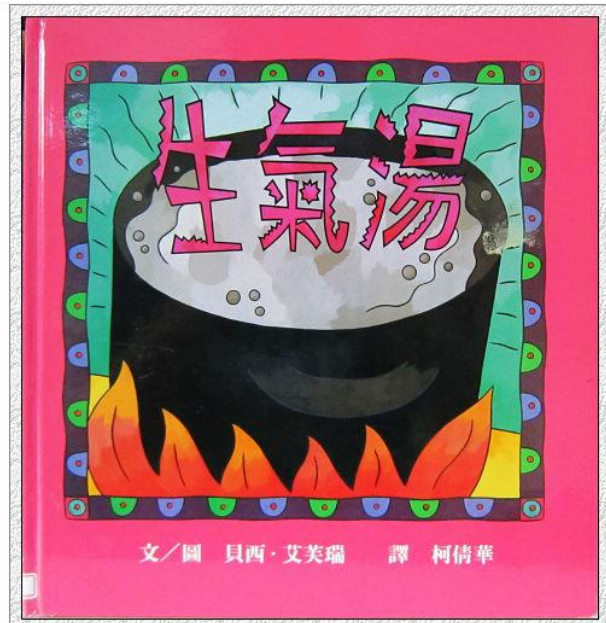
這本「愛吃水果的牛」內容相當簡單，主要就是在告訴我們吃水果的重要，也藉機引導孩子去嘗試去各種不同的水果，保持營養均衡。家長/老師在帶著孩子導讀時，不妨可以多帶入平常的生活經驗來為孩子們做補充說明，例如：什麼樣的水果吃起來是什麼味道？之前生病的時候，有沒有多吃水果？。很多故事文本其實可以再帶回孩子的生活經驗，讓孩子做個連結，會讓他們對文本的內容更有興趣、更有動機。同時，建議還可以延伸出「生病了該怎麼辦？」的生活問題，提出問題來讓孩子去思考，一同與孩子腦力激盪討論，相信會有更多不同的火花喔！

「玩」繪本戲劇教學（共三節課，每節約 40~50 分鐘）

繪本故事名稱：生氣湯

編制者：廖蘭君

繪本圖片：



出版：[上誼文化公司](#)

圖/文：[貝西·艾美瑞](#)（譯：柯倩華）

故事摘要/文本：

一天霍斯過得很不高興，發生了許許多多讓他不愉快、生氣的事情，他就這樣帶著一肚子怒氣回家。他踩花、不回答、發出怪聲、倒在地上，顯得不講理又不聽話，他真的好生氣好生氣，生氣到不知道該怎麼辦才好。媽媽看到他這麼樣的生氣，有什麼好辦法來幫助他把生氣變不見嗎？她並沒有被霍斯惹毛，而且還煮了一鍋「生氣湯」！

目標：

1. 能在理解常見的負面情緒來源。
2. 能以適當的語言來表達自己的負面情緒。
3. 能使用合適的副語言來安慰他人的負面情緒。
4. 能運用合宜的管道來抒發自己的負面情緒。

教學資源：白板、白板筆、常見情緒圖卡(高興、生氣、難過)、帽子《小男孩的代表物品》、繪本

教學活動：

——— 第一節課 ———

1. **情緒大挑戰**（所需物品：白板、白板筆、常見情緒圖卡(高興、生氣、難過)）

(1) 說書人利用介紹情緒開啟故事引子：

*介紹基本常見的情緒→高興/開心、生氣、難過/傷心（如有需要可利用圖卡）

*依序請學生指認或表演出各種情緒的臉譜表情，來確認學生已經對於基本情緒有了簡單的認識

★注意：這部分只是要確認所參與的每位學生都已經對基本情緒有了簡單的了解，若是對這部分比較有困難的學生，建議可以在這部分做一個前導的小活動，針對辨認

情緒表情這一塊多一些延伸活動，讓學生可以有更完整的了解

(2) 情緒大挑戰—走、走、走：

*活動規則說明→當說書人說「走」的時候，請所有人以自己最舒服的方式來走路探索教室空間，並依照接下來的指令來變化不同的走路方式，例如：當說書人說出「開心的走路」，則所有人都必須要從一般的走路模式轉換成開開心的走路方式

*一定要執行的指令如下→「開心的走路」、「生氣的走路」、「難過的走路」

*可以先使用速度的變化(如：快快的走路、慢慢的走路)來做一個簡單的暖身，再加入前面提到的情緒指令

*建議必要的情緒指令(共3種)，約輪流進行3次，視學生情況來做個別的增減

*活動進行過程中，請說書人(教學者)必要時暫停，讓其他學生可以互相觀察彼此不同走路的方式，例如：生氣的走路，每個人的走法並不相同，就可以針對這部分進行討論與觀察

★注意：本教學活動之前進行時，並無先行討論各種走路的方式，而是讓學生自由發揮，因為每個學生的情緒反應不同，像是在「生氣的走路」就會有很多種不同的呈現方式，教學者也可以從多種的反應中來做每個人不同情緒反應的探討。但若是針對低組的學生，可能會先需要進行動作上的討論，引導他們進入狀況

(3) 說書人引導活動總結討論：

*剛才的走路過程中，每種不同情緒的走路方式有沒有一樣？還是都不一樣？

*開心/高興的走路時，大家都是怎麼走的？→比較輕快、跳起來…

*生氣時的走路，大家是怎麼走的？→跺腳、很用力、很大聲…

*難過/傷心的走路，大家又是怎麼走的？→輕輕的、慢慢的…

*還有沒有其他注意到的地方？→表情也會變、身體動作不一樣

*必要時，可以直接請剛才活動進行得不錯的學生出來示範，讓學生們做二次的觀察，才能更進入狀況

2. **故事就這樣開始了** (所需物品：帽子《小男孩的代表物品》白板、白板筆)

(1) 說書人引導角色出場：

說書人說明有一個小男孩，不知道發生了什麼事情，好像怪怪的，我們請他出來，看看他到底是怎麼了？

(2) 小男孩出來—教師入戲：

(戴上帽子，上角色，建議由協同者擔任)

*出場的時候，要以「生氣」的表情和肢體動作出場，且最好是前面的活動中，有學生呈現過的

*不需要和學生對話，以自言自語的方式表達「今天很討厭」、「我討厭…」、「又被老師罵…」，盡量不提到「生氣」的字眼，但表演時請記得以很生氣的方式演出

*講完自言自語後，以生氣的表情和肢體動作定格

★注意：之所以不提到「生氣」的關鍵字，是因為這部分要藉由學生後段的觀察，讓學生自己說出來，才能更具有學生定義名詞的意義。再來，協同者(演出者)所使用的肢體語言，盡量以前面活動有出現過的為主，這樣也能更呼應學生前面所創作出來的成果

(3) 說書人帶領團體討論：

*請學生觀察一下小男孩的肢體動作和表情，看起來是怎麼樣？

*你們覺得他怎麼了？→很生氣、很不高興…

*那他是不是發生了什麼事情？→他說今天很討厭、被老師罵…

*總結：所以小男孩很生氣，因為他發生了很多討厭的事情，例如：……

*那我們現在來問問他，到底有什麼事情讓他這麼生氣，並先確認好學生的工作→詢問小男孩怎麼了？發生什麼事情

(4) 與小男孩對話：(協同者/演出者可以開始動作，依然在生氣的狀態)

*小男孩繼續表現出他真的很生氣的樣子

*說書人當作溝通橋梁，引導學生詢問小男孩問題，或者先前討論時就先決定由誰提問，盡量不讓有冷場的情況出現

*問題1：小男孩是不是生氣了？→是，我好生氣

*問題2：為什麼生氣？發生了什麼事情？→協同者可以參考故事文本裏頭的例子來做回答

★注意：上面呈現的問題1和問題2是一定要問到的問題，其餘的問題可以視學生是否想詢問的狀況來增加

*小男孩總結，因為這些討厭的事情，所以他好生氣好生氣…帶出生氣的感覺→頭要爆炸了、肚子好痛、身體不舒服…

(下角色)

(5) 說書人總結對話內容：

*小男孩發生了什麼事情，讓他好生氣

*他說生氣，感覺怎麼樣？

*你生氣的時候也會這樣嗎？

第一節課完

第二節課

1. **你還記得故事嗎？** (所需物品：白板、白板筆)

(1) 說書人複習前一次的故事內容：

在白板上畫一個人形輪廓(代表小男孩)，並將討論的內容寫在這個輪廓裡面(代表他發生的事情)

*這個小男孩怎麼了？

*他發生了什麼事情？

★注意：請務必把學生回答出來的東西寫在人形輪廓裏頭，這樣對於角色的狀態會建立地更好

2. **雕塑生氣的模型**

(1) 說書人前置引導：

*小男孩和我們說話的時候，表情是怎麼樣的？→生氣、眼睛睜大、皺眉頭…

*那他生氣時，手和腳、身體又是長什麼樣子呢？→手插腰、抱胸…

*想想看，你生氣的時候，表情和身體是長什麼樣子的？請學生出來示範看看1~2個，並觀察討論他們是怎麼做的

(2) 雕塑生氣的模型：

決定誰是A、B，一個，A為雕塑家、B為被雕塑的人，使用全部的身體部位模仿來雕塑，包含臉部表情、手、腳…等等，A必須先做出一個表情和姿勢，搭配口語提示，來告訴B要怎麼做，B則是盡力去模仿A做出來的表情和肢體動作，並透過A下達的指令去調整細部的五官表情和手腳的位置

*說書人會指定要做的動作和表情是什麼，例如：當你的玩具被搶走時，你的表情和動作會怎麼樣？，此時學生們就要完成這樣的情緒行為反應

*說書人與協同者先行示範一次，並提醒學生「不需要用手」去移動，用口語告訴對方要移動的位置，如：你的手要放在肩膀上、腳要抬起來…，用這樣的口語提示去跟對方說

*開始操作，共製作至少三種「被同學踩到腳的時候…」、「被老師罵的時候…」、「在路上踩到奇怪的東西時…」，其他的情境則是當下學生討論時的狀況作調整

*每製作完一種雕像形體，便請擔任雕像的靜止不動，請雕塑家們到前方瀏覽大家的作品，並說說看覺得哪一個作品很好，為什麼

*每當製作完一種雕塑形體後，便交換角色，讓每個人都有擔任雕塑家的機會

★注意：給予的情境盡量以故事文本的例子為主，加入平時學生常會有生氣情緒出現的狀況，例如：平常搶玩具，讓學生可以比較快反應出該有的情緒表現

(3) 說書人總結活動：

*剛才做了幾種狀況下的情緒反應，做複習

*討論發生這樣的事情時，你們都會生氣嗎？

3. **我們該怎麼幫助生氣的小男孩？** (所需物品：白板、白板筆、帽子《小男孩的代表物品》)

(1) 說書人引導討論：

*再次複習小男孩因為遇到了很多不如意的事情，而很生氣…

*你們覺得他可以怎麼做，把生氣趕走？

*將學生們的方法寫下來，並選出 3~5 種來建議小男孩，討論等一下要怎麼教小男孩…

★注意：請教學者試著引導學生選出比較可實行的幾種方式，才能有利於往後學生們的運用與類化

(2) 小男孩該怎麼做—教師入戲：

(戴上帽子，上角色)

*表現出還是很生氣的樣子，並且表示「到底怎麼做才能把生氣趕走？」

*詢問學生有沒有什麼好方法？或者可由說書人帶出學生們有些好方法，詢問小男孩要不要聽聽看

*學生們告訴小男孩幾種可以把生氣趕走的方法 (3~5 種先前決定好的)

*對話的過程中，可以邀請學生們示範給小男孩看

例如：學生們建議可以深呼吸，便示範一次怎麼做深呼吸給小男孩看

*小男孩表示他願意試試看，因為生氣的感覺實在太不舒服了，並謝謝大家的方法 (下角色)

4. **我們的方法會成功嗎？**

(1) 說書人引導討論：

*剛剛小男孩有沒有願意回去試試看？

*你覺得他會成功把生氣趕走嗎？讓我們下一次來看看

★注意：記得要將學生們所提出的 3~5 種策略記下來，下一次的課堂上要繼續使用

第二節課完

第三節課

1. **一起來把生氣趕走吧！** (所需物品：白板、白板筆)

(1) 說書人複習前面所討論過的解決方法：

*將學生們之前建議小男孩的方法再重複說明一遍

*現在我們也要來一起試試看這些方法，看看是不是做完真的會舒服一些

(2) 把生氣趕走吧：

*活動規則說明：請所有人站起來，圍成一個圓圈，並把手牽起來(含說書人、協同者)，並聽從指令完成動作

*說書人將先前討論出來的策略一一說出，透過圓圈隊伍讓所有人一起練習操作

例如：深呼吸→請所有人吸氣時手往上舉、頭抬高，吐氣時手放下、頭放鬆

大聲叫→告訴大家，只有在這個圓圈裏頭才能叫，並請所有人頭抬高往天花板大喊

用力敲、踩→請所有人用力用腳踏地板，踏到發出聲響

*說明完每個策略的進行方式後，所有人開始聽從指令隨機一同操作

★注意：這裡提到的策略都是先前教學時的學生們所提出來的，教師們可以依照學們提出來的策略不同而做出不同的調整，重點在於練習各種策略、找到自己能接受的策略並實際操作看看

(3) 說書人總結活動討論：

*剛才我們嘗試了哪些方法把生氣趕走？

*你最喜歡哪一種方法？做完之後的感覺是什麼？

2. **小男孩是不是也成功了？** (所需物品：帽子《小男孩的代表物品》)

(1) 說書人引導：

*上次我們也建議了小男孩可以試試看這些方法，你覺得他有成功嗎？

*邀請小男孩來問問看

(2) 小男孩回來—教師入戲：

(戴上帽子，上角色)

*小男孩表情是開心的，肢體動作表現出開心、快樂的樣子

*小男孩謝謝大家給他的好方法，並說說他做了那些方法後的感覺

(每個方法都要說，並且盡量跟學生先前說的差不多)

★注意：小男孩說出來的策略就是前面學生們有練習做做看的策略，因此小男孩在說出做完後的感受時，也必要適度採用到學生前面有說過的感受，除了讓學生們有成就感外，也能讓他們知道，這樣的方法是合適的

*小男孩表是大家的方法都很棒，後來他回家後，他媽媽也又教他了另外一個方法把生氣趕走…(下角色，留伏筆)

3. **故事中的媽媽怎麼做呢？** (所需物品：繪本)

(1) 說書人拿出繪本，做總結

*將繪本先複習前半段的劇情，再將故事全部說完

(2) 總結討論：

*如果你下次生氣了，你覺得你可以怎麼做？

第三節課完

如何和孩子一起讀繪本——給家長/老師的建議：

生氣湯這本書顧名思義就是在講「生氣」的情緒，以及「生氣了，怎麼辦」的方法。故書中的媽媽相當有智慧想到了一個合宜的方式，來幫助小男孩把生氣趕走。學齡前的孩子以及特殊孩子往往在情緒的宣洩上都還需要學習，家長/老師在導讀時，可以多利用書中有提到的一些小技巧，實際讓孩子試試看、做做看，討論做完後的感受是什麼樣子，進而討論到當自己生氣的時候可以怎麼做，不一定要用書中的方式，親子之間可以有屬於自己的生氣小法寶，讓孩子可以更了解自己的情緒變化以及處理方式喔！

繪本總動員—語言、讀寫萌發、桌遊、藝遊戲劇教學活動

編著者/錡寶香

編輯小組/張旭志、廖女喬、許秀馨、林玉香、謝瓊瑩、藍雅、林郁宜
廖蘭君、陳儀亭、馮文媛

封面設計/林盈然

發行人/張新仁

發行所/國立臺北教育大學

地址：台北市大安區 106 和平東路 2 段 134 號

網址：<http://www.ntue.edu.tw>

印行所/國立臺北教育大學特殊教育中心

地址：台北市大安區 106 和平東路 2 段 134 號

網址：<http://r2.ntue.edu.tw>

電話：(02) 2737-3061

印刷者/北大企業有限公司

地址：臺北市復興南路 2 段 307 號

著作權管理/國立臺北教育大學特殊教育中心

中華民國 104 年 5 月出版

GPN：1010400671

ISBN：978-986-04-4947-1