



將軍澳官立小學
Tseung Kwan O Government Primary School

我們的 學習遊戲 2018



將軍澳官立小學
Tseung Kwan O Government Primary School



地址：將軍澳厚德村
電話：27012886 / 27013294 / 27013194
傳真：27060884 電郵：tkogps@edb.gov.hk

序言

市面上的玩具種類繁多，這對於現代的小朋友來說，無疑是一件非常幸福的事情。儘管玩具的選擇多了，為甚麼卻仍無法完全滿足孩子的需要呢？

正因為玩具的款式五花八門，虛擬世界遊戲的花式更層出不窮，孩子們往往覺得玩具就不是那麼可貴，亦不懂得珍惜。故此，我們鼓勵孩子在2018年的暑假親自動手設計和製作玩具，從計劃到製作，通過一對小手將夢想變成真，更能發揮無窮創意，讓想像力和創造力飛翔。

同學在暑期後興致勃勃地將自創的玩具帶回學校與同學分享；通過互相觀摩，同學懂得肯定和欣賞別人，也會懂得讚美和欣賞自己，自信心及自我認同感亦得以提升。

這本小冊子輯錄了部分同學的作品，見證了孩子的無窮創意。2019年的暑假快到了，相信你對本年度的暑期課業也十分期待了吧！這個夏天，就讓大家一起再次動動腦動動手，為這個暑假添上一抹美麗的色彩！

「靈活變通」中文彈珠機

使用物料：塑膠彩、紙皮、牙籤、波子

設計原因：除了增加同學對學習中文的興趣外，還可以提升同學造句的技巧。

遊戲玩法：首先每人進行彈珠遊戲兩次。通過彈珠結果，參加者抽取對應的問題卡。能造句15字以上的得10分；能造句10字以上的得5分；能造句10字以下的得1分。所有遊戲咭用完後，遊戲便完結。得分最多的參加者便勝出遊戲。



GA 柳佩君



食物鏈遊戲

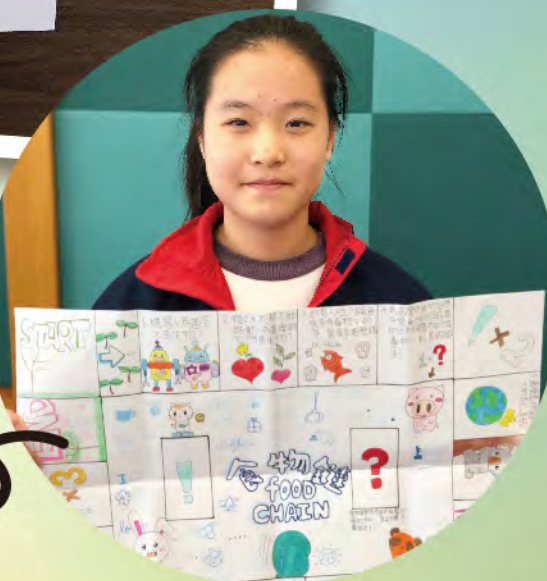
使用物料：卡紙、A3紙、顏色筆、馬克筆

設計原因：加強五年級及六年級同學對食物鏈的認識

遊戲玩法：由年紀最小的參加者先開始擲骰子，骰子的數目顯示可以在棋盤上走多少格。每位參加者都需要小心回答問題，能說出正確答案便可以繼續遊戲。如果答錯了便要暫停一次。最先走到終點的參加者便可以勝出遊戲。



GA 韋嘉霖



English Adventure

使用物料：卡紙、膠盒

設計原因：加強同學認識如何使用英文反義詞

遊戲玩法：參加者須以擲骰子決定可以在棋盤上行走多少步。每走一格，參加者便需要回答問題。如果答案正確，就可以獲得一張鑽石卡。如果答錯問題，便要暫停一次。最先集齊五張不同形狀鑽石卡的參加者便可以勝出遊戲。



GA 黃樂盈



使用物料：棋盤、顏色筆、積木、紙皮

使用物料：棋盤、顏色筆、積木、紙皮

能源攻防戰

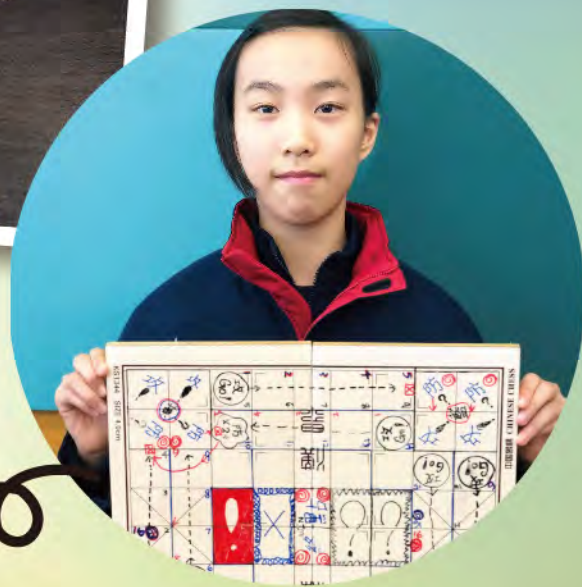
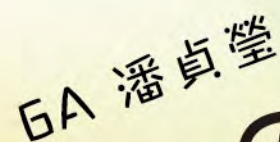
使用物料：棋盤、顏色筆、積木、紙皮

設計原因：讓同學認識世界上不同的能源。希望通過問答遊戲，考驗參加者的分析和思考能力。

遊戲規則：在棋盤上，當中有兩個基地是對防守比較有利的。參加者需要按...

設計原因：讓同學認識世界上不同的地方，並增加他們的分析力和思考能力。

遊戲玩法：這個棋盤分別有四個基地，當中有兩個基地是對防守比較有利的；另外有兩個基地是對攻擊比較有利的。參加者需要按他們的意願選擇一個合適的基地才開始遊戲。每位參加者通過擲骰決定棋盤上的動作。骰子數目如果是單數，便可以攻擊；骰子的數目顯示雙數，就可以防守。首先，參加者需要擲骰子，然後按着骰子上的數字前進。如果到了別人基地前的「X」，便要抽取「X」的卡。「X」卡上的數字代表要回答問題的數目，答對問題便可以繼續前進否則罰停一次。最快能夠到達終點的便是勝利者。



使用物料：硬卡紙、水彩、紙皮、牙籤

使用物料：硬卡紙、水彩、紙皮、牙籤

設計原因：提升同學對學習各個科目的興趣

使用物料：硬卡紙

設計原因：提升同學對學習各個科目的興趣

遊戲玩法：遊戲的玩法和普通的鬥獸棋玩法一樣，棋盤中每個格子都有一題有趣的問題。參加者需要答對問題，才可以前進；如果答錯問題就要停在原來位置。同學一定要依照棋盤上的指示進行遊戲啊！



二十四點

使用物料：卡紙、過膠片、紙

設計原因：鼓勵大家多動腦筋，變成一個聰明的孩子。

遊戲玩法：參加者首先需要將所有數字卡背面向上，然後隨意抽出四張卡。
參加者需利用遊戲卡上的數字，運用加減乘除的方法組成一條算式，使答案成為24。誰先得出答案，便可以儲起數字卡。當所有數字卡用完後，能夠儲得最多卡的便是勝利者。



6A 許曉晴



能源七級珠

使用物料：卡紙、膠水

設計原因：通過這個遊戲讓同學認識不同能源的利與弊

遊戲玩法：參加者需要抽出不同的能源卡，如果相同類型的就留下，不適合的就交出。
最快能夠集齊四張同屬一類的卡，而又可以順次序排列出合理的答案者，便勝出這個遊戲。



6B 冼韋衡



Let's Earn

使用物料：紙張、鞋盒、膠紙、木顏色、玩具棋、骰子

設計原因：鼓勵同學在日常生活中使用英語，讓學習變得更有興趣。

遊戲玩法：這個遊戲與「大富翁遊戲」的玩法十分相似。首先，每人都可以獲發\$30貨幣。參加者可以擲骰子，然後在棋盤上按指示購買東西、付款，或答問題。如果未能按指示完成指定的工作，便要扣減\$10。當遊戲結束後，賺得最多貨幣的參加者便勝出。



6B 陳樂殷



古代女權

使用物料：卡紙(連答案)，2個人物，1粒骰子，1張大卡紙

設計原因：讓同學認識古代的女性是如何從一個平凡的人，通過努力去成為一個有權力和有地位的女性。

遊戲玩法：參加者需要擲骰子，然後按照骰子上的數目，在棋盤上行走。棋盤上的每一格都會有不同的問題，參加者需要按指示選出合適的問題然後作答。如果答對了問題，便可以按棋盤上的指示向前走。如果答錯了，便要按指示退後或暫停。最快能夠到達終點的便是勝利者。



6B 黃穎思



釣魚樂

使用物料：環保筷子、膠紙、硬卡紙、磁石、袋子

設計原因：不同的修辭手法，對我們學習中文有着十分重要的位置。這個遊戲能夠讓參加者了解及多運用各種不同的修辭手法。

遊戲玩法：參加者先取一張問題卡，然後作答。參加者需以魚竿將有正確答案的魚釣起，釣得最多魚的參加者便會勝出。



6D 謝樂怡



齊齊融入地球村

使用物料：紙盒、膠水、紙、木顏色、黏土

設計原因：同學能更了解地球村上的每一個國家的人和事

遊戲玩法：這個遊戲限時15分鐘。參加者先抽出數字卡，代表擲骰的先後次序，然後擲骰子。如果擲得雙數，便可以開始遊戲。參加者需要按骰子的數字在棋盤上行走。棋盤上有不同的問題，參加者需要按題目作答。如果答對的，便可以向前走兩步；如果答錯了，便要退後三步。在15分鐘內，最快到達終點的參加者，便能夠勝出遊戲。



5A 陳靈筠



The Healthy Food Pyramid

使用物料：有食物名稱的波子、棋盤、問題卡

設計原因：同學可以認識更多有關食物的英文名稱

遊戲玩法：參加者需要輪流抽出問題卡，然後回答問題。如果答對了問題，便可以把波子放在棋盤上金字塔的位置。如果答錯了，便要把波子送給下一位參加者。最先能夠砌出金字塔便可以勝出遊戲。



SA 容一占



Snoopy考考你數學

使用物料：彩紙(八隻色)、紙皮、大卡紙、小卡紙、骰子、橡皮公仔

設計原因：提升參加者腦袋的靈活度

遊戲玩法：參加者須以「包剪揼」決定擲骰子的先後次序。參加者需先回答問題，如果答對問題，便可以擲骰子，並按擲得的數字在棋盤上行走。如果答錯問題，便要罰停一次。參加者如走到棋盤中「錢渦」部份時，便必須以擲骰決定，儲滿「七元」才可以離開「錢渦」繼續遊戲。最先到達終點的便能勝出。



SA 高欣傑



乘加混合數學棋

使用物料：膠、紙

設計原因：同學可以更加喜歡數學

遊戲玩法：參加者須以擲骰子決定在棋盤上行走的數目，然後解答棋盤上的數學題。如果答對，便可以按棋盤上的獎分得分；如果答錯，便要暫停一次。當走到「機會」的部分，參加者便需要抽出機會卡，然後按卡上的指示去做。所有參加者需要走過起點10次，遊戲才可以完結。得分最多的參加者便是勝方。



5A 熊靖嵐

動物繁殖知多少

使用物料：紙皮、紙

設計原因：讓參與者重溫各種動物的繁殖方法

遊戲玩法：參加者須抽出問題卡然後回答問題，如果答對問題，便可以按咭上的指示在棋盤上行走。最快到達終點的，便能夠勝出遊戲。



王嘉晴 5A

成語猜猜看

使用物料：紙板、彩筆、塑料製卡

設計原因：提升同學對學習成語的興趣

遊戲玩法：這個遊戲可以有兩位參加者，參加者需要以擲骰子來決定在棋盤上行走的步數。棋盤上部份格子會有「問題卡」。當同學走到有「問題卡」的那一格，便需要抽取一張問題卡，按咭上的問題作答。如果答對便可以加分，答錯便需要減分。遊戲開始時，參加的同學開始時積分5分，最先到達終點的同學會加4分。如果出現平局，便需隨機抽出一張問題卡，讓參加者搶答。最先答對的便能夠勝出遊戲。



5A 鄭依雲



彩虹神射手

使用物料：鞋盒、塑料杯、手工紙、乒乓球、硬卡紙

設計原因：讓參加者更加了解點數的加法和多邊形周界的計算方法

遊戲玩法：「彩虹神射手」是一款投擲遊戲，這個遊戲可以由二至四人同時進行。

遊戲開始的時候，建議將遊戲盒子放於桌面靠牆位置為佳。投擲的時候，參加者必須離開桌子兩米。首先，參加者以「包剪揼」決定先後次序，然後參加者需將乒乓球投擲到遊戲盒內的位置，選出對應小紙船上的問題進行計算。答對的便可得一分，最先能夠取得5分的便是勝利者。



5B 黃政利



中世紀冒險棋

使用物料：膠水、剪刀、紙、紙盒、木顏色、馬克筆

設計原因：幫助同學分辨周界和面積的計算方法

遊戲玩法：參加者以「包剪揼」決定先後次序，然後抽出問題卡回答問題。答對問題便可以前行一步，如果答錯便要罰停一次。最先到達終點者便是勝利。



5B 姜芷鐸

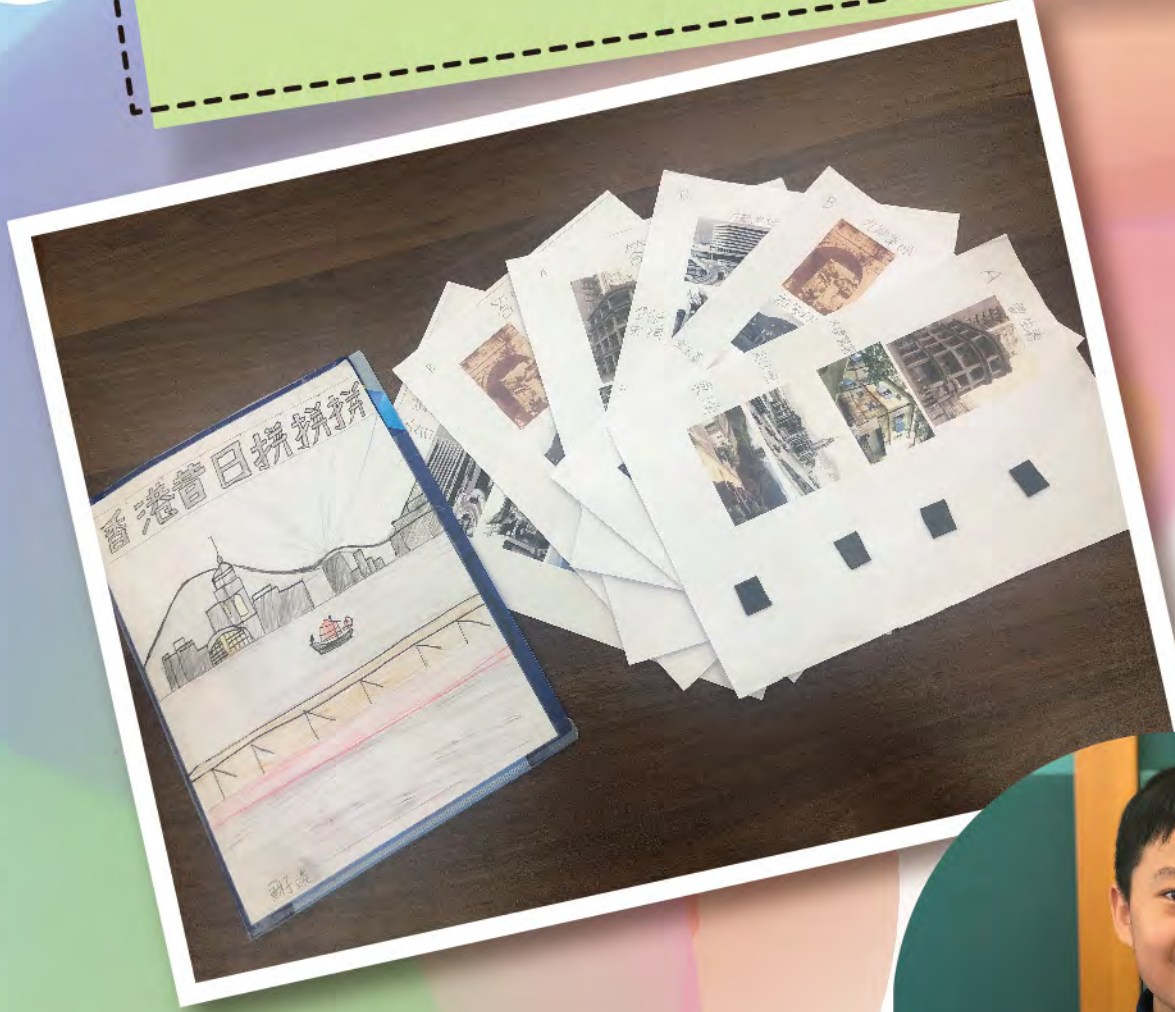


香港昔日拼拼拼

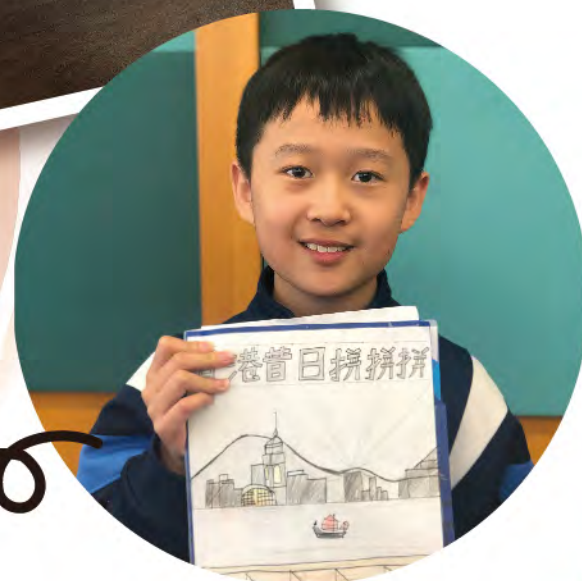
使用物料：磁石、膠紙、膠袋、文件夾、答案紙、遊戲卡、問題紙

設計原因：加強同學對香港昔日狀況的了解

遊戲玩法：參加者以「包剪揼」決定參加遊戲的先後次序，然後便按次序將適當的拼圖卡貼在遊戲紙上。如果能夠答對全部問題，便勝出遊戲。



5B 蘇子竣

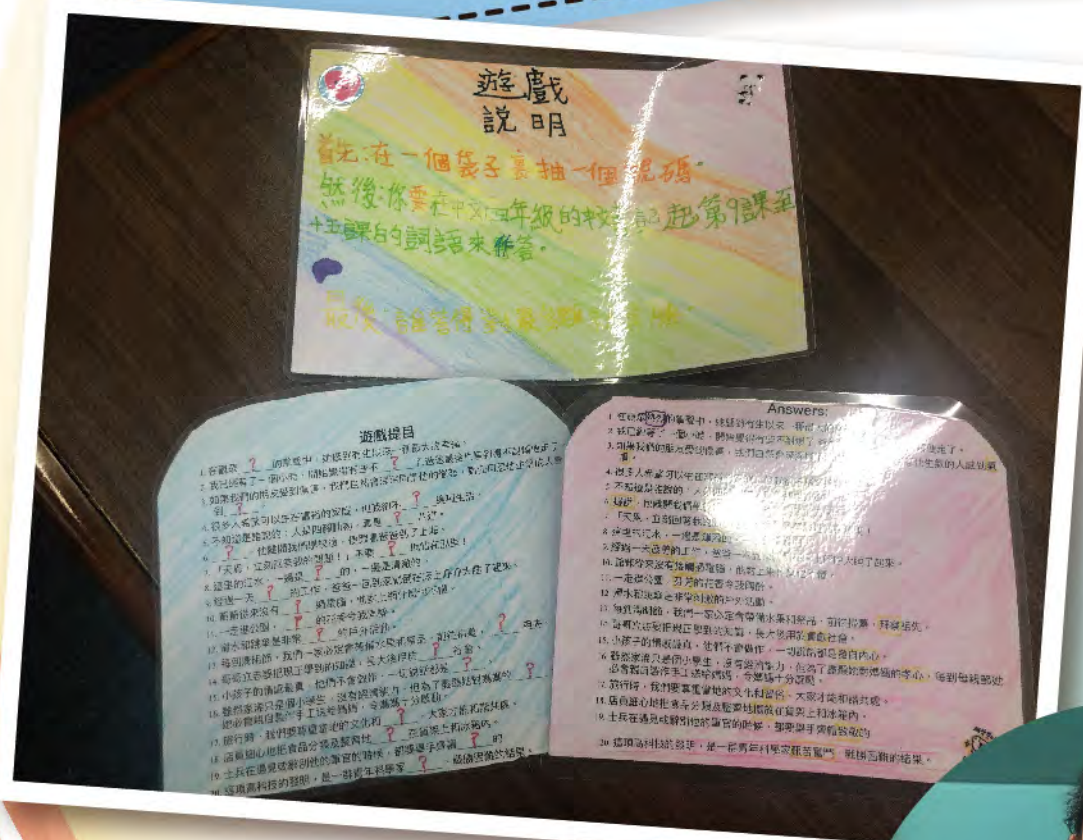


中文詞語拼拼拼

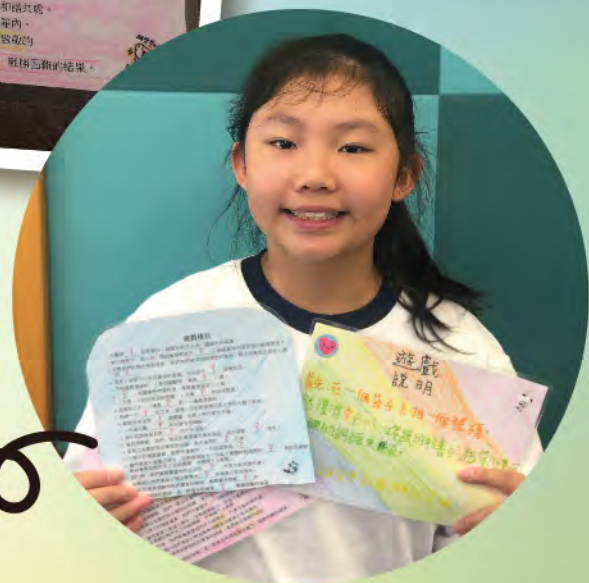
使用物料：一個小袋、一個盒

設計原因：參加者可以溫習四年級下學期中文課本的詞語和生字

遊戲玩法：參加的同學需要在小袋裏抽出一個數字，然後就按這個數字從遊戲題目庫中選出題目作答。答對的得一分，答錯的則沒有分數。在十分鐘內，能夠獲得最多分數的便勝出這個遊戲。



5B 張家滢



有趣成語

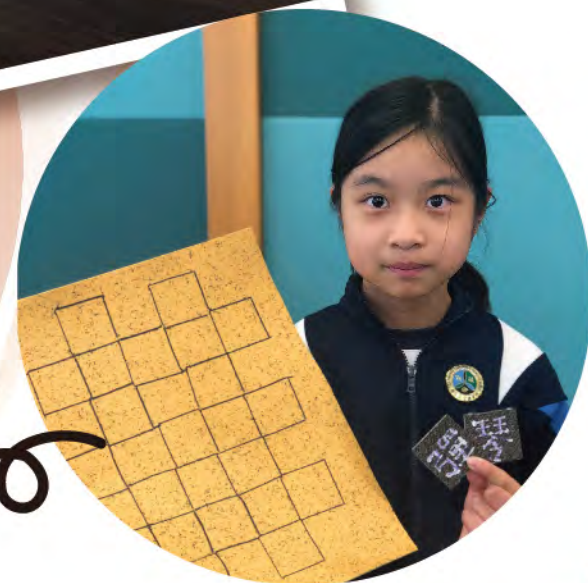
使用物料：膠

設計原因：參加者可以重溫四字成語，並透過遊戲和同學開心地學習。

遊戲玩法：首先，所有字咭背面後上。參加者每次抽出字卡四張，然後把他們拼成四字成語。如果不能拼成四字詞語，便需將字卡再次反轉，直至所有字卡咭用完為止。能夠拼出最多四字成語的參加者便可以勝出遊戲。



5C 蔡鈞欣



問題洞洞樂

使用物料：紙盒、卡紙、波子、熱熔膠

設計原因：這個遊戲不但可以鍛煉雙手的靈敏度，同時也可以通過思考問題訓練一下腦筋的靈活性。

遊戲玩法：參加者需先將波子放在起點，然後擺動盒子盡力將波子送到終點。如果在運送的途中波子不慎跌入洞口，參加者便要按洞口上指示的題目回答問題。如果答對，就可以從洞口開始繼續把波子運送到終點。如果答錯，便要由起點重新出發。最先能夠把波子送到終點的參加者，便可以勝出遊戲。



SD 麥寶軒



英數對對碰

使用物料：卡紙、膠水、剪刀

設計原因：除了訓練同學的記憶力外，還可以重溫學過的英文生字和簡單的數學運算。

遊戲玩法：遊戲卡首先全部反轉。參加者每次可以打開兩張卡，如果兩張卡上的圖案或詞彙可以配對的話，就可以取走這一組圖卡。能夠取走最多圖卡的一方，便可以勝出遊戲。



SE 呂柏賢



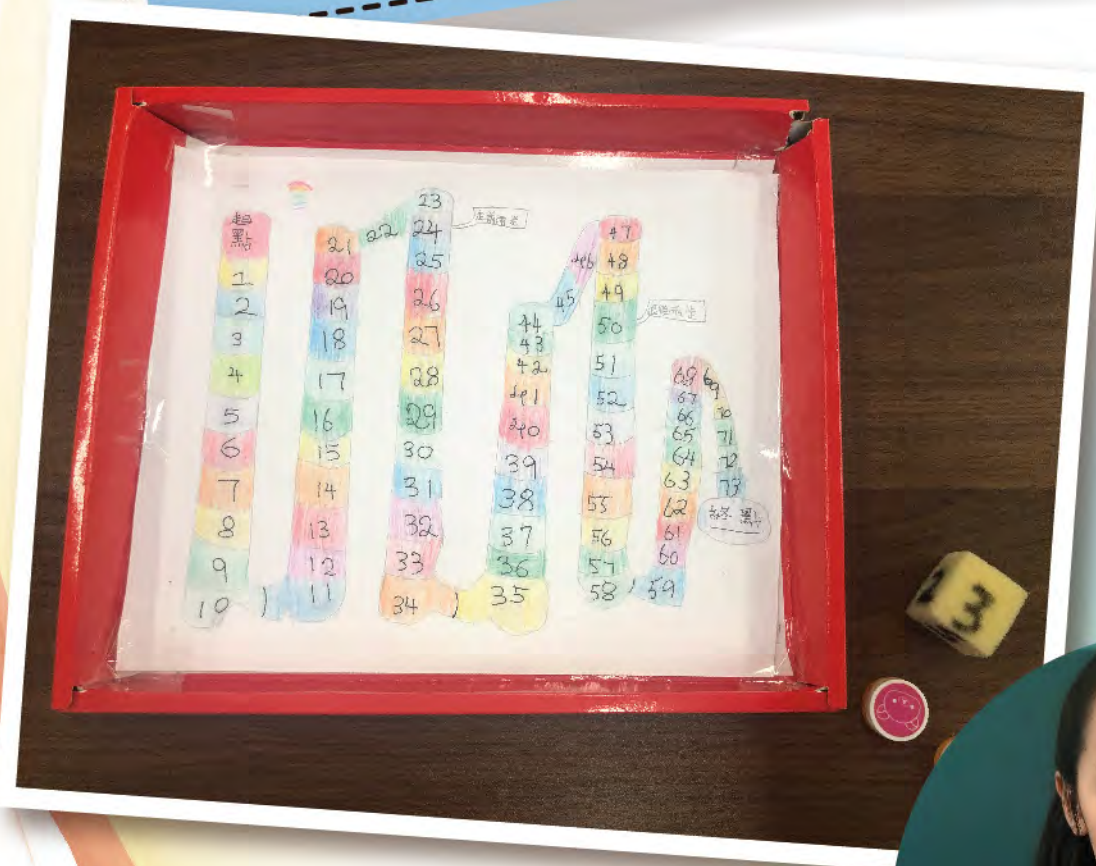
中英文數字遊戲

使用物料：紙皮箱蓋、棋子、骰子

設計原因：讓同學們溫習數字的英文讀法

遊戲玩法：參加者須以擲骰子決定先後次序。擲出最大的數字可先開始。

參加者再擲骰子決定在棋盤上的位置，當走到該數字時便需以英文讀出數字。答對可以繼續遊戲，答錯則罰停一次。最快走到終點便勝出遊戲。



5E 何敏華



Find Your Healthy Food

使用物料：大粉紅色厚卡紙、透明卡、五種顏色紙和兩個小釘

設計原因：同學可以通過遊戲學好英文

遊戲玩法：參加者須以擲骰子決定先後次序，擲出最大的數字可以先開始。

參加者再擲骰子決定在棋盤上的位置，如走進藍色區得2分，紅色區得4分，橙色區得6分，綠色區得8分。若走到黃色區便要按指示做出合適的動作。當所有參加者走到終點時，得分最多的便勝出遊戲。



4A 陳子澄



齊齊猜成語

使用物料：白紙、玻璃相架、顏色筆、信封、馬克筆

設計原因：同學可以快快樂樂地溫習在中文科學過的知識

遊戲玩法：先把圖畫成語卡放入玻璃相架，參加者便可以輪流回答信封內的問題。如果答對問題，便可以打開相架內相關數目的圖案。參加者可以從圖案中猜猜圖卡所表達的四字成語。最先能夠猜到答案的，便勝出遊戲。



4A 羅雅慧



樂在棋中

使用物料：棋、木顏色、白卡紙、原子筆

設計原因：讓同學們愉快地一起下棋

遊戲玩法：參加者需要擲骰子，然後按骰子上的數字在棋盤上行走。如果走到需要答問題的那一格，同學便需要回答問題。如果答對，便可以按題目卡的指示得到獎勵。相反，如果答錯，便要按題目卡上的指示作出懲罰。最快能夠到達終點的便可以勝出遊戲。



4D 高栢霖



球球玩數學

使用物料：三個球、六塊紙皮

設計原因：提升同學對學習數學的興趣

遊戲玩法：參加者把球拋進洞內，並說出旁邊三角形的正確名稱（如直角三角形、等腰三角形、等邊三角形等）。如能正確說出三角形的名稱得1分，獲得最多分的參加者便勝出遊戲。



4E 楊廷諭



不同的氣候

使用物料：一個盒和四張紙

設計原因：加深同學對不同地方氣候的認識

遊戲玩法：參加者分別可以獲派四張不同的氣候字卡及四張不同國家的字卡。參加者如果能夠以最快的時間準確地把兩者配對便可以勝出遊戲。



3A 陳俊穎

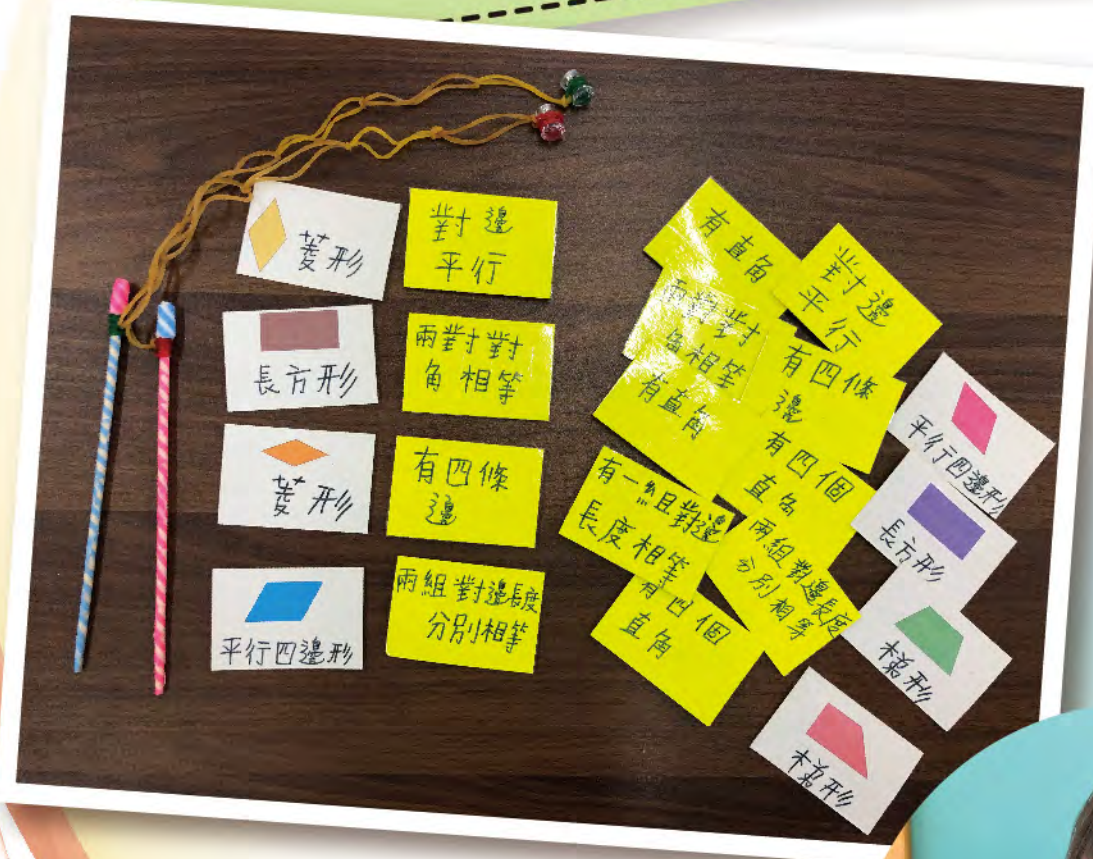


四邊形知多少

使用物料：咭紙、磁石、木筷子、橡膠圈、膠紙

設計原因：加深同學對四邊形特性的認識。此外，使用魚竿「釣」出答案，也可以鍛煉同學的耐性以及小肌肉的靈活性。

遊戲玩法：將所有字卡卡面向上，參加者需要在1分鐘內以魚竿將有關的卡收集。能夠「釣」到最多卡的一方勝出遊戲。



3A 孔嘉瑤



看看誰的腦筋轉得快

使用物料：牙籤、硬卡紙、珠子

設計原因：這個遊戲不但可以提升同學對數學的興趣，也可以鞏固同學對基本除法運算的能力。

遊戲玩法：參加者可以分成紅組和藍組，最快可以把所有題目答對的一方便可勝出遊戲。



繩索運球

使用物料：紙皮箱、乒乓球、紙、膠水、水筆、繩、剪刀、紙皮三個

設計原因：幫助同學溫習加減乘除的四則運算

遊戲玩法：參加者首先抽出一張卡，然後計算卡上的算式。最後，把球放在繩子上，再把球慢慢滾到代表答案的數字。



3A 倪進



節日對對碰

使用物料：卡紙

設計原因：加深同學對各種節日的認識

遊戲玩法：遊戲咭隨機放在桌子上，參加者須以最短的時間配對出正確的答案。能夠配對最多的便可以勝出遊戲。



3E 徐珮汶



隧道收費知多D

使用物料：卡紙、棋盤

設計原因：讓同學知道香港各條隧道的收費

遊戲玩法：參加者從起點出發，擲骰子決定可在棋盤上走多少步。有時可按指示取得「金錢」，有時又可能要付款。最快到達終點者便勝出遊戲。



2A 利天男



瘋狂購物

使用物料：紙咭、白紙、筆

設計原因：除了訓練同學的計算能力外，通過這個遊戲，可以加深同學對香港流通貨幣的認識。

遊戲玩法：同學首先可以獲得分發不同的硬幣卡，然後在貨品卡中隨機選出一項貨品。同學需以最少的硬幣卡配搭出合適的金額，較快能拼出合適答案的參加者便勝出遊戲。



2A 蔡承歡



幸運迴轉壽司Fun Fun Game

使用物料：薄餅盒、珍珠板、顏色咭紙、裝飾貼紙、膠水、螢光筆

設計原因：鞏固同學各學科的知識

遊戲玩法：參加者輪流轉動輪盤一次，當箭嘴停留時，便按轉盤上的學科名稱抽取相關的題目咭並回答問題。如答對問題，便可得圖咭一張。參加者需按圖咭內容完成特定的工作。能依照指示做的得1分，最快取得30分的一方勝出遊戲。



2B 區若霖



超市購物樂

使用物料：卡紙、木顏色

設計原因：在現今的社會，大家多用電子貨幣。通過這個遊戲，加深同學對香港通用硬幣的認識。

遊戲玩法：參加者在超級市場棋盤上購買健康食物，最先買齊所有物品的便勝出遊戲。



2A 李柏翹

