

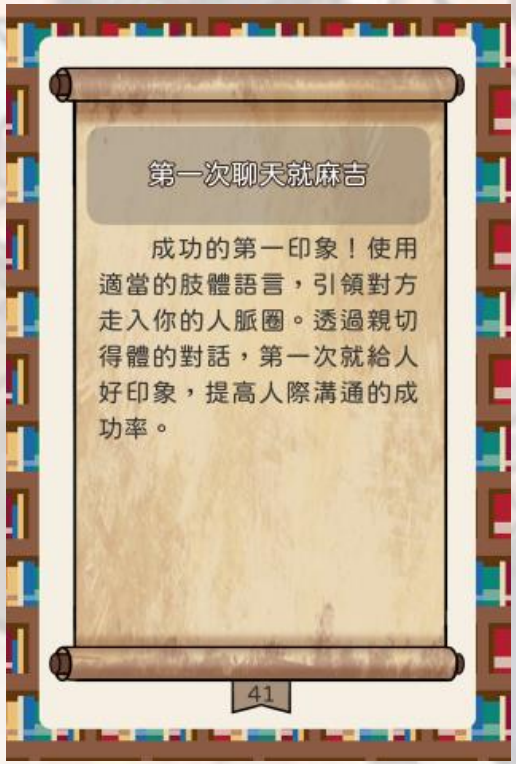
國立臺灣圖書館
圖書館利用暨臺灣學教材教具

配件介紹

書籍卡



正面



背面

線索卡







正面



背面

(※補充資訊)

書籍卡

書籍名稱

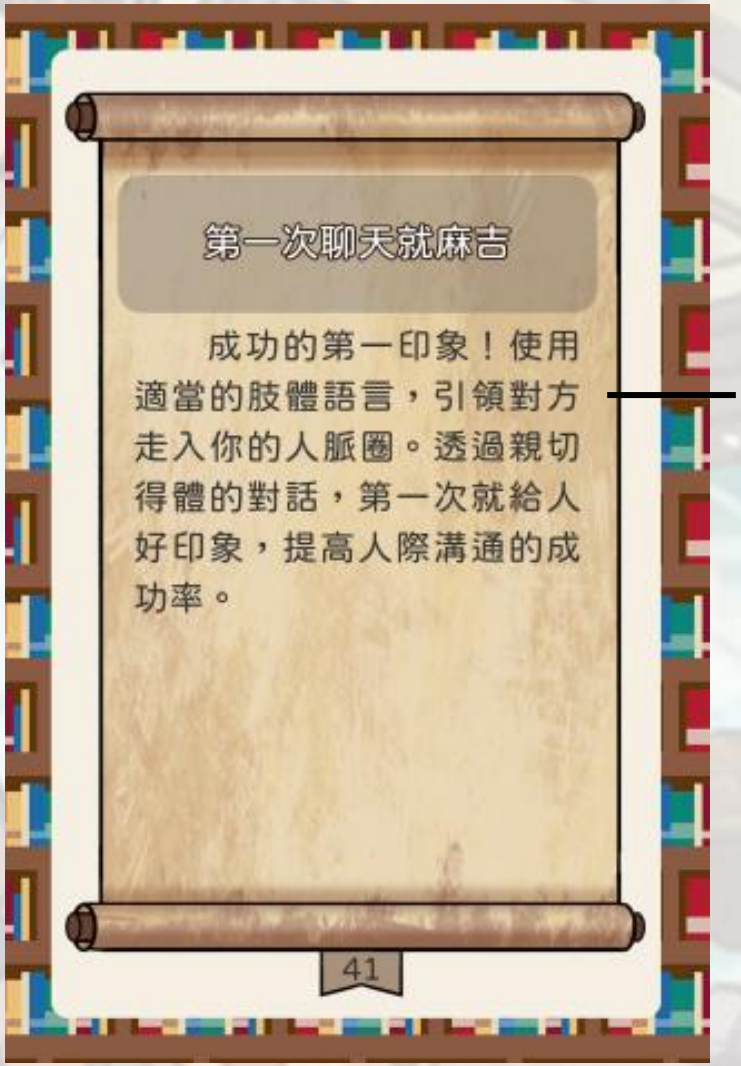
書籍示意圖/
書籍封面

書籍作者

*圖書館索書號

搜索關鍵字





書籍介紹

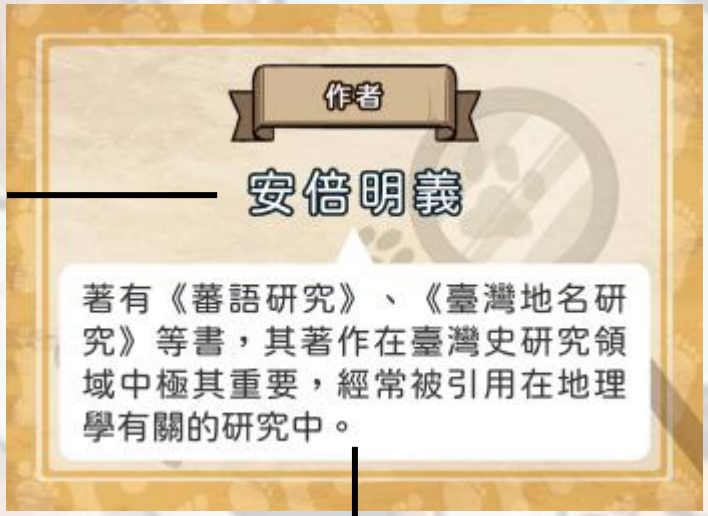
線索卡

線索卡分為三類 — **關鍵字**、**作者**與**殘書**。



關鍵字

作者



作者補充資訊



殘書補充資訊

從前從前...

文助，日本人，他是位商人，
擁有一艘名為順吉丸的船.....





有一天，他在海上遇到了暴風雨，
順吉丸受到嚴重的損害...

順吉丸因為嚴重受損無法操控，
所以文助一行人在海上漂流，最後漂流到臺灣花蓮秀姑巒溪外海，被當地原住民族救起.....



你們的目標

幫助文助生存下來



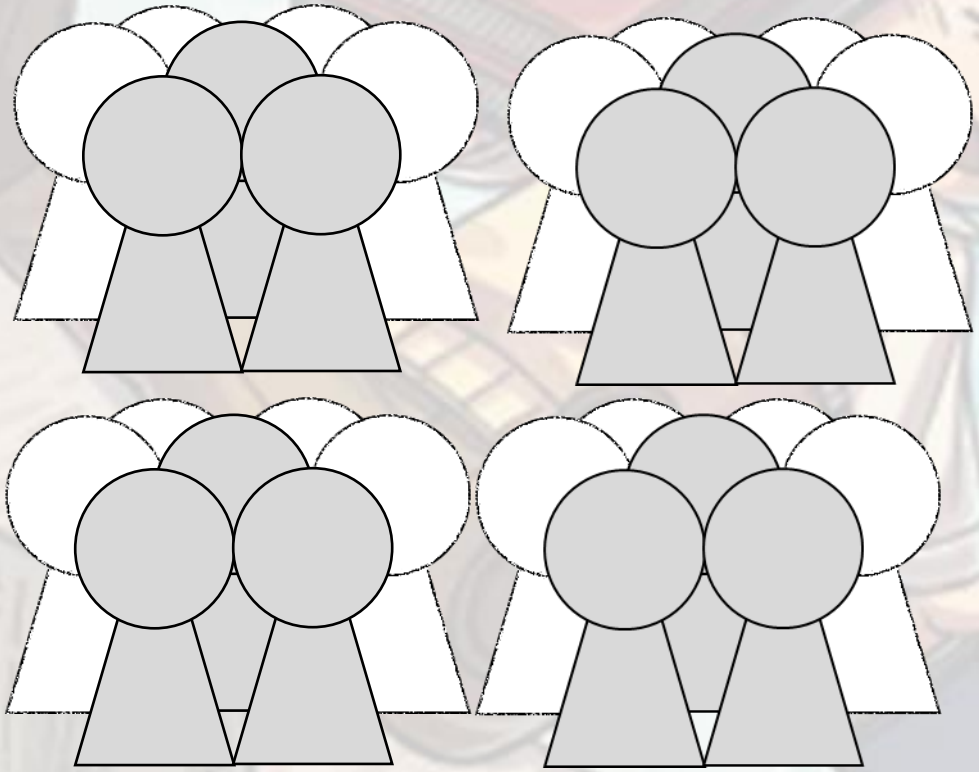
利用圖書館藏尋找方法，
幫助文助解決問題。



最後，讓文助平安地回到日本



遊戲設置



分組



X 5



X 5

隨機發給各組藍色、黃色的線索卡各5張

任務預告

事件

漂流到秀姑巒溪，遇到看起來友善的島上居民，因船上食物飲水見底，只能嘗試請求他們幫助。



- 透過肢體語言請求協助
- 使用當地居民的語言進行交流
- 與島上居民建立友好關係，以取得幫助

事件

與村民一同準備舞蹈做戲。



- 學習原住民族的祭典舞蹈
- 練習做戲的歌曲
- 準備原住民族的傳統服飾

事件

來到臺灣府，但卻無法出港，聽聞廈門地區海盜鬧事，臺灣府派援軍相助。



- 向官員詢問港口出航的狀況
- 打聽海盜的消息，希望能快點平息
- 了解臺灣府的運作

(※補充資訊)

遊戲流程

- 遊戲將進行3個回合，**漂流階段**、**臺灣階段**、**歸途階段**，每個回合會有一個**事件**，並依序進行下列步驟：

1. 公佈事件，了解事件的各項任務(3分鐘)
2. 書籍搜索，尋找解決問題的書籍(5分鐘)
3. 結算事件分數
4. 進入下個事件

漂流階段



日本順吉丸的船長文助出航送貨的途中遇到暴風雨，雖然努力將船駛向港口，船槳卻不慎掉落、尾舵脫離，船具遭受風浪破壞，不得不讓船順著海洋漂流，離日本越來越遠。

公佈事件(3分鐘)

- 在時間結束前，各組檢視自己的**線索卡**，根據事件內容與任務描述決定是否向老師**更換線索卡**。

- 更換規則：用任意張數的線索卡換取等量的線索卡。例如，學生拿五張線索卡來，老師隨機給學生五張線索卡。

- 提醒：**漂流階段**只會用到藍色的線索卡。

事件描述

事件示意圖

任務一

任務二

任務三



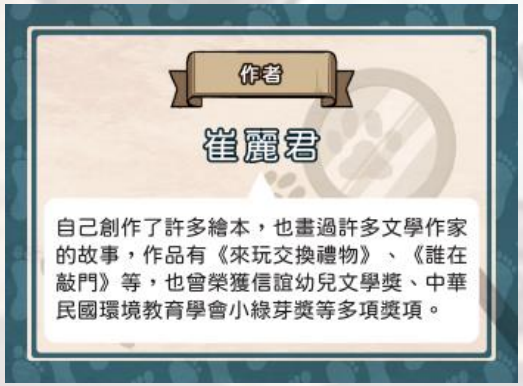
搜索書籍(5分鐘)

在時間結束前，都進行搜索書籍這個行動，行動示範如下。

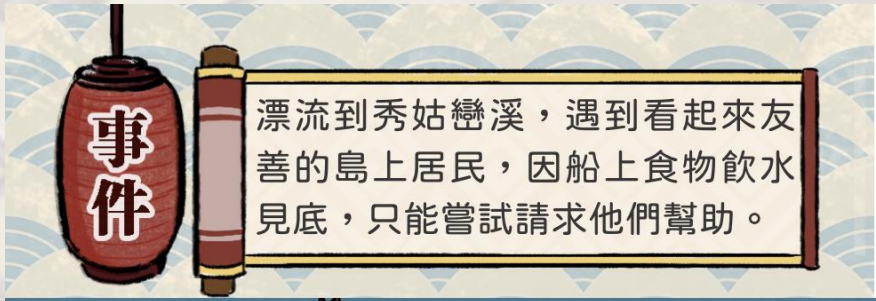
1. 各組派一人，憑擁有的線索卡到臺前搜索書籍，數量不限。範例中，這組人拿了關鍵字、作者、殘書各一張。

2. 從書籍卡堆中，尋找符合書籍卡中的關鍵字、作者、殘書圖片。

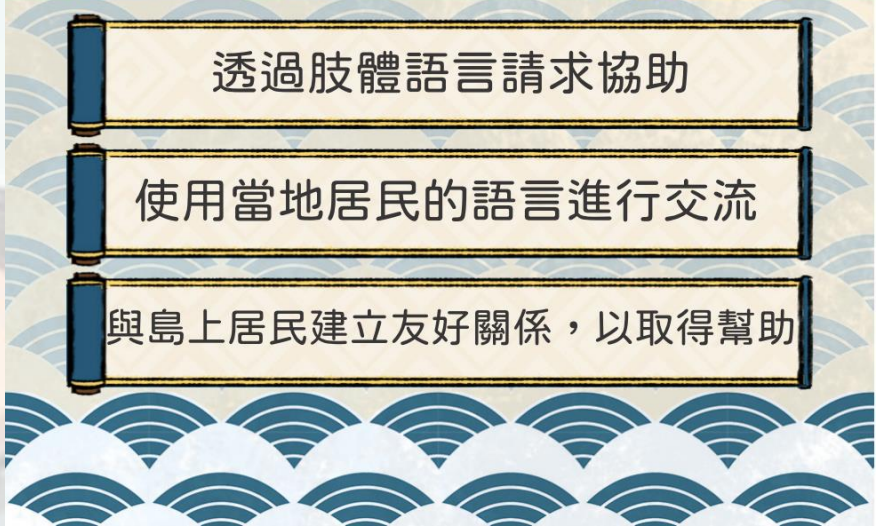






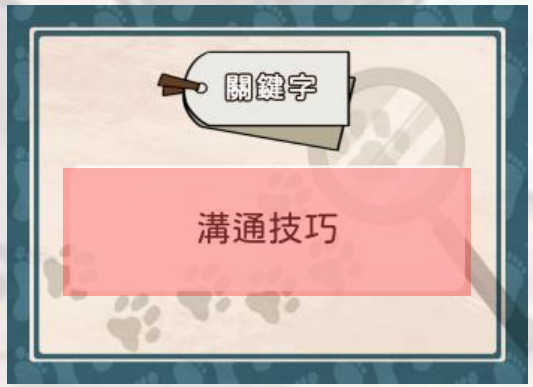


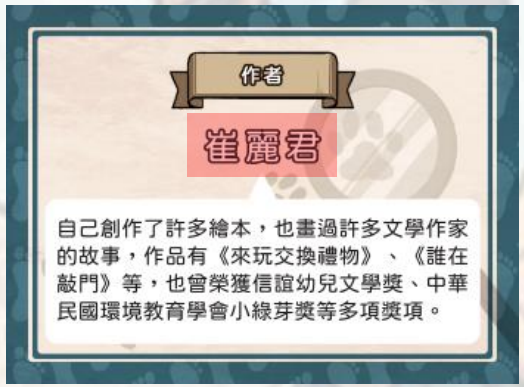




3. **兌換書籍**，用一張**線索卡**換一張**書籍卡**，但必須符合書籍卡的資訊，才能進行兌換。範例如下，根據不同線索兌換書籍卡。









搜索功能



- 基礎版本採用OR搜索，且不限關鍵字、殘書、作者的種類限制，方便學生遊戲進行與方便老師檢核。
- 如果老師想要透過這個活動讓學生學習其他搜所方法，可以自行加入其他的功能，並參考遊戲規則書，使用AND、作者、圖書醫生等這些功能。

搜索書籍(5分鐘)

1. 各組派一人，憑擁有的線索卡到臺前搜索書籍，數量不限。

2. 從書籍卡堆中，尋找符合書籍卡中的關鍵字、作者、殘書圖片。

3. **兌換書籍**，用一張**線索卡**換一張**書籍卡**，但必須符合書籍卡的資訊，才能進行兌換。

4. 書籍搜索有五分鐘的時間，在時間內都能進行搜索與兌換書籍。

5. 各組保有的書籍數量不限。(※補充資訊)



結算事件分數

1. 將**事件卡**翻到背面
2. 檢核是否符合手上的書籍
3. 計算分數：只正確一本書籍 + 2分
   正確兩本以上，每本 + 3分

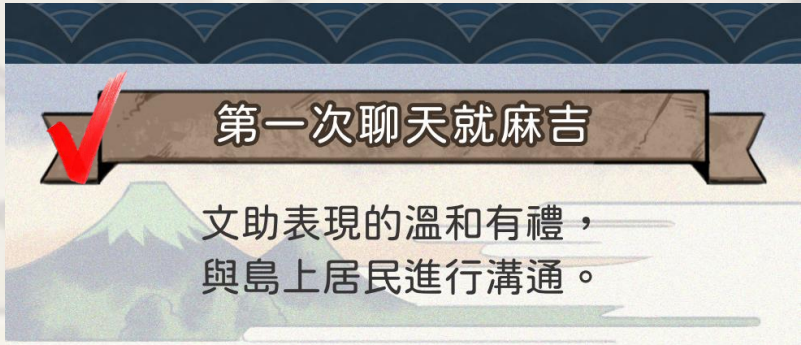


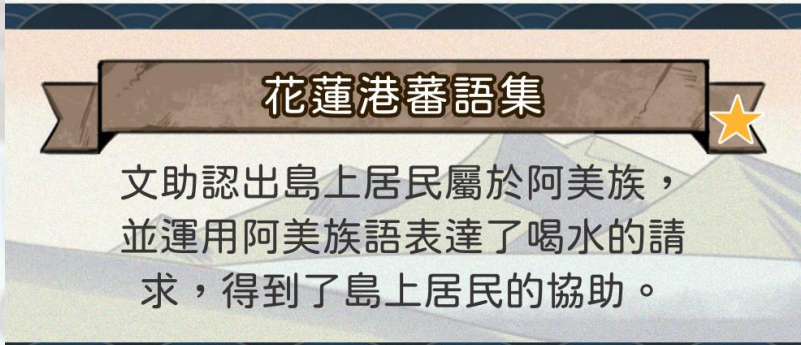




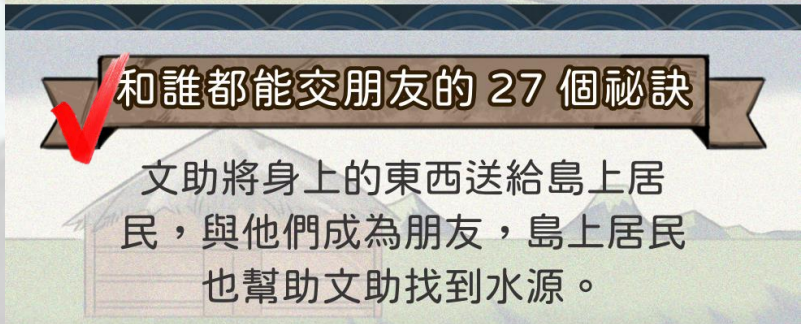
總共得6分

3分





3分



進入下個事件

1. 將書籍卡放回圖書館。

2. 補滿手上的線索卡，每組10張線索卡。

3. 揭開下個任務的事件。

臺灣階段



在秀姑巒地區上岸，並得到原住民族的幫助。根據當地習俗，外鄉人接受幫助就必須在此地幫忙工作一段時間，且順吉丸也已徹底損毀無法再出航，於是文助等人決定暫時定居在此處。

公佈事件(3分鐘)

- 在時間結束前，各組檢視自己的**線索卡**，根據事件內容與任務描述決定是否向老師**更換線索卡**。

- 更換規則：用任意張數的線索卡換取等量的線索卡。



搜索書籍(5分鐘)

1. 各組派一人，憑擁有的線索卡到臺前搜索書籍，數量不限。

2. 從書籍卡堆中，尋找符合書籍卡中的關鍵字、作者、殘書圖片。

3. **兌換書籍**，用一張**線索卡**換一張**書籍卡**，但必須符合書籍卡的資訊，才能進行兌換。

4. 書籍搜索有五分鐘的時間，在時間內都能進行搜索與兌換書籍。

5. 各組保有的書籍數量不限。(※補充資訊)

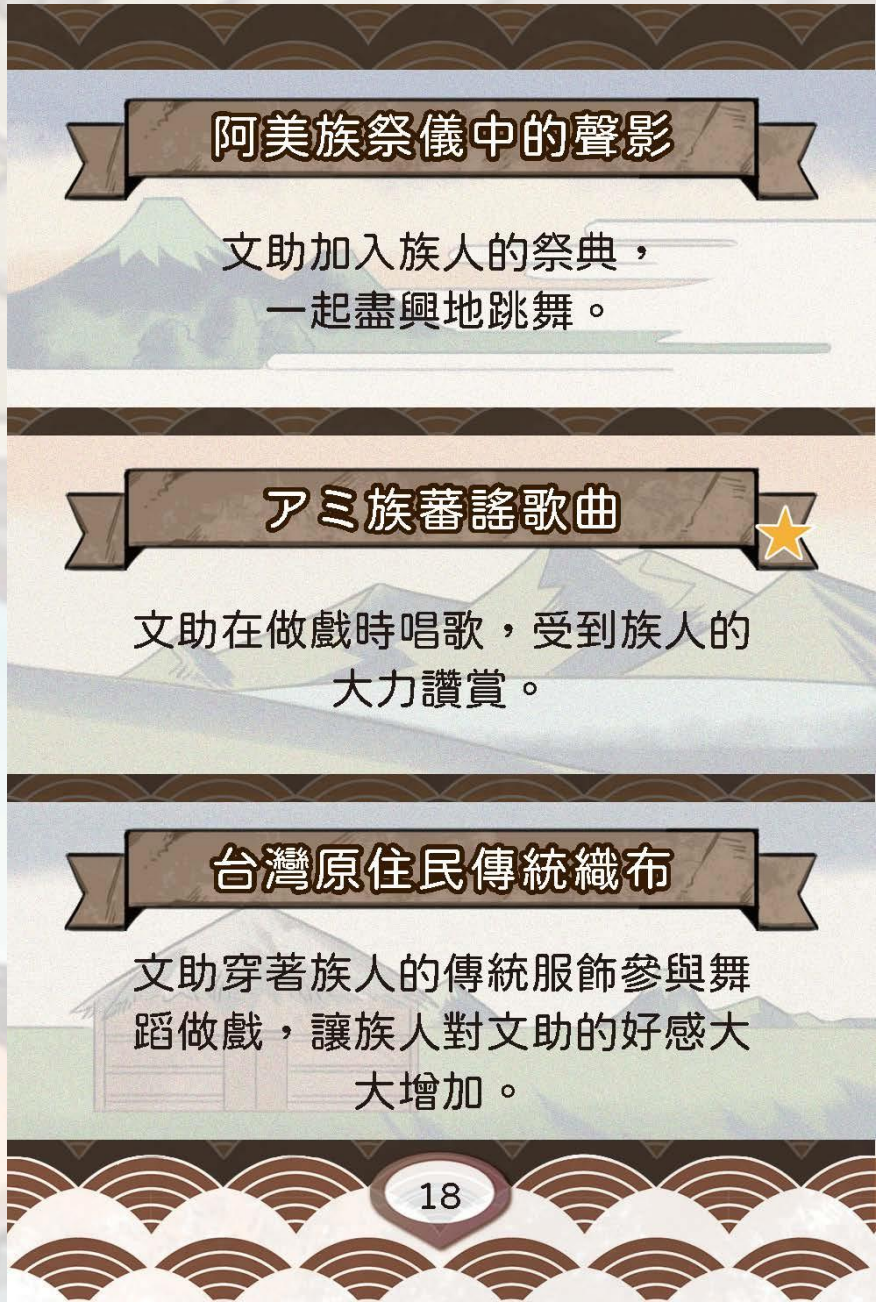


結算事件分數

1. 將**事件卡**翻到背面

2. 檢核是否符合手上的書籍

3. 計算分數：只正確一本書籍 + 2分
   正確兩本以上，每本 + 3分



進入下個事件

1. 將書籍卡放回圖書館。

2. 補滿手上的線索卡，每組10張線索卡。

3. 揭開下個事件的故事與任務。

歸途階段



文助等人在秀姑巒生活的期間，因水土不服與生病無法進行醫治等原因，船員們陸續撒手人寰，只剩文助一人。
文助在工作期滿後，開始一邊打聽回家的方法，一邊踏上歸途。

紅色圖釘表示該項為必完成項目

公佈事件(3分鐘)

- 在時間結束前，各組檢視自己的**線索卡**，根據事件內容與任務描述決定是否向老師**更換線索卡**。
- 更換規則：用任意張數的線索卡換取等量的線索卡。



搜索書籍(5分鐘)

1. 各組派一人，憑擁有的線索卡到臺前搜索書籍，數量不限。

2. 從書籍卡堆中，尋找符合書籍卡中的關鍵字、作者、殘書圖片。

3. **兌換書籍**，用一張**線索卡**換一張**書籍卡**，但必須符合書籍卡的資訊，才能進行兌換。

4. 書籍搜索有五分鐘的時間，在時間內都能進行搜索與兌換書籍。

5. 各組保有的書籍數量不限。(※補充資訊)

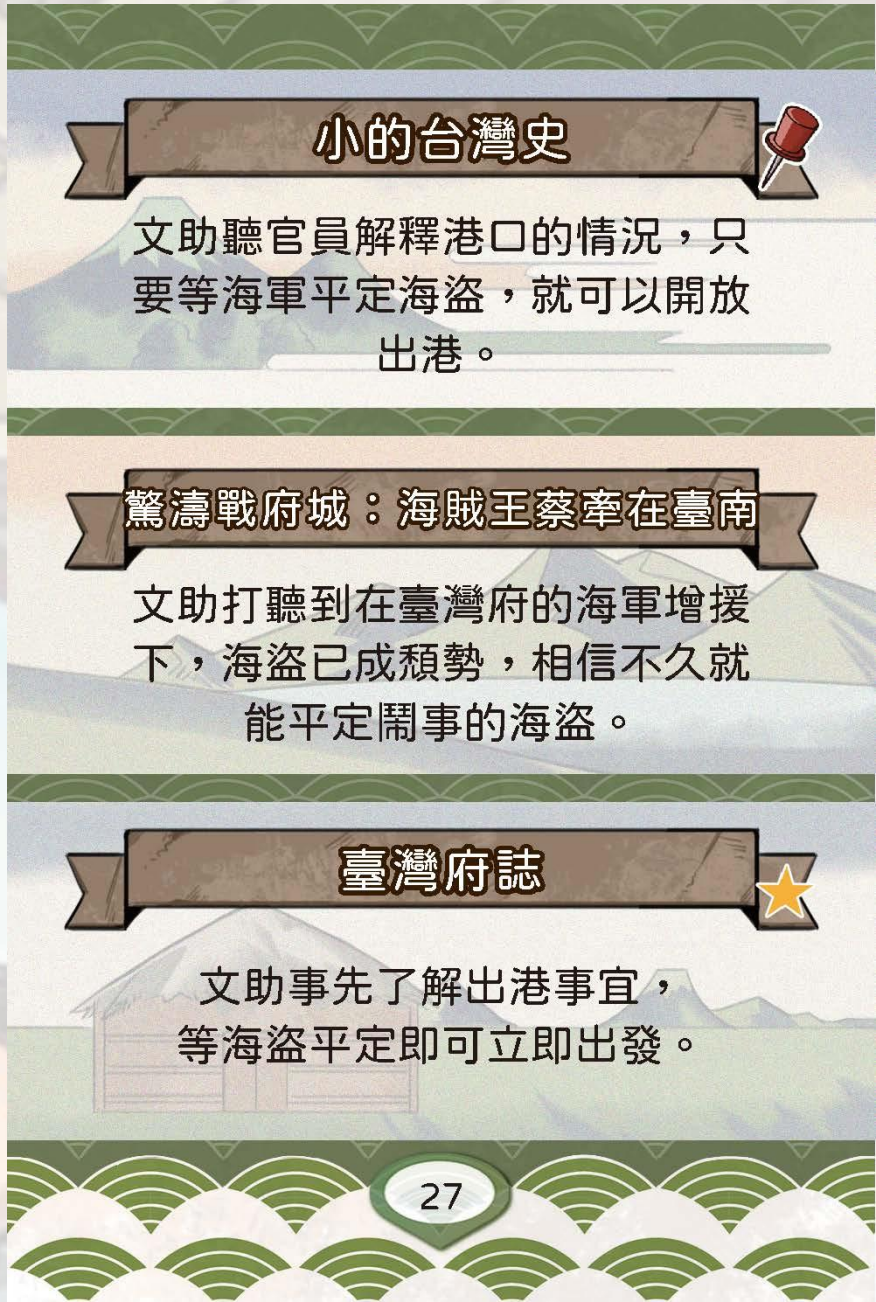


結算事件分數

1. 將**事件卡**翻到背面

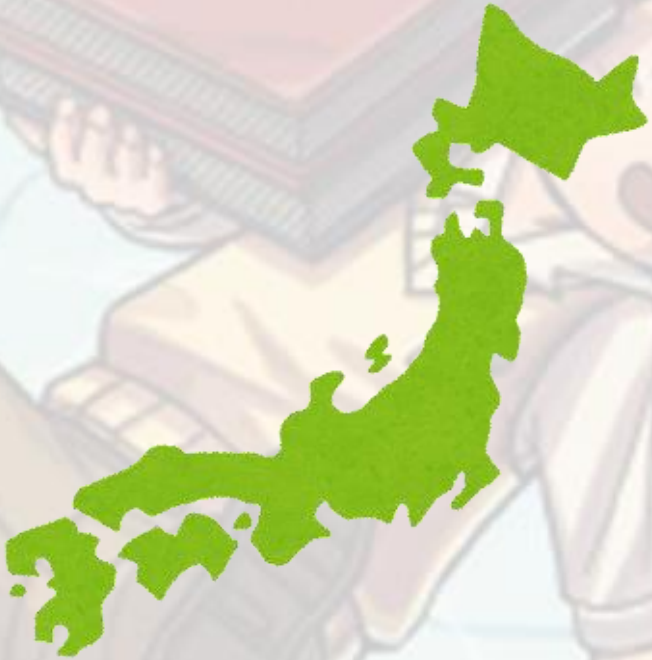
2. 檢核手上的書籍是否符合

3. 計算分數：只正確一本書籍 + 2分
正確兩本以上，每本 + 3分



遊戲結束





1. 各組計算得到總分
2. 最高分組別得到勝利

你們成功地幫助文助回到日本

補充資訊

1. 配件介紹，必須清楚地讓學生知道，線索卡與書籍卡的關係，透過線索卡來尋找書籍。
2. 任務預告，說明透過線索卡找到的書籍，來完成文助遇到的事件。請學生寫下事件在**學習單**上，同時讓各組學生討論遊戲進行的策略與提問，時間有三分鐘。
3. 若組別過多(超過5組)，可以考慮用**學習單**的方式進行，老師**核對**學生寫在學習單上的線索跟書籍是否相符，再給相對應的分數。
4. 學習單，可以紀錄每回合運用的線索卡、使用哪些書籍幫助文助，最後根據發生的事件，寫出一篇文助的冒險故事。
5. 教師可以根據班級狀況 (如人數、課堂時間)，調整事件任務卡數量及內容(可掃描卡牌更換 PPT 內容)，彈性運用本套教材。