

核心主題	毅力	單元名稱	小彈珠大麻煩	課程時間	80 分鐘	
單元目標	1. 瞭解麻煩的產生多源自於己身。 2. 明白毅力是解決問題的辦法。					
課程內容				進行時間	教學資源	
活動 流 程	教材簡介	<div data-bbox="619 427 919 808" data-label="Image"> </div> <p>《小彈珠大麻煩》簡介：</p> <p>愛挑剔又喜歡皺眉的白胖國王，因為被他處罰而生氣的小丑做了一件報復的事，把小小的彈珠故意塞在床底，讓國王躺得很不舒服；不管床鋪怎麼調整，國王都不滿意，甚至變成麻煩的腰痛了！打結眉毛的國王，這下子該如何解決難題呢？倚靠他人還是自己來呢？</p> <p>圖：安娜波依瓦 文：郝廣才 出版社：東方出版社</p>				
	引起動機	<p>第一堂課</p> <p>◎影片欣賞：</p> <p>觀賞 2 分多鐘的短片，觀賞完後請每位同學簡短說出觀後感，看看是否有同學提到「毅力」一詞，請老師給予提到的同學大大的獎勵。</p>			5 分鐘	影片檔

發展活動	<p>一. 繪本導讀：</p> <p>1. 以繪本說故事方式進行</p> <p>2. 以 PPT 放映。</p>	15 分鐘	繪本圖書 或 繪本 ppt
	<p>二. 內容提問：</p> <p>搭配「打彈珠遊戲」，進行內容提問。</p> <p>請老師準備足夠數量的彈珠或請同學自行帶來。</p> <p>將班上同學分為兩組，答對問題的組別將多一顆彈珠。</p> <p>「打彈珠遊戲」說明。(下列玩法僅供參考)</p> <p>(1)在地上畫一個圓圈，每組出幾粒彈珠放到框內。另外，每組各自拿出一個容易分辨的彈珠當作「母彈」。</p> <p>(2)在距離圓圈約十步的左右的地方畫一條直線，大家一起把「母彈」往線的方向拋去，愈靠近線又不超過線者為最優先，決定每組打彈珠的順序。</p> <p>(3)站在直線後方，將自己的母彈向圓圈中的彈珠彈去。如果都沒有將圓圈內彈珠打出圈外時，就換下一個人玩，而且自己的母彈不能拿走。下次輪到自己時，再從自己上一次彈珠落點繼續打。</p> <p>(4)如果擊中別組的母彈或將圓圈中的彈珠擊出圈外，彈珠就屬於擊中者所有；但是母彈千萬不能停留在圓圈中，否則將喪失繼續打的資格，而且還要將之前所有擊出獲得的彈珠全數吐出來，但是卻有權利把圓圈內的彈珠重新排列位置。</p> <p>(5)曾經擊出圓圈內彈珠的組別才有資格攻擊敵組的母彈，如果打中他人的母彈，不只可以吃下對方母彈，而且還可以贏得對方在這局裡獲得的所有彈珠。但是，還未曾擊中彈珠的人擊中了他人母彈，那麼，被擊中者必須把自己曾經獲得的彈珠全部放回圓圈中，可是仍然可以繼續參加遊戲。</p> <p>(6)圓圈裡沒彈珠時，遊戲結束</p> <p>(7)彈珠必須用手指彈出去，不可用丟擲的。握法通常是用中指扣住拇指，食指則輕扶扣住彈珠，然後拇指發力把彈珠彈出去。打彈珠的時候，手必須接觸在地面；如需架高，則可用另隻手撐在原先彈珠的位置上，然後打彈珠的手再架在該手上。打彈珠時，手不可以用力朝前，以增加彈珠的彈出速度和力道。這叫“懲彈”，算違規，須重來。</p> <p>1 國王的外號叫什麼?為什麼? 答:「打結的眉毛」。 因為國王愛挑剔，嫌東嫌西，老是皺著眉。</p> <p>2. 誰為國王表演節目?國王覺得如何? 答:小丑。 國王總是嫌不好。</p>	20 分鐘	彈珠數顆

	<p>3. 小丑為什麼生氣？做了什麼反應？ 答：被罰不准吃晚飯。 把彈珠塞在國王床底。</p> <p>4. 國王為什麼進入不了夢鄉？結果變成什麼麻煩？ 答：覺得床變硬了，有東西頂住他的背。 眉毛又多了個結以及腰痛。</p> <p>5. 國王相信誰的祕方？有什麼結果？ 答：天山草藥王。 腰痛更是打了死結。。</p> <p>6. 誰建議國王去找神醫？如何前往？ 答：老頭兒。 一定得自己走路去。</p> <p>7. 國王如何到達神醫住處？見著了神醫嗎？ 答：游過一條小河，爬上沒路的山坡。 沒有，只有老頭兒。</p> <p>8. 說一說，為什麼「神醫就是你自己」？ 答：開放性回答。</p> <p>結語：麻煩的產生大都源自於本身，即便是一顆小小的彈珠，若沒能好好的正視與觀察，只是一味的抱怨和責難，終究變成難以想像的惡疾。唯有靠自己的反省和覺悟，發揮堅持做對的事情的毅力，才是解決問題的辦法。</p> <p>第二堂課</p> <p>三. 延伸活動：</p> <p>1. 繪本回顧： 請老師事先將故事中人物（國王，小丑、草藥王、老頭、神醫）及重要單詞（彈珠、麻煩、打結，腰痛、自己）寫在紙卡上，利用「比手畫腳」的遊戲，請同學抽籤表演，猜中答案的同時，答對者須加以描述有關詞語的情節，並請老師隨時加以補充。透過遊戲，將故事回味一番。 *題數可依班上人數增減。 *猜對者可給予點心或記嘉點鼓勵。</p> <p>2. 遊戲展毅力(請視時間及場地，擇一進行或全部進行)：</p> <p>ㄅ. 夾夾樂： 分成兩組競賽，用筷子將彈珠從甲地夾往乙地，花費時間少者為優勝隊伍。路徑可由老師先行設計，有彎曲高低或是障礙不平；中途掉落者，須回出發點重新開始。</p> <p>ㄆ. 疊疊樂： 準備各式各樣的積木，或可以堆疊的物品，兩隊進行堆高比賽，依花費時間多寡決定優勝。每個人選取一樣物品，依序往上堆疊；中途不慎垮下來者，須大家重頭再開始。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>繪本 ppt 、 紙卡</p> <p>筷子 、 彈珠</p> <p>各式積木</p>
--	---	---------------------------	---

		<p>3. 回饋時間：</p> <p>請大家發表活動感言。 (請老師適時引導和勉勵發表的同學)。</p> <p>結語：有了目標，需要搭配必須完成的堅強毅力，方可向終點前進。不停的修正與改進的毅力，才是最佳的堅持，才會有最棒的展現。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>	
--	--	---	--------------------------	--