

《 乒乓點入杯—合作解難遊戲 》

記不記得小時候第一次願意和人合作是為了什麼？想必是在「玩」。小朋友在遊戲中與隊員一起設法贏取任務成功，從中培養協作、創意及不斷嘗試的精神！

是次合作解難遊戲任務——「乒乓點入杯」，考驗同學如何在界線外，兩人或以上合力把乒乓球隔空投進杯子內。遊戲並沒有標準答案，鼓勵學同提出任何創意方案並動手製作道具，測試多個運送乒乓球的方法。在設計過程中總會遇到失敗，不要即時放棄想法，與隊友一起找出設計上的不足，加以改良，相信最後一定可以成功完成任務！

對象

活動帶領者：學校教師

活動帶領者：適合小三至小六學生的遊戲，2-4人一組，最好年齡有一定差異。讓學生了解對方的能力、學習同理心與合作精神。

活動時間

60分鐘 (製作及遊戲)

所需工具

道具乒乓球 x1、即棄紙杯/膠杯 x1

道具材料：繩子、夾、紙皮、紙碟、紙杯、膠紙

教材工作紙 (每人一份)

遊戲場景安排

活動帶領者可事先安排遊戲場景，按學生程度選取。

(建議小學3-4年級先挑戰難度 1，小學5-6年級可挑戰難度 2-3)

難度1：杯子放在方框界線 (1.5m x 1.5m)的中心

難度2：杯子放在椅子下，以及擺放於方框界線 (1.5m x 1.5m)的中心

難度3：杯子放在1.5m 高的疊椅上，以及擺放於方框界線
(1.5m x 1.5m)的中心

教材使用方法

遊戲簡介

(教材套 P.1-6)

活動帶領者可先介紹「乒乓點入杯」是講求合作性及創意的解難遊戲，把學生分2至4人為一組，利用有限的材料，設計及製作工具，將乒乓球從界外運送到杯子裡，連續2次成功入球為任務成功！

設計工具需由最少2人操作，保持平衡及控制向前，並把將球傳入杯中。「乒乓點入杯」鼓勵創新設計，摒棄固有概念，尋找不同方法。本著嘗試精神，以模型測試成效，不斷改進以達到最佳效果。

學生道具設計例子

(教材套 P.7)

活動帶領者可參考(教材套 P.7) 以往學生的傳球道具設計。當學生多次嘗試後還是失敗而感到挫敗時，可給予他們一點提示，引導他們完成任務。

活動小貼士

- 穩定是成功的方案，需要獲得兩次以上的成功率。
- 最佳方案是以簡單方法實行。
- 過程中鼓勵學生討論，快速實踐方案，進行多次測試。

教材工作紙

教材套 (P.8-11)

一) 動動腦筋

設計道具前，先進行創意發想，提出乒乓入杯的不同多個方法，並把想法畫出來，以圖象表達會較為具象，讓組員容易理解並給予意見，繼而找於最佳的設計方案。

二) 模型測試

設計最重要的一環是將想法實踐，並進行測試。資源往往是有限的，活動是考驗學生解難能力，如何利用指定物料製作一個道具，有效運送乒乓球入杯。

三) 學習記錄

完成任務後，導師帶領學生回顧遊戲過程中，討論領悟了什麼價值，反思自己與組員的合作表現及感受。

活動小貼士

請導師在遊戲完畢與小朋友分享過程經歷，合作的關鍵。

「教學資源」使用條款及版權聲明

除註明外，本教學資源及內容，均屬PMQ元創方有限公司、PMQ Seed及/或其協作單位所擁有，且受版權保護。有關教學資源及內容可供自由瀏覽、列示、下載、列印、分享或複製作非商業用途，但必須保留網站內容原來的格式，及須註明有關教學資源及內容原屬指定單位所有，並複印此版權告示於所有複製本內。任何單位/人士需要使用上述教學資源及內容作其他並非上述列明的用途，須事先得到PMQ元創方有限公司之書面同意。PMQ元創方有限公司保留本版權告示沒有明確授予的所有權利。

免責聲明

香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物/活動內(或由項目小組成員)表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、創意香港、創意智優計劃秘書處或創意智優計劃審核委員會的觀點。