

# 風吹「怪」動

風吹在我們周圍，總是默默地幫助著我們，卻常常被我們忽略！風就像一位隱形的朋友，雖然看不見，但它的力量無處不在。我們可以怎樣感受到風的存在呢？透過身體感覺，我們可以感受看不見的風，感受風的流動，並透過這些感覺來辨別和理解世界。

《風吹「怪」動》是一個透過身體感官體驗風的遊戲。小朋友會從自己動手製作飛行怪物開始，進一步嘗試如何讓它持續在空中飛舞，過程中自然需要調整身體姿勢、力道與節奏，從而體會身體協調與各種感覺之間的配合。活動希望帶領者能陪伴與引導小朋友不停嘗試和調整，讓他們在遊戲中感受到「七感」的運用與重要性，並從中發現風的奇妙之處！

## 對象

活動帶領者：老師或家長

活動參加者：小學五年級至六年級學生

(可以個人形式或小組合作進行)

## 活動時間

約 1.5 小時（可按實際情況自由調整）

## 所需工具

### 1. 材料

- 一個薄身大膠袋（如：家用垃圾膠袋、超市購物膠袋等）
- 一至三張彩色膠紙

- 裝飾用：輕薄物料，如手工皺紋紙、雪梨包裝紙、背心膠袋（可使用打算扔棄 / 現有物料代替購買）
- 飛行怪物設計圖（教材套第 4 頁）
- 「風吹感覺大發現」（教材套第 9 頁）

2. 工具（可以按實際情況自由調整）

- 一把剪刀
- 一至兩個手提電風扇（如沒有，可用吹筒代替）
- 一至兩把扇

---

<b>地點</b>	室內較寬敞、樓底較高的空間
-----------	---------------

---

<b>教材使用方法</b>	學習目標：
---------------	-------

1. 用身體多個感官感受無形的風，感受風的流動。
2. 透過利用風創造的遊戲去體驗風的特性。
3. 享受製作的樂趣。

活動流程：

1. 觀察示範片段（5分鐘）

觀察片段中的示範者如何利用風將怪物飛起及移動：

- 示範者的身體動作如何互相配合？
- 風的力度、方向、距離如何控制怪物飛起的動作？
- 示範者運用了什麼感官去觀察及作出相應的反應來完成遊戲？

2. 設計飛行怪物（10分鐘）

- 畫下屬於你的飛行怪物的特徵。

\*設計時考慮重量、平衡、方向性等，有助怪物順利飛行！

### 3. 製作飛行怪物 (25分鐘)

- 打開教學片段學習製作怪物的身體，然後加入你設計的飛行怪物特徵。

\*製作時注意小心弄破膠袋，否則怪物會漏風而無法飛行！

### 4. 怪物飛行測試 (30分鐘)

- 將怪物飛起時，觀察、聆聽和觸摸怪物的動態及變化，助它成功在空中漫遊。
- 成功在空中漫遊後，嘗試用風力及身體動作配合，控制怪物的動作，例如飛到天花板、高低移動、快速由起點到達終點等玩法。

\*測試怪物需要多大的風力才能飛起，可能需要更多風力或將怪物減重？

### 5. 記錄 — 風吹感覺大發現 (20分鐘)

從七感角度回顧由製作至玩樂過程中，發現身體與風之間微妙的互動，感受大自然給我們的力量和樂趣，然後將與風玩樂的有趣感覺記錄下來！

- 圈出你用了什麼感官去感知風的存在？
- 以其中兩個感官，形容你所感受到的風是怎樣？
- 風在遊戲中發揮了什麼效果 / 原理？

---

#### 注意事項

注意活動範圍內的硬物、收起地上的物件，以防止跌倒或碰撞。

#### 「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元創方管理有限公司、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，並復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元創方管理有限公司之書面同意。PMQ元創方管理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、文創產業發展處、「創意智優計劃」秘書處或「創意智優計劃」審核委員會的觀點。