

長庚大學

鄉語社區衛教工作隊

2010 年第二學期活動成果報告書

活動負責人：

長庚醫學三 郭力仰 0912-982412

長庚醫學二 曾瑋婷 0911-169841

目錄

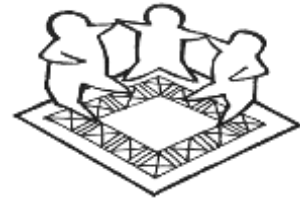
壹、隊伍介紹.....	3
貳、活動規劃暨檢討.....	7
◎部落故事屋	8
◎暑期故事屋嘉年華營隊	36
參、照片錦集.....	76
肆、活動心得錦集.....	76
伍、結算表.....	81
陸、感謝.....	82

壹、隊伍介紹

一、隊伍名稱與隊徽

「長庚大學醫學系鄉語社區衛教工作隊」

隊徽是以三個人攜手，在美麗大地上歡欣鼓舞的樣子加以設計的，三者為多，攜手為互相合作扶持，互相分享，所以三人攜手代表眾志成城。美麗的大地圍繞著象徵泰雅族傳統的菱形紋，也同時代表我們要努力耕耘的地方



二、隊伍源起

➤ 衛生教育營

長庚大學醫學系一開始只附屬一支醫療服務隊——羅卡達醫療服務隊。隨著桃園縣衛生局有計劃地推廣衛教工作，醫療服務隊開始在復興鄉承辦規模廣佈全鄉的國小生衛生教育營。後來則定點於桃園縣復興鄉前山的奎輝部落、嘎色鬧部落做當地的國小生衛生教育營隊，藉由營隊的活動，來將最基本的衛教知識推廣給小朋友知道，企圖去改變原住民部落的菸酒問題。然而，透過辦營隊時所施的前測和後測，我們發現，部落中的小朋友甚至青少年，其實並不缺乏相關的衛教知識，也因此讓我們體認到更多背後真正的問題。

➤ 隊輔訓練營

於民國九十四年起，鄉語社衛隊正式草創。於當時，本隊致力於將重點放在青少年朋友身上，將營隊的重心轉往辦給青少年。藉由隊輔訓練營的舉辦，讓寒暑假住在部落社區內的國中生或是高中生可以將自己的時間和心力投入自己的社區，在營隊中扮演隊輔、甚至是更高的職責，例如值星官，來帶領自己的弟弟妹妹，也就是當地的國小生。透過這樣的活動，本隊嘗試將國中生拉入領導的角色，藉由和大學生一起辦營隊、參與教案的設計和執行、擔任隊輔的以身作則，來一同學習和自我改變。同時，透過營隊中和當地青少年建立關係，我們更有機會去了解當地的青少年真正需要什麼樣的互動或是協助。也因此，本隊開始執行課輔，滿足有升學輔導需求的國中生。從民國九十五年起，本隊正式在桃園縣復興鄉介壽國中投入課輔資源。藉由課輔，也讓更多的國中生認識本隊，並且有機會可以加入寒暑假隊輔訓練營的行列。

➤ 接觸社區

隨著鄉語在部落社區逐漸站穩腳步，除了和青少年以及小朋友有所互動之外，不論是發自己社團本身計劃的、或是從社區這邊主動行動的，和社區內的青年乃至青壯年的接觸也越來越頻繁。一方面是鄉語希望可以不只是透過青少年小朋友的眼睛來看部落，更可以透過更多其它年齡層的人來了解這個社區，進而可

以更去釐清或是規劃社團的方針；二方面是許多社區發展協會中的理事和幹部們也會想要去對鄉語這樣的在地外部團體去提出建議以及合作。因此，鄉語陸續帶著大學生以更積極的方式去和社區接觸，例如家訪。透過家訪，鄉語去了解奎輝部落除了青少年小朋友以外的社區議題，從這樣的了解中，鄉語曾經更積極的協助部落銷售五月桃等等經濟作物，以及協助部落辦理觀光活動。這些計劃的目的皆是希望透過更多了解，去參與更多社區營造，也就是讓社區更好，的面向。

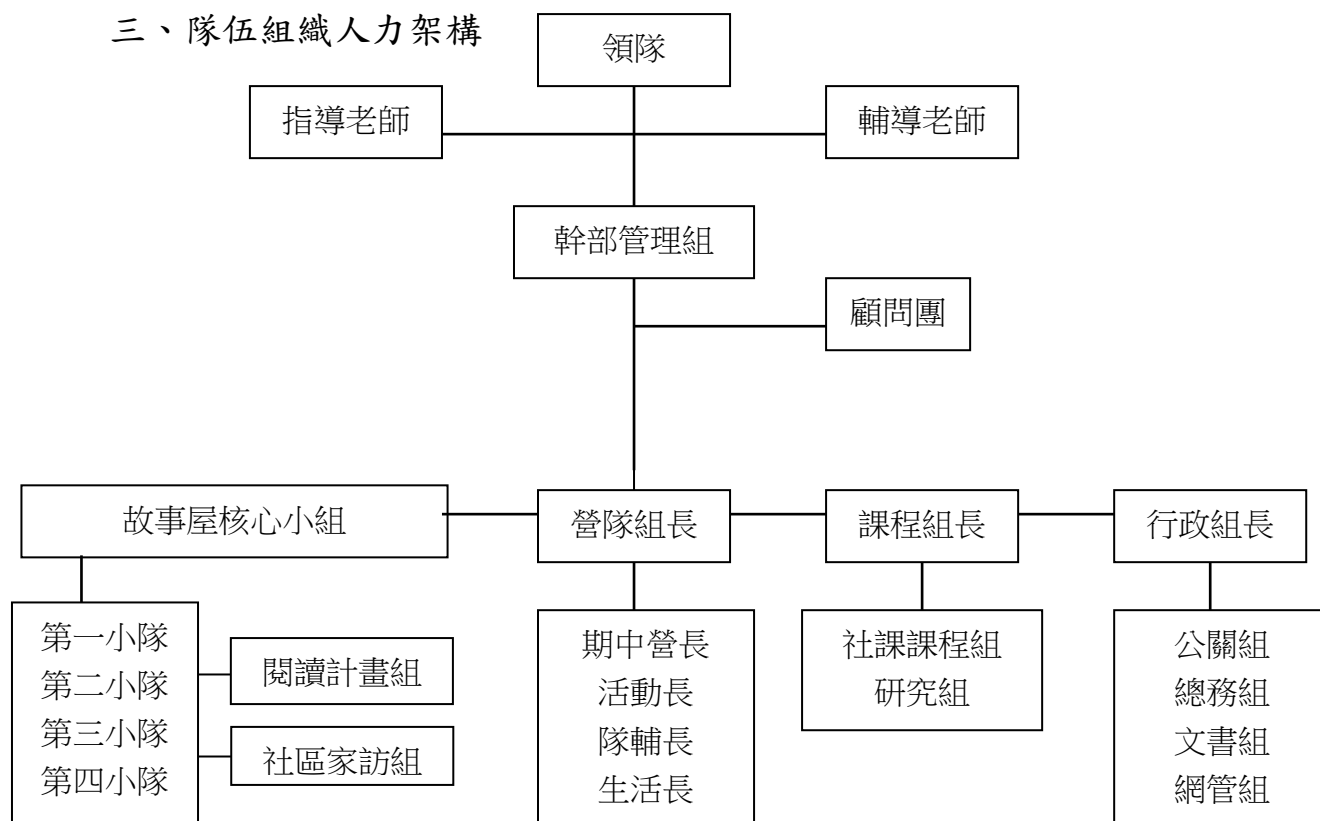
➤ 幹部訓練

上述的鄉語執行計劃，多在週末的一天或是寒暑假的一個星期去完成，以時間上來講，很難有很密集的衝擊帶給社團的大學生，因此在社團大學生方面，鄉語也開始和社區發展協會的幹事在奎輝社區內針對社團的幹部舉行寒暑假為期一個星期的幹部訓練。在這段期間，上山居住的大學生除了可以持續透過各種方式來和學期中互動的青少年小朋友保持聯繫之外，會有更多時間可以接觸社區的大人以及部落正在進行的社區活動。

➤ 未來展望

在最近一年，鄉語逐漸把最主要的目標對象建構在當地的小學生，除了時間推移所造成的人口結構變動導致青少年人數漸少之外，更重要的是，經由創隊之後六年的參與，鄉語決定將主力放在最基層的部份，因為最基層的部份是最有機會將所做的改變放大的一個年齡層。奎輝部落故事屋教室的計劃因此而降生。透過每個週末帶小學生了解不同的故事，大學生和小學生一起去分享彼此在這個社區的故事，例如帶領小朋友分享自己的家庭，或是分享自己的校園生活等等。更進一步的是，希望透過這樣的計劃活動，可以帶動小朋友的閱讀風氣，並且透過長期的和部落小朋友接觸，將全人關懷的觸角往下紮根。

三、隊伍組織人力架構



管理組	組長：醫學四 楊善堯 組員：醫學三 黃偲嫻 郭力仰 莊雅淳	暑期營	營長：醫學二 曾瑋婷 活動長：醫學二 陳昱達 護理二 謝咏庭 生活長：醫學二 廖柏崱 隊輔長：醫學二 沈玉華
故事屋核心小組	組長：醫學三 郭力仰 幹部：醫學二 林語涵 張恩碩 林威佑 護理二 鄭涵菱 醫學一 林珈辰 張君睿 鄭喻夫 賴佳好 職治一 陳怡儒	故事屋上山小隊	組員：醫學一 王佑鑫 林純瑀 陳琮 李承諭 許博融 王健合 何秉祺 葉奎麟 劉馥萍 賴佳好 黃崧銘 許傑 黃羿倩 劉照全 王柏哲 張舒婷 林亭君 護理一 許宜淳 龔鈺荏
行政組	組長：醫學二 林語涵 醫學一 張君睿 總務長：醫學一 龔鈺荏 文書長：醫學二 曾瑋婷 護理二 楊雅雯 醫學一 張舒婷 公關長：醫學二 林威佑 廖柏崱 醫學一 鄭喻夫 職治一 陳怡儒	課程組	組長：醫學三 郭力仰 組員：醫學二 張恩碩

四、主辦單位

長庚大學鄉語社區衛教工作隊(以下簡稱本隊)

五、指導老師

- | | |
|-------------------|----------|
| ■ 長庚大學醫學系系主任 | 方基存主任 |
| ■ 長庚大學學務處課外輔導組 | 彭馨穎組長 |
| ■ 長庚大學通識中心 | 陳麗如老師 |
| ■ 長庚大學教學資源中心 | 劉淑雯老師 |
| ■ 復興鄉奎輝村社區發展協會總幹事 | 簡偉帆先生 |
| ■ 復興鄉嘎色鬧產業發展協會 | 達告·伍道 先生 |

貳、活動規劃暨檢討

本學期活動規劃內容包含二大區塊，包含部落故事屋及暑期故事屋嘉年華營隊。

◎部落故事屋

一、計畫緣起

走過制式介壽課輔

過去兩年鄉語社衛隊的課輔組不間斷的在介壽國中進行課輔，從傳統以學科(數學)為主的課輔活動，還有之前嘗試半年的「新課輔計畫」——以不同於一般教科書內的知識進行教學，期待學員們從各種美術性、體育性……的課程中找到自己的興趣及發展自己的專長。

但是在介壽國中的課輔活動進行兩年後，我們重新檢視並評估自己隊上的成果及效益。我們發現在成績方面有參加課輔活動的學員們成績確實有提升，但是透過和家長的聯繫卻發現，家長們其實並不太清楚整個課輔活動狀況，學員們也鮮少在家中和家長談論有關學校活動的事情，以至於我們在學校推行的計畫其實訊息的流通都僅限於學員、教師、社衛隊之間。當家長並不清楚我們的課輔活動內容時，我們的成果及效益均無法再向上提升。

重新思考，回歸教育與社區

有以上的認知之後，鄉語社衛隊決定對於部落教育議題重新思考與定位。除了決定把與現況較為不符的介壽國中課輔給暫停下來，並且決定將人力與重心重新投入到部落社區營造的中心，奎輝社區。在今年(2009)年初，便有幹部工作小組開始試辦各種不同的計畫，後來在部落青少年、部落文史工作者的共同討論下，發現以類似故事屋型態為主加上不同活動的帶領，不失為一個不錯的方式。期許教育不只是侷限在制式體制，而是包括非主流、反核心的多元教育，並且跟上與社區的互動與連結。

在奎輝萌芽茁壯

在去年9月至今年1月期間(98學年度上學期)，我們於桃園縣復興鄉奎輝村進行「部落故事屋」的計畫，活動地點位於下奎輝部落的「部落客廳」(高腳屋)。學期中，我們以分成四個小組的方式，並選定八個星期的周末，分次上山進行活動(每小組上山兩次)。運用星期六下午以及星期天上午的時段執行課程內容，邀請社區裡的小朋友來參與。活動內容豐富而多樣化，且亦會根據每小組的不同特色而有所變化，其中包含互動團康、用表演方式呈現故事內容、勞作之教學與製作、閱讀與繪畫時間、點心時間等等。在上學期的主要任務，是建立起部落故事屋的活動模式，以及小朋友個人的資料收集。並希望能透過此活動，讓小朋友甚至是家長們都能認識「部落客廳」，使其成為我們與社區之間重要的交流平台。

二、活動規劃

為了達到上述期許，社衛隊將部落社區教室課程分為兩階段設計。第一階段是為期一個月的「活化創意課程」，透過故事接龍、繪畫發想、烹飪實作等等多元學習方式，來評估這種與傳統學校教育差異極大的創意課程在部落中的

可行性與接受度，並且同時讓社區家長與小朋友熟悉高腳屋的環境，讓高腳屋成為居民生活中的一個新據點。

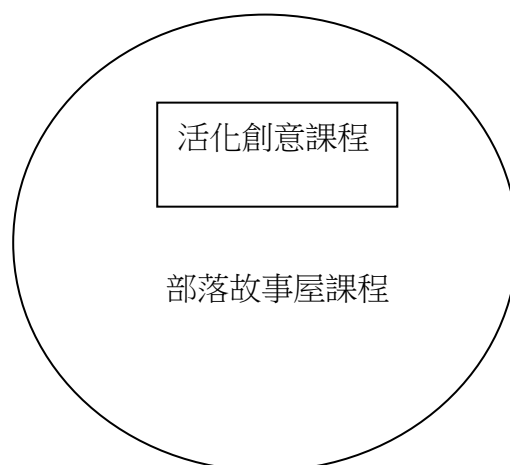
在第一階段課程執行期間，課輔組也密集籌劃第二階段的「部落故事屋課程」，部落故事屋將第一階段的活化創意課程內化為計畫執行時的一項要素。在部落故事屋課程中，我們每週選定一個故事做為課程文本，採用真人戲劇、布偶戲等方式將故事呈現給小朋友，然後利用課輔組在第一階段活化創意課程中累積的能量，設計一系列與故事相關的團康活動、勞作實作、學習單紀錄等，讓故事不再只是一個單一表演呈現，而是成為一個套裝計畫的中心。

這些由故事延伸出來的活動，兼顧了小朋友的快樂多元學習，勞作成品變成小朋友回家後和家長分享的重心，而在每個課程間具關聯性的學習單設計，也讓課輔組能累積小朋友的個人檔案，留下每位學子的成長紀錄，增加社衛隊對於社區的了解。課程結束後的問卷調查也能做為課輔組調整課程的方向。

而這個學期(98 學年度下學期)，我們將繼續從部落中的小朋友著手，帶領他們進行活動，並能藉由長期的互動與陪伴建立起良好的情感與友誼。期盼在未來，當這些小朋友漸漸成為青少年時，能夠引導他們一起與我們進行籌劃故事屋活動；甚至在情況允許下，能夠將他們導入社區發展的工作與計畫之中。此會是我們努力的方向亦需要時間考驗的遠程目標。

本學期的重點在於：將會更活用故事屋功能，以其為踏進社區的入口，並安排時段進行社區家訪，甚至參與當地的活動。透過和家長以及大人們的訪談，加強我們和當地部落之間的聯繫，使彼此都能更為熟悉。同時，我們將會把課程內容的重點集中於閱讀書籍的部份，在「部落客廳」內提供圖書資源，引領小朋友進行閱讀。其目的在於增進小朋友的閱讀興趣，進而培養出讀書的習慣。並輔以「故事日記」等活動，和小朋友一起進行心得分享和成長紀錄。另外，我們會再強化各個小組之間的資料彙整與交流，於學期中進行檢討與評估。

除了在學期中進行的故事屋活動之外，我們會進一步將其延展到暑假中的營隊，以提升整個活動的延續性與全面性。故事屋活動透過全體工作隊的參與以及人力投注，希冀其能更為完善以及達成預期目標。



三、活動執行

活動對象與人數

- 主要對象：奎輝部落學童，以國小生為主
- 參加人數：每次課程約 5~12 人，詳見
- 對象組成：在部落宣傳時有填寫報名表的學員，以及定期參加寒暑假營隊的舊識學員

活動宣傳

- 宣傳日期：98/3/12(五)、98/4/3(六)

	3/12	4/3
時數	4 小時	5 小時
宣傳地區	奎輝國小、奎輝村 2、3 鄰	奎輝村 2、3、4 鄰
宣傳人數	2	2
報名人數	5	3

- 宣傳流程

- ✧ 平日：在奎輝國小外等候學生放學，然後和小朋友一起走路回家，與他們聊天過程中，介紹部落社區教室課程，並詢問參與意願。因為平日放學時間，小朋友的父母大部分都還沒下班，所以回家後接觸到的多為祖父母，這不僅提高了活動宣傳的年齡層，也增加社衛隊與部落耆老的互動
- ✧ 假日：以走部落家訪模式，挨家挨戶拜訪家長與小朋友，宣傳人員各自負責活動解說、報名表發放、協助填寫等

- 宣傳文宣：

- ✧ 報名表
- ✧ 家長同意書

- 檢討

1. 3/12 第一次宣傳，在上山前未向學校確認放學時間，宣傳人員在國小外面等了 1 個小時
2. 第一次宣傳在小朋友填完報名表後，忘記把報名表撕下來將活動資訊給小朋友帶回家
3. 宣傳人數 2 人有點不足，經評估後，4 人應該會較恰當
4. 注意事項：週間上山，爸爸媽媽還沒下班，所以遇到的家長教少但週末上山則要注意避開部落做禮拜的時間
(真耶穌教會 星期六~15:00 長老教會 星期日 上午)
5. 社區的人要主動打招呼
6. 說宣傳跟故事屋不一樣，不需要對跟著我們的小朋友負責，但還是要確認他們有回到家附近。

活動流程

●第一階段「活化創意課程」

7：00~7：30	工作人員集合、早餐
7：30~9：30	出發前往奎輝村高腳屋
9：30~10：00	整理高腳屋、打掃周邊環境
10：00~11：00	前置作業(準備攝影器材、問卷、紀錄單)
11：00~12：30	午餐
12：30~13：00	到部落裡接小朋友
13：00~15：30	活化創意課程
15：30~16：00	送小朋友回家
16：00~17：30	整理文字影像等紀錄
17：30~	賦歸

●第二階段「部落故事屋課程」

星期六

07：30 ~ 09：30	出發前往奎輝村高腳屋
9：30 ~ 10：00	環境打掃
10：00~ 11：00	前置作業(戲劇排練、準備攝影器材、問卷、學習單)
11：00 ~ 12：30	午餐
12：30 ~ 13：00	接小朋友到高腳屋
13：00 ~ 15：30	部落故事屋課程
15：30 ~ 16：00	送小朋友回家
16：00 ~ 17：30	整理文字影像等紀錄
17：30 ~	晚餐、心得分享與檢討會議

星期日

7：30 ~ 8：00	早餐
8：00 ~ 8：30	前置作業(戲劇排練、準備攝影器材、問卷、學習單)
8：30 ~ 9：00	接小朋友到高腳屋
9：00 ~ 11：30	部落故事屋課程
11：30~12：00	送小朋友回家
12：00 ~	整理文字影像等紀錄、赴歸

部落故事屋課程詳細流程

活動內容	時距
接小朋友到部落客廳	30min

自我介紹	20min
熱身遊戲	
故事內容(用表演的方式呈現)	20min
創意活化(海報繪製、勞作實作等)	40min
互動時間(學習單、小朋友資料收集)	30min
點心時間	20min
小朋友自由閱讀時間	20min
送小朋友回家	30min
開會檢討(心得分享、紀錄整理)	

●第三階段「社區家訪」

7:00~7:30	起床
7:30~8:30	吃早餐
8:30~10:00	事前準備與移動
10:00~12:00	參與教會活動
12:00~12:10	故事屋成果發表
12:10~	一起吃午餐

四、活動紀錄

行事曆

週次	日期
第 4 週	03/20(六) ~ 03/21(日)
第 5 週	03/27(六)
第 7 週	04/10(六) ~ 04/11(日)
第 8 週	04/17(六) ~ 04/18(日)
第 10 週	05/01(六) ~ 05/02(日)
第 12 週	05/15(六) ~ 05/16(日)
第 14 週	05/29(六) ~ 05/30(日)
第 15 週	06/05(六) ~ 06/06(日)

部落故事屋活動記錄

(1) 3/20、3/21

部落故事屋工作日記

上山負責人：鄭涵菱、林珈辰 日期：2010/3/20

本周上山組員：張舒婷、林叮噹、陳瑤、王健合、王佑鑫、李承諭

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:30-9:10	集合出發前往全聯福利中心	A11	
9:10-9:40	全聯超開心大採購	A11	
9:40-11:15	繼續旅程+萊爾富 stop	A11	
11:15-12:30	打掃+午餐+跑細流+確認學習單(發現沒有電)	A11	
12:30-13:30	搭車去接小朋友，大家一起走下來	A11	
13:30-15:30	閱讀+點心+開車送回家	A11	
15:30-16:00	小朋友觀察記錄表填寫	A11	
16:00-18:30	煮超酷炫晚餐 維力炸醬麵、燙青菜貢丸、玉米火腿湯	A11	
18:30-20:30	以手電筒為營火的彈心晚會 +霹靂大檢討	A11+ 簡碩庭江念祖	
20:30-22:20	去比固阿姨餐廳 與替代役們分享聊天+吃湯圓	A11+ 簡碩庭江念祖	
22:20-24:00	瘋狂二選一 刷牙洗臉躺平	A11	

紀錄人：陳瑤

部落故事屋工作日記

上山負責人：鄭涵菱、林珈辰 日期：2010/3/21

本周上山組員：張舒婷、林叮噹、陳瑤、王健合、王佑鑫、李承諭

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
7:30-8:30	起床盥洗收睡袋吃早餐	A11	
8:30-9:20	整理器材清點+ 跑流作確認	A11	
9:20-10:05	接小朋友	A11	
10:05-12:00	故事屋活動+送小朋友	A11	
12:00-13:00	寫小朋友觀察記錄	A11	
13:00-15:00	返程返程回到現實世界	A11	
15:00-17:00	第二天在 KFC 的檢討會	A11+ 閃搖楊	

紀錄人： 陳瑤

(2) 3/27

上山負責人： 林語涵、張君睿 日期： 2010/3/27

本周上山組員： 許傑、俞萱、君睿、亭君、羿倩、宜淳、碗公、鈺荏、(賈玉)
工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:00	從學校出發	小隊全體	
8:35~8:45	在全聯買點心食材	小隊全體	
9:30~9:50	在便利商店買午餐	小隊全體	
10:20	抵達高腳屋	小隊全體	
10:20~10:50	打掃高腳屋	小隊全體	
10:50~11:25	跑故事屋大哥&團康流程	小隊全體	因為時程提早所以才有時間跑教案
11:25~11:50	午餐時間	小隊全體	
12:00~1:25	接小朋友	小隊全體	亭君留守高腳屋
1:25~1:45	團康時間	小隊全體	
1:50~3:00	讀書和分享時間	小隊全體	
3:00~3:30	點心時間	小隊全體	
3:40~4:30	送小朋友回家	小隊全體	
5:00~7:10	回程	小隊全體	

紀錄人： 許傑

(3) 4/10

課程主題： 14 隻老鼠過冬天 上山負責人： 怡儒、威佑 日期： 4/10

本周上山組員： 崧銘、奎麟、瑋婷、博融、Molly(、肥仔、賈玉)
工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:30~10:35	出發前往&抵達高腳屋 (包括採買食材、午餐)	ALL	
8:40~8:55	採買食材 in 全聯	ALL	
9:52~10:03	買午餐 in 萊爾富	ALL	
10:35~11:30	整理&打掃偉凡家、高腳屋 製作吹泡泡用器具	ALL	11:00~11:30 左右陳宜蓁、正新自己跑來
12:30~13:20	找小朋友	Molly 外 ALL	幾乎空無一人
13:20~14:30	陪讀、畫圖、分享(讀書日記)	ALL	小朋友很主動
14:30~15:05	小遊戲:吹泡泡	ALL	小團康未進行

15:05~15:25	填寫回饋問卷、點心時間 (點心:自己煮奶茶→剩下的現成奶茶)	ALL	
15:30~16:37	送小朋友回家	除 Molly、瑋婷	
16:40~18:00	檢討會、準備晚餐	ALL	約 17:30 生活組準備晚餐
18:00~19:40	吃晚餐、喝奶茶、咖啡	ALL+正清	正清出沒
19:40~23:00	找比固阿姨、後山大哥討論合作	除奎麟、崧銘、威佑	
23:00~24:30	心得&觀察記錄	ALL	

紀錄人： 崧銘

(4) 4/17、4/18

上山負責人：張恩碩、鄭喻夫 日期：2010/4/17

本周上山組員：秉祺、柏哲、照全、馥萍、佳妤

工作時段表：

時 段	工 作 事 項	參與人員	備 註
8:30	從學校出發	小隊全體	
8:45~9:00	到全聯買食材	小隊全體	
9:50~10:05	在便利商店買午餐	小隊全體	
10:35	抵達高腳屋	小隊全體	
10:35~11:05	打掃高腳屋	小隊全體	
11:05~12:05	吃午餐+陪早到的宜臻和正新	小隊全體	
12:05~13:15	接小朋友(車子)	小隊全體	馥萍留守
13:15~13:20	高腳屋大哥	小隊全體	
13:20~13:40	團康時間	小隊全體	
13:40~14:20	讀書時間	小隊全體	
14:20~15:05	書蟲(分享)+回饋單+故事日記	小隊全體	
15:05~15:30	點心時間	小隊全體	
15:30~16:20	送小朋友回家(走路)	小隊全體	
16:45~20:40	煮晚餐+吃晚餐	小隊全體	
20:40~21:15	心得+檢討+明日細流	小隊全體	

紀錄人： 何秉祺

部落故事屋工作日誌

上山負責人：張恩碩、鄭喻夫 日期：2010/4/18

本周上山組員：秉祺、柏哲、照全、馥萍、佳妤

工作時段表：

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:00~8:40	起床+盥洗+煮早餐	小隊全體	
8:40~9:35	吃早餐+整理環境	小隊全體	
9:35~10:50	接小朋友(走路)	小隊全體	秉祺、馥萍留守
10:50~11:10	團康時間	小隊全體	
11:10~11:40	閱讀時間	小隊全體	
11:40~12:05	填寫回饋單及故事日記	小隊全體	
12:05~12:36	送小朋友(車子)	小隊全體	秉祺、馥萍、照全留守
12:36~15:00	吃午餐+打掃+心得+檢討	小隊全體	
15:00~16:30	回程	小隊全體	

紀錄人： 何秉祺

(5) 5/1

上山負責人：肥仔、珈辰 日期：2010/5/01

本周上山組員：張舒婷、林叮噹、陳榕、王健合、王佑鑫、李承諭
工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:40-8:55	集合出發前往全聯福利中心	All	
8:55-9:15	全聯超開心大採購	All	
9:15-10:20	繼續旅程+萊爾富 stop	All	
10:20-11:06	Finally 到達高腳屋	All	
11:06-12:30	打掃+午餐+跑細流+排戲	All	
12:30-13:30	衝吧走上去接小朋友！ 然後再走下來。	All	
13:40-14:00 14:00-14:05	在下方平地帶團康，撥電話號碼 帶上高腳屋，演戲	All	
14:05-15:50 15:50-16:00	陪伴閱讀時間 點心時間	All	
16:00-16:30	送小朋友	All	
16:30-17:30	側寫單完成	All+ 宇軒、正清	
17:30-19:50	煮晚餐→呷崩→收拾	All+ 念祖、程維	
20:00-21:10	檢討今日活動	All	

紀錄人：陳榕

(6) 5/15、5/16

課程主題：十萬個為什麼 上山負責人：君睿 日期：99.05.15

本周上山組員：君睿, 亭君, 羿倩, 許傑, 俞萱, 鈺荏, 賈玉
工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:00- 8:30	集合出發	No 賈玉, 鈺荏	
8:40- 9:00	採買食材	No 賈玉, 鈺荏	
9:50- 10:00	萊爾富買午餐	No 賈玉, 鈺荏	
10:40-	高腳屋打掃	No 賈玉, 鈺荏	

10:55			
10:50- 11:15	午餐	No 賈玉	
11:15- 11:45	排小戲劇	No 賈玉	
12:25- 13:14	出發去接小朋友	鈺荏, 俞萱留守	
13:20- 15:15	課程主題	二小+賈玉	
15:15- 16:00	點心	二小+賈玉	
16:00- 17:00	送小朋友回家	二小+賈玉	
17:00 以後	晚餐	二小+賈玉	
21:00- 00:10	念祖, 城維, 碩廷來聊天	全	

紀錄人： 俞萱

部落故事屋工作日志

課程主題： 十萬個為什麼 上山負責人： 君睿 日期： 99.05.16

本周上山組員： 君睿, 亭君, 羿倩, 許傑, 俞萱, 鈺荏

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
6:00- 7:00	作早餐	羿倩, 亭君, 許傑, 俞萱	
7:00- 8:30	吃早餐	二小	
8:43- 10:36	走訪部落和宣傳期中營茶會	二小+瑋婷, 叮噹, 小黑	
10:40- 13:00	工作體驗	鈺荏, 俞萱	
11:00- 12:00	打掃	除了鈺荏, 俞萱	
12:00- 13:00	唱歌, 聽故事	除了鈺荏, 俞萱	

紀錄人： 鈺荏

(7) 6/5、6/6

上山負責人：張恩碩、鄭喻夫 日期：2010/6/5

本周上山組員：熊熊、柏哲、賈玉

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
08:32	從學校出發	all	賈玉機車
08:47~09:10	採買食物	恩碩、喻夫、 bush、熊熊	
10:04~10:15	萊爾富買午餐	all	賈玉 09:40
10:44	抵達高腳屋	all	
10:50~11:15	打掃高腳屋	all	
11:15~11:40	吃午餐	all	
11:40~12:05	活動準備	all	
12:33~13:35	接小朋友	all	
13:50	高腳屋大哥	all	
14:00~15:00	製作小朋友資料夾、看書、 拍小朋友個人照、相簿觀賞	all	
15:00	頒發卡片和禮物	all	
15:02~15:20	點心時間	all	
15:30~15:50	送小朋友回家	all	
16:10~16:40	跟青少年聊天	all	
16:50~18:20	煮晚餐 & 吃晚餐	all	
19:00~20:15	心得 & 檢討 規劃明天路線 & 細流	all	

紀錄人：賈玉

部落故事屋工作日誌

上山負責人：張恩碩、鄭喻夫 日期：2010/6/6

本周上山組員：柏哲、賈玉、熊熊

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
07:00~08:00	起床 & 盥洗 & 煮早餐	all	
08:10~08:35	吃早餐 & 整理	all	

08:40~09:10	事前準備	all	
09:15~11:23	家訪	all	
11:25~13:25	高腳屋整理 & 收拾行李 +檢討與心得	all	
13:30~14:20	家訪	all	
14:20~	回學校	all	

紀錄人： 賈玉

五、個案建檔

1. 學員基本資料取得

來高腳屋參加部落社區教室的小朋友，其基本資料建檔分為以下兩階段：

(1)宣傳期報名：於 3/12~4/3 宣傳報名期間，將小朋友的報名資料(含姓名、電話、地址、家長聯絡方式、參加場次等)建檔，並在課程執行當週的星期五，打電話至小朋友家中告知活動時間，再次向家長確認小朋友會參加課程活動

(2)執行期報名：在第一及第二階段課程進行期間，會有新的小朋友因同伴相約，加入故事屋的活動。我們會在當週讓小朋友填一份新的報名表，如此一來，小朋友便能在下次活動前，也接到電話通知。

透過小朋友的口耳相傳，高腳屋的故事屋活動已逐漸成為他們週末固定的行程，在隊員至部落接小朋友到高腳屋時，家長看到穿著藍色隊服的我們，也都知道「是大哥哥大姊姊要到高腳屋辦活動囉!」。經過不斷的在地經驗累積，鄉語已逐漸獲得社區的認同，部落的大人小孩也都慢慢習慣高腳屋成為社區辦活動的公共空間，這對於本計劃初目標「**活絡高腳屋**」與「**部落在地連結**」，都是良好的呈現。

2. 資料整理

(1)執行現況：於每次課程結束後，隊員會在高腳屋整理小朋友的照片及學習單，並當日參與課程的小朋友作一側寫紀錄，將小朋友的課堂表現狀況作一簡單的文字敘述。此側寫觀察是累積小朋友成長紀錄的要件，也可作為下一周上山小組的參考資料，針對每位小朋友不同的興趣、嗜好，調整課程的方向。

(2)計劃延續：部落故事屋將會是鄉語長期經營的計畫，所以在小朋友資料整理與累積部份，我們將為每個來高腳屋參加課程的小朋友準備一本個人資料夾——「奎兒的成長紀錄」，其中將放置小朋友的側寫紀錄、課程學習單、畫畫照片等，並將這本成長紀錄放在高腳屋的資料櫃中，讓小朋友能自由翻閱，讓高腳屋的空間活化不僅僅是作為活動的場地，也是小朋友生命經驗紀錄與累積的見證、學習成果的展示。

3. 學習單建檔

每次課程都配合繪畫或文字模式的學習單，小朋友在完成後，當周組員會將學習單帶下山掃描照像建檔，並請下一週的負責組員將文件再帶上山放置在高腳屋存檔，作為「奎兒的成長紀錄」的資料累積。

六、成效評估

1. 參與人數統計

	大學生人數	小朋友人數 (第一日)	小朋友人數 (第二日)
03/20(六) ~ 03/21(日)	9	9	8
03/27(六)	9	4	X
04/10(六) ~ 04/11(日)	9	3	X
04/17(六) ~ 04/18(日)	11	6	6
05/01(六) ~ 05/02(日)	8	9	14
05/15(六) ~ 05/16(日)	7	6	X
05/29(六) ~ 05/30(日)	3	X	X
06/05(六) ~ 06/06(日)	5	2	

(1)這學期小朋友的出席人員有固定的傾向，幾乎很多小朋友都會參加我們的活動3次以上，小朋友的穩定出席有助於他們的個案建檔速率，並且在多次活動執行後，我們已經和小朋友建立起情感的聯繫，互相熟悉。透過小朋友的雙眼、他們分享的家庭故事、學校趣事，更能讓我們了解社區、更進一步認識奎輝，在地化的社團經營、部落參與，便能有機會營造公共討論的空間，並刺激在地化團體進行更多思考與行動。

2. 回饋問卷統計與分析

下表為每週故事屋課程結束後，請小朋友填的回饋問卷，其中多項資訊提供我們課程設計的方向。

部落故事屋——回饋問卷

____月____日，天氣____，我是____，

今天我看了/聽了一本叫____的故事書哦！

這個故事是說____，

我覺得這故事____

☐ 非常好 ☐ 不錯叻 ☐ 普通 ☐ 不好看 ☐ 好無聊喔

我最喜歡/討厭故事裡面的誰____

因為我覺得_____

● 你覺得你自己喜歡看書嗎？

☐ 非常喜歡 ☐ 喜歡 ☐ 普通 ☐ 不喜歡 ☐ 非常不喜歡

● 你平常喜歡看什麼書？

☐ 都是圖片的故事書

☐ 有圖片也有字的故事書

☐ 全部都是字的故事書

● 你喜歡哥哥、姊姊陪你一起看故事書嗎？

☐ 非常喜歡 ☐ 喜歡 ☐ 普通 ☐ 不喜歡 ☐ 非常不喜歡

● 你會找朋友一起來故事屋看故事嗎？

☐ 會 ☐ 不會

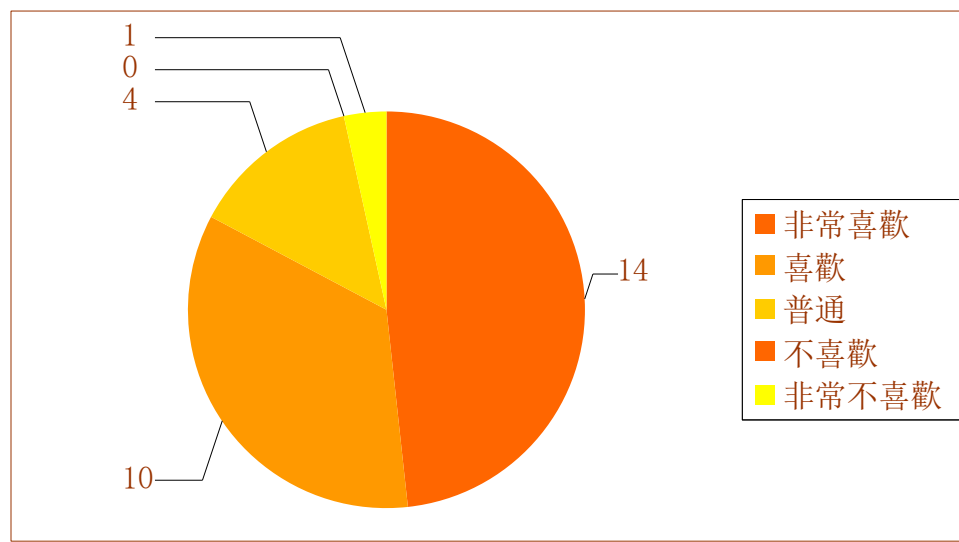
● 小朋友你還有沒有什麼話想對大哥哥大姐姐們說的呢？

根據回收問卷 31 各項統計資訊如下：

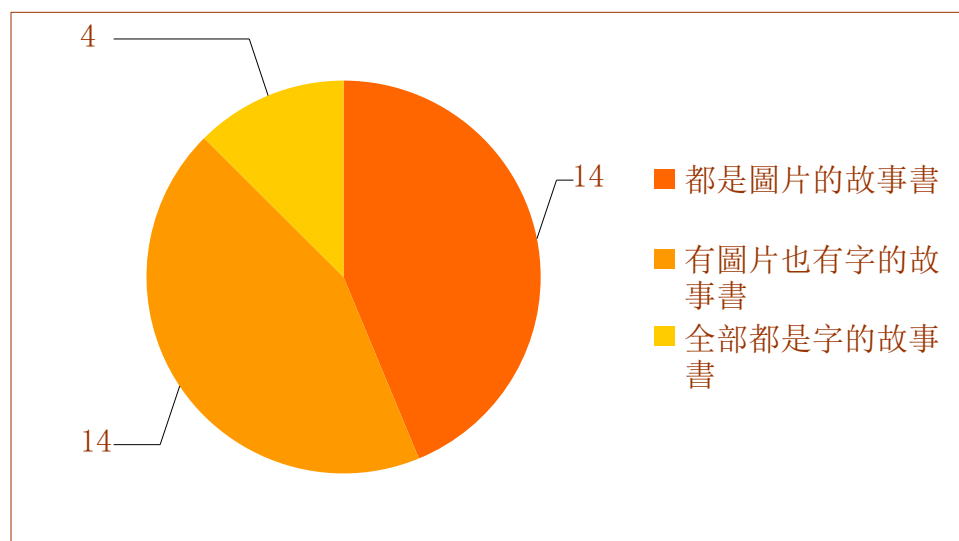
	1	2	3	4	5
你覺得你自己喜歡看書嗎？	14	10	4	0	1
你平常喜歡看什麼書？	14	14	4	0	0
你喜歡哥哥、姊姊陪你一起看故事書嗎？	18	6	2	0	2

你會找朋友一起來 故事屋看故事嗎？	24	7	X	X	X
----------------------	----	---	---	---	---

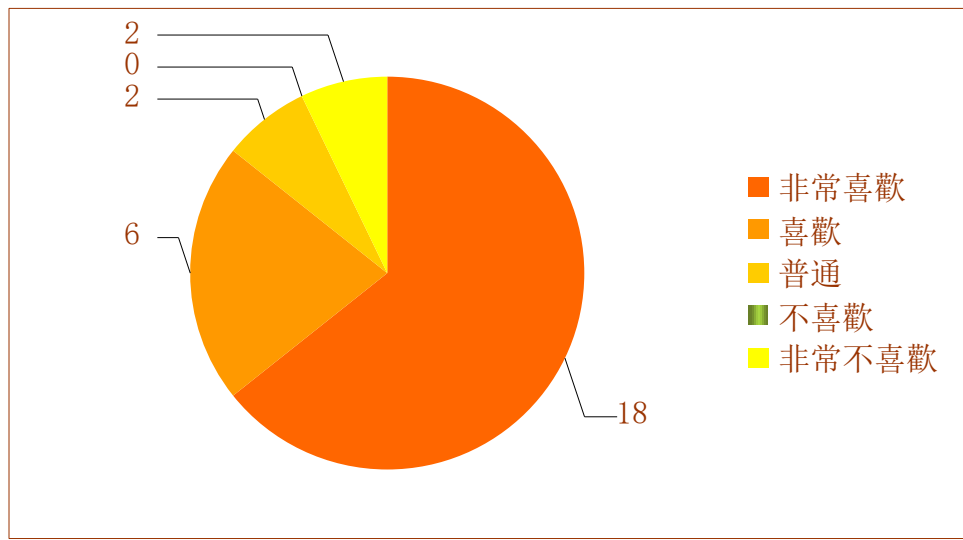
- 你覺得你自己喜歡看書嗎？ 非常喜歡 14 喜歡 10 普通 4 不喜歡 0 非常不喜歡 1



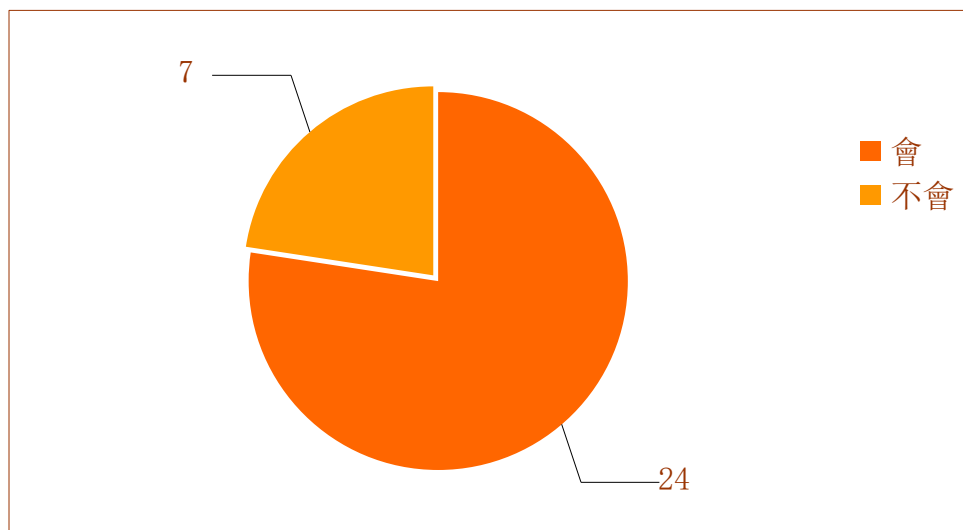
- 你平常喜歡看什麼書？ 都是圖片的故事書 14 有圖片也有字的故事書 14 全部都是字的故事書 4



- 你喜歡哥哥、姊姊陪你一起看故事書嗎？ 非常喜歡 18 喜歡 6 普通 2 不喜歡 0 非常不喜歡 2



● 你會找朋友一起來參加故事屋活動嗎？ 會 24 不會 7



統計分析：

- (1)這次的問卷我們更加了解小朋友喜歡的讀物內容，讓我們可以在之後的討論中幫小朋友建立他們的讀書計畫，培養小朋友喜歡聽故事的習慣，再進而喜歡說故事，讓多元學習的教育管道藉由高腳屋空間活化提供給部落中喜歡閱讀的孩子們。我們有了共同的情感記憶後，自然就能從平常對話中，聽到小朋友自己的生活故事，這是一種經側面來知道部落細節的方式。
- (2)小朋友對於課程開始前的「互相認識團康活動」反應極佳，這是一個讓參加課程的大學生、青少年及小朋友認識彼此的機會，在本次課程執行中，**幾乎每次都有在地青少年加入故事屋課程執行工作**，他們和我們一起準備活動，帶給弟弟妹妹一個充想像力的週末。大學生與青少年的合作關係可視為鄉語在當地社區活化的例證，未來預計讓青少年和我們一起在高腳屋開會，如此一來，設備擴充漸趨完善的高腳屋能成為青少年的生活中心，住在高腳屋隔

壁的社區發展總幹事簡偉帆先生也期許高腳屋能成為部落大人與青少年、小朋友間的共同生活場域，透過空間的活化，將人、事、地三者結合，讓高腳屋成為社區發展的動力核心。

- (3)從問卷中得知小朋友樂意與大學生一起讀故事，還曾經有小朋友在課程結束回家後，還帶著家中的老奶奶一起回高腳屋，小朋友興高采烈的說「要讓奶奶看看高腳屋的活動」、「下次我就可以自己來這邊拿書看了！」。

雖然山上的書籍資源沒有平地豐富，但小朋友對於閱讀的熱情不減，學期中鄉語在長庚大學校園推動的募書計畫，已為高腳屋增加不少圖書，未來，募書計畫將繼續推動，預期將高腳屋建置成部落中的小小圖書室，活絡在地人在高腳屋活動，讓高腳屋成為部落中的教育平台，以期許高腳屋能因此捲動部落家長重視下一代教育的風氣。

- (4)在課程執行中，當大學生正準備要到部落中接小朋友時，都發現小朋友已經迫不及待的領著另一批生面孔的小朋友往高腳屋方向跑來。小朋友認同這個周末活動，且願意和朋友分享，表示我們規律性的執行故事屋活動，已逐漸在部落中紮根，高腳屋閒置空間的活化，也可由小朋友對高腳屋的熟悉感得到印證。我們期許這股力量能捲動當地對於高腳屋這個公共空間的利用，不只是鄉語的活動場地、社區發展協會幹部的會議場地，未來還能在高腳屋舉辦更多在地社區交流活動、文化產業發展的基地…等無限可能。

七、檢討與改進

本學期預定目標

1. 了解部落的小朋友

2. 建立小朋友的個人資料庫，包含其成長紀錄

- 每次的故事屋活動-小朋友的活動記錄、小朋友閱讀狀況側寫記錄
- 二小家訪-
 1. 二鄰地圖繪製
 2. 與美芳家長談天(對我們沒什麼了解，也沒什麼意見，美芳爸爸主要語言為泰雅母語，後來開始傳教，不知道要聊什麼，講了一些有關故事屋活動的內容，覺得很刻意。)
 3. 了解美芳家的人口組成
- 期中茶會-
 1. 建立了社區的聯絡資料
 2. 替代役大哥的合作契機
 3. 正新、奕鈞阿嬤的參與
- 四小故事屋+家訪-
 1. 整理了前8次故事屋的小朋友活動記錄，並且完成了固定班底(寶哥寶妹正新怡臻奕鈞美芳玉涵)的個人資料夾
 2. 高腳屋相簿半成品(尚須增加照片和文字)
 3. 完成奕鈞&正新的個人檔案(生日、住址、興趣)
 4. 經由家訪宣傳暑假營隊和下學期的故事屋，並且get小朋友資訊
(美芳：美芳明年上幼稚園，現在讀托兒所
子軒(一個月回來一次)：挪亞小六，常跑到山上打獵，都是二弟在照顧小朋友(宏恩、以諾)，父母在桃源仙谷上班。挪亞不受控制常常跑出去；宏恩不太理不認識的人防衛心比較重。
子柔子浩：爸媽在桃源仙谷上班，晚上才會回來，平日都是阿嬤在顧小朋友。
怡臻阿嬤：他們在龍潭有家，今天跟阿姨去龍潭
香美阿姨：哈路，三歲多，是一個非常叛逆不受控制，喜歡唱反調，喜愛危險和刺激，很難管必須要多注意。)
 5. 小朋友連絡資料補充：主要重點在地址、位置和信仰，家長連絡資料經由宣傳活動擴充
 6. 拜訪5鄰念平

3. 建立工作隊的計畫執行模式，並達成常態上山

- 本學期計畫在策劃上太過匆忙，以至於某些小隊必須放棄執行故事屋而去完成一些在計畫開始前就該完成的工作。
- 第二階段的周末上山大部分都碰到了人力不足的問題

4. 執行社區家訪，進一步接觸、了解部落

- 經由活動的宣傳 OR 執行去拜訪小朋友的家
- 去比固阿姨的餐廳幫忙

5. 透過故事屋活動推廣閱讀

- 本學期尚在整理高腳屋的閱讀環境(募書、書櫃整理)，不過已經讓小朋友有"去高腳屋看書"的觀念

全新的故事屋執行組：

1. 增進彼此資訊的流通
2. 充分利用故事屋活動外的時間(不僅僅是檢討)

下學期的目標：

1. 繼續擴充小朋友資料夾的豐富度→經由這兩學期的故事屋活動檢討而重新確認的故事屋模式建立表單
2. 將故事屋的範圍擴大→5 鄰、嘎色鬧
3. 大學生對小朋友的情感保存→故事屋連絡簿

*從第一小隊第一次上山就檢討出的餐點備案和食譜記錄，到第四小隊最後一次上山還是有這個問題存在，生活組的管理要更加著重。

總檢討：

一、行前準備

1. 忘記帶名牌，組頭要跟營隊文書要要注意。
2. 跟偉帆確認上山環境，並預做準備。

二、生活組

➤ 食譜準備：

- 1.. 各餐點最好能有備案，以免找不到食材 or 沒電時大家餓肚子
2. 各餐煮法記得要做傳承，作一個資料的彙整，這樣之後就不用一直麻煩司機大哥。

➤ 食材採買：

1. 列出的清單要明確，份數、大小等都要標明
2. 高腳屋內食材的清點似乎不夠精確（或生活沒看仔細？），多花費了一些錢買了已經有的食材

3.

三、故事屋活動

➤ 接送小朋友：

1. 打電話、路線規劃、張大哥

2. 活動前一天還是要**打電話**通知，確定小朋友的出席率(電話名單可以重新建立。可以在小朋友來參加活動時就問問他們的電話。電話通知時，比較常來的小朋友優先聯絡)

→上一個小隊可以先問問下禮拜的時間在什麼時候方便接？或者有沒有其他活動同時要進行？

→貼海報在三鄰讓小朋友可以更容易知道我們什麼時候有活動

3. 接小朋友的情況有點亂，直接從教會下來一路抓人頗混亂，隊伍拉太長，一開始沒有先設定好目標，接小朋友的路線要先事先安排好，接小朋友最好分組進行。→提早去接不是教會的小朋友，留人在教會那等主日學的小朋友，可以節省時間

3. 接小朋友時要注意年齡適合與否。

4. 小朋友沒跟媽媽講要來故事屋但大學生不知道，導致媽媽很擔心

5. 送小朋友回家時，不要讓小朋友跑太遠離開視線，安全第一

➤ 故事屋大哥：經由一小第一次上山確立了故事屋大哥的執行模式，但是個小隊的執行模式仍有差異，成效不一。

1. 使用的對白要統一，但是 fu~由個小隊自己決定

➤ 千篇一律的回饋單：

➤ 伴讀：

1. What is it?

2. 要培養怎樣的閱讀習慣

3. 建檔和培養閱讀習慣還是需要並重的

4. 可能每一次故事屋都要有一個主題做包裝，以讓他們讀書的方面可以有多一點面相，以有多一點的思考面向

5. 能做出一個計畫，既不使大學生失去主動性、又能夠企劃發想，但又可以讓小朋友有機會主動閱讀、有選擇想閱讀的書的機會

6. 我們這次的故事屋比較沒那麼有計畫性，比較像是讓小朋友去隨意讀，我們陪著他們讀。我們可以用圖片、P P T，可以設計互動閱讀，可以找一本有趣味又有一些意義的書做為範本。

7. 大家在伴讀的時候間隔距離要取一下，距離不要太近，會干擾

8. 若小朋友不想閱讀，比較想畫畫之類的，那是要強迫念一本書，還是要放

他去做想做的事？

9. 用問問題的方式來引導閱讀比較不會枯燥，可以增加小朋友的專心程度，也可以增加時間，大學生要掌握時間和 temple，不要讓小朋友太快翻頁，草草看過一本書。

10.

➤ **伴讀外的活動：**

1. 團康、引導劇、分享活動
2. 事前準備不足

➤ **年齡差距**

1. 比較大的小朋友可以用對大朋友的方式對他們，在帶他們讀書時可以多代他們想一些較有意義的問題、或跟他們一起討論，不需對她們太幼稚

➤ **記錄表單：**

1. 故事日誌

-為小朋友留下回憶，或許可以把觀察記錄還有故事日誌還有大學生側寫與作品集弄成一本日記(前面是問卷等等內容，後面是附件集)，讓小朋友可以覺得自己對故事屋有歸屬感（建檔），或許整本日誌寫完後可以給他們 bonus，讓他們更想來的動力。

-如果看到非故事書的書，如何填故事屋日記?(感覺那是針對故事書)

2. 奎兒留言版
3. 故事日記與回饋單填寫，大學生要多帶著一點，不可以放任小朋友自己寫自己的或自己畫自己的
4. 新來的小朋友記得要建檔

四、社區家訪

➤ **事前準備**

1. 聯絡工作要確實，山上的人周末常常不在家，要確認家訪 or 宣傳對象在家，可以事先約時間
2. 時間安排與行程安排必須隨狀況應變
3. 禮拜六在去抓小朋友的時候，可以先跟家人說我們明天會來家裡做什麼，可以先跟他們約好時間，或許就會比較多人在家。
4. 事前準備要確實，相簿跟資料夾的內容其實都不夠，無法真正呈現每個小朋友完整的活動內容，但有多少人就做多少事

➤ **訪談內容**

1. 沒有先想好要做什麼，講完場面話就不知道說什麼，忘了原本的目的，變成只宣傳而已
2. 其實講話內容都只差一步，就是沒有鼓起勇氣開起額外的攀談。大二可以做為示範，但是並不是必要，這其實是大一本身可以克服的問題。
3. 如果沒有繼續聊天，純粹宣傳，會顯得沒效益

4. 家訪部份一定要想好要做什麼，做好問題單，以防在訪談時卡住無法聊下去的時候，可以幫助一下。
5. 大學生沒有搞清楚家訪可以切入問題的重點
6. 小朋友沒有個別性，沒有很了解小朋友閱讀的情況，都是很籠統的說明故事屋的活動，無法講小朋友各別的閱讀情況。
- 7.

➤ **星期天不做故事屋的話，我們可以做哪些事更充實？**

➤ **工作體驗：**如果有工作人數限制，要想好備案。

➤ **社區組的新生**

1. 是不是應該有個類似社區組的人在每一小隊裡，這樣對走訪社區有幫助，每一小隊有一兩個類似社區組的角色，對社區比較熟，比較常上山，跟著學長姊，學著問話，對話，在故事屋的執行時能幫助自己的小隊員。

2. 社區組的建立：為什麼廢掉了？因為社區地圖做的差不多完善了，將克服與社區合併便成故事屋，但是，每年的小大一進來要用什麼方式認識部落認識社區，是不是應該每年都要有社區組，在大一差不多了解了之後在廢掉。

舉例：如果想做社區組的近程遠程，近程：認識部落，遠程：收集整理故事。

五、高腳屋硬體設備

➤ **圖書**

1. 書架上書的擺放有點亂、小朋友拿了書之後也不知道原位在哪

→可以**做書籤** 書本才容易歸位、定期整理擺放位置、可以標示的再明確、仔細點

六、組內架構

1. 小隊之間交接可以 po 版和紙本並行、每個小隊可以有一個代表參加其他小隊的籌會，給予建議

2. 各小隊可以把小隊內的各組負責人 po 板，讓各小隊之間縱向結合更佳、更有效率

七、概念

- 故事屋為什麼一定要閱讀？難道不能把高腳屋變成是一個能讓小朋友願意回來的地方或原因嗎(建檔，分類，變成是一個回憶庫，能讓小朋友回流社區的動力)？

八、附件

附件 1

小朋友觀察記錄表

大學生:_____記錄日期:_____

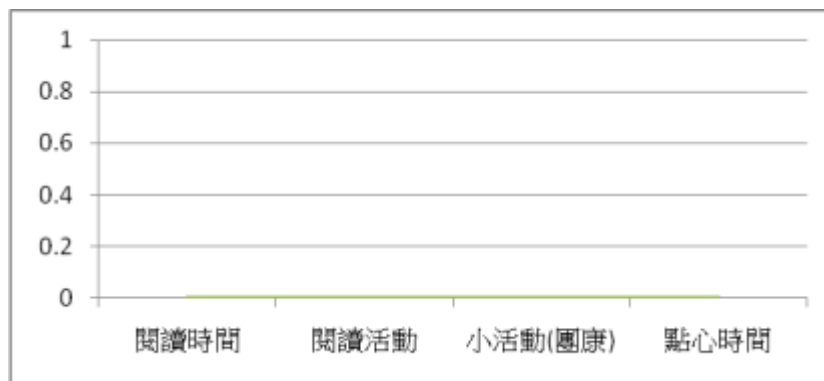
一、小朋友姓名:

二、閱讀狀況: ☐自己讀書 ☐大學生伴讀

1.選擇的書籍:

2.閱讀過程的反應:

3.專心程度(請圖示):



4.小活動的參與情形:

三、互動狀況

1.與大學生的互動:

2.與小朋友之間的互動:

四、小朋友的特質與表現?

五、附件(當天作品):



奎輝部落故事屋教室

各位家長大家好，這學期我們長庚大學鄉語社區衛教工作隊將持續在社區辦故事屋的活動！我們利用周末在部落客廳舉辦活動，邀請社區裡的小朋友來參加，課程內容多樣豐富，讓小朋友在課程中學的開心、玩的盡興。

另外我們想透過社區家訪，加強和家長的聯繫，期盼與您一起陪伴奎輝小朋友的成長、與您一起重視小朋友的教育，就讓我們一同在奎輝的孩子心中種下閱讀的種子。

+++++

✧ 主辦：長庚大學鄉語社區衛教工作隊

✧ 地點：奎輝村部落客廳(下奎輝)

✧ 時間：週六(PM 2:00~4:30) 週日(AM 9:00~11:30)

✧ 交通：由本團隊提供

✧ 聯絡人：郭力仰 0912-982412 林語涵 0922-215345

日期：	負責人	電話
4/10(六)、4/11(日)	林威佑/陳怡儒	0921-979812/0953-225292
4/17(六)、4/18(日)	張恩碩/鄭喻夫	0931-245320/0988-226321
5/1(六)、5/2(日)	鄭涵菱/林珈辰	0910-131256/0910-275376
5/15(六)、5/16(日)	林語涵/張君睿	0922-215345/0917/663501
5/29(六)、5/30(日)	林威佑/陳怡儒	0921-979812/0953-225292
6/5(六)、6/6(日)	張恩碩/鄭喻夫	0931-245320/0988-226321

家長同意書

本人_____同意_____參加由長庚大學鄉語社區衛教工作隊舉辦的奎輝部落故事屋教室。

家長簽名_____連絡電話_____

附件三 報名資料

小朋友報名基本資料

姓名	年齡	住址	家長	電話	備註	家長同意書
廖宇凱	12	奎輝村 3 鄰 6-1 號	廖靜輝	0988323611		
陳子文	12	嘎色鬧 7 鄰 10-2 號	陳愛蓮	3821499	週六	
陳宜蓁	9	奎輝村 3 鄰	陳美雲	0915026559 0913501850	肥仔聯絡	
李芸婷	9	奎輝村 5 號	李文輝			
吳孟梵	12		吳惠貞	0913430639(媽) 0955871474(舅) 0926329645(奶)	週六	
李玉涵	10	奎輝村 3 鄰 2 號	李漢強	0981479367 0989454658		0
李絜哲	13	奎輝村 3 鄰 2 號	李漢明	3822027		
楊子浩	9	奎輝村 3 鄰 18 號	江頌恩 李呈華	0981187560 0981187560(母)		0
江子柔		奎輝村 3 鄰 18 號	李呈華	0981187560(母)		0
石正華	10	奎輝村 3 鄰 4 號		0963444631		
挪亞		奎輝村 4 鄰 28 號		3822446		
李衍諧	9	下奎輝 7-1 號	江玉菁	3821475		
李萱羽	11	下奎輝 7-1 號	江玉菁	3821475		
李佑怡	11	下奎輝 2 鄰 7 號	李永生	3821046	週日	
李萱妮	12	下奎輝 2 鄰 7-1 號	江玉菁	0975401122	週六	
羅玥容	11	奎輝村 3 鄰 6 號	羅香芬	3822259	週日	
石怡臻			楊淑貞	3821165		0
江美芳			唐秀蘭	0936594143		0
吳家寶				3821829	肥仔聯絡	

奎兒留言板 ^o^

我是 _____ 今天是 年 月 日 < 可愛留言 ^o^ >	我是 _____ 今天是 年 月 日 < 可愛留言 ^o^ >
我是 _____ 今天是 年 月 日 < 可愛留言 ^o^ >	我是 _____ 今天是 年 月 日 < 可愛留言 ^o^ >

◎暑期故事屋嘉年華營隊

一、活動說明

長庚鄉語社衛隊目標宗旨，是希望能夠傾聽原鄉的話語，適切的提供協助社區的發展。自從 94 年創隊以來，長庚鄉語社衛隊都會在復興鄉奎輝村的嘎色鬧自然中心舉辦營隊，邀請當地的青少年及小朋友來共襄盛舉，我們相信每個孩子的成長都有賴各種環境的良好因素交互作用，因此只要能真誠地與孩子們相處，敞開心胸與之對話，就能成為孩子成長中的好夥伴，陪伴他們長大。

自 98 學年度開始由於嘎色鬧自然中心場地無法租用的關係，我們將營隊場地轉到復興鄉奎輝村的奎輝國小，由於奎輝國小地理位置位於的中部落區，我們進一步結合奎輝社區的部落餐廳、部落精神堡壘廣場、甚至夜間住宿分配到社區民宅家中，更達到了與在地性結合的目的，繼續結合當地大人的力量為部落付出。然而社區發展的面向十分廣泛，考量到大學生角色的特質與計畫之延續性，我們持續以青少年及國小學童關懷為切入點進入社區，內容也不斷地改變，從過去的衛教營、青少年培訓營、轉而目前用國小生的「故事屋活動」來貫穿整個學期及寒暑期營隊。

我們祈望能藉由寒假及暑假的『故事屋嘉年華』一連幾天的營隊，讓學童們在精采有趣的活動中學習書籍的知識，讓書香豐富偏遠地區孩子們的童年。藉由陪伴，我們將帶領孩子們閱讀並記錄孩子們的成長，我們也與社區發展協會合作，希望培養孩子們愛鄉愛土的部落認同。從前次寒期的營隊我們發現，青少年確實已可以與我們在籌備活動上有更多的互動和經驗交流，於是這次我們在營期分配上做了嘗試，學期中會找青少年開三階段營隊會議，並且來長庚大學與我們一同進行兩天半的行前營，目的是達到更切實的『合作』模式，除了培養彼此策劃活動的能力之外，也一起拿出認真負責的態度，在兩天的故事屋嘉年華營期中帶給奎輝兒童最棒的暑期回憶和學習。遠景來看，我們也會繼續強化營隊規範的紀律原則，從兒童到青少年，最終希望我們所陪伴的這群部落孩子能在好的環境中吸取營養進而回饋部落與故鄉。

二、活動目的

大學生行前集合籌備日 7/11

1. 大學生隊員統一集合時間為晚上六點，在活動中心一樓的麥當勞前，會宣佈接下來營期的流程，以及行前盈的集合時間地點，並且各幹部組或各教案做檢教案前的最後的準備，如道具採買、排演戲劇等，而主要幹部開營期細部流程會議。

山下青少年行前營期 7/12、13、14

1. 邀請已累積多年合作經驗的高中以上青少年來到長庚大學，與大學生在長庚校園內的教室共同籌備國小生營期的教案，包含編寫活動內容、檢驗教案、

製作道具、或學習擔任青少年幹部，如活動長、隊輔長、生活長等。

2. 藉由兩天半的行前營讓青少年與大學生互相學習、培養默契，共同對活動做籌備，並產生責任心與領導能力。
3. 在青少年與大學生夥伴關係的互動中增進對彼此的了解，進一步做到對青少年的長期關懷及陪伴。

山上青少年行前營 7/15、16

1. 活動場地移至奎輝國小，第二批國中生抵達，大學生及全數青少年一同走進部落做宣傳，並進行國小生營期前的隊輔訓練及宣示大會。

故事屋嘉年華國小生營期 7/17、18

1. 藉由故事書裡的劇情，串起整天的營期活動，進行包含帶動跳、演戲、遊戲的方式，讓孩子們快樂學習書本裡的故事及知識。
2. 本隊學期中的週末，於奎輝村二鄰的部落客廳(高腳屋)定期舉辦故事屋活動，為奎輝的國小學童閱讀繪本，教導他們書本裡的知識。

三、活動對象

奎輝社區的國中以上青少年 及 國小學童

(青少年:20 人/小學生:30 人/大學生工作人員人數：約 50 人)

四、活動時間及地點

99 年 7 月 12 日至 99 年 7 月 19 日 共八天七夜

桃園縣龜山鄉長庚大學

桃園縣復興鄉奎輝村

奎輝國民小學

精神堡壘營地

奎輝村社區民宅兩戶

奎輝村部落客廳高腳屋

五、指導單位

主辦學校：長庚大學

協辦單位：奎輝社區發展協會

指導或贊助單位：行政院衛生署

行政院教育部

桃園縣地檢署

大地之子教育基金會

永大基金會

長庚大學醫學系

長庚大學學務處課外活動組

六、每日流程

請參見附件一

七、行事曆日誌

1. 青少年營期第一天：7/15

暑假隊正式營期的第一天，天氣晴朗，7:20 生活小巴已經先出發，7:30 大家在第一醫學大樓門口集合，把道具、行李搬上這次租的中巴，因為這次道具體積有點大，擺放不易，這個部份的時間有點 delay。在移動到這次營隊的活動地點—奎輝國小的路上，許多夥伴都睡了，養精蓄銳準備接下來的營期。因為路途出些錯，我們到達奎輝國小延遲，卸下行李與道具後，大家依照小隊由生活組安排趕快努力在最短時間打掃活動場地。簡單吃完午餐後，分四路進行部落宣傳，並有機車隊到嘎色鬧把青少年接到奎輝國小，兩名隊員跟小型巴士到介壽國中，其他二小隊被分到的路線是從奎輝國小一帶直到比固阿姨的餐廳，可是在這線裡面沒有青少年居住，倒是有很多曾經參與故事屋活動的小朋友，再度見到之前認識的小朋友，發現他們還記得我們的名字，是一件很開心的事情，這段路程，我們變成是在宣傳國小生營期，其中有好幾個小朋友還跟我們約定好一定會參加國小生營期。我們也在部落宣傳的路上

接著是營隊介紹的時間，是跟青少年大學生說明在營隊中應該遵守的規範及限制。接下來是檢營歌，讓大學生跟青少年有第一個接觸的機會，也讓青少年有進入營隊的感覺。晚餐時間，由生活組為我們努力準備的晚餐，讓大家都吃的津津有味。

接下來的K歌之王，是讓青少年跟大學生有個交流的機會，藉由唱歌、猜歌以及救回自己小隊人質的遊戲方式，讓大家在那個時間和空間裡充滿開心歡樂的氣氛。結束了歡樂的K歌，接下來，表演晚會的練習時間，大家都努力為自己隔天的表演努力，大一們分成各小組準備自己表演的內容，雖然沒有太多的時間可以將表演流暢的串起來，但是效果應該還是很棒的；大二及大三老人們的表演也秘密的進行著。

活動了一整天，宵夜時間總是讓大家期待，吃著宵夜，大家一起坐在位子上聊天，結束宵夜時間，全部的大學生和青少年到多功能教室開細流，跟上次寒假對不一樣的是，我們這次要求青少年跟著我們一起開細流，讓青少年也清楚個天我們有哪些活動，有哪些變動，而檢討會則讓青少年選擇要不要參加，檢討的內容大致上跟這一天行程會 delay 做檢討，還有一些下次應該注意事項，像道具大小與車子空間沒有評估……。

結束了一整天的行程，大家都很累，但營本部李總有幾個人，為了隔天的活動努力著。大家在星星和蟲鳴的陪伴下進入夢鄉，期待著隔天的到來。

2. 青少年營期第二天：7/16

七月十六日是青少年營期的第二天。和青少年夥伴漸漸熱絡起來的第二天，

是個充滿精力與活力的日子。一大清早吃完生活組準備的豐盛早餐後，我們跟隨著活潑可愛的音樂跳著同學編的有氧早操。接著，大夥帶著滿滿的精力在部落裡四處闖關。儘管艷陽高照，大家還是努力走完各個關卡，回到學校檢衛教教案。衛教教案融入了有趣的故事和好玩的小遊戲，大家聽得津津有味！

整整累了一個上午，中午生活組又為大家準備了豐盛的午餐。吃飽喝足後，故事王國和大型故事屋的精采故事世界開始囉！我負責的是大型故事屋的《小女巫大鬧萬聖節》。這個故事呈現方式是由正背面兩面帶上不同面具和裝扮，一人分飾兩角。儘管一次要演出兩場還滿令人疲倦的，看見青少年夥伴津津有味的看著表演，一切都非常值得！

晚餐後，是這次營隊大夥宣示的時間。誓師大會負責人請青少年夥伴正清擔任誓師代表。這次的誓師大會與以往不同，相當溫馨感人。大家進場後，忍笑念著逗趣的誓詞，正清唸完誓詞後，更多肩負了一份責任感。

表演晚會不同於誓師大會，是有趣又多采多姿的！大一、大二夥伴們在極短的時間內籌備出了一場最精采的演出，青少年夥伴更是不落人後，嘟嘟和維思合唱令全場鼓掌叫好！

疲憊的一天終於渡過了。開完檢討會後，大家洗澡就寢、養精蓄銳，準備迎接明天的國小生營期！

3. 國小生營期第一天：7/17

跟前幾天不同的是，這兩天我們的活動將是小學生的營期，早上7點要去嘎色鬧接小朋友的碗公、皮皮、博融已經開始吃生活組提早準備的早餐，一吃完就到光輝教會和校車一起載小朋友到奎輝國小。其他人在7點半到8點間結束早餐，報到台工作人員吃完便進行準備工作，然後第一第二小隊到2鄰去接小朋友，第三第四小隊則接3、4鄰的小朋友，張大哥則載著羿倩到溪口台部落接小朋友。9點以前所有的報到工作都完成了，來了15個左右的小朋友，大家在值星官的號令下在操場集合，開始了一天的行程。

一開始的營歌，我們是以五月天的歐賣尬為歌曲，快節奏的營歌讓小朋友和大學生都完全清醒了過來，大家都很有活力的跳著精心設計的動作，小朋友跳得好不好、整不整齊一點都不重要，重要的是能藉由歌曲讓小朋友能放的開，能一起參與活動，許多小朋友一開始都不敢跳，只是站在一旁看著，但到了最後有些人就會自願想要上台去跳了，藉由push小朋友多參與活動來打開他們的心房，因為剛進入一個營隊，害羞、冷漠是難免的。

9:30小朋友們坐在樹蔭下觀賞「故事王國」的開幕劇，內容敘述愛麗絲要去救出被紅心皇后變不見的故事人物們，可愛的兔子先生發給了小朋友拯救故事王國的魔法書，小朋友就開始出發去尋找藏在國小中各個故事人物了！而上午的四個關卡也都有各自的主題，分別是益智、生活教育、科學與運動，各個關卡也都有不同的故事呈現方式，如紙偶劇場、演戲等。因為是個小隊分開跑關，所以也能凝聚小隊間的向心力，而且也能夠給小朋友更精緻的呈現。小朋友在蒐集到4個故事人物後就進入午餐時間稍做休息。

下午一開始是承接上午關卡的大型故事屋，一關是配合投影片用精彩的聲音表情說故事的**14隻老鼠洗衣服**，還教了小朋友如何用色紙摺襯衫和外套。另一

關是用精緻的面具一人飾兩角呈現故事的小女巫大鬧萬聖節，活潑生動的演出，讓隊輔和小朋友都很開心喲！終於把6個故事角色找到了，小朋友們看著愛麗絲跟兔子先生以及被救出的人物們一起打敗紅心皇后，為故事王國做了精彩的閉幕。再來是讓小朋友展現今天活動成果的頒獎典禮，每個小隊都得到了可愛的獎項，並且向水神拿到了通往水世界的鑰匙，大家玩水去囉！水世界是由三個與水有關的關卡組成，讓小隊彼此合作打敗對手，並且消暑一陣！值得一提的是，在水球爆爆的關卡問題中，小朋友回答出很多跟今天早上故事內容相關的問題喲。

在點心的時間我們讓小朋友勾選今天的回饋單，單子最後還留有空白區可供小朋友發揮，有些人寫字，有的人畫圖，但也有不擅於表達自我的小朋友，但不約而同的是，他們都異口同聲的說出明天還會再來參加這個營隊的承諾，或許這就是參加這樣的營隊最大的感動吧，之後我們就按照早上的模式，將小朋友送回家裡。

各路回到國小後，5點開始了小隊任務時間，4小隊都加緊腳步的拍各種奇妙的照片，還去騷擾其他小隊呢！晚餐之後就是刺激的躲貓貓啦！大家在操場和一樓中展開了氣球保衛戰，兩名青少年和兩名大學生鬼的戰力超強，其他青少年甚至爬欄杆、爬樹去躲避他們的追擊，有些人跑得汗流浹背，有些人則是要小聰明，整個活動進行起來高潮迭起，關主和遊戲者都很樂在其中。結束活動吃完宵夜後開細流與檢討，之後便快樂的洗澡就寢了。

4. 國小生營期第二天：7/18

今天是國小生營期的第二天自然也是在山上的倒數第2天，早上起床吃完了早餐，大家便起身去接小朋友來奎輝，天氣非常炎熱，但早操仍是相當的有熱情，跳完緊接著是部落傳奇，這是這次暑假隊一個全新的教案，內容涵蓋了泰雅族的飲食、歌舞、狩獵和紋面，整個教案執行了整個早上，一路上隊輔，青少年和小朋友一路哀嚎，因為真的很熱，路上車子又相當的多，是個執行困難度很高的教案，執行時大家都擔心路上出現了什麼狀況，不過最後在隊輔的努力和毅力之下，四小隊都安全的走完了全程，因為走完實在太累了，因此吃完午餐後，大家就舒舒服服的睡了個午覺，下午就是可以領到經費的衛教了，為教完是一如往常的小朋友填寫單，填完就是開心的點心時間，晚上就是一整個營期最催淚的分享晚會，在那之前是一段隊輔分享和小天使小主人時間，為了拖時間，砲郭不斷的寫莫名的卡片丟進箱子裡，一番折騰後，終於到了分享晚會，晚會期間，大家輪流落淚，最後齊聲痛哭，場面相當感人，晚上大家不忘熬夜通宵聊天，紛紛擾擾的一天，就這樣落了幕。

八、重點教案說明

(一) 國小生營期衛教：奇幻人生之旅：成長教案

- ◆ 教案名稱：我是怎麼長大的?-衛教成長
- ◆ 負責人：張舒婷
- ◆ 活動目的：讓小朋友了解他們長大的過程，並感受照顧他們的長輩的辛苦。
- ◆ 對象：營隊國小生

◆ 活動時間：07 月 18 日 13:00~13:25 13:25 ~ 13:50

◆ 活動內容：

1. 衛教海報內容

將小朋友成長過程分為四階段，從在媽媽肚子裡的胚胎、剛出生三歲前的嬰兒、到三歲到六歲、六歲到十二歲學齡中的小孩，用淺顯的文字以及誇張的動作表情讓小朋友了解他們成長的過程。

2. 衛教短劇

國王和皇后期待了好久，白雪公主終於出生了，有著烏黑的頭髮、雪白的皮膚的白雪公主好漂亮～國王和皇后看著美麗的白雪公主，覺得好開心～也好幸福～

但是阿～剛出生的白雪公主什麼事都不能自己來，國王和皇后每天都必須要辛苦地幫白雪公主做好多好多事唷！

每過一段時間押～國王要幫白雪公主包尿布、當白雪公主肚子餓了，還要泡奶粉給白雪公主喝。晚上皇后要幫白雪公主洗身體、還有洗頭，讓白雪公主每天都可以香噴噴的，等到白雪公主要睡覺了，國王還要幫她刷牙和洗臉！睡前的時候啊！國王和皇后還會輪流講故事給白雪公主聽唷！等白雪公主慢慢的～慢慢的進入夢鄉之後，他們會幫白雪公主蓋好棉被，再去睡覺。當白雪公主身體不舒服的時候啊！國王和皇后好擔心好擔心，還要趕緊帶白雪公主去看醫生，等白雪公主看完醫生吃了藥身體不再不舒服了，國王和皇后才會鬆了一口氣。

等到白雪公主開始長牙齒了之後，皇后每天都煮好香好香的飯給白雪公主吃喔！因為白雪公主的手好小好小，國王和皇后還要輪流餵白雪公主吃飯唷！

當白雪公主的頭髮長的越來越長～越來越長之後，每天早上皇后都要幫白雪公主梳她烏黑亮麗的頭髮～還要幫她綁漂亮的辮子，出門前啊！還會幫白雪公主穿上漂亮的衣服，載白雪公主到學校上課～假日的時候呢？就帶白雪公主開開心心的到處玩。

在國王和皇后的照顧下，白雪公主每天都過得好幸福喔！

3. 衛教小遊戲

短劇中表演到國王皇后為白雪公主做的事情，會用簡單的動作表示，小朋友要記得這些動作，而地上有 4 X 4 的空格，放入 16 個動作的圖卡，一個隊輔帶一個小朋友，於時間內比出符合圖卡的動作，正確就可以將圖卡翻面，兩個小隊輪流上來比動作，當小隊翻面的圖卡四個四個連成兩條線後，小隊獲得勝利。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討

衛教海報	小朋友專注的看海報上的內容，以及我們比出的動作，從坐著、爬行到能像現在行走小朋友雖然對小時候沒有印象但也全神貫注的聽。	海報上的衛教知識小朋友可能聽聽就忘記，應該在教完後問小朋友以確認他們有吸收到我們欲傳達的衛教知識。
衛教短劇	小朋友認真的看我們演出動作，似乎也對短劇內容有興趣，但事後問他們我們比了哪些動作只有部分小朋友能正確比出來。	動作部分應該考量小朋友年齡層不同，給他們比的動作應該更簡單易記，且小朋友上台時應該多鼓勵他們大方的比出來。
衛教遊戲	小朋友都願意和隊輔一起上來，也很認真的比出動作，也很聽隊輔的話，遊戲中的秩序良好。	這是比較靜態的活動，如果時間較長小朋友可能會失去興趣，應該要縮短時間。

◆ 心得：

第一次做衛教，一直對如何讓衛教內容引起小朋友興趣感到不安，希望可以讓他們在玩活動之餘，也真正吸收衛教知識，以達到衛生教育的效果，這次遇到的小朋友較願意聽關主的指揮，使活動進行順利，四次的修正教案後能獲得這樣的效果，感覺很好，讓小朋友覺得我們辦的營隊很好玩，準備的過程再疲憊都值得！

(二) **國小生營期**衛教：奇幻人生之旅：運動傷害

- ◆ 教案名稱：運動傷害
- ◆ 負責人：林亭君
- ◆ 活動目的：教導運動傷害處理五原則(PRICE)與三角巾足部包紮。
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：07 月 18 日 13:50~14:15 14:15 ~ 14:40
- ◆ 活動內容：

1. 運動傷害短劇

配合開閉幕白雪公主的故事，以白馬王子演出跌倒扭傷足踝的短劇，使小朋友了解何謂運動傷害。

短劇內容：

- 角色：白馬王子、旁白
- 劇本

旁白：今天是一個風和日麗的大晴天！在這麼好的天氣，白馬王子決定出門到森林中尋找不見的白雪公主。

王子：(跳躍)我要出發到森林裡找我最愛的公主囉！

(白馬王子在森林裡漫步)

旁白：王子走啊走啊，不知不覺走到了森林深處。

王子：(一邊走一邊東張西望)唉呀，不知不覺就走了好遠，我已經認不出回去的路了！怎麼辦...(搔頭思索)

旁白：雖然白馬王子想要找到白雪公主，但這個森林實在太~大了。白馬王子現在根本連東西南北都認不出來。

王子：(嘆氣)怎麼會這樣呢...我這樣根本沒辦法找到白雪公主啊...

唉...(跳下馬，仰頭望天拖著腳步開始走路)太陽好大好熱啊...我的馬會不會受不了呢...(拍拍馬頭)

旁白：剎那間，白馬王子看到了前方有個身影閃過，抬頭眼睛一亮。

王子：(指前方)咦！好像有個人影閃過！太好了，剛好可以問問路呢！(往前奔，沒看到前方地上的樹枝，跑幾步突然跌倒摔在地上)

王子：(誇張的大叫)唉唷！好痛啊！我的腳...我的腳...我的腳扭到了！(哀號)完了！我這樣要怎麼去找白雪公主！我不想待在這裡然後餓死啊啊啊！誰可以來幫我治好我的腳啊！哇哇哇~

2. 海報解說何謂運動傷害，以及運動傷害處理五原則

以短劇內容作為運動傷害舉例，運動傷害 PRICE(保護、休息、冰敷、壓迫、抬高)。解說海報上的五步驟紙卡有圖片配對，可重複撕下黏貼。帶小朋友唸過一次後，一面撕下紙卡一面再複誦一次。

3. 三角巾足部包紮教學

先由兩位大學生一起示範足部三角巾包紮，然後再發下三角巾，每個小朋友手上都有一條，由隊輔在旁邊監督指導，讓小朋友一個一個步驟跟著做，同時複誦口訣，最後再自行練習一次。

4. 遊戲驗收教學成果

小朋友和隊輔兩兩一組，在排頭前方地面約 5 公尺處畫一條線，線後有運動傷害處理五步驟的海報紙和紙卡。開始比賽時，大學生在旁引導，由小朋友自行包紮好一隻腳，受傷的腳不能碰地。小朋友單腳跳到線前，由大學生陪伴。小朋友前進到前方指定線段，抽取一張紙卡，配對紙卡和海報上圖片，將一顆保麗龍球丟到對應的桶子中。完成後小朋友跳回出發點，拆下三角巾交由下一組人使用。遊戲進行一輪結束。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
運動傷害短劇	短劇約三分鐘，看戲時注意力不至於過度分散，大學生演出時也有刻意與台下小朋友互動，反應不錯。	道具只有白馬(掃帚加紙馬頭)比較能吸引小朋友注意，若道具製作能更精緻，小朋友會更有興趣。

海報解說	保護、休息、冰敷、壓迫、抬高五步驟紙卡圖片配對一面撕下紙卡一面複誦能幫助記憶。用圖片解說保護、休息、冰敷、壓迫、抬高五步驟相當有效，能加深小朋友們的印象。	看完短劇，一開始有兩個小朋友開始互相推擠，大學生必須把兩個小朋友分開坐才避免了混亂。隊員應一對一顧好小朋友，減少他們扭打的機會。
三角巾足部包紮教學	有隊輔從旁引導，大多數小朋友都有能力完成三角巾足部包紮。少數一兩個較幼小的小朋友需要隊輔拉著手慢慢完成包紮。據一位小朋友子柔所說，他二年級就學過足部包紮，所以這次很快就完成了。	少數年齡層較小的小朋友很難自行使用三角巾包紮腳，這些小朋友在學習三角巾足部包紮時需要花較多時間由隊輔引導，隊輔需注意替關主好好安撫較快完成的小朋友。
遊戲驗收	此遊戲原本設計為兩隊競賽，但這次小朋友數量不多，因此只排成一列就執行遊戲了，兩次投球機會也變成投到進桶為止。進行秩序良好，可以掌控。	進行狀況秩序均良好，但是這個執行方式是執行教案時臨場想到的方法。負責人應該事先想好小朋友人數較少的完善備案。

◆ 心得：

寫教案時原本很擔心小朋友們無法專注聽我講解海報和學習三角巾包紮，但執行較案時我特別強調圖片和增加互動，小朋友都滿專心在聽的，之後抽紙卡配對運動傷害處理五原則，以及包紮固定腳踝，也都能順利完成，讓我放心不少。

(三) **國小生營期**衛教：奇幻人生之旅：老人關懷

- ◆ 教案名稱：老人關懷
 - ◆ 負責人：黃羿倩
 - ◆ 活動目的：讓小朋友了解關懷老人可從何處著手，並藉由遊戲使其更能注意到家中長輩對自己的關懷。
 - ◆ 對象：營隊國小生
 - ◆ 活動時間：07 月 18 日 15:~15: 15:~15:
 - ◆ 活動內容：
 1. 老人關懷短劇
 - 配合開閉幕白雪公主的故事，家中長輩和小朋友同心協力幫助小矮人撿拾散落一地的東西。
 - 短劇內容：
 - 角色：小矮人、國王、旁白
 - 劇本：
- 旁白：王子和白雪公主後來在鄰國結婚並過著幸福快樂的日子。但是白

雪公主並沒有因此忘記小矮人他們。

國王：(很穩重的坐著，摸摸鬍子)白雪公主總是跟我提到小矮人之前在森林裡幫助她，而且對她很好，那我給他們重賞好了！

小矮人 1：(拿著通行證看著)妳們看！這是什麼？是國王寄來的獎狀
ㄟ！

小矮人 2：(指著紙張)不是啦，妳老花眼了！這是一張通行證。還真不錯呢！

小矮人 3：通行證？我看看。(拿過紙張端詳)哦～！我知道了！這是免費出國旅行用的！

小矮人 1：太棒了！這樣我們可以離開森林到外面的世界看看！

小矮人 3：那還等什麼？走吧！

旁白：於是小矮人帶著通行證和行李到處趴趴走。走著走著，穿過了小溪、越過一座座的山脈。就這樣過了一個月，脆弱的袋子終於禁不住摧殘而破掉了。裡面的東西沿路散了出來，但小矮人卻完全沒有發現。等到他察覺的時候，袋子裡的東西早就掉了一地。

小矮人：(走著，很累喘氣，回頭看到東西滿地)天啊！東西全部都掉出來了！我該怎麼辦？

2. 海報解說老人關懷可以從關心家中長輩著手，包括營造家裡安全的環境、提升老人的生活品質等等。

3. 遊戲

- 概念：家中的長輩們在我們成長的過程中給予了許多的關懷和協助，希望小朋友能夠藉由遊戲認知到自己有能力後也應該同等的回饋。
- 規則：小朋友和家中長輩（由隊輔擔任）各有自己要走的路徑，當兩人的路徑合在一起時，需手勾手走過；兩人的路徑分開時，需手拉手走過。在路途中兩人各自會遇到對方生活中所需求的配件（書包、手錶、帽子等；拐杖、老花眼鏡等），此時需撿起來為對方戴上，並配合該項目的指定動作。回程時依序將物件放回並說出「謝謝你」及「不客氣」。第二部份則配合前進和暫停的音樂，增加遊戲進行的好玩和刺激性。
- 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
老人關懷短劇	此部分的時間很短，演戲時小朋友多能夠專心看戲。	小朋友剛到時秩序的掌控不是很理想，有點拖延到短劇的時間，隊輔記得出面控管。

海報解說	解說在家中可以注意浴室環境、階梯的扶手及多陪陪長輩等來提升老人的生活品質。小朋友的集中程度不錯，但沒有刻意互動。	說明的時候如果能夠和小朋友互動，效果可能會更好。
遊戲	年紀稍長的小朋友能夠在佩帶上物件後做出指定的動作，少數小朋友會遺漏這個部份，但經由隊輔的協助多半能順利完成。	小朋友忘記做出指定動作的時後，隊輔都能適時的指導，進行的還算順暢。另外因為人數比預期的少，所以進行了遊戲的第二部份，亦即配合音樂前進和暫停。給第二組小朋友試聽兩部分音樂的時候沒有控制好而播放了相同的音樂，導致一開始有些混亂，改正後遊戲順利進行。音控部分要注意。

➤ 心得：

兩組小朋友的反應雖然不太一樣——其中一組過度興奮，另組理性許多，但都能順利完成，氣氛也有成功帶起來。覺得比總檢的時候好上許多，和威佑亦唱和得十分順遂，很喜歡：）。

(四) **國小生營期**衛教：奇幻人生之旅：老化現象

- ◆ 教案名稱：老化現象
- ◆ 負責人：鄭喻夫
- ◆ 活動目的：使參與者體會並認識、瞭解人類的老化現象。
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：07 月 18 日 14:40~15:05 15:05 ~ 15:30
- ◆ 活動內容：

1. 口述劇情+配合演出：

配合開閉幕白雪公主的故事，以旁白敘說故事，公主和王子配合演出，隨著劇情帶入遊戲，並在遊戲中使小朋友了解人類的老化現象。

短劇內容：

➤ 角色：白雪公主、白馬王子、旁白

➤ 劇本：

白雪公主和王子結婚以後，二人過著幸福快樂的日子(手勾手向前走)。雖然二人每天都會在宮殿裡面，忙著大大小小的事務，像是幫忙國王審核許多的文件資料(看書&寫字動作)，或是偶爾拜訪其他的國家，參加宴會(微微鞠躬 or 乾杯動作)，但是公主和王子都過得非常充實且愉快。隨著快樂的日子一天天過去，公主和王子的年齡也漸漸地成長，王子當上了國王(帶上王冠)，公主當上了皇后(帶上后冠)，而每天的工作也愈

來愈多，非常辛苦(揮汗貌)。又經過一段時間的努力，他們終於要退休了~(手比 YA)，於是，以前的公主和王子打算到世界各地去旅行(指著貼在黑板上的地圖)。但是，在旅行的過程中，兩人卻因為年紀大了，而遇到了很多問題。現在，讓我們和他們一起出發，看看他們遇到了哪些問題~大家一起來幫助他們解決問題吧！

2. 遊戲：

二組輪流擲骰子，決定公主和王子（棋子只有一個：同樣的標示物*1）前進的步數，當遇到事件，由兩個隊伍同時執行。世界地圖上標示 12 個進行點（繞成一圈），並列出老化現象和獎懲的生命值。每個隊伍剛開始皆有 20 點的生命值。遊戲結束，剩餘生命值最多的隊伍獲勝。

※遇到的事件即會介紹一種老化現象或衛教概念，並配合遊戲。例如：「老花眼」就考驗大家的眼力，玩「大家來找碴」小遊戲；「記憶力下降」則用「卡片配對」小遊戲來考驗大家的記憶力等等。部分事件則用選擇題，並以舉牌搶答的方式進行。

3. 海報總結複習：

➤ 老化現象與可能發生的問題：

白頭髮、皺紋、老花眼、聽力不好、體力下降、記憶力衰退、牙齒鬆脫、骨質疏鬆、心臟不能受到太大刺激。

➤ 在臺灣，年滿 65 歲的老年人可以做免費的定期健康檢查。

➤ 老年人要適當的休息不可以過度勞累。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
老化現象短劇	時間約兩分鐘。沒有台詞，由旁白講故事，大學生演示動作，小朋友可以專心地看完不吵鬧。	雖然沒有道具，沒有台詞，也缺少互動；但開頭的短劇只是將大家引入遊戲中，時間短而劇情簡單。 另考慮到演出人員有趕場的問題。
遊戲	由兩隊輪流擲骰子，並同時執行每個遇到的事件。各個小隊都能輪流上來玩，並移動棋子，且每個小朋友都有玩到。小遊戲多元，大家也玩得不亦樂乎。不過有些答題方面或調整秩序上則有賴隊輔的幫忙。大致在執行上很順利，而關主在時間掌握上也很方便，因為隨時能結束遊戲(結束公主和王子的旅行)。	12 個事件中有 5 個是舉牌答題，如果遊戲更多元則更佳。此外，由於每一個事件搭配一種老化現象或衛教概念，如果沒有遇到該事件就不會介紹到，雖然總結時會統一說明，不過此處仍有缺失。再者，小遊戲一多，在執行時間限制的情形下，沒辦法全部玩到，12 個事件中通常最多玩到約 7 個就要結束了。 而生命值的設定，其勝負的獎懲未定，功能不大，未來可設定獎勵。

海報總結 複習	時間約 1 分多鐘。把所有老化現象與新知作一統合說明，藉由海報帶著小朋友瞭解衛教知識，過程順利。	海報為必備的。而既然遊戲中會配合到老化現象，乾脆遇到一個就帶大家看海報(可先用小紙貼著再撕掉)，如此在複習時又會加深印象。
------------	--	---

◆ 心得：

由於設計時每個事件都要想小遊戲，會花不少時間；故難以帶入遊戲的事件就用了選擇題舉牌的方式。另外時間只有 20 分鐘，本來預期就無法玩到所有的遊戲，變成小隊自己擲骰子靠運氣。因為有些遊戲算是蠻好玩的，既然準備了就想讓大家都玩玩，結果好像有 2~3 個事件在實際執行時都沒有小隊走到，覺得有點可惜。不過能順利完成任務真是再好不過了。

(五) **國小生營期**故事王國：科學遊戲

- ◆ 教案名稱：故事王國－科學遊戲【西遊記之火燄山】
- ◆ 負責人：張君睿
- ◆ 活動目的：藉由西遊記火焰山的橋段，帶領小朋友體驗有趣好玩的滅火玩具。
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：7 月 17 日 08:30 ~ 11:50 (一個梯次 35 分鐘，共四個梯次)
- ◆ 活動內容：

1.紙偶劇場(開場劇)

以紙偶劇的形式，生動演出西遊記中{悟空三借芭蕉扇}的橋段，培養小朋友對於閱讀故事的興趣。

紙偶劇內容：

旁白：話說唐三藏、孫悟空、豬八戒一行人，在取得經書的路途中，經過了無數的歲月。當季節變成秋天以後，他們漸漸的旅行到了一座山腳下。

唐三藏：悟空啊，現在不是已經是秋天嗎？為什麼天氣還這麼熱啊？

孫悟空：師父您等等，我幫您叫土地神來問一問。土地神！土地神！

(土地神出場)

孫悟空：這裡到底是什麼地方啊？為什麼過了夏天天氣還是這麼炎熱呢？

土地神：唉呀呀，大聖，離我們這裡幾公里之外啊，有一座山，叫做火燄山(火燄山) 出場，山上半棵樹都沒有，只有大火一年四季熊熊燃燒，這難怪您會覺得熱啊！

唐三藏：哦？那我們是否能避開它，從旁邊的路繞過火燄山呢？

土地神：不行不行，如果你們要取得經書，一定必須得經過這作山！

孫悟空：但是這座山上有大火不停燃燒，我們要怎麼才能平安度過呢？

土地神：離火燄山不遠的一個洞穴裡，住著一位漂亮的鐵扇公主(鐵扇公主出場)，她有一個神奇的法寶，叫做芭蕉扇(芭蕉扇出場)，可以用那把扇子把火煽息。去跟她借一下扇子，一定馬上就能解決問題了！

孫悟空：唉呀.....但是以前我曾經騙過鐵扇公主呢，不曉得她還願不願意再借

我扇子呢？管它的，去了再說！**筋斗雲！**（筋斗雲出場）

旁白：於是孫悟空就馬上飛飛飛飛到了鐵扇公主的家，之後

孫悟空：（敲敲門扣扣扣）鐵扇公主你在家嗎？

（鐵扇公主出場）

鐵扇公主：沒想到你這隻猴子竟然還敢來這裡找我～你..

孫悟空：別急嗎，公主，我只不過是要跟你借你的超級神奇的扇子，讓我們把火燄山的火燄山熄了，很快就把扇子還你了～

鐵扇公主：哦？你說的是這把扇子嗎？（拿出扇子）你曾經欺騙過我，現在還有臉來跟我借扇子？門都沒有！看招！！（把扇子大力一搨）

旁白：呼～呼～呼～ 沒想到那把芭蕉扇還真厲害，一下子就把孫悟空吹跑了～一直吹吹吹吹吹到了一萬八千六百公里以外的一座小山上

孫悟空：（喘氣）喔...喔... 天啊！！ 這裡究竟是哪裡啊？我到底被吹到哪裡了？

（菩薩出場）

菩薩：悟空啊～你剛剛被鐵扇公主的芭蕉扇一搨，被吹到了一萬八千六百公里以外的小山上了～

孫悟空：OMG～怎麼會這樣？ 那我究竟要怎麼做才能成功借到扇子呢？

菩薩：嘿嘿～我這裡啊～剛剛好有一顆定風丹，這顆小小的藥丸很厲害喔～只要吃一顆，不管芭蕉扇再怎麼搨，你都不會被吹跑喔～ 趕快吃了它吧～ 我們大家在這裡一起為你加油！！

孫悟空：挖賽！！這麼厲害！那就謝謝你囉～（接過定風丹）我走囉～**筋斗雲！**（筋斗雲出場）

菩薩：後會有期啦～～

旁白：一眨眼，孫悟空像閃電一樣快的筋斗雲，又把他帶回了鐵扇公主的家門口，這一次，悟空吃了神奇的定風丹，已經不怕鐵扇公主了，於是他用力的敲了敲門

鐵扇公主：嘻？怎麼又是你？看我把你這隻猴子吹到美國去～～（用力的搨）

孫悟空：哇哈哈哈哈哈～～～（文風不動）

鐵扇公主：怎麼可能！！ 啊啊啊啊～（鐵扇公主躲進洞裡）

鐵扇公主：我就不要開門，看他怎進來，哼！

孫悟空：唉呀壓我的好公主，你以為你把門關上我就進不去了嗎？看我的厲害，**我變！**（蒼蠅悟空出場）

鐵扇公主：唉呀壓我渴死了～ 先來喝杯水。

孫悟空：好機會！！

（孫悟空趁機飛進鐵扇公主的胃裡）（鐵扇公主的胃出場）

孫悟空：鐵扇公主～你猜猜看我現在在哪裡？

鐵扇公主：見鬼了！！我明明已經把門關上了～你現在到底在哪裡跟我說話？

孫悟空：親愛的寶貝公主～我現在，就 在 你 的 肚 子 裡。你剛才不是很渴

嗎？我送你一杯茶喝～（往下踹一腳，鐵扇公主哇哇叫）再給你一份點心吃～
（往上一頂）

鐵扇公主：嗚哈哈哇哈哈不要不要求求你，悟空，你現在趕快出來，我願意把芭蕉扇借你了～

（孫悟空飛出，鐵扇公主拿出假扇）

孫悟空：謝謝你啦～ 我走囉～ **BYE～**（拿著假扇飛走）

旁白：於是，孫悟空帶著芭蕉扇，飛回了師父的身邊。

孫悟空：唉嘿嘿～我借到扇子了～ 師父我馬上去把火滅掉～
（火燄山出場）

孫悟空：看我的厲害！！（大力一搨）

旁白：沒想到，火焰被孫悟空這麼一搨，反而燒的更厲害了～

孫悟空：怎麼可能！！看我的厲害！！（又大力一搨）

旁白：火焰被孫悟空這麼再這麼一搨，開始往孫悟空的方向燒過來了

孫悟空：啊啊啊快逃～

（回到師父身邊）

孫悟空：對不起，師父，我拿到了假的芭蕉扇了～土地神，該怎麼辦呢？

土地神：簡單！鐵扇公主的老公是牛魔王，只要想办法跟牛魔王商量.....

孫悟空：...啊哈！ 我知道了～ **我變！！**

旁白：孫悟空靈機一動，變成了牛魔王的模樣，然後又再去找鐵扇公主

假魔王：哈囉～親愛的～ 我回來囉～

鐵扇公主：啊啊～ 你終於回來了～ 你都不知道你不在的時候，那隻猴子都欺負我.....

假魔王：什麼！！那隻叫做孫悟空的臭猴子竟敢欺負最可愛的老婆！！大膽！！沒關係，只要有我在，誰趕欺負你！！

鐵扇公主：謝謝你老公～！！

旁白：鐵扇公主完完全全沒有發現，她眼前的老公，其實是孫悟空變的.....

假牛魔王：對了！！我們家最寶貝的芭蕉扇呢？有沒有被孫悟空搶走啊？？

鐵扇公主：你放心～ 他拿走的是假的扇子，真的扇子在我這裡放的好好的呢，你看～～（拿出真的芭蕉扇）

假牛魔王：（接過扇子）真的耶～ 還好沒有被那隻臭猴子拿走～唉對了老婆啊～你要不要看清楚我是誰？（真的孫悟空現身）

鐵扇公主：天啊！！ 喔不！！

假牛魔王：謝謝你的芭蕉扇囉～ **BYE～**

旁白：於是孫悟空高高興興的離開了鐵扇公主家，準備要回到師父身邊了；沒想到這時候，真正的牛魔王剛剛好回家了...

鐵扇公主：老公！！ 都是你啦！！ 那隻臭猴子變成你的樣子，把我的芭蕉扇偷走了！！

牛魔王：什麼？ 好，沒關係，他會超級變變變，我也會！！ **我變！**

（牛魔王變成假豬八戒）

旁白：正當孫悟空要回到師父身邊時，遠遠的，他看到豬八戒從另一邊飛過來

豬八戒：挖賽大師兄沒想到你真是太厲害了，真的拿到芭蕉扇了耶～ 這麼神奇的寶貝一定很重吧？ 我幫你拿～

孫悟空：謝謝你囉～ 八戒！！

（八屆接過扇子）

八戒：挖哈哈，孫悟空，看清楚我是誰吧！！（變回牛魔王）

孫悟空：你竟敢欺騙我！！ 看我的厲害！！

牛魔王：不跟你玩了～ BYE～

孫悟空：別跑，看招！！

（兩人扭打一陣）

旁白：於是天空當中，兩個人打的難分難解不分上下天崩地裂天搖地動天旋地轉天花亂墜，經過了三天三夜，孫悟空使出了傳說中的絕招：

孫悟空：**龜 派 氣 功！！**

牛魔王：啊啊～

2.科學遊戲一【空氣魔法箱】

小朋友前方桌上有紙杯疊成的小山，紙杯表面會貼上火焰，讓整座紙杯山看起來就像火焰山一樣。遊戲是利用用膠帶密封的紙箱，在上面挖上直徑 10~15 公分的圓孔；以雙手猛力拍擊紙箱兩側時，會瞬間產生強大氣流，在一定距離內可以把杯子山(火焰山)吹倒(象徵性地把火熄滅)。一個杯子吹倒計為得 1 分，滿分 10 分；該隊所有小朋友的得分總合，即為該小隊總得分。

3.科學遊戲二【魔法空氣槍】

小朋友前方有一排燭火，大約 7~9 枝(視小朋友數量而定)，而小朋友要用空氣槍來把火撲滅。所謂的空氣槍是寶特瓶將底部裁切後，套上由氣球裁剪而成的塑膠布，由膠帶黏好。把塑膠布往後拉，放手反彈的瞬間，寶特瓶會噴射氣流，而可以滅掉燭火。而當小朋友努力滅火時，關主會扮演小惡魔重新點火，考驗小朋友的速度、敏捷還有團隊合作。

4.紙偶劇場(收尾劇)

將故事的結尾以紙偶劇的形式呈現，之後發給小朋友過關憑證(貼紙)。

紙偶劇內容：

旁白：話說悟空打敗了牛魔王之後，牛魔王甘拜下風，終於借出了芭蕉扇。悟空拿著芭蕉扇，對著火燄山一搨，火焰山的火熄滅了，再用力一搨，颳起了陣陣大風，再用力一搨，天空開始下起了傾盆大雨，終於讓火焰山的火燄永遠地熄滅了。

於是，孫悟空一行人告別了牛魔王還有鐵扇公主，向他們道謝之後，繼續前往

西天，往取經的路上，展開了新的冒險……

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
紙偶劇場 (開場劇)	紙偶劇約 10 分鐘，對於二年級以上的小朋友具有吸引力，對學齡前的小朋友則稍欠親和力。總體而言小朋友的專注反應都還不錯。劇中和小朋友互動的橋段亦增加趣味性。	因為是第一次與部落青少年合作當關主，事先沒有做好完善的排練工作，加上部分台詞不夠生活化，造成青少年關主在扮演角色時有些許困難。另外此故事涉及之角色道具過於繁雜，關主往往於角色轉換時手忙腳亂，可考慮換選其他較易表現之故事。
遊戲一 空氣魔法箱	遊戲原理簡單但過程具趣味性，因此小朋友參與度高；然而時間可能稍嫌短了一點，小朋友普遍反應希望能再多玩一會。	遊戲時間可再拉長。此外，部分小朋友本來力氣就不大，因此在拍動空氣箱時可縮短限制距離。道具紙箱的毀損率高，因此需備份道具。
遊戲二 魔法空氣槍	遊戲逗趣好玩，小朋友的反應良好，皆十分投入於遊戲中。雖然遊戲時間較長，但遊戲設計新奇，故小朋友不會生厭。	道具毀損率高，須備份道具。點火小惡魔的角色讓青少年關主/隊輔擔任較佳。因為涉及燭火，故須注意用火安全。然而時間上或許較長，可用多餘時間設計第三個遊戲。
紙偶劇場 (收尾劇)	劇情較短，而且人物對話少，僅以旁白形式帶過結尾，對小朋友的吸引力下降。	可增加角色互動，或是將發放過關憑證貼紙的動作融入劇中，讓紙偶角色發放貼紙。

◆ 心得：

帶關過程順利，然而對於時間掌控上較不精準，未來須再加強此部分(可預留以個小團康作為時間調劑的防線)。小朋友對此二科學遊戲反應甚佳，但原理講解部分可再強調，讓小朋友充分理解滅火原理。

(六) **國小生營期**故事王國：生活教育

- ◆ 教案名稱：故事王國—生活關
- ◆ 負責人：陳怡儒
- ◆ 活動目的：利用紙偶劇方式說明生活中不能小氣，要好東西跟好朋友分享及合作的重要性
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：_7_月 17 日 9:25 ~ 11:50 四個時段
- ◆ 活動內容：
 1. 搭建小小舞台，由大學生造作紙偶來敘述一隻小氣貓咪咪的故事

2.從故事中延伸出一個團隊合作的遊戲，讓大家一起合作幫故事中主角咪咪找到它遺失的球

3.故事總結的部分提出一些問題，讓小朋友從問答中再次回想故事內容，並引導他們說出分享的快樂跟好處，和故事中的小氣貓遭遇做對比

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
紙偶說故事	小朋友對於故事用紙偶呈現覺得新奇，尤其是畫的很可愛的紙偶讓他們愛不釋手，因此會很專注的將目光放在紙偶身上，也會很專心聆聽故事內容，整體感不錯	感覺沒什麼大問題
團體遊戲	因為小朋友很容易因為情緒興奮而開始有不受控制的現象發生，道具毀損的情況比之前預想的還可怕，不過有大學生隊輔從旁場控倒還不會讓場面太混亂	要事前考慮道具毀損的程度跟臨時補救的方法，至於遊戲讓小朋友的情緒過於興奮是我們之前也要考慮好，並且跟隨隊的隊輔建立一定的默契，才能讓場面的維護更加完善
故事總結	小朋友很踴躍的回答關主提出的問題，對於我們要傳達的想法也很清楚，算是很成功的引導式思考	可以多想一些生活中更實際的例子來說明給小朋友聽，增加生活的臨場感

◆ 心得：

感覺上小朋友對於故事中的回應或遊戲進行都很投入，是個執行不錯的教案，不過內容上跟關主的講解我覺得可以有再進一步成長的空間，儘量用小朋友聽的懂的話去講解會更理想

(七) 國小生營期故事王國：生活教育

- ◆ 教案名稱：故事王國 益智
- ◆ 負責人：劉照全
- ◆ 活動目的：藉由玩益智遊戲的過程，讓小朋友腦力激盪，有趣又有意義。
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：7月17日 早上的4個時段 每時段35分鐘
- ◆ 活動內容：
 - 1.故事王國短劇：敘述勇敢的金剛戰士，他的裝備被邪惡的壞蛋拿走了，希望小朋友們幫他重新拿回來。

短劇內容

角色：金剛戰士、旁白、邪惡壞人（包括路人甲乙丙丁）

劇本：

旁白：傳說，地球上住著一位金剛戰士，他力大無窮（力大無窮 ing），

又富有正義感。他富有愛心，因為他不但會幫忙撿垃圾（金剛戰士撿垃圾 ing），還會扶老太太過馬路（老太太拿拐杖被金剛戰士牽著走 ing），當然，最重要的是，金剛戰士還會伸張正義，剷除邪惡的大壞蛋，當有人欺負小朋友時，金剛戰士會幫助小孩，擊退那些壞蛋（擊退壞蛋 ing），當有人想要持刀搶劫銀行時，金剛戰士會把他們手上的武器奪回，反過來攻擊那些壞蛋（奪回武器並回擊 ing）。他就是地球的救世主（擺 pose），他就是宇宙中的霸主（再擺 pose），人們都高聲呼喊他的名字，金~~ 剛~~ 戰~~ 士~~，但是，事情往往不會這麼順利，因為，有光明的地方就有黑暗，有太陽的地方就會有影子，就像人有正面也有背面一樣，邪惡的壞蛋們非常討厭金剛戰士，因為金剛戰士總是在阻撓他們，如果能將金剛戰士打敗，那麼他們的邪惡帝國必定能發揚光大了啊（小惡魔發揚光大貌 ing），但是小惡魔左思右想，似乎找不到金剛戰士的弱點（走來走去 ing），這時他突然想到金剛戰士是很喜歡小朋友的（指著底下的小朋友），於是小惡魔就偽裝成可愛的小朋友要去問出金剛戰士的秘密了，

小惡魔：（拉金剛戰士的衣角）大哥哥，為什麼你會這麼厲害，告訴我原因好不好～

金剛戰士：好啊，我偷偷告訴你喔，我會這麼厲害其實是因為，我擁有 1 個頭（摸頭），2 隻手（舉手），以及 2 隻腳（指腳），擁有了這 5 樣裝備，才會是金剛戰士喔（比動作 ing）。

小惡魔：（點頭貌）原來啊，擁有 5 樣裝備，才會是金剛戰士啊。所以，如果你少了一樣的話，是不是就失去所有法力了啊。嘿嘿，我發現金剛戰士的弱點了喔，看來我的邪惡帝國，就在不遠處了呢（奸笑）。

金剛戰士：慘了，被騙了，看來我以後要好好保管我的裝備才行呢。

旁白：於是，小惡魔一方面非常高興得知了金剛戰士的弱點（小惡魔奸笑）另一方面卻開始苦惱到底要怎麼取得金剛戰士的裝備呢（小惡魔搔頭），畢竟金剛戰士也不是省油的燈啊，對於他那 5 樣裝備，他可是以生命在保護著他們呢，不論是吃飯的時候帶著裝備（金剛戰士吃飯 ing），跑步的時候帶著裝備（跑步 ing），連洗澡的時候也穿著裝備洗，甚至，連大便的時候都不脫掉呢（喔，好臭），然後，恐怖的一天終於到來了，這一天，金剛戰士騎著他心愛的野狼 125（催油門的動作），正開心著騎到一半時，前面傳來一陣聲音。

警察：逼！！！！（舉手擋住），先生，請問，你的安全帽呢？

金剛戰士：啊我的頭盔就像是安全帽啊，你看，比鐵還硬喔（敲帽子）

警察：我管你的頭盔硬不硬，法律規定就是要帶安全帽啊！

金剛戰士：可是...我不能拿掉頭盔啦，因為只有擁有 5 件裝備，才是金剛戰士。

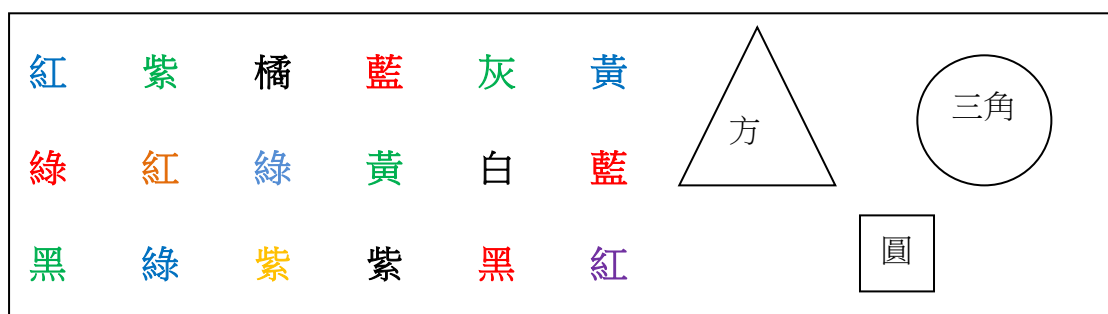
警察：就算你是金剛戰士（指它），就算你會伸張正義（指它），就算你

是地球救星（再指它），難道就不用遵守法律嗎？難道可以為所欲為嗎金剛戰士：……（啞口無言），好吧，我帶安全帽就是了，（拿掉頭盔）（警察瞬間變成小惡魔把頭盔拿走）

小惡魔：嘿嘿，金剛戰士，這下你少了頭盔了吧，你馬上就要失去所有的法力了，因為只有 5 樣裝備才是金剛戰士。哈哈，這下我的邪惡帝國有望了！！。

旁白：小朋友，金剛戰士現在失去了魔力，因為他的裝備被小惡魔拿走了，你們還記得有哪些裝備嗎？沒錯，所以我們要一一救回這些裝備，挽救金剛戰士。

2.益智遊戲(一) 拯救金剛戰士的頭：考驗小朋友對於顏色以及形狀的辨視能力，關主給小朋友一個節奏，要跟著節奏然後回答出正確的問題。例如：這是什麼顏色？ 紅色 這是什麼形狀？ 圓形



3.益智遊戲(二) 拯救金剛戰士的手：考驗小朋友的反應，玩的是紅旗白旗舉起來，指令有以下 4 種，紅旗舉起來，紅旗放下來，紅旗不要舉，紅旗不要放，紅旗可更換為白旗或是紅旗加白旗，遊戲進行一段時間，能在這段時間中，小隊員不失敗超過 7 次即可過關。

4.益智遊戲(三) 拯救金剛戰士的腳：金剛戰士的腳被拆成 8 塊散落在教室各地，小隊員們需要去找出這失散的 8 塊拼圖，並將他們拼出來成為一副完整的腳的圖案。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
短劇	短劇執行約 10~15 分鐘，演戲的時候很能夠吸引小朋友的注意，也或許是性質本身適合小朋友的年齡層	雖然每次演的台詞都不一樣，但是 3 位演員都很有默契，總是能製效果，若是能夠將某些東西作成道具會更有效果。
益智遊戲 (一)	依照小朋友年齡層的不同，可以給他不同的節奏，整體來講，小朋友玩的很開心，	對於幼稚園的小朋友來講，或許這遊戲難度太高，需要大朋友在旁邊告訴他們答案才可以，而遊戲節奏也並不是所有小朋友都會跟著走，旁邊需要

		有更多人一起喊才不會亂掉。
益智遊戲 (二)	3 項遊戲中最困難的一個，但是如果小朋友跟上的話，成就感很高，4 種口令，其中有 2 種特別難的有故意放慢速度。	同前項遊戲，有些小朋友需要大學生握著他們的手一起玩，而必要的時候還要裝做沒看到他們失誤。
益智遊戲 (三)	趣味性最高的遊戲，因為前 2 個相對較靜態，這個遊戲剛好讓他們動一下身體，如果時間過了比較久，關主會給提示，而最後的拼圖，做的洽到好處，有難度但又不會解不出來。	在擺設碎片時，關主本身需要記起來 8 個的位置，否則最後小朋友沒找到，會連關主都不知道在哪。

- ◆ 心得：我很喜歡這個教案，可以聽故事又有趣還能達到腦力激盪的目的，而且這次故事的主角是金剛戰士，搭配上還不錯的道具裝備，是非常受小男生的喜愛喔，很多人活動結束之後都會找金剛戰士拍照，那一刻就會覺得這個教案真的是值得了。

(八) 國小生營期部落傳奇：紋面藝術

- 教案名稱：部落傳奇-紋面
- 負責人：賴佳妤
- 活動目的：讓小朋友能夠了解泰雅族紋面的由來故事以及有關泰雅族紋面的基本知識
- 對象：營隊國小生
- 活動時間：07 月 18 日 上午
- 活動內容：

- 希利克鳥說故事

由裝扮成希利克鳥的大學生口述紋面傳說的由來

「傳說以前在現在的大霸尖山上有一塊巨石，我的祖先牠就在巨石前叫著，突然有一天巨石被祖先推開，巨石崩裂，從裡面走出一男一女，這是最早出現在地上的兩個人，也就是泰雅族的祖先。

隨著時間過去，這對兄妹漸長大成人，但一直沒有其他的人類出現。妹妹很擔心再這樣下去就無法有新的人類出生。於是決定要和哥哥結婚，但是又怕被哥哥認出來而不願意和她結婚。她想到用黑炭灰塗在臉上，哥哥就認不出是她。

有一天妹妹告訴哥哥有一位女孩子在天黑的時候會在山洞等他去娶回來。於是妹妹趁哥哥去打獵時，趕快燒樹枝做成木炭，又磨成炭灰塗畫在前額與兩頰，讓哥哥認不出她。天黑了，哥哥果然來到山洞，看到他的新娘。哥哥並沒有認出這個臉上塗炭灰的女孩子是自己的妹妹，兩人就結婚並且生下許多

孩子。從此地上就開始有越來越多的人類。」

● 希利克鳥舞教學

利用紋面的故事創作簡單的口訣，口訣配合舞蹈動作，加強小朋友對故事的記憶

● 蒐集 9 張紋面圖形

將九宮格中的 9 塊紋面圖形散佈在兩關主之間，讓小朋友有尋寶的感覺

● 紋面知識講解

八、邊解說(圖樣名稱及部位)邊將九張圖片放在相對應的九宮格上

九、「你們知道嗎?(配合男&女海報畫圖解說)

十、男性主要紋於頤部(下巴)，女性主要紋於頰部，額部則男女皆有。

十一、額紋：刺於額頭中央，男女皆有，主要為橫直線條重疊而成，數目自一條至七條，

十二、以三到五條最常見。

頤紋：男性特有之部位，紋條紋一律為單條形式與額紋一樣。

十三、頰紋：紋線左右臉都對稱，主要以斜線構成之平行紋及叉形紋，平行斜線共三道，每道共四條線（部分三線構成）；叉形紋共兩道。

● 紋面勇士大考驗

*小隊員排成一列，跟九宮格板相距約 5 公尺，用紙球丟板子，丟到版子後，關主會問跟上面圖形相關的問題(ex.這個圖案是畫在哪裡，畫男生 or 女生 etc)

*答對問題便能夠將板子上的圖形畫在對方小隊隊輔的臉上，會引導小朋友畫在正確的位置；隊輔就視情況讓小朋友自行挑選 or 關主指定

*可以讓想要臉上有紋面的小朋友由隊輔幫忙畫在小朋友臉上

➤ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
希利克鳥說故事	小朋友容易分心	只由口述故事很難讓小朋友了解故事，可以配合演戲或是畫幾張圖來說故事
希利克鳥舞教學		

蒐集 9 張紋面圖形	有些小朋友會很快就到達關主這，不過至少會有一個隊輔跟著，安頓先來的小朋友，隊伍拉得頗長	可以限制一個小朋友最多能拿幾張圖形，這樣就可讓所有的小朋友一起參與
紋面知識講解	因為移動時間比預估的長，所以在講解上很趕，不過小朋友都會很專心的聽	1.海報紙可以再大一點，這樣在講解上會比較清楚，兩關主之間事前一定要準備充足才能配合得好。 2.不應該將兩個圖形放在同一張紙卡上，容易造成誤解。
紋面勇士大考驗	因為小朋友不多所以有閒置隊輔幫忙撿球，在問問題時也能夠再加深小朋友對紋面的瞭解，小朋友也都會畫出正確的紋面圖形並且畫在正確的部位	結束的點沒有想好，所以小朋友在玩玩遊戲之後會忘記到底要來這關的總目的，以後再銜接上要考慮得更周全

➤ 心得：

其實一開始這個教案的成形及完整度就很高，所以我在營期前都在準備其他的教案，之中教案的大包裝有所變動忘了關卡內容也必須修改，而且人力也比本來估的多一個人執行起來才算完整，這個教案對負責人來說必須提早準備並且一定要反覆練習才能夠在正式執行時呈現出最好的效果，而且因為教學內容連大學生都不知道，所以一定要反覆檢，讓非教案負責人可以成為帶領小朋友學習的隊輔，感謝華華編了一個很棒的希利克舞，謝謝小花幫忙畫了那麼多複雜的紋面圖形。

(九) 國小生營期部落傳奇：傳統歌舞

- ◆ 教案名稱：部落傳奇----歌舞
- ◆ 負責人：龔鈺荏、許宜淳
- ◆ 活動目的：讓小朋友了解泰雅歌舞和故事
- ◆ 對象：小朋友
- ◆ 活動時間：_7_月_18_日 _10_: _15_ ~ _10_: _50_ , _10_: _55_ ~ _11_: _30_
- ◆ 活動內容：
 1. 拼故事繪本
 2. 說故事
 3. 教動作
 4. 跳舞
- ◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討

拼故事繪本	第一大隊順利找到故事繪本碎片，也順利拼出自己的故事；第二大隊因有幾張碎片沒有找到花了較久的時間拼故事。	要跟隊輔說明清楚不可以將碎片放置的地方更改，這樣會造成教案執行時間延遲。
說故事	有道具輔助吸引小朋友目光，但第一大隊在這部份因執行教案負責人疏失，在這部份有些不順暢，因為道具沒有再出現時間出現。	必須注意時間及教案進行，要提早準備好道具使用。
教舞蹈動作	第一大隊因為天氣太熱且開水尚未送達，似乎導致小朋友不想在活動，在教舞蹈這部份做的不是很確實。	應確認開水送達即注意小朋友狀態。
跳舞	在隊輔及喝完水後，小朋友有專心一點，並完成這次歌舞關的舞蹈。	這部份，我覺得對府絕對是幫忙關主很爆的角色，提詞要可愛也是一項重點。

- ◆ 心得：因為這次我們嘗試將泰雅族文化真正呈現在活動中，所以其實壓力很大，畢竟我們要給小朋友的是他們自己的文化，且青少年夥伴在旁，所以在準備教案特別緊張，也努力做到最好，希望不要教錯。真的是壓力很大的教案。但，完成它，也有一種成就感。

(十) **國小生營期**大型故事屋：十四隻老鼠洗衣服

- ◆ 教案名稱：大型故事屋-十四隻老鼠洗衣服
- ◆ 負責人：陳怡儒
- ◆ 活動目的：藉由投影片的方式說故事給小朋友聽，激發對閱讀的興趣
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：_7_月 17 日 12:55 ~ 15:30 共兩梯次
- ◆ 活動內容：
 1. 大型繪本說故事：事前先將故事繪本的內容掃描進電腦，利用放映投影片的方式來說故事，透過圖片跟聽大學生的生動描述，抓住小朋友的注意力
 2. 折紙：配合故事內容洗完衣服，進行折紙教學，教小朋友自己用色紙折衣服，並在上面畫圖，最後將自己的作品黏貼在專屬的故事收集冊上
- ◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
------	------	----

大型繪本說故事	兩個大學生一搭一唱的說故事方式，配合著投影片的圖片還有大學生丟拋問題讓小朋友回答的形式，整體來說小朋友的反應還滿熱絡，很投入在聽故事跟回答問題	說故事的部分沒有太大的問題發生，說故事的兩人默契還不錯，可以給對方一些有趣的互動，對於吸引小朋友的目光有很大的幫助，這些說故事的技巧應該可以讓所有隊員一起分享彼此的經驗
折紙	簡單的色紙教學對小朋友來說很新奇，尤其說跟故事內容有搭配，大家都很專注的在學習，但沒有注意到活動時間長短，所以最後有些小朋友沒有完成他們的作品	應該注意折紙的難易程度還有時間的掌握，不要發生活動未完成就必需停止的情況，這樣很可惜

◆ 心得：

我覺得這次大型繪本說故事是很大的突破，畢竟將故事繪本掃描製作成投影片的方式就是一種嘗試，而且這樣的說故事方式跟互動還不錯，因為圖片都投影在牆上，空下來的手便可以多做出很多的動作，故事聽起來生動很多，大學生自己也比較容易得到回饋而將故事說的更起勁，算是一種良性的進步。

(十一) **國小生營期**大型故事屋：小女巫大鬧萬聖節

- ◆ 教案名稱：小女巫大鬧萬聖節
- ◆ 負責人：林亭君
- ◆ 活動目的：大型故事屋藉由呈現故事表演寓教於樂，使小朋友能欣賞故事，並在故事中學習。我負責表演的故事是《小女巫大鬧萬聖節》。
- ◆ 對象：參加營期的奎輝以及嘎色鬧國小生
- ◆ 活動時間：07 月 17 日 12:55 ~ 15:30 共兩梯次
- ◆ 活動內容：
 1. 《小女巫大鬧萬聖節》故事演出
 - 我負責演戲，劉照全負責旁白，利用兩個角色之間的互動引出生動故事。
 2. 互動的抽籤表演
 - 準備寫著許多運動動作的籤選定小朋友抽籤，台上扮演小女巫的我會依據小朋友抽到的動作做出對應的表演。
 3. 給予小朋友闖關的貼紙證明
 - 故事屋系列採取闖關的模式，小朋友在聽完故事後會給予對應關卡的貼紙，貼在本子上構成完整圖案。
- ◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
------	------	----

《小女巫大鬧萬聖節》故事演出	小朋友的專注力比想像中維持久，看得滿專心的。我負責演戲，劉照全負責旁白，兩人事前有練習配合得還不錯。	故事挑選要起伏大、生動活潑的，比較容易吸引小朋友。這次的故事選擇就不錯。
互動的抽籤表演	安插這個橋段會讓小朋友精神一振，不會一直靜態的聽故事導致不專心。	小朋友都非常踴躍，籤只有四組，選哪位小朋友來抽籤需要主持人考量，因為無法讓所有小朋友都抽到籤。
給予小朋友闖關的貼紙證明	有要求小朋友一起翻到貼紙的頁數再給予貼紙，小朋友都滿配合的，秩序在掌控之中。	其他執行教案者可以採取同樣方式，否則小朋友搶著要貼紙的狀況會相當混亂。

◆ 心得：

這個教案執行人力只有兩個，表演起來比較吃力。一個教案 20 分鐘的表演，對兩個人來說比較辛苦。這次我和旁白照全都感冒了，聲音都比較沙啞黯沉，但是因為有多次彩排，故事內容也滿精采的，道具也很精緻，小朋友還是很受到吸引。總之，是一個成功的教案！

(十二) 國小生營期開閉幕

- ◆ 教案名稱：開閉幕
- ◆ 負責人：陳怡儒 張君睿
- ◆ 活動目的：藉由活動前後的戲劇引導到活動的開始/結尾
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：7 月 17 日 9:25 ~ 9:35 13:35~ 13:40
7 月 18 日 12:55~ 13:05 15:20~ 15:30
- ◆ 活動內容：

1. 故事王國開幕劇

以話劇形式作為故事王國關卡的前導。

話劇內容：

艾莉絲：ㄟ~~前面手上拿著碼表的兔子先生匆匆忙忙的，不知道他要做什麼？
(追上兔子先生)

三月兔：對不起！我趕著要到一個地方，沒有時間跟你聊天。

(說完很快的從艾莉絲前面跑過並跳進樹裡的一個小洞)

艾莉絲：兔子先生，等等我呀！你要去什麼好玩的地方也順便帶我去！

(艾莉絲也跟著進去了樹洞裡面，突然一陣天旋地轉)

艾莉絲：奇怪？這是什麼地方？怎麼種滿了紅玫瑰，而且我怎麼找不到出去的路呢？這裡好像迷宮喔！

(紅心皇后帶著一群士兵突然出現在艾莉絲面前)

紅心皇后：你是那裡來的野丫頭呢？怎麼擅闖我的玫瑰花園？來人丫！把她抓起來

(艾莉絲發現情形不對，拔腿就跑，一堆士兵被她遠遠的甩在後面，就在奔跑的時候，一不小心撞到了一團毛茸茸的東西)

艾莉絲：哎呦！是誰擋住了我的路，這樣會害我被紅心皇后抓到的

兔子先生：剛剛你說你在躲紅心皇后？那趕快跟我來

(他們兩個躲進了一個隱秘的樹叢)

艾莉絲：兔子先生(驚訝)，你怎麼會出現在這裡丫，還好你剛剛有救了我，不然我就完蛋了

三月兔：別急著謝我，只要紅心皇后還那麼霸道的統治整個故事王國，那你隨時都會被她抓走，唯一的辦法是~~~~~(遲疑的表情)

艾莉絲：那你趕快說有什麼方法可以讓紅心皇后不要這麼壞

三月兔：那就是你必需找到這本魔法書裡的所有人一起來幫你，不過不是那麼容易可以找到全部的人，你必需要聰明智慧，以及大家的友情幫忙，這樣才可能成功

旁白：小朋友，我們一起來幫艾莉絲找到魔法書裡的所有人好不好？我們一定要打敗壞心的紅心皇后

2. 故事王國閉幕劇

以話劇形式作為故事王國關卡的收尾。

話劇內容：

(紅心皇后面對大家高舉法杖)

紅心皇后：(奸笑)哈哈~ 看來已經沒人可以阻止我了，我要用我的魔法把你們通通變成小豬！！(唸咒”天零零地靈靈~把所有人變成小豬!”，作勢要把所有小朋友都變成小豬)

(艾莉絲 三月兔 還有其他故事王國的關主角色出場)

艾莉絲：紅心皇后，住手！！我們已經拿到魔法故事書了，你不要再繼續做亂了！看我們的厲害！！(拿出故事書)

(艾莉絲打開故事書施展魔咒)

(艾莉絲除外的所有腳色拉起手 把紅心皇后圍住團團轉，所有人一起大喊”故事書的魔法，請淨化邪惡之心吧” 三次)

(紅心皇后發出痛苦的呻吟，倒下)

(艾莉絲走進魔法圈，扶紅心皇后重新站起來)

紅心皇后：這裡是哪裡？我怎麼了？你們…是誰？(環顧四周)

三月兔：我們~ 是你的好朋友啊!! 讓我們大家一起來玩吧!!

(大家一起手牽手 高唱 當我們同在一起)

旁白：感謝有各位小朋友的努力，大家終於讓紅心皇后變成了大家的好朋友！！故事王國也恢復了和平！！明天請各位小朋友繼續來參加我們的活動

吧！！

3. 衛教開幕劇

以話劇形式作為衛教關卡的開場及前導。

話劇內容：

旁白：在一個春暖花開的季節裡，辛苦懷胎十月的美麗皇后生下了一個白白胖胖的小女嬰，大家都為這個小生命的出生給予了很多的祝福

國王：我親愛的皇后，這個可愛的小傢伙皮膚白裡透紅，就像是個紅蘋果，我想將她取名為白雪

旁白：這對恩愛的夫妻有了白雪這個寶貝後，生活過的更加幸福(幸福的一家人畫面)，可是悲劇往往在最幸福的時候發生，美麗優雅的皇后在生了一場大病後就這樣和大家說掰掰，離開了人世(倒臥病床→斷氣)

國王：不~~我心愛的老婆，妳怎麼能就這樣丟下我跟可愛的白雪就這樣離開了呢？白雪還這麼小，需要一個媽媽來照顧她，我得找個愛她的女人當她的新媽媽

換幕

壞皇后：呵呵呵~我是白雪的新媽媽(邪惡的笑容)，要不是我看上了這麼多的金銀財寶，我才不要當一個討厭小鬼的媽，:這樣會讓我看起來變的很老，我是世界上最美麗的人了，魔鏡啊!魔鏡!你說是不是啊？

魔鏡：沒錯!這世界上最美麗的女人就是妳了(諂媚)

旁白：白雪長大之後變的更漂亮了，皇后因此更加的討厭白雪，常常虐待白雪

白雪：為什麼媽媽都不喜歡我？總是對我這麼凶，每次都只會在爸爸面前裝的很疼愛我，一切都是騙人的，難道是因為我比媽媽年輕、比媽媽漂亮嗎？(開始自戀起來)

壞皇后：魔鏡啊!魔鏡!你說我到底要怎麼成為世界上最美麗的女人呢？

魔鏡：這個很簡單啊!只要把白雪丟到深山裡讓她自生自滅，這樣你就會變成世界上最美麗的女人了

旁白：壞心皇后找了一個理由將白雪一個人丟在深山裡頭

白雪：天阿!我的肚子好餓，而且這裡好黑好可怕喔！會不會有野獸突然跑出來阿？誰可以幫幫我呀？(一直哭~一直哭最後累到睡著)

小矮人：咦？怎麼有人倒在這裡？~起來阿！(CPR 急救)

旁白：白雪就這樣和小矮人在森林裡過著開心的生活

換幕

壞皇后：魔鏡啊!魔鏡!你說現在世界上最美麗的女人是誰阿？

魔鏡：這個當然是北拋拋的白雪囉

壞皇后：什麼？這怎麼可能？她應該是要在森林裡被野獸咬死了，不行！看來我的拿出我的法寶了

(拿我一罐魔藥，咕嚕的喝了下去，變成一個滿臉皺紋的老太婆)

壞皇后：(看著魔鏡)天啊！這個醜女人真的是我嗎？好噁心喔！不過為了當上世界最美麗的女人這些都值得，呵呵呵~這次的秘密武器—毒蘋果一定有用
換幕

壞皇后：這裡有好吃的紅蘋果喔！前面的小姑娘要不要來一個啊？不吃你會後悔一輩子的

白雪：哇!!!真的ㄟ！那我一定要尝尝(咬下一口，勒住脖子，痛苦的倒地)

壞皇后：哇哈哈！這樣我真的是世界上最美麗的女人了(得意的走開)

小矮人：喔!!怎麼又昏倒在地上了呢，(拍拍)醒醒啊！(震驚)糟糕了！沒有呼吸了…

旁白：就在小矮人不知道該怎麼辦的時候，走來了一位超帥的王子

王子：怎麼了嗎？看到別人有困難，就是我該幫忙的時候了

小矮人：她~她~她吃了蘋果之後就沒有呼吸了

王子：這個簡單，交給我一定沒問題！（很帥的姿勢吻了白雪）

旁白：白雪瞬間甦醒和王子手牽手過著幸福的日子

小朋友，其實故事沒有這麼的簡單，在這當中還發生了好多好多的事情喔，從皇后懷孕到白雪出生，長大的過程還發生了很多的事情，就讓我們接著看看發生了什麼事情吧！

4. 衛教閉幕劇

以話劇形式作為衛教關卡的收尾。

話劇內容：

國王：女兒啊，你今天都跑到哪裡去了啊？

白雪：我今天到了奎輝國小，跟好多可愛的小朋友一起玩呢。

國王：那你們今天都做了些什麼呢？

白雪：我們今天聽了好多故事喔，也知道了很多以前我不知道的事情呢。像是在我出生以前發生的事情啊~

國王：喔喔，是嗎~ 你出生以前的事啊 (遠目)唉...想當初妳媽媽在懷你的時候啊，真的好辛苦啊~ 那時候她三不五時就會有想吐的感覺，每天，還要克服上廁所的不便，有時又還要幫我打掃辦公室，真是辛苦你母親了。懷孕的人做家事，真的是很不方便啊……而且晚上還要睡到一半爬起來幫妳換尿布、還要泡奶粉給妳喝，真的很辛苦呢~

白雪：我還記得小時候，那時候爸爸你還有媽媽都會為我，輪流講故事給我聽呢！每次我身體不舒服的時候啊，你們都好擔心，趕緊帶我去看醫生。等我開始長牙齒了之後，你們每天都煮好香好香的飯給我吃呢！每天早上要幫我刷牙和洗臉，晚上還要幫我洗澡。每天早上媽媽都會幫我梳頭髮~幫我綁辮子，出門前啊，還會幫我穿上漂亮的衣服，讓我每天都可以開開心心的到處玩呢。

國王：唉，那真是一段快樂的日子啊，可惜自從你媽媽過世之後，沒想到你的後母，竟然是這麼一個狠毒的人，對你做了那麼殘忍的事(掩面)，竟然還拿毒蘋果給你吃，還害你摔倒~(嗚咽)

白雪：沒關係啦~ 還好我平常都有在運動，那時候巫婆害我絆倒之後，我沒有受什麼傷啦。運動啊，真的事好處多多呢~ 不僅可以幫助我把身體裡面的毒素清乾淨，還可以讓我有一個健康的身體呢~

小矮人：沒想到在我們喝酒喝太多喝到昏倒的時候，竟然發生了這麼危險的事呢，不過幸好後來你跟王子還是順利結婚了呢。你們結婚之後，我們搭飛機到世界各國，玩了一圈回來之後，真的發現我們都老了呢。小朋友，家裡的爺爺奶奶阿公阿嬤同樣也會有這些問題喔，所以小朋友平常在家裡要常常幫忙阿公阿嬤喔~ 因為他們可能眼睛看不清楚，耳朵聽不清楚，骨頭很脆弱很容易因為不小心跌倒就受傷，頭髮會變白，而且還可能會忘記一些以前發生的事情呢！而且各位小朋友千萬不能忘記喔，有一天啊 我們大家都會老喔~所以啊~ 小朋友要好好幫忙你們的阿公阿嬤喔~ 謝謝各位小朋友今天這麼專心的聽我們說故事囉~

國王+公主+小矮人：小朋友，我們打勾勾，下一次寒假要一起玩喔~!!! 好不好??

(邀小朋友一起打勾勾) 謝謝各位小朋友，BYEBYE~~

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
故事王國開幕劇	話劇逗趣，小朋友的專注力不錯。	角色較少，可再加入更多角色例如瘋高帽和柴郡貓等等，增加故事張力。對於各角色的辨識度，如服裝道具等，可再強化以加深對小朋友的印象。
故事王國閉幕劇	劇情稍短，稍嫌倉促作結。因為時間較短，小朋友專注程度尚可。	可再完善化劇情，或加入與小朋友的互動等等。
衛教開幕劇	話劇長度適中，演員演技逗趣，活力十足，讓台下的小朋友目不轉睛。道具製作精美，對角色辨識度高。	開幕劇中可加入對生命護照的引導，讓之後的過關憑證較為自然。
衛教閉幕劇	劇情整合教案關卡內容，強化小朋友所學知識，但稍嫌冗長	劇本可多加入角色互動，或是與小朋友的互動，才不會顯呆板。

◆ 心得：

開幕劇原是作為引導及收尾，看似不重要，但若用心經營也能讓小朋友更融入關卡情境中，從而加深學習效果。這次衛教開幕劇可見演員用心，未來的開閉幕皆應以此為範本，如此才能發揮開閉幕最大的價值。

(十三) 國小生營期頒獎典禮

- ◆ 教案名稱：故事王國-頒獎典禮
- ◆ 負責人：崧銘
- ◆ 活動目的：讓參加活動的小朋友可以有機會展示他們的作品，看到他們今天的成果，同時頒給各小隊獎項和小獎品，加深他們的成就感。
- ◆ 對象：4 小隊的小學生，大約 15~20 人
- ◆ 活動時間：7 月 17 日 13:45 ~ 14:15
- ◆ 活動內容：

1. 回顧照片 ppt

播放小朋友在活動裡的照片，配合一些介紹、說明（用 ppt 製作，要有一個人負責在中午~大型故事屋第一部分的這段時間製作，故事屋第二部分活動照片就不放進去了）

2. 水神登場(主持人登場)

頒獎典禮準備開始，水神初登場，以台詞說明頒獎典禮和之後水世界的連接，並主持頒獎典禮。

*水神（主持人）現身，說台詞：水神/水世界的王/（兩獎＝水世界的鑰匙）

3. 頒獎(共 8 獎項)

各獎項會配合串場畫面（「入圍的有...(4 小隊照片各一張)」）、「得獎的是...」各得獎小隊派出一名大學生和一、兩個小朋友代表上台領獎。攝影組拍下小朋友領獎的可愛畫面！全部頒完後，隊輔可以幫小朋友來個大合照！

4. 給予水世界鑰匙(結尾)

各小隊派出一個小朋友拿著兩個獎項的卡片和水神換水世界鑰匙，賜予各小隊鑰匙，鑰匙會開啟不同的門，小朋友要去尋找對應顏色門的「『長』門人」（對應不同闖關順序）。

- ◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
回顧照片 ppt	事前製作 ppt 時間不足，所以只放了 3 頁的照片。跟預期的有很大的差距，感謝小黑幫忙主持。	雖然已經先把樣本都做好，看起來只要換照片就好，但是因為還是要選照片、挑照片，或有時候照片和需求不符，讓製作的速度有點慢。而且 12:30~1:20 的製作時間，稍嫌不足，但也有可能是我本人製作 ppt 的動作太慢。建議之後可以分活動項目來放照片，比如說：第一頁放的是益智關、第二頁放的是運動關...以此類推。這樣或許會比較好挑照片，或許可以讓製作速度比較快。

水神登場	由小黑主持完回顧照片之後，介紹主持人登場。主持人上台先表示自己事故事王國中水世界的守護者－水神。為了對整就了故事王國的小朋友表示感謝，要給他們一些獎勵。	登場的部分，我覺得沒有太大的問題，大致上還不錯，下次或許可以加上一些音樂也不錯。
頒獎	共 8 個獎項，每個小隊應該要分到 2 個。但是因為製作 ppt 的時候太混亂，有些照片忘記是髒個小隊的，又來不及確認，只好問別人，結果出現了標錯小隊的狀況，而且因為太過混亂，結果有一個小隊指領到一個獎。	這部分的主持，我準備的時間太少，沒有先想好串場詞，讓場面有點尷尬，可能很多人會覺得無聊，建議要先想好每個獎項要怎麼介紹、怎麼連接下個獎項。另外一定要加上音樂、音效，否則場面會很單調、枯燥。還有，要發獎品記得要帶到會場，並且先照獎項或著小隊分好、甚至包裝好。
結尾	頒獎結束後，請各個小隊派小朋友跟水神拿水世界的鑰匙，鑰匙的顏色對應的是小隊水世界開關關主的門型胸章顏色。	我個人認為讓故事王國教案和緊接著的水世界結合是很好的想法，可以讓小朋友更有一貫的感覺，讓整個活動的連續性更佳。此部分的缺失是：忘了製作獎項小卡、所以沒有「換取」鑰匙、而是「領取」。

◆ 心得：

整體而言，我覺得頒獎典禮的最大問題是準備時間不足，或者說教案負責人花在頒獎典禮的時間還不夠多。另外就是這個教案和其他故事王國教案、活動長、水世界關主之間的連結似乎出了些問題，活動長隊流程並不明確知道，水世界關主隊鑰匙的事情也不全然清楚，另外還是要提醒攝影的隊輔所需要的照片內容，這樣挑照片時應該會比較順利。

(十四) 國小生營期水世界

- ◆ 教案名稱：水世界
- ◆ 負責人：張恩碩、龔鈺荏
- ◆ 活動目的：讓小朋友在炎炎夏日之中玩水而感到暢快
- ◆ 對象：營隊國小生
- ◆ 活動時間：7 月 17 日 14:15~15:15
- ◆ 活動內容：

1. 你丟我接

先在地上取好間隔，小隊中兩人為一小組，其中包含一位大學生或青少年以及小學生，兩人合力將一條毛巾拉開，由關主在上面放水球，用毛巾將水球拋出，下一組則是用毛巾把水球接住，最後一個人則是用水桶

將水球接住才算得分，約進行 15 分鐘，結算得分，由較高的一方獲勝。輸的一方則有懲罰，必須在地上躺一排，贏的小隊可用水杯將他們潑溼。

2. 水球爆爆

兩個小隊交替圍成一圈，遊戲開始時，**大學生隊輔**以水管接水灌水球，讓水球逐漸膨脹，關主一人負責出題，另一人負責記分，小隊員輪流在水球下面兩手放在頭上以手托球回答問題。答題必須在五秒內回答，若答錯或不會回答，該小隊員必須待在水球下面計時五秒鐘，若水球在某隊的小隊員頭上爆開，該小隊可獲得一百分。遊戲結束後，分數較低的小隊必須共同用手托球，讓大水球在頭上爆開。

3. 頂上功夫

小隊先排成一直線，每個人都有水杯，並把水杯頂在頭上(手可以扶水杯)，第一個人裝水，接著水從第一個人頭上傳到第二個人頭上，依此進行到最後一人，最後一人將水倒進水桶，最後水桶中的水量較多的小隊獲勝。在過程中若杯子離開頭，就不算要重來。進階版則是前一個人背對下一個人，以往後倒的方式進行。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
你丟我接	場面相當的混亂，尤其是第一個執行的部分，因為時間提早開始尚未佈關完成，太急於開始以致有些規則沒有提到，在執行過程也有用水球攻擊人或用水桶潑人的情況發生，場面難以由關主直接制止。後來的組，有說到由大學生或青少年去帶小學生，其混亂程度有改善。	這本身是一項要高度技巧的遊戲，其本質並不適合給小學生來玩，尤其這次小朋友的年齡偏低，再加上本次大學生及青少年的人力吃緊，沒有多餘人力能幫忙關主場控，而且有些大學生和青少年自己也玩了起來，使場面更加混亂而難以順利進行
水球爆爆	小朋友大致配合遊戲，也很投入緊張的氣氛中，整體感覺比較緊湊，有達到預期的效果。不過有小朋友會想要逃跑	基本上有達到預期效果，但懲罰的水球爆的有點慢。至於想逃跑的小朋友，大學生來回想抓住他有點麻煩，可嘗試由一個大學生陪他一起在水球下。
頂上功夫	各小隊都很守規則的玩，隊輔也很盡責，在第二階段大家都想盡辦法傳給下一個人，由於難度提升所以場面不會顯得太混亂，不過有青少年玩的太瘋用水杯潑人。	要控制一下青少年，雖然是娛樂型教案，但還是需要一點秩序，關主沒有控制好這一點。

◆ 心得：

你丟我接：由於對教案的執行太過於樂觀，一開始的想法是在大學生或青少年的帶領之下，小朋友們可以冷靜的來玩這個遊戲，但實際上並不是這麼一回事，不只是小學生很混亂，就連大學生和青少年也玩得太興奮而使場面完全失控，這是在設計教案時，未考慮到人力以及其難易度，甚至是一些潛在的因素，這次的失控就是評估不夠完善的結果。

水球爆爆：大致上執行的狀況還算理想，只是第二輪感覺比較混亂，有時候水球好像是被戳爆的，而不是自己爆掉的。奕鈞有點害怕，所以一直逃走、氣氛也沒有第一輪緊張、緊湊。但大致上是很好的，小朋友看起來都很開心頂上功夫：不同於別的教案，水世界這種娛樂型教案讓大家都玩的很開心。

(十五) 山下行前營尋寶

◆ 教案名稱：尋寶

◆ 負責人：劉照全

◆ 活動目的：享受解謎與尋寶的過程，以及揮灑汗水的喜悅。

◆ 對象：大學生 + 青少年

◆ 活動時間：7 月 13 日 13:00~15:30

◆ 活動內容：

1. 解謎：當每一隊拿到提示卡的時候，對應地圖卡裡所給的地點線索，找出

正確的地點。例如提示卡寫 南拳媽媽→北拳爸爸 前車行→？ 我

們依照邏輯來推斷可猜出 問號指的應該是後車亭，因此大伙兒就必需前往後車亭尋找寶藏。若是覺得題目太難，無法解出的話，全隊可以使用小天使卡，召喚小天使帮大家解答。每小隊一開始會拿到 2 張小天使卡。

2. 尋寶：解完謎之後，可在該地點找出與提示圖相符的地點，而在該地點附近就會有貼紙條的訊息，提示圖如右所示，若是無法找到該紙條，一樣也可以使用小天使卡，召喚小天使告訴你們在哪裡。



3. 小天使卡商店：尋寶過程中，若是有小隊的小天使卡用完了，可以到小天使商店玩遊戲來換取小天使卡。這裡玩的遊戲是 100 秒不 NG，每小隊派出 5 人完成指定動作且在 100 秒內完成即可過關，若是在其中一關不小心失敗了，需要再回第一關重新開始。舉例：拆返跑 3 趟 → 套圈圈 → 將 10 個骰子疊起來 → 丟杯子轉圈再用水桶接住 → 用筷子夾彈珠放到杯子。每次完成這個遊戲即可獲得 2 張小天使卡。
4. 隨隊小天使：每一隊會有隨隊的小天使，平常只是隨隊，並不提供任何遊戲相關訊息，當小隊找到紙條時，隨隊小天使需要補上另一張紙條，讓下一個隊伍也找的到，並且新紙條的面額是舊紙條的 2 分之 1。
5. 提示卡人員：遊戲在最開始的時候只給每小隊 4 張提示卡，總共有 20

題，因此如果想要繼續挑戰，需要在校園內尋找特定穿著的 NPC，也就是提示卡人員，找到了以後再和他進行遊戲，挑戰過關，即可取得提示卡。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
解謎	共 20 道題，約分為 3 種難易度，易的是秒殺，中的要思考，難的話需要有點慧根和運氣，否則只好用小天使卡。	易的題目要減少，中間的題目可以增加，在實際跑過之後發現難的題目其實沒有那麼難，還是有很多很厲害的人解出來。
尋寶	就是按圖索驥，為了避免大家看到圖就直接知道該地方，所以拍照的時候，需要找每個人不太清楚的地方，但該目標又非常明顯，例如：垃圾桶。	這部份的平衡還可以，稍微可以加强的地方可能在於，藏貼紙的地方要再更隱密，否則會有在路上走一走就忽然看到紙貼，連謎都不用解了，直接拿到。
小天使商店	100 不 NG 的設定是由難到簡單，若是關主看出挑戰者無法過關，可調整難度，所以每項遊戲的設定都有非常簡單的版本。這樣做的目的是為了要拖延小隊的時間，減少他們尋寶的時間。	或許是一開始的難度真的太難了，加上天氣太過炎熱，有一小隊玩的時候火氣有點上來，下次需要再將難度降低一點。
隨隊小天使	為避免有人死都不用小天使卡，所以在紙條上面需要有些指令，例如，召喚小天使換取扇子，餅乾等，而這些道具將會在提示卡人員那裡用到。所以小天使一開始的時候身上要帶很多很多的東西。	小天使身上帶的東西太過雜亂，加上要跟著隊伍跑，而當隊伍找到紙條時，小天使還要馬上補上新的，光是剪貼小紙條的時間就都耗光了，很容易脫隊。
提示卡人員	帶著帽子到處跑的 NPC，其實還滿好找的，因為可以隨時 call 電話給小天使問他們現在在哪裡，玩的遊戲也很簡單，都是默契遊戲或是搜集到指定道具	平衡 ok，機動性高，是個必需要出現在尋寶的角色。

◆ 心得：聽說很好玩，風評還不錯，開心 ：)

(十六) 青少年營期 K 歌之王

- ◆ **教案名稱**：K 歌之王(-搶救人質大作戰之惡魔在身邊)
- ◆ **負責人**：崧銘、叮噹、molly(人力:舒婷、維思)
- ◆ **活動目的**：讓愛唱歌的大學生、青少年都可以一展歌喉，享受在眾人面前高

歌的快感！大家一起唱歌，一起歡笑！同時考驗大家對於這些紅遍半片天的歌曲是否夠熟悉！並感受競賽過程中的刺激、有趣。

◆ **對象**：參加寒假營活動的國高中生及大學生 (約 40 人)

◆ **活動時間**：7 月 15 日 18:00 ~ 20:00

◆ **活動內容**：

1. 歌詞克漏字

由主持人亮出題目（歌名+歌手），以小隊為單位搶答，主持人認定誰得到答題權。歌詞會以 ppt 呈現，想要上台唱的小隊員都可以上台唱。到了某一句時，ppt 的歌詞會出現空白，這時候就是考驗參賽者對歌曲熟悉度的時候囉！

2. 聽前奏猜歌名

播放一段前奏，小隊必須搶答，每個小隊一旦答錯的話，其他小隊可再搶答，或放棄答題。要等到另三個小隊都搶答完，或宣布放棄搶答，才可再繼續撥放或者進行第二次播放。搶答的小隊若能答對演唱歌手，則 + 1 分，再答對歌名則在 + 3 分。一輪進行 4 題，得分最多的小隊，可以抽 O 筒，得分最少的小隊則抽 X 筒

3. 歌詞 action

- ✓ 執行--舒婷
- ✓ 在猜歌名單元之後進行，作為加分題
- ✓ 內容:關主將以肢體動作表情表演某一首流行歌的歌詞，各小隊的朋友們請猜猜看她表演的是哪一首歌吧！我們會亮出五個參考歌名+各一句歌詞當作提示，答題採取小隊為單位的搶答制，知道答案就快答題吧！
- ✓ 答對的小隊~ +5 分，共 3 題
- ✓ 執行時間：15~20 分鐘

4. 懲罰時間

- ✓ 比較贏的兩個小隊可以各選一首歌來盡情歡唱
 - 無歌單，上網用 youtube 找
 - 一個小隊一首，估計共 10~15 分鐘
- ✓ 較輸的兩個小隊各派兩人進行賽馬
 - 就是平常賭神的賽馬啦！

● 求救

【生死三叉口】也就是選擇題啦！四選一，到底哪一個會是正確答案呢？

【dream team 之驚驚四超人】四個各具特色的 dream 超人，將為你討論出正確答案，但也有可能……嘿嘿……

◆ **活動進行概況與檢討**：

活動項目	執行概況	檢討
------	------	----

歌詞克漏字	共 10 題，全部都執行完畢。大約有 4 題被直接答對、有 5 題挑戰者用「命運三岔口求救」、1 題使用「驚驚四超人」。	被直接答對的比例比預期的高，但是還可以接受。驚驚四超人的使用率有點低，有點可惜。控制 ppt 的人對於 ppt 不夠熟悉，造成一些小小的差錯。建議：操作 ppt 的人最好就是製作 ppt 的人，且最好在 1 個月前就可以做好完整的 ppt 並熟悉操作。
聽前奏猜歌詞	共 12 題正規，全部都執行。但是兩題紅利題沒有執行。12 題中，只有 2 題花了比較長時間答對，其他 10 題則幾乎是「秒殺」。	進行的速度比預期還要快一些，卻沒有執行兩題紅利題。下次可能要準備多一點題目備用，不能只有兩題。以這次經驗，一題大概 3~3 分半鐘左右可以答對。題目難度可以分級，有很難、有中等、有簡單。惡魔場控沒有做好，結果只有一個小隊沒有回到生還點。
歌詞 action	共 4 題，其中 3 題順利執行，有一題因為 ppt 操作失誤結果淪為表演題。	整體教案在這個階段（後半段）執行得相當混亂。部分是因為 ppt 操作不熟悉，導因於這部分的內容是在執行前一天才敲定，ppt 在執行前半小時內才完成，所以就連製作 ppt 的人也不熟悉操作。不過整體看起來，大家還算投入這個單元。
懲罰時間	因為最後只有一隊沒有到達終點，因此懲罰改成最後一名的小隊上台表演，Kila 選了 poker face 表演，然後三小全部上台跟著跳，做為懲罰。	原本的懲罰因為教室沒有網路，沒辦法播放 K T V，想進行賽馬，卻因為只有一隊沒到達生還點而作罷，所以臨時用了這個方法當懲罰。檢討：原本應該要開始前就確定有沒有辦法連上網路，這點不管時間多緊迫都必須做到。另外整體教案執行時間遠遠不急預定的 2 小時—延後執行卻提早 20 分鐘結束。扣掉原本就設為彈性時間的 15 分鐘還是少了 5 分鐘，時間控制不佳，應該多一點備用題目或方案。

◆ 心得：

雖然很多人還是說 K 歌很好玩，但是我覺得這次的執行讓我很不滿意自己。因為和我預想的執行成果差很多。我想問題在於，完全沒有機會檢的教案本身應該把完成度在紙筆和溝通上就達到近乎 100%，但我卻忽略了。雖然 ppt 很完整，但是和教案其他負責人及活動長的溝通卻沒有達到完整，主持也嫌不佳。這個教案的負責人必須非常確定整個教案能夠順利、順暢的進行，考慮到各種狀況，並且和夥伴做最完整的溝通

(十七) 青少年營期 躲貓貓

- ◆ 教案名稱：躲貓貓
- ◆ 負責人：鄭喻夫
- ◆ 活動目的：藉由此遊戲讓大學生和青少年夥伴釋放體力、增進情誼。
- ◆ 對象：全體隊輔(大學生和青少年)
- ◆ 活動時間：07 月 17 日 18:40 ~ 20:40
- ◆ 活動內容：
 - 1.活動前場勘：巡視奎輝國小全場地，發現不適合處，並劃定遊戲的執行範圍、安全人員的佈點區域（安全人員配置手電筒）。
 - 2.第一回合：
 - 活動範圍：操場+一樓區域（場勘後的限定範圍）
 - 地點設置：司令台為「基地+監獄」，被抓的人或氣球將來此集合，關主亦在此。另外有 4 處安全人員的佈點區域。
 - 鬼的人數：推派四人當鬼
 - 規則：一個人會發一個氣球，氣球代表其第二生命，被鬼抓到後要把氣球交給鬼，而鬼必須馬上將氣球拿回基地（鬼一次只能抓一人或一個氣球），而如果沒有氣球時被鬼抓到，就必須被鬼帶回基地監禁。而在遊戲開始後 10~20 分鐘(視被抓人數情況)有一次大赦，被監禁的人可以重新遊戲，但不會再補氣球。
 - ※ 注意不要讓被抓的人和未被抓的人混合，因為下一回合有特別安排。
 - 3.第二回合：（活動範圍&地點設置同上）
 - 鬼的人數：推派四人當鬼，其中兩人為鬼王。
 - 發氣球人員：4 處安全人員的佈點區域為固定發球點，另 1 位大學生擔當移動式發氣球點，並會隨時散落氣球。
 - 安全區：設有四處固定點（用厚紙板），鬼不能抓碰觸安全區的人，但是鬼王不受限制。
 - 規則：上回合沒被抓的人變成人質，被抓的放回去，收回所有人手上的氣球。人可以找發氣球的人拿氣球，或是找到散落各地的氣球，一次只能帶一個，並且可拿氣球交換人質出來。鬼則可以抓很多氣球或者選擇抓一個沒氣球的人，一樣要送回基地。而在遊戲開始後 10~20 分鐘(視被抓人數情況)有一次大赦，被監禁的人可以重新遊戲，但不會再補氣球。
 - 4.計分方式：沒被抓的人數+氣球數-監獄裡人數
 - 獎懲：未嚴格規定，事前預定最輸的小隊用身體部位傳接氣球+留下

來場復，實際上則用吃宵夜的先後順序當作獎懲。

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
活動前場勘與人力配置	巡視校園一圈，和執行人力討論遊戲範圍限定，約需 20 分鐘左右。但置換的執行人力則於遊戲前才告訴他們要在哪裡、要做什麼。人力的一再更動也讓負責人有一點點不知所措。	所需的總人力和活動長認知不符，但原來實際配給人數(+負責人共 6 名)是足夠的。不過考慮到有的人力體力旺盛可以下去跑遊戲，因此有置換人力安排。不過，在遊戲前 30 分鐘，人力又更改了 2 次，後來安排的人力會比較不清楚規則，或是變成要趕場，此點未來值得注意。
第一回合	集合講解、發氣球約 5~10 分鐘，第一回合約 30 分鐘。過程大致順利，被抓的人很多，但是忘了啟動大赦機制，差點全滅。	忘了啟動大赦機制造成第二回合人質很少，但後來結果是好的，關主未來記得控制遊戲的流暢度。
第二回合	集合講解約 10~15 分鐘，第二回合約 45 分鐘。集合時秩序有點紊亂，大家又累又 high，有啟動到大赦機制，人質與沒被抓人數未出現極端。	安全區幾乎沒用，因此鬼王的設計亦沒用。 集合秩序要再更佳。 人質不想被救...或許要設計可怕的處罰，讓大家不想輸。
計分獎懲	記分簡單快速；獎懲則配合接下來的活動安排，即吃宵夜的順序。	或許有另外的獎懲也不錯，有待設計。 若獎懲是吃宵夜的順序，負責人記得提醒生活長，才不會宣布錯誤。

◆ 心得：

躲貓貓礙於場地大小限制，能躲的地方不多，因此未來的設計者要多花點心思，但是規則不可太過複雜，簡單好玩為最佳。躲貓貓遊戲目的是讓所有人都能玩得盡興，而由於是在晚上進行，場勘還有安全為第一考量。

安全有顧及，且大家都能玩得開心真是太棒了~

(十八) 青少年營期分享晚會

- ◆ 教案名稱：分享晚會
- ◆ 負責人：黃羿倩
- ◆ 活動目的：凝聚情感，分享出隊心情
- ◆ 對象：大學生和青少年
- ◆ 活動時間：7 月 18 日 19:10~22:30
- ◆ 活動內容：

1. 仙女棒隧道：一部分大學生手持仙女棒排列走道兩側，其餘和青少年兩兩配對進場
2. 主題音樂：范瑋琪「最初的夢想」
3. 影片回顧
4. 廣播電台：播放砲郭、瑋婷、賈玉、叮噹、君睿預錄好給大家的一段話和一首歌。
5. 個人分享：call out 或依序說出此次出隊的感想。
6. 自由點歌+消夜

◆ 活動進行概況與檢討：

活動項目	執行概況	檢討
仙女棒隧道	仙女棒的火花、手拿的距離、走廊的大小等安全問題，會讓人沒辦法好好享受視覺效果。	狹小的走道並不是很通風，仙女棒燃燒所產生的刺鼻臭味要納入考量，通行空間也是。
主題音樂	成功的帶動氣氛。一起唱歌的感覺頗好。	前後項活動因為電腦操作問題連貫得不是很順暢。
影片回顧	投影機很高，遮板掀起和放下控制的不是很好。影片播放順暢。	片尾不完整。製作輸出時間宜早。
廣播電台	錄音部分聲音很小，幾乎聽不到。效果不彰。	若再有預錄部分宜提前測試，或是改為錄影。歌曲部分可以像主題曲一樣製作 ppt。視線有所依託比較不容易睡著。
個人分享	順利。	分享的時間很難評估，廣播電台的時間可以再壓縮。
自由點歌+宵夜	個人分享時間拖太久，加上這次綜合教室接近宿舍和住家，放了兩三首歌之後就決定移動到操場，許多歌都沒有播放。預期再唱一次「最初的夢想」做收尾的打算也就沒有實現。有點算是草草收尾。	沒有考慮到時間因素以至於沒有完整完成這個部分。

◆ 心得：

分享晚會事前準備工作能提早完成一定要盡早。這次經歷了很多可避免的刺激，真心感謝幫忙的夥伴們。另外，廣播台的檯燈引來許多大小蟲子，雖說環境因素有點難克服，但光源部分應該有更好的處理方式。

參、照片錦集

請參照大地之子成果報告書第三部分。

肆、活動心得錦集

(一)出隊心得 -醫學二 曾瑋婷

首先，想要先對大二幹部們說：「對不起、謝謝。」

第一句是對不起。或許是因為我自己的關係，始終沒能突破自己，還是沒能讓大家在這半年之間一起面對問題，一起解決。很多很多事情都讓每一個人自己面對，由少數人想辦法解決。

第二句是謝謝。因為即使在這樣的方式之下，我們還是承擔了很多問題，做了很多事情，完成很多任務，才能讓營隊繼續執行、運作下去。謝謝你們，你們真的很棒。

這一年來，當了歷年來最愛哭的營長。

寒假隊時，擔心大二幹部群撐不住營隊執行的變數和挑戰，每天晚上都讓壓力逼出了崩潰的眼淚。這些沒讓大一夥伴們看見，卻讓維思 念祖 宇軒 皓恩 正清他們看見了，他們當下許下了絕對願意幫忙營隊運作的承諾。2010 寒假隊的分享晚會過後，邱維思在櫻花樹前一句句捨不得放不下以及潰堤的眼淚，讓我看見了青少年夥伴，在營隊操作中的角色轉捩點。

於是在這半年之間，我們努力找尋和他們對話的機會，拿出營隊中的矛盾點像是制訂營規、任關主或幹部等營隊參與，去與他們討論。在這次暑假隊中，我發現他們(維思、念祖)除了想要幫忙之外，也確實有能力可以看見營隊執行面上的問題，甚至有去解決(協助與青少年協商、幫助生活組)；但是同時我們也發現某些我們與他們合作在現實面上的困境，他們已是需要工作、上學、處理家裡要事的年紀，營規所說"完整待完營期"對他們來說其實是非常耗費成本，也相當為難的一件事。

建立當地青少年團體的遠程計畫，我們已然可以看見越來越多的可能，也可以看見目前模式中的瑕疵，我們需要整合和轉變，才能跟上他們的腳步 讓團隊繼續往夢想目標邁進，他們準備好了，而我們 準備好了嗎？

這次出隊，我讓自己多了很多與青少年相處、對話、協商、討論的機會，真的很想對這群朋友們說：謝謝你們!!真的覺得你們對我們很好，謝謝你們在我提出需求時總是義無反顧的幫忙。或許你們是出於一種捨不得、擔心未來營隊會結束的心態，不只一次，聽見念祖說 他最害怕的就是營隊會結束，聽見正清說 他擔心營隊辦不久了，聽見維思說 他願意犧牲很多、做很多去維持這個營隊，因為這幾年來，長庚社衛隊的這群大學生 已經在他們心中佔了很大的份量。

未來大家必定會有機會與他們有許多的互動和接觸，想要提醒大家的一點是：千萬不要忘記這群青少年伙伴獨特的地方、他們可能從小就過著在山野中奔

跑的日子、們長大的記憶中可能脫離不了香菸和保力達、他們即使跟你同歲卻可能擁有無數在外工作受挫、心酸的經驗，請大家在與他們交流的過程中，一定要尊重彼此的文化差異，學習欣賞他們的直接、他們的義氣、以及他們的真。尊重並與他們交心 然後你就能在復興鄉交到非常特別珍貴的一群朋友。

最後 想要對接下來要接下傳承火炬的你們說：那就是不論在未來 團隊會被帶領往什麼方向走去，千萬不要忘記，與身邊大學生們、與山上青少年們、與路邊小朋友們互動時 那種人與人之間最單純的價值和意義。這是社衛隊能帶給自己最基本、最珍貴的真善美。學習在每一個與自己互動的人身上 找尋美好的事物，學習看見團隊的問題及可能，學習突破自己的框架，學習築夢與逐夢，然後所做的事情對你而言 才能擁有最直接的意義。

經過這一年來的體驗和洗禮，你們已經擁有許多的潛力和能量。不要小看自己，要大膽的去構想未來的藍圖。千萬不要被過去的歷史所侷限。勇敢創造屬於自己的時代，相信你們以及身邊的夥伴絕對做得到。

因為我相信，社衛不滅。

(二)出隊心得 -醫學二 林威佑

這又是一次有著不同感受的出隊，在此，首先感謝參與這次暑假隊的所有人，不論是計畫者或是實際參加者，大家都一同用自己的青春創造了一次令人難以忘懷的共同記憶。

二年級的暑假隊，因為工作都漸漸地交接給學弟妹了，隨著週末上山結束，自己其實也沒什麼負擔。當時因為看到營隊組那邊好像很窘迫，而自己在醫學營結束後也沒什麼事，所以就還是上山了。真的要說的話，這一次驅使我出隊的動力，應該就是大二的好朋友們(就是大二的大家啦~瑋婷、玉華、昱達、恩碩、土豆、molly、肥仔、小花、碗公)和大一的學弟妹吧，想說這是個能和大家一起共事的難得機會，就像出去玩一樣。而這次上山懷抱的心情相較於其他人，我自己的心情應該還算蠻輕鬆的，幫忙大家分擔幾個教案的執行(謝謝珈辰、羿倩、鈺荏、衛教開幕劇的大家)、有時候去看看生活組(謝謝照全、俞萱、崧銘、張大哥等人)有沒有需要幫忙、拍拍照片。這次比較特別的，就是有比較多一點的時間能待在小隊上，不過對於和青少年接觸，這一直都不是我在行的(接觸平凡的時間點已經是我一年級寒假隊得事情了)，所以這次自己是抱持著學習其他人都怎麼做的態度。在這邊，要特別感謝怡儒和叮噹，因為有你們，即使四小的大學生人數很少，你們仍然很努力地維持住這個小隊，而我雖然身為大二，不過對於小隊這部分其實每什麼幫忙，反倒是我從你們身上所學到的比較多，而同時，我也和我們小隊的嘟嘟、念華有了比較多的互動。在與青少年接觸之後，雖然不敢說是完全，然而，我似乎更能夠了解許多人仍想要出隊的原因，這真的是難能可貴的緣分。今年寒假隊，青少年的轉變，相信給與了許多人更多的動力、期許與憧憬，而這一次得暑假隊，在許多人的努力之下，讓我們又往前邁進了一步，也祝福這個剛萌發的小幼苗，未來能夠持續成長茁壯。

(三) 出隊心得 -醫學一 張君睿

這次營隊，真的很高興能夠看到大一的夥伴們都各自獨立，漸漸跟上學長姐的步伐，讓自己一再突破極限，並在此過程中一起學習成長。一直以來，我選擇留在社衛隊的理由就是因為這些認真負責的夥伴們，和你們共事，讓我找到自己未曾開發的潛力；因為你們，那們不斷延燒的感動和在患難中滋長的默契，讓我在鄉語這個大家庭裡，一次又一次加深對這塊土地和這群人的歸屬感。

坦白說，一直以來我並不是一位很善於人際互動的人，所以每次出隊，都不太敢跟青少年有所互動，反倒是他們願意主動來找我攀談，讓身為鄉語的我更抱慚愧。在帶關時，維思/嘟嘟等的角色，已經顯示出青少年的能力已經逐漸成長到能夠開啟新的合作模式。青少年的腳步何其快啊，我們勢必也要想想未來是不是能夠增加他們的參與度呢？感覺當初規劃營隊的目標：在地青少的培力，已經在不遠之處了，期待在接下來的營隊中，看到他們的發光發熱。

暑假隊過後，如同往年，有很多夥伴即將轉換跑道。面對著那些已經熟悉的面孔，有時真的有些感傷。然而，兩個學期的笑和淚，讓我們的生命，從此不同。我想，身為大學生，身為一個服務性社團，我們對奎輝這塊土地其實能做的也真的有限吧。也許真的無法服務到社區什麼，但是在歷年的活動下來，社團內部的服務學習，讓我們更清楚自己的角色和能力。也許，鄉語，聆聽的不只是原鄉的語言，更要聆聽夥伴的心聲，學會待人也學會關愛；聆聽我們自己的心聲，讓自己跨出的每一步都不迷茫。

願我們永遠記得，曾經在那段日子裡，在奎輝之土上，有那麼一群人，在追逐夢想。

(四) 出隊心得 -醫學一 賴佳好

君睿

你說對自己的教案一改再改感到很失望時，我也很難過，我知道你的用心，但是沒有去多了解你的教案多幫你一些是我失職的地方，因為你實在是太可靠了，但你也實在是太逞強了，行前營時你總是到處幫忙，明知道部落傳奇要弄到很晚還是說自己明天不用帶教案而留下來幫我們，你是一個很好的夥伴，和你合作真的超愉快的

Kila

這一次的營隊如果少了你，真的不知道會變得如何，不論多麼臨時的工作，你都一口答應，整個營期也從不會聽到你抱怨聽到你喊累，總覺得這幾天的陳奇拉好不一樣，帶動整個隊上的氣氛，處理很多很多的問題與麻煩，你是整個營隊的安定劑，沒有壓力但對自己賦予更多的責任，那天在廚房聽你和威佑聊天真的覺得你變得更加可靠了，你在分享和總檢討時說的話都讓我差點哭了，kila 超棒的 >/////<

土豆

從七個小矮人到墮落天使，我真的超佩服你的，雖然你在分享晚會前落跑了，不過我還是覺得這次的暑假隊若不是你的超強戰力，大家可能會更辛苦，你也是我在無聊時的重要消遣啊!!!

鈺荏

當 妳在總檢和行前營間快崩潰時，我還蠻心疼的，其實對所有尬部落傳奇的人包括活動長們我都覺得很對不起你們，就像 KILA 說的這是一個吃力不討好的教案，但 我就是一個很固執的人，不掉淚，不後悔，直到終結，非要轟轟烈烈，不知道之後還能不能另造傳奇，只知道這次沒有妳願意付出這麼多心力，這篇傳奇是無法完成 的!寫教案本來就不是妳擅長且喜歡的部分，而且我有時候真得很刁鑽，妳是一個很好的夥伴啣~

宜淳

妳真得讓我了解了什麼是大地 XDDD 又是一個讓我心疼的夥伴，從寒假隊開始和妳熟起來到暑假隊結束，聽到你犀利的批評都會讓我覺得很好笑，follow your heart

阿肥

這一次真的是辛苦妳了，禮拜六下午看到妳這麼忙，晚上也討論很久，不要讓自己炸掉，適時去找人幫忙，你真得很棒 真的

皮皮

少在那邊學我做一些偷偷摸摸的事了，我知道我自己的缺點，但在我努力改善的這段時間，麻煩你要適時的抓住我打我的頭好嗎?只要你懂得讓自己的能力發揮到最大值，根本就不用勉強自己改變，你有一種很真的感覺，雖然我也說不明白那是什麼

banbootwo

就 說你是楊善堯型的人嘛 XDDDD 從寒假隊合作到現在，跟你說要做什麼你就一定會做，第一次收到你的教案大綱而你給我連劇本都有的完整教案時，讓我真的覺得你超酷!你的小型 RPG 也超讚的 啦 XDDDD 我超 enjoy 在這個教案的啦!那天跑完故事王國，晚上排你守夜，我跟你說我要留下來弄分享你可以先去睡，不然明天部落傳奇你會累死，你還是 繼續坐在椅子上睡覺，辛苦你也謝謝你了:]

俞萱

不論再忙再累，妳都會用很溫柔的語氣和可愛的笑容面對我們，你處理的每件事情都讓人好放心，知道你都不會把疲倦讓大家看見，你不止填飽我們的肚子也填滿了我們的心^^

碗灣

就算你再累，你都還是犧牲奉獻，讓大家在吃飯時間過得很開心，從第一天上山你追著嘟嘟念華跑時，就覺得有碗灣當小隊長真是太幸運了 XDDD 一個人的開動詞、在自然教室蒐集蚊子屍體、跟我一樣沒有睡袋蜷曲在地上，只能說有你真好

小花

這次和你同一小隊是我最大的收穫>///<很多很多的話都不需要再說了，親愛的，謝謝

紹慈

雖然你還是像以前一樣已破壞名牌為樂，但這次跟你同一小隊，就是因為和你同一小隊才讓我看到妳驚人的成長，為了接小朋友走到二鄰(美芳也是一大動力啦)，小惡魔以諾爆走時都是妳幫忙控管，在自己身上賦予更多的責任，不僅僅是在帶小朋友時，你還會不時去關心小隊上每一個人，在我很累很累時還會幫我按摩，小朋友營期中你完全沒有休息當我們將小朋友託付給你時，你也都不會拒絕或露出任何為難的表情，你真的真得很體貼，不愧是自稱自己為老人的好趴尼

競維

你知道嗎?在行前營我累到快死的時候，是因為上次寒假隊我跟你約好說我暑假一定會來，所以說什麼都要撐到山上行前營和你們見面的那一天>/////<，部落宣傳回來，看到你那件綠色外套，很開心。一開始的陌生感隨著一次次的聊天慢慢不見，找回了原本的熟悉感也多了許多夥伴間的情感連結，第二天一小只剩下你一個，還必須帶著一堆小鬼檢教案 XD，真的覺得你懂事很多，沒有你阿肥可能就要爆了吧!其實我很在乎你們的感受，因為你們不像邱維思他們一樣已經對這次的營隊改變有些許了解，盡量在你們無聊或累的時候陪著你們，這是在營期中對自己的另一個要求，謝謝你在分享那一晚給我的擁抱，這一次跟你的約定讓我很害怕，害怕下次見面卻沒有時間陪你，真的真的好喜歡你啣~

伍、結算表

1. 學期中故事屋

	項目	支出	總計
第一小隊第一次上山	車資	8 4 0 0	13257
	保險	5 5 2	
	食材	1 5 7 6	
	雜費	2 7 2 9	
第二小隊第一次上山	車資	6 5 3 1	12968
	保險	5 6 7	
	食材	1 8 5 0	
	雜費	4 0 2 0	
第三小隊第一次上山	車資	8 8 1 3	12227
	保險	6 2 1	
	食材	7 8 1	
	雜費	2 0 1 2	
第四小隊第一次上山	車資	0	3671
	保險	4 8 3	
	食材	3 0 7 3	
	雜費	1 1 5	
第一小隊第二次上山	車資	8 6 7 5	11256
	保險	5 5 2	
	食材	1 6 0 5	
	雜費	4 2 4	
第二小隊第二次上山	車資	8 5 4 0	11589
	保險	6 2 1	
	食材	2 3 7 3	
	雜費	5 5	
第三小隊第二次上山	車資	8 4 0 0	9021
	保險	6 2 1	
	食材	0	
	雜費	0	
第四小隊第二次上山	車資	6 9 7	8126
	保險	4 8 3	
	食材	3 7 1 4	
	雜費	3 2 3 2	
總計			82115

2.

3.

陸、感謝

奎輝社區發展協會

行政院衛生署

行政院教育部

桃園縣地檢署

大地之子教育基金會

永大基金會

長庚大學醫學系

長庚大學學務處課外活動組