

長庚大學

鄉語社區衛教工作隊

2009 年第一學期活動書成果報告書

活動負責人：

長庚醫學四 楊善堯 0910-660133

目錄

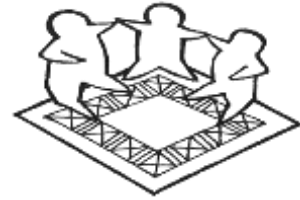
壹、隊伍介紹	3
貳、活動規劃暨檢討	7
◆ 部落社區教室	8
◆ 寒期故事屋嘉年華營隊	71
行事曆日誌	75
重點教案說明	81
參、活動照片總集	166
肆、活動心得總集	171
伍、結算表	179
陸、感謝	183

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、隊伍源起與展望

➤ 衛生教育營

鄉語社區衛教工作隊原本為長庚大學醫學系名下之羅卡達醫療服務隊的衛生教育營隊。然而在最近十年左右，大專院校服務隊反省意識高漲之下，服務隊早已開始思考本身在部落或是偏遠山區的作為是否真的符合當地效益抑或是社團培育大學生成長和反思的能力。也因此，羅卡達醫療服隊開始在最近轉型，衛教營也獨立於羅卡達成立了鄉語社區衛教工作隊。而鄉語也將目標從一開始的衛生教育活動，慢慢轉成走入了長期定點的桃園縣復興鄉奎輝社區，除了讓大學生去體會和了解原住民部落社區之外，也讓社團致力於社區人文關懷，從陪伴青少年和小朋友開始。

➤ 衛生教育營

因此，從最初的衛生教育營隊，鄉語開始把重點從衛生教育移轉到參與營隊的人，讓衛生教育是一個中介的方法，其目的是希望，來參與衛生教育營隊的國中生青少年，能把自己學到的不論是衛教知識或是營隊活動，帶給自己部落社區的小學生。也因此，鄉語的衛教營一直以來在活動呈現上面主要分成培育青少年的青少年營隊和緊接著的小學生營隊。而這樣的培育除了營隊活動的培育之外，更重要的其實是藉由營隊共同參與的時間時和青少年朋友互相相處和了解所誘發的全人關懷。

➤ 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。

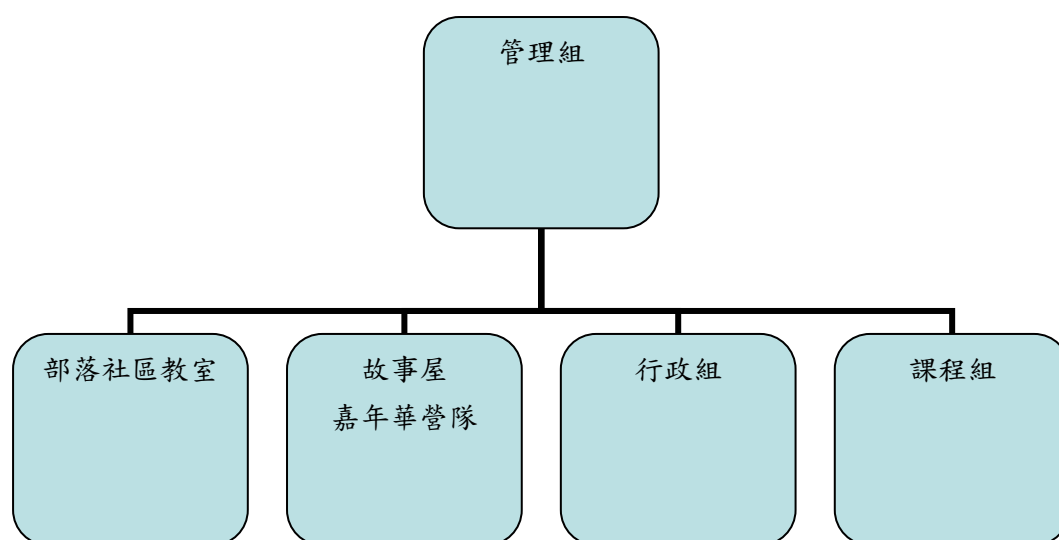
➤ 幹部訓練

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：醫學六 蔡凱帆 醫學三 郭力仰

醫學二 林語涵 曾瑋婷 廖柏崴 陳昱達 林威佑

護理二 謝咏庭

➤ **部落社區教室：**

組長：醫學二 林語涵

幹部：醫學四 楊善堯 醫學三 郭力仰 醫學二 廖柏崴 林威佑

組員：全隊

➤ **寒期故事屋嘉年華營隊：**

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 廖柏崴 林威佑

隊輔長：護理二 李宛蓉 醫學二 何長軒 沈玉華

宣傳長：護理二 鄭涵菱 醫學二 陳彥廷

➤ **行政組：**

組長：醫學二 林語涵

總務長：醫學二 林語涵

文書長：護理二 楊雅雯 醫學二 曾瑋婷 陳冠仔

公關長：醫學二 林威佑

➤ **課程組：**

組長：醫學四 張以青 醫學六 蔡凱帆

組員：醫學四 楊善堯 醫學三 郭力仰

醫學二 沈玉華 林語涵 張恩碩

護理二 鄭涵菱 楊雅雯 謝咏庭

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，包含部落社區教室及寒期故事屋嘉年華營隊。

部落社區教室

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

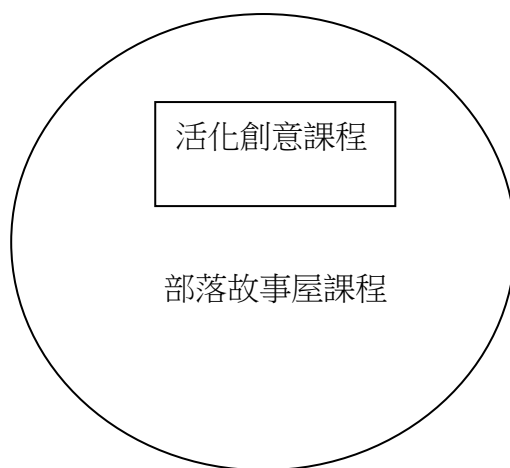
有鑒於此，這一學期我們決定借用位於下奎輝部落的「部落客廳高腳屋」，利用我們過去在光輝教會、奎輝國小、介壽國中的課輔經驗，成立一個「**部落社區教室**」。除了對象轉變成小學生之外，由於是直接部落內進行課輔活動，透過與以往不同的教育方式，並與原先的社區計畫緊密結合。我們相信這個「部落社區教室」能真正和當地的部落相依；且透過和社區家長之間更密切的聯繫，包括家訪活動宣傳等，期許使家長們也能漸漸的重視部落內青年及兒童學子的教育狀況。期待「部落社區教室」能成為部落內功能性強大的教育平台，以落實在地教育的理想。

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。



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：98/9/10、9/11、9/13、9/21

	9/10	9/11	9/13	9/21
時數	4 小時	3 小時	3 小時	4 小時
宣傳地區	奎輝村 3 鄰	奎輝村 3、4 鄰	奎輝村 2、3 鄰	奎輝村 2 鄰
宣傳人數	3	2	6	2
報名人數	6	3	5	2

- 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
- ✧ 活動海報

- 檢討

1. 9/10 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. 原定每次宣傳結束後，要分階段打掃高腳屋，但因為時間安排不夠

充裕所以沒有執行

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)	

課程簡介

● 第一階段「活化創意課程」

日期	課程名稱	課程簡介
9/27	故事接龍	希望藉由不同的講故事方法，開發不同面向的興趣，建立一個發揮創意的空間，達到好玩有趣又有收穫的目的
10/4	自我探索	藉由故事讓小朋友思考「我是誰？」，更了解自己
10/18	烹飪教室	讓小朋友認識麵包的製作流程，並透過實際烹調，懂得去珍惜資源，不浪費食物

● 第二階段「部落故事屋課程」

日期	課程名稱	課程簡介
10/31~11/1	誰偷了便當?	噹噹噹!吃午飯囉!咦?小偉的便當不見了!到底是誰偷了小偉的便當?
11/7~11/8	點	畫圖課結束了，葳葳的圖畫紙是空白的，「我就是不會畫圖呀!」為了證明這一點，她拿著筆往紙上一戳，留下一個再普通不過的●，但是，這卻是一個帶來無限可能的點
11/14~11/15	請問一下，踩得到底嗎?	三隻小動物問:「請問一下，踩得到底嗎?」不同動物卻有不同回答，那…到底採不踩得到底呢?

11/21~11/22	4 年級煩惱多:開學日	在張君偉的班上，有各種別具特色的同學，開學日這天到底發生了什麼有趣的事呢?趕快來看看吧!
12/5~12/6	貓打呼嚕	愛打呼嚕呼嚕的貓女士，為旅館帶來什麼意想不到的效果呢?老鼠們全都嚇得跑走了呢!她到底有什麼法力呀?
12/12~12/13	第一百個客人	「快來喔!第一百個客人有免費的披薩可以吃!」孝順的小孫子第二次來到店門口想做什麼呢?
12/19~12/20	最後一片葉子	當牆上最後一片葉子掉落，就是喬的生命走到盡頭了。住在樓下的老畫家為了重燃喬的信心，在紅磚牆上畫下一片永不掉落的葉子，這是一個充滿友情與希望的故事。
12/26~12/27	紙袋公主	誰說公主一定得被王子拯救?雖然噴火龍燒掉了公主的一切，卻也燒出了她的勇氣與自覺!

四、活動紀錄

1. 第一階段「活化創意課程」

(1) 9/27 故事接龍

(a)工作日誌

課程主題：故事接龍 上山負責人：沈玉華 日期：2009.09.27

本周上山組員：張適安、廖柏歲、林威佑、楊善堯、郭力仰

工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:00~9:50	學校出發	全體人員	
9:50~11:10	前置作業準備(道具) 高腳屋打掃整理	同上	
11:10~12:50	中餐	同上	
12:50~13:45	至部落找小朋友	善堯留在 工作室洗碗	

13:45~14:00	帶小朋友至高腳屋	全體人員	
14:00~15:45	課程時間	同上	
15:45~16:00	帶小朋友回部落	同上	
16:00~16:20	回到高腳屋	同上	
16:20~17:25	整理、檢討	同上	

紀錄人： 郭力仰

(b)班級日誌

課程：故事接龍

負責人：沈玉華

日期：2009.09.27

工作人員：張適安、廖柏歲、林威佑、楊善堯、郭力仰

場地：高腳屋

紀錄者：郭力仰

出席學員	出席：玉涵、偉哲、絜謙、子柔、子浩、宜臻、以諾，共7人 缺席(有報名但未到)：宇凱、嘉欣、成元
分配及執行 大學生工作	遊戲(給我 tempo ready go)：玉華、柏歲、威佑、適安、力仰 演戲(蘋果樹)：玉華、適安、柏歲、威佑 攝影：善堯

本日課程	課程：以「蘋果樹」的故事為主軸。一開始先以「給我 tempo ready go」的遊戲讓大家集中精神，並吸引小朋友注意。接著播放繪本圖片，引導小朋友想像故事的內容，最後再以演戲呈現完整的故事內容。本次學習單的模式為塗鴉，讓小朋友自行發揮想像力，畫出改編後的故事
上課紀錄	課程執行內容： PM 2:00 ~ 2:30 遊戲 → 給我 tempo ready go PM 2:30 ~ 3:00 課程時間 → 播放投影片、演戲 PM 3:00 ~ 3:45 學習單 → 塗鴉
秩序狀況	特殊違規現象：無 學員表現：子浩和絜謙一開始依舊不太守秩序，接連著以諾也受到了一些影響。不過之後在塗鴉時有較為收斂。子柔則是從頭到尾都很乖。宜臻、玉涵、偉哲也都相當安分
交接重點事項	1. 影像、照片、學習單……等等的紀錄，紀錄同時也要考慮之後如何呈現 2. 道具的精緻度可以再作提升，並早點開始動工 3. 約定的口號可建立默契，應多嘗試 4. 和家長之間如何建立關係需注意，可多參考樂生社區學校的做法
學員概況	須特別注意之學員： ● 子浩和絜謙依舊較容易吵鬧，可能需要有其他的改進辦法 ● 這次課程學員的年齡範圍較廣(從幼稚園到三四年級都有)，感覺上幼稚園到一二年級的小朋友比較容易專注，可能要考慮調整課程方向。
其他	

(2) 10/4 自我探索

(a)工作日誌

課程主題：認識自我 上山負責人：陳冠仔 日期：2009.10.4

本周上山組員：陳冠仔、郭力仰、張復舜、謝馨儀、李允仁、趙尉翔、張藍心

工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
08:00-09:40	前往高腳屋	全體人員	出發時間略有 DELAY
09:40-11:00	打掃部落客廳 前置作業準備(道具製作)	同上	尉翔幫忙修理電腦、偉帆有過來關切
11:00-11:30	排戲	同上	
11:30-13:00	午餐	同上	偉帆過來叮嚀一些事
13:00-13:30	接小朋友至部落客廳	同上	有教會活動
13:30-15:30	課程時間	同上	
15:30-15:55	帶小朋友回部落	砲鍋留下跟偉帆抬槓	
15:55-16:00	打掃部落客廳	全體人員	
16:00-17:00	與偉帆有約 (自我介紹+聊天)	同上	

檢討：(因為沒有開檢討會，所以我自己打一打 歡迎補充)

1. 不知道這周小朋友有教會活動，所以大多數人都無法去(可能要跟教會確認一下)

2. 活動流程沒有管控好時間，畫畫時間過長導致有些小朋友到後來不想畫，建議可事先想遊戲備案(這次年齡層較高，謎語和笑話還滿有用的)，課程規劃必須再周詳細緻一些

3. 感覺不知道哪些人家有小朋友，可否向社區組拿家訪資料?

4. 上次交接所說的”約定口號”並未執行

偉帆的建議：

到高腳屋時要先跟偉帆打聲招呼

午餐要自己煮不要依靠張大哥，可以每個月換一次菜單，大一學弟妹也要會煮

夏日將近，毒蛇蚊蟲較多，不要穿熱褲不然會被蟲咬，要整理屋外環境(除草)
下星期幹部上山開會、記得要買瓦斯罐(有載空的瓦斯桶下山)

紀錄人：謝馨儀

(b)班級日誌

課程：認識自我

負責人：陳冠仔

日期：2009.10.4

工作人員：陳冠仔、郭力仰、張復舜、謝馨儀、李允仁、趙尉翔、張藍心

場地：高腳屋

紀錄者：謝馨儀

出席學員	出席：宜臻(小一)、Cherry(姿青 小一)、Mina(敏蓉 小五)、國維(小五)、思佳(小四) 「——— 姊妹 ———」 「——— 兄妹 ———」 「現居住於桃園市」 缺席： 本欄由紀錄者填寫
分配及執行	大學生工作 演戲：張復舜(小馬) 張藍心(小河馬) 陳冠仔(大河馬) 趙尉翔(大馬) 李允仁(旁白) 攝影：尉翔 張復舜 輔助人員：郭力仰、謝馨儀
本日課程	課程： 道具：河(藍色的紙) 海報 卡片 樹葉 攝影機 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： PM 1:30 ~ 2:00 課程時間 → 演戲、填寫學習單 PM 2:00 ~ 2:30 課程時間 → 塗鴉 PM 2:30 ~ 3:30 晃了一下高腳屋周邊、看書、畫畫、猜謎語 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象：無 學員表現：大家拿到學習單就邊看戲邊寫完了，非常自動自發 Cherry Mina 很認真的畫出自己和家人 剛開始不想畫的國維和思佳後來也動手了 國維還用葉子和花畫了一個空中花園，後來開始畫武器 XD 宜臻仍然做著脫軌的事情，畫了一些小人偶、折紙、後來開始裝哭 本欄由紀錄者填寫

交接重點事項	宜臻忘了帶上一堂課給他的綠色小卡 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 桃園市四人組都很乖，不過以後見到他們的機會不大 宜臻的攻略：等他厭倦了就換下一個人照顧他 ※面對高年級小朋友，可以多收集一些冷笑話和謎語 本欄由紀錄者填寫
其他	

(3) 10/18 烹飪教室

(a)工作日誌

課程主題：烹飪教室 上山負責人：林語涵 日期：2009/10/18

本周上山組員：林語涵、謝馨儀、余志恆、郭力仰

工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參 與 人 員	備 註
7:50~9:40	起程至高腳屋 中途在原益商行買午餐食材	語涵、謝寶、 志恆、力仰	
9:40~10:00	與社區組交流 整理高腳屋	同上	
10:00~11:10	與偉帆開會	同上	
11:10~12:20	中餐烹調 (青菜蛋花肉片麵+關東煮)	同上	
12:20~13:10	接小朋友 (6 個小朋友坐車下來)	力仰準備材料 留守	
13:10~13:40	自我介紹 團康遊戲	語涵、謝寶、 志恆、力仰	
13:40~14:00	烹飪教室 ppt 上課講解	同上	
14:00~15:10	鬆餅製作	同上	
15:10~15:40	送小朋友回家	力仰、謝寶 留下打掃	
15:40~16:20	檢討會議	語涵、謝寶、 志恆、力仰	
16:20~	賦歸	同上	

紀錄人：余志恆

(b)班級日誌

課程：烹飪教室

負責人：林語涵

日期：2009.10.18

工作人員：林語涵、郭力仰、謝馨儀、余志恆

場地：高腳屋

紀錄者：志恆

出席學員	出席：黎謙、黎哲、真琳、陳苓、正唐、家寶、郁蓉、于凱、昱恆(達利)、芸婷(小美) 缺席：
分配及執行	語涵：ppt 上課、協助鬆餅製作 馨儀、志恆：協助鬆餅製作 力仰：攝影拍照、場控
本日課程	課程：麵包製作流程的介紹、鬆餅教學 道具：電腦、投影機、鬆餅機 X2、鬆餅粉、沙拉油、抹醬
上課紀錄	課程執行內容：先以「給我 tempo」的團康遊戲作自我介紹，然後以 ppt 模式配合學習單教小朋友麵包製作的流程(從小麥收割一直到麵包出售的過程)，最後把所有人分成兩大組分別操作兩台鬆餅機，讓每個小朋友都可以自己做一個鬆餅，並且用鮭魚、玉米粒、蜂蜜、果醬、軟糖等配料去做裝飾。
秩序狀況	● 特殊違規現象：小朋友進出高腳屋沒有脫鞋 ● 學員表現： 這次來的小朋友還算乖，學習單及 ppt 上採用圖片的模式進行，似乎較能吸引他們注意，正唐和郁蓉甚至還迫不及待的比語涵還先完成學習單~分組做鬆餅時，大家都願意排隊輪流來，只是因為小朋友人數比較多，4 個大學生較難掌控全場，所以在加配料時，現場就變的比較混亂。後來加入的國中生及六年級學生(真琳、陳苓他們)雖然比較沒有在聽 ppt 課程，不過做鬆餅時很配合，還會幫小朋友倒鬆餅糊~
交接重點事項	● 下一組上山組員要記得買衛生紙、水桶及醫藥箱 ● 抵達高腳屋後的優先事項：燒開水、掃地 ● 中午的菜單要在學校先確認好，上山前向社區組確認高腳屋的物資 ● 若以後要用投影幕來上課，讓小朋友在前面靠近螢幕，比較能專注下來 ● 學習單要有圖片，效果較佳，可提高課程中讓小朋友實作的部份 ● 準備一張「出席紀錄」的海報，貼在高腳屋 ● 課程前的家長聯絡要仔細(看能否在周五或週六晚上就打電話給家長告知本週的活動)，也較能確定會出席的小朋友數量，以便調派人手支援

學員概況	須特別注意之學員： 郁蓉：較霸道，需有耐心的跟她溝通 昱恆(達利)：個性比較害羞(或孤僻嗎?)可能需要一位大學生以一對一的方式把他帶入課程中
其他	

2. 第二階段「部落故事屋課程」

(1) 10/31~11/1 誰偷了便當

(a) 工作日誌

課程主題：誰偷了便當 上山負責人：林語涵 日期：98/10/31

本周上山組員：語涵、昱達、碗公、雅雯、陳瑤、珈辰、佑鑫、舒婷、承諭、許傑、尚軒

第一天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備 註
7:50~10:24	長庚出發、菜市場買青菜、萊爾富買午餐、原益商行買晚餐材料	全體	
10:24~10:55	到達高腳屋、邊聽音樂邊吃午餐	全體	
10:55~12:00	掃地(男生掃下面、女生掃高腳屋內)、拔草、補階梯、到教會裝水、搬雜物到第二層、整理場地	全體(尚軒昱達補階梯、到教會裝水)	拔手套要帶手套、階梯木板由張大哥提供
12:00~12:20	開下午細流、分配工作	全體	
12:20~13:00	接小朋友 黏娃娃耳朵、分配點心稍作休息	語涵、珈辰、陳瑤 其餘人	點心很多!
13:00~13:40	團康活動(小白兔、餅乾盒子) 演戲	全體	小孩子威力驚人，喜歡亂跑
13:40~14:00	寫學習單	全體	發現小孩子喜歡綠豆湯、玉米濃湯
14:00~14:30	海報塗鴉、彩繪娃娃	全體	創意滿分!
14:30~15:30	吃點心、聊天、自由閱讀(有小朋友去打鼓、比腕力)	全體	小朋友開始亂跑，比較不乖
15:30~16:00	送小朋友回家	語涵、舒婷、雅雯	

	環境打掃	其餘人	
16:00~18:00	準備晚餐	全體	尚軒爸媽送 補給品
18:10~18:50	檢討會	全體	探討帶小朋友的意義
18:50~	心得分享、輪流洗澡、把心得打成電子檔、吃宵夜(00:00 就寢)		

紀錄人：李承諭

課程主題：誰偷了便當 上山負責人：林語涵 日期：98/11/1

第二天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備 註
7:00	起床	全體	
7:30~8:20	吃早餐、打掃環境	全體	
8:20~9:30	用走路的去找小朋友 留守高腳屋	其餘人 昱達、雅雯	
9:30~10:20	團康活動(玩小白兔、餅乾盒子) 演戲	全體 (語涵、砲郭、善堯和偉帆開會)	
10:20~10:40	彩繪娃娃	全體	
10:40~11:00	畫海報	全體	
11:00~11:20	點心時間	全體	
11:20~11:45	用車送小朋友回家	語涵、小黑、陳瑤	

	打掃環境	其餘人	
11:45~12:50	心得交流	全體	
12:50~13:30	偉帆認識大家	全體	

紀錄人：林珈辰

(b)班級日誌

課程：誰偷了便當？

負責人：語涵、昱達、婉蓉

日期：98.10.31

工作人員：雅雯、陳瑤、珈辰、佑鑫、舒婷、承諭、許傑、尚軒

場地：高腳屋

紀錄者：張舒婷

出席學員	出席：子浩、子柔、衍諧、萱羽、萱妮、宇凱、正新 缺席：		本欄由紀錄者填寫
大學生執行工作分配及	自我介紹熱身遊戲 故事戲劇呈現 小朋友個資紀錄單填寫 互動時間：襪子娃娃彩繪 點心時間 工作日誌和班級日誌	負責人：許傑＋陳瑤 負責人：第一小隊 負責人：語涵 負責人：雅雯 負責人：尚軒 負責人：承諭＋舒婷	
本日課程	課程：1. 自我介紹熱身遊戲 2. 故事戲劇呈現 3. 小朋友個資紀錄單填寫 4. 互動時間：襪子娃娃彩繪 5. 點心時間 6. 小朋友自由閱讀時間 道具：便當盒x4（用大家的餐具）、消防車紙板、 繩子、書包x1（語涵會帶）、 襪子娃娃x16、麥克筆		本欄由該次課程負責人填寫

上課紀錄	課程執行內容： 1. 自我介紹熱身遊戲:小小白兔和餅乾盒子，其中餅乾盒子反應太難 2. 故事戲劇呈現:效果不錯，互動時小孩子也很配合 3. 小朋友個資紀錄單填寫:一大學生帶一小孩效果不錯，學習單設計可更精緻，圖多一點 4. 互動時間:襪子娃娃彩繪，小孩子喜歡畫圖，但時間比預計短，著完色就沒事造成混亂 5. 點心時間:子浩一開始不吃點心，其他大致良好 6. 小朋友自由閱讀時間:小朋友到處跑，場面混亂難控制 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象：子浩拿掃把自高腳屋下方往上敲和拿鐵鎚 學員表現：大致良好，小朋友很活潑 本欄由紀錄者填寫
交接重點事項	高腳屋下地板多砂土，應備有紙箱、報紙或塑膠袋 學習單盡量採畫圖方式，寫到小朋友不會的字應教一次再請他自己寫一次 不要讓小朋友看到鼓，小朋友上下樓梯危險建議自由活動時間限制室內 本次主題學習單為喜歡的菜單，應誘導他們藉此說出他們日常生活的故事 小朋友喜愛畫圖，說故事讓他們畫圖會是不錯的嘗試 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員：子浩、子柔 有一點調皮坐不住，還把襪子娃娃丟來玩，但如果讓他們有事做（ex:畫圖）也會很乖很聽話，下次應該限制他們在高腳屋內，並讓他們畫圖，以免到處亂跑造成混亂 本欄由紀錄者填寫
其他	第一次上山大家都很興奮，也都很有耐心的帶小孩子，今天很慶幸只有子柔和子浩兩個學員比較需要費心陪伴，其餘都大致順利，學員們也都對課程反應不錯。

課程：誰偷了便當

負責人：林語涵

日期：98/11/1

工作人員：揚善堯、郭力仰、林語涵、陳昱達、李宛蓉、王佑鑫、李承諭、吳尚軒、許傑、楊雅雯、林珈辰、張舒婷、陳瑤

場地：高腳屋

紀錄者：王佑鑫

出席學員	出席：李國維、李姿青、李承哲、李玉涵、李絜謙、李思佳、李敏蓉、石宜蓁、江子柔、楊子浩、廖宇凱 缺席： 本欄由紀錄者填寫
------	---

大學生 及執行 工作分配	小小白兔帶動跳、餅乾盒子---許傑、陳瑤 襪子娃娃彩繪---楊雅雯 點心發放、有獎徵答---吳尚軒 文字紀錄---王佑鑫、林珈辰 影像紀錄---陳昱達、林語涵
本日課程	課程： 小小白兔帶動跳、餅乾盒子認識大家、誰偷了便當戲劇呈現、學習單填寫、襪子娃娃彩繪、海報繪製 道具： 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 小朋友配合度滿高的，但喜歡把大學生當馬騎。餅乾對小朋友很有作用，能讓小朋友的注意力回到我們身上。今天禁止所有小朋友出高腳屋，秩序大致良好 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象： 楊子浩---在高腳屋下敲高腳屋引起騷動 江子柔---想出去找子浩 本欄由紀錄者填寫
交接重點事項	1. 星期日 9:00~10:30 教會有活動 2. 接小朋友時間可以拉長，培養與小朋友的感情(需防止小朋友亂跑) 3. 壓縮小朋友自由活動時間，課程要緊湊一些 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 江子柔、楊子浩 本欄由紀錄者填寫
其他	1. 大學生與小朋友的尺度要注意(不可以干擾他的生活，不可以太寵他們) 2. 來到奎輝，除了自身體驗外，也不要忘了在這裡的付出，不要小看自己投入的能量

(2) 11/7~11/8 點

(a)工作日誌

課程主題：點 上山負責人：廖柏崱 日期：2009.11.7

本周上山組員：照全、俞萱、傅筠、柏哲、秉祺、建合、瑋婷、柏崱、肥仔

第一天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
17:00~18:15	全體集合，CHECK 準備事項，用餐，出發	全	1815 出發前往賣場
18:30~18:35	購買食材	全	分組競賽小遊戲購買食材
18:35~20:10	搭車前往奎輝	全	2010 抵達高腳屋
20:10~20:25	打掃高腳屋	全	
20:25~21:20	清點高腳屋設施+接碩廷	全	
21:20~22:10	做消夜:芋頭椰奶西米露	全	張大哥快速爐使用教學
22:10~22:40	消夜時間	全	
22:40~23:20	開隔天的細流+分享今日心得	全	

紀錄人：王柏哲

課程主題： 點

上山負責人： 廖柏歲

日期： 09.11.08

第二天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
07:05~07:30	起床+盥洗時間	全	
07:30~08:25	做早餐和吃早餐	全	食物是柏歲特製食譜:PIZZA
08:40~09:10	為高腳屋的鄉語財產貼標籤，製作大學生名牌	全	
09:10~09:40	走二鄰+到教會接小朋友	全	秉祺負責過程之相片拍攝
09:40~10:20	10:20 接完小朋友，出發前往奎輝國小	全	過程中有遇到牧師
10:35~11:20	在奎輝國小進行自介並安頓小孩	全	安頓小孩花的時間比想像中久，一部份人去接安莉和安琪
11:20~11:30	教案:點到為止	全	
11:50~12:10	11:50 回到高腳屋，開始戲劇表演	大一新生	達利因為沒吃到糖果在生悶氣
12:10~12:30	教案:暗藏玄機	全	
12:30~13:00	教案:點紙成金	全	空閒的人於此時開始點心製作

13:00~13:30	點心時間:玉米濃湯 準備午餐:拌醬麵	送小朋友回家:瑋婷、傳筠、俞萱 準備午餐:其他人	
13:40~14:00	大學生寫回饋單	全	
14:00~15:00	檢討會議	全	
15:00~16:00	第一次上山心得分享	全	
16:00~16:30	收拾東西於 16:30 下山回家	全	

紀錄人: 王柏哲

(b)班級日誌

課程: 點

負責人: 廖柏崴

日期: 98/11/8

工作人員: 瑋婷、柏崴、肥仔、俞萱、傳筠、健合、照全、秉祺、柏哲

場地: 高腳屋

紀錄者: 王柏哲

出席學員	出席: 昱恆、郁燕、安莉、安祺、奕均、芸婷、宜蓁、玉涵、子浩、嘉琳、子柔 缺席:	本欄由紀錄者填寫
大學生工作分配及執行	蘿蔔蹲——俞萱、傳筠 攝影紀錄——機機神 點到為止——柏哲、健合 暗藏玄機——照全 點紙成金——秉祺	
本日課程	課程: 蘿蔔蹲自我介紹、點到為止讓大家活動筋骨、「點」的戲劇呈現、暗藏玄機讓小朋友根據紙上的編號圖色再猜出是什麼動物、點紙成金則讓小朋友自由發揮畫圖 道具: 圖畫紙多張、水彩、蠟筆	本欄由該次課程負責人填寫

上課紀錄	課程執行內容： 這次內容是以畫圖為主，利用點來作畫，小朋友參與度很高也很專心，特別是暗藏玄機的教案，不但能讓小朋友畫圖，還可以腦力激盪一下，而點紙成金的部分，因為是用水彩所以水容易灑出來，而且在顏料的使用上小朋友不會先洗掉之前的顏色，而是直接放入另一種顏料，很快的顏色就混在一起了 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象： 無特殊重大違規現象，但是在小朋友進入高腳屋時，有些人要喝水、上廁所、吃餅乾等，場面有些混亂 本欄由紀錄者填寫
交接重點事項	1. 要自己攜帶餐具（筷、碗、匙） 2. 鄉語跟偉帆的東西容易混在一起，使用時需特別注意，有些已經用標籤貼上鄉語的字樣了 3. 自我介紹的方式小朋友可能已經玩膩了吧，因為山上的小朋友都已經彼此熟識了，參與意願明顯降低許多。 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 奕均（年紀最小的男生）在活動結束後（回家吃完午餐了）還特別和阿媽一起過來高腳屋看書，還有說下次他要自己來看書，聽了都超感動的 本欄由紀錄者填寫
其他	許多小朋友喜歡打大學生，不過也許這也是他們的表達方式吧，如果想要”馴服”小朋友的話，最好的方法就是零食和糖果以及大姊姊了（無誤）。這次時間控制有點匆忙，最後就沒有小朋友自由閱讀的時間了，非常可惜，畢竟故事屋就是要培養他們閱讀的習慣吧！！

(3) 11/14~11/15 請問一下，踩得到底嗎?

(a)工作日誌

(b)班級日誌

課程：請問一下，踩得到底嗎?

負責人：恩碩、善堯

日期：11/14

工作人員：善堯、凱帆、恩碩、叮噹、佳妤、甯雅、博融、亭君、羿倩、馥萍、

鈺荏、奎麟

場地：高腳屋

紀錄者：林亭君

出席學員	出席：佳俞、佳寶、奕君、衍諧 缺席： 本欄由紀錄者填寫
分配及執行	大學生工作 劇本：叮噹、佳妤、鈺荏 團康：甯雅、馥萍 學習單：亭君、羿倩
本日課程	課程： 請問踩得到底嗎 道具： 動物圖片(黏身上) 腳的示意圖 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 1:40~2:15 團康(大小風吹、對或錯) 2:20~2:30 故事屋演戲 2:30~3:35 學習單(回憶故事內容、同理心、畫圖) 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象： 佳寶不願意參加團康和畫圖。 學員表現： 衍諧：活潑愛表現，頗有領導味(年紀較大，小三) 佳俞：很黏羿倩，走路老是要人抱。 佳寶：不喜團康和畫圖，但愛看書，在故事屋中會拉大學生去看書。 奕君：年紀最小(五歲)，黏甯雅，有點內向。 本欄由紀錄者填寫

交接重點	本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 佳寶很黏奎麟，但會打他，甚至甩巴掌。可能是不知如何表達自己的感情。已告知同理心概念 本欄由紀錄者填寫
其他	

課程：請問一下，踩得到底嗎？

負責人：恩碩、善堯

日期：11/15

工作人員：善堯、凱帆、恩碩、叮噹、佳妤、甯雅、博融、亭君、羿倩、馥萍、
鈺荏、奎麟、偲嫻、偲帆

場地：高腳屋

紀錄者：龔鈺荏

出席學員	出席：佳俞、家寶、子浩、子柔、雨彤、正新、承宗、郁嫻、純瑜、宜蓁 缺席： 本欄由紀錄者填寫
分配及執行 大學生工作	劇本：叮噹、鈺荏、善堯、偲嫻、偲帆 團康：奎麟、博融
本日課程	課程： 請問踩得到底嗎 道具： 動作圖片(黏身上) 腳的示意圖 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 10:00~11:00 團康(紅綠燈、蘿蔔蹲) 11:00~11:10 演戲 11:10~12:10 學習單、分享 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象： 家寶還是沒有一起玩團康，但是他有畫圖了 學員表現： 宜蓁在學習單的課程到後面因為手機的出現，變得不專心於別人的課程分享 本欄由紀錄者填寫
交接重點 事項	本欄由課程負責人和紀錄者填寫

學員概況	須特別注意之學員： 郁嬾在玩團康的時候很默默，感覺不太主動參與，可能跟年紀有關 本欄由紀錄者填寫
其他	

(4) 11/21~11/22 4 年級煩惱多:開學日

(a)工作日誌

課程主題：四年級煩惱多-開學日 上山負責人：林威佑 日期：98.11.21

本周上山組員：林威佑、曾瑋婷、楊善堯、謝咏庭、鄭涵菱、鄭喻夫、張君睿、黃崧銘、石采璇、陳怡儒、許宜淳

第一天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:00~8:20	活 3 集合，往校門口出發	全體	
8:30	上車往奎輝出發	全體	
8:45~9:10	買食材 in 全聯福利中心	全體	
10:10~10:21	買午餐 in 萊爾富	全體	
10:32~10:45	買食材 in 原益商行	全體	
11:08~11:10	抵達高腳屋	全體	比預定時間 晚
11:13~11:50	整理、場佈；吃午飯	全體	
11:55~12:10	開會	全體	
12:25~13:45	接小朋友	全體	超過預定時 間
14:20~14:35	講故事表演	全體	
14:37~15:41	勞作時間	全體	14:45 采璇、 肥仔去煮玉

			米湯
15:45~16:04	點心時間(玉米濃湯、雪餅)	全體	
16:05~16:25	送小朋友回家	全體	16:29 回到高腳屋
16:45~17:50	檢討會	全體	
17:50~20:30	煮飯、吃晚飯	全體	
20:30~21:05	心得分享	全體	
22:38~23:00	細流	全體	威佑 very funny
23:00~	就寢	全體	

紀錄人：黃崧銘

課程主題：四年級煩惱多-開學日 上山負責人：林威佑 日期：2009.11.22.

本周上山組員：林威佑、謝咏庭、鄭涵菱、鄭喻夫、張君睿、黃崧銘、石采璇、陳怡儒、許宜淳

第二天工作時段表如下

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
7:00~7:35	起床 盥洗	全體	
7:40~8:33	早餐準備 用早餐	全體	家寶…等 三個小孩出現
8:33~8:45	早餐後的善後處理	全體	
8:50~9:20	場佈	全體	
9:10~9:50	送小朋友去主日學	喻夫、涵菱	
9:20~10:00	練習摺紙的勞作	怡儒、君睿、 崧銘、采璇、 威佑、宜淳、 咏庭	
10:10~10:45	認識團康(打擊魔鬼)	全體	小朋友在

本日課程	課程： 1. 認識團康 打擊魔鬼：鬼站在圓圈中間，用道具打被叫到名字的人，快被打到者立刻叫別人名字，但不能回叫 2. 口令動作 有數字 1~5，每個數字分別代表一種動作，這次課程的定義如下： 1→起立 2→手插腰 3→立正站好 4→轉一圈 5→坐下 口令動作的最後一個數字是 5，目的是為了讓小朋友坐下，之後便開始戲劇的演出 3. 故事小劇場 4 年級煩惱多 開學日 (1)故事大綱 開學囉，又長大一歲了，自己似乎變得更加懂事。在張君偉的班上，大家正在討論著自己暑假都在做哪些事情，可真是熱鬧得不得了呢。 (2)故事角色： 張君偉、君偉的媽媽、張志明、陳玟(班長)、江美美老師、校長、主任、楊大宏(副班長)、白忠雄、某甲 4 年級煩惱多 開學日 (3)故事中互動(融合在劇本中) 4. 勞作：立體卡片-我的家 道具：名牌、麥克風、鍋鏟、國旗、報紙捲(認識團康用) 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 認識團康時，因為家寶沒有參與(他在來之前就說他只想要來看書)，只剩下玉涵、寶妹和我們互動，但寶妹不太記得我們的名字，場面只剩下我們自己在互動。口令動作一開始並不熱絡，後來反應還不錯。戲劇表演時，在與小朋友互動時反應很棒，都很踴躍發言。卡片製作小朋友學習能力很強，很快就完成 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象： 家寶有點耍小任性，一開始不願意參與活動 學員表現： 大家表現都很棒，只是一開始有點陌生而進行的不是很順利，後來漸入佳境。 本欄由紀錄者填寫

交接重點事項	1. 要有 2 套方案，人多 or 人少實帶活動的方式可能要稍有不同 2. 接下來，故事屋活動會和中原大學及北科大的活動有衝突，要事先確定小朋友會到的人數。 (其他交接事項將於成報中補上，分為 1. 山上活動、課程執行面 2. 生活面 3. 大學生表現、感受面) 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 本欄由紀錄者填寫
其他	

課程：四年級煩惱多——開學日

負責人：威佑

日期：98/11/22

工作人員：威佑、涵菱、咏庭、君睿、喻夫、崧銘、采璇、宜淳、怡儒

場地：部落客廳

紀錄者：怡儒

出席學員	出席：安莉、郁熾、雨彤、安琪、安康、俊成、正新、芸婷、佳俞、家寶 缺席： 本欄由紀錄者填寫
分配及執行	同 11/21
本日課程	課程：同 11/21 道具：同 11/21 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 同 11/21 有多了褶紙的部分，但僅有少數幾個有褶紙 本欄由紀錄者填寫

秩序狀況	特殊違規現象： 沒有 學員表現： 大家參與度都很高，表現也都很棒，唯一要注意的是要小心小孩的安全，不要讓他們在高腳屋內奔跑，以免發生跌倒或受傷的情形 本欄由紀錄者填寫
交接重點事項	小朋友沒有上主日學就自己跑到高腳屋，要注意他們是否完成了他們應該要做的事，才能讓他們到高腳屋來 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 俊成的手好像有扭傷 小美跌到有哭哭、鬧脾氣的現象 寶妹一開始對活動的參與度不高，有鬧脾氣 安康和正新年紀較小比較不能專注，容易跑來跑去，有失控的情形出現，另外勞作的有些部分對他們來說有比較難，例如剪紙時剪刀的控制不佳 本欄由紀錄者填寫
其他	

(5) 12/5~12/6 貓打呼嚕

(a)工作日誌

課程主題：貓打呼嚕旅館 上山負責人：語涵、阿達 日期：98 12/5

本周上山組員：珈辰 舒婷 陳瑤 佑鑫 許傑 承諭

紀錄人：陳瑤

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:48~11:20	長庚出發. 車程. 買食材和電鍋	all	蒸籠電鍋 1800 全聯社 沒有酥皮→改 pizza
11:20~12:00	吃午餐+整理環境	all	萊爾富好啊!!
12:00~12:40	練團康+排戲	all	巧克力麵包加

			牛奶基礎板進 階版 practice
12:45~13:10	接小朋友	語涵陳瑤佑鑫	因為返鄉投票 今天小朋友較 多
13:10~13:50 13:50~14:05	團康一:切派 團康二:巧克力麵包加牛奶	許傑 承諭	整頓秩序花了 不少時間
14:05~14:20	演戲	all	小朋友們都很 聚精會神的看 表演(後來啦)
14:20~14:50 14:50~15:10	畫圖「印象最深的夢」(佑鑫帶) 小朋友分享自己的夢(語涵帶)	all	小朋友大多需 要語涵不斷引 導才說出內容
15:10~16:05 16:05~16:20	烤 pizza 送小朋友回家	All 語涵珈辰陳瑤	
16:20~17:00	美其名稱作「體力恢復時間」	all	其實就等同於 「八卦大會 中」
17:00~20:00	DINNER TIME Pizza+咖哩雞+紫菜蛋花湯	all	料多實在
20:00~22:00	活動檢討	All+楊閃堯	
22:00~23:30	星光夜語哈哈	All	

課程主題： 貓打呼嚕旅館 上山負責人： 語涵、阿達 日期： 98 12/6
 本周上山組員： 珈辰 舒婷 陳瑤 佑鑫 許傑 承諭
 紀錄人： 佑鑫

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
7:00~8:40	起床+早餐	all	
8:40~9:30	休息+寫工作紀錄	all	
9:30~9:45	小朋友集合	all	
9:45~10:15	團康	all	
10:15~10:30	演戲	all	
10:30~11:00	畫動物	all	
11:00~11:40	烤 pie	All (no 昱達)	
11:40~12:15	送小朋友+場復	All (no 昱達)	
12:15~13:10	高腳屋清點+午餐	All (no 小黑 昱達 善堯)	

(6) 12/12~12/13 第 100 個客人

(a)工作日誌

課程主題：第一百個客人 上山負責人：柏歲、瑋婷 日期：98/12/12

本周上山組員：健合、秉祺、柏哲、照全、俞萱、傅筠、肥仔、馥萍

紀錄人：劉照全

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備註
8:30	從長庚活三出發	全體	
8:45~ 9:10	到全聯福利中心買食材	全體	

9:10~ 9:20	到金石堂買圖書館	全體	
9:20~ 10:40	一行人開車前往高腳屋	全體	
10:40~ 11:40	分組打掃高腳屋內外的環境 及偉帆的工作室，	全體	
11:40~ 12:30	午餐時間:自製披薩+味噌湯	全體	
12:30~ 13:20	一部份的人去接小朋友		
12:30~ 13:20	留下的人洗碗盤，準備待會要用的 道具，預演待會要排的戲	肥仔、照全、 俞萱	
13:20~ 13:40	整頓好小朋友 + 自我介紹	全體+3 位小朋友	
13:40~ 14:00	部落故事屋：第一百位客人	全體+3 位小朋友	
14:00~ 14:20	小朋友自製披薩時間	同上	
14:20~ 15:00	小朋友到高腳屋畫圖、閱讀	同上	
15:00~ 15:20	小朋友吃點心的時間。	同上	
15:20~ 16:10	自由閱讀的時間，大學生 念故事書給小朋友聽	同上	
16:10~ 16:30	送小朋友回家	同上	

課程主題：第一百個客人 上山負責人：柏歲 日期：98/12/13
 本周上山組員：瑋婷、肥仔、柏哲、秉祺、健合、俞萱、傳筠、照全、馥萍
 紀錄人：柏哲

工作時段表

時 段	工 作 事 項	參與人員	備 註
0700	起床	全部	
0700~0730	梳洗時間	全部	
0730~0840	早餐時間	全部	吃稀飯，麵筋 有點買太少
0840~0900	整理環境	全部	包括清理上面 兩層
0900~0915	清點+名牌製作+故事屋事前準備	全部	整理完休息了 一下
0930	出發前往下奎輝	全部	
1000	抵達奎輝教會	全部	去接碩庭等人 教會主日學 11 點才下 課，所以沒有 在教會接到人
1055	和第一批接到的小朋友，回到高腳屋	全部	
1055~1155	再去一次高腳屋，把教會的小朋友 接下來，其他人留下來照顧	柏歲、傳筠、 柏哲、秉祺	接下來的子浩 和子柔一回高 腳屋看到安麗 就跑回家了

1115~1140	自介+安定秩序+戲劇表演	全部	因為有青少年 幫忙維持秩序，這一部分的時間出乎意料的短
1140~1155	作 PIZZA	全部	部分小朋友不喜歡吃鳳梨，一整份 PIZZA 似乎太貴又太多
1155~1230	畫圖時間	全部(除馥萍)	馥萍去顧烤 PIZZA。宜蓁畫圖一直黏建合，安康則一直跑來跑去。多數人大致是有乖乖的在畫圖看書。
1230~1245	吃 PIZZA 時間	全部	
1245~1305	把小朋友都送回家，並回到高腳屋	全部	因為石家好像有事必須先回去
1305~1355	整理東西，準備下山	全部	順便把剩下的食材用掉

(b)班級日誌

課程：第一百個客人 負責人：柏歲、涵菱、瑋婷 日期：98/12/12

工作人員：傅筠、柏哲、秉祺、馥萍、俞萱、柏歲、健合

場地：高腳屋和偉帆第二層工作室 紀錄者：俞萱

出席學員	出席：安康、安莉、安琪 缺席： 本欄由紀錄者填寫
大學生工作分配及執行	演戲：所有工作人員+肥仔(客串) 做披薩：俞萱帶領，其餘人員輔助小朋友 畫圖：柏哲帶領，其餘人員陪伴，從旁協助
本日課程	課程： 1. 演戲：引出藉由「分享」，不吃也會飽的道理。(地點：高腳屋) 2. 小朋友自己動手做披薩。(地點：偉帆第二層工作室) 3. 烤披薩的同時，帶他們回高腳屋畫圖。 4. 自由閱讀、說故事時間。 道具：大熊、阿嬤，鱷魚，小男孩面具，三個假 pizza，15 個假的小 pizza 本欄由該次課程負責人填寫
上課紀錄	課程執行內容： 1. 演戲：演出「第一百個客人」的故事 2. 動手做披薩 3. 畫出心目中的披薩店，或劇中人物，或自由畫畫 4. 大學生和小朋友在地上趴著說故事或看故事書 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象：(無) 學員表現：良好。三個小朋友非常容易控制。大學生：小朋友約 3：1。 本欄由紀錄者填寫

交接重點事項	本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 安琪：有點害羞 安莉：會講粗話，偶爾態度不好 安康：過動，但是講道理他會聽 本欄由紀錄者填寫
其他	因為北科大有活動，所以，我們只接到三個小朋友，但是大家仍盡心盡力的演出，有一個美好的下午。

課程：第一百個客人負責人：廖柏歲

日期：98/12/13

工作人員：傳筠、柏哲、秉祺、馥萍、俞萱、肥仔、瑋婷、柏歲、健合

場地：高腳屋

紀錄者：傳筠

出席學員	出席：安康、安莉、安琪、怡蓁、美芬、正新、佳琳、美娟、正華、郁嫻 缺席： 本欄由紀錄者填寫
大學生工作分配及執行	傳筠、柏哲、秉祺、馥萍、俞萱、健合：演故事(第一百個客人) 馥萍、傳筠：烤 PIZZA 柏哲、秉祺、俞萱、肥仔、瑋婷、柏歲、健合：陪孩子們看書畫圖
本日課程	課程：第一百個客人 道具：大熊、阿嬤，鱷魚，小男孩面具，三個假 pizza，15 個假的小 pizza 本欄由該次課程負責人填寫

上課紀錄	課程執行內容：一開始我們先讓孩子們坐好安靜下來，接下來由秉祺帶領大家做自我介紹，然後我們就開始演出故事（第一百個客人），小朋友大致上都很專心在看（大概是我們道具做得很細緻的緣故吧!!!），在表演中我們教導小朋友說出「不吃也會飽的道理」以及加上動作，小朋友都跟著我們一起做，感覺上這樣的互動很好，小朋友確實知道今天的主题，說完故事後我們帶小朋友去製作PIZZA，製作完畢後帶小朋友們回高腳屋看故事書和畫圖，小朋友特別喜歡關於恐龍的書，也都很喜歡畫圖，等PIZZA烤得差不多了之後，我們就帶小朋友去吃PIZZA，大家都很喜欢吃，吃完後我們又回高腳屋一下（看書畫圖），之後就送小朋友回家，結束了今天的所有課程。 本欄由紀錄者填寫
秩序狀況	特殊違規現象：（無） 學員表現：怡蓁很喜欢健合；安康很喜欢纏著柏歲，因為他要柏歲教他畫恐龍；美芬很乖，子浩子柔和大部分小朋友都有心結 本欄由紀錄者填寫
交接重點事項	請下一組在小孩前說八卦時不要用＜舌吻＞而要說＜親親＞，用語要注意 山上的青少年會主動幫忙管小孩，但是應該要主動提醒他們要有煞車點 山上真的很冷，會被冷醒，要帶羽絨外套，不要穿裙子短褲，要帶拖鞋 請下一組幫忙分類圖書 隨身攜帶紙筆，隨時紀錄需要改進的點 可以先聯絡好教會，幾點可以去接小朋友，可以節省等待的時間 本欄由課程負責人和紀錄者填寫
學員概況	須特別注意之學員： 正新：會打人，會咬人 安莉：個性相當急躁，吃軟不吃硬 安康：有點過動，喜歡恐龍，喜歡肥仔 子浩子柔和大部分小朋友都有心結 本欄由紀錄者填寫
其他	圖畫紙可以多買，那帶給小朋友很大的快樂 小朋友特別喜歡關於恐龍的書，可以做特別標示

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 98/9/10~9/21 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。例如：在第二階段的第一堂課程「誰偷了便當？」時，我們發現用繪畫讓小朋友回憶故事情節是有效的方式，所以就透過側寫紀錄與檢討，告知下週組員。經過下週組員的課程調整，活動執行時的熱絡狀況確實又提升不少，可知此執行模式是能繼續維持經營的。

(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

● 第一階段「活化創意課程」

	大學生人數	小朋友人數
故事接龍	6	7
自我探索	6	5
烹飪教室	4	10

● 第二階段「部落故事屋課程」

	大學生人數	小朋友人數 (第一日)	小朋友人數 (第二日)
誰偷了便當	11	7	11
點	9		10
請問一下，踩得到底嗎	12	4	10
四年級煩惱多：開學日	11	3	10
貓打呼嚕	8	9	14
第一百個客人	8	3	10
最後一片葉子	11	5	14
紙袋公主	9	8	

- (1)由人數統計可知，至高腳屋參加故事屋課程的小朋友數量逐漸增加，且趨於穩定，在第二階段課程中，小朋友數量都可達到 10 人左右，可見高腳屋已經在小朋友的周末行程中成為固定的活動據點。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)在第一階段的「活化創意課程」中，大學生都是由二年級社員負責，在人力上頗為吃緊，但在第二階段「部落故事屋課程」注入一年級新成員的協助，所以每周志工人數可達 10 人左右，對於事先教案設計準備、戲劇排演、執行來說，不僅每個夥伴的工作負擔減輕，能專精在自己負責的區塊，讓課程進行十分流暢外，也讓大一剛進入社團的新生們能提早認識部落中的小朋友，透過接送小朋友往返高腳屋、與小朋友的家長聊

天…等人與人接觸的方式，貼近部落生活，深入了解奎輝社區的人事物，也讓部落中的大人知道我們在部落中的行動。

- (3)在第二階段「部落故事屋課程」的小朋友出席人數中，可發現「請問一下，踩得到底嗎」與「四年級煩惱多：開學日」的第一日活動人數偏少，其原因是星期六下午的同一時間，中原大學在奎輝國小校內舉辦「希望閱讀暨品格教育活動」，因為透過校方與校方直接的接洽，所以小朋友是經由老師介紹活動，並在課堂中填寫報名表，這種模式與鄉語在地化經營的團隊宗旨不同，更和高腳屋空間活化構想、社區紮根的理念有所出入，所以外部資源注入奎輝固然對在地有所幫助，但如果持續以外來者角度在社區中活動，這對於社區長遠的發展是否有所助益，是值得思考的。

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

各位小朋友，今天部落故事屋的課程，你覺得好不好玩呢？對於大哥哥大姐姐精心設計的課程內容，有沒有覺得很讚啊？如果你還有什麼想跟大哥哥大姐姐們說的東西，請記得在填寫完這份問卷後，在最後的空白處寫下來喔。

● 今天講什麼故事呀？_____

● 這次的課程主題你喜歡嗎？

☐ 非常喜歡 ☐ 喜歡 ☐ 普通 ☐ 不喜歡 ☐ 非常不喜歡

● 你覺得認識大家的團康遊戲好玩嗎？

☐ 非常好玩 ☐ 好玩 ☐ 普通 ☐ 不好玩 ☐ 非常不好玩

● 你覺得大哥哥大姐姐演的短劇好看嗎？

☐ 非常好 ☐ 不錯呦 ☐ 普通 ☐ 不好看 ☐ 好無聊喔

● 你喜歡課程結束後做的勞作嗎？

☐ 非常好 ☐ 不錯呦 ☐ 普通 ☐ 不好玩 ☐ 好難喔

● 你有看高腳屋裡的書籍嗎？

☐ 有 ☐ 沒有

● 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？

☐ 小說 ☐ 故事書 ☐ 漫畫書 ☐ 雜誌 ☐ 其他 _____

● 你下次會繼續參加故事屋活動嗎？

☐ 會 ☐ 不會

● 你會找朋友一起來參加故事屋活動嗎？

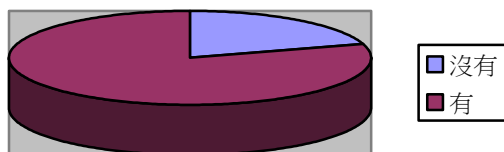
☐ 會 ☐ 不會

● 小朋友你還有沒有什麼話想對大哥哥大姐姐們說的呢？請盡量寫下來吧。

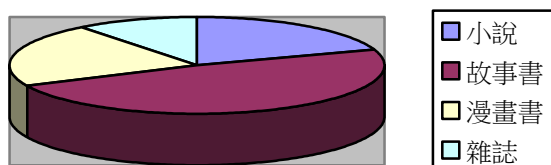
根據回收問卷 49 份，各項統計資訊如下：

	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
這次的課程主題你喜歡嗎？	35	12	1	0	1
你喜歡認識大家的團康遊戲嗎？	34	12	2	0	1
你喜歡大哥哥大姐姐演的短劇嗎？	41	6	2	0	0
你喜歡課程結束後做的勞作嗎？	43	2	4	0	0
你覺得你自己喜歡看書嗎？	31	13	2	1	2

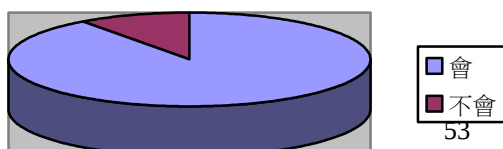
- 你有看高腳屋裡的書籍嗎？ 有 39 沒有 10



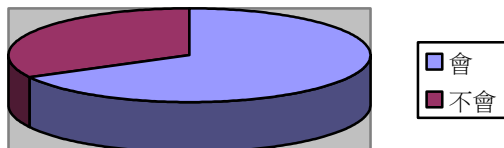
- 你平常喜歡看什麼書？ 小說 13 故事書 32 漫畫書 14 雜誌 7



- 你下次會繼續參加故事屋活動嗎？ 會 45 不會 4



- 你會找朋友一起來參加故事屋活動嗎？ 會 33 不會 16



統計分析：

- (1)多達 47 位小朋友喜歡故事屋課程的執行方式，因為我們選的故事多和家庭、學校等小朋友常接觸的生活環境有關，所以小朋友對故事背景不會陌生，更容易融入其中，培養喜歡聽故事的習慣，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，在第二階段課程執行的後半段，已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)故事屋考量到參加小朋友的數量頗多，所以選擇用**戲劇表演呈現故事**。因為大學生在山下密集排練多次，所以當整齣戲呈現給小朋友時，是很完整的，在問卷統計中，這種方式也獲得大多數小朋友的認同，未來故事屋計畫會依此模式繼續執行。大學生志工除了負責該組上山的教案外，也要藉由「班級日誌」、「工作日誌」、「大學生自我評量表」等表單，**紀錄課程的執行狀況與檢討**，並在下山後與下一組同學做交接的工作。經由多次實行，上述工作流程已漸漸確立一標準模式，穩定性的記錄資料累積是調整課程方向的參考依據，這對於故事屋的推動，有很直接的效益。
- (4)每個**勞作**內容都是和當週故事主題相關的活動，例如在「誰偷了便當？」這堂課中，海報繪製與襪子娃娃彩繪都是從**故事中衍伸出來的**，這種方式有助於

讓小朋友回憶故事情節、把自己想像的畫面具體描繪出來。由統計結果可知，大多數小朋友非常喜歡勞作時間，但在執行時，因為參加課程的小朋友年齡層分布廣，所以要設計人人都適合的勞作需要一些技巧，而年紀更小的小朋友更需要大學生的協助。經由勞作時間，建立大學生與小朋友的互動，讓大學生在小朋友的成長過程中，擔任協助學習與傾聽的角色，大學生也可以趁此機會觀察每個小朋友的性向，提出對部落孩子個案更準確的教育資源，並將之與後續故事屋教案設計結合，這也是高腳屋教育資源活化的一大例證。

- (5)從問卷中得知約有四分之三的小朋友會自己翻閱高腳屋中的圖書，且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。

- (6)在 49 份問卷中，高達 45 份表示下次會繼續參加故事屋活動、33 份表示下次會帶朋友一起來。由此我們知道，故事屋在部落中宣傳效果良好，且預期活動推廣效果佳。在第二階段課程執行的最後 2 次，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

〈學期執行整體檢討〉

- (1) 要歸納小朋友的學習檔案，可用資料夾的形式整理蒐集小朋友每次來故事屋的學習作品、學習單、照片等等
- (2) 各小隊之間的縱向分組效果不佳，導致小隊間的聯繫不足
- (3) 要建立故事屋的生活常規，讓小朋友在高腳屋中有成文且一致的規範要遵守
- (4) 小朋友的側寫紀錄不完全，本學期期中在執行故事屋時沒有積極紀錄小朋友的基本資料，有待下學期補強
- (5) 高腳屋的圖書要建檔、分類，並要多加利用這些書籍，如果書目不足，可在下學期於校內舉辦募書活動
- (6) 問卷型式可再調整，設計成讓小朋友容易回答的問題，最好可再加上注音標記

而針對第二階段「部落故事屋課程」的各組執行檢討如下：

● 誰偷了便當

◎上山流程對照表：

第一天 10/31			
預計時間	活動	實際時間	活動
7:20	活三集合	7:20	活三集合
7:30~9:30	移動到高腳屋	7:50~10:24	移動到高腳屋
9:30 ~11:00	打掃高腳屋	10:24~10:55	午餐
11:00 ~12:00	午餐	10:55~12:00	打掃環境
		12:00 ~12:20	開下午細流、分配工作
12:30~13:00	接小朋友	12:20~13:00	接小朋友
13:00~16:00	課程執行	13:00~16:00	課程執行
		15:30~16:00	送小朋友
		16:00~18:00	晚餐烹飪
17:00~	自由時間 檢討與分享	18:00~18:50	檢討會議
		18:50~	心得分享、洗澡
		00:00	就寢
第二天 11/1			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00	起床	7:00	起床
7:30 ~8:30	早餐加前置準備	7:30~8:20	早餐加前置準備

8:30~ 9:00	接小朋友	8:20~ 9:30	接小朋友
9:00~12:00	課程執行	9:30~11:20	課程執行
		11:20~11:45	送小朋友
12:00~	檢討\+賦歸	12:00~	檢討\+賦歸

◎ 行程檢討

第一天 (10/31)

1. 預計晚半小時抵達高腳屋，中午可以在高腳屋生活自理煮飯，不用在中途的便利商點買
2. 沒有時間把戲排演一次，下次時間要掌控好
3. 接小朋友的時間由 20 分鐘調整成 40 分鐘比較充裕，可以提早出發

第二天 (11/1)

1. 要在山上作完檢討再下山

◎教案檢討

1. 自我介紹：預計 20 分鐘，但是實際執行花了 40 分鐘。因為小朋友亂跑，抱柱子。團康的餅乾盒子一開始節奏慢一點，小朋友比較跟的上，也可以和小朋友一起回答問題，讓氣氛熱絡一點。下次可將自我介紹調成 40 分鐘。
2. 演戲部份：蠻吸引他們的，在戲劇結束後，可以問一些和故事相關的具體問題，帶著小朋友一起回味剛才的表演
3. 有小朋友覺得直接坐高腳屋樓下的水泥地面太髒，可以用紙板來墊。
4. 學習單填寫：設計可以更精緻，下次參考的方向可以是畫圖多一點。
5. 由學習單知道小朋友很喜歡綠豆湯與玉米濃湯，下次可以準備綠豆湯或玉米濃湯當點心。
6. 海報時間：大家還算專心畫畫，繪畫似乎很吸引小朋友
7. 娃娃彩繪：時間比預計的短，因為只要著完色就沒事了，後面接自由時間會比較亂，所以可以將海報時間放最後面，也就是把彩繪娃娃和畫海報的時間對調，讓他們在後面的自由時間比較不會亂跑(因為有海報可畫)。高腳屋的門可以關上，有人坐門口守門。



◎上山流程對照表：

第一天 11/7			
預計時間	活動	實際時間	活動
17:00~18:00	吃晚餐	17:00~18:25	吃晚餐
18:00~20:00	出發+採購食材	18:15~20:10	出發+採購食材

20:00~20:10	帶念華一起來	20:10~20:25	打掃高腳屋
20:10~20:40	打掃環境+清點設備	20:25~21:10	*接碩廷+清點高腳屋設備
20:40~21:40	做消夜	21:20~22:10	*做消夜
21:40~23:00	泰雅千年+開細流	22:10~22:40	*吃消夜聊天
23:00~	就寢	22:40~23:20	開細流+心得分享
		23:20~	就寢
第二天 11/8			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00~7:30	起床盥洗	7:00~7:30	起床盥洗
7:30~8:30	做早餐+吃早餐	7:30~8:30	做早餐+吃早餐
8:30~10:00	走訪一鄰二鄰(坐渡船)	8:40~9:10	前置準備工作 (做名牌、貼標籤)
10:00~10:40	帶小朋友到奎輝國小	9:10~9:40	走訪二鄰+到教會接小朋友
10:40~11:10	自我介紹—蘿蔔蹲	9:40~10:20	帶小朋友到奎輝國小
11:10~11:25	點到為止	10:35~11:20	*自我介紹—蘿蔔蹲
11:25~11:30	移動到高腳屋	11:20~11:30	點到為止
11:30~11:40	故事表演—點	11:30~11:50	移動到高腳屋
11:40~12:30	完成學習單	11:50~12:10	*安頓小朋友+ *戲劇表演
12:30~12:40	點心時間	12:10~12:30	學習單—暗藏玄機
12:40~13:00	自由閱讀	12:30~13:00	學習單—點紙成金
13:00~13:20	送小朋友回家	13:00~13:30	*點心時間+ 送小朋友回家
13:20~14:00	課程檢討(分享、作紀錄)	13:30~14:00	大學生填回饋單
14:00~15:00	午餐時間	14:00~15:00	課程檢討
15:00~16:00	機機時間	15:00~16:00	午餐時間+心得分享
16:00~	賦歸	16:00~	賦歸

◎行程檢討

第一天 (11/7)

2. 分組採購食材的效率很高，五分鐘就解決了，很好！
3. 接念華的車程時間少估半小時
4. 消夜時間建議拉長到一個半小時

第二天 (11/8)

1. 帶介紹遊戲時，小朋友一開始跑來跑去，場面有點失控
→奎輝國小場地太大，不容易控管場面
2. 從國小走路到高腳屋的時間少估 15 分
3. 由於移動到故事屋是用走的，所以移動時間拉得較長
→如果情況允許，坐車較方便省時
4. 小朋友剛到高腳屋時，就一直喊肚子餓，因此先吃一點點心，耽誤了一些時間
→建議零食點心先分好量，小朋友才不會搶來搶去，造成場面混亂
→以後如果必要再給，盡量還是維持原本行程
5. 戲劇表演，開場時場面很混亂；造成小朋友分心的原因有：
 - 剛吃完點心→點心盡量不要先放
 - 前置道具擺設未先做→先貼場佈
 - 排演不夠熟練，趣味及張力不夠強，吸引不住小朋友→排演確實
 - 須有場控
 - 正式開場白，吸引小朋友目光
6. 暗藏玄機蠻好玩的，很有趣，小朋友喜歡，大學生也喜歡，可以再改良得更好：
 - 用小張一點，約 A4，一人一張
 - 活動前籌備詳盡，細節要再 check
 - 點子新穎有趣
 - 給小朋友畫畫一律用蠟筆，若用水彩，麥克筆太浪費，會搶成一團，很混亂
 - （證明小朋友不管怎樣都只能使用蠟筆）
7. 小朋友真的很喜歡畫圖跟喝玉米濃湯(上一組的建議是對的！)
8. 由於點心時間拖太長，所以就將自由閱讀時間取消，有點可惜
→下次點心時間可以規劃長一點
→自由閱讀時間很重要，寧可減少教案也不要犧牲掉閱讀時間
9. 利用下午的時間將紀錄完成，很好！
10. 過程中遇到的問題：
 - 達利鬧彆扭，不肯配合
→用約定或小技巧建立互信 約定寒假隊見面
 - 活動安排先動態，再靜態
 - 對嘉玲、玉涵、碩廷等青少年的態度要和國小生有明顯區別
→可請他們幫忙帶小朋友、交託任務

◎故事屋活動檢討：

1. 下次打掃環境如果行有餘力可以順便幫偉帆工作室整理一下
2. 前一天晚上要早點休息，避免隔天體力不濟，影響執行效益
3. 如果要去教會接小朋友，要事前先跟牧師聯絡

4. 第二天下午通常比較空閒，可以利用那段時間開會檢討以及心得分享，確實做好紀錄的工作後再下山
→以後偉帆可能會幫我們安排文化常識等的訓練課程，Ex:母語教學(偉帆計畫成立奎輝的藝文協會)
5. 離開高腳屋前最好要再打掃一次環境，Ex:偉帆的浴室→常常會被我們踩髒

● 請問一下，踩得到底嗎？

◎上山流程對照表：

第一天 11/14			
預計時間	活動	實際時間	活動
7:20	活三集合	8:05~10:20	出發，中途採購食物
7:30 ~ 10:00	移動到高腳屋	10:20~11:30	1. 打掃 2. 料理食材 3. 道具準備
10:00~ 11:00	打掃高腳屋	11:30~11:45	午餐
11:00 ~12:00	午餐	11:45~12:10	清理環境
12:20~13:00	接小朋友	12:10~13:20	接小朋友
13:00 ~16:00	課程執行	13:40~14:00	團康活動：大風吹小風吹
		14:00~14:15	團康活動：對或錯
		14:20~14:30	故事屋演戲
		14:30~14:50	學習單
		14:50~15:20	想像時間：畫圖創作
		15:20~15:35	圖畫分享時間
		15:40~16:00	點心時間：綠豆湯
		16:00~16:50	送小朋友回家
		16:50~17:00	坐車回高腳屋
17:00 ~	開會檢討分享、 自由時間	17:00~18:30	1. 準備晚餐 2. 填寫大學生自我評量表
		18:30~19:30	晚餐
		19:30~20:00	收拾善後
		20:10~23:30	分享、檢討、就寢
第二天 11/15			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00	起床	6:00~8:25	1. 起床 2. 早餐

7:30~ 8:30	早餐加前置準備	8:25~8:47	打掃整理環境
		8:47~8:58	討論今日的活動，從昨天的經驗裡做細部調整
		8:58~9:27	排戲預演
8:50~ 10:00	接小朋友	9:27~10:00	接小朋友
10:20~ 12:20	課程執行	10:00~11:00	團康：紅綠燈、蘿蔔蹲
		11:00~11:10	故事屋演戲
		11:10~12:10	戲後和小朋友分享和討論；繪畫創作和小朋友發表
12:20~	檢討+賦歸	12:10~12:35	送小朋友回家
		12:35~13:03	總檢討和心得分享
		13:03~13:30	做環境最後的整理
		13:30~15:30	賦歸

◎ 行程檢討

1. 第一天早上中途採購花了不少時間，建議之後先把菜單完全擬好，節省採買時間，甚至可以讓有些東西在前一天就買好。
2. 接小朋友有提前出發，不過在路上和小朋友花了很多時間玩耍和說服小朋友來高腳屋。
3. 活動執行過程，缺主持人掌控全場，使得全組花了不少時間在引導小朋友的注意力，以至於活動時間拖得較久，節奏顯得較不明快。
4. 準備晚餐的時間花得比較久，建議之後可以增加人手，以及善用隊上已經有的卡式爐。
5. 第一天活動漏發回饋單，之後要注意。
6. 第二天故事屋活動準備較為充足，節奏比較快。
7. 第二天因為配合主日學結束時間，十點才接小朋友，也因此使得結束時間接近中午，所以並沒有發送點心。

● 四年級煩惱多：開學日

◎上山流程對照表：

第一天 11/21

預計時間	活動	實際時間	活動
8:00	活三集合	8:00~8:20	活三集合
8:25~10:30	移動到高腳屋	8:30	上車往奎輝出發
10:30~11:00	打掃環境	8:45~9:10	買食材 in 全聯福利中心
11:00~11:30	午餐	10:10~10:21	買午餐 in 萊爾富
11:30 ~12:00	場佈、前置作業	10:32~10:45	買食材
12:00~12:20	開下午細流、分配工作	11:08~11:10	抵達高腳屋
12:00~13:00	接小朋友	11:13~11:50	整理、場佈；吃午飯
13:00~16:30	課程執行		
16:30~17:20	送小朋友回家	11:55~12:10	開會(下午細流)
17:20~19:30	晚餐		
19:30~20:10	檢討會議	12:25~13:45	接小朋友
20:10~	心得分享、洗澡	14:20~14:35	講故事表演
00:00	就寢	14:37~15:41	勞作時間
		15:45~16:04	點心時間
		16:05~16:25	送小朋友回家
		16:29	回到高腳屋
		16:45~17:50	檢討會
		17:50~20:30	煮飯、吃晚飯
		20:30~21:05	心得分享
第二天 11/22			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00~7:30	起床	7:00~7:35	起床、盥洗
7:30~ 8:30	早餐+前置準備	7:40~8:33	早餐準備、用早餐
		8:33~8:45	早餐後的善後處理
		8:50~9:20	場佈
8:30~ 9:30	接小朋友	9:10~9:50	送小朋友去主日學
9:30 ~12:30	課程執行	9:20~10:00	練習摺紙的勞作
		10:10~10:45	認識團康(打擊魔鬼)、熱身團康(記憶遊戲)
		10:45~10:56	講故事
		10:56~12:00	勞作時間

		12:00~12:25	點心時間
12:30~ 13:10	送小朋友回家	12:25~13:00	送小朋友回家、收拾、整理
13:10 ~13:40	收拾		
13:40~	賦歸+檢討		

◎課程檢討

<第一天 11/21>

1. 集合很準時，可以繼續維持
2. 移動時間較長（兩個半小時），因為停了比較多的商店。
3. 要列食材清單，以便縮短採買時間，也比較不會不知道要買多少分量。（份量的估計可以更準確）
4. 下次可以請張大哥先幫我們買食材
5. 行前工作花了較多時間，加上碰上中原大學正在辦活動，活動延後開始進行。
6. 和其他大學的活動之間還需再協調。和其他大學之間的合作即使可能也還要等到下學期。
7. 接小朋友花了比較多時間，控制小朋友的能力還可以更好。
8. 在接小朋友到高腳屋的路上，要多注意小朋友的行為安全性，盡量不要讓他們做出有危險性的動作。
9. 新生一開始對小朋友的接觸較不主動，應該更積極主動一點，累積經驗。
10. 在控制小朋友的時候花的時間太久，剛柔之間的拿捏新生可以多學習。
11. 在活動開始之後，場面有點混亂。小朋友玩起來後，要想辦法讓他們較快停下來。小朋友鬧脾氣時，可以先想好對策，新生要多學習。
12. 活動流程因為一開始的場面混亂而有些凌亂，但臨場反應還算不錯。
13. 小朋友有時候對遊戲參與度不夠高
14. 設計遊戲時可以考慮小朋友人數的問題，可以設計兩個人數不同的狀況下的遊戲
15. 設計遊戲時可以考慮下雨或沒下雨狀況下的不同版本。
16. 認識團康的執行效果較不彰，若人少可以跳過這個團康。由坐下聊天開始。
17. 即使場面有點混亂也應該繼續照著時間流程走，不需自亂陣腳。
18. 活動的開始可以直接做成一圍就開始活動，不需要很制式化的開場。
19. 多主動接近小朋友
20. 開細流要認真專心

〈第二天 11/22〉

1. 沒料到有小朋友會先來，還好有多的早餐
2. 後來去接的時候，也沒料到小朋友會自己走下來，要先確認他們家長有沒有同意讓他們下來
3. 課程開始，人數多，遊戲好控制，團康今天成功
4. 活動開始，人比較多，大部分小朋友都參與，活動參與度比較高
5. 今天情況還沒很難控制，不過因為有高年級的小朋友，而且同一個家的小朋友會館自己家裡年紀小的
6. 回來時大家睡袋都收好了，大家都很主動
7. 食物豐富度不夠，因為不想麻煩張大哥，但他很希望幫我們買，所以下次給他預算，請他幫我們買
8. 第一個遊戲，要注意安全，打頭不太好，設計上要注意
9. 今天沒有特別提醒要大家觀察，但大家都有做到，很感動，紀錄可以建立小朋友資料庫，可以做小朋友成長紀錄
10. 今天忘記對小朋友做問卷調查，問卷的設計可以對不同年齡層做修改
11. 送小朋友上去時，大二至少上去 2 個，小朋友人數多，難控制。
12. 昨天晚上的細流。沒有把確切時間訂下來，要檢討
13. 盡量不要背小朋友，因為背是一種依賴的動作，他們會回去說，長庚的大哥哥大姐姐會揹他們，不能讓他們想做什麼就做什麼，他會覺得可以為所欲為，本來可能是小事情，後來可能會引發其他的效應
14. 我們可以試著從小朋友的行為舉止，去推測他們心裡所想的(應用心理學、小朋友心理學)，這樣更能是我們了解他們、如何與他們相處。
15. 尊重偉帆，尊重社區，尊重社區裡面的人，遇到社區裡面的大人，要和他們打招呼，說明自己的身分，並介紹我們在做的事情
16. 拍的照片有些模糊掉了，以後可能要注意這個部分，最好能有 2 台相機同時拍攝，以小朋友的角度去拍攝很好，但是清晰度是一個問題
17. 若能有攝影的部分，記錄可以更完善

● 貓打呼嚕

◎上山流程表：

第一天 12/5(六)			
預計時間	活動	實際時間	活動
8:30	活三集合	8:40	集合出發
8:30~11:00	移動到高腳屋	8:48~11:20	採買食材、午餐

			移動到高腳屋
11:00~ 12:00	打掃環境	11:20~12:00	吃午餐+整理環境
12:00~ 12:30	午餐	12:00~12:40	練團康+排戲
12:30 ~13:20	接小朋友	12:45~13:10	接小朋友 (語涵陳瑤佑鑫)
13:20 ~14:00	團康熱身(切蛋糕、巧克力麵包加牛奶)	13:10~13:50 13:50~14:05	團康一:切派 團康二:巧克力麵包加牛奶
14:00~14:15	貓打呼嚕戲劇時間	14:05~14:20	演戲
14:15~14:55	奎兒的異想世界	14:20~14:50 14:50~15:10	畫圖「印象最深的夢」(佑鑫帶) 小朋友分享自己的夢(語涵帶)
14:55~15:30	自由閱讀時間	15:10~16:05	烤 pizza
15:30~16:30	點心時間--大家來作派	16:05~16:20	送小朋友回家
16:30~ 17:20	送小朋友回家	16:20~17:00	「體力恢復時間」
17:20 ~19:00	煮晚餐(咖哩雞燴飯)	17:00~20:00	DINNER TIME Pizza+咖哩雞+紫菜蛋花
19:00~	檢討紀錄+星光夜語	20:00~22:00	活動檢討
00:00	就寢	22:00~23:30	星光夜語哈哈
		00:00	就寢
第二天 12/6(日)			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00	起床	7:00~8:40	起床+早餐
7:30 ~ 8:30	早餐加前置準備	8:40~9:30	休息+寫工作紀錄
8:30 ~ 9:20	接小朋友	9:30~9:45	小朋友集合
9:20 ~ 10:00	團康熱身(切蛋糕、巧克力麵包加牛奶)	9:45~10:15	團康
10:00~10:15	貓打呼嚕戲劇時間	10:15~10:30	演戲
10:15~11:05	奎兒的異想世界	10:30~11:00	畫動物

11:05 ~11:30	自由閱讀時間	11:00~11:40	烤 pie
11:30~12:30	點心時間--大家來作派	11:40~12:15	送小朋友+場復
12:30~13:00	送小朋友回家	12:15~13:10	高腳屋清點+午餐
13:00~	收拾環境、檢討、賦歸	13:10	下山回學校開檢討

◎ 行程檢討

<第一天 12/5>

一、事前準備與集合

- (a)集合晚了十分鐘。
- (b)東西都沒有遺漏，但起酥派皮在全聯買不到是未預料到的事。
- (c)分組競賽方式購買效率高，且獎品相當誘惑。
- (d)團康和排戲確定的有點趕(因為大家都很窘迫要考很討厭的試)。

修正方式：在訂菜單的時候需有備案，以免臨時買不到食材。

二、團康

- (a)第一個團康：切派

秩序剛開始極度混亂，小朋友想衝上故事屋(一定要馬上開始，不然就需要花較久時間拉回)

特別注意：衍諧來的話，一定要有他的姐姐其中一個一起來，不然他會是 inducer!!然後大家就會開始打架(不管男或女 可補充的：衍諧剋子浩，子浩剋正新和家寶和安康 衍諧容易激怒安莉)

- (b)第二個團康：巧克力麵包加牛奶

參與的小朋友以女生為主，少少的，其他小朋友仍舊亂成一團。

博融和喻夫頗被小朋友記得。

不過和小朋友的 TONE 有點對不太到 = = 下次在準備教案時要三思

修正方式：分配一兩人去照顧拉不回來的人，其餘的就先開始動作(除非參加的小朋友只有那幾個)。

三、演戲

- (a)道具忘記拿下去，太趕，不過感覺上效果不錯，因為每個動物的特徵都有出來(因為大家都把動作做出來了，比排戲時效果更好!)，是小朋友最安靜的時候。

- (b)貓女士和小朋友的互動效果很好，不過動物在睡覺的時候小孩會一直在動物附近亂跑，所以旁白講話時間不應拖太長，節奏要快一點。

- (c)阿達：因為小朋友重複率頗高，所以可能兩天的教案要有一點”小改

變”(Ex. 換點心；不然就團康換一下)。

四、畫夢

- (a)每個小朋友夢的情況不相同，有人只做惡夢，有些不做夢等等，而且小朋友畫夢的速度不一，所以先畫完的就很無聊。
- (b)衍諧和子浩打架；衍諧激怒安莉；正新到處亂打架
- (c)大學生要主動一點一直問問題。要實際一點，如果是抽象的東西，就不太知道畫什麼，然後就失控了(Ex. 畫食物)
- (d)在解夢的時候小朋友的畫夢進度不一，所以集中度不夠。

修正方式：提早將教案結束以控制秩序。

明天：畫自己喜歡或討厭的或想要變成的動物

特別討論：如何把已經做完事的小朋友拉回來？

下策：和小朋友一起做他們喜歡做的事。

善堯：必要的話停止一切活動，讓比較乖的小孩形成壓制力量。

五、做披薩：

- (a)在第二層做披薩，四五個小朋友跑去打鼓，屢勸不聽，卻又不能對他們發脾氣。
- (b)披薩很吸引小朋友，讓原來吵著不吃的子浩後來也開心的吃披薩，其他小朋友也坐在烤箱前期待吃到烤好的披薩。
- (c)小朋友拿披薩原料時秩序混亂，披薩原料直接用手拿來吃。

修正方式：(a)這個鼓不是你的，偉帆在房間裡面，被吵到會出來罵人。

把鼓移開，有時候需要嚴肅的對他說話。(第二天我們就把鼓移開了)

(c)下次應分配好每個小朋友吃的披薩原料量(用小盤子分裝好)

六、善堯的建議：

- (a)可以在教案之前對小孩子說已整理好的常規提醒他們

生活常規要建立!!

- (b)以演戲為主題，在教案開始前與小朋友建立一套口號的默契(ex. 貓打呼嚕”

呼嚕呼嚕呼嚕”

<第二天 12/6>

一、因為教會有活動，所以接小朋友的時間延後，而且是教會直接開車送小朋友下來，感覺這種合作模式很好，也是我們得到部落信任的證明。

二、團康：

1. 大多數小朋友都有參與，不配合的人大大減少
2. 巧克力麵包加牛奶的難度真的頗高，但是氣氛很 high，有些小朋友在大學

生示範時就很認真的記動作

三、演戲

1. 達利黏著小黑，所以小黑乾脆就帶他一起演，其實效果依舊不錯
2. 縱使有一些小朋友昨天看過了，但對演出影響不大，可能是因為故事並非”結尾高潮型”，而且劇本有小小修改，ex:增加了”呼嚕呼嚕”的口號、貓女士抓的老鼠數量變了
3. 增加與台下的互動，很好！

四、奎兒的異想世界

1. 變更主題，從畫”夢”變成畫出戲中的”動物”，實際很多，小朋友畫畫意願提高，而且畫完的也是乖乖看書
2. 也要準備大學生的畫圖紙，以便教小朋友畫畫
3. 課程開始前要明確的跟小朋友說，每個人只有一張圖畫紙。這部份就是昨天提到的”常規”說明

六、作派

1. 偉帆第一層與第二層間的路很危險，小朋友去洗手經過會跌倒，可以和偉帆反應，看看我們能不能修
2. 做派的巧克力醬會擠太多，要由大學生控管，且沾到衣服或滴到地板的話，要立即”與小朋友一起處理”
3. 多餘的材料與派皮要收起來，不要讓小朋友看到有多的
4. 做pizza的效果比做派好
5. 做派的材料應該一人一份，放在小盤子中準備好
6. 桌子要擦乾淨，因為有的小朋友會直接把食物放在桌子上

● 第 100 個客人

◎上山流程表：

第一天 12/12			
預計時間	活動	實際時間	活動
8:00	集合	8:30	從長庚活三出發
8:00~10:00	出發+採購食材	8:45~9:10	到全聯福利中心買食材
10:00~10:30	打掃環境	9:10~9:20	到金石堂買圖書館
10:30~11:30	前置準備工作	9:20~10:40	一行人開車前往高腳屋
11:30~12:30	午餐時間	10:40~11:40	分組打掃高腳屋內外的

			環境及偉帆的工作室
12:30~13:30	接小朋友到高腳屋	11:40~12:30	午餐時間
13:30~13:50	安頓小朋友	12:30~13:20	接小朋友到高腳屋
13:50~14:10	開場白+自我介紹		善後工作+前置作業
14:10~14:30	演戲	13:20~13:40	整頓小朋友+自我介紹
14:30~15:00	披薩 DIY	13:40~14:00	演戲
15:00~15:30	畫圖	14:00~14:20	小朋友自製披薩時間
15:30~16:00	自由閱讀時間	14:20~15:00	自由閱讀時間
16:00~16:30	送小朋友回家	15:00~15:20	點心的時間。
16:30~17:30	課程檢討	15:20~16:10	自由閱讀時間
17:30~19:00	晚餐時間	16:10~16:30	送小朋友回家
19:00~20:00	填寫回饋單 (輪流洗澡)	16:30~17:30	休息+心得分享
20:00~20:30	心得分享	17:30~19:30	晚餐時間
20:30~21:00	開細流	19:30~20:15	填寫回饋單
21:00~22:30	消夜時間	20:15~21:00	心得分享
22:30~	休息就寢	21:00~22:30	消夜時間
		22:30~22:45	開細流
		22:45~24:00	偉帆認識大學生
第二天 12/13			
預估時間	活動	實際時間	活動
7:00~7:30	起床盥洗	7:00~7:30	起床盥洗
7:30~8:30	早餐時間	7:30~8:40	早餐時間
8:30~9:30	前置準備工作	8:40~9:00	整理環境
9:30~10:30	接小朋友	9:00~9:15	清點+名牌製作+ 前製作業
10:30~10:50	安頓小朋友	9:30~10:00	出發前往下奎輝
10:50~11:10	開場白+自我介紹	10:00~10:55	抵達奎輝教會
11:10~11:30	演戲	10:55~11:15	第一批小朋友回到高腳屋，自由閱讀

11:30~12:00	披薩 DIY		第二批小朋友接下來，其他人留下來照顧
12:00~12:30	畫圖	11:15~11:40	自我介紹+安定秩序+戲劇表演
12:30~13:00	自由閱讀時間	11:40~11:55	作 PIZZA
13:00~13:30	送小朋友回家	11:55~12:30	畫圖時間
13:30~15:30	賦歸	12:30~12:45	吃 PIZZA 時間
15:30~16:30	課程檢討 +心得分享	12:45~13:05	把小朋友都送回家，並回到高腳屋
		13:05~13:55	整理東西，準備下山

◎行程檢討

第一天 (12/12)

- 出發時間有延遲二十分鐘
→大家要記得準時，互相提醒注意
- 出發至高腳屋花了兩小時，比預計時間晚到
→可以請張大哥先買一些東西，或是我們自己先去買，或是早點出發
- 採買時間共二十五分鐘，太久，而且買太多，超過預算
→以後請張大哥買東西最好給他一個預算，這樣才不會超支又吃不完
- 前置作業因先前行程延遲而消失
→不過後來有留下一些人做前置準備工作，效果還不錯
- 課程因為今日小朋友只有三位而顯得有點空
→主要是因為今天北科大他們在奎輝國小舉辦活動(課輔?)，所以把村落的小朋友全部都帶走了，剩下的這三個因為是讀三民國小，才有辦法來參加我們的活動
→下次可能要先了解其他學校社團在這邊活動的時程，調整我們的時間
- 畫圖及閱讀時間很長
→沒有什麼不好
- 今日的閱讀及畫畫感覺很好，小朋友很 enjoy，GOOD!

明日行程建議

1. 若人太多則 pizza 對角線切半
2. 畫圖一開始給個主題

第二天 (12/13)

1. 課程執行共九十分鐘，比預計時間少了一個小時，可能因為教案太少的的原因，同時石家姊妹在十二點四十要回家，留下來的朋友只剩一個，因此提早結束。
2. 今日教會主日學比較晚開始，因此比平常晚結束。下次可以斟酌刪減一些活動，還是讓小朋友在十二點半左右回家比較好。
3. 有時候會有部落的青少年來幫忙帶小朋友，要注意不要讓他們影響秩序，讓高腳屋成為一個適合閱讀的安靜場所。
4. 可以先聯絡好教會，幾點可以去接小朋友，可以節省等待的時間。

八、附件

附件一 報名表

奎輝部落故事屋教室

各位小朋友大家好，這學期我們長庚大學鄉語社區衛教工作隊又要來社區辦故事屋的活動囉！大家還記得大哥哥大姐姐們在高腳屋講故事、演戲、帶著大家做鬆餅和手工書的活動嗎？不論是大哥哥大姐姐令人捧腹大笑的短劇、或是讓大家動動自己的巧手做出好吃的鬆餅和漂亮的手工書、又或者是高腳屋裡那些讓人陶醉的故事書，對小朋友來說，是不是都還吸引著你呢？這學期，我們又會有什麼精彩的活動要帶給各位小朋友呢？想知道的話，就請小朋友們趕快填寫這張報名表，然後帶著一顆雀躍和充滿活力的心，以及怎麼用都用不完的精力，一起和大哥哥大姐姐進入故事屋的世界吧！



✧ 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)

✧ 日期：

■ 週六：10/31、11/7、11/14、11/21、12/5、12/12、12/19、12/26

■ 週日：11/1、11/8、11/15、11/22、12/6、12/13、12/20、12/27

✧ 時間：週六(PM 1:00~4:00) 週日(AM 9:00~12:00)

✧ 交通：由本團隊提供

報名表

姓名：

年齡：

住址：

家長：

電話：

想參加的課程時間：☐週六 ☐週日

附件二 家長同意書

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要來社區辦故事屋的活動！這個計畫的內容為，我們利用星期六日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，有說故事時間、繪畫時間、有獎徵答、生命探索、點心製作 DIY，小朋友亦在課程中學的開心、玩的盡興。

另外我們想透過加強和家長的聯繫，一起來陪伴這些小朋友的成長，一起重視這些小朋友的教育，也希望她們能透過這活動部落裡讓大人們看見他們負責、有能力的一面。讓我們一起在這次的活動中共襄盛舉。



✧ 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)

✧ 日期：

■ 週六：10/31、11/7、11/14、11/21、12/5、12/12、12/19、12/26

■ 週日：11/1、11/8、11/15、11/22、12/6、12/13、12/20、12/27

✧ 時間：週六(PM 1:00~4:00) 週日(AM 9:00~12:00)

✧ 交通：由本團隊提供

✧ 聯絡人：楊善堯 0910660133

林語涵 0922215345

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_____

參加時間：週六☐、週日☐



長庚大學鄉語社區衛教工作隊

10/31(六) 11/1(日)

說什麼故事呢

誰偷了便當

噓！噓！噓！吃午飯囉！
噯？小偉的便當不見了！
到底是誰偷了小偉的便當？

說什麼故事呢

點

畫圖課結束了，是空白的
藏藏的圖畫紙，是空白的
「我就是不會畫圖呀！」
為了證明這一點
她拿著筆，往紙上一戳
留下了一個再普通不過的「●」
但是，這卻是一個帶來無限可能的點。

11/8(日)



說什麼故事呢

請問一下，踩得到底嗎？

部落故事屋

4年級煩惱多：開學日

說什麼故事呢

在張君偉的班上，江老師
有最親切的班長陳政
最愛管閒事的楊大宏
成績最好的白忠雄
還每天最有生氣的張志明
每天學日這天，到底發生了什麼有趣的是呢
趕快來看吧！

雙小動物問

「請問一下，游泳池的水會很深嗎？踩得到底嗎？」
恐龍說：「踩得到底呀，只到大腿而已。」
大象說：「踩得到底呀，只到肚子而已。」
大熊卻說：「有點深喔，水到胸部呢。」
那...到底踩不踩得到底呢？

11/14(六) 11/15(日)

星期六下午2~5點 星期日早上9~12點 一起來同樂！

11/21(六) 11/22(日)

附件四 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
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	
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	
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	0981187560	週六
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

◆ 寒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。一直以來，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。

今年由於自然中心整修的原因，我們計畫轉到復興鄉奎輝村的奎輝國小，並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，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假營隊。

我們祈望能藉由寒假的『故事屋嘉年華』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，在營期前兩天我們延續前幾年社團著力的部落青少年營隊訓練，期望藉由帶領青少年舉辦活動，培養他們策劃活動的能力與認真負責的態度，而今年我們將繼續青少年合作，並且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：

青少年營期

1. 大學生與當地青少年合作，共同籌備國小生營期（故事屋嘉年華）的演戲、遊戲活動內容。
2. 培養青少年責任心與領導能力。
3. 互動中增進對彼此的了解，進一步做到對青少年的關懷及陪伴的關係。

國小生營期

1. 藉由演戲、遊戲的方式，讓孩子們快樂學習書本裡的故事及知識。
2. 吸引更多孩童和社區大人們注意到本隊在學期中的週末舉辦的故事屋活動。

(三)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：55 人)

(四)時間及地點：

99 年 1 月 24 日至 99 年 1 月 29 日 共六天五夜

桃園縣復興鄉奎輝村 奎輝國民小學

精神堡壘營地

(五)指導單位：

行政院衛生署

行政院教育部

行政院青年輔導委員會

奎輝社區發展協會

長庚大學醫學系

長庚大學學務處課外活動組

(六)每日活動流程

1/24 (日)	第一天 青少年營 旗	1/25 (一)	第二天 青少年營 期	1/26 (二)	第三天 青少年營 期	1/27 (三)	第四天 國小生營 期	1/28 (四)	第五天 國小生營 期	1/29 (五)	第六天 移動日
7:30~ 8:00	集合、出 發	7:00~7:3 0	起床、盥 洗	7:00~7:3 0	起床、盥 洗	7:00~7:3 0	起床、盥 洗	7:00~7:3 0	起床、盥 洗	8:00~8:3 0	起床、盥 洗
8:00~ 10:00	移動	7:30~8:0 0	營歌	7:30~8:0 0	早操	7:30~8:0 0	早餐	7:30~8:0 0	早餐	8:30~9:0 0	早操加營 歌
		8:00~8:3 0	早餐	8:00~8:3 0	早餐	8:00~9:0 0	小朋友報 到	8:00~9:0 0	小朋友報 到	9:00~9:3 0	早餐
		8:30~9:3 0	排演故事 屋	8:30~11: 00	檢故事屋 運動會	9:00~9:2 5	營歌	9:00~9:2 5	早操	9:30~11: 00	場復
10:00 ~11:3 0	打掃	9:30~12: 00	檢故事屋 RPG	11:00~12 :00	製作小隊 旗	9:25~12: 00	故事屋 RPG	9:25~12: 00	故事屋一 大便	11:00~13 :00	送青少年 / 開檢討 會
11:30 ~12:0 0	午餐	12:00~13 :00	午餐	12:00~13 :00	午餐	12:00~12 :55	午餐	12:00~12 :55	午餐	13:00~	賦歸
12:00 ~14:5 0	部落宣傳 / 接青少 年	13:00~14 :30	檢故事屋 一大便	13:00~15 :30	檢故事屋 —愛誰多 一點	12:55~15 :30	故事屋運 動會	12:55~15 :10	故事屋— 愛誰多一 點		
14:50 ~16:0 0	小隊任務 _破冰	14:30~16 :30	超級星光 大道	15:30~16 :30	小隊任務 _合作	15:30~16 :00	點心/建 檔國小生	15:10~16 :00	拍照/點 心/建檔 國小生		
16:00 ~17:1 0	營隊介紹 / 隊輔訓 練	16:30~17 :30	小隊任務 —溝通	16:30~17 :30	排練表演 晚會	16:00~16 :30	送小朋友 回家/建 檔青少年	16:00~16 :30	送小朋友 回家/建 檔青少年		
						16:30~17 :30	小隊任務 _信任	16:30~17 :00	開明日細 流		
17:10 ~18:1 0	晚餐	17:30~18 :30	晚餐	17:30~18 :30	晚餐	17:30~18 :30	晚餐	17:00~18 :00	晚餐		
18:10 ~20:3 0	營火晚會 (移動至 營地)	18:30~18 :30	小天使小 主人	18:30~19 :30	宣誓大會	18:30~21 :00	賭神之夜	18:00~18 :30	小天使小 主人		
		18:30~20	排練表演	19:30~21	表演晚會			18:30~20	分享晚會		

		:30	晚會	:30				:30		
21:30 ~23:30	青少年洗 澡就寢 / 大學生開 檢討會	20:30~21 :00	宵夜	21:30~22 :00	宵夜	21:00~21 :30	宵夜	20:30~21 :00	宵夜	
		21:00~23 :30	青少年洗 澡就寢 / 大學生開 檢討會	22:00~23 :30	青少年洗 澡就寢 / 大學生開 檢討會	21:30~23 :30	青少年洗 澡就寢 / 開檢討會	21:00~23 :30	青少年洗 澡就寢	

(七)行事曆日誌

● 1/24 第一天：青少年營期

今天是寒假隊正式營期的第一天，天空下著雨，7:30 我們在第一醫學大樓門口集合，把道具、行李搬上這次租的大巴，在天候因素影響下，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六天的營期。車程比預期的短，我們準時到達奎輝國小，卸下行李與道具後，依照小隊由生活組安排打掃活動場地。簡單吃完午餐後，分三路進行部落宣傳，並有機車隊到嘎色鬧把青少年接到奎輝國小，我們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 Day4、Day5 的國小生營期。我們也在部落宣傳的路上，認識了剛好路過的皓恩、宇軒、念祖，之後他們也有出現在我們的營期中，參與我們青少年營期的活動並與我們一起在國小生營期擔任小隊輔的工作。

接著是小隊任務的時間，小隊任務是設計來增加我們與當地青少年之間的連結的一個活動，第一天的活動是破冰，活動中小隊員各自介紹自己的姓名和來自什麼地方，接著一邊打氣球，一邊喊其他隊員的名字並交給他，藉此認識自己的小隊員和青少年。活動中我們這個小隊只有正清一名青少年，場面顯得有點冷清，活動大致上還算流暢，不過正清似乎還不記得我們的名字，我覺得我們或許是我們太過於放不開，不夠積極的跟他互動的緣故，這點在以後出隊的時候要多加努力。

隊輔訓練由大三大四的老人扮演成小學生，大學生和青少年擔任小隊輔，模擬在國小生營期中可能面臨的情況，然而在實際訓練中，大學生和青少年對本活動參與情況不如原本預期。首先，扮演者是自己的學長姐，因此在面對這群”演員”，顯得有點無所適從，對青少年而言，部份的青少年已經參與過許多次的營隊，對國小生營隊比我們大一還熟悉的多，因此對這個活動興趣缺缺。

晚餐過後移動到營火晚會場地，依然是濕答答的天氣，然而營火晚會如期舉行。晚會中有各式各樣的火舞，是大一的賈玉、皮皮、許傑、博融，還有大二大三的活動長所表演，帶給整個營隊一個精彩的晚會。晚會中穿插著團康遊戲和小闖關遊戲，我們惡勢力在遊戲中充分展現惡勢力的特質 XD。在晚會中碩廷加入了我們二小，成為我們營期中二小的一個很棒很有去的夥伴。

晚會完回到國小，這天的晚上沒有宵夜，顯得有些餓。我們讓青少年去洗澡之後，全部的大學生到自然教室開細流、檢討會，檢討的內容有食物安排、隊輔訓練…。第一天的行程大致如此。

● 1/25 第二天：青少年營期

今天是與青少年開始檢教案的第一天，經過小檢、總檢、行前營，這次算是第四次跑活動了，雖然說是第四次，心情卻像是第一次一般興奮、忐忑，與青少年夥伴合作將會是一個相當與眾不同的經驗和過程，會擦出什麼樣的火花讓人很期待呢。上午因為下雨，早操與營歌的活動改在教室進行，兩間教室分別執行營歌與早操的教案。馥萍和佑鑫帶營歌、純瑀和采璇帶早操，他們邊喊著用心設計的口訣(還另外寫在海報上，清楚好記)、邊賣力的舞動身體，帶出充滿活力的氣氛，大家都清醒了，營隊的序幕漸漸揭開。動一動之後，大家吃完生活組辛苦準備的早餐，又充滿了活力，以迎接一整天的教案排演和檢驗。

首先是製作道具、練舞、和排戲的時間，有些教案需要青少年夥伴一起演一齣戲或一起跳一首歌，這一個小時將這些部分完成並將剩下未完成的道具一併完成。接下來我們檢驗故事屋 RPG，這個教案是我們要幫助唐三藏救回孫悟空和豬八戒因而展開一個破解重重關卡的旅途(因為下雨，所以我們在教室、走廊和涼亭佈關，一行人來來回回)，溼答答的天氣配上冗長的遊戲真會讓人感到有點煩悶，一些青少年夥伴也倦了，並提出他們對於該活動的看法，我們於是在當天晚上的檢討會決定大幅刪修故事屋 RPG。參考青少年夥伴的意見並加以改良該教案清楚呈現我們第四度檢教案的意義。之後，緊接而來的是檢大便故事屋，這是以大便做為主題的四個衛教關卡，分別是便便知識王、汗水追追追、便便從哪來、我不要濕屁屁。死的衛教知識加入活潑的遊戲元素和「親手做」的過程，青少年夥伴的反應普遍為佳，關主執行教案也算順利。

下午的時間到了，終於這個勵青少年引頸企盼的教案—超級星光大道絢麗登場！這是一個無法事先檢的教案，不過甯雅、建鴻兩位主持人及三位評審讓整個活動進行得十分成功，青少年的踴躍參與，不僅讓我們見識到他們深厚的歌唱功力，整個氣氛的炒熱更拉近了我們之間的距離，由前任及現任四位活動長組成『Mo 熊喇達』所帶來的舞蹈亦驚艷全場，讓人印象深刻。接著，激情過後，大家一同進行了第二天的小隊任務—溝通：從分組的比手畫腳到最後的超級比一比，讓青少年夥伴擁有身為隊上一份子的感受，又因為不同於檢教案的壓力，輕鬆又搞笑的氣氛讓互動開始熱絡，我們開始和彼此更加熟稔。

入夜之後，吃完了晚餐，有一個小時的時間給大家準備表演晚會，大一、大二、大三和青少年夥伴分別為隔天晚上的表演做最後確認，期待呈現最好的一面。

八點半時，發放宵夜，而青少年們甚至求好心切，在大學生去開檢討會時，甚至排班洗澡，空閒的人自行再教室內做表演晚會的集訓，為的是讓明日的表演更臻完美。夜間十一點半，整排教室都已熄燈，走廊上還亮著的除了營本部還有走廊上守夜的值日生。

● 1/26 第三天：青少年營期

第三天白天行程仍然是和青少年一起跑給小朋友的教案。進行故事屋運動會和故事屋之愛誰多一點時，四個小隊分別按照各自的路線跑關。和行前營不同的地方在於除了大學生自己參與外，要記得青少年在國小生營期中也是扮演隊輔的角色，務必讓青少年也了解遊戲規則及內容。今天一早跳的是早操，青少年也變得越來越熟悉早操的跳法及口號，使能夠在國小生營期中一起帶領小朋友跳早操。首先檢的教案是故事屋運動會，共有土地公、瘋狂碰碰車（踩汽球）、風火輪大進攻（足球）、支援前線（搜集關主要的東西）、比手畫腳、勇渡冥河（全隊利用僅有的幾塊巧拼度過冥河）六個關卡。以尋找唐三藏散失的經書碎片為主軸連貫六關，每完成一關便可得到一片經書碎片。接下來，是製作小隊旗的時間，每一小隊發予一張海報紙，大學生與青少年共同完成誓師大會時代代表自己小隊的旗子。

下午時我們檢驗了故事屋—愛誰多一點：整個教案利用開場的泰迪熊劇場連接眼科、外科、牙科、腸胃科、小兒科及一關情緒管理。眼科主要利用戴上紅色玻璃紙做成眼鏡所帶來的不舒適感，提醒小朋友注意視力保健。外科簡介一般常見的扭傷脫臼破皮流血等，並藉由情境模擬讓小朋友對此有深刻了解。牙科除了以大型道具在遊戲中模擬剔牙，亦實際教導小朋友如何使用牙線。腸胃科利用好壞便便教導小朋友區分對身體有害或有益的食物種類。小兒科唱唱跳跳，情緒管理一關利用兩隻泰迪熊所遭遇到的情境演示各式情緒，讓小朋友用杯子蓋住代表各式情緒的糖果。快要入夜了，進入今天的小隊任務—合作，大家被分成三人一組，藉由眼睛、手、腳三人一體的角色扮演，讓隊員們更能了解合作互助的重要性，並且落實到接下來的營期裡。晚餐之後，全體人員都被集合到操場前，是有點正式又不失輕鬆的誓師大會，全體隊員和青少年舉起了右手，隨著大學生及青少年代表一字一句，宣誓會以認真積極的態度等迎接隔天的國小生營期，並遵守營期間的任何規定。接下來就是眾所期待的表演晚會了！大一到大四及青少年分別帶來精采表演，不論是籃球火舞蹈、天線寶寶電視劇、或是對學弟妹表達疼惜和鼓勵的大三大肆學長姐影片…無不使出渾身解數，留下了很深很深的印象和回憶。這天是國小生營期的前一天，雖然與前兩天一樣大部分時間都在檢教案，但心裡其實有點小緊張，誇張點形容，頗有山雨欲來之感。宣示晚會的時候更感覺「阿，就是明天了」。經過許多天累人的準備，好期待小學生營期開始的那一刻起，便能將最佳的狀況呈現出來。表演晚會時看著大家所帶來的表演，情緒飽滿的同時又感覺精力充沛了。和行前營相比較，與青少年一起檢教案又能帶入一點新的想法，關卡有了青少年的幫忙除了進行的更加流暢外，也能加強彼此的認識和互動。總地來說是又累又迷人的一天。

● 1/27 第四天：國小生營期

今天是營期的第四天，跟前幾天不同的是，這兩天我們的活動將是小

學生的營期，大伙也都起了個大早，打起精神，準備迎接小朋友的到來。

吃完早餐之後就是接小朋友的時間，我們兵分多路，有跟著校車到嘎色圍接小朋友的，也有步行到下奎輝跟著青少年一起帶小朋友的，而多數的人則是在奎輝國小裡，幫忙照顧已經到達的小朋友，一直到集合完畢，來了 20 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，我們是以五月天的逃離地球表面為歌曲，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。

接下來的故事屋 R P G，是以西遊記的故事為主軸，開場的演戲敘述孫悟空、豬八戒被抓走了，希望小朋友們能幫助唐三藏找到真正的兇手，大學生扮演的角色眾多，有白骨精、金角、鐵扇公主、紅孩兒等，散佈在奎輝國小的四周，且每個角色都有獨特的裝飾、道具，能吸引小朋友的注意，就像在玩遊戲一樣，能沿著線索破關，還能遇到很多不同的角色，而且在活動結束後小朋友都會主動去跟角色要那些裝飾、道具，算是 R P G 很成功的一點。

下午的故事屋運動會模式跟早上類似，這次是唐三藏等人為了要尋找被撕碎散落在各地的經書碎片，但是那些碎片被各個角色收起來了，小朋友們需要通過種種考驗才能將經書碎片拼起來，交還給唐三藏。運動會分成 6 關，將小朋友分成 4 小隊，每個關卡都有 2 個小隊競賽，不同於 R P G 的是，運動會是需要小隊員跟小隊輔的合作，兼具體力與智力的關卡，但有時候小朋友得失心太重，很容易會為了小問題而爭吵，這時候就需要隊輔們在旁邊協調，大體而言，運動會這個活動是很適合小朋友的教案，能讓小朋友盡情揮灑體力，又能凝聚小隊間的向心力。

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。

晚餐之後的賭神之夜是專門為了國、高中生辦的活動，除了各式的撲克牌遊戲外，還有許多夜市的小遊戲，如套圈圈、夾彈珠等，在活動其間，還有特殊人物的出現，每個人都可以向他解任務，任務的報酬與難度相當。在收攤之後就是競標的時間，在大伙這麼辛苦的活動了一天，可以把剛剛所賺得的錢換取消夜，然後快樂的洗澡就寢了。

● 1/28 第五天：國小生營期

早上大部分的人 7:10 起床，比固阿姨民宿那裡有人 6:00 就起床排隊洗澡了。小朋友報到（報到-奎輝國小門口；陪小朋友玩-操場各處）大學

生和青少年分成幾個不同小隊去下奎輝、嘎色蘭…接小朋友，有一些人則留在學校陪先到的小朋友玩。奎輝國小門口設有報到處，小朋友到了就登記名字。因為剛起床，所以有些小朋友在接過來的路上順便買早餐，有些則是進了國小又脫隊出去買早餐。這天小朋友比 1/27 多，所以分別派到四個小隊，一個小隊大約多 2~3 個小孩。

今天一早就天氣晴朗，在司令台帶早操的大學生很有活力。大學生和青少年、低年級小小朋友跳得滿起勁的，跳過一兩次再教學後，就請小小朋友和隊輔自由選擇要不要上司令台一起跳。國小五、六年級的小女生大部分覺得丟臉不跳。本日首先登場的是大型故事屋—大便（關卡散佈在教室、操場）。這個故事屋主要是以便便為主軸，用衍伸的相關知識（例如人體消化過程、馬桶汙水處理過程、食肉食草便便哪個比較重…等）設計一些關卡。小朋友對便便知識王和捏土做假便便這兩關普遍反應熱烈。因為走來走去，所以有些小朋友不到中午就喊餓了。

中午在走廊及教室用完午餐後，進行下午的故事屋—愛誰多一點。這個故事屋以兩隻小熊爭奪主人歡心的故事為主軸，設計出一些和情緒有關的關卡&衍伸泰迪熊醫院衛教關卡。早上小朋友玩大便故事屋有點累了，所以下午看得出疲態，有些以不合作、唱反調表現。隊輔反映小朋友狀況普遍沒有早上好。小朋友的兩個大活動都結束後，就到了開心的點心時間，小朋友馬上又變回乖巧的孩子，滿足的坐在教室裡面喝玉米濃湯、吃餅乾。吃點心的同時，隊輔一邊詢問小朋友今天玩過的關卡滿意度，並在表單上打勾。（此時是統一規定由隊輔們領點心，秩序才不會很亂。）最後雖然有點捨不得但還是要送小朋友回家，同時間也要做建檔青少年的工作，（由劉在教室內的大學生陪還沒回家的小朋友）這天小朋友回家的路線有經過規劃，情況沒有昨天（1/27）混亂。坐校車的小朋友先走一批，剩下的留在教室等待。青少年昨天大部分都在大學生的陪伴下建檔完成了，所以這段時間青少年和大學生一起陪還沒輪到回家的小朋友，幾乎沒有人在做青少年建檔這件事。

吃完晚餐後，在教室內執行最後一次小天使小主人，最後一天了，所以兩個小天使把卡片全部念完；今天的卡片內容比前幾天多&精彩，很多張小天使整小主人的。搞笑整人的卡片很多，這裡舉一例溫馨的：善堯的溫馨小天使要大家一起唱“朋友”送給辛苦的隊長。之後大家就走上二樓的自然教室，進入了營期間的最高潮—分享晚會，這是一段用來分享營期之中發生的事情、每個人毫無保留的說出心裡話的時間。場地佈置用蠟燭排成心型很浪漫，但是周圍的黑色背景黏不牢一直掉下來。一開始剪接的影片很感人，讓新生看到鄉語一屆又一屆的傳承。分享心得時，先撥放不在場的阿達、怡儒給大家的留言。由營長瑋婷先分享，她一哭很多人就哭了。青少年的分享，不論是溫馨的話（碩廷、皓恩等）或指出營期缺點（維思），都表達得很直接。大學生平常很害羞（可愛的喻夫）或很搞笑（又哭又笑的李允仁）、聽不到內心話的人，在昏暗的燈光下，都說了心裡真正的想法。主持人都很棒，哭得很慘能帶出大家的情緒；活動長 Molly 對阿達的

喊話也很溫馨。大三以上的老人分享很棒的經驗和感想，喇濬也是第一次在分享晚會上說話。我覺得老人們是鄉語的靈魂。之後大家走到樓下聆聽點播的歌曲和發放宵夜，這段時間是分享晚會的延伸，讓激動的心情有地方舒緩平靜。撥放點播歌曲時，麥克風有點小聲，要擠得很靠近才聽得到主持人在說甚麼。溫柔的夜晚讓大家卸下心防，圍成一圈圈聊天、吃宵夜、聽音樂、簽名留念、道別，驚覺時間過得很快，有些人才剛認識發覺很聊得來，營期卻要結束了。之前開細流時就已更改部分預定行程，並宣布今夜沒有規定睡覺時間，但是大家聊天要注意音量，以免吵到附近的住戶。今天因為是營期的最後一夜，青少年和大學生都很捨不得所以比較晚睡，教室及走廊的燈雖然仍然依照規定十一點半時都關了，但有些人在走廊外椅子圍一圈圈輕聲聊著天。營本部外面被大學生圍成一圈要求學長說起從前社衛隊與部落的故事。12 點半的時候還沒睡的人喝到了湯圓宵夜。這天晚上 1.2 小隊住比固阿姨民宿，3.4 小隊和青少年住學校。下午下過雨，晚上濕氣重霧很濃。

今天整日的流程下來有些環節在執行的部份是可以被檢討的。首先，小朋友報到。小朋友跑出國小買早餐，造成找不到人或馬路上安全顧慮或逃跑的問題。解決方法可以是，報到完預留時間統一帶去買、路上提醒要買的趕快買、前一天下午送他們回家就提醒隔天早上接他們的時間，讓有些人可以在家吃早餐。第二，早操。高年級女生覺得跳早操很丟臉，隊輔勸說、帶動跳無效；而且一小 A 不跳，會一直看二小的 B 好友，一邊吃吃笑，二小的 B 索性也不跳了。同隊的小小朋友也會問為什麼她不跳，然後也說不想跳。解決方式是——帶到隊伍最後面由隊輔陪伴，不要影響到其他人。接下來，大型故事屋：兩個大型故事屋排在一起，中間只隔一個午餐好像大學生和青少年也會累耶！下次排營隊活動時是不是可以早上和下午一靜一動呢？或是中間穿插靜態活動休息一下。接著，送小朋友回家+青少年建檔。如果第一天(1/27)的青少年建檔時間再多 5 分鐘就足夠完成完整的檔案，第二天這一項就可以刪除；而且送小朋友回家要陪伴、牽來牽去、要說再見，有些還會亂跑，就算青少年建檔前一天沒完成，也沒辦法排在同一時間裡面。最後，分享晚會：分享晚會的時候因為有很多蠟燭，很多人擠在小教室裡，所以覺得喘不過氣，空氣很悶。下次可以注意通風，開多一點窗戶或門。場佈(黑色背景)沒有黏好一直掉下來，造成坐佈景附近的人一點點的困擾。最後的最後，點播歌曲和宵夜時間，場面有點混亂，主持人可能盡力了，但是因為麥克風太小聲或大家在聊天、領宵夜實在是太難控制了；有小小民怨指出，點歌給別人，因為太吵所以有些人錯過了。自由也是一種形式，但是如果有秩序又不覺得束縛、亂中有序就更好了。

(八)重點教案說明

一、 教案名稱：小隊任務－破冰：傳接活動（1/24）

1. 教案負責人：葉奎麟
2. 教案目的：破冰的目的是要打破小隊員間的剛認識的羞赧，讓彼此都能認識對方，增進小隊間的感情，以便在後來的活動中，能夠很團結的完成這次的營隊。
3. 參與人力：大主持人 x1、 小主持人：各小隊大學生隊輔
4. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
5. 道具：不同的布偶四隻
6. 教案時間：1 小時
7. 內容流程：

A. 基礎版傳接活動（15 分鐘）

大主持人：今天的行程會不會很累啊？你們有沒有認識小隊中的每個夥伴呢？認識彼此是非常重要的，為什麼呢？因為接下來的營期需要小隊員互相扶持、合作，而在接下來的一小時，我們要讓大家認識彼此，一起合作來挑戰今天的小隊任務，前面有幾隻小隊的吉祥物，請各位隊輔前來領取。**各小隊帶開，圍成一個小圓圈。**

(1)小隊輔先自我介紹，需要包括自己的名字以及來自哪（Ex；我是來自嘉義西區的葉奎麟）

(2)小隊員再一一比照隊輔的模式介紹自己

(3)將個小隊的吉祥物作為信物，拋接他來進行傳接活動

(4)拿到布偶的人要跟吉祥物對話，向吉祥物介紹自己並且將信物傳給小隊員，傳的同時，必須說要傳給來自 XXX 的 XXX（Ex；熊熊，我是來自嘉義西區的葉奎麟，我要你去拜訪來自下奎輝 XX 村的 XXX）

(5)接著再逐步增加條件（Ex；增加興趣及專長）

B. 進階版傳接活動（15 分鐘）

(1)增加難度的方式是限定時間進行傳接活動，我們將時間設定為 2 分鐘一回，拿到布偶的人必須要先自我介紹並且將信物傳給小隊員，傳的同時務必記得說要傳給誰的名子

(2)最後在時間到時，最後一個拿到布偶的人必須介紹坐在其左右兩側的人的基本資料，此時，如有不知，彼此可以互咬耳朵

(3)當每個人都輪過之後，繼續玩拋接活動，時間設為 2 分鐘一回，玩故事接龍，規則一樣，再時間截止時，最後一個拿到娃娃的人，玩真心話大冒險

C. 小隊名及小隊呼（30 分鐘）

小主持人：大家透過前面的兩個活動後，有沒有更認識彼此呢？營期中小隊員們會互相幫忙，像剛剛 XXX 在介紹 XXX 一樣（此時 XXX 是指剛剛接受幫忙的人），接下來我們就要進行小隊任務了。小隊任務是什麼呢？待會我會用抽籤的方式來決定小隊上台的順序，然後給小隊 10 分鐘的時間準備，之後再請小隊推派代表，代表可以指定誰要陪同他上台，介紹你所屬的小隊，包括隊名以及隊歌還有吉祥物，最後呢？再請台上

的人介紹你小隊的所有人，包括興趣喔！若台上的人遭遇困難，台下的人可以一起幫忙，可以用大字報、小抄…等，不管什麼方法都能用來幫助你的小隊員

(1)準備(10 分鐘):小隊隊名、小隊隊歌、小隊吉祥物、小隊員的詳細資料、推派代表

(2)各小隊表演 (20 分鐘):先抽籤決定順序、上台介紹小隊、上台介紹小隊員。

大主持人：那活動結束後，你我之間原本隔著的那塊冰，是否有因為這個小隊任務而消融呢？大家有沒有體會到這個小隊任務—破冰的意義呢？此外，現在大家有沒有很餓呢？剛剛抽籤決定上台報告的順序還有一個用途，那就是——決定吃飯的順序，請各小依照剛剛抽籤的順序依序排列，享用 X 餐（不知是中餐還晚餐）

8. 注意事項：

- A. 在傳接活動時，隊輔要先聲明不能互拋
- B. 在進階版傳接活動，有人可能龜著布偶，或故意說很慢拖延時間，此時隊輔要增加條件，如：規定拿著布偶的人要一直說話、或是說話速度
- C. 基礎版傳接活動增加的條件依序為：最擅長的運動，偶像，最喜歡作的事，描述自己最好的形容詞
- D. 有關於吉祥物的部分，我們要預先準備 4 隻玩偶，因為有四組
- E. 為了避免有小朋友不說，隊輔們要先自我介紹，交錯進行自介
- F. 若氣氛不夠嗨，可以教每個人都心想一種動物，之後再由說的人比出動物的動作，被丟到的人就要介紹前個人的資料+動物
- G. 我是覺得著個活動應該會達到破冰的效果，因為彼此會互相了解彼此的背景資料
- H. 還可在更加增加遊戲的難度，像是接到娃娃的人也要說出丟娃娃的人兩側的資料

9. 執行概況：

此教案為一連串的活動，主要是為了增進小隊內部的感情，增加小隊的凝聚力，另一方面，它主要是取代了原本的小隊時間。小隊任務是由四個活動所組成的，每個活動之間都有一個小短劇來連接。我是負責破冰這一個活動。本事為此系列之首發故一開始便向大家解釋接下來一連串的小隊任務及意義，而本次一開始時由於有部份大學生仍在部落做宣傳，青少年也尚未全數抵達，便先將第四小隊拆隊，而後才恢復四小隊數量。氣氛上由於青少年幾乎與學長姐皆是舊識，感覺還算熱絡，學長姐也會注意多讓大一新生與青少年互動，破冰之意義堪稱達到。

10. 檢討與改進：

檢討	改進
因為奎輝國小距離嘎色鬧有點距離，在執行此教案的時間到時，青少年人數還很少，使得第四小隊被迫拆隊，將大學生隊輔平均分配到各小隊，變成了在破冰活動中，第四小	在營隊時間規劃的時候，要注意到接青少年夥伴需要花多久的時間。

隊比較沒有執行到破冰活動的目標，而等到青少年來到第四小隊後，我們在進行破冰活動時，時間不太充裕。	
教案前的小短劇主角也去接青少年，使得小隊任務前的小短劇無法演出。	與教案有關的負責人要注意到時間，以免再有第二點的情形發生。
有些小隊的小隊員可能會怕氣球爆破的那種震撼，因此，有些小隊氣球沒有破掉。	如果小隊的小隊員有較為害怕氣球的，可以選擇不讓氣球爆裂，打氣球只是一個形式，讓小隊員在自我介紹的時候有事情去做。

二、 教案名稱：小隊任務－溝通：洩漏心機（1/25）

1. 教案負責人：黃崧銘
2. 教案目的：希望藉由小隊任務取代原有的小隊時間，可以增進小隊內的大學生和青少年之間的熟悉度，讓整個小隊能更認識彼此、能在未來的營期中一起完成帶領小隊的任務。讓小隊感情更融洽，讓大家的潛能有開發的機會，在未來的營期中多加利用，讓營隊可以更順利。期待能讓大家了解到溝通的方式不是只有語言，動作、聲音、表情其實是真正的共通語言。使大家了解到用文字、語言之外的方式溝通並不容易，卻是必要的，我們平常可以多多練習這樣的溝通方式。
3. 參與人員：主持人：黃崧銘、康佑銓；各小隊一名大學生隊輔作活動領導。
4. 對象與人數：國高中生（20 人）及大學生（55 人）
5. 道具：寫有【圖案、唱歌】或者【動作、表情】的厚紙板各兩張
6. 時間：1 小時
7. 教案流程：
 1. 第一階段：（1 分鐘）

（1）主持人介紹活動的目的，說明活動進行方式及活動大致流程。
（ex：各位好~今天的小隊任務主題是溝通！我們會先各小隊帶開活動，各小隊員要一起突破一些任務，最後我們會有個任務成果驗收的時間！）
 2. 第二階段：（5 分鐘）

（1）小隊輔先讓小隊員抽出一個主題（題目）。例如說，題目是【肚子餓】，則小隊輔可以問小隊員們會怎麼表達肚子餓的情況，小隊員則可以用任何自己想到的方法表現。
（2）主題：1. 肚子很餓時看到大餐 2. 頭昏目眩又很熱 3. 好想洗澡卻停水 4. 想放屁卻看到喜歡的人在身邊
 3. 第三階段：（10 分鐘）

（1）小隊輔帶進下一個小任務：各小隊將只能在某些限制下，表達與剛剛相同的那個主題。小隊輔先拿出籤讓隊員抽，例如，某小抽到的限制為【聲音（非語言）、動作】，則該小隊的小隊員要戴上面具，僅能用聲音和動作，表達出肚子餓卻看到大餐的情況；若抽中的是【聲音（非語言）、表情】則小隊員手交叉在背後，只能用聲音和表情表達該主題。
（2）原則上，將第三階段的限制分為【聲音、表情】和【聲音、動作】兩類，用抽籤的方法決定各小隊的限制。同樣請小隊員表演隊友看。
 4. 第四階段：（40 分鐘）

（1）進入【小隊救援】任務。每小隊輪流推派出兩個小隊員上台，先抽籤。延續各小隊所抽到的限制，表達所抽到的主題。
（2）上台的小隊員表演完，台下的其他小隊經討論後，猜台上表演的題目
（3）一次表演後，上台的小隊一起討論給上台的隊友建議，讓隊友的表演能更明顯的表達所要表達的，台上的小隊員則要溝通、合作表演出主題。

- (4)上台小隊員再表演一次，台下其他小隊再猜一次
- (5)猜得最接近的小隊可以得到小獎品（糖果之類的）
- (6)主題：1. 上完廁所發現忘了帶衛生紙 2. 跟女友偷偷約會被同學發現
- 3. 在餐廳吃飯吃到一半發現沒有帶錢包
- 4. 在心情很差時看到電視上的喜劇

5. 第五階段：(2 分鐘)

- (1)主持人簡略的為整個活動做 ending 的一段講話：

例：從今天的活動，大家是否更發現溝通的重要性呢？有的時候，溝通不一定要靠語言。有的時候也可以是表情、動作、圖案，甚至是音樂都可以是溝通的方法。但溝通時一定要注意自己的表達是否合適，是不是不夠清楚？因為不夠明確的表達內容，可能造成別人的誤會，這樣就不好囉！希望今天的小隊任務，大家能夠滿意，也有所收穫！

【註】可能遭遇的困難：

- (1)青少年們的反應，是否能夠配合小隊輔，一起進行。
- (2)小隊輔能否順利的掌控小隊的行動，引導他們思考、討論和表現？避免出現失控或者小隊員覺得對於活動沒有參與感或不想參與的情形。
- (3)能不能想到更多更棒的題目呢？
- (4)時間控制的問題，因為考慮不夠周全，沒有預留彈性時間，可能得想辦法壓縮時間或刪掉部分活動。

8. 執行概況：

- A. 一開始要進行活動時的場面比較混亂，每一小隊似乎都花了一段時間才整對完成，並且開始活動，壓縮了第一階段的時間。
- B. 第一階段（十分鐘）交由各小隊負責人帶領活動
- C. 第一階段要求小隊員在只能使用聲音、動作、表情的情況下，表演出小主持人指定的題目（情境）
- D. 第二階段進行「超級比一比」的小隊任務
- E. 第一階段十分鐘有些小隊似乎沒有辦法讓每個人都有機會表演
- F. 分成四間教室進行第一階段
- G. 第二階段四個小隊都有輪流上台進行超級比一比
- H. 剩下的時間進行了備用的「雙人題」超級比一比，每個小隊派出三個人上台，兩人兩人一組進行表演
- I. 超級比一比的部分，每小隊平均進行了8分鐘左右，在預期的時間內，外加的【雙人題】大概進行了5～7分鐘，雙人題的速度較快，因為傳遞的組數比較少。

9. 檢討與改進：

- I. 教案執行的第一階段交由各小隊負責人帶領，在檢討會時沒有得到什麼執行上的問題回報。基本上還算順利，但是有幾點需要檢討：
 - a. 原本第一階段的用意是要大家從可以用任何方式表達，進階到只

能用聲音、動作、表情表達，循序漸進

- b. 第一階段的活動似乎太過無聊，會有進行不下去的感覺
- c. 為了避免太無聊，大家都失去注意力，所以縮減了第一階段時間
- d. 時間縮減後，感覺第一階段的目的性和必要性都變得很低
- e. 因此整個教案的完整度變得很低
- f. 如果有類似教案要用這個 idea，建議第一階段重新包裝
- g. 整個教案來說，到最後執行的時候，好像變成了純粹的「超級比一比」，原本所期待的取代小隊時間，增進大家熟悉度的目的好像沒有達到，感覺是另一個遊戲型教案，沒有小隊時間的同等價值。
- h. 活動接續在時間很長、而且很嗨的【星光大道】之後，大家顯得精神比較不集中，有點懶散的感覺，一開始的整隊也花了比較長的時間，讓原本時間就被縮減到很短的第一階段被壓縮得更短。
- i. 可能可以用短劇或影片之類的方法帶動大家思考，達到一部份教案目的。
- j. 第一階段的活動可以設計的讓小隊員們有更多的互動機會。

三、 教案名稱：小隊任務－合作：人體拼圖（1/26）

1. 教案負責人：王佑鑫
2. 教案目的：希望在短短的時間中，可以更加凝聚小隊員間的感情，然後從遊戲中學會合作的技巧。
3. 時間：1 小時
4. 參與人員： 主持人：李承諭、楊駿祺
5. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
6. 教案流程與執行概況：

【註】場地需求：室內教室即可，但希望可以空曠一點。

流程	時間分配	人力需求
開場劇	5 分鐘	
講解規則	5 分鐘	主持人 A
蒙眼檢拼圖	20 分鐘	主持人 AB+場控 6 人
人體兵器	25 分鐘	主持人 B+活動引導 4 人
解說活動用意和處罰	5 分鐘	主持人 AB

主要內容改分成兩個部分，第一個是蒙眼檢拼圖，第二個是人體兵器。

- A. **第一部分－蒙眼檢拼圖：**以三個人為一組，兩個蒙眼的人當轎子把第三人抬起，並聽從第三人指揮去拾取拼圖，一次限取一片，而坐在”轎子”上的人只能出聲，不能出手，每隊並指派一位小關主以維護遊戲者的安全與避免犯規的事情發生。整個遊戲中，雖有零星的犯規，但流程頗為順暢，大概在 10 分鐘以內四小隊就拿完了 36 片拼圖。之後的時間開始進行分享，給予每組一張畫有一個人型的圖畫紙，讓大家把剛才自己當各個部位(ex. 頭, 腳)的感想畫出來或寫下來，大家的創意都頗為豐富，尤其是青少年，例如畫很多大便來比喻自己在當頭時的壞心情(因為屁股坐在轎子上坐的很痛)等等，各小隊並在這遊戲的最後上台分享。
 - B. **第二部份－人體兵器：**給各小隊 10 分鐘的思考時間去拼湊出他們理想中的人體兵器，需包含動力裝置，防禦裝置，攻擊裝置，雷達裝置等等，各小隊討論的相當熱烈，可是可能因為大學生在之前已跑過此教案，因此熱情感覺不太足夠，更難以去引導青少年參與，因此剛開始會有些小隊出現討論熱度不足的狀況，不過在主持人給予一些提示之後，情況有改善許多。最後並讓各小隊上台展示自己的武器與創意。
7. 檢討與改進：
 - A. 場控：即使有小主持人場控，但還是不停的會有隊員不自覺的跑入比賽的範圍內，讓遊戲變的比較危險。
 - B. 改進方法：大學生隊輔除了要防止青少年跑入外，自己也要有所自覺不要干擾遊戲的進行。
 - C. 分享：在分享的時候，大學生隊輔感覺都不太扮演著引導的角色，往往就發呆或沉思，於是青少年在沒有方向的情況下，往往就會開始畫一些比較不雅的圖案等等

- D. 場地：因為設在操場，人群較為分散，因而在集合或講解規則時較難集中大家的注意力，大聲公的聲音也不夠大，所以可能會出現在遊戲時犯規的情形，雖有小主持人幫忙提醒，但在講解規則與各小隊上台分享時可能仍需要麥克風的協助。

四、 教案名稱：小隊任務－信任：遙控兵團（1/27）

1. 教案負責人：許宜淳
2. 預期目標：讓大學生及青少年隊員間的信任感更加深厚。
3. 參與人力：主持人：謝易帆；各小隊一名大學生作活動領導。
4. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
5. 道具：安全的武器*1(手作)、眼罩 12 個、大骰子*2
6. 教案時間：1 小時
7. 內容流程：

教案流程：

演戲	5min
講解遊戲	5min
選出被矇眼的人	5min
開始遊戲	35min
小組分享	10min

A. 遊戲：

01. 一二小隊圍一個圈，三四小隊圍一圈分別帶開。以下是以一個圈來說明。
02. 兩隊分別派出三位同學手搭肩連成一條並且戴眼罩。
03. 剩餘的人圍成一個大圈（同隊在一起，每個人的腳下都會有一個紙板，以防圈變形。）包圍兩隊戴著眼罩的人。
04. 兩邊外圈的人輪流丟骰子，丟幾點就指導帶眼罩的人移動幾點，方向由丟骰子人決定。
05. 移動方式：
 - a. 一定要由第一個人帶著走，不可以全排向右跨步。
 - b. 蹲下、站起來、撿東西各算一點。（撿東西由第一個人撿，可以叫他的手往左、往前移到武器上方，然後叫他撿，如果武器滑掉、抓空，那也算一點。）
06. 武器放在地上，外面要控制帶眼罩的人，想辦法先拿到武器。（在移動的過程中，如果撞到對方者也算輸。）
07. 拿到武器的就是攻擊的一方，當武器被拿到時，圈就會出現一個缺口（缺口方位由主持人決定），沒有武器的人就要想辦法通過缺口。（缺口就是：主持人叫一個人到旁邊並拿走他腳下的紙板，讓圈形成一個洞）
08. 沒武器的人只要被武器敲到（敲到三個人其中之一就算）就算輸！但如果沒武器的人全隊成功從缺口逃走（三個人都要出去才算）那就算持有武器的一方輸了！

B. 分享：

讓被矇眼的人上來分享在遊戲的過程中有什麼感覺，及他對外圍的人的指示是否會感到害怕還是全然信任；也讓外圍的人及隊友來分享在遊戲他們的感受!ex: 外圍的人是否領導有方還是被矇演的人很難控制……。

8. 執行檢討:

- A. 規則講解不夠明確，有些規則問題在執行時被提出，但由於我不夠果斷，所以造成場面有點混亂。
- B. 一開始希望除了矇眼的人，其他人不要進到場中央，但後來發現場地太空曠，外場人的聲音無法到場內。
- C. 外場有些人後來不想參予，各自在聊天。
- D. 由於戲劇的演出分為四小段，似乎比較沒完整性。

9. 改進:

- A. 要盡量想像各種情況的發生，才能靈機應變。
- B. 規則應該訂的更詳細周全。
- C. 遊戲參予度不高，想辦法提高遊戲的趣味度。
- D. 本來應與信任有相關聯，但玩完之後似乎沒有相連性，好像只是遊戲前提一信任的意義，然後又開始玩不相干的遊戲，沒有實際效用。我覺得遊戲要跟意義融合有執行上困難，而且信任的意義有點太過抽象，不太好表達，本來之前有想要帶入分享和討論，但實際上山後發現，如果帶入討論可能會使教案進行更加困難(因為討論有點無聊)。關於以上問題我真的沒有想到更好的辦法，提出來希望大家有更多的想法。
- E. 信物不夠牢固，我帶回家時已經有點破破爛爛，下次可以設計較為牢固的信物，讓大家有個永恆的回憶。

五、 教案名稱:營火晚會 (1/24)

1. 教案名稱：營火晚會
2. 教案負責人：郭明濬
3. 教案目的：讓大學生與青少年朋友的同歡晚會，並藉此機會讓新進社員與青少年朋友破冰。。
4. 執行地點：奎輝村 精神堡壘營地
5. 時間：120 分鐘
6. 參與人員：主持人:郭明濬、賴佳妤、劉馥萍、許博融、許傑；火舞表演者:余偲帆；生火人員:陳建鴻、高皓恩；音控:謝咏庭；燈光:陳昱達
7. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
8. 教案流程：

節目內容	時間(分鐘)	負責人
主持人開場	2	
跳舞	5	賴佳妤
串場	1	
香舞	5	余偲帆(賴佳妤、許傑)
串場	1	
點營火	2	郭明濬
大型團康	20	許傑
串場	1	
火棍	5	郭明濬(劉馥萍、許博融)
串場	2	
跑關遊戲	40	劉馥萍、許博融
串場	1	
火球	5	郭明濬(賴佳妤、劉馥萍、許博融、許傑)
串場	1	
帶動跳大合唱	15	賴佳妤
串場	1	
營火舞	10	郭明濬

[節目說明]

A. 跳舞：

佳妤負責，4 人舞蹈(佳妤、馥萍、博融、許傑)，熱舞性質表演，做為晚會開場炒 high 氣氛用，音樂為一首韓國歌，共計 3 分 22 秒。

B. 香舞：

本表演由魚熊負責，在扇子上黏上足夠的線香，點然後搭配抒情音樂表演，必須在黑暗中進行，才能突顯其效果；預計總共 5 名女生參與此表演。

C. 大型團康：

許傑負責，許傑與佳妤一起帶，所有人共同參與，共準備有兩個：蘿蔔蹲(主要)、小白兔(備用)。詳細玩法請見團康教案。

D. 火棍：(表演者必須全濕，以防著火)

此表演由喇濬負責，將浸滿煤油的布條，用細鐵絲纏繞在佈上鋁箔紙的木棍兩端，點火轉動棍子並搭配音樂的表演。

E. 跑關遊戲：

此活動是放大家到其他地方跑關，每隊要闖四關，積分制，最後得分最少的隊伍將獲得懲罰。每關設定 6 分鐘，走關時間前後各 1 分鐘，最後懲罰時間 8 分鐘，共計 40 分鐘。四個關卡的分別細節詳見「跑關遊戲教案」。

F. 火球：(表演者身體必須全濕，以防著火)

本表演由喇濬負責，方式為將燒紅的炭置入鐵線網當中封住，兩個鐵絲網用童軍繩連結，以甩動方式並搭配音樂進行表演，表演過程會有火焰燒起，也會有燒紅的炭粒飛出，因此須特別注意觀眾安全，並且務必提醒觀眾，表演過程禁止使用閃光燈，以免造成表演者的危險。

G. 帶動跳大合唱：

佳妤負責，搭配所有人一起做簡單動作的大合唱，會以互動動作為主，歌曲為：陳奕迅—「路一直都在」(4 分 30 秒)，本教案所有負責人會先練習好，現場一起帶。

H. 營火舞：

營火舞需要 5 人在中央帶跳，形式為大夥繞營火為圈，播放音樂來進行這項活動，動作簡單易學，多為牽手跑跳的動作，很累，但可把情緒炒到高點。

9. 團康教案說明：

A. 教案名稱：盲劍客（跑關）

01. 教案負責人：許博融

02. 教案目的：增進小隊員間情誼

03. 時間：約 8 分鐘

04. 參與人員：關主

05. 參與對象：一個小隊

06. 教案流程：

a. 在一指定區域內，關主必需迴避盲劍客的攻擊，直到被擊中為止。

b. 小隊派出 4 個盲劍客出場(蒙眼布，長條氣球當劍)。

c. 關主不蒙眼睛。

d. 遊戲開始後，盲劍客必須在其他隊友的指揮下，在時間內擊中關主。(開始時關主別離盲劍客太近。)

e. 時間計時 5 分鐘(關主自行計時)。

f. 擊中便得一分，並停錶，此稱為一回合，待關主就定位後再開始下

一回合。

g. 停錶期間可換人當盲劍客。

h. 每回合時間不限, 回合數也不限, 以碼表時間到(5min)為整個遊戲結束。

B. . 教案名稱:排列組合(跑關)

01. 教案負責人:劉馥萍

02. 教案目的:闖關遊戲

03. 時間:8 分鐘

04. 參與人員:關主

05. 對象與人數:每個小隊

06. 教案流程:

a. 遊戲說明:一分鐘內

b. 遊戲內容:給五張紙條 1 鑽石周烏名綜百;2 日龍藝萬偵石;3 小夜八大派探;4 柯集學總點出;5 所南會堂黨合

c. 闖關者必須在六分鐘內拼出六個電視節目:鑽石夜總會、模範棒棒糖烏龍派出所、名偵探柯南、綜藝大集合、百萬小學堂, 拼出一個得 5 分。

C. 教案名稱:重力之間(跑關)

01. 教案負責人:許博融

02. 教案目的:增進小隊員間情誼

03. 時間:約 8 分鐘

04. 參與人員:關主

05. 參與對象:一個小隊

06. 道具:乒乓球 3 顆(2 顆備用)、籤(稍後說明)大約 15 個

07. 流程:

a. 每個小隊員先抽一個籤, 每個籤對應一個動作

b. 小隊員一個一個來, 把籤給關主, 首先把球往上拋, 並利用球在空中的時間內把動作做完。(球可請人代丟)

c. 做完後本人還要接到球才算得分(一次 1 分)

d. 無論成功與否, 小隊員做完後可在抽籤, 並再去排隊

e. 限時 6 分鐘, 時間到計算總分(關主自行計時和計分)

f. 籤的內容:

• 乎嘎下嘎 3 下

• 學大猩猩動作並吼 3 聲

• 兩邊腋下一起抓 5 下

g. 4 雙手插腰, 大喊關主好帥/正

• 屁股搖 5 下

- 手放頭上原地轉 2 圈
- 屁股轉 3 圈
- 學螃蟹走 6 步
- 用屁股寫”米”
- 以 O 型腿蹲 2 下
- 伏地挺身一下
- 矇住眼睛接球
- 給關主一個飛吻
- 跟關主握手（可趁機拖住隊員寒暄）
- 雙手放在屁股後接球

D. 教案名稱：傳水球(跑關)

01. 教案負責人:劉馥萍
02. 教案目的;闖關遊戲
03. 時間:8 分鐘
04. 參與人員:營火教案小組
05. 對象與人數:一個小隊
06. 教案流程:
 - a. 遊戲說明:一分鐘內
 - b. 遊戲內容:兩人抽籤決定指定部位在合力用雙方的指定部位將水球運到指定地點在六分鐘內運一顆得 1 分

E. 教案名稱:小白兔

01. 教案負責人：許傑
02. 教案目的：以大家一起唱「小白兔啊」一起做動作的方式讓活動更熱絡，而且也有互動的動作讓彼此更加熟識
03. 時間：20 分鐘
04. 參與人員：許傑和佳好
05. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
06. 教案流程：
 - A. 主持人開場
 - B. 帶入「小白兔啊」的歌和動作，作示範給大家看

歌詞：小白兔呀 小白兔呀 紅紅眼睛 白皮毛 我把蘿蔔送給你呀
你陪我玩 好不好

動作：

- a. 兩手手指伸成 V 字形，放在兩耳際，
- b. 「小白兔呀」----->頭向左擺
- c. 「小白兔呀」----->頭向右擺
- d. 「紅紅眼睛」----->兩手在眼前晃，手指仍然成 V 字形

- e. 「白皮毛」----->右手刷刷左手臂
- f. 「我把蘿蔔」----->兩手合畫一個大圓圈
- g. 「送給你呀」----->送出去
- h. 「你陪我玩好不好」→抓住右邊的人用力搖晃

- C. 教大家動作和歌詞，原則上唱一次就夠了，可再視現場狀況而定
- D. 宣布遊戲開始
- E. 玩過 1~2 次後宣布換成搖晃左邊的人
- F. 加速：將歌越唱越快，讓氣氛越來越熱絡，並且可以不斷交替指定搖晃 左(右)邊的人
- G. 玩約 3~4 次，最後以極速結尾，希望這時達到的氣氛是大家玩旁邊的伙伴玩的極為瘋狂。
- H. 結尾：以跟身旁的夥伴互相擁抱作為收尾，讓氣氛緩和以便主持人帶入下一個節目。

F. 教案名稱：蘿蔔蹲

- 01. 教案負責人：許傑
- 02. 教案目的：帶動晚會會場氣氛，娛樂
- 03. 參與人員：許傑
- 04. 對象與人數：鄉語社的大學生與奎輝當地青少年(約 40 人)
- 05. 道具：無
- 06. 教案流程：

18:08~18:13	香舞	熊熊、佳妤、許傑、A 表演
18:13~18:14	串場	佳妤、許傑
18:14~18:34	大型團康	佳妤、許傑帶團康 喇濬、馥萍、博融、昱達準備火棍
18:34~18:35	串場	佳妤、許傑
18:35~18:40	火棍	喇濬、馥萍、博融、昱達表演

進行方式：

在場所有人依照自己原先的隊伍分隊。從主持人所選定的某一隊開始，那個小隊必須先選一個人，不過那個人不可以是自己隊上的人。接著喊口號：「第 X(X 為被選的那個小隊編號)小隊蹲，第 X 小隊蹲，第 X 小隊蹲完，NNN(NNN 是那一小隊共同選出的名字)蹲。」接著 NNN 所屬的那個小隊必須全部一起喊口號：「第 X(X 為被選的那個小隊編號)小隊蹲，第 X 小隊蹲，第 X 小隊蹲完，NNN(NNN 是那一小隊共同選出的名字)蹲。」遊戲進行直到有人做錯記號為止，再重新開始。同樣的人不可以被點到第二次，否則點那個人的小隊記號。

【註】此團康難度在於必須在喊完口號之後趕緊決定下一個要點的人，且要記住自己隊上的人的名字和綽號。

07. 細部流程：

時間	內容	工作	燈	音
17:00~17:50	晚會準備	17:00~17:20 四個關主去佈關 17:20~17:30 主持人順一次串場 17:30~17:45 所有舞順一次 17:45~17:50 把上場用道具擺放好	濬, 達架設	砲, Mo 架設
17:50~18:00	集合入場	濬指揮，跳舞表演者準備		
18:00~18:02	主持人開場	濬開場，跳舞表演者準備	達	砲
18:02~18:07	跳舞	跳舞表演者表演 熊熊、佳好、許傑、A 準備香舞	達	砲
18:07~18:08	串場	馥萍、博融	達	砲
18:08~18:13	香舞	熊熊、佳好、許傑、A 表演	達	砲
18:13~18:14	串場	佳好、許傑	達	砲
18:14~18:34	大型團康	佳好、許傑帶團康 喇濬、馥萍、博融、昱達準備火棍	Mo	砲
18:34~18:35	串場	佳好、許傑	Mo	砲
18:35~18:40	火棍	喇濬、馥萍、博融、昱達表演	Mo	砲
18:40~18:42	串場	喇濬串場講解 馥萍、博融、許傑、佳好到關卡	Mo	砲
18:42~19:22	跑關遊戲	馥萍、博融、許傑、佳好帶關 喇濬、昱達生火、裝炭 跑關最後喇濬帶懲罰		
19:22~19:23	串場	喇濬、昱達、佳好、馥萍、博融、許傑後台預備 找外掛 B	Mo	砲
19:23~19:28	火球	喇濬、昱達、佳好、馥萍、博融、許傑表演	Mo	砲
19:28~19:29	串場	外掛 B	達	砲
19:29~19:44	帶動跳大合唱	佳好主帶，其他人幫忙	達	砲
19:44~19:45	串場	喇濬	達	砲
19:45~19:55	營火舞	喇濬主帶 佳好、馥萍、博融、許傑幫忙	達	砲

08. 道具器材清單：

項目	數量	用途
跳舞		
衣服	4 套	會再設計
香舞		
扇子	5 把	香舞表演
線香	數量極多	香舞表演
大型團康		
火棍		
毛巾	20 條	火棍表演
木棍	5 根	火棍表演
鋁箔紙	1 捲	捆火棍兩端
細鐵絲	20 圈	捆毛巾
煤油	2 罐	2 罐 4 公升的煤油
小型垃圾袋	20 個	包煤油
絕緣膠帶	1 捲	捆垃圾袋的嘴巴
跑關遊戲		
積分紙	4 張	
博融—盲劍客		
蒙眼睛布	5 條	蒙眼睛
長條氣球	2 包	打關主的棒子
打氣筒	1 個	充氣
博融—重力之間		
排球	1 個	
羽毛球	1 個	
乒乓球	1 個	
網球	1 個	
籃球	1 個	
跳繩	1 條	其中一項動作的道具
馥萍—傳水球		
氣球	2 包	水球
水桶	3 個	裝水球
硬紙		傳水球的道具
馥萍—拼字遊戲		
西卡紙		寫上線索
火球		
童軍繩	5 條	綁火球
火球鐵絲網	20 個	編火網
細鐵絲	20 圈	編火網

粗鐵絲	3 圈	吊火網
寶特瓶	10 個	練習火球
木炭	2 包	燒紅後裝在火網內
噴火槍	1 個	燒炭
烤肉架	1 個	裝炭
鐵夾	2 個	夾炭
水桶	7 個	裝水熄滅著火的人(5)+弄濕身體(2)
其他		
臥燈	2	舞台照明
燈架	2	架臥燈
拖拉式音箱	1	放音樂、擴音器
無線麥克風	2	主持、團康、帶動跳
音源線	1	連接筆電與音箱
9V 電池	4	2 個上場，2 個備用
筆電	1	放音樂
轉接頭	1	三轉二接配電盤
配電盤	3	臥燈各 1 個，筆電+音箱 1 個

09. 檢討與改進：

這次營火晚會節目十分豐富緊湊，整場氣氛一直維持高點也達到預訂讓青少年與大學生互動的目標。仍有以下幾點需要檢討：

- A. 整個營火的佈置和場地的安排還不錯，問題較大是出在燈光部分，可能是器材在跟學校借的時候沒有好好確認過，導致燈架跟燈接不起來，未來借器材的時候應該要再小心確認。
- B. 至於表演的部分練習稍嫌不夠，開場的熱舞其實算是練的相當不熟，一直到表演前我們才把整個舞怎麼跳確定下來。
- C. 而跳舞時場地濕滑也是一個問題，火舞部分還是會有些小狀況，可能還是源自於練習不夠。
- D. 問題較大的就是跑關部分，由於事先沒說好，導致跑關的時間不一，使得每個小隊並不是很公平。
- E. 整個行程算是很流暢，只是後面的手語教唱由於選的歌不是很多人聽過，所以較少獲得共鳴。
- F. 營火晚會表演節目眾多複雜，建議人手以後需要多增加一些。

六、 教案名稱:超級星光大道 (1/25)

1. 教案負責人：林亭君、張甯雅
2. 教案目的：希望藉由歌唱活動讓青少年們一展常才，藉由主持人及評審帶動氣氛讓大學生與青少年間能更加熟識，更可藉由大學生以及青少年的合唱，增加情感與互動機會。
3. 參與人力：主持人:張甯雅、陳建鴻；評審:李允仁、陳昱達、林語涵
4. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
5. 時間：2 小時
6. 道具：(1)電腦 (2)麥克風 3 支 (3)音響 (4)投影機 (5)歌單
(7)獎品：精裝餅乾糖果 (7)獎牌：小卡片(人數未定預設)20 張
(8)場佈：海報紙共 3 張，全開 2 張(上台順序表)、半開 1 張(寫「百萬星光」)
7. 教案流程：
 - A. 2:00~2:15 解說比賽流程→兩位學長姐對唱暖場
 - B. 2:15~2:40 主持人暖場→依照海報紙上之上場順序，高中生上台唱歌→評審講評(每三人總講評一次，三人為一循環)
 - C. 2:40~3:00 國高中生猜歌詞，求救採「選擇」or “Call Out” (彈性)
 - D. 3:00~3:10 串場：惡搞/改編歌 or 跳 Sorry Sorry, etc.
 - E. 3:10~3:30 男女對唱：男與女大學生、女與男大學生對唱表演→評審講評(每兩組總獎評一次，兩組為一循環)
 - F. 3:30~3:50 猜 MV 接續劇情(為加分題，採自願)(彈性)
 - G. 3:50~4:00 頒獎→總講評
8. 注意事項：
 - C. 個人賽部份(2:15~2:40)上場順序由承辦人事先抽籤安排。此部分需事先報名。
 - D. 2:40~3:00 國高中生猜歌詞，備號碼籤抽人上台(各人號碼如海報紙上所標示)。切歌詞用 PPT 做。
 - E. 3:00~3:10 串場需等待找到主持人和評審人選後討論。
 - F. 3:10~3:30 男女對唱賽，需事先報名。承辦人由報名表上所填曲目，替報名人搭配可與之對唱的大學生，方便事前練習。
 - G. 若有拖延時間，則不進行 3:50~4:00 之猜 MV 接續劇情，直接進行頒獎&總講評。
 - H. 頒獎採人人有獎，均附餅乾糖果與註明獎項名稱之小卡片。獎項名稱如下：最佳搞笑獎、最佳創意獎、最佳人氣王(頒予唱得特別好之參賽人)、最佳 ROCK 獎、頭皮發麻獎(音域高, etc.)、最佳動感獎、氣質出眾獎(預設頒予女性參賽者)、最佳黑馬獎、最佳默契獎(頒予男女對唱優異之參賽者)、最佳催淚獎。以上共十項，

可依參賽人數增減獎項項目。

- I. 報名表上選擇歌曲項目、猜 MV 劇情之出題形式，需等歌單下來才能決定。
- J. 串場搞笑、評審事先準備的梗，需等主持人與評審人選確定後，請他們再討論。

9. 執行概況：

實際流程：主持人介紹與開場舞 15 分鐘

前半場歌唱比賽 40 分鐘

中場表演 15 分鐘

後半場歌唱比賽 40 分鐘

頒獎 10 分鐘

因為青少年報名唱歌踴躍，取消了原先後半場 20 分鐘的猜歌詞(百萬大歌星)活動，全部以唱歌比賽(星光大道)為主，評審以每一人唱完做一次講評，開場舞(熱情探戈)成功的帶動全場的氣氛使接下來的活動不會冷場，主持人與評審的配合良好，能在每一個人唱完後馬上評分且沒有拖延到時間，而青少年在唱歌的表現大都不會害羞且唱歌技巧出色，前半場進行略顯生澀，中場表演(搞笑表演)做為前半場與後半場間的緩衝，讓大家轉換心情重新準備，後半場進行則因青少年已熟練流程所以進行起來較順，最後頒獎的時間預留充裕，使評審能逐一慢慢頒獎，教案執行的時間分配在掌握中沒有拖延，對於整體星光大道教案青少年與大學生反應良好、很投入。

10. 檢討與改進：

- A. 首先在場控方面，因為事前溝通準備時間只有最後的 10 分鐘，有些青少年另外加選歌曲的 KTV 沒有和場控協調好造成青少年已經上台，卻放錯 KTV 的情形，以後與場控協調的時間應該要增加。
- B. 另外這次星光大道在報名表上多加了一個選項，除了選歌單上的歌外還可以自填其它，造成了歌曲的混亂以及事前準備的困難度，因為還得另外使用網路找 MV，建議以後歌單可列多一點而不要讓青少年們自填的歌曲。
- C. 另外在這次青少年們自填的其他歌曲中發現青少年偏好原住民歌手及超級星光大道的歌，例如：張惠妹、梁文音、蕭敬騰等等，而這次歌單中比較少他們的歌，建議之後的歌單可以朝這方面去尋找。
- D. 這次在事前找歌單的準備上有些吃力，要重新重打抓歌也不太知道方向，好像是因為星光大道第一次用歌單的方式，之後可以將這份歌單留下來傳承。
- E. 在頒獎的獎品方面數量準備得太多，造成多的獎品被青少年拿走吃掉，不過因為每年報名的人數不一，建議還是準備個 20 份比較保險。
- F. 主持人與評審這次準備有些倉促，還是在上山前準備時間會比較足夠。

七、 教案名稱:賭神 (1/27)

1. 教案負責人： 李承諭

2. 預期目標：

藉由虛擬的賭博遊戲與道具鈔票,融合一些夜市遊戲的元素 讓大家了解到賭博的不確定性,危險性與可能造成的不良影響,同時也提供大家一個合理的管道與機會,去體驗什麼叫做賭博

3. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)

4. 教案時間：2 小時

5. 教案內容流程：

A. 開場舞：(3 分鐘)

• 參與人力：黃羿倩、陳瑢、林珈辰、張舒婷

B. 賭神講解：(5 分鐘)

C. 賭神遊戲攤位：共 11 關 (60 分鐘)

所有的最低賭注:皆為 500 元

(1) 魚蝦蟹

- 人數：不限
- 道具：骰子由魚、蝦、蟹、金錢、葫蘆及雞的圖案組成共三個。一張海報：由魚、蝦、蟹、金錢、葫蘆及雞的圖案組成。
- 玩法：最低賭注五百，壓不同圖案，然後看幾個骰子有出現該圖案給錢，關主每 15 分鐘讓賠率變兩倍（持續五分鐘）。

(2) 1.6

- 人數:一次最多 6 個人玩(含莊家)
- 道具：共 36 顆骰子
- 玩法:丟出一的人把骰子放到中央，丟出六的把骰子給下一家，最先贏的人獲勝，莊家輸多給贏家他押的錢，莊家贏則拿走玩家押的錢

(3) 骰子比大小

- 人數：1 人
- 道具:用全開圖畫紙做成”大小”押注的桌面
- 玩法:押大或小，押對了依賠率拿錢。最低押金 500。

(4) 桃花開了

- 人數:1 人
- 玩法:含莊家一次四個人玩牌。每人可得四張蓋牌，看牌時只可掀最靠近自己的兩張，場中另有一疊剩餘的蓋牌。場中四人輪流拿取蓋牌換掉一張自己的牌，目的在使自己的牌數和為最小（可拿取蓋牌或是別人換下場的牌（點數朝上），當認為自己的牌數已經夠小時喊”桃花開了”，此時剩下的人依序可再選擇是否要從場中再換一次牌，牌數和最小為贏家，場上賭金可全拿。玩遊戲的賭金不限。

(5) 心臟病

- 人數:1 人
- 玩法:正常規則 最低賭金 500 手在莊家的手上的人給莊家錢 其他人都可從莊家拿到等值的賭金

(6) 吹牛

- 人數:最多 5 人
- 用具:雙方各一個骰盅，裡面五個骰子。
- 玩法:猜雙方骰子的相加是否多還少。最低賭金 500 最多 5 人玩 贏者全拿。

規則:一、數字 1 代表任何數，若莊家有喊 1 時，1 只能代表數字 1。二、骰盅的數字不能給對方看到。三、喊幾個大家加起來的骰子時，只能往越來越多喊、不能往越來越少喊。

舉例 1:莊家的骰子的數字分別為 4、2、5、6、6，另外乙方的骰子是 6、4、3、5、5，丙方是 2, 3, 4, 5, 6 莊家先說話，他說兩個 6。換乙方選擇抓莊家或繼續把骰子的數字加高，乙方則喊 3 個 6。照舉例一來看莊家跟乙方還有丙方的 6 的骰子加起來總共有 3 顆。如果莊家 or 丙方(隨意的玩家皆可)選擇抓乙方喊 3 個 6 是假的話，就代表莊家贏了，因為骰子的確 6 的沒有三顆，如果丙方繼續喊 4 個 6，則把選擇權交給莊家，看莊家是要往上喊 5 個 6，還是要抓丙方。也就是說，喊的時候是照順序，但抓的時候不是照順序。

(7) 骰子大老二

- 人數:1 人
- 道具:30 個骰子，一人五顆。
- 玩法:分七等一單張，胚，兔胚，葫蘆，順子，鐵支，同花順。如果第一次輸莊家則可再丟一次，第二次贏一等拿 500，輸一等給 500，以此類推。

(8) 梭哈

- 人數:1 人
- 玩法:牌型一同花順 鐵支 胡蘆 同花 順子 三條 兩對 一對 單張
 1. 第一張牌為底牌，等五張牌發完決勝負在打開。
 2. 發第二張牌之後可以開始加注，可選擇壓注金額，或跟、不跟與梭哈。
 3. 跟則你的壓注金額增加到到目前最高壓注金額。
 4. 不跟則你之前的壓注金額都放棄掉。
 5. 梭哈是最高壓注金額無上限。
 6. 當五張牌發完時按上面牌型大小決定勝負。

(9) 抽鬼牌

- 人數:1 人
- 玩法:每一回合加莊家場上共有六人玩牌。最低賭金為 1000

元，按照順序抽牌。當自己的牌有成對時可丟棄，最先把牌全丟棄者為贏家，鬼牌不可丟，同一般規則。當自己要抽的對象剩五張牌時(原先一人十張)，加碼 500 給莊家可以任選對方一張看牌，當對象剩四張牌時，看牌需加碼 1000，類推到剩二張牌加碼 2000，因為一定得抽一張牌，所以剩一張加碼無效。贏家場上賭金全拿。

(10) 21 點

- 人數: 1 人
- 玩法: 最低賭金 500，由一人作莊，其他人可任意選擇遊戲點數，作為遊戲金額，參賽者每人先發兩張牌，其第一張牌為底牌蓋著，接著各家輪流補牌，若補完牌後點數超過 21 點即算爆掉，並輸掉押金。玩家可以自行決定要不要繼續補牌，玩家的點數未爆，則留待與莊家比點數來決定輸贏，如果補到有五張牌，且點數不超過 21 點稱為過五關，則可獲得兩倍押金。
- 如果莊家和玩家同點，則莊家獲勝。

(11) 射飛鏢

- 人數: 1 人
- 道具: 需用厚紙板作直徑 50 的圓盤 分五層 從外而內 10, 20, 30, 40, 50 圓心作軸 作可以轉動的輪盤 再像切蛋糕方式區分原盤上色。
- 玩法: 和關主 pk，最低賭金 500，擲五次，贏 10 分拿 500; 20 分 1000; 以此類推，反之亦然。

D. 賽馬(20 分鐘)

- 參與人員: 馬匹: 5 名
- 玩法: 針對現場的五匹大學生馬下注，賭贏的小隊賭金不會發回，但可獲得賭金的整數倍價，依照馬種的不同，賭金的乘數也不一樣。(按照扮演馬匹的大學生狀況決定倍數，大學生馬匹跑速的快慢採套招模式)。大學生馬比完後，換小隊派馬出來比賽，採接力方式一去一回，贏的小隊可額外獲得 10000 獎金。

E. 七手八腳與傳麵粉 (15 分鐘)

- 玩法: 準備兩組籤筒，一組為碰到地板「手的數目」，另組為「腳的數目」。小隊必須合力達成全體隊員碰到地板的手和腳數目與所抽到的數目相符。撐五秒可得 5000 元，稱六秒得 6000，以此類推到十秒。撐最久的小隊可另外獲得兩包餅乾。先統計目前錢數。

F. 競標 (10 分鐘)

- 玩蛋蛋保衛戰前的競標物內容: 食物: 七種不同的餅乾。(五萬起跳); 道具: 保利龍x2 (各 2.5 萬)、垃圾袋 (兩萬)、衛生紙一包 (七萬)、幾條細線 (四萬)、兩把剪刀 (各 6 萬)、三種 SIZE 的寶特瓶 (大中小依序為 3 萬、2 萬、1 萬)、海綿 (5 萬)、一雙襪子 (5000)、

紙內褲 (10000)、保鮮膜 (兩萬)、小黑的手 (15 萬)。

G. 蛋蛋保衛戰 (10 分鐘)

- 玩法：以競標所得的道具玩，蛋沒有破掉的組別可以得到獎勵，破掉的受懲罰(安全之吻)

6. 執行概況：

- A. 賭神遊戲：(伏地挺身 100 下)給參與遊戲的人去破關以獲得獎金
整個活動的流程頗為順暢，不過有一些關仍發生了洗錢的問題，因而造成逗留在該關的人數一蟄居高不下，總的而言，大概每個人都平均賺了 1~2 萬元。
- B. 賽馬：當初除了娛樂外，最主要是為了平均各小隊的金錢，找四位大學生當馬，事先編好劇情，每匹馬的最低押金 3000 元，因為場地較小，所以整個場面有些混亂，儘管有圍出賽馬的範圍，但還是有人會跨越那條線，不過總的而言仍算順利。
- C. 七手八腳與傳麵粉：和賽馬相同，除了娛樂外也是為了平均各小隊的金錢以免在競標時發生所有物品過度集中於某些小隊身上，但同樣的因為場地太小，在七手八腳和傳麵粉都發生了一些秩序上的混亂，不太聽主持人的指揮，但整個流程仍算尚可。
- D. 競標：大家超乎想像的認真，但因為忘記借麥克風，因而難以控制場面，常常會出現人聲嘈雜，主持人被忽略，有些失控的情況。
- E. 蛋蛋保衛戰：因為時間掌握的因素，因而並未執行這一部份。

7. 檢討與改進：

A. 時間的掌控：

事先對教案時間的掌握不夠精確，首先，因為看大家在賭神遊戲各關玩得似乎尚未盡興，因而在時間的掌握上並未嚴格要求；第二點，賽馬原先只估 10 分鐘，但卻進行了將近 30 分鐘，可能的原因是在讓大家決定要下注哪批馬，營造氣氛的時候花了太多的時間；第三點，在七手八腳這部份，給了各小隊太多的思考時間，而在傳麵粉這部份，也玩了太久。以上三點，共同造成了整個時程的延後，甚至是蛋蛋保衛戰被砍掉的情況。

B. 場面的掌控：

因為場地較預期的小，除了空間不夠與安全問題之外，回音的問題也很重要，但也是我們沒有考慮到的。因此不管在賽馬、七手八腳、傳麵粉，甚至是競標，參與遊戲者的聲音往往蓋過的主持人，除了場面的混亂，也間接造成了對遊戲規則的不清楚，以及對遊戲時間的限制不了解的狀況，尤其是競標，因為大家都搶著出價，所以容易會聽不清楚上一個人出的價，因而造成場面的小失控與活動時間的延長。借麥克風我想絕對是必要的，否則秩序會過度混亂。

C. 活動的設計：

在設計這教案時一直希望能有些創新，但太晚去想或尋找新東西的後果會讓整個活動有些四不像，如這次儘管加入了夜市的元素，但感覺和賭神

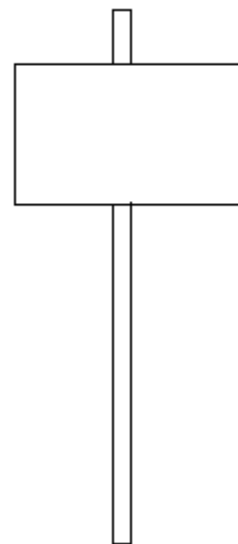
這個活動是較為格格不入的，這也是需要改進的地方，在想教案的時候就必須考慮創新和整個活動的整體性是否會衝突，再去實行。

八、 教案名稱：誓師大會（1/26）

1. 教案負責人：林純瑀
2. 教案目的：藉由大家一同朗誦宣誓辭，凝聚夥伴們的向心力，並激發大家的責任心，自我期許能在往後的活動中，扮演好自己的角色。
3. 時間：1 小時
4. 參與人員：所有大學生+青少年
5. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
6. 人力：司儀:曾瑋婷；長官:楊善堯、陳建鴻、余僊帆、郭明濬；兔女郎:許傑、何秉祺、許博融、劉照全。
7. 道具：兔女郎裝扮、別在胸前的職位牌、進場時的舉牌、小隊旗（前一天製作，黏貼於舉牌上）、給青少年的小卡
8. 教案流程：
 - A. **開場**：交由教案負責人
 - B. **進場**：兔女郎舉牌帶隊到司令台前，經過長官時須留意要恭敬、誠心誠意的敬禮
 - C. **朗誦宣誓辭**：每小隊派大一 x1+青少年 x1（Pair）在小隊的前方帶領宣誓
（由誓師大會負責人帶頭念一遍，其餘跟著朗誦一遍）
 - D. **互別職位**：大一夥伴和青少年搭擋（Pair），象徵性的互相為對方別上職位牌
 - E. **頒贈小卡**：大一夥伴贈與青少年搭擋（Pair）自己親筆寫的小卡片
 - F. **退場**：兔女郎舉牌帶隊離開，經過長官時也要恭敬的行舉手禮

【註】小隊任務時可以畫小隊旗，並且黏貼於兔女郎的舉牌

9. 執行概況：
 - A. **進場**：四個小隊各選出一名精神代表在隊伍前方帶隊，伴隨著音樂進場，並指示小隊員面對長官敬禮、喊小隊呼，而扮演長官的是四名鄉語社衛隊大三到大四的夥伴。精神代表手舉貼有小隊旗的舉牌，頭帶動物耳朵或小精靈頭飾、穿著裙子，藉由此打扮為開場帶來幽默的氣氛，緩和誓師嚴肅正經的氛圍。
 - B. **朗誦宣誓辭**：誓師大會負責人與一個青少年夥伴帶頭，一句句朗誦誓詞，其他青少年和大學生覆誦一次。內容主要希望所有夥伴能遵守營隊規範，並且全程參與此次的寒假隊，互助合作，共創美好的小學生營期。
 - C. **授職位牌與頒贈小卡**：誓師大會前一天，誓師負責人發下小卡片給每個大學生書寫，並且決定與青少年夥伴配對的大一大學生。誓師大會當天，在兩名誓師負責人的主持下，一對對青少年和大



一夥伴紛紛上台。被排定的大一大學生，伴隨著感性的音樂，頒贈指名給配對青少年的所有小卡片與職位牌給該青少年夥伴，並對他說一段相處期間的感想和鼓勵。

- D. 整個誓師大會的過程算是相當順利。進場時，四個”精神代表”的自娛娛人效果有作到。而朗誦宣誓辭時，帶頭的兩個宣誓人(大一誓師負責人+一青少年夥伴)在一搭一唱之下，也有把整個氣氛與誓師的精神帶起來。
- E. 授職位牌與頒贈小卡的階段，每個大學生對青少年訴說的”真情告白”都十分真摯感人。青少年夥伴會很認真的咀嚼每一張小卡上的文字，所以藉由寫小卡片這個小小的簡單舉動，可以含蓄的表達出對青少年的期許與祝福。而有形的”職位牌”，等同於賦予青少年一個”責任”，使他們知道自己在營隊中、甚至是在日常生活中對國小的弟弟妹妹們的影響力，未來”贈與職位牌”的過程或者信物可以改變，但是，這個精神與象徵應該繼續延續並傳承下去。

10. 檢討與改進：

- A. **服裝方面:**本來打算讓四個精神代表穿著女裝、裙子並且頭戴兔女郎系列動物頭飾製造耳目一新的效果，但是考量到山上寒冷的天氣，最後決定他們不需要穿性感女性上衣。裙子部分多帶幾條比較保險，畢竟精神代表是誓師執行的前幾分鐘才讓他們知道他們的穿著裝扮，如此一來環肥燕瘦將有多種 size 可以選擇。
- B. **時間掌控方面:**因為這個教案希望在精神代表與誓師辭朗誦的部分，製造驚喜的效果給大家，所以完全沒有檢過教案。本來流程是估 1 個小時，但最後此教案卻只執行了 40 分鐘。建議是能**事先預估** 4 小隊帶隊進場所需時間、朗誦誓師詞時間、每一個大一夥伴致贈小卡與發表感言時間乘上青少年個數與退場時間，這四個部分加起來，才能讓活動長掌控明確的時間。
- C. **拍攝方面:**朗誦誓師詞時，拍攝人員同時間負責錄影，但所有人都面對司令台，大家都處於整個背光的狀態，所以拍出來的畫面臉部全部都是黑矇矇的一片，建議拍攝人員要適時調整拍攝角度，也可以嘗試在不中斷活動的情況下調整燈光，最主要是建議**在執行教案前，要先試拍，並且在拍攝時作好調整燈光的動作!!**
- D. **覆誦誓詞時:**要記得提醒大家要覆誦誓詞，當時只唸一句的沉默性停頓，造成不少喧嘩與疑惑。建議要事先講好大家要跟隨著朗誦人覆誦。至於青少年搭檔，要挑選能夠呈現出誓師辭欲製造出來的效果的最佳人選，而不是和自己最熟的青少年!!此次是希望製造嚴肅中慢慢轉換為搞笑的氛圍，所以人選由恩惠改成皓恩(不是我自肥=)。
- E. **小卡的部分:**雖然有作到細流時事先提醒、提早發下去、指定每一小隊的一人作回收的工作了，但是回收的小卡數量仍不如預期。而

且對象是青少年，後來和”小天使小主人”有重覆。建議在行前營時事先跟大家提醒有這個活動，如此一來”小天使小主人”不至於和小天使小主人衝到。也要叮嚀每一小隊負責小卡回收工作的人，不但要回收小卡給誓師覆責人，也要時時提醒、甚至催促小隊上的人寫小卡片。畢竟，如前面第二部分的第5點所提到的，小卡對青少年而言，是個簡單卻意義深重的禮物，值得好好掌握與運用。

九、 教案名稱:表演晚會(1/26)

1. 教案負責人：楊雅雯、吳尚軒
2. 教案目的：希望透過活動的表演和主持人的帶領下將活動氣氛炒熱，籌備活動的過程中也考驗著各個表演團的默契、向心力還有感情的培養。
3. 參與人力：主持人:陳怡儒、吳秉祺、楊雅雯、黃偲嫻
4. 對象與人數：青少年(20 人)及大學生(55 人)
5. 時間：2 小時
6. 道具：(1)電腦 (2)麥克風 2 支 (3)音響 (4)投影機 (5)布幕 (6)炸彈
7. 教案流程：

節目順序	粗估時間	需要人力數
大一團表演 A	10 分鐘	
氣球嘉年華	20 分鐘	1 主持人+4 帶動跳
大二團表演	10 分鐘	6-10 人(依內容而定)
終極密碼之糖果炸彈版	15 分鐘	1 主持人+2 場控
大一團表演 B	10 分鐘	
另類大隊接力	10 分鐘	2 主持人+4 場控
老人團表演	10 分鐘	4-5 人(依內容而定，若人數允許可增加)
誰來抱我	10 分鐘	1 主持人+4 場控
奎兒表演	10 分鐘	
處罰時間	15 分鐘	2 主持人+2 場控

8. 教案內容：

A. 《氣球嘉年華》

- a. 先發下每人兩顆小氣球綁在腳踝。
- b. 一開始先由帶動跳的人員帶大家配合音樂跳一些簡單的舞蹈和動作，例如：SorrySorry，此時大家要注意不可以踩破氣球自己或別人的氣球。〈如果偷踩的話要記醜一，晚會完之後會總計分〉
- c. 音樂會隨機停止，待音樂停止後大家要去踩別小隊的氣球。
- d. 此活動由跳舞和踩氣球交互進行，主持人可以任意停止音樂或是加快減慢。

- e. 最後統計各小隊剩餘氣球數以定勝負。
- B. **《終極密碼之糖果炸彈版》**
- a. 所有活動對象圍成一圈(或兩圈、分內外)坐下。
 - b. 遊戲場中央會有炸彈和糖果形狀的兩個球狀物。
 - c. 先由主持人設定某數字範圍且公佈給活動對象知道，然後從中暗自決定會爆炸的數字(要寫在小卡上，當做證明)，例如：在 1-100 的範圍內，炸彈數字是 37。
 - d. 由主持人音控，播放音樂時活動對象要互相傳球(不限方向和順序)。
 - e. 音樂停止後，手上有糖果或炸彈的人，要各猜一個範圍內的數字，接著重複步驟 4，如果有人喊到炸彈數字，則代表炸彈爆炸，登記醜一，在活動末結算總分且集體處罰。
- C. **《另類大隊接力》**
- a. 四小隊在起點並排，小隊員間兩兩一組。
 - b. 抽籤決定要夾球的部位(頭、臉、肩膀、大腿、屁股)。
 - c. 兩個小隊員間要以抽到的部位夾球跑到中間再折返回起點。
 - d. 最快輪完全部小隊員的小隊獲勝。
 - e. 最慢的小隊要記醜。
- D. **《誰來抱我》**
- a. 維持奇數人數(人數不為奇數就找工作人員補)。
 - b. 然後大家一起繞著圓圈走。
 - c. 當聽到主持人吹哨時，要根據主持人的要求找夥伴做出動作。
 - d. 最後落單的人就要記醜。
- E. **《處罰》**
- a. **《四度空間》**:被處罰的人先躺在地上做立正的姿勢，然後讓贏的人或主持人命令受罰者做動作，例如：稍息、交互蹲跳、伏地挺身等等。
 - b. **《蠟筆小新》**:受罰者排排站，面對大家。主持人會說：「當我說蠟筆小新的時候，你們(觀眾)就要喊"開高又呀開高又，他們(受罰者)就要做開高又[屁屁見光外星人]的動作」只要觀眾一直喊，受罰者動作就不能停，要一直重複動作，直到大家滿意為止。
 - c. **《喜怒哀樂》**:先慢動作的表情練習，依觀眾(或主持人)的要求做出表情。待受罰者表演完 4-5 個表情後，觀眾(或主持人)可以忽快忽慢的叫受罰者不間斷的做出原本練習的表情。
- F. **《進化拳》**
- a. 每兩個人分別猜拳，猜贏的人可以進化為下一個階段的狀態，猜輸的則會退化(倘若以輸的人是最低等的狀態則保持不變)
 - b. 進化的狀態可以由關主自行決定，每個階段都會搭配著該階段的代表動作，例如(以此次遊戲舉例)：毛毛蟲→蛹→小蝴蝶→

9. 執行概況：

活動一開始不是很在我們的掌控當中，後來有漸入佳境，主持人串場的流暢度有漸漸的提高。

節目順序(原定)	概況
大一團表演 A(歌舞青春)	事前的場地(原先預定在司令台上，但舞蹈動作大，需要較大的表演場地)和音控、燈光(趴燈的角度還有音樂給的太晚)沒有協調好，所以在一開始有點混亂，後來表演很順利，台上的表演者跳的很青春賣力，觀眾的氣氛也不錯。
氣球嘉年華	活動的過程當中有點激烈，感覺有些混亂，還有一點危險性的存在，還有場上的遊戲者只有各小隊的代表，底下的隊友可能無事可做，不過整場的氣氛很 high。
大二團表演(天線寶寶)	表演給人一開始的感覺不是很有爆點，底下反應一開始不熱絡，可是後面的老人們很努力的學天線寶寶，在底下模仿表演者的動作，有將氣氛炒熱，也有抓住青少年的注意力。
終極密碼之糖果炸彈版	人數過多所以圍成的圓圈有點過大，對於玩終極密碼而言人數真的有點過多，不過遊戲的反應還好，沒有冷場的情形出現，算是一個普普的大團康。
大一團表演 B(星光版)	全面的表演平平，是最後的 super junior 讓大家暴笑，評審們的表現很吸引大家的目光，整體的氣氛不錯。
另類大隊接力	因為時間不足，所以活動取消
老人團表演(溫馨、感人版)	影片的回顧牢牢的抓住了大家的目光，勾起了大家很多的回憶，後來的舞蹈給人為之驚豔，歌詞的內容也引起全場的驚呼，整體的感覺非常好。
誰來抱我	因為時間不足，所以活動取消
奎兒表演	可能是開始的溝通不良，所以輪到青少年表演的時候他們還搞不太清楚是輪到他們了。表演的動感十足，還有最後浩恩的吉他表演將全場的氣氛帶到高點，很開心他們能在短短的時間內生出如此精彩的表演。
處罰時間	處罰最後沒有執行，因為遊戲的刪減造成和原先計畫不同，以及時間的掌控所以只有請終極密碼的超級幸運兒出來被”表”一下。

10. 檢討與改進：

- A. 問題最大的部分是我們主持人事前與各個表演的溝通部分，因為我們事前的協調不佳，造成了表演的時候一些狀況，例如：表演順序、場地、音控、還有設備的準備，這在之後的活動當中要切記必須事前將所有的表演行程和必備的需求都先溝通清楚。

- B. 表演團的準備幾乎是匆匆的利用營期當中的空檔努力的擠出來的，主持人的串場也是，影響了表演時的品質，在之前得知要表演的時候就應該開始籌備，不該抱持著船到橋頭自然直的心態。
- C. 時間的掌控可能在之前就要更精確的評估，不然刪減了一些活動是有些可惜，雖然別人不知道我們原先拍定的活動流程，不過這代表了我們事前的流程準備有一些問題存在。
- D. 整體來說，表演晚會的狀況還算差強人意，主持的狀態還需要更隨機應變，不然很難掌握全場的氣氛，幸好有老人們的隨意插花，不然很有可能造成冷場的現象，要拋棄羞恥心，使出渾身解數，唯有主持人放開了，才有可能將氣氛帶到最高點。

十、 教案名稱:故事屋 RPG (1/27)

1. 教案負責人：廖柏崴
2. 對象與人數：國小生(約 30 人)
3. 時間：150 分鐘
4. 教案流程：

01. 所有小朋友一起看開幕劇。

【註】開幕劇的是延續故事屋 RPG 的劇情。在聽到牛魔王被打敗後，身為牛魔王愛妻的鐵扇公主非常生氣，她決定代夫出征。於是她決定要搶走唐三藏手中的寶貝經書，在與孫悟空激鬥的過程中，居然不慎將經書撕爛了，現在只能靠小朋友的力量，重新復原經書(找到經書碎片)，並打敗鐵扇公主。

02. 四小隊分別帶開，每小隊從不同的關卡開始進行闖關。

03. 每關結束後，小隊要拿到一張經書碎片才算是過關。

04. 當每小隊都蒐集到五張經書碎片後，集合所有小朋友，表演閉幕劇，完成這次的故事屋運動會。

【註】靠著小朋友努力不懈的尋找，終於找回了經書碎片。於是唐三藏一行人帶著碎片去找如來佛，請他幫忙還原經書，並且詢問打敗鐵扇公主的方法。最後，孫悟空使出如來傳授的神技——如來神掌，打敗了鐵扇公主，世界又得到了和平。

5. 總教案執行概況：

A. 所有小朋友一起看開幕劇。

<註>開幕劇的主題是西遊記，話說有一天唐三藏一群人來到高腳屋野餐，沒想到突然一陣風把孫悟空、豬八戒吹走了，只留下了兩張字條，而這兩張字條是小朋友唯一的線索，如果想要救回孫悟空、豬八戒，小朋友就要依照這字條裡的線索，突破路上重重難關，才可以找到他們。

B. 把四小隊合併成兩大隊，一、二小隊一隊，三、四小隊一隊。

C. 第一大隊先跑第一條主線——孫悟空線，拯救出孫悟空。

D. 第二大隊則先跑第二條主線——豬八戒線，救出豬八戒。

E. 之後在兩條線互換，也就是第一大隊跑豬八戒線，第二大隊跑孫悟空線。

F. 救出孫悟空與豬八戒後，小朋友們還要打敗大魔王——牛魔王，原來是牛魔王把他們抓走的，所以最後一條魔王關就是要打敗牛魔王。

<註>有一天，牛魔王發現他心愛的芭蕉樹上的芭蕉被吃掉了，他非常生氣，馬上想到有可能是愛吃芭蕉的孫悟空以及貪吃的豬八戒把芭蕉吃掉了，因此，他才在唐三藏野餐的時候，把孫悟空、豬八戒抓起來，關在隱密的所在。

G. 牛魔王關由所有小朋友一同參與，所以會是一個大教案。

H. 打敗牛魔王之後，集合所有小朋友，表演閉幕劇，完成這次的 RPG 故事屋。

＜註＞因為最後又可以快樂趣野餐了，所以唐三藏一行人很開心就跳起舞來了，小朋友也一起開心的跳舞吧！

6. 總檢討及改進：

原本是記劃兩個小隊一組，先各跑一條線，之後再交換，最後一起在魔王關碰頭。但是，我們在青少年營期時發現這樣跑下來，是很累人而且又無聊的，因此在語活動長討論之後，基於人力與場地的限制，決定還是兩個小隊一組，但是都只要跑一條線就好了。至於多餘的時間，我們決定在各小隊跑關的途中增設一些攔截的小關卡，像是柏崙的尋寶大作戰、允仁的查戶口等四個小關卡，作用除了拉長跑關的時間，還可以增加 RPG 的樂趣，事實也證明小朋友的確玩得很投入、很開心。

(一) RPG—拯救孫悟空

1. 教案負責人：何秉祺、王柏哲
2. 參與人力：演員(7人)
3. 時間：50-60分鐘
4. 對象與人數：4~6人國小生/每小隊，一次兩小隊。
5. 道具：字條、白骨杖、甘露水、金角的金角、佛珠、芭蕉扇、水晶球
6. 教案流程：

◎出場人物：唐三藏、白骨精、觀世音、紅孩兒、金角、鐵扇公主、太上老君

◎簡易流程：唐三藏→白骨精→觀世音→白骨精→紅孩兒→唐三藏→金角→鐵扇公主→太上老君→鐵扇公主→太上老君→魔王關

◎劇本：

前情提要：

話說有一天唐三藏一群人來到奎輝國小野餐，沒想到突然一陣風把孫悟空、豬八戒吹走了，只留下兩張字條，而這兩張字條是小朋友唯一的線索，如果想救回孫悟空、豬八戒，小朋友就要依照這字條裡的線索，突破路上重重難關、才可以找到他們。

A. 於唐三藏處開關，唐三藏給予字條

開關句：唐三藏你看起來心事重重，需要我們的幫助嗎？

字條上寫：哈哈！好大的膽子，竟敢偷我的東西，我要你們付出代價！

唐三藏：不好了！悟空和八戒被抓走了，到底是誰做的呢？這這這…

啊！剛才那陣大風，一定是邪惡的白骨精搞的鬼，小朋友可以幫我打敗白骨精救回悟空和八戒嗎？

B. 步行至白骨精處，要白骨精交出悟空和八戒

開關句：邪惡的白骨精，交出悟空！

白骨精：才不是我呢，我的法力這麼低，怎麼可能打得贏齊天大聖孫悟空阿！絕對不是我，不過…我知道可能是誰抓走了他們兩個，剛好我的白骨杖被觀世音菩薩封印起來了，你們若幫我向觀世音要到解封印的物品，我就告訴你們。

C. 步行至觀世音處，向觀世音索取解封印的物品

開關句：我們需要你的甘露水

觀世音：想要我解封印的甘露水？是白骨精要你們來的吧？也不是不可以，看在白骨精最近積極改過自新的份上，我就給他吧，不過可沒這麼簡單，你們要通過我的考驗…

<小遊戲1：連環問題>

小隊員在觀世音前排成一列，每個人回答一個觀世音的題目，要每個小隊員連續都答對才過關，只要一個人錯就重算。(題庫準備中，會融入衛教知識)

D. 回到白骨精那並給他甘露水

開關句：無

白骨精：什麼！？你們竟然成功了，好吧，我就告訴你們孫悟空是誰抓走的，話說幾天前阿，紅孩兒的女朋友黃孩兒被孫悟空追走了，紅孩兒因為女朋友被搶走而對孫悟空心懷怨恨，所以絕對是他！快去找他吧！

E. 步行至紅孩兒處，並詢問紅孩兒孫悟空的下落

開關句：詢問孫悟空下落

紅孩兒：怎麼會是我呢？雖然他搶了我的女朋友，但是我可是正人君子，可不會做這種卑鄙的事，但我知道一些線索…如果你們能幫我打敗困擾我很久的金角，並拿回他的金角，我就告訴你們，那隻金角已經修行了千年了，實力相當堅強，只有唐三藏的佛珠才能打敗他，去找三藏拿珠珠吧！

F. 回到唐三藏那拿佛珠

開關句：我們要你的佛珠來救悟空

唐三藏：需要我的佛珠？好好好，可是我等的好無聊，陪我玩個遊戲我就給你們…

<小遊戲 2：紅綠燈+大白鯊>

佛珠放在某處，唐三藏站在佛珠和小朋友中間，小朋友要跑去拿佛珠，但中途被唐三藏碰到就出局，在被唐三藏碰到前停下來喊"oh my god"就沒事，唐三藏就要去找下一個目標，小朋友喊完要停五秒後才能動。

G. 至金角那要打敗他

開關句：你好，我們要打敗你

金角：想打敗我？別做夢了！哈哈哈哈哈

小朋友拿出佛珠打敗金角

金角被打敗後給金角

H. 打敗金角後回去找紅孩兒

開關句：我們打金角了

紅孩兒：你們好厲害阿！竟然打敗他了，好吧我就給你們線索，你們野餐的時候不是起了陣大風嗎？一定是鐵扇公主用他的芭蕉扇捲走了孫悟空！快去找她吧！

I. 至鐵扇公主那

開關句：詢問孫悟空下落

鐵扇公主：我最近可是一直待在家裡沒出門呢，竟然懷疑我！？你們天界不是有個什麼都知道的太上老君嗎？直接去問他不是比較快嗎？去去去~

J. 至太上老君那

開關句：詢問孫悟空下落並說鐵扇公主叫我們來找你

如來佛祖：哎呀，那隻調皮的猴子不見了阿？想不到法力如此高強的他也會有這一天，我可以用水晶球看看他在哪裡，可是最近全球暖化讓我覺得好熱，如果你們能幫我跟鐵扇公主借到他的扇子我就幫你們！

K. 至鐵扇公主那拿扇子

開關句：我們需要你的扇子

鐵扇公主：想要我的扇子阿，也不是不可以，陪我玩個遊戲，贏了就借你們！

<小遊戲 3：連環黑白ㄅㄆㄇ>

小朋友排成一縱列和鐵扇公主玩黑白ㄅㄆㄇ，要連贏三次才過關
過關後給扇子

L. 拿扇子給太上老君

開關句：給他扇子

如來佛祖：終於有扇子了，好，那我也幫你們吧！（拿出水晶球，如來佛祖念咒語~南無阿彌陀佛南無阿彌陀佛~），哦，原來是牛魔王搞的鬼，你們小心阿！牛魔王法力相當的強大，我最近吃太多變胖，法力下降不少，恐怕不是他的對手，你們千萬要小心阿…。

◎附件

<小遊戲 1>

- (1.)遊戲名稱：連續問題大考驗
- (2.)時間：約 10 分鐘
- (3.)所需道具：關主題庫
- (4.)玩法：小組成員在關主前排成一列，依序回答一題關主出的問題，回答完重新排到隊伍最後，當小組連續不中斷每個人都答對即過關，只要有一人答錯即重新計算，題目可重複出。

<小遊戲 2>

- (1.)遊戲名稱：大白鯊+紅綠燈
- (2.)時間：約 10 分鐘
- (3.)所需道具：佛珠
- (4.)玩法：佛珠放在距離關主和小朋友有一點距離的地方，關主站在小朋友和佛珠中間，小朋友要去拿到佛珠才過關，途中被關主碰到即出局，再被碰到前喊”OH MY GOD”就沒事，但要停五秒才能繼續動。

<小遊戲 3>

- (1.)遊戲名稱：連環黑白ㄅㄆㄇ
- (2.)時間：約 5~10 分鐘
- (3.)所需道具：無
- (4.)玩法：小朋友在關主前排成一縱列，和關主玩一局黑白ㄅㄆㄇ，結束後贏或輸都重新排到隊伍後方，要連續營關主三次才過關。

7. 檢討與改進：

金角、白骨精、太上老君的戲份太重了，以至於出現金角、白骨精、太上老君三頭不斷來回跑動的現象發生，但是由於人力有限的關係，我們無法再增設角色，因此我們藉由調整三點距離的方式，避免遊戲進行的太快。

以後在設計 RPG 時，要注意盡量不要讓同樣的人出現太多次，以免遊戲太過單調煩人。有些關卡可以再增加一些小遊戲，這樣才可以讓 RPG 跑起來更有趣。

(二) RPG—拯救豬八戒

1. 教案負責人：何秉祺、王柏哲
2. 參與人力：演員(7人)
3. 時間：50-60分鐘
4. 對象與人數：4~6人國小生/每小隊，一次兩小隊。
5. 道具：金角、陰陽雙魚的圖案、一個寶特瓶、風火輪、拂塵兩支、丹藥、呼拉圈兩個、紅葫蘆、咒語卡、假髮一頂、神奇藥水
6. 教案流程：

◎出場人物

太上老君、白骨精、金角(煉丹童子)、紅孩兒、觀世音

◎跑關順序

太上老君	金角	紅孩兒			金角	白骨精
		太上老君	觀世音	太上老君		

金角	紅孩兒	金角	白骨精	太上老君	金角	太上老君
----	-----	----	-----	------	----	------

◎劇本

- A. 於太上老君處開關，太上老君給予字條。

字條上寫著：看我把這隻死肥豬關進葫蘆裡，釀成一罈美酒，豈不快哉？

太上老君：據我所知，豬八戒是被我的煉丹童子金角抓走了，而且我那個不成才的弟子還偷走我的紅葫蘆，想必豬八戒是被他關在那裏面了。

- B. 步行至金角處，要金角交出豬八戒。

開關句：可惡的金角，交出八戒！

金角：你們居然知道豬八戒是被我關起來了，牛魔王真是我肚子裡的蛔蟲，知道我喜歡吃豬肉乾，就把他送來了。不過老實說，紅葫蘆現在不在我這裡，如果想知道紅葫蘆的下落，要幫我們找到兩樣寶貝。

首先，我需要一雙可以跑很快的鞋子，有了這雙鞋子我們就可以在下午的運動會跑第一了！還有，我需要一顆可以讓我變強壯的藥，這樣運動會的時候就沒有人贏得了我了！

- C. 步行至紅孩兒處，跟紅孩兒要風火輪。

開關句：可以給我你的風火輪嗎？這樣金角在運動會就可以跑第一了！

紅孩兒：什麼！金角居然想用我的超炫風火輪拿第一？好吧，反正我也無所謂。不過，如果你們想得到我的風火輪，就要跟我玩個遊戲。

<遊戲1>超級比一比

- D. 步行至太上老君處，跟太上老君要一顆可以變強壯的丹藥。
開關句：可以給我們一顆可以變強壯的丹藥嗎？金角想要變強壯。
太上老君：想要我幫你們做一顆可以變強壯的丹藥，那你們要去幫我弄瓶生髮水，因為現在慢慢老了，頭髮也慢慢掉光了，我不想變禿頭，所以我需要一瓶生髮水，讓我永保青春！
- E. 步行至觀世音處，跟她要一瓶生髮水。
開關句：可不可以給我們一瓶生髮水，太上老君想要永保青春。
觀世音：看在你們幫助唐三藏的份上，拿去吧！這是可以長出頭髮的神奇藥水，我來教你們使用方法。
＜唱歌跳舞 1＞Gasby 教唱。
- F. 步行至金角處。
開關句：你要的可以跑很快的鞋子和可以變強壯的丹藥都拿來了！快交出豬八戒來！
金角：好吧！就告訴你們紅葫蘆現在在哪裡吧！前幾天白骨精跟我借走了紅葫蘆，去找他拿吧。
- G. 步行至白骨精處。
開關句：我要妳的紅葫蘆。
白骨精：要我交出紅葫蘆是可以，不過想要請你們幫我拿到金角的照片，這樣每當我想念他時，就可以拿出照片一直看了！
- H. 步行至金角處。
開關句：我們要跟你照片，白骨精說她很想念你。
金角：想要我的照片的話，要請你們幫我找一個呼拉圈，因為最近天氣冷食量變大，害我的肚子又多了兩三圈。我需要一個呼拉圈瘦身。
- I. 開關句：我要你的呼拉圈。
紅孩兒：我是可以送你們一個乾坤圈，不過你們要完成我指示，我才肯交給你們。
＜遊戲 2＞乾坤大挪移。
- J. 開關句：拿去吧！這是妳要的照片！快交出紅葫蘆。
白骨精：好吧！這是裝著豬八戒的紅葫蘆，拿去吧！
- K. 開關句：葫蘆拿來了！快快救出豬八戒。
太上老君：會造成這樣都是我那兩個煉丹童子的錯，做錯事就要道歉，去告訴金銀角說我非常生氣，並且不准他們再來凡間搗蛋了！
- L. 開關句：還不快去跟太上老君認罪，他現在非常生氣。
金角：Sorry 啦~為了表示我的誠意，我跳一首歌給你們看。然後請你們幫我在老君面前跳這首歌，這樣他就會原諒我了。
＜唱歌跳舞 2＞Sorry, sorry 教跳。
- M. 開關句：(跳 Sorry, sorry)請救救豬八戒吧！
太上老君：嗯，知錯能改，善莫大焉。好吧！看在你們幫他求情

的份上，放他一馬，我給你們變出豬八戒的咒語卡吧！

◎附件

<遊戲 1>

- (1.)遊戲名稱：超級比一比
- (2.)時間：15-20 分鐘
- (3.)所需道具：題目卡
- (4.)遊戲說明：
 - A. 小隊員分成兩組，一組大概四五個人，排成一排。
 - B. 第一個人面向前面，其他人面向後面。
 - C. 第一個人看完題目之後，拍拍下一個人的肩膀，下一個人轉到前面，第一個人負責將題目用肢體語言的方式告訴第二個人。(不可以講話或寫字)
 - D. 以此類推，到最後一個人的時候，最後一個人要猜出題目是什麼，就算答對一題。
 - E. 率先答對三題的小組即過關，最慢者要進行懲罰。
 - F. 最慢的小組要聽從關主的指示，每個組員用屁股寫一個字，串成一句話。

<遊戲 2>

- (1.)遊戲名稱：乾坤大挪移
- (2.)時間：5-10 分鐘
- (3.)所需道具：呼拉圈
- (4.)遊戲說明：
 - A. 大家手牽著手圍成一個圈。
 - B. 呼拉圈從第一個人開始，不能用手，要將呼拉圈傳給第二個人。
 - C. 依此類推，當呼拉圈傳完一圈後，任務就完成了！

7. 檢討與改進：

豬八戒線的跑關時間明顯比孫悟空線還要長一些，因此當兩對進度相差太多時，負責人會建議關主遊戲進行時間縮短，調整兩隊的差距，並且請最終關的牛魔王準備一個小遊戲給先抵達的隊伍玩，才不會出現等待的空白時間。

另外，RPG 除了需要精美的道具之外，還需要關主投入的演出，這次 RPG 跑起來，一次比一次好，主要原因就是關主越來越熟悉自己角色的定位，除了稿子上的台詞之外，還能加一些結合劇情的台詞，讓整個故事更緊密聯結在一起，也讓小朋友玩起來越開心。

(三) RPG—打敗牛魔王

1. 教案負責人：傅筠
2. 參與人力：演員(7人)
3. 時間：50-60分鐘
4. 對象與人數：全體國小生(30人)、青少年(20人)、大學生(55人)
5. 所需道具：介紹海報、氣球一人一顆
6. 教案流程：

◎前情提要

歷經千辛萬苦，英勇的小朋友們終於問出了孫悟空與豬八戒的下落。為了拯救他們，小朋友們動身前往火焰山，打敗牛魔王，救出孫悟空與豬八戒，這樣唐三藏一行人才可以快樂地去野餐。

◎遊戲內容

A. <初級版>

- a. 從所有小朋友中選出兩個人當鬼，再將其餘的小朋友分成兩隊。
- b. 假設今天一個鬼叫「甲」，一個叫「乙」；如果要防止被抓，對甲要喊「阿彌陀佛」，並且雙手合十，對乙要喊「哈利路亞」，雙手平舉成十字架狀。
- c. 喊完之後，就必須站在原地不動，等其他人來救。
- d. 救人的方法是：對雙手合十的人喊「我佛慈悲」，對雙手成十字的人喊「耶穌愛你」。
- e. 不管是要保護自己還是救人，念錯咒語就要記醜一次。
- f. 被鬼抓到的人，就要當鬼。

B. <進階版一>

- a. 規則同初級版，不過是每個人都要用腳夾著氣球跑。
- b. 如果中途球掉了，或是氣球破了，要記醜一次。

C. <進階版二>

- a. 規則同初級版，不過是每個人都要單腳跳。
- b. 如果中途用雙腳走路或跑步，要記醜一次。

◎處罰

A. 處罰條件：

- a. 凡是掉氣球、念錯咒語、或是用雙腳走，計醜三者。
- b. 被鬼抓到者。

B. 處罰內容：模仿猩猩抓癢吃香蕉！

7. 檢討與改進：

這一個關卡比較特別，從總檢到真正小朋友營期時都沒有固定的遊戲模式。在小朋友營期時，關主決定還是以原本教案的內容為主，只是稍作修改。原本遊戲設計要救人是要喊特定的口令，但是因為很難抓出喊錯

口令的人，而且對象又是小朋友，不宜太複雜，所以改成拍對方一下就可以了。此外，考慮到山上的小朋友很多都信基督教，所以本來是要喊阿彌陀佛的口令改成「啐啐」叫。由於當天教案執行時天氣悶熱，小朋友才剛跑玩累死人不償命的 RPG，所以遊戲無法進行太久，也沒有想像中的激烈，因此特別在遊戲中間安插了一個和緩的遊戲——「捏麻糬」。就是大家坐下來，我幫你搥搥背，再換你幫我捶捶背。整個教案的設計的瑕疵就是沒有與 RPG 的劇情結合，雖然不影響執行的流暢度，但是若是在設計時能將劇情的因素也考慮進去會更好！

十一、教案名稱:故事屋運動會(1/27)

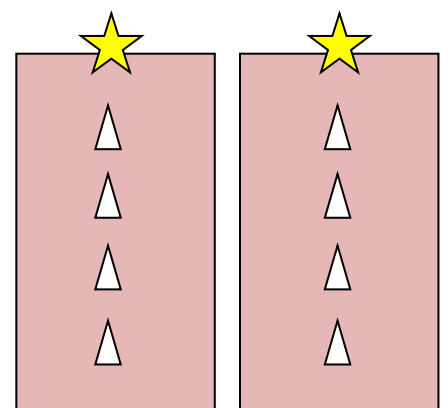
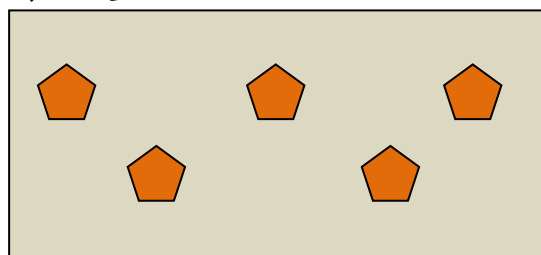
● 風火輪大進攻關

1. 教案負責人：賴佳妤
2. 教案目的：利用足球的基本動作達到讓小朋友運動的目的，並且可以增加小隊向心力
3. 參與人力：關主:賴佳妤、陳奕帆
4. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊，一次兩小隊闖關。
5. 時間：20~25 分鐘
6. 道具：足球 2~3 顆、三角錐數個(依場地而定)、紙板立牌 x6、膠帶及剪刀(場佈用)、注意事項的海報、星星 mark x2
7. 教案流程：
 - A. 劇情 + 解說比賽規則(5 分鐘)
 - a. 說明：劇情 I：

1. 關主角色設定為紅孩兒
2. 對白：

「各位小朋友你們好，聽說你們好像在尋找某樣東西」
「你們真是太幸運了，剛好我的手上就有一張經書碎片，不過呢？你們有沒有看到前方的那群小妖怪，他們把我的法力給吸走了，所以我無法將收在盒子裡的經書碎片取出來，只要你們能夠幫我打倒他們，我就能夠把經書碎片給你們了，你們願意接受這個任務嗎？」
「另外，憑你們這凡人之軀是無法到達對面的，所以我會將我的風火輪借給你們」

(3) 場地配置：



- (4) 兩關主分別記錄兩小隊的得失分
 - (5) 總計兩階段的得分，得分高者即獲勝，輸的進懲罰
- B. 比賽 - 第一階段(8 分鐘)
 - a. 兩隊分別在規定的區域上排成一列
 - b. 從起點開始帶球來回繞過三角錐，抵達星星 mark 後折返，一

- 樣以 S 型繞過三角錐後將球傳給下一個人
- c. 回來後的人到隊伍的後面排好。
 - d. 踩到星星或球碰到星星得 10 分。
 - e. 在帶球的過程中如果將錐體踢倒，一次扣 10 分
 - f. 若是球沒有繞過錐體而往直線跑，則必須將球帶回球跑掉的位置重新開始，否則扣 20 分
 - g. 球干擾到其他隊扣 30 分
 - h. 先抵達的隊伍得 100 分、後到的隊伍得 50 分
 - i. 如果兩隊人數不一樣多，則把人數多那一隊的隊輔抽掉來幫忙
 - j. 踩到星星時隊員要幫忙叮咚叮咚振奮士氣
- C. 比賽 - 換場加解說(2 分鐘)
- D. 比賽 - 第二階段(5 分鐘)
- a. 限時 3 分鐘
 - b. 兩隊一起前進到星星位置後排成一列
 - c. 用球踢到立牌可獲得立牌上的分數
 - d. 隊輔出來幫小隊員接踢出的球、並置回原指定地點
- E. 懲罰(3 分鐘)
- a. 將輸的一組分成三個部分
 - (1) 數字
 - (2) 器官
 - (3) 動物
 - b. 唱兩隻老虎，只要唱到指定的歌詞就要馬立歐跳
Ex: 兩隻(甲跳)老虎(丙跳)
 - c. 唱一次正常版和一次加速版
- F. 劇情(2 分鐘)

「謝謝你們順利幫我打倒了妖怪，我現在法力已經恢復了」
(拿出寶箱並打開)
「這就是你們所尋找的經書碎片，因為你們兩隊都太優秀了，看我用法力將它變成兩份，你們兩隊要好好收著」

8. 執行概況：

- A. 關主在說明規則時，因為有加入劇情和示範講解，所以小朋友的注意力相當集中。
- B. 在第一階段，整體而言，帶兩次關的過程中，第一梯次隊伍的秩序明顯比第二梯次的好，整理歸納如下：
 - a. 第一梯次在帶小朋友的時候，會一個隊輔帶著一位小朋友一起跑，小朋友便不會因為撿球而亂跑。而且他們有派人在折

返點引導小朋友到達指定位置，在側邊也會有一、兩個隊輔幫忙管控場面，小朋友排隊順序亂掉時，隊輔會幫忙安撫小朋友情緒並且重新整頓次序。

b. 第二梯次雖然也有安排隊輔在折返點上預備，但大多隊輔都是待在起點陪排隊的小朋友，而不是帶著小朋友一起破關。

C. 第二階段的執行還蠻順利的，隊輔的鼓勵和關主的報分都讓小朋友更認真的參與活動。

D. 因為小朋友的狀況和實際檢教案時落差很大，所以我們關主臨時改變配分和跑關人數，所以在計算總分的時候有點混亂。

E. 關主在第二梯次的時候因為記錯時間，讓遊戲進行時間提早結束，不過因為後來還有懲罰和劇情所以還是沒有讓關卡提早結束。

9. 檢討與改進：

A. 第一梯次的時候，因為沒有要求隊輔要記下小朋友的順序和跑的次數，而且關主也不熟悉各隊的小朋友，所以發生不知道每一隊各跑了幾次，小朋友是否都有確實輪到的情形。

解決方案 1：我們在第二梯次的時候，將跑關人數從 8 個減少到 6 個，而且還有競維幫我們去計算各隊跑關人數。

結果：每個小朋友確實都完成兩次的帶球折返，不過關主計分時算成 8 人跑關的分數。

解決方案 2：在小朋友整好隊排好順序後，可以別上小小的號碼牌或是用顏色來區分順序。

解決方案 3：如果隊輔人數充裕時，要求一個隊輔帶領 1~2 個小朋友，並請隊輔記下自己的順序號碼，然後在每次回起點時都要報號碼。

B. 小朋友再第一階段繞過障礙物時，碰到障礙物和球踢到敵隊去的情況相當頻繁，所以扣分都比教案檢討時來的多，所以我們便將星星的加分改成 20 分，才不會因分數太低影響小朋友玩遊戲的士氣。

C. 場佈的膠帶使用量太大，而且道具還是會移位。

解決方案：道具位置佈置好後，用粉筆在它們的位置作記號，比賽進行時，多請一位隊輔負責將移位的立牌放置到原本的位置上。

D. 運動會換關的時候，雖然有規定是時間到了放人，但是有時候接續的關卡位置排的很接近，所以還是會出現有一隊已經先到的狀況。

解決方案：改變關卡的順序或是將放人時間彈性控制。(小朋友沒有學小隊呼，所以不能請各隊表演小隊呼)

● 土地公關

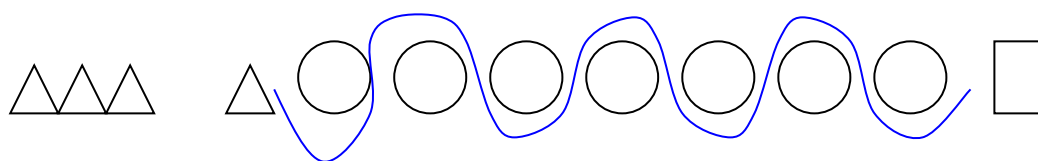
1. 教案負責人：鄭涵菱
2. 教案目的：結合中國經典故事，讓小朋友隊故事內容樣象更加深刻，並同時讓他們學會合作精神。
3. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊，一次兩小隊闖關。
4. 時間：25 分鐘
5. 道具：7 個障礙物、7 個食物。
6. 教案流程：
 - A. 放五到七個障礙物，讓國小生跑過去，並回答問題，回答完再跑回去。

a. 任務一

關主：「我是火焰山的土地公，我有辦法幫你們打倒鐵扇公主，但是你們必須先幫我一些忙，前面那有兩座山，你們先去第一座山，我在第一座山裡放了一些食物，最近天氣有點冷不太想過去拿，想請你們幫我拿來，第一座山叫做鴨子山，你們必須學鴨子走路，走到對面去拿食物，再以同樣的方式拿回來，下一個人繼續，直到對面的食物拿玩。」

b. 任務二(進階版)

「小朋友謝謝你們幫我拿回了食物。但是我還有一些東西放在另一座山，在去的路上因為路有點窄，因為霧有點大，所以你們必須兩個人背對著背夾住夜明珠(氣球)，這樣夜明珠才能發揮他的功用，能讓你們看清楚路上的障礙物，繞過障礙物走到對面，拿到東西後，再以相同的方式走回來，再將食物交到我這裡，下一組再繼續進行。」



- 為障礙物
□ 為關主
△ 為國小生
— 為國小生跑的路線

7. 執行概況：

我們採取的方法是集合小隊之後，先說明為什麼要來進行這個遊戲並講解第一階段的規則，進行完第一階段後再講解第二階段的規則，玩完後再進行懲罰，進行懲罰過後就做一個故事的收尾，然後給予各小隊經書碎片。執行過程裡對規則大都沒有什麼疑問，隊輔在遊戲中也會協助小朋友進行或是幫忙遊戲的執行，所以遊戲的部分算流暢，不過就是一開始的集

合和第一階段結束要講解第二階段規則時的秩序有點混亂，需要稍微花一些時間讓大家注意，不過並沒有很嚴重，至於時間的控制也沒有什麼問題，基本上是規定時間前才會放人，所以時間方面沒有太大問題。我們進行了兩次遊戲，基本上內容上沒有差異，但是兩組人玩起來的感覺明顯不同，可能是團隊氣氛的關係吧，因此我們也要隨時調整，不過大抵上兩組人玩起來氣氛都還算不錯。

8. 檢討與改進：

- A. 一開始集合時，場面有點混亂，以致沒有辦法馬上開始講解，可行的辦法是小隊一來之後馬上指示小隊排好，並請求小隊輔幫忙維持小隊內的秩序。
- B. 講解規則時用口述並無法有效說明，後以親自示範輔以口頭補充，其效果明顯好很多。
- C. 檢教案時負責人同時要注意的事情過多，造成遊戲時的不流暢，如能詢問各隊小隊輔予以協助，則能改善此問題，提升流暢度之餘也能提升整體秩序。
- D. 遊戲的設計，此部分也許再一開始設想教案時無法規劃的完美，需要的是在檢教案時每次留意每次出現的狀況，並予以調整、修改，例：終止線、路線的安排、桶子的位置。
- E. 遊戲的內容，一開始我們設計是以黑白猜決定勝負，但之後發現有些小朋友並不熟悉此玩法，所以調整回剪刀、石頭、布，因此遊戲內容應要是當時情況來調整。
- F. 做指定動作時，有時候進行的並不很確實，後來有多加注意也請隊輔幫忙控制，但要注意動作執行的確實度、遊戲流暢度和公平性之間的取捨。
- G. 有時候在場下等待的人會有點不知道做什麼，採用的辦法是多加一些和場上隊友的互動，例：幫隊友加油、稱讚隊友，讓他們把注意力放在場內。
- H. 可能會不清楚來此關的目的到底是什麼，所以在開始和結束時會有一段小故事，但也許可以以運動會整體來一起設計，然後在跑運動會前先給大家一個各關故事的介紹，可能這樣會讓大家比較融入，有一個整體感。

● 比手畫腳關

1. 教案負責人：林珈辰
2. 教案目的：「比手畫腳」為運用肢體動作表達、傳遞訊息的一種遊戲，而限制人類溝通時最常使用的語言。其目的在於透過遊戲訓練參與者的肢體表達能力，以及解讀肢體動作的能力或想像力。由於此教案主要是針對國小生作設計，又以小隊競賽的方式進行，故其主要目標是希望能達到學習團隊默契，以及團隊合作的精神，加上具有個人展現的機會，使得所有參加者皆能樂在其中。
3. 參與人力：關主兩位：林珈辰、鄭喻夫
4. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊，一次兩小隊闖關。
5. 時間：25 分鐘
6. 教案流程：
 - A. 兩小隊進行猜「詞語」積分 pk 賽
 - B. 「詞語」以簡單的動、名詞為主，並分成基本版及進階版
 - 〔基本版〕例如：動詞 ~ 吃飯、睡覺、洗澡、吹頭髮
 - 名詞 ~ 大象、小鳥、恐龍、小白兔
 - 〔進階版〕例如：動詞 ~ 打獵、釣魚
 - 名詞 ~ 大便
 - C. 各組輪流派一個人到前面來看寫著詞語的字卡，並以肢體語言來表達給隊員知道，由隊員來猜詞語。
 - D. 首先得到 10 分(可視時間長短做調整)的隊伍獲勝。
 - E. 伍可以得到經書碎片。
 - F. 隊伍則在進行懲罰後可得經書碎片
 - G. 懲罰是失敗隊伍的組員必須每人稱讚其中一個自己的組員
7. 執行概況：

實際活動執行為二個小隊同時競賽，依據規則分為基礎版（首先達到目標題數者勝），以及進階版（原地轉五圈後才比畫；計時賽，題數多者勝）。若前兩次競賽比數平手時，則再進行 PK 賽（題數少，首先達到目標題數者勝）。而最後落敗者進行懲罰遊戲（由勝方指定敗方每一成員，運用肢體表現某一人物，例如某甲被指定表演王子，某乙表演白雪公主……所有人擺好姿勢後讓大家拍照留念；勝方自己再大合照）。

活動前，剛抵達的小隊通常秩序是混亂的，關主和隊輔必須要整隊，並讓大家安靜下來，關主才能講解規則。講解規則時，若有小朋友聽不懂，隊輔會幫忙講解或說明。由於「比手畫腳」的遊戲簡易且熟悉，因此大家都能很快理解，此處較無問題發生。（有發生一小隊提早了一段時間抵達，當時是以讓大家拍照的方式，同時等待另一小隊）

執行時，上前表演題目者皆為國小或幼稚園生，而大學生和青少年隊輔則於一旁協助表演者表達題目、維持小隊的秩序，也實際參與活動猜測答案。過程中，由於國小或幼稚園生的年齡層有差距，較小的孩童可能無法

精準地用肢體表現題目所指，需要隊輔們的幫助以利遊戲的進行（小朋友猜不出來時幫忙猜，比畫不出來時給予提示或指導）。另外，因為「比手畫腳」的進行方式是「一人表演，其他隊友猜測」，所以無法將隊伍排成整齊的一列（排在後方者將看不到前方比畫），而必須以半圓形的方式圍站著。這時輪流換誰上前表演是隊輔們應該注意的地方。好在遊戲進行時，大家都能體會到這點，因此參與的小朋友們都能有表現的機會。

不過在活動進行時，有部份的小朋友參與度不夠高，會在小隊的後方自己玩鬧起來，此時隊輔有盡到幫忙看照之責，因此遊戲受到干擾的程度不大。而競賽的方式會營造緊張刺激的氣氛，故當參與者樂在其中時，注意力亦不太會被分散。最後的處罰遊戲是以肢體表演的方式，亦恰好切合到「比手畫腳」的遊戲主軸。且小朋友的配合度高，並不會排斥名為「處罰」的小遊戲。至此整體教案執行算是順利完成。

8. 檢討與改進：

- A. 曾發生一小隊比另一小隊提早一段時間先抵達之情形。當時雖然以拍照之方法減少等待時間，並讓他們先席地休息。但是仍有空白的時段出現，或許會有更好的方法，或者各個關卡的時間掌握以及連貫要再更佳。
- B. 秩序的問題一定會持續地存在，畢竟在小隊移動的過程中，隊輔和小朋友的互動、交談亦是非常重要的時刻。重點是關主和隊輔在小隊抵達關卡時，如何能快速地讓小隊安靜下來，才能進行活動前之講解。此處隊輔要主動先安靜下來並提醒小朋友，關主也可利用「故事劇情」之主軸先引導大家。此處關主們可以再做得更好。
- C. 關於題目的設計，有部分較於抽象甚至連隊輔也難以表現（例如：約會）
而字卡的設計再加上注音符號會更好（應該說注音是絕對必要的），因為設計的對象是針對國小生甚至是幼稚園的小朋友。當題目都看不懂時，或許會讓小朋友覺得和遊戲有一點疏離感，亦使得每一題都要隊輔的協助才能表達。另外題目基礎和進階的劃分其實沒有很清楚，而原地轉圈再抽牌的方式效果並不大，轉圈數也常常不滿設定上之五圈（變成整隊的成員都一起數，但是嘴上數數卻沒對應到實際轉圈者的動作）。因此若要劃分基礎或進階再重新設計會更佳，此處有待更具創意的點子提供參考。
- D. 由於關主必須控制遊戲的進行、計分等等，較無法掌握整個場面，因此隊輔的幫助是絕對必要的，尤其當有參與度不高的小朋友脫離時，有隊輔的幫忙能使遊戲進行不受干擾。或許因為「比手畫腳」是大家都玩過的遊戲，而營期中其他活動亦有相近的遊戲存在而導致「新鮮度」降低。
故往後的「比手畫腳」希冀能更進化，或以不同的面貌展現，有待努力與改進！

● 勇渡冥河關

1. 教案負責人：陳瑤
2. 教案目的：讓各個小隊員從參與傳遞巧拼，和互相支援跨越巧拼間空隙的過程一同合作達成目標；並且在進階版的貪食蛇關卡中，小隊員們要考慮移動路徑，可讓大家一同腦力激盪，加強對彼此的信任度、思考問題的最佳解決方式和了解合作互助的必要性。
3. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊，一次兩小隊闖關。
4. 時間：25 分鐘
5. 道具：紙板約 20 張
6. 教案流程：
 - A. 故事概念：有可靠的情報說陰間的冥王手上握有一張經書碎片，小朋友們現在來到滔滔冥河旁邊，但不是亡魂不能過奈何橋，他們只能靠著自己和夥伴們人工建造浮板橋好渡河。
 - B. 兩小隊分別排成兩路縱隊。各分配一人手上一張紙板。
 - C. 由教室一頭出發，約三分之二處為終點。
 - D. 小朋友們的雙腳只能踏在紙板上，不能接觸到地板，否則就要沒收一張紙板作為懲罰。他們要藉由傳遞紙板到達終點。
 - E. 遊戲進行中關主可以隨時大喊「123，○○○！」此時每位小朋友都必須停下腳步擺出特定姿勢並且維持不動，否則一樣沒收紙板作為懲罰。
 - F. 特別進階版：
 - a. 遊戲進行到一半時關主叫停，請每個小朋友將手中紙板對折，遊戲繼續進行。
 - b. 將大風吹融合入這個遊戲，關主可以大喊：「大風吹，吹○○○的人！」符合條件的小朋友就要離開自己所在的紙板，去和同時離開的隊友交換位置。這個時候更機車的關主就會隨機拿掉沒站人的紙板，沒站上紙板的小朋友就必須在旁邊等待遊戲結束和輸的隊伍一起接受處罰。而他所屬的小隊就會因為人數減少而讓遊戲難度增加，多麼機車的進階版啊！
 - G. 後到達終點的一隊必須進行懲罰：關主準備臉、肩膀、手臂、大腿、膝蓋五個部位的籤，小隊員每個人抽兩次，第一次抽到的部位要連接上一個隊員抽到的第二個部位，第二次抽到的連接下一個隊員第一次抽到的部位。
- 簡易版處罰遊戲：唱歌蹲。目前暫定歌目「小蜜蜂」「小星星」
- H. 處罰結束後就成功過關，發給經書碎片。移動下一關。
8. 執行概況：
 - A. 渡河基礎版：

兩小隊分別排成兩路縱隊。各分配一個小隊在遊戲開始時皆有五張巧拼。由場地一頭出發，終點貼紅色電火布為標示。小隊員們的雙

腳只能踏在巧拼上，不能接觸到地板，否則關主就可沒收一張巧拼作為懲罰。他們要藉由傳遞巧拼到達終點。遊戲進行中關主可以隨時大喊「123，○○○！」此時每位小朋友都必須停下腳步擺出特定姿勢並且維持不動，否則關主可請該小隊員退回起點作為懲罰。另外，將大風吹融合入這個遊戲，關主可以大喊：「大風吹，吹○○○的人！」符合條件的小朋友就要離開自己所在的巧拼，去和同時離開的隊友交換位置。在限定的時間內沒站上紙板的小隊員一樣需退回起點線重新來過，而他所屬的小隊就會因為人數減少而讓遊戲難度增加。

B. 貪食蛇進階版：

關主事先在教室地板上安排散布三種顏色的巧拼，除了每個小隊各一種顏色之外另設一色。小隊先選出兩位小隊員當遊戲開始時貪食蛇的蛇頭，其餘小隊員皆安排站立於散布的巧拼上。部分小隊員會站在該隊專屬的顏色上，剩下部分則站在第三種顏色的巧拼上。

兩小隊各兩個一開始當蛇頭的隊員分配兩張巧拼，分別由前門、後門出發，必須在教室中以巧拼傳遞前進，接回所有小隊員，優先將所有隊員接回貪食蛇中並出教室門的小隊為優勝。特別要注意的是，在接回小隊員途中，只有站立於該小隊特定顏色的小隊員腳下巧拼可以取走用以傳遞前進，若是站立於第三色巧拼的小隊原則只能接走人不能拿走該巧拼。因此這個遊戲的難度就是在小隊員們要思考接回所有人的動線，先接哪個隊員可以增加巧拼？這樣也可以刺激大家一同動腦，通力合作完成任務。

9. 檢討與改進：

這個遊戲基本上是一個非常「傳統」的遊戲，長期跑下來並沒什麼大問題，但是我們這次希望也能在這個遊戲中做出一些變化和創新，所以有了大風吹木頭人加強版，以及貪食蛇進階版的形成。在實際遊戲進行中，因為主要讓國小生參與，活動速度明顯慢下來了下來，甚至有時間不夠處罰的情況，不過的確都有讓小學生們全數參與，青少年也都能在旁協助遞巧拼、給予建議和指導，算是順利的執行的本活動。

● 瘋狂碰碰車關

1. 教案負責人：廖柏歲
 2. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊
 3. 教案時間：共計 25 分鐘
 4. 教案流程：
 - 5 分鐘：整隊並領繩入場
 - 5 分鐘：分隊進行關卡解說並綁好氣球
 - 3 分鐘：第一階段遊戲
 - 3 分鐘：休息並撿拾破掉的氣球
 - 3 分鐘：第二階段遊戲
 - 2 分鐘：整隊並統計結果
 - 3 分鐘：進行懲罰
 - 1 分鐘：給「經書碎片」以及預留前進下一關的時間
- A. <第一階段>
- a. 準備兩種顏色的繩子，一隊一種顏色(Ex: A 隊→紅色;B 隊→藍色)。
 - b. 兩小隊的隊員兩兩一組，後面的人要將兩隻手搭在前一個的肩膀上，遊戲過程中都不可以放開。(建議較怕氣球的人站後面，不怕的站前面。)
 - c. 將特定顏色的繩子綁在手上，方便辨識。
 - d. 之後每個人的腳上都綁上兩顆氣球，一台碰碰車即組裝完成。(注意：氣球只能綁在腳踝上，且要面向外側。)
 - e. 所以現在每台碰碰車有：兩個駕駛、四個氣球當輪胎、一條繩子綁在兩個人手上。
 - f. 規則是要把敵隊碰碰車上的輪胎踩破。
 - g. 遊戲時間五分鐘，由關主說開始就開始，時間一到即停止所有動作，慢慢回到集合地點。(考慮在遊戲過程中播放音樂。)
 - h. 遊戲最後統計兩邊剩下的氣球數，一顆一分，統計兩隊的總分。
 - i. 途中，在輪胎還沒全爆光以前，可以到修車廠補胎，但是補一胎(氣球)扣一分；但是如果當輪胎都爆光了，該車子就只能停在原地不動，直到時間終了為止。
- B. <第二階段>
- a. 將兩小隊的人各用繩子綁起來，也是綁在腰間。
 - b. 之後每個人的腳上都綁上兩顆氣球，一輛碰碰火車即組裝完成。
 - c. 所以現在每台碰碰車有：一個小隊的駕駛、好多個氣球當輪胎、一條繩子綁在每個小隊員的腰間(車身)。共計兩台。
 - d. 規則也是要把敵隊碰碰火車上的輪胎踩破。
 - e. 遊戲最後統計兩邊剩下的氣球數，一顆一分；將兩個階段的得分相加，分數較高的隊伍即為優勝隊伍。
 - f. 途中，不可以增補輪胎(氣球)。

C. <賞與罰>

- a. 輸的小隊要幫贏的小隊捶捶背，說：「你好厲害！」
- b. 接著，換贏的小隊把輸的小隊的臉頰擠成麻糬，然後告訴他：「你好可愛！」
- c. 兩隊任務即達成，各可拿到一張經書碎片，前往下一關。：

5. 注意事項：

到時候看場地決定要不要脫掉鞋子進行遊戲，這樣踩來踩去比較不會受傷

6. 執行概況：

A. 整隊時間比預期的還要久，因為有時候會有另一隊未到而延誤整隊時間。

B. 小朋友不會專心聽關卡說明，需要隊輔從旁解釋規則。而且解釋期間非常吵鬧，需要隊輔從旁維持秩序。關主的聲音常常壓不過小朋友的聲音。

C. 準備完氣球而遊戲尚未開始，就會有小朋友玩自己的氣球把氣球弄破。

D. 氣球的綁在腳上的位置不會依照規則，依然有人綁在腳踝內側或者將氣球蓋在褲管內，甚至將氣球綁在接近膝蓋的地方。

E. 遊戲期間有小朋友只穿拖鞋不適合玩，有人因此受傷。

F. 小朋友會在非遊戲時間(遊戲暫停期間和遊戲結束後)繼續踩氣球，導致記分上的困擾。

G. 單憑關主無法控制場面，讓小朋友在限定的範圍內玩。

H. 有碰碰車因為沒有氣球而依規則停在原地不動，但是卻造成其他人玩遊戲時安全上問題。

I. 有小朋友不會配合第二階段的遊戲規則(雙手需要搭著前面的人)，使遊戲進行困難。

J. 因為整隊時間的拖延，導致沒有辦法依照教案進行進行懲罰。

7. 檢討與改進：

A. 小朋友相當不專心的規則解釋時間可以更加濃縮，著重在遊戲期間的禁止事項，少計分方式的解說。

B. 秩序的控制是這關遇到的最大的問題。由於控制秩序所耗費的時間多於預期，導致有一次懲罰無法執行。因此關主必須更有威嚴，以控制場面，也必須要求隊輔從旁協助秩序。

C. 可以用限時的方式要求小朋友把氣球綁好以加減少備時間。

D. 遊戲設計沒有考慮到有人穿拖鞋的情況，導致有小朋友只能在旁邊休息不能一起玩。目前除了讓穿拖鞋的小朋友休息由隊輔在旁留意照顧外，沒有更好的改進方法。

E. 當初沒有考慮到第二階段遊戲期間暫停的時間要計算在遊戲時間(3分鐘)內。結果遊戲的第二階段因為常常暫停而耗去了幾分鐘的時間，也是間接導致延後結束關卡的原因之一。因此教案時間需要重新分配。

● 支援前線關

1. 教案負責人：張舒婷
2. 教案目的：本教案的目的在於讓國小生在短時間內收集指定物品，藉此過程，讓國小生了解團隊合作的重要，同時增進小隊之間的感情。
3. 對象與人數：國小生 4~6 人/小隊
4. 時間：25 分鐘
5. 教案流程：

- A. 先請小朋友在一條線後分別排隊排好。
- B. 對小朋友說，我需要他們的幫忙，收集一些小東西，幫助我找到藏在某處的經書碎片。
- C. 前兩題分別要求他們準備一樣和兩樣東西(ex:五根頭髮、兩隻手表、一副眼鏡等等)，當我念出需要他們收集的東西後，兩組便要比賽誰先收集完畢，先收集好並排好蹲下的小隊獲勝。
(大學生或國高中生要注意是不是小朋友都去幫忙收集，沒有行動的小朋友就請大學生或者國高中生陪同)
- D. 如果前兩次兩小隊戰成平手，進行第三題。
- E. 第三題要兩小隊各收集五樣東西，並在我念完這五樣東西後開始收集動作，判定勝利方式相同。
(如果時間充裕，前面兩題便增為四題，分別是一、一、二、二樣東西)
- F. 接下來進行比輸小隊的懲罰，要求他們在一分鐘內選擇一首歌，全小隊一起唱出來。選的歌曲可以是兒歌或校歌或各種類型的歌曲，只有副歌也可以。
(如果有害羞的小朋友不願意唱，就說：大家都要唱才能過關唷！如果還是害羞，那麼只要有開口很小聲也可以。)
- G. 兩小隊都獲得經書碎片，驅趕他們迅速前往下一關！

6. 執行概況：

基於上述立意，將遊戲分為二個部分進行：第一部分要求他們收集數樣物品(ex:五根頭髮、兩隻手表、一副眼鏡等等)，或者要求他們做一些指定的動作(ex:扮演小狗和小貓)，當我念出需要他們收集的東西後，兩組便要比賽誰先收集完畢，先收集好並排好蹲下的小隊獲勝。第二部分關主會要求國小生圍一圈，關主給提示(ex:與動物有關的歌)，小隊依照提示想到相關歌曲便全隊一起唱出來。最後領先的小隊為落後的小隊搔癢完成懲罰。

遊戲部分國小生有些參與度極高，但仍有些國小生較不願意配合，也可能因為與我們較不熟所以有些害羞的關係。另外合唱歌曲的部分，小隊的氣氛差異極大。最後的懲罰部分，第一梯的兩個小隊彼此玩得很開心，但第二梯次的小隊中兩個國小生險些打起架來。

7. 檢討與改進：

- A. 第一部分要求小隊收集物品，大學生或國高中生要多鼓勵國小生主

動幫忙收集，沒有行動的國小生，就請大學生或者國高中生鼓勵並協助。
在設計 題目上也應修正，使得國小生更有興趣。

B. 另外，第一部份中要求國小生做出指定動作，而原先的指定動作都要求少數國小生執行(ex: 要求一個國小生扮演小狗、一個國小生扮演小貓)，應該更正為全小隊一起執行指定動作，才不會造成只有少數國小生參與遊戲的情況。

C. 合唱歌曲的部分，主題應選擇國小生更有興趣的主題(ex: 海綿寶寶的主題曲)，且大學生和國高中生應盡量鼓勵國小生自己想歌曲，才能讓國小生有參與到遊戲。

D. 最後，以一對一搔癢做為懲罰並不適當，因為容易造成場面的混亂，亦可能產生例如打架等等無法控制的情況。

十二、 教案名稱:大型故事屋—便便學問大(1/28)

1. 教案負責人：林語涵

- 教案目的：透過有趣的便便知識，結合動物世界與衛教知識，讓小朋友在活動中認識糞便與健康飲食、疾病之間的關係。
- 參與人員：關主:林語涵、鄭涵菱、張君睿、劉照全
- 對象與人數：小朋友 30 人，分成 2 大隊，每隊 15 人
- 時間：150 分鐘
- 參考書目：便便學問大 蘇珊古德曼 著 天下雜誌出版
- 教案流程
戲劇 20 分
每關 30 分× 4
移動 10 分

(一)戲劇：動物世界中的便便故事 (20 分鐘)

透過戲劇中的“便便魔人”貫串所有關卡，請小隊蒐集便便貼紙，看誰是便便達人!

劇本如下:

旁白：元太、柯南、光彥，三人是國小同學，有一天他們正在聊天的時候

元太：光彥，光彥，我們去河邊打棒球吧。柯南，你也一起來吧。

光彥：等...等我一下，我肚子好痛，我要先去旁邊大便。(抱著肚子往旁邊跑)

元太：噁，去旁邊一點大啦，便便好臭好噁心喔。

柯南：元太你不可以這樣瞧不起大便喔，我們每天也都要吃飯、睡覺、洗澡啊，難到你會覺得吃飯、睡覺不重要嗎??既然是每天都要做的事，就不應該要這麼討厭他呀!你不能小看他，其實大便有大便的妙用呢

元太：大便就是大便啊，哪會有什麼用處啊!!

旁白：過了一天，元太獨自去打籃球時，將香噴噴、熱騰騰的便當放在旁邊，沒想到這時卻發生了意想不到的事

元太：啊～ 剛打完球肚子正是餓的時候，趕快來吃我的便當囉。

(走到背包的位置，聞到一股怪味)

元太：什麼!我的便當呢，我明明放在這邊的啊，到底跑去哪裡了啊??

(到處亂翻東西尋找著他的便當，但還是一無所獲。)

旁白：此時柯南正巧從另一方向走過來，元太急忙的跑過去找柯南求救。

元太：柯南，我的便當不見了，快幫我找回來，一定是有人在我不注意的時候把他吃掉了>< 還我的便當來啊～～

柯南：嘿嘿，我已經知道兇手是誰了！！你仔細看看附近的地板，上面還留有一陀一陀的便便，你知道嗎，各種動物的便便都有他獨特的特徵及用處喔，我早就跟你說過不要小看大便的，讓我來一一介紹吧。

旁白：小朋友，你們知道嗎？？弄蝶的幼蟲大約只有四公分長，卻可以把便便射到將近兩公尺那麼遠喔，這種毛毛蟲之所以要把便便射得那麼遠，是因為便便的氣味會讓飢餓的動物知道附近有毛毛蟲可吃，所以毛毛蟲為了保護自己，就把排泄物盡量射得遠遠的。

（弄蝶的幼蟲出場，將便便射到將近兩公尺那麼遠，而獵物就被誤會，原本要抓幼蟲，卻跑錯方向，所以弄蝶的幼蟲就這樣逃過了一劫）

旁白：另外一種動物會善用身上的排泄口，以五花八門的方式大便，例如兀鷹會在自己的腳上大滿便便，這並不噁心，因為糞便飽含水分，蒸發時能讓牠們在大熱天保持涼爽喔！！

（兀鷹出場，不斷的大便在自己的腳下，旁邊的太陽公公不管怎麼用力的曬，兀鷹仍然一付輕鬆自如的樣子）

旁白：還有我們平常較常聽到的馬兒，他們在大便的時候會抬高尾巴，一次拉出四公斤半的大便，而且常常邊走邊大。

（馬兒出場，邊走邊大，而且還很大一陀，還要抬高尾巴，並且展現一副很高貴的樣子）

旁白：接下來的這種動物，我們常常能在水邊看到他們咕咕的叫，沒錯，那就是鵝啦，鵝有如活生生的便便工廠，食物進入嘴巴後就一路通到底。鵝平均每十二分鐘大一次便喔！

（此時換鵝出場，開始吃東西，一面吃東西就一面大便……吃得越快，大得越快）

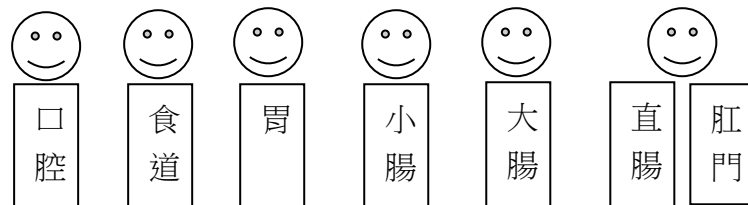
旁白：最特別的就是，雄性的糞金蟲會用自己超大的尖牙將便便做成一顆大圓球，大約是女友的好幾倍體型大，如果他喜歡這份禮物，就會爬上這顆便便球，兩隻蟲一起滾動這顆球，並譜一段小小的浪漫戀曲。

（雄性糞金蟲開始滾球，從小顆的開始滾，越滾越大顆，一直到吸引到女朋友為止，兩人就過著幸福快樂的日子）

(一)分隊闖關 (每關 30 分鐘)

● 便便從哪裡來？

1. 教案負責人：張君睿
2. 目的：藉由遊戲講解消化系統，讓小朋友了解食物如何變成便便。
3. 時間：25~30 分鐘
4. 場地：一間大教室（或一個籃球全場）
5. 參與人員：關主:龔尹翔、張彤
6. 所需道具：全開海報紙 4 張（2 張海報紙=一張人體剖面圖）、14 張
7. 開圖畫紙（1 張圖畫紙=一個器官部位）、眼罩兩個
8. 教案流程：
 - A. 兩隊小朋友帶到定位，一隊一縱路坐下。
 - B. 關主開始講解人體消化系統，分為七個部份，(1)~(7)項由輔助的 6 位大學生(國中生)拿著對應的器官牌子，排成一列，6 人當中的最後一人須拿著(6)(7)兩張牌子。



(1)口腔：具有牙齒可以咬碎食物，分泌口水潤滑食物，舌頭可以攪拌食物

(2)食道：輸送食物到胃部

(3)胃：分泌胃酸消化食物，胃也會蠕動磨碎食物

(4)小腸：分泌消化液把食物變成很小的顆粒，然後小腸再吸收，剩下的渣渣會有黃黃的顏色（膽色素）

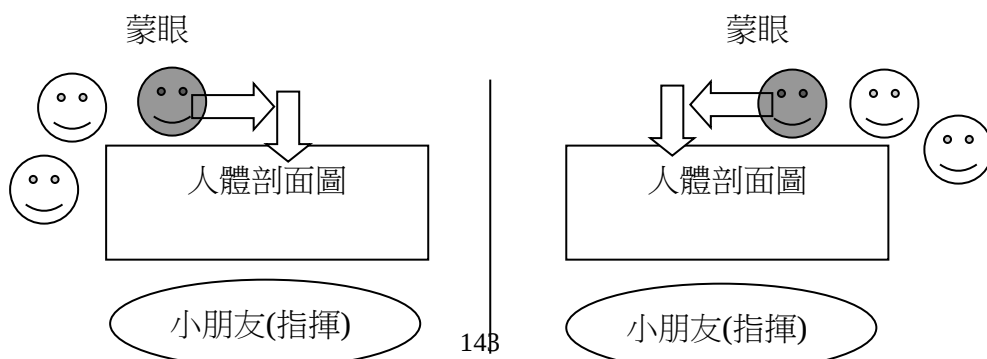
(5)大腸：從沒有消化的渣渣中吸收水分，渣渣在這裡變硬，變得臭臭的。

(6)直腸：把大便排到肛門外

(7)肛門：把便便擠出腸道，順便切斷便便

C. 關主講解遊戲規則

D. 兩隊分競賽，比賽在限時內哪一隊最快完成消化系統排序。



(地上分別鋪有兩張人體剖面圖；兩隊需稍微隔開)

(1)一隊由 3 位大學生(國中生)輔助,由大學生把器官牌子排到人體剖面圖身上,小學生用口令指揮大學生前進後退、要放在哪裡等(小學生不能親自放)。

(2)拿著牌子的大學生是矇住眼睛的,一次兩隊各會有一位大學生蒙眼,在小朋友的指揮下放置牌子。放完之後大學生就把眼罩拿下,回到原地等待第二次蒙眼出場。另外,大學生拿到的牌子不會依照消化道器官的順序。

(3)大學生一直輪流,直到完成七張的放置為止。

E. 以最先完成的小隊得勝。

F. 細部時間分配：

(1)關主講解：10 分鐘

(2)遊戲進行：10~15 分鐘

(3)移動時間：5 分鐘

9. 執行概況：

先講解人體的消化系統(口腔,食道,胃,小腸,大腸,直腸,肛門),接著進一步說明每個消化器官所消化的特定食物(例如：口腔消化澱粉類,胃消化 蛋白質類,小腸消化酯質....等)。當小朋友記好這些功能之後,就可以開始玩遊戲。遊戲是以消化器官當作字卡,讓小朋友去填。但是必須矇著眼睛,由隊友 只是放到正確的位置。

拿到字卡之後會先問幾個基本的問題,答對了才可以繼續。遊戲進行到雙方小隊都結束,勝利的一方可獲得一分。接 下來進階版遊戲則是在原地轉五圈,不用矇眼睛直接將字卡放在正確的人體圖畫位置。最後再玩一個"消化器官蘿蔔蹲"遊戲。每隊派出四人分別當不同食物,當喊 到消化器官的名字符合自己可以被消化的成分時,就要做動作蹲一下。(例如：喊到"胃",肉類食物就要蹲一下)

10. 檢討與改進:

基本上教案執行時沒什麼太大的問題,但是考慮到小朋友的年齡差距,因此在解說的部份對有些人來說太難,但遊戲的部份對另一個年齡層又太簡單。即 使是進階版也似乎無法增進趣味性。另外最大的缺點是海報的準確度非常不標準。小腸雖然連接大腸但不是一路通到底,應該是小腸經過蜿蜒曲折後再盲腸的地方進 入大腸。而且直腸的部份應該是直直的,而非海報上的樣子。如此錯誤可能會造成小朋友錯誤理解,因此亟需改進,以正確,大方向為目標。

● 我不要溼屁屁

1. 教案負責人：張君睿
2. 目的：藉由遊戲講解多攝取肉類或蔬菜會對便便造成的影響，比較兩者便便是否濺起馬桶的水花量有所不同，推廣多食用青菜可避免馬桶的冰冷水花濺濕臀部。遊戲內容為實際用陶土、小石頭、雜草來模擬便便。加了石頭的陶土較硬較乾，模擬肉食便便；若加入雜草則陶土較溼較軟，模擬蔬食便便；模擬的便便將會投入小水桶，讓附蓋在水桶上面的圖畫紙承受濺起的水花，比較不同種類的便便其水花量的差異。原理為蔬菜類富含纖維，可在小腸大腸處幫助便便維持住水分含量，使便便較濕且軟，在掉入馬桶後自然濺起水花較少。此外多食用青菜亦可使排便順暢，可預防便秘的形成。本遊戲目標在於：期望小朋友在實際模擬便便組成過後記得「多食用青菜」不僅可以解決馬桶水濺濕屁屁的生活煩惱，亦可增進身體健康，益處甚廣。
3. 時間：25~30 分鐘
 - (1)關主講解：5~10 分鐘
 - (2)遊戲時間：便便製作 10 分鐘，投水測試 5 分鐘
4. 場地：一間大教室
5. 參與人員：關主:張君睿
6. 所需道具：
 - (1)5 個小水桶（其中 2 個呈水至半滿並覆有試紙，2 個純裝水用，1 個用來盛土）
 - (2)四張氯化亞鈷試紙（裁剪成圓形，略比小水桶的口徑大一些，且試紙中心需再剪一個約拳頭大小的窟窿）
 - (3)麥克筆一隻（不要太粗）
 - (4)乾泥土約一個小水桶的量（須把小石子盡量挑出來）
 - (5)小石頭若干（最大不要超過 1/4 個拳頭大小）
 - (6)雜草（或稻草）約半個小水桶的量（不要太溼）
 - (7)2 個大小相同的塑膠容器（形狀不拘，圓盒/方盒為佳，容積大約為一個拳頭大小）
 - (8)關卡介紹海報一張（用來說明食用肉類與蔬菜對便便及健康的影響）
 - (9)吹風機
（預防氯化亞鈷試紙受潮而變色）
7. 教案流程：將兩隊小朋友帶至定位，一隊一路縱隊。
 - A. 關主開始解說
解說食物與便便的衛教知識：多食用蔬菜有益身體健康，預防便秘等。小朋友在上廁所時屁屁是否常被冰冷的馬桶水濺到呢→感覺很討厭→多食用青菜還是多食用肉類可以讓便便濺起的水花較少呢？

- B. 解說遊戲大綱：用泥土模擬便便，摻雜較多石頭的便便為肉食者便便，摻雜較多雜草者則為蔬食者便便，把泥土便便投到上面覆有氯化亞鈷試紙的水桶裡，比賽哪一隊濺起的水花較少即勝利。
- C. 解說詳細規則：
- a. 每一隊拿到塑膠容器，此為模擬便便的大小限制，務必裝滿。
 - b. 各小組可自行討論要將便便製作成肉食/蔬食便便，自行調整石頭/雜草/水分/泥土比例，原則上泥土至少要佔超過75%，要將泥土與水做成黏土狀。一隊只要共同完成一個黏土塊即可。
 - c. 一隊各有一個小水桶的水可為自己的黏土增減水分。
 - d. 製作時間限時十分鐘。
 - e. 製作完畢以後務必請關主檢查黏土是否太乾/太濕，且黏土體積必須等於容器體積。
 - f. 十分鐘到，開始比賽，一隊各有一個覆有試紙的小水桶。兩隊同時將自己的黏土於等高處同時放進紙上窟窿，待水花靜止後將試紙拿起。
 - g. 試紙被水濺到處會呈現粉紅色，關主用麥克筆把粉紅色塊圈起來做記號，完成後比較兩張試紙的粉紅色面積，面積較少者即獲得勝利。
- D. 講解完後開始遊戲，雙方人馬各自製作出該隊的模擬便便

8. 執行概況:

實際在國小生營期時，共分兩個梯次，分別簡述概況於下：

【第一梯次】

- (1) 佈關前因為早操及故事屋開幕劇場地皆在司令台，而本關場地又在司令台，無法於先前的早操時間提早佈關，所以佈關時間倉促。
- (2) 執行時，因為場地司令台屬於開放性場地，所以秩序控管上本來就存在漏洞，若場面控制不佳則小朋友容易亂跑。
- (3) 關卡一開始的衛教解說部份，低年級小朋友偶爾會有注意力不集中的狀況。
- (4) 製作黏土時部分高年級小朋友參與度低，推測是因為覺得遊戲稍嫌幼稚且較靜態。
- (5) 小朋友在製作黏土時部分隊輔認為小朋友專注於遊戲不需照顧，就在旁邊閒置或做自己的事。
- (6) 當兩隊投水測試後關主在鑑別水花量多寡的時候出現約 10 秒的空檔。此時因為小朋友多認為已經沒有事情做而開始跑跳追逐，加上(2)、(5)點的因素，讓場面失控。關主在請求隊輔幫忙恢復秩序時情緒亦稍嫌失控。
- (7) 秩序恢復後後續流程順利跑完。

【第二梯次】

- (1)因為第一梯次的前車之鑑，在第二梯次開始前就事先告知隊輔必須在該10秒空檔時穩住場面。
- (2)隊輔帶領小朋友設定製做黏土的目標例如為黏土加上可愛造型等，遊戲氣氛佳。
- (3)事先請小朋友圍坐內圈，請隊輔坐外圈，一個帶一個，因此秩序較穩定。
- (4)比起第一梯次顯然流程較順利，小朋友參與度也提高。

9. 檢討與改進:

- (1)針對場地佈關問題，如果活動長能提早告之各關場地，就能事先做調整因應之。若關卡場地與前一活動(開幕劇)相同，則在時間點上必須錯開，讓中間有一段時間關主能夠佈關。
- (2)除非活動需求，否則盡量不要排室外關卡，否則不易場控，小朋友容易任意跑跳離場。本關卡若能在室內如教室場地則更為理想。
- (3)針對小朋友在講解時注意力渙散的問題，可用海報輔助說明，用圖畫輔助小朋友理解。同時講解內容上也宜多加入易懂的譬喻和類比（如「蔬菜裡面的纖維就像一根根的吸管」），還有生動的戲劇效果以吸引小朋友注意力。
- (4)隊輔的帶領可大幅增進小朋友的參與度。因此隊輔不應在旁邊置身事外，應該要在秩序及氣氛引導上幫助關主，使活動進行順利。
- (5)關主必須事先思考可能發生暴動的時間漏洞，事先提醒隊輔注意。若關主沒有發現漏洞，則隊輔在該情況快要發生時就要主動維持秩序。關卡秩序的維持不是關主一個人的事，必須依靠隊輔合作才能維持場控。
- (6)關主本身情緒管理要做好，不能在小朋友面前失控，否則會成為負面示範。
- (7)一個小隊做成兩圈，小朋友內圈，隊輔外圈，此為理想的活動方式。未來如果有類似隊型應採取此做法，場面較易控制。
- (8)耗材方面，陶土一次用量為三分之一包即可，雜草可以用碎紙纖維代替。
- (9)遊戲規則方面，採三回合制。第一回合限制只能用石頭，第二回合只能用草，第三回合則無限制。
- (10)遊戲流程方面，前兩個回合當一個小隊完成黏土製作後，不要立即拍照，否則易發生秩序問題。
- (11)須確實預留洗手時間，讓小朋友在下一關遊戲前可以洗手。
- (12)可製作記分板。

● 污水的故事

1. 教案負責人：劉照全、張君睿
2. 教案目的：藉由遊戲的過程，讓小朋友知道污水處理的程序
3. 時間：20~30 分鐘
4. 參與人員：關主:劉照全、謝馨儀
5. 教案流程：

A. 講解污水的處理過程： 5 ~ 10 分鐘

從家裡的馬桶開始出發，經過地下水管，到達污水處理廠，再經由過濾，脫水，沉澱的過程，最後變成可回收的水，這些水可以拿來施肥，而那些乾料則是可以用來當燃料使用。

B. 遊戲規則說明：5 分鐘

說明接下來遊戲的規則。

C. 遊戲活動： 10 分鐘

遊戲分為四關，分別是集水，過濾，脫水，沉澱，小朋友平均分為 2 組，分組競賽，最後收集最多水資源的組別獲勝。

第一關 集水：在原地繞 6 圈，然後拿著空杯子裝水（混濁的水），走到下一關。（可在過程中設置障礙，增加困難度）

第二關 過濾兼脫水：將手中的濁水經過紗布的過濾，可以將之分為兩部分，將有泥土的紗布擠出水來（需使用吸水力滿強的土），即類似脫水的過程，擠出越多則水杯的水會剩下越多，帶著 2 樣東西前往下一個關卡。

第三關 沉澱：小朋友手中拿著上一關帶來的東西，單腳站立 1 分鐘(或是 30 秒)，若有腳落地則時間要重新計算，達成指定動作，即可將水杯中的水放入大水箱中(最好是有刻度的，或是很好看出差距的水箱)，另一位小朋友即可開始從第一關行動。活動結束，比較 2 組的水量，多者獲勝。

6. 執行概況:

此關卡為 4 個小關卡的其中一關，每關執行時間為 30 分鐘，前 15 分鐘為講解污水處理的流程，再來的 5 分鐘說明遊戲的規則，最後的 10 分鐘是兩隊競賽的遊戲時間。

此關卡的開頭是簡單的一小段對話，藉由生動的開場吸引小朋友的注意力，讓小朋友從剛換關卡的躁動能夠靜下來，並且專注於前面說話的關主，而接下來的污水流程講解，則是以可愛的海報圖片和文字加上問答的方式，在講解的過程中，盡量以小朋友能夠瞭解的方式為主。例如，我們把污水處理廠中化學處理的步驟省去，改用簡單的過濾、脫水、沉澱三步驟取代，目的就是希望小朋友能夠記得住最基本的大架構，

至於講解的時候偶爾會用問答的方式，讓小朋友也能參加互動。例如：關主會問小朋友當我沖下馬桶後的污水會跑去哪裡，讓小朋友猜出各種不同的答案，而不是直接告訴他們污水處理廠這個地方。

遊戲的進行方式是將上述提到的污水處理流程分成四部分，集水、過濾、脫水、沉澱，再加上每個步驟都配合特定的動作，集水是從放入許多土的桶子內撈出一杯污水並模仿沖水時的轉圈動作，而過濾是利用紗布當做濾網，將杯子內的污水做初步的處理，脫水則是將上述的紗布扭轉擠乾，最後的沉澱是單腳站立 30 秒左右並完成關主的指定動作即完成一個流程。讓每位小朋友都輪過一次循環後，即可開始比對一開始的髒水與過濾後乾淨的水。

7. 檢討與改進:

- A. **講解**：說明的時候太過混亂，年紀較小的會聽不懂關主在說什麼，而且遊戲地點 在教室外面，跟講解的地方不同，使得移動的時候小朋友容易亂跑。改進方式是，關主此時應該更慢一點的說明，更清楚仔細的示範，而不是急躁的在那邊大吼。
- B. **遊戲**：小朋友的年齡層很廣，從幼稚園到五、六年級的都有，因此遊戲的設計應該是能夠依照年紀來做調整，或是請高年級的小朋友幫忙當做暫時的關主，可以在最後的地方幫忙想動作，讓他們比較不會無聊。
- C. **場地**：太晚得知各關主，使場地無法事先反應或調整。
- D. **場控**：關主不應該身兼場控，隊輔檢教案時就應該清楚了解自己應該做的事，幫助場控。
- E. **時間**：關主應嚴格控管時間，講解時間不能超過 15 分鐘，否則後面的遊戲一定玩不到，並且遊戲時間也該依情況作調整 EX: 此關是每人都玩一次，所以為了讓每個人都玩到，就應該適時增減關卡的難度或遊戲玩法來調整時間
- F. **其它**：組頭不應該兼關主，組頭必須整場跑，了解各關情形。

● 便便知識王

教案目的：經由競賽方式，讓小朋友從答題中獲得一些關於大便秘有趣又實用的知識。

參與人員：關主：黃偲煒、林珈辰

執行概況：

- A. 基礎版：鑒於最初的教案設計之題目敘述頗為冗長，不易小朋友理解，於是改由每題由演戲的方式加上道具輔助來呈現，以提升題目的活潑與趣味性，便於讓小朋友融入情境之後再作答。執行過程頗為順利，題目成功的集中了小朋友的注意力，且事前題目的準備數量相當足夠，且關主可依剩餘的時間不同來選擇不同長短的題目，事先跑過此教案而知曉題目的隊輔更可適時的給予小朋友提示，以利關主在時間的控制上能更為精確。
- B. 進階版(便便九宮格):每個小朋友都有一個以上的隊輔鼓勵他們舉手答題，且隊輔同時也扮演提醒關主時間與避免關主只點某些小朋友的狀況，以讓每個人都可參與活動。答題狀況踴躍，會有小朋友因為太興奮而在沒舉手的情況下就喊出答案。有兩組順利完成了九宮格連線。結合基礎版與進階版的得分，四小隊分別為 12,11,12,19，頗為平均。

檢討與改進：

- A. 場地問題：地點在操場，因過多的灰塵與沙子而無法黏貼電火布，因此關主臨時利用司令台旁的一面牆來替代
改進方法：在教案執行前應先讓關主確認過場地(因為此次的場地有更換，從教室換到了操場)，會讓關主在場地的布置上有些措手不及，來不及調整，建議可以提早告知。
- B. 題目的設計：有些題目若難度對小朋友來說太高，容易造成他們在答題過程中產生挫折感
改進方法：在增加較案時間的前提下或許可以考慮在競賽前演一齣教學短劇，使競賽變成是測驗小朋友是否能有效吸收我們想傳達的知識。
- C. 關於進階版舉手答題的部份，關主必須判斷舉手速度的快慢又要顧及每位小朋友的參與度，會出現不知道該點誰的為難情況
改進：採用輪流推派代表的方式以避免這種問題的出現

十三、教案名稱:大型故事屋－愛誰多一點 (1/28)

1. 教案負責人: 林語涵
2. 教案目的: 與學期中的故事屋活動結合, 利用格林出版社的情緒管理故事書---**你愛誰多一點**, 教導小朋友如何做情緒的主人, 並且結合故事中兩隻泰迪熊的生活, 讓小朋友在活動中學習清潔衛生的衛教知識。
3. 參考書目: 你愛誰多一點? 珮多薇克 著 格林出版社
4. 總教案時間: 130 分鐘
5. 教案流程時間分配: (各教案細部記於後)
 - A. 戲劇 15 分鐘
 - B. 泰迪熊醫院 85 分鐘
 - C. 情緒王關 15 分鐘
 - D. 垃圾分類關 15 分鐘

(一) 戲劇: 你愛誰多一點

1. 目的: 大型故事屋的開幕劇, 為接下來的活動做開場暖身, 向小朋友介紹活動主題。
2. 地點: 司令台
3. 時間: 15 分鐘
4. 負責人: 張恩碩
5. 演員: 王佑鑫、龔鈺荏、黃羿倩、陳瑤、林珈辰、張恩碩
6. 道具: 衣櫃、美乃滋罐、果醬罐、棉被、書包、風箏
7. 劇本如下

(場景: 愛莉站中間, 奶奶拿著小白熊, 外婆拿著小棕熊站在兩邊)

旁白: 奶奶和外婆各送一了一隻小熊給愛莉。一隻是白色的, 一支是棕色的。

除了顏色以外, 兩隻小熊長的一模一樣。

因此, 奶奶和外婆很快就吵起來。

奶奶: 愛莉比較喜歡小白熊。

外婆: 愛莉比較喜歡小棕熊。

奶奶: 她會抱著小白熊一起睡。

外婆: 才怪, 她會抱著小棕熊一起睡。

旁白: 奶奶和外婆繼續鬥嘴。

奶奶: 她心裡只有小白熊。

外婆: 胡說! 她會跟朋友提到我送的小棕熊。(奶奶外婆愛莉退場)

旁白: 奶奶和外婆爭吵不休。更糟糕的是, 兩隻小熊也都討厭對方。有一天, 愛莉去學校上課

小白熊: 你看愛莉比較喜歡誰啊?

小棕熊: 當然是喜歡我囉。

小白熊: 哼才怪愛莉比較喜歡我。那麼這樣吧, 我們用海帶拳來決定愛莉

比較喜歡誰吧。

小棕熊：誰怕誰，來比啊。

(動作：小白熊和小棕熊比海帶拳，小白熊贏了)

小白熊：哈哈，就說愛莉比較喜歡我。

小棕熊：(打小白熊的頭)哼海帶拳跟愛莉喜歡誰有什麼關係啊，反正愛莉比較喜歡我。

小白熊：(抱著頭，很痛的表情)好痛喔，你幹麻打人啊？

小棕熊：不爽你打我啊，打我啊！

愛莉：我回來了。(愛莉走到兩隻熊中間)

(兩隻熊馬上停止爭吵並乖乖坐好)

愛莉：(開書時打一個大呵欠)啊已經十一點了，讀書讀得好累喔，我要睡覺了。

(抱著兩隻小熊一起睡)

(動作：兩隻熊拉扯被子)

小白熊：天氣好冷喔，被子拿過來一點啦。

小棕熊：喂我也要蓋被子啦，你不要拉啦。

小白熊：你拿那麼多我都蓋不到啦，拿過來一點啦。

小棕熊：明明就是你拿比較多，被子給我啦。

(動作：小白熊和小棕熊把被子扯破)

小白熊：你看被子破掉了啦，都是你害的啦。

小棕熊：明明就是你害的還怪我。

(動作：兩隻熊拳腳相向)

愛莉：怎麼那麼吵啊，喂你們兩個不能打架。(把兩隻熊推開)

(動作：兩隻熊手抱胸帶著很生氣的表情，互不看對方)(愛莉退場)

旁白：這天愛莉又到學校上課，這次兩隻熊會發生什麼事呢？

(動作：小棕熊踢小白熊)

小白熊：你幹麻踢我？(踢小棕熊)

小棕熊：看你不爽啦。(踢小白熊)

小白熊：你怎麼可以這樣。(手推小棕熊)

小棕熊：踢你而已幹麻推人啦。(推小白熊)

(兩隻熊互相推，小白熊被推到地上)

小白熊：嗚~~~好痛喔，我一定要報仇。

小棕熊：哈哈，誰怕你啊。

(動作：小白熊東張西望，找到一個書包，然後被書包推下去打中小棕熊)

小棕熊：可惡你竟然用書包打我頭，嗚~~~好痛喔。(抱頭哭)

小白熊：你活該誰叫你要把我推到地上，哈哈哈哈哈。

愛莉：我回來了(走到兩熊中間)今天天氣好好喔，我們一起去野餐吧(愛莉一手抓一隻小熊)哇，空氣好新鮮喔，小朋友你們說是不是啊。

(愛莉走到旁邊吃東西，兩熊在中間)

小白熊：哇！吐司加美乃滋好好吃喔。(滿足的表情)

小棕熊：是喔，我也要吃。(伸手)

小白熊：哼，才不給你吃咧。

小棕熊：有什麼好神氣的，吃那麼多，怪不得這麼肥。(用手比很胖的樣子)

小白熊：我哪裡肥了，你不要亂講喔。

小棕熊：(靠過比小白熊的肚子)肚子那麼大還說自己不肥咧。

小白熊：可惡，看我的美乃滋攻擊。(拿美乃滋潑小棕熊)

小棕熊：(把美乃滋抹掉)好噁心喔，身上都變得黏黏的。

小白熊：(笑到肚子痛)哈哈哈哈你活該。

小棕熊：你別得意，看我的草莓果醬(拿果醬潑小白熊)

小白熊：啊，衣服都被你弄髒了啦(指著衣服)你看這一塊洗不掉了啦。

小棕熊：(笑到肚子痛)哈哈哈哈誰叫你要用美乃滋潑我。

愛莉：(走過來)你們在做什麼，不是告訴你們不能吵架，怎麼玩的這麼髒，看我回去怎麼處罰你們！

旁白：愛莉抓起小白熊關進衣櫥裡；把小棕熊放在高高的書架上。

(動作：跟旁白同時做)

愛莉：這下子我看你們怎麼打架！(愛莉退場)

小棕熊：哇書架好高好恐怖喔，我不敢往下面看啦。(手遮眼睛)

小白熊：(哭腔)嗚~~~衣櫥好黑好可怕喔，小棕熊快點來救我啦。(哭腔)

小棕熊：(手遮眼睛)誰要救你啊，而且我好怕會掉下去喔。

小白熊：這個時候我們不要吵架了啦，再吵下去愛莉會討厭我們的。

小棕熊：(手不再遮眼)好吧，但是我在書架上，我下不去啊。

小白熊：我被關在衣櫥裡面，沒辦法出去幫你耶。

小棕熊：我看看書架上有沒有什麼能用的東西(手翻書架)我找到一個風箏耶，可是用風箏很危險耶。

小白熊：沒問題的，你一定做得到的。小朋友我們一起幫小棕熊加油吧。(帶領小朋友一起喊加油)

小棕熊：嗯謝謝你們，我要衝了(拿著風箏跑和跳)啊~~~~~

小白熊：怎麼了，小棕熊你沒事吧？

小棕熊：嗯沒事，我馬上救你出來。(把衣櫥打開並進去)

旁白：這時愛莉剛好經過。

(動作：愛莉進場走到兩隻熊前面)

愛莉：奇怪，衣櫥怎麼是開的(把衣櫥關上)啊已經那麼晚了，該睡覺了。(走到旁邊睡覺)

小白熊：糟糕我們都被關起來了。

小棕熊：(哭腔)嗚~~~這裡好黑好可怕喔。

小白熊：別怕有我陪你啊，我們一起睡覺吧(兩熊睡覺)

旁白：第二天早晨，愛莉起床。

愛莉：哇睡的好舒服喔(眼鏡戴上，往書架看)奇怪，小棕熊怎麼不見了(打開衣櫥)喔原來他們在這裡啊。

旁白：兩隻小熊睡得好香好甜，現在他們不再討厭對方，反而變成了最好

的朋友。故事就到這裡，謝謝各位小朋友。

8. 檢討與改進

- A. 戲劇原本預設時間為 20 分鐘，但劇本長度不夠長導致未達目標時間。
- B. 由於組內缺乏美宣專員，道具粗糙，若有精緻的道具可提升小朋友的興趣。
- C. 由於劇本的最終版本和角色的分配都偏晚，導致角色台詞並不是非常熟悉。
- D. 在演戲的時候，場地離觀眾太遠必須用麥克風輔助，然而在只有一支麥克風的情況下，角色必須時常交換麥克風，導致戲不夠流暢，小朋友的興趣不是很高。
- E. 戲所要表達的概念較為抽象，而且跟後續關卡的連貫性不高。

(二) 泰迪熊醫院

1. 目的：2 隻泰迪熊在吵架過程中受傷了，藉由小朋友帶熊熊與健保卡上各家診所看病的機會，讓小朋友認識和我們身體息息相關的保健和衛教知識。
2. 地點：司令台、操場、教室
3. 時間：5 家診所，共 85 分鐘

診所	眼科	牙科	小兒科	腸胃科	外科
時間	20 分	15 分	20 分	15 分	15 分
人數	A	B	A	A	B
	B	A	B	B	A

4. 總負責人：林語涵、郭俞萱
5. 各家診所內容如下

● 眼科關卡

1. 負責人：龔鈺荏、黃羿倩
2. 時間：20 分鐘
3. 道具：自製朦朧眼鏡(紅色玻璃紙重疊很多層)10 副、紅驢子紙板 2 份(尾巴為中心點，畫個像射箭一樣的同心圓擴散，貼在兩層以內才算贏一點，積點最多的隊則贏)、紅驢尾巴 2 條(尾巴後端為毛，前端為箭頭形狀!)
4. 執行流程：
首先進行眼睛基本構造介紹、近視眼構造介紹
A. <基礎級> 分隊接力，小朋友戴朦朧眼鏡，往前走到驢子紙板處，貼上驢尾巴，再走回來把眼鏡交給下一個小朋友(因為眼鏡和驢子都是紅色的，所以不好貼)
B. <進階級> 分兩隊各用方形隊形，1 人一副眼鏡，讓小朋友戴著，跟醫生跳「愛眼健康歌」，讓小朋友感覺戴眼鏡是一件很麻煩的事。最後統計「眼鏡沒掉過的人數」，點數多者為勝。
5. 執行概況

第一個階段玩的是戴上事先用紅色玻璃紙當作鏡面的眼鏡，指示關主移動驢子尾巴到定點得分的遊戲。活動一開始秩序控制不是很好，例如講解完發下眼鏡後，發生過整小隊興奮的帶上眼鏡猛拍照的情況，有點拖到時間。另外因為兩隊相距不遠，喊「停」的聲音會彼此干擾，現場又有點吵雜，關主單聽聲音辨別小隊員是否已經喊停和準確的看著海報沿直線向下或向左移動驢尾巴很難兩全，所以比賽容易出現不公平的現象。

第二個階段跳愛眼健康操的過程還算順利。有的小朋友一聽到「愛眼

健康操」幾字馬上拉長臉，大聲嚷嚷已經跳過了云云。在發現舞步有經過改編後，馬上安靜下來專注的跟著跳，讓關主很滿意。

6. “愛眼健康歌”歌詞如下

藍 藍 的 天 我 愛 看 藍 藍 的 天

青 山 綠 水 我 愛 看 青 山 綠 水

看 近 看 遠 看 近 看 遠

看 看 美 麗 的 世 界

不 要 太 累 讓 眼 睛 休 息 一 會

不 要 懷 疑 若 是 你 覺 得 好 累

閉 上 眼 睛 閉 上 眼 睛

做 做 深 呼 吸

看 上 看 下 看 左 看 右 邊

眼 睛 轉 一 圈

舉 手 彎 腰 深 呼 吸 幾 遍

放 鬆 你 的 眼

遠 視 近 視 還 有 散 光 眼

離 我 遠 一 點

青 菜 水 果 不 要 忽 略

做 好 視 力 的 保 健

7. 檢討與改進

A. 第一個遊戲因為剛開始有喊聲較小的小朋友上場，所以隊輔會在一旁幫忙，但幫到最後反而變成了同小隊未戴上眼鏡的人雞婆又激動的指示小隊員什麼時候應該喊停，此起彼落的聲音讓現場有點失去控制。

B. 礙於時間因素關主並沒有積極去制止這類「作弊」的情況，比賽的公平性和戴上眼鏡的意義於此又喪失一些。

C. 此遊戲因為太好抓訣竅，所以兩小隊的分數很容易相同，關主另外補上先玩完一輪的小隊可再額外獲得五分來拉開差距，效果不錯。

D. 整體來說遊戲難度太低，意義性不大，不建議再執行。下次若要再利用紅玻璃紙遊戲，可單純讓小朋友體驗透過玻璃紙所看見的世界有什麼不一樣即可，把焦點放在色盲上。

E. 近視的部份可再另想方案。

F. 愛眼健康操這類對小朋友來說可能已經很熟悉的健康操，如果堅持要跳，建議在帶的時候一定要重編舞步，避免小朋友覺得太無聊。

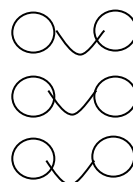
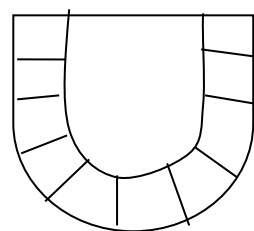
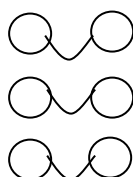
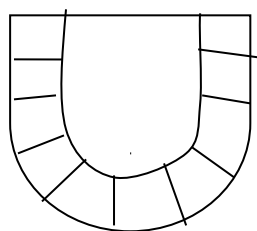
● 牙科關卡

1. 負責人：黃崧銘、陳奕帆
2. 時間：15 分鐘
3. 道具：牙齒模型 2 個(厚紙板做，牙縫預留寬度)、長粗線 2 條(童軍繩)、彩色紙球(做牙垢)、牙線適量、醫師袍 2 件
4. 執行流程：

小白熊、小棕熊很愛吃糖果，但是卻常常忘記刷牙、漱口，結果蛀牙了！他們只好來到牙醫叔叔這邊，牙醫叔叔告訴小熊們刷牙、漱口的重要，但是你們真的覺得刷牙漱口就夠乾淨了嗎？其實不夠喔！因為牙縫間還有很多殘渣，刷牙可能也沒辦法清掉喔！所以今天牙醫哥哥要教大家「如何正確使用牙線」喔！

進行遊戲前：「現在有個小任務給大家，小白熊和小棕熊希望你們可以幫他們清理牙縫裡的牙垢，大家一起來幫忙他們兩個吧！」

- A. 醫生教如何使用牙線，以及牙線可以如何幫助我們清潔牙齒。(加上牙線使用步驟 看海報!!)
- B. 比賽時分 2 小隊排直線，2 人一組，用童軍繩兩端繞在 2 人的手上，向前跑至牙齒模型，將黏在牙齒模型上的污垢(用彩色紙球做)去除。一組一次只能清去一個污垢，然後換同隊的下一組。
- C. 先將牙垢全部去除的小隊獲勝。
- D. 進階版：每一組都要以並步跳的方式前進到模型前剔除牙垢。



5. 檢討與改進

- A. 原本主持的關主營期間感冒，喉嚨不適，所以改由另一名關

主主持，臨時換人主持，出現一些溝通不足的地方：例如開關時和故事連結的方法、劇情.....等小細節。

B. 青少年和小朋友的參與度比原先預期來的好，大家都很認真的在學習，也試著使用。只是原先希望大學生和青少年在青少年營期或行前營時就可以學會使用方法，然後在小朋友營期時能幫助關主，教導小朋友使用的技巧，或者直接示範給他們看，這樣效果應該會比較好。

C. 小遊戲的執行狀況也比預期的好，大學生有主動的帶小朋友進入遊戲中，一起合作，感覺很不錯，但是因為道具上的缺失（一部分被破壞、其中一些牙縫過大）使得遊戲過程中有些不順暢或麻煩的地方（例如牙縫過大，使得牙垢很容易輕易的掉出來或者被震動出來）。

D. 牙線使用教學或許可以更紮實一些，讓小朋友可以確實學會。

E. 很多小朋友可能年紀太小，學牙線使用方法對他們來說有點困難，但是還是可以讓他們認識這樣的清潔牙齒方式、對使用方法也有基本認識。

F. 年紀比較大的小朋友，應該要以讓他們能夠確實學會如何使用牙線為目標。

● 小兒科關卡

- 1.主持人：林語涵、郭俞萱
- 2.時間：20 分鐘
- 3.道具：醫師袍 2 件
- 4.執行流程：

A.蠟筆的感冒故事

蠟筆和小新是國中二年級的同班同學。蠟筆是一個非常喜歡打電動、看漫畫的男生，常常熬夜玩線上遊戲到三更半夜，而且他也是麥當勞的常客，幾乎天天都去報到。小新則和蠟筆不同，小新是個喜歡打籃球和游泳的陽光男孩，他吃東西十分均衡，因為媽媽告訴過他，這樣才會健康又頭好壯壯。

蠟筆和小新都很喜歡班上的一個女生妮妮。今天下課，2 人不約而同約妮妮放學後去看電影，結果妮妮兩方都答應了。

直到放學後，蠟筆和小新在校門口才發現原來是“3 個人”的約會，不禁有些失望，但也只好將就成行。

因為最近感冒大流行，3 人到了電影院，一直聽到有人打噴嚏的聲音。一部以喜劇收場的電影結束後，他們便互道再見。當晚回家妮妮心想：蠟筆和小新兩個人都對我好好喔，我都好喜歡，那之後誰先告白就答應和誰在一起吧！

隔天，蠟筆因為平常抵抗力不好，在電影院被傳染了感冒，躺在床上不能去上課，連續請了 3 天假，而小新因為身體強壯，一點事都沒有，隔天到學校就和妮妮告白了！2 個人在一起好甜蜜、好幸福。

B. 運動 333 口訣介紹

- a. 每週運動 3 次
- b. 每次運動 30 分鐘
- c. 每次運動心跳達 130 下

C. 由“要多運動增強抵抗力”的觀念，讓醫生帶小朋友跳蠟筆小新健康操(由蠟筆小新主題曲改編)。動作口訣如下：

爸爸喝可樂、媽媽撥頭髮、大姊姊好漂亮、hohohohoho~

小葵地上爬、小白小耳朵、這是大院子、這是我的家

一早大太陽、起床伸懶腰、互相道早安、一起吃早餐

早餐吃太飽、那要怎麼辦？東想想、西想想

一起去運動吧！

打籃球 打羽球 去游泳 打網球 打排球 去跑步

(一小隊的小朋友手搭在另一人肩膀上，一隊圍成一大圈，繞著圈子跑)

今天下雨天、我要撐雨傘、還要穿雨鞋、玩水潑小白

小白不理我、怎麼辦怎麼辦？丟骨頭引誘牠

一起去運動吧!

打籃球 打羽球 去游泳 打網球 打排球 去跑步

(一小隊的小朋友手搭在另一人肩膀上，一隊圍成一大圈，繞著圈子跑)

~THE END~

5.檢討與改進

- A. 針對運動增進抵抗力的衛教知識還可以再介紹詳細一點。
- B. 蠟筆小新健康操的舞步太瑣碎，小朋友會跟不上節拍。
- C. 在跳操時，可同時把口訣唱出來，小朋友比較好學。

● 骨科

1. 負責人：楊雅雯
2. 時間：15 分鐘
3. 道具：三角巾
4. 教案流程：

<劇本>

角色：飛鼠大哥、白兔妹妹、金發商店老闆、旁白

旁白：飛鼠大哥是個喜歡在樹林間飛來飛去的動物，只要在林間看到頭綁條白巾的飛影在頭上飛逝而過(飛鼠做動作)，那就一定是飛鼠大哥了！

這一天，飛鼠大哥厭倦了平常的飛翔模式，決定來點新花樣

飛鼠：哎呀！聽說在那遙遠的熱帶叢林中，有個叫泰山的傢伙，喜歡手拉藤蔓在樹之間搖擺，今天我---飛鼠大哥，就來試試看，如果我學會了，就是這奎輝山林中第一人會用藤蔓的英雄啦！搞不好那些五色鳥妹妹們還會因此愛上我呢！！

話一說完，就開始拉藤蔓，從樹梢上往下一跳，這一跳，可是嚇住了不少森林中的夥伴，但是，飛鼠大哥果然厲害，從這麼高的地方擺盪下來，臉不紅氣不喘，一點都不緊張。(飛鼠配合動作，很風光的樣子)不過他一開始拉的這條藤蔓有點短，眼看就要用完了，飛鼠大哥便開始尋找下一條藤蔓替代，結果他左手要勾住新的藤蔓時，右手還沒放開舊的一條，他被兩條藤蔓纏住了!!!

飛鼠：唉呀呀!!怎麼辦?? 怎麼辦??

話沒說完，「碰!!」的一聲，飛鼠大哥的頭就撞到了一棵大樹，他痛得兩手一鬆，順著樹幹摔到地面上。

好在，以前當過護士的白兔妹妹剛好經過附近，聽到一聲巨響，趕緊跑過來看，她幫飛鼠大哥清洗額頭上的傷口，上了藥，使用飛鼠大哥頭上綁的白巾，幫他包紮。小朋友，我們現在就來跟白兔妹妹學，怎麼包紮頭部吧!!

<三角巾包紮頭部教學時間>

- ①. 將三角巾斜邊向外反摺約 5 公分，並將摺緣沿著眉毛上方，頂角垂於腦後。
- ②. 將底角之兩端由耳上繞至頭後交叉，再繞於前額打平結。
- ③. 最後將頭後下垂之三角巾向上翻摺，整齊塞入交叉處。

包好了額頭傷口的飛鼠大哥想白兔妹妹道謝後，覺得肚子好餓喔，便往森林外村落的方向走去。

飛鼠：肚子好餓喔！可是身上都沒有吃的了，去看看金發雜貨店有什麼吃的好了！

(飛鼠來到金發雜貨店前，老闆正在打瞌睡，旁邊有一籠熱騰騰的包子)

飛鼠：嘿嘿！老闆正好在睡覺，哇！這包子好香喔！應該是最喜歡的竹筍包

耶!!我跟老闆拿一個試吃好了，好吃的話我下次再來買!
(飛鼠徒手拿了一個包子，但是包子很燙，燙了飛鼠的手，包子也掉到地上了)

飛鼠:唉呦呦!好燙喔!

(老闆被吵醒了)

老闆:嘿!你這貪吃的飛鼠!沒付錢也敢拿我的包子!!糟蹋食物!!

(老板拿起了一旁的鍋鏟，就往飛鼠大哥身上打，飛鼠大哥只好用手護著頭，趕緊跑回森林中)

好在，幸運的飛鼠大哥在回森林的路上，遇到了買完菜要回家的兔子妹妹，兔子妹妹訓了他一頓(兔子妹妹作勢罵人)，後來還是軟心腸的幫飛鼠大哥包紮傷口。

小朋友，我們這次要學哪裡的包紮呢?

沒錯!就是手肘和手臂的包紮!□

<三角巾包紮手肘、手臂教學時間>

- ①. 將手置於三角巾中央，頂角朝向指尖，底部位於手腕、腳跟處。
- ②. 將頂角拉至手腕處，將手覆蓋住。
- ③. 再將兩側底角環繞腕關節，並打一平結固定。

大家都練習完之後，醫生指定 3 個小朋友包紮額頭、手臂和手肘，然後就可以過關在健保卡上蓋章了。

5.檢討與改進

A. 因為負責同學指參與部份出隊，時間上無法配合教案執行，加上人力吃緊，總負責人沒有及時找到代替人選，所以本教案並未在營期間執行。

● 腸胃科

1.負責人：陳建鴻

2.時間：15 分鐘

3. 道具：紙球約 20 顆(上面貼有不同食物的牌子，如：炸雞、蘋果、炒麵...)、大紙箱、遊戲流程介紹的海報、裝紙球的箱子

4.教案目的：讓小朋友認識食物消化流程、及食物分類

5.教案流程：

遊戲隊形：2 小隊的人排成兩直排，站在便便機前

A.各直排的第一人(離便便機最遠)從紙箱中抽 1 個食物紙球，代表著不同的食物

B.第一個小朋友當嘴巴，把食物球放在手中，做動作咬合 15 次

C.第二、三個小朋友當食道，2 人背對背，手臂伸直，手掌相握，讓食物球從 2 人的背間隙滑過

D.第四個小朋友是胃，要用手將食物球磨碎

E.第五、六個小朋友是小腸和大腸，，2 人面對面相抱，讓食物球從 2 人的身體間隙滑下

F.第七個小朋友是肛門，要把消化完的食物球球拿到便便機前，把球投入“便便製造機”中，並完成通關密語，如下：

「你今天便便了嗎？」

機器中的關主回答：「還沒有」

「那我送你一個“(紙球上的食物名稱)”」

然後關主判斷是健康的食物或是不健康的食物，並回答：「好，那我送你一個 好/壞 便便！」

G.答對一題，機器中的小隊就得 1 分，答錯就扣 1 分

H.各小隊累積得分，由分數高的小隊獲勝\

6. 檢討與改進

A. 便便製造機在關卡中發揮的功能不大，與原先的設計有落差。

B. 部分消化的動作對小朋友來說較難理解，需要隊輔協助。

C. 好、壞食物的分辨對小朋友來說滿容易的，但關主要記得在遊戲結束後，仔細說明為什麼這些是好/壞食物。



備註：球從投入口入
好便便從 O 出來
壞便便從 X 出來

● 外科

1.負責人：謝易帆

2.時間：15 分鐘

3. 道具：用膠布在地上貼出 6 乘 6 方格。兩個筆筒，裡面都裝四張籤，分別是左右手腳。

4.教案目的：讓小朋友認識外科處理的是哪些疾病、以及處理方法

5.教案流程：

隊形隨意圍繞方格

派出五個人(以下簡稱甲乙丙丁戊)，遊戲順序如下：

甲抽籤大聲唸出，乙演情境，丙壓格子。甲再抽籤，丁演情境，戊壓格子。舉例，甲若是抽到“小明騎腳踏車看到廣告不專心，跌倒左手破皮流血”，乙就要演出那個情境，丙就要把左手壓在“破皮流血”那一格，不得移開。甲再抽籤大聲唸出，“小花跳芭蕾舞跳太興奮，原地旋轉五圈後右腳被釘子刺到”，丁就要演出情境，戊就要把右腳壓在“釘子刺傷”那格。

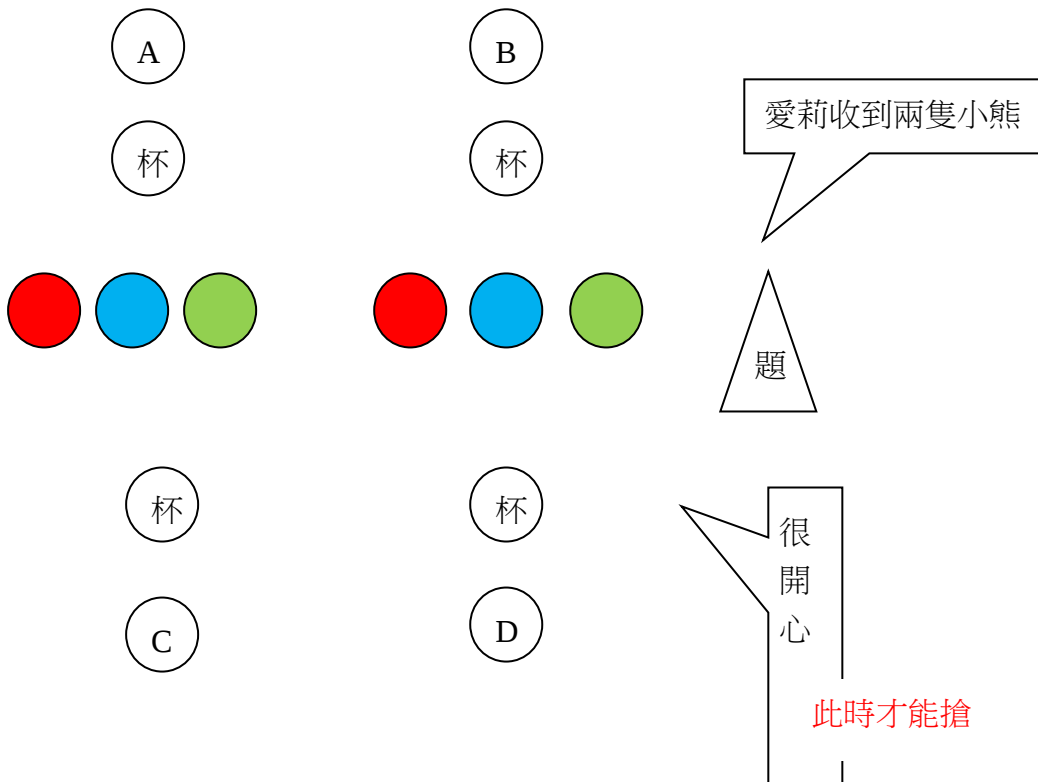
7. 檢討與改進

A.因為小朋友是一個一個參與遊戲，所以會有很多小朋友無事可做，覺得無聊。

B.在常見外傷的講解時，關主的解說太枯燥，小朋友聽不太進去，建議以後可以活潑一點，也可搭配故事來介紹。

(三) 我是情緒王

- 1.教案名稱：我是情緒王
 - 2.教案負責人：恩碩、美怡 + 國高中生 1 人
 - 3.教案目的：演戲後的遊戲部分，使小朋友對於情緒有初步的認識
 - 4.地點：室內外皆可
 - 5.時間：15 分鐘
 - 6.參與人員：小學生
 - 7.對象與人數：一人念題目，一人發糖果
 - 8.所需道具：紙繪的臉、杯子、巧拼骰子、動物紙卡、糖果
 - 9.教案流程：
 - A. <第一部分>
 - a. 兩隊的小朋友各排成一路，面對面坐下，在地上放 3 張臉，紅色是生氣的臉，綠色是高興的臉，藍色是哭臉
 - b. 在關主念題目之前，雙方小朋友必須將杯子放在界線後方，等所有小朋友都就緒關主才開始念題目，題目來源為繪本「你愛誰多一點」的故事劇情，並加入角色情緒，當提到情緒的字眼時，雙方要用杯子蓋住正確情緒的臉
 - c. 每玩完一輪，由小隊輔幫忙統計分數，最後加總由分數多的一方獲勝
- 圖示：圓形為小朋友，方形是，三角形是關主



B. <第二部分>

- a. 先抽一張動物卡，再丟骰子，然後小隊全體依照抽到的動物及情緒比出動作拍照。
- b. 獎勵。
- c. 第一部分得分依名次而有不同數量的糖果。

注意事項：

隊輔須幫忙判定，並計算該小隊勝利的人數，也要阻止小朋友失控的行為

10.執行概況

執行狀況是相當程度的混亂，在一二小隊跑關的時候，小朋友相當的吵鬧，必須要吼得很大聲才能吸引小朋友的注意，在解釋玩法上就花了相當多的時間。另外有些小朋友會亂動中間的標的物，如此使場面更加混亂，而且為了管理來鬧的小朋友又必須花時間，其他小朋友可能會等得有些不耐煩，另外用的道具是塑膠杯，數量是剛好的，若有損壞無法替換。到了三四小隊時情況又更為糟糕，吵鬧聲很大，而且還有小朋友不願意配合的，或者是有小朋友為了搶標的物而吵架的，為了解決這些情況嚴重拖了跑關速度，有時連小隊輔也難以幫忙處理失控情況。由於在解決秩序情況上花上了太多的時間，進行了第一部分之後，都沒有時間能再進行第二部分，使得第二部分直接被移除。

11.檢討

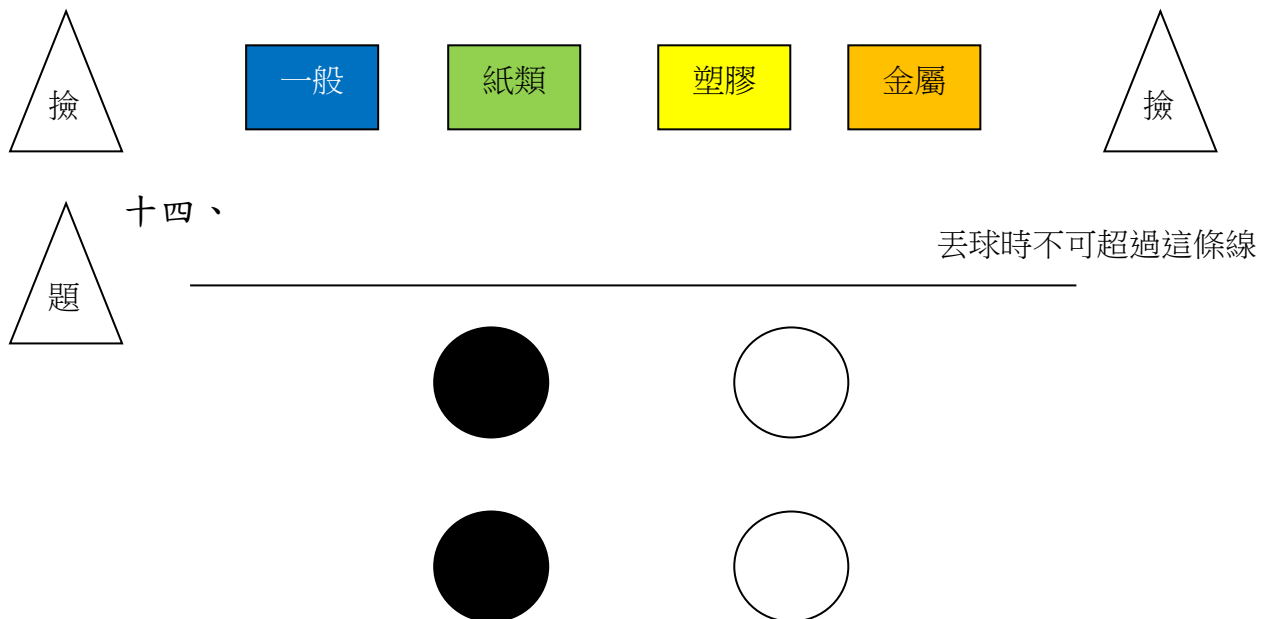
- A. 本遊戲的趣味性不高，而且有太多小朋友不易遵守的規範，導致場面失控而 使關卡難以順利進行。
- B. 教案的人力分配太晚確定，而原本另一位教案負責人對教案參與度不高，且最後也不出隊，太晚才意識到她的不存在性，人力調整的太慢。
- C. 本次用的杯子是塑膠杯，在大力撞擊下極易損壞，然而由於塑膠杯太晚才開始收集，導致數量不足，即使損壞也沒有多餘的能夠補充。
- D. 本關卡和後面的關卡連貫性極差，此關跟衛教較沒有直接關係，設在衛教前的獨立關實在有點奇怪，未如原先預期在跑衛教之前會再開關一次，這點是負責人溝通不當
- E. 本關用糖果為獎勵，然而糖果數量估計錯誤，而使得第四小隊所獲得的糖果數量相當少。
- F. 由於控場能力不足，跑關時花了相當多的時間在管理秩序上，而使得關卡進行的很緩慢，這是在寫教案時未把實際情況考量的結果。

(四) 分類神射手

- 1.教案名稱：分類神射手
- 2.教案負責人：恩碩、美怡、甯雅
- 3.教案目的：介紹垃圾分類
- 4.地點：室內外皆可
- 5.時間：15 分鐘
- 6.參與人員：小學生
- 7.對象與人數：一人念題目，兩人撿球
- 8.所需道具：紙球十個(五黑五白)
- 9.教案流程：

- A. 要小朋友依小隊排成兩路縱隊，其中一個小隊分配五個黑球，另一隊分配五個白球，前面擺了四個箱子(筒子)，分為一般、紙類、塑膠、金屬四種。
- B. 關主念題目，丟進相對應的箱子裡，丟進就得一分。丟的時候有一條界線，在界線之後能自由移動(就是向左向右都可以)。
- C. 丟完之後就換下一個，等撿球的人撿完球之後，再開始念下一題，最後分數高的小隊勝利。

示意圖：三角形為關主，圓形為小朋友



十五、教案名稱:分享晚會 (1/28)

1. 教案負責人：龔鈺荏
2. 教案目的:除了希望參加這次營隊的所有伙伴們能回憶營期中發生的一切，更希望能透過彼此分享心情、感受的過程，讓無論是大學生或是青少年能更了解彼此，讓大家的心更加緊密。
3. 執行概況：

一開始由「小天使」將大家帶到自然教室，一邊播放「一起開始的旅程」一邊讓大家坐定位，活動開始以純粹播放聲音的方式呈現，這樣的方式好像也達到沉澱大家心情的預期效果，而錄音的部分是由兩位無法到場的伙伴——阿達及怡儒完成。

播放結束，透過語涵的開場白將大家帶入當天主題歌「一起開始的旅程」的教唱，教唱的部份則由語涵和碗公完成，在歌曲快結束時，直接將回顧影片播出，希望在大家對主題歌歌詞還記憶猶新的同時，回顧這次營隊從總檢、行前營到正式營期的六天五夜大家一起創造的所有回憶，影片結束後，語涵以簡短的幾句話帶到下一個階段大家的「心情分享」。

而心情分享是由這次的營長先開始，瑋婷的開場讓現場不捨感傷的情緒開始蔓延，再將麥克風交給這次營隊的新生——小大一們，穿插著大二、大三老人們和青少年的分享，大四則有善堯作代表分享，最後語涵以幾句話接著帶入大四老人們所製作的「傳承」影片。

分享、傳承的最後，以「許願」的方式，讓大家默許一個願望，吹熄場中央的蠟燭作結尾。

接在分享後面的奎輝之音則移到一樓教室完成。

4. 檢討與改進：
 - A. 進場時入座的順序沒有跟小天使們說好，導致進場時可能有些混亂。之後可能要與合作的人說明清楚。
 - B. 播放錄音時，因為音控—鈺荏無法清楚掌握現場狀況，造成中間有停止後再播放的現象。因為場地佈置的關係，音控是在黑幕後面，所以無法看到黑幕外的狀況，之後如果用到這類的場布方式，可能需要外場主持人跟音控事前有充分的溝通達成默契。
 - C. 最後「奎輝之音」的部份，因為沒有跟生活組溝通清楚宵夜的發放，也沒有跟大家傳達明確吃宵夜的地點仍在自然教室，導致大家都回到一樓，奎輝之音也臨時移到一樓。這是這次分享晚會最需要改進的地方，溝通和傳達事前一定要再確認並表達清楚，讓所有人了解，避免再發生活動場地沒人的狀況。

參、 活動照片總集

	
99/01/22 行前營	99/01/23 行前營
大學生檢驗大型故事屋:愛誰多一點一垃圾關	大學生檢驗大型故事屋:便便知識大一污水追追追的海報
	
99/01/25 青少年營期	99/01/25 青少年營期
青少年擔任大型故事屋:便便知識大的關主，初次與大學生一同排演戲劇。	大學生與青少年一同完成小隊任務一溝通。



99/01/28 國小生營期

99/01/28 國小生營期

小朋友在進行大型故事屋:便便知識大一便便哪裡來關卡。

青少年及大學生關主進行大型故事屋:便便知識大一便便哪裡來關卡。



99/01/24 青少年營期

99/01/24 青少年營期

部落宣傳時走在部落裡，提醒小朋友國小生營期的時間，並且順道拜訪家長。

青少年與大學生在營火晚會中欣賞火舞表演、九大團康同歡。

	
99/01/26 青少年營期	99/01/27 國小生營期
表演晚會壓軸－青少年的精采歌舞表演！	全體帶動跳早操
	
99/01/28 國小生營期	99/01/27 國小生營期
全隊加上青少年及國小生大合照	在操場執行故事屋運動會－瘋狂風火輪關卡。



99/01/27 國小生營期青少年帶國小生跳營歌



99/01/27 國小生營期大學生整裝上演故事屋 RPG 開幕劇



98/9/10 故事屋上山宣傳



98/9/10 故事屋上山宣傳



98/10/31

故事屋第一小隊整理環境



98/11/1

故事屋第一小隊團康時間



98/11/8 故事屋第二小隊繪畫時間



98/11/8 故事屋第二小隊接小朋友



98/11/14 故事屋第三小隊閱讀時間



98/11/14 故事屋第三小隊團體照



98/11/21 故事屋第四小隊團體照



98/11/22 第四小隊作品展示

肆、 活動心得總集

● 出隊心得 -醫學一 賴佳好

這次的寒假隊儘管跟想像中的不太一樣
留下來的仍是滿溢而出的歡笑與感動

對於寒假隊的憧憬 是從何時開始的啊
週末上山時只在高腳屋附近活動
其實也沒有對奎輝有更深入的了解
我們所面對的大多是小朋友
而且對我個人而言 我接觸到小朋友比其他人少很多
然後跟著蔡凱煩參加了地檢署成發
應該就是在那時又復燃對鄉語的熱情吧
第二次上山前看著我們小組成員 很多人已經茫然了
可是我也不知道我能幫他們什麼
我只能盡力作好我的工作
第二次上山遇到了可彥
聊的盡是對鄉語的回憶和情感
我們從老人的故事中去認識青少年
也能從青少年的口中去認識鄉語

晚上宇軒過來
就跟這次營隊很多人不知道要怎麼主動去跟青少年聊天一樣
我們一群大一生自我介紹完也就繼續回高腳屋開檢討會
第二次見到宇軒是在醫學之夜
他開始跟我開玩笑 雖然還是記不住我的名字

我覺得最好的機會是自己創造出來的
把握別人給予的機會是必備的

所以我很乾脆的就接下來宣傳這份工作
那天的天氣真的超好的
小朋友在戲演完後還會模仿賈悟空
很開心 也越來越喜歡奎輝
我開始 push 自己去參加更多能夠認識青少年的活動
雖然報佳音還是沒報成
不過高雄跨年確實讓我和念祖跟宇軒變的比較熟

教案再怎麼忙 表演再怎麼趕 練習再怎麼不順利
都是因為知道在奎輝有人等著我們
所以說什麼也咬著牙把他撐下去了

很抱歉總檢和行前營都是老人們在發言
總覺得我們這次真的太過依賴你們了
明明大一就還有閒置的人力 但還是都推給你們
還在重要的檢討時間跑去練習(因為我也很不爽)
那時候劉皮皮約我說我們趁檢討時間時也去練一下吧
我跟他說:「什麼時間該做什麼要搞清楚,我們等到休息時間再去練
吧!」

營期第一天 下午跟著機車隊到嘎色鬧宣傳和接青少年
在江宇辰的帶領下我們拜訪了很多戶人家
跟趕著打麻將的念華約好後我就先下去陪紹慈
在紹慈口中的紹慈 跟這次營隊中我看到的紹慈真的好不一樣
雖然一直喊著腳痛和肚子餓 但她還是跑完了 RPG
也沒有在活動中躲到角落裡睡覺
回去後就是賭博的開始
營火場地的限制 時間的配合問題
這場營火晚會真的沒有準備的很完美
很多都是臨時出來的
又有太多狀況不知道要如何應付
不過我真的覺得我的臨場反應徹底被開發了

我們在檢討時 有人提到闖關活動當青少年起闖時要怎麼壓住他們
基本上我會看關卡的難度去判定 而且闖關本來就是帶 HIGH 氣氛
並不是什麼競爭比賽之類的 公平性可以不用放在第一順位
而且氣氛的營造並不全靠小隊輔
我們關主也要多創造機會讓其他人能和青少年互動

最後的手語謝謝玉華跟皮皮
因為我真的沒有準備很多
皮皮越來越罩了啲~

機會要如何創造呢?
我的風火輪關 我和陳 kila 其實是應付的來的

不過因為那天在檢教案時合外說要來幫我做道具
所以我就想說可以找一個青少年來當關主
這樣就可以去深入認識不同隊的青少年
競維第一次帶關是屬於被動幫忙我們的腳色
我們場復完後開始聊天
到第二次帶關 他已經會主動幫我們提出錯誤
當關主雖然說會和隊上青少年的相處時間變少
但同時卻也有更多機會能認識別隊的青少年

小學生營期應該是最令我擔心的吧
因為週末上山時的經驗
讓我覺得自己不是很會帶小朋友
所以聽到家寶、江宇辰和正新叫我的名字時
讓我的疲勞都消失了
跟小朋友一起搭校車也是很棒的體驗
第二天大家會搶著去才是比較正常的現象吧
如同別人記住你的名字你會開心
我碰到青少年夥伴時都會喊他們的名字
他們知道你記住他 便會更主動去認識你了

守夜也是一件很棒的事
那天輪到我守夜時 因為檢討會我看起來很累
所以凱煩要求威佑讓我不要守夜
小黑也說要邊討論教案邊陪我守夜
皮皮也找來玉華代我的班
真的很抱歉 其實我開完檢討會完之後精神就變超好的(跪慚)
所以我還是留下來守夜讓皮皮去睡覺
姊妹因為睡不著也過來陪我們聊天 XDDD

這次的營隊讓大一的我們描摹出了對鄉語的印象
一切一切的不自然就歸咎到不熟悉上吧
不習慣他們那直接的表達方式
這次或許還有機會給自己一個藉口去難過去後悔
但下次的暑假隊希望大家都能更積極去了解他們
其實我不知道該不該跟大一的夥伴們說這些話
這次的營隊我其實放很少時間去跟大一的夥伴相處
而且被蔡凱煩搞的老人化很嚴重
也常常聽機機神說一些有關他們的事
所以我覺得我跟你們有些許的不同

我以為會有人來問我為什麼可以一開始就知道跟他們相處
結果還是沒有
我只是起點比其他人還要早罷了 不知所措也是有過的

很多很多的第一次 都發生在這次的營隊
我們的感觸或感動或許都沒有老人們多
但是我們所接受到的衝擊確實足夠讓我們的寒假過的很充實
不論是在故事屋與營隊的連結上
還是對於青少年夥伴的相處上

回程的路上 風景真的很漂亮
我想念那一個瘋狂世界
一切的一切都是那麼簡單且純粹
大家的笑聲大家的淚水都是那麼令人印象深刻
人與人之間的連繫越來越緊密
看見了很多 體會了很多
總覺得在山上的那個賴佳好才是原本的賴佳好
無法言喻的感動 會一直留在那片土地上的:)

『Monkey 說:

說真的 我第一次出完隊 應該就像許博融那樣吧 XD
我沒有小久估逼那種本事
我會和他們熟
單純只是我從大一到現在不間斷的上山
互相看久了都煩了 XD
所以妳要用妳的本事去帶妳的同學
說帶 好像也沒有一些特別的方法
但就是讓妳的同學能夠增加和青少年接觸的機會
例如說服他們一起上山』

我也不知道我為什麼能這麼主動去跟他們接觸耶，我之前提到過我第一次碰到宇軒時也是沒辦法自然和他聊天，但是經過那3天的相處後，我喜歡上他們那直率的表達方式，這次營期中也是因為有他們在我才能去和其他青少年互動，不是說他們會帶我去認識其他青少年，而是有一種……我也說不出來的感覺。我覺得還有另一個因素驅動我，就是想要告訴大家他們都很好相處，所以我才會 push 自己做這些其實不是很習慣的事情。或許可以更直接的把大一的夥伴帶到他們面前，但是那似乎就沒辦法讓大一的夥伴找到屬於自己和青少年之間的相處模式，因為我也是經歷過一段時間才能習慣這樣的他們和那樣的我。而且可能是我這次真的出很多表演，讓大家馬上就對我印象深刻!!!不過我還是經由機機的幫忙，才又讓自己踏出

更關鍵的一步，我還是覺得自己做的不夠，當熊熊在總檢時講那些話時，我想到皓恩，我知道他給了我很多讓我們聊天的機會，但不知為何我一直都沒有正面回應他(雖然營期中的空檔真的不多= =)在主動性方面，小黑做的比我好很多。可是我也沒有說要自己在這個營期中就跟所有青少年夥伴混熟，只是起碼能夠讓他們每個人都知道我是他們的夥伴，我們都是鄉語這個大家族的一分子，畢竟他們待在這裡的日子都比我還要久。就像皓恩期待看到我們的成長，我也期待看到競維、恩惠、合外、嘟嘟、大寶貝這些年紀比較小的青少年的成長，競維在最後一天跟我們的約定是一種感動，感覺自己在那片土地上種下了一顆種子，會很想去看它的成長，這就是驅使我們不斷上山的動力吧！

我覺得要主動去認識青少年，最重要的還是心態上的建設，像我第一次見到碩庭時也不會特別想要去認識他，也沒有和他聊天，是到和可彥相處時才讓我想要多認識一些青少年夥伴，因為那一次上山小朋友很少，我變成了閒置的人力，所以我都在和可彥聊天，基本上都是他在找話題啦！我就只是聽他說問他一些問題而已，但是在一堆白目的對話中卻令人感受到一種純真，一種自己忘卻已久的感覺，而且那時候剛好在人際關係上碰到一些 trouble，像那樣單純的聊天單純的笑讓我感覺好輕鬆，所以那次下山後我就說我要把重心放到青少年上 XDDD(雖然林叮噹一直表我說可彥是很好相處的人，少在那邊自以為！)當然不是所有人都喜歡他們講話的方式，但我覺得這些夥伴們都需要和他們聊過才能找到他們最迷人的地方。(我拿碩庭和可彥做比喻沒有什麼特別的，只是要強調我是從一個消極的腳色中，經由青少年主動的帶領而讓自己變成一個積極的腳色。)

『Monkey 說：

拉這些青少年一起來故事屋可不可行？

我是覺得真的可以拿計劃和他們談

而不是我們安排一些他們可以加入的空間

這和學期中計劃有關』

青少年夥伴們待在這個團隊的時間比我們很多人都還要久，對於鄉語的目標和理念，他們在這些年與我們不斷的互動下一定有很深的了解，就像偉帆說以後的營規可以由我們和青少年一起制定，我們的故事屋也可以開始和他們共同合作，或許在很多我們沒有注意到的層面上他們能夠給我們很好的建議。

『Monkey 說：

我會想 其實妳們和大二也可以開始這樣做 就像我們以前會找偉帆 其實妳們可以開始把一些青少年加入這樣的討論

賈玉 說：

故事屋還在建構的階段 有時候還是會覺得它不怎麼踏實呢

Monkey 說：

我覺得它的確在建構

但不踏實的部份你和我看到的可能會不同

賈玉 說：

因為很多理念和想法都還有被統一

Monkey 說：

所以是大學生的共識部份囉？

賈玉 說：

嗯嗯 我們在一起討論的時間沒有很多 之前都分小隊討論

每一隊看到的 每一個人看到的都不一樣

之前討論的結果也還沒整合出來

我覺得在達成目標的這段過程並不是短期就能顯露出來的 如果能夠明確建立各階段的短期目標的話 在執行時或許就不會因為太多的未知因素而退卻

Monkey 說：

應該說長期的想像是存在的 但好像缺少了一些逐步要去完成的小目標 以及小目標串連起來的關連性？那妳覺得要到達這樣的東西 中間有哪些妳覺得要先達成的步驟咧

我覺得要先帶起閱讀的風氣耶 圖書館是要社區的人來

那再之前我們應該先主動去找社區的人

我覺得可以把圖推的想法加入

開始募舊書去分送

當然 我們下學期就可以尤你們大一來主導一個其實我們以前做過的募書計劃

我覺得這樣對一個才剛站住的計劃來說

下學期的突破已經夠多了

尤其這計劃是社團在運作 非專業團體

當然可以設定一些有機會達成的東西

但有些非得達成不可的肯定要評估再評估』

我們這學期做的是很單純的陪伴和認識，小朋友對我們確實有了情感，在這次的冬令營中就能明顯感覺到參與過故事屋的小朋友對我們都比較熱情。但營隊確實和期中的故事屋計畫除了情感以外並沒有多大的連結，大型故事屋確實是很有趣，在一個故事的包裝下所建立的這些關卡，小朋友的參與度都還蠻高的，而且他們很喜歡闖關蓋章這種模式。我們每次上山都有特定的故事，其實大型故事屋也可以是這些故事書的統整，或許其他地區的小朋友比較無法參與到期中的部分，但這是我們可以努力的方向——如何增加使用部落圖

書館的小朋友。

我覺得要達到長期目標還是要先讓部落圖書館整個規範和硬體設備都先確立好，讓小朋友每次來參與活動都能夠有“高腳屋=圖書館”的觀念，活動的內容也不需每次都是我們主動演一個故事，或許也可以讓他們選擇一本他們在高腳屋看的書做些心得分享，簡而言之要讓小朋友從被動變成主動，我們則成為引導者的角色。如果能夠讓小朋友在家裡能夠和家人講說他在故事屋中看了哪些書，書中有什麼有趣的事、有意義的事，家長們應該也會主動來了解我們故事屋的內容吧！而且也可以辦一些讓家長和小朋友都能夠一起參與的大型活動（還沒有具體的想法），讓部落圖書館能夠深入社區居民的生活中。

● 出隊心得 -醫學四 謝易帆

大四的這個寒假，出隊與否其實我猶豫了一陣子，一方面害怕無法融入大家，一方面是因為上次暑假隊的缺席，寒假出隊好像不再那麼理所當然。幸好最後大四的大家決定一起出隊（以青的精神與我們同在!!），我也才下定決心想為這四年的最後一次完整出隊，劃下一個沒有遺憾的句點。記得在營期開始的那天，一抓完小朋友，在回國小的路上就遇到正清騎著機車載一直在笑的玉華停在我們隊伍旁邊。一回到國小，就在奎輝國小的籃球場上看到好幾個熟面孔，幾個一年多不見的傢伙。總覺得山上那群朋友有股神奇的魔力，隔了好一陣子不見，總是可以一開口就抹去我心裡的生疏與顧慮，熱絡得像天天見面一樣。後來又看到剪了短髮的維思，沒想到這次還可以看到他，雖然還是一樣的搞笑耍白痴，不過已經當了一陣子兵的他好像更加內斂了一點，不再是大一那個會穿女用拖鞋到處跑的維思。什麼時候開始，山上那群我們之前口中的「國高中生」、「小鬼頭」，現在已經好多都跟大一新生差不多大了，甚至有的已經面臨要入伍當兵了，下個世代的青少年有銜接上嗎？這是最令我擔心的問題。聽維思說，他下次要接營長，不知道能不能真的付諸實行，可以的話，再怎麼樣我都要上去看看！

離別總是令人無限感傷，維思口中的「傷很大」，對我們來說算什麼呢？在這個大部分人只花兩三年的地方，他們所耗上的可是自己的整副青春；我們可以一句退隊就轉身離開，但是那可是他們一輩子的歸宿，希望大家在遇到他們的時候，可以脫下無謂的修飾與面具，用自己的真心來跟他們接觸，我想這是對他們唯一的回報吧。這次營期結束以後，很難得的有三個傢伙在半路堵我們，要跟我們下山，這是之前都沒有發生過的，我想這是對我們社衛隊在青少年這塊所做努力的一個肯定，應該沒多少工作隊可以做到這樣，這絕對是大家值得驕傲的一點！

四小的小大一們，陳瑤舒婷怡儒鈺荏柏哲柏融奎麟，這次真是辛苦你們啦，從一開始準備教案、檢教案，到營期時忍受我跟小久的不定時消失、偶爾出現的幼稚行為，還得應付那幾個惡魔般的國小生。其實你們真的做

得不錯，不管是跟國中生的互動，或是教案的掌握。希望下次我上山探班的時候可以看到你們。

大二的幹部們，希望你們不要因為這次的營隊而妄自菲薄，雖說這次在執行方面有改進的空間，不過這其實和換了個不熟悉的地點有不小關係。撇開這點不說，在這次的營隊內，有讓小大一們感受的山上出隊的氛圍，和青少年們熟絡起來，在我的認知裡面，才是寒假隊的主要目的，你們已經做到了！我期待看到老人團的誕生。

大三的準老人們，這次真的是要謝謝你們。已經一起出隊過好幾次了，默契自然不可言喻。在這次營隊，你們也給了我好多第一次，第一次看到熊熊這麼生氣，第一次看到砲郭這麼帥氣，第一次看到謝寶這麼像呆咩。同小隊的 kila，一直噏你很好玩 XD；張彤，你傻傻的很可愛 XD。明年的大四老人好好用小組就交棒給你們了！大四的好伙伴們，就像我再行前營那天晚上講的一樣，我這次會決定出隊，有一大部分的原因是因為你們，缺席了一次的我，想再次找回大家起工作、一起努力，雖然不發一語，但卻可以馬上找到自己位置的安心與暢快。我們在鄉語早就是一體了，透過這次做影片的過程，審視著自己過去的種種回憶，我想我們有再次確認了這點。不知道你們怎麼樣，不過我還是希望下次出隊大家可以一起上山探班，就算一天也好！

有你們真好！

伍、 結算表

【學期中故事屋】

	項目	支出	總計
第一小隊第一次	車資	8400	13900
	餐費	2000	
	保險	781	
	雜支	2719	
第一小隊第二次	車資	8400	13399
	餐費	2348	
	保險	710	
	雜支	1941	
第二小隊第一次	車資	8400	10595
	餐費	1465	
	保險	650	
	雜支	80	
第二小隊第二次	車資	8400	12258
	餐費	2402	
	保險	568	
	雜支	888	
第三小隊第一次	車資	8400	12066
	餐費	2308	
	保險	781	
	雜支	577	
第三小隊第二次	車資	8400	12311
	餐費	2100	
	保險	781	
	雜支	1030	
第四小隊第一次	車資	8400	11140
	餐費	1687	
	保險	639	
	雜支	414	
第四小隊第二次	車資	8400	12160
	餐費	1950	
	保險	710	
	雜支	1100	
總計			97829

【期中營】

科目名稱及用途別		單位	數量	單價	預算數	說明
保險費		大學生 48人	48	71	3408	旅平險保費
餐費 (共 17280)	早餐	大學生 48人	48(人)* 1(天)	40	1920	1. 午晚餐估每份 60 元；早餐 30 元
	午餐	大學生 48人	48(人)* 2(天)	80	7680	
	晚餐	大學生 48人	48(人)* 1(天)	80	7680	
交通車費 (共 43731)	隊員往返	中型巴士 1 輛	1*2 趟	22000	22000	載 20 人
		小型巴士 3 輛	1 輛*2 趟	20000	20000	載 18 人
		自用車油費			1731	運送食材、器材及道具
場地費	共 4800 元					包含長興國小活動場地租借費用、住宿費
雜項支出 (3321)	美宣材料				2000	道具、海報製作用
	生活用品				1321	
總計						72540

【寒假隊】

各項費用概算 共 222,275 元								
科目名稱及用途別			單位	數量	單價	預算數	說明	
保險費 (共 7915)			小學生 10 人	10	71	710	兩日旅平險保費	
			大學生 55 人	55	131	7205	工作人員 8 日旅平險保費	
餐費 (共 73050)	營期 行前	午餐	大學生 55 人	55(人)* 2(天)	60	6600	2. 午晚餐估每份 60 元；早餐 30 元 3. 營期行前含前移動日晚餐之餐費 4. 前移動日早餐及後營動日晚餐自理 5. 工作人員含大學生(55 人)及國中生(20 人)；學員含國小生(30 人)及部分國中生	
		晚餐	大學生 55 人	55(人)* 2(天)	60	6600		
	正式 青少年 營期	早餐	大學生 和青少年共 75 人	75(人)* 3(天)	30	6750		
		午餐		75(人)* 3(天)	60	13500		
		晚餐		75(人)* 3(天)	60	13500		
	國小生 營期	早餐		75(人)* 2(天)	30	4500		
		中餐		100(人)* 2(天)	60	12600		
		晚餐		75(人)* 2(天)	60	9000		
	交通車費 (共 52500)		隊員往返	大型巴士輛	1*2 趟	39900	39900	大型巴士(載 45 人)
				小型巴士 1 輛	1 輛*2 趟	12600	12600	1 台小型巴士(載 4 人，運送食材、器材及道具。)
生活用品		衛生紙	包	2	100	200	提供隊員及隊輔使用	

(共 17060)	垃圾袋	捲	2	30	60	兩捲黑色大型垃圾袋
	清潔用品	份	3	600	1800	含洗衣粉、暈車藥等
	廚具				5000	含鍋碗瓢盆
	睡袋	個	20	500	10000	
場地費	共 40000 元					包含移動日、營期行前、正式營期六天住宿及奎輝國小活動場地租借費用
行政支出 (31750)	美宣材料		1	8000	8000	道具、海報製作用
	營服	件	100	215 (含稅)	21250	長袖帽 T
	營手冊	本	100	25	2500	營期活動手冊

陸、 感謝

行政院衛生署

行政院教育部

行政院青年輔導委員會

桃園縣復興鄉奎輝國小

桃園縣復興鄉奎輝社區發展協會

長庚大學醫學系

長庚大學學務處課外活動組