

宜蘭縣 114 學年度『蘭陽好宜家』-閩客原新多元文化教育嘉年華

閩南語「記憶配對王」桌遊體驗遊戲辦法

一、活動目的

- (一)為推廣閩南語文教育，鼓勵學生學習並正確使用閩南語，並培養團隊合作精神與反應能力。
- (二)透過遊戲過程，讓玩家認識宜蘭獨特的在地小吃文化、地理位置及各閩南語詞彙，達到寓教於樂的效果。
- (三)創造一個輕鬆、歡樂且充滿「台味」的互動情境，鼓勵跨世代或朋友間的有效溝通與情感交流。
- (四)培養學生專注力、邏輯思考能力與記憶力
- (五)促進校際之交流，讓學生能從遊戲中一起學習閩南語。

二、主辦單位：宜蘭縣政府

三、承辦單位：宜蘭縣壯圍鄉古亭國民小學

四、協辦單位：宜蘭縣冬山鄉大進國民小學

五、參賽對象：宜蘭縣公私立國民中小學在籍學生。

六、遊戲規則：

本次桌遊有兩個項目，第一為「蘭陽美食"閩南語記憶王"」；第二為「翻牌配對"閩南語記憶王"」，各校之”**同一學生只能報名單項**”，詳細之說明如下：

(一)「蘭陽美食"閩南語記憶王"」

1. 組隊方式：

- (1)每隊可由 2 名同年級學生組成。
- (2)每間學校限報名 2 隊。
- (3)遊戲將依年級分組進行。

2. 遊戲說明：(請詳閱附件一)。

3. 遊戲流程：

- (1)由承辦單位進行各不同年級遊戲隊伍的抽籤分組並於 115 年 1 月 5 日前公告至宜蘭縣教育處資訊網。
- (2)依分組的賽程表進行遊戲體驗(一次 2 隊體驗)。
- (3)每次輪到自己隊伍時，可翻開桌面上的 1 張牌。
- (4)前進成功：如果翻開桌面上的那 1 張牌與玩家所在位置前方的圖案相同，並清楚說出該小吃的閩南語發音，即可往前，並獲得繼續翻牌的機會。
- (5)前進失敗：如果翻開桌面上的那 1 張牌與玩家所在位置前方的圖案不同或無法清楚說出該小吃的閩南語發音，必須停在原地，並輪到對手進行遊戲。

(二)「翻牌配對"閩南語記憶王"」

1. 組隊方式：

- (1)每隊由 2 名同年級學生組成。
- (2)每間學校限報名 2 隊。
- (3)遊戲將依年級分組進行。
- (4)本項遊戲之牌組有 3 組，分別為”水果認識”、”身體部位認識”及”生活用品認識”(如附件二之圖卡)，由裁判抽出遊戲的牌組(會有 3 個籤，1-水果、2-身體部位、3-生活用品)。

2. 遊戲說明：

- (1)使用 24 張牌，由 12 種不同圖案組成，每種圖案有 2 張相同牌。
- (2)遊戲開始前，將所有牌面朝下蓋住並洗勻排列整齊。

3. 遊戲流程：

- (1)由承辦單位進行各不同年級遊戲隊伍的抽籤分組並於115年1月5日前公告至宜蘭縣教育處資訊網。
- (2)依分組的賽程表進行遊戲體驗(一次2隊體驗)。
- (3)每次輪到自己隊伍時，可翻開 2 張牌。
- (4)成功配對：如果翻開的 2 張牌圖案相同，並能”正確說出該圖案的閩南語”該隊可將這對牌拿走(得分)，並獲得繼續翻牌的機會。
- (5)配對失敗：如果翻開的 2 張牌圖案不同，則必須將牌面朝下蓋回原位(選手須記住牌的位置)，並輪到對手進行遊戲。

4. 勝負判定：

- (1)遊戲為 2 隊對戰(同1隊有2位學生)，採計時制，1場為5分鐘。
- (2)任何一方選手率先拿到 12 張(含)以上的牌(即 6 組配對)時即獲勝，遊戲立即結束，獲勝隊伍晉級下一輪。
- (3)時間到時，取得較多牌組的隊伍獲勝，晉級下一輪。

七、獎勵辦法：

兩項目之體驗各年級組將分別取優勝名次，獎勵如下：

名次	獎勵內容
第一名	新臺幣 300 元禮券
第二名	新臺幣 200 元禮券
第三名	新臺幣 100 元禮券

優勝名額調整：各年級組原則上錄取第一名至第三名，惟實際名額將依據各年級組別的最終報名隊伍數量進行調整與公告。凡報名學生均可獲得大會的小禮物1份。

八、報名方式與日期：

- (一)報名日期：即日起至114年12月31日止。
- (二)報名方式：請登入Google之表單填列(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWs8zaKDNRbgW3e2jPahGcJbfgGAtw5neoIJkmR4R4-4j1Mg/viewform>)。

九、體驗日期、地點、報到：

- (一)體驗日期：115年1月10日(星期六)上午10時10分起。
- (二)體驗地點：宜蘭縣立體育館。
- (三)體驗報到：請於遊戲前20分鐘於服務台報到，逾期則視同棄權。

十、其他事項：

- (一)參與體驗遊戲學生請務必遵守遊戲規則與裁判指示，如有爭議，以裁判最終判決為準。
- (二)承辦單位(壯圍鄉古亭國小)保留隨時調整遊戲規則、流程及獎勵方式的權利。
- (三)未盡事宜之處，將由承辦單位(壯圍鄉古亭國小)另行於宜蘭縣教育處資訊網公告。

附件一 《蘭陽美食" 閩南語記憶王" 》遊戲規則

遊戲目標

在 5 分鐘內透過記憶與閩南語朗讀，讓自己的角色在跑道上前進並奪取更多筷子，時間結束時筷子最多者獲勝！

遊戲配件

- 翻牌區（12 張）：每張為一種宜蘭常見小吃（以閩南語標示）。
 - 跑道區（24 張）：與翻牌區相同的 12 種小吃，每種各 2 張，打亂後排成一圈（一樣的儘量距離遠一點）。
 - 玩家盤子 4 個
 - 每組玩家起始筷子 2 支（共 8 支）
 - 計時器
-

玩家組數

同一隊最多 2 人同時組隊，每次比賽可 2 到 4 組同時進行（以 4 組最佳）

遊戲準備

1. 將 12 張翻牌卡蓋著放在桌子中央排成 3×4 方形。
2. 將 24 張跑道卡洗牌後，圍成一圈作為跑道。
3. 間隔方式：
 - 2 組玩家分別將盤子放在跑道區，以兩種不同顏色為記號，玩家之間相隔 11 張圖卡。
 - 3 組玩家分別將盤子放在跑道區，以三種不同顏色為記號，玩家之間相隔 7 張圖卡。
 - 4 組玩家分別將盤子放在跑道區，以四種不同顏色為記號，玩家之間相隔 5 張圖卡。
4. 每組玩家拿 2 雙筷子。



遊戲流程

按照擲骰子的大小決定玩家順序，依逆時針方向輪流進行。

✓ 玩家回合流程

1. 翻開翻牌區任意 1 張卡牌（翻開後必須讓所有人都可看見）。
 2. 玩家需正確說出卡牌上的小吃之閩南語。
 3. 若該卡牌正好是自己跑道區“前一格”要遇到的小吃，則玩家的盤子可前進 1 步
 4. 若前進後超越了前面的玩家，即可從被超越者那裡搶走 1 支筷子，若前面的玩家已經沒有筷子了，則淘汰出局。
 5. 若發音明顯錯誤或翻到的卡牌不符合該玩家跑道前一格圖卡，則該回合無法前進，然後換下一組玩家。
 6. 該回合故意拖延時間的組別，由裁判認定是否出局。
-



比賽時間

每場遊戲進行 5 分鐘。



勝利條件

1. 時間結束時筷子最多的玩家獲勝。
2. 若筷子數量相同則進入加賽：**記憶力對決**

平手玩家依序翻牌。

每次必須翻對跑道區下一張應該出現的小吃圖卡。

能連續翻對的張數比較多的那一組獲勝。

3. 各組取**第一名**晉級下一輪比賽，其餘組別淘汰。
4. 進入最後四強賽的隊伍採積分制，以循環方式進行三場比賽，由裁判認定每場的第一名得 3 分，第二名得 2 分，第三名得 1 分，以總積分評定名次。

宜蘭縣114學年度『蘭陽好宜家』-閩客原新多元文化教育嘉年華
閩南語「記憶配對王」翻牌遊戲競賽各組圖卡

水果
認識



奇異果
kâu-thâu-kó



香蕉
king-tsio



楊桃
iûnn-tô



檸檬
lê-bóng



榴槤
liû-liân



芭樂
pát-á



荔枝
nâi-tsi



釋迦
sik-khia



蓮霧
lián-bū



芒果
suāinn-á



百香果
sî-kè-kó



火龍果
hué-liông-kó
hé-liông-kó

身體
部位
認識



嘴唇
tshuì-tûn



頭髮
thâu-tsang



膝蓋
kha-thâu-hu



骨頭
kut-thâu



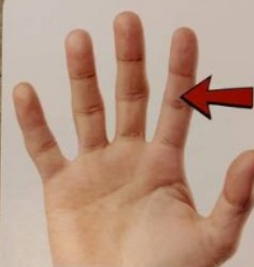
牙齒
tshuì-khí



眼睛
bák-tsiu



腰
io



手指
tshiú-tsíng-thâu-á



耳
hīnn



背
kha-tsiah-phiann



眉毛
bák-bâi



腳趾
kha-tsíng-thâu-á

生活
用品
認識



茶壺
tê-kóo



拖鞋
tshián-thua-á



燈泡
tiān-hué-kiû-á



熨斗
ut-táu



腳踏車
thih-bé



指甲剪
tsíng-kah-tsián-á



電扇
tiān-hong



衣架
sann-á-king



電鍋
tiān-ko



鐵鎚
kòng-thuî-á



果汁機
kó-tsiap ki



吹風機
tshue-hong-ki