

遊戲識字

玩法說明

遊戲設計概念:

- 書不一定要用錢買，可免費到圖書館借閱；但要享受閱讀的樂趣，就必須要懂得文字。
- 知識是永遠擁有的，所以參加者在遊戲中獲得的「書籍」，不會因任何原因而失去。
- 以不同書名作為遊戲設計的藍本，讓小朋友認識不同書籍。
- 有收入、有儲蓄，才有支出。

遊戲目的:

- 鼓勵孩子寫字。
- 認識字的部首。

遊戲概要:

由「起點」開始，根據拋擲骰子所得的數目字在棋盤上移動棋子，若棋子踏中還未被任何一個參加者購買的格子，則參加者可買下該書本；若踏中其他參加者擁有的格子，則要繳付費用給該格子的擁有者作為「收入」。參加者必須遵守「知識庫」和「機會」卡上的說明。偶爾參加者需進入「渡假營」。

棋具:

遊戲識字器具包括一塊紙板棋盤、一粒骰子、六粒棋子，以及「機會」、「知識庫」和「數字」三套紙牌，每一本書配有一張書籤紙牌。每位參加者會有一份遊戲紀錄表。

遊戲前的準備:

參加者選好代表自己的棋子，將 **機會**、**知識庫**、**數字** 紙牌覆蓋放於棋盤的適當位置。

遊戲開始:

參加者輪流拋擲骰子，由獲得最大數字的開始遊戲。將棋子放於「起點」，然後拋擲骰子，根據所獲得的數字，以順時針方向移動棋子，將棋子停放於所要走的位置後，就輪到下一位的對手。

遊戲識字

玩法說明

根據棋子所停放的位置，參加者可能要：

選擇是否購買該書	<p>踏中未被購買的書</p> <p>若參加者踏中未被購買的書本上，可選擇是否購買該書。若購買則在自己的紀錄表「儲蓄」一欄上，寫上所要繳付的「費用」，例如踏中《西遊記》，就要寫一個「石」部的字，如「碎」，然後可獲得一張書籤作為擁有該書的證明。</p>
向擁有該書的對手繳付「罰款」	<p>踏中對手擁有的書</p> <p>若參加者踏中已被對手購買的書，就要抽一張數字卡，依照卡上的數字寫字給該書的擁有者作為「收入」。若未能寫出足夠的字數，則按所欠的數目在已有的「儲蓄」或「收入」中扣除，以∅形刪除紀錄卡上的字，被刪除的字會給該書的擁有者作「收入」。</p>
依據格上的指示，進行一項活動	<p>「機會」或「知識庫」</p> <p>參加者踏中「機會」時，要抽一張「機會」卡，遵照其說明，執行所示的步驟。</p> <p>參加者踏中「知識庫」時，由其他任何一位對手代為抽卡和發問問題，並確定答案是否正確，再遵照卡中的指示進行賞罰。</p>
	<p>「渡假營」</p> <p>在以下情況，參加者需要入「渡假營」：</p> <ul style="list-style-type: none">● 踏中註有「渡假營」字樣的格子。● 抽中一註有「進渡假營」的紙牌。 <p>入「渡假營」要停擲一次。若參加者擁有一本或以上的字典或辭典（《漢語大字典》、《說文解字》、《康熙字典》、《辭海》），則可獲豁免停擲，但仍需進入「渡假營」。</p>
	<p>「文化中心」和「博物館」</p> <p>若參加者踏中「文化中心」或「博物館」，則需繳付「入場費」，若能按指示寫出該處要求的字，就可把所寫的字歸入自己的「儲蓄」內；否則，要按所欠的數目在已有的「儲蓄」或「收入」中扣除，以∅形刪除紀錄卡上的字。</p>

欲下載「遊戲識字」及取得其他有關語文學習的軟件資料，請到以下網址：
www.macfield.com.hk/chi/products/ebook/chinese.php

遊戲終結：

參加者可事先協議遊戲終止的時間，時間一到，擁有最多字的參加者將是勝利者；或協議遊戲進行的距離，以周數計，重踏「起點」格為一周，最快完成者可在紀錄卡儲蓄一欄上多寫 5 個字，並終止遊戲，擁有最多字的參加者勝。**注意，所寫的字不能重複。**