**棋子過四關遊戲 ─ 坐標簡介**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 學習階段 | ： | 3 |
| 學習範疇 | ： | 度量、圖形與空間範疇 |
| 學習單位 | ： | 坐標簡介 |
| 學習重點 | ： | 明白及運用直角坐標系統來描述平面圖上點的位置 |
| 學習難點 | ： | 部分學生在運用直角坐標系統時經常混淆*x*及*y*的序偶寫法。 |
| 活動目的 | ： | 透過棋子過四關的遊戲，讓學生熟練如標示直角坐標，從中理解一水平線和鉛垂線上的坐標有甚麼特性，並引入如何計算水平線或鉛垂線上兩點的長度。 |
| 教學活動 | ： | 1. 教授直角坐標的基礎知識後，利用棋子過四關遊戲作坐標鞏固練習。 2. 2人一組，每組派發一盒過四關棋子及工作紙。 3. 棋子過四關遊戲的規則： (a) 每人輪流下棋 (b) 每一次下棋後須立即填寫出該棋位置的坐標   (c) 最先連接4隻棋子成一直線 (橫 / 豎 / 斜) 的同學為勝利者   1. 比賽結束後，同學需寫出獲勝的步法，然後老師與學生探討一水平線和鉛垂線上的坐標有甚麼特性，引入如何計算水平線或鉛垂線上兩點的長度。 |

**棋子過四關遊戲 ─ 坐標簡介**

**遊戲規則:**

1. 每人輪流下棋，每一次下棋後須立即填寫出該棋位置的坐標。
2. 最先連接4隻棋子成一直線 (橫 / 豎 / 斜) 的同學為勝利者。

勝利者: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( )

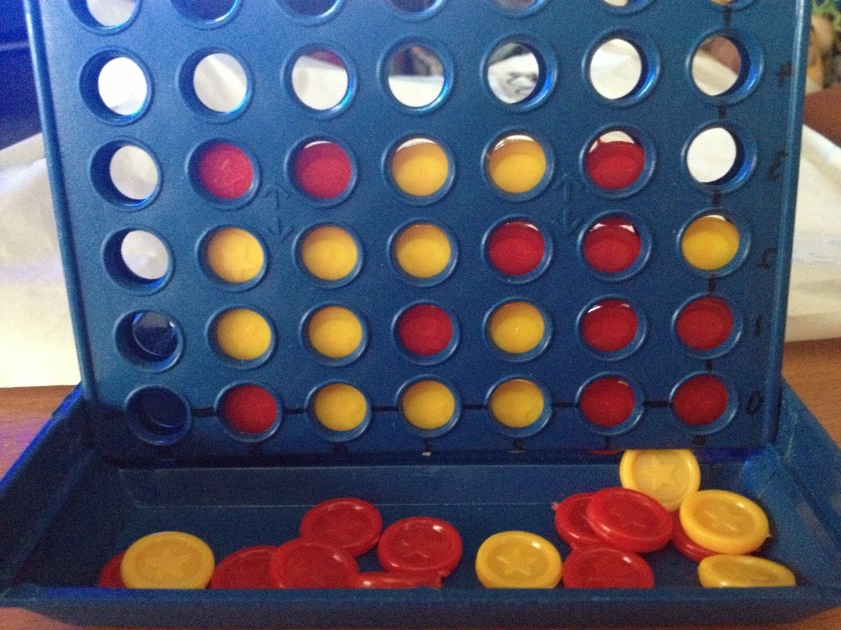
獲勝的步法**(*x* , *y*)**:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**0 1 2 3 4 5 6**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( ) 對 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( ) | |
| **步法 (*x* , *y*)** | **步法 (*x* , *y*)** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |