

## 教案設計-水下探奇

桌遊名稱	水下探奇	設計單位	大玩創意
適合教學對象	10 歲以上	適合人數	2-4 人
時間	80 分鐘	場地	教室
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認知：社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</li> <li>● 情意：社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</li> <li>● 社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。</li>   <li>● 水下探索的危險因素</li> <li>● 初步認識水下文化資產所探勘的 6 艘船艦遺址</li> <li>● 認識 84 種水下遺物</li> </ul>		
學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</li> <li>● 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。</li> </ul>		
學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。</li> <li>● Ab-III-2 交通運輸與產業發展會影響城鄉與區域間的人口遷移及連結互動。</li> <li>● Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。</li> <li>● Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。</li> </ul>		
教材分析			
<p>桌遊名稱：水下探奇</p> <p>在深不可測的海域中，藏有極具歷史意義的文物！你們組織了自己的探勘隊，在獲得許可之下，出發前往海域進行水下文物探查。但，自然的力量何其大，海洋下多變的狀況擾亂了你的視線，每次的探勘都具備著許多危險因素，透過專家的指引，盡可能的避開風險往前邁進吧！究竟本次的出航，能不能成功找出深藏在水下的重要文物呢？</p>			

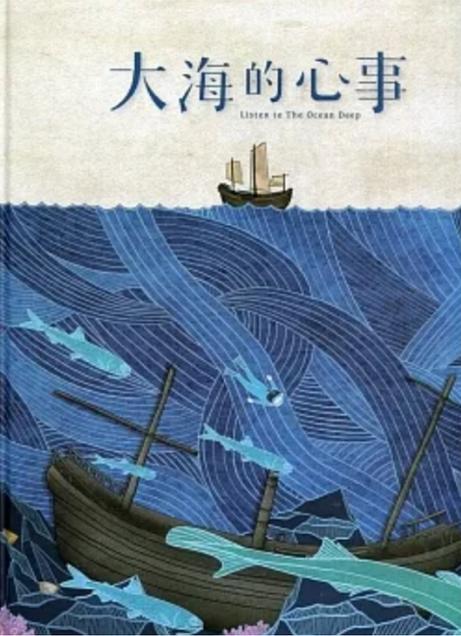
遊戲配件：

- 遊戲圖板 x3 (三個海域/正反面)
- 行動卡 x16 (4 色各 4 張)
- 探索船 x4
- 玩家標記 x4
- 水下文物卡 x84
- 危險因子指示物 x16(4 種各 4 片)
- 提示卡 x16
- 起始玩家標記 x1

遊戲規則簡介：

玩家透過手上的「行動卡」決定探索船移動的步數，停在座標格後用探索船來探索海底，發現潛藏在海底的水下文物獲取分數，但也要小心避開海上的危險因子，在 8 個回合內，找尋最多的水下文物吧。

教學活動	教學資源	時間	教學評量
<p>一、準備活動：</p> <p>1. 學生先備經驗：</p> <p>(1) 觀看國外沉船與寶藏相關介紹網路影片： 探索頻道：解開 400 年神秘沈船的封印！- 《加勒比海海盜寶藏第 2 季：古船傳說》 影片長度：5:26 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VLQIqmdMJgg">https://www.youtube.com/watch?v=VLQIqmdMJgg</a></p> <p>(2) 觀看國內水下考古介紹網路影片： 博卡喇汽輪 線上導覽 影片長度：1:53 <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=611174500275238">https://www.facebook.com/watch/?v=611174500275238</a></p> <p>(3) 觀看桌遊教學影片。 (提供教學影片網址)</p> <p>2. 場地準備：</p>	電腦或手機	20 min	

<p>(1) 準備上課所需教具。</p> <p>(2) 學生分組，每組盡量 3-4 人，最少 2 人。</p> <p>(3) 安排學生座位。</p> <p><b>二、發展活動：</b></p> <p>1.引起動機</p> <p>1. &lt;大海的心事&gt;繪本導讀，並將繪本後的補充敘述進行說明：</p> <p>(1) 什麼是水下文化資產</p> <p>(2) 人人有責</p>  <p>由故事主人翁小孩引導大海，將沉在海底的水下文化資產之心事述說出來，使讀者從中認識水下文化資產。</p> <p>2. 影片觀賞：</p> <p>《海底歷險記》動畫預告片</p> <p>影片長度：2:32</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=32i3FZRpq9g">https://www.youtube.com/watch?v=32i3FZRpq9g</a></p> <p>名偵探柯南-紺碧之棺</p> <p>影片長度：1:27</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=SkkU0wnubg8">https://www.youtube.com/watch?v=SkkU0wnubg8</a></p> <p>影片長度：0:40</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HUANaFwhidM">https://www.youtube.com/watch?v=HUANaFwhidM</a></p> <p>影片長度：0:35</p>	繪本資料	10 min	
	電腦設備 投影設備	10 min	

<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=zflISoPsUQw">https://www.youtube.com/watch?v=zflISoPsUQw</a> 將軍一號導覽 影片長度：1:33</p> <p><a href="https://www.facebook.com/watch/?v=815629412720998">https://www.facebook.com/watch/?v=815629412720998</a> 博卡喇汽輪導覽 影片長度：2:27</p> <p><a href="https://www.facebook.com/watch/?v=506028304056771">https://www.facebook.com/watch/?v=506028304056771</a> 綠島一號導覽 影片長度：1:56</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jjh-CDe_5Jk&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=Jjh-CDe_5Jk&amp;t=1s</a> 胡佛總統輪導覽 影片長度：1:45</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=62JqxaqWIVo">https://www.youtube.com/watch?v=62JqxaqWIVo</a> <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=1530839360530378">https://www.facebook.com/watch/?v=1530839360530378</a></p>		10 min	
<p>3. 前導投影片介紹與遊戲動機提問： 潛水會遇到什麼危險？ 為什麼水底下會有沉船？ 沉船有什麼價值？</p> <p>4. 主要活動前學習單：(個人-問題回答) 遊戲內容相關確認玩法、目標方向、活動前先備知識與觀念回答</p>		10 min	
<p>2. 主要活動</p> <p>1. 玩法教學：以投影片或教學影片方式進行教學</p> <p>● 遊戲目標： 玩家透過手上的「行動卡」決定探索船移動的步數，停在座標格後用探索船來探索海底，發現潛藏在海底的水下文物獲取分數，但也要小心避開海上的危險因子，在8個回合內，找尋最多的水下文物吧。</p> <p>● 遊戲準備： 1. 隨意挑選一張「遊戲圖板」，隨機決定使用一面之後，攤平在桌上。</p>	桌遊	10 min  5 min	Ae- II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。

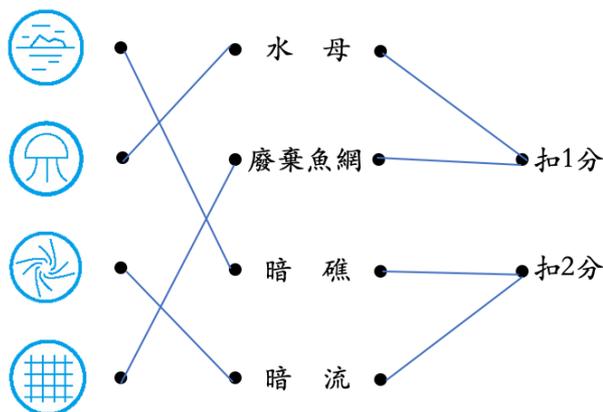
<p>2.每位玩家挑選同一顏色的配件，「行動卡 4 張」「探索船」「玩家標記」，選擇一個角落當作起始點，放上自己的玩家標記。</p> <p>3.將「水下文物卡」依照卡牌上的編號排序不要洗牌，「危險因子指示物」分堆放在圖板旁，方便後續探索時拿取。</p> <p>4.依照地圖編號，拿出對應的提示卡（地圖編號標示於右下角），每個地圖共有 8 張提示卡，將「提示卡」洗牌，背朝上放在圖板旁備用。</p> <p>5.猜拳決定起始玩家，拿取「起始玩家標記」後，遊戲開始。</p> <p>● 遊戲進行：</p> <p>每個回合由起始玩家開始，先翻開一張「提示卡」之後，順時針方向進行下列流程：</p> <p><b>1.移動：</b></p> <p>打出一張「行動卡」，根據上面的步數移動玩家標記。</p> <p>行動卡的步數為 1.2.2.3 步，玩家可以分配當下要使用卡一張行動卡。</p> <p>移動方式只能走直線，不能走斜線。</p> <p>用完手上的 4 張行動卡後，將 4 張行動卡拿回手上，在此之前，已使用過的行動卡就不能使用。</p> <p>玩家亦可選擇「不移動」，停留在原地。可以在同地點探索另一個角度的水下文物。</p> <p>此時可將打出的行動卡全部拿回手上。玩家可策略性的選擇不移動。</p> <p><b>2.探索：</b></p> <p>執行完移動之後，以玩家標記為中心，朝上下左右的方向放置探索船，探索水下文物。</p> <p>探索船只能放垂直或水平，不能放斜的角度。</p> <p><b>3.判定：</b></p>	桌遊	20 min	<p>Ab-III-2 交通運輸與產業發展會影響城鄉與區域間的人口遷移及連結互動。</p> <p>Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。</p> <p>Cb-III-2 臺灣史</p>
---	----	-----------	--

<p>判定是否有水下文物(編號)，或者危險因子(圖示)。拿取對應編號的水下文物卡或是對應符號的危險因子指示物。</p> <p>若對應的水下文物已經被拿走，或者對應的危險因子指示物已被拿完，就不會發生任何事情。</p> <p>每一位玩家都執行過一次 1~3 行動後，起始玩家標記交給左手邊玩家。</p> <p>● 遊戲結束：      遊戲會在 8 張提示卡用盡時，進行最後一回合。      最後一位玩家做完動作之後進行計分。      每張水下文物卡 2 分。      危險因子指示物，水母或魚網 -1 分；暗礁或暗流 -2 分。      總分最高分的玩家獲勝，分數平手時，則判斷誰的水下文物比較多，      若一樣多，則共同獲勝。</p> <p><b>三、綜合活動：</b></p> <p>1. 分享時間      分享遊戲心得</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 遊戲中發生了哪些趣事？</li> <li>● 還記得今天找的是什麼船艦嗎？</li> <li>● 有沒有遇到會讓水下考古危險的東西？</li> <li>● 在哪個區域找到哪些水下文物？</li> <li>● 你的探勘策略是甚麼？</li> <li>● 遊戲中有甚麼特別的狀況發生，      例如忘記別人看過的地點，你遇到怎麼處理？</li> </ul> <p>2. 分工收拾環境</p> <p>3. 活動後學習單：(個人-問題回答)      遊戲感想、文物討論、與學校課程結合的部份</p>		5 min	前文化、原住民族文化、中華文化及世界其他文化隨著時代變遷，都在臺灣留下有形與無形的文化資產，並於生活中展現特色。
--	--	-------	--

水下探奇-主要活動前學習單：(個人-問題回答)

(遊戲內容相關確認玩法、目標方向、活動前先備知識與觀念回答)

1. 若是你潛水發現了重要的水下遺物，那它屬於？(D)
  - A. 自己的，可以帶回家收藏。
  - B. 家族的，可以世代相傳。
  - C. 屬於整個當地小鎮鎮民的，可以開放給觀光客參觀。
  - D. 屬於全民、全人類共有的，歸國家管理。
2. 以下遊戲中四種圖案分別對應什麼危險因子？會扣幾分？(連連看)



3. 找到的水下遺物卡片，怎麼看可以得幾分？(D)
  - A. 每張遺物卡 1 分。
  - B. 每張遺物卡 2 分。
  - C. 看遺物卡左上角號碼決定得分。
  - D. 看遺物卡中右側星星數決定得分。
4. 遊戲中什麼時候可以仔細看地圖裡面有什麼？(C)
  - A. 打開地圖的時候就可以看。
  - B. 輪到自己移動之前，先偷偷直接看。
  - C. 輪到自己移動之後，拿探索船才能看。
  - D. 任何時候都可以。
5. 遊戲中要是輪到自己時，若不移動，除了還是能原地探索別的方向之外，還可以？(B)
  - A. 抽一張遺物卡。
  - B. 收回所有打出去的移動卡。
  - C. 拿走別人一張遺物卡。
  - D. 沒別的事情可以多做。

水下探奇-活動後學習單：(個人-問題回答)

### 遊戲感想、文物討論、與學校課程結合的部份

1. 這次使用的地圖包含哪兩艘沉船的遺物？
2. 拿到最有價值的三個水下遺物為何？
3. 以前的人什麼時候會以船作為交通工具？請舉3例。
4. 承上題，會帶哪些東西上船？請舉3例。
5. 從這個遊戲，你想怎麼對朋友說明何謂水下文化資產？

桌遊名稱	蔚藍的追跡者	設計單位	大玩創意
適合教學對象	10歲以上	適合人數	2-4人
時間	20-30分鐘	場地	教室
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認知：社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</li> <li>● 情意：建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</li> <li>● 技能：社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</li>   <li>● 認識水下考古的常見工具與探勘方式</li> <li>● 水下遺物的考古價值認列</li> <li>● 認識船艦考古的歷史知識</li> </ul>		
學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</li> <li>● 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</li> <li>● 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。</li> </ul>		
學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。</li> <li>● Ab-III-2 交通運輸與產業發展會影響城鄉與區域間的人口遷移及連結互動。</li> <li>● Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。</li> <li>● Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。</li> </ul>		
教材分析			
<p>桌遊名稱：蔚藍的追跡者</p> <p>水下考古探勘是一項具備高度專業的工作，在這個遊戲裡，你們將化身為追跡者，一同前往蔚藍的海域裡找出指定的物品。遊戲中，每位專家將會提供大家考古目標的相關知識，並且委託你們一同找出指定的物件，你們必須找出最有可能符合這位專家所描述的物品帶回鑑定，但是！也會有其他不相關的物品可能擾亂各位的判斷，大家一同運用科技工具與專家的幫忙，盡可能找出具有考古價值的水下文物！</p>			

遊戲配件：

- 遊戲圖板 x1
- 探索工具卡 X6
- 水下文物卡 x90 (6 艘船各 15 張)
- 探勘目標卡 x8
- 提示卡 x10
- 起始玩家標記 x1
- 探勘點數 x20

遊戲規則簡介：

蔚藍的追跡者是合作類型的遊戲，玩家們將透過共同且有限的「探勘點數」，透過專家提供的知識線索，並妥善運用探索工具來做出探勘計畫，讓埋藏在水中有價值的文物能夠出水，滿足每回合遊戲專家們的探勘指引需求，來獲得更高的分數。

教學活動	教學資源	時間	教學評量
<p>一、準備活動：</p> <p>1. 學生先備經驗：</p> <p>(1) 觀看國外沉船與寶藏相關介紹網路影片： 國家地理頻道：在海中發現的三座巨大雕像， 是古埃及失落城市希拉克萊奧的神殿遺跡？ 【海底大探索】 影片長度：6:34 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3DJbTcUUxZ0">https://www.youtube.com/watch?v=3DJbTcUUxZ0</a></p> <p>(2) 觀看國內水下考古介紹網路影片： 黑水溝傳奇，水下沉船考古 影片長度：6:44 <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=455964978985696">https://www.facebook.com/watch/?v=455964978985696</a></p> <p>(3) 觀看桌遊教學影片。 (提供教學影片網址)</p>	電腦或手機	20 min	

2. 場地準備：

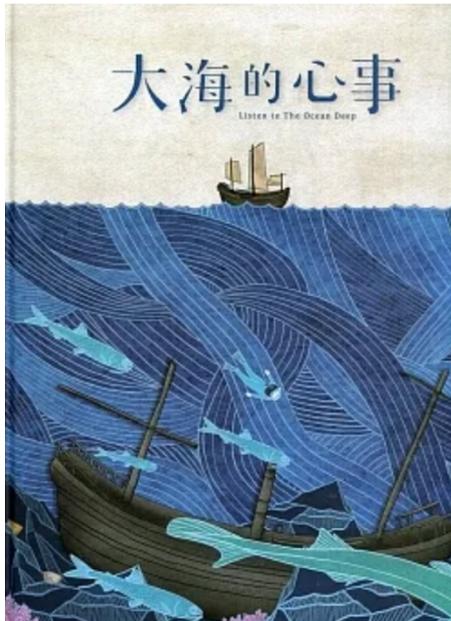
- (1) 準備上課所需教具。
- (2) 學生分組，每組盡量 3-4 人，最少 2 人。
- (3) 安排學生座位。

二、發展活動：

1. 引起動機

1. <大海的心事>展示繪本內 AR 與進行網頁互動小遊戲，並將繪本後的補充敘述進行說明：

- (1) 水下文化資產保存與展示方式
- (2) 水下探測小幫手



由故事主人翁小孩引導大海，將沉在海底的水下文化資產之心事述說出來，使讀者從中認識水下文化資產。

2. 影片觀賞：

水下考古七步驟

影片長度：1:31

<https://www.facebook.com/watch/?v=503934960724706>

「測量」與「文物出水」是進行水下考古的重要環節

繪  
本  
資  
料

10  
min

電  
腦  
設  
備

10  
min

<p>影片長度：0:55  <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=503417854338751">https://www.facebook.com/watch/?v=503417854338751</a>          水下考古隊他們在水下是在進行哪些工作呢？          影片長度：1:42  <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=328262905447189">https://www.facebook.com/watch/?v=328262905447189</a>          現地保存法          影片長度：1:35  <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=1002300103840217">https://www.facebook.com/watch/?v=1002300103840217</a>          若不進行「現地保存」，出水後需要有哪些步驟呢？          影片長度：1:50  <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=215118327173300">https://www.facebook.com/watch/?v=215118327173300</a></p> <p>3. 網站瀏覽：水下文化資產資訊網導覽，介紹相關知識網路資源  <a href="https://uch.boch.gov.tw/">https://uch.boch.gov.tw/</a></p> <p>4. 主要活動前學習單：(個人-問題回答)          遊戲內容相關確認玩法、目標方向、活動前先備知識與觀念回答</p> <p>2.主要活動</p> <p>玩法教學：以投影片或教學影片方式進行教學</p> <p>● 遊戲目標：          蔚藍的追跡者是合作類型的遊戲，玩家們將透過共同且有限的「探勘點數」，透過專家提供的知識線索，並妥善運用探索工具來做出探勘計畫，讓埋藏在水中有價值的文物能夠出水，滿足每回合遊戲專家們的探勘指引需求，來獲得更高的分數。</p> <p>● 遊戲準備：          1. 攤開遊戲圖板，放置在桌上。          2. 將6艘船的牌庫分別洗牌，?號面朝上，放置在圖板的指定格子上。          3. 將「探勘目標卡」、「提示卡」洗混後，放在圖板旁備用。          4. 將20顆「探勘點數」、6張「探索工具卡」放在大家都拿的到的位置備用。          5. 猜拳決定起始玩家，拿取「起始玩家標記」後，遊戲開始。</p>	<p>投 影 設 備</p>	<p>10 min</p> <p>10 min</p>	<p>桌 遊</p> <p>10 min</p> <p>5 min</p> <p>Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。</p>
--	----------------------------	-------------------------------------	--

<p>● 遊戲進行：</p> <p>每個回合由起始玩家開始，先翻開 1 張「提示卡」，以及 2 張「探勘目標卡」之後，順時針方向進行下列流程：</p> <p><b>1.使用探勘工具或蒐集情報：</b></p> <p>支付對應數量的探勘點數，使用探勘工具或蒐集船隻情報。</p> <p>有以下七種工具卡可使用：</p> <p>(A)側掃聲納(SSS)：行動點花費 1AP</p> <p><b>大範圍探查-</b></p> <p>了解地層結構與海床下特殊目標物：選擇一船艦卡堆，從牌庫頂向左與向右 / 或向上與向下，各展開一張牌，「？」</p> <p>面朝上放在地圖格子上（若已經有牌則直接覆蓋上去）。</p> <p>(B)地層剖面儀(SBP)：行動點花費 1AP</p> <p><b>了解地層結構與海床下特殊目標物-</b></p> <p>大範圍探查：選擇一船艦卡堆，從牌庫頂取 4 張卡牌，調整順序後放回牌庫頂</p> <p>(C)磁力儀(MAG)：行動點花費 1AP</p> <p><b>探測金屬類物品-</b></p> <p>將場上任意金屬標示的卡牌 1 或 2 張，移動到任意格子</p> <p>(D)多音束測探系統(MBES)：行動點花費 1AP</p> <p><b>精準定位位置-</b></p> <p>選擇一船艦卡堆，從牌庫頂向「左上+右下」或「左下+右上」之對角線各展開一張牌，「？」面朝上放在地圖格子上（若已經有牌則直接覆蓋上去）。</p> <p>(E)水下無人載具(ROV/AUV)：行動點花費 3AP</p> <p><b>對具有高度文化遺址價值的物品進行攝影-</b></p> <p>選擇任一垂直或水平的行列，包含船艦卡堆牌庫頂的第一張卡牌，全數出水。</p> <p>(F)詢問專家：行動點花費 1AP</p> <p><b>提供探勘資訊-</b></p> <p>翻開 2 張提示卡，提供船艦情報，並選擇一張出水。</p>		20 min	Cb-III-2 臺灣史前文化、原住民族文化、中華文化及世界其他文化隨著時代變遷，都在臺灣留下有形與無形的文化資產，並於生活中展現特色。
--	--	--------	--

(G)潛水人員：行動點花費 2AP

直接以人力下潛進行相關水下作業-

選擇一田字型 4 格區域，全數出水

### 2.換左手邊玩家行動：

若探勘點數還有剩，執行完後即換左手邊玩家行動。

探勘點數用完，該輪立刻結束，跳至 3.一輪結束。

#### 關於提示卡：

提示卡上的線索，可以提示玩家那些沈船的遺址有哪些類型的文物，可以根據線索與探勘目標之間的關聯，創造更多水下文物出水的機會。

#### 關於出水：

使用探勘工具時，會增加圖板上可出水的物品數量，或者覆蓋既有的卡牌，玩家們需根據牌面上的「?剪影」「文字描述」判斷是否有符合本次專家的需求，並在適當時機使用工具讓文物出水。

#### 關於探勘點數：

本遊戲的重要資源，也是玩家共用的共同資源。

消耗完之後，就無法繼續進行行動，玩家們需集思廣益，採取最有效益的行動。

### 3.一輪結束：

將本輪出水的水下文物卡，與探勘目標卡一起先放在圖板旁邊備用，遊戲結束後一併計分。

打開新的 2 張探勘目標卡，打開一張新的提示卡後，由第一輪的尾家擔任起始玩家，開始第二輪遊戲。

#### ● 遊戲結束：

遊戲一共進行一輪。每張「水下文物卡」2 分，每張「非水下文物卡」-1 分。

完成探勘目標，會額外增加分數。最後總分會得到本次遊戲的成就稱號：

35 分以上	水下文物探勘絕世高手： 在各位出色的領導下完成了艱難的水下文化探勘任務，藉由各位的努力未來一定可以出水更多埋藏在海中的水下文化資產，為歷史文化盡一份力。
25~34 分	水下文物探勘未來之星： 各位共同完成了很不錯的成績，成果相當豐碩，相信在這一次探勘中必定也累積到不少經驗，期待下次更努力，獲得更高成就。
15~24 分	水下文物探勘小幫手： 在各位的幫助下，讓許多沉睡的文物出水，雖然還有努力的空間，但還是感謝各位的努力。
14 分以下	水下文物探勘實習生： 再加油，努力學習後再來挑戰吧！

1. 其他玩法：

遊戲採分組競賽制，最後總分會得到本次遊戲的成就稱號，以小組進行比分。

特殊狀況可以參考以下因應玩法：

(A)人數若較少，但有多套桌遊時，也可以一人一組進行遊戲。

(B)若只有一套桌遊，可以將遊戲人數拆成兩組，每組分配 15 點 AP，在遊戲中輪流進行行動，兩組行動點都用完後結束遊戲。最後進行比分。

三、綜合活動：

1. 6W 分析方式讓學童發想填寫

5  
min

<p>水下文化資產</p> <p>What 何事 Why 何故 Who 何人 Where 何地 When 何時 How 何法</p> <p>水下文物有哪些種類呢?</p> <p>為什麼我們重視水下文化資產呢?</p> <p>想要找尋水下文物, 有哪些工具能協助呢?</p> <p>找尋水下文物時, 哪些狀況發生會有危險呢?</p> <p>在哪些海域有發現水下文物呢?</p> <p>哪些專家學者可以協助呢?</p>			
<p>2. 分工收拾環境</p> <p>3. 活動後學習單：(個人-問題回答)</p> <p>遊戲感想、文物討論、與學校課程結合的部份</p>			

蔚藍的追跡者-主要活動前學習單：(個人-問題回答)

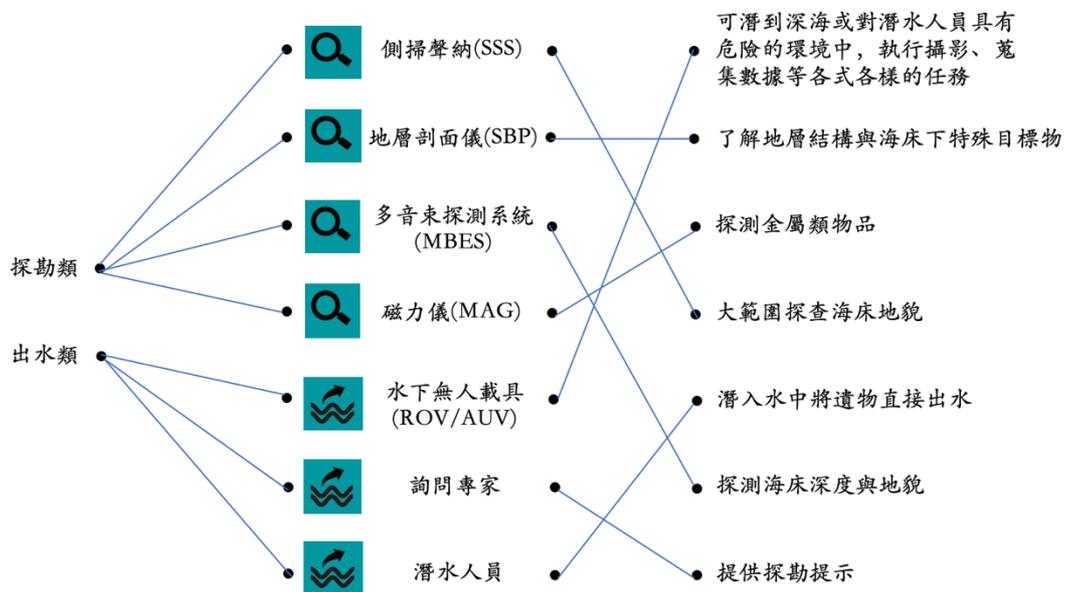
(遊戲內容相關確認玩法、目標方向、活動前先備知識與觀念回答)

1. 若發現了重要的水下遺址，有哪些保存的選項？(D)

- (1)發現的水下遺物全部留在現地保存；
- (2)發現的水下遺物部分出水、部分遺物保留在現地；
- (3)發現的水下遺物全部出水。

- A. (1)(2)
- B. (1)(3)
- C. (2)(3)
- D. (1)(2)(3)

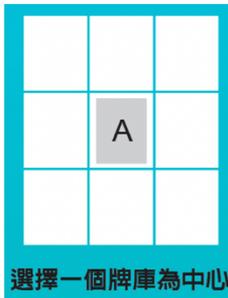
2. 以下遊戲中出現的工具分別對應什麼功能？屬於什麼類型？(連連看)



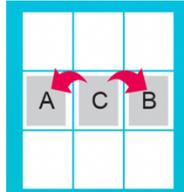
3. 遊戲中找到的水下遺物卡片，怎麼看可以得幾分？(C)

- A. 每張遺物卡 1 分。
- B. 每張遺物卡 2 分。
- C. 看遺物卡左上角特色數量決定得分。
- D. 看遺物卡什麼類別得分就不同。

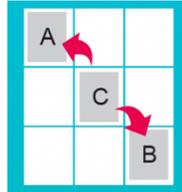
4. 遊戲中探勘類的工具，出現以下符號時，代表可以怎麼移動牌庫卡片？(D)



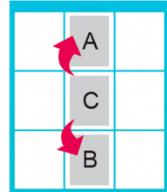
(1)  
向左右邊  
各移動一張牌



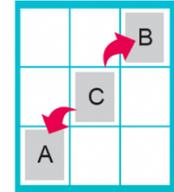
(2)  
向左上右下  
各移動一張牌



(3)  
向上下邊  
各移動一張牌



(4)  
向左右上邊  
各移動一張牌



- A. (1)(2)  
B. (3)(4)  
C. (1)(3)  
D. (2)(4)
5. 遊戲中什麼時候結束一輪？(A)
- A. 探勘點數(AP)用完之後。  
B. 每位玩家輪過兩次之後。  
C. 出水 10 張遺物卡之後。  
D. 玩家共同決定是否結束一輪。

蔚藍的追跡者-活動後學習單：(個人-問題回答)

遊戲感想、文物討論、與學校課程結合的部份

1. 這次遊戲中，你比較常用哪張工具卡？為什麼？
2. 這次遊戲中，你常發表意見嗎？為什麼？
3. 現實中什麼狀況可能會造成沉船？請舉 3 例。
4. 遊戲中會找到不是真正遺物的卡片，現實中可能會找到嗎？為什麼？
5. 再玩一次的話，會想怎麼改變策略幫助團隊分數更高？