



創意教案 數字鬼抓人

台南港尾國小 全校人數40人

教案提供：郭奐瑜 老師

目的

- a. 訓練反應速度
- b. 培養數字靈敏度
- c. 加強敏捷度
- d. 訓練瞬間爆發力

創意由來

- a. 鬼抓人遊戲
- b. 數字奇、偶數判斷訓練

適合人數

- a. 組數不限（依場地和指令音量做調整）
- b. 每組2~40位（平均兩邊；分別擔任奇數邊、偶數邊）

場地需求

- a. 籃球場或操場
- b. 空曠平坦的場地

器材需求

- a. 三角錐6~10個（標示範圍用）
- b. 粉筆（畫追逐區及安全區）

規則說明

一、分組：將學生平分兩排，分別為奇數邊與偶數邊。



二、出題：老師念數字，當數字為奇數(1.3.5.7.9...)時，奇數邊的同学就要往後逃，而偶數邊的同学便要出發抓奇數邊。若是偶數則偶數逃跑，奇數追。

三、進階版：

老師可用加減乘除的題目讓學生判斷(例如： $6 \times 2 = 12$ ，12為偶數，偶數邊則往後逃。



四、當逃走方往後撤退至安全標示區時，追方就不能再繼續追了。

注意事項

- a. 遊戲前確實熱身，以免追逐造成運動傷害。
- b. 學生要確實了解自己是奇數方還是偶數方，以免混淆造成碰撞。
- c. 遊戲進行的場地要平坦空曠。