

圖卡為增加福運用：財子壽壽金、過關、婆姐錢、甲馬、雲馬；藍色圖卡為解決厄運用：閻王錢、白猿錢、大二爺錢、魔神仔錢、水鬼錢、傘任錢、流蝦），製成PPT準備介紹給學生認識。

3. 秀出每張紙錢版畫PPT（該紙錢刊頭的紙錢名稱須先裁去），先讓學生觀察版畫上的圖案、線條、構圖，讓各組學生討論，猜猜看上面的圖案是什麼？代表什麼意義？

4. 老師公布正確答案（同時秀出有刊頭紙錢名稱的完整紙錢PPT），說明該圖案的意義及紙錢的功能。

5. 重複進行活動，直到十二張紙錢皆依序認識完。

【任務三】先生您哪位？

1. 老師用PPT將十二張紙錢同時投影在螢幕上。

2. 每組發三張牌卡，請該組派員到前面模仿紙錢圖案擺出動作。老師問其他各組：他們所表現的是哪一張紙錢？

3. 請模仿的學生接著演出簡單的小短劇，身段、劇情與口白須表現出該角色的身分與特質。

4. 完成後，各組學生討論並發表：

(1)這些紙錢圖案各有不同，但有什麼共同的功能或目的？

(2)你印象最深刻的紙錢是哪一張？為什麼？

-----第一節結束-----

第二節

【任務四】命運之路

學習任務引導：

1. 老師準備一張全開的海報紙，並在四個角落畫小圈，標上A、B、C、D四個記號。

2. 各組從四個小圈中擇定一個出發點，派一位學生用不同顏色的色筆，畫一條「自由的曲線」到對角的小圈(終點)。互為對角的兩組，可以結為盟友。

3. 老師準備三套紙錢圖卡(一套十二張，見任務一，以彩色列印出)，充分洗牌打散後，各組分九張。

4. 老師並準備藍色紙錢圖卡可以化解之相對應事件(厄運)，每事件三張，七張藍色紙錢相對應「事件卡」共 $7 \times 3 = 21$ 張。

5. 各組發一張撲克牌大小的紙卡，請學生對折讓它可以立在桌上，並在上面畫上人偶，寫上組別。

6. 各組將人偶立卡放在出發點上。

7. 教師說明活動代表意義與進行方式：

(1)各組所繪的人偶立卡，為各組的代表；自行畫的「由出發點到對角終點的自由曲線」則是該人偶命中註定的人生道路。

(2)各組派一名學生，從出發點將人偶立卡一口氣吹出，讓人偶立卡走在它的「命運之路」上。

(3)如果立卡的兩隻腳都離開「命運之路」，則須到前面找老師抽出一張「事件卡」，並大聲讀出讓同學們都聽到，該組學生需在期限內找出可以化解該事件的紙錢圖卡；若該組沒有對應的紙錢圖卡，對角的盟友可以提供支援。雙腳離開「命運之路」，須從吹氣的地方重新出發。若無法化解事件，則該次扣20分。

成小組任務。

15分

資源準備：

1. PPT

2. 學生手邊可得的適合的東西，都可以當作表演的道具。

學習評量：是否認真參與、是否能遵守遊戲規則、是否能與人合作，完成小組任務。

25分

資源準備：

1. 全開海報紙一張

2. 彩色筆或簽字筆，4種顏色各一枝

3. 紙錢圖卡(一套十二張，共三套)

4. 對應事件圖卡(一套七張，共三套)

5. 撲克牌大小之空白紙卡四張。

學習評量：是否認真參與、是否能遵守遊戲規則、是否能與人合作，完成小組任務。

<p>(4)如果立卡的一腳(或以上)壓在「命運之路」，則可從自己的紙錢圖卡中拿出一張紅色圖卡，並依圖卡上面的附註加分。若沒有紅色圖卡，對角的盟友也可以支援。</p> <p>(5)各組依序輪流，吹氣時請勿吹到其他組別的立牌。當有立牌到達對角終點時(可得50分)，則遊戲停止，並統計分數。</p> <p>8. 各組統計分數，給予適當鼓勵。</p> <p>【任務五】先民的祈願 學習任務引導：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師說明遊戲進行的紙錢，只是先民使用的紙錢的一小部分。 2. 用投影片秀出蘭博與縣史館所蒐藏的55種紙錢，讓學生討論並推想其用途。 3. 分組討論： <ol style="list-style-type: none"> (1)這些紙錢中，你印象最深刻的是哪一張?為什麼? (2)你認為為什麼要有紙錢?它的功能是什麼? (3)為什麼會有那麼多不同種類的紙錢?代表什麼意義? (4)為什麼現在已經不常使用這些紙錢呢?是被什麼取代了嗎? 4. 分組報告後，由老師做總結，並鼓勵全班同學的認真參與活動，完成任務。 <p>-----第二節結束-----</p>	<p>15分</p>	<p>資源準備： 1. 55種紙錢PPT</p> <p>學習評量：是否認真參與、是否能發表自己的想法。</p>
---	------------	---