

# 數字學習卡在幼兒園和國小的使用



萬得福興業有限公司

## 選擇適合的教具，促進潛能開發

- 「萬得福數字學習卡」是一項能幫助孩子開發潛能的教具，讓孩子在有趣以及多元的遊戲中，促進潛能的開發，並且增進不同的能力。
- 各項潛能之中，記憶能力是人類智力結構的基礎。如陳光老師所說：人類的記憶以圖像、文字、數字為主。圖像是人類最原始的記憶，不用特別費力就能輕易記住。
- 將文字或數字轉換為圖像，這是極需要的，因為文字或數字不容易記住，但若是將數字轉換為圖像，則可以輕易來記住，這是一個重要的發現，也是極需要開發的潛能。

- 市面上販售的認識數字相關設計的卡片，較多是圖案和數字的呈現。但是數字學習卡針對每一個數字設計出專屬的文字(唸謠)，並且將文字圖像化。有了唸謠和圖像的橋樑，孩子可以更快熟悉數字。也因為這樣的學習經驗，能提升、訓練孩子的記憶力。
- 萬得福的數字學習卡，強化了學習的優勢，讓孩子透過遊戲，增加學習動機。
- 萬得福的數字學習卡同時也是培養記憶、語言、人際、情緒、領導力、認知、數學邏輯的教材。
- 讓我們為孩子開發最大的潛能，使他們更快樂、更健康地成長。



# 學習目標

- **數學概念**：認識數字，學數數，排序，比較概念，分類概念，10以內的加法與減法
- **認知概念**：認識形狀、顏色
- **記憶力**：透過唸謠及配對遊戲訓練記憶力
- **觀察力**：相同數字的四張學習卡，圖案有變化，找出相同與不同，訓練觀察力
- **聯想力**：由學習卡中的形狀、動物種類、交通工具，進行聯想
- **想像力**：透過學習卡10種不同的圖案，練習說故事、創意繪圖
- **團體動力**：透過遊戲增進學童之間的互動

# 一、數學概念—認識數字

- 先教學童會念1-10的唸謠，如果有動作更佳。用唸謠圖案記憶，透過唸謠，教學童左上角的數字。等孩童熟悉之後，可以用唸謠和數字來玩遊戲。
- 唸謠動作可參考影片，youtube搜尋「萬得福數字學習卡」，或連結網址  
<https://www.youtube.com/watch?v=tYN7fTR0FHc>

# 一、數學概念—認識數字

遊戲名稱	遊 戲 說 明
找同伴比動作	<p>按照學童人數準備學習卡的數量，每個數字至少兩張。每人發一張牌，請學童去找相同數字的人聚在一起，然後比出唸謠的動作。</p>
認識數字與找不同	<p>可準備磁鐵或是自製海報進行遊戲</p> <p>按照學童的人數準備學習卡的數量，讓學童自己抽一張老師自己有1-10的數字。</p> <p>老師抽一個數字，先不要給學童看圖案，請相同數字的學童將學習卡交給老師。</p> <p>請有相同數字的學童念出唸謠，或是說出一個與老師學習卡圖案不同之處。</p>
我的號碼	<p>將學童分成2-4組，每一組不超過9個人。每一組一個顏色，若是每組6個人，則給1-6的數字，每個學童一張學習卡。</p> <p>老師在黑板上寫出數個數字(數字不可重複)，像是5261，每一組須按照自己拿到的學習卡數字排出數字順序，並且把學習卡放在胸前，速度最快的小組獲勝。</p>

# 數學概念—數字排序

遊戲名稱	遊	戲	說	明
排排看 (可加入分 辨顏色)			<p>按照學童的人數準備學習卡，若人數少於10，可準備同色的張數(如人數為8人，則準備同色的數字1-8)或是兩種顏色的數字1-4(共8張)。若人數為15人，則準備3種顏色的1-5(總共15張)。若人數為20人，可準備四種顏色的數字1-5(總共20張)，或是兩種顏色的1-10(總共20張)。</p> <p>每位學童發一張學習卡，老師按照數字的順序，請學童將學習卡按照順序放於指定位置。</p> <p>若有不同顏色，老師可先用顏色分區，讓小朋友可以知道哪個顏色要放在哪一區。老師按照數字順序念，請學童將學習卡按照順序放於指定位置。</p> <p>若熟悉之後，可用分組的方式進行。同一色的小朋友一組，比賽完成數字排序的速度。</p>	

## 舉例：

- 有15個小朋友，老師準備藍色、橘色、綠色的數字1-5，發給每個小朋友。
- 在白板上畫上格子，有磁鐵可以讓小朋友固定。或是製作海報使用

認識數字及顏色的指令：

請拿到數字1的小朋友把你的學習卡放在你卡片顏色的底下。直到每個數字結束

	Blue	Orange	Green
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5



# 數學概念—學數數

遊戲名稱	遊 戲 說 明
找找看	<p>老師可以自製表格或使用網站上的表格，放在白板上。 。或到萬得福興業有限公司官方網站下載，下載網站 <a href="http://www.wonderful-lpysl.com/c/document_library/get_file?uuid=20bfb02e-9ea7-4a07-b0a4-ac09a0baad87&amp;groupId=8147617">http://www.wonderful-lpysl.com/c/document_library/get_file?uuid=20bfb02e-9ea7-4a07-b0a4-ac09a0baad87&amp;groupId=8147617</a></p> <p>請小朋友從蓋著的一疊學習卡抽出一張，找出與顏色、 形狀、數量相同的位置。 示範影片，<b>youtube</b>搜尋「萬得福數字學習卡」，或連 結網址： <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QlnMzuWn_IE">https://www.youtube.com/watch?v=QlnMzuWn_IE</a></p>

# 數學概念—數字排序

遊戲名稱	遊 戲 說 明
萬得福 數字拳	<p>用唸謠猜拳，找出優勝者，可練習排序</p> <p>每個唸謠有一個動作，可先從1-5開始。數字拳分成五個等級，須找相同數字的人猜拳，一開始大家都是1，猜贏的變成2，再去找同樣是2的學童猜拳。2的猜贏後變成3，猜輸的回到1。要比該數字的動作，讓大家比較好找到同樣數字的人進行猜拳。(若熟悉之後，或者人數多時，可以增加為1-10的數字)</p> <p>當找到同數字的人進行猜拳時，猜拳的口訣為：萬得福 萬得福 萬得福(第三次的福字出拳)</p> <p>可以設定時間結束遊戲(進行3分鐘，數字5的人獲勝)，或是設定人數結束遊戲(3個優勝者)</p>

# 數學概念—比較

遊戲名稱	遊 戲 說 明
找相同或找不同	按照學生人數準備學習卡，老師有一組1-10的學習卡 老師抽出一張學習卡，請相同數字的學童將學習卡拿到指定位置，並說出數個與老師圖案相同或不同之處。若有多位學童相同數字，則每位學童輪流說出相同或不同之處。

老師抽出的卡片位置  
(如數字3)

拿到數字3的學生A

拿到數字3的學生B

拿到數字3的學生C

遊戲名稱	遊 戲 說 明
比比看	<p>比較長短、大小、多少</p> <p>老師準備數字7,8,9,10的卡片。拿同數字兩張作相對比較，可拿同數字四張作排序比較，讓學童學習長短、大小、多少</p> <p>數字7：比較圓形與三角形的大小</p> <p>數字8：綠8小狗的尾巴短，其他顏色8的尾巴長</p> <p>數字9：比較麥克風的長短</p> <p>數字10：比較果汁的多少，盤子的大小</p> <p>可請學童找出老師指定的顏色圖案：哪個最長/最短/最多/最少/最大/最小</p>



## 數學概念—10以內的加和減

- 先利用學習卡上的形狀數量，練習數數，將配對成10的兩個數字加在一起數，再利用故事唸謠的方式幫助記憶。
- 當學童記下1到10的唸謠之後，可以做配對成10的聯想。老師拿一組1~9的牌及另外一張5的牌。每一個配對加起來都是10，透過故事的聯想記得配對成10的數字。
- 老師念出兩張圖卡的故事，最後加上「等於10」。
- 影片範例，youtube搜尋「萬得福數字學習卡」，或連結網址：<https://www.youtube.com/watch?v=NFZGcVXY2-I>

- **數字1和9**—萬得福今天穿新衣去唱歌，萬得福唱歌唱很久，1和9等於10。
- **數字2和8**—萬得福到池塘看小魚兒，他帶著小狗一同去，小狗看見魚兒很高興，一直搖尾巴，2和8等於10。
- **數字3和7**—下雨天萬得福拿著花傘去刷油漆，3和7等於10。
- **數字4和6**—萬得福和爸爸長得很相似，他們一起去看爺爺，萬得福的爺爺住斗六，4和6等於10。
- **數字5和5**—萬得福養了一隻小鸚鵡，爸爸又送他一隻小鸚鵡，萬得福現在有兩隻小鸚鵡，5和5等於10。
- 等到學童都記得配對的數字相關故事，即可進行遊戲。

遊戲名稱	遊	戲	說	明
------	---	---	---	---

找出配對	將兩個顏色的1-10，共20張學習卡，貼於白板或放入自製的海報上，呈現4*5的格子。			
------	--	--	--	--

將兩個顏色的1-10，共20張學習卡，貼於白板或放入自製的海報上，呈現4\*5的格子。

初階：正面朝上，由學童輪流找出一對配對成10的學習卡。

進階：背面朝上，由學童翻出可配對成10的學習卡，若翻錯則在蓋回原來的位置，輪流玩，直到全部完成，看誰手中的學習卡比較多。

初階範例：

配對成功的可以保留學習卡，或是放在老師指定的地方



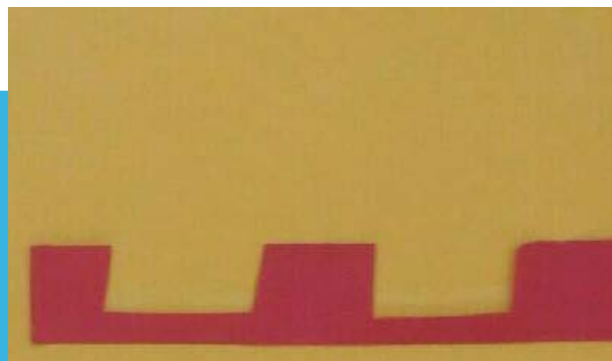


## 遊 戲 名 稱      遊                      戲                      說                      明

### 簡單加法練習

設計海報，左邊兩格為題目區，右邊兩格為答案區。此遊戲建議有兩組數字學習卡，題目與答案使用同色的學習卡，幼童比較不容易混淆。

將同色的1-10數字，老師選出任兩個數字放在左邊，要學童透過數數練習加法。知道答案後，請學童從答案區1-10的學習卡找出正確的學習卡數字(建議與老師同色)，放於右邊的答案區。答案超過10，可用一張10，和另一個個位數來呈現。如： $4+9=13$ ，答案區則以一張10和一張3來呈現。



遊戲名稱	遊戲說明
簡單減法練習	<p>設計海報，上面兩格為題目區，下面一格為答案區。</p> <p>將同色的1-10數字，老師選出任兩個數字放在上面，透過扣除數量練習減法。</p> <p>知道答案後，請學童從其餘的學習卡找出正確的學習卡數字，放於下面的答案區。</p>



## 二、認知概念—認識形狀

遊戲名稱	遊	戲	說	明
找形狀	介紹四種學習卡右上方的四種形狀，按照學童的人數準備學習卡，四種形狀的學習卡張數平均。請學童找出相同形狀的同伴，分組，將學習卡按照形狀的數量多少排序。			
聯想力 大考驗	按照學童的人數準備學習卡，四種形狀的學習卡張數平均。請學童找出相同形狀的同伴，分組，找出教室裡或生活中有相同形狀的東西。			
畫出 想像力	一張A4紙張分別有圓形、三角形、正方形、星星形狀。 每人一張圖案紙，請學童畫出一個該形狀的物品。			

# 認知概念—認識顏色

遊戲名稱	遊 戲 說 明
彩色兒童樂園	<p>介紹四種學習卡的四種顏色，按照學童的人數準備學習卡，四種形狀的學習卡張數平均。請學童找出相同顏色的同伴，分組。</p> <p>老師說：萬得福今天要漆一個兒童樂園，他拿出綠色/粉紅色/藍色/橘色的油漆開始漆遊園車/旋轉木馬/咖啡杯/雲霄飛車.....，老師點到其中一個顏色，該顏色組要跟著老師的手勢和快慢來作動作。</p>

### 三、記憶力

遊戲名稱	遊 戲 說 明
兩兩一對	<p>將兩個顏色的1-10，共20張學習卡，貼於白板或放入自製的海報上，呈現4*5的格子。若人數較多，或已經很熟悉之後，可增加為三種或四種顏色。</p> <p>背面朝上，由學童輪流翻出同數字/同顏色的學習卡，若翻錯則在蓋回原來的位置，若翻隊則學童獲得學習卡。輪流玩，直到全部完成，看誰手中的學習卡比較多。</p>



## 四、聯想力

遊戲名稱	遊 戲 說 明
萬得福拳	<p>認識動物的種類</p> <p>準備數字2(小魚兒)，數字5(小鸚鵡)，數字8(小狗)，介紹大自然的動物分成水中、空中、陸地</p> <p>讓學童講出同樣為水中/空中/陸地的生物，老師可更仔細介紹該種生物的特色。</p> <p>萬得福拳有三種動作：1.萬得福有隻小鸚鵡-比小鳥動作；2.萬得福到河邊看小魚兒-比小魚動作；3.萬得福的小狗搖尾巴-比尾巴動作。開始時喊三次萬得福，講到最後一次的「福」就要剪刀石頭布，決定誰先開始。贏的一方開始喊出要出的拳並比出動作，輪流進行，對方如果出一樣的拳就輸了。</p> <p>示範影片：<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0v_inxQTAp0">https://www.youtube.com/watch?v=0v_inxQTAp0</a>或上youtube搜尋「萬得福拳」</p>
認識 交通工具	<p>準備數字6的學習卡，與學童討論要去斗六有什麼方法。</p> <p>老師可介紹不同的交通工具，並讓學童分享有搭乘過那些交通工具。</p> <p>可讓學童認識並知道交通工具速度的排序。</p>

## 五、語言能力

- 每一句念謠中有一個關鍵詞彙，可以先介紹該名詞的相關詞彙，並透過填字遊戲，用相同的巨型讓學童更容易替換詞句。可按照孩童的語言能力，調整示範或提示的量。



## 遊戲名稱

## 遊

## 戲

## 說

## 明

### 填字遊戲

選擇一個數字唸謠，介紹唸謠中關鍵名詞的相關詞彙，請學童輪流替換名詞說出完整句子。可以固定節奏(如一拍拍大腿、一拍拍手的方式)完成句子。

範例：

- 1.萬得福今天穿新衣→服飾。可用任何的服飾替換，如：毛衣、洋裝
- 2.萬得福到河邊看小魚兒→水中動物。可用任何的水中動物替換，如：烏龜、蝌蚪
- 3.萬得福喜歡拿花傘→物品。可用任何物品替換，如：娃娃、包包
- 4.萬得福和爸爸長得很相似→親戚。可用任何的親戚替換，如：姑姑、表姊、伯伯
- 5.萬得福有隻小鸚鵡→寵物。可用任何的寵物替換，最好是三個字，如，花貓、白狗、熊熊

## 遊戲名稱

## 遊

## 戲

## 說

## 明

### 填字遊戲

6. 萬得福的爺爺住斗六→地名。可用任何的地名替換，如：台北、高雄
7. 萬得福最愛刷油漆→一件事情。可用任何事情替換，最好是三個字，如：彈鋼琴、玩遊戲、溜滑梯。兩個字為洗刷不同的地方，如地板、廁所
8. 萬得福的小狗搖尾巴→有尾巴的動物。可用任何有尾巴的動物替換，如：貓咪、松鼠
9. 萬得福唱歌唱很久→休閒或是動作。可用任何的休閒或是動作替換，如：吃飯吃很久、跳舞跳很久
10. 萬得福喜歡吃美食→食物。可用任何的食物替換，如：蛋糕、水果

## 六、想像力

遊戲名稱	遊 戲 說 明
畫家的創作	<p>選擇一個數字念謠，說出一個相關的議題，可以先讓學童發表，再請學童畫出來</p> <p>範例：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.今天穿新衣，想去哪裡?</li><li>2.畫和朋友一起去河邊看魚</li><li>3.下雨的時候(可以畫在雨天玩耍、街景...)</li><li>4.畫我的家人</li><li>5.畫出最喜歡的動物</li><li>6.畫出阿公阿嬤</li><li>7.如果是一個大畫家，要畫什麼</li><li>8.畫動物園</li><li>9.畫唱歌跳舞的自己</li><li>10.畫最喜歡的食物</li></ol>

遊戲名稱	遊 戲 說 明
我愛說故事	<p>老師準備數張學習卡，背面朝上，讓學童輪流抽1~3張學習卡，請學童從抽到的學習卡圖案說出一個故事。</p> <p>例：數字7</p> <p>萬得福想漆世界上最大的正方形，他到全台灣的油漆店購買藍色的塗料，花了七天七夜才將這些油漆漆完，果真漆出了世界上最大的正方形，破了世界紀錄，這段破紀錄的影片還在全世界的電視台播出呢。</p>

我們會繼續使用這套學習卡創作出更多元的遊戲與使用方法，歡迎連結到我們的官網或是加入FB粉絲專頁(萬得福-Wonderful)，可以得到更多的資訊

謝 謝