

活動名稱：賓果賓果

融入領域	數學領域
教學者	林美娟
教學對象	國一
教學時間	45 分(一節課)
版本/冊	翰林第一冊
單元名稱	最大公因數與最小公倍數
教學理念	寓教學於遊戲之中
教學目標	1.透過遊戲複習並練習公因數與公倍數 2.找出最大公因數與最小公倍數
活動內容	<p>一、 準備活動</p> <p>引發動機：說明一般賓果遊戲玩法，帶著學生熟悉玩法後帶入主題，並說明公因數與公倍數求法，進而由公因數找最大公因數；公倍數找最小公倍數。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>學生進行賓果遊戲，遊戲結束後，引導學生由賓果卡中尋找同組組員賓果卡中共同沒有圈選的數字，發現質數部分圈選機會較小，進而了解質數只有 1 和自己兩個因數，所以公因數只有 1；且 2 的倍數剛好都在同一行，所以如果若擲出的點數和兩次皆為 2，就可以圈選 2 的倍數，得到 5 條連線。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>根據討論結果將結論寫在活動單上。</p>
評量方式	學習單

# 賓果賓果學習單

班級：                      座號：                      姓名：

某日小卉逛夜市時，發現在夜市做生意似乎很不錯，尤其以賓果遊戲最有賺頭！賓果遊戲要怎麼玩呢？

首先我們先來看看一般賓果遊戲玩法：

1. 每人在賓果圖卡中隨機填入 1~25 等 25 個數字，且填入數字不可重複。
2. 猜拳決定順序，輪流喊出自己想要的數字。
3. 圈選每人所喊出的數字。
4. 先連成五條線者獲勝(直線、橫線，斜線皆可)

①	14	⑦	15	23
13	②	⑱	22	25
③	⑩	⑳	⑯	④
9	11	⑥	⑤	19
12	20	⑧	24	⑱

## 賓果連連看

一、 準備材料：賓果圖卡每人一張(如下圖所示)、骰子兩顆、筆一枝。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

二、 分組人數：每組 4~5 人。

三、 活動：

\* 每位同學同時擲兩顆骰子，以兩顆骰子點數和的大小決定投擲順序，若點數和相同再擲一次決定順序。

\* 順序決定後，投擲同學同時擲出兩顆骰子並計算點數和，然後在同時擲出兩顆骰子並計算第二次點數和。(例如第一次點數和 6，第二次點數和 8；則 6 和 8 的公因數為 1 和 2 兩個數，公倍數為 24、48、72、96 四個數)

\* 每個數字只能圈選一次，若無對應數字可圈選，換下一位同學投擲骰子。

\* 先連成三條線者獲勝(直線、橫線、斜線皆可)。

1. 請記錄遊戲中每次所擲出的公因數和公倍數，並找出最大公因數和最小公倍數。 \

次數	第一次點數和	第二次點數和	公因數	公倍數	最大公因數	最小公倍數
一						
二						
三						
四						
五						
六						
七						
八						

2. 根據同組組員結果，你知道哪些數無機會圈選？

答：\_\_\_\_\_。

3. 承 2，與組員討論這些數字為和無機會圈選？

答：\_\_\_\_\_。

4. 遊戲後，你發現哪種投擲情況依定可以馬上獲勝，為什麼？

答：\_\_\_\_\_。