



主辦 香港基督少年軍

支持及撥款



SCOLAR  
語常會



LANGUAGE FUND  
語文基金



政府資助計劃  
Government-funded programme



## 探險時間—文字偵探計劃 活動手冊 II

「探險時間—文字偵探計劃」活動手冊 II

出版：香港基督少年軍・社會工作部

顧問：吳淑玲、武婉嫻、姚道生

編輯：社會工作部何仕泉、黎蔚燕

版權所有，禁止翻印轉載

2024 年 2 月版



# 目錄

序 .....	4-6
編者的話 .....	7-8
關於「探險時間—文字偵探計劃」 .....	9-10
活動手冊使用說明 .....	11
<b>理論篇</b>	
「情境學習」理論及應用 .....	13-16
<b>經驗篇</b>	
淺談活動設計及帶領技巧 .....	18-23
<b>活動主題及形式一覽表</b>	
小學部 .....	24-25
中學部 .....	26-27
<b>實踐篇</b>	
<b>【小學部 (P)】</b>	
< 查案遊戲 (D) >	
PD1 KC 寶貝不見了 [P1 及 P2] .....	31-33
PD2 阿濃失蹤了 [P3] .....	35-37
PD3 西遊記外傳 [P4] .....	38-40
PD4 離奇手機廁中尋 [P5 及 P6] .....	41-43
PD5 消失在黑暗中的巨人 [P1 及 P2] .....	44-47
PD6 書包破壞案 [P4] .....	48-50
PD7 校園名貴手錶失竊事件 [P1 至 P6] .....	51-53
PD8 密密賞貼紙不見了 [P3 及 P4] .....	54-56
PD9 八達通失竊事件 [P4 至 P6] .....	57-59
PD10 稀奇古怪事件簿 [P1 至 P6] .....	60-63
PD11 圖書毀壞案 [P3 至 P5] .....	64-66
PD12 圖書毀壞事件簿 [P4 及 P5] .....	67-71

PD13 奇案 A+B [P1 至 P6] .....	72-75
PD14 觀鳥尋蹤 [P5 及 P6] .....	76-77

## < 語文遊戲 (L) >

### 成語

PL1 「我是小偵探」網上學習活動 [P1 至 P3] .....	79-81
PL2 「我是小偵探」網上學習活動 [P4 至 P6] .....	82-85
PL3 小偵探・猜成語 [P1 至 6] .....	86-88
PL4 找成語 ( 色彩篇 ) [P5 及 P6] .....	89
PL5 找成語 ( 動物篇 ) [P5 及 P6] .....	90
PL6 有獎猜成語活動 [P5 及 P6] .....	91

### 猜謎 ( 包括猜字謎 )

PL7 有獎猜謎語活動 [P1 至 P4] .....	92
PL8 一起猜謎語 [P4 及 P5] .....	93
PL9 「誰是真兇」猜字謎 + 「[ 乖 ] [ 女 ]」 [P4 及 P5] .....	94

### 歇後語

PL10 歇後語知啲唔知啲 [P4 及 P5] .....	95
PL11 九唔答八歇後語 [P4 及 P5] .....	96-98

### 其他

PL12 部首及筆畫數數看 [P4 及 P5] .....	99
PL13 馬上追賊 [P4 及 P5] .....	100
PL14 漢語拼音密函解碼 [P4 及 P5] .....	101

## < 各式活動手法 (A) >

PA1 佳作案件・廣播短片・工作紙 [P1 至 P6] .....	103-104
PA2 大手小手故事分享・工作紙 [P4] .....	105-108
PA3 短劇・Google form 寫作案情 [P1 至 P6] .....	109-110
PA4 電子雜誌 [P3 至 P6] .....	111
PA5 古代神探・奇案攤位遊戲 [P1 至 P6] .....	112-113
PA6 定點追縱 [P1 及 P2] .....	114

## 【中學部 (S)】

### < 查案遊戲 (D) >

SD1 皇室珠寶失竊案 [ 華語 及 非華語版本 ] .....	117
SD2 神秘的密碼 [S2 至 S5] .....	121-123
SD3 人口失蹤案 [S2 及 S3] .....	124-126
SD4 校園蛋糕消失之謎 [S1 至 S3] .....	127-129
SD5 郵票失竊事件 [S1 至 S3] .....	130-132

### < 語文遊戲 (L) >

#### 成語

SL1 圖片猜成語 [S1 及 S2] .....	134
SL2 成語 Emoji [S1 及 S2] .....	135
SL3 成語知識詳談 [S1 至 S3] .....	136-137
SL4 Kahoot 成語趣味遊 [S1 至 S3] .....	138-139

#### 象形文字

SL5 象形文字過四關 [S1 及 S2] .....	140-145
SL6 尋字根源 [S1 至 S6] .....	146

#### 其他

SL7 詩詞 - 記憶對對碰 [S1 及 S2] .....	147
SL8 作者及著作 - 失書尋人大偵探 [S1 至 S6] .....	148

### < 各式活動手法 (A) >

SA1 推斷案件真相 [S1 至 S6] .....	150-151
SA2 有獎問答遊戲展板 [S1 至 S5] .....	152
SA3 佳案件 · 工作紙 [S1] .....	153

關於香港基督少年軍 .....	154
-----------------	-----

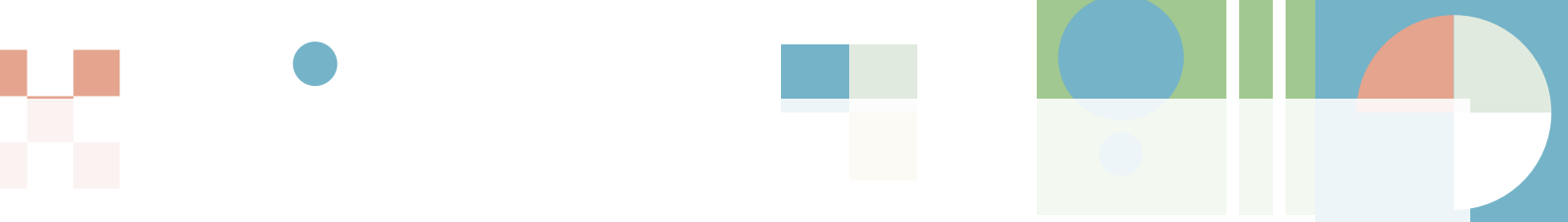
鳴謝 .....	155
----------	-----

## 序 <—>

本人能為「探險時間—文字偵探計劃」的活動手冊撰寫序言，實在深感榮幸。回想起數年前，「探險時間—文字偵探計劃」是由本人開始孕育出來，直到如今，它已長大成人，發展成熟，對於我這個始創者來說，實在感到萬分安慰。「探險時間」起初的版本，是以三個部份為骨幹，包括：「開卷有益」閱讀課外書、「偵探日」活動及「偵探日後話」。其後「探險時間」發展出第四個部份，乃是「校本偵探日」校內語文推廣活動。「探險時間」之所以能舉辦持續數年，並且一直深受小朋友歡迎，原因不外乎一個字「奇」。「奇」的意思可以拆解為「新奇的語文學習方法」、「充滿好奇的探險精神」、「奇特的偵探故事情節」、以及「奇妙的語文與情境學習的結合」。

說到「探險時間」構思的源起，主要可以圍繞「學習動機」這四個字說起。由於本人在工作中，接觸到不少有讀寫障礙或是過度活躍的學生，最令我感到頭痛的，是如何提昇他們的學習動機，令他們主動自發學習，而不是被動被迫學習。有不少孩子因為對學習語文不感興趣，每次邀請他們唸出課文時，他們總說書本不見了，或是請他們寫一下文字時，他們就說支筆不見了。實質上，書本與筆仍在，只是他們覺得書寫和閱讀十分沉悶，不想參與而已。後來，我在公共圖書館裏，發現到一個有趣的現象，就是偵探故事書特別受歡迎。本人也是十分喜歡偵探故事之人，因此靈機一觸，設計出「探險時間」，期望偵探故事能為孩子帶來不一樣的學習經驗。

「探險時間—文字偵探計劃」帶給我一種新的思考，就是學習語文是可以十分活潑的。當然傳統以來一直使用的語文教學方法，有它們存在的意義和果效，但是對於



某些對語文特別不感興趣的小朋友，傳統的方法似乎不太奏效。從遊戲來學習語文，可以減低小朋友對語文的抗拒感，並且主動去問老師這個是什麼字，因為這個字可能是查案的關鍵線索，這樣子，語文就有了實際和有趣的用途，令小朋友覺得不學不成。

盼望這套活動手冊能帶給大家有效的參考指引，並祝願「探險時間」能繼續成功，可在未來發展出更多更有趣的部份。

武婉嫻博士

香港樹仁大學社會工作學系副教授



# 序 <二>

本書為老師提供的不是教案，而是一些語文學習的遊戲設計。如果老師採用書中的活動，與學生一起跳出日常的課堂，寓語文學習於遊戲之中，那麼走出教室，玩一個攤位遊戲，也就是自然而然的事了。活動學習並不是新鮮事物，不過老師有時也會為設計活動而納悶：「我想與同學玩個遊戲，讓他們玩了之後有所獲益，那玩甚麼好呢？」若老師曾有此納悶，則本書無疑就一冊管用的參考了。

本書以「偵探」為主題，當然是為了吸引學生，提高他們的動機與興趣；然而編撰者更在意的是維持學生的探究精神。小孩子天生愛每事問。為問題尋找答案，就是學生獲得學習成果的原動力。以「偵探」為主題，原因在此。

讀者只要翻開目錄，就可以看到全書結構清晰井然，理論與實踐兼備；小學中學皆有顧及；隨意抽看任何一個遊戲設計，都會令人滿意：活動的步驟明確有序，容易操作，實用性強。更重要的是，遊戲都在真實的教學現場運作過，並非紙上談兵，這看書中的「經驗篇」就可知了。

除了老師之外，伴讀義工也是書中遊戲的主持人。不少家長為了子女的成長，都樂意參加家長教師會的活動，更有家長樂意成為學校的伴讀義工，不但陪伴子女成長，而且與他們一起學習。書中某些遊戲正好為「家校合作」提供了活動平台，這也是本書的一個亮點。

本書由香港基督少年軍 (The Boys' Brigade, Hong Kong) 一組專責社工執筆。設計活動是社工的專長，那麼語文呢？當然要問語文老師了。諸位社工專訪語文老師，請老師提供語文「餡料」，然後做一桌語文活動的「盛宴」，再由語文老師帶回校，在自己的學校與自己的學生共享。味道如何，吃過的師生自然明白，然而與人分享美食，快樂與滿足想必倍增吧？現在食譜就在您面前，也邀請您和您的學生來品嚐箇中的美味。

姚道生博士

「探險時間—文字偵探計劃」計劃顧問



# 編者的話

## 共建語文推廣活動平台

從事駐校社會工作服務二十多年，在學校眼見不少青少年潛能無限，卻因不同原因對中國語文失去興趣，以致沒有信心學習，慢慢地減低他們對其他科目的學習動機。情況尤以有學習障礙的同學更甚。

為停止相關惡性循環，社工嘗試以不同的活動手法，引導學生重拾對學習的興趣。幾經嘗試後，發現以偵探為主題的活動手法最能吸引同學參與。在愉快查案的過程中，同學更願意面對語文挑戰中的各種難題，活動後更樂意閱讀有關偵探的書本及進行相關的語文寫作。

承蒙「語文基金的撥款資助」支持及語文基金的資助，本機構於 2015-2023 八個學年間，分別舉辦了四屆「探險時間—文字偵探計劃」。善用本機構在馬灣挪亞方舟的地利環境，推行一系列體驗式教育活動，以改善及提升學生學習中文的積極性和主動性，效果正面。期間，我們更不斷加入新元素，包括「校本偵探日」（校內語文推廣活動）、「網上偵探日」、「全校網上偵探體驗活動」、教師體驗工作坊等等。不但成功將戶外的體驗式教育活動（「偵探日」），轉化延伸至校園內推行；而且成為引玉之磚，激發學校根據校情，推行不同輕鬆有趣的語文推廣活動，使計劃成效得以每年在學校內延續，惠及更多學生。

由於 2021 年出版的《文字偵探活動手冊》備受歡迎，當中結集了各校語文老師在校推行「校本偵探日」的心血傑作，故此，我們繼往開來，繼續整理老師們不斷創新的校本語文活動新點子，並出版《文字偵探活動手冊 II》，好讓各語文老師，在課堂或活動中按需要抽取運用，一同在香港的校園中促進學生學習。



我們在此再次感謝各位老師無私奉獻及分享的同時，亦盼望運用此手冊的各位老師日後也能與我們分享心得，讓我們能不斷完善，共同建立更多不同的活動手法，以激發及延續學生對語文學習的興趣及動機。

教育畢竟是老師們的專業，我們藉著此活動手冊只搭建了一個平台，凝聚大家在活動教學上珍貴的實戰經驗。盼望各位老師樂意藉此平台多作嘗試及交流，以引發及建構更多樣化及適合不同學生的語文推廣活動。

( 如有任何運用活動手冊的心得，或在校推行語文活動的得意之作，歡迎以電郵 [swd@bbhk.org.hk](mailto:swd@bbhk.org.hk) 或電話 27149254 與本機構黎姑娘分享，好讓我們不斷完善活動手冊。多謝大家！ )

香港基督少年軍  
社會工作部 編輯組

# 關於「探險時間—文字偵探計劃」

## 1. 計劃主軸

這是一個以**偵探查案**為主題，**寓體驗於學習**的**語文學習活動計劃**。計劃旨在提供輕鬆愉快的學習平台，提升學生學習語文的興趣與動機。計劃應用「情境學習」理論（詳情見〈理論篇〉）之餘，亦結合了體驗式教育理論及成就動機理論，盼望學生能以**體驗為過程、好奇心為推動力、查案為動機、查案結果為成就**，體會學習語文的樂趣。

自 2015 年起，計劃一直由「語文教育及研究常務委員會」支持及語文基金撥款資助，至今已走過 8 個寒暑，並完成 4 個計劃。當中涉及 80 多間中小學的參與。計劃每年不單惠及參與計劃內的 500 多名師生，更同時惠及參與學校內的所有學生。

## 2. 計劃內容

累積 8 年開展經驗，2021-2023 開展的計劃 IV 已優化為以下七個部份：

### 第一部份：「開卷有益」閱讀指定課外圖書

參加計劃之學生會獲借閱一本指定圖書。學生需要完成閱讀並填寫閱讀表格。由於各人所獲借閱的圖書均不一樣，學生可以藉著借閱平台互相交換傳閱圖書，同時彼此分享閱讀心得。在指定日期內完成指定閱讀量，學生會獲得小禮物作為鼓勵。

### 第二部份：「偵探日」活動

「偵探日」是整個計劃的重點及高潮所在，它是一個結合閱讀及戶外探險之歷奇體驗活動。活動當天，學生會搖身一變成為偵探，體會查案歷程。除了訓練基地，活動更會借用一些具特色的戶外實景，例如戶外場地挪亞方舟、太陽村莊等，作為查案的舞台。活動旨在讓學生獲得另類而立體的個人體驗，從而為後續的寫作提供豐富而有趣的創作靈感。

### 第三部份：作家分享會 及「偵探日後話」徵文比賽

除了透過「偵探日」擴闊學生寫作靈感外，計劃亦安排擅長寫作偵探故事的作家到校分享寫作心得，為學生參與徵文比賽作準備。徵文比賽鼓勵學生結合「偵探日」體會、作家分享會的得著，及個人閱讀的心得等整理及投稿。參賽及得獎的學生均會獲得小禮物作為鼓勵。

### 第四部份：教師體驗工作坊

主辦機構會為各校老師提供一次教師體驗工作坊，讓教師體會計劃內以偵探查案為主軸的體驗活動，以便他們熟悉並掌握帶領相關活動的方法、理念及技巧，從而更有信心籌劃所屬學校的「校本偵探日」( 第六部份 )。

### 第五部份：全校網上偵探體驗活動

學生透過主辦機構提供的遊戲連結，可參與一次網上偵探體驗活動，感受偵探查案氣氛。每間學校最快完成遊戲，及 / 或寫作表現出色的學生均會獲贈小禮物以作獎勵。

### 第六部份：「校本偵探日」校內語文推廣活動

計劃參與學生會在學校老師帶領下，於校內推行以「偵探查案」為題的寫作及閱讀推廣活動。在籌辦推廣活動時，除了參照「偵探日」的推行手法，參與計劃的師生一般都能結合學校特色元素，創建具校本色彩的推廣活動。

### 第七部份：語文推廣活動手冊 及 發佈會

除了參與計劃的每校 50 位學生及參與學校內的全體學生，計劃還會透過精心編撰整合的活動手冊 ( 本讀物 )，將體驗式語文學習活動手法及理念公諸同好，與教育業界分享。盼望業界能舉一反三，將體驗式活動教學的手法發揚光大。

# 活動手冊使用說明

本活動手冊旨在為學校老師提供教學課程以外之輔助活動選項，側重活動的實踐與實務操作。同時盼望能收拋磚引玉之效，故鼓勵老師按校本情況將活動轉化，以配合其教學工作。活動手冊內容純屬參考指引，老師可隨意選擇取捨、添加刪減其中內容\*。

在構思活動時，老師可先參考〈活動主題及形式一覽表〉(24-27 頁)內，關於各項活動所涉範疇、活動形式、基本詳情等。在選定合適活動後，再詳細閱讀並了解詳情。然後按實際教學情況調較改變活動內容。

實踐篇分為〈小學部〉及〈中學部〉。〈小學部〉內容主要適合小三或以上小學生，〈中學部〉內容則主要適合中四或以下中學生。

## 【活動基本資料】

**對象：**以**級別**(如：小三至小六)說明活動適切的對象。

**人數：**以每節**最多可兼顧的人數**而定。若主持的教職員增加，則可相應倍增參與人數。

**需時：**一般以**教節**為單位，方便老師將活動編排在學校時間表內。其中附以「建議推行時段」(如：午膳 / 週會)，此建議以活動性質及所需時間作為考慮基礎。

**場地：**主要以活動性質(動態 / 靜態)及人數作為考慮基礎。有時或需要多於一個場地。

**人手：**一般建議由一位主持 / 負責老師帶領學生義工及 / 或額外的支援職員進行活動。負責老師主要擔任協調各部份的角色，學生義工或支援職員則擔任操作性工作。

**器材：**只包括場地內一些器材硬件。其他附件及各環節中所需物資，則被列於活動流程中「附件 / 教具 / 物資」一欄內。

## 【活動流程內容】

〈活動流程〉表格內只列出活動進行時的細節，並未列出事前準備的功夫，故老師需要按實際需要列出並進行活動前準備。

篇幅所限，活動手冊內所展示的〈附件〉只屬部份附件內容，**所有附件及附件的電腦版本(可編輯版本)會上載於指定網址**，相關網址列於每項活動流程頁面的底部。

\* 本活動手冊之內容(包括網上材料)屬公開分享性質，教師可免費複制採用，但不得作商業用途。

# 理論篇



# 體驗式教育理論

## 「情境學習」理論及應用

學習始於動機，學生因為某種動機，例如興趣、好奇和成就等動機而努力學習，朝向目標進發。學習動機使學生充滿學習熱情，堅持學習及克服學習中所遇到的困難 (張春興，2007)。而「探險時間」正是為提升學生學習語文的動機而出現，讓學生發現看似平板、無趣的語文學習，其實充滿趣味、實用性、多樣性等，從而推動學生更有動機持續發掘語文學習的樂趣。既然學習動機是至關重要，那麼如何能引起學習動機呢？

「情境學習」是能引起學習動機的其中一個方法，因為「情境學習」結合了充份參與、充份運用與充份學習三大元素 (黃永和，2007)。「情境學習」是由 Suchman(1987)，Brown、Collins & Dugid (1988)，Scribner (1984) 等學者提出的。現實情境中進行學習活動，其學習成果表現於真實情境、情境中所出現的問題，情境中與其他人或是同伴互動中使用知識和建構知識 (洪耀正、李英德與羅道正，2018)。情境是立體的，當學生在書本中看到的文字，在書本裏是平面的，但是放到情境中就變為三維 3D 的立體，例如「案發現場滿有血漬」，學生在書本上看到這些字，就已經不寒而慄。但是若果在一個情境現場，不論是真實的案發現場，或是像拍戲場景的假裝情境，當學生看到現場的血漬，甚至可以用手去摸一摸，那種震撼感，對文字的具體理解，就是情境學習能引發的效果。因此「探險時間—文字偵探計劃」就是一種「情境學習」的具體呈現。

從真實的「情境學習」到近代流行的「擴增實境」，「情境學習」在兒童學習中佔了一個重要的位置。林益興、謝虹珊 (2018) 指出建構一個遊戲式的「擴增實境」可以提高學習動機。「擴增實境」包括真實環境、虛擬環境和混合實境。「擴增實境」也可以指特定使用電腦科技，把真實環境的境象與虛擬物體疊加或合成。「擴增實境」充份利用了場域的特點，各種場域能增加兒童的學習興趣，令他們覺得好玩、有趣、容易

記憶和輕鬆，因此，「擴增實境」有助提昇兒童學習動機。假如「擴增實境」具備高真實性，即是真實環境的呈現越鮮明，就越能提高互動和學習的動機。

從「情境學習理論」建構出的「探險時間—文字偵探計劃」的情境學習具有六項原則：

### 1. 自發參與原則

在「探險時間」的學習裏，學生是活動的積極參與者，他們除了接受關於案件的信息之外，其他所有的活動都需要他們自發性地找出答案，例如：憑線索找出案件主謀人及受害人。查案活動本身的設計，必須要具備遊戲式學習的特點，包括把沉悶和沒有趣味的學習變得有趣和具挑戰性、以不斷嘗試來取得成功、不斷的思考、分析和決策 (王嫻惠、黃聖哲，2020)。而查案活動要令學生感覺到是高投入度、高互動、輕鬆、好玩、解難和感官刺激 (程毓明、郭勝煌，2011；詹明峰，2011)。

### 2. 真實性原則

在「探險時間」的學習裏，學生要能感受到一定的真實性，例如：(1) 安排可以觸摸到的兇案證物；(2) 故事的發展具備一定的邏輯；(3) 案件的類型在日常生活中或是在看圖書的時候，也是常有出現的熟悉題材，例如：綁架和殺人；(4) 日常所學習到的解難技巧能應用在查案中，例如：對人臉表情的觀察來窺探犯案動機；(5) 透過學習一些新技術來協助查案，例如：學習如何辨認指紋及套取指紋；(6) 運用與查案相關的語言或文字，在日常生活中可能不常見，但在查案時是經常出現的語言或文字，例如：兇手、嫌疑人。

### 3. 演變層級原則

查案有一定的發展和演變的歷程，它具備連貫性，有一定的脈絡和布局。案件的邏輯性，可推測性是不容忽視的。而且在查案之初，先找到的是一些零碎的線索，或者是自己的推測，往後要抽絲剝繭地往案件的深處和難題進發，由淺到深，由易到難的層級遞進。



#### 4. 組織連貫原則

在「探險時間」的學習裏，語文被視為是一個重要部份。語文的學習不能與情境式查案活動分開，即是教導語文的原則是要使語文與情境查案之間產生連貫性，例如「開卷有益」閱讀指定課外圖書是偵探小說、「偵探日後話」徵文比賽所寫作的題材也是與查案有關。從閱讀，到查案，到寫作偵探故事，裏面所包含的聽說讀寫都互為關連，這就是從語文學習到遊戲參與的一種組織連貫原則。

#### 5. 社會群體互動原則

在「探險時間」的學習裏，查案被認為是一項社會性活動，即是同一組的學生，他們要彼此分享他們的策略和對案件的分析，聆聽他人的想法，一起討論新的線索和發現。每個學生能從與他人互動中肯定或修正自己的想法，每位學生不需要遵循一樣的思路，他們可以不斷推測，又不斷驗證推測，逐漸找到共同的策略。除了人與人之間的互動之外，也包含人與環境之間的互動。在互動中，學生會更加明白一些抽象概念的意思，例如成語「謹小慎微」是什麼意思呢？學生可能很難明白和體會當中的意思，但是在查案之中，學生與各種證物、案發現場的布置、環境裏出現的死物或活生生的人會有一種人與環境的互動。若果學生不能謹小慎微，小心處理各種細微的發現，就永遠不可能破案。那麼他們就真實地體會到抽象的意思是如何實踐。

#### 6. 老師引導原則

老師應給學生適當的引導，讓他們發現破案的機會。引導是可以被動式的，即是在設計案件的時候，加入一些破綻，讓學生在查案的過程中，從發現破綻位而得到破案的線索。引導也可以是主動式的，例如：看見學生苦無頭緒時，用提問方式，暗示或明示方式，引導他們往線索的方向找去。老師引導的最終目的，是希望建構一個愉快的學習環境，既有挑戰性，也會有一定的成功感。老師需要預先構思用那些方式，讓學生逐漸運用到他們所學習過的知識和技巧。

總結，「情境學習」是「探險時間—文字偵探計劃」的一個重要指導理論，整個計劃的設計是建基於以上六大原則而構思的。

### 參考資料：

張春興 (2007)。張氏心理學辭典。臺北市：東華。

林益興、謝虹珊 (2018)。擴增實境技術對國小學童英語學習成效之研究。教育科技與學習，6(1)，39-62。

程毓明、郭勝煌 (2011)。遊戲式學習對學習成效影響之探討：以國中綜合活動童軍課程為例。工業科技教育學刊，4，25-32。

詹明峰 (2011)。如何運用遊戲來促進學習典範轉移。前瞻科技與管理，1(1)，47-60。

王嫻惠、黃聖哲 (2020)。專業英文詞彙遊戲式語言學習。臺灣教育評論月刊，9(12)，61-68。

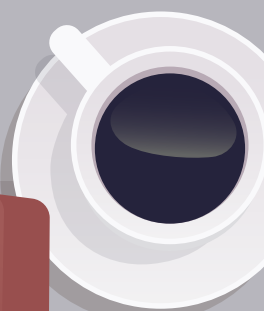
洪耀正、李英德與羅道正 (2018)。結合情境學習理論的影片教材之研發 -- 以物理劇場為例科學教育月刊。6(409)，2-16。

Brown, J. S., Collins, A. & Duguid, P. (1989). *Situated Cognition and the Culture of Learning*. *Educational Researcher*, 18(1): 32-42.

Scribner, S. (1984). *Studying Working Intelligence*. In B. Rogoff & J. Lave (Eds.), *Everyday Cognition: Its Development in Social Context*. (pp.9-40. Cambridge), MA : Harvard University Press.

Suchman, L. A. (1987). *Plans and Situated Action: The Problem of Human machine Communication*. New York: Cambridge University Press.

# 經驗篇



# 淺談活動設計及帶領技巧

一個活動，從無到有，由意念至落實執行，當中涉及「腦力」與「努力」。「腦力」用於活動前的設計與構思上，除了靠過往經驗，也要帶一點想像力，想像學生參與活動時的情與境。「努力」發揮在活動執行的當下，針對的是活動負責人的帶領技巧，及臨場應變的能力。

## 【活動設計】

活動設計除了牽涉活動的內容與形式，也牽涉活動當中時、地、人等的設置與計算。觀摩過不同學校所設計的活動，讓我們略加以引用分析，綜合各式設計所帶出的活動效果。

### 首要鎖定活動目標

設計活動「第一問」：期望活動達至甚麼目的？讓我們先鎖定問題的範圍，由於本計劃的宗旨，是「提升學生學習語文的興趣與動機」，故計劃內所推行的活動，首要是提高學生學習動機，其次或引申而來的才是學術能力提升。故所有活動的設計目標，都不會離開「提升興趣」、「提高動機」。要提升學習興趣，活動的「趣味」是不可或缺的，我們將透過以下內容解構，怎樣的活動主題、形式、配套等能營造出有趣好玩的活動。

### 引人入勝的查案歷程

本計劃選定以偵探查案為主題。偵探案件引人入勝之處，是它總帶一點離奇神秘的色彩，在知道與未知之間，像一幅零散的拼圖，有待人發掘故事的全貌。而這些故事，大多都抽離現實，賦予人無限的想像空間。

讓我們由「故事選材」開始。從收回的意見問卷中，發現不少學生期待偵查的案件能帶一定程度的懸疑或驚嚇性。這反映參加者期待活動有一定程度的**刺激性**。而這些意見一般來自中學生及以男生居多。相反，在活動現場的小學女生則對案件所營造的

懸疑氣氛來得步步為營。終究所選案件牽涉的刺激、懸疑、驚嚇、「見血」的程度有多少，還真要視乎參與活動的對象能承受的程度而定，太多太少也不能，必須合乎中道。

然後是所設定的「線索」。「線索」有如標距柱，又如指南針，引領參加者在茫茫可能性當中，找出方向，追蹤一個又一個引向終點的標示。跟案件刺激程度一樣，線索的設定同樣需要智慧，不能太直白，也不能太曲折艱深，最理想的效果，是要讓人對案件結局有一點眉目，卻又感覺未能掌握全局。這種**似有還無、患得患失**的感覺，**會令人份外期待故事的結局真相**。[而所揭盅的真相也必定要合情合理，才能叫辛苦查案的學生信服啊！否則，只會引來噓聲四起。]

最後是人物角色的設定。人物設定與故事內容相關，故事脈絡清晰，人物自然容易鋪陳安插。尤其能**突顯人物性格特徵，讓人於短時間內記住的「人物名字」**來得非常重要！由於活動多屬一次性，並需要於短時間內進行並完成，但案件一般會牽涉最少3名涉事人，故能讓參加者在短時間內記得並分清人物的名字來得非常重要[筆者就常在活動中，目睹同學不論在討論案件的過程中，還是匯報小組討論結果時，也未能搞清案件人物名字的情況！(笑)]。提及這點，可以參考「離奇手機廁中尋」(41-43頁)所設定的人物名字，包括：烏龍王、天王、夢寶寶、大少等。相信讀者都會同意，單看名字，已經可以對這些人物角色的性格特徵有些推敲掌握。

### 有趣好玩的活動安排

上文主要談及活動取材如何令活動更有趣味。讓我們轉向談一談，活動的鋪排及配套(例如：獎賞、獎賞制度等)如何提升活動的趣味性。

活動手冊內活動的主要形式為「查案遊戲」，而查案遊戲離不開爭取查案線索的方式，方式包括：語文挑戰、解謎、尋寶等。不過，形式還是其次，重點倒在**如何讓參加者經驗階段性的成功**。何謂「階段性成功」？如果查案結果是活動終極的成果，那麼，過程中越過一個接一個的關卡，取得一個又一個有利的線索則是「階段性的成功」。除了以「線索」作為階段性的推動外，分數、小禮物等也可以作為階段性的鼓勵。筆者就曾參與過一次活動，頗欣賞當中推動學生參與的手法。活動以小組競賽形式進行，每當學生完成一項挑戰，分出高下後，大會除了按結果給予分數，及將錦囊線索分為大、中、小三個級別分發給相應小組外，獲得最高分數的組別，更有機會模

仿「夾公仔機」，用雙手從盛滿小包零食的紙盒中抓出一大把糖果零食與組員共享。那種觀感上的刺激與滿足感，就連筆者也想親身嘗一嘗，挑戰一下自己一手能抓多少。  
(笑)

除了階段性的成功外，善用熟悉而獨有的環境與物品也能加強參加者對活動的投入感及參與動機。活動舉例如：「KC 寶貝不見了」(31-34 頁) 以一對以校名命名的特製公仔被破壞作為案件背景；「密蜜賞貼紙不見了」(54-56 頁) 以老師遺失了平日用以獎勵同學的「密蜜賞貼紙」作為案件背景；「人口失蹤案」(125-127 頁) 則用上校園的特別室等作為案件場景等。這些獨有而為學生熟悉的物件與場景，都能推動學生盡快投入於案件之中。

說到故事演繹，按觀察，學生們其實也頗享受與同學們一起「扮鬼扮馬」。相比只用語言描述來匯報查案結果，學生們更喜歡透過角色扮演來表達，尤其當他們有**足夠時間逐步投入於案情中，亦有夠逼真、能刺激他們代入角色的道具(如：血衣)**，他們就很自然地能開放自己，盡情演繹、「搞鬼」。這是我們從計劃中「偵探日」(第二部份)所見的情況，學生在其中玩得不亦樂乎。在個別校本活動內，也會看到同樣情景。就好像「西遊記外傳」(38-40 頁)內，同學們可以用自己早前於閱讀課親手製作的道具，來演繹所推敲的案件情節，「參演」的同學會演得更投入，「觀眾」亦會觀賞到更「逼真」的案情。我們因此明白到，學生其實很需要這樣的渠道，讓他們能夠全情投入及發揮創意。

### 時地人與形式的配合

除了內容要有趣、好玩，一些時、地、人與形式的配合也會影響活動的效果。讓我們透過以下短篇內容點題簡說。

**活動形式及程度** 活動程度的選擇同樣涉及一個光譜性 (spectrum) 的調節。**程度太深**，學生難以應付，很容易會放棄參與；**程度太淺**，學生覺得沒有挑戰性、沒有趣味，也不會太投入。所以程度必須合乎中度。以筆者曾參與過的一次活動為例，活動當中的部份環節須要 15-16 名學生圍著 1 位老師，單按老師口述內容，記錄接近 500 字的內容。對於只有小學三年級的參加者，加上在一個嘈雜的活動環境內，實在有一



定難度！只要改一改活動形式，情況可以來得不一樣。例如：將 500 字的內容拆分成幾題短答或填充題；再將 15-16 位學生分成 4-5 人的小組；最後，將 1 位老師扮演「探員」口述的方式，轉為由多位學生義工（人數視乎小組數目而定）扮演「探員」，回答小組（義工組員比例：1 比 4-5）的查詢即可。

**時間** 時間安排方面，有幾點需要注意。1) 要提供**足夠時間**讓參加者完成活動。若時間有限，則需要考慮減省內容，或將項目難度降低。2) 時間長短亦牽涉**流程節奏**。時間太長，活動太少，活動節奏會欠明快，學生也會覺得內容不夠豐富。3) 如果活動需要**幾個小組同時間「轉站點」**，那麼各站點所需時間亦需要經調節，互相配合，「轉站點」安排方能順利進行。

**地點** 地點方面，主要須考慮在有限可使用空間當中，**攤位與攤位 / 組與組之間會否互相騷擾**。遇到需要走站點或在指定範圍內尋寶的話，留意站點與站點 / 所定的範圍會否定得太遠 / 範圍太大，以致消耗參加者走站點的體力，同時耗用活動時間。

**小組組合** 分組時，盡量避免**每組人數過多**，一方面阻礙小組的行進及做決定的速度，另方面亦減低每位參加者參與的機會。當然，分組人數牽涉組別數目，再而牽涉所需人手，故其中仍有須斟酌平衡之處。但其實仍有一些做法能在有限人手下，減少每組組員人數，增加小組互動性。例如：從小組任務設計上入手，盡量讓小組自行操作；同時，可委任小組組長，帶領小組進行活動，及向老師匯報小組工作。另外，**男女比例、強弱分佈**也需要注意。筆者就見過活動中，組別分佈上有「全男」及「全女」的組合出現，遇到一些牽涉體能及競爭性的項目，「全女」的組別即時被拋離得很遠，難以在後來的環節追上，令組員感到十分氣餒。

**人手安排** 與學校協作時，偶爾也會聽聞老師為了減輕其他同事的工作量，而一力承擔計劃內的所有工作，並獨自籌辦當中的活動項目。但這種安排，不但為老師帶來龐大的工作量，繼而工作壓力，同時亦會限制活動開展的形式、規模，甚至效果。其實，若能**善用學生義工及 / 或家長義工等珍貴的人力資源**，自能收事半功倍之效。老師的工作量又可以減輕，眼見參與的學生及家長義工亦樂此不疲，相得益彰。當然，額外的工夫就必須花在籌劃、分工及管理這些義工上呢！



## 【帶領技巧】

籌劃及預備的工夫做得好，所籌劃的活動可以說是成功了一半。但臨場的帶領推動也不容忽視，若即場的安排做得妥當，學生自然更能投入於活動之中。觀察過學校舉辦形形色色的活動，嘗試給大家推介一些可以加強活動成效的點子。

**引人入局** 偵探查案活動某程度是一種角色扮演活動。要讓參加者投入其中，寓情於景，倚靠的除了是一個懸疑的環境及氣氛、一些逼真的道具，還得**靠主持人透過說話，將參加者引入局中**，讓他們「覺得」自己真正成為了一位偵探。例如：活動時可以將分享及匯報案情的地方叫作「查案室 / 基地」、將參加者稱為「偵探」、將提供查案資料的人員稱呼為「探員 / 線人 / 證人」、將查案的道具稱呼為「證物」等，如此類推。務求讓參加者在參與活動當下，從現實生活及角色中抽離，投入於其參與活動的角色——一位偵探。

**主持人能量** 主持人會從身體語言、聲調、表情等釋放出能量。低能量令人感到柔和、舒適，容易叫人入睡。故在帶領活動時，大部份主持人都會**使用較高的能量**，使參加者感受到活潑、有動感的氣氛，覺得隨時要行動、保持蓄勢待發的狀態。而即使面對一群低動機參加者，像是全都瞢瞢懂懂、未曾甦醒般，主持人也要保持釋放高能量，以期推動參加者調升個人狀態。

**正能量推動** 除了上述所提的「高能量」，過程中亦要以「**正能量**」來推動參加者**維持良好的參與狀態**。由於活動當中涉及不少解難、闖關的挑戰，參加者總會遇上「想不通」、「解不來」等失敗、挫折、感到氣餒的時刻。這時，一些鼓勵的說話或正面的建議，如：「不要急，慢慢來」、「你做得到的」、「可以試試這個方向啊」等，都能夠讓參加者堅持下去、再接再厲。而當他們做得到時，當然也別要吝嗇我們的欣賞與讚賞，可以說一句：「對！就是這樣了！」、「做得很好」、「繼續努力」、「差不多了！真相不遠矣！」等，需知道那些成果，是參加者及 / 或整隊人努力耕耘的結果啊，絕對不容忽視呢！倒要讓他們維持那份雄心壯志、一鼓作氣地衝到終點（結案）啊！

**擴音器的使用** 活動一般牽涉大量參加者，加上參與氣氛熱烈，場地亦一般較空曠，相比平日課室內單向講學，一個性能良好的擴音器來得更為重要。但亦需要留意

其中的使用安排，筆者就曾經參與過一個活動，負責老師一邊在全層廣播的擴音器中發出訊息，各攤位的義工在各自的課室內進行遊戲，引領參加者參與活動，就會出現互相騷擾、吵雜的情況。故擴音器的使用也需要小心安排，避免影響氣氛，甚至騷擾活動進行。

**人流控制** 由於**參與活動的人數眾多**，有時牽涉一個年級百多人，有時是幾個年級，甚至全校，在**有限的空間（場地）及時間下**，一個**有效的人流控制安排**來得非常**重要**！舉例來說，一個固定的攤位活動，在不同時段迎接不同班別，時間的掌握要非常精準。一個班別準時抵達，另一個班別就要準時離開。這個情況，學校倒是有些心得，因為跟平日上課時間表安排類近。但另一種比較開放的活動形式：沒有固定班別，參加者可隨時參與的活動，則要衡量如何避免大量人流集中在同一個站點，要想該透過時間段來分流，還是增加活動項目（如：增加攤位／挑戰站數量）來分流了。而即使活動只涉及一／幾個班別在一個固定場地進行活動，也應想清楚進場時的安排。應該安排大家分開班別一排排就坐，還是分組圍圈就坐，這些都需要好好安排，避免不必要的混亂產生。

**應變補位** 最後，也是最重要的，就是臨場的「執生」、「補位」與應變。需知道「計劃有時真的趕不及變化」，**現實會出現的情況千變萬化**，任我們怎麼計劃、計算，有時也無法算得徹底，**故必須留有一點空間來應對**。簡單如：需要使用的器材未能正常運作？個別該出現的人手甚或參與班別始終未出現？學生身體上或與同學互動時出了一些狀況，負責人能否抽空或請其他人員幫忙處理、安頓？一些與活動效果有關的情況，如：個別攤位排隊人龍過場；遊戲內容太艱深導致學生不懂反應；點與點運作時間不一而令兩組擠在同一站點；參加者始終無法找到被收藏的線索錦囊（但那些卻是關鍵性資料）等等。活動負責人能否因應情況，作出即時的調配、改動，以改善及處理相關情況，這些全都考驗活動負責人臨場應變的經驗與能力，**還有就是有沒有預留額外的支援人員協助「補位」了。**

# 活動主題及形式一覽表

## (I) 涉及語文之範疇

### 語文知識

#### 活動

語文知識 (詳列)

四字成語  
象形文字  
部首或部件  
建立字詞庫  
猜字謎或謎語  
錯別字  
歇後語  
正反或褒貶義詞  
組詞  
句意  
詩詞  
急口令  
擬聲詞

#### <查案遊戲>

#### 【小學部】

PD1 KC寶貝不見了 [P1及P2]	字詞、組詞、部首、象形文字		*	*	*					*				
PD2阿濃失蹤了 [P3]	三字詞、四字詞、數字成語、比喻句	*			*									
PD3西遊記外傳 [P4]	字詞、同音字、四字詞	*			*									
PD4離奇手機廁中尋 [P5及P6]	四字成語、字詞配對、正反義詞及擬聲詞	*			*			*						*
PD5消失在黑暗中的巨人 [P1及P2]	猜字謎、物謎、部首、象形文字、錯別字		*	*		*	*							
PD6書包破壞案 [P4]	象形文字、四字成語、錯別字、燈謎	*	*			*	*							
PD7校園名貴手錶失竊事件 [P1至P6]	部首、成語、量詞、猜字謎	*		*		*								
PD8密蜜賞貼紙不見了 [P3及P4]	成語、詩詞、猜字謎、句意理解	*				*					*	*		
PD9八達通失竊事件 [P4至P6]	猜字謎、猜俚語					*								
PD10稀奇古怪事件簿 [P1至P6]	成語、反義詞、獨體字、錯別字、修辭手法	*					*		*					
PD11圖書毀壞案 [P3至P5]	部首辨別			*										
PD12圖書毀壞事件簿 [P4及P5]	成語、歇後語、錯別字、象形文字	*	*				*	*						
PD13奇案A+B [P1至P6]	標點、詞語運用、成語、詩詞、中華節慶、歷史名人、名勝古蹟、姓氏、稱謂	*										*		
PD14觀鳥尋蹤 [P5及P6]	猜字謎、認識方向詞					*								

#### 【中學部】

SD1皇室珠寶失竊案 [華語及非華語版本]	成語、部首、褒貶義詞、口語書面語	*		*				*						
SD2神秘的密碼 [S2至S5]	廣東話俗語、廣東話正字、中國歷史及文學人物													
SD3人口失蹤案 [S2及S3]	詩歌、急口令、四字成語	*			*						*	*		
SD4校園蛋糕消失之謎 [S1至S3]	燈謎、歇後語、甲骨文、四字成語	*	*		*	*		*						
SD5郵票失竊事件 [S1至S3]	提升閱讀偵探小說興趣													

										(II) 涉及其他 內容	對象					人數 (每次)				需時 (每次最少)				人手	
語文 技能																									
修辭法	同音字	量詞	字形	口語VS書面語	廣東話俗語	關於中華文化	關於圖書	小組討論	匯報演說		小一至小二	小三至小四	小五至小六	中一至中三	中四至中六	一班 (30人左右)	一級 (150人左右)	三級 (450人左右)	全校	15分鐘	35分鐘 (1教節)	75分鐘內 (2教節)	超過75分鐘	1位老師	老師+義工 (最少4名)
								*	*	1) 做錯了事勇於承認及改過 2) 對自身物品的管理，及對失物的處理。	*					*						*		*	
*								*	*	培養樂於助人品格		*				*						*		*	
	*						*	*	*	激發想像力及創造力		*				*						*		*	
								*	*	勇於認錯，承擔責任。			*			*						*		*	
											*					*					*	*		*	
								*	*	討論關於「欺凌」		*				*						*			*
		*						*			*	*	*			*					*			*	
								*	*			*				*						*		*	
								*	*	關愛文化		*	*			*					*			*	
*			*								*	*	*					*		*				*	
								*	*	愛惜圖書		*	*			*					*			*	
												*	*				*					*			*
						*		*			*	*	*			*						*		*	
													*			*				*				*	
				*										*	*	*					*				*
					*	*		*	*					*	*	*						*		*	
								*	*	關愛、體諒他人處境及難處				*			*					*		*	
								*						*			*					*			*
														*		*					*			*	

活動	語文知識							
	四字成語	象形文字	部首或部件	猜字謎或謎語	歇後語	筆劃	漢語拼音	詩詞
<語文遊戲(L)>								
【小學部】								
PL1「我是小偵探」網上學習活動 [P1至P3]	*							
PL2「我是小偵探」網上學習活動 [P4至P6]	*							
PL3小偵探・猜成語 [P1至6]	*							
PL4找成語(色彩篇) [P5及P6]	*							
PL5找成語(動物篇) [P5及P6]	*							
PL6有獎猜成語活動 [P5及P6]	*							
PL7有獎猜謎語活動 [P1至P4]				*				
PL8一起猜謎語 [P4及P5]				*				
PL9「誰是真兇」猜字謎 + 「[乖] [女]」 [P4及P5]				*				
PL10歇後語知唔知 [P4及P5]					*			
PL11九唔答八歇後語 [P4及P5]					*			
PL12部首及筆畫數數看 [P4及P5]			*			*		
PL13馬上追賊 [P4及P5]								
PL14漢語拼音密函解碼 [P4及P5]							*	
【中學部】								
SL1圖片猜成語 [S1及S2]	*							
SL2成語Emoji [S1及S2]	*							
SL3成語知識詳談 [S1至S3]	*							
SL4Kahoot 成語趣味遊 [S1至S3]	*							
SL5象形文字過四關 [S1及S2]		*						
SL6尋字根源 [S1至S6]		*						
SL7詩詞- 記憶對對碰 [S1及S2]								*
SL8作者及著作 - 失書尋人大偵探 [S1至S6]								
<活動手法(A)>								
【小學部】								
PA1佳作案件・廣播短片・工作紙 [P1至P6]								
PA2大手小手故事分享・工作紙 [P4]								
PA3短劇・Google form寫作案情 [P1至P6]								
PA4電子雜誌 [P3至P6]	*							
PA5古代神探・奇案攤位遊戲 [P1至P6]								
PA6定點追縱 [P1及P2]			*					
【中學部】								
SA1推斷案件真相 [S1至S6]								
SA2有獎問答遊戲展板 [S1至S5]								
SA3佳作案件・工作紙 [S1]								

		對象					活動形式									
作者／著作	關於中華文化	小一至小二	小三至小四	小五至小六	中一至中三	中四至中六	短片或廣播劇	佳作案件	推測案情	定點追縱	小組挑戰	問答遊戲	工作紙	攤位	伴讀	其他
		*	*						*			*				
			*	*					*			*				
		*	*	*									*			
				*									*			
				*									*			
				*								*				
		*	*									*				
			*	*								*		*		
			*	*							*		*	*		
			*	*										*		
			*	*							*					
	*		*	*											*	
			*	*							*		*	*		
					*						*					
					*									*		
					*											*
					*							*				
					*								*			
					*	*								*		
					*								*			
*					*	*								*		
		*	*	*			*	*	*				*			
			*						*				*		*	
		*	*	*			*		*							
			*	*												*
		*	*	*										*		
		*								*						
					*	*			*				*			
*					*	*						*				
					*			*	*				*			

# 實踐篇





[illegible]

# 查案 遊戲



# PD1 KC寶貝不見了 [P1及P2]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過活動中「語文挑戰站」的內容，增加學生接觸各式語文範疇 ( 文字變化、組詞、部首、象形文字 ) 的機會，讓學生感受語文的樂趣。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查案過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達己見、商議、推論、立論等之溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組結論之匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件 ( 故事主線 )：
  - < 一年級 > 跟學生討論：做錯了事勇於承認及改過的重要。
  - < 二年級 > 引起學生對一些切身主題 ( 如：失物 ) 之關注，並尋找解決之法。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小一及小二

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 1 小時 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦、公仔 (KK、CC)

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	介紹案件	老師播放新聞報導、介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組活動安排。	簡報 (* 附件一)、新聞報導 (* 附件二) [新聞報導 (文字稿) 請參 (* 附件三)]
20 分鐘	偵探挑戰站 (分組進行)	<p><b>偵探挑戰站</b></p> <p>1. 尋找任務紙</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>老師將學生分為 4 組。</li> <li>各組需要輪流到 4 個站點尋找所屬任務卡 (各組任務卡以不同顏色紙張區分)。</li> </ul> <p>2. 學生需要完成以下任務，便可換取線索卡：</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 一年級 &gt;</b></p> <p><b>任務一——文字變變變</b></p> <p><b>玩法：</b>組員合力利用「口」加一至兩劃，成另一字。</p> <p><b>任務二——找朋友</b></p> <p><b>玩法：</b>為「日」、「水」、「課」、「學」、「天」組詞。</p> <p><b>任務三——找家人</b></p> <p><b>玩法：</b>組員合力寫出「手」、「水」、「木」的部首字。</p> <p><b>任務四——象形文字大解碼</b></p> <p><b>玩法：</b>組員合力為象形文字找出相關的圖片 / 物件。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 二年級 &gt;</b></p> <p><b>任務一——量詞大發現</b></p> <p><b>玩法：</b>每位組員抽出一個量詞，然後配搭一種事物，向其他組員說出答案。</p> <p><b>任務二——反義詞對對碰</b></p> <p><b>玩法：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>每位組員抽取六張卡。</li> <li>先把手中可合成一對反義詞的卡放到中央。</li> <li>輪流抽下一位組員手中的卡，可合成一對反義詞的卡同樣放到中央。</li> <li>手中最快放出所有卡者為勝。</li> </ol> <p><b>任務三——重組句子排排坐</b></p> <p><b>玩法：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>每個組員取一種顏色的句子紙條；</li> <li>把字詞排列成句意完整及通順的句子。</li> <li>向其他組員讀出句子內容。</li> </ol> <p><b>任務四——日子大變身</b></p> <p><b>玩法：</b>組員們合作想想在「日」字上多加一劃可以變成甚麼字。</p> <p><b>任務五——部件組字詞</b></p> <p><b>玩法：</b>按任務紙上提供的部件，組出相應的詞語。</p>	<p>簡報 (* 附件一) (簡報內附：案件、嫌疑人、線索及真相)</p> <p>五項線索卡 (* 附件八) [可編輯的線索卡 請參 (* 附件九)]</p> <p><b>&lt; 一年級 &gt;</b></p> <p>四項任務卡 (* 附件四) [可編輯的任務卡 請參 (* 附件五)]</p> <p><b>&lt; 二年級 &gt;</b></p> <p>五項任務卡 (* 附件六) [可編輯的任務卡 請參 (* 附件七)]</p>

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
20 分鐘	討論案情 (分組進行)	各組按挑戰站所得之線索，商討案件真兇、動機及經過，並填寫 / 畫在「偵探報告」上，最後選出代表 / 合作向其餘各組匯報所屬組別的結論。	偵探報告 (* 附件十) 及筆
10 分鐘	分組匯報及總結	1. 老師揭曉真相及頒獎： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 最合情合理獎</li> <li>• 最貼近真相獎</li> <li>• 最有創意獎</li> <li>• 最佳團隊大獎</li> </ul> 2. 透過案件結局，教導學生 <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt; 一年級 &gt; 明白勇於承認及改過的重要。</li> <li>&lt; 二年級 &gt; 就切身主題 (如：失物) 尋找解決之法的重要。</li> </ul>	簡報 (* 附件一) 及禮物

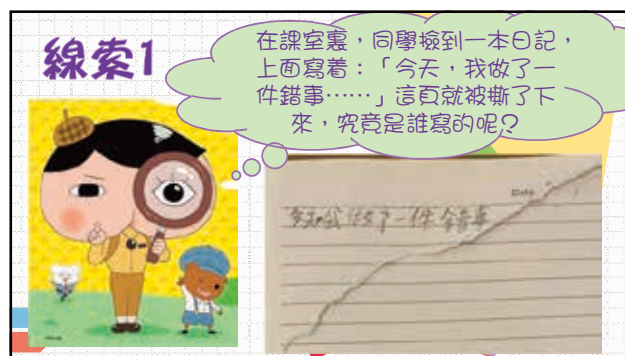
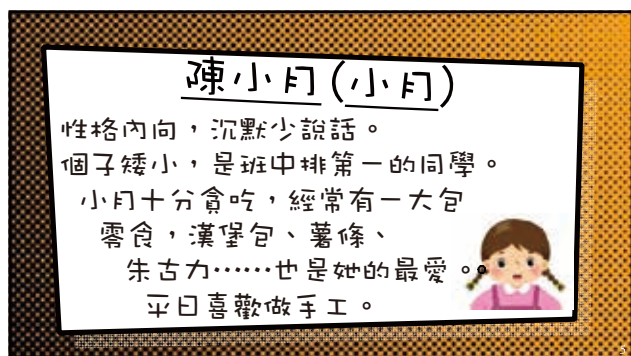
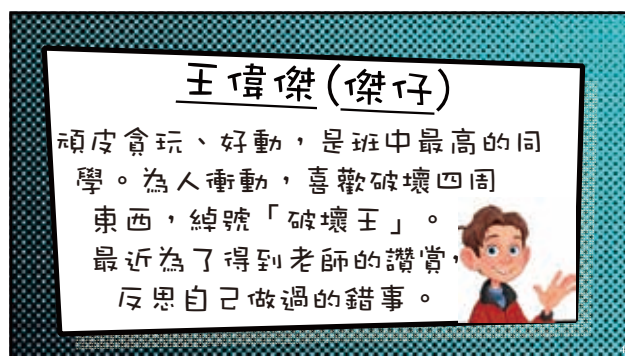
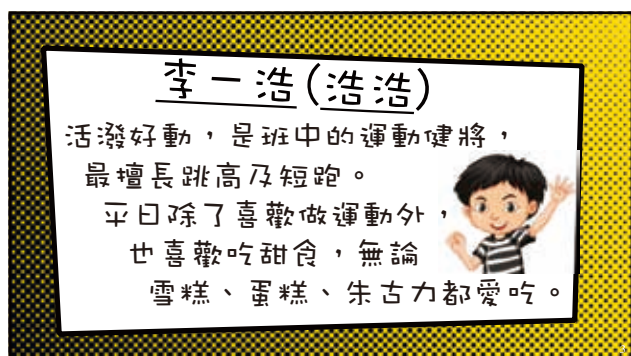
### 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探挑戰站的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-10) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/L6Zg5K>









# PD2 阿濃失蹤了 [P3]

## 活動目標：

- ✧ 透過查案活動，提升學生對閱讀及寫作偵探故事的興趣。
- ✧ 讓學生寓學習於遊戲，感受學習語文的樂趣，從而提升學習中文的興趣。

## < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 配合圖書教學《阿濃說故事 100》，加深學生對圖書內容的了解。
- ✧ 透過文字解難遊戲，加強學生對三字詞、四字詞、數字成語及比喻句的認識。

## < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過搜集線索及分析案情，訓練學生的邏輯力、分析力及推理力。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達己見、商議、推論、立論等溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

## < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件 ( 故事主線 )，培養樂於助人的品格。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小三

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 1 小時 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

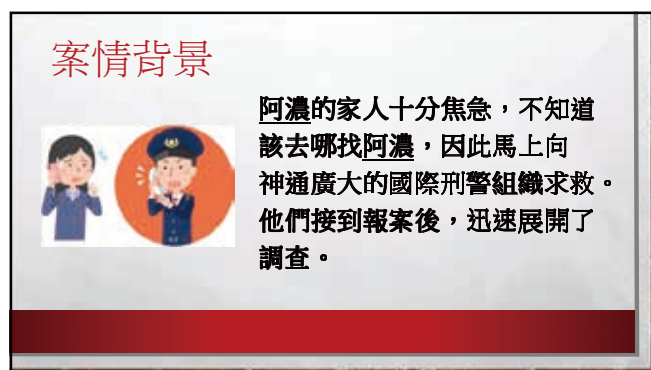
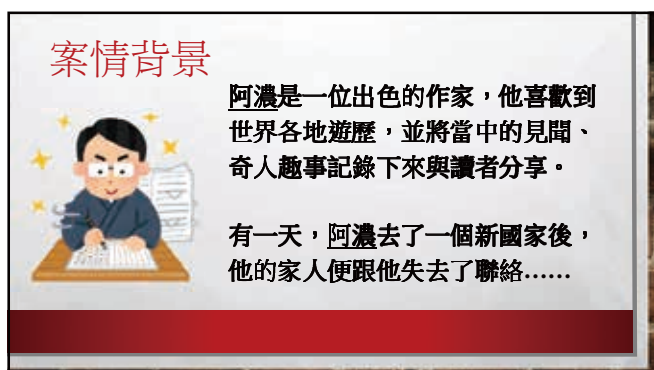
## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	活動簡介	老師安排學生分成 4-6 人一組。	
	熱身遊戲	老師提問：偵探需具備甚麼才能？（學生自由作答） 熱身任務（偵探培訓班）： 1. 請說出 3 種你在課室中可聽到的聲音？ 2. 請找出三樣印有校徽的物品？	簡報（* 附件一）
	介紹案件	老師介紹案件背景及偵探活動之安排。	簡報（* 附件一）
30 分鐘	語文解難 任務 (分組進行)	1. 派發「路路通通行證」，請學生稍後將搜集到的線索記錄、張貼於工作紙上，作案情討論及匯報。 2. 學生需分組完成三個任務，換取線索（聲音檔及提示卡）。 3. 任務以比賽計分形式進行（需快而準）：每答對 1 題得 1 分，最高可得 5 分；而最快完成每項任務可得 5 分，第二名可得 4 分，如此類推。 <b>營救行動任務</b> <b>任務一 – 文字對對碰</b> <b>玩法：</b> 學生需要用「笑」字來組指定詞語。 <b>任務二 – 成語解碼</b> <b>玩法：</b> 1. 將適當的文字填在工作紙左邊方格內，使其成為一個成語。 2. 將成語內文字所代表的阿拉伯數字填在右邊的解碼器上，破解密碼鎖。 <b>任務三 – 文字排排坐</b> <b>玩法：</b> 1. 學生在老師預備的小袋內，取出零散的詞語及標點符號，將它們排列成一句通順的比喻句。 2. 將詞語 / 標點方塊按次序貼於工作紙的方格內。	簡報（* 附件一） (簡報內附： 案件、任務、聲音線索及真相) 路路通通行證（* 附件二） 、計分表（* 附件三）、 三項提示卡（* 附件九）  [任務一] 組詞工作紙（* 附件四）及筆  [任務二] 成語工作紙（* 附件五）及筆  [任務三] 小袋、比喻句組句方塊（* 附件六及七）、 比喻句重組工作紙（* 附件八）
		1. 各組按完成任務所得之線索，商討、推測案件真相，並填寫在「路路通通行證」上。 2. 商討期間，學生可就案情作出一次提問。 3. 各組選出代表 / 合作向其餘各組匯報所屬組別的結論。	路路通通行證（* 附件二）及筆
		1. 老師揭曉真相及頒獎： • 最貼近案情獎 • 最合情合理獎 • 最具創意獎 • 最佳演繹獎 • 最佳合作獎 2. 透過案件結局，教導學生明白勇於解難及樂於助人的重要。	簡報（* 附件一）及禮物

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探挑戰站的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-9) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/5OEqbn>



# PD3 西遊記外傳 [P4]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 活動屬《西遊記》圖書教學的延伸活動。
- ✧ 透過語文活動任務，增加學生接觸各式語文範疇 ( 字詞、同音字、四字詞等 ) 的機會，讓學生感受語文的樂趣。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查案過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達己見、商議、推論等溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組話劇匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件 ( 故事主線 )，激發學生想像力及創造力，尋找解決之法。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小四

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 45 分鐘 ( 查案活動 ) + 30 分鐘 ( 話劇表演 )

[ 可按實際時間一次過或分堂進行 ]

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	介紹案件	老師介紹案件背景及分組活動之安排。	簡報 (* 附件一)
20 分鐘	查案任務 (分組進行)	1. 將學生分為 4-5 組。 2. 各組完成指定的語文任務後，可以得到不同的線索。  <b>查案任務</b> <b>任務一 – 文字大變身</b> <b>玩法：</b> 學生需要在指定的「十」字及「口」字上加上筆劃，組成一個新字。  <b>任務二 – 同音字逐個捉</b> <b>玩法：</b> 按任務紙上提供的字，寫出同音字。  <b>任務三 – 圖解四字詞密碼</b> <b>玩法：</b> 按照工作紙上的圖畫，在《西遊記》中查找四字詞語。	簡報 (* 附件一) (簡報內附： 案件、任務、線索) 其中兩項提示 (* 附件五及六)  [任務一] 工作紙 (* 附件二) 及筆  [任務二] 同音字工作紙 (* 附件三) 及筆  [任務三] 四字詞工作紙 (* 附件四)
15 分鐘	討論案情、 分組匯報及 揭曉真相	1. 各組按所得之線索，商討案件起因、經過及結果，並填寫在「重組案情紀錄紙」上。 2. 匯報各組的推斷及猜想。 3. 老師揭曉真相：蜘蛛精和蜘蛛俠聯手抓走了唐僧。	重組案情紀錄紙 (* 附件七) 及筆
30 分鐘	話劇排練及 表演 (分組進行)	1. 各組以話劇表演形式重演案發經過 (及打算如何拯救唐僧)。 2. 分組表演。 3. 頒獎	製作道具材料、禮物

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改查案任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-7) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/V4qgey>



## 偵探日活動之 西遊記外傳

**糟糕！師父不見了！**

自從唐僧五師徒排除萬難，成功從印度取西經後，便沿着到西方的道路返回中土。一天，他們又來到一個森林裏，由於天色已黑，他們又急要找地方過夜。他們在森林裏走不多遠，看見一所大宅，外表似曾相識，但卻怎麼也說不出哪裏見過。他們走進宅內，宅內擺設也算雅致，但卻是空無一人。為了找尋食物，悟空便把師父交給兩位師弟照顧，之後便獨自一人外出找食物。找了很久，除了一些野果外，甚麼也沒找到。萬料不到，當他回到大宅時，師父和眾師弟都不知去向，而現場又……

## 唐三藏

有着最慈悲的胸懷和最深厚的佛家知識，仁厚善良博愛，但能力有限。由於傳聞說唐僧是佛祖坐下弟子金蟬子十世修行的本體，因此妖怪相信吃唐僧一塊肉可以長生不老，也正因為這樣，眾妖怪都期望能吃上一口唐僧肉。在取西經途中，有很多妖怪為吃他的肉而被唐僧的徒弟所消滅；而未被消滅的，也可能對他們懷恨在心。



## 任務一

四年級偵探日活動(二) 文字大變身

任務說明：請將左邊的字，填入右邊的表格，使表格成為完整的字。

1. 左下列的字和加字，使它成為其他的字。

卡	卡	卡	卡	卡
卡	卡	卡	卡	卡

2. 左下列的加字和加字，使它成為其他的字。

加	加	加	加	加
加	加	加	加	加
加	加	加	加	加

限時5分鐘

## 案發現場一

悟空外出化緣回來後，四處都找不着師父和師弟們，卻看見大宅有很大的變化。你能憑這些蛛絲馬跡，協助悟空查出真相嗎？



## 現場檢獲的一封信

在現場檢獲的一封信，可惜上款因血跡遮蓋，看不到誰是收信人！但下款卻清楚顯示發信人是「七位師妹」。到底他們是誰呢？





# PD4 離奇手機廁中尋 [P5及P6]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過查案活動，提升學生閱讀及寫作偵探故事的興趣。
- ✧ 透過記錄調查內容，提升學生聆聽、選取有用材料及速記之能力。
- ✧ 透過各項有趣的「任務」，加強學生對四字成語、字詞配對、正反義詞及擬聲詞的認識。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過案件推理過程，訓練學生的邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達、商議、推論、立論等之溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組結論之匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件 ( 故事主線 )，引起學生關注如何處理與同學相處的問題，以及鼓勵學生勇於認錯，承擔責任。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小五及小六

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 1 小時 15 分鐘 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	安頓及簡介	老師安排學生分成 3-5 人一組。	
10 分鐘	介紹案件	老師透過簡報介紹案件、涉案嫌疑人及分組活動之安排。	簡報 (* 附件一)
30 分鐘	主題活動 (分組進行)	<p><b>偵探任務</b> 學生需要到不同課室 / 場地，完成以下三個任務，完成後可獲得線索乙份。</p> <p><b>&lt; 第一輪闖關取線索 &gt;</b></p> <p><b>任務一——圖解成語密碼</b> <b>玩法：</b>按任務紙上的圖意，猜出圖畫所代表的成語。可獲得線索 1A。</p> <p><b>任務二——字字珠璣</b> <b>玩法：</b>按任務紙上提供的單字，組出相應的詞語。可獲得線索 1B。</p> <p><b>&lt; 第二輪闖關取線索 &gt;</b> 學生完成 &lt; 任務三 &gt; 後，老師派發 &lt; 解碼匙 &gt;，學生需要輸入 &lt; 解碼匙 &gt; 拆解的密碼，方能觀看線索 2A 視頻及閱讀線索 2B 的線索。</p> <p><b>任務三——正反大聯盟</b> <b>玩法：</b>按任務紙上的詞語，填上合適的反義詞，並利用解碼匙找出密碼，再取得線索。</p> <p><b>&lt; 第三輪闖關取線索 &gt;</b> 學生完成 &lt; 任務四 &gt; 後，老師派發 &lt; 解碼紙 &gt;，學生需要輸入 &lt; 解碼紙 &gt; 拆解的密碼，方能觀看線索 3A 視頻及閱讀線索 3B 的線索。</p> <p><b>任務四——聲聲相識</b> <b>玩法：</b>看圖填上適當的象聲詞，然後取得解碼紙，再把英文字母拼成密碼取得線索。</p>	<p>簡報 (* 附件一) (簡報內附： 案件、嫌疑人、任務及真相)</p> <p>[任務 1] 成語工作紙 (* 附件二) 線索 1A(* 附件六)</p> <p>[任務 2] 詞組工作紙 (* 附件三) 線索 1B(* 附件六)</p> <p>[任務 3] 正反義詞工作紙 (* 附件四) 線索 2A &amp; 2B(* 附件七至九)</p> <p>[任務 4] 擬聲詞工作紙 (* 附件五) 線索 3A &amp; 3B(* 附件十至十一)</p>
20 分鐘	討論案情 (分組進行)	各組按所得的線索及證物，商討案件真兇、動機及經過，並填寫在「偵探報告」。最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。(可考慮讓學生以話劇形式匯報案發經過)	偵探報告 (* 附件十二) 及筆
10 分鐘	活動總結	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師揭曉真相及頒獎。</li> <li>2. 透過案件結局，與學生討論如何處理與同學相處的問題。</li> </ol>	簡報 (* 附件一) 及禮物

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探挑戰站的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-12) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/Y0nbox>



### 案情

啟啟

- 啟啟是班長；
- 有一天，他發現自己的新手機在女廁的垃圾桶內；
- 啟啟感到十分離奇，在課室的手機為何會無故地出現在女廁的垃圾桶內？於是向老師求助；
- 老師也感到莫名其妙，決定要把搞事的同學找出來……

經初步調查後，這 **4** 名同學都有客觀上的犯案動機。

烏龍王

- 是啟啟的同學；
- 他經常丟三落四，把東西亂放，曾經把啟啟的功課、食物盒，甚至外衣等東西放到自己書包內，並帶回家……
- 啟啟經常取笑他，更稱他「烏龍王」。

天王

- 是啟啟的好朋友，坐在啟啟旁邊，大家相稱「一追一趕」；
- 行事衝動魯莽，是班中的「搗蛋王」；
- 她這星期經常犯規，被啟啟多次記名……

### 第一輪闖關取線索：(完成兩個任務)

步驟1~完成「案件調查任務(一)」(5分鐘)；

步驟2~完成後領取「第一輪口供紙1」;(線索1A)

### 第二輪闖關取線索：

步驟1~完成「案件調查任務(三)」;(8-10分鐘)  
步驟2~領取「解碼匙」，對數目字進行解碼;  
步驟3~數目字解碼後，你便知道第二個重要線索是甚麼。(線索2A+2B)  
--輸入密碼取得線索

### 各人的自辯口供

整理第二輪線索後，誰的嫌疑較大？為甚麼？

烏龍王

我打翻水壺，衣服一角濕了，想找姐姐問她有沒有校服可借。

天王

我做改正期間，人有三急，所以去洗手間。

夢寶寶

我到課室取個人衛生用品後便去洗手間。

大少

我肚痛去廁所，發現男洗手間沒有廁紙，所以打算找姐姐。

# PD5 消失在黑暗中的巨人 [P1及P2]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 藉偵探故事串連遊戲，提升學生對故事、閱讀及文字的興趣。語文遊戲包括：猜字謎、物謎、部首、象形文字、錯別字等，讓學生多接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過案情討論，提升學生表達、推論等溝通及分析技巧。

## 活動形式：查案遊戲 ( 課堂 )

對象：小一及小二

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 30 分鐘至 1 小時 (1-2 教節)

[ 雙教節建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	介紹活動及案件	1. 老師安排全班分成兩組作賽。 2. 透過簡報介紹案件背景、人物角色等。	簡報 (* 附件一)
20-30 分鐘	文字挑戰	<p><b>文字偵探挑戰</b> 調查案件過程中，學生需接受文字挑戰，成功過關才可繼續調查案件。</p> <p><b>第一關 – 猜謎語</b> <u>玩法：</u>每組輪流猜謎語，在限時 30 秒內說出答案，答對得 1 分。</p> <p><b>第二關 – 猜物謎</b> <u>玩法：</u>兩組謎題中所指的物品，答對得 1 分。</p> <p><b>第三關 – 部首與字詞</b> <u>玩法：</u>有 A,B,C,D 四組的部首，各組輪流抽一個英文字母 ( 每組兩次 )。限時 1 分鐘內，組員需要說出該部首的字。每說出 1 個字，便取得 1 分。</p> <p><b>第四關 – 象形文字大搜查</b> <u>玩法：</u>學生需要說出圖片中的象形字是哪一個漢字。</p> <p><b>第五關 – 象形文字大搜查</b> <u>玩法：</u>在繪本中找出錯別字。( 每頁有兩個錯別字 )</p> <p><b>第六關 – 詞語接龍</b> <u>玩法：</u>學生需要把上一個詞語的最後一字作為詞語的開頭，直至有人說不出詞語為止。</p> <p><b>第七關 – 排字成句</b> <u>玩法：</u>把提供的字詞排列成順序的句子。</p>	簡報 (* 附件一)  ( 簡報內附： 案件、人物、任務題目及答案、案件發展及真相 )  ( 闖關題目詳情亦可參「各關卡題目」資料 (* 附件二) )
5-10 分鐘	總結	1. 老師分享案件結局，並鼓勵多閱讀圖書。 2. 總結分數，選出「傑出小偵探」	

## 活動變化：

1. 可按課程進度及學生能力更改偵探挑戰闖關的內容及 / 或過關要求。
2. 按實際課時調節題目深淺及數量。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-2) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/nLR2j8>



## 文字偵探



## 文字偵探

各位同學：

今天大家化身小偵探，調查一宗巨人偷東西案件。全班分兩組比賽，調查案件過程中，需接受文字挑戰，成功過關才可繼續調查案件。

勝利的組別可得**十顆藍螢石**，另一組可得**五顆藍螢石**。只要投入活動，各人皆可取得小禮物。另外，全班選出**三位表現出色的同學**成為**傑出小偵探**。



## 猜謎語

遊戲規則：

各組輪流猜謎語，在限時30秒內說出答案，答對得1分。



例

## 有手有腳

# 捉

## 物謎



紅紅小小軟又軟，  
吃來酸酸又甜甜，  
頭上帶着綠帽子，  
全身長滿『青春痘』。  
(猜水果)



## 部首與字詞

遊戲規則：

有ABCDEF四組的部首，各組輪流抽一個英文字母（共四次），然後在限時1分鐘內說出該部首的字，每說出1個字，便取得1分。



例

1. 炒
2. 燥
3. 煙
4. 燭
5. 烽
6. 爛
7. 煎
8. 熱
9. 煦
10. 照
11. 煮
12. 烈

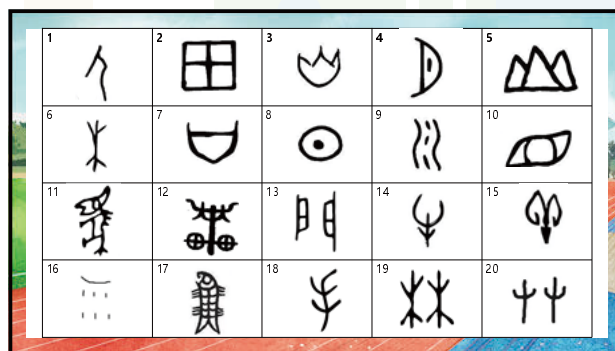




## 象形文字大搜查

遊戲規則：

以下有20個象形字，  
請同學說圖片中的象  
形字是哪一個漢字。



## 找錯別字

遊戲規則：

在繪本中找出錯別字。

小提示：每頁有兩個錯  
別字。



## 詞語接龍

遊戲規則：

把上一個詞語的最後一  
字作為詞語的開頭，直至  
有人說不出詞話為止。



## 排字成句

遊戲規則：

把字詞排列成順序的  
句子。



# PD6 書包破壞案 [P4]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過「線索大搜查」攤位內容，增加學生接觸各式語文範疇（象形文字、四字成語、錯別字、燈謎等）的機會，讓學生明白語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查案過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達己見、商議、推論、立論等之溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組結論之匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件（故事主線），引起學生對一些切身主題（如：欺凌）的討論，進行教育。

## 活動形式：查案遊戲（攤位）

對象：小四

人數：每節一班（30 人左右）

需時（教節）：每節最少 1 小時（2 教節）

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 多功能活動室 / 圖書館 / 課室（場地需要設置 4 個攤位）

人手：主持老師（1 位）、分組 / 駐點義工（4-8 位，共 4 個挑戰站）

器材：擴音器、投影機、電腦、展板、枱椅（4 個攤位用）

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	安頓及分組	老師安排學生分成 4 大組，各大組內再分 4 小隊。	擴音器
10 分鐘	介紹案件	老師介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組進行「偵探任務」安排。	簡報 (* 附件一)
20 分鐘	線索大搜查 (分組進行)	<p><b>偵探任務</b> 學生需要完成 4 個攤位任務，完成任務後可獲線索乙份。 各攤位詳情如下：</p> <p><b>任務 1——猜成語</b> <u>玩法：</u>學生需要按題目所示圖片，推斷其代表的成語。</p> <p><b>任務 2——錯別字</b> <u>玩法：</u>學生需要在各題中圈出錯別字，並寫出正確字詞。</p> <p><b>任務 3——古文字猜猜猜</b> <u>玩法：</u>學生需要按題目所示古文字，選出正確的現代文字。</p> <p><b>任務 4——猜燈謎</b> <u>玩法：</u>學生需要按燈謎題目，想出正確答案。</p>	<p>線索 (* 附件七至十) 小隊計分紙 (* 附件十一) 任務答案 (* 附件十二)</p> <p>猜成語題目 (* 附件二)</p> <p>錯別字題目 (* 附件三)</p> <p>古文字題目 (* 附件四)</p> <p>猜燈謎題目 (* 附件五及六)</p>
20 分鐘	討論案情及 匯報 (分組進行)	各組按「偵探任務」所得之線索，商討案件真兇及經過。 最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。	
5 分鐘	總結	1. 揭曉真相 2. 頒獎	簡報 (* 附件一)

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-12) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/GKlv63>



# 文字偵探活動日 書包破壞案

誰是真兇？



時間	內容
5'	安頓及分組
10'	介紹案件
20'	偵探挑戰站(4個) ● 完成任務，解答其中問題以獲取證物。
20'	分組討論案情(10' ) 匯報(10' )
	明天中文堂 總結 ● 揭曉真相 ● 頒獎

## 故事背景

有一日，上完體育堂後，  
4D班的軒軒回到自己的  
課室，發現自己的書包被水  
淋濕，地下有濕了的紙碎，  
紙碎上有些因被水淋濕而  
模糊了的字跡。



軒軒感到十分憤怒和傷心，因為  
在上體育課前，他的書包仍好好地  
掛在自己桌子的側掛勾上。  
軒軒決定向班主任陳老師投訴。

- ▶ 陳老師知道後，認為事態嚴重，決定展開調查。翻查走廊的閉路電視後，閉路電視只能影到走廊上有甚麼人經過，課室的入口是死角位，所以不能知道有甚麼人曾經進過課室，只能知道曾經有四個人於體育課時段經過4D的課室。
- ▶ 他們分別是文文、昊朗、浩龍及樂棠。

了解各人的背景、性格



# PD7 校園名貴手錶失竊事件 [P1至P6]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過偵探事件簿，提升學生對閱讀偵探故事的興趣。
- ✧ 透過換取線索的挑戰遊戲，提升學生對學習語文的興趣，包括：部首、成語、量詞、顏色詞、猜字謎等，讓學生接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過討論案情，提升學生表達、推論、歸納總結等溝通及分析技巧。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小一至小六

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 30 分鐘左右 (1 教節)

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	活動介紹	1. 老師概略介紹甚麼是偵探故事。 2. 透過簡報介紹案件、人物角色等。	簡報 一、二年級 (* 附件一) / 三、四年級 (* 附件二) / 五、六年級 (* 附件三)
15 分鐘	中文遊戲	<p><b>中文挑戰遊戲</b>            通過以下中文小遊戲，學生將獲取線索，了解案情。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 一、二年級 &gt;</b></p> <p><b>挑戰一——部首</b>  <u>玩法：</u>請全班學生合作說出 4 個「木」部首的字。</p> <p><b>挑戰二——成語 (顏色)</b>  <u>玩法：</u>請學生說出各題四字成語中所欠缺的顏色詞。</p> <p><b>挑戰三——量詞</b>  <u>玩法：</u>請學生說出各題應填上的量詞。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 三、四年級 &gt;</b></p> <p><b>挑戰一——部首</b>  <u>玩法：</u>請學生說出各題部首。</p> <p><b>挑戰二——成語 (顏色)</b>  <u>玩法：</u>請學生說出各題四字成語中所欠缺的顏色詞。</p> <p><b>挑戰三——成語 (動物)</b>  <u>玩法：</u>請學生說出有指定動物字詞的四字成語。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 五、六年級 &gt;</b></p> <p><b>挑戰一——猜字謎</b>  <u>玩法：</u>請學生按每題字謎猜出其代表的中文字。</p> <p><b>挑戰二——成語 (顏色)</b>  <u>玩法：</u>請學生說出各題四字成語中所欠缺的顏色詞。</p> <p><b>挑戰三——成語 (動物)</b>  <u>玩法：</u>請學生說出包含指定數字四字成語。</p>	簡報 一、二年級 (* 附件一) / 三、四年級 (* 附件二) / 五、六年級 (* 附件三)  (簡報內附： 案件、嫌疑人、任務題目及答案、線索及真相)
15 分鐘	討論環節及揭曉真相	1. 老師引導學生按所得線索討論誰是真兇及安發經過。 2. 透過簡報公佈真相	簡報 一、二年級 (* 附件一) / 三、四年級 (* 附件二) / 五、六年級 (* 附件三)

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探訓練任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-5) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/WvVgK5>



### 甚麼是偵探故事？

- 偵探推理故事又稱為「偵探小說」，西方通俗文學的一種體裁。由於傳統偵探小說中的破案大多採取推理方式，所以也有人稱它為推理小說。
- 偵探小說主要寫具有驚人推理、判斷智力的偵探人物，根據一系列的線索，解破犯罪（多是兇殺）的疑案。它的結構、情節、人物、甚至環境都有一定的格局和程式，因此它也是一種程式文學。



現在，請各位同學化身成為校園小偵探，協助破解案件。

### 校園名貴手錶失竊事件



案件背景：  
(老師請按學生照片播放錄音)



### 挑戰一(猜字謎)：

請同學說出一個中文字

1. 口中有十
2. 人的旁邊有隻狗
3. 說它小，下邊大；說它大，上邊小。
4. 一月一日非今天

### 挑戰二(顏色詞)：

請同學說出\_\_\_\_上應填上的顏色詞

1. 萬念俱\_\_\_\_
2. 看破\_\_\_\_塵
3. 信口雌\_\_\_\_
4. 火樹\_\_\_\_花



# PD8 密密賞貼紙不見了 [P3及P4]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過偵探任務，提升學生對學習語文的興趣，包括：成語、詩詞、猜字謎、句意理解等，讓學生接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達、商議、推論、歸納總結等溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組結論之匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小三及小四

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 1 小時 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	活動介紹	1. 老師安排學生分成四人一組，每組安排一位小導師。 2. 透過簡報介紹案件背景、人物角色等。	簡報 三年級 (* 附件一) / 四年級 (* 附件二)
20 分鐘	偵探訓練場 (分組進行)	1. 老師派發每組一部 iPad，小導師協助打開訓練資料。 2. 學生成功通過指定訓練後，才可取得破案線索：  <b>偵探訓練任務</b>  <b>任務一 - 記憶力大測試</b> <b>玩法：</b> 全組在 3 分鐘時間內記熟所提供的古詩內容。3 分鐘後，全組合力完成詩歌的排序過關。  <b>任務二 - 觀察力大測試</b> <b>玩法：</b> 全組需於 5 分鐘限時內，將提供的中文字詞表中，圈出 6 個或以上含數字成語 (答案共有 10 個) 即過關。  <b>任務三 - 智力大測試</b> <b>玩法：</b> < 三年級 > 全組在 5 分鐘內合力回答 10 道謎題，答對 5 題即可過關。 < 四年級 > 全組在 5 分鐘內合力回答 10 句意理解題，答對 5 題即可過關。	簡報 三年級 (* 附件一) / 四年級 (* 附件二)  (簡報內附： 案件、嫌疑人、任務 題目及答案、錦囊及 真相)  [ 任務三 ] 題目 三年級 (* 附件三) / 四年級 (* 附件四)
25 分鐘	討論及匯報	1. 各組有 3 分鐘時間，可向小導師提出最多 2 道問題。 2. 全級有 5 分鐘時間討論案情，並將結論記錄在破案紀錄紙上。 3. 各組於限時 1 分鐘時間內匯報小組結論，同時解釋當中推論及原因。	破案記錄紙 (* 附件五) 及筆
5 分鐘	揭曉真相	老師透過簡報公佈真相及頒獎： • 合情合理獎 • 最有創意獎 • 最貼近真相獎 凡獲獎的組別均可獲贈禮物乙份。	簡報 三年級 (* 附件一) / 四年級 (* 附件二) 及禮物
5 分鐘	總結	1. 透過案件結局，鼓勵學生仔細觀察、小心查證，不可妄下判斷。 2. 老師回饋觀察所見，表揚學生做得好及需要改進之處。	

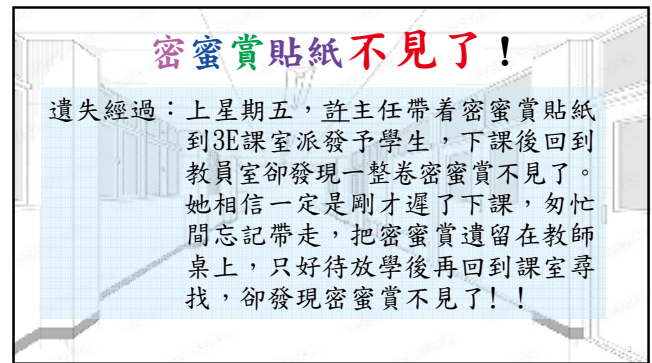
## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探訓練任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-5) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/K3v5gm>



### 文字偵探闖三關



### 密密賞貼紙不見了！

遺失經過：上星期五，許主任帶着密密賞貼紙到3E課室派發予學生，下課後回到教員室卻發現一整卷密密賞不見了。她相信一定是剛才遲了下課，匆忙間忘記帶走，把密密賞遺留在教師桌上，只好待放學後再回到課室尋找，卻發現密密賞不見了！！



### 密密賞貼紙不見了！

許主任請班主任李老師幫忙向班上同學查詢及了解密密賞的遺失經過。同學們的口供如下：

我看見許主任上課時給同學們派發了密密賞後，就順手把密密賞放在教師桌上。之後，我就再沒留意密密賞被放到哪裏了。但後來轉堂時，我看見李愛美同學在老師桌上拿過東西，然後放進自己的外套袋裏。至於她拿走了甚麼？我沒留意。

劉一堂



### 密密賞貼紙不見了！

許主任請班主任李老師幫忙向班上同學查詢及了解密密賞的遺失經過。同學們的口供如下：

我坐在課室最後一排，所以沒看到許主任把密密賞放在哪裏。但在小息時，我聽到李愛美跟好朋友范凱言躲在課室一角說悄悄話。我還聽到愛美說她成功拿到了，約凱言午息時在操場見面。

賈文靜



### 密密賞貼紙不見了！

許主任請班主任李老師幫忙向班上同學查詢及了解密密賞的遺失經過。同學們的口供如下：

李愛美告訴我，她很想像參加試後密密賞活動，但她還欠三十枚貼紙。因此，她正設法獲得更多密密賞貼紙。另外，許主任下課時請我通知校工課室的掛鐘壞了，請他抽空幫忙較正。

范凱言



### 密密賞貼紙不見了！

許主任請班主任李老師幫忙向班上同學查詢及了解密密賞的遺失經過。同學們的口供如下：

我是值日生，負責替老師抄下每課的家課。在許主任離開後，我曾到教師桌拿課室日誌抄家課，但當時教師桌上有很多雜物，我並沒有看見有密密賞。或許是被其他物品遮蓋住了吧！我不太清楚。

鄧正希

# PD9 八達通失竊事件 [P4至P6]

活動目標：

## < 語文知識 ( 認知 ) >

✧ 透過活動中的猜字謎和猜俚語遊戲，加強同學對漢字及廣東話文化的認識。

## < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過偵探活動，提升學生對閱讀及寫作偵探故事的興趣。
- ✧ 透過查案過程，提升學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達、商議、推論、立論等溝通及分析技巧。

## < 態度培養 ( 情意 ) >

✧ 透過活動中的案件，引起學生對校園關愛文化之認識。

活動形式：查案遊戲 ( 課堂 )

對象：小四至小六

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 35 分鐘 (1 教節)

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	分組及介紹案件	1. 老師安排學生分成 4 人一組。 2. 透過簡報介紹案件背景、人物角色等。	簡報 (* 附件一)
10 分鐘	語文任務 (分組進行)	<b>偵探挑戰站</b> 學生需要完成 2 個語文任務，換取線索。任務詳情如下：  <b>任務 1——猜字謎</b> <b>玩法：</b> 學生需根據字謎選擇適合的漢字，答對可獲得線索 1-4。  <b>任務 2——猜俚語</b> <b>玩法：</b> 學生需按正確次序排列俚語中的字詞，答對可獲得其餘線索。	簡報 (* 附件一)  任務題目 (* 附件二及三) [ 亦可掃描簡報 ( 附件一 ) 內之 QR code 或輸入相關網址 ]
15 分鐘	討論案情及匯報 (分組進行)	各組按所得線索，商討案件真兇及經過。最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。	
5 分鐘	總結	1. 揭曉真相 2. 頒獎	簡報 (* 附件一)

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改語文任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-3) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/RyQgNz>



## 八達通失竊事件

齊做小偵探

### 背景資料

4A 小夫



- 受同學歡迎，常常小息時購買零食與同班同學分享
- 家境富裕，單親家庭，和父親居住
- 由於父親經常到外地工作，不在香港，會給小夫一張有自動增值功能的八達通，方便小夫平日買東西
- 父子關係融洽

### 案情

時間：星期四的第一個小息  
地點：學校圖書館

原因：

- 小夫發現自己的掛頸證件套不見了
- 裏面有一張學生證及一張八達通

經過：班主任到處查問，找尋也找不到  
結果：

- 翌日早上九時，有工友在洗手間垃圾桶拾獲小夫的掛頸證件套
- 但入面只有學生證，沒有八達通

### 物件詳細資料

- 掛頸證件套是名牌的（價值\$3000）
- 掛頸證件套內附一張學生證及一張八達通
- 八達通有自動增值功能，每次增加\$500

經調查後，可疑人士共有 6 名

1

- 沉默寡言，偶爾會偷懶
- 我和平時一樣，從6/F的洗手間開始收集垃圾
- 在4/F男洗手間，當我一打開垃圾桶蓋子，便發現有小夫同學的東西，於是我立即拿到校務處
- 那個掛頸證件套是一個很貴的名牌來的，雖然我沒甚麼錢買名牌，但我絕不會貪心得偷別人的東西
- 現在我這個歲數很難找工作，我是不會做一些行差踏錯的事情讓自己丟了這份工作的



工友：娟姐

經調查後，可疑人士共有 6 名

2

- 喜歡得到老師稱讚，心腸不太好，不太受同學歡迎
- 我是品學兼優的班長，常常獲得老師稱讚，又是老師的好幫手，偷竊的事我是不會做的
- 雖然我家庭不富裕，但是我會自己儲錢買自己想要的東西，不會偷別人的錢
- 小夫那麼受同學歡迎，常常請別人吃東西，他現在買不到食物，應該是其他同學請回他吃東西的時候了吧？
- 依我想，這一班頑皮的同學也有不少，調查起來也有點難度



4A 小夫



# PD10 稀奇古怪事件簿 [P1至P6]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過獲取線索的中文題目，提升學生對學習語文的興趣，包括：成語、反義詞、獨體字、錯別字、修辭手法等，讓學生多接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。

## 活動形式：查案遊戲 ( 早會 / 週會 )

對象：全校

人數：每節三級 (350 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 20 分鐘 (1 教節以內)

[ 建議進行時段：早會 / 週會、課堂、午膳、特別語文活動內的一部份 ]

場地：禮堂 ( 或任何能作短片播放之場地 )

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	案件介紹	老師播放短片，到中文題目的內容時暫停影片，讓學生回答相關題目。 (學生回答題目後，進一步播放嫌疑學生的性格特質。)	短片 低小 (* 附件三) / 高小 (* 附件四) [ 短片由簡報 (* 附件一) & (* 附件二) 剪輯而成 ]
10 分鐘	獲取線索	<p><b>中文題目</b></p> <p><b>&lt; 低小 &gt;</b></p> <p>題目一——找出獨體字 <u>玩法</u>：在字詞列表內找出所有獨體字。</p> <p>題目二——認讀發音 <u>玩法</u>：在字詞列表內找出指定音節 ( 如 : bei ) 字詞。</p> <p>題目三——反義詞連一連 <u>玩法</u>：將每對反義詞作配對。</p> <p><b>&lt; 高小 &gt;</b></p> <p>題目一——成語找一找 <u>玩法</u>：在字詞表內找出所有成語。</p> <p>題目二——修辭手法選一選 <u>玩法</u>：閱讀題目句子，說出相關句子所使用的修辭手法。</p> <p>題目三——錯別字找一找 <u>玩法</u>：閱讀題目句子，找出句子中的錯別字。</p>	<p>短片 低小 (* 附件三)</p> <p>短片 高小 (* 附件四)</p>
5 分鐘	討論及匯報	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學生分享他們對案情的推論。</li> <li>2. 揭曉真相。</li> <li>3. 對學生表達欣賞，並鼓勵多了解語文的趣味。</li> </ol>	

## 活動變化：

1. 可按課程進度及學生能力更改中文題目的內容。
2. 可按活動進行的人數，改變中文題目答題及 / 或案情討論的方式 ( 如：透過分組討論、透過工作紙 / iPad 作答等 )，增加學生參與程度。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-4) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/dmvgNz>







# PD11 圖書毀壞案 [P3至P5]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 體驗偵探活動，了解偵探小說的創作，提升相關種類圖書的閱讀興趣。
- ✧ 透過部首辨別，加強學生對容易混淆的字詞之掌握。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達、商議、推論等溝通及分析技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過案件設計，增加學生愛惜圖書的正面態度。

## 活動形式：查案遊戲 ( 課堂 )

對象：小三至小五

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 30 分鐘 (1 教節)

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

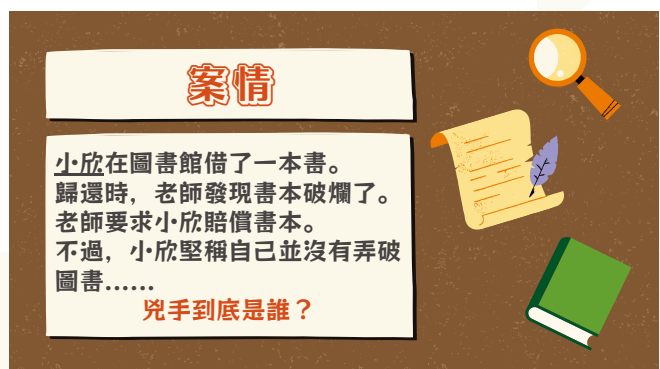
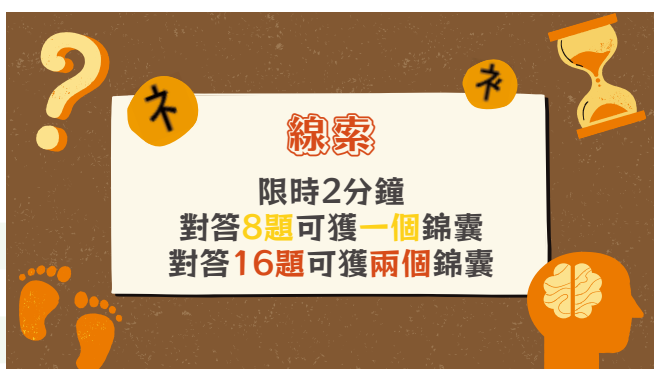
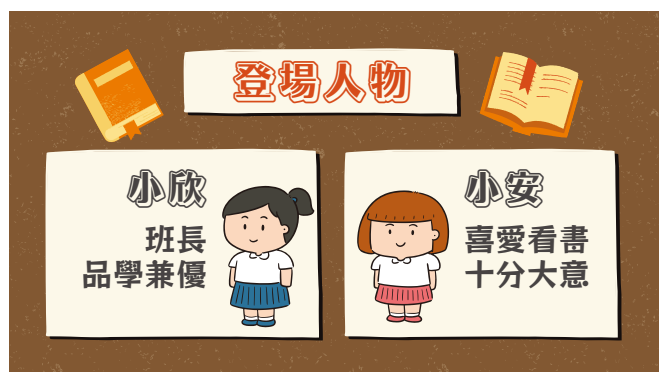
## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	介紹案件	老師透過簡報介紹案件背景、人物角色等。	簡報 (* 附件一)
10 分鐘	語文遊戲 (分組進行)	1. 老師將學生分四人一組。每組派發一張部首辨別工作紙。 2. 完成工作紙，答對題目數量符合老師所定要求，則可換取線索一份。	語文遊戲工作紙 (* 附件三) 線索錦囊 (* 附件四)
10 分鐘	討論案情及 匯報 (分組進行)	各組按所得線索，商討案件真兇及經過。選出代表匯報。	
5 分鐘	總結	1. 揭曉真相 2. 總結訊息	簡報 (* 附件一)

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改語文遊戲的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-4) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/a47gOY>







### 登場人物





<b>小勇</b> 為人粗魯 愛搗蛋		<b>小智</b> 成績優異 小欣對手	
--------------------------	---	---------------------------	---



### 3分鐘時間討論

#### 誰是兇手？







### 證物





### 1分鐘時間討論



#### 誰是兇手？





### 3分鐘時間討論

1. 兇手是誰
2. 犯案過程

# PD12 圖書毀壞事件簿 [P4及P5]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過偵探任務，提升學生對學習語文的興趣，包括：成語、歇後語、錯別字、象形文字等，讓學生接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過案情討論，提升學生表達、商議、推論、歸納總結等溝通及分析技巧。

## 活動形式：查案遊戲 ( 攤位 )

對象：小四及小五

人數：每節一級 (120 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 1 小時 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：禮堂 / 有蓋操場 (1 個基地 + 設置 8 個挑戰站)

人手：主持老師 (1 位)、駐攤位義工 (8-16 位，共 8 個挑戰站)

器材：擴音器、展板、枱椅 (8 個挑戰站用)

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	活動介紹	1. 老師於課室派發工作紙給學生。 2. 老師帶領學生到攤位場區。 3. 老師簡介活動流程。	擴音器、 工作紙 (* 附件一)
30 分鐘	語文遊戲 (攤位形式)	<p><b>語文攤位遊戲</b> 學生需要完成 4 個語文遊戲，每完成一個遊戲可獲一項線索提示。各攤位遊戲詳情如下：</p> <p><b>遊戲一——歇後語知多少</b> <b>玩法：</b>將各題歇後語的謎面卡與謎底卡作配對。</p> <p><b>遊戲二——看圖猜成語</b> <b>玩法：</b>按各題圖卡所示，說出圖片所代表的成語。</p> <p><b>遊戲三——錯別字大搜尋</b> <b>玩法：</b>從句子卡中找出錯別字，並嘗試寫出正字。</p> <p><b>遊戲四——象形文字</b> <b>玩法：</b>將各題象形文字卡與漢字卡作配對。</p>	<p>線索 (* 附件十三至十六 或 參工作紙第 2 頁)</p> <p><b>1. 歇後語</b> 玩法 (* 附件二)、 題目 (* 附件三)</p> <p><b>2. 猜成語</b> 玩法 (* 附件四)、 題目 (* 附件五)</p> <p><b>3. 錯別字</b> 玩法 (* 附件六)、 題目 (* 附件七 &amp; 八)、 答案 (* 附件九)</p> <p><b>4. 象形文字</b> 玩法 (* 附件十)、 題目 (* 附件十一 &amp; 十二)</p>
20 分鐘	討論及 寫案情	<p>1. 學生完成上述 4 個攤位，並取得全部 4 款線索，可跟其他同學分享自己對案件的推論。</p> <p>2. 每位學生需要在工作紙上寫出自己的推理結果。</p> <p>3. 由老師收集完成的工作紙，進行評審，選出以下各獎項：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 最具創意獎</li> <li>• 最貼近案情獎</li> <li>• 最合情合理獎</li> <li>• 最佳文字描繪獎</li> </ul> <p>(得獎者除獲得禮物外，亦會為自己所屬的「社」增加分數)</p>	筆、 禮物

## 活動變化：

1. 可按課程進度及學生能力更改語文攤位遊戲的內容及 / 或過關要求。
2. 按人數倍增 (以 4 為倍增基礎) 攤位數量，以消化排隊人龍。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-16) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/RyQgpD>

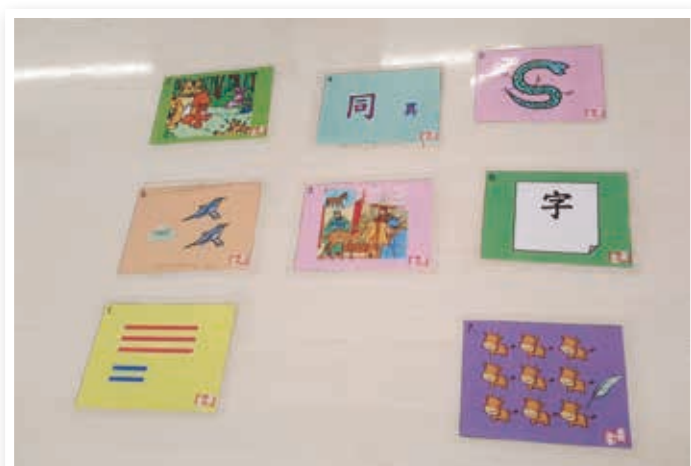




歇後語知多少 ( 玩法 )



歇後語知多少



看圖猜成語



看圖猜成語 ( 玩法 )

備註：此校選用「現代教育研究社」提供資料製成攤位遊戲道具





錯別字大搜查 ( 玩法 )



錯別字大搜查 ( 題目 )



象形文字 ( 實況 )



象形文字 ( 玩法 )

備註：此校選用「現代教育研究社」提供資料製作成攤位遊戲道具



## 「文字偵探」活動

姓名：\_\_\_\_\_ ( ) 班別：\_\_\_\_\_ 社別：\_\_\_\_\_

案發現場：圖書館的一個書櫃前，發現了……



翻查閉路電視後，發現了三名疑犯，他們都曾在案發現場出現。  
經調查後，他們的資料如下：

<b>【X 先生】</b> 44 歲，自由工作者，沒有穩定收入，懷才不遇，意志消沉。經常在圖書館消磨時間、尋靈感。	<b>【圖書館管理員 Y 女士】</b> 52 歲，脾氣暴躁，擔任圖書館管理員 30 年，工作非常繁忙，天天都忙得喘不過氣。	<b>B 小朋友</b> 4 歲，活潑好動，不懂得自己安靜閱讀，經常在圖書館奔跑、拋書、惡作劇……



## 誰是「兇手」？

各位「小偵探」，是你大顯身手的時候了，運用你的推理、觀察力，找出「兇手」，並發揮你的創意、推理能力，猜猜犯案原因！



完成「文字遊戲」的同學，可獲一個「提示」。

提示一：	提示二：
提示三：	提示四：

\*集齊四個提示，有助破案！



我知道了！「兇手」是 X 先生、Y 女士、B 小朋友！ (請選一位)

根據我的推理，犯案原因是：

---



---



---



\*是次「文字偵探」活動設  
 「最具創意獎」、「最貼近案情獎」、「最佳文字描繪獎」、  
 「最合情合理獎」多名，得獎同學可為社加分！



# PD13 奇案A + B [P1至P6]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過主題遊戲，提升學生對中華文化及語文知識的興趣，包括：標點、詞語運用、成語、詩詞、中華節慶、歷史名人、名勝古蹟、姓氏、稱謂等，讓學生多接觸語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小一至小六

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 35 分鐘至 1 小時 (1-2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	活動介紹	1. 主持老師安排學生分成四人一組。 2. 透過簡報介紹奇案 (每次介紹其中一宗案件)。	簡報 (僅供參考) (附件一)
15 分鐘	偵探挑戰題 (分組進行)	1. 老師派發每組一部 iPad，指示同學登入 Kahoot (老師預先在 Kahoot 輸入題目資料)。 2. 最短時間答對最多題目的組別將會先獲取「破案線索」(簡報內) 圖片。	Kahoot 題目： 一年級 (* 附件二) 二年級 (* 附件三) 三年級 (* 附件四) 四年級 (* 附件五) 五年級 (* 附件六) 六年級 (* 附件七)
10 分鐘	討論及破案	1. 各組就所得「破案線索」進行討論，回答奇案問題。 2. 成功破案全級可獲得禮物一份。	簡報及禮物
(如時間許可，可以另一套 Kahoot 題目，進一步破解另一宗案件。)			

## 活動變化：

1. 可選擇其他案件及破解線索取代奇案 A 及奇案 B。
2. 可按課程進度及學生能力更改 Kahoot 題目的內容。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (2-7) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/m0N2EW>





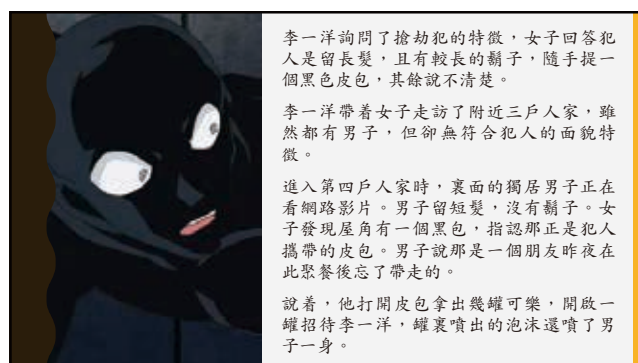
1



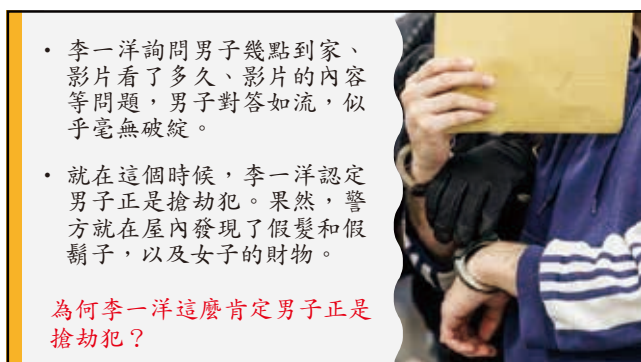
2



3



4



5



6

### 罐裝可樂的破綻：

1. 只有經過猛烈搖晃，罐裝可樂才會產出大量泡沫，所以顯然有人帶着可樂跑了一段路。
2. 既然是朋友的包，為甚麼會知道裏面有可樂，還拿出來招呼其他人？

7

### 案件B：

- 一天，一個看似腰纏萬貫的暴發戶來到珠寶店。他舉止粗野，態度橫蠻，不停地用命令的口氣，指示店員要這要那，嘴裏含着口香糖，非常傲慢。店員忍氣吞聲地為他服務。
- 「哎喲，怎麼搞的？」男子拿在手裏的鑽石不小心掉到了地上。店員慌忙撿起來一看，卻是假貨。「先生，非常抱歉，我能搜一下你的身嗎？」店員強硬地說。

8

可是翻過了男子的全身，也沒有發現真鑽石。

「像話嗎？你們已假充真，買冒牌鑽石，還要在我身上找碴！走，想警察局評理去！」

店員雖堅信是此人玩了掉包計，可是又查不出證據，拿不出物證，只好忍氣吞聲地連連鞠躬道歉，並給了男子一筆精神賠償費，這才打發他出了珠寶店。

9

請問真鑽石是否曾被男子換掉了呢？  
真鑽石在哪裏呢？



10

### 破案線索：



11

### 鑽石藏在哪裏？

- 男子拿起真鑽石假裝端詳的樣子，趁店員不注意，迅速用香口香糖將它粘到不顯眼處，然後取出假鑽石，故意掉在地上，好讓店員去撿。

12

# PD14 觀鳥尋蹤 [P5及P6]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過有趣的語文遊戲，提升學生對學習語文的興趣，包括：猜字謎、認識方向詞等。
- ✧ 透過閱讀偵探事，參與查案推理活動，提升學生閱讀的興趣與視野。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。

## 活動形式：查案遊戲

對象：小五及小六

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 20 分鐘 (1 教節以內)

[ 建議進行時段：早會 / 週會、課堂、午膳、小息、特別語文活動內的一部份 ]

場地：圖書館 / 課室 / 有蓋操場 / 多功能活動室 / 禮堂

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	案件介紹	老師透過投影 / 派發工作紙 1. 分享案件內容。 2. 分享討論問題。	案件資料 (* 附件一)、 討論問題 (* 附件二)、 工作紙 (* 附件三)
10 分鐘	語文遊戲	<b>語文遊戲</b> 透過解答以下 3 個語文問題，學生可獲得解開案件謎題的提示 ( 語文問題之答案 )。相關語文問題如下：  <b>問題一 – 找出方向詞</b> <b>玩法：</b> 在字詞列表內找出所有方向詞。  <b>問題二及三 – 看圖配詞</b> <b>玩法：</b> 按題目指示，找出圖片組合所指示的詞語。	[ 問題一 ] 資料 (* 附件四)  [ 問題二 ] 資料 (* 附件五)、 [ 問題三 ] 資料 (* 附件六)
10 分鐘	討論及寫案情	1. 學生可跟同學商討分享他們對案件謎題的想法。 2. 每位學生需要在工作紙上寫出自己的答案。 3. 完成後獲得小禮物一份。	禮物

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改語文遊戲的問題。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-6) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/WvVgje>







語

文

遊

戲

# PL1 我是小偵探 [P1至P3]

## 活動形式 : *Google form*

**引言：**閱讀「怪盜偷皇冠之奇案」同學改編故事，透過敏銳的觀察力，偵破奇案。若成功通過看圖猜成語關卡，便會獲取一個線索，協助找出偷取皇冠的人。

**故事：**一天晚上，黑夜降臨，一個戴着黑色的禮帽和穿着灰黑色的西裝的人，用滑翔機飛到一座大樓頂層，並放下了一張預告卡，卡上寫着：「今晚我會來偷典雅女神鑽石皇冠，怪盜上。」

### 1. 請猜出圖中的成語。

- A. 手無寸鐵
- B. 守株待兔
- C. 易如反掌
- D. 守望相助



**答案：**A. 守株待兔

**線索 1：**怪盜喜歡裝扮成不同的人。

**故事：**摩洛卡斯集團管家請來著名偵探—加以索得先生，他的身材高高的，觀察力強，是一位破案高手。這晚，他收到有「現代黑暗羅賓」之稱的男怪盜的預告卡，知道他要犯案。管家得知，就算有多嚴密的保安，有多先進的監視器，也不能阻止怪盜的入侵，令大家束手無策，無計可施。

## 2. 請猜猜圖中的成語。

- A. 井底之蛙
- B. 井井有條
- C. 臨渴掘井
- D. 離鄉別井



答案：A. 井底之蛙

線索 2：加以索得偵探觀察力驚人，對在場每一個人都觀察入微。

故事：到了當晚，所有工作人員都保持警惕，為入場人士核對身份及嚴謹地監控在場人士的一舉一動。突然，傳來一陣刺耳的爆炸聲，加以索得偵探馬上說：「怪盜可能潛入會場，請各位工作人員高度留意。」遠處望去，皇冠專櫃旁邊出現管家的女傭、清潔工及二弟，這時候，由於燈光較暗，看不清楚他們的樣貌，偵探也覺得有可疑，便請三位不要動。

## 3. 請猜猜圖中的成語。

- A. 虎視眈眈
- B. 虎頭蛇尾
- C. 狐假虎威
- D. 胡說八道



答案：C. 狐假虎威

線索 3：

- 女傭神色慌張，大叫一聲。
- 二弟平日穿著較為樸素，今晚卻穿上華麗的禮服，面對混亂場面都十分鎮定。
- 清潔工被嚇得打翻了水桶，弄得遍地都是水。

偵探憑着三位的衣著及反應，已經知道怪盜假扮其中一人。

#### 4. 請猜猜圖中的成語。

- A. 羊入虎群
- B. 順手牽羊
- C. 洋洋得意
- D. 亡羊補牢



答案：亡羊補牢

線索 4：二弟全程都低下頭，女傭及清潔工卻急忙地清理地上的積水。

#### 請閱讀故事結局，齊來找出小偷吧！

**故事：**經過一番觀察及分析後，機智的加以索得便立刻說：「快來人把假裝二弟的怪盜捉住！」果然，怪盜想假扮二弟，他以為這樣做會較容易盜取皇冠，誰知加以索得偵探這麼聰明，這麼快便能捉拿他。最後，大家在衣櫃裏找回真正的二弟，幸好他沒有受傷，皇冠亦沒有被盜。加以索得又立下大功，被眾人讚揚。

恭喜你成為一名聰明小偵探，具有透過敏銳的觀察力及洞察力，成功偵破奇案。期望你喜愛閱讀偵探故事及成語故事，以下提供 e 悅讀計劃中建議書單，歡迎大家登入教育城戶口閱讀電子書。

成語無限 fun

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/5088?forceLogin=true>

十二生肖同樂會

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2078?forceLogin=true>

猜燈謎，學成語

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2092?forceLogin=true>

來自星星的小偵探 2:P 怪客的瘋狂歡樂派對

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/4942>

校園小偵探 1 圖書館密碼

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2020?forceLogin=true>

傻貓神探 15 智擒吸血鬼

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2032?forceLogin=true>

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：

<https://reurl.cc/3eZAL9>





## PL2 我是小偵探 [P4至P6]

活動形式：Google form

**引言：**閱讀「消失的藍寶石」故事（同學作品），透過敏銳的觀察力，偵破奇案。  
若成功通過看圖猜成語關卡，便會獲取一個線索，協助找出偷取藍寶石的人。

**故事：**洛克是一名赫赫有名的私家偵探，這次的故事是發生在一個風和日麗、陽光普照的早上，洛克像平常一樣坐在沙發上一邊享受着美味的咖啡，一邊讀着今早剛送來的報紙，突然傳來「嘖嘖……嘖嘖……」的敲門聲，打斷了洛克看報紙。不情不願的洛克開了門，進來的是一位大約三十歲左右的年輕男子，他臉色發青、精神欠佳，身穿米色的整齊西裝。這時那位男子又開口說：「你好！我姓黃，你可以叫我黃先生，我希望你能幫我調查一下我家的藍寶石失蹤案件。」洛克突然對這個案件有着濃厚的興趣，所以便爽快答應了。很快，洛克和黃先生便來到一座古堡，這座古堡給人一種深不可測的感覺，黃先生說道：「這裏就是我的家。」洛克拿出放大鏡，彎下腰，圍繞着這座古堡走兩次。這讓黃先生十分摸不着頭腦。

1. 請猜猜圖中的成語。

- A. 鵬程萬里
- B. 一石二鳥
- C. 鴉雀無聲
- D. 鳥語花香



答案：B. 一石二鳥

**線索 1：**房間內沒有特別鞋印的足跡，你可鎖定小偷是古堡裏的人。

**故事：**「昨天中午的時候，我們一家外出去吃午飯。午飯後，管家如常開車來接我們，當車來到家門前，管家按了按車喇叭等待僕人打開大門，讓我們進去，可是這次我們等了很久都沒有人來開門，我隱約察覺到有點不對勁，所以便向管家要了鎖匙。打開門後，我便看到僕人阿邦被人用麻繩綁住了雙手，口裏被塞着一條白色的毛巾，但房間裏擺設整齊。」

2. 請猜猜圖中的成語。

- A. 杯弓蛇影
- B. 打草驚蛇
- C. 畫蛇添足
- D. 虎頭蛇尾



答案：A. 杯弓蛇影

線索 2：

- 僕人阿邦被用麻繩綁起，以「生結」綁住。
- 管家離開家裏時，神秘地接聽一個電話。

**故事：**說着說着，黃先生拿出手機讓洛克看當時他拍攝的片段，再帶洛克來到一間裝飾簡樸的房間裏，洛克依順序檢查了一次房間，黃先生和他太太的房間是中規中矩的日式風格，簡單得一目了然，而黃先生女兒的房間裏堆滿了洋娃娃和玩具，至於管家和僕人房就像普通的酒店房間。洛克在每一間房間的牆壁和地下都用手輕輕地拍了拍。

3. 請猜猜圖中的成語。

- A. 雞飛狗跳
- B. 雞犬不寧
- C. 鶴立雞群
- D. 呆若木雞



答案：C. 鶴立雞群

線索 3：

- 女兒和太太常常戲弄黃先生。
- 管家有不在場證據。

**故事：**這讓本來就急得像熱鍋上的螞蟻的黃先生變得更着急了，他焦急地問道：「你知道誰是偷藍寶石的賊嗎？這一顆藍寶石是我前天在拍賣會上用五千萬美金拍下的！」洛克托了一托眼鏡邊，自信地說：「我已經知道誰是賊了！」



#### 4. 請猜猜圖中的成語。

- A. 聞雞起舞
- B. 雞鳴狗盜
- C. 一鳴驚人
- D. 呆若木雞



答案：D. 呆若木雞

#### 線索 4：

- 只有僕人房間的牆壁發出清脆的聲音，可能牆壁中存在暗格。
- 管家神色慌張，不停地看手機。

### 請閱讀故事結局，齊來找出小偷吧！

**故事：**洛克緩緩舉起右手指向一僕人，嚇得阿邦不自主地向後退，聲音顫抖地說：「你沒有證據，不要胡說！」洛克隨手拿了旁邊的椅子坐下，神色自若地、不慌不忙地說：「我說你是賊的原因有三點：1. 當我看到古宅外沒有鞋印和房間裏整齊的擺設時，我就懷疑賊是一個極為熟悉這間大宅的人；2. 你被麻繩綁住了雙手，而綁的是生結，生結是可以一個人自己綁自己，而且被綁者可以自己解開，死結則相反要一個人綁另一個人，被綁者無法自己解開，因此增加了我對你的懷疑；3. 當我在每一間房間的牆壁和地下都用手輕輕地拍了拍時，發現你的房間響聲特別清脆，有清脆的響聲，就代表有暗格。」說完便拉開了身旁的一塊磚頭，磚頭被拉開後果然出現了一個很大的暗格，暗格裏裝着的正是黃先生不見了的藍寶石。」

突然電話響起了，醫院告知管家他的家人平安無事，原來，管家因他的家人進了醫院而神色慌張，十分擔心，所以不停看着手機。現在，他終於鬆了一口氣，消失的藍寶石案件也告一段落了。

恭喜你成為一名聰明小偵探，具有透過敏銳的觀察力及洞察力，成功偵破奇案。期望你喜愛閱讀偵探故事及成語故事，以下提供 e 悅讀計劃中建議書單，歡迎大家登入教育城戶口閱讀電子書。

成語無限 fun

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/5088?forceLogin=true>

十二生肖同樂會

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2078?forceLogin=true>

猜燈謎，學成語

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2092?forceLogin=true>

來自星星的小偵探 2:P 怪客的瘋狂歡樂派對

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/4942>

校園小偵探 1 圖書館密碼

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2020?forceLogin=true>

傻貓神探 15 智擒吸血鬼

<https://edbookshelf.hkedcity.net/reading/ereaders/read/2032?forceLogin=true>

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：

<https://reurl.cc/GKlqxx>



# PL3 小偵探・猜成語 [P1至6]

活動形式：於指定樓層展示圖咭，學生以「遊戲券」作答。

## 低年級成語圖 (樓層用)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

1. 

小圖義:形容看事非常快。

A. 一目十行 B. 目中無人 C. 目瞪口呆

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

2. 

小圖義:形容多此一舉。

A. 虎頭蛇尾 B. 畫蛇添足 C. 打草驚蛇

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動


3. 

小圖義:形容因恐懼或驚慌而發愣的樣子。

A. 雞犬不寧 B. 聞雞起舞 C. 呆若木雞

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

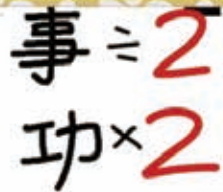
4. 

小圖義:形容十分完美，毫無欠缺。

A. 兩全其美 B. 十全十美 C. 盡善盡美

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

5. 

小圖義:形容費力少，收效大。

A. 大功告成 B. 一事無成 C. 事半功倍

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

6. 

小圖義:形容非常興奮得意的樣子。

A. 眉飛色舞 B. 眉開眼笑 C. 吐氣揚眉

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

7. 

小圖義:比喻知識短淺的人。

A. 井然有序 B. 井底之蛙 C. 臨渴掘井

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

8. 

小圖義:形容憤怒的樣子。

A. 一飛衝天 B. 怒火中燒 C. 怒髮衝冠

## 高年級成語圖 (樓層用)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

1.



小語義: 物以類聚 (第一版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

2.



小語義: 背道而馳 (第二版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

3.



小語義: 鸟语花香 (第三版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

4.



小語義: 兵荒馬亂 (第四版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

5.



小語義: 少之又少 (第五版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

6.



小語義: 蜂鳴 (第六版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

7.

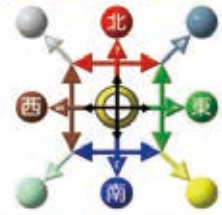


小語義: 魚目混珠 (第七版)

請善用洞察力，猜猜成語。

中文周活動

8.



小語義: 四面楚歌 (第八版)



## 樓層猜成語遊戲券

### 中文學習周 「小偵探・猜成語」

樓層猜成語活動：請寫上圖中的成語。

1.	2.	3.
4.	5.	6.
7.	8.	

完成後，請放入樓層指定的箱子裏。  
猜中答案的同學，可獲一份小禮品！  
期待你的參與！

姓名：\_\_\_\_\_（    ）班別：\_\_\_\_\_

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本（連答案）內容：  
<https://pse.is/5cjad4>



## PL4 找成語 (色彩篇) [P5及P6]

活動形式：工作紙 (分組進行)

班別：

小偵探姓名：

請於下表找出 8 個有關顏色的成語填寫方格內。

完成後可換取證物 (紅色)

草	小	森	橙	現	外	藍	黑
白	花	紅	柳	綠	丁	光	白
金	光	燦	爛	水	草	色	分
心	黃	果	橙	接	芯	如	明
灰	石	菜	不	雀	金	萬	茵
意	丁	黃	菠	蘿	光	紫	菊
冷	青	出	於	藍	燦	千	花
黑	心	茶	紅	灰	爛	紅	紅

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 (連答案) 內容：  
<https://reurl.cc/5OEL9q>





# PL5 找成語 (動物篇) [P5及P6]

活動形式：工作紙 ( 分組進行 )

班別：

小偵探姓名：

請於下表中找出 10 個有關動物的成語填寫方格內。

完成後可換取證物 ( 黃色 )

鼠	狐	假	虎	威	雞	豬	木	太	一	神	馬
小	狸	同	中	風	太	水	以	擊	石	仙	尾
大	花	杯	生	香	向	草	虎	石	二	雞	魚
生	活	弓	畫	花	牛	聞	人	威	鳥	手	門
酒	弓	蛇	手	鶴	立	雞	羣	龍	水	可	口
增	添	影	小	心	坐	起	立	村	羅	心	螳
足	翼	視	如	鼠	跳	舞	象	雀	大	牛	臂
羊	馬	亡	鶴	小	子	女	心	刀	鳥	石	擋
之	真	山	羊	膽	瓶	全	守	口	渴	兔	車
木	明	豬	肉	補	腦	風	株	鴉	汽	水	蛇
魚	目	混	珠	丁	牢	假	待	木	馬	柱	弓
求	一	亂	草	蛇	鼠	如	兔	龍	尾	高	牛


\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 ( 連答案 ) 內容：  
<https://reurl.cc/edZbRx>



# PL6 有獎猜成語活動 [P5及P6]

活動形式：網上 *e*class

1. 謎面：嘴巴像密閉的瓶口。
  - A. 守口如樽
  - B. 密口如瓶
  - C. 守口如瓶
  - D. 七嘴八舌
2. 謎面：請狼進入屋子。
  - A. 調虎離山
  - B. 引狼入室
  - C. 引狼入屋
  - D. 危機四伏
3. 謎面：採購象棋。
  - A. 按兵不動
  - B. 招兵買馬
  - C. 不明不白
  - D. 不合時宜
4. 謎面：石油危機。
  - A. 含英咀華
  - B. 形影不離
  - C. 神通廣大
  - D. 無能為力
5. 謎面：槍靶。
  - A. 亂箭穿心
  - B. 有的放矢
  - C. 千瘡百孔
  - D. 出神入化
6. 謎面：空襲警報。
  - A. 一鳴驚人
  - B. 丟人現眼
  - C. 一飛衝天
  - D. 一舉成名
7. 謎面：蛀書蟲。
  - A. 咬牙切齒
  - B. 藥到病除
  - C. 吞吞吐吐
  - D. 咬文嚼字
8. 謎面：判。
  - A. 判若兩人
  - B. 判然不同
  - C. 快刀斬亂麻
  - D. 一刀兩斷
9. 謎面：童心便有愛書癖。
  - A. 學富五車
  - B. 小本生意
  - C. 手不釋卷
  - D. 生意興隆
10. 謎面：多情自古傷別離。
  - A. 一刀兩斷
  - B. 不歡而散
  - C. 各奔前程
  - D. 風流雲散

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本（連答案）內容：  
<https://reurl.cc/kaQbDb>



# PL7 有獎猜謎語活動 [P1至P4]

活動形式：網上 *eclass*

1. 謎面：七十二小時。(猜一字)

謎底：A 品 B 晶 C 森 D 淼

2. 謎面：要打你，卻打到我；不打你，你又要欺負我。(猜一昆蟲)

謎底：A 蜜蜂 B 蝴蝶 C 蚊子 D 螞蟻

3. 謎面：有弟弟有姊姊有妹妹。(猜一字)

謎底：A 歌 B 哥 C 可 D 欠

4. 謎面：小鳥長牙齒。(猜一字)

謎底：A 呀 B 穿 C 雅 D 鴉

5. 謎面：蛋一打幾個？(腦筋急轉彎)

謎底：A 十二 B 一 C 零 D 六

6. 謎面：小白加小白？(腦筋急轉彎)

謎底：A 小白兔 B 小白羊 C 小白象 D 小白熊

7. 謎面：三人一日落。(猜一季節)

謎底：A 春 B 夏 C 秋 D 冬

8. 謎面：弟弟長，哥哥短，兩人賽跑大家看，

弟弟跑了十二圈，哥哥一圈才跑完。(猜一物)

謎底：A 鐘錶 B 尺子 C 鉛筆 D 剪刀

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 (連答案)：  
<https://reurl.cc/K3vn6R>



# PL8 一起猜謎語 [P4及P5]

活動形式：攤位

## 問題

1. 「口」字有「十」字在裏面？(猜一字)
2. 甚麼有一隻腳及三隻眼？
3. 三個太陽是？(猜一字)
4. 有什麼動物是幼兒四隻腳，中年兩隻腳，老年三隻腳？
5. 什麼國家常常「派利是」？

## 答案選項：

- |        |       |        |       |
|--------|-------|--------|-------|
| A. 紅綠燈 | B. 晶  | C. 田   | D. 人類 |
| E. 中國  | F. 猴子 | G. 比利時 |       |

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 (連答案)：  
<https://reurl.cc/o5qo9l>



## PL9「誰是真兇」猜字謎 [P4及P5]

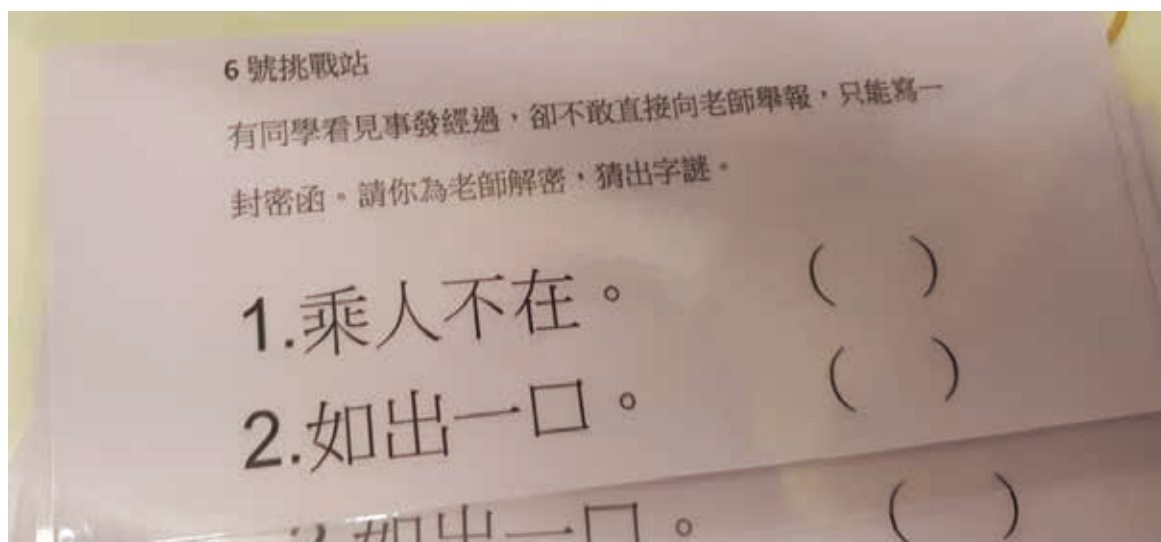
活動形式：分組查案任務 (1 張紙 1 題)

1. 一人一口一隻手 [ 拿 ]
2. 沒有哥哥 [ 歌 ]
3. 付出愛心 [ 受 ]
4. 值錢不值錢，全靠這兩點。 [ 金 ]

## PL9「[乖][女]」[P4及P5]

活動形式：查案任務 ( 見相片 )

5. 乘人不在 [ 乖 ]
6. 如出一口 [ 女 ]



\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/3eZlY9>



# PL10 歇後語知啲唔知啲 [P4及P5]

活動形式：攤位 (由學生設計)

## 問題

題目		選項	
1.	畫蛇添足	A.	神聊
2.	塞翁失馬	B.	多此一舉
3.	八仙聚會	C.	摸不得
4.	老虎屁股	D.	焉知非福



\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 (連答案) :  
<https://reurl.cc/x6kjaV>



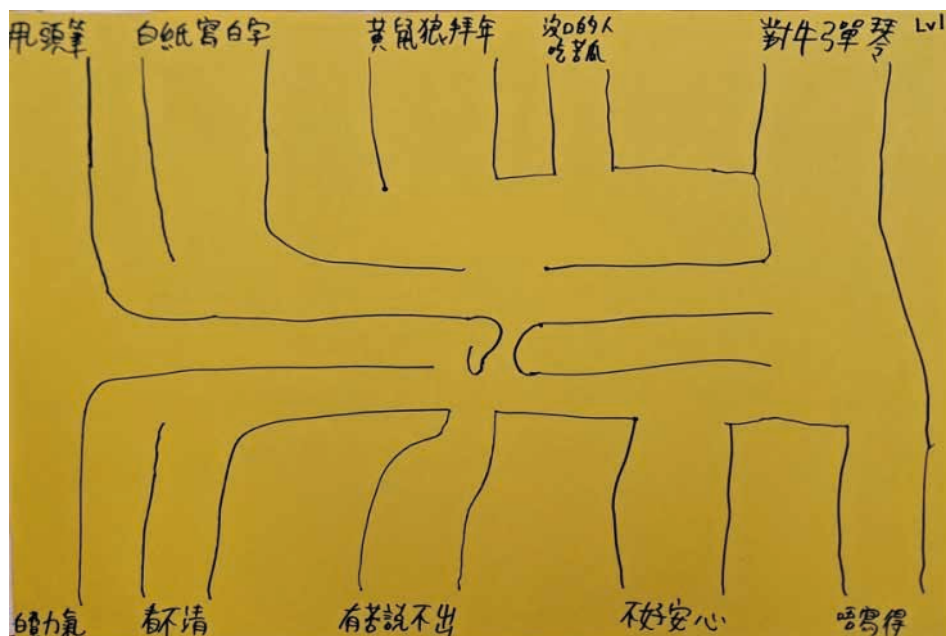


# PL11 九唔答八歇後語 [P4及P5]

活動形式：攤位 (由學生設計)

## 第一關

題目		選項	
1.	甩頭筆	A.	不安好心
2.	白紙寫白字	B.	白費力氣
3.	黃鼠狼拜年	C.	禮輕情重
4.	沒後的人吃苦瓜	D.	一去不返
5.	對牛彈琴	E.	收買人心
6.	和尚開傘	F.	有苦說不出
7.	潑出去的水	G.	看不清
8.	爸爸摔兒子	H.	不三不四
9.	七個銅錢分兩份	I.	無法無天
10.	千里送鵝毛	J.	唔寫得



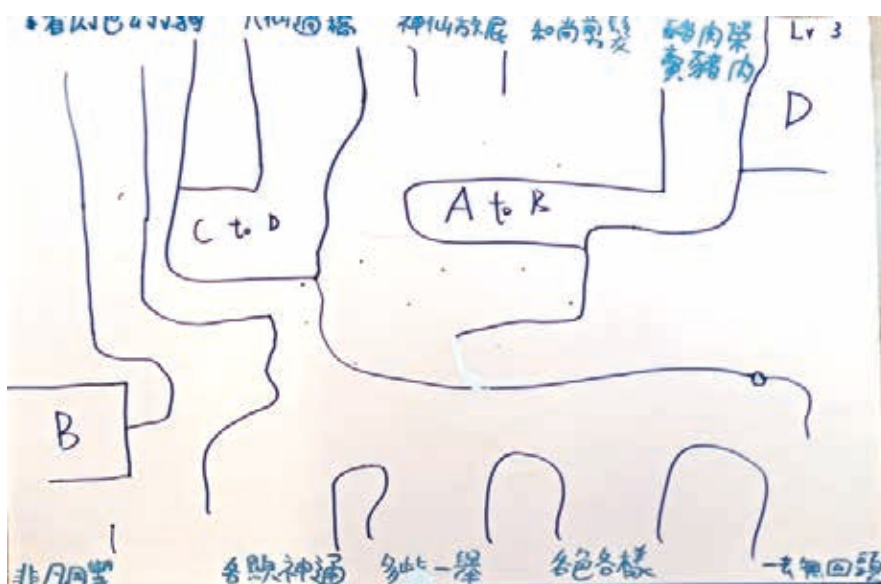
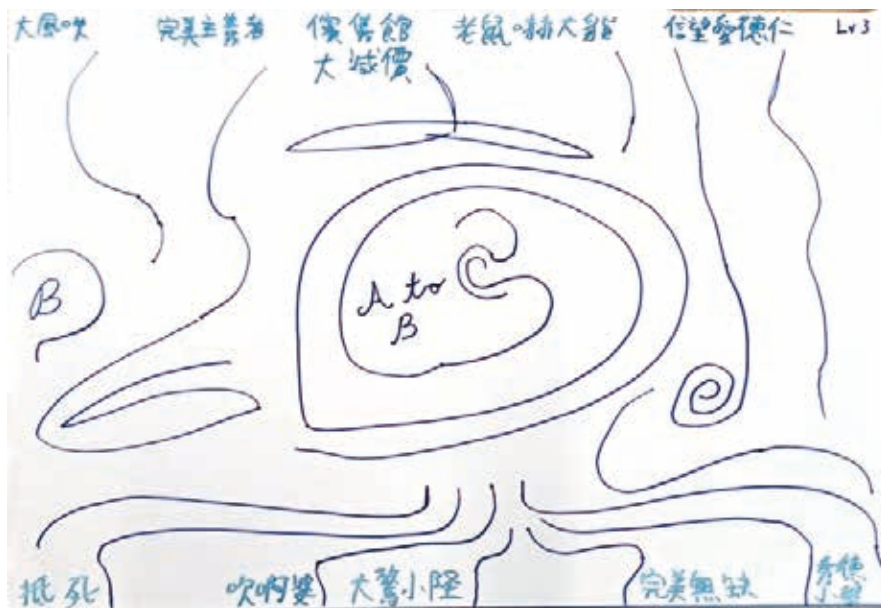
## 第二關

題目		選項	
1.	單眼仔看書	A.	七嘴八舌
2.	墳場發電機	B.	人人有份
3.	阿崩叫狗	C.	膚淺
4.	無頭烏蠅	D.	失禮死人
5.	一家 15 口	E.	電死人
6.	老公錢包	F.	一眼看完
7.	飛機起火	G.	亂沖亂撞
8.	太公分豬肉	H.	多嘢講
9.	枱棺材甩褲	I.	越叫越走
10.	口水多過茶	J.	銷魂



### 第三關

題目		選項	
1.	大風吹	A.	抵死
2.	完美主義者	B.	秀德小學
3.	殯儀館大減價	C.	非同凡響
4.	老鼠嚇大貓	D.	完美無缺
5.	信望愛德仁	E.	各顯神通
6.	拿肉包去打狗	F.	多次一舉
7.	八仙過海	G.	各式各樣
8.	和尚剪髮	H.	大驚小怪
9.	豬肉榮賣豬肉	I.	一去無回頭
10.	神仙放屁	J.	吹阿婆



\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/jvOj9p>



# PL12 部首及筆畫數數看 [P4及P5]

活動形式：分組查案任務 (1 張紙 1 題)

1. 請找出下面的字屬於哪一個部首，  
並數出這個字的筆劃一共是多少。

亞

2. 請找出下面的字屬於哪一個部首，  
並數出這個字的筆劃一共是多少。

肅

3. 請找出下面的字屬於哪一個部首，  
並數出這個字的筆劃一共是多少。

嚴

4. 請找出下面的字屬於哪一個部首，  
並數出這個字的筆劃一共是多少。

麗

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 ( 遊戲模式 ( 連答案 ) ) 內容：  
<https://reurl.cc/m0Nj4G>



# PL13 馬上追賊 [P4及P5]

活動形式：攤位 (由學生設計)

劇情：

著名珠寶店中最貴的綠寶石被盜了！！

身為偵探的你快幫忙吧！！

可是在十八世紀是沒有車子的，只能騎馬，你要加油呀！！

遊戲規則：

1. 每組先派兩個人 (其他人可提示)
2. 犯人很狡猾，在路上設計了不同的關卡。答對才能通過，搭錯就會走錯路。

答錯：✕ = 死路，被扣減一條生命。

答對：↗ = 十字路口，可通往下一條路。

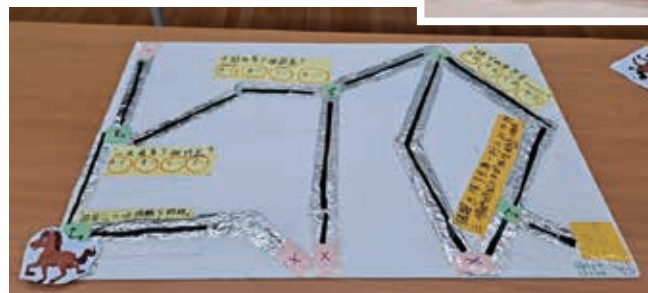
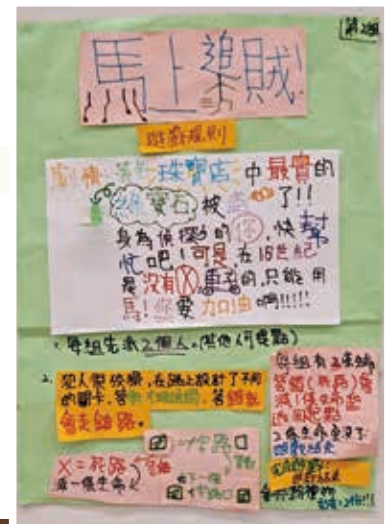
3. 每組有兩條生命。答錯 (行死路) 會減一條生命和返回起點，兩條生命全沒了遊戲便結束。

完成遊戲：

1. 參與者可獲得 1 份禮物。
2. 完成挑戰可獲得 2 份禮物。

問題：

1. 請舉出四個較稀少的姓氏。  
答：
2. 一天有多少個時辰？  
A. 8 B. 10 C. 12 D. 24
3. 中國有多少個節氣？  
A. 6 B. 11 C. 17 D. 24
4. 請舉出除了主角一行人以外的三個西遊記中的妖怪的名字。  
答：
5. 肆字的意思是？  
A. 四 B. 亂 C. 律 D. 鬆

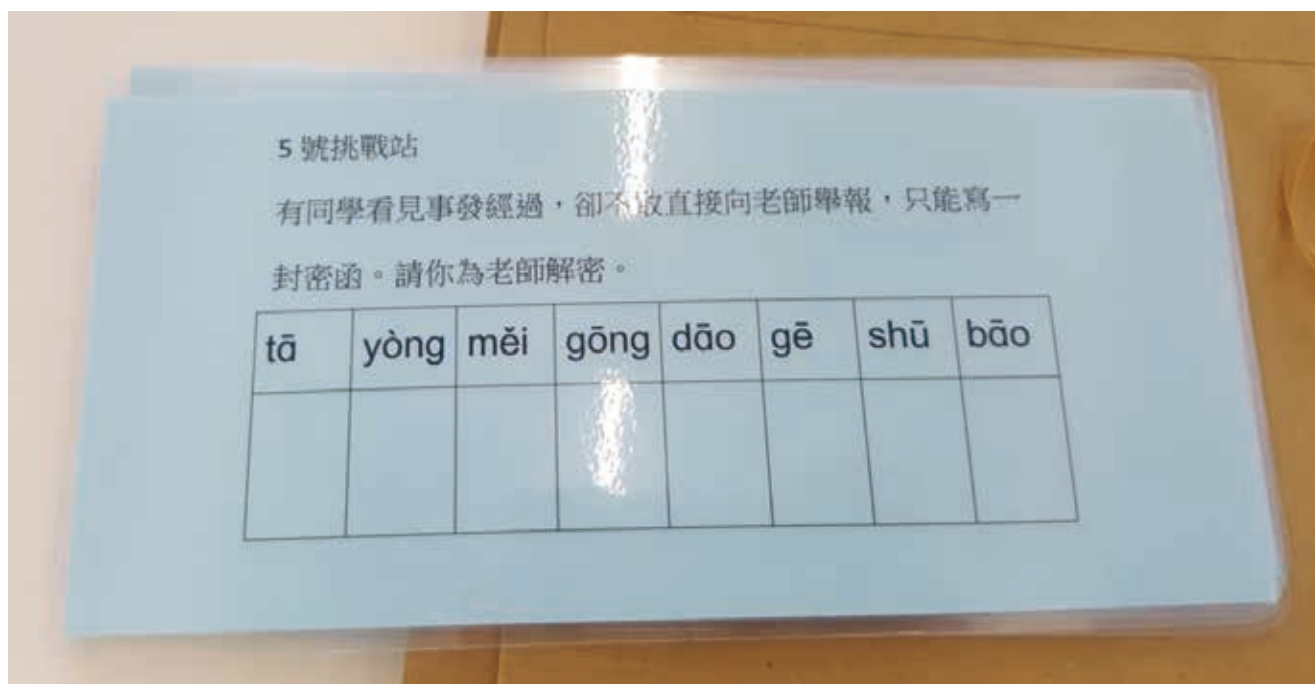


\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 (連答案) 內容：  
<https://reurl.cc/kaQjW9>



# PL14 漢語拼音密函解碼 [P4及P5]

活動形式：查案任務 ( 分組進行 )



\* 請登入以下連結獲取答案：  
<https://reurl.cc/Do8Qkm>





# 各式活動手法



# PA1 佳作案件・廣播短片・工作紙 [P1至P6]

活動名稱：「假如我是偵探」故事賞析

故事名稱：「小提琴消失案」（學生原創故事）

教學流程：

## 一．播放故事前提問：

1. 各位同學，誰有學習小提琴？（同學舉手）
2. 老師都認識一位拉小提琴很棒的同學，他名叫小安。最近他要準備在學校表演拉小提琴，但發生了一件事情，要請小神探幫忙。有誰可以幫幫他？（同學舉手）

## 二．教師開啟影片，展示首頁 0:00：

1. 這個故事叫甚麼名？（小提琴消失案）
2. 作者是誰？（王張弛）
3. 試猜猜小提琴為甚麼會消失？（自由作答）

播放故事：

### 0:00-0:41（停播並提問）

1. 誰是小神探？（福爾摩弛）
2. 小安為什麼會要找小神探幫忙呢？（小安的小提琴消失了）

### 0:42-1:58（停播並提問）

1. 各位同學，眼睛不自覺地向右上方看，代表什麼意思呢？（自由作答）
2. 你猜想故事會如何發展下去？（自由作答）讓我們繼續收看。

### 1:59-2:26（停播並提問）

同學知道松香味和小提琴有什麼關係呢？（將松香擦在弓毛上，使松香的細粉末能夠黏附在弓毛細小的毛鱗片上，接著在拉奏時，弓毛上的松香便會與琴弦產生摩擦，受到摩擦後產生振動，琴便因此而發出聲音了。）

1:59-2:44( 停播並提問 )

1. 為什麼小安會不安呢？( 自由作答 )

2:45-3:00( 停播並提問 )

同學可想到誰偷走了小安的小提琴？為甚麼他要這樣做？(小安自己)( 自由作答 )

3:00 至故事完結

1. 如果你是小安，你也會緊張嗎？( 自由作答 )

2. 如何幫自己克服緊張情緒的？( 自由作答 )

### 三．派發問題工作紙

\* 如時間許可，即堂核對答案，並選出 3 位「精明偵探獎」同學，頒發獎品

### 四．派發派發徵文比賽得獎作品，讓同學閱讀得獎文章

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 ( 包括短片及工作紙 ) :  
<https://reurl.cc/kaQYrd>



# PA2 大手小手故事分享・工作紙 [P4]

**活動內容：**六年級學生跟四年級學生分享下述一個偵探故事，四年級學生須完成一張工作紙，推測兇手是誰。學生將工作紙交回圖書館。如學生成功推測兇手是誰，將獲禮物及可額外借閱一本偵探小說，以示獎勵。

## 故事 1：

### 〈砍刀斷案〉

顧縣令剛到文縣上任不久，就接到一樁奇案。

一位中年婦女來擊鼓報案，邊哭邊說自己的丈夫被殺了，看樣子非常傷心。顧縣令便讓她把經過詳細說一遍。婦女說：「昨天，我丈夫見天氣特別熱，便拉了一車西瓜到城裏去賣。賣完西瓜後，我丈夫在回家路上的一片樹木裏被殺了。幸好一位鄰居發現，跑來告訴我。大人，我丈夫死得不明不白，你可一定為我做主啊！」

顧縣令派人把屍體抬來。驗屍後發現死者全身共有七處刀傷，每刀都砍中要害，看來是有人要置他於死地。顧縣令先是判斷為殺人搶劫，可是把死者的全身搜了一遍，發現錢財還在。顧縣令問那婦女：「你丈夫和誰結過怨嗎？」

顧縣令來到那個村子，派衙門每家每戶去通知，讓村民把自家的砍刀交到村口的大樹下。不一會兒，樹下就放了六七十把砍刀，衙門把砍刀一字排開。大家都很好奇，收集這麼多砍刀和破案有什麼關係？來看熱鬧的村民在大樹下圍了一圈。

火辣辣的太陽當空照，天氣非常悶熱。一群蒼蠅朝一把砍刀飛去，沒過多久，刀面上就落了一層蒼蠅。

顧縣令問：「這砍刀是誰家的？」

只見一個神色慌張的人站了出來，說：「是我的。」

「就是他殺的人，把他抓起來！」縣令喝令道。

縣令冷笑一聲，說：「這刀上的蒼蠅就是最好的證據。你用這把刀殺過人，上面還有血腥味，大熱天蒼蠅又多，牠們最喜歡有腥味的東西，所以聞到腥味就來了。我說得對嗎？」

聽了縣令的分析，兇手只得俯首認罪。



## 〈沒有兇器的現場〉

一天，酒店保安正在五樓巡邏。突然，一個男人鬼鬼祟祟地從 501 號房間走出來，邊走還邊往後看，不小心撞到保安身上。保安覺得這個人的神情很不自然，撞了人後，不但沒有道歉，反而加快了腳步。保安覺得很奇怪，就到 501 號房間去看了看。走到門口，他發現房門沒有鎖上，進去之後看見房間張先生倒在血泊裏，喉嚨被刺穿，已經斷氣了。保安連忙追上去，一把抓住他，說：「殺了人就想跑嗎？」

那個男人大聲說：「人不是我殺的！我來找張先生談事情，到門口我發現門沒鎖，推門進去就發現張先生已經遇害了。」

「既然沒殺人，你跑什麼呢？」

「我怕誤會，不想惹麻煩，所以想假裝不知道。」

「那也要到警察那裏去說清楚，不能隨便就走了。」保安死死抓住他，打電話報警了。

很快，警察趕來了，搜遍那個男人的全身都沒有發現兇器。警察又仔細搜查 501 號房間，除了地板上發現了一攤水漬之外，什麼兇器都沒有。為了查清楚兇手是否將兇器扔出窗外，警察還把酒店周圍搜了一遍，結果還是沒有線索。看來這個男人真的不是兇手，於是就把他放了。

警員們回到公安局，把情況報告給刑警隊隊長林蒼，林蒼一邊抽煙，一邊聽警員講述案件的經過。聽完後，林蒼說：「你們也太粗心了，兇器就在現場啊！」

「可是我們在現場什麼都沒有找到。」一個警員說。

「地面不是有一攤水嗎？兇手肯定是用冰做成匕首，刺破了被害人的喉嚨，然後把匕首扔在地上，因為他知道冰很快就會化，我們找不到證據。兇手就是你們當時抓住的那個男人。」

聽了林蒼的分析，警員茅塞頓開，很快把那個疑犯逮捕歸案。

## 〈半個蘋果〉

一天，波爾探長接了一個電話。電話那頭傳來焦急的聲音：「請問是波爾探長嗎？我是科研所的研究員傑克，剛才我接到一個恐嚇電話，有人威脅要我交出一份絕密文件，否則就要殺了我。你能馬上來我家一趟嗎？我想和你詳談。地址是……」

掛斷電話後，波爾立即驅車前往傑克家。按了好幾次門鈴，傑克還是沒來開門。波爾試着扭了一下門把手，發現門沒鎖。波爾進門後，一眼就看見傑克躺在沙發上，看來是暈過去了。旁邊還有一張手帕，波爾撿起來聞一聞，上面有一股麻醉藥的氣味。波爾灑了一些冷水在傑克臉上，他睜開了眼睛，下意識地摸了摸衣服口袋，說：「糟了，絕密文件已經被人偷走了。」

波爾問道：「你是什麼時候暈過去的？你當時在幹什麼？」

傑克摸出懷錶，看了看，說：「我大概是在半個小時前被迷暈的。當時我正一邊吃蘋果，一邊看電視。這時門鈴突然響了，我想肯定是你來了，就跑去開門。門剛打開，兩個陌生人就闖了進來，其中一人用手帕捂住我的嘴巴和鼻子，然後我就暈了過去。」

探長看到茶几腳邊果然有一個吃了一半的蘋果，他撿起來看看，轉身對傑克說：「絕密文件恐怕是你賣給他們的吧！」

「怎麼可能，我請你來就是想和你商量這件事，讓你幫我想出一個保住文件的方法，我怎麼可能把它賣了呢？況且這也是違法的事情，我不會做的。」傑克說。

「不用演戲了，這半個蘋果已經出賣了你。」看傑克一臉茫然的樣子，探長繼續說道，「如果這蘋果真的是你半個小時前吃剩的，那果肉應該變黃了。但是你自己看看，果肉還是白色的，說明現場的一切都是你精心佈置的。為了貪財，你把文件賣給別人，為了逃脫懲罰，你還把自己偽裝成被搶劫的樣子。」

傑克的臉色變得鐵青，只得把藏在箱子裏賣文件所得的錢全部交了出來。



## 〈誰偷走了畫冊〉

雷蒙住在一個風景秀麗的小鎮上，他在鎮上開了家書店，專賣一些昂貴的畫冊，每天都有很多遊客光臨他的書店，生意很不錯。很多畫家也經常來小鎮尋找靈感，他們都喜歡把創作好的作品放在雷蒙的書店裏出售。

在一個下雨天，店裏只有溫斯頓太太和皮特先生在挑畫冊，他們就住在小鎮上，都是老顧主了。不一會兒，皮特先生就選好了畫冊，付款後把畫冊放進公事包就離開了。溫斯頓太太高度近視，糟糕的是今天還忘了戴眼鏡。她把頭挨到書架前，挑了半天，終於選到滿意的畫冊。付款時，她連手上的錢都看不清楚。好心的雷蒙還扶着她走出店門，又提醒她注意安全，然後就回到店裏繼續整理圖書、畫冊。

在整理的過程中，雷蒙發現一本價值不菲的畫冊不見了。今天只有兩位顧客光臨過書店，一定是其中一個人偷走了畫冊。雷蒙先生來到皮特先生家，向他說明了來意。皮特聽了非常生氣，說道：「這簡直就是對我的侮辱，我怎麼可能偷你的畫冊呢？」說完就把雷蒙趕走了。

雷蒙不甘心，又來到溫斯頓太太家。她說：「我保證沒有偷過畫冊。不過當時離我幾米遠的地方還有一個人，我記得他好像翻過那本。」聽了溫斯頓太太的話，雷蒙只得離開了她家。

正當雷蒙垂頭喪氣地走在路上時，遇到好朋友洛克探長。洛克問他發生了什麼事，雷蒙把事情的經過告訴了洛克。洛克笑了笑，說：「偷畫冊的人就是溫斯頓太太啊。」見雷蒙一臉的疑惑，他接着說：「她不是高度近視嗎？她連手上的錢都看不清楚，怎麼看得清離她幾米遠的畫冊是哪本呢？」

聽了探長的話，雷蒙恍然大悟，說：「這麼簡單的問題，我怎麼都沒想到呢？」他又來到溫斯頓太太家，這次她沒有狡辯，主動把偷來的畫冊交出。

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容（包括工作紙）：  
<https://reurl.cc/bly83v>



# PA3 短劇 • Google form寫作案情 [P1至P6]

## 《找出破壞王》

### 短劇劇本：

#### < 主持報導事件 >

( 主持廠景，背景小息情況 )

張：大家好！歡迎收睇校園電視台之「探險時間 -- 文字偵探計劃」特備節目，我係你地嘅節目主持人 XXX

譚：我係 XXX

在這個節目裏面，我們為大家報導學校的各種離奇事件，同大家一齊查案，找出真相。

張：近日，學校的二樓男洗手間發生了離奇事件，在放學的時候工友發現洗手間遭人惡意破壞，大家可以睇一睇畫面，畫面中是 2 樓男廁的情況，廁格淤塞、地下滿是紙巾。( 男洗手間遭破壞相片 )

譚：我們派出偵探組記者去了解一吓先。

( 2 樓洗手間門外 )

#### < 訪問員 ( 梁 ) 訪問朱同學 >

梁：同學，最近你經常去男洗手間有無發現洗手間污糟左？

朱：( 激動、生氣地說 ) 梗係有啦！廁格塞左啊！沖唔到水啊！

梁：你覺得點解會有呢個情況呢？

朱：( 偵探上身 ) 我覺得係 F 班陳同學做既，佢份人咁聰明，係班中的搗蛋王，最叻捉弄人卻不被人發覺。試過收起同學的簿添。

#### < 梁同學訪問葉同學 >

梁：等我再問吓其他同學先，同學、同學…你班房好近男洗手間，有無發現有可疑人物破壞洗手間？

葉：( 裝作想了一想 ) 嗯…有啦！我覺得是 F 班王同學，佢經常在上課期間去洗手間，一堂去兩次洗手間，有人仲見到他鬼鬼祟祟行出洗手間，一定係作賊心虛。

### < 主持報導 >

( 主持廠景，背景相 )

譚：睇完甘多資料，我開始混亂啦！

張：無真憑實據唔可以冤枉人，係洗手間入面我地發現左一 D 線索。

分別係鞋印、包裝袋、抹手紙巾等 ( 展示相片 )。

### < 訪問員 ( 梁 ) 訪問嫌疑人 ( 陳 ) >

( 廠景，陳同學受訪，低頭，不願上鏡。 )

梁：同學你好，對於最近同學懷疑你是破壞洗手間你有咩嘢想澄清？

陳：我估唔到我平時既行為會影響大家對我既印象，但真係唔係我做架。

### < 訪問員 ( 梁 ) 訪問嫌疑人 ( 王 ) >

梁：依家係上課時候，各班都上緊堂。我們發現有同學從洗手間行出黎，同學你好，對於最近同學懷疑你是破壞洗手間你有咩嘢想澄清？依…你咪就係王同學！

( 王同學背對鏡頭 )

王：( 慚愧地說 ) 唔好影我啊！我係冤枉，唔好再講啦…( 掩埋面哭 ) 我一堂去 2 次洗手間係我飲太多水，小息又唔去洗手間，我以後會乖架啦！

### < 主持報導 >

譚：節目講到呢度，大家又知唔知邊個先係真兇呢？

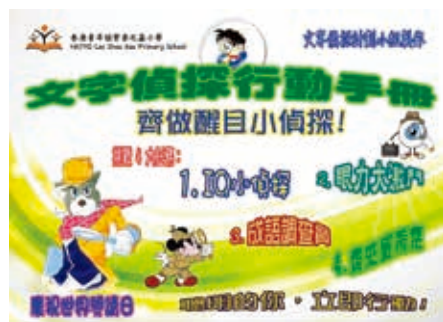
每級會有一個最貼近案情獎，請大家一齊填好 Google form 話畀我地知你地心目中嘅真相係點啦！再見！

\* 請登入以下連結獲取上述電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/9RQNWY>





# PA4 電子雜誌 [P3至P6]



\* 請登入以下連結獲取電腦版本內容：  
<https://user243071.pse.is/59xnkn>



# PA5 古代神探・奇案攤位遊戲 [P1至P6]

## 攤位 1. 古代偵探破奇案

**玩法：**(1) 抽出一張神探人物卡。

(2) 學生需要閱讀一段文字，了解該位古代神探破了甚麼奇案。

(3) 學生手持 3 個乒乓球，將球丟入該神探所破奇案的大湯碗內，只要丟中一球即可獲得小禮物一份。

### A. 狄仁傑——斷案如神

狄仁傑（630 年－700 年），是唐朝時期著名的宰相。狄仁傑最為所知的是他斷案如神，理清冤獄，他也被稱為中國的福爾摩斯。

所破奇案——「柳樹巷奇案」

### B. 包拯——青天神斷

包拯（999 年－1062 年），是宋朝著名的重臣。包拯執掌開封府，理斷天下案件，件件都清清楚楚，世人稱之為「青天」。

所破奇案——「烏盆案」

### C. 宋慈——法醫鼻祖

宋慈（1186 年－1249 年），是南宋時期的著名重臣，也是法醫屆的鼻祖。宋慈在長期的審理案件過程中積累了豐富的解剖經驗，他將自己的所有經驗都整理成了一本書——《洗冤集錄》，上面記載了宋慈對於屍體勘驗、病理分析、屍體解剖等經驗，還有他所審理的眾多案件也收錄於其中。

所破奇案——「蛇毒案」

### D. 施世綸——江南青天

施世綸（1659 年－1722 年），福建晉江縣人。1685 年，康熙將施世綸封為泰州知州，施世綸經辦的案件，既不會久拖不決，更不會有冤假錯案，所以百姓們稱其為「青天」。

所破奇案——「琥珀夜光杯被盜案」

## 攤位 2. 古代冤案對對碰

**玩法：**(1) 工作人員把 12 張 ( 高年級 ) / 8 張 ( 低年級 ) 古代冤案人物圖卡放在桌子上。

(2) 學生要記認圖卡人物位置

(3) 工作人員把圖卡反轉

(4) 學生憑記憶找出相同圖卡，只要配對圖卡的一半就可獲獎。

古代冤案人物：

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| A. 楊乃武——「毒殺冤案」  | D. 六君子——「百日維新」    |
| B. 梁天來——「七屍八命案」 | E. 伍子胥——「伯嚭陷害伍子胥」 |
| C. 岳飛——「莫須有」    | F. 韓信——「無兵造反案」    |

## 攤位 3. STEM 青天破奇案

**玩法：**(1) 學生需觀看《包公審石頭》的前半部分。

(2) 工作人員會發問一些關於案件的問題，引導同學思考。

(3) 同學需要使用 IPAD 一起回答問題，齊齊幫包青天審案。

(4) 參與破奇案的同學都會獲贈小禮物一份。

**工作人員引導 及 IPAD 問題：**

**工作人員引領：這宗案件發生的時間、地點、人物是甚麼？**

**1. 小孩子哭的原因是甚麼？**

- A 他被石頭欺負了。 B 他的錢包不見了。  
C 他賣不出油條。 D 他發惡夢了。

**工作人員引領：還記得小孩是做甚麼職業嗎？你猜他的職業與破案會不會有關連？**

**2. 包公為甚麼要每個居民都交出銅錢？**

- A 為了懲罰他們。 B 為了補償小孩。  
C 為了維護官威。 D 為了查明真相。

**工作人員引領：包公利用科學原理捉到小偷，除了公正嚴明外，他還有甚麼性格？**

**3. 從包公審石頭一事，可見包公是一個怎樣的人？**

- A 愚蠢。 B 細心。 C 固執。 D 善良。

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 ( 包括短片、人物圖卡等 )：

<https://user243071.pse.is/5bjeeq>





# PA6 定點追縱 [P1及P2]

## 步驟：

1. 學生先按預先分好的組別坐好。
2. 老師分發信封給各組組長。
3. 信封內有一個謎題，同學需要先解開第一個謎題，第一個的謎題的謎底指示第二個謎題收藏的地方，如此類推。第 5 個謎題是一本書。同學要在書裡找不同部首的字詞，找到後，寫在工作紙上。然後，用其中一個詞語造句，最快完成的那組勝出。
4. 最快完成的組別回到原位坐下。

## 謎題：

- 1: 方方正正在後方，木頭製造把書裝。( 學校地點 )
- 2: ( 學校地點 )
  - < 第一組題目 > 一號、二號和三號，幫我聲量控制好。
  - < 第二組題目 > 英文功課誰沒交，小小紙條可幫忙。
  - < 第三、四組題目 > 今天心情好不好，小小卡片它知道。
  - < 第五組題目 > 有時站得有點累，坐它上面可休息。
- 3: 長長方方把書放，平日就是放兩旁。( 學校地點 )
- 4: 請在這本書裡，找出最少 8 個「水」/「手」字部的字。
- 5: 請用其中一個字組成一個詞語，然後造句子，並把圖畫畫在方框內。

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 ( 題目及工係紙 ) :  
<https://user243071.pse.is/5czsfl>



# 中學部



# 查案 遊戲



# SD1 皇室珠寶失竊案 [華語及非華語版本]

活動目標：

## < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 以遊戲方式培養學生創作寫作的能力。
- ✧ 透過調查任務，提升學生對學習語文的興趣，包括：成語、部首、褒貶義詞、口語書面語等，讓學生多接觸語文的多種面向。

## < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查找真相的過程，提升學生之溝通能力、邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。

## 活動形式：查案遊戲 ( 攤位 )

對象：全校

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 30 分鐘 (1 教節)

[ 建議進行時段：午膳、放學、試後活動日 ]

場地：禮堂 / 有蓋操場 ( 設置 5 個攤位 )

人手：主持老師 (1 位)、駐攤位工作人員 / 義工 (5-10 位，共 5 個挑戰站)

器材：擴音器、展板、枱椅 (5 個挑戰站用)

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	介紹案件	透過攤位展板及工作紙讓學生了解案件內容、嫌疑人，及執行任務的安排。	展板、 案件資料 (* 附件一)、 工作紙 (* 附件二及三)
20 分鐘	調查任務	<p><b>調查任務</b> 學生需要完成 5 個語文任務，每完成一個任務可獲得一項線索。各任務詳情如下：</p> <p><b>任務一——成語猜猜看</b> <u>玩法</u>：寫出 3 個形容開心的形容詞。</p> <p><b>任務二及三——部首猜猜看</b> <u>玩法</u>：各寫出 5 個指定部首的字詞。</p> <p><b>任務四——分辨褒義詞及貶義詞</b> <u>玩法</u>：在各題目句子中，圈出褒義詞或貶義詞。</p> <p><b>任務五——猜猜口語及書面語</b> <u>玩法</u>：寫出題目中口語字詞的書面語。</p>	<p>展板、 線索 (* 附件十至十四)</p> <p>成語題目 (* 附件五)、筆</p> <p>部首題目 (* 附件六及七)、筆</p> <p>褒貶義詞題目 (* 附件八)、筆</p> <p>口語書面語題目 (* 附件九)、筆</p>
10 分鐘	推論案情	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生需完成工作紙，並按所得的線索推斷犯案人、珠寶失竊原因及經過。</li> <li>完成所有調查任務及工作紙的學生均可獲禮物一份。</li> </ol>	<p>工作紙 (* 附件二及三)、 筆、禮物</p> <p>[ 真相可參考非華語工作紙及答案 (* 附件三及四) 填充部份 ]</p>

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改調查任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-14) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/jvOeaZ>





故事發生在五百年前的中國，一群鏢師護送一批價值連城的皇室珠寶由東城運向西城，大明皇帝要趕在太后生日之時送給她作為禮物。一路上沒有任何意外發生，直至送達西城的皇宮時發現這批皇室珠寶全部失竊。

你是衙差張龍，你已鎖定了三個嫌疑人，蒙古貴族成員阿扎哈，鏢師程志安，珠寶商人成世明。而你需要到不同的地點完成指定任務，尋找線索調查真相。



# 珠寶失竊案

## 貴族成員

- 蒙古人
- 項鍊象徵其國體
- 家族必須取得項鍊
- 或有秘密在項鍊內



## 鏢師

- 運送期間負責保護項鍊
- 經濟有困難
- 喜好賭博
- 有家庭負擔



## 珠寶商人

- 一直心儀這條項鍊
- 答應妻子送項鍊為禮物



姓名：\_\_\_\_\_（ ）

班別：\_\_\_\_\_

日期：\_\_\_\_\_

故事背景：

故事發生在五百年前明朝的中國，一群鏢師護送一批價值連城的皇室珠寶由東城運向西城，大明皇帝要趕在太后生日之時送給她作為禮物。一路上沒有任何意外發生，直至送達西城的皇宮時發現這批皇室珠寶全部失竊。

你是衙差張龍，你已鎖定了三個嫌疑人，蒙古貴族成員阿扎哈，鏢師程志安，珠寶商人成世明。現在，你需要到不同地點完成指定任務，尋找線索調查真相。

請根據調查所得，推測誰是盜竊皇室珠寶的犯人。

一、你認為誰是犯人？（請圈出犯人）



珠寶商人成世明



蒙古貴族成員阿扎哈



鏢師程志安

二、犯案動機？\_\_\_\_\_

三、線索給予的提示？



衙差張龍

# SD2 神秘的密碼 [S2至S5]

活動目標：

## < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過加分的語文遊戲，提升學生對學習語文的興趣，包括：對廣東話俗語、廣東話正字、中國歷史及文學人物等的認識，讓學生接觸語文的多種面向。
- ✧ 透過案件故事，吸引學生借閱偵探小說。

## < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過思考偵探故事題目，提升學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過閱讀及解碼，提升學生實踐與運用資料閱讀的能力。
- ✧ 透過匯報，訓練學生表達想法的能力。

活動形式：查案遊戲

對象：中二至中五

人數：每節一班 (30 人左右)

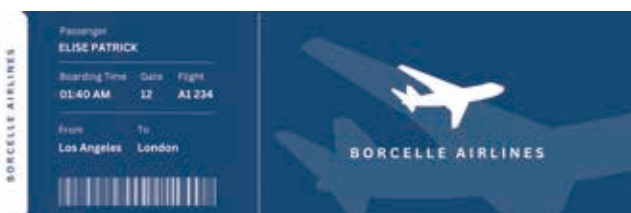
需時 ( 教節 )：每節 1 小時 15 分鐘 (2 教節以上)

[ 建議進行時段：週會、試後 / 主題活動日、放學 ]

場地：課室 / 圖書館 / 特別活動室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦



## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	分組及介紹案件	1. 老師安排學生分成 4 人一組。 2. 透過簡報及工作紙介紹故事人物、案件背景。	簡報 (* 附件一) 工作紙 (* 附件二)
40 分鐘	調查任務 (分組進行)	<p><b>偵探任務</b> 老師透過簡報及工作紙引領學生逐步調查案件。期間亦會透過一些語文挑戰，讓各組爭取分數，以換取有利的線索錦囊。各項任務詳情如下：</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 信件密碼 &gt;</b></p> <p><b>任務 1——破解跳舞小人密碼</b> <u>玩法：</u>小組作賽，最快成功破解密碼的組別將獲最高分數，其次的分數較少，如此類推。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 答問題 · 得錦囊 · 找線索 &gt;</b></p> <p><b>任務 2——數學推理解密開鎖</b> <u>玩法：</u>按題目指示，推理密碼鎖的密碼，成功解鎖即可獲得線索錦囊 1。</p> <p><b>任務 3——猜香港鐵路站名</b> <u>玩法：</u>按題目謎面，猜香港鐵路站名 (謎底)。答對 7 題或以上可獲線索錦囊 2。</p> <p><b>任務 4——Emoji x 歷史文學名人</b> <u>玩法：</u>按題目 emoji (謎面)，猜其代表的中國歷史或文學人物。答對 6 題或以上可獲線索錦囊 3。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt; 加分題 · 換大 / 中 / 小錦囊 &gt;</b></p> <p>完成答題將獲「線索 3」。於加分題部份累積分數最高 1 組獲「大錦囊」，其次為「中錦囊」，如此類推。</p> <p><b>任務 5——移動車輛推理題</b> <u>玩法：</u>看題目圖示，選出正確答案，得 2 分。</p> <p><b>任務 6——廣東話俗語</b> <u>玩法：</u>寫出每題廣東話俗語的意思，正確答案每題得 2 分。</p> <p><b>任務 7——廣東話正字</b> <u>玩法：</u>寫出每題廣東話正字的意思，正確答案每題得 3 分。</p>	<p>簡報 (* 附件一)</p> <p>工作紙 1 (* 附件二)、 解碼對照表 (* 附件三)</p> <p>[任務 2-4] 請參下列 3 份附件： 1. 工作紙 2 (* 附件四) 2. 錦囊 1-3 (* 附件五) [注：每個錦囊指示學生尋找一本書，書內藏有線索的一部份 (兩份線索分成 3 件)。三條錦囊路線最終找到的線索全是一樣 (線索 1-2)]</p> <p>3. 線索 1-2 (* 附件六及七)</p> <p>[任務 5-7] 請參下列 2 份附件： 1. 工作紙 3 (* 附件八) 2. 線索 3 (* 附件九) 3. 大 / 中 / 小錦囊 (* 附件十及十二) [分數最高的有「大 + 中 + 小錦囊」，次高分只有「中 + 小錦囊」]</p>
20 分鐘	討論案情及匯報 (分組進行)	1. 各組按所得線索，商討人物關係及案件真相。 2. 全組演譯小組推論的真相。	
5 分鐘	總結	1. 揭曉真相 2. 頒獎	禮物



## 活動變化：

1. 可按課程進度及學生能力更改偵探任務的內容及 / 或過關要求。
2. 按實際課時調節題目深淺及數量。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-12) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/V4qoZy>



### 神秘的密碼

嘉諾撒書院22-23年度校本偵探活動



#### 故事人物(1)

丈夫：希爾頓·丘比特(Hilton Cupid)

英國人



#### 故事人物(2)

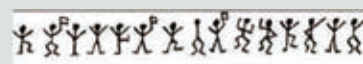
妻子：愛爾雪·巴特裡克(Elsie Patrick)

美國人



#### 故事背景

希爾頓·丘比特(Hilton)出身名門，一年前同一位美國小姐愛爾雪·巴特裡克結婚。婚前，愛爾雪(Elsie)請求丈夫在婚後無論如何不能過問她從前的事情，丈夫欣然應允。一年後的某天，愛爾雪收到了一封在丈夫看來意義不明的信件，畢竟信件上只有一排跳舞的小人圖畫。出乎丘比特意料的事，妻子明顯對這封信異常恐慌。



(信息一)




你認為愛爾雪為何如此慌張？你猜想她有甚麼不可告人的秘密？

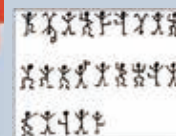


接下來，這種古怪的符號接二連三在丘比特家附近出現，愛爾雪因此終日恍惚。出於困惑，丘比特登門拜訪，請福爾摩斯破解謎題。

福爾摩斯一時也看不出端倪，於是讓丘比特回去，一有情況就通報。自己則靜觀其變。隨著「跳舞小人」信件不斷積攢，福爾摩斯逐漸看出了門道，就在他正式破解謎題，打算上門尋找丘比特先生的前晚，收到了最後一封信件。



(信息二)



(信息三)



# SD3 人口失蹤案 [S2及S3]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過偵探活動內的遊戲 ( 詩歌、急口令、四字成語等 )，提升學生對語文及文化的興趣，讓學生明白語文的多種面向。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查案過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過小組討論案情，提升學生表達己見、商議、推論、立論等之溝通及分析技巧。
- ✧ 透過小組結論之匯報，提升學生即時組織、臨場應變、口語及公開演說的技巧。

### < 態度培養 ( 情意 ) >

- ✧ 透過活動中的案件 ( 故事主線 )，促進學生關愛他人，懂得體諒身邊人的處境及難處。

## 活動形式：查案遊戲

對象：中二及中三

人數：全級

需時：1.5 小時 [ 建議進行時段：週會、試後活動日、放學 ]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 多功能活動室 / 圖書館 / 課室 ( 1 個基地 + 設置 4 個挑戰站 )

人手：主持老師 ( 1 位 ) + 4 位值堂老師、分組 / 駐點工作人員 /  
義工 ( 4-8 位，共 4 個挑戰站 )

器材：擴音器、投影機、電腦、展板、枱椅 ( 4 個挑戰站用 )

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	安頓及分組	老師安排學生分成 4 大組 ( 每組約 8 位學生 ) 。	擴音器
15 分鐘	介紹案件	老師介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組進行“偵探挑戰站”安排。	簡報 (* 附件一)
40 分鐘	偵探挑戰站 ( 分組進行 )	<p><b>偵探挑戰站</b> 學生需要完成 4 個挑戰站之任務。每個挑戰站均以小組合作形式完成，限時兩分鐘。各挑戰站有相應的過關準則，不同分數會換取不同級別的線索。各挑戰站詳情如下：</p> <p><b>挑戰站 1——口字加兩筆</b> <b>玩法：</b>學生需於指定工作紙的每個「口」字上加上兩筆，組成一個新字。限時兩分鐘。</p> <p><b>挑戰站 2——數字成語填空</b> <b>玩法：</b>學生需要在工作紙上填寫題目所要求的成語。限時兩分鐘。</p> <p><b>挑戰站 3——重組詩詞</b> <b>玩法：</b>學生需要合力重組不同的詩詞。限時兩分鐘。</p> <p><b>挑戰站 4——粵語急口令</b> <b>玩法：</b>學生需要輪流順序清楚地朗讀題目所示急口令。限時一分鐘。</p>	<p>線索 (* 附件六至十三)</p> <p>挑戰 1 工作紙 (* 附件二)、筆</p> <p>挑戰 2 工作紙 (* 附件三)、筆</p> <p>挑戰 3 詩詞道具 (* 附件四)</p> <p>挑戰 4 題目 (* 附件五)</p>
20 分鐘	討論案情及 匯報 ( 分組進行 )	各組按「偵探挑戰站」所得之線索，商討案件實情及經過。最後選出代表向其餘各班匯報所屬組別的結論。	
10 分鐘	總結	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 揭曉真相</li> <li>2. 頒獎</li> </ol>	活動籌備詳情 (* 附件十四)、禮物

## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-14) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/WvVomL>



## 校本偵探日活動 — 跳躍大搜索



## 案件介紹：

案件類型：人口失蹤案



## 角色：

**子文**(失蹤人，富家子、口不擇言，受父母嬌縱，生活由管家家康照料)



## 故事背景：

富家子子文常在學校炫富，又對同學口不擇言，引起身邊人的不滿。幸好還有知心好友班長樂天對其照顧有加。有一天，樂天久候子文卻遲遲未見。管家家康卻氣急敗壞地告知樂天子文失蹤了……究竟真相是……？子文的下落又如何呢？

## 各角色背景錄音



分組進行偵探挑戰站 (4 個)

# SD4 校園蛋糕消失之謎 [S1至S3]

## 活動目標：

### < 語文知識 ( 認知 ) >

- ✧ 透過「偵探任務」，增加學生接觸各式語文範疇 ( 燈謎、歇後語、甲骨文、四字成語等 ) 的機會，讓學生認識語文的多種面向，以富趣味的方式學習語文。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過查案過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。
- ✧ 透過案情討論，提升學生語文組織及表達能力。

## 活動形式：查案遊戲

對象：中一至中三

人數：每節三班 (90 人左右)

需時 ( 教節 )：每節最少 1 小時 (2 教節)

[ 建議進行時段：連堂、週會、試後活動日、放學 ]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 多功能活動室 / 圖書館 / 課室 (1 個基地 + 設置 4 個挑戰站)

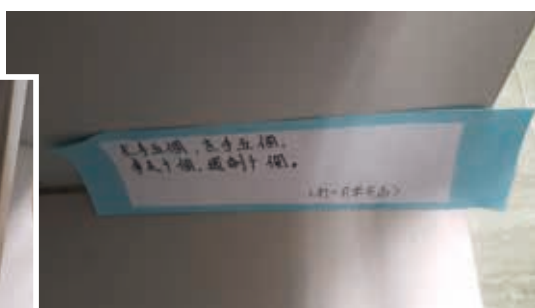
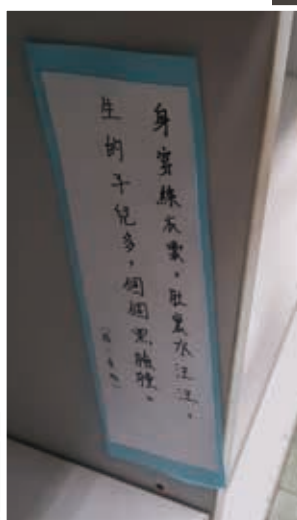
人手：主持老師 (1 位)、分組 / 駐點義工 (4-8 位，共 4 個挑戰站)

器材：擴音器、投影機、電腦、枱椅 (4 個挑戰站用)

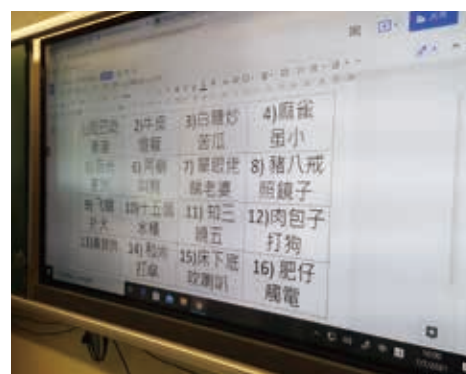
## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
10 分鐘	介紹案件	1. 老師介紹案件背景、涉案嫌疑人及進行「偵探任務」的安排。(學生可以個人或小組形式參與) 2. 派發「探案筆記」。	簡報 (* 附件一)、 探案筆記 (* 附件二)、 筆 [ 錄音稿見 (* 附件十二) ]

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
25 分鐘	搜集線索 (自由到查案課室)	<p><b>偵探任務</b> 學生需要完成 3 間課室內的「偵探任務」，完成任務達標後可獲線索乙份。各任務詳情如下：</p> <p><b>任務 1——猜燈謎</b> <b>玩法：</b>學生需於課室內尋找燈謎題目卡，作答燈謎題目。</p> <p><b>任務 2——歇後語</b> <b>玩法：</b>作答歇後語題目。答對指定數目後將獲得線索乙份。</p> <p><b>任務 3——畫千字</b> <b>玩法：</b>學生需要在指定的米字格寫出不同的中文字。(如：米、十、一、口、日、田……等)</p> <p><b>任務 4——甲骨文</b> <b>玩法：</b>學生需要按題目所示甲骨文，猜出甲骨文所代表的現代文字。</p> <p><b>任務 5——成語 EMOJI</b> <b>玩法：</b>學生需要透過 EMOJI 題目，猜出題目所代表的四字成語。</p>	<p>線索 (* 附件九至十一)</p> <p>燈謎題目 (* 附件三)</p> <p>歇後語題目 (* 附件四)</p> <p>畫千字 (參考圖) (* 附件五)</p> <p>甲骨文 (參考圖) (* 附件六及七)</p> <p>成語題目 (網上參考) (* 附件八)</p>
15 分鐘	討論案情及匯報 (分組進行)	按「探案筆記」所記錄之線索，商討案件真兇及經過。於「探案筆記」內寫下推理結果，再交給老師作評選。	探案筆記 (* 附件二)、筆
10 分鐘	總結	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 揭曉真相</li> <li>2. 頒獎</li> </ol>	<p>簡報 (* 附件一)、禮物</p> <p>[錄音稿見 (* 附件十二)]</p>



把「燈謎」(任務一)  
收藏於課室暗角



歇後語  
(任務二) 題目



## 活動變化：

可按課程進度及學生能力更改偵探任務的內容及 / 或過關要求。

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-12) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/Do8p5d>



### 探案事件簿（一）

校園蛋糕消失之謎



#### 注意事項：

1. 各偵探可選擇獨自或組隊偵查（每組上限為5人）
2. 請按探案筆記指示前往相關地點搜證
3. 必須於限時前查出真相及兇手記於探案筆記上
4. 每組只需繳交一份探案筆記
5. 繳交探案筆記後請返回點名課室等候得獎結果
6. 本次偵查設有三個獎項：
  - a. 最貼近真相偵探大獎
  - b. 最嚴密邏輯推理大獎
  - c. 最富創意偵探大獎
7. 請各偵探查案時保持理性並遵從各老師及工作人員指示

#### 事件

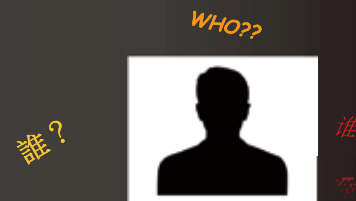
7月6日：

家雯的生日，老師準備了蛋糕給家雯，但在午膳後，卻發現蛋糕消失了！  
現想各位偵探調查是誰偷了家雯的蛋糕。



#### 嫌疑人名單

- 1: 文斌
- 2: 可晴
- 3: 董老師



#### 受害人(家雯)

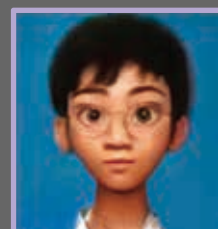
- 看不慣文斌的作為  
(認為他並不是什麼好人，害怕可晴被欺負)
- 跟可晴是閨蜜一關係密切
- 案發前幾天跟可晴絕交  
(除了因與文斌是競爭關係，也因可晴喜歡文斌的原因跟可晴關係破裂)



#### 嫌疑人1

##### 文斌

- 為人衝動
- 在班上比較受歡迎（表面上是好學生，實際上常欺負同學）
- 經常看不慣家雯的處事手法
- 最近競選學生會主席
- 與家雯兩者之間是競爭關係
- 案發當天曾跟家雯發生爭執



# SD5 郵票失竊事件 [S1至S3]

## 活動目標：

### < 語文學習 >

- ✧ 透過偵探案件故事，提升學生對閱讀書本故事的興趣。

### < 共通能力 ( 技能 ) >

- ✧ 透過偵探查案活動，訓練學生邏輯推理的能力，打好學生學習基礎。

## 活動形式：查案遊戲 ( 課堂 )

對象：中一至中三

人數：每節一班 (30 人左右)

需時 ( 教節 )：每節 30 分鐘 (1 教節)

場地：課室

人手：主持老師 (1 位)

器材：擴音器、投影機、電腦

## 活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件 / 教具 / 物資
5 分鐘	案件介紹	老師播放短片，到偵探推理題目時暫停影片，讓學生回答相關題目。 ( 學生回答題目後，進一步播放案件內容。)	短片 (* 附件一)
10 分鐘	獲取線索	<b>偵探推理題目</b>  <b>調查一——小偷藏在哪裡？</b> <b>玩法：</b> 按題目提供的指示，將 5 隻動物及 5 個人放在正確的房子內。  <b>調查二——郵票藏在哪裡？</b> <b>玩法：</b> 按短片對現場環境的描述，試推理出郵票所在的地點。	短片 (* 附件一)、 推理題目工作紙 (* 附件二)  [ 調查一： 0:00 至 2:10 ]  [ 調查二： 2:33 至 3:40 ]
5 分鐘	揭曉真相及頒獎	1. 收集學生已完成之工作紙。 2. 揭曉真相。 3. 送贈禮物。	短片 (* 附件一)、禮物 [ 真相： 4:02 至 5:05 ]

\* 請登入以下連結獲取其他附件 (1-2) 及所有電腦版本內容：  
<https://reurl.cc/z67kdV>



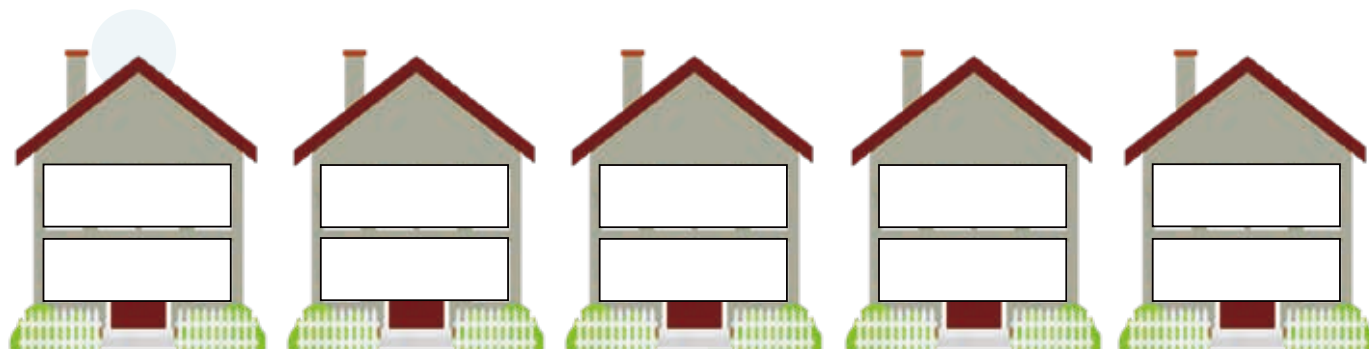
## 偵探推理遊戲

### 調查方向一：小偷藏在哪裡？

目擊者所提供的線索：

1. 這幢房子住了 5 隻動物，包括：小貓、烏龜、小鳥、小狗、兔子和 5 個人，包括：消防員、建築師、小偷、廚師和飛機師
2. 每棟房子只會有一個人和一隻動物；
3. 地下住的是動物，一樓才是人的房子；
4. 建築師和廚師分別住在 3 號和 5 號房子；
5. 小狗住在消防員的左面；
6. 烏龜不是住在 4 號房子；
7. 小貓住在小鳥的右面；
8. 廚子不是住在小貓的旁邊；
9. 飛機師和小貓住在同一幢房子裏

試根據上述線索，於下圖空格填寫所有角色的位置，並找出小偷的匿藏地點。



1 號

2 號

3 號

4 號

5 號

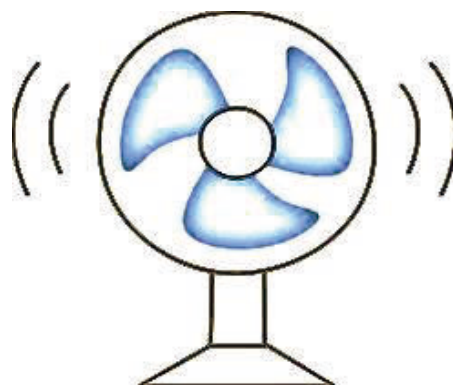
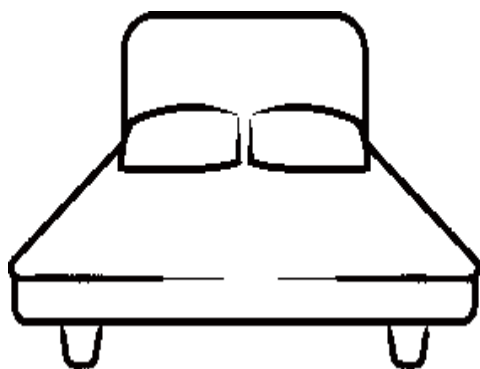
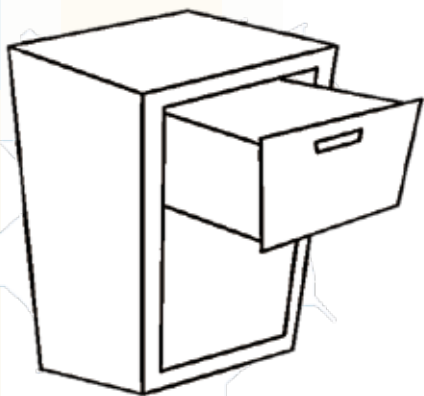


你能找出小偷的位置嗎？



調查方向二：郵票藏在哪裡？

試畫出郵票所在的地點，並完成下列表格。



論點（郵票所在地點）	
論據（理由）	



你能找出郵票的位置嗎？





語

文

遊

戲

Screen

Screen

Screen

Screen ??

Screen

Screen!



# SL1 圖片猜成語 [S1及S2]

活動形式：老師印備各成語圖咭，供學生分組作答。

## 第 (1) 組

					
雌雄同體 <input type="checkbox"/>	井底之蛙 <input type="checkbox"/>	人滿為患 <input type="checkbox"/>	撥雲見日 <input type="checkbox"/>	順手牽羊 <input type="checkbox"/>	一波三折 <input type="checkbox"/>

## 第 (2) 組

					
網開一面 <input type="checkbox"/>	有聲有色 <input type="checkbox"/>	顛三倒四 <input type="checkbox"/>	如魚得水 <input type="checkbox"/>	羊入虎口 <input type="checkbox"/>	畫蛇添足 <input type="checkbox"/>

## 第 (3) 組

					
如雷貫耳 <input type="checkbox"/>	錦上添花 <input type="checkbox"/>	外圓內方 <input type="checkbox"/>	雪中送炭 <input type="checkbox"/>	雙管齊下 <input type="checkbox"/>	落井下石 <input type="checkbox"/>




## 第 (4) 組

					
僧多粥少 <input type="checkbox"/>	請君入甕 <input type="checkbox"/>	隔岸觀火 <input type="checkbox"/>	可圈可點 <input type="checkbox"/>	小鳥依人 <input type="checkbox"/>	隻手遮天 <input type="checkbox"/>

## 第 (5) 組

					
一葉知秋 <input type="checkbox"/>	三長兩短 <input type="checkbox"/>	一刀兩斷 <input type="checkbox"/>	火上加油 <input type="checkbox"/>	日上三竿 <input type="checkbox"/>	斷章取義 <input type="checkbox"/>

## 第 (6) 組

					
點到即止 <input type="checkbox"/>	馬失前蹄 <input type="checkbox"/>	舉一反三 <input type="checkbox"/>	節外生枝 <input type="checkbox"/>	一石二鳥 <input type="checkbox"/>	點石成金 <input type="checkbox"/>

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://user243071.pse.is/5d9z5z>



# SL2 成語Emoji [S1及S2]

活動形式：工作紙

<p>1.</p> 	<p>2.</p> 	<p>3.</p> 
<p>4.</p> 	<p>5.</p> 	<p>6.</p> 
<p>7.</p> 	<p>8.</p> 	<p>9.</p> 
<p>10.</p> 		

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 (連題答題紙及答案) 內容：  
<https://user243071.pse.is/5bpb8a>



# SL3 成語知識詳談 [S1至S3]

參考：《成語真有趣圖解 100 例》

活動形式：網絡教學

## 1.1 不計其數 解釋

### 不計其數

計：計算。無法計算數目，形容數量極多。

日内瓦湖沼的面積有大有小，而且湖沼**不計其數**。

愛琴海在希臘和土耳其之間，是地中海東部的一個大海灣，也是著名的度假勝地，每年到愛琴海觀光的遊客**不計其數**。

## 1.2 不計其數 的使用方法



## 2.1 五光十色 解釋

### 五光十色

五、十：表示數量多。形容花樣繁多，色彩繽紛。

可是，寒號鳥卻仍然是遊遊逛逛，到處炫耀牠那**五光十色**的羽毛。

在漆黑而寧靜的維多利亞港四周，豎立着一座座設計獨特的商業大廈，配合着外牆**五光十色**的霓虹燈在閃耀，組成了一幅充滿動感的圖畫。

老舍《二馬》：「街上的鋪子全是新安上的五彩電燈，把貨物照得真是**五光十色**，都放着一股快活的光彩。」

## 2.2 五光十色 的使用方法





### 3.1 百花齊放 解釋

## 百花齊放

各種各樣的花卉一齊開放，色彩紛呈，爭奇鬥艷。

冰雪融化，**百花齊放**，這說明嚴冬已經過去，春天已經來了！

《鏡花緣》描寫天界中以百花仙子為首的一百位女神，奉武則天之令，在寒冬中使**百花齊放**。

比喻不同形式和風格的作品自由發展。

中國的文學藝術在三十年代可算是**百花齊放**，才俊輩出。

手機廠商爭奪智能手機市場，用戶似乎不關心究竟是蘋果公司獨大好，還是**百花齊放**好。

### 3.2 百花齊放 的使用方法



### 4.1 爭先恐後 解釋

## 爭先恐後

爭着向前，或搶先一步，唯恐落在後面。

小夥伴們都**爭先恐後**地向樹上爬，爭取摘到更多的李子。

她的同伴**爭先恐後**地挑揀着，把又大又熟的果實裝進自己的籃子，而把剩下的又小又癟的果子留給了露絲。

李六如《六十年的變遷》第六章：「正在下火車的清兵，被民軍打得落花流水，**爭先恐後**，從車廂窗子裏往外奔逃。」

### 4.2 爭先恐後 的使用方法



\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://user243071.pse.is/5b2pbj>



# SL4 Kahoot 成語趣味遊 [S1至S3]

## 活動形式：Kahoot 答問題

1. 「環保」是一個社會議題，雖然我們現在所做的事情都只是 ....., 但越來越多的人加入環保行列，環保一定會完全成功的！
  - A. 多難興邦
  - B. 杯水車薪
  - C. 相映成趣
  - D. 相輔相成
2. 元宵節的燈會上，..... 的花燈交相輝映。
  - A. 五光十色
  - B. 年富力強
  - C. 日新月異
  - D. 如花似錦
3. 這次展覽會規模巨大，展出的物品也是琳瑯滿目，.....。
  - A. 燃眉之急
  - B. 全神貫注
  - C. 不計其數
  - D. 失魂落魄
4. 一花獨放不是春，..... 春滿園。
  - A. 出類拔萃
  - B. 百鳥歸巢
  - C. 川流不息
  - D. 百花齊放
5. 那個學生突然昏倒了，眾人趕忙..... 的把他抬到保健室。
  - A. 七嘴八舌
  - B. 三令五申
  - C. 七手八腳
  - D. 無獨有偶
6. 這個問題很複雜，應該 ....., 不要馬上就做決定。
  - A. 從善如流
  - B. 浮光掠影
  - C. 期期艾艾
  - D. 從長計議
7. 強強個子高高的，儀表堂堂，在全班可以說是 .....。
  - A. 畫地為牢
  - B. 鶴立雞群
  - C. 厚此薄彼
  - D. 豁然開朗
8. 越王勾踐 ....., 回國後，勵精圖治，終於戰勝了吳國。
  - A. 臥薪嚐膽
  - B. 無為而治
  - C. 聞過則喜
  - D. 文過飾非



9. 水與生命的起源是 ..... 的。

- A. 無以復加
- B. 狹路相逢
- C. 洗心革面
- D. 息息相關

10. 我終於考上了大學，總算沒有辜負班主任 ..... 的教導。

- A. 口若懸河
- B. 苦口婆心
- C. 漫山遍野
- D. 流連忘返

11. 小明是我 ..... 的朋友，當時我們像兄弟一樣在一起玩。

- A. 日新月異
- B. 青梅竹馬
- C. 全神貫注
- D. 如花似錦

12. 他在哲學上造詣深，所以才能 .....，寫出有價值的論文。

- A. 舉足輕重
- B. 空前絕後
- C. 見仁見智
- D. 漫山遍野

13. 這座橋方便人們的往來，促進了兩地的交流，還成了一道風景，真是 .....。

- A. 貽笑大方
- B. 應有盡有
- C. 衣錦還鄉
- D. 一舉兩得

14. 近日將有大暴雨，天文台已經透過電台不斷提醒市民，努力做到 .....。

- A. 駕輕就熟
- B. 接踵而至
- C. 家喻戶曉
- D. 量入為出

15. 愛學習的人總是 ..... 地汲取知識養分。

- A. 捫心自問
- B. 拍案而起
- C. 妙手偶得
- D. 孜孜不倦

16. 在資訊爆炸的今天，我們應該重新思考 ..... 的真正意義。

- A. 隔岸觀火
- B. 格物致知
- C. 瓜田李下
- D. 顧影自憐

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本 (連答案) 內容：  
<https://user243071.pse.is/5cvbqg>



# SL5 象形文字過四關 [S1及S2]

活動形式：分組查案任務 ( 工作紙 )

組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：**歷任校監及校長名字

把答案寫在右方格，答對四題即過關！

(1)			_____
(2)		/	 _____
(3)			_____
(4)			_____
(5)			_____
(6)			_____

組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：**總領袖生及歷屆學生會會長名字

把答案寫在右方格，答對四題即過關！

(1)			_____
(2)		/	_____
(3)			_____
(4)			_____
(5)			_____
(6)			_____

組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：學業成就壁報（中一及中二級名單）**

把答案寫在右方格，答對四題即過關！

(1)			_____
(2)			_____
(3)			_____
(4)			_____
(5)			_____
(6)			_____

組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：**學生活動室門口張貼的「第二十九屆學生會幹事會選舉細則」  
(標題、候選人資格、候選內閣提名、候選內閣須知)

把答案寫在右方格，答對四題即過關！

(1)	𠂇	𠂇	_____
(2)	𠂇	𠂇	_____
(3)	𠂇	𠂇	_____
(4)	𠂇	𠂇	_____
(5)	𠂇	𠂇	_____
(6)	𠂇	𠂇	_____













組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：聖經金句壁報**

把答案寫在右方格，答對四題即過關！


(1)			_____
(2)			_____
(3)			_____
(4)			_____
(5)			_____
(6)			_____

組別：第\_\_\_\_\_組

領隊老師：\_\_\_\_\_老師

**觀察點：**近音樂室的校訓及學校簡介壁報（校訓的八張圖片）

把答案寫在右方格，答對四題即過關！

(1)			_____
(2)			_____
(3)			_____
(4)			_____
(5)			_____
(6)			_____

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容（連答案）：  
<https://user243071.pse.is/5d8x8u>



# SL6 尋字根源 [S1至S6]

活動形式：攤位

遊戲規則：

1. 從盒中抽 3 張「象形文字咭」
2. 將球拋向掛在壁報板上的正確盒子裏
3. 答對獲印花一個
4. 每個印花可換獎券或禮品一份
5. 每人每個攤位只可以換取獎券或禮品一次

字咭：

愛	豆	星	日	耳
				
山	風	車	負	木
				

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://user243071.pse.is/5cvbxh>



# SL7 記憶對對碰 [S1及S2]

活動形式：攤位

遊戲規則：

- 遊戲時限：5 分鐘
- 遊戲玩法：兩組對壘
  - ( i ) 每組派組長猜「石頭剪刀布」決定遊戲先後次序。
  - ( ii ) 每組每回合派一名組員參賽。每人每次可翻開桌上 2 張牌，成功配對可得到該組牌，失敗者則需覆蓋卡牌，並輪到下位玩家，如此類推。  
( 卡牌出題均是學生本學年學過的詩歌 )
  - ( iii ) 五分鐘後，每組需至少配對 3 組卡牌。
  - ( iv ) 如組別能成功配對 3 組卡牌，可獲線索 1。如組別能成功配對 6 組卡牌，可獲線索 2。

## 詩歌

中一級：

1. 梁上有雙燕 翩翩雄與雌
2. 須臾十來往 猶恐巢中飢
3. 辛勤三十日 母瘦雛漸肥
4. 喃喃教言語 一一刷毛衣
5. 燕燕爾勿悲 爾當反自思
6. 盈盈一水間 脈脈不得語
7. 終日不成章 泣涕零如雨
8. 城闕輔三秦 風煙望五津
9. 海內存知己 天涯若比鄰

中二級：

1. 可憐身上衣正單 心憂炭賤願天寒
2. 賣炭得錢何所營 身上衣裳口中食
3. 牛困人飢日已高 市南門外泥中歇
4. 翩翩兩騎來是誰 黃衣使者白衫兒
5. 半匹紅綃一丈綾 繫向牛頭充炭直
6. 梁上有雙燕 翩翩雄與雌
7. 須臾十來往 猶恐巢中飢
8. 辛勤三十日 母瘦雛漸肥
9. 雌雄空中鳴 聲盡呼不歸

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 ( 連卡牌樣式 )：  
<https://user243071.pse.is/5cms7x>



# SL8 失書尋人大偵探 [S1至S6]

活動形式：攤位

遊戲規則：

1. 從盒中抽出一張「作者咭」
2. 在箱裏尋找該作者所著作的圖書
3. 把 3 本圖書封面放在壁報板答題欄上
4. 答對獲印花一個
5. 每個印花可換獎券或禮品一份
6. 每人每個攤位只可以換取獎券或禮品一次



字咭：( 書的封面已塗去作者名 )

陳雷

〈空中奇案〉，〈珍稀動物走私案〉，〈恐怖的學校〉，〈鬼來了〉

赤川次郎

〈午夜騎士〉，〈三色貓推理〉，〈血襯衣〉，〈假婚物語〉

倪匡

〈怪頭〉，〈神機〉，〈蜂后〉，〈解開死結〉

梁科慶

〈幻見〉，〈毒匣〉，〈迷城毒蹤〉，〈葬儀〉

柯南·道爾

〈斑點帶子案〉，〈最後一案〉，〈驚天大劫案〉，〈銀星神駒失蹤案〉

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容：  
<https://user243071.pse.is/5ck7vy>





# 各式活動手法



# SA1 推斷案件真相 [S1至S6]

## 活動：校園偵探事件簿

活動指引：學生需於指定截止日期前，透過學校所提供的參加表格，就以下案情寫出「真兇」及「案發經過」，將表格投進收集箱。每位參與學生均可獲得禮物一份，更有機會獲得「校園偵探獎」。

## 故事背景：

阿偉是班上普通得不能再普通的學生，他對外人彬彬有禮，令人容易信任他。有一天，阿偉的錢包遺留在學生活動中心，當他發現後，馬上跑回多元活動室取回，可是錢包雖在，但內裡的金錢卻不翼而飛，令他十分徬徨。其後，他向訓導主任報失，並舉報三位嫌疑人……

## 嫌疑人：

杰哥：脾氣暴躁，經常欺負阿偉，老是向他借錢不還，並且任意使用阿偉的私人物品，令阿偉敢怒不敢言

彬彬：是一位品學兼優的好學生，和阿偉是同座，可是對待阿偉卻非常冷漠，並且每次拿到好成績都喜歡嘲諷阿偉，使阿偉極度自卑。

馬仔：和阿偉一樣，是班上的普通學生，但是他的人緣很好，和很多同學都玩得開，但卻排擠阿偉，令阿偉既妒忌以又憤怒。

## 線索：

- ① 錢包上有彬彬的指紋。
- ② 杰哥最早離開學生活動中心。
- ③ 從監控中可見，馬仔一直圍繞阿偉的錢包。
- ④ 從監控中，阿偉褲袋裝滿了錢。

口供：

杰哥：我當時和朋友一齊搬運東西到儲物室後才回去練習，哪有心機偷他的錢？

彬彬：我當時在訓練，後來我拿從教室帶下來的試卷去校園花園找老師，懶得偷他的錢包。

馬仔：我當時在學生活動中心，不過在做一些事情而已。

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 ( 包括參加表格及真相 ) :  
<https://user243071.pse.is/5d5x95>





# SA2 有獎問答遊戲 [S1至S5]



1. 以下哪個答案是福爾摩斯的英文姓名？  
A. Shakespeare Homes      B. William Formosa  
C. Sherlock Holmes      D. Fuermosi
2. 以下哪個答案是 < 福爾摩斯探案 > 的作者柯南道爾的全名？  
A. Sir Arthur Ignatius Conan Doyle      B. Sir Arthur Conan Doyle  
C. Sir William Conan Doyle      D. Sir Edward Conan Doyle
3. 柯南道爾在大學主修哪門學科？  
A. 文學      B. 歷史      C. 醫學      D. 音樂
4. 柯南道爾是哪國人？  
A. 美國      B. 英國      C. 埃及      D. 德國
5. 柯南道爾出版的第一部福爾摩斯小說是以下哪一部？  
A. 紅髮會      B. 血字的研究      C. 四簽名      D. 綠玉冠探案
6. 以下哪一項是福爾摩斯隨身攜帶的查案工具？  
A. 小提琴      B. 眼鏡      C. 放大鏡      D. 剪刀
7. 福爾摩斯的助手是誰？  
A. 強生 (Johnson)      B. 寶生 (Bowson)  
C. 南生 (Nanson)      D. 華生 (Watson)
8. 福爾摩斯住在哪裡？  
A. 倫敦牛津街      B. 倫敦維多利亞街      C. 倫敦貝克街      D. 倫敦聖佐治街
9. 最討厭福爾摩斯的人是誰？  
A. 他的父母      B. 他的兄弟      C. 他的姊妹      D. 他的作者
10. 繼柯南道爾之後，英國出現了一位有 < 推理小說女王 > 之稱的女作家，她是誰？  
A. 阿嘉莎 姬絲蒂 (Agatha Christie)      B. 海倫 麥克羅伊 (Helen McCloy)  
C. 多蘿西 L. 塞耶斯 (Dorothy Leigh Sayer)      D. 約瑟芬 鐵伊 (Josephine Tey)

\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容 (包括參加表格及答案)：  
<https://user243071.pse.is/5dbdtk>



# SA3 佳作案件・工作紙 [S1]

## 破解謎團，揭露真相

### 「挪威夫人保險櫃被盜」

在聖誕節的前一天，在挪威的一個大城市特羅姆瑟裏發生了一宗盜竊案。一名大約 60 歲的夫人被人拿走了保險櫃，當警方落口供時，她說：「一名身高 170 厘米及身穿黑色上衣的可疑人士，打破了窗戶進屋，玻璃碎散全房。」事後警方找了那夫人的保鏢，他說：「我已經一直處於警戒狀態，關了窗簾，關了門。」

經過深入調查，警方找了兩名嫌疑犯。第一位叫信延，他說：「那時我正在和我兒子玩耍，我們在家裏打遊戲機，然後我到家附近的學校，接女兒放學。」

第二位叫芳怡：「我那時在釣魚，我不小心掉進冰水裏，上岸後立刻用放大鏡放在太陽下生火，否則我會凍死。」

調查後，警方已知道誰是犯人了。

你認為誰是犯人呢？

你怎麼得出此結論呢？



\* 請登入以下連結獲取相關電腦版本內容（連答案）：  
<https://user243071.pse.is/5clt8g>





# 關於香港基督少年軍

## < 宗旨 >

於青少年人之間，擴展基督的國度，  
同時促進服從、虔誠、紀律及自愛等良好行為，  
以達成基督化的人格。

## < 歷史簡介 >

基督少年軍源自英國，是歷史上首個青少年制服組織，至今已有 140 年歷史。其創辦人威廉・亞歷山大・史勿夫爵士於年輕時是一位教會的主日學老師。他感到傳統的主日學模式難以滿足少年的好奇心和好動的個性，所以善用其義勇軍人的背景，把團隊精神和軍事紀律融合在宗教活動中，以更多元化的方式教育少年人。史勿夫爵士於 1883 年 10 月 4 日召集了約 60 名少年人，在格拉斯哥的學院自由教會舉行集隊儀式。時至今日，基督少年軍已成為一國際性宣教運動，在世界各地約有 60 多個國家有基督少年軍組織的成立。

## < 現況發展 >

香港基督少年軍成立於 1959 年，是一個基督教制服團體，致力培育 3-21 歲之兒童及青少年。透過基督教教育和領袖培訓，栽培青少年從小建立正面思想和良好品格，以整全訓練栽培他們建立僕人領袖的心志，期望他們能各展所長，共建充滿活力、和諧友愛的社會。

## < 核心服務 >

制服團隊服務  
專業培訓服務  
品格教育服務  
社會工作服務

## < 聯絡方法 >

香港基督少年軍・社會工作部  
地址：香港九龍土瓜灣樂民新村 A 座地下  
電郵：swd@bbhk.org.hk  
電話：27149254  
傳真：27122911

# 鳴謝

九龍城浸信會禧年（恩平）小學  
九龍塘天主教華德學校  
九龍塘學校（中學部）  
九龍禮賢學校  
大埔循道衛理小學  
大埔舊墟公立學校（寶湖道）  
中華基督教會全完第一小學  
中華基督教會何福堂書院  
中華傳道會李賢堯紀念中學  
中華傳道會許大同中學  
中聖書院  
五育中學  
仁濟醫院第二中學  
元朗公立中學校友會鄧英業小學  
天水圍香島中學  
天水圍循道衛理小學  
天主教南華中學  
天主教慈幼會伍少梅中學  
北角循道學校  
北角衛理小學上午校  
可立中學（嗇色園主辦）  
佛教茂峰法師紀念中學  
佛教黃焯菴小學  
沙田圍胡素貞博士紀念學校  
官立嘉道理中學（西九龍）  
拔臣小學  
明愛粉嶺陳震夏中學  
明愛聖若瑟中學  
東莞工商總會張煌偉小學  
東華三院李潤田紀念中學  
東華三院邱金元中學  
東華三院黃士心小學  
保良局朱正賢小學  
保良局錦泰小學  
香港青年協會李兆基小學  
香港教育大學賽馬會小學  
香港普通話研習社科技創意小學  
香港路德會增城兆霖學校  
浸信會天虹小學  
軒尼詩道官立小學

馬頭涌官立小學（紅磡灣）  
啟思小學  
啟基學校（港島）  
基督教香港信義會馬鞍山信義學校  
基督教聖約教會堅樂第二小學  
將軍澳官立中學  
梨木樹天主教小學  
博愛醫院歷屆總理聯誼會梁省德中學  
慈幼英文學校  
新亞中學  
新界西貢坑口區鄭植之中學  
新界婦孺福利會梁省德學校  
滙基書院（東九龍）  
聖士提反書院附屬小學  
聖公會奉基千禧小學  
聖公會青衣邨何澤芸小學  
聖公會基恩小學  
聖公會基德小學  
聖公會置富始南小學  
聖安當小學  
聖伯多祿中學  
聖保祿天主教小學  
聖保羅書院  
路德會呂祥光小學  
道教青松小學  
嘉諾撒小學  
嘉諾撒小學（新蒲崗）  
嘉諾撒書院  
寧波第二中學  
鳳溪第一中學  
德信學校  
樂善堂小學  
樂善堂楊仲明學校  
樂善堂楊葛小琳中學  
潮陽百欣小學  
錦田公立蒙養學校  
鴨脷洲街坊學校  
優才（楊殷有娣）書院  
靈糧堂秀德小學

\* 以上名單依筆劃排序

