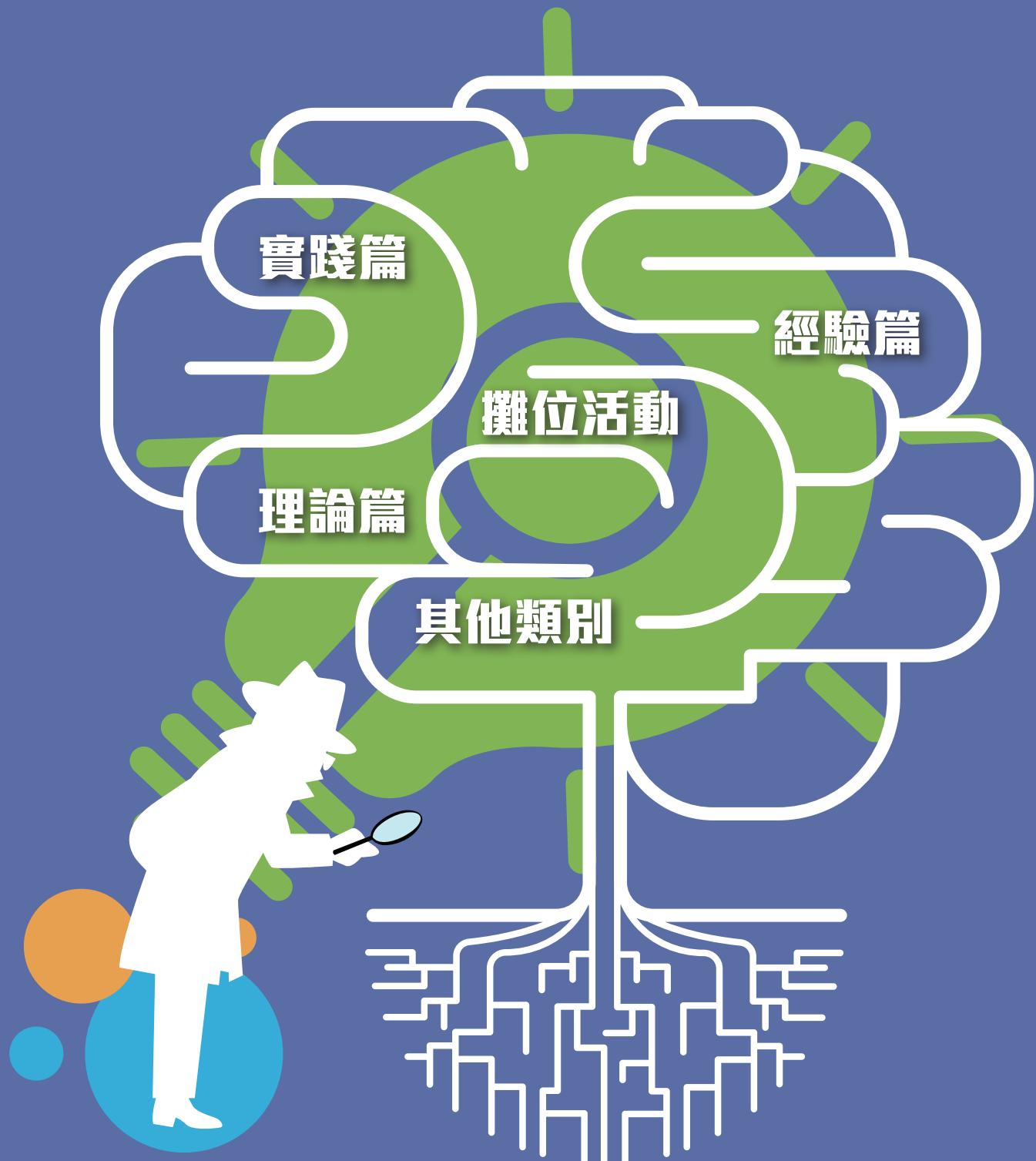




香港基督少年軍・社會工作部
The Boys' Brigade, Hong Kong—Social Work Division



本計劃由語文教育及研究常務委員會
(語常會)支持及語文基金撥款



探險時間—文字偵探計劃 活動手冊

「探險時間－文字偵探計劃」活動手冊

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、劉德就

版權所有，禁止翻印轉載

2021 年 10 月版

目錄

序	3-6
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

理論篇

「情境學習」理論及應用	12-16
-------------------	-------

經驗篇

淺談活動設計及帶領技巧	17-23
-------------------	-------

活動主題及形式一覽表

小學部	24-25
中學部	26-27

實踐篇

【小學部(P)】

<查案遊戲(D)>

PD1誰是真兇 (小學篇)	31-36
PD2誰是真兇 (學校參照版)	37-40
PD3我是大偵探——殺貓兇案	41-45
PD4文字偵探活動——珠寶失竊案	46-49
PD5小偵探學堂——杜小姐遇劫案(附：「包公審石頭」閱讀策略教學內容)	50-53
PD6偵探遊踪——圖書館《大偵探福爾摩斯》失蹤記	54-57
PD7校園不思議事件——廁所謎案	58-62
PD8校內偵探日——遊輪命案	63-67
PD9圖書館失竊案	68-72

<攤位活動(B)>

PB1智破奇案 74-78
PB2校內偵探訓練日 79-83

<其他(O)>

PO1小偵探伴讀計劃 85

【中學部(S)】

<查案遊戲(D)>

SD1誰是真兇 (中學篇) 88-91
SD2語文跑跳碰--豪華郵輪凶殺案 92-96
SD3妙探尋兇--圖書館失竊事件 97-102

<攤位活動(B)>

SB1校園定點追蹤遊戲《Q版特工》 104-107
SB2《魔幻偵探所》攤位遊戲 108-111
SB3偵探大搜查 112-115
SB4語文偵探過三關 116-119
SB5偵探作品對對碰 120-121
SB6字卡拼湊大挑戰 122-123

<其他(O)>

SO1「真兇是誰」偵探破案話劇 125-128
SO2《Who is the Spy?》推理遊戲 129-131
SO3偵探閱讀樹 132-133

關於香港基督少年軍 134

鳴謝 135

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。回想起來數年前，《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，並且一直深受學生歡迎，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

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，則本書無疑就是一冊管用的參考了。

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

《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。

承蒙得到「語文教育及研究常務委員會」支持及語文基金的資助，本機構於2015-2021六個學年間，分別舉辦了三屆《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，我們更加入新元素「校本偵探日」(校內語文推廣活動)，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。

這本《文字偵探活動手冊》整理了語文老師在學校推行《校本偵探日》的心血傑作，方便未曾參與計劃的老師，在課堂或活動中按需要抽取運用。我們在此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 編輯小組

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。計劃結合**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6個寒暑，並完成3個計劃。當中涉及60多間中小學的參與。計劃不單惠及參與計劃內的3200多名師生，更同時惠及參與學校內的所有學生。

2. 計劃內容

計劃分為五個部份：

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，學生會獲得圖書及小禮物作為鼓勵。

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、馬灣舊村等作為查案的舞台。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：《偵探日後話》徵文比賽

徵文比賽鼓勵學生將自己在《偵探日》中之體會，以及在整個計劃的閱讀心得整理及投稿。參賽及得獎的學生均會獲得小禮物作為鼓勵。

第四部份：《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。

第五部份：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。

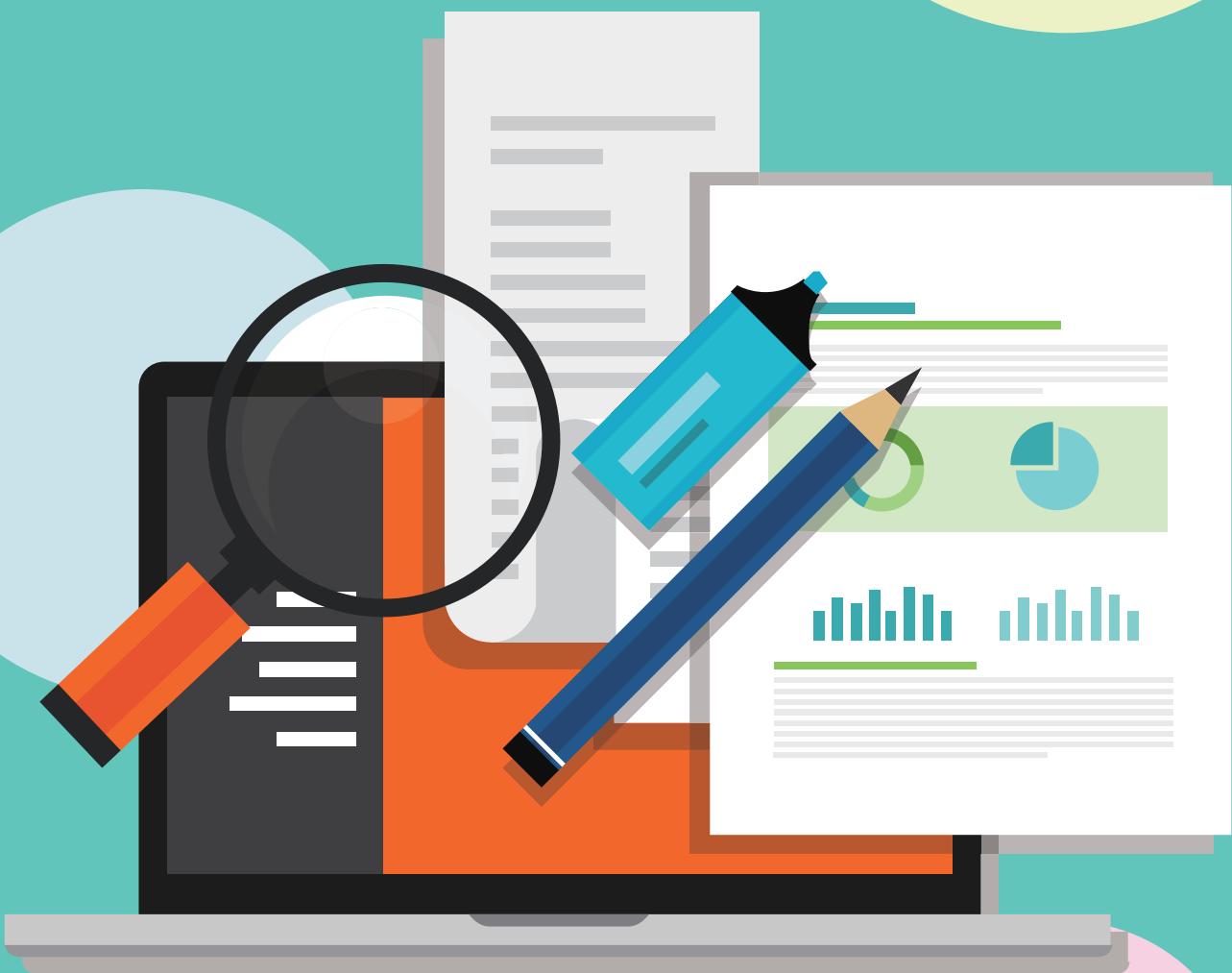
人手：一般建議由一位主持/負責老師帶領學生義工及/或額外的支援職員進行活動。負責老師主要擔任協調各部份的角色，學生義工或支援職員則擔任操作性工作。

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。



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)。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（王嫵惠、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。

王嬿惠、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】

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，首先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驚嚇性並血腥感。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的名字。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，不得不提說《語文跑跳碰——豪華郵輪凶殺案》(92-96頁)所設定的人物名字，包括：作家吳適作(唔識作)、吳安日(唔安逸)、嚴淺笑(嫌錢少)、馬底征(馬屁精)等。相信讀者都會同意，單看這些名字，已經對角色的性格特徵初步有所掌握，而實際上，筆者在活動的過程中，亦見證著同學們這次對不同角色的名字都叫得琅琅上口。

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，活動的舖排及配套（例如：獎賞、獎賞制度等）如何提升活動的趣味性。

活動手冊主要涵蓋<查案遊戲>及<攤位活動>兩大類別。<查案遊戲>離不開爭取查案線索的形式，形式主要有：尋寶、解謎、語文挑戰等。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。筆者頗欣賞活動《語文跑跳碰——豪華郵輪凶殺案》(92-96頁)的做法。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人物也能加強參加者對活動的投入

感及參與動機。活動舉例如：《我是大偵探——殺貓兇案》(41-45頁)就以校園貓房有貓中毒事件作為案件背景；《偵探遊踪——圖書館《大偵探福爾摩斯》失蹤記》(54-57頁)以學校圖書館偵探藏書失蹤作為故事背景；《校園不思議事件——廁所謎案》(58-62頁)不但用上校園洗手間作為案件場景，最吸引同學的地方，還是任教他們的老師們在案件片段中粉墨登場、扮鬼扮馬的演繹。片段一開始播放，即引來全班哄動，更引起同學們的熱烈討論，究竟哪一位老師所演繹的哪一個角色會是真兇呢？

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《《魔幻偵探所》攤位遊戲》(108-111頁)內，一位同學在大太陽下，披著黑布扮演偵探圖書《魔幻偵探所》內的魔怪，也扮得相當投入、樂在其中。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《文字偵探活動——珠寶失竊案》為例，活動其中一部份，須要15-16名學生圍著1位老師，單單按老師口述內容，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“轉點”，那麼各點所需時間亦需要經調節，互相配合，“轉點”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。遇到需要走點或在指定範圍內尋寶的話，留意點與點/所定的範圍會否定得太遠/範圍太大，以致消耗參加者走點的體力，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，像是全都矇矇懂懂、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，負責老師一邊在全場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，時間的掌握要非常準確。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

【小學部】

(I) 涉及語文之範疇		
活動	知識	技能
PD1誰是真兇 (小學篇)	認識急口令、歇後語、象形文字、四字成語	提升 小組討論 技巧(表達、商議、推論、立論等)
		提升口語及 公開演說 技巧(即時組織、臨場應變等)
PD2誰是真兇 (學校參照版)	認識四字成語、部件、字詞結構及筆劃順序	提升 小組討論 技巧(表達、商議、推論、立論、匯報等)
		提升口語及 公開演說 技巧(即時組織、臨場應變等)
PD3我是大偵探—— 殺貓兇案		經驗 短片製作 過程(寫稿、讀稿、演譯)
		提升 資料搜集及記錄 之能力
		提升 設定問題 尋解能力
		提升 小組討論 技巧(表達、商議、立論、匯報等)
PD4文字偵探活動—— 珠寶失竊案	學習筆劃順序	提升 聆聽力 (選取材料、速記等之能力)
	加強形容詞運用	提升運用「 四素句 」技巧
		提升 小組討論 技巧(表達、商議、立論等)
		提升口語及 公開演說 技巧(即時組織、臨場應變等)
PD5小偵探學堂—— 杜小姐遇劫案	學習「預測」及「推理」等 閱讀策略	提升 小組討論 技巧(表達、商議、立論、匯報等)
PD6偵探遊踪——圖書館 《大偵探福爾摩斯》失蹤記	加強形容詞運用	
PD7校園不思議事件—— 廁所謎案	提升對四字成語、字謎等的興趣及認識	提升 思維組織及口語表達 能力
	提升 閱讀偵探小說 興趣	
PD8校內偵探日—— 遊輪命案	認識四字成語及象形文字	加強透過 書寫表達想法 之能力
		提升 小組討論 技巧(表達、商議、立論等)
PD9圖書館失竊案	認識四字成語及字詞結構	提升 提問技巧
	提升 閱讀偵探小說 興趣	提升 小組討論 技巧(表達、商議、推論、立論等)
PB1智破奇案	提升對錯別字的敏感度	練習 速讀能力
PB2校內偵探訓練日	引起認識謎語的興趣	
PO1小偵探伴讀計劃	認識並應用「 六何法 」	提升 提問技巧
		提升 朗讀能力

(II) 涉及其他內容	形式								對象	人數 (每次)	需時 (每次最少)	
	查案活動	查案工作紙	桌遊	定點追縱	攤位	話劇	伴讀	閱讀分享				
訓練邏輯力、分析力及推理力	*								小三以上	*	*	超過75分鐘
認識「欺凌」主題									小一至小二			75分鐘內 (2教節)
訓練邏輯力、分析力及推理力	*									*		35分鐘 (1教節)
認識「欺凌」主題												15分鐘
提升整合資料及邏輯分析力	*	*								*	*	全校
提升整合資料及邏輯分析力	*											三級 (少於450)
提升提問、資料搜集及記錄之能力	*									*	*	一級 (少於150)
提升整合資料、預測及邏輯分析力												
提升推理力	*									*	*	
學習團隊合作、分工等												
訓練邏輯力、分析力及推理力	*									*	*	
鼓勵勇於認錯、承擔責任												
提升整合資料及邏輯分析力	*									*	*	
訓練邏輯力、分析力及推理力	*									*	*	
訓練邏輯力、專注力、觀察力、記憶力及推理力				*						*	*	
訓練觀察力、記憶力及邏輯力				*						*	*	
提升專注力					*		*			*	*	
提升帶領小組技巧						*	*	*				

活動主題及形式一覽表 (續)

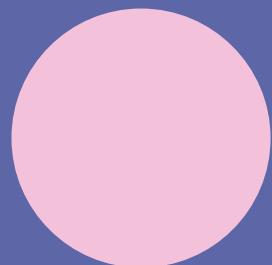
【中學部】

(I) 涉及語文之範疇		
活動	知識	技能
SD1誰是真兇 (中學篇)	認識急口令、歇後語、象形文字、四字成語	提升小組討論技巧(表達、商議、推論、立論等)
		提升口語及公開演說技巧(即時組織、臨場應變等)
SD2語文跑跳碰——豪華郵輪凶殺案	提升語文知識(褒貶義詞、四字成詞、絕詩、詞性、作家、文化知識、諺語、歇後語等)	提升小組討論技巧(表達、商議、推論、立論等)
		提升口語及公開演說技巧(即時組織、臨場應變等)
SD3妙探尋兇——圖書館失竊事件	提升對「中國圖書分類法」的認識	強化量詞及修辭手法的運用
	提升閱讀偵探小說興趣	強化對「記敍六要素」之運用
SB1校園定點追蹤遊戲 《Q版特工》	提升閱讀偵探小說興趣	提升說話技巧(即時組織、表達等)
SB2《魔幻偵探所》攤位遊戲	提升閱讀偵探小說興趣	提升速讀、閱讀理解及記憶能力
SB3偵探大搜索	提升閱讀偵探小說興趣	加強透過書寫表達想法之能力
SB4語文偵探過三關		提升成語、句子類型及對聯的運用能力
SB5偵探作品對對碰	提升對偵探小說的認識	
SB6字卡拼湊大挑戰	提升對偵探小說的認識	
SO1「真兇是誰」偵探破案話劇	推動自主閱讀及寫作	提升語言表達力
	提升閱讀偵探小說興趣	
SO2《Who is the Spy?》推理遊戲		訓練聆聽、理解及表達力
SO3偵探閱讀樹	建立分享閱讀心得的習慣	訓練綜合並透過文字分享的能力

(II) 涉及其他內容	形式						對象	人數 (每次)	需時 (每次最少)
	查 案 活 動	查 案 工 作 紙	桌 遊	定 點 追 縱	攤 位	話 劇	伴 讀	閱 讀 分 享	
訓練邏輯力、分析力及推理力	*							*	*
認識「欺凌」主題									
訓練邏輯力、分析力及推理力	*							*	*
提升推理力、分析力及創意	*							*	*
訓練邏輯力、分析力及推理力				*	*			*	*
內化正面價值				*				*	*
訓練邏輯力、分析力及推理力	*							*	*
提升推理力				*				*	*
				*				*	*
				*				*	*
提升推理力及邏輯力				*				*	*
訓練思考邏輯、分析力及推理力		*					*	*	*
				*			*	*	*



實踐篇



查案遊戲



PD1 誰是真兇 (小學篇)

活動目標：

<能力訓練(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。

<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(急口令、歇後語、象形文字、四字成語等)的機會，讓學生明白語文有多種面向。

<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)之認識，並了解應對之法。

活動形式：查案遊戲

對象：小三至小六

人數：每節一班 (30人左右)

需時(教節)：每節最少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：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、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
5分鐘	安頓及簡介		擴音器
10分鐘	介紹案件	由主持老師在基地介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組活動之安排。	簡介用簡報 (附件一)
30分鐘	偵探挑戰站 (分組進行)	<p>偵探挑戰站</p> <p>學生需要完成4個挑戰站之任務，完成任務中指定的要求後，可以獲得線索乙份，並且過關，進入下一個挑戰站。各挑戰站詳情如下：</p> <p>1號挑戰站——正字繞口令 <u>玩法</u>：學生需要重組指定數量的句子，然後以繞口令的方式，讀出句子。</p> <p>2號挑戰站——歇後語對對碰 <u>玩法</u>：學生需要把歇後語的謎面及謎底進行配對#。</p> <p>3號挑戰站——圖文進化論 <u>玩法</u>：學生需要把象形文字及相應的現代文字進行配對#。</p> <p>4號挑戰站——成語猜一猜 <u>玩法</u>：學生需就題目所示之圖案，猜中圖案代表的四字成語#。</p> <p>5號挑戰站——四字詞語一至十 <u>玩法</u>：學生需說出含相應數字的四字詞語#。</p>	挑戰站詳情 (*附件二)、 線索(*附件三) 計時器+轉場提示 繞口令詞語/句子 (題目1-5) (*附件四) # 挑戰站2-5之 遊戲物資請參 (*附件二)製作。
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，並填寫在<偵探報告>上。最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。	<偵探報告> (*附件五)
10分鐘	總結	主持老師揭曉真相、頒獎及填寫意見問卷 (如有)。	揭曉真相用簡報 (附件一) 及 案件真相(*附件六)

活動變化：

可按課程進度及學生能力更改挑戰站的內容及/或過關要求。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-6)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/Q9lpZ0>











PD2 誰是真兇 (學校參照版)

活動目標：

<能力訓練(技能)>

- ☆ 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。

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過活動中“任務”，加強學生對四字成語、部件、字詞結構及筆劃順序的認識。

<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)之認識，並了解應對之法。

活動形式：查案遊戲

對象：小三至小六

人數：每節一班 (30人左右)

需時(教節)：每節最少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：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、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
5分鐘	安頓及簡介		擴音器
10分鐘	介紹案件	由主持老師在基地介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組活動之安排。	活動用簡報 (附件一)
30分鐘	偵探挑戰站 (分組進行)	<p>1. 尋找任務紙</p> <ul style="list-style-type: none"> - 參與學生將被分為4組。 - 各組需要輪流到4個站點尋找所屬任務紙(各組任務紙以不同顏色紙張識別)。 <p>2. 完成任務，換取證物</p> <ul style="list-style-type: none"> - 學生需要到指定場地尋找所屬組別之任務紙。 - 完成任務紙上的任務(將答案填在「偵探日誌」內)，以換取相應的證物。 - 任務包括： <ul style="list-style-type: none"> ☆<任務一>：看圖猜成語 <u>玩法</u>：按任務紙上的圖意，猜出圖片所代表的四字成語。 ☆<任務二>：部件組字詞 <u>玩法</u>：按任務紙上提供的部件，組出相應的詞語。 ☆<任務三>：猜字謎 <u>玩法</u>：按任務紙上題目所示，猜出題目所指的字。 ☆<任務四>：筆畫數數看 <u>玩法</u>：按任務紙上題目指定的詞性，數算相關字詞的總筆劃數。 	偵探日誌 (*附件二)、 證物(*附件三) <看圖猜成語> 任務紙 (*附件四)、 <部件組字詞> 任務紙 (*附件五)、 <猜字謎>任務紙 (*附件六)、 <筆畫數數看> 任務紙 (*附件七)、
25分鐘	討論案情 (分組進行)	各組按所得之證物，商討案件真兇、動機及經過，並填寫在<偵探記錄表>上。最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。	<偵探記錄表> (*附件八)
15分鐘	總結	主持老師揭曉真相、頒獎及填寫意見問卷(如有)。	揭曉真相用簡報(附件一)、 禮物

活動變化：

可按課程進度及學生能力更改任務的內容。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-8)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/vqbnaA>



誰是真兇



時間	內容
5'	安頓及分組
10'	介紹案件
20'	小偵探挑戰站(4個) ●去不同場地找尋任務紙，解答其中問題已獲取證物。
25'	分組討論案情(15') 匯報(10')
15'	總結 ●揭曉真相 ●頒獎 ●填問卷

故事背景

• **志強**為5D班班長，有一天發現爸爸從俄羅斯買回來的世界盃限量版書包被人刻意摔在地下，書包裡的新款手錶被摔破，書包也被人惡意用刀具割破，更有鞋印留在書包上。**志強**感到十分難過和氣憤，老師及同學均對志強的遭遇感到不值，勢要將此兇手找出來。

嫌疑人1

• **頌榮**—性格活躍、健談，是班中的運動健將，受人景仰；但個性衝動，經常在校內橫衝直撞。前一天，因不小心撞到**志強**，兩人有所爭執，險些大打出手。最後在同學勸阻下分隔二人，二人均對對方深深不憤……

嫌疑人2

• **小美**—性格內向，沉默寡言，校內成績優異；但因天生有兔唇，在多次手術後面容有些扭曲，常被男生嘲笑，尤以**志強**為首的幾個男生。**小美**很怕，同時亦很討厭他們……

嫌疑人3

• **雪芬**—性情剛烈，被班中同學視為「大家姐」，常不憤於男生經常嘲笑**小美**。日前曾大聲喝止**志強**的嘲笑行為，但**志強**最後不以為然，更連**雪芬**也諷刺一番，**雪芬**極度不憤……

嫌疑人4

• **文軒**一為人聰明，是班中的搗蛋王，善於捉弄人卻不被人發覺。因經常犯規而被班長志強記名。近日因多次被記名而被老師召見家長以作警戒，為此對志強懷恨於心……



分組匯報

- 誰是真兇？
- 他/她的動機是甚麼？
- 事情是怎麼發生的？

案發經過

一天，志強帶了一個從俄羅斯買回來的限量版書包回校，四處炫耀。此種高傲的姿態讓頌榮、小美、雪芬和文軒都看不過眼。

小美因經常被志強取笑，加上志強一副自以為了不起的樣子，促使小美決定要對志強報復，發洩心中怨憤。

小美利用雪芬用來做壁報的刀具破壞志強的書包，然後把書包扔在地上，而書包內的手錶也因此摔破。

準備練習田徑的頌榮跑過時，踩到志強的書包。

文軒本來打算進行另一項整蠱大計，因此在課室鬼鬼祟祟徘徊。當他發現有同學注意他，他就沒有實行自己的詭計了。

頒獎

- 緝拿真兇獎
- 最貼近案情獎
- 最合情合理獎
- 最有創意獎
- 「偵探日後話」徵文比賽

PD3 我是大偵探 — 殺貓兇案

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。
- ☆ 透過拍攝模擬「新聞報導」片段，提升學生(參與製作者)的語言表達能力。
- ☆ 透過以「偵探手記」蒐集證據，提升學生資料搜集及記錄之能力。
- ☆ 透過構思盤問疑犯的問題，提升學生為尋求答案設定問題的能力，建立學生自主學習的基礎。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過推理，提升學生整合資料及邏輯分析力。
- ☆ 透過分組討論，提升學生表達己見、商議、立論、匯報等之能力。

活動形式：查案遊戲

對象：小四至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節約70分鐘 (2教節)

[建議進行時段：課堂(雙課節)、週會、放學、試後活動日]

場地：課室 + 有蓋操場 / 操場 / 禮堂 / 多用途活動室

人手：老師(1位)；學生義工(約5人(未計「新聞報導」製作組))

器材：擴音器、投影機、道具、展板

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
5分鐘	安頓及簡介活動	1. 播放「新聞報導」片段交代案件背景及引起學生參與動機。 2. 由學生主持簡介遊戲玩法及相關注意事項。	新聞報告講稿 (附件一) 學生主持講稿 (*附件二)
60分鐘	主題活動	流程： 1. 重溫「新聞報導」片段。 2. 介紹3位疑犯及簡介撰寫案情方式。 3. 每組構思最多5道盤問問題，並直接向3位疑犯提問。 4. 到兇案現場看證物，收集證據。 5. 分組討論案情。 6. 各組匯報討論結果 7. 播放殺貓案真相。 8. 老師宣佈獎項。	簡報(介紹疑犯及案情撰寫) (附件三)、 偵探手記 (*附件四)、 證物道具、 案件真相 (*附件五)、 禮物獎項
5分鐘	總結	總結活動	

活動變化：

可參考偵探書目，將活動中所使用的案件改成其他內容。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2, 4, 5)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/ZGdnIA>



新聞報導講稿

歡迎大家收睇今日的特別新聞報導。

記者：位於佐敦的老牌名校學校發生有史以來最殘酷的殺貓兇案。現在我們的實習記者就在現場……

實習記者：在我身邊的是工友明叔。明叔，可否說說當時情況？

明叔：我今早準備清理樹下的雀屎，發現小貓伏屍樹下。好可怕。

小貓平時這時候是在貓室睡覺，不知誰那麼殘酷，殺死小貓。

實習記者：現場所見，小貓死狀恐怖，雙眼緊閉，似是很痛苦的樣子。貓屍旁邊有一包朱古力，還有一副眼鏡和一個袋子。兇手不知去向。實習記者現場報道完畢。

記者：警方在原本貓住的貓屋搜集證據，搜獲一段閉路電視片段。

(播放片段)

片段中，發現三名疑犯，包括：陳小明、李大強、黃家明，

警方相信兇手是三人其中一個，已着手深入調查。

今日特別新聞報道完畢，多謝大家收看。

疑犯一

4E陳小明，家中有兩個哥哥，經常與哥哥打架，對小動物沒有愛心，最討厭貓。他曾把家中小貓打傷。案發當日，他與兩個同學在養貓室出現，閉路電視中，他曾拍打小貓頭部。



陳小明

疑犯二

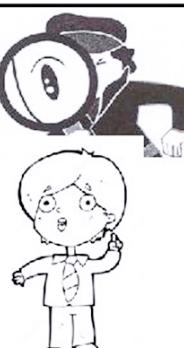
4E李大強，家中有一個妹妹。他很愛妹妹，但兩兄妹性格不同，妹妹勇敢、喜歡小動物，李大強膽小、怕貓。妹妹快生日，他正煩惱買甚麼禮物給她。閉路電視中，他站在門口，遠距離觀察小貓。



李大強

疑犯三

4E黃家明，家中獨子，喜歡小動物，養了兩隻貓在家，他負責照顧小貓的起居飲食。他知道學校養了一隻貓，就經常來探望他。閉路電視中，他曾撫摸小貓，非常友善。



黃家明



我組認為_____是殺貓兇手。他的動機是_____。事情真相是_____在貓室_____，然後_____。他和小貓在榕下_____。最後小貓失救而死，他就逃走了。

PD4 文字偵探活動 — 珠寶失竊案

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。
- ☆ 透過解碼遊戲，讓學生認識字詞的筆劃順序，及形容詞之應用。
- ☆ 透過撰寫案發經過，提升學生運用「四素句」的技巧。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過推理，提升學生整合資料及邏輯分析力。
- ☆ 透過小組討論案情，提升學生表達、商議、立論等之溝通及分析技巧。
- ☆ 透過小組結論之匯報，提升學生組織及公開演說的技巧。

活動形式：查案活動

對象：小三至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節約70分鐘 (2教節)

[建議進行時段：課堂(雙課節)、週會、放學、試後活動日]

場地：禮堂 / 多用途活動室 / 有蓋操場

人手：主持老師(1位)、駐點老師(3位)；學生義工(最少6位，各場景/各組2位)

器材：擴音器、投影機、活動物資；(學生需要帶備書寫用筆參與活動)

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	主持老師透過簡介安排及相關注意事項。	擴音器
60分鐘	主題活動	<p>流程：</p> <p>1. 認識指紋及點字</p> <ul style="list-style-type: none"> - 老師透過簡報介紹指紋類型及點字碼。 - 派發指紋紀錄表，讓參加學生套取自己的指紋，組長(學生義工)協助。 - 組長協助參加同學分辨自己的指紋屬於哪一種。 <p>2. 齊來找出疑犯 - 珠寶失竊案</p> <ul style="list-style-type: none"> - 老師透過簡報介紹案件背景及疑犯。 <p>3. 分組搜集案件資料</p> <ul style="list-style-type: none"> - 老師預先將學生分成紅、黃、綠3大組。各組組內分成A、B、C小隊。 - 各小隊分別到場地A、B、C搜集不同的資料。 <p>☆ <場地A>：查找指紋 + 探員偵查資料分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生對照珠寶櫃上留下的指紋，看看是屬於哪一個疑犯的。 2. 老師扮演探員，逐一描述調5位疑犯所得的資料，學生需要將相關資料記錄在指定的工作紙內。 <p>☆ <場地B>：筆劃數一數</p> <p>學生需要按字庫表中字詞的筆劃數目，尋找5組顏色形容詞，以掌握犯人的特徵。</p> <p>☆ <場地C>：點字解碼</p> <p>學生需要以點字對照表破解現場留下的點字密碼。</p> <p>4. 整合資料 · 商討案情</p> <ul style="list-style-type: none"> - A、B、C小隊向其他組員匯報從相應場區所獲得之資料。 - 各組先用提供的投票紙，投選自己認為最有可能犯案的疑犯。 - 整合所有相關資料後，全組商討犯人是誰，同時描述案發經過(需要包括「四素句」)。 - 選代表匯報小組商討結果。 <p>5. 整合資料 · 商討案情</p> <p>6. 老師公佈真相並宣佈獎項</p>	簡報(附件一)、 指紋紀錄表 (*附件二)、鉛筆、 膠紙 (道具)留有指紋的 珠寶櫃/箱(設計可參(*附件三)) 探員偵查資料 (*附件四) 「筆劃數一數」資 料(*附件五) 「點字解碼」資 料(*附件六) 投票紙*(附件七)、 小組工作紙 (*附件八) 禮物獎項
5分鐘	總結	<p>1. 活動總結</p> <p>2. 後續延伸學習：</p> <p>老師推動每位參與學生以個人名義就活動案件撰寫一篇參賽文章。</p>	

活動變化：

可參考偵探書目，將活動中所使用的案件改成其他內容。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-8)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/MAm73W>





分組安排

齊來搜集資料一起破案

- 場地A
- 場地B
- 場地C

齊來搜集資料一起破案

- 10分鐘時間整理好資料

案情匯報



犯人

- 黑漆漆的
- 銀光閃閃的
- 黃澄澄的
- 金燦燦的
- 淡藍的



PD5 小偵探學堂 — 杜小姐遇劫案

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過查案活動實踐早前所學「預測」及「推理」之閱讀策略。

<能力訓練(技能)>

☆ 透過蒐集證據，提升學生提問、資料搜集及記錄之能力。

☆ 透過推理，提升學生整合資料、預測及邏輯分析力。

☆ 透過分組討論，提升學生意商議、立論、匯報之能力。

活動形式：查案遊戲

對象：小四至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節最少35分鐘 (1教節) + 活動前教學 (1教節)

[建議進行時段：課堂、週會、放學、試後活動日]

場地：[基地] 圖書館 + [關卡] 禮堂 / 有蓋操場 / 課室(2個)

人手：老師(1-2位)；學生義工(約10人)

器材：擴音器、投影機、道具、展板、枱檯(4個關卡用)、工作紙

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
35分鐘 (1教節)	活動前 課堂準備	活動前教學準備 老師於活動前安排1個教節進行講學，教導學生使用「預測」及「推理」的閱讀策略。	《包公審石頭》教案 (*附件一) 《包公審石頭》簡報 (*附件二)
10分鐘	簡介活動	老師透過簡報簡介案件背景、遊戲玩法及相關注意事項。	簡介簡報 (附件三)
20分鐘	主題活動	流程： 1. 學生先到基地(如: 圖書館)聆聽案情。 2. 學生分組輪流到不同關卡蒐集證據。 4個關卡設置在基地以外的場地(如: 有蓋操場)。每個關卡內可獲取不同來源的資料，包括來自： <i>i</i>) 傷者， <i>ii</i>) 目擊者， <i>iii</i>) 警員， <i>iv</i>) 疑犯的資料。每關卡約停留5分鐘。 3. 學生返回基地，觀察4位由同學扮演的疑犯身上特徵。 4. 學生進行小組討論，思考、推理、分析案情，找出犯人。 5. 學生匯報小組結論，解釋當中原因。猜中的組別皆獲贈禮物乙份。	關卡設置詳情 (*附件四) 關卡物資(包括學生講稿) (*附件五) 活動工作紙 (*附件六) 禮物乙份
5分鐘	總結	總結活動	

活動變化：

可參考偵探書目，將活動中所使用的案件改成其他內容。

* 請登入以下連結獲取其他附件(1-2, 4-6)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/rgbI0Z>



「文字偵探」活動



偵探學堂



歡迎各位同學來到偵探學堂，為成為偵探而努力！一會兒，大家化身偵探，協助警方偵破一宗劫案。我們不妨先聆聽案情及案發經過……



劫案詳情

日期：7月1日(星期一)(回歸紀念日假期)
時間：下午3時
地點：青松樓10樓走廊
受害人：一位居於青松樓10樓的杜小姐

案發經過

居於青松樓10樓的杜小姐當天放假，約下午3時購物後回家。

案發經過

她離開升降機後正行經走廊欲返回家裏，途中，一位男子向她迎面走來，剛越過她，那名男子便從後襲擊她，並搶去她的手袋。

案發經過

事後，該名男子直奔往走廊盡頭，經後梯逃走。杜小姐的呼救聲驚動鄰居，鄰居聞聲走出來審視並報警。警方接報後馬上到現場搜查，並拘捕四名嫌疑人帶返警署進一步調查。



關卡設置：

關卡一：傷者(D場)



關卡二：目擊者兩名(D場)



關卡三：警員兩名(D場)



關卡四：疑犯資料(D場)



活動流程

- 學生分組輪流到不同關卡(D場)蒐集證據。



2.請同學按以下路線到不同關卡聆聽案情，蒐集證據，並利用「預測」的策略找出犯人。

組別：1

路線：關卡1 → 關卡2 → 關卡3 → 關卡4

組別：2

路線：關卡2 → 關卡3 → 關卡1 → 關卡4

組別：3

路線：關卡3 → 關卡1 → 關卡2 → 關卡4

組別：4

路線：關卡1 → 關卡2 → 關卡3 → 關卡4

組別：5

路線：關卡2 → 關卡3 → 關卡1 → 關卡4



活動流程

- 各組同學在活動室內分析案情，思考及推理，然後完成工作紙，找出犯人(須解釋原因)。
- 同學進行匯報，猜中的組別皆獲贈小吃一份。



破案關鍵

- 專心聆聽，記住細節。
- 注意犯人的外貌特徵和衣飾有助你找出犯人。
- 仔細分析疑犯和證人的供詞(說話)，看看有沒有破綻或矛盾，可為你找出真相。
*特別留意日期、時間、地點、在現場出現的原因
- 互相合作，別作無聊的爭拗，浪費時間



PD6 偵探遊踪——圖書館 《大偵探福爾摩斯》失蹤記

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過活動，讓學生認識並提升人物外貌形容詞的應用性。

<能力訓練(技能)>

☆ 透過解讀位置提示，提升學生推理力。

☆ 以小組作單位進行任務，提升學生團隊合作、分工等能力。

活動形式：查案遊戲

對象：小三至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節最少40分鐘 (1教節)

[建議進行時段：課堂、週會、放學、試後活動日、午膳]

場地：[基地] 圖書館 + [關卡] 課室(2個) / 多用途活動室 / 禮堂 / 有蓋操場 /

人手：老師(1位)

器材：擴音器、投影機、枱檯、平板電腦、展板

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	活動前，將全班分成6組，活動以小組為單位進行。	擴音器
10分鐘	熱身活動	認識人物外貌形容詞 ☆ 老師透過簡報播放「字詞表」。 ☆ 各組可借助「字詞表」中的單字配詞，列出形容人物外貌的形容詞。 ☆ 限時內能列出最多形容詞的組別可獲加額外分數。	活動用簡報(附件一)、紙及筆
20分鐘	主題活動	流程： 1. 老師透過簡報簡介案件背景、遊戲玩法及相關注意事項。 2. 學生任務： i) 各組將獲一份任務資料。每組獲發資料之紙張顏色各有不同，以分辨各組所屬任務。 ii) 學生需要按任務資料尋找3個二維碼(任務資料提供尋找的地點及位置提示)，然後利用提供的平板電腦掃瞄二維碼。學生需要將掃瞄結果記錄，然後返回基地(圖書館)匯報所記錄的內容。 3. 各組匯報上述任務中所記錄的內容(可疑人物的15個特徵)，由老師或學生代表將內容抄在黑板/白板上。 4. 各組有1分鐘時間到「認人處」選出乎合該15個特徵的犯人。選中的組別將獲贈禮物乙份。 5. 老師分享案件真相。	任務資料(*附件二)、筆 嫌犯人容貌圖(*附件三)、禮物乙份
5分鐘	總結	活動總結	

活動變化：

1. 可按學校環境及特色，創作其他案件。
2. 可按學校資源，將執行任務的形式更改(如：以紙張取代平板電腦及二維碼)。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-3)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/pgbDoa>



文字偵探計劃

校本偵探活動



文字偵探計劃

本計劃由語常會贊助，香港基督少年軍主辦，是一個結合閱讀、寫作、歷奇的活動。本年度，我校四、五年級有五十位同學參與此計劃。他們在這一年進行了閱讀報告寫作、歷奇活動、文章創作。現在將進行最後一次校本偵探活動。

熱身活動

- 五分鐘時間，於字詞表中找出可形容人物外貌的形容詞，你想到其他的亦可寫在白板上，但不可以只用顏色、形狀、大小等作為形容詞，例如黑色的眼睛、圓圓的鼻子、大大的嘴巴等。
- 能舉出最多形容詞的三組，可各加一分。

臉	亮	鬆	桃	炯	憐	皓	熊	闊	楚
稀	參	目	修	烏	招	唇	貼	有	櫻
汪	滯	瘦	晶	長	蒼	冠	扁	目	柴
明	濃	眉	齒	齊	亂	背	邊	布	清
白	堂	骨	水	潔	貌	勝	晶	差	風
虎	光	小	塌	斑	哲	紅	蓬	可	疏
凌	寬	服	細	黃	眸	密	衣	呆	嘴
黑	腰	神	瀑	幅	不	相	如	肌	秀

烏黑 澎湃 濃密 稀疏 斑白 凌亂 蓬鬆
亮晶晶 水汪汪 眸炯有神 目光呆滯 眉清目秀
寬闊 苍白 臉黃肌瘦
唇紅齒白 衣冠楚楚 相貌堂堂 虎背熊腰

背景：在綜合活動周期間，圖書館黎老師發現有十本《大偵探福爾摩斯》失蹤了。黎老師肯定這十本書在圖書館閉館後一天仍然整齊地排列在書架上，但隔了兩天後便不見了。經過一輪調查後，有三位目擊證人，他們都分別看見有人曾經鬼鬼祟祟地進出圖書館，能指出可疑人物的特徵。

任務：

- 可疑人物的特徵，都放在不同的地方，以二維碼的方式顯示出來
- 根據紙張上的提示，在不同的地方找出三個二維碼
- 二維碼的顏色跟你們手持的指示紙顏色必須相同
- 找到二維碼之後，利用iPad掃瞄，然後把掃瞄結果寫下
- 最快寫下三個特徵然後交給組長的三組，每組可獲得一分
- 奔跑、喧嘩，以及掃瞄了不同顏色的二維碼將會被扣一分

總結可疑人物的特徵：

粗眉	大口	短髮	大面	短頸	皮膚黑
戴粗框眼鏡	厚唇	黑色頭髮	大眼	穿運動服	右面有痣
鼻孔朝天	下排有一顆牙齒脫落	有雀斑	大耳朵	戴手表	雙目有神

現在，每組輪流出來，用一分鐘時間去把小偷找出來。

結果：

- 原來該名同學因為太愛看《大偵探福爾摩斯》，他擔心之後未能借閱
- 於是乘黎老師離開圖書館期間，偷偷潛入圖書館
- 悄悄地把十本《大偵探福爾摩斯》藏起來
- 雖然他並沒有偷去圖書，但他的行為也很自私，最後黎老師把該同學交給訓導組處理

PD7 校園不思議事件——廁所謎案

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過熱身活動，提升學生對四字成語、字謎等的興趣及認識。

☆ 透過偵探圖書介紹，推動學生閱讀偵探小說。

<能力訓練(技能)>

☆ 透過案件推理過程，訓練學生之邏輯力、分析力及推理力，打好學生學習基礎。

☆ 透過鼓勵學生分享個人想法，提升學生思維組織及表達能力。

<態度培養(情意)>

☆ 透過案件結局，鼓勵學生勇於認錯、承擔責任。

活動形式：查案遊戲

對象：小四至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節最少40分鐘 (1教節)

[建議進行時段：中文課堂、週會、放學、試後活動日、午膳]

場地：課室 / 多用途活動室 / 圖書館

人手：中文科老師(1位)

器材：擴音器、電腦、投影機、枱檯

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	簡介活動	擴音器
10分鐘	熱身活動	<p>小偵探測試</p> <p>測試內容包括：</p> <p>☆ 看圖猜成語 ☆ 猜字謎 ☆ 推理題 ☆ (網上挑戰題)</p>	活動用簡報 (附件一)
20分鐘	主題活動	<p>校園不思議事件——廁所謎案</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師播放短片(<第一部份>內容)，帶領學生了解故事人物、人物性格及案件等。 (短片製作：由老師撰寫短片劇本及演譯案件內容，劇本可參(附件二)) <第一部份>播放後，老師逐步引導學生推理案情尋兇。包括：請學生分享個人的選擇，並講出選擇背後的立論點。 老師播放短片<第二部份>內容，跟學生逐步解構破案方法，並揭開案件真相。 提醒學生登入學校網頁，完成(網上挑戰題)。 透過簡報及錄音，向學生推介偵探圖書，並介紹當中內容 	短片 短片劇本參考 (*附件二) 介紹圖書簡報及錄音
5分鐘	總結	活動總結	

活動變化：

1. 可按校本情況，創作其他案件。
2. 可按學生能力及學習進度，更改熱身活動的內容。
3. 可按圖書館藏書，更改推介圖書系列。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/j84dVZ>



踏上偵探之路

開動我們的大腦吧!



右邊有，左邊無；涼時有，熱時無；哭者有，笑者無；活者有，死者無。
(猜一字)

答案：口

測試1：猜一成語




答案：虎頭蛇尾

測試2：猜一成語




答案：三人成虎

測試2：猜一成語




答案：杯弓蛇影

測試3



右邊有，左邊無；涼時有，熱時無；哭者有，笑者無；活者有，死者無。
(猜一字)

答案：口

測試4

一對調皮的雙胞胎兄弟，連家人都常分不清楚，一天，叔叔問起他們的長幼。

拿著足球的男孩說：『我是哥哥。』
拿著籃球的男孩說：『我是弟弟。』

說完之後雙胞胎相視一笑，因為他們其中有人說謊，請問，誰是哥哥誰是弟弟呢？

答案：哥哥拿着籃球，弟弟拿着足球。

測試 5

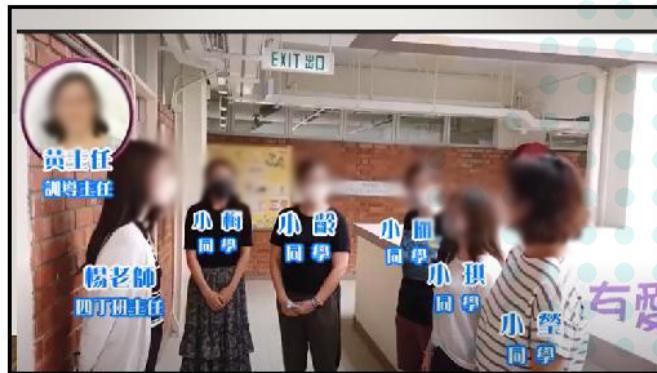
某小鎮裡只有兩間理髮廳，
理髮廳 A 的地上很髒亂，到處都是頭髮，理髮師的髮型亂七八糟的；
理髮廳 B 的地上很乾淨，理髮師的髮型很整齊；
如果你想要理髮，應該選擇哪一間呢？

答案：
理髮師要幫自己理髮很困難，所以應該是互相找對方剪的，
理髮師 B 頭髮整齊，表示理髮師 A 的技術好。
理髮師 A 頭髮亂，表示理髮師 B 的技術差；
另外理髮廳 B 因為沒什麼客人所以很乾淨，
理髮廳 A 客人很多，所以很髒亂到處都是頭髮。

測試7 見VLE

把答案交回中文科老師

答案：稍後公佈



• 小瑩：為人懶散，只愛睡覺，好像常常都睡不醒的樣子，字體比較潦草，常常寫錯字

• 小琪：為人多事，性格像「管家婆」，每事必定和老師產生衝突，字體漂亮

• 小雁：為人爽朗，小息只顧衝出課室去玩耍，字體飄忽

• 小齡：班長，品學兼優的同學，字體端正，更會寫藝術字

• 小梅：文靜的學生，小息多在課室看圖書，字體端正

如何查案？

誰是犯人？



PD8 校內偵探日 — 遊輪命案

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。
- ☆ 透過完成指定有趣的任務，提升學生對四字成語及象形文字的認識。
- ☆ 透過撰寫小組設想之案情，加強學生書寫表達想法之能力。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過推理，提升學生整合資料及邏輯分析力。
- ☆ 透過分組討論，提升學生商討、立論等之能力。

活動形式：查案遊戲

對象：小四至小六

人數：每節一級 (兩班)

需時(教節)：每節約50分鐘 (約2教節)

[建議進行時段：課堂(雙課節)、週會、放學、試後活動日、午膳]

場地：[全級同時進行] 禮堂 / 有蓋操場 / 多用途活動室；[分班進行] 課室

人手：主持老師(1位)；協助老師(2位) / 學生義工(視乎小組數目而定，主要在小組內作支援)

器材：擴音器、投影機

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	<p>流程：</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師透過簡報簡介案件背景、嫌疑犯、任務及索取線索的方式。 學生可完成任務，爭取更多線索： ☆ <任務一>：四格成語摺一摺 <u>玩法</u>：學生會獲發一張雙面印刷的任務表。學生需要以摺疊的方式，將當中兩組四字成語顯示出來。(摺疊及顯示方式請參「活動用簡報」p. 8) ☆ <任務二>：象形文字認一認 <u>玩法</u>：學生需要認出任務表內4個象形文字代表的現代文字。 	
40分鐘	主題活動	<ol style="list-style-type: none"> 學生進行任務期間，主持老師可不定期發放探子回報的內容： ☆ <探子回報一> 嫌疑犯1(吳上進)的不在場證據 ☆ <探子回報二> 嫌疑犯2(嚴少淺)與丈夫的通話錄音。 分組討論： 學生以4-5人一組進行案情討論，並需要將結論寫在指定的任務紙上。 老師透過簡報公佈真相。 老師宣佈禮物安排。 	
5分鐘	總結	<ol style="list-style-type: none"> 活動總結 後續延伸學習： 老師推動每位參與學生以個人名義就活動案件撰寫一篇參賽文章。 	

活動變化：

- 可參考偵探書目，將活動中所使用的案件改成其他內容。
- 可按課程進度及學生能力更改任務的內容、難度及數量。

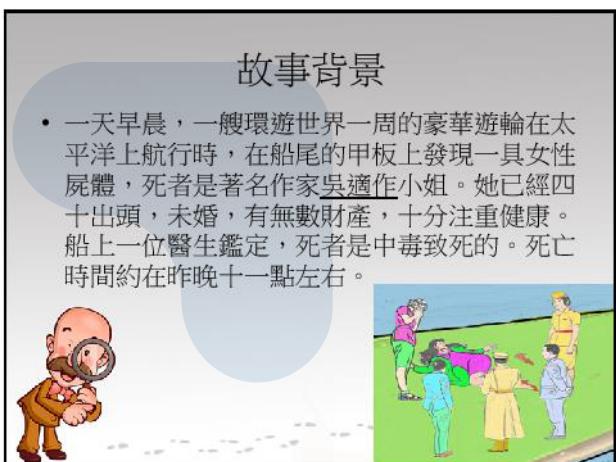
* 請登入以下連結獲取其他附件(2-7)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/W3Y4be>





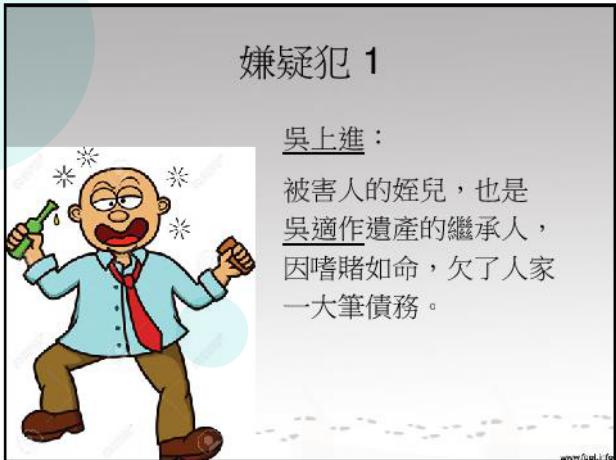
背景

- 你們是名偵探高智能的助手，現正和高偵探在一艘豪華遊輪上進行環球旅遊。剛好船上發生了一宗命案，須立即進行調查……



高偵探的推斷

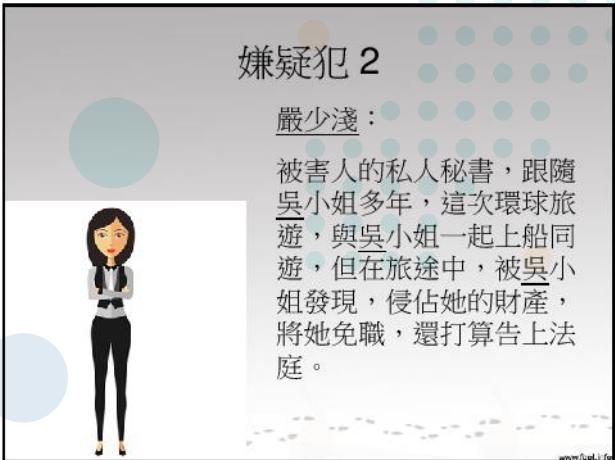
- 因客輪正在太平洋航行，所以兇手應該還在船上，兇手也不可能利用救生艇逃跑。
- 一般人行兇，都會隱藏罪行，把屍體毀滅，不留下證據。對於正在太平洋航行的輪船，周圍是一望無邊的大海，行兇後隨手把屍體丟入海中，問題就解決了。



嫌疑犯 2

嚴少淺：

被害人的私人秘書，跟隨吳小姐多年，這次環球旅遊，與吳小姐一起上船同遊，但在旅途中，被吳小姐發現，侵佔她的財產，將她免職，還打算告上法庭。



你們現在的任務是找出：

- 誰是殺害吳適作的兇手？
- 兇手如何佈局殺害吳適作？

搜證人員正在搜證中，稍後會有更多線索，
如果你想得到更多線索，你可以：

- 1.完成所指派之任務，以獲得線索紙。
- 2.留心隨時有探子回報。

你們總共有15分鐘時間完成任務。



任務一

- 把橙色紙對摺成四格，成為一個成語。
- 完成後會得到線索一。

食	通	滿	頭	不	享	华	衣	恍	大
恍	眼	時	斯	曾	大	慢	運		
然	花	來	理	愚	悟	條	舍	然	悟
轉	紅	臉	罪	整	其	自	冠		

任務二

- 分辨綠色紙的象形文字。
- 完成後會得到線索二。



探子回報

- 吳上進有不在場證據：他在案發當天晚上十點鐘和吳適作一起在船尾散步聊天。十點後兩人便分開，吳上進到船上的酒吧繼續喝酒，而吳適作則逗留在船尾的甲板觀賞皎潔的明月。有多人看見吳上進在酒吧喝酒。



探子回報

- 找到了嚴少淺和丈夫的電話通話錄音。



案件重組

- 兇手就是吳上進！



案件重組

- 如果把屍體丟入海中，被害人就會變成行蹤不明，法院會宣告吳適作「失蹤」。在「失蹤」的情形，如果不經過一段時間，在法律上不能視為死亡。在這段期間，其財產是不得繼承的。吳上進欠債纍纍，想早點把遺產弄到手，所以刻意把屍體留在甲板上。



案件重組

- 至於吳上進的不在場證明，可以這樣破解：他先將毒藥裝進膠囊，再邀吳適作一起在船尾的甲板散步，在與吳適作分開時，將膠囊拿給她，騙說是健康食品，讓吳適作吃下，並趁膠囊未溶化前迅速離開，再到眾人聚集的酒吧喝酒，取得不在場的證明。



PD9 圖書館失竊案

活動目標：

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過活動中的“挑戰謎題”，加強學生對四字詞語及字詞結構的認識。
- ☆ 透過構思查案問題，提升學生為尋求答案設定問題的能力，建立學生自主學習的基礎。
- ☆ 透過查案活動，提升學生閱讀及寫作偵探故事的興趣。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 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。
- ☆ 透過分組討論，提升學生表達己見、商議、推論、立論、匯報等之能力。

活動形式：查案遊戲

對象：小四至小六

人數：每節一班

需時(教節)：每節約35分鐘 (1教節)

[建議進行時段：課堂、午膳、放學、週會、試後活動日]

場地：圖書館 + 圖書館外場地 / 課室

人手：老師(2位)；挑戰站義工(4人)

器材：擴音器、枱椅

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	1. 簡介活動流程 2. 派發案件資料 3. 安排分組 (全班分4組)	案件資料(附件一)
25分鐘	主題活動	<p>流程：</p> <p>1. 謎題挑戰站：各種分別到4個區域接受2道謎題的挑戰。</p> <p>2. 案發現場蒐證：成功通過挑戰後，可率先進入案發現場的4個區域進行調查。 (佈置案發現場：老師預先在活動場地佈置不同嫌疑人的鞋印、指紋、受害人暈倒位置及封鎖現場的警告帶等。佈置方式可參(附件三))</p> <p>3. 提問時間：蒐證完畢，每組可向主持老師提出最多2道問題。提問前，各組可有約1分鐘時間構思問題。</p> <p>4. 分組討論：各組有3分鐘時間商討並寫下該組選定的「偷書賊」。</p> <p>5. 公佈真相：主持老師先了解各組推論的論點，然後揭曉答案，並頒發禮物給選中正確的「偷書賊」的組別。 (真相：「偷書賊」是(c)推銷員。推銷員在推銷圖書的過程中，看到一套絕版的《金庸小說》。剛巧，圖書館老師誤服過期的感冒藥而暈倒。推銷員便伺機偷走書本。)</p>	活動用簡報 (附件一)、 紙及筆
5分鐘	總結	活動總結	

活動變化：

1. 可按課程進度及學生能力更改「謎題挑戰站」的題目內容。
2. 若時間許可，可以循環方式，讓4組接受全部4個「謎題挑戰站」的挑戰。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/MAm7D4>



4 個人進入圖書館的相關資料

	陳小明同學	送貨工人	推銷員	校工叔叔
進入時間	約上午9點半 (小息)	約下午1點半 (午膳時間)	約下午3點	約下午5點
目的	到圖書館 還書	到圖書館 送貨	約了圖書 館老師推 銷圖書	到圖書館 鎖門
指紋	有(a)	沒有	有(c)	沒有
鞋印	有(a)	有(b)	有(c)	有(d)



你認為誰偷走了那套金庸小說？



你為什麼有此推論？

好書介紹：

大偵探福爾摩斯系列 神探福爾摩斯 施公探案系列
豬頭小偵探系列 少年科學偵探CSI系列
廁所幫偵探系列 屁屁偵探系列 偵探實習班

文字偵探活動
2020-21

班別：_____

姓名：_____

圖書館失竊案

6月8日下午約五時，校工叔叔到圖書館鎖門，發現圖書館老師暈倒在地上。校工叔叔弄醒圖書館老師後，老師卻不知道自己為何暈倒在地上。其後，老師發現一套金庸武俠小說不翼而飛。

由於當天是考試的日子，圖書館沒有開放給學生使用。根據門外的閉路電視，只有5個人曾進入圖書館，他們分別是圖書館老師、陳小明同學、送貨工人、圖書推銷員和校工叔叔。

誰是偷書賊呢？



大家將進入案發現場，想想現場能為你提供什麼線索？指紋？鞋印？

指紋和鞋印平時是看不見的，警方如何在犯罪現場把指紋和鞋印找出來？

*指紋：只要在物件上撒上螢光粉，再用特殊的光照射，就可以看到了。

*鞋印：用強光斜照地面，黏著塵土的鞋印就顯現出來了。



你還想知道犯案現場的其他資料嗎？

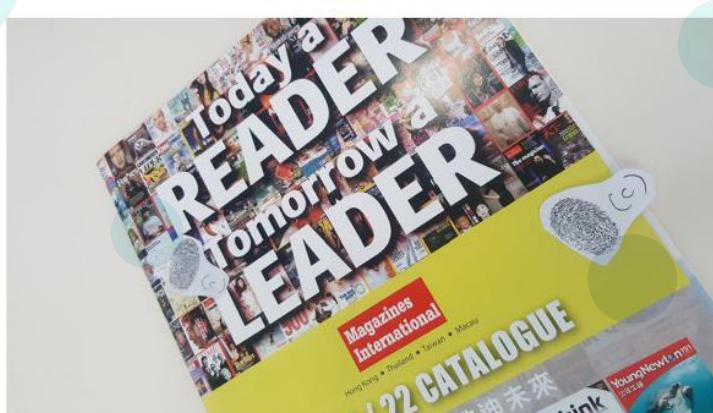
案發現場佈置參考



鞋印 (顯示 4 位嫌疑人在圖書館的行蹤)



顯示圖書館老師暈倒位置



指紋 (顯示 4 位嫌疑人曾觸碰的物品)



以警告帶封鎖圖書館現場



攤位活動

PB1 智破奇案

活動目標：

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過攤位活動，提升學生之邏輯力、專注力、觀察力、記憶力及推理力，打好學生學習基礎。
- ☆ 透過閱讀攤位玩法及「奇案」內容，提升學生速讀能力。

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過其中一個攤位內容，提升學生對錯別字的敏感度。

活動形式：攤位

對象：小四至小六

人數：每節一班 (少於30人)

需時(教節)：每節最少35分鐘 (1教節)

[建議進行時段：課堂、午膳、放學、試後活動日]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 操場 / 多功能活動室

人手：主持老師(1位)、攤位義工(約10-12位)

器材：擴音器、枱椅、佈置用展板、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		擴音器
30分鐘	主題活動	<p>攤位活動 5個攤位共分為<偵探必殺技>及<智破奇案>兩部份。學生需要先完成<偵探必殺技>的4個攤位，才能挑戰<智破奇案>的攤位。</p> <p>(I) <偵探必殺技></p> <p>攤位活動1——環環相扣 邏輯力</p> <p>1.1 人像拼圖 <u>玩法</u>：將圖片順序排列，完成疑犯的人像拼圖。</p> <p>1.2 是什麼印記？(可使用電腦進行活動) <u>玩法</u>：學生需要配對印記與所屬物件。</p> <p>攤位活動2——火眼金睛 專注力</p> <p>2.1 小偷的證物 (可使用電腦進行活動) <u>玩法</u>：對比兩幅圖片，找出其中兩件遺失了的物品。</p> <p>2.2 尋尋覓覓1 <u>玩法</u>：在圖片中找出只出現過一次的2件東西</p> <p>2.3 尋尋覓覓2 <u>玩法</u>：在圖片中，找出出現過三次的1件物件。</p> <p>攤位活動3——察言觀色 觀察力</p> <p>3.1 誰是華生！ (可使用電腦進行活動) <u>玩法</u>：在兩幅圖片的13處不同中，找出最少8處。</p> <p>3.2 影子之謎 <u>玩法</u>：從6幅剪影圖片中，選出屬於小偷的影子。</p> <p>3.3 找找錯別字 <u>玩法</u>：學生需要在5宗案件標題內找出當中的5個錯字。</p> <p>攤位活動4——過目不忘 記憶力</p> <p><u>玩法</u>：觀察圖片30秒，然後蓋住圖片，並回答問題(按圖片自定題目)。</p> <p>(II) <智破奇案></p> <p>攤位活動5——智破奇案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 防不勝防——細心觀察圖片，發現其中奧妙。 2. 項鍊失竊——看看照片，找找誰是竊賊。 3. 竊賊在此——看圖中人物衣著，把竊賊找出來。 4. 看圖辨賊——看看照片，找出偷密件的間諜。 5. 一槍兩孔——看看門怎樣開才會出現一槍兩孔。 6. 死因何在？——警方根據什麼來拘捕疑犯。 	擴位內容 (附件一) 擴位答案 (*附件二) 擴位禮物

活動變化：

可參考偵探書內的推理題目，更改攤位內容。

注意事項：

所遇問題：由於學生需要先完成第一部份<偵探必殺技>的4個攤位，才可參與第二部份<智破奇案>的攤位，加上<智破奇案>攤位需時完成，故在活動下半場，<智破奇案>攤位會出現很長的人龍。

解決方案：在活動下半場時，從<偵探必殺技>4個攤位中調撥人手，或直接加派人手以增加<智破奇案>攤位的站點(即有若干數量的<智破奇案>攤位同時運作)，以消化人龍。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：

<https://reurl.cc/Lbx1L3>



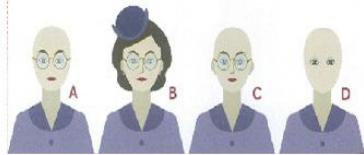
辦公一

偵探必殺技 環環相扣 邏輯力

遊戲方法：

1. 人像拼圖 -

請你將以下的圖片順序排列，完成疑犯的人像拼圖。



是什麼印記？

2. 是什麼印記？ -

印記是屬於什麼物件？請把答案放在印記上

狗

馬

皮鞋

高跟鞋

單車

鼴鼠

腳掌

手掌



辦公二

偵探必殺技 火眼金睛 專注力

遊戲方法：

請在電腦上圈出答案。

小偷的鑽物

小偷將兩件物品留在犯罪現場。請仔細看看下面的物品，然後再看看哪兩件沒有出現在右邊的畫面中，這兩件就是小偷遺留下來的，請把它圈出來。



尋尋覓覓1

在圖中，找兩件東西僅需
找一次，一分鐘內找出來。



尋尋覓覓2

在下面這個圖中也找兩件東西，它們都和偵查委
員會的主辦道具完全一樣。有10件物品出現了3次，你
能找到嗎？以最快時間完成它圓出來。



辦公三

偵探必殺技 察言觀色 觀察力

遊戲方法：

請在電腦上圈出答案。

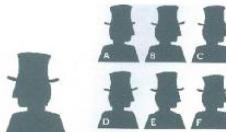
誰是華生！

福爾摩斯發現有人假冒他的僕人華生！他發現一共有13處不
同的地方，從而認穿了騙局。你能找到嗎？請把其中8處不
同的地方圈出來。



影子之謎

有個小偷溜進了大偵探的書房。大
偵探毛看見了繪壁上小偷的影子。究竟
小偷是哪一個呢？把他圓出來。



找找辦別室

辦公上叮咚了兩聲，大偵探和毛進到各項裝修。可是有5
項裝修的樣貌出現了錯誤。每個裝修中各有一個錯誤，請找
出錯處，把它圓出來。

盒子的研究
紅發會
凌血鷹之謎
聖天大劫案
四個神秘的簽名

標題四

偵探必殺技 過目不忘 記憶力

請觀察下圖 30 秒，記住盡可能多的細節，然後蓋住圖片，並回答問題。



標題五

智破奇案 防不勝防

米高是個警覺性很高的人，他知道彼得很早想殺害自己，所以處處提防。有一天，彼得裝著十分誠懇的態度邀請米高喝咖啡。為了使米高相信自己，彼得特意只拿一隻杯子，而且自己先斟杯來喝，然後才斟給米高喝。

米高見狀，放心喝下咖啡，誰知喝完不久，果真中毒身亡。米高直到死前一分鐘還弄不清彼得何時下的毒手。

請細心觀察圖片，看看能否發現其中的奧妙。



項鍊失竊

在一個熱鬧的晚宴上，C 太太突然大叫，說自己的名貴項鍊不知何時失蹤了。於是封鎖了現場後，即報案，請來了著名探長 E 先生。E 先生來到現場，搜遍了所有客人和地方都找不到項鍊。於是，E 探長到 C 太太買項鍊的珠寶商處調查，珠寶商說：「C 太太前天確實是到我公司買了一條名貴項鍊。」

珠寶商邊說邊取出項鍊的樣本照片給 E 先生看，當 E 先生看完照片後笑一笑，說：「我現在知道是誰偷了 C 太太的項鍊了。謝謝你！」

你看看照片，看誰是竊賊呢？



竊賊在此

在一間大型時裝公司，它的女裝部經常失竊。這一天又出現失竊現象，售貨員無法抓到竊賊，而警衛人員卻發現了竊賊在圖中一群人中，且藏物還在身上。

請你仔細看看這幅圖中人物的衣著，把那竊賊找出來。



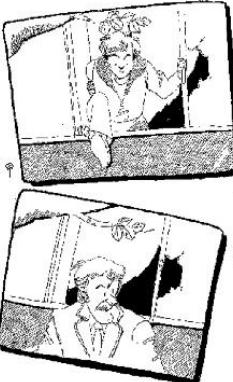
看圖辨賊

某國一間國防工廠的換密室中，藏了一份密件。A 國和 B 國恰巧同日分別派了兩名間諜前來竊取密件。

兩名間諜同日來到這工廠換密室，當然不是同時，而是一早，一遲。早到的得手而歸，遲到的空手而回。

這兩名間諜雖然高明，但這國防工廠防盜設備齊全，早已把他們的行蹤一一攝入了鏡頭之內。

請看甲、乙二圖，這是由攝影機的式底片還出來的照片，你能找出哪一個是偷密件的間諜嗎？

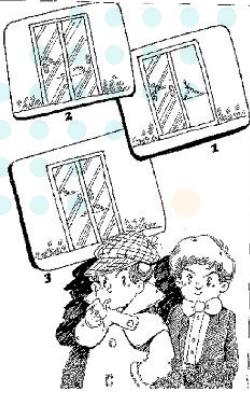


一槍兩孔

有一座非常豪華的別墅，住著一位貴婦。有一天被人用槍暗殺，幸虧子彈沒有射中她，但是她房間通向花園的玻璃門被一槍打出了兩孔。

當警方來現場查看時感到很奇怪，為什麼一槍會打出兩個孔呢？

請你仔細看看，這扇門應該怎樣開法，才會出現一槍兩孔的現象？



死因何在？

姍絲、瑪莉、吉米和阿龍是好朋友，常常相約去遊玩。他們都是潛水能手。這天，四人又相約去潛泳，由阿龍負責裝氧氣筒。阿龍裝了足夠三小時用的氧氣，分別派給伙伴。他們乘船出海潛泳，約好兩個小時後自行返回船上。

兩小時後，姍絲、瑪莉和阿龍先後上了船，唯獨不見吉米。他們又等了一小時還不見吉米潛出水面，於是報警。警方派出蛙人在水底找到了吉米的屍體，他已經死去多時。

經過調查，那個氧氣筒沒有毛病，筒中的氧氣沒有其他氣體，十分純正，但警方卻拘捕了裝氧氣筒的阿龍。

警方是根據什麼來拘捕阿龍的呢？



参考圖書：

1. 大腦最強之如何練成福爾摩斯的頭腦

新雅文化事業有限公司 2017 年出版

2. 大腦筋破奇案

雅虎出版社 2003 年出版

PB2 校內偵探訓練日

活動目標：

<能力訓練(技能)>

☆ 透過偵探挑戰站(攤位)，增強學生觀察力、專注力、邏輯力等。

<語文知識(認知)>

☆ 透過偵探挑戰站(攤位)，引起學生認識謎語的興趣。

活動形式：偵探挑戰站 (攤位活動)

對象：小四至小六

人數：每節一班

需時(教節)：最少30分鐘 (1教節)

[建議進行時段：課堂、午膳、放學、試後活動日]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 操場 / 多功能活動室

人手：主持老師(1位)、攤位義工8-10位

器材：擴音器、枱椅、佈置用展板

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		擴音器
25分鐘	主題活動	<p>偵探挑戰站 (攤位活動)</p> <p>► 攤位活動1——過目不忘 <u>玩法：</u> 1. 長枱上放置15項物件 2. 學生有1分鐘時間記憶物件 3. 1分鐘後，工作人員將布遮蓋枱上物件 4. 學生需要按記憶寫下枱上所放置的物件</p> <p>► 攤位2——專心一意 <u>玩法：</u> 1. 學生會獲發工作紙一張 2. 限時內(3分鐘)，學生需要從工作紙中找出指定圖案</p> <p>► 攤位3——謎語逐格拼 <u>玩法：</u> 1. 攤位展板上掛出10件與偵探相關的裝飾物 2. 每個裝飾物下連著一題謎語 3. 學生需要透過指定答題紙作答 4. 答對最少3題過關</p> <p>► 攤位4——小智慧 大邏輯 <u>玩法：</u> 1. 攤位內放置推理工作紙 2. 參加者在3題中，答對2題過關</p>	黑布、白紙、筆、用作記憶的物件(15項)
5分鐘	總結	活動總結 邀請學生分享參與感受及得著	

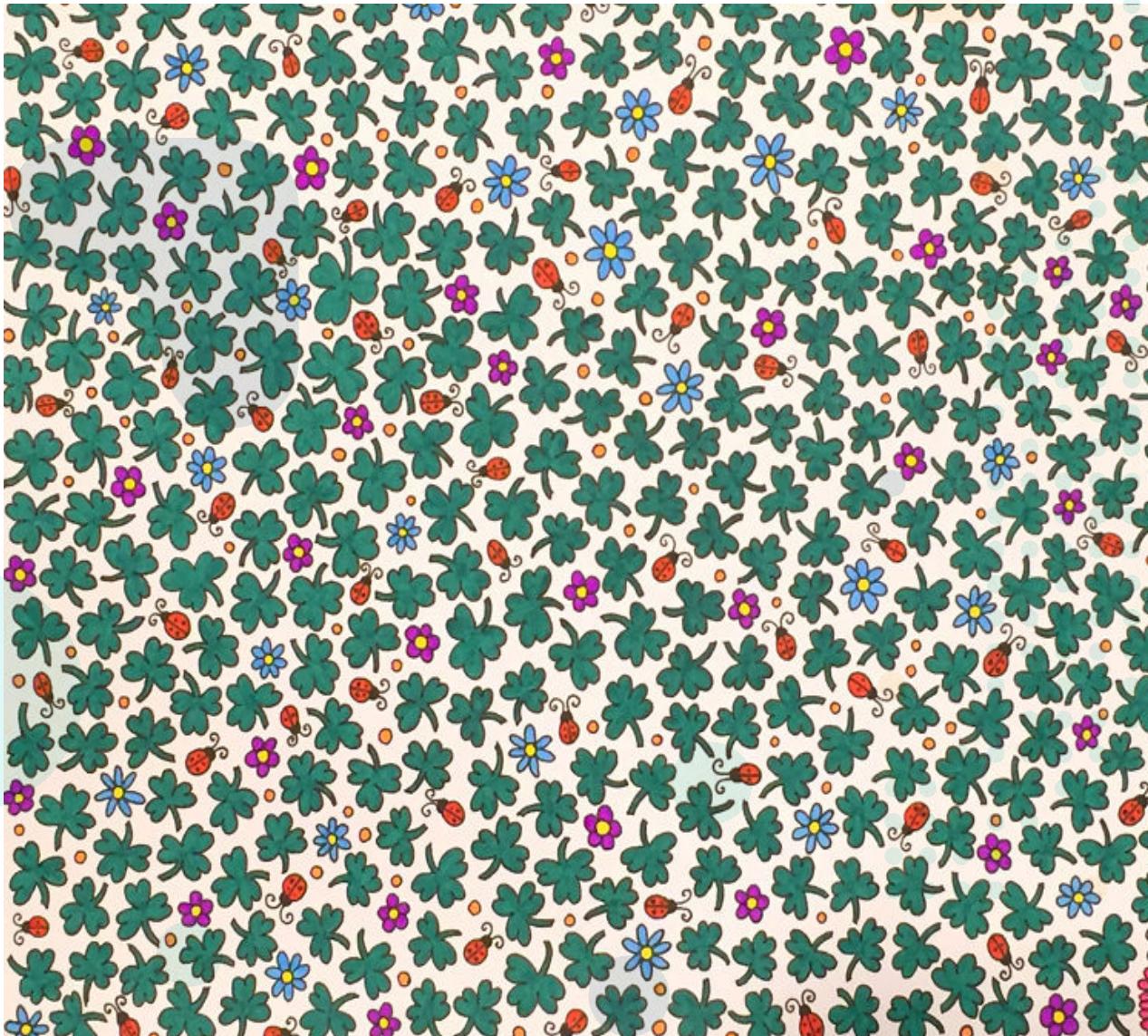
* 請登入以下連結獲取其他附件(4)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/ZGdnga>



校內偵探訓練日

<專心一意> 工作紙

請找出圖中的 **四葉草** 圖案。



校內偵探訓練日

<謎語逐格拼> 問題

1. 不怕細菌小，有它能看到，化驗需要它，科研不可少。(猜一工具)

謎底：顯微鏡

2. 獨木造高樓，沒瓦沒磚頭，人在水下走，水在人上流。(猜一生活用品)

謎底：雨傘

3. 五個兄弟，住在一起，名字不同，高矮不齊。(猜一器官)

謎底：手指

4. 白娃娃，爬黑牆，越爬個兒越變小，再也沒法往上長。(猜一文具)

謎底：粉筆

5. 別看它的身子小，頭上戴頂大白帽，睜開眼睛屋裡亮，地上螞蟻也能找得到。(猜一物)

謎底：電燈

6. 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：鐘錶

7. 天上飛，不是鳥，前邊翅膀大，後邊翅膀小，喝飽汽油飛得高。(猜一交通工具)

謎底：飛機

8. 一件東西大無邊，能裝三百多個天，還裝月亮十二個，它換衣服過新年。(猜一物)

謎底：日曆

9. 白白一片似雪花，落下水裡不見。(猜一物)

謎底：鹽

10. 彎彎一座彩色橋，高高掛在半山腰，七色鮮艷真正好，一會兒工夫不見了。(猜一自然現象)

謎底：彩虹

校內偵探訓練練日

<小智慧 大邏輯> 工作紙

1. 一隻蝸牛不小心掉進井裏，他每天不停地向上爬，想爬出井。這口井有二十公尺，它白天只能向上爬三公尺，但到了夜裡就會下滑二公尺。那麼蝸牛需要用多少天才能爬出井？

答案：_____天

2. 下邊的四個立方體中，哪一個才能與展開圖相符合呢？



a



b



c



d



答案：_____

3. 在一場百米賽跑中，麗麗的弟弟得了倒數第一名，他告訴麗麗這樣的情況：

- 丙沒有獲得第一名
- 戊比丁高了兩個名次，但戊不是第二名
- 甲不是第一名，也不是最後一名
- 丙比乙高了一個名次

你能判斷出，甲、乙、丙、丁、戊哪一個是麗麗的弟弟？

答案：麗麗的弟弟是_____

其他類別



PO1 小偵探伴讀計劃

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過伴讀，提升學生(伴讀者及伴讀對象)對相關圖書的認識。

<能力訓練(技能)>

☆ 鼓勵學生建立自主閱讀的習慣，並樂意與人分享所讀。

☆ 在伴讀過程中，增加學生(伴讀者)提問技巧，善用「六何法」。

☆ 在伴讀過程中，提升學生(伴讀者)朗讀能力及專注力。

<其他>

☆ 透過伴讀活動，提升學生(伴讀者)帶領小組的技巧。

活動形式：伴讀活動

對象：小一至小六

人數：每節一班 (少於30人)

需時(教節)：每節最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：早會/班主任課、小息、午膳、放學]

場地：圖書館 / 課室

人手：主持老師(1位)、伴讀義工(約5-6位)

器材：枱椅、佈置用展板

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
2分鐘	安頓及簡介		
13分鐘	主題活動	<p>[活動前準備] 老師將伴讀義工(高年級學生)及參與學生(低年級學生)分成不同組別，每組人數比例約為2:3 (即: 2位伴讀義工對3位參與學生)。</p> <p>伴讀活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 伴讀義工(高年級學生)向參與學生(低年級學生)分享故事撮要。2. 伴讀義工透過「六何法」向參與學生提問，以鼓勵參與學生推斷故事結局。3. 參與學生所推斷的故事若貼近實際結果，可獲禮品一份。	分組名單 圖書、小禮物

【中學部】



查案遊戲



SD1 誰是真兇 (中學篇)

活動目標：

<能力訓練(技能)>

- ☆ 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。

<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(急口令、歇後語、象形文字、四字成語等)的機會，讓學生明白語文有多種面向。

<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)之認識，並了解應對之法。

活動形式：查案遊戲

對象：中一至中三

人數：每節一班 (30人左右)

需時(教節)：每節最少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：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、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
5分鐘	安頓及簡介		擴音器
10分鐘	介紹案件	由主持老師在基地介紹案件背景、涉案嫌疑人及分組活動之安排。	簡介用簡報 (附件一)
30分鐘	偵探挑戰站 (分組進行)	<p>偵探挑戰站</p> <p>學生需要完成最少4個挑戰站(5個中選4個)之任務。每個挑戰站限時5分鐘。完成任務後，會獲發線索乙份，然後進入下一個挑戰站。</p> <p>各挑戰站詳情如下：</p> <p>1號挑戰站——正字繞口令 <u>玩法</u>：學生需要重組指定數量的句子，然後以繞口令的方式，讀出句子。</p> <p>2號挑戰站——歇後語對對碰 <u>玩法</u>：學生需要把歇後語的謎面及謎底進行配對#。</p> <p>3號挑戰站——圖文進化論 <u>玩法</u>：學生需要把象形文字及相應的現代文字進行配對#。</p> <p>4號挑戰站——成語猜一猜 <u>玩法</u>：學生需就題目所示之圖案，猜中圖案代表的四字成語#。</p> <p>5號挑戰站——四字詞語一至十 <u>玩法</u>：學生需說出含相應數字的四字詞語#。</p>	挑戰站詳情 (*附件二)、 線索(*附件三) 計時器+轉場提示 繞口令詞語/句子 (題目1-5) (*附件四) # 挑戰站2-5之 遊戲物資請參 (*附件二)製作。
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，並填寫在<偵探報告>上。最後選出代表向其餘各組匯報所屬組別的結論。	<偵探報告> (*附件五)
10分鐘	總結	主持老師揭曉真相、頒獎及填寫意見問卷(如有)。	揭曉真相用簡報 (附件一) 及 案件真相(*附件六)

活動變化：

各挑戰站內容、過關要求可按學生的能力或學習進度來調較及改變。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-6)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/yEbybM>





曉華

- 性情剛烈，為班中“大家姐”；
- 不慣男生經常嘲笑小弟，早前曾大聲制止吉強的嘲笑行為；
- 吉強最後不以為然，更進言她地圖的一番，雪芬極度不滿……

文軒

- 為人聰明，是班中的攝影王，擅長攝影人卻不被人發現；
- 近日因多次被班名吉強記名，而被老師召見家長以作警告，為此吉強懷恨在心……

聽聽各人的自辯

頤榮 小美 雪芬 文軒

10秒做決定

頤榮 小美 雪芬 文軒

任務

STEP 01 選組長

STEP 02 輪流去四個據點站，全組需要一起回覆，每個據點卡只可停留5分鐘

任務

STEP 03 選期過程...

- 以能力圈關
- 以態度獲取新線索

STEP 04 接收到獲得的新線索推斷誰是真兇、犯案過程及兇手的犯案動機

STEP 05 請找1-2位代表匯報案情，以捕中真兇、獎勵近來榜、融合檢舉程、開始競猜影作評分準則

挑戰開始!!!

SD2 語文跑跳碰 — 豪華郵輪凶殺案

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過主題遊戲，提升學生的語文知識，包括：褒貶義詞、四字成詞、絕詩、詞性、作家、文化知識、諺語、歇後語等，讓學生明白語文的多種面向。

<能力訓練(技能)>

☆ 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。

活動形式：查案遊戲

對象：中一至中四

人數：每節一班 (30人左右)

需時(教節)：每節最少2小時20分鐘 (3.5教節)

[建議進行時段：試後活動日、放學、主題週會]

場地：多功能活動室 / 禮堂 / 有蓋操場 + 校園各處 (1個活動場區[各組基地]+設置校園尋寶點)

人手：老師(2-3位)、支援義工(4-6位)

器材：擴音器、投影機、電腦、枱椅

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	- 介紹活動及參與人員 - 將參加者分為4-5人一組	擴音器
5分鐘	介紹案件	由主持老師在基地介紹案件背景、人物角色等。	活動用簡報(附件一)、老師用資料(*附件二)
15分鐘	熱身活動	1. 限時內，各組需要在活動室內尋找被預先收藏的錦囊(線索一)，以得知故事中每個角色的殺人動機。 2. 找到錦囊後，同組組員可回到所屬基地範圍(枱椅)閱讀並討論錦囊資料內容。	#線索一(*附件三)；信封、皺紋膠紙、計時器、文件夾(讓學生收集錦囊資料)
25分鐘	遊戲(一)	<p>校園尋寶大作戰</p> <p>預備物資/場地：</p> <p>1. 老師預先在^全校各處(如：牆壁、門上等)貼上糖果，糖果附有詞語。 (褒貶義糖果製作：褒貶義及中性詞語可參(附件三)。製作樣式可參(附件四)。)</p> <p>玩法：</p> <p>2. 學生需要在限時內(15分鐘)到全校各處撕下附有詞語的糖果。「褒義詞糖果」(得2分)及「中性詞糖果」(得1分)；若學生撕下「貶義詞糖果」會扣1分。</p> <p>派發錦囊 及 案情討論：</p> <p>3. 完成後回到活動室計分。老師會按各組分數發出大、中、小的錦囊(線索2)，以讓學生得知故事中各個角色的不在場證明。</p> <p>4. 獲得錦囊後，各組有3分鐘閱讀並討論錦囊資料。</p>	(計分牌、箱頭筆)；糖、膠紙、皺紋膠紙；褒貶義詞參考(*附件四)、褒貶義糖果製作參考(*附件五) 保鮮袋、計時器、計數機、#線索二(*附件六)
20分鐘	遊戲(二)	<p>勁猜到飛起</p> <p>預備物資/場地：</p> <p>1. 用長矮木凳砌成一條「獨木橋」(「獨木橋」形式可參(附件七))。</p> <p>2. 遊戲前，各組會獲發一張成語遊戲表。各組先按題目(如：「含數字的成語」、「含動物的成語」等)寫下相關成語選項。</p> <p>玩法：</p> <p>3. 每局兩組對壘。兩組學生分別站在「橋」兩端列隊，面向「橋」中央。</p> <p>4. 哨子一響，兩組同時全隊朝「橋」中央跑。短兵相接時猜拳，勝出的學生要說一個四字成語(必須扣題，如與「數字」、「動物」等有關的成語)。能說出的話，勝出一方繼續向前推進，猜輸的學生則要離開「橋」，跑到所屬隊伍隊尾。最先跑到對面終點的隊伍獲勝。</p> <p>5. 特別情況：若「猜贏」但3秒內說不出成語的話，對隊可作補答。</p> <p>派發錦囊 及 案情討論：</p> <p>6. 隊伍多於兩隊的話，可選擇以晉級賽或淘汰賽形式進行，直至找到各隊的名次，分發大、中、小錦囊(線索3)，以讓學生得知環境證據。</p> <p>7. 獲得錦囊後，各組有1鐘閱讀並討論錦囊資料。</p>	長矮木凳(6張)；獨木橋樣式參考(*附件七)；哨子；成語遊戲表(*附件八)、成語參考(*附件九)；晉級路線圖(見附件一簡報)、#線索三(*附件十)

15分鐘	遊戲(三)	<p>記憶麪包接力賽 預備物資/場地：</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師預先準備絕詩多首(附件十一)。 每局讓每組學生合力背誦一首，每位組員背誦一句。 <p>玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 每次一位學生拿著接力棒/載著乒乓球的湯匙，繞過終點的雪糕筒跑一圈。 回到隊伍時向工作人員背出所屬詩句。然後將接力棒/載著乒乓球的湯匙傳給下一位組員。直至所有組員完成。 <p>派發錦囊及案情討論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 每局以最快完成隊伍獲最高分。以各組累積分數，分發大、中、小錦囊(線索4及5)，以讓學生得知<u>死者訊息及死者服用保健產品習慣</u>。 獲得錦囊後，各組有5分鐘閱讀並討論錦囊資料。 	<p>參考絕詩(*附件十一)</p> <p>雪糕筒、接力棒、乒乓球、湯匙、哨子、記分表</p> <p>#線索四(*附件十二)、#線索五(*附件十三)</p>
25分鐘	遊戲(四)	<p>中華文化問答比賽 玩法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師透過簡報展示題目(題目包含謎語題、IQ題、語文題等)。 各組透過高舉組牌搶答，老師讀出組名，該組才可作答。答中2分，答錯0分;可補答，答中1分，答錯0分 <p>派發錦囊及案情討論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 以各組累積分數，分發大、中、小錦囊(線索6)，以讓學生得知<u>兇手犯案動機</u>。 獲得錦囊後，各組有10分鐘閱讀並討論錦囊資料。 	<p>問答比賽簡報(*附件十四)、組牌、計分表</p> <p>計數機、#線索六(*附件十五)</p>
20分鐘	案情討論及匯報	<ol style="list-style-type: none"> 各組按所得的錦囊(線索)，商討案件真兇、行凶經過及撇除其他3人是真兇的原因。 將小組的結論寫在「偵探報告」上。 選出代表匯報所屬組別的結論。 	<p>偵探報告(*附件十六)</p>
10分鐘	總結	主持老師揭曉真相、頒獎及填寫意見問卷(如有)。	揭曉真相用簡報(附件一)、禮物獎項、問卷(按需要)

建議使用不同顏色紙張印刷不同線索，以資識別。

活動變化：

- 遊戲內容、過關要求等可按參與學生的能力或學習進度來調較及改變。
- 可按所提供的時間增加/減少遊戲的數量。
- ^ 可按學校實際環境、學生體能情況收窄「校園尋寶大作戰」(遊戲一)尋找糖果的範圍。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-16)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/VEZavR>



語常會支持 及 語文基金撥款
香港基督少年軍

「探險時間--文字偵探計劃」

語文跑跳碰
追查終極真凶

語文跑跳碰
追查終極真凶

目標：

藉語文遊戲及偵探活動，
提升同學對中國語文的興趣

豪華郵輪凶殺案

故事背景：

一天早晨，一艘環遊世界一周的豪華郵輪在太平洋上航行時，在船尾的甲板上發現一具女性屍體。

死者是著名作家吳適作小姐。她已經四十出頭，未婚，擁有無數財產，十分注重健康。

故事背景：

船上一位醫生鑑定，死者是中毒致死的。死亡時間大約在昨晚十一點左右。

故事背景：

因客輪正在太平洋航行，所以凶手應該還在船上，凶手也不可能利用救生艇逃跑。

這時名偵探高智能剛好也在船上，與大家一起作環球旅遊。他委託大家幫忙調查此次謀殺案。

故事背景：

高智能說：

一般人行凶，都會隱藏罪行，把屍體毀滅，不留下證據，對於正在太平洋航行的輪船，周圍是一望無際的大海，行凶後隨手把屍體丟入海中，問題就解決了。



你們現在必須找出：

1. 誰是殺害吳適作的凶手？
2. 凶手如何佈局殺害吳適作。



周澤

調查後發現船上有4人與吳適作相識：

吳安日 (Andy Ng)

無業，被害人吳適作的姪兒，是吳適作唯一的親人，也是她的遺產繼承人。在吳適作與男友同居前，一直與吳適作同住。



嚴淺笑 (Emma Yim)

被害人吳適作的私人秘書，跟隨吳適作多年，除了安排她的工作日程外，還要照顧她的起居生活。這次環球旅遊，與吳適作一起上船同遊。



馬庇征 (Ricky Ma)

自由設計師，被害人吳適作的男朋友，與吳適作同居3年，但早前兩人情海翻波，剛剛分手。馬庇征為了挽回感情而登船，期望戀情有轉機。



Martin Smith

外國作家，兩年前與被害人吳適作合作出版了一本小說。之後鮮有來往。在船上剛巧遇上吳適作，兩人閒談了一會兒。



SD3 妙探尋兇 — 圖書館失竊事件

活動目標：

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過完成任務，提升學生對「中國圖書分類法」的認識；強化量詞及修辭手法的運用；並推動學生閱讀偵探小說。
- ☆ 透過撰寫案情重組，強化學生對「記敍六要素」之運用。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過撰寫查案故事，提升學生之推理力、分析力及創意，打好學生學習基礎。

活動形式：查案工作紙

對象：中一

人數：全級

需時(教節)：每次最少40分鐘 (1教節)

[建議進行時段：課堂、午膳、放學]

場地：圖書館 / 課室

人手：主持老師(1位)

器材：枱椅、擴音器

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	老師派發查案工作紙。	擴音器、 工作紙(附件一)
30分鐘	主題活動	<p>查案工作紙</p> <p>學生需要完成4個任務以取得案件線索(第一環節)。透過綜合所得線索資料，運用記敘六要素(時間、地點、人物、起因、經過、結果)，還原《圖書館失竊事件》的案情始末(第二環節)。</p> <p><第一環節：搜集證據></p> <p>任務一：探索「中國圖書分類法」 <u>玩法</u>：學生需要從圖書館張貼的「中國圖書分類法」資料上，找出4個指定的數字(見附件一題目)。然後推敲該4個數字與案件的關係。</p> <p><u>線索1</u>：4個數字是案發時間。</p> <p>任務二：證據搜索及量詞搭配 <u>玩法</u>：學生需要在圖書館內尋找3件指定的物件(見附件一指示)。然後為物件配上恰當的量詞。</p> <p><u>線索2</u>：3件物件均與案件有關。學生需要構思物件與案件的關係。</p> <p>任務三：探尋「偵探書」 <u>玩法</u>：學生需要透過指定索書號(見附件一指示)在圖書館書架上挑選1本偵探書，然後寫出相關資料。</p> <p>任務四：分析修辭手法 <u>玩法</u>：學生需要從<任務三>挑選的書本裡，挑選一句帶修辭手法的句子，然後分析該句運用了哪種修辭手法，並記錄在工作紙上。</p> <p>完成上述4個任務的學生均可獲得禮物乙份。</p>	筆(每人1枝) 「中國圖書分類法」資料 3件指定物件、綠色彩紙 禮物
5分鐘	總結及後續	<ol style="list-style-type: none"> 老師總結活動所得。 請學生回家完成<第二環節：重組案情>。學生需要將「記敘六要素」及<任務一>及<任務二>所得線索結集於所重組的案情內。 撰寫表現優秀者將獲禮物乙份。 	擴音器 禮物

活動變化：

- 可按校情選用其他案件。

(備註：推行活動之學校亦曾使用另一案件《狗狗中毒事件》作為調查的案件。)

- 可按學校環境、參與學生能力或學習進度，來調較及改變各任務的內容。

(備註：推行活動之學校亦曾轉換<任務一>及<任務二>的玩法(可參考*附件二)。)

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：

<https://reurl.cc/bXb6jM>



中國語文科、閱讀推廣組及圖書館合辦
妙探尋兇

姓名：_____ ()

1A/B/C/D/E/F

2021年6月____日

圖書館失竊事件

第一環節：搜集證據

任務一：探索「中國圖書分類法」



「中國圖書分類法」是一套適用於搜尋中文圖書的分類法。簡表將圖書分為 10 大類，並依其類號從 0 到 9 順序排列，供查索圖書使用。



問題	1. 請把正確數字寫在上。 2. 試推敲這 4 個數字 與甚麼有關？ 案發時間？課室編號？電腦編號？電腦密碼？其他……
提示	請查找圖書館架上貼着的「中國圖書分類法」。
答案	<ul style="list-style-type: none"> ● 哲學類（第 1 個數字） → _____ ● 宗教類（第 2 個數字） → _____ ● 中國史地（第 2 個數字） → _____ ● 自然科學類（第 1 個數字） → _____

任務二：證據搜索及量詞搭配

問題	請細心觀察圖書館內，哪些物品貼了「 <u>綠色彩色紙</u> 」根據提示，給各項與案發現場有關的事物配上恰當的量詞。		
提示	<ol style="list-style-type: none"> 共有 <u>3</u> <u>件</u><u>物品</u> 貼了 「 綠色彩色紙 」 。 量詞舉例 一 (張) 電腦桌 		
答案	數字	量詞	名稱
	一	(張)	<u>電腦桌</u>
	一	()	_____
	一	()	_____
	一	()	_____
	一	()	_____

任務三：探尋「偵探書」

問題	去 3 樓圖書館→在索書號「857」書架上挑選一本 <u>偵探書</u> →寫出該書的書名、作者和出版社。
答案	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>出版社：</p>

任務四：分析修辭手法

問題	根據「任務三」挑選的書本在裡面挑選一句帶有修辭手法的句子，分析該句運用了哪種修辭手法。
提示	修辭手法：明喻、暗喻、借代、借喻、擬人、擬物、排比、對偶、設問、反問、反復、對比、襯托、層遞、象徵、頂真、誇張、雙聲、疊字、疊韻………
答案	頁碼： 句子摘錄： 修辭手法：

～任務完成，領取禮物～

第二環節：重組案情

- 任務要求：根據「任務二」所得的資料，寫作一篇，還原整個案情的始末。內容需包括記敘六要素——時間、地點、人物、起因、經過和結果，字數不限，自擬標題。
- 表現優秀者將獲得一份禮物，名額不限。



100

200

300



攤位活動

SB1 校園定點追蹤遊戲《Q 版特工》

活動目標：

<能力訓練(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。
- ☆ 透過口頭匯報推理所得結論，提升學生組織及說話技巧。

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過題目的故事內容，吸引學生借閱偵探小說。

活動形式：定點追縱

對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：每節最少35分鐘 (1教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：禮堂 / 有蓋操場 + 學校各處定點 (設檢查站點)

人手：主持老師(1位)、攤位義工(2-4位)、巡邏小隊義工(4位，於主要檢查站點支援參加同學)

器材：枱椅(攤位用)、展板(攤位用)、擴音器

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
(不定期)	宣傳及簡介		擴音器、遊戲規則海報(附件一)
35分鐘	主題活動	<p>定點追縱</p> <p>1. 提取故事卡：學生需要向工作人員(學生義工)抽取一張故事卡。 (故事卡製作：將故事卡封面及封底(^故事內容)分別貼在卡紙的兩面，用包書膠包好。)</p> <p>2. 閱讀故事內容：學生需要閱讀故事卡上的內容及#定點追蹤提示。</p> <p>3. 尋找提示：學生需要按地點提示所指，到校園各個定點找尋提示。指定地點附近亦會有巡邏小隊(學生義工)協助遇到困難的參與同學。 (設置提示：工作人員(學生義工)於活動前在指定地點貼好定點提示。)</p> <p>4. 破解真相：收集提示後，學生需要回到攤位，向工作人員(學生義工)說出自己所推敲的故事真相。若學生成功解答故事卡的問題，將獲禮物乙份。</p>	故事卡封底及封面(14張) (*附件二及三)、包書膠 定點提示(*附件四)、工作人員用題目及答案(*附件五)、包書膠、Blu-Tack 故事卡(答案)(*附件六)、禮物

活動變化：

1. 各校須按學校本身環境設置校本的追縱定點地點(更改#定點追蹤提示)。
2. 可參考其他系列偵探類藏書，改變^故事卡內容(同時更改答案)。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-6)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/R07dVr>



遊戲規則

1. 向工作人員抽取 1 張故事卡。
2. 閱讀故事卡上的內容及定點追蹤地點提示。
3. 到校園各個定點找尋提示。
4. 收集提示後，回到攤位向工作人員報到。
5. 向工作人員解釋故事真相。
6. 勝出條件：

成功解答故事卡的問題。



附件二（部份例子）

題目：

一名鋼琴教師被發現死在家中，是因為中毒而死，他很有可能看見下毒的人。而且下毒的人很大可能是他的朋友之一。死者留下了奇怪的死亡訊息：右手除了食指和小指是伸展的，其餘都是捲縮的。嫌疑犯人是左布、丁葛、崔明和李可。

假如你是追查兇案的偵探，請問你知道兇手是誰嗎？

定點追蹤 地點提示：
向日葵之下

題目：

兩個女孩在用餐時都點了冰紅茶。其中一個女孩喝得很快，一次喝了好幾杯，另一個女孩只喝了一杯。最後那個只喝一杯紅茶的女孩死了。警察發現所有的紅茶中都有毒。

假如你是追查兇案的偵探，請問你知道為什麼那個喝得多的女孩反而活著嗎？

定點追蹤 地點提示：
開卷有益

題目：

一名男子死亡後，警方發現他一手持槍，另一手拿著錄音機。警察當場直接按下錄音機的播放鍵後，聽到男子說：「我活著沒有意義，不想再活下去了，砰！沙沙沙.....」過幾秒後，錄音機停止播放。而警方聽完後，就知道他並不是自殺，而是被謀殺。

假如你是追查兇案的偵探，請問你知道警方是怎麼判斷他不是自殺的？

定點追蹤 地點提示：
DoReMiFa

題目：

史密夫太太報警，說自己家裏被打劫，古董項鍊被偷了。警察到場，發現只有一扇玻璃窗被打破了，地上只有一張反轉了的桌子和一大堆亂糟糟的腳印。經過調查，警察以虛假保安的罪名，拘捕了史密夫太太。

假如你是追查兇案的偵探，你知道警方的理由嗎？

定點追蹤 地點提示：
鏡子下的水龍頭

SB2 《魔幻偵探所》攤位遊戲

活動目標：

<能力訓練(技能)>

☆ 透過認識《魔幻偵探所》內的魔法道具，提升學生速讀、理解及記憶能力。

<語文知識(認知)>

☆ 透過遊戲內容，讓學生短時間內了解《魔幻偵探所》的故事內容，吸引學生借閱偵探小說。

<其他>

☆ 透過遊戲內「回應卡」及「態度卡」的思考問題，促進學生內化正面價值。

活動形式：攤位

對象：中對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：每次最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：禮堂 / 有蓋操場 / 多功能活動室 / 課室

人手：主持老師(1位)、攤位義工(2-4位)

器材：枱椅(攤位用)、展板(攤位用)、擴音器

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
(不定期)	宣傳及簡介		擴音器
15分鐘	主題活動	<p>攤位活動 學生必須完成第一部份<配對遊戲>，才能挑戰第二部份<捉妖遊戲>。</p> <p>(III) 第一部份：<配對遊戲> <u>玩法：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 學生先閱讀壁報展板上的文字介紹，了解《魔幻偵探所》內描述過的魔法道具，並記下道具的名字及用處。 學生需要在「情境卡」中抽出其中一張。根據卡上特定的情境，選擇合適的i) 魔法道具、ii) 「回應卡」及iii) 「態度卡」來應對特定情境中所提及的問題。 成功完成第一部分的參加者，除了可獲禮物乙份，更可挑戰第二部分遊戲。 <p>(IV) 第二部份：<捉妖遊戲> <u>玩法：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 工作人員(學生義工)會向參加者派發三枚「捉妖導彈」。 參加者要利用「捉妖導彈」射向印有書中壞人角色的紙牌。 若能擊倒兩個壞人紙牌，便成功過關，獲得禮物乙份。 	<p>魔法道具介紹(附件一)</p> <p>情境卡/回應卡/態度卡(*附件二)、 工作人員資料(*附件三) 禮物</p> <p>「捉妖導彈」、 壞人紙牌(將書本角色圖片放大印備成紙牌) 禮物</p>

活動變化：

可改用其他系列偵探圖書進行活動。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2-3)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/ogbDEg>



捆綁繩

能夠對準魔怪迅速旋轉收縮，將它**捆緊綁實**，繩子一旦落到魔怪身上，就像嵌入肉裏，魔怪越掙脫綁得越緊，當然放繩子時可要**放得準**才行。



顯形粉

這是一種非常神奇的粉末，即使魔怪**偽裝**，隱形了也完全能顯示出它的原形。對了，它就是**「現出原形」**的意思！



幽靈雷達

能夠準確測定**氣流**存在的方位，並及時發出警報的裝置。它能**跟蹤**，測定魔怪在哪裏。不過，如果魔怪的魔力非常強，幽靈雷達有時候也可能測不到。它的更強大功能還有待你去改進！



無影鋼鐵牆

這堵牆其實就是氣流，他把氣流變成了無影無形的**鋼鐵牆壁**，能將敵人困在其中，衝不出去。



追妖導彈

能夠自動尋找魔怪，進行**智能追蹤**的導彈，這種導彈威力比較大，一般魔怪根本抵抗不了。



裝魔瓶

能把魔怪收進裏面，使其三天內化成清水的寶瓶。嘿！即使魔怪身形再龐大，也能收進瓶內。



情境卡：

海倫和本傑明一起來到蘇格蘭亞伯丁郡。他們遇到一個窮困的魔術師。這個魔術師想利用魔法打劫銀行。

1. 現在你將要逮捕那個魔術師，請問你會用什麼道具逮捕他呢？

回應卡：

海倫和本傑明一起來到蘇格蘭亞伯丁郡。他們遇到一個窮困的魔術師。這個魔術師想利用魔法打劫銀行。

2. 你認為海倫和本傑明應該如何處理這件事情？

- A. 要阻止魔術師犯法，危害社會。
- B. 幫助魔術師打劫銀行，平分贓款。

態度卡：

海倫和本傑明一起來到蘇格蘭亞伯丁郡。他們遇到一個窮困的魔術師。這個魔術師想利用魔法打劫銀行。

3. 你同意魔術師的行為嗎？為什麼？

- A. 同意。只要能達到目的，可以不擇手段。
- B. 不同意。即使面對窮困，我們也要奉公守法。

情境卡：

博士、海倫和本傑明一起來到日本東京。巨大的黑熊怪正準備襲擊城市，居民將會受到攻擊。

1. 請問你會用什麼道具阻止事件發生呢？

回應卡：

博士、海倫和本傑明一起來到日本東京。巨大的黑熊怪正準備襲擊城市，居民將會受到攻擊。

2. 你認為他們應該如何處理這件事情？

- A. 趕快逃亡，離開日本。
- B. 用自己的力量，保護市民免受傷害。

態度卡：

博士、海倫和本傑明一起來到日本東京。巨大的黑熊怪正準備襲擊城市，居民將會受到攻擊。

3. 最後，他們決定留在日本，與居民共同進退。你認同他們的決定嗎？為什麼？

- A. 我們要盡自己的力量，保護身邊的人。
- B. 以自己為本，毋須理會他人。

SB3 偵探大搜查

活動目標：

<能力訓練(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。
- ☆ 透過填寫工作紙，訓練學生透過文字表達想法的能力。

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過題目的故事內容，吸引學生借閱偵探小說。

活動形式：查案工作紙

對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：每次最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：圖書館 / 多用途活動室 / 禮堂 / 有蓋操場

人手：主持老師(1位)、學生義工(2-4位)

器材：枱椅、展板、擴音器

活動流程：

時間 (不定期)	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
15分鐘	宣傳及簡介 主題活動	<p>查案工作紙</p> <p>1. 透過展板將8宗案件的內容展出。</p> <p>2. 閱讀案件：學生先閱讀案件內容。</p> <p>3. 填寫工作紙：</p> <p>☆ 參與學生透過指定工作紙，分別回答每宗案件的題目。</p> <p>☆ 工作紙共4張，每張工作紙含2宗案件的題目(兩類題目)，其中一類題目屬“偵查小幫手”，引導學生思考、分析案件；另一類題目需要得出查案的結論。</p> <p>☆ 負責老師及學生義工會在展板周圍協助參加者思考案件內容，完成工作紙。</p> <p>☆ 完成工作紙的學生可獲禮物乙份。</p> <p>4. 額外獎賞：老師會批閱學生交回的工作紙，並從中選出「你至叻偵探獎」得獎者乙名，送出額外的禮物。</p>	擴音器 展板案件內容 (*附件一) 工作紙(問題) (*附件二)、筆 工作紙(答案) (*附件三) 禮物 禮物

活動變化：

1. 可參考其他偵探類藏書，更改所展示的案件內容及題目。

* 請登入以下連結獲取全部附件及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/vqbnZ1>



1. 晚餐下毒

羅梅是餐廳的老闆，邀請男友付洪到她的餐廳吃晚飯，付洪不疑有詐欣然赴約。晚飯時，由於天氣太熱，付洪覺得飯菜相當鹹，所以感到十分口渴，向服務生要了一杯冰水，他喝光後，還多要了一杯冰水。但當第二杯水送來時，付洪突然昏倒在座椅上。

經警方檢驗後，斷定付洪是服用大量安眠藥而昏倒，羅梅不承認是自己所為，有餐廳人員作證，警方檢驗付洪所進食的飯菜卻沒有毒藥成分。付洪是怎樣被下藥的呢？

2. 白紙遺囑

作曲家簡和音樂家庫爾是一對盲友。簡病危時曾請庫爾來做公證人立下一份遺囑把簡一生積蓄裡的一半財產捐給殘疾人福利機構。隨即讓他的妻子拿來筆和紙，以及個人印章。他的床頭摸索著寫好遺囑，裝進信封裡親手密封好，鄭重地交給庫爾。庫爾接過遺囑，立即專程送到銀行保險箱裡保存起來。一星期後，簡死於癌症。在簡的葬禮上，庫爾拿出這份遺囑交給殘疾人福利機構的代表手中。但當代表從信封中拿出遺囑時，發現裡面竟然是一張白紙。

無法相信，簡親手密封、自己親手接過並且由銀行保管的遺囑會變成一張白紙！這時來參加葬禮的尼克警長卻堅持認定遺囑有效。眾人都疑惑不解地看著尼克警長期待著他的解釋。你認為警長會怎麼解釋？

3. 蜜蜂殺手

艾娃和德西里通電話。艾娃說：「喂！我有急事跟你說，但我不能講很久，因為我是在公共電話亭……呀！」德西里聽到「呀」的一聲後就聽到電話亭掉落地下的聲音。德西里知道不妙，馬上打電話向警局報案。

警局很快查到艾娃是在郊區一個公用電話亭內，於是立即趕到現場，發現艾娃已經倒在地上。

經過仔細檢查，並沒發現任何可疑的地方，地上只有一隻已經死去的蜜蜂。究竟艾娃為什麼會死呢？

法醫到場做進一步檢查後，發現艾娃原來是被這隻蜜蜂螫死的。你知道蜜蜂刺中了什麼部位，艾娃才會致死的嗎？

4. 一杯柳橙汁

安娜提著一整箱她設計的藍寶石系列首飾，前往芝加哥參加首飾博覽會。接待處派露絲將安娜接到賓館。露絲將密碼箱放在床頭上，轉身對安娜說：「會議期間由我來照顧您的生活，需要什麼請儘管吩咐。」安娜說：「謝謝！明天早晨請給我送一杯柳橙汁就可以了。」露絲點點頭，走出了房間。安娜洗完澡後又把密碼箱打開，將首飾檢查了一遍。

第二天一起床，安娜就打電話叫服務小姐把柳橙汁送來，然後進了洗手間。然而，她的臉還沒洗完，就聽見外面「撲通」一聲。她急忙跑出來，一看，只見露絲歪倒在門口，頭上留著血昏了過去。再往床頭櫃上看，裝寶石的密碼箱不見了，只有一杯柳橙汁，安娜按響了報警電鈴。

一會兒，保全部長趕來了。他命令保全人員封鎖賓館，救醒露絲並詢問了她。

露絲說：「我送來牛奶，剛跨進房間，就覺得耳邊有一陣風，接著頭就被什麼東西猛砸了一下，眼前一黑就什麼也不知道了，恍惚間看見一個蒙面大漢提著密碼箱逃走了。」保全部長察看了房間，然後說：「露絲小姐，你的苦肉計設計得不夠完美，還是讓你的同夥把密碼箱交出來吧！」隨後他說出了原因，露絲只好認罪。

你知道這是為什麼嗎？

「探險時間——文字偵探計劃」
 「校本偵探日」活動 — 偵探大搜查

班別: _____ 班號: _____ 姓名: _____



1. 晚餐下毒

偵查小幫手

主述		事件	
時間		地點	

人物及關係	偵查方式	證據及線索	關鍵點	嫌疑人	思維方向

2. 白紙遺囑

尼克警長堅持認定遺囑有效，你認為警長會怎麼解釋？

「探險時間——文字偵探計劃」
 「校本偵探日」活動 — 偵探大搜查

班別: _____ 班號: _____ 姓名: _____



3. 蜜蜂殺手

偵查小幫手

主述		事件	
時間		地點	

人物及關係	偵查方式	證據及線索	關鍵點	嫌疑人	思維方向

4. 一杯柳橙汁

保全部長察看了房間，然後說：「露絲小姐，你的苦肉計設計得不夠完美，還是讓你的同夥把密碼箱交出來吧！」隨後他說出了原因，露絲只好認罪。你知道這是什麼原因嗎？

SB4 語文偵探過三關

活動目標：

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過攤位活動，提升學生對語文學習的興趣。
- ☆ 透過活動內容，提升學生對成語、句子類型及對聯的運用。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過活動內容(“推理時間”部份)，提升學生的推理力。

活動形式：攤位

對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：最少15分鐘

[建議進行時段：小息、午膳、放學、試後活動日]

場地：禮堂/有蓋操場/操場/多功能活動室/課室

人手：主持老師(1位)、攤位義工(6-8位，共2個攤位)

器材：擴音器、枱椅、佈置用展板

活動流程：

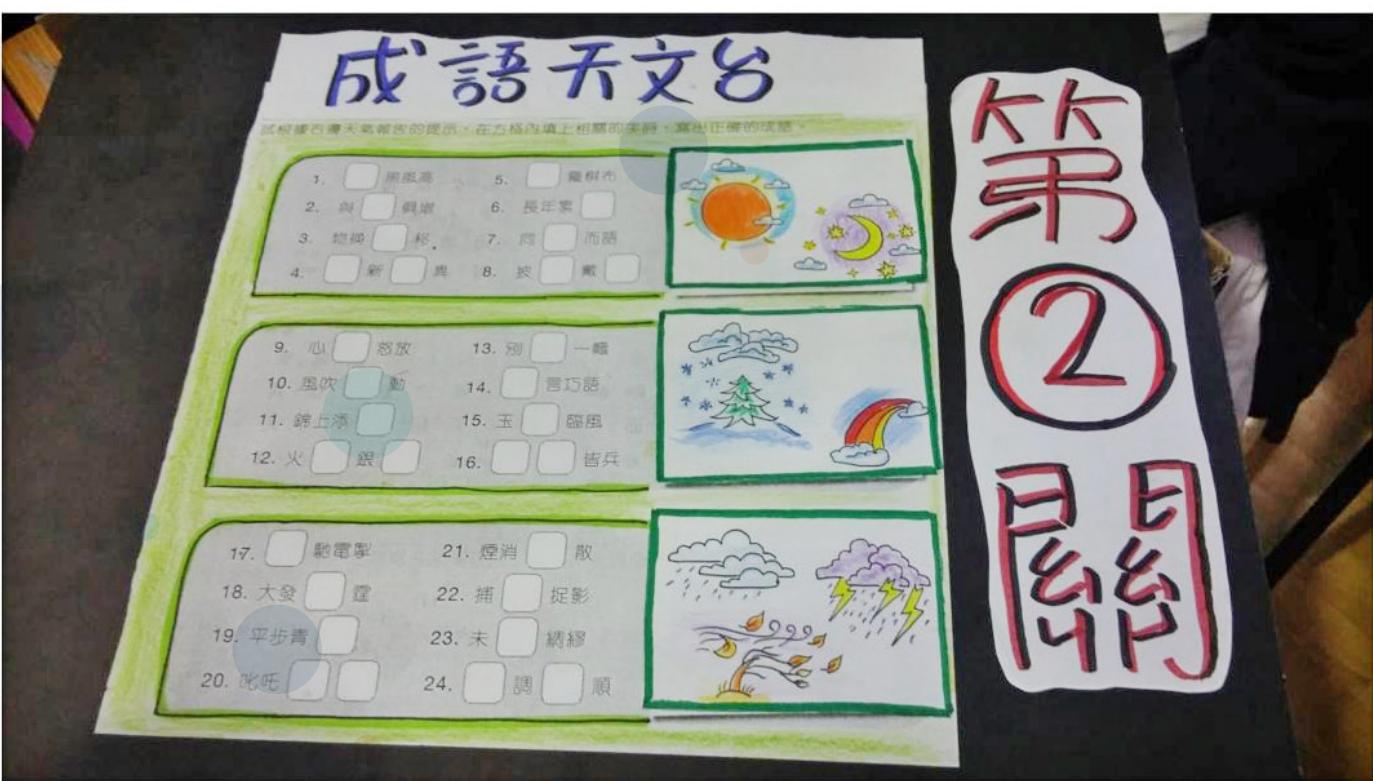
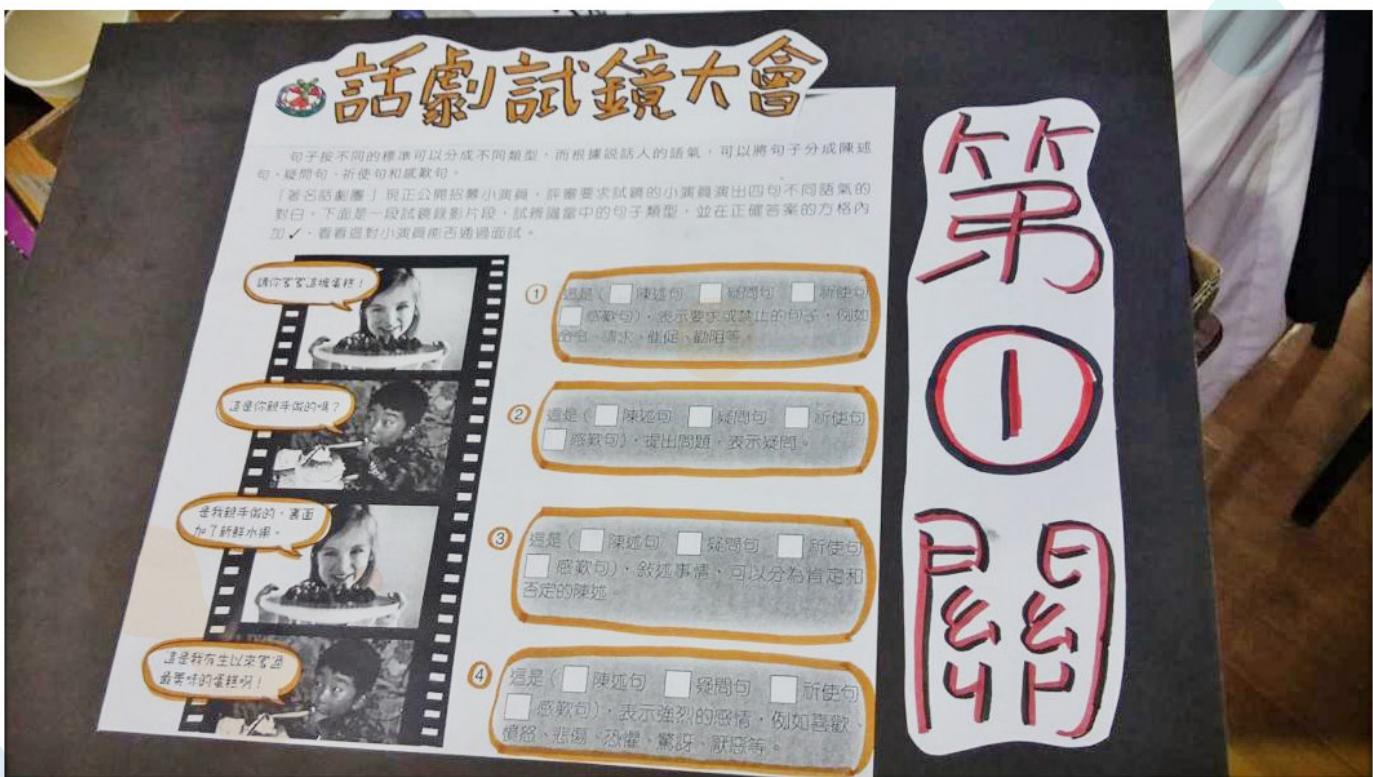
時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
5分鐘	安頓及簡介		擴音器
10-30分鐘	主題活動	<p>攤位遊戲 攤位共分4個部分。學生需要由第一部分開始挑戰，成功過關方能進入下一部分。第四部分會再分為2關，包括：<超級關>及<終極關>，學生同樣需要逐關推進。每完成一部分/一關，將獲發相關級別的禮物。</p> <p>☆ 第一部分——話劇試鏡大會 <u>玩法：</u> 學生需按“試鏡錄影片段”的內容及語氣，將句子分成陳述句、疑問句、祈使句和感歎句。</p> <p>☆ 第二部分——成語天文台 <u>玩法：</u> 學生需根據圖片中“天氣報告”的提示，在題目的方格內填上相關字詞，以寫成正確的四字成語。</p> <p>☆ 第三部分——迷失的下聯 <u>玩法：</u> 學生需因應上聯題目(數字)配對下聯答案(英文字)。</p> <p>☆ 第四部分——小偵探動腦筋 <u>玩法：</u> 1. 學生需要閱讀推理文章，按故事內容及所提供的線索推理謎題的答案。 2. 文章共有以下兩篇： 2.1 <超級關> 熟睡的管家 2.2 <終極關> 預測達人</p>	展板案件內容 (*附件一) 工作紙(問題) (*附件二)、筆 工作紙(答案) (*附件三) 禮物 禮物

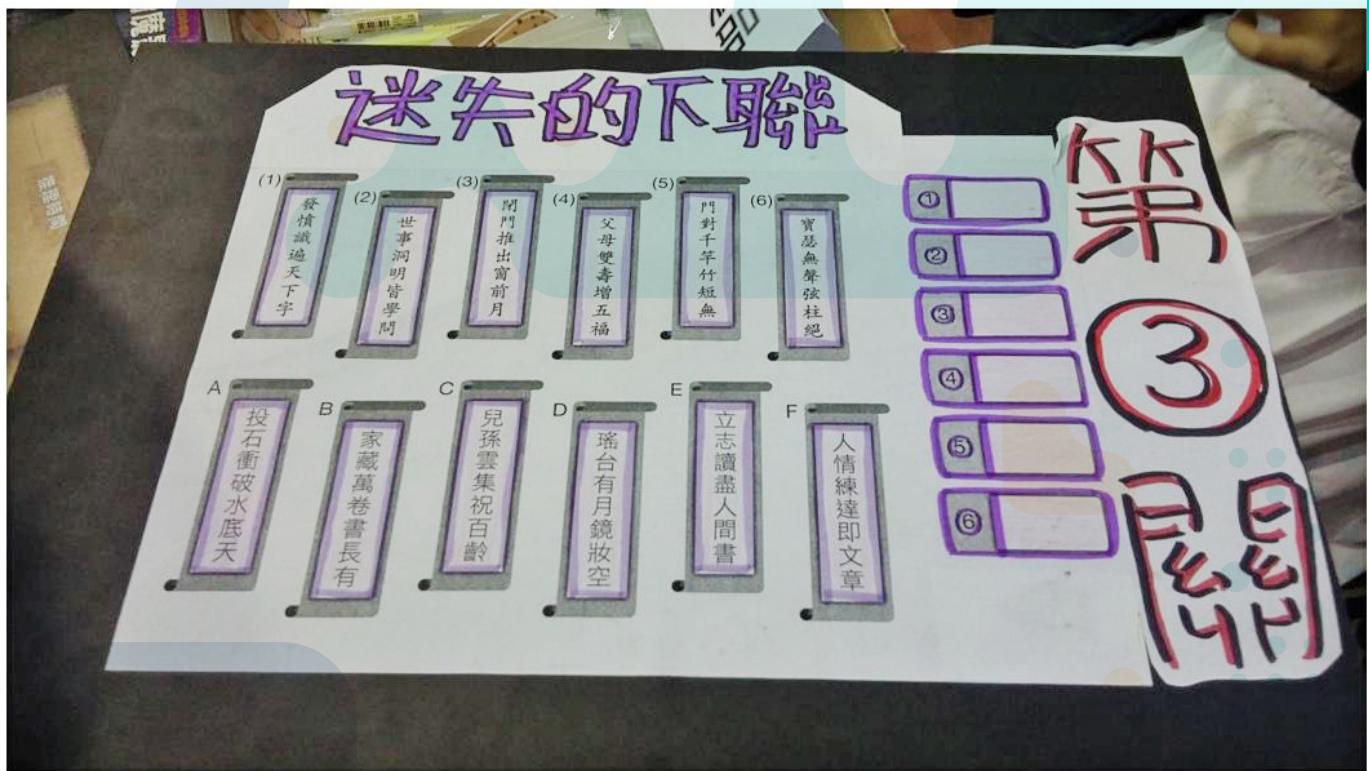
活動變化：

可按學生能力及課程進度，改變攤位玩法及內容，以增加或減低難度。

* 請登入以下連結獲取其他附件(4-6)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/KAz6Ge>







SB5 偵探作品對對碰

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過遊戲，增加學生對各類偵探小說的認識，提升借閱的動機。

活動形式：攤位遊戲

對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：每次最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：操場 / 有蓋操場 / 禮堂 / 圖書館 / 多用途活動室 / 課室

人手：主持老師(1位)、學生義工(2位)

器材：枱椅、展板、擴音器

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
(不定期)	宣傳及簡介		擴音器
15分鐘	主題活動	<p>攤位遊戲</p> <p>1. 展板展示不同偵探小說的作者。</p> <p>2. 學生將指定題目內的書目與作者進行配對。能將乒乓球成功丟進代表該作者的袋內，將獲印章乙個。 (題目格式：題目製作格式可參考(*附件二))</p>	<p>展板(展示作者名字)</p> <p>配對題目(附件一)、 乒乓球、印章</p> <p>題目格式參考(附件二)</p>

活動變化：

偵探書目可隨意更改。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：

<https://reurl.cc/Lbx1yx>



偵探作品對對碰

(紅色字為題目答案(偵探小說作者))

題目 A

1. 《隱市狂徒》**梁科慶、陳嘉薰**
2. 《假面山莊殺人事件》**東野圭吾**
3. 《魔球》**東野圭吾**

題目 B

1. 《白馬山莊 殺人事件》**東野圭吾**
2. 《潛行瘋疫》**梁科慶**
3. 《撕裂》**梁科慶**

題目 C

1. 《魔球》**東野圭吾**
2. 《布魯特斯的心臟》**東野圭吾**
3. 《千面殺機》**梁科慶**

題目 D

1. 《布魯特斯的心臟》**梁科慶**
2. 《偵探俱樂部》**梁科慶**
3. 《本陣殺人事件》(主角：金田一耕助) **橫溝正史**

SB6 字卡拼湊大挑戰

活動目標：

<語文知識(認知)>

☆ 透過遊戲，增加學生對各類偵探小說的認識，提升借閱的動機。

活動形式：攤位遊戲

對象：中一至中四

人數：全校

需時(教節)：每次最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：操場 / 有蓋操場 / 禮堂 / 圖書館 / 多用途活動室 / 課室

人手：主持老師(1位)、學生義工(2位)

器材：枱椅、展板、擴音器

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
(不定期)	宣傳及簡介		擴音器
15分鐘	主題活動	<p>攤位遊戲</p> <p>1. 枇上放一盤單字字卡。 (字卡製作：製作樣式可參(附件一))</p> <p>2. 學生需要從盤中選出單字，拼湊成偵探小說/漫畫 名稱，或相關作者名稱。(攤位內會展示有關參考 資料(附件二))</p> <p>3. 限時之內，拼出越多越好。完成挑戰可獲印章 乙個。</p>	單字字卡、 自製字卡參考樣式 (附件一) 偵探小說書名及作家參 考(*附件二) 計時器、印章

活動變化：

1. 「偵探小說書名及作家參考」資料內的書目可隨意增減。(建議以校內圖書館藏書書目作
為參考資料)
2. 可以「多人對賽」形式，以~~多~~快/~~多~~快拼湊的方式，提升遊戲的挑戰性及刺激感。

* 請登入以下連結獲取其他附件(2)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/6a4g1k>



附件一



其他類別



SO1 「真兇是誰」 偵探破案話劇

活動目標：

<語文知識(認知)>

- ☆ 透過週會內容，推動學生建立自主閱讀及寫作的習慣。
- ☆ 透過製作閱讀推介片段，讓分享者分享閱讀的樂趣，建立與他人分享所讀的文化。
- ☆ 透過話劇表演，提升表演學生及觀眾對偵探故事的投入感，引發學生閱讀偵探故事之興趣。
- ☆ 透過偵探故事問答遊戲，提升觀眾的參與度，增加偵探故事之趣味性。

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過擔任司儀及表演話劇，提升學生語言表達能力。
- ☆ 透過觀看話劇，參與問答遊戲，提升觀眾學生的推理力及邏輯力。

活動形式：週會 (內容包括：話劇、有獎問答遊戲、頒獎及播放閱讀推介片段)

對象：中一至中四

人數：三級 / 全校

需時(教節)：最少40分鐘 (1教節)

[建議進行時段：週會、午膳、放學]

場地：禮堂 / 多功能活動室

人手：負責老師(1位--組織)、支援老師(1位)、學生司儀(2位)、話劇演員(10位)、旁白 (1位)

器材：擴音器、電腦、投影機、投影幕

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
5分鐘	安頓及介紹計劃	➤ 老師帶領各班學生到禮堂就坐 ➤ 司儀介紹「文字偵探計劃」活動	擴音器、司儀稿(*附件一)、簡報(*附件二)
5分鐘	閱讀推介	➤ 分段播放學生預先錄製並剪輯的閱讀推介片段	(推介片段)
15分鐘	主題活動	➤ 偵探破案話劇 - 「真兇是誰」(「別墅失竊案」)	劇本(*附件三) 背景圖(附件四)、話劇道具
		➤ 偵探故事有獎問答遊戲	禮物
5分鐘	頒獎	➤ 頒發徵文比賽獎項	比賽獎品
	學生分享	➤ 學生代表分享參與「文字偵探計劃」活動感想	分享感言 (*附件五)
5分鐘	意見收集	➤ 學生填寫問卷	問卷、筆

活動變化：

1. 本活動內容豐富，故若時間有限，可從上述內容中抽取個別環節進行。
2. 可參考偵探類圖書內其他案件，取代是次劇本內容。

* 請登入以下連結獲取其他附件(1-3及5)及所有電腦版本內容：
<https://reurl.cc/1YLQy9>



「真兇是誰」偵探破案話劇
《別墅失竊案》劇本

旁白先為觀眾介紹故事人物，各人均需出場亮相。

<人物介紹>

- 1)夏洛克(19 歲，熱血青年，喜歡看推理小說，立志成為一名偵探，他的驚人的洞察力往往能協助警方破解奇案)
- 2)瑪麗(愛慕夏洛克已久的 19 歲少女)
- 3)吉米探長(帥氣逼人的探長，25 歲，年紀輕輕就當上了探長)
- 4)簡先生(45 歲，前軍人，一臉蒼老)
- 5)安妮太太(簡的太太，43 歲)
- 6)亨利(簡的大兒子，21 歲)
- 7)愛德華(簡的小兒子，19 歲)
- 8)艾莉莎(簡的女兒，20 歲)
- 9)餐廳門衛 A(青年，25 歲)
- 10)餐廳門衛 B(青年，22 歲)

旁白：有一天，簡先生邀請夏洛克和瑪麗到他位於山頂的別墅參加結婚週年派對。

夏洛克：（邊走邊說）唉！真是失望，這麼辛苦千里迢迢到來，前面望去那間所謂的別墅，原來只是一間木屋！路上的草叢又多又難行，唉！

瑪麗：如果你覺得辛苦，不如我們到前面的餐廳坐坐，那間餐廳招牌好像是「美味餐廳」……右邊望過去好像有一間廟宇，不如我們問問廟宇主持有沒有地方休息。

夏洛克：不用了，還是向前走吧！入黑後，我們會更難看清楚小路的。

旁白：於是，夏洛克和瑪麗一直往小路走，盡頭是一所木做的別墅，裡面是大廳。別墅主人簡先生及安妮太太已站在別墅大門外歡迎他們。

簡先生：喂！夏洛克，許久不見了，你又長高了！安妮太太：啊！這是夏洛克的女朋友嗎？好漂亮啊！（瑪麗不好意思地低下頭）簡先生：我也不知道你們是否拍拖，不過我已預留兩間房給你們留宿。現為你們介紹我們的房間，這間屋的房間有四間在樓下，四間在樓上。上下的房間都是兩個在左邊，兩個在右邊。你們的房間分別在一樓及地下，好讓瑪麗及艾莉莎有個伴。（背景是簡報的繪圖，介紹以下的房間分配）

（樓下房間左邊依序住的是簡叔叔和安妮太太，夏洛克。右邊住的是亨利，愛德華。）
（樓上左邊則是瑪麗，艾莉莎。右邊一間沒有人，另一間充當儲物室。）

旁白：晚上，簡先生叫兒子亨利、愛德華及女兒艾莉莎來到自己的房間中，告訴大家一件喜訊。

（此處只含劇本節錄內容，劇本全稿請到相關連結（見前一頁）查找。）



SO2 《Who is the Spy?》 推理遊戲

活動目標：

<能力訓練(技能)>

- ☆ 透過構思描述紙牌及提問的內容，訓練學生之思考邏輯力。
- ☆ 透過猜“卧底”，訓練學生分析力及推理力。
- ☆ 透過問與答的過程，訓練學生聆聽、理解及表達力，同時提升即場應變能力。

活動形式：推理遊戲

對象：中一至中四

人數：全校 (每局4-6人)

需時(教節)：每次最少15分鐘 (1/2教節)

[建議進行時段：午膳、放學、主題活動日、試後活動日]

場地：課室 / 圖書館 / 多用途活動室 / 有蓋操場

人手：主持老師(1位)、學生義工(1位)

器材：枱椅

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
15分鐘	主題活動	<p>推理遊戲</p> <p>1. 遊戲每局4-6位學生參與(人數多會較好玩)。</p> <p>2. 發牌選卧底：每位參加者會獲發紙牌1張。其上內容只能由獲咁者閱讀，不能讓其他參加者知道。發出紙牌當中只有1張內容與其他的不同，那人就代表“卧底”，其他人則是“平民”。</p> <p>(紙牌製作：製作樣式可參(附件一)。詞語內容需要時同類但實際不同的詞語。以(附件一)為例，兩者同是快餐店類，實際上卻是不同的快餐店。)</p> <p>3. 探問取線索：</p> <p>☆ 每輪所有人發言/提問完畢後，大家可以投票選出心目中的“卧底”是誰。若有超過參與人數一半推選同一位參加者是“卧底”，該名參加者需要打開自己手上的紙牌(投行)，讓其他參加者確認他/她的身份。</p> <p>☆ 第一輪(描述)：</p> <p>每位參加者需要輪流說出與紙牌內容有關的東西。完成發語後進行投票。(技巧：由於各人均不知道“卧底”是誰，故無論“卧底”及“平民”均不能將紙牌內容說得太白。)</p> <p>☆ 第二輪(提問)：</p> <p>每位參加者可向在場的任何一位參加者發問問題。被提問的參加者需要按著手上紙牌內容回答。完成提問後進行投票。(提示：問題主要用以澄清一些內心猜測或疑惑點。)</p> <p>4. 完局：</p> <p>以下兩個情況出現便告完局：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 成功找出“卧底”，“平民”勝。 2. 未出局(被揭牌)“平民”數量剩下2人，“卧底”勝。 	紙牌、 自製紙牌參考樣式(附件一)

活動變化：

1. 紙牌內容可隨意編訂。
2. 參與人數可按活動時限進一步增加，但同時需要增加“卧底”數量。(建議“卧底”對“平民”數量約為1:4)
3. 可以“進級挑戰賽”形式，讓每局優勝者進級與其他牌局優勝者再進行對賽，直至選出“終極卧底王”。

* 請登入以下連結獲取附件之電腦版本內容：

<https://reurl.cc/2rA4X9>





SO3 偵探閱讀樹

活動目標：

<能力訓練(技能)>

☆ 透過撰寫「閱讀樹」便條，訓練學生綜合並透過文字分享閱讀心得的能力。

<其他>

☆ 透過建構「閱讀樹」這分享平台，建立學生與人分享閱讀心得的習慣，營造學校閱讀氛圍。

活動形式：閱讀分享

對象：中一至中四

人數：全校

場地：建議將展板展示在 有蓋操場 / 正門入口處 等較顯眼及較多人途經及可停留聚集之處

器材：展板

活動流程：

時間	活動程序	活動流程	附件/教具/物資
—	主題活動	<p>閱讀樹</p> <ol style="list-style-type: none">1. 在展板上佈置製作“樹幹”。(展板製作：製作樣式可參(附件一)。)2. 向學生派發樹葉形便條。請學生將閱讀心得(連書名)寫在便條上，並貼在「閱讀樹」上(學生自行選擇張貼位置)。3. 學生可藉課餘時間美化所屬級別「閱讀樹」。4. 老師作「閱讀樹」的展示安排，同時亦可安排學生於指定時間參觀「閱讀樹」。	展板、 「閱讀樹」參考樣式 (附件一) 葉形便條、筆

活動變化：

可增設級與級之間的「閱讀樹」美化獎項、枝葉茂密獎等，讓學生能更投入地參與其中。



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。

<機構簡介>

香港基督少年軍是一個世界性基督教制服組織，於1883年由威廉亞力山大史勿夫爵士在英國創立；及至1959年開始在香港正式發展，開設制服團隊工作。至今，我們已成立了超過380支分隊，導師及隊員人數接近16,000。此外，香港基督少年軍亦致力以不同渠道服務青少年，包括：學校社會工作服務，透過駐校服務，為學生及家長提供服務；臻品中心，專門培訓青少年的品格及推動關愛家庭的精神；臻睦中心，在荃灣、葵涌、紅磡、土瓜灣推行環保回收計劃；馬灣活動中心(連臻訓中心)，定位為兒童及青少年發展培訓基地，以繩網及歷奇等手法舉辦各類領袖培訓項目，以促進參加者的全面成長。

<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

九龍塘天主教華德學校
九龍塘學校（中學部）
九龍禮賢學校
大埔舊墟公立學校（寶湖道）
天水圍香島中學
五育中學
元朗公立中學校友會鄧英業小學
中華基督教會何福堂書院
中華基督教會拔臣小學
中華傳道會李賢堯紀念中學
中華傳道會許大同學校
中聖書院
仁濟醫院第二中學
北角循道學校
北角衛理小學
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
東華三院邱金元中學
東華三院黃士心小學
明愛粉嶺陳震夏中學
明愛聖若瑟中學
保良局世德小學
英華書院
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
保良局錦泰小學
浸信會天虹小學
馬頭涌官立小學（紅磡灣）
梨木樹天主教小學
將軍澳官立中學及官立嘉道理中學（西九龍）
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

博愛醫院歷屆總理聯誼會梁省德中學
聖公會青衣邨何澤芸小學
聖公會奉基千禧小學
聖公會基恩小學
聖公會基德小學
聖公會置富始南小學
慈幼英文學校
新亞中學
新界西貢坑口區鄭植之中學
聖保祿天主教小學
匯基書院（東九龍）
鳳溪第一中學
路德會呂祥光小學
嘉諾撒小學
嘉諾撒小學（新蒲崗）
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
錦田公立蒙養學校
潮陽百欣小學
道教青松小學
鴨脷洲街坊學校
優才（楊殷有娣）書院

* 上述名單依筆劃排序



