



數學卡牌遊戲範本！

帶孩子學數列推理

附課堂PPT、wordwall卡

設計理念

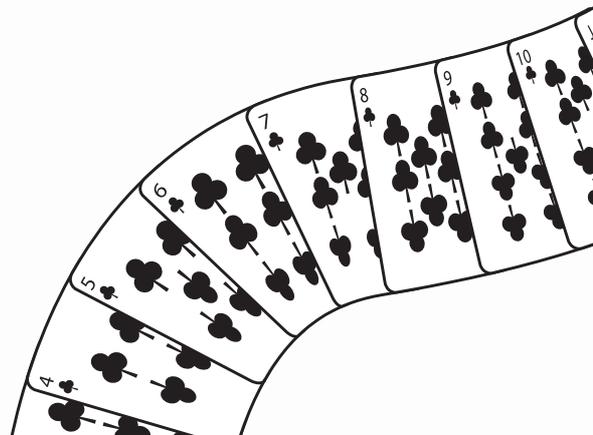
遊戲不但能引起學生的學習動機，將遊戲融入教學更能讓學生玩出好能力，本數學活動適合隨時在課堂中玩的團康遊戲，只需要平板或撲克牌就可以遊玩！

翻轉教育挑選「數字列車」、「達文西密碼」兩款遊戲製成課堂PPT，讓學生在遊玩情境中，透過數列培養邏輯推理的數學概念之外，亦能練習到分析局勢、策略規劃等能力。

使用說明

本資源將除了可應用在數學課的暖身、延伸之外，更是適用於團康破冰、課程空檔時的遊戲，為提供師生方便說明、能快速理解規則，也期許學生可以進一步延伸討論、學習策略力。

因此設計了教師使用講義、課堂互動PPT、附件及wordwall卡牌，讓師生的課堂互動更加豐富，也能從遊戲中培養分析的能力。



教師使用講義

數字列車

參考並改編 (數字火車20express)

遊戲道具：附件、wordwall卡牌

遊戲人數：不限

適用年級：二年級～四年級

遊戲時間：15分鐘

遊戲準備：請學生先下載**附件**(於平板開啟或列印)
老師開啟wordwall卡牌連結做預備。

遊戲規則：

- 1.開始前，規定好由小到大或由大到小排列。
- 2.每次從42張卡牌中隨機抽出並將該卡牌數字填入。任一空格中。
- 3.填上的數字就不能改變位置，也不能拒寫。
- 4.如果數字未按照排序排列，列車就算斷掉，必須分成兩節車廂。
- 5.計算得分後，最高分者為贏家。

教師使用講義

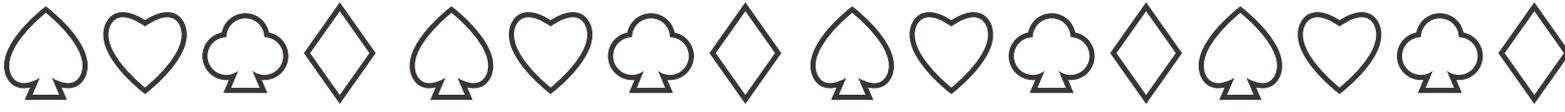
數字列車

溫馨提醒：

- 1.老師可以在抽牌後倒數十秒鐘，請學生在限時內填寫，維持遊戲速度。
- 2.老師除了在大屏上用Wordwall抽牌之外，也可以將抽過的牌一一記錄在黑板上，或是請學生自行記錄。
- 3.如果學生人數眾多，也可以用分組的形式，讓小組長協助確認填寫狀況（亂寫、寫錯等等...）及計分狀況。

變形玩法：

- 1.改變勝利條件，例如指定最接近50分者獲勝。
- 2.抽到的牌全部-15再填寫進空格。



課堂PPT

[↓ \(點我下載\)](#)

Let's PLAY!

數學卡牌遊戲

#數字列車#卡牌攻防戰

遊戲介紹

只要能排出最長的數字列車，分數就越高
分數最高者得勝!

卡牌說明

功能卡共有3張，抽到功能卡時，則啟動該卡功能，由玩家自行選擇要用在哪些車廂！

功能卡

- 橡皮擦牌
可擦掉列車中任一數字。
- 交換牌
可交換列車中任兩數字。
- 禮物牌
自己決定想填入的數字。

分數計算

先觀察無法成為數列的車廂狀況，並劃記各個切點。連續的車廂越長，分數就越高喔！

想一想 PART1

1. 抽到3的話，你會想擺在哪裡？為什麼？

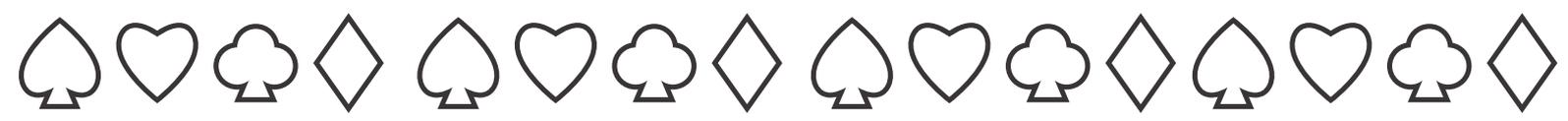
想一想 PART3

目前已經抽出第16張牌「交換牌」，你會如何使用呢？為什麼？

卡牌記錄表

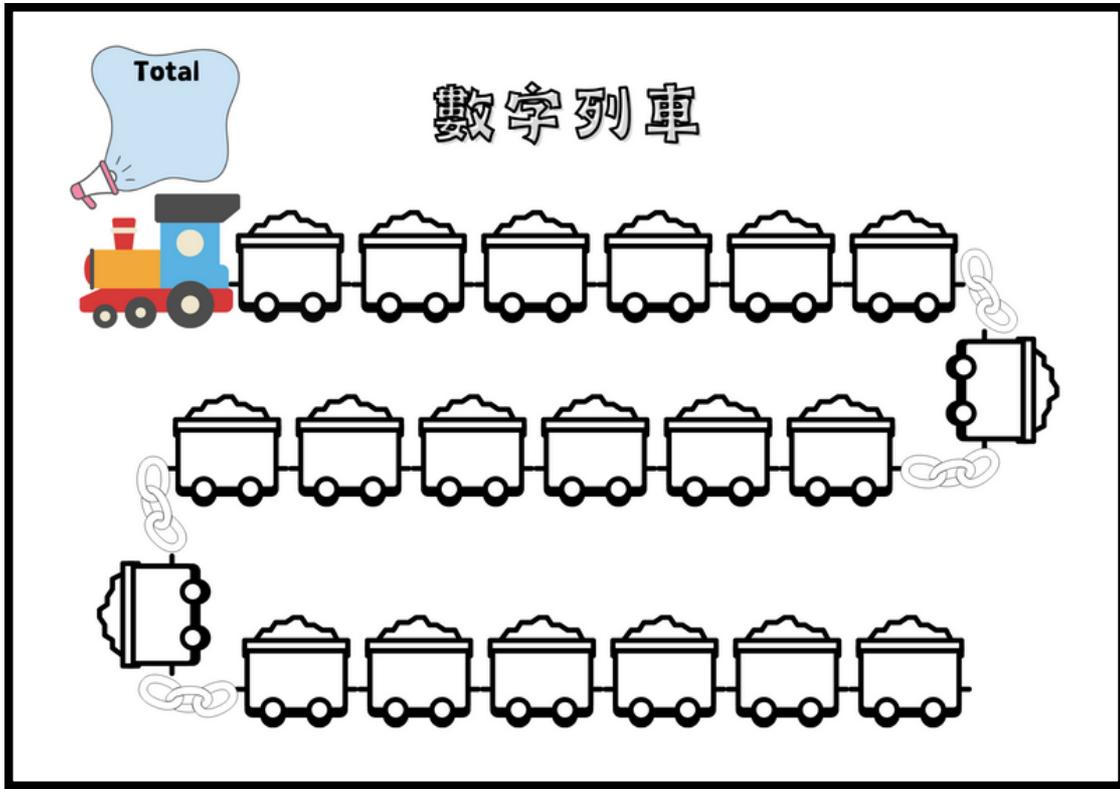
把每次抽過的卡牌一一刪去，就能知道空白車廂要留給哪些剩下的數字了。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16
17	17	18	18	19	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30					



數字列車卡

[\(點我下載\)](#)



數字列車抽卡

[\(點我開啟\)](#)



卡牌攻防戰

參考並改編 (達文西密碼DA VINCI CODE)

遊戲道具：撲克牌、wordwall暖身練習

遊戲人數：2~4人 (一副撲克牌)

適用年級：二年級~五年級

遊戲時間：15分鐘

遊戲準備：1.請學生自備撲克牌。

2.老師開啟排大小練習連結做備用。

遊戲規則：

- 1.洗完牌後，每人各抽7張牌，將牌依照規則整理好後，並以背面覆蓋著。
- 2.由一位玩家開始並輪流，隨機猜一張場上對手的牌為何種顏色與數字，如果猜對就可拿回手牌，猜錯則需打開自己一張牌（自己決定）。
- 3.每個人都猜完後則結束一輪。
如果這回合有玩家被猜中卡片，可以再抽1張牌並重新擺放於牌中。
- 4.直到有人的牌被猜完，即結束遊戲，由該回合猜中手牌最多者獲勝。

卡牌攻防戰

溫馨提醒：

- 1.一開始可以先用兩人一組的形式，讓學生在範圍較少的牌組內培養猜牌、分析的能力。
- 2.可以請學生自行記錄對手牌的可能性為何，藉由刪去的方式來找出答案。

變形玩法：

- 1.改變抽牌數量，例如每人抽取6張，來提高抓範圍的挑戰性。
- 2.調整機制：被猜中的牌放在原位並且不再補牌，由最後生存者獲勝。
- 3.調整進攻：只要猜對就可以繼續猜，猜到錯為止，以此方法來加速遊戲的節奏。



課堂PPT

[↓ \(點我下載\)](#)



遊戲介紹

想辦法猜出對手們牌陣中是什麼牌
猜中最多卡牌者得勝!

遊戲目標

藉由猜測對方場上的花色數字，攻擊對手，
在最後累積最多手牌的人，就是勝利者！

一分組玩法

兩人一組 或 四人一組

二人玩法

使用牌數 紅1-10號牌、黑1-10號牌 (花色不限)

遊戲流程

- 洗完牌後，兩人各抽7張牌，將牌依照規則整理好後，並以背面覆蓋著。
- 由一位玩家開始，猜一張對手場上的牌為何種顏色與數字。
如果猜對就可拿回該手牌，猜錯則需打開一張牌 (自己決定)
- 兩人都猜完後，一回合就算結束。

⚠️ 如果這回合有卡片被猜中的玩家，可以抽1張牌並重新擺放於牌陣中。
⚠️ 如果放棄猜牌則要直接打開一張牌 (自己決定)。

四人玩法

使用牌數 紅心、方塊、黑桃、梅花各1-10號牌

遊戲流程

- 洗完牌後，四人各抽7張牌，將牌依照規則整理好後，並以背面覆蓋著。
- 由一位玩家開始，猜一張對手場上的牌為何種顏色與數字。
如果猜對就可拿回該手牌，猜錯則需打開一張牌 (自己決定)
- 每個人輪流猜一張，輪完後，一回合就算結束。

⚠️ 如果這回合有卡片被猜中的玩家，可以抽1張牌並重新擺放於牌陣中。
⚠️ 如果放棄猜牌則要直接打開一張牌 (自己決定)。

四人玩法

遊戲結束：當一玩家全被猜中，則結束遊戲；猜中最多張的玩家則為贏家。

猜中4張

WIN! 猜中5張

想一想 PART 1

目前從紅、黑取1-10號牌來進行兩人比賽...

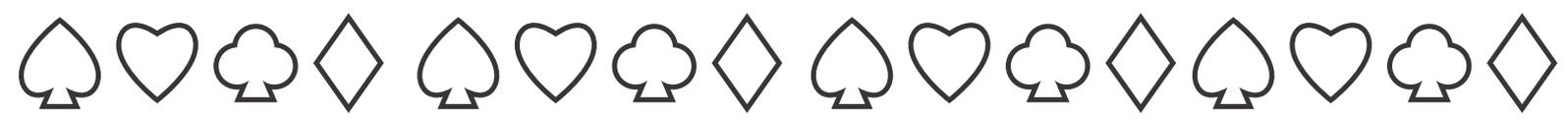
- 請問對手覆蓋住的牌可能是什麼？為什麼？
- 你最有把握猜中的會是哪一張？那張牌是什麼？

對手

我

用紅黑筆記錄來找出每張牌所有的可能，再一一排除！

4	6	?	8	?	9	10
		6.7.7		8.9		
2	5	?	6	7	8	?
		5.6				9.9.10.10



排大小練習

說明排列規則後，可視學生狀況開啟練習，以確認學生皆理解排列規則並能應用。

練習1

[\(點我開啟\)](#)

1 5
2 6
3 7
4

練習2

[\(點我開啟\)](#)

1 5
2 6
3 7
4

喜歡這份教學資源嗎？
邀請您提供我們寶貴的建議



點我前往



您的回饋，是我們持續改進的動力
我們一起努力，讓好的教育來得更快