

(附學習單)

# 遊戲式寫作

用推理故事 **玩** 寫作



## 設計理念

許多孩子對寫作缺乏自信，擔心自己文字不夠流暢或有說服力，無法清楚表達自己的想法和感受。此教案透過團體討論與遊戲激盪，讓寫作體驗「有趣化」，激發學生的學習動機與靈感，讓孩子從遊戲中學寫作。詳細內容可參閱 [《邊玩邊寫作？創作推理故事，先從一場破案遊戲開始！》](#)



## 使用說明

此教案有課堂操作流程，以及學習單老師皆可搭配使用。課程分為三大部分，首先透過故事的引導讓學生了解寫作的脈絡，再透過遊戲的實作，讓學生發揮創意從中學習寫作的技巧，最後老師可再進行延伸學習，讓學生能互相交流彼此的故事。



# 課程流程



## Part1. 「寶藏失蹤案」推理遊戲

透過寶藏案的信件內容，讓孩子從中挖掘線索，並透過解析每一封信的進度，揭示推理故事的節奏和元素。



## Part2. 推理故事創作

透過推理故事的寫作，讓孩子發揮創意，從中學習寫作的技巧，練習步驟如下：

- 設定故事背景
- 推理故事創作
- 描繪偵探形象
- 故事劇情展開
- 創作故事結局



## Part3. 延伸學習：發表活動

老師可以讓學生用故事出測驗題，讓學生彼此考驗，或者開放學生留言各個故事的結尾，然後根據創意給予評分。



# Part1.

## 「寶藏失蹤案」推理遊戲

### ● 「寶藏失蹤案」故事背景

傳聞，一位富翁生前在山上埋下了巨額寶藏，學生們將和主角一同化身為偵探，踏上尋找寶藏的驚險旅程。透過信封裡的訊息和圖片上有限的資訊，一步步推敲出寶藏的所在位置。每當破解完一關的線索，便能打開新的信封，進入下一個階段。

### ● 使用教材：學習單、信件文本（可於附件中下載使用）

讓學生回顧信件內容，深入挖掘那些藏在細節中的線索。



▲學習單



▲信件文本

### ● 教學目的：

透過解析每一封信的進度，揭示推理故事的節奏和元素。以下是引導學生隨著劇情推演整理的劇情線：



## Part 2.

### 推理故事創作 (1/3)

透過上一階段的學習歷程，讓孩子自己也嘗試設計出自己推理故事。

- **設定故事背景：想像自己是一位設計師**

老師可以在引導學生時參考以下背景設定。



陰森恐怖



奇幻想像



日常生活

- **推理故事創作** (學習單可於附件中下載使用)

學生需發揮創意交代時空背景和任務。

**推理故事創作**

主題：  
→ 時空背景：2355年6月  
→ 地點：臺北中央圖書館

背景  偵探  線索或證物  推理過程  
 瓶頸  疑點  嫌疑人  翻轉結局

2355年6月某一個上午，當圖書館員在清點基本時發現又有一本書不見了。「這已經是第幾本被偷了？」館長問，「這已經是第102本被偷了！」圖書館員不耐煩的說。自從圖書館來了一位新的員工後就一頓書被偷。「我們

**推理故事創作**

主題：  
→ 時空背景：一個安靜的  
→ 地點：教室

背景  偵探  線索或證物  推理過程  
 瓶頸  疑點  嫌疑人  翻轉結局

XX在一個安靜的早晨，小明一早就跑到球場打籃球，打了一會子後，小明就坐在一旁的籃上休息，休息完以後，小明準備出去打球，就在這時，意外卻發生了，小明的籃球不見了因為意外發

**推理故事創作**

主題：  
→ 時空背景：  
→ 地點：

背景  偵探  線索或證物  推理過程  
 瓶頸  疑點  嫌疑人  翻轉結局

搭配桌遊—《福爾摩斯》，讓學生能依據線索與證物，從中篩選出嫌疑犯，最終揭曉真兇。



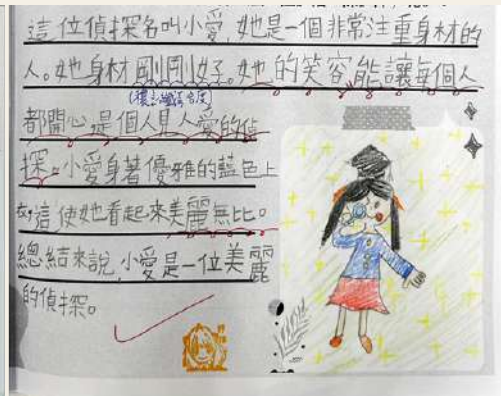
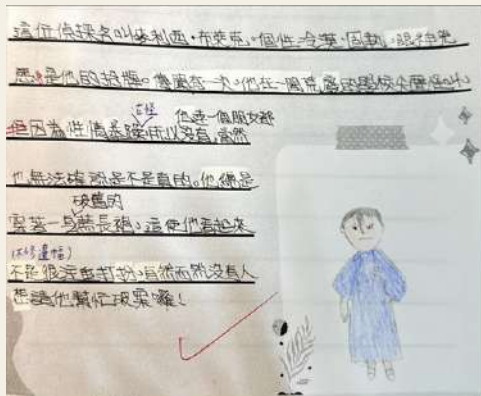
圖片來源：《福爾摩斯》桌遊牌卡

## Part 2.

### 推理故事創作 (2/3)

- **描繪偵探形象** (學習單可於附件中下載使用)

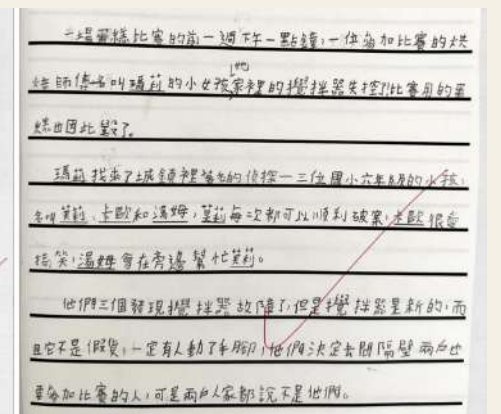
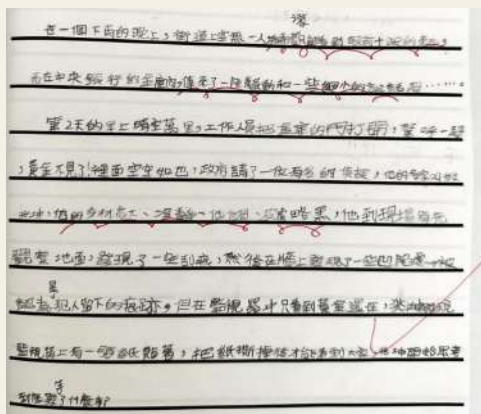
上述的桌遊遊戲可作為學生的創作素材，激發學生運用更多詞彙來描繪偵探形象。



- **故事劇情展開** (學習單可於附件中下載使用)

有了「故事背景」和「偵探」一角後，便能依據出現的「線索」開始進行推理。老師可根據學生程度及耐心，彈性調整「故事線軸」。

例如：偵探在推理過程那些垂頭喪氣、不斷咬著筆子思考，這些細微的動作能夠更生動地呈現出他在努力破案時的無奈和挫敗感，這樣的描寫能讓劇情更加有「畫面感」。



## Part 2.

### 推理故事創作 (3/3)

- **創作故事結局**

不設限故事結局的好壞，只要合乎邏輯、劇情完整，都能讓學生大膽假設、放手去創作。



老師的角色

- 保持好奇的態度
- 朗誦學生塑造的時空背景，激發討論與揣測
- 重振學生寫作的士氣

## Part3.

# 延伸活動

- 測驗式發表活動

當故事完成後，也能延伸更多發表的活動。

例如：用故事出測驗題讓學生彼此考驗，或者開放學生留言各個故事的結尾，然後根據創意給予評分，老師可以自由發揮各種創意的發表形式。





解謎

信件



在神秘小鎮上有一個傳說，相傳有一位富有的商人在死前建了一座城堡，並埋藏了他的財寶。然而，這個傳說從未被證實，也從未有人找到過這個財寶。

一個夏天的晚上，露西和她的朋友決定到城堡探險時，他們發現了一個奇怪的線索。他們在城堡的牆上發現了一個綠色的刻痕，類似一個葉子的形狀。

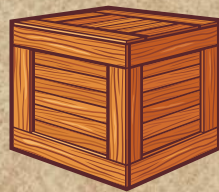
露西和她的朋友開始調查，試圖找到更多關於這個綠色葉子的線索。他們找到了當時在城堡裡擔任園丁的家，詢問了他的後代子孫小奇，還有當地的一些老人，但沒有人知道這個葉子的意義。他們還試圖搜索城堡周圍的地面來尋找任何其他線索，但沒有找到其他任何東西。





當露西正在為這個線索感到灰心時，她看到了一本關於城堡的歷史書。在書的頁面上，她發現了一幅描繪城堡花園的圖畫，並注意到其中有一棵長滿那綠色葉子形狀的大樹。

露西和她的朋友開始探索城堡花園，並憑藉著圖畫提供的資訊，在一個偏僻的角落裡發現了一個老樹。當他們走近這個老樹時，他們注意到樹下的泥土看起來不同於其他地方。他們開始挖掘，並最終找到了一個鎖著的箱子。



當露西打開箱子時，他們發現裡面沒有財寶，但是有一張紙條。紙條上寫著一行字：「智者不藏金於山巔，聰明人將其藏於心底。」

露西和她的朋友一致認為這個寶藏已經不存在於城堡內，可能已被有心人士藏起來！「會是誰呢？如果真的已被有心人士拿走，那我們該如何調查？年代已久遠，要查出當時入住城堡的人，以及他們後來的去向，根本不太可能呀... ..」露西的朋友看起來很沮喪。

「如果財寶已被領走，商人何必在樹下埋著這個箱子，並引導我們找到它呢？留下這個線索，他一定有什麼話想告訴我們！」露西不停地用手指撫摸著嘴唇，眉頭緊皺，努力的思索著。



片刻，他們同時望向彼此，瞪大眼睛並驚呼：「難道... ..！」

「園丁應該最了解城堡內的植物才對，他的後代子孫明明也都繼承了家業，持續在做園丁的工作，但前幾天我們向他們一家人詢問這片樹葉的種類時，他們連思考都沒有，很快就回絕說不知道。」

「正常來說，詢問到他們的專業，也會去翻閱一下資料，他們直接拒絕我們的幫忙，實在令人匪夷所思。」

露西和朋友將矛頭指向園丁一家人，於是他們再次前往拜訪。



「我們真的沒有收下什麼寶物，當時爸爸退休後，城堡的主人翁確為了感謝爸爸的付出，確實給了我們一筆錢，讓我們買下現在這棟房子，但並沒有所謂的巨額財寶。」只見小奇誠懇的敘述故事原委，露西觀察到他佈滿皺紋的雙手，看上去歷經風霜，日子過得不怎麼輕鬆。



「是啊！我們真的沒有私吞什麼財寶，父親當時只留下了這棟房子還有一些關於城堡的資料。」小奇的太太說道。

「什麼資料？我們能看看嗎？」露西翻閱著小奇夫婦提供的城堡資料，文件泛黃皺褶、稍顯破舊。露西翻閱著本子，看見裡頭記錄著許多關於商業成功的啟示和教訓，承載著商人一路歷經的辛酸歷程。

露西再次想起了寶箱裡商人遺留的字句：「智者不藏金於山巔，聰明人將其藏於心底。」若有所思地看向遠方。



露西和她的朋友花了幾天幾夜研究小奇提供的資料，並反覆咀嚼著句子的涵義，露西似乎明白了其中的道理……

一年後，露西在城堡周圍建立了一個小型展覽，展示了商人的故事和他留下的啟示。這個展覽引起了許多人的興趣，並成為小鎮的一個新的景點。陸續有些年輕人依循著商人提供的智慧與人脈，發展了一番事業，神秘小鎮的經濟起飛，更為繁榮、廣為人知。

後續，這些有為青年更是為了傳承了商人的智慧，在展覽館舉辦了講座與學堂，輔導更多優秀的後輩。露西和她的朋友最終明白了，這個城堡的真正價值並不在於任何財寶，而在於它所代表的歷史以及商人所流傳的價值觀、啟示。



學習單

# LULU創意心靈寫作X112夏令營



偵探姓名：\_\_\_\_\_

代表國小：\_\_\_\_\_

年 級：\_\_\_\_\_



# 消失的寶藏

<第一封信> 你認為這片葉子提供的線索是什麼？寶藏最有可能藏在這座城堡的何處？下一步應該去做什麼？

---

---

---

<第二封信> 在圖畫上你看見了什麼？該如何推敲到箱子的具體位置？你認為箱子裡裝著什麼東西呢？

---

---

---

<第三封信> 你認為「智者不藏金於山巔，聰明人將其藏於心底。」這句話是什麼意思？它暗示著寶藏的去向在哪裡呢？而露西究竟想到了什麼？

---

---

---

# 消失的寶藏

<第四封信> 你認為是園丁一家人將財寶私吞了嗎？如果不是，財寶的去向到底在何處呢？

---

---

---

<第五封信> 結局是否如你預期呢？對於結局有什麼看法和想法？透過今天一連串精采的討論，你有什麼心得和收獲？

---

---

---



# 福爾摩斯

桌遊體驗心得：

偵探或辦案人員是不可或缺的角色，經常貫穿整個故事，試想你心中的偵探角色擁有怎樣的形象？又得符合什麼性格條件呢？

---

---

---

---

---

---

---

---







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