

π

π

π

π

文

文

文

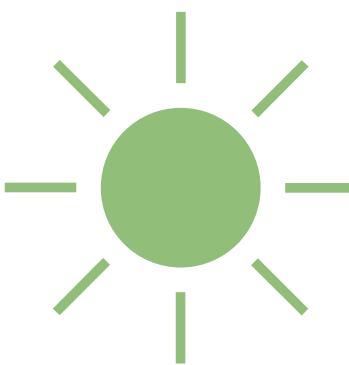
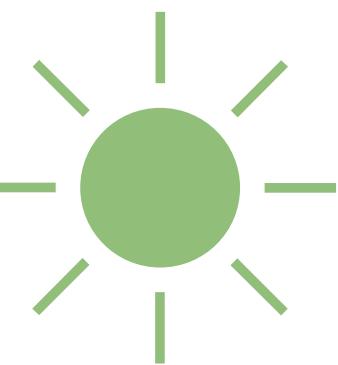
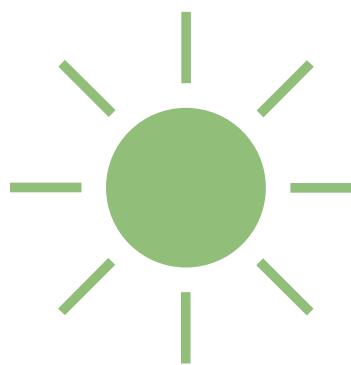
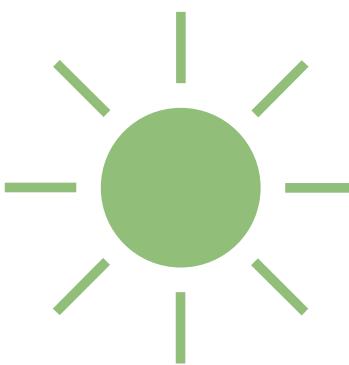
文

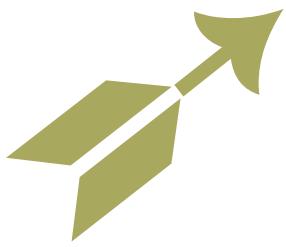
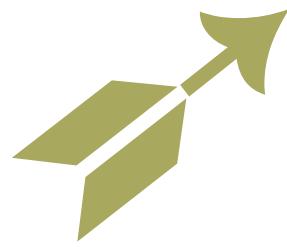
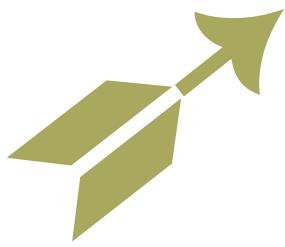
A

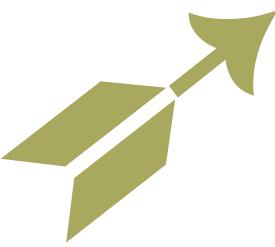
A

A

A







回合：
⇒ 抽 1 張牌
⇒ 2 次行動
⇒ 手牌多於 4 張則棄牌

行動：
• 1 動：抽 1 張牌
• 1 動：換任意張牌
• 1 動：出教學卡
(需擲親和骰 3 以上)
• 1 動：出助教卡
• 2 動：出環境卡
• 2 動：出技藝卡
(若已有技藝卡，則需棄牌)
• ? 動：出特殊卡

教學失效因素：
• 麻痺未解
• 無一風格相符
• 修正後力道 0 以下

力道修正因素：
• 風格障礙：每項 -2
• 風格完全覆蓋：+2

計分：
• 失敗：出無效教學者 -1
• 成功：最高+2 其他+1
• 特別成功：分數加倍
• 解麻痺獎分： +1

回合：
⇒ 抽 1 張牌
⇒ 2 次行動
⇒ 手牌多於 4 張則棄牌

行動：
• 1 動：抽 1 張牌
• 1 動：換任意張牌
• 1 動：出教學卡
(需擲親和骰 3 以上)
• 1 動：出助教卡
• 2 動：出環境卡
• 2 動：出技藝卡
(若已有技藝卡，則需棄牌)
• ? 動：出特殊卡

教學失效因素：
• 麻痺未解
• 無一風格相符
• 修正後力道 0 以下

力道修正因素：
• 風格障礙：每項 -2
• 風格完全覆蓋：+2

計分：
• 失敗：出無效教學者 -1
• 成功：最高+2 其他+1
• 特別成功：分數加倍
• 解麻痺獎分： +1

回合：
⇒ 抽 1 張牌
⇒ 2 次行動
⇒ 手牌多於 4 張則棄牌

行動：
• 1 動：抽 1 張牌
• 1 動：換任意張牌
• 1 動：出教學卡
(需擲親和骰 3 以上)
• 1 動：出助教卡
• 2 動：出環境卡
• 2 動：出技藝卡
(若已有技藝卡，則需棄牌)
• ? 動：出特殊卡

教學失效因素：
• 麻痺未解
• 無一風格相符
• 修正後力道 0 以下

力道修正因素：
• 風格障礙：每項 -2
• 風格完全覆蓋：+2

計分：
• 失敗：出無效教學者 -1
• 成功：最高+2 其他+1
• 特別成功：分數加倍
• 解麻痺獎分： +1

回合：
⇒ 抽 1 張牌
⇒ 2 次行動
⇒ 手牌多於 4 張則棄牌

行動：
• 1 動：抽 1 張牌
• 1 動：換任意張牌
• 1 動：出教學卡
(需擲親和骰 3 以上)
• 1 動：出助教卡
• 2 動：出環境卡
• 2 動：出技藝卡
(若已有技藝卡，則需棄牌)
• ? 動：出特殊卡

教學失效因素：
• 麻痺未解
• 無一風格相符
• 修正後力道 0 以下

力道修正因素：
• 風格障礙：每項 -2
• 風格完全覆蓋：+2

計分：
• 失敗：出無效教學者 -1
• 成功：最高+2 其他+1
• 特別成功：分數加倍
• 解麻痺獎分： +1

沈括



A

12



博學善文，於天文、方志、律曆、音樂、醫藥、卜算無所不通，皆有所論著。



梵谷



π

文

A

S

8

愈加思索，我愈覺得沒有什麼藝術，比對人群的愛更純粹。

莫札特



A

8



π

文

S

3

旁人的讚美和謾罵我全不放在心上。我只跟著自己的感覺走。

徐光啟



文

S

Y

M

G

8

《幾何原本》者，度數之宗，所以窮方圓平直之情，盡規矩準繩之用也。

4

鐵木真

鐵木真



S

Y

M

G

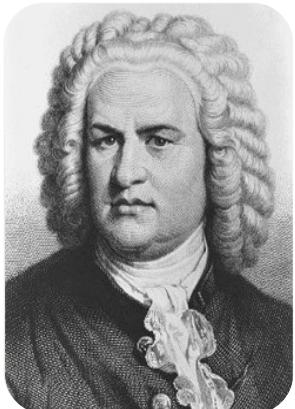
A

8

我能征服世界，但不能征服死亡。

5

巴哈



Y

M

G

A

5

我非勤勉不可，誰能像我一樣的勤勉，就能有同樣的成就。

6

李清照



A

Y

S

G

M

7

7

法布爾



文

A

G

M

5

8

要遠離主流的道路，才能有新的發現。

阿基米德



π

S

G

M

7

9

不要碰我的圖！

李白



達爾文



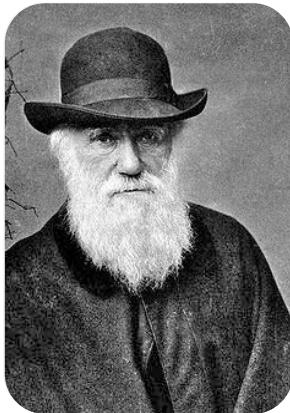
張衡



5

鐘鼓饌玉何足貴，但願長醉不願醒。

10



7

和友情相比，名聲、榮譽、快樂和財富，都是塵土。

11



5

願竭力以守義兮，雖貧窮而不改。

12

鄧肯



7



自由的身體蘊藏最高的智慧。

13

卡森



5

我們知道，大地不屬於人類，而人類屬於大地。

14



7

國無人莫我知兮，又何懷乎故都？既莫足爲美政兮，吾將從彭咸之所居。

15

貞德



5



比起刀和劍，我更重視我的那一面旗。

16

居禮夫人



7



生命中的一切不足以恐懼，只足以瞭解。

17

愛迪生



9



我的發明都不是湊巧。我一次又一次實驗，直到它化為現實。

18

薩提爾



A

◎

○

π

↗

文

♪

9



我要成為幫小孩觀察大人的偵探。

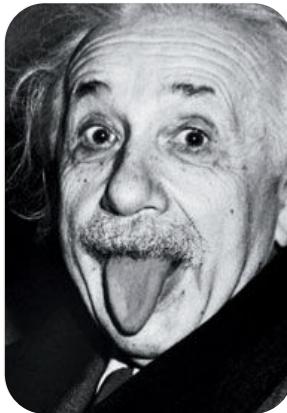
π

○

文

↗

愛因斯坦



文

A

♪

↗

π

○

文

↗

9



我並不是很聰明，
只是和問題相處得久一點。

20



9

21

克里希那穆提



π

文

A

○

文

↗

4

年幼，無心向學，體弱而好幻。
其師鄙之，常施毒打。父亦如是。
然克氏處之泰然，寵辱不驚。

A

○

海倫凱勒



π

文

○

文

↗

π

○

文

↗



10

離開了井後，我渴望學習：
因為每樣東西都有一個名字。

23

A

○

文

↗



10

24

顏回



A

○

文

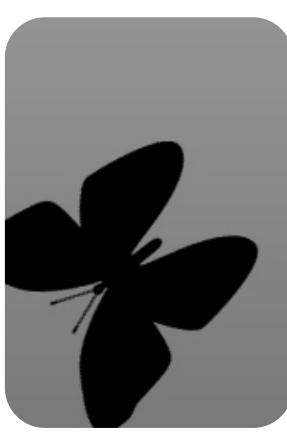
↗

10



書足以記名姓而已。劍一人敵，不足學，
學萬人敵。

鮑比



π

文

○

文

↗

π

○

文

↗



10

在宇宙中是否有一把鑰匙，
可以解開我的潛水鐘？

26



3

1

就自由活動吧。

放牛吃草



文
A
◐

3



先去辦點事。

2

放牛吃草



◐
◐

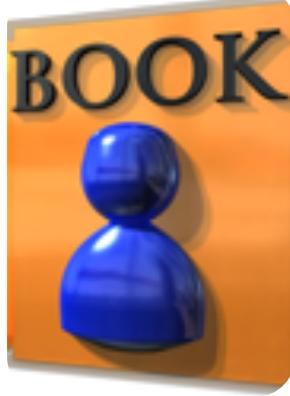
3



安靜自習！

3

照本宣科



◐
◐

2



課本編得不好怎麼辦？

4

照本宣科



◐
◐

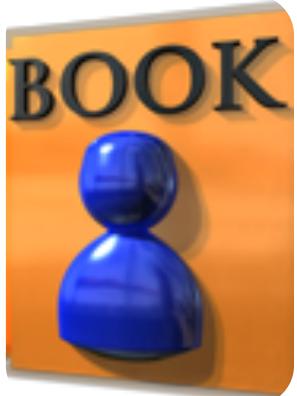
2



有點不負責任。

5

照本宣科



◐
◐

2



知識和迷信的界限在哪裡？

6

照本宣科



◐
◐

2



站在巨人的腳印上。

7

照本宣科



文
A
◐

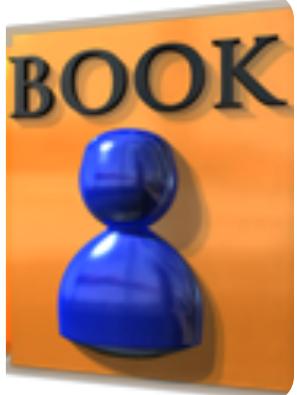
2



教育常變成複製。

8

照本宣科



文
A
◐

2



編課本使人成長，抄課本很難成長。

9

發現教學



◐
◐

3



人不能在真空中學習。

10

發現教學



文
A
yin-yang

3

0

小孩是天生的科學家。

發現教學



音
箭

3

0

結論讓他自己下。

討論教學



π
日

3

0

能給問題，比給答案更重要。

討論教學



文
A
yin-yang



耳

3

0

要交換意見，更要交換意見背後的視野。



討論教學

音
箭

3

0

引發創意，不是灌輸知識。

音
日

3

0

實驗在理論之前。

實驗仿作



π
日



3

0



思考實驗，也是一種實驗。

音
yin-yang

實驗仿作



3

0

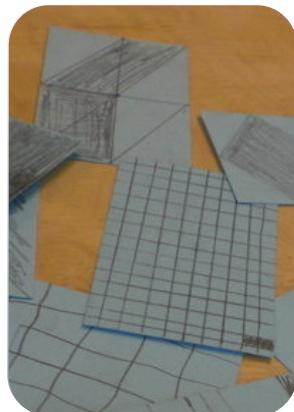


雖然早已預知結果，實驗還是令人驚奇。

趣味數學



音
π



1

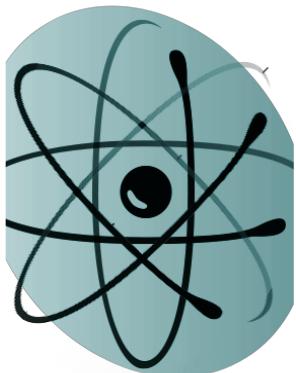
0



由趣味的數學，進入數學的趣味。

19

趣味科學



1

0



偶而裝傻好像也不錯。

20

武術入門



1

0



強身，健體，壯膽。

21

舞蹈入門



1

0



從律動開始，讓身體自由。

22

歌唱入門



文

A



1

0

欣賞自己的聲音。

23



精研武術



文

A



4

0



不爭不鬥，止戈為武。

24

精研舞蹈



4

0



台上一分鐘，台下十年功。

25

精研歌唱



文

A



4

0

歌唱的技巧，聲音的表情。

26

指定閱讀



文

A



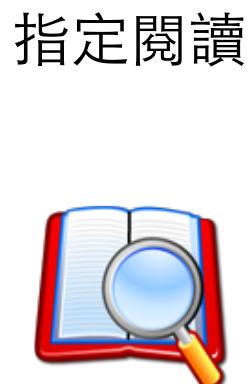
4

0

問題是他肯不肯翻開第一頁？



27



4

0

有時教師比學生更了解他的需求。

28

自由閱讀



自由閱讀



基本能力



2



像風一樣，你不停地跑。

29

2



若被課本所限，那就註定無知。

30

2



跳出死胡同，認識真學問。

31

基本能力



2

2



不要在沙上蓋塔。

32

自學指導



4

2

要怎麼檢查自己會不會？

33

自學指導



4

2

知識是用拿的，不是用給的。

34

獨立研究



7



最好的老師，讓學生離開他之後，
也學得好。

35

個別輔導



4

跌倒的人需要拉拔。

36



4

孤單的人需要陪伴。

37

小階梯教學



∞

+



3

知識若切太細，雖然可以跟隨，卻會失去意義。

38

∞

+



3

有人需要一步一步慢慢來。

39

∞

+



3

千里之行，始於足下。

40



圖表分析



3

0

圖表自己會說話。

41

π



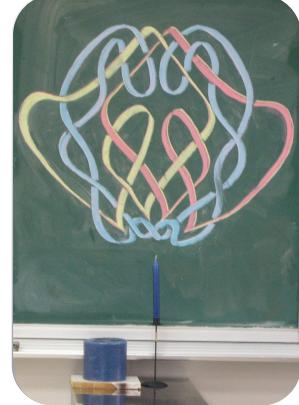
3

0

表示法決定了資料的意義。

42

∞



3

0

一目了然。

43



山訓



+

2

1



我們爬的是不同的山。

44

∞



2

1



身歷其境。

45

∞



文

A

+

2

1

詩是文字的結晶。

46

戲劇社

+
47

2

1



戴過許多面具，再來尋找自己。



籃球社

+
48

2

1



打球打球！

寫作工坊

文
49

2

1

創作是為了交流。

科學史



4

2

掌握原始問題，就掌握了知識的大半。
50

語文史



4

2

博古而能通今。

藝術史



4

2

簡潔與合一，是美的泉源。
52

華德福教學



3

1



透過身體，將意志帶進思考。

蒙特梭利教學

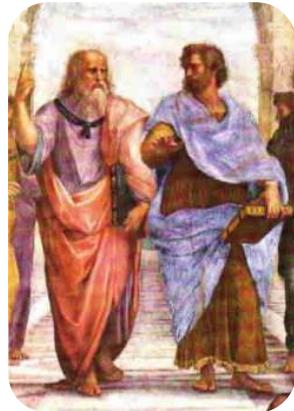


3

1

不必主動去教，只需觀察、引導、解惑。
54

蘇格拉底教學



3

1

我知我無知，所以就去問。
55

主題探索



4

2



56

知識無法傳授，只能重新發生。

文

π

yin-yang



合作討論



4

2



57

良好的討論，不是爭辯，而是合作。

A



任務導向

任務導向



4

2



58

先彷作，再創作；有目標，則集中。

文



5

2

看解說不如讀原典。



56

會話教學

A



5

2

Here we speak
English only.

5

2



61

苦練、苦練、再苦練。

啟蒙導師遊戲



62

4

2



請支持自創遊戲！

學習診斷



0 ↘

診斷一名學生。

1



0 ↘

診斷一名學生。

2

先瞭解問題，才能解決它。

每個人的生命，都是說不完的故事。

回應需求



0 ↪

本回合所出的教學卡，
不需擲親和骰。

說不出口的才算數。

3

回應需求



0 ↪

本回合所出的教學卡，
不需擲親和骰。

瞭解與信任的盟約。

5

試讀



1 ↪

診斷所有場上的學生。

要熟悉教學現場，只有到教學現場。

6

記取經驗



1 ↪

收回一張棄牌堆中的教育卡。

若沒有記錄，過去的就過去了。

7

記取經驗



1 ↪

收回一張棄牌堆中的教育卡。

創造始於摹仿。

8

記取經驗



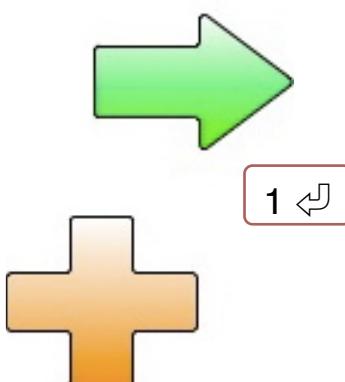
1 ↪

收回一張棄牌堆中的教育卡。

從跌倒的地方站起來。

9

轉介



1 ↪

立即結算一張學生卡，
再放入一名新的學生，面向下。

沒有一所學校適合所有人。

10

典範效應



2 ↪

將一張場上的技藝卡改為環境卡。

臨而後可觀。

11

以火點火



教學額外具有 ♥ 能力。
可用左側力道教無興趣者。

授己所愛，愛己所授。

1

以心傳心



略去風格相關的負面影響。

佛陀拈花，迦葉微笑。

2

同理



教學額外具有 + 能力。

向童年的自己學習。

3

巧思



教學力道 +1 。

尺有所短，寸有所長。

4

圖象



教學可額外具有或略去視覺風格。

圖象比文字更鮮明。

5

語言



教學可額外具有或略去聽覺風格。

語言是一種藝術。

6

文字

行有餘力
而親仁
謹而信
弟子入則孝
而學文
則以
出則弟
泛愛眾

教學可額外具有或略去閱讀風格。

凡能寫的，都能寫清楚。

7

實作



教學可額外具有或略去操作風格。

學以致用，從做中學。

8

幽默



學生無興趣時，教學力道+2。

他們喜歡的，是學問本身？

9

敏銳



只需 0 ↪ 即可診斷學生，
且不需翻成正面。

讓小孩教你怎樣教他。

10

敏銳



只需 0 ↪ 即可診斷學生，
且不需翻成正面。

先放下著急與成見。

11

親和



親和骰擲出 2 亦可成功。

大表總比老師好。

12

親和

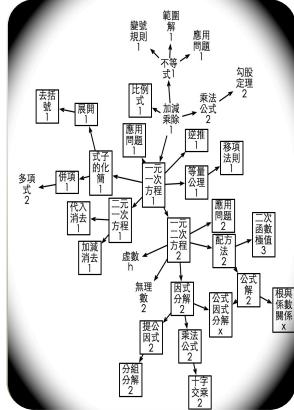


親和骰擲出 2 亦可成功。

放下身段，以身作則。

13

專業

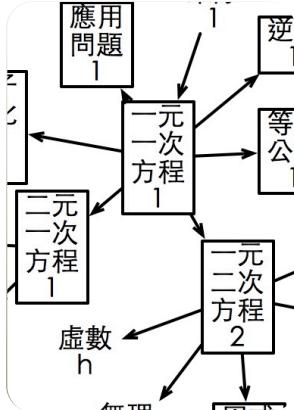


選擇一個學門：
能教該學門的教學卡，力道 +2。

教學技巧好練，學門專業難修。

14

專業



選擇一個學門：
能教該學門的教學卡，力道 +2。

聞道有先後，術業有專攻。

15

獨立教育工作者社群



技藝卡皆改為共享的環境卡。
新出的技藝卡每張可加3分。

交流探借，就會成長。

1



所有親和骰點數 +1。

從來就沒有什麼拼分數，
也不靠天天補習。

2