

國立臺灣師範大學國際與社會科學學院華語文教學系

海外華語師資數位碩士在職專班

專業實務報告

Online Continuing Education Master's Program of Teaching Chinese
as a Foreign Language

Department of Chinese as a Second Language

College of International Studies and Social Sciences

National Taiwan Normal University

Professional Practice Report

日籍學習者之華語教具解謎遊戲設計

——以臺灣外交部及觀光局出版品為主

Designing Riddle Games for Japanese Learners of

Chinese: Using Publications from

Taiwan's MOFA and Tourism Bureau

謝馨儀

Hsieh, Hsin-I

指導教授：蔡雅薰 博士

Advisor: Tsai, Ya-Hsun, Ph.D.

中華民國 114 年 8 月

August 2025

謝誌

一人隻身在海外工作，又要上在職專班、寫論文，有許多心「無」餘、力也不足的時候。原本以為可以每個學期順利地照進度修課、寫論文，卻沒想到就在課都修完了的時候，工作上遇到大案子，過了兩年每個月加班時數破百的日子。案子好不容易結束了，但我也是百廢待舉的狀態，雖然這是我心中一直想做的題目，但我其實根本沒有自信能實際把教具做出來。所以，首先，我想要先感謝指導教授蔡雅薰教授的指導，以及林振興教授、蔡娉婷教授兩位口試委員的建議；我也想要感謝朋友們在我焦慮的時候安慰我其實有很多中途放棄的例子，一直為我加油打氣。最後，我想感謝自己沒有放棄這個題目，真的完成了與華語教學有關的解謎遊戲，也希望有一天能重回華語教學的懷抱，與學生一起快樂學華語。



摘要

本研究針對不瞭解臺灣、華語零基礎的日籍學習者設計一套認識臺灣及初級旅遊華語的解謎遊戲教具。設計之教具內容多元、具激發學習者的學習意願與樂趣的趣味性，記述型內容比重低。學習者應可以自行使用教具自學，透過解謎遊戲習得臺灣的相關知識，以及赴臺旅遊時可以使用的初級華語。

研究方法採用文獻研究法，蒐集解謎遊戲、觀光旅遊、華語教學及其他教育領域的相關論文，分析現狀，列出可應用於本研究設計之教具的優缺點，決定設計方針。接著利用 ADDIE 教材設計模式分析各項教學要素，再從外交部及觀光局出版品、華語 101 挑選教學內容，設計解謎遊戲謎題。教具內容為認識臺灣和初級旅遊華語兩大主題，使用 20 張 A6 大小、雙面的卡片呈現。

本研究共設計了 17 道謎題，共有 20 張解謎卡片、4 張輔助卡片。20 張解謎卡片中，9 張與華語教學有關，17 張與認識臺灣有關。外交部及觀光局出版品為向外籍人士簡介臺灣的手冊，內容簡潔扼要、涵蓋層面廣泛，使用這些出版品發展教具，教師可根據學習者的興趣和特性選擇教學內容、節省教師蒐集資料和查證正確性的時間。解謎遊戲則可在一成不變的教具中加入變化，提升學習的趣味性，也可以配合學習者和教學內容調整謎題的難易度，設計出淺顯易懂的教具，並善用解謎遊戲的特色，設計可以讓學習者複習內容的謎題。

未來，可事先及事後對學習者實施行問卷調查或評量，讓教具更貼近學習者的實際需求、檢驗學習成效，提升教具的實用性。教材形式則可設計線上版本，豐富教材內容、增加學習者使用的便利性。

關鍵字：華語教學、日籍學習者、旅遊華語、臺灣文化、解謎遊戲

Abstract

This study aims to design a set of riddle game teaching materials for Japanese learners with no prior knowledge of Taiwan and Chinese, helping them understand Taiwan and learn elementary travel Chinese. The designed teaching materials feature diverse content with engaging learners' motivation and interest, while minimizing descriptive content. Learners should be able to use the materials independently for self-study, acquiring knowledge about Taiwan and elementary Chinese useful for traveling to Taiwan through riddle games.

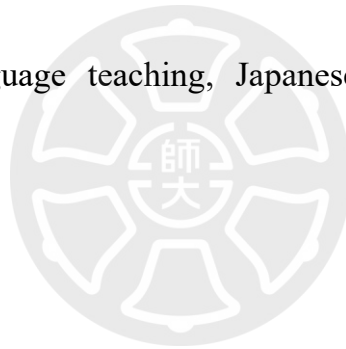
The research methodology employs literature review, collecting relevant papers on riddle games, tourism, Chinese language teaching, and other educational fields to analyze the current situation, identify the advantages and disadvantages applicable to the teaching material design in this study, and determine the design guidelines. The ADDIE model is then utilized to analyze various teaching elements, followed by selecting teaching content from publications of Taiwan's Ministry of Foreign Affairs (MOFA) and Tourism Bureau, as well as Chinese 101, to design riddle game puzzles. The teaching material content covers two major pillars: information about Taiwan and elementary travel Chinese, presented through 20 double-sided A6-sized cards.

This research completed 20 main cards and 4 appendices, designing 17 riddles. Among the 20 riddle cards, 9 are related to Chinese language teaching and 17 are related to information about Taiwan. The publications from Taiwan's MOFA and Tourism Bureau serve as concise and comprehensive handbooks introducing Taiwan to foreigners, covering extensive areas with succinct content. Using these publications to develop teaching materials allows teachers to select teaching content based on learners' interests and characteristics while saving time

on data collection and accuracy verification. Riddle games can add variety to otherwise monotonous teaching materials, enhance learning enjoyment, and allow for adjusting puzzle difficulty according to learners and teaching content, creating accessible and comprehensible materials that utilize the characteristics of riddle games to design puzzles that enable learners to review content.

In the future, pre- and post-questionnaire surveys or assessments could be conducted with learners to make the teaching materials more aligned with learners' actual needs, examine learning effectiveness, and enhance the practicality of the materials. The material format could also be designed as an online version to enrich content and increase convenience for learners.

Keywords: Chinese language teaching, Japanese learner, Travel Chinese, Taiwan culture, riddles



目次

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目次.....	iv
表次.....	vi
圖次.....	vii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	3
第三節 名詞解釋.....	5
第二章 文獻回顧.....	7
第一節 遊戲教學法運用於華語教學.....	7
第二節 解謎遊戲運用於觀光.....	16
第三節 解謎遊戲運用於華語教學或其他教育領域.....	22
第三章 研究方法與工具.....	29
第一節 研究方法.....	29
第二節 研究對象.....	31
第三節 研究工具.....	32
第四章 教具設計.....	37
第一節 ADDIE 教學設計模式.....	37
第二節 解謎遊戲謎題類型.....	39
第三節 教具設計概念和架構.....	46
第四節 教具內容設計.....	50
第五節 研究成果.....	115
第五章 結論與建議.....	129
第一節 研究結論.....	129

第二節 研究限制	131
第三節 研究建議	132
參考文獻.....	135



表次

表 2-1 於華語課程中運用遊戲教學法的研究一覽表	8
表 2-2 於文化課程中運用遊戲教學法的研究一覽表	14
表 2-3 臺灣運用解謎遊戲設計教材、教具、課程等研究一覽表	23
表 2-4 日本運用解謎遊戲設計教材、教具、課程等研究一覽表	26
表 4-1 解謎遊戲謎題題型	41
表 4-2 教具內容設計	51
表 4-3 認識臺灣相關教具內容一覽表	117
表 4-4 旅遊華語相關教具內容一覽表	123



圖次

圖 3-1 研究流程圖	31
圖 3-2 《國情小冊》日文版封面	33
圖 3-3 《台湾まるごとガイド》手冊封面	33
圖 3-4 《台湾教育旅行マニュアル》手冊封面	34
圖 3-5 《台湾修学旅行ハンドブック》手冊封面	35
圖 4-1 本研究設計之解謎遊戲教具： 20 張解謎卡片及 4 張輔助卡片的正面	116
圖 4-2 本研究設計之解謎遊戲教具：20 張解謎卡片的背面	116



第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

壹、研究背景

臺灣由於社會局勢穩定、治安良好、距離近、親日、物價低廉等原因，長年是日本人的觀光旅遊和海外修學旅行（修学旅行）的熱門選項之一。日本國高中的修學旅行已行之有年，高中的話，除了日本國內以外，也會選擇出國。修學旅行即教育旅行的一種，所以也會在行前安排事先學習的課程或活動，除了激發學生們的興趣、增加對臺灣旅行的期待度以外，也是學生在出發前先瞭解、學習的好機會。而內容不只包括社會文化，也應讓學生提前接觸當地語言，學習一些簡單用語，讓旅行更順利。普通的觀光旅遊更不用說，都會在出發前蒐集資訊，尋找觀光景點或餐廳等情報安排行程，學幾句打招呼的用語，或是在觀光、購物、旅館住宿時可以促進溝通順暢的句子。除了觀光景點以外，在透過網路或是旅遊書籍等吸收情報時，也會看到關於臺灣的介紹。

貳、研究動機

研究者 2011 年於日本留學時，藉由學校介紹，與幾位臺灣同學一同前往千葉某高中，為即將前往臺灣修學旅行的學生們介紹臺灣。研究者雖在行前大致構思了一些想於 50 分鐘內介紹的內容和教學方法，卻未事先調查日本一般的修學旅行行程內容，過度侷限於研究者自己有興趣的話題上。實際在講臺上介紹時，日本高中生們各自聊天、做自己的事情的人多，後半段的時間雖然也拿著平板電腦走下講臺，直接接近學生讓

學生看簡報，也無法有效吸引學生們的目光和注意力。最後開放學生提問時，提問的人三三兩兩，並不踴躍，令研究者覺得未能事先設想可能發生的狀況，實屬一大失誤。因此，結束後，研究者深深反省了自己未事先做好調查，準備的內容太過淺薄。

整體來說，研究者準備的內容並不充分，50分鐘一節課的時間可說是好不容易撐到下課。結束後，與其他同學分享心得時，才得知有同學找到外交部出版的介紹臺灣的小冊子，從臺灣的自然、國民、歷史、政治制度、經濟、科學技術、教育、文化等各方面介紹臺灣，內容豐富，還有多國語言版本，學生們聽得津津有味、提問踴躍。也是此時，研究者才發現自己最大的失誤是未能教學生們一些旅行常用會話。

首先，研究者未能於這難得的機會好好向日本學生們介紹臺灣，實屬可惜。再者，忽略網路等資源，沒有想到我國外交部製作了許多資源推廣臺灣，而且內容包羅萬象，也顯現出研究者太過輕視本次活動，深感慚愧。而且，研究者將重點放在認識臺灣上，因此僅構思了當地文化習俗等內容，卻忘了在學生行前教一些旅行常用的基本會話。

在目前日人大量赴臺的背景之下，雖然現在已有許多旅遊書或網路資訊等可以查找、輕易取得臺灣的相關資訊，但大部分的資訊偏重觀光景點與美食的介紹，日人難以深入認識臺灣風土民情，且網路上資訊來源眾說紛紜，難保學習者對臺灣產生錯誤的認知。但是，如果只是單方面地由老師教學，或是學習者自行看書、查資料吸收資訊，顯得枯燥乏味、難以留下深刻的印象，對歷史或社會民情沒有興趣的人可能會直接跳過這些部分，降低學習意願，但坊間尚未出現有別於知識傳播型的教具。因此，研究者認為華語教學領域可以活用日人赴臺前在日本當地蒐集資料的機會，設計一套可以讓日本人認識臺灣，又能同時學習基礎用語的相關教具，提升日本人對臺灣的興趣與樂趣。

第二節 研究目的與問題

壹、研究目的

根據第一節所述之研究背景和動機，研究者規劃以認識臺灣的文化教材和旅遊華語的語學教材作為本研究設計之教具的兩大主題。為讓學習者可以認識臺灣在不同層面的特質特色，研究者計劃將盡可能於教具中廣納臺灣風土民情、歷史文化、政經科技等知識情報，豐富學習者對臺灣的認識；於教具中加入旅遊時實用的華語句型、詞彙等，減輕日人在臺旅遊時的不便，並期待藉此將教具使用者族群從華語學習者擴大至計劃赴臺旅遊者，增加教具的使用機會和實用性。

現今社會以網路為主要的資訊傳播工具，但捏造、杜撰問題層出不窮。坊間的書籍等也無法完全保證其資訊的正確性，教師或學習者必須另外花費時間查證，耗時費力。因此，關於教具所採用之教學內容的公信力問題，研究者認為可從第一節所提及的外交部、觀光局等政府單位介紹臺灣的出版品挑選教具內容。

外交部及觀光局出版品的內容有數據基礎，排除無根據的內容，具有一定的正確性，教師或學習者無須另外花心力查證，不會成為道聽塗說的教具。而且，出版品所介紹的內容包羅萬象，有許多可列入教具中的候選內容。

至於要如何提升學習風土民情等知識時的樂趣，研究者認為可利用遊戲教學法，遊戲則可以選擇近年風靡日本全國的解謎遊戲。在教學中加入遊戲可以提升學習者的參與意願、興趣與樂趣等，已知是相當有效的教學方法，研究者也時常於課程中加入遊戲活動，來提升學生的學習興趣與成效。

現下於日本流行的解謎遊戲與傳統的猜謎等遊戲有所不同，傳統的

猜謎遊戲是根據問題猜出正確答案，沒有選項可選的話，可能永遠猜不到；有選項的話，可能會淪為單調的運氣選擇題。但現下日本流行的解謎遊戲的題目多沒有文字敘述，解出來的答案跟解題的材料也不一定有關係，不過，地域型解謎遊戲經常將答案作為整個遊戲的關鍵字，玩家成功解開後，會介紹跟答案有關的故事，讓玩家認識該地域的歷史與特色。研究者認為解謎遊戲的這些特性非常適合認識臺灣與旅遊華語的教具，既符合日本人的興趣，又能以小篇幅的文章介紹臺灣，學習起來輕鬆無負擔。

最後，考量研究者將教具使用族群擴大至尚無學習華語計畫的日人，希望本研究所設計之教具能成為日人認識臺灣、接觸華語的啟蒙教材、提升日人對學習華語的興趣，因此，包括發音在內，研究者應將教具設計為在沒有教師的情況下，華語零基礎學習者也能自學並獲得學習成果的教具。

因此，本研究欲達成之研究目的為：

- 一、為尚無學習華語計畫的日人設計一套認識臺灣和學習旅遊華語基礎用語的啟蒙教具。
- 二、利用解謎遊戲、外交部及觀光局出版品等工具設計可激發日籍學習者的學習意願和樂趣、對臺灣產生興趣的教具。
- 三、設計華語零基礎的日籍學習者也能自行使用，習得慣用句用法、華語發音等的教具。

貳、研究問題

配合本研究的研究目的，研究者提出下列研究問題：

- 一、教具應選用什麼樣的教學內容，才能提升日籍人士對臺灣或華語的興趣？
- 二、什麼樣的謎題型式可融合臺灣文化和華語教學？

三、沒有學習過發音的華語零基礎日籍學習者，如何在沒有教師教學或錄音教的具情況下自學發音？

第三節 名詞解釋

壹、修學旅行

日本文部科學省於《高等學校學習指導要領（平成 30 年告示）解說：特別活動編》中提到，在《學習指導要領》中訂定學校團體旅行屬於特別活動的一環，目的在於讓學生接觸不同的生活環境，增廣見聞、親近自然或文化的同時，累積團體生活和公眾道德的經驗，而遠足、修學旅行、團體住宿、野外活動即屬於此類活動。由此可知，日本學校的修學旅行為教育旅行的一種，應具備教育意義和目的。

日本在國中、高中推行修學旅行活動已行之有年，且目的地不是只有日本國內，有些學校會選擇出國。在 2020 年發生新冠疫情之前，臺灣長年位居日本修學旅行海外目的地前三名，國境解封後也迅速回至榜內。國高中多於 5-6 月、10-12 月舉辦修學旅行（竹內秀一，2024），旅行期間依目的地不同，臺灣的修學旅行的話多安排 4 天 3 夜（公益財團法人日本修學旅行協會名古屋事務所，2020；觀光局，2022）。

貳、解謎遊戲

原本一般為人所熟知的解謎遊戲是一種知識型的問答遊戲，例如：臺灣最高的山是哪一座山？回答者如果沒有事先具備這些知識的話，就無法答出正確答案。但本研究提出的「解謎遊戲」是不需要具備任何預備知識，也可以推敲出正確答案的新型解謎遊戲，十幾年前開始在日本盛行，如今在臺灣及其他世界各地也相當受歡迎。

文字說明少的新型解謎遊戲多用圖形、圖示或是身邊環境設計謎題，且不需具備學習性知識也可用連想或「靈光一閃」來解開謎題，需要的是靈活的思考能力、分析能力、推理能力，是一種「暗號」的解讀（內田有映，2019）。在日本螢光幕前帶動解謎遊戲風潮的其中一人松丸亮吾也表示這類解謎遊戲與學校成績無關，著重於「ひらめき（靈光一閃的想法：Inspiration）」，可以活化僵化的觀點，任何人都可以參與、成功破關。

參、外交部及觀光局出版品

為讓世界認識臺灣、促進政經或民間交流、推廣觀光，外交部與觀光局定期編纂、修訂介紹臺灣的相關手冊。內容簡要，並以多國語言出版，可於國際交流等場合中使用，於本研究統稱為「外交部及觀光局出版品」。本研究將使用其中的《國情小冊（Taiwan at a Glance）》、《台湾まるとガイド》、《台湾修学旅行ハンドブック》。

第二章 文獻回顧

本章將回顧現有解謎遊戲運用於觀光和華語教學的研究，瞭解以解謎遊戲設計認識臺灣及旅遊初級華語教學教材或教具的優點和目前現行研究的不足之處。

第一節 遊戲教學法運用於華語教學

寓教於樂，關於將遊戲融入教學已有大量研究，我們已知在教學中設計遊戲活動，可以加強學生的學習動機、提升學生的學習興趣和學習成效（田馥旖，2018），因此在課堂中或是各種學習型活動中設計遊戲已非常普遍，各領域的教師們絞盡腦汁，無不花費心力積極在自身的教學中使用多媒體資源，更積極將單調的練習設計成五花八門的遊戲（楊雅雯，2017）。華語教學尤其如此，研究者也經常在自己的教學課程中安排遊戲、活動來提升學生的學習興趣和成效，張于忻（2008）即指出，在華語教學中安排遊戲，學生可以得到良好的學習成效、發展較具深度的華語文口語、維持高昂的學習興趣、激發想像與創意、養成主動自發的求知態度。因此，單純只是閱讀介紹臺灣的資料，或是由教師單方面地講解，可能會有課堂進行枯燥乏味、學生印象不深刻等缺點，結合遊戲無疑是個好選擇。

而在各位老師的創意之下，遊戲種類包羅萬象，本節從臺灣博碩士論文蒐集自 2015 年起最近十年與華語或相關文化課程中運用遊戲教學法的研究和其研究成果，分華語課程和文化課程整理於表 2-1 和表 2-2。

表 2-1
於華語課程中運用遊戲教學法的研究一覽表

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
施湘嵐 (2017)	桌遊融入華語文教 學成效之行動研究	運用桌遊讓學習者練習量詞、問路、點餐、「正在+動詞」句型、雙賓語句、頻率副詞運用。 成果：桌遊可增進學習者的聽、說、讀能力，但對書寫能力沒有幫助。學生在學習中多了笑聲和回應，上課氣氛變得愉悅、拉近師生距離、提升學生的專注力和學習成效。
何秀瓔 (2017)	新住民的高級華語 文學習需求與課程 規劃之研究	研究身為高級華語學習者的新住民需 要什麼樣的課程、教材和教學法，使 用遊戲教學法教 200 句成語。 成果：學習者喜歡研究者選用的遊 戲，認為很適合教學內容，滿意度 高。但成語釋義必須透過討論和講解 才能理解和吸收，學習單則應以趣味 和創意提升學習動機。而遊戲和整體 活動規劃可展現教學者的創意和創新 能力。
陳宜徽 (2017)	兒童華語教學活動 遊戲設計研究—以 美國學童為例	使用卡片遊戲、競賽教學水果名稱、 自我介紹、練習對話，學習者為 6-11 歲兒童。 成果：利用遊戲可於兒童華語教學取 得極佳的學習成效、提升學生的學習

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		動機和興趣，且主題式教學遊戲可長期使用，減少教師備課的時間和壓力。
廖宜岑 (2018)	桌上遊戲作為華語 課堂中活動之行動 研究—以聽說能力 訓練為目的	利用桌遊教授《當代中文課程》第一、二冊內容。 成果：遊戲改變了學習者的學習行為，學習者笑容增加、配合度高、努力完成練習、心情放鬆，口說練習變得順暢，有效降低學習者的焦慮感、將學習內容轉換為長期記憶。但受限於課時與教學進度壓力，課堂中應使用規則簡單、練習範圍小的桌遊，並應根據教學內容選擇適合的遊戲。
溫如梅 (2019)	遊戲化華語教學之 研究—以創意思考 螺旋融入教育桌遊 為例	將創意思考螺旋融入教育型桌遊，教授初級華語。 成果：教育型桌遊的學習成效顯著高於傳統的閃字卡組，創意思考螺旋策略組則對於寫作和口語表達有顯著的幫助；桌遊可增進同儕的互助互動，不應只用在複習；遊戲與學習內容應做妥善的媒合，才能真的透過遊戲習得語言能力。
游淳瑜 (2020)	桌上遊戲運用於華 語詞彙複習之探討	改編現有桌遊，複習《中文聽說讀寫》第一冊單詞內容。

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		<p>成果：課堂上使用桌遊複習單詞於課程喜好、學習成就、學習興趣滿意度高，實驗組的學習成效優於控制組，學習者之間互動多，課堂氣氛良好，但課後時間學習者傾向使用更有效率的複習方式複習，自己一個人使用桌遊複習耗時且操作不易。</p> <p>學習者連續使用幾次後會感到了無新意，因此桌遊類型也應於使用兩、三次後更換，保持學習者的新鮮度和熱度。</p>
李欣雨 (2020)	應用 OTouch 進行 注音符號學習時遊 戲興趣、遊戲焦慮 與心流體驗	<p>使用數位遊戲「Otouch」教授注音符號，探討日籍學習者在遊戲過程中的遊戲興趣、焦慮和心流體驗的變化，以及性別之間是否有所差異。</p> <p>成果：使用 Otouch 降低了學習者的學習難度、增加心流體驗，如：專心在遊戲上、時間過得很快、沒有被周圍環境干擾而分心等，但研究結果並沒有在性別上呈現顯著差異。未探討學習成效。</p> <p>課堂上學習者與以往不同，集中精神抄寫並搶著要操作遊戲。即使出現錯誤的紅色警示，學習者也不覺得焦慮</p>

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		沮喪，而是認真思考正確答案，積極練習至答對為止。 遊戲中的影音也有助於學習者將訊息存入記憶中。
陳秋璇 (2021)	筆順遊戲對漢字學習的效用：以尼加拉瓜華語學習者為例	使用數位的筆順遊戲讓尼加拉瓜的學習者練習書寫筆順。 成果：遊戲有效降低學習者對筆順書寫的焦慮、提升對筆順書寫的興趣，並逐漸掌握筆順、錯誤率降低、建力對於書寫的自信心。
林子芸 (2021)	「你猜我答」遊戲在華語學習的焦慮、興趣與價值；以泰國華語語言中心學生為例	進行每週一次共六週的「你猜我答」卡牌遊戲，讓學習者練習句型對話和複習單詞。 成果：卡牌製作成本低廉快速，適合教師於課堂上使用，遊戲有助於提升學習者的口語表達、思考論證能力、邏輯創造力。但學習者在遊戲過程中會害怕犯錯，或是出現厭倦反應，教師應適度介入。
葉一慧 (2021)	歌唱教學法併遊戲式評量對線上學習華語成效之研究	使用歌唱教學法教華語，利用遊戲式評量驗收歌唱教學法的學習成效，研究這2種方式是否能提升線上華語教學的學習價值。 成果：利用遊戲式評量驗收學習者學

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		習成果，不僅消除學習者的學習焦慮，學習者為了贏還主動背歌詞、記憶力獲得提升。
陳子恩 (2023)	美國華裔兒童華語 線上同步教學設計 及其成效	在 2 期共 6 個月的線上課程中，安排各種教學法的學習活動，研究適合美國華裔兒童學習者的教學方式。 成果：多元的線上活動安排能提升學習者的學習興趣，其中遊戲的參與度高、學習者會積極優先完成。線上遊戲平台開放時間長，學習者可反覆練習，排名功能也能激起學習者的勝負心，在重覆的練習之中將學習內容內化成自己的能力。
吳宜倫 (2024)	線上虛擬桌遊融入 華語實體課堂教學 活動設計—以《時 代華語第一冊》為 例	使用線上桌遊 Playingcards.io 平台設計 卡牌類桌遊，讓學習者習得《時代華語》第一次第 5、16 課的詞彙與句型。 成果：線上桌遊可模擬各種情境，並透過介面與同儕互動、有語言輸出和輸入的練習效果，適合初級華語學習者，但桌遊的課室活動設計應越簡單越好，才能達到活動目的。
徐軒基 (2024)	華語教材之課室活 動比較與應用情形	比較分析《當代中文》和《學華語向前走》教材中提供的課室活動和其應

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
	分析	<p>用情形。</p> <p>成果：多數教師不會直接使用教材提供的課室活動，主要是依照學習者和課堂需求自己設計課室活動，或更改教材提供的遊戲活動以符合實際需求，運用的活動多重視趣味性和互動性。但教材提供的遊戲種類多元，在教師備課上提供了一定的幫助。</p>
曾丞緯 (2024)	課堂遊戲運用於華語教學之研究－以高知縣立大學華語短期班為例	<p>設計課室遊戲活動讓學習者練習《時代華語》第一冊第 1-5 課教學內容。</p> <p>成果：透過遊戲可為學習者創造「需要開口說話」的情境，提供練習機會和具挑戰性的任務，趣味性和獎勵機制激發學生的參與熱情，在輕鬆的氣氛中重複練習口說表達，學習動機強烈。學習者對透過遊戲學習華語也表現出高度的認同感。</p> <p>遊戲設計應簡化規則且明確，並注意公平性，以免影響學習者的表現。</p>
王絹惠 (2025)	比較美國僑校和主流學校運用 Gimkit 數位遊戲平台輔助學生辨識華語高位數字之研究。	<p>數位遊戲平台 Gimkit 是否能顯著提升國小五年級學習者在華語一萬以上的高位數字的學習成效，並比較美國僑校和一般學制學校的學習成效。</p> <p>成果：Gimkit 可顯著提升學習者的學</p>

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		<p>習成效、學習動機、參與感。性別不影響學習成效，但美國僑校學生的學習成效優於當地一般學制學校的學生。</p> <p>對於遊戲操作的熟悉度會影響學習者對於解題和學習內容的專注度。</p>

資料來源：研究者自行彙整

表 2-2
於文化課程中運用遊戲教學法的研究一覽表

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
胡舒雯 (2019)	輔助華語文化節慶課程之桌上遊戲設計	<p>設計可以學習 7 個傳統節慶的卡牌型桌遊。</p> <p>成果：自製的桌遊符合 Prensky (2001) 提出的 12 項遊戲的特點，適合作為教學的輔具，學習者專注、樂在其中、增進同儕之間的交流、獲得相關知識、提升認字和口說能力。</p>
詹小慧 (2021)	桌遊融入華語線上文化教學對兒童學習動機與學習成效之影響	<p>利用線上桌遊設計中國新年文化課程教案，研究對兒童學習動機和成效的影響。</p> <p>成果：兒童學習者會因輸贏或遊戲玩法的壓力而產生負面的反應，但對於遊戲本身的學習成就都持有正面的感想，多次練習增加熟悉度後反應也越</p>

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		<p>來越好。大多數的學習者也都覺得有趣、開心，課後主動使用習得詞彙的情形變多。</p> <p>線上進行桌遊教學活動是可行的，但必須調整進行方式、克服連線軟體等操作上的困難。</p>
徐政揚 (2022)	線上桌遊融入華語 遠距文化教學研究 ——以臺灣廟宇文 化為例	<p>使用自製線上桌遊、線上大富翁、Quizizz 遊戲等幫助學習者複習廟宇文化的教學內容。</p> <p>成果：學習者對於此種遊戲教學方式感到新鮮好玩，遊戲能提升學習者的學習動機、興趣和成效、加強文化知識，是值得建立的教學模式。</p>

資料來源：研究者自行彙整

由表 2-1、表 2-2 可得知，遊戲教學法在華語教學中是相當重要的教學法，已有許多教師於實際的課堂中使用，且與時俱進，積極採用時下流行的遊戲，因此近年有許多關於將桌遊應用於華語教學中的研究。

我們也可從文獻得知，只要遊戲類型與教學內容配合得相得益彰，不論遊戲類型，在學習者的學習過程中使用遊戲都有助於改善課堂氣氛、提升學習者的學習動機和興趣、主動參與度、專注力和學習成效，特別是在聽、說、讀的能力提升上有顯著的效果。透過遊戲，學習者可自然地與同儕產生互動互助、重複練習的行為，進而將知識內化成長期記憶，提升華語能力，在華語能力的進步和在遊戲中贏得勝利，並獲得

成就感和滿足。

學習者對於在學習過程中使用遊戲學習，也多持正面態度，願意配合嘗試；對於教師來說，設計編排遊戲可展現教師的創意和教學能力，可多次重複應用的遊戲可減輕備課壓力，學習者透過遊戲習得華語時，教師也同樣會獲得成就感，替學習者覺得高興、滿足。

因此，根據上述彙整，研究者認為能夠期待將目前熱門的解謎遊戲應用於華語教學中，可以符合學習者的學習需求和學習目標。

第二節 解謎遊戲運用於觀光

解謎遊戲發展最悠久且最廣為人知的是密室逃脫遊戲（邱國瑄，2022）。密室逃脫的參加人數非常彈性，可以1人自己參加，或是2人以上組隊參加；遊戲進行方式多為玩家進入一個無法逃脫的房間中後，在房間中找尋離開房間的線索及方法。房間內往往沒有具體的指示或說明，全靠玩家的觀察、行動來推進遊戲，如果玩家沒有動作就無法有所進展，因此可以促使玩家主動行動。

此類新型解謎遊戲在日本從室內走出戶外，與觀光結合，開始發展「地域型解謎遊戲」。地域型解謎遊戲在特定地區利用當地環境、歷史、文化等要素，設計一系列的當地故事及謎題，謎題往往引導參加者至下一個觀光景點繼續解謎，遊覽的同時玩解謎遊戲，除了達到原本的觀光目的以外，還能加深對該地區的認識，留下深刻的印象，成為一種新興觀光資源。

此類觀光型解謎遊戲除了戶外，也有美術館、博物館等場館與解謎遊戲創意公司合作，結合展覽推出解謎遊戲，吸引遊客前來看展的室內型解謎。

壹、日本觀光解謎遊戲

從日本的文獻可以知道，解謎遊戲作為觀光資源可說是大成功，研究者將於此節整理解謎遊戲運用於觀光的特色及成功的因素為何。

一、可於複數地點設置關卡的巡遊型遊戲

解謎遊戲走出戶外、振興當地觀光，可說是在形式上的重大轉變，齋藤一、黑島慧（2017）即提及室內的解謎遊戲已從一個房間逃脫發展為數個房間的闖關型遊戲，因此非常適合在一個特定地區選定數個地點設置關卡，引導玩家前往。這與一般旅遊會選定數個景點遊覽的行為相當契合，因此觀光型的解謎遊戲多為地區巡遊型，選定觀光等景點，讓玩家跟著指示或答案前往下一個地點。

二、故事性強

為了讓玩家認識該地區的由來或歷史文化，特定地區觀光型的解謎遊戲通常會設計一個貫穿整個遊戲的故事，以說故事的方式在遊戲進行途中向玩家介紹該景點或該地區的特色與歷史（畠田英夫，2024）。因此，故事多與當地高度結合，吸引玩家的興趣，是為玩家建立當地印象、進而產生對當地的認同感的好幫手（阿部晋吾、森一誠，2019）。

三、有尋寶探險的刺激成分、達成任務的成就感高

這些貫穿解謎遊戲的故事中也常包含任務，希望玩家幫助故事中的人物角色完成某些事情、找出人物角色沒解出來的真相，透過給予玩家任務來提升玩家的參與興趣（小林良則，2024；朴鍾基，2016），在原本只是到一個景點走走看看的觀光活動中，加入了探險成分，增加玩家對景點的期待度。

四、同一個地區可以不同主題製作不同的解謎遊戲

地域巡遊型的解謎遊戲以讓玩家走完全程為目標，因此通常都會安

排提示讓玩家可以到下一個指定地點，以免玩家因為難度而進行不下去、中途放棄。而且因為玩過一次就知道答案了，這樣的遊戲性質導致玩第二次同樣遊戲的玩家不多。但由於解謎的題目、關卡地點等都必須配合故事的發展，設計遊戲時也必須考慮遊戲時間，在關卡和題目的數量上也因此有所受限，不可能在一個遊戲中加入所有的當地特色。所以同一個地區可以依照不同的特色制定遊戲故事的主軸，選擇不同的景點，吸引玩家再訪該地（惠見明文，2022）。

五、遊戲範圍可大可小

地域巡遊型解謎遊戲可依遊戲時間決定遊戲涵蓋的地理範圍，或是反過來依地區大小決定遊戲內容的多寡，大至一座島，小至一條商店街，都可以設計解謎遊戲，相當有彈性（朴鍾基，2016）。

上述成功的因素也為地域型的解謎遊戲帶來一些限制，例如需要多個設置關卡的點，但必須事先取得同意，如果無法取得同意就得另外找尋地點和更改題目（齋藤一、黑島慧，2017）；選作為關卡、設置題目的景點或商店等有公休日，遇到公休日可能就無法解謎（齋藤一、黑島慧，2017），因此目前許多解謎遊戲多會設置手機通訊 APP LINE 的帳號，在商店公休日等無法確認謎題或線索時，可以透過 LINE 的自動回覆功能獲得照片及提示等；有些地區會希望完全不要有負面的印象，讓故事在設計上有所侷限，無法加深深度和廣度，題目設計與答案也因此有所侷限（齋藤一、黑島慧，2017）；故事與謎題內容設計不佳即無法提升玩家的參與度（朴鍾基，2016；片山真博、今給黎隆、遠藤雅伸，2022）。

雖然解謎遊戲作為觀光資源仍有一些需改善之處，但整體來說，觀光取向的地域巡遊型解謎遊戲在日本各地都取得了成功，2014 年在宮古島舉辦 8 天的解謎遊戲有 2,921 人參加，2013-2014 年在川越舉辦 3 個月的解謎遊戲參加人數超過千人（朴鍾基，2016），2014 年在北海道三笠市

舉辦 3 天的解謎遊戲則有超過 500 人參加，較近期 2023 年在宮城縣仙台市舉辦了 4 個月的解謎遊戲則在有約 16,000 人參加（東北大学新聞，2023）。而遊戲結束後，玩家也多正面的感想，例如：認識了當地特色與魅力（惠見明文，2022）、輕鬆好走、可以不匆不忙地遊覽景點、對當地很有好感、心情很放鬆、可與同伴一起合作（阿部晋吾、森一誠，2019）

不過，這些都是玩家必須到了當地才能進行的解謎遊戲，無法事先進行，也無法事先取得該地的基礎知識。研究者期許這次設計的教具能讓玩家事先瞭解臺灣的風土民情，來臺後不會因為錯誤的印象而對臺灣大感失望，或是有助於玩家事先規劃行程。

另外，根據研究者在日本實際參加這些觀光型解謎遊戲的經驗，謎題數偏多，依據參加者實力的不同，破解謎題所花費的時間也不同，所以在不知道所有謎題的難易程度的情況下，會擔心自己是否能在一天內解完所有問題破關，因此到達一個定點解完該關卡的謎題後，往往急急忙忙趕往下一個關卡地點，鮮少有時間仔細地好好在該定點觀光，實為可惜。因此，研究者認為在事先預習階段使用解謎遊戲，除了可以提高參加者的興趣與參與度，讓參加者先具有關於臺灣的預備知識以外，也沒有與當地商店配合的問題、無時間限制、玩家好操作，還有助於參加者選擇自己有興趣、想更深度瞭解的行程，或是實際走訪該地時，可以搭配已習得的知識，仔細地欣賞、品味該景點，留下更深刻的印象及美好的旅遊回憶。

貳、臺灣觀光解謎遊戲

臺灣的密室脫逃首先由日本引進（邱國瑄，2022；蕭佳琳，2024），如今也在全臺蔚為風潮，關於觀光遊戲化、觀光與解謎遊戲的合作的研

究也不少，而且對於遊客行為模式等有深入的研究分析與彙整，相信在教具內容設計上有可借鏡之處。

一、與日本類似之處

陳品穎（2022）指出，解謎遊戲自日本引進之後，由芒果遊戲公司帶至戶外，利用真實場景和人文歷史，設計推理故事將解謎遊戲與地區型觀光相結合。之後陸續有許多解謎遊戲製作團隊成立，與各地或觀光遊憩設施合作推出各種觀光型的解謎遊戲，參與人數多，例如奇美博物館的《穹頂計畫》於2019年推出之後熱銷，之後更依不同展品以不同主題推出第二、三部曲等，吸引遊客再度回訪。

同樣透過陳品穎（2022）的彙整，我們也可以知道在臺灣的觀光型解謎遊戲設計與日本類似，皆有故事情節引導玩家進行遊戲，將虛擬的故事套用於現實的場景之中，有謎題與任務需要個人或是集體協作完成，因此玩家可以從中得到挑戰感、成就感、社交互動感、沉浸感（蘇柏瑄，2021），可以從玩家獲得正向的回饋。

雖然在臺灣觀光型解謎遊戲也可以說是成功的，但是與日本相同，大多都是到達該地後開始進行的活動，玩家無法在啟程之前事先進行。新推出的遊戲也恐淪為為玩而玩，美其名是結合該地或該設施與文化歷史，但實際玩遊戲時其實對於增加文化的理解效益並不大（陳士元，2021），玩家無法細細品味該地或該設施的內涵或展覽內容，應提升遊戲初衷的效益（賴竹煊，2023）。此點與研究者於上一節所提出的結論相同。

二、玩家的再訪意願

許多文獻都針對了重遊意願加以分析，指出同一地區或設施若推出新的解謎遊戲，玩家再訪重遊的意願高（周紋綺，2020；邱國瑄，2022；陳昶宙，2021；許惠淳，2023；蘇柏瑄，2021），或是願意推薦或

帶親朋好友前往該地遊玩（陳品穎，2022；許惠淳，2023）。陳昶宙（2021）更指出遊戲的主要目的是引起遊客的興趣、前往該地。

本研究的教具設計旨在為日本遊客在臺灣行啟程前提供臺灣相關的基本介紹，讓日本遊客對臺灣有粗淺的認識，因此主要針對未曾到訪過臺灣或是有興趣瞭解臺灣的日本遊客。但也不排除曾經到訪過臺灣，但未能有導覽或從其他管道得知這些知識的遊客，可以使用本教具更加瞭解臺灣，增加日本遊客的再訪意願。這也與陳昶宙（2021）的研究結果相符合。

三、觀光型解謎遊戲設計之建議

臺灣的文獻對於遊戲設計有許多分析整理，提出了下列改善之處與建議，相信在教具的謎題設計上有許多可參考之處。

（一）遊戲難度宜大眾化

蘇柏瑄（2021）的研究結果顯示觀光多為輕鬆、休閒取向，挑戰度過高所帶來的挫折感、喪失信心會影響玩家的旅遊體驗。日本的文獻也有提出此點。片山真博、今給黎隆、遠藤雅伸（2022）即指出玩家不喜歡無法答對的話，故事就無法前進這點，即使是難度高的謎題，也希望是知道解法後就能簡單解答的問題，可推測解謎遊戲是到訪該地觀光的動機之一，但遊客並未將重心放在解謎活動上，不希望因為解謎遊戲而影響觀光體驗。

（二）遊戲內容宜簡易化

在解謎遊戲不斷推陳出新、大量上市的情況下，如同賴竹煊（2023）所提及，現在有許多解謎遊戲為了創新及維持解謎愛好者的興趣，不斷提高遊戲內容的複雜度，使得遊戲淪為只是為了解謎而解謎，失去原本要推廣該地歷史文化等初衷的意義。而且在蘇柏瑄（2021）的研究結果指出，遊戲的複雜度並不影響遊客重遊或推薦他人遊歷；片山真博、今給黎隆、遠藤雅伸（2022）的問卷結果也顯示遊客不喜歡拖時

間、故事內容牽強附會的謎題，還有喜歡思考但不喜歡操作複雜的謎題。可見此類觀光型解謎的設計仍應回歸該地歷史文化，以介紹推廣為主軸，不應脫離此主軸讓謎題搶奪光采、喧賓奪主。

（三）拓展玩家年齡層

邱國瑄（2022）提及此類解謎遊戲玩家多年輕族群，應擴大參與年齡層，而蘇柏瑄（2021）的研究結果顯示 31-40 歲在遊玩之後，比其他年齡層更願意分享體驗、宣傳口碑。

雖然研究者是由自身為日本中學生介紹臺灣的體驗而得到的研究靈感，但希望設計的教具不侷限於特定年齡層，期許讓更多日本遊客能夠認識臺灣。

（四）視覺設計

陳品穎（2022）、陳穎潔（2024）都提到視覺設計有助於玩家更融入故事情節。解謎遊戲的謎題也常見使用圖形、符號來出題，重度玩家會特別注意謎題本或畫面中出現的各種圖形和符號，可能會與某一題有所關聯、是解謎的關鍵。

第三節 解謎遊戲運用於華語教學或其他教育領域

解謎遊戲仍是相當新的教學法，研究者未於臺灣博碩士論文找到將解謎遊戲運用於華語教學的研究，其他教育領域則於近十年已有數篇使用解謎遊戲設計教材、教具或課程等的研究。

日本方面則以觀光型解謎遊戲的研究為大宗，也有數篇運用於教學領域的期刊論文。特定地區、設施或族群的觀光型解謎遊戲也多帶有教育意義，只是數量過於龐大，因此本節雖也納入地區觀光型解謎遊戲，但僅鎖定主要目的為教學的解謎遊戲作介紹。

表 2-3、表 2-4 分別整理臺灣和日本運用解謎遊戲設計教材、教具、課程等的研究和其研究成果。

表 2-3

臺灣運用解謎遊戲設計教材、教具、課程等研究一覽表

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
謝詩婉 (2017)	密室逃脫遊戲融入 國小課程之個案研 究	探討在國小課程中使用密室逃脫遊戲 對學習者學習動機的影響。 成果：遊戲可提升學習者學習動機、 促進學習者之間的合作成效、習得並 增進推理能力、增進解決問題的能 力。
林敬涵 (2018)	以遙感探測及密室 逃脫為基礎的環境 教育教學成效評估- 以臺南市層林國小 為例	探討在環境教育運用密室逃脫遊戲是 否能提升學習者的學習動機，以及適 用年齡層和性別。 成果：學習者認為遊戲融入課程很有 趣，可以提升學習信心，但有些學習 者無法融入團隊，老師必須加以引導 才能達成有效的合作。 課程知識理解的難易度較適合高年級 學習者。
林育筠 (2020)	遊戲式學習融入課 程對學生學習動機 的影響-以高職餐旅 概論課程為例	探討密室逃脫遊戲是否會影響或提升 高職餐飲科學生的學習動機。 成果：遊戲可提升學習者對課程的好 奇心、讓學習者更積極投入課程，並 能從課程回饋獲得滿足。

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		謎題難易應適中，遊戲應重視過程而非破關與否。
陳玉琦 (2021)	實境遊戲融入童軍校園觀察課程對七年級學生之學習動機、觀察力及學校認同感之研究	探討在童軍校園觀察課程運用解謎遊戲對國中七年級生的學習動機、觀察力、學校認同感的影響。 成果：實驗組的學習動機、觀察力、學校認同感表現都優於一般教學法的控制組，且未來也願意積極嘗試這類教學法。
郭威廷 (2021)	科技融入數學實境解謎之設計與實踐—以國立自然科學博物館為例	利用解謎遊戲和博物館展覽，結合文化與數學教學。 成果：每關破關花費時間長，但學習者未覺不耐煩，反而於活動結束後覺得很有成就感，符合沉浸理論，是合宜的學習活動。
詹紹楷 (2022)	實境遊戲環境教育課程之探討-以臺中刑務所演武場為例	探討在臺中刑務所演武場的環境教育課程中使用解謎遊戲，是否能提升學習者的興趣、增進相關知識等。 成果：解謎遊戲能有效令學習者對環境產生學習興趣、提升其環境素養。
許舒婷 (2022)	探討學生暗黑人格、出題興趣、遊戲興趣、心流體驗、學習價值及學	探討在國中歷史教學中使用密室逃脫遊戲，改變出題機制和玩遊戲後，學習者的暗黑人格、出題興趣、遊戲興趣、心流體驗、學習價值與成效相互

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
	習成效之相關—以 HOLIYO 密室逃脫 遊戲融入國中歷史 教學為例	之間的關聯性。 成果：學習者在強烈遊戲興趣下會伴 隨高心流體驗、認同學習價值，因此 推論學習者期待課程有不同變化或刺 激，能使其更投入學習活動。遊戲也 幫助學習者發現學習弱點，刺激學習 者主動思考、尋找答案、修正自己的 迷思。
賴竹煊 （2023）	探討愛蘭巴宰族文 化融入實境遊戲之 研究	設計巴宰族文化解謎遊戲，探討學習 者的遊戲體驗和對巴宰族文化的瞭解 度。 成果：遊戲設計簡單好操作、資料豐 富，學習者可以輕鬆快速地對巴宰族 文化有進一步的瞭解。
曾儀蓉 （2023）	探討密室逃脫遊戲 融入情緒教育課程 對學童的情緒調適 之影響	欲利用密室逃脫遊戲改善情緒教育課 程常遇到的問題，探討在情緒教育課 程運用遊戲對於學習者的情緒調適的 影響。 成果：遊戲有效協助學習者提升學習 成效，且能促使學習者運用重新評估 策略、提升學習情緒。
高啓軒 （2024）	實境尋寶遊戲式學 習融入國中二年級 自然科學課程對學	探討尋寶遊戲式學習在國中二年級自 然科學課程中是否對學習動機和成效 有正向影響，檢驗其學習動機在教學

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
	生學習動機、學習成效與心流經驗之影響研究	模式和成效之間的中介效果，以及心流經驗在動機和教學模式之間的中介效果。 成果：在自然科學課程中使用此遊戲適切可行，有效提升學習動機和成效。學習動機和心流經驗具有完全或部分中介效果。
陳智傑 (2025)	實境解謎運用於國中童軍科戶外教育課程設計與實施之研究	運用解謎遊戲設計戶外教育課程，提高於國中童軍課實施戶外教育課程的可行性、豐富實施方式。 成果：解謎遊戲能提升學習者的學習動機，並透過真實場域增進學習者對校園環境和地方文化的認識、學習經驗，有效達成戶外教育的學習理念。

資料來源：研究者自行彙整

表 2-4

日本運用解謎遊戲設計教材、教具、課程等研究一覽表

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
長谷亞蘭 (2016)	謎解き”を取り入れた主体的・協同的な科学の学び	探討將解謎遊戲導入科學教育所帶來的以學生為主體的學習、合作學習的效果。 成果：比一般動手做的教學活動更有效，特別是在協助學生克服難關上非常有效，適合啟發學生自動自發解

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
		決問題的意識，提升學生對理工科目的興趣。
石原康平等 (2020)	スポーツミュージアムを活用した「謎解きゲーム」の 実践報告	探討如何在教育領域活用運動博物館。 成果：透過解謎遊戲，除了可以習得設計者想教授的特定知識，也可引發學習者的自主學習能力、溝通能力、問題解決能力。
淺田義和等 (2021)	Quest-J 脱出ゲームを活用した医学部生対象教育イベントの実践と展望	為增加醫學系學生之間的交流，在教學上使用密室逃脫遊戲，並探討哪種解謎遊戲適合運用於醫療教育，以及學生的感想。 成果：學習者認為可邊運用診療知識推進遊戲非常有趣，也促進了交流，並希望可安排融入實際的醫療行為模擬演練
小林真也 (2024)	人文科学のサイエンスコミュニケーションを目的とした謎解きゲームの開発と実践	利用解謎遊戲讓學習者瞭解「在現代學習外語的意義」，實踐人文科學領域的科學傳播。 成果：學習者參加年齡層、滿足度高，作為人文科學的科學傳播手段可說是非常成功。但應改善僅有破關者可以得到解說的冊子，遊戲學習中的解說（debriefing）在解謎遊戲中也是

作者（年代）	研究題目	研究內容與成果
--------	------	---------

相當重要的一環。

資料來源：研究者自行彙整

由表 2-2、表 2-3 可知，尤其是 2020 年以後，臺日皆有許多將密室逃脫等解謎遊戲運用至實際課程上的研究，可見將解謎遊戲運用至實際的教學中的潮流興起，並且都得到了遊戲有助於提升學習者的學習動機和成效之正向結論。石原康平（2020）和長谷亞蘭（2016）更是提到解謎遊戲提供了一般授課所沒有的娛樂性，令學習者感到新鮮有趣。因此，可期待使用解謎遊戲介紹臺灣及初級旅遊華語將成為有助於提升學習者的學習動機和成效的優質教學方法。

從表 2-2、表 2-3 也可知目前數學、自然科學等理工學科的實踐研究較多，研究者推測此類學科內容理論較多，多以講述法教學，學習者處於被動學習的狀態。加入解謎遊戲可反轉學習者的學習態度、提升學生興趣，成效良好。雖然目前歷史文化等人文學科的完整實踐研究較少，但在觀光領域上相關類別的解謎遊戲製作數量龐大，且仍陸續增加。至於在語言學習方面，可惜的是目前似乎還未有直接使用解謎遊戲學習語言的實踐等研究，研究者期許本教具設計研究可起拋磚引玉的作用，在著重遊戲教學的華語教學領域提供新的教學方法，豐富教師的教學活動及學生的學習體驗和成效。

第三章 研究方法與工具

本研究目的為針對日人設計可以作為認識臺灣和學習旅遊基本會話解謎遊戲教具，內容包含臺灣的政經歷史、文化教育、科學技術等各個層面，希望能讓日籍學習者玩出興趣、對臺灣文化民情有初步的認識。本章將說明研究方法、研究流程、研究對象和研究工具。

第一節 研究方法

本研究使用文獻研究法，蒐集遊戲教學法、解謎遊戲與觀光旅遊、華語教學或其他領域的教學課程相關的文獻，先瞭解現狀，分析並整理其特色和優缺點，釐清本研究設計之教具必須具備的要素、特點，以及設計方針，再實際設計教具。

壹、蒐集文獻

遊戲教學法、解謎遊戲、觀光旅遊、華語教學、文化教學為構成本研究的關鍵要素，因此主要蒐集互相融合應用這五個要素的教學研究文獻，並將文獻分為三大主題做整理與探討。

一、遊戲教學法與華語教學

華語教師們在教學中使用遊戲教學法已行之有年，且積極配合時代的演進日新月異。為瞭解並應用最新的研究結果，研究者蒐集臺灣近十年融合遊戲教學法與華語教學的碩博士論文，瞭解遊戲教學法應用於華語教學的情況是否有所變化，以及遊戲教學法如何影響學習者的學習狀況與成效。因文獻數量眾多，分華語語言課程和文化課程兩部分作分析整理。

二、解謎遊戲與觀光

解謎遊戲是一種休閒娛樂活動，近年日臺皆大量應用於觀光旅遊，蓬勃發展。解謎遊戲與觀光旅遊的結合是本研究的一大要素，因此特分析近十年相關文獻，希望能借鏡其特色和優缺點來設計教具。

以發展脈絡來說，日本較早開始發展觀光型的解謎遊戲，臺灣多為借鏡日本經驗，所以臺灣的解謎遊戲架構與日本相當類似，文獻研究結果也多有類似之處。因此，研究者以日本文獻探討此類解謎遊戲的特色和優缺點，再比較臺灣文獻與日本的不同之處，網羅日臺文獻的研究結果。

三、解謎遊戲與華語教學或其他教育領域

對於本研究來說，是否已有教師將解謎遊戲應用於華語教學中並了解其應用成果也相當重要，但研究者未於臺日的碩博士論文或期刊文章找到相關研究，因此擴大文獻分析範圍至其他教育領域，瞭解其研究成果，應用於本研究設計。



貳、研究流程

本研究依圖 3-1 所示流程進行。

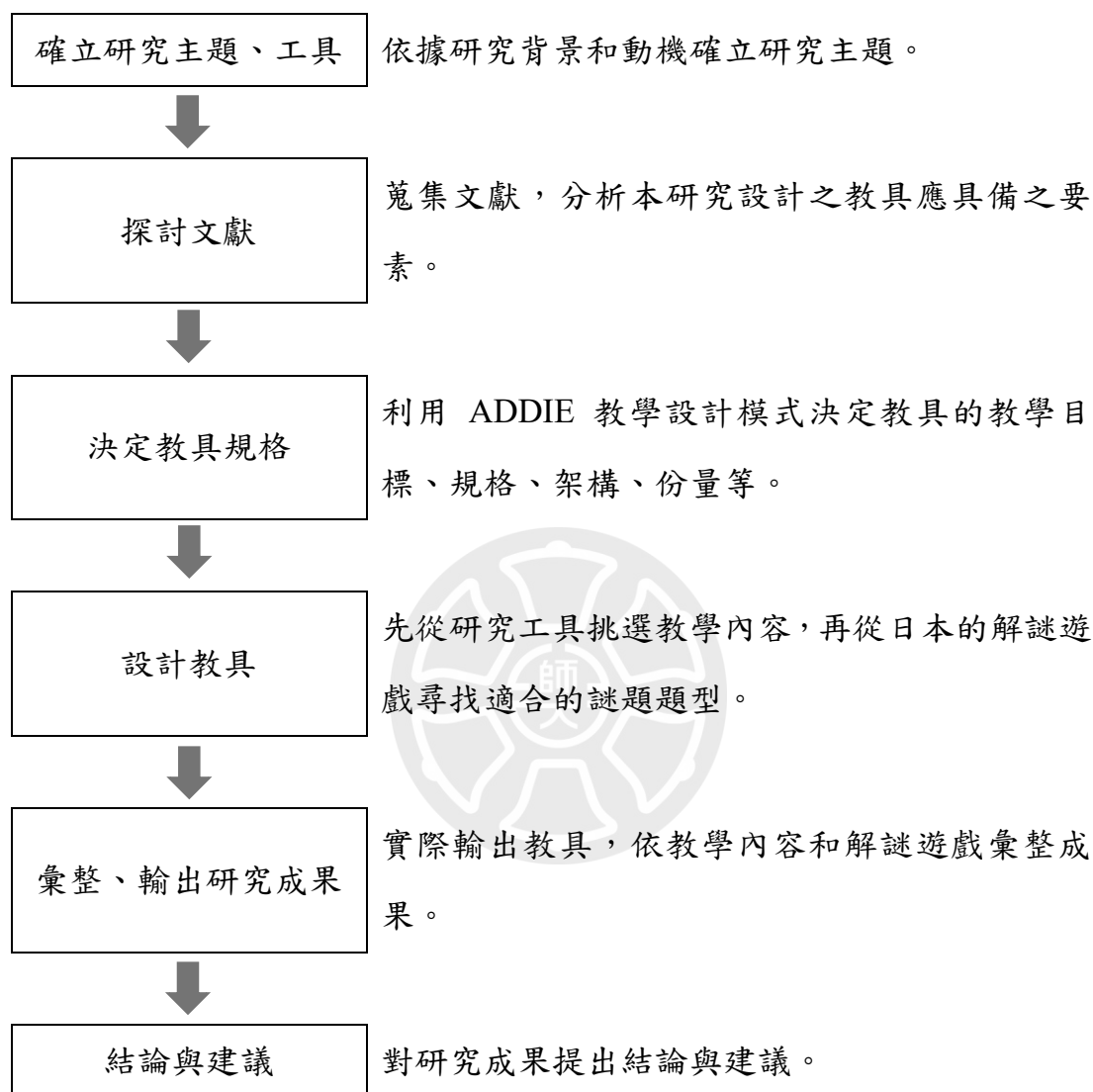


圖 3-1 研究流程圖

第二節 研究對象

本研究基於研究者的教學經驗及研究目的，研究對象為有赴臺計劃，或是對臺灣、華語有興趣，且願意挑戰解謎遊戲的日籍人士，性別、年齡無特別限制，為日人設計一套可以短時間認識臺灣，又能同時學習基礎用語的相關教具，提升日人對臺灣的興趣與樂趣。

第三節 研究工具

壹、外交部及觀光局出版品

如同研究者於第一章所述，如果有 100 位臺灣人，就會有 100 種對臺灣的看法。每個人會因為成長背景、環境、年齡、自身興趣等的不同，想向外國人介紹的臺灣、希望外國人瞭解的臺灣一定不盡相同。反之，到訪臺灣的外國人也一樣，每個人到訪臺灣的目的、時節不盡相同，抱有興趣的事物，甚至是旅伴也不盡相同，進而影響想要或需要瞭解的知識範圍，不一定與研究者想介紹的臺灣相符。再者，網路上蒐集得到的情報也是百百種，說法不一的情形一點也不少見，更不用說有許多文化、民情方面的知識是沒有所謂的唯一的正確答案的。

因此，為能不失偏頗地廣納各個層面的資訊、教授正確知識，研究者決定從政府出版品作為教具的基本內容。本研究選擇了下列 4 種出版品。

一、《國情小冊 (Taiwan at a Glance)》

《國情小冊 (Taiwan at a Glance)》由外交部出版，每年定期更新最新資訊，有紙本，也有網路版；發行日語等 15 種外語版本，未發行中文版。

全冊有 96 頁，分 12 小節介紹臺灣的基本資料、自然地理、人文歷史、政治外交、兩岸關係、經濟科技、教育文化、傳媒及觀光等（外交部網站，2025），涉及領域廣泛。



圖 3-2 《國情小冊》日文版封面

資料來源：外交部網站（檢索日期：2025 年 3 月 9 日）

二、《台湾まるごとガイド》

《台湾まるごとガイド》是觀光局針對日本人編纂出版的日文版臺灣觀光手冊（無中文版），共 42 頁，分區介紹臺灣觀光景點、活動與美食，並附有市中心地圖、捷運路線圖，以及貨幣、時差、氣候、交通等旅遊基本情報，手冊最後有一頁簡單的詞彙、短句等實用旅遊華語。



圖 3-3 《台湾まるごとガイド》手冊封面

資料來源：觀光局網站（檢索日期：2025 年 3 月 9 日）

三、《台湾教育旅行マニュアル》與《台湾修学旅行ハンドブック》

觀光局為向日本推廣赴臺修學旅行，特別編纂《台湾教育旅行マニュアル》與《台湾修学旅行ハンドブック》兩本日文版手冊（無中文版）。不同於《台湾まるごとガイド》手冊，《台湾教育旅行マニュアル》有 15 頁，較針對策畫修學旅行的師長、旅行社等人士編排內容，著重於介紹臺灣適合日本國高中生前來修學旅行的理由、日臺之間的歷史與交流、在臺灣的 SDGs 實例等臺灣寓教於樂的條件和環境，最後還介紹了臺日學校交流實例。

《台湾修学旅行ハンドブック》有 37 頁，分藝術文化、美食、歷史近代產業遺產、傳統文化宗教四大主題，簡單但大量網羅臺灣各地相關觀光景點及美食。手冊中學習華語的單元占了 10 頁的篇幅，除了旅遊華語以外，更多與興趣相關的詞語，可在與臺灣當地學生互相交流時使用。最後則有 2 頁學習單，複習手冊中介紹的臺灣基本知識，適合日本國高中生閱讀。



圖 3-4 《台湾教育旅行マニュアル》手冊封面

資料來源：觀光局網站（檢索日期：2025 年 3 月 9 日）



圖 3-5 《台湾修学旅行ハンドブック》手冊封面

資料來源：觀光局網站（檢索日期：2025 年 3 月 9 日）

除了《國情小冊》是研究者決定研究內容的契機以外，外交部及觀光局編纂的資料是政府出版品，介紹的資訊有一定的來源根據，雖然可能是政府挑選想向外國呈現的臺灣的優點，但可以解決資料來源及說法不一的問題。

《台湾まるごとガイド》、《台湾教育旅行マニュアル》、《台湾修学旅行ハンドブック》為觀光局針對日人編纂的臺灣旅遊手冊中，蒐集了許多日人可能會感興趣或是有用的吃喝玩樂資訊，研究者認為可從這些手冊當中挑選日籍學習者有興趣的內容，或是需要知道的旅遊情報，因此決定以上述手冊作為教具的主要內容。

貳、華語 101

除了觀光局出版的旅遊手冊中列舉的旅遊華語以外，臺灣華語教育資源中心的「華語 101」中有一些觀光局出版品中沒有刊載的旅遊華語短句，例如在餐廳點餐、需要急難救助等場合的會話短句。

臺灣華語教育資源中心是由教育部設立的機構，網站中的「華語

101」依在臺灣生活、旅遊時可能會遇到的各種場景分門別類，列出實用的華語短句。短句適合本研究的教具設計規模，也是方便取得的網路資源，因此研究者決定將華語 101 也列入旅遊華語的教具內容選擇範圍。

參、相關最新資訊

外交部及觀光局出版品中提及的臺灣情報多為統整過的概要介紹，礙於篇幅限制沒有詳細的文章解說。因此，研究者也計劃從相關領域的政府單位等所公布的最新資訊挑選對於學習者來說實用的資訊情報作介紹，例如近年入境的新規定等資訊。



第四章 教具設計

第一節 ADDIE 教學設計模式

研究者計劃使用解謎遊戲向學習者介紹臺灣，以及教授初級旅遊華語，因此使用 ADDIE 教學設計模式來設計適合學習者的教學型解謎遊戲。

ADDIE 是系統化的教學設計模式，共分為五個階段：

一、分析 (Analysis)

配合本研究的研究目的，分析本研究設計之教具應具備下列要素：

(一) 學習者相關要素：學習者為日籍學習者，不一定對臺灣或學習華語有興趣或是具備相關知識，但可能正考慮要不要去或是被邀約去臺灣旅遊，或是結交臺灣朋友、有與臺灣交流的機會等，因為一些契機而引起學習者對臺灣的一絲興趣。因此，性別、年齡層涵蓋範圍廣泛，無法特定。

(二) 教具設計相關要素：作為學習者的入門教具，應挑選初級入門的基礎資訊作為教具內容，並盡可能降低會成為學習者負擔或負面壓力的因素，盡量減少文章的文字數量。

教具設計必須有趣好玩、簡單但不易膩，進而激發學習者的學習意願，往後願意更深度瞭解臺灣或學習華語。

為平時不玩或不擅長解謎遊戲的學習者考慮解謎遊戲的難易度，讓不常接觸解謎遊戲的學習者也覺得玩起來輕鬆有趣。

(三) 學習環境相關要素：考慮本研究設計之教具為吸引或增加華語學習者的入門教具，一開始學習者對於臺灣或學習華語的興趣可能不高，也不想花費過多的費用或時間，因此教具應簡便好用、費用低廉、

短時間也可學習、沒有教師授課也可以自學。

二、設計 (Design)

根據分析階段的結果，為了不讓學習者覺得內容艱深乏味，研究者應從外交部及觀光局出版品、華語 101 多方面挑選各類知識和華語詞彙、句型等作為教具內容。一種領域的知識應採納一、兩題即可，不僅可藉此採納更多不同領域的知識，也才不會讓學習者覺得一直都是同樣領域的內容。

謎題的出題類型也應多作變化，同一種解謎方式基本只使用一至兩題。研究者也可以利用使用答案、關鍵字，或是在不同謎題內留下線索，將看似各自獨立的教學內容串連起來。

為方便學習者使用，以及考量教具取得的難易度，可設計成紙本或線上版本。紙本可設計正反面，將謎題的答案和解說放至背面；線上版本則是點一下即可跳至答案，或是利用時下流行的通訊軟體的互動功能，學習者傳送解答，軟體即自動傳送答案和解說等方式。

三、開發 (Development)

實際自外交部及觀光局出版品、華語 101 挑選可設計成謎題的內容和答案來設計謎題，並檢驗學習者是否可順利答題、教具內容或謎題是否符合分析與設計階段的要素等。

四、實施 (Implementation)

實際讓學習者使用教具，觀察學習者的學習情況、確認是否能夠達成教學目標、符合分析階段的要素，並蒐集學習者的反饋以優化教具。

五、評鑑 (Evaluate)

可透過學習單等學習評量或是收集學習者的問卷等方式，做學習評量或問卷的分析調查，評估教具的學習成效、實用性等價值，並於日後改良教具。

本研究受限於時間和研究環境等因素，僅完成 ADDIE 的分析、設

計、開發前三階段。

第二節 解謎遊戲謎題類型

為了設計謎題，研究者也親自在日本參加許多解謎遊戲，了解出題方向、題型，可以融合什麼樣的要素及方式等。

到觀光景點玩的觀光型解謎會結合許多要親自到現場尋找的要素，例如招牌的字、地上鋪的石磚圖案、石碑上的字或是美術品的設計等，引導玩家在現場觀察。但本教具的使用目的是在旅遊出發前的事先預習，無法與臺灣當地景色、景觀等做結合，解謎所需要的相關要素必須都放進教具裡，並且還必須考慮華語零基礎的學習者，無法使用華語說明，但作為一套華語教學教具，只有日語要素的話不僅非常可惜，也無法顯示出教具的教學目標和本研究的意義所在。研究者在考量這些因素之下，從日本的解謎遊戲找出一些適合本教具的題型，於本節整理說明其中幾種，並將實際的謎題整理於表 4-1。

一、文字填空

文字填空簡單且容易作答，在解謎遊戲都會使用有一題文字填空，並做一些變化。例如日文文字有平假名、片假名、漢字三種形式，所以不一定所有格子都是填同一種形式的字，或是會故意讓玩家只能填某一種形式的字。

答案則通常不是要找直橫排交會的字，而是幫格子編號，答案是幾號、幾號、幾號的字的形式，還可以指定要刪除哪些空格或字，剩下的字是答案等方式指定答案。基本上一個問題可以設計出 2 個以上答案，是相當容易活用的題型。

二、連連看

連連看也是很基礎的題型，通常會指定把有關聯的圖案或字連起

來，或是用文字接龍的方式把圖案連起來。東京 Metro 地鐵（東京メトロ）每一條路線和車站都有英文代號和編號，因此東京 Metro 地鐵的解謎遊戲，也曾經有將路線和車站的代碼編號和車站名稱連連看的題型。

答案則可以指定線通過的字，或是線沒有通過的字等。

三、找出特殊字

日文文字有平假名、片假名、漢字三種形式，可以利用這個特性設計出許多謎題，例如找出原本是寫平假名，但故意用片假名寫的字，就能拼出答案等。由於只要改文字的形式，沒有留下特殊記號也能指引出答案，不需要大刺刺地寫出線索，玩家必須細心留意，是可以高度保持解謎遊戲特性的題型。唯獨需要使用日文，不懂日文的玩家可能無法順利解開謎題。

四、日文五十音表

這類謎題只需要給玩家空白的五十音表，由玩家觀察表格直橫排的數量聯想這要用五十音表解謎即可，因此也是常出現的謎題類型，也是可以用各種指定答案的方式，拼湊出 2 個以上答案的題型。其他還有 26 格表格的話，是 26 個英文字母等。

五、觀察文字邊框、不同字型的題型

文字邊框多用於 6、9、p、q 等上下左右顛倒就會變成另一個字的謎題中，在字加上邊框及可識別的設計，例如缺角、邊框線條粗細、角度等，玩家必須觀察邊框的形狀來判斷字的方向。

同一個字但字型不一樣的話，多半有特殊的意義，可能是不同謎題的線索等，都是考驗玩家觀察力的題型。

表 4-15
解謎遊戲謎題題型

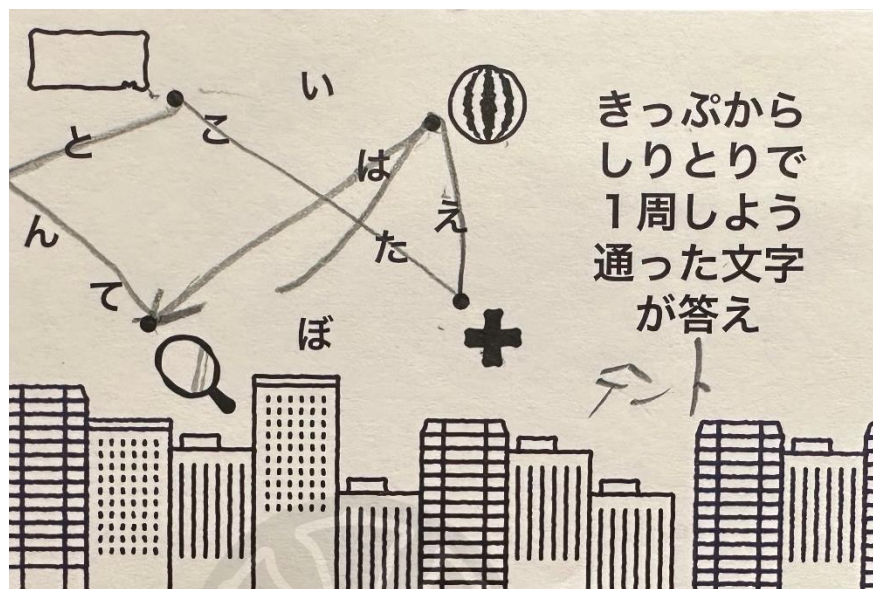
謎題類型	文字填空
謎題	<p>あ 植込みにある樋口一葉 生誕地の記念碑を見よ</p> <p>リストの言葉を 右のマスに埋めよう</p> <p>5つのかっこには それぞれパネルに 書かれている 樋口一葉の 作品名が入る</p> <p>リスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・せけん ・わりびき ・大文字 ・十字 ・(たげくろい) ・(しごりえ) ・(十三夜) ・(大つごり) ・(われら) <p>かせき = ? 答え かせき</p> <p>5,000円札の顔としても知られている「樋口一葉」。彼女は明治5(1872)年、旧暦の3月25日に東京府構内の武家長屋(現在の内幸町1-5-2)で、生まれました。</p>
謎題説明	<p>從紀念碑找出填空的答案，再找出編號 1、2、3 的字，即為答案。</p>
出處	<p>リアル謎解きゲームX日比谷 (遊戲名稱) ヒビとあなたの不思議な1日</p>
謎題類型	連連看
謎題	<p>？に入る 言葉は何？</p> <p>せんごく…東北 せんだい… ？</p> <p>こ(ま)ん</p> <p>ヒントキーワード：ひんとさんもんめ</p>
謎題説明	<p>根據左側的例題可知要將字連起來組成一個詞，而答案是線通過的字。</p>

出處
(遊戲名稱) 仙台謎解きウォーク 街に願いを

謎題類型

連連看

謎題



謎題說明

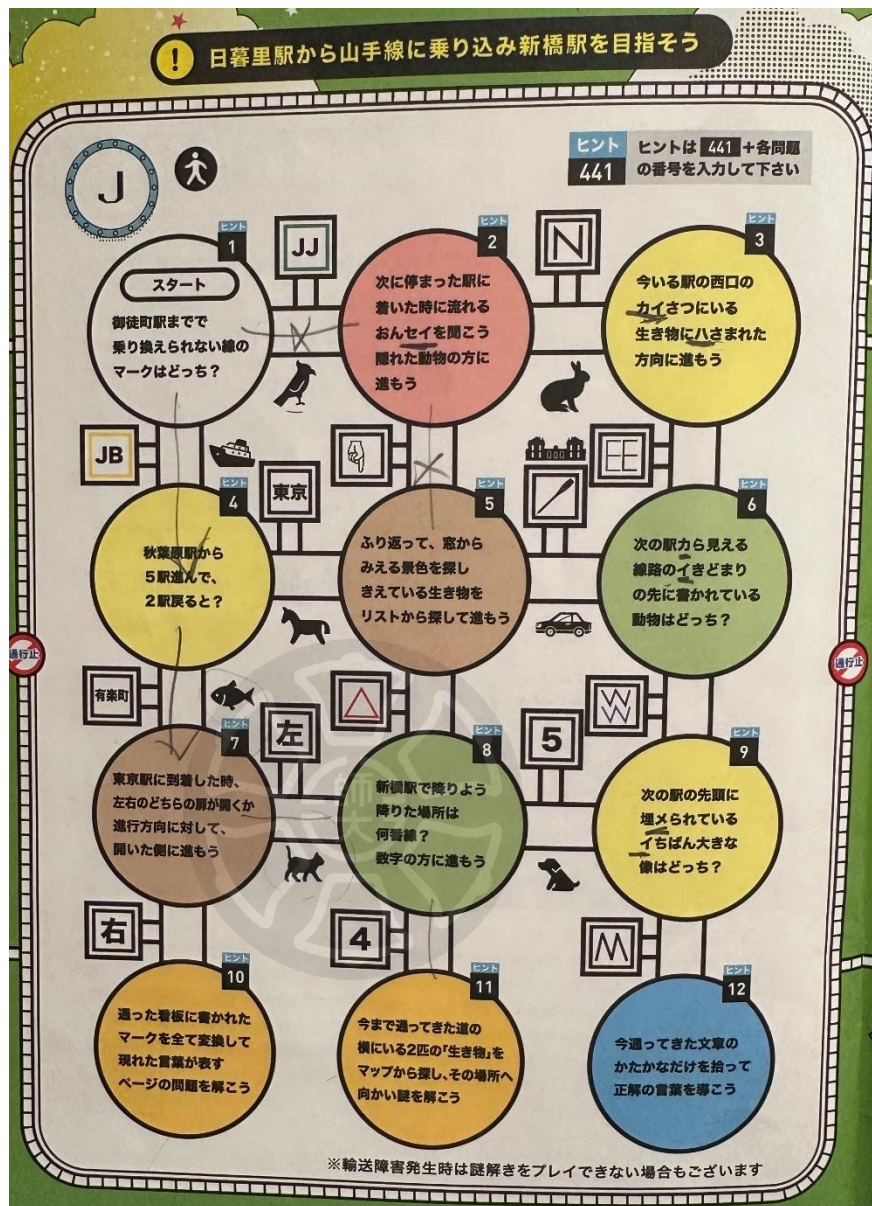
從郵票（きっぷ）開始用文字接龍的方式連連看，線通過的文字就是答案。

出處
(遊戲名稱) FUN! TOKYO! 山手線謎めぐり 2024

謎題類型

找出特殊字

謎題



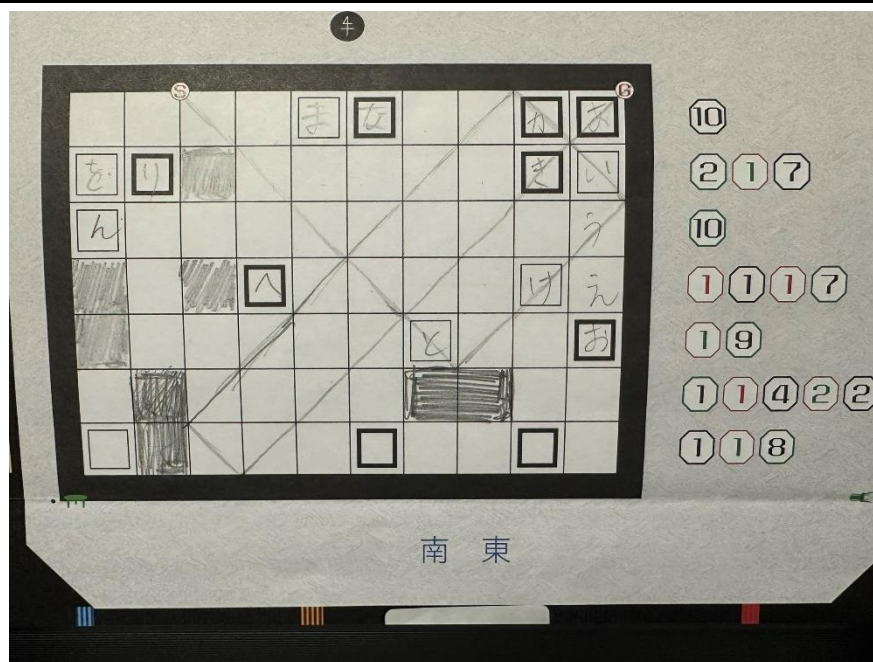
謎題中有特別用片假名寫的字，將這些字全部找出來，可拼出句子「セイカイハカイメイ（正解は開明：正確答案是開明）」。

出處
 FUN! TOKYO! 山手線謎めぐり 2022
 (遊戲名稱)

謎題類型

日文五十音表

謎題



謎題說明

如果看到直排有 10 排、橫排 5 排的表格，八九不離十是日文的五十音表。雖然這個謎題橫排有 7 排，但照著指示，最後 2 排有塗黑的地方，以及 10x5 排中塗黑的格子剛好是五十音表沒有字的格子，因此還是可以推測這是用五十音表解謎。

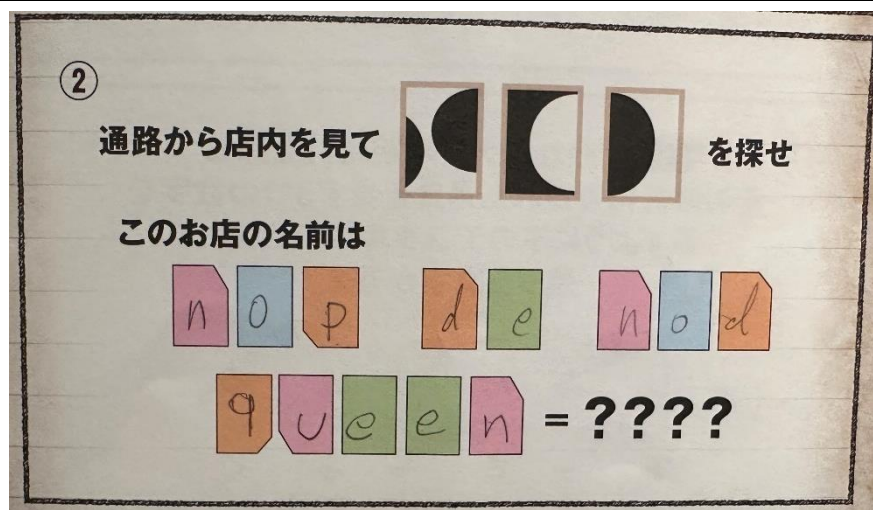
出處

(遊戲名稱) メトロタイムゲート——マンガ X 謎解き X 街歩き——

謎題類型

觀察邊框

謎題



謎題說明

將商店名稱填入空格後，想照著顏色填答案，卻發現答案的邊框跟商店名稱的邊框方向有些不一樣。這時，如果將商店名稱的格子旋轉成跟答案的格子一樣方向的話，就會變成另一個字，才是正確答案。

出處

(遊戲名稱)

特命局員とKITTEの謎～ある局長が残し秘密～



第三節 教具設計概念和架構

壹、教學目標

本研究設計之教具為透過解謎遊戲認識臺灣及學習初級旅遊華語的教具。

日籍學習者可自行透過猜謎初步認識臺灣，學習在來臺旅遊的行程中可使用的短句或詞彙。

貳、適用對象

- 一、國籍：計畫或曾至臺灣旅遊，以及對臺灣有興趣的日本人。
- 二、性別年齡：無限制。
- 三、華語能力：初學者或是未曾學習過華語的人士以上程度適用。
因教具使用對象包含未曾學習過華語的日籍人士，本教具不使用拼音或注音呈現發音，而是使用日文拼出華語的發音。
- 四、人數：可一人或多人一起思考解謎學習。
- 五、遊戲時間：30 分鐘。

參、內容架構

- 一、謎題數量：20 題
考量研究者希望日籍學習者認識各種不同的臺灣風貌和初級旅遊華語，知識量龐大，但太多可能會降低學習者的學習意願，因此計畫設計 20 題謎題。

二、教具內容

本研究設計教具內容有以下兩大類別。

(一) 認識臺灣

從外交部與觀光局出版品中挑選日人可能有興趣的內容，有外交部《國情小冊》的自然、國民、歷史、外交與政治制度、兩岸關係、經濟、科學技術、教育文化，以及觀光局出版品中介紹的觀光景點、美食等。

(二) 華語教學（初級旅遊華語）

從觀光局出版品及華語 101 挑選實用旅遊華語短句和詞語。

三、形式：A6 大小的卡片

為讓學習者好翻閱、攜帶，使用 A6（105 x 148 mm）明信片大小、220-250 磅較硬質的紙張製作成卡片的形式來呈現謎題。

(一) 卡片正面：謎題內容。

基本上 1 張卡片 1 題謎題，1 題介紹 1 個與臺灣有關的知識。

(二) 卡片背面：答案和相關解說文字。

過長的文字解說容易降低學習者的興趣，因此選用 A6 大小控制解說的文字長度。

雖然解謎遊戲多會設計一個貫穿全篇的故事，但本研究對象包括對臺灣的興趣剛開始萌芽的初學者，為了減少初學者在學習和時間上的壓力，降低起步的門檻，解謎遊戲中不設連環關卡、謎題可以各自獨立，學習者可以從自己有興趣的內容，或是看起來比較簡單的謎題開始著手，不需要照順序解謎。但為整理方便，以及作為學習者參考，研究者仍編列卡片編號，沒有頭緒的學習者可以參考編號順序進行。

四、難易度

(一) 教學內容難易度

本研究教具使用外交部和觀光局向海外人士介紹臺灣的出版品，內容編排經過歸納整理，研究者認為好讀又淺顯易懂，因此對於尚未對臺灣有所認識，或是未學習過華語的日籍學習者來說，應該相對來說是容易吸收的內容。設計教具時，研究者也會特別留意文章性的內容應短小

淺顯，盡可能不增加學習者的負擔。

（二）解謎遊戲難易度

根據第二章文獻的分析結果，可知在一個教學、觀光等主要目的中應用解謎遊戲，是為了增進主要目的的成效，解謎遊戲的定位應為達成主要目的的輔助活動，但難度過高會喧賓奪主，反而打擊玩家信心，對達成主要目的造成壓力，引起反效果。本研究的主要目的是提升平時認為藉由單純閱讀文章學習新知很無趣的學習者的學習興趣，因此不希望遊戲的難易度反而對學習者造成壓力。反之，雖然解謎遊戲的風潮年年升高，也還是有人是對解謎沒有興趣的，認為直接吸收情報即可，對於這樣的學習者，研究者認為解謎遊戲的意義應只是餘興節目程度，有趣即可。

綜合以上觀點，謎題難易度應簡單即可，讓學習者不需花太多時間也可以吸收到新知，又可以放鬆身心，對於赴臺旅遊或認識臺灣保持正向的心情。但太過簡單的謎題又會讓人覺得無挑戰性，因此研究者打算多採用不同類型的謎題，增加遊戲的變化性。

五、美術設計

教具中使用之插畫均委託插畫師創作符合題意、學習者好理解的插畫。內容編排由研究者以調整的自由度高的 PPT 軟體編排。

肆、使用說明

一、卡片編號

本教具共有 20 張謎題卡片，4 張輔助卡片。謎題卡片正面為謎題，於左上角標示編號 1 至 20；背面為答案和說明，為區分正反面，背面的左上角沒有編號。4 張輔助卡片則借用撲克牌圖案，於左上角標示♦♠♥♣符號，僅供學習者方便尋找和辨識。

二、解謎進行方式

1. 學習者使用本研究設計教具自學時

將有編號的卡片正面面朝自己，不要先看無編號的背面內容。想出正面謎題的答案後，可翻面確認答案是否正確，並閱讀相關內容。

2. 教師使用本研究設計教具應用於教學活動時

僅提供學習者卡片正面的內容，學習者答對時再提供卡片背面內容。

三、解謎順序建議

解謎遊戲推崇讓玩家自己摸索，從持有的道具或訊息找出線索，因此遊戲的進行方式、玩法或解謎方法的說明文字少是解謎遊戲的一大特色，但為方便對解謎遊戲較不熟悉的學習者使用，研究者建議以下列順序解謎。教師欲在課堂活動使用本教具時，也可參考順序安排教學活動。

(一) 卡片 1、2、5 至 11 的謎題皆僅有一個答案，且謎題與答案無其他卡片無先後順序和關連，學習者可依編號順序解謎，或是從有興趣的謎題著手解謎。

(二) 卡片 3 和 4 為同一類型的謎題，建議先玩卡片 3 再玩卡片 4。

(三) 卡片 12 至 14 請使用卡片 12 的謎題解謎，共有 3 個答案。

(四) 卡片 15 的解謎線索可於卡片 12 找到，建議可先閱讀卡片 12 的內容後再玩卡片 15。

(五) 玩卡片 16 前，建議先玩卡片 1、2、7、8、9。

(六) 卡片 17 請使用卡片 16 解謎。

(七) 玩卡片 19 前，建議先玩卡片 3。

四、答案類型

不提示答案類型也是解謎遊戲的特色之一，但本研究設計謎題的答案種類多，且為日人不熟悉的內容，對解謎遊戲較不熟悉的學習者將本

教具可參考下列答案類型思考答案，教師規劃於課堂活動使用本教具時也可參考，做適度的安排。

(一) 答案為日語詞彙的卡片：卡片 1、11、12、13、14、15、16。

(二) 答案為數字的卡片：卡片 2、3、4、6、19。

(三) 答案為英文的卡片：卡片 5、8、9。


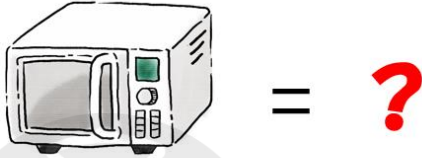
(四) 答案為華語詞彙的卡片：卡片 7、10、16、17、18、20。

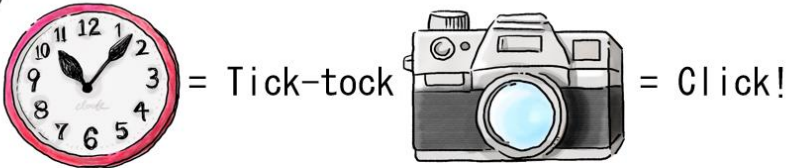
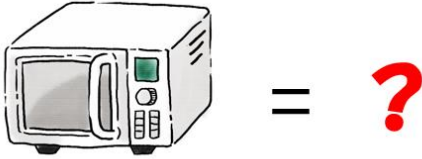
第四節 教具內容設計

本節製作表 4-2 介紹實際設計的教具內容，包括教學內容、目的、資料來源、謎題設計、解答，並說明解謎方法。



表 4-26
教具內容設計

卡片編號	1
教材內容分類	華語教學
遊戲目的	讓學習者習得「請」、「請問」
卡片正面內容 (日文)	<p>①</p>  <p>= チクタク = カシャ</p>  <p>= ?</p> <p>答え : _____</p>
卡片背面內容 (日文)	<p>? = チン</p> <p>「チン」は中国語の「please」「～してください」という意味だ。漢字は「請」だ。</p> <p>「チンウェン」は人に何かを尋ねる時に最初にかける言葉で、「すみません」という意味だ。漢字は「請問」だ。</p> <p>例 :</p> <p>チン バン ウォー パイ ザオ 請 幫 我 拍 照 写真を撮っていただけますか。</p>

卡片編號	1
<p>卡片正面內容 (翻譯)</p>	<p>①</p>   <p>答案：_____</p>
<p>卡片背面內容 (翻譯)</p>	<p>? = チン (Chin)</p> <p>「チン」是華語「please」、「請做~」的意思。漢字寫作「請」。</p> <p>「チンウエン」是想向人問問題的發語詞，相當於日文的「すみません」。漢字寫作「請問」。</p> <p>例句： チン バン ウォー パイ ザオ 請 幫 我 拍 照 写真を撮っていただけますか。</p>
<p>解謎方法</p>	<p>從時鐘、相機圖片旁邊是時針走動聲及相機快門聲的日文擬聲語可知，這題的答案是跟微波爐有關的日文擬聲語，因此可推敲出答案是微波時間到了的時候所發出的聲響的日文擬聲語。</p>
<p>教材內容 選用理由</p>	<p>日籍學習者在臺灣旅遊時，可以使用「請」字句請臺灣人幫忙拍照，以及想跟路人問路時可以使用「請問」搭話。</p>

卡片編號

1

教材內容來源 《台灣修學旅行ハンドブック》第25頁



卡片編號	2																				
教材內容分類	華語教學																				
遊戲目的	讓學習者習得星期和數字的說法																				
卡片正面內容 (日文)	② <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">月</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">火</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">水</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">木</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">金</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">土</td> <td style="background-color: #004a7c; color: white;">日</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">一</td> <td style="background-color: #cccccc;">二</td> <td style="background-color: #cccccc;">? 火+1</td> <td style="background-color: #cccccc;">?+1</td> <td style="background-color: #cccccc;">五</td> <td style="background-color: #cccccc;">六</td> <td style="background-color: #cccccc;">?+11</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"> ? の答え : _____ ?+1 の答え : _____ ?+11 の答え : _____ </p>	月	火	水	木	金	土	日	一	二	? 火+1	?+1	五	六	?+11						
月	火	水	木	金	土	日															
一	二	? 火+1	?+1	五	六	?+11															
卡片背面內容 (日文)	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold;"> ? = 三 ?+1 = 四 ?+11 = 日 </p> <p style="text-align: center;"> 中国語の曜日は日曜日以外数字で言う。 日本語は「○曜日」だが、 中国語は「星期○」で言う。 日曜日だけ、言い方は 「星期日」「星期天」 2種類ある。 </p> <p style="margin-top: 20px;">例：</p> <table style="margin: 0 auto; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">シン</td> <td style="padding: 0 10px;">チー</td> <td style="padding: 0 10px;">テン</td> <td style="padding: 0 20px;"></td> <td style="padding: 0 10px;">シン</td> <td style="padding: 0 10px;">チー</td> <td style="padding: 0 10px;">サン</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">星</td> <td style="padding: 0 10px;">期</td> <td style="padding: 0 10px;">天</td> <td style="padding: 0 20px;"></td> <td style="padding: 0 10px;">星</td> <td style="padding: 0 10px;">期</td> <td style="padding: 0 10px;">三</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="padding: 0 10px;">日曜日</td> <td colspan="3" style="padding: 0 10px;">水曜日</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-size: 0.8em;">数字の言い方は◆カードで確認できるよ</p>	シン	チー	テン		シン	チー	サン	星	期	天		星	期	三	日曜日			水曜日		
シン	チー	テン		シン	チー	サン															
星	期	天		星	期	三															
日曜日			水曜日																		

卡片編號

2

卡片正面內容
(翻譯)

②

月	火	水	木	金	土	日
一	二	? = 火+1	?+1	五	六	?+11

? 的答案： _____
 ?+1 的答案： _____
 ?+11 的答案： _____

卡片背面內容
(翻譯)

? = 三 ?+1 = 四 ?+11 = 日

除了星期日以外，華語的星期都是數字。
 日文是「○曜日」，
 華語是「星期○」。
 但星期日還有「星期天」
 共2種說法。

例：

シン	チー	テェン	シン	チー	サン
星	期	天	星	期	三
日	曜	日	水	曜	日

◆卡片可以學怎麼用華語說數字喔

解謎方法

1. 從第一排的「7」個日文字及它的排列順序，馬上可以發現這是指星期一至日，那第二排可能是華語的星期一至日的說法。
2. 先來解開「？」是什麼。「?=火+1」，火是二，那麼「？」可能是2+1=3。而下一個「?+1」就是3+1=4，可發現星期的華語有排列規則，是一至六。

卡片編號

2

3. 依樣畫葫蘆推論的話，「 $? + 11$ 」應該是 $3+2=5$ ，那就跟星期五重複了，由此可注意到「11」並不是兩個 1，可能代表其他意思。所以 Sunday 的華語說法與規則不同。

4. 再仔細觀察，「 $?$ 」是 3，3 的漢字是「三」；「11」如果不是兩個 1，而是兩條直線的話，加上「三」就可以組成「日」這個字。日文的星期天也是使用「日」，語言自古有所淵源的華語很有可能與日文一樣，都使用「日」這個字。將卡片翻面確認答案……，沒錯！答案就是「日」。

教材內容

選用理由

日籍學習者可以習得星期一到星期日的說法，並引導學習者確認◆卡片的數字說法，也可以發現華語和日本有相似的地方，可以減少一些學習壓力。

教材內容來源 《台湾修学旅行ハンドブック》第 32 頁

卡片編號	3																				
教材內容分類	認識臺灣與華語教學																				
遊戲目的	讓學習者一邊複習或習得數字的說法， 一邊瞭解臺灣的歷史																				
卡片正面內容 (日文)	<p>③ 台湾の歴史年表：アラビア数字に変換してみよう</p> <table border="1"> <tr> <td>イリョバ ス</td> <td>清の台湾統治が開始。</td> </tr> <tr> <td>□□□□</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イバジョウ</td> <td>日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。</td> </tr> <tr> <td>□□□□</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イジョ イイ</td> <td>10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。</td> </tr> <tr> <td>□□□□</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イジョ スウ</td> <td>War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。</td> </tr> <tr> <td>□□□□</td> <td></td> </tr> <tr> <td>アリンリンバ</td> <td>日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。</td> </tr> <tr> <td>□□□□</td> <td></td> </tr> </table>	イリョバ ス	清の台湾統治が開始。	□□□□		イバジョウ	日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。	□□□□		イジョ イイ	10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。	□□□□		イジョ スウ	War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。	□□□□		アリンリンバ	日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。	□□□□	
イリョバ ス	清の台湾統治が開始。																				
□□□□																					
イバジョウ	日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。																				
□□□□																					
イジョ イイ	10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。																				
□□□□																					
イジョ スウ	War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。																				
□□□□																					
アリンリンバ	日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。																				
□□□□																					
卡片背面内容 (日文)	<p>台湾の歴史年表：アラビア数字に変換してみよう</p> <table border="1"> <tr> <td>イリョバ ス</td> <td>清の台湾統治が開始。</td> </tr> <tr> <td>1684</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イバジョウ</td> <td>日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。</td> </tr> <tr> <td>1895</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イジョ イイ</td> <td>10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。</td> </tr> <tr> <td>1911</td> <td></td> </tr> <tr> <td>イジョ スウ</td> <td>War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。</td> </tr> <tr> <td>1945</td> <td></td> </tr> <tr> <td>アリンリンバ</td> <td>日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。</td> </tr> <tr> <td>2008</td> <td></td> </tr> </table>	イリョバ ス	清の台湾統治が開始。	1684		イバジョウ	日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。	1895		イジョ イイ	10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。	1911		イジョ スウ	War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。	1945		アリンリンバ	日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。	2008	
イリョバ ス	清の台湾統治が開始。																				
1684																					
イバジョウ	日清講和条約（下関条約）で台湾が日本へ割譲。 日本の台湾統治が開始。																				
1895																					
イジョ イイ	10月10日に革命が起き、清が終わり、翌年に中華民国建国。																				
1911																					
イジョ スウ	War II終結。台湾が日本の統治から離脱。 後に中華民国の統治の下に。																				
1945																					
アリンリンバ	日本人に対し、観光等の査証免除可能な短期滞在期間は90日以内に延長。																				
2008																					
卡片正面内容 (翻譯)	因正反面内容相同，故省略正面内容，僅刊登完整記載了答案的背面内容。																				

卡片編號

3

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣的歷史年表：請轉換成阿拉伯數字	
イリョバ ス 1684	明朝遺臣鄭成功從清朝逃至臺灣，並開始統治臺灣。
イバジョウ 1895	鄭氏政權向清朝投降，清朝開始統治臺灣。
イジョ イイ 1911	因下關條約，臺灣被割讓給日本。
イジョ スウ 1945	因10月10日革命起義，清朝走向滅亡。 中華民國於翌年建國。
アリンリンバ 2008	第二次世界大戰結束，臺灣脫離日本的統治，日後由 中華民國統治臺灣。

解謎方法

學習者看到要將片假名轉換成阿拉伯數字，而且阿拉伯數字應該是年代，會從教具中找尋線索，即可發現◆卡片裡的數字與發音音標的對照表格有類似的外框，可推敲出是要使用◆卡片來解這一題。

教材內容

已解開卡片 2 謎題的學習者可以複習數字的講法，還未解開卡片 2 謎題的學習者可以習得數字的講法。

選用理由

學習者可以習得臺灣與日本的相關歷史知識。

《台湾のしおり》第 19-22 頁

教材內容來源 《台湾教育旅行マニュアル》第 8 頁

《台湾修学旅行ハンドブック》第 17-18 頁

<p>卡片編號</p>	<p>4</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>讓學習者一邊複習或習得數字的說法，一邊瞭解臺灣的歷史</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>④ 台湾の政治：戒厳から民主化へ</p> <p>1947 イシヨスチ 年に二・二八事件が発生。中国大陸にあった 中華民国政府は軍を台湾に派遣し、台湾住民を鎮圧。 その後も共産党との内戦で中華民国は台湾に移転し、 「白色テロ」「戒厳令」が始まったため、台湾では 民主主義による政治が実施できなかった。</p> <p>1987 しかし、イジョバチ 年に戒厳令が解除された後に、 政党の結成と新聞出版物の発行も解禁され、 民主化が一気に加速した。</p> <p>1669 年にやっと初の国民による大統領直接選挙を 果たした。</p> <p>答え：_____</p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>台湾の政治：戒厳から民主化へ</p> <p>1669 ↓ 1996 イジョジョリヨ 年に台湾はやっと初の 国民による大統領直接選挙を果たした。</p> <p>その後も4年ごとに 大統領直接選挙、国会議員直接選挙が 行われてきた。</p>

卡片編號	4
<p>卡片正面內容 (翻譯)</p>	<p>④ 臺灣的政治體系：從戒嚴走向民主化</p> <p>1947 イシヨスチ 年發生了二二八事件，在中國大陸的中華民國政府派軍隊至臺灣鎮壓臺灣居民。之後，中華民國政府因與共產黨的內戰，遷至臺灣，實施「白色恐怖」統治、頒布戒嚴令，因此臺灣無法施行民主主義。</p> <p>1987 但是，イジヨバチ 年解除戒嚴令後，可以自由創建政黨、發行新聞等出版品，臺灣的民主化進程得以加速。</p> <p>1669 終於在 年首次實施由國民直接投票的總統大選。</p> <p>答案：_____</p>
<p>卡片背面內容 (翻譯)</p>	<p>臺灣的政治體系：從戒嚴走向民主化</p> <p>1669 ↓ 1996</p> <p>臺灣終於在 イジョジョリヨ 年首次實施由國民直接投票的總統大選。</p> <p>之後每4年舉行一次總統大選、立法委員選舉至今。</p>

1. 學習者看到數字的外框，可以從教具中找尋線索，即可發現◆卡片裡的數字與發音音標的對照表格有類似的外框，還沒解卡片 2 的學習者也可推敲出是要使用◆卡片來解這一題。

解謎方法

2. 本題與卡片 3 相反，是看數字填音標。但臺灣首次的總統大選不可能會是 1669 年舉行，學習者可注意到答案不是「1669」的音標。

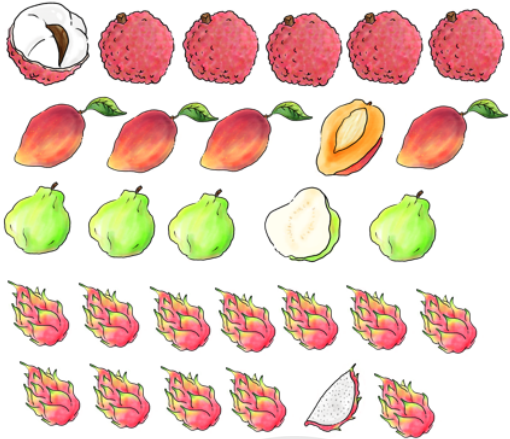
卡片編號	4
教材內容 選用理由	<p>3. 仔細觀察包圍數字的外框可發現，◆卡片裡的數字外框是「上左右邊粗、底邊細」，但「1669」的外框皆為「上邊細、左右底邊粗」，是與◆卡片上下倒反的。由此可推理出「1669」的上下倒反「1996」年的音標才是正確答案。</p> <p>已解開卡片 2、3 謎題的學習者可以複習數字的講法；尚未解卡片 2、3 謎題的學習者可以習得數字的講法。</p> <p>學習者可以習得臺灣成為民主國家的重要歷史。</p>
教材內容來源	<p>《台湾のしおり》第 19-37 頁</p> <p>《台湾教育旅行マニュアル》第 7-8 頁</p> <p>《台湾修学旅行ハンドブック》第 17-18 頁</p>



卡片編號	5
教材內容分類	認識臺灣
遊戲目的	介紹臺灣是LGBT+婚姻合法化國家，以及是水果王國

卡片正面內容
(日文)

⑤ 台湾：フルーツの聖地



ライチ
マンゴ
グアバ
ドラゴン
フルーツ

答え： _____

||
?????

卡片背面內容
(日文)

台湾：アジア初LGBT+婚姻の合法化

????? = LGBT

台湾は2003年から毎年行われてきたプライドパレードが東アジア最大級のLGBT+パレードとなり、2019年に同性婚を合法化する特別法が可決・成立。アジアで初めてLGBT+の婚姻を認める国となる。

台湾：フルーツの聖地

台湾は熱帯と亜熱帯気候にまたがるフルーツの聖地。一年を通していろんな果物が食べられる。トロピカルフルーツはもとより、山の多い台湾にはモモなど多くの温帯果物も栽培される。夏にはライチ、マンゴー、ドラゴンフルーツ、モモ、スイカがシーズン。グアバ、レンブは通年食べられる。

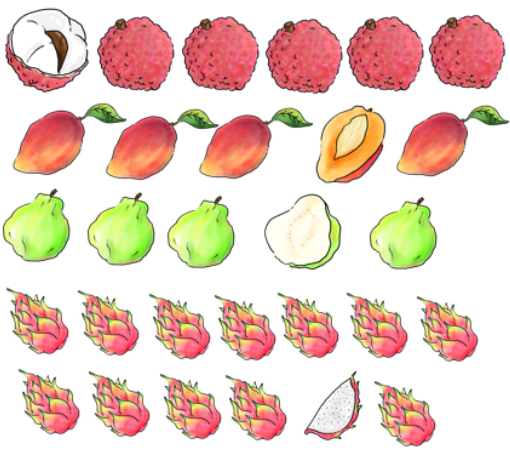
※もう1枚フルーツのカードでフルーツの中国語を学ぼう！

卡片編號

5

卡片正面內容
(翻譯)

⑤ 臺灣：水果王國



LAICHI
MANGO
GUABA
DORAGON
FURUTSU

||
????

答案：_____

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣：亞洲第一個LGBT+婚姻合法化的國家

???? = LGBT

臺灣自2003年起每年舉辦的同志大遊行，現已成長至東亞規模最大的LGBT+遊行。

2019年通過同性婚姻專法，同性婚姻合法化，為亞洲第一個承認同性婚姻的國家。

臺灣：水果王國

臺灣橫跨熱帶與副熱帶氣候，有水果王國的美譽。一年四季皆盛產水果，除了熱帶水果外，多高山的臺灣也有許多水蜜桃等溫帶水果。夏天盛產荔枝、芒果、火龍果、水蜜桃和西瓜。芭樂、蓮霧則全年皆可吃到。

※用另一張水果卡片學水果的中文怎麼說吧！

解謎方法

每種水果的數量剛好是日文羅馬拼音的數量，且各有一顆剝皮的水果，因此可以推測被剝皮的水果是第幾顆水果，就是要取第幾個英文字拼湊出答案。

教材內容

日本近年LGBT+的權益及相關學校教育備受重視，臺灣為亞州首個LGBT+婚姻合法化國家的創舉，值得介紹。

選用理由

利用水果出題可同時介紹臺灣是水果王國，吸引日人來臺。

卡片編號

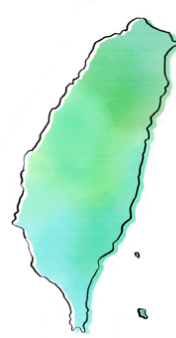
5

《台湾のしおり》第29、45頁

教材內容來源 《台湾教育旅行マニュアル》第7頁

《台湾まるごとガイド》第40頁



卡片編號	6
教材內容分類	認識臺灣與華語教學
遊戲目的	介紹臺灣地理
卡片正面內容 (日文)	<p>⑥</p> $6 - 7 = 4 \qquad 8 + 9 = 2$ $2 \div 7 = \textcircled{3}$ $5 + 11 = \textcircled{2}$ $6 - \text{visual} = \textcircled{1}$ $(6 + 7) \div (8 + \text{visual}) = \textcircled{4}$ <p style="text-align: right;">①②③④ : _____</p>
卡片背面內容 (日文)	<p>台湾の基本情報</p> <p>①②③④ : <u>3952</u></p> <p>これは何の数字だろう？ 台湾は日本の南にある小さい島だが、国土の70%が山地。 しかも3000m以上の山は250以上ある。 最高峰「玉山」は3952mあり、 日本の富士山3776mより高い！</p> 
卡片正面內容	因正面無需要翻譯的內容，故省略正面內容，僅刊登完整
(翻譯)	記載了答案的背面內容。

卡片編號

6

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣的基本資訊

①②③④ : 3952

這是什麼數字呢？

臺灣是一座位於日本南方的小島，但國土有70%是山地。而且有超過250座標高3000公尺以上的高山！

最高的山「玉山」有3952公尺高，比日本3776公尺高的富士山還要高呢！



解謎方法

1. 學習者會先對 6 減 7 為什麼等於 4、「visual」不是數字為什麼出現在數學算式裡產生疑問，察覺到這不是普通的數學題。
2. 先尋找 visual 可以在數學算式中成立的原因。仔細觀察「visual」會發現藏有數字「vi」。以此類推，把「6-7」換成英文「six - seven」，就可以得到「9-5=4」，「6-7=4」得以成立。「8+9= eight + nine = 1+1=2」。
3. 照 2 的公式，即可解出「six-visual=9-6=3」、「five + eleven=9」、「two / seven = 5x5/5=5」、「(six + seven) / (eight + visual)=14/7=2」，再照順序排列答案，就是 3952。

教材內容

選用理由

雖然臺灣在日本南方，但第一高山玉山標高 3952 公尺，比日本第一高山富士山 3776 公尺還要高。富士山在日人心中有崇高的文化地位，研究者認為這是可以讓日人對臺灣覺得驚奇、引起日人對臺灣的興趣的情報。

卡片編號

6

教材內容來源 《台湾のしおり》第10頁

《台湾教育旅行マニュアル》第6頁



卡片編號	7
教材內容分類	認識臺灣與華語教學
遊戲目的	介紹臺灣地理、人口、特質、語言，以及學習臺語

卡片正面內容
(日文)

⑦



→ たいぺい (台北)

博多  - 12345
67890 → ?

答え : _____

卡片背面內容
(日文)


台湾の基本情報

? = ハンジ


台湾の公用語は中国語だが、台湾語、客家語という漢民族の方言、先住民族の言葉も使われている。「ハンジ」はサツマイモの台湾語。台湾の面積は約3.6万km²。九州と同じぐらいだが、人口は九州の約2倍、2330万人。

本島の形がサツマイモに似てるため、サツマイモが悪い環境でも成長し立派に育つことから、サツマイモはよく台湾人の性格に例えられる。


台湾



台湾



九州



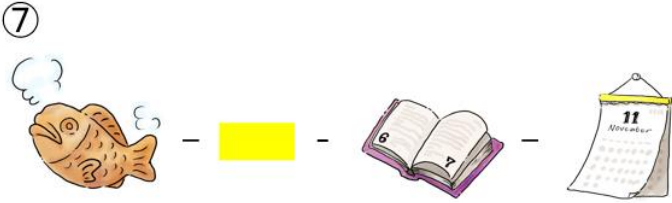
サツマイモと台湾、確かに形が似てるかも！

卡片編號


7

卡片正面內容
(翻譯)

⑦



→ **TAIPEI (台北)**

HAKATA  12345
67890 → ?

答え：_____

卡片背面內容
(翻譯)

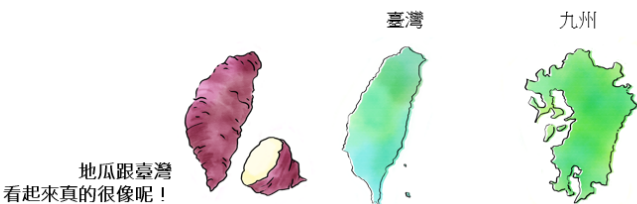
臺灣的基本資訊

? = HANJI

臺灣的主要通用語言為臺灣華語，但也有使用其他語言。例如漢民族的方言——臺語、客語，或是原住民族的語言。「HANJI」是地瓜的臺語。

臺灣國土面積約3.6萬平方公里，與日本九州差不多大，但人口約九州的2倍，有2330萬人。

因為臺灣本島的形狀很像地瓜，所以臺灣人常比喻自己是地瓜，像地瓜一樣在惡劣的環境中也能成長茁壯、堅忍不拔。



地瓜跟臺灣
看起來真的很像呢！

解謎方法

- 觀察例題的話可以發現下列2點：
 - 四張圖「たいやき（鯛魚燒）」、「きいろ（黃色）」、「ろくページ（第六頁）」、「じゅういちがつ（十一月）」是文字接龍。
 - 答案「たいぺい」是取第一張圖第一個字「た」、第二張圖第二個字「い」、第三張圖第三個字「ぺ」、第四張圖第四

卡片編號	7
教材內容 選用理由	<p>個字「い」拼湊出來的。</p> <p>2. 使用相同方法即可以「はかた（鯛魚燒）」、「タンス（衣櫥櫃）」、「すうじ（數字）」拼湊出答案「はんじ」。</p> <p>1. 藉由地瓜介紹臺灣本島的形狀和臺灣人的個性，引導至臺灣與日本九州本島面積與人口的比較，讓日人對於臺灣的國家大小更有概念。</p> <p>2. 藉由選用地瓜的臺語當謎題答案，介紹臺灣使用的語言、民族等資訊，都是可以讓日人更加瞭解臺灣的有趣情報。</p>
教材內容來源	<p>《台湾のしおり》第4、10、15、17頁</p> <p>《台湾修学旅行ハンドブック》第4頁</p> <p>《台湾教育旅行マニュアル》第4頁</p> <p>《台湾まるごとガイド》第2頁</p>

<p>卡片編號</p>	<p>8</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹臺灣與日本的關係和高鐵</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑧ 台湾と日本</p> <ul style="list-style-type: none"> ●八田与一 日本の水利技術者。1920年(大正9年)から1930年(昭和5年)をかけて台湾南部の嘉南平野に当時東洋一の規模の「烏山頭ダム」を建設。嘉南平野を豊かな穀倉地帯へと変えた。 ●日本と台湾の間の「友情」 1999年(平成11年)9月21日、台湾中部でマグニチュード7を超える大地震が発生した。その際、真っ先に台湾に駆けつけてくれたのは日本の救助隊であった。この恩を決して忘れることのない台湾の人々は、2011年(平成23年)3月11日の東日本大震災の際、海外からの支援としては最多となる200億円を超える義援金を日本に送った。2021年(令和3年)、台湾がコロナ禍でワクチンの調達に困窮していた時には、今度は日本政府が新型コロナワクチンを台湾に無償提供した。 このように、日台間の助け合いという美しい善の循環は、今なお脈々と受け継がれている。 ●新幹線 台湾の新幹線は2007年(平成19年)に開業。時速約300km。首都台北から南部の大都市高雄を最短約100分で結ぶ。日本の700系新幹線がモデルとなっており、日本の新幹線技術を輸出したはじめての事例だ。台湾新幹線は <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> が運営している。 <p>答え： _____</p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>台湾と日本</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = THSR</p> <p>台湾の新幹線は 臺灣高速鐵路 (Taiwan High Speed Rail) という会社が運営している。</p> <p>普段は略称の 高鐵 (ガウティエ) で言う。</p> <p>我要 + V. : ~します。 搭 : 乗る</p> <p>ウオ ヤオ ダ ガウ ティエ 我 要 搭 高 鐵 新幹線に乗ります。</p>

卡片編號

8

卡片正面內容
(翻譯)

⑧ 臺灣與日本

- 八田與一
日本的水利技師。1920年(大正9年)至1930年(昭和5年)這段期間在臺灣南部的嘉南平原建造了當時東洋規模第一大的「烏山頭水庫」，使嘉南平原成為臺灣的穀倉。
- 日本與臺灣之間的「友情」
1999年(平成11年)9月21日，在臺灣中部發生了M7以上的大地震，當時最先趕到的臺灣的就是日本的救難隊。臺灣人一直記得這份恩情，因此2011年(平成23年)3月11日發生東日本大地震時，捐贈了超過200億日圓的捐款，為日本海外最多。而2021年(令和3年)臺灣在新冠肺炎疫情期間買不到疫苗時，這次換日本政府捐贈新冠疫苗給臺灣。臺日之間就像這樣不斷互相幫助，維持善的循環至今。
- 新幹線
臺灣的新幹線在2007年(平成19年)開業，時速約300公里，連結首都臺北和南部最大的都市高雄，最快只需100分鐘。臺灣的新幹線是以日本的700型新幹線為原型，也是日本的新幹線技術第一個輸出國外的案例。臺灣新幹線由 營運。

答案：_____

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣與日本



臺灣的新幹線由
臺灣高速鐵路 (Taiwan High Speed Rail)
營運。
一般稱作高鐵 (ガウテイエ)。

我要 + V. : ~します。搭：乗る

ウオ ヤオ ダ ガウ テイエ
我 要 搭 高 鐵
新幹線に乘ります。

ジェーエン 捷 運 台湾の地下鉄	ゴン チャ 公 車 バス
ジ チェン チャ 計 程 車 タクシー	

1. 答案的 4 個空格分別為 4 個顏色，剛好與文章中記載年代的顏色相同，可推測答案可從年代推敲出來。

解謎方法

2. 日本的 4 個年代各有 1 個代表的英文字母，大正是 T，昭和是 S，平成是 H，令和是 R。照顏色填入空格中的話，剛好可以填滿 4 個空格，得出答案「THSR」。

教材內容

臺灣與日本有很深的淵源與交流，內容值得介紹，又可增加

卡片編號	8
選用理由	學習者對臺灣的興趣，學習者可瞭解臺灣對日人友好，來臺灣旅遊很安全。
教材內容來源	《台湾のしおり》第 89-90 頁 《台湾修学旅行ハンドブック》第 2、20 頁 《台湾教育旅行マニュアル》第 2、5、9 頁 《台湾まるごとガイド》第 34 頁



<p>卡片編號</p>	<p>9</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹臺灣的交通運輸工具和產業經濟</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑨ 台湾の地下鉄</p> <p>♠カードは台北地下鉄の路線図。 次の通りにMRTに乗ったらどこに行くかな？</p> <p>G10 → R16 O12 → R06</p> <hr/> <p>BR13 → BL23</p> <hr/> <p>R03 → G10</p> <hr/> <p>R28 → R27</p> <hr/> <p>BL06 → R07 R10 → BL07 BL15 → R05 BL11 → G11</p> <hr/> <p>BR12 → BL15 BR11 → G15 BL14 → O09</p> <hr/> <p>G07 → R18 → O08 → G09</p> <hr/> <p>答え： ? 答え： ?</p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>台湾の地下鉄</p> <p>答え： <u>ICカード</u> 答え： <u>IC CHIP</u></p> <p>台北、高雄、台中市内の移動には台湾の地下鉄「捷運（ジェユン）」を使うと便利。駅の場所を聞きたいとき、「Mass Rapid Transit（大量高速輸送）」の略称「MRT」で聞いても通じる。MRTは色や番号で路線を区別しているので、乗り換えの時にもとても分かりやすい！ 片道乗車券は珍しい専用コインの形になっており、改札を出る際にはコインを投入する形で面白い仕組みになっている。 チャージ式の「悠遊卡（ヨーヨーカー）」というICカードを使うと便利。コンビニの買い物や自転車シェアリングサービスにも使える。</p> <p>携帯電話、各種ICカード等、電子機器に搭載される情報の保存・処理等を担うICチップは、もう情報社会の不可欠な存在となっている。そのICチップは台湾が世界最大の製造拠点であり、多くのメーカーの製造委託を請けている。世界シェアの約6割を占めている。台湾は高い技術力で情報デジタル産業に力を入れている。</p>

卡片編號	9
卡片正面內容 (翻譯)	<p>⑨ 臺灣的地鐵</p> <p>♠卡是台北捷運的路線圖。照下列順序搭乘的話，會到哪裡呢？</p> <p>G10 → R16 O12 → R06</p> <hr/> <p>BR13 → BL23</p> <hr/> <p>R03 → G10</p> <hr/> <p>R28 → R27</p> <hr/> <p>BL06 → R07 R10 → BL07 BL15 → R05 BL11 → G11</p> <hr/> <p>BR12 → BL15 BR11 → G15 BL14 → O09</p> <hr/> <p>G07 → R18 → O08 → G09</p> <hr/> <p>答案： ? 答案： ?</p>
卡片背面內容 (翻譯)	<p style="text-align: center;">臺灣的地鐵</p> <p>答案： ICカード (CARD) 答案： IC CHIP</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>在臺北、高雄、臺中市內搭臺灣的地下鐵「捷運」移動的話非常方便。問車站在哪裡時，說「MRT (Mass Rapid Transit)」也通。MRT用顏色和編號區分路線和車站，轉車的時候非常好懂！單程票是硬幣造型，非常稀奇。出站時將車票投進開口很有趣；也有儲值型的IC卡「悠遊卡 (ヨ－ヨ－カ－)」可以用，在便利商店或是租共享單車時也可以使用，非常方便。</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>IC晶片可以儲存、處理各種資訊，在現代的資訊社會是不可或缺的存在，行動電話、IC卡片等各種電子機器中都有一張。而臺灣是世界最大的IC晶片代工基地，占世界約6成產量。台灣擁有優秀的技術能力，優先扶植數位資訊產業。</p> </div> </div>
<p>1. 使用♠卡片的臺北捷運路線圖將題目的起點站和終點站各自沿著路線連起來的話，可以分別拼出「カード」和「CHIP」共8個字。</p> <p>2. 可以同時放在「カード」和「CHIP」前面的字「IC」就是答案。</p>	
教材內容	出國旅遊時，當地的交通工具情報非常重要，因此安排介紹

卡片編號

9

選用理由 MRT、搭乘方法等內容。

利用「IC CARD」和「IC CHIP」有共同的詞彙「IC」，引出臺灣是半導體大國，在世界舉足輕重的內容，讓學習者更加認識臺灣。

教材內容來源

《台湾のしおり》第 59、69-75 頁

《台湾修学旅行ハンドブック》第 10 頁

《台湾教育旅行マニュアル》第 5-6 頁

《台湾まるごとガイド》第 34-36 頁



卡片編號

10

教材內容分類

認識臺灣與華語教學

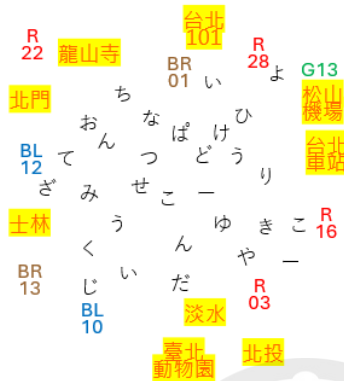
遊戲目的

介紹搭臺北捷運可以去什麼樣的景點，

讓學習者習得怎麼問路

卡片正面內容
(日文)

⑩ 台湾の地下鉄



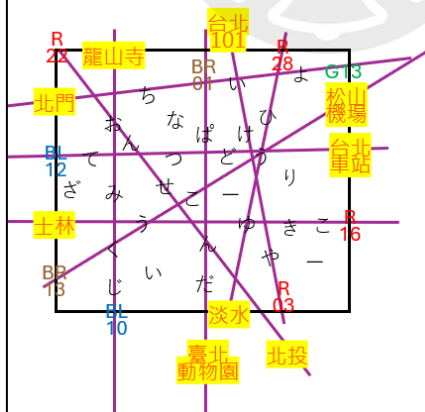
・関連しているものを線でつなごう

・線が通っていない文字を左から読もう

答え： _____

卡片背面内容
(日文)

台湾の地下鉄



〇〇 ザイ ナー リー
〇〇 在 哪 裡?
〇〇はどこですか。

例：
ペイトー ザン ザイ ナー リー
北 投 站 在 哪 裡?
〇〇駅はどこですか。

「〇〇站」は〇〇駅という意味

答え： ざいなーリー

卡片編號

10

卡片正面內容
(翻譯)

⑩ 臺灣的地鐵



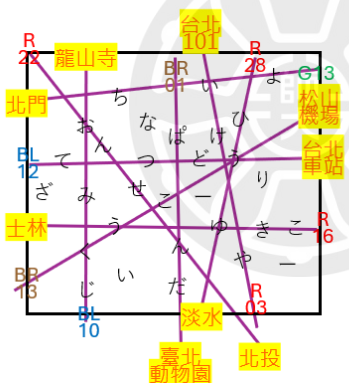
· 用線把有關聯的事物連起來

· 從左至右念出沒有線通過的文字

答案：_____

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣的地鐵



○○ ザイ ナー リー
○○ 在 哪 裡?
○○はどこですか。

例：
ベイトー ザン ザイ ナー リー
北 投 站 在 哪 裡?
○○駅はどこですか。

「○○站」是○○駅的意思

答案：ざいなーりー (ZAINALI)

解謎方法

對照♠卡片的臺北捷運路線圖，將車站名稱和編號用線連起來，即可得到答案。

連線通過的字「こきゅう (故宮)、おみくじ (抽籤)、ぱんだ (貓熊)、やけい (夜景)、ゆうひ (夕陽)、おんせん (溫泉)、くうこう (機場)、てつどう (鐵路)、よいち (夜市)」則用於卡片 11 至 18，介紹相關景點和主題。

卡片編號	10
教材內容	讓學習者熟悉臺北捷運路線圖車站、認識各車站附近的知名
選用理由	景點，並且在迷路時有能力問路。
教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第 25 頁 《台湾まるごとガイド》第 11-12、14-15、17、35、41 頁



卡片編號	11
教材內容分類	認識臺灣
遊戲目的	介紹知名景點，讓學習者認識臺日新年的不同
卡片正面內容 (日文)	<p>⑪ 故宮博物院</p> <p>台北MRT R16士林駅からバスに乗り換えたら、故宮博物院に行ける。ルーヴル美術館や大英博物館等有名博物館と並び称される世界屈指の大型博物館だ。数十万点の中国古代宮廷の至宝等が収蔵されている。海外の美術館との企画展も多く開催される。ミュージアムショップも大人気。美術鑑賞でちょっと疲れたら、士林駅の近くにある士林夜市に行くのもおすすめ。</p> <p>答え： _____</p>
卡片背面内容 (日文)	<p>台湾の文化</p> <p>答え： <u>旧正月</u></p> <p>台湾は旧正月を重視するため、西暦の1月1日は祝日だが、日本のような年末年始の長い休暇はない。旧正月はおおよそ1月下旬～2月中旬の間にあり、約1週間の連休となる。家族で過ごすのが一般的だ。大晦日の夜に親族が集まって縁起の良い料理を一緒に食べる。そのため、その日デパートなどの店は18時で閉店する。以前は旧正月に休む店が多かったが、今は営業する店も少なくない。0時になったら子どもたちは大人からお年玉をもらう。都会では規制のため爆竹を鳴らすことができなくなったが、お寺などで獅子舞や龍舞のパフォーマンスが見られる。</p>

卡片編號

11

卡片正面內容
(翻譯)

⑪ 故宮博物院

在臺北MRT R16士林站換乘公車，即可到故宮博物院。故宮博物院與羅浮宮美術館、大英博物館等知名博物館並列世界首屈一指的大型博物館，收藏有數十萬件中國古代宮廷的珍寶；同時也與許多海外美術館舉辦特別企畫展。

故宮博物館的商店也非常受歡迎。如果逛累了，可以去士林車站附近的士林夜市。

答案：_____

卡片背面內容
(翻譯)

臺灣文化

答案：旧正月

臺灣過舊曆年的新年，所以雖然西曆1月1日是國定假日，但沒有像日本年末年底那樣的連假。

舊曆年的新年大約會在1月下旬到2月中旬之間，大概會有1個星期左右的假期。


臺灣的過年通常與家人一起過。除夕夜的時候會跟親戚們一起吃年夜飯，所以像百貨公司等商家都會在18:00提早打烊。年夜飯有很多討吉利的菜。以前很多商家會在過年期間休息，但現在也有很多店會照常營業。半夜12時一到，大人會給小孩壓歲錢。在大都市因為法律規定，已經不能放鞭炮了，但寺廟等處可以看到舞龍舞獅的表演。

1. 首先要注意到本張卡片的標題與其他卡片不同，排版有些蹊蹺，從「宮」字開始突然變成直行。

解謎方法 2. 文章中也有故宮博物院這幾個字。如果從「宮」字起頭往下直讀的話，剛好會是一個日文詞「きゅうしょうがつ(舊曆年)」。

卡片編號	11
教材內容 選用理由	配合第 10 題介紹臺北的代表觀光景點故宮博物院，以及士林站附近的景點。並利用謎題引導介紹臺日不同的新年文化，可作為學習者決定旅遊時期及安排行程的參考。
教材內容來源	《台湾のしおり》第 81、92、94 頁 《台湾修学旅行ハンドブック》第 23 頁 《台湾まるごとガイド》第 12、42 頁



<p>卡片編號</p>	<p>12</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹知名景點、臺灣的宗教習俗和現下流行文化</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑫ 龍山寺</p> <p>台北MRT BL10龍山寺駅にある「龍山寺」は地元の人々の厚い信仰を集めている。特に有名なのが、恋愛成就の神様として親しまれる「月下老人」。月下老人は縁結びの神で、赤い糸で男女を結ぶとされている。赤い糸をもらうには月下老人の許可が必要で、三日月型の木片「筊杯（ジャオベイ）」を投げて連続3回「聖杯」を出してから、赤い糸をもらうことができる。龍山寺では伝統的な「おみくじ」も引ける。同じ「筊杯」を投げて神様の許可を得てから、竹の棒を引いて書かれた番号のおみくじをもらう。連続3回「聖筊」が出るまで根気よく挑戦してみよう！</p>  <p>聖杯：YES/OK 蓋杯：NO 笑杯：分からない / 答えがない</p> <p>神様の意思が分かるなんて興味深いね！ ♥カードで神様に謎の答えを聞いてみよう！</p> <p>答え： <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
<p>卡片背面內容 (日文)</p>	<p>龍山寺</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> = おしかつ</p> <p>従来、若い女性や結婚を望む人々が良縁を求めて月下老人を参拝していたが、最近は推し活が流行し、推しとのご縁のために、コンサートの当選や良席を祈願する若い女性も多く訪れている。</p>

卡片編號

12

卡片正面內容
(翻譯)

⑫ 龍山寺

位於臺北MRT BL10龍山寺站的「龍山寺」香火鼎盛，其中以拜感情的「月下老人」最為知名。月下老人是用紅線幫忙牽姻緣的神，想要拿紅線需要得到月下老人的同意，必須丟用木頭做的半月形「筊杯」，連續3次丟出「聖杯」才可以把紅線帶回家。龍山寺也有傳統的籤詩可以抽，一樣必須擲「筊杯」得到神明的同意才可以抽竹籤，照著竹籤上的號碼拿籤詩即可。擲「筊杯」擲到連續出現3次「聖筊」為止，不要放棄好好加油吧！



聖杯：YES/OK

蓋杯：NO

笑杯：不知道/沒有答案

能得到神明的指示真是有趣！
用♥卡問問看神明知不知道謎題的答案吧！

答案：

卡片背面內容
(翻譯)

龍山寺

= おしかつ
(追星)

原本年輕女性或是想要結婚的人是為了求得良緣來拜月老的，但最近流行追星，因此也有許多年輕女性來求抽中演唱會的門票，或是抽到好位子，希望能求得跟偶像的緣分。

解謎方法

- ♥卡片有一個表格，每格都有一對筊杯，有些是聖杯、有些是蓋杯、有些是笑杯。觀察一下，會發現表格的格數與日文五十音表相同，推測這是日文五十音表。
- 聖杯才是「YES、對的」的意思，所以可以推測聖杯所在的格子會是答案，因此將聖杯圖案格子的字全部找出來，分別是「い、う、え、お、か、し、つ、な、は、ひ、ふ、ろ」。

卡片編號	12
------	----

	3. 找出這些日文平假名後，照著第 12 題到第 14 題的提示可拼湊出 3 個詞彙，即是答案。
--	--

教材內容	拜拜、求姻緣、占卜是日籍女性來臺觀光的熱門行程，故安排介紹相關知名景點，以及臺灣特有的筊杯和求紅線的方法。
選用理由	而日本現在追星文化蓬勃發展，追星人口眾多，在日本有追星族會去神社求中票、求在演唱會抽到好的位子，因此介紹臺灣現在也有類似的另類求緣分的文化，增加日人對臺灣的親近感。

教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第 24 頁 《台湾教育旅行マニュアル》第 12 頁 《台湾まるごとガイド》第 3 頁
--------	---

<p>卡片編號</p>	<p>13</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹知名景點</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑬ 台北市立動物園</p> <p>台北MRT BR01動物園駅からすぐの「台北市立動物園」では、4頭のジャイアントパンダがいる。パンダ館は棲息地を再現した野外展示場と、空調完備の室内展示館があり、竹を食べる姿や木登りなど、愛らしいパンダたちを間近で観察できる。園内のギフトショップでは日本未発売のオリジナルパンダグッズも豊富に取り揃えている。パンダ以外にも台湾固有種など約400種類の動物が飼育されている。</p> <p>♥カードで神様に謎の答えを聞いてみよう！</p> <p>答え： <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>猫空ロープウェイ</p> <p><input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> = ロープウェイ</p> <p>動物園見学後は、駅から直結する猫空ロープウェイで茶屋が点在する猫空エリアへ行ける。台北の美しい夜景とともに台湾茶を楽しむことができ、動物園と合わせて台北観光の充実した一日を過ごせる。</p>

卡片編號

13

卡片正面內容
(翻譯)

⑬ 台北市立動物園

臺北MRT BR01動物園站出站就是「台北市立動物園」。動物園在貓熊館養了4頭貓熊，貓熊館有重現棲息地的戶外展區，也有配備空調的室內展館，可以近距離看到貓熊們吃竹子、爬樹等的可愛模樣。園內商店也有很多日本買不到的原創商品。除了貓熊以外，園內還飼育有臺灣原生種等約400種動物。

用♥卡問問看神明知不知道謎題的答案吧！

答案： -

卡片背面內容
(翻譯)

貓空纜車

- = ロープウェイ
(纜車)

逛完動物園後，可以回到車站搭貓空纜車到貓空去玩。貓空有許多茶藝館，可以邊喝臺灣茶，邊欣賞臺北美麗的夜景。跟動物園一起安排進行程又方便，又充實。

解謎方法 同第 12 題。

教材內容 日人非常喜歡貓熊，但日本境內的貓熊都是跟中國租借的，陸陸續續歸還給中國。研究者認為日人應該會對可以看到
選用理由 貓熊的動物園景點感興趣，也一起介紹附近的貓空，增加日人安排行程的動機。

教材內容來源 《台湾まるごとガイド》第 14 頁

<p>卡片編號</p>	<p>14</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹知名景點和西曆新年活動</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑭ 台北101</p> <p>台北のシンボルである「台北101」は、地上101層・地下5層の超高層ビルで、2004年の完成当時は高さ508メートルで世界最高の建築物だった。台北MRT R03台北101駅と直結している。展望台は89階と91階が開放されており、現在は460メートルにある101階の屋外展望台でも地平線を360度一望できる。夕暮れ時から街の灯りが次第に輝き始め、美しい台北の夜景が特におすすめ。ビルの下層階にあるショッピングモールには有名な「鼎泰豊」が入っており、本場の小籠包を味わうことができる。</p> <p>♥カードで神様に謎の答えを聞いてみよう！</p> <p>答え： <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>台北101</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> = はなび</p> <p>毎年12月31日の新年カウントダウンの時には、台北101から打ち上げられる花火が台北の夜空を彩る、新年を迎える有名なイベントが開催される。ただし、花火鑑賞には風向きの事前リサーチが大切だ！</p>

卡片編號	14
卡片正面內容 (翻譯)	<p>⑭ 臺北101</p> <p>臺北的代表景點「臺北101」摩天大樓高508公尺，地上有101層樓，地下有5層樓，2004年落成時是當時世界最高的建築。現可搭臺北MRT至R03臺北101站直達。</p> <p>觀景台位於89樓和91樓，現在也開放高460公尺的101樓的戶外觀景台，可360度欣賞地平線上的風景。傍晚時分開始點亮的街燈，照耀臺北的夜景更是不能錯過。</p> <p>低樓層是百貨公司，有「鼎泰豐」進駐，可以在當地品嚐純正的小籠包的美味。</p> <p style="text-align: center;">用♥卡問問看神明知不知道謎題的答案吧！</p> <p style="text-align: right;">答案： <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
卡片背面內容 (翻譯)	<p>臺北101</p> <p style="text-align: center;"> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> = はなび (煙火) </p> <p>每年12月31日倒數迎接新年的時候，臺北101的煙火亮麗點燃臺北的夜空，是臺灣一大知名活動。</p> <p>不過，想看101的煙火的話，一定要先事先調查好當天的風向喔！</p>
解謎方法	同第12題。
教材內容 選用理由	臺北101是日人絕不會錯過的熱門景點，因此安排介紹。
教材內容來源	《台湾のしおり》第92、94頁
教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第5、11頁
教材內容來源	《台湾まるごとガイド》第11、37、42頁

<p>卡片編號</p>	<p>15</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹知名景點和臺灣的氣候</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑮ 淡水&北投</p> <p>台北からMRTに乗って約1時間、淡水は台湾屈指の夕日スポットとして知られている。 淡水河の河口に位置し、遮るものがない開けた景色が魅力だ。漁人碼頭から眺める夕日は絶景で、オレンジ色に染まる空と水面が幻想的な光景を作り出す。ロマンチックでカップルがよく来る。「淡水老街」のレトロな街並みも散策に最適で、ゆっくり一日過ごせる。 同じくMRT 赤色の路線で行ける北投温泉は、日本時代から続く歴史ある温泉地で、緑豊かな温泉公園での足湯が楽しめる。</p> <p>日本人のリナが台湾の友人けいきに台湾観光に案内してもらった。</p> <p>リナ：『筊杯』を投げて『聖杯』を連続3回出すには体力も必要だね...。3回目、7回目、14回目、18回目、28回目が出たけど、連続3回は難しいよ。</p> <p>けいき：やはり神様にお願いするには、それぐらいの決心と努力が必要だからね。</p> <p>答え： _____</p>
<p>卡片背面內容 (日文)</p>	<p>台湾の氣候</p> <p>答え： <u>季節風 (きせつふう)</u></p> <p>台湾は日本と同じく季節風の影響を受ける亜熱帯気候で、年間を通して暖かい。観光には春、秋、冬がおすすめだ。夏は35度前後の蒸し暑さだが、台風の影響もあるため、台風情報のチェックは必須。 冬は北東季節風で北部にある台北や基隆に雨の日が多く、平均気温は最低14-15度、最高20度前後。寒波が来る時でも最低気温は10度ほどで、雪は降らない。 南部の冬はより暖かく、高雄は30度近くになることもある。</p>

卡片編號	15
卡片正面內容 (翻譯)	<p>⑮ 淡水 & 北投</p> <p>從臺北搭捷運大約1個小時就可以到淡水，是臺灣欣賞夕陽的知名景點。</p> <p>位於淡水河河口，最吸引人的就是一片開闊無際的景色了。從漁人碼頭欣賞染紅整片天空和水面的夕陽，美景如夢似幻。非常浪漫所以有很多男女朋友會相約而來。</p> <p>「淡水老街」的懷舊風景很適合散步，可以悠哉地度過一整天。</p> <p>同樣也在捷運紅線上的北投溫泉，是在日本時代開發的溫泉鄉，綠意盎然的公園中有「足湯」可以稍作休息。</p> <p>日本人Lina請臺灣的朋友Keiki帶她玩臺灣。</p> <p>Lina：丟「筊杯」要丟到連續出現3次「聖杯」也是很耗體力的耶..... 我丟到第3次、第7次、第14次、第18次、第28次的時候有聖杯，但連續3次太難了啦。</p> <p>Keiki：沒辦法，想要拜託神明實現願望的話，還是要有相當的決心跟努力才行呀。</p> <p>答案：_____</p>
卡片背面內容 (翻譯)	<p>臺灣的氣候</p> <p>答案：_____ 季風 _____</p> <p>臺灣和日本同屬副熱帶氣候，受季風影響，一年四季都很溫暖，春天、秋天、冬天最適合觀光。</p> <p>夏天氣溫高達35度、悶熱潮溼，又有颱風會來，所以要密切注意颱風的天氣預報。</p> <p>冬天因為東北季風的關係，位於北部的臺北和基隆多雨天，平均氣溫最低14-15度，最高可達20度。寒流來襲時最低氣溫可降至10度左右，但不會下雪。</p> <p>南部的冬天比較溫暖，高雄有時還會出現將近30度的高溫。</p>
解謎方法	<p>解謎方式類似第 12-14 題，聖杯是第幾次出現，等於第幾個字是答案，從五十音表將所有的字「う、き、せ、つ、ふ」找出來後，重新排列組合即可拼出答案「季節風（きせつふう）」。</p>
教材內容 選用理由	<p>除了城市風景以外，也介紹自然美景，並介紹臺灣的氣候，可供日人作為安排行程的參考。</p> <p>從 Lina 和 Keiki 的對話也可以知道臺灣人對於求神問卜的</p>

卡片編號

15

規矩和重視程度。

教材內容來源

《台湾修学旅行ハンドブック》第2、10頁

《台湾まるごとガイド》第14-15、33頁



<p>卡片編號</p>	<p>16</p>																								
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>																								
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹臺日交通情報，讓學習者複習學習過的華語</p>																								
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑩ 台北市内にある松山空港</p> <p>漢字や中国語を入れて マスを埋めよう。</p> <p>1 高鐵 2 シン期ア 3 請問 4 サツマイモ 5 捷運 6 中こく語</p> <p>東京羽田空港からは台北市内にある松山空港への航空便があるが、日本各地の空港からは主に台北近郊にある「桃園国際空港」を結ぶ直行便が運航されている。 東京から飛行機でおよそ3時間半で台北に到着する。日本と台湾は1時間の時差があり、日本が8時の場合は台湾では7時である。 台北松山空港からも、桃園国際空港からもMRTで台湾高鉄（新幹線）駅まで行けるので、台湾各地へのアクセスも良好で、高雄、台南、台中などの主要都市までとても便利だ。</p> <table border="1" data-bbox="1002 568 1302 869"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>⑧</td> </tr> <tr> <td>①</td> <td></td> <td>⑤</td> <td>⑥</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>③</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>④</td> <td></td> <td>⑦ ⑨</td> </tr> </table> <p>答え： <table border="1" data-bbox="1134 965 1326 1016"> <tr> <td>③</td> <td>⑦</td> <td>⑤</td> <td></td> </tr> </table></p>				⑧	①		⑤	⑥	②				③					④		⑦ ⑨	③	⑦	⑤	
			⑧																						
①		⑤	⑥																						
②																									
③																									
	④		⑦ ⑨																						
③	⑦	⑤																							
<p>卡片背面內容 (日文)</p>	<p>入国手続き</p> <p>答え： <u>入国（にゆうこく）</u></p> <p>近年、台湾の空港での入国手続きに新たな措置が導入された。近隣国でアフリカ豚熱が発生したため、旅行者が豚肉製品を持ち込まないように、空港に厳格な検査体制を導入している。台湾の空港に到着して飛行機から降りたら、緑色の「アフリカ豚熱（ASF）識別カード」を1人に1枚取得する必要がある。これは豚肉製品を持ち込んでいないことを示すカードで、入国手続き前の荷物検査で提示する必要がある。日本は台湾と同じアフリカ豚熱の非発生地域なので、カードを見せることで検査が簡素化される。</p>																								

卡片編號

16

卡片正面內容
(翻譯)

⑩ 在臺北市區的松山機場

填入漢字或中文將空格填滿。

從東京羽田機場有到位於臺北市區的松山機場的航班。日本各地機場也有很多飛至臺北近郊的「桃園國際機場」的直航班機。
從東京的話大約3個半小時就能到達臺北。日本跟臺灣有1個小時的時差。日本8:00是臺灣的7:00。
從臺北松山機場或是桃園國際機場都能前往高鐵車站。去臺灣各地例如高雄、臺南、臺中等大城市都很方便。

1 高鐵 2 シン期ア 3 請問
4 サツマイモ 5 捷運 6 中ごく語

星		ガ		⑧ハ
①チ	ン	⑤ウ	⑥エ	ン
②イ		テ		ジ
③一		イ		
	④シ	エ	⑦ユ	⑨ン

答案： ③ ⑦ ⑤

卡片背面內容
(翻譯)

入境手續

答え： 入国
(入境)

近年，旅客於臺灣的機場入境時，會遇到新的措施。因鄰近國家發生非洲豬瘟，於是在機場導入嚴格的檢查措施，以免旅客攜帶豬肉製品入境。
在臺灣機場下機後，記得要拿1張綠色的「非洲豬瘟識別卡」，這張卡代表旅客未攜帶豬肉入境，需要在查驗護照前檢查行李的時候提出。
日本和臺灣都不是非洲豬瘟疫區，拿著這張卡檢查就可以很快速喔。

解謎方法

1. 先照著指示將 1 至 5 的答案填入表格，但例如「シン期ア」寫成「星期二」或「シンチーア」，都無法完成整個表格。可是推敲题目的「填入漢字或中文發音」，如果是「漢字的話填發音，發音的話填漢字」，那「シン期ア」就可以填入做左邊的直行四格「星千一二」，並與其他格的答案互相搭配，完成整個格子。不過這時也會發現沒有格子可以填

 卡片編號

16

第 6 個「中ごく語」的答案。

2. 先找出答案的各個數字對照的字後，會發現答案的前三個字填滿了，但第四個空格是空白的，沒有指定數字。這個空格要填什麼字呢？

3. 看似沒有線索，但再看一次題目：將「空格填滿」。由此推測這裡可能可以填入第 6 個的答案，組成答案的四個字分別為「ニュウ国」，星期二的「二」當成日文的「二」的話，即可得到一個日文詞彙「入国（ニュウ国）」，即是本題答案。

 教材內容
選用理由

介紹從日本到臺灣的交通、機場、時差、最新入境手續等重要旅遊情報，並在此讓學習者找出在其他卡片教過的華語或臺語，幫助學習者複習學習過的內容。

下機時拿識別卡是近年的新措施，但宣導和標示不足，研究者搭機返臺時，常看到日人下機後沒有拿識別卡，就繼續往前走。因此，特別將這個最新的臺灣旅遊情報選入教具之中。

 教材內容來源

《台湾のしおり》第 96 頁

《台湾まるごとガイド》第 33-34 頁

<p>卡片編號</p>	<p>17</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹臺北車站和知名景點九份， 讓學習者習得華語的打招呼等用語</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑰ 台北駅</p> <p>台北駅は台湾最大の交通ハブで、MRT、 高鉄、鉄道が集結する巨大なターミナル 駅だ。隣に高速バスターミナルもあり、 桃園空港MRTも利用できるため、台湾各 地への移動にはとても便利だ。 台北駅から鉄道で九份へも行ける。「瑞 芳駅」で九份行きのバスに乗り換える。 九份は山の斜面に建つ古い街並みで、狭 い石段の両側に赤い提灯が灯る茶屋や土 産物店が並んでいる。特に夕暮れ時から 夜にかけて、提灯の温かい光が幻想的な 雰囲気 연출し、有名なアニメ映画のワ ンシーンを彷彿とさせる。 茶屋でお茶を飲みながらノスタルジック な景色を楽しむ、台湾鉄道を使った九份 への旅はいかがだろうか。</p> <p>カード⑯の表を使って謎を解こ う。</p> <p>A : <u>③②⑦⑤</u> B : <u>④⑥④⑥</u> C : <u>⑧⑤①⑥⑨</u></p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>中国語の挨拶を学ぼう</p> <p>A : <u>ニー</u> ハウ 你 好</p> <p>日本語の「こんにちは」「こんばんは」のような挨拶。時間帯と関 係なく一日中使えるが、特に「おはようございます」を言う場合は 元気よく「ザオアン（早安）！」と言ってみよう！</p> <p>B : <u>シェ</u> シエ 謝 謝</p> <p>「ありがとう」という意味。台湾で困った時に親切な台湾人に助け てもらったら「シェシェ」と言おう！</p> <p>C : <u>バウ</u> チェン 抱 歉</p> <p>あやまる時の「すみません」という意味。「ドゥェブチ（对不起）」 という言い方もある。</p>

卡片編號

17

卡片正面內容
(翻譯)

⑰ 台北車站

臺北車站是臺灣最大的交通樞紐，有捷運、高鐵、火車聚集，是巨大的轉運站。車站旁有客運站，也可以去搭桃園機場捷運，從臺北車站前往臺灣各地非常方便。從臺北車站搭火車也可以去九份，要記得在「瑞芳站」換往九份的公車。九份老街沿山而建，狹窄的石階兩旁是點著燈籠的茶藝館或是伴手禮店。特別是傍晚時分到天全黑的時候，燈籠裡溫暖的光芒增添了许多夢幻的氣氛，好像知名動畫電影中的一幕。在茶藝館邊喝茶邊欣賞懷舊的景色，坐火車到九份的行程是不是不錯呢？

使用卡片⑱的表格解謎。

A : 3275B : 4646C : 85169

卡片背面內容
(翻譯)

在臺灣怎麼打招呼

A : NI HAO
你 好

日文的「こんにちは」、「こんばんは」，一整天都可以用。「おはようございます」的話有專門的說法，可以很有精神地大聲說：「ZAO AN (早安)」！

B : SHIE SHIE
謝 謝

「ありがとう」的意思。在臺灣不知道該怎麼辦，有臺灣人幫忙你的時候，記得跟親切的臺灣人說「SHIE SHIE」喔！

C : パウチェン
抱 歉

道歉的「すみません」的意思，也可以說「DUE BU CHI」。

解謎方法 從卡片 16 的謎題找出各個數字對照的字，即可拼湊出答案。

教材內容
選用理由

九份是每位赴臺旅遊的日人必去景點，坐火車旅行的「鐵道旅行」也是日本國內備受歡迎的旅行方式，因此將臺北車站與九份以火車旅行作連結，推薦日人在臺灣也可以體驗的鐵道旅行。

華語的招呼語等可為日人在臺灣與當地人交流時留下好印

卡片編號

17

象，旅行途中如遇到困難，更容易獲得幫助。

教材內容來源

《台湾修学旅行ハンドブック》第 29 頁

《台湾まるごとガイド》第 17、34 頁



<p>卡片編號</p>	<p>18</p>
<p>教材內容分類</p>	<p>認識臺灣與華語教學</p>
<p>遊戲目的</p>	<p>介紹臺灣的夜市文化，讓學習者習得怎麼問金額</p>
<p>卡片正面內容 (日文)</p>	<p>⑱ 夜市 台北MRT G13北門駅、G14/R11中山[●]き、R12双連駅から徒歩またはバスでアクセスできる「寧夏夜市」は、台湾食文化を手ごろな価格で楽しむことができる。 台湾の夜市は古くから寺の門前ま[●]を中心に発展し、各地に独自の特色がある。「蚵仔煎(カキのオムレツ)」「大雞排(フライドチキン)」「胡椒餅(豚肉入りパイ)」「臭豆腐(発酵豆腐)」「地瓜球(サツマイモボール)」など「小吃(シャオチー)」という軽食の種類が[●]く、異国料理も[●]なくない。食べ歩きを楽し[●]んだり、まとめて購入して一つの店で食べることもできる。食べ物以外にも、可愛い雑貨屋や射的、スマートボールなどレトロゲームの店があり、楽しく台湾での夜を過ごせる。 リナ：射撃おもしろかった！ けいき：どうだった？ リナ：左から5発全部当てたよ！ けいき：すごい！景品何をもらえるかな。 答え：_____</p>
<p>卡片背面内容 (日文)</p>	<p>夜市 答え： <u>多少ちえん</u> 例： ゼエ ガ ドウオ サオ チェン 這 個 多 少 錢？ これはいくらですか。 「這個」は「これ」という意味 イ ガ ドウオ サオ チェン 1 個 多 少 錢？ 1つはいくらですか。 「1個」は「1つ」という意味 バシー ユェン 80 元。 80台湾ドル。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>ドウオ サオ チェン 多 少 錢？ いくらですか。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>回答： ○○ ユェン ○○ 元 ○○台湾ドル</p> </div>

<p>卡片編號</p>	<p>18</p>
<p>卡片正面內容 (翻譯)</p>	<p>⑱ 夜市</p> <p>「寧夏夜市」從臺北捷運G13北門站、G14/R11中山、R12雙連站徒步或搭公車即可到達，花少少的錢就可以體驗臺灣飲食文化。</p> <p>臺灣夜市古時從寺廟前集開始發展，各地夜市各有特色。「蚵仔煎(カキのオムレツ)」、「大雞排(フライドチキン)」、「胡椒餅(豚肉入りパイ)」、「臭豆腐(発酵豆腐)」、「地瓜球(サツマイモボール)」等小份的食物種類元，稱作「小吃(シャオチー)」，當中也有不異國料理。可以邊走邊吃，也可以買了集中在其中一家店裡。除了食物以外，還有可愛的雜貨店、射擊遊戲、彈珠臺等懷舊遊戲可以玩，臺灣的夜晚真是有趣。</p> <p>Lina：射擊好好玩喔！ Keiki：射中了嗎？ Lina：從左邊5發都射中嘍！ Keiki：好厲害！不知道獎品是什麼？</p> <p>答案：_____</p>
<p>卡片背面內容 (翻譯)</p>	<p>夜市</p> <p>答案： <u>多少ちえん</u></p> <p>例句： ゼエ ガ ドウオ サオ チェン 這 個 多 少 錢？ これはいくらですか。 「這個」は「これ」的意思</p> <p>イ ガ ドウオ サオ チェン 1 個 多 少 錢？ 1つはいくらですか。 「1個」は「1つ」的意思</p> <p>バシー ユェン 80 元。 80台湾ドル。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ドウオ サオ チェン 多 少 錢？ いくらですか。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>回答： ○○ ユェン ○○ 元 ○○台湾ドル</p> </div>

- 解謎方法
1. 從對話可知，Lina 玩了射擊遊戲，從左起的 5 發彈孔都是她射中的，而每個彈孔都剛好遮住了一個字。
 2. 以 1 為線索，從前後文推敲出被彈孔擊中的是什麼字，分別為「え、ち、多、少、ん」。
 3. 再從 Lina 的「從左邊 5 發都射中嘍」推測，照著字在文章中的位置，自左往右排列即可得到答案「多少ちえん」。

卡片編號	18
教材內容 選用理由	能在購物時詢問價錢是出國旅遊時重要的能力，故安排在夜市這一張卡片教「多少錢」怎麼說，希望學習者在買路邊攤或購物時，可以詢問價錢。
教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第25頁 《台湾まるごとガイド》第38、40-41頁



卡片編號	19
教材內容分類	認識臺灣與華語教學
遊戲目的	學習怎麼換算民國紀年和西元紀年
卡片正面內容 (日文)	<p>⑱ おみやげ</p> <p>リナ：日本の友だちにおみやげをいらびたいけど、 やっぱり定番のパイナップルケーキがいいかな。 この数字は賞味期限なの？115.1.14...115って年？</p> <p>けいき：これは民国の年だね。日本の令和みたいに、 台湾では民国の年で賞味期限を記載するのが多いから。</p> <p>リナ：じゃ民国元年は何年なの？115年は何年なの？</p> <p style="text-align: center;">民国115年 = ? 年</p>
卡片背面内容 (日文)	<p>おみやげ</p> <p style="text-align: center;">民国115年 = 2026 年</p> <p>台湾では食品の賞味期限を民国の年で表記することが多い。 カード③の台湾に関する歴史をもう一度読んでみたら、 「イジョイイ」の次の年は中華民国元年なので、 計算してみると、民国115年は2026年だと分かる。</p> <p>今は有名なパイナップルケーキ以外、市内にもある超大型 スーパー・生活用品店でおみやげを選ぶ人も多い。 安くてローカル的なお菓子が見つかるよ！</p>

卡片編號	19
卡片正面內容 (翻譯)	<p>⑱ 伴手禮</p> <p>Lina : 我想買伴手禮給日本的朋友， 果然還是鳳梨酥好？ 這個數字是什麼呀？115.1.14.....115是年份嗎？</p> <p>Keiki : 這是民國年，就像日本的令和一樣， 臺灣很多都是寫民國幾年。</p> <p>Lina : 那民國元年是幾年？115年又是幾年呢？</p> <p style="text-align: center;">民國115年 = ? 年</p>
卡片背面內容 (翻譯)	<p>伴手禮</p> <p style="text-align: center;">民國115年 = 2026 年</p> <p>在臺灣，食品的保存期限多使用民國紀元。 再看一次卡片③關於臺灣的歷史， 會發現「イジョイイ」的隔年就是中華民國元年！ 所以計算一下就知道民國115年就是2026年。</p> <p>現在除了有名的鳳梨酥以外，也有很多人會去市內也有很多分店的 超大型超市及生活用品店買土產。 有很多便宜又很在地的餅乾喔！</p>

- 解謎方法
1. 閱讀文章後，學習者可以知道民國紀元與日本令和元年是 2019 年一樣，找出民國元年是西元幾年，即可計算出民國 115 年是幾年。解謎遊戲必有線索藏在其他謎題中，或是必須重複使用的要素。
 2. 回想其他卡片中是否有跟民國有關的內容，最有可能的就是介紹臺灣歷史的卡片 3 了。找出卡片 3，即可發現民國元年是 1912 年，算出答案是西元 2026 年。

卡片編號

19

教材內容

日人重視食品安全，但臺灣的餅乾等食品多記載民國的年份，日人不曉得怎麼換算成西元的年份，因此特別安排教學

選用理由

民國紀元的內容，對日人來說應該非常實用。

教材內容來源 《台湾のしおり》第 21 頁



卡片編號	20
教材內容分類	認識臺灣與華語教學
遊戲目的	介紹餐廳的低消制度，學習「有」字句

⑳ 台湾のレストラン

卡片正面內容
(日文)

台湾のレストランやカフェでは「1人1料理・1ドリンク」と90分の時間制限を設ける店が多い。行列するほどの名店は事前予約がおすすめ。
多くのレストランでは会計時10%のサービス料が発生する。チップの意味合いがあるため、別途チップは不要。
一方、小さいお店や屋台ではこのような制度はない。

けいきとリナは台湾の有名なレストランを予約したが、いつにしたか忘れてしまった。
文章を読んで予約日を見つけよう。

予約日： 月 日

答え： 月 日 日

卡片背面內容
(日文)

台湾のレストラン

有 沒 有 ○ ○?
○○はありますか。

ヨウ メイ ヨウ ウェイ ツ 台湾には台湾料理、中華
有 沒 有 位 子? はもちろん、ステーキ、
席はありますか。 イタリアンなどの洋食、
和食も豊富。店のスタイルに応じて使い分けて台湾グルメを満喫しよう。

ヨウ メイ ヨウ フォン リ ス
有 沒 有 鳳 梨 酥?
パイナップルケーキはありますか。

注文のとき、買い物のとき、いろんな場面で使えるよ!
回答は「有(ヨウ)」か「沒有(メイヨウ)」2種類ある

<p>卡片編號</p>	<p>20</p>
<p>卡片正面內容 (翻譯)</p>	<p>⑳ 臺灣的餐廳</p> <p>臺灣的餐廳或咖啡廳很多有低消，或是用餐時間只有90分鐘。排隊名店最好先預約。有很多餐廳會在結帳時加10%的服務費，變相算是一種小費，所以不用另外給小費。但普通的飲食店或小吃攤的話，沒有這些規定。</p> <p>Keiki和Lina預約了臺灣很有名的餐廳，但是她忘了預約了哪一天了！請閱讀文章，找出2人要一起去吃飯的日期。</p> <p>預約日期： <input type="text" value="月"/> <input type="text" value="日"/></p> <p>答案： <input type="text" value="月"/> <input type="text" value="日"/> <input type="text" value="日"/></p>
<p>卡片背面內容 (翻譯)</p>	<p>臺灣的餐廳</p> <p>ヨウ <input type="text" value="メイ"/> ヨウ</p> <p>有 沒 有 ○ ○ ?</p> <p>○○はありますか。</p> <p>ヨウ メイ ヨウ ウェイ ツ 臺灣除了臺菜、中華料理以外，還有很多像牛排、義式料理等西式、日式料理，非常豐富。無論是餐廳還是小吃攤，跟著店家的風格就不會失禮。</p> <p>有 沒 有 位 子？ 席はありますか。</p> <p>ヨウ メイ ヨウ フォン リ ス？ 有 沒 有 鳳 梨 酥？ パイナップルケーキはありますか。</p> <p>點餐或是買東西的時候都可以用到這句話呢！ 回答有「有」和「沒有」2種回答。</p>

1. 從题目的敘述文可知，預約日期藏在文章中，要從文章中「找」出來。
2. 閱讀文章找出是否跟月份、日期有關係的字，但是除了1以外沒有相關的字，也無法確定是不是跟1有關。那麼就從發音再找一次，是否有相同發音的字。
3. 找到文章中的「名」唸「MEI」，與5月的「May」同音。
4. 填答案的地方，月份的紅框包含了「月」這個字，但日期

卡片編號20

的綠框沒有包含「日」這個字，由此可推測日期可能不包括「日」的發音，最後從文章中找到「要」、「よう」的發音，與「日」結合在一起可唸作「ようか」，正是日文「8日」的發音。

**教材內容
選用理由**

日人出國旅遊多留意當地是否有跟美國一樣的小費文化，且考慮如果結帳金額跟點餐時不一樣，日人可能會覺得困擾但語言的隔閡讓他們不敢開口問，因為研究者認為是實用的旅遊資訊，特安排介紹。

「有」字句也是在旅遊時非常實用的簡單句型，可在點餐或購物時使用。

教材內容來源

《台湾修学旅行ハンドブック》第25頁
華語101單元3：點餐

卡片編號	◆																																
教材內容分類	華語教學																																
遊戲目的	讓學習者習得數字的說法																																
卡片正面內容 (日文)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr> <td>イ</td><td>ア リヤン</td><td>サン</td><td>ス</td><td>ウ</td><td>リョ</td><td>チ</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>8</td><td>9</td><td>0</td><td>10</td><td>100</td><td>イーバイ</td></tr> <tr> <td>バ</td><td>ジョー</td><td>リン</td><td>シー</td><td>1000</td><td>イーチェン</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>10000</td><td>イーワン</td></tr> </table> <p>中国語の数字の言い方を声を出して練習してみよう！ 「2」だけ、言い方に使い分けがあるよ！</p> </div>	1	2	3	4	5	6	7	イ	ア リヤン	サン	ス	ウ	リョ	チ	8	9	0	10	100	イーバイ	バ	ジョー	リン	シー	1000	イーチェン					10000	イーワン
1	2	3	4	5	6	7																											
イ	ア リヤン	サン	ス	ウ	リョ	チ																											
8	9	0	10	100	イーバイ																												
バ	ジョー	リン	シー	1000	イーチェン																												
				10000	イーワン																												
卡片背面內容 (日文)	無																																
卡片正面內容 (翻譯)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr> <td>イー</td><td>ア リヤン</td><td>サン</td><td>ス</td><td>ウ</td><td>リョ</td><td>チ</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>8</td><td>9</td><td>0</td><td>10</td><td>100</td><td>イーバイ</td></tr> <tr> <td>バ</td><td>ジョ</td><td>リン</td><td>シー</td><td>1000</td><td>イーチェン</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>10000</td><td>イーワン</td></tr> </table> <p>照著音標練習看看怎麼用華語講數字吧！ 只有「2」會因為用途而有不同的唸法喔！</p> </div>	1	2	3	4	5	6	7	イー	ア リヤン	サン	ス	ウ	リョ	チ	8	9	0	10	100	イーバイ	バ	ジョ	リン	シー	1000	イーチェン					10000	イーワン
1	2	3	4	5	6	7																											
イー	ア リヤン	サン	ス	ウ	リョ	チ																											
8	9	0	10	100	イーバイ																												
バ	ジョ	リン	シー	1000	イーチェン																												
				10000	イーワン																												
卡片背面內容 (翻譯)	無																																
解謎方法	用於補充教學的卡片，無需解謎。																																

卡片編號



教材內容

日籍學習者可以習得數字的說法。

選用理由

教材內容來源 《台湾修学旅行ハンドブック》第 32 頁



卡片編號



教材內容分類

認識臺灣

遊戲目的

臺北捷運資訊

卡片正面內容
(日文)



卡片背面內容
(日文)

無

卡片正面內容
(翻譯)



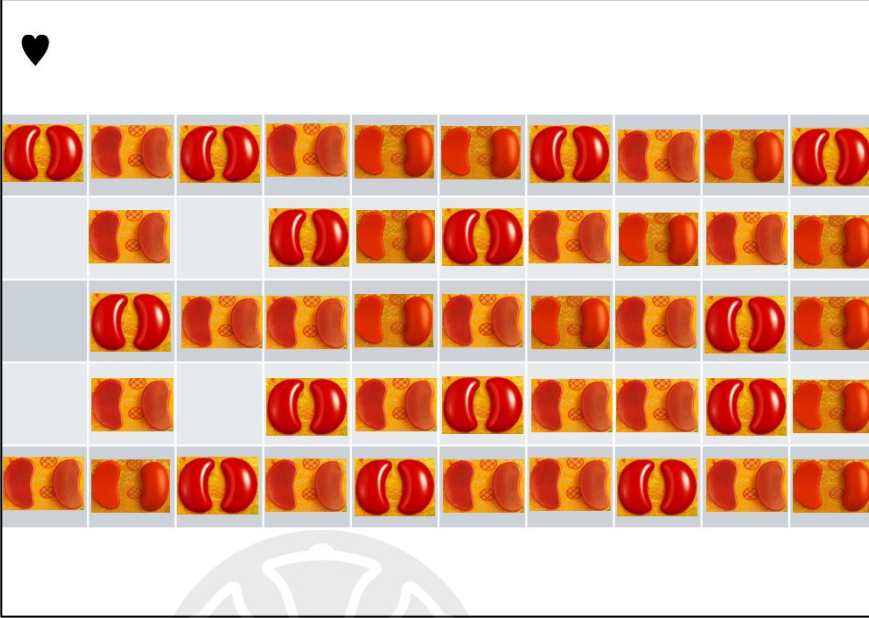
卡片背面內容

無

卡片編號	♠
(翻譯)	
解謎方法	用於補充教學的卡片，無需解謎。
教材內容	在臺北旅遊時的重要交通資訊。
選用理由	

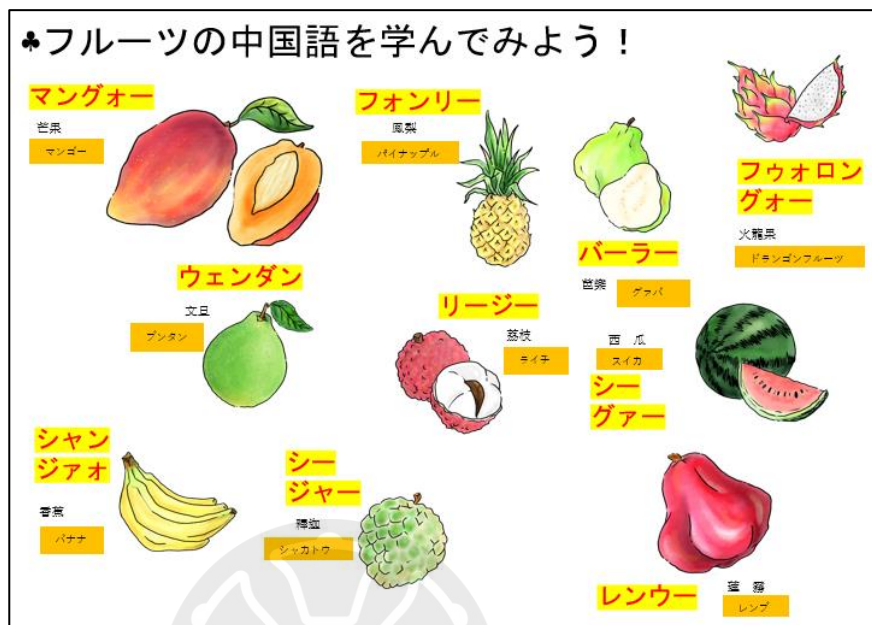
教材內容來源 《台湾まるごとガイド》第 35 頁



卡片編號	♥
教材內容分類	認識臺灣
遊戲目的	卡片 12 至 15 的解謎工具
卡片正面內容 (日文)	
卡片背面內容 (日文)	無
卡片正面內容 (翻譯)	無
卡片背面內容 (翻譯)	無
解謎方法	解謎的工具卡片，謎題在卡片 12 至 15。
教材內容	筊杯是臺灣宗教的特有文化，對於來臺喜歡去占卜的日人
選用理由	來說，應該會是很有趣的內容。
教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第 24 頁

卡片編號	♣
教材內容分類	認識臺灣
遊戲目的	認識臺灣水果

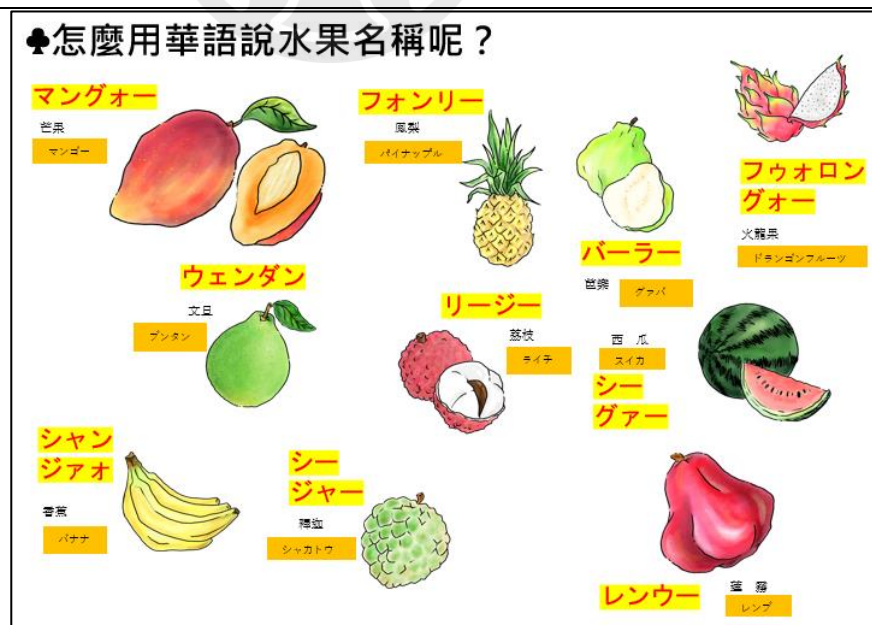
卡片正面內容
(日文)



卡片背面內容
(日文)

無

卡片正面內容
(翻譯)



卡片背面內容
(翻譯)

無

卡片編號	♣
解謎方法	用於補充教學的卡片，無需解謎。
教材內容	讓學習者認識臺灣特產水果。
選用理由	
教材內容來源	《台湾修学旅行ハンドブック》第16頁 《台湾まるごとガイド》第40頁



第五節 研究成果

壹、教具設計成果

本研究設計教具共製作了 20 張解謎卡片，以及 4 張輔助卡片。原計畫設計 20 道謎題，但有些謎題一題有 2 個以上的答案，因此實際僅 17 道謎題。

20 張解謎卡片正反面都有內容，基本上卡片正面是謎題，背面是謎題答案和華語教學，或是關於臺灣的介紹，但第 3、4、8、11 至 18 張的正面也有關於臺灣的文字敘述。

華語教學是在第 1、2、3、7、8、10、17、18、20 張卡片，共 9 張，依序有「請」字句、星期一至日的說法、數字的說法、地瓜的臺語說法、「我要做……」短句句型、問「在哪裡」短句句型、3 個打招呼用語、問「多少錢」短句句型和金額的說法，以及「有」字句、「有沒有……」短句句型等在臺灣旅遊時可能會用到的華語。

介紹臺灣的內容則是從第 3 至 20 張卡片都有，共 17 張，介紹的內容包羅萬象，有臺灣的地理、人口、面積、水果、產業經濟、年節文化、宗教文化、氣候、歷史、政治制度、LGBT+ 政策、臺日關係，以及高鐵、捷運、臺北車站、國際機場、入境手續、時差、臺北的旅遊景點、食品標示的有效期限、在餐廳用餐的常見規則等旅遊實用資訊。旅遊景點介紹了故宮博物院、龍山寺、臺北市立動物園、貓空纜車、臺北 101、淡水、北投、夜市等地。

4 張補充卡片都只有單面，其中 3 張分別介紹了數字的說法、臺北捷運路線圖、臺灣盛產水果，1 張則為解第 12 至 15 張卡片的謎題時所需的工具卡片。

本節特製表 4-3 和 4-4 整理每道謎題的教學內容。



圖 4-16 本研究設計之解謎遊戲教具：20 張解謎卡片及 4 張輔助卡片的正面

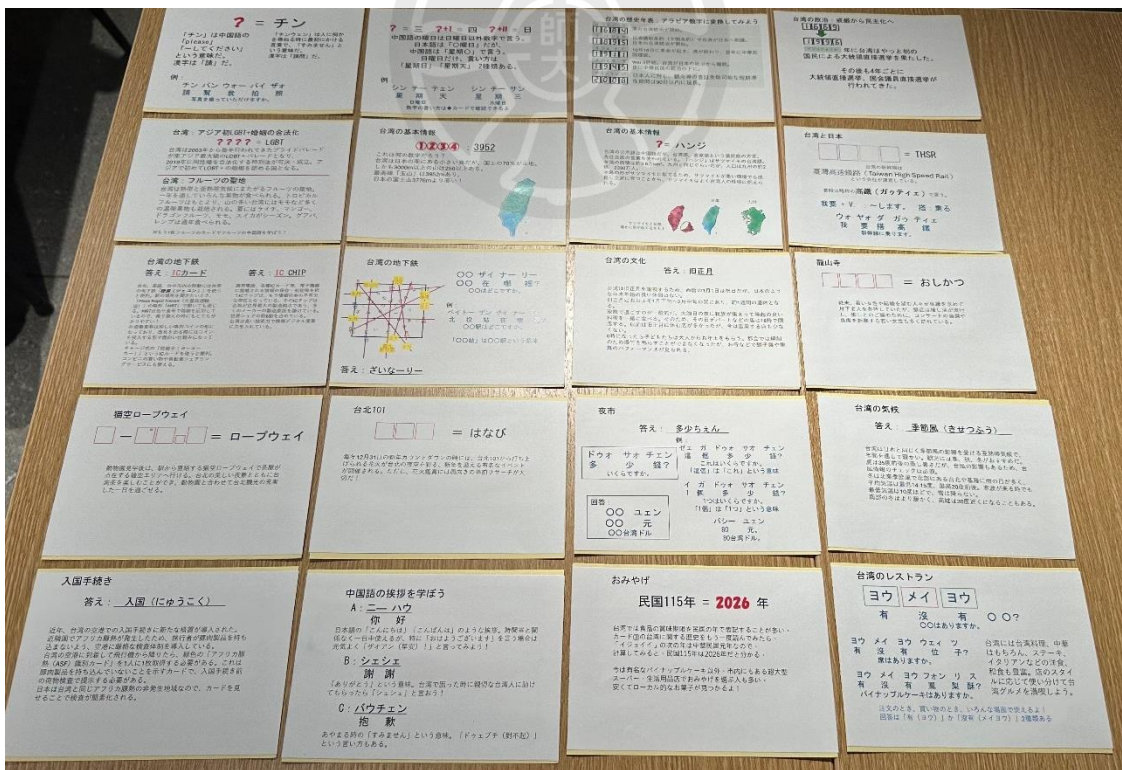


圖 4-27 本研究設計之解謎遊戲教具：20 張解謎卡片的背面

表 4-37
認識臺灣相關教具內容一覽表

卡片編號	教材內容	選用理由
3	臺灣的近代史	<p>臺灣曾是日本殖民地，也有許多人不清楚臺灣與中國大陸的淵源，因此從清朝開始統治臺灣開始簡單介紹臺灣近代史中，與日本有關係的歷史事件。</p> <p>對歷史沒興趣的學習者，則可以將重心放在解謎上面，學習怎麼說數字。</p>
4	臺灣的現代史與政治制度	<p>單純描述臺灣是民主國家顯得單調無趣，因此加入臺灣影響民主化進程的歷史重大事件，以及可以直選國家領導人等與日本政治制度不同之處。</p> <p>近年日本積極鼓勵年輕人去投票，且因地區安全問題，相當重視臺灣的選舉，許多電視節目都會介紹臺灣的選舉。對於學生來說，瞭解當地的歷史也是修學旅行的重要目的，對日人來說是相當有意義的內容。</p> <p>對歷史或政治較無興趣的學習者，可藉由解謎複習數字的說法。</p>

卡片編號	教材內容	選用理由
5	<p>1. 臺灣的政治： LGBT+婚姻合法化政策</p> <p>2. 臺灣盛產的水果</p>	<p>LGBT+議題及權益在全世界日益受到重視，日本社會雖然依舊保守，但近年媒體也帶頭提倡重視LGBT+的權益等，做了許多相關報導。</p> <p>臺灣是亞洲第一個同性婚姻合法化的國家，是相當值得驕傲的重大里程碑，值得日人瞭解學習。</p> <p>在設計謎題方面，卡片3、4的謎題模式已使用了2次，再使用即已無新奇感，因此藉助臺灣盛產的水果來設計謎題。對LGBT+議題沒興趣的學習者則可以知道在臺灣可以吃到哪些水果。</p>
6	<p>臺灣地理： 地形和第一高山</p>	<p>單純描述臺灣的地理資訊顯得枯燥乏味，因此藉由謎題先導出一個數字，吸引學習者興趣，再介紹臺灣的地形環境，數字是臺灣第一高山玉山的高度，甚至比日本的第一高山富士山還高。</p> <p>富士山在日人心中神聖無可比擬，相信能吸引到日人對臺灣的興趣。</p>
7	<p>臺灣地理：</p>	<p>單純描述臺灣的地理資訊和語言</p>

卡片編號	教材內容	選用理由
	面積、人口及使用的語言、人民的性格	這種純知識的情報，無法讓學習者留下深刻的印象，因此利用解謎來綜合介紹臺灣人的個性等。地瓜也是日人熟知的食物，用食物與民族個性作聯結，是非常有趣的比喻，也容易留下印象，進而帶出臺灣的面積和人口與日本九州的比較。
8	臺日交流的歷史： 水利建設、災害救援、 高速鐵路建設	日本殖民臺灣時，留下許多基礎重大建設，至今仍有許多人緬懷對臺灣有貢獻的日人，但在日本鮮為人知，因此特別從日本統治時代開始介紹臺日之間的淵源，進而介紹在臺灣旅遊相當方便的交通工具高鐵，是由日本新幹線輸出技術建成的臺灣現代重大建設之一等與日本有關的情報。
9	捷運和臺灣的產業： IC 晶片	旅遊的交通工具情報非常重要，因此延續卡片 8，繼續介紹在臺北、高雄、臺中三大都市市區的交通工具。 利用謎題讓學習者可以學習看臺北捷運路線圖，並利用答案一併介紹臺灣最具世界競爭力的產

卡片編號	教材內容	選用理由
10	臺北捷運	業。 利用謎題讓學習者練習看臺北捷運路線圖，發現每一條路線開頭的英文字就是路線顏色的英文、哪一條路線有什麼站等。 連連看的線通過的字則活用於卡片 11 至 18，介紹相關景點或地標。
11	1. 旅遊景點： 故宮博物院 2. 臺灣文化習俗： 農曆新年	正面介紹知名旅遊景點故宮博物院，利用謎題於背面介紹臺灣的文化習俗。 日本於明治維新（19 世紀後葉）的西化政策，將新年改為西元 1 月 1 日，且過新年的方式與臺灣有很大的不同。介紹臺灣的新年文化可以讓學習者瞭解臺日的不同之處，也可以作為旅遊時期的參考。
12	1. 旅遊景點：龍山寺 2. 臺灣宗教文化習俗： 擲筊杯	臺灣的占卜文化在日本非常廣為人知，也有許多年輕女性特地至寺廟求姻緣，因此選擇相關內容，並加入最近在傳統文化發生的新趨勢，吸引日人興趣。
13	旅遊景點：	日人很喜歡貓熊，纜車、臺灣

卡片編號	教材內容	選用理由
	臺北市立動物園 貓空纜車	茶、夜景也都是很受歡迎的旅遊觀光元素，兩地距離近、交通方便，因此選進教具裡介紹。
14	旅遊景點：臺北 101	介紹在日本廣為人知的知名景點臺北 101 有什麼看點。
15	1. 旅遊景點： 淡水和北投 2. 臺灣的氣候：季風	碼頭、夕陽、溫泉都是很受歡迎的旅遊觀光元素，也是臺灣的知名旅遊景點，對溫泉大國日本來說，應是非常有吸引力的景點。藉由淡水引出臺灣一年四季受季風影響的氣候等介紹。氣候是準備旅遊時的穿著的重要資訊。
16	1. 交通： 松山機場 臺日航班資訊等 2. 在臺灣的入境手續	利用與東京都市區內的羽田機場有直飛航線的松山機場介紹日本到臺灣的機場、航班，以及飛行時間等實用的旅遊資訊，以及從機場到市區等地的交通資訊。卡片背面則透過謎題的解答介紹與入境手續有關的最新情報。
17	1. 交通：臺北車站 2. 旅遊景點：九份	介紹臺灣交通最大的樞紐臺北車站，以及知名景點九份。 九份因酷似知名日本動畫電影場景，以及本身如夢似幻的景色，說是日人心中第一名的臺灣觀光

卡片編號	教材內容	選用理由
		景點也不為過，因此也介紹了從臺北車站前往九份的交通辦法。
18	旅遊景點：夜市	介紹臺灣知名的夜市文化和美食。
19	1. 民國紀元 2. 伴手禮的購買地點	在日本，食品的有效期間多標示西元的年份，但臺灣多以民國的年份標示。但通常日人不會知道當下是民國幾年，對於重視食品安全的日人來說，在選購贈送親朋好友的伴手禮時會有些困擾。因此，特別選入相關內容，並一起介紹最近外籍旅客之間熱門的購買伴手禮的地點。
20	臺灣餐廳常見的用餐規定：低消、用餐時間限制和服務費	低消、用餐時間限制和服務費是在當下較難透過外語理解，但又很容易發生誤會或糾紛的規定，因此特別安排做介紹。
♠	臺北捷運路線圖	作為卡片 9、10 解謎工具，讓學習者可以練習看捷運路線圖。
♣	臺灣盛產的水果	配合卡片 5 補充介紹臺灣有那些盛產的水果。

資料來源：研究者自行彙整

表 4-48
旅遊華語相關教具內容一覽表

卡片編號	教材內容	選用理由
1	1. 「請」的意思說明 2. 慣用句「請幫我拍照」 3. 慣用句「請問」	日人重視禮貌，跟陌生人搭話時說的「請問……」，以及找人幫忙拍照時說的「請幫我拍照」，都是在旅遊時很實用，且可以直接模仿使用的慣用句型。
2	星期一至星期日的說法	華語的星期一至星期日的說法非常簡單好記，適合初學者學習，也很容易設計謎題。 在卡片◆、卡片3可以學習或複習數字的說法，即可簡易向對方傳達日期。多學習星期的說法的話，可以在入住旅館或旅遊途中被問何時退房、何時離開臺灣時，用星期回答。
3	數字的說法	學習數字的說法，即可在買東西、點餐時自己表達人數、物品個數等數量或金額。
4	數字的說法	可接續卡片3，練習數字的說法。
7	地瓜的臺語說法	地瓜的臺語比華語更容易用日語標音，對日人來說也比較容易發音，同時介紹臺灣人使用的語言情報，是相當不錯的聯結。 有許多日人搞不清楚「中国語

卡片編號	教材內容	選用理由
		(中文)」的「台灣語(臺語)」關係，因此在本張卡片特別介紹。
8	1. 句型「我要～」 2. 慣用句「我要搭高鐵」	配合臺灣高鐵的介紹，學習「我要搭高鐵」的說法，學習者可在機場等處問路時使用。 同時介紹「我要～」的句型，學習者可以在旅遊時表達要做什麼事情，尋求幫助等。
9	捷運的說法	捷運是在市區移動的重要交通工具，學習者可以套用卡片8的句型，用「我要搭捷運」來問路等。
10	1. 句型「～在哪裡？」 2. 例句：北投站在哪裡？	學習者可以在問路時使用，是非常實用的句型。不知道怎麼用華語說出想去的地點，可以用寫的、打開手機地圖用手指等方法表達。 車站是旅行途中一定得去的地方，透過例句可以學習車站的說法。
17	慣用句「你好」、「謝謝」、「抱歉」	學習打招呼、道謝和表達歉意時的說法，學習者可以在與臺灣人交流時使用，是相當實用的慣用

卡片編號	教材內容	選用理由
		語。 配合卡片 16 的謎題設計，道歉的用語選擇了「抱歉」，比對不容易使用日語標音，發音對日人來說也比較簡單，但也在說明的文章中另外介紹常用的「對不起」。
18	1. 慣用句「多少錢？」 2. 金額的說法 3. 例句： 這個多少錢？ 1 個多少錢？ 80 元	「多少錢」是購物或吃飯付帳時，一定會需要的常用句，並介紹金額的說法，學習者可以再次複習數字。 透過例句介紹代名詞「這個」和數量詞「1 個」的說法。
20	1. 句型「有沒有～？」 2. 例句： 有沒有位子？ 有沒有鳳梨酥？	「有沒有～？」是相當適合初學者的常用句型，也購物、住宿等的時候也相當實用。想問的物品可以用圖片或英文等表達。
◆	數字的說法	作為卡片 3、4 的解謎工具和補充教材，介紹數字的說法。
♣	臺灣盛產的水果的說法	配合卡片 5，補充教學臺灣盛產的水果的說法。

資料來源：研究者自行彙整

貳、教材內容

研究者在設計教具過程中，發現從外交部及觀光局出版品挑選教材內容有以下優點，符合研究目的。

一、教材內容豐富多元

研究者所選擇的《國情小冊》、《台湾まるごとガイド》、《台湾教育旅行マニュアル》與《台湾修学旅行ハンドブック》4種手冊都是為了外籍或日籍人士製作的臺灣概要簡介手冊，介紹臺灣民情、推廣臺灣文化，涵蓋層面廣泛，從中可以選擇各種不同領域的教材內容。

二、資訊的正確性

由於是政府的出版品，在數據或是資訊來源的正確性上可獲得一定程度的保障。尤其是文化習俗方面，說法往往眾多紛紜，教師會花費過多心力在篩選上，如果以政府的出版品為基礎發展教材，教師可將這些心力投注於教材的編排或教學上。

三、有效節省教師時間

教師如欲製作涵蓋多種主題的教材，需要蒐集的資料龐大，進一步一個一個查證其正確性的話，不知要花費多少時間。而且，設計解謎遊戲的謎題所費時間不貲，因此，如果能節省篩選教材內容的時間，即能確保更多設計謎題、構思教材，以及實際教學的時間。

四、教材內容淺顯易懂

研究者所選擇的外交部及觀光局出版品是臺灣的概要介紹，因此涵蓋層面雖廣，但不會過於艱深，在學習者快要失去興趣之前即可切換主題，重新抓住學習者的注意力。

參、解謎遊戲

由於教具的使用對象為日籍人士，解謎遊戲的謎題類型多參考日本

解謎遊戲的出題模式。

雖然這是研究者第一次設計解謎遊戲，仍努力面對挑戰、排除難關，完成與華語教學相關的解謎遊戲設計。研究者所設計的解謎遊戲具有以下特色。

一、設計從例題找出線索或解題規則的謎題

為了讓學習者可以自學、降低解謎的困難度，研究者選擇了從例題可以推測出解題規則、找到線索，進而導出答案的題型，例如卡片 1、2、7。

二、設計在題目中留下解謎線索的觀察型謎題

仔細觀察題目，從看似沒有關聯的文字或圖片，找出解謎的線索是解謎遊戲中常見的題型。除了考驗玩家的觀察能力以外，也可以提高一些遊戲的難易度，引起玩家的挑戰精神。

因此，雖然會增加一些解題的難易度，但為了不讓學習者覺得遊戲太過簡單乏味，也設計了許多沒有例題、需要自行尋找線索的觀察型謎題，例如卡片 4、5、6、8、11、12、15、16、18、19、20。

三、題型多元有變化

為了不讓學習者覺得相似的題目不斷重複使用而感到無趣，題型多樣有變化，17 題中僅卡片 3 和 4、卡片 9 和 10、卡片 12 至 14 和卡片 15 需使用相同的◆卡片、♠卡片、♥卡片，但謎題解法並不相同；卡片 12、13、14 是一個題目有 3 個答案，卡片 16 和 17 也是用一個題目完成 4 個答案，可見題型重複率低，學習者可持續保持遊戲的新鮮感。

四、設計謎題答案為華語辭彙或發音，而非日語

雖然解謎遊戲其中一個特色是題目多使用圖片和圖形、文字敘述少，但不可否認仍有許多相當依賴閱讀的部分。可是，如果主要以日語設計題目，會過度偏離本研究的宗旨，是研究上的一大挑戰。

因為設定教具使用對象為華語零基礎的日籍人士，所以使用日語拼

出華語發音，但拼出來的華語發音對日語來說，是不自然的排列組合。日語雖然使用漢字，但與臺灣使用的正體中文有許多寫法不同的地方，因此，如果設定謎題答案為華語詞彙的發音或是文字，會較難將答案融入謎題之中；學習者即使答對也必須將卡片翻面才知道是不是正確答案，沒有重新答題的機會，這些都是必須突破的難關。

雖然如此，研究者在 17 題謎題中，仍成功設計了 9 題與華語教學相關的謎題。利用謎題設計於答案拼出華語發音的有卡片 1、10、17、20，答案為文字的有卡片 2，答案中混合發音和文字的有卡片 16、18，卡片 3、4 則是對照輔助的卡片填寫數字，讓學習者熟悉發音，卡片 7 答案為臺語發音。卡片 8 雖然不是與華語有關的答案，但研究者配合答案設計了華語教學的內容。

五、利用解謎遊戲的特色，達到複習的效果

解謎遊戲會在謎題以外的遊戲素材留下解謎的線索，讓玩家回頭重新審視曾經使用過的素材。研究者利用此特色，在與謎題不同的卡片留下解謎的線索，讓學習者再次閱讀使用過的卡片內容，加深印象，即使是自學，學習者也能藉此達到複習的效果，例如卡片 4、16、19。

第五章 結論與建議

第一節 研究結論

本研究依據研究目的為華語零基礎的日籍學習者設計了一套以解謎遊戲學習華語和認識臺灣的教具。華語學習的教材內容為學習者赴臺旅遊時可使用的實用句型或詞彙，認識臺灣的教材內容則盡可能讓學習者從各個層面認識臺灣，納入臺灣的政經歷史、文化教育、科學技術等內容，透過解謎遊戲讓學習者對臺灣和華語學習玩出興趣。

如同第四章第四節的整理，本研究所設計的教具共有 17 題謎題，其中與華語教學相關的謎題就有 9 題，占將近一半。認識臺灣的教材內容更是豐富多元，以簡短淺顯的文章讓學習者可以快速初步瞭解臺灣，顯示研究者在研究中盡可能將語言教學、文化教材融入解謎遊戲，製作出華語教學與臺灣文化的教具。

本研究於第一章第二節提出了 3 個研究問題，根據實際設計本研究之教具的經驗，研究者的回答如下：

一、教具應選用什麼樣的教學內容，才能提升日籍人士對臺灣或華語的興趣？

為吸引學習者的注意力，或是讓學習者對臺灣或華語產生興趣或好感，可優先選擇與臺日有關的正向內容，例如臺日之間的交流史；配合日人的喜好選擇像是占卜、貓熊、九份等做介紹，也可以配合旅遊華語的主題介紹旅遊相關的實用知識、景點等；與日本相似或是完全不同的之處也是容易讓學習者覺得驚奇、印象深刻的內容。

初級旅遊華語則是設想日人來臺後的行動、會去哪裡、會做什麼等，盡量從中選擇泛用各種情況的詞彙或句型。考慮到本教材的使用對

象包含華語零基礎的學習者，可盡量選擇簡單好記、發音容易的句型和詞彙，為初次接觸華語的學習者盡可能減少入門門檻和障礙，以提升學習興趣和意願為主要目的。

二、什麼樣的謎題型式可融合臺灣文化和華語教學？

研究者在實際設計謎題時，發現答案與謎題設計容易互相受限。如果先決定答案再設計謎題，不一定能以一個問題即導出答案，可能需要好幾個問題才能導出答案，或者是相反，研究者先想到一個有趣的謎題，卻無法順利將答案導向教材內容，必須更換謎題或是繼續從外交部及觀光局出版品、華語 101 尋找適合的答案。

設計解謎遊戲其實曠日廢時，需要縝密的計畫和架構。但本研究為結合華語教學和解謎遊戲的初試啼聲，過度複雜、龐大的遊戲內容並不符合研究目的和教學目標。因此，為了讓華語零基礎的學習者可使用本研究設計之教具順利答題、自學，研究者多使用例題提示解題方式，或是在謎題中留下線索，也設計了較傳統的連連看、填空等謎題類型，增加低難度的謎題。

華語教學的解謎遊戲教具，如果能將答案全部都設計為華語詞彙等是再完美不過的了。但在學習者的相關知識相當受限的情況下，可選用的素材有限，因此，研究者認為無須過度執著一定要設定華語辭彙的答案，設定日語的答案，配合答案教授華語也是可行的方式，例如卡片 8。如此一來，學習者不會在解謎上花太多時間，也可以同時減少教師設計謎題的時間。

三、沒有學習過發音的華語零基礎日籍學習者，如何在沒有教師教學或錄音教的具情況下自學發音？

在沒有教師教學或錄音教材如此受限的情況下，研究者認為比起追求百分之百標準的發音，讓日人可順利與臺人完成有效溝通才是更重要的教學目標。

因此，研究者選擇使用學習者熟悉的母語日語拼出近似華語的發音，雖然不是最標準的發音，但是目前最常用的方法。學習者來臺時，可以簡單傳達自己想表達的話，臺人也可聽懂，不僅可以完成有效溝通，更可以建立學習者的信心，提升學習者繼續深造的意願。

但受限於日語的發音，有些華語發音難以用日語拼出來，或是拼法太過複雜，學習者難以發音，會成為打擊學習者信心的因素。這時可選擇發音簡單的說法，或是使用臺人也熟知的方言發音，例如卡片 7、17，不僅容易達成教學目標，也增加學習的趣味性。

第二節 研究限制

本研究雖然成功設計出結合解謎遊戲和華語教學、臺灣文化教具，但仍存在兩大研究限制。

一、由教師選擇教材內容

由於解謎遊戲的謎題設計和答案互相受限，想到有趣的謎題不一定能用於想教授的內容上，想教授的內容不一定設計得出謎題，再加上研究者也是第一次嘗試設計解謎遊戲，因此研究者以順利設計出運用解謎遊戲的認識臺灣與旅遊華語教材為第一目標，由研究者以教學經驗、設想學習者的需求，配合謎題的設計選擇教材內容，未考慮華語零基礎的學習者的意見、對什麼樣的內容有興趣。

未來可對學習者實施行問卷調查，分析學習者的興趣和需求，選用更貼近學習者實際需求的內容，提升教具的實用性。

二、教具未實際施測或接受評鑑

本研究受限於時間和研究環境等因素的限制，無法實施教學，實際讓學習者使用教具，蒐集學習者的回饋，評鑑教具的難易度、實用性、優缺點、學習者的學習成效等，因此還無法正確判斷是否是一套適合華

語零基礎學習者的認識臺灣與旅遊華語教具。

未來應實際讓學習者使用教具，透過問卷等方式蒐集學習者對於教材內容和解謎遊戲的感想，也可以透過學習單評量的方式，檢驗教具的學習成效、是否能夠有效達到學習目標等。

第三節 研究建議

本研究雖然達成研究目的，但仍有許多可改進之處，本節將針對本研究提出改進之處，為未來的研究提供參考。

一、教材內容的挑選

本研究以研究者自身經驗，或是自行比較臺日文化異同之處等方式挑選教材內容，未來可針對日籍學習者做問卷，調查日人的興趣和需求，作為挑選教材內容的參考、增加教具的實用性。

研究者已盡可能挑選臺灣各種不同層面的知識或情報作為教材內容，但受限於謎題題數限制，仍有許多資訊無法介紹給學習者，未來可鎖定單一主題設計完整的解謎遊戲，或是增加謎題題數等。

二、增加故事性

由於教材內容涵蓋層面廣泛，較難用一個故事串起每一個謎題。未來可特別針對一個主題，例如歷史，或是某個地區的觀光資源來設計故事，增加各個內容的關連性和遊戲的趣味性，也可以加深學習者對學習內容的記憶。

三、視覺設計

雖然研究者於第二章第二節的文獻回顧中提及視覺設計有助於玩家更投入情節之中，但本研究設計之教具除了委託插畫家畫插畫以外，未能於視覺設計多加琢磨。未來應更重視視覺設計，或是改善介面，例如將紙卡改為網頁或 APP 版，讓教具更吸睛，勾起學習者的興趣。

四、缺乏謎題解答的說明

礙於紙卡篇幅限制，不是每一個謎題都有如何解謎的說明，因此，想不出來的學習者即使直接看紙卡背面的答案，可能也不一定知道為什麼。可做一本小冊子作說明，或是準備一個網頁，在教具中印 QR Code 讓學習者可自行讀取確認。

五、無網頁等線上版本

本研究無可製作線上版本的經費和技術，在視覺效果上較無吸引力，也不利於教具的宣傳。未來可製作網頁或 APP 等線上版本，增加與學習者的互動選項。

六、教學實驗

本研究僅完成教具的設計，未實際讓學習者使用教具。未來可讓學習者實際玩遊戲，觀察學習者的遊戲過程、遊戲前後的學習者問卷等方式分析教具的優缺點、學習成效等，作為改良教具的參考。



參考文獻

壹、中文文獻

- 王絹惠 (2025)。比較美國僑校和主流學校運用 Gimkit 數位遊戲平台輔助學生辨識華語高位數字之研究。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 片倉佳史 (2017)。日本高中修學旅行的海外首選：臺灣後來居上，擊敗美國！。nippon.com 走進日本。取自 <https://www.nippon.com/hk/column/g00416/> (檢索日期：2025 年 7 月 26 日)
- 田馥漪 (2018)。設計自製桌上遊戲「厄夜城堡」融入國小六年級英語教學之行動研究。臺北市：國立臺北教育大學碩士論文 (未出版)。
- 江雅芬、陳振明 (2018)。玩遊戲學語文—談桌遊融入特殊教育語文教學。雲嘉特教期刊，27 期，P56-68。
- 交通部觀光署 (2023)。日本旅行業者熟悉臺灣教育旅行接待環境 期盼儘速復甦臺日青年學子互訪交流。交通部觀光署行政資訊網。取自 <https://admin.taiwan.net.tw/News/NewsTravel?a=35&sdate=&edate=&q=&pi=30&p=2&id=28442> (檢索日期：2025 年 7 月 26 日)
- 李欣雨 (2020)。應用 OTouch 進行注音符號學習時遊戲興趣、遊戲焦慮與心流體驗。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 李管瑄、嚴凱 (2024)。愛台灣！日本高校海外修學旅行地 台灣成首選。yahoo!新聞。取自 <https://tw.news.yahoo.com/%E6%84%9B%E5%8F%B0%E7%81%A3-%E6%97%A5%E6%9C%AC%E9%AB%98%E6%A0%A1%E6%B5%B7%E5%A4%96%E4%BF%AE%E5%AD%B8%E6%97%85%E8%A1%8C%E5%9C%B0-%E5%8F%B0%E7%81%A3%E6%88%90%E9%A6%96%E9%81%B8-113621102.html> (檢索日期：2025 年 7 月 26 日)
- 吳宜倫 (2024)。線上虛擬桌遊融入華語實體課堂教學活動設計—以《時

- 代華語第一冊》為例。臺北市：國立政治大學碩士論文（未出版）。
- 何秀瓔（2017）。新住民的高級華語文學習需求與課程規劃之研究。臺中市：國立臺中教育大學碩士論文（未出版）。
- 呂瑞蓮（2018）。應用 ADDIE 模式於數位教材製作之研究~以國立公共資訊圖書館日文舊籍為例~。公共圖書館研究，8 期，P108-140。
- 林子芸（2021）。「你猜我答」遊戲在華語學習的焦慮、興趣與價值；以泰國華語語言中心學生為例。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文（未出版）。
- 林育筠（2020）。遊戲式學習融入課程對學生學習動機的影響-以高職餐旅概論課程為例。臺南市：國立臺南大學碩士論文（未出版）。
- 林展立、賴婉文（2017）。教育型桌遊的設計循環模式之探究。中等教育，68 卷 2 期，P29-42。
- 林敬涵（2018）。以遙感探測及密室逃脫為基礎的環境教育教學成效評估-以臺南市層林國小為例。臺南市：國立臺南大學碩士論文（未出版）。
- 周紋綺（2020）。體驗行銷、地方文化了解與再遊意願之探討-以實境解謎遊戲為例。臺南市：遠東科技大學碩士論文（未出版）。
- 邱國瑄（2022）。使用實境解謎遊戲旅客對旅遊創新擴散、沉浸體驗與行為意圖之相關研究。桃園市：開南大學碩士論文（未出版）。
- 施湘嵐（2017）。桌遊融入華語文教學成效之行動研究。屏東縣：國立屏東大學碩士論文（未出版）。
- 胡舒雯（2019）。輔助華語文化節慶課程之桌上遊戲設計。臺北市：臺北市立大學碩士論文（未出版）。
- 徐政揚（2022）。線上桌遊融入華語遠距文化教學研究——以臺灣廟宇文化為例。高雄市：文藻外語大學碩士論文（未出版）。
- 徐軒基（2024）。華語教材之課室活動比較與應用情形分析。臺北市：國

- 立臺灣師範大學碩士論文（未出版）。
- 高啓軒（2024）。實境尋寶遊戲式學習融入國中二年級自然科學課程對學生學習動機、學習成效與心流經驗之影響研究。臺中市：國立臺中教育大學碩士論文（未出版）。
- 教育部國際及兩岸教育司（2020）。臺灣，你好！華語 101 讓你輕鬆開口說華語。教育部全球資訊網。取自
https://depart.moe.edu.tw/ED2500/News_Content.aspx?n=79D4CEEC271FCB57&s=C42026409CD33D3D（檢索日期：2025 年 7 月 26 日）
- 張于忻（2008）。華語文遊戲設計與實施。中原華語文學報，2 期，P113-133。
- 陳士元（2021）。體驗學習模型應用於實境遊戲設計之學習—以台南地方文化為例。臺南市：南臺科技大學碩士論文（未出版）。
- 陳子恩（2023）。美國華裔兒童華語線上同步教學設計及其成效。高雄市：文藻外語大學碩士論文（未出版）。
- 陳玉琦（2021）。實境遊戲融入童軍校園觀察課程對七年級學生之學習動機、觀察力及學校認同感之研究。臺北市：國立臺北教育大學碩士論文（未出版）。
- 陳怡伶（2024）。發展數位化教學方案之歷程研究—以 ADDIE 模式發展數位故事教材。臺灣教育評論月刊，13 卷 5 期，P99-107。
- 陳宜徽（2017）。兒童華語教學活動遊戲設計研究—以美國學童為例。高雄市：文藻外語大學碩士論文（未出版）。
- 陳秋璇（2021）。筆順遊戲對漢字學習的效用：以尼加拉瓜華語學習者為例。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文（未出版）。
- 陳侶安（2015）。「翻轉教育」新思維—探討美國、日本、台灣教育之轉變。舞蹈教育，13 期，P145-158。
- 陳品穎（2022）。實境解謎遊戲在地化對遊客地方依附及重遊意願之影響。臺中市：亞洲大學碩士論文（未出版）。

- 陳昶宙 (2021)。遊戲化自主導覽之滿意度與再訪意願研究-以生態/無圍牆博物館為例。臺北市：國立臺北教育大學碩士論文 (未出版)。
- 陳智傑 (2025)。實境解謎運用於國中童軍科戶外教育課程設計與實施之研究。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 陳穎潔 (2024)。結合體驗行銷與沈浸理論之實境解謎遊戲設計與分析。臺中市：朝陽科技大學碩士論文 (未出版)。
- 郭威廷 (2021)。科技融入數學實境解謎之設計與實踐-以國立自然科學博物館為例。臺中市：國立臺中教育大學碩士論文 (未出版)。
- 許惠淳 (2023)。實境遊戲之文化認知、體驗價值與重遊意願之研究—以建國眷村為例。雲林縣：國立虎尾科技大學碩士論文 (未出版)。
- 許舒婷 (2022)。探討學生暗黑人格、出題興趣、遊戲興趣、心流體驗、學習價值及學習成效之相關—以 HOLIYO 密室逃脫遊戲融入國中歷史教學為例。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 舒兆民 (2016)。華語文教學。臺北：新學林出版社。
- 曾丞緯 (2024)。課堂遊戲運用於華語教學之研究—以高知縣立大學華語短期班為例。高雄市：文藻外語大學碩士論文 (未出版)。
- 曾儀蓉 (2023)。探討密室逃脫遊戲融入情緒教育課程對學童的情緒調適之影響。臺南市：國立臺南大學碩士論文 (未出版)。
- 游淳瑜 (2020)。桌上遊戲運用於華語詞彙複習之探討。新竹市：國立清華大學碩士論文 (未出版)。
- 傑穎 奧頓、林彤 (2019)。內容語言整合中的遊戲設計：應用「可見的學習」理論框架。臺灣華語教學研究，18 期，P105-121。
- 詹小慧 (2021)。桌遊融入華語線上文化教學對兒童學習動機與學習成效之影響。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 詹紹楷 (2022)。實境遊戲環境教育課程之探討-以臺中刑務所演武場為例。臺中市：國立臺中教育大學碩士論文 (未出版)。

- 葉一慧 (2021)。歌唱教學法併遊戲式評量對線上學習華語成效之研究。臺北市：國立臺灣師範大學碩士論文 (未出版)。
- 溫如梅 (2019)。遊戲化華語教學之研究—以創意思考螺旋融入教育桌遊為例。桃園市：國立中央大學博士論文 (未出版)。
- 楊雅雯 (2017)。玩中學—數位遊戲式學習。臺灣教育評論月刊，6 卷 9 期，P300-302。
- 廖宜岑 (2018)。桌上遊戲作為華語課堂中活動之行動研究—以聽說能力訓練為目的。南投縣：國立暨南國際大學碩士論文 (未出版)。
- 蔡普萍 (2022)。淺談華與教材編寫原則。語文教育論壇，26 期，P5-12。
- 賴竹煊 (2023)。探討愛蘭巴宰族文化融入實境遊戲之研究。雲林縣：國立雲林科技大學碩士論文 (未出版)。
- 賴瑟珍 (2001)。台灣修學旅行推廣活動報告書。公務出國報告資訊網。取自
<https://report.ndc.gov.tw/ReportFront/ReportDetail/detail?sysId=C09003545> (檢索日期：2025 年 7 月 26 日)
- 謝詩婉 (2017)。密室逃脫遊戲融入國小課程之個案研究。臺南市：國立臺南大學碩士論文 (未出版)。
- 蕭佳琳 (2024)。逃出臺灣！實境密室逃脫商業模式研究。臺北市：國立臺灣師範大學博士論文 (未出版)。
- 蘇柏瑄 (2021)。以觀光遊戲化與創新擴散觀點探討實境遊戲對旅遊行為意圖之影響。臺北市：世新大學碩士論文 (未出版)。
- 臺灣華語教育資源中心 (2020)。線上華語教材華語 101，單元 3：點餐。臺灣華語教育資源中心。取自
https://lmit.edu.tw/lcjh/huayu101_chapter/3 (檢索日期：2025 年 7 月 26 日)

貳、外文文獻

小林良則 (2024)。地域活性化に資する「頭脳型参加イベント」の分類と成功メカニズム。創造都市研究 e, 10 卷 1 号, P1-15。

小林真也 (2024)。人文科学のサイエンスコミュニケーションを目的とした謎解きゲームの開発と実践。日本デジタルゲーム学会第 14 回年次大会予稿集, P148-152。

片山真博、今給黎隆、遠藤雅伸 (2022)。ゲームの謎解き要素に関する印象についての調査分析報告。日本デジタルゲーム学会 2022 年夏季研究発表大会予稿集。

内田有映 (2019)。都内でも観光地でも なぜ「謎解き」が流行っているのか?。Forbes Japan。取自
<https://forbesjapan.com/articles/detail/26069> (検索日期: 2025 年 6 月 6 日)

日本文部科学省 (2019)。高等学校学習指導要領 (平成 30 年告示) 解説: 特別活動編。日本東京: 東京書籍。

公益財団法人日本修学旅行協会名古屋事務所 (2020)。2019 年度令和元年度実施分修学旅行実施状況調査。公益財団法人日本修学旅行協会。取自
<https://jstb.or.jp/relays/download/142/1159/59//%3Ffile%3D/files/libs/2961/202104201120306746.pdf> (検索日期: 2025 年 7 月 26 日)

外交部 (2025)。国情小冊 (Taiwan at a Glance)。臺北: 外交部。

石原康平等 (2020)。スポーツミュージアムを活用した「謎解きゲーム」の実践報告。中京大学体育学論叢, 60 卷 1 号, P29-38。

竹内秀一 (2024)。今、修学旅行に何が起きているのか? オーバーツーリズムの影響から、海外の旅費高騰まで、最新事情を整理した【コラム】。トラベルボイス。取自
<https://www.travelvoice.jp/20240614-155784> (検索日期: 2025 年 7 月 20 日)

- 交通部觀光局（2022）。台湾修学旅行ハンドブック。臺北：臺灣觀光局。
- 交通部觀光局（2022）。台湾教育旅行マニュアル。臺北：臺灣觀光局
- 交通部觀光局（2023）。台湾まるごとガイド。臺北：臺灣觀光局。
- 朴鍾基（2016）。謎解きイベントと地域おこし。日本高知：高知工科大学學士論文（未出版）。
- 長谷亞蘭（2016）。“謎解き”を取り入れた主体的・協同的な科学の学び。日本科学教育学会研究会研究報告，30 卷 5 号，P1-4。
- 東北大学新聞，仙台市街謎解き 大好評にて終了。東北大学新聞。取自 https://ton-press.blogspot.com/2023/11/blog-post_11.html（検索日期：2025 年 6 月 6 日）
- 阿部晋吾、森一誠（2019）。街歩き謎解きゲームの心理的効果：気分および地域イメージの変化と、地域ロイヤルティへの影響。梅花女子大学心理こども学部紀要，9 卷，P49-58。
- 畠田英夫（2024）。リアル謎解きゲームを通じた地域活性化と高等教育の接点—「キナンセのいたずら」を事例にして—。拓殖大学北海道短期大学研究紀要，2024 卷 4 号，P38-53。
- 恵見明文（2022）。世田谷まちなか観光の取り組みとコロナ禍。都市社会研究 2022，14 号，P105-122。
- 浅田義和等（2021）。Quest-J 脱出ゲームを活用した医学部生対象教育イベントの実践と展望。日本シミュレーション医療学会誌，9 卷，P42-46。
- 株式会社休日ハック（2024）。メトロタイムゲート——マンガ X 謎解き X 街歩き——。日本東京：東京地下鉄株式会社。
- 株式会社 stamps（2022）。FUN! TOKYO! 山手線謎めぐり 2022。日本東京：東日本旅客鉄道株式会社東京支社。

株式会社 stamps (2024)。FUN! TOKYO! 山手線謎めぐり 2024。日本東京：東日本旅客鉄道株式会社東京支社。

齋藤一、黒島慧 (2017)。江別市リアル謎解きゲーム問題作成プロジェクト実践報告。北海道情報大学紀要，29 卷 1 号，P133-139。

ナゾトキアドベンチャー (2023)。特命局員と KITTE の謎～ある局長が残し秘密～。日本東京：日本郵政株式会社。

NAZO×NAZO 劇団 (2023)。リアル謎解きゲームx日比谷 ヒビとあなたの不思議な 1 日。日本東京：一般社団法人日比谷エリアマネジメント。

劇団 RIDDLE (2023)。仙台謎解きウォーク 街に願いを。日本宮城：『仙台謎解きウォーク 街に願いを』実行委員会。

