

# 設計體育遊戲

綜二三林慈筠 綜二四陳妙偵

# 目錄

- 設計目的
- 遊戲題材
- 遊戲名稱
- 場地設計
- 邀請卡
- 困難及解決方式
- 成果

# 設計目的

從體育課發現其實很多的同學都不太喜歡運動覺得練習的過程很無聊，我們想從設計簡單的遊戲，讓不喜歡運動的同學，可以在遊戲的過程找到樂趣。

## 遊戲題材

**發球是排球最基本的能力，也是訓練中最無聊的，控制方向和排球的準確度其實是很難的，透過圈圈叉叉的遊戲，可以進行兩人的小組比賽，也能增加點挑戰性，比起乏味的兩人互發透過遊戲可能會更有動力及挑戰的心。**

# 遊戲名稱：排球圈圈叉叉

人數：2-4(可分為二人一組)

場地：排球場。

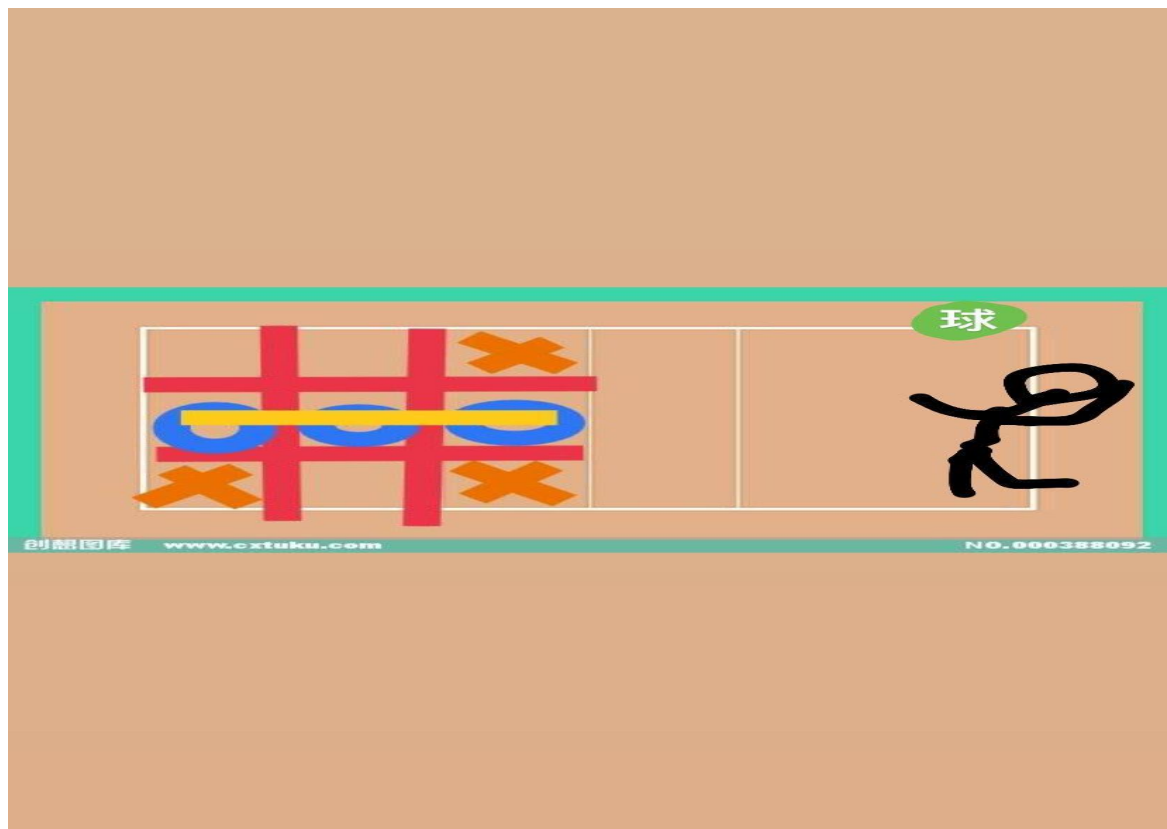
材料：連線道具(以有顏色圓盤代替)\*藍4個橘4個、排球\*2顆、粉筆畫9宮格

工作人員：兩位邊線裁判

規則：圈圈叉叉模式和平常的一樣 誰先連成一線獲勝，界內界外和排球規則一樣，壓中間線不算，球一定要完整進到格子內，如果同一格兩人都有進，可以同時佔領一格，只要先連成一條即可獲勝。如果都沒有連成一條，由佔領多格那一方獲勝。

局數：採三戰兩勝。

# 場地設計



# 遊戲體驗邀請卡

遊戲名稱：排球圈圈叉叉  
遊戲目的：利用簡單的遊戲  
訓練排球發球  
遊戲規則：用排球玩圈圈叉  
叉先連成一條線的獲勝  
場地：排球場  
人數：2人



# 設計過程遇到的困難及解決方式

## 困難-疫情影響

1. 成果影片無法拍攝
2. 缺少同學試玩心得
3. 不知道遊戲過程中是否有需要修改的地方

## 解決方式

1. 成果以ppt內容呈現
2. 利用我們原本的設計理念解說
3. 以原訂設計圖呈現



# 成果

**預期成果：**拍攝影片、收集同學回饋意見及心得、從過程進行遊戲的修改。

**最後成果：**以設計過程呈現、目的、內容、規則、設計過程。