

# 110學年第二學期第1期 「智多星雙週問」有獎徵答活動



答題期間：第三、四週 2月21日(一)~3月4日(五)

班級：

座號：

姓名：

## 玩玩具，好好玩——玩具名人堂

位於美國紐約的史壯遊樂博物館，每年都會選出深受大人、小朋友歡迎的經典玩具代表。今年入選的玩具共有 12 項，在這 12 項玩具當中，最後會由歷史專家和教育專家選出 3 項玩具進入玩具名人堂。2021 年進入名人堂的玩具分別是：

**美國女孩娃娃** 由一位名叫羅蘭的教育家在 1986 年(民國 75 年)研發出來，每個娃娃都有自己的名字和角色設定，像是種族、信仰和社會階級。另外還會搭配一本小書，介紹這個女孩的故事故事，可以藉此認識美國社會與文化歷史。羅蘭用「富含維他命」的巧克力蛋糕來形容美國女孩娃娃，認為兒童可以在玩耍的過程中學習到美國的歷史與文化。

**桌遊《戰國風雲》** 戰國風雲是 1959 年(民國 48 年)推出的桌上遊戲，具備能夠成為經典遊戲的特點：規則簡單、容易上手、玩的过程中會要求玩家要多交流。在遊戲當中，玩家必須控制軍隊，最終目標是征服世界。遊戲中當其中心一位玩家成功占領其他玩家的國家時，遊戲就會結束。玩家能從遊戲體驗到戰略和運氣對戰爭成敗的重要性，遊戲的過程也反映了真實世界中各國發展軍事的心理。

**沙子** 沙子應該可以說是最古老、最原始的玩具了！相較於現在有很多玩具只能在網路線上玩，或是在特定店家才能買到，沙子從古至今都是唾手可得得的玩具，可以在沙坑玩，也可以在海邊玩，兒童能自由研發各種玩法，而且只要加上水，就可以打造成任何形狀。

你可能會很好奇，玩具名人堂是用什麼樣的標準把這些玩具選出來呢？這些專家們會考量以下四個原則：

1. 流行地位：是不是一般大眾都熟知且被認可的玩具。
2. 存在時間：是否從被發明的那一刻起，就一直很穩定地存在，受大家喜愛的时间很長。
3. 教育意義：是否在遊戲的過程中可以啟發兒童的學習能力及創造力等等。
4. 創新及影響力：是不是能創造出新穎的「遊玩」方式或影響其他玩具的設計。這點也是最重要的一點呢！

★請閱讀文章並回答問題：

資料來源：深耕閱讀每月專題任務

- ( ) 1. 下面哪個玩具沒有進入 2021 年的美國玩具名人堂？  
 (1) 美國女孩娃娃 (2) 撞球 (3) 沙子 (4) 桌遊《戰國風雲》
- ( ) 2. 教育家羅蘭用「富含維他命」的巧克力蛋糕來形容美國女孩娃娃這個玩具，哪個選項最接近他的意思？  
 (1) 美國女孩娃娃是個可以食用的玩具。  
 (2) 美國女孩娃娃的膚色就像巧克力蛋糕。  
 (3) 美國女孩娃娃無法成功引起兒童玩樂興趣。  
 (4) 美國女孩娃娃不只是玩具，還有助於兒童學習知識。
- ( ) 3. 「2007 年入選玩具名人堂的家用電子遊戲主機『雅達利 2600』，影響了後世許多遊戲。」這段敘述強調哪一項玩具名人堂的選擇標準？  
 (1) 流行地位 (2) 存在時間 (3) 教育意義 (4) 創新及影響力

⊙ 重複投卷者，若答對題目，不發贈好兒童卡，請勿浪費公物用品。