

# 如何善用「認識馬術」教材套 經驗分享



西貢崇真天主教學校(小學部)

負責老師：宋惠雲

二零零七年四月十六及十八日

## 為何在校推廣有關馬術的活動？

- 香港將會協辦馬術項目
- 提高學生對奧運會的興趣
- 認識馬術項目的知識
- 培養學生的共通能力

## 介紹馬術的基本資料



透過壁佈

- 介紹馬術的基本資料(在早會由學生宣傳)
- 「馬術的認識」遊踪活動  
學生能具體說出遊踪活動的玩法

## 利用小冊子



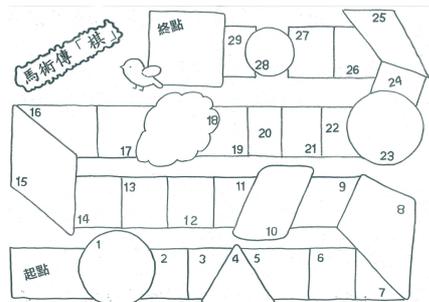
尋找答案之餘，對馬術有更進一步的認識

## 「馬術的認識」遊蹤活動

提昇學生對馬術項目的興趣

高年級學生亦樂在其中

# 馬術傳「棋」棋盤設計比賽



西貢客英天主教學校(小學部)

體育科

馬術傳「棋」棋盤設計大賽

奧運馬術項目資料

2008 年的奧運會將在聖地牙哥舉行，而香港則將舉辦馬術項目，故此為提高學生對此項目的認識，特舉行馬術傳「棋」棋盤設計大賽，請根據以下馬術項目之資料及你們的創意力，在棋盤上設計一個可行而有趣的棋盤。

1. 香港及海峽殖民地馬術項目，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
2. 在盛裝舞步賽中，馬匹被評出「空中飛步」，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
3. 在盛裝舞步賽中，馬匹被評出「自由舞步」，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
4. 在盛裝舞步賽中，選手成為馬與人馬合一而展現一連串高難度動作，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
5. 完成盛裝舞步賽，得到冠軍，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
6. 在場地障礙賽中，成功跨越障礙，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
7. 在場地障礙賽中，選手成功完成在指定時間內完成障礙，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
8. 在場地障礙賽中，選手成功完成指定障礙，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
9. 在場地障礙賽中，選手成功完成指定障礙，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
10. 在場地障礙賽中，馬匹不願跳躍，罰跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
11. 在場地障礙賽中，馬匹跳入水池，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
12. 選手能在三項賽中七項賽中得分最少，得到冠軍，跳躍 \_\_\_\_\_ 格。
13. 同一國家有超過三名選手參加個人賽，罰得一次。
14. 馬匹在同一障礙物中完成兩次，罰得一次。

\*題目及障礙的格數/方法可自由創作。

參賽形式：小組或個人  
截止日期：2011-12-20(星期三)

老師提供空白棋盤、規則指引

## 學生分享

除了老師提供基本資料外，學生主動尋找資料



# 棋盤的可行性

讓學生在活動課中試驗

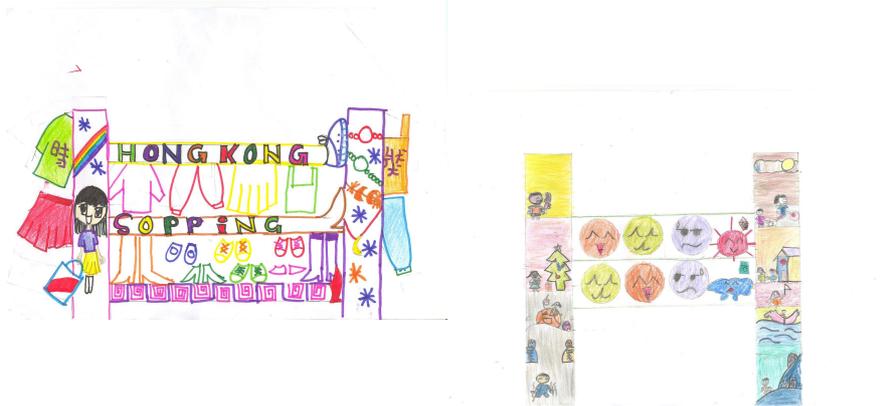
學生非常投入

# 可以將活動融入課堂中

## 馬術知識對與錯題目

1. 幾乎任何年齡的人仕都適合騎馬的。(是)
2. 馬術是「人車合一」的表現?(否)
3. 我們學習騎馬的主要原因是想馴服馬匹?(否)
4. 普通人也能透過騎馬來作康復治療?(是)
5. 騎馬能令人身心愉快、預備盪盪?(是)
6. 騎馬的好處是有高速的感覺?(否)
7. 騎馬能令你與馬匹建立友誼?(是)
8. 早期的馬匹是野生的，大概至公元前 3000 年，人類才開始馴化馬匹。(是)
9. 馬匹是古羅馬的一種軍事武器和交通工具。(否，埃及人)
10. 古羅馬人經常在全國各地的圓形跑道上進行戰車比賽。(否)
11. 第一本關於馬術的專書，是在公元前四世紀時，由希臘一名騎兵軍官編寫的。(是)
12. 現今傳統節目——拿達馬賽會跟現在的奧運會完全不同。(否)
13. 對於中國人，馬匹是權力和財富的象徵。(是)
14. 馬匹推動了早期的工業發展如彈道、興建鐵路和碾磨。(是)
15. 工業革命期間，瓦特發明蒸汽機，以「馬力」一詞作為引擎拉力的公秤單位。(是)
16. 馬經常在文學作品中被描述為勇敢、幽默及可作人類朋友的動物。(是)
17. 希臘神話中的友馬是小個友熟悉的主角。(否，飛天白馬)
18. 馬術於 1900 年被列入為奧運會比賽項目。(是)
19. 馬術是唯一一項隻生人和動物共同參與的項目。(是)
20. 馬術項目分開男女子組比賽。(否)
21. 盛裝舞步賽被稱為「馬匹的會考」。(否)
22. 盛裝舞步賽由五位裁判按馬匹的表現給予分數。(是)
23. 奧運會中，場地障礙賽的最精者常與馬匹跳過 20 個障礙。(否)
24. 三項賽是結合了盛裝舞步賽、場地障礙賽及越野賽。(是)

## 引發學生的創意



場地欄杆設計比賽

## 延伸活動及果效

- 中文視訊
- 一、二年級跨越欄杆比賽
- 學生的創意
- 積極參與
- 認定馬術

本校網址：<http://www.stcps.edu.hk>

完