

## L1U8.6

### 課堂活動：猜猜遊戲

#### 玩法

老師安排一個裝有 25 張數字卡的箱，卡上分別寫上數字 1-25。老師從箱中抽出一張卡，並藏於袋中。學生須藉着問連串問題來猜出卡上數字，而老師也要根據問題作出反應。

#### 例子

在學生分組參與遊戲之前，老師可與另一位同學示範一下遊戲的玩法：

老師在箱中抽到數字卡 **(20)** 並放到口袋裏。

學生：如果數字大於 ( $>$ ) 13，請你舉手。

老師：(舉手)

學生：如果數字大於 ( $>$ ) 19，請你舉手。

老師：(舉手)

學生：如果數字大於 ( $>$ ) 22，請你舉手。

老師：(沒有行動)

學生：如果數字大於 ( $>$ ) 20，請你舉手。

老師：(沒有行動)

學生：如果數字小於 ( $<$ ) 20，請你舉手。

老師：(沒有行動)

學生：如果數字等於 ( $=$ ) 20，請你舉手。

老師：(舉手)

## 檢討

我們每天都要作出決定。你從剛才的遊戲中，便學到怎樣利用**條件表達式 (conditional expression)** 來檢驗你的猜想。同樣，老師也基於你在問題中的**條件**來作出**反應**。你還記得那些條件表達式嗎？

如果「數字」 $> 13$ ，則

<舉手>

如果「數字」 $> 19$ ，則

<舉手>

如果「數字」 $> 22$ ，則

<沒有行動>

如果「數字」 $> 20$ ，則

<沒有行動>

如果「數字」 $< 20$ ，則

<沒有行動>

如果「數字」 $= 20$ ，則

<舉手>

我們將運算思維概念中的**運算子 (operators)** 應用到條件表達式中，例如大於 ( $>$ )、小於 ( $<$ ) 和等於 ( $=$ )。

以上遊戲有助我們從老師的回饋中檢驗猜測。老師根據我們提供的**條件表達式**，向我們提供回饋（行動）。