

## 連江縣立介壽國(中)小2020年Halloween活動企劃書

負責人	鄭悄、衛宥瑄		
活動名稱	Ghost Hunting	活動類型	萬聖節大地活動
活動時間	10/30(五)9:30~12:00 8:10~8:50 上第一節課	活動地點	介壽國(中)小校園內 (不含幼兒園及國中部)
備用地點	體育館	活動器材	音響、麥克風、PB板、標記貼紙、獎品
活動流程	<b>活動內容</b>	<b>所需時間</b>	<b>備註(支援人員與器材)</b>
	萬聖節扮裝	40(8:50~9:30)	人體彩繪蠟筆、裝扮用具
	集合	10(9:30~9:40)	主持人、麥克風、PB板
	開場主持及說明	10(9:40~9:50)	主持人、麥克風、PB板、音樂
	萬聖節服裝走秀 Time	20(9:50~10:10)	主持人、麥克風、音樂
	分組	10(10:10~10:20)	主持人、麥克風
	Ghost Hunting 獵鬼行動	80(10:20~11:40)	各隊輔及關主(頭套、糖果)
	集合	10(11:40~11:50)	主持人、麥克風、PB板
	結尾主持及各關主頒獎	10(11:50~12:00)	主持人、麥克風、獎品
人員分配	<p><b>一、 NPC</b></p> <p>主持人:鄭悄、宥瑄</p> <p>1.monster(怪獸): 庭均</p> <p>2.skeleton(骷髏): 益貴</p> <p>3.fairy(精靈): 瑋珊</p> <p>4.spider (蜘蛛): 宥瑄</p> <p>5.jack-o'-lantern(傑克南瓜燈): 志偉</p> <p>6.zombie(殭屍): 秀如</p> <p>7.vampire(吸血鬼): 向喆</p> <p>8.mummy(木乃伊): 熊媽</p> <p>9.devil: 浩麟</p> <p>10.ghost: 秀玉</p> <p>11.ghost: 方玫</p> <p>12.ghost: 麗秀</p> <p>13.ghost: 曉瑋</p> <p>14.ghost: 玉蘭</p> <p>15.ghost: 曉琴</p> <p>16.ghost: 玉金</p>		

## 17. ghost: 洩淵

(各 NPC 會配給遊戲單字卡、遊戲道具、角色頭套及糖果)

同一顏色的關卡，拿同一種糖果，拿過該種糖果，就不能再拿，只能拿徽章

### 二、場控、攝影人員

攝影: 偉傑、登創、德財

場控: 鄭悄、宥瑄

### 三、分組名單(附件 1)

## 活動流程

### 一、Halloween dress time :

1. 活動場地為校園和各班教室。
2. 在下課十分鐘時，小朋友在單上進行扮裝，一班配給兩盒人體彩繪蠟筆。
3. 主題不限，但每個小朋友都需要面向彩繪。
4. 小朋友扮裝期間，除導師陪同外，其餘老師可在辦公室內進行彩繪扮裝(提供人體彩繪蠟筆)，或進班與孩子同樂

### 二、集合:

1. 集合地點為升旗場地
2. 集合隊形依照年級班級依序排列，班級內部以小隊為單位成排
3. 請各班導師掌握時間讓孩子在五分鐘內就定位
4. 主持人進行小組分隊，協助維持場內秩序，以利開場主持進行。
5. 請場內老師協助管理秩序，以利接下來的走秀活動進行。

### 三、開場主持及說明:

1. 主持人: 鄭悄、宥瑄
2. 開場情境主持

(請偉傑老師協助播放可怕的音樂)

萬聖節到了，許多在陰間的鬼魂竟然故意錯過鬼門關的時間，繼續在人間嚇人，於是兩位獵鬼師決定招喚來自各地的小獵鬼師來捕抓各地的鬼魂! 讓我們歡迎所有的小獵鬼出場!

(主持稿為附件二)

### 四、Show Time 走秀環節

1. 班級導師需事先安排走位順序，一排 4-5 位，需進行定點揮手
2. 走秀開始(請偉傑老師撥放音樂)，主持人會先示範，請學生依照主持人方式進行走秀(會在地板上貼上定點貼紙)
3. 走秀當中，會發下投票，請各位鬼魂(老師)寫上一位裝扮最符合萬聖節的學生，進行頒獎。(盡量不挑重複的同學，這樣獲獎的人可以更多)

## 五、集合

1. 走秀結束後，重新以小隊方式原地集合完畢。
2. 各關主進行佈關。
3. 講解遊戲規則及注意事項，並幫忙小朋友複習目標單字(課堂教授過)

## 六、Ghost Hunting 獵鬼行動

1. 小隊隨機闖關，但是需要收集 7 個角色徽章(456 年級)或 5 個角色徽章(123 年級)才算順利破關，如果提前收到 8 個角色徽章，還是可以繼續收集，最後會頒獎給破關最多的組別。
2. 關主須等小隊人數到齊後，再進行遊戲。
3. 遊戲時間共 80 分鐘，共 17 關  
每一關關卡時間配置如下：  
跑關緩衝+關卡介紹:3 分鐘  
關卡進行:10 分鐘  
收尾發放信物及跑關:2 分鐘  
合計 15 分鐘
4. 遊戲進行中，每一關的換關時間，會經由廣播音樂來提醒。
5. 闖完關卡，每組小朋友會依照得分得到該數量的糖果，拿回組內分配，但如果沒有通關，並不會得到徽章。
6. 關主結束遊戲後，需要給予小隊觀看**獵鬼提示地圖**，地圖會引導小隊往下一關前進。
7. 跑關期間規則說明：
  - a. 3 MUST(三有):有團結、有秩序、有禮貌
  - b. 3 NO(三不):不吵架、不哭鬧、不脫隊  
(違者警告一次，遭警告第二次的隊伍直接進入休息區等待活動結束)

## 七、結尾主持

1. 感謝所有的小獵鬼師幫忙把鬼魂們都抓起來了，希望他們不會再來騷擾人類，人們又可以平安的度過每一天。除非……(有兩隻鬼把兩位主持人抓走，偉傑老師幫忙播放一段恐怖的尖叫，)
2. 導護老師出面進行整隊與宣布注意事項，並請各班帶回教室後，準備進餐廳用餐。

規則說明

※遊戲規則：

共 17 關，得分無意義，糖果給予該組員數，過關送徽章方式進行闖關遊戲。每關時間約 15 分鐘，為隨機闖關，所以先來後到的觀念，請關主一定要把持住。後到但是人數枚到齊的小隊，請他們先到別關進行遊戲。每關結束後可向關主索取徽章(關主頭像)，並由關主秀出地圖指引鬼出沒之處。

※目標單字

一、二、三年級：

1. devil 2. vampire 3. monster 4. witch 5. ghost

6. zombie 7. halloween

四、五、六年級：

1. pumpkin 2. candy 3. monster 4. ghost 5. skeleton 6. witch

7. vampire 8. jack-o' -lantern 9. zombie 10. mummy 11. devil

12. werewolf 13. halloween

※關卡說明

關卡 1

Draw the monster

<b>規則說明</b>	關主	庭均(Monster)
	地點	五誠教室
	遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 限制 5 分鐘內畫出各自創作的 monster 並上色</li> <li>2. 上台介紹自己的 monster 名稱+功能</li> <li>3. 如果能夠用英語介紹，例如有幾個眼睛，幾隻手等等可以增加小隊得分數 2-5 分(關主可自行判斷，講得很好可給到 5 分)</li> <li>4. 每位隊員須完成畫作並介紹，則算過關</li> </ol>
	使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖畫紙</li> <li>2. 彩色筆</li> </ol>
	時間配置 10 分鐘	<p>5 分鐘限時畫出怪獸</p> <p>5 分鐘介紹分享</p>
	注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1)關主可鼓勵學生用英文介紹</li> <li>(2)盡量讓每一位隊員都能夠介紹到他所畫的怪獸</li> <li>(3)對於沒有畫完怪獸的隊員和不分享的隊員不給分數，也代表無法闖關完成，無法得到徽章。</li> </ol>

關卡 2	Give the Skeleton what he need
關主	益貴(skeleton)
地點	六誠教室
遊戲規則	1. 支援前線玩法 2. PPT 秀出 skeleton 需要的物品，並給予 30 秒準備，30 秒內能夠達成目標，則可得分 3. 總共有 12 題， <b>達成 6 題者則過關</b>
使用器材	1. PPT 2. 計時器(手機)
時間配置 10 分鐘	如果在十分鐘內沒有達到 6 題，則無法得到徽章。
注意事項	(1)關主可視情況調整題數(碰到較多低年級無法完成題目時)

關卡 3	Fairy loves songs
關主	瑋珊(fairy)
地點	一樓辦公室走到餐廳的空地(兩備:五忠教室)
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小隊派出一名隊員，戴上耳機聽音樂，並確認他聽不到外面的聲音。</li> <li>2. 其他隊員中，一人抽取字卡，隊員輪流向戴耳機這位隊員說出人物特徵，例如:掃帚、黑衣服、彎鼻子，戴耳機的隊員須靠著唇語來猜測他們所講的特徵，如果能直接猜出人物，則可以直接講出人物名稱，例如:Witch</li> <li>3. 可給予一次替換戴耳機的人選，替換後則不能再更換</li> <li>4. 須在十分鐘內答對 4 題則算過關</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 單字圖卡十二張</li> <li>2. 耳機</li> <li>3. 手機(撥放音樂)</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	未達到四題，則只給予糖果，無徽章
注意事項	<p>(1)音樂聲音一定要讓隊員是聽不到人講話的音量，關主可先戴上測試。</p> <p>(2)關主可提示隊員人物特徵，如果小隊員講不出形容詞或名詞</p>

關卡 4	Spider web
關主	宥瑄(spider)
地點	自理教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 關主準備七台平板，打開 Quizlet 單字集配對模式。</li> <li>2. 關主拿出單字圖卡並帶唸單字。</li> <li>3. 請小組員同時以 Quizlet 配對模式進行 PK</li> <li>4. 456 年級秒數在 10 秒，123 年級秒數在 15 秒。</li> <li>5. 小組員需在同一時間通過，如有一人不到秒數內，則重新來過。</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 平板 12 台(123 年級 7 人一組,456 年級 5 人一組)</li> <li>2. 單字卡</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	未同時達到秒數，則給予有達到秒數的隊員，無徽章
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 若關主認為秒數太短，可自行更改</li> <li>(2) 同一組同時進行遊戲，盡量不讓隊員閒著</li> </ol>



關卡 5	Find the missing Jack o' lantern
關主	志偉(Jack o' lantern)
地點	圖書室
遊戲規則	<p>1. 將 20 個南瓜燈散落藏在教室的角落，不放物品中，可以放在書櫃的書上，放幾個比較不明顯的地方</p> <p>2. 計時小隊利用多少時間找出 20 個南瓜燈</p> <p>3. 如果在五分鐘內找到，並能使用英文數數 1-20，就可以通關</p> <p>4. 五分鐘內沒有找到，可以進行第二次，關主可請小隊先到教室外背對等候，給予第二次機會，如果還是無法在五分鐘內找到，則給予第二次找到的南瓜燈數量糖果，無徽章。</p>
使用器材	1. 南瓜燈小卡 30 張(以防萬一不見)
時間配置 10 分鐘	
注意事項	(1)關主可視尋找能力降低找到的南瓜數(適用於 123 年級)

關卡 6	Zombie puzzle
關主	秀如(Zombie)
地點	四忠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 拼出萬聖節人物們</li> <li>2. 一人拼一組，剩下的可以合力拼完</li> <li>3. 拼完後，請拼完的人個別念出自己所拼出的人物，即可過關</li> <li>4. 無法唸出人物的組員，關主可提示或教導，但組員不能幫忙。</li> </ol>
使用器材	1. 12 組拼圖
時間配置 10 分鐘	
注意事項	(1)關主須提醒不要代替同學念出單字

關卡 7	Vampire needs some blood
關主	向誌(Vampire)
地點	羽球館
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 關主確認好小組員到齊後，隨意碰一位小隊員(選擇比較會跑的)，表示吸到他的血了，因此他變成吸血鬼，要幫助關主吸血(抓人)</li> <li>2. 遊戲玩法同於紅綠燈玩法，只是只有保護模式，沒有解除保護。保護模式為喊出萬聖節單字，並且要喊大聲才算。同一個單字如果重複喊或同時喊還有喊到 Vampire 都沒有保護效果。</li> <li>3. 遊戲範圍可限定為半場的籃球場或是一個全場。</li> <li>4. 吸血鬼在時間內讓所有人都成為保護模式，則吸血鬼贏，如果組員有 4 位，則需有 1 個活人才算通過關卡；如果組員有 5 位，則 2 有個活人通過關卡；如果組員有 6 位，則需有 2 個活人才算通過關卡；如果組員有 7 位，則需有 3 個活人才算通過關卡。</li> </ol>
使用器材	無
時間配置 10 分鐘	
注意事項	(1)四誠柏均不適合奔跑，可請他與關主在一旁休息

關卡 8	Mummy is coming
關主	熊媽
地點	會議室外接餐廳的空地(兩備:會議室外走廊)
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將扭蛋球放進水桶中</li> <li>2. 關主給予每位隊員題目卡(是圖片)，隊員須在 30 秒內一人撈出在扭蛋裡的單字卡，如果沒有在 30 秒內撈到，則重新排隊。</li> <li>3. 一次一人只能撈出兩個，直接確認後，再重新放回水桶中，不可進行直接交換，但是可以記得撈過的扭蛋顏色，下次就不要再撈到。</li> <li>4. <b>只要在十分鐘內，小隊全員撈到符合圖片的單字卡，就過關</b></li> <li>5. 先撈到的隊員，可以先唸給關主聽配對的單字，唸完後，在一旁等待組員完成或教導組員唸單字。</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 水桶</li> <li>2. 湯瓢</li> <li>3. 扭蛋(內裝入萬聖節人物單字卡)</li> <li>4. 出題卡(圖片)</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	
注意事項	(1)關主需確認隊員沒有互相給提示，如果有，可直接抽換他的題目卡

關卡 9	Hit the Devil
關主	濔麟(devil)
地點	三忠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在黑板上將九個單字擺為九宮格，並蓋牌顯示惡魔圖案。</li> <li>2. 請小組安排好投擲順序，輪流站在離黑板 2 公尺後的距離，以黏黏球丟擲黑板九宮格。</li> <li>3. 丟擲的人念出丟中的單字後，即可移除掉被丟中的單字卡，關主就可以再進行排列組合，讓隊員丟擲較集中。</li> <li>4. 若球丟出格線之外，則該輪 pass；若丟中不卻不會念，也算該輪 pass。</li> <li>5. 小組要將擊中所有惡魔才算過關。</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 粉筆</li> <li>2. 單字圖卡</li> <li>3. 黏黏球</li> <li>4. 黑板</li> </ol>
時間限制 10 分鐘	未能在時間內擊中所有字卡者，只算得分分數，不給予徽章。
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 投擲一定要按照順序，不可因不會唸該單字，導致順序錯亂。</li> <li>(2) 如因距離過遠而無法順利投擲超過兩輪的組別，可給予減少投擲距離的機會。</li> <li>(3) 請關主提醒小朋友請勿在他人作答時說出答案，則該題不算分。</li> </ol>

關卡 10	Act like a ghost
關主	秀玉
地點	幼稚園四誠教室旁的草坪(兩備:六忠教室)
遊戲規則	<p>1. 比手畫腳，只能比動作，不能講話。</p> <p>2. 需用英文回答，並答對 10 題，即可過關</p>
使用器材	1. 圖卡
時間配置 10 分鐘	
注意事項	(1)在比手畫腳時，不能說出任何一句話，並提醒始能用英文回答

關卡 11	Guessing time
關主	方枚
地點	三誠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請小組安排好答題順序，排列為直線。</li> <li>2. 關主用 PPT 秀出題目。</li> <li>3. 每一題都有四張圖片，請小朋友運用其中的關連性聯想出答案。</li> <li>4. 猜不出答案者，pass 到下一人繼續回答。</li> <li>5. 在時間內能完成 10 題過關。</li> <li>6. 答完後請關主秀出答案，並再帶全部人唸一次</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPT</li> </ol>
時間限制 10 分鐘	未能在時間內猜對所有圖片者，只算得分分數，不給予徽章。
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 請關主提醒小朋友請勿在他人作答時說出答案，則該題不算分。</li> <li>(2) 題目秀出之後，有 30 秒的作答時間。</li> </ol>

關卡 12	Spell the words
關主	麗秀
地點	二誠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPT 秀出不完整的萬聖節單字，請學生拚出正確單字。</li> <li>2. 小組人員分別在小白板上寫出單字</li> <li>3. 不會寫或看他人答案者不得分，寫對者得分。</li> <li>4. 在時間內答對 10 題即可過關</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPT(平板)</li> <li>2. 小白板</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	未能在時間內獲得 10 分以上者，只算得分分數，不給予徽章。
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 請關主提醒小朋友請勿在他人作答時說出答案，則該題不算分。</li> <li>(2) 如果作答超過五題都無法得分，可給予一分鐘時間看所有單字字卡的提示，遊戲也將重新開始，得分重新進行計算。</li> </ol>



關卡 13	Who is the ghost?
關主	曉瑋
地點	一忠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 關主將數張椅子排成圈，張數與小孩數量相同</li> <li>2. 關主將圖卡發給小孩，一人一張，並請小孩坐在椅子上。</li> <li>3. 組員需唸出 Trick or Treat, smell my feet, Give me something good to eat，接著當關主會說 Happy, happy Halloween 的時候，全部人需換位，關主則會搶其中的座位坐下；如果關主說的是 Happy, happy birthday 或是 Happy, happy mother's day 則不能移動，移動了就會扣分(也就是糖果數減少)。</li> <li>4. 沒有搶到椅子的小孩，由關主詢問 Who is the ghost? 需猜到誰拿到鬼的圖卡，則得分；如果拿到鬼圖卡的剛好是沒搶到椅子的小孩，則該局 pass，不得分。</li> <li>5. 5 次猜中就過關</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 椅子數張</li> <li>2. 單字圖卡</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	未能在時間內猜對五次以上的鬼，只算得分分數，不給予徽章。
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 請關主提醒小朋友請勿在他人作答時說出答案，則該題不算分。</li> <li>(2) 在十分鐘內要玩超過五輪以上的換位，請關主注意時間掌控。</li> </ol>

關卡 14	Catch the ghost
關主	玉蘭
地點	一誠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 翻牌配對遊戲</li> <li>2. 請小組安排好答題順序</li> <li>3. 每組每人一次翻兩張牌，翻出時需念出單字，否則不算分，如果剛好翻出一樣的牌，則配對成功，一組配對成功，放入廢牌區。</li> <li>4. 在翻牌過程中，需在 2 分鐘內找出五組配對的鬼牌才能過關。</li> <li>5. 如果無法在 2 分鐘找到，則一直重玩，直到遊戲時間十分鐘到，才放行。</li> <li>6.</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 單字字卡</li> </ol>
時間配置 10 分鐘	未能在時間內找出五組配對的鬼牌，只算得分分數，不給予徽章。
注意事項	(1)請關主提醒小朋友請勿在他人作答時說出提示，則該題不算分。

關卡 15	Ghost Killer
關主	曉琴
地點	一忠旁的空地(靠近辦公室)(兩備:二忠教室)
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 選擇 vampire, halloween, skeleton，關主請想好三個分別的動作。</li> <li>2. 關主可先與小組員練習遊戲玩法及單字唸讀，培養默契。</li> <li>3. 關主拿出單字卡 12 張(一輪)，組員不能跟字卡唸的一樣或動作一樣。</li> <li>4. 遊戲開始時關主和隊員要先說halloween啊ready go，才能開始遊戲。</li> <li>5. 關主出題時舉出單字卡，隊員須跟著唸出單字並比出動作。</li> <li>6. 遊戲需進行到第二輪結束，全員都沒有比錯動作或喊錯才算過關，至少要有一輪做對動作及唸對才能通關。</li> <li>7. 如果還有喊錯或唸錯的，就繼續第三輪或第四輪。</li> </ol>
使用器材	1. 單字字卡
時間配置 10 分鐘	未能在時間內連續二輪勝利者，不給予徽章。
注意事項	(1) 關主可視小隊完成時間，給予第三輪和第四輪的機會。

關卡 16	Scare the ghost
關主	玉金
地點	四誠教室
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟練 Trick or treat 韻文</li> <li>2. 需有整齊動作</li> <li>3. 關主攝影拍成影片</li> <li>4. 動作整齊，聲音大聲的組別則獲勝</li> </ol>
使用器材	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手機</li> <li>2. Trick or treat 韻文(平板)</li> <li>3. 一張桌子(可從一誠或二忠借)</li> </ol>
時間配置 不限制	依照關主標準，如果一次就做到動作整齊、聲音大聲，則可直接給予通關，獲得徽章，並一組十顆糖果。
注意事項	<p>(1)關主可視組員狀況給動作提示。</p> <p>(2)如果小隊已花費超過 10 分鐘，則可放任小隊往其他關卡進行闖關，但是無法獲得糖果和徽章。</p>

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="389 241 584 297">關卡 17</td> <td data-bbox="584 241 1350 297">Ghost in the air</td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 297 584 353">關主</td> <td data-bbox="584 297 1350 353">孜淵</td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 353 584 409">地點</td> <td data-bbox="584 353 1350 409">操場(籃球場)(雨備:羽球館)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 409 584 797">遊戲規則</td> <td data-bbox="584 409 1350 797"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩法類似報數球，在球落地前能說出最多萬聖節單字者可獲得最高分。</li> <li>2. 小組員輪流將球往天空拋後，在球落地前講出萬聖節單字。</li> <li>3. 採累計方式，可重複喊單字，但是不能撞一人喊重複。最終統計組員所唸出的單字數。</li> <li>4. 4人至少喊出累計12個單字；5人累計15個；6人累計18個，7人累計21個即可過關</li> </ol> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 797 584 947">使用器材</td> <td data-bbox="584 797 1350 947">1. 躲避球</td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 947 584 1193">時間配置 10分鐘</td> <td data-bbox="584 947 1350 1193"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="389 1193 584 1357">注意事項</td> <td data-bbox="584 1193 1350 1357">(1) 提醒小隊員不能互相提醒英文單字，可以在比賽前先複習，但是正式開始時不能提示。</td> </tr> </table>	關卡 17	Ghost in the air	關主	孜淵	地點	操場(籃球場)(雨備:羽球館)	遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩法類似報數球，在球落地前能說出最多萬聖節單字者可獲得最高分。</li> <li>2. 小組員輪流將球往天空拋後，在球落地前講出萬聖節單字。</li> <li>3. 採累計方式，可重複喊單字，但是不能撞一人喊重複。最終統計組員所唸出的單字數。</li> <li>4. 4人至少喊出累計12個單字；5人累計15個；6人累計18個，7人累計21個即可過關</li> </ol>	使用器材	1. 躲避球	時間配置 10分鐘		注意事項	(1) 提醒小隊員不能互相提醒英文單字，可以在比賽前先複習，但是正式開始時不能提示。
關卡 17	Ghost in the air														
關主	孜淵														
地點	操場(籃球場)(雨備:羽球館)														
遊戲規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩法類似報數球，在球落地前能說出最多萬聖節單字者可獲得最高分。</li> <li>2. 小組員輪流將球往天空拋後，在球落地前講出萬聖節單字。</li> <li>3. 採累計方式，可重複喊單字，但是不能撞一人喊重複。最終統計組員所唸出的單字數。</li> <li>4. 4人至少喊出累計12個單字；5人累計15個；6人累計18個，7人累計21個即可過關</li> </ol>														
使用器材	1. 躲避球														
時間配置 10分鐘															
注意事項	(1) 提醒小隊員不能互相提醒英文單字，可以在比賽前先複習，但是正式開始時不能提示。														
注意事項	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 安全第一，任何老師若發現小朋友有奔跑脫隊之行為，屢勸不聽者，可予以警告，警告第二次則直接至休息區休息，無法闖關。</li> <li>2. 團隊至上，關主若發現小隊成員有零零散散抵達關卡，可不予理會，待小朋友到齊後再行開關。</li> <li>3. 活動範圍為圖書館及幼兒園之外的場域，若發現越界者，老師可予以警告。</li> <li>4. 關卡遊戲結束之後，若放關時間還沒到，則請關主帶領小朋友複習唸讀單字。</li> <li>5. 若小朋友真的不會唸，關主可給予提示(或唸一次)，並讓孩子跟讀複誦。</li> <li>6. 關主須控制好時間，不可提早或延後放行小隊(即使該關遊戲已結束。)</li> </ol>														