



“橘” 运会

一、课程名称

“橘” 运会

二、课程内容

柑橘主题趣味运动会，根据人数及时间，设置有4个趣味运动会项目，每个班级安排队伍参与每一个项目的趣味竞技之中，要求每个班级所有人必须参与其中一项，然后根据项目完成时间进行排名和积分，最后所有项目积分之和最高班级获胜。

三、课程目标

（一）价值体认：通过团队竞赛，提高团队合作能力和奉献精神，提高个人领导力。

（二）责任担当：通过游戏化的形式，感受柑橘的劳动过程，寓教于乐之中，学会相应的柑橘文化，了解家乡的乡土乡情；

（三）问题解决：通过游戏化的方式，提高参与感，同时在游戏的过程中，愉悦身心，释放学习压力；

（四）创意物化：通过将各种柑橘知识，转化成各类趣味运动会项目，让学生在寓教于乐的游戏化教学中，学到各类柑橘知识。

四、课程时长

90 分钟

五、适合学段





小学 1-3 年级

六、实施地点

三峡国家柑橘公园研学实践教育基地

七、人员配备

以班级（每班 50 人）为单位设置 1 名研学导师、1 名安全员。

八、教学用具

愤怒的橘子道具、抢种抢收道具、赶橘子道具、橘子投盆道具

九、研学流程

（一）课程引入（10 分钟）

- 1.讲解趣味运动会项目规则、积分规则、注意事项；
- 2.班级分组、确定参加每个项目的参赛选手（要求每人至少参与 1 个项目，或者参加成为志愿者）；
- 3.抽签选择参赛顺序和赛道。

（二）课程内容（75 分钟）

1.赶橘子比赛（15 分钟）

4 个人一组，用手中的工具，将橘子推至对面队友位置，让队友进行接力，然后直至第四个接力队友将橘子推至终点，则完成比赛。用时最短的队伍名次靠前。

2.愤怒的橘子比赛（20 分钟）





4个人一组，操作前方的大弹弓，将橘子公仔炮弹发射至对面的目标处，每击中一次获得1分，每人两次机会，所有队员用完比赛机会，则完成比赛。得分最多的队伍名次靠前。

3.抢种抢收比赛（15分钟）

8个人一组，轮流接力进行，起点处拿着播种盆将橘子一个一个种到模拟的田地里，而终点处的接力队友拿着收获筐将田地里的柑橘一个一个的收获出来，在第八个队友将橘子收获完毕后到达对面，则比赛完成。得分最多的队伍名次靠前。

4.橘子投盆比赛（20分钟）

5个人一组，每人3个橘子球，轮流接力将手里的橘子球投进前方的小盆子中，每投进小盆之中一次，则获得一个积分，所有人将手中的三枚橘子球投完，则比赛完成。得分最多的队伍名次靠前。

5.颁奖及分享（5分钟）

颁奖仪式、冠军队伍分享获胜经验

十、课程评价（5分钟）

指导教师引导学生谈感受，对表现优秀的团队和个人进行表扬和表彰，按照《宜昌市中小学生研学旅行课程评价方案》对每位学生进行综合评价。

十一、安全预案

1. 对学生科学的分组，确定小组长，明确职责；
2. 面向全体学生强调纪律要求，不允许嬉笑打闹，更不允许有恶作剧，一切行动听指挥，切勿擅自行动；



3. 在体验过程中出现异常情况，如学生扭伤、摔伤，指导教师第一时间查看伤情，及时解决问题。对于伤情严重的学生立即送往医院进行治疗，同时报告带队领导。

