



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)

社會
產業組

計畫簡介及亮點

社區於106年開始推動食農教育，稟持著走進農村，體驗感動，物產直購的理念經營，以地方特色體驗帶動物產購買，社區將在地的人文地景盤點整理，同時凝聚地方居民社區意識，進而培育出地方耆老導覽人才、地方體驗教師與吸引青年回鄉，一同對社區發展發想，透過企業公司、政府相關部門、學校單位及在地團體合作，加值農業六級化產業，讓大旗山區不再侷限單一框架，吸引更多不同客群走入農村社區，讓遊客發現糖廠社區新亮點，再次點亮高雄旗山繁榮風光。



計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(金蕉囡仔：尋找香蕉王國遺落的寶藏)--

社會
產業組

主題農產品

香蕉

學習者

成人、
親子

概念面項

- 農業生產與環境
- 飲食生活與文化

學習內容

- 主題1：農業生產與環境-弓蕉吐囡為囡死(120分鐘)
主題2：飲食生活與文化-蕉你做總鋪師(120分鐘)

計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位： 農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位： 中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(金蕉囡仔：尋找香蕉王國遺落的寶藏)--

社會
產業組

教學理念

1. 了解香蕉一生的生長過程，母株與子株的生長關係，猶如俗語「弓蕉吐囡為囡死」，讓農業生活過程對應到日常情感，加深學習印象。
2. 了解香蕉如何採收，採收後的青香蕉如何轉變成生活中的熟香蕉，在果實採收後，被廢棄的假莖該如何再次被運用呢？
3. 了解旗山早期對青香蕉飲食文化，從惜食角度出發，讓學習者了解地方飲食習慣，與品嚐到青香蕉特色口感與味道。

教學目標

1. 學習者感受到旗山農業對社區情感發展的重要性。
2. 學習者能瞭解到香蕉採收後農廢之運用。
3. 學習者透過學習肯定旗山香蕉對過去歷史的重要性。
4. 學習者透過學習學到香蕉多元料理的方式。
5. 學習者做到在日常生活中珍惜食物，不浪費糧食。

計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(金蕉囡仔：尋找香蕉王國遺落的寶藏)--

社會
產業組

計畫成果照片



農業生產與環境



農業生產與環境



蕉你做總鋪師



香蕉取纖

計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(香蕉囡仔)--

社會
產業組

教材形式

桌遊教具

學習者
親子

規格篇幅

天地盒

(19.8*15.6*3.6)

+ 15張卡牌

(63mm*88mm)

建議教學時

間

60分鐘

使用說明

規則說明

遊戲人數
2-4

遊戲適齡
10+

遊戲時長
10-15
minutes

遊戲目標

最先收集數字1~5的「耕種卡」，並出牌的玩家獲勝

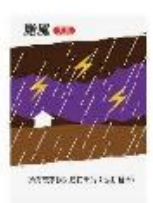


須按照順序排列

遊戲配件



耕種卡
20 張



功能卡
30 張



金牌卡
5 張

1 起始手牌與玩家

將兩種牌分開朝下形成牌堆。
每個玩家抽3張耕種卡+2張功能卡作為起始手牌
由最近有吃過香蕉的玩家，作為起始玩家開始順時針進行遊戲。

2 抽牌與棄牌堆

每回合輪到自己時，抽1張耕種卡+1張功能卡。
牌堆數量不夠時，從棄牌堆重新洗牌當作牌堆

3 接龍或使用功能

選擇接龍

將手上的耕種卡按照數字順序由上至下排列，出牌數量不限。



使用功能卡

打出1張功能卡，並依照其卡牌描述執行功能，執行後立即放置棄牌堆。



4 棄牌與結束回合

每回合結束時，手上只能保留1張牌，多的卡牌放置棄牌堆。

5 遊戲結束

當有玩家最先收集數字1~5的「耕種卡」，並出牌後，該玩家獲勝。
進階玩法：當完成收集5張耕種卡後可換取1張金牌卡，收集2張金牌卡立即獲勝。

計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(香蕉囡仔)--

社會
產業組

教材形式

桌遊教具

學習者

親子

規格篇幅

天地盒

(19.8*15.6*3.6)

+ 15張卡牌

(63mm*88mm)

建議教學時

間

60分鐘

使用說明



計畫聯絡人/職稱：曾渝煊理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告



農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

112年食農教育推廣計畫

(高雄市旗山區糖廠社區發展協會)
--(香蕉囡仔)--

社會
產業組

使用情境



計畫聯絡人/職稱：曾渝嬋理事長

Food and Agricultural Education

主辦單位：農業部
MINISTRY OF AGRICULTURE

執行單位：中國生產力中心
CPC China Productivity Center



廣告