

# 《達文西密碼》教案

## 《達文西密碼》教案

<p><b>破冰</b> 5-10 mins</p>	<p>帶領者可按參加者年齡及人數任選一個遊戲：(參附件)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 人人有個密碼</li> <li>2. 講大話，齊齊揭</li> </ol>	<p>本環節重點在於指出謊言是不可瞞騙世人的。</p>
<p><b>主題訊息</b> 25-30mins</p>	<p>人人都可以破碼！</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主持人將參加者分成四組，然後將從宗教、歷史、文化、藝術角度討論《達文西密碼》的四份不同資料分別派給四組的成員。(參附件)</li> <li>2. 著參加者參閱正反兩邊的看法，然後決定接受那一個論點。</li> <li>3. 主持人邀請四組派代表作出總結。</li> </ol>	<p>本環節讓參加者自行從派發的資料中發掘真正的答案。主持人可向參加者提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 當你看到了《達文西密碼》的說法時，你自己有甚麼回應？</li> <li>2. 你認為「真相」的部份是否回應了《達文西密碼》？</li> <li>3. 你個人及小組接受那一個說法呢？</li> </ol>
<p><b>總結</b></p>	<p>《達文西密碼》始終是小說，亦是建構於虛浮的觀點上，若我們竟以虛構的情節看成真實，只會墮入陷阱裡。</p>	

# 《達文西密碼》教案

## 破冰遊戲

### 1. 人人有個密碼

主持人請每一個人想一想三件關於自己的事，其中有兩件是真一件是假。當大家想好之後，主持人可逐一邀請所有人輪流或部份人說出這三件事(要視乎人數及時間而定)，每當一個人說出了之後，主持人可邀請認識與不認識這人的朋友猜出那一件事情是假的。不論旁人能否猜破那人的密碼，當事人都要解釋三件事中執真執假。

這遊戲要帶出一點，就是我們要為自己的身世胡亂作一段虛假事情並非不可能，但卻不一定可以騙得過他人。

### 2. 講大話，齊齊揭(適合小組，年齡亦不宜太輕)

組長可準備多幾套撲克牌，平均派牌給組員，讓他們一人有一份。遊戲目的是將手上的牌全數送出，開始時第一個人可以抽出手中任何數目的牌，牌背向上讓他人看不到點數，然後告訴他人這裡全部是某一點數的牌，例如：「我放下了七張十點，你信不信？」，再順時針方向推向下一位。若下一位不信，他可以揭開任何一張，若證明了開始的人講大話，他便要收回，但如果揭開了的與宣稱的是一樣，揭牌者便要將所有牌取下來。當然，若下一位相信，他也可以有兩個選擇，一是再將這一批牌傳下去，二是可以加上自己宣稱與他一樣的牌。

這遊戲背後有一個重要的原則，只要你每一次都說「真話」就不會輸，但你若不停說「假話」，你勝利的機會就很低了。