

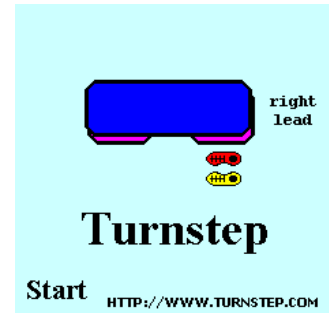
# 向後彎曲的勞力 供應曲線



# 遊戲規則

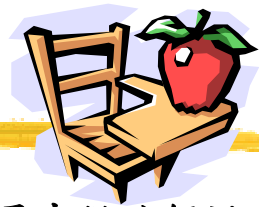
❖ 分成6組，每組6至7人。

❖ 每組請派一個代表出來，做一個踏步運動。



- 今天，我們會玩一個遊戲。請你們自行分成6組，每組6至7個人。我會有一些任務給你們。每組請派一個代表出來，做一個踏步運動。
- 將兩張椅並排，向學生示範怎樣做這個動作和如何計算踏步動作的數目 (turnstep.html有詳細說明，當同學踏回開始處時則計算為一個完整的踏步動作)。

# 遊戲規則



- ❖ 將桌椅移至兩旁，每組留下兩張椅子去做這個活動。
- ❖ 至少要派兩個同學去扶著椅子以確保安全。
- ❖ **兩分鐘練習**時間後，自行挑選一個代表進行踏步運動。

•現在靜靜地將你們的桌椅移至兩旁，每組留下兩張椅子去做這個活動。你們至少要派兩個同學去扶著椅子以確保安全。我現在給你們兩分鐘的練習時間，之後你們自行挑選一個最強壯的同學進行這個任務。

# 遊戲規則

## ❖ 其他組員：

- ✓ 一個同學做踏步動作
- ✓ 一個同學計算其他組員所完成的踏步動作數目
- ✓ 一個負責向老師報告
  
- ✓ 餘下的負責監察其他組別。以確定他們的步驟正確和報數無誤
- ✓ 第7個組員負責當助手

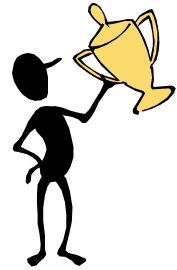
## ❖ 第一組的監察員負責監察第二組，第二組的負責監察第三組，如此類推。

•（兩分鐘後）現在，請每一組派兩個同學去扶著椅子，一個同學去做這個踏步動作。至於其他組員，一個負責計數，一個負責向我報告，餘下的就負責監察其他組別。以確定他們的步驟正確和報數無誤。如果你的組別有第7個組員，請你做助手，有需要時協助你的組員。

•現在請負責監察的同學到其他組別，第一組的監察員負責監察第二組，第二組的負責監察第三組，如此類推。

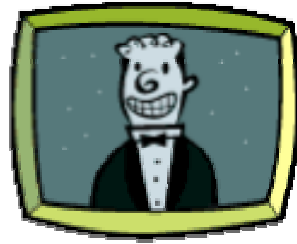
# 遊戲規則

- ❖ 你有一分鐘時間去做踏步運動。
- ❖ 每完成一個完整的踏步，你的組別會得一分。
- ❖ 在課堂結束前，得分最高的一組可以得到一分。



•現在我給你們一分鐘去做踏步運動，每完成一個完整的踏步，你的組別會得一分。在課堂結束前，你們可以用這些分數去兌換這些禮物（向同學展現已經包好的禮物）。

# 遊戲開始



- 待所有同學準備好後說「開始」。一分鐘後詢問每組完成的踏步運動數目，並和監察員核對。把每組的得分記錄在表一上（由於同學不應知道遊戲的回合數目，故請先別向同學展示表一）。

時間到了！



# 遊戲規則

- ❖ 在**第二回合**裡，每完成一個完整的踏步，你的組別會得**兩分**。
- ❖ **不可**更換踏步的代表。
- ❖ 這個回合的遊戲時間亦為**一分鐘**。

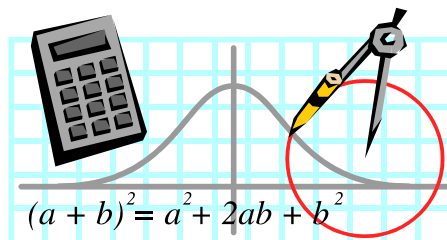
• 你們想不想賺多些分數？這一次，你們每完成一個完整的踏步動作，將會得到兩分，但你們不可更換踏步的代表。

• 宣佈「開始」並計時一分鐘，之後詢問每組完成的踏步運動數目，並和監察員核對，然後把每組的得分記錄在表一上。此遊戲可進行多個回合，每回合增加一分，直至完成的踏步動作數目下跌，每一回合均需由同一代表負責踏步，最重要的是不可讓同學知道遊戲回合的總數。



# 遊戲規則

- ❖ 請在紙上繪畫一條曲線，以表示出完成的踏步動作數目及每一踏步所能獲得分數的關係。



- 全部回合結束後，每組將獲派一張印有圖一的A3紙及一枝箱頭筆。
- 把表一投射到黑板上，並把印有圖一的A3紙及箱頭筆派發給每組。請同學在紙上繪畫一條曲線，以表示出完成的踏步動作數目及每一踏步所能獲得分數的關係。
- 請每組把畫好的圖表貼在黑板上。

# 個人勞力供應曲線

- ❖ 一般來說，個人勞力供應曲線應該是**向後彎曲**的。
  - ✓ 替代效應
  - ✓ 收入效應
  
- ❖ 把每組的**個人勞力供應曲線加起來**，就是**市場勞力供應曲線**。

•現在老師向同學解釋，這些曲線可視作個人勞力供應曲線，分數代表薪金，踏步數目則代表在這薪金下，個人所願意及能夠供應的勞動小時數目。一般來說，這條曲線應該是向後彎曲的，老師可在此解釋背後的原因，並解釋替代及收入效應。

•介紹完向後彎曲的個人勞力供應曲線後，老師可繪畫一條市場勞力供應曲線，即把每組的個人勞力供應曲線加起來(圖二)。

# 課堂回顧

- ❖ 為甚麼勞力供應曲線是向後彎曲而不是直線？
- ❖ 在向上傾斜部份的個人勞力供應曲線，那種效應較大？
- ❖ 在向上傾斜部份的個人勞力供應曲線，那種效應較大？
- ❖ 市場勞力供應曲線的形狀和個人勞力供應曲線的形狀相同嗎？為甚麼？

# 禮物換領時間



在課堂完結前，每組可用積分向老師換取禮物。