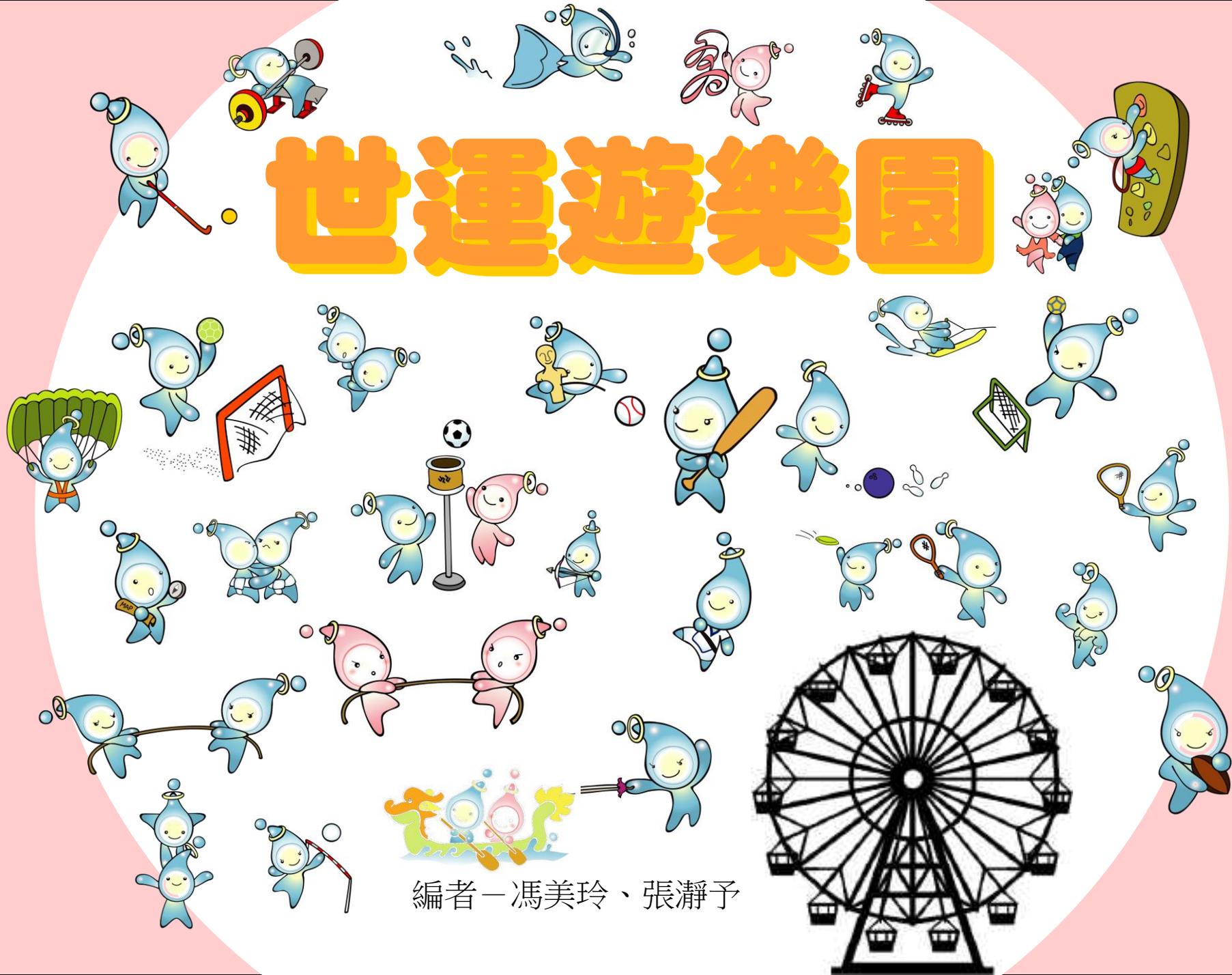


世運遊樂園



編者—馮美玲、張瀨予

課程計畫目標及預期成果

- 一、認識**2009**世運的起源以及發展狀況。
- 二、認識創意市集中各種公仔造型以及藝術表現方式。
- 三、瞭解流行文化產品與時事結合推廣的效益之重要性。
- 四、瞭解公仔的表現形式與風格會因個人、時空環境的的差異而有不同的表現風貌。
- 五、增進對流行文化的認識，並能運用於美術創作與鑑賞。

Chapter 1

公仔大搜查！



土地公



文昌



月老



財神



鍾馗



媽祖



觀音



關公

公仔文化的起源

「公仔」一詞開始於香港廣東話對人偶(*figure*)的稱呼，和台灣的「尪仔」意思雷同，廣義來說，舉凡動畫、漫畫以及任何造型形式呈現的角色都稱為公仔，但狹義則經由設計師所原創的角色才稱為公仔。

公仔的運用？

無論是電影、歌手、動漫畫等，都是作為公仔的主題賣點，原本以軍事題材為主軸的香港，後來也加入這些豐富題材，讓主題逐漸小瓜呆的經典造型，至今仍令人印象深刻、多元化。



公仔藝術家—Michael Lau

公仔的運用？

日本海洋堂公仔



在歐美國家，電影元素更融入在公仔裡，從早期的蝙蝠俠到現今的蜘蛛人、變形金剛，都是具代表性的電影公仔，日本以動漫畫的公仔為名，當宅男文化受到世界注目後，更是掀起一波話題，也成為公仔最紅的賣點。

創意市集



各式各樣的公仔



創意市集

全家好神公仔

全家第一波好神公仔



Paper House
設計者：蔡美雲

創意市集



紙做的公仔嘢！

創意市集



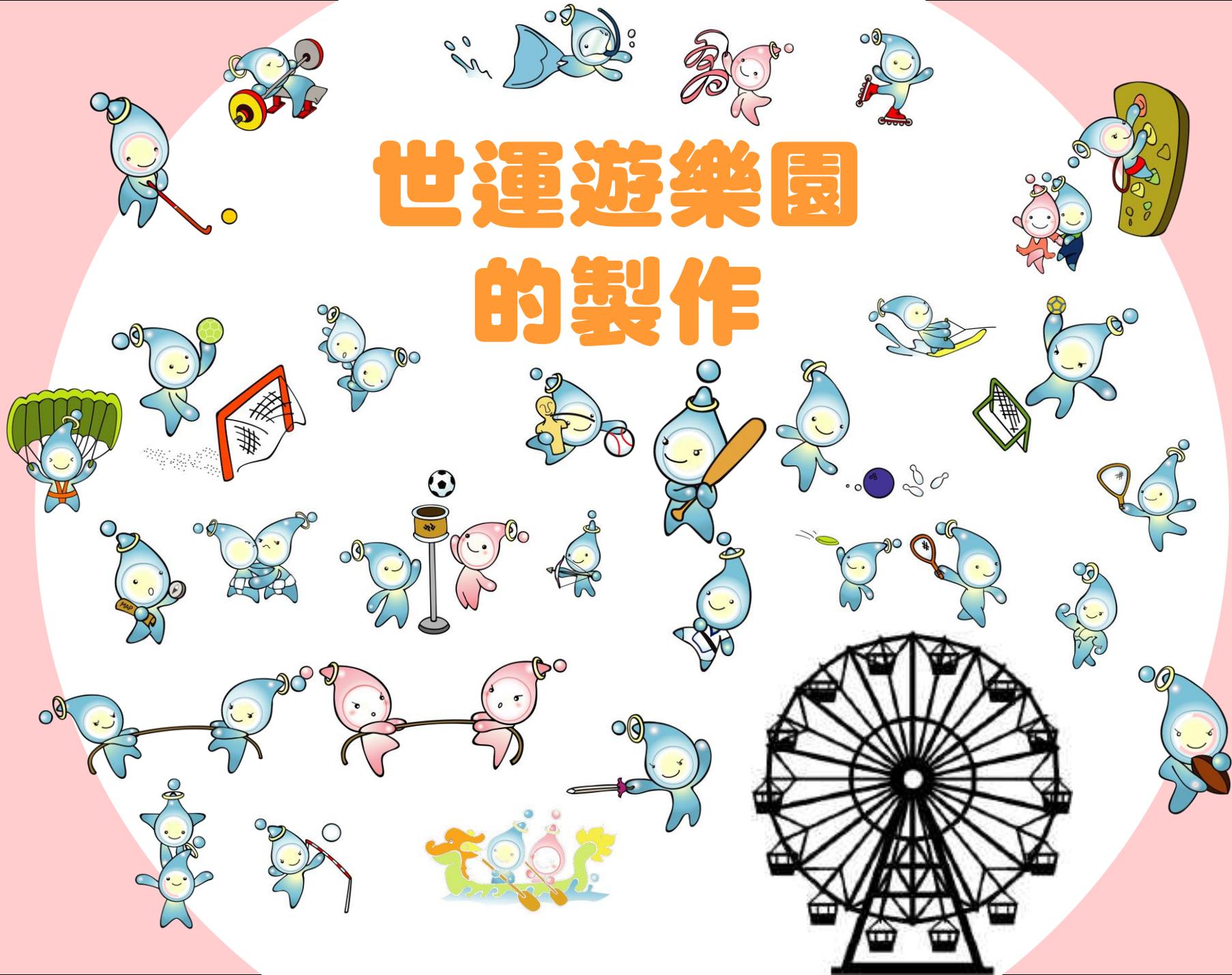
熊公仔參考



同學作品巫毒娃娃參考



世運遊樂園 的製作



步驟一

分組訂定製作題目



- a. 室內運動組
- b. 水上運動組
- c. 戶外運動組
- d. 球類運動組
- e. 邀請賽組

借用水精靈創作造型，設計出水精靈之運動造型：
(1)畫出骨架。(2)填上外形。(3)加上色彩裝飾。

步驟二 QQ水精靈公仔



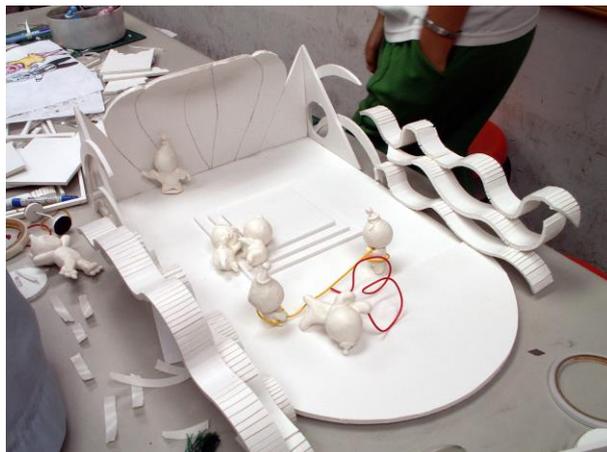
「**樹脂土**」製作的技巧及方法教學



步驟三 「風扣」媒材的特色



「風扣」製作立體造型的技巧
及加多媒材製作之方法





水精靈之 進化與重生



球類運動組



水精靈
之
進化
與
重生



邀請賽組

水精靈
之
進化
與
重生



室內運動組



水精靈
之
進化
與
重生



戶外運動組



水精靈
之
進化
與
重生

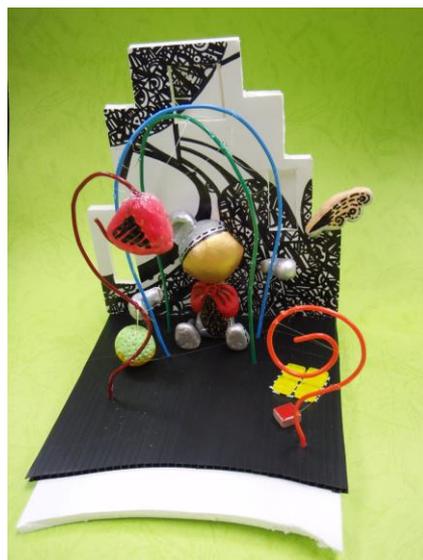


水上運動組

水精靈
之
進化
與
重生



個人創作成品



敬請指導





The World Games
2009
Kaohsiung



Under the Patronage of the
International Olympic Committee

Kaohsiung World Game 2009

2009高雄世界運動會

2009 7.16~7.26

世運的創立起源與歷史

世界運動會1980年由12個非奧運項目的單項運動總會聯手，在荷蘭組成，提供「非奧運項目的全球性競賽舞台，每四年舉辦一次，目的在發展各項運動。

迄今雖然僅有短短25年的歷史，越來越受到體育界的重視，被稱為「非奧運項目的奧運會」開辦以來，國際世界運動總會與國際奧會(IOC)互動良好，接受奧會原則。

歷屆世界運動會

屆次	年份	地點	比賽項目	正式比賽	邀請賽	參賽國	代表團人數
1	1981	美國聖塔克拉拉	18	18	0		1265
2	1985	英國倫敦	23	19	4		1550
3	1989	德國卡里斯魯	19	19	0		1965
4	1993	荷蘭海牙	25	22	3	69	2275
5	1997	芬蘭拉提	30	25	5	78	2600
6	2001	日本秋田	31	26	5	93	3200
7	2005	德國杜伊斯堡	38	32	6	89	3400
8	2009	高雄	31	26	6		

KOC組織由來

為了讓世運會的籌備工作快馬加鞭，同時也參考2001年日本秋田以及2005年德國杜伊斯堡舉辦世運經驗，高雄市政府與高雄市議會協商決定以非營利目的、公益，且具有私法人特性的財團法人模式，成立

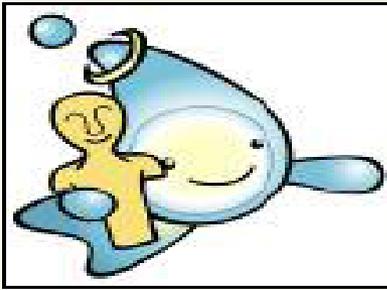
「財團法人2009世界運動會組織委員會基金會」

(Kaohsiung Organizing Committee) ，

簡稱KOC。

世運比賽項目

- | | | | |
|---------------|----------------|------------------|----------------|
| 1.水上救生 | 11.壁球 | 21.浮士德球 | 31.沙灘手球 |
| 2.滑水 | 12.運動舞蹈 | 22.滾球 | 32.武術 |
| 3.輕艇水球 | 13.滑輪溜冰 | 23.七人制橄欖球 | |
| 4.蹼泳 | 14.攀岩 | 24.相撲 | |
| 5.龍舟 | 15.原野射箭 | 25.體操 | |
| 6.撞球 | 16.定向越野 | 26.跳傘 | |
| 7.空手道 | 17.健力 | 27.室內曲棍球 | |
| 8.保齡球 | 18.柔術 | 28.短柄牆球 | |
| 9.飛盤 | 19.拔河 | 29.壘球 | |
| 10.健美 | 20.合球 | 30.巧固球 | |



1. 水上救生 Life Saving



國際標準游泳池及西子灣

水上救生是一種包含游泳及救生技巧的運動，在19世紀時由法國開始有水上救生的比賽，之後世界各國各地區也都逐漸有水上救生比賽。水上救生依水域不同，分為靜水項目(StillwaterEvents)和海水項目(OceanEvents)兩大類比賽，各有不同的比賽項目，但因救生講求迅速、確實，救援生命為第一目標，因此各項比賽都以速度取勝。這些都相當考驗救生員在靜水，如游泳池，以及開放水域，如海邊以及溪流所應該具有的技巧、體力、判斷力、熟練度、還有團隊默契。



2. 滑水 Water Ski



滑水運動是利用汽艇(拖船)牽引在水上滑行的一種運動，滑行時拖船用一根直徑6.3公釐長23公尺的拖索拖拉，拖索頭上裝有一根直徑25至28公釐的木質握把供滑水者握持滑水運動。它是一種考驗人類敏捷度、輕巧性、協調性和平衡感的高度感官藝術；也是刺激、緊張、興奮、讓尖叫觀眾沸騰的極限運動。

蓮池潭

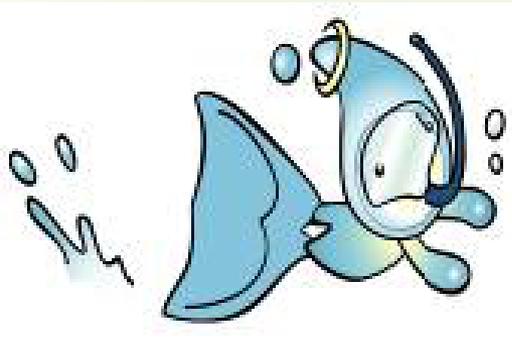


3. 輕艇水球 Canoe Polo

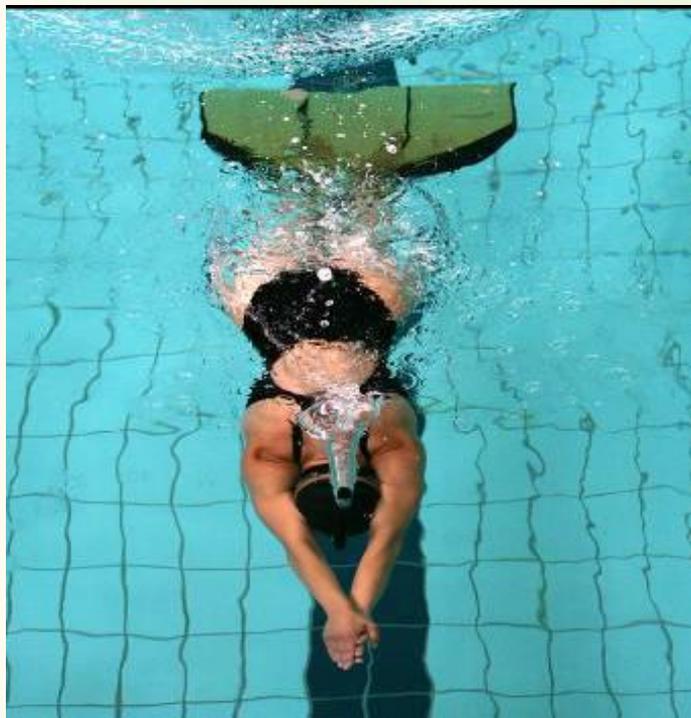


輕艇水球是結合陸上球類運動精華，以輕艇做為行進工具的比賽。比賽中選手藉由投、射、傳、接、搶等方式，配合戰術、隊形的應用，最後將球射入對方的球門。由於比賽中的推、拉、搶，甚至翻艇的情形很多，常弄得水花四濺，但也高潮迭起，因此參與此活動的人也越來越多。

蓮池潭



4. 蹼泳 Fin Swimming



國際標準游泳池

男子蹼泳比起一般的自由式可以增加30%的速度，這都是因為在腳底加上了一個重要的配備，就是一個纖維玻璃或是塑膠扇所做成的蹼(Fin)，這改變了傳統的游泳方式，而變成了渦輪式的蹼泳。蹼泳選手必須將水的抵抗力減到最小，因此必須經由伸展雙手以及保持著比較接近水面的動作來達成，裝戴在蹼泳選手的前額和鼻子上的是水下通氣管，這是比賽所使用的額外工具。選手們站在池邊的跳板跳入水裡，他們經由水下通氣管或者是屏住呼吸來比賽，而這個運動基本的規則就是：游泳者的每部分，包括水下通氣管，都必須要在水的表面附近，這個規則是由世界水下運動聯盟（IFSA）所訂的。



5. 龍舟 Dragon Boat (邀請賽項目)



蓮池潭

龍舟競渡起源於二千多年前的戰國時代，為中國人在端午節的民俗活動，後來由華人社會引入其他國家，龍舟競渡發展至今是一種訓練培養團隊合作精神的方式，又可學習水性，發展上肢胸背運動，龍舟競渡也就成了國際性的體育活動了。一艘龍舟共有十八對槳、一位舵手、一位鼓手、一位奪標手等共二十一位成員。而要讓龍舟划的「快」，必須要有最大的「合力」，此「合力」來自於每位成員的基本技巧、動作一致性、配速以及默契等，首先奪標的龍舟蓮池潭即為優勝。



6. 撞球 Billiards



中正技擊館

最早的撞球桿可追塑到十六世紀初的歐洲，撞球桿係由當時為凸顯及代表權貴的權杖開始。最早期的撞球原本是在地上打的，直到十七世紀中才移至桌上打球。十八世紀中期只是皇公貴族的娛樂活動，之後逐漸流行於民間。現今撞球發展為三類，分別為司諾克（snooker）、花式撞球（pool）、開崙（carom），其玩法主要以母球撞擊子球至球台上的洞口，也因為不同的比賽制度中正技擊館而有不同的玩法和規則。



7. 空手道 Karate



空手道是不使用任何武器，有效地利用身體各部份進行徒手格鬥的武術，以擊（punching）、打（striking）、踢（kicking）三種基本技術為根本，構成了空手道的各種攻防動作。比較空手道、柔道、跆拳道這三個相似的運動，其實此三種武術分別來自不同國家，跆拳道因為比賽需要（比賽以踢攻擊分數較高），故演變成以踢為主，以拳為輔；柔道則講究埋身戰，以摔為主；至於空手道則講求實戰，手腳並用，甚至一擊必殺。

中山大學體育館



8. 保齡球 Bowling

早在距今約7200年前的古埃及就已經出現類似保齡球的玩意，考古學家在一個埃及古墓裏，發現9個石瓶及1個石球。因此，保齡球被譽為人類歷史上最悠久的運動。後來，由德國作為娛樂方式漸漸流傳到法國、英國、荷蘭等國。

保齡球的基本玩法為在限制的軌道中，將球擲往球道上的瓶子，以擊倒之瓶數來算分。保齡球不分年齡性別，男女老少均能參與，充分體現了人與人之間的平等競爭，也藉由此活動能夠促進人與人之間的互動，是個非常適合普遍大眾的休閒運動。



快樂保齡球館



9. 飛盤 Flying Disc



飛盤運動有多種比賽項目，目前國內最流行的為飛盤高爾夫、勇氣賽和爭奪賽。飛盤高爾夫是用飛盤敲打目標物，爭奪賽，可說是飛盤比賽中最須鬥智、鬥力及團隊默契、技術的一種比賽。每隊7人在120碼x40碼範圍內展開你爭我奪激烈比賽。而我國成績最佳的勇氣賽，則是雙方一字排開，一方投擲、一方單手接盤，顧名思義，這項比賽就是要選手拿出勇氣，單手去接時速超過1百公里的快速飛盤。

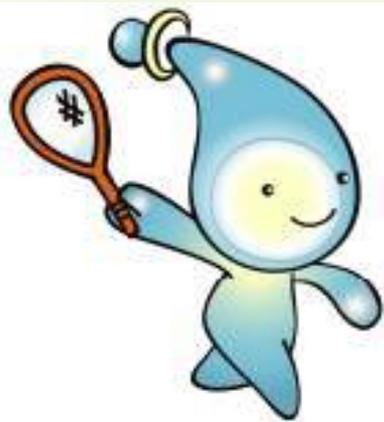
主場館



10. 健美 BodyBuilding



如果真的要探討健美的起源，就應該回溯到早期希臘人對於身體的力與美的重視。健美是一種展現人體的健與美的運動，相傳早在古希臘時期就已經是極興盛的一項運動。過去健美一直是男性的運動，但現在已經成為不分男女都相當流行的運動。健美比賽的評分標準，是以評審的主觀來評斷，評分內容以肌肉的大小及勻稱、肌肉形狀及結實度、表演內容及整體表現來給分。



11. 壁球 Squash

壁球運動是由兩到四個人一個封閉式的場地進行，包括天花板內（寬20英尺長40英尺，高20英尺）。這個遊戲的目標就是，每位參賽者必須運用場中除了天花板以外的牆壁，以網拍把彈跳的球打到牆上，使得對方無法在球彈跳兩次之前擊打回來，如果球在地板上彈跳超過兩次（TWO BOUNCES）而沒有用網拍擊打回去，就是輸了這球。國際壁球聯盟（IRF）於1979年由十三個國家共同成立，在努力推廣發展下，80年代早期在五大洲就超過80個國家參與壁球的活動。國際壁球聯盟於1980年舉辦第一次壁球大賽，且於1985年十二月得到IOC的認可，成中正技擊館為史上獲得認可最年輕的運動。



中正技擊館

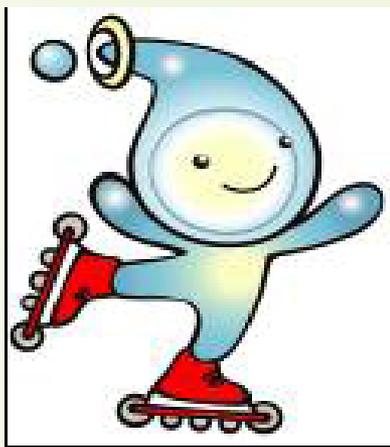


12. 運動舞蹈 Dance Sport



舞蹈成為運動比賽是在1920年代開始，分別在法國巴黎、德國柏林和巴登巴登等地，都舉辦過運動舞蹈比賽，是最早期運動舞蹈比賽的開始，運動舞蹈比賽的評分方式是數對甚至十數對舞者同一時間上場，在一個不少於175平方公尺的舞池中，跳完一分半鐘。

小巨蛋

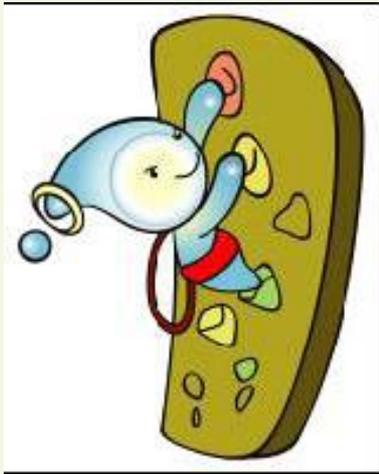


13. 滑輪溜冰 Roller Sport

沒有人知道滑輪是什麼時候開始被使用的，但構想可能是源自於滑冰，一開始滑輪是備用來作交通運輸。最先把滑輪鞋發明出來是在1760年，一個叫Joseph的比利時人。而第一次出現在公眾場合是在1894年。接下來數年間，許多不同種類的滑輪鞋相繼問世，但始終無法解決控制困難的問題。一直到1863年，美國人James Plimpton把運用橡皮墊來做為煞車器，成功解決煞車困難的問題，滑輪運動也因此蓬勃發展起來。滑輪運動可細分為滑輪曲棍球(Roller Hockey)、花式溜冰(Artistic Roller Skating)、滑輪競速(Speed Skating)、直排輪曲棍(Roller Inline Hockey)等四項。



陽明溜冰場/ 社教館



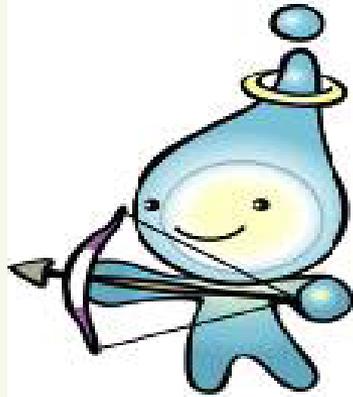
14. 攀岩 Climbing

當一般人聽到攀岩比賽時，往往會聯想到跑步或游泳等競速型態的運動比賽。但事實上速度賽僅是攀岩比賽的一種，另外尚有所謂的難度賽與抱石賽。

- 難度賽(Difficulty)：此為攀岩最主要且歷史最悠久的比賽型態，通常在高度15米以上的人工岩牆舉行。
- 抱石賽(Bouldering)：與難度賽類似，抱石賽亦是依攀登的高度來決定比賽成績。
- 速度賽(Speed)：比賽時是由兩名選手分別在兩條難度相當的路線上競速，誰先達頂即誰獲勝，規則與跑步或游泳十分類似。



高雄醫學大學



15. 原野射箭 Archery



澄清湖

根據歐洲的傳統，打獵是一種宮廷及民間都有的習俗，但是在打獵季節結束之後，獵人們以在森林中設置一些目標樹幹做為練習和互相比賽的遊戲，後來改為設置標靶，成為今天的原野射箭。原野射箭和奧林匹克的射箭的最大不同在於場地一般都是在樹林中，闢設兩個比賽場(Course)，每個比賽場各設置24個靶位，每個靶位射箭的距離從5公尺到60公尺不等。參賽者必須每擊中一次目標後才能前往下一個地點繼續射擊，這和奧運比賽中的in-one on oneplayer有很大的差別。

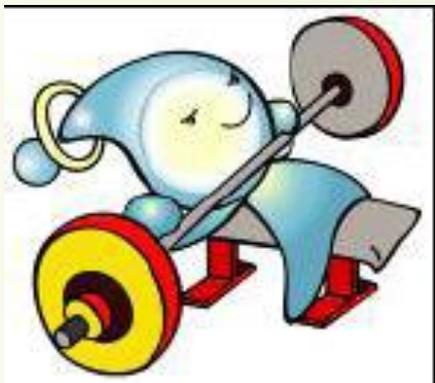


16. 越野追蹤 Orienteering



野外定向源自「尋寶遊戲」，由瑞典童軍領袖橋蘭特於1918年發明，是一個無年齡限制、無人數限制的運動。地圖（map）和羅盤（compass）是此項運動重要的必備工具。主要規則是：參加者以大會提供的地圖（map），自行規劃路線且依順序到訪預先設置好的控制點（Control Point）。參加者出發時備有大會提供的控制卡（Control Card）。到達控制點時，參加者找控制點標誌（Marker），附有打孔夾（Punch），在控制卡上適當位置打孔紀錄。在比賽中，以最快完成賽程又能順序到訪所有控制點的參加者為勝出。

澄清湖/高雄美術館

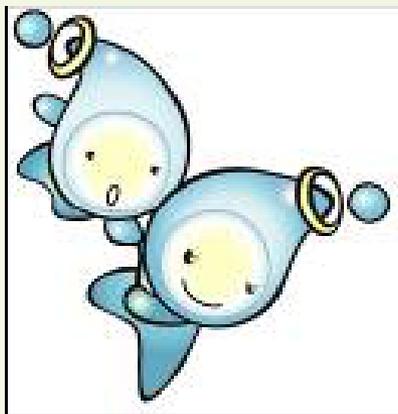


17. 健力 Powerlifting



健力是一種藉著舉起槓鈴來鍛練肌肉的運動，與舉重不同的是舉起槓鈴的方式和重量及器材都不同。健力原為舉重的一部分，後來獨立自主另外成立一個組織。比賽的評分標準分為蹲舉（Squat）、臥舉（BenchPress）、硬舉（Deadlift）三種項目，因為每個姿勢只有三次機會，因此決定試舉重量關係選手的名次，如何以自己的實力拿捏，填寫出賽試舉重量，戰術如何運用是極大關鍵。

中山大學逸仙館

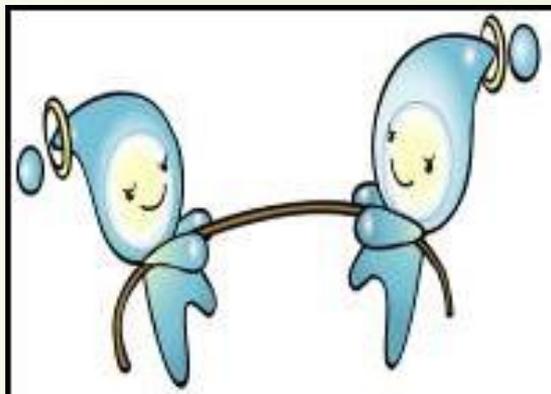


18. 柔術 Ju-Jitsu



中山大學體育館

- 柔術是一種古老的日本武術，現代的柔道和合氣道均演變自柔術。柔術據說是起源自古代戰場上的廝殺，當時的戰鬥是穿著鎧甲來進行的，最初是類似相撲的二人插手合抱的形式，後來隨著技術發展，出現擰手腕、肘關節、倒身摔等。
- 柔術的精神在於將對方的力量轉為自己攻擊對方的力量，而柔道則是脫胎自天神真楊流及起倒流的柔術，保留兩派的投技、足技、寢技，但取消了一些過於危險的動作；以減少亂取時受傷的機會。柔術各派則盡量保留所有技術，以傳統藝術般保留下來。



19. 拔河 Tug of War



中山附中

拔河是以理想的體格鍛鍊為基礎，兩隊之間較勁合作力量的競技，最早是從西元前500年的希臘開始的。拔河是可以在室內或室外舉行的，而拔河比賽的分界是根據兩隊各八位參賽者的總體重來區分，以確保比賽的公平性。這八個人是由領導人所指揮（最前面的那個人），而最後一個人可能會把繩子纏繞在自己的身上。重點是，從第一個領導者到最後一個人都是把繩子拉成直線的，只要隊伍把繩子的中心往後拉四公尺就是獲勝，拔河繩介於33.5-36公尺長，直徑介於10-12.5公分，是用大麻纖維做成的。



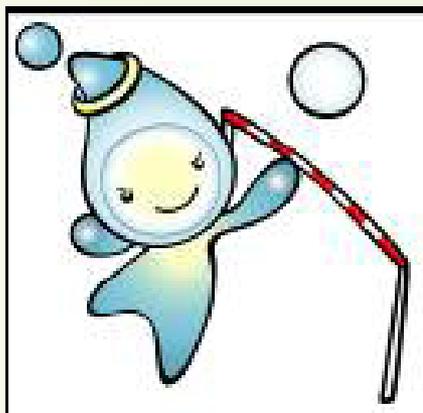
20. 合球 Korfball

合球是20世紀初(1902年)，由荷蘭一位學校老師根據籃球及籃網球的規則加以改良演進發明，國際合球總會1993年成立，總部設在發源地荷蘭，目前擁有的會員數仍只有34個，我國是會員國之一，是亞洲極少數合球實力達到世界頂級水準的國家。

合球是從籃球演化而來，男、女合成一隊進行比賽，場地為長40公尺、寬20公尺的長方形，兩邊各設一目標籃框，籃框為一實際無底的籃子，沒有籃板，籃子最高點3.5公尺，比籃球籃框高45公分，籃框圓周直徑40公分。球為一般足球，圓周68到71公分。



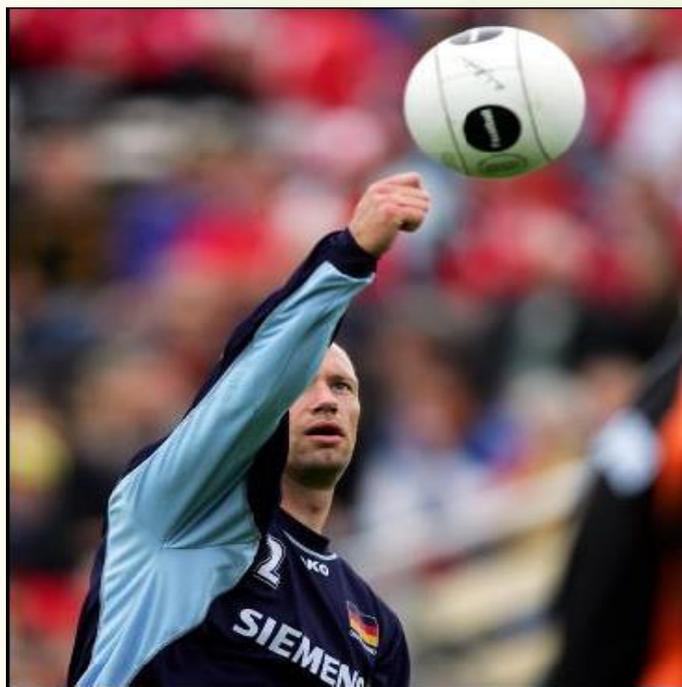
高雄師範大學體育館



21. 浮士德球 Fistball

拳球（浮士德球）歷史記載首次出現在西元前240年，拳球（浮士德球）的原意就是從事該運動時所使用的身體部位是以拳頭為主，（浮士德）Faust在德文是「拳頭」的意思，也就是用拳頭來打球，規則與排球類似。

浮士德球與排球有幾點不同的地方：選手人數，排球一隊6人，浮士德球一隊5人。排球是以網子將兩隊隔開，浮士德球是一條細繩。浮士德球只能單手接球，拳頭和手臂擊球，排球可以雙手接球，手指托球、手掌擊球；排球比賽球不可以落地，浮士德球允許球從地面反彈。



中正體育場

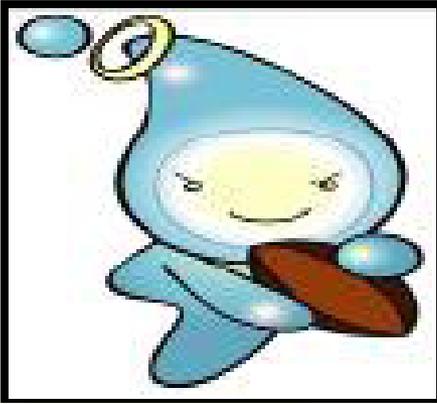


22. 滾球 Boules

又名地擲球，其起源於1907年的法國，投球姿勢有點類似於現代保齡球。比賽時每一參賽者各投擲一個直徑約25-35毫米的木製小白球，接著參賽者輪流以投擲或拋擊的方式擲出大球，擲出時雙腳不能離開地面且必須在圓圈內完成動作，大球越接近小白球者得分，當雙方都沒有大球時，得分結果便可以算出。以雙方靠近小白球的多少計分，1球1分。比賽結束時獲勝隊的球員將其小白球從他所處位置擲出，作為比賽結束，最先達到13分的隊伍獲勝。



愛河河畔

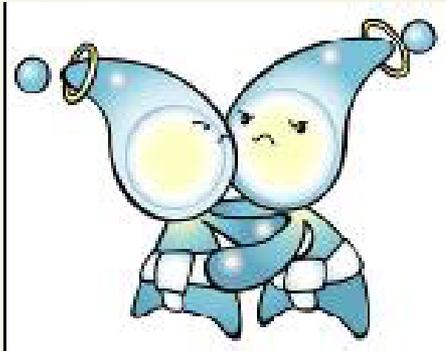


23. 七人制橄欖球 Rugby



主場館

- 在英格蘭橄欖球學校校門口一座紀念碑上記載，橄欖球規則是由 William Webb Ellis 所制定，當時是他第一個抱著球與其他人玩起來，判斷是由他所發明。持球者必須拿著球往前奔跑，其得分方式是以將球按壓在得分線後的達陣區內，或以攻踢將球踢進球門 H 型的兩根柱子內。
- 7 人制在同樣大小的場地內，球員數減少一半，而且比賽時間也很短，因此比賽時球員須全力以赴，過程更加辛苦，不過也能在短時間內看到雙方的攻防，球員需要更具備體力和戰術運用，以及隊友間的合作無間。



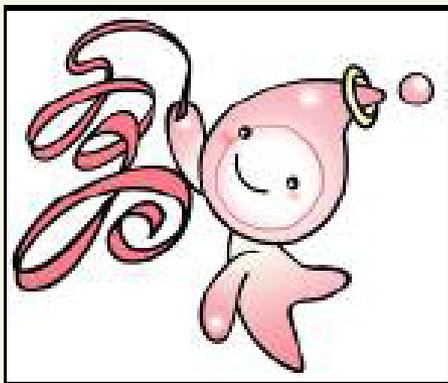
24. 相撲 Sumo



工商展覽中心

- 日本國技相撲的起源非常早，在「古事記」、「日本書紀」等文獻中均留有記載，可感受到它的歷史相當久遠。如今，已成為日本社會人人喜歡的運動了。所謂相撲是種相互推擠的競技，在有限範圍內進行，瞬間傾盡全力與對手決一勝負，需要將彼此推出場外的攻防技術。但在比賽時互相尊重禮儀也是件很重要的事。

- 相撲可謂代表「心、技、體」的運動，最重要的是支撐技術的體力，以及內在的精神面，參賽者工商展覽中心必須兩者兼備才行。



25. 體操 Gymnastics



文化中心至德堂/小巨蛋

體操運動歷史悠久，早在公元二千多年前，古埃及的古書註釋中，已有人做體操的翻騰動作。因相傳古希臘人多是赤裸身軀進行鍛鍊。及後西方社會將「體操」這詞涵蓋所有運動達多個世紀。學體操正是一種追求完美、向難度動作自我挑戰的途徑，培養出不斷求進的精神，並且建立出自信心，可說是邁向著個人理想目標的運動。目前體操主要分為以下五大類：競技體操、技巧體操、韻律體操、彈網體操和普及體操。



26. 飛行運動 Air Sport

為極限運動的一種，由法國人Andre Garnerin參考熱氣球原理所發明出來的運動。參加者搭乘飛機由高空中落下，在速度接近250km/h的三度空間中表演各種高難度動作。Fun和Free是跳傘運動中兩項最主要的終旨，你可以將你生活中的各種創意運用在跳傘運動中。儘管跳傘可視為一種休閒運動，但在高層級的跳傘比賽中，參賽者為了追求卓越，往往會做一些超乎常人想像的訓練。控制降落傘的能力在比賽過程中是必須的，但並不是最重要的，在跳傘比賽中，空中的動作表演往往是比賽決勝負的關鍵。



高雄都會公園



27. 室內曲棍球 Indoor Hockey (邀請賽項目)



曲棍球運動源遠流長，史載西元前的波斯和希臘都曾出現這種運動，當時的玩法是用彎曲的木頭來敲滾石頭。哥倫布歷史文獻也顯示，中美洲印地安人曾從事類似運動。中世紀英國甚至曾因士兵普遍沈迷，一度下令嚴禁這種運動！

中山附中

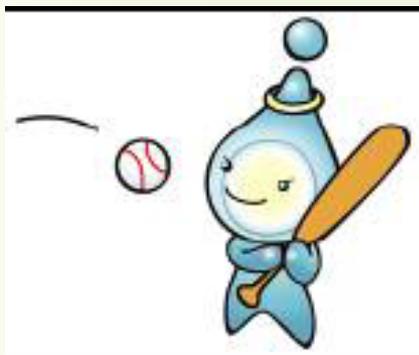


28. 短柄牆球 Racquetball



中正技擊館

- 短柄牆球又叫美式壁球，是一種從網球派生出來的一種對著牆打的球類運動，由美國人周·索別克 Joe Sobek於1949年在美國康涅克州的一個手掌球場內發明了現代美式壁球。
- 索別克先生當初的想法是找到一種易學且高速度的拍類運動，於是他綜合了英式壁球和手掌球（handball）的遊戲規則，同時吸取了網球的運動特點發明了這種新型運動。

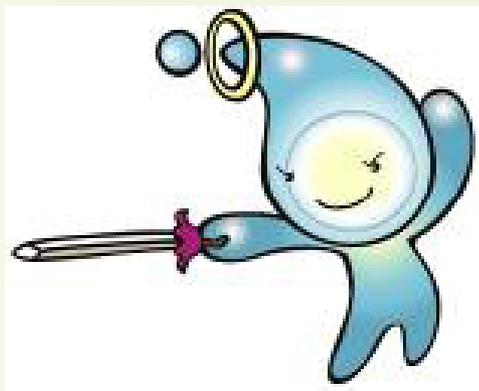


29. 壘球 Softball (邀請賽項目)



立德棒球場

- 壘球的起源，應在1887年耶魯大學和哈佛大學在一場美式足球比賽結束後，一位耶魯大學學生在慶賀學校球隊獲勝後，將一個拳擊手套擲往哈佛學生身上，哈佛生拿起一根木棍打回拳擊手套，結果拳擊手套就成為日後的壘球，木棍也改成棒球球棒，壘球從此誕生。
- 壘球發明後，很多規則都延續棒球規則而來，但是因球速不快且球又大，適合各年齡層從事運動，很快就成為受歡迎的運動之一，不但傳遍美國，而且也在第二次世界大戰時因美軍在各地執行任務而傳到全世界。



30. 武術 Wushu (邀請賽項目)



武術是以肉體與冷兵器互相格鬥的技術，前者之內容為鍛鍊身體各部位以攻擊對手，種類分為踢打拿摔四大類；後者之內容，兵器為以刀槍棍劍鞭鏢鎗矛鈹等冷兵器為主。

鳳山體育館



31. 沙灘手球 Beach Handball (邀請賽項目)



沙灘手球的比賽方式乃建基於傳統手球規則上，特別之處是橡膠製造的沙灘手球是很容易單手抓著，這有利於球員做出傳送及射門等動作。加上場地鋪厚沙，對球員的身體起了保護作用，因此較易做出一些高難度的動作，可觀性極高。

西子灣



32. 巧固球 Tchoukball (邀請賽項目)



依場地大小及網數多寡，分為單網賽與雙網賽。當球反彈落在場地內禁區外，不為對方守備球員所接獲時即得分。守備球員不得阻擋對方攻擊前進或射球，攻方球員亦不得阻擋守方之守備動作，須充分發揮禮讓精神，相互讓對方發揮高度的攻守技巧。

高雄師範大學體育館

高雄為一臨海城市，海港工業發達，稱為海洋首都當之無愧，採用「水」之意象做為主要核心概念去發展設計構想，確實符合高雄港都的特色；加上當前地球暖化議題受到全世界的關注，採用「水」的議題來設計吉祥物更能切合全球話題，展現「海洋首都·友善城市」的精神理念。

而近幾年來，高雄市政府亦致力於營造「光的城市」獨特形象，因此不管是城市光廊、SMILE—希望之牆、新光碼頭或者是共桿式路燈及每年燈會愛河的水舞光秀，皆是現今提到高雄時不容忽略的特色。

此外，蓮池潭及左營舊城等古蹟，亦在高雄市政府的用心之下將燈光以亮度、色彩、投射的方式傳達出不同的意象創造城市美學。因此2009高雄世界運動會，將是代表台灣在全球舞台發光發熱的海洋首都。





因此，基於上述的理念為基礎，將高雄市的兩大特色—水與光的意象相結合，就有了「水精靈」這隻吉祥物的誕生。水精靈頭型即是以水滴的造型呈現，身體則是發光體，用以展現高雄發光的城市意象，並且水精靈頭上的小球更可說是高雄市世界運動會的主場館所採用不會引起污染的太陽能發電為概念所發想，整體而言，契合綠色能源、關懷環境的國際議題。水精靈透過小球吸收了太陽能後就能產生電，有了電便能發光，也就能為高雄這一海洋都市發展出更多面貌。水、光及太陽能發電是水精靈的特色，也展現出2009高雄市世界運動會的特色。



 The World Games
2009 Kaohsiung 

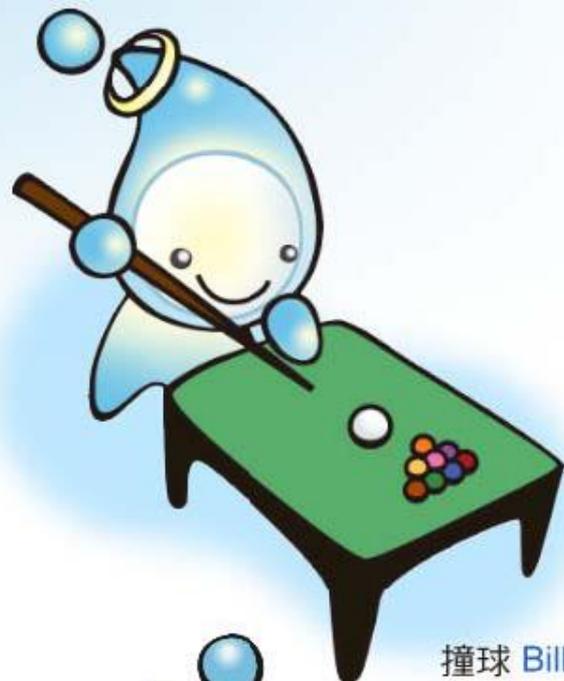
世運比賽項目【球類運動】



世運比賽項目【球類運動】



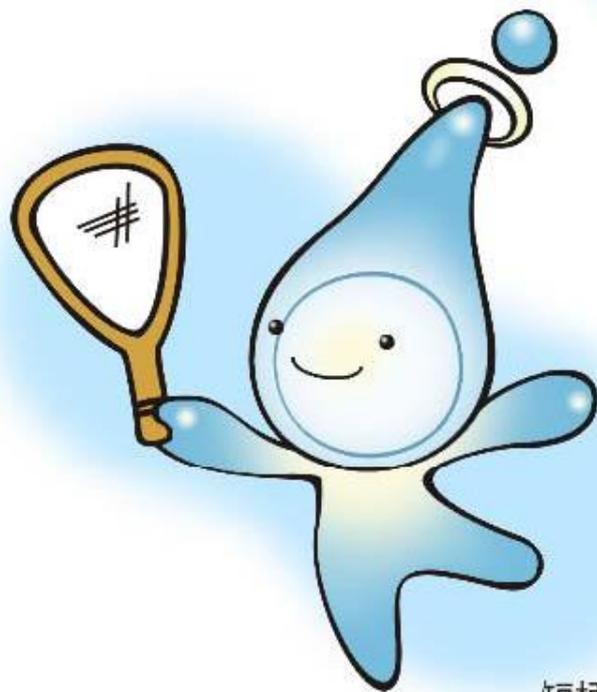
七人制橄欖球 Rugby 7-a-side



撞球 Billiards



壁球 Squash



短柄牆球 Racquetball

世運比賽項目【水上運動】



輕艇水球 Canoe Polo



滑水 Water Ski



蹼泳 Fin Swimming



水上救生 Life Saving

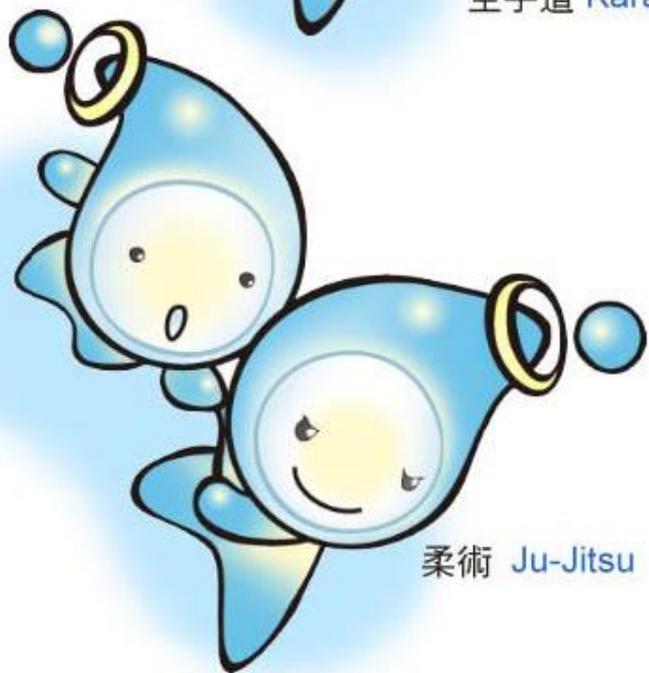
世運比賽項目【室內運動】



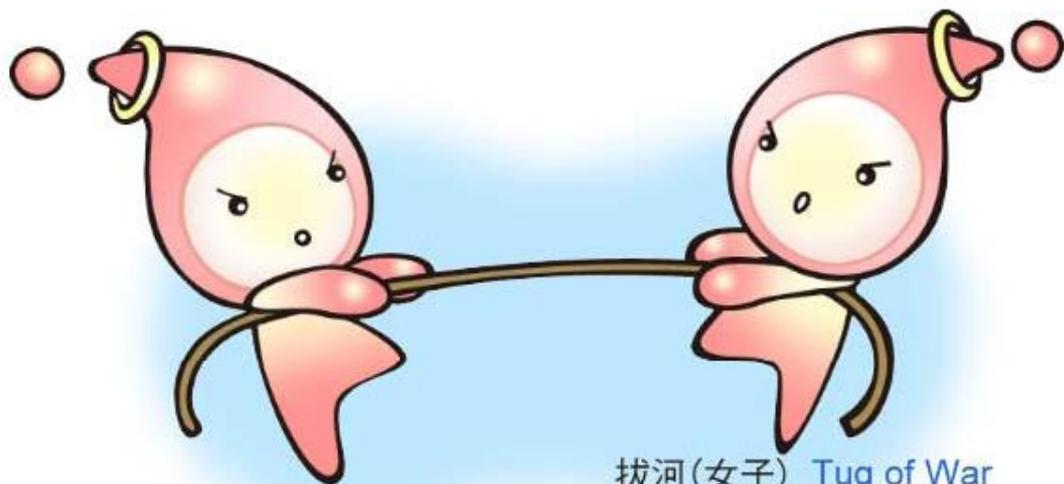
空手道 Karate



滑輪溜冰 Roller Sports



柔術 Ju-Jitsu

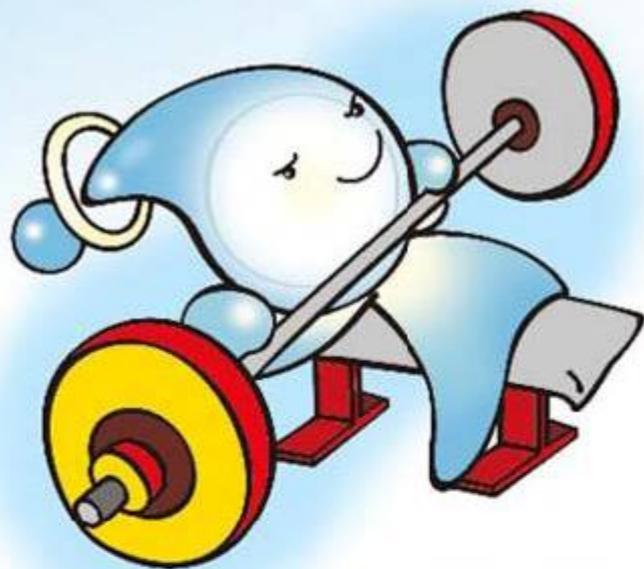


拔河(女子) Tug of War

世運比賽項目【室內運動】



健美 Body Building



健力 Powerlifting

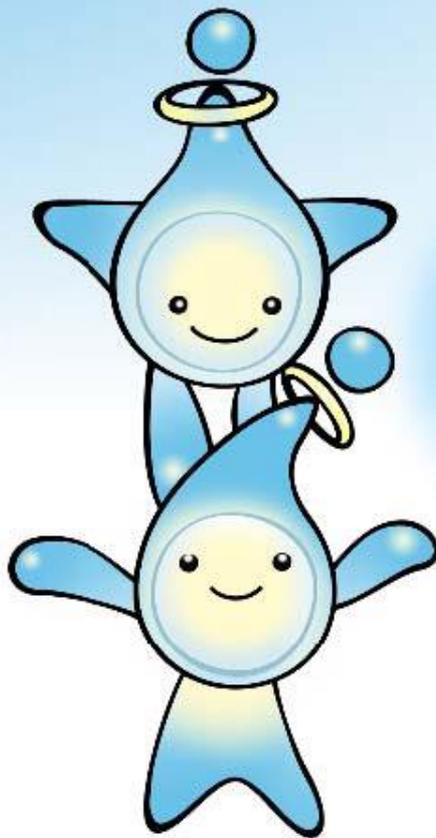


運動舞蹈 Dance Sport



相撲 Sumo

世運比賽項目【室內運動】



體操 Gymnastics

世運比賽項目【戶外運動】



飛行運動 Air Sports



定向越野 Orienteering

世運比賽項目【戶外運動】



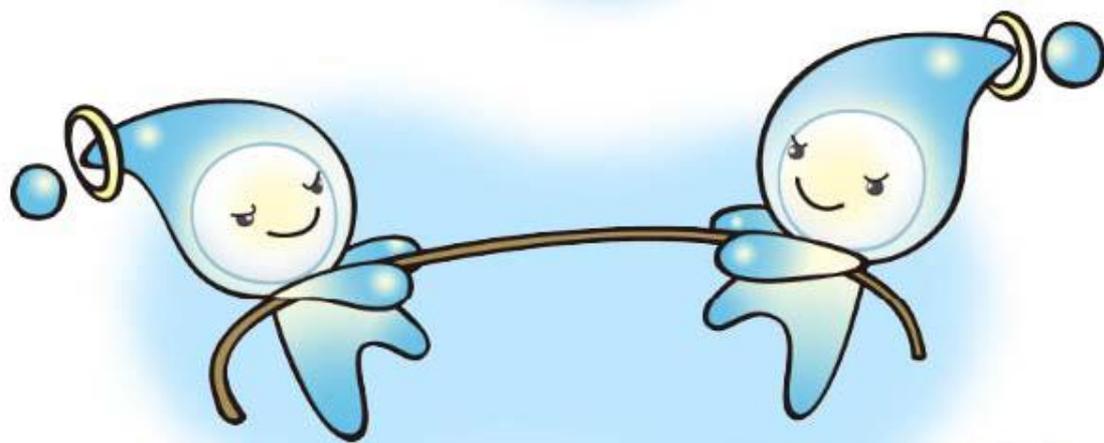
射箭 Archery



攀登 Climbing



飛盤 Flying Disc



拔河(男子) Tug of War

世運比賽項目【邀請賽】



龍舟 Dragon Boat



武術 Wushu



室內曲棍球 Indoor Hockey



壘球 Soft Ball

世運比賽項目【邀請賽】



巧固球 Tchoukball



沙灘手球 Beach Handball

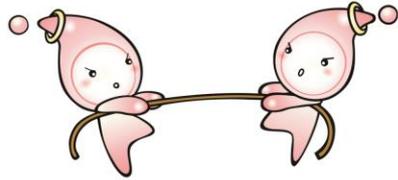
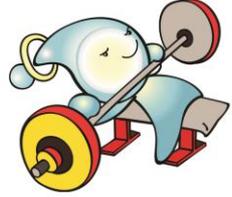


上述世運運動項目照片：由
IWGA、DOC、Ghalamslah、
Gustavo Cabana、firo
sportphoto、陳俊合先生提
供，版權為KOC所有。



室內運動

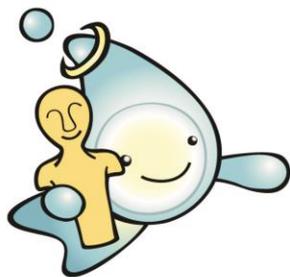
空手道
滑輪河(女子)
拔河
柔術
運動舞蹈
體操
健美
力相





水上

輕艇水球
蹼泳
滑水
水上救生

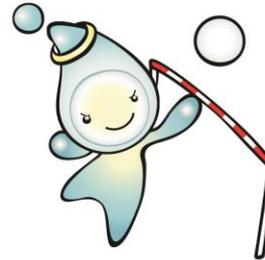
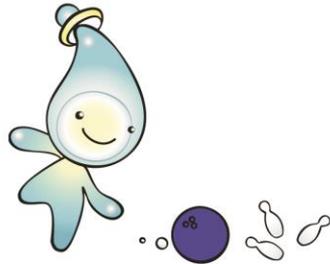
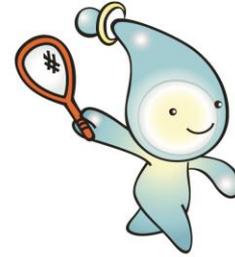
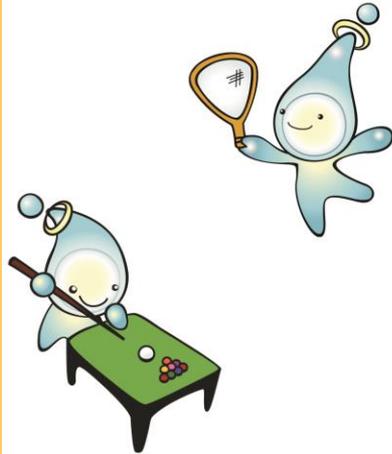


運動

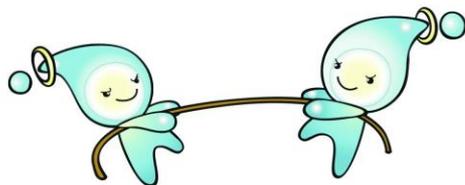


球類運動

保齡球 拳球(浮士德球) 七人制橄欖球
合球 滾球 撞球 壁球 短柄牆球



戶外



飛行運動
定向越野
定攀
飛盤
原野射
拔河(男子)



運動

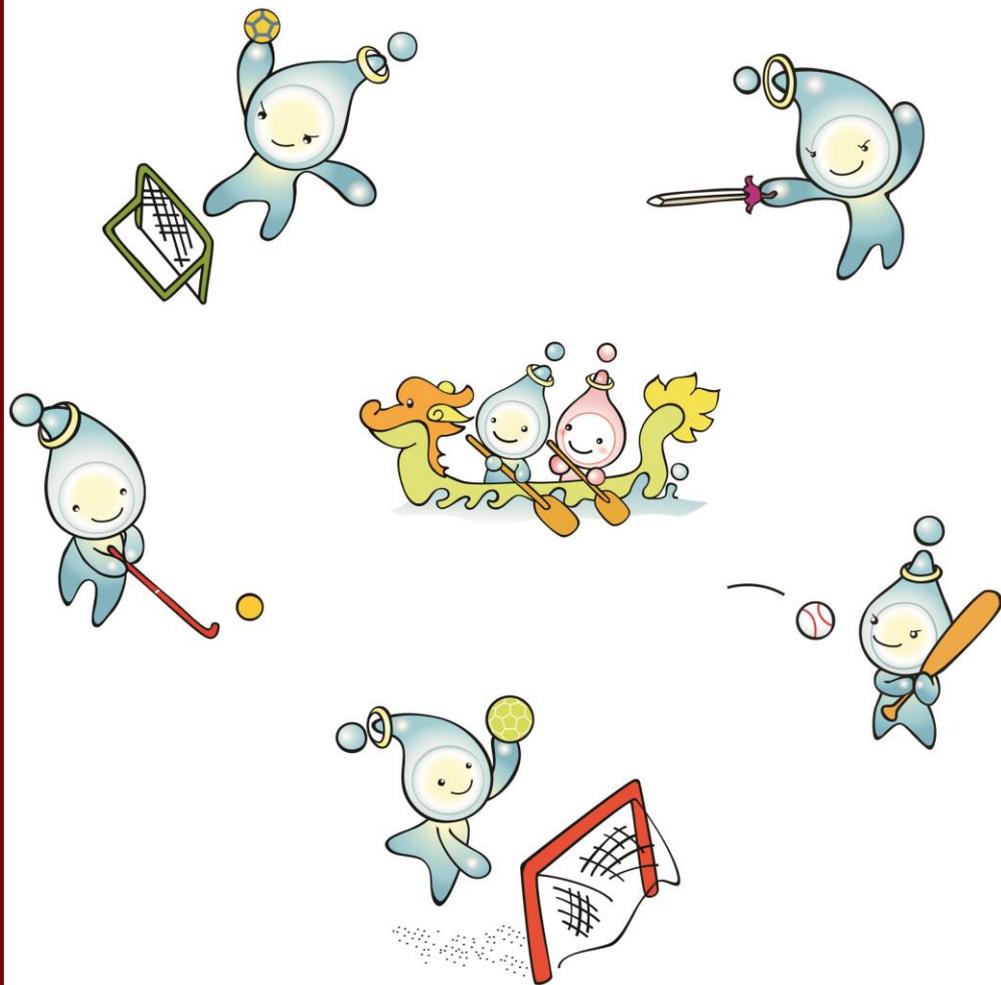


邀請賽



The World Games
2009
Kaohsiung

龍舟
壘球
室內武術
沙灘
曲棍球
球
固球
手球





分組訂定製作題目：

a.室內運動組

b.水上運動組

c.戶外運動組

d.球類運動組

e.邀請賽組(共分五組)