

校園廣播站

115學年度(上)

發行人：林武龍校長

總編輯：蔡素月主任

副總編輯：葉淑惠副組長

主編輯：歐陽芳琪老師

若有疑問請洽學務處生教組、衛生組

班級整潔成績

① 710、904、906、909、
914、915、916、917、
920

② 712、706、801、820

③ 從缺

④ 709、804、802

⑤ 717

⑥ 715、819

班級秩序成績

① 713、821、906

② 701、714、715、820、
902、916、917

③ 705、801、901、904、
910、913、915

④ 716、815

⑤ 806、813、814

亞洲最強集合！2026亞運你不能不知道的事

Asia's Best Come Together! What You Need to Know About the 2026 Asian Games

最近，2026愛知·名古屋亞洲運動會正在日本如火如荼舉行，各國好手齊聚賽場，為了獎牌全力拚戰！不過，說到亞運，你是不是只想到田徑、游泳、籃球、羽球？那可太小看它了！這屆亞運還有電競、滑板、卡巴迪、克拉術、太極劍等超有特色的項目，而且台灣選手也在不少比賽中傳回捷報。

到底這屆亞運還藏著哪些讓人意想不到的比賽？台灣好手又創下哪些亮眼成績？就讓小編帶大家一起來看看吧！

亞洲運動會(Asian Games)是什麼？

亞洲運動會，簡稱「亞運」，是亞洲規模最大的綜合性運動賽會之一，集合亞洲各國及地區的頂尖運動員同場競技。第一屆亞洲運動會於1951年在印度新德里舉行，此後原則上每4年舉辦一次。和奧運一樣，亞運包含田徑、游泳、籃球等常見運動，但也會加入許多具有亞洲特色，或正在快速發展的新興競技項目，因此每屆都可能看到一些在奧運較少見的比賽。



亞運會通用會徽

2026愛知名古屋亞運 (20th Asian Games Aichi-Nagoya 2026)

2026年的第20屆亞洲運動會由日本舉辦，主要比賽地點位於愛知縣及名古屋市，因此正式名稱為「第20屆亞洲運動會 愛知·名古屋2026」。比賽自2026年9月19日開始，到10月4日結束，共16天，預計有亞洲45個國家及地區參與。

本屆會徽

本屆亞運會徽由紅、紫、金、綠等色彩組成，看起來像運動中的曲線，也象徵人們從不同方向聚集，朝向未來前進。仔細看，紫色曲線和中央線條還藏著「A」，代表Asia與Aichi；紫色與金色的組合則形成「N」，象徵Nagoya。顏色也不是隨便選的：紫色代表愛知縣花燕子花，金色象徵名古屋城著名的金鯱，綠色則代表當地重視環境與永續發展的特色。



本屆吉祥物：HONOHON



本屆官方吉祥物叫做「HONOHON」。它的靈感來自運動員心中的「火焰」，再結合愛知、名古屋代表性的「鯰」造型。

HONOHON的大眼睛象徵守望亞洲選手，像鯰一樣的耳朵則被設定成可以聽見各地孩子的笑聲與觀眾的加油聲。

眼睛周圍紅色的造型，也加入日本歌舞伎妝容的元素。官方還設定HONOHON是「剛出生」、沒有性別、最喜歡運動，個性則是對任何事情都充滿好奇。

亞運居然也有這些比賽？！台灣好手們的精采瞬間！

電子競技(Esports)-從11歲小學生到台大碩士，都在亞運打電動？

電競 (Esports) 早已不只是休閒娛樂，而是具有正式賽制、職業選手、教練、戰術與國際競賽制度的競技活動。選手除了要有快速反應與精準操作，也必須具備團隊合作、臨場判斷與抗壓能力。隨著亞洲電競產業快速發展、參與人口增加，電競也逐漸被納入大型綜合運動賽會。它曾先以表演項目登場，之後正式成為亞運比賽項目，也反映出「運動」的樣貌正在隨時代改變。

本屆台灣電競代表隊表現也相當亮眼。《永劫無間》代表隊成功闖進4強，替台灣拿下本屆第一面電競銅牌。

之後，台大數學碩士郭子昂又在益智遊戲《魔法氣泡》項目奪下銅牌，讓台灣本屆電競獎牌累積到2面。更讓人驚訝的是，《魔法氣泡》的金牌得主只有11歲！

從小學生到研究所畢業生，都可能站上同一個國際電競舞台，也讓電競成為本屆亞運最具「新世代」特色的項目之一。



滑板(Skateboarding)-12歲，就和亞洲頂尖選手一起比滑板

本屆滑板賽場最受台灣關注的，是兩位年紀超輕的選手。14歲的林逸凡在女子公園式拿下銀牌，成為台灣首位亞運滑板獎牌得主。

沒想到幾個小時後，紀錄再次被刷新。只有12歲、就讀國一的辜泳諺，前幾趟表現並不順利，一度只排在第5名。但他把握最後一次機會，拿下87.33分，一口氣衝上第2名，逆轉奪銀，也成為台灣亞運史上最年輕的獎牌得主。他們的年紀就跟各位同學差不多。



太極劍(Tai Chi sword)-《進擊的巨人》竟然出現在太極劍比賽？

你以為太極只能慢慢打拳？

台灣好手孫家閔在男子太極拳、太極劍全能賽，以總分19.453分摘下銀牌。更吸睛的是，他在太極劍比賽使用《進擊的巨人》配樂，最後還做出作品中的「獻出心臟」手勢。

傳統武術加上動漫文化，竟然也能在亞運賽場上碰撞出新火花！



卡巴迪(Kabaddi)-這根本是高強度版「鬼抓人」？



卡巴迪起源於南亞。

進攻選手要衝進對方半場、碰到對手後再安全返回；防守方則要想辦法把他攔下。看起來有點像鬼抓人，實際上非常考驗速度、爆發力、判斷與團隊默契。

本屆台灣男女卡巴迪隊都有獎牌進帳，男子、女子隊都拿下銅牌。

克拉術(Kurash)-站著的柔道

克拉術 (Kurash) 起源於烏茲別克，是歷史悠久的中亞摔跤武術。比賽方式和柔道有點像，但不能進行地板寢技，因此有人形容它像「沒有寢技的柔道」。

本屆女子57公斤級，台灣一次拿下兩面獎牌：李宛庭奪銀、王品淳奪銅



小編的話

從電競、滑板，到卡巴迪、克拉術與太極劍，亞運讓我們看見：「運動」其實比想像中更多元。有些項目來自傳統文化，有些則和科技、街頭文化、動漫結合。

小編想問問你有關注亞運嗎？對哪場比賽或運動最有興趣呢？如果下一屆亞運可以由你新增一項比賽，你最想加入什麼？為什麼？

參考資料：

1. 2026 第 20 屆愛知-名古屋亞洲運動會-中華奧林匹克委員會

<https://www.tpenoc.net/game/achi-naqoya-2026/>