

識字遊戲

王 若 望
錢 君 華
編



勞 動 出 版 社 出 版
新 華 書 店 華 東 總 店 分 店 經 售

識字遊戲

王 若 望
錢 君 華

勞 勤 出 版 社 出 版
新 華 書 店 華 東 總 店 經 售

識字遊戲

看者
出題

王若望·錢君華
勞動出版社

上海中山東一路十四號

總店

新華書店華東總分店

上海福州路三九〇號

承排

中國科學公司

上海延安中路五三七號

承印

協興成印刷

上海江寧路一〇八〇號

1951.2. 32K 一版 (0001—25000)

1951.5. 32K 五版 (19001—25000)

幾點說明

在學習文化中，同時以識字遊戲作爲輔助方法，曾在工人業餘學校中施行過，成效是相當好的。本書搜集和改編的遊戲分兩種，一種是幫助學生複習，一種是幫助字和詞的活用。在遊戲方式上也有兩種不同的方法：一種是測驗方式，一種是競賽方式。但是有一點必須指出的，就是對參加遊戲的人一時考不出，或競賽中失敗了，要儘量避免用處罰和刺激方式，相反的應該多用相互鼓勵和相互幫助的方式，否則就會給暫時進步不快的學員一個打擊。

遊戲開始前，要充分做好準備工作，並要在開始進行以前對同學作詳細的說明。書中十六則遊戲的排列是按照學員文化程度的深淺編排的，程度淺的可做前面幾個遊戲，程度稍高的就可以做後面幾個遊戲。

本書所編集的遊戲除工人之外，在戰士中，在初級小學中，在農村成人識字班中，都可以採用。不過因爲這是初步的嘗試，編集的遊戲還不夠廣泛，其中有幾

個還待更好的改善，如「聯句接龍」等。希望老師們和同學們給我們多提改進的意見。

目錄

一、尋字	一
二、考尾巴遊戲	二
三、擊鼓傳字	四
四、添筆劃遊戲	五
五、填筆劃遊戲	七
六、字上加字	八
七、選舉學習模範	十
八、填五角星遊戲	十二
九、吃字牌	二十四
十、買票乘車	二五
十一、找對象	二八

十二、開會做紀錄

三十

十三、新聞記者

三三

十四、合作造句遊戲

三五

十五、聯句遊戲

三七

十六、聯句接龍

三九

一、尋字

爲了複習已經學過的生字，可以採取尋字的遊戲。教師在已經學過的生字裏，挑出一個寫在黑板上，叫學生立即在課本中把黑板上的字尋出來，誰先尋出，誰就先舉手。這種尋字遊戲可以採取下面的方式進行。

教師從學生中挑出甲、乙、丙、丁四人，要他們在課本中各人選出一個字來，寫在黑板上（要同時開始寫），然後甲、乙、丙、丁每人在同學中找出一人，如挑出趙、錢、孫、李四位同學來。甲挑出來的是姓趙，甲在黑板上所寫的是「雨」字，姓趙的就要在課本中找出「雨」字來。其他三人同時照樣開始找字。誰先找到，誰就先走到教師那裏去送給教師核對。

然後，趙、錢、孫、李四位同學，再在課本中各人找出一個字來，一起寫在黑板上，由趙、錢、孫、李四位同學自己再各找一位同學，如找出了鄒、吳、鄭、王四位同學，由鄒、吳、鄭、王在課本中找出其對方在黑板上所寫的字。

這樣輪着做下去，一直到全體同學完全輪到為止。（已經被叫出來的不得叫第二次）

教師最後把幾個尋字尋得最快的同學，向大家報告出來，作為一種獎勵。

二、考尾巴遊戲

這個遊戲可以培養學生的默字能力，有兩種方法可玩。

第一種玩法：

參加人數在五個以上，排成一個縱隊。由評判員告訴排頭第一個人一個詞，或一句話，（聲音要低一些，不能讓後面的人聽到。）第一個人即傳給第二個人，順次傳下去，傳到最後一個人，就要把前面傳來的一個詞，或一句話，很快的把它寫在紙頭上，由評判員來看寫得對不對，要是寫錯了，應該由他前面一個人來更正。如果寫對了，最後一個人即排到最前面去，如果最後一個人寫錯了或寫不出來，則他還要第二次尾巴。一直到每個人都尾巴後面考過一次為止。



第二種玩法：

參加人數至少在十人以上，可以排成兩個縱隊，如果人數更多的話，就可以排成兩個以上的縱隊。每個縱隊的人數要相等，人與人之間的距離是一只手遠近，每個縱隊要有一個評判員。傳話的方法同上，但各縱隊第一個人的傳話，要在同一時間開始。評判的優勝標準是看那一縱隊傳得快，寫得準確。

注意點：傳話寫字要傳一個詞，或一句話。不要光說一個字，因為同音字很容易誤會，所以傳話時應說「羊毛」、「打人」、「美國狼」、「生產」、「大真是一個工人」、「今天是五一勞動節」等。

三、擊鼓傳字

參加人數可多可少，由教師寫幾個已經學過的字，或是詞，寫在紙頭上，搓成紙團，（寫字的紙團可以比參加的人少一些，如有十二個人，寫四、五個紙團的字便夠了。）參加者圍成一個圓圈，請一人做司令，或吹口琴，或打小鼓都可以。遊戲開始時，司令先把寫好字的紙團分別發給參加者，拿到紙團的人，聽到了司令的口琴聲，（或打鼓聲），就要很快地把紙團挨次傳送。當口琴聲（或擊鼓聲）停下時，紙團停在誰的手裏，誰就要打開紙團把字讀出來，並作解釋。如：拿到「上學」的人，就要把上學二字唸出來，同時要解釋。如：「到學校去讀書」叫「上學」，否則，要唱一個歌，或做一個遊戲。

還有一種玩法，紙團停在誰的手裏，可不用他讀或是解釋，而要他到黑板上去寫出紙團上的「字」或「詞」來。誰寫不出，或寫錯了，要他唱一個歌。如同學們對紙團上的新字或新詞，還不很熟悉的話，則同樣的字團，可以重覆幾次，然後再

換第二批的字團。

或者將許多紙團放在一個香烟罐裏傳送，鼓聲停止時，停在誰的手裏，便由這個人拿出一個紙團來讀，這種方式也可運用。

這個遊戲主要是幫助同學複習已經學過的新字和新詞，不論普通班一年級、二年級，只要學了十幾個字，就可做這個遊戲。

四、添筆劃遊戲

這遊戲可以幫助初學寫字的工友練習筆劃順序和默字，適用於普通班一年級。參加人數十人以上，玩時可分成兩隊，人數多的話，可分成三隊，排成一列縱隊，每隊人數最好是五、六人。玩這遊戲時，要有一個評判員，一方面維持秩序，同時評判各隊的優勝成績。

比賽時，在每隊前面安置一塊小黑板，各隊第一個人先準備好一支粉筆，然後聽評判員宣佈要寫的字，等說完後，評判員說「開始」，於是各隊第一人跑到黑板



五、填筆劃遊戲

這遊戲是幫助我們識別錯字，糾正錯字。打好我們識字的基礎，適用於普通班一年級程度。

遊戲時不限人數，識字小組，或一班、一級都可以做。假使一個識字小組中有六個人，那麼可以三個人分兩次輪流做。第一次三人寫出三個不完全的字，（在紙頭上或小黑板上都可以）如：「眞」、「厯」、「紙」，叫另外三個人來糾正，要是姓張的叫姓李的填「眞」字，姓李的填好了，相反的也要寫一個不完全的字，

叫姓張的來糾正，這樣一直循環下去，看誰錯得多，就是誰輸。

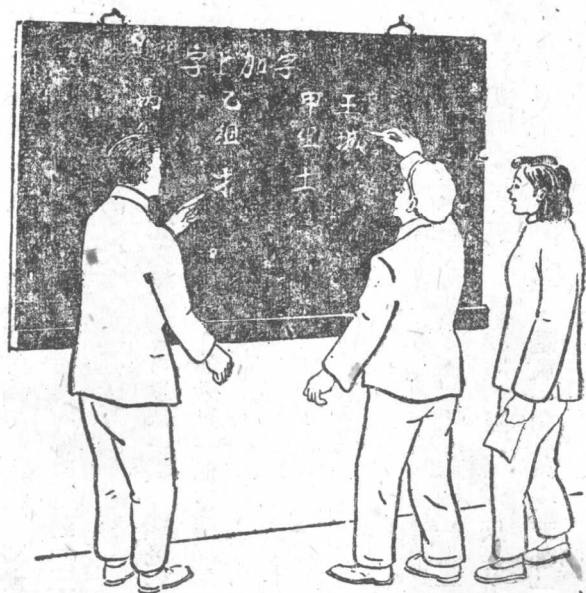
如果在一個班級裏玩，可以由教師先指定三、四人到黑板上寫出四個不完全的字，寫好後，叫這四個學生隨便指出四個同學到黑板上來填寫，填對的，那麼自己寫一個出來，再叫另外一個人來填。在班級中玩的時候，要能夠顧到全級學生的普遍輪寫，不要限於幾個人。要是填錯或填不上的話，可以另外叫一個人來代填，但他必須要唱一個歌，或做一個遊戲，等旁人填好後，他仍舊寫一個不完全的字，另叫一個人來填寫。

六、字上加字

參加者分幾個組，每組四人至五人，三個人也可以。

先由教師給每組寫一個筆劃少而變化多的字，要每組在這個字上再加其他的字，變成爲好幾個不同的字，那一組變化得最多，那一組就算優勝。

各組可以採取小組討論會的方式，研究這個字可以變出那幾個字來，並推定一



人到黑板上去寫。如：

教師給甲組寫一個「土」字，可變成「王」「城」「坐」「地」「壞」「垃」「圾」等。教師給乙組寫一個「才」字，可變成「拍」「抬」「打」「折」「扣」等。教師給丙組寫一個「口」字，可變成「日」「中」「吐」「四」「吹」「呼」「吸」等。

以上的例子來看，教師開始寫字的時候，儘量要寫邊旁和基本字。在每組「加字」比賽中，容易產生不公平，有

的說：「我們這組的字不好加，他們那組的字變化多，所以加起來的字多。」爲了使各組避免這種糾紛，開始時由教師在黑板上寫幾個字，（有幾組寫幾個字）編成一二三四……由各小組拈鬮來挑選，那組抓到「三」，他們就分到三號下面的那個字，這是碰運氣的，大家都沒有話可說了。

在各組把字加完以後，還可以來一次「調班」。甲組去解釋乙組所加起來的字的意思，乙組去解釋丙組的，如果有一個字解釋不出來，即由原來加字的小組去解釋，而這組在計算成績時可以多加十分。

七、選舉學習模範

把識過的字（至少要識了五六十個字）一個一個地寫在小方紙塊上，放在匣子裏，規定每人去拿五張。遊戲時不限人數，只要字牌夠分配，每人拿出了字牌後，就自己把每張紙牌上的字，造成一句句子，看那一個的句子造得準確，造得快，誰就勝利。