



五彩校园 文化艺术活动丛书

校园牌技类活动

指导手册



陈丽华◎编著

让学校成为五彩花园 让学生成为阳光少年 学生综合素质训练营



吉林出版集团有限责任公司 全国百佳图书出版单位

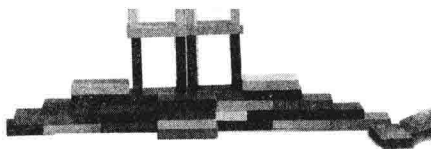


五彩校园文化艺术活动丛书

五彩
校园

校园牌技类活动指导手册

陈丽华 ◎ 编著



图书在版编目(CIP)数据

校园牌技类活动指导手册 / 陈丽华编著. — 长春 :
吉林出版集团有限责任公司, 2013. 11
ISBN 978-7-5534-3305-9

I. ①校… II. ①陈… III. ①文娱性体育活动—青年
读物②文娱性体育活动—少年读物 IV. ①G892-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第226927号

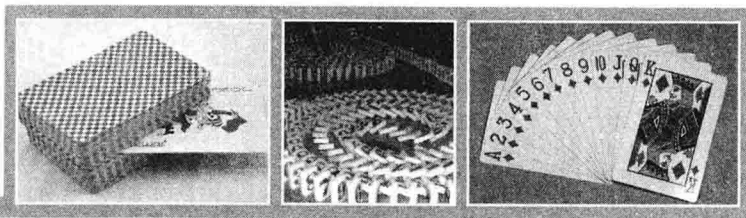
校园牌技类活动指导手册

陈丽华 编著

出 版: 吉林出版集团有限责任公司 全国百佳图书出版单位
地 址: 吉林省长春市人民大街4646号
电 话: 0431—86037606
传 真: 0431—85678550
出 版 人: 齐 郁
总 策 划: 许亚玲
选题策划: 朱万军
责任编辑: 孙 婷
封面设计: 大华文苑
法律顾问: 赵亚臣
发 行: 吉林出版集团青少年书刊发行有限公司
电 话: 0431—86037637
制 版: 大华文苑(北京)图书有限公司
印 刷: 北京中创彩色印刷有限公司
开 本: 710×1000 1/16
印 张: 12
字 数: 158千字
版 次: 2014年2月1次
印 次: 2014年2月1次
定 价: 23.80元
ISBN 978-7-5534-3305-9

前言

PREFACE



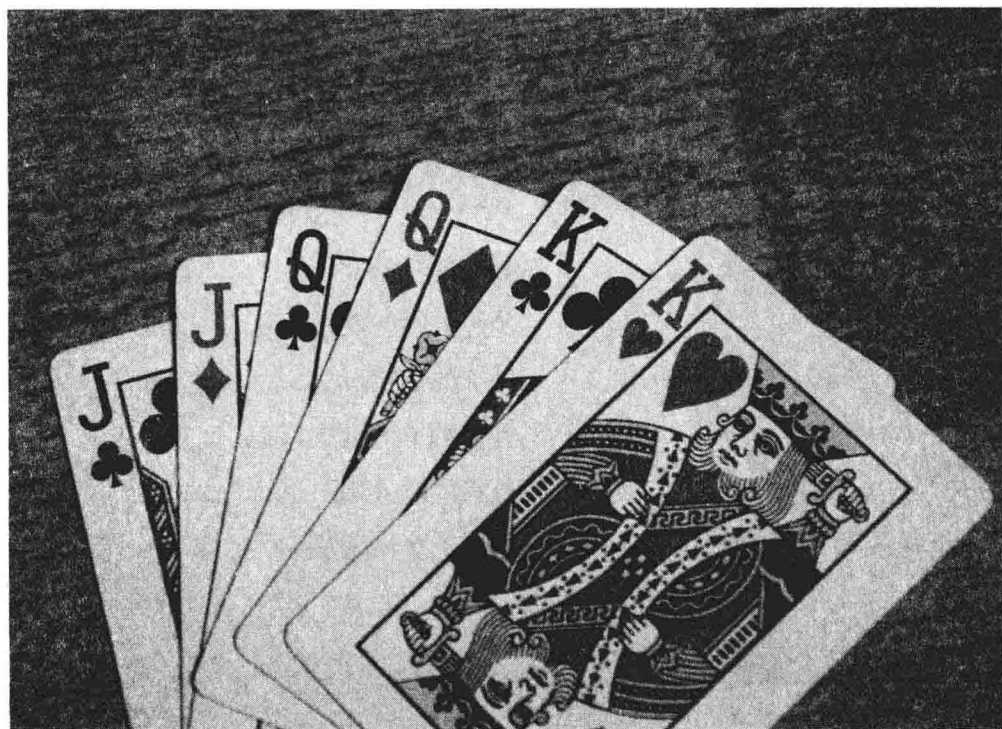
在党和政府的要求下，长期以来，学校文化艺术活动作为学校教育教学工作的一个重要组成部分，不仅是广大青少年建立兴趣爱好和成材的重要途径，而且是学校德育工作发挥巨大作用的主要因素。营造丰富多彩的校园文化，为广大青少年开拓广阔的成材之路，这是加强素质教育的要求，也是培养青少年未来实现中国梦想的要求。

学校开展形式多样的文化艺术活动，能够使广大青少年达到开阔视野、陶冶情操、增长才智、提高素质、沟通人际、适应社会以及改善知识结构和掌握实用技能等方面的效果。在这些文化艺术活动中，广大青少年通过接受不同形式、不同内容的有益教育，能够起到潜移默化的作用，这对造就和培养有理想、有道德、有纪律、有文化、适应中国复兴和实现中国梦想的新一代人才有着十分重要的作用。

因此，越来越多的学校对于开展丰富的文化艺术活动和营造浓郁的校园文化环境给予了越来越多的投入和努力，学校里的音乐队、合唱团、舞蹈队、书画社、兴趣小组等，简直琳琅满目。因此，校园文化艺术活动的组织策划与指导就显得十分重要了。这就需要坚持先进文化的正确方向，以育人为根本目标，努力发展符合实际需要、并为广大师生喜闻乐见，且具有实效的校园物质文化和精神文化体系，真正营造五彩校园的文化氛围。

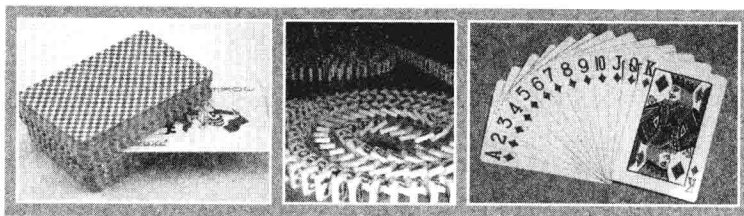
为此，根据党和政府有关政策和部门的要求以及国内外最新校园文化艺术的发展方向，特别编撰了《五彩校园文化艺术活动》丛书，不仅包括校园文化艺术活动的组织管理、策划方案等指导性内容，还包括阅读、科普、歌咏、器乐、绘画、书法、美化、舞蹈、文学、口才、曲艺、戏剧、表演、游艺、游戏、智力、收藏、棋艺、牌技、旅游、健身等具体活动项目，还包括节庆、会展、行为、环保、场馆等不同情景的活动开展形式等，具有很强的系统性、娱乐性、指导性和实用性。

本套丛书适当配图，图文并茂，设计精美，格调高雅，不仅是广大学校用于开展丰富文化艺术活动的最佳指导读物，也是大中小学学校领导、教师，在校大中小学学生、研究生、博士生以及有关人员学习的最佳实用读物，还是各级图书馆珍藏的最佳版本。



目录

CONTENTS



N01. 校园牌技活动指导

牌技活动概述002

牌技活动的重要性.....006

校园牌技活动的指导.....008

N02. 校园扑克牌类活动指导

扑克的基础知识012

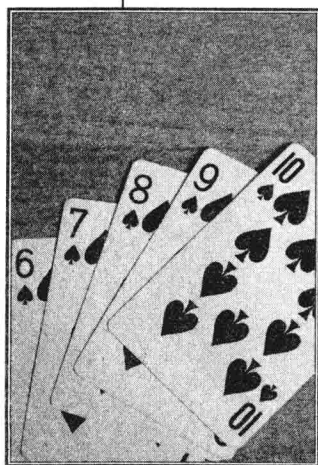
扑克的行牌准备018

扑克的流行玩法031

扑克的单人玩法067

扑克的双人玩法094

扑克的多人玩法116





N03. 校园桥牌类活动指导

桥牌的起源 160

桥牌的特点与基本知识 163

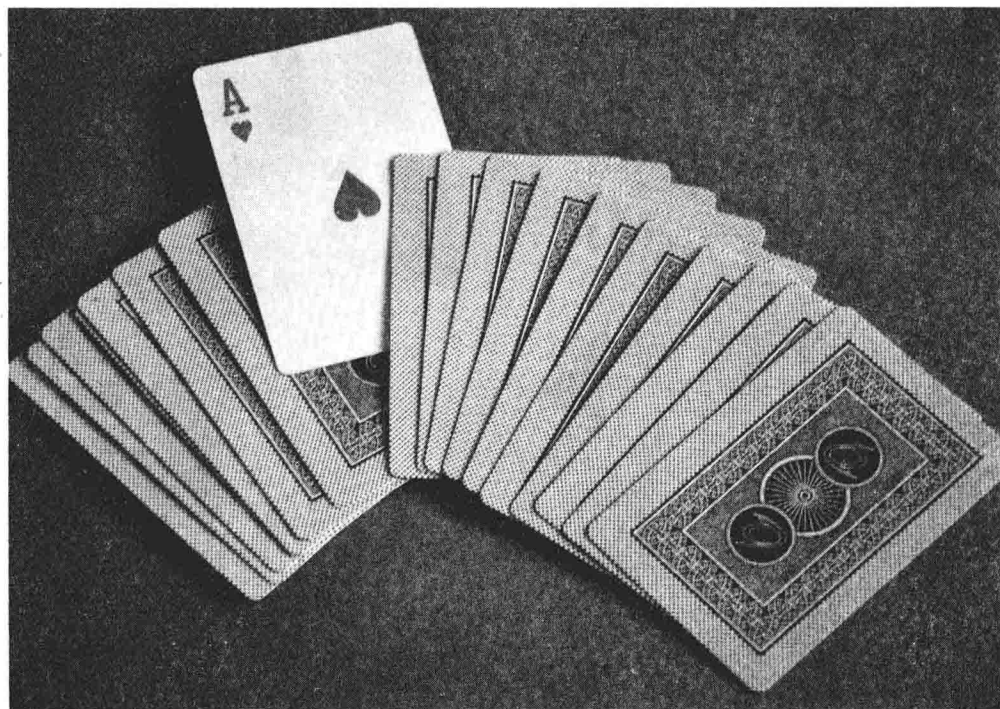
桥牌的基本玩法 166

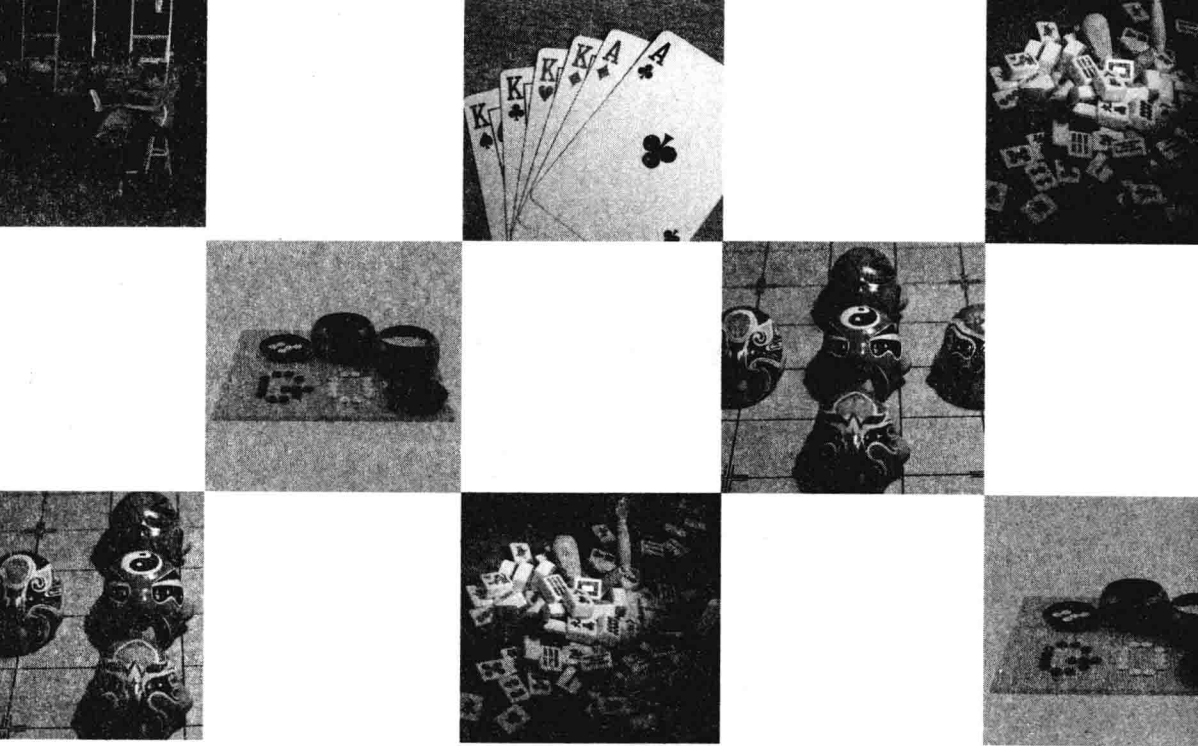
桥牌与各学科的关系 170

N04. 校园多米诺骨牌活动指导

多米诺简介与发展史 176

多米诺骨牌的玩法 179





N01. 校园牌技活动指导



牌技活动概述

牌技的禁忌

麻将牌、扑克牌都是非常有趣的娱乐活动，由于这两种游戏不仅具有艺术性，而且有很强的趣味性，所以令人们久玩不厌。但是，在玩牌的时候还需注意切忌玩物丧志。

麻将牌、扑克牌虽有益于人体身心，但玩的时间也不宜过长，一般每次1小时即可，每天不要超过1~2次。切不可通宵达旦、废寝忘





食，从而影响休息和工作，损害身心健康。

有些人将麻将、扑克与赌博连在一起，甚至由此堕落，并走上犯罪的道路，显然也违背了玩麻将、扑克牌的养生意义。

所以奉劝玩牌者：玩牌有节，玩牌有度，适可而止。

牌的玩法

1、斗地主

该游戏由3人玩一副牌，地主为一方，其余两家为另一方，双方对战，先出完的一方胜。

2、扎金花

游戏参与人数2~6人，使用一副去掉到大小王的扑克牌，共52张牌。牌型的比较：豹子>顺金>金花>顺子>对子>单张。

3、梭哈

一副牌中四种花色的8、9、10、J、Q、K、A共28张牌，牌型比较：同花顺>铁支>葫芦>同花>顺子>三条>二对>对子>散牌。

4、牛牛

4人游戏，采用一副牌进行，每人发5张牌。牌型大小比较：黑桃>红心>梅花>方块。

5、宣和牌

宣和牌共有32扇牌，每扇牌都由骰子的两个面拼成。由庄家分牌。

若4人游戏，则每人8扇牌，3人游戏则去掉8扇“杂牌”，杂牌为：么回、二三、二五、三四、三六、四五、二六、三五。剩下的24扇，每人也分8扇。

各人抹牌完毕，末家率先打牌，末家手中牌若已成副，则可亮牌；不能成副，则打出一扇自己认为无用的牌。

下家可以吃进此牌，同时打出一扇牌。这样依次打下去，谁成副谁亮牌。亮牌后，大家比注，“注”就相当于现在所说的“分”，注



多者胜。

6、除红谱

先用一个骰子比点数，按各人所得点数排出名次。以得四红者为第一，以下按点数多少排列。

按着名次，用四个骰子掷。每次掷出的四面可组成一个小图，这些小图可分为“赏色”、“罚色”、“赛色”三类。以红四为主，不参加计点数，而以其余的么、二、三、五、六这五色计算。

所得点数之和在八点以下皆为“罚色”，十三点以上者为“赏色”，中间九点到十二点除去“柳叶儿”、“十二时”两谱之外，皆为“赛色”。

凡掷出双红四的，除去“红叶儿”、“节节高”之外，都叫“强红”，无效。反之，如果没有红四，除去“浑花”、“素叶”之外，都叫“散色”，也无效。

掷得“赏色”者，有权继续掷。

掷得“赛色”者，则下家与其比赛。“赛色”就是比点数。

掷得“强红”、“散色”者停掷，轮到下家掷。

赛色时，需记住上家点数。下家若掷得“强江”、“散色”则无效，仍需再掷，直到掷得“赏色”、“罚色”才行。

赛色时，比上家少一点的叫“踏脚”，罚二帖。赛出“罚色”在三帖以下的（包括三帖），除本帖之外加罚一帖，如“白七儿”为罚色，按谱当罚一帖，此时则加罚一帖，共罚两帖。

赛出“罚色”在四帖以上时，依谱按本帖罚，不再加罚。

赛色时，点数与上家相同，叫“赶上”，赏下家一帖。如上家本为九点，此时又自掷得“柳叶儿”（即四、三、三、三、四点除去不计，亦为九点），则罚上家四帖。

赛色时，下家多一点，叫“压倒”，赏二帖。赛出“赏色”在三



帖以下的，在本帖上加罚一帖。赏色在四帖以上者，按本帖罚，不再加罚。

赛色时多二点、三点者，只赏一帖；少二点、三点者，只罚一帖。

掷骰时，若有应掷未掷者，罚下家三帖，以惩其监督不严；有不应掷而掷者，罚上家五帖，以惩其有意逃避。

以上所说的“帖”，犹如“注”一样，是博戏时胜负的表记。

游戏开始时，每人出若干帖，作为“公帖”，凡掷“赏帖”的，所赏之帖均由“公帖”出。凡“赛色”时的罚帖，则由赛输的一方出帖给赢方。

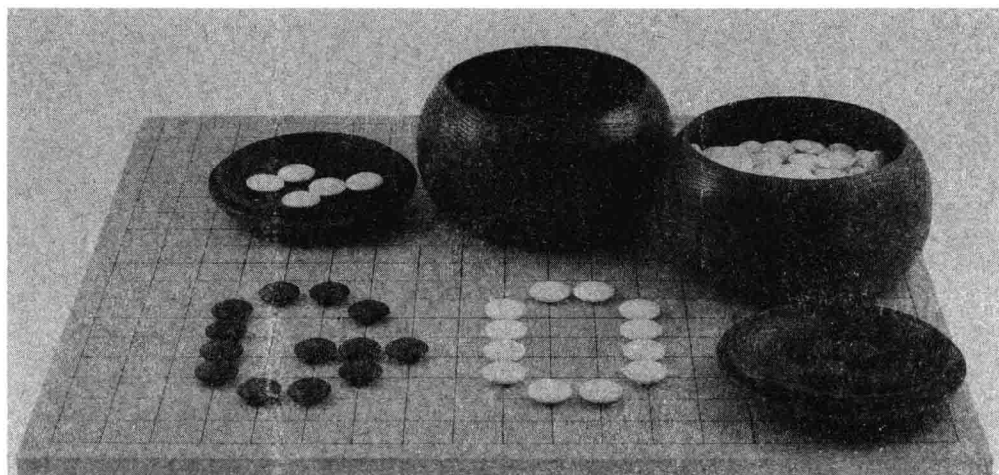
牌技活动的重要性

牌技是一种游戏，也是一种竞技，大都简单易学、雅俗共赏，既有趣味，又颇具技巧，具有明显的益智健脑、健身作用。

牌技是集科学性、知识性、竞技性、趣味性于一体，以脑力运动为主的活动，老少咸宜，可提高人的记忆力和大脑思维的能力，培养人们良好的品德修养和紧密协作、适应环境的团队精神。

锻炼思维，启迪智慧

玩牌能培养人们独立思考的能力，锻炼思维，启迪智慧。对阵双方完全是在平等的情况下调兵遣将，逐鹿沙场的，最后胜利的归属偶然性较小。在这个过程中，参与者通过发挥主观能动性，使逻辑性和辩证法也得到增强。游戏中每一步都是判断、推理、计算和决策的过





程。比如说围棋，它以军事辩证法为基础，需要把计算能力、默记能力、分析能力、战略战术巧妙地揉和在一起，很能启迪人的智慧，有助于益智、健脑和养志。

提高人际交往能力

在打牌的过程中，有许多时候需要具备战略的眼光，有整体协调的能力，这些在对峙中培养出来的协调能力离开棋局后也是十分有益的，将它活学活用，可引导协调人际关系，更好地适应社会环境。

提高人品，协助康复

玩牌除了可获得精神上的快感外，还能够修身养性，即平时所称的棋品和牌品。它们又是人品的缩影，使人跳出单纯竞赛、调节情绪、益智健脑的圈子，胜不骄、败不馁，而步入高雅的娱乐、道德之列。现在一些养生保健机构设立的娱乐厅中，专门设有各种牌类，供调养康复者娱乐健身之用，使牌技步出一般消遣行列，而为养生康复、提高人品服务。

益寿延年抗衰老

牌技类活动能锻炼人的思维，提高智力，延缓衰老，充实人们的精神生活，既可内愉心智，又能外修身形。玩牌时的专注和投入能起到气功练习中的调息、吐纳等作用，还有助于提高记忆力，对人的益处不可谓不大。尤其是老年人，由于其生理原因，脏腑功能日渐衰退，脑髓肾精虚亏不足，思维记忆、智力反应已然不如从前，倘若能经常玩玩牌，促使大脑思维智能不断地运用，必将对延缓衰老、防止大脑功能的退化十分有益。

校园牌技活动的指导

开展校园牌技活动，首先要有明确的培养目标，即学校要根据师生特点、教育资源及教育者的办学宗旨，确立自己独特的发展方向。它反映的是学校的个性，体现的是学校的特色及校园文化建设。

保证设施、师资、教材开发

开展校园牌技活动是实施素质教育的要求。课程是学校教育教学工作的依据和载体，学校课程的开发，有利于改变学生的学习方式，为学生提供学习过程中的空间选择和内容选择，体现教育内容的多元





性和选择性。

为了每节牌技课都有教师指导，使每位教师成为指导者，学校应该每学期组织全体教师进行牌技类培训，使每位教师至少掌握一种牌技的方法、技巧。同时，学校应该对有牌类爱好的教师大胆启用，大力培养，让教师到最适合自己的岗位上去。

探索、优化课程教学过程

在牌类活动中，参赛者通过方寸天地的拼搏，胜败各半，胜者不骄败者不馁，学生在打牌的过程中人生会受到潜移默化的影响。为了使牌类教育真正落到实处，就要在牌类课堂上进行积极的探索与实践。

在课堂中，教学过程无时无刻不伴随着每个人。教学中的每一个过程应该是统一而又综合的，要努力优化教学过程。同时也要讲究牌类教学方法，尽量采用形象的教学方法让学生对牌类始终如一地保持浓厚的兴趣，同时充分发挥学生的主体作用，让学生多动手，多参与，通过实战锻炼并提高学生的牌技水平。

积极营造浓郁校园文化

优美的艺术氛围，是实现牌类特色学校创建全过程艺术化的必备条件和重要因素。要努力改善校园环境，营造牌类特色氛围，如：布置牌室，使牌室的布置优雅大方；开辟牌类园地，在黑板报的一角长期以牌类或牌类文化作为主题，内容为牌类故事、牌界名人奋斗事迹等。

努力提升学校办学品位

开发牌类校本课程，创建牌类特色教育，打出自己的品牌，是学校实施素质教育的成功之举。学校应该把牌类培训作为学校开发校本课程的龙头，积极探索由学校、教师、学生及家长共同参与，采用实践、评估、开发的课程开发模式。认真总结以往开展牌类培训的经验、体会和教训，从学生的需求出发，建立了评估体系，积极组织实施，并不断改进、完善。

