

丁玉玲 韦莉莉 刘秀琴 编译

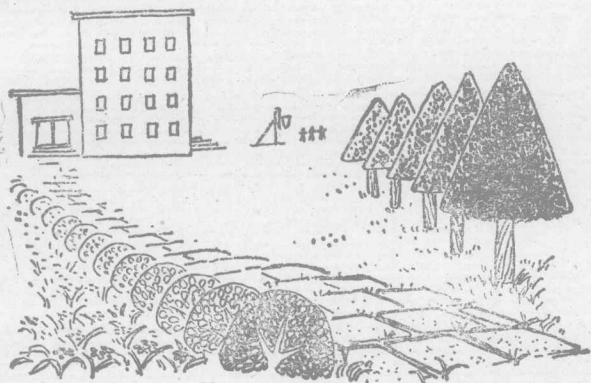
小学生校园家庭游戏



教育科学出版社

校 园 游 戏

校园游戏的主要目的是配合教学，发展小学生的认知和感知能力，培养他们的集体合作意识和交往能力，增强体质。其特点是所用器材简单，以教学用品为主，便于组织，室内外皆宜，娱乐性强，趣味性与知识性并重。



（一）认知与思考

1 争做天空一颗星

目的：树立学生的时间概念，使其在短时间内通过游戏完成规定的课题

用具：若干纸块

过程：

游戏开始前，老师用剪刀剪一些星星形状的纸块备用，如五角星形状和三角星形状。游戏开始时，首先由老师把所要练习的内容分别写在这些纸块上，把纸块发给学生；然后让学生按一定的规则把纸块贴到黑板上去，形成群星在天空中闪烁的意境。下面是对在几门学科教学中应用该游戏的具体建议：

①汉语拼音课：为了帮助学生记住汉语拼音字母的顺序和形状，老师可将拼音字母写在纸块上，每个学生可以得到一张写有一个拼音字母的纸块。然后规定时间，让学生按字母顺序将纸块贴到黑板上去。如果你按要求贴对了纸块，就得1分；如果你没反应过来而没上台贴纸块，或弄错了顺序，你就会被扣1分。另外，还可以把声母写在五角星形状的纸块上，把韵母写在三角星形状的纸块上，老师说出一个字，手持这个字的声母和韵母的学生应立即上台将纸块贴到黑板上。

②历史课：老师将不同的历史时期写在五角星形状的纸块上，将各时期的重要人物写在三角星形状的纸块上。当老

师说出某一时期的典型事件，就要求手持写有此时期和此人物纸块的学生走到前面，将纸块贴到黑板上。记分方法同上。

③地理课：将不同国家的首都名称写在五角星形状的纸块上，各国主要产品的名称写在三角星形状的纸块上。老师说出某个国家的名字后，该国家首都名称和主要产品名称的纸块在谁手中，谁就走到讲台将纸块贴到黑板上。记分方法同上。

2 八方魔纸

目的：提高数学运算速度，熟练掌握反义词、同音字、多音字、同义词和近义词

用具：每组两张纸，一把剪刀，一支笔和一瓶胶水

过程：

这是一个具有神奇色彩的数学和语文的综合性游戏。

游戏进行前，把全班分为几个小组，每组3到5人。每组发两张纸、一把剪刀、一支笔和一瓶胶水。其中一张纸要折成8个小方块（如图所示）。每个组在纸上不同方块的边缘上写上数学题、反义词、同音字和多音字等等。比如：在4个小方块的边缘上写数学题（ $6 \times 3 = 18$, $6 \times 6 = 36$, $9 \times 9 = 81$, $4 \times 4 = 16$, $7 \times 3 = 21$, $4 \times 8 = 32$ ）；其他4个小方块的边缘上写反义词（热与冷，美丽与丑恶，彼和此）和多音字（困难和灾难）。这样，8方魔纸就做成了。

游戏进行时，各组把做好的魔纸沿折线剪成8块，弄乱

秩序，叠成一叠。然后，在统一口令下与其它任何一组交换对方所准备的一叠魔纸。游戏要求每个小组根据魔纸上数学题目、数字和文字提供的线索，迅速地把被剪开的8方魔纸复原，并贴在另一张大白纸上。最先复原魔纸且结论正确的一组为优胜组。

如果还想增加游戏的难度和刺激性，可以玩16方魔纸。高年级的同学特别喜爱玩这个游戏，因为它有时可能会出现多种结论。

$6 \times 6 =$ $6 \times 3 =$ 36 $7 \times 3 =$ 21 美丽 丑恶	$4 \times 3 =$ $4 \times 4 =$ 16 $4 \times 8 =$ 32 热 冷 彼 此 困难 灾难
--	--

3 加法比

目的：通过游戏，学习加法

用具：黑板，每组一支粉笔

过程：

此游戏由两个组或三个组同时进行。

游戏开始，由每组的第一个同学先在黑板上写上一个2位数的数字，然后第二个同学上去，在第一个同学所写的数字下面，也写上一个2位数的数字。由此下去，当本组同学都在本组数字中写上一个不同的两位数后，最后一位同学负责把本组的一串数字全部加起来，游戏就此结束，看看哪一组先完成，且计算正确。

观察各组的速度及计算的正确与否，这对于锻炼学生思维的灵敏和准确是有益的。

4 日历条

目的：提高数学运算能力

用具：旧挂历，黑板，每组一支粉笔

过程：

在教室里给学生按座位分组，各组参加游戏的人数应该均等。组织人把旧挂历中的每个月的日历纵向（或横向）裁成条。比如：把所有星期日的日期裁成一条，把星期一的日期裁成一条，等等。裁好后，用带子捆起来。游戏开始时，

先由各组第一个人走到讲台上，从一捆日历条中抽出一条，迅速将所有日期数字相加（心算或笔算皆可），在黑板上写出得数后，跑回座位。接着，第二个人也同第一个人一样，把他抽出的日历条上的数字加起来，写在第一个人写的得数下面，并且与第一个人的数目相加，写出总数。第三个人的做法与第二个人相同，以此类推。最后，运算正确的组得4分，抽取日历条总数最多的组加1分。

5 数青蛙

目的：提高学生的反应能力和数学心算能力

用具：无

过程：

全班学生各自坐在自己的座位上。游戏开始，从教室左（或右）侧第一行的排头学生开始先喊：“一只青蛙”，第二个人立即接着喊：“一张嘴”，第三个人接喊：“两只眼睛”，第四个人接喊：“4条腿”，第五个人接喊：“扑通一声”，第六个人接喊：“跳下水”！第七个人接喊：“两只青蛙”，第八个人接喊：“两张嘴”，……。从第一行排头顺序喊到排尾。当第一行末尾一个同学喊完后，由第二行末尾的同学接着喊，这样第二行就形成由后向前接呼的秩序，如此继续，依次喊下去。如喊错或未喊出，其所在小组被扣1分，然后由喊错的人重新开始游戏。

此游戏也可以换场地进行，如在室外草地上，几十个人围坐成一个大圆圈，遵照上面介绍的规则来数青蛙，也能使游戏充满活力和趣味。

6 回答问题

目的：通过游戏学习数学

用具：若干张数学题目卡片

过程：

这是一项追逐游戏。把全班分成两队，两队相对站立在篮球场底线的两边，中线争球区为问答区。在问答区站着主持人，他手里拿着一叠数学题目卡片。游戏一开始，由甲队第一个队员跑向问答区，当甲队这个队员跑动时，乙队也出一名队员拦截捕捉他。如果甲队该队员在到达问答区前被乙队队员捉到，他就必须退出游戏；如果甲队该队员能够躲开追逐到达问答区后，组织人就会出示一张卡片，请队员口头计算卡片上的数学题目，如果队员回答正确，可带卡片重新回原位置继续参加游戏，如果回答不正确，也将退出游戏。甲队第一个队员跑完后，轮到乙队出队员跑，甲队出队员捉，游戏由此进行。

15分钟后，看看哪个队场上队员最多，哪个队所得卡片最多。

7 注意听，数得快

目的：提高心算能力，培养机智反应能力

用具：无

过程：

全班各自坐在自己的座位上，一行学生为一小组。游戏开始，从教室左（或右）侧第一行排头学生开始报数，每人报一个数。第一行由前向后报，报到第二行时由后向前报……，依此方法接报下去。逢5（5，15，25……）的人不得报出，需用双手拍掌一下，下面的人立即接报下去；逢5的倍数（10，20，30……）的人也不报出，需用双手在桌面上拍击一下，而下面的人立即接报下去。报错数或报数迟缓者算失败，失败者的小组被扣一分，也可罚为大家表演一个节目，然后从他后面的人开始重新报数，如此继续。

建议：

①此游戏适合小学一年级学生玩。

②用此游戏来作为数学课的准备活动，或者用来活跃课堂气氛和调整学生的情绪。

8 操场计算器

目的：学习数学知识

用具：数学卡片

过程：

在操场上画一个计算器简图，画的数字方格大小应该以放下一只脚为宜。游戏的要求是当拿着数学卡片的主持人提问时，被挑选出来的一个学生必须从一格跳到另一格，就象手指按动计算器的按键一样。例如，主持人显示 $5 \times 8 = ?$ 的卡片时，这个学生必须完成下列动作：

①首先跳到“ON”方格上，

②从“ON”跳到“5”方格上，

③然后跳到“×”格上，

④再跳到“8”格上，

⑤再跳到“=”符号上。

接着他必须心算出答案，再跳到答案上。因为 $5 \times 8 = 40$ ，所以，他应该跳到4和0的方格上。

⑥跳完40后，他最后跳到“OFF”格上。

如果他弄错了，他可以跳到“CLEAR”（抹掉）格上，重新再来。跳时注意不能跳在线上。

此外，老师也可以在操场上画个本国分省地图轮廓，学生在轮廓内跳，分别找出各个省分的位置。这是学习地理的一个多么好的方法！

1	2	3	+	×
4	5	6	0	÷
7	8	9	-	CLEAR
ON			OFF	
=				

9 拼音接力赛

目的：练习汉语拼音的声母韵母组字

用具：黑板，粉笔，每队两只纸盒，一盒盛放声母卡片，一

盒盛放韵母卡片。每张卡片上写一个声母或一个韵母
过程：

把班分成人数相等的两队，两队各选一人作为对方的“裁判”。比赛一开始，两队中的第一个人手拿粉笔，奔向前方的纸盒，抓声母、韵母各一个，然后把它们写在黑板上，标上调，写出汉字。写完后，将两张声母和韵母卡片交给裁判校验，再跑回座位，把粉笔交给本队的第二个人，游戏依此进行。最后，先跑完的队为胜方。如果拼得不对，裁判要当即裁定拼写错误，并告之正确答案，让这个队员重新在黑板上拼写；如果拼不出来，可以向裁判“请教”，拼得不对或拼不出来，都要扣除1分。

注意：有时学生抓到的声母与韵母无法拼读，遇到此情况可以重抓韵母。

10 大灰狼追小白兔

目的：通过游戏，进行反义词配对练习

用具：无

过程：

这是一种追逐游戏。游戏中推出一个学生扮演“大灰狼”，一个学生扮演“小白兔”，其余的学生站在场地中间围成一圈。围成一圈的学生必须两人为一对，手挽着手。

“小白兔”在躲避“大灰狼”的追捕时，可以挽住圈子上任何一位学生的手臂，因为小白兔一旦挽住别人的手臂，那么“大灰狼”就不能抓他了。如果“小白兔”挽住了哪对中一个人的手，那么该对中的另一个人就出圈开始跑，成为

新的被追捕对象。如果小白兔被捉，就应重新选出两名学生充当小白兔和大灰狼。

我们熟悉了以上介绍的基本游戏规则之后，就可以进行反义词的配对。当大灰狼追逐小白兔时，小白兔大叫“热，热，热……”，当小白兔挽住一位学生的手时，新的小白兔须说出反义词“冷”之后才允许开始跑，然后这个新的小白兔边跑边喊另一个词。

11 配词接力

目的：巩固学生已学过的词汇，提高书写技能

用具：黑板，每组一支粉笔

过程：

在教室里按行分组。游戏开始，各组前面的第一个人持粉笔到黑板前，在规定的区域内写一个字或词，如“爱”。写完回到座位后把粉笔交给本组第二个人。第二个人接写一个字，如“国”，组成“爱国”一词。第三个人接写个“家”，组成“国家”，第四个人写“乡”，第五个人写“亲”，第六个人写“人”，第七个人写“民”……，由前向后，直至全组写完为止。每人每次只准写一个字，后一个人写的字须和前面那个字配成词组。写得正确并且衔接得好的组按完成的先后顺序给分，获得第一名的组得5分，后面的各名次依次递减1分，由教师把各组得分记录在黑板上。重复游戏若干次，在游戏结束时，按积分多少排名次。

12 默写比赛

目的：增强学生的记忆力，巩固已学过的字或词，并提高书写技能

用具：每组一张纸，一支笔

过程：

在教室里，按行分组。教师在讲台上报出若干个已学过的字或词，字数或词数与各组人数相同，或稍多于各组人数。报二、三遍，然后喊：“开始！”此时，各组第一个人在纸上写出一个教师报过的字或词，写毕将纸和笔传给第二个人，第二人再写出一个，交给第三人，如此继续，依次接写下去。游戏时要求独立思考，书写工整，每人每次只准写一个字或词，后一个人不得重复前面人默写的字或词。最先写完的组得5分，后面的各组依次递减1分。由教师把各组的得分记录在黑板上，重复若干次后，游戏结束，按积分多少排列名次。

13 群体作家

目的：提高语言艺术水平和写作能力

用具：每人一张纸和一支铅笔

过程：

游戏的总要求是全班学生共同编写故事。

发给每个学生一张作文纸，他们都首先在纸上写上这样

半句话：“我不相信，但是当我站在屋前的院子里时……”，然后每个学生把自己写的纸张传给各自后面的同学，由这些同学凭自己的想象和构思完成上一个句子，并且再加上一个半截句。写完后，再把纸传给后面下一个同学。游戏由此进行，作文纸在各组传递，直到传回第一位作者手中。当第一位作者接到由全班同学共同编写的故事时，由他根据故事内容给故事起个名，并由第一位作者来宣读故事。或者，老师也可以有选择地介绍一些最有趣的故事给大家阅读。

另外，也可以用此方法来写诗。第一个同学先写一行，第二个同学再写第二行……。诗可以不压韵，也可以压韵，但是应鼓励每个同学在写诗时，最好围绕同一个主题写一首诗。

如果你们班试一试此游戏，同学们将会很快迷上这种作文方法，从中学习别人语言表达的优点和最大限度地开拓自己的写作思路。

14 成语改错

目的：学习和巩固汉语成语知识

用具：黑板，每组一支粉笔

过程：

将全班学生分成6组。教师在黑板上先写出6组成语，每组有若干条常用成语（根据学生每组人数来确定写多少条，一组有多少人就写多少条）。每条成语中都有一个错别字，要求每组学生各改一组成语。从每组第一个人开始，依次上去，把错别字改正过来，一个人改一条成语，工整地把

正确的成语写在黑板上。先完成并且全对的组得2分。

可供选择的成语（含错别字）有：

- | | | |
|-------|-------|-------|
| ①心怀巨测 | ②礼上往来 | ③走头无路 |
| ④短小精干 | ⑤呕心历血 | ⑥官冕堂皇 |
| ⑦逍遥法外 | ⑧无礼取闹 | ⑨意不容辞 |
| ⑩矫柔造作 | ⑪一劳永易 | ⑫丛山峻岭 |
| ⑬略见一般 | ⑭痴心忘想 | ⑮不记其数 |
| ⑯克苦耐劳 | ⑰完璧归赵 | ⑱陈词烂调 |
| ⑲指高气扬 | ⑳情不自尽 | |

（答案见书后）

15 集体造句

目的：发展思维能力，巩固已学过的字、词和句子，并培养集体合作的精神

用具：黑板，每组一支粉笔

过程：

在教室里按行分组，各组排头第一个人持粉笔到黑板前，在黑板上每组规定的区域内写一个字或词，然后回到原位上，把粉笔交给第二个人。第二个人也到黑板前再接写一个字或词……，依次写下去。接写的字或词也有一个基本要求，就是这个字或词应有可能和前面及后面的字或词组成一个句子。如果写到排尾仍未写完一个完整的句子，排尾可将粉笔交给排头，再由前向后依次接写，直至完成全句。在规定时间内结束游戏，句子造得通顺的取胜。

16 主题短文

目的：提高写作能力

用具：各种主题词汇表

过程：

把全班分成几个小组，每组6—8人。每组发一张主题词汇表，即围绕某一主题列成的词汇表。例如，以交通方式为主题的词汇表，词汇有：小汽车、火车、卡车、步行、骑马、独木舟、直升飞机、雪橇、公共汽车、地铁、骆驼、滑雪等等。又如以载物空间为主题的词汇表，词汇有：钱夹、盒子、鞋子、房子、船、山洞、澡盆、城市等等。

游戏开始，每个组依据手中的词汇表汇编成一篇短文，汇编时只要发挥全组成员的集体智慧，一定能编得很出色。

当各组在规定时间内把短文编好后，就可以轮流上讲台宣读短文。宣读者首先必须告诉听众他们的短文的主题是什么，然后以缓慢的语速宣读他们组里的短文。

在某组宣读短文的同时，其他组要静静地听，并努力把短文中与主题有关的主要词汇记下来。

短文中与主题有关的词汇用得最多的组为胜者。

17 字母接力

目的：学习字母表

用具：每组一套字母卡