

经/典/智/慧/教/育/丛/书

左手教育, 右手游戏

Learning Through Playing

——班主任实施素质教育的新思路
Effective Approaches to All-round Education from a
Master Teacher's Perspective

彭剑飞 袁书艳●编著



经济管理出版社
ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

经 / 典 / 智 / 慧 / 教 / 育 / 丛 / 书

左手教育, 右手游戏

Learning Through Playing

——班主任实施素质教育的新思路
Effective Approaches to All-round Education from a
Master Teacher's Perspective

彭剑飞 袁书艳●编著



经济管理出版社
ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

左手教育, 右手游戏: 班主任实施素质教育的新思路/彭剑飞, 袁书艳编著. —北京: 经济管理出版社, 2010.1

ISBN 978-7-5096-0819-7

I. ①左… II. ①彭… ②袁… III. ①班主任—工作
IV. ①G451

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 204183 号

出版发行: 经济管理出版社

北京市海淀区北蜂窝 8 号中雅大厦 11 层

电话: (010) 51915602 邮编: 100038

印刷: 北京银祥印刷厂

经销: 新华书店

组稿编辑: 宋 娜

责任编辑: 宋 娜

技术编辑: 黄 铄

责任校对: 超 凡

720mm×1000mm/16

14 印张 230 千字

2010 年 1 月第 1 版

2010 年 1 月第 1 次印刷

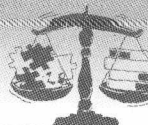
定价: 29.80 元

书号: ISBN 978-7-5096-0819-7

·版权所有 翻印必究·

凡购本社图书, 如有印装错误, 由本社读者服务部
负责调换。联系地址: 北京阜外月坛北小街 2 号

电话: (010) 68022974 邮编: 100836



前言

面对教育改革进程的加快和信息社会的冲击，班主任工作面临着前所未有的挑战和压力，实行素质教育、创建一个良好的班集体、培育学生完整人格是班主任肩上责无旁贷的重任。

什么是素质？怎样培养学生的综合素质？这成为了大多数老师的一个疑问。

教师工作难度在一天天加大，学生们的问题在一天天增多。厌学问题、品德问题、责任心问题等，都是教师们几年前很少遇见的。面临新课程改革的形势，面对越来越个性化的孩子，传统的教育方式已经很难适应新时期班主任工作的要求了。

《左手教育，右手游戏——班主任实施素质教育的新思路》正是对素质教育教育方式的最新探索，创新地提出了素质教育的新思维：用活泼的游戏启发学生。

在教育界有一条不成文的说法：会玩的孩子更聪明。一句话道出了教育的真谛。

如何合理利用这一特点，在“玩”中实现素质教育的目标，如何营造充满生命活力的课堂氛围？

本书在总结了班主任经常遇到的各种管理问题的基础上，提炼出了一些有代表性的普遍行为，并结合中职、高职、成教、企业培训等职业教育中卓有成效的游戏教育的方式，去粗取精、量体裁衣，为班主任量身打造了一套适合学生认知特点的素质教育游戏方案。

本书所设计的游戏，看似简单，其实都是教育学专家、管理学专家、心理学专家长期研究的结果，蕴涵着教育的智慧，闪现着哲理的火花。

以其中一个游戏“报数”为例：本游戏规则简单，需要所有学生进行简单报数，从1到100即为成功。许多学生开始时根本不知道谁来报第一个，好不



容易大家取得默契，后面的数字会接二连三地出错，因此往往会用到长达一个多小时的时间。这个过程中会暴露出很多问题，比如急躁、丧失信心等。班主任就是要让这些问题充分暴露，然后针对问题进行相应的教育，内容可以涉及信心、耐心、相信他人、不抛弃、不放弃、成功一定有办法等。根据笔者的经验，一般学生都会在最后成功的时刻发出由衷的欢呼，并真正感受到了做成一件事情是多么不容易，也体会到看起来困难的任务总有解决的办法，最终的胜利一定会到来。这一过程中经常会出现犯错误的同学被别人责骂的情况，班主任不要制止，但要在游戏后的分享中指出：责骂别人对成功是否有帮助？团队的成员各有高低，要善于发现长处，一味指责只能适得其反。

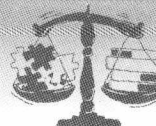
游戏虽简单，蕴涵的道理却深刻，值得每一个同学（包括教师）深思。一节课的游戏教育，所达到的效果往往比教师照本宣科的大道理要强很多倍，也更为深入、持久。

不过，再精良的武器，也不能决定战争的结果，决定战争结果的是“人”这一核心要素。本书提供了一套素质教育的新思路，但如何使用好它，使之发挥最大的作用，关键在于班主任自身也要学习，要思考，要对这些游戏有自己的感悟。在实施游戏教育方案时，游戏后的反思感悟是最重要的。班主任要抓住时机，趁热打铁，引导学生思考游戏中蕴涵的道理，并且结合班级和学生自己的实际情况，反观自身，体察觉悟，努力提高。

如此，才不负本书编写之用意！才能造福广大教师及学生！才能使素质教育从理论到真正落地生根！

愿《左手教育，右手游戏——班主任实施素质教育的新思路》成为教师的良师益友！

愿《左手教育，右手游戏——班主任实施素质教育的新思路》成为学生的指路明灯！

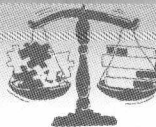


目 录

第一章 初到一个新集体——破冰游戏	1
第一节 新班级的典型问题及原因分析	2
第二节 初次接触,打破拘谨的气氛	3
互相认识	3
学生相互介绍	4
我们是一家人	4
记住彼此的名字	5
串串相连	6
你是我的“知音”	6
1块钱、2块钱	7
比长短	7
第三节 再次认识,加深彼此的印象	8
猜猜我是谁	8
交换名字	9
变石头	10
了解你的伙伴	10
人不可貌相	11
生命调色盘	12
心有灵犀	12
第四节 深度了解,增加同学之间的友情	13
真我风采	13
我是谁?	13



形容词	14
扑克分组	15
应答自如	16
同走生命路	17
人体相机	18
忠人之托	19
第二章 打破人际交往的障碍——沟通游戏	21
第一节 班级沟通中存在的典型问题及原因分析	22
第二节 理解沟通的重要性	26
叉手	26
穿衣服	27
蒙眼作画	28
有模有样	29
遵照命令行事	29
礼貌和感谢	31
第三节 教你如何正确地沟通	32
撕纸	32
做正方形	33
你说我做	33
走路	34
瞎子摸号	35
商店打烊时	35
旁若无人	37
复述练习	37
聆听三角	38
第四节 有效沟通的目标——了解、理解、信任、友情	39
谁是密友	39
温暖的表情	39
甜心	40
认识你真好	40



听我细诉	41
人格特质回响	41
你有什么感受?	42
第三章 一个篱笆三个桩——团队游戏	43
第一节 中学生缺乏团队精神的表现及原因	44
第二节 团队精神游戏	46
报数	46
三只小猪	48
齐眉棍/圈	49
寸步难行	50
采集 26 个英文字母	50
拥挤的公交车	51
第三节 为团队贡献自己的力量	52
瞎子背瘸子	52
连点游戏	52
迷失丛林	53
囊中识物	55
凹凹凸凸	56
第四节 团队的核心是协作共赢	57
彼此配搭	57
找名字	57
人肉运输	58
吸豆快跑	58
穿针引线	59
合作无间	59
纸龙门	60
设计大师	60
第五节 精心呵护你的团队	61
勇于承担责任	61
如何建立信任	62



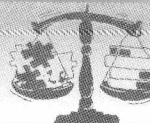
瞎子走路	62
趣味跳绳	63
优点与缺点	63
放飞机	64
第四章 人无志不立——励志游戏	65
第一节 中学生缺乏志向的典型表现及原因分析	67
第二节 人是群居的动物，融入你的集体	68
运筹帷幄，共建高楼	68
各尽所能，协调发展	69
红与黑	70
班级氛围	71
第三节 珍惜身边的每个人	72
“情有千千结”	72
“寻找支点”	73
“信任之旅”	73
压轴大戏——“信任背摔”	74
第四节 正确看待成功和失败	75
“杀人”游戏	75
快速报数	76
第五节 生活永远充满希望	77
一家团聚话心声	77
欲壑难填	78
相信我，你能吗？	78
时光机	79
生活馅饼	79
灰飞烟灭	80
第五章 越玩越聪明——智力游戏	81
第一节 课堂教育的问题及反思	82
第二节 发散思维训练游戏	84



摆火柴	84
解手链	85
第三节 逻辑思维训练游戏	86
哪道门	86
战俘	87
海盗的难题	89
失踪了的十文钱	92
你想得到汽车吗?	93
哪位女士养蛇?	94
猜名人游戏	96
狮蚁乔的故事	96
第四节 联思维训练游戏	98
大话旅游	98
第五节 形象思维训练游戏	100
记忆关键字	100
神奇的大脑	101
美丽景观	102
第六节 逆向思维训练	103
找错误	103
第七节 综合思维训练	104
兔子舞	104
泰坦尼克号	105
第六章 磨炼自己的心智——心理素质游戏	107
第一节 中学生心理问题表现及原因	108
第二节 培养健康积极的心态	111
情感病毒 (提高情商)	111
公平与不公平	113
动物的叫声	116
让世界充满笑脸	117



你在做什么？	118
离别赠言	118
多角度思考问题	119
求你帮帮我！	120
数钱游戏	121
第三节 培养正确的人生观	122
价值观大拍卖	122
编童话故事	124
电视串烧	124
以古鉴今	125
神奇百宝箱	126
价值阶梯	126
第四节 培养正确的时间观念	127
一寸光阴一寸金	127
第五节 合作、竞争与共赢的观念	128
图钉的用途	128
做事的动机	129
女皇的圈子	130
盖章契约	131
第六节 信心是成功的前提	132
我觉得你是最棒的	132
第七节 提高你的情商	133
EQ 游戏——销售中的异议	133
提高情商的游戏：再撑一百步	134
提高情商的游戏：不要激怒我	135
坚定自己人生观的游戏：“鬼门关”	137
第七章 管理素质的培养——领导力游戏	139
第一节 中学生缺乏领导素质的表现及原因	140
第二节 关于领导能力的正确观念	143



轮胎足球赛	143
换牌游戏	145
真真假假	147
班主任技术 (培养领导力)	148
偶像派对 (培养领导力)	149
第三节 如何做一个合格的团队领导	151
大事小事	151
第四节 领导指挥与沟通艺术	152
踢足球	152
六盒冰红茶	152
盲人移物	153
堆砌砖块	154
三个进球	156
第五节 领导决策与授权艺术	157
航空公司的经营游戏	157
美式教育——宇宙飞船着陆在何处?	158
第八章 放飞想象的翅膀——创新能力游戏	161
第一节 中学生创新能力缺乏的表现及原因	162
第二节 感受创新意识	164
平结绳圈	164
提高观察力	165
第三节 发挥你的想象力	166
玩具公司	166
第四节 突破常规思维的局限	167
微软的智力题	167
圆球游戏	168
偏向虎山行	169
我爱犯错误	171
我还能做什么?	173



第九章 学习不只在教室——户外游戏	175
第一节 中学生户外运动缺乏的表现及原因	176
第二节 在游戏中培养真挚的同学情	178
大家站起来	178
城堡攻防	179
矮人赛跑	180
打绳结	180
第三节 在游戏中培养团队意识和集体观念	181
人工机器	181
带球赛跑	182
同心协力	183
垫球	184
第四节 在游戏中感受人生	185
抓球	185
心电感应	187
谁是胜利者	188
地雷阵	189
电波的速度	190
附录 性格、情商自测题	193
附录 A 性格类型测试	193
附录 B 你是高情商的精英吗？（国际标准情商测试题）	196
附录 C 心理个性成熟度自测！	200
附录 D 世界五百强企业面试情商测试题	204
附录 E 你心灵的围墙有多高？	206
附录 F 心理测试：你有什么吸引人的特质	209
后 记	211



第一章

初到一个新集体——破冰游戏

在班级教育管理中，班主任是一个班集体的核心，担负着贯彻教育方针、遵循教育规律、培养“四有”新人的重任。对于班主任而言，如何在最短时间内将一个新的班级整合为一个和谐的整体，如何使学生愉快地接受自己，使班级管理工作有条不紊地进行，是考验班主任能力的试金石。工作做得好、做得到位，这个班级在将来的学习生活过程中凝聚力就会高，同学们对班级的认同感就会比较强，也会较少发生误会和摩擦。

“破冰”之意，就是打破学生人际交往间怀疑、猜忌、疏远的藩篱，就像打破严冬厚厚的冰层一样。本章的破冰游戏正是为了帮助陌生的学生迅速打破隔阂，接受并融入新的班集体，建立相互间的感情。同时，破冰游戏还能在班级出现人际交往障碍、班风涣散时起到沟通感情、凝聚人心的作用，是班主任在素质教育下管理班级的新思维。

本章的游戏主要为了消除同学间的陌生感、联络感情、活跃气氛、增加班级的凝聚力，所以大多数游戏在结束后不作分享和心得交流。但是，班主任可以根据本班实际情况灵活安排，自由发挥。



第一节 新班级的典型问题及原因分析

一、典型表现

班主任初次接手一个新的班级时，总会面临与班级成员间不熟悉的情况，班主任需要在较短时间内迅速了解班级成员的姓名、爱好、脾气禀性、心理状态等；同时，进入一个新班级，同学之间也需要有一个互相了解的过程，这个过程可能是一两周，也可能是一个月甚至几个月，这个时间的长短也体现了班主任教育的智慧。

根据一项调查结果显示，通常一个新班级在组建之初，往往也是发生误会、纠纷和摩擦的高发期，因为同学们一般都还沉浸在对原来班级的美好回忆中，很难快速融入一个新的集体。对于新的集体，多数人会与之保持一定距离，持观望的态度。

另外，进入新班级后，许多新生都感受到了一种不适应。据粗略统计，80%的学生都对自己的新班级感到不满。有学生说：“现在的班级不能给人一种家的感觉”；也有学生说：“现在的班级像一盘散沙，没有原来的班级团结。”

据有心人的观察，新生的交往主要以寝室内成员交往为主，就是同在一个班级，同学之间也很少主动来往。

二、原因分析

造成以上种种问题的原因，无外乎以下几点：

原因之一：新班级中同学之间的人际交往的障碍。

首先，现在的学生以独生子女居多，这是造成同学之间交往障碍的一个重要原因。许多学生从小备受宠爱，生活在衣来伸手、饭来张口的温室环境里，总是习惯享受别人的照顾而不是去关心、帮助别人。有些同学忌妒心、虚荣心较强，不善于包容别人，与他人的沟通能力相对较弱。

其次，很多新生对人际交往有一种惧怕心理，怕自己主动与人交往，别人



的不理睬或者不热情会使自己没有面子。特别是在交往中受到过伤害的同学，往往会采取封闭自己的办法拒绝与人交往。

原因之二：过分恋旧。

对以前班级的过分怀念是班级内部成员间顺利交往的又一个障碍。在原来的班级，同班同学在一个教室里学习、玩耍中建立起了兄弟姐妹般的情谊。许多新生正是怀着对原班级美好时光的回味和对那时同学的留恋踏入新班级的。许多同学在进入新班级后的较长时间里，老是想着以前的美好，看着现在的一切都不顺眼。他们会产生这种想法：新同学没有老同学亲切，新班级没有老班级团结；等等。

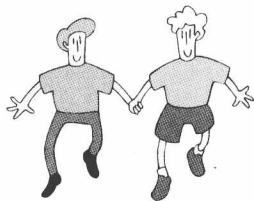
原因之三：对新事物本能的戒备心理。

任何人，处于一个全新环境中总会产生一种戒备心理，这是人趋利避害的本能反应。他们对同学不了解，对老师不了解，对班级不了解，当然不会轻易流露自己的真实想法和真我本性。

本章破冰游戏要让学生在游戏中的打破拘谨的气氛，加深彼此的印象，增加同学的友情，营造和谐的氛围。

第二节 初次接触，打破拘谨的气氛

互相认识



目的：让新学生相互认识，彼此迅速接近。

道具：软质卡片，透明胶带。

步骤：

1. 每位学生走进班级时班主任都在他背后用胶带贴一张卡片，卡片上端印上：“请写上你看到我的第一印象，并签上你的大名。”
2. 在每位学生进来贴好卡片之后，和他熟识的人要将他介绍给其他同学。之前先到的同学都要起身向前，介绍自己并寒暄几句，然后在他背后的卡片上



签名并写上对他的第一印象，同时也请他在自己背后签名、留言。

3. 所有同学都在座位上坐好之后，请每个人介绍坐在他右边的人，并念出他卡片上的内容。

4. 请被介绍者分享他听到卡片内容之后的感想。

学生相互介绍

目的：让学生增加熟悉感。

步骤：

1. 所有的学生都站着。
2. 在1分钟内，每位学生都与其他学生握手，同时说：“早上好（或下午好），我叫×××，见到你很高兴。”
3. 在1分钟内握手的人数越多越好。
4. 学生必须说完要求的话后才能与下一位同学握手。

说明：可能许多学生都只顾着增加握手的人数而未说完应说的话。本活动也可用在初次开班会前的暖场中。

我们是一家人

目的：让同学之间增加彼此的了解。

步骤：

1. 将全班同学分为几组，分别为A、B、C、D等，每组3~4名同学。
2. 先在组内进行学生间的自我介绍，包括姓名、家庭住址、个性特点、擅长的学科和课余爱好等。然后推举一位小组成员代表本小组向其他小组进行介绍，要求他将组内每一位同学的情况介绍完整，还可加上他自己的评价（这时大家可以提问）。
3. 当A小组介绍完，其他小组的同学要对A小组的发言做一句话的评价（只可以是正面的，如A小组成员都很活跃，非常有朝气；或者A小组成员看起来很成熟；或者A小组成员都是女孩子，都很漂亮）。当B小组介绍完，其他