



北大版汉语教学辅助用书



The Vault of Teaching Games

中文**游戏**大本营

—课堂游戏**100**例

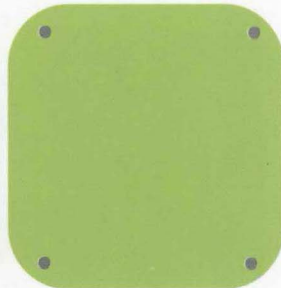


〔新西兰〕Victor Siye Bao

Sihuan Bao 编著

John Tian

上册



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS



北大版汉语教学辅助用书



The Vault of Teaching Games

中文游戏营

—课堂游戏100例

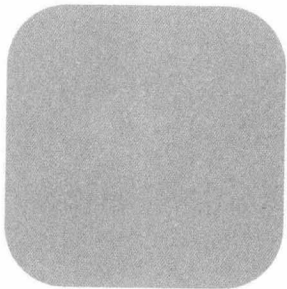


【新西兰】 Victor Siye Bao

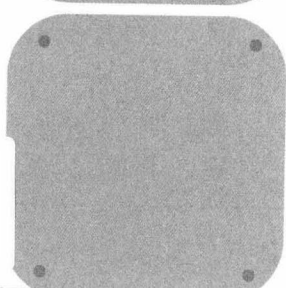
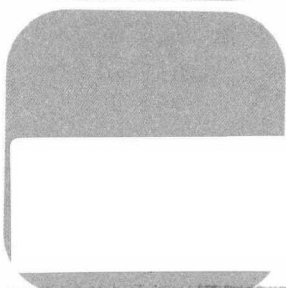
Sihuan Bao 编著

John Tian

上册



上册



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

中文游戏大本营：课堂游戏 100 例（上册）/（新西兰）Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian 编著. —北京：北京大学出版社，2010.8

（北大版汉语教学辅助用书）

ISBN 978-7-301-17607-8

I. 中… II. ①B…②B…③T… III. 汉语-对外汉语教学-教学参考资料 IV. H195.4

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第151822号

书 名：中文游戏大本营——课堂游戏100例（上册）

著作责任者：〔新西兰〕Victor Siye Bao Sihuan Bao John Tian 编著

责任编辑：贾鸿杰

插图绘制：张 晗 刘艳红

标准书号：ISBN 978-7-301-17607-8/H·2613

出版发行：北京大学出版社

地 址：北京市海淀区成府路205号 100871

网 址：<http://www.pup.cn>

电子信箱：zpup@pup.pku.edu.cn

电 话：邮购部 62752015 发行部 62750672 出版部 62754962 编辑部 62752028

印 刷 者：北京宏伟双华印刷有限公司

经 销 者：新华书店

787毫米×1092毫米 16开本 8.25印张 158千字

2010年8月第1版 2010年8月第1次印刷

印 数：1—3000册

定 价：38.00元

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究 举报电话：010-62752024

电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

今天，你做游戏了吗？

亲爱的读者，当你翻开这本书的时候，请你想一想，你有没有过这样的经历或想法：

上课的时候，你讲得口干舌燥，学生却毫不领情，在下面各自做着自己的事……

有的老师的课堂上欢声笑语不断，而你的很多学生都想换班……

有的学生上课时总是提不起精神，觉得学习汉语太难，太闷，学得不开心，你教得更不开心……

有的学生上别的课时表现良好，可是一上中文课就非常调皮，好像换了一个人……

听说对外汉语是非常有前途的行业，想做一名对外汉语教师，可是听说中外文化差异很大，担心不了解外国学生的学习方法和外国学校的教学方式……

外国孩子活泼好动，而自己对教学游戏所知不多，担心不知道怎么给他们上课……

……

如果你有类似的经历或想法，那么这本书就可以帮帮你。

在继续阅读之前，先看看这个真实的故事。

一、新老师的问题

陈老师*：李老师，今天学生都要把我烦死了。

李老师*：小陈啊，别着急，怎么了？

陈老师：学生们不怎么听课，有的甚至在教室里跑来跑去的。

李老师：哦，那你是怎么做的呢？

陈老师：我就是按照教案预先设计好的步骤进行的啊，先教生词，再教课文，然后教对话，可是到后来怎么就进行不下去了呢？

李老师：今天，你做游戏了吗？

陈老师：没有，教案上没有涉及。

*陈老师：一位初教汉语的年轻教师，李老师：一位经验丰富的老教师。

李老师：我知道了，你按照教案设计的步骤教是没有问题的。可是你大概忽略了学生的特点，尤其是外国小孩子，他们是非常好动的，要让他们坐在那里乖乖地听你上课，可不是一件容易的事儿。

陈老师：是啊，那我该怎么办呢？

李老师：别灰心。现在崇尚活泼开放式教育，我们要想办法寓教于乐。我这里有一个很适合你这堂课的游戏，你先看看，下次上课的时候，你试试用上这个游戏，看看效果。还有什么问题，我们再讨论，好吗？

陈老师：好吧，谢谢您，李老师。

.....

下一次课上：

连续10分钟的讲解，让初教汉语的陈老师觉得口干舌燥，讲台下的学生似乎也耐不住了，交头接耳，有的孩子甚至站了起来。陈老师一看，游戏的时机已经来了，于是她喊了一声：“起立！”因为她清晰地记得，在李老师给她的游戏案例里，第一条就是：当学生坐立不安，开始“造反”的时候，最有效的集中注意力的方式就是大喊一声：“起立！”她照做了。话音刚落，面前的20多个学生，齐刷刷地站了起来，看来，这些学生爱动的天性实在是抹杀不得。这时，陈老师的嘴角不经意地流露出一丝难以觉察的笑容。是时候布置游戏了。

第一步：将学生分成4组，开始比赛

学生终于有了动的机会，秩序也不显得零乱了。要进行的 game，对他们来说就是一个谜，也是一件极富乐趣的事儿。陈老师几乎没费吹灰之力，就让怎么也叫不动的学生乖乖地分成了4个小组。

第二步：宣布游戏规则

游戏开始前，没有什么比弄清游戏规则和目的更重要了。老师解释的时候，学习好的学生竖起耳朵试图听清楚老师说的每一个字；那些试图要捣乱的，不仅被学习好的学生给制止了，学习好的学生还主动给捣乱的学生又解释了一遍。这比让老师反复地告诫捣乱的学生的效果好多了。陈老师只把游戏的规则重复了一遍，学生们就已经摩拳

擦掌，跃跃欲试了。

第三步：分发游戏材料

陈老师把事先准备好的卡片分发给每组学生，然后一声令下，游戏就开始了。陈老师很纳闷，眼前的这帮学生个个都好像换了一个人似的。

第四步：进行游戏

很奇怪，即便是那些基础不怎么好的学生，也在游戏过程中显示出了罕有的积极性。别看他们有时候憋得满脸通红，可当他们也能完成其中一个环节的时候，那种发自内心的喜悦足以感动这个小组的每个同学，当然也包括这位陈老师。陈老师久久地伫立在孩子们中间，呆呆地看着孩子们的巨变，仿佛有一种胜利的电流传到了每个神经末梢。她不禁有些激动，没想到这个有些小儿科的游戏会带来如此巨大的变化。

小斧子砍倒了大树——一个小小的、看来很不起眼的游戏，却让近乎疯狂凌乱的课堂大变，老师也圆满地完成了预期的教学目的。

.....

急促的铃声，让陈老师从无限的思绪中苏醒过来。抬腕一看，下课的时间到了，今天的教学内容也顺利完成了，有些出乎自己的意料。教室的后面，出现了一个熟悉的身影。没错，是李老师，她早早地就在那儿等她下课了。于是，又有了下面一段令无数老师都会觉得熟悉的对话：

李老师：怎么样，小陈？

陈老师：天哪！我自己都不敢相信，这帮孩子居然有这么大的潜能。

李老师：当然啦，别看他们调皮，可是个顶个的聪明啊。

陈老师：起初，我还挺怀疑您给我的案例的，可没想到效果居然如此之好。

李老师不置可否，只是说了一些继续加油的鼓励话，便去上课了。

留下陈老师，在教室门口伫立了良久，心里想：还有什么地方没做好吗？

.....

“老”老师的“老”，相对于“新”老师的“新”，不是更换一个字那么简单，这里面的酸甜苦辣，只有经历过才会真正懂得。

二、新老老师的新问题

两个月过去了。新的问题又出现了……

陈老师的游戏教学好像也不怎么管用了。学生又开始凑在一起，三三两两地窃窃私语了。那几个超级捣蛋的学生，似乎也摸清了陈老师的套路，不仅在一些常规的教学环节中打闹，在游戏的过程中，也出现了抵制的情绪。要么就是不积极参加，要么就异常积极，导致游戏时间的无限延长，耽误了课时计划。这可怎么得了，教学游戏刚发挥了一点儿作用，课堂氛围又变了。好几次，陈老师都是丢下了书本，强忍着泪水从教室里跑了出来。相信看到这里，读者也不禁会感叹当老师，尤其是当小学老师的艰辛与不易了。当然，泪水对于改变被动的局面，显然没有什么用处。我们这位陈老师果然是具有当一名优秀老师的潜力。擦干泪水，她又敲开了李老师办公室的门。令人吃惊的是，李老师好像早就料到她会来似的，没有水果、茶水的热情招待，只有句句发自肺腑的谆谆教诲。请听以下对话：

陈老师：李老师，你怎么好像预先知道我要来一样啊？

李老师：当然啦。每年这个时候，都会有新老师来我这里啊。

陈老师：听说您在这个学校教了38年中文，是吗？

李老师：是啊，不过时间的长短并不重要，关键是能不能在这些时间里不断取得进步。

陈老师：那李老师，您帮我看看，我的问题出在哪儿呢？

李老师：你的问题就在于形式胜于内容。为了游戏而游戏，自然可以在最初取得一些好的效果，但是由于掌握的游戏方式有限，时间一长学生自然而然就会产生一些厌倦的情绪。

陈老师：对啊，我说那些孩子怎么还没等到我出招就已经可以拆招了呢，经常弄得我是哭笑不得。

李老师：不要怕，只要你有耐心，就一定可以找到更合适的方法。

……

任何一个当过老师的人，一定会对这样的促膝谈心十分熟悉。老老师对新老师的帮助，往往是建立在一个完整的体系之上，不会急功近利，也不会“头疼医头，脚疼医脚”。由此我们可以看出，仅仅掌握一些有限的课堂游戏是远远不够的，还需要在了解学生、明确教学目的基础上把握好游戏的使用频率和使用的时机。这两位老师的故事真实地发生在我们身边，而我们讲这个故事的目的，也就是为了告诉您，一个小小的课堂游戏可以产生巨大的影响，甚至改变一个老师的一生。

三、老师窗前的米兰

老师的窗前

有一盆米兰

小小的黄花开在绿叶间

它不是为了争春才开放

默默地把芳香洒满人心田

.....

故事说到这里，不禁让人为老老师的敬业精神和循循善诱的教学方法所折服。我相信，这样的故事每天都会发生在我们的学校里，发生在我们身边。正是因为我们身边这些无数老老师的努力，才使得我们的教师队伍不断壮大。而我们所有的努力，都是为了那些活泼可爱的孩子，一切从孩子出发，为了一切的孩子，为孩子的一切。课堂游戏正是投孩子们所好，是提高老师的教学效率、增强学生学习能力的最好的良方。无论您是正准备投身到汉语教学领域里的学生，或者是新参加教学工作的菜鸟，还是已经掌握了很多课堂教学技能的老手，我们相信，本书都会为您打开一扇奇异之门，给您很多以前所没有的体验，让您深刻地感受到课堂游戏的魅力。

在继续以下的旅程之前，我们还是要忍不住地提醒您一句：今天，你做游戏了吗？

目 录

今天，你做游戏了吗？

第一部分 游戏让你玩转拼音

一、跟我走	2
二、画拼音	5
三、谁的朋友多	8
四、四声四色球	11
五、听拼音摘卡片	14
六、找朋友	17

第二部分 哇噢！汉字原来可以这样教

一、讨厌的笔画	20
二、报笔画数	23
三、挑错字	25
四、下一笔是什么？	27
五、画汉字	29
六、偏旁部首交朋友	32
七、曲曲棒，做汉字	34
八、空中点写汉字	37
九、汉字推销员	39
十、我拍，我拍，我拍拍拍	41

第三部分 你的词汇怎么记得那么牢啊？

一、007之祸及邻居	44
二、潘多拉的魔盒	47
三、唱反调比赛	49
四、快乐传真之单词版	51

五、打板猜词	53
六、大风吹	55
七、接龙	58
八、摸鼻子	60
九、你演我猜	62
十、抛球	64
十一、抢生词比赛	67
十二、扔骰子, 放生词	69
十三、生词扑克	72
十四、手忙脚乱	74
十五、好运? 恶运?	76
十六、我是什么?	78
十七、眼明手快	80
十八、与众不同	82
十九、包里有什么?	84
二十、职业演员	87

第四部分 造句, 上瘾了!

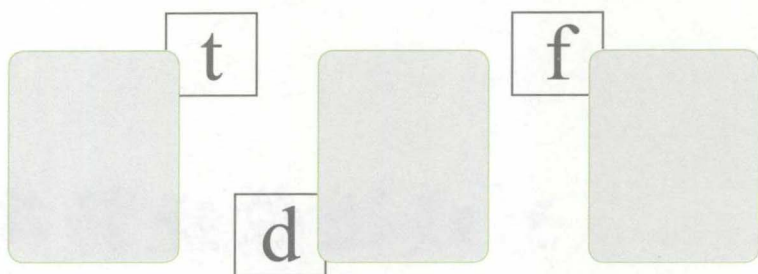
一、吹牛	90
二、赌马	92
三、快乐传真之句子版	95
四、列队比赛	97
五、迷宫	99
六、拍卖句子	102
七、拼句比赛	104
八、收拾你的房间	106
九、造句对抗赛	108
十、抓纸团	110
十一、最好笑的句子	112
十二、八卦一下	114

附录 教学游戏的设计、改进和创新	117
------------------------	-----

第一部分

游戏让你玩转拼音

一、跟我走



游戏背景

1. 声母表、韵母表

声母表

b	p	m	f	d	t	n	l
g	k	h	j	q	x		
zh	ch	sh	r	z	c	s	

韵母表

a	o	e	i	u	ü			
ai	ei	ui	ao	ou	iu	ie	üe	er
an	en	in	un	ün				
ang	eng	ing	ong					

上面两个表，相信老师们一定是再熟悉不过的了。让母语是汉语的中国人记住这两个表固然不是一件难事，可是要记得那么牢固，恐怕还是需要花些力气的。而对于那些母语非汉语的外国人来讲，能记住这两个表，可就不是那么容易的事情了。

能够准确地发好每个声母和韵母的音，是记住这两个表的基础。掌握每个声母和韵母的正确发音以后，如何记住这两个表，是学好拼音的关键。

2. 巧“动”中巧记

潜移默化中掌握的知识是最持久的。就像很多中国人学英文喜欢唱英文歌一样，一些词汇、语法、经典的语句，在歌声中不知不觉地进入了大脑，很久都不会忘记。小孩子是喜欢活动的，如果能够在记忆这两个表的教学环节中，适当地增加“动”的元素，一定会起到意想不到的效果。

游戏准备

拼音卡片若干。

游戏过程

1. 打乱学生平时上课的座位顺序。也可以找一个空地，让学生们围坐一圈。
2. 把拼音卡片发给学生。
3. 说出一个声母或韵母(如：m)，持有该拼音卡片的学生站出来并说：“我是m，我后面的跟我走！”持有字母f的学生应立刻站在持m卡片学生的后面跟着m走，并说：“我是f，跟你走。”拿m卡片的学生回到原处。
4. 依此类推，对的给10分，错的不给分。
5. 出现错误以后，可以重新发卡片，再进行游戏。

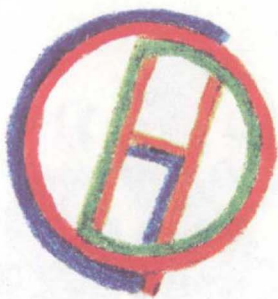
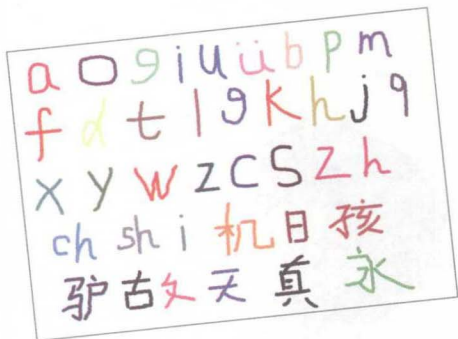


注意事项

1. 这个游戏也可以倒着排次序,也可以说:“我是m,我前面的跟我走!”持字母p的学生应立刻站在持m卡片学生的前面。
2. 主要是让学生动起来,游戏规则可以根据情况更改,可以让学生排成一个圈。
3. 如果学生年龄小或者程度低,可以把拼音分组进行练习。一个学生也可以拿几张卡片,比如bpmf或dtnl等。



二、画拼音



游戏背景

1. 课堂情景再现

在课堂上，老师们经常会遇到这样的情况：

(1) 老师发 r，让学生们跟着老师发音，可结果是学生们的反应是一片茫然，他们根本不知道该把舌头放在哪儿，也不知道这个 r 的音是怎么发出来的。老师只好告诉学生们舌头大概是在什么位置，这个音该怎么发。第二次试发的时候，有的学生勉强能把音发出来，然后老师再通过一遍遍的示范和长时间的“逼迫”，才能够让学生们大致按照统一的音，发出自己也模棱两可的音来。好不容易完成了这个音的发音任务，可到了下一次课，让学生们再发这个音的时候，简直五花八门，发什么的都有，真是让老师觉得好不惆怅。

(2) 因为受英文的干扰，比如老师教 i 的时候，学生的直观感觉是英文中 i 的发音，虽然经过多次更正，可是当学生们再次面对这个 i 的时候，还是难免又会跑到英文里去。再比如 c，经常有学生发成 k 的音。课堂上老师纠正之后，当时他们记住了，可是没过几天又忘记了，下一次课还是照旧发错。

2. 症结探寻

不同语言的语音之间有同有异，这就增大了语音教学的难度。但在生活和教学中我们不难发现，小孩子对声音的记忆是远远比不上对图形的记忆的。如果能够引导孩子们将声音的信号转换为图形的信号，就既可以帮助小孩子记忆拼音的发音，又能够通过动手制作图形、图画的过程来丰富课堂内容。为了加深他们的印象，可以采用“画拼音”的游戏。



ou



c

游戏准备

1. 彩笔若干。
2. 白色卡片若干。
3. 拼音卡片。

游戏过程

1. 把学生分成若干组，如果有可能，尽量让画画儿好的学生在不同的组，保证每个组都有一个可以画画儿的人，每组都有一些空白的卡片。
2. 老师发出一个音，让学生跟读两遍。之后让各组同学根据自己的母语和

生活经验按着这个音去画一幅画，用来提醒自己这个拼音的发音。比如 a，有的学生可能画医生检查病人，让病人张开嘴巴说“a”，画 j 的时候，可以画一个吉普车，等等。

3. 画完了以后，让每个组举起画儿讲解，然后发出这个音。
4. 大家从所有的画儿中，挑选出最合适的那个交给老师。
5. 老师继续发出一个音，学生重复游戏。
6. 老师手中画儿最多的那个组获胜。

注意事项

1. 要根据学生的母语和具体情况来决定哪些音需要画画儿。
2. 不用每个拼音字母都画，比如和英文发音相同的辅音就可以省略。
3. 画好的卡片要经常给学生看，让他们形成条件反射。
4. 好的卡片要自己留下，对今后教学一定有用。
5. 千万不要小看学生的创造力，你一定会吃惊的。

心得随笔