



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

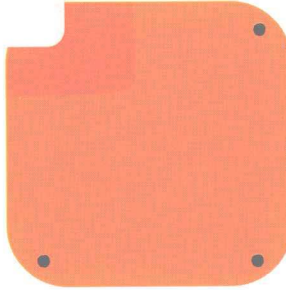
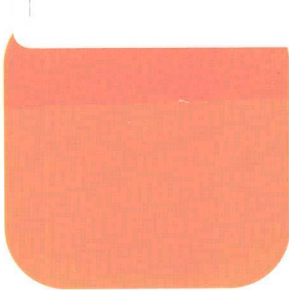
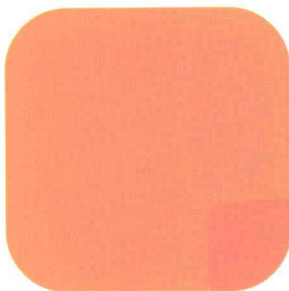


〔新西兰〕 Victor Siye Bao

Sihuan Bao 编著

John Tian

下册 Volume II



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

中文游戏大本营

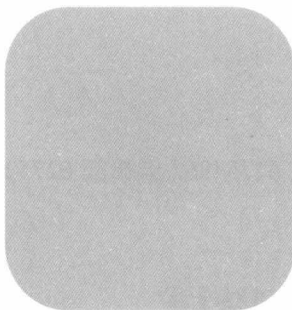
—课堂游戏100例



〔新西兰〕Victor Siye Bao

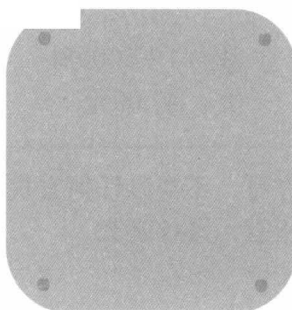
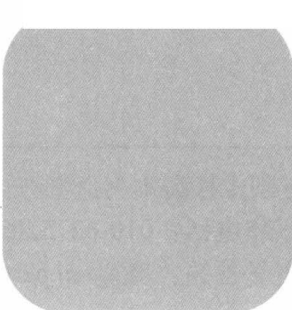
Sihuan Bao 编著

John Tian



下册

(Volume II)



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（下册）/（新西兰）Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian 编著. —北京：北京大学出版社，2010.10

（北大版汉语教学辅助用书）

ISBN 978-7-301-17606-1

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151888号

书 名：中文游戏大本营——课堂游戏100例（下册）

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 张定彪

标准书号：ISBN 978-7-301-17606-1/H·2612

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 9.5印张 183千字

2010年10月第1版 2010年10月第1次印刷

印 数：1—3000册

定 价：42.00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

游戏的创新和改进

在上册里，我们已经谈过了游戏的改进和创新的问题。这里我们有必要再次提醒一下读者其中最重要的两点：

一、游戏的设计原则

1. 游戏应有目的性

教师不能随意地安排游戏，游戏必须为教学服务。因此教师要根据教学的内容和目标进行合理的设计。

2. 游戏应有创造性

游戏活动只有具备创造性才能在课堂上有生命力。这就要求教师做到能创造性地设计游戏活动，灵活地处理教材内容与游戏的关系。

3. 游戏要有一定难度

教师在设计游戏时要把握游戏的难度，使游戏活动既能最大限度地激发学生的参与热情，又能使课堂充满悬念与挑战，使学生乐于尝试，并有机会在活动中体验成功。

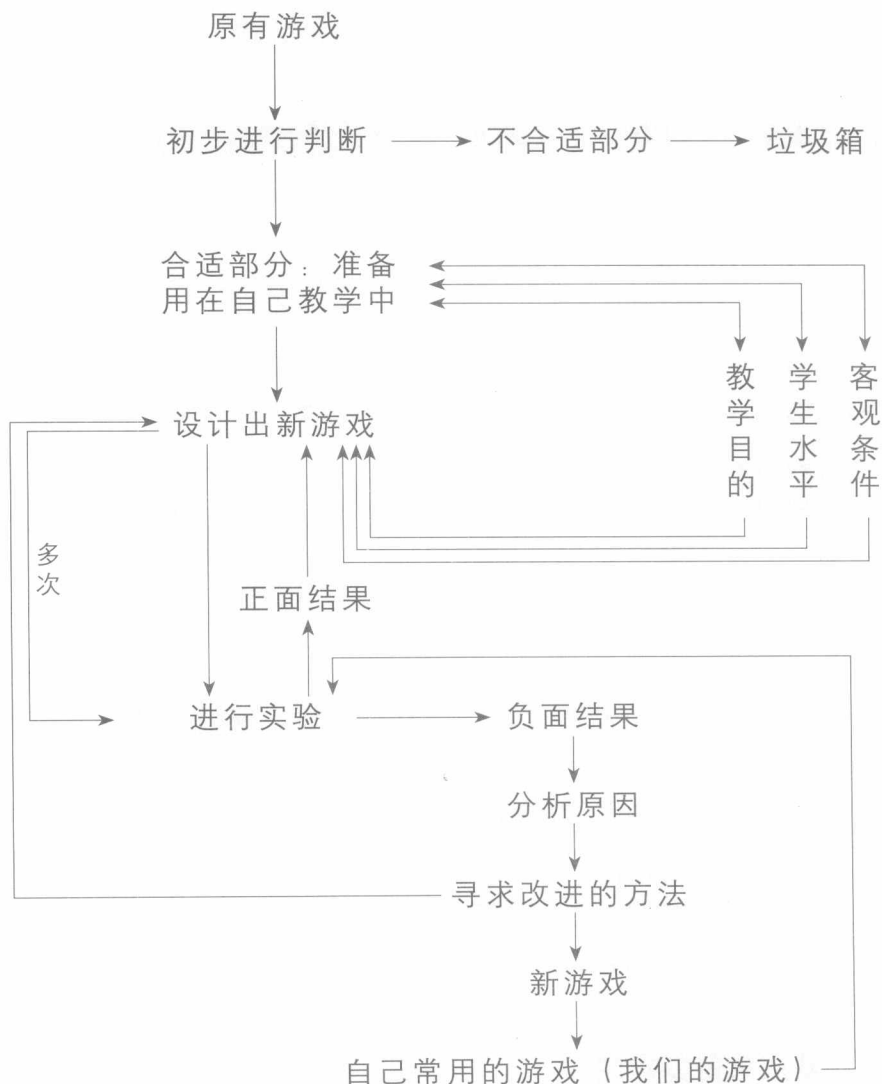
4. 游戏应有可操作性

教师设计的游戏活动应当形式简单、易于操作，这样才能使每个学生都能参与且乐于参与，使每个游戏活动能充分发挥其应有的作用。

5. 游戏应具备多样性

学生喜欢在课堂上以游戏的形式学习知识，但是同一个游戏玩儿过多次之后，学生就会对其失去兴趣。这就需要教师平时注意积累多种游戏的方法，不断设计新的游戏，以满足学生强烈的好奇心，持续激发他们的兴趣。

二、创造和修改教学游戏的过程



上册中的例子就不在这里重复了。请读者记住这个图，在阅读本册每个游戏的时候都停下来想一想，怎么把介绍的游戏根据自己的教学目的、学生水平和客观条件进行改进和创新。除了本书介绍的游戏以外，如果读者能够自己创造和改进一些游戏，那么作者就倍感欣慰了。

目 录

游戏的创新和改进

第五部分 就是爱说汉语

一、模拟面试	2
二、接受还是拒绝邀请	4
三、今天我来做警察	6
四、老狼老狼几点了?	8
五、杀 手	10
六、谁在说谎?	12
七、他做了什么?	14
八、五子棋	16
九、多少个问题才可以猜中?	19
十、二手市场寻宝	22
十一、看图说话比赛	25

第六部分 不信你不听

一、各就各位	28
二、班级调查	30
三、猜猜我说的是谁?	32
四、告诉你的同伴	35
五、你说我画	38
六、人卡排队	40
七、西蒙说	43
八、画鼻子、点眼睛	46
九、边听边画	48
十、有粘性的胳膊	50

第七部分 不得不说的必杀技

一、天翻地覆	54
二、随心所欲写中文	56
三、找朋友比赛	58
四、我的小中文书	61
五、自己设计	64
六、编故事比赛	66
七、钓瓶比赛	69
八、师生换位找错	72
九、监 狱	74
十、HANGMAN	77
十一、BINGO	79
十二、找出班上谁懂	84
十三、3、2、1	87
十四、弹钢琴	89
十五、剪剪拼拼	91
十六、谁想当百万富翁?	93
十七、辛勤的小蜜蜂	95
十八、涂鸦接龙	97

第八部分 中国风

一、生词麻将	100
二、猜灯谜	102
三、剪 纸	105
四、双 簧	107
五、做风筝	109
六、做印章	112
七、画脸谱	114
八、皮影戏	116
九、十二生肖	118
十、写大字	120

十一、做扇子	122
十二、中文名字	124
十三、包饺子	126
附录 1 除了游戏本身，你还应该知道的东西	129
附录 2 如何做个快乐的对外汉语老师?	135

第五部分

就是爱说汉语

一、模拟面试

——谁可以做天气预报员？

游戏背景

什么活动是“一问一答”这种方式最完整的体现呢？模拟面试无疑是最佳答案。在中文课堂里，没有哪个游戏活动比模拟面试更适合做一问一答的对话练习了。模拟面试既可以锻炼口语，又能够潜移默化地让学生感觉到如何在真实的环境中运用中文，一举两得。

怎么问？我们把这个环节直接交给学生，让学生来当主考官，这样就可以调动他们的积极性，而且设计提问也能发挥学生的主观能动性，满足他们的好奇心。也许你会从中发现一些千奇百怪的问题，甚至会让你大跌眼镜，但是这都没关系，我们的目的就是让学生开动脑筋，在一问一答中灵活使用中文。

模拟面试

游戏准备

1. 黑板 / 白板。
2. 摄像机。

游戏过程

1. 把学生按一男一女分成若干组，同时选择好评委组的顺序，告诉评委组要在面试完了以后给出评论。
2. 告诉学生他们要参加一个面试，目的是应征天气预报员的工作。可以给学生放一个中央电视台天气预报的录像，之后给学生20分钟的时间准备。
3. 老师在黑板 / 白板上写出几个城市 / 国家的名称和一些关于天气情况的词

语，比如：北京晴，10—15度；上海小雨，20—25度；南京大风，阴，13—23度……

4. 抽签决定表演顺序，并决定哪个组做这一轮的评委组。
5. 开始面试，让第一组学生进行表演。
6. 评委给出评论，和老师讨论该组是否有机会进入下一轮表演。
7. 继续游戏，直到最后一组结束。
8. 老师简单评论，确定第二轮的游戏内容。



注意事项

1. 为了更加真实，老师可以要求一个学生做导演，一个做摄影。
2. 让学生轮流做评委。
3. 被淘汰的学生一定要给出可以怎么改进，如果有时间，可以让他们重新组合，再试一次。
4. 为了活跃气氛，老师可以说：“你被淘汰了！”等等。
5. 这个活动还可以用在其他很多话题上，比如爱好、食物、购物等。



心得随笔



二、接受还是拒绝邀请

游戏背景

舞会上的假面具，其实就像是横亘在学生跟中文之间的一道屏障。揭开面具，勇敢交流才能有效提高汉语水平。如何打开面具探寻真实的面孔呢？我们还是从邀请别人开始吧。

我们可以在课堂上模拟一次假面舞会，通过交流，告诉学生如何用汉语邀请别人。既然是邀请，就一定会有拒绝和接受之分。这样，在舞会当中，学生就能不知不觉地掌握关于拒绝和接受的汉语表达。

游戏准备

1. 学生围坐成一圈。
2. 模拟化妆舞会的场景，学生们都戴上假面具。

游戏过程

1. 让学生围坐成一个圈，每个人准备一句话用于邀请别的同学一起做一个活动。
2. 找一个学生开始，让他邀请一个同学，用上句型：“我们今天一起去……好吗？”
3. 受到邀请的人要到邀请人的面前，通过抛硬币来决定是拒绝还是接受邀请。正面代表接受，反面代表拒绝。如果要接受邀请，得说：“好的。”之后坐回原来的位置；如果要拒绝邀请，得说：“对不起，我不能，因为

我要和……一起去……”，邀请人就要坐到圆圈内，直到另外一个人进来才可以出去。

4. 游戏一直继续，直到每个人都有机会去邀请别人，或者到了规定的时间。
5. 最后一个坐在圈子里面的人将会受到惩罚。如果圈子里面没有人，那么每个人都得到奖励。

注意事项

1. 因为这个游戏的目的是让学生用中文进行对话，所以如果学生汉语水平高的话，可以让他们自由对话，不用通过抛硬币来决定接受还是拒绝。
2. 一定要让每个人都有机会去邀请别人。
3. 也可以提前把问题做成卡片（白色），如果想让学生练习写字，可以让他们把句子写在卡片上，供大家游戏的时候用；再在有颜色的卡片上写上拒绝或接受邀请的句子，让被邀请人从有颜色的卡片中抽取，按照上面的提示说出句子。

心得随笔



三、今天我来做警察

游戏背景

在少儿汉语教学中，要时刻记住：很多你想让学生学习的东西都可以变通一下，让他们在游戏中掌握。学生很喜欢有竞争性的活动，如果利用好了这一点，学生就会在不知不觉中进行很多原本枯燥的练习。

这个游戏其实就是让学生练习对话，同时把对话的内容记录下来，在游戏中练习了听、说和写的技能。

今天我来做警察

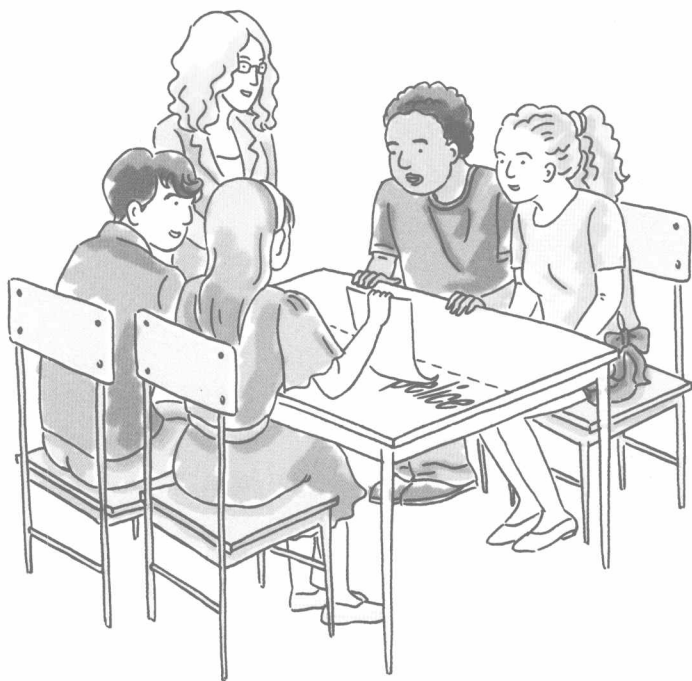
游戏准备

1. 黑板上写上“坦白从宽、抗拒从严”，模拟审问现场。
2. 有关警察、罪犯的道具，增强逼真感。

游戏过程

1. 把学生分为几组，每组最好不要超过4个人，其中一个人扮演嫌疑人，一个人扮演记录员，另外的学生扮演警察。
2. 让嫌疑人在老师事前准备好的话题中挑选一个，用中文说出一件事。比如嫌疑人可以说：“昨天我去深圳了。”
3. 之后警察开始发问：“你什么时候去的？”“你和谁去的？”“你去深圳做了什么？”“你在深圳买了什么？”“你花了多少钱？”“你几点到达的？”“你为什么去深圳？”……
4. 总之警察要问尽量多的问题，嫌疑人要给尽量少的信息。

5. 记录员需要快速记录下对话，最后需要警察和嫌疑人一起看，然后签字。
6. 每组在完成游戏以后，一定要把记录整理好，贴出来。信息量最多的那组获胜。



注意事项

1. 老师要事先根据教学的内容多准备点儿句子供嫌疑人选择。
2. 每个组中的角色要经常变化。
3. 如果班级不大，可以全班一起做这个游戏。
4. 老师需要巡视以确定学生是在用中文进行对话。
5. 最重要的是，每组在完成游戏以后，一定要把记录整理好，贴出来。哪怕多花点儿时间也是值得的。

四、老狼老狼几点了？

游戏背景

这个游戏经常被用来教小孩子认时间。学生在游戏中，互相挑战，很快就会学会怎么认时间。如果你熟悉了这个游戏，在教很多话题的时候都可以使用这个游戏。

老狼老狼几点了？

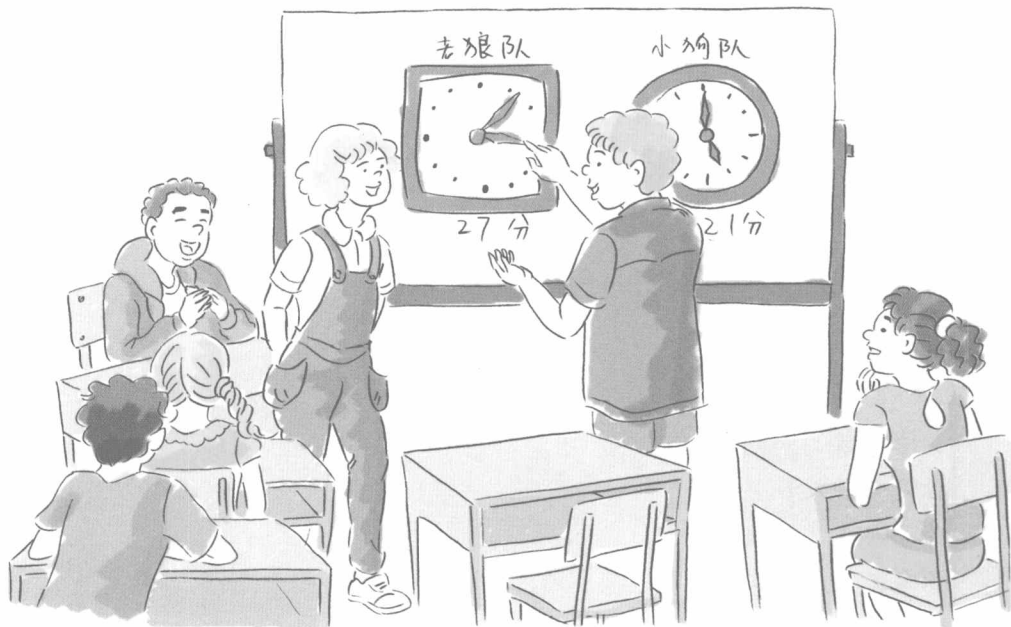
游戏准备

1. 用纸板做两个钟表（用真的也可以），供比赛用。
2. 将学生分为两组。

游戏过程

1. 将学生分成两组。如果班上人数太多，可以多分几个组轮流比赛。最后选择两组进行决赛。要求每个队要用一种动物作为队名，比如一个叫小狗，一个叫老狼。
2. 比赛前用剪刀、石头、布决定先开始的队伍。先开始的小狗队的一个学生先到老狼队钟表前面，用手设定一个时间，然后说：“老狼老狼几点了？”老狼队里的第一个学生要在5秒（根据学生程度设定，可变）内说出时间；如果说对了，得5分；如果不会，同队的可以帮助，说对了可以得3分，错了不得分。
3. 老狼队中回答问题的队员答完问题以后，快速跑到小狗队的表前面，设定一个时间，然后说：“小狗小狗几点了？”小狗队的一个学生要在规定的时间内说出正确的时间。计分方式同上。

4. 直到先开始的小狗队的第一个学生回答过问题，比赛终止。得分多的就是胜利者。



老狼老狼几点了？
↓↓↓

注意事项

1. 队名不一定规定用动物名字，可以用新学的生词，甚至一个句子。
2. 老师要根据不同的话题自己决定用什么道具。
3. 问的问题也要跟所学的话题结合。
4. 在用新的话题和问题的时候，最好先花些时间就相关话题进行热身练习。