



不拘一格教中文 / 蔡远智 著

责任编辑：向 琿

版面设计：莫令辉

Teaching Chinese in an Eclectic Approach © 2023 by Yuanzhi Cai

Published by

Dixie W Publishing Corporation

Montgomery, Alabama, U.S.A.

<http://www.dixiewpublishing.com>

All rights reserved.

No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems, without permission in writing from the publisher. The only exception is by a reviewer, who may quote short excerpts in a review.

本书由美国南方出版社出版

▪ 版权所有 侵权必究 ▪

2023年6月DWPC第一版

开本：229mm x 152mm

字数：127千字

Library of Congress Preassigned Control Number: 2023939403

美国国会图书馆预编目号码：2023939403

ISBN-13: 978-1-68372-549-7

作者简介

蔡远智，笔名原志，女，毕业并曾任教于厦门大学。现在定居多伦多，任多伦多教育局 TDSB (Toronto District School Board) 和约克区教育局 YRDSB (York Region District School Board) 国际部中文教师。

在 2014 年和 2016 年国务院侨办举办的“华文教育教案比赛”中分别获得三等奖和二等奖。2012 年 1 月份至六月份为多伦多报纸《绿色生活》主编“学中文”专栏。十多年来每年担任多伦多大型华裔青少年学艺比赛评委（包括作文，中华文化常识，古诗词朗诵，讲故事等项目）；多伦多非华裔中学生汉语桥比赛评委，以及“熊猫杯”中文演讲比赛评委等，并多次获得优秀指导教师奖，以及中国国务院侨办颁发的优秀海外华文教师奖。

业余曾经担任多伦多加拿大中国笔会副会长多年，发表过长短篇小说和各类散文随笔两百多篇。

序言

屈指数来，从我当年在温哥华收下第一个学中文的 UBC（不列颠哥伦比亚大学）洋学生到现在在多伦多教育局和约克区教育局教中文，时间已经过去了三十余年。纵观这近三分之一世纪里所遇到的学生，除了少数大学生和洋学生外，我的学生绝大多数是五岁到十四岁的华裔学生。我曾经不止一次在每年九月份开学的第一堂课上问学生，为什么要上中文课。

洋学生的回答相对一致，他们学中文的目的性比较强。比如第一个大学生很喜欢中国的武术，也喜欢中国的文化，将来想到中国的少林寺去看看，所以要学中文。有个六年级的学生说他父亲在一个跨国公司里当律师，曾经到过中国，所以他想学中文，将来也到中国当律师。还有一个印裔女生和白人女生，都是因为父母从事跟中国有关的生意而希望她们学会中文。

华裔学生的回答则完全不一样。记得第一个班的 23 名五六年级学生中，只有一个女孩子说她是出于对中文的兴趣自己愿意来学的，一个男孩用夹杂着英文的普通话说，他认为作为中国人不会中文是一件很荒唐的事，另一个男孩说他来学中文是为了回国能和爷爷奶奶说话。其他二十名学生的回答大同小异，基本上都是爸爸妈妈让他们来学的，或说“是妈妈（爸爸）逼我来学的”。

我接下去问，如果自己可以做决定，他们会选择来上中文课吗。超过半数的学生说不会或可能不会。我再问为什么。他们的回答归纳起来大概有几点，中文课比较枯燥无聊（boring）；一点儿不好玩（No funny at all）；总是要写字，而中文字太难写了；太忙了（参加太多课外兴趣班）；有些课文很可笑；老师太严厉（too mean），等等。其中，说中文课无聊和不好玩的占绝大多数。

学生的回答让我感到一丝尴尬，也有一丝心寒。虽然他们说的

是以前的老师和班级，但我也是一员。我知道我的绝大多数同行们包括我自己，都是兢兢业业尽心尽力的教着，可是学生的评价为什么这样的不堪？想来想去，关键在于我们的教学方法和教材上。因为我们的思维和方法都是几十年前的传统教学法，老师着重于讲授和灌输，学生只能被动地接受和吸收，课堂气氛沉闷，缺少交流和互动。我们使用的教材许多内容跟国外的生活，甚至价值观脱节，学生提不起兴趣，更遑论从中获得快乐。

从那以后，怎样把中文课堂变得生动活泼，把枯燥无聊变得有趣好玩，怎样把那些内容不太适合国外孩子的课文换掉，另外编写一些适合他们年龄和特点，能尽量激发他们兴趣的辅助教案或课堂游戏，就成了我多年的愿望和目标。《不拘一格教中文》就是在这样的一种指导思想下，通过多年的积累和实践，以及和一些同行交流过程中总结归纳出来的。书里的课堂游戏全部是我本人设计并在教学中让学生玩过的。书名则源于一堂课的灵感。

那次课是准备教暨南大学出版的《中文》第5册第二课“上餐馆”的时候，有个学生抱怨说她去年在另一个中文学校已经上过这节课了，觉得特别无聊，早知道今天还要上这节课就不来了。我跟她说，虽然是一样的课文，但是上课方法方式肯定是不相同的，如果上完我的课还是觉得一样无聊，下课时记得让我知道。

于是，我适当调整了教案，先介绍了课文的内容，把重要句型写在黑板上，然后让学生们说说自己上餐馆最喜欢点的一道菜。学生们一下子来了兴趣，争先恐后地报菜名。我把菜名一个个写在黑板上，嵌进重要句型里。绝大多数菜名都包含了课文里的生字，等于换了另一种学生字的方式。针对学生菜名里出现最多的凉拌黄瓜和鸡蛋炒饭，我们玩了一个分别含“瓜”和含“蛋”的词语接龙游戏。除了接龙游戏，我们还玩了猜多音字游戏，情景对话，小品表演和歌谣等。于是，一堂课下来，学生们不仅学习了课文的内容和生字，同时还附带学了相关的词语和知识，最重要的是学生们学得兴趣盎然，欢笑声不断。连那个原先抱怨这一课文无聊的学生都兴致勃勃地全程参与，全忘了上课前的抱怨。

不拘一格教中文

通过这节课，我更深刻地体会到，教国外的孩子一定不要拘泥于一遍遍地读课文，机械地抄写生字等满堂灌的老一套传统教学法，而是要开拓思路，尝试不同的教学方法和技巧，把趣味性，知识性，以及竞争性融入课堂教学中，以增加和学生互动的机会，这样才能激发学生的兴趣，因为，对于心智尚未成熟的小学生和初中生，兴趣永远是最好的老师。理学家朱熹曾经说过：“教人未见其趣，必不乐学”。只有激发了学生的兴趣，吸引到他们的注意力，才能让他们主动参与进来，然后在玩的过程中学，在学的过程中玩，既快乐又轻松。老师不拘一格教中文，学生不拘一格学中文，最终让他们不排斥学中文，甚至真正爱上学中文。

《不拘一格教中文》的重要组成部分之一是按“汉字”“词语”“句子”三大类型而设计的四十多个课堂游戏。我们加拿大安大略省公立学校的中文课时是两个半小时，但学生上到最后一堂课一般都会显出疲态，注意力下降，学习效果不佳。所以，利用下课前的半小时玩玩相关的中文游戏正好可以舒缓或放松孩子们的压力，同时也能激发另类学习兴趣，有时在没有压力的情况下，做一些和文字有关的游戏反而能收到意想不到的效果。这四十来个课堂游戏都是经过课堂实际操作过的，大部分深受学生欢迎。

《不拘一格教中文》的另一重要组成部分是趣味中文作业。我一直认为各种形式的趣味中文，比如给字添加笔画，填字游戏，猜谜语，成语接龙，对联，叠词，绕口令，诗词等等，是最能表达我们的文化魅力和内涵的，也是最令人着迷的文字游戏。我曾经为多伦多的一份中文周报编过半年的学中文专栏，专栏最受欢迎的内容就是趣味中文题目。据说有些家长特地把趣味中文题目剪下来教孩子做，也有中文教师拿到课堂上给学生做。

我的一般做法是把这些趣味中文题目编成几十份作业，连同中国文化历史地理常识测验题一起，每节课后作为额外的兴趣题发一份给学生带回家，目的是让学生家长带着孩子一起做。因为这些题目对于一般的学生来说，既有趣味，又有一定的难度，但对于家长来说则很容易。我一贯认为，在孩子们学中文的过程中，好老师不如好家长，

序 言

因为家长天天和孩子接触，如果能经常抽出一点时间陪孩子学习，效果定能事半功倍。考虑到家长们平时总是忙的，所以我编好了一份作业，家长们每周只须花几分钟到十几分钟，和孩子一块儿把题目做了，既帮助孩子，又从中获得乐趣，更重要的是给家长们提供了一个亲子学习互动的机会。

《不拘一格教中文》的其它内容有前面提到的“中国文化历史地理小常识”测验题，还有我为学生编的几个表演节目，这些节目都曾经在汇演时受到一致好评。遇到一些重大节日时，我会专门设计针对节日的特别教学，并辅以手工课，绕口令和儿童歌谣，歌曲等。

总之，《不拘一格教中文》一书既是本人多年来的教学小结，也是一本可以用在教学实践的参考材料，希望能在海外中文教育大业中起到添砖加瓦的作用。

不拘一格教中文

目 录

一、中文课堂游戏实例

（第一类）与“汉字”有关的游戏（12个）·····	1
实例一，数数敲几下·····	1
实例二，玩转字卡·····	1
实例三：冰果（Bingo）·····	2
实例四：数五（七）拍拍手·····	3
实例五：反义词对抗赛·····	4
实例六：拼字比赛·····	5
实例七：加点不加点·····	7
实例八：拔河写字比赛·····	10
实例九：识字比赛·····	12
实例十：同音字知多少？·····	12
实例十一：同形字知多少？·····	13
实例十二：合体字换部件接龙·····	14
（第二类）与练习“词语”有关的游戏（14个）·····	14
实例一：拍不拍？·····	14
实例二：蹲蹲乐·····	15
实例三：教练的指令·····	15
实例四：手指谣·····	16
实例五：接龙·····	17
实例六：一字多音猜猜看·····	19
实例七：抢词比赛·····	22

实例八：字前字后组词·····	23
实例九：颜色分类·····	26
实例十：先读为胜·····	27
实例十一：人体器官名称知多少？·····	28
实例十二：找“朋友”·····	28
实例十三：逛动物园·····	29
实例十四：妙对叠词·····	30

(第三类)与练习“句子”有关的游戏(21个)·····	32
实例一：猜数字·····	32
实例二：名词量词猜猜看·····	33
实例三：颜色造句抢答·····	35
实例四：开火车·····	36
实例五：爬走跑跳游飞·····	36
实例六：问答比赛·····	39
实例七：猜猜象声词·····	41
实例八：掷色子(骰子)·····	43
实例九：组句比赛·····	47
实例十：“把”和“被”的对抗赛·····	48
实例十一：对对子·····	48
实例十二：比比谁会读·····	50
实例十三：讲故事比赛·····	52
实例十四：猜物品·····	53
实例十五：你说我猜·····	54
实例十六：车库拍卖·····	56
实例十七：击鼓抽签·····	56
实例十八：诗句对抗赛·····	61
实例十九：猜诗句·····	63
实例二十：巧填古诗词·····	64
实例二十一：诗词换字游戏·····	69



不拘一格教中文

二，趣味中文实例(14大题)·····	72
(一) 汉字笔划变一变·····	72
(二) 填字游戏·····	77
(三) 巧辨声母韵母·····	82
(四) 汉字表里连字成句·····	88
(五) 寻找叠词·····	92
(六) 找一找·····	94
1, 蔬菜名·····	94
2, 水果名·····	95
3, 动物名·····	96
4, 体育项目名称·····	97
(七) 巧填成语·····	99
(八) 成语接龙·····	133
(九) 成语数学游戏·····	135
(十) 识字歌谣·····	141
(十一) 字谜荟萃·····	146
(十二) 谜语故事·····	160
(十三) 妙用标点符号·····	164
(十四) 关于错别字的小故事·····	168
三，绕口令精选·····	173
四，幼儿歌谣精选·····	183
五，中国文化历史地理小常识测验题(5套题目)·····	190
六，趣味中文作业集萃(18套题目)·····	197
七，节日课堂手工·····	219



目 录

(一) 剪个“春”字过春节·····	222
(二) 折条“鱼”年年有余·····	223
(三) 折只“兔子”庆祝兔年·····	225
(四) 龙年手工：画一幅含“龙”字的成语·····	227
(五) 做栋房子“让爱天天住我家”（家庭日庆祝活动）	228
(六) 折个爱“心”祝妈妈母亲节快乐·····	230
(七) 送爸爸一件“衬衫”祝他父亲节快乐·····	233
(八) 五颜六色学中文·····	235
八, 节目汇编·····	236
(一) 诗歌朗诵：中国之最·····	236
(二) 相声：猜字谜·····	237
(三) 绕口令：大家都来学说中国话·····	241
(四) 歌曲朗诵表演：龙的传人·····	244
(五) 诗歌朗诵：横竖点撇歌·····	245
(六) 诗歌朗诵：假如风是有颜色的·····	247
(七) 微型话剧：小兔乖乖·····	248
(八) 三句半：有趣的汉字·····	252
九, 学生优秀作文/获奖作文选登 ·····	255
十, 参赛教案·····	281
(一) 狼和小羊（获2013年国务院侨办举办的首届“华文教育教案比赛”三等奖）·····	281
(二) 巧改绕口令(汉办课例大赛参赛教案)·····	287
(三) 上餐馆（获2016年国务院侨办举办的第二届“华文教育教案比赛”二等奖）·····	296

不拘一格教中文

十一, 有关中文教学的散文随笔·····	315
1, 给外国学生起中文名字·····	315
2, 幸福溢于学生获奖时·····	318
3, 好听好写好记须兼顾·····	320
4, 晒晒我们班的板报·····	322
5, 中文教师研讨班杂记·····	323
6, “汉语桥”比赛的别样风景·····	330
7, 都有一个中国胃·····	337
8, 起个中文名·····	341
9, 发不出的糖红包·····	343
10, 重拾教鞭·····	345

一，中文课堂游戏实例

（第一类）与“汉字”有关的游戏（12个）

实例一，数数敲几下

游戏目标：这个游戏的目的是为了锻炼学生用中文表达数字的能力。

游戏时间：10分钟

游戏步骤：把学生分成A，B两组，让他们各坐地毯两边，老师手拿一个小钱鼓敲了起来。当老师停下来时，问A组老师敲了几下钱鼓，学生必须用中文数字回答，如果A组全体回答正确，得10分；如果有人回答错误，每人扣一分。老师再接着敲，然后让B组回答。若有条件多带一个大一点的鼓或锣更好，大鼓或锣每敲一下代表十，因此大小鼓各敲一下，学生要会说出十一这个数字。规定五轮后哪个组分数高就获胜，获胜的组每人获得一个小奖品。

课堂效果小结：这个游戏的课堂效果很好，学生都集中注意力倾听，生怕听错或数错了数字。又由于分成两队计分，引入竞争机制，所以大家都积极参与。这个游戏适合低龄儿童或初学者玩。

实例二，玩转字卡

游戏目标：巩固所学生字。

游戏时间：15分钟

游戏步骤：让学生在地毯上坐成一圈，给每个学生发一张字卡，要求每个学生轮流读出字卡上的字，一圈读完后，在会读的学生名字下面打勾（最好事先在黑板上按学生名单画一张简表）。然后每个学生按顺势针方向把手中的字卡传给左边的学生，这样每个学生手上又

不拘一格教中文

获得一张新的字卡。轮流读五圈之后，打勾多的学生胜出，并获得一个小奖品。



课堂效果小结：这个游戏的课堂效果不错，人人都希望自己的名字下面出现更多的打勾。只是传字卡时注意个别调皮的学生故意先私下调换字卡，引起混乱。这个游戏比较适合低龄儿童或初学者玩。

实例三：冰果（Bingo）

游戏目标：冰果这个游戏是从英语借鉴过来的，既有趣味性，又可以鼓励学生加强书写练习。

游戏时间：25分钟

游戏步骤：

1，老师给每个学生发一张5格X5格的纸，根据学生的程度老师可以让学生听写，也可以在黑板上写25个汉字，告诉学生打乱顺序把每个汉字填进格子里。

2，学生全部填好后，老师开始连续念五个字，学生在这五个字上各画一圈，如果这五个字在一条直线上，不论横，竖，或对角线，

一、中文课堂游戏实例

学生就可以大声喊“冰果”，老师确认无误后应给学生一个小奖品。

课堂效果小结：学生总是喜欢玩冰果游戏的，老师可以根据上课内容经常变换字词内容给学生玩。比如动物类字词，蔬菜水果，或文具，体育运动项目都可以玩。

实例四：数五（七）拍拍手

游戏目标：这个游戏的目的是锻炼学生用中文数表达数字的能力，顺便考验他们上课是否集中注意力。

游戏时间：15分钟

游戏步骤：

1，游戏开始前先让全班学生坐成一圈，再通过掷色子决定谁先数。比如老师掷出一个三点的色子，从右边第一个学生数到第三个学生，游戏便从这第三个学生开始。

2，学生开始从1数起，第二个学生数2，数到第五个学生，他不可说“5”，而必须拍一下手，第六个学生接下去数6。每逢“5”的倍数时，如5，10，15，25等，都不可以读出来，必须拍一下手，下一个学生才可以继续数下去。

如果学生反应慢或没有注意听而犯规数出了“5”，这个学生就必须接受惩罚，比如讲个笑话，唱一首歌，或背一句诗词。

3，继续数下去的学生既可以从下一个数数起，也可以重新选一个十以内的数字开始数。比如前一个学生数到15，忘记拍一下手而说出“15”，只好接受惩罚背了一首诗。然后，下面的学生可以从16数起，也可以从十以内随便找一个数数起，比如4，那么下一个学生的反应必须很灵活，这样才不会掉入5的陷阱。

4，高年级的学生可以玩“数七拍拍手”，因为“7”比5要复杂得多，不仅逢7都不能读，而且7的倍数都不能读，比如，7，17，27，37，14，21，28，35，42，，，等等，都不能读出来。低年级的学生除了反应没那么快，还有一个数学水平稍差的问题，如果一下子就玩“数七”估计会老犯规。

课堂效果小结：这个游戏的课堂效果很不错，学生注意力都很集

不拘一格教中文

中，生怕说错了数字。而另一方面，有个别表现欲较强的学生却故意说错，然后趁机表演一些流行的笑话或舞蹈，效果也很好。比如去年一个五年级的学生连续两次做“数七拍拍手”时，故意不拍手而说数字，然后自罚表演了骑马舞和小苹果，博得一片喝彩，课堂气氛屡掀高潮。这个游戏适合二至八年级学生玩。

实例五：反义词对抗赛

游戏目标：这个游戏的目的是让学生认得更多的反义词。三到五年级的学生玩这个游戏最合适，高年级的学生可以把反义词换深一些的或扩展到两个字。

游戏时间：30分钟

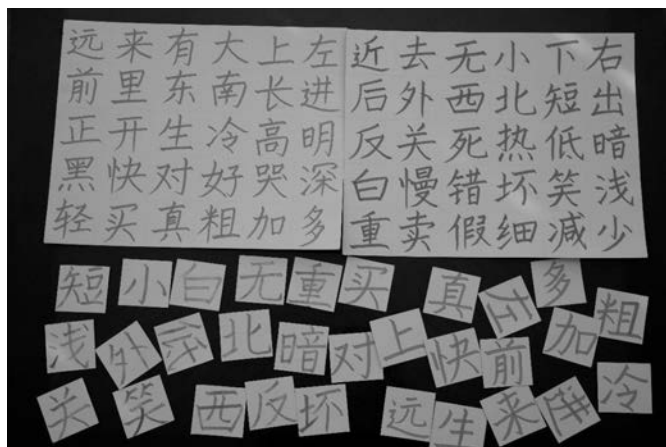
游戏步骤：

1，先把常用的三十对反义词分别写在两张大纸板上，一张红字，另一张蓝字。再从30个红字中选15个字，每个字用红笔写在字卡上，而另15个字的反义词则用蓝笔写在每张字卡上，把红字的纸板和红字卡放在一起，蓝字纸板和蓝字卡放在一起。

2，学生分成两队，红队和蓝队，红队持红纸板红字卡，蓝队持蓝纸板蓝字卡。

3，比赛开始前，通过“石头，剪刀，布”决定谁先开始。假设红队胜出，由红队中的一个同学亮出一张红字卡，蓝队必须有一个同学，读出红字卡的字，若正确可得10分，再说出该红字卡的反义词，若正确再得10分，最后还要在蓝纸板上准确指出那个反义词，正确指出后再得10分。比如红队亮出“远”的字卡，蓝队必须会读出来，并说出“远”的反义词是“近”，然后到蓝纸板上找出“近”这个字，三个步骤都正确可得30分。接下来轮到蓝队亮蓝字卡给红队。

4，每个学生一定要轮到一次机会，都轮完后剩下的反义词再由各队抢答。最后总分高的队获胜。



课堂效果小结：由于是团队比赛，老师最好事先跟学生打好预防针，告诉他们输赢不是目的，不要因为个人发挥不好影响团队的分数而互相责备或争吵。我的班上曾经有一次因为其中一个女同学失误而大声哭闹。当时两队势均力敌，最后由于她指错了反义词导致了最终整个团队分数落后而败北，她觉得是自己拖了后腿，哭了很久，引起了混乱。

实例六：拼字比赛

游戏目标：通过拼字记住或认识更多的汉字，并通过这个游戏理解汉字构造的特点和规律，感受汉字独一无二的魅力。

游戏时间：30分钟

游戏步骤：

1，把全班学生分成五个小组，每组4到5人左右，指定其中一人为组长。

2，每一个组分到相同的18个最简单的字卡，所谓“简单”是指这些字基本上不能再拆分为另外的字（除了“大，土，子”外），

不拘一格教中文

外加一张白纸，学生们要在规定的时间内（一般半个小时）用这些字卡拼出新的字。

3，每拼出一个字，组长就要在白纸上写下来，等到规定的时间一到，哪个组拼的字最多胜出。

4，游戏结束，组长负责把字卡收齐交回到老师手上。

课堂效果小结：这个游戏适用年级五到八年级。高年级学生非常喜欢这个拼字游戏，在本人教的6至8年级年龄段学生中，最好成绩是25分钟拼出45个字。有个需要注意的问题，就是有的学生会查字典，这样拼出的字就又多又快，但不会查字典的学生就认为不公平，所以玩游戏之前最好先统一规定一下。

另外，在开始做这个游戏前，老师最好先准备些小奖品以激发学生的积极性，并设立优秀奖（拼出50个字以上），一等奖（40个字以上），二等奖（35个字以上），三等奖（30个字以上）。

这些简单的字为：

口，又，力，几，木，子，女，大，小，土，十，门，日，月，禾，心，广，才。

老师在制作字卡时，每一套字卡要用不同颜色的笔来写，才不会混在一起。



一、中文课堂游戏实例



这 18 个简单的字可以拼出 70 多个汉字。这些字是：

叭，另，杏，吐，加，叹，古，支，如，吱，叶，田，申，问，机，朵，早，间，明，尘，尖，困，庆，杜，香，肚，圣，里，果，男，李，孙，好，和，庄，床，呆，困，材，团，闲，闭，闷，劝，权，奴，思，胃，季，委，胡，枝，姑，架，枯，旷，夸，奋，恩，怒，努，恕，孥，股，肢，脏，桩，枷，嫫，圪，肌，肋，杏，姻，胭，囡，

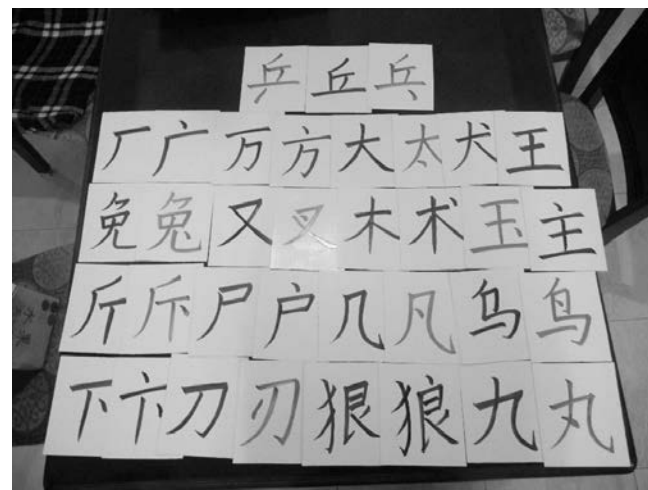
实例七：加点不加点

游戏目标：汉字有很多字只差一点就变成另一个字，这些字有：

又-叉，厂-广，木-术，万-方，几-凡，乌-鸟，兔-兔，九-丸，斤-斥

下-卞，尸-户，刀-刃，狼-狼，大-太-犬，王-主-玉，丘--兵-兵

不拘一格教中文



把加点和不加点的字分成两组，而加点的字又可以分为三类：



1, 点在上，如“主，广，术，方，卞，户，犬，狼”

2, 点在下“太，丸，斥，刃，下，兵，兵”

一、中文课堂游戏实例

3, 点在里头“叉, 凡, 鸟, 兔, 玉”



老师可以做一些字卡(如上图), 每张字卡分别写上面的每一个字, 每个学生都要先读熟各自手上字卡的字, 并确认字卡上的字属于哪一类。通过这种分类分组的方式玩游戏, 可以加深学生对这一组字的印象, 从而记住这些字。

游戏时间: 20 分钟

游戏步骤:

1, 游戏开始时, 老师给每个学生发一张字卡, 然后, 让学生围成一个大圆圈, 并注意听老师发布指令。

2, 老师可以根据学生的听力或理解力设计一些适合他们听得懂的指令, 比如,

“没加点的字卡举起来往后退一步”;

“点在上面的字卡拿在胸前向前走一步”(广, 木, 方, 户, 宀, 主, 狼);

“点在下面的字卡蹲下来”(太, 丸, 斥, 刃, 下);

“点在里头的字卡站到圆圈中间来”(叉, 凡, 鸟, 兔);

“两笔的字卡拍拍手(又, 厂, 几, 九, 刀)”;

“三笔不加点的字卡喊加油(大, 万, 尸)”;

不拘一格教中文

“数字的字卡挥挥手(万, 九)”;

“动物的字卡跳一跳(鸟, 兔)”;

“成双成对找朋友”(加点和不加点, 且字形相似的字卡各自组成一对)。

3, 对于那些反应较慢, 或听错指令的学生, 要让他们造个句子, 或回答一个课文里的问题。

课堂效果小结: 这个游戏的效果很好很欢乐。但有些听力稍差的学生反应慢一拍, 所以刚开始会有些混乱, 老师念指令时要帮一下, 或给些暗示。另外, 对于“大-太-犬, 王-主-玉, 丘-兵-兵”这三组, 除非班级人数很多, 否则, 尽量给出两个字, 以免“成双成对找朋友”造成困惑。

实例八: 拔河写字比赛

游戏目标: 寓教于乐, 比比谁的力气大, 比比谁能写汉字写得快。

游戏时间: 20 分钟

游戏步骤:

1, 道具: 道具包括一条长绳, 两块白纸板和两支不同颜色的马克(Marker)笔。

2, 比赛前先在场地中间画一条直线, 再把学生分成两大组分站两边, 每次每组出一个学生, 分别站在离直线约二米距离的地方, 再用绳子两头分别把两个学生的腰绑住, 确保绳子不会松开。然后在两个学生的前面约一米处各放一块白纸板, 每人手上各拿一支马克笔。

3, 由老师发令开始, 要求两个学生在各自前面的白纸板上写上一句话中的第一个字, 比如“祝你生日快乐”, 谁先写好第一个字谁就获胜, 然后再换另外一对学生接着写第二个字。

4, 每个字都必须一笔一画写清楚, 不可以几笔连在一起写。最后, 统计两个组所写的完整字数, 字数写完整多的组获胜。

一、中文课堂游戏实例



课堂效果小结：这个游戏竞争性和趣味性都很强，比赛在两个学生中间进行，参加的学生都很兴奋和欢乐，但需要较大的场地。另外，给学生写的这一句话最好和参赛学生人数一致。比如，每组学生人数为六，就出一句六个字的句子，如果人数多了或少了就依次调整每个句子的字数。还有，该句话的所有字都必须是学生学过的。

不拘一格教中文

实例九：识字比赛

游戏目标：一次性把绝大多数三划以下的汉字记下来。

游戏时间：30分钟

游戏步骤：

- 1, 把学生分成两大组，分列黑板两边，每组选出一个组长负责。
- 2, 比赛开始，允许大组讨论，然后由组长轮流写或说出一个字，说不出来的组输掉这一局。

(1), 比比谁认得哪些一划和二划的字(22个字)

一, 乙, 了, 二, 七, 八, 九, 十, 匕, 卜, 厂,
刀, 刁, 力, 乃, 丁, 儿, 几, 人, 入, 又, 厶。

(2), 比比谁认得哪些三划的字(50个字以上)

大, 小, 上, 下, 个, 土, 干, 于, 士, 工, 广, 才, 女, 山, 川,
口, 寸, 也, 之,

凡, 亏, 么, 马, 门, 千, 万, 习, 飞, 弓, 及, 己, 巳, 子, 孑,
孛, 巾, 久, 乞,

刃, 勺, 尸, 叉, 丸, 亡, 卫, 兀, 夕, 乡, 丫, 么, 弋, 亿。

课堂效果小结：这个游戏适合4到八年级学生玩。由于引入竞争，且绝大多数字都是认得的，所以学生很喜欢。

实例十：同音字知多少？

游戏目标：从汉语拼音入手，通过相同的发音记住尽可能多的汉字。

游戏步骤：把学生分成两大组，分列黑板两边，每组选出一个组长负责。比赛开始，允许大组讨论，然后由组长轮流写或说出一个字，说不出来的组输掉这一局。

1, 比比谁知道读“yi”的字有哪些？

一, 以, 乙, 亦, 己, 意, 易, 义, 衣, 依, 医, 宜, 益, 议, 移,
艺, 忆, 亿, 椅, 仪, 谊, 蚁, 姨。

2, 比比谁知道读“li”的字有哪些？

一、中文课堂游戏实例

力，里，立，利，理，李，例，离，丽，礼，历，厉，粒，梨，励，璃，狸

3. 比比谁知道读“wei”的字有哪些？

为，未，味，位，卫，危，伟，维，唯，微，围，威，喂，尾，委，味，胃，违，谓，魏。

4. 比比谁知道读“shi”的字有哪些？

是，十，石，时，使，实，事，视，诗，市，始，师，世，史，食，试，失，式，士，驶，识，示，室，拾，狮，湿

5. 比比谁知道读“you”的字有哪些？

又，有，右，由，邮，尤，油，游，优，友，幼，忧，悠，佑，柚，犹，诱

6. 比比谁知道读“zhi”的字有哪些？

只，支，之，知，至，直，指，治，纸，志，止，智，汁，制，值，执，织，植，置，址，执，致

课堂效果小结：这个游戏适合汉字积累较多的高年级学生玩。

实例十一：同形字知多少？

游戏目标：让学生认识尽可能多的外形雷同的汉字，或者相同偏旁部首的汉字。

游戏时间：20分钟

游戏步骤：同样把学生分成两大组，分列黑板两边，每组选出一个组长负责。比赛开始，允许大组讨论，然后由组长轮流写或说出一个字，说不出来的组输掉这一局。

1. 国字框的字：四，因，回，团，困，囚，园，国，图，固，围，圆，圈，囤，圉，

圃，圃，囿，囫，囵，

2. 门字框的字：闫，闪，闭，问，间，闻，阅，阔，闯，闷，闲，闹，阁，闺，

以上游戏可以扩充到同偏旁部首的字，比如“单人旁”，“金字旁”，“心字旁”或“草字头”等。

不拘一格教中文

课堂效果小结：这个游戏适合掌握较多汉字的高年级学生玩。

实例十二：合体字换部件接龙

游戏目标：领略汉字构造的魅力，挖掘记忆深处的汉字。

游戏时间：20分钟

游戏步骤：给学生出一个合体字（可以是左右合体或上下合体），让学生换掉其中一个部件，再组成另一个新字，下一个学生再把新字中的旧部件换掉，组成另一个新字，每个部件只能出现两次（前面出现的部件不可以重复）。例如：

(1) 林：材，财，账，帐，帆，破，披，打，订，说，锐，钢，，，

(2) 双：欢，次，凉，惊，怕，伯，什，汁，江，红，织，焯，烟，，，

(3) 朋：明，昨，作，他，她，妹，味，哈，拾，挑，桃，桔，洁，，，

(4) 回：问，间，旺，汪，江，扛，扔，奶，妈，吗，叹，仅，什，，，

(5) 从：会，运，远，玩，环，杯，桥，侨，他，池，海，莓，草，，，

(6) 要：妄，忘，思，男，夯，夺，守，宇，芋，花，华，早，早，，，

课堂效果小结：这个游戏适合掌握较多汉字的高年级学生玩。

（第二类）与“词语”有关的游戏（14个）

实例一：拍不拍？

游戏目标：这个游戏的目的主要是为了考察学生的反应能力并活跃课堂气氛。

游戏时间：3到5分钟

游戏步骤：老师给出三个同类型的名词或物体，这类名词或物体可以是动物，水果，蔬菜，也可以是地名，高山，河流或标志性建筑，比如天安门，故宫，长城。第一个拍一下手，第二个拍两下手，第三个不可拍手。比如“太阳，月亮，地球”这一类。老师规定“太阳”，学生要拍一下手，“月亮”，学生要拍两下手，“地球”不可拍手。老师可以打乱顺序随便念，所以学生必须集中注意力才不会出错。

每一类名词老师都可以翻来覆去念几遍，这样几分钟下来，学