

團康學華語

趙家誌 老師 講授

壹、前言

(一)、帶領遊戲的教戰守則

1. 事先言明規則，可避免事後眾多紛爭。
2. 分隊方式多樣性，大家都是好戰友。
3. 靈活運用口號，帶動遊戲氣氛。
4. 秩序失控或紛爭將起，應馬上暫停消消火。
5. 說明秩序佳，團結合作，才能玩得盡興，不要為遊戲傷感情，以培養勝不驕、敗不餒的精神。
6. 水可載舟，亦可逆舟，擅用計分板但比賽結束立即將之化於無形。

(二)口號的應用

1. 今天的幸運號碼是 - (用於製造懸疑氣氛)
2. Are You Ready? Go! (用於統一節奏)
3. 優勝的加分圖案是 - (用於製造驚奇)
4. 紅隊紅隊紅隊，加油加油加油！(用於凝聚士氣)
5. 拍手三下 (找回注意力)
6. 師：鼓勵三下 全體學生：(拍手三下) 你好棒！優勝者：謝謝大家！
(培養風度)

7.歡呼口令

貳、團康活動

一、識字遊戲

(一) 心臟病

1. 老師準備教過的字卡，鋪陳在桌面上，三至四名學生環繞桌邊。
2. 老師唸出一個字，學生即拍那個字卡，拍對了即給一張貼紙。

(二) 我的朋友在哪裡

1. 請學生先閉上眼睛，老師悄悄的把字卡放在學生桌上(手上)，而後請學生張開眼睛。
2. 老師一邊唱「我的朋友在哪裡」，一邊拿出與學生手上相同的字卡，並請擁有該字卡的學生站出來。(「我的朋友在哪裡」：一二三四五六七，我的朋友在哪裡？在這裡，在這裡，我的朋友在這裡)
3. 站出來的學生唸出字卡上的字，唸對了即給一個愛的鼓勵。

(三) 猜字謎

1. 白人(伯)
2. 一山還有一山高(出)
3. 兩個月亮(朋)
4. 會走路的小月亮(趙)

5. 一上一下(卡)

(四) 大風吹

1. 老師發給每一位學生一張字卡，每個字都有三至五個卡，老師也要有一張，加入遊戲。
2. 每個學生坐一張椅子，老師先當主持人。
3. 老師說：大風吹，學生問：吹什麼？老師說：吹「」字
4. 哪些學生持有老師所吹的字，即離開座位，更換位置，老師也加入搶座位，沒有搶到座位的學生當主持人。

(五) 打電報

1. 學生三至五人分成一組，老師在每一組最後一位學生背後，用手指寫一個字。
2. 學生繼而把老師所寫的字依樣畫葫蘆寫在前一位學生的背後，直到第一位，再把所得到的訊息寫出來。

二、語詞遊戲

(一) 接龍

1. 老師先說一個詞，在讓學生接詞尾的字繼續造詞，如此循環，別人造過的詞不得再用。接龍的詞視學生程度決定，同音即可，或一定要同一個字才算通過。
2. 例：山洞→洞口→口袋→袋子→子弟...

(二)用圖片、字卡學說話，認字認詞

- 1.老師拿出詞卡分別發送給每個學生，例如：水果、動物、車種、吃的東西、喝的東西等等。
- 2.老師說：我買「蘋果、香蕉、鳳梨、橘子……」、我坐「火車、飛機、船……」、我的籃子有「國王、土地、生日快樂……」
- 3.被點到的人，跟著走。
- 4.聽到「籃子倒了，不坐了，不買了，不吃了……」，便去搶座位

(三)傳口令

- 1.每五人一組，站成一列，每人間距約一之手臂長。
- 2.老師給站在最後的學生閃示不同的詞卡，要他口耳相傳給前一位學生，直到第一位學生根據所聽到的詞，到黑板上指認。

(四)農場交響曲

- 1.老師給每名學生一個農場上動物或鳥類的名字，學生多的時候，可以重複出現同一種動物。
- 2.學生先熟悉自己的動物名字，還要學會動物的叫聲，例：狗「汪汪」
- 3.老師開始講一個農場的故事，故事提到哪一種動物，代表那個動物的就要學動物叫，如果同一種動物多，就要說「幾匹馬」「幾頭牛」「幾隻雞」。

(五)王老先生有塊地

- 1.老師帶唱：王老先生有塊地，一呀一呀喔，他在田邊養動物(在田裡種青菜...)，一呀一呀喔，有大水牛、小烏龜、肥母雞、瘦猴子...

2. 學生跟著老師唱到一呀一呀喔，當老師唱完有什麼後，請學生回答，考驗記憶力。

三、句法練習

(一) 支援前線

1. 學生三至五人分成一組，老師宣布一個緊急情境急需救援，例：小美在上學途中摔傷了。
2. 各組分頭在組內找尋可以救援的東西，並分別上台發表該組要如何運用這些東西救治小美。
3. 說得最有創意的給予鼓勵。

(二) 請你跟我這樣說(rap 節奏)

1. 老師先教一個 rap 急口令或短歌，並加上動作，等大家都熟練後即可開始。例：天這麼黑，風這麼大，爸爸打漁去。
2. 學生分組，並找出領袖，第一組先開始，第二組接棒後要先模仿第一組的短歌及動作，再做本組設計的短歌動作，第三組要模仿第二組的新創動作後，再創自己的短歌動作。
3. 每一組的歌詞不得重複，否則落敗。

(三) 優點大轟炸

1. 找一位學生當被轟炸者，全體學生每人想一句稱讚他的話。
2. 讓學生一一說出(書寫能力佳，可以用寫的)該生的優點，無論是外表、

品格…。

(四) 重新組合

1. 老師設計數個句子，句子裡不要有一樣的字，把每個字寫在卡片上。

例：我要趕快長大。

2. 分給每位學生一張字卡，分組進行句子組合。

(五) 尋寶圖

1. 老師先在教室裡佈置藏寶的情境，再設計一連串的位置指示句，例：

從大門直走 3 步，向右轉走 5 步，前面的桌子上有個鉛筆盒，鉛筆盒裡有枝我最喜歡的紅筆。

2. 請學生依照指示語，找出老師的寶藏。

四、篇章閱讀

(一) 故事接龍

1. 老師先起個故事的頭，接者請學生依序每個人接著講一段，可以自由發揮。
2. 直到每個人都說完，故事還沒結束則由老師結尾。

(二) 我演你猜

1. 老師演一段故事情節，邊演邊請學生敘述。
2. 請學生完整的說出剛才的劇情。

(三) 改編故事

1. 老師先說一個大家都熟悉的故事。
2. 學生分組分別改編故事的情節，分享各組的故事。

(四) 寓言聯想

老師說一個寓言故事，請學生說出他的寓意。例：有一個人很誠懇的問

上帝：「親愛的上帝，在天堂的一秒鐘，是不是等於人間的一萬年呢？」

「是的！」上帝很高興的說。那個人又說：「那麼在天堂的一毛錢，不

就是人間的一百萬了？」「是的！」上帝回答他。於是，那個人很高興

的向上帝請求說：「請借我一毛錢吧！」上帝考慮了一下說：「好的，

請等一秒鐘！」

(五) 看圖猜成語

老師設計幾個成語故事圖，請學生猜。

例：



參、發展性團康活動設計

團康活動不一定要墨守成規，依據他人設計的腳本進行，自己創作更為有趣貼切。遊戲的內容要與教學主題一致，每個主題設計一種遊戲，學習活動變生動，學生的學習興趣高，也更容易記憶。

一、從孩子的遊戲找靈感：孩子的互動遊戲十分多元，仔細觀察就會發現其中可資組合的活動。

例：捉迷藏，把藏人換成藏東西，做鬼的學生不斷提問「請問是不是在...」，直到說對為止。這個活動就可以反覆練習一個句型。

二、從動物的特質找資料：貓、狗的生活特性很有趣，也深受孩子喜愛。

例：角色扮演，老師說一個貓狗初見面的故事，請學生表演。這個活動訓練孩子聆聽的能力。

三、從生活現象找題材：天氣、植物、都可以運用。例：迷宮，老師設計一

個情境迷宮，套用教學的內容。這個活動統整了語法句型練習。



四、改編現成的遊戲：例：請你跟我這樣說。

五、大量蒐集