



小记者官方微信



甬上教育APP

小游戏大文明
我的擂台
等你闯

棋逢对手

擂台掠影



本次的擂台赛我是一名观众,为比赛选手呐喊助威。我来到了华容道擂台现场,这个擂台的擂主是李一诺,攻擂的是周尹婕。她们两人不分上下,速度都相当快。突然,李一诺的一块积木竖了起来,我的心一下子提到了嗓子眼。这个失误让她浪费了一秒钟时间,而这致命的一秒足以改变比赛结果。一旁的周尹婕似乎看到了这一幕,她突然松懈下来,节奏没有刚才那么紧迫了。李一诺抓住这个机会,调整了战术,手指快速而灵活地拨动着。随着最后一块积木的归位,愉快而令人紧张的比赛结束了,每个同学的脸上都洋溢着开心的笑容。

殷仲蕊

时间过得很快,转眼是最后一盘二十四点了,我咬着嘴唇,眉头紧锁,就是想不出来。“我们班最强大脑可差不多都齐聚在这里了,可别想不出来。”我想转移一下话题,好分散她们的注意力,但是,周同学、程同学、谢同学嘴角弯都没弯一下,两眼只是直勾勾地盯着牌,皱着眉,嘴里无声地念叨着什么。没办法,我只能埋头苦算。下课铃响了,周同学第一名,攻擂成功。虽然我这次没有赢,但收获满满,算二十四点不仅开发了我们的大脑,还促进了我们之间的友谊。周同学,下次我还要挑战你哦!

张佳怡

课程设计师:

鄞州区德培小学509班首脑

余天波



华容道大比拼



玩转魔方

实施过程

班队课上,对于“小游戏大文明”,同学们展开了讨论,投票产生擂台项目。

什么是文明小游戏

有的同学说下棋,有的同学说玩魔方,爱看书的同学说看书答题也是文明游戏;许多男同学认为打乒乓球、打篮球又健身又文明……同学们七嘴八舌讨论得不亦乐乎。

自己设计一个文明小游戏

既然同学们各有各的想法,就让他们自己想一个文明游戏,制订规则,互相挑战。守擂方:提前一星期公布游戏项目、游戏规则,若无人挑战成功,则为守擂成功。攻擂方:在一节班队课时间内,可以挑战任意守擂方,若挑战成功,则攻擂成功,占领此擂台。

没想到同学们的热情空前高涨,立马拿出纸笔给自己的拿手绝活取名,制订规则。一张张纸条交到了我的手里,发现很多孩子都是制订方案的高手。

投票决定擂台项目

接下来要集合全班之力对同学们的游戏方案进行投票、对规则进行改进。首先是刘冬晨的擂台:有关《红楼梦》《水浒传》《三国演义》的选择题各5张,在3分钟内完成题目,正确率高的获

胜。读完这个擂台项目,本来以为同学们可能对答题不感兴趣,没想到很多人想挑战,那就产生了第一个擂台——名著知多少。第二个擂台是谢睿轩的欢乐二十四点:4人一组,每人任意出一张牌,用4张牌推算二十四点,一局10轮,谁赢得多谁获胜。第三个擂台是小学霸程婕的玩转魔方:两人一起复原魔方,快的一方获胜。李一诺同学的华容道重出江湖,作为第四个擂台——华容道大比拼:互相打乱,谁复原的时间短谁就获胜。第五个擂主是房志鹏,他提议下围棋,谁赢谁获胜,由于下一盘围棋耗时较长,经过修改变成——棋逢对手:黑白双方每人50子,谁赢得多谁获胜。有的同学的擂台虽然因为规则不完整、操作性不强、场地问题等原因没有上榜,但是改进后还是可以继续参考讨论的。

课堂收获



守擂和攻擂的过程,充分调动了孩子们的积极性,激起了他们的胜负欲。课余时间,教室里打打闹闹的身影不见了,有的孩子在探讨如何快速攻下别人的擂台,有的孩子在想方设法提高自己守擂的能力。在家里,孩子们闲下来的时候,绞尽脑汁开发益智类小游戏,要开辟一方属于自己的擂台,成为擂主,甚至很多家长也参与到游戏中,紧张的亲子关系得到了缓解。小游戏里蕴含着大文明,举办擂台赛不但让孩子们远离了电子设备,还收获了友谊,更能让他们正视自己的不足。

