

生活華語 第一冊 第七課 活動計畫 1

活動名稱： 「五官和身體」骨牌遊戲

華語學習年數： 1

適用年齡： 5+

活動空間： 教室內; 分組活動空間

活動時間： 約 10~15 分鐘

活動教材： 「五官和身體」骨牌遊戲卡
剪刀

字彙/語法： 與五官和身體相關的字彙

活動內容與教學重點：

- 一. 依班級情況將學生分組，每兩個或每四個學生為一小組。
- 二. 每小組發一套骨牌遊戲卡。讓學生們將各個小骨牌延著線剪下來，再平均分給組裡的每個同學。
- 三. 每小組由拿到“開始”卡片的同學開始排列出第一張骨牌。
- 四. 按照圖片，拿到相對詞彙的同學出牌。
- 五. 遊戲繼續進行，直到排列最後一張“結束”的骨牌，該遊戲結束。
- 六. 當進行分組競賽時，最先正確排列完成整副骨牌的小組獲勝。

Tip 1. 可由老師計時，增加競賽臨場感。

Tip 2. 可增加遊戲難度，要求當學生出牌時，需要根據該詞彙造句。
例如： 肚子— 肚子大大的，像西瓜。

生活華語 第一冊 第七課 活動計畫 2

活動名稱：	水果蹲
華語學習年數：	1
適用年齡：	4+
活動空間：	室內或室外 團體活動空間
活動時間：	約 10~15 分鐘
活動教材：	「水果」圖片卡/字卡
字彙/語法：	各種水果的名稱
活動內容與教學重點：	

一. 老師清楚說明遊戲規則。

1. 讓每一位學生選取或抽取一張水果卡，讓學生輪流對在場的同學展示並大聲念出自己的名稱。
2. 遊戲開始，老師開頭作示範，拿起一張水果卡，大聲念：「楊桃蹲、楊桃蹲，楊桃蹲完草莓蹲！」
3. 拿“草莓”水果卡的學生得馬上接著念：「草莓蹲、草莓蹲，草莓蹲完…」並指派在場的另一種水果蹲。

☆ 被叫到而沒有即時反應的學生被淘汰

☆ 叫錯或叫到在場沒有的水果名的學生被淘汰

二. 遊戲進行至學生熟練口訣時開始做變化。

☆ 讓學生更換水果卡，取回水果卡，學生得憑記憶叫出在場的另一種水果名。

☆ 加快遊戲進行的速度，增加難度。

☆ 老師可按班級情形做安排，並注意控制場內秩序及輔助遊戲進行。

三. 遊戲結束時，老師做總結。最後複習各種水果的名稱。

活動名稱：	古文字連連看
華語學習年數：	1
適用年齡：	5+
活動空間：	教室內
活動時間：	約 10~15 分鐘
活動教材：	「古文字連連看」活動單共兩頁 尺、鉛筆和橡皮擦
字彙/語法：	古文字 (象形、會意與指事字)
活動內容與教學重點：	

① 請參考「古文字連連看」活動單。

- 一. 老師先發給學生一人一份「古文字連連看」活動單，讓學生試著將古文字與相對應的字和注音符號連接上。
- 二. 完成後，全班一起討論解答。

活動名稱：	有怪獸！
華語學習年數：	1
適用年齡：	5+
活動空間：	教室內 個別或小組活動空間
活動時間：	約 15 分鐘
活動教材：	「有怪獸！」活動單 共兩頁 彩色筆 相關圖片卡：五官與身體、顏色、水果、動物等
字彙/語法：	有...還有... ...可是... ...也... ...像...

活動內容與教學重點：

① 請參考「有怪獸！」活動單。

- 一. 老師先發給學生活動單第一頁，以說故事的方式帶領學生閱讀，並一邊加註動作、手勢和表情，解析內容。
 - 二. 當學生閱讀完第一頁的故事，便可以在下一頁畫出自己想像的「怪獸」長的模樣。
 - 三. 完成後，讓學生輪流站起來展示成果，並按照第一頁的故事說明插圖。
 - 四. 老師展示自己畫好的怪獸圖，與學生進行討論，並做出總結。
- ☆ 老師可以進一步請學生設計一個自己想像的怪獸，並寫一篇短文進行描述。