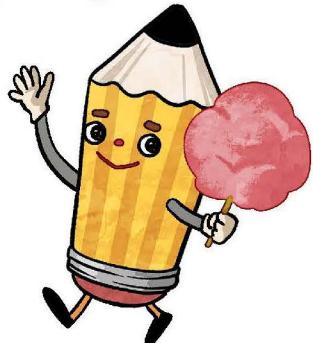


漢字遊樂場・活動「123」

遊戲一 文字「收買佬」



目的 讓學生掌握象形字的特點
適用年級 小二或以上
參加人數 5人一組
已有知識 初步認識象形字的由來



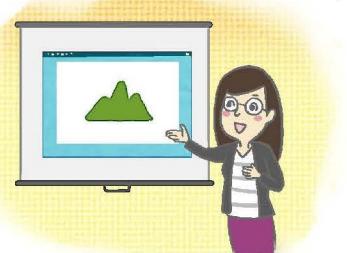
遊戲方法

- 按學生語文程度，製作象形文字字卡
- 向每組派發一套字卡，數量相同（約60張，每人12張）
- 以小二為例，字例如右方圖表：



第一階段 ● 教師扮演收買佬，展示圖畫，如「山」

- 學生從字卡中找出對應的漢字，答對得1分，分數最高者勝出



第二階段 ● 教師展示圖畫，展示要收集的部首，如足、手 ● 各組從字卡中抽出對應的漢字，數量最多一組勝出

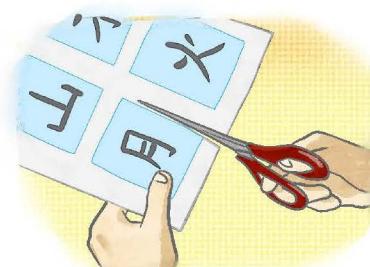


彈性與變化

可因應學生能力，改為其他造字法



- 形聲字，如：江、河、蓮、萍、期、胡、頭、頂
- 會意字，如：休、明、囚、眾、林、晶、品、炎、采



漢字遊樂場・活動「123」

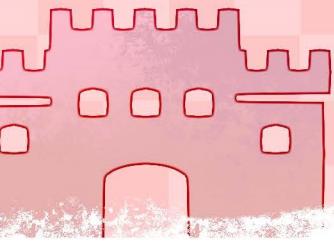
遊戲二 文字急棉胎

目的 深化學生對部首的認識，提升認字能力

適用年級 小二或以上

參加人數 2-10人

已有知識 已認識常見的部首



遊戲方法

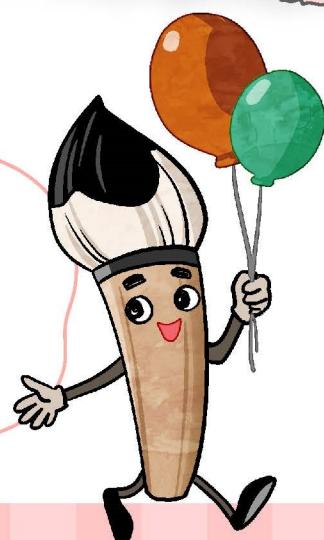
- 製作字卡 (60-100張)
- 以小二為例，字例參考**右表**（可按學生語文程度或教學進度調整字例及數量）
- 洗牌後，平均分派字卡，**每人6張**，卡面朝下
- 參加者不可先看自己的字卡，由其中一位參加者出題，如「人」部
- 參加者**輪流出卡**，將字卡翻開，放在中間
- 如出牌者有「人」部字卡，所有人立即**向卡堆拍下去**，最慢者收回卡堆上所有字卡
- 出牌者若無「人」部字卡，**須抽卡一張**
- 如有人**拍錯字卡**，要收回卡堆上所有字卡
- 「人」部後，可轉另一部首，如此類推
- 最快將手上字卡出完者獲勝

| 部首 | 字例舉隅 |
|----|-----------|
| 心 | 愉、慈、愛、怖、恭 |
| 手 | 拍、指、提、才、捨 |
| 人 | 休、令、傷、側、個 |
| 木 | 李、棋、棵、染、植 |
| 口 | 唱、吱、呵、唸、叫 |
| 土 | 坐、去、培、型、塔 |
| 水 | 流、泡、湯、江、河 |

彈性與變化



- 教師可設計「跳過出牌」或「相反方向出牌」等特殊卡，提升遊戲挑戰性。
- 教師可調整字例難易度，如使用常見的錯別字，或要求讀出字音或配字成詞。



漢字遊樂場・活動「123」

遊戲三 文字拼拼樂



目的

幫助學生認識漢字的字形間架結構，部首、部件的組合

適用年級

小二或以上

參加人數

4-5人一組

已有知識

初步掌握獨體字、合體字的概念



遊戲方法



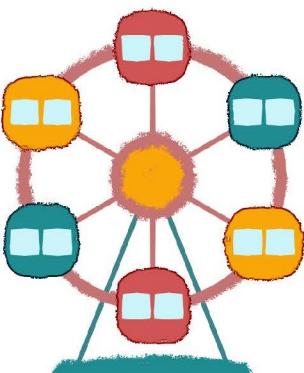
- 按漢字結構剪開字例部件製作字卡，如：上下剪開、左右剪開
- 參加者把字卡反轉洗勻，每組獲派的部件數量要相同
- 以小三為例，字例可參考右表（可按學生語文程度或教學進度調整字例）
- 將相關的部件合併為漢字，並讀出字音
- 限時10分鐘完成
- 最快完成或合併漢字數量最多的一組勝出



彈性與變化



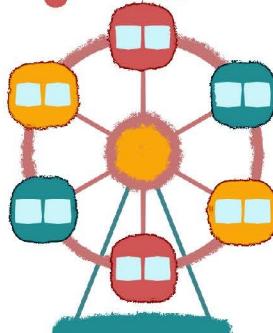
- 教師可調整遊戲的難易度，如請學生配字成詞。
- 教師可按不同類別的錯別字製作字卡，如：筆畫錯漏、偏旁錯漏、音同或音近而誤等。



漢字遊樂場・活動「123」

遊戲四

釣魚樂無窮



目的

認識漢字的結構和組合

適用年級

小二或以上

參加人數

5人一組

已有知識

已學習基本的字形結構及常見的部件

用具

自製磁石釣魚棒、貼上字例的魚形字卡(附磁石)



遊戲方法

- 將字例寫在魚形卡片上，反轉放在池塘內，增加遊戲刺激性。
- 向每組派發一套字卡及5根釣魚棒
- 以小三為例，字例參考**右表**（可按學生語文程度或教學進度調整字例）：
 - 教師展示部首，限時一分鐘，學生用釣魚棒釣起相同部首的魚形字卡。如艸部（見**左表**字例），學生釣得最多正確字卡的一組勝出。



| 字例舉隅 | |
|------|-----------|
| 艸 | 藥、華、茄、落、萬 |
| 女 | 好、妹、始、妙、姓 |
| 日 | 音、暑、晶、曉、時 |
| 門 | 聞、間、閒、闖、問 |
| 力 | 助、努、動、勞、勇 |



彈性與變化



- 教師可請學生從字典找出相同部首字，亦可讓他們列出其他部首字例，發揮自主學習能力。
- 可降低難度，將字拆成兩個部件貼在魚形字卡上，教師說出字例，學生組合部件成字，如「藥」分拆成「艸」及「樂」。
- 教師亦可蒐集常見的錯別字作為字例，幫助學生鞏固知識。