

关怀教育游戏

（选自“轻松的生活”，印度塞斯亚塞教育学院）

高尚个性所体现的价值

目的：认知使人高尚的良好品质，理解品德高尚者对人类的贡献。

教具：一套印有伟人照片的卡片，（约 12 张）

选五张卡片，逐一给孩子们展示。

请孩子们闭上眼睛一分钟来记住这些照片，然后将卡片正面朝下，放置在一边。

请孩子们记住卡片上的某位人物，并谈论有关使他们成为伟人的良好品质。

多样化：一套印有类似图片（如，动物）的卡片可用于同一游戏，如：猫，牛，狗，大象，狮子，骆驼，老虎，猫头鹰，孔雀，蚂蚁，蝴蝶，蜘蛛。

更多样化：老师逐一向全班学生展示全部“动物和昆虫”卡片并要求他们写下他们认为相同的动物卡片和与其个人/邻座两人不同的卡片。任何人不许与其他参加者讲话或向他们展示卡片。

领队再次展示图片，并要求学生列出每种动物和昆虫的美好品质。（可在黑板上列出或制成展示栏长期保留。）

结束时，要求每一学生同邻座分享：哪些动物被选作用来以示区别其异同。他们可以比较这些品质是否与人有联系。

宁静和感官控制

目的：欣赏宁静的价值。学会控制个人心理和感觉，改善注意力。

将全班分成两队。从两组中各选一名选手坐在一起。一人闭上眼睛一分钟，努力做静思活动；而另一人则通过谈话声，笑声，唱歌声（不允许身体接触）等试图分散对方注意力。

一分钟结束后，“获胜者”为其队赢得一分。第二轮的时候，角色相互交换。游戏结束时，获最高分者为“赢家”。

手掌上的优良品质

目的：使学生意识到自己和他人的良好品质。

每人一张纸。在纸的一面绕着自己的左手掌画一个手印，再在每一个手指印上写下自己所拥有的五种优良品质；在纸的另一面印下右手掌的轮廓并写下自己的名字，然后将这张纸传给其他五位同学，请他们分别在每一个右手指印写手印主人的一种良好品质。最后把纸传回给掌印主人。

积极的新闻工作者

目的：将消极态度变成积极态度。认识以积极态度看问题的重要性。

教具：以负面方式报道的一宗新闻素材。（注意这宗报道应该是关于日常事件，而不是太负面的新闻。）

给学生 10 分钟的时间（以个人或以组形式）对文章进行积极或甚至是滑稽方式的修改。他们需尽可能少地改变原文，但需取代所有的负面文字。获胜者为

“以最少的原文改动得到正面观点”的个人或组。

保持美德，摧毁邪恶

目的：帮助学生理解以下人类美德：和平、爱、非暴力、善行和真理，并认识征服邪恶和打破邪恶的必要性。

教具：四个气球，系在每一位参加者的身上。每个气球上应该写有一种人类美德或邪念（欲望，愤怒，贪婪，妄想，骄傲，嫉妒）。

孩子们被分成几组，同时在不同区域玩游戏。

禁止谈话。

孩子们将四个气球系在胳膊和小腿上。

音乐开始时，要求坐在孩子们邪恶气球上，“爆破”他们队的一切邪恶。不允许以其他形式“爆破”邪恶。（游戏开始前提醒学生们要诚实）。参加者不许“爆破”系在其自己身体上的气球。首先丢弃所有邪恶的小组高喊“干净，干净”。音乐停止。根据剩下的气球记分：一种美德加一分，一种邪恶减一分。

传递隐形礼物

目的： 帮助孩子们认识，我们内心都有一颗“隐藏的钻石”，即我们真实的自我，为自己、为他人，我们应该去发现并使用它。

教具：

一个小礼物

包裹礼物的报纸等。

游戏前，将小礼物包在几张报纸里。每一页上，写下或描绘出我们需要释放以发现我们内心“钻石”的几件事。

提醒孩子：包裹如同我们的身体，真正的礼物是我们内心的钻石——为了获取这颗钻石，我们必须放释我们所有的消极品质。

开始放音乐，孩子们围成圈以顺时针方向传递包裹。音乐停止时，手持包裹的那个小孩“扒去”一层报纸并演示/用手势说明他/她所能及将自己的消极个性“释放”。

继续玩此游戏，直到露出礼物。孩子们告诉获胜者：他们“看”到了他/她内心的特别礼物/钻石，游戏结束。

多样形式： 将人类美德写在一些张报纸上，邪恶写在另一些纸上。如果一个学生揭去一张前者（美德），他/她应该说出一句有关美德的“名言”（引用或自编）； 如果揭去一张后者（邪恶），学生须说明/演示/用手势说明如何对抗邪恶。

真正富有的人是把欲望降低到最少的人。

目的：认识良好品质，促进“限制欲望”的概念

教具

一组卡片，约 12 张，上有伟人图片（过去或/和现在）

纸和笔

许多糖果

将全班分成两队。提醒他们获胜方将获得最少糖果；拥有最多的并非最富有的；富有者是欲望最低的人。

一名队员抽出一张卡片，但不向其他队员展示；另一名抗衡队队员试图猜出卡片上的人是谁。问答只需用“是”“不是”，但必须如实回答。这另一名队员问一个问题，将得到一颗糖。

如果这另一名队员得到的答案是“是”，则他/她可退回一颗糖给对方。

加入回答“不”，A 组的队员则给 3 个糖果。

提问几次之后，交换角色，由另一个组的队员提问。

看的好，听好的，做好的和成为好的。

目的：开发孩子们的专注技能。

帮助孩子们辨别规范行为和不当行为。

这是“西蒙说”游戏的一种变体。一名老师或学生站在前面为领队。当领队发出关于“好”行为（如：“西蒙说——微笑”）指示时，其他学生则演示出这种表情或动作。可是，若领队说出“不良”行为时，学生们应坐下并蒙住双眼。

传递爱

目的：鼓励孩子们表达“爱”。

反复灌输感激（他人）的价值和发现他人优点的习惯。

教具：一个装有许多小卡片的漂亮盒子，卡片上有每一个孩子的名字。

孩子们的名字卡片均混置于盒内。

音乐开始时，开始传递盒子。

音乐停止时，手拿盒子的学生抽出一张名字卡片，并说出名字主人的（一种）美德，以表达感激。

多样形式：当这个学生说出其名字在卡片上的同学的赞美之词时，他可以给被赞美的同学一个礼品（老师事先已准备好），如糖果，鲜花或写有美德之言的一张卡片或一张具良好品质的某人/动物的图片。

谁是那个特别的人？

目的：不断灌输看到他人优良品质的习惯，增加自尊感。

教具：一个装有许多卡片的漂亮盒子，卡片上有全班每一个孩子的名字。

一组关于人类美德卡片（即卡片上有表示美德的图片，字或引语），它们将作为礼物被分发（可随意）

这个游戏是为那些熟人设计的。

开始放音乐，同时盒子在全班手中传递。（如果是大班，建议最好用两个盒子，分别装有一半的同学的名字，这样盒子可以同时教室的两边进行）。

音乐停止时，手拿盒子的同学抽出一张卡片。他/她不要提及卡片上的名字，但要描述此名字的特别品质；另外的学生则须猜出此名字。（可随意：猜对的学生可以得到这张卡片）。

永远帮助，永不伤害

目的：展示适当行为，感激服务回报。通过帮助他人体会快乐。运用“心与心”的沟通，而不是口对耳的联络。

教具：一组“贫穷人”卡片。（约有12张，均为需要帮助者的图片，如：老人，悲伤者，孤独者，愤怒者，饥饿者，病人或被遗弃的动物）。

将全班分成两组。

每一组队员选出一张卡片，（不说话），表演出一个帮助他人的动作。

猜中此队员表演的“助人动作”的第一个队获得一分（或一张卡）。游戏继续以几位新队员轮流领队表演；游戏结束时，获分最高/最多卡片的一队为赢家。

木板游戏：早发，慢行，安全抵达。快乐旅程

此游戏的目的是使学生意识到当他们在做好事并养成好习惯时，他们在生活中将会有进步。学生们可以以组共同行动制出游戏木板，这些木板将可以与其他组队共同享用或与更年幼学生玩游戏。

每一木板由70个方格组成。第一个方格是开始，最后一个结束。在方格的约1/4处上的图画为代表良好行为（在学校日/在假期/在他们的一生）的位置，这些良好行为将导向人生的安全和幸福旅途。在另外的方格上，图画代表阻止安全，幸福旅途的不良行为。

玩游戏时，每个队员滚动一个“——”，依所示数字向前移动数格。如果队员“捞到”一个好掷，他/她可再次前行数格，否则在下轮他/她得依“一”子数向后到行。第一个安全到达目的地的队员为赢家。

好行为导致向上的生活：曲折前进和阶梯前进。

此游戏的目的是使孩子们意识到好行为将促使自己提高（阶梯），坏行为会使自己降低（蛇状物）。

教具： 在前面一个游戏，孩子们被鼓励去制作他们自己的游戏板与同学或更低年纪学生共用。传统的“蛇和阶梯”木板可用于此游戏—阶梯底部的方格用反映五位值的“好行为”图片覆盖，“蛇”顶部方格则用“坏”思维或行为（如，骄傲，贪婪，嫉妒，愤怒，妄想，浪费）覆盖。

真理永不变

目的： 鼓励孩子们永远说真话，反省自我。

教具： 一个游戏木板，约有 25 个方格，装饰有代表“真实”的图片和符号。

一组卡片，上面有以下问题（或类似孩子们自己提问的问题）

你每天刷牙两次吗？ 是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你保持房间的整洁吗？

是=前行 2 格，不是=停止（等下轮）

你对提供我们食物和其他东西的大自然心存感激吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你在社区做服务工吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你在家帮助父母吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你尊重长者吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你准时到校吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你仍纸屑在地上吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你永远真诚吗？是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你的行为有忍耐性吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

比赛失败时你会发怒吗？是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你是否过度看电视？是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你有积极的生活态度吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你说别人的坏话吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你浪费钱吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你浪费电吗？（不在房间却使灯开着）

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你试图帮助他人吗？是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你吃水果，蔬菜之类的健康食品吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你浪费食物吗？是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

你尊重与自身不同的他民族的文化和信仰吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）



你在日常生活中履行“人类美德”吗？

是=前行 2 格。不是=停止（等下轮）

学生们可以小组（练习彼此真诚）或个人（练习对自己真诚）玩这个游戏。游戏开始前，他们应该被提醒：我们永远不会隐藏真实于良心—这个游戏的目的是不“假装”完美去赢得一场游戏，而更多的是自我反省和自身需要完善之处反省，以成为生活中真正的赢家。

卡片可以随便混洗和抽选。根据答案队员在木板上前移两格或错失机会；如果以组进行，第一个到达终点的为赢家；如果单个进行，队员旨在通过尽可能少的抽卡达到终点。



译者：何巧艳

2007-12-08