

体育游戏留白的探索

——高中体育游戏《老鼠笼》教学案例

宁志利

(上海市行知中学, 上海 200443)

DOI: 10.12373/xdhjy.2021.10.3748

一、前端分析

(一) 教材分析

体育游戏“老鼠笼”源自传统的民间游戏。游戏里的儿歌，朗朗上口：“老鼠、老鼠坏东西，偷吃粮食、偷吃米，我们扎个老鼠笼，咔嚓一下抓住它！”游戏的情景模拟符合高中低年龄段年龄特点。通过游戏可以发展学生的跑步耐力、动作的协调性和团队协作能力的培养。游戏所需的运动器材简单易得，游戏的组织形式也较简单，缺少变化，开展过程中很难满足学生的运动需求，难以达到教学目标。

(二) 学情分析

高一的学生想象力日益丰富和新异，对体育活动兴趣十分浓厚。但意志水平仍不是很高。通过第一次课的练习，学生在游戏的开始部分，积极性很高，但游戏开始一小段的时候，学生参加游戏的积极性急剧下降，学生对游戏有不满和拖沓的情绪，发展学生耐力的目标不能达成。

(三) 问题提出

新课标指出，体育游戏是学校体育的重要组成部分，它具有全面锻炼身体的价值，对体育教学目标的达成有着至关重要的作用。体育游戏能够寓教于乐，有助于发展孩子们的团结合作、坚韧不拔的品质，对学生整体发展意义重大。体育游戏的运动性、组织的多样性、活动的趣味性等特点决定了学生对体育游戏无比热爱。体育游戏在体育教育中不可缺少，对于提升体育课程的效果十分关键。

在体育活动中教师积极地把各种体育游戏融入教学中去，某些生搬硬套、等待时间长、运动量较少的传统体育游戏，已经不能满足学生的需求。如何改变这一现状？如何创新来适应现在的孩子们？让体育游戏最大限度的发挥它特有的功能，是我们亟待解决的课题。

二、教学设计

(一) 教学目标

老鼠笼的游戏主要发展学生耐力跑的能力，培养学生的坚持性。

(二) 教学重点难点

游戏重点：在不间断的往返跑动中发展学生的耐力。

游戏难点：发展学生的坚持性。

三、教学过程

(一) 片段一：第一次《老鼠笼》游戏

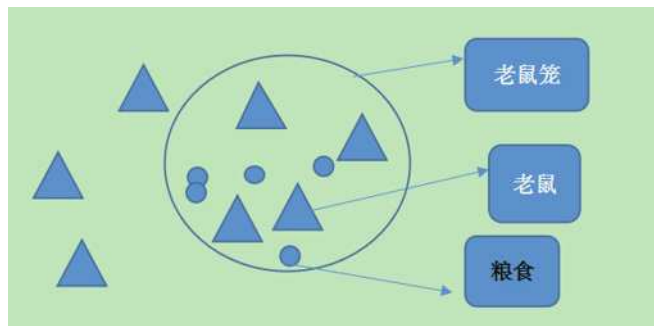
1. 过程描述

游戏名称：老鼠笼

游戏儿歌：“老鼠、老鼠坏东西，偷吃粮食、偷吃米，我们扎个老鼠笼，咔嚓一下抓住它！”

游戏方法：三分之二的学生手拉手围成一个大圆圈，搭成一个老鼠笼。三分之一的学生做老鼠，用沙包做粮食。当教师哨声响起时，老鼠不停地从老鼠笼里把粮食运出，扮演老鼠笼的学生站在原地一起念唱游戏儿歌。当大家一起念到“咔嚓”时，做笼子的学生一起蹲下捉住没有逃出圈外的老鼠。反复进行，直到游戏结束。

图一：示意图



2. 设计意图

通过体育游戏来发展低年级学生耐力是最好方式。但在老鼠笼的游戏中，三分之二的学生在整个游戏中除了下蹲的动作，身体左右，上下等移动的机会、跑动的机会没有，整个游戏中老鼠笼的学生基本没有运动量。游戏中因为老鼠笼的位置、大小、形状一直都没有发生改变，三分之一做老鼠的孩子不需要在笼子里不停地运动寻找出口的时机，扮演老鼠学生跑的距离也无形中减少，折返跑的练习没有。这样的游戏现象，学生的运动负荷不能有效提升，无法发展学生的耐力，身体素质自然也得不到发展。针对这一游戏弊端，这个游戏有改进的必要性。

(二) 片段二：改进版《老鼠笼》游戏之一——让学生给游戏设计方法

1. 过程描述

①三分之一的同学做老鼠，三分之二的同学做老鼠笼。

②扮演老鼠笼的学生手拉手变成一个大圆圈做老鼠笼。扮演

老鼠的学生站在老鼠笼的外面,游戏开始后,钻进笼子里面偷粮食。

③老鼠不断的进出笼子,当大家一起念到“变,变,老鼠笼。”时,大家看老师的动作一起进行改变。当念到“咔嚓”两个字时,做笼子的学生一起蹲下或是一起把手举起来或是靠拢身体把笼子变小,把在圈子里偷粮食的老鼠抓住。游戏中的指挥者,可以由同学来轮流做。

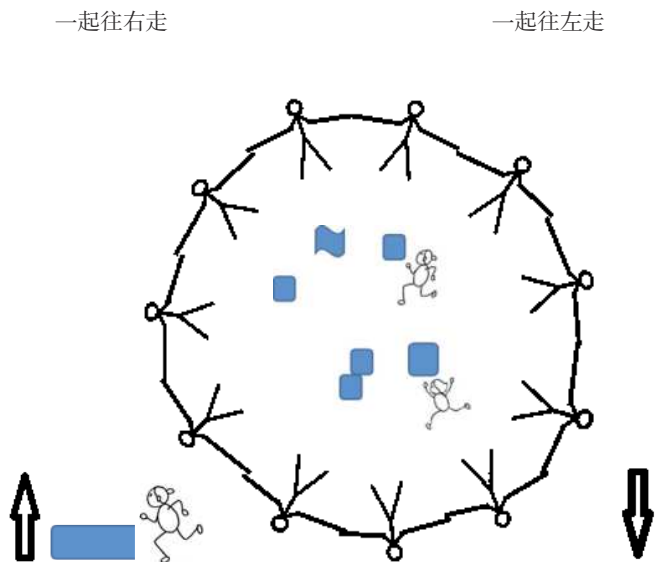
④粮食每次全部偷完为一局,全班分成三组(一组老鼠,两组老鼠笼),每两局老鼠笼轮流和老鼠交换一次。

2. 设计意图

因为原先活动中,老鼠笼的位置、大小、形状一直都没有发生改变,三分之一做老鼠的孩子不需要在笼子里不停地运动寻找出口的时机,扮演老鼠学生跑的距离也无形中减少,折返跑的练习没有。这样的游戏现象,学生的运动负荷不能有效提升,无法发展学生的耐力,身体素质自然也得不到发展。

因此,在改进版《老鼠笼》游戏的设计中,制定游戏规则环节时,让学生大胆地表达自己的想法,让学生充分运用自己的设计展开折返跑,在游戏中有了身体下蹲、左右上下移动、和连续跑动的机会,因而提高学生的跑动耐力。

图二:示意图



(三)片段三:改进版《老鼠笼》游戏之二——让学生快乐地游戏

1. 过程描述

学生们满心期待的游戏开始了!游戏的场面很热闹,做老鼠笼的学生在儿歌和指挥者的带领下,时不时地在变化动作,手臂一会儿一起向上,一会儿一起向下,一会儿又一起把圆圈变方向,时而向左,时而向右,步法一会大一会小。学生身体运动的幅度不断的交替变化着,持续运动的时间变长了。做老鼠的学生在积极的不停地运动着。由于老鼠笼在不断地变化,逃出老鼠笼的困

难增加了,做老鼠的学生在老鼠笼里积极地进行折返跑,一会跑到老鼠笼的这边,一会跑到老鼠笼的那边,积极地寻找出逃的机会。折返跑的频率加快了,次数增加了。

有的学生说:“我已经出汗了,老鼠们太狡猾了,我们的粮食才不会那么容易被偷走呢!”有的说:“快,快!把手举起来,老鼠要溜了。”有的说:“我的手臂好酸呀,又要开始了,继续,继续。”还有的说:“这个游戏真好玩,真有意思,我都不想停下来了。”

2. 设计意图

游戏的形式发生了变化,游戏的动作发生了变化,游戏的规则也发生了变化,这其中的思考者和实践者是学生。在活动的最后,让学生体验改编游戏,让学生在比赛中体验改编的快乐,更好地激发学生运动的积极性,同时也在为今后的体育游戏的创编打基础。这种以学生为主体的教学方式,能够激发学生参加体育游戏的兴趣,进而可以培养学生的自觉性和自主性,是低年级学生持续进行体育游戏的内在动力。

四、教学反思

(一)体育游戏留白,激发学生的创编兴趣

体育游戏的留白,给予孩子们参与体育游戏设计,参与体育游戏创编的机会,调动了孩子们创编的积极性,提高了孩子们的创编能力。从以上的两个游戏内容相同但玩法却大不相同的“老鼠笼”体育游戏案例实录中,可以看出学生对游戏有很多的创意构思。例如,老鼠笼移动的多种方法、肢体的动作、转动的方法、节奏的快慢等等。甚至在游戏的进行过程中,学生对游戏还有很多新的设想和创意。当老师给学生一个改编的机会,学生心中那些与生活有关或无关的想法就会如同泉水般涌出,就等于给了学生一片自由的天空,一个实践自己想法的舞台,这样的教学效果和现实意义与原本按部就班的教学活动几乎不可同日而语。

(二)体育游戏留白,提高学生的运动热情

体育游戏留白,让原本只有框架的体育游戏变得丰富了,让学生参与体育游戏的积极性增强了,让孩子们在锻炼的同时还学会了思考、协作和妥协。经过学生自主参与创编的游戏,孩子在玩的过程中乐不思蜀,就算累了也很想坚持。学生们的热情调动起来了,思维活跃起来了,同学关系更融洽了,团队建设起来了。整堂课呈现出我爱游戏、我爱运动、我爱体育的热烈场景。

(三)体育游戏留白,发展孩子的创新精神

体育游戏留白说到底就是教师从一个主导者、安排者、指令发布者,退回到引导者、启发者、裁判者,来带领一个团队自我创新、发展、挑战自我的过程。体育游戏留白不但可以激发学生创编的热情,发展学生的创编能力,还能为学生将来的创新和协作提供最初的体验。在教师的刻意的“留白”中锻炼起来的学生,在学习和生活中也能体现出更高的热情、更强的自信心和自觉性,以及更广泛的协作精神和创新精神。