



# 寓教於樂玩語文

## 讀《翻轉思考：有趣的成語遊戲》

高雄市圖書志工 | 王文香



翻轉思考：有趣的成語遊戲

林彥佑著；林柏廷繪圖／聯經／201507／143頁／23公分／220元／平裝

ISBN 9789570845884／997

### \* 成語，中國文學粹鍊的精華

成語是中國文學粹鍊的精華，是化繁為簡的精要語言，在日常生活或是閱讀的過程中，如果可以適時運用成語，相信一定可以增添生活的情趣，美化平淡的語言，提高文學的美感；也因此，在這幾年的閱讀教育推動上，許多學者紛紛強調成語的重要、讀寫的連結、篇章的賞析，其中很重要的精髓，便在於扎實地提高語言與文句的使用性。而成語做為一組詞語、句子的拆解元素，成了文句組合的小元素，而這些小元素若能精緻地運用，便能在大範圍的語文運用上，顯得更有質感。

### \* 祖孫親師生，共學成語

這本書《翻轉思考：有趣的成語遊戲》是一本相當適合國小、國中學生學習的成語工具書；提到工具書，也許大家腦海中浮現的便是百科全書、字典、辭海、科學寶典之類的艱澀難懂的書；其實這本書並不然，這本書用極有創意、巧思、又富天馬行空的想像式、遊戲式、互動式來呈現成語教學的可能性，適合中學、小學老師在閱讀課堂當中與學生互動，也適合在家庭中，做到親子共學、祖孫同樂。

這兩年來極為風行的「翻轉」概念，其實在這一本書當中也表露無遺。「翻轉」的定義，並沒有一定的標準答案。入選《親子天下》翻轉教師獎項的作者林彥佑老師認為，「翻轉」便是讓學生能主動學習，事先學習，並且能在學習的過程中，引發學生的創新與思考、討論與發表。在這一本《翻轉思考：有趣的成語遊戲》當中，作者總共設計了十八個極為有趣的成語小遊戲，每一個小遊戲均包括了「遊戲名稱、適用對象、遊戲時間、遊戲步驟、遊戲小提醒、遊戲大補帖、遊戲學習單」；其中，「遊戲小提醒」是讓老師、學生、家長知道這個遊戲要注意的地方；「遊戲大補帖」則是針對這個遊戲所出現的成語、做進一步的補充練習、教學與活動；「遊習學習單」則為本遊戲的主要學習資源，宜妥善規劃運用。

## \* 與作者對話，提振語文教學士氣

其實我認識作者林彥佑老師已有十年之久，第一次遇到他時，是在臺北的某一次寫作競賽評審的現場；當時與他談論語文的教學經驗時，只覺得他言之有理、言之有物，並且能把語文教學「說得、演得」眉飛色舞，彷彿已經投入在語文的教學世界裡；在他一邊講述語文教學，一邊解答旁人對語文教學的疑惑時，他的眼神總是閃閃發亮，而且極為熱情又饒富動力。第二次遇到彥佑老師時，是在一次的演講當中，他將這些年所落實的語文教學，和全場二百多人一起分享，毫不藏私，感動了許多人，著實見證了老師「春風化雨」的一面。當我看到這本書《翻轉思考：有趣的成語遊戲》出爐時，我的心與彥佑老師一樣都是沸騰的，我彷彿看到十年前的他，又再度把他對語文教學、語文遊戲、語文創意的那股熱力，源源不絕地燃燒著！而整個教育界中的語文教學點滴，就這樣被活化與激盪了出來。

## \* 我的作文教學經驗

在我的教學經驗中，我發現大部分的學生，很少會在日常生活中用到「成語」；甚至連在最重視成語的國語、閱讀課中，也很少聽到、讀到學生的成語用語，這讓我不禁思考，究竟是我們的成語教學不夠徹底，還是學生學了之後，依舊不會運用呢？

就以作文課而言，我常常都得提醒學生「必須用二個成語」，在寫習作造句的時候，也提醒學生「記得用一個成語」；在教學生說話的時候，也鼓勵學生，「如果可以用一個成語，就可以幫自己或小組加分」；這樣的目的，只是希望學生能常常運用成語，讓它成為自然而然的一件事。

## \* 成語「陷阱」，提昇學習動機

我曾經聽過本書作者彥佑老師說過，他說，老師們往往都很認真地教學，鼓勵學生背成語、背諺語、背弟子規，但是背久了，腦中的知識、語文資料庫確實豐富了不少，但是有沒有運用出來仍是一回事。試想，如果今天學生去參加作文比賽，但是都沒有在作文紙上運用成語、美言錦句，那評審委員知道他滿腹經綸嗎？答案當然是「不知道」。所以彥佑老師說，老師在教學時，就要常常設計「教學陷阱」，也就是所謂的「教學活動」，當老師設計成語教學活動時，就能讓學生有機會將曾經寫過、讀過、學過的成語，運用出來，而常常提取這些資料庫的東西，久而久之就容易輸入輸出，進而運用到自然的程度了。

## \* 方向成語，玩玩看！

因此，我試著採取彥佑老師所說的方式，也參考了這本書中的幾個小遊戲。我請學生利用一個星期的時間，找出與「方向」有關的成語，希望他們可以小組合作，比賽看看哪一組想到的最多，藉以提供正增強的動能。所謂「方向成語」，就是在成語中有出現各種方向的，例如上、下、左、右、東、西……等，學生找到的，像「上下其手」、「聲東擊西」、「秀外慧中」、「南轅北轍」、「日落西山」、「南征北討」，他們竭盡所能地查找，也努力地背誦、習寫，為的



就是爭取小組的榮譽；一個星期過後，我們嘗試開始比賽，只見大家都能滔滔不絕地脫口而出，彷彿小博士一樣。透過這本書當中的「分類成語」，我想我找到了提供孩子表現與學習的舞台。

當學生「說」完這些成語之後，我覺得這樣還不夠，我希望學生還能進一步知道成語的意思、用法；因此在這麼多的方向成語當中，我請學生任意找十個，再回家查意思，再找五個來造句，增加書寫的機會。而這種分類成語，我也試著分成「動物類成語」、「植物類成語」、「人名類成語」、「顏色類成語」、「數字類成語」，每一種分類成語，都可以準備一個星期；相信老師只要擁有這樣的教學法寶，一定可以活絡班級氣氛，也可以帶動學生的語文學習能力。

### \* 孩子玩成語，欲罷不能

因此，當我一拿到新書時，我開始對成語教學有了新的憧憬與期待。我請孩子們和鄰居的小孩子一同來玩看看這些遊戲；我們嘗試了「成語滿天星」，原本以為孩子會對成語興致缺缺，應該無法提起精神學下去，沒想到，小孩子們竟然圍在一起，一邊玩遊戲，一邊查找成語、查電腦，玩了一、二個小時也欲罷不能，「簡直把成語遊戲當做手機在玩」；回家後，他們告訴我：「這些成語的學習比學校老師教的有趣多了」。我翻了幾個小活動，回憶小時候的我在學習成語的痛苦模樣，真有著天壤之別。

這本書有好幾個小遊戲是能引起我的共鳴的，例如「成語畫圖」，顧名思義就是把知道的成語，嘗試用畫圖的方式表現出來，例如「畫了一隻小鳥，畫了一個人，而小鳥畫在人的旁邊」，答案就是「小鳥依人」；又如「畫了一個眼睛，在上、下、左、右方全都畫滿了人，只有中間不畫」，答案便是「目中無人」。因此，我認為這個小遊戲可以培養小孩子畫圖與成語思考的能力，甚至還可以從中發掘出孩子喜愛畫畫的天份呢！而這個遊戲也適合蒐集每位小朋友的作品，再讓全班或全家一起來動腦猜猜，增進彼此的情感，也提昇全家、全班的語文能力。

另一個遊戲為「關鍵時刻」，顧名思義便是找出成語當中的關鍵字。例如，當我說出「一」時，孩子們想到的成語可能是「一馬當先」、「一心一意」、「一刀兩斷」、「一箭雙鵰」……，當小朋友說出這麼多「一」的成語時，代表「一」不是成語的關鍵字；又如，老師說出「鑣」字時，所有的小朋友都異口同聲地說出「分道揚鑣」時，代表「鑣」字是關鍵字，亦即是成千上萬的成語當中，幾乎沒有一個成語是含有「鑣」字的。我認為這個小遊戲可以訓練孩子對語文的「敏銳度」，用於閱讀思考、五感寫作，都有正向的助益。

### \* 《有趣的成語遊戲》，寓教於樂

在這十八個小遊戲中，我覺得可以配合學校的進度。每一個小遊戲恰好一週，一個學期可以完成一本；又或二個禮拜完成一個小遊戲，恰好一年可以完成這些活動。書中羅列的小遊戲，除了是林彥佑老師的發想外，其實更適合透過老師的創意，引發學生的創意展現，讓學生未來在設計各式各樣的發明、作品時，也可以有靈光一閃的創意，融入其中。

在閱讀的書海中，成語是不可或缺的重要知識點；在教學或自學的過程中，如果可以更有趣味，以更活潑的方式來呈現，相信一定可以達到寓教於樂的效益。