



Chinese classroom game design for Indonesian students' well-known games in Indonesia

印尼学生汉语课堂游戏设计

Octi Rjeki Mardasari^{1*}, Zhao Yanhua²

¹Universitas Negeri Malang, Semarang Street No. 5, Malang 65415, East Java, Indonesia

²Guangxi Normal University, 15 Yucai Road, Qixing District, 541004 Guilin, Guangxi, China

*Corresponding author: octi.rjeki.fs@um.ac.id

Abstract:

In Indonesia, in teaching foreign languages as a second language, many local foreign language teachers still use grammar-translation methods to teach foreign languages, and local Chinese teachers are no exception. Therefore, Indonesian students are not very interested in learning Chinese. Indonesian students often tell their teachers that Chinese classes are particularly dull, learning Chinese is particularly difficult, and teaching methods are very backward. Indonesian students frequently report the above problems. To stimulate students' interest in Chinese and attract students' attention, teachers should update their teaching methods. Because of this situation, using classroom games for teaching can be said to be a way worth trying. And classroom games are also a teaching method that can be widely used in various types of lessons. Given the relatively important teaching status of "classroom games" as a teaching form, this article uses "classroom games" as the starting point for discussion. The purpose is to design some classroom games for Indonesian students, and these games are generally related to well-known games in Indonesia. This article mainly designed classroom games about reviewing new words or new words, namely Tepok Nyamuk "Pat Mosquito" and EATBULAGA "Smart Word Guessing" In addition to class games.

Keywords: Indonesian students; game pedagogy; design; innovation

To cite this article: Mardasari, O., & Yanhua, Z. (2022). Chinese classroom game design for Indonesian students' well-known games in Indonesia. *Journal of Chinese Language and Culture Studies*, 1(2), 43-50. <https://doi.org/10.17977/um073v1i22022p43-50>

Submit: 1 January 2022

Revised: 12 February 2022

Accepted: 11 March 2022



印尼学生汉语课堂游戏设计

摘要

在印尼的第二语言教学中，很多本土外语老师还在使用语法翻译法来教外语，本土汉语老师也不例外，所以许多印尼学生对汉语学习兴趣不大。印尼学生经常对老师说，汉语课堂特别无聊、学汉语特别难、教学方法很落后等，以上问题都是印尼学生经常反映的问题。为了激发学生对汉语的兴趣、吸引学生的注意力，教师应该更新自己的教学方法。针对这种情况，利用课堂游戏来进行教学，可以说是一个值得尝试的途径，并且课堂游戏也是一个可以普遍应用于各种课型的教学手段。鉴于“课堂游戏”这一教学形式具有较为重要的教学地位，本文即以“课堂游戏”作为切入点展开讨论。论文的研究目的在于针对印尼学生设计一些课堂游戏，而这些游戏一般都和印尼本地的为人熟知的游戏有关。希望这些游戏设计对汉语教学以及印尼学生的汉语学习能够有所帮助。

关键词：印尼学生、游戏教学法、设计、创新

1. 引言

在印尼，大部分的汉语教师都不是中国人，因而本土教师的汉语水平直接影响着印尼学生的汉语学习效果。事实上，本土汉语教师的水平是比较有限的，本土教师自身汉语上的一些缺陷，无法避免地会对学生造成一定的负面影响。比如，由于本土汉语老师的发音不标准，学生的发音也往往出现各种各样的偏误。具体来看，学生就会经常把吃饭(chī fàn)说成吃饭(cè fàn)。

除了这些问题以外，在印尼，一方面，学生缺乏社会语言环境，而在课堂上，本土老师又会经常用母语来讲课，所采用的教学方法也多为语法翻译法，过于注重语法方面的讲解，忽视了听说技能的培养，学生缺少开口说汉语的机会。而且印尼学生的学习动机不强、学习的积极性偏低，这也就造成学生汉语学习的进步比较缓慢。而这些反过来又会影响到学生的心理活动，使学生产生畏难情绪，失去对学习汉语的信心，这些因素都会大大减弱课堂的教学效果。在学生积极性降低、学生学习动机不足等情况下，教师应该如何改进教学方法、如何解决学生中存在的这些问题呢？。

课堂游戏，是一种普遍适用的教学方法。运用灵活的教学方法可以让课堂变得生动活泼、可以抓住学生的注意力、可以引起学生的学习兴趣。因此，本文通过一段时间的观察，根据印尼学生学习汉语的特点和困难，设计了一些比较适合印尼汉语教学的课堂游戏。这些游戏一般都取材于在印尼当地比较有名的已有的游戏，本文进一步根据汉语的特点规律，对游戏的具体做法又做了相关调整。这些游戏的主要针对的教学对象是印尼小学生和印尼学生的初级班。希望这些游戏设计对印尼的汉语教学能够有一定的参考价值。

2. 研究方法

所采用的研发方法是 (Branch, 2009) 开发的一种开发模式 ADDIE。当所有步骤都执行完毕后，在每个位置具有渐进模式和反馈回路的模型阶段可以最大限度地减少错误。



3. 研究结果

3.1. 课堂游戏解释

课堂游戏就是所谓的“游戏教学法”，是在各课型的语言教学中都能够普遍应用的一种教学手段。课堂游戏不同于单纯意义上的游戏，这种游戏是语言游戏。

课堂游戏可以激起学生的学习热情、可以满足学生强烈的自我表现欲望。如果能将知识融于游戏当中，把游戏和教学结合起来，使教学游戏化，让学生在充满乐趣的游戏中操练所学知识、复习所学生字词，那么学生不但不会觉得学习枯燥，反而会乐于参与，从而乐于学习。

课堂游戏是学生喜爱的活动，也是语言教学中最有效的教学手段之一。在英语教学中，将游戏引入课堂已经取得了非常大的成功，而在中国汉语教学中，对于课堂游戏的尝试也可以取得不错的效果。但是在印尼，本土教师运用游戏教学法的情况还相对较少。大部分印尼学生都表示，希望可以通过课堂游戏来提高自身的汉语学习效果。本土汉语老师也应该有意识地通过游戏教学法来增强印尼学生学习汉语的动机、更好地抓住学生的注意力、激发学生的学习兴趣。与此同时，游戏教学也有利于提高教师的创造性、帮助教师更好地进行课堂管理。

3.2. 印尼学生课堂游戏设计

本文将对每个课堂游戏的特点、目标、具体过程、注意事项分别做比较详尽的解释。本文共设计了三种课堂游戏，其针对的教学对象为印尼小学生和印尼学生的初级班。在印尼，由于本土教师还在普遍运用语法翻译法进行教学，教师习惯性地让学生背生字或生词，学生不仅不愿去背而且也觉得很难记住。所以，为了培养学生识记生字词的兴趣，帮助学生更加容易地识记生字词，本文主要设计了关于复习生字或生词的课堂游戏。

3.2.1. 课堂游戏一：TEPOK NYAMUK “拍蚊子”

TEPOK NYAMUK “拍蚊子”，在印尼是一种传统的儿童游戏，但是现在不仅小孩子玩儿这种游戏，大人在无聊的时候也经常玩儿，一般印尼人用扑克牌来完成这项游戏，但是本文的游戏设计是将扑克牌换成汉语生字卡片。

- a. 教学对象：4-6 年级的小学生
- b. 学生人数：整个班级(班级人数 20 人以内)
- c. 游戏内容：
 - ✓ 生字
 - ✓ 生字的意思
- d. 课堂游戏的特点
- e. 该游戏可以调动学生复习生字的积极性，同时也可以训练学生记忆的敏捷度与速度。
- f. 课堂游戏的目标
 - 训练学生记忆的敏捷度与速度
 - 调动学生复习生字的积极性



- 培养学生对汉语学习的兴趣
- 使课堂更加富有乐趣、生动活泼
- 培养学生间的合作意识、合作精神

g. 具体过程

- 教师准备若干小卡片（共有 80 张，40 张标上生字，另外 40 张标上生字的意思）。
- 将班级分为 4 组，每组选出一名组长，充当裁判员。
- 教师分别发给每组 20 张卡片（10 张是生字，另外 10 张是生字的意思），要求所有的卡片散乱放在地上。
- 每组围成一个小圆圈，要求组长读出生字或生字的意思，然后每个小组成员用尺子把相应的生字拍下。
- 该游戏对学生拍卡片的速度有一定的要求，谁最快拍下，谁就得到卡片。如果拍错了，则要把一张自己已有的卡片还给组长。
- 得到最多卡片的那个人即获胜。
- 为了评选出最终的第一名，各组的获胜者还将进行第二轮比赛，而由老师来读生字。

h. 课堂游戏注意事项

- 游戏开展应有一定的目的性。
- 游戏开展应做好充分的准备。
- 游戏开展应有一定的灵活性。
- 组长应做到公平公正。
- 组长应做到发音准确。
- 卡片生字应足够清楚。

3.3. 课堂游戏二：EATBULAGA“聪明猜词”

EATBULAGA “聪明猜词”是这几年在印尼非常火的一种游戏，听说这种游戏源于泰国。这种游戏在印尼的首次亮相是在一家电视台的一档综艺节目，这吸引了不少印尼人的关注。直到现在，印尼人在聚会时，也经常会通过玩儿这个游戏来活跃气氛。

- a. 教学对象：印尼学生的初级班。
- b. 学生人数：整个班级(班级人数 20 人以内)
- c. 游戏内容：生词
- d. 课堂游戏的特点

该游戏能锻炼学生的思维能力，使学生的思维更加敏捷，让学生们在游戏当中巩固生词。比赛时，注意要大声回答。

- e. 课堂游戏的目标



- 锻炼学生的思维能力。
- 增强学生的记忆力。
- 锻炼学生的表达能力、想象力。
- 使课堂更加富有乐趣、生动活泼。
- 在游戏当中巩固生词。
- 培养学生的合作能力。

f. 具体过程

- 教师先准备 PPT。
- 选 6 名学生上台比赛，6 名学生分为 3 组，每组 2 人。该游戏由每组轮流进行。从第一组开始，要求小组两名成员面对面，一名学生背向 PPT，把他叫做“A”，另一名学生相反，面向 PPT，把他叫做“B”。A 学生要猜出 PPT 上的词，在猜的过程中，A 学生可以提出一些相关的问题，譬如：两个字吗？、动词？成语？如果说意思，可以用印尼语等等，而 B 学生只可以回答三个词语（是，不是，好像）。每组有 10 分钟时间猜词。如果猜不出，可以说，下页。该游戏要求学生比较迅速地猜出词语。正确猜出最多词语的个人或小组获胜。
- 游戏案例：

(漂亮)

- | | |
|------------|-------------|
| A : 两个词? | B : 是 |
| A : 动词? | B : 不是。。。不是 |
| A : 形容词? | B : 是 |
| A : CANTIK | B : 是 |
| A : 漂亮 | |

a. 使用媒体 (PPT)

教材：生词《汉语教程》第二册（上）第一课

第一组



第一组的生词



第二组



第二组的生词

第三组



第三组的生词

g. 课堂游戏注意事项

- 学生们要了解并掌握学过的词语
- 时间问题，不能超过 10 分钟
- 活动是否能引起学生们的兴趣
- 游戏开展应做足准备
- A 学生应发音准确、清楚
- 生词标识要清晰

3.4. 课堂游戏三：唱歌学汉语“印尼儿童歌曲”cicak cicak di dinding (无数只壁虎在墙上)

Cicak-cicak di dinding (无数只壁虎在墙上)是印尼最有名的儿童歌曲之一，印尼人都会唱这首歌。这首歌讲的是，在墙上有无数只壁虎，正在爬行，突然来了一只蚊子，壁虎一看是蚊子就直接吃掉了它。这首歌简单易记。本文的游戏设计是将Cicak-cicak di dinding (无数只壁虎在墙上)的伴奏与汉语的生母结合到一起。希望这种方法能够培养学生准确辨音及发音的能力。



b	p	m	f
z	c	s	
d	t	n	l
zh	ch	sh	r
j	q	x	
g	k	h	

现在。。。我们正确了

a. 教学对象：一年级小学生

b. 课堂游戏的特点

运用轻松的方法、使用他们熟知的印尼儿童歌曲，来培养学生的准确辨音及发音的能力。

a. 课堂游戏的目标

- 使课堂更加富有乐趣、生动活泼，从而提高学生学习汉语的兴趣。
- 帮助学生形成良好的语音、语调
- 培养学生准确辨音及发音的能力
- 调动学生的积极性
- 增强学生的记忆力

b. 具体过程

- 播放音乐让学生听一遍
- 教师先示范说唱，然后带学生唱一遍
- 第一遍唱慢些，要求学生唱准每个音
- 让学生用较快的速度流畅地唱出来，教师可先范读
- 教师通过拍手来增强说唱的节奏感同时也让学生更加感兴趣
- 让学生起立，然后让学生一边拍手一边唱歌。

4. 结论

前文中已经介绍了一些印尼学生学习汉语的情况，这些问题不是因为教师本身的错误，但是他们使用的教学法是第二语言教学史上最古老的教学法，很难适应现在的教育语境。这种语法翻译法不是不好的教学法，它也有一些特点，但是也有其严重的不足之处。这种教学法忽视了听说技能的培养，学生缺少开口说汉语的机会，所以学生用汉语的交际能力特别差，能读，但是说不出来。除了这些原因以外，还有教师习惯性地让学生背生字或生词，学生不仅不愿去背而且也觉得很难记住。所以，为了培养学生识记生字词的兴趣、帮助学生更加容易地识记生字词，本文便设计了关于复习生字或生词的课堂游戏，就是 TEPOK NYAMUK “拍蚊子”和 EATBULAGA “聪明猜词”。除了复习生字或生词的课堂游戏以外，还设计了一种较为轻松的方法，即唱歌学汉语，其目标是来培养学生的准确辨音及发音的能力。在上面本文已经对每个课堂游戏的特



点、目标、具体过程、注意事项分别做比较详尽的解释。希望这些游戏设计具有一定的参考价值，能够对汉语教学以及印尼学生的汉语学习有所帮助

参考文献

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Dwirahayu, G. (2018). *The application of the game method in improving the learning outcomes of counting in class I Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam 01 Kedungwaringin Bekasi*. (Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Accessed from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/52239/1/NURSIDA-FITK.pdf>.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan model PAIKEM dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 5(2), 301-330.
- Haryanti, S. (2011). Penerapan sistem pembelajaran bahasa Mandarin di beberapa sekolah di Indonesia. *Lingua Cultura*, 5(2), 136-143.
- Karmila, M., Suharno, A., & Purwadi, P. (2011). Pengaruh metode pembelajaran permainan bahasa peningkatan kreativitas anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 124-147.
- Mardiah, M. (2015). Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61-77.
- Mengying, M. (2014). *Research on the application of game teaching method in Thai Chinese teaching*. China: Guangxi University.
- Minzhi, Z. (2015). *Research on Chinese classroom game teaching in Korean High Schools*. Thesis. Tianjin Normal University.
- Rui, L. (2013). *Indonesian Chinese classroom game design and practice*. Thesis. Chongqing Normal University.
- Sutami, H. (2007). Kekhasan pengajaran bahasa Mandarin di Indonesia. *Wacana*, 9(2), 222-237.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31-43.
- Xun, L. (2014). *汉语作为第二语言教学简论 (VII)*. Beijing Language and Culture University Press.
- Yajin, D. (2015). *游戏教学法在中学英语课堂中运用有效性的研究*. 华中师范大学.
- Yue, Z. (2014). *游戏教学法在对外汉语课堂中的应用*. 渤海大学.
- Zhi, M. (2011). *对外汉语课堂游戏教学法研究综述*. 东北师范大学.