## 内向寡言-正常-益智游戏类-小组社会工作

**一、基本信息**

**活动主题：**智慧之旅·协作启航——团队策略飞行棋挑战

**活动内容：**通过团队协作完成"任务制飞行棋"挑战，融合益智问答、逻辑推理与分工合作。

**活动目的：**

1. 思维拓展：通过棋局策略制定、益智问答和路径规划，提升儿童逻辑推理与问题解决能力。

2. 低压力社交激活：以"团队共担胜负"形式降低内向儿童对社交的焦虑感，在自然分工中激发表达意愿。

3. 协作价值内化：通过角色分配、任务卡合作解答等环节，帮助儿童感受集体智慧的力量，建立"平等贡献"的团队意识。

活动人数：4人（分为2组，每组2人）

**二、活动形式**

1. 改良飞行棋规则：

* 棋盘设计为双路径交织的环形地图（共60格），融入"知识岛"（数学题）、"谜语森林"（逻辑谜题）、"协作山谷"（双人任务）三类功能格。
* 胜负规则改为"团队积分制"：通过答题正确率、任务完成度和到达终点的步数综合评分。

2. 角色分工机制：每组设策略师（规划路径）、答题官（解答题目）、执行者（投骰子/摆放棋子），角色每10分钟轮换一次。

**三、活动流程**

**材料准备：**

- 定制飞行棋棋盘（1.2m×1.2m布质棋盘，含三类功能格标记）

- 骰子2个、四色木质棋子各4枚

- 任务材料包：

- 知识卡（数学题30张，分1-3星级难度，如★：15+7=？；★★：24÷(6-2)=？）

- 谜语卡（图文谜题20张，如"有头无尾，有眼无眉，猜一动物"——鱼）

- 协作卡（双人任务10项，如"一人闭眼描述图形，另一人根据提示画出"）

- 积分贴纸（金色-3分/银色-2分/铜色-1分）

- 计时器、白板（记录小组积分）

**四、具体活动安排**

**阶段一：破冰热身——"骰子上的心情"（10分钟）**

- 规则：

1. 每位儿童投一次骰子，根据点数选择对应情绪词并举例场景（如点数3→"惊喜"："上周妈妈突然带我去了游乐园"）。

2. 志愿者引导关联表达："如果你在棋局中遇到惊喜事件会怎么做？"

- 目标：通过具象化情绪表达降低陌生感，初步建立组内互动基调。

**阶段二：规则讲解与角色体验（15分钟）**

1. 棋盘沙盘推演（10分钟）：

- 志愿者用棋子演示"答题-得分-选择路径"全流程，重点说明：

- "协作山谷"需两人共同完成任务（如一人比划一人猜词）。

- 允许用积分兑换"提示卡"（消耗2分）或"跳格卡"（消耗5分）。

2. 角色模拟体验（5分钟）：

- 每组试玩3格，体验角色轮换（策略师→答题官→执行者）。

**阶段三：团队对战（40分钟）**

1. 策略制定阶段（每轮开局1分钟）：

- 小组讨论路径选择（如优先进入"知识岛"积累积分，或快速通过"谜语森林"缩短步数）。

- 志愿者引导问题："如果下一格是数学题，谁更适合当答题官？为什么？"

2. 对战阶段：

- 每10分钟进行角色轮换，确保每人体验不同职能。

- 志愿者观察记录以下行为：

- 分工合理性（如计算能力强者主动承担答题官）

- 冲突解决方式（如路径选择分歧时采用"观点-理由-表决"流程）

3. 积分干预机制：

- 对有效协作行为即时奖励积分（如主动询问队友意见+1分）。

**阶段四：复盘与意义升华（20分钟）**

1. 多维复盘法：

- 战术复盘：白板画出两队路径图，对比策略优劣（如"A组用5分兑换跳格卡是否值得？"）。

- 协作复盘：播放录制片段（如分工争执场景），引导讨论"如果重来会怎么优化"。

2. 贡献可视化：

- 发放贡献勋章贴纸（计算之星/创意之星/沟通之星），由队友互相提名并说明理由。

3. 意义延伸提问：

- "如果棋局增加一个需要4人共同完成的关卡，你们会怎么合作？"

**五、活动意义**

1. 认知发展层面：

- 通过动态难度题目（如1星题保障信心，3星题激发挑战欲）实现"最近发展区"能力突破。

- 路径选择中的风险收益权衡（如"求稳得分"或"冒险冲刺"）培养系统性思维。

2. 社交心理层面：

- 降低社交能见度：内向儿童可通过"执行者"角色（操作骰子/棋子）以非语言方式参与，逐步过渡到核心决策。

- 创造平等话语权：积分制度设计（如协作任务分值＞个人答题）暗示"合作高于单打独斗"。

3. 情感建设层面：

- 通过"角色轮换制"体验"被需要感"（如策略师依赖答题官的能力判断）。

- 胜负分离设计（总积分不公开排名）减少挫败感，聚焦自我成长参照。

**注意事项**

1. 难度弹性化：

- 准备"难度适配包"：若儿童多次答题失败，可替换为同类低阶题目（如将"24÷(6-2)"简化为"12-5"）。

2. 退出保护机制：

- 允许儿童选择"观察员"角色（记录积分/操作计时器），待准备好后重新加入对战。

3. 志愿者介入原则：

- 仅在三类情况下介入：规则误解、肢体冲突、超过2分钟未推进回合。

4. 强化物设计：

- 采用"进程性奖励"（如每得5分可兑换一枚拼图碎片，终场拼出完整图案）。