

我把玩游戏让娃上瘾的秘密用在写作业上，果然有奇效！

原创：C妈 CC爸妈 前天



你家娃有没有这样的问题？

写作业十分钟都坐不住，玩游戏一坐就能坐几个小时，你让他起来他跟你急。

明明是娃自己选的兴趣班，可是遇到点难题就想放弃。

但是在玩《植物大战僵尸》的时候，**不管有多大的困难，还是要不停地去挑战，拦都拦不住。**

学习半小时可以得到一盒冰激凌，玩半小时《王者荣耀》，只能得到“大耳光”，娃还是坚定不移地选择“大耳光”。



游戏为啥这么厉害？

这其实也是令C妈比较困惑的问题。

直到办公室里的实习生和我讲了游戏的设计原理，我才明白，原来电子游戏不止我们表面看上去的那么简单，里面竟有这么多门道。

我们在生活中，也不不知不觉用到了这些原理，只是我们不知道而已。

1

设立具体的目标

游戏设计的第一个原理就是，设立目标。

目标就是玩家最终要达成的结果，用这个结果吸引着玩家去参与。

比如，植物大战僵尸，就是要阻止僵尸进入屋子里；愤怒的小鸟，就是把绿皮猪消灭。

在游戏里面，目标都是很明确的。

游戏设计者，怕你觉得**目标太大、太远，没有耐心去完成它。**

所以会帮你把**一个大目标拆分成小目标，让玩家不断地完成一个个小目标**，不知不觉一个大目标就完成了。

我们自己在做事情时，也经常會用到这个原则。

我在跑步的时候，因为要跑3000米，经常会有坚持不下来，或者不跑了的想法。



我为了让自己能坚持下来，会把路上会看到的東西记下来：

我会先看到一个红绿灯，跑到这里的时候，还不会累，这时候是600米；

然后会看到一个公园西门，跑到这会有点小喘，这时候是1200米；

跑到公园南门的时候，是1700米；

跑到公园东门的时候，是2200米；

跑到公园北门的时候，是2600米；

这时候，只要再坚持一下，跑到超市门口的时候，3000米就完成了。

在这里，其实C妈就用了设立具体目标的游戏设计原理，**如果脑袋里直接想着我要跑3000米，其实一般人很难坚持下来。**

但是，我把3000米分解成了若干个小目标，坚持下来就会容易很多。

我们在给娃布置任务时，也可以遵循这个原则。

比如让CC去写作业，就不能只是说，“快去写作业！”



咱是大人，当然明白写作业是先拿出作业本，然后把作业一项一项地写完，顺便预习一下明天要学的内容。

但是娃会想，我应该怎么做作业呢？是先写英语字母呢，还是先把1到5写一遍呢，有可能想半天也想不明白。

所以，**爸爸妈妈在给宝宝设立目标时，需要帮助宝宝把目标细分。**

你可以说：“今天一共有三项任务，第一，你先把今天学的字母‘b’写两行。”

宝宝写完后，你可以说：“很好，第二，你需要把数字1到5分别写一行。”或者，这个任务也可以再细分，“你需要把数字‘1’写一行。”，完成后再告诉宝宝，“很好，你需要把数字‘2’写一行。”

“第三个任务是……”

以此类推……

先有一个明确的目标，再把目标变成一系列的可操作的小目标上。

这样做的好处是，宝宝每完成一个目标，成就感都会增加，同时又避免了一个宏大目标对宝宝造成的困扰。

— 2 —

难度递进的增加

第二个原理：递进式增加游戏难度。

如果刚开始游戏就太难，会把玩家都吓走。

因此游戏是通过**先易后难**的设计，留住玩家。

就拿植物大战僵尸来说，第一关先是几个普通僵尸，后面的关卡才有路障僵尸、铁桶僵尸等等。



一关接着一关的过，每一关都比上一关难度高。

而且，难度都是**“踮踮脚，就能够到的”**。

这样的设计，保证玩家不会因为太容易而感到无聊，也不会因为太难导致挫败感太强。

还是拿我跑步这件事来说，我现在每天跑3000米。

但刚开始的时候，我每天只能跑1000米，而且是隔一天跑一次。

然后不断地向上加码。

一个月后，我就能跑1500米了。

再两个月后，我就能跑2500米了，而且每天都能跑。

现在，我每天都要跑3000米，不跑都难受。

不知不觉我就用了，游戏设计里面的递进式增加难度。

在帮宝宝拆解目标的过程中，一定要注意递进，不能把任务拆解得太简单或太难。



还记得游戏的每一关难度原则么？“**踮踮脚，就能够得到。**”

还回到娃写作业的场景，元旦CC幼儿园留的数学作业，把0-10数字各写一行。

这娃一听要写10行立马就想哭了，因为她感觉10行太多、太难了，尤其是里面的5和8，她不喜欢写。

于是我便给她的作业做了“**难度分级**”。

“你觉得1-10最好写的是哪5个？”

“0、1、4、7、9、10。”

“是呢，这几个也太简单了，刷刷刷特快就能写完一行是不是？”

果然CC几乎没费任何力气的就写完了，又快又好，信心增了不少。

“那现在你觉得最难写的两个呢？”

“5和8。”

“是呢，这两数有点复杂，咱们先不写，先写2、3、6好不好？”

跟最难的一对比，2、3、6好像也不那么难写了，加上刚才累积的信心，CC又刷刷刷写完了。

“呀，你看，最后就剩下5和8了，虽然很难，但这是最后两个数字了，只要再加一小把劲，你就全部完成啦。”

虽然明知5和8不好写，但毕竟就剩最后两行，**眼瞅着胜利的曙光就在眼前**，CC也有了动力，认认真真得又写完了最后两行。

至此，终于**愉快而骄傲的完成了她的元旦作业**。

这样先易后难的设计，可以给宝宝递进式增加难度，不至于望而却步。

如果宝宝的能力还不够，爸爸妈妈可以提供适当的帮助，让宝宝稍微动动脑筋，正好完成，这样宝宝也会有成就感。

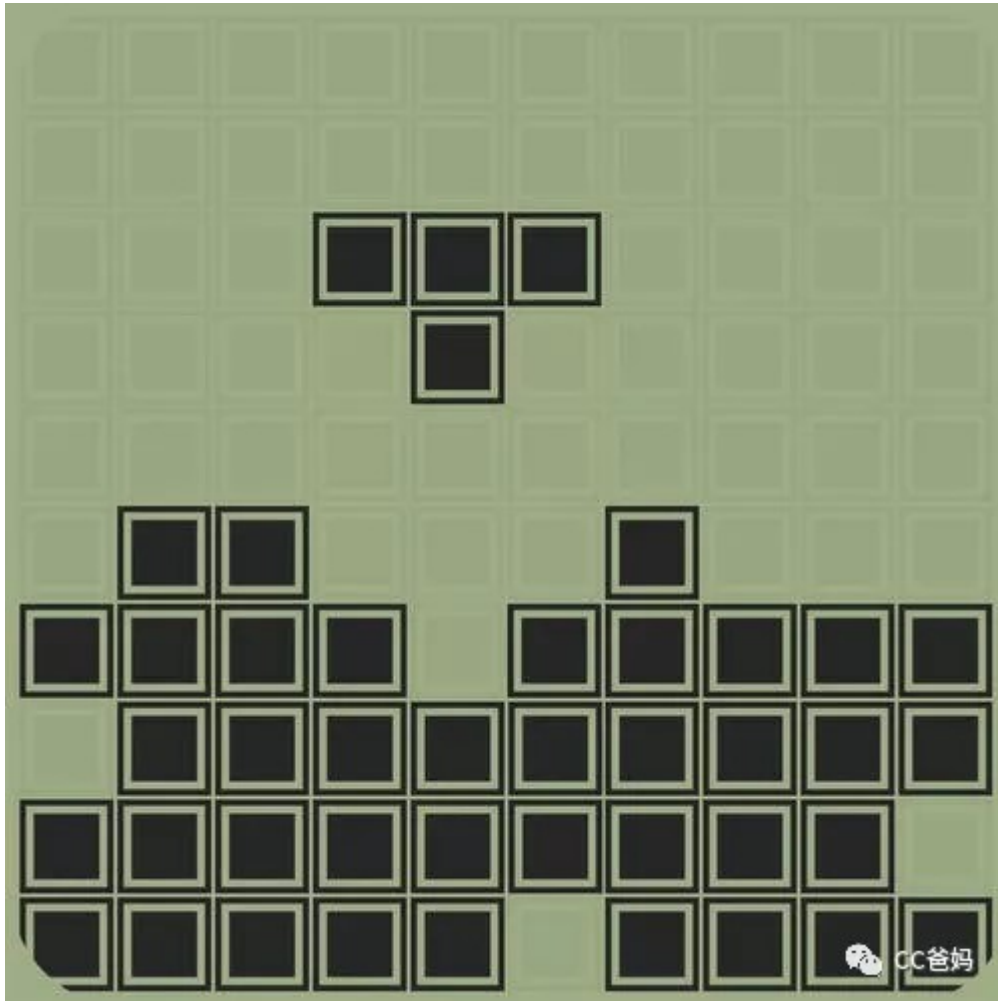
即时反馈系统

即时反馈系统就是，当你完成任务的一部分，游戏会告诉你离最终目标还有多远。

即时反馈系统是随时的，全面的。

比如你已经**过了多少关，有了多少积分**，有没有什么更高级的植物，这就是游戏的良性反馈，给玩家提供玩下去的动力。

比如《俄罗斯方块》这款游戏，画面粗糙，什么剧情也没有，什么成就也没有，玩到最后就是个死。



但是为什么这款游戏依旧受到欢迎，就要因为有即时的反馈，只要把这一行填满，立马就消掉了。

减肥为什么这么难？**一个重要的原因就是反馈太慢，运动半天也看不到效果，很难有坚持下去的动力。**

游戏设计的最巧妙一点是，即便你失败了，还是会毫不犹豫的点再来一次，继续新一轮的游戏。

人类天生喜欢即时反馈，**上一秒付出了，下一秒就想看到结果。**

所以宝宝在进行和完成任务时，爸爸妈妈千万不要忘了给反馈。

- 比如，宝宝在写完一行字母“b”后，你可以评价一下，“**我觉得你这个“b”写的特别好看，比昨天写的好很多，尤其是它的肚子写的特别圆。**
- 再比如，宝宝写完“1”到“10”后，你可以说，“**今天比昨天写的过程更流畅，写到5的时候，也没有卡壳**

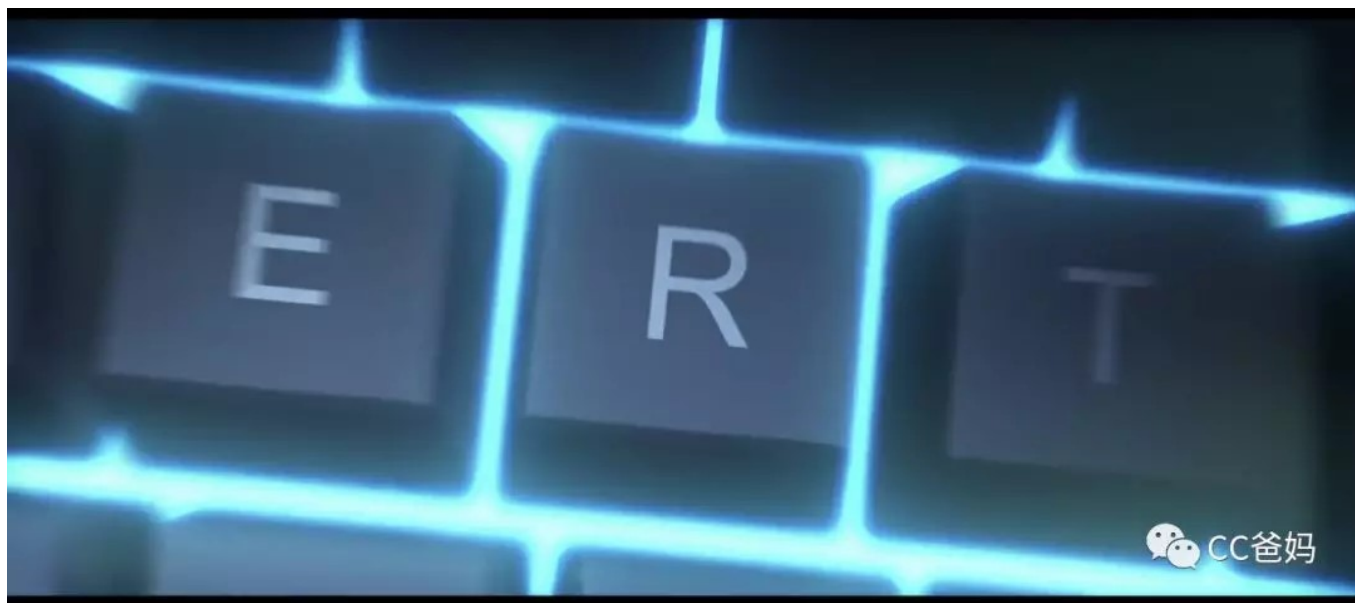
了，不过“8”的写法还要注意一些。

这样的即时反馈，就是宝宝需要的。

明确的目标、适当的难度和即时反馈，这三个步骤可以帮助爸爸妈妈用游戏技巧帮助宝宝提高做一件事的兴趣程度。

— 4 —

R：大招



游戏里面的角色，都有一个大招。

C妈也教给大家一个用游戏提升宝宝兴趣的大招。

一个好的游戏，都是有一个好的故事在里面的。《植物大战僵尸》里是僵尸入侵花园、《愤怒的小鸟》是要去营救被绿皮猪抓住的伙伴。

有时，**娃对学习没兴趣，往往是缺少一个感兴趣的理由。**

CC最初上英语课时，也是不喜欢，一到上课时间，就拖拉着不去。

我问CC：“为什么不喜欢英语啊？”

CC说：“因为没意思。”

我跟她说：“英语其实是古老的咒语，是用来驱动地球上另一半的人的。如果外教跟你说，“Elsa stand up, “你就会站起来，这和Elsa公主可以驱动冰雪是一样的，只要你运用熟练了，就可以驱动其他人了。”

这几天CC对英语的兴趣明显就高一点。

很多事情，只要**给它换个名字，编个故事，赋予它更宏大的意义，就会变得吸引人。**

比如，可以把语文改叫咒语书，是用来驱动其他人的。

我叫你的名字你就答应，我说一段感人的话你就感到悲伤，这难道不是咒语么。

高中时，我的化学老师就告诉我们，“你们学的不是化学，是炼金术，是一门创造魔法的学科。”

就因为这句话，我高中每次做化学实验的时候，都把自己和电影里神秘又帅气的炼金术师联系在一起，兴趣也比其他学科高许多。

如果宝宝不愿意睡觉，你可以跟娃说，睡觉其实是为了和其它世界产生连接，那个世界有朵拉、还有莱利、还有你最爱吃的棒棒糖，在那个世界妈妈可不会限制你吃棒棒糖哦。

把一些日常生活和一些超乎自身想象的事情联系起来，事情越大、效果越好。

陪娃写作业，陪娃坚持坚持兴趣班、陪娃完成任务，其实也都是技术活，**多点套路，方能保你母慈子孝！**

推荐阅读

(直接点击[蓝字](#)，即可查看)

又一个被陪写作业逼疯的老母亲，数学启蒙吹得再高大上，说到底认准这几个能力就够了！
如何发现孩子的天赋兴趣？多大年龄上什么兴趣班？这篇汇总值得一看！



CC 爸妈

C爸：中国医科大硕士
C妈：育儿版块编辑
新时代、新父母、新理念

公众号：CC爸妈 (cc-bama)
个人微信：namsan-shop

长按识别二维码
关注CC爸妈
每日一好文



CC爸妈：“中国父母学习计划”推行者，C爸-中国医科大学硕士；C妈-报社育儿编辑，新时代、新父母、新理念，育儿需要鸡汤，也需要指南，公益普及婴幼儿养育、疾病、心理知识。原创公众号：CC爸妈(cc-bama)

觉得文章还不错，分享给需要的朋友吧！

点击下方“[阅读原文](#)”查看往期