

# 穿越有毒沼泽：团队合作

在本课程中，学生将通过团队合作的视角了解包容性。他们将看到一个关于独特友谊的故事，尽管两个朋友都有独特的身体限制，但他们仍然能够一起做伟大的事情。这就演变成了一场游戏，学生们必须作为一个团队共同努力，从教室的一端到达另一端。最终，本课程向学生展示，每个人都为团队带来价值，如果没有每个人的贡献和参与，团队就无法取得成功。

包容性子概念  
善良

课程时间  
45分钟

所需材料

❑ 有毒沼泽游戏的棋盘；可以是纸盘或建筑用纸

标准地图

本课程符合 CASEL 能力、国家健康教育标准和共同核心州标准。请参阅[标准地图](#)了解更多信息。



由案件指定  
作为推荐计划  
用于社交和情感学习。  
详情请参阅最后一页。

## 课程目标

学生将：

- 认识到团队合作需要包容性。
- 通过游戏情境练习团队合作。

## 教师联系/自我照顾

团队合作的技能是我们成年生活中都会用到的技能。您的教学伙伴、特定年级的教学小组、您的学校，甚至您的学区都是由结构化团队管理的，这些团队必须找到共同点来实现共同目标。但是，您分配的团队不一定与您想要的团队相关。你每天在课堂上使用的技能可以而且应该应用于你在学校内外担任的各个团队、委员会和董事会。不要期望自己是完美的。我们都有自己的缺点。向外观察比亲自反思更容易。在你开始抱怨或与你的团队发生争执之前，问自己这三个问题：我能提供什么帮助？我怎么会成为别人的问题呢？我怎样才能帮助事情顺利进行？我们都有优点和缺点。对它们持开放态度可以在任何团队情况下对你有所帮助。坦率地说明您可以提供什么以及您可能会遇到困难的地方！

### 给不同学习者的建议

- 身体无法参加游戏的学生仍然可以被列为策略师；他们可以向团队展示或解释如何最好地让每个人都理解。团队还可以努力帮助身体有限的学生仍然理解每场比赛的规则（如果这个选项对学生来说是安全的）。
- 学生可能很难跟上视频剪辑中的字幕；为了每个人的利益，考虑大声朗读这些内容。
- 指出这两个朋友来自中国的哪个地区，以帮助学生了解更多的文化背景。（下面有视频）



## 分享

3-5 分钟

让我们首先回顾一下本单元的一些主要思想。我们在这个单元中谈论的是包容性。在有关但丁和宋的第一课中，我们如何看待包容性？

自上节课以来，您对包容性的体验如何？

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

你们中有人经历过没有参与某事吗？

今天我们将讨论加入团队意味着什么以及团队如何共同努力实现目标。



## 启发

7-10 分钟

你们中有多少人以前加入过团队？

请学生反应。

一个优秀、成功的团队需要具备哪些品质？

请学生反应。

在给某人机会之前，您是否曾经决定过他或她在您的团队中表现不佳？你不想包括他们吗？排除或不让其他人加入团队会对团队造成怎样的伤害？

我们将观看两个住在中国的朋友的短片；其中一人看不见，另一人没有手臂。不过，他们已经在村庄周围种植了 10,000 多棵树。他们是如何做到的呢？团队合作！

手表：[https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA\\_zsKY](https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY)



## 赋能

25分钟

从我们刚刚观看的视频片段中，您对团队合作和包容性有了哪些了解？

请学生反应。

我们现在要玩一个需要团队合作的游戏。这款游戏的名字叫《穿越有毒沼泽》。

花时间让学生移动桌子、椅子和桌子来准备房间（如果您还没有准备房间）。将学生分组并解释游戏规则如下。尽管下面列出了策略，但不要告诉他们如何穿越；让他们制定自己的策略。

将学生分成 7 至 10 人的小组。将所有玩家分配到一个小组后，让各小组站在沼泽的一端，并解释游戏的目标是作为一个团队穿越“有毒沼泽”。

解释以下规则：

每个团队都会获得“有毒沼泽板”。每个团队都应该为每个玩家收到一个棋盘，减去一个。例如，如果一个团队中有八个人，那么他们应该收到七个板。这些是团队将获得的唯一董事会。如果他们在比赛中输掉任何棋盘，他们就不会再获得任何棋盘。

仅当玩家用手、脚、脚趾或手指触摸“有毒沼泽板”时，它们才能确保玩家远离沼泽。如果没有人接触木板，木板就会溶解到沼泽中（即老师会拿走它）。如果一名玩家走出沼泽边界，那么整个团队必须回到起点并重新开始。

整个队伍必须穿越沼泽，不能落下任何人。如果有一个人被抛在后面或陷入困境，整个团队就必须回到起点并重新开始。然而，学生可以分组行动。询问玩家是否有疑问。然后给他们沼泽板，让他们一起交谈两分钟，并制定穿越有毒沼泽的策略。

穿越沼泽的方法不止一种。虽然团队可能会提出新的、有创意的解决方案，但可以通过以下一些方法来实现：

- 让几个玩家一次穿过一定数量的木板（与每块木板保持身体接触），跨过（垫脚石方式），然后将“少数人”带到另一边。然后一个人会回到沼泽的另一边（边走边使用木板）并得到更多的队友。这支新队伍将像第一支队伍一样穿越沼泽。该团队可以继续前进，直到每个人都穿过沼泽。
- 让第一个排队的玩家在自己面前放一块木板并站在上面。然后，团队将另一块木板传递给第一个玩家，该玩家将新木板放在自己面前（持续与木板保持接触）并跨在两块木板上。队列中的下一个玩家将一只脚放在沼泽中的第二块板上，与第一个玩家共享空间，直到第一个玩家将脚从第一块板上移开并站在第二块板上。第一个玩家将继续拿着木板，将它们沿着交叉路口放置（沿途站立和跨木板），而他们的队友模仿他们的垫脚石动作，整个团队穿过沼泽。
- 如果有不同的团队，所有团队可能会决定共享木板并创建一条延伸沼泽长度的笔直路径（小心站立、跨骑或接触木板）。规则中没有任何内容阻止团队之间共享董事会。老师可以通过询问“这是一场比赛吗？”来提示团队考虑这个选项。或者说，“如果人们学会分享他们的材料，世界将会变得更加美好。”



## 反映

5分钟

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

如果活动失败，请花足够的时间讨论出现的挑战和问题。准备好给玩家时间来讨论任何困难，尤其是在活动期间发生冲突的情况下。

活动结束后，讨论以下任何问题：

- 这项活动容易还是困难？为什么？（你也可以要求学生评价难度上的刻度 1-10 个。）
- 团队为了取得成功可能必须克服哪些“有毒”或破坏性的事情？
- 您的团队中是否遇到过任何冲突？您是如何解决的？
- 你们团队合作得如何？
- 你们在玩游戏时是否表现出关心和尊重对方？
- 在与团队中的其他人合作时，如何才能做到包容？



## 扩展想法

- 让孩子们向家人/朋友教这个游戏并在家玩！



由案件指定  
作为社交和情感学习的推荐  
项目。

学术、社交和情感学习协作组织(卡塞尔)自 2003 年以来一直在审查基于证据的 SEL 计划。Kindness in the Classroom® 符合 CASEL 的 SElect 计划，并包含在CASEL 有效社交和情感学习计划指南。

Kindness in the Classroom® 达到或超过了 CASEL 高质量 SEL 编程的所有标准。Kindness in the Classroom® 获得了 CASEL 高质量 SEL 编程的最高称号。

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>