

休息一下，再继续

每隔约30分钟，安排5-10分钟离开屏幕：看看窗外远处，或玩猜动物、动作模仿、纸上迷宫、国际象棋或斗兽棋。休息时不换成手机或视频。成人负责提醒，孩子需要时可以提前休息。休息计入课程总时长，相应缩短电脑操作或展示；约两小时的活动可在第30、60、90分钟安排离屏时间。

小设计师的游戏想法

我想养这些小动物

先玩一会儿，再选一件想改的事。

打开小动物园 →

打印这张卡

怎么玩？

- 1. 给第一只小猫起名字，喂它吃东西，陪它玩球。
- 2. 点“找动物”，点地图里的藏身处，找到新朋友。
- 3. 照顾动物会累计次数。达到地图上写的条件，就能去下一张地图。
- 4. 找到的动物都在下面。点一只，就能给它起名字、喂食和玩耍。

共有12只动物、4张地图。进度只存在当前浏览器。不同设备各玩各的；关闭页面后再回来可以接着玩。重新开始需要点两次确认。

小老师可以这样问

“你最想养哪只？给它起什么名字？”

“它吃东西的时候，你希望耳朵动一动，还是尾巴摇一摇？”

“新地图里应该藏着谁？你想让朋友怎么找到它？”

“朋友玩的时候，有没有哪个按钮没看懂？”

选一个改动，试着做出来

时间	一起做什么
3分钟	同学说想法，小老师复述：“你想养很多动物，还想去地图里找新的，对吗？”
5分钟	玩第一张地图：起名、喂食、玩球，找到一只新动物。
5分钟	画一只想加的动物，或画“喂食前 / 吃东西 / 吃饱了”三张小图。
8分钟	选一处改动，请成人把要求交给AI改代码。孩子决定动作或开放条件，成人操作工具。
5分钟	请朋友试玩。看新动作有没有出现，名字能不能保存，地图有没有按规则开放。
4分钟	改一处，再试一次。说说：“我改了……，因为朋友刚才……”

这30分钟可以替换迷宫创作与试玩部分；共同的开场、表达和AI讨论仍然保留。无需同时完成两个游戏。

我来选

我想加入：_____ 它叫：_____

吃东西时，它会：_____

和它玩的时候，它会：_____

新地图叫：_____ 里面藏着：_____

朋友试完后，我发现：_____

给AI说清楚

“请修改 animal-garden 里的小动物游戏。我想让_____在_____时做_____动作。请保留起名字、喂食、玩球、找动物和存档。改好后让我们用按钮试玩。”

运行和修改

可以直接打开小动物园；下载后运行的方法见安装与运行说明。无需账号或联网素材。

index.html 是页面，garden.css 是画面和动作，garden.mjs 是动物、地图及规则。动作是程序绘制的2D动画，音效为本地合成提示音。游戏里的食物是示意，不能作为现实喂养说明。