

把经典名著与现代生活打通

三中学生带你畅游西游展馆



作品展示：

一、游戏馆

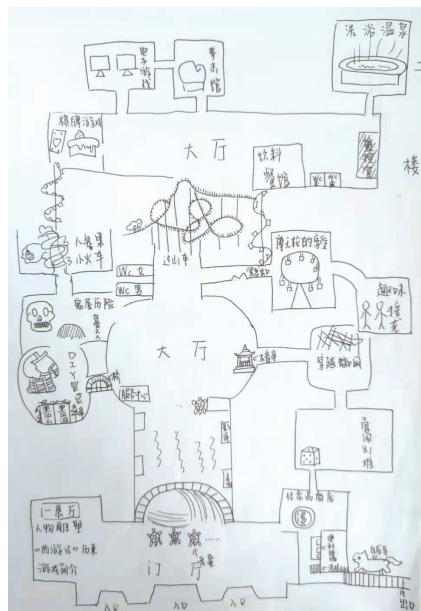
设计者：王怡然、林宜萱、陈爱伊、陈佳依、程文斌

总体设计思路：

游戏馆总体设计遵循一个理念：古典与现代的结合。不管是袈裟服饰的文化和DIY的结合还是《三打白骨精》的传统故事与鬼屋游戏的结合都是如此。

整个游戏馆分为两层：第一层主要是一些大型自制游戏，还有经典项目过山车、摩天轮等，让游客体验游乐园的乐趣与刺激；第二层则主要是餐馆、棋牌室、电子城等生活中常见的放松娱乐的场所，让游客们可以在一楼玩累后放松休息。出口处设置白龙马送出，这是《西游记》师徒取经之路的开始，也有寓意着不忘初心的意思，使游客意犹未尽。

游戏馆平面图：



鬼屋探险：《西游记》中最著名的情节之一是《三打白骨精》，且白骨精真假难辨，所以在游戏设计时，安排了三个真假娃娃。

玩法：每人进入前各领一部手机，鬼屋里线路曲折环绕，模仿《三打白骨精》设计，在房梁上悬挂了3个晴天娃娃和3个无头娃娃，游客用先前的手机拍下清晰的3个晴天娃娃照片，小心藏在暗处的NPC，走出鬼屋并把拍摄照片给出口处的工作人员，若成功可获奖状一张，并可获得免费拍照的福利。

濯垢泉：《西游记》原著中提到，蜘蛛精洗浴的温泉就是濯垢泉，此项目安排在穿越蛛网后，让人身临其境体验到蜘蛛精温泉的美妙。

玩法：进入濯垢泉后，通过木亭茅草屋即可进入澡堂或温泉，可以选择搓澡或泡温泉项目，同时领取换衣柜的手表钥匙。

记者 江倩倩

名著怎么读？如何将经典名著与现代生活相链接？寒假期间，市三中语文老师郑喜微给七(7)班、七(8)班两个班级的学生布置了一份特殊的语文作业，倡议学生参与设计“西游元素”展览馆。第一次收到这样的作业任务，学生们既忐忑又跃跃欲试。经过寒假的努力，学生们以小组的形式上交了自己的作业，近日，两个班级都召开了“西游元素”新闻发布，展示了他们的成果。

《西游记》作为我国的四大经典名著之一，它的厚重值得我们反复咀嚼。郑喜微说，大部分学生在小学阶段都读过《西游记》，到了七年级，《西游记》作为学生的课外必读书目，要求学生细细品读。我希望通过这次的项目化学习，打通《西游记》与现实生活的联系，让学生深入地理解名著里的人物形象、故事情节、主题意义等。

这次的项目，郑喜微设计了9个馆，包括悟空馆、玄奘馆、八戒、沙僧、白龙马馆、群妖馆、群仙馆、游戏馆、武器馆、路线馆、主题馆。要求每组选一个主题，设计一个西游元素主题馆。大家在设计的时候不必拘泥于时空，可以大开脑洞。但关键的是，要钻研透原著，做好积累。同时，还要搜集相关资料，为场馆设计锦上添花。郑喜微说。

寒假期间，各组学生在领到任务后迅速行动，大家一边读名著，一边收集资料，一边构思场馆的设计。

最后，每个小组都上交了一本册子，里面包含场馆主题元素的封面设计、封底设计、门票、馆内平面图、馆内设计与说明、纪念品等。

王怡然小组的同学设计了游戏馆，里面介绍了十多个游戏，包括DIY袈裟游戏、鬼屋探险游戏、人参果小火车、室内过山车、摩天轮、穿越蜘蛛网等。游戏馆一开始，王怡然他们就设计了通往一楼大堂的“通天河”隧道。通天河是唐僧师徒取经成功所经历的最后一难，他们运用了语文中的倒叙手法，缓缓引出接下来的游戏，回顾取经之路。

在游戏馆中，同学们还设计了纪念品商店，纪念品包括皮影人、游戏币、袈裟等。可以说，《西游记》就是古典作品代表，而游戏则是现代时尚的代表，我们所做的就是尽力将两则合二为一，既能传播中国文化，又能让游客有愉快游玩的感受。

梁景添小组设计的“西游记路线馆”，其设计理念是“科技·创新·历史·未来”，路线起点是长安，游经五行山、鹰愁涧、高老庄、流沙河、五庄观等地，最后到达小雷音寺。在每一条线路中，他们组都结合原著，设计了特定的游玩项目。比如，在原著中，猪八戒娶亲是发生在高老庄的经典桥段。在设计线路时，同学们呈现了唐朝的婚嫁习俗。

在玄奘馆中，同学们展示了唐僧的前世今生、形象与冷知识、家人及法宝、取经线路。为了跟现代结合，同学们还加入现代科技，通过VR体验、微电影、与唐僧辩论等不同方式深入了解唐僧。

始于一次天马行空的设想，终于学生们天马行空又落地生根的展示。郑喜微说，这次活动，学生完成了一次“西游之旅”，取得了他们独有的“经”。读经典，不只为了感受经典，读下去、读进去，也要读出来。打通经典和生活才是正确的名著打开方式。就如学生林文雅总结：这个馆，它的馆址今天还只是在我心中，但未来它会在高德地图中。

郑喜微给了学生们一个大大的“赞”！

二、线路馆

设计者：梁景添、林旭、梁羽彤、陈禹融、蔡毅博

1.五行山：设计理念来源于孙悟空被埋在五行山下，唐僧来救他的时候地震山摇，联想到地震。线路场馆里面有一个巨大的圆盘，可以左右摇晃，模拟地震。游客经过此处时，要回答《西游记》的相关问题以及地震的逃生知识。

展示：地震体验区：我们从展项搭配、观众体验、科技元素配比三个角度切入，开展内容和空间布局设计。

利用交互型科技展项，以直观具体的表现形式帮助参观者了解灾害、了解科技、掌握正确的逃生方法，同时优化参观者参观过程中的视觉和学习体验。

2.流沙河：设计理念是流沙河很宽，渡河需要船，所以想到可以做一个展厅介绍唐朝的船只模型。

展示：此场地呈现的是唐朝的小船模型。唐朝工匠已经能够根据各地水情状况设计出各种大小形状的船。川船大多设计成平底型，同时鉴于水流湍急，船的两侧都造成鼓突的外形，借以增加船体的稳固性。蜀船还配备了各种船具，以保障航行。

3.火焰山：设计理念是孙悟空为了借芭蕉扇，把自己变作一个焦栝虫儿，混进茶水钻进铁扇公主的肚子里，联想到微型胶囊也可进入身体内。

展示：此场地展示一种微型胶囊，一颗装有微型摄像机的胶囊，在吞下胶囊后，其中的摄像机就会在人体内拍下所需要的画面，在毫无疼痛和不适感的过程中，就能轻松完成一次体检。24小时内，胶囊便能排出体外。



三、群妖馆：

设计者：钟以惠、张梓菡、戴琪琪、郑煊迪、林祖立
妖怪颜值排行榜：

Top1：杏仙

住在荆棘岭。原著里描述她为“青姿妆翡翠，丹脸赛胭脂。星眼光还彩，蛾眉秀又齐。”

Top2：老鼠精

住在焰空山无底洞。原著描述她为“发盘云髻似堆鸦，身着绿绒花比甲。一对金莲刚半折，十指如同春笋发。团团粉面若银盆，朱唇一似樱桃滑。端端正正美人姿，月里嫦娥还喜恰。”

Top3：蝎子精

住在毒敌山琵琶洞。原著描述她为“锦绣娇容，金珠美貌，软玉温香，肌香肤腻。春葱十指纤纤，美若西施还袅娜。”

Top4：白骨精

住在白虎岭白骨洞。原著描述她为“冰肌藏玉骨，衫领露酥胸。柳眉积翠黛，杏眼闪银星。月样容仪俏，天然性格清。体似燕藏柳，声如莺啭林。半放海棠笼晓日，才开芍药弄春晴。”

Top5：玉兔精

住在广寒宫。原著描述她为“缺唇尖齿，长耳稀须。团身一块毛如玉，展足千山蹄若飞。直鼻垂酥，果赛霜华填粉腻。双睛红映，犹欺雪上点胭脂。伏在地，白穰穰一堆素练，伸开腰，白铎铎一架银丝。几番家吸残清露，瑶天晓捣药，长生玉杵奇。”

Top6：白面狐狸

住在柳林坡清华洞。原著描述她为“年方一十六岁，其女形容娇俊，貌若观音。”

Top7：玉面狐狸

住在积雪雷摩云洞。原著描述她为“貌若王嫱，颜如楚女。”

Top8：万圣公主

住在乱石山碧波潭。原著描述她为“花容月貌，有二十分人才。”

Top9：铁扇公主

住在翠云山芭蕉洞。原著描述她为“头裹团花手帕，身穿纳锦云袍。腰间双束虎筋绦，微露绣裙偏绡。凤嘴弓鞋三寸，龙须膝裤金销。手提宝剑怒声高，凶比月婆容貌。”

Top10：蜘蛛精(7个)

住在盘丝洞。原著描述她为“比玉香尤胜，如花语更真。柳眉横远岫，檀口破樱唇。钗头翘翡翠，金莲闪绛裙。却似嫦娥临下界，仙子落凡尘。”