高三语文一轮复习课前背诵材料（二）

易错成语积累：

10、汗牛充栋：形容藏书非常多。【顺口溜总结】汗牛充栋藏书多。

11、耳提面命：形容长辈对晚辈教导热心恳切。【顺口溜总结】耳提面命长对晚。

12、三令五申：多次命令和告诫，指上级对下级，领导对群众。【顺口溜】三令五申上对下。

13、鱼龙混杂：优劣善恶等各种各样的人混杂在一起，对象不能只是坏人。【顺口溜总结】鱼龙混杂有好人。

14、挥洒自如：形容举止潇洒，从容不迫。也形容写字或写文章，画画运笔不拘束。【顺口溜总结】言举止或书画或写作。

15、大方之家：大方，大道理。指见多识广，学问深的人 。【顺口溜】大方之家学问深。

16、老气横秋：形容人摆老资格，自以为了不起的样子。也形容人没有朝气、暮气沉沉的样子。对象不是老年人。【顺口溜总结】老气横秋非老人。

17、人老珠黄：指妇女因为老了被轻视，就像珠子年代久了会变黄，不如新珠子值钱一样。【顺口溜总结】人老珠黄老妇女。

18、巧夺天工：夺，胜过。人工的精巧胜过天然，形容技艺十分巧妙。不能用于“自然本身” 【顺口溜总结】。巧夺天工言人工。

19、生吞活剥：比喻生硬地模仿、搬用别人的理论、经验、方法等。【顺口溜总结】生吞活剥搬成果。

20、疏而不漏：天道看起来很稀疏，但决不放走一个坏人。后指坏人终于受到惩罚。对象是法律方面。【顺口溜总结】疏而不漏指法律。

文言实词背诵：

3．被，读音一：bèi

（1）名词，被子

外人颇有公孙布被之讥。（《训俭示康》）

--外面很有一些人讥笑您，（说您）就像公孙弘盖布被子一样（做假骗人）。

（2）动词

①覆盖

大雪逾岭，被南越中数州。（《答韦中立论师道书》）

--大雪飘过岭南，覆盖了南越一带好几个州。

②遭受

世之有饥穰，天之行也，禹汤被之矣。（《论积贮疏》）

--世上有灾年和丰年，是自然界的规律，禹、汤这样的贤君也曾遭受过。

（3）介词，表示被动

信而见疑，忠而被谤，能无怨乎？（《史记·屈原列传》）

--诚信却被怀疑，忠贞却被诽谤，能没有怨恨吗？

读音二：pī，通"披"

①穿在身上或披在身上

将军身被坚执锐，伐无道，诛暴秦。（《史记·陈涉世家》）

--将军您亲身穿着坚固的铠甲，拿着锐利的兵器，攻打无道暴虐的秦王朝。

②披散

屈原至于江滨，被发行吟泽畔。（《史记·屈原列传》）

--屈原来到江边，披散着头发，在水边一边走一边吟咏诗句。

4．倍，bèi

（1）动词

①背向，背着

兵法右倍山陵，前左水泽。（《史记·淮阴侯列传》）

--按照兵法，（布阵时）应当右面靠着山陵，前方和左面靠着水泽。

②违背，背叛

愿伯具言臣之不敢倍德也。（《史记·鸿门宴》）

--希望您详细的（对项王）说明我是不敢背弃他的恩德的。

③加倍

虽倍赏累罚而不免于乱。（《五蠹》）

--即使加倍赏赐，屡次的惩罚也还是不能避免祸乱。

（2）数词，一倍

十则围之，五则攻之，倍则分之。（《孙子·谋攻》）

--十倍于敌就包围他们，五倍于敌就攻打他们，一倍于敌就设法分散他们的力量。

（3）量词，照原数加一次

然言其户口，则视三十年以前增五倍焉。（《治平篇》）

--可是说到那住户和人口，就比三十年以前增加了五倍了。

（4）副词，更加，倍加

独在异乡为异客，每逢佳节倍思亲。（《九月九日忆山东兄弟》）

--独自一人在异地客居，每到佳节更加思念亲人。

精彩时评熟读：

一方面游戏有利于放松心情，缓解压力；另一方面沉迷游戏，荒废学业，玩物丧志，对此你怎么看？

是娱乐大众还是“陷害”人生

一款游戏成为全民性、现象级，足见其魅力；又被称为“毒药”“农药”，可见其后果。最近，当《王者荣耀》在一波波圈粉，又一波波被质疑时，该如何解“游戏之毒”令人深思。

作为游戏，《王者荣耀》是成功的，而面向社会，它却不断在释放负能量。从数据看，累计注册用户超2亿，日活跃用户超8000余万，每7个中国人就有1人在玩，其中“00后”用户占比超过20%。在此可观的用户基础上，悲剧不断上演：13岁学生因玩游戏被父亲教训后跳楼，11岁女孩为买装备盗刷10余万元，17岁少年狂打40小时后诱发脑梗险些丧命……到底是游戏娱乐了大众，还是“陷害”了人生，恐怕在赚钱与伤人并生时，更值得警惕。

多数游戏是无罪的，依托市场营利也无可厚非，但不设限并产生了极端后果，就不能听之任之。这种负面影响如果以各种方式施加于未成年的孩子身上，就该尽早遏制。以《王者荣耀》为例，对孩子的不良影响无外乎两个方面：一是游戏内容架空和虚构历史，扭曲价值观和历史观；二是过度沉溺让孩子在精神与身体上被过度消耗。因此，既要在一定程度上满足用户的游戏需求，又要对孩子进行积极引导，研发并推出一款游戏只是起点，各个主体尽责有为则没有终点。

怎么做，不仅是态度，更要见成效。面对各种声音，游戏出品方近日推出了健康游戏防沉迷系统的“三板斧”，如限制未成年人每天登陆时长、升级成长守护平台、强化实名认证体系等。有人说，这是中国游戏行业有史以来最严格的防沉迷措施。在某种程度上，人们看到了防范的诚意，但“三板斧”能否“解毒”还有待时间检验。

不止于“三板斧”，如何给游戏立规矩，需要做到的还有很多。

立足平台，要市场更要责任。智能手机普及，手游市场火爆，但手机不能沦为“黑网吧”甚至“手雷”。游戏研发者不能只重刺激性而忽视潜在危害，不能只重体验而不计后果。如果一款游戏埋藏了“魔鬼的种子”，那么一旦推向市场，就会害人害己。作为企业，利益的吸引不能取代责任的担当，正如一知名企业所坚持的，“不要作恶。我们坚信，作为一个为世界做好事的公司，从长远来看，我们会得到更好的回馈——即使我们要放弃一些短期收益。”为社会尽责、为发展尽力、为人类增添价值，“王者”才会真正“荣耀”。

立足政府，要创新更要监管。游戏毕竟是市场行为，其研发与营销也代表了一定的创新与活力。政府要鼓励企业创新，支持企业开拓，但是监管是永远不能松的那根弦。即便几年前就发布了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，但监管的滞后性仍旧明显。是否强化游戏审核？如何建立游戏监管规范？可否实行手机游戏分级制度？这些问题都需要相关部门抓紧论证、出台并落实。“汝之蜜糖，彼之砒霜。”游戏究竟是魔鬼还是天使，不能让研发者一人说了算，监管主体有必要让游戏多一些“善意”。

“我比很多家长都要痛恨看到孩子沉迷手机的样子。”当一位老师“怒怼”游戏时，满纸透着无奈与悲愤，我们需要认清的是，手机和游戏没有生命力，责任意识更应战胜商业利益。须知道，游戏需要设计，孩子的未来也需要“设计”，而这才是妙手文章。

玩物丧志的事例积累：

卫懿公

春秋时，卫国的卫懿公特别喜欢鹤，整天与鹤为伴，丧失了进取之志，常常荒废朝政。他让鹤乘坐漂亮的车子，比国家大臣坐的车子还要高级，引起大家不满。一次，北方狄族部落侵入国境，卫懿公命军队前去抵抗。将士们气愤地说：“既然鹤享有这么高的地位和待遇，现在就让它去打仗吧!”卫懿公没办法，只好亲自带兵出征。由于军心不齐，结果战败。曾闻古训戒禽荒，一鹤谁知便丧邦。

汉哀帝

西汉建平二年，有一天，汉哀帝下朝回宫，看到殿前站着一个人，正在传漏报时，哀帝随口问：“那不是舍人董贤吗？”那人忙叩头道：“正是小臣董贤。”董贤是御史董恭的儿子，在汉哀帝刘欣还是太子时曾当过太子舍人。就是这一瞥，哀帝忽然发现，几年不见，董贤越长越俊俏了，比六宫粉黛还要漂亮，他不禁大为喜爱，命他随身侍从。从此对他日益宠爱，同车而乘，同榻而眠。董贤不仅长得像美女，言谈举止也十足地像女人，“性柔和”、“善为媚”。哀帝对董贤的爱之深，可用一个例子来说：据说，一天哀帝早晨醒来，见董贤还睡着，哀帝欲将衣袖掣回，却又不忍惊动董贤。可是衣袖被董贤的身体压住，不能取出，待要仍然睡下，自己又有事不能待他醒来，一时性急，哀帝竟从床头拔出佩刀，将衣袖割断，然后悄悄出去。所以后人把嬖宠男色，称作“断袖癖”。当时宫女都加以效仿而割断一只衣袖。待董贤醒来，见身下压着哀帝的断袖，也感到哀帝的深情，从此越发柔媚，须臾不离帝侧。 后人将同性恋称为“断袖之癖”，便是源出于此。

宋徽宗

北宋皇帝宋徽宗赵佶，喜好书画、蹴踘，整日沉迷其中，其也实乃历史上的书画大家，瘦金体文字和花鸟名画传承千古，但是重用蔡京、童贯、高俅等奸臣主持朝政，大肆搜刮民财，穷奢极侈，荒淫无度，朝政荒废，民不聊生，最终酿成“靖康之耻”，北宋被金灭亡。据说，宋徽宗听到财宝等被金人掳掠毫不在乎，等听到皇家藏书也被抢去，才仰天长叹几声。

农妇

据报道：某地一农妇日以继夜沉醉在麻将桌上，到了抛家不顾的地步，一日丈夫外出，她竟将3岁的女儿锁在家中，无牵无挂地到赌场去玩至深夜才归，不料女儿在家落入地窖被毒蛇活活咬死。某企业一位财务科长事业上正如日中天，春风得意，在一次赔同客户打麻将中连战三天三夜，身心极度疲惫时又逢“牌火”冲顶，突患脑溢血“因公牺牲”，撂下了年青的妻子和年幼的儿子。号称“西北第一贪”的周长青，只身闯入澳门赌场，利用公款豪赌11个月，输掉公款5000万元，最终被送上了断头台。凡此种种，岂只是玩物丧志呢？说“玩物丧家，玩物丧命”才更恰如其分！

相关名言积累：

1、业精于勤，荒于嬉。——韩愈

2、玩物丧志，玩人丧德。

3、抛弃时间的人，时间也抛弃他。——莎士比亚

4、青春虚度无所成，白首衔悲亦何及。——权德舆

5、天可补，海可填，南山可移。日月既往，不可复追。——曾国藩

6、完成工作的方法是爱惜每一分钟。——达尔文

7、荒废时间等于荒废生命。——川端康成

8、盛年不重来，一日难再晨。及时当勉励，岁月不待人。——陶渊明

9、黑发不如勤学早，白发方悔读书迟。

10、与其用泪水悔恨昨天，不如用汗水拼搏今天。

11、曾闻古训戒禽荒，一鹤谁知便丧邦。