

# 新賣火柴的小女孩

很久以前，有一個小女孩叫佩佩。她的生世十分可憐，她從小就喪母，爸爸又只顧着喝酒，但佩佩性格樂觀，又為人善良，所以她經常用自己僅有的一些錢來給有需要的人。

在一個寒冷的夜裏，佩佩又去賣火柴了。今天卻沒有人願意購買她的火柴，她又冷又餓，她的身體也開始變得虛弱。可是，又有誰在乎呢？

佩佩實在太冷了，她忍不住，劃了一根火柴，這根火柴令佩佩感到幸福的感覺。她心想：佩佩，你可以的！只要你努力賣完火柴，就可以回家，不用被爸爸打了……慢慢地，佩佩暈倒了！

不遠處走來一位老婆婆，說道：「這個小女孩真可憐！我還是帶她回家吧。」說完便把佩佩抬上一輛名貴的車，給她蓋上一張絲綢的被子。

佩佩躺在老婆婆的床上，老婆婆寸步不離地照顧她，直至佩佩醒來。最後，佩佩和老婆婆一起過着幸福的生活。

# 論電子遊戲

有人說「玩電子遊戲可以放鬆心情」，也有說「玩電子遊戲會毀了孩子的一生」。

現時，很多電子遊戲都十分有趣的，美國醫學學會提及了有些人感到自卑、苦悶、孤單或壓力過大時，會玩電子遊戲來尋找快樂及紓緩壓力。

這是玩電子遊戲的好處。可是，若過份沉迷玩電子遊戲，對人也有數之不盡的害處。

加拿大阿爾伯塔大學則有研究指出，五歲小朋友每天使用電子產品九十分鐘或以上，與使用不足半小時的小朋友相比，前者會增加專注力不足、過度活躍的機率；後者則更能集中注意力，心理健康也相對較好。

總括而言，玩電子遊戲有好處，也有壞處，關鍵是我們要玩得適可而止。



# 一件小事

每個人的內心深處都會蘊藏着一些不可告人的事情。我當然也不例外，雖然這件事已經過了很久，但當每次想起它時，我都不由自主地低下頭……

記得某一天，在回家的路上，我發現地上有二十元，便把它拾起，心想：媽媽經常告訴我不要把別人的錢據為己有，所以，我決定明天把它交給老師。

但是當我走到零食店前，那些香脆可口的薯片正向我揮手，好像在跟我說：「快來吃我吧！」剛巧我的肚子「咕咕」作響，但我的口袋裏沒有錢，怎麼辦呢？我突然想起那拾來的二十元，可以用它來買薯片來吃，反正沒有人知道，但是……心裏的天使和魔鬼開始角力，最後，口腹之欲戰勝了我的良知，最終用了那些錢買了一包薯片。

我一直把這件事藏在心中，但是每次回想起，我都會感到慚愧萬分。我決定以後要做一個拾金不昧的人。