

实用英语教师发展丛书

主编 李琳 罗伦全

英语课堂 YINGYU
KETANG JIAOXUE YOUXI 150 LI
教学游戏

150 例

English



西南交通大学出版社
[Http://press.swjtu.edu.cn](http://press.swjtu.edu.cn)

实用英语教师发展丛书

英语课堂教学游戏 150 例

主 编 李 琳 罗伦全

副主编 李奉栖

编 委 (按姓氏笔画排列)

白 玉 王歆燕 车 瑜

黄 婷 蒋欣欣

西南交通大学出版社

· 成 都 ·

图书在版编目 (C I P) 数据

英语课堂教学游戏 150 例 / 李琳, 罗伦全主编. —
成都: 西南交通大学出版社, 2010.5
(实用英语教师发展丛书)
ISBN 978-7-5643-0651-9

I. ①英… II. ①李…②罗… III. ①英语课—课堂
教学—教学设计—中小学 IV. ①G633.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 083743 号

实用英语教师发展丛书
英语课堂教学游戏 150 例
主编 李琳 罗伦全

责任编辑	王 婷
特邀编辑	朱 娜
封面设计	墨创文化
出版发行	西南交通大学出版社 (成都二环路北一段 111 号)
发行部电话	028-87600564 87600533
邮 编	610031
网 址	http://press.swjtu.edu.cn
印 刷	成都蓉军广告印务有限责任公司
成品尺寸	170 mm×240 mm
印 张	14.5
字 数	339 千字
印 数	1—3 000 册
版 次	2010 年 5 月第 1 版
印 次	2010 年 5 月第 1 次
书 号	ISBN 978-7-5643-0651-9
定 价	25.00 元

图书如有印装质量问题 本社负责退换
版权所有 盗版必究 举报电话: 028-87600562

总序

目前,我国很多英语教师并非师范专业毕业,没有受过系统的教学法训练,指导他们教学实践的往往是以前老师的经验或者自己经过多年摸索形成的经验。他们经常被这样的问题所困扰:如何才能使英语课堂生动有趣?哪些课堂活动既能激发学生的学习热情,又能训练他们的语言技能?在回答学生提出的关于英语学习的技巧和方法问题时,怎样才能做到既有理论支撑,又有可操作性?本套丛书旨在用平实的语言,深入浅出地回答这些问题,为我国英语教师提供具有较强实用性的参考和指导。

一、《实用英语教师发展丛书》框架

全套书由以下三个分册组成:

(1)《英语课堂教学游戏 150 例》。英语教师都希望自己的课堂充满活力,为学生营造一个轻松愉悦的学习氛围。要达到这一目的,游戏是一种十分有效的手段。本书编者创作、编撰了 150 例英语课堂教学游戏,英语教师在需要时可信手拈来,配合其他课堂活动使用。全书分口语、听力、阅读、写作、词汇 5 个板块,每个板块由若干课堂教学游戏组成。这些游戏均是被实践证明的行之有效的语言训练手段,既能活跃课堂气氛,提高学生的学习兴趣,又能切实帮助学生掌握相关的语言技能。

(2)《英语课堂任务设计 150 例》。任务型教学法被证明是有效的语言教学方法。那么,什么样的任务是有效的?什么样的任务能激发学生的学习热情?什么样的任务适合我国英语课堂的实际,具有较强的可操作性?本书编者从词汇、语法、阅读、写作、听力和口语 6 个方面精心创作、编撰了 150 例英语课堂任务,为英语教师提供一定的参考和指导。这些任务均以相应的理论为指导,具有趣味性和可操作性,能从很大程度上提高英语教学的效果。

(3)《学生最常问的 60 个英语学习问题》。很多英语教师都有这样的经历:不断有学生询问英语学习方法的问题——怎样练听力?怎样练口语?怎样记单词?怎样准备中考、高考或四六级考试?怎样预习课文?等等。对于这样

的问题,很多教师由于对语言学习策略缺乏系统的了解,难以给出令人信服或者切实可行的解答,往往只是泛泛地告诉学生“多听,多说,多练”,却缺乏具体的指导。本书编者通过问卷调查,收集到学生最常问的 60 个英语学习问题,然后从语言习得理论和语言学习策略理论的角度对每个问题进行了解答。每个问题的解答基本包含两方面的内容:一是具体的操作方法;二是简要的理论阐述,即说明为什么需要采用这样的方法,哪些理论可以支撑这些方法。这样让教师和学习者既明白怎么做,又明白为什么这么做。

二、《实用英语教师发展丛书》特色

与同类书相比,本套丛书具有以下特色:

(1) 可操作性强。本套丛书的作者均为教学一线的英语教师,编写本套丛书的主要宗旨是为一线英语教师的课堂教学提供参考和指导,因此在内容设计上充分考虑每个游戏、每个活动以及每个学习策略的可行性和可操作性,从而突出本套丛书的“实用性”。

(2) 简明易懂。本套丛书实际上是一套英语教师课堂教学实务手册,它更多地关注操作层面,较少关注理论层面,但又不完全忽略理论层面,书中所有的游戏、活动或策略均有理论支撑。无论从语言文字上,还是结构安排上,本套丛书均遵循“简明易懂”的原则,直入主题,不在理论上绕弯子。结构上,书中各个游戏、课堂活动或学习策略相对独立,教师可以不用通读全书而直接取其需要。这一特点可为紧张繁忙的英语教师节约不少时间。

(3) 新颖有趣。增强英语课堂活力、提高学生英语学习兴趣,是编写本套丛书的另一个宗旨。因此,在设计本套丛书时,编者十分注重素材的新颖性和对学生学习兴趣的培养。本套丛书的新颖性还体现在教学法理念上,即以当今国际上先进的教学法理念为指导进行丛书的编写。这么说是因为本套丛书的许多作者均在国际知名大学进修过英语教学法,目前均在从事英语教学法研究,对于该领域的学术前沿情况十分熟悉,因而能够将最新的理念融入本套丛书。

三、《实用英语教师发展丛书》适用对象

本套丛书的适用对象主要为中国英语教师(中学、高职高专、本科、研究生英语教师)以及大学师范英语专业学生。其中,《学生最常问的 60 个英语学习问题》还适用于各个层次的在校学生或其他具有同等水平的英语学习者。

编 者

2010 年 1 月

前 言

以设计课堂游戏而闻名的美国学者 Clark Abt 曾指出:“课堂游戏最明显的优势在于它能提高学生的积极性。学生在课堂教学中往往会因为教学内容与自己的生活经历毫不相干而表现得无精打采或坐立不安,这时课堂游戏会让学生对原来感到枯燥的东西感到有趣起来。”不仅如此,英语课堂游戏的意义还体现在帮助学生树立自信心,培养其判断力和合作能力,在寓教于乐的语言情景中提高学生的语言应用能力。

然而,目前的课堂游戏教学多集中于小学阶段,而在中学,尤其是大学英语教学中鲜有身影。实际上,教育学界的共识是:“游戏是儿童的基本生活方式,但同时也是成年人的生活方式之一。”(鲁子问,2003)因此,有效地运用英语课堂游戏是任何年龄阶段都不可或缺的。

本书尝试着探索在更高年龄阶段如何使游戏教学成为有效课堂教学的补充,尤其是针对大中学生不同的年龄特点、心理特点及语言水平精心设计了与之适应的游戏形式和游戏内容。书中 150 例英语课堂教学游戏,分为听、说、读、写和词汇等 5 个板块。在设计和选择标准上,充分考虑了游戏实施过程中的启发性、互动性和创新性。这些游戏均是在国际先进教学理念指导下且被实践证明的行之有效的语言训练手段,既是教师课堂设计的好帮手,又能切实帮助学生在趣味体验中掌握相关的语言技能。

本书的作者均为教学经验丰富的一线英语教师,对英语课堂教学和课堂游戏方面有着独特的见解。在内容设计上,本书除了充分考虑每个游戏的可行性,还提出了服务于个性化教学的游戏使用建议。尤其可贵的是,书中特别推荐了大量与游戏主题相关的网络资源,为教师的课前准备和课后教学延伸活动提供了真正实用的“增值服务”。另外,本书图文并茂,注重素材的新颖性和趣味性。我们希望这些努力能为增强英语课堂活力,提高学生学习英语的兴趣作出些许贡献。

本书第一部分口语游戏由罗伦全、黄婷创作编写,第二、第四部分

听力游戏及词汇游戏由白玉、王歆燕创作编写，第三部分阅读游戏由李奉栖、车瑜创作编写，第五部分写作游戏由蒋欣欣创作编写。李琳对全书进行统稿，并参与策划及修改。

本书适合中国英语教师（中学、高职高专、本科、研究生英语教师）、师范英语专业学生及广大英语爱好人士使用。

书中若有不妥之处，欢迎指正。

编 者

2010 年 1 月

目 录

第一部分 课堂口语游戏

1. 到哪里度假呢	002
2. 猜猜我是谁	004
3. 谁是凶手	006
4. 海滨休闲	008
5. 北京奥运会项目	010
6. 沙漠求生	013
7. 动物谚语	015
8. 谁该下船	017
9. 猜谜语比赛	018
10. 守株待兔	020
11. 小镇地图	022
12. 精彩的一天	024
13. 绕口令比赛	025
14. 捉迷藏	026
15. 不在犯罪现场证明	028
16. 生肖属相	030
17. 三只小猪	032
18. 建高楼	033
19. 灯泡和开关	034
20. 脑筋急转弯	035
21. 办公室标识	037
22. 奥运口号	039
23. 奥运吉祥物	041
24. 送礼习俗	043
25. 时间、地点、人物、事件	046
26. 怎么会这样呢	047
27. 小小画家	052

28. 超级推销员	054
29. 合力取宝	056
30. 找找看	057

第二部分 课堂听力游戏

1. 听电影, 猜故事	059
2. 根据描述绘画	060
3. 听歌练英文 —— 抢卡片	061
4. 分组 PK 淘汰	062
5. 影视对白	063
6. 看电影, 猜结局	064
7. 给电影配音	065
8. 掷骰子, 做运动	066
9. 听力传话	067
10. 看谁抗干扰	068
11. 走出迷宫	069
12. 拯救美丽公主	070
13. 听唱英文歌	071
14. 围炉讲鬼故事	072
15. 抛绣球, 故事接龙	073
16. 角色扮演游戏	075
17. 自助音频讲故事	077
18. 跟读游戏	078
19. 答问题, 垒高台	079
20. 拼图得奖励	080
21. 听音频, 看谁举牌快	081
22. 认错人, 遭雷劈	082
23. 时刻准备着	083
24. 大家来站队	085
25. 听天气预报, 选标志	086
26. 听谜语, 抢卡片	088
27. 萝卜蹲游戏	089
28. 听音频, 找缺漏	090

29. 应聘游戏	091
30. 真心话大冒险	092

第三部分 课堂阅读游戏

1. 谜底是什么	094
2. 谁找的笑话最有趣	096
3. 故事拼图	098
4. 角色扮演	101
5. 交换与分享：你阅读了什么故事	103
6. 混乱的文章	108
7. Bingo! 你答对了	110
8. 你读得够快吗	114
9. 谁读得又快又准确	116
10. 有声阅读 VS 无声阅读	117
11. 找不同	118
12. 找相同	120
13. 猜猜这个单词	122
14. 谁理解这句话	124
15. 猜猜这是谁	126
16. 来拿你的圣诞礼物吧	127
17. 找伙伴	128
18. 你还记得这些内容吗	129
19. YES? NO? BINGO!	130
20. 纵横拼字谜竞赛	131
21. 你读我写	132
22. 塔罗牌	133
23. 魔幻之旅	136
24. 我扮演的是什麼故事和角色	139
25. 走进故事里吧	140
26. 角色体验	141
27. 角色配对	142
28. 故事会	144
29. 和电脑比速度	145

30. 你站的位置正确吗	146
--------------------	-----

第四部分 课堂词汇游戏

1. 动物词汇 —— 诺亚方舟	148
2. 声音词汇 —— 拍苍蝇	149
3. 荒岛寻宝	150
4. 词语联想	151
5. 看默片, 编对白	152
6. 组词成故事	153
7. 词语接龙	154
8. 猜猜谁来吃晚餐	155
9. 表演俗语	156
10. 英语解释中文	157
11. 下注背单词	158
12. 字母搅拌机	159
13. 吊死鬼游戏	160
14. 字母组单词	161
15. 高频词语练习	162
16. 词根、词缀练习	163
17. 动词表演	164
18. 旅游记词汇	165
19. 丢手绢杀人游戏	166
20. 到底我是哪国人	167
21. 自由贸易	168
22. 禁忌词游戏	169
23. 答问题得金牌	170
24. 记忆职业和数字	171
25. 带盲人回家	172
26. 提问猜偶像的名字	173
27. 人物扑克游戏	174
28. 根据动作猜地点	175
29. 词语搭配游戏	176
30. 打排球游戏	177

第五部分 课堂写作游戏

1. 写作奥斯卡奖	179
2. 谁是最棒的诗人	180
3. 最佳作词人	182
4. 十年后的灰姑娘	183
5. 给你的一封信	184
6. 描写四季	185
7. 这是我的家	186
8. 谚语学习	187
9. 扩充句子	188
10. 语态转换	190
11. 介绍朋友	191
12. 击鼓传话	192
13. 我是最佳广告人	194
14. 这是谁	195
15. 分享美句	196
16. 改写歌曲	197
17. 我们来做游戏	199
18. 10 分钟写作快餐	200
19. 大家来找碴	202
20. 我们的节日	205
21. 讲成语故事	207
22. 猜字谜	209
23. 我是导游	210
24. 寻找近义词	211
25. 这是什么	212
26. 改写句子	214
27. 设计问卷	216
28. 句子接龙	218
29. 学习比喻	219
30. 欣赏美文	220

第一部分

课堂口语游戏

1. 到哪里度假呢

适用对象：高中生、大学生

游戏目的：① 训练学生用时间状语组织语言；② 训练学生阐述理由的语言能力；③ 训练学生解决实际问题的能力

游戏时间：40~50 分钟

游戏准备：卡片数张，投影仪一个

游戏步骤：

1) 教师向全体同学描述游戏情景：Your foreign teacher wants to travel around China during the coming summer vacation. Your group is going to give some advice to him. You are required to recommend five places of interest to him, give your rationale for your choice, and make an itinerary for him.

2) 教师将学生分为 5~6 人一组，并给每组分发一张记录卡片。

3) 分组讨论，就各自建议外教游玩的五个景点达成一致。

4) 分组讨论，并将各自选择五个景点的理由以及各自制订的行程安排简要写在记录卡片上。

5) 各组请一位代表上台用投影仪向全体同学展示并报告本组的讨论结果及制订好的行程安排。

6) 游戏结束前，教师带领全班讨论。

游戏要求：

1) 各组在记录卡片上只需写出所选景点的简要理由，而不需要详细记录。

2) 教师作为游戏的组织者，尽量确保每个同学都有参与和自由发言的机会。

使用建议：

1) 为了帮助学生顺利展开讨论，教师可以在进行该游戏之前提前将学生分为 5~6 人一组，并布置他们收集一些关于他们感兴趣的中国旅游景点的英文介绍。

2) 如果没有投影仪，可以让各组代表将记录卡片上的内容简要展示在黑板上。

注意事项：

该游戏主要锻炼的是学生使用英语的流利度和阐述理由的能力，因此得

出的游戏结果也应该是开放式的，以便鼓励学生积极思考和相互交流意见，即应告知学生各组选出的五个景点与行程安排没有正确与否的差异，只要论证充分、合乎情理且条理清晰即可。

附：各组记录卡片样本

Places of Interest	Rationale
Itinerary	

2. 猜猜我是谁

适用对象：初中生、高中生、大学低年级学生

游戏目的：① 训练学生用疑问句组织语言；② 加深学生对各种职业以及著名人物的了解；③ 训练学生的猜测能力

游戏时间：20~30 分钟

游戏准备：计时器

游戏步骤：

1) 教师向全体同学描述游戏情景：One person will take the role of a “secret person” who has a certain occupation (line). The other will ask questions that can be answered by either yes or no; the students’ task is to find out what the occupation of the person is. The “secret person” can be famous (e.g., Napoleon) or not famous (e.g., a bricklayer).

2) 教师将学生分为 4~6 人一组，并两两配对。每对中一人扮演“神秘人物”(secret person)，另一人负责提问并猜测这个神秘人物是谁，然后互换角色。每组每对学生都进行一遍该游戏。

3) 每组推选一位他们认为最出色的组员到讲台上。

4) 由教师担任“神秘人物”，每组的代表负责提问并猜测“神秘人物”的身份。

5) 选择一位同学担任计时员，一位同学担任统计员负责记下每位选手的用时。

6) 评选出最佳提问者。

7) 游戏结束前，教师带领全班讨论如何通过有效、有针对性的提问来帮助猜测“神秘人物”的身份。

游戏要求：

1) 当本组某对组员进行游戏时，其余组员需静静观看，并监督是否有违规行为。

2) 教师作为游戏的组织者，尽量确保每个同学都有参与和自由发言的机会。

使用建议：

1) 游戏结束后，教师可以带领学生总结并复习游戏中出现的人物及他们

的身份和职业的单词以及各种问题的相关知识。

2) 教师还可以让学生下课后查阅自己喜欢的人物或者职业的相关资料，并写成短文提交。

(Old American TV show, “What’s my line?” cited in Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. New York: Newbury House, p. 123~124.)