

SFLEP - Longman Secondary English Graded Readers

外教社 — 朗文中学英语分级阅读

新课标百科丛书

游戏天地

GAMES



新课标
第 3 级
之十二

W
外教社

上海外语教育出版社

Longman
朗文



KEN BEATTY

SFLEP – Longman Secondary English Graded Readers

外教社 — 朗文中学英语分级阅读

新课标百科丛书

游戏天地

GAMES

新课标

第 3 级

之十二



上海外语教育出版社

外教社



KEN BEATTY

图书在版编目(CIP)数据

游戏天地=Games / (加) 比尔蒂 (Beatty, K.) 著.

—上海: 上海外语教育出版社, 2006

(外教社—朗文中学英语分级阅读: 新课标百科丛书)

ISBN 7-5446-0103-X

I. 游… II. 比… III. 英语—阅读教学—中学—课外读物

IV. G634.413

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第 051116号

图字: 09-2003-188号

作 者: Ken Beatty

出 版 人: 庄智象 (外教社) 吴天祝 (朗文)

策划编辑: 林心心 陈 骅 (朗文)

责任编辑: 刘 芯 (外教社) Laura Hepburn, Bobo Wong (朗文)

美术总监: 孔繁生 (朗文)

出版发行: **上海外语教育出版社**

(上海外国语大学内) 邮编: 200083

电 话: 021-65425300 (总机), 35051812 (发行部)

电子邮箱: bookinfo@sflep.com.cn

网 址: <http://www.sflep.com.cn> <http://www.sflep.com>

责任编辑: 刘 芯

印 刷: 上海当纳利印刷有限公司

经 销: 新华书店上海发行所

开 本: 889×1280 1/32 印张 1.5 插页 1 字数 36千字

版 次: 2006年7月第1版 2006年7月第1次印刷

印 数: 10 000 册

书 号: ISBN 7-5446-0103-X / G • 0056

定 价: 5.00 元

本版图书如有印装质量问题, 可向本社调换

新课标百科丛书

游戏天地

GAMES



上海外语教育出版社

SHANGHAI FOREIGN LANGUAGE EDUCATION PRESS

地址：上海市大连西路558号 网址：www.sflep.com.cn
电话：021-65425300 E-mail: bookinfo@sflep.com.cn
传真：021-65422956 (社办)，35051287 (编辑)，65424735 (发行)
邮编：200083

SFLEP-Longman

Secondary English Graded Readers

“外教社—朗文中学英语分级阅读”是依照国家教育部最新颁布的《英语课程标准》(以下简称《新课标》)对阅读技巧的要求,由上海外语教育出版社与朗文公司强强联手、合力打造的中学百科阅读精品丛书。

本丛书按《新课标》分级编写,共 4 级,80 册(各级册数安排及难度设计见封四)。继前三批出版的 40 册之后,近期我们又推出了第四批的 8 册新书,包括:

第三级

之十一 Circus 《马戏乐园》

之十二 Games 《游戏天地》

第五级

之十一 London 《伦敦游》

之十二 Extreme Sports 《极限运动》

第七级

之十一 All About The Nobel Prize 《诺贝尔奖》

之十二 The Unexplainable 《难解之谜》

第九级

之十一 Dreams 《说梦》

之十二 Tsunami 《海啸》

本着全心全意打造精品的原则,我们预计在 2 至 3 年内出齐全套 80 册,为读者奉献一套体裁新颖、内容丰富、形式优美、编排科学的精品《新课标》读物!

出版说明

随着新《英语课程标准》（以下简称《新课标》）的颁布，中学英语教学改革推进到了一个新的阶段，对学生的知识面、交际能力、文化意识等方面的要求提到了新的高度。课外阅读不再是课堂教学可有可无的补充，而已成为英语学习不可或缺的部分。《新课标》对学生课外阅读在数量上作出了明确的规定，在培养目标上提出了一系列新的要求。为此，上海外语教育出版社与朗文合作编写了这套“外教社·朗文中学英语分级阅读：新课标百科丛书”。其目的是将《新课标》的教学理念贯彻到课外阅读当中，帮助学生达到《新课标》所提出的各项要求。

丛书的编写以《新课标》为指导，主要有以下特点：1. 在总体设计上，根据《新课标》分级编写，针对性强，充分满足各阶段中学生的阅读需求；2. 在选材上，突出个性化特征，根据不同年龄段学生的不同阅读兴趣，选择具有时代感、内容丰富的题材，帮助学生在完成《新课标》阅读任务的同时，扩大知识面，培养跨文化交流意识；3. 在难度的把握上，兼顾能力的提高和阅读兴趣及自信心的培养，为学生营造宽松的学习氛围；4. 在学习策略的指导上，根据《新课标》对各级的要求为每册书编写阅读技巧指南，引导学生养成良好的学习习惯；5. 在单元后的练习编排上，突出灵活性、开放性、参与性，将读、说、写等相结合，激发学生的想象力和创造力，帮助学生全面达到《新课标》的各项要求。

丛书共80册，分3、5、7、9四级，每级各20册。本丛书与“外教社·朗文小学英语分级阅读”一脉相承，是外教社与朗文合作推出的阅读精品。

作为以《新课标》为指导编写课外阅读的积极尝试，我们衷心希望广大读者能够多与我们联系、沟通，提出宝贵的意见和建议，协助我们精益求精，将丛书不断提高、完善。

上海外语教育出版社

Acknowledgements

We would like to thank the following for permission to reproduce photographs and artwork:

Pearson Education Asia Ltd; Lau Siu Yuen; Corbis; Corel; CNSPHOTO; Dorling Kindersley; Pearson Scott Foresman; Wikipedia; Ann Chan.

In spite of numerous efforts, we have been unable to trace all copyright holders. We should like to apologise for the infringement of copyright so caused and will be happy to make appropriate arrangements at the first opportunity.

上海外语教育出版社 中学英语分级阅读
Longman 朗文 新课标百科丛书《游戏天地》
SFLEP-Longman Secondary English Graded Readers
Games

Original English material of this SFLEP-Longman Secondary English Graded Readers *Games*

© Pearson Education Asia Ltd. 2006

This edition of SFLEP-Longman Secondary English Graded Readers *Games* with the addition of simplified Chinese characters is published under the imprint of Longman, which is an imprint of Pearson Education Group, and by arrangement with Pearson Education Asia Limited, Hong Kong.

Licensed for sale in the mainland territory of the People's Republic of China only.

This simplified Chinese characters edition first published
in 2006 jointly by Shanghai Foreign Language Education Press
and Pearson Education Asia Ltd.

All rights reserved. No part of this publication may be
reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted
in any form or by any means, electronic, mechanical,
photocopying, recording, or otherwise, without the
prior written permission of the Publishers.

上海外语教育出版社 联合出版
培生教育出版亚洲有限公司

本书任何部分之文字及图片，如未获得本社之书面同意，
不得用任何方式抄袭、节录或翻印。

本简体字版只供在中华人民共和国内地销售。

本书封面贴有朗文（Longman）防伪标贴；
凡无防伪标贴者均属未经授权之版本，不得售卖，
且本书出版者及原版权持有者将予以追究。

朗文（Longman）为培生教育出版集团（Pearson Education Group）所拥有之商标。

Contents

Do you know?	2
It's a Record	3
Computer Games	7
Board Games	15
Card and Tile Games	27
Making Learning Fun	35
The End	40
Reading Skills	43
Answer Key	44



Do you know?

- Where did the Pac-Man idea first come from?
- Who invented the game SimCity?
- Which is the best-selling game system in the world?
- Where did chess start?
- What game uses *stones*?
- Who is the Queen of Hearts?
- Who do some people think invented mah-jong?

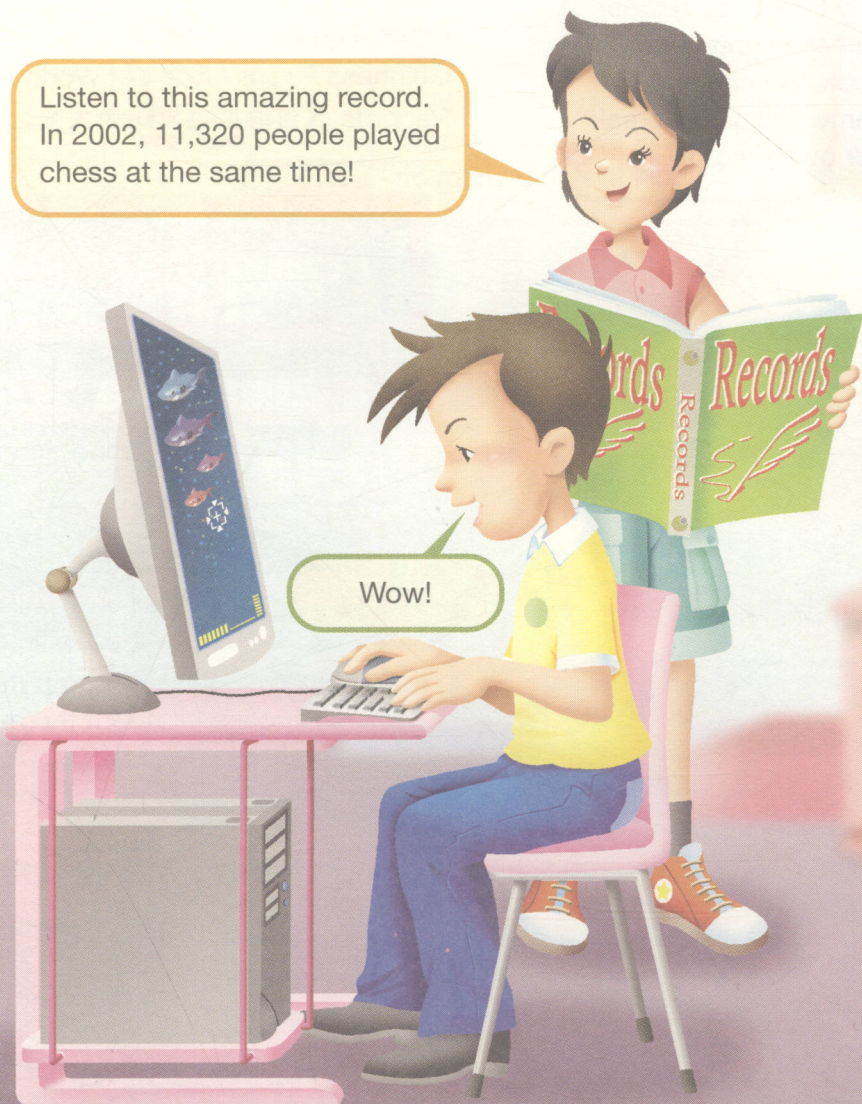
Read this book and find the answers to these and other questions. Learn about games around the world. You'll have fun!



It's a Record

Listen to this amazing record.
In 2002, 11,320 people played
chess at the same time!

Wow!



Hey Sue! Let's get our names in your record book. We can find a game and set or break our own record!



NOTES

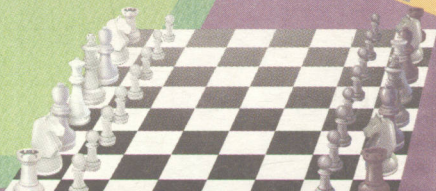
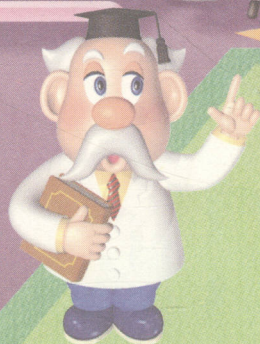
set a record 创下纪录

break a record 打破纪录

Guinness / 'ɡɪnɪs / Book of World Records 《吉尼斯世界纪录大全》

Let's start by looking at computer games. I know a lot about them.

You can find most games records in the *Guinness Book of World Records*. It has all the records in the world! It started in 1951 and there is a new book every year.



That's such a good idea, Dan.
Where should we start? There are
so many different kinds of games.

Do you know these games?

Match the names of the games with the correct pictures.

1. go

2. scrabble

3. bridge

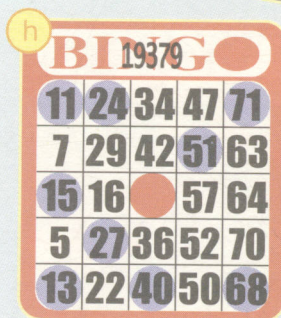
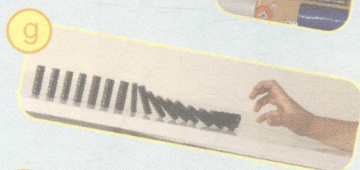
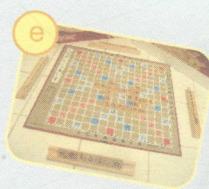
4. bingo

5. monopoly

6. mah-jong

7. chess

8. dominoes



IOP
OO

HIG

Computer Games

So what computer games are famous?

READY!

There are so many!
Let me show you
one by one.

Pac-Man

Pac-Man started as an arcade game in 1981. People played it on a big machine. In its first year, the inventors sold more than 100,000 machines! Today, we can play Pac-Man on computers. More than 10 billion people around the world have played Pac-Man!



An arcade machine

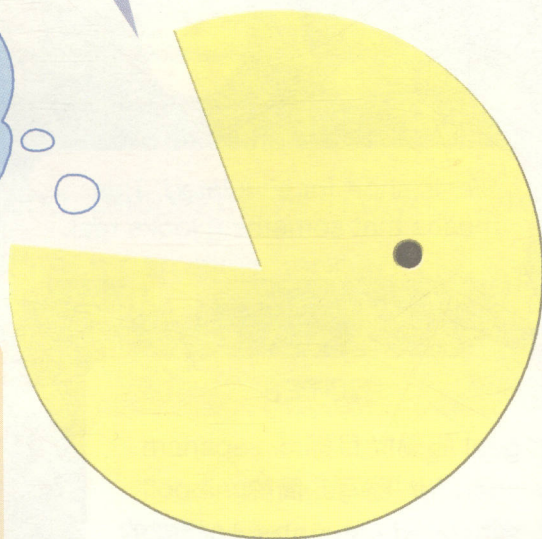
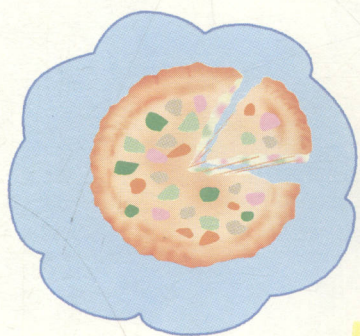
In 2001, England voted Pac-Man the best computer game character ever.



NOTES

arcade / ɑ: 'keɪd / game
(游乐场) 的电脑游戏, 街机游戏
inventor / ɪn 'ventə / 发明者
vote / vəʊt / 投票, 选举
character / 'kærəktə / 角色, 人物

A Japanese man, Tohru Iwatani (1955–), invented me. He got the idea when he saw a pizza with a slice missing. It looked like an open mouth! In the game, I eat pills and fruit and run away from ghosts in a maze. I must eat everything to go up a level. Then the game gets faster. You need to go through all 255 levels with ONE Pac-Man in order to get the highest score – 3,333,360!



NOTES

pill / pɪl / 药丸, 药片

ghost / ɡəʊst / 鬼, 幽灵

maze / meɪz / 迷宫

score / skɔːr / 得分, 分数