

XIAOXUE YINGYU
KETANG YOUXI JIZHONGYING

小学英语 课堂游戏集中营

贺 杰 ● 著



中国轻工业出版社

小学英语 课堂游戏集中营

贺 杰•著

 中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

小学英语课堂游戏集中营 / 贺杰著. —北京: 中国轻工业出版社, 2011.2

ISBN 978-7-5019-7982-0

I. ①小… II. ①贺… III. ①英语课—小学—教学参考资料 IV. ①G623.313

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第242993号

总策划: 石铁

策划编辑: 孔胜楠

责任终审: 李克力

责任编辑: 吴红 孔胜楠

责任监印: 刘志颖

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印刷: 北京天竺颖华印刷厂

经销: 各地新华书店

版次: 2011年2月第1版第1次印刷

开本: 720×1000 1/16 印张: 15.00

字数: 100千字

印数: 1—5000

书号: ISBN 978-7-5019-7982-0 定价: 28.00元

读者服务部邮购热线电话: 400-698-1619 010-65125990 传真: 65288410

发行电话: 010-65128898 传真: 85113293

网址: <http://www.wqedu.com>

电子信箱: wanqianedu@yahoo.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社读者服务部(邮购)联系调换

101403J5X101ZBW

前言

我一直对现在相当多的英语教学指导用书不感冒，一个很重要的原因就在于：它们很少让我们一线教师产生共鸣，或者说指导性不强，或者就是外国友人写的，离我们的教育实际有些遥远。

记得有一次我到某地讲学，也是关于英语游戏教学方面的，其实大部分听过所谓“专家”指导的教师都知道：基本上每次讲座都会有部分，甚至有时是大部分教师是带着类似《读者》的杂志或者学生的作业本去听讲座的，至少我经常这么做。并非我不好学，也并非我故意轻视做讲座者，而是太无聊，总感觉他们讲的离我太遥远，理论的东西居多，如何落实到实践的内容少之又少，但往往从理论走向实践是最痛苦的过程。

开始正式讲座前，我已经看到好几位教师的座位上摆的不是笔记本。于是，我这样说道：“各位老师，当我走进这个教室的时候，各位真不要以为我是来宣传什么教育的，我和各位一样，只是普通的‘操作工’，更多的时候，我和大家一样，都期望在教育的大环境中‘杀出一条血路来’，我这个人‘不学无术’，没有扎实的理论功底，也就只能和大家谈谈操作的事儿，希望大家谅解！”

很多时候，作为一名一线教师，往往对操作的需求比较大。其实



包括现在很多知名教师，他们的理论功底也往往来自丰富的一线教学实践经验，一线永远是教师的主阵地。比如两个学生在课堂上打架了，作为一线教师的你，需要做的是赶快解决这个问题，而不是去探究他们打架的原因，探究谁对谁错的问题。当然，这些问题也需要解决，但是不应是在当下的课堂上。

有时候，在看一些“专家”的书时，我会忍不住发牢骚，我满眼看到的都是告诉我们鱼肉有多鲜美，多么享受教育的快感，却没有告诉我们：吃鱼的时候，鱼里居然有这样或者那样的刺。如果把刺给吃进去了，享受到的就是痛苦，而对于怎么去掉刺，却没有人告诉我们。记得刚毕业时，我雄心勃勃，很瞧不起那些老教师，我总忍不住向他们提这样或者那样的问题，他们总是给我一句答复：小贺，你先做了再来提意见，好吗？三年后，我用一首歌中的句子形容我的心情：长大后我就成了你！这些可能就是我为写这本书的原因：通过我的实践来和各位教师交流怎么做！

本书游戏篇分为四大部分：字母游戏、单词游戏、音标游戏、句子游戏。一位老师曾经跟我说：英语考高分的秘诀就是解决单词和句子。事实也确实如此。但如何解决单词和句子呢？以往，解决这两个问题，我们靠的主要是四个字：死记硬背！记得当年我在湖北沙市实习时，有位老校长和我们这些新教师谈起教育的现状时说：“我感到最痛心的是，50年前我是这样教学生的，没想到50年后的今天，你们依然重复着昨天的故事！”死记硬背，最后导致的结果就是学生学习兴趣的丧失。尽管现在越来越重视游戏教学在英语教学中的分量，但是往往很多教师仅仅是把游戏作为一种活跃课堂气氛的手段，而忽视了任何一种教学方法都是为达成教学目标服务的。所以，对于游戏的选择就尤为重要。

那么，如何选择合适的游戏呢？请各位教师接着往下看。希望本书所提供的这些游戏能对您有所帮助。另外，还想说明一点：教



学方法是为完成教学任务和达成教学目标服务的，如果您能怀着这样的心情去阅读，相信会有更大的收获。来吧，请跟我一起进入英语游戏课堂吧！

贺 杰

2010年10月于江苏苏州

目 录

热身篇.....	1
游戏与小学英语课堂教学.....	3
游戏教学中的卖关子艺术.....	16
游戏教学对教师的要求.....	18
游戏篇.....	21
【字母游戏】.....	23
26 对孪生兄弟.....	23
Name of Group.....	26
字母接龙.....	28
抢读字母.....	30
抢答字母组.....	32
谁最快.....	34
听音辨字母.....	36
哪个字母消失了.....	38
听音摘字母比赛.....	41
图形里的字母.....	43



Bingo (宾狗)	45
传递字母	47
快速反应	49
跟我走	51
字母排序接力赛	53
快说字母对抗赛	55
字母排队	57
金手指	59
大写找小写	61
谁是谁	62
陷阱	64
抢凳子 (1)	65
抢凳子 (2)	67
滚雪球	68
开火车	70
猜字母	71
字母书写传递比赛 (1)	72
字母书写传递比赛 (2)	74
字母书写对抗赛	75
找元音	76
找伙伴	78
【单词游戏】	80
快速反应 (1)	80
抢读单词	83
魔猜	84
看图猜词	86
看图写单词	88

根据动作猜单词	90
相同词首单词拼读比赛	91
拼单词对抗赛	93
比一比哪组多	94
相同元音单词拼读对抗赛	95
陷阱 (1)	97
陷阱 (2)	98
拼读单词列队比赛	101
单词接龙	102
哪个单词不见了	103
猜袋中物	106
猜手中物	107
换宝	109
看图猜词大家答	110
快乐传真	112
猜颜色	114
缺了什么	115
传递单词 (1)	117
传递单词 (2)	119
找对子	121
摸鼻子	122
我说你做	124
Bingo (宾狗)	125
踢足球	126
开火车	128
击鼓传花	130
找出不合群的单词	131



增减字母变单词	132
报电话号码对抗赛	134
猜年龄	135
加减运算对抗赛	137
猜袋中东西的数目	138
找邻居	139
拍 7	141
快速反应 (2)	142
【音标游戏】	144
抢读音标	144
单词与音标	145
听音标竞赛	147
听单词找元音音标	148
听音摘音标	149
听单词找音标	151
Bingo (宾狗)	152
猜音标	153
摘“苹果”	154
找朋友	156
【句子游戏】	158
语言与动作 (1)	158
语言与动作 (2)	160
心有灵犀	161
萨姆说	163
高低声转换	164
听音猜人	166
谁能听到我说的	167

五问猜人	169
10 个问题	170
打电话 (1)	172
打电话 (2)	173
快与慢	175
问与答	176
小小翻译家	177
句子和数字	179
Finish My Sentence	180
快速反应	182
陷阱	184
句子接龙	185
 课堂实录篇	 187
教案 1 <i>Plus and minus</i>	189
教案 2 <i>The first day at school</i> (Part A and B)	195
教案 3 <i>Merry Christmas !</i>	200
教案 4 <i>Let's go by taxi</i> (The first period)	205
 附录: 小学英语游戏活动常用语	 211
 参考文献	 219
 后 记	 221

暖身篇

我把这本书定义为一本操作书，主要是想通过我的个人实践，告诉各位教师如何通过各种游戏更好地达成教学目标，但本书所提供的游戏可能远远满足不了一线教师的需要。为了让各位教师能够从书中所提供的游戏拓展开去，发展出更为多样的游戏，在此，对拓展的方法及由此要达到的目的做一说明。

游戏与小学英语课堂教学

游戏是伴随人一生的活动。在现代汉语中，游戏一般被解释为“娱乐活动”，分为智力游戏和体育游戏。而在小学英语教学中，游戏活动是一种以小学英语语言学习为目的，以各种有趣的游戏为形式，“寓教于乐”的行为过程。简言之，游戏就是小学英语教学中的一种载体、手段或者方法。

游戏的主要特点是：①儿童主动、自愿的活动，能激发其内在的动机；②通过假想的情景反映周围的生活；③本身没有外在目标，重过程而不重结果；④使参与者产生愉悦的情绪。

而教学游戏的特征更为明显：①是教师根据教学目标和教学内容设计的，游戏的过程是一个有序的控制过程；②以其本身的趣味性激发儿童的内在动机；③通常以教学内容为素材假想情景；④为教学目标服务。

在小学英语教学中，游戏得到了广泛的运用。小学英语教学中的游戏应该具有以下不可或缺的基本特性和作用。

一、游戏的作用

1. 促进智力发展

智力的基本因素记忆力、观察力、思维力、注意力、想象力等都应该得到开发，而游戏的特点——形象、生动、创造等，无一不是开发和发展智力的有利因素。

(1) 促进记忆力的发展。游戏教学有使知识形象化的特点，因此可以增加记忆的强度，促进儿童记忆力的发展。如：在教授人物类单词：grandfather, grandmother, man, woman 等时，可以让学生边说边表演捋着胡子的 grandfather，捶着背的 grandmother，孔武有力的



man, 婀娜多姿的 woman 等;在教授运动或动作类单词、词组 run, skate, ski, jump, stand up, sit down, play 等时,就可以通过游戏的形式来展现,同时让学生参与进来,激发学生学习英语的兴趣。这样,学生在说说、演演、猜猜的游戏中,不仅能感受到浓浓的趣味,而且会产生情绪记忆,增进记忆强度,促进记忆的发展。

(2) 促进思维力的发展。在游戏教学活动中,学生通过观察、感知、积极思考而做出的判断,是一种积极主动的再创造的过程,从而使学生的思维得到锻炼和提高。如:在讲授“*How many...?*”这一句型时,可以设计这样一个游戏“*How many triangles?*”“*How many squares?*”让学生动脑筋去想,去思考,到底有几个三角形、正方形。又如:可以经常让 4—6 年级的学生以小组为单位进行造句游戏,以单词 *picture* 为例,让学生接续造句(每个阿拉伯数字代表一人次):

① *I have a picture.* ② *Really? May I have a look?* ③ *What colour is it?* ④ *It's red, pink and blue.* ⑤ *Is this your picture?* ⑥ *Yes, it is.* ⑦ *How many pictures do you have?* ⑧ *I have two pictures.* 等等。学生在不知不觉的游戏活动中,由以前被动的思考变为积极主动的思考,从而提高了他们思维的流畅性,更认识到了集体智慧结晶的可贵。

(3) 促进表演力和创造力的发展。小学生有丰富的模仿和创造潜能,要充分发掘这种潜能,就需要教师平时耐心地去培养。英语课堂上分角色表演的游戏活动是将知识转化为能力的重要环节,也是训练学生运用英语的好方法。

如:在教学人教版教材第三册 Unit 5 “*What would you like? I'd like some...*”这一句型时,可以这样设计游戏:让学生把教室当成一个市场,一些学生扮成卖不同商品(*oranges, bananas, eggs, beef, vegetables, etc.*)的售货员,其他学生则扮成顾客在不同的“摊位”上自由地购物。这样,把抽象的语言与有趣的实际生活应用联系起来,使学生处于良好的听说氛围中,内在的激情得以激发,不仅能充分发

挥学生自身的表演能力和创造力，而且还有利于把本课的句型深深地印在他们的脑海里。

(4) 促进想象力的发展。爱因斯坦说：“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括着世界上的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”因此，教师在课堂中可以设计一些富有创造性和挑战性的游戏。如：在教 Is this...? 这一句型时，在由一个简单的 a/an 引发的 guessing game 中，有的学生会猜：Is this an apple/ an eraser/a nose...? 有的学生甚至会问：Is this a 时钟 / 鸡蛋? 等等。在反反复复的猜测中，学生的思维不受任何限制与约束，不仅充分发挥了想象力，而且在不知不觉中学会了句型。

2. 开发非智力因素

苏霍姆林斯基指出：儿童是用情感认识世界的。这就决定了教师教学的成功与否，不仅取决于学生的智力因素，还取决于学生的情绪、态度、学习动力等情感因素。

游戏教学的趣味性往往能激发学生内在的动机，游戏活动中的合作形式又往往能增强学生之间的情感，而游戏教学的竞赛性质又能够使学生获得心理上的满足感和成就感，并自觉地用所学的语言进行交际，化苦为乐，由紧张变轻松。这样，动机、兴趣、自信等非智力因素在游戏中就得到了自然开发，在英语教学中将发挥巨大的作用。同时，师生关系也会因此得到根本性的改善，并反过来给教学以有力的推动。

3. 降低学习难度，突破重点、难点

学生在学习过程中出现一些错误是不可避免的，这些错误如果不能得到及时的纠正，或许会影响学生对知识的掌握，但是，如果过于强调正确性，不注意方法，则会损伤学生学习的积极性，使学生失去学习英语的兴趣。

游戏是学生普遍喜爱参与的形式，生动活泼、有趣的游戏可以避

免反复操练的枯燥，消除学生在学习过程中出现的紧张情绪。如：单数、复数是学生比较难掌握的知识，基本小学到初一阶段的教师都把它作为重点来重复。如果单纯教授，不停地对比巩固，学生会觉得很枯燥，也容易给学生制造紧张的情绪，让学生觉得每说一句话都要考虑是否该加复数等问题，导致学生不敢开口说话。通过游戏对比操练，比如相同单词单复数的“谁最快”游戏，句型方面的“Finish my sentence”游戏，经过一段时间的操练后，学生基本可以掌握一些单数概念的句型，也因为游戏，学生敢于开口了，无形中淡化了因为单纯教授所带来的紧张情绪。

二、英语教学游戏的功能

(1) 让学生在愉快的气氛中轻松地学习英语。站在教学的角度，游戏的趣味性使它在教学中有着较大的优势。教师可将各种知识和技能的学习融入游戏之中，把知识和趣味融为一体，使学生在玩中学习，在乐中思考。

(2) 调节课堂气氛，激发学生的学习兴趣，提高学习效率。语言学习是一项非常艰苦的任务，如果一堂英语课自始至终都处于非常紧张的状态，效果未必好。在学生感到疲倦时，用几分钟的时间做一做与教学有关的英语游戏，既可以活跃课堂气氛，使学生得到放松，也可以增加他们对英语学习的兴趣。我们知道，学习兴趣往往来自学习过程和知识内容的特点，相对于课堂学习来说，游戏非常适合小学生好动的特点，再加上有一定的趣味性，所以游戏能使学生产生浓厚的学习兴趣。有了兴趣，学生就会有愉悦的学习情绪，继而达到提高学习效率的目的。

(3) 提高记忆效果，巩固所学知识。在英语学习过程中，学生要对所学的词汇、句型进行记忆，这个过程实在是一件机械、单调、枯燥的苦差事，而采用游戏教学的形式则可以提高学生记忆的积极性。