

英语文字游戏

仇晓秦 译



101

西北工业大学出版社

英语文字游戏 101

仇晓秦 译

西北工业大学出版社

1992年5月 西安

(陕)新登字第 009 号

【内 容 简 介】 本书所收集的游戏是语言课堂游戏中的一部分，共 101 个游戏，主要用于学习英语的学生，但经少许变化还可用于学习其他语种的人。游戏内容包括：词汇游戏、数字游戏、结构游戏、会话游戏、拼写游戏、写作游戏、游戏小品。本书将学习、娱乐为一体，生动活泼，对于提高学生的学习兴趣，提高学习质量，颇有益处。愿本书能够成为英语爱好者的益友！

英语文字游戏 101

译 者 仇晓秦

责任编辑 刘 红

*

西北工业大学出版社出版发行

(西安市友谊西路 127 号)

陕西省新华书店经销

陕西省户县印刷厂印装

ISBN 7-5612-0404-3 / Z · 41

*

开本 850 × 1188 毫米 1 / 32 3.75 印张 74 千字

1992 年 5 月第 1 版 1992 年 5 月第 1 次印刷

印数：1-5 000 册 定价：2.20 元

前 言

为什么要在以英语为外语的课堂里使用游戏?

在语言课堂上使用游戏有许多显而易见的理由。其中之一是在埋首伏案或枯燥学习之后的一个放松或消遣。

掌握语言的一个重要目的是交流。倘若你要在表达能力和熟练程度上有所提高,那么文字游戏就是达到目的的桥梁。在非正式的语言环境中,游戏可使学生不感到紧张,而愿意利用机会自由地运用语言。此外,游戏本身能刺激学生的学习兴趣。巧妙地选择游戏是激励学生学习的方法之一。

在课堂上使用游戏的其它原因

1. 可以把学生的注意力集中到某个句子结构、语法及词汇上。
2. 起到巩固、复习、增加词汇量的作用。
3. 程度不同的学生均可参与。

4. 此游戏可选择适用于不同年龄和程度的学生。
5. 制造健康的竞赛气氛，提供一个既有创造性使用语言而又宽松的环境。
6. 可用于读、写、听、说等任何语言教学环节。
7. 学生情况可随时反馈给教师。
8. 学生参与性强，教师准备少。

语言课堂上使用文字游戏不但积累学习经验，而且寓学习于娱乐之中，那么什么时间来做游戏呢？理想的时间应该是，在主要课程授完，课时结束前——“餐后茶点”。当然这是相对的，不是一成不变的。教师认为可以松弛一下的时候，即可开始游戏。也就是说，由教师来决定游戏时间。

游戏的选择

决定做游戏时，我们应如何选择呢？应考虑下列因素：

1. 课堂规模；
2. 是成人班还是儿童班；
3. 语言程度——初级、中级、高级；
4. 目前正在学习的内容；
5. 活动的空间；
6. 噪音因素——是否影响到周围班级？
7. 学生的兴趣所在，教室里还是教室外？
8. 设备及材料；
9. 文化程度；
10. 用于游戏的时间。

教师的准备

游戏应与每天的课程如练习、会话、阅读结合起来，游戏前不能无准备。

有些游戏还要有辅助设备或材料，如卡片、容易识别的小物品、沙包、秒表、眼罩、铅笔、纸张等。这些用具在游戏前应备好，一般情况下，可先放置在教室里。为了使游戏成功，建议在介绍游戏前，教师将用具安置妥当。

在给讲解游戏规则之前，教师应首先了解如何做此游戏，有些游戏可请几位学生协助示范，然后大家都来参加。这样可以避免混乱，使游戏从一开始就井然有序。

游戏的规则一旦确定，教师要注意遵守规则，不应该在游戏中改变规则。此处的规则对某些人太严格的话，可调整一下，但一定要在游戏前，而不能在游戏中。所有的游戏不可能完全按照此处的规则进行，教师可根据课堂情况修改规划，尤其是对儿童。

教师的作用

无论教师参与游戏本身有多少，都应控制着整个活动，尤其是进行体力游戏且以低年级学生为主时，而一些游戏本身就要求教师或某个学生来主持。一旦规则确定，主持人就要掌握整个游戏，假如主持人还扮演游戏中的某个角色，以此来引导游戏而不是简单地指挥，那就会形成活跃的气氛。换言之，游戏成功与否主要取决于主持人的主观能动性。

学生的参与性

课堂上的学生要不同程度的都参与游戏，游戏的选择当然应有助于参与性，但也有特殊情况，如结构游戏，教师选用的游戏只需6名学生参加而不是更多的学生，这样效果更佳。如果课堂空间允许（且不谈噪音），几个小组可同时进行同样的游戏；个别游戏只需几名学生来做，其余的学生则可担任评判、记分员或旁观。尽管有时一些学生为被动角色，但要使每个学生都有参与

意识。如果课堂上的空间不允许几个小组同时游戏，可在指定的时间里轮换进行，评判员在结束时评出最佳小组。

做与不做

假如，你已经选择了适时实用的游戏，注意！它可能与你的初衷相悖，此时你该如何处置？你面对这样一个事实，这种游戏不适合在今天进行（改日可行），那么就毫不犹豫更换游戏内容。可能会出现大家兴致很高而个别学生不情愿的情况，此时也不要强迫他，否则他从游戏中既得不到欢乐，也不能受益，还可能影响其他人的兴趣。让他当个旁观者好了。切忌强迫学生游戏。

一般情况下，游戏会成功的。当学生的兴致很高想继续做游戏时，最好停止游戏。要谨慎重复使用一种游戏。以后重复某种游戏是可以的，但最好间歇一段时间。尽管学生喜爱某个游戏，下次还是要更换一种。Buzz-Bizz 就是 Buzz 游戏的一个变换形式，但前者增加了难度，更具娱乐性，学生会更喜欢的。其它游戏也一样，如“*How's Your Vocabulary*”和“*Catalogs*”就是目的同一而方式完全相反的两种游戏；“*Observe and Remember*”和“*What Do You Remember?*”则是相同的游戏。

分 组

一些游戏要求将一个班分为两个小组，教师每次分组都要有所变换——男孩对女孩；左侧的学生对右侧的学生；第一排的对第二排的等等。然而，同一小组可保持一个月或者一个学期。这样做可节省每次分组的时间，同时他们可随时练习，默契配合，促进课堂内外的感情交流。教师分组时应考虑到不同程度的学生在每个小组趋于平衡。

此书的使用

此书所收集的游戏是语言课堂游戏中的一部分，主要用于学习英语的学生，但经少许变动还可用于学习其他语种的人。游戏内容分类如下：

1. 词汇游戏；
2. 数字游戏；
3. 结构游戏；
4. 会话游戏；
5. 拼写游戏；
6. 写作游戏；
7. 游戏小品。

以上只是简单地分类，某些游戏如：“Hidden Words”属于拼写类，同样也是词汇游戏，又如“Neither Yes nor No”属结构类，同时也是会话游戏。如果教师欲寻找结构练习游戏，也许会在写作游戏中找到自己所需要的。所以教师要首先找出类别，然后查附录语言水平游戏，最后查所需游戏，这样会选出最适合的游戏。

纵观所有游戏，有的可作为家庭作业，因为这种游戏形式大家很感兴趣，学生会很快完成的。

教师可选择此处的游戏形式，并对某些部分进行修改加工，使之能达到最佳效果。可能由于某些课堂人员多少，英语程度或年龄等因素，某种游戏不能进行，那么换一种可行的。教师可根据学生的情况选择最适合的游戏进行实验和使用。

每个游戏都注明了英语程度：初、中、高或全部（初级、中组、高级三个等级）。这种标志同样具有灵活性，教师仍可选用中、高级学生的游戏在初级班进行，也就是说，教师可决定哪种游戏最适合特定的学生。所需用具和材料，游戏上也分别标明，

教师或其助手可协助准备。

每个游戏的名称下有该游戏的目的，它可说明游戏所介绍或复习的目的及语言练习活动；结构游戏部分里，主要结构或主要结构的主要目的以斜体标出。

“*It*”的用法美国游戏习惯是指定一个“演员”或“主演”来启动游戏，本书完全采用了这一点。通常是主演离开教室一会儿，猜一个字，问其他人，这就开始了游戏。教师一般指定一个有经验的学生充当“*It*”这个角色。游戏的规则一旦确定，其他学生轮流充当“*It*”。

这里采用男性代名词 *he, his, him* 是为了便于阅读，让学生知道此处系指男、女两种。

朱丽·杜伯生女士在她的文章“做我的游戏”（1970年5,6月，英语教学研究会）中生动地总结了游戏的目的：“我认为，好的游戏是改变课堂学习程序的一种绝妙的方法，因为她寓强化语言学习于娱乐之中。”

1980.4.

西班牙·马德里 *Gege P. McCallum*

目 录

1. 词汇游戏	1
2. 数字游戏	24
3. 结构游戏	31
4. 拼写游戏	50
5. 对话游戏	67
6. 写作游戏	86
7. 小品表演	93

附录

游戏的语言程度	101
儿童游戏	105
家庭作业游戏	106
索引	106

一、词汇游戏

以下各种词汇游戏，可使学生练习掌握一些常用词汇和表达方式。

打起背包去阿拉斯卡

I Packed My Bag for Alaska

目的：通过使用大量的普通名词，增加学生的词汇量，并练习不定冠词 *a, an* 的使用。

程度：任何一级。

用具与材料：黑板。

初、中级语言程度的学生会对此游戏更感兴趣。

游戏开始时先讲出一个句子：“I packed my bag for Alaska and in my bag I put *an apple*.”然后第一个学生重复一遍句子，再加上一个以 *B* 字母打头的物体的名称。如 “I packed my bag for Alaska and in my bag I put an apple and *a book*.”如此这样，全班学生按照字母顺序轮流往上加单词。应激发学生的想象

力，说出一些冷僻的单词，这样会使游戏更有趣。如果班上超过26个学生，可重新从字母A开始。教师可把以字母Q、X和Z打头的单词写在黑板上，或在游戏中去掉。

第一次做此游戏，教师可让一个学生把说出的单词一个个写在黑板上，熟悉之后，学生可不看黑板，凭听力重复前面的同学说过的单词。

为了引起高级水平学生的兴趣，可让学生在每个名词前加上形容词。如：*a beautiful book, a clean coat, a dirty dress* 等等。

此游戏的所有名词前也可加上 *a, an*。一段时间以后，再做此游戏，也可让学生用复数。

观察与记忆

Observe and Remember

目的：在复习常见单词和普通名词时，检验学生的观察及记忆力。

程度：任何一级。

用具与材料：一些小的容易分辨的物品。

在上课前，找一些小的、容易辨认的物品。如：铅笔、橡皮、钢笔、手表、小勺、本子、钥匙、尺子、开关按钮等等一切与本班学生学过的单词相关的物品，把它们放在讲桌上。

让学生走到讲桌前，给一定时间让他们看（1分钟），然后让他们回到座位上。给学生5分钟时间，让他们回忆并用英语写出所看到的物品的名称。这时那些物品要被盖住或挪开。

以上物品和数量一定要和学生的语言水平相当。初级水平的学生可有几件物品，中级水平的学生可有15—20件物品，高级水平的学生可达到25—30件物品。

学生写完之后，把物品再拿出，让学生对照检查他们的作

业，或教师把物品一件件拿起让学生看。写出名称最多，拼写正确的学生为获胜者。

可供使用的物品：

粉笔，指南针，纸，剪刀，线，磁铁，胶水，订书机，回形针，信封，开瓶器，牙刷，梳子，磁带。

你记住了什么？

What Do You Remember?

目的：在复习常见单词和普通名词时，检验学生的观察及记忆力。

程度：中、高级。

用具与材料：幻灯，或墙上贴的大图表。

此游戏的基本意图和前一个游戏一样，给学生大量的物品让他们看，不要告诉它的目的，然后让学生写出所看到的東西。

此游戏和前一个游戏不同的是让学生看幻灯和图表。这样的好处在于开阔了学习领域，增加了大家的兴趣，辨认更多的物品。

学生写完之后，再放一遍幻灯，大家一起检查自己的作业。

在宴会上

The A to Z Banquet

目的：练习食品方面的单词。

程度：任何一级。

用具与材料：黑板。

这是一个练习食品类单词的好游戏。学生可在座位上围成半圆或圆圈。告诉学生他们刚刚参加完一个大型宴会，吃到了许多

国内外有名的食品，然后让每个学生说出他们吃到了什么。

先讲出一个句子：“At the banquet I ate *apple pie*.”有一条规则，每个学生须按字母顺序讲出所吃东西并重复前一个学生讲过的食品。

可按如下进行：

S 1: At banquet, I ate *apple pie*.

S 2: At banquet, I ate apple pie and *bacon*.

S 3: At banquet, I ate apple pie, bacon and *carrots*.

S 4: At banquet, I ate apple pie, bacon, carrots and *doughnuts*.

S 5: At banquet, I ate apple pie, bacon, carrots, doughnuts and *eggplant*.

(以此类推，重复进行)

根据学生的程度，可去掉字母 X, Z.

对初级水平的学生来说，教师可把准备好的一些菜单及食品名称拿出给学生。初次做此游戏也可把单词都写在黑板上，让大家重复。

为了使这个游戏更快地进行，可让学生只加上新的食品类单词，而不必重复前一个学生所说的内容。

动物字谜

Animal Squares

目的：练习动物名称方面的词汇。

程度：任何一级。

用具与材料：字谜格，铅笔，橡皮。

游戏最好作为家庭作业，给每个学生都准备一个字谜格，让他们自己做。可把答案给他们，也可第二天在课堂上检查。

字谜格中藏有 25 个动物名称，让学生自己找，看他们能找出多少个。然后每个名字画 1 个圈，既可横向去找，也可按垂直方面去找。

应鼓励学生不看答案尽可能多的找出动物名称。同样的也可做出其它字谜格，如：水果、身体的部位、国家等。

可让学生邻桌互相检查，也可让一个学生把答案写在黑板上，大家一起检查。教师也可把一些不常见的动物画片带给学生看，特别是本国学生很少看到的动物。

动物字谜格

L	I	O	N	X	E	S	F	K	C	A	T
O	M	X	I	B	L	O	R	D	K	Y	O
I	P	M	D	E	E	T	U	R	K	E	Y
R	A	O	Z	A	P	A	N	T	H	E	R
B	L	H	I	R	H	P	O	I	F	G	A
Z	A	D	O	G	A	E	T	G	O	A	T
W	R	E	K	N	N	P	T	E	X	Y	H
N	F	E	E	U	T	I	E	R	A	A	I
H	O	R	S	E	Z	G	R	M	L	K	E
O	B	U	F	F	A	L	O	W	O	L	F
B	A	B	O	O	N	W	S	H	E	E	P
X	L	E	I	U	T	M	O	O	S	E	N

ape deer goat otter sheep baboon dog gnu ox tiger
 bear elephant horse panther turkey buffalo fox impala
 pig wolf cat lion moose rat yak

你猜不着!

You'll Never Guess!

目的: 让学生通过上下文句子的意思, 得出新单词的定义。

程度: 初、中级。

用具与材料: 纸和铅笔。

给学生几分钟时间, 让他们写出几句话, 描述一件物品, 让全班来猜。所猜的东西教师要限定范围。如: 植物类、动物类、食品、服装等, 或是特定的地点, 如: 教室、宿舍、校园。

所编字谜只能有 4 句, 第一句话要对谜底小有暗示, 以便使大家更好猜。学生要抢答。第一个说出谜底的可在 1—4 之间打分。

说出第一个句子就猜对的得 4 分; 第二句以后猜对的得 3 分; 第三句以后猜对的, 得 2 分; 四句全说完猜对的得 1 分。最后结束时, 谁的分数最高, 谁获胜。

对于初级水平的学生, 教师可指定一个物品让他们编字谜, 也可作为家庭作业。

例如:

a. 教室里的一件物品。

①它大而黑;

②天天使用;

答案: 黑板。

③每个教室都有;

④老师在上面书写。

b. ①它由橡胶制成;

②非常有用;

答案: 橡皮。

③写错时就用它;

④总在铅笔后面。

节日的祝福

Seasons Greetings

目的：练习并区分和四季有关的词汇。

程度：初、中级。

此游戏可用各种不同的方式来做，达到同一练习目的。

变换方式1：教师或指定某个学生说出季节性的名称。如：假日、水果、服装或某种活动，班上的学生就要说出与此相关的季节：春、夏、秋、冬。

变换方式2：可用以上的方式，不让学生喊出答案，叫学生举手回答，答对的教师给1分。

变换方式3：也可搞成分组游戏，教师轮流问问题，得分高的组取胜。

注意：这个游戏可能带来一些争论，如春夏可能都有的，或秋冬都可用的，允许大家争论，但最终教师一定要给个定论，提醒学生要和目前做的游戏结合起来。

如下提供的是季节性鲜明的一些名称。

草莓	感恩节	野餐
圣诞节	苹果	
万圣节	郁金香	
大衣	西瓜	
雪	玫瑰花	
冰淇淋	游泳衣	
落叶	滑冰	
复活节	野营	
收获季节	空调器	
滑雪	爱的信件	