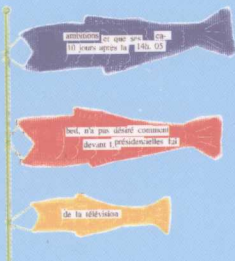


英语 是玩出来的

Learning while Playing

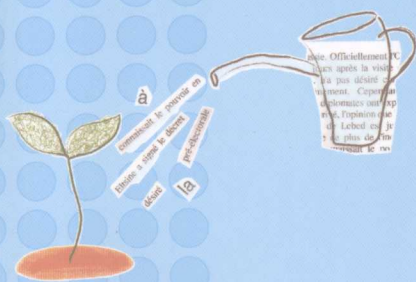


代丽 / 编著

选材广泛，贴近生活；话题多样，情景逼真；
设计科学，难易适中；指示明晰，易于操作。

Games are children's right; toys are children's angels.
游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。

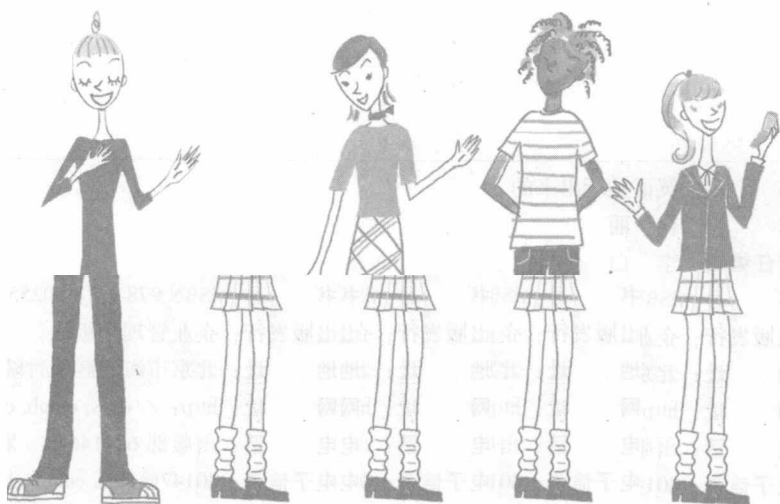
——Lu Xun 鲁迅



 企业管理出版社
ENTERPRISE MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

英语 是玩出来的

代丽 / 编著



企业管理出版社

图书在版编目(CIP)数据

英语是玩出来的/代丽编著. -北京:企业管理出版社,
2009. 2

ISBN 978 - 7 - 80255 - 143 - 5

I. 英… II. 代… III. ①英语 - 词汇 - 自学参考资料
②英语 - 短语 - 自学参考资料 IV. H31

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 022915 号

书 名: 英语是玩出来的

作 者: 代 丽

责任编辑: 李 白

书 号: ISBN 978 - 7 - 80255 - 143 - 5

出版发行: 企业管理出版社

地 址: 北京市海淀区紫竹院南路 17 号 邮编: 100048

网 址: <http://www.emph.cn>

电 话: 出版部 68414643 发行部 68414644 编辑部 68428387

电子信箱: 80147@sina.com zbs@emph.cn

印 刷: 香河县宏润印刷有限公司

经 销: 新华书店

规 格: 170 毫米×230 毫米 16 开本 16.25 印张 150 千字

版 次: 2009 年 4 月第 1 版 2009 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 26.80 元

版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换

企业管理出版社



前言

目前市面上的英语游戏类书籍鳞次栉比，但是却不尽如人意，很多游戏都是“为游戏而游戏”，学生跟着老师热闹了一学期，却收获甚微……

其实，对于孩子的课堂教学和强化练习，游戏是首选。因为几乎所有学习型的游戏设计都是基于“寓教于乐”这一理念。运用到教学上，其主张即为：儿童对游戏的关注是基于人类天性中“追求快乐、满足好奇”的普遍心理，这是他们与生俱来的天性。所以，在遇到游戏时，孩子会本能地参与并投入进来。虽然其关注点不在“学习”，而是“追求快乐并满足好奇”，但是，为了成功实现这种快乐体验，他们会想方设法参与到游戏中，使自己成为推动游戏进程的一部分，以便在完成游戏后获得那份期待已久的愉悦体验。

那么，在这一过程中，孩子是如何“学习新知识”并“强化旧知识”的呢？原理就是，在领导者（老师或家长）明确的指引下，孩子会意识到在完成游戏的过程中自己所应该承担的角色或发挥的作用。

为了能够将游戏完成并获得愉快体验，孩子们会不计代价地承担起自己的角色……他们所承担的角色恰恰是专业的游戏设计者为孩子们精心设计的任务。

在一个“单词识读的练习”中，如果说为了看到一个同学“连滚带爬”的滑稽相是孩子们追求的终极目标的话，那么他们所必须承担，也乐于承担的任务就是——先要在头脑中“呈现出单词‘fall’（摔倒）的意义并准确读出其发音”！于是，原来那个“将单词‘fall’背诵并抄写三遍”的枯燥内容，一瞬间就变成了孩子乐于接受、渴望接受的“快乐源泉”！这样，在教学目的得以实现的同时，孩子们对快乐的追求也满足了。

认知心理学的经典试验表明：如果某种行为（如，玩英语游戏）能够多次引发主体的愉悦体验，那么，该行为会在主体意识中形成一种稳定的“条件反

射”；也就是当遇到与该行为相关的刺激时，主体也会再次积极投入，以期获得愉悦体验。依照这样的理论，孩子在多次参与“英语游戏”而获得快乐体验后，会更加积极主动地投入到一系列的“英语学习”中来，无需任何说服，没有丝毫强迫，完全主动自觉……而这正是众多英语教育从业者多年来苦苦追求的目标……

在本书的整体设计中，所遵循的是外语教学界流行的 3P 教学原则，“Presentation—Practice—Production”。遵循该理念，本书努力将练习的步骤设计得符合儿童的接受心理和英语教学规律。

此外，本书的设计中很多是从作者“先做英语学生、后做英语老师”的实践经验中总结出的，如“活动注意”一栏中，对于“较慢或参与度较低”学生的特别关注是基于作者从事英语教学的经验以及物理学的“场”理论。该理论证明，某范围内的所有个体由于相互作用而形成一个统一的“场”。个体之间通过千丝万缕的“磁感线”来相互影响、相互牵制；很少有某个个体能够摆脱来自“场”的干涉，也很少有某个个体可以违背集体的发展趋势而独自向某个趋势发展。同样，在一个班级中，全体学生形成一个“场”；每个学生的现有水平和进步幅度都受到来自全体学生的影响。个别较弱学生的内在情绪和外在表现会无形中制约其他同学的学习劲头和进步幅度，所以对于较慢学生的关注，一方面是为了帮助该生跟上班级进度；另一方面则是出于对全班同学长远利益的考虑。

最后，关于活动人数的要求是基于这样的经验：通常，在教学活动中，如果人数较少则无法开展讨论，较难形成思想交锋的热烈氛围；如果人数较多，则因发言机会较少、意见分歧较多而削弱了一些学生的参与热情，造成“忙的忙，闲的闲”的局面。所以，人数控制在三到五人（个别的人数较多），比较适合现有的活动性质和学习要求。

由于编者水平有限，书中瑕疵在所难免，特此恳请各位前辈、同仁批评指正，共同探讨我们所共同关心、关注的英语教育领域。

编者



目 录 (contents)

Section 1 字母 & 语音

1. 字母悄悄话! /3
2. 单词泡泡龙 /4
3. 比比谁的眼睛尖, 耳朵灵! /5
4. 神秘的盒子 /6
5. 抢板凳喽! /7
6. 神奇的“OO” /8
7. ABCD 长长龙! /10
8. 拼拼大比拼! /11
9. 超级字母拼图! /13
10. 大写和小写! /15
11. 我的名字是什么? /17
12. 单词大魔咒! /19

Section 2 词汇 & 语法

1. 你是 -ed 还是 -ing 哦? /23
2. 我爱单词! /25
3. 可爱的动物 /26
4. 寻人启事 /27
5. 我是谁? /29
6. 跟我做…… /30
7. 心有灵犀一点通 /32
8. “画家”和“作家” /33
9. 单词排排队 /34

Learning while playing

英语是玩出来的

10. 我的地盘，说我的！/35
11. 看一看，译一译，比一比 /37
12. 夺宝奇兵！/39
13. 我是小小翻译家！/40
14. 幸运大魔方 /41
15. 水果对对碰！/43
16. 拼拼看！/45
17. 单词大比拼喽！/47
18. 你是一只猫吗？/48
19. 我的 Word puzzle！/49
20. 反义词对对碰！/50
21. 单词收藏家！/51
22. 考考谁的反应快？/52
23. 我们的数字生活！/53
24. Bingo, bingo！/54
25. 各就各位！/56
26. 回音壁 /57
27. ABCDEFG /59
28. 拐弯抹角 /61
29. 单词接龙 /62
30. 旋转木马转啊转…… /63
31. 各回各家 /65
32. 指令拼图！/67
33. 单词王！/69
34. 反义词对对碰！/70
35. 我是一个小闹钟！/72
36. 小小日历！/74
37. 你能做到吗？/76
38. 我更喜欢…… /78
39. 你/他/她……擅长什么？/80



40. 我从来没……过 /82

Section 3 生活 & 场景

1. 你的……是什么颜色的? /87
2. 看看谁的眼力好? /88
3. 这样做合适吗? /90
4. 我身边的单词 /92
5. 小侦探, 本领大! /94
6. 我的时间表 (timetable)! /96
7. 小小研究员 /98
8. 你了解我吗? /100
9. 我们来认识一下吧! /102
10. 我们都…… /103
11. 猜猜他们的职业理想! /104
12. 一周七天! /106
13. 比一比! /108
14. 我是指路小专家! /109
15. 我是天气预报员! /110
16. 考考你的想象力! /111
17. Jimmy 的记账单 /113
18. 招呼与寒暄的艺术, 你知道吗? /115
19. 祝愿与祝贺的艺术, 你知道吗? /117
20. 拒绝的艺术, 你知道吗? /119
21. 邀请的艺术, 你知道吗? /121
22. 感谢的艺术, 你知道吗? /123
23. 表达感情的艺术, 你知道吗? /125
24. 建议的艺术, 你知道吗? /127
25. 说说“再见”! /129
26. 你会购物吗? /131
27. 一日三餐, 大家谈! /133
28. 介绍一下你的好朋友吧! /135

29. 谁动了我的家务? /137

30. 哦, 我肚子疼! /139

Section 4 学习 & 方法

1. 我和英语 /143

2. 骗人的句子? /145

3. 色彩纷呈的英语 /146

4. 我是造词专家! /148

5. 我是无敌病句医生! /150

6. 我是小小命题人! /152

7. 谁是造句大王! /154

8. 小小翻译家! /155

9. 句子对话流水线 /157

10. 猜词高手就是我! /158

11. 句子变变变! /159

12. 知错就改! /161

13. 马虎的 Tom! /162

14. 汉英对比 /164

15. 哭脸儿和笑脸儿! /166

16. 猜猜看! /168

17. 请你来帮忙! /169

18. 我们一起来发现! /171

19. 听新闻, 做报告! /173

20. 句子大减肥! /175

Section 5 思维 & 训练

1. 认识自我! /179

2. 数字天才! /181

3. 我是超级大赢家! /183

4. 故事大王 /185

5. 宝贝大比拼! /186



6. 我猜, 我猜, 我猜! /188
7. 我的学习伙伴 /189
8. 看看图, 说说话 /190
9. 你能猜出来吗? /192
10. 心灵鸡汤 /193
11. 我们讲个故事吧! /195
12. 异想天开! /196
13. 写故事接龙 /198
14. 我能用它做什么? /199
15. 看看, 你能想到些什么? /200
16. “光说不做”和“光做不说” /201
17. 他们可以做什么工作? /202
18. 谁是谁? /203
19. 考考你的想象力! /204
20. 连连看! /205
21. Mary 的日记 /207
22. 正话反说! /208
23. 正话反做! /210
24. 发现规律, 你就说! /212
25. 云中漫步 /214
26. 找错! /216
27. 未来的一切 /217
28. 各就各位! /219
29. 猜猜我是做什么的? /221

Section 6 陶冶 & 情操

1. 我是最佳小演员! /225
2. 比比谁是音乐小天才! /226
3. 我的电影大世界! /228
4. 小小音乐会! /230
5. 我来演, 你来猜! /231

Learning while playing

英语是玩出来的

6. 认识你自己 /232
7. 小小配音员! /234
8. 谁是最佳小演员? /235
9. “可以”和“不可以” /236
10. 英语儿歌会! /237
11. 我爱我家! /239
12. 巧用七巧板 /241
13. 动动耳, 动动手, 动动脑 /242
14. 今天我是英语老师! /244
15. 优美的字母! /246

881X 1 英语, 英语, 英语 20

021X 1 英语, 英语, 英语 21

001X 1 英语, 英语, 英语 22

001X 1 英语, 英语, 英语 23

001X 1 英语, 英语, 英语 24

001X 1 英语, 英语, 英语 25

001X 1 英语, 英语, 英语 26

001X 1 英语, 英语, 英语 27

001X 1 英语, 英语, 英语 28

001X 1 英语, 英语, 英语 29

001X 1 英语, 英语, 英语 30

001X 1 英语, 英语, 英语 31

001X 1 英语, 英语, 英语 32

001X 1 英语, 英语, 英语 33

001X 1 英语, 英语, 英语 34

001X 1 英语, 英语, 英语 35

001X 1 英语, 英语, 英语 36

001X 1 英语, 英语, 英语 37

001X 1 英语, 英语, 英语 38

001X 1 英语, 英语, 英语 39

001X 1 英语, 英语, 英语 40

001X 1 英语, 英语, 英语 41

001X 1 英语, 英语, 英语 42

001X 1 英语, 英语, 英语 43

Section 2 英语 0 001X 44

001X 1 英语, 英语, 英语 45

001X 1 英语, 英语, 英语 46

001X 1 英语, 英语, 英语 47

001X 1 英语, 英语, 英语 48

001X 1 英语, 英语, 英语 49

字母 & 语音

1. 字母悄悄话!
2. 单词泡泡龙
3. 比比谁的眼睛尖,耳朵灵!
4. 神秘的盒子
5. 抢板凳喽!
6. 神奇的“OO”
7. ABCD 长长龙!
8. 拼拼大比拼!
9. 超级字母拼图!
10. 大写和小写!
11. 我的名字是什么?
12. 单词大魔咒!

1 Section

▶ 1. 字母悄悄话!

Level 学生水平

适合已学完 26 个字母的初级水平学生。时间为 20 分钟。

Material 游戏材料

活动卡若干张（此活动卡主要展示所学 26 个字母中的若干）。

Purpose 游戏目的

练习所学字母的准确听、说、辨能力；
训练学生的快速反应能力和集体协作能力。

Process 游戏过程

1. 主持人将全班分为三组（每组人数不限）。
2. 主持人向每组第一名学生分发数量相等的字母卡若干张（别人不能看）。每组第一名同学扮演“发话者”，在指定时间内，“发话者”按照所得字母卡顺序小声地向本组下一名同学读出字母，如“a, m, t, p, k, z”。要求本组每位同学依次悄悄将该顺序的字母向后传……本组最后一人负责记下此顺序并以最快的速度跑到黑板前，将其写在黑板上。黑板上，组与组的答案要有界线，以便进行评分。各组传话的同时，主持人选派三名“顺风耳”监听各组传话者，如果哪组的传话被“顺风耳”听到则要扣分。

3. 时间到，在主持人的带领下，同学们对黑板上的答案进行核实。看看哪组的“悄悄话”传得又快又好。主持人对一些出现错误的小组可以“惩罚”其合唱一首英文字母歌。

Extention 活动扩展

主持人鼓励学生在课后将更长的“字母串”用作悄悄话的游戏内容，考考大家准确发音的能力和超强的记忆力！

Cautions 活动注意

为保证活动顺利进行，主持人可以事先安排学生对 26 个字母进行复习，如果时间充裕，也可以在课上复习再开展该活动。

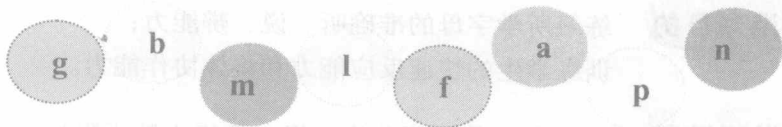
▶ 2. 单词泡泡龙

Level 学生水平

适合已学完一定数量单词的初级水平学生。时间为 20 ~ 30 分钟。

Material 游戏材料

圆形如泡状的字母卡若干张（此字母卡主要展示近期所学单词的开头字母，尽量多些，可重复，如图所示）。



Purpose 游戏目的

练习近期所学单词的准确拼写；
训练学生快速反应的能力。

Process 游戏过程

1. 主持人将全班同学排好号码，比如 1 ~ 30 号。
2. 同学按照号码顺序从字母卡中任意抽取一张，要求说出该字母所开头的单词，如抽到“a”，可以说“apple”或“and”。但是前后相连的两个同学不可说同一个单词。
3. 要求活动进行迅速，如在某位同学处停顿，则该同学要被罚唱 ABC 字母歌。

Extention 活动扩展

如学生的水平较高，可以要求抽取两张字母卡，并迅速说出一个同时含有这两个字母的单词；鼓励学生在课后和父母一起玩该游戏，每轮胜利者可得到一枚糖果，看看自己一共赢了多少糖果？

Cautions 活动注意

为保证活动顺利进行，可以在前一天安排复习性质的家庭作业。如个别学生较慢，不要催促，可以由身边的同学提示帮助。

▶ 3. 比比谁的眼睛尖，耳朵灵！

Level 学生水平

适合已学完一定数量语法点和词汇的初、中级水平学生。
时间为 30 分钟。

Material 游戏材料

活动图若干张（此活动图主要展示若干人物、事物位置与活动的复杂场景，要求生动，清晰）。

Purpose 游戏目的

练习综合运用所学语法点和词汇的能力；
增强学生观察和分析事物的能力。

Process 游戏过程

1. 主持人展示活动图并将全班分为若干组（每组不超过五人）。
2. 主持人播放录音或口头朗读一段描述活动图的文字。
3. 各小组同学边看着图片，边听主持人的朗读，及时发现图示与听力内容不符的地方并记录下来。
4. 每段听力材料结束后，有三分钟的记录时间。接下来开始新的一段听力朗读。
5. 待全部听力朗读完毕，主持人先针对听力内容提若干问题，再请各组代表汇报图中与听力内容不符的错误信息。
6. 问题回答正确率较高和找错准确的小组获胜！

Extention 活动扩展

鼓励学生发挥其创造力和想象力以自己的方式口头描述活动图，对人物关系及其活动可以有自己的诠释。

Cautions 活动注意

主持人应及时观察学生的整体反应，如普遍存在吃力现象，可以适当放慢速度或重复朗读，以降低学生的课堂焦虑情绪。

▶ 4. 神秘的盒子

Level 学生水平

适合已学完 26 个字母和基本的一般疑问句的初级水平学生。时间为 20 ~ 30 分钟。

Material 游戏材料

空盒子一个；26 个字母卡片若干。

Purpose 游戏目的

练习所学一般疑问句的基本用法；
锻炼学生的判断、推理能力。

Process 游戏过程

1. 主持人将全班分为人数相等的两组。
2. 主持人拿出一个内含字母卡片的容器（如纸盒）。两组学生分别轮流问一个一般疑问句形式的问题，如 “Is it a……?” 以找出容器中的字母。主持人回答 “Yes/No”。每人只有三次机会。
3. 某组学生找出第一个字母后，可以继续询问下一字母，直到所有字母被同学们找完为止。
4. 主持人宣布，找出最多字母的小组获胜。

Extention 活动扩展

在进行顺利的情况下，主持人可以提高游戏难度，即让猜中字母卡片的同学说出一个含有该字母的单词或者以该字母开头的单词，以增加游戏的挑战性。

Cautions 活动注意

给两组内每个学生平等的机会；为保证活动顺利进行，可以在游戏前讲解所有游戏中需要的单词和语法结构。