

何 杰 著

英语课堂

游戏



宁波出版社

英语课堂

何杰 著

游戏



宁波出版社

图书在版编目(CIP)数据

英语课堂游戏/何杰著. -宁波:宁波出版社, 2003.4

ISBN 7-80602-590-1

I.英... II.何... III.英语课-中小学-教学参考资料
IV.G633.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 023549 号

责任编辑:沈建国 华肖竞

封面设计:陈 杰

版式设计:赵 磊 刘维琴

英语课堂游戏

何 杰 著

宁波出版社出版发行

(宁波市苍水街 79 号 315000)

浙江上虞印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 16 开 印张:15.5 字数:215 千

2003 年 5 月第 1 版 2003 年 8 月第 2 次印刷

印数:5001-8000

书号:ISBN 7-80602-590-1/G·286 定价:19.80 元

一、对游戏的几点认识

什么是游戏?游戏是一种活动。跟其他活动一样,游戏有其活动目的、活动规则、活动过程、活动结果等。所不同的是,它有较强的趣味性。游戏活动内容新颖,形式独特,方法灵活,富有挑战性,能吸引活动者的注意,并使他们的大脑产生兴奋。所以,游戏通常能广泛流传,深受大家的喜爱。

游戏的分类是多种多样的。按活动者之间的关系来分,游戏包括竞争性游戏、合作性游戏和个体自娱性游戏三种;按活动行为来分,有动手游戏、动脑游戏、说话游戏、书写游戏等;从游戏的内容来看,它包括知识性游戏、技能游戏和智力游戏等。对英语游戏来说,知识性游戏包括字母游戏、单词游戏、语法游戏等;技能游戏包括听说技能游戏、读写技能游戏等。游戏是教学中重要的手段。就英语教学而言,游戏具有以下几个作用:

1. 让学生在愉快中轻松地学习英语

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于游戏之中,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,激发学习兴趣,提高学习效率

语言学习是一项非常艰苦的劳动,如果一堂英语课自始至终处于十分紧张的状态,效果未必能好。在学生感到疲劳时,用几分钟的时间做一下与教学有关的游戏,既可以活跃课堂气氛,使学生得到放松,也可增强他们对英语的学习兴趣。我们知道,学习兴趣可来自于学习过程和知识内容的特点,相对于课堂学习来说,游戏非常适合中小学生学习好动的特点,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,学生要对所学词汇、句型进行记忆,这个过程实在是一种机械、单调、枯燥的苦差事。采用游戏形式能提高学生记忆

的积极性。另外,英语游戏过程是对所学知识运用的过程,它可以再现大量的已学过的知识,能帮助学生加深对词汇、句型的理解和应用,提高记忆效果,巩固所学知识,最终提高其英语水平。

4.增添英语学习氛围,丰富课内外活动

英语是一门实践性很强的学科,英语游戏为学生提供了英语实践的机会和条件,提供了英语交际的情境和气氛,从而为学生间的英语交流扫清了障碍。长期以来,游戏一直是学生的课外活动最受欢迎的一种形式,丰富多彩的英语游戏为学生课外生活增添了欢乐。

二、本书的几个特点

本书是按照英语教师的实际需要,根据我国学生的特点编写的。它可作为一种资料性的工具书,用于日常教学之中。从所编制的游戏来看,本书有以下几个特点:

1.内容齐全,涉及面广。全书为读者提供了近180则游戏(若加上每则游戏“有关说明”部分中所列举的变化形式,则有400余则游戏),这些游戏为学生巩固英语知识、进行英语听说读写训练提供了更多的机会。书中的游戏涉及英语知识、语言技能、动手能力、思维、交流技巧、协作能力等方面的训练。其中所覆盖英语语言知识面也很广,许多常见的英语知识都可通过本书提供的游戏活动(或其变化形式)得到巩固。

2.走近学生,贴近生活。本书中所采用的各种活动,尽量同学生的学习、生活联系起来,避免了活动成人化倾向。活动方式也尽量按照学生的习惯、爱好和需要进行选择。另外,在许多游戏中加入了一些学生感兴趣的话题和活动项目。在游戏活动过程的设计上注重全员参与,同时引进竞争机制,使游戏具有竞争性和挑战性。

3.便于操作,实用性强。本书始终坚持方便、实用的原则。笔者在编写游戏的过程中尽量采用便于领会、组织方便、简单易行的活动,游戏材料或工具尽量采用日常生活常见的器具或物品。这样,大部分活动操作起来都就显得比较简单。为了使读者查找和使用方便,本书对不同游戏进行分类。每则游戏还给出了活动目的、适用对象、活动时间、活动材料或工具等,还提供了有关事项和备用资料,目的在于使大家在活动中更加便利、得心应手。

三、对游戏活动的几点建议

作为课内外活动的一种形式,游戏绝对不是让学生玩玩而已。在教学上,它体现出“在玩中学”的理想理念,是活动化课堂教学的重要手段。所以,在让学生做游戏时,除了让学生“玩好”之外,还要把所学的英语知识联系起来,使学生玩有所获。因此,在游戏教学中教师要

切实注意以下几点:

1.要做好游戏活动前的准备工作。它包括三个方面:第一,领会所用游戏的特点,即了解本游戏所体现的知识特点、活动目标和对学生在知识、能力方面的要求。第二,了解学生的特点和对本游戏的适应程度,学生在游戏活动中可能会出现的问题和困难以及解决办法等。第三,准备游戏活动中所需要的材料、物品和器具等。准备活动是做好游戏的关键,它直接关系到游戏的成败。所以教师在游戏活动之前务必做好准备。

2.组织工作要细致到位。游戏的组织工作比较简单,但要求细致到位。比如人员的分工、活动小组的形成、活动程序的安排都需要面面俱到。其中活动分组是游戏中经常遇到的一种组织工作,有经验的教师会经常改变分组方法,使其成为活动的一部分。常见的分组方法有:

a.自然小组分组法。包括按学号分组、按性别分组、按座次分组等。按座次分组也有多种方法,如同一组的学生为一组,同一排的学生为一组,同座的学生为一组(两人组),前后桌的学生为一组(四人组),等。

b.报数分组法。让学生站成一排,然后依次报数。如果想把学生分两组,则只让学生轮换数1和2两个数字,将数1的学生分为一组,数2的学生为另一组;如果需要分三组,则让学生轮换数1、2和3三个数字。依次类推。

c.抓阄分组法。准备与学生数量相等的小纸条,每张小纸条上写上一个数字或英语字母,将小纸条叠好后让每位学生抽取一张,纸条上数字或字母相同的学生为一组。

d.颜色分组法:在小组竞赛活动中,我们通常把参赛小组分为红队、黄队、绿队等。这类活动的分组方法是:将数量相同,但颜色不同的小球混装在一个箱内,每个同学依次摸出一个小球。持相同颜色小球的学生为一组。

要想使游戏顺利地进行,就必须让学生弄清怎么活动。学生只有在弄清游戏活动方法与规则后才能从事或参与本项游戏活动。就游戏而言,主要通过示范或把讲解同示范结合起来进行。在许多情况下,教师在游戏之前只需进行一两次示范即可让学生明白活动规则,有的甚至不知不觉地跟随着教师进入了活动状态。不过,对于一些较为复杂的游戏,教师还要进行耐心细致地讲解,或请一些学生帮忙作示范。

3.要积极给予活动指导。当教师向学生讲明游戏活动的方法以后,接下来的活动主要由学生来完成。但是教师在游戏中的作用是无

CONTENTS

目录

CONTENTS

前言

第一部分 字母游戏

1. 连点(Joining the Dots)/1
2. 旧歌新唱(Old New Songs)/3
3. 字母与数字(Letter And Numbers)/4
4. 字母网球(Letter Tennis)/5
5. 飞镖(Darts)/6
6. 在哪里? (Where is it?)/7
7. 字母BINGO游戏(Letter Bingo)/8
8. 读字母(Reading Letters)/9
9. 夺牌(Seizing Cards)/10
10. 猫在哪儿? (Where Is the Cat?)/11
11. 抛球(Throwing a Ball)/12
12. 排字母比赛(Put the Letters in Order)/13
13. 比快慢(See Who Is Quick)/14
14. 摘字母(Pick the Letters)/15
15. 追加字母(Adding Letters)/16
16. 感觉与书写(Feeling And Writing)/17
17. 删字母(Crossing Out the Letters)/18
18. 字母配对(Letter Matching)/19
19. 寻找字母(Finding Out the English Letters)/20

CONTENTS

2

第二部分 单词游戏

1. 变换字母
(Change a Letter of a Word)/22
2. 扩词比赛(Word-expanding Contest)/24
3. 找相关词(Find Out the Related Words)/26
4. 词中词(Words in Words)/27
5. 拼词比赛(Spelling Contest)/30
6. 拼词收卡(spelling And Obtaining Cards)/31
7. 跑得快(Fast Runner)/32
8. 反义词对抗赛(An Antonym Match)/33
9. 找对应词(What's That Words)/35
10. 单词邻居(Word Neighbors)/37
11. 说词比赛(Word Contest)/38
12. 句中新词
(New Word in a Sentence)/39
13. 单词释义(Explaining Words)/41
14. 据意猜词(Guessing a Words From Its Meaning)/42
15. 快速写词(Fast Words)/45
16. 拼单词(Making up Words)/46
17. 单词对打(Word Ping Pong)/47
18. 截龙(Cutting the Dragon)/48
19. 单词认读(Word Recognition)/49
20. 字母排序(Unscrambling Letters)/50
21. 找形容词
(Looking for the Adjectives)/52
22. 找朋友(Find Out the Friend)/53
23. 打图片(Hit the Pictures)/54

第三部分 句型游戏

1. 猜物(Guess What)/56
2. 拼句子(Making up Sentences)/57

3. 猜猜看(Making a Guess)/58
4. 热点话题(Hot Topic)/59
5. 换词(Changing Words)/61
6. 苹果树(Apple Trees)/63
7. 你错了(You Are Wrong)/64
8. 互猜(Making Guesses)/66
9. 问价(Asking the Prices)/67
10. 习惯与爱好(Habits And Hobbies)/69
11. 谈观点(Giving Opinions)/70
12. 在哪里?(Where Is It?)/71
13. 猜物统计(Count the Guesses)/73

第四部分 语法游戏

1. 他是谁(Who's He/She?)/74
2. 贴尾巴(Putting up a Tail)/75
3. 报数(Counting Numbers)/76
4. 藏与找(Hiding It And Finding It Out)/78
5. 快速反应(Quick Response)/79
6. 计算(Calculating)/81
7. 我在干什么(What Am I Doing?)/82
8. 动词网球(Verb Tennis)/83
9. 拍卖(Auction)/85
10. 猜地点(Guess Where)/88
11. 语法接力(Grammar Relay)/90
12. 一棵大树(A Big Tree)/92
13. 位置关系(Positional Relation)/93
14. 猜单双(Odd Or Even?)/94
15. 什么事?(What Happened?)/95
16. 快速拼词(Word Race)/97
17. 捎信(Taking a Message)/98
18. 猜数字(Guessing the Number)/100
19. 不同之处(What's Different?)/101
20. 抛骰子(Throwing a Die)/102

CONTENTS

3

第五部分 听说游戏

1. 边听边做(Listen And Do)/105
2. 边听边画(Listen And Draw)/106
3. 图文配对(Picture And Text Matching)/109
4. 闭眼听音(Close Your Eyes And Listen)/110
5. 是或不是(Yes Or No)/111
6. 配音(Dubbing Pictures)/113
7. 接力赛(The Relay Race)/115
8. 旁敲侧击(Making Oblique References)/116
9. 辨别真假(Telling Truth from a Lie)/117
10. 职业竞猜(Guessing the Occupation)/119
11. 谈职业(Talking About Profession)/120
12. 听字典(Listening to a Dictionary)/121
13. 单词释义(Definitions of Words)/123
14. 传话(Passing on a Message)/125
15. 充当服务员(Being a Waiter)/126
16. 听音着色(Listen And Colour)/127
17. 先看后说(Looking Before Saying)/128
18. 你听到什么(What can you hear?)/129
19. 缺了什么(What's Missing?)/130
20. 连续提问(Chain Questions)/131
21. 提问比赛(Question Match)/132
22. 三张纸牌(Three Cards)/133
23. 闭眼听问(Blind Questions)/135
24. 听指令(Do What You're Told)/136
25. 听后反应(Listen and Response)/137
26. 走“电线”(Follow the Wire)/138
27. 抛“六”说话(Throw Six to Say)/139

第六部分 读写游戏

1. 数学问题(Maths Problems)/140
2. 过三关(Making Three Errors)/143

3. 分类整理(Sort It Out)/144
4. 在餐馆(Working in a Restaurant)/146
5. 寻找失物(Looking for Things)/148
6. 晒衣服(Clothes Line)/149
7. 联系工作(Helping Find a Job)/150
8. 幸运数字(Lucky Number)/152
9. 滚雪球(Making a Snow Ball)/153
10. 追加描述(Adding More Descriptions)/154
11. 看图改句(Look and Revise)/155
12. 故事接力(Story Relay)/157
13. 占格子(Occupying Grids)/158
14. 删减(Deletion)/159
15. 相关句子(Related Sentences)/161

第七部分 智力游戏

1. 找号码(Find the Number)/162
2. 密信(Secret Letter)/164
3. 信中信(Message in the Letter)/166
4. 拼块(Putting Halves Together)/169
5. 找位置(Find Right Places)/170
6. 读图(Reading Pictures)/172
7. 智力问题(Intelligence Questions)/175
8. 智力问答(Intelligence Questions And Answers)/179

第八部分 实践交流游戏

1. 购物(Shopping)/182
2. 模拟购物(Simulated Shopping)/183
3. 拍卖会(Auction)/184
4. 交换信息(Message Exchange)/185
5. 寻人(Looking for a Person)/188
6. 寻物(Looking for Lost Things)/189
7. 调查(A Survey)/190

CONTENTS

4

8. 寻找家庭成员(Find the Family Members)/192
9. 十字路口(Crossroad)/194
10. 假日旅行(Traveling on Holiday)/195
11. 拼碎片(Put It Together)/197
12. 对猜(Guess in Turn)/198
13. 吉姆的一天(Jim's Day)/199
14. 找工作(Looking for a Job)/200
15. 约定(Finding a Date)/203

第九部分 动作表演游戏

1. 击鼓传花(Passing on a Flower During the Drumbeats)/205
2. 动作表意(Pantomime)/206
3. 模仿与理解(Imitating And Interpreting)/207
4. 闭眼绘画(Close Your Eyes And Draw)/209
5. 边听边表演(Listen And Act)/210

6. 即兴表演(Extemporaneous Performance)/211
7. 表演双簧(Collaboration Show)/213

第十部分 中外名游戏

1. 破译密码(Cracking Codes)/215
2. 代码文字(Cryptogram)/217
3. 字母变位游戏(Anagram)/219
4. 拼词赛跑(Word Racer)/220
5. 拼词游戏(Literati)/221
6. 找单词(Wordsearch)/222
7. 单词接龙(Word Chain)/223
8. 吊死鬼(Hangman)/225
9. Simon说(Simon Says)/226
10. BINGO游戏(Bingo Game)/228
11. 字谜(Crossword)/230
12. 方格成龙游戏(The Tic Tac)/234
13. 梯子和滑梯(Ladders and Slides)/236
14. 二十个问题(Twenty Questions)/237

第一部分 字母游戏

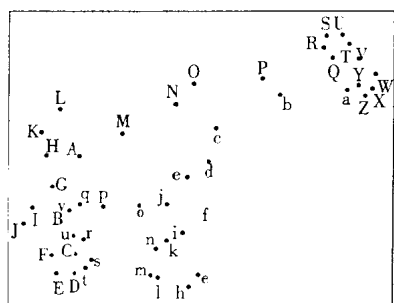
1 连点 (Joining the Dots)

活动目的 复习巩固所学的英语字母

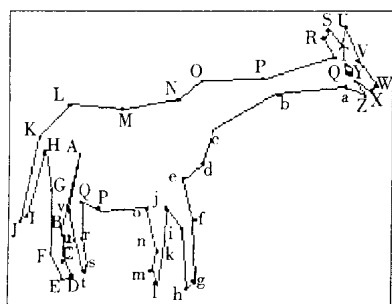
适用对象:初学者

活动时间:10分钟左右

材料或工具:笔、纸、未完成的画



(图一:连字母前)



(图二:连字母后)



一、活动过程

1.教师事先设计一些图画,但不必画出图形,只是沿着图形的轮廓依次标上26个英语字母(先使用大写字母,若大写字母不够则继续使用小写字母。见图一。教师将未连接好的图画复制数份,以确保人手一份。

2.在活动前,教师将复制的未连接好的图画发给学生,并告诉其活动规则:按字母顺序连接。先连接大写字母,大写字母连接至Z时,继续连接小写字母。

3.教师宣布开始,大家一齐动笔,看谁连得又快又好。最后由老师对学生所连的图画进行评价。



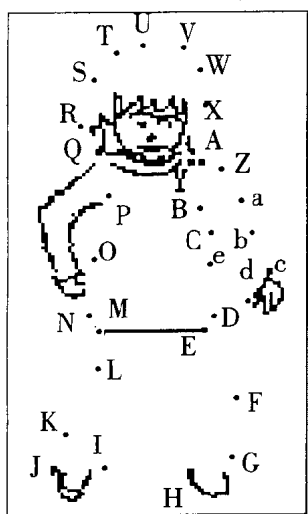
二、有关说明

在制作图画时,有些复杂的图画需要教师先画一部分,剩余的部分方可让学生连接成画。

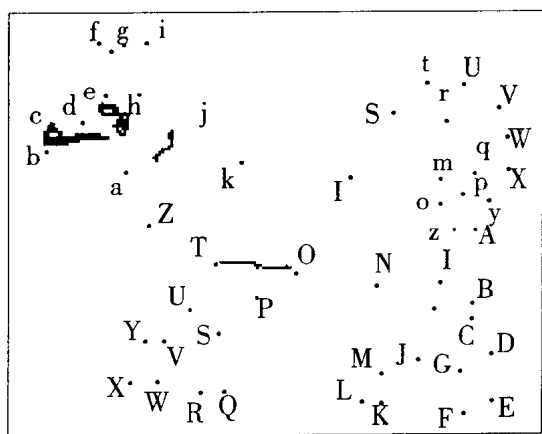


三、备用资料

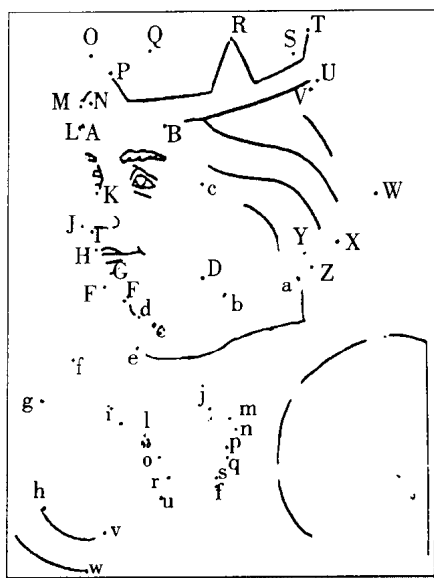
下面提供四幅未完成的图画，供活动选用。



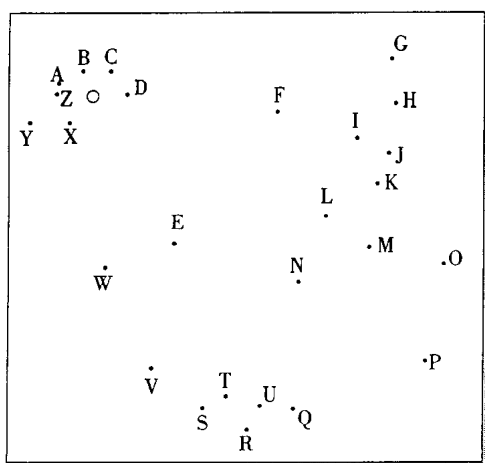
▲女孩



◀狗



◀王子



◀马

2 旧歌新唱 (Old New Song)

活动目的:巩固英语字母,增加英语学习氛围

适用对象:初学者

活动时间:15~25分钟

材料或工具:(无)



一、活动过程

- 1.活动前,教师教唱或带领学生复习英语字母歌。
- 2.教师示范。在活动前教师先选一首学生比较熟悉的歌曲(如《我爱北京天安门》),将其原有的歌词替换成26个英语字母并演唱给学生听。然后叫1~2名学生重复试唱。
- 3.待学生熟悉规则之后,便可让每个学生轮流用自己熟悉的曲子演唱26个字母。曲目不限,可以是儿童歌曲,也可以是民歌或当前流行的通俗歌曲。如果曲子太长,可只唱前面一部分或重复演唱26个字母。
- 4.最后评出数名唱得比较好的学生,给予表扬。对于个别唱得特别好的学生,可让其他学生跟着学唱。



二、有关说明

- 1.本游戏可采用分组竞赛形式。
- 2.如有可能,可让学生在歌词中增加一些简单的英语句子。



三、备用资料

活动时建议使用下列歌曲:

- 1.中国歌曲:《我爱北京天安门》、《东方红》、《让我们荡起双桨》、《娃哈哈》、《春天在哪里》、《同一首歌》以及其他当今流行歌曲。
- 2.外国歌曲:《红河谷》(Red River Valley)、《雪绒花》(Edelweiss)、《老黑奴》(Old Black Joe)、《铃儿响叮当》(Jingle Bells)、《哆-咪-咪》(Do-Re-Mi)、《昨日重现》(Yesterday Once More)、《我心永恒》(My Heart Will Go On)、《我的肯塔基故乡》(My Old Kentucky Home)等。

3 字母与数字 (Letters And Numbers)

活动目的: 熟练掌握英语字母及其顺序

适用对象: 初学者或初级学习者

活动时间: 10~15分钟

材料或工具: 卡片



一、活动过程

1. 教师事先准备卡片数张, 每张卡片上写有数字, 每个数字都和一个英文字母相对应, 即A:1, B:2, C:3……Z:26。这样每张卡片上的一串数字就代表已学过的一个英语单词, 如4-5-19-11(desk), 4-15-7(dog), 19-3-8-15-15-12 (school)等。

2. 介绍活动规则, 并向学生作一两次翻译示范。

3. 教师拿出一张卡片, 面向全体学生, 让学生举手抢答所对应的单词。如果最先举手的同学回答错误, 第二个举手的同学可接着回答。最后教师将抢先答对的的学生名单记录下来, 然后拿出另一张卡片进行下一轮抢答。

4. 数轮抢答之后, 统计答对学生名单, 答对最多者为优胜者。



二、有关说明

1. 随着活动的深入, 学生对每个数字的反应会逐渐加快, 这时可用数字串来表达一个句子, 如How old are you: 8-15-23 15-12-4 1-18-5 25-15-21; My name is Tom: 13-25 14-1-13-5 9-19 20-15-13等。

2. 本活动还可采用分组对抗形式, 即一组给出数字串, 另一组在限定的时间内将单词译出。每五个单词为一轮, 几轮之后评出优胜组。



三、备用资料

1. 表示单词的数字串: 23-5-12-3-15-13-5 (welcome), 12-5-19-19-15-14 (lesson), 1-6-20-5-18-14-15-15-14 (afternoon), 17-21-9-20-5 (quite), 16-1-18-5-14-20 (parent), 14-15-20-8-9-14-7 (nothing), 13-15-14-20-8 (month), 6-5-2-18-21-1-18-25 (February), 14-5-22-5-18 (never), 17-21-5-19-20-9-15-14 (question), 3-1-20-3-8 (catch), 3-9-20-25 (city), 2-21-9-12-4 (build), 1-14-19-23-5-18 (answer)。

2. 表示句子的数字串: 1-18-5 25-15-21 9-14 3-12-1-19-19 15-14-5 (Are you in Class One?), 7-15-15-4 13-15-18-14-9-14-7 13-18 23-1-14-7 (Good morning, Mr Wang), 8-5 23-1-19 22-5-18-25 2-21-19-25 25-5-19-20-5-18-4-1-25 (He was very busy yesterday.), 13-25 8-15-13-5 9-19 6-1-18 6-18-15-13 8-5-18-5 (My home is far from here.)。

4 字母网球 (Letter Tennis)

活动目的: 熟练掌握英语字母及其先后顺序

适用对象: 初学者

活动时间: 10~15分钟

材料或工具: (无)



一、活动过程

1 示范。教师请一位学生与其交替说出26个英语字母。即教师从“A”开始, 学生立即说“B”, 教师接着说“C”……直到一人说错为止。若说到“Z”时仍没人出错, 则继续从“A”开始, 但速度要比上一轮快。

2 把学生分成两个组, 先由各组第一名学生进行说



二、有关说明

字母比赛。比赛时,两名学生交替说出下一个字母,若一个学生说“A”,另一个学生立即说“B”……直到一名学生说错为止。说错的一组将失去一分。各组第二名学生接着比赛,直至每个学生赛一轮或数轮为止。

3.最后统计各组失分情况,评出优胜组。

1.本游戏可采用同桌两学生对抗淘汰赛形式,最后决出优胜个人。

2.如果学生已熟练掌握26个字母,很少出错,则可改变活动规则。通常有以下几种规则可供选择:

a.两组交替说出后面第二或第三个字母(如交替说出A、D、G、J等字母);

b.两组交替说出后面连续两个或三个字母(如交替说出ABC、DEF、GHI等);

c.两组交替说出上一个字母(从Z开始或从任何一个字母开始);

d.两组交替说出上第二或第三个字母(从任何一个字母开始);

e. 交替说出后同第二、第三两个字母(即AB、DE、GH、JK……)。

5 飞镖 (Darts)

活动目的:熟悉英语字母及其顺序,
增加英语学习情趣

适用对象:初学者

活动时间:5~10分钟

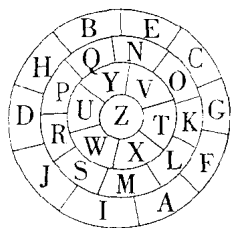
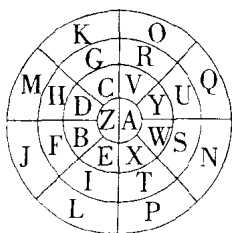
材料或工具:白纸、铅笔



一、活动过程



1.教师事先绘制飞镖靶,并在镖靶的格子里写上相应字母(建议采用下面两种图样中的一种)。将飞镖靶复



制若干份(保证每两人一份)。

2.示范。教师先用白纸制作一个大的飞镖靶。活动时将该靶挂在黑板上,接着请一名学生上台。教师用布蒙上该生的眼睛,然后让他(她)用手指指定白纸上某个部位,教师记下该部位所标的字母,并让学生在原地转动一周后指定新的位置,教师记载新的字母。一次可连续指定五个位置,记载五个字母。最后教师根据每个字母预先给定的分数加在一起,其和就是该生的得分。

3.分组活动。学生每两人一组,领取飞镖靶一个。两人轮流闭眼用铅笔点击飞镖靶,每点击一次,则加上事先规定的,与被击中字母相匹配的分数。双方分别点击10次。最后得分较多者获胜。



二、有关说明

1.每个字母所给定的分数可以是随意的,但最好与字母在字母表中的顺序联系起来,即:A=1分,B=2分……Z=26分,或者A=26分,B=25分……Z=1分。

2.本活动也可采用真实的飞镖游戏。即教师用塑胶或泡沫板制作飞镖字母靶,自制或购置数支飞镖,让学生进行投飞镖活动。

6 在哪里? (Where Is It?)

活动目的:巩固所学的字母,练习简单的会话

适用对象 初学者

活动时间 3~5分钟

材料或工具 卡片