

·初中活动课丛书·

英语活动课设计精选

主编 赵希甌



华东师范大学出版社

· 初中活动课丛书 ·
英语活动课设计精选
主编 赵希铨

华东师范大学出版社出版发行

(上海中山北路 3663 号)

邮政编码: 200062

新华书店上海发行所经销 华东师范大学印刷厂印刷

开本: 850×1168 1/32 印张 6.125 字数: 157 千字

1996 年 8 月第一版 1998 年 6 月第二次印刷

印数: 13 901—21 900 本

ISBN 7-5617-1558-7/G · 698 定价: 5.70 元

《初中活动课丛书》编委会

顾 主 委	问 任 员	凌同光			
		刘培鸿			
		张延祺	蒋以倡	周燮鹏	居志良
		杨若冰	叶锦义	赵希铨	叶立安
		华长庆	黄永煌	邓金林	
本册顾问		章兼中			
本册主编		赵希铨			

516
33

序

上海中小学课程教材改革委员会副主任 凌同光

1993 年秋,上海市各小学起始年级全面推行新的课程教材改革方案。这次课程教材改革方案的特点之一,就是把整个的课程分成必修课程、选修课程和活动课程,即“三个板块”。长期以来,由于计划经济和应试模式的制约,普通中、小学的课程结构比较单一,只有必修课程,而选修课程、活动课程是处在可有可无的境地。在这种情况下培养出来的学生往往缺乏个性和特长,用通俗的话来说就是“别人会的我也会,别人不会的我也不会”。这不仅不适应社会对人才多层次多类别的需要和社会主义精神文明建设的需要,更不适应社会主义市场经济发展的需要,对贯彻因材施教这一原则也是不利的。这些道理应当是人人皆知的,并且绝大多数的人也是赞同的。

但新的课程教材改革方案在具体实施的过程中会遇到不少困难。由于高等学校招生制度以及用人制度还未能很好地适应社会主义市场经济发展的需要,社会上对人才标准的取向还受到陈腐传统教育思想的深刻影响。活动课程的发展,不可能是一条平坦的大道,这一点是所有从事活动课教学工作的教师必须清醒认识到的。

除此以外,活动课程实施的难度还在于缺乏必需的辅导资料,要依靠教师自己去寻找适合学生开展各种活动的资料是一件很劳神费时的事情。为了迅速改变这一状况,不少对开展活动课富有经验的教育工作者纷纷提笔撰写活动课教材,这对活动课的开展和完善是十分有益的。普陀区教育局编撰的这一套“初中活动课丛

书”为大家提供了可资借鉴的、有价值的辅导资料。我们期望有更多的教育工作者投入这项工作,使活动课这一板块百花齐放,艳丽多姿。

目 录(CONTENTS)

1. 抓尾巴(Catching My Tail).....	1
2. 速战速决(As Quick as Possible)	3
3. 拼词比赛(A Spelling Match).....	5
4. 趣味游戏(An Interesting Game of Spelling)	7
5. 更换字母比赛(A Letter-changing Game)	9
6. 心领神会(Taking a Hint).....	11
7. 找出孪生兄弟(Finding Twin Brothers)	13
8. 愈多愈好(The More the Better)	15
9. 形容词、副词变级接力赛(A Relay Game of Comparison).....	17
10. 快乐大转盘(Happy Revolving-plates).....	19
11. 游艺园(An English Club).....	21
12. 扩词比赛(A Word-building Match)	26
13. 找朋友(Looking for a Friend).....	28
14. 反义词配对(Antonym-pairing).....	30
15. 词语配对(Matching the Words)	32
16. 是还是非(True or False)	34
17. 他在干什么?(What Is He Doing?)	36
18. 登高台(Getting to the Top)	38
19. 填表(Filling in the Form).....	41
20. 边听边画(Listen and Draw)	43

21. 看图说写(Look, Speak and Write)	46
22. 谈论事物(Talking About Things)	48
23. 盘问(Questioning)	50
24. 配音(Dubbing Pictures).....	52
25. 传话(一),(二)[Passing on a Message (I),(II)]	54
26. 参加拍卖会(Taking Part in an Auction)	48
27. 计算接力赛(A Counting Relay)	60
28. 数钱(Counting Money)	63
29. 问时间(What's the Time?).....	65
30. 数字计算(Counting Up Figures).....	67
31. 数字练习及时间表达(一), (二) [Practice on Numbers and Time-telling (I),(II)]	69
32. 开支票(Writing a Cheque)	75
33. 英语速算比赛(A Quick Counting Match)	77
34. 快速组句(Forming Sentences at a Rush).....	80
35. 扩句(Sentence Expanding)	82
36. 搭台阶(Building Steps)	84
37. 句子接龙(Sentence After Sentence)	86
38. 编故事(Making up Stories).....	87
39. 造句(一),(二),(三)[Making Sentences (I),(II), (III)]	89
40. 主从句配对(Linking Up Clauses)	94
41. 完成句子(Sentence Completing)	96
42. 组句游戏(A Sentence-making Game)	98
43. 故事复述(Story Retelling).....	100
44. 寻找指挥所(Looking for the Command Post)	102
45. 问路(一),(二)[Asking the Way (I),(II)].....	104

46. 猜猜看(一),(二)[Making a Guess (I),(II)].....	109
47. 猜颜色(Guessing Colours)	113
48. 看动作打一词或词组(Guessing at Actions)	115
49. 学副词哑剧(Acting Out Some Adverbs).....	117
50. 记者招待会(A Press Conference).....	118
51. 刨根问底(Getting to the Bottom of the Matter)	120
52. 当小记者(Being a Little Reporter)	122
53. 打电话接力赛(A Relay Game of Making a Phone Call).....	124
54. 接电话(Answering a Phone Call)	127
55. 用英语配音(一),(二)[Dubbing Dialogues in English (I),(II)].....	129
56. 抓俘虏(Taking Prisoners)	133
57. 提问(Asking Questions)	135
58. 龟兔赛(A Race Between the Hare and the Tortoise)	138
59. 当教练(Being a Coach)	141
60. 不用“是”“否”来答题(Answering Tag Questions Without Using “Yes” or “No”).....	143
61. 交际性猜谜游戏(A Communicative Puzzle Game)...	145
62. 找位置(一),(二)[Finding Positions (I),(II)].....	147
63. 捕鱼(Catching Fish)	151
64. 喜好和厌恶(Like and Dislike).....	152
65. 结伴过关(Getting Through a Check)	154
66. 薄纸、厚纸(Thin Paper, Thick Paper)	156
67. 指鹿为马(Calling a Stag a Horse)	158
68. 字谜游戏(A Chain Word Puzzle)	160
69. 周游世界(Round the World).....	162

70. 国名与国籍(Names of States and Nationalities)	164
71. 生日聚会(A Birthday Party)	166
72. 你到过哪里?(Where Have You Been?)	169
73. 学会生存(Learning to Survive)	171
74. 学会观察(Learning to Observe)	173
75. 英语缩略语比赛(A Match of Abbreviations)	176
参考答案	182

1. 抓尾巴(Catching My Tail)

[设计目的]

1. 训练学生对单词的快速反应能力;
2. 熟练掌握单词拼法。

[活动过程]

1. 将班级的 8 个纵排分为人数均等的 8 组, 进行比赛。
2. 给第一横排的 8 位学生一张纸。
3. 教师在黑板上任意写出一个英文字母。
4. 由每排的第一位学生在纸上写出由此字母开头的一个单词, 再将纸传给第二位学生。
5. 第二位学生接着写出由上个单词末尾字母开头的一个单词, 以此类推。
6. 哪一组先将字条传至最后一位学生便得胜, 由最后一位学生将字条上的单词依次抄在黑板上。
7. 统计得分。
- 8 个组按完成的先后名次分别得 8、7、6、5... 1 分。若拼错单词, 错 1 个再扣 1 分, 几轮比赛之后, 可累计总分。
8. 例题
t-top-post-tomato-obey-year-real-lamb-bottle...

[有关说明]

为增加难度, 教师可规定每一轮比赛中每个单词字母的数量,

可以是3个、4个或5个字母。而且不能在同一条单词链中重复出现某一个单词。

(上海市晋元中学 王彦敏)

2. 速战速决(As Quick as Possible)

[设计目的]

1. 训练学生对单词的快速反应能力;
2. 熟练掌握单词的拼法;
3. 识别某些单词中字母的先后次序。

[活动过程]

1. 将 26 个英文字母逐一写在卡片上,打乱次序。
2. 班级每四位同学组成 1 组进行比赛,可互相讨论。
3. 由任意一位同学从 26 张字母卡片中抽取 8—10 张,列在黑板上。

4. 宣布比赛开始,学生可边讨论边将这些字母排列组合成尽可能多的单词,教师计算每组完成所需时间,列出名次。

5. 先由最先完成的那组学生列出所组成的单词,再由其他组的学生作补充。

6. 统计得分

设一个班为 56 名学生,每四个人为一组,共 14 组,编好号。最先完成的一组(即第一名)得 10 分,第二至第四名得 8 分,第五至第十名得 6 分,第十一至第十四名得 4 分。当第一名的一组学生列完单词以后,其他组的学生可进行抢答。只要有人说出一个新单词,其所在组可加 1 分,直至说不出时为止。如此进行几轮之后可

累计得分情况。(附：拼错一个单词扣1分。)

7. 例题

字母：a；f；s；l；o；i；m；e；t

组词：as；if；so；me；it；at；lot；met；meat；let；fat；
slim；some；team；float；soft；left；leaf；sea；scal；
meal；least；seat；sat；soil...

[有关说明]

1. 为取得统一，名词均限于单数，动词均限用原形。

2. 为增加难度，教师可规定每个单词中的字母不得重复出现，并可在列出单词的同时说出中文解释。

(上海市晋元中学 王彦敏)

3. 拼词比赛(A Spelling Match)

[设计目的]

培养学生熟悉词汇,检索记忆中词库的能力。通过比赛,达到正确拼写单词和提高拼写单词的兴趣。

[活动过程]

将班级分成4个组。主持人在黑板上写1个由4个字母构成的单词。如 farm, 要求各组同学派出一位代表分别写出以 f 开头, 又以 a, r, m 字母开头的一组单词。例如,

f	a	r	m
fan	apple	river	many

然后派出第二位同学接着写以 f 开头, 又以 a, r, m 字母开头的另一组单词。

f	a	r	m
field	April	rise	meet
food	arrive	rch	mountain
fast	anybody	railway	monkey

以此类推。直到写不出单词时为止。

然后,主持人和全班同学一起检查,有否拼错,拼错一个词扣1分,写对一个词得1分。得分最多的一组为优胜。优胜小组可以再出一个4个字母构成的单词,然后再分4个小组比赛。

【有关说明】

游戏时，主持人可以根据参加游戏的人数多少分成若干小组，而后决定写出有几个字母组成的单词。例如，分成 3 个组，可以写 one，分成 5 个组，可以写 thank 等等。如果游戏者写出的单词是课外学到的，主持人可以当场请该学生讲出它的词义。如果讲不出要扣 1 分。主持人也可备一本小词典，当场查询，判断是非。

(上海市骊山中学 阮珠凤)

4. 趣味游戏(An Interesting Game of Spelling)

[设计目的]

在娱乐中熟练拼单词。

[活动过程]

1. 前期准备

(1) 用 8 开粉红纸 26 张, 8 开浅蓝纸 14 张, 做两套字母卡片, 将 26 个英语字母按顺序分别写在 13 张粉红纸的正反两面, 另外 7 张浅蓝纸的正反面分别写上 14 个常用字母, 如: a, e, i, o, u, t, s, h, n...

(2) 准备一些表示实物的名词图片。

2. 操作步骤

将班级学生分成两组, 每组 20 人, 分别坐在教室的两端, 每组分成两排, 前排是 13 个主力队员, 每人各拿一张粉红色的卡片, 后排 7 人是候补队员, 每人各拿一张浅蓝色的卡片。

游戏开始。主持人出示一张单词图片, 两队的有关学生要迅速、正确、安静地站出来, 站列成一排, 端正地将卡片举在胸前, 以正确的顺序排列, 构成一个单词。例如, 主持人出示“书”的单词图片后, 手拿字母卡片“b”“o”“k”的 3 个主力队员以及候补队中拿“o”的学生一起站出来, 将卡片举在胸前, 迅速地依次排列, 排出“book”的单词。注意其中第一个字母“o”应是主力队员所举的粉

色卡片的“o”，而第二个字母“o”应是候补队员所举的浅蓝色卡片的“o”。如果主持人出示单词图片“月亮”，因字母“m”和“n”恰好在一张卡片的正反两面，那么主力队员要出示“m”，而“n”则由候补队员出示。

凡是一个单词中出现同一字母重复的情况，前面的字母由主力队员出示，而后面的则由候补队员出示，以纸的颜色来辨别。如站错位置，就扣分，以此来比一比，哪一队单词排列得正确、迅速、安静。

〔有关说明〕

1. 每站错一个位置，扣去 1 分。如果在一个单词的排列过程中有两个学生站错位，就扣 2 分，以此类推。
2. 排列 10 个单词为一轮。
3. 在比赛过程中，如有过分喧闹、混乱的现象，酌情扣分。

(上海市沪太中学 俞增敏)