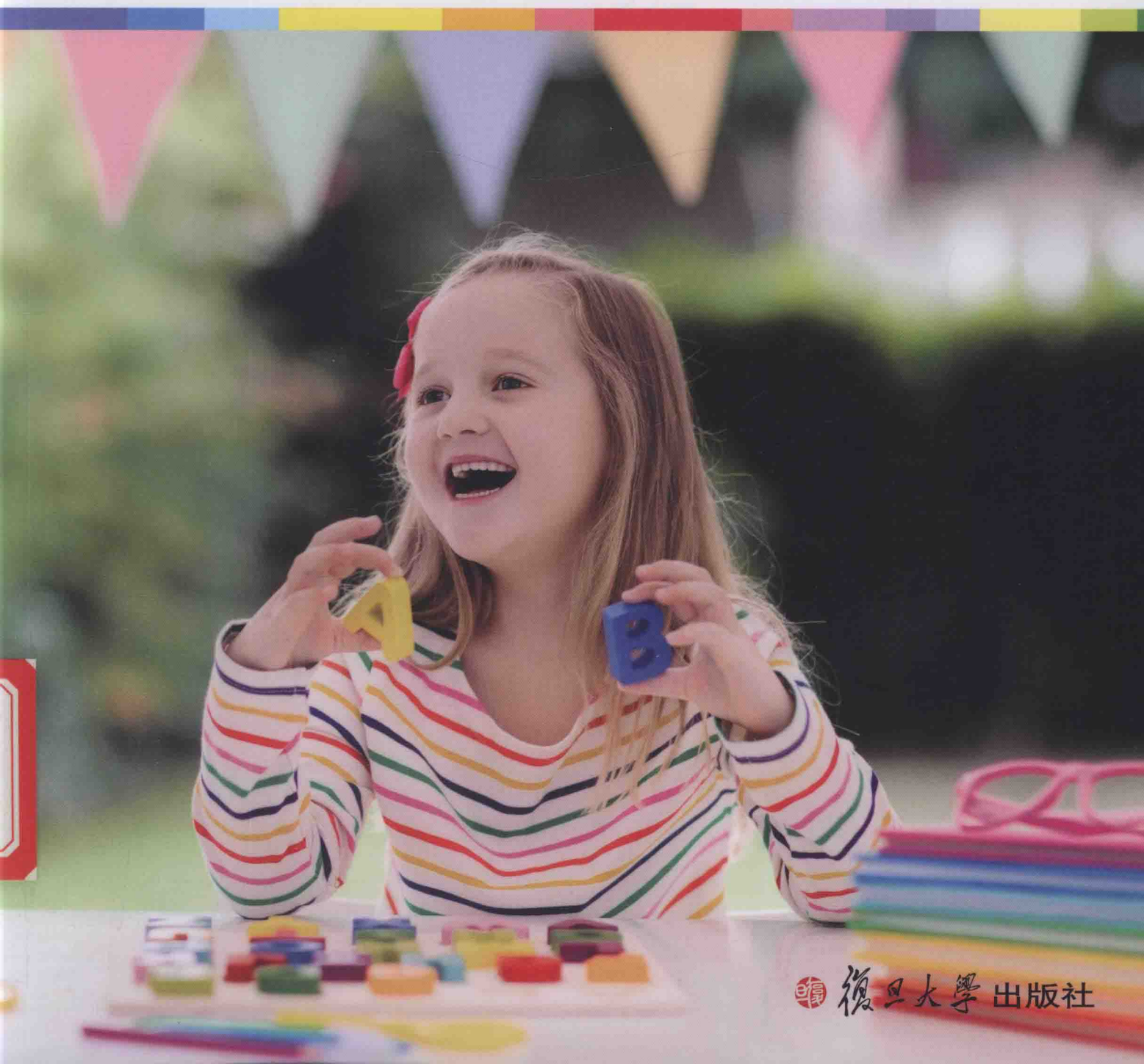


全国学前教育专业（新课程标准）“十三五”规划教材

幼儿英语游戏活动 指导与实训



主编 苏小菊 任晓琴



复旦大学出版社

全国学前教育专业（新课程标准）“十三五”规划教材

幼儿英语游戏活动 指导与实训

主 编 苏小菊 任晓琴
副主编 颜晓芳 覃 静
谢恬恬 钟博维



复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

幼儿英语游戏活动指导与实训/苏小菊,任晓琴主编. —上海:复旦大学出版社, 2020.3
全国学前教育专业(新课程标准)“十三五”规划教材
ISBN 978-7-309-14471-0

I. ①幼… II. ①苏… ②任… III. ①学前教育-英语课-幼儿师范学校-教学参考资料
IV. ①G613.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 212779 号

幼儿英语游戏活动指导与实训

苏小菊 任晓琴 主编
责任编辑/查 莉

复旦大学出版社有限公司出版发行
上海市国权路 579 号 邮编: 200433
网址: fupnet@fudanpress.com http://www.fudanpress.com
门市零售: 86-21-65642857 团体订购: 86-21-65118853
外埠邮购: 86-21-65109143
上海丽佳制版印刷有限公司

开本 890 × 1240 1/16 印张 7.25 字数 208 千
2020 年 3 月第 1 版第 1 次印刷
印数 1—3 100

ISBN 978-7-309-14471-0/G · 1998
定价: 39.00 元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。
版权所有 侵权必究

贵州师范学院内部使用

内 容 提 要

本书本着实用、够用、可用的原则，专门针对如何指导幼儿教师将游戏融入幼儿英语教育活动而著，帮助发展幼儿英语教师的游戏活动组织和设计技能。本书呈现的不仅是一个个游戏的实训案例和组织方法，还构造了一种模式，引导教师在模仿案例组织实施中，逐步掌握游戏活动设计的思路和方法。

全书分为四个部分：理论篇、实训篇、游戏集锦、游戏组织用语。理论篇系统而概括地阐述幼儿英语游戏活动的设计、组织和评价的要点。实训篇分为基础训练和综合训练，基础训练旨在指导新手教师积累游戏操作经验，根据英语教育活动的需要，对游戏进行了功能性的分类，分为热身游戏、听力游戏、模仿学说游戏和交际游戏；综合实训包含十五个幼儿英语游戏活动组织案例，提供游戏范例和游戏活动的设计思路。本书中的游戏组织用语以及儿歌均配有音频，可登录复旦学前云平台免费下载：www.fudanxueqian.com。

前言

《幼儿园教师专业标准(试行)》指出,游戏活动的支持与引导是幼儿教师必备的专业能力之一。而《3—6岁儿童学习与发展指南》在实践建议中提到:“幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的。要珍视游戏和生活的独特价值,创设丰富的教育环境。”幼儿在幼儿园的学习活动离不开游戏的支持,在幼儿英语教育活动中也一样。因此,作为幼儿英语教师,幼儿英语游戏活动组织与设计技能是开展幼儿园英语教育活动的必备技能。

本书本着实用、够用、可用的原则,专门针对如何指导幼儿教师将游戏融入幼儿英语教育活动而编写,帮助发展幼儿英语教师的游戏活动组织和设计技能。其所呈现的不仅是一个个游戏的实训案例和组织方法,还构造了一种模式,引导教师在模仿案例组织实施中,逐步掌握游戏活动设计的思路和方法。全书主要分为三个部分:理论篇、实训篇、游戏集锦。

实训篇分为基础训练、进阶训练和综合训练。基础训练旨在指导新手教师积累游戏操作经验,先学会用英语组织一定量的小游戏,理清这些小游戏的作用,然后再思考如何把小游戏综合应用到幼儿英语教育活动中。进阶训练中,编者根据英语教育活动的需要,对游戏进行了功能性的分类,分为热身游戏、听力游戏、模仿学说游戏、交际游戏。练习者可以根据每种游戏的提示,把书中游戏集锦中的小游戏进行分类,并尝试按照游戏示例提供的游戏组织用语范例,尝试自行编写游戏组织用语并进行组织实践。综合训练主要提供的是游戏范例和游戏活动的设计思路。网络、书籍中幼儿英语游戏的类别、数量很多,但不是每一个游戏都适用于教学。教师需根据幼儿不同年龄的身心发展特点以及英语发展水平对游戏进行选择 and 再次创作设计,才能用于实际的教学。编者在本书中设计了15个幼儿英语游戏活动组织案例,分为3个等级,每个等级有5个游戏示例。

示例游戏等级的划分是根据幼儿年龄特点和英语发展水平分层的。每个level的游戏是特定年龄段的幼儿可以完成的。但是,也可以根据幼儿的英语水平进行选择。Level 1的游戏适用于3—4岁、英语零起点的幼儿;Level 2的游戏适用于4—5岁、英语学习持续一个阶段的幼儿;Level 3的游戏适用于5—6岁、英语学习有一定积累的幼儿。每个等级中,5个游戏按照游戏形式的复杂程度从简到繁,按照英语学习内容的难度从易到难,按照幼儿语言学习的规律从听懂到重复学说再到交际意义的开口说的规律编排。

幼儿英语教育中,强调以培养幼儿对英语的兴趣为首要目标。然而,英语学习从来就不是一件轻松的事情。语言技能的获得需要重复记忆、重复练习、重复应用。没有大量的重复,很难有好的学习效果。如果在幼儿英语教育中,只是为了完成语言内容的学习,而让幼儿大量机械乏味地重复、记忆、背诵,幼儿可能会对英语学习产生厌学的心理。游戏是幼儿最喜欢的活动,以游戏为语言练习的载体,可以让幼儿的英语学习快乐轻松。为了淡化“学”,强化“玩”,编者在设计游戏的时候,还编入了故事情境。英语学习需要情境,孩子在故事情境中游戏,会更容易代入角色完成游戏任

务,而游戏任务完成过程就是英语学习过程,从而淡化“学习”。

每个游戏设计示例中,编者还设计了游戏情景、游戏任务和语言目标,以避免游戏设计容易出现顾此失彼的现象,即设计的游戏让孩子玩得很开心,英语的学习效果却没达到,而有时为了强化英语学习效果,游戏又欠缺趣味性。每个游戏还设计了活动参考,即游戏过程示例。读者还可以根据自己的实际情况替换过程中的环节内容,如游戏热身的儿歌和小游戏、分组的方式和计分的方式、游戏用语等。

教师技能的获得需要大量的观察和模拟实践。因此,编者建议在教授幼儿英语游戏活动设计这部分内容时,教师可以在课堂上先做示范,或者先布置任务给学生按照活动参考的步骤模拟开展,然后在课堂上抽取小组进行展示,让学生观察—体验—记录—分析—实践。在实践页面,学生可以根据活动参考结合自身的实际再设计。

目 录

前言	1
理论篇	1
第一节 幼儿英语游戏概述	3
第二节 幼儿英语游戏活动的理论依据	5
第三节 幼儿英语游戏活动的分类与选择	7
第四节 幼儿英语游戏活动的组织环节	10
第五节 幼儿英语游戏活动的组织技巧	12
第六节 幼儿英语游戏活动的评价	20
实训篇	25
第一节 基础训练	27
第二节 进阶训练	35
一、热身游戏	35
二、听力游戏	37
三、模仿学说游戏	40
四、交际游戏	42
第三节 综合训练	46
Level 1 Finding Duggee	47
Task 1 Finding Duggee	47
Task 2 Amazing Animals Rescue	49
Task 3 Go Across the Rainbow Bridge	51
Task 4 Help Teddy in the Garden	53
Task 5 Duggee Is in the Castle	55
Level 2 Tour Around the City	58
Task 1 At the Salad Bar	58
Task 2 At the Traffic Department	60
Task 3 At the Shop	63
Task 4 At the Fashion Company	65
Task 5 At the Weather Bureau	68
Level 3 An Adventure Journey to Hawaii	71

Task 1	Prepare for the Trip	71
Task 2	Find Your Apartment	73
Task 3	Go to the Beach	76
Task 4	Go Shopping	78
Task 5	Find the Tickets	80

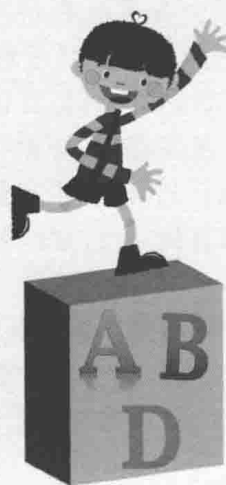
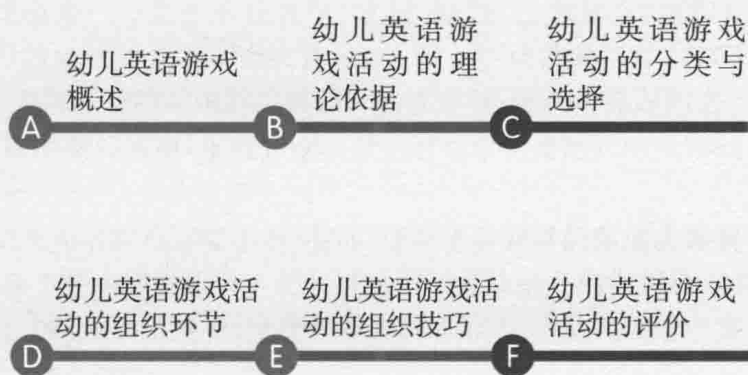
游戏集锦	85
------	----

附录 1	游戏组织用语	103
1.	Greetings and Warming Up 问候与热身	103
2.	Starting a Game 游戏开始	103
3.	Setting Examples 规则示范	103
4.	During the Game 游戏过程	104
5.	Grouping 分组	105
6.	Ending a Game 结束游戏	105
7.	Encouraging 加油鼓励	105

附录 2	教师引导幼儿游戏行为评价表(综合版)	107
------	--------------------	-----

参考文献	108
------	-----

理论篇 >>



在这个部分,你将了解幼儿英语游

戏与其他游戏的区别、游戏在幼儿英语教育活动中的重要性、幼儿英语游戏的设计和思路以及教师在集体幼儿英语游戏中的管理技巧等。

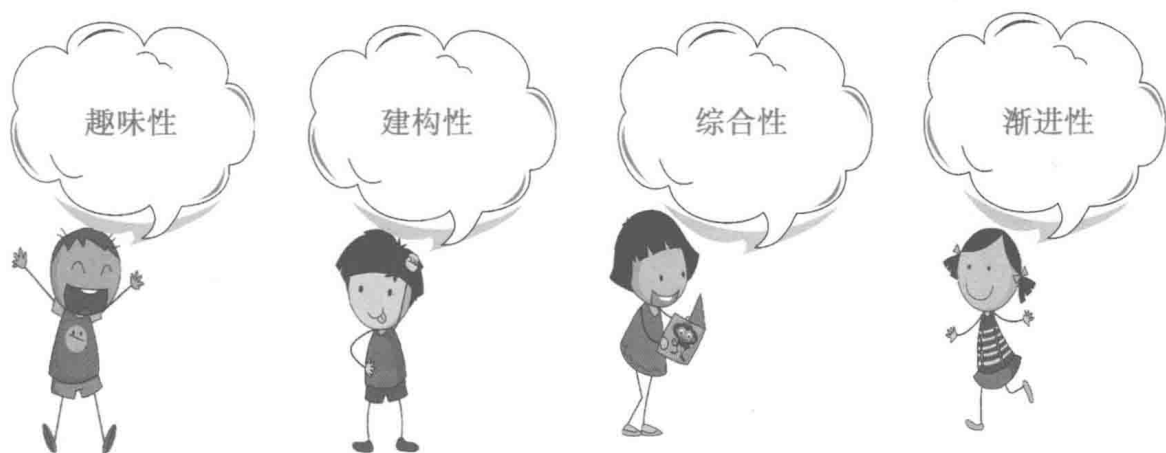
第一节 幼儿英语游戏概述

什么是“游戏”？由于游戏本身的复杂性，还有学术背景不同的研究者观察和聚焦的问题不同给予游戏的解释多样化，造成了游戏的概念至今都没有统一的解释。正是因为游戏本身复杂的性质，再加上一些文化背景和教育观念的影响，把教学活动游戏化的做法，也常常被误解为纯粹是打发时间的娱乐而已，其帮助幼儿学习的作用并不被认同。

在本书中，幼儿英语游戏活动中的“游戏”指的是教学游戏。教学游戏和幼儿自由游戏的区别在于：（1）教学游戏是由教师根据一定的教学任务和目标来设计的，这种教学目标以游戏任务的形式直接向幼儿提出来；（2）在教学游戏中，教师“教”的行为具有“预构性”，而且这种“预构性”的行为对于幼儿的学习活动具有计划和定向作用。^① 幼儿英语游戏活动在以下几种情况下，确实无法发挥其应有的作用：事先没有对游戏进行严格的挑选或计划；游戏中练习的语言非常有限，或者没有同其他语言材料相结合；在游戏开始前，未曾告知儿童们游戏中将要用到的关键词；在游戏进行中，没有得到良好的控制和组织。^②

因此幼儿英语游戏活动中的“游戏”应从语言教学的角度去理解。幼儿英语游戏要考虑游戏的娱乐性，同时也要为语言教学服务。幼儿英语游戏是从幼儿的心理特点和教学实际出发，尽可能将枯燥的语言现象转变为幼儿乐于接受、生动有趣的活动形式，为幼儿创造丰富的语言交际情景，使幼儿在玩中学，学中玩。^③

幼儿英语游戏教学有别于其他英语教学方式的特点在于：



（1）趣味性。幼儿英语游戏的目的就是帮助孩子们以一种愉快的方式学习英语。儿童学习语言不是简单的“教什么就学什么”，而是有明显的兴趣倾向和选择，往往他们感兴趣的就容易积极主动地投入

① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004

② [美]布鲁斯特(Brewster, J.), [美]埃利斯(Ellis, G.), [美]吉拉德(Girard, D.)著. 小学英语教师教学指南[M]. 王晓阳等译. 北京: 高等教育出版社, 2009

③ 胡晓艳. 学前英语游戏设计[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2013

学习,反之,则效果较差。因此,在设计游戏时要注重儿童兴趣点的分析,避免过多机械性的重复和跟读。在游戏中,激发儿童的好奇心和想象力,并使他们获得成就感,让他们在快乐中自然而然地学习英语。

(2) 建构性。在语言交际环境中,当儿童有交往的需要时,他们才主动地搜索记忆中的词汇和句子,尝试着进行表述。而且,在有交际需要的情形下,当儿童因词汇贫乏或语法错误引起理解障碍时,儿童才会感觉到学习新词的紧迫性,才会有意识地利用这种交际环境与机会向别人学习,主动模仿新词新句。幼儿英语游戏旨在为儿童创设英语的交际环境,创造英语交流的需要。在游戏过程中,孩子虽精力集中于完成游戏本身,但由于需要英语语言完成任务,他们就不得不有意识地学习新的表达方式。

(3) 综合性。儿童需要通过日常交往和各种教育活动获得大量语言范本。由于英语的外语特性,儿童无法在日常生活中得到这些范本。教师在组织英语游戏的过程中,使用的英语语言内容则可涉及儿童生活的各个方面,从儿童自己的身体特征到心理感受,从儿童家庭到幼儿园再到周围社区,从各种自然物或自然现象到人际交往和社会常识。因此,在设计幼儿英语游戏时需要注重游戏内容的综合性和丰富性。在学习语言的过程中,注意培养幼儿的**合作能力、交往能力、思维能力,从而获得更具综合性和广泛性的语言范本。

(4) 渐进性。儿童学习和掌握语音、词汇、句子,都需要一个过程,从有到无、从不理解到部分理解再到完全理解,积少成多,逐步形成,逐步完善。儿童对语言的掌握、词义的理解、语法的运用还很不成熟,常常出现理解错误、表达错误的情况,这是儿童语言发展过程的年龄特点。教师在游戏的过程中要照顾到儿童的年龄特征,多用短句,多作描述,语速较慢,语音清晰。当孩子说出不规范的英语时,不要着急纠正,只要教师自己用的英语是标准的,儿童通过不断的模仿,最终也会说出标准的语言。

第二节 幼儿英语游戏活动的理论依据

要想把游戏玩好,使其在幼儿英语教育中起到积极的作用,首先要从理论上找到依据,用理论去指导幼儿英语游戏的设计和应用。

一、皮亚杰的认知发展理论

让·皮亚杰(Jean Piaget)是当代最有影响力的发展心理学家。他从对自己孩子的观察实验研究开始,继而对儿童从婴幼儿期到青少年各阶段心理过程的发展情况进行调查研究,提出了认知发展理论,成为这一学科的典范。他在实验研究中发现,游戏在儿童认知发展中有着重要地位和巨大的影响力,他的游戏理论是他的认知发展理论的重要组成部分。他认为儿童认知能力的发展依赖于同化和顺应之间的平衡。人从婴幼儿开始就有着简单反射的生活本能,随着年龄增长,他们逐渐修正自己的全部行为技能以适应各种环境的要求。^① 孩子在成长过程中,改变自己已有经验,逐渐使自己的行为表现接近现实世界,最终能顺应现实世界。这个过程便是从同化到顺应的过程。在皮亚杰看来,游戏是儿童认知兴趣和情感之间的缓冲,也是同化到顺应的缓冲。在轻松快乐的虚拟游戏环境中,可以引发孩子自我意识和学习的热情,对现实成人社会行为进行模仿,从而逐渐顺应环境的变化。因此,游戏是儿童成长的过渡、认知发展的需要。

在对幼儿进行英语教育的时候,就必须遵循幼儿的认知发展特点和需求,采用合适的游戏运用于教学中,把抽象的语言具体化、形象化,让孩子们在游戏的情境中理解英语,在游戏的活动中应用英语,通过游戏活动让孩子逐步掌握一定的英语技能。

二、克拉申的二语习得理论

二语习得研究作为一门独立学科至今已经发展了四十多年。研究者们对此课题的研究所持的目的、角度不一,所得出的结论也不一样,争论激烈,甚至分阵营对峙。在此,我们主要围绕着游戏应用于幼儿英语教育的可行性和必要性,围绕着幼儿外语学习的特点,简述与之有密切关系的理论依据。

美国应用语言学家克拉申(Krashen)毕生致力于第二语言习得研究,在前人和自己研究的基础上,总结提出了著名的第二语言学习监控模式(the monitor model)。克拉申认为,第二语言监控模式由五个假说构成,其中,习得和学习假说(the Acquisition-Learning Hypothesis)、语言输入假说(the Input Hypothesis)、情感过滤假说(the Affective Filter Hypothesis)对游戏在幼儿英语教育中的应用提供了重要的理论依据。

(一) 学习和习得假说

在语言教学理论中,学习是指儿童在正式环境下(如课堂)有意识地、系统地、正规地学习语言的过

^① 朱纯. 外语教学心理学[M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2008

程。习得又叫获得,是儿童在自然的语言环境中,不经过正式的教授而自然地、下意识地获得语言的过程。^① 第二语言可以通过学习和习得两种途径获得。第二语言学家克拉申认为,两种方式的区别主要在于学习是有意识的行为,而习得是潜意识的行为。两种方式在第二语言的学习中并不是独立的,反之,两者是密切联系的。语言学家埃利斯(Ellis)指出,第二语言获得指的是在自然的或有指导的情况下,通过有意识或无意识的吸收而掌握母语以外的一门语言的过程。然而,从幼儿的身心发展的特点来看,“习得”所具备的自然、轻松、无任务压力的学习特点符合幼儿的认知。因此,在幼儿英语教育中,“习得”应为主导,而游戏在幼儿英语教学活动中的得当应用就可以使孩子在“习得”的状态中学习英语。

(二) 语言输入假说

语言输入是习得的第一条件。对于语言的输入,克拉申强调的是可理解性,也就是说,提供给习得者的语言材料的意义和形式必须是他们可以理解输入的,否则将毫无意义。他形象地用公式“ $i+1$ ”来表示最佳语言输入,其中“ i ”指学习者现有的水平,“ 1 ”表示不定量,具有可理解性、感兴趣的或相关的、非语法程序安排、足够的量等特征。^② 其中,可理解性是首要必要的条件;挑选习得者感兴趣或与之兴趣需要相关联的材料是习得者可持续轻松学习的基础;非语法程序安排是强调习得的自然性,强调创设自然的语言环境,让孩子可听懂、可模仿、可运用,在自然的状态下获得语言能力,不主张语法教授;而足够量的可理解性输入是习得者输出语言的保障。

(三) 情感过滤假说

在这一假说中,克拉申强调的是,习得者可接收到的语言输入信息很大程度上受到情感因素的影响。他认为情感因素会对语言输入起到过滤作用。习得者对输入的信息越感兴趣,或学习态度越积极,那么可接收到的语言信息就越多,反之则越少。

综上所述,对于幼儿英语学习而言,语言材料就必须是根据幼儿已有的生活经验和兴趣去挑选,为幼儿创设宽松的语言学习环境,避免和消除幼儿的焦虑,用有趣的方式方法呈现,并在有趣的活动中连续、重复地输入,激发幼儿的学习动机和兴趣,从而能大量、有效地接收语言信息,让他们在自然的状态下习得英语。

① 高敬. 幼儿英语教育[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2007

② 黄衍玲. 幼儿英语教育活动设计与指导[M]. 济南: 山东人民出版社, 2012

第3节 幼儿英语游戏活动的分类与选择

游戏的种类很多。关于幼儿英语游戏的分类,我们可以按照语言内容的形式进行划分,也可以按照游戏的形式以及课堂组织和管理来划分,等等。幼儿英语游戏兼顾着发展幼儿英语能力和其他方面发展的功能,在众多游戏中如何做出得当的选择?以下列出的几个方面问题,可以帮助教师从多个角度去考虑,选择合适的游戏应用于幼儿英语教育活动中。



1. 这个游戏是否适合你的教学对象?

2. 你的教学目标是什么?

3. 这个游戏要用在哪个教学环节?

4. 这个游戏需要事先准备什么材料?

5. 这个游戏可以拓展吗?

一、这个游戏是否适合你的教学对象?

这个方面主要分析两点:教学对象的年龄特点和教学对象的英语水平。

(一) 教学对象的年龄特点

关于教学对象的年龄特点,主要考虑两个问题:幼儿能理解游戏规则吗?幼儿的认知和动作能力现状能否支持他完成这个游戏任务?可参考下表:

表 1-1 幼儿年龄特点与游戏规则

年龄段	3—4 岁	5—6 岁
幼儿年龄特点	对游戏的动作、角色、情节都很感兴趣,但不太注意结果,模仿性强,抑制力差	对周围事物的认识和理解能力提高,有一定的抑制能力,重视游戏的规则,动作更协调灵活
选用游戏特点	以非竞争性游戏为主,规则简单,不带有限制性,易于幼儿遵守,以集体行动做同一动作、共同完成同一任务为主	可用竞争性的分组游戏,加大动作的难度,要克服一定的困难才能达到游戏的目的
游戏范例	Little Gunner	Ring Toss

(二) 教学对象的英语水平

幼儿现有的英语知识和能力储备是否能在游戏中充分发挥,又得到适当的发展?如果你组织的游

戏中,幼儿需要用练习的语言内容去说话交流,但幼儿还没有完全熟悉这些内容,还处于需要进一步理解和模仿的阶段,显然幼儿是很难完成任务的。反之,如果幼儿对语言内容已经能理解,操练起来已经熟练对答,这时还是要求幼儿只是不断地重复,那幼儿的语言交流能力就无法得到发展。

二、你的教学目标是什么?

语言活动就要有明确的语言训练目标。你选择这个游戏的目的是让幼儿加强哪方面的语言训练?是注重练习语言使用的准确度还是注重练习语言的流畅度?是注重听力理解、发音、用语言内容进行交际,还是在游戏中非正式地呈现语法结构,让幼儿发现其中的惯例和规则,从而自然地掌握语法?

学前教育阶段需要促进幼儿的全面发展。因此,选择游戏除了考虑训练幼儿的英语语言技能外,是否可以锻炼幼儿其他领域的能力?注意把英语与其他领域活动相结合。

三、这个游戏要用在哪个教学环节?

在幼儿英语活动中,游戏除了是幼儿练习英语的方式外,能否起到其他作用?例如,它要起到安抚的作用,让幼儿安静下来,还是要调动幼儿的积极学习情绪,活跃气氛?

教学中常常有一些教师意料之外或计划之外的事情发生。如活动中,前一个游戏幼儿玩得太激烈了,情绪兴奋到失控的边缘,这时,教师就需要用一些安抚的游戏,如有节奏的手指歌谣游戏或歌曲表演游戏。反之,如果幼儿刚刚睡醒,或情绪低落,就需要让幼儿脑筋活跃起来,如游戏“*What's Missing*”等,或让肢体动起来,如游戏“*Yes-No Seat*”等。

四、这个游戏需要事先准备什么材料?

选择游戏时,应充分考虑现实条件,本着节约、环保、方便的原则,着重考虑现有的场地、材料能否支持这个游戏的实施?这需要教师有一定的游戏环境创设能力,以利于游戏的顺利实施,如课件制作、教玩具制作、设计游戏情景等。

五、这个游戏可以拓展吗?

这个游戏除了可以训练某个语言内容,还可以训练其他的语言内容吗?比如“*Treasure Hunt*”,“*Ring Toss*”,“*Catching the Fish*”这些游戏几乎可以用来练习所有的单词。

其次需要考虑的是,同一个语言内容可以用这个游戏来练习,还可以用其他游戏形式进行练习吗?以下按活动形式的分类可以帮助你丰富游戏形式。

(一) 瞄准类游戏

表 1-2 瞄准类游戏举例

类别	游戏名称
抛、投瞄准游戏	套圈圈(Ring Toss)
推、滚、踢、吹瞄准游戏	打弹球(Rolling Balls)
	保龄球(Bowling Balls)
蒙眼瞄准游戏	盲人画画(Blind Man)

(二) 赛跑类游戏

表 1-3 赛跑类游戏举例

类别	游戏名称
添加动作的赛跑	球拍运球跑(Dribble Run)
	袋鼠跳(Kangaroo Jump)
可以变化空间和时间的赛跑	抢椅子(Musical Chairs)
接力赛	跳格子(Hopscotch Race)

(三) 追逐类游戏

表 1-4 追逐类游戏举例

类别	游戏名称
“It”追逐人群中的任何一人	老狼,老狼,几点了?(What Time Is It Now, Mr. Wolf?)
“It”选一人来追他	丢手帕(Drop the Handkerchief)
	鸭,鸭,鹅(Duck, Duck, Goose)
“It”抓某人,其他人阻止他	老鹰捉小鸡(Eagle and Chicken)

(四) 躲藏类游戏

表 1-5 躲藏类游戏举例

类别	游戏名称
藏人的游戏	捉迷藏(Hide and Seek)
藏东西的游戏	小狗,小狗,你的骨头在哪里?(Doggy, Doggy, Where Is Your Bone?)
	纽扣在哪里?(Where Is the Button?)

(五) 猜测类游戏

表 1-6 猜测类游戏举例

类别	游戏名称
以触觉为线索的猜测游戏	神秘的口袋(Magic Bag)
以听觉为线索的猜测游戏	请你猜猜我是谁?(Who's Speaking)
以言语为线索的猜测游戏	谁丢了(Who's Missing?)
	猜谜(Riddles)

教师只有在明确自己的教学目标前提下,才能对游戏做出适当的选择和创编。幼儿英语游戏可以作为独立的活动存在,也可以作为幼儿英语活动的主要活动形式。当用在教学活动时,教师最好列一个游戏节目单,针对一堂活动课不同阶段安排合适的游戏,也可以针对幼儿园一日活动安排独立的游戏时间。