

基础课堂游戏示例

例如： high and low voice

简单但不容易，技巧是，首先老师要大声说，学生小声说，起输入作用，然后学生大声，老师小声。及时总结游戏结果，调动气氛，马上进行表扬。

跟学生讲解（配合肢体语言）：When I say the word in high voice, you should say it in low voice.

When I say it in low voice, you should say it in high voice. Ok? ... First, I let 's have a try! ... Great, you did a very good job. Are you ready? ...

变换形式：

- 1) 句型加长，更复杂，适合大一点的孩子。将句子分成段，一段 high，一段 low
- 2) 引入竞争机制（比赛），有奖励
- 3) 选出一名学生当老师，让他说出一个句子，后面照常
- 4) 按学生排列顺序进行高低声，如高-低-高
- 5) 按学生身高，声音随身高变化
- 6) 将学生分组，一组声音大，下一组更大，再下组更大 ...

Teacher says students do (I say you guess)

重要的输入游戏，还可以按实际情况安排成 I show cards you guess。或者请学生上台，事先跟学生交代好，嘱咐学生做出老师要求的动作、表情或者表演出来，然后学生来猜。

2、Magic fingers

如集体输出单词 cat，老师伸出 1 只手指， students 说 cat，伸出 2 只手指， students 说 cat, cat ...

变形：

- 1) 拍 1 次手掌， students 说 cat，拍 2 次手掌， students 说 cat、 cat ...
- 2) 跺 1 次脚， students 说 cat，跺 2 次脚， students 说 cat、 cat ...
- 3) 伸左手为男生读，右手为女生读

注意：在老师做动作指挥到一定程度后，可请学生当小老师来指挥。

3、Super guesser

在输出和检验学生对单词的掌握时，准备好单词卡，老师随意抽出一张，藏起来让学生看不到内容；然后让学生看、读老师手上的单词卡，以此来猜是哪个单词被藏起来了。

先集体猜 再单个检验学生的发音和认读。

变形：

将学生分成若干组，也可按男女生分组，进行比赛，看哪一组的学生最快将单词猜出来。注意，只要此组有一位学生猜出来了，那他所在的哪一组即可得分。加强班级团结意识。

4、Touch and say

准备单词卡或者是相应单词的图片，在之前有充分的操练之后，让学生拍图片的同时大声说出这个单词，以此检验学生对此单词的掌握程度。为加强趣味性，老师可故意往后缩，让学生拍不到图片。

5、Traffic lights

在黑板上画下红、绿 2 盏交通灯，老师在带学生操练之后，可用此游戏作 output，老师一定要将节奏加快，不能给学生很多反应的时间，导致学生有“刹不住车”的感觉。操作：老师快速带读若干次此单词，突然指向红灯，学生需马上 keep silence；老师指向绿灯，学生则继续跟读。

此游戏尽量以竞赛的形式进行比较有趣味性，如老师 VS 学生，学生 VS 学生，女生 VS 男生。

6、Trick game

在纠音之后，老师带学生操练时，可用此游戏。老师带读 A 单词几次，突然指着 A 单词读成 B 单词，这时学生要 keep silence 或者做手势并大声说“ NO ”。

此游戏也可以以竞赛的形式进行。

7、Flash cards

Card 既可以是单词，也可以是图片，这是一个很好的复习游戏，也可以作为输出游戏。准备一叠卡，老师以快速抽出的形式呈现给学生看，学生得大声地读出来。

8、Teacher does students say

是很好复习游戏和 Output 游戏，老师把单词以动作、表情等形式表现出来，学生说出来。

9、super bomb

可作为操练、输出游戏。在黑板上板书有 10-20 个新单词，在纠音之后进行。老师快速指定黑板上的任意一个单词作为 bomb，不做任何标记，大家都只在心里记住。然后开始带读，当学生读到是 bomb 的那个单词时，就“砰”的一声爆炸了。

10、what is missing ?

是一个单个或者集体输出阶段的游戏。可以准备当天的单词卡，也可以在黑板上把单词板书好进行。老师随意抽掉一个单词，让学生排除哪个单词不见了，也相当于 super guesser。在黑板上进行时，老师喊口令让学生闭上眼睛，然后擦掉一个单词，然后老师喊 Open your eyes，学生看哪个单词不见了，此游戏针对幼少儿尤其好进行，比较有趣味性。

此游戏可以以比赛的方式进行。

11、pop corn

这是一个单个学生输出游戏，用以检测学生对句子的掌握程度。

老师在课前准备好与学生的数量相同的长纸条，上面写上句子，如：----- is flying a kite. 横线上空白，用来让抽到这张纸条的学生，任意填上一个同学的名字，每人抽一张纸条，抽到纸条的学生大声将这个句子读出来，“被点名”的同学需把句子里描述的情景表演出来。

12、Super spy

有两种操作法。

- 1) 在集体练习的阶段进行。老师准备好单词卡，请一位掌握得好的学生当 spy，并请他出教室门，老师将一张单词卡藏在一位学生那里作为“情报”，门外的同学找到“情报”的方法是：老师发口令，报出藏好的那个单词，如：strawberry，ready，go！然后把门外的 spy 请进来，全班同学读出 strawberry 这个单词，当 spy 靠近“情报”时，读的声音越大；当 spy 走向错误的方向时，读的声音越小。以此来指引 spy 找到目标“情报”，有三次猜的机会。

老师在操纵这个游戏时，一定要讲清楚游戏规则，注意有序性，还要确保每位学生都读了这个单词，不是在看热闹，还有些调皮的学生会故意告诉 spy “情报”在哪里。

- 2) 也可在集体练习的阶段进行。

请一位掌握得好的学生上讲台当 spy，背向台下的同学；老师将一张单词卡藏在一位学生那里，然后老师喊口令，全班开始大声读这个单词，只有那个藏着“情报”的学生是没有读出声来的，他只做口型，要 Spy 把他“揪”出来，Spy 是可以凑近同学去听声音的，只有一次猜的机会。

注意：当游戏进行 3-4 轮后，可以请学生当小老师操作。

13、Golden touch

这是一个单词单个输出游戏（output）。

老师课前在黑板上板书好单词，请两位学生上台，站成一排，以相同的距离正对着黑板上这个单词，如 cherry，老师喊口令：ready，go！两同学冲向黑板去 touch 这个单词，同时大声

读出这个单词，谁先 touch 到单词，谁是 winner，但是，速度最快却没有读出单词，不能算赢。

变形版：

除以上之外，老师再准备一套一样的单词卡，将一张张单词出示给台下所有同学，由同学们来发口令，将老师出示的这个单词报给台上参加游戏的 2 同学。以此让全班同学都参与到游戏中来。

升级版：

老师在黑板上板书所有的新单词，两个同学站在这些单词的正前方，老师发口令，报任意一个单词，2 学生冲过去 touch ...

注意：1)、如果地板比较滑，谨慎使用此游戏。

2、)如果是幼儿班级，可以不在黑板上进行，可以将单词卡摆在干净的地上，大家围成一个圆圈，把单词卡围在里面。老师报一个单词，谁先捡到这张单词卡，谁得分。注意，一定不能让学生争抢，一旦有这样的行为，就扣分。谁积分最多，谁就是 winner。

14、sentences dragon

这是一个句子的单个学生输出游戏。

比如说，对于句型 I like cycling. \I like swimming.\I like hopping.\I like skating.\I like skiing. 的输出。凡是类似此结构的句子，也就是只替换了其中一个名词或形容词的句子，可用此游戏，因为就算是对于基础较弱的学生也可以模仿出来。

操作这个游戏时要注意把握时间上的紧凑性，老师要事先限定好，从第一排第一位学生开始，游戏呈 S 形进行。学生要在最快的反应时间内紧接上一位同学把句子说出来，两位学生之间不能有时间间隔，否则就直接出局，出局的学生要接受事先规定的惩罚。

15、words dragon

是一个单词的学生单个输出游戏。

1)、可以用当天的新单词做接龙游戏，规则同 sentences dragon。

2)、可用新旧单词，单词类型是类似的，比如只能接龙水果、动物、运动、天气等的单词。

16、passing down

可以作为一个活动时的游戏。

座位阵型可以摆成圆形，在户外活动课时师生可以坐在地上来进行。准备一个娃娃作为传递物，按规定的要求说出已经划定好范围的单词或句子，老师放音乐，音乐一停，娃娃在哪位学生手上，这位学生就要出来表演节目或接受惩罚。

17、松鼠和大树

是一个户外活动课游戏。

将学生分成两拨，一拨作为松鼠，一拨作为大树，注意：一定要有“落单”的松鼠或者大树。

2)位学生把手举起搭成一座“小房子”形状作为大树，1 位学生作为松鼠蹲在“大树”底下。老师发口令：“大火来啦！”----大树动，松鼠不动，即“大树”换动位置，重新找松鼠作为他们的宝贝；当老师发口令：“洪水来啦！”----大树不动，松鼠动，即松鼠换位，重新找自己的栖息地；当老师发口令：“地震来啦！”----松鼠和大树都动，即他们全部换位。每轮口令之后，落单的，也就是被淘汰的学生，要出来表演节目，或接受惩罚。

18、Building a house

可作为一个到快下课时玩的输出游戏，输出单词或句子都可以。

2 位学生的手举起搭成一个房子，其他学生排好队（可后一位拉着前一位学生的衣服），依次通过房子（可一边走一边齐声唱着学过的歌）；被房子关住的学生，要将相应的当天学的句子或者单词大声说出来（也可结合以前学过的）；成功说出以后，才可以从房子里被放出来，然后游戏继续进行。

19、catch a hen

是一个集体练习游戏。

最好在有问句和答句的情况下进行，如 How do you go to school ? ---- I go to school by car\ by bus\ on foot\ by bike.

操作：如，学生： Lisa , Lisa , how do you go to school ?

Lisa : I go to school by bus\ by bike\ by car\ on foot .

当老师是作正常回答时，学生要马上 stand up and say : by bus\ by bike\ by car\ on foot ;

Stand up 最慢的同学会被老师抓住，“揪”上台来表演“母鸡生蛋”。

变形 1

当老师回答的是 I am a wolf , 学生必须 keep quiet。这时如果还有学生 stand up 或者失口说了单词，也就是没有 keep quiet , 就被老师 catch 了，也就是成了一只 hen。hen 要上台来表演“母鸡生蛋”。

变形 2：

老师的角色不变，将学生分成若干组，如分成 4 组，组名分别为： by bus , by bike , by car , on foot。游戏规则不变，老师说出句子以后，如， I go to school by bus. 则 by bus 这个组就要 stand up and say：“by bus”，其他组的同学不能动。这个组反应最慢的，也就是 stand up 最慢的学生要被“揪”出来，表演“母鸡生蛋”。

注意：在若干次练习，学生熟练以后，老师可以故意对学生作一些误导，比如，老师说说的是 by bus 组，手指向的却是 by car 组，以此来测试 by car 组的学生是否集中了注意力，也可以增加趣味性。

20、happy fax

是一个单个输出游戏。

等熟练的练习结束后，请 5-6 位学生上台（数量为班级总人数的 1\3 或 1\4 最好，每轮选学生的时

候，要注意基础好的和基础弱的学生的搭配，不要让基础弱的学生上台后很尴尬）。老师对第一位同学说一个单词或句子 （为公平起见，老师可以将此句子或单词做成卡片， 背对台上的同学，将它们展示给台下的同学看） ，这位同学对着下一位学生的耳朵， 小声把这单词或句子传给他， 第二位同学再传给第三位 ... 直至传到最后一位， 最后一位同学将他收听的句子大声说出来，看是否与老师最初给出的句子一致；若一致，则给予奖励。

21、shooting

这是一个单个句子输出游戏

板书好新学的句子， 在句子前标好数字， 顺序可以任意， 然后在黑板上画一个靶子，标上相应的数字。老师给举手的学生一截粉笔， 击中哪环就将相应的那个句子大声读出来， 并且可以得到奖励。

当学生一环也没有击中的话，学生则要读出老师任意指定的一个句子。

在这个游戏中，如果班级人数不足 20 人时，可以每个学生都轮到。

注意：可以增加难度，把同一个句型的一部分拿掉， 如 That is Lily dress. This is Mark vest.

把画框的部分拿掉，让学生自己填进去。

22、掷骰子（ dice ）

可作为单个或集体输出单词或句子的游戏。

在骰子的各个面画上图片，如动物或某些运动类型图片。

1）老师掷骰子，学生集体说出相应的单词或句子；

2）老师掷骰子，请一位学生说出单词或句子。注意及时奖励。

23、one breath

可用于词组或句子的练习，以竞赛的方式进行。

一口气，也就是中间不换气，看能说多少遍同一个句子或词组；一口气说得最多的学生获胜。

24、lip reading

可用于集体输出。

对于一个单词或句子，老师只做口型，不发出声音，学生来判断老师说的是哪一句，然后大声地读出来，最先判断出来的同学可以得到奖励。

25、star、gun and bomb

可以作为一个复习游戏。

准备 7 张纸条，3 张上画 star，代表抽到这张纸条可以得 1 颗星；2 张上画 gun，代表抽到这张纸条后可以用 gun 打掉对方 1 颗星；2 张上画 bomb，代表抽到这张纸条后会自动爆炸，炸掉自己的 1 颗星。

针对要复习的 5 个单元，老师可以准备尽可能多的问题，将学生分成 2 组，轮流答题（答不上来可以由老师提醒或同学帮助），答完以后就有权利抽一张准备好的纸条；抽到的纸条在没看结果之前，可以选择 give 或者 take。give 是指把抽到的纸条不管结果如何，都送给对方组；take 是指，不论结果是得星星，打掉对方的星星，还是自己爆炸掉星星，都得自己承担后果。

根据所得星星的多少，来判断哪组输赢。

26、Hugging

这是一个练习数字熟练程度的游戏，也可以作为课外活动课游戏。

当老师报 one 时，学生要自己拥抱自己；

当老师报 two 时，2 个学生应该抱团；

当老师报 five 时，5 个学生应该抱团

注意：可以把当天学习的核心句子作为“暗号”，每次抱团时，抱在一起的每个学生必须大声说出这个核心句子。

老师在带一个新班时，在最开始上课时可以用这个游戏来驱散生疏感，熟络大家的感情，这时，大家抱团在一起时可以说：Nice to meet you。

27、Cowboy

这是一个单词或词组的单个学生输出游戏。

请 2 个学生上台，背对背，老师手里准备当天学的单词卡，老师喊口令：One、two、three，turn back！2 同学听到口令后转过身来，看到老师手上的卡片后，将其大声读出来，然后立马向对方开枪；谁先读出来，并先开枪，为胜者。

28、萝卜蹲

这时一个单词输出游戏。

准备新学单词的卡片，请相应数目的学生上台来，一个萝卜一个坑，即每人代表一个单词，老师报到一个单词时，相应的学生应马上蹲下去，再站起来恢复原状。

等熟练后，老师可以故意做些误导，比如口中读的是 banana，手却指向 apple，以造成手持 apple 单词的学生发生错误，加强趣味性。