

## Chapter 1

### 暖身破冰小遊戲

#### Warm-up Games

##### 一、動物模仿秀

1. 老師讓一位小朋友讀一張卡片，卡上有動物的詞彙或句子（如一隻飢餓的兔子，或一隻正在吃香蕉的大象），接著該名小朋友模仿出卡片上詞句的動作給其他小朋友猜。
2. 這位小朋友可以選擇分開作出動作（如先作飢餓，再作兔子），也可以一次作出整個詞句。
3. 此活動由小朋友們輪流進行。

##### 二、香蕉

由一位小朋友坐在椅子上，面不改色地以「Banana」回答所有問題，而其他小朋友則輪流問問題，並試著逗他發笑或作出其他表情。無論台下其他小朋友用英文問什麼問題，該名小朋友都要回答「Banana!」

##### 三、請讀我的唇

1. 由一位小朋友以唇語說出一句子，而其他小朋友試著猜出她說了什麼。
2. 此遊戲以兩兩分組、分為數組、或由一位小朋友在台前進行均可。

##### 四、聽我口令！

1. 由一個小朋友發號施令（如：「Stand up!」或「Open your books!」），但卻同時作出和口令不同的動作。例如當他喊「指向窗口！」時，他自己的動作卻是指向門口。
2. 其他小朋友必須遵從的是他的口令，而不是他的動作。
3. 發號施令由小朋友或老師輪流進行。

##### 五、上下加減

1. 舉起你的手指，小朋友們便開始數數（如：1, 2, 3...），但若你的手指向下，小朋友們則需倒退數（如：9, 8, 7...），而手指平放則表示數字維持不變（如：5, 5, 5...），過程均不可間斷。
2. 當小朋友們了解遊戲規則之後，她們便可自行控制加減了。
3. 此遊戲也可將數字換成其他序列性事物，如一週七天或一年的十二個月份。
4. 除此之外，也可在進行上述遊戲後，將全班分為數隊，而由一隊挑戰另一隊進行較難的序列（如：3, 6, 9...）。下戰帖的小隊需派出一位隊員用手指控制加減。

## 六、教室記憶比賽

1. 先請一個以上的小朋友暫時離開教室。
2. 趁她們離開教室的時候，由其他小朋友們更動教室內十樣物品的位置。
3. 當走出教室的小朋友（們）回來時，便必須猜出移動的物品有哪些。

## 七、心電感應

1. 由一位小朋友設定教室內或是教室外可見的某件物品，而其他小朋友則負責猜出答案。
2. 每一次猜測過後（除了第一次以外），如果答案接近正確答案，這位小朋友就要說 *You are getting hotter*，但若答案遠離，則說 *You are getting colder*。
3. 猜中答案的小朋友則可接著設定教室內的另一件物品，而使遊戲進行下去。

## 八、瞄準吧，紙飛機！

1. 小朋友們先用紙張做出數隻紙飛機，再射向教室內任何一張圖畫或物品，並說出其名稱。計分方式則根據她們射中的物件而定。
2. 此遊戲可獨立進行或設計語言任務供小朋友們在射出飛機前完成。

## 九、比手劃腳猜圖樂

1. 將全班分為兩組，並分給每組數張白紙。此時最好讓每組成半圓形圍坐。
2. 每隊派出一位小朋友，翻開第一張圖卡，或由教師或另一小朋友掀開反蓋的卡。接著跑回隊上將答案畫在白紙上給隊員猜圖卡內容。圖卡的內容可是圖片、單字、或句子。
3. 若答案正確，則另一位隊員則跑回中間處進行下一張圖卡。若是班級人數不足，則可由全班一起進行，不計勝負。
4. 畫圖的小朋友只能用畫的，不可以比手畫腳、也不可以說話。

## 十、比手劃腳演單字

1. 將全班分為兩組以上。第一次玩的時候，最好一次只有一組進行，而其他組觀摩。
2. 由一位小朋友（或老師）手握一疊單字圖卡，站在進行遊戲的那組旁邊，並對峙。
3. 由該隊的每一位小隊員輪流用動作表演出單字圖卡的內容給其他小隊員猜。猜對的話，再換下一位小隊員上來表演。
4. 每隊均有時間限制，而時間之內猜中最多單字圖卡的隊伍即為獲勝。
5. 除此之外，也可由每隊派一位小朋友到中間的桌子旁，翻開一張單字圖卡就回去表演出卡上的圖片、單字、或句子給其隊員猜。猜對的話，就換下一位小朋友去翻下一張卡。

### 十一、五顏六色

1. 準備一顆骰子及一疊顏色圖卡(面朝下放在全班面前)。
2. 由班上一位小朋友翻開頭一張顏色卡，同時另一位小朋友投擲骰子。  
(如：翻到紅色卡、且丟到數字三)
3. 之後，各隊各派出一位小朋友比賽，看誰先摸到與骰出數量相同的該顏色物品，完成之後即可坐下。(如摸完教室內三種紅色物品)
4. 有需要的話，教師可在遊戲開始前在教室四周放置或藏起數件有顏色的物品。

### 十二、心電感應

1. 首先在黑板上寫下四個單字或句子。
2. 邀請一位小朋友上台並偷偷選出其中一個單字或句子，接著請他閉上眼睛一心一意的想著那個單字或句子，並試著用心電感應傳給其他小朋友，而其他小朋友也閉上眼睛並試著接收所傳來的訊息。
3. 最後，由其他小朋友說出她們接收到的單字或句子，看看是否正確。
4. 計分方式有很多種。猜中答案的小朋友可各得一分，而發出心電感應的小朋友則可隨著猜中答案的小朋友數目來決定得分。
5. 遊戲過程中，也可將單字或句子的難度逐漸調高，或是加入尚未學到的單字或句型。
6. 若班級人數較多，也可以分隊或兩兩一組的方式進行(例如第一個猜對的得四分，第二個猜對的得三分，以此類推)。有時也需請負責發出心電感應的小朋友在其他小朋友猜答案之前先把正確答案寫下來。