

Chapter 9

文法教學遊戲

Games for Teaching Grammar

一、猜猜到底是誰

1. 教師可自行準備一系列 *Who...* 問卷給小朋友們相互練習 *Do you...* 問句，或是請小朋友自行製作這些問句列表。我們可選用每張問卷上的前一兩個問句，以供小朋友了解這些問句的作用，以便自行創作出其他問題。
2. 其中兩個問題可能是 *Who likes black dogs?* 和 *Who has two sisters?*，而小朋友們便向彼此詢問 *Do you like black dogs?* 和 *Do you have two sisters?*。若其中一位小朋友的回答「是」，其他小朋友則可將他的名字寫在問題旁邊。
3. 遊戲必須進行直到所有問句都找出解答為止。
4. 透過這個活動小朋友可以交叉複習 *Who* 及 *Do/Does* 開頭的問句，及回答。

二、猜猜我是誰

1. 由一位小朋友設定教材中出現過的一個角色，其他小朋友們則輪流以對錯問題找出是哪個角色。
2. 提出的問題必須廣泛（如：*Does she like soccer?* 或 *Does she live in...?*）若問題的答案是「是」，則提問的小朋友即可試著猜出角色的名字。
3. 除此之外，也可以……

（一）除了使用教材中的角色之外，小朋友們也可以從喜歡的電視節目、故事書、班上的小朋友、或任何人或動物中選擇角色，只要其他的小朋友均略知一二即可。

三、暗藏玄機

1. 先在教室中藏起圖片或單字圖卡（所藏的圖片應均屬適合小朋友們學習和拼字的物件），然後再告訴小朋友們藏起卡片的總數。
2. 接著請小朋友們手持筆記本在教室中尋找卡片，並寫下符合找到每張卡片情境的單字或句子，而首先找到所有卡片的小朋友即獲得勝利。
3. 如果學習目標是 *in, on, under, near, next to* 等單字，則小朋友們針對卡片所記下的句子中則應含有上述介係詞（如：*The shark is under the desk*）。

四、世界捉迷藏

1. 將一張世界地圖放在全班都看得到的地方，最好是離她們越近越好（如：攤開放在她們面前的桌上）。如果可以的話，也可以準備一本介紹世界各名勝古蹟的圖畫書。
2. 教師可說 *I am in the world. Where am I?* 來讓全班猜你的所在位置。可先引

另類美語教學萬用遊戲

oneTWOthree

- 導小朋友們從大範圍猜起（如：*Are you in Europe?*），並幫助她們以英文說出五大洲名。猜完各洲之後，便可試著猜國名（如：*Are you in France?*）。而找出正確的國家之後，便可試著找出所在城市（如：*Are you in Paris?*）。若是地圖上有英文國名則更好，因為許多國名和地名的拼字均為符合發音規則。
3. 接著則須猜測你在城市中的位置。教師可能需要藉由照片、在黑板上畫圖、或寫下地名等方式來提示小朋友城市中著名的景點，使小朋友們跟著猜測 *Are you on the Eiffel Tower?*。如果地點正確，但介係詞錯誤，則在黑板上寫下...*Eiffel Tower*，並在其中寫一個 X。如此一來，小朋友們便會猜測你不是在艾菲爾鐵塔裡面（*in*）就是在艾菲爾鐵塔下（*under*）。
 4. 此遊戲可用於介係詞教學。如你可以說不是 *in, on, under*，因此小朋友們便得說像 *Are you near the Eiffel Tower?* 之類的句子。當小朋友們試著說出像 *near* 或 *behind* 之類的字時，可讓她們先以姿勢表達，然後再幫助她們說出。
 5. 如果小朋友們有關於名勝景點的圖畫書，那麼也可以讓她們自己進行遊戲。

五、造句比比看

1. 將全班分為數個小隊。將五張單字卡用磁鐵或膠帶固定在黑板上，或放在桌面上。
2. 由其中一隊先喊出一個比較級以 *er* 結尾的形容詞（教師或許需要提供數個形容詞以供選擇），而另外一隊則在此時將手上的單字卡依序排好，並以之連接成完整句子。例如單字卡中包括 *whale, table, pencil case*，而友隊喊出的是 *big*，則此時便能造出如 *A whale is bigger than a table, and A table is bigger than a pencil case* 的句子。
3. 除此之外，也可以讓每位小朋友寫下五樣東西。接著可將小朋友分為數組，其中一位小朋友喊出一個形容詞，而另一位小朋友則為表上的每樣物品編號表示順序。如此一來，小朋友們便可用這張表作出比較級的句子。（如：*A butterfly is more beautiful than a desk. A desk is more beautiful than an ant.*）

六、步步高升

1. 由一位小朋友造出一個比較級句（如：*A cat is faster than a turtle*），另一個小朋友則需將前述句中的第一個動物或物品放在另一句的後半，並做成完成句（如：*A tiger is faster than a cat*）。
2. 本遊戲即由小朋友們輪流試作，直到無法進行下去為止。

七、丟丟樂

1. 由小朋友們輪流以單字圖卡造句，或讀出一個單字或句子，完成之後，便投擲物品到一個盒子、帽子、或籃子中。
2. 投進的數目則決定得分，若遊戲中有使用骰子，當小朋友們沒有投進時，也可用擲骰點數來決定得分。

3. 除此之外，也可以……

- (一) 將一個盒子面朝全班放在桌面上。小朋友們離盒子的距離需方便他們投擲一個柔軟玩偶到盒子上、盒子裡面、或盒子之下。可將全班分為兩隊，接著讓她們依序丟擲玩偶到盒子裡面，盒子上，及盒子之下，並說出正確位置。另外，也可使用其他副詞（如：*near, behind* 等），或是變換物品名稱（如：盒子的顏色）。
- (二) 可由一小隊挑戰另一小隊將玩偶丟擲到某特定位置，如盒子周圍或教室任一角。

八、度假計畫

1. 由全班決定要去哪裡度假。
2. 接著各小隊輪流說出在那裡要做些什麼。例如小朋友甲說 *I'm going to eat pizza*，小朋友乙說 *I'm going to play baseball*，小朋友丙說 *I'm going to swim*。
3. 如果動詞重複的話，除該小隊以外，所有小隊均可加一分。
4. 除此之外，也可在遊戲中使用過去式或的 *I will...* 未來式。

九、看誰透視眼？

1. 由一位小朋友偷偷將小玩偶或不會發出聲音的任何小東西藏在三（或四）個杯子的其中之一底下。
2. 此時其他小朋友則把頭轉過去背對他。藏好之後，其他小朋友便可以開始用句型 *Is it under the (the red cup)?* 猜測玩具是在哪一個杯子底下了。
3. 除此之外，也可以……

(一) 藏玩具的小朋友也可在其他杯子下放著不同的玩具，來給其他小朋友猜到底正確答案是哪一個玩具。

(二) 也可在教室內藏起數件小物品或單字圖卡來給其他小朋友猜測所在位置（如：*Is it on the clock?*）。

十、a/an 大不同

1. 請小朋友在紙上畫出兩隻動物。
2. 畫完之後，在其中一個動物上寫下 a，另一個動物上則寫下 an。
3. 由一位小朋友拿著一疊動物單字圖卡，其餘小朋友則手放頭上。當握有卡片的小朋友秀出第一張動物圖卡時，其餘小朋友則判斷該單字冠詞要用 a 還是 an。（如：*a tiger, an otter*）之後迅速拍打在圖上。並望向老師以尋求正確解答。如果答案全軍覆沒，教師便可搖頭給予暗示，使小朋友改打另一隻動物。
4. 首先打擊到正確解答的小朋友則須以之造出一完整句。（*It's an otter./ Is this an*

otter?)

十一、改錯專家

1. 老師依據教學重點設計題目。將5個句子中一些正確的地方改調。
2. 題目 如：It' s a apple. You is a student.
3. 小朋友可以依分組或個人的方式將正確的五個句子寫出來。最先寫完的喊bingo，並將紙條交回。
4. 老師可以從學生作答的紙條中，判斷哪些概念是學生較弱的、哪些學生的文法概念最弱。