

## Chapter 8

### 單字教學遊戲(advanced)

#### Vocabulary Games for Advanced Learners

##### 一、單字接龍

1. 老師指定一個單字當開頭。如：elephant。
2. 之後第一組的小朋友必須在三秒內接出 t 開頭的單字。如：tiger。
3. 之後第二組小朋友必須在三秒內接出 r 開頭的單字。如：rabbit。
4. 若在三秒鐘內無法接成的組則出局。

##### 二、單字排序

1. 老師在黑板上寫上 12 個英語單字。如：ant, cat, apple, dog, at
2. 之後小朋友按照這 12 個單字在字典的出現順序依序寫在紙上。  
如：1. ant 2. apple 3. at 4. cat 5. dog……
3. 最先完成的喊 bingo，並將紙條交回給老師。從此活動可以判斷小朋友是否熟悉字母順序與了解字典的排序法。
1. 老師可以改在黑板上放上 12 張圖卡或寫上中文意思，而不是告知拼法。這樣還可以測驗小朋友是否背熟單字。

##### 三、單字的排列組合

1. 老師在黑板上寫上 10 個字母順序打亂後的單字。如：belat, malp……
2. 小組必須一起討論，並將這 10 個單字正確拼回來。如：table, desk……
3. 最先完成的組喊 bingo，並將紙條交回給老師。
4. 除了小組討論，也可以個別進行。從活動中可以看出誰的單字能力較弱、對字母拼讀較沒有概念。

##### 四、單字的聯想

1. 老師指定一個主題，如：紅色。
2. 則每組小朋友必須討論哪些物品可能是紅色的並拼寫在紙上。
3. 如：apple, blood, red envelope, tomato, watermelon……。
4. 此活動必須小朋友能背出較多不同的單字。對中低年級的小朋友可以先讓她們用畫的。但對高年級他們會集思廣益想出許多跌播眼鏡的答案。

##### 五、情緒徽章

1. 由小朋友們畫下「情緒徽章」，每張都描繪著一種心情（如開心或悲傷的臉），畫好後再將徽章翻轉蓋於桌面或地上。
2. 請一位小朋友挑選並佩帶其中一個徽章，並作出與此徽章上情緒圖案相符的語句（如：I'm happy）及臉部表情或動作。

## 另類美語教學萬用遊戲

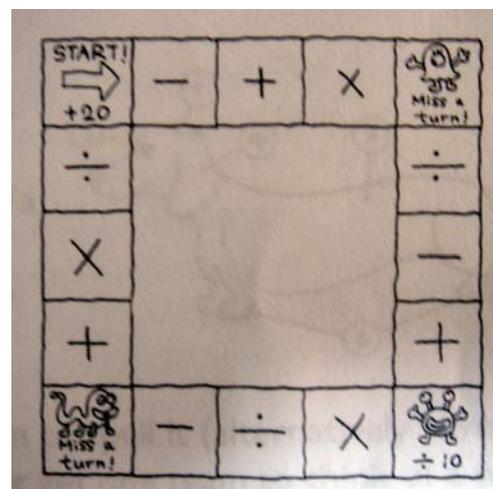
### oneTWOthree

3. 每個小朋友均佩帶此徽章進行所有活動。所有小朋友均根據身上之徽章以不同方式發言。例如：小朋友們在進行單字圖卡遊戲時(註：flash card game)，每辨識出一張單字圖卡，佩帶「快樂徽章」的小朋友就必須以快樂的語調回答，而佩帶「悲傷徽章」的小朋友則以悲傷的語調回答。
4. 小朋友們也可用和徽章上情緒圖案相符的聲音和表情來完成其他的語言任務，如從一數到二十，或說出一年的十二個月份。此任務可由一疊單字圖卡中抽取，教師指派，或由其他小朋友決定。

除此之外，也可將徽章以別針固定於小朋友們背上，而藉由相互詢問 Yes-or-No 問題 (如：*Am I happy?*) 來找出彼此身上的徽章。

## 六、危險外星人

1. 在紙上畫下五乘五的方格 (如果有磁鐵的話，也可畫在白板上)，擦去中間的九個方格，並在左上角的第一格中畫一個向右的起始箭頭，及其餘的角落方格裡畫上外星人。
2. 按順時鐘方向，在上方的三格中依序寫下 $-$ ,  $+$ ,  $\times$ ，右邊三格 $\div$ ,  $-$ ,  $+$ ，底部三格 $\times$ ,  $\div$ ,  $-$ ，及左邊向上 $+$ ,  $\times$ ,  $\div$ 。接著在起始格中寫下 $+20$ ，右下角的外星人方格中寫下 $\div 10$ ，而其餘的外星人方格中都寫上「暫停一次」。
3. 將一疊單字圖卡面朝下放在桌上，而每位小朋友或每隊格。遊戲開始時，每位小朋友都有 20 分的底分，遊戲以輪流抽取並讀出卡片的方式進行。
4. 小朋友們需投擲骰子並移動棋子來前進，但當走到 $+$ ,  $-$ ,  $\times$ ,  $\div$ 等方格時，自己的積分便必須依照本次移動前所擲出的點數來作更動。例如，如果開始遊戲後的第一次前進便擲出了五而來到 $\div$ 的方格，那積分就會變成四 ( $20 \div 5 = 4$ )。如果第二次擲骰得到的是二，並且來到 $+$ 的方格時，則積分就會變成六 ( $4 + 2 = 6$ )。
5. 此遊戲的目的是為了使每個小朋友以英文運算出自己的分數，而經過議定的時間或使用一定數目的單字圖卡後，得到最高分數的小朋友即為獲勝。假如遊戲中的數學運算太過困難，改用 $+$ 及 $-$ 亦可。



## 七、快人快眼

1. 將全班分為兩組，其中一組挑出六張卡片，並在不讓別隊看見的情況下放在一張大卡片或書本之下。
2. 挑卡片的那隊於是派出一位隊員將書本或卡片直立，手握封面封底，並從封面開始搗動書頁，使另外一隊快速瀏覽其中卡片。完成之後，再以同樣程序

## 另類美語教學萬用遊戲

### oneTWOthree

處理其他五張卡片，而另一小隊則需同時記住之前看過的卡片。

3. 如果遊戲難度過高，則可減少卡片數目或增加瀏覽卡片時間，而若是過於簡單，則可增加卡片數，減少瀏覽時間，或降低翻書角度以增加瀏覽卡片的難度。

### 八、單字撲克牌

1. 使用兩組卡片，使得一副卡片裡除了一張以外均有兩份，但小朋友們並不知道是哪一張。
2. 發給每位小朋友一人七張卡片（但若人數較多時也可少於七張），並另將一疊卡片面朝下置於桌上。
3. 每位小朋友均使用 *Do you have a...?* 句型來詢問其左邊的小朋友是否也有他手上卡片的其中一張。如果得到兩張一樣的卡片，則拿出來放在面前，接著再進行下一輪。但若被問的小朋友沒有他要的卡片，則可說 *Sorry!*，並由發問的小朋友任意抽走一張卡。
4. 直到某位小朋友剩下唯一一張卡片時，遊戲即結束。
5. 除此之外，也可發出所有卡片。在提問前或提問後，發問的小朋友均從其左邊或右邊的小朋友手裡抽走一張卡片（細節可在遊戲開始前決定）。如此一來，沒有一對卡片的小朋友則須四處換位。

### 九、井字連連看

1. 將全班分為兩組，並將數張單字圖卡面朝上放置於桌上、或地板上的 3x3, 4x4, 5x5 方格中。
2. 每隊的第一個小朋友先觸碰或指出任何一張卡，並說出其內容、以之造句、或回答（其他小隊提出的）關於該卡片的問題。
3. 如果答案正確，則翻轉卡片，並由別隊的第一位小朋友重複此程序。接著是第一小隊的第二位小朋友，第二小隊的第二位小朋友，以此類推。
4. 第一小隊答對的卡片需翻轉並橫放，而第二小隊答對的卡片則直放。
5. 最快以卡片連成一條橫線、直線、或斜線的小隊，或是得分最高（三張卡片連成一線即得一分）的小隊即為獲勝。
6. 除此之外，也可在黑板上畫一個 3x3, 4x4 或 5x5 的方格。在每一格的角落依序寫上數字及一個單字、音標、或句子。玩法均和上述相同，當喊出某方格的號碼時，小朋友們便必須讀出方格內的字或句子。
7. 答對的話，一個小隊便在該格中畫 O，而另一小隊則是畫 X。

### 十、獵字大賽

1. 在課程開始之前，準備一張畫著藏寶圖的 5x5 方格，並藏起來不讓小朋友們看見。
2. 在藏寶圖上畫上 *gold, silver, monsters* 之類的東西，並註明好的東西即加分，

## 另類美語教學萬用遊戲

### oneTWOthree

壞的東西即扣分。例如寫著 *gold* 的方格即加十分，而寫著 *monster* 的方格即減十分。

3. 自行或請小朋友在黑板上畫下一個畫著藏寶圖的 5x5 方格，並用膠帶或磁鐵將單字卡固定在每個方格內。
4. 接著將小朋友們分組，並輪流說出或猜出卡片的內容，並因此獲得和隱藏的藏寶圖上相對應的分數。
5. 單字卡可以是圖片或單字，也可固定在黑板上給小朋友們看或藏起來。若是隱藏起來的話，則需要給小朋友們一些關於卡片內容的線索。例如卡片可以全是動物，或先給小朋友們看過之後再混合並固定到黑板上。
6. 此遊戲也可以在三人（或以上）的小組中進行。由一位小朋友偷偷畫下一張地圖並在方格中寫上分數，其他小朋友則負責從黑板上方格裡的字卡猜出答案（卡片可每次變換）。

### 十一、分門別類

2. 將數張單字卡或數件物品放在全班可見之處。
3. 接著請小朋友們將一張白紙、筆記本中的一頁剪成條狀，並在每一條的前面寫上物品類別（如：*vegetables, school things, clothes*）。完成之後，便可試著將每個單字寫進正確類別之中。
4. 教師可能需要幫助小朋友拼出正確的物品類別，或可用圖片代替（如：蔬果或學校的圖片）。