

## Chapter 7

### 單字教學遊戲(basic)

#### Vocabulary Games for Beginners

##### 一、賓果遊戲

1. 發給每位小朋友或請他們一人畫一張賓果遊戲卡。由其中一位小朋友（或教師）宣布單字，而小朋友們則可任意填入卡上方格。
2. 遊戲使用的單字則全數放入一盒子或帽子中，再由負責宣布的小朋友或其他小朋友們從盒中或帽中一一抽出單字，其他小朋友則依序劃掉他們卡上的單字。
3. 先劃出一條橫線、直線或斜線的，即可呼叫「賓果！」。
4. 除此之外，也可以……

- （一）圖片可置在孩子們看得到的地方（如黑板溝槽處），而小朋友則在賓果遊戲卡上的方格中，寫下和圖片相關的單字或句子。
- （二）圖片數可多於方格數，以供孩子們擇其所好。
- （三）將所有圖片放入盒子或帽子中，並以同樣方式抽出及進行遊戲。

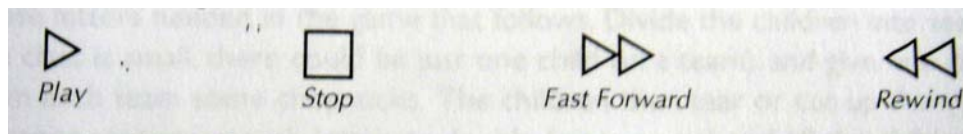
##### 二、驚險賽車

1. 將所有單字圖卡放在一起，並在其中摻入二或三張彩色的空白卡片，及在適當處放上起點和終點用來模擬賽車軌道。小朋友們可選擇車輛、動物、或棋子置於起跑線，並決定比賽圈數。
2. 第一個小朋友需擲骰，說出該數字，並在跑道上移動其棋子。例如他投出的是四，便將骰子移動四張卡片的距離。而移動完畢時，也必須說出所停留位置的卡片，以此造句，或回答其他小朋友根據這張卡片所提出的問題。
3. 小朋友們也可訂下其他特殊規矩，如若有人的棋子停在彩色卡片上，則可多走一次，或是若擲出三，則其車子撞毀或暫停一次。
4. 除此之外，也可以進行「賽馬遊戲」……

（一）除上述的賽車軌道外，可另加入幾道「圍牆」（如在卡片中堆高書本而成）。比賽規則同上，只是當「馬」的前進速度過快時，便無法跳躍圍牆，因此若孩子們擲出四、五、六時，便必須停在圍牆前的卡片上。

（二）我們也可在每道圍牆後加入跨水跳躍和「水池」卡片，因此若有人的馬匹落入水池，其餘小朋友便可發出如咕嘟咕嘟的溺水聲，而此馬匹也得因此暫停一次。

### 三、收音機口令訓練



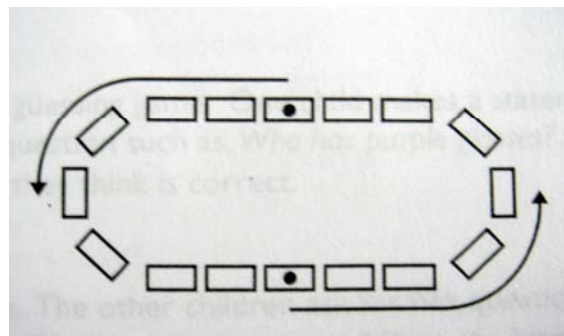
1. 如一般收音機上的「播放」鍵圖示，在黑板上畫出一個三角形，看看小朋友們能否猜到是什麼。接著一一畫出「停止」、「快轉」、「倒帶」等按鍵，以幫助小朋友們學習這些指示的英文。
2. 可從數出一個星期七天或其他具順序性的事物開始，鼓勵小朋友們喊出像是「停止！」或「倒帶！」之類的口令以導入活動。等到小朋友們熟練了之後，可能會有不同小朋友喊出不同口令，此時必須選擇遵從哪個指示，或是請小朋友輪流發號施令，接著就可以讓小朋友們兩兩一組進行活動了。
3. 可將此活動融合為一完整學習，即給小朋友們數疊單字圖卡或單字，兩兩分組的其中一位小朋友一一讀出卡片上的單字，而令一位小朋友則喊出「快轉！」或「倒帶！」等口令。當負責遵守指令的小朋友聽到「快轉！」時就得加速發言或朗讀，而聽見「倒帶！」時則需倒轉卡片順序。
4. 自此開始，小朋友們便可隨時在課堂中喊出此系列口令，例如當我們要小朋友寫下單字時，他們便可喊出「倒帶！」。

### 四、字卡釣魚配對樂

1. 由小朋友們將卡片面朝下置於桌上或地上，接著輪流翻轉其中兩張，並得再翻轉時說出卡片上的物品名。
2. 如果兩張卡片相同，則小朋友可保有卡片並再玩一次，但若卡片相異，則必須將卡片物歸原狀，並輪下一位小朋友上場。
3. 得卡數最多的小朋友即為贏家。卡片上可為單字或句子，也可讓小朋友找出單字或句子和其相對應的圖片以進行遊戲。
4. 除此之外，也可讓小朋友找出相反詞的卡片（如：*long* 和 *short*），或是翻轉兩張圖卡並編造故事連接兩圖關係。（此時，任務達成的小朋友通常不再輪流進行遊戲）。

### 五、環狀追逐賽

1. 將單數單字圖卡以賽車軌道狀排放在桌面上，而兩位小朋友或兩隊則分別將棋子置於其中。
2. 兩邊各以軌道的兩個中心處為起點，以同方向前進，並以「剪刀、石頭、布」決定前進速度。若以「石頭」獲勝，則可前進三格，若「剪刀」則兩格，「布」則一格。



3. 移動前進時，小朋友們需以經過的每個單字圖卡造句（如：*It's a duck. She's playing tennis.*），或讀出卡上的音標、單字、或句子。
4. 追上別人的小朋友即可獲得一分或是贏得比賽。

## 六、單字連環記

1. 將全班分為兩組，並在桌上或地上排出十六張卡片。
2. 由小朋友甲在紙上列出所有卡片（若小朋友尚無法拼字，則可用圖象代替），接著喊出她在表上所列的第一個單字（如：*ball*），再由同隊的小朋友乙指出那張卡片。完成後，由小朋友甲喊出表上的前兩個單字，而小朋友乙再依序指出喊到的卡片，以此類推，直到小朋友乙發生錯誤為止。
3. 計分方式則根據小朋友所完成的單字數來計算，如某小朋友若成功依序指出八張卡片，則得分即為八分。

## 七、「打」卡大賽

1. 將數張單字圖卡攤開於桌面、地板、或固定在黑板上，並請小朋友們手放頭上。
2. 當一位小朋友或教師喊出某張卡片時，其餘小朋友則需觸碰、拍打、或跑向黑板觸碰該卡片。首先完成的小朋友必須讀出該卡片，或用卡片上的單字或圖片造句（也可請全班複誦），接著再喊出下一張卡由其他小朋友比賽看誰先觸碰或拍打到。
3. 小朋友們可拿走她們完成上述動作的卡片，並每完成一張就為該小隊得到一分，或是不拿走卡片也不計分亦可。
4. 為避免小朋友不經思考便亂拍打卡片，可規定拍錯卡片的小朋友需扣分或另有處罰。
5. 此遊戲通常頗受歡迎，但若班上有過於積極、專斷獨行、行事不假思索的小朋友時，則不適於使用。

## 八、猜猜真面目

1. 由一位小朋友將一張單字圖卡藏在一張空白卡片或是一堵牆的圖片之後，接著慢慢露出卡片。其餘小朋友則需透過提出完整問句來猜測（如：*Is it a cat?*）。
2. 首先猜中答案的小朋友即可得到卡片並加一分。每位小朋友的猜題次數須做設限（多半是一次）。
3. 若在逐漸揭曉卡片時，小朋友可唱歌或哼一小段刺激的音樂，則遊戲會變得更加有趣。猜中答案之後，及換下一位小朋友揭曉卡片。

## 九、模擬射箭

1. 先請小朋友們在黑板上畫下圖形或標靶。

2. 接著以小隊或個人的方式，小朋友們輪流投擲標靶並獲得分數。
3. 在投擲之前，每位小朋友須翻開一張單字圖卡並說出其內容。
4. 投擲物可為沙包、有黏性的球、或是軟的玩偶，甚至玩具弓箭組或可以射出具有黏性的箭或鏢。

#### 十、拋沙包學單字

1. 將卡片攤開放在地上。
2. 請全班起立並從距離卡片相當的位置之外，投擲一個沙包到卡片上。
3. 若成功投擲到某卡片上，則這位小朋友則需說出卡片內容並抽走卡片。
4. 遊戲進行到地上卡片都被抽光即為結束。
5. 除此之外，小朋友或小隊之間可挑戰將沙包投到特定卡片上。成功的話，即可得到額外加分。

#### 十一、圖卡疊疊樂

1. 給每位小朋友一組單字圖卡及一組相對應的單字卡。
2. 每位小朋友先將一組圖卡在面前排成一列，而單字卡則收集起來放在不遠處。
3. 此遊戲需以個人進行。每位小朋友先將棋子放在距離最近的卡片上，再擲骰並根據骰出的數目向前移動等數量的卡片。（當棋子走到盡頭時，則可反向移動。）
4. 當棋子走到某張卡片上時，小朋友則必須找出對應的單字卡放至圖卡上。
5. 如果某圖卡上已經覆蓋著單字卡，則需再度擲骰前進，直到所有單字卡都已覆蓋圖卡為止。