

Chapter 3

會話教學遊戲

Games for Teaching Speaking and Conversation

一、尋找大不同

1. 可由教師或小朋友們製作兩張圖片，其中包含約十個不同之處。
2. 進行的方法之一是在黑板上畫下，或請小朋友們各自畫下兩張圖片。而方法二則是先由教師或小朋友們彩色印刷一張圖片，再在另一張中的十處稍作塗改後，將兩張圖片一起交給每位小朋友或每個小隊。
3. 小朋友們可大聲說出或寫下圖片中的所有不同之處。當小朋友說出不同處時，必須盡可能用完整的句子。

二、我到底是誰？

1. 用別針或膠帶將單字或句子固定於每個小朋友背後。
2. 小朋友之間相互出題以找出自己背上的單字或句子。
3. 遊戲中所選用單字最好屬於同一類別，如動物、國名、名人、或電視節目中的角色等，而句子則最好是當小朋友們找出句子時即需執行的動作或指令。也可規定每個小朋友之間只能互問一個問題，直到全班都問過之後才可從頭開始。
4. 一般而言，最好限制小朋友只能互問對錯問題（如：*Do I have four legs?* 或 *Can I fly?*），但這仍需視小朋友們有待練習的句型和遊戲中所選用的單字及句子等情況而定。

三、二十題決勝負

1. 由一位小朋友設定一隻動物、一件物品、或一組單字圖卡。
2. 其餘小朋友則輪流提出二十個問題，以找出他設定的動物或物品。
3. 若其餘小朋友第一次猜即猜中答案，則設定答案的小朋友即得一分，第二次猜中則得兩分，以此類推。
4. 如果二十個問題之內仍無法猜中，則設定答案的小朋友即得四十分。

四、故事接龍

1. 每隊派出一位小朋友偷偷寫下一個單字。
2. 接著每隊或同隊的每個小朋友便將各自寫的單字集合起來，串成一個故事。
3. 故事內容難易不拘，但無論如何都需將所有單字融入故事之內。
4. 除此之外，也可由每位小朋友都寫下數個單字，並放入袋子或盒子中，接著抽出數張紙片以串連成故事。遊戲進行方式可為小朋友們一一抽出單字以延伸故事內容，或一次抽出數個單字，經過安排再編成故事亦可。

五、看看這是誰

1. 將各種不同人的圖片散置桌面上，而圖片的來源可取材自各種雜誌或照片等等。小朋友們則根據照片，使用 *I think she's...* 或 *she looks...* 等句型來造句。
2. 除此之外，也可以……
 - (一) 此活動也可改成猜猜我是誰，即由一個小朋友作出描述（如：「她是黑頭髮」），或是提出疑問（如：「誰戴紫色眼鏡？」），而其他小朋友則指出她們認為是正確答案的照片。
 - (二) 由一位小朋友暗中設定其中一張照片，而其他小朋友則透過提出對錯問題（如：「是男人嗎？」或「她是黑頭髮嗎？」等等）來找出是哪一張照片。

六、看我身在何方

1. 使用有如海灘、公園、或廚房等場景的圖片。當其中一位小朋友幻想自己藏身在某張圖片裡時，另一位小朋友則必須試著猜出她身在何處。
2. 藏身圖片中的小朋友可以幻想自己是小螞蟻或蟑螂，而除使用圖片之外，也可用小朋友們透過窗外可見的景色為場景。

七、我的夢想房屋

1. 請每位小朋友畫出她們的夢想房屋，並標明每個房間用途（如：「我的臥房」或「廚房」），接著在紙上或筆記本上寫下她們理想的屋內擺設（如：一張大床、一個咖啡色書桌、或一隻小狗等），也可用畫圖表示。
2. 完成之後，便可做接下來的活動，如互相解釋自己的圖畫、請別的小朋友畫下相同的物品、比較彼此的圖畫、或設想自己圖中的某物品來給別的小朋友輪流猜測等。
3. 也可將小朋友們完成的圖畫貼在教室內或公佈欄上。
4. 除了「我的夢想房屋」之外，也可從畫「我的夢想小鎮」、「我的夢想學校」、「一個理想公園」、或「我的夢想海灘」開始，然後標示出圖中的各個部分，並列出所需的擺設物品。

八、喋喋不休

1. 由一位小朋友負責計時，並握有會發出有趣聲音的物品（如：發鈴聲或嗡嗡聲的玩具），其餘小朋友則分為兩隊。
2. 計時開始後，每隊第一位小朋友則開始隨意說話，直到計時器響起後，另一小隊的第一位小朋友則須馬上接著說話，遊戲便以此方式由兩隊輪替，直到有人遲疑過久為止，但其中隊友可相互支援。
3. 此遊戲亦適用於三人小隊，一人計時而兩人說話。
4. 若學習程度尚淺，則教師可將重點句型寫在黑板上作為提示，留給小朋友自行填充（如：*I like...*），提示可為剛學到或前幾課教過的句型。

九、絕口不提 No !

1. 由一位小朋友坐在椅子上，用 *No* 和微笑以外的方式回答大家的問題。
2. 負責發問的其餘小朋友起初可先用 *Do you like...?* 句型，之後則可鼓勵她們使用其他問句。
3. 回答句應多於三個字，如 *Yes, I do* 或 *Yes, I am*。

十、購物大亨

1. 將全班分為店員和顧客。給顧客一張購物清單，內含數張單字卡或單字圖卡，以及一百元（任何幣值皆可）以進行購物。
2. 店員須有和清單相符的圖片，並將清單看完之後朝下置於前方。
3. 顧客依序走過店面，購得所需物品，並使用 *I want a ...* 句型，直到買齊清單上所有物品為止。
4. 若是店內有所需物品，店員則可說 *of course* 並訂出售價，顧客若接受開價則可付錢取卡，若不滿意則可換店或進行議價。
5. 為避免孩子們在一間商店一次購得所有物品，可規定每位顧客在同間商店只能消費兩件以下商品。

十一、猜圖競賽

1. 由教師畫下部分的圖案，再請小朋友們來猜出完整圖形。
2. 小朋友們的發言必須使用完整句子（如：*Is it a frog? I think it's a frog*），而每位小朋友或小隊均可在教師停止作畫的空檔有一次猜測的機會。
3. 作畫和問問題時間相互交替，直到小朋友們猜出正確答案為止。答案揭曉後，小朋友們便可相互進行遊戲。