附录四　英语课堂教学游戏

1. 字母游戏

(1) 抢读字母

这是一个训练学生认读字母的游戏。教师将全班分成若干小组，然后逐一出示一些字母卡片，学生们举手抢答。老师让最先举手的学生读出该字母，读对的给该组记 10 分。最后得分最多的组获胜。

(2) 抢答字母组

将全班分成两个小组，并分别发给各组的学生一套 26 个字母的卡片。游戏开始，教师用中文说："乐谱的七个调"，"美国"，"圆心和半径"，"中华人民共和国"等。持有这些字母卡片的学生应立即站起来并举起字母 ABCDEFG, USA, OR, PRC 等。答得既快又准的组获胜。

(3) 看谁快

这是一个训练学生听字母的游戏。将全班分成两组，一组学生持大写字母，另一组学生持小写字母。教师快速念字母，持有该字母的学生应迅速站起来。最先站起来的学生得 2 分，后站起来的得 1 分，没站起来的不得分。得分多的组获胜。

(4) 听音辨字母

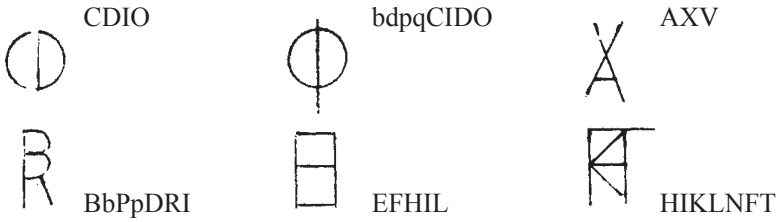
这是一个训练学生辨别易混字母的游戏。教师可将易混字母分别写在纸上，如 GJQW 等，共准备 2~4 套，同时将学生分成 2~4 个小组，每组抽一名学生上前，面向全班站立，教师发给每人一套卡片（2~4 张为宜）。游戏开始，教师念其中的一个字母，学生应立即找出并高举起该字母。先找对的得 2 分，后找对的得 1 分，没找对的不得分。最后得分多的组获胜。

(5) 听音摘字母比赛

这是一个训练学生听认字母能力的游戏。首先教师把所学过的大小写字母写在卡片上，按大小写把卡片分成两组贴在黑板上，然后把学生分成两组。游戏开始，每组的第一名学生到黑板前等候，教师说出一个字母，这两名学生应立即摘下教师所念的字母，放到讲台上，一人摘大写字母，另一人摘小写字母。摘得对而快的得 2 分，对而慢的得 1 分，不对的不得分。在教师念第一个字母时，各组的第二名学生应上前等候，在第一名学生摘完字母后，教师立即说另一个字母，游戏接着进行。最后得分多的组获胜。

(6) 图形找字母

教师在黑板上画一些图形，让学生找出其中所含的字母。如：



(7) **字母宾狗** (Bingo)

这是一个训练学生听写认字母能力的游戏。每个学生准备一张纸，并在上面画一个井字，将纸分成 9 个格，然后教师随便念 9 个学过的字母，学生边听边将字母填在格子中，随便填在哪格里都行。学生填好后教师再打乱次序逐个念这九个字母。学生边听边在听到的字母上画圈。当画的圈在横行、竖行或对角线成一直线时，学生便可边喊“宾狗（Bingo）”边将纸举起让教师检查。最先喊“宾狗”并写得准确的获胜。这个游戏还可以用于音标、单词或数词等的听写。

(8) **传递字母**

每一纵排为一组，全班分成若干组。教师分别发给每组最后一排的学生一张纸，上面写一个字母或字母组（如 KGPV），在教师说“开始”后，最后一排的学生即用耳语把卡片上的内容告诉前面的学生，这位学生再把听到的内容告诉前面的学生……这样依次进行下去。最后，第一排的学生把所传的字母或字母组写到黑板上。传得最快、最准确的组获胜。

(9) **跟我走**

这是一个训练小学生按字母表的顺序记忆字母的游戏。开始前，教师把字母卡片发给学生，然后说出一个字母（如 M），持有该字母卡片的学生站出来并说：I am M. Follow me, please. 持有字母 N 的学生应立刻站在持 M 卡片的学生后面，并说：I am N. Follow me, please. 依此类推。这个游戏也可以倒着排次序。如可说 I am M. Who is in front of me(before me)? 持字母 L 的学生应立刻站在持 M 卡片的学生前面。

(10) **字母排次序**

这是一个训练学生记忆字母顺序的游戏。教师依次任意在各组点名，并出示一张字母卡片，被点名的学生立即读出这个字母，并说出一个包含该字母的单词，接着由被点名学生的前一位学生说出这个字母的前一个字母和一个含有该字母的单词。然后由被点名学生后面一位学生说出这个字母的下一个字母和含有该字母的单词。如，被点名学生：B-bag，前面的学生：A-apple，后面的学生：C-cat。凡说错或接不上的组记负分，最后扣分最少的组获胜。

(11) **字母排序接力赛**

把标有 26 个字母大小写的两组卡片打乱次序贴在黑板上，一边一组。然后将全班分成两组（或按男女分组），游戏开始，各组依次上来一个学生，以接力的方式，一人移动一个

字母，按字母表的顺序重新排列。看哪组最快最准确。

(12) 快说字母对抗赛

将全班分成若干个小组，对抗赛在两个小组中进行。在教师宣布游戏开始后，第一组的第一名学生立即说出一个字母（如 C），第二组的第一名学生应立即说出其下一个字母 D，然后该学生说另一个字母（如 P），第一组的第二名学生应立即说出其下一个字母 Q，说错或不能迅速说出字母的记负分。可限定时间，时间长短可由教师自行控制，最后扣分最少的组获胜。

(13) 字母排队

每人发一张字母卡片，教师说一个字母（如 C），则持字母 C 及其后四个字母（DEFG）的学生应立即站出来按次序排好队。如班级人数较多，也可以将学生分成两组进行竞赛。

(14) 大写找小写

教师在黑板上贴出一组大写字母，每组找一名学生到讲台上来。教师发给他们打乱次序的小写字母的卡片。在教师宣布“开始”后，他们要尽快按大写字母的次序，把小写字母贴在黑板上。贴得最快、最准确的组获胜。

(15) 抢凳子

教师将学生分成两组，分别发给标有 26 个字母大写和小写的卡片，并在讲台前摆放 5 张凳子围成一圈。游戏开始，教师说出 3 个字母，同时开始播放音乐。两个组中持这 3 个字母的卡片的 6 个同学应立即上前并围着凳子小跑；音乐一停就抢凳子坐好。组内 3 个人都抢到凳子的，给该组记 10 分。

(16) 字母滚雪球

这是个训练学生记忆字母能力的游戏。把学生分成若干组或男女两组。游戏开始，第一位学生说一个字母（如：B），第二位学生在后面任意加上一个字母（如 BE，然后依次进行（如：B—BE—BEK—BEKG—BEKGL ...），说错了（即说的几个字母与前面说的不一致）就被淘汰，说得多而准确的小组获胜。

(17) 猜字母

全班分成若干组，教师给学生们出示一些字母卡片（如 10 个字母）。让学生们认读后，教师任意抽出一张卡片放在背后，依次让各组的学生猜，即各组第一排的学生都猜过后，第二排的学生接着猜，以后继续，首先猜对的组得 10 分。然后教师再抽出另一张继续让学生们猜。最后看哪一组得分多。

(18) **字母书写传递比赛**

这是一个训练学生书写字母的游戏。以每一纵排为一组，将全班分成若干组。教师分别发给每组最后一排的学生一张纸片，上面写有一个字母，只允许这个学生看这个字母。在教师说“开始”后，最后一排的学生即用手把纸片上的字母写在前面学生的背上，让他感知所写的字母是什么……这样依次进行下去，最后，第一排的学生把所传的字母写到黑板上。传得最快、最准确的组获胜。

(19) **字母书写对抗赛**

在黑板上挂上一张字母表，参赛的两个组各派 4 位学生到前面，面对全班站好队。游戏开始，甲队的第一名学生转过身面向黑板，乙队的第一名学生在字母表上任意指一个字母，甲队的第一名学生看清后，便在该队第二名学生的背上书写这个字母，或让这位学生将手放到身后，在他的手心中书写这个字母，然后这位学生把这个字母说出来。说对的记 10 分。游戏继续进行，由甲队的第一名学生指字母，乙队的第一名学生书写，乙队第二名学生猜字母。最后得分多的组获胜。

(20) **找元音**

将全班学生分成两个组，发给每组学生一些卡片，这些卡片中既有元音字母，又有辅音字母。每个学生持一张，教师说“开始”后，持有元音字母卡片的学生应立即举着卡片，到前面来按次序站好队。最先按正确次序站好队的组获胜。然后将卡片打乱次序后重新分发，继续进行。

(21) **找伙伴**

教师发给学生字母卡片，每个学生持一张。然后让持有含相同音素的字母的学生站在一起。如教师说音素 /e/，则持有 F, L, M, N, S, X 等字母的学生应立刻到前面站在一起。

(22) **摘苹果，学音素**

教师先在黑板上出示一张果树的挂图，果树上挂满了苹果，每个苹果上都写有一个字母。再出示几个篮子，每只篮子上都贴有一个字母，如 S（或 F），A（或 K），E（或 P）等。找几名学生到前面来，把果树上的苹果摘下来，将含有相同音素的字母放入相应的篮子里。如：将写有 M, N, X 等字母的苹果放入贴有字母 S（或 F）的篮子里，将写有 B, C, D, V 等字母的苹果放入贴有字母 E（或 P）的篮子里。最快、最准确的组获胜。

2. 音标游戏

(23) **抢读音标**

将全班分成若干小组，然后教师逐一出示音标卡片，学生举手抢答。教师让最先举手的学生读出该音标，读对的给该组记 10 分。得分最多的组获胜。

(24) 看音标抢读单词

将全班分成若干小组，然后教师逐一出示单词的音标卡片（如 /keɪk/），学生们举手抢答。教师让最先举手的学生读出该单词，拼写出来并说出词义，答对的给该组记 10 分。得分最多的组获胜。

(25) 听音标竞赛

这是一个训练学生听音标的游戏。教师准备两套音标卡片，并将全班分成两组，每人发一张卡片。教师快速念音标，持有该音标卡片的学生应迅速站起来。最先站起来的人得 2 分，后站起来的得 1 分，没站起来不得分。得分多的组获胜。

(26) 听单词找元音音标

教师准备若干套元音音标的卡片，每组每次选 5 个人，每人发一张卡片（如 5 个元音的长音或短音）。游戏开始，教师说一个单词，如 cake, 则各组持卡片 /eɪ/ 的学生应立即站出来并将卡片举起。举得快而对的给 2 分，举得慢的给 1 分，没举或举错的不给分。最后得分多的组获胜。做这个游戏，开始可按长元音、短元音或双元音分开进行，以后可混合起来进行。

(27) 听音摘音标

这是一个训练学生听认音标能力的游戏。首先教师把所学过的音标写在卡片上，共写两组，分左右贴在黑板上；然后把学生分成两组。游戏开始，每组的第一名学生上黑板前等候。教师说出一个音标，这两名学生应立即摘下教师所念的音标卡片，放到讲台上。摘得对而快的得 2 分，对而慢的得 1 分，不对的不得分。在教师念第一个音标时，各组的第二名学生应上前等候。在第一名学生摘完音标后，教师立即念另一个音标，游戏接着进行。最后得分多的组获胜。

(28) 听单词找音标

这个游戏的玩法与游戏 (5) 相似，不同的是，教师在黑板上贴的是两组元音音标的卡片。游戏开始，教师说的不是音标而是单词，学生应摘下该单词所含的音标。

(29) 音标宾狗 (Bingo)

这个游戏的玩法与游戏 (7) 相似。每个学生准备一张纸，并在上面画一个井字， 将纸分成 9 格，然后教师随便念 9 个学过的音标，学生边听边将音标写在格子中，随便填在哪格里都行。学生填好后教师再打乱次序逐个念这 9 个音标。学生边听边在听到的音标上画圈。当画的圈在横行、竖行或对角线成一直线时，学生便可边喊“宾狗 (Bingo)”边将纸举起让教师检查。最先喊“宾狗”并写得准确的学生获胜。

(30) 猜音标

将全班分成若干组，教师给学生出示若干个音标的卡片（如 10 个），让学生认读后，教师任意抽出其中一张放在背后，依次让各组的学生猜，各组第一排的学生都猜过后，第二

排的学生接着猜，猜对的组得 10 分。然后教师再抽出另一张继续让学生猜。最后看哪一组得分多。

(31) 摘苹果

教师先在黑板上出示一张果树的挂图，树上挂满了苹果，每个苹果上都写有一个单词。如 bed, desk, big, pig 等，再出示几个篮子，每只篮子都贴有一个音标，如 /e/, /ɪ/ 等。然后找几名学生到前面来，把果树上的苹果摘下来，将含有相同元音的单词放入相应的篮子里。如：将写有 bed, desk 的苹果放入贴有音标 /e/ 的篮子里，将写有 big, pig 的苹果放入贴有音标 /ɪ/ 的篮子里。最快、最准确的人获胜。

(32) 找朋友

将学生分成两组，教师发给学生每人一张单词卡片（如 big），在另一组必定有一人持有一张含相同元音音素的单词的卡片（如 pig）。游戏开始，教师说一个音素，如 /ɪ/, 则持含有此音素的单词卡片（即 pig 和 big）的两位学生应迅速站起来，并读出这两个单词。最先站起来的人得 2 分，后站出来的得 1 分，没站出来的得零分。最后得分多的组获胜。

3. 单词游戏

(33) 抢读单词

这是一个训练学生认读单词能力的游戏。教师将全班分成若干小组，然后逐一出示单词卡片或图片，学生举手抢答。教师让最先举手的学生读出该单词并说出其中文意思，或是将图片上的单词读出来、拼出来。答对的给该组记 10 分。得分最多的组获胜。

(34) 看图猜词

以每一纵行为一组进行竞赛，教师先出示一些单词的图片，然后收起来，再从中抽出一张放在身后，由每组的第一名学生轮流猜，哪个组首先猜对了就给该组记 10 分，然后教师再抽另一张继续让学生们猜。第一排的学生猜过后第二排接着猜，以后继续，最后得分最多的组获胜。做这个游戏时还可以找一位学生来抽卡片，由他来让学生猜。

(35) 看图写单词

这是一个让学生复习已学单词的游戏。教师事先把要复习的 20 个单词用简笔画画在小黑板上或大白纸上，不要让学生看见。然后将全班按前后左右四人一组分成若干小组。竞赛开始，教师将小黑板或白纸挂起来，让学生看一分钟，然后收起来。让学生在两分钟之内，将看到的单词写出来。写得最多、最正确的组获胜。

(36) 拼单词竞赛

将全班分成若干个小组，教师说一个单词（如 school），第一组的第一名至第六名学生逐个站起来，每人说一个字母（s-c-h-o-o-l）将这个单词拼出来。拼对的给该组记 10 分，拼

错不给分。然后教师念另一个单词，由第二组的学生拼。当再轮到第一组时，应从第七名学生开始拼。最后得分最多的组获胜。

(37) 相同词首单词拼读赛

将全班分成若干个小组，教师说一个字母（如 D），第一组的第一名学生立即站起来，说出并拼出 3 个（也可以是 5 个或 10 个，视学生词汇量的多少而定）以字母 D 开头的单词，如：desk, dog, door。念不出或念错拼错要扣分。这位学生说完后，教师念另一个字母，由第二组的第一名学生说。这样依次进行下去。最后得分最多的组获胜。做这个游戏时，也可以让两组的学生轮流说字母（如由第一组的第一名学生说字母，由第二组的第一名学生答），这样就成了对抗赛。注意不要说 Q, X, Z 等字母。

(38) 拼单词对抗赛

将全班分成若干个小组，对抗赛在两个小组中进行。在教师宣布游戏开始后，第一组的第一名学生立即用中文说出一个词（如飞机），第二组的第一名学生应立即将这个单词念出来，然后该学生说另一个词（如自行车），第一组的第二名学生应立即将这个单词念出来，在限定时间内念错或不能迅速念出单词的记负分。最后扣分最少的组获胜。

(39) 相同元音单词拼读对抗赛

将全班分成若干个小组，对抗赛在两个小组中进行。游戏开始，教师说一个单词（如 bike），第一组的第一名学生应立即站起来，说出一个含有相同元音（即元音 /aɪ/）的单词，如 five，说出词义并拼出来。说不出，说错词义或拼错要扣分。这位学生说完后，教师念另一个单词，由第二组的第一名学生站起来说。这样依次进行下去。最后得分最多的组获胜。做这个游戏时，也可以让两组的学生轮流说单词（如由第一组的第一名学生说一个单词，由第二组的第一名学生答），这样就成了对抗赛。

(40) 拼单词列队比赛

将全班分成两组，教师发给每个学生一张字母卡片，不常用的字母（如 Q, Z）可以一人多拿几张。游戏开始，教师说一个单词，如 ship，或出示一张轮船的图片，两个组持 S, H, I, P 字母的学生应立即站到讲台前按顺序站好队。最先按正确次序排好队的组获胜。

(41) 单词接龙

将全班分成若干小组，教师说一个字母，各组上来一个学生，在黑板上写出一个以此字母为词首的单词，然后各组依次上来，以前一个单词的词尾字母作为下一个单词的词首字母写出单词。在规定时间内哪一组接的词龙中单词最多获胜。如：pen—nice—eight—tea—an—no—or—right—teacher—radio—on—not ...

(42) 猜袋中物

这个游戏与游戏 (34) 差不多，不同的是教师先出示一些单词的实物，然后收起来，再

从中拿出一件放入一只不透明的袋子里。由每组的第一名学生开始轮流猜，第一排的学生猜过后第二排接着猜，以后继续，哪个组首先猜对了就给该组记 10 分，然后教师再抽出另一张继续让学生们猜，最后得分最多的组获胜。

(43) 摸宝

教师准备好一些单词卡片，有的为中文、有的为英文、有的为图片。将这些卡片放入一只不透明的袋子里。游戏开始，教师说袋子里装的是许多宝物，让学生上来轮流摸宝。摸到宝的学生先要将卡片举起，给全班学生看。如果摸到的是英文卡片，则要把这个单词读出并说出词义来；如果是中文，则要把英文说出来并拼出来；如果是图片，则要说出英文并拼出来。这个游戏还可以分组进行竞赛，由各组的学生轮流摸宝。全说对的得 10 分，说对一半的得 5 分，说不出或说得不对的不给分。最后得分多的组获胜。

(44) 看图猜词大家答

教师先出示一些单词图片，然后收起来。请一名学生到前面来面对全班，再请另一名学生站在他身后，抽出一张图片高举在手中。猜的学生可以问全班，全班学生答 Yes 或 No，猜对后可以换另一位学生继续猜。

(45) 猜颜色

教师先准备一些单词的图片，如白色的飞机、红色的小汽车、黑色的鞋、绿色的上衣等。游戏开始，请一名学生到前面来面对全班，再请另一名学生站在他身后，抽出一张图片高举在手中并说 This is a plane(car). What colour is it? Please guess. 猜的学生可以问全班 Is it red(black)? 等，全班学生答 Yes. 或 No. 猜对后可以换另一位学生继续猜。

(46) 缺了什么

这是一个训练学生记忆力的游戏。教师出示一些实物，放在讲台上，让上来猜的学生先看半分钟，然后背向讲台面向学生站立，再让另一位学生上来取走一样东西。然后问 What is missing? 猜的学生要看一看讲台上剩下些什么，并在 10 秒钟内用英语把缺的东西说出来。

(47) 传递单词

每一纵排为一组，将全班分成若干组。教师分别发给每一组最后一排的学生一张纸，上面写一个单词。在教师说“开始”后，最后一排的学生即用耳语把纸上的单词告诉前面的学生，这位学生再把听到的单词告诉前面的学生……这样依次进行下去。最后，第一排的学生把所传的单词写到黑板上。传得最快、最准确的组获胜。

(48) 找对子

教师将 20 个单词的图片贴在黑板上，另外将 20 张对应的单词卡扣着放在讲台上，然后让参赛的两组学生逐一上来抽卡片，抽出卡片后先要举给同学们看，然后把黑板上相应的

图片摘下来并将单词读出来。找对读对的得 2 分，找对读错的得 1 分，找错的不得分。卡片全部抽完后，得分多的获胜。

(49) 摸鼻子

这个游戏训练学生听单词并快速反应的能力。学了 nose, ear, eye, leg, hand, arm, finger 等单词后，教师快速说出这些单词，学生听到指令便用手触摸这个部位。做得最快最准的学生获胜。当学生做得非常熟练后，还可以增加难度，可要求学生听到哪个单词不许摸哪个部位，如教师说 nose，学生不可以摸鼻子，但可以摸眼睛、耳朵、嘴等其他部位。这个游戏可以用竞赛的形式进行，每组抽一名学生到前面做动作，做错了就被淘汰，最后剩下的一人或两人获胜。

(50) 听单词做动作

这个游戏的玩法与游戏（49）“摸鼻子”差不多。在学了 run, walk, sit, stand, swim, skate, play football, play basketball 等动词和动词词组后，教师快速说出这些动词或词组，学生听到后便做动作。做得最快最准的学生获胜。这个游戏同样可以用竞赛的形式进行，每组抽一名学生到前面做动作，做错了就被淘汰，最后剩下的一人或两人获胜。

(51) 单词宾狗 (Bingo)

这个游戏的玩法与游戏（7）相似。每个学生准备一张纸，并在上面画一个井字，将纸分成 9 格，然后教师随便念 9 个学过的单词，学生边听边将单词写在格子中，随便填在哪格里都行。学生填好后教师再打乱次序逐个念这 9 个单词。学生边听边在听到的单词上画圈。当画的圈在横行、竖行或对角线成一直线时，学生便可边喊“宾狗（Bingo）”边将纸举起让教师检查。最先喊“宾狗”并写得准确的学生获胜。这个游戏还可以用于数词，也就是说教师可以随便念 9 个数词来代替 9 个单词，让学生填入格子中。

(52) 报电话号码对抗赛

本游戏及以下几个游戏都是训练学生说数词的能力的。这个游戏的玩法是：将全班分成若干个小组，对抗赛在两个小组中进行。参赛的每个学生都要准备一张纸，上面写一个六位数的电话号码。在老师宣布游戏开始后，第一组的第一名学生立即出示他手中的号码纸，第二组的第一名学生应立即用英文将这个号码说出来，然后该学生也出示他手中的号码纸，第一组的第二名学生应立即将这个号码说出来，说错或不能迅速说出的记负分。最后哪组扣分最少的获胜。

(53) 猜年龄

教师事先准备好一些人物的图片，下面写上名字，如 Mike, Kate 等，在图片的反面写上数字，如 5, 8, 11, 15 等。这个游戏以每一纵行为一组进行竞赛。由教师或一位学生出示一张图片，由每组的第一名学生轮流猜，可以说 Is he(she) twelve(eleven)? 等。哪个组的学生猜

对了就给该组记 10 分，然后接着往下猜。第一排的学生猜过后第二排接着猜。最后得分最多的组获胜。

(54) 加减运算对抗赛

将全班分成若干个小组，对抗赛在两个小组中进行。在教师宣布游戏开始后，第一组的第一名学生立即出一道加减题，如 What's three and four? What's five from eight? 等，第二组的第一名学生应立即用英文将答案说出来，如 Seven. Three. 等。然后该学生出另一道题，由第一组的第二名学生回答。答错或不能迅速答出的记负分。最后扣分最少的组获胜。

(55) 猜袋中东西数

将全班分成若干个小组，每组抽一人到前面面对黑板。教师拿一个袋子，并向学生们借一些书本、铅笔、钢笔、橡皮等，放入袋子中。然后让各组到前面来的学生轮流猜袋子里东西的数目。猜对的给该组记 10 分。

(56) 找邻居

教师让全班学生依次报数，然后用汉语说一个数，如 36，则第 36 号学生应立即站起来并用英语报数 thirty-six，随后前面一号（35 号）和后面一号（37 号）的学生应相继站起来，用英语说 thirty-five 和 thirty-seven。这个游戏也可以分组竞赛，教师可将学生按左右分成两组，一组报单数，另一组报双数，在教师说一个数（如 27）后，某一组中的 27 号学生应首先站起来用英语说 twenty-seven，另一组中其后面一号（27 号）的学生要紧接着站起来，用英语说 twenty-eight。不能迅速站起来或是说错了的要扣分。最后扣分少的组获胜。

(57) 拍七

将全班按纵行分成若干组。每组派一至二人到前面围成一圈。教师任意指定一个学生开始说 one, 然后依次让第二个学生说 two, 第三个学生说 three, 说到 seven, seventeen 或 7 的倍数（如 fourteen, twenty-one 等）时，就不报数而用拍手代替。该拍手时报了数，或者报错了数字，就被罚下去。游戏重新开始，直到剩下最后两个人，给这两个组分别记 10 分。做这个游戏，还可以与记单词结合起来。可以在该拍手时说一个刚学过的比较难记的单词，如 language。说错了要被罚下去，并换一个单词重新开始游戏。这样不仅可以帮助学生熟悉英语数词，还可以复习单词。这个游戏除了可以分组竞赛外，还可以在全班进行。

(58) 找出不合群的单词

教师说一组单词（如：car, bus, jeep, sheep），比一比谁能最先挑出意思上不合群的词。

(59) 增减字母变单词

教师说出或出示一个单词，要求学生增加或减少一个字母使其变成另一个单词，如：it—its, read—red。这个游戏也可以进行抢答。

(60) **变换字母次序组成新单词**

教师说出或出示一个单词，要求学生变换字母次序使其变成另一个单词。如：east—seat，这个游戏也可以进行抢答。下列单词可供参考，括号中的数字是至少可组成的单词数：now(2), rat(2), are(2), read(2), meat(2), tide(2), acre(2), stop(2)。

(61) **分拆单词链**

教师出示一个单词链，如 theredoorunder，要求学生在一定时间内将单词链拆成最多的单词，如：the, he, her, here, there, red, do, door, or, run, under。

(62) **词中有词**

教师给出一个单词，根据该单词中的字母，组成新单词，看谁组成的单词多。例如：late(5): a, at, ate, let, tea。下列单词可供参考，括号中的数字是至少可组成的单词数：team(5), table(10), woman(10), answer(10), strong(10), mountain(20), honest(15), nothing(15), father(20), cart(5)。

(63) **反义词（同义词，对应词）拔河赛**

首先要做个“拔河绳”。方法是在投影仪或磁性黑板上画一横线，中间位置画一竖线作为“界河”，左右各画 5 个小格，最外边的两个小格作为“界河边”，将一只棋子放在中心线上作为绳的中心。若没有磁性黑板，可以在黑板上横挂一根绳子，绳子中间挂一个红纸环作为绳的中心。然后将学生分成若干队，由其中两队进行拔河。游戏开始，甲队的第一个人说出一个词，乙队的第一个人应立即说出其反义词（同义词或对应词）。要是他说对了，棋子（或红纸环）要向甲方移动一格。要是他说不出或说错了，棋子（或红纸环）要向乙方移动一格。然后乙队的第一个人说一个词，由甲队的第二人说出其反义词（同义词或对应词）。当棋子移动了五格，到达乙方界河边时，甲方便获胜了。

(64) **名词复数拔河赛**

这个游戏的玩法和游戏 (63) 差不多，只是甲队的第一个人说一个单词后，乙队的第一个人要说出并拼出这个单词的复数形式。胜负的确定同游戏 (63)。

4. 句型对话游戏

(65) **听指令做动作**

这个游戏训练学生听祈使句并快速反应的能力。教师可快速说出一些祈使句，如：Touch your head(eye, ear, nose ...). Put up your hands. Close your eyes. 等，学生听到后便做这一动作。最快最准的获胜。可以用来发出指令的词句还有：Touch your book(your pen, the desk ...), Open the door(your book ...), Hold your book(pen, pencil ...), Wash your face (hands, teeth ...) 等。这个游戏也可以用竞赛的形式进行，将全班分成若干小组，每组抽一名学生，一起到前面做动作，做错了就被淘汰，最后剩下的一人（或两人）获胜。给该组（或该两组）记 10 分。

然后各组再抽另一名学生上前继续进行。

(66) **西蒙说** (Simon says)

这个游戏的玩法与游戏 (65) 差不多，不同的是教师在发出指令前可以说 Simon says, 也可以不说。如说 Simon says, “touch your nose”. 或 Touch your nose. 如指令前有 Simon says, 则学生做此动作，指令前没有 Simon says. 学生便不做此动作。如教师说 Touch your nose. 而学生做了摸鼻子的动作，便算错了，要扣分。这个游戏同样可以用竞赛的形式进行，每组抽一名学生，一起到前面做动作，做错了就被淘汰，最后剩下的一人或两人获胜。

(67) **听音猜人**

教师让猜谜的人到前面来面对黑板，然后让一位学生站起来用英语跟他说一句话，如 Good morning, ... 猜的学生要根据说话人的声音判断是谁。然后提问 Is he(she) ... ？全班学生答 Yes 或 No。可以规定问题不得超过五个，如果问了五个问题还猜不出来，就算输了。

(68) **五问猜人**

教师让猜谜的人到前面来，面对黑板，然后让一位学生站起来再坐下。猜的学生转过脸来向班里的任意一个学生提问，如 Is the one a boy? What row is he(she) in? What line is he(she) in? What colour clothes does he(she) wear? 等。如果问了五个问题后还猜不出来，就算输了。

(69) **十问猜物**

这个游戏可以由一人出题一人猜，可以一人出题多人猜，也可以将学生编成每组 10 人的两个组，在两组间比赛。出题的人可以想出任何一样东西，例如一种动物、植物、一种交通工具或一个人等，把它写在纸上，并将纸扣放在讲台上。猜的学生可以问 10 个问题，但只能问一般疑问句，如 Is it an animal? Does it have four legs? 等。出题的人只回答 Yes 或 No。如果问了 10 个问题还猜不出，就算输了。如果采取两组比赛的形式，由一组出题另一组答，则猜的组可以每人轮流问一个问题，出题的组每人轮流回答。

(70) **传话**

每一纵排为一组，全班分成若干组。老师分别发给每一组最后一排的学生一张纸，上面写一句英文。在老师说“开始”后，最后一排的学生即用耳语把纸上的句子告诉前面的学生，这位学生再把听到的句子告诉前面的学生……这样依次进行下去。最后，第一排的学生把所传的句子写到黑板上或说出来。传得最快、最准确的组获胜。

(71) **排队造句**

这个游戏可以用来练习陈述句和一般疑问句的转换。教师根据句子的长短准备若干卡片。如句子 This is a red pen. 要准备 6 张卡片，其中 this 和 is, 要在正面标出大写 This 和 Is, 反面标出小写 this 和 is, 标点符号正面写句号“.”，反面写问号“?”。游戏开始，教师将

这六张卡片发给六位学生，然后说一句话，如“这是一支红色的钢笔吗？”（或用英语说 Is this a red pen?），这 6 位学生听到后应立即按句子次序排好队并将卡片高高举起。拿 is 的要将大写的一面朝外，拿 this 的要将小写的一面朝外，拿标点符号要将问号朝外。这个游戏也可以在两个组之间竞赛，站队站得快而准的组获胜。

这个游戏还可以用于 these are 句型、have 句型、there be 句型、be going to 句型，以及现在进行时态、过去进行时态、一般将来时态、现在完成时态等的练习。

(72) 自我介绍

这个游戏可以用来练习 am 和 is 的用法。教师事先准备好一些卡片，上面写上一个人名和三个数字，如 Mike, 12, 6, 3，其中 12 代表年龄，6 代表班级，3 代表年级。游戏开始，教师将卡片扣着放在讲台上，然后让学生上前来抽卡片。学生要根据卡片上的内容作自我介绍说 I am a boy. My name is Mike. I am twelve years old. I am in Class Six, Grade Three. 这个游戏也可以在两个组之间竞赛，由两组轮流派一位学生上前抽卡片并作自我介绍。如果说错了就要扣分，扣分少的组获胜。

(73) 看图猜人

这个游戏可以用来练习说 fat, thin, tall, short 等形容词。教师事先准备好 4 张画片：Tom 又胖又高，Jim 又胖又矮，Mike 又瘦又高，Bob 又瘦又矮。然后让一位学生上来，用一分钟看这 4 张画片，然后面对全班站立，另找一名学生站在他身后，抽一张画高举过头，并说 Who is he? Please guess. 猜的学生可以问 Is he tall? Is he fat? 等，全班学生用 Yes 或 No 回答。猜的学生经过分析判断后可说 Oh, I see. He is Mike.

(74) 传东西

这个游戏可以用来练习用 Is it in ...? 提问。做这个游戏时，教师可让 6 位学生站成一排，并交给他们一个小物件（如一块橡皮或一只棋子），让他们把手背过去传这个物件。一位学生来猜，先背对 6 位学生站立，6 位学生将东西传好后将双手握拳伸到身前，让猜的学生转过身来，猜东西在谁的手里，他可问其中任何一位学生 Is it in your left hand? 等。如果问了 5 次还没有猜出来，可以换另一个学生接着猜。

(75) 连锁提问

这个游戏由两组进行竞赛。甲组第一人问乙组第一人一个问题（如 What’s your name?），乙组第一人回答后立即问甲组第二人另一个问题（如 How old are you?）。甲组第二人回答后立即问乙组第二人第三个问题（如 What class are you in?）。这样依次进行，直到两组学生全都问答过。提问或回答有错要扣分。最后扣分少的组获胜。

(76) 猜袋中物

这个游戏可以用来练习说 Is this ...? Are these ...? Are there ...? 等问句。方法是让两位学

生上前来，一位背过脸去，另一位向学生们借一件或一些东西，如一本书、两支铅笔等，并将这些东西放入一只袋子。然后让那位学生转过脸来并问他 What is in the bag? 猜的学生可问 Is this a pen? Are these pencils? 全班学生用 Yes 或 No 回答。这个游戏还可以用来问东西的数目，如可以问猜的学生 How many pencils are there in the bag? 猜的学生可问 Are there three pencils in the bag? 等。

(77) **蒙眼猜物**

叫一位学生到台前，蒙上眼睛。让另一位学生把一件东西（或相同的两件东西）放在讲台上（以文具用品为宜），然后问蒙眼睛的同学 What is this? 或 What are they? 蒙眼睛的学生可对全班提问 Is this a book? 或 Are they books? 猜得不对全班学生答 No，猜对了则答 Yes，猜的次数最少的人就是优胜者。

(78) **蒙眼猜职业**

教师准备好一叠卡片，上面写上不同的职业，如：teacher, doctor, worker, nurse 等。然后叫一位学生到台前，蒙上眼睛。让另一位学生抽一张卡片并高举过头，并问蒙眼睛的学生 What am I? What does he do? 等。蒙眼睛的学生可对全班提问 Are you a worker? Is he a doctor? 等。猜得不对全班学生答 No，猜对了则答 Yes，猜的次数最少的人就是优胜者。

(79) **猜物品数**

让一位学生先离开教室，教师（或另一位学生）面向全班把一些相同的物品（如：书、笔、橡皮、尺子、练习本等）放进书包里。然后把学生叫回来，老师（或另一学生）问 How many pens are there in this bag? 猜的学生可问 Are there three pens in this bag? 等。全班学生用 Yes 或 No 回答。次数用得最少就猜对的为优胜者。

(80) **猜位置**

让一位学生先离开教室，由另一位学生把一件东西（文具之类）藏起来，然后把学生叫回来并问他 Where is my(her, Jim's) ruler? 猜的学生只能用 on, in, under, near 等介词来提问，如 Is it in your(his) pocket? Is it under the book? 等。全班学生用 Yes 或 No 回答。猜的次数最少就猜对的为优胜者。

(81) **对不对**

这是一个测验学生理解能力和反应速度的游戏。教师可迅速提出一些常识性的问题，如 It isn't hot in summer, yes or no? It's never cold in winter, yes or no? A horse is heavier than a dog, yes or no? 猜的学生要迅速判断并回答 Yes 或 No。如果在两组（如两纵行）间竞赛，教师可先让两组学生站起来，然后快速提问，提问的次序是：甲组第一人，乙组第一人；甲组第二人，乙组第二人……答错或答得慢就坐下。最后，站着的人多的组获胜。

(82) **问用途**

这个游戏可用于练习使用情态动词 can。教师事先要准备好一些卡片，上面写上物品的名称如：book, pen, fish, watch, knife 等。然后将全班分成两组，甲组第一名学生抽一张卡片，向乙组第一名学生提问，如抽到的卡片上是 book，则可以问 What can you do with a book? 答的学生可说 I can read it. 答不出来或答错的扣一分。然后由乙组第一名学生抽卡片并向甲组第二名学生提问。游戏依次进行下去，最后扣分少的组获胜。

这个游戏还可用于练习使用被动语态。如抽到的单词是 bike，则可问 What is a bike made of? 和 What is it used for? 答的学生可说 It is made of metal. 和 It is used for riding.

(83) **他在做什么**

这个游戏的目的是练习现在进行时态。将全班分成两组，先由甲组上来两名学生，一个表演，另一个猜，猜的学生面对黑板。教师拿一叠写有 skate, swim, walk, wash, run 等动词的卡片，让乙组第一名学生抽一张，给全班和担任表演的学生看。然后让猜的学生转过来，让担任表演的学生把这个动作表演给他看，如抽到的是 swim，则做游泳的动作。抽卡片的学生可问 What is he doing? 猜的学生看了表演可判断说 He is swimming. 猜对给该组记 10 分。然后由甲组学生抽卡乙组学生猜。最后得分多的组获胜。

(84) **看谁记性好**

这个游戏的目的是练习动词的各种时态。教师在桌子上摆放许多物品。一位学生走到桌边，认真观看并努力记住所有物品的位置。然后，转过身来回答问题。

练习一般现在时态：教师可提问 Where is the pen? Where is the pencil box? 等。学生可回答 It's under the book. It's in the bag. 等。

练习一般过去时态：教师可让学生转过脸去，然后将东西改变一下位置，再提问学生 Where was the pen and where is it now? 学生可回答 It was under the book and it is in the pencil box now. 等。

练习现在完成时态：教师从桌上收起一些物品，增加些新的物品或者变换一下物品的排列顺序。学生转过身来，教师问 What has changed on the table? 学生可回答 You have taken the book away. You have put the book into the bag. 等。

(85) **爱打听的人**

这个游戏的目的是练习间接引语，可在两组之间比赛，方法是：甲组学生 A 任意问乙组学生 A 一个问题，如 What are you doing? 乙组学生 A 回答后，甲组学生 B 向甲组学生 A 打听说 What did he tell you? 如果乙组学生 A 答的是 I am doing my homework. 则甲组学生 A 应回答甲组学生 B，He said(told me) he was doing his homework. 这一轮结束后，改由乙组学生 B 问甲组学生 C，游戏在甲组学生 C 和乙组学生 B、C 之间继续进行。说错或答不上来的要扣分。最后扣分少的组获胜。

(86) **滚雪球**

这个游戏不仅可以练习一些句型，而且可以锻炼记忆词汇的能力。方法是教师先根据要练习的句型提一个问题，学生 A 回答后，学生 B 要重复这句话并加一个词， 学生 C 再加一个词，直到哪个学生说错或说不出来为止。开始做这个游戏时，可结合图片实物来做，所用词汇可以按分类让学生先复习一下，或者给出提示词。熟练后完全凭记忆来说。下面是练习句型 like doing ... 的一个例子。教师可问学生 What does Mr Wang like? 学生可以这样说：

学生 A: Mr Wang likes swimming.

学生 B: Mr Wang likes swimming and skating.

学生 C: Mr Wang likes swimming, skating and singing ...

许多句型可以用这个游戏来做，如：

She has a book(a pen, a pencil, a ruler ...).

There is a book(a pen, a pencil, a ruler ...) on the desk.

I can see a cat(a bird, a cow, a horse ...) in the picture.

(87) **不是我**

教师或一个学生以 ×××, I hear that ... 开头来向某一学生叙述一件事。句中所“听说”到的内容是肯定的陈述，而被说及的学生应否认这件事， 并说是某某人（另一位学生）干的。被点到名的那个学生重新开始上面的对话，例如：

教师（或学生 A）: B, I hear that you came late this morning.（或是 you are very sad, you lost some money yesterday, you failed in the exam.）

学生 B: Oh, no. Not I. I didn’t come late. C did.

学生 C: D, I hear that you are very sad.

学生 D: Oh, no. I’m very happy. But I think E is sad.

做这个游戏时，回答可能是多种多样的，可用许多方式来扩展，这取决于学生的知识水平。如学生 B 可答 I always come early(on time). 或 I have never been late for school.

(88) **有多少**

教师准备数词卡片和物品（或食品、动物等）图片各一叠，分开放在讲台上，然后由两组进行竞赛。先由两组的第一名学生上前，一人抽出并展示一张数词卡片（如 3），另一人则抽出并展示一张图片（如 book）。持图片的学生问 How many books are there in my hand（或 on the desk 等）? 持数词卡片的学生答 There are three books in your hand. 然后两组的第二名学生接着抽卡片和问答。答不出或答错的要扣分，扣分少的组获胜。

做这个游戏时，还可以用下列问句提问 How many books can you see in the picture? How many books do you have? 等。

(89) **多少钱**

这个游戏与游戏 (88) 类似，不同的是一叠卡片上写价格，另一叠卡片上用中文写上或画上衣服、食品或文具等。两个学生抽取卡片后可进行这样的问答 How much did you pay for the book?（或 How much is the book?）I paid it for twelve *yuan*.（或 It is three *yuan* twenty-five *fen*.) 等。

(90) **它是什么**

教师准备好一叠物品或动物等的图片，放在讲台上。然后由两组进行竞赛。甲组学生 A 上前面面对全班站立，乙组学生 A 上前抽出一张图片，站在甲组学生身后将图片高高举起。甲组的前 5 位学生每人要说一句话来描述这件东西，如抽到的是 chair，则可以这样描述：It has four legs. It's made of wood. We can often see it in the classroom. It is often near a desk. We can sit on it. 甲组学生 A 可根据同伴的描述猜测说 It's a chair. 猜不出来、猜错或描述的句子有误要扣分。

(91) **正在做什么、做过什么和做了什么**

教师（或另一个学生）请一位学生做动作，如：Go to the door and open it. 当他做这些动作时，教师可问另一个学生 What is he(she) doing? 学生可回答 He(She) is walking to the door. He(She) is opening the door. 教师可接着问 What did he do? 学生可答 He(She) walked to the door and opened it. 接着教师可改问他做了什么 What has he just done? 学生可答 He has opened the door. 等。

(92) **借东西**

教师准备两组各为 5 张的卡片，卡片上画上 5 种物品，或用中文写上这 5 种物品的名称。两组卡片的内容相同。游戏开始，全班学生分为两组，两个组各出 5 人进行竞赛，教师先将卡片向全班出示，然后将这两组卡片分给两个组的学生每人一张，每人手里的卡片不可让对方看到。然后一方学生轮流向对方学生借东西。从甲组学生 A 开始，他可以问乙组任何一个学生：Do you have a ruler? 如被问的学生手中拿的是尺子，就得回答 Yes, I do. 然后继续进行如下对话 Can I borrow it? Certainly. Here you are. 被问的学生把图片给对方，算是借给他了。如被问的学生手中拿的不是尺子，就回答说 I'm sorry I don't have one. Ask B. I think he has one. 对方回答 OK. Thanks a lot. 尺子没有借到，游戏继续进行，由乙组学生 A 向甲组的任何一个学生借东西。哪个组先把对方的东西全借过来，便算获胜。

(93) **两组竞猜**

这个游戏可以用来猜人、职业、物品或物品的数目。竞猜时，甲组学生 A 在一张纸上写一个人名（如 Kate），或一种职业（如 doctor），或一种物品（如 books）及其数量，将纸扣在讲台上，不让乙组学生看到，然后提问 Please guess. Who am I? What am I? What's

in my hand? How many pens are there in my hand? 乙组的学生轮流猜 Are you Mary? Are you a doctor? 或 Is this a book in your hand? Are there two pens in your hand? 等。猜对给该组记 10 分。如果猜了 5 次，或全组都猜了仍未猜出，便算输了一局，不得分。游戏重新开始，由乙组出题，甲组猜。

(94) 抽卡片对话对抗赛

这个游戏可以用来练习各种对话。可将全班分成若干个队，每两行为一队，命名为“蓝队”、“红队”等。教师先将要练习的对话内容写在黑板上，并准备一些卡片，上面画上或用中文写上替换词的内容。游戏开始，两队各派第一名学生上前抽取卡片，并按卡片内容进行对话。说得完全正确的给该队记 10 分，有错误适当扣分，说不出的不给分。 第一组对话结束，各队再派第二名学生上前抽卡，游戏继续进行。最后得分多的获胜。另一种评分的方法是：说对了就把卡片留下，说不出或说错了就把卡片放回去。最后得的卡片最多的组获胜。为了节省时间，提高游戏的效率，可在第一对学生抽完卡片后，让下一对学生上前等候，前一对学生比赛结束，第二对学生立即开始比赛。下面是一些例子，句中划线部分可用替换词代替。

①这是什么

对话内容： A: What’s this(that)?

B: It’s a cat.（划线部分是可替换的内容，下同）

或 A: Is this(that) a cat?

B: Yes, it is. 或 No, it isn’t.

卡片内容：动物、植物、食品、衣服、文具、日常用品、交通工具等。

注意事项：如抽到的卡片上画的是“猫”，既可以问 Is this(that) a cat? 又可以问 Is this(that) a dog?

②这些是什么

对话内容： A: What are these(those)?

B: They are cats.

或 A: Are these(those) cats?

B: Yes, they are. 或 No, they aren’t.

卡片内容：几个相同的动物、植物、食品、衣服、文具、日常用品、交通工具等。

注意事项：如抽到的卡片上画的是“两只猫”，既可以问 Are these(those) cats? 又可以问 Are these(those) dogs?

③画上有什么

对话内容： A: What’s in the picture?

B: There is a tree in the picture.

或　A: Is there a tree in the picture?

B: Yes, there is. 或 No, there isn't.

卡片内容：一个或几个相同的动物、植物、食品、衣服、文具、日常用品等。

注意事项：如抽到的卡片上画的是“猫”，既可以问 Is there a cat in the picture? 又可以问 Is there a dog in the picture? 如抽到的卡片上画的是“两只猫”，既可以问 Are there any(two, three) cats in the picture? 又可以问 Are there any(two, three) dogs in the picture?”

5. 情景对话游戏

(95) **买东西**

将全班分成人数相等的若干个小组。每组事先准备好十几件实物，如：钢笔、圆珠笔、铅笔、铅笔盒、练习本、橡皮、书包、小刀、尺子、苹果、香蕉等，并用小纸条分别为每件实物标上价格，然后把这些实物连同每件实物的价格陈列在讲台上，用讲台充当柜台。另外准备一些小纸片，写上“5 角”，“2 元”，“1 元”，“5 元”等，充当货币。甲组同学轮流当售货员，乙组同学轮流当顾客。教师宣布游戏开始后，甲组同学 A 走到“柜台”后，乙组同学 A 走上前去购物。这时“售货员”(S) 和“顾客”(C) 之间可以进行如下对话：

S: What can I do for you? (或 Can I help you?)

C: I want (或 I'd like to buy) a pen, please.（想买什么就说什么）

S: Certainly. Here you are.（将钢笔递给“顾客”）

C: How much is it?

S: It's six *yuan* fifty *fen*.（“售货员”按标价说）

C: Here is the money.（“顾客”按价付款）

S: Thank you.

第一对同学做完买卖，第二对同学接着做。记分办法：如果某一个学生在柜台前讲不出，说错了，或给错了钱，就要扣 5~10 分，如售货员说错了或弄错了货物的价格，也要扣 5~10 分。最后扣分少的组获胜。

(96) **问路**

将全班分成若干个小组。教师准备一张城市街道的地图。游戏开始，甲乙组各上来一名同学，一人问路，另一人答。问路的学生可先在地图上指一下出发地点，说 I'm here. 然后两人开始如下对话：

A: Excuse me. Where is the nearest post office?（或 Is there a post office near here? 和 Which is the way to the nearest post office?)（去的目的地由问路人自己确定）

B: Walk along this street, and take the third turning on the right. It's about a hundred metres on the left.（根据地图实际情况回答）

A：Thank you very much.

B：Not at all.

对话内容学生可以灵活变化。第一对说完后，第二对继续说。说不出或说错的要扣分。

(97) **谈家庭**

将全班分成若干队，游戏在两个队之间进行。教师事先应布置每个学生准备若干个关于家庭情况的问题，如：How many people are there in your family? Who are they? How old is your father? What does your mother do? Where does your brother work? Where does your sister study? Does your brother like swimming? Does your brother like his work? 等。每人准备的问题越多越好。同时每个学生也得对别人的提问有充分的准备。

游戏开始前， 两队可以通过抽签确定问方和答方。如抽签结果甲队为问方，乙队为答方，则在游戏开始后由甲队同学 A 问乙队同学 A 一个问题， 然后由甲队同学 B 问乙队同学 B 下一个问题。这样依次进行，直到两队的每个同学都问答过为止。问答过程中说不出或说错了，要扣 5~10 分。

(98) **打电话**

这个游戏在两名学生之间进行。可通过抽签或用击鼓传花的方法选出打电话的学生和接电话的学生。两人按以下内容打电话（划线部分为可替换的词）：

A: Hello. 890621.

B: Hello. This is Jim. Is that Li lei?

A: Yes, it is. Hi, Jim!

B: Li Lei! Are you free next Sunday?

A: I think so. Why?

B: Would you like to go to the park with me?

A: I'd love to. When shall we meet?

B: What about half past eight? Let's meet at the park gate.

A: Right. See you.

B: See you.

如学生对以上打电话的内容还不够熟悉， 教师可先将其写在黑板上，替换词也可以写在黑板上。在“打电话”时替换词可自己选择（人名可以用真实姓名）， 也可以写在纸上，先抽纸条，然后根据纸条上的内容说，说得正确流利的学生获胜。

(99) **寻找失物**

将全班分成若干个小队，每队五人（也可以六人或七人）。游戏在两队间进行，一队是丢失东西的人，另一队是拣到东西的人。教师准备两套卡片，每套五张（也可以六张或七张），每张卡片上画上一样物品，或用中文写上这一物品的名称，如：小刀、尺子、帽子、

钢笔等。两套卡片的内容相同。游戏开始前教师先向学生出示这些卡片，好让学生知道共有哪几种东西。然后将两组卡片分别发给两个参赛的队，每人一张，各人手中卡片上的内容要对对方队的学生保密。

游戏一开始， 先由甲队学生 A 提问， 他可以选五样东西中的任何一样东西（如钢笔）提问，他估计钢笔在乙队哪位学生手里， 就向哪位学生提问 Hello, ...! I have lost my pen. Have you seen it anywhere? 如果被问的学生（B）手中的确有一张写着“钢笔”的卡片，那他就得说 Yes, I think I have. Look at the pen (on the desk). Maybe it's yours. A 接着说 Oh yes, it's mine! Thanks a lot. B 说 Not at all. 并把卡片交给 A, 算是 A 找到了钢笔。如果 B 手中卡片上不是“钢笔”，则可说 Sorry, I haven't. Why don't you ask C? A 说 Thanks. I will. 这样 A 就得不到 B 手中的卡片。A 与 B 对话结束后，由 B 向甲队的任何一位学生 C 提问，游戏继续进行。最后，哪个队先把对方手中的卡片全要过来获胜。

(100) **看病**

将全班分成若干个小组，游戏在两个组之间进行，甲组的学生轮流担任“医生”，乙组的学生排成一队充当病员。游戏开始后，“病员”上前看病，和医生进行对话：

P（病员）: Good morning, Doctor.

D（医生）: Good morning. What's your trouble?

P: I've got a bad headache.（还可说 a cough, a fever 等）

D: How long have you been like this?

...

D: Bye-bye.

如学生对对话还不够熟悉，事先教师可把对话写在黑板上，替换词也可以写在黑板上。在对话时替换词可由学生自己选择，也可以将替换词写在纸上，先抽纸条，然后根据纸条上的内容进行对话。第一个“病人”看过病后，由甲队换一个人担任“医生”，游戏继续进行。对话时说不出或说错了要扣 5~10 分。