

# 從英語遊戲中學習英文—教學方法實務分享

花蓮縣立化仁國中林彥良老師發表一篇有關英文教學方法「補救教學樂 Fun 天-英語教學遊戲百寶箱」，從遊戲中讓學生對應於學習更有興趣，他表示在傳統的英語教學方式裡，教師大多扮演著講述者角色，而學生為聽眾，師生間較少互動了。但是，當遊戲如果成為課堂中的一部分時，整個教學過程可以增加不少樂趣及歡樂，也能增加師生互動的效果，學生也能在較輕鬆情境外降低對英語的設防及排斥。

由林老師的研究中顯示學生最期待的英語教學活動，在國中教學裡前十名依序為：競賽遊戲、看英語影片、英文線上學習、聽英文歌曲、聽教學 CD、唱英文歌、演戲、看有趣英文故事、對話練習、文法練習等。他建議利用孩子最初的學習本能，在學習過程中融入遊戲，可以啟發孩子們的學習潛能，達到寓教於樂的效果。對低成就學生提升學習興趣方面效果更為顯著，孩子也會因此期待下一堂英語課的到來。

將林老師提供的教學方法整理分享，運用各種遊戲方式，針對不同對象做教學調整，使學生樂於學習英文。

## ■ ■ 字彙教學活動

### ◆ 活動名稱：遠離炸彈(Mr. Bomb)

活動目標：迅速復習所學單字

活動步驟：

1. 準備一些學過的字彙閃示卡，手中排出圖卡或字卡，其中夾雜幾張” Bomb”。
2. 老師帶念，事先跟學生說好看到 Bomb 時要趴下、起立或喊 “Oh, No.” 等，師生一起抓最慢的人。

### ◆ 活動名稱：怪獸產品公司

活動目標：聽語音辨認語意、器官字彙使用

活動步驟：

1. 教師將全班學生分組，每組各由一位志願者到黑板畫圖。
2. 教師下指令描述怪物特徵” Draw a face.” “Draw two eyes.” “Draw a small nose.” “Draw three hands” “Draw four legs.” 請學生依照指示畫出怪物。
3. 每一種特徵可由同一學生畫或由不同學生接力完成。
4. 可供替換的身體各部位字彙有 eyes, nose, mouth, ears, hands, face, legs, shoulders, feet, head, knees 等。
5. 最後由大家共同評選最有創意的怪物。

### ◆ 活動名稱：超級比一比

活動目標：透過肢體動作演練，讓學生熟悉已學過的字彙

活動步驟：

1. 教師準備好已學過單字圖卡數張

2. 每組上台一字排開，所有組員向右轉。
3. 第一位抽題，並做出該單字的動作，一一往下傳。
4. 最後一位能猜出正確答案者勝。
5. 說出中文加一分，唸出英文加兩分，拼出字母加三分。

#### ◆ 活動名稱：買菜遊戲

活動目標：運用熟悉的大風吹活動，練習句型中的字彙

活動步驟：

1. 教完食物字彙及句型『What do you want? I want some \_\_\_\_\_.』
2. 將全班座位排成圓形，並選出「媽媽」提菜籃
3. 每一位學生拿著不同食物字彙卡、或分組部分學生拿相同的卡
4. 「媽媽」站在台前，全班同學問”What o you want?”，「媽媽」回答 I want some salad. 拿著 salad 的同學需出列跟在媽媽後面；全班同學再問”What o you want?”，媽媽喊到的食物出列，等媽媽喊了數種食物後，買完菜了，就說『I want to go home.』則所有跟在後面的需快去找一個位子坐，沒找的的人當「媽媽」。

#### ◆ 活動名稱：猜數字 How Old Are You

活動步驟：

1. 分兩隊，先言明歲數的範圍，如 1~100 歲。
2. 各對自行約定好各隊的年齡，不要讓對手知道。
3. 甲隊先問乙，How old are you? Are you 35 years old?，假設乙隊設定的年齡是 16，就回答: No, I'm younger than that. 若乙隊設定的年齡是 46，就回答: No, I'm older. 然後輪到乙隊猜。
4. 藉著範圍逐步縮小，最先正確猜出對方年齡者贏。

※鼓勵多會話，只要能表達，不限用固定句型。孩子常有爆料脫口秀，Are you kidding? Why do you look so old? You look older than my grandma! I just can't believe it!

※除了年齡，也可猜 How tall are you? How many coins do you have? Are you staying on the 16th floor? How much does this cost? 多提供不同的問題，在練習中學會句型應用。

#### ◆ 活動名稱：荷花荷花幾月開(When does the water lily bloom?)

活動目標：讓學生熟悉已學過的月份、日期等相關字彙

活動步驟：

1. 學生依照老師口令，在教室或空間足夠的場地自由走動。
2. 全部學生問老師 When does the water lily bloom?
3. 若老師回答 In May，學生便找五個學生當夥伴後蹲下。若老師回答 In February，那麼夥伴便是兩人一組，依此類推。
4. 無法組成一組便是輸家，在其身上貼一張貼紙。
5. 此活動可使用月份(January, February…)、星期(Monday, Tuesday, …)等。

#### ◆ 活動名稱：位子大搬家

活動步驟：

1. 老師先教當天要學習的單字。
2. 將每位學生的名字分別寫在紙籤上，並將紙籤摺好放入桶中。
3. 假設有六個單字，老師先告知學生聽到「哪三個」單字時，他們就要換位子：而另外三個，則不用換。接著將椅子圍個圓圈，老師從桶中抽一位同學當鬼，並請鬼站在圓圈的中間，其他人則坐在椅子上，隨機唸一個單字，學生就依上述的指示決定跑或不跑。若有人聽到鬼唸的單字是不該跑的卻跑，或該跑的卻沒跑，即犯規一次。若犯規三次就出局，先到旁邊休息，椅子也要收起來一張。  
\*注意：每次當鬼的同學都只是義務幫忙，所以他們當鬼那次的次數並不能算成他們犯規的次數。
4. 以此類推，最後存活者就是 winner(winner 可以有數個)。

#### ◆ 活動名稱：看我的「超能力」

活動步驟：

1. 老師先教當天要學習的單字。
2. 將已寫好的單字卡任意的散置在地板上，字面朝下，假設當天教十個單字，則每個單字卡有兩張是一樣的，共 20 張。
3. 兩組以猜拳決定先後順序，假設 A 組先，則派出一位同學，每回只有一次翻字卡的機會，翻字卡前就要用英文「先說出」他所猜的單字，若猜對，就可把字卡拿回，反之，則放回原地，順便再把字卡位置重新移動。接著換 B 組派學生出來，玩法同上。兩組輪留進行比賽，最後，看哪一組的單字卡最多，就是 winner。

#### ◆ 活動名稱：信不信由你

活動步驟：

1. 老師先教當天要學習的單字。
2. 給學生五分鐘背單字，要先會唸再會拼字。
3. 兩組各派出一位學生以猜拳的方式來決定出題的先後順序，假設 A 組先，A 組學生選擇拼出 “schedule” 這個字，他可以選擇選正確或錯誤的拼法，若是錯的則越相似越好，例如 “scheduel” 然後問 B 組學生的代表相不相信它是對的，若不信，就「答對」了，並且還要拼出正確的 “schedule” ，這樣 B 組才能得分。接著，再由 B 組學生出題，A 組學生來猜，方法同上。
4. 兩組各派出一位學生繼續比賽。幾局後，看哪組得分最多，就是 winner。

#### ◆ 活動名稱：盲人畫家

活動步驟：

1. 老師先教當天要學習的單字。
2. 給學生五分鐘背單字，要先會唸再會拼。
3. 兩組以猜拳的方式決定先後，假設 A 組先，就派出兩位學生走到白板前，一位先戴上眼罩，畫出當天所教的其中一個單字圖案，另一位則用英文來猜，若猜中，還要正確

- 地拼出單字，才能得分。接著，換 B 組派兩位學生出來，玩法同上。
4. 兩組輪流進行比賽。幾局後，看哪組得分最多，就是 winner。

## ■ 發音教學活動

### ◆ 活動名稱：心臟病

活動目標：讓學生熟悉已學過的音標。

活動步驟：

1. 準備音標卡每組各一套。
2. 選出一人做莊。
3. 拿出教過的音標卡，卡洗牌後字面朝下整疊放好。
4. 教師開始隨意說出上述這些母音，每位學生先重覆說一次聽到的短母音，再掀開字母卡最上面一張放在桌上，一次一人，輪流掀卡。
5. 如果掀開的字母卡正好是教師所說的音標，每位學生要搶先用手去按住字母卡，最後按住音標卡的學生淘汰。
6. 各組冠軍可獲精美小禮物。

### ◆ 活動名稱：大榔頭

活動目標：讓學生熟悉已學過的字母拼讀。

活動步驟：

1. 教師準備音標卡，將卡片一字排開貼在在黑板上。
2. 全班分成兩組。
3. 每組各派 1 人站在講桌旁，手持玩具榔頭(BB 槌)。
4. 比賽開始，教師說出任一個短母音，先敲到該短母音卡片者得一分。
5. 學生輪流上場，直到每個人都輪過為止，得分高的組為勝。
6. 教師唸出 CVC (子音+母音+子音) 的組合，讓學生聽辨其中的母音。例如：bag, cap, hen, leg, set, bet, fit, sit, big, pig, box, fox, bus, cup, cut 等

### ◆ 活動名稱：賓果遊戲

活動目標：讓學生熟悉字首和字尾子音及 CVC 組合中的短母音。

活動步驟：

1. 學生每人準備一張 3 x3 的賓果用紙。
2. 教師把已經學過的子音及短母音 (至少 9 個) 呈現在黑板上，並請全班學生任意填入格子中。
3. 教師說出一個字首為子音或是短母音的字，例如：pencil, ant 等字，學生先複述一遍，然後從自己的賓果表格中找到字首的音並打x。
4. 教師亦可說出 CVC 組合的字，例如：cap, net, pig, fox, bus 等字，請學生先複述一遍，再找出中間的母音。
5. 不論橫、豎、斜連成兩條線時，便可大聲喊出「Bingo」，獲得優勝。

### ◆ 活動名稱：口耳相傳

活動目標：讓學生熟悉短母音和子音及 VC 和 CVC 的組合。

活動步驟：

1. 全班分成數隊，一行算一對，教師站在隊伍的末尾。

2. 每隊各派一位記分員在黑板記分。
3. 比賽開始，隊伍最後一位學生到教師面前集合，教師說出一個單音（子音或短母音皆可）學生隨即將此單音告訴前一位同學，依序以此方式傳下去。
4. 最後由最前面的一位學生將此單音寫在黑板上。
5. 寫過的學生排到隊伍最後。
6. 又快又正確的組得一分。寫錯則倒扣一分。

#### ◆ 活動名稱：對對碰

活動目標：讓學生熟練字母拼讀的技巧

活動步驟：

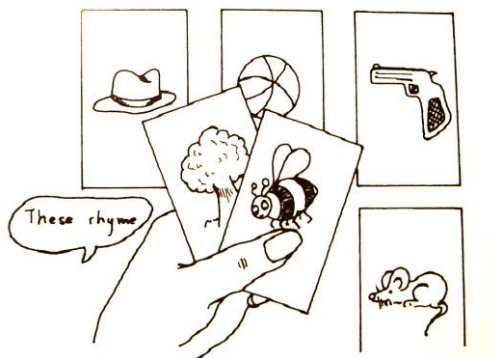
1. 教師準備 2-3 個骰子，並將六個子音和一個母音組貼上去。
2. 全班分組至教室中間擲骰子。
3. 比賽開始，A 組一人先擲骰子，把骰子的號碼所代表的子音和母音組拼讀出來，正確者得一分。接著換 B 組一人上台擲骰子，方法同前，接著再換 C 組一人上台擲骰子。

### Phonics(字母拼讀法)教學活動-音韻覺識訓練

#### ◆ 押韻

童謠韻文以及許多簡易的兒童繪本中的文字往往押韻，教師可以讓學生從聆聽或朗讀韻文，領略文字押韻的樂趣。

One Two Three  
 Bees and the Seeds  
 Four Five Six  
 We' re in a Seat  
 I see Eve  
 She' s by the Tree  
 Let' s Drink Tea and Eat Ice Cream



Picture Pairs (Reason and Boote, 1994: 87)

此外，教師也可設計押韻的聽音練習。讓學生分辨一組詞是否押韻。例如，*like, bike; rain, train; pan, pat* 等等。

另外，文字接龍遊戲也可以成為押韻練習活動。首先由老師說一個字，如 *cat*，學生必須接一個與 *cat* 押韻的字，如此依序讓一個個學生接下去，或是一組組接下去。當然老師須先選一個與其押韻比較多的字開始，可以讓活動比較有趣。但因為這是針對音的訓練，學生只要能說出押韻的字即可，如果學生所說的是實際上不存在的假字也無妨。

#### ◆ 音節

訓練兒童對音節的理解，可以讓兒童從數一數字的音節開始著手。先告訴兒童一個音節會唸成一拍，讓兒童邊唸邊打拍子。例如 *Tom* 這個字唸為一拍，所以 *Tom* 是一個音

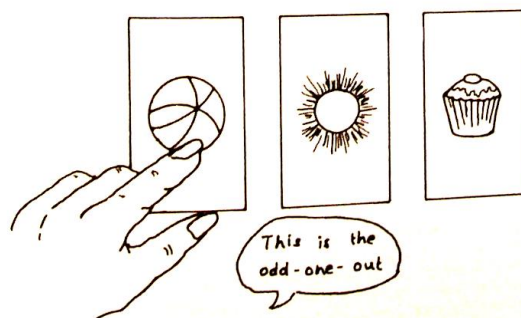
節的字；E-ric 要唸成兩拍，是雙音節的字，餘此類推。學生瞭解如何數音節之後，老師再以學生名字為例，請名字是單音節的小朋友站起來，全班一起大聲唸出他們的名字，並打拍子對答案。然後請學生名字為雙音節的小朋友站起來，活動再以相同的方式繼續進行。

#### ◆ 字首子音

分辨字首子音可以從辨識字首子音的異同開始。老師可以唸字首子音不同的最小差異對偶詞 (minimal pairs) 或是兩個字首子音相同的詞組，讓學生辨識所聽詞組的字首子音是否相同，做這個活動時可以加入手勢或動作 (如字首子音相同就比某個手勢)，以增加趣味。例如：*cat, fat ; ball, bat; nose, pose; pig, pen* 等。

Oddity Task: 老師也可以唸出三個字，其中兩個字的字首子音相同，一個字的字首子音不同，讓學生說出字首子音不同的那個字，例如，*boy, big, toy; ball, sun, bun* 等。

此外，教師也可以逐漸引導學生說出所聽到的字的字首子音。例如，學生會說出 *Sam, Phil* 的第一個音之後，老師可以請 *Sam, Phil* 站在教室兩側，老師唸一些以 /s/, /f/ 為首的字 (如 *sun, song, fan, sing, fat, phone, feel*) 學生聽到 /s/ 為首的字則指向 Sam, /f/ 為首的字則指向 Phil。



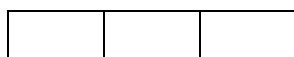
若不用學生名字，老師可以選出 *sun* 以及 *fan* 的圖卡，貼在教室兩側，學生聽到 /s/ 或 /f/ 為首的字則指向 *sun* 或 *fan* 的圖卡。

#### ◆ 拼音

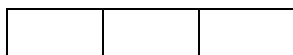
拼音活動讓學生練習將個別的音拼在一起。例如，老師可以想一樣動物，然後將該字的音分為聲頭 (一個音節中母音之前的子音或子音群)、韻尾 (一個音節中母音以及母音後的子音) 兩部份唸出，例如，*d-uck, g-oat*，然後讓學生說出該動物。老師也可以將每一個單音拉長，*d-u-ck; g-oa-t* 讓全班學生說出該動物。除了動物之外，老師也可以利用學生名字或其他物品為例子，來設計拼音活動。

#### ◆ 分割字音至音素：

將一個字音分割為音素是比較難的一種音韻能力。老師通常用音格 (sound box, Elkonin, 1973) 的方式，來幫助學生去理解一個字音是由個別音素所組成。例如老師給學生一張紙，紙上畫有三個格子。老師須告訴學生一個格子代表一個音 (見下圖)。然後老師帶著學生唸一個由三個音組成的字，唸時將組成的三個音都拉長，如 *fffuunn*，學生每聽出一個音則在紙上的格子內放一個塑膠花片 (或其他代用品)。三個音的字熟練後，可以換成有四個音的字做練習。透過音格的輔助，學生較容易發展分割字音至音素的能力。







## 句型教學活動

### ◆ 活動名稱：什麼不見了

活動步驟：

1. 老師先教要學習的句型，假設是 be 動詞現在式的文法運用，例如：“I am a student. You are a teacher. He/She is my friend.”。
2. 將已分別寫在紙卡上的句型給全班看(如圖一)，至少十句。大家看過後，老師再用白紙蓋住句中 be 動詞部份(如圖二)。

Peter is a good boy.	Peter      a good boy.
----------------------	------------------------

圖一

圖二

3. 接著，老師就拿出遮住 be 動詞的句卡(如圖二)，每拿一張，學生就將「完整的句子」寫在紙上，每寫完一句，老師馬上公佈答案，答對的學生就得分，反之則不計分。注意，要寫出整個句子，否則犯規出局。(雖然只缺少一個 be 動詞，但寫整句可以幫助學生練習句型的架構)。

最後，看誰的積分最多，就是 winner(winner 可以有數個)。

### ◆ 活動名稱：一較高下

活動步驟：

1. 老師先教當天要學習的句型，例如：“I always wash my hair. She usually talks on the phone.”。
2. 兩組學生各站成一排，臉面向白板，小桶子放在教室後面的桌上，兩組人數要相同。
3. 老師將已寫好的句子紙條折好後放入桶中，至少十句。哨音一開始，老師就將抽出的句子拿給兩組的最後一位學生看，然後用口耳相傳的方式，一個傳一個，一旦最前面的學生得知內容後，便迅速地將其寫在白板上，看哪組寫得快又正確就得分。
4. 活動繼續進行，兩組的第一位學生變成最後一位，第二位學生就往前變成第一位，以此類推。幾局下來，看哪組得分最多，就是 winner。

### ◆ 活動名稱：誰是藏鏡人

活動步驟：

1. 老師教當天要學習的句型及一些形容詞。例如：“Jay is short but he is very cool.”。
2. 將 A4 紙張發下去，每人先畫出班上其中一位學生的圖像，然後在下面寫上他的特徵，注意不要讓其他人看到。
3. 兩組各派出一位學生，以猜拳的方式決定先後。假設 A 組先，A 組學生就將他紙上所

寫的句子寫在白板上，給 B 組學生猜。注意，人名的部份就用 “someone” 來代替，例如：“Someone is short but she is very pretty.”（若班上人數較多，可在句子旁邊加上圖畫來提示）。若 B 組學生猜出是誰，就得分；反之則不計分。接著，換 B 組學生來寫，A 組學生來猜，玩法同上。

4. 兩組輪流進行比賽，幾局後，看哪組得分最多就是 winner。

\*注意：為避免學生會故意不讓對手猜到而亂寫句子，在寫出來給對方猜之前，老師必須先確認句子所描述的同学是誰，再進行猜謎。老師也可以將圖書混合過，再分給全班同學猜謎。

#### ◆ 活動名稱：文具在哪裡

活動依據：

活動目標：聽語音辨認語意，聽教師描述物品位置，複習介系詞

活動步驟：

1. 將全班學生分成數組。
2. 各組代表先在黑板上畫出 desk, chair, pencil box 三種物種。
3. 遊戲開始，教師開始描述物品位置，如：“The ruler is on the chair”。
4. 最先畫好的那組得兩分，後畫好的得一分，如果難分高下則各得一分。
5. 重覆上述方式，教師繼續描述物品位置，如：“The ruler is on the desk” “The ruler is on the pencil box”。各組由不同的代表到黑板畫圖。
6. 教師視情況帶入不同的介系詞練習，如：in, under, between, near, behind, next to。
7. 介系詞熟練後，教師視情況帶入不同的文具名稱練習，如：marker, eraser, pencil, pen。視情況變換不同的文具數量

#### ◆ 活動名稱：氣象報導

活動目標：聽語音後做動作

活動步驟：

1. 將黑板上畫上台灣地圖及大城市(Taipei, Taichung, Tainan, Kaohsiung, Hualien, Ilan)。在旁邊放置氣象圖卡及氣溫圖卡(溫度計刻度)。



- 2.
3. 將班上同學分為數組，每組派六人上台。
4. 教師唸出各城市的天氣狀況，上台的六人每人負責回答一題，將所聽到的城市的氣象圖卡貼上。但每句只停留五秒，即換下題(教師可準備數份不同的氣象報告，或是由其他組撰寫出題)。
5. 六題皆答對的該組即獲加分

### Weather Report

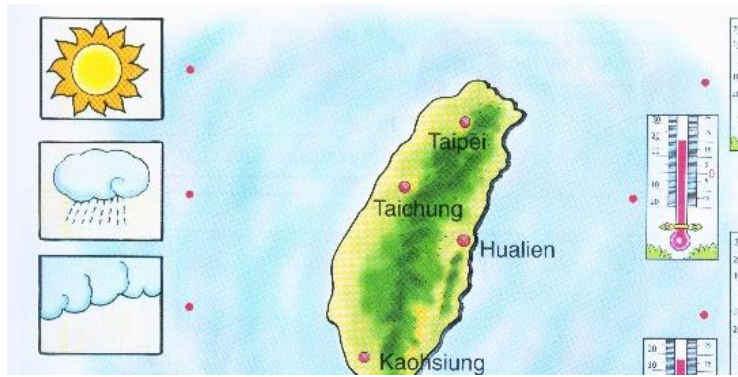
It's cold and rainy in Taipei. It's 17°C.

It's warm and partly cloudy in Taichung. It's 23°C.

It's hot and sunny in Kaohsiung. It's 27°C.

It's cool and windy in Hualien. It's 20°C

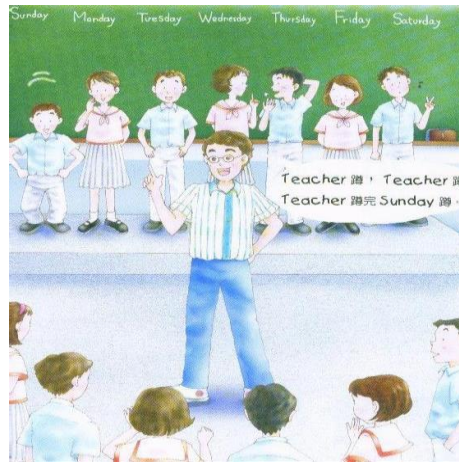




◆ **活動名稱：換誰蹲蹲看**

活動目標：聽語音後做動作

活動步驟：



1. 由老師開始說：

Teacher's turn. Teacher's turn then Sunday's turn.  
Sunday's turn. Sunday's turn then Friday's turn.

.....

也可加入其他動詞

Teacher jumps. Teacher jumps. Teacher jumps and Group1 run.  
Group1 run. Group1 run. Group1 run and Group3 fly.

.....

2. 反應太慢或說錯的同學就被淘汰，換該排下一位同學上來替補。  
最後以剩下人數最少的那一排獲得優勝。

◆ **活動名稱：大富翁**

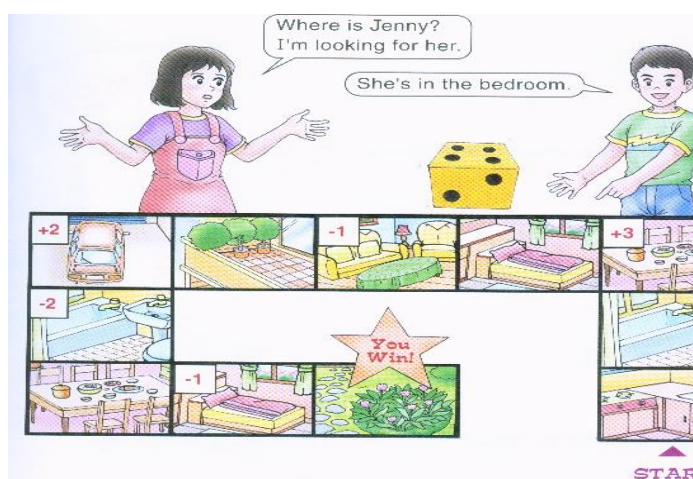
活動目標：參與式的練習

活動步驟：

1. 請同學每人帶一骰子，或是利用橡皮擦製作。
2. 利用大富翁圖練習。

A : Where is \_\_\_\_\_? I'm looking for him/her.

B : He's/She's in the \_\_\_\_\_.



兩人猜拳決定擲骰子先後次序，按照骰子點數跳格，沒丟骰子的人問問題，丟骰子的人依該格圖片所示的地點回答，說對才可以繼續玩，說錯的學生則換對方擲骰子，最先到達終點者即獲優勝。

#### ◆ 活動名稱：文字出頭天

活動目標：讓學習成就低者能有參與活動的機會，在活動過程中建立信心

活動步驟：

1. 教師教完 Reading 後，挑出 4~5 個學習成就低者。
2. 將第二段課文海報貼在黑板上，教師並在要學習成就低者念的單字下以彩色筆畫線。(為顧及學習成就低者之學習情緒，單字無需選太多，以免造成學習者的挫折感，而不願學習。)
2. 先讓全班學生看著黑板上的短文大聲朗讀兩遍，再教班上學習能力較差者大聲朗讀畫線的單字，直到他們都會念。
3. 全班學生看著黑板上的短文大聲朗讀，但念到畫線部分的單字，則由教師指定的同學大聲念出，其餘同學跳過不念，如此類推，直到短文結束。課文的長度，教師可依教學需要自行斟酌。
4. 課文若比較長。為了提高學習效果，教師可利用線形畫或 key words，幫助學生記住故事內容和事情發生的先後順序。

如：Saturday...birthday...restaurant...dinner...enjoyed  
bookstore...bought...liked a good time

【參考資料：第 1243 期九年一貫課程深耕種子教師研習資料、Tune in 5 教學關鍵五分鐘(佳音)、千萬別教字彙(佳音)、點子 101(師德)】