

有趣的 88 个英语游戏（少儿英语教学适用）

1. 鸵鸟游戏

准备用具：闪卡，长尾夹

游戏玩法：全班围成一圈坐下，选出两个学生来做游戏，这两个学生彼此面对面，在两个学生背后用长尾夹随意各夹一张闪卡，他们必须一直把手背在背后假装自己是鸵鸟，听老师说“ready,go!”之后，两个学生开始伸长脖子偷看对方背后的闪卡究竟是什么，先看到的举手回答答案，答案正确就得分。

注意事项：其他的学生必须安静，不能提示答案，并确定比赛学生两只手一直在背后。

2. 数字游戏

准备用具：无

游戏玩法：老师说：“Group of ”和一个数字，“5”或“8”。学生们必须跑动起来并且按老师说的数字跟其他学生组成一个与这个数字相同人数的小组。组好了就坐下来，没有围城圈子的学生必须去数圈子的人数。

注意事项：注意空间必须大一些，跑动时不要发生推挤现象，以免危险。也可以延伸为分组游戏，老师说“Group of ”和一个单词，代表该单词的学生就必须组在一起，代表其他单词的学生就不能动，否则出局。

3. 画画游戏

准备用具：无

游戏玩法：将全班分组，在黑板上按组划分成几个区块，每组轮流派人上去画单词的图，画完就换下一个人，必须在限定时间内把学过的单词尽量画完，时间到老师一个个问学生所画的，该组学生必须说出正确单词，说的正确的该组就得一分，看看哪组画得最多，答案有最正确的获胜。

注意事项：学生可能会很吵，可以放些音乐增加游戏的气氛。时间快到的时候可以用英文倒数十秒“ten,nine,eight”，增加游戏的刺激性。

4. 大风吹

准备用具：椅子（比游戏人数少一张）

游戏玩法：全部学生围城一个圈，椅子比人数少一张，先选一个学生当鬼，他没有椅子可坐，其他孩子可以先坐下，用两三种水果或动物等来将孩子分类，每个学生选其中一种水果作为自己的代表，当鬼的学生随意说出其中一种水果（例如

apple) , 所有该种水果的学生必须站起来换位子 , 当鬼的学生趁机抢位子坐下 , 没抢到位子的生生继续当鬼 , 以此类推下去。

注意事项 : 可以一次念两种水果 (apple and pear) 或是念 fruit 让全班一起换位子 , 增加游戏的刺激度。

5. 问候游戏

准备用具 : 椅子 (比游戏人数少一张)

游戏玩法 : 全部学生围城一个圈 , 椅子比人数少一张 , 先选一个学生当鬼 , 他没有椅子可坐 , 其他孩子可以坐下 , 他绕着外圈走 , 随意拍两个坐下学生的肩膀 , 被拍到的两个学生必须站起来分别往相反的方向跑 , 做鬼的乘机坐在其中一个的那张椅子坐下 , 没抢到的就当鬼 , 以此类推下去。

注意事项 : 可以练习各种问候 , 例如 good morning, how do you do ?.... .

6. 颜色游戏

准备用具 : 无

游戏玩法 : 全班问老师 “ what color? ” 老师任意指定一个颜色并发命令 , 例如说 “ touch red ” , 全班学生就得赶快去找教室里红色的东西 , 不乱衣服 , 铅笔盒或是身边带的任何东西都可以 , 找到了就立即 touch , 晚一步没 touch 到的人就当下一个发命令的人 , 以此类推玩下去。

注意事项 : 也可以规定用身体哪一个部位来 touch , 增加游戏的趣味性。

7. 大野狼 (联系时间)

准备用具 : 各种时间的闪卡和一张小羊的图案

游戏玩法 : 可怕的大野狼肚子饿了 , 要捉可爱的小羊吃哪 ! 先选一个学生当大野狼 , 其他学生当小羊 , 站在离大野狼约一公尺的地方 , 小羊一起问大野狼 “ What time is it now? ” 老师开始依次翻出闪卡 , 大野狼照着老师给的指示回答时间 , 当老师拿出小羊的图片 , 大野狼就开始去抓小羊 , 大野狼就开始去抓小羊 , 抓到的小羊就被吃掉并且要当新的大野狼继续玩下去。

注意事项 : 空间必须大一些 , 注意学生不要发生推挤冲撞的危险。

8. 口香糖

准备用具 : 无

游戏玩法：全班问老师“口香糖，粘哪里？”，老师任意指定一个东西并发命令，例如说“粘 table”，全班学生就得赶快去找教室的桌子，找到了立即粘住，晚一步没有粘到的人就当下一个发命令的人，以此类推玩下去。

注意事项：这个游戏用来粘五官会很有趣。

可以规定口香糖走路过去粘东西的方式，增加游戏的趣味性。

也可以用全英语来发命令。

9. 找到另一半

准备用具：闪卡，长尾夹

游戏玩法：这是一个配对游戏，适合反义词的练习，老师请全班闭上眼睛，然后把闪卡夹在每一个人的背后，夹好后老师请学生睁开眼睛，请学生自己尝试着找到另一半，学生一边要猜出自己背后闪卡是什么，一边要找出反义词，找到就根据自己的闪卡练习说“ You are big, but I am small ”或是“ You are small, but I am big . ”

注意事项：也可以加入不同对象变化（ ball , etc. ）“ Your ball is big, but my ball is small. ”

10. 寻宝游戏

准备用具：要藏的东西或是闪卡

游戏玩法：将全班分成两队，第一次有 A 队藏宝，B 队寻宝，发给 A 队每个人一张图片，B 队每一个人发一张写有英文单词的纸，在外面等候（或是闭上眼睛），A 队在教室里各处藏图片，时间到 B 队就进来开始找，A 队开始用英文数数，数到某个数字就算时间到，看看找到几张闪卡就得积分，数闪卡时可同时再度练习念出英文单词，第二次反过来，同样的玩法继续玩下去。

注意事项：也可配合句型“ Where is the -----? ” “ It ' s on /under/in the-----.”

11. 字母歌曲游戏

准备用具：无

游戏玩法：唱字母歌，但每一次省掉一个字母（自己选择），唱完一次问学生刚才省掉的字母是哪一个，“ What ' s the missing letter? ” 学生回答“ It ' s letter----- ”

注意事项：可一次遮掉两三个字母增加游戏的变化性。

12. 丢图片游戏（丢手帕也可）

准备用具：手帕，单词闪卡

游戏玩法：全班围成一个圈，先决定由谁开始先丢，拿着闪卡（或是手帕）丢在一个人的背后，被丢到的人应该立刻捡起闪卡去追丢的人，追到就拍他一下，丢的人要尽力绕一圈跑到被丢的人的位子上坐下，输的人必须到前面做下一个丢闪卡的人，他必须说“ I have a -----.” 全班说“ You have a-----.”

注意事项：注意跑的方向必须与当初绕圈的方向一致才行，两个人要同个方向跑。

13. 猜卡片游戏

准备用具：跟全班人数数目一样的闪卡

游戏玩法：老师先将准备好的闪卡给全班学生看，要他们记住，并一一复习一次，请全班学生将手放在头上，不准偷看，老师将闪卡一一发下去，请学生拿在手中，顶在头上，当老师说“ Go”的时候，所有学生开始看别人头上的闪卡是什么，并在限定时间内推测自己的闪卡是哪个单词，时间到，猜出单词的学生就得分。

注意事项：用在职业类单词还可以联系句型“ I am a ----- ”

14. 钓鱼游戏

准备用具：磁铁数个，拴上绳子，绑在筷子上

回形针数个别在闪卡上

游戏玩法：将全班分成两组，分别展开钓鱼比赛，轮流派人上前听老师指令钓鱼“ Catch the apple. ”先完成的那一队并说“ Apple. ”就得分，以此类推玩下去，看哪一组得分最高就获胜。

注意事项：也可以不分组全班一起玩，增加游戏的刺激性。

15. 纸箱寻宝游戏

准备用具：两个大纸箱，两组同样单词闪卡

游戏玩法：将全班分成两组，将闪卡分别放在两个纸箱内，但纸箱内分别放一些撕碎的纸，将闪卡藏在碎纸内，两组轮流派人出来比赛，按照老师的指示找出正确的图片“ Find the---- ”，先找到并说“ I founng the ---- ”的就得分，以此类推玩下去。

注意事项：其他同组的学生不能帮忙找，必须保持距离。

找到了老师还可以问一些延伸的问题，例如“ Do you have the----? ”

16. 画画接力游戏

准备用具：图画纸和画笔

游戏玩法：将全班分成两组，每一组发一张大图画纸，轮流一个一个传下去按照老师的指令画画，“Draw a big right eye.” “Draw a nose,,” 学生一边跟着老师念，一边老师一直发命令道画完为止，让两组学生来展示自己的画画作品。

注意事项：每次必须确认全班一起跟老师念。

17. 雪人游戏

准备用具：各种动物有特色的五官

游戏玩法：在黑板上画出雪人的外观，但没有五官，轮流让学生到台前来，老师先发命令，例如：“Put an eye on the snowman.” 然后把学生眼睛蒙起来转三圈，直接带到黑板面前要他把眼睛贴上，以此类推玩下去。

主要事项：当学生在转圈的时候，老师也可以发明小小的朗诗跟着念，例如：
eye,eye,eye,put an eye!

18. 风景画游戏

准备用具：准备两张一模一样的风景画，上头有课程单词的图，磁铁数个

游戏玩法：老师可以先用这两张风景图复习今天所学的单词，“What do you see?” “I see, .”，之后开始展开游戏，将全班分成两队，看谁先能听明白老师所说的物品，并尽快的找到，比较快的就得一分。

老师：Put the magnet on the -----Go! 学生按照老师的指示去做。

注意事项：可以将单词图片巧妙的安排在风景画中，增加寻找的趣味。

19. 吊死鬼游戏

准备用具：各类单词图片卡

游戏玩法：将全班分成两队，老师按照所选单词的字母数，分别画出底线来，让全班猜猜这是什么字，先猜拳决定猜的先后顺序队伍，猜对了就把字母填进去，猜错了就换另一队回答，并在猜错的该队上画上一条线。

注意事项：可以改成开花的图，一次开一个花瓣，或是其他的图，重点是一次一个步骤。

20. 鱼尾配对游戏

准备用具：数条鱼和鱼尾（至少五个，但越多越刺激）

游戏玩法：分别画出鱼的身体和尾巴剪下来，鱼的身体上画上各字母单词的图画，尾巴写上代表字母，将之分散放在地上或是桌子上，每个学生轮流上前把鱼和鱼尾接上，并且正确的把字母和代表字母读出来。

注意事项：这是配对游戏，所以也可以应用在单词和图片的配对，或是同义词和反义词的配对。

21. 打击魔鬼（点名游戏）

准备用具：软剑或是空气锤一个

游戏玩法：老师先指定一位学生当打击魔鬼的使者，手持软剑或是空气锤，然后老师随便喊某位学生的英文名字，要这名使者跑过去打被叫到名字的学生，而被叫到名字的学生要在被打到之前喊出另外一个学生的英文名字，否则要当下一个使者。

注意事项：让学生彼此熟悉全班同学的英文名字，通常在学期开始的几堂课使用。

22. 校园巡礼

准备用具：绳索一条，各种地点的图片

游戏玩法：老师用绳索将所有小朋友围在圈内，并将各地点图片放在教师的各个区块内，轮流叫不同的学生当带头，带领大家到不同的地点，如：“David, go to the library.” 叫 David 的学生就必须当带头，将绳索内所有的学生带到正确的区块。

注意事项：也可由学生主动发问“Teacher, may I go to the ---?” 老师问答“ Yes, you may. ” “ No, you may not. ”

23. 萝卜蹲

准备用具：单词闪卡

游戏玩法：按照单词数选出同样数目的学生到台前来，老师发给他们一人一张闪卡，然后老师先任意选一张开始游戏，如老师说：“apple”，拿 apple 闪卡的学生就要“apple 蹲, apple 蹲, apple 蹲完 banana 蹲” 并做蹲的动作，接下来由 banana 做同样的动作并制定下一个蹲的学生。

注意事项：也可以将全班分成几组，一组一张闪卡，由组长带领大家选择下一组可以用全英语“单词一，-----，after-----，单词二”，或是“单词一 is here,-----is here. Where is 单词二？”

24. 支持前线

准备用具：无

游戏玩法：将全班分成几组，听老师指令搜集东西，全班学生问老师“ What do you want?” 老师回答“ I want 3 shoes, 2 coats, 2 hats.” 每一组就开始按照指令搜集东西，搜集速度越快并且是正确东西的组就得分。

注意事项：指定的东西可以改成教室内物品或是文具等。

老师可以事先准备要搜集的东西给学生，有学生到台前来按照指令寻找。

25. 迷魂椅

准备用具：椅子，哨子

游戏玩法：将椅子围城一个圈，全班边唱边绕着椅子走动，当老师吹哨子或是大喊“ Stop ”时，每个学生尽快找到一个位子坐下来，动作最慢的必须回答老师一个英文问题或是单词，以此类推继续玩下去。

注意事项：也可以两个人一起坐一个位子，彼此练习会话。

椅子也可以随意摆放，不过必须规定走动的路线。

26. 肢体写字

准备用具：无

游戏玩法：将全班分成若干小组，例如： A组代表先到台前，老师任意指定一个字母，然后他必须用头来写这个字母给该队组员猜，猜对就得分，猜不对则换别组猜，以此类推玩下去。

注意事项：也可用身体其他部位来写字母，如手肘，腿，等。

27. 套圈圈

准备用具：塑料圈，闪卡或图卡

游戏玩法：将孩子分成几组，老师将图卡散在地上，画条起始线要孩子站在线后方，然后要每个人想办法将塑料圈丢到老师念的闪卡上，丢到的孩子必须正确念出闪卡上的单词就得分。

注意事项：也可用实际的物品代替图片来玩。

28. 炸弹字卡

准备用具：闪卡，炸弹卡

游戏玩法：首先将炸弹卡和其他闪卡混在一起，将全班分组，每一组各给十分，然后老师将闪卡一一翻给全班看，要全班一一念出来，若翻到炸弹卡，全班必须假装被炸到一边趴下，最慢趴下的那一组扣一分。

注意事项：不分组也可以玩，最后趴下的那一个孩子就出局。

29. 排排乐

准备用具：豆子，扭扣，筷子等

游戏玩法：将全班分组，每一组发数目相等的豆子（或扭扣等等），按照老师的指令排形状，如老师喊“circle”，每一组必须同心协力将自己组别的豆子排成圆形，最快排完并说“We made a circle.”的组就得分，当然，形状大小老师需事先统一规定，才算公平。

注意事项：除了排形状，也可以排数字或是字母。

30. 捉迷藏

准备用具：将全班分组，依照组数将椅子摆在前面，然后各组派一人坐在这些椅子上并闭起眼睛，等老师将闪卡藏在教室内不同地方后再出题问孩子，如“Where is the milk?”这些代表孩子必须找出milk的闪卡，第一个找出闪卡并回答在哪里的孩子就得分“The milk is-----”

注意事项：也可以用不同的问答，例如：“What’s the weather like today?”孩子依照找到的闪卡来回答，如果找到的是sunny，就回答“It’s sunny.”

31. 投篮游戏

准备用具：软球，呼啦圈，纸箱，闪卡

游戏玩法：准备几个投篮的纸箱，上头贴上闪卡，一个纸箱贴一个，老师问全班“What sport do you like to play?”孩子举手抢答，先举手的先答，答完了就按照答案到相应的纸箱前投篮，老师可拿呼啦圈增加投篮的难度，投进去就算得分。

注意事项：可以用大小不同的呼啦圈来表示不同的得分。

也可以应用在不同的英语问答练习上。

32. 盖房子

准备用具：闪卡，积木

游戏玩法：将全班分成两组，教室中间放有一篮积木，老师每次拿一张闪卡轮流问两组问题，答对就可以拿一块积木放在自己组的前面，每回答对一次迭加一块，一块一块迭上去，以此类推玩下去，最后使房子倒塌的那一组就算输。

注意事项：注意所使用堆栈物品的安全性

33. 战舰游戏

准备用具：无

游戏玩法：先在白板上画一个 5×5 的格子图，一组一个图，各组另外在白纸上画两个相同的格子图，一个空白，一个暗藏有 5 艘战舰，然后两组各派一个队员互相轮流问答，如 A 组问 B 组，若 B 组答对了，可选择其中一格猜猜战舰是否在那一格，猜对则击沉 A 组战舰一艘，最后看哪一组所有战舰先被全部击沉的就算输。

注意事项：可以设计炸弹在其中一格，当对方猜中炸弹格，则自动炸掉自己的战舰，增加游戏的刺激感。

34. 蛇与梯子

准备用具：蛇与梯子的图表，可自行设计，磁铁数个，大骰子

游戏玩法：画出蛇与梯子的图表（大部分是 24 个方格子的表格），并将每一格编上编号，编号数字 1 是起始点，各组在该格子放一个磁铁做代表，老师问问题学生回答，回答对的组可以到前面来掷骰子，按照所掷出的数字移动磁铁，若幸运停在可爬梯子的格子，看哪一组先到达终点就获胜。

注意事项：也可以在格子上直接写上要问的问题，便于孩子回答。格子内可加上不同的颜色，例如红颜色格子要再往前一步等，增加游戏的复杂性。

35. 食人鲨

准备用具：磁铁，骰子

游戏玩法：将全班分成两组，一组是食人鲨 shark，一组是游泳者 swimmer，在白板上画图，食人鲨和游泳者距离十步，游泳者距离回家十步，终点是回家，游泳者必须在被鲨鱼抓到前回到家，老师可以问两组任何英文问题，先答对的就可以掷骰子移动磁铁，看是食人鲨先吃到游泳者还是游泳者先回到家。

注意事项：同理可以设计各种追赶线性的图表，如魔鬼不想让圣诞老公公发送礼物等。

36. 睡怪

准备用具：闪卡，空气锤

游戏玩法：老师当睡怪，手中拿很多闪卡，假装趴在桌子上睡觉，然后孩子轮流拿空气锤打睡怪的屁股叫醒他，醒来的睡怪一边拿闪卡一边问叫醒他的孩子问题，一边起身准备抓他，孩子若答对并快速回到自己的座位便得一分。

注意事项：不是真正要追孩子，只是增加游戏的趣味，若孩子跑的慢老师可以放慢速度，呵呵！

37. 跳跳乐

准备用具：闪卡

游戏玩法：全班分成几组，将 4-5 张闪卡放在地上，间距各约半公尺，闪卡后面各画一条直线，各组代表全部站在同一条起始线上，老师每念一张闪卡，代表们必须跳到该闪卡后面画的直线上，跳错或是跳最慢的孩子要被淘汰，最后留下的孩子获胜。

注意事项：老师可以加快念闪卡的速度，增加游戏的刺激性。

38. 老虎抓人

准备用具：闪卡，老虎图卡

游戏玩法：首先将老虎图卡和其他闪卡混合，然后老师在地上画个长方形（也可用大型呼啦圈），所有孩子将自己的一只脚房子框框内，老师将卡片逐一翻给孩子看，孩子一念出单词，但若翻到老虎卡，扮演老虎的老师就开始抓人，孩子必须迅速抽脚逃回自己的座位，被抓到的就扮演老虎继续玩。

注意事项：若空间较小，只需要快速将脚抽离框框内即可。

39. 踢球游戏

准备用具：软球或是海滩球

游戏玩法：将全班孩子分成两组，面对面排成两排，相隔约一公尺，然后将球放在两排的中间，要两排瞄准正对方或其他人用脚踢球，但手不可以碰到球，轮到踢球的人要说一个今天所学的单词。

注意事项：也可以说一句今天所学的新句子或是儿歌。

40. 手脚并用

准备用具：闪卡或图卡

游戏玩法：将全班分成两组，每组轮流派代表上来玩，老师先将 8 张闪卡散放在地上，然后老师随意念出其中一张，两队代表必须快速用手和脚按住正确闪卡，最快用四肢盖住闪卡的人获胜，以此类推玩下去。

注意事项：闪卡不要散放得太开，以孩子的肢体伸展所及为限制。

41. 是非椅

准备用具：两张椅子，闪卡（或是物品）

游戏玩法：全班分成两组，将两张椅子放在台前，一张表示 true，一张表示 false，然后各组派一人站在起跑线后面，看老师展示的物品并听题目，如老师拿着一个黄色的气球并说“ The balloon is yellow. ”则代表必须跑去 true 的椅子上坐下，速度快又答对的为该组得一分。

注意事项：句子必须是肯定句。

42. 一字马

准备用具：无

游戏玩法：将全班分成两组，每组各派一个代表上台，老师问台下孩子任意的英文问题，答对的组可要求答错的或答得慢的那一组将两脚张开，如此继续玩下去，一直到其中一个代表站不住为止，该组就算输。

注意事项：每一次张开的大小可以要求，增加游戏的刺激度。

43. 烫手山芋

准备用具：软球

游戏玩法：老师问任意的问题，如“ What day is today? ”，并把球丢出去给其中一个孩子，接到球的孩子必须在限定时间内回答问题并问下一个问题，把球丢给下一位孩子，超时则被判出局。

注意事项：老师可将能问的问题列在黑板上供孩子参考，问过的问题就不能再问。也可用在儿歌上，下一个人接前一个人的句子把儿歌念完。

44. “谁”不见了？

准备用具：闪卡

游戏玩法：老师展示数张闪卡，让孩子看几分钟后请大家闭上眼睛，老师任意抽走一张或是数张闪卡，并将其他卡片变换位子，请孩子睁开眼睛，老师问“ What's missing? ”，说出正确答案的孩子即可得分。

注意事项：若是孩子较小，可以不用变换闪卡的位子，以免太困难。

45. 反应游戏

准备用具：手电筒

游戏玩法：将一些闪卡放在地上，关掉教室内所有灯光，将手电筒打开，以绕圈方式照明这些闪卡（可以一边念儿歌一边绕圈），最后停在一张闪卡上，最先正确读出闪卡单词的孩子就得分。

注意事项：如果有孩子怕黑则避免玩此游戏，老师给要有一定的控制能力并注意安全。

46. 拍拍手

准备用具：无

游戏玩法：老师先设定一个需要拍手的情况，例如复习字母时，只要是元音字母（A E I O U）都必须用拍手来表示，不能念出该字母，活动开始，以轮流方式做字母接力，凡是忘了规定的人便被淘汰出局，持续最久的就算获胜。

注意事项：也可以用声音或是其他的动作（如踏脚）来代替拍手。

47. 神奇字

准备用具：无

游戏玩法：老师事先念一首儿歌如：Hopscotch，选定其中一个字（例如 hop）为神奇字，并规定听到这个神奇字必须要做的动作（例如拍手等），然后开始念这首儿歌，孩子只要听到这个字都必须做拍手的动作，做得慢的或是忘了做的就淘汰出局。

注意事项：这是很好的听力练习，也可以把“神奇字”改成“神奇句子”来玩。

48. 制作大比萨

准备用具：大毯子（或是大棉被、大布），

游戏玩法：老师将孩子分成许多小组，每个小组代表各种不同食物，老师先将大毯子铺在地上做比萨的面皮，然后分别喊不同食物的名字，例如 eggs，喊到的小组就要回答“Here we are.”然后跳到毯子上，等到所有的孩子都跳到毯子上并躺好，老师就把它包起来或是设计烤的动作与孩子同乐。

注意事项：同理也可以做三明治或是饺子等。

49. 角力赛

准备用具：报纸一张

游戏玩法：将全班分成两组，报纸平铺在地上，各组派代表出来回答老师的问题，代表背对背各站在报纸的两个边上，老师任意问问题，先答出正确答案的代表就

往后退一步，如此继续下去，直到两方的屁股相碰就开始角力赛，看谁先把对方挤出报纸外的就算获胜。

注意事项：小心角力赛的安全性，桌椅最好移开些。

50. 雕塑身体

准备用具：大骰子数个

游戏玩法：将全班分成若干组，在白板上依组数画出身体的躯干，旁边标示数字1—6，分别代表身体的各个部位（画在旁边做参考），老师哨声响起，各组孩子们轮流上来掷骰子，并按照数字只是画出相应的身体部位，看哪一组先把一个完整身体画完就算获胜。

注意事项：例如2是手臂，重复丢到数字2，第三次就算废弃，否则会画出一个怪物来。也可以用在脸部器官或是其他动物等。

51. 换位置

准备用具：无

游戏玩法：全班围成一个圈坐下，老师站在固定的一个位置前面问问题，可以随意问任何的问题，答对了全班就顺时针一起换位置，有人答错了就逆时针换位置，同时老师纠正他的错误，如此继续玩下去。

52. 决斗游戏

准备用具：闪卡，长尾夹

游戏玩法：全班分成两组，轮流派代表出来决斗，背对背站好，各在胸前夹一张闪卡，彼此不可以偷看，其余孩子一起用英文数“1, 2, 3！”，然后代表快速转过身来大喊对方身上的闪卡是什么，最快说对的那一方就得分。

注意事项：可以将步伐加多（1, 2, 3, 4, 5），增加游戏的刺激性。

53. 擦字游戏

准备用具：白板或黑板，板擦

游戏玩法：将全班分成两组，老师将一些单词卡的单词写在黑板上，两组轮流派代表来前面擦字，老师随意念黑板上的任一单词，较快正确擦去该单词的组别就得分，擦错的扣分，来不及擦的没得分也没扣分，最后看哪一组得分最高就算获胜。

注意事项：这是很好的认字练习，也可以一次念出两个以上单词，增加游戏难度。同样的游戏玩法，也可以改用闪卡贴在黑板上让孩子取下来。

54. 障碍赛

准备用具：气球，闪卡

游戏玩法：先将教室内的桌椅设计些简单的障碍，将闪卡贴在白板上，全班分成两组，各组排好队轮流出发，排头的膝盖上夹着气球，老师随意念出一个单词，最快越过障碍并碰到正确闪卡说出单词的那一组就得分。

注意事项：气球若是不小心掉在地上，必须重回起始点。也可以是两个孩子用脸颊或背夹住气球等各种有趣的方式。

55. 擦擦乐

准备用具：板擦

游戏玩法：现在白板上画两朵大花，全班分成两组进行对抗，老师问问题由两组抢答，答对的那一组派代表将对方的花瓣擦掉一片，最后看哪一组的花先被擦光就算输。

注意事项：也可以换成别的图画来玩。

56. 这是谁的？

准备用具：无

游戏玩法：孩子每个人把自己的一个文具拿出来，老师向其中一个孩子要一个文具，全班围成一个圈，然后边唱歌边把这个文具传下去，歌唱完了手上拿着文具的孩子问“whose-----is this?”然后由拥有该文具的孩子回答“ It ' s my-----.Please give it back to me.”对方又说“ Here you are.”

注意事项：也可以每人自己带一张动物图片，然后练习同样的句子。

57. 彩色球

准备用具：各色软球

游戏玩法：老师先开始随意选一颗球，例如蓝色的，老师把球往上抛出去并说“ What ' s blue? ”由孩子联想任何一个蓝色的东西并抢着接球，例如由 Mary 接到并正确回答“ The sky is blue.”就可以得一分并到前面选另一颗颜色球，以此类推玩下去。

注意事项：如果孩子只懂颜色的英文，回答时可以先用中文没关系。

58. 猫捉老鼠

准备用具：猫和老鼠的图片

游戏玩法：老师先准备两张图片，一张猫咪，一张老鼠，全班围成一个圈坐下，老师从不同方向传图片，猫总是追老鼠的，所以传猫图片的要往老鼠的方向去，拿到图片的孩子必须按照图片念出 cat 或是 mouse, 如果猫咪和老鼠图片同时传到一个人手中，他就算输，必须回答老师的一个问题才能继续玩下去。

注意事项：任何有追赶意思的图片都可以玩。

59. 介绍接力

准备用具：无

游戏玩法：全班围成一个圈，先选定一个孩子开始介绍自己，如“ I ’ mJohn ”，接下来顺时针轮下去，下一个孩子必须介绍前面的名字并且说自己的名字 “ Heis John and I ’ m Lily. ” 以此类推，如果有说错的就淘汰出局。

注意事项：注意提醒孩子男孩子要用“ He”，女孩子要用“ She”。

60. 线索游戏

准备用具：闪卡

游戏玩法：老师选出一张闪卡反过来贴在白板上，要孩子提问题猜出闪卡是什么，老师只能给线索而不能说出答案，做多提出十个线索就必须猜出来，老师只能用 Yes/No 来回答问题，如孩子可以问： Is it white? Is it an animal?....

注意事项：若是太难猜，老师可以给一些猜的线索和方向做提示，主要是增加孩子的英语问问题能力。

61. 卡片接力赛

准备用具：两组一样的闪卡

游戏玩法：将全班分成两队，在教室的一端画一条起跑线，在距离起跑线至少 3 米的地板上排列两组同样的闪卡，各队派出一人在起跑线上听老师发命令，“ Walk to the cat and pick it up. ” 两人必须走着去拿猫咪的闪卡并说单词一遍，先回来的就得分，然后换另外两人，听老师的命令作出相应动作并拿正确图卡，以此类推玩下去。

注意事项：老师可以换不同的动作，例如： Hop, jump, crawl, run ，

62. 宾果游戏

准备用具：白纸

游戏玩法：老师发给孩子一人一张白纸，在纸上先画好正方形（可能是 4×4 ， 5×5 ），然后将数字 1—16 随意填入方格内，老师此时任意问一些英文问题，答对的孩子有喊数字的权利，全班依照喊的数字依次画圈，先连成一条线（横，竖，斜）的就喊 Bingo，表示赢了。

注意事项：这个游戏比较适合大年龄的孩子玩。

63. 记忆袋

准备用具：不透明的袋子或箱子，物品数件或闪卡数张。

游戏玩法：老师先将一些物品放在纸袋中（至少十件以上），然后一个一个拿出来给大家看，顺便再练习一次各种物品或闪卡的英文，然后再放入袋中，看看谁能记得全部的东西。

64. 蒙眼侠

准备用具：一些可贴的五官，蒙眼布

游戏玩法：老师先任选其中一个五官，问孩子“ What's this? ”，孩子回答“ It's an eye. ”，然后老师请一个孩子蒙上眼睛，请他拿着眼睛，走到白板前贴在脸上，其他学生指挥他的方向“ left,right,up,down ”最后大家一起分享成品。

注意事项：也可以用其他的图画来玩。

65. 射击游戏

准备用具：软球或是橡皮泥

游戏玩法：在白板上画出九格，每一格代表一个数字，全班分成两组进行对抗，老师任意问问题，孩子抢答，答对的孩子可代表那一组到台前来射击格子，射中的数字是多少就表示该组可以得几分，最后看哪一组得分最高就算获胜。

注意事项：射击物品必须是安全的，以免误伤孩子。

66. 失落的一角

准备用具：闪卡

游戏玩法：老师选定好一张闪卡，先不让孩子看到是哪一张，拿出来的时候老师遮住大部分的闪卡，只露出闪卡的一个角落来提示孩子闪卡的内容，最快依提示正确猜出闪卡内容的孩子得分。

注意事项：露出角落的方式有很多，可以从上到下，由左到右慢慢露出来。

67. 读我的唇

准备用具：无

游戏玩法：老师不出声音说出单词，孩子依据老师的唇形读出老师所说的内容，正确回答着就得分，也可以利用分组来进行对抗，甚至由孩子来做小老师给全班猜，增加游戏的趣味性。

注意事项：老师必须注意自己的嘴型是否清楚，容易辨识，也可以考句子，增加难度。

68. 坐下游戏

准备用具：无

游戏玩法：先让全班站起来，老师说一些条件句，如： You may sit down if you are a girl. 凡符合句子描述的就坐下来。

注意事项：这是一个很好的听力练习，若要增加游戏的难度，老师可以增加许多的条件句子，如： You may sit down if you are a girl and you have short hair. 可增加不同的动作让游戏变得刺激 You may stand up if ,

69. 转转乐

准备用具：几个大纸碗或是大纸杯（可以盖住要猜的东西即可），颜色球

游戏玩法：老师将几个不同颜色的球放进纸碗中，倒扣在桌上，排成一列，老师先秀出每个纸碗所装的球是什么颜色，然后迅速用双手移动倒扣的纸碗，使之重新排序数次，最后让孩子来猜“ What color is it? ”猜对的那一组得分，以此类推玩下去。

注意事项：可以根据孩子的程度，加减纸碗数或是变化移动速度的快慢，增加游戏的趣味。除了藏颜色球，也可以藏图片或是任何想到的物品。

70. 跟我这样做

准备用具：背景音乐

游戏玩法：先放一些背景音乐，然后请全班站起来，老师随着音乐任意做一些动作并发命令（例如： I am swimming. ），要学生一一模仿，边做边说。

注意事项：老师也可以再带动全班动作时，加一些自己创作的儿歌或是口令（适合热身）。

71. 注意听

准备用具：无

游戏玩法：将孩子分成两组，每组选一人为代表到台前，听老师的指令（如“ Give me a book. ” “ Open a window. ” “ Turn around. ” “ Touch your nose. ”, .etc ），最快表演出来的就得一分，接下来换下一个代表来玩，以此类推玩下去。

注意事项：也可变成跟读练习，如“ hair,cup,ball,happy ”，孩子听完老师念的就跟着说，说对的就得一分，可念多一点的单字增加跟读的难度。

72. 肢体碰撞游戏

准备用具：无

游戏玩法：全班站起来，老师任意发一个指令（例如： head to head! ），孩子必须在最短的时间内找到同伴并按指令做动作，孩子则须换新的同伴做新的动作，动作做错或是找不到同伴的就算出局。

注意事项：提醒孩子要轻轻的碰撞，否则会容易受伤。

73. 全神贯注

准备用具：两组相同的闪卡

游戏玩法：全班分成两组进行对抗，先将两组相同的闪卡放在地上，老师问问题，答对的孩子分别在两组卡片中翻卡片，若能配成对，并正确念出闪卡单词者，则可保留卡片，无法配对者，则将卡片重新放回原位，拥有卡片越多的组别就算获胜。

注意事项：也可以是字卡配对、图片与字卡的配对等。

74. 井字游戏

准备用具：无

游戏玩法：将全班分成两组（一组是 O，一组是 X），在黑板上画出一个井字游戏格，将单词或是闪卡放入格子内，先猜拳决定答题的优先权，每组轮流念出一个空格，念对的就在该格画出 O或是 X，最快练成一线的组就算获胜。

75. 字图接龙

准备用具：配对的图片及单词卡

游戏玩法：给每位孩子一些内容不同的图卡和单词卡，老师先说出一个单词，例如：flower，手拿 flower 字卡的孩子必须先出卡，拿花的图卡的孩子紧接在后跟着出卡，将图卡接在字卡的后面，以此类推玩下去，太慢出卡的便要拿走所有的卡，最后看谁手中的卡先排完的就算获胜。

注意事项：这个游戏可同时培养孩子的认字能力。

76. 单词联想游戏

准备用具：无

游戏玩法：将全班孩子分成若干组，写下一个可以让孩子联想的单词，例如：school，每组开始由这个单词开始联想所有相关事物的单词，并将它们一一写下来（或是画出来），最后看哪一组联想的单词最多就算获胜。

注意事项：或是准备许多闪卡，让孩子从其中找出相关的单词。

77. 传呼游戏

准备用具：无

游戏玩法：老师事先选定好主题，孩子根据选定好的主题，自选内容，看自己要代表什么东西，由老师开始下命令（老师也必须选定一个东西，假设是 apple），如“Apple is calling banana.”，选 banana 的孩子就必须将指令接下去，如“Banana is calling pear.”，如此依序进行下去，若在限定时间内无法将指令接下去者，就被淘汰。

注意事项：适用于任何一种主题，或是字母也可以。

78. 记忆大考验

准备用具：数张图片（或用课本的图片）

游戏玩法：先拿出其中一张图片，老师给全班孩子一分钟看图片并说“Look at the picture for one minute.”时间到了之后老师开始发问各种问题（例如：“What color is the shirt?”）测试孩子的观察力和记忆力。

注意事项：也可以选一个孩子出来，像模特儿被观赏一分钟后，再来考记忆。

79. 急冻人

准备用具：音乐

游戏玩法：让全班孩子站起来，播放一段音乐，在放音乐的同时，老师可以给学生一些动作指令（例如：Shake your head, jump, etc.）当孩子不注意，老师可以突然喊“Freeze”，孩子必须立刻像是被冰冻一样迅速停止动作，如果还在动的就算出局。

注意事项：老师也可以在孩子冷冻时随意问一些问题，要孩子以冰冻的声音来回答，然后继续游戏。

80. 牛头对马嘴

准备用具：三个大纸箱，动作闪卡，地点闪卡

游戏玩法：老师将所有孩子的名字写在纸上，投入第一个纸箱，将动作闪卡投入第二个纸箱，再将地点闪卡投入第三个纸箱，学生轮流出来在每个纸箱内抽卡，根据抽出的名字、动作、地点，说出英文句子（Kitty is dancing in the swimming pool.）正确者得分，否则出局，游戏的乐趣就在于答案常常令人啼笑皆非。

81. 配对游戏

准备用具：两组一样的闪卡

游戏玩法：将闪卡朝下随意排成两叠，确定没人看到闪卡的顺序，全班分成两组，老师用问问题的方式让答对的人优先翻卡，从两叠中各翻一张，两张若一样就表示配对成功，该组就得到一分。

注意事项：孩子翻卡片时老师可以依据卡的内容再问一个问题，如果答对了还可以加分。

82. 轮唱游戏

准备用具：一首儿歌

游戏玩法：这是一种歌曲游戏，在教完英文儿歌后，将全班分成若干组，一组负责唱一句，老师指到哪一组，哪一组就开始唱，老师不一定要等每组唱完该组哪一句，才换另一组接唱，可以在唱一半的时候就换组，看哪一组接唱得又快又好。

注意事项：为增加游戏的变化，可用最大声唱或是最小声唱，或是最快速度唱、最慢速度唱等等。

83. 猜唱游戏

准备用具：数首英文儿歌

游戏玩法：这是一种歌曲游戏，当孩子们学过很多首歌曲后，可以个别或是分组考考记忆力，老师唱歌曲的其中一个片段让孩子猜是哪一首歌，知道答案的先举手猜歌名，猜对了就唱出整首歌曲，并为该组得分，猜错了就换人猜，以此类推玩下去。

注意事项：老师出题方式除了清唱和放录音带之外，还可以用哼歌或是变化音量的方式出题，增加游戏的趣味性。

84. 纸飞机

准备用具：纸张

游戏玩法：让每个孩子做一架纸飞机，分组玩，问每个小组问题，如果他们的答案正确，那么他或他们小组就可以飞一次纸飞机。老师呢，就可以设计一个记分表。比如他们的飞机能撞到黑板，就可以得到 2 分，如果撞到桌子就可以得到 5 分等等，最后看哪一组得分最高就获胜。

注意事项：纸飞机的前端最好不要是尖的，再平折一次，以免射飞机时误伤孩子的眼睛。

85. 疯狂指挥家

准备用具：各种乐器的音乐

游戏玩法：准备好各种乐器的音乐，将教室分成四个区块，每个区块代表一个乐器，将闪卡贴在该区块，放音乐测孩子的听力，如果是小提琴曲，小提琴组就要做出演奏姿势并说 I can play the violin. 不是小提琴组的就要摇手说 I can't play the violin. 以此类推下去，听错的就被淘汰，最后看哪一组反应又快又正确的队伍就获胜。

86. 游走会话游戏

准备用具：英文儿歌，哨子

游戏玩法：将教室内桌椅都搬开，全班孩子站好，一听到音乐就边唱英文儿歌边在教室内随意游走（不按照次序），老师的哨声响起，孩子们赶快找到另一个孩子做今天的会话练习（例如“ What's your name? ” “ My name's Luke. What's your name? ” “ My name's Leo. Nice to meet you! ” ），以此类推玩下去。

注意事项：每次找的伙伴不能重复，否则就必须被罚唱歌或是跳蟑螂舞等等。老师可将今天要练习的会话写在黑板上作为提示。

87. 分类联想游戏

准备用具：无

游戏玩法：将全班分成若干组，一组五人，以 paper, scissor, stone 来决定答题顺序，老师准备题目（如：联想出五个水果类单词，五个动物单词 ），轮流让每一组抽题目并回答，该组抽到题后必须在限定时间内回答出正确答案，否则就算出局，一直比到优胜队伍出来为止。

注意事项：这个游戏适合作为总复习用，必须注意听别人说的，因为别人说过的单词就不能再说。

88. 甜蜜的家

准备用具：大骰子两个，哨子

游戏玩法：在黑板上画两个甜蜜的家，可是空荡荡的，准备两个大骰子，将孩子分成两队，黑板上画出每一个数字所代表的新单词（可以是家里的房间，或是门窗等），哨声响起，两队分别轮流上去掷骰子，正确说出该单词并把相应的闪卡贴上（或用画的），看哪一队先将甜蜜的家全部东西搜集到就算获胜。