

幼儿英语教学游戏

得意的教师们给孩子们换换新游戏吧~

〔一〕游戏：分为竞赛性游戏和非竞赛性游戏。

1、竞赛性游戏：中班后期和大班最受欢迎送的游戏形式。他们有了集体荣誉感和一定的竞争意识，争强好胜，此种游戏进展起来相当剧烈，气氛火爆。最常见的是分队竞赛，当然也有其它的形式，现一一列举。〔每个游戏进展演示，请教师参与，给奖品〕

〔1〕分队竞赛：

A、最经典的要数"hit the cards"。教师出示图片，将幼儿分为二队，每个幼儿分别编号，检查，当教师发出指令，并叫出后，该幼儿迅速按照指令，跑〔走、跳、单脚跳、爬〕至相应图片处，并说出单词。提问：检查的意义。〔必须进展〕

B、"pass a word"：幼儿分为二队，教师请最边上的幼儿到教师身边，在其耳边说出英语容，听到"开场"指令后，二名幼儿迅速跑回座位，将听到的容轻声告诉下一名幼儿，一个一个往下传，最后一名幼儿站起来，按指令做出动作或大声说出英语，迅速且准确的一队胜利。〔应注意随时更换排头及排尾的幼儿〕

C、"毛毛虫"：将幼儿分为假设干队，在地上画好起始线及终点线，队首的幼儿戴上毛毛虫头饰，其余幼儿站在后面，每名幼儿搂住前面一名幼儿的腰，蹲下，看图片抢答，迅速且准确的一队获胜，可前进一步，先到终点线的"毛毛虫"获胜。

D、出示几块题板，上面分为 10 个小窗，用纸挡住，幼儿分为假设干队，当听到“One,two,start!”的口令后，每队的第一名幼儿迅速跑至题板处，任意翻开一个窗口，说出其中的英语单词，说对后跑回本队队尾，第二名幼儿继续跑到题板处，翻开小窗做答。以此类推，最先完成的一队胜利。

〔2〕"do the actions": 教师说单词，幼儿做出相应动作，最慢的或做错的幼儿淘汰，最后剩下几名为胜利者。

〔3〕"挑战赛": 幼儿围坐半圆，一名幼儿站在半圆开场第一名幼儿的身后，教师出示图片卡，二名幼儿迅速抢答，快的一名幼儿获胜。假设站着的幼儿获胜，可继续挑战第二名幼儿；假设坐着的幼儿获胜，则站的幼儿坐在他的位子上，坐着的幼儿起立，去挑战第二名幼儿，依次类推，挑战获胜最多的幼儿为胜利者。

〔4〕"空中拦截": 将——开大纸铺在地上，请数名幼儿站在纸上，教师出示卡片或做动作，幼儿答复，最慢及说错教师发出指令的幼儿罚下，将纸对折，剩余幼儿站在纸上，继续答复，最慢及说错的幼儿罚下，再将纸对折，剩余幼儿站在纸上继续答复，直至纸剩地只能站一名幼儿为止，该幼儿为胜者。

2、非竞赛性游戏:

〔1〕"狼卡": 将老狼图片与所学图片混在一起，幼儿站于一条线后，教师闪示图片，幼儿答复，答对后可以向前迈一步，当出现老狼的图片后，幼儿大声喊“wolf”，同时蹲下或做出教师规定的动作，如跑回座位、爬回座位等，做动作最慢的幼儿将被老狼抓到，答复一个问题，假设答错将停顿游戏一次。

〔2〕"抢椅子": 幼儿围椅子围椅子边走边唱歌, 或听教师指令, 围椅子跑、跳、单脚跳、爬等, 当听到"stop"的指令后, 马上找到椅子坐下, 没有椅子的幼儿需答复下列问题, 假设答错将停顿游戏一次。

〔3〕"throw the ball"准备一个柔软一点的球或沙包, 这个游戏可以用来练习数字、字母表或一些与"What's your name"和"My name's~~"相类似的简单的答复。练习字母表的时候, 教师可以先说A, 然后把球抛给任意一个学生, 接到球的那名幼儿需要说出下一个字母, 然后把球抛出。也可同样用来练习数字与句型"What's your name"和"My name's~~"。

〔4〕"passing down": 幼儿围坐一圈, 一起拍手或跺脚〔也可以听音乐〕, 同时向二个不同方向传递二个物体, 当听到停顿指令时, 物体在谁的手中, 谁需起立, 互相问答问题。或幼儿需答复一个问题, 答错演节目一个。

〔5〕"给我看游戏": 教师发出指令"Show me a ~~", 幼儿可以指着书中的图片或在活动室中边走动边指出*件物品或*图片来回应。

〔6〕"彩色的脚印": 地上贴好各种颜色的脚印, 教师说颜色, 幼儿跳到相应颜色的脚印上, 同时说出该颜色的英文名称。也可以幼儿自己随便跳, 边跳边说出颜色的英文名称。

〔7〕"guess": 桌上该好几件物品, 告诉幼儿围, 之后用魔棒轻点其中一件物品, 幼儿猜一猜是什么, 猜对的幼儿获胜。

〔8〕: "What's missing": 出示所有图片或实物, 请幼儿蒙上眼睛, 教师拿走一图片或一样实物, 幼儿睁开眼睛后迅速说出少了什么。

〔9〕"红绿灯":一名幼儿蒙上眼睛,其他幼儿站好。蒙上眼睛的幼儿发出指令"green light", 其余幼儿可以在活动室轻轻走动, 当蒙眼睛的幼儿发出指令"red light" 时, 其余幼儿必须马上原地蹲下, 不许动, 不准出声音, 蒙眼睛的幼儿去摸幼儿, 摸到之后用英文提问, 如"What's your name" "How old are you" 等, 该幼儿答复。之后去摸别人。游戏继续进展。

〔10〕"送信": 一名幼儿扮演邮递员, 其他幼儿坐好, 当邮递员到一名幼儿面前时, 需问其: "What's your name" "How old are you" 被提问的幼儿答复出问题, 便可得到信, 之后去当邮递员。

〔11〕"the best reporter": 一名幼儿手持话筒, 选择一名幼儿进展提问采访, 被采访的幼儿需大声答复出问题。

〔12〕"翻卡配对": 几套图片卡面朝下放在桌子上, 幼儿任意翻开二卡片, 同时说出其英文名称, 看看二图片是否一样。

〔13〕: "Yes or no": 教师先与幼儿共同商定"yes" 与"no" 的动作, 之后教师出示卡片, 同时说出一单词, 幼儿看一看是否与卡片上的容相符, 假设相符则边答复"yes" 边做相应动作, 否则就边答复"no" 边做相应动作。

〔14〕"捉尾巴": 幼儿每人一条"尾巴", "尾巴" 上有所学容的图片, 一名或二名幼儿去捉小朋友的尾巴, 捉到后该幼儿需说出图片上容的英文名称。

〔15〕"五体投地": 将所学容的图片摆在地上, 教师发出指令如: "Put your head on~~" "Put your hip on~~" "Put your left hand on~~" 等, 幼儿按指令做出动作。

〔16〕 "London bridge is falling down": 请二名幼儿面对面用手搭桥, 其余幼儿一起边演唱歌曲"London bridge is falling down"或其他所学歌曲, 边从桥下通过。当唱到"My fair lady" 时, 搭桥的幼儿手放下, 将正在从桥下通过的幼儿捉到, 被捉到的幼儿需答复一个英语问题。

〔17〕 "找朋友": 幼儿分成二队, 里外圈站好, 听音乐演唱歌曲"找朋友", 音乐停顿时, 里外圈的幼儿面对面, 互相问答"Hello!What's your name" How old are you" "Hello!My name is~~.I'm ~~."

〔18〕 "the wind blows": 幼儿分二排, 面对面站好, 每人手持一卡片, 教师或一名幼儿充当发指令者, 说the wind blows", 其余幼儿问: "blows what" 发指令者迅速说出二卡片的名称, 持有该卡片的幼儿需马上换位, 发指令者也可以参与到抢位置的活动中, 没有位置的幼儿输, 到前面发指令。

〔19〕 "寻宝": 教师在活动室藏好各种图片、实物等, 请幼儿寻宝, 幼儿找到后, 需用英文说出其名称。

〔20〕 "晾衣绳": 将卡片用别针固定在一根绳子上, 将绳子栓在幼儿可以摸到的地方, 幼儿听单词, 迅速跳起, 摸到卡片并重复其英语名称。

〔21〕 "心心相印": 请一名幼儿看图片, 之后用表情、动作或声音来表示该英文单词, 其余幼儿猜出他所表示的英文单词。

〔22〕 "保龄球": 用透明的汽水瓶装满各种颜色的水置于活动室四周, 幼儿手持保龄球", 将水瓶打倒, 同时说出该颜色的英文名称。

〔23〕"捡豆豆": 将圆形的小东西〔如杏核、小玩具等〕涂上各种颜色, 幼儿每人一个小篮子, 听到开场的指令后, 边捡豆豆边说出其颜色的英文名称, 听到听到停顿的指令后停顿, 并用英文数一数捡到了多少个豆豆。

〔24〕"hide a card": 请一名幼儿蒙上眼睛, 将一卡片藏在另一名幼儿身上, 当蒙眼睛的幼儿睁开眼睛后, 便去寻找卡片在何处, 全班幼儿边拍手边说单词来给其以提示。当他离藏卡片的幼儿近时, 全班幼儿则快且大声的说单词, 当他离藏卡片的幼儿远时, 全班幼儿则慢且轻的说单词, 猜错三次则罚演一个节目。

〔25〕"照镜子": 目的是较小的幼儿反复练习说出单词。教师边说单词边摸自己的身体器官, 幼儿模仿摸出并说出。看谁又快又准确。

〔26〕"开火车": 教师充当火车头, 开到一名幼儿面前, 提问"What's your name", 幼儿答复"My name is~~", 之后该幼儿上火车, 教师与幼儿一起开到其他幼儿面前, 二人继续问该问题, 该幼儿答复对后上车, 继续开, 直至成一系列长火车为止。

〔27〕"英语银行": 学习一段时间后, 教师发给每名幼儿一些精巧的小卡片, 把幼儿学过的单词英语及图片印在卡片上, 供幼儿自己游戏及回家复习使用。

〔28〕"英语口袋": 幼儿每人一个精巧的小口袋, 将学过容的卡片、教师所发小礼物、小玩具等放入口袋中, 供自由游戏使用或回家复习使用。

〔29〕"手偶表演游戏": 准备小背景及一些小道具, 利用手偶进展表演游戏。

〔30〕"老狼老狼几点了": 游戏玩法同中文游戏玩法, 将其中的问答句改成英文

A:大小声:教师说大声学生说小声, 教师说小声学生说大声,说错的给对方加一分.

B:3210:用单词卡片挡住手,很快的从后面伸出来再拿回去, 出一个手指就读一遍, 两个就读两遍,最多三遍,如果出示的是拳头就不读, 谁读错了就给对方加分.

C:read stop:一起说学到的那个词,要是教师说 stop,所有人就赶快站起来大喊那个词,那边快那边得分.

1.废墟寻宝

准备用具: 闪卡

游戏解析: 将闪卡洒落在地上, 请幼儿在众多卡片中找出教师指定的闪卡。最快找出的获胜。或者找到最多的获胜。

考前须知: 可配合句型“Where is the -----”

2.躲猫猫

准备用具: 无

游戏解析: 教师任意说出一连串的单词, 第二次说的时候成心遗漏掉一个单词, 请幼儿快速说出丧失的单词。

考前须知: 可遗漏掉 1-3 个单词, 增加游戏难度。

游戏延伸: 可改为教师出示闪卡, 之后取走其中一, 请幼儿快速说出躲起来的闪卡。

3. 丢手帕

准备用具: 手帕

游戏解析: 全班围成一个圈, 一个幼儿拿着手帕, 绕圈走, 边走边说句子, 任意将手帕丢在一个人的背后, 被丢到的人应该立刻捡起手帕去追丢的人, 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手帕的人。

考前须知: 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。

游戏延伸: 可将手帕改为闪卡, 走动的时候全体说闪卡上的单词。

4. 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

游戏解析: 请 2 组幼儿分别展开钓鱼比赛, 轮流派人上前听教师指令钓鱼Catch

the__.” 幼儿根据指令用自制鱼竿钓起闪卡，先完成的那一队就得分，以此类推玩下去，看哪一组得分最高就获胜。

考前须知：未参与的幼儿需在位置上重复说教师指定的单词。

5.纸箱寻宝

准备用具：两个大纸箱，两组同样单词闪卡

游戏解析：将全班分成两组，将闪卡分别放在两个纸箱，但纸箱分别放一些撕碎的纸，将闪卡藏在碎纸，两组轮流派人出来比赛，按照教师的指示找出正确的闪卡的就得分，以此类推玩下去。

考前须知：其他同组的幼儿不能帮助找，必须保持距离。

6.小小绘画家

准备用具：黑板,粉笔

游戏解析：教师事先画好一个简单的图画与黑板中央〔例如：小熊、西瓜等〕之后将幼儿分成两组，轮流一个一个按照教师的动作说单词或句子强答，说对快又对的幼儿就可到黑板上画一笔，哪组先完成教师规定的作品获胜。

考前须知：需事先规定好分组后轮流答题的顺序，其余幼儿不能帮助。

游戏延伸：也可改为教师规定一个作品后请 2 组分别派代表来画，其余幼儿在底下帮助说句子或单词，先完成作品组获胜〔或者以在规定时间内完成的作品数量最多的获胜〕

7.丢雪球

准备用具：废纸，纸篓

游戏解析：教师事先将废纸揉成团制作成雪球，准备好纸篓，请幼儿根据教师要求说句子或单词，答对的可进展丢雪球游戏，将雪球〔废纸团〕丢入纸篓的幼儿奖励。

主要事项：注意纸篓摆放的位置，尽量减低游戏难度，增加游戏乐趣。

8.小侦探

准备用具：挂图

游戏解析：出示挂图请幼儿根据教师说的单词在挂图上寻找对应的图片位置。

考前须知：游戏过程中可要求幼儿问“what do you see in the picture” “教师“I see...”

游戏延伸：可根据幼儿掌握的程度要去幼儿扮演小教师的角色

9. 火眼金金

准备用具：小卡，磁扣

游戏解析：利用磁扣将字母〔单词〕小卡反贴在黑板上，教师说字母〔单词〕请 2 名幼儿比赛，看谁先找到字母。

考前须知：在幼儿找字母的过程中引导未位置上的幼儿拍手说字母〔单词〕来加油。

10. 鱼尾配对游戏

准备用具：数条鱼和鱼尾，小卡

游戏解析：分别画出鱼的身体和尾巴剪下来，鱼的身体上画上贴上单词小卡，尾巴写上贴上字母，将之分散贴在黑板上或放在桌子上，每个幼儿轮流上前把鱼

和鱼尾接上，并且正确的把字母和代表字母读出来。

考前须知：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。

11. 鸵鸟游戏

准备用具：闪卡，夹子

游戏解析：全班围成一圈坐下，选出两个幼儿来做游戏，这两个幼儿彼此面对面，在两个幼儿背后用长尾夹随意各夹一闪卡，他们必须一直把手背在背后假装自己是鸵鸟，听教师说“ready,go!”之后，两个幼儿开场伸长脖子偷看对方背后的闪卡终究是什么，先看到的举手答复答案，答案正确就得分。

考前须知：可引导其它幼儿念字母，26 个字母念完后假设还未有幼儿能说出对方的闪卡单词则活动完毕，换组进展，说出的幼儿得奖励。

12. 数字游戏

准备用具：无

游戏解析：教师说：“Group of ” 和一个数字，“5”或“8”。幼儿们必须跑动起

来并且按教师说的数字跟其他幼儿组成一个与这个数字一样人数的小组。组好了就坐下来，没有围城圈子的幼儿必须去数圈子的人数。

考前须知：此游戏需要空间较大，建议在较空旷围进展，或者分组进展。

游戏延伸：延伸为分组游戏，事先准备好闪卡，并将闪卡交给幼儿，教师说Group of ~ 和一个单词，手拿该单词的幼儿就必须组在一起，代表其他单词的幼儿就不能动，否则出局。

13.记忆大考验

准备用具：闪卡

游戏解析：将全班分组后，每组轮流派1名幼儿进展游戏。教师手拿3-5闪卡，按照一定顺序出示，未参与游戏的幼儿需念出卡片上的单词。3-5念完后，请参与比赛的2名幼儿按照顺序说出卡片上的容。

考前须知：可根据幼儿的能力决定卡片的数量，或者只要求幼儿能重复出卡片上的单词就好，不需要按照顺序进展。

14.魔鬼入侵

准备用具：椅子〔比游戏人数少一〕 闪卡

游戏解析：全部幼儿围城一个圈，椅子比人数少一，先选一个幼儿或者由教师当鬼，没有椅子可坐，其他孩子可以先坐下，每个幼儿拿一闪卡，闪卡上的单词则代表自己，当鬼的幼儿〔教师〕随意说出其中一种单词〔例如 apple〕，手拿该闪卡的幼儿必须站起来换位子，当鬼的幼儿〔教师〕趁机抢位子坐下，没抢到位子的幼儿继续当鬼，以此类推下去。

游戏延伸：可以一次念两到三个单词让全班一起换位子，增加游戏的刺激度。

1 5.问候游戏

准备用具：椅子〔比游戏人数少一〕

游戏解析：全部幼儿围城一个圈，椅子比人数少一，先选一个幼儿当鬼，他没有椅子可坐，其他孩子可以坐下，他绕着外圈走，随意拍两个坐下幼儿的肩膀，被拍到的两个幼儿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椅子坐下，没抢到的就当鬼，以此类推下去。

考前须知：在走动时要求幼儿根据课程要求说句子。

16. 找朋友

准备用具：闪卡

游戏解析：教师将闪卡贴在幼儿身体任何部位，幼儿根据教师说的单词将闪卡碰在一起。例如教师说 apple, boy. 2 名幼儿则移动身体将 apple, boy.这 2 卡片**面对面**贴在一起。

考前须知：将卡片贴于手、脚、屁股部位，可增加游戏的趣味性。

17.大野狼

准备用具：各种闪卡和一小羊的闪卡

游戏解析：由教师当大野狼，背对的幼儿站着，其他幼儿当小羊，站在离大野狼约一公尺的地方，小羊一起问大野狼“What do you like” ” 教师开场依次出示闪卡，大野狼及幼儿按照教师给的闪卡答复“I Like__.”，当教师拿出小羊的图片，大野狼就开场去抓小羊，大野狼就开场去抓小羊，抓到的小羊就被吃掉。

考前须知：空间必须大一些，注意幼儿不要发生推挤冲撞的危险。

游戏延伸：针对年龄较小的幼儿，可将游戏改为幼儿站在椅子前进展游戏，教师出示闪卡中间参加大野狼闪卡，当教师出示大野狼闪卡幼儿则快速坐下，慢慢的被吃掉。

18.小手黏黏

准备用具：无

游戏解析：教师事先将大卡放置在教师任意位置，全班问教师“hand, hand, where are you.”，教师发命令，例如说“Apple”，全班幼儿就将手粘在 apple 闪卡上，没有粘到的人就当下一个发命令的人，以此类推玩下去。

考前须知 此游戏适宜人数较少的班级，假设人数较多可改为请局部幼儿进展。可将卡片贴在教师或幼儿身体上已增加游戏乐趣。

19. 对对碰

准备用具：闪卡，黑板，磁扣

游戏解析：这是一个配对游戏，教师准备闪卡，每个单词各 2。打乱顺序后出示闪卡，幼儿读出闪卡后教师利用磁扣将闪卡反贴在黑板。幼儿需考记忆力记住闪卡位置。贴好闪卡后，请幼儿找出 2 一样的闪卡。

游戏延伸：假设只有无一对闪卡，可改为要求幼儿找出教师指定的闪卡即可。

20. 猜卡片

准备用具：闪卡

游戏解析：教师先将准备好的闪卡给全班幼儿看，并一一复习一次，请全班幼儿将手放在头上，不准偷看，教师将闪卡一一发下去，请幼儿手拿闪卡，顶在头上，当教师说“Go”的时候，所有幼儿开场看别人头上的闪卡是什么，根据他人卡片推测自己的闪卡是哪个单词。

考前须知：猜出自己的卡片的幼儿可说句子“This is a ___”

21. 打击魔鬼〔点名游戏〕

准备用具：空气锤一个，闪卡

游戏解析：参与游戏的幼儿围手拿闪卡成一个圈〔闪卡朝向其它幼儿〕，教师手拿空气锤当打击魔鬼的使者，手持软剑空气锤，然后教师随便喊*闪卡上的单词，并立刻向过拿着此单词闪卡的幼儿走去，而被叫到名字的幼儿要在被打到之前喊出另外一个闪卡上的单词，否则被使者打败。

考前须知：游戏之前幼儿必须要掌握游戏中用到的单词。

建议游戏中由教师当使者，这样可以控制游戏进展，并且防止意外。

22. 环游世界

准备用具：闪卡

游戏解析：将幼儿分组后搭起火车，位置在前面的幼儿为导游，并将闪卡放在教室的不同位置上。根据教师说出的单词，导游需带着队员走到不同的闪卡前。

考前须知：教师注意选取较活泼机灵的幼儿开火车做导游

23. 萝卜蹲

准备用具：单词闪卡

游戏解析：按照单词数选出同样数目的幼儿到台前来，教师发给他们一人一闪卡，然后教师先任意选一开场游戏，如教师说：“apple”，拿 apple 闪卡的幼儿就要“apple down,apple down,appledown then banana down”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幼儿。

考前须知：此游戏较适合大班或学前班幼儿进展

游戏延伸：可以将蹲改为不同的动作，例如摇摆，跳之类的。

24.支持前线

准备用具：无

游戏解析：将全班分成几组，听教师指令搜集东西，全班幼儿问教师“What do you want”教师答复“I want 3 shoes,2 coats, 2 hats.”每一组就开场按照指令搜集东西，搜集速度越快并且是正确东西的组就得分。

考前须知：指定的东西可以改成教室物品或是文具等。

教师可以事先准备要搜集的东西给幼儿，有幼儿到台前来按照指令寻找。

游戏延伸：教师可根绝教学容要求幼儿收集教学单词小卡。

25.抢椅子

准备用具：椅子

游戏解析：将椅子围城一个圈，全班边唱边绕着椅子走动，当教师喊Stop”时，每个幼儿尽快找到一个位子坐下来，动作最慢的必须答复教师一个英文问题或是

单词，以此类推继续玩下去。

考前须知：在走动的过程中需要幼儿唱歌或者练习句子、歌谣。

游戏延伸：可以改为要求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.肢体字母

准备用具：无

游戏解析：将全班分成假设干小组，每组轮流派代表到讲台前，教师任意指定一个字母，然后他必须用屁股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。

考前须知：适合班幼儿进展，小班幼儿则要求和教师做同样动作让其它幼儿猜即可

游戏延伸：根据幼儿的年龄层可改为用身体其他部位来写字母，如手字，头……等。

除了写字母，还可以画形状来让幼儿猜。

27.套圈圈

准备用具：塑料圈，闪卡

游戏解析：教师将图卡散在地上，请幼儿站在规定的地点，将塑料圈丢到教师念的闪卡上，丢到的幼儿必须正确念出闪卡上的单词就得分。

考前须知：一个一个幼儿轮流进展，不可一起丢圈引起意外 游戏延伸：可用实际的物品代替图片来玩

也可改为将闪卡放在不同的塑料圈里面，幼儿根据教师的提示将球丢到规定的圈，正确丢中的奖励。

28.炸弹字卡

准备用具：闪卡，炸弹卡

游戏解析：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，然后教师将闪卡一一翻给全班看，要全班一一念出来，假设翻到炸弹卡，全班必须加装被炸到立刻坐下，最慢趴下的那一组扣一分。

考前须知：注意炸弹卡的出示次数，可根据幼儿情绪做调整

29.打不死的苍蝇

准备用具：苍蝇拍

游戏解析：事先将苍蝇中间剪开一个正方形，之后在黑板上写上不同字母。幼儿根据教师说的字母用苍蝇镂空的局部套字母。

游戏延伸：可将字母改为不同的字母小卡

30.捉迷藏

准备用具：闪卡

游戏解析：请出一名幼儿做鬼闭上眼睛，教师将卡片藏在*位幼儿的椅上，请幼儿坐在上面。之后请该做鬼的幼儿去根据寻找卡片，当他离卡片越近幼儿则越大声念单词越远越小声念。已引导幼儿找到大卡。

游戏延伸：在藏卡片时引导幼儿说“Let's play hide-and-seek”

31.投篮游戏

准备用具：海洋球，纸箱，闪卡

游戏解析：准备几个投篮的纸箱，上头贴上闪卡，幼儿根据教师提示将球丢到指定的纸箱。

32.盖房子

准备用具：闪卡，积木

游戏解析：将全班分成两组，教室中间放要一个的积木，教师每次拿一闪卡轮流问两组问题，答对就可以拿一块积木放在中间的那块积木上，一块一块叠上去，以此类推玩下去，最后使房子倒塌的那一组就算输。

考前须知：也可将房子也分成 2 组，每组获得时机后叠自己的房子。

33.扫雷

准备用具：闪卡，炸弹卡，礼物卡

游戏解析：将多礼物卡，炸弹卡按顺序反贴在黑板上。请幼儿答复教师指定的

闪卡容，打对的则有时机上台放一卡片，翻到礼物卡得礼物，翻到炸弹卡则输。

34.向前冲

准备用具：图表〔可自行设计〕，磁铁数个，大骰子

游戏解析：画出图表〔大局部是 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，教师问问题幼儿答复，答复对的组可以到前面来掷骰子，按照所掷出的数字移动磁铁，假设幸运停在可爬梯子的格子，看哪一组先到达终点就获胜。

考前须知：也可以在格子上直接写上要问的问题，便于幼儿答复。

格子可加上不同的颜色，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

游戏解析：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，教师可以问两组任何英文问题，先答对的就

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/416023231134010132>