27 trò chơi dạy Tiếng Anh cho học sinh

1. BINGO

- Giáo viên cho một số từ đã học.
- Mỗi học sinh chọn các từ bất kì trong số các từ đó (số lượng từ tùy theo yêu cầu của giáo viên) và viết vào vở.
- Giáo viên đọc các từ trên bảng không theo trật tự.
- Học sinh đánh dấu (✓) vào từ đã chọn khi nghe giáo viên đọc từ đó.
- Học sinh nào có tất cả các từ (hoặc một số từ thẳng hàng) được đánh dấu (✓) thì nói "Bingo" và học sinh đó thắng cuộc.

2. CHAIN GAME

- Chia lớp thành các nhóm từ (số nhóm và số học sinh trong mỗi nhóm tùy vào giáo viên).
- Giáo viên nói một câu.
- Các nhóm lần lượt đặt các câu nối tiếp câu của giáo viên và của các nhóm khác.
- Nhóm nào đặt được nhiều câu hơn thì thắng cuộc.

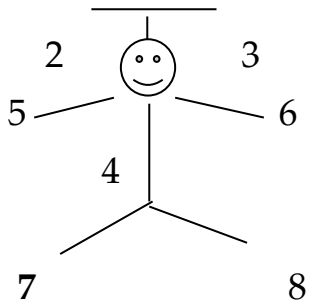
  VD:
  - Teacher: In my classroom, there is a blackboard.
  - Group 1: In my classroom, there is blackboard and a door.
  - Group 2: In my classroom, there is a blackboard and a door. They are very big.

    ...

3. HANG MAN

- Giáo viên gợi ý số chữ của từ cần đoán bằng số gạch ngắn trên bảng.
- Yêu cầu học sinh đoán các chữ có trong từ.
- Nếu học sinh đoán sai, giáo viên gạch một gạch (theo thứ tự trong hình vẽ).
- Học sinh đoán sai tám lần thì thua cuộc, giáo viên giải đáp từ.

1



4. NOUGHTS AND CROSSES

- Kẻ chín ô vuông trên bảng, mỗi ô có chứa một từ (hoặc một hình vẽ).

  VD:

hotel	lake	trees
park	river	school
rice paddy	flower	village

- Chia học sinh thành hai nhóm: một nhóm là "Noughts" (O) và một nhóm là "Crosses" (X)
- Hai nhóm lần lượt chọn từ trong các ô và đặt câu với từ đó. VD: There is a <u>hotel</u> near my house.
- Nhóm nào đặt câu đúng sẽ được một "O" hoặc "X".
- Nhóm nào có ba "O" hoặc "X" trên một hàng ngang, doc hoặc chéo sẽ thắng cuộc.

5. LUCKY NUMBERS

- Chia lớp thành các nhóm, tuy theo số lượng học sinh trong lớp.

- Giáo viên viết lên bảng một vài con số.

  VD:

1	2	3	4
5	6	7	8

- Trong các số đó có những số may mắn. VD: 2, 5, 3.
- Nếu chọn trúng số may mắn, học sinh được 2 điểm mà không phải làm gì.
- Mỗi số còn lại ứng với một câu hỏi hoặc một yêu cầu, nếu trả lời đúng hoặc làm đúng yêu cầu, học sinh sẽ được 2 điểm. Nếu một nhóm trả lời sai, các nhóm khác có quyền tiếp tục trả lời câu hỏi đó.
- Khi các số đã được chọn hết, nhóm nào có nhiều điểm hơn thì thắng cuộc.

6. MATCHING

- Giáo viên viết các từ mới hoặc từ mới ôn lại cho học sinh thành một cột. Viết ý nghĩa, từ Tiếng Việt, hoặc vẽ tranh thành một cột khác không theo thứ tự của các từ ở cột kia.
- Yêu cầu học sinh nối các từ tương ứng ở hai cột với nhau.

7. PELMANISM

- Giáo viên chuẩn bị một số thẻ bằng bìa, một mặt đánh số, một mặt có nội dung muốn học sinh luyện tập.

  VD: Nội dung luyện tập là động từ thời hiện tại và thời quá khứ.

- Dán các thẻ đó lên bảng, úp mặt có nội dung luyện tập vào bảng.
- Chia lớp ra làm hai nhóm. Lần lượt yêu cầu mỗi nhóm chọn hai thẻ.

- Lật hai thẻ học sinh đã chọn, nếu khớp nhau (VD: go – went) thì được tính điểm. nếu không khớp, lật úp lại như cũ và tiếp tục trò chơi cho đến khi tất cả các thẻ được lật.
- Nhóm nào được nhiều điểm hơn thì thắng.

8. JUMBLE WORDS

- Giáo viên viết một số từ có các chữ bị xáo trộn lên bảng.
- Yêu cầu học sinh sắp xếp lại các chữ thành từ có nghĩa.

9. WORDSQUARE

- Giáo viên viết ô chữ lên bảng hoặc chuẩn bị sẵn trên bìa.
- Nêu chủ điểm của các từ và số lượng từ cần tìm trong ô chữ.
- Chia lớp ra làm hai nhóm. Mỗi nhóm cử đại diện lên bảng khoanh tròn các từ tìm thấy (theo hàng ngang, dọc, chéo).
- Nhóm nào tìm được nhiều từ hơn thì thắng.

10. SLAP THE BOARD

- Giáo viên viết từ mới hoặc dán tranh lên bảng.
- Gọi hai nhóm lên bảng, mỗi nhóm từ bốn đến năm học sinh.
- Yêu cầu các nhóm đứng cách bảng một khoảng bằng nhau.
- Giáo viên hô to từ Tiếng Việt nếu từ trên bảng là Tiếng Anh và ngược lại (nếu dùng tranh vẽ thì hô to từ tiếng Anh).
- Lần lượt từng học sinh ở hai nhóm chạy lên bảng, vỗ vào từ được gọi.
- Học sinh thuộc nhóm nào làm đúng và nhanh hơn thì nhóm đó ghi điểm.
- Nhóm nào ghi được nhiều điểm hơn thì thắng.

11. PLAY WITH WORDS

- Giáo viên yêu cầu học sinh nhìn vào bài đọc đồng thời lắng nghe cả băng (cả bài).
- Cho học sinh nghe từng câu và yêu cầu học sinh nhắc lại để luyện ngữ điệu và cách phát âm.

12. SIMON SAYS

- Giáo viên hô to các câu mệnh lệnh. Học sinh chỉ làm theo mệnh lệnh của giáo viên nếu giáo viên bắt đầu bằng một câu bằng: "Simon says".

  VD:

  - Nếu giáo viên nói: "Simon says: stand up!" học sinh sẽ đứng dậy.
  - Nếu giáo viên nói: "stand up!" học sinh không làm theo mệnh lệnh đó.

    (Có thể tổ chức trò chơi theo nhóm, nhóm nào có ít học sinh phạm lỗi sẽ thắng)

13. RUB OUT AND REMEMBER

- Giáo viên viết các từ mới lên bảng, cho học sinh đọc vài lần để ghi nhớ.
- Xóa dần từ tiếng Anh và yêu cầu học sinh nhìn từ Tiếng Việt để đọc lại các từ bị xóa.
- Khi các từ tiếng Anh bị xóa hết, yêu cầu học sinh lên viết lại.

14. ANSWERS GIVEN

- Giáo viên viết một số câu lên bảng.
- Học sinh đọc bài khóa và đặt câu hỏi cho các câu trả lời đó.

15. FIND SOMEONE WHO

- Giáo viên kẻ biểu bảng sau lên bảng. học sinh kẻ vào vở.

	Name
swim	
play the guitar	Ly
cook	
speak French	
use a computer	

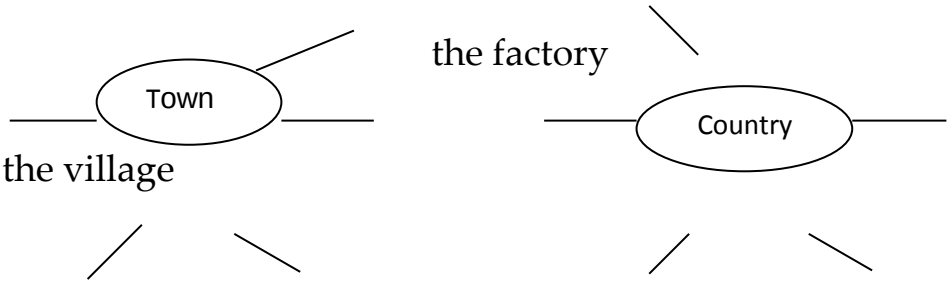
- Yêu cầu học sinh đặt câu hỏi Yes/ No cho những từ ở cột dọc. VD: Can you swim?
- Làm mẫu với một học sinh. Hỏi một câu hỏi bất kì trong bảng. nếu học sinh trả lời là "Yes", ghi tên học sinh vào cột "Name". Lưu ý học sinh rằng các em phải điền vào cột "Name" các tên khác nhau.
- Yêu cầu học sinh đứng dậy đi quanh lớp và hỏi các bạn mình. Học sinh nào điền đủ tên vào cột "Name" trước là người chiến thắng.

16. KIM'S GAME

- Chia lớp ra làm các nhóm.
- Cho học sinh xem đồ vật, tranh vẽ hoặc các từ trong một khoảng thời gian ngắn. Yêu cầu học sinh không được viết mà chỉ ghi nhớ.
- Cất các đồ vật, tranh vẽ đi hoặc xóa từ.
- Gọi đại diện các nhóm lên bảng viết lại tên các đồ vật, tranh vẽ hoặc các từ vừa xem. Nhóm nào nhớ được nhiều nhất thì thắng.

17. NETWORK

- Viết mạng từ lên bảng. VD:



- Học sinh làm việc cá nhân hoặc theo nhóm, tìm những thông tin về chủ điểm đã cho, sau đó so sánh với bạn cùng cặp hoặc nhóm. Giáo viên tập hợp các thông tin phản hồi từ học sinh.

18. ORDERING STATEMENTS

- Giáo viên viết lên bảng một số câu nói về nội dung chính của bài đọc hoặc bài nghe nhưng không theo mạch của câu chuyện.
- Học sinh làm việc theo cặp hoặc nhóm để đoán thứ tự các câu.

- Giáo viên viết lên bảng dự đoán của một số nhóm.
- Học sinh mở sách đọc bài khóa hoặc nghe băng để kiểm tra lại dự đoán của mình.

19. ORDERING VOCABULARY

- Giáo viên viết một số từ lên bảng và yêu cầu học sinh viết vào vở.
- Giáo viên đọc một đoạn hoặc cho học sinh nghe băng và yêu cầu đánh số thứ tự (1, 2, 3...) trước các từ nghe được.

20. PICTURE DRILL

- Giáo viên chuẩn bị một số tranh vẽ và yêu cầu học sinh đặt câu theo nội dung tranh.

21. SUBSTITUTION DRILL

- Giáo viên cho học sinh lặp lại câu có cấu trúc cần luyện tập.
- Giáo viên đọc từ học sinh cần thay thế. Học sinh đọc câu đã được thay thế.

22. SURVEY

- Giáo viên nêu chủ điểm hoặc viết câu hỏi lên bảng.
- Học sinh làm việc theo cặp hoặc theo nhóm, hỏi đáp và ghi các thông tin về bạn mình.
- Sau khi học sinh phỏng vấn xong, giáo viên yêu cầu một số học sinh tường thuật lại các thông tin ghi được.

23. TRUE/ FALSE PREDICTION

- Giáo viên viết một số câu nói về ý chính của bài tập hoặc bài nghe lên bảng, trong đó có một số câu đúng và số còn lại là câu sai.
- Học sinh làm việc theo nhóm hoặc theo cặp dự đoán các câu đúng và các câu sai.
- Giáo viên viết lên bảng dự đoán của học sinh.
- Học sinh đọc bài khóa hoặc nghe băng để kiểm tra bài làm.

24. TRUE/ FALSE REPETITION DRILL

Giáo viên đọc một câu có chứa cấu trúc đang luyện tập. Nếu câu này đúng với thực tế thì học sinh lặp lại theo giáo viên. Nếu không đúng, học sinh không lặp lại.

25. TRUE/ FALSE STATEMENTS

- Giáo viên viết một số câu lên bảng trong đó có một số câu đúng và một số câu sai.
- Học sinh đọc bài khóa hoặc nghe băng để xác định câu nào đúng, câu nào sai.

26. WHAT AND WHERE

- Giáo viên vẽ các vòng tròn lên bảng tương ứng với số lượng từ vừa dạy.
- Viết từ vào các vòng tròn.
- Cho học sinh đọc lại các từ đó.
- Lần lượt xóa các từ trong vòng tròn, chỉ vào vòng tròn trống và yêu cầu học sinh đọc lại.
- Yêu cầu học sinh viết lại các từ vào đúng vị trí trong vòng tròn.

27. WORD CUE DRILL

Tương tự hoạt động "Picture Drill", nhưng thay vì sử dụng tranh vẽ, giáo viên sử dụng các từ gợi ý để luyện tập cho học sinh.