**CHUYÊN ĐỀ**

**TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG GIẢNG DẠY TIẾNG ANH**

**THÁNG 10 NĂM HỌC 2019-2020**

**II. TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ, PHÂN LOẠI VÀ VAI TRÒ CỦA TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ:
1. Trò chơi ngôn ngữ:**Trò chơi ngôn ngữ là một hoạt động trò chơi liên quan đến ngôn ngữ, là một trong những thủ thuật mà giáo viên dùng để giảng dạy trong tiết học ngoại ngữ. Do đó chúng ta có thể hiểu rằng Trò chơi ngôn ngữ không phải là một trò chơi thuần túy, chỉ có mục đích thư giãn, giải trí mà thực tế đây là một loại hoạt động vừa học vừa chơi. Thông qua các hoạt động vui chơi của học sinh giáo viên lồng ghép các mục đích cụ thể trong việc sử dụng ngôn ngữ, sử dụng cấu trúc hay ôn tập từ vựng.
**2. Phân loại trò chơi ngôn ngữ:**Trò chơi ngôn ngữ rất đa dạng và phong phú. Chúng ta có thể phân loại theo nhiều cách khác nhau. Cụ thể như sau:
+ Dựa vào các thành tố và kỹ năng ngôn ngữ ta có thể phân loại như sau:
– Trò chơi từ vựng. – Trò chơi hội thoại.
– Trò chơi số. – Trò chơi viết.
– Trò chơi cấu trúc. – Trò chơi đóng kịch.
– Trò chơi phát âm.
+ Dựa vào hình thức tổ chức của trò chơi ta có thể phân loại như sau:
¬ – Trò chơi tập thể cả lớp.
– Trò chơi theo nhóm – đội – tổ.
– Trò chơi theo từng cá nhân.
+ Dựa vào các bước dạy trong một tiết học, ta có thể phân loại như sau:
– Trò chơi để tạo không khí đầu giờ học và vào bài. (Warm up)
– Trò chơi trong các hoạt động giới thiệu và kiểm tra ngữ liệu mới, các hoạt động trước khi thực hành. (Pre-practice, pre-reading, …)
– Trò chơi trong giai đoạn trong khi thực hành. (Controlled-practice)
– Trò chơi trong giai đoạn sau khi thực hành. (Free-practice,…)
– Trò chơi trong giai đoạn củng cố và ôn tập. (consolidation)
**3. Vai trò và tác dụng của trò chơi ngôn ngữ trong việc dạy học tiếng Anh:**– Trò chơi ngôn ngữ mang đến những phút giây thư giãn sau một thời gian học tập căng thẳng.
– Trò chơi ngôn ngữ giúp học sinh sử dụng ngôn ngữ một cách tức thời và sáng tạo. Có tác dụng kích thích lòng đam mê của người học.
– Tập trung sự chú ý của học sinh vào những cấu trúc, những điểm ngữ pháp và những chủ đề từ vựng cụ thể.
– Có tác dụng như một bài ôn tập, giúp học sinh làm giàu vốn từ vựng.
– Tạo sự bình đẳng cho cả nhóm học sinh khá và học sinh chậm.
– Có thể điều chỉnh Trò chơi ngôn ngữ cho phù hợp với các lớp học khác nhau và trình độ học sinh khác nhau.
– Tạo nên không khí ganh đua lành mạnh, tạo môi trường để học sinh sử dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên và sáng tạo.
**II. MỘT SỐ TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ THƯỜNG SỬ DỤNG:
1. CHAIN GAME**– Chia lớp thành các nhóm (số nhóm và số học sinh trong 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 đạt được nhiều câu hơn sẽ thắng cuộc

**2. GUESSING GAME.**– Học sinh viết 1 từ hoặc 1 câu vào một mảnh giấy sử dụng cấu trúc đang luyện tập.
– Yêu cầu một học sinh đứng trước lớp. Các học sinh khác đặt câu hỏi dạng yes/no để đoán từ hoặc câu của bạn mình. Nếu lớp có học sinh đoán đúng thì học sinh lên bảng đọc to câu hoặc câu trả lời cho lớp nghe.
– Học sinh nào đoán đúng từ hoặc câu của bạn sẽ lên thay thế và tiếp tục trò chơi.
– Giáo viên cũng có thể tổ chức trò chơi theo nhóm.
**3. NOUGHTS AND CROSSES**
– Kẻ 9 ô vuông trên bảng, mỗi ô có chứa một từ hoặc một hình vẽ.
– Chia học sinh thành 2 nhóm: một nhóm là “nought” (O) và một nhóm là “crosses”(X).
– Hai nhóm lần lượt chọn từ trong các ô và đặt câu với từ đó.
– Nhóm nào đặt câu đúng sẽ được một “O” hay “X”.
– Nhóm nào có 3 “O” hay “X” trên một hàng ngang, dọc hoặc chéo sẽ thắng cuộc.
**4. HANGMAN**
– 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.
**5. LUCKY NUMBERS**
– Chia lớp thành các nhóm, tùy theo số lượng học sinh trong lớp.
– Giáo viên viết lên bảng một vài con số.
– Trong các số đó có những số may mắn. \* Ví dụ: 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 mỗi câu hỏi hoặc 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 nhiều câu trả lời đúng hơn sẽ thắng cuộc.
**6. PELMANISM**
– Giáo viên chuẩn bị một sẽ thẻ bằng bìa, một mặt đánh máy, một mặt có nội dung muốn học sinh luyện tập.
\* Ví dụ: Nội dung luyện tập là động từ thời hiện đại và thời quá khứ:

– Dán các thẻ đó lên bảng, úp mặt có nội dung luyện tập vào bảng.
– Chia lớp thành hai nhóm. Lần lượt yêu cầu mỗi nhóm chọn hai thẻ.
– Lật hai thẻ học sinh đã chọn, nếu khớp nhau (VD: eat – ate) thì được tính điểm. Nếu không khớp, lật úp lại như cũ và tiếp tục trò chơi đến khi tất cả các thẻ được lật.
– Nhóm nào được nhiều điểm sẽ thắng.

**7. JUMBLED 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.
\* Ví dụ: a. DESTUTN = STUDENT b. HOLSOC = SCHOOL

**8. WORD SQUARE.**– Giáo viên viết ô chữ lên bảng hoặc chuẩn bị sẵn lên bìa.
– Nêu chủ điểm của các từ và số lượng từ cần tìm trong ô chữ.
– Chia lớp ra làm 2 nhóm. Một nhóm cử đại diện lên bảng khoanh tròn các từ tìm thấy (theo hàng ngang, dọc, chéo).
– Nhóm nào tìm được nhiều từ sẽ thắng.
**9. MATCHING.**– Giáo viên viết các từ mới hoặc từ muốn ôn lại cho học sinh thành một cột. Viết ý nghĩa, từ tiếng Việt, hoặc vẽ thành một cột khác không theo thứ tự của các từ ở cột kia.
– Chia lớp thành nhóm. Nhóm nào nối đúng và nhanh nhất sẽ thắng

**10. 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”.
\* Ví dụ:
+ 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.)
+ Thường dùng với các câu khẩu lệnh trong lớp: stand up, sit down, come in, go out, open your books, close your books, …
**11. RUB OUT AND REMEMBER**– Giáo viên viết các từ mới lên bảng, cho học sinh đọc vài lần để nhớ.
– Xóa dần từng từ tiếng Anh và yêu cầu học sinh nhìn từ tiếng Việt để đọc lại các từ bị xóa.
– Khi các từ tiếng Anh đã bị xóa hết, yêu cầu học sinh đọc đồng thanh lại hoặc lên viết lại.

**12. SLAP THE BOARD**
– Giáo viên viết các 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 cách bằng nhau.
– Giáo viên hô to từ tiếng Việt nếu từ trên bảng bằng 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 sẽ thắng.

**13. FIND SOMEONE WHO**– Giáo viên kẻ kiểu bảng sau lên bảng. Học sinh kẻ vào trong vở.
– Yêu cầu học sinh đặt câu hỏi Yes/No cho những từ ở cột dọc.
– Làm mẫu với một học sinh. Hỏi một câu bất kỳ trong bảng. Nếu học sinh trả lời Yes, ghi tên của học sinh đó vào 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.

**14. KIM’S GAME**– Chia lớp ra làm các nhóm.
– Cho học sinh xem xét 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 đúng được nhiều từ nhất sẽ thắng.

**15. SPEED GAMES**– Chia học sinh thành nhóm.
– Phát cho học sinh một thẻ các đề tài và các câu hỏi bắt đầu cho sẵn.
– Một học sinh chọn đề tài. Các học sinh khác chọn câu hỏi và hỏi trong 10 giây. Học sinh chọn đề tài có 10 giây để trả lời.
– Bất kỳ người nào không thể đặt hoặc trả lời câu hỏi sẽ mất 1 điểm.
**16. PICTURE DRILL**
– Chia học sinh thành nhóm.
– Giáo viên chuẩn bị một số tranh vẽ và yêu cầu học sinh đặt câu hỏi theo nội dung tranh.
– Trong vòng thời gian 3 phút, nhóm nào đặt câu hỏi nhiều và chính xác nhất sẽ thắng

**17. NETWORKS**
– Viết mạng từ lên bảng.
\* Ví dụ:– 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. SURVEY**
– Giáo viên nêu chủ điểm hoặc viết câu hỏi lên bảng.
– Học sinh làm việc theo cặp, 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.
**19. 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.

**20. 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.

**21. TOUNGE TWISTERS**
– Giáo viên đọc hoặc mở băng một đoạn băng (chứa ít hoặc nhiều câu).
– Học sinh nghe chép vào vở và nhắc lại yêu cầu chính xác cả từ và ngữ điệu.
– Nhóm nào nhắc lại chính xác hơn sẽ là đội chiến thắng.
**22. BRAINSTORMING**– Giáo viên yêu cầu học sinh luyện tập theo nhóm, liệt kê ý có liên quan đến chủ đề đang thảo luận.
– Giáo viên tổng hợp ý lên bảng hoặc yêu cầu các đại diện các nhóm trình bày.
– Nhóm nào có nhiều ý chính xác, phù hợp với chủ đề là nhóm chiến thắng.

**23. MAPPED DIALOGUE**– Giáo viên viết một vài từ gợi ý hoặc vẽ hình minh họa lên bảng.
– Giáo viên trình bày đoạn hội thoại dựa vào từ gợi ý hoặc hình vẽ.
– Rèn luyện bài hội thoại với cả lớp.
– Học sinh luyện tập theo cặp.
**24. RUB OUT AND REMEMBER DIALOGUE**– Giáo viên viết đoạn hội thoại ngắn (không quá 6 dòng) lên bảng.
– Giáo viên đọc mẫu từng câu. Học sinh lặp lại theo giáo viên.
– Giáo viên xóa đi một số từ. Học sinh tiếp tục luyện tập bài hội thoại đồng thanh cả lớp.
– Cứ tiếp tục như vậy khi không còn từ nào trên bảng và học sinh đã ghi nhớ bài hội thoại
– Học sinh viết lại đoạn hội thoại.
**25. OPEN PREDICTION**– Giáo viên thiết lập một tình huống giới thiệu chủ đề bài học hoặc bài nghe.
– Giáo viên yêu cầu học sinh đoán những thông tin sẽ đọc hoặc nghe.
– Giáo viên (hoặc học sinh) ghi dự đoán của mình lên bảng.
– Học sinh đọc bài khóa hoặc nghe băng để kiểm tra xem mình đoán đúng được bao nhiêu.
**26. TRANSFORMATION WRITING**– Giáo viên phát cho học sinh hoặc viết lên bảng một đoạn văn ngắn hoặc một bức thư.
– Học sinh đọc đoạn văn và viết lại đoạn văn theo yêu cầu của giáo viên. Có thể biến đổi thông tin theo nhiều cách khác nhau.
+ Biến đổi ngữ pháp: thì (hiện tại sang quá khứ), ngôi (I sang he), câu gián tiếp sang trực tiếp…
+ Biến đổi sự kiện: thời gian, không gian,…
+ Biến đổi ý nghĩa: từ buồn sang vui…
**27. BUZZ**– Học sinh ngồi theo nhóm và đếm theo vòng tròn từ 1 đến 30.
– Không đếm đến những số chia hết cho 3, thay vì đếm, học sinh nói Buzz.
– Nếu học sinh mắc lỗi đếm số thay nói Buzz hoặc đếm nhầm số thì trò chơi phải bắt đầu lại.
– Nhóm nào đếm trôi chảy từ 1 đến 30 mà không mắc lỗi và hoàn thành trò chơi sớm nhất là nhóm chiến thắng.

**28. BINGO**– Giáo viên viết lên bảng khoảng 10 đến 15 từ hoặc số cần ôn tập và yêu cầu mỗi học sinh chọn 5 từ bất kỳ để viết vào vở hoặc mảnh giấy nhỏ.
– Giáo viên đọc các từ nhưng không theo thứ tự ghi trên bảng. Khi nghe giáo viên đọc đến từ mà học sinh đã ghi lại, học sinh đánh dấu từ này. Học sinh nào đánh dấu được tất cả năm từ trước học sinh khác sẽ báo cho giáo viên bằng cách hô to Bingo.
– Giáo viên kiểm tra lại xem học sinh đã nghe và đánh dấu đúng các từ giáo viên đã học.
– Trò chơi này để kiểm tra, ôn tập khả năng nghe, nhận biết, đánh vần các từ hoặc số đã học. Ở mức độ khó hơn giáo viên có thể kiểm tra nghĩa của từ bằng cách cho định nghĩa từ tương đương tiếng Việt thay vì đọc các từ.
**29. WHO AM I?**– Luyện tập các câu hỏi và trả lời đơn giản để tìm hiểu, giải đáp thông tin.
– Giáo viên giới thiệu tên và tuổi của một số nhân vật.
– Giáo viên chỉ định một học sinh là một trong những nhân vật trên nhưng không cho những học sinh khác biết. Những học sinh này phải hỏi học sinh được chỉ định một số câu hỏi để tìm em này là ai. Giáo viên chỉ định Long là Ba:
– Có thể chơi trò chơi này ở cấp độ cao hơn bằng cách cho thêm nhiều chi tiết và học sinh phải hỏi nhiều câu hỏi hơn.
**30. GIVING DIRECTIONS**– Giáo viên vẽ bản đồ một phần của thành phố hoặc chọn bản đồ của một thành phố trong SGK.
– Giáo viên ôn lại những câu nói để hướng dẫn đi đường. (turn left/ turn right/ stop/ go straight ahead / Take the first turning…).
– Cho 2 học sinh khá giỏi làm mẫu. Học sinh A hướng dẫn học sinh B đến một địa chỉ do giáo viên chỉ định trên bản đồ. Học sinh B không biết sẽ đi đến đâu. Em này phải nghe theo sự hướng dẫn của học sinh A và vạch mũi tên đường đi trên bản đồ.
– Giáo viên nêu thể lệ của trò chơi. (Học sinh chỉ được phép nói hoặc đi sai một lần, không được suy nghĩ quá 30 giây…)
– Chia lớp thành 2 nhóm. Mỗi nhóm lần lượt cử 2 học sinh tham gia chơi.
– Nếu vi phạm quy định của trò chơi cả hai học sinh đều bị loại và đến lượt hai học sinh của nhóm khác.
– Giáo viên cho điểm các cặp thực hiện tốt trò chơi. Nhóm có điểm cao hơn thì thắng cuộc.
**31. GUESS THE WORD**– Giáo viên chia lớp thành hai nhóm, nhóm A và nhóm B. Nhóm A cử 1 học sinh tham gia trò chơi.
– Học sinh này sẽ ngồi trước lớp xoay lưng về phía bảng đen.
– Giáo viên viết lên bảng một từ cần ôn tập.
– Những học sinh còn lại trong nhóm A cố gắng gợi ý cho bạn đang ngồi trước lớp biết từ đó bằng cách cho những thông tin liên quan đến từ đó.
– Học sinh được chọn tham gia nghe những thông tin này và đoán từ.
– Tùy theo trình độ của học sinh, giáo viên có thể có những qui định như: học sinh trong nhóm chỉ được gợi ý 3 lần học sinh chỉ được đoán 2 lần,…
– Các nhóm lần lượt cử học sinh tham gia trò chơi. Học sinh nào đoán đúng từ thì nhóm đó được điểm. Nhóm thắng là nhóm có điểm cao hơn.
**32. SENTENCE ARRANGING**– Giáo viên chuẩn bị một số câu cần ôn tập và viết mỗi từ của những câu này lên một tấm bìa giấy A4.
– Chia lớp thành hai nhóm A và B.
– Tùy theo số từ của mỗi câu, giáo viên gọi một số học sinh của một nhóm lên trước lớp (câu có 6 từ, gọi 6 học sinh).
– Giáo viên xáo trộn các từ trong câu trước khi phát cho số học sinh được gọi lên bảng, mỗi em một từ. Những học sinh này phải đưa từ của mình ra phía trước và tự sắp xếp trong nhóm để có được một câu hoàn chỉnh trong một thời gian nhất định (ví dụ: 2 phút).
– Nhóm nào sắp xếp đúng và đúng thời hạn được giáo viên cho điểm. Nhóm nhiều điểm hơn là nhóm thắng.
**33. AN ICE BREAKER**– Trò chơi này thường được dùng để học một số từ nhất định đồng thời để giáo viên thuộc tên học sinh ở giai đoạn đầu. Tiến hành như sau:
+ Chia học sinh thành các nhóm nhỏ.
+ Chọn một nhóm từ nào đó.
+ Yêu cầu học sinh sẽ tự giới thiệu tên mình và dùng 1 từ trong nhóm từ vựng đã chọn.

**34. BANANAS**– Chọn 1 học sinh gọi là “IT”. Những người chơi khác sẽ hỏi người đã được chọn những câu hỏi bắt đầu với WH. Và học sinh này chỉ được trả lời tất cả các câu hỏi với từ: Bananas.
– Mục đích của trò chơi này là làm cho IT cười. Nếu IT cười thì người nào đã làm cho IT cười sẽ vào thế học sinh này.
– Phải đặt câu hỏi thế nào để có câu trả lời thật buồn cười. Trong trò chơi này, không được phép hỏi những câu trả lời yes/no mà chỉ dùng Wh-questions.
– Có thể thay thế từ Bananas bằng các từ khác như: coca, book, …
**35. DON’T YOU REMEMBER?**– Đây là trò chơi kiểm tra trí nhớ và giúp xây dựng từ vựng cũng như thực tập nói.
– Chọn một vài bức tranh và cho cả lớp xem vài lần nhưng chỉ trong vài giây. Sau đó cất bức tranh đi và yêu cầu học viên viết lại hay nói tất cả những gì học nhớ khi xem bức tranh. Nếu có một ngôi nhà trong bức tranh, học viên có thể nêu luôn cả những phần của ngôi nhà như mái nhà, cửa sổ, tường………
– Học viên nào nêu được nhiều từ sẽ thắng.

 NGƯỜI THỰC HIỆN

 LÊ THỊ KIM PHƯƠNG