

เกมส์ที่สามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking)

Credit: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมโภชน์ พนาวาส

1. Two truths and a lie

เริ่มเกมส์นี้โดยการคิดข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวคุณที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือไม่รู้ เสร็จแล้วแต่งเรื่องเท็จเกี่ยวกับตัวคุณเองหนึ่งข้อ ผู้เล่นผลัดกันบอกความจริงสองข้อกับความเท็จหนึ่งข้อ แล้วให้ผู้เล่นคนอื่นเดาว่าข้อไหนเป็นความจริงข้อไหนเท็จ ถ้าคุณมีความจริงที่แปลกประหลาดไปมากเท่าไร เกมส์นี้จะยิ่งสนุกและท้าทายมากขึ้น !

2. I have never...

จัดเก้าอี้หลายตัวเรียงกันให้เป็นวงกลมให้ผู้เล่นแต่ละคน โดยยกเว้นไว้หนึ่งคน ซึ่งคนๆ นั้นต้องยืนอยู่กลางวงกลมนั้นแล้วพูดถึงความจริงหนึ่งอย่าง โดยการเริ่มต้นประโยคว่า "I have never..." ตัวอย่างเช่น "I have never been to the US." หรือ "I have never colored my hair" หลังจากนั้นคนอื่นๆ ซึ่งเคยทำในสิ่งที่คนพูดไม่เคยต้องลุกขึ้นยืนและเปลี่ยนที่นั่งอย่างรวดเร็ว คนที่ช้าที่สุดที่ไม่มีเก้าอี้ให้นั่งจะเป็นคนยืนตรงกลางและพูดถึงความจริงเกี่ยวกับตัวเองคนต่อไป

3. In the manner of the word

ส่งใครคนหนึ่งออกไปนอกห้องแล้วเลือกศัพท์สนุกๆ ที่เป็น adverb อย่างเช่น gracefully หรือ sleepily เมื่อคนๆ นั้นกลับเข้ามา เขาหรือเธอจะต้องเดาคำ adverb นั้น โดยการบอกผู้เล่นคนใดคนหนึ่งที่อยู่ในห้องแสดงท่าทางบางอย่างตามความหมายของศัพท์ที่ถูกเลือกไว้หรือพูดได้ว่า "in the manner of the word," ตัวอย่างเช่น "Please dance in the manner of the word." ถ้า adverb ที่เลือกไว้คือ gracefully คนที่ถูกบอกให้แสดงก็ต้องเดินร่าอย่างสง่างามตามความหมายของคำศัพท์นั้น คนที่ต่อเขาสามารถบอกให้ใครแสดงก็ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งจนกระทั่งสามารถเดาศัพท์ adverb คำนั้นได้ถูกต้อง

4. I'm going on a picnic...

ในการไปปิกนิกนี้ คุณจะต้องนำสิ่งของหลายอย่างที่ขึ้นต้นตั้งแต่ A ไปจนถึงสิ่งสุดท้ายที่ขึ้นต้นด้วย Z ผู้เล่นคนแรกจะเริ่มด้วยประโยค "I'm going on a picnic, and I'm bringing apples," หรืออะไรก็ได้ที่ขึ้นต้นด้วย 'a' คนเล่นคนที่สองจะต่อไปว่า "I'm going on a picnic, and I'm bringing apples and bananas." อย่างนี้ไปเรื่อยๆ โดยสลับหมุนเวียนคนเล่นจนครบถึงการนำสิ่งของขึ้นสุดท้ายที่ขึ้นต้นด้วย 'z'

5. 20 Questions

เริ่มโดยการคิดถึงคน สิ่งของ สัตว์ หรือสถานที่ก็ได้อย่างหนึ่ง ผู้เล่นคนอื่นมีสิทธิ์ถามคำถามใช่หรือไม่ 20 ครั้งเพื่อหาข้อมูลประกอบการเดาใจ จำไว้ว่าอย่างหนึ่งว่าคำถามที่ถามจะต้องมีคำตอบที่เป็น 'yes' หรือ 'no' เท่านั้น ถ้าคนเขาได้ถูกต้องก่อนครบจำนวน 20 คำถามก็เป็นคนชนะไป ถ้าถามจนครบ 20 ครั้งแล้วยังเดาไม่ถูก คุณก็เป็นฝ่ายชนะ!

6. Art Gallery

เกมนี้เหมาะสำหรับการทบทวนคำศัพท์ เริ่มด้วยการลากเส้นสี่เหลี่ยมบนกระดานให้ใหญ่พอที่นักเรียนแต่ละคนจะสามารถวาดรูปลงไปได้ ให้นักเรียนเขียนชื่อของตัวเองเหนือกรอบสี่เหลี่ยมนั้น จากนั้นครูพูดคำออกมาและให้นักเรียนวาดรูปตามคำนั้น (อาจเป็นคำนามง่ายๆ เช่น "dog, bookcase, train" หรือพูดออกมาในรูปโครงสร้างของกริยาก็ได้ เช่น "draw a man running, eating cake, sleeping" หรือคำคุณศัพท์เช่น "draw a big elephant, an angry lion, an expensive diamond ring") พอนักเรียนวาดเสร็จ ครูก็ให้คะแนนกับนักเรียนแต่ละคน จากนั้นเริ่มรูปใหม่ต่อไป นักเรียนคนที่ได้คะแนนสูงสุดเมื่อเกมสิ้นสุดลงคือผู้ชนะ

7. Backs to the Board Game

เกมนี้เหมาะกับนักเรียนที่เรียนชั้นสูง แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ให้แต่ละทีมส่งตัวแทนมาหน้าชั้นหนึ่งคน ยืนหันหลังให้กระดานดำ ครูเขียนคำหรือวาดรูปบนกระดานดำ เช่น "hamburger" สมาชิกในทีมต้องพยายามอธิบายคำให้เพื่อนทายให้ได้ เช่น You can buy it in McDonalds, it's got cheese and ketchup in it. นักเรียนทีมไหนตอบได้ก่อนทีม นั้น ได้คะแนน

8. Blindfold Course

สร้างเครื่องกีดขวางขึ้นในห้องเรียน ใช้โต๊ะนักเรียนหรือเก้าอี้นักเรียนก็ได้ ให้นักเรียนคาดผ้าปิดตาและช่วยบอกทางให้นักเรียนเดินเลี้ยวเครื่องกีดขวาง เช่น walk forward 2 steps, turn left, take on small step เป็นต้น เกมนี้เหมาะที่จะเล่นเป็นคู่

9. Blindfold Questions

ให้นักเรียนยืนเป็นรูปวงกลม มีหนึ่งคนคาดผ้าปิดตาขึ้นตรงกลางวงกลมนั้น ให้นักเรียนคนที่ปิดตาหมุนรอบตัวสองสามรอบ จากนั้นให้ชี้ไปที่นักเรียนคนที่อยู่ข้างหน้าและถามคำถาม เช่น "How old are you?", "What's your favorite food?" เมื่อได้รับคำตอบแล้ว นักเรียนคนที่คาดผ้าปิดตาต้องทายชื่อของเพื่อนนักเรียนที่พูดด้วย

10. Buzz

เป็นเกมนับเลข ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ส่งบอลผ่านไปยังเพื่อนคนที่นั่งถัดไปพร้อมกับนับ 1, 2, 3... เมื่อนับถึง 7 นักเรียนทั้งหมดต้องพูดขึ้นมาว่า buzz (บ๊ซ หมายถึง เสียงผึ้งร้องหึ่งหรือเสียงเครื่องบิน แล้วนับต่อ ทุกตัวเลขที่มี 7 อยู่ ต้องทำเสียงนี้ขึ้นมา (7, 17, 27, 37, ...) และทุกตัวเลขที่เป็นผลคูณของ 7 ต้องทำเสียง buzz ด้วยเช่นกัน (14, 21, 28, 35,...)

11. Exercises

เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กนักเรียนที่ซนและกระตือรือร้นตลอดเวลา เหมาะกับการฝึกให้นักเรียนเข้าใจคำสั่งและตัวเลขด้วย ให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดานและออกคำสั่ง เช่น "Jump 10 times", "Turn around 4 times" เป็นต้น หรืออาจจะใช้กริยาที่ออกแรงมากขึ้น เช่น run (ไปอย่างรวดเร็ว หนึ่ง), hop, hands up & down, touch your (body part), stand up & sit down and star jump.

12. Follow the leader

ให้นักเรียนยืนเข้าแถวข้างหลังครูและเดินตามครูไปรอบห้อง ครูทำท่าทางและพูดคำของท่านั้นออกมาดังๆ นักเรียนทำท่าและพูดตาม ท่าทางที่เหมาะสมจะนำมาเล่นเกมคือ wave, hello, goodbye, it's cold/hot, stop, go, run, hop, skip, crawl, walk backwards, jump, sit down, stand up

13. Hangman

เป็นเกมเก่าแก่ที่นิยมเล่นกันมานาน เป็นเกมที่เหมาะกับการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว

14. Last Letter, First Letter

(เป็นเกมยอดฮิตของญี่ปุ่นเรียกว่า ชิริ โทริ) ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมร่วมกับครู จากนั้นครูเริ่มพูดคำออกมา และนักเรียนทางขวามือของครูต้องพูดคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวสุดท้ายของคำที่ครูพูด เช่น ครูพูดว่า bus นักเรียนพูด steak นักเรียนคนถัดไปพูด key --- yellow --- etc. อย่างนี้ไปเรื่อยๆ เล่นไปจนกว่าจะมีคนต่อไม่ได้หรือพูดคำผิด

15. Line True or False

นำแถบกระดาษมาติดไว้บนพื้นเป็นเส้นยาว ให้ฝั่งหนึ่งเป็น "True" อีกฝั่งหนึ่งเป็น "False" ชูสิ่งของหรือแฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) ขึ้นมาพร้อมกับพูดชื่อของสิ่งของหรือแฟลชการ์ดนั้น หากนักเรียนคิดว่าครูพูดถูกให้กระโดดไปอยู่หลังเส้นฝั่ง "True" หากผิดให้กระโดดไปที่เส้นฝั่ง "False" นักเรียนที่ตอบผิดให้นั่งรอจนกว่าจะเริ่มเกมรอบใหม่

16. Make Words Game

ลุ่มเขียนพยัญชนะลงบนกระดานคำ ให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นคู่หรือกลุ่มเล็กๆ ช่วยกันสร้างคำขึ้นมาจากพยัญชนะที่ครูเขียนไว้บนกระดานให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น พยัญชนะ g, h, a, t, p, e, c สามารถสร้างคำ cat, peg, tea, hat, get, etc. ทีมที่สร้างคำได้มากที่สุดคือผู้ชนะ

17. Pass

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมร่วมกับครู ครูชูสิ่งของหรือแฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) ขึ้นมาและพูดชื่อของๆ สิ่งนั้นหรือภาพๆ นั้น เช่น "Pen" แล้วส่งของหรือภาพนั้นให้นักเรียนคนที่นั่งถัดไป นักเรียนพูดชื่อของหรือภาพนั้นและส่งต่อให้เพื่อน ปรับให้ไม่ซ้ำซากจำเจได้ด้วยการเปลี่ยนจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย หรือทำให้เร็วขึ้น ส่งของต่อให้เร็วขึ้น และมีของหลากหลายยิ่งขึ้น

18. Pictionary

เป็นกิจกรรมที่เหมาะกับการทบทวนคำศัพท์ เลือกนักเรียนมาหนึ่งคน ให้นักเรียนคนนั้นดูรูปภาพหรือกระซิบคำให้นักเรียนฟังหนึ่งคำ จากนั้นนักเรียนวาดภาพที่เห็นหรือได้ฟังจากครูลงบนกระดาน นักเรียนคนแรกที่ทายถูกว่ารูปนั้นคืออะไรจะเป็นคนต่อไปที่ได้วาดรูปลงบนกระดาน เกมนี้จะเล่นเป็นทีมให้นักเรียนแข่งกันสะสมคะแนนก็ได้

19. Preposition Treasure Hunt

เกมนี้ใช้ฝึกเรื่องบุพบทเกี่ยวกับสถานที่และ yes/no question และต้องใช้แถบขาว (สก็อตช์เทป) หรือเท็ค (ก๊องขาวที่คล้ายหมากรั้ง ใช้สำหรับติดกระดาษบนผนังหรือกระดาน) สาธิตให้นักเรียนดูโดยเอาสก็อตช์เทปหรือเท็คให้นักเรียนเอาไปซ่อนไว้ อาจจะเป็นใต้โต๊ะ หลังกรอบภาพ ฯลฯ ขณะนั้นให้ครูเดินออกไปนอกห้อง พอนักเรียนซ่อนสก็อตช์เทปหรือเท็คเสร็จครูจึงกลับเข้ามาในห้องและถามคำถาม (yes/no question) เพื่อหาว่านักเรียนเอาไปซ่อนที่ไหน เช่น Is it on the desk? Is it near the desk? Is it in the front half of the classroom? Is it under the chair? etc. พอหาเจอก็ให้เปลี่ยนนักเรียนมาเป็นคนถามคำถาม หากเป็นห้องเรียนใหญ่สามารถใช้วิธีให้นักเรียนเล่นเป็นคู่ได้

20. Question Chain

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูถามคำถามกับนักเรียนที่นั่งข้างๆ เช่น "What's your name?" "Do you like chocolate cake?" etc. เมื่อนักเรียนตอบคำถามเสร็จให้นักเรียนคนนั้นหันไปถามคำถามเดียวกันนี้กับเพื่อนที่นั่งถัดไป พอครบรอบแล้วให้เปลี่ยนคำถามใหม่ ครูอาจทำให้เกมสนุกขึ้นด้วยการส่งผ่านลูกบอลไปด้วยขณะที่ถาม-ตอบ

21. Question Ball

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม โยนหรือกลิ้งลูกบอลไปที่นักเรียนคนหนึ่งแล้วถามหนึ่งคำถาม ขึ้นต่อไปมีสองวิธีให้เลือก วิธีที่ 1 นักเรียนโยนบอลกลับมาให้ครูและครูโยนบอลไปที่นักเรียนคนอื่นและถามคำถามใหม่ วิธีที่ 2 นักเรียนโยนบอลไปให้เพื่อนแล้วถามคำถามเดียวกัน

22. Shopping

เกมนี้ใช้ได้กับของหลากหลายชนิด (ผลไม้จำลองหรือผลไม้พลาสติกดีที่สุด) ให้นักเรียนมายืนรวมกันและครูชูของแต่ละอย่างให้ดู ถามนักเรียนว่า "What do you want?" (หรืออาจจะถามว่า "What would you like?" สำหรับนักเรียนชั้นสูงขึ้นไป) นักเรียนอาจจะตอบว่า "An apple, please" ครูพูดต่อว่า "Here you are" แล้วนักเรียนก็ปิดท้ายด้วยการพูดว่า "Thank you" และปิดเกมด้วยเกม 'Give Me'

23. Slam

ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม วางสิ่งของหรือแฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) ไว้กลางวง บอกให้นักเรียนวางมือทั้งสองข้างไว้บนศีรษะ พอครูพูดชื่อสิ่งของใดออกมาดังๆ นักเรียนก็ต้องรีบวิ่งไปแตะของสิ่งนั้น ใครได้แตะก่อนก็ได้ของสิ่งนั้นไป ใครสะสมของได้มากที่สุดในตอนท้ายเกมเป็นผู้ชนะ

24. Spelling Bee

ให้นักเรียนทั้งหมดมายืนอยู่หน้าชั้น บอกคำหนึ่งคำให้นักเรียนคนแรกสะกด นักเรียนสะกดออกมาดังๆ และครูเขียนคำสะกดนั้นลงบนกระดาน หากสะกดผิดนักเรียนคนนั้นต้องออกจากเกมไป นักเรียนคนที่ยืนหยัดเหลือเป็นคนสุดท้ายคือผู้ชนะ เกมนี้จะเล่นเป็นทีมก็ได้

25. Spin the Bottle

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม วางขวดไว้ตรงกลางวง ครูหมุนขวดนั้น พอขวดหยุดหมุนหันปากขวดไปที่นักเรียน คนใดนักเรียนคนนั้นต้องตอบคำถาม หากตอบถูกนักเรียนคนนั้นจะเป็นคนหมุนขวดต่อ เป็นกิจกรรมอุ่นเครื่องที่ดีก่อนเริ่มบทเรียน

26. Time Bomb

ต้องใช้ระเบิดเวลาในการเล่นเกมนี้นี้ เช่น นาฬิกาจับเวลาตลกๆ ติ่งเวลาไว้ ถามคำถามและโยนตัวจับเวลา ติ่งเวลานี้ไปให้นักเรียน คนที่รับได้ต้องตอบคำถามและโยนตัวจับเวลานี้ไปให้เพื่อนนักเรียนคนอื่น ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ นักเรียนคนที่มีตัวจับเวลาในมือตอนที่หมดเวลาแล้วต้องตาย เกมนี้ใช้ได้กับคำศัพท์ในหมวดต่างๆ เช่น food, animals, etc.

27. Tornado

อุปกรณ์: แฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีรูปภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) 'Tornado Cards' (คือแฟลชการ์ดที่มีตัวเลขบนด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นรูปทอร์นาโด) เอาแฟลชการ์ดด้านที่เป็นตัวเลขติดบนกระดาน ให้ด้านที่เป็นภาพหรือคำถามอยู่ด้านหลัง จะให้เป็นภาพหรือคำถามขึ้นอยู่กับอายุหรือระดับชั้นของนักเรียน ให้ป็นทอร์นาโดการ์ดลงไปในนั้นด้วย 6 ใบ จากนั้น ให้นักเรียนเลือกบัตร หากเลือกได้บัตรเลข หากตอบคำถามถูกทีมนั้นจะได้ลากเส้นหนึ่งเส้นเพื่อวาดรูปบ้าน แต่หากเลือกได้บัตรทอร์นาโดทีมนั้นตรงข้ามก็เสียสิทธิในการลากเส้น ทีมไหนลากเส้นสุดท้ายที่ทำให้รูปบ้านสมบูรณ์ ทีมนั้นชนะ

28. Unscramble

เขียนคำบนกระดานโดยให้ตัวสะกดคละกัน เช่น "lrocsmaos" = "classroom" นักเรียนต้องจัดเรียงตัวอักษรที่คละกันให้ออกมาเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง เกมนี้เหมาะที่จะเล่นเป็นทีม สามารถเลือกใช้บล็อกตัวอักษรหรือตัวอักษรพลาสติกแทนการเขียนบนกระดาน

29. Vanishing Objects Game

วางสิ่งของหลายๆ อย่างไว้ข้างหน้านักเรียน ให้นักเรียนในการจำสิ่งของเหล่านั้นและให้นักเรียนหลับตา ครูหยิบของออกไปหนึ่งชิ้นแล้วบอกให้นักเรียนเปิดตา นักเรียนคนแรกที่บอกได้ว่าของอะไรที่หายไปจะได้ของชิ้นนั้นไปครอง (เหมือนได้ 1 คะแนน) และเริ่มรอบใหม่

30. Word Chain

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมกับครู ครูพูดคำหรือประโยคออกมา นักเรียนคนที่นั่งถัดไปพูดตามและเพิ่มคำใหม่เข้าไปหนึ่งคำ นักเรียนคนที่สองพูดตามทั้งสองคำและเพิ่มคำใหม่เข้าไปอีกหนึ่งคำ เล่นไปเรื่อยๆ จนครบรอบหรือจนกว่าคำจะมีมากจนจำไม่ได้แล้ว

31. Whisper Game

ให้นักเรียนนั่งในวงกลมกับครู ครูกระซิบคำหรือประโยคให้นักเรียนที่นั่งข้างๆ ฟัง เช่น "I'm hungry" นักเรียนคนนั้นหันไปกระซิบให้เพื่อนที่นั่งถัดไปฟัง ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ จนถึงนักเรียนคนสุดท้าย นักเรียนคนนั้นต้องพูดประโยคออกมาดังๆ เพื่อที่ว่าเหมือนประโยคต้นฉบับที่ครูกระซิบหรือไม่

32. Whiteboard Draw Relay

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ให้ทั้งสองทีมตั้งแถวให้ไกลจากกระดานให้มากที่สุด ครูพูดคำแรกออกมาดังๆ ให้นักเรียนคนแรกของทั้งสองทีมได้ยิน นักเรียนทั้งสองคนต้องวิ่งไปที่กระดาน วาดภาพของคำนั้น วิ่งกลับมาที่ทีมของตัวเอง ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ทีมไหนทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ ครูอาจทำให้เกมยากขึ้นด้วยการให้เพื่อนร่วมทีมคนที่สองทายให้ได้ก่อนว่ารูปที่เพื่อนคนแรกวาดคืออะไรแล้วจึงจะวิ่งกลับมาแล้วเปลี่ยนเพื่อนคนที่สองวิ่งไปที่กระดานได้

33. Window Game

เกมนี้จะเล่นได้ต่อเมื่อห้องเรียนมีหน้าต่างที่ออกไปยืนข้างนอกแล้วมองเข้ามาในห้องได้เท่านั้น (อย่าลองเล่นเกมนี้ในห้องเรียนที่ไม่ได้อยู่ชั้นหนึ่งเชียวนะ!) ครูสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูก่อน ให้นักเรียนยืนอยู่ด้านหน้าหน้าต่างและครูเดินออกจากห้องไปยืนที่อีกด้านหนึ่งของหน้าต่าง โบกมือให้นักเรียนและทำปากพูดคำออกมา (เหมือนกับการพูดกันผ่านกระจกและอีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้ยิน) พอกลับเข้ามาในห้องให้นักเรียนบอกว่าครูพูดอะไร นักเรียนคนที่ตอบถูกต้องก่อนจะได้ไปยืนพูดด้านนอกห้อง

34. Word Recognition Game

เขียนคำที่นักเรียนเรียนไปแล้วบนบัตร (โปสเตอร์จะดีมาก) ให้นักเรียนทั้งหมดยืนที่ฝั่งหนึ่งของห้อง ครูยืนกลางห้อง ชูบัตรขึ้นมาหนึ่งใบ นักเรียนเดินมากระซิบคำนั้นที่หูครู หากถูกต้องให้นักเรียนไปยืนอีกฝั่งหนึ่งของห้อง นักเรียนจะทายก็ครั้งก็ได้

ที่มา :

<http://www.kroobannok.com/20651>

<http://www.yufaidelivery.com/knowledge04.html>

<http://www.pochanukul.com/?p=169>

<https://parnward8info.wordpress.com/2014/01/29/รูปแบบของ-active-learning/>