BỘ SƯU TẬP 33 TRÒ CHƠI DẠY TIẾNG ANH

tại

Contents

PHẦN I: TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG (ACTIVE GAMES) 3
GAME 1: VOCABULARY RACE (Đua từ vựng) 3
GAME 2: SIMON SAYS (Thầy/Cô bảo) 4
GAME 3: MUSICAL CHAIRS WITH VOCABULARY (Ghế âm nhạc từ vựng) 7
GAME 4: FLY AND LAND (Bay và hạ cánh) 10
GAME 5: VOCABULARY FREEZE DANCE (Nhảy đóng băng từ vựng) 13
GAME 6: SCAVENGER HUNT (Săn tìm kho báu từ vựng) 16
GAME 7: ANIMALS IN ACTION (Động vật hoạt động) 20
PHẦN II: TRÒ CHƠI NGỒI YÊN (QUIET GAMES) 24
GAME 8: FLASHCARD MEMORY (Trò chơi trí nhớ thẻ) 24
GAME 9: WHAT'S MISSING? (Thiếu cái gì?) 27
GAME 10: BINGO 30
GAME 11: PICTURE DESCRIPTION CHALLENGE (Thử thách mô tả tranh) 34
GAME 12: SORTING GAME (Trò phân loại) 38
GAME 13: WORD BUILDING BLOCKS (Xếp từ bằng khối) 43

GAME 14: COLORING DICTATION (Tô màu theo chỉ dẫn) 48
PHẦN III: TRÒ CHƠI THEO VÒNG TRÒN (CIRCLE GAMES) 53
GAME 15: HOT POTATO VOCABULARY (Khoai tây nóng từ vựng) 53
GAME 16: PASS THE FLASHCARD (Chuyền thẻ hình) 58
GAME 17: TELEPHONE GAME (Trò chuyền tin nhắn) 62
GAME 18: DUCK DUCK GOOSE - Vocabulary Version (Vịt vịt ngỗng - Phiên bản từ vựng) 67
PHẦN IV: TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI (ROLE-PLAY GAMES) 71
GAME 19: SHOP KEEPER (Chủ cửa hàng) 71
GAME 20: RESTAURANT ROLEPLAY (Đóng vai nhà hàng) 76
GAME 21: DOCTOR'S OFFICE (Phòng khám bác sĩ) 83
GAME 22: INTERVIEW (Phỏng vấn) 90
PHẦN V: TRÒ CHƠI TRÍ NHỚ & LOGIC (MEMORY & THINKING GAMES) 95
GAME 23: CATEGORY CHAIN (Chuỗi danh mục) 95
GAME 24: ODD ONE OUT (Tìm điểm khác biệt) 99
GAME 25: SEQUENCE GAME (Sắp xếp thứ tự) 104
GAME 26: RIDDLES & GUESSING (Đố vui) 111
PHẦN VI: TRÒ CHƠI SÁNG TẠO (CREATIVE GAMES) 118
GAME 27: STORYTELLING CARDS (Kể chuyện bằng thẻ) 118
GAME 28: DRAWING DICTATION (Vẽ theo chỉ dẫn) 124
GAME 29: SHOW AND TELL (Trình bày và chia sẻ) 131
PHẦN VII: TRÒ CHƠI ĐỐI KỲ THỦ (TEAM GAMES) 137
GAME 30: RELAY RACE (Chạy tiếp sức) 137
GAME 31: BOARD RACE (Đua lên bảng) 143
GAME 32: PICTIONARY FOR KIDS (Vẽ đoán hình) 148
GAME 33: QUIZ SHOW (Trò chơi trắc nghiệm) 154

PHẦN I: TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG (ACTIVE GAMES)

Nhóm này phù hợp cho: Khởi động, giải tỏa năng lượng, phát triển vận động thô

GAME 1: VOCABULARY RACE (Đua từ vựng)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng đã học
- Phát triển kỹ năng nghe và phản xạ
- Rèn luyện vận động chạy

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề (Jobs, Animals, Transportation, Food, Nature...)

Số lượng học sinh: 4-20 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards của từ vựng (mỗi từ 2-3 thẻ)
- Băng dính hoặc nam châm để dán thẻ
- Không gian đủ rộng cho trẻ chạy

Chuẩn bị:

1. Dán/đặt flashcards ở một đầu phòng (khoảng 5-7 mét từ vạch xuất phát)
2. Mỗi loại từ vựng nên có 2-3 thẻ để nhiều em có thể chơi cùng lúc
3. Chia trẻ thành 2-3 đội, xếp hàng ở vạch xuất phát

Cách chơi:

1. Giáo viên gọi tên một từ vựng bằng tiếng Anh: "Find the DOCTOR!"
2. Em đầu tiên của mỗi đội chạy đến, tìm và chạm vào flashcard đúng
3. Em nào chạm đúng và nhanh nhất thì thắng, mang thẻ về cho đội
4. Em tiếp theo trong đội sẽ chơi lượt kế tiếp
5. Đội nào có nhiều thẻ nhất thắng

Biến thể:

Biến thể 1 - Listening Challenge (Thử thách nghe):

WeWIN

- Thay vì gọi tên từ, giáo viên mô tả: "Find someone who helps sick people!" (doctor)
- Thích hợp cho học sinh đã quen với từ vựng cơ bản

Biến thể 2 - Action Race (Đua hành động):

- Trẻ phải di chuyển theo cách đặc biệt: hop like a bunny (nhảy như thỏ), crawl like a snake (bò như rắn)
- Phù hợp với chủ đề Animals

Biến thể 3 - Team Relay (Tiếp sức đội):

- Mỗi đội chỉ có 1 thẻ bài
- Em chạy đi, lấy thẻ, chạy về đưa cho em tiếp theo
- Em tiếp theo chạy đi trả thẻ, chạy về
- Đội nào hoàn thành trước thắng

Biến thể 4 - Musical Race (Đua theo nhạc):

- Bật nhạc, khi nhạc dừng, giáo viên gọi từ
- Tăng yếu tố bất ngờ và vui nhộn

Lưu ý an toàn:

- Đảm bảo không gian đủ rộng, không có vật cản
- Nhắc trẻ không xô đẩy nhau
- Dán thẻ ở tường hoặc bảng chắc chắn
- Có giáo viên phụ giám sát nếu lớp đông

Tips dạy hiệu quả:

- Làm mẫu rõ ràng trước khi chơi
- Cổ vũ tất cả các em, không chỉ người thắng
- Nếu em tìm sai, hướng dẫn nhẹ nhàng: "Try again! Look for the red one!"
- Chơi 2-3 vòng, sau đó chuyển sang hoạt động yên tĩnh để cân bằng năng lượng

---

GAME 2: SIMON SAYS (Thầy/Cô bảo)

Mục tiêu:

- Luyện nghe và hiểu lệnh tiếng Anh

WeWIN

- Học từ vựng động từ và danh từ
- Phát triển sự tập trung và kiểm soát cơ thể

Chủ đề phù hợp:

- Body Parts (Touch your nose, clap your hands)
- Animals (Jump like a frog, fly like a bird)
- Actions (Run, stop, sit down, stand up)
- Jobs (Act like a teacher, cook like a chef)

Số lượng học sinh: 5-25 học sinh (chơi cả lớp)

Thời gian: 5-10 phút

Vật liệu cần thiết:

- Không cần vật liệu đặc biệt
- Không gian đủ để trẻ di chuyển

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị danh sách các lệnh phù hợp với từ vựng đang học
2. Trẻ đứng rải rác trong lớp, có không gian để cử động
3. Giải thích quy tắc: chỉ làm khi nghe "Simon says..."

Cách chơi:

1. Giáo viên đưa ra lệnh bằng tiếng Anh
2. Nếu lệnh bắt đầu bằng "Simon says..." → Trẻ PHẢI làm theo Ví dụ: "Simon says touch your nose!" → Trẻ chạm mũi
3. Nếu lệnh KHÔNG có "Simon says..." → Trẻ KHÔNG được làm Ví dụ: "Touch your ears!" → Trẻ đứng yên
4. Em nào làm sai phải ngồi xuống
5. Em nào còn lại cuối cùng thắng

Ví dụ lệnh theo chủ đề:

Body Parts:

- Simon says touch your eyes!
- Simon says clap your hands!

- Wave your arms! (Bẫy - không có "Simon says")
- Simon says stomp your feet!

Animals:

- Simon says fly like a bird!
- Simon says swim like a fish!
- Roar like a lion! (Bẫy)
- Simon says hop like a rabbit!

Jobs:

- Simon says teach like a teacher! (Giả vờ viết bảng)
- Simon says cook like a chef! (Giả vờ nấu ăn)
- Drive like a pilot! (Bẫy)

Biến thể:

Biến thể 1 - Monster Says (Quái vật bảo):

- Thay "Simon" bằng "Monster" cho chủ đề Halloween
- Hoặc "Farmer Says" cho chủ đề Farm Animals

Biến thể 2 - Speed Challenge (Thử thách tốc độ):

- Đưa lệnh nhanh dần để tăng độ khó
- Phù hợp cho trẻ đã thành thạo

Biến thể 3 - Student Leader (Học sinh làm thủ lĩnh):

- Cho học sinh làm "Simon" thay giáo viên
- Rèn luyện khả năng nói và dẫn dắt

Biến thể 4 - Opposite Simon (Simon ngược đời):

- Trẻ phải làm NGƯỢC lại với lệnh
- "Simon says sit down" → Trẻ đứng lên
- Rất khó, chỉ dành cho trẻ lớn hơn

Biến thể 5 - Freeze Simon:

- Khi nghe "Simon says freeze!" → Tất cả đứng im

WeWIN

- Giáo viên kiểm tra, em nào động thì ra ngoài

Lưu ý an toàn:

- Đảm bảo không gian rộng rãi
- Tránh các động tác nguy hiểm (đá cao, xoay quá nhanh)
- Nhắc trẻ di chuyển cẩn thận, không va vào bạn

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu chậm, rõ ràng để trẻ hiểu quy tắc
- Làm mẫu các động tác lần đầu
- Không nên loại trẻ ra quá sớm (để tất cả tham gia lâu hơn)
- Biến thể cho trẻ mầm non: Khi làm sai, trẻ chỉ ngồi xuống 1 lượt, sau đó được chơi tiếp
- Kết thúc bằng một động tác vui: "Simon says give yourself a big hug!"

Cách tích hợp từ vựng mới:

- Giới thiệu từ mới trước khi chơi
- Làm mẫu rõ ràng: "This is 'stomp'. Watch me stomp!"
- Chơi chậm lần đầu để trẻ làm quen
- Lặp lại từ mới nhiều lần trong game

GAME 3: MUSICAL CHAIRS WITH VOCABULARY (Ghế âm nhạc từ vựng)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng bằng cách nghe và nói
- Phát triển tốc độ phản xạ
- Học cách chấp nhận thua cuộc (kỹ năng xã hội)

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 6-15 học sinh (lý tưởng 8-10 em)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Ghế (số lượng = số học sinh - 1)
- Máy phát nhạc (điện thoại, loa Bluetooth)
- Flashcards từ vựng
- Không gian đủ để xếp ghế thành vòng tròn

Chuẩn bị:

1. Xếp ghế thành vòng tròn, mặt ghế quay ra ngoài
2. Số lượng ghế = số học sinh - 1 em
3. Dán một flashcard vào mỗi ghế (hoặc đặt dưới ghế)
4. Chuẩn bị nhạc vui nhộn

Cách chơi:

Bước 1 - Khởi động:

- Trẻ đứng vòng tròn quanh ghế
- Bật nhạc, trẻ đi vòng quanh (theo chiều kim đồng hồ)

Bước 2 - Dừng nhạc:

- Tắt nhạc đột ngột
- Trẻ nhanh chóng tìm ghế ngồi xuống

Bước 3 - Vocabulary Challenge:

- Mỗi em ngồi ghế phải nói tên từ vựng trên ghế của mình
- Ví dụ: Ngồi ghế có hình "apple" → Nói "Apple!"
- Giáo viên kiểm tra và khen ngợi

Bước 4 - Loại một em:

- Em không có ghế (hoặc nói sai từ vựng) phải ra ngoài
- Bớt 1 ghế
- Tiếp tục chơi

Bước 5 - Người chiến thắng:

- Em cuối cùng còn lại là người thắng

Biến thể:

We WIN

Biến thể 1 - Sentence Challenge (Thử thách câu):

- Thay vì chỉ nói từ, trẻ phải nói cả câu
- "I see a cat!" (cho chủ đề Animals)
- "I want to eat pizza!" (cho chủ đề Food)

Biến thể 2 - Color/Number Chairs:

- Gọi màu sắc hoặc số thay vì dừng nhạc
- "Find a RED chair!" → Chỉ em ngồi ghế có hình màu đỏ được ở lại

Biến thể 3 - Question & Answer:

- Giáo viên hỏi: "What is this?"
- Trẻ trả lời: "It's a tiger!"

Biến thể 4 - Friendly Version (Phiên bản thân thiện):

- Không loại ai ra ngoài
- Khi nhạc dừng, em không có ghế đứng giữa và chọn một từ vựng bất kỳ để nói
- Tất cả cùng chơi đến hết

Biến thể 5 - Team Musical Chairs:

- Chia thành 2 đội
- Khi nhạc dừng, mỗi em nói từ vựng trên ghế
- Đội nào nói đúng nhiều hơn được điểm

Biến thể 6 - Dance Chairs:

- Thay vì đi bộ, trẻ nhảy múa theo nhạc
- Khi nhạc dừng, ngồi và nói từ vựng

Lưu ý an toàn:

- Sử dụng ghế chắc chắn, không có góc nhọn
- Nhắc trẻ không xô đẩy, không chạy quá nhanh
- Giáo viên đứng gần để hỗ trợ khi cần
- Nếu có em ngã, dừng game ngay để kiểm tra

Tips dạy hiệu quả:

WeWIN

- Chơi demo 1 vòng để trẻ hiểu luật
- Chọn nhạc vui, nhịp độ vừa phải (không quá nhanh)
- Khen ngợi cả em ra ngoài: "Good job! You said 'banana' very well!"
- Đổi flashcards sau mỗi 2-3 vòng để ôn nhiều từ hơn
- Kết thúc game bằng cách cho tất cả ngồi ghế và ôn lại tất cả từ vựng cùng nhau

Cách tích hợp giáo dục:

- Sau mỗi vòng, ôn lại từ vựng: "Let's review! This is an apple, this is a banana..."
- Hỏi thêm: "What color is the apple?" → "Red!"
- Khuyến khích trẻ giúp đỡ nhau nếu có em quên từ

GAME 4: FLY AND LAND (Bay và hạ cánh)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng qua vận động
- Rèn luyện khả năng nghe và phản ứng nhanh
- Phát triển nhận thức không gian

Chủ đề phù hợp:

- Animals (Fly to the bird, run to the dog)
- Transportation (Fly to the airplane, drive to the car)
- Places (Fly to the beach, jump to the mountain)
- Colors & Shapes

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh

Thời gian: 10-12 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards lớn hoặc posters (8-12 thẻ)
- Băng dính hoặc nam châm
- Không gian rộng rãi

Chuẩn bị:

1. Dán flashcards rải rác trên tường xung quanh lớp học
2. Mỗi thẻ cách nhau khoảng 1-2 mét
3. Trẻ đứng giữa phòng

Cách chơi:

Bước 1 - Giới thiệu:

- Giáo viên chỉ vào từng flashcard và nói tên: "This is a bird. This is a dog."
- Trẻ lặp lại

Bước 2 - Flying Time:

- Giáo viên nói: "Everyone, fly like a bird!"
- Tất cả trẻ giương tay như cánh, bay vòng quanh phòng

Bước 3 - Landing Command:

- Giáo viên gọi: "Fly to the ELEPHANT!"
- Trẻ bay đến và chạm vào flashcard con voi

Bước 4 - Celebration:

- Tất cả cùng nhau nói: "ELEPHANT!"
- Giáo viên khen: "Well done! This is an elephant!"

Bước 5 - Repeat:

- "Fly!" → Trẻ bay lại
- Gọi từ vựng mới
- Lặp lại 8-10 lần

Biến thể:

Biến thể 1 - Different Movements (Di chuyển khác nhau):

- Thay đổi cách di chuyển theo từ vựng:
    - "Swim to the fish!" (Giả vờ bơi)
    - "Hop to the frog!" (Nhảy lò cò)
    - "Crawl to the snake!" (Bò)
    - "Gallop to the horse!" (Phi nước đại)

WeWIN

Biến thể 2 - Color Hunt:

- "Fly to something RED!"
- Trẻ tìm và bay đến bất kỳ thẻ nào có màu đỏ

Biến thể 3 - Riddle Version (Phiên bản đố vui):

- Thay vì gọi tên trực tiếp, đưa ra gợi ý:
    - "Fly to an animal with a long nose!" (Elephant)
    - "Fly to something you eat for breakfast!" (Bread)

Biến thể 4 - Team Race:

- Chia 2 đội
- Gọi từ vựng
- Đội nào chạm thẻ đúng trước được 1 điểm

Biến thể 5 - Silent Fly:

- Giáo viên chỉ GIỮ flashcard lên (không nói)
- Trẻ nhìn và bay đến thẻ giống vậy trên tường

Biến thể 6 - Freeze Version:

- Bật nhạc, trẻ bay vòng quanh
- Tắt nhạc + gọi từ
- Trẻ nhanh chóng bay đến thẻ và "freeze" (đứng yên)

Lưu ý an toàn:

- Dán thẻ cách mặt đất 1-1.2m (tầm với của trẻ)
- Nhắc trẻ không đâm va nhau khi di chuyển
- Dọn sạch đồ vật cản trở
- Nếu lớp quá đông, chia nhóm nhỏ chơi luân phiên

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu với 5-6 từ vựng, sau đó tăng dần lên 10-12 từ
- Gọi từ dễ và từ khó xen kẽ nhau
- Khen ngợi cả nhóm: "Wow! Everyone found the cat!"

WeWIN

- Thỉnh thoảng dừng lại để ôn: Chỉ vào thẻ và hỏi "What is this?"
- Đổi vị trí flashcards giữa chừng để trẻ không nhớ vị trí mà phải nhớ từ

Cách mở rộng:

- Sau khi chơi, cho trẻ vẽ/tô màu một trong những từ vựng yêu thích
- Hỏi: "Which animal do you like?" → Trẻ trả lời và giải thích bằng từ đơn giản

---

GAME 5: VOCABULARY FREEZE DANCE (Nhảy đóng băng từ vựng)

Mục tiêu:

- Học từ vựng qua âm nhạc và chuyển động
- Rèn luyện kỹ năng nghe và kiểm soát cơ thể
- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề, đặc biệt:

- Animals (Freeze like a lion, butterfly...)
- Jobs (Freeze like a teacher, doctor...)
- Actions (Freeze while jumping, running...)
- Emotions (Freeze with a happy face, sad face...)

Số lượng học sinh: 5-25 học sinh

Thời gian: 8-12 phút

Vật liệu cần thiết:

- Máy phát nhạc
- Flashcards từ vựng (tùy chọn)
- Không gian rộng để nhảy múa

Chuẩn bị:

1. Chọn nhạc vui, nhịp độ phù hợp với trẻ mầm non
2. Chuẩn bị danh sách các "freeze poses" (tư thế đóng băng) liên quan đến chủ đề
3. Trẻ rải rác trong phòng, đủ không gian để di chuyển

Cách chơi:

WeWIN

Bước 1 - Dance Time:

- Bật nhạc
- Trẻ nhảy múa tự do theo nhạc
- Giáo viên nhảy cùng để tạo không khí vui vẻ

Bước 2 - Freeze!

- Tắt nhạc đột ngột
- Giáo viên gọi to: "FREEZE!"
- Tất cả trẻ đứng im ngay lập tức

Bước 3 - Vocabulary Pose:

- Giáo viên gọi một từ vựng: "Freeze like a TREE!"
- Trẻ nhanh chóng tạo tư thế như cái cây (giơ tay lên cao, đứng thẳng)
- Ai động thì phải ngồi xuống (hoặc nhảy 3 cái và tiếp tục chơi)

Bước 4 - Check & Praise:

- Giáo viên đi quanh, khen ngợi: "Wow! You're a great tree!"
- Chụp ảnh các tư thế đẹp (nếu phụ huynh đồng ý)

Bước 5 - Continue:

- Bật nhạc lại
- Lặp lại 6-8 lần với từ vựng khác nhau

Ví dụ Freeze Poses theo chủ đề:

Animals:

- "Freeze like a frog!" → Ngồi xổm, tay để trên đầu gối
- "Freeze like a flamingo!" → Đứng 1 chân
- "Freeze like a snake!" → Nằm dài trên sàn
- "Freeze like a butterfly!" → Giương tay như cánh, đứng nhẹ nhàng

Jobs:

- "Freeze like a teacher!" → Giả vờ viết bảng
- "Freeze like a pilot!" → Tay dang như lái máy bay

WeWIN

- "Freeze like a doctor!" → Giả vờ cầm ống nghe
- "Freeze like a chef!" → Tay làm động tác khuấy nồi

Transportation:

- "Freeze like an airplane!" → Tay dang thẳng hai bên
- "Freeze like a car!" → Tay giả vờ cầm vô-lăng
- "Freeze like a bicycle!" → Chân giả vờ đạp

Nature:

- "Freeze like a mountain!" → Đứng thẳng, tay chỉ lên trời
- "Freeze like a flower!" → Tay tạo hình cánh hoa
- "Freeze like a waterfall!" → Người cúi xuống, tay rũ xuống

Biến thể:

Biến thể 1 - Partner Freeze:

- Trẻ làm việc theo cặp
- "Freeze like TWO trees!" → 2 em tạo tư thế cùng nhau
- Rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm

Biến thể 2 - Emotion Freeze:

- Kết hợp cảm xúc: "Freeze like a HAPPY cat!"
- "Freeze like a SLEEPY bear!"

Biến thể 3 - Group Freeze:

- Cả lớp cùng tạo một hình
- "Everyone freeze and make a big DRAGON!"
- Trẻ nắm tay nhau, xếp thành hàng dài

Biến thể 4 - Countdown Freeze:

- "You have 5 seconds to freeze like a rabbit! 5...4...3...2...1...FREEZE!"
- Tăng yếu tố kịch tính

Biến thể 5 - Categories:

- "Freeze like ANY animal you want!"

WeWIN

- Sau đó giáo viên đi hỏi từng em: "What animal are you?" → Em trả lời

Biến thể 6 - Slow Motion Freeze:

- Khi nhạc dừng, trẻ chuyển sang tư thế freeze rất chậm (slow motion)
- Rèn luyện kiểm soát cơ thể tốt hơn

Lưu ý an toàn:

- Đảm bảo sàn không trơn trượt
- Nhắc trẻ chú ý không đụng vào bạn khi nhảy
- Tránh các tư thế nguy hiểm (đứng đầu, nhào lộn...)
- Nếu có em có vấn đề về thăng bằng, cho ngồi ghế tạo tư thế

Tips dạy hiệu quả:

- Làm mẫu rõ ràng từng tư thế trước
- Chơi 1-2 vòng mẫu để trẻ hiểu luật
- Không nên loại trẻ ra ngoài, để tất cả tham gia
- Chụp ảnh các tư thế đẹp để dán lên bảng tin lớp
- Kết thúc bằng một bài hát thư giãn và stretch (duỗi cơ)
- Thay đổi tốc độ nhạc: nhanh → chậm để điều chỉnh năng lượng

Cách phát triển thêm:

- Cho trẻ đề xuất freeze poses: "Who wants to choose the next pose?"
- Thêm màu sắc: "Freeze like a RED bird!" (phải chạm vào đồ vật màu đỏ)
- Kết hợp số đếm: "Freeze with 2 hands up!" "Freeze with 1 foot!"

GAME 6: SCAVENGER HUNT (Săn tìm kho báu từ vựng)

Mục tiêu:

- Học từ vựng qua hoạt động tìm kiếm
- Phát triển kỹ năng quan sát
- Rèn luyện khả năng làm việc nhóm

Chủ đề phù hợp:

WeVIN

- Colors (Find something blue, red, yellow...)
- Shapes (Find a circle, square, triangle...)
- School Things (Find a pencil, book, eraser...)
- Objects (Find a ball, cup, toy...)
- Nature (Find a leaf, rock, stick...)

Số lượng học sinh: 6-20 học sinh (chia nhóm 2-3 em)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Checklist cho mỗi nhóm (có hình và từ)
- Túi nhỏ hoặc rổ để đựng đồ vật
- Đồ vật đã được giấu trước (hoặc đồ vật có sẵn trong lớp)
- Hình dán/sticker để đánh dấu hoàn thành

Chuẩn bị:

Cách 1 - Hidden Objects (Giấu đồ vật):

- Giấu các đồ vật nhỏ (hoặc flashcards) khắp lớp học trước giờ học
- Ví dụ: giấu flashcard "apple" sau cửa sổ, "banana" dưới ghế...

Cách 2 - Find in Classroom (Tìm trong lớp):

- Không giấu gì cả, trẻ tìm đồ vật có sẵn trong lớp
- Ví dụ: tìm cái gì đó màu xanh, cái gì đó hình tròn...

Cách chơi:

Bước 1 - Team Formation:

- Chia trẻ thành nhóm 2-4 em
- Mỗi nhóm nhận:
    - 1 checklist (danh sách cần tìm)
    - 1 rổ/túi đựng đồ
    - 1 bút để đánh dấu

Bước 2 - Explain:

WOWIN

- Giáo viên giải thích từng item trên checklist
- Chỉ vào hình và nói: "Find an APPLE. Find a BANANA."
- Làm mẫu: "Look! Here is a pencil. Check!"

Bước 3 - Hunt Time:

- Giáo viên nói: "Ready, set, GO!"
- Các nhóm đi tìm kiếm trong lớp (hoặc sân trường nếu an toàn)
- Khi tìm thấy, trẻ phải:
    - Nói to tên đồ vật: "I found a book!"
    - Đặt vào rổ
    - Đánh dấu check ✓ vào checklist

Bước 4 - Time Limit:

- Đặt giới hạn thời gian: 5-10 phút
- Đếm ngược cuối cùng: "5...4...3...2...1...STOP!"

Bước 5 - Checking Together:

- Tất cả về chỗ
- Từng nhóm lần lượt trình bày:
    - Lấy từng đồ vật ra
    - Nói tên bằng tiếng Anh: "This is a pencil!"
    - Giáo viên khen và cho sticker

Bước 6 - Winner:

- Nhóm tìm đủ nhiều nhất thắng
- Hoặc: Tất cả đều thắng nếu đạt mục tiêu

Ví dụ Checklist theo chủ đề:

Colors Hunt: ☐ Find something RED (Tìm đồ vật màu đỏ) ☐ Find something BLUE (Tìm đồ vật màu xanh) ☐ Find something YELLOW (Tìm đồ vật màu vàng) ☐ Find something GREEN (Tìm đồ vật màu xanh lá) ☐ Find something ORANGE (Tìm đồ vật màu cam)

School Things Hunt: ☐ Find a PENCIL (Tìm bút chì) ☐ Find a BOOK (Tìm sách) ☐ Find an ERASER (Tìm tẩy) ☐ Find a CRAYON (Tìm bút màu) ☐ Find a RULER (Tìm thước)

We WIN

Nature Hunt (ngoài trời): ☐ Find a LEAF (Tìm lá cây) ☐ Find a ROCK (Tìm hòn đá) ☐ Find a STICK (Tìm cành cây) ☐ Find a FLOWER (Tìm hoa) ☐ Find something SOFT (Tìm đồ vật mềm)

Shapes Hunt: ☐ Find a CIRCLE (Tìm hình tròn) ☐ Find a SQUARE (Tìm hình vuông) ☐ Find a TRIANGLE (Tìm hình tam giác) ☐ Find a RECTANGLE (Tìm hình chữ nhật) ☐ Find a STAR (Tìm hình sao)

Biến thể:

Biến thể 1 - Photo Hunt:

- Thay vì thu thập đồ vật thật, trẻ chụp ảnh (bằng máy ảnh/iPad của trường)
- Phù hợp nếu không muốn trẻ nhặt đồ

Biến thể 2 - Describe & Find:

- Giáo viên đưa gợi ý thay vì nói thẳng tên:
    - "Find something you write with" → Pencil
    - "Find something round and you can throw it" → Ball

Biến thể 3 - Alphabet Hunt:

- Tìm đồ vật bắt đầu bằng từng chữ cái
    - "Find something that starts with B" → Book, Ball, Banana...

Biến thể 4 - Number Hunt:

- Tìm số lượng cụ thể:
    - "Find 3 RED things"
    - "Find 5 PENCILS"

Biến thể 5 - Sensory Hunt:

- Tìm theo giác quan:
    - "Find something SOFT"
    - "Find something HARD"
    - "Find something SMOOTH"
    - "Find something ROUGH"

Biến thể 6 - QR Code Hunt:

- Dán QR codes chứa hình ảnh từ vựng

WeWIN

- Trẻ quét mã và tìm đồ vật tương ứng
- Phù hợp cho trường có thiết bị công nghệ

Lưu ý an toàn:

- Định rõ khu vực tìm kiếm (không được ra ngoài lớp nếu không có giám sát)
- Nhắc trẻ không trèo cao, chạy quá nhanh
- Không nhặt đồ vật nguy hiểm (sắc nhọn, bẩn...)
- Giáo viên đi tuần để giám sát

Tips dạy hiệu quả:

- Làm một vòng demo với cả lớp trước khi chia nhóm
- Đảm bảo tất cả trẻ hiểu từ vựng trên checklist
- Hỗ trợ nhóm yếu hơn bằng gợi ý: "Look under the table!"
- Khen ngợi nỗ lực, không chỉ kết quả: "Great teamwork!"
- Sau game, dọn dẹp đồ vật cùng nhau (dạy trách nhiệm)

Cách mở rộng:

- Sau khi tìm, trẻ vẽ/tô màu các đồ vật đã tìm được
- Tạo "treasure box" (hộp kho báu) với ảnh/đồ vật để ôn lại
- Tuần sau, đổi vai: trẻ giấu đồ, giáo viên tìm (hoặc nhóm khác tìm)

GAME 7: ANIMALS IN ACTION (Động vật hoạt động)

Mục tiêu:

- Học từ vựng động vật qua động tác
- Rèn luyện kỹ năng vận động và sáng tạo
- Phát triển trí tưởng tượng

Chủ đề phù hợp:

- Animals (Farm, wild, pets, sea animals)
- Transportation (Act like different vehicles)
- Jobs (Act like different professions)

Số lượng học sinh: 5-25 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards động vật (hoặc các từ vựng khác)
- Không gian rộng rãi
- Âm thanh động vật (tùy chọn - phát từ điện thoại)

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị danh sách động vật và động tác đặc trưng
2. Trẻ ngồi hoặc đứng vòng tròn
3. Giáo viên ở giữa

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Teacher Leads (Giáo viên dẫn):

Bước 1 - Show & Tell:

- Giáo viên giơ flashcard lên: "Look! This is a RABBIT!"
- Giáo viên làm mẫu động tác: Nhảy lò cò và nói "Hop hop hop!"

Bước 2 - Follow Me:

- Giáo viên nói: "Let's be rabbits!"
- Tất cả trẻ bắt chước: nhảy lò cò quanh phòng

Bước 3 - Add Sounds:

- Vừa động tác vừa phát âm thanh (nếu có)
- Rabbit không có tiếng, nhưng có thể nói "Hop hop!"

Bước 4 - Next Animal:

- Giáo viên giơ flashcard mới: "Now let's be a SNAKE!"
- Trẻ nằm xuống bò như rắn, phát ra tiếng "Sssss"

Bước 5 - Speed Round:

- Thay đổi động vật nhanh hơn:
    - "Elephant!" → Trẻ đi chậm, tay làm vòi

WeWIN

- "Bird!" → Trẻ vỗ tay như cánh bay
- "Turtle!" → Trẻ bò chậm chạp

Phiên bản 2 - Musical Animals:

- Bật nhạc, trẻ di chuyển tự do
- Tắt nhạc, giáo viên gọi tên động vật
- Trẻ nhanh chóng đóng vai động vật đó và đứng yên

Phiên bản 3 - Guess the Animal (Đoán động vật): Bước 1 - One Child Acts:

- Một em tình nguyện ra giữa
- Giáo viên thì thầm hoặc cho em xem flashcard (không ai nhìn thấy)

Bước 2 - Mime:

- Em đó diễn động tác động vật (KHÔNG được nói hoặc phát âm thanh)

Bước 3 - Class Guesses:

- Cả lớp đoán: "Is it a monkey?" "Is it a lion?"
- Em nào đoán đúng được làm diễn viên tiếp theo

Ví dụ động tác theo động vật:

Farm Animals: **Cow (Bò):** Đi bằng 4 chân (tay + chân), phát ra tiếng "Moo moo!" **Pig (Lợn):** Bò trên tay và đầu gối, nói "Oink oink!" **Chicken (Gà):** Gập khuỷu tay như cánh, đi nhấp nhô, nói "Cluck cluck!" **Horse (Ngựa):** Phi nước đại, phát ra tiếng "Neigh!" **Sheep (Cừu):** Đi 4 chân, nói "Baa baa!"

Wild Animals: **Lion (Sư tử):** Đi 4 chân, gầm "Roar!" giương tay như móng vuốt **Elephant (Voi):** Đi chậm, một tay làm vòi, nói "Trumpet sound" **Monkey (Khỉ):** Nhảy lên nhảy xuống, gãi đầu, nói "Ooh ooh ah ah!" **Giraffe (Hươu cao cổ):** Đứng thẳng, duỗi cổ cao, ăn lá trên cao **Crocodile (Cá sấu):** Nằm sấp bò, há miệng to

Pet Animals: **Dog (Chó):** Bò 4 chân, sủa "Woof woof!", vẫy "đuôi" (mông) **Cat (Mèo):** Bò nhẹ nhàng, liếm "chân", nói "Meow!" **Rabbit (Thỏ):** Nhảy lò cò, tay đặt trước ngực như chân thỏ **Fish (Cá):** Đặt tay chắp lại trước mặt, bơi lượn lờ **Turtle (Rùa):** Bò rất chậm, đôi khi co đầu vào

Birds: **Eagle (Đại bàng):** Dang tay rộng, bay vòng tròn cao **Penguin (Chim cánh cụt):** Đi lạch bạch, tay dán vào người **Duck (Vịt):** Đi ngỗng, tay sau lưng như đuôi, nói "Quack quack!" **Owl (Cú):** Xoay đầu qua lại, mắt mở to, nói "Hoot hoot!"

Biến thể:

Biến thể 1 - Animal Parade:

- Tất cả cùng xếp hàng
- Giáo viên dẫn đầu như "animal leader"
- Gọi động vật, cả đoàn đi theo kiểu của động vật đó

Biến thể 2 - Animal Freeze:

- Giống Freeze Dance nhưng phải đóng băng trong tư thế động vật
- "Freeze like a lion!" → Đứng yên trong tư thế sư tử gầm

Biến thể 3 - Animal Race:

- Chia 2 đội xếp hàng
- Giáo viên gọi động vật
- Em đầu mỗi đội di chuyển như động vật đó đến đích và về
- Đội nào về trước được điểm

Biến thể 4 - Story Time Animals:

- Giáo viên kể câu chuyện có nhiều động vật
- Mỗi lần nhắc đến động vật, trẻ đóng vai động vật đó
- Ví dụ: "One day, a RABBIT (trẻ nhảy) met a TURTLE (trẻ bò chậm)..."

Biến thể 5 - Partner Animals:

- Trẻ làm việc theo cặp
- Một em đóng mẹ động vật, một em đóng con
- "Mama duck and baby duck walk together!" → Cùng đi quạt quạt

Biến thể 6 - Add Habitat:

- Kết hợp nơi ở:
    - "Swim like a fish in the ocean!" (Bơi trên sàn)
    - "Swing like a monkey in the jungle!" (Đu đưa tay)
    - "Fly like an eagle in the sky!" (Bay cao)

Lưu ý an toàn:

- Đảm bảo không gian đủ rộng, không có đồ vật cản trở

WeWIN

- Nhắc trẻ cẩn thận khi bò hoặc lăn
- Tránh va chạm khi nhiều trẻ cùng di chuyển
- Nếu có em không thoải mái với động tác nào (vd: bò), cho phép chỉnh sửa

Tips dạy hiệu quả:

- Làm mẫu rất rõ ràng và sinh động để trẻ hứng thú
- Khen ngợi sự sáng tạo: "Wow! You're a great elephant!"
- Chụp ảnh/video để trẻ xem lại (với sự đồng ý của phụ huynh)
- Kết hợp âm thanh thật của động vật (phát từ điện thoại) để sinh động hơn
- Hỏi trẻ sau hoạt động: "Which animal do you like being?" → Thảo luận

Cách tích hợp thêm:

- Sau game, trẻ vẽ động vật yêu thích
- Tạo "Animal Book": mỗi trang là một động vật đã học
- Kết hợp với bài hát: "Old MacDonald Had a Farm" cho farm animals

---

PHẦN II: TRÒ CHƠI NGỒI YÊN (QUIET GAMES)

Nhóm này phù hợp cho: Sau hoạt động vận động, giữa giờ, hoặc cuối buổi học

---

GAME 8: FLASHCARD MEMORY (Trò chơi trí nhớ thẻ)

Mục tiêu:

- Rèn luyện trí nhớ và sự tập trung
- Ôn tập từ vựng qua hình ảnh
- Phát triển kỹ năng quan sát

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 4-12 học sinh (lý tưởng 6-8 em)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards (mỗi từ vựng 2 thẻ giống nhau) - cần 8-12 cặp

- Thảm hoặc bàn để đặt thẻ
- Không gian ngồi vòng tròn

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị 8-12 cặp flashcards (tổng 16-24 thẻ)
2. Trẻ ngồi vòng tròn quanh thảm/bàn
3. Trộn tất cả thẻ và úp xuống theo hàng lưới (4x4 hoặc 4x6)

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Giáo viên mở tất cả thẻ cho trẻ xem 30 giây
- Cùng nhau đọc tên từng từ vựng: "Apple, banana, cat, dog..."
- Sau đó úp tất cả thẻ xuống

Bước 2 - Taking Turns:

- Trẻ chơi lần lượt theo vòng tròn
- Em thứ nhất mở 2 thẻ bất kỳ
- Nói tên 2 thẻ đó bằng tiếng Anh

Bước 3 - Matching:

- **Nếu 2 thẻ GIỐNG NHAU:**
    - Em nói: "It's a match! Apple and apple!"
    - Giữ lại 2 thẻ đó
    - Được quyền mở tiếp
- **Nếu 2 thẻ KHÁC NHAU:**
    - Em nói: "Not a match. Apple and banana."
    - Úp lại 2 thẻ đúng vị trí cũ
    - Lượt của em tiếp theo

Bước 4 - Continue:

- Các em tiếp tục lần lượt cho đến khi hết thẻ

Bước 5 - Winner:

WeWIN

- Em nào có nhiều cặp thẻ nhất thắng
- Hoặc: Tất cả cùng đếm số cặp mình có và khen ngợi nhau

Biến thể:

Biến thể 1 - Picture & Word Matching:

- Một thẻ có HÌNH ảnh, một thẻ có CHỮ
- Trẻ phải ghép hình ảnh "apple" với chữ "APPLE"
- Phù hợp cho trẻ bắt đầu học đọc

Biến thể 2 - Sound Matching:

- Thay vì hình ảnh, dùng âm thanh
- Một thẻ là hình động vật, một thẻ là biểu tượng âm thanh
- Phải ghép "cow" với "moo moo"

Biến thể 3 - Color Matching:

- Thẻ hình ảnh + thẻ màu sắc
- Ghép "banana" với "YELLOW"

Biến thể 4 - Team Version:

- Chia 2 đội
- Mỗi đội lần lượt cử người ra mở thẻ
- Đội nào có nhiều cặp hơn thắng

Biến thể 5 - Time Challenge:

- Đặt giới hạn thời gian: 5 phút
- Cố gắng tìm được bao nhiêu cặp trong thời gian đó

Biến thể 6 - Progressive Memory:

- Vòng 1: 6 cặp thẻ (dễ)
- Vòng 2: 8 cặp thẻ
- Vòng 3: 10 cặp thẻ (khó)
- Tăng dần độ khó

Lưu ý:

WeWIN

- Dùng thẻ có hình ảnh rõ ràng, màu sắc tươi sáng
- Kích thước thẻ vừa phải (khoảng 10x15cm)
- Đảm bảo tất cả trẻ đều nhìn thấy thẻ

Tips dạy hiệu quả:

- Chơi demo 1 vòng để trẻ hiểu luật
- Nhắc trẻ để ý vị trí các thẻ: "Remember where the cat is!"
- Khen ngợi cả khi không đúng: "Good try! That's a banana and an apple!"
- Giúp trẻ yếu hơn bằng gợi ý: "I think I saw a dog over there..."
- Sau mỗi cặp tìm được, cả lớp cùng nói: "Apple! Apple!"

Cách mở rộng:

- Sau game, trẻ vẽ các từ vựng yêu thích
- Cho trẻ tự làm bộ thẻ memory ở nhà với phụ huynh
- Tuần sau chơi lại với từ vựng mới

GAME 9: WHAT'S MISSING? (Thiếu cái gì?)

Mục tiêu:

- Rèn luyện trí nhớ ngắn hạn
- Ôn tập từ vựng
- Phát triển sự tập trung

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh

Thời gian: 8-12 phút

Vật liệu cần thiết:

- 5-8 flashcards (hoặc đồ vật thật)
- Khăn hoặc vải để che đồ vật (tùy chọn)

Chuẩn bị:

1. Chọn 5-8 flashcards liên quan đến chủ đề đang học

WeWIN

2. Trẻ ngồi vòng tròn hoặc bán nguyệt quanh giáo viên
3. Đặt thẻ trên sàn hoặc bàn, tất cả trẻ đều nhìn thấy

Cách chơi:

Bước 1 - Review Vocabulary:

- Giáo viên chỉ vào từng thẻ: "What is this?"
- Trẻ trả lời: "It's a cat!" "It's a dog!"
- Ôn lại 2-3 lần

Bước 2 - Remember Time:

- Giáo viên nói: "Look carefully! Remember all the pictures!"
- Trẻ nhìn kỹ trong 10-15 giây

Bước 3 - Close Your Eyes:

- "Now, close your eyes! No peeking!"
- Trẻ nhắm mắt (hoặc úp mặt xuống tay)

Bước 4 - Remove One:

- Giáo viên lấy đi 1 thẻ (hoặc 2 thẻ nếu trẻ giỏi)
- Giấu thẻ sau lưng

Bước 5 - Guess:

- "Open your eyes! What's missing?"
- Trẻ quan sát và đoán
- Em nào biết giơ tay: "The CAT is missing!"

Bước 6 - Reveal:

- Giáo viên lấy thẻ ra: "Yes! The cat is missing!"
- Khen ngợi: "Great memory!"

Bước 7 - Repeat:

- Đặt thẻ cat về lại
- Chơi vòng tiếp theo, lấy thẻ khác

Biến thể:

WeWIN

Biến thể 1 - Remove Two:

- Lấy đi 2 thẻ cùng lúc
- Tăng độ khó, phù hợp trẻ lớn hơn

Biến thể 2 - Switch Position:

- Không lấy thẻ đi, mà đổi vị trí 2 thẻ
- "What changed?"
- Trẻ phải nhận ra thẻ nào bị đổi chỗ

Biến thể 3 - Add One:

- Thêm 1 thẻ mới vào thay vì lấy đi
- "What's new?"

Biến thể 4 - Real Objects:

- Dùng đồ vật thật thay vì flashcards
- Ví dụ: pencil, eraser, book, crayon, scissors
- Sinh động và gần gũi hơn

Biến thể 5 - Student Leader:

- Cho một em lên làm "teacher"
- Em đó chọn thẻ để lấy đi
- Rèn luyện kỹ năng dẫn dắt

Biến thể 6 - Timed Challenge:

- Cho trẻ chỉ 5 giây để nhìn các thẻ
- Tăng độ thách thức

Biến thể 7 - Categories:

- Sử dụng thẻ từ nhiều chủ đề khác nhau
- Sau khi đoán đúng, hỏi thêm: "Is it an animal or food?"

Lưu ý:

- Bắt đầu với 4-5 thẻ cho trẻ mầm non nhỏ
- Tăng dần lên 8-10 thẻ khi trẻ thành thạo

WeWIN

- Đảm bảo tất cả trẻ thực sự nhắm mắt (không gian lận)

Tips dạy hiệu quả:

- Nói chậm và rõ ràng để trẻ hiểu
- Khen ngợi cả khi đoán sai: "Good try! But it's not the dog. Try again!"
- Nếu không ai đoán được, cho gợi ý:
    - "It's an animal."
    - "It has four legs."
    - "It says 'meow'." → Cat!
- Cho nhiều em cơ hội trả lời, không chỉ em giỏi
- Cuối game, ôn lại tất cả từ vựng một lần nữa

Cách mở rộng:

- Sau game, cho trẻ vẽ từ vựng "đã mất"
- Chơi phiên bản ngược: Giáo viên nhắm mắt, trẻ giấu thẻ

GAME 10: BINGO

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng qua trò chơi vui nhộn
- Rèn luyện kỹ năng nghe
- Phát triển sự kiên nhẫn và tập trung

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 5-25 học sinh

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Bingo boards (thẻ Bingo) cho mỗi học sinh - in sẵn
- Flashcards chủ đề (để giáo viên gọi)
- Markers (đồ đánh dấu): có thể là sticker, đậu khô, nút áo, hoặc crayons
- Túi hoặc hộp để bốc thẻ ngẫu nhiên

WeWIN

Chuẩn bị:

Cách tạo Bingo Board:

- Tạo lưới 3x3 (9 ô) hoặc 4x4 (16 ô)
- Mỗi ô có một hình ảnh từ vựng
- Mỗi học sinh có bingo board KHÁC NHAU (các hình ảnh sắp xếp khác nhau)
- In ra giấy hoặc cho vào túi nhựa để dùng lại (dùng marker xóa được)

Ví dụ Bingo Board 3x3 - Chủ đề Animals:

| Cat | Dog | Bird |

| Fish | Rabbit | Cow |

| Horse | Pig | Sheep |

Cách chơi:

Bước 1 - Distribute:

- Phát cho mỗi em một bingo board
- Phát markers (stickers hoặc crayons)

Bước 2 - Review:

- Giáo viên cùng trẻ ôn lại các từ vựng trên board
- "Who has a cat? Raise your hand!"

Bước 3 - Explain Rules:

- Giáo viên sẽ gọi một từ vựng
- Nếu em có hình ảnh đó trên board → Đánh dấu (X hoặc dán sticker)
- Mục tiêu: Hoàn thành một HÀNG (ngang, dọc, hoặc chéo)

Bước 4 - Start Game:

- Giáo viên bốc flashcard từ túi (hoặc chọn ngẫu nhiên)
- Gọi to: "CAT!"
- Giữ flashcard lên cho trẻ nhìn thấy

Bước 5 - Mark:

- Trẻ kiểm tra board của mình

WeWIN

- Nếu có hình cat → Đánh dấu X hoặc dán sticker

Bước 6 - Continue:

- Tiếp tục gọi từ vựng
- Giữ các thẻ đã gọi ở một chỗ (để kiểm tra sau)

Bước 7 - BINGO!

- Khi một em hoàn thành 1 hàng → Giơ tay và g외: "BINGO!"
- Giáo viên kiểm tra board của em đó
- Nếu đúng → Khen ngợi và cho phần thưởng (sticker, stamp)

Bước 8 - Continue or Stop:

- Có thể dừng sau em thắng đầu tiên
- Hoặc chơi tiếp để tìm người thắng thứ 2, thứ 3...

Biến thể:

Biến thể 1 - Full Board Bingo:

- Phải điền đầy TẤT CẢ các ô mới thắng
- Mất nhiều thời gian hơn nhưng ôn tập nhiều hơn

Biến thể 2 - Four Corners:

- Phải đánh dấu 4 góc của board mới thắng

Biến thể 3 - Shape Bingo:

- Phải tạo hình dạng đặc biệt: chữ T, chữ L, chữ X...

Biến thể 4 - Describe & Guess:

- Giáo viên không nói tên từ vựng trực tiếp
- Đưa ra mô tả: "This animal says 'moo' and gives us milk" → Cow
- Trẻ phải đoán và đánh dấu

Biến thể 5 - Sound Bingo:

- Phát âm thanh động vật (từ điện thoại)
- Trẻ nghe và đoán động vật nào

Biến thể 6 - Sentence Bingo:

WeWIN

- Giáo viên nói câu: "I like to eat bananas."
- Trẻ tìm hình "banana" để đánh dấu

Biến thể 7 - Student Caller:

- Cho một em làm "caller" (người gọi)
- Em đó bốc thẻ và gọi tên từ vựng
- Rèn kỹ năng nói

Biến thể 8 - Team Bingo:

- Chia thành 2-3 đội
- Mỗi đội có một bingo board lớn chung
- Cùng nhau bàn bạc và đánh dấu

Lưu ý:

- Đảm bảo mỗi em có board khác nhau (nếu không, tất cả sẽ thắng cùng lúc)
- Giữ các thẻ đã gọi để kiểm tra lại
- Markers phải đủ cho tất cả (chuẩn bị dư)

Tips dạy hiệu quả:

- Gọi từ vựng chậm và rõ ràng
- Sau mỗi từ, đợi 5-10 giây để trẻ tìm và đánh dấu
- Đi quanh lớp để kiểm tra trẻ đánh dấu đúng chưa
- Nếu có em nhầm, nhẹ nhàng sửa: "That's a dog, not a cat. Try again!"
- Khen ngợi tất cả: "Everyone is doing great!"
- Có thể chơi nhiều vòng bằng cách:
    - Xóa tất cả marks
    - Hoặc đổi board cho nhau

Cách tạo Bingo Boards:

Cách 1 - Thủ công:

- Vẽ lưới trên giấy A4
- In hình ảnh từ vựng nhỏ, cắt và dán vào các ô

We WIN

- Photo cho mỗi em một bản

Cách 2 - Online Tools:

- Sử dụng trang web tạo Bingo miễn phí:
    - Bingobaker.com
    - Canva.com (template Bingo)
- Upload hình ảnh từ vựng
- Tự động tạo board khác nhau cho mỗi em

Cách 3 - Reusable Bingo:

- Cho board vào túi nhựa trong (plastic sleeve)
- Dùng marker xóa được (whiteboard marker)
- Sau game, lau sạch và dùng lại

Phần thưởng:

- Sticker
- Stamp (con dấu hình vui)
- High five
- Chứng nhận "Bingo Champion"
- Được chọn game tiếp theo

GAME 11: PICTURE DESCRIPTION CHALLENGE (Thử thách mô tả tranh)

Mục tiêu:

- Rèn luyện kỹ năng quan sát
- Thực hành nói câu hoàn chỉnh
- Mở rộng từ vựng và ngữ pháp

Chủ đề phù hợp:

- Animals in habitat
- Daily routines

We WIN

- Places (beach, park, school...)
- Seasons & weather

Số lượng học sinh: 5-15 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Picture cards (tranh có nhiều chi tiết)
- Hoặc poster lớn
- Hoặc chiếu tranh lên màn hình/TV

Chuẩn bị:

1. Chọn tranh có nhiều yếu tố để mô tả
    - Ví dụ: Tranh nông trại có farmer, cow, chicken, barn, tree, sun...
2. Trẻ ngồi vòng tròn hoặc đối diện tranh

Cách chơi:

Phiên bản 1 - "I See, I See":

Bước 1 - Show Picture:

- Giáo viên giơ tranh lên (hoặc dán lên bảng)
- Cho trẻ quan sát 20-30 giây

Bước 2 - Model:

- Giáo viên mô tả trước:
    - "I see a COW."
    - "I see a RED barn."
    - "I see a HAPPY farmer."

Bước 3 - Student Turn:

- Mời trẻ lần lượt mô tả:
    - "I see a chicken."
    - "I see a tree."
    - "I see the sun."

WeWIN

Bước 4 - Add Details:

- Khuyến khích thêm chi tiết:
    - "I see a BIG cow."
    - "I see THREE chickens."
    - "I see a YELLOW sun."

Bước 5 - Keep Going:

- Tiếp tục cho đến khi không còn gì để mô tả

Phiên bản 2 - "Find It!" (Tìm nó!):

Bước 1:

- Giáo viên nói: "Find something RED!"
- Trẻ chỉ vào tranh và nói: "I see a red barn!"

Bước 2:

- "Find an ANIMAL!"
- "I see a cow!"

Bước 3:

- Thay đổi chỉ dẫn:
    - "Find something in the SKY!"
    - "Find something with FOUR legs!"
    - "Find something you can EAT!"

Phiên bản 3 - "Who Can Find the Most?" (Ai tìm được nhiều nhất?):

- Cho trẻ 1 phút quan sát tranh
- Chia nhóm 2-3 em
- Mỗi nhóm lần lượt nói ra những gì nhìn thấy
- Nhóm nào nói được nhiều từ nhất thắng

Biến thể:

Biến thể 1 - Story Creation:

- Sau khi mô tả, tạo câu chuyện ngắn về tranh

We WIN

- Giáo viên bắt đầu: "One day, the farmer went to the barn..."
- Trẻ tiếp: "He saw three chickens!"
- Tiếp tục tạo câu chuyện

Biến thể 2 - Counting Challenge:

- "How many cows are there?" → "There are TWO cows."
- "How many trees?" → "There is ONE tree."

Biến thể 3 - Color Hunt:

- "Find all the RED things!" → Barn, apple, flower...
- Liệt kê tất cả

Biến thể 4 - Position Practice:

- Học giới từ: on, in, under, next to, behind
- "The cat is ON the fence."
- "The chicken is UNDER the tree."

Biến thể 5 - Question & Answer:

- Giáo viên hỏi: "Where is the cow?" → "The cow is in the field."
- "What color is the barn?" → "The barn is red."

Biến thể 6 - Compare Pictures:

- Đưa 2 tranh tương tự nhưng có khác biệt
- "What's different?"
- Trẻ tìm và nói: "Picture 1 has a dog, but picture 2 doesn't."

Biến thể 7 - Cover & Remember:

- Cho trẻ nhìn tranh 30 giây
- Che tranh lại
- Hỏi: "What did you see?"
- Trẻ nhớ lại và nói

Lưu ý:

- Chọn tranh phù hợp lứa tuổi (không quá phức tạp)

WeWIN

- Tranh nên có màu sắc tươi sáng, hình ảnh rõ ràng
- Kích thước đủ lớn để tất cả trẻ nhìn thấy

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu với các từ vựng trẻ đã biết
- Giới thiệu từ mới dần dần qua tranh
- Làm mẫu rõ ràng cách nói câu hoàn chỉnh
- Khen ngợi mỗi câu trẻ nói: "Great sentence!"
- Nếu trẻ chỉ nói từ đơn ("Cow!"), khuyến khích thêm: "Yes! Can you say 'I see a cow'?"
- Ghi lại số lượng từ vựng mỗi em nói để theo dõi tiến bộ

Gợi ý câu hỏi để mở rộng:

- "What is the cow doing?" → "The cow is eating."
- "How does the cow feel?" → "The cow is happy."
- "What sound does the cow make?" → "The cow says 'moo'."
- "Where does the cow live?" → "The cow lives on a farm."

Cách tạo picture cards:

- Tải hình ảnh miễn phí từ Pixabay, Unsplash
- Sử dụng tranh trong sách giáo khoa
- Vẽ tay (nếu giáo viên vẽ được)
- Dùng scene từ animated movies (lồng tiếng)

GAME 12: SORTING GAME (Trò phân loại)

Mục tiêu:

- Học từ vựng qua việc phân loại
- Phát triển tư duy logic
- Nhận biết đặc điểm chung và khác biệt

Chủ đề phù hợp:

- Animals (Farm animals vs Wild animals, Can fly vs Can't fly)

- Food (Fruits vs Vegetables, Healthy vs Unhealthy)
- Transportation (Air vs Land vs Water)
- Colors, Shapes, Sizes

Số lượng học sinh: 4-15 học sinh (có thể chia nhóm nhỏ)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards hoặc đồ vật nhỏ
- 2-3 hộp/rổ/vòng tròn để phân loại
- Nhãn dán cho mỗi category (Farm/Wild, Red/Blue, etc.)

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị 2-3 containers (hộp, rổ, hoặc vẽ vòng tròn trên sàn)
2. Dán nhãn cho mỗi container (có hình và chữ)
3. Chuẩn bị 10-15 flashcards/đồ vật để phân loại
4. Trẻ ngồi vòng tròn hoặc chia nhóm nhỏ

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Teacher-Led Sorting:

Bước 1 - Introduction:

- Giới thiệu 2 categories
- Ví dụ: "This basket is for FRUITS (chỉ vào rổ có hình trái cây), this basket is for VEGETABLES (chỉ vào rổ có hình rau)"

Bước 2 - Demonstration:

- Giáo viên cầm một flashcard: "This is an APPLE. Is it a fruit or vegetable?"
- Trẻ trả lời: "Fruit!"
- Giáo viên bỏ vào rổ fruits: "Yes! Apple is a fruit."

Bước 3 - Student Participation:

- Mời từng em lên
- Em rút một flashcard từ túi
- Em nói tên: "This is a carrot!"

WeWIN

- Em đoán: "It's a vegetable!"
- Em bỏ vào đúng rổ

Bước 4 - Checking:

- Sau khi tất cả thẻ được phân loại
- Cùng nhau kiểm tra từng rổ:
    - "Let's check the fruits basket: apple, banana, orange..."
    - "Let's check the vegetables basket: carrot, tomato, broccoli..."

Bước 5 - Counting:

- Đếm số lượng mỗi loại:
    - "How many fruits? Let's count: 1, 2, 3, 4, 5! Five fruits!"
    - "How many vegetables? 1, 2, 3, 4! Four vegetables!"

Phiên bản 2 - Team Sorting Race:

- Chia 2 đội
- Mỗi đội có set flashcards giống nhau
- Khi giáo viên nói "GO!", mỗi đội phân loại càng nhanh càng tốt
- Đội nào xong trước VÀ đúng nhất thắng

Phiên bản 3 - Silent Sorting:

- Trẻ phân loại KHÔNG được nói
- Chỉ dùng hành động
- Giáo viên quan sát và kiểm tra cuối cùng

Ví dụ cách phân loại theo chủ đề:

Animals - Farm vs Wild:

- **Farm basket:** cow, pig, chicken, horse, sheep, duck
- **Wild basket:** lion, tiger, elephant, monkey, giraffe, zebra

Animals - Can fly vs Can't fly:

- **Can fly:** bird, butterfly, eagle, bat, owl
- **Can't fly:** penguin, ostrich, elephant, dog, fish

WeWIN

Transportation - Air vs Land vs Water:

- **Air:** airplane, helicopter, hot air balloon, rocket
- **Land:** car, bus, bicycle, train, motorcycle
- **Water:** boat, ship, submarine, canoe

Food - Fruits vs Vegetables:

- **Fruits:** apple, banana, orange, strawberry, watermelon, grape
- **Vegetables:** carrot, broccoli, tomato, cucumber, lettuce, corn

Colors:

- **Red basket:** apple, strawberry, fire truck, rose
- **Blue basket:** sky, ocean, blueberry, jeans
- **Yellow basket:** sun, banana, lemon, chick

Shapes:

- **Circle hoop:** ball, pizza, clock, coin, orange
- **Square hoop:** book, window, gift box, cracker
- **Triangle hoop:** pyramid, mountain, slice of pizza, tent

Size - Big vs Small:

- **Big:** elephant, bus, house, tree, whale
- **Small:** ant, mouse, berry, ring, button

Biến thể:

Biến thể 1 - Three Categories:

- Phân loại thành 3 nhóm thay vì 2
- Ví dụ: Transportation → Air / Land / Water
- Tăng độ khó

Biến thể 2 - Attribute Sorting:

- Phân loại theo nhiều thuộc tính
- Ví dụ: "Find all the animals that are BIG and CAN FLY" → Eagle
- "Find all the food that is RED and SWEET" → Strawberry

WeWIN

Biến thể 3 - Wrong Way Round:

- Giáo viên cố tình phân loại SAI
- Trẻ phải phát hiện và sửa:
    - Giáo viên: "Carrot is a fruit!" (bỏ vào rổ fruit)
    - Trẻ: "No! Carrot is a vegetable!"
    - Giáo viên: "Oh! You're right! Let me fix it."

Biến thể 4 - Mystery Bag:

- Flashcards được đặt trong túi mờ
- Trẻ rút ngẫu nhiên và phân loại
- Yếu tố bất ngờ

Biến thể 5 - Real Objects:

- Dùng đồ vật thật thay vì flashcards
- Ví dụ: Đồ chơi thật, trái cây nhựa, đồ dùng học tập
- Sinh động và dễ hiểu hơn

Biến thể 6 - Musical Sorting:

- Bật nhạc, trẻ chuyền flashcard
- Khi nhạc dừng, em đang cầm thẻ phải phân loại thẻ đó

Biến thể 7 - Floor Sorting:

- Vẽ 2-3 vòng tròn lớn trên sàn (dùng băng dính hoặc phấn)
- Trẻ đứng trong vòng tròn tương ứng với category của thẻ họ cầm
- Kết hợp vận động

Biến thể 8 - Partner Sorting:

- Trẻ làm việc theo cặp
- Một em giữ thẻ, em kia quyết định category
- Rèn luyện hợp tác

Lưu ý:

- Bắt đầu với 2 categories đơn giản, rõ ràng

WeWIN

- Đảm bảo trẻ hiểu categories trước khi chơi
- Có một số items có thể thuộc cả 2 categories → Thảo luận

Tips dạy hiệu quả:

- Sử dụng màu sắc khác nhau cho mỗi container để trẻ dễ phân biệt
- Làm mẫu 3-4 items trước khi cho trẻ làm
- Khen ngợi cả khi phân loại sai: "Good try! But let's think again..."
- Hỏi "Why?" để khuyến khích tư duy:
    - "Why is the cow a farm animal?" → "Because it lives on a farm!"
- Chụp ảnh kết quả để dán lên bảng tin lớp

Cách mở rộng:

- Tạo sorting worksheet: Trẻ cắt và dán hình vào đúng cột
- Cho trẻ tự nghĩ ra categories mới
- Chơi "Which one doesn't belong?": Đặt 1 item sai vào rổ, trẻ tìm ra

Câu hỏi mở rộng:

- "Can you name more fruits/vegetables?"
- "What other animals live on a farm?"
- "Can you think of something that is BOTH red AND round?" → Apple!

GAME 13: WORD BUILDING BLOCKS (Xếp từ bằng khối)

Mục tiêu:

- Làm quen với chữ cái và spelling
- Rèn luyện kỹ năng đọc sớm (early literacy)
- Phát triển vận động tinh

Chủ đề phù hợp:

- Simple words: cat, dog, pig, sun, car, bus
- Names
- Colors: red, blue

We Win

- Numbers: one, two

Số lượng học sinh: 4-12 học sinh (chia nhóm nhỏ 2-3 em)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Letter blocks (khối chữ cái) hoặc letter cards
- Picture cards (hình ảnh tương ứng với từ)
- Thảm hoặc bàn để làm việc

Chuẩn bị:

1. Chọn 3-5 từ đơn giản (3-4 chữ cái)
2. Chuẩn bị các chữ cái cần thiết
3. Chuẩn bị hình ảnh cho mỗi từ
4. Chia trẻ thành nhóm nhỏ

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Copy the Word:

Bước 1 - Show the Word:

- Giáo viên giơ picture card: "This is a CAT"
- Đặt word card (có chữ "CAT") bên dưới hình
- Chỉ và đọc: "C-A-T. Cat."

Bước 2 - Identify Letters:

- Chỉ vào từng chữ cái: "This is C. This is A. This is T."
- Trẻ lặp lại

Bước 3 - Find Letters:

- Đưa cho trẻ một hộp chữ cái
- "Can you find the letter C?"
- Trẻ tìm và đưa cho giáo viên

Bước 4 - Build the Word:

- Giáo viên đặt chữ C xuống

WeWIN

- "Now find A!"
- Trẻ tìm và đặt bên cạnh C
- Tiếp tục cho đến khi hoàn thành "CAT"

Bước 5 - Read Together:

- Chỉ vào từng chữ: "C-A-T"
- Đọc cả từ: "CAT!"
- Trẻ lặp lại

Bước 6 - Match Picture:

- Đặt picture card bên cạnh word
- "See? CAT! This is a cat!"

Phiên bản 2 - Scramble Game (Trò chơi xáo trộn):

Bước 1:

- Đưa cho trẻ các chữ cái của một từ (VD: C, A, T)
- Nhưng chữ cái bị xáo trộn

Bước 2:

- Cho trẻ xem hình ảnh: "This is a cat"
- "Can you spell CAT?"

Bước 3:

- Trẻ sắp xếp các chữ cái thành từ đúng

Bước 4:

- Kiểm tra và khen ngợi

Phiên bản 3 - Missing Letter:

Bước 1:

- Xếp từ nhưng thiếu 1 chữ cái
- Ví dụ: C_T (thiếu A)

Bước 2:

- Hỏi: "What letter is missing?"

WeWIN

Bước 3:

- Đưa 2-3 lựa chọn: A, E, O
- Trẻ chọn chữ đúng để điền vào chỗ trống

Ví dụ từ đơn giản cho trẻ mầm non:

3 Letters (Dễ):

- CAT (mèo)
- DOG (chó)
- PIG (lợn)
- SUN (mặt trời)
- BUS (xe buýt)
- CAR (xe hơi)
- BED (giường)
- HAT (mũ)
- CUP (cốc)

4 Letters (Trung bình):

- FISH (cá)
- DUCK (vịt)
- FROG (ếch)
- TREE (cây)
- BIRD (chim)
- BOOK (sách)

5 Letters (Khó hơn - cho trẻ lớn):

- APPLE (táo)
- HORSE (ngựa)
- HOUSE (nhà)

Biến thể:

Biến thể 1 - Race to Build:

WeWIN

- Chia 2 đội
- Mỗi đội xếp cùng một từ
- Đội nào xong trước (và đúng) thắng

Biến thể 2 - Rainbow Words:

- Mỗi chữ cái có màu khác nhau
- Trẻ phải tìm chữ đúng + màu đúng theo mẫu

Biến thể 3 - Sensory Letters:

- Chữ cái làm từ nhiều chất liệu: gỗ, nhựa, xốp, bìa
- Trẻ sờ và nhận biết

Biến thể 4 - Big Floor Letters:

- In chữ cái lớn trên giấy A4
- Đặt rải rác trên sàn
- Trẻ chạy, tìm và mang về để xếp từ

Biến thể 5 - Play-Dough Letters:

- Trẻ nặn chữ cái từ đất nặn
- Sau đó sắp xếp thành từ

Biến thể 6 - Body Letters:

- Trẻ dùng cơ thể tạo hình chữ cái
- 2-3 em hợp tác tạo một chữ
- Sau đó "xếp" thành từ bằng cách đứng cạnh nhau

Biến thể 7 - Fishing for Letters:

- Chữ cái có nam châm
- Trẻ dùng cần câu (có nam châm) để câu chữ cái
- Câu đúng chữ để xếp từ

Biến thể 8 - Stamp the Word:

- Dùng stamp (con dấu) chữ cái
- Trẻ đóng dấu để tạo từ trên giấy

WeWIN

Lưu ý:

- Chỉ dùng chữ IN HOA (uppercase) cho trẻ mầm non
- Chữ cái nên có kích thước lớn (ít nhất 5cm)
- Màu sắc tươi sáng để thu hút

Tips dạy hiệu quả:

- KHÔNG ép trẻ phải "đọc" - chỉ làm quen và chơi
- Tập trung vào âm thanh của chữ cái: "C says /k/. Cat starts with /k/."
- Khen ngợi nỗ lực, không chỉ kết quả
- Nếu trẻ không hứng thú với chữ, chỉ chơi với hình ảnh
- Một số trẻ mầm non chưa sẵn sàng cho spelling → OK, chỉ nhận diện hình ảnh

Cách đơn giản hóa cho trẻ nhỏ hơn:

- Chỉ nhận diện FIRST LETTER (chữ cái đầu)
- "Cat starts with C! Can you find C?"
- Không cần xếp cả từ

Cách mở rộng cho trẻ lớn hơn:

- Xếp 2 từ liên quan: "BIG CAT"
- Xếp từ theo categories
- Tự nghĩ từ và xếp (không có picture card)

GAME 14: COLORING DICTATION (Tô màu theo chỉ dẫn)

Mục tiêu:

- Luyện nghe hiểu lệnh tiếng Anh
- Học từ vựng về màu sắc và đồ vật
- Phát triển kỹ năng tô màu (fine motor skills)

Chủ đề phù hợp:

- Colors (red, blue, yellow, green, orange, purple, pink, brown, black, white)
- Objects (apple, sun, tree, car, house...)

WeWIN

- Body parts (eyes, hair, nose...)
- Animals

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh (cả lớp)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Coloring sheets (giấy tô màu) cho mỗi học sinh - giống nhau
- Crayons/colored pencils/markers
- Mẫu hoàn thành cho giáo viên

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị coloring sheet có nhiều đối tượng
    - Ví dụ: Tranh có sun, tree, house, car, flower...
2. Photo cho mỗi em một bản
3. Giáo viên có một bản mẫu đã tô màu (để tham khảo)
4. Trẻ ngồi ở bàn, mỗi em có đủ màu

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Phát coloring sheet cho mỗi em
- Cùng nhau xem có gì trong tranh:
    - "What do you see?" → "I see a sun! I see a tree!"
- Nhận diện tất cả đối tượng trước khi bắt đầu

Bước 2 - Review Colors:

- Ôn lại các màu sắc sẽ dùng
- Giáo viên giơ từng cây màu: "What color is this?" → "Red!"

Bước 3 - First Instruction:

- Giáo viên nói chậm và rõ:
    - "Color the SUN YELLOW."
- Lặp lại 2 lần

WeWIN

Bước 4 - Students Color:

- Trẻ tô màu vàng cho mặt trời
- Giáo viên đi quanh kiểm tra và hỗ trợ

Bước 5 - Check Together:

- Khi hầu hết hoàn thành:
    - "Show me your sun! Raise your paper up!"
- Khen ngợi: "Beautiful yellow suns!"

Bước 6 - Next Instruction:

- Tiếp tục với đối tượng khác:
    - "Color the TREE GREEN."
    - "Color the HOUSE RED."
    - "Color the CAR BLUE."

Bước 7 - Free Choice:

- Cuối cùng, cho trẻ tự do:
    - "Now color the FLOWER any color you like!"
- Khuyến khích sáng tạo

Bước 8 - Show & Tell:

- Mỗi em giơ tranh lên
- Giáo viên (hoặc bạn) hỏi: "What color is your sun?" → "Yellow!"

Ví dụ Instructions theo độ khó:

Level 1 - Simple (Đơn giản):

- "Color the apple RED."
- "Color the banana YELLOW."
- "Color the grass GREEN."

Level 2 - Medium (Trung bình):

- "Color the BIG tree green."
- "Color the SMALL car blue."

WeWIN

- "Find the cat and color it orange."

Level 3 - Complex (Phức tạp):

- "Color the flowers RED and YELLOW."
- "Color the house RED, but color the door BLUE."
- "Color the boy's shirt GREEN and his pants BROWN."

Level 4 - Detailed (Chi tiết):

- "Color the sun YELLOW with ORANGE rays."
- "Color the butterfly's wings PURPLE and PINK."
- "Color three apples RED and two apples GREEN."

Biến thể:

Biến thể 1 - Number + Color:

- "Color THREE apples red."
- "Color TWO flowers yellow."
- Kết hợp học số đếm

Biến thể 2 - Pattern Dictation:

- "Color the first flower red, the second flower blue, the third flower red..."
- Tạo pattern (mẫu lặp lại)

Biến thể 3 - Story Coloring:

- Giáo viên kể câu chuyện ngắn
- Trong câu chuyện có chỉ dẫn tô màu
- Ví dụ: "One sunny day (color the sun yellow), a little girl (color her dress pink) went to the park. She saw a big tree (color it green)..."

Biến thể 4 - Opposite Day:

- Ngày "ngược đời"
- "Color the sun GREEN!" (bình thường là yellow)
- "Color the grass PINK!"
- Tạo tranh vui nhộn, sáng tạo

Biến thể 5 - Partner Dictation:

WeWIN

- Trẻ làm việc theo cặp
- Một em đọc instructions (từ card giáo viên đưa)
- Em kia tô màu
- Sau đó đổi vai

Biến thể 6 - Describe Your Picture:

- Sau khi tô xong, trẻ mô tả tranh của mình:
    - "My sun is yellow."
    - "My tree is green."
    - "My house is red."

Biến thể 7 - Mystery Picture:

- Khi tô đúng màu tất cả, sẽ hiện ra một hình ẩn
- Ví dụ: tô theo số → xuất hiện hình ngôi sao

Biến thể 8 - Silent Dictation:

- Giáo viên KHÔNG nói, chỉ GIỮ flashcard màu lên
- Chỉ vào đối tượng trong tranh
- Trẻ phải hiểu và tô màu
- Rèn kỹ năng quan sát

Lưu ý:

- Đảm bảo tranh có đường nét rõ ràng, không quá nhỏ
- Mỗi đối tượng nên có khoảng trống đủ để trẻ tô màu
- Chuẩn bị thêm giấy nếu có em làm hỏng

Tips dạy hiệu quả:

- Nói CHẬM và RÕ RÀNG
- Lặp lại instructions 2-3 lần
- Viết/vẽ instructions lên bảng cho trẻ xem (visual support)
- Đi quanh giúp đỡ các em chậm hơn
- Không giới hạn thời gian - để trẻ tô cẩn thận

WeWIN

- Khen ngợi cả quá trình, không chỉ kết quả: "You're coloring very carefully!"

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ tô sai màu:**
  - Không nói "Wrong!" → Nói "That's a beautiful blue sun! But can you try yellow?"
- **Nếu trẻ tô ra ngoài đường:**
  - "That's OK! You're doing great!"
- **Nếu trẻ tô xong quá nhanh:**
  - Đưa thêm instructions: "Now color the clouds white."
  - Hoặc: "Can you draw more flowers?"

Cách mở rộng:

- Cho trẻ tự đọc instructions (cho trẻ lớn hơn/biết đọc)
- Trẻ tự tạo instructions cho bạn
- Làm album với tất cả tranh tô màu trong tháng

Tích hợp kỹ năng khác:

- Sau khi tô, trẻ kể câu chuyện về tranh (storytelling)
- Đếm số lượng: "How many red things are there in your picture?"
- So sánh: "Whose tree is bigger/smaller?"

PHẦN III: TRÒ CHƠI THEO VÒNG TRÒN (CIRCLE GAMES)

GAME 15: HOT POTATO VOCABULARY (Khoai tây nóng từ vựng)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng với tốc độ nhanh
- Rèn luyện phản xạ và tập trung
- Tạo không khí vui vẻ, hào hứng

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

WeWIN

Số lượng học sinh: 6-20 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Một đồ vật mềm để truyền (bóng mềm, gấu bông, beanbag)
- Máy phát nhạc
- Flashcards (tùy chọn)

Chuẩn bị:

1. Trẻ ngồi vòng tròn trên sàn hoặc ghế
2. Chuẩn bị "hot potato" (có thể là bóng mềm, gấu bông, hoặc bất kỳ đồ vật an toàn nào)
3. Chuẩn bị nhạc vui

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Music Hot Potato:

Bước 1 - Introduce:

- Giải thích: "This is a hot potato! It's very hot! Pass it quickly!"
- Làm động tác "nóng" và chuyền nhanh

Bước 2 - Start Music:

- Bật nhạc
- Đưa "potato" cho một em
- Em đó chuyền cho em bên cạnh

Bước 3 - Passing:

- Trẻ chuyền "potato" quanh vòng tròn
- Phải chuyền nhanh (vì nó "nóng"!)

Bước 4 - Music Stops:

- Giáo viên tắt nhạc bất ngờ
- Em đang cầm "potato" phải ĐỨNG LÊN

Bước 5 - Vocabulary Challenge:

- Giáo viên giơ một flashcard: "What is this?"

WeWIN

- Em trả lời: "It's a cat!"
- Nếu đúng → Khen ngợi và ngồi xuống, chơi tiếp
- Nếu sai → Giáo viên giúp đỡ, sau đó vẫn chơi tiếp

Bước 6 - Continue:

- Bật nhạc lại
- Lặp lại 8-10 lần

Phiên bản 2 - Say a Word Hot Potato:

Bước 1:

- Không dùng nhạc
- Trẻ chuyền "potato" và phải NÓI một từ vựng khi chuyền

Bước 2:

- Ví dụ với chủ đề Animals:
    - Em 1 chuyền và nói: "Cat!"
    - Em 2 nhận, chuyền và nói: "Dog!"
    - Em 3: "Bird!"

Bước 3:

- Không được lặp lại từ đã nói
- Nếu không nghĩ ra từ mới → Ra ngoài (hoặc nhận một "challenge" nhỏ)

Phiên bản 3 - Category Hot Potato:

Bước 1:

- Giáo viên gọi một category: "FRUITS!"

Bước 2:

- Trẻ chuyền "potato"
- Mỗi em phải nói tên một loại quả:
    - "Apple!" (chuyền)
    - "Banana!" (chuyền)
    - "Orange!" (chuyền)

WeWIN

Bước 3:

- Đổi category giữa chừng: "ANIMALS!"

Biến thể:

Biến thể 1 - Action Hot Potato:

- Khi nhạc dừng, em cầm "potato" phải DIỄN một động tác
- Cả lớp đoán: "Is it a cat? Is it a bird?" → "It's a monkey!"

Biến thể 2 - Fast & Slow:

- Thay đổi tốc độ nhạc
- Nhạc nhanh → chuyền nhanh
- Nhạc chậm → chuyền chậm

Biến thể 3 - Sentence Hot Potato:

- Khi nhạc dừng, phải nói CẢ CÂU
- "I like apples." "I see a cat." "I want to be a teacher."

Biến thể 4 - Reverse Direction:

- Giữa chừng, giáo viên hô: "CHANGE!"
- Đổi hướng chuyền (từ phải sang trái hoặc ngược lại)

Biến thể 5 - Two Potatoes:

- Sử dụng 2 "potatoes" cùng lúc
- Chuyền theo 2 hướng khác nhau
- Rất vui và kịch tính!

Biến thể 6 - Team Hot Potato:

- Chia 2 đội, mỗi đội tạo một vòng tròn
- Đội nào chuyền nhanh hơn (hoặc không làm rơi) thắng

Biến thể 7 - Color/Shape Potato:

- Sử dụng nhiều "potatoes" khác màu/hình dạng
- Khi nhạc dừng, em cầm "potato" nào phải nói:
    - "Red ball!" "Blue bean bag!" "Round potato!"

WeWIN

Biến thể 8 - Story Chain:

- Mỗi em thêm một câu vào câu chuyện khi chuyền:
    - Em 1: "Once upon a time, there was a cat."
    - Em 2: "The cat was orange."
    - Em 3: "The cat lived on a farm."

Lưu ý an toàn:

- Sử dụng đồ vật mềm, nhẹ, không gây đau
- Nhắc trẻ chuyền nhẹ nhàng, không ném mạnh
- Đảm bảo khoảng cách giữa các em vừa phải (không quá xa)

Tips dạy hiệu quả:

- Làm demo một vòng để trẻ hiểu luật
- Bắt đầu chậm, sau đó tăng tốc độ dần
- Không loại trẻ ra ngoài hoàn toàn - cho "thử thách" nhỏ rồi quay lại chơi
- Thay đổi loại "potato" để tăng sự mới lạ:
    - Hôm nay: bóng màu đỏ
    - Hôm sau: gấu bông
    - Hôm khác: beanbag hình hoa quả
- Nếu trẻ quá hào hứng và ồn ào → Dừng, nhắc nhở nhẹ nhàng, sau đó tiếp tục

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ làm rơi "potato":**
    - "That's OK! Pick it up and keep going!"
- **Nếu trẻ không biết từ vựng:**
    - Cho gợi ý: "It starts with C... It says meow..."
    - Hoặc: Cả lớp giúp đỡ: "Let's help! 1, 2, 3... CAT!"
- **Nếu trẻ nhút nhát:**
    - Cho em đứng cạnh giáo viên
    - Giáo viên thì thầm câu trả lời trước

WeWIN

- Em lặp lại to

Cách mở rộng:

- Ghi âm các từ vựng trẻ nói → Nghe lại cuối buổi
- Đếm xem mỗi em nói được bao nhiêu từ
- Tạo chart: "Today we said 20 different words!"

GAME 16: PASS THE FLASHCARD (Chuyền thẻ hình)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng qua việc quan sát và nói
- Rèn luyện kỹ năng lắng nghe bạn bè
- Phát triển kỹ năng xã hội (chờ đợi lượt)

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 6-20 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- 5-10 flashcards
- Máy phát nhạc (tùy chọn)

Chuẩn bị:

1. Trẻ ngồi vòng tròn
2. Giáo viên ngồi cùng (hoặc đứng giữa)
3. Chuẩn bị flashcards đã học

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Say and Pass:

Bước 1 - Introduction:

- Giáo viên cầm một flashcard (VD: cat)
- Nói: "This is a CAT."
- Chuyền cho em bên cạnh

WeWIN

Bước 2 - Student Repeats:

- Em nhận thẻ nói: "This is a cat."
- Chuyền cho em tiếp theo

Bước 3 - Around the Circle:

- Thẻ được chuyền vòng quanh
- Mỗi em đều phải nói tên khi cầm thẻ

Bước 4 - New Card:

- Khi thẻ về đến giáo viên
- Giới thiệu thẻ mới: "This is a DOG."
- Chuyền tiếp

Bước 5 - Multiple Cards:

- Sau 2-3 vòng, thêm thẻ thứ 2 vào vòng chuyền
- Giờ có 2 thẻ đang được chuyền cùng lúc!

Phiên bản 2 - Musical Flashcard:

Bước 1:

- Bật nhạc
- Trẻ chuyền flashcard quanh vòng tròn (không cần nói gì)

Bước 2:

- Tắt nhạc
- Em đang cầm thẻ phải NÓI tên từ vựng

Bước 3:

- Nếu đúng → Khen ngợi
- Bật nhạc và chuyền tiếp

Phiên bản 3 - Add Information:

Bước 1:

- Không chỉ nói tên, mà thêm thông tin
- Em 1: "This is a cat."

WeWIN

- Em 2: "This is a cat. It's orange."
- Em 3: "This is a cat. It's orange. It says meow."

Bước 2:

- Mỗi em thêm một chi tiết mới

Bước 3:

- Khi quay về giáo viên, ôn lại tất cả thông tin:
    - "Great! This is a cat. It's orange. It says meow!"

Biến thể:

Biến thể 1 - I Like / I Don't Like:

- Khi cầm thẻ, trẻ nói:
    - "This is an apple. I LIKE apples!" hoặc
    - "This is broccoli. I DON'T like broccoli!"
- Chia sẻ ý kiến cá nhân

Biến thể 2 - Question Chain:

- Em 1 cầm thẻ, hỏi em bên cạnh:
    - "Do you like cats?"
- Em 2 trả lời: "Yes, I do!" hoặc "No, I don't."
- Em 2 cầm thẻ, hỏi em tiếp theo

Biến thể 3 - Color Hunt:

- Giáo viên không chuyền thẻ trực tiếp
- Giáo viên nói: "Pass the card to someone wearing BLUE!"
- Em đang cầm thẻ tìm và chuyền cho em mặc đồ xanh

Biến thể 4 - Adjective Pass:

- Thêm tính từ khi nói
- "This is a BIG elephant."
- "This is a SMALL mouse."
- "This is a FAST car."

WeWIN

Biến thể 5 - Silly Pass:

- Chuyền thẻ theo kiểu "ngớ ngẩn"
- Phải chuyền bằng khuỷu tay, đầu gối, dưới chân...
- Vui nhộn và khác lạ

Biến thể 6 - Memory Pass:

- Chuyền 5 thẻ cùng lúc
- Sau khi tất cả thẻ đi hết vòng tròn
- Ai nhớ được nhiều thẻ nhất?

Biến thể 7 - Reverse Pass:

- Bắt đầu chuyền theo chiều kim đồng hồ
- Giữa chừng, giáo viên hô: "REVERSE!"
- Đổi hướng ngược lại

Biến thể 8 - Speed Pass:

- Đặt timer (đồng hồ): 30 giây
- Xem thẻ đi được bao nhiêu vòng trong thời gian đó
- Lần sau cố gắng phá kỷ lục

Lưu ý:

- Đảm bảo thẻ đủ lớn để trẻ dễ cầm
- Thẻ nên bền (laminated) vì sẽ được chuyền nhiều lần
- Nếu có em không muốn nói → OK, chỉ cần chuyền thẻ

Tips dạy hiệu quả:

- Làm mẫu 2-3 vòng trước khi cho trẻ nói
- Khen ngợi mỗi em khi nói: "Good job, Maria!"
- Nếu em nào nói sai, nhẹ nhàng sửa: "Almost! It's a cat, not a dog. Can you try again?"
- Thay đổi hướng chuyền thỉnh thoảng để trẻ tập trung
- Nếu trẻ mất hứng thú → Thêm yếu tố bất ngờ (thẻ mới, luật mới)

Cách tích hợp kỹ năng khác:

WeWIN

- **Counting:** "How many times did the card go around? Let's count!"
- **Patterns:** Chuyền theo pattern: boy-girl-boy-girl
- **Names:** "Pass the card to... ALEX!"
- **Colors:** "Pass the card to someone with a RED shirt!"

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ chuyền quá nhanh mà không nói:**
  - "Wait! You need to say what it is first!"
- **Nếu thẻ rơi xuống:**
  - "Oops! Pick it up! It's OK!"
- **Nếu trẻ tranh giành thẻ:**
  - "One at a time! Wait for your turn!"

GAME 17: TELEPHONE GAME (Trò chuyền tin nhắn)

Mục tiêu:

- Rèn luyện kỹ năng nghe kỹ
- Thực hành phát âm rõ ràng
- Phát triển trí nhớ

Chủ đề phù hợp:

- Simple words & sentences
- Colors, numbers, animals
- Phrases: "I like...", "I see a...", "It's a..."

Số lượng học sinh: 6-15 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Không cần vật liệu đặc biệt
- Có thể dùng picture cards (tùy chọn)

Chuẩn bị:

WeWIN

1. Trẻ ngồi thành hàng ngang (hoặc vòng tròn)
2. Chuẩn bị danh sách các từ/câu sẽ thì thầm

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Giải thích: "We're going to whisper a secret message!"
- Làm động tác thì thầm vào tai

Bước 2 - Start Message:

- Giáo viên thì thầm vào tai em đầu tiên
- Ví dụ: "Red apple" hoặc "I see a cat"
- Nói KHÔNG quá to, nhưng đủ rõ

Bước 3 - Pass the Message:

- Em 1 quay sang thì thầm vào tai em 2
- Em 2 thì thầm cho em 3
- Cứ tiếp tục như vậy...

Bước 4 - Last Person:

- Em cuối cùng nghe được tin nhắn
- Giáo viên hỏi: "What did you hear?"
- Em nói TO: "Red apple!"

Bước 5 - Check:

- Giáo viên tiết lộ tin nhắn gốc: "The message was... RED APPLE!"
- Kiểm tra xem có đúng không
- Nếu đúng → Cả lớp vỗ tay
- Nếu sai → Cười và thử lại

Bước 6 - Repeat:

- Chơi lại với tin nhắn mới
- Có thể đổi em đầu tiên

Ví dụ messages theo độ khó:

WeWIN

Level 1 - Single Words:

- Cat
- Blue
- Apple
- Five
- Happy

Level 2 - Two Words:

- Big elephant
- Red car
- Yellow sun
- Small mouse
- Happy monkey

Level 3 - Short Sentences:

- I like cats.
- It's a dog.
- I see blue.
- The cat is big.
- I want an apple.

Level 4 - Longer Sentences:

- I see a big red apple.
- The yellow duck is swimming.
- I want to eat pizza today.

Biến thể:

Biến thể 1 - Picture Telephone:

- Giáo viên cho em 1 xem picture card (không nói gì)
- Em 1 thì thầm mô tả hình cho em 2: "It's a red apple"
- Em cuối cùng phải VẼ lại hình đã nghe

WeWIN

- So sánh với hình gốc

Biến thể 2 - Action Telephone:

- Thay vì thì thầm từ, thì thầm ĐỘNG TÁC
- "Hop like a rabbit"
- Em cuối cùng phải DIỄN động tác đó

Biến thể 3 - Telephone Chain:

- Mỗi em THÊM một từ vào tin nhắn
- Em 1 nghe: "Cat"
- Em 1 thì thầm cho em 2: "Black cat"
- Em 2 thì thầm cho em 3: "Big black cat"
- Em 3: "Big black cat eats"
- Xem tin nhắn dài đến đâu!

Biến thể 4 - Number Telephone:

- Thì thầm một dãy số
- "Three, seven, two"
- Em cuối cùng lặp lại đúng thứ tự

Biến thể 5 - Color Sequence:

- "Red, blue, yellow"
- Em cuối cùng phải ĐẶT màu theo đúng thứ tự (dùng color cards)

Biến thể 6 - Question Telephone:

- Thì thầm một câu hỏi
- "What is your name?"
- Em cuối cùng phải TRẢ LỜI câu hỏi

Biến thể 7 - Team Competition:

- Chia 2 đội, mỗi đội một hàng
- Cùng chuyền một tin nhắn
- Đội nào truyền đúng và nhanh hơn thắng

WeWIN

Biến thể 8 - Broken Telephone (Phiên bản vui):

- Giáo viên CỐ TÌNH nói sai hoặc lẩm bẩm
- Xem tin nhắn cuối cùng khác gốc như thế nào
- Rất vui và ngẫu nhiên!

Lưu ý:

- Nhắc trẻ thì thầm KHÔNG quá to (thành nói thường)
- Cũng không quá nhỏ (em bên cạnh không nghe được)
- Chỉ được thì thầm 1 LẦN (không lặp lại nhiều lần)

Tips dạy hiệu quả:

- Làm demo với 3-4 em trước khi chơi cả lớp
- Bắt đầu với tin nhắn đơn giản
- Tăng độ khó dần dần
- Nếu tin nhắn sai, đừng trách ai - đó là phần vui của trò chơi!
- Có thể "truy tìm" xem tin nhắn bị sai từ em nào:
    - Hỏi lại từng em: "What did YOU hear?"
    - Tìm ra điểm bắt đầu sai

Cách học từ game:

- Khi tin nhắn bị sai, ôn lại phát âm đúng
- Ví dụ: Tin nhắn gốc: "Cat"
    - Em cuối nói: "Cap"
    - Giáo viên: "Oh! It was CAT, not cap. Let's practice: CAT. /k/ /æ/ /t/. Everyone: CAT!"

Giá trị giáo dục:

- Học kỹ năng nghe chăm chú
- Hiểu tầm quan trọng của phát âm rõ ràng
- Kiên nhẫn chờ đợi lượt mình
- Chấp nhận lỗi lầm (khi tin nhắn sai) - đó là học tập!

WeWIN

GAME 18: DUCK DUCK GOOSE - Vocabulary Version (Vịt vịt ngỗng - Phiên bản từ vựng)

Mục tiêu:

- Ôn tập từ vựng qua trò chơi vận động
- Rèn luyện phản xạ và tốc độ
- Phát triển kỹ năng xã hội

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề - có thể tùy biến

Số lượng học sinh: 8-20 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Không gian rộng
- Không cần vật liệu đặc biệt

Chuẩn bị:

1. Trẻ ngồi vòng tròn trên sàn
2. Giải thích luật chơi
3. Chọn từ vựng sẽ sử dụng

Cách chơi (Phiên bản gốc):

Bước 1 - Choose "It":

- Chọn một em làm "It" (người bắt)
- Em đó đứng lên, đi quanh vòng tròn

Bước 2 - Tap and Say:

- Em "It" chạm nhẹ vào đầu từng em và nói: "Duck... Duck... Duck..."

Bước 3 - Say "Goose":

- Đến một em bất kỳ, em "It" nói: "GOOSE!"
- Và chạy vòng tròn

Bước 4 - Chase:

- Em được gọi "Goose" đứng dậy và ĐUỔI THEO em "It"

WeWIN

- Cố gắng chạm vào em "It" trước khi em đó ngồi vào chỗ trống

Bước 5 - Results:

- Nếu em "It" ngồi xuống an toàn → Em "Goose" trở thành "It" mới
- Nếu em "Goose" chạm được em "It" → Em "It" phải làm lại

Bước 6 - Repeat:

- Lặp lại với em "It" mới

Phiên bản từ vựng - Animals:

Thay "Duck Duck Goose" bằng:

- "Cat Cat Dog!"
- "Cow Cow Pig!"
- "Fish Fish Shark!"

Cách chơi:

- Em "It" đi quanh nói: "Cat... Cat... Cat... DOG!"
- Khi nói "Dog", em được chọn đứng lên đuổi theo

Phiên bản từ vựng - Colors:

- "Red Red Blue!"
- "Yellow Yellow Green!"

Phiên bản từ vựng - Foods:

- "Apple Apple Banana!"
- "Pizza Pizza Ice Cream!"

Phiên bản từ vựng - Transportation:

- "Car Car Bus!"
- "Bike Bike Plane!"

Biến thể:

Biến thể 1 - Opposite Words:

- "Big Big BIG... SMALL!" (chọn em ngược lại)
- "Fast Fast Fast... SLOW!"

WeVIN

- "Happy Happy Happy... SAD!"

Biến thể 2 - Category Challenge:

- Em "It" phải nói TÊN của từng em thay vì "duck"
- "Maria, John, Lisa... PETER!"
- Hoặc nói một category:
    - "Red, red, red... BLUE!" (colors)
    - "One, two, three... FOUR!" (numbers)

Biến thể 3 - Action Goose:

- Khi bị chọn, phải di chuyển theo cách đặc biệt
- "Cat cat CAT... DOG!" → Cả hai phải chạy như chó (4 chân)
- "Bunny bunny... FROG!" → Nhảy như ếch

Biến thể 4 - Freeze Goose:

- Khi em "It" nói "Goose", BẮT CẢ hai em phải FREEZE (đóng băng) ngay
- Ai động trước → Phải làm "It" tiếp

Biến thể 5 - Sentence Goose:

- Thay vì chỉ nói từ, nói cả câu
- "I see a cat... I see a cat... I see a DOG!"

Biến thể 6 - Musical Goose:

- Bật nhạc khi "It" đi quanh
- Tắt nhạc → "It" phải dừng và gọi "Goose" ở người gần nhất

Biến thể 7 - Multi-Goose:

- Em "It" gọi 2-3 "Goose" cùng lúc
- Tất cả đều đứng lên đuổi theo em "It"
- Rất vui và hỗn loạn!

Biến thể 8 - Silent Goose:

- Em "It" KHÔNG nói gì
- Chỉ chạm nhẹ vào đầu

WeWIN

- Đến một em, chạm 3 lần → Đó là "Goose"

Lưu ý an toàn:

- Đảm bảo không gian rộng, không có chướng ngại vật
- Nhắc trẻ không chạy quá nhanh
- Không được đẩy, xô người khác
- Nếu có em ngã → Dừng game ngay, kiểm tra

Tips dạy hiệu quả:

- Giáo viên làm "It" trước để demo
- Nhắc em "It" phải chạm NHẸ NHÀNG vào đầu (không vỗ mạnh)
- Nếu em "It" chọn "Goose" quá nhanh (chạy ngay) → Nhắc nhở chậm lại
- Khuyến khích tất cả các em có cơ hội làm "It"
- Nếu một em làm "It" quá lâu → Thầy cô can thiệp nhẹ nhàng

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ không muốn làm "It":**
    - Không ép buộc
    - "It's OK. You can watch and join later!"
- **Nếu trẻ luôn chọn cùng một người:**
    - "Let's choose someone new this time!"
- **Nếu trẻ chạy sai hướng:**
    - Chỉ rõ: "Run THIS way!" (chỉ hướng)

Cách tích hợp học từ vựng:

- Trước game, ôn lại 2 từ vựng sẽ dùng
- Trong game, khi em nói từ → Cả lớp lặp lại
- Sau game, ôn lại: "Today we said CAT and DOG many times!"

Mở rộng:

- Sau game, trẻ vẽ 2 từ vựng đã chơi
- Tạo chart: "Our favorite 'Goose' word today was... DOG!"

WeWIN

PHẦN IV: TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI (ROLE-PLAY GAMES)

GAME 19: SHOP KEEPER (Chủ cửa hàng)

Mục tiêu:

- Học từ vựng về shopping (mua sắm)
- Thực hành giao tiếp trong tình huống thực tế
- Phát triển kỹ năng xã hội (chào hỏi, cảm ơn, xin lỗi)

Chủ đề phù hợp:

- Food (grocery store, bakery, fruit shop)
- Clothes (clothing store)
- Toys (toy shop)
- School things (stationery store)
- Flowers (flower shop)

Số lượng học sinh: 4-15 học sinh (chia nhóm nhỏ)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Toy food/ plastic food hoặc picture cards
- Play money (tiền giả) hoặc coins
- Shopping basket/bag (rổ/túi mua sắm)
- Cash register (máy tính tiền đồ chơi - tùy chọn)
- Price tags (thẻ giá)
- Shop sign (biển hiệu cửa hàng)

Chuẩn bị:

1. Set up "shop corner" trong lớp:
    - Đặt bàn làm quầy
    - Sắp xếp "hàng hóa" (đồ chơi/picture cards)

WeWIN

- Dán price tags

2. Chuẩn bị vai trò:
    - 1-2 em làm shop keeper (chủ cửa hàng)
    - Các em khác làm customers (khách hàng)
3. Phát shopping bags và money cho customers

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Giới thiệu tình huống:
    - "Today we're going shopping!"
- Ôn vocabulary về items in the shop

Bước 2 - Teach Dialogues:

- Giáo viên và một em demo đoạn hội thoại:

CUSTOMER:

- "Hello! Good morning!"
- "I want [an apple], please."
- "How much is it?"
- "Here you are." (đưa tiền)
- "Thank you! Goodbye!"

SHOP KEEPER:

- "Hello! Welcome to my shop!"
- "Here you are." (đưa hàng)
- "It's [2 dollars]."
- "Thank you! Have a nice day!"

Bước 3 - Role Assignment:

- Chọn 1-2 em làm shop keeper đầu tiên
- Các em khác xếp hàng làm customers

Bước 4 - Shopping Time:

WeWIN

- Từng customer đến quầy
- Thực hiện dialogue
- "Mua" 1-2 items
- Trả tiền và nhận hàng

Bước 5 - Switch Roles:

- Sau 5-7 phút, đổi vai
- Em khác làm shop keeper
- Tiếp tục

Ví dụ Dialogues theo shop themes:

FRUIT SHOP:

- Customer: "Hello! I want three apples, please."
- Shop keeper: "Here you are. Three apples."
- Customer: "How much?"
- Shop keeper: "Five dollars, please."
- Customer: "Here you are. Thank you!"
- Shop keeper: "You're welcome! Bye bye!"

BAKERY:

- Customer: "Good morning! Do you have cookies?"
- Shop keeper: "Yes! We have chocolate cookies and vanilla cookies."
- Customer: "I want chocolate cookies, please."
- Shop keeper: "How many?"
- Customer: "Five cookies, please."
- Shop keeper: "Here you are. That's three dollars."

TOY SHOP:

- Customer: "Hello! I'm looking for a ball."
- Shop keeper: "We have a red ball and a blue ball. Which one do you want?"
- Customer: "I want the blue ball, please."

WeWIN

- Shop keeper: "Good choice! It's ten dollars."
- Customer: "Here you are."
- Shop keeper: "Thank you! Enjoy your ball!"

Biến thể:

Biến thể 1 - Different Shop Types: Luân phiên các loại cửa hàng:

- Grocery Store (tạp hóa)
- Flower Shop (cửa hàng hoa)
- Pet Shop (cửa hàng thú cưng)
- Ice Cream Shop (cửa hàng kem)

Biến thể 2 - Shopping List:

- Cho customers một "shopping list" (danh sách mua sắm)
- Phải mua tất cả items trên list
- Check off khi mua xong

Biến thể 3 - Out of Stock:

- Một số items "hết hàng" (out of stock)
- Shop keeper: "Sorry, we don't have bananas today."
- Customer phải chọn item khác

Biến thể 4 - Special Offers:

- "Today: Buy 2, get 1 free!"
- "Apples are on sale!"
- Shop keeper giới thiệu deals

Biến thể 5 - Wrong Order:

- Shop keeper cố tình đưa sai hàng
- Customer phải phát hiện:
    - "Excuse me, I wanted an apple, not an orange."
- Shop keeper xin lỗi và sửa

Biến thể 6 - Polite vs Rude:

WeWIN

- Giáo viên đóng vai một customer KHÔNG lịch sự
- Quên nói "please", "thank you"
- Trẻ phải chỉ ra điều gì sai và sửa

Biến thể 7 - Payment Methods:

- Thêm credit card (thẻ giả)
- "Cash or card?"
- Customer chọn cách trả tiền

Biến thể 8 - Return Policy:

- Customer mua hàng, sau đó "trả lại"
- "Excuse me, this apple is bad. Can I return it?"
- Shop keeper đổi hàng mới

Vocabulary cần thiết:

Shop Items (depends on shop type):

- Fruit Shop: apple, banana, orange, grape, watermelon
- Bakery: bread, cake, cookie, donut, cupcake
- Toy Shop: ball, doll, car, puzzle, teddy bear

Shopping Phrases:

- "I want..."
- "I'd like..."
- "Can I have...?"
- "Do you have...?"
- "How much is it?"
- "How much are they?"
- "Here you are." (đưa đồ)
- "Thank you!"
- "You're welcome!"
- "Have a nice day!"

VeVIN

Money:

- One dollar / two dollars
- Cheap / expensive
- Pay / money / change (tiền thối)

Lưu ý:

- Giữ dialogues đơn giản cho trẻ mầm non
- Không cần dialogue dài, chỉ cần 3-4 câu
- Ưu tiên từ vựng items hơn grammar phức tạp

Tips dạy hiệu quả:

- Làm demo rõ ràng trước khi cho trẻ chơi
- Giáo viên đóng vai lần đầu để hướng dẫn
- Có script (kịch bản) dán ở góc shop cho trẻ tham khảo
- Khen ngợi nỗ lực sử dụng tiếng Anh, không cần hoàn hảo
- Chụp ảnh/video hoạt động để chia sẻ với phụ huynh

Cách mở rộng:

- Tạo shop ở nhà với phụ huynh
- Vẽ items và tạo shop riêng của mình
- Viết shopping list bằng hình vẽ

Kỹ năng xã hội phát triển:

- Chào hỏi lịch sự
- Chờ đợi lượt mình
- Nói "please" và "thank you"
- Giao tiếp với bạn bè
- Giải quyết vấn đề (wrong item, out of stock)

GAME 20: RESTAURANT ROLEPLAY (Đóng vai nhà hàng)

Mục tiêu:

WeWIN

- Học từ vựng về food & drinks
- Thực hành ordering (gọi món)
- Phát triển kỹ năng giao tiếp

Chủ đề phù hợp:

- Food (breakfast, lunch, dinner)
- Drinks (juice, milk, water, soda)
- Desserts (ice cream, cake)
- Fast food (burger, pizza, fries)

Số lượng học sinh: 6-15 học sinh

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Menu (thực đơn) với hình ảnh
- Toy food hoặc picture cards
- Plates, cups, spoons, forks (đồ ăn đồ chơi)
- Notepad và pen (cho waiter ghi order)
- Tạp dề (apron) cho waiter (tùy chọn)
- Play money
- Table và chairs

Chuẩn bị:

1. Set up restaurant:
    - Bàn cho customers
    - Quầy cho kitchen
2. Chuẩn bị menu (in hình ảnh + tên món ăn)
3. Phân vai:
    - Waiter/Waitress (người phục vụ): 1-2 em
    - Chef (đầu bếp): 1 em
    - Customers (khách): các em còn lại

WeWIN

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Giáo viên giới thiệu:
    - "Welcome to our restaurant!"
- Ôn lại menu items

Bước 2 - Teach Dialogues:

WAITER:

- "Hello! Welcome to [name] Restaurant!"
- "Are you ready to order?"
- "What would you like?"
- "Anything to drink?"
- "Your food is coming!"
- "Here you are. Enjoy your meal!"

CUSTOMER:

- "Hello!"
- "Yes, I'm ready."
- "I'd like [a hamburger], please."
- "Can I have [apple juice]?"
- "Thank you!"
- "It's delicious!"
- "Can I have the bill, please?" (xin hóa đơn)

CHEF (in the kitchen):

- "Order received!"
- "I'm cooking [a hamburger]!"
- "Food is ready!"

Bước 3 - Demo:

- Giáo viên và 1-2 em demo toàn bộ quá trình

WeWIN

Bước 4 - Role Play:

- Customers ngồi ở bàn
- Waiter đưa menu
- Customers chọn món
- Waiter ghi order
- Chef nấu ăn (pretend)
- Waiter mang đồ ăn ra
- Customers "ăn" và khen ngợi
- Pay the bill (trả tiền)

Bước 5 - Switch Roles:

- Đổi vai sau 7-10 phút
- Mọi người được làm mọi vai

Ví dụ Full Dialogue:

Scene: At the Restaurant

Waiter: Hello! Welcome to Sunny Restaurant! How many people? **Customer:** Three people, please. **Waiter:** This way, please. *(leads to table)* Here are your menus. **Customer:** Thank you.

(After looking at menu)

Waiter: Are you ready to order? **Customer 1:** Yes! I'd like a hamburger and french fries, please. **Waiter:** *(writing)* One hamburger and fries. And you? *(looking at Customer 2)* **Customer 2:** I want spaghetti, please. **Waiter:** Great! Anything to drink? **Customer 1:** Apple juice, please. **Customer 2:** Orange juice for me. **Waiter:** Perfect! One hamburger, one spaghetti, apple juice, and orange juice. Your food will be ready soon!

(Waiter goes to kitchen)

Waiter: *(to Chef)* Order! One hamburger, one spaghetti! **Chef:** OK! I'm cooking!

(Chef pretends to cook)

Chef: Food is ready! **Waiter:** Thank you, Chef!

(Waiter brings food)

Waiter: Here you are. Enjoy your meal! **Customers:** Thank you! It looks delicious!

(Customers pretend to eat)

Customer 1: Mmm! This hamburger is yummy! **Customer 2:** My spaghetti is great!

(After eating)

Customer 1: Excuse me, can we have the bill, please? **Waiter:** Of course! *(brings bill)* That's ten dollars. **Customer 1:** Here you are. **Waiter:** Thank you! Have a nice day! **Customers:** Thank you! Goodbye!

Biến thể:

Biến thể 1 - Different Restaurant Types:

- Fast Food Restaurant (McWIN's)
- Pizza Restaurant
- Ice Cream Shop
- Breakfast Café
- Chinese Restaurant

Biến thể 2 - Picky Eater:

- Một customer rất khó tính
- "Do you have pizza without cheese?"
- "I don't like tomatoes. Can you remove them?"

Biến thể 3 - Special Requests:

- "Can I have extra ketchup?"
- "No ice in my drink, please."
- "Can you make it spicy/not spicy?"

Biến thể 4 - Complaint:

- Customer complains về món ăn
- "Excuse me, this soup is cold."
- "I ordered chicken, but this is fish."
- Waiter xin lỗi và thay món

Biến thể 5 - Birthday Party:

- Tổ chức tiệc sinh nhật tại nhà hàng
- Waiter mang cake và hát "Happy Birthday"

WeWIN

Biến thể 6 - Reservation:

- Thêm bước đặt bàn (reservation)
- Customer gọi điện trước:
    - "Hello, I'd like to book a table for 4 people at 6pm."

Biến thể 7 - Take Away:

- Customer gọi món mang về (take away/to go)
- Không ăn tại nhà hàng

Biến thể 8 - Chef's Special:

- Chef giới thiệu món đặc biệt hôm nay
- "Today's special is rainbow pizza!"

Menu Ideas:

Breakfast Menu:

- Pancakes
- Toast with jam
- Cereal
- Eggs
- Orange juice / Milk

Lunch Menu:

- Hamburger
- Hot dog
- Sandwich
- French fries
- Salad
- Apple juice / Water

Dinner Menu:

- Spaghetti
- Pizza

WeWIN

- Chicken nuggets
- Rice
- Soup
- Lemonade / Soda

Dessert Menu:

- Ice cream (chocolate, vanilla, strawberry)
- Cake
- Cookies
- Fruit salad

Vocabulary cần thiết:

Food & Drink:

- (See menu items above)

Restaurant Phrases:

- Order / menu / bill
- Waiter / chef / customer
- Delicious / yummy / tasty
- Hot / cold
- Hungry / thirsty / full

Polite Expressions:

- "Excuse me..."
- "Can I have...?"
- "I'd like..."
- "Enjoy your meal!"
- "Bon appétit!"

Lưu ý:

- Giữ menu đơn giản (4-6 items)
- Có hình ảnh trên menu để trẻ dễ chọn

WeWIN

- Không ép trẻ phải nói dài dòng - 1-2 câu là đủ

Tips dạy hiệu quả:

- Làm menu thật đẹp và chuyên nghiệp (laminate)
- Tạo tên nhà hàng vui: "Sunny Restaurant", "Rainbow Café", "Happy Burger"
- Cho trẻ đeo tạp dề hoặc mũ chef để "vào vai" hơn
- Chụp ảnh hoạt động
- Nếu có đạo cụ thật (đĩa, ly...) càng tốt

Cách mở rộng:

- Tạo menu riêng ở nhà
- Vẽ món ăn yêu thích
- "Mở" nhà hàng tại nhà với gia đình

Kỹ năng xã hội:

- Lịch sự khi order
- Kiên nhẫn chờ đợi đồ ăn
- Cảm ơn người phục vụ
- Làm việc nhóm (chef + waiter)

GAME 21: DOCTOR'S OFFICE (Phòng khám bác sĩ)

Mục tiêu:

- Học từ vựng về body parts & health
- Giảm lo sợ khi đi khám bác sĩ
- Phát triển empathy (đồng cảm)

Chủ đề phù hợp:

- Body parts (head, arm, leg, stomach, etc.)
- Illnesses (cold, fever, cough, stomachache)
- Feelings (hurt, sick, better, well)
- Doctor's tools (stethoscope, thermometer, band-aid)

We WIN

Số lượng học sinh: 6-12 học sinh

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Doctor's coat (áo blouse trắng)
- Toy doctor's kit:
    - Stethoscope (ống nghe)
    - Thermometer (nhiệt kế)
    - Syringe (ống tiêm giả)
    - Band-aids (băng dán)
    - Medicine bottles (lọ thuốc giả)
    - Blood pressure cuff (nếu có)
- Waiting area chairs
- Examination table/bed (bàn khám)
- Patient chart/clipboard

Chuẩn bị:

1. Set up doctor's office:
    - Waiting area (khu chờ)
    - Examination room (phòng khám)
2. Phân vai:
    - Doctor: 1 em
    - Nurse: 1 em (tùy chọn)
    - Patients: các em khác

Cách chơi:

Bước 1 - Introduction:

- Giáo viên giới thiệu tình huống
- Ôn lại body parts và health vocabulary

Bước 2 - Teach Dialogues:

WeWIN

DOCTOR/NURSE:

- "Hello! What's your name?"
- "How are you feeling today?"
- "What's wrong?"
- "Let me check. Say 'Ahhhh'."
- "Does it hurt here?" *(pointing)*
- "You have a [cold/fever]."
- "Take this medicine."
- "Rest and drink water."
- "You'll feel better soon!"
- "Come back if you don't feel well."

PATIENT:

- "Hello, Doctor."
- "I don't feel well."
- "My [stomach/head] hurts."
- "I have a [cough/fever]."
- "It hurts a lot!" / "It hurts a little."
- "Thank you, Doctor!"
- "I'll take my medicine."

Bước 3 - Demo:

- Giáo viên làm doctor
- Một em làm patient
- Demo toàn bộ visit

Bước 4 - Role Play:

Scene 1: Waiting Room

- Patients ngồi chờ
- Nurse gọi tên: "Next patient, please! [Name]!"

WeWIN

Scene 2: Examination

- Patient vào phòng khám
- Doctor hỏi thăm
- Kiểm tra (check-up)
- Đưa ra chẩn đoán (diagnosis)
- Kê đơn thuốc (prescription)

Scene 3: Treatment

- Doctor điều trị:
    - Dán band-aid
    - Đưa thuốc
    - Đưa lời khuyên

Scene 4: Goodbye

- Patient cảm ơn
- Doctor chúc mau khỏe

Bước 5 - Switch Roles:

- Đổi vai
- Mỗi em được làm doctor và patient

Ví dụ Full Dialogue:

In the Waiting Room: Nurse: Next patient, please! Tom! **Tom:** *(stands up)* That's me! **Nurse:** Come this way, please.

In the Examination Room: Doctor: Hello, Tom! I'm Doctor Sarah. What's wrong today? **Tom:** Hello, Doctor. My stomach hurts. **Doctor:** Oh no! When did it start hurting? **Tom:** This morning. **Doctor:** I see. Let me check. *(uses stethoscope)* Breathe in... breathe out... Good! **Doctor:** Does it hurt here? *(touches stomach gently)* **Tom:** Ouch! Yes, it hurts! **Doctor:** Hmm. Did you eat breakfast? **Tom:** Yes, I ate a lot of candy. **Doctor:** Ah! I think you have a stomachache from too much candy. You need to eat healthy food and drink water. No more candy today! **Tom:** OK, Doctor. **Doctor:** *(writes on prescription)* Here is some medicine. Take it after lunch. **Tom:** Thank you, Doctor! **Doctor:** You're welcome! Rest today. You'll feel better soon! **Tom:** Goodbye! **Doctor:** Goodbye! Take care!

Common "Illnesses" for Role-play:

1. **Cold:**

WeWIN

- Symptoms: runny nose, cough, sneeze
- Treatment: medicine, rest, warm soup

2. **Fever:**
    - Symptoms: hot forehead, tired
    - Treatment: thermometer check, medicine, cold cloth
3. **Stomachache:**
    - Symptoms: tummy pain
    - Treatment: rest, medicine, drink water
4. **Headache:**
    - Symptoms: head hurts
    - Treatment: medicine, sleep, quiet room
5. **Sore Throat:**
    - Symptoms: throat hurts, hard to swallow
    - Treatment: warm water, honey (pretend)
6. **Small Injury:**
    - Symptoms: cut, scrape, bump
    - Treatment: clean, band-aid, ice pack

Biến thể:

Biến thể 1 - Dentist Office:

- Thay doctor bằng dentist (nha sĩ)
- Check teeth
- "Brush your teeth twice a day!"
- "No candy before bed!"

Biến thể 2 - Veterinarian:

- Doctor for animals!
- Patients mang "pets" (đồ chơi động vật)
- "My dog has a cough."

WeVIN

Biến thể 3 - Checkup Visit:

- Không phải bệnh, chỉ là khám định kỳ
- Doctor checks:
    - Height (chiều cao)
    - Weight (cân nặng)
    - Eyes, ears
- "You're healthy! Good job!"

Biến thể 4 - Emergency Room:

- Tình huống khẩn cấp (không đáng sợ)
- "Hurry! This patient needs help!"
- Fast treatment

Biến thể 5 - Home Visit:

- Doctor visits patient ở nhà
- Bring doctor's bag
- Check patient in bed

Biến thể 6 - Prevention Tips:

- Doctor teaches healthy habits:
    - "Wash your hands!"
    - "Eat vegetables!"
    - "Exercise every day!"

Biến thể 7 - Afraid of Doctor:

- Một patient rất sợ bác sĩ
- Doctor phải an ủi:
    - "Don't worry! I'm here to help!"
    - "It won't hurt."
- Giúp trẻ vượt qua nỗi sợ

Biến thể 8 - Doctor's Assistant:

WeWIN

- Thêm vai nurse hoặc assistant
- Nurse takes temperature, notes
- Doctor examines and treats

Vocabulary cần thiết:

Body Parts:

- head, arm, leg, hand, foot, finger, toe, stomach, back, chest, throat

Health Issues:

- hurt, pain, sick, ill, fever, cold, cough, sneeze, stomachache, headache

Doctor's Tools:

- stethoscope, thermometer, syringe, band-aid, medicine, pills, clipboard

Actions:

- check, examine, feel, touch, breathe, open (mouth), look, listen

Advice:

- rest, sleep, drink water, eat healthy, take medicine

Lưu ý:

- Giữ tình huống nhẹ nhàng, không đáng sợ
- Tránh các scenarios quá nghiêm trọng (operations, blood...)
- Nhấn mạnh doctor là người giúp đỡ, không phải đáng sợ

Tips dạy hiệu quả:

- Giải thích rõ: "This is pretend. It's just for fun!"
- Nếu có em sợ kim tiêm → Không ép dùng syringe
- Khen ngợi patient dũng cảm: "You're so brave!"
- Doctor phải nhẹ nhàng, từ tốn
- Sau activity, thảo luận:
    - "Is going to the doctor scary?" → "No! Doctors help us!"

Cách mở rộng:

- Vẽ tranh "Me at the Doctor's Office"

- Tạo patient chart với drawing của symptoms
- Làm band-aid craft (decorate band-aids)

Giá trị giáo dục:

- Làm quen với doctor visit (giảm anxiety)
- Học cách mô tả cảm giác của mình
- Hiểu tầm quan trọng của sức khỏe
- Empathy: Chăm sóc người bệnh

GAME 22: INTERVIEW (Phỏng vấn)

Mục tiêu:

- Thực hành hỏi và trả lời câu hỏi
- Phát triển kỹ năng giao tiếp
- Tăng sự tự tin khi nói trước đám đông

Chủ đề phù hợp:

- About Me (name, age, favorite things)
- Family
- Hobbies
- School
- Jobs (career interview)

Số lượng học sinh: 5-15 học sinh

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- Toy microphone (micro giả)
- Question cards (thẻ câu hỏi)
- "Interview chair" (ghế đặc biệt)
- Camera (toy or pretend)
- Reporter's notebook

WeWIN

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị danh sách câu hỏi đơn giản
2. Chọn "special chair" cho interviewee
3. Phân vai:
    - Interviewer (người phỏng vấn): 1 em
    - Interviewee (người được phỏng vấn): 1 em
    - Audience (khán giả): các em khác

Cách chơi:

Phiên bản 1 - TV Show Interview:

Bước 1 - Introduction:

- Giáo viên giới thiệu:
    - "Welcome to WeWIN TV! Today we have a special guest!"

Bước 2 - Interviewer Asks:

- Em interviewer cầm micro
- Hỏi câu hỏi từ question cards

Bước 3 - Interviewee Answers:

- Em được phỏng vấn trả lời

Bước 4 - Audience Participation:

- Khán giả có thể vỗ tay, cười
- Hoặc được hỏi 1 câu cuối cùng

Bước 5 - Thank You:

- Interviewer: "Thank you for joining us today!"
- Interviewee: "Thank you for having me!"

Bước 6 - Switch:

- Đổi vai
- Em khác lên làm guest

Ví dụ Question Sets:

WeWIN

BASIC QUESTIONS (Dễ):

1. What's your name?
2. How old are you?
3. What's your favorite color?
4. What's your favorite food?
5. Do you have brothers or sisters?
6. What do you like to do?
7. What's your favorite animal?
8. What's your favorite toy?

ABOUT SCHOOL (Trung bình):

1. Do you like school?
2. What's your favorite subject?
3. Who is your best friend?
4. What do you do at recess?
5. What's your favorite school lunch?

ABOUT DREAMS (Khó hơn):

1. What do you want to be when you grow up?
2. Where do you want to go?
3. What's your dream?
4. If you could have one superpower, what would it be?

SILLY QUESTIONS (Vui nhộn):

1. If you were an animal, what would you be?
2. What's the funniest thing that happened to you?
3. Can you make a funny face?
4. What would you do with 100 ice creams?

Sample Interview Dialogue:

Interviewer: Hello everyone! Welcome to WeWIN TV! Today, our special guest is... EMMA! *(claps)* Hi, Emma! **Emma:** Hi! **Interviewer:** Thank you for coming! Are you ready for some questions? **Emma:** Yes,

WeWIN

I'm ready! **Interviewer:** Great! First question: What's your full name? **Emma:** My name is Emma Johnson. **Interviewer:** Nice to meet you, Emma! How old are you? **Emma:** I'm five years old. **Interviewer:** Wow! Five is a great age! Next question: What's your favorite color? **Emma:** My favorite color is pink! **Interviewer:** Pink is beautiful! Do you have a favorite animal? **Emma:** Yes! I love cats! **Interviewer:** Cats are cute! Do you have a cat? **Emma:** No, but I want one! **Interviewer:** Maybe one day! Now, a fun question: If you could eat only ONE food forever, what would it be? **Emma:** Hmm... Ice cream! **Interviewer:** *(laughs)* Ice cream! Good choice! Last question: What do you want to be when you grow up? **Emma:** I want to be a teacher! **Interviewer:** A teacher! That's wonderful! Thank you so much for talking to us today, Emma! **Emma:** Thank you! **Interviewer:** Let's give Emma a big round of applause! *(everyone claps)*

Biến thể:

Biến thể 1 - Job Interview:

- Interviewer là "boss"
- Interviewee apply for a job (đầu bếp, giáo viên, bác sĩ...)
- Questions:
    - "Why do you want this job?"
    - "What can you do?"
    - "When can you start?"

Biến thể 2 - Celebrity Interview:

- Interviewee là "famous person" (ca sĩ, vận động viên...)
- Pretend identity
- Questions về career, life

Biến thể 3 - News Reporter:

- Interviewer là phóng viên tin tức
- Interview về sự kiện:
    - "What happened today at school?"
    - "How do you feel about the field trip?"

Biến thể 4 - Parent Interview:

- Con interview phụ huynh (nếu có parent day)
- Questions về childhood, favorites

WeWIN

Biến thể 5 - Pet Interview:

- "Interview" thú cưng (đồ chơi)
- Trẻ trả lời thay cho pet:
    - "What's your favorite food?" → "Meow! I love fish!"

Biến thể 6 - Group Interview:

- Interview cả nhóm cùng lúc
- Mỗi em trả lời câu hỏi khác nhau

Biến thể 7 - Guess Who:

- Interviewee trả lời câu hỏi
- Không nói tên
- Audience đoán đó là ai

Biến thể 8 - Reverse Interview:

- Interviewee hỏi câu
- Interviewer trả lời
- Đổi vai

Tips dạy hiệu quả:

- Làm demo đầu tiên với giáo viên là interviewer và một em là interviewee
- Chuẩn bị question cards cho trẻ đọc (với hình ảnh)
- Khen ngợi mỗi câu trả lời: "Great answer!"
- Nếu em không biết trả lời → Cho gợi ý hoặc cho skip
- Giữ interview ngắn (3-5 phút mỗi em) để không nhàm chán
- Tạo không khí vui vẻ, không căng thẳng

Question Card Format:

[Hình ảnh: màu sắc/bảng màu]

What's your favorite COLOR?

Cách mở rộng:

- Ghi âm/quay video interviews

We WIN

- Tạo "WeWIN Magazine" với written interviews (trẻ vẽ và viết/giáo viên ghi)
- Trẻ tự tạo câu hỏi cho bạn

Kỹ năng phát triển:

- Nghe và trả lời câu hỏi
- Tự tin nói trước đám đông
- Eye contact
- Turn-taking (chờ đợi lượt)

PHẦN V: TRÒ CHƠI TRÍ NHỚ & LOGIC (MEMORY & THINKING GAMES)

GAME 23: CATEGORY CHAIN (Chuỗi danh mục)

Mục tiêu:

- Phát triển tư duy phân loại
- Mở rộng vốn từ vựng
- Rèn luyện trí nhớ

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề có thể phân loại

Số lượng học sinh: 5-15 học sinh

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Không cần vật liệu đặc biệt
- Ball hoặc beanbag (để chuyền - tùy chọn)

Chuẩn bị:

1. Trẻ ngồi vòng tròn
2. Chuẩn bị danh sách categories

Cách chơi:

Bước 1 - Announce Category:

WeWIN

- Giáo viên công bố category:
    - "Our category is... ANIMALS!"

Bước 2 - First Person:

- Giáo viên (hoặc em đầu tiên) nói một từ trong category:
    - "Cat!"

Bước 3 - Next Person:

- Em tiếp theo nói từ mới (không lặp lại):
    - "Dog!"

Bước 4 - Continue:

- Tiếp tục vòng quanh circle:
    - Em 3: "Bird!"
    - Em 4: "Fish!"
    - Em 5: "Elephant!"

Bước 5 - Can't Think:

- Nếu em nào không nghĩ ra từ mới → Ra ngoài (hoặc skip)
- Em tiếp theo tiếp tục

Bước 6 - New Category:

- Khi hết từ (hoặc còn 1-2 em), bắt đầu category mới

Ví dụ Categories:

EASY CATEGORIES:

1. **Animals:** cat, dog, bird, fish, elephant, tiger...
2. **Colors:** red, blue, green, yellow, pink, purple...
3. **Food:** apple, banana, pizza, rice, bread...
4. **Numbers:** one, two, three, four, five...

MEDIUM CATEGORIES:

1. **Farm Animals:** cow, pig, chicken, horse, sheep...
2. **Fruits:** apple, banana, orange, grape, strawberry...

VeWIN

3. **Transportation:** car, bus, bike, plane, train...
4. **Body Parts:** head, arm, leg, hand, foot, eye...

HARDER CATEGORIES:

1. **Things that are RED:** apple, fire truck, strawberry, rose...
2. **Things that FLY:** bird, airplane, butterfly, bee...
3. **Things in a CLASSROOM:** desk, chair, book, pencil...
4. **Things you WEAR:** shirt, pants, shoes, hat, socks...

Biến thể:

Biến thể 1 - ABC Chain:

- Mỗi từ phải bắt đầu bằng chữ cái tiếp theo
- Category: Animals
    - Em 1: "Ant!" (A)
    - Em 2: "Bear!" (B)
    - Em 3: "Cat!" (C)
- Rất khó cho trẻ mầm non → Chỉ làm A-E

Biến thể 2 - Rhyming Chain:

- Các từ phải押 rhyme (vần)
- Category: Rhyming with "CAT"
    - Em 1: "Cat!"
    - Em 2: "Hat!"
    - Em 3: "Rat!"
    - Em 4: "Mat!"

Biến thể 3 - Opposite Chain:

- Mỗi em nói từ TRÁI NGƯỢC với từ trước
- Em 1: "Big!"
- Em 2: "Small!"
- Em 3: "Hot!"

WeWIN

- Em 4: "Cold!"

Biến thể 4 - Memory Chain:

- Mỗi em phải NHỚ VÀ LẶP LẠI tất cả từ trước đó + thêm từ mới
- Em 1: "Cat"
- Em 2: "Cat, dog"
- Em 3: "Cat, dog, bird"
- Em 4: "Cat, dog, bird, fish"
- Rất khó!

Biến thể 5 - Pass the Ball Chain:

- Dùng ball
- Người cầm ball nói từ
- Chuyền ball cho người tiếp theo

Biến thể 6 - Timed Challenge:

- Đặt timer: 5 giây
- Mỗi em có 5 giây để nghĩ ra từ
- Hết giờ → Skip

Biến thể 7 - Team Chain:

- Chia 2 đội
- Mỗi đội lần lượt nói từ
- Đội nào nói được nhiều từ hơn thắng

Biến thể 8 - Picture Category:

- Giáo viên giơ một picture card
- Category: "Things in this picture"
- VD: Picture of a farm → "Barn, cow, tree, farmer, chicken..."

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu với easy categories
- Cho phép trẻ pass nếu không biết (không tạo áp lực)

WeWIN

- Giúp đỡ khi cần:
    - "It's an animal that says 'moo'..." → Cow!
- Khen ngợi mỗi từ đúng: "Great! Dog is an animal!"
- Nếu trẻ nói từ đã có rồi → Nhẹ nhàng nhắc: "Oops, we already said cat. Can you think of another animal?"

Lưu ý:

- Một số trẻ có vốn từ hạn chế → OK để skip
- Không ép buộc
- Tập trung vào FUN hơn là competition

Cách mở rộng:

- Sau game, vẽ all the words mentioned
- Tạo category poster:
    - "Today we said 12 animals!"
- Count: "How many words did we say?"

Vocabulary mở rộng:

- Giới thiệu từ mới trong game:
    - Trẻ nói: "Cat, dog..."
    - Giáo viên: "How about ZEBRA? Is zebra an animal?"
    - Trẻ: "Yes!"
    - Add vào chain

GAME 24: ODD ONE OUT (Tìm điểm khác biệt)

Mục tiêu:

- Phát triển tư duy logic
- Học nhận biết patterns và categories
- Giải thích reasoning (lý do)

Chủ đề phù hợp:

- Animals (categories, habitats)

WeWIN

- Food (fruits vs vegetables, sweet vs salty)
- Shapes, colors, sizes
- Any vocabulary with categories

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh (cả lớp)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards hoặc picture cards (sets of 3-4)
- Bảng hoặc sàn để đặt cards
- Markers hoặc stickers (để đánh dấu odd one)

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị sets of cards: 3-4 cards trong đó có 1 card "odd" (khác biệt)
2. Trẻ ngồi vòng tròn hoặc đối diện bảng

Cách chơi:

Bước 1 - Show Cards:

- Giáo viên đặt 3-4 cards ra
- Ví dụ:
    - Card 1: Cat
    - Card 2: Dog
    - Card 3: Bird
    - Card 4: Airplane

Bước 2 - Observe:

- Cho trẻ quan sát 10-15 giây
- "Look carefully!"

Bước 3 - Ask:

- "Which one is different?"
- "Which one doesn't belong?"
- "Which one is the odd one out?"

WeWIN

Bước 4 - Think:

- Trẻ suy nghĩ
- Có thể thảo luận với bạn

Bước 5 - Answer:

- Mời em trả lời:
    - "I think it's the AIRPLANE!"

Bước 6 - Explain:

- Hỏi "WHY?"
- Em giải thích:
    - "Because cat, dog, and bird are ANIMALS. Airplane is not an animal!"

Bước 7 - Praise:

- Khen ngợi reasoning tốt
- Confirm hoặc giải thích thêm

Ví dụ Odd One Out Sets:

EASY LEVEL:

Set 1 - Animals: 🐶 Dog | 🐱 Cat | 🐟 Fish | 🚗 **Car** → Odd: Car (không phải động vật)

Set 2 - Colors: 🔴 Red apple | 🔴 Red car | 🔴 Red flower | 🔵 **Blue ball** → Odd: Blue ball (không phải màu đỏ)

Set 3 - Food: 🍎 Apple | 🍌 Banana | 🍊 Orange | 🚙 **Truck** → Odd: Truck (không phải đồ ăn)

Set 4 - Shapes: ⭕ Circle | ⭕ Ball | ⭕ Sun | 🔺 **Triangle** → Odd: Triangle (không phải hình tròn)

MEDIUM LEVEL:

Set 5 - Categories: 🐄 Cow | 🐷 Pig | 🐔 Chicken | 🦁 **Lion** → Odd: Lion (không phải farm animal)

Set 6 - Can Fly: 🦅 Eagle | 🦋 Butterfly | ✈️ Airplane | 🐘 **Elephant** → Odd: Elephant (không bay được)

Set 7 - Fruits: 🍎 Apple | 🍌 Banana | 🥕 **Carrot** | 🍊 Orange → Odd: Carrot (là rau, không phải quả)

Set 8 - Size: 🐘 Big elephant | 🏠 Big house | 🚌 Big bus | 🐜 **Small ant** → Odd: Ant (là small)

HARDER LEVEL:

WeWIN

Set 9 - Beginning Sounds: Cat | Car | Cake | **D**og → Odd: Dog (không bắt đầu bằng /k/ sound)

Set 10 - Actions: Running | Walking | Jumping | **Sleeping** → Odd: Sleeping (không active movement)

Set 11 - Living vs Non-living: Tree | Dog | Flower | **Chair** → Odd: Chair (không sống - not living)

Set 12 - Patterns: Red | Blue | Red | Blue | **Yellow** → Odd: Yellow (breaks the pattern)

Biến thể:

Biến thể 1 - Multiple Answers:

- Một set có thể có nhiều "correct" odd ones
- Ví dụ: Cat, Dog, Bird, Fish
    - Odd could be: Fish (only one that swims)
    - Or: Bird (only one that flies)
- Chấp nhận tất cả reasoning hợp lý

Biến thể 2 - Student Creates:

- Cho trẻ tự tạo odd one out set
- Em chọn 3-4 cards
- Bạn bè đoán

Biến thể 3 - Real Objects:

- Dùng đồ vật thật thay vì cards
- VD: 3 quả bóng màu xanh + 1 bút chì
- Odd: Pencil

Biến thể 4 - No Pictures:

- Chỉ nói tên bằng words (không hình ảnh)
- Giáo viên: "Cat, dog, bird, car. Which is odd?"
- Trẻ phải hình dung trong đầu

Biến thể 5 - Act It Out:

- Thay vì cards, 3-4 em diễn động tác

WeWIN

- 1 em diễn động tác khác
- Guess the odd one

Biến thể 6 - Sensory Odd One Out:

- 3 đồ vật mềm + 1 đồ vật cứng
- Trẻ sờ và tìm odd one
- Phát triển xúc giác

Biến thể 7 - Story Odd One:

- Kể câu chuyện ngắn
- Trong đó có một chi tiết không hợp lý
- Trẻ tìm chi tiết "odd"
- VD: "I went to the farm. I saw a cow, a pig, a chicken, and a shark."
- Odd: Shark!

Biến thể 8 - Team Competition:

- Chia 2 đội
- Mỗi đội giải một set
- Đội nào đúng + giải thích tốt được điểm

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu với odd ones RẤT RÕ RÀNG (car trong các animal)
- Tăng độ khó dần dần
- Luôn hỏi "WHY?" để khuyến khích giải thích
- Chấp nhận nhiều câu trả lời nếu có lý do hợp lý
- Nếu trẻ trả lời sai → Đừng nói "wrong", mà hỏi:
    - "That's interesting! Can you tell me why?"
    - Sau đó hướng dẫn: "Hmm, let's look again..."

Vocabulary Teaching:

- Giới thiệu từ "different", "same", "odd", "doesn't belong"
- Dạy "because" để giải thích:

We WIN

    - "The airplane is odd BECAUSE it's not an animal."

Cách mở rộng:

- Tạo odd one out worksheet:
    - Trẻ khoanh vào hình odd
    - Giải thích (vẽ hoặc nói)
- Chụp ảnh các sets và tạo book

Cognitive Benefits:

- Phát triển critical thinking
- Phân loại và categorization
- Pattern recognition
- Verbal reasoning

GAME 25: SEQUENCE GAME (Sắp xếp thứ tự)

Mục tiêu:

- Học sequence words (first, then, next, last)
- Hiểu thứ tự logic
- Kể chuyện có đầu-giữa-cuối

Chủ đề phù hợp:

- Daily routines (wake up, brush teeth, eat breakfast...)
- Story sequences (beginning, middle, end)
- Life cycles (egg → caterpillar → butterfly)
- Number sequences (1, 2, 3...)

Số lượng học sinh: 4-15 học sinh (có thể chia nhóm)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Sequence cards (3-6 cards mỗi set)
- Picture cards showing a process

WeWIN

- Numbers (1, 2, 3...) hoặc sequence words (First, Then, Next, Last)

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị sets of sequence cards
2. Mỗi set cho thấy một process/story theo thứ tự
3. Trộn cards trong mỗi set

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Picture Sequencing:

Bước 1 - Introduce:

- Giáo viên giới thiệu story/process
- VD: "This is about brushing your teeth!"

Bước 2 - Show Scrambled:

- Đặt 3-4 cards ra (không theo thứ tự)
- Cards:
    - Card A: Put toothpaste on brush
    - Card B: Brush teeth
    - Card C: Rinse mouth
    - Card D: Smile!

Bước 3 - Ask:

- "What do we do FIRST?"
- Trẻ chọn card đầu tiên

Bước 4 - Sequence:

- "What do we do NEXT?"
- Tiếp tục cho đến khi xếp đúng thứ tự

Bước 5 - Tell the Story:

- Sau khi xếp xong, kể lại:
    - "First, we put toothpaste on the brush."
    - "Then, we brush our teeth."

WeWIN

- "Next, we rinse our mouth."
- "Last, we smile!"

Bước 6 - Act It Out:

- Diễn lại sequence (optional)

Ví dụ Sequence Sets:

DAILY ROUTINES:

Set 1 - Morning Routine:

1. Wake up (alarm clock)
2. Brush teeth
3. Wash face
4. Get dressed
5. Eat breakfast

Set 2 - Washing Hands:

1. Turn on water
2. Use soap
3. Scrub hands
4. Rinse
5. Dry with towel

Set 3 - Getting Ready for Bed:

1. Take a bath
2. Put on pajamas
3. Brush teeth
4. Read a story
5. Go to sleep

STORY SEQUENCES:

Set 4 - Planting a Seed:

1. Dig a hole

WeWIN

2. Put seed in hole
3. Cover with soil
4. Water the seed
5. Seed grows into plant

Set 5 - Making a Sandwich:

1. Get bread
2. Spread peanut butter
3. Spread jelly
4. Put bread together
5. Eat sandwich

Set 6 - Getting Dressed:

1. Put on underwear
2. Put on shirt
3. Put on pants
4. Put on socks
5. Put on shoes

LIFE CYCLES:

Set 7 - Butterfly Life Cycle:

1. Egg
2. Caterpillar
3. Cocoon
4. Butterfly

Set 8 - Frog Life Cycle:

1. Egg
2. Tadpole
3. Tadpole with legs
4. Frog

WeWIN

STORIES:

Set 9 - Three Little Pigs (simplified):

1. Pigs build houses
2. Wolf comes
3. Wolf blows houses down
4. Pigs safe in brick house

Set 10 - Goldilocks (simplified):

1. Goldilocks enters house
2. Tries porridge
3. Sits in chairs
4. Sleeps in bed
5. Bears come home

Biến thể:

Biến thể 1 - Number Sequence:

- Trộn số 1-10
- Trẻ xếp theo thứ tự
- Then count: "1, 2, 3..."

Biến thể 2 - Size Sequence:

- Xếp từ nhỏ đến lớn (hoặc ngược lại)
- VD: small ball, medium ball, big ball

Biến thể 3 - Missing Step:

- Cho sequence nhưng thiếu một bước
- Trẻ phải đoán bước thiếu
- VD: Wake up → ??? → Eat breakfast
- Missing: Brush teeth

Biến thể 4 - Wrong Order:

- Giáo viên cố tình xếp SAI thứ tự

WeWIN

- Trẻ phải phát hiện và sửa
- VD: Eat breakfast → Wake up (WRONG!)

Biến thể 5 - Act the Sequence:

- Không dùng cards
- Trẻ diễn sequence bằng actions
- VD: Pretend to wake up → brush teeth → eat

Biến thể 6 - Verbal Sequencing:

- Không dùng pictures
- Giáo viên nói các bước (trộn lẫn)
- Trẻ nghe và sắp xếp đúng thứ tự

Biến thể 7 - Team Relay:

- Chia team
- Mỗi team xếp một sequence
- Team nào nhanh + đúng thắng

Biến thể 8 - Personal Sequence:

- Trẻ vẽ sequence của riêng mình
- VD: "My Morning Routine"
- Trình bày cho lớp

Sequence Words Teaching:

Key Vocabulary:

- FIRST (Đầu tiên)
- SECOND / THEN (Thứ hai / Sau đó)
- NEXT (Tiếp theo)
- AFTER THAT (Sau đó)
- FINALLY / LAST (Cuối cùng)

Sentence Frames:

- "First, I wake up."

WeWIN

- "Then, I brush my teeth."
- "Next, I eat breakfast."
- "Last, I go to school."

Tips dạy hiệu quả:

- Bắt đầu với 3-step sequences (dễ)
- Tăng dần lên 4-5 steps
- Làm mẫu rõ ràng trước
- Dùng gestures (tay chỉ) khi nói sequence words:
    - "First" → Point to left
    - "Last" → Point to right
- Lặp lại sequence words nhiều lần
- Kết nối với cuộc sống thật:
    - "What do YOU do first in the morning?"

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ xếp sai:**
    - "Hmm, let's think. Do we eat breakfast BEFORE or AFTER we wake up?"
    - Hỏi logic questions để guide
- **Nếu trẻ không chắc:**
    - "Let's think about what WE do. Do we brush teeth before or after breakfast?"

Cách mở rộng:

- Tạo sequence book:
    - "My Day" book với 5-6 pages
    - Mỗi page là một step
- Chụp ảnh trẻ làm các bước
- Dán vào book với captions

Cognitive Benefits:

- Temporal ordering (thứ tự thời gian)

WeWIN

- Cause and effect
- Logical thinking
- Story comprehension

GAME 26: RIDDLES & GUESSING (Đố vui)

Mục tiêu:

- Phát triển listening comprehension
- Rèn luyện logical thinking
- Học mô tả đặc điểm của vật

Chủ đề phù hợp:

- Animals
- Food
- Objects
- People (jobs, family)

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh (cả lớp)

Thời gian: 10-15 phút

Vật liệu cần thiết:

- Flashcards (để reveal answer)
- Riddle cards (optional)
- Mystery box (tùy chọn)

Chuẩn bị:

1. Chuẩn bị danh sách riddles phù hợp lứa tuổi
2. Trẻ ngồi vòng tròn hoặc đối diện giáo viên

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Teacher Riddles:

Bước 1 - Introduce:

- "I'm thinking of something... Can you guess what it is?"

WeWIN

Bước 2 - Give Clues:

- Đưa ra clues từng bước (từ khó đến dễ)
- Clue 1: General
- Clue 2: More specific
- Clue 3: Very obvious

Bước 3 - Students Guess:

- Trẻ giơ tay đoán sau mỗi clue
- "Is it a...?"

Bước 4 - Reveal:

- Khi có em đoán đúng (hoặc sau clue cuối):
    - "Yes! It's a CAT!"
- Giơ flashcard lên

Bước 5 - Repeat:

- Riddle mới

Ví dụ Riddles:

ANIMALS - EASY:

Riddle 1:

- Clue 1: I am an animal.
- Clue 2: I have four legs.
- Clue 3: I say "woof woof!"
- Answer: DOG

Riddle 2:

- Clue 1: I live in water.
- Clue 2: I can swim.
- Clue 3: I have fins.
- Answer: FISH

Riddle 3:

WeWIN

- Clue 1: I am very big.
- Clue 2: I have a long nose.
- Clue 3: My nose is called a trunk.
- Answer: ELEPHANT

Riddle 4:

- Clue 1: I can fly.
- Clue 2: I have feathers.
- Clue 3: I lay eggs.
- Answer: BIRD

FOOD - EASY:

Riddle 5:

- Clue 1: I am a fruit.
- Clue 2: I am red.
- Clue 3: Teachers love me! (traditional symbol)
- Answer: APPLE

Riddle 6:

- Clue 1: I am yellow.
- Clue 2: Monkeys like me.
- Clue 3: You peel me before eating.
- Answer: BANANA

Riddle 7:

- Clue 1: I am cold.
- Clue 2: I am sweet.
- Clue 3: I melt in the sun.
- Answer: ICE CREAM

OBJECTS - MEDIUM:

Riddle 8:

WeWIN

- Clue 1: You use me at school.
- Clue 2: I have pages.
- Clue 3: You read me.
- Answer: BOOK

Riddle 9:

- Clue 1: I am in the sky.
- Clue 2: I am bright.
- Clue 3: I come out during the day.
- Answer: SUN

Riddle 10:

- Clue 1: I have four wheels.
- Clue 2: People drive me.
- Clue 3: I go on the road.
- Answer: CAR

JOBS - MEDIUM:

Riddle 11:

- Clue 1: I work with people.
- Clue 2: I help sick people.
- Clue 3: I use a stethoscope.
- Answer: DOCTOR

Riddle 12:

- Clue 1: I work at school.
- Clue 2: I write on the board.
- Clue 3: I teach students.
- Answer: TEACHER

HARDER RIDDLES:

Riddle 13:

WeWIN

- **Clue 1: I can be many colors.**
- **Clue 2: You can bounce me.**
- **Clue 3: You play with me.**
- **Answer: BALL**

Riddle 14:

- **Clue 1: I fall from the sky.**
- **Clue 2: I am wet.**
- **Clue 3: You need an umbrella when I come.**
- **Answer: RAIN**

Riddle 15:

- **Clue 1: I have hands but no arms.**
- **Clue 2: I have a face but no eyes.**
- **Clue 3: I tell you the time.**
- **Answer: CLOCK**

REALLY TRICKY (for older kids):

Riddle 16:

- **Clue 1: I have a bed but I don't sleep.**
- **Clue 2: I have a mouth but I don't eat.**
- **Clue 3: I run but I don't walk.**
- **Answer: RIVER**

Biến thể:

Biến thể 1 - Yes/No Questions:

- **Trẻ hỏi yes/no questions để đoán**
- **"Is it an animal?" → "Yes!"**
- **"Does it have four legs?" → "No!"**
- **"Can it fly?" → "Yes!"**
- **"Is it a bird?" → "YES!"**

We WIN

Biến thể 2 - Mystery Box:

- **Đặt object trong hộp kín**
- **Cho clues**
- **Trẻ đoán**
- **Cuối cùng mở hộp để reveal**

Biến thể 3 - Feel and Guess:

- **Trẻ cho tay vào túi/hộp**
- **Sờ object (không nhìn)**
- **Đoán bằng xúc giác**
- **"It's round... It's soft... It's a ball!"**

Biến thể 4 - Sound Riddles:

- **Phát âm thanh (animal sounds, vehicle sounds)**
- **Trẻ đoán**
- **"Moo!" → "It's a cow!"**

Biến thể 5 - Student Creates Riddle:

- **Cho trẻ tự nghĩ riddle**
- **Em đưa clues**
- **Bạn bè đoán**
- **Giáo viên hỗ trợ nếu cần**

Biến thể 6 - "I Spy" Riddles:

- **"I spy with my little eye, something RED in this room."**
- **Trẻ nhìn xung quanh và đoán**
- **"The fire extinguisher?"**
- **"Yes!"**

Biến thể 7 - Movement Riddles:

- **Riddles về actions**
- **"I am something you do with your legs... You do me fast... What am I?"**

WeWIN

- **Answer: RUNNING**

Biến thể 8 - Partner Riddles:

- **Trẻ làm việc theo cặp**
- **Em A nghĩ ra object**
- **Em B hỏi questions để đoán**

Tips dạy hiệu quả:

- **Bắt đầu với riddles dễ, rõ ràng**
- **Đưa ra đủ clues để trẻ thành công (không quá khó)**
- **Nếu không ai đoán được sau 3 clues → Cho thêm clues**
- **Khen ngợi cả guesses sai:**
    - **"Good guess! But it's not a cat. Try again!"**
- **Sử dụng gestures và acting khi đưa clues**
- **Sau khi reveal answer, ôn lại các clues:**
    - **"Yes! It's a dog. A dog has four legs and says 'woof woof'!"**

Vocabulary Teaching:

- **Dạy từ "clue" (manh mối)**
- **Dạy question forms:**
    - **"Is it...?"**
    - **"Does it...?"**
    - **"Can it...?"**
- **Dạy từ mô tả:**
    - **Big/small, soft/hard, fast/slow**
    - **Colors, shapes, sizes**

Lưu ý:

- **Giữ clues đơn giản và rõ ràng**
- **Tránh từ vựng quá khó trong clues**
- **Nếu trẻ không biết từ nào đó trong clue → Giải thích ngay**

WeWIN

Cách mở rộng:

- **Tạo "Riddle Book" của lớp**
- **Mỗi em vẽ một object và viết (hoặc giáo viên ghi) riddle**
- **Tạo riddle cards để chơi ở nhà với gia đình**
- **Record riddles thành audio để nghe lại**

Cognitive Benefits:

- **Inference skills (suy luận)**
- **Deductive reasoning (lý luận suy diễn)**
- **Attention to details (chú ý chi tiết)**
- **Connecting clues (kết nối manh mối)**

PHẦN VI: TRÒ CHƠI SÁNG TẠO (CREATIVE GAMES)

GAME 27: STORYTELLING CARDS (Kể chuyện bằng thẻ)

Mục tiêu:

- **Phát triển kỹ năng kể chuyện**
- **Sử dụng từ vựng trong ngữ cảnh**
- **Rèn luyện tư duy sáng tạo và trí tưởng tượng**

Chủ đề phù hợp:

- **Story elements (characters, settings, actions)**
- **Any vocabulary can be incorporated**

Số lượng học sinh: 4-15 học sinh

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Story cards (3 categories):**
    - **Character cards (who: boy, girl, cat, princess, robot...)**
    - **Setting cards (where: forest, beach, castle, school...)**

    - **Action/Object cards (what: finds a treasure, meets a dragon, loses a key...)**
- **Hoặc dùng random picture cards**

Chuẩn bị:

1. **Chuẩn bị 3 stacks of cards (Characters, Settings, Actions)**
2. **Trẻ ngồi vòng tròn**
3. **Có thể record stories (tùy chọn)**

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Three Card Story:

Bước 1 - Draw Cards:

- **Một em rút 3 cards (1 từ mỗi stack):**
    - **Character: A cat**
    - **Setting: A castle**
    - **Action: Finds a key**

Bước 2 - Think:

- **Em đó có 1-2 phút suy nghĩ**
- **Có thể thảo luận với giáo viên/bạn**

Bước 3 - Tell Story:

- **Em kể một câu chuyện ngắn sử dụng 3 yếu tố đó:**
    - **"Once upon a time, there was a CAT. The cat lived in a big CASTLE. One day, the cat FOUND A KEY. The key opened a magic door. The end!"**

Bước 4 - Applause:

- **Cả lớp vỗ tay**
- **Giáo viên khen ngợi**

Bước 5 - Next Turn:

- **Em tiếp theo rút cards và kể chuyện**

Phiên bản 2 - Chain Story (Câu chuyện chuỗi):

Bước 1 - Start:

- **Giáo viên bắt đầu:**

We WIN

- **"Once upon a time, there was a GIRL."**

Bước 2 - Add On:

- **Em 1 rút một card và thêm vào:**
  - **"The girl went to the FOREST."**

Bước 3 - Continue:

- **Em 2 rút card và tiếp:**
  - **"In the forest, she SAW A RABBIT."**

Bước 4 - Build:

- **Cứ thế tiếp tục**
- **Mỗi em thêm một phần vào câu chuyện**

Bước 5 - End:

- **Em cuối cùng kết thúc:**
  - **"And they lived happily ever after!"**

Phiên bản 3 - Picture Story:

- **Dùng 3-4 random picture cards (không phân loại)**
- **Trẻ phải kết nối các hình thành câu chuyện**
- **VD: Cards: Tree, Car, Pizza, Moon**
  - **"One night (moon), a car stopped near a big tree. Inside the car was a pizza! But someone stole the pizza! Who was it?"**

Ví dụ Story Elements:

CHARACTER CARDS:

- **Boy, Girl**
- **Cat, Dog, Rabbit**
- **Princess, Prince, King, Queen**
- **Monster, Dragon**
- **Robot, Alien**
- **Fairy, Witch**
- **Farmer, Teacher**

WeWIN

SETTING CARDS:

- **Forest, Jungle**
- **Castle, Palace**
- **Beach, Ocean**
- **School, Classroom**
- **Park, Playground**
- **Space, Moon**
- **Farm**
- **City**

ACTION/OBJECT CARDS:

- **Finds a treasure**
- **Meets a friend**
- **Loses something**
- **Sees a rainbow**
- **Gets lost**
- **Has a magic wand**
- **Rides a bike**
- **Eats ice cream**

Sample Stories:

Story 1:

- **Cards: Princess + Forest + Magic Wand**
- **"Once there was a princess. She walked into a dark forest. She was lost! Then she found a magic wand on the ground. She waved the wand and said 'Help me!' A fairy appeared and showed her the way home. The end!"**

Story 2:

- **Cards: Robot + School + Pizza**
- **"A robot went to school. He wanted to learn. At lunch time, everyone ate pizza. The robot said, 'Can I have pizza?' The teacher said, 'Sorry, robots don't eat!' The robot was sad. Then his friend gave him a toy pizza. The robot was happy. The end!"**

WeWIN

Biến thể:

Biến thể 1 - Story with Props:

- **Dùng đồ vật thật hoặc toys thay vì cards**
- **Trẻ cầm objects và kể chuyện**
- **Có thể diễn luôn (mini puppet show)**

Biến thể 2 - Team Story:

- **Chia nhóm 3-4 em**
- **Mỗi nhóm rút cards**
- **Cùng nhau tạo story**
- **Present cho lớp**

Biến thể 3 - Story with Beginning, Middle, End:

- **Rút 3 cards cho 3 parts:**
    - **Card 1: Beginning**
    - **Card 2: Middle (problem)**
    - **Card 3: End (solution)**

Biến thể 4 - Emotion Cards:

- **Thêm emotion cards (happy, sad, scared, excited)**
- **Character phải cảm thấy emotion đó trong story**
- **"The cat was SCARED in the castle..."**

Biến thể 5 - Silly Story:

- **Cố tình rút cards không liên quan**
- **Challenge: Làm sao kết nối chúng?**
- **VD: Astronaut + Bathroom + Banana**
- **Tạo ra stories kỳ quặc, vui nhộn**

Biến thể 6 - Draw Your Story:

- **Sau khi kể story**
- **Trẻ vẽ lại story của mình (3-4 pictures)**

We WIN

- **Tạo comic strip**

Biến thể 7 - Record Stories:

- **Ghi âm stories của trẻ**
- **Nghe lại**
- **Tạo class podcast**

Biến thể 8 - Act It Out:

- **Sau khi kể story**
- **Chọn 2-3 em diễn lại**
- **Mini drama**

Story Sentence Frames (Support for younger kids):

Basic Structure:

- **"Once upon a time, there was a [character]."**
- **"He/She lived in a [setting]."**
- **"One day, he/she [action]."**
- **"Then, [what happened next]."**
- **"In the end, [ending]."**
- **"The end!"**

Tips dạy hiệu quả:

- **Model story telling trước:**
    - **Giáo viên rút cards và kể story mẫu**
- **Không yêu cầu stories dài - 3-5 câu là đủ cho mầm non**
- **Khen ngợi sự sáng tạo: "What a creative story!"**
- **Nếu trẻ stuck → Hỏi guiding questions:**
    - **"What did the cat do in the castle?"**
    - **"Was the cat happy or sad?"**
- **Cho phép trẻ kể bằng tiếng Việt nếu cần, sau đó giáo viên repeat bằng tiếng Anh**
- **Accept ALL stories - không có câu trả lời đúng/sai**

WeWIN

Vocabulary Support:

- **Pre-teach story words:**
  - **Once upon a time (Ngày xửa ngày xưa)**
  - **One day (Một ngày)**
  - **Then (Sau đó)**
  - **The end (Hết)**
- **Display sentence frames lên bảng**

Cách mở rộng:

- **Tạo "Class Story Book"**
  - **Mỗi em contribute 1 story với pictures**
  - **Bind thành book**
- **Share stories với phụ huynh**
- **Tổ chức "Story Time" mỗi tuần**

Benefits:

- **Narrative skills (kỹ năng kể chuyện)**
- **Sequencing (sắp xếp thứ tự sự kiện)**
- **Imagination and creativity**
- **Public speaking confidence**
- **Vocabulary in context**

GAME 28: DRAWING DICTATION (Vẽ theo chỉ dẫn)

Mục tiêu:

- **Luyện nghe hiểu instructions chi tiết**
- **Học từ vựng về shapes, positions, directions**
- **Phát triển kỹ năng vẽ và following directions**

Chủ đề phù hợp:

- **Shapes (circle, square, triangle, rectangle)**

WeWIN

- **Positions (on, in, under, next to, above, below)**
- **Sizes (big, small, medium)**
- **Colors**

Số lượng học sinh: 5-20 học sinh (cả lớp)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Blank paper cho mỗi học sinh**
- **Crayons/markers/pencils**
- **Sample picture (cho giáo viên)**
- **Bảng (để demo)**

Chuẩn bị:

1. **Mỗi em có giấy trắng và bút vẽ**
2. **Giáo viên có một sample picture (trẻ KHÔNG được nhìn thấy)**
3. **Trẻ ngồi ở bàn**

Cách chơi:

Bước 1 - Explain:

- **"I'm going to tell you how to draw a picture. Listen carefully!"**
- **"Don't look at your friends' papers. Draw YOUR picture."**

Bước 2 - Give Instructions:

- **Giáo viên đưa instructions từng bước:**
    - **"Draw a big circle in the middle of your paper."**
- **Đợi trẻ vẽ (15-20 giây)**

Bước 3 - Continue:

- **Instruction tiếp theo:**
    - **"Inside the circle, draw two small circles for eyes."**
- **Đợi trẻ vẽ**

Bước 4 - Build the Picture:

WeWIN

- **Tiếp tục cho đến khi hoàn thành**
- **Khoảng 8-10 instructions**

Bước 5 - Reveal:

- **Giáo viên giơ sample picture lên**
- **Trẻ so sánh với bản vẽ của mình**
- **Cười và thảo luận về differences**

Bước 6 - Show & Share:

- **Mỗi em giơ bức tranh của mình lên**
- **Khen ngợi tất cả**

Ví dụ Drawing Dictations:

EASY LEVEL - Draw a Face:

Instructions:

1. **"Draw a big circle in the middle."**
2. **"Draw two small circles for eyes."**
3. **"Draw a triangle for the nose."**
4. **"Draw a curved line for the smile."**
5. **"Draw two circles on the sides for ears."**
6. **"Draw lines on top for hair."**

Result: A simple smiley face

MEDIUM LEVEL - Draw a House:

Instructions:

1. **"Draw a big square in the middle."**
2. **"Draw a triangle on top of the square. This is the roof."**
3. **"Draw a rectangle for the door."**
4. **"Draw two small squares for windows."**
5. **"Draw a circle next to the house. This is the sun."**

WeWIN

6. **"Draw grass below the house." (short lines)**

Result: A simple house with sun

MEDIUM LEVEL - Draw a Cat:

Instructions:

1. **"Draw a big circle for the head."**
2. **"Draw two triangles on top for ears."**
3. **"Draw two dots for eyes."**
4. **"Draw a small triangle for the nose."**
5. **"Draw three lines on each side for whiskers."**
6. **"Draw an oval below the head for the body."**
7. **"Draw a long curved line for the tail."**

Result: A simple cat

HARDER LEVEL - Draw a Scene:

Instructions:

1. **"Draw a line across the middle of your paper." (horizon line)**
2. **"Above the line, draw a big circle. This is the sun."**
3. **"Draw three triangles below the line. These are mountains."**
4. **"Draw a big tree on the left side."**
5. **"Draw a small house on the right side."**
6. **"Draw two birds in the sky."**
7. **"Draw flowers near the house."**
8. **"Color the sun yellow."**
9. **"Color the grass green."**

Result: A landscape scene

WeWIN

Biến thể:

Biến thể 1 - Partner Drawing:

- **Trẻ làm việc theo cặp**
- **Em A mô tả (nhìn sample picture)**
- **Em B vẽ (không nhìn sample)**
- **Sau đó đổi vai**

Biến thể 2 - Back-to-Back:

- **2 em ngồi quay lưng nhau**
- **Em A có picture, mô tả**
- **Em B vẽ theo (không được hỏi)**
- **So sánh cuối cùng**

Biến thể 3 - Step-by-Step Reveal:

- **Sau mỗi instruction**
- **Giáo viên giơ sample lên 2 giây**
- **Trẻ check nhanh**
- **Continue**

Biến thể 4 - Add Details:

- **Sau khi vẽ xong basic picture**
- **Trẻ tự do add details:**
    - **"Now, add anything you want to make it special!"**
- **Khuyến khích creativity**

Biến thể 5 - Guess the Picture:

- **Không nói đang vẽ gì**
- **Chỉ đưa instructions**
- **Cuối cùng trẻ đoán: "Is it a cat?"**

Biến thể 6 - Shape Robots:

- **Vẽ robot chỉ bằng shapes**

WeWIN

- **"Draw a big square for the body."**
- **"Draw a circle on top for the head."**
- **"Draw rectangles for arms and legs."**

Biến thể 7 - Student Leader:

- **Cho một em làm instruction giver**
- **Em đó mô tả picture của mình**
- **Bạn bè vẽ theo**

Biến thể 8 - Blind Drawing:

- **Trẻ vẽ mà KHÔNG nhìn giấy**
- **Chỉ nghe instructions**
- **Rất vui và khó!**

Vocabulary cần thiết:

Shapes:

- **circle, square, triangle, rectangle, oval, line**

Positions:

- **in the middle, on top, below, next to, inside, outside, above, on the left, on the right**

Sizes:

- **big, small, medium, tiny, large, long, short**

Actions:

- **draw, make, color, add**

Descriptions:

- **curved, straight, round, pointed**

Tips dạy hiệu quả:

- **Nói CHẬM và RÕ RÀNG**
- **Lặp lại mỗi instruction 2 lần**
- **Đợi đủ thời gian để trẻ vẽ (không rush)**
- **Đi quanh kiểm tra và giúp đỡ**

WeWIN

- **Sử dụng gestures:**
    - **"Big circle" → Vẽ vòng tròn lớn bằng tay trong không khí**
- **Vẽ mẫu nhỏ lên bảng (nếu cần) cho trẻ nhìn thấy shape**

Xử lý tình huống:

- **Nếu trẻ vẽ sai:**
    - **"That's OK! Your picture is unique and special!"**
    - **Không sửa chữa - đây là creative activity**
- **Nếu trẻ confused:**
    - **Pause và demo trên bảng**
    - **"Like this..." (vẽ mẫu)**
- **Nếu tranh của trẻ rất khác sample:**
    - **Perfect! Praise creativity!**
    - **"Wow! Your cat has a hat! That's creative!"**

Lưu ý:

- **Mục tiêu là NGHE và HIỂU, không phải vẽ đẹp**
- **Mỗi tranh sẽ khác nhau - đó là điều tuyệt vời!**
- **Không so sánh tranh của trẻ**
- **Khen ngợi nỗ lực và listening skills**

Cách mở rộng:

- **Tạo gallery (triển lãm) với tất cả bức tranh**
- **Trẻ tự viết instructions cho một picture**
- **Chơi ở nhà với family**

Benefits:

- **Following sequential instructions**
- **Spatial awareness (nhận thức không gian)**
- **Listening comprehension**
- **Fine motor skills (kỹ năng vận động tinh)**

WeWIN

GAME 29: SHOW AND TELL (Trình bày và chia sẻ)

Mục tiêu:

- **Phát triển kỹ năng thuyết trình (presentation)**
- **Thực hành describe objects**
- **Tăng sự tự tin nói trước đám đông**

Chủ đề phù hợp:

- **My favorite toy**
- **My family**
- **My pet**
- **Something I made**
- **A special object**

Số lượng học sinh: 5-15 học sinh

Thời gian: 20-30 phút (3-4 phút mỗi em)

Vật liệu cần thiết:

- **Objects trẻ mang từ nhà (hoặc chọn trong lớp)**
- **"Show and Tell Chair" (ghế đặc biệt)**
- **Microphone (toy - tùy chọn)**
- **Camera để chụp ảnh (tùy chọn)**

Chuẩn bị:

1. **1 tuần trước: Thông báo cho phụ huynh**
    - **"Next week is Show and Tell! Please help your child choose ONE special object to bring and share."**
    - **Gợi ý: toy, book, photo, something they made**
2. **Ngày show and tell:**
    - **Set up special chair ở front**
    - **Audience ngồi bán nguyệt**

Cách chơi:

WeWIN

Bước 1 - Review Guidelines:

- **Giáo viên nhắc lại rules:**
    - **"When your friend is presenting, we listen quietly."**
    - **"At the end, you can ask questions."**
    - **"Be kind and respectful."**

Bước 2 - First Presenter:

- **Em đầu tiên lên ngồi special chair**
- **Cầm object của mình**

Bước 3 - Presentation:

- **Em present theo structure:**

BASIC SHOW AND TELL STRUCTURE:

1. Greeting:

- **"Hello everyone!"**

2. Introduction:

- **"Today I want to show you my [toy car]."**

3. Description (What is it?):

- **"This is a red car."**
- **"It's big/small."**
- **"It's made of plastic/wood/metal."**

4. Ownership/Origin (Where did you get it?):

- **"My mom gave it to me."**
- **"I got it for my birthday."**
- **"I bought it at the store."**

5. Why Special? (Why do you like it?):

- **"I like it because it's fast."**
- **"I like it because it's my favorite color."**
- **"It's special because my grandpa gave it to me."**

WeWIN

6. What You Do With It:

- **"I play with it every day."**
- **"I take it to bed."**
- **"I drive it on the floor."**

7. Conclusion:

- **"Thank you for listening!"**

Bước 4 - Q&A Time:

- **Audience có thể hỏi 2-3 questions:**
    - **"What color is it?"**
    - **"Can I touch it?"**
    - **"Where did you get it?"**
- **Presenter trả lời**

Bước 5 - Applause:

- **Cả lớp vỗ tay**
- **"Thank you, [name]!"**

Bước 6 - Next Presenter:

- **Em tiếp theo lên**

Ví dụ Show and Tell:

Example 1 - Teddy Bear: "Hello! Today I want to show you my teddy bear. His name is Brownie. He is brown and soft. My grandma gave him to me when I was a baby. I like Brownie because he is cuddly. I sleep with him every night. He makes me feel safe. Thank you!"

Example 2 - Book: "Hi everyone! This is my favorite book. It's called 'The Very Hungry Caterpillar.' It has a caterpillar that eats a lot of food. I like this book because the pictures are colorful. My dad reads it to me before bed. Thank you!"

Example 3 - Toy Car: "Hello! I want to show you my toy car. It's red and very fast. I got it for my birthday. It has four wheels and doors that open. I like playing with it on the floor. I make it go vroom vroom! Thank you!"

Sentence Frames for Support:

For beginners (very simple):

WeWIN

- **"This is my [object]."**
- **"It is [color]."**
- **"I like it."**
- **"Thank you!"**

For intermediate:

- **"This is my [object]. Its name is [name]."**
- **"It is [size] and [color]."**
- **"[Person] gave it to me."**
- **"I like it because [reason]."**
- **"Thank you for listening!"**

For advanced:

- **"Good morning/Hello everyone!"**
- **"Today I'm excited to show you..."**
- **"This is special because..."**
- **"I got it when..."**
- **"My favorite thing about it is..."**
- **"Do you have any questions?"**
- **"Thank you so much!"**

Biến thể:

Biến thể 1 - Mystery Object:

- **Em giấu object trong bag/box**
- **Đưa clues**
- **Audience đoán**
- **Cuối cùng reveal**

Biến thể 2 - Photo Show and Tell:

- **Mang photo của family/pet/trip**
- **Describe người/địa điểm trong ảnh**

WeWIN

- **"This is my sister. Her name is Lisa. She is 7 years old."**

Biến thể 3 - "I Made This" Show:

- **Chỉ show những thứ trẻ TỰ LÀM**
- **Artwork, craft, Lego creation**
- **Explain how they made it**

Biến thể 4 - Favorite Book Share:

- **Mang sách yêu thích**
- **Đọc 1-2 trang**
- **Explain why they like it**

Biến thể 5 - Collection Show:

- **Show a collection (rocks, stickers, cards)**
- **"I collect rocks. I have 10 rocks. This one is my favorite."**

Biến thể 6 - Talent Show and Tell:

- **Thay vì object, show một talent**
- **Sing, dance, do a trick**
- **Explain and demonstrate**

Biến thể 7 - Virtual Show and Tell:

- **Nếu không thể mang object**
- **Show ảnh trên tablet/điện thoại**
- **Hoặc vẽ picture của object**

Biến thể 8 - Interview Style:

- **Giáo viên interview em**
- **Thay vì em present một mình**
- **Easier for shy kids**

Tips dạy hiệu quả:

Before Show and Tell:

- **Practice với cả lớp:**

WeWIN

    - **Giáo viên model với object của mình**
    - **"This is my mug. I drink coffee from it every morning..."**
- **Gửi note cho phụ huynh với sentence frames**
- **Khuyến khích phụ huynh practice ở nhà**

During Show and Tell:

- **Nếu em quên nói gì → Prompt bằng questions:**
    - **"What color is it?"**
    - **"Where did you get it?"**
    - **"Why do you like it?"**
- **Nếu em quá nhút nhát → Cho ngồi cạnh giáo viên**
- **Nếu em nói quá nhỏ → "Can you say it louder? We want to hear!"**
- **Giáo viên bổ sung và mở rộng:**
    - **Em: "This is my car."**
    - **Giáo viên: "Wow! You have a beautiful RED car! It looks very fast!"**

After Show and Tell:

- **Chụp ảnh mỗi em với object**
- **Display ảnh trên bảng tin**
- **Gửi ảnh cho phụ huynh**

Audience Behavior:

- **Teach good audience skills:**
    - **Sit quietly**
    - **Look at the speaker**
    - **Listen carefully**
    - **Clap at the end**
    - **Ask kind questions**

Questions trẻ có thể hỏi:

- **"What is it called?"**

WeWIN

- **"Where did you get it?"**
- **"Can I see it up close?"**
- **"Can I touch it?"**
- **"What do you do with it?"**
- **"Why do you like it?"**

Lưu ý:

- **Luôn tạo môi trường AN TOÀN và SUPPORTIVE**
- **Không cho phép trẻ laugh at others**
- **Mọi object đều đặc biệt với chủ nhân của nó**
- **Nếu có em không mang object → OK! Có thể show something từ classroom**

Cách mở rộng:

- **Tạo "Show and Tell Journal"**
  - **Mỗi em vẽ object và viết (hoặc giáo viên ghi dictation)**
- **Video record presentations**
- **Create "Museum of Our Treasures" với tất cả objects (1 ngày)**

Benefits:

- **Public speaking skills**
- **Descriptive language**
- **Confidence building**
- **Listening skills (for audience)**
- **Respect for others**

PHẦN VII: TRÒ CHƠI ĐỐI KỲ THỦ (TEAM GAMES)

GAME 30: RELAY RACE (Chạy tiếp sức)

Mục tiêu:

- **Ôn tập từ vựng qua hoạt động thể chất**

WeWIN

- **Phát triển teamwork**
- **Tăng sự hứng thú học tập**

Chủ đề phù hợp: Tất cả chủ đề

Số lượng học sinh: 8-20 học sinh (chia 2-4 đội)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Flashcards (2 sets giống nhau cho mỗi đội)**
- **Cones hoặc markers để đánh dấu vị trí**
- **Baskets hoặc boxes**
- **Không gian rộng**

Chuẩn bị:

1. **Chia trẻ thành 2-4 đội (4-6 em mỗi đội)**
2. **Mỗi đội xếp hàng ở starting line**
3. **Đặt flashcards hoặc objects ở end line (khoảng 5-7 mét)**

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Flashcard Relay:

Bước 1 - Setup:

- **Mỗi đội có một basket ở starting line (rỗng)**
- **Flashcards đặt ở end line**

Bước 2 - Start:

- **Giáo viên nói: "Ready, set, GO!"**
- **Em đầu tiên mỗi đội chạy đến end line**

Bước 3 - Task:

- **Em chạy đến pick một flashcard**
- **Chạy về**
- **NÓI tên từ vựng to: "APPLE!"**
- **Bỏ card vào basket**

WeWIN

Bước 4 - Tag:

- **Tag (chạm) em tiếp theo**
- **Em đó chạy đi lấy card**

Bước 5 - Continue:

- **Tiếp tục cho đến khi hết cards**

Bước 6 - Winner:

- **Đội nào xong trước thắng**
- **Hoặc: Đội nào có nhiều cards nhất sau thời gian nhất định**

Phiên bản 2 - Action Relay:

Setup:

- **Giáo viên gọi tên một từ vựng (VD: "CAT!")**

Task:

- **Em đầu tiên chạy đến end line**
- **DIỄN động tác của cat (meow, crawl)**
- **Chạy về**
- **Tag em tiếp theo**

Next:

- **Giáo viên gọi từ mới: "BIRD!"**
- **Em tiếp theo phải act like a bird**

Phiên bản 3 - Matching Relay:

Setup:

- **Tại starting line: Picture cards**
- **Tại end line: Word cards**

Task:

- **Em chạy với một picture card**
- **Tìm word card khớp ở end line**
- **Match chúng**

WeWIN

- **Chạy về với cả 2 cards**

Phiên bản 4 - Sorting Relay:

Setup:

- **Cards trộn lẫn ở end line**
- **2 baskets ở starting line (labeled: Fruits / Vegetables)**

Task:

- **Em chạy đến**
- **Chọn một card**
- **Chạy về**
- **BỎ vào đúng basket (phân loại)**

Biến thể:

Biến thể 1 - Obstacle Relay:

- **Thêm obstacles (chướng ngại vật):**
    - **Hop over cones**
    - **Crawl under table**
    - **Zigzag between chairs**
- **Vừa vận động vừa học**

Biến thể 2 - Dress-Up Relay:

- **Tại end line có costumes (hats, shirts)**
- **Em chạy đến**
- **Mặc costume**
- **Chạy về**
- **Nói tên clothing item: "Hat!"**
- **Cởi ra cho em tiếp theo**

Biến thể 3 - Build a Sentence:

- **Mỗi em lấy một word card**
- **Team phải sắp xếp thành câu hoàn chỉnh**

WeWIN

- **VD: Cards: I / like / apples**
- **Sentence: "I like apples."**

Biến thể 4 - Color Hunt:

- **Giáo viên gọi màu: "RED!"**
- **Em chạy đến**
- **Tìm object/card màu đỏ**
- **Mang về**

Biến thể 5 - Number Relay:

- **Cards có numbers**
- **Em chạy lấy cards theo thứ tự**
- **1, 2, 3, 4, 5...**

Biến thể 6 - Memory Relay:

- **Giáo viên giơ một flashcard 3 giây (cả team nhìn)**
- **Che card đi**
- **Em đầu tiên chạy đến end line**
- **Tìm card GIỐNG VẬY**
- **Mang về để check**

Biến thể 7 - Spelling Relay:

- **Word cards tại starting line**
- **Letter cards tại end line**
- **Em phải tìm letters để spell word**

Biến thể 8 - Balloon Pop Relay:

- **Balloons ở end line (có pictures bên trong)**
- **Em chạy đến**
- **Pop balloon**
- **Nói tên picture**
- **Chạy về**

WeWIN

Tips dạy hiệu quả:

- **Giải thích rules rõ ràng trước khi bắt đầu**
- **Demo với 2 em trước**
- **Cổ vũ tất cả các đội: "Go team 1! Go team 2!"**
- **Đảm bảo công bằng:**
    - **Các đội có số lượng em cân bằng**
    - **Nếu lẻ → Một em chạy 2 lần**
- **Nhắc về safety: không xô đẩy, chạy cẩn thận**

Lưu ý an toàn:

- **Không gian phải rộng, không có vật cản**
- **Nếu sàn trơn → Cho trẻ DI CHUYỂN NHANH thay vì chạy**
- **Nhắc trẻ tag nhẹ nhàng (không đánh)**
- **Có giáo viên ở cả 2 đầu (start và end) để giám sát**

Xử lý tình huống:

- **Nếu có em ngã:**
    - **Dừng game ngay**
    - **Check em**
    - **Continue khi safe**
- **Nếu có team gian lận:**
    - **Nhắc nhở: "Remember, we play fair!"**
    - **Có thể deduct points**
- **Nếu một team thua rất xa:**
    - **Khen nỗ lực: "You tried so hard! Great job!"**
    - **Không chỉ focus vào winner**

Rewards:

- **Đội thắng: Stickers, high fives, "Champion" certificate**
- **Đội thua: Participation stickers, "Great teamwork" praise**

WeWIN

- **Hoặc: TẤT CẢ các đội đều thắng vì đã try their best!**

Cách mở rộng:

- **Chart progress: "Today Team 1 got 10 cards!"**
- **Chụp ảnh action shots**
- **Thay đổi theme mỗi tuần**

GAME 31: BOARD RACE (Đua lên bảng)

Mục tiêu:

- **Ôn tập từ vựng và spelling**
- **Phát triển tốc độ phản xạ**
- **Khuyến khích teamwork và competition lành mạnh**

Chủ đề phù hợp:

- **Vocabulary review (any topic)**
- **Spelling**
- **Numbers**
- **Categories**

Số lượng học sinh: 8-20 học sinh (chia 2 đội)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Whiteboard hoặc blackboard**
- **2 markers/chalks (màu khác nhau cho mỗi đội)**
- **Flashcards (tùy chọn)**
- **Eraser**

Chuẩn bị:

1. **Chia lớp thành 2 đội**
2. **Mỗi đội xếp hàng đối diện bảng (khoảng 2-3 mét)**
3. **Vẽ 2 cột trên bảng (1 cho mỗi đội)**

WeWIN

Cách chơi:

Phiên bản 1 - Vocabulary Writing:

Bước 1 - Call Category:

- **Giáo viên gọi category:**
    - **"ANIMALS!"**

Bước 2 - Race:

- **Em đầu tiên mỗi đội chạy đến bảng**
- **VIẾT một từ vựng trong category đó**
- **VD: "Cat", "Dog"**

Bước 3 - Return:

- **Chạy về**
- **Đưa marker cho em tiếp theo**

Bước 4 - Continue:

- **Em tiếp theo chạy lên**
- **Viết từ MỚI (không lặp lại)**

Bước 5 - Time Limit:

- **Chơi trong 2-3 phút**
- **Hoặc cho đến khi một đội không nghĩ ra từ nữa**

Bước 6 - Count:

- **Đếm số từ mỗi đội**
- **Check spelling**
- **Đội nào có nhiều từ ĐÚNG hơn thắng**

Phiên bản 2 - Picture to Word:

Setup:

- **Giáo viên giơ một flashcard (VD: picture of an apple)**

Task:

- **Em đầu tiên mỗi đội chạy lên**

WeWIN

- **VIẾT tên từ vựng: "APPLE"**
- **Em nào xong trước và đúng → Team được 1 điểm**

Next:

- **Em tiếp theo trong hàng**
- **Flashcard mới**

Phiên bản 3 - Draw the Word:

Setup:

- **Giáo viên NÓI một từ: "Cat!"**

Task:

- **Em đầu tiên mỗi đội chạy lên**
- **VẼ hình cat**
- **Em nào vẽ xong trước (và recognizable) → Team được điểm**

Phiên bản 4 - Sentence Building:

Setup:

- **Giáo viên cho một word: "Apple"**

Task:

- **Team phải viết một CÂU với từ đó**
- **VD: "I like apples." / "Apples are red."**
- **Câu đúng ngữ pháp và spelling → Điểm**

Biến thể:

Biến thể 1 - Alphabet Race:

- **Viết alphabet từ A-Z**
- **Em 1 viết A**
- **Em 2 viết B**
- **Em 3 viết C...**
- **Team nào xong trước thắng**

Biến thể 2 - Number Race:

We WIN

- **Viết numbers 1-20 (hoặc higher)**
- **Mỗi em viết một số**

Biến thể 3 - Opposite Words:

- **Giáo viên viết một từ lên bảng: "Big"**
- **Teams phải viết opposite: "Small"**
- **Team nào nhanh hơn thắng**

Biến thể 4 - Scrambled Words:

- **Giáo viên viết từ xáo trộn: "TAC"**
- **Teams unscramble: "CAT"**

Biến thể 5 - Missing Letter:

- **Giáo viên viết: "C_T"**
- **Teams điền chữ còn thiếu: "A"**

Biến thể 6 - Category Challenge:

- **Giáo viên: "Write 3 FRUITS!"**
- **Teams write: Apple, Banana, Orange**

Biến thể 7 - Translation Race:

- **Giáo viên nói tiếng Việt: "Con mèo"**
- **Teams viết tiếng Anh: "Cat"**

Biến thể 8 - Math + Vocabulary:

- **Giáo viên viết: "2 + 3 = ?"**
- **Teams viết: "Five" (word, not number)**

Scoring System:

Option 1 - Point per Round:

- **Mỗi vòng: Team thắng được 1 điểm**
- **Chơi 10-15 vòng**
- **Team có nhiều điểm nhất thắng**

Option 2 - Cumulative Words:

WeWIN

- **Đếm tổng số từ đúng sau game**
- **Team nhiều từ hơn thắng**

Option 3 - Speed + Accuracy:

- **2 điểm nếu nhanh VÀ đúng**
- **1 điểm nếu chậm nhưng đúng**
- **0 điểm nếu sai**

Tips dạy hiệu quả:

- **Nhắc rules trước:**
    - **"Write clearly!"**
    - **"No helping from team members!"**
    - **"If you don't know, skip and let next person try!"**
- **Giữ game NHANH và exciting**
- **Change categories/tasks often để maintain interest**
- **Khen cả 2 teams: "Both teams are doing great!"**

Lưu ý:

- **Cho trẻ mầm non: Focus on SIMPLE words (3-4 letters)**
- **Không ép phải spell perfect - phonetic spelling OK**
- **Nếu em viết sai → Nhẹ nhàng correct:**
    - **"Almost! It's C-A-T, not K-A-T. Good try!"**

For younger kids who can't write yet:

- **Thay vì write → Đặt magnetic letters**
- **Hoặc: Chọn correct word card từ options**

Xử lý tình huống:

- **Nếu một team quá mạnh:**
    - **Adjust rules: Slower team gets 5-second head start**
- **Nếu trẻ freeze (không biết viết gì):**
    - **"It's OK! Next person!"**

WEWIN

    - **No pressure**
- **Nếu có tranh cãi:**
    - **Giáo viên là final judge**
    - **"Both answers are good! Each team gets 1 point!"**

Cách mở rộng:

- **Track cumulative scores qua nhiều tuần**
- **"Championship Board" - team nào thắng nhiều nhất tháng này?**
- **Award "Word Champion" certificates**

GAME 32: PICTIONARY FOR KIDS (Vẽ đoán hình)

Mục tiêu:

- **Ôn tập từ vựng qua hình ảnh**
- **Phát triển creativity và kỹ năng vẽ**
- **Rèn luyện guessing và inference skills**

Chủ đề phù hợp:

- **Animals**
- **Food**
- **Objects**
- **Actions**
- **Any concrete nouns**

Số lượng học sinh: 6-20 học sinh (chia 2 đội)

Thời gian: 15-20 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Whiteboard/blackboard**
- **Markers/chalk**
- **Word cards (từ vựng để vẽ)**
- **Timer (đồng hồ) - optional**

WeWIN

- **Bell hoặc buzzer - optional**

Chuẩn bị:

1. **Chuẩn bị word cards (từ vựng đã học)**
2. **Chia 2 đội**
3. **Mỗi đội ngồi một bên**

Cách chơi:

Bước 1 - Choose Drawer:

- **Chọn một em từ Team 1 làm "artist"**
- **Em đó lên bảng**

Bước 2 - Show Word:

- **Giáo viên cho em xem word card (KHÔNG nói to)**
- **VD: "Cat"**
- **Team của em KHÔNG được nhìn thấy**

Bước 3 - Draw:

- **Em bắt đầu vẽ (KHÔNG được nói, KHÔNG được viết chữ, KHÔNG được dùng numbers)**
- **Set timer: 60 giây (hoặc 90 giây cho trẻ nhỏ)**

Bước 4 - Team Guesses:

- **Team của artist đoán:**
    - **"Is it a dog?"**
    - **"Is it a cat?"**
    - **"Cat!"**

Bước 5 - Correct Guess:

- **Nếu team đoán đúng TRONG thời gian → 1 điểm**
- **Nếu hết giờ mà không đoán được → 0 điểm**

Bước 6 - Switch:

- **Team 2 đến lượt**
- **Em khác lên vẽ**

WeWIN

Bước 7 - Continue:

- **Luân phiên cho đến khi tất cả em được vẽ (hoặc hết thời gian game)**

Bước 8 - Winner:

- **Team nào có nhiều điểm hơn thắng**

Ví dụ từ vựng phù hợp:

EASY (Dễ vẽ, dễ đoán):

- **Sun**
- **Moon**
- **Star**
- **House**
- **Tree**
- **Car**
- **Ball**
- **Apple**
- **Cat**
- **Dog**

MEDIUM:

- **Elephant**
- **Butterfly**
- **Rainbow**
- **Pizza**
- **Ice cream**
- **Bicycle**
- **Flower**
- **Fish**
- **Bird**
- **Book**

WeWIN

HARDER:

- **Teacher**
- **Doctor**
- **Swimming**
- **Running**
- **Happy**
- **Sad**
- **Family**
- **Breakfast**

Biến thể:

Biến thể 1 - Opposite Team Guesses:

- **Thay vì team của artist đoán**
- **OPPOSITE team đoán**
- **Nếu đoán đúng → Opposite team được điểm**
- **Artist cố vẽ khó để opposite team không đoán được!**

Biến thể 2 - Actions/Verbs:

- **Vẽ actions thay vì nouns**
- **VD: Running, Eating, Swimming**
- **Khó hơn!**

Biến thể 3 - Categories:

- **Announce category trước: "This is an ANIMAL!"**
- **Giúp team guess easier**

Biến thể 4 - No Peeking:

- **Artist vẽ mà KHÔNG nhìn board**
- **Nhìn lên trần nhà**
- **Very funny and challenging!**

Biến thể 5 - Partner Drawing:

WeWIN

- **2 em cùng vẽ một picture**
- **Phải cooperate!**

Biến thể 6 - Speed Pictionary:

- **Mỗi turn chỉ 30 giây (nhanh!)**
- **Vẽ nhanh, đoán nhanh**

Biến thể 7 - Progressive Drawing:

- **Em 1 vẽ 10 giây**
- **Em 2 tiếp tục vẽ 10 giây**
- **Em 3 tiếp tục...**
- **Team đoán cuối cùng**

Biến thể 8 - One Line Drawing:

- **Chỉ được vẽ ONE CONTINUOUS LINE**
- **Không nhấc bút lên!**
- **Very challenging**

Rules phải nhớ:

KHÔNG được:

- **Nói (talk)**
- **Viết chữ (write words/letters)**
- **Viết số (write numbers)**
- **Dùng gestures (chỉ tay, diễn)**
- **Point at objects in room**

ĐƯỢC phép:

- **Vẽ (draw)**
- **Dùng arrows (→)**
- **Gật đầu/lắc đầu khi team đoán (Yes/No)**

Tips dạy hiệu quả:

For Artists:

WeWIN

- **"Draw BIG so everyone can see!"**
- **"Draw the most important parts first!"**
- **"If they don't get it, try drawing something else that gives a clue!"**

For Guessers:

- **"Guess out loud!"**
- **"Keep guessing! Don't give up!"**
- **"Help each other think!"**

For Teacher:

- **Choose words trẻ đã học (không quá mới)**
- **Có easy và medium words mixed**
- **Khen cả artist và guessers:**
    - **"Great drawing!"**
    - **"Good guessing!"**
- **Nếu quá khó → Give hints:**
    - **"It's an animal."**
    - **"It lives on a farm."**

Lưu ý:

- **Một số trẻ vẽ không giỏi → OK! Focus on fun, not art quality**
- **Nếu em sợ vẽ trước đám đông → Cho phép vẽ với một bạn (partner)**
- **Đảm bảo tất cả em đều có turn để vẽ**

Xử lý tình huống:

- **Nếu artist vẽ quá lâu mà chưa xong:**
    - **"Time's almost up! Draw faster!"**
- **Nếu team không đoán được:**
    - **"That's OK! The word was [cat]. Let's see the next one!"**
- **Nếu artist accidentally nói:**
    - **"Oops! Remember, no talking! But nice try!"**

We WIN

Cách mở rộng:

- **Tạo "Pictionary Dictionary" - album với drawings + words**
- **Cho trẻ practice vẽ các từ ở nhà**
- **Family Pictionary Night**

GAME 33: QUIZ SHOW (Trò chơi trắc nghiệm)

Mục tiêu:

- **Ôn tập tất cả từ vựng đã học**
- **Phát triển quick thinking**
- **Tạo không khí học tập vui nhộn như game show trên TV**

Chủ đề phù hợp:

- **Review tất cả topics đã học trong tháng/học kỳ**

Số lượng học sinh: 8-20 học sinh (chia 2-4 đội)

Thời gian: 20-30 phút

Vật liệu cần thiết:

- **Question cards (chuẩn bị trước)**
- **Buzzers hoặc bells (1 cho mỗi đội)**
- **Scoreboard (bảng điểm)**
- **Prizes/stickers**
- **"Quiz Master" hat cho giáo viên (optional)**
- **Microphone toy (optional)**

Chuẩn bị:

1. **Chuẩn bị 20-30 questions (mix easy, medium, hard)**
2. **Chia teams (3-5 em mỗi team)**
3. **Mỗi team có một buzzer/bell**
4. **Set up scoreboard trên bảng**

Cách chơi:

WeWIN

Format 1 - Buzzer Quiz:

Bước 1 - Announce Question:

- **Quiz Master (giáo viên) đọc question:**
    - **"What animal says 'moo'?"**

Bước 2 - Buzz In:

- **Team nào biết → Ấn buzzer/bell**
- **Team nào ấn FIRST được trả lời**

Bước 3 - Answer:

- **Team selected trả lời:**
    - **"A cow!"**

Bước 4 - Correct/Incorrect:

- **Nếu ĐÚNG: +10 điểm, move to next question**
- **Nếu SAI: -5 điểm (hoặc 0), team khác có cơ hội trả lời**

Bước 5 - Update Score:

- **Ghi điểm lên scoreboard**

Bước 6 - Continue:

- **Next question**

Format 2 - Round Robin (Luân phiên):

- **Mỗi team lần lượt được hỏi 1 question**
- **Team 1: Question 1**
- **Team 2: Question 2**
- **Team 3: Question 3**
- **Repeat**

Format 3 - Category Choice:

- **Teams chọn category:**
    - **Animals - 10 points**
    - **Food - 20 points**

WeWIN

    - **Colors - 30 points**
- **Khó hơn = nhiều điểm hơn**

Ví dụ Questions:

CATEGORY: ANIMALS (Easy - 10 points)

1. **Q: What animal says "woof woof"? A: Dog**
2. **Q: What animal has a long trunk? A: Elephant**
3. **Q: Can a fish fly? A: No**
4. **Q: What color is a pig? A: Pink**

CATEGORY: FOOD (Medium - 20 points)

1. **Q: Is a tomato a fruit or vegetable? A: Fruit (or accept either - it's tricky!)**
2. **Q: What do we call the first meal of the day? A: Breakfast**
3. **Q: Name a yellow fruit that monkeys like. A: Banana**
4. **Q: What do we drink that comes from cows? A: Milk**

CATEGORY: COLORS (Easy - 10 points)

1. **Q: What color is the sky on a sunny day? A: Blue**
2. **Q: What color do you get when you mix red and yellow? A: Orange**
3. **Q: Name something that is green. A: (Accept: grass, tree, frog, etc.)**

CATEGORY: NUMBERS (Medium - 20 points)

1. **Q: What comes after 5? A: 6**
2. **Q: How many fingers do you have on one hand? A: 5**
3. **Q: What is 2 + 3? A: 5**

CATEGORY: ACTIONS (Hard - 30 points)

1. **Q: What do you do with a book? A: Read**
2. **Q: What do you do when you're happy? A: Smile / Laugh**
3. **Q: DEMO: Teacher jumps. "What am I doing?" A: Jumping**

PICTURE QUESTIONS (Show flashcard):

1. **Q: *[Show picture of apple]* What is this? A: Apple**

WeWin

2. **Q: *[Show picture of cat]* What animal is this? A: Cat**

TRUE/FALSE QUESTIONS:

1. **Q: Elephants are small. True or False? A: False**
2. **Q: The sun is hot. True or False? A: True**

BONUS QUESTIONS (Worth double points!):

1. **Q: Name 3 farm animals in English! A: Cow, pig, chicken (or any 3 correct)**
2. **Q: Spell the word "CAT" A: C-A-T**

Biến thể:

Biến thể 1 - Lightning Round:

- **1 phút**
- **Hỏi nhanh nhiều questions**
- **Team trả lời nhanh nhất có thể**
- **Mỗi câu đúng = 1 điểm**
- **Ví dụ:**
    - **"What color is the sky?" → "Blue!"**
    - **"What animal says meow?" → "Cat!"**
    - **"What is 1+1?" → "Two!"**

Biến thể 2 - Picture Round:

- **Giơ một picture**
- **Team đầu tiên buzz và nói đúng → Điểm**

Biến thể 3 - Mystery Box:

- **Đặt object trong hộp**
- **Teams hỏi Yes/No questions để đoán**
- **Team đoán đúng → Điểm**

Biến thể 4 - Acting Round:

- **Giáo viên diễn (act out) một action**
- **Teams đoán: "You're running!"**

WeWIN

Biến thể 5 - Sound Round:

- **Phát animal sounds**
- **Teams đoán động vật**

Biến thể 6 - Team Huddle:

- **Cho teams 30 giây thảo luận trước khi trả lời**
- **Encourage teamwork**

Biến thể 7 - Steal Option:

- **Nếu Team A trả lời sai**
- **Team B có thể "steal" câu hỏi**
- **Trả lời đúng → Team B được điểm**

Biến thể 8 - Final Question:

- **Cuối game: BIG final question worth 50 points!**
- **Teams có thể bet (đặt cược) điểm**
- **Dramatic ending!**

Scoreboard Example:

TEAM 1: |||| |||| **(45 points)**

TEAM 2: |||| |||| | **(55 points)**

TEAM 3: |||| **(40 points)**

Tips dạy hiệu quả:

As Quiz Master:

- **Speak clearly và enthusiastically:**
  - **"And the question is... WHAT ANIMAL SAYS WOOF WOOF?"**
- **Build suspense:**
  - **"Is that correct? Let me check... YES! 10 points for Team Blue!"**
- **Encourage all teams:**
  - **"Oh! Team Red is catching up!"**
  - **"It's very close!"**

WeWIN

Managing Excitement:

- **Trẻ sẽ rất excited → Set rules trước:**
    - **"Wait for the full question before buzzing!"**
    - **"One person answers for the team!"**
    - **"No shouting out!"**

Fairness:

- **Nếu 2 teams buzz cùng lúc → Giáo viên quyết định ai first**
- **Nếu không rõ → Cho cả 2 teams trả lời**

Lưu ý:

- **Keep questions phù hợp level của trẻ**
- **Mix easy và hard questions**
- **Don't make game quá competitive - focus on FUN**

Xử lý tình huống:

- **Nếu một team thua quá xa:**
    - **Cho team đó easier questions**
    - **Hoặc bonus questions chỉ cho team đó**
- **Nếu teams tranh cãi:**
    - **"The Quiz Master's decision is final!"**
    - **But be fair and explain**
- **Nếu không ai biết câu trả lời:**
    - **Give hints**
    - **Or reveal answer và move on**

Prizes:

- **Winning team:**
    - **Stickers**
    - **Certificate: "Quiz Champions!"**
    - **High fives**

WeWIN

    - **First in line for next activity**
- **All teams:**
    - **Participation stickers**
    - **"Great job!" praise**

Cách mở rộng:

- **Weekly Quiz Show - ôn tập cuối tuần**
- **Grand Championship - cuối tháng/học kỳ**
- **Parent-Child Quiz Night**

PHỤ LỤC: BẢNG CHỌN TRÒ CHƠI THEO CHỦ ĐỀ

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG BẢNG

Bảng dưới đây giúp giáo viên nhanh chóng chọn trò chơi phù hợp với chủ đề đang dạy.

Ký hiệu:

- ⭐⭐⭐ **= Rất phù hợp (Highly recommended)**
- ⭐⭐ **= Phù hợp (Suitable)**
- ⭐ **= Có thể điều chỉnh để phù hợp (Adaptable)**

BẢNG 1: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ ANIMALS

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 1: Vocabulary Race	⭐⭐⭐	Chạy tìm flashcards động vật
Game 2: Simon Says	⭐⭐⭐	"Simon says act like a cat!"
Game 3: Musical Chairs	⭐⭐	Flashcards động vật trên ghế
Game 4: Fly and Land	⭐⭐⭐	"Fly to the elephant!"

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 5: Freeze Dance	⭐⭐⭐	"Freeze like a monkey!"
Game 6: Scavenger Hunt	⭐⭐	Tìm animal flashcards/toys
Game 7: Animals in Action	⭐⭐⭐	Core game cho animals!
Game 12: Sorting Game	⭐⭐⭐	Farm vs Wild, Can fly vs Can't
Game 15: Hot Potato	⭐⭐	Say animal names khi chuyền
Game 18: Duck Duck Goose	⭐⭐⭐	"Cat cat DOG!" version
Game 23: Category Chain	⭐⭐⭐	Name animals one by one
Game 24: Odd One Out	⭐⭐⭐	Find the animal that doesn't belong
Game 26: Riddles	⭐⭐⭐	Animal riddles rất phổ biến
Game 27: Storytelling	⭐⭐	Animals as characters
Game 30: Relay Race	⭐⭐	Act like animals relay
Game 32: Pictionary	⭐⭐⭐	Vẽ động vật

BẢNG 2: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ FOOD

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 1: Vocabulary Race	⭐⭐⭐	Chạy tìm food flashcards

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 6: Scavenger Hunt	⭐⭐⭐	Tìm fruits, vegetables
Game 8: Memory	⭐⭐⭐	Ghép cặp đồ ăn
Game 9: What's Missing	⭐⭐⭐	Food items disappear
Game 10: Bingo	⭐⭐⭐	Food Bingo rất popular
Game 12: Sorting	⭐⭐⭐	Fruits vs Vegetables
Game 14: Coloring Dictation	⭐⭐⭐	"Color the apple red"
Game 19: Shop Keeper	⭐⭐⭐	Grocery shop role-play
Game 20: Restaurant	⭐⭐⭐	Core game cho food!
Game 24: Odd One Out	⭐⭐	Find food that doesn't belong
Game 26: Riddles	⭐⭐⭐	"I'm yellow, monkeys like me"
Game 32: Pictionary	⭐⭐⭐	Vẽ đồ ăn
Game 33: Quiz Show	⭐⭐	Food trivia questions

BẢNG 3: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ COLORS & SHAPES

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 4: Fly and Land	⭐⭐⭐	"Fly to something RED!"

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 6: Scavenger Hunt	⭐⭐⭐	"Find something blue"
Game 10: Bingo	⭐⭐	Color/shape bingo
Game 12: Sorting	⭐⭐⭐	Sort by colors or shapes
Game 14: Coloring Dictation	⭐⭐⭐	Perfect cho colors!
Game 23: Category Chain	⭐⭐	Name colors one by one
Game 28: Drawing Dictation	⭐⭐⭐	"Draw a red circle"
Game 30: Relay Race	⭐⭐⭐	Color/shape matching relay

BẢNG 4: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ JOBS/CAREERS

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 1: Vocabulary Race	⭐⭐⭐	Find job flashcards
Game 2: Simon Says	⭐⭐⭐	"Act like a teacher!"
Game 5: Freeze Dance	⭐⭐⭐	"Freeze like a doctor!"
Game 7: Animals in Action	⭐⭐	Adapt to "Jobs in Action"
Game 18: Duck Duck Goose	⭐⭐	"Teacher teacher DOCTOR!"
Game 19-22: Role-Play Games	⭐⭐⭐	All perfect cho jobs!

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 26: Riddles	⭐⭐⭐	"I help sick people. Who am I?"
Game 27: Storytelling	⭐⭐	Stories about jobs
Game 29: Show and Tell	⭐⭐	"What I want to be"
Game 32: Pictionary	⭐⭐	Vẽ nghề nghiệp

BẢNG 5: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ BODY PARTS & HEALTH

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 2: Simon Says	⭐⭐⭐	"Touch your nose!" - Perfect!
Game 5: Freeze Dance	⭐⭐	Dance and freeze poses
Game 10: Bingo	⭐⭐	Body parts bingo
Game 14: Coloring Dictation	⭐⭐	"Color the eyes blue"
Game 21: Doctor's Office	⭐⭐⭐	Core game cho health!
Game 28: Drawing Dictation	⭐⭐⭐	"Draw a face with big eyes"
Game 29: Show and Tell	⭐⭐	"My body book"

BẢNG 6: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ TRANSPORTATION

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 1: Vocabulary Race	⭐⭐⭐	Race to vehicles
Game 2: Simon Says	⭐⭐	"Drive like a car!"
Game 4: Fly and Land	⭐⭐⭐	"Fly to the airplane!"
Game 5: Freeze Dance	⭐⭐	Freeze like vehicles
Game 7: Animals in Action	⭐⭐⭐	Adapt to vehicles (drive, fly, sail)
Game 12: Sorting	⭐⭐⭐	Air/Land/Water vehicles
Game 26: Riddles	⭐⭐	"I have wheels and go on roads"
Game 28: Drawing Dictation	⭐⭐	Draw vehicles
Game 32: Pictionary	⭐⭐⭐	Vẽ phương tiện

BẢNG 7: TRÒ CHƠI CHO CHỦ ĐỀ SCHOOL THINGS

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 6: Scavenger Hunt	⭐⭐⭐	"Find a pencil!"
Game 8: Memory	⭐⭐	Match school items
Game 9: What's Missing	⭐⭐⭐	School supplies disappear
Game 12: Sorting	⭐⭐	Writing tools vs Reading tools

Game	Phù hợp	Ghi chú
Game 19: Shop Keeper	⭐⭐⭐	Stationery shop
Game 26: Riddles	⭐⭐	"You write with me"
Game 29: Show and Tell	⭐⭐⭐	"My favorite school thing"
Game 32: Pictionary	⭐⭐	Draw school items

BẢNG 8: GAMES THEO MỤC ĐÍCH

Mục đích: WARM-UP (Khởi động - 5-10 phút)

- **Game 2: Simon Says** ⭐⭐⭐
- **Game 5: Freeze Dance** ⭐⭐⭐
- **Game 15: Hot Potato** ⭐⭐⭐
- **Game 17: Telephone** ⭐⭐
- **Game 18: Duck Duck Goose** ⭐⭐⭐

Mục đích: REVIEW (Ôn tập - 15-20 phút)

- **Game 1: Vocabulary Race** ⭐⭐⭐
- **Game 8: Memory** ⭐⭐⭐
- **Game 10: Bingo** ⭐⭐⭐
- **Game 23: Category Chain** ⭐⭐⭐
- **Game 30-33: All team games** ⭐⭐⭐

Mục đích: NEW VOCABULARY (Từ mới - 10-15 phút)

- **Game 4: Fly and Land** ⭐⭐⭐
- **Game 11: Picture Description** ⭐⭐⭐
- **Game 12: Sorting** ⭐⭐⭐

We WIN

- **Game 26: Riddles** ⭐⭐

Mục đích: SPEAKING PRACTICE (Luyện nói - 15-20 phút)

- **Game 19-22: All role-play games** ⭐⭐⭐
- **Game 27: Storytelling** ⭐⭐⭐
- **Game 29: Show and Tell** ⭐⭐⭐

Mục đích: LISTENING (Luyện nghe - 10-15 phút)

- **Game 14: Coloring Dictation** ⭐⭐⭐
- **Game 17: Telephone** ⭐⭐
- **Game 28: Drawing Dictation** ⭐⭐⭐

Mục đích: CALMING DOWN (Làm dịu sau hoạt động - 10-15 phút)

- **Game 8: Memory** ⭐⭐⭐
- **Game 9: What's Missing** ⭐⭐⭐
- **Game 11: Picture Description** ⭐⭐
- **Game 14: Coloring Dictation** ⭐⭐⭐
- **Game 24: Odd One Out** ⭐⭐

BẢNG 9: GAMES THEO KHÔNG GIAN

OUTDOOR (Sân trường - Cần không gian rộng)

- **Game 1: Vocabulary Race** ⭐⭐⭐
- **Game 3: Musical Chairs** ⭐⭐
- **Game 4: Fly and Land** ⭐⭐⭐
- **Game 6: Scavenger Hunt** ⭐⭐⭐
- **Game 18: Duck Duck Goose** ⭐⭐⭐
- **Game 30: Relay Race** ⭐⭐⭐

CLASSROOM (Trong lớp - Không gian vừa)

WeWIN

- **Tất cả 40 games đều có thể chơi trong lớp**
- **Nhưng cần adjust space cho active games**

SMALL SPACE (Góc nhỏ - Ít không gian)

- **Game 8: Memory** ⭐⭐⭐
- **Game 9: What's Missing** ⭐⭐⭐
- **Game 10: Bingo** ⭐⭐⭐
- **Game 14: Coloring Dictation** ⭐⭐⭐
- **Game 24: Odd One Out** ⭐⭐⭐
- **Game 26: Riddles** ⭐⭐⭐
- **Game 29: Show and Tell** ⭐⭐⭐

AT DESKS (Ngồi bàn)

- **Game 10: Bingo** ⭐⭐⭐
- **Game 13: Word Building** ⭐⭐⭐
- **Game 14: Coloring Dictation** ⭐⭐⭐
- **Game 28: Drawing Dictation** ⭐⭐⭐

BẢNG 10: GAMES THEO SỐ LƯỢNG HỌC SINH

SMALL CLASS (5-10 học sinh)

- **Tất cả 40 games đều phù hợp**
- **Đặc biệt tốt: Role-play games, storytelling**

MEDIUM CLASS (10-15 học sinh)

- **Tất cả games OK**
- **Team games rất effective**

LARGE CLASS (15-25 học sinh)

- **Ưu tiên: Team games, relay races**
- **Tránh: Games cần tất cả trẻ take turns cá nhân (quá lâu)**

WeWIN

- **Adapt: Chia nhóm nhỏ chơi simultaneous**

BẢNG 11: GAMES THEO LEVEL

BEGINNERS (Mới bắt đầu - 3-4 tuổi)

- **Game 2: Simon Says (simple commands)** ⭐⭐⭐
- **Game 5: Freeze Dance** ⭐⭐⭐
- **Game 7: Animals in Action** ⭐⭐⭐
- **Game 9: What's Missing** ⭐⭐⭐
- **Game 12: Sorting** ⭐⭐⭐
- **Game 14: Coloring Dictation** ⭐⭐⭐

INTERMEDIATE (Trung bình - 4-5 tuổi)

- **Hầu hết các games (20-30 games)** ⭐⭐⭐

ADVANCED (Khá giỏi - 5-6 tuổi)

- **Tất cả 40 games** ⭐⭐⭐
- **Có thể add variations khó hơn**

BẢNG 12: CHUẨN BỊ VẬT LIỆU

NO PREP (Không cần chuẩn bị)

- **Game 2: Simon Says**
- **Game 5: Freeze Dance**
- **Game 7: Animals in Action**
- **Game 15: Hot Potato (chỉ cần 1 ball)**
- **Game 17: Telephone**
- **Game 18: Duck Duck Goose**
- **Game 23: Category Chain**
- **Game 26: Riddles (simple ones)**

WeWIN

MINIMAL PREP (Chuẩn bị tối thiểu - <10 phút)

- **Game 1: Vocabulary Race (chỉ cần flashcards)**
- **Game 4: Fly and Land (dán flashcards)**
- **Game 9: What's Missing**
- **Game 16: Pass the Flashcard**
- **Game 24: Odd One Out**

MODERATE PREP (Chuẩn bị vừa - 10-20 phút)

- **Game 3: Musical Chairs**
- **Game 6: Scavenger Hunt**
- **Game 8: Memory (cần 2 sets cards)**
- **Game 10: Bingo (in boards)**
- **Game 12: Sorting**
- **Game 30-33: Team games**

HEAVY PREP (Chuẩn bị nhiều - >20 phút)

- **Game 13: Word Building (letter blocks)**
- **Game 19-22: Role-play (props, costumes)**
- **Game 27: Storytelling cards (tạo cards)**
- **Game 33: Quiz Show (nhiều questions)**

TIPS TỔNG QUÁT CHO GIÁO VIÊN

1. MIX & MATCH:

- **Mỗi buổi học: 2-3 games khác loại**
- **Ví dụ: Active game → Quiet game → Creative game**

2. ROTATE GAMES:

- **Không chơi cùng game 2 tuần liên tiếp**
- **Trẻ sẽ nhàm chán**

3. ADAPT:

WeWIN

- **Mỗi game có thể adapt cho nhiều chủ đề**
- **Sáng tạo biến thể riêng**

4. OBSERVE:

- **Game nào trẻ thích nhất? Chơi nhiều hơn!**
- **Game nào không hiệu quả? Adjust hoặc bỏ**

5. TIME MANAGEMENT:

- **Đừng để game kéo dài quá**
- **Better to end when trẻ còn hứng thú hơn là chơi đến khi chán**

6. INCLUSIVE:

- **Đảm bảo TẤT CẢ trẻ tham gia**
- **Không ai bị loại ra ngoài lâu**
- **Shy kids cũng cần cơ hội**

7. BALANCE:

- **Active + Quiet**
- **Individual + Team**
- **Competition + Cooperation**

KẾT LUẬN

Bộ sưu tập 40 trò chơi này cung cấp cho giáo viên:

✅ Đa dạng: Từ vận động đến tĩnh lặng, từ cá nhân đến nhóm ✅ Linh hoạt: Có thể adapt cho nhiều chủ đề và level ✅ Thực tế: Hướng dẫn chi tiết, dễ áp dụng ✅ Hiệu quả: Giúp trẻ học từ vựng qua vui chơi ✅ An toàn: Lưu ý an toàn và xử lý tình huống

Lưu ý cuối cùng:

- **Games là CÔNG CỤ, không phải mục đích**
- **Mục đích: Trẻ HỌC từ vựng một cách VUI VẺ**
- **Đừng quá focus vào winning/losing**
- **Focus vào PARTICIPATION và EFFORT**

Chúc giáo viên và các em học sinh có những giờ học tiếng Anh vui vẻ và hiệu quả tại WeWIN! 🌟

WeWIN

WeWIN