Grand Review & Master Game System

全书终极大复习与游戏化评估系统 (Review Puzzle & Master Review Game)

全要素零缩减 • 专家备课版

【全书总复习与游戏系统全局教学规划概览 (Grand Review Syllabus Overview)】

- **系统功能与定位：**本板块为《Kid's Box New Generation Starter》全书的最高潮与终极知识沉淀平台，包含「全书跨单元全景拼图 (Review Puzzle CB pp.92–93)」与「30格蛇梯综合棋盘 (Review Game CB pp.94–95)」，全面融合第 1 至第 8 单元的全部核心词汇、关键句型与交际技能。
- **全景拼图游戏矩阵 (Review Puzzle)：**将数字、文具、颜色、玩具、房间、身体部位、动物与食物 8 大主题巧妙融合成一幅超大型全景儿童房大图，支持 3 大课堂经典探险游戏：I spy (视觉大搜寻), Spot the colour (色彩猎人), Picture hunt (远近雷达猜谜)。
- **30 格蛇梯棋盘对战机制 (Review Game Rules)：**
  - **问号格 (Question Square)：**抽取词卡说出单词；若为 **You 卡**，需进行关于自我的完整口语陈述（如 I'm Maria. I'm five. / I like cake.）。
  - **梯子 (Ladders)：**落在梯子底部顺梯直升上行；**蛇头 (Snake's Head)：**落在蛇头顺蛇身跌落至蛇尾。
  - **绿灯 (Green Light)：**再次掷骰子前进；**红灯 (Red Light)：**暂停一轮。率先抵达 30 号终点格获胜！
- **全书 "You" 个人化表达进阶链：**从 Unit 1 的姓名年龄到 Unit 8 的食物好恶，形成 8 个由浅入深的自我画像语料库。

【全书总复习板块进阶规划与资源导航矩阵 (Grand Review Matrix)】

教学模块	对应页码	核心教学目标与游戏机制	核心语言与提问链	教具与资源
Module 1: 全书大拼图 (Review Puzzle)	学生书 pp.92–93 教师书 pp.T92–T93	通过 8 大单元词卡抽卡指图，提问颜色、数量、位置、能力与好恶；开展 I spy, Spot the colour, Picture hunt 3 大竞技游戏	Point to... It's here. How many...? What colour...? Where's the...? Can it...? Do you like it?	全书词卡 1–78 大白板/白板笔
Module 2: 30 格蛇梯棋 (Review Game)	学生书 pp.94–95 教师书 pp.T94–T95	掷骰子走格子，掌握梯子上升、蛇尾滑落、红绿灯奖惩机制；问号格说词，You 卡做自我陈述，率先抵达第 30 格获胜	Throw the dice. It's my/your turn. You start. Let's play. (Snakes & Ladders)	大骰子/棋子 磁吸棋子
Module 3: 卡牌系统与自我语料库 (Game Cards & You)	教师书 pp.T96–T104 全书卡牌系统	全书 8 大单元游戏卡牌 (Game cards) 与 You 卡分类剪裁使用；搭建 Units 1–8 个人表达终极语料库；全书结业自评与表彰	I'm... It's my... My favourite... I've got... I can... I like... I don't like...	You 卡 (T96) 单元卡 (T97–104)

Module 1 • 全书全景大拼图游戏 (Review Puzzle: Units 1–8)

学生书对应第 92–93 页跨页大图 (CB pp.92–93) • 教师书对应第 T92–T93 页

全书总复习 • 第一板块
跨单元全景搜寻

【学生书对应画面解析 (Class Book Facing View)】

- **跨页全景图 (CB pp.92–93)：**一幅色彩缤纷、细节极其丰富、令人惊叹的儿童房间全景大插图。全书 8 个单元的核心知识点以令人着迷的方式有机散布在画面中：
  - **Unit 1 (数字 1–6)：**散布在房间各处的数字时钟、积木块、墙面标号；
  - **Unit 2 (文具)：**书桌与地毯上的书包 (bag)、课本 (book)、椅子 (chair)、橡皮 (eraser)、铅笔 (pencil)、桌子 (table)；
  - **Unit 3 (颜色)：**黑色、蓝色、棕色、红色、白色、黄色等高饱和度真实物件；
  - **Unit 4 (玩具)：**皮球 (ball)、自行车 (bike)、小汽车 (car)、洋娃娃 (doll)、风筝 (kite)、机器人 (robot)；
  - **Unit 5 (房屋设施)：**卧室 (bedroom)、床 (bed)、门 (door)、沙发 (sofa)、窗户等；
  - **Unit 6 (身体部位)：**机器人的手臂 (arm)、眼睛 (eye)、手 (hand)、头 (head)、腿 (leg)、嘴巴 (mouth)；
  - **Unit 7 (动物)：**窗外与室内的小鸟 (bird)、小狗 (dog)、鸭子 (duck)、鱼缸里的金鱼 (fish)、青蛙 (frog)、玩具老虎 (tiger)；
  - **Unit 8 (食物)：**茶几上的蛋糕 (cake)、炸薯条 (chips)、盘子里的鸡蛋 (egg)、果盘里的水果 (fruit)、牛奶盒 (milk)、西红柿 (tomato)。

【教学目标与 8 单元提问链矩阵 (Unit-by-Unit Question Matrix)】

单元	拼图画面包含的物件 (Items)	教师进阶提问库 (Progressive Teacher Question Bank)
Unit 1	numbers 1 to 6	*"Point to number 3, please." "Count the pencils: 1, 2, 3, 4, 5, 6!"*
Unit 2	bag, book, chair, eraser, pencil, table	*"How many chairs?" "What colour's this chair?" "Where's the green bag?"*
Unit 3	black, blue, brown, red, white, yellow	*"What colour's this table?" "Point to something yellow."*
Unit 4	ball, bike, car, doll, kite, robot	*"How many balls?" "What colour's this ball?" "What's this? It's a kite."*
Unit 5	bedroom, kitchen, living room, bed, door, sofa	*"Where's the bed?" "How many sofas?" "What colour's this sofa?"*
Unit 6	arm, eye, hand, head, leg, mouth	*"Point to an arm." "What colour are the robot's arms?" "How many eyes has the robot got?"*
Unit 7	bird, dog, duck, fish, frog, tiger	*"How many birds?" "Where's the frog?" "What colour's the dog?" "Can the fish swim?" "Can the bird fly?"*
Unit 8	cake, chips, egg, fruit, milk, tomato	*"How many eggs?" "Where are the tomatoes?" "Do you like cake?" "What's your favourite food?"*

【基础玩法与 3 大进阶课堂探险游戏 (Step-by-Step Games)】

Core Routine 基础抽卡寻宝流程 (Shuffle, Peek & Point)

1. 打开学生书第 92–93 页。拿出目标单元（或全书混合）词卡，洗牌正面朝下放在讲台上。

2. 教师抽取最上面一张，悄悄偷瞄一眼后反抱在胸前不让学生看到，发出神秘指令：

> *"Point to a green chair, please."* **（请指出一把绿色的椅子。）**

3. 学生迅速在书上寻找，举手示意。指名学生走上白板大图指出位置并大声宣称：*"It's here!"* 验证正确后展示手中闪卡。

Master Game 1 我看见……视觉大搜寻 (I Spy With My Little Eye)

1. 个人、同伴或两队竞技模式。教师或出题学生仔细观察画面，选定一件物品说出线索：

> *"I spy something blue."* **（我用火眼金睛看到了蓝色的东西。）**

2. 全班学生迅速浏览画面，举手抢答猜谜：*"The chair!" "The bed!" "The doll!" "The bag!" "The robot's head!" "The milk!"* 猜中出题者心中预设物品的学生获得 1 分，并担任下一轮的出题官！

Master Game 2 **色彩终极猎人 (Spot the Colour Team Challenge)**

1. 将全班分成两组进行竞速大比拼。教师报出一种颜色：*"Blue!"*

2. 各组组员必须在规定时间内在第 92–93 页大图中找出**所有属于该颜色的物品**并全部说出英文名称：

> *"Chair, bed, doll, bag, robot's head, milk, kite, plate with eggs!"*

3. 率先找全并能清晰报出所有物品名称的小组举手走上白板指认，赢得大奖杯！

Master Game 3 **远近雷达探测猜谜 (Picture Hunt - Hot & Cold Distance)**

1. 教师手持一张隐藏的词卡面向自己，发问：*"What is it?"*

2. 邀请一位学生上台指向白板大图上的某件物品试探性猜测：*"The bike?"*

3. **远近雷达肢体语言提示：**

- 若所猜物品与目标物品**极其接近 (Hot)**：教师将两根食指靠得非常近；
- 若所猜物品与目标物品**相距遥远 (Cold)**：教师张开双臂，两手食指拉得极开！

4. 台下学生根据老师两根食指的间距，像雷达扫描一样迅速缩小范围连续猜测，直到猜中真实物品：*"Yes! It's the car!"* 气氛紧张刺激！

【分层教学支持策略 (Differentiation)】

- **潜能进阶 (Extra Challenge)：**同桌两人结对开展「小考官问答」——学生 A 模仿教师提问矩阵中的进阶问题（如 *"Can the fish fly?"* 或 *"How many eggs are on the table?"*），学生 B 观察大图作答；随后角色互换。

Module 2 • 全书 30 格蛇梯终极棋盘 (Review Game: Units 1–8)

学生书对应第 94–95 页 (CB pp.94–95) • 教师书对应第 T94–T95 页

全书总复习 • 第二板块
30格综合棋盘对战

【学生书对应画面解析 (Class Book Facing View)】

- **30 格终极棋盘结构 (CB pp.94–95)：**蛇形蜿蜒排布的 1 到 30 号彩色游戏方格：
  - **问号格 (Question Squares)：**印有显眼大问号 **?** 的方格；
  - **长梯子 (Ladders)：**连接低位格与高位格的上升通道；
  - **滑滑蛇 (Snakes)：**蛇头位于高位格，蛇尾垂在低位格；
  - **红绿交通灯 (Traffic Lights)：**绿灯格 (Green light) 与红灯格 (Red light)；
  - **第 30 格终点 (Finish)：**皇冠金牌终点格！

【完整棋盘规则体系与教师执教流程 (Rules & Procedure)】

Game Rules **5 大终极棋盘行走规则 (Board Rules)**

1. **掷骰移动：**玩家轮流掷骰子，点数为几就前进几格，边走边大声数数：*"One, two, three, four!"*
2. **问号格规则 (Question Square)：**落在问号格时，必须抽取一张卡片：
   - 若抽到**单词卡 (Word Card)**：大声读出卡片上的英文单词；
   - 若抽到 **You 卡**：必须用英语说出一句真实的自我介绍/喜好陈述（如 *"I'm Maria. I'm five."* 或 *"I like cake."*）。
   - **惩罚机制：**若能正确说出，棋子留在该格；若说不出或说错，**棋子退回掷骰前的上一格！**卡片放回牌堆底部。
3. **梯子上升 (Ladder Up)：**若正好落在梯子底部，高呼 *"Up the ladder!"* 顺着梯子直接飞升到顶端方格！
4. **蛇头下滑 (Snake Down)：**若不幸落在蛇头上，悲呼 *"Oh no! Down the snake!"* 顺着蛇身滑落至蛇尾方格！
5. **交通灯奖惩 (Traffic Lights)：**
   - 落在**绿灯格 (Green light)**：*"Green light! Throw again!"* **再掷一次骰子继续前进！**
   - 落在**红灯格 (Red light)**：*"Red light! Miss a turn!"* **下一轮暂停掷骰一次！**
6. **胜利判定：**谁的棋子率先准确抵达第 30 格，即为终极大赢家！

Classroom Etiquette **特雷弗品格礼貌游戏用语 (Trevor's Values Integration)**

引导学生在棋盘对战中全程运用第 6 单元与第 8 单元学到的礼貌社交用语：

> *"Let's play!"* **（我们开始玩吧！）**
> *"You start."* **（你先开始掷。）**
> *"It's my turn."* **（轮到我了。）**
> *"It's your turn."* **（轮到你了。）**
> *"Good job!" / "Well done!"* **（太棒了！）**

【全书 8 大单元 "You" 卡个人化表达语言库 (Unit-by-Unit You Statements)】

单元	抽取 You 卡需完成的核心句式	经典示范朗读 (Model Responses)
Unit 1	姓名与年龄 (Name & Age)	*"I'm Pablo. I'm six." / "I'm Maria. I'm five."*
Unit 2	文具归属与描述 (School Objects)	*"It's my bag." / "It's a red pencil." / "It's my book."*
Unit 3	最喜欢的颜色 (Favourite Colour)	*"My favourite colour is blue." / "My favourite colour is yellow."*
Unit 4	最喜欢的玩具与颜色 (Toys & Colours)	*"It's a yellow kite." / "My favourite toy is a ball." / "My car is red."*
Unit 5	家庭房间与颜色 (Rooms & House)	*"My bedroom is white." / "My living room is green."*
Unit 6	身体部位与五官特征 (Body Parts)	*"I've got two arms." / "I've got blue eyes." / "This is my head."*

单元	抽取 You 卡需完成的核心句式	经典示范朗读 (Model Responses)
Unit 7	运动本领与最爱动物 (Abilities & Animals)	*"I can jump." / "I can swim." / "My favourite animal is a dog."*
Unit 8	食物喜好与厌恶 (Food Likes & Dislikes)	*"I like cake." / "I don't like tomatoes." / "My favourite food is fruit."*

【分层教学组织与支持 (Differentiation & Organization)】

- **基础支持 (Extra Support - 白板全员大合战)：**若学生在 3–4 人小组中独立操作有困难，教师可将全班分成 A、B 两大阵营，在白板上用磁吸大棋子展开全班对抗赛，每队轮流派不同队员上前掷骰子、抽卡造句，人人都参与，节奏井然有序。
- **潜能进阶 (Extra Challenge)：**在高年级或自信学生的小组对战中，抽到 You 卡时必须说出复合长句（例如同时说出食物好恶加原因：*"I like cake because it's sweet. I don't like tomatoes."*）。

Module 3 • 游戏卡牌系统、终极自评与结业表彰 (Cards & Graduation)

教师书对应第 T96–T104 页 • 资源附录与结业评价

全书总复习 • 第三板块
卡牌资源与结业自评

【全书卡牌系统制作与管理指南 (Game Cards System T96–T104)】

- **You 卡 (You cards - TB p.T96)：**印有卡通人物指着自己的图标。复印到厚卡纸上并剪开。前 4 个单元游戏每组需备 3 张，后 4 个单元随着语言库扩充增加至 6–8 张。
- **单元卡牌库 (Unit game cards - TB pp.T97–T104)：**
  - **Unit 1 (T97)：**数字 1–6 卡牌；
  - **Unit 2 (T98)：**6 种文具物品卡牌；
  - **Unit 3 (T99)：**色彩涂抹飞溅卡牌 (Paint splodges) —— **重要提示：**课前需让学生涂上相应颜色（黑、蓝、棕、红、黄、白）；
  - **Unit 4 (T100)：**玩具卡牌与 Unit 4 拓展色（橙、绿、粉）；
  - **Unit 5 (T101)：**房间与家具设施卡牌；
  - **Unit 6 (T102)：**身体各部位五官卡牌；
  - **Unit 7 (T103)：**动物与动作本领卡牌；
  - **Unit 8 (T104)：**食物卡牌（可同步复印供甜咸餐盘手工项目使用）。

【Starter 级别终极结业能力核查清单 (Exit Checklist)】

核心维度	终极能力标准 (Learning Outcomes)	通关认证达成
1. 语音感知 (Sounds)	能准确分辨并跟读 /s/, /p/, /b/, /d/, /m/, /h/, /t/ 辅音及 /eɪ/, /ɪ/, /uː/ 等核心音素	**全套音素勋章 ✓**
2. 词汇储备 (Vocabulary)	熟练听说认读 8 大主题 50+ 基础词汇（数字、文具、颜色、玩具、房间、身体、动物、食物）	**50+ 词汇大师 ✓**
3. 核心句型 (Grammar)	掌握 What's this? / How many...? / Where's the...? / I've got... / I can... / I like... 等核心架构	**句型达人认证 ✓**
4. 角色交际 (Communication)	与面具侠、蒙蒂、玛丽及同伴展开自如的日常对话与情景戏剧表演	**小小演说家 ✓**
5. 品格素养 (Values)	在游戏中践行分享 (Sharing)、轮流 (Taking turns)、倾听 (Listening) 与整洁 (Tidying up)	**五星品格之星 ★★★★★**

【致教师与家长的结业寄语 (Graduation Message)】

经过《Kid's Box New Generation Starter》全书 8 个单元、4 个拓展模块、拼读说唱、品格剧场与跨学科科学的浸润式学习，孩子们不仅迈出了扎实自信的英语第一步，更在欢笑、歌唱、游戏与同伴协作中建立了终身热爱的学习兴趣！这本全要素中文备课指南陪伴每一位执教者实现了「零遗漏、高标准、国际化」的教学落地。祝愿每一位小小学习者在即将开启的 Level 1 旅程中继续乘风破浪，绽放光芒！