

Каталог ігор для використання на уроках німецької мови

1. Що робить Нікі?

Дидактична задача: вправлятися у використанні прийменників з подвійним керуванням.

Посібники: кошик (1 або 2), муляж яблука, книжка, іграшки (назви яких знайомі дітям).

Зміст: Вчитель виконує різноманітні дії з яблуком. Наприклад, кладе його в кошик, перед кошиком, між кошиком та книжкою, за кошиком тощо. Учні спочатку повторюють за вчителем запропоновані конструкції з перекладом, потім – без перекладу, потім називають дії вчителя, правильно використовуючи при цьому прийменники.

2. Як сказати?

Дидактична задача: вправлятися в лексично та граматично правильному використанні дієслів einziehen – ausziehen.

Вчитель, тримаючи на руці ляльку від її імені веде бесіду з дітьми спочатку про те, що зображено на малюнку, а потім без неї.

Особлива увага приділяється тому, що відокремлений префікс стоїть в кінці речення.

3. Що відсутнє?

Дидактична задача. Вправлятися у використанні іменників в у однині (на початковому етапі), та множині (при вивченні відповідної теми).

Зміст. Вчитель розкладає перед дітьми картинки з малюнками предметів, назви яких вже знайомі дітям і пропонує запам'ятати їх. Потім діти заплющують очі, а вчитель ховає частину малюнків. Дітям пропонують визначити, що відсутнє, вживаючи структури Was fehlt? - ... fehlt/ fehlen.

Методичні рекомендації. Приблизний набір малюнків залежить від етапу використання гри, бажано спочатку використовувати той обсяг малюнків, який є середнім результатом тестування обсягів короткочасної пам'яті для даної групи, поступово збільшувати його.

4. Магазин

Дидактична задача. Формувати вміння дітей порівнювати предмети за розміром, правильно використовувати відповідні терміни, вживати дієслово brauchen з відповідними іменниками в знахідному відмінку.

Матеріал. Іграшки різних розмірів.

Зміст. В магазині є парні іграшки, предмети (великі та маленькі, довгі та короткі, широкі та вузькі. Щоб "купити" іграшку, дитина повинна сказати, якого розміру предмет йому потрібен.

Правила. Купує той, кого назвав вчитель. Називаючи предмет, дитина повинна охарактеризувати його, вживаючи у мовленні два речення. Спочатку вчитель надає зразок висловлювання, поступово зменшуючи обсяг допомоги: Ich brauche ein Flugzeug. Das Flugzeug ist groß.

1. Будь уважним (Слуховий диктант)

Дидактична задача. Вчити дітей орієнтуватися на площині (листку паперу), розуміти словесне позначення відношень предметів у просторі. Закріпити знання певних предметних лексичних одиниць.

Матеріал. Лист паперу, клей, трафаретні зображення предметів, зразок для само(взаємо)перевірки.

Зміст. Вчитель пропонує дітям розташувати малюнки (геометричні фігури, трафарети предметів побутового вжитку тощо) на площині, дотримуючись інструкцій вчителя (іноземною мовою). Результат своєї роботи дитина може оцінити самостійно – на дошці вивішується зразок з яким він і порівнює власну роботу.

Правила. Уважно слухати інструкції та розташувати фігури відповідно до неї.

Методичні рекомендації. Гру можна провести також з цифрами.

7. Котрий відсутній?

Дидактична задача. Закріпити назви порядкових числівників вчити правильно вживати їх у усному мовленні.

Матеріал. Іграшки.

Зміст. Вчитель виставляє 3-5 іграшок, діти називають їх: Der Hase ist der erste, der Bär ist der zweite, der Bleistift ist der dritte. Потім діти заплющують очі, а вчитель міняє іграшки місцями або прибирає одну з них зі столу.

Правила. Заплющувати очі, відкривати їх за сигналом вчителя.

Методичні рекомендації. Вчитель повинен підбирати іграшки для проведення гри таким чином, щоб на початковому етапі роди іменників одного набору іграшок співпадали (напр., в поданому зразку – всі іменники чоловічого роду). Лише після того, як діти засвоять використання порядкових числівників з іменниками різних роодів, можна проводити гру, де іменники матимуть різний рід (напр., der Bus ist die erste, die Puppe ist die zweite, das Fahrrad ist das dritte).

1. Скажи навпаки

Дидактична задача. Вправлятися в орієнтування в часі (просторі), закріпити термінологію, що виражає часові відношення, розвивати швидкість реакції.

Матеріал: м'яч

Зміст. Діти стоять у колі. Вчитель кидає м'яч одному з дітей, називає слово, наприклад, schwarz. Дитина повинна піймати м'яч і повернути його вчителю з відповідним словом, що протилежне за значенням (weiß). Бажано використовувати слова jetzt – dann, heute – gestern, morgens – abends, Tag – Nacht, schnell – langsam тощо. Гру можна використовувати і на подальших етапах для активізації знань по темі, перед введенням граматичної теми Perfekt.

2. Таксі

Дидактична задача. Формувати вміння орієнтуватись у просторі, закріпити назви лексичних одиниць, що називають просторові відношення (rechts, links, geradeaus, die Straße entlang).

Матеріал: машина, карта-схема міста.

Зміст: Грають дві команди. Вчитель пропонує дітям покататись на машині. Він вказує маршрут, а діти визначають напрямок руху, називаючи його вголос, вказуючи, куди саме їхати.

Правила: Якщо діти називають маршрут неправильно, машина повертається в вихідний пункт і гра починається спочатку.

Методичні рекомендації. Можна запропонувати дітям також креслити напрямок на дошці, окремих листках паперу, асфальті тощо.

3. Знайди секрет.

Дидактична задача. Закріпити вміння орієнтуватися в просторі, закріпити відповідні ЛО.

Матеріали. Кружки різного кольору, стрілки-вказівки на місцевості (на полу чи асфальті).

Зміст. Дітей ділять на кілька груп по 4-5 чоловік. Кожній групі дають кружок певного кольору і пропонують власний секрет, орієнтуючись за стрілками відповідного кольору. На певній відстані діти знаходять наступну стрілку, на якому написано напрямок та цифра, яка означає скільки потрібно пройти кроків, для того, щоб знайти ще одну стрілку з подальшим напрямком руху. Таким чином група знаходить свій секрет.

Правила. Маршрут повинен відповідати напрямку стрілки.

Методичні рекомендації. Гру краще проводити на свіжому повітрі.

11. Тиждень

Дидактична задача. Закріпити знання про дні тижня.

Матеріал. Картки з цифрами.

Зміст. Обираються сім дітей (за бажанням), які отримують картки з номерами, що відповідають порядковому номеру "його" дню тижня. Вчитель називає будь-який день тижня, дитина з відповідною карткою стає першим, за ним шикуються інші, які утворюють таким чином тиждень.

Правила. Діти повинні вишикуватись одне за одним відповідно до порядкових номерів днів тижня.

Методичні рекомендації. Тиждень можна починати з будь-якого дня тижня (з вівторка, середи тощо). Головне – з названого дня побудувати правильну послідовність днів тижня.

12. Хто де живе?

Дидактична задача. Закріплювати та поглиблювати знання дітей про тварин, про те, де вони живуть, вчити вживати назви тварин в усному мовленні.

Матеріал. П'ять комплектів картинок з зображенням тварин; планшетки з написами (або зображеннями): ліс, річка, ферма, птахоферма.

Зміст гри. Діти діляться на групи по 4-5 чоловік відповідно до написів(малюнків) на планшетках. Кожній групі видається набір картинок з зображенням тварин (10-15 шт.). Кожна група "відбирає" власних тварин. Результати озвучуються з використанням патерн Im Wald (im Fluß, auf der Farm, auf der Geflügelfarm) wohnen (wohnt).

Методичні рекомендації. Гру можна проводити на свіжому повітрі. Інший варіант гри – без опори на картки, з завданням кожній тематичній команді (ліс, річка, ферма) – назвати якомога більше тварин, що мешкають у відповідному місці.

13. Літає, повзає, плаває, плигає, бігає

Дидактична задача. Розвивати знання про способи пересування тварин, розвивати увагу, швидкість реакції; закріпити відповідні лексичні одиниці.

Зміст. Вчитель називає тварину, а діти хором називають спосіб його пересування.

Методичні рекомендації. Краще на уроках іноземної мови спочатку використовувати спрощений варіант гри („Літає – не літає", „Плаває – не плаває" тощо). При такому способі проведення гри можна використовувати м'яч, проводити гру на свіжому повітрі.*

14. Правильно - неправильно.

Дидактична задача. Розвивати спостережливість та навички аудіювання, вчити порівнювати почуте та побачене.

Матеріал. Чотири картинки (сюжетні) з зображеннями сезонів та дітей за відповідними заняттями.

Зміст гри. Вчитель визначає сезон, наприклад, весну, потім називає різні зміни в природі, заняття дітей, які не завжди відповідають зображеному на малюнку. Діти, після кожного речення відповідають хором – Richtig або Falsch. Наприклад, вчитель виставляє малюнок з зображенням весни і зачитує текст: Es ist Frühling. Es taut. Es ist warm. Die Kinder spielen Hockey. тощо. Гру можна організувати як змагання між командами (4 за кількістю сезонів), запропонувати виконати завдання індивідуально (письмово) тощо.

15. Кольори.

Дидактична задача. Повторити та закріпити назви кольорів шляхом використання у усному мовленні.

Матеріал. Малюнки. (для другого варіанту гри).

Правила гри. Гра проводиться в парі. Уважно подивіться на партнера, відверніться і назвіть всі кольори його одягу. Другий варіант проводиться з використанням малюнка.

Методичні рекомендації. Гру варто проводити на різних етапах вивчення мови, під час вивчення різних тем. Оцінювання проводять усі учні класу або обране журі.

16. Подарунки.

Дидактична задача. Розвивати слухову пам'ять, самоконтроль та спостережливість.

Матеріали: різноманітні іграшки, предмети шкільного вжитку тощо.

Правила. Обирається ведучий, який іде за подарунками. Учні показують, що їм привезти в подарунок. Ведучий повинен запам'ятати і замовника, і подарунок. Коли всі замовлення зроблено, ведучий виходить за двері, а учні складають подарунки на стіл. Після повернення в клас ведучий повинен назвати всі замовлені подарунки і вручити їх.

Методичні рекомендації. Можна ускладнити гру, запропонувавши називати кольори предметів, а також використовувати команди "Gib mir, bitte", "Zeige mir, bitte".

17. Що це?

Дидактична задача. Розвивати увагу, спостережливість, здогадку. Навчитись вживати в усному мовленні питальні речення типу Ist das ...?

Правила гри. Вчитель показує листівку дітям і запитує: Sagt mir, was ist das?

Матеріал. Аркуш цупкого паперу складається навпіл, в середину вклеюється малюнок, а на першому аркуші вирізано отвір, через який видно фрагмент малюнку.

Методичні рекомендації. Роль вчителя після певного тренування можуть виконувати учні. Гру можна провести в формі змагання, поділивши клас на команди. В якості мовного матеріалу можна використати назви тварин, одягу тощо.

18. Tannenbaum.

Дидактична мета. Закріплення або контроль засвоєння певного лексичного матеріалу (напр., числівників, назв фруктів тощо).

Матеріали. Дві штучні ялинки (або їх зображення з паперу та магнітна дошка, магніти), картки у формі ялинкових прикрас із зображенням відповідних ЛО.

Зміст. В гру можна грати, поставивши перед собою різноманітні завдання, наприклад, при вивченні числівників, назв фруктів тощо.

Правила гри. Клас ділиться на дві команди. Представники кожної з них по черзі називають показану їм картку німецькою мовою. Якщо учень назвав картку правильно, він вішає малюнок на ялинку, а у випадку помилки – кладе під ялинку. Виграє та команда, яка повісила на свою ялинку більше іграшок.

Методичні рекомендації. Гру можна використати при вивчення дат, алфавіту, тощо. Іграшками можуть бути малюнки з питаннями, при відповіді на які можна опрацювати певну граматичну структуру.