

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №22 имени Павла Федотовича Головки
села Соленого муниципального образования Мостовский район

ДИДАКТИЧЕСКИЙ СБОРНИК

«Игры в обучении на уроках немецкого языка и во внеурочной
деятельности»

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ:

ЗАСЯДЬКО ЛАРИСА ВИКТОРОВНА,
учитель немецкого языка МАОУ СОШ №22 имени П.Ф. Головки
села Соленого

село Соленое 2024 год

Содержание

Пояснительная записка.

Фонетические игры.

Игры для работы с алфавитом.

Игры на развитие звукового и буквенного анализа слов, двигательных функций руки, пространственной ориентации

Орфографические игры.

Лексические игры.

Закрепление лексического материала в игре во внеурочной деятельности.

Грамматические игры.

Подвижные языковые игры.

Игры на развитие памяти и внимания.

Игры на развитие мышления.

Список использованной литературы.

Пояснительная записка

Основной целью обучения иностранным языкам в свете новых образовательных стандартов является формирование и развитие коммуникативной культуры школьников, обучение практическому овладению иностранным языком. Данная задача предполагает наличие у школьников не только практических умений, но и определенных качеств личности: общительности, раскованности, желания вступить в контакт, активности на уроке. Одним из эффективных средств для воспитания подобных качеств обучающихся является игра. Как известно, игры на уроках способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности у детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

С помощью игр можно развивать также память, внимание, логическое мышление.

Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Участие в игре повышает интерес детей к языку, помогает преодолеть психологический барьер – страх. Как правило, все обучающиеся принимают участие в игре, и это главное. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

Игра придает учебному общению коммуникативную направленность, укрепляет мотивацию изучения иностранного языка и значительно повышает качество овладения им.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения, эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих.

В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается и языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения — «оказывается, я могу говорить наравне со всеми».

Игр очень много, и, конечно, невозможно использовать их все. Считается, что «учителю нужно иметь в своем багаже примерно 10-15 игр, которые можно разнообразить отрабатываемым лексическим (грамматическим) материалом, варьированием заданий в рамках одной и той же игры, степенью сложности».

Все упражнения и игры создают благоприятные условия для имитации иноязычной среды, способствуют интенсивному применению лексики, развивают чувство языка, умения работы с текстом. При этом учитель обеспечивает детям максимальную самостоятельность в творчестве, не даёт прямых указаний, помогает действовать независимо, а в результате тщательного наблюдения и оценки определяет их сильные и слабые стороны. Учащиеся должны действовать самостоятельно на уроке во время игры, всегда проявлять свою инициативу, какой бы она не была.

Фонетические игры способствуют тренировке употребления языковых явлений на предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Алфавит – основа языка. К его изучению необходимо подходить с особой тщательностью на начальном этапе. Это позволит в будущем избежать ошибок обучающихся в чтении и письме. Достаточно часто бывает, что ребята пишут плохо усвоенные ими буквы наоборот, словно в их зеркальном отражении, путают на письме похожие буквы или, испытывая влияние родного языка, пишут вместо немецких букв русские. Следствием этого являются серьезные ошибки в чтении. Часто возникают

ситуации, когда малыши читают части немецких слов по-русски. Таким образом, **игры при работе с алфавитом** помогут предотвратить подобные ошибки с самого начала обучения иностранному языку.

Речь устная и речь письменная – это две формы речевой функции. При переходе к письменной речи меняется ее форма: звуковая оболочка слова заменяется графической. В связи с этим изменяются и усложняются механизмы речи: в совместную аналитико-синтетическую деятельность слухового и речедвигательного анализаторов постепенно вплетается деятельность речезрительного анализатора. Деятельность последнего выражается в анализе и синтезе зрительных впечатлений от воспринимаемого текста при посредстве особо организованных для этого движений глаз. Во время письма присоединяются еще тонкие движения пишущей руки. На данном этапе важны **игры на развитие звукового и буквенного анализа слов, двигательных функций руки, пространственной ориентации.**

Орфографические игры помогают сформировать словообразовательные и орфографические навыки при развитии письменной речи обучающихся.

Усвоение учащимися лексического материала осуществляется в практической деятельности, при этом внимание и запоминание произвольны. Использование **лексических игр**, описанных в данном учебном материале, помогает на уроках немецкого языка активизировать, закреплять, контролировать и корректировать знания, навыки и умения, создавать условия для активной мыслительной деятельности её участников, стимулировать интеллектуальную деятельность обучаемых. Они являются мощным стимулом к овладению немецким языком. С методической точки зрения в игре отрабатывается обычно определенный объем материала, обеспечивается многократное его повторение. Это повторение может осуществляться либо в неизменном виде (точно повторяется игровое упражнение с участием каждого ребенка), либо материал отрабатывается в новом варианте игры при сохранении общей направленности, что предпочтительнее, так как поддерживает длительный интерес детей к игре.

Основной задачей **грамматических игр** является управление учебно-познавательной деятельностью обучающихся и формирование у них грамматических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

Подвижные языковые игры помогают созданию у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на занятии определённой ситуации, синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке. С их помощью можно не только хорошо отработать лексический материал, но и формировать воображение и языковое чутьё. Они позволяют разнообразить виды учебной деятельности и делают процесс изучения языка более динамичным и интересным.

Игры на развитие памяти, внимания и мышления подходят для любой ступени обучения с адаптацией для каждой возрастной группы. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, игра требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь и мышление. Даже самые пассивные и слабо подготовленные ученики вовлекаются в игру, а это положительно сказывается на их успеваемости.

В данном сборнике представлены игры на уроках немецкого языка и во внеурочной деятельности, проведение которых не требует от учителя особых усилий и затрат, но способствует эффективному решению вышеназванных методических задач. Игры предназначены для обучающихся младшей и средней ступени.

Фонетические игры

1. Слышу – не слышу.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. Широкие и узкие гласные.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

3. Правильно – неправильно.

Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитав определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звук обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

4. Какое слово звучит?

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слова произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем. **Вариант 2.** Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

5. Кто быстрее?

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух..

Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

6. Кто правильнее прочитает?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учащимися. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и учащиеся должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Игры для работы с алфавитом.

Игра 1. 5 карточек.

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

Игра 2. Кто быстрее?

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учащимся раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

Игра 3. Первая буква.

Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: учащиеся делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

Игра 4. Испорченная пишущая машинка.

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: преподаватель распределяет все буквы алфавита между учащимися. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как учащиеся научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

Игра 5. Где буква?

Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает учащимся найти среди них три, в которых буква ... читается как... . Выигрывает тот, кто это сделает.

Игры на развитие звукового и буквенного анализа слов, двигательных функций руки, пространственной ориентации

Игра 1

Цель игры: развитие звукового анализа слов, буквенного гнозиса, внимания.

Ход игры: учитель произносит (пишет) по-немецки короткое слово, затем делается короткая пауза. Ученики должны в это время сосчитать, сколько в слове звуков (букв) и по хлопку сообщить ответ.

Игра 2

Цель игры: развитие навыков звукового анализа и синтеза слов, буквенного гнозиса, пространственной ориентировки.

Ход игры: учитель предъявляет ряд букв и просит учеников разложить их в алфавитном порядке, тогда получится знакомое (новое) слово. Затем можно предложить ученикам написать его в тетради, сосчитать, сколько в слове букв и сколько звуков.

Например: o, t, r, d – dort (4 буквы, 4 звука).

Игра 3

Цель игры: развитие буквенного анализа слова, пространственной ориентировки, внимания.

Ход игры: учитель предъявляет набор букв и картинку с изображением какого-нибудь предмета. Ученики должны выбрать те буквы, которые необходимы для составления слова, обозначающего предмет на картинке, и записать его. Какая это часть речи? Например: i H d u s a m – Haus (существительное).

Игра 4

Цель игры: развитие звукового анализа слова, развитие внимания.

Ход игры: учитель предъявляет картинку с изображением множества предметов. Ученики должны рассмотреть рисунок и подсчитать, сколько названий предметов начинается на какой-либо определенный звук. На какие звуки начинаются названия оставшихся предметов?

Игра 5

Цель игры: дифференциация фонем/графем.

Ход игры: ученики должны найти в нижнем ряду звук, соответствующий букве в верхнем ряду и соединить их линией.

Игра 6

Цель игры: развитие буквенного гнозиса.

Ход игры: учитель просит учеников правильно соединить прямыми линиями заглавные и соответствующим им маленькие буквы.

Игра 7

Цель игры: морфемный анализ слова, развитие воображения.

Ход игры: учитель просит правильно соединить слоги слов, опираясь на представленные рисунки.

Игра 8

Цель игры: развитие звукобуквенного анализа слова.

Ход игры: учитель предъявляет ряд слов. Ученики должны выбрать те из них, где есть сочетания букв, которые произносятся как один звук. Например: die Schule, sieben...

Игра 9

Цель игры: развитие звукобуквенного анализа слова.

Ход игры: ученики должны подобрать такое буквосочетание, чтобы получились полноценные слова. Как читается это сочетание букв?

? ule

? ultasche

? littschuh

Игра 10

Цель игры: развитие пространственной ориентировки, памяти.

Ход игры: учитель складывает в коробку (мешок Деда Мороза) вырезанные из плотного картона буквы немецкого алфавита, а ученики должны назвать, какую букву они вытащили из мешка.

Игра 11

Цель игры: развитие фонематического слуха, умения концентрироваться.

Ход игры: ведущий шепчет сидящему с краю на ухо слово на немецком языке. Следующий игрок шепчет это слово своему соседу и т.д. Игра ведется на две команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово последнему игроку.

Игра 12

Цель игры: развитие звукобуквенного анализа слова, мелкой моторики, воображения.

Ход игры: учитель предлагает “зашифровать” какое-либо слово в виде рисунка из букв, из которых состоит слово.

Игра 13

Цель игры: развитие буквенного гнозиса, графо-моторных навыков.

Ход игры: учитель рисует элемент буквы и предлагает детям дорисовать его до получения буквы, уточняя: “Какая это буква?”

Игра 14

Цель игры: развитие буквенного гнозиса, графо-моторных навыков.

Ход игры: учитель рисует точки, служащие для детей зрительным ориентиром. Обводя их, они получают букву, которую нужно назвать. С помощью точек учитель может “запрограммировать” небольшой рисунок. В таком случае дети должны назвать дорисованный образ одним из изученных слов. Таким образом можно “вводить” новые лексические единицы.

Орфографические игры.

1. Буквы рассыпались.

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2. Дежурная буква

. **Цель:** формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»

Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

3. Из двух – третье.

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

4. Вставь букву.

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

5. Картинка.

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Лексические игры

1) Игра в города

Цель: активизация словаря учащихся.

Материал: бумага, ручка.

Ход игры: учащимся предлагается начертить таблицу в тетрадях. Затем называется любая буква. Учащиеся должны заполнить таблицу, вспомнив слова, начинающиеся с этой буквы.

Tätigkeitswort	Dingwort	Stadt	Kleidung	Tier
sitzen	Stern	Slawjansk	Sandalen	Sau
lesen
.....				

2). Цепочка

Учащиеся садятся в круг. Учитель или ведущий начинает: "Ich packe meinen Koffer und lege einen Fotoapparat hinein." Можно использовать какие-либо другие похожие формулировки: *Mein Pullover ist grau* . Каждый игрок дополняет к уже названному предмету ещё какую-нибудь **вещь** или предмет. Например: "Ich packe meinen Koffer und

lege einen Fotoapparat, einen Apfel hinein“ (*Dein Pullover ist grau und meine Hose ist schwarz*).

3) Текст из картинок

Цель: развитие навыка монологической речи.

Ход: Работа проводится в микрогруппах. Учащиеся получают набор бумажных фигурок (см. далее). Необходимо расположить фигурки в определенной последовательности, так, чтобы получилась небольшая история.

Например:



Susanne und Klaus wohnen in einem Haus in der Nähe eines Waldes. Am Morgen fahren sie mit dem Bus zur Schule.

4) Это мой нос...

Цель: повторение названий частей тела, развитие внимательности.

Ход: Все становятся в круг. Ведущий показывает на часть тела, но называет при этом другую. Напр.: „Das ist meine Nase“, а показывает на колено. Игроки должны внимательно слушать и показывать правильно на названную часть тела.

5) Да и нет

Цель: тренировка в назывании действий.

Ход: Учащиеся должны по очереди называть, чем они охотно занимаются. Напр.: Ich spiele Fussball gern. Все остальные вытягивают руку вперед и, если высказывание к ним тоже относится, они поворачивают большой палец вверх. Если же они это делают неохотно – большой палец указывает вниз.

6) Mensch zu Mensch

Цель: повторение названий частей тела, развитие внимательности

Ход: Все становятся в круг по двое. Ведущий начинает: „Mensch zu Mensch wie Ohr zu Ohr“. Пары должны следовать указанию ведущего и стать «ухо к уху». Ведущий продолжает дальше: „Mensch zu Mensch wie Fuß zu Fuß“. И далее, называя различные части тела.

7) Hexenpuzzle

Цель: формирование лексического навыка.

Учитель заранее готовит вот такую геометрическую фигуру, состоящую из треугольников или многоугольников. На параллельных гранях пишутся парные слова: антонимы (kalt - heiß, schön - häßlich, lustig - traurig), синонимы (laufen - rennen, schön - nett), основные формы глаголов (lernen – gelernt, sprechen - gesprochen), слово и его перевод (die Blume - цветок, lachen – смеяться) и т.д. Затем фигура разрезается на отдельные треугольники (многоугольники). Учащиеся должны снова составить большую фигуру, подбирая к каждой грани свою пару.

8) Цифры.

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

9) Числительные.

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

10) Запретное числительное.

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

11) Пять слов.

Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

12) Цвета.

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

13) Больше слов.

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

14) Угадай название.

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

15). Озвучивание картинки.

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

16).Найди цифру.

Цель: развитие лексического навыка.

Ход игры: один из играющих называет любое слово, пришедшее ему в голову, желательно короткое. Второй участник должен назвать слово, рифмующееся с первым, третий – добавить еще слово в рифму и т.д. Тот, кто не может назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь из играющих наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает оставшийся последним.

Можно выбирать только существительные в именительном падеже единственного числа или любые другие слова.

Закрепление лексического материала в игре во внеурочной деятельности

Игра – соревновательная форма работы. Проведение игр делает овладение лексикой языка непосредственным, игра вызывает интерес и активность детей и даёт им возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое, что встречается в игре.

При использовании игр необходимо учитывать и то, какие именно знания мы хотим проверить, то есть игра не должна проводиться просто ради игры. Мы предлагаем несколько игр, которые можно использовать при проведении внеклассных занятий по немецкому языку.

Игра. Запомните предметы.

Цель: запоминание и контроль лексики. Посмотрите на разложенные на столе предметы в течение 1-2 минут, накройте их бумагой и назовите все предметы, которые вы запомнили, запишите их названия.

Игра. Солнце – дождь.

Цель: дифференциация лексики по семантическому признаку и формирование навыка лексико-грамматической трансформации. Рассмотрите 2 картинки, изображающие дождливый день и солнечный. Скажите, чем отличается одна картинка от другой.

Игра. Чужое слово.

Цель: семантическая дифференциация лексики. Вычеркните не относящиеся к данной группе слово.

Игра. Кому это принадлежит.

Цель: дифференциация лексики по семантическому признаку. Внимательно изучите характеристики изображённых на рисунке мальчика и девочки и скажите, какие предметы принадлежат каждому из них.

Игра. Mein rechter, rechter Platz ist leer.

Цель: закрепление лексики, автоматизация некоторых речевых навыков. Учащиеся садятся в круг. У водящего справа стул свободный. Он произносит такие слова: Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir Mathematik her.

Учащийся, у которого на груди карточка со словом Mathematik садится на свободный стул. Эту игру можно использовать для закрепления лексики к любой теме.

Игра. Домино.

Цель: закрепление лексики.

Оборудование: карточки для домино (с одной стороны рисунок, с другой – слово).

Учащиеся делят между собой карточки и собирают непрерывную цепочку.

Грамматические игры

1) Игра с кубиком

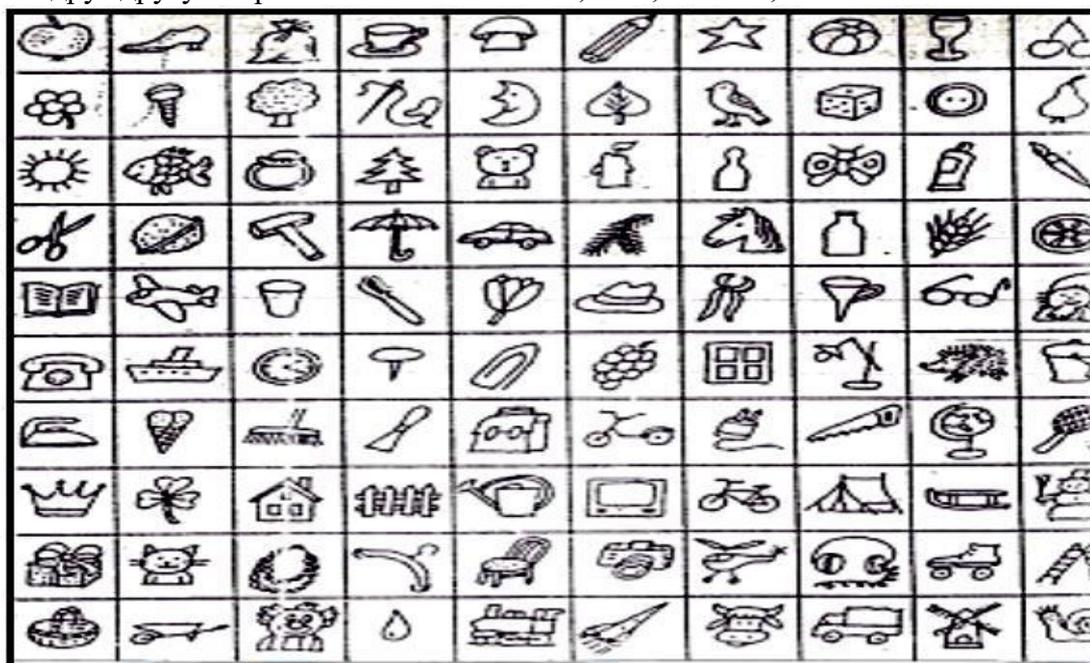
Цель: закрепление спряжения глаголов и их временных форм.

Материал: приготовить кубик, где на каждой из шести сторон будет указано личное местоимение; карточки с глаголами в инфинитиве.

Ход игры: Дети по очереди бросают кубик, где выпадает одно из местоимений. Затем берут карточку с глаголом и изменяют глагольную форму в соответствии с выпавшим местоимением. Можно усложнить игру и приготовить второй кубик с временными формами глагола. Играющему необходимо изменять глагол не только по лицам, но и учитывать глагольное время.

2) Что ты видишь?

Учащимся предлагается картинка. Используя предлоги „места“ они должны задавать друг другу вопрос «Was siehst du unter, über, ... links, ...rechts?»



3. Изображение действия.

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

4. Игра в мяч.

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

5. Кубики.

Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды.

Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отработываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

6. Подарки.

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Подвижные языковые игры

1) Игра на внимание „Alles, was Flügel hat, fliegt“

Цель: повторение существительных, психологическая разрядка.

Учащиеся кладут руки на стол. Учитель говорит «Vögel fliegen, Flugzeuge fliegen, Tauben fliegen, Häuser fliegen». При этом он поднимает руки, имитируя полет. Ученики делают то же самое, однако лишь в том случае, если названные предметы могут летать. Игра должна проходить в быстром темпе.

2) Лучше всех

Цель: употребление конструкций с модальными глаголами.

Ход: Выбирается ведущий, который сидит в центре. Остальным раздаются карточки с различными глаголами действия (так, чтобы их можно было показать в пантомиме).

Вед : Ich muss hier sitzen die ganze Zeit,
bis jemand kommt und mich befreit.

Все : Wer kann dir helfen, guter Mann?

Вед : Wer am besten (*lachen, singen, klatschen, usw.*) kann!

3) Приветствие

Цель: эмоциональный настрой .

Учащиеся становятся лицом друг к другу.

Ich gebe dir meine schöne (linke, rechte) Hand (протягивают руку)

Und einen dicken Kuss dazu (округляют губки)

Ich mag dich (кладут руку на сердце) wie ein Elefant (показываем большие уши слона)

So gross ! (тянемся вверх) Und immerzu ! (обнимаем друг друга)

4) Живой рассказ

Цель: восприятие речи на слух.

Учитель готовит небольшой рассказ и к нему серию иллюстраций. Учащиеся получают иллюстрации. Затем учитель читает рассказ, учащиеся внимательно слушают. Когда учитель упоминает предмет, изображенный на их иллюстрации, они должны встать у доски. По окончании чтения должна получиться «живая» история в картинках.

5) «Паровозик»

Паровозик, проезжая, прицепляет вагончики, причём вагончик – ученик прицепляется при условии, если, он правильно выполнил задание: назвал предмет, ответил на вопрос.

6) Was haben wir gemacht?

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Учащимся раздают карточки с различными глаголами. Учащиеся получают 1 минуту времени и задание опросить других участников, что они делают (Was machst du ?). По истечении времени учитель опрашивает всех участников игры: Was macht ... ?

7) Wettermassage

Дети показывают сначала на парте пальцами:

Es nieselt, es hagelt, Schauer, Sturm, Sonnenschein

Затем вызывается желающий, дети показывают пальчиками на его спине осадки, он старается отгадать.

8) Wir spielen , wir spielen

Учащиеся поют, сгибая называемый пальчик(и), ручку, кулачок, кивая головой.

Wir spielen, wir spielen

Und fangen lustig an

Und wenn der kleine Finger (der mittlere, der Daumen, der Zeigefinger, der Ringfinger) nicht mehr kann

Dann kommt der ... (alle Finger, das ganze Händchen, das Fäustchen, das Füßchen, das Köpfchen) dran...

...И куплет повторяется снова.

9) Wasser – Erde – Luft

Цель: повторение существительных, психологическая разрядка.

Ведущий кидает мяч и называет одно из мест обитания: *Wasser , Erd e, Luft* .

Тот, кто поймает мяч, должен назвать животное, там обитающее. Если ведущий говорит слово „ Feuer “, все встают и меняются стульями.

Игры на развитие памяти и внимания.

Игра 1

Цель игры: развитие волевого (произвольного) внимания, восприятия ритма, двигательной памяти.

Ход игры: звучит музыка, дети маршируют и выполняют команды учителя: Hände hoch! Hände nieder! и т. д. Учитель прекращает команды, дети должны выполнить движения в том же порядке на те же такты музыки.

Игра 2

Цель игры: развитие произвольного внимания, повторение алфавита.

Ход игры: каждому ребенку присваивается определенная буква немецкого алфавита. Затем учитель (или ведущий) называет какую-нибудь букву и тот ребенок, которому присвоена эта буква, делает один хлопок и повторяет название буквы.

Игра 3. “Пишущая машинка”

Цель игры: развитие произвольного внимания, закрепление навыков чтения.

Ход игры: ребенку присваивается звук. Учитель (ведущий) произносит немецкое слово и пишет его на доске. Затем каждый ученик по хлопку учителя произносит звук в том порядке, в каком они следуют в написанном слове. Когда слово “напечатано”, все хлопают в ладоши.

Игра 4

Цель игры: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Ход игры: дети сидят за партами или стоят. По команде дети выполняют требования учителя. Например: *Malt eine Katze! Schreibt einen O! Tanzt!* и т.д.

Игра 5

Цель игры: развитие внимания, воображения, моторики.

Ход игры: учитель в воздухе “пишет” простые слова. Ученики “читают” и записывают их в тетради. Выигрывает тот, кто справился с заданием лучше других.

Игра 6

Цель игры: развитие памяти, внимания.

Ход игры: двое учеников выходят к доске, на которой в беспорядке написаны числа. Учитель называет определенное число, ученики должны быстро показать указкой и повторить числительное. Выигрывает тот, кто не ошибся ни разу.

Примечание: такую же игру можно провести, используя буквосочетания или отдельные буквы.

Игра 7

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

Ход игры: ученику предлагается таблица, в которой в произвольном порядке расположены числа от 1 до 20. Ученик должен отыскать числа по порядку, показывая их указкой и называя вслух. Ученику нужно выполнить задание как можно быстрее.

Примечание: для придания игре духа соревнования, по двум одинаковым таблицам могут работать два ученика.

Игра 8

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

Ход игры: на столе разложены предметы, названия которых ученики знают по-немецки (газета, журнал, книга, ручка и др.) Ученик, вышедший к столу, рассматривает одну – две минуты предметы, затем отворачивается. Учитель убирает один из предметов и задает вопрос ученику: *Was fehlt hier?* Ученик должен назвать отсутствующий предмет по-немецки.

Игра 9

Цель игры: развитие памяти, внимание, навыков счета, повторение лексики.

Ход игры: учитель задает вопрос типа: *Wieviel Stuhle sind im Raum 22 ?* Ученик, давший быстрее всех правильный ответ, получает один балл. Далее задается следующий вопрос, например: *Wieviel Klassen sind in der Schule?* и т.д. Выигрывает учащийся, набравший наибольшее количество баллов.

Игра 10

Цель игры: развитие внимания, мышечной моторики, повторение лексики.

Ход игры: ведущий должен обратиться к ученику с просьбой. Например: *„Setz dich, bitte!“*, *„Steh auf, bitte!“* и т.д. Ученик должен прокомментировать выполняемые действия, например: *„Ich stehe auf“*, *„Ich setze mich“*.

Игра 11

Цель игры: развитие внимания, памяти.

Ход игры: учитель на короткое время показывает детям какой-либо предмет, затем, убрав его, просит кого-либо описать его на немецком языке по памяти, называя его цвет и размеры.

Игра 12

Цель игры: развитие внимания, памяти, моторики.

Ход игры: ученикам раздаются карточки с числами и знаками +, -, =. Учитель на немецком языке дает задание решить пример ($3+8=...$). Ученики, имеющие эти карточки, и карточку с ответом должны выстроиться в одну линию. Примечание: эту же игру можно проводить с карточками, на которых вместо чисел написаны слова. Ученики выстраиваются в одну линию, выстраивая предложение.

Игра 13

Цель игры: развитие памяти, внимания.

Ход игры: на столе раскладывается ряд предметов разного цвета. Ученик, вызвавшийся участвовать в игре, смотрит одну – две минуты на эти предметы, затем отворачивается. Все предметы убираются. Учитель задает вопросы типа: *Wie ist (war) das Buch?* Ученик должен назвать цвет предмета.

Игра 14

Цель игры: развитие памяти, внимания.

Ход игры: учитель называет немецкое слово, ученики должны придумать слово, начинающееся на последнюю букву предложенного слова. Например: *Stadt > Theater > Russisch > Neft* и т.д.

Примечание: слова должны быть известными, можно пользоваться словарем.

Игра 15

Цель игры: развитие памяти, внимания, умения концентрироваться.

Ход игры: учитель восемь – десять раз медленно читает несколько связанных между собой по смыслу предложений, составленных на знакомом материале. Прочитав последнее предложение, сразу начинает первое, затем второе и т. д. Ни в коем случае не диктовать, нужно просто читать, не прерываясь и не делая пауз. Ученики за время чтения учителем предложений должны записать их в тетрадь. Выигрывает тот, кто быстрее всех и без ошибок запишет все предложения.

Игра 16

Цель игры: развитие памяти, внимания, снятие закомплексованности, развитие координации движений.

Ход игры: ученик показывает перед классом какое-либо движение (имитирует танец, написание буквы, ходьбу и т. д.), ученики должны назвать глагол на немецком языке, обозначающий это движение.

Игра 17

Цель игры: развитие памяти, внимания, снятия закомплексованности, развитие координации движений.

Ход игры: учитель по всему классу раскладывает несколько предметов, названия которых ученики знают по-немецки. Вызвавшийся участвовать в игре ученик внимательно следит за раскладыванием предметов. Затем ему завязывают глаза, и он начинает собирать предметы в порядке, предлагаемом ему учителем, например:

„*Ich nehme das Buch*“. Ученик берет этот предмет, называя его на немецком языке.

Игра 18

Цель игры: развитие внимания, чувства ритма.

Оборудование: магнитофонная запись.

Ход игры: ученики читают вместе с диктором вслух текст из учебника или другого пособия. В середине текста учитель убавляет, а затем совсем отключает звук. Ученики в

это время продолжают читать вслух в заданном диктором темпе. Затем учитель вновь включает звук. Важно, чтобы ученики “попали” в фонограмму. Выигрывает тот, кто смог это сделать.

Примечание: текст должен быть хорошо знаком учащимся. Вместо текста из учебника можно использовать знакомую детям песню или стихотворение на немецком языке.

Игра 19

Цель игры: развитие внимания, памяти, координации движений, снятие закомплексованности.

Ход игры: несколько учеников проигрывают перед классом сценку. Остальные ученики с помощью учителя описывают письменно (или устно) увиденное.

Примечание: подготовка сценок дается ученикам в виде домашнего задания.

Предложения составляются учителем. (например: Der Schuler geht in die Schule. и т.п.).

Игра 20

Цель игры: развитие внимания, памяти, быстроты реакции, временных представлений.

Ход игры: ученики получают карточки с названиями дней недели (времен года, месяцев на немецком языке). По хлопку учителя ученики выстраиваются в линию по порядку следования дней недели друг за другом.

Игра 21

Цель игры: развитие произвольного внимания, самоконтроля, быстроты реакции, моторики.

Ход игры: дети выполняют команды учителя: “Steht auf!”, “Setzt euch!” и т.п. Одно из движений (команды) запретное. Дети должны повторить все движения (выполнить команды), кроме запретного.

Игра 22

Цель игры: развитие внимания, навыков счета.

Ход игры: учитель предлагает детям сложить числа, из которых состоит “птица”. Кто быстрее сделает это?

Игра 23

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

Ход игры: учитель предлагает детям найти в каждой строчке по одному известному слову, отбросив (зачеркнуть) ненужные буквы.

Например: AsderTwHausFrtusG

SchuleikPOtferdhskl

Игра 24

Цель игры: развитие внимания, памяти, повторение алфавита и навыков счета.

Ход игры: ведущий называет цифры от 1 до 26. Ученики проговаривают про себя алфавит и пишут/произносят букву, которая соответствует данной цифре в алфавите.

Так же можно шифровать немецкие слова, а ученики составляют их. Например: 19, 20, 1, 4, 20 соответствуют слову Stadt.

Игра 25

Цель игры: развитие памяти, внимания, повторения лексики.

Ход игры: на доске написаны несколько предложений.

Ученики повторяют эти предложения вслух за учителем. После каждого повтора стирается одно слово, и так пока доска не останется пустой. Ученик (и) должен повторить предложения.

Игры на развитие мышления

Игра 1

Цель игры: развитие мышления.

Ход игры: учитель задумывает какой-либо предмет и просит детей отгадать, что он задумал, задавая по пять вопросов, например: Ist das eine Katze? т. п.

Игра 2

Цель игры: развитие умения классифицировать, сопоставлять.

Ход игры: из нескольких карточек, на которых написаны отдельные буквы, слоги, слова, знаки препинания, нужно сложить законченное по смыслу предложение и назвать его.

Игра 3

Цель игры: развитие мышления.

Ход игры: учитель предъявляет несколько картинок. Ученик должен установить последовательность событий, изображенных на них, разложить их в логическом порядке и составить по каждой картинке предложение, попытаться составить рассказ.

Игра 4. “Вернуть число на место”

Цель игры: развитие мышления, логики.

Ход игры: демонстрируется числовой ряд, в котором пропущено какое-либо число, например: 1 3 4 5 6 7 8. Учитель спрашивает: Was fehlt hier? Ученики должны назвать отсутствующее число.

Игра 5

Цель игры: развитие мышления.

Ход игры: ученик получает задание сосчитать устно, сколько будет $30 - 3$? Получив ответ (27), учитель просит продолжать “дорожку” ($27 - 3 = 24$, $24 - 3 = 21$ и т. д. до нуля), проговаривая примеры вслух.

Игра 6

Цель игры: развитие мышления.

Ход игры: каждый ученик приносит на урок какую-нибудь игрушку. Из группы выбирается один водящий. На три – пять минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю об одной из игрушек из трех – пяти предложений. Все игрушки расставлены на столе. Водящий входит в класс и по описанию ребят должен найти и назвать выбранную игрушку.

Игра 7

Цель игры: развитие умения классифицировать.

Ход игры: на доске пишутся несколько слов (предложений), нужно назвать лишнее. Например: die Stadt, das Buch, laufen, das Kino. Лишним будет слово laufen, так как это единственный глагол в ряду существительных. Принцип объединения слов в один ряд может быть разный.

Игра 8

Цель игры: развитие мышления, активизация лексики.

Ход игры: дается ряд признаков (groß, braun, klein и т. п.), нужно подобрать какое-либо слово (или несколько слов), обладающее данными признаками.

Примечание: данная игра может быть проведена и в обратном порядке (от предмета к признаку).

Игра 9

Цель игры: развитие мышления, воображения, моторики.

Ход игры: учитель читает несколько раз небольшой связный текст, основанный на знакомом материале. Ученики слушают и делают небольшие рисунки. Затем по рисункам воспроизводят текст. Выигрывает тот, кто сделает это лучше всех.

Игра 10

Цель игры: развитие мышления, умения сопоставлять, навыков правописания.

Ход игры: учитель : “Я написал на доске предложение и случайно стер почти все. Восстановите это предложение и переведите его. Кто сделает это первым?”

Игра 11. “Кто быстрее составит слово?”

Цель игры: развитие мышления, координации движений, повторение лексики.

Ход игры: учитель пишет на доске слова в 2 столбика; в словах отсутствует начало/середина/конец. Играют 2 команды. Выигрывает та команда, которая быстрее допишет слова.

Игра 12

Цель игры: развитие мышления, воображения, памяти, графомоторных навыков.

Ход игры: учитель рисует фигуру (или элемент фигуры), ученики дорисовывают образ, вспоминая изученную лексику, и дают ему название. Учителю необходимо избегать многозначности в выборе фигур (элементов); возможна также обучающая помощь, например: “Вспомните, какие существительные мы изучали вчера, и дорисуйте картину!”

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Список использованной литературы.

1. Spier, Anna. Mit Spielen Deutsch lernen [Text] / Anna Spier. - Cornelsen Verlag Scriptor, 1992. – 94 S.
2. Kauka, Rolf u. a. Wörter –und Buchstabenspiele [Text] / Rolf Kauka, Erich Pabel, Arthur Moewig. - KG, Rastatt, 1993. – 124S.
3. Bohn, Reiner. Probleme der Wortschatzarbeit [Text]/Reiner Bohn. – München: Goethe-Institut, 2000. – 192 S.
4. Dahlhaus, Barbara. Fertigkeit Hören [Text]/ Barbara Dahlhaus. – München: Goethe-Institut, 1994. – 192 S.
5. Funk, Hermann. Grammatik lehren und lernen [Text]/ Hermann Funk, Michael Koenig. – München: Goethe-Institut, 1991 – 160 S.
6. Абрамова, И. В. Игры на уроках немецкого языка / И. В. Абрамова // Иностранные языки в школе. – 2007. - № 1. - С. 56-57.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — № 6–1997. — С. 61–64.
8. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. - СПб.: КАРО, 2006. - 192с.
9. Чирикова А.А. Развитие логической и механической памяти при обучении говорению на младшей ступени обучения. - СПб.: ЛГПУ, 2005.