

Игровая деятельность на уроке немецкого языка

Игра считается одним из эффективных приёмов обучения иностранным языкам. Они способствуют созданию на уроке обстановки естественного речевого общения, снимают напряжение, непроизвольно побуждают обучаемых к активному участию в учебном процессе, стимулируют и интенсифицируют его, вызывают интерес к изучению языка, а значит способствуют более быстрому и лёгкому запоминанию речевых образцов, слов и грамматических конструкций. И тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры:

- 1) игры на усвоение изученной лексики;
- 2) игры на автоматизацию грамматических навыков;
- 3) игры для развития навыков аудирования и говорения.

Лексические игры могут стать грамматическими, орфографическими и т. д.

Какую бы направленность не имели игры, они отражают восприятие мира детьми: любознательность, любовь к животным, сказочным сюжетам и персонажам, соревнованиям, загадкам.

“Украшь ёлочку”

Цель игры: отработать умение детей называть цвета по-немецки.

Нужно вырезать из картона ёлку. На ветки ёлки наклеить зелёные кружочки из цветной бумаги; к ним будут крепиться шары.

Отдельно приготовьте плоские кружочки разного цвета-шары, их подвешивают на ёлку. Детям предлагается украсить ёлку к празднику. Выбирается водящий. Водящий поочередно обращается с просьбой, например: “Katja, gruen.” (Катя берёт шар зелёного цвета и прикрепляет его на ёлку). Если ребёнок ошибается, дети поправляют. Таким образом, в игре сосредоточено внимание всех детей.

“Разноцветный хвост петушка”

Как и для предыдущей игры нужны силуэт петушка и отдельно пёрышки разного цвета из картона и цветной бумаги. Дети, называя цвета, становятся водящими.

“Да или нет”

Цель игры: активизировать в речи детей знакомые лексические единицы, развивать быстроту реакции на звучащее слово, обозначающее продукт питания или что-то другое. Дети образуют круг или полукруг, в центре водящий. Водящий называет любое слово по-немецки, бросает мяч кому-либо из детей. Ребёнок ловит мяч и говорит “Ja” (если данное слово обозначает то, что едят) или “Nein” (в другом случае).

Водящий: “Brot, Lena”. Водящий: “Die Katze, Olja.”

Лена: “Ja.” Оля: “Nein.”

Тот, кто ошибся, выходит из круга. Самый внимательный становится водящим.

Игра – драматизация даёт возможность детям усвоить необходимые слова и выражения отработать интонацию, позволяет развить образную, выразительную речь ребёнка. В основе – сказка.

Можно разыграть, например, к какому-нибудь торжеству маленький спектакль – сценку из сказки “Красная Шапочка”.

Красная

Шапочка: **“Oma, warum hast du so grosse Haende?”**

Волк: **“Um dich zu umarmen.”**

(в облике старушки)

Красная

Шапочка: **“Oma, warum hast du so grosse Augen?”**

Волк: **“Um dich besser zu sehen.”**

Красная

Шапочка: **“Oma, warum hast du so grosse Ohre?”**

Волк: **“Um dich besser zu hoeren.”**

Красная

Шапочка: **“Oma, warum hast du so grosse Zaehne?”**

Волк: **“Um dich zu fressen.”**

Подвижные игры

Жизнь ребёнка немислима вне движений. Поэтому подвижная игра создаёт благоприятную почву для развития двигательной активности детей, укрепления их здоровья, способствует решению определённых учебно-воспитательных задач, в том числе и по обучению иностранному языку. Подвижные игры организуются по определённым правилам, согласно которым дети действуют, общаются на иностранном языке, а сочетание движений, аудирования, говорения позволяет довести используемый в игре речевой материал до степени автоматизма.

“Тренер и спортсмены”

Один спортсмен делает упражнения, а мы говорим: **”Springe! Stehe auf! Turnt!”**

Когда много спортсменов выполняли упражнения, мы говорили: **”Springt! Steht auf! Turnt!”**

Ролевые игры

Ролевые игры наиболее привлекательны для детей, так как играя они могут проявить полностью свою фантазию. Принимая на себя различные роли, они соперечивают, начинают ориентироваться в отношениях между людьми, проявляют заложенные в них творческие возможности.

Общение на иностранном языке в ролевой игре трудно для детей, поэтому ведущая роль в развитии сюжета принадлежит учителю.

Содержание отбирается с учётом накопленного детьми лексического багажа. Чтобы создать среду общения в игре, важно включать персонажи сказок, куклы, которые говорят только по-немецки.

“В магазине”

I.

Покупатель: **”Guten Tag!”**

Продавец: **“Guten Tag!”**

Покупатель: **”Ich wunsche Brot. ”**

Продавец: **“Bitte! Was noch?”**

Покупатель: **”Danke. Auf Wiedersehen!”**

II.

Покупатель: **”Guten Morgen. ”**

Продавец: **“Guten Morgen. ”**

Покупатель: **“Ich moechte einen Ball. “**

Продавец: **„Bitte schoen. “**

Покупатель: **”Danke sehr. ”**

Продавец: **“Auf Wiedersehen.”**

Продавец: **“Auf Wiedersehen.”**

“Приём в школу”

Если хорошо расскажете о своих друзьях, то я их приму в школу.

Директор: **“Guten Tag!”**

Ученик: **“Guten Tag!”**

(представляющий кого-нибудь из животных)

Директор: **“Wie heisst du?”**

Ученик: **“Ich heisse Baer.”**

Директор: **“Ich freue mich.”**

Ученик: **“Ich mich auch.”**

Директор: **“Was kannst du machen?”**

Ученик: **“Ich kann tanzen.”**

Директор: **“Wie schoen!Wunderbar.”**

Директор: **“Und was magst du?”**

Ученик: **“Ich mag Bonbons.”**

Директор: **“Herein.”**

Обучающая игра доступна даже для самых слабых учащихся, так как в этой игре ученик работает, как правило, с одним речевым образцом, повторяющимся многократно в игровой ситуации (которая обеспечивает максимальную мотивацию речевой иноязычной деятельности, особенно для младших школьников).

Как организовать игру так, чтобы все следили за ней, не отвлекаясь:

- 1) чаще менять ведущих, чтобы дети понимали, что в любой момент могут оказаться им сами;
- 2) просить детей оказать помощь;
- 3) просить детей оценивать действия игроков;
- 4) максимально, “театрализовать” ситуацию, чтобы дети следили, чем она закончится.

Я предлагаю следующие игры с подробным описанием содержания для работы с учениками младших классов. Может быть мои коллеги найдут в них что-то новое и интересное для себя.

“Guten Morgen.”

Один из детей (водящий) выходит к столу учителя и становится спиной к классу. Учитель жестом показывает на одного из сидящих учеников, который говорит: **“Guten Morgen, Sweta.”**

Водящий пытается догадаться по голосу, кто сним поздоровался и отвечает, например: **“Guten Morgen, Petja.”** Если он не угадал, он продолжает игру в качестве водящего, а если угадал, то возвращается на своё место, после чего назначается новый водящий.

Приветствие **“Guten Morgen”** в дальнейшем заменяется на **“Guten Tag, Guten Abend, Gute Nacht, Auf Wiedersehen, Bis bald, Hallo, Tschuess.”**

“Wie heisst du?”

Дети, взявшись за руки, образуют два круга: внешний и внутренний. Учитель становится поблизости от внешнего круга. Дети начинают двигаться каждый по своему кругу, причём один круг движется по часовой, другой - против. Через 10-15 секунд учитель говорит: **“Stop”**. Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, оказавшийся рядом с учителем, обращается к

стоящему напротив него ученику из внутреннего круга: **”Ich heisse Oleg. Wie heisst du?”** Ученик из внутреннего круга называет своё имя, и дети снова начинают двигаться по кругу, до тех пор, пока не услышат команду **”Stop.”**

Учитель останавливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться вопросом и ответом.

”Ist das?”

Один из играющих выбирается ведущим. Он задумывает слово – название животного. Ученики по очереди задают ведущему общие вопросы, на которые он должен давать краткие ответы. Например: **”Ist das ein Baer?- Nein, das ist kein Baer.”** И так далее. Угадавший становится ведущим.

”Wie ist...?”

Класс делится на две команды. Учитель поднимает одну из игрушек и поочередно спрашивает представителя каждой команды **”Wie ist der Hase?”** Ученик отвечает: **”Der Hase ist weiss.”** И так далее. Ученик правильно назвал цвет, его команда получает очко. (Эту игру можно провести, двигаясь по кругу.)

Игра-счёт. Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: **”Eins.”** Ученик ловит мяч и, бросая его другому, говорит: **”Zwei.”** И т. д. Допустивший ошибку “платит фант.” Вместо числительных можно использовать названия времён года, месяцев, дней недели.

”Разберём портфель.”

(”Was habe ich in der Schultasche?”)

Учитель (или ученик, ведущий игру) готовит набор предметов, которые могут находиться в портфеле. Ученики по очереди отвечают, перечисляя школьные принадлежности. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его и подтверждает. За каждый угаданный предмет ученик получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле.

Игру-алфавит можно провести по цепочке, сидя за партами, с помощью мяча, бросая его от одного ученика другому (а также по принципу игры “колечко”, передавая его из рук в руки). Допустивший ошибку “платит фант”.

”Ratet mal! (Was fuer ein Wort ist das?)“

Учитель (или ученик, ведущий игру) задумывает какое-либо слово и рисует на доске столько квадратиков, сколько букв в этом слове. Все участники игры по очереди задают вопросы о буквах, составляющих это слово. Если буква угадана, ведущий вписывает её в соответствующий квадратик. Угадавший слово становится ведущим. (Если после 3-х, 4-х названных букв ни одна не угадана, ведущий открывает первую букву слова, т. е. вписывает её в квадратик. Затем может быть “открыта” и вторая буква).

”Was hat er gemacht?” (Perfekt)

Водящий становится к классу спиной. Один из учеников выполняет какое-либо действие, а водящий отгадывает, задавая вопрос классу, например: **”Hast du gemalt?”** Класс отвечает: **”Nein, er hat nicht gemalt.”** И т. д. Если водящий, задав три вопроса, не отгадывает выполненное действие, класс хором сообщает, что делал ученик, после чего водящий меняется.

”Цветик-семицветик.”

Речевая задача: развитие умения называть цвета предметов. Заранее готовится ромашка со съёмными разноцветными лепестками. (Её можно приготовить на магнитной доске). Школьники друг за другом называют цвета лепестков. Если ученик ошибся, всё возвращается и игра начинается сначала.

“Любимые герои сказок”.

Оборудование: картинки, на которых изображены персонажи сказок или куклы. Дети смогут их увидеть, если отгадают, кто они. учащиеся по очереди описывают героев разных сказок.

“Rate, was ist das?”

Цель этой игры: тренировка речевого образца: **”Das ist...”**

Вы завязываете глаза ребёнку и разрешаете ощупать предмет. Он должен отгадать, что это за предмет, и назвать его по-немецки. **”Das ist eine Katze. ”**

Если он назвал правильно, то получает фант. Если нет, фант остаётся у Вас.

“Heiss oder kalt?”

Цель игры: тренировка речевых образцов: **”Es ist kalt. Es ist warm. Es ist heiss. ”**

Эта игра хорошо знакома ребятам. Только нужно напомнить её немецкими словами. Вы говорите, что спрятали мяч. Ребёнок должен спросить: **”Wo ist der Ball?”** Вы должны ответить: **”Das weiss ich nicht.** Ребёнок может начать поиски после слов: **”Aber ich weiss das.** ”Остальные руководят этими поисками. Если ребёнок ищет в неправильном направлении, ему повторяют: **”Es ist kalt.** ”Если ребёнок приближается: **”Es ist warm.** ”Наконец, если нашёл: **”Es ist heiss.** ”

“Rate, was ist in der Hand?”

Цель игры: повторение пройденных слов.

Вы держите карточку с изображением предмета за спиной. Ребёнок называет по-немецки предметы до 5 раз. Если он отгадал, то становится ведущим.

“Was machst du?”

Цель игры: повторение вопросительных предложений без вопросительного слова, тренировка спряжения глаголов в единственном числе настоящего времени.

Вы жестами и мимикой изображаете различные действия, а ребёнок задаёт вопрос. чтобы отгадать. **”Iss du?;Malst du?;Turnst du?”**Если ребёнок отгадал, задав три вопроса, он выиграл. Ответ звучит так: **”Ja, ich male. ”**

“Das launische Kind.”

Цель игры: тренировка отрицательных конструкций.

Попросите ребёнка, что-нибудь сделать. На все просьбы он должен отвечать отказом, при этом как можно более капризным тоном.

Например:

”Komm her, bitte. - Ich komme nicht.“

”Trink, bitte. – Ich trinke nicht. Ich will nicht.“

“Упрямый ребёнок.”

Цель игры: запомнить отрицательные конструкции с местоимением.

В игре используются все имена существительные. После каждой фразы ребёнок должен говорить, что это не так.

Класс: "Das ist eine Katze. "

Ученик: "Das ist keine Katze. "

Игра "поймаем слово". Весьма удобна при заучивании спряжения глаголов. (При отработке личных окончаний у слов, обозначающих действие предметов). Сопровождаем ответ ученика хлопком в ладоши, если ответ правильный. В работе принимает участие вся группа. В случае ошибки исправляем. Дети заглядывают в свои кулачки, отыскивая нужную форму. Игра продолжается, пока дети не назовут все формы.

Предложение "давайте поиграем" дети ждут с нетерпением. Количество игр безгранично, как и безгранична возможность разнообразить приёмы для обучения и воспитания детей. Урок иностранного языка дети часто воспринимают только как игру, развлечение. Чтобы ребята уходили с урока, осознавая, что они научились понимать и выражать на иностранном языке что-то новое, читать что-то интересное, полезно и даже необходимо подводить итоги урока.