

Н.В. Бойко, Л.О.Іванова

**Дидактичні ігри на уроках німецької мови для
учнів початкової школи**

Передмова

Закінчилось ХХ сторіччя. Молодь, яка нині сидить за шкільними партами і в аудиторіях вищих навчальних закладів, у недалекому майбутньому очолить нашу країну, визначатиме долю України. Завтрашній її день залежатиме від рівня освіти і професійної підготовки сучасного молодого покоління, його світоглядної позиції, бажання і вміння брати участь у відродженні України. Тому в навчальному процесі слід застосовувати різні форми, методи і засоби навчання, які інтенсифікують процес навчання, підвищують його ефективність. До таких методів належать інноваційні та ігрові заняття. Ігрові форми роботи на уроці активізують діяльність учнів, дають змогу виявити розумові та творчі здібності дітей.

Рольова гра, просто гра або ігрова ситуація на уроці – це надзвичайно цінний метод навчання іноземної мови, оскільки стимулює процес мислення і спонукає до творчості, допомагає учням розвивати та застосовувати на практиці мовленнєві вміння, формує мотивацію до навчання. Така методика підвищує інтерес учнів до занять, а головне – робить їх навчання цікавим, змістовним і творчим.

Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо), вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, учні відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів.

На жаль, не всі уроки вдається провести на належному методичному рівні. Підбір відповідних навчальних матеріалів, які б максимально збагачували мовленнєву діяльність учнів, пошук ефективних прийомів

Щоб зацікавити учнів, підвищити рівень певних знань з іноземної мови, вчителі пропонують гру як найефективніший метод у досягненні мети, яка полягає в розвитку навичок і вмінь використовувати мовленнєві функції для реальних комунікативних цілей спілкування в ситуаціях, що наближені до життєвих.

Мета посібника – допомогти вчителю урізноманітнити, зробити більш цікавими уроки іноземної мови у 2-6 класах. Комунікативні вправи, ігрові прийоми, представлені в посібнику, мають універсальний характер, можуть використовуватися і для навчання інших іноземних мов.

Посібник адресований вчителям німецької мови середніх загальноосвітніх шкіл, гімназій, студентам факультетів іноземних мов університетів, інститутів, середніх педагогічних училищ.

Сподіваємося, що наш посібник сподобається вам!

Теоретичний блок

Гра як метод навчання німецької мови

1. Поняття «гра», «дидактична гра» у методиці викладання іноземної мови.

Протягом життя кожна людина грає ту чи іншу соціальну роль, яка відведена їй в суспільстві: учасника чи організатора виробничого процесу; вдома – дбайливого господаря, уважного чоловіка і батька, люблячої дружини і хорошої господині; в магазині – покупця, взаємно ввічливого з продавцем; в гостях – цікавого співбесідника. За життя людина програє близько 100 ролей і до виконання кожної з них готується сама або її готує суспільство.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ і беруть участь у навколишньому житті. Чим старша дитина, тим більше вона переймає від дорослих.

Недаремно гру називають королевою дитинства. Без гри і романтики дітям жити нудно, нецікаво. Гра виступає одночасно немов би в двох часових вимірах: у теперішньому і в майбутньому. З одного боку, вона дарує щохвилинну радість, служить задоволенню актуальних невідкладних потреб, з другого – спрямована в майбутнє, оскільки в ній формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій в майбутньому. І скрізь, де є гра, вирує здорове, радісне дитяче життя. Це добре розуміють сьогодні ті, хто успішно вирішує завдання навчання і виховання учнівської молоді.

Відомо, що у шкільні роки основним видом діяльності дитини стає навчання. Проте гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя.

Гра – одна з найважливіших сфер життєдіяльності дитини. Зливаючись з працею, навчанням, мистецтвом, спортом, вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. В руках вчителя, вихователя вона стає інструментом виховання, що дає змогу повніше врахувати вікові особливості дітей, розвивати ініціативу і самодіяльність,

створювати атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку.

Гра – явище багатогранне, її можна розглядати як особливу форму існування всіх без винятку сторін життєдіяльності колективу. Ігрова діяльність – це особлива сфера людської активності, в якій особистість не має ніякої іншої мети, крім одержання задоволення від прояву фізичних і духовних сил. Вона може бути включена в будь-який вид людської діяльності. Цю властивість гри суспільство завжди використовувало як засіб навчання дітей особливостям трудових процесів, військової справи, пізнання та інше. Вчені відмічають, що гра може стати засобом самооновлення, самоудосконалення, подолання внутрішнього конфлікту, а також стимулювання піднесеного настрою, активної мобілізації людей.

Ряд методистів, зокрема: Г.Р.Григоренко, М.П.Васильченко, Н.В.Кудикіна вважають гру формою спілкування людей. І справді, поза контактами, взаємодією, взаєморозумінням ніякої гри між людьми бути не може. Разом з тим спілкування слід розглядати і як головне енергетичне джерело гри, яке підсилює її емоційний бік (залежно від характеру між особистісних стосунків у грі; від того, чи дотримуються в грі не лише правил, а й культури спілкування: відсутні окрики, грубість, глузування тощо; залежно від наявності в кожного рівних можливостей для самовизначення в товариському середовищі) [10, с.46].

2. Класифікація ігор.

У методиці початкової школи традиційно виділяється така класифікація ігор:

- ігри за правилами: дидактичні, інтелектуальні (кресворди, ребуси, криптограми та інші);
- творчі ігри: театралізації, інсценізації, сюжетно-рольові.

Ця система дає змогу простежити діалектику гармонізації ігрових та навчальних методів та інтересів. **Дидактичні ігри** покликані пом'якшити вплив перевантаження від одноманітної механічної роботи в процесі багаторазового повторення, сприяє загостренню уваги на етапі усвідомлення нових знань, термінів, понять, визначень. Як відомо, гра має супроводжувати навчання. Найкраще дитину в молодшій школі розвивають дидактичні ігри. Це той фактор, що допомагає малюку краще адаптуватися до навчання, розвивати пам'ять, увагу, винахідливість, зберегти дитячу безпосередність, виховує взаємоповагу. Саме граючись, дитина краще виявляє себе як індивідуальність. Завдання, в яких пов'язані і розумова, і фізична активність, сприяють вихованню гармонійної особистості. Адже гра – не просто розвага, це фантазія, помножена на розум і кмітливість [15, с.6].

Загальновідомо, що дидактичні ігри можна активно використовувати в навчанні німецької мови, особливо в роботі з молодшими школярами. Насамперед це зумовлено такими основними чинниками:

- комунікативний підхід до навчання іноземної мови;
- інтереси молодших школярів;
- природна потреба учнів початкової школи у грі.

Встановлено, дидактичні ігри можна і потрібно широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Збільшення розумового навантаження змушує замислитися над тим, як підтримати в учнів інтерес до матеріалу, що вивчається, їх активність протягом уроку.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, невимушеності, непідробної цікавості.

Гра – це творчість, гра – це праця. В процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу, прагнути до знань. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в надзвичайних ситуаціях, доповнюють свою уяву, розвивають фантазію. Навіть найпасивніші діти включаються до гри з великим бажанням, докладаючи всіх зусиль, щоб не підвести товаришів по грі.

Під час гри діти завжди дуже уважні, зосереджені і дисципліновані. Включення до уроку дидактичних ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавим, створює у дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес дітей до навчального предмета. Гра має розглядатися як могутній незамінний важіль розумового розвитку дитини [17, с.16-17].

Дидактична гра на уроці не самоціль, а засіб навчання і виховання. Гру не можна плутати з розвагою, не слід розглядати її як діяльність, що приносить задоволення заради задоволення. Дидактичну гру потрібно розглядати як вид перетворюючої творчої діяльності в тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи.

У терміні „дидактична гра” підкреслюється її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування. А тому найістотнішими для вчителя будь-якого предмета, на наш погляд, є такі питання:

- визначення місця дидактичних ігор і ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;

- доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;
- розроблення методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;
- вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі завдань розвиваючого навчання;
- передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих [17, с.20].

Згідно з метою та завданнями навчання дидактичні ігри та вправи поділяються на:

- мовні (фонетичні, лексичні, граматичні);
- мовленнєві (розвиток аудіювання, говоріння);
- комунікативні (на розвиток навичок спілкування).

Для засвоєння лексико-граматичних структур використовуються ігри та вправи: „Чарівна торбинка”, „Хто прийшов?”, „Покажи”, „Що зникло?”, „Хто це?”, „Відгадай”, „Якого кольору?”, „Одягни ляльку” та інше.

З метою формування навичок аудіювання і говоріння пропонуються такі ігри: „У магазині”, „В кафе”, „Телефон”, „У цирку”, „Ми подорожуємо”, „У лікаря”, „Приймаємо гостей” та інше. Фонетичні ігри і вправи покликані виключити багаторазову довільну імітацію вимови звуків.

На кожному занятті діти виконують ігрові дидактичні вправи. Вправи в навчанні іноземної мови – це, як правило, не відокремлений елемент заняття, а органічна частина ігрової діяльності педагога і дітей. Ігрова діяльність дитини впродовж заняття – це, власне, і є виконання низки рецептивних, репродуктивних та практичних творчих вправ.

Коли вивчається новий матеріал, здебільшого виконуються вправи рецептивного характеру. Вони є основним видом при організації ігор, як – от: „Покажи”, „Виконай наказ”, „Так? чи Ні?”, „Відгадай”, „Що зникло?” та інше.

Продуктивні вправи найважчі для дітей – дитина змушена самостійно, на основі засвоєних лексико-граматичних структур, напружуючи мислення, пам'ять і увагу, будувати звертання, прохання, відмову, давати відповідь, розповідати, описувати тощо.

Специфіка застосування продуктивних вправ полягає у тому, що навчальні завдання та їх виконання мають повторюватися для різних мовленнєвих ситуацій, при вивченні різних тем [16, с.46-47].

Встановлено, що поняття „дидактична гра” можна розширити, виділивши з нього групу ігор, що власне є підготовкою до комунікативної діяльності, та ігри, що забезпечують комунікативну діяльність. М.Р.Василенко таку диференціацію зображує схематично.

Дидактичні ігри, що є:

- підготовкою до комунікативної діяльності і сприяють формуванню та удосконаленню навичок (фонетичних, орфографічних, лексичних, граматичних);

- забезпечують комунікативну діяльність і сприяють формуванню та удосконаленню умінь (аудіювання, говоріння, читання, письмо) [5, с.80].

Інтелектуальні ігри є перехідною ланкою від інтересу до форми пізнавальної діяльності способу оволодіння знаннями, закладає основу інтересу до частково-пошукового, евристичного способу засвоєння знань, сприяє закріпленню позитивних інтелектуальних емоцій. Одним із видів таких ігор є **кресворди**, які є одним з улюблених занять як дорослих, так і дітей. Цей вид роботи давно і з успіхом впроваджується на уроках іноземної мови. Найкращий спосіб її проведення – в парах: кожному із учнів видається варіант кресворда з відповідями. При цьому один із них володіє інформацією, яка знаходиться по вертикалі, інший – по горизонталі. Завдання – вгадати слово, користуючись поясненням партнера.

Творчі ігри забезпечують можливість самовираження через набуті знання. Застосування творчих ігор ґрунтується на достатньо сформованій ще в дошкільному віці сюжетно-рольовій ігровій діяльності.

Особливо цікавими і емоційно забарвленими є **рольові ігри** (імітаційні форми активного навчання, які потребують менших затрат часу на розробку та впровадження [17, с.22]), під час яких учень відчувається невимушено і заінтриговано, коли розкриваються найкращі його якості, винахідливість, творчість, а тому можна сказати, що саме таке навчання є продуктивним, оскільки те, що цікаво, запам'ятовується краще. Урок, на якому домінує вчитель, є непродуктивним. Одноманітність призводить до швидкої втоми, втрати уваги і зосередженості на обговорюваному предметі.

Варто зазначити, що зазвичай у кожному класі є діти з різним рівнем підготовки. Саме рольові ігри на уроках допомагають подолати психологічний бар'єр, який виникає у слабких учнів через низький рівень знань; учні отримують задоволення від активної участі у спілкуванні іноземною мовою нарівні із сильними учнями. Дуже важливим є те, що саме в рольових іграх виявляються, почасти несподівано, здібності дитини. Слабкі учні бувають більш активними у грі, ніж сильні, тому що кмітливість, винахідливість та спостережливість іноді відіграють більше значення, ніж знання матеріалу. Завдяки створеній атмосфері рівних можливостей та захопленості діти засвоюють мовний матеріал майже без труднощів, непомітно для себе.

Л.П.Кочергіна виділяє чотири основні моменти у рольових іграх:

1) завдяки рольовим іграм на уроці може бути представлений ряд функцій та структур мови, великий обсяг лексики, за допомогою яких можна тренувати учнів у спілкуванні в будь-яких ситуаціях;

2) рольові ігри створюють ситуації, в яких учні можуть вживати і вдосконалювати мовленнєві форми, необхідні в соціальних взаємовідносинах, і які часто ігноруються програмами вивчення іноземних мов;

3) рольова гра допомагає багатьом невпевненим у собі учням: тут вони начебто одягають маску і тому відчувають себе розкуто;

4) можливо, головною причиною використання рольових ігор є те, що вони приносять радість. Хоча немає ніяких наукових підстав, що радість автоматично приводить до успішного навчання, більшість учителів іноземної мови погодились би, що це – істина [9, с.50].

Рольові ігри включають цілий комплекс комунікативних вправ, які вдосконалюють навички та вміння учнів, активізують взаємодію у класі й підвищують мотивацію, розподіляють відповідальність між учнями та вчителем за навчальний процес.

Можна лише вітати, коли робота в парах настільки зацікавлює дітей, що вона гармонійно переходить у рольову гру, учасники якої перевтілюються в інших персонажів, забуваючи про свої психологічні або навчальні проблеми, відчуваючи себе творцями, акторами, героями цих маленьких спектаклів. Саме рольова гра робить дітей розкутими, впевненими у собі і своїх знаннях, приносить насолоду, бажання вивчати мову. Використання рольових ігор є ефективним, тому що ситуації, які вони створюють, можуть бути максимально наближені до життя.

Розглянемо якісні характеристики та особливості ділової гри, що найчастіше використовується в навчальному процесі.

Ділова гра – це в певному розумінні імітація професійно-педагогічної діяльності, що пов'язана з управлінням навчально-виховним процесом. Такі ігри використовуються для розвитку творчого мислення і формування практичних умінь в керівництві школою, навчально-виховною роботою, для стимулювання і підвищення інтересу студентів до занять, вони активізують процес оволодіння майбутньою професією.

У діловій грі відбувається діалог на професійному рівні, зіткнення різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування і зміцнення, що веде до появи нових знань та уявлень, сприяє набуттю досвіду розв'язання педагогічних задач і психолого-педагогічних ситуацій. Отже, ділові ігри є засобом не лише імітації професійної діяльності, а й формування майбутнього керівника школи.

Останнім часом у педагогічній пресі ділові ігри стали називати організаційно-діловими або оперативно-діловими, що лише підкреслює їх роль в оволодінні методами управління і керівництва навчально-виховним процесом та збагаченні досвідом прийняття оптимальних педагогічних рішень [17, с.22].

Під час заняття одні ігри виконуються учнями індивідуально і оцінюються самим учителем, інші – колективно, коли підсумки підбиває спеціально обране журі. Для організації та проведення окремих ігор необхідне своєрідне матеріальне забезпечення (кольорові фломастери, крейда, різноколірні аркуші паперу, картини, таблиці, діапозитивні тощо).

Ретельно розроблені ігри та проблемні ситуації дають змогу створити необхідне мовне середовище і спонукають учнів до спілкування, що акумулює в собі і виробництво, і розуміння мови, яка вивчається. Ситуації та дискусії повинні бути підготовлені й організовані, щоб забезпечити реальну участь учнів. Існує ряд методик, спрямованих на заохочення учнів використовувати мову. З одного боку, існує базова методологія, яка зосереджується на мовних формах. З іншого – є ряд розроблених методик, які забезпечують можливості спілкування у класі. Тому основна мета – встановити методологічні рамки, які забезпечують взаємодію формальних і комунікативних видів діяльності.

Методологічно вчитель іноземної мови може організувати роботу в класі в одному з чотирьох режимів:

- 1) учитель – клас;
- 2) учитель – учень, тобто індивідуально;
- 3) учень – учень, тобто робота в парах;
- 4) групова робота.

Очевидно, що групова і парна робота – найбільш ефективні для практики усного мовлення. Навіть у групах по 12-14 осіб учень має можливість сказати лише декілька фраз за урок. Найпростіший спосіб організувати учнів – це об'єднати їх у пари, але при цьому треба мати на

увазі, щоб слабший мав більш сильного партнера. Така робота забезпечує можливість для інтенсивного аудіювання та розмовної практики.

Для того, щоб робота була більш ефективною, має сенс частіше змінювати партнерів у парах, оскільки кожна людина має свої, лише їй притаманні фонетичні та мовленнєві характеристики, що дозволяє розширити коло можливостей для практичного застосування набутих знань та оволодіння новими. Так, працюючи над текстом за новою темою, робота в парах може вирішити декілька проблем одночасно:

Завдання: задати якомога більше запитань за текстом та відповіді на них.

Під час цієї роботи учні:

- 1) відпрацьовують постановку уроку та активізують уже вивчену;
- 2) опановують нову лексику уроку та активізують уже вивчену;
- 3) готуються до переказу тексту та подальшої роботи за темою (дискусій; групової роботи; написання творів).

Без сумніву, ігри доцільні у будь-якому віці. Навіть на старших рівнях має сенс їх використовувати, полегшуючи тим самим опанування матеріалу будь-якої складності.

Колективні ігри залучають до роботи не тільки всіх учнів, а й передбачають активну участь учителя. Вони, як правило, поліфункціональні. У процесі їх проведення розв'язується цілий комплекс завдань, одні з яких є головними, інші – другорядними. Робота в парах вимагає від вчителя набагато більше зусиль та часу, аби підготувати необхідні матеріали і продумати мету та хід виконання цієї роботи. Але результат вартий затрачених зусиль. Найбільш ефективною є робота групи, яка складається з п'яти-шести учнів, різних за здібностями та рівнем володіння мовою. Завдання може включати не тільки отримання та обмін інформацією в кожній групі, а також між групами, що робить її ще цікавішою і ефективнішою.

Індивідуальні та тихі ігри можна виконувати на будь-якому етапі уроку, колективні – здебільшого потрібно виконувати наприкінці уроку,

оскільки в них яскравіше виражений елемент змагання, і вони потребують рухливості [5, с.138].

Вправи ігрового характеру, що проводяться учнями індивідуально, - це так звані тихі ігри. До них зараховують кросворди, ребуси тощо. Для визначення результатів таких ігор немає потреби обирати журі. Підсумки підбиває сам учитель.

На думку Л.Р.Кочергіної, найкращим способом активізації вивченої лексики є **командна гра**. Надзвичайно проста як у підготовці, так і в проведенні, вона дає можливість не тільки розвивати орфографічні навички (хто згадає більше слів на задану тему), але і граматичні (згадати речення з тексту, в якому використане дане слово, або скласти речення з заданим словом; вгадати слово за поясненням) [9, с.48-50]. Дуже цікавим є складання тексту з частин. Чим менші частини тексту, тим складніше завдання.

Невеличкі за розміром групи (три-чотири учні) дуже ефективно працюють над творчими завданнями. Наприклад, працюючи над темою „Книги у нашому житті”, одним із завдань може бути скласти анотацію на книгу, зображену на малюнку: детектив, романтична історія, наукова фантастика, казка. На підготовку відводиться не більше 10 хвилин, після чого кожна з груп представляє свою анотацію.

Дуже важливо, обираючи гру, враховувати як лінгвістичний рівень класу, так і спосіб, у який найкраще організувати даний клас (групу). Більшість ігор спрямована на те, щоб захопити учнів до читання, письма або аудіювання текстів. Така діяльність викликає бажання поділитися досвідом, запропонувати розв'язання проблеми, виказати своє ставлення до предмета.

Робота в парах або невеликих групах з демонстрацією кінцевого результату дає широкі можливості для створення цікавих, наближених до життя ситуацій, робить спілкування більш значущим [9, с.49].

За характером та формою поведінки дітей під час виконання завдань, на думку О.П.Шафранської, ігри та вправи можна типологізувати на:

- ігри-маніпуляції з предметами (м'ячем, іграшками, ляльками, лото, доміно, малюнками, картками, натуральними предметами тощо);
- ігри і вправи, пов'язані з рухами, фізичними діями (хоровод, рухи колоною чи шеренгою, стрибки, біг, ходьба та інше);
- ігри-змагання (у парах, групах, командах);
- рольові ігри на основі уявних та реальних ситуацій („У лікаря”, „День народження”, „У магазині” та ін.).

Створення цікавих, емоційно забарвлених ситуацій допомагає підтримувати інтерес учнів, заохочує їх до участі у запропонованій діяльності. Якщо діти заінтриговані, здивовані, радісні, переживають почуття співпраці, творчості, вони більш чітко і яскраво запам'ятовують отриману інформацію, а саме: необхідну лексику та граматичні конструкції. Це означає, що для кожного вчителя, незалежно від віку учнів, котрі вивчають мову, ігри є основним засобом навчання [15, с.20].

Не менш важливі та цікаві на будь-якому етапі вивчення мови **ігри з малюнками**: тримаючи малюнок у руках, запропонувати партнеру намалювати те, що на ньому зображено.

Досліджено, що ігровий метод навчання, як і будь-який інший, передбачає наявність знань про:

- 1) цілі діяльності, що є знаннями про результат цієї діяльності. Без такої попередньої цілі діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою, тобто усвідомленим рухом до мети;
- 2) необхідний для досягнення мети спосіб діяльності;
- 3) необхідні й важливі засоби інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- 4) об'єкт діяльності, без якого діяльність не буває.

Саме знання про об'єкт, його властивості супроводжується в методі необхідним знанням про зміни об'єкта під впливом діяльності та механізм його перетворення.

Для ігрових методів, на нашу думку, характерні певні особливості, що відрізняють їх від традиційних:

- наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;
- активізація мислення й поведінки школяра;
- високий ступінь задіяності у навчальному процесі;
- обов'язковість взаємодії учнів між собою та вчителем або програмовим матеріалом;
- посилення емоційності і творчий характер заняття;
- самостійність у прийнятті рішення;
- бажання набути уміння і навички за відносно короткий термін.

Ігрові методи багатопланові і кожен з них в той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички, а тому виникає необхідність систематизувати їх для більш диференційованого використання у навчальному процесі.

Розглянемо особливості кожного з ігрових методів.

Досить часто у своїй повсякденній роботі вчителі використовують ігри-вправи, включаючи їх у зміст багатьох уроків. **Ігри-вправи** проводяться на уроках, входять до домашніх завдань, позакласних занять, а також можуть використовуватись у вільний від навчання час.

Метод ігрової дискусії. Основне призначення даного методу – виявити відмінності в розумінні питання й шляхом товариської суперечки встановити істину, прийти до спільної точки зору. Дискусійний метод навчання дозволяє серед різних варіантів рішень одного й того ж питання вибрати оптимальний. Різновидами ігрової дискусії є „Мозкова атака”, „дискусія круглого столу”, „метаплан”.

Наступний вид – „метод ігрової ситуації”. В його основі лежить проблемна ситуація. Вона активізує пізнавальний інтерес у школярів, спрямовує розумову діяльність. Метод ігрової ситуації сприяє заохоченню учнів до захопливої діяльності, на основі певної ситуації, що розігрується. У зміст ситуації закладено необхідну суму знань, умінь і навичок, якими повинні володіти учні. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного

стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, стомленість.

Метод „**навчально-рольової (ділової) гри**”. Нині спостерігається певний інтерес до використання цього методу у шкільній практиці. Рольова гра дає можливість відтворити практично будь-яку ситуацію в „ролях” [13, 38-39].

Загальновідомо, що вибір ігрових методів навчання залежить від багатьох чинників: змісту навчального матеріалу, дидактичних цілей, функцій, рівня підготовки та віку учнів, педагогічної майстерності вчителя тощо. Однак, варто зазначити, що в чистому вигляді один метод використовують рідко. Здебільшого це відбувається за рахунок поєднання кількох методів, один з яких провідний.

Отже, раціональне використання ігрових методів сприяє позитивній зміні рівнів активності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого. Тут допомагає логічне використання даних методів від більш простих (ігри-вправи) до складних (рольові). Ігрові методи впливають на розвиток логічного мислення, теоретичних знань і практичних умінь та навичок, самостійності та самоосвіти, колективного співробітництва.

Використання ігор допомагає сформувати пізнавальну самостійність – якість особистості, що проявляється у готовності власними силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність.

Ігри створюють певний емоційний фон в учнівському колективі, але й потребують певного емоційного настрою. Застосування ігор забезпечує єдність формування понять, поєднує це з інтелектуальним розвитком та вихованням учнів, сприяє підвищенню ефективності навчання.

Правильно організована навчальна діяльність пізнавально-пошукового типу при використанні ігор на заняттях, продумане керівництво нею з боку педагога викликає в учнів інтерес до навчального процесу, розвиває активність і самостійність.

Отже, ігрова навчальна діяльність необхідна, вона відкриває широкі можливості для навчання предмета [13, с.38-39].

Використовуючи гру як провідну форму організації заняття, педагогові у процесі підготовки слід передбачити:

- чи захочуть діти гратися у пропоновану їм гру, і що має бути зроблено, щоб їм захотілося це робити;
- якими прийомами у сюжет гри будуть вводитися нові лексико-граматичні структури, фонетичний та мовленнєвий матеріал, здійснюватися їх вивчення, тренування та застосування;
- які навички та уміння мають відпрацьовуватися;
- які вправи і у якій послідовності доцільно включити у гру для формування умінь і навичок;
- чи будуть діти поставлені в умови роботи розумові зусилля, як уникнути зведення заняття до репродуктивної імітації;
- як дотриматися вимоги забезпечення систематичності та регулярності використання ігор та ігрових вправ.

Отже, навчальна гра несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності, необхідно лише як в теорії, так і на практиці глибше розкривати саме механізм взаємодії навчального та ігрового компонентів пізнавального процесу [8, с.65-66].

Отримання задоволення від гри не залежить від віку учнів. Але, без сумніву, дуже багато залежить і від організації гри, а також від ставлення самого вчителя до використання ігор у цілому [9, с.48-50].

3. Особливості навчання іношомовного спілкування із застосуванням гри

Педагогічна наука розглядає процес навчання як свідому цілеспрямовану діяльність учителя і учнів. Сприймаючи цю тезу як константу, спробуємо визначити навчальний процес як співпрацю цих двох сторін, як корисну діяльність, що збагачує і результатом якої стає партнерство між учителем і суб'єктом навчання. Учитель і учень стають друзями і отримують взаємне емоційне задоволення від цієї співпраці. Учень від того, як і що він вивчив, учитель від того, як він досяг цієї мети. Іншими словами, не тільки результат, а й спосіб його досягнення відіграє величезну роль у навчальному процесі. Позитивні емоції, зацікавленість на уроці іноземної мови підвищують рівень мотивації, а це в свою чергу сприяє міцному засвоєнню і закріпленню навчального матеріалу.

Отже, наш девіз: „Навчаємо із задоволенням – вивчаємо із задоволенням!” Практичне засвоєння іноземної мови, а в нашому випадку німецької мови, неможливе без застосування ефективних методів і прийомів у навчанні.

Комунікативно-ігровий метод навчання – це новий цікавий підхід до вивчення іноземної мови, який забезпечує дійове, зорієнтоване на особистість навчання іношомовного спілкування.

Вважаючи головним напрямом у навчанні іноземної мови „навчання із задоволенням”, ми маємо на увазі атмосферу радості, доброго настрою, розкутості, активності, зацікавленості, ситуативної мотивації на кожному уроці, оскільки шлях до досягнення мети не менш важливий, ніж сама мета.

Якщо звернутись до історії розвитку школи і пригадати церковно-приходські школи, то там мета навчання досягалась за допомогою різок та інших покарань, тобто навчання через страх. З часом школа і педагогічна наука розвивались, і сьогодні ми говоримо про мотивацію я про важливу

підбадьорюючу силу навчання, яка визначається суб'єктивним світом учня, його власними бажаннями, особистою зацікавленістю в навчанні.

Вище зазначено, що у психологічній і методичній літературі пропонується значна кількість ефективних методів і прийомів, які позитивно впливають на навчальний процес. Одним з них є гра як домінуюча та провідна діяльність дітей молодшого шкільного віку. На думку Д.Б.Ельконіна, на межі дошкільного і шкільного віку гра є основним видом діяльності у житті учня [12, с.34-47]. Гра залишається превалюючою формою життєдіяльності дітей цього віку, що компенсує недоліки та обмеженості реального життя.

Відомо, що учні початкової школи активно грають. Але характер їхньої гри може змінюватися під впливом умов навчання. Значною мірою діти пізнають навколишній світ у процесі навчальної діяльності і, зокрема, у грі [6, 315].

Поняття „гра” досить багатогранне. Як уже зазначалось, з погляду фізіологів і психологів вона є основною формою активної діяльності дитини, що має задовольняти її біологічні потреби: реалізувати вихід надлишкової енергії, проявити себе як особистість, перевірити свої можливості у колективній діяльності, виявити себе певним чином серед ровесників, задовольнити потребу у відпочинку тощо. Гра, з одного боку, - це розвага, вільне заняття, яке проводиться заради інтересу: звідси гра є розважальним видом діяльності. З іншого, гра – один із способів передачі знань: у цьому випадку вона є формою навчання. А тому, використовуючи гру як засіб збагачення учнів новими знаннями, уміннями й навичками ми наповнюємо її дидактичним змістом, гра-розвага перетворюється на дидактичну гру, яка використовується з метою навчання.

Адаптуючи поняття „дидактична гра” до специфіки навчання іноземної мови, необхідно зазначити, що саме в цьому контексті вона може найбільшою мірою використовуватись на уроці як засіб створення сприятливого середовища для іншомовного спілкування. А це означає, що

гра може і повинна мати комунікативно-спрямований характер, особливо під час навчання молодших школярів.

Гра також може бути засобом повторення, закріплення та контролю набутого навчального досвіду учнів. Безумовно, без знання певного обсягу мовних категорій учні не набувають навичок іншомовного мовлення, а не сформованість відповідних лексичних і граматичних навичок не зможе забезпечити його нормативності. Водночас ігрова діяльність як засіб формування та удосконалення знань, умінь і навичок у процесі навчання іноземної мови має бути спрямована на формування та удосконалення не тільки аспектів мови, а мовленнєвих механізмів (уміння говоріння, аудіювання, читання та письма) [5, с.79-80].

Відомо, що і не будь-яка ігрова діяльність може бути ефективною. Лише дидактично доцільне її використання та методично виправдана організація дають змогу вважати гру ефективним засобом навчання. Окрім того, кожний вид ігрової діяльності, що проводиться на уроці, повинен відповідати певним дидактичним і методичним принципам. До них можна зарахувати такі: доступності, новизни, поступового зростання складності, урахування індивідуальних і вікових особливостей учнів, зв'язку ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці. Ці принципи, безумовно, можуть слугувати певним засадам в ігровій діяльності молодших школярів. Проте навчання іноземної мови має свої особливості, які обов'язково необхідно враховувати у процесі організації роботи з учнями цієї вікової категорії.

Під час вивчення іноземної мови учні початкової школи зазвичай здійснюють іншомовне спілкування на основі вивченого мовного матеріалу лише в межах окремих тем. Та насправді реальне спілкування не обмежується однією темою. Виникає природна потреба в об'єднанні мовного матеріалу кількох вивчених тематичних циклів в одній сфері спілкування. І саме гра допомагає у розв'язанні цієї проблеми, виконуючи функцію

формування механізмів іншомовного спілкування учнів у різних видах мовленнєвої діяльності на матеріалі кількох вивчених тем [5, с.83].

Коли ми приходимо до 6-9 річних дітей, щоб навчити їх іноземної мови, то перше запитання, яке ми ставимо собі, має бути таким: „Що ж відбувається в головах цих маленьких учнів, котрі вперше чують іноземну мову?” Ввійти в роль учня і стежити за етапами навчання з його позиції – дуже важливе і непросте завдання. Враховуючи психологічні і фізіологічні особливості дітей цього віку, ви розумієте, що найоптимальнішим способом початкового навчання є ігрова ситуація. Для цього необхідно знайти образ того, кому діти довірятимуть, кого вони не боятимуться, кого вони полюблять. Щоб знайти такий образ, вам знадобиться ваша фантазія. Найефективніше використати м'яку іграшку – яскраву, симпатичну, кольорову, саме таку, яка б зацікавила дітей і викликала позитивні емоції – здивування, захоплення. На першому ж уроці відбувається знайомство. Попередньо учням треба повідомити, що є гість, він приїхав з Німеччини і хоче навчити їх своєї мови. Він не знає жодного слова українською мовою, тому розмовляти з ним можна лише його рідною мовою. Для зустрічі з ним треба підготуватись. Щоб познайомитися з ним, потрібно вивчити необхідні мовні зразки. Діти уважно слухають кожне слово, намагаючись правильно повторити його. Таким чином, нудний і монотонний процес повторення готових фраз перетворюється на вмотивований процес вивчення мовних одиниць для спілкування з уявним „носієм мови”. Він стає з'єднуючою ланкою між учнями і їхнім „другом”.

Така форма спілкування є прийнятною і дуже зручною, особливо коли в групі є сором'язливі учні, які неохоче йдуть на контакт з дорослими. Коли вони спілкуються з учителем не безпосередньо, а за допомогою іграшки (яка просто не може не сподобатись дитині), то учень поступово позбувається комплексів, які загальмовують його діяльність.

Отже, ми знайшли образ, встановили контакт. Наступним важливим чинником є відсутність монотонності. На кожному уроці повинен бути

елемент несподіванки, сюрприз, новинка; урок не повинен бути передбачуваним. Для досягнення цієї мети можна використовувати різноманітні ігри. Особливо популярними є рольові ігри. Так, під час вивчення теми „Моя сім'я” можна розподілити ролі членів родини між учнями групи, і кожен розповідатиме про „свого героя”, наслідуючи голос, міміку, жести. А вивчаючи тему „Тварини”, кожен учень перетворюється на мешканця зоопарку. (Учні отримують картинки із зображенням тварин, але не показують їх один одному. Їхнє завдання – не називаючи тварину, описати її так, щоб решта учнів, здогадалась, про кого йдеться.) Дуже цікавими є інсценування пісень (якщо це можливо), відгадування предмета, дії, якості, за допомогою пантоміміки. Коли ми вивчаємо тему „Учнівське приладдя”, учням пропонують заплющити очі, а тим часом у них „зникає” якась річ. Учні повинні визначити і описати цю річ, щоб її можна було знайти серед інших речей і віддати власнику. Однаково ефективними є підготовлені і не підготовлені ігри. Основне завдання – це мотивація учнів до мовленнєвої діяльності, з використанням їхньої фантазії та уяви, реалізація прагнення кожної дитини до самовираження, підтримання інтересу учнів до предмета, за допомогою гри як продуктивної діяльності на початковому етапі навчання.

Важливу роль на початковому етапі вивчення іноземної мови відіграє також розвиток фонетичних навичок і тренування правильної вимови та артикуляції. Виконуючи фонетичні вправи, учні готуються до слухового сприйняття певних звуків, слів, словосполучень, диференціації та виокремлення певних звуків та їх звукового відтворення. Таким чином, саму вправу стають першою ланкою в розвитку навичок аудіювання. Так, під час вивчення голосних, можна запропонувати учням вибрати з трьох слів те слово, з якого вони почують вивчений звук. Така вправа є тренуванням елективного слухання.

Повторення фонетичних одиниць – заняття дещо нудне. Спробуємо урізноманітнити цей вид діяльності ігровими вправами, які відомі учням з раннього дитинства, наприклад, „Зіпсований телефон” (Flüsterpost). Діти

намагаються якомога чіткіше вимовити пошепки почуте слово, щоб воно дійшло до останнього гравця і зберегло свою первинну форму. Тренувальні вправи „пошепки” корисні для тренування сприйняття та артикуляції. Можна запропонувати ще одну вправу, яку виконують парами. Для цього групу поділяють на дві команди. Члени команд стають один проти одного так, щоб кожен мав пару, відстань між парами не повинна бути занадто малою. Один учень вимовляє слово, словосполучення, коротке речення (залежно від віку) якомога тихіше, але чітко артикулюючи. Його напарник повинен вимовити це слово вголос. За правильну відповідь команда отримує бал. Для збільшення відстані можна поставити партнерів по діагоналі, а після відповіді вони поступаються місцем наступному гравцеві і переходять в інший кінець класу.

Етап релаксації – це дуже важлива ланка уроку іноземної мови. Не можна недооцінювати її роль. Вона використовується для короткого перепочинку і може також виконувати естетичну функцію. Не слід забувати, що в цьому віці діти охоче співають і танцюють. Скористаємося дитячою зацікавленістю і засвоїмо разом з ними нескладну пісеньку, покажемо їм прості танцювальні рухи. І замість монотонної фізкультурної паузи – яскраві хвилинки з піснею й танцями, які надовго запам’ятаються.

Час минає, учні підрастають, дорослішають і переходять у дорослу ланку, де обсяг матеріалу значно збільшується, завдання стають складнішими. Це неминуче призводить до поступової втрати інтересу до іноземної мови. Як же не тільки не втратити, а, навпаки, зміцнити зацікавленість учнів?

На цьому етапі потрібно сприяти комунікативно зорієнтованому використанню іноземної мови в навчальному процесі: бажано вживати іноземну мову для висловлення власних думок та переживань. Не слід розмежовувати: спочатку вчимо – потім користуємось. Під комунікативною орієнтацією розуміємо вивчення структур і виразів не тільки для щоденного використання, а й для спілкування на уроці.

Фічора Т. зазначає, що у сучасній методиці є багато різноманітних форм і методів, які допомагають реалізувати основне наше завдання – практичне застосування учнями набутих навичок у комунікативній ситуації, спираючись на власний досвід, особисту думку, попередні знання та уяву, моделюючи свою поведінку згідно із заданою ситуацією. Тому, добираючи тексти, вправи і завдання, необхідно враховувати інтереси, досвід, попередні знання і вікові особливості учнів. Якщо текст для читання чи аудіювання не відповідатиме реальності, з якою зустрічаються учні (чи могли б уявно зіткнутись) у власному житті, то навряд чи такий текст стане продуктивним для опрацювання і подальшої інтерпретації, завданням, яке розвиває невідповідне спонтанне мовлення. Підставою для мовленнєвої ситуації може бути не тільки прослуханий текст, а й запис звуків природи чи голоси звірів, коли учням пропонують розрізнити, класифікувати почуті звуки і, можливо, змодельовати ймовірну ситуацію, описавши її словами.

Важливим етапом, на думку Фічори Т., є також підготовка учнів до слухання чи читання тексту. Доцільно підвести їх до теми самого тексту, використовуючи W - запитання (wer – wo – was – warum – wie – wieso – wieviel), вправи на складання соціограм, упорядкування чи реконструювання за допомогою мовної здогадки „зруйнованого” тексту тощо. Усе це дасть уявлення про текст, підготує учнів до основного сприйняття. Використання унаочнень – малюнків, картин, карт, схем і т.д. – полегшує розуміння тексту і часто стає поштовхом до мовлення. Добираючи завдання для розвитку навичок аудіювання і читання, ми повинні враховувати їх характер: інтенсивне, глобальне чи селективне. Завдання потрібно формулювати чітко і зрозуміло, перед тим, як учні почнуть слухати текст. Запитання, тести, текст із пропусками (Lückentext) повинні бути перед очима.

Усі вправи перед слуханням або читанням ми формулюємо так, щоб підготувати учнів до продуктивної творчої інтерпретації отриманої інформації. Це можуть бути різноманітні завдання: скласти діалог, інсценувати задану ситуацію, продовжити історію, придумати закінчення,

розподілити ролі і описати ситуацію з погляду кожної дійової особи, написати листа другові тощо.

Отже, гра – сильний емоційний подразник, який знімає психологічні бар'єри, що заважають іноземному спілкуванню, підвищує ініціативність і активність учнів, а також стимулює позитивні емоції, які впливають на кору головного мозку, сприятливо розвиває зацікавленість до іноземної мови як предмета. І ця зацікавленість з'являється за рахунок задоволення і радості від процесу гри, що є одним із найважливіших завдань навчання [14, с.80-85].

4. Труднощі при використанні ігор та шляхи їх подолання

О.Д.Жорник зазначає, що при використанні гри можуть виникати і певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них:

1. Учні не вступають у гру або вступають у неї формально. Це буває на початковому етапі роботи з комунікативними іграми і тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений вчителем.

Тому, ігровий етап педагогу треба готувати ретельно: програти найважчу роль самому, вибрати ініціативних і підготовлених виконавців, забезпечити „суперечки” у вигляді записів на дошці, діалогів-зразків, ілюстрацій і реквізитів, пояснити учасникам гри їхню тактику. Іноді для цього достатньо показати, що перед учнями стоїть корисне, потрібне, але цілком традиційне завдання, яке вони вміють вирішувати. Можна перефразувати завдання.

2. Гра затягується, або учасники не можуть знайти вірного вирішення. Вчитель вводить додаткові обставини, що допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.

3. Гра затягується, бо учасники відволікаються в діях на інші завдання – вчитель повторно формулює завдання.

4. Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії – вчитель уточнює їм ролі.

5. Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом – учитель створює додаткові умови, які примушують учнів більш активно використовувати знання.

6. Гра переходить у конфліктну ситуацію. Вчитель знімає конфлікт, ліквідує предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.

7. Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність. Вчитель ще раз формулює мету учасників або змінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює і мотивує установку і підкреслює спільну позитивну емоційність.

8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується. Якщо педагог постійно коригує дії учасників гри, виходячи зі своєї концепції того, що має відбуватися, то це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони будуть привчатися до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане небажаним методом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом [7, с.63].

Отже, гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму.

Практичний блок

Комплекс ігрових елементів на уроці німецької мови

1. Вправи для оволодіння фонетикою

„Чую – не чую”

Мета: формування навичок фонематичного слуху.

Хід гри: учні діляться на дві команди. Вчитель вимовляє слова. Якщо він називає слово, в якому є довгий приголосний ... чи ..., учні піднімають ліву руку. Якщо в слові є також і голосні ... чи ..., піднімають обидві руки. Вчитель записує помилки учнів на дошці. Виграє та команда, яка зробила менше помилок.

„Правильно – неправильно”

Мета: формування правильного, чіткого фонематичного слуху.

Хід гри: вчитель називає окремі слова чи слова в реченнях, фразах. Учні піднімають руку при читанні виділеного їм звука у звукосполученні. Потім вчитель просить кожного учня в обох командах прочитати відповідні звукосполучення, слова, фрази, речення. При вірному читанні звука учні піднімають руку із зеленою карткою (прапорцем), при невірному – із червоною карткою. Виграє та команда, яка після підрахунку балів найбільш правильно оцінить помилки.

„Хто швидше?”

Мета: формування і закріплення навичок встановлення звуко-буквених відповідностей і значення слів на слух.

Хід гри: учням роздаються картки, на яких в першій колонці наводяться слова німецькою мовою, в другій – їх транскрипція, а в третій – переклад слів українською мовою. Слова німецькою мовою пронумеровані по порядку. Кожний учень повинен, як тільки вчитель вимовляє те чи інше слово, поставити його номер поряд з відповідною транскрипцією і перекладом. Виграє той, хто швидше і якісніше встановить відповідність між німецьким словом, транскрипцією і перекладом.

„Хто правильніше прочитає?”

Мета: формування навички зв'язного мовлення.

Хід гри: на дошці записується невеликий вірш чи його уривок (скоромовка, лічилка). Вчитель читає і пояснює значення слів, речень, звертаючи увагу на труднощі, які виникають при вимовлянні окремих звуків. Текст декілька разів читається учнями. Після того вчитель дає 2-3 хвилини, щоб учні вивчили напам'ять. Текст на дошці закривається і учні повинні прочитати його напам'ять. Від кожної команди виділяються 2-3 читці. За безпомилкове читання надаються бали; за кожну помилку знімається 1 бал. Перемагає та команда, яка набирає найбільшу кількість балів.

„Транскрипція і звук”

Мета: засвоєння знаків транскрипції.

Хід гри: клас ділять на дві-три команди залежно від кількості рядів парт. Учитель показує кожній команді по черзі картку із знаком транскрипції. Учні по черзі вимовляють відповідний звук. Якщо це зроблено правильно, всі учасники команди придумують якомога більше слів з цим звуком. За правильно вимовлений звук і за кожне слово команді зараховується очко. Якщо учень, який має вимовити звук, помилився, право зробити це надається учасникові з іншої команди. В такому разі очко зараховується іншій команді.

„Найспритніший покупець”

Мета: практика у сприйманні звуків на слух. Повторення назв предметів.

Хід гри: учитель готує картки з малюнками предметів, назви яких відомі учням.

На уроці він оголошує, що учні запрошуються на весняний (літній, осінній) розпродаж речей і розкладає на столі усі ці картки малюнками догори. Учні сідають чи стають навколо столу. Учитель вимовляє звук або звукосполучення, а учні повинні швидко відшукати на столі малюнок предмета, назва якого починається з цього звука (звукосполучення). Той, хто найшвидше візьме картку, вважається в цьому раунді найспритнішим

покупцем. Далі учитель вимовляє інший звук, і гра триває. Перемагає той, хто "купив" найбільшу кількість речей.

У кінці гри кожен учень повідомляє, що він "купив". Хто не встиг нічого "купити", говорить, які речі з тих, що були у продажу, бажано було б придбати.

Гра-римування „Птахи і діти”

Мета: практика у сприйманні звуків на слух.

Хід гри: клас ділиться на дві команди: команда птахів (Vögel) і команда дітей, які хочуть допомогти птахам (Kinder).

Kinder (хором):

Vögel, Vögel, wir haben euch so lieb!

Wir bauen euch Häuschen,

Damit kein verlassen blieb!

Vögel (хором):

Bitte, bitte, pick, pick, pick!

Danke schön, auf Wiedersehen!

Bitte, bitte, pick, pick, pick!

Danke schön, husch!

2. Матеріали для проведення фонетичної та мовленнєвої зарядки

ABZÄHLREIME (ЛІЧИЛОЧКИ)

Ene, mene, Tintenfaß,
 Geh zur Schul
 Und lerne was!
 Hast gelernt du,
 Komm nach Haus,
 Eins, zwei, drei,
 Und du bist raus.

* * * * *

Annchen, Dannchen,
 Dittchen, Dattchen
 Zebre, bebre,
 Bittchen, Battchen,
 Zebre, bebre bu
 Und ab bist du.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
 Meine Mutter, die kocht Rüben,
 Meine Mutter schneidet Speck,
 Eins, zwei, drei und du bist weg.

* * * * *

Eins, zwei, drei,
 Butter auf den Brei,
 Salz auf den Speck,
 Du bist weg.

* * * * *

Eine kleine Piepmaus
 Lief ums Rathaus.
 Schönewipp, schönewapp,
 Du bist ab.

REIME (РИМУВАННЯ)

Eins, zwei, drei,
 Und du bist frei.

* * * * *

Eins, zwei, drei,
 Fertig ist der Brei.

* * * * *

Eins, zwei, drei,
 Alt ist nicht neu,
 Neu ist nicht alt,
 Warm ist nicht kalt.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,
 Alle, alle turnen wir.
 Eins, zwei, drei, vier,
 Alle, alle lernen wir.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,
 In der Stunde turnen wir.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,
 In die Schule gehen wir.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,

In dem Garten spielen wir.

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,

Wieviel Schüler stehen hier?

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,

In die Schule gehen wir.

In die Schule kommen wir

Und bekommen "Fünf" und "Vier".

* * * * *

Eins, zwei, drei, vier,

In der Stunde lernen wir.

Eins, zwei, drei, vier,

Wir bekommen "Fünf" und "Vier".

* * * * *

Alle, alle haben wir

Bücher, Kullis und Papier.

* * * * *

Ich liebe die Schule,

Ich liebe das Spiel.

Ich liebe die Bücher,

Ich liebe gar viel!

* * * * *

Wir haben Ranzen, Mappen,

Wir haben Kreide, Lappen,

Wir haben Tinte und Papier,

Und Buch, und Heft und Füller hier.

* * * * *

Die Tafel ist Schwarz,
 Das Heft ist blau,
 Die Kreide ist weiß,
 Die Gummi ist grau,
 Der Bleistift ist rot,
 Und gelb das Lineal,
 Der Kugelschreiber ist grün,
 Und braun das Penal!

* * * * *

In der Schule lernt man viel,
 Lesen, Rechnen, Sport und Spiel,
 Sprechen, Singen, Malen, Schreiben,
 Niemand will ein Dummkopf bleiben.

* * * * *

Es klingelt schon wieder,
 Die Schule ist aus,
 Die Arbeit ist fertig,
 Wir gehen nach Haus.

* * * * *

Heute ist der letzte Tag,
 Heute wird Radau gemacht!
 Fenster, Türen aufgerissen
 Und der Lehrer rausgeschmissen!

* * * * *

Alle Kinder wollen lachen,
 Ihren Eltern Freude machen.
 Alle wollen glücklich sein
 unter'm warmen Sonnenschein!
 Alle Kinder wollen bauen,
 Mutig in die Zukunft schauen!

* * * * *

ZUNGENBRECHER (СКОПОМОВКИ)

Der Metzger wetzt das Metzgermesser auf des Metzgers Wetzstein.

* * * * *

Essig eß ich nicht. Eß ich Essig, eß ich Essig nur im Kopfsalat.

* * * * *

Frohe Fischer fischen frische Fische.

* * * * *

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

* * * * *

Wenn hinter Fliegen Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach.

* * * * *

Kleine Kinder können kleine Kirschkernchen kauen.

* * * * *

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitschern zwei Schwalben.

* * * * *

Eine lange Schlange steht um eine lange Stange.

* * * * *

Meine Mutter muss mir morgen Milchmuss machen.

* * * * *

Fritzel kritzelt Kritzel Milzel, schreit doch akkurater Fritzel.

* * * * *

Die Katze kratzt mit ihrer Tatze an Treppe, Teppich und Matratze.

* * * * *

Als Anna abends alles aß, aß Anna abends Ananas.

* * * * *

Wilde Wiesel wollen wissen, wo warme Würstchen wachsen.

* * * * *

GEDICHTE (BIPIII)

* * * * *

Bald rechnen wir,
 Bald schreiben wir,
 Bald spielen wir im Kreis.
 Dann malen wir,
 Und lesen wir
 Und lernen mit viel Fleiß.

* * * * *

Bald singen wir,
 Bald turnen wir,
 Bald hören wir gut zu,
 Dann schauen wir,
 Und bauen wir
 Und schaffen es im Nu.

* * * * *

Im Park

Im Park sind viele Blumen.
 Weiß, rot und blau und bunt.
 Wir tanzen, spielen, singen,
 Und lustig bellt der Hund.

* * * * *

Im Garten

Ums Haus ist ein Garten,
 Da bin ich so gern!
 Da lauf ich und spring ich,
 Da spiel ich und sing ich.
 Im Garten, im Garten,
 Da bin ich so gern.

* * * * *

Meine Familie

Hier am Tische sitzen alle:
 Vater, Mutter, Schwester Walja,
 Onkel Viktor, Bruder Tolja
 Unser lieber Opa Kolja.

* * * * *

Die Familie Krause

Auf dem Bilde seht ihr da
 Vater, Mutter, Monika,
 Bruder Kurt und Schwester Elli,
 Die Geschwister Rolf und Nelli.
 Rechts den Opa seht ihr hier,
 Links die Oma am Klavier.
 Die Familie Krause
 Sitzt am Sonntag gern zu Hause.
 Alle wohnen friedlich hier,
 In der Wohnung Nummer vier.

* * * * *

Das Schlüsselbund

Jedes Buch besteht aus Blätter,
 Jedes Blatt besteht aus Lettern.
 Lern die Buchstaben, versuch!
 Du verstehst dann jades Buch.

In den Büchern kannst du lessen,
 Was es gibt und was gewesen,
 Über Ländern, fremd und weit,
 Über Mut und Tapferkeit.

Sechszwanzig Schlüssel warden

Dienen dir zu jeder Stund.
 Auch das schönste Buch auf Erden
 Öffnet so ein Schlüsselbund.

* * * * *

Meine Familie

Mein Vater heißt Hans,
 Mein Opa heißt Franz.
 Meine Mutter heißt Renate.
 Meine Schwester heißt Beate.
 Meine Oma heißt Ottilie.
 Das ist meine Familie.
 Ich heiße Fritz.
 Und mein Hund heißt Spitz.

* * * * *

Der Frühling

Die Sonne lacht,
 Das Feld wird grün,
 Der Vogel singt,
 Die Blumen blühen.

 Hinaus, hinaus,
 Der Frühling winkt,
 Durch Feld und Wald
 Sein Ruf erklingt.

* * * * *

Maler Frühling

Der Frühling ist ein Maler,
 Er malt alles an:
 Die Berge und die Wälder,
 Die Wiesen und die Felder.
 Was er noch malen kann!

Auch meine lieben Blumen
 Schmückt er mit Farbenpracht.
 So schön kann keener malen,
 So schön, wie ere s macht.

* * * * *

Frühlingslied

Schöner Frühling, komm doch wieder!
 Lieber Frühling, komm doch bald!
 Bring uns Blumen, Laub und Lieder,
 Schmücke wieder Feld und Wald!

* * * * *

Zum 8. März

Der achte März ist heute
 In unserem Kalender.
 Wir gratulieren den Frauen
 Aller, aller Länder!

* * * * *

Frauentag ist heute

Frauentag ist heute
 Überall, auch hier.
 Euch, ihr lieben Frauen,
 Gratulieren wir!

* * * * *

Der Regen

Es regnet, es regnet!
 Die Erde ist naß.
 Es wachsen die Bäume,
 Das Korn und das Gras.

Es regnet, es regnet,

Das tut dem Garten wohl.
 Es regnet, es regnet,
 Da wächst Salat und Kohl.

* * * * *

Drei Rosen

Drei Rosen im Garten,
 Drei Tannen im Wald.
 Im Sommer ist's lustig.
 Im Winter ist's kalt.

* * * * *

Heute kommt der Hans zu mir

Heute kommt der Hans zu mir, -
 Freut sich die Lies.
 Ob er aber über Oberammergau,
 Oder aber über Unterammergau,
 Oder überhaupt nicht kommt,
 Ist nicht gewiß!

* * * * *

Ein Jahr

Ein Jahr, das ist lang,
 Und ein Jahr, das ist bunt.
 Wir drehen uns im Kreis,
 Und der Kreis, der ist rund.

* * * * *

Meine liebe Mutti

So lieb wie meine Mutti
 Ist keine andre Frau.
 Sie ist die allerbeste,
 Dass weiß ich ganz genau.

* * * * *

Im Sommer

Im Sommer, im Sommer
 Da ist die schönste Zeit,
 Da freuen, da freuen
 Sich alle weit und breit.

* * * * *

Der Sommer ist da

Trarira, der Sommer der ist da!
 Wie wollen in den Garten
 Und wollen des Sommers warten.
 Ja, ja, ja, der Sommer der ist da!

* * * * *

Herbst

Die Bäume werden kahl.
 Die Blätter fallen nieder.
 Die Blumen welken bald.
 Im Frühling blühen sie wieder.

* * * * *

November

Der Wind singt in den Föhren.
 Der Hase kann es hören,
 Der Hase wohnt im Wald.
 Was singt der Wind,
 Was singt der Wind?
 Er singt: bald wird es Winter.
 Er singt: bald wird es kalt.

* * * * *

Der Winter ist gekommen

Der Winter ist gekommen
 Mit seinem weißen Kleid,

Hat Blumen uns genommen,
 Den Garten zugeschneit.
 Nun haben wir den Schliffen:
 Wollt ihr gefahren sein?
 So müsst ihr uns schön bitter,
 Dann setzt ihr euch hinein.

* * * * *

Schön ist der Winter

Falle, falle, falle
 Weißer Schnee, kalter Schnee!
 Wir machen einen Berg, juchhe!
 Und rodeln alle, alle,
 Schön ist der Winter
 Für große und Kinder!

* * * * *

Januar

Ich bin der Monat Januar,
 Mit mir beginnt das neue Jahr.
 Ich bringe Frost, ich bringe Schnee,
 Zu Eis erstarrt sind Fluss und See.

* * * * *

Am Montag

Am Montag fahr' ich Fahrrad.
 Am Dienstag seh' ich fern.
 Am Mittwoch spiel' ich Fußball.
 Das mach' ich sehr, sehr gern

Am Donnerstag, da schwimmen wir
 Am Freitag spiele ich Klavier.
 Am Samstag kommt Frau Stange.

Am Sonntag schlaf ich lange.

Und schon hör ich die Mama:

Komm, Peter, steh auf! Schule!

Ja, dann ist der Montag da!

Ja, dann ist der Montag da!

* * * * *

Der Junge und das Buch

Unser Junge ist sehr klug,

Wünscht sich ein besonderes Buch.

Was er liebt und kennt, was er gesehen,

Soll alles in diesem Buche stehen:

Wie schön ein Lied am Abend klingt,

Wie man über den Graben springt,

Wie wir die Felder säen und pflügen,

Die Wiesen mähen, auf dem Heuwagen liegen!

Von Regen, Gewitter, von Sonne und Schnee,

Vom Garten, vom Wald und vom blauen See.

Wie wir Fische im Fluss gefangen,

Wie wir Pilze suchen gegangen,

Von Pferden, von Schafen, von Ziegen, vom Schwein,

Und das Ende muss natürlich lustig sein.

* * * * *

Rätsel

Es hat einen Rücken

Und liegt nicht drauf.

Du brauchst keinen Hammer

Und schlägst es auf.

* * * * *

Die deutsche Sprache

Die deutsche Sprache ist sehr schwer.

Doch sie gefällt uns Kindern sehr.

Wir lesen, sprechen, singen viel –

Und bald erreichen wir das Ziel.

* * * * *

Wozu lernt man fremde Sprachen?

Fremde Sprachen lernt man dann,

Dass man Freundschaft halten kann.

Völker müssen sich verstehen,

Wollen sie eines Weges gehen.

* * * * *

Rätsel

Der Große, der Kleine,

Sie laufen ohne Beine,

Sie laufen rund tagaus, tagein.

Der Große holt den Kleinen ein.

Wer mögen wohl die beiden sein?

* * * * *

Singt vom Lernen und vom Spiel!

Singt vom Lernen, und vom Spiel!

Jeder Tag bringt uns so viel,

Was uns Freude gibt.

Tausend Wünsche stehen bereit,

Und sie werden Wirklichkeit,

Wenn man auch das Lernen liebt.

* * * * *

Rätsel

Im Frühling bin ich weiß,

Im Sommer bin ich grün,
 Im Herbst bin ich gelb und rot
 Und schmecke gut.

* * * * *

An die Freunde

Arm in Arm und Hand in Hand
 Wollen wir als Freunde gehen.
 Lieber Freund aus fremden Land,
 Ich möchte dich so gern verstehen.

* * * * *

Wie wollen wir sein?

Wir wollen brav und fleißig sein,
 Nicht zanken und nicht straiten,
 Sauber sind die Hände, die Arbeit und die Sachen,
 Den Eltern und den Lehrern wollen wir Freude machen.
 Allen zulieb, keinem zuleid,
 Und zur Hilfe sind wir stets bereit.

* * * * *

3. Вправи для роботи з алфавітом

„П’ять карток”

Мета: контроль засвоєного алфавіту.

Хід гри: вчитель показує кожному з учасників гри 5 карток із буквами німецького алфавіту. Виграє той, хто правильно і без перерви назве всі 5 літер.

„Хто швидше”

Мета: контроль засвоєного алфавіту.

Хід гри: учням роздаються по 3-5 карток з літерами і пропонується уважно їх роздивитися. Потім вчитель називає літеру, а ті, в кого є картка з названою літерою, швидко її піднімають і показують іншим учням. Той, хто запізнився, не має права піднімати картку. Вчитель проходить між рядами і збирає картки. Виграє той, хто швидше за інших залишається без карток.

„Перша літера”

Мета: тренування, орієнтоване на засвоєння алфавіту.

Хід гри: учні діляться на дві команди. Вчитель по черзі називає по три слова кожній команді. Учасники гри повинні швидко назвати перші літери цих слів. Виграє той, хто вірно виконав завдання.

„На одну літеру”

Мета: формування навички підбору лексики за орфографічним принципом на основі тренування пам’яті і спостережливості.

Хід гри: вчитель пропонує знайти і запам’ятати всі предмети в кімнаті, назви з яких починаються із літери ..., поки він рахує до 30. Виграє той, хто назве більше слів, які починаються з цієї літери, чи той, хто назве останнє слово з цієї літери.

„Слова на відповідну літеру”

Мета: формування навички орфографічної пам’яті.

Хід гри: учням пропонується швидко продивитися список слів, а потім назвати слова, в яких є подана літера. Виграє той, хто зможе назвати більше слів.

„Абетка-словник”

Мета: формування навички складання слів із літер.

Хід гри: для гри слід підготувати 100 карток з літерами. Вчитель роздає учням по декілька карток. Учень, у якого картка з літерою „А”, починає гру. Він виходить до дошки, і, тримаючи картку так, щоб бачили всі, називає літеру. Вслід за ним виходить його сусід по парті з літерою, яка може бути продовженням слова. Якщо у нього немає відповідної літери, то слово повинен продовжити учень, який сидить за наступною партою і т.д.

Той, хто закінчить слово, прочитає його, одержує право почати друге слово. Використані картки повертають вчителю. Виграє той, хто взяв участь у складанні найбільшої кількості слів. Темп гри повинен бути швидким. Гру можна ускладнити, даючи завдання утворити іменник з прикметником.

„Де літера?”

Мета: формування навички диференціації звуко-буквенних відповідностей .

Хід гри: вчитель пише на дошці декілька слів і пропонує учням знайти серед них три, в яких літера ... читається як Виграє той, хто швидше це виконає.

„Розсипались літери”

Мета: формування навиків з'єднання літер у слові.

Хід гри: вчитель пише великими літерами на листку паперу слово, і не показуючи його, розрізає на літери. „Було у мене слово. Воно розсипалось на літери”. Потім показує літери і розсипає їх на столі: „Хто швидше здогадається, що це за слово?” Виграє той, хто перший запише правильно слово. Той, хто перемиг, загадує своє слово, повідомляє вчителю чи сам пише і розрізає його, а потім показує всім розрізані літери. Дії повторюються.

„Чергова літера”

Мета: формування навички усвідомлення місця літери в слові.

Хід гри: учням роздаються картки і пропонується написати якомога більше слів, в яких вказана літера стоїть на відповідному місці. Наприклад, вчитель говорить: „Сьогодні у нас чергова літера „а”, вона стоїть на першому місці. Хто напише більше слів, в яких літера „а” стоїть на першому місці?” Час виконання завдання регламентується (3-5 хв.).

„Назви ці літери”

Мета: засвоєння орфографії слів, повторення літер.

Хід гри: учитель заздалегідь готує список слів, важких для написання. Ці слова мають бути відомі учням.

Клас ділять на дві-три команди. Учитель говорить слово, і перший учень першої команди повинен назвати літери цього слова. Далі учитель називає інше слово першому учневі другої команди, потім – першому учневі третьої команди і т. д. За кожну правильну відповідь команда дістає очко.

„Алфавіт”

Мета: повторення літер алфавіту, слів.

Хід гри: учитель ділить клас на дві-три команди. В руках у нього годинник із секундною стрілкою. Він називає яку-небудь літеру і пропонує першому представнику першої команди придумати за 20 секунд якомога більше слів, які починаються з цієї літери. Потім каже завдання, але вже з іншою літерою, виконує перший учень другої команди, далі – другий учень першої команди і т. д.

За кожне правильне слово команда дістає очко.

„Які літери пропущено?”

Мета: розвиток орфографічних навичок, повторення алфавіту.

Хід гри: учитель показує двом-трьом командам учнів по черзі картки з написаними на них словами, в яких пропущено одну-дві літери (z.B. H...use, Mut...er, arbeit...n, H...se, B...ch, Schu...e, usw). Учні відповідної команди спочатку повинні назвати пропущені літери, а потім ціле слово. За кожну правильну відповідь команді зараховується очко.

„Що в мене є?”

Мета: повторення алфавіту, слів, складання речень, що починаються словами Ich habe ...

Хід гри: клас ділять на дві-три команди. Учитель показує командам по черзі картку з якою-небудь літерою алфавіту. Учні відповідної команди повинні назвати цю літеру, а потім – якомога більше іменників, що починаються з цієї літери. Іменники вводяться у речення: Ich habe За кожне речення команді зараховується очко.

„Ланцюжок із слів”

Мета: повторення орфографії слів, алфавіту.

Хід гри: учні стають біля своїх парт. Перший учень лівого ряду говорить яке-небудь слово і називає літери цього слова по порядку. Учень, який стоїть за ним, говорить слово на ту літеру, якою закінчується попереднє слово, і також називає літери цього слова і т. д. Учень, який не може сказати слово чи не правильно його називає, сідає за парту, тобто вибуває з гри. Гра ведеться доти, доки не залишиться стояти лише один учень. Він і стане переможцем.

4. Ігрові вправи для мовної розминки

„Імена”

Мета: активізація питально-відповідної взаємодії в іншомовному спілкуванні.

Хід гри: необхідно підготувати листки паперу для кожного учня. Учень пише на папері своє повне ім'я. Всі листки збираються вчителем і роздаються гравцям таким чином, щоб кожний одержав листок з іменем того, кого він не знає. Потім гравці повинні знайти людину, чиє ім'я записано на його листку. Вони ходять по кімнаті від одного гравця до іншого і задають їм питання (Яке ваше ім'я? Ви ...?). Коли гравець знаходить свого партнера, він повинен відрекомендувати його групі.

„Що в конверті?”

Мета: навчити запитувати та відповідати про предмети.

Хід гри: учитель заздалегідь готує малюнки предметів відповідно до кількості учнів у класі і кладе кожен малюнок у конверт. Якщо вчитель не впевнений, що учні пам'ятають назви цих предметів, він підписує їх.

До столу вчителя підходять двоє учнів. Один з них бере конверт і розглядає малюнок. Другий учень має відгадати, що намальовано, запитуючи про розмір, форму, колір, призначення предмета. Якщо учень відгадає назву предмета за допомогою п'яти запитань, йому зараховується очко, якщо ні – очко зараховується партнеру. Далі другий учень бере конверт, а перший у такий самий спосіб намагається відгадати, малюнок якого предмета лежить у конверті. Потім до столу підходить інша пара, і гра триває, доки всі учні не візьмуть у ній участь.

„Запитай і дай відповідь”

Мета: навчання будувати запитання і відповіді з опорою на картину.

Хід гри: учитель вішає картину. Клас ділиться на дві команди. Гравці першої команди ставлять запитання учасникам другої команди, а ті на них відповідають. Після кожного наступного запитання команди міняються ролями: той, хто відповідав, ставить запитання і навпаки. Якщо запитання

повторюється, учень, який його поставив, залишає гру. Перемагає та команда, яка останньою поставила запитання.

„Імена по колу”

Мета: активізація навичок і вмінь побудови тематичного монологу в колективному діалозі у конкретній ситуації спілкування.

Хід гри: спочатку представляє себе вчитель, потім гравці представляють себе і своїх сусідів по колу, потім іграшку (ляльку, ведмедя, слона і т.д.), даючи їй ім'я.

„Люблю – не люблю”

Мета: активізація навичок і вмінь формування та формулювання монологічного мовлення типу аргументацій.

Хід гри: кожний учень обирає дві картинки: одну – із зображенням того, що він любить, іншу – чого не любить. Потім показує їх групі і пояснює свій вибір.

„Групи”

Мета: активізація відповідних схожих (однотипних) словосполучень і мовних взаємодій іноземної мови на основі їх неодноразового повторення з новими партнерами у спілкуванні.

Хід гри: учням даються завдання привітатися за руку з якомога більшою кількістю дітей; утворити групу дітей, рівних за зростом; утворити групи по п'ять чоловік; домовитися з друзями про те, яку виконати пісню; зіграти із групою пантомімічну сцену; знайти і об'єднати в групу дітей за відповідною ознакою (місяць народження, колір волосся і т.д.).

„Частини і ціле”

Мета: активізація іншомовного спілкування на основі адекватного змістового сприйняття пропонованого іншомовного матеріалу і тренування вживання відповідних лексичних одиниць та граматики.

Хід гри: учасник одержує картку, на якій записана тільки частина речення або діалогу, прізвище відомої людини без вказаного імені. Учасники повинні знайти і з'єднати частини тексту на картках.

„Імена”

Мета: тренування у вимові іншомовних імен; засвоєння загальних запитань (Wie heißt du?); вивчення мовленнєвих зразків, що вживаються при знайомстві.

Хід гри: учитель пише на дошці іншомовні імена й прізвища хлопчиків та дівчаток (за кількістю учнів у класі або трохи більше). Учні повторюють їх за вчителем кілька разів.

Учитель роздає учням картки, на кожній з яких написано одно з цих імен, і учні запам'ятовують свої нові імена. Потім учитель збирає картки і перерозподіляє їх (серед хлопчиків і дівчаток, звичайно, окремо). Учні ходять по класу і кожен намагається знайти того, чиє ім'я в нього на картці (Wie heißt du?). Знайшовши цього учня, він представляє його вчителю.

5. Вправи для оволодіння лексиною

„Допоможіть Незнайкові”

Мета: оволодіння та засвоєння лексики до відповідної теми.

Хід гри: вчитель: Діти, до нас у гості завітав Незнайко. Він також вивчає німецьку мову, але часто плутає назви предметів, цифри. Давайте допоможемо йому все правильно запам'ятати.

Muster. Незнайко: Das ist der Ball.

Учень: Nein, das ist nicht der Ball. Das ist der Tisch.

Незнайко: Das ist der Stuhl.

Учень: Nein, das stimmt nicht. Das ist der Tisch.

Вчитель: А тепер допоможіть Незнайкові зібратися до школи.

(Учні називають всі предмети, які необхідно покласти в портфель: Das ist das Buch. Und das ist Heft)

„Скляна стіна”

Мета: оволодіння за допомогою пантоміміки іншомовної лексики.

Хід гри: вчитель: Нас розділяє скляна стіна. Ви мене добре бачите, але не чуєте. Спробуйте здогадатися, про що я говорю.

(Вчитель пошепки називає необхідні предмети, слова, речення тощо, супроводжуючи їх відповідними жестами, мімікою. Учні повинні здогадатися, що саме сказав учитель.)

„Перехід річки”

Мета: практика у засвоєнні іншомовних лексем.

Хід гри: клас ділиться на дві команди. Учням дається завдання написати на дошці, наприклад, по 10-20 слів (виразів) до теми, що вивчається. Кожне правильно написане слово (вираз) – це камінчик, через який можна перейти річку. Біля дошки одночасно працюють по одному з представників кожної команди. Вони пишуть на дошці своє слово (вираз). Перемагає команда, яка правильно і швидше напише всі слова (вирази).

„В лікарні”

Мета: практика у засвоєнні іншомовних слів, а також і їх переклад.

Хід гри: вчитель заходить до класу в білому халаті і оголошує, що буде перевіряти в дітей зір. Показує дітям те чи інше слово (вираз) рідною або німецькою мовою, просить відповідно перекласти його, якщо учень прочитав написане. Ця вправа дуже ефективна і для перевірки засвоєння алфавіту.

„Снігова лавина”

Мета: практика у засвоєнні іншомовних лексем.

Хід гри: перший учень називає вираз до теми, другий повторює ту ж саму інформацію і називає свій вираз, наступний учень відповідно повторює інформацію, отриману від своїх попередників, і називає свій вираз і т.д. Для виконання прийому „снігова лавина” доцільно залучати не більше 7-8 учнів одночасно.

Muster. Учень 1: Das ist der Bleistift.

Учень 2: Das ist der Bleistift. Und das ist das Buch.

Учень 3: Das ist der Bleistift. Das ist das Buch. Und das ist der Kugelschreiber.

„Чудо-дерево”

Мета: оволодіння іншомовною лексикою до відповідної теми.

Хід гри: для цього заздалегідь необхідно виготовити „чудо-дерево”. Це може бути штучна ялинка (гілка), на яку слід навішувати різні предмети (або малюнки, на яких вони зображені, наприклад, овочі, фрукти тощо). Якщо вивчаються дерева та кущі, можна просто намалювати гілки різних дерев: клена, сосни, дуба тощо. Вішаючи предмет на дерево, учень називає його.

„Новорічна ялинка”

Мета: оволодіння іншомовною лексикою до відповідної теми.

Хід гри: потрібні дві штучні ялинки (гілки) та картки довільної форми з цупкого паперу, на яких робляться петлі. Клас ділиться на дві команди. Представники кожної команди по черзі називають показане їм число. Якщо учень назвав число правильно, він вішає картку на ялинку; якщо зробив

помилку, то кладе картку під ялинку. Перемагає та команда, яка повісила на свою ялинку більше карток.

„Прочитай слова”

Мета: розвиток техніки читання слів.

Хід гри: учитель заздалегідь готує 40 – 50 карток із словами на вивчення правила читання та тими, що трапляються в текстах і читаються не за правилами.

Клас ділять на дві команди. Учитель у швидкому темпі показує картки то першій, то другій команді, а учні по черзі мають прочитати ці слова вголос. Хто неправильно прочитає слово, вибуває з гри. Перемагає команда, в якій залишилося більше гравців.

Картки із словами, які було прочитано неправильно, вчитель кладе окремо. Після гри всі учні читають ці слова хором.

„Числа”

Мета: повторення кількісних числівників.

Хід гри: утворюються дві команди. Праворуч і ліворуч записуються врізнобіч однакова кількість чисел. Вчитель називає числа одне за одним. Представники команд повинні швидко знайти і підкреслити назване число на своїй половині дошки. Виграє команда, яка швидше справиться із завданням.

„Числівники”

Мета: закріплення кількісних і порядкових числівників.

Хід гри: утворюються дві команди. Вчитель називає кількісний чи порядковий числівник. Перша команда повинна назвати попереднє число, друга – наступне. За кожну помилку команда одержує штрафний бал. Виграє команда, яка одержала меншу кількість штрафних балів.

„Познач це число”

Мета: тренування в називанні чисел від 20 до 100.

Хід гри: клас ділиться на три команди, у кожної з яких на першій парті лежить картка з накресленим колом, трикутником або квадратом.

Учитель заздалегідь пише на дошці цифри в довільному порядку. Починаючи гру, вчитель називає яку-небудь цифру, учні повторюють її, а представник першої команди підходить до дошки і обводить цю цифру колом, трикутником або квадратом відповідно до фігури на своїй картці. Потім вчитель називає іншу цифру, і до дошки виходить представник другої команди і т. д. Якщо учень обвів не ту цифру, він повинен стерти свою фігуру, назвати і показати потрібну цифру, але не обводити її.

Виграє та команда, у якої на дошці найбільше цифр, обведених її фігурою.

„П’ять слів”

Мета: закріплення лексики до поданої теми чи до одного із пройдених уроків.

Хід гри: поки учень із одної команди рахує до п’яти, представник іншої команди повинен назвати п’ять слів до поданої теми. Учасник, який не впорався із завданням, вибуває із гри.

„Остання літера”

Мета: активізація лексики до вивчених тем.

Хід гри: утворюються дві команди. Представник першої команди називає слово, учні другої команди повинні придумати слово на літеру, якою закінчується слово, назване першою командою і т.д. Виграє команда, яка останньою назве слово.

„Більше слів”

Мета: активізація лексики до вивчених тем.

Хід гри: утворюються дві команди. Кожна команда повинна назвати якомога більше слів на задану їй літеру. Виграє команда, яка назве більшу кількість слів. Гру можна проводити і в письмовій формі. Представники команд записують слова на дошці. У цьому випадку при проведенні підсумків враховується не тільки кількість слів, а й правильність їх написання.

„Слово”

Мета: активізація вивченої лексики.

Хід гри: команди одержують набір карток із літерами. Вчитель вимовляє слово; учні, в яких знаходяться відповідні літери, повинні скласти із карток слово. Команда, яка швидше і без помилок складе слово, одержує бал. Підсумки гри підводяться після того, як складено декілька слів.

„Хто складе більше слів?“

Мета: повторення вивчених слів, практика в їх написанні.

Хід гри: учитель пише на дошці яке-небудь довге слово. Учням дається завдання написати з цих самих літер стільки слів, скільки зможуть. Кожну літеру можна написати лише стільки разів, скільки її вжито у запропонованому слові. Не дозволяється писати власні імена та іменники у множині.

Учні працюють протягом 5 хвилин, тримаючи списки своїх слів у секреті від інших. Далі вони по черзі читають написані слова, а інші викреслюють із своїх списків слова, що вже називались. Виграє той, у кого залишиться найбільше не закреслених слів.

„Що в мішку?“

Мета: повторення слів до вивченої теми.

Хід гри: для виконання вправи використовується іграшкова лисиця та мішок.

Вчитель: Лисиця Аліса принесла з дому великого мішка. Вгадайте, що в ньому?

Учні намагаються вгадати, що в мішку:

Ist das der Bleistift?

Ist das das Heft?

Учень, який тримає іграшку, відповідає за лисицю та дістає з мішка вгадані речі.

„Скажи слово, не збившись з ритму“

Мета: повторення слів до певної теми.

Хід гри: учні сідають колом або півколом. Учитель розучує з ними такі дії: двічі стукнути долонями по столу, підняти руки і двічі лягнути пальцями.

Ця послідовність дій повторюється кілька разів у чіткому ритмі. Коли учні засвоїли цю послідовність дій, учитель пояснює, що надалі вони виконуватимуть першу і другу дію всі разом, а під час третьої перший учень повинен сказати яке-небудь слово на задану тему. Зазначена послідовність дій виконується далі, і вже другий учень має сказати яке-небудь слово, лясаючи пальцями. Хто при цьому збивається з ритму, не може сказати або повторює вже сказане слово, вибуває з гри. В кінці гри у колі залишається лише один учень, який і стане переможцем.

„Вгадай назву”

Мета: активізація лексики до вивченої теми.

Хід гри: кожний учень одержує тематичний малюнок. Він повинен оглянути його і розповісти, що на ньому зображено. Той, хто перший вгадає назву малюнка, одержує наступний і виконує те ж саме завдання. Виграє той, хто вгадає більше слів.

„Розповідь за малюнком”

Мета: активізація лексики до вивченої теми.

Хід гри: учні утворюють пари. Кожна пара одержує малюнок із зображенням кімнати, в якій знаходяться різні речі і предмети, які характеризують її власника. Потрібно скласти розповідь про те, чим займається власник кімнати. Виграє пара, яка складе найцікавішу розповідь.

„Найцікавіша розповідь”

Мета: активізація лексики до вивченої теми, розвиток навички монологічного мовлення.

Хід гри: утворюються дві команди. Кожній дається завдання скласти розповідь на відповідну тему. Виграє команда, яка складе найцікавішу розповідь і допустить найменшу кількість помилок.

„Зіпсований телефон”

Мета: розвиток лексичної навички.

Хід гри: учні сідають в коло. Кожний учень одержує номер. Ведучий шепче гравцю під номером 1 на вухо яке-небудь повідомлення. Гравець під

номером 1 передає пошепки те, що почув гравцю під номером 2. Так повідомлення передається по колу, доки у гру не увійде учасник, який сидить праворуч ведучого. Цей останній гравець голосно повторює те, що він почув. Напевно, це буде зовсім не те повідомлення, з якого почалася гра.

„Знайти риму”

Мета: розвиток лексичної навички.

Хід гри: один із гравців називає будь-яке слово, бажано коротке. Другий учасник повинен назвати слово, яке буде римуватися з першим, третій – додати слово в риму і т.д. Той, хто не зможе назвати слово в риму, одержує мінус. Якщо у кого-небудь із гравців набереться три мінуси, то він виходить із гри. Виграє той, хто залишиться.

Потрібно вибирати тільки іменники в називному відмінку однини.

„Наша кімната”

Мета: активізація лексики та граматики в усному монологічному та діалогічному мовленні.

Хід гри: учасники поділяються на дві команди. Їм пропонуються малюнки або фотокартки із зображенням різних кімнат. Кожна команда повинна скласти варіанти розташування меблів в них і обговорити ці варіанти в класі.

„Телефон”

Мета: формування навичок і вмінь вирішувати питання, які диктуються професійною роллю.

Хід гри: вчитель розподіляє ролі між гравцями. Використовуючи картки, на яких написані ключові фрази (слова, ситуації), учасники повинні програти діалоги по телефону з потрібними їм людьми.

„Котра година?”

Мета: активізація лексики до теми "Час (Wie spät ist es?)".

Хід гри: учитель ділить клас на дві-три команди. На макеті годинника він ставить стрілки на певний час і звертається до першого гравця із запитанням: Wie spät ist es? За правильну відповідь команді зараховується

двоє очок. Якщо замість першого учня відповідає інший з цієї команди, то зараховується одне очко. Далі вчитель міняє час на циферблаті, запитує про час у першого гравця другої команди, і гра триває. Протягом гри кожен учень має можливість сказати, котра година, і завоювати для своєї команди двоє очок.

„Знайти співбесідника”

Мета: практика діалогічного і монологічного мовлення в екстралінгвістичних ситуаціях на основі повторюючого програвання ролевого репертуару.

Хід гри: учасник одержує ролеву картку, на якій відмічається його особистий інтерес до чого-небудь. По черзі, даючи питання решті учасникам гри, він повинен знайти собі співбесідника, який має схожі інтереси і уподобання.

„Найважливіші речі”

Мета: повторення назв предметів, обмін висловлюваннями про важливість цих предметів для людини.

Хід гри: учням заздалегідь дається завдання принести в клас три предмети, які вони вважають для себе найважливішими. Предмети можна замінити малюнками.

У класі учні працюють парами. Вони показують один одному предмети (малюнки) і пояснюють, чому вони вважають їх найважливішими. Поспілкувавшись з одним учнем, учасник гри підходить до іншого, і розмова відбувається в такий самий спосіб. Гра триває 10 – 15 хвилин. Вона закінчується груповою бесідою, в якій деякі учні пояснюють важливість речей, обраних їх співрозмовниками. Водночас учитель з’ясовує, чи є такий предмет, який принесли в клас. Учні пояснюють, чому саме цей предмет найважливіший для них усіх.

Вправи для запам'ятовування кольорів

„Ромашка”

Мета: оволодіння іншомовною лексикою до відповідної теми.

Хід гри: слід виготовити ромашку з різнокольоровими пелюстками, що знімаються. Спочатку вчитель називає кольори сам. Потім ділить клас на три команди. Учні один за одними (ланцюжком) називають колір пелюстки, знімаючи її. Якщо учень помилився, всі пелюстки повертаються на свої місця і гра починається спочатку.

Muster. Учень 1: Das ist das blaue Blatt.

Учень 2: Das ist das rote Blatt.

„Кольори”

Мета: закріплення лексики до поданих тем.

Хід гри: ставиться задача назвати предмети одного кольору. Виграє команда, яка зуміє назвати більше предметів, тварин і т.д. одного кольору.

„Хатинка”

Мета: систематизація вивченої лексики до відповідної теми.

Хід гри: вчитель: Діти, давайте побудуємо гарненькі яскраві хатинки для Вінні-Пуха та Карлсона. Ми будемо по черзі класти цеглинки та називати їх колір.

(Клас слід поділити на дві команди. Одна із команд будує картинку для „Вінні-Пуха”, інша – для „Карлсона”. „Вінні-Пух та „Карлсон”, ролі яких виконують представники різних команд, стежать за тим, щоб діти правильно називали колір кожної цеглини. Якщо учень помилився, він не має права покласти цеглину. Перемагає та команда, що побудує хатинку першою. Будівельний матеріал – різнокольорові кубики для дитячих ігор.)

Muster. Учень 1: Das ist der rote Würfel.

Учень 2: Das ist der blaue Würfel.

Вінні-Пух: Nein, das stimmt nicht. Das ist

„Назви колір і предмет”

Мета: повторення назв кольорів; засвоєння вимови словосполучень: колір + назва предмета.

Хід гри: учні стають у коло. Один з них кидає кому-небудь м'яч або м'яку іграшку і називає колір. Учень, який спіймав м'яч, називає словосполучення: колір + предмет і кидає м'яч іншому учневі, називаючи інший колір, і т. д. Учень, який не може назвати словосполучення, вибуває з гри або віддає фант.

„Хто запам'ятає більше”

Мета: оволодіння іншомовною лексикою до відповідної теми.

Хід гри: на дошці розміщено 5-7 картинок із зображенням різних предметів відповідно до теми уроку. Учень стоїть обличчям до дошки, 2-3 секунди дивиться на ці предмети. Потім повертається спиною до дошки і називає ті предмети. Які встиг запам'ятати. Якщо предмет названий правильно, вчитель забирає картинку з дошки. Назвавши все, що запам'ятав, учень дивиться, що він не назвав.

Вправи для запам'ятовування днів тижня.

„Календар”

Мета: повторення назв днів тижня.

Хід гри: у класі розвішані цифри від 1 до 7, які відповідають порядковому номеру дня тижня. Сім учнів отримують картки, на яких написані дні тижня (Montag, Dienstag ...). Завдання учня – стати перед тією цифрою, яка відповідає дню тижня на його картці. Слід попередити дітей, що якщо перед однією цифрою з'явиться декілька учнів, то клас буде вирішувати, хто з них виконав завдання правильно. Кожний учасник називає день тижня, написаний на його картці, і його порядковий номер.

Muster. Учень: Montag ist der erste Tag der Woche.

Вчитель звертається до класу: Stimmt es oder stimmt es nicht?

Клас відповідає: Es stimmt. (Es stimmt nicht.)

(Гру „Календар” можна запропонувати при вивченні місяців. Потрібно підготувати 12 карток з назвами місяців та 12 – з цифрами від 1 до 12.)

„Гноми”

Мета: повторення назв днів тижня.

Хід гри: дні тижня написати на фігурках намальованих гномів (der Zwerg), а цифри – на будиночках і запропонувати дітям допомогти гномикам знайти свій дім. Гру можна завершити завданням слабкому школяреві скласти картки за днями тижня.

„Скажи наступне слово”

Мета: повторення назв днів тижня, місяців, дат, кількісних і порядкових числівників.

Хід гри: учитель називає день тижня, місяць, дату або числівник. Учні по черзі швидко називають наступний день, місяць, дату або числівник. За кожне правильне слово учень дістає очко.

Цю гру можна проводити на командну чи особисту першість.

„Що це?”

Мета: повторення іншомовної лексики до відповідної теми.

Хід гри: слід взяти лист цупкого паперу, скласти навпіл (виходить листівка), з середини склеїти картинку, на якій зображена, наприклад, лялька. Картинки повинні бути яскравими та цікавими для дітей. Потім в першому листку листівки вирізається невеликий отвір так, щоб було видно лише частину картинки (наприклад, бантик ляльки). Учитель показує листівку дітям і запитує: Was ist das?

Діти ставлять запитання: Ist das ein Mädchen? Ist das eine Katze?

Вчитель відповідає: Ja, das stimmt. Nein, das stimmt nicht.

Після того, як діти відгадали, що намальовано на картинці, вчитель показує її.

Можна організувати гру-змагання, розділивши клас на дві команди. Ця гра особливо ефективна при вивченні назв тварин чи кольорів.

„Гра з м'ячем”

Мета: повторення іншомовної лексики до відповідної теми.

Хід гри: кидаючи м'яча один одному, школярі повинні швидко назвати предмети відповідно до теми, що вивчається (кольори, назви тварин), і продовжити розповідь.

Грають всі учні. Ведучий кидає м'яч одному учневі і називає один із голосних звуків: а, о, и, е. Учень, спіймавши м'яч, повинен назвати слово з цим звуком і повернути м'яч ведучому. За кожну помилку або довгу паузу гравець отримує штрафне очко. Перемагає той, хто має найменше штрафних очок. Гру можна припинити в будь-який момент.

6. Вправи для оволодіння граматикою

„Схованка”

Мета: практика у засвоєнні прийменників.

Хід гри: вчитель: Діти, де Незнайко? Я бачу його портфель. Де ж він сам? Сховався? Давайте пошукаємо його разом. (Вчитель заздалегідь ховає ляльку, наприклад, в шафу.)

Muster. Вчитель: *Sitzt er unter dem Tisch?*

Учні: *Nein, er sitzt nicht unter dem Tisch.*

„Чий хвіст?”

Мета: вивчення підрядних речень, типів запитань тощо.

Хід гри: для проведення гри слід намалювати різних тварин і окремо до них різні хвости. Готується декілька наборів малюнків. На тулубі тварин і на їх хвостах пишуться речення. Наприклад, на тулубі написати: *Der Tiger ist böse*, а на хвості: *Weil er hungrig ist*; або: *Die Katze schnurrt, weil sie satt ist*. Потім хвости відокремлюються від тулуба і перемішуються. Сумні звірі без хвостів чекають свого рятівника. Ним може бути один із учнів або ціла команда. Кожній тваринці потрібно повернути її хвіст.

„Хто ти за професією?”

Мета: засвоєння I та II особи однини дієслів.

Хід гри: один із учнів засобами пантоміми показує, що робить людина тієї чи іншої професії. Останні намагаються відгадати, ставлячи запитання:

Bist du Flieger?

Bist du Lehrer?

Bist du Arzt?

Учень, який вгадав професію, стає ведучим.

„Модальні дієслова”

Мета: автоматизація вживання модальних дієслів в усній формі.

Хід гри: утворюються дві команди. Одна команда видумує речення із поданими модальними дієсловами. Друга команда повинна відгадати це речення. З цією метою задаються такого типу питання: Чи можете ви ...?

Повинні Ви ...? Потім це ж завдання виконує друга команда і гра продовжується.

„Відображення дії”

Мета: автоматизація вживання дієслів в усному мовленні.

Хід гри: учні утворюють пари. Один гравець відображає дію (мімічну чи пантомімічну), другий повинен прокоментувати її, використовуючи знайомі дієслова.

„Гра з м'ячем”

Мета: автоматизація вживання форм дієслів в усному мовленні.

Хід гри: утворюються дві команди. Представник першої команди придумує речення з вивченим дієсловом. Він кидає м'яча партнеру з другої команди, називає речення, випускаючи дієслово. Той, хто впіймає м'яч, повторює речення, вставляючи правильну форму дієслова, кидає м'яча партнеру із першої команди і називає своє речення, випускаючи при цьому теж дієслово і т.д.

За кожну помилку нараховується штрафний бал. Перемагає команда, яка набере найменшу кількість штрафних балів.

„Кубики”

Мета: автоматизація вживання конструкцій в усному мовленні.

Хід гри: для гри виготовляються кубики, на контурах яких наклеєні картинки із зображенням предметів або тварин. Учні поділяються на дві команди. Учасники по черзі виходять до столу, підкидають кубика і називають речення з відпрацьованою конструкцією, яка відповідає сюжету картинки на одному із контурів кубика.

За кожне правильно придумане речення команда одержує бал. Виграє команда, яка набере найбільшу кількість балів.

„Подарунки”

Мета: закріплення лексики до теми, автоматизація вживання вивчених дієслів майбутнього часу в усному мовленні.

Хід гри: утворюються дві команди. На дошці записуються дві колонки слів: 1) назву подарунка; 2) список дієслів. Учні повинні сказати, використовуючи при цьому дієслова із списку, що вони будуть робити з подарунками, які вони одержали на день народження. Кожний учасник гри придумує по одному реченню. Виграє команда, яка швидше впорається із завданням і складе речення без помилок.

„Збери колекцію”

Мета: закріплення лексики до теми, запам’ятовування основних форм дієслів та частин мови.

Хід гри: дану вправу можна виконувати у двох варіантах.

I варіант. Вчитель заздалегідь готує картки з різними формами неправильних та правильних дієслів. На кожній з них написана лише одна форма:

Lesen	las	gelesen	
Schreiben	schrieb	geschrieben	
Machen	machte	gemacht	
Malen	malte	gemalt	
Tanzen	tanzte	getanzt	usw.

Картки перемішуються на столі, і кожен учень отримує по декілька штук. За командою вчителя учні передають один одному по одній картці, потім – ще по одній і т.д. Завдання кожного учня – зібрати в себе 3 форми одного і того ж дієслова. Переможцем стає той, хто першим це зробить. Під час гри учні вільно пересуваються по класу в пошуках необхідних їм карток.

II варіант. Учням роздаються картки з різними частинами мови (іменниками, прикметниками, дієсловами, прислівниками, числівниками тощо). Потрібно підібрати 3 картки з 3-ма словами, які належать до однієї і тієї ж частини мови.

Приклад можливих слів:

Buch	einundzwanzig	bald
Gehen	lustig	schon

Einhundert	lesen	Mantel
Spät	klug	fünf
Schreiben	Tafel	schön usw.

„Спіймай мене”

Мета: засвоєння I та II особи однини дієслів.

Хід гри: учні утворюють коло. Вибирають ведучого. Йому зав’язують очі. Ведучий повинен спіймати другого учня / ученицю. Постійно вимовляючи: **Wo bist du, Peter?** Хлопчик / дівчинка відповідає: **Ich bin hier.** Спіймавши партнера, ведучий стає назад у коло. Гра повторюється.

„Гра з м’ячем”

Мета: закріплення вивчених граматичних явищ до відповідних тем або розділів.

Хід гри: спочатку вчитель, а потім один з учнів задає запитання і кидає м’яч по черзі кільком учням. Той, кому кинули м’яч, повинен попередити про те, що, відповідаючи на запитання, вони повинні говорити тільки про факти, які відповідають реальності (наприклад, на запитання *Wem hilfst du?* слід перелічити тих, кому вони справді допомагають: *der Mutter, dem Vater, dem Lehrerin, der Schwester* і т.д.)

Перш ніж задати запитання *Was machen wir in der Stunde?*, вчитель пропонує учням згадати, чим вони займалися до проведення гри і в якій послідовності. При відповіді на запитання ця послідовність повинна зберегтися (*hören, antworten, sprechen, lessen, schreiben ...*).

Перед тим як відповісти на запитання *Wohin gehst du?*, діти наводять приклади, куди взагалі можна піти, а вчитель повинен уточнити, коли саме (після школи, влітку, взимку і т.д.).

7. Вправи для навчання говоріння

„Найкраща пора року”

Мета: навчання монологічного мовлення на тему "Пори року (Die Jahreszeiten)".

Хід гри: кожен учень до цього уроку повинен намалювати свою улюблену пору року і підготуватись розповісти про неї. На уроці учитель проводить гру-змагання. Учні по черзі виходять до дошки і, показуючи класові свій малюнок, розповідають про свою улюблену пору року. Вчитель оцінює як якість малюнків, так і мовлення учнів. За малюнок учень може отримати від одного до трьох очок. За кожне правильне речення про улюблену пору року учневі додається по очку.

„Ляльковий театр”

Мета: закріплення лексики до відповідного розділу програмного матеріалу, автоматизація вживання конструкцій мови усному мовленні, розвиток навичок діалогічного мовлення.

Хід гри: ляльки для гри виготовляти нескладно. Для голівки ляльки або іграшки-тваринки слід пришити просторе платтячко з рукавами. Один палець вставляється в отвір голівки, інші – в рукава. Сцена будується за допомогою стола та трьох стільців. Стільці слід поставити на стіл і завішати шматком полотна. Декорації вирізають з картону. Як зразок, подаємо такі сценарії:

Сценарій 1

Zu Hause ist es besser

(Zwei kleine Bären treffen sich im Tierpark.)

1. Bär (1): Oh, du! Wer bist du?

2. Bär (2): Ich bin Bärchen.

1: Du bist ein Bärchen? Du sagst nicht die Wahrheit! Das Bärchen bin ich! Sieh! Ich bin weiß wie Schnee. Und du? Du bist so schmutzig und braun.

2: Du hast recht. Ich bin Braunbärchen.

1: Und in welchem Meer hast du gelebt?

2: Ich habe nicht im Meer, sondern im Wald gelebt.

1: Was heißt "im Wald"?

2: Oh, der Wald ist so schön und grün! Im Wald sind viele Bäume.

1: "Bäume"? Was ist das?

2: Sieh, das ist ein Baum. Und auf dem Baum wachsen Beeren. Hast du Beeren einmal gegessen?

1: Nein, noch nie. Schmecken sie gut? Ich habe nur Fische gegessen.

2: Iß bitte Beeren.

1: (ißt Beeren): Oh. Sie schmecken sehr gut.

2: Nun, ist es im Wald schön?

1: Ja, aber zu Hause auf der **Eisscholle** ist es besser. – **крижина**

Сценарій 2

Es ist unmöglich, alles zu wissen

Buratino (B.): Schreibikus, die Kinder sagen, dass du alles weißt. Sage bitte, was ich jetzt gemacht habe.

Schreibikus (S.): Nun, das weiß ich genau. Du hast zu Mittag gegessen.

B.: Wirklich! Und was habe ich gegessen? Weißt du das?

S.: Das weiß ich auch. Du hast Eier gegessen.

B.: Nein. Du hast nicht recht. Eier habe ich gestern gegessen.

S.: Und wann hast du dich gewaschen?

B.: Vorgestern. Jetzt weiß ich, dass du nicht alles weißt. Es ist unmöglich, alles zu wissen.

„Робочий день”

Мета: навчання говоріння.

Хід гри: вчитель: Діти, Незнайко погано поводить ся сьогодні: не хоче вставати, вмиватися, йти до школи. Подавайте йому різні команди, а він хай їх виконує. (Учень у ролі Незнайка виконує вказівки дітей та описує свої дії, показуючи при цьому малюнки, де він встає, вмивається тощо.)

Muster. Учень 1: Steht auf!

Незнайко: Ich stehe auf!

Учень 2: Bring das Bett in Ordnung!

Незнайко: Ich bringe das Bett in Ordnung!

„Лото”

Мета: навчання говоріння, а саме: усний опис картинки.

Хід гри: карта лото, яку отримують учні-учасники гри, - це лист цупкого паперу, на якому наклеєні дві картинки. Для вчителя виготовляються окремі картки, які містять опис того, що зображено на картинках

Наприклад:

Der Winter ist da. Es schneit. Alles ist weiss. Überall liegt Schnee. Auf der Eisbahn sind heute viele Kinder. Sie kommen auf die Eisbahn, um hier Schlittschuh zu laufen. Jetzt sind auf der Eisbahn fünf Kinder. Alle sind lustig.

Кожен учень отримує по одній лото-картці. Вчитель зачитує опис картинок. Діти закривають на лото-картці картинку, яка відповідає описові.

Виграє той, хто першим закриває картинку на своїй лото-картці. Він повинен розказати, що зображено на картинці. Щоб учасники гри не закривали картинку, почувши лише початок опису, рекомендується підбирати для гри подібні картинки, які відрізняються лише деякими деталями.

Тема „Зовнішність”

„Склади фоторобот”

Мета: навчання говоріння до відповідної лексичної теми, активізація лексики до теми «Зовнішність людини».

Хід гри: клас ділиться на три команди. Кожна з команд – відділення міліції. З класу вибирають трьох ведучих. Вони звертаються до „відділення міліції” з проханням відшукати друга або родича, які зникли. Ведучі описують їх зовнішність, а „міліціонери” роблять відповідні малюнки. Якщо малюнок відповідає описові, вважається. Що зниклий знайдений.

„Квартира”

Мета: навчання говоріння, повторення уже вивчених лексичних одиниць та граматичного матеріалу.

Хід гри: для виконання вправи використовується набір іграшкових меблів. Клас ділиться на 4 команди. Учні розставляють меблі та обговорюють інтер’єр. Перемагає та команда, чиє повідомлення найкраще та найповніше.

„Знайдіть портрет цієї людини”

Мета: активізація лексики до теми "Зовнішність людини, одяг"; аудіювання й говоріння на цю тему.

Хід гри: учитель готує п’ять рольових портретів (їх можна вирізати з журналів), під кожним з них пише іншомовне ім’я та прізвище. Далі він умикає магнітофонний запис, де описується зовнішність однієї з осіб, зображених на портретах, не називаючи імені. Якщо немає фонограми, учитель сам читає опис. Учень, який першим відгадає ім’я людини, ще раз описує її портрет, за що дістає очко. Протягом гри учитель може представити дві-три особи.

„Де мій друг?”

Мета: активізація лексики до теми "Людина, її зовнішність, одяг"; діалогічне і монологічне мовлення на цю тему.

Хід гри: це рольова гра. Для неї обирають двох учасників, з яких один грає роль міліціонера, а другий – учня, який загубив у незнайомому місті свого друга. "Міліціонер" сідає за стіл, до нього підходить той, що загубив свого друга, і звертається за допомогою. "Міліціонер" ставить йому ряд запитань у такій послідовності: ім’я і прізвище друга, вік, де вчиться, місце

проживання, зовнішність, у чому був одягнений. Уважно вислухавши відповіді на ці запитання, "міліціонер" бере в руки уявний мікрофон, умикає уявний гучномовець і передає інформацію "по радіо" в тій самій логічній послідовності. У цей час учень, якого "загубили", підходить до "міліціонера". Обидва учні дякують йому за допомогу.

Гра може продовжуватись, ролі міліціонера і учня, який шукає свого друга, виконують уже інші учасники гри.

„Наскільки ми схожі?”

Мета: діалогічне і монологічне мовлення на тему "Людина, її зовнішність, характер, уподобання".

Хід гри: учні працюють парами. Кожен учень пише по три риси схожості і три риси відмінності від партнера. Залежно від віку та мовного рівня учні описують зовнішність, риси характеру, інтереси чи уподобання. Вони не показують один одному, що пишуть. Після цього вони з'ясовують, в чому полягає схожість між ними, і обговорюють це, погоджуючись чи ні. Далі вони в такий самий спосіб обговорюють, в чому полягає відмінність між ними.

Закінчують гру груповою бесідою, в якій учні розповідають учителеві, з ким вони спілкувались, які обговорили риси схожості й відмінності, в чому погодились один з одним, а в чому ні.

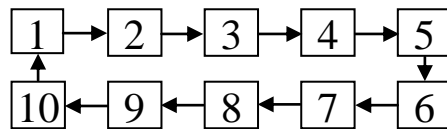
„Рухомі шеренги”

Мета: навчання говоріння в режимі учень – учень (запитання - відповідь).

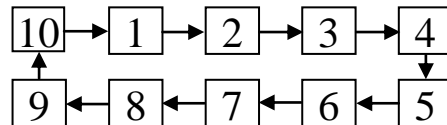
Хід гри: учні стають у дві шеренги обличчям один до одного. Ті, хто стоять у першій шерензі, одночасно ставлять визначене вчителем запитання партнерові навпроти, у другій – відповідають на нього. Потім, за командою вчителя (це може бути удар долонями), учні пересуваються на одного за годинниковою стрілкою, постійно змінюючи партнера. Учень, який перейшов в іншу шеренгу, змінює своє завдання (якщо ставив запитання, то тепер відповідає на нього). Після завершення повного циклу, кожен з учнів

повторює запитання та відповіді на них стільки разів, скільки учасників у шерензі.

Ситуація I



Ситуація II



Muster:

Ситуація I **Учень 1:** Wie heißt du und wo kommst du her?

Учень 10: Ich heiße Elke und komme aus Leipzig.

Ситуація II **Учень 10:** Wie heißt du und wo kommst du her?

Учень 9: Ich heiße Elke und komme aus Leipzig.

„Допитлива Мері”

Мета: удосконалення діалогічного і монологічного мовлення.

Хід гри: учням заздалегідь дається завдання підготуватись переказувати який-небудь фабульний текст.

На уроці вчитель викликає одного учня і пропонує йому сісти перед класом і почати розповідь. Учням дається завдання переривати його розповідь в будь-якому місці, ставлячи запитання. Учень має, використовуючи фантазію, швидко відповісти на всі запитання і продовжити розповідь, яку знову перериватимуть запитаннями. Виникає змагання оповідача з класом: клас перешкоджає закінчити оповідання, а він намагається, не упустивши важливих фактів, закінчити його і водночас відповісти на всі запитання.

Гра триває 7-10 хвилин. Якщо за цей час учень встигає закінчити оповідання, він стає переможцем, якщо ні, перемагає клас.

„Знавець прислів'їв”

Мета: повторення прислів'їв, діалогічне мовлення.

Хід гри: ведучий учень виходить з класу, а інші загадують яке-небудь прислів'я. Повернувшись, учень ставить учасникам гри по черзі різні запитання (не більше 10). Кожен з них має дати відповідь, в якій було б ужито слово, що міститься у задуманому прислів'ї. Ведучий має відгадати це прислів'я. Хто відповів на запитання останнім, виходить з класу, і починається другий раунд. За відгадане прислів'я учню зараховується п'ять очок.

„Відгадай прислів'я”

Мета: повторення прислів'їв, складання й аудіювання оповідань.

Хід гри: учитель заздалегідь готує картки, на кожній з яких пише одне відоме прислів'я.

На уроці перед грою повторюють усі ці прислів'я. Потім клас ділять на дві команди. Представник першої команди витягує з купки одну картку з прислів'ям і за дві-три хвилини за допомогою своєї команди складає коротеньке оповідання, яке б ілюструвало це прислів'я. Саме прислів'я не вимовляється. Друга команда слухає оповідання і намагається відгадати. За правильно складене оповідання і за відгадане прислів'я командам зараховується по очку. Після двох раундів команди міняються ролями, і гра триває.

„Де він сказав неправду?”

Мета: навчання діалогічного мовлення.

Хід гри: клас ділять на групи по 5 – 6 гравців. Один учень з кожної групи виходить з класу, а решта учасників готує для нього п'ять запитань про шкільне життя. Важливо, щоб учні дійсно не знали відповідей на ці запитання.

Повернувшись, учні мають дати на чотири запитання правдиві відповіді, а один раз говорять неправду. Група має виявити, на яке запитання

учень дав неправдиву відповідь, і довести, чому саме. Якщо група відгадала, стає переможцем, якщо ні, перемагає учень, який відповів на запитання.

Гра закінчується груповою бесідою, в ході якої учні розповідають учителеві, які неправдиві відповіді своїх товаришів вони відгадали, а які ні.

„Скоротіть оповідання”

Мета: аудіювання, скорочення та усний переказ тексту.

Хід гри: учитель заздалегідь готує оповідання для аудіювання. На початку гри п'ять учнів залишають клас. Решта учнів двічі слухають оповідання у фонозапису чи з голосу вчителя, потім скорочують його, залишаючи лише найсуттєвіші факти, і записують скорочений варіант у свої зошити.

Далі в клас запрошується перший з п'яти учнів, і один з учасників гри, визначений вчителем, зачитує скорочене оповідання. Запрошується другий учень, і перший розповідає йому, що він запам'ятав. Запрошений другий учень розповідає почуте третьому і т. д. П'ятий учень представляє свою розповідь класу.

Слухаючи кожного з п'яти учнів, клас помічає в своїх зошитах, які факти поступово зникають з оповідання. Після цього учні знову слухають оповідання в цілому і обговорюють, наскільки розповідь п'ятого учня передає основний зміст, котрий з п'яти учнів найточніше відтворив його, а в чій розповіді зникли які-небудь суттєві факти.

„Інтерв'ю”

Мета: вільна бесіда на будь-яку тему.

Хід гри: цю гру доцільно проводити маленькими групами по 4 – 5 осіб. У кожній групі один учень (за власним бажанням або визначений жеребкуванням) має відповісти на запитання інших учасників гри, які ставлять по три-чотири запитання кожен. Інтерв'ю може бути на запропоновану вчителем тему або на кілька раніше вивчених тем.

Гра закінчується груповою бесідою, в якій учні розповідають, що вони дізналися від тих, у кого брали інтерв'ю, хто був найактивнішим

співрозмовником. Учні, які відповідали на запитання, діляться своїми враженнями про те, які з них були найважливішими або найцікавішими.

„Відомі імена”

Мета: запитання і відповіді про відомих осіб.

Хід гри: учитель заздалегідь готує картки, на кожній з яких пише популярне і відоме учням ім'я політичного діяча, письменника, композитора, актора, спортсмена тощо. Таких карток має бути втричі більше, ніж учнів у класі.

На початку гри учитель прикріплює до спини кожного учня одне з цих імен, щоб учень його не бачив. Потім учні ходять по класу, ставлячи один одному загальні запитання, щоб відгадати написане ім'я. Кожному співрозмовнику вони можуть поставити лише три запитання. Як тільки учневі здається, що він відгадав запитання, він говорить про це вчителю, і якщо це так, учитель прикріплює йому на спину картку з іншим ім'ям, а картку з відгаданим ім'ям перевертає написаним вниз. Гра триває близько 20 хвилин. Перемагають в ній ті учні, на спинах яких збереться найбільше карток.

„Вихідний день”

Мета: монологічне й діалогічне мовлення на тему "Вихідний день (das Wochenende)".

Хід гри: клас ділять на групи по 4 – 5 учнів. Представник кожної групи виходить на кілька хвилин з класу. Ті, хто залишився, намагаються уявити собі, як учень, що вийшов з класу, провів останній вихідний день. Вони складають розповідь про це і записують її. Щоб розповіді не були занадто довгими, учні ділять день на чотири часові відрізки.

Потім запрошені до класу учні підходять до своїх груп і за допомогою загальних запитань намагаються з'ясувати, чи дійсно їх товариші робили у зазначений відрізок часу те, що написано в розповіді. За кожну правильно відгадану дію групі зараховується очко.

„Хто про тебе такої думки?“

Мета: висловлювання про риси характеру людини.

Хід гри: один учень виходить з класу, а ті, що залишились, висловлюють про нього свої думки. Учитель записує їх позначає, хто яку висловив.

Учень повертається до класу, і вчитель передає йому одна за одною ці думки, а учень намагається відгадати, хто сказав яку думку. За кожну правильну відповідь зараховується очко. Перший учень, ім'я якого відгадано, виходить з класу, і учні висловлюються вже про нього.

„Складіть оповідання“

Мета: навчання монологічного мовлення; розвиток слухової пам'яті.

Хід гри: учитель заздалегідь готує оповідання, яке містить стільки речень, скільки учнів у класі, і записує кожне речення на окремій картці.

На початку гри кожен учень одержує таку картку і тримає її в секреті від інших. Протягом двох-трьох хвилин потрібно запам'ятати своє речення і повернути картку вчителю. Завдання учнів – скласти оповідання, нічого не записуючи. Для цього вони ходять по класу, слухають речення інших і намагаються упорядкувати їх в цілісне оповідання. Потім учні по черзі представляють оповідання вчителю, який оцінює, наскільки логічно воно складене, разом з учнями виявляє логічні непослідовності, якщо такі трапляються.

„Три факти з мого життя“

Мета: розвиток усного і писемного мовлення на тему "Я і мої однокласники".

Хід гри: кожен учень протягом 7 хвилин пише на аркуші паперу три факти з свого життя, про які, на його думку, не знають однокласники. Далі вчитель збирає ці аркуші, згортає їх і кладе в коробку.

Всі учні і вчитель сідають колом. Учень, який сидить зліва від учителя, витягує з коробки аркуш паперу і читає написане вголос. Він пробує відгадати, кого стосуються ці факти. Хто відгадає, дістає очко. Якщо

помилиться, відгадати ім'я однокласника пробує той, хто сидить ліворуч. Учень, ім'я якого відгадали, повторює записані факти і відповідає на запитання учнів стосовно їх. За кожне поставлене запитання учневі зараховується очко. А учень, ім'я якого відгадали, бере з коробки наступний аркуш.

Виграє той, хто набрав найбільше очок (відгадав імена своїх товаришів, активно ставив запитання).

Опис картинки

„Що роблять інопланетяни?“

Мета: навчання говоріння у режимі питання – відповідь.

Хід гри: вчитель: Діти, ви бачите вдалині групу інопланетян. Поцікавтесь, розглядаючи їх в бінокль, чим вони займаються. (На дошці слід розмістити картинки. Один із учнів розглядає їх у бінокль.)

Muster. Учень 1: Was macht der Junge (Das Mädchen)?

Учень з біноклем: Er malt ... і т.д.

Кожен учень формулює свої запитання, а учень з біноклем відповідає на них.

„Яку картинку я описав?“

Мета: опис картинки до відповідної теми.

Хід гри: на дошці закріплюються картинки відповідно до теми, що вивчається. Вони не дуже відрізняються між собою. Вчитель описує картинку, не вказуючи на них. Учні називають картинку, про яку розповідав учитель. Потім по черзі самі описують їх, намагаючись повторити розповідь учителя якомога точніше.

„Робимо покупки“

Мета: удосконалення навичок мовлення до відповідної теми.

Хід гри: слід заздалегідь виготовити муляжі або принести картинку із зображенням продуктів. На перших партах розташовуються „відділи продуктового магазину”. Кожний ряд отримує завдання купити всі продукти. Необхідні для сніданку, обіду, вечері. Представники ряду роблять покупки.

Перемагає той, хто зможе купити все необхідне, а також поговорити з продавцем. Подібну ситуацію можна реалізувати і в „промтоварному магазині”.

„Відгадай слово”

Мета: удосконалення навичок мовлення та аудіювання.

Хід гри: один з учнів виходить з класу, а решта вибирає будь-яке (крім службового) слово, яке має вжити кожен з них у відповідях на запитання. Учень, що повертається до класу, ставить запитання кожному з учасників гри. У відповіді, яка може складатись якнайбільше з трьох речень, кожен учень повинен ужити загадане слово. Після кількох відповідей учень робить спробу відгадати це слово. Йому дозволяється зробити лише п'ять спроб. Якщо він відгадає слово з першої спроби, йому зараховується п'ять очок, з другої – четверо, з третьої – троє, з четвертої – двоє очок, з п'ятої – одне очко.

Далі з класу виходить другий учень, і гра триває.

„Порівняйте картину з розповіддю”

Мета: аудіювання тексту, говоріння за картиною.

Хід гри: учитель вішає картину і представляє учням її опис на фонограмі чи у власному озвученні. В тексті має бути кілька невідповідностей зображеному на картині. Учні слухають і в своїх зошитах позначають кожну невідповідність. Потім вони говорять про них. За кожну помічену невідповідність учневі зараховується очко.

„Ярмарок”

Мета: навчання монологічного і діалогічного мовлення; повторення назв речей, тварин.

Хід гри: учитель готує близько 30 малюнків предметів і тварин, назви яких відомі учням, і кладе їх купкою на столі.

Клас ділять на дві нерівні групи. Дві третини групи гратимуть роль продавців, одна третина – покупців. "Продавці" підходять до столу і

втягують три малюнки з купки. Після цього "продавці" розкладають свій "товар" і готуються його рекламувати.

Учитель у цей час пояснює "покупцям", що кожний може "купити" не більше п'яти речей. Вибір "покупки" значною мірою повинен визначатися тим, як добре "продавці" рекламують свій "товар". Далі "покупці" підходять до "прилавків", слухають рекламу і вибирають собі "товар". Коли всі "покупці" купили собі зазначену кількість речей, з'ясовують, хто з "продавців" розпродав увесь "товар" або в кого залишилось найменше непроданих речей. Вони й стають переможцями, оскільки краще за інших рекламували свій "товар".

„Запитай мене про це”

Мета: навчання діалогічного мовлення типу інтерв'ю.

Хід гри: кожний учень пише три запитання, на які він хотів би відповісти. Зміст цих запитань може бути довільним або обмеженим (наприклад, ваші думки про що-небудь, ваші захоплення, ваші стосунки з іншими, плани на майбутнє тощо).

Після цього клас ділять на пари, співрозмовники кожної з яких обмінюються картками і ставлять один одному свої ж запитання.

На заключному етапі проводиться групова бесіда, в ході якої з'ясовується, які запитання обрали учні, на які з них дано найцікавіші відповіді, що учні дізналися один про одного.

„Що хто робить”

Мета: навчання говоріння в режимі вчитель – учень (питання - відповідь).

Хід гри: для цієї гри потрібні серії тематичних картинок; наприклад: хлопчик п'є молоко, дівчинка їсть яблуко, хлопчик і дівчинка накривають на стіл, мама готує обід, тато обідає тощо. В отворі, вирізаному в листівці, видно лише голову, наприклад, тата. Показуючи класу листівку, вчитель запитує: «Was macht er?» Діти ставлять запитання: «Ißt er die Suppe? Ißt er zu Mittag?» тощо. Учитель відповідає: «Nein, es stimmt nicht. (Ja, es stimmt.)»

„Натовп”

Мета: навчання діалогічного мовлення.

Хід гри: вправа виконується в режимі парної роботи з вільним вибором партнера. Для ведення бесіди на рівні мікро діалогу (2 – 3 репліки) кожний учень сам вибирає собі партнера, вільно пересуваючись по класу. По завершенню діалогу обидва партнери шукають собі нових співбесідників і т.д.

„Крок-речення”

Мета: навчання говоріння, повторення назв предметів до відповідної теми.

Хід гри: роблячи перший крок, один із учасників гри називає предмет або особу, зображену на картці, а під час наступних кроків – його якість, дію і місце її проведення. Учні стежать за тим, щоб не порушувався темп гри. Якщо ж гравець не витримує його, гру продовжує інший учасник.

Наведемо приклади завдань, які можна пропонувати учням при використанні гри „Крок-речення”:

1. Назвати предмет(особу) і його якість. Сказати два речення (на картках зображено: книжку, клас, хлопчика, вчительку): Das ist ein Buch. Das Buch ist schön. Und das ist eine Klasse. Die Klasse ist nicht gross. Das ist ein Junge. Der Junge ist nicht klein. Das ist eine Lehrerin. Die Lehrerin ist jung.

2. Розповісти про картинку (дівчинка, внизу підпис: Olga) чотирма реченнями.

Das ist ein Mädchen. Das Mädchen heisst Olga. Olga ist Schülerin. Sie lernt in der Klasse 5.

3. Розповісти про картинку (зміст висловлювання підказується умовними позначками – геометричними фігурами).

Das ist eine Lehrerin. Sie ist jung. Sie arbeitet. Sie arbeitet in der Schule usw.

8. Вправи для навчання письма

„Лист”

Мета: навчання письма, розвиток орфографічної навички з метою повторення лексики та граматики до відповідної теми.

Хід гри: вчитель: Діти, Незнайко написав вам листа, але дуже неохайно. (Вчитель показує задалегідь написаний лист з чорнильними плямами.) Будь ласка, перепишіть його охайно та правильно, замість плям поставте відповідні слова, граматичні форми тощо.

„Заповни пропуски”

Мета: розвиток орфографічної навички.

Хід гри: на дошці у два стовпчики записуються слова з пропущеними буквами, наприклад:

W – ter

F - ter

S – mer

T - r

K - sse

H – se

Учні (по одному з кожної команди) по черзі виходять до дошки і записують пропущені букви; потім передають шматочок крейди, як естафету, товаришеві. Виграє команда, яка першою швидко і правильно виконає завдання.

„Ерудит”

Мета: навчання письма, формування ерудиції учня.

Хід гри: вчитель записує на дошці слово, наприклад: Klassenzimmer. Учні повинні скласти з цього слова нові слова та записати їх, наприклад: Klasse, Zimmer, lassen, in, er Перемагає учень, який напише найбільше слів.

„Відгадай назви”

Мета: навчання письма, розвиток орфографічної навички.

Хід гри: вчитель вивішує на дошці картки з малюнками тварин; пише під ними всі букви з їх назв уперемішку. Хто найшвидше запише в зошит назви тварин, той виграє.

Наприклад, до малюнків кота, лисички, слона, мавпочки можна подати таку суміш букв: **K f a u t e e h r s e a l e t a n t e**

Відповідь: (**Kater, Fuchs, Elefant, Affe**).

„Пара слів”

Мета: розвиток орфографічної навички.

Хід гри: на листку паперу пишеться будь-яке слово. Нижче на тому ж папері пишеться інше слово з відповідною кількістю літер. Учні повинні поступово перетворити верхнє слово в нижнє. Для цього спочатку потрібно придумати інше слово, яке пишеться так, як перше, за винятком 1-2 літер, і написати його під першим. Потім, таким чином це слово перетворюється в інше. Кожний раз можна міняти 1-2 літери. Потрібно продовжувати до тих пір, поки не вийде таке слово, яке можна зміною однієї літери перетворити в нижнє слово.

„Закодована записка”

Мета: удосконалення орфографічних навичок та удосконалення в учнів такої якості як швидкість.

Хід гри: гру можна проводити у 3 – 4 командах. Кожна команда отримує записку, в якій зашифроване якесь речення чи прислів'я. Шифр простий: кожна літера алфавіту має свій номер. Ключ до шифру можна написати заздалегідь на дошці. Перемагає та команда, яка найшвидше прочитає свою записку.

Muster:

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z ä ö ü
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

Записка I

5 14 4 5 7 21 20 1 12 12 5 19 7 21 20

(Ende gut, alles gut.)

Записка II

29 2 21 14 7 1 3 8 20 4 5 14 13 5 9 19 20 5 18

(Übung macht den Meister.)

„Встав літеру”

Мета: перевірка засвоєння орфографії в межах вивченого лексичного матеріалу.

Хід гри: утворюються дві команди. Дошка поділена на дві частини. Для кожної команди записані слова, в кожному з яких пропущена літера. Представники команд по черзі виходять до дошки, вставляють пропущену літеру і читають слово.

„Картинка”

Мета: перевірка засвоєння орфографії вивченого лексичного матеріалу.

Хід гри: кожний учасник одержує по картинці із зображенням предметів, тварин і т.д. Представники команд виходять до дошки, яка поділена на дві частини і записують слова, які відповідають предметам, відображеним на картинках. Після того, як учень написав слово, він повинен прочитати його і показати свою картинку. Виграє команда, яка швидше і з меншою кількістю помилок запише всі слова.

„Хто більше?”

Мета: перевірка засвоєння орфографії вивченого лексичного матеріалу.

Хід гри: утворюються дві команди. Кожна команда повинна записати на дошці якомога більше слів на теми: а) назви спортивних ігор; б) тварини; в) меблі; г) кольори і т.д.

Відомо, що комунікативність учнів відіграє головну роль у процесі навчання іноземної мови. Пропонуємо також ігри на розвиток комунікативної діяльності учнів на уроці іноземної мови.

„Склади це слово”

Мета: удосконалення орфографічних навичок.

Хід гри: дві команди отримують по набору карток з літерами алфавіту. Кольори цих карток у команді різні.

Учитель називає слово, а команди повинні скласти його (кожен учень тримає одну картку з літерою, і всі шикуються у відповідному порядку).

Команда, яка першою зробить це правильно, дістає стільки очок, скільки літер у слові. Далі вчитель називає інше слово, і гра триває.

„Запиши ці слова”

Мета: розвиток орфографічних навичок.

Хід гри: учитель готує список слів з неправильно розташованими літерами. Він тиражує цей список за кількістю учнів у класі. Кожен учень, отримавши такий список, за 3 хвилини повинен відгадати стільки слів, скільки зможе, і записати їх поряд з відповідними наборами літер. Виграє той, хто відгадав і правильно записав найбільше слів.

„Подивись, запам’ятай і запиши”

Мета: повторення назв предметів, розвиток орфографічних навичок.

Хід гри: учитель готує 6-8 маленьких предметів або малюнків предметів, назви яких учні вже знають. На початку гри він розкладає ці предмети (малюнки) на столі і дає можливість усім учням дивитись на них протягом 20 секунд. Потім він закриває стіл папером або скатертиною і пропонує учням назви предметів, які вони запам’ятали. Після цього учитель запитує в кожного, скільки записано слів. Далі він знімає зі столу папір або скатертину і пропонує учням порівняти те, що вони записали, з фактичною наявністю предметів (малюнків). Хто найбільше запам’ятав предметів і правильно записав їхні назви, стає переможцем.

„Хто спостережливіший”

Мета: повторення назв предметів, розвиток орфографічних навичок.

Хід гри: вчитель на дошці прикріплює 10 картинок із зображеннями знайомих учням предметів (відповідно до теми, що вивчається). Просить учнів уважно розглянути ці предмети протягом однієї хвилини. Потім забирає картинки. Учні повинні записати назви предметів, які запам’ятали. Перемагає учень, який написав найбільшу кількість предметів у встановлений учителем час.

„Відшукай дні і місяці”

Мета: повторення назв днів тижня та місяців року, розвиток орфографічних навичок.

Хід гри: учням пропонується набір із частин слів:

Jutag Donnersli Monuar Sonntober

Taga Mittau Janwoch Freigust

Priltag Tagok usw.

Уважно дивлячись на цей набір, учні повинні відшукати знайомі частини і сформувати з них назви днів та місяців. Для кращої орієнтації в масиві рекомендується закреслювати використані частини.

Відповідь: (**Sonntag, April, Donnerstag, Januar, Oktober, August, Freitag, Mittwoch, Juli.**)

9. Ігри на здогадку

„Валіза”

Мета: активізація навичок і вмінь діалогічного мовлення з використанням різних видів запитань.

Хід гри: двоє учасників покидають приміщення. Решта учасників гри вирішують, чию валізу вони будуть складати. Потім запрошують відсутніх. Вони запитують кожного учасника, які речі він пропонує впакувати у валізу і намагаються визначити, хто може бути власником валізи.

„Більше імен”

Мета: активізація навичок і вмінь діалогічного мовлення, взаємодія питання-відповідь з використанням реплік типу речень-уточнень, запитань та перевірки інформації.

Хід гри: вчитель прикріплює на спині кожного учасника картку з ім'ям і різними характеристиками одного з учасників. Учасник, який задає питання іншим учасникам гри, повинен встановити, чиє ім'я та характеристика вказані на даній картці. Якщо він вгадає (задавати питання дозволяється тільки 3 рази), йому прикріплюють наступну картку. Виграє той, хто збере більше карток.

„Детектор брехні”

Мета: тренування змістового сприйняття іншомовного мовлення на слух.

Хід гри: один із учасників від кожної групи покидає аудиторію. Решта учасників гри готують їм питання, а коли ті повертаються, задають їх. Дозволяється тільки один раз сказати при відповіді неправду. Група повинна визначити, що є неправдою.

„Що в коробці?”

Мета: активізація лексичної навички на основі використання предметної наочності.

Хід гри: учасники утворюють пари. У кожного повинна бути яка-небудь ємність (сірникова коробка, банка, пенал), всередині якої – який-

небудь предмет (марка, олівець, резинка, лезо, ручка і т.д.). Учні повинні здогадатися, що міститься в коробці товариша. З цією метою вони задають один одному питання про форму, колір, розмір, призначення предмета. Якщо вони ще не знають слова, яке означає предмет, то в коробку потрібно покласти листок паперу з написаним словом.

„Визначення значення слова”

Мета: активізація навичок роботи зі словником та тренування мовленнєвої здогадки.

Хід гри: використовується іншомовний тлумачний словник. Одного із учасників просять покинути приміщення. Решта обирають у словнику слово, значення якого вони до цього часу не знали. Слово записується на дошці. Кожний із учасників думає про визначення значення даного слова, яке йому підходить. Тільки один учасник гри записує визначення, яке подано у словнику. Потім запрошують відсутнього учасника гри. Йому показують слово на дошці, дає запитання решті про значення слова, і після цього він повинен правильно його визначити.

„Нове правило”

Мета: формування навичок і вмінь вибору способу комунікативної взаємодії в процесі спілкування у вирішенні проблемної задачі.

Хід гри: учасники діляться на дві групи. Кожна група встановлює правило, якому вона повинна слідувати (наприклад, не вимовляти слів „так” і „ні” або доторкнутися до вуха, перш, ніж щось вимовити). Потім кожна група відсилає в іншу розвідника, який намагається брати участь у роботі групи, щоб знати її правила. Однак, члени групи спілкуються із розвідником тільки тоді, коли він не порушує жодного правила. Як тільки розвідник повертається у групу, відсилається інший. Коли час вийшов, всі учасники обговорюють результати гри.

„Сховане речення”

Мета: активізація навичок і вмінь змістового сприйняття іншомовного мовлення на слух та побудови зв'язного тексту іноземною мовою.

Хід гри: утворюються дві команди. Двоє учасників – по одному із групи – сідають перед решта учасників. Кожний і них вибирає картку з реченням. Вони не показують картки ні своїм командам, ні один одному. Вчитель називає тему. Учасники починають розмову на відповідну тему. Вони повинні вжити у відповідному контексті своє речення так, щоб ніхто це речення не помітив. Обидві команди уважно слухають і намагаються вгадати речення. Якщо їм здається, що вони вгадали речення, вони кричать „стоп” і просять повторити речення ще раз. Якщо вони вгадають речення, то команда одержує 1 бал. Кричати „стоп” дозволяється лише 2 рази.

10. Ігри, що є підготовкою до комунікативної діяльності

Мета: виробляти навички сприймання на слух голосних у різних позиціях.

Хід гри: учнів класу поділяють на дві команди. Учитель називає слова німецькою мовою. Учні плескають у долоні, якщо голосний звук у цих словах є довгим. Якщо ж голосний звук вимовляється коротко, плескати не потрібно. Перемагає та команда, члени якої не допустили помилок або їх виявилось менше, ніж в іншій команді.

Мета: перевірити рівень засвоєння учнями правил написання слів у межах вивченого лексичного матеріалу.

Хід гри: учнів поділяють на дві команди. Для обох команд на дошці колонками написано слова, у кожному з яких пропущено одну літеру. Члени команд по черзі виходять до дошки і вписують необхідні літери. Перемагає команда, яка першою безпомилково виконає завдання або допустить меншу кількість помилок.

Мета: активізувати лексичний матеріал до теми „Школа”. (Такий метод можна використовувати при вивченні будь-якої лексичної теми.)

Хід гри: учнів класу поділяють на дві команди. Від кожної з них обирається представник (майстер гри). Члени кожної команди називають по черзі по одному слову, а майстер гри малює хмаринки, або пелюстки ромашки і записує там слова. Повторювати слова не дозволяється. Коли список слів до теми „Школа” у кожній команді вичерпується, майстри гри лічать хмаринки (пелюстки) зі словами. Перемагає та команда, яка має більшу кількість хмаринок (пелюсток) із безпомилково написаними на них словами.

11. Ігри, що забезпечують комунікативну діяльність

Мета: тренувати учнів у складанні мікро діалогів (формулювання реплік у формі загальних запитань та стверджувальних або заперечних відповідей на них) на основі матеріалу теми „Тварини” (можна використовувати і будь-яку іншу лексичну тему).

Хід гри: учні працюють парами. Кожна з них одержує від учителя картку зі словами, що позначають назви тварин. Партнери спілкуються, розпитуючи один одного про наявність у картці назви тієї чи іншої тварини. Перемагає той учень, який першим відгадає всі назви тварин, зазначені в картці свого співрозмовника.

Мета: тренувати учнів у написанні зв'язних висловлювань за зоровими або вербальними опорами.

Хід гри: на дошці прикріплено малюнок або серію малюнків, за якими учні повинні написати протягом визначеного часу зв'язне оповідання. Переможцем вважається той учень, який напише найбільшу кількість логічно об'єднаних, правильно оформлених з граматичного погляду речень відповідно до змісту малюнків.

Мета: удосконалювати уміння читати.

Хід гри: клас поділяють на дві команди. Усі члени команди одержують від учителя картки з текстом. Протягом певного часу учні не вголос читають текст. Потім учитель пропонує відшукати у тексті і прочитати речення зі словом, яке він вимовляє рідною мовою. Учень, який першим відшукав потрібне речення, піднімає руку і зачитує його. Перемагає команда, члени якої знайшли найбільшу кількість речень.

12. Планування уроків із використанням гри у початковій школі на уроках німецької мови

Важливим компонентом мовної компетенції залишається гранично коректне мовлення, і цей аспект потребує також постійного тренування і вдосконалення. Адже знання і розуміння граматичного правила не можуть застрахувати нас від помилок, а тим більше не сприяють розвитку комунікативних навичок. Тому для закріплення та автоматизації того чи іншого граматичного явища потрібно вдатись до граматичних вправ, які полегшують його засвоєння та вільне використання в усному мовленні і на письмі.

Можна запропонувати таку послідовність опрацювання граматичних правил:

1. Тлумачення правила, роз'яснення його і вивчення напам'ять. Підкріплення правила таблицями, картинами, кольоровими схемами.
2. Тренування правила в парах (наприклад, гра: запитання - відповідь).
3. Тренування у використанні певної граматичної структури: повторення, утворення речень за опорами, виконання вправ на підстановку.
4. Заповнення пропусків у тексті для активізації певного граматичного феномену.
5. Вправи на трансформацію речень із вживанням уже відомих граматичних явищ.
6. Активізація вживання граматичних структур за допомогою унаочнень (картин, які зображують певну ситуацію).
7. Самостійне складання речень із вживанням вивченої граматичної структури.

Поте виконання граматичних вправ завжди було для учнів заняттям нудним і не дуже цікавим. Тому спробуємо урізноманітнити завдання, враховуючи інтерес учнів молодших класів, і продемонструємо це на комплексі ігрових прийомів на уроці німецької мови.

Пропонуємо плани-конспекти уроків, де використовуються елементи гри або ігрових ситуацій.

I. План-конспект підсумкового уроку-гри в 2-му класі з тем: „Пори року. Осінь. Зима”, „Свята в Німеччині”, „Навчальне приладдя”

Цілі:

1. Практичні. Активізувати лексичні, граматичні, орфографічні, монологічні навички, навички читання та аудіювання.
2. Розвиваючі. Ознайомитися з культурою, традиціями, святами німецького народу; з явищами природи. Розвивати зацікавленість учнів до вивчення німецької мови залучаючи їх до участі у позакласних заходах.
3. Виховні. Виховувати дбайливе ставлення до своїх шкільних речей, до навколишнього середовища; любов до природи, повагу до німецького народу та його традицій.

Команди: „Der Januar” і „Der Dezember”.

Домашнє завдання: Виготовити пов'язки з паперу з написами: „Der Januar” і „Der Dezember” (на голову) та емблемами (Сніговик, ялинка і сніжинки).

Клас прикрашено паперовими сніжинками, різноколірними гірляндами, малюнками учнів, висить адвентський календар, лежить адвентський вінок (із штучних гілочок) із свічками.

Початок: дві команди сидять за столами, праворуч і ліворуч. Мають аркуші паперу (для нотаток) і ручки.

Журі: учні старших класів сидять за окремим столом і підсумовують бали.

Учитель вітає гостей, усіх присутніх:

Guten Tag, liebe Gäste! Liebe Eltern! Liebe Schüler! Wir sind glücklich, Sie zu sehen und zu begrüßen! Wir beginnen jetzt unser Spiel!

Unser Spiel ist mit dem heutigen Fest in Deutschland verbunden. Man feiert Weihnachten in Deutschland am 25. Dezember. Die Zeit vor Weihnachten heißt Advent. Advent bedeutet Ankunft und dauert vier Wochen. In dieser Zeit bereiten sich die Deutschen auf die Ankunft Christi vor. Die Symbole der Andventszeit sind der Andventskranz und der Andventskalender. Der Andventskranz macht man

(oder kauft man) aus Tannenzweigen. Wir sind die Naturfreunde, wir schützen und besorgen die Natur, deshalb ist unser Adventskranz nicht aus den Tannenzweigen, sondern aus dem künstlichen Stoff. Man schmückt den Adventskranz mit vier Kerzen. Vor dem Weihnachtsfest gibt es vier Adventssonntage. An jedem Sonntag im Advent wird eine neue Kerze angezündet. Wenn alle vier Kerzen brennen, dann ist bald Weihnachten. Die Adventskalender können verschieden sein. Man kauft sie oder bastelt selbst. Der Adventskalender hat 24 Fenster oder Türen, oder Kästchen, Tüten, Stiefel, Socken usw, die die Adventstage symbolisieren. Die Kinder finden jeden Tag im Laufe von 24 Tagen kleine Geschenke im Adventskalender. Am 24. Dezember feiert man Heiligabend. An diesem Tag gehen viele Menschen in die Kirche. Zu Weihnachten werden Konzerte und Aufführungen veranstaltet. Man singt die Adventslieder. Für Kinder und Erwachsene ist es eine frohe Zeit.

Also, wir beginnen unser Spiel. Wünschen wir unseren Spielern viel Erfolg und Spaß!

I. Der erste Wettbewerb: Begrüßung (привітання).

Учні співають пісню „Guten Tag Guten Tag Sagen alle Kinder!”

II. Vorstellung. Кожен член команди розповідає про себе: „Guten Tag! Ich heiße Ich bin...Jahrealt. Ich bin Schüler(in). Ich gehe in die Schule. Ich lerne gut. Es geht mir heute super/klase/prima”.

Оцінювання: 2 бали за правильну відповідь кожному учаснику команд і 1 бал, якщо допущено помилки.

III. Розминка: „Wörterblitzturnier” (бліц-турнір).

Швидкий переклад учнями (кожною командою) названого вчителем слова: der Herbst, der Winter, der Radiergummi, der Spitzer, der Bleistift, der Kuli, das heft, das Buch, das Bild, das Mäppchen.

Оцінювання: 10 балів – по 1 балу за кожне перекладене слово.

IV. Конкурс: „Кращий знавець алфавіту” („Der beste Kenner des Abs”).

Спочатку учні повторюють хором за вчителем алфавіт, потім біля дошки – по одному учню від команди.

Оцінювання: 2 бали за правильну відповідь.

V. Конкурс: „Від букви – до слова” („Von dem Buchstabe bis zum Wort”).

Із окремих букв скласти слова, а потім з ними – речення, перекласти. Капітани команд витягують лотерею – кому яке дістанеться слово: „Bild” чи „Ball”. Під час підготовки команд тихо лунає німецька пісня.

Оцінювання: 2 бали за правильність та 1 бал за швидкість.

VI. Конкурс: „Кращий читач”(“Der beste Leser”).

Читання слів (на таблиці) на якість і швидкість; читає кожний член обох команд: Name, nennen, Tante, danke, Lineal, Klasse, Lesen, malen, Gummi, Lego.

Оцінювання: по 1 балу за правильно прочитане слово.

VII. Конкурс: „Вміємо писати” („Wir können schreiben”).

По естафеті 2 команди одночасно пишуть названі вчителем імена на дошці: Ada, Ida, Dina, Tata, Kati, Tina.

Оцінювання: по 1 балу за правильно написане слово.

VIII. Конкурс-аудіювання: „Ми розуміємо почуте”(„Wir verstehen das Gehörte”).

На дошці – малюнки шкільного приладдя з номерами. Учитель називає німецькою мовою зображені предмети не по порядку. Учні слухають уважно слова, впізнають їх на малюнках і називають номери малюнків.

Оцінювання: по 1 балу за правильну відповідь.

IX. Конкурс: монологічне мовлення: „Wir sprechen gut Deutsch”.

Капітани розігрують, кому дістанеться тема „Зима”, а кому – „Осінь”. Отримують малюнки до тем. Готуються (в цей час тихо звучить музична заставка – німецька пісня). Потім складається оповідання. Кожен член команди складає по одному реченню, описуючи малюнок.

Оцінювання: за кожне правильне речення – 2 бали, з помилками – 1 бал.

X. Конкурс віршів і пісень (про осінь, зиму).

XI. Завершення.

Усі учасники конкурсу співають пісню до католицького Різдва „Advent”. У руках учні тримають увімкнені електричні і паперові різноколірні ліхтарики.

XII. Підсумки, нагородження – солодкі призи від Санта Клауса [73, с.85-87].

II. План-конспект уроку-гри в 3-му класі на тему: „Школа” („die Schule”)

Цілі:

1. Практичні. Активізувати лексичні, граматичні, орфографічні, монологічні навички, навички читання та аудіювання.
2. Розвиваючі. Розвивати зацікавленість учнів до вивчення німецької мови залучаючи їх до участі у позакласних заходах.
3. Виховні. Виховувати дбайливе ставлення до своїх шкільних речей, до навколишнього середовища; любов до природи.

I. Початок уроку.

1. Організаційна частина.

- Guten Tag, Kinder!

- Das Gedicht „Guten Tag”!

Діти розповідають вірш, супроводжуючи його рухами.

Guten Tag! Guten Tag!

Sagen alle Kinder.

Große Kinder, kleine Kinder,

Dicke Kinder, dünne Kinder.

Guten Tag! Guten Tag! Sagen alle Kinder!

2. Unser Thema heißt „Die Schule”. Wir setzen unser Thema fort. Heute sprechen wir über die Schule, wiederholen die Wörter, lernen die neuen Wörter, schreiben, lesen, singen. Heute gehen wir in die Schule. Wir sammeln die Schulsachen.

Also, wir haben alle Hände voll zu tun. Wir beginnen.

3. Lexiko-фонетична зарядка.

Beantwortet die Fragen!

- Wie geht's?
- Danke, super! / klasse! / toll! / sosolala!
- Wie heißt du?
- Ich heiße

Учитель звертається до кожного учня: Heute besuchen wir die Schule, wo alle Kinder sagen: „xi-xi-xi-“. Bitte, sprecht mir nach!

“xi-xi-xi-ich”

Und jetzt bitte.

„Hechte“, „Nächte“, „stehen“, „brechen“ – nun versuch es nachzusprechen.

Діти повторюють скоромовку.

- Wie alt bist du?
- ich bin ... Jahre alt.

Sprecht, bitte, zu zweit.

Робота в парах – складання мікродіалогів.

Hallo!

Wie heißt du?

Ich heiße

Wie geht's?

Danke, super!

Wie alt bist du?

Ich bin 7 Jahre alt.

Tschüs!

Оцінюється діалог спеціально заготовленими аркушами паперу, на яких зображено клоунів: веселий – добре, сумний – працюй ще.

Wieviel Schüler sind in der Klasse?

Zählt bitte! (2-3 учні рахують).

Jetzt wiederholen wir die Zahlwörter!

Діти слухають запис на касеті і повторюють різним тембром голосу, спочатку тихо, потім дедалі голосніше.

Und jetzt singen wir das Lied!

„Eins, zwei – Polizei,

3,4 – Offizier,

5,6 – alte Hex’

7,8 – Gute Nacht,

9,10 – auf Wiedersehen!”

Kinder, wir haben einen Freund.

Учитель показує вже знайому дітям ляльку, що бере участь у кожному уроці.

Er will spielen. Er heißt Hans.

Spielen wir mit!

Spiel „Wie heißt du?”

Jeder Schüler bekommt ein Kärtchen.

Mädchen – für Mädchen,

Jungen – für Jungen.

Діти отримують картки, на яких зображено дівчат і хлопців з іменами Barbara, Max, Monika, Peter, usw.

1 етап. Уявіть, що це ваше ім’я.

Beantwortet die Frage!

- Wie heißt du?

- Ich heiße

2 етап. Nennt, bitte.

Wer ist das?

Das ist

Діти працюють у парах, складаючи мікро діалоги після кожного етапу, що їх вчитель оцінює за допомогою карток із клоунами.

II. Основна частина уроку.

1. Активізація лексики в мовленнєвому потоці.

Alle Kinder, Mädchen und Jungen, gehen in die Schule. Ihr seid Schüler.

Wir sprechen über die Schule. Wir haben einige Wörter schon gelernt, jetzt wiederholen wir. Seht an die Tafel und sprecht mir nach!

Діти повторюють за вчителем слова, що написані на дошці. Над кожним з написаних слів висить відповідний малюнок.

Schule – die Schule – eine Schule

Lehrerin – die Lehrerin – eine Lehrerin

Schüler– der Schüler – ein Schüler

Schülerin– die Schülerin – eine Schülerin

Aula – die Aula – eine Aula

Bibliothek – die Bibliothek – eine Bibliothek

Speisesaal – der Speisesaal – ein Speisesaal

Sportsaal – der Sportsaal – ein Sportsaal.

Jetzt, beantwortet die Frage!

Wer / Was ist das?

Das ist ein / eine

Оцінювання учнів клоунами.

2. Ознайомлення учнів з новим матеріалом.

Also, wir gehen weiter.

Jeder von euch hat eine Schultasche, ein Mäppchen, einen Kuli, ein Heft, ein Lineal, einen Bleistift, einen Radiergummi und einen Spitzer.

Учитель вводить лексичний матеріал, спираючись на малюнки або на реальне шкільне приладдя.

Bitte, sprecht mir nach!

Діти повторюють слова за вчителем.

Beantwortet die Frage! Was ist das? Das ist ein / eine

3. Spielpause.

Spiel „Was fehlt?“

Учитель закриває якусь шкільну річ і пропонує учням назвати те, що відсутнє.

Zum Beispiel:

Was fehlt?

Das Lineal fehlt usw.

Spiel „Der versteckte Buchstabe“.

На дошці написано слово, де пропущено одну букву. Учні повинні здогадатися, яку саме.

Der Kul –

Das Lin – al

Die A – la

Die Sch – le.

Spiel „Sammle das Wort“

Діти складають по буквах розрізані слова, намагаючись їх перекласти (подаються різні букви до поданої теми).

4. Sportpause.

Діти розповідають вірш, супроводжуючи його рухами.

1, 2, 3 – die Mutti kocht uns Brei (2 mal),

linkes Bein, rechtes Bein,

das ist lustig, das ist fein.

5. Ознайомлення з правописом букви L.

Kommunikative Situation.

Unser Freund Hans will auch in die Schule gehen. Aber er kann nicht schreiben. Er will schreiben. Schreiben wir mit.

Діти пишуть букви на спеціальних аркушах-зразках.

Оцінюється написане кружечками:

Зелений – добре, молодець, йдеш далі.

Жовтий – добре, молодець, але будь уважніший.

Червоний – стій, зупинись, спробуй ще і йди далі.

6. Застосування здобутих знань на практиці.

Kinder, ich habe auch eine Schultasche. Unser Freund Hans hat eine Schultasche. Jetzt packen wir alles ein und gehen nach Hause.

Wir nehmen das Lineal

den Kuli

den Radierhummi

den Bleistift

das Mäppchen

den Spitzer

das Heft

Учитель збирає портфель, чітко вимовляючи назву кожної шкільної речі німецькою мовою.

Und jetzt spielen wir. Wir haben 4 Mannschaften. Jede Mannschaft hat eine Liste, darauf sind die Schulsachen geschrieben. Wer ist der schnellste? Und wer macht kleinen Fehler?

Das Lineal

Der Kuli

Das Heft

Der Bleistift

Ich und unser Freund Hans kontrollieren.

Учитель читає слово, діти показують предмет. Перемагає та команда, яка правильно й швидко склала всі речі в портфель. Залежно від часу можна повторити гру, замінивши аркуші із завданням.

III. Заключний етап уроку.

1. Підсумок.

Also, Kinder, die Zeit ist aus. Das wäre alles. Kinder, sagt! War die Stunde super?

2. Оцінювання.

für Jungen

... war der klügste

... war der schönste

... war der schweigsamste

... war der arbeitsamste

für Mädchen

... war die lustigste

... war die klügste

... war die arbeitsamste

Die Stunde ist zu Ende. Auf Wiedersehen!

З метою активізації пізнавального процесу молодших школярів доцільно вводити костюмоване інсценування улюблених, відомих учням казок німецькою мовою, наприклад, „Ріпка”, „Рукавичка”, „Троє поросят” та інші. Під час вивчення дітьми сценаріїв краще засвоюється лексичний запас німецьких слів, мовних структур, зворотів, запитань. Інсценуючи казки, школярі розвивають творчі здібності, уміння виразно і красиво говорити, що дуже важливо для дітей у майбутньому. Слід залучати до вистав пасивних, закомплексованих дітей, це дає можливість їм розкритися, відчутти себе впевненіше.

Під час інсценування казок діти стають активнішими на уроках, у них розвивається інтерес до навчання. Це важливий момент у формуванні пізнавального інтересу молодших школярів. Взагалі, сама підготовка костюмів, репетиції до таких вистав дуже подобаються дітям, вони відчують себе справжніми, а також це дає їм можливість самоствердитися.

II. План-конспект уроку-гри в 3-му класі на тему: „Моя вчителька” („Meine Lehrerin”)

Цілі:

1. Практичні. Активізувати в усному мовленні (монолог, діалог) вивчені раніше лексичні одиниці; формувати навички письма та читання, ознайомитися з літерою L; ввести і закріпити новий мовленнєвий зразок: Meine Lehrerin ist nett.

2. Розвиваючі. Розвивати навички уважного слухання, активізувати в усному мовленні (монологічному та діалогічному) засвоєний лексико-граматичний матеріал.

3. Виховні. Виховувати ввічливе ставлення одне до одного, відповідальне ставлення до навчання.

Вітання.

Повторюються різні вітальні слова, що вживаються протягом доби в Німеччині.

Учитель: Guten Morgen, Kinder!

Учні: Guten Morgen!

Учитель („вітається” іграшковий зайчик): Guten Morgen, Kinder!

Учні: Guten Tag, Hase!

Учитель („вітається” паперовий Хампельманн): Guten Abend, Kinder!

Учні: Guten Abend, Hampelmann!

Учитель: Die Mutter sagt: Gute Nacht, meine Lieben!

Учні: Gute Nacht, Mutti!

Учитель пропонує учням, які стоять, привітати всіх пісню – музична фонетична зарядка. „Heute haben wir die Gäste in der Stunde. Wollen wir sie mit dem Lied Guten Tag begrüßen”. Діти співають пісню, супроводжуючи її рухами.

Учитель: Danke, setzt euch!

Мовна розминка.

Учитель: Heute bin ich in der Stunde wie immer nicht allein. Mir helfen eure Freunde: Hase und Hampelmann.

Учитель бере до рук іграшкового зайчика та Хампельманна і нагадує учням мовні зразки: „Sag mir bitte, wie geht es dir Danke, es geht mir gut / prima / klasse / super / sosolala”.

Повторює їх з учнями, а потім каже:

Ich bin ein bisschen müde. Arsen, hilf mir bitte. Frag Ira!

Тепер спілкуються учень – клас (учень). Учень бере іграшкового зайця і з його допомогою опитує однокласників. Учні швидко міняються: кожен (з допомогою зайчика) має запитати однокласників: Sag mir bitte, wie geht es dir?

На уроці присутні троє кращих учнів з третього класу.

Учитель: Ihr seht heute die Schüler der 3. Klassen. Das sind die besten Schüler. Sie werden mir heute auch helfen. Jetzt stellen sie sich vor.

Потім третьокласники представляють себе самі:

- Ich heiße Semen. Ich bin 9 Jahre alt. Ich gehe in die 3. Klasse. Ich lerne gern Deutsch.

- Ich heiße Ira. Ich bin Ukrainerin. Ich bin auch Schülerin der dritten Klasse. Deutsch ist mein Lieblingsfach.

- Ich heiße Wika. Ich bin auch 9 Jahre alt. Ich gehe auch in die dritte Klasse. Ich lerne lesen, schreiben, malen, turnen, singen.

Повторення алфавіту за допомогою гри „Впізнай свою літеру”. Щоб поживити урок, використовую паперові смужки із наклеєними буквами (вивчені, початкові букви імен учнів), що діти надівають на голови.

Учень: Das ist mein Buchstabe.

Учитель: Wie heißt du? Учень: Ich heißeDima.

Учитель (показує смужку з літерою): Wessen Buchstabe ist das?

Фонетична зарядка – учні відпрацьовують вимовлення звуків [c], [t], [r].

Учитель: Undere Zugen möchten Gymnastik machen. Helfen wir ihnen. Sprecht mir nach:

[c] – ich, mich, dich, sich, wichtig.

[t] – Tante, Ton, Otto, Tata, Tina, Uta, ist.

[r] – er, der, sehr, gern, Herbst, groß, drei, vier.

Учитель: Liebe Kinder! Heute haben wir eine ungewöhnliche Stunde – die Spielstunde. Wir werden wandern. Wir segeln ins Land des Wissens. Es liegt auf einer Insel. Dort ist ein großes Schloss. Die Insel und das Schloss haben gleiche Benennung. Und wir sollen diese Benennung enträtseln.

На дошці, як на „полі чудес”, порожні квадратики, куди потрібно вписати слово „Schule”. Діти отримують картки із літерами, які вони вже вивчили (A, B, D, E, I, K, M, N, O, P, S, T, U, W) (картки перегорнуті літерами вниз). Учитель пропонує подивитись картки, потім звертається до кожного

учня, який показує вчителю та класу „свою” літеру і голосно її називає.
Учитель: Nein, wir haben keinen solchen Buchstaben. Ja, wir haben solchen Buchstaben.

Букви S, U, E за проханням учителя вписує в квадрати учень третього класу. Букви C, H, L учитель вписує сам і пояснює, що літери C I H учні вивчають на інших уроках, а літеру L – сьогодні. Учитель читає слово “Schule”, діти мають його впізнати, бо це слово писалось на попередніх уроках. Учитель: Wie heißen die Insel und das Schloss? Учні: Schule. Засвоєння нових знань.

Учитель: Also, unser Thema heißt heute „Schule”. Wie heißt unser Thema heute?

Учні: Unser Thema heißt heute „Schule”.

Учитель: Jetzt beginnen wir unseren Wettbewerb. Jede Schulbank ist ein Schiffchen, eine Jacht (роздає паперові човники з номерами). Zwei Schüler sind eine Mannschaft. Um Sieger zu werden, sollt ihr aufmerksam, aktiv, fleißig sein, gute Stimmung haben. Wir werden verschiedene Inseln besuchen und dort schreiben, lesen, sprechen, singen und Schätze suchen. Meine Helfer aus den 3. Klassen helfen mir Sieger zu bestimmen.

Учитель: Jetzt beginnen wir unsere Abenteuer. Aber wie können wir ohne Karte wandern? Meine Freunde Hase und Hampelmann fischten einmal und fanden in ihren Netzen eine alte Flasche mit alter Karte (на столі з'являється пляшка, нібито вкрита морськими рослинами, з неї дістають пожовтілу карту).

З допомогою помічниці-третьокласниці карту прикріплюють на дошку. Дітям пояснюється маршрут подорожі: на їхньому шляху будуть невеликі острови, де учні поповнять запаси своїх знань.

Учитель: Setzt euch! Also, guten Erfolg euch! Die erste Insel ist Buchstaben-Insel. Wir werden hier den neuen Buchstaben „L” lernen, werden schreiben und lesen lernen.

На дошці – алфавіт, зразок друкованої і прописаної літери „L”.
Учителька показує на дошці, як пишеться ця літера.

Учні отримують папірці з прописами-зразками, у повітрі рукою обводять букву, написану вчителем на дошці („Wer ist der beste Maler?”), а потім пишуть її у прописах-зразках. Учні, які написали найкраще, виходять до дошки і пишуть свої зразки. Знання нової букви закріплюються і під час читання: у прописах-зразках учні читають слова із буквою „L”. Потім учня пишуть слова із цією буквою.

На дошці прикріплено аркуш із друкованими словами. Учні читають склади і слова із буквою „L”.

Учитель: Danke, legt alles beiseite! Wir verlassen die Buchstaben-Insel und segeln weiter. Steht auf! Jeder nimmt sein Fernglas. Schaut die Faulheit-Insel an! (вчитель і учні імітують біноклі і вдивляються „в далечину”) Was seht ihr dort Dort leben die faulen Leute. Wir werden zur Faulheit-Insel nicht anlegen. Faulheit ist eine gefährliche Krankheit, besonders gefährlich ist sie für die Schüler. Was machen die Inselbewohner? (Учитель вдає, начебто Хампельманн кидає папір на підлогу.) Kinder! Was macht Hampelmann? Darf man so tun? Ja? Nein?

Учні: Nein!

Учитель: Sagt ihm: „Hampelmann! Tue so nicht! Es ist schlecht!” Учні (показують великим пальцем донизу): Es ist schlecht!

Учитель: Stzt euch bitte!

Учитель: Wir setzen unsere Reise fort. Jetzt sind wir schon auf der nächsten Insel-Parageien-Insel. Hier wohnen Parageien, sie sind klug und sprechen viel. Wollen wir bei ihnen Deutsch sprechen lernen.

Повторення та активізація засвоєних раніше зразків усного мовлення.
Для роботи використовуються малюнки учнів „Школа”, „Учитель”.

Schule. Meine Schule. Das ist meine Schule. Sag mir bitte, was ist das? Sag mir bitte, wie ist deine Schule? Meine Schule ist groß.

Lehrerin. Meine Lehrerin. Das ist meine Lehrerin. Sag mir bitte, wer ist das? Sag mir bitte, wie heißt deine Lehrerin? Meine Lehrerin / sie heißt

Робота за зразком. Учитель використовує тенісні кульки, що надіваються на пальці з прикріпленими до них паперовими голівками дівчинки та хлопчика, і демонструє мовні зразки.

Коротке монологічне повідомлення з повторених фраз (опис малюнків). Das ist meine Schule. Meine Schule ist groß. Das ist meine Lehrerin. Sie heißt

Вводиться мовленнєвий зразок з новим словом „nett“: Meine Lehrerin ist nett.

Учитель: Danke, jetzt sind wir auf der Erholungsinsel. Wir werden singen und uns bewegen. Steht auf! Singt mir! Danke, setzt euch! Wir sind wieder auf der Papagei-Insel.

Діалог-знайомство, розпитування. Вчитель за допомогою помічників: зайця та Хампельманна (тенісних кульок або паперових ляльок) демонструє учням діалог-зразок:

- | | |
|--|-------------------------------------|
| - Hallo! | - Hallo! |
| - Wie heißt du | - Ich heiße Otto. Und wie heißt du? |
| - Ich heiße Udo. | - Sehr angenehm. |
| - Ebenfalls. Otto, sag mir bitte, was ist das? | |

Учень тримає малюнок, на якому зображено школу, або портрет вчительки – тоді складають аналогічний діалог-розпитування: Das ist meine Schule.

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| - Wie ist deine Schule? | - Meine Schule ist groß. |
| - Danke! | - Bitte! |
| - Tschüs! | - Tschüs! |

Учні працюють у парах: складають аналогічні діалоги, використовуючи ляльок, що їх натягують на пальці.

На дошці висить табличка із німецькими іменами, що їх учні використовують у діалозі. Вчитель стежить за підготовкою діалогів. Допомагає учням. Учні виходять до дошки і озвучують діалоги.

Підсумки уроку.

Учитель: Danke. Endlich sind wir im Land des Wissens. Wir haben einen Hauptschatz gefunden: das sind eure Wissen und Kenntnisse. Was habt ihr heute gemacht? Habt ihr einen neuen Buchstaben gelernt?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr geschrieben?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr gelesen?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr gesprochen?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr gesungen?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr geturnt?

Учні: Ja!

Учитель: Habt ihr neue Redewendung gelernt?

Учні: Ja!

Згадують новий вислів, повторюють за вчителем „Meine Lehrerin ist nett”.

Учитель: Jetzt schenken die Schüler der 3. Klassen euch ihre Erzählungen und das Gedicht über den Herbst. Hört aufmerksam zu und beachtet, welche Leistungen sie in deutscher Sprache nach der zweiten Klasse erreicht haben.

Третьокласники, які протягом уроку стимулювали фішками учнів другого класу до активної роботи, нотували кількість балів за їхні висловлення, роблять монологічні повідомлення про осінь. Погоду взимку, восени тощо (обсягом 6-8 речень), декламують вірші німецькою мовою.

Нарешті настає мить нагородження переможців і розподілу скарбів із скриньки. За наполегливу працю на уроці учні одержують нагороди і сувеніри на згадку – календарики на 2005 рік. Досягнувши країни знань, розподіливши скарби, учні виконують пісню „Die Schule ist ein großes Haus”.
Учитель: Wie ist eure Stimmung? Seid ihr mit der Stunde zufrieden? Zeigt mir

bitte eure Karten! Wie geht es euch? (Учні мають малюнки із зображенням сонечка і хмаринок залежно від свого настрою, вони повинні показати один із малюнків, супроводжуючи виразом: „Es geht mir ...”.)

Учитель: Ich bin heute mit eurer Arbeit zufrieden. Ich danke meinen Helfern aus den dritten Klassen. Die Stunde ist zu Ende. Auf Wiedersehen, Kinder!

Учні: Auf Wiedersehen!

Конспект уроку засвоєння нових знань

Unterrichtsthema: **In der Stunde**

Unterrichtszielangaben:

Bildungszielangabe: verschiedene Befehle in Deutsch zu unterscheiden und zu verstehen, sie zu verwirklichen; die Wörter mit den Buchstaben D und T zu lesen; diese Buchstaben zu schreiben; Gebrauch einzelner Redensarten und Zahlwörter im Sprechprozess zu aktivieren.

Entwicklungszielangabe: Fertigkeiten nach Analogie und logisch denken zu entwickeln; Hör-, Reproduktions-, Sprech- und Aussprachefertigkeiten zu erziehen. Erziehungszielangabe: Höflichkeit bei dem Umgang in Deutsch, Interesse fürs Deutscherlernen, wohlwollende Beziehung zwischen Schulkameraden zu erziehen. **Stundenverlauf:**

I. Organisationsstufe:

- a) Begrüßen (Guten Morgen, Kinder! Ich bin froh, euch wiederzusehen!);
- b) Gespräch von fehlenden Schülern (Wer fehlt heute? Sind alle da? Was ist los mit...? Ist... krank?);
- c) Unterrichtsthemabekanntmachung.

Сьогодні ми розглянемо тему «На уроці». Ми повторимо, як вітатися, прощатися та запитувати про справи німецькою мовою; ставити запитання та відповідати на них; повторимо букви та числа, слова, які ми вже знаємо; навчимося виконувати команди, подані німецькою мовою, читати і писати нові букви.

II Phonetisch-lexikalische Vorübungen:

a) Hören und Mitsingen des Liedes «Guten Morgen»; b) Heute sind zu uns wieder unsere Kuscheltiere zu Besuch gekommen. Das sind Kater Murr, Bärchen Bimi, Hündchen Kleksi und Mäuschen Mimi. Mit wem möchtet ihr heute spielen: mit Mimi, Bimi, Kleksi oder Murr? Mit Bimi? Gut, er hat heute für fleißige Kinder ein Körbchen mit Bonbons mitgebracht.

Bimi kommt zu jedem Schüler und gibt ihm sein Pfötchen und sagt: „Hallo! Wie heißt du? Ich heiße Bimi. Wie geht es dir? Hast du Probleme mit Mathe, Ukrainisch, Lesen, Schreiben? Ich wünsche dir alles Gute!“ Die Schüler grüßen Bimi, beantworten seine Fragen und stellen ihre Fragen an ihn, machen kleine Dialoge.

III. Hören und Wiederholen der Befehlen und Redensarten aus dem Lehrbuch (s. 58—59) — Steht auf! Setzt euch! Macht eure Bücher auf.

Macht eure Bücher zu! Komm an die Tafel! Komm bitte her! Schüler erfüllen diese Befehle.

IV. Jetzt spielen wir «Ratet mal, wer da ist!» Ein Schüler bekommt Binde an seine Augen. Der Reihe nach kommen andere Schüler zu ihm und rühren ihn an. Der Lehrer fragt: «Wer ist das? Ist das ...?» Die Schüler antworten: «Ja, das stimmt! Das ist... Nein, das stimmt nicht! Das ist... nicht».

V. Wiederholung der Zahlwörter:

a) Schüler zählen von 0 bis 12;
 b) der Lehrer zeigt die Karten mit Ziffern und die Schüler nennen sie;
 c) der Lehrer sagt: «Das ist meine Telephonnummer» und schreibt die Nummer an die Tafel. Die Schüler nennen diese Telephonnummer, dann schreiben und nennen sie ihre Telephonnummer.

VI. Jetzt kommt eine **Sportpause**. Steht auf, macht die Übungen mit und wiederholt:

A, a, a — Anna, Ada, Monika.

E, e, e — Emma, Eise und Rene.

I, i, i — Irma, Ilse und Marie.

O, o, o — Otto, Rosa und Margo.

U, u, u — Ursel, Ruth ...

VII. Wiederholung der bekannten Buchstaben:

a) Schüler nennen Buchstaben an den Karten:

A, E, I, O, U, K, L, M, N;

b) der Lehrer schreibt mit Buntkreide an die Tafel:

/m, M, i, i, / a, κ, o, K, a / M, a, i, m /

und sagt: «Ihr sollt aus diesen Buchstaben Wörter bilden und an die Tafel schreiben. Ist das Mehl? Nein, das ist Mimi. Ist das Kakao oder Kokos? Ja, das stimmt. Das ist Kakao. Ist das Mimi? Nein, das stimmt nicht. Das ist Mami». Das Bärchen Bimi gibt den Schüler Bonbons.

VIII. Es ist Zeit gekommen, wieder ein **Spiel** zu führen.

Die Schüler stehen im Kreis, ein Schüler steht in der Mitte und zeigt, wie sich die Anderen bewegen müssen. Alle Schüler singen: Meine Schwester, tanz mit mir! Meine Hände reich ich dir. Einmal hier, einmal her, Ringsherum, es ist nicht schwer!

IX. Bekanntmachen mit Lesen und Rechtschreiben der neuen Buchstaben

Tund D:

a) der Lehrer zeigt die Karten mit den neuen Buchstaben und nennt sie;

b) die Schüler lesen die Wörter an den Karten (Dank, dein, Damm, i danke, Tarne, Takt, Tanne);

Die Schüler arbeiten mit Schreibvorlage (schreiben die Buchstaben und bemalen die Bilder «Der Tiger», «Der Delphin»). Gleichzeitig hören sie die Cassette mit dem Lied «Wenn der Topf ein Loch hat». Während des Schreibens und Bemalens macht man eine kleine Pause und klatscht nach der Musik.

X. An der Reihe ist noch ein **Spiel**, das «Ich bin Lehrer» heißt. Wir spielen den Lehrer, der in die Klasse kommt, begrüßt, stellt sich vor und den anderen Schülern Befehle gibt. (Dem besten «Lehrer» gibt Biri Bonbons).

XI. Zusammenfassung.

- З якими новими буквами ми сьогодні познайомилися?
- Як вони читаються? Які нові речення німецькою мовою ми навчилися розуміти?

XII. Schlusstufe.

Unsere Stunde ist zu Ende. Ihr habt sehr gut gearbeitet und seid artig gewesen. Die besten Schüler haben von Bimi Bonbons bekommen.

Also, zum Schluss singen wir das Liedchen «Jetzt ist die Schule aus!»
Jetzt ist die Schule aus!

Jetzt gehen wir nach Haus.

Tschüs! Diling, diling, diling, diling...

Auf Wiedersehen!

Кросворд «Тварини»

Мета: повторити написання назв тварин німецькою мовою.

Хід роботи: кожен малюнок має свій номер. Потрібно написати назви тварин німецькою мовою в клітинки кросворда під вказаним номером.

2

8

7

1

6

2

1

10

9

7

5

4

3

4

8

5

10

6

3

9

4

1

2

3

7

8

10

5

6

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Додаток II

Кросворд «Твоє тіло»

Мета: повторити написання назв частин тіла німецькою мовою.

Хід роботи: кожен малюнок має свій номер. Потрібно написати німецькою мовою назви малюнків у клітинках, які позначені цим номером.

1

5

4

9

10

8

6

10

2

7

3

The crossword puzzle grid consists of the following structure of squares (rows and columns):

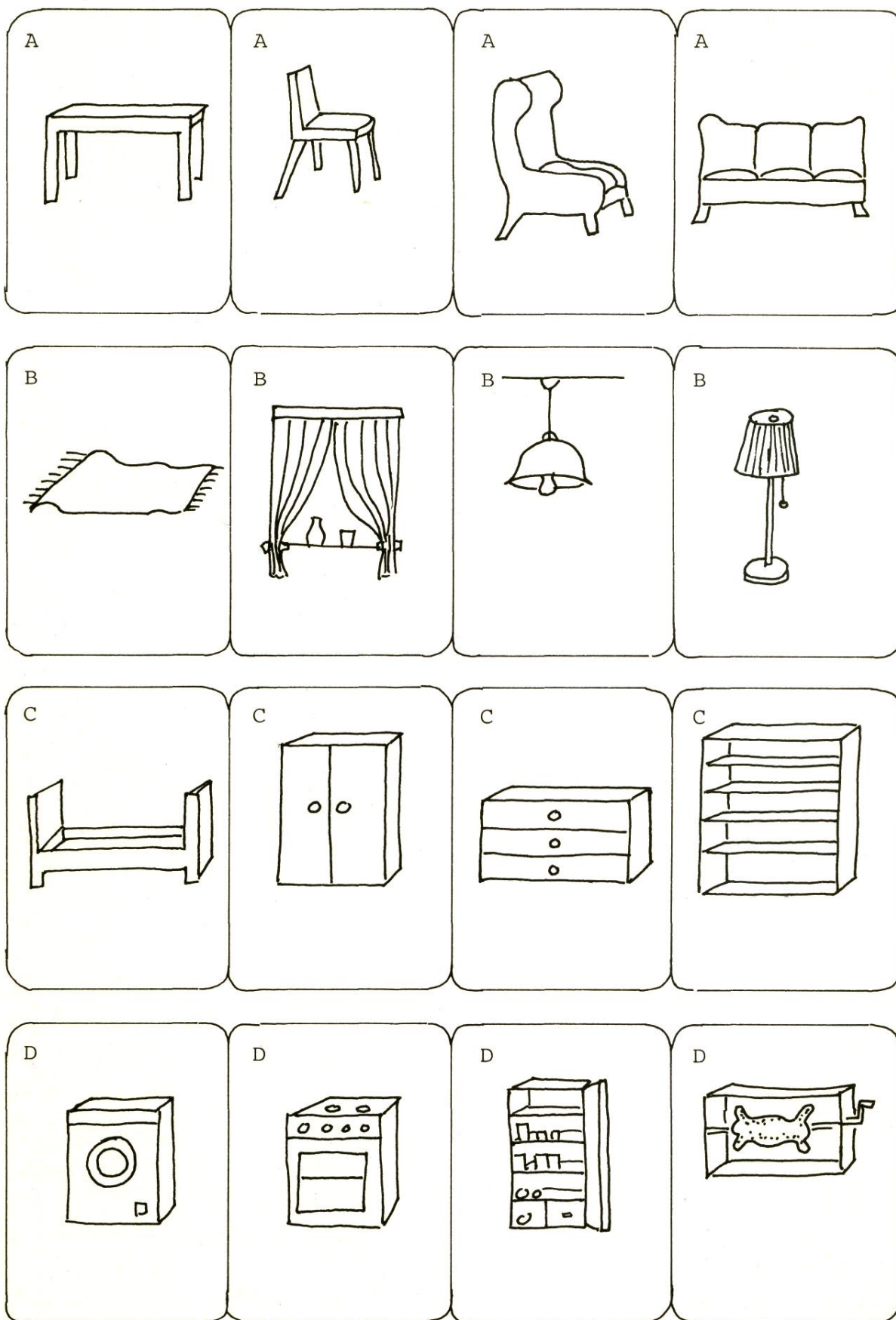
- Row 1: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 2: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 3: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 4: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 5: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 6: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 7: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 8: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 9: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Row 10: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Numbered starting points for words:

- 1: Down, starting at (1,1)
- 2: Down, starting at (1,2)
- 3: Down, starting at (1,3)
- 4: Down, starting at (1,4)
- 5: Down, starting at (1,5)
- 6: Down, starting at (1,6)
- 7: Down, starting at (1,7)
- 8: Down, starting at (1,8)
- 9: Down, starting at (1,9)
- 10: Down, starting at (1,10)

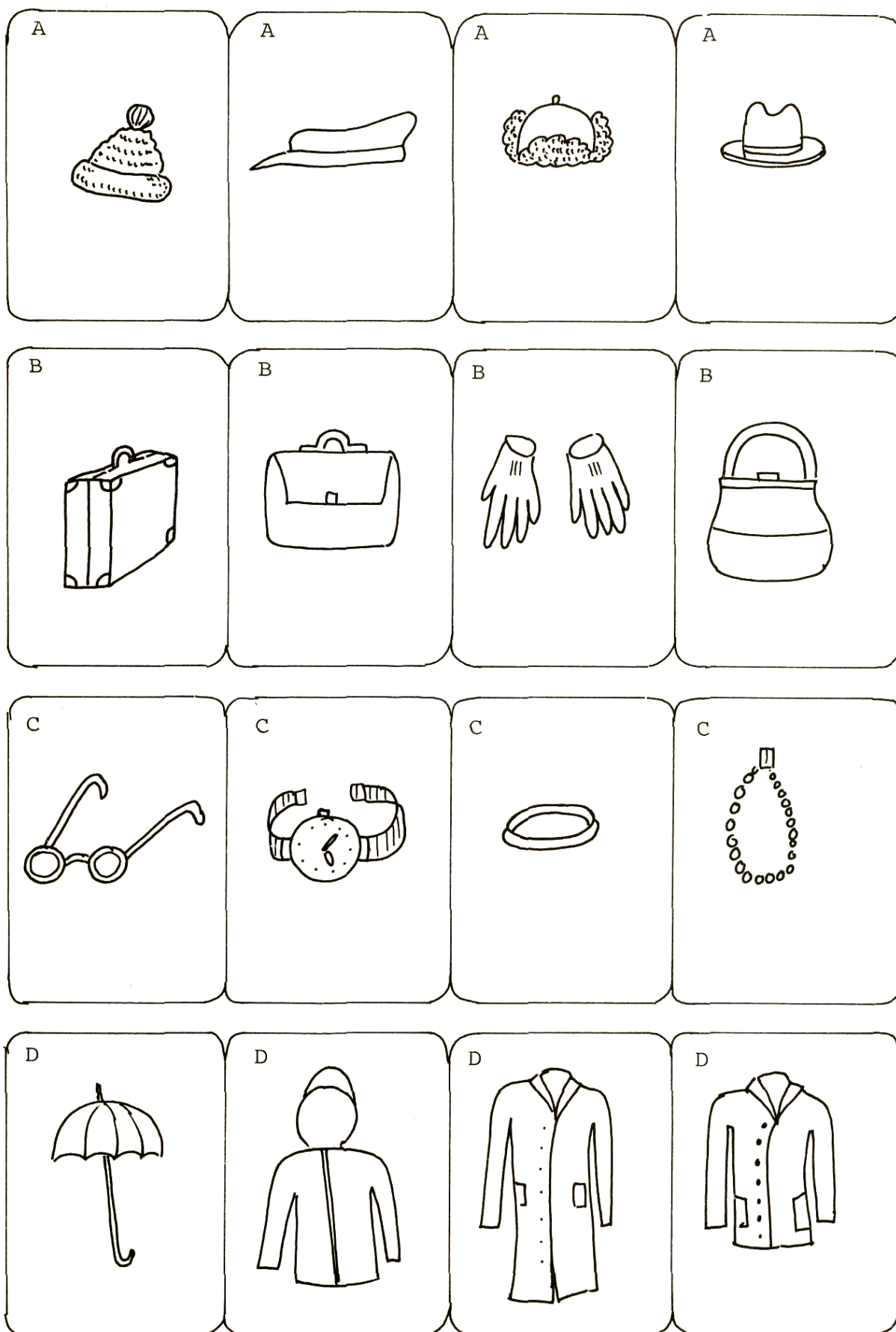
Möbel

Додаток III



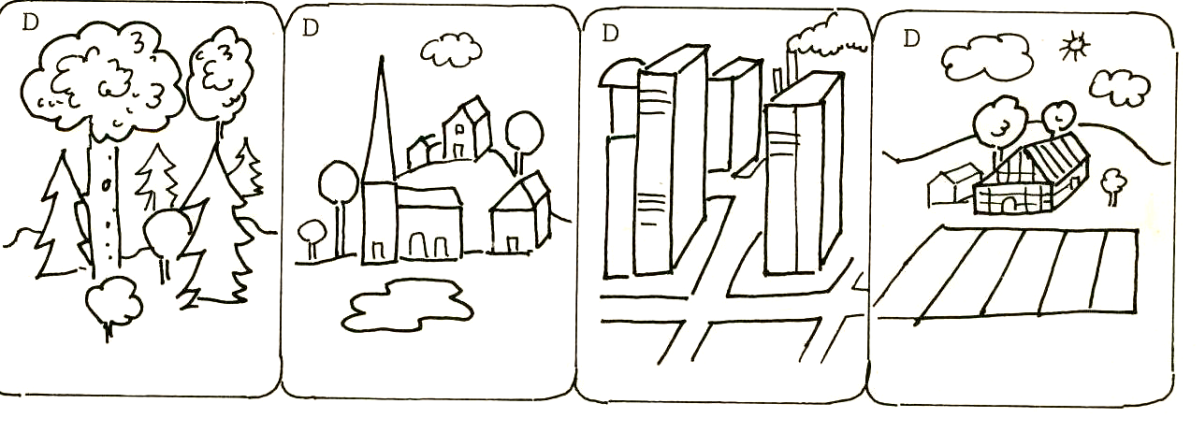
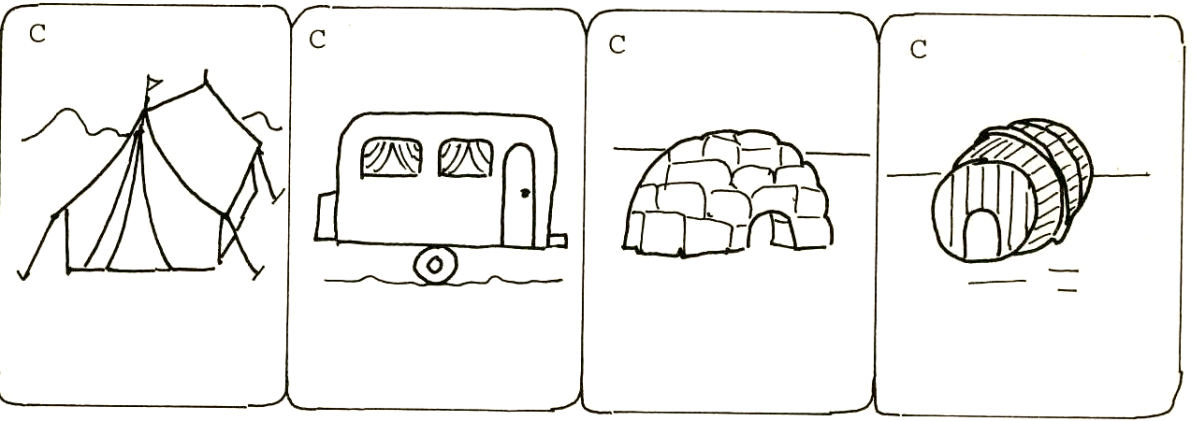
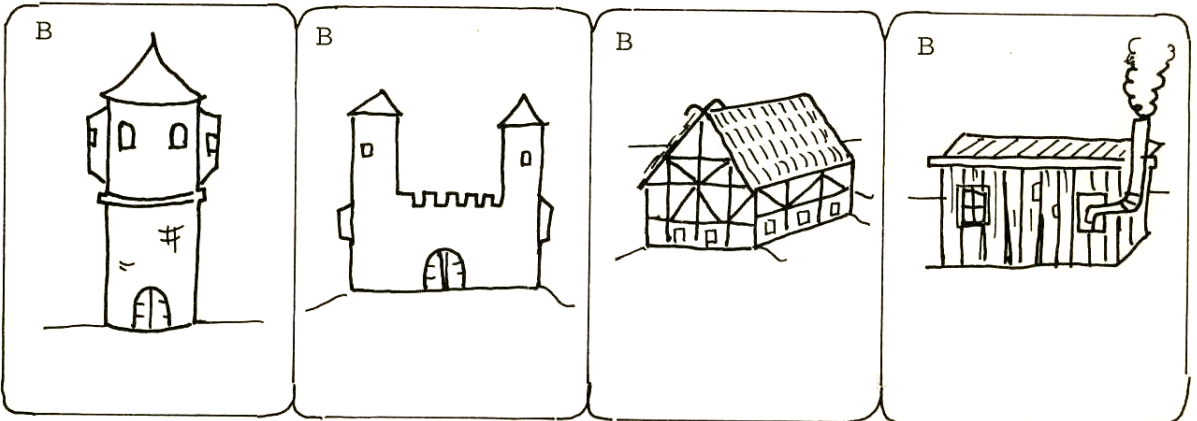
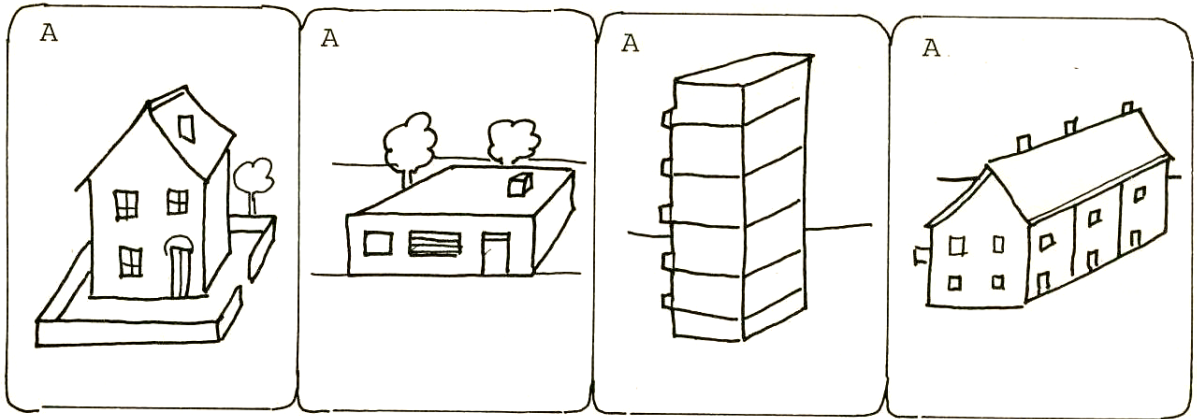
Kleidung I

Додаток IV



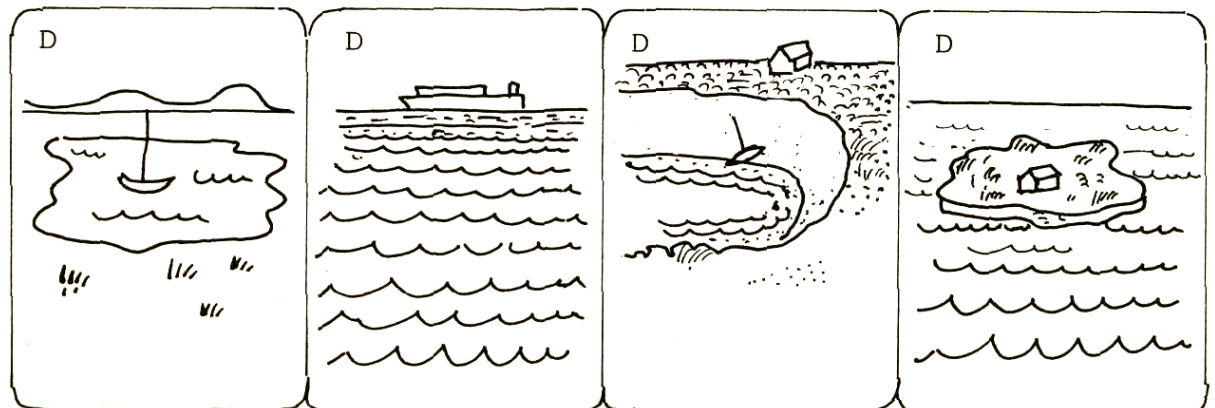
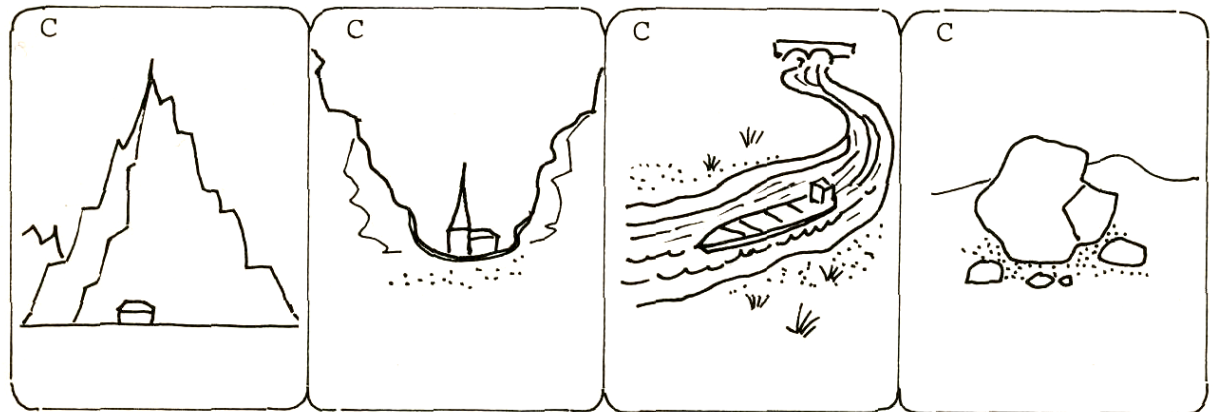
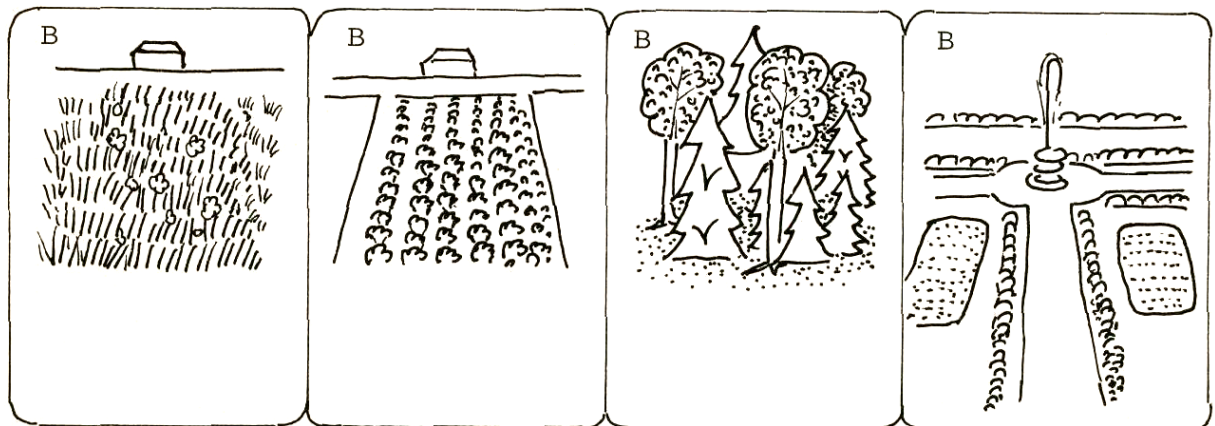
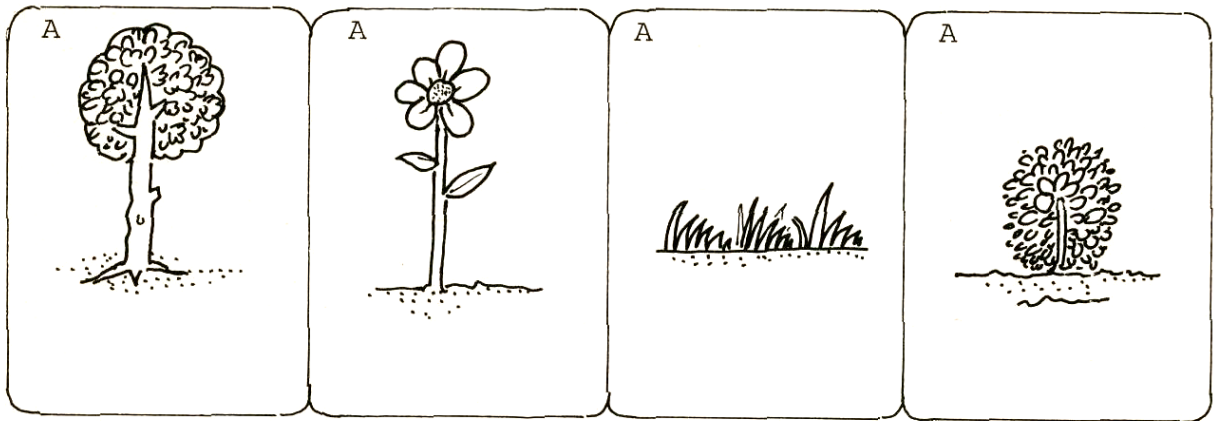
Wohnungen

Додаток V



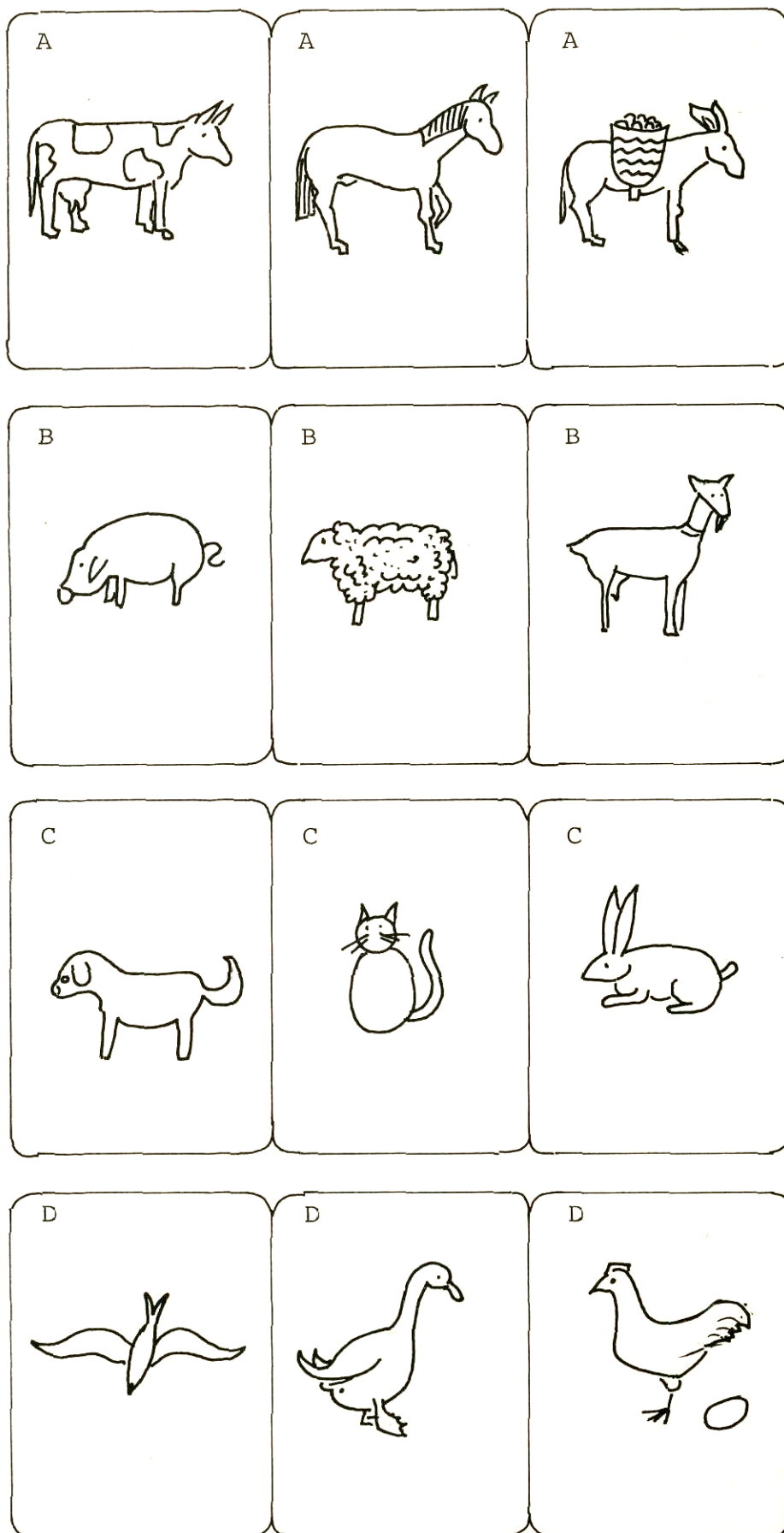
Natur, Landschaft

Додаток VI



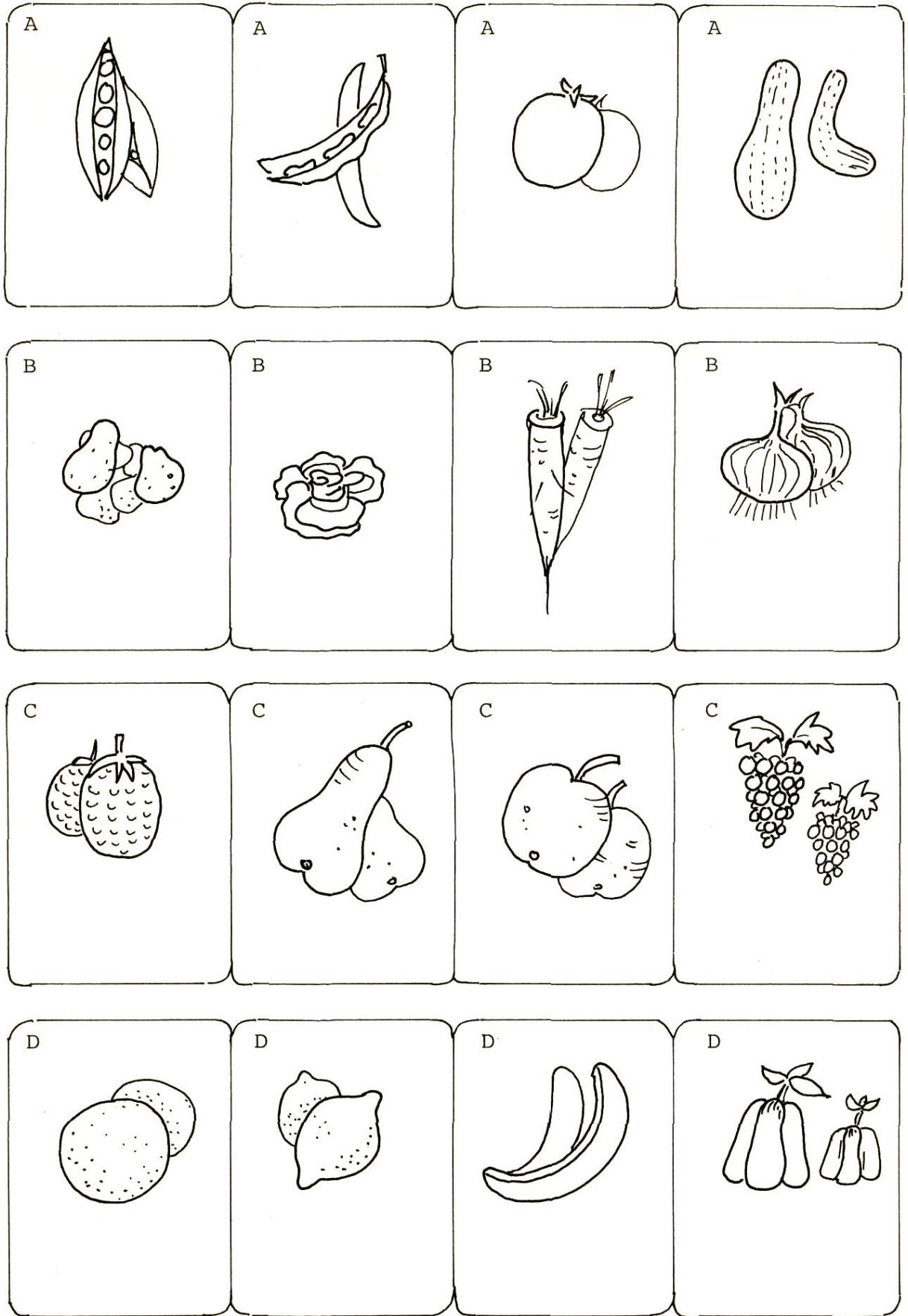
Tiere

Додаток VII



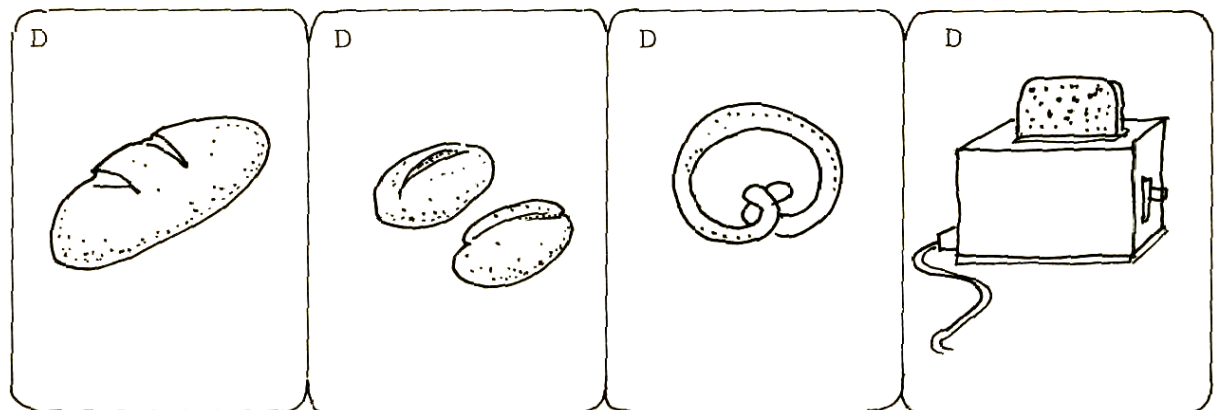
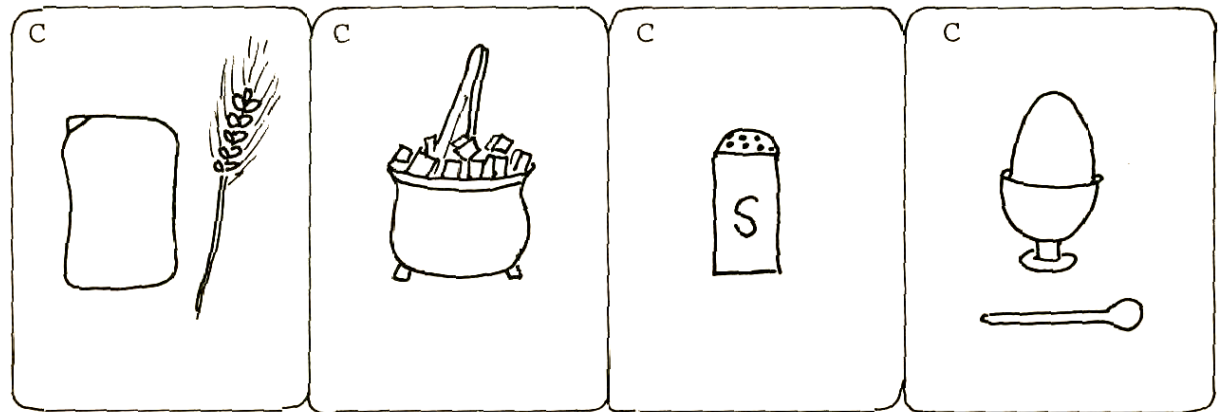
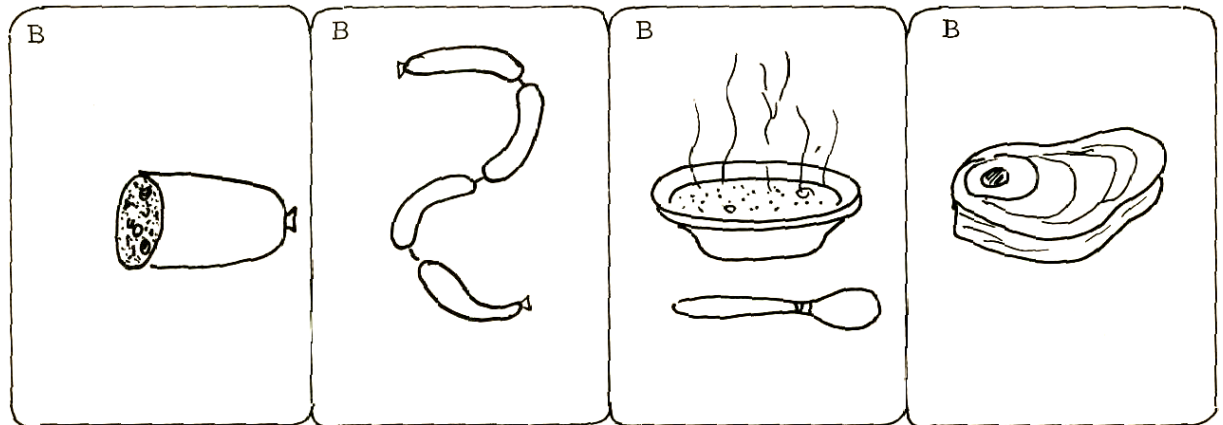
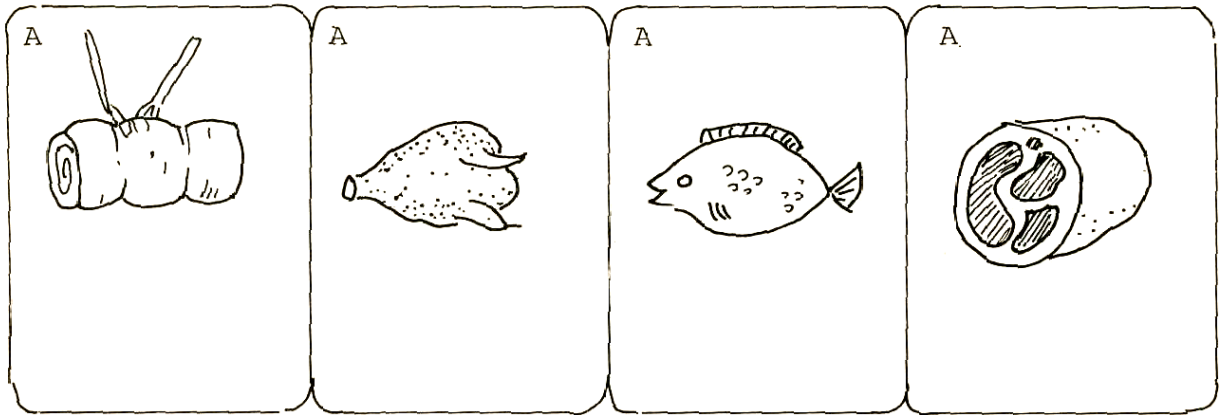
Obst und Gemüse

Додаток VIII



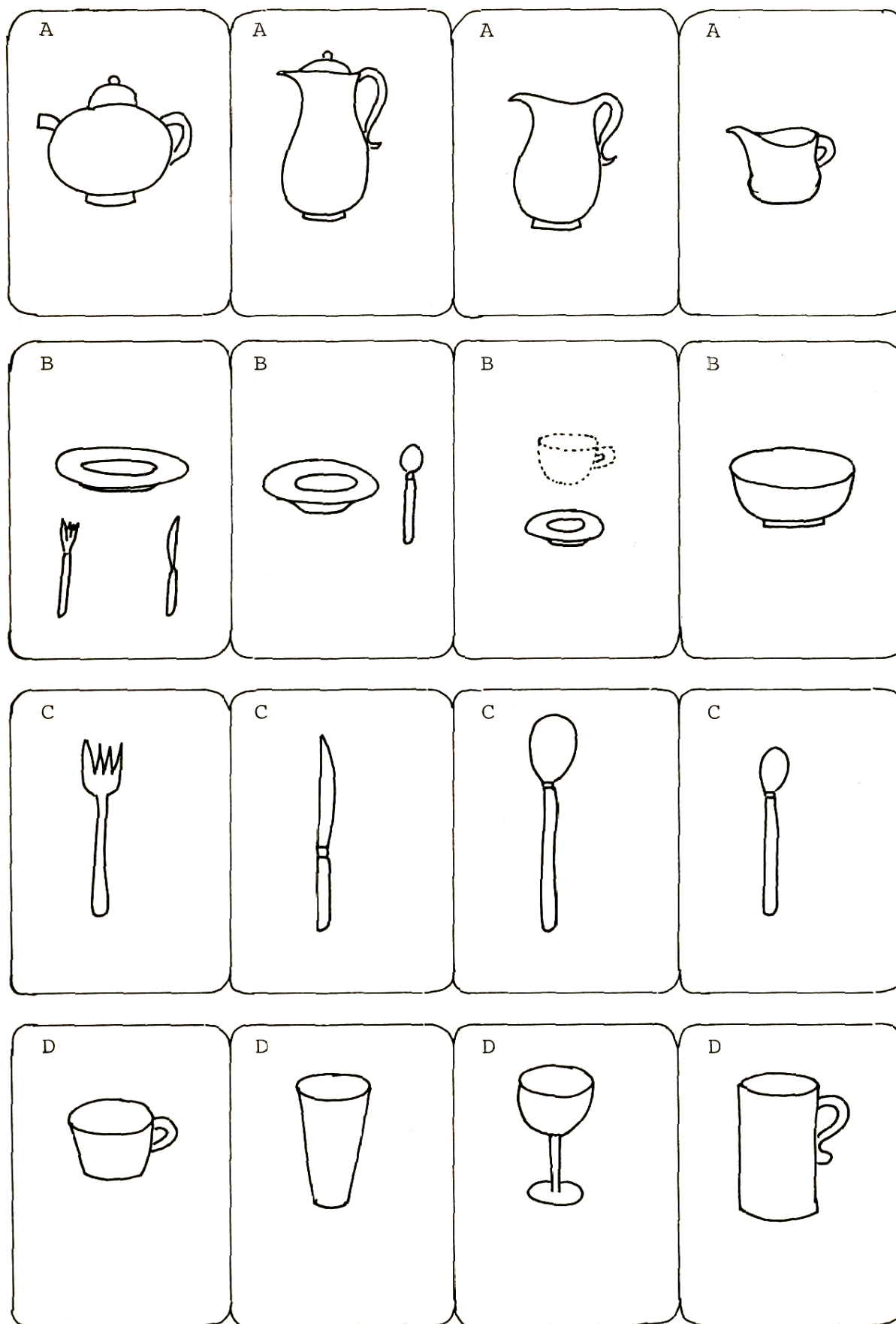
Lebensmittel

Додаток IX



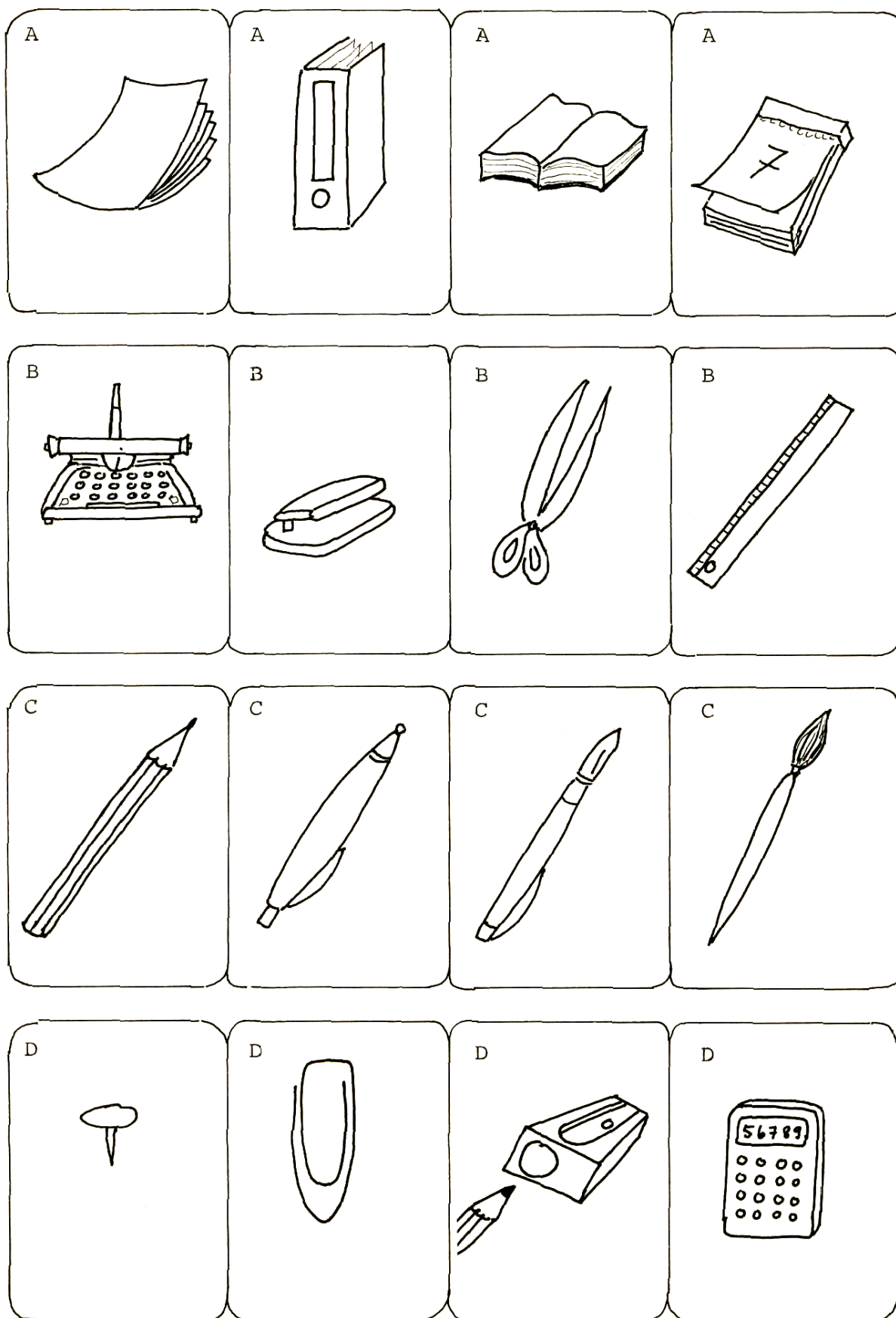
Geschirr und Besteck

Додаток X



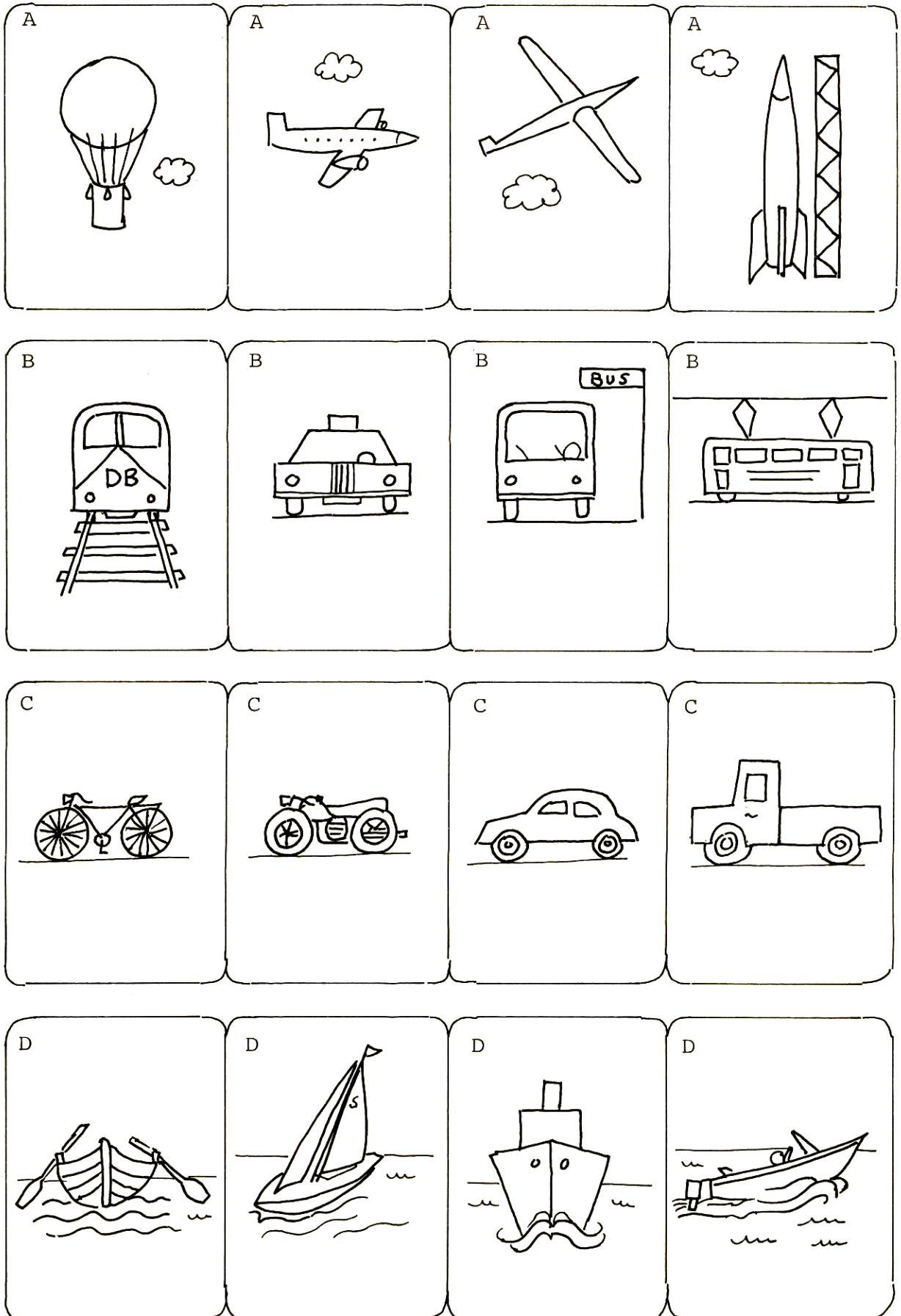
Schulsachen

Додаток XI



Verkehrsmittel

Додаток XII



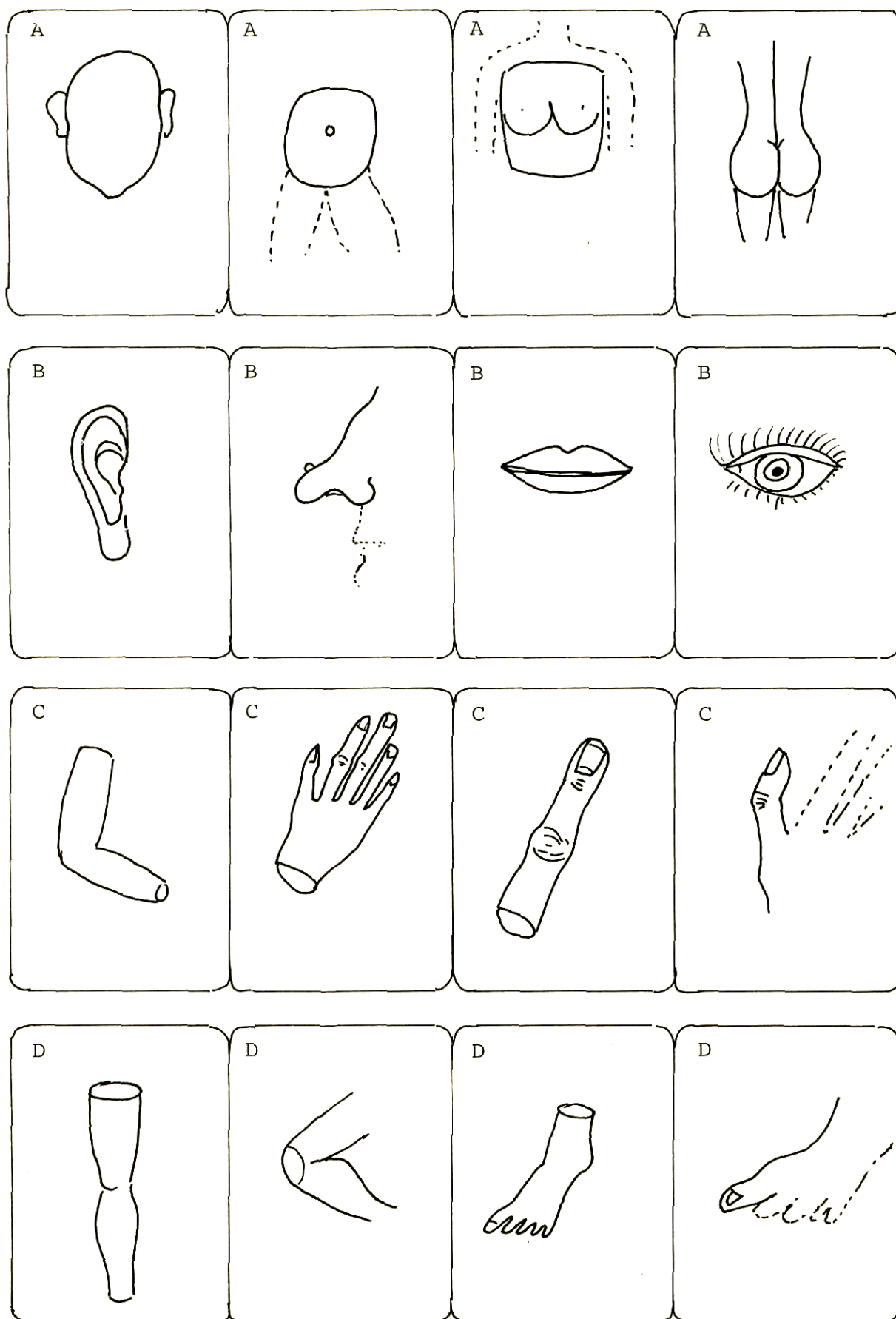
Kleidung II

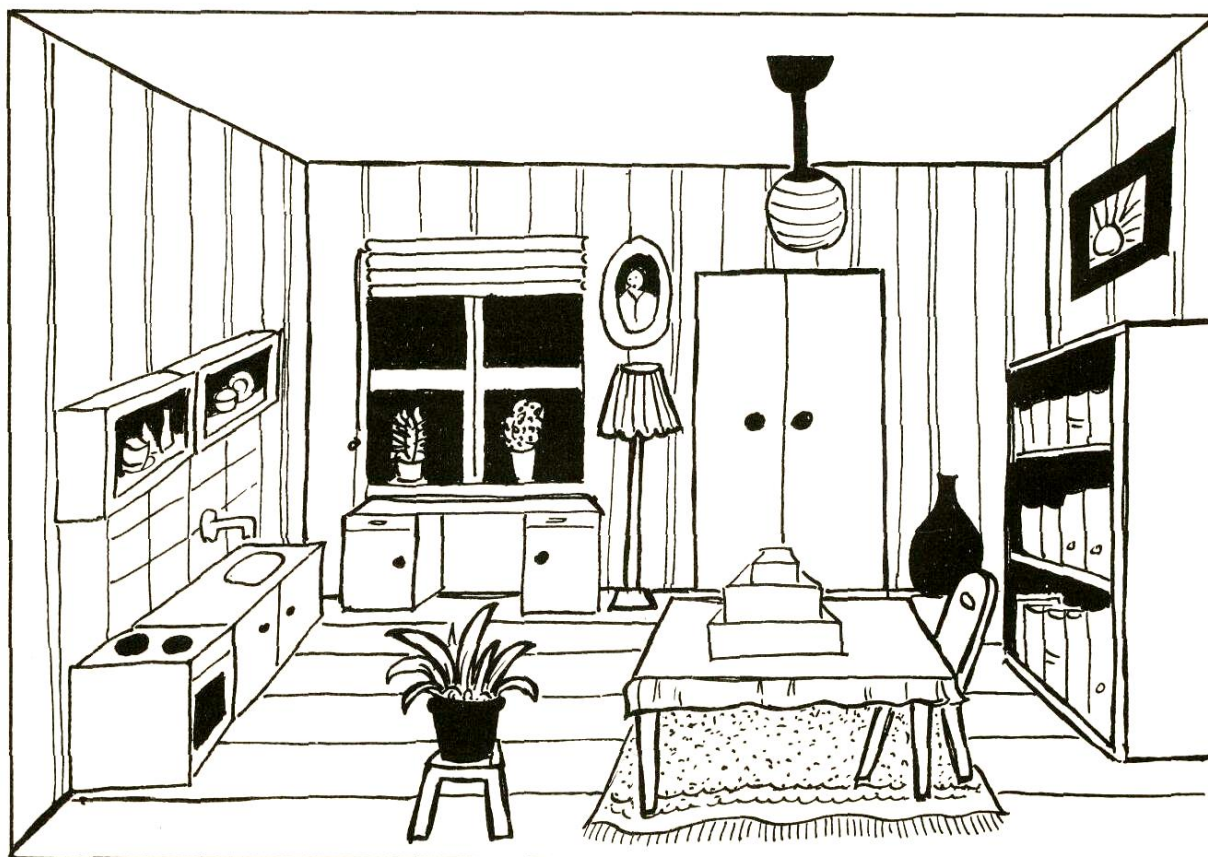
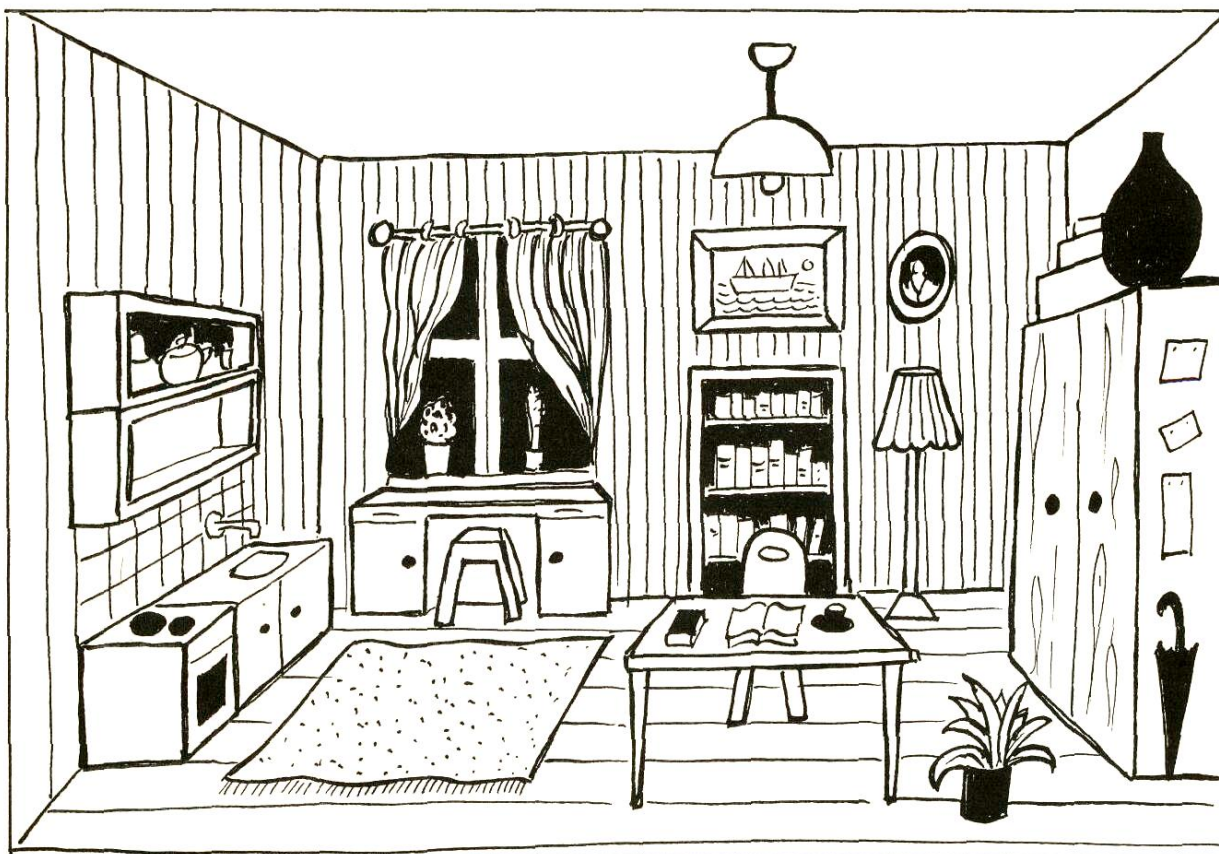
Додаток XIII



Körperteile

Додаток XIV





Список використаних джерел

1. Басай Н. Продовжуємо вивчати німецьку мову за новим навчально-методичним комплексом для 3-го класу // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003.- №2.- С.133-141
2. Бориско Н.Ф., Красовська Н.О. Ігрові вправи для навчання німецької мови // Іноземні мови. – 1996.- №4.- С.26-34
3. Бориско Н.Ф., Красовська Н.О. Ігрові вправи для навчання німецької мови // Іноземні мови. – 1997.- №2.- С.8-11
4. Бориско Н.Ф., Красовська Н.О. Ігрові вправи для навчання німецької мови // Іноземні мови. – 1997.- №4.- С.6-10
5. Василенко М. Граючись – виграємо: Використання гри як основного методу навчання іншомовного спілкування на початковому етапі // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003.- №1.- С.104-108
6. Вікова та педагогічна психологія: навчальний посібник / О.В.Скрипченко, Л.В.Долинська, З.В.Огороднійчук та ін.-К.: Просвіта, 2001.- 416с
7. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні // Рідна школа. – 2000.- №4.- С.63-64
8. Колосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики // Рідна школа. – 2000.- №11.- С.65-67
9. Кочергіна Л. Місце і роль гри у системі навчання іноземної мови // Рідна школа. – 2005.- №3.- С.48-50
10. Кудикіна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності // Шлях освіти. – 2003.- №1.- С.46-49
11. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах: Підручник. Вид.2-е, випр. і перероб. /Кол.авторів під керівн. С.Ю.Ніколаєвої. – К.: Ленвіт, 2002.- 328с.
12. Особенности психического развития детей 6-7-летнего возраста / Под ред. Д.Б.Елькониной.- М., 1998.- С.34-47

13. Парикова О. Навчання іноземних мов у початковій школі // Рідна школа. – 2002.- №2.- С.48-52
14. Фічора Т. Навчаємо із задоволенням – вивчаємо із успіхом (гра та ігрова ситуація як один із найефективніших методів навчання на початковому і середньому етапах вивчення іноземної мови // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003.- №4.- С.80-89
15. Шафранська О. Дидактичні ігри на уроках української мови в 2 класі // Початкова школа. – 2005.- №2.- С.6
16. Шкваріна Т. Класифікація ігор та ігрових вправ у дошкільному навчанні іноземної мови // Рідна школа. – 2004.- №9.- С.45-47
17. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри: Навчальний посібник.- К.: Вища школа, 1993.- С.6-22

ЗМІСТ

Передумова	2
Теоретичний блок. Гра як метод навчання німецької мови.....	4
1. Поняття «гра», «дидактична гра» у методиці викладання іноземної мови	4
2. Класифікація ігор	6
3. Особливості навчання іншомовного спілкування із застосуванням гри	19
4. Труднощі при використанні ігор та шляхи їх подолання	27
Практичний блок. Комплекс ігрових елементів на уроці німецької мови	29
1. Вправи для оволодіння фонетикою	29
2. Дидактичні матеріали для проведення фонетичної та мовленнєвої зарядки (лічилки, римування, скоромовки, вірші)	32
3. Вправи для роботи з алфавітом	47
4. Ігрові вправи для мовної розминки	51
5. Вправи для оволодіння лексикою	54
6. Вправи для оволодіння граматикою	66
7. Вправи для навчання говоріння	70
8. Вправи для навчання письма	84
9. Ігри на здогадку	89
10. Ігри, що є підготовкою до комунікативної діяльності	92
11. Ігри, що забезпечують комунікативну діяльність	93
12. Планування уроків із використанням гри у початковій школі на уроках німецької мови	94
Додатки.....	115
Список використаних джерел	130