



# **ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ**

**Составитель: Кульмина Марзия Аптулгаевна  
учитель немецкого языка, МАОУ  
Мальковская СОШ**

## ИГРА — ОДИН ИЗ ЭФФЕКТИВНЫХ ПРИЁМОВ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ.

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



## ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ:

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



## “УКРАСЬ ЁЛОЧКУ”

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

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

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



## “ДА ИЛИ НЕТ”

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

**Водящий:** “Brot, Lena”. **Водящий:** “Die Katze, Olja.” **Лена:** “Ja.” **Оля:** “Nein.” Тот, кто ошибся, выходит из круга. Самый внимательный становится водящим.



## “ТИХО, ГРОМКО ЗАПОЁМ.”

- **Цель игры:** развивать певческие голоса, динамику голоса, учить детей петь на немецком языке.

Один из играющих выходит из комнаты, а в это время дети прячут игрушку. Когда ребёнок возвращается в кабинет, дети начинают потихоньку петь какую-нибудь немецкую песню. По мере того, как ребёнок приближается к месту, где спрятана игрушка, голоса звучат громче, если он удаляется от того места, где дети поют тише. По громкости звучания голосов нужно определить, где спрятана игрушка. Если дети ещё недостаточно хорошо усвоили песню, перед началом игры нужно порепетировать.



## “GUTEN MORGEN. ”

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

Водящий пытается догадаться по голосу, кто сним поздоровался и отвечает, например: **”Guten Morgen, Petja. ”**Если он не угадал, он продолжает игру в качестве водящего, а если угадал, то возвращается на своё место, после чего назначается новый водящий. Приветствие **”Guten Morgen”** в дальнейшем заменяется на **”Guten Tag, Guten Abend, Gute Nacht, Auf Wiedersehen, Bis bald, Hallo, Tschuess.**



## “WIE HEISST DU?”

Дети, взявшись за руки, образуют два круга: внешний и внутренний. Учитель становится поблизости от внешнего круга. Дети начинают двигаться каждый по своему кругу, причём один круг движется по часовой, другой - против. Через 10-15 секунд учитель говорит: **“Stop”**. Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, оказавшийся рядом с учителем, обращается к стоящему напротив него ученику из внутреннего круга: **“Ich heisse Oleg. Wie heisst du?”** Ученик из внутреннего круга называет своё имя, и дети снова начинают двигаться по кругу, до тех пор, пока не услышат команду **“Stop.”**



## “IST DAS?”

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



## “WIE IST...?”

- Класс делится на две команды. Учитель поднимает одну из игрушек и поочерёдно спрашивает представителя каждой команды **“Wie ist der Hase?”** Ученик отвечает: **“Der Hase ist weiss.”** И так далее. ученик правильно назвал цвет, его команда получает очко. (Эту игру можно провести, двигаясь по кругу. )
- **Игра-счёт.** Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: **“Eins.”** Ученик ловит мяч и, бросая его другому, говорит: **“Zwei.”** И т. д. Допустивший ошибку “платит фант.” Вместо числительных можно использовать названия времён года, месяцев, дней недели.



# “ПОСТРОЙ ДОМИК”

Мы поможем построить красивые яркие домики для Винни-Пуха и Карлсона. Ученики по очереди укладывают “кирпичики” (кубики) при этом, называя их цвета. Если ученик допустил ошибку, он лишается права положить свой “кирпичик”.



# “RATE, WAS IST DAS?”

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

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



## “WAS MACHST DU?”

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

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

