

## Образцы игр для уроков немецкого языка

### 1. «Пантомима» (Präteritum)

Двум группам даются небольшие сюжетные тексты (рассказ, сказка) Необходимо прочесть этот текст и «пересказать» его жестами, мимикой. Соперникам надо быстро догадаться, о чём идёт речь, перевести жесты на язык слов.

Es pflanzte einmal ein alter Mann eine Rübe. Es wuchs die Rübe groß auf, sehr groß. Der alte Mann begann die Rübe herauszuziehen. Er zieht sie immer heraus, kann aber sie nicht herausziehen. Da rief der alte Mann seine Frau. Die alte Frau ist an dem Mann. Sie ziehen immer wieder die Rübe heraus, können sie aber nicht ausziehen. Da rief die alte Frau die Enkelin....

Es waren einmal ein alter Mann und eine alte Frau. Sie hatten eine Huhn. Das Huhn brachte ein Ei. Das war nicht ein einfaches Ei, sondern ein goldenes. Der alte Mann schlug das Ei immer wieder, konnte aber es nicht zerschlagen. Die alte Frau schlug das Ei immer wieder, konnte aber es nicht zerschlagen. Da lief eine Maus....

### 2. «Домино». (Возвратные глаголы.)

Готовятся карточки. На одной пишется начало фразы, на другой – окончание:

Uns am Abend.	Ich habe
---------------	----------

mich gewaschen.	Der Junge wäscht
-----------------	------------------

Пример домино:

dich gewaschen?	Langweilt ihr		mich gekämmt	Hat er
sich angezogen?	Er duscht		sich ordentlich.	Das Mädchen hat
uns am Abend	Hast du		sich geduscht.	Ich habe
sich gekämmt	Sie haben		euch oft?	Der Junge wäscht
dich schnell an!	Wir duschen		sich überhaupt nicht.	Du ziehst

2 вариант игры «Домино»

Самый лучший вариант, если учащиеся сами изготовят домино из картона. Принцип игры – сопоставление картинки со словом. Можно сопоставлять формы глагола, например, Infinitiv – Partizip II, Infinitiv – Präteritum.

### 3. Игра “Stop”

Цель игры: отработка порядковых числительных.

Проведение игры:

учащиеся хором повторяют за учителем количественные числительные. По команде “ стоп” одному из учеников предлагается преобразовать количественное числительное в порядковое. За правильный ответ школьник получает зеленую карточку, за неправильный красную Побеждает тот, кто наберет больше всего зеленых карточек.

### 4. Игра “Prahlhans” (хвастуны)

Цель игры: активизация грамматического материала: употребление глаголов в Präsens и Perfekt .

Проведение игры: учитель предлагает учащимся :”Jetzt prahlen wir uns. Ich habe heute, zum Beispiel, meine Blumen gegossen” или “Ich liebe meine Arbeit”. Учащиеся хвалят себя по очереди: Ich bin schön. Ich liebe meine Schwester. Ich habe meiner Mutter geholfen. (usw) . Когда все учащиеся высказались, преподаватель может предложить ребятам “Und jetzt tadeln wir uns. Ich bin heute nicht guter Laune. “ Учащиеся: Ich bin zu faul. Ich habe heute meine Zähne nicht geputzt (usw). Эта игра может быть использована для релаксации после интенсивной работы.

### 5. Игра «Цепочка»

Эта игра также разнообразна в применении. Особенно хорошо «Цепочка» подходит при изучении слов и тренировок внимания и памяти. Например, в 7 классе в теме «Город» можно потренировать вопрос –Womit fährst du?

Первый ученик, Андрей, говорит: -Ich fahre mit dem Bus. Und du Anja? Womit fährst du?

- Ich fahre mit dem Auto. Andrej fährt mit dem Bus. Und du ...? и т.д.

Последний в цепочке перечисляет всех, кто на чем едет.

## 6. Игра «Кубики»

Необходимо смастерить из картона кубики разной величины. На гранях одного кубика написать местоимения, на другом кубике модальные глаголы, на третьем – глаголы, которые надо выучить. Учащийся бросает кубики и составляет предложение из выпавших слов. Использовать можно только два кубика. Вариантов данной игры множество, все зависит от творчества учителя.

**Вариант игры «Кубики»** Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи. Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Ученики по очереди выходят, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

7. Игра „Живое предложение”. Учитель по-русски: Ich helfe meiner Mutter gern. – Из слов построить предложение с правильным порядком слов.

-если правильно получают фишки.

Ich helfe gern der Mutter und dem Vater.

-Все читают хором.

Wir gehen ins Lebensmittelgeschäft, um Brot, Butter, Milch zu kaufen.

Mein Fernseher ist bunt.

Ich sehe gern zu Hause fern. И т.д.

## 8. Игра «Это кто?»

Тренировка простейшего вопроса

Ist (sind) das..., ответов да, нет, правильно, не правильно, частицы не.

9. Игра «Кот в мешке» (тренировка неопределенного артикля).

В мешок (или большую коробку) собираются предметы по определенной теме – Животные, школьные принадлежности); это могут быть и картинки с изображением того или иного предмета.

Ведущий (учитель) по очереди подходит к ученикам и те берут, не заглядывая в коробку один предмет, определяют его на ощупь вытаскивая, говорят: Ich glaube, das ist ein Igel. Потом сам или одноклассники оценивают верность догадки: Das stimmt (nicht).

Вариант: 1 предмет заворачивается в несколько слоев бумаги. ВСЕ учащиеся ощупывают его и строят догадки, что это. Потом догадки проверяются при разворачивании предмета.

10 Игра «Чепуха» (тренировка родовых окончаний неопределенного артикля и частицы kein)

Учитель показывает различные предметы или картинки и говорит, намеренно делая ошибки. Задача учащихся – заметить и исправить ошибку: Das ist ein Tisch. Ученики, заметившие ошибку, исправляют: Quatsch, das ist kein Tisch, das ist eine Tafel.

11. **Что у меня есть?** Учитель (ведущий) держит за спиной предмет (картинку с изображением чего-либо) и просит отгадать, что это такое. Was habe ich? Он может отвечать на задаваемые вопросы только Ja, Nein, ich weiß nicht.

Учащиеся спрашивают (шаблоны вопросов можно выписать сначала на доске) Ist das groß? Ist das blau? Kann das gehen? Kann das schreiben?... Когда картина более-менее прояснится, можно уже спрашивать напрямую: Hast du ein Heft? После неправильного ответа учащийся выбывает на время из игры (сдает ведущему свой фант)

12. «**Модальные глаголы**». Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение.

С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

13. «**Игра в мяч**». Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

## 14 Was haben wir gemacht?

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