**Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа села Святославка Самойловского района Саратовской области»**

Обобщение опыта работы по теме: **«Игры как средство развития познавательной активности и формирования лексических навыков обучающихся на уроках иностранного языка»**

**Выполнил:** учитель немецкого языка первой квалификационной категории МОУ СОШ с. Святославка Викина Ирина Викторовна

**с. Святославка**

**2011г.**

**Игры как средство развития**

**познавательной активности и формирования лексических навыков обучающихся на уроках иностранного языка.**

Без игры нет и не может быть

полноценного умственного развития.

Игра - это искра, зажигающая огонёк

пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

В целях интенсификации учебного процесса, повышения уровня владения иностранным языком учителя ведут активный поиск средств, который повышал бы эмоциональный фон урока и вызывал интерес к обучению. Одним из путей решения этой проблемы, на мой взгляд, является использование языковых обучающих игр.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения и эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения, желание работать. Игра обостряет мыслительную деятельность играющих. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре. Находчивость и сообразительность в игре оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал и возникает чувство удовлетворения.

*Игра* — небольшая ситуация, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте.

*Ситуации* *игры* - это ситуации реальной жизни, а реализация ее определяется основным конфликтом. Основной конфликт - это соревнование, желание победить, мобилизовать мысль и энергию играющего, создает атмосферу напряженности. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала в игре есть элемент неожиданности. Для игры характерно спонтанность речи. То есть игра — ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

а) создание психологической готовности к речевому общению;

б) обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

в) тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативно-спонтанной речи вообще.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависит от ряда факторов:

а) подготовки учащихся;

б) изучаемого материала;

в) конкретных целей и условий урока.

Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем эта игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить повторением пройденного материала, а так же разрядкой на уроке.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Все зависит от конкретных условий работы учащихся.

Урок немецкого языка — это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися возникает благодаря игровой атмосфере. При помощи игры учитель располагает учащихся к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся изучению немецкого языка. Она несет в себе нравственное начало, делает труд радостным и творческим.

«Использование игр на уроках иностранного языка» ранее являлась моей методической темой, над которой я работала на протяжении нескольких лет. Постоянная цель моей работы: активизировать познавательную, мотивационную деятельность учащихся с помощью дидактических игр. Конечно, я не использую игры каждый день, как говорится Erst die Arbeit, dann das Spiel. Поэтому применяю их чаще всего в начале урока для разминки вестибулярного аппарата, либо в конце урока.

Игры, которые я предлагаю вашему вниманию, взяты мной из старых журналов «Иностранные языки в школе», интернета, а также из своего личного опыта. Буду надеяться на то, что моим коллегам они пригодятся в работе.

***Фонетические игры.***

— фонетические игры тренируют учащихся в произношении иностранных звуков, учат учащихся громко, отчетливо читать стихотворения, разучивать их с целью их воспроизведения по ролям.

**1. Welcher Laut?**

Учитель зачитывает фонетическое стихотворение, в котором доминирует какой-либо звук. Дети должны отгадать его.

[sp]

[c]

Am Morgen steht der Cowboy

Von seinem Cowboy- Bett auf

Und wascht sich mit

Cowboy- Seife.

[sp]

Sport und Spas,

Wie schon ist das!

Spannende Spiele

Gibt es viele.

[m]

Mi- Ma- Mausemaus

Komm aus dem Loch heraus

Mi- Ma- Mausemaus

Komm in mein Katzenhaus!

Sport und Spas,

**2. Ungewöhnliches Telefon.**

На доске рисуется большой телефон, на кнопках которого вместо цифр указаны буквы. Задача участников игры: за определенное время составить из букв как можно больше слов и произнести их.

**3. Sag ein Wort!**

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится.

**4. Ändert einen Laut.**

На доске изображены рисунки, под каждым рисунком- 2 буквы. Первая: для подсказки того, что изображено, а вторая: чтобы изменить слово с ее помощью.

Например: рука a=u (Hand- Hund) лунa o=u (Mond- Mund)

дверь ü=ie (Tür- Tier) ваза V=N (Vase- Nase)

рыба F=T (Fisch- Tisch) дом H=M (Haus- Maus)

брюки o=a (Hose- Hase) книга B=T (Buch- Tuch)

**5. Reim.**

Необходимо подобрать рифму для дополнения стишка, выражения. Например:

kommt eine Maus, die baut ein… (Haus).

Es war einmal ein Mann, er hatte keinen … (Kamm).

Wenn es regnet, wird es nass,

wenn es schneit, wird es … (weis).

**6. Still und laut.**

Задача учащихся: прочитать скороговорку шепотом, затем медленно, а потом громко и быстро. Сильнейшие соревнуются на скорость и чёткость чтения скороговорки на немецком языке. Например,

Aus Amerika treffen am Abend

Acht Ameisen.

Wenn der Benz bremst,

Brennt das Benz- Bremslicht.

Esel essen Nesseln nicht,

Nesseln essen Esel nicht!

Hans hackt Holz hinter

Hoffmans Haus.

Am Klavier spielt ein Stier

Immer wieder viele Lieder.

Neun Neugerlein liegen am Nil im Nebel

In der Nacht.

Um Ulm und um Ulm herum.

Yvonne schreibt das große Ypsilon.

**7. Und so weiter!**

Преврати одно слово в другое! Разрешается изменить только одну букву. Слова записываются цепочкой на доске. Например:

Mund – Mond – Mohn – Lohn – Sohn …

**8. «Welches Wort lautet?»**

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

***Лексические игры.***

— лексические игры тренируют учащихся употреблять лексику в ситуациях приближенных к естественной обстановке, активизируют речемыслительную деятельность учащихся, развивают речевую реакцию, знакомят учащихся с сочетаемостью слова.

**1. Wie heiβt unseres Thema?**

Детям всегда интересно узнать тему урока. Учитель может предложить ученикам расшифровать тему урока, в словах которой каждая буква закодирована цифрой, соответствующей порядковому номеру буквы в алфавите:

А-1, В- 2, С- 3 и т.д.

Например: 4,5,21,20,19,3,8,5 19,3,8,21,12,5,14. (Deusche Schulen)

**2. Wunderfeld.**

Ведущий рисует на доске клетки по числу букв задуманного им слова по теме (короткой фразы). Участники игры по очереди называют буквы. Кто первый угадает слово, тот имеет право зашифровать следующее слово по теме.

**3. Kreuzworträtsel.**

Учитель пишет на доске по вертикали слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали. Например, по теме: «В мире сказок»:

**M**aus

D**Ä**umelinchen

Fe**R**kel

Pinoc**C**hio

Rotkäpc**H**en

Aschenputt**E**l

Pri**N**zessin

**4. Ball-Wort.**

Учащиеся друг другу бросают мяч, называя при этом слово по теме. Кто в течение 5 секунд не называет слова, выбывает из игры. Победителем считается соответственно тот, кто назвал самое большое количество слов.

**5. Interessante Erzählung.**

Ребята составляют коллективный рассказ по теме. Каждая фраза состоит из определенного количества слов: первая из одного, вторая из двух и т. д. Выигрывает тот, кто составляет последнюю фразу. Ведущий записывает все предложения на доске. Например: 1. Der Winter. 2. Es schneit. 3. Alles ist weiss…

**6. Vorname-Wort.**

Учитель записывает на карточках женские и мужские имена. Ученик должен назвать слово на ту же букву, Например по теме «Профессия»: **S**usanna- **S**ekrеtärin, **T**om- **T**echniker.

**7. Das Wort**

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Преподаватель произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

**8. «Озвучивание картинки»**

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

**9. Das ist meine Nase.**

Цель: повторение названий частей тело, развитие внимательности.

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

**10. «Ja» und «Nein»**

Цель: тренировка в назывании действий.

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

**11. Меnsch zu Mensch**

Цель: повторение названий частей тело, развитие внимательности

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

***Грамматические игры.***

— грамматические игры способствуют употреблению учащимися речевых образцов, содержащих определенный грамматические трудности, создают ситуацию для употребления данного речевого образца, развивают речевую активность и самостоятельность учащихся.

**1. Wie ist er?**

(Объекты контроля: структура вопросительного предложения, спряжение глагола-связки “sein”)

Учитель прячет предмет. Пытаясь угадать какой он, ученики задают вопросы. Например,

- Ist es klein?

- Ist es hart?

**2. Was stellt auf einem Bild dar?**

(для тренировки порядка слов в предложении).

Ученик выбирает себе картинку и описывает, учитывая правильный порядок слов. Остальные должны по рассказу определить, что изображено на картинке.

**3. Plätze tauschen.**

(для повторения количественных числительных).

Играющие садятся в большой круг. В руках у них карточки с числами до 10. Водящий называет любые два числа, из тех, которые указаны на карточках. Двое ребят, у которых в руках карточки с этими числами, должны быстро поменяться местами, но так, чтобы водящий не смог коснуться их рукой. Тот, до которого дотронулись должен быть водящим.

**4. Nenne ein Tier.**

(для отработки порядковых числительных).

Учитель в ряд раскладывает картинки с изображением животных. Задача учащихся: назвать животных (с помощью порядковых числительных) в том порядке, в котором оно стоит. Например:

Die erste Katze, der zweite Hund, das dritte Pferd…

**5. Wer sagt am schnellsten?**

(Объекты контроля: степени сравнения прилагательных).

1вариант. Учитель задает вопросы, используя степени сравнения. Кто быстрее ответит на вопрос, тот и выигрывает.

2 вариант. Ученики сами придумывают вопрос и задают его классу. Например:

- Was ist tiefer als ein Fluss?

- Was ist hoher als ein Baum?

- Was ist kleiner als eine Maus?

- Was ist schneller als ein Zug?

**6. Schmuck ein Wort!**

(для тренировки склонения сильных прилагательных).

Класс делится на две команды. Каждой команде дается существительное, к которому надо подобрать как можно больше подходящих определений за определенное время. Например: schönes Kleid, neues Kleid, buntes Kleid…

**7.Modalverben**  (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.

**8. Ballspiel** (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.

**9. Würfel** ( автоматизация употребления конструкции в устной речи).

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

**10. Würfelspiel**

Цель: закрепление спряжения глаголов и их временных форм.

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

Ход игры: Дети по очереди бросают кубик, где выпадает одно из местоимений. Затем берут карточку с глаголом и изменяют глагольную форму в соответствии с выпавшим местоимением.

Можно усложнить игру и приготовить второй кубик с временными формами глагола. Играющему необходимо изменять глагол не только по лицам, но и учитывать глагольное время.

**11. Wer ist der Beste?**

Цель: употребление конструкций с модальными глаголами.

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

Вед : Ich muss hier sitzen die ganze Zeit,

bis jemand kommt und mich befreit.

Все :Wer kann dir helfen, guter Mann?

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

***Игры для обучения чтению.***

**1. Verbinde Silben!**

На доске школьникам демонстрируется таблица, в клетках которой вразброс различным шрифтом написаны слоги слов. Следует составить как можно больше слов, например:

.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Schul | de | ten | mer |
| chen | zim | gin | zei |
| ar | nen | ta | mo |
| be | Li | Klas | Ab |
| sen | na | bei | sche |

(Schultasche, Limonade, Abzeichen, Klassenzimmer, beginnen, arbeiten).

**2. Spiel “Alpinist”**

Учащиеся должны «подняться в гору», прочитав без остановки весь микротекст. Альпинистом считается ученик, который прошел всю дистанцию без остановок.

***Игры для обучения аудированию.***

**1. Papagei.**

На уровне слова составляется цепочка слов, причем каждое следующее слово начинается с последнего слога предыдущего слова. Например:

Menschen- schenken- kennenlernen- …

**3. Verdorbenes Telefon.**

Дети садятся в ряд (или образуют две команды). Первый шепчет следующему слово на немецком языке. Последний игрок должен повторить слово первого игрока. Тот, кто услышал слово неправильно, пересаживается на последнее место.

**4. Ball.**

Ученики бросают друг другу мяч, называя при этом слово. Но следующее слово должно начинаться на последнюю букву предшествующего слова, например:

Stuhl, Lampe, Elefant, Tannenbaum….

**5. Ohrchen.**

Учитель читает любой микротекст. Задания по тексту могут быть различными:

- Кто насчитает больше слов на букву А, М, О…

- Кто подробнее расскажет, о чем говорится в тексте?

- Назовите действующих лиц?

После прослушивания текста, дети выполняют задания. Самые внимательные получают жетоны, баллы, медали и т.п.

**3. Живой рассказ**

Цель: восприятие речи на слух.

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

***Игры для обучения говорению.***

1. **Das beste Bild.**

Класс делится на 2 команды. Учитель предлагает им выбрать по одной картинке для её описания. В течение 5 мин. каждый участник команды составляет по одному предложению, после чего команды зачитывают свои рассказы-описания. В конце работы анализируются и оцениваются.

**2. Frage-Antwort.**

Каждый ученик пишет предложение в верхней части листочка бумаги на определённую тему, складывает листочек так, чтобы не было видно написанного, и передает его следующему играющему. Предложения записываются в классе по цепочке по принципу: вопрос-ответ. Затем ведущий или учитель зачитывает весь получившийся диалог.

**2. Wettbewerb.**

Учащимся предлагается составить сообщение по нескольким заданным темам (на выбор). Например: “Meine Lieblingsstadt”, “Die beste Freundin”.

На обратной стороне карточек приводятся опорные слова. Победителем считается ученик, чье сообщение будет признано интересным и грамотно составленным.

**3. Kontrast.**

Ребята становятся в круг, в центре – ведущий. Он начинает игру: бросает мяч одному из игроков и говорит слово. Игрок возвращает мяч, называя слово, противоположного значения. Например:

einmal – vielmal

lustig – traurig

Mutter-Vater

**4. Diskussion.**

Класс делится на две команды. Одна – «за», другая – «против». Дискуссии могут проводиться на разные темы. Например:

- Телевидение.

- Компьютер и т. д.

**5. Rezept.**

Учащимся предлагается составить монолог «Как приготовить суп?» с инсценировкой.

Для хорошо успевающих учащихся дать карточки, на которых нарисованы только ингредиенты для приготовления супа.

Для средне успевающих учащихся: рисунки с надписями.

Для слабоуспевающих учащихся: рисунки с последовательными действиями.

**6. Beim Tierarzt.**

Один из учащихся играет роль ветеринара, а остальные – хозяева своих животных. На приеме каждый должен описать свое животное, а ветеринар отгадать кто пациент.

**7. Der Zug**

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

**Игра как средство формирования лексических навыков у младших**

**школьников (2-4 класс)**

Известно, что младший школьный возраст (2-4класс) является наиболее благоприятным для усвоения иностранного языка. Природная любознательность, высокие имитационные способности, пластичность природного механизма усвоения языка, потребность в познании нового, является весьма благоприятными факторами для успешного усвоения иностранного языка. Вместе с тем неустойчивость внимания и избирательный характер запоминания, импульсивность поведения и повышенная утомляемость способны усложнить процесс усвоения языковых знаний и формирования речевых навыков и умений.

Игровая форма занятий помогает младшим школьникам избежать дополнительной нагрузки и создает условия для прочного усвоения языкового материала в обстановке, приближающейся к естественной.

Упражнения игрового характера могут быть разными по своему назначению, содержанию, способам организации их проведения, материальной оснащенности, количеству участников и т. д.

С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать фонетические, грамматические, лексические, орфографические навыки) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развить наблюдательность, внимание, творческие способности и т. д.

В классификации Л.Г. Денисовой к уже вышеназванным видам учебных игр автор добавляет ролевую игру или "драматизации".

Все виды учебных игр имеют большое значение в обучении иностранному языку младших школьников, преследуют определенные цели и могут использоваться на разных этапах усвоения языковых знаний и формирования речевых умений и навыков.

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

Игра 1

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

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

Игра 2

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

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

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

Игра 3

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

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

Игра 4

Цель игры: развитие звукового анализа слова, развитие внимания.

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

Игра 5

Цель игры: дифференциация фонем/графем.

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

Игра 6

Цель игры: развитие буквенного гнозиса.

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

Игра 7

Цель игры: морфемный анализ слова, развитие воображения.

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

Игра 8

Цель игры: развитие звукобуквенного анализа слова.

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

Игра 9

Цель игры: развитие звукобуквенного анализа слова.

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

? ule

? ultasche

? littschuh

Игра 10

Цель игры: развитие пространственной ориентировки, памяти.

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

Игра 11

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

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

Игра 12

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

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

Игра 13

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

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

**2*. Игры на развитие памяти и внимания.***

Игра 1

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

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

Игра 2

Цель игры: развитие произвольного внимания, повторение алфавита.

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

Игра 3. “Пишущая машинка”

Цель игры: развитие произвольного внимания, закрепление навыков чтения.

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

Игра 4

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

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

Игра 5

Цель игры: развитие внимания, воображения, моторики.

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

Игра 6

Цель игры: развитие памяти, внимания.

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

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

Игра 7

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

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

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

Игра 8

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

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

Игра 9

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

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

Игра 10

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

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

Игра 11

Цель игры: развитие внимания, памяти.

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

Игра 12

Цель игры: развитие внимания, памяти, моторики.

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

Игра 13

Цель игры: развитие памяти, внимания.

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

Игра 14

Цель игры: развитие памяти, внимания.

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

Примечание: слова должны быть известными, можно пользоваться словарем.

Игра 15

Цель игры: развитие памяти, внимания, умения концентрироваться.

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

Игра 16

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

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

Игра 17

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

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

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

Игра 18

Цель игры: развитие внимания, чувства ритма.

Оборудование: магнитофонная запись.

Ход игры: ученики читают вместе с диктором вслух текст из учебника или другого пособия. В середине текста учитель убавляет, а затем совсем отключает звук. Ученики в это время продолжают читать вслух в заданном диктором темпе. Затем учитель вновь включает звук. Важно, чтобы ученики “попали” в фонограмму. Выигрывает тот, кто смог это сделать.

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

Игра 19

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

Ход игры: несколько учеников проигрывают перед классом сценку. Остальные ученики с помощью учителя описывают письменно (или устно) увиденное. Примечание: подготовка сценок дается ученикам в виде домашнего задания.

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

Игра 20

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

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

Игра 21

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

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

Игра 22

Цель игры: развитие внимания, повторение лексики.

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

Например: AsderTwHausFrtusG

SchuleikPOtferdhslkl

Игра 23

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

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

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

Игра 24

Цель игры: развитие памяти, внимания, повторения лексики.

Ход игры: на доске написаны несколько предложений.

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

***3. Игры на развитие мышления.***

Игра 1

Цель игры: развитие мышления.

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

Игра 2

Цель игры: развитие умения классифицировать, сопоставлять.

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

Игра 3

Цель игры: развитие мышления.

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

Игра 4 “Вернуть число на место”

Цель игры: развитие мышления, логики.

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

Игра 5

Цель игры: развитие мышления.

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

Игра 6

Цель игры: развитие мышления.

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

Игра 7

Цель игры: развитие умения классифицировать.

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

Игра 8

Цель игры: развитие мышления, активизация лексики.

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

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

Игра 9

Цель игры: развитие мышления, воображения, моторики.

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

Игра 10

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

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

Игра 11 “Кто быстрее составит слово?”

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

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

Игра 12

Цель игры: развитие мышления, воображения, памяти, графо- моторных навыков.

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

**Физкультминутка на уроках немецкого языка**

Иностранный язык, по данным исследований психологов, педагогов и ученых медиков относится к группе наиболее трудных предметов, требующих значительного напряжения высшей нервной деятельности учащихся, что неизменно приводит к утомлению и снижению активного внимания. Дети младшего школьного возраста утомляются очень быстро. Статическая нагрузка, которая необходима для удержания тела в определенном положении во время занятий, достаточно трудна для подвижного детского организма. Чтобы снять усталость и повысить работоспособность учащихся, очень полезно проводить на уроках так называемые физкультминутки. Они не только способствуют поднятию работоспособности детей, но и одновременно дают возможность повторить изученный языковой материал. Физкультминутки провожу в сопровождении речёвок, зарифмовок, стихотворений, песен, которые или произносятся детьми, или прослушиваются в записи.

Языковой материал для сопровождения физкультминуток подбираю с учетом знаний детей, но в течение года материал необходимо усложнять. В начале физкультминутки сопровождаются простыми зарифмовками типа:

Eins, zwei, drei, vier

Alle, alle turnen wir.

Затем в зарифмовку вместо глагола turnen вводятся глаголы marschieren, springen, Ball spielen, tanzen.

Младшие школьники, произнося текст зарифмовки, производят простые движения, имитирующие называемые действия. Затем в зарифмовки включаются слова, обозначающие части тела. Например:

Mit dem Kopfe nick, nick, nick

Mit dem Finger tick, tick, tick

Mit den Händen klapp, klapp, klapp

Mit den Füßen trapp, trapp, trapp.

Mit dem Kopfe nick, nick, nick

Mit dem Finger tick, tick, tick

Einmal hin, einmal her

Rundherum ist nicht so schwer.

Затем эта же лексика закрепляется в новых более сложных рифмовках:

Die Arme, die Hände

die Füße und Bein

wir müssen sie üben

um kräftig zu sein.

Можно разучить зарифмовки, позволяющие закрепить лексику "Виды транспорта”. Дети с удовольствием имитируют езду на различных видах транспорта. Игровая физкультминутка дает возможность снять усталость, но в то же время закрепляет лексический материал:

Kling, klang Gloribus

wir fahren mit dem Autobus

Kling, klang Glorian

wir fahren mit der

Straßenbahn

Kling, klang Glorio

wir fahren mit der Metro.

По теме „Sport" использую речевку, под которую можно маршировать:

Wasser, Sonne, Luft und Wind

Uns`re besten Freunde sind.

Alle Kinder, groß und klein

wollen gute Sportler sein

Эта зарифмовка вместо маршировки может сопровождаться простыми движениями: дети поднимают руки вверх, в стороны, вытягивают их вперед, делают хлопок над головой, опускают руки вниз.

Для выработки у детей правильной осанки можно использовать зарифмовку:

In der Schule und zu Haus

sitz gerade, Brust heraus.

При работе над темой „der Winter" необходимо стремиться к тому, чтобы материал физкультминуток органически включался в урок и дал возможность закрепить лексику путем называния выполняемых действий. С этой целью можно заучить следующие зарифмовки:

Schön ist der Winter

für Große und Kinder.

Eins, zwei, drei, vier,

Schlittschuh laufen alle wir.

Fünf, sechs, sieben, acht

wir machen eine Schneeballschlacht.

Eins, zwei, drei – juchei,

Wir spielen alle Eishockey.

Eins, zwei, drei, vier

alle, alle rodeln wir

Hurra, ihr Leut

wir fahren Schlitten heut’.

Wir (fahren) laufen Schi, wie fein ist das

Auch Rodeln macht uns großen Spaß.

Hurra, es ist soweit!

Heute nacht hat es geschneit!

Schnell einen Ball gemacht,

und auf, zur Schneeballschlacht.

He – juchhe –

im ersten, weichen Schnel.

При работе над темой „Das Zimmer" использую зарифмовку:

Eins, zwei, drei, vier

unser Zimmer fegen wir

Eins, zwei, drei, vier,

Staub wischen alle wir.

Для проведения физкультминуток при прохождении темы „der Frühling" можно использую стихотворение, которое дети рассказывают, берутся за руки при этом, и слегка подпрыгивая, движутся по кругу.

Welche Freude, welche Wonne!

Wieder scheint die liebe Sonne!

Wir lieben die Sonne,

die Blumen, den Wind,

und wollen das alle

so froh, wie wird sind.

К теме „der Sommer" хорошо подходит зарифмовка:

Heute ist das Wetter warm,

heute kann’s nicht schaden

Schnell herunter an der See,

heute gehen wir baden.

Eins, zwei, drei, vier,

alle, alle, baden wir,

schwimmen wir,

tauchen wir,

in der Sonne liegen wir.

Kommt, wir wollen Blumen

pflücken, unser Zimmer

damit schmücken.

Для проведения физкультминуток подходят игры с мячом:

Ball, roll herbei,

1, 2, 3, Ball, roll herbei!

1, 2, 3, und 4, Ball, rolle fort von hier!

1, 2, 3, Ball roll herbei!

Дети стоят попарно друг против друга, бросают или катят друг другу мяч.

Seht meinen Ball mal an!

Seht, wie er springen kann!

Hopp, hopp, ho!

Macht’s auch mal so!

Для проведения физкультминуток можно использовать песенки и стихотворения о животных, сопровождая их соответствующими движениями:

Hopp, hopp, hopp

Pferdchen, lauf Galopp!

Uber Stock und über Steine,

aber brich nicht deine Beine!

Immer im Galopp! Hopp, hopp, hopp!

По мере усвоения рифмовок разумно предлагать детям творческое задание – придумать новые движения для того или иного стихотворения или речевки. Дети с удовольствием участвуют в подобного вида заданиях. Так, например, изучая стихотворение

Es regnet, es regnet, ganz wenig

ganz wenig, immer mehr, immer mehr.

Es blitzt, es donnert, alle rennen weg,

дети с удовольствием превращаются то в капельку дождя, то в молнию, то в гром, то в тех, кто спешит от дождя.

Тем самым логоритмика является основой для различного рода физкультминуток, которые делают возможным изучение иностранного языка для обучающихся делом увлекательным и интересным.

**Список используемой литературы:**

1. Алесина Е.В. Учебные игры на уроках английского языка// Иностранные языки в школе. №4 1987
2. Гаврилова Т.А. Игра как один из приёмов обучения младших школьников иностранному языку.// Креативный немецкий. №2 2004
3. Лащикова И.И. Игры как приём развития воображения и фантазии на уроках немецкого языка // Иностранные языки в школе. №6, 2003
4. Устенкова Т.П. Языковые и речевые лексические игры на уроках немецкого языка в 6 классе// Иностранные языки в школе. №6 1993.

Рихтер Р.И. Стихотворения