**Использование метода игровой деятельности на уроках немецкого языка.**

**( Смирнова О.К., МБОУ школа№8)**

Одним из эффективных путей развития у учащихся мотивации к предмету является **организация их игровой деятельности**

Древнейшим средством воспитания и обучения является **игра**. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения. В сочетании с другими методами и приемами игры повышают эффективность преподавания, делают процесс обучения более интересным, способствуют успешному усвоению изученного материала, формируют навыки коллективной работы.

 Поэтому я на своих уроках применяю игровые технологии.

**Имитационная игра**

Цель: эмоциональный настрой.

Учащиеся стоят лицом друг к другу.

Ich gebe dir meine linke (rechte) Hand (протягивают друг другу поочередно руки)

Und einen dicken Kuss dazu (округляют губки)

Ich mag dich (кладут руку на сердце)

Wie ein Elefant (показывают большие уши слона)

So gross! (тянутся вверх)

Und immer zu! (обнимают друг друга/ пожимают друг другу руки)

 Задания такого рода способствуют воспитанию внимания, чувства музыкального ритма, темпа, правильного речевого дыхания и артикуляции.

Geisterhaus

Mein Haus hat vier Ecken

(дети рисуют в воздухе квадрат)

Geister sich verstecken

(руки за спиной)

in diesen vier Ecken

(указательными пальцами

 рисуют квадрат в воздухе)

Ich öffne die Fenster

(движение руками как

при открывании окна)

weg sind die Gespenster.

(изобразить с помощью

 рук приведение)

Die Sonne

Groß ist die Sonne

Hell und warm ihr Schein.

(дети изображают в воздухе солнце)

Keiner könnte ohne Sonne sein.

Eine dicke Wolke

hat sie zugesetzt.

(руками закрывают лицо)

Doch schon ruft sie:

„Da bin ich.

Ich hab mich nur versteckt.“

(руки от лица прячут за спину)

Wettermassage

Es tröpfelt,

es regnet,

es donnert,

es blitzt!

Es nieselt,

es hagelt,

Schauer,

Sturm,

Sonnenschein.

1. Дети на столе пальчиками показывают эти явления природы.
2. Можно вызвать желающего. Дети показывают на его спине осадки, а он старается отгадать.

Der Regen

Es nieselt, es tröpfelt, (тихо постукиваем кончиками пальцев по столу)

es regnet, es gießt, (кладем кончики пальцев на стол и стучим чаще и громче)

es hagelt, (хлопаем в ладоши)

es donnert (стучим кулаком по столу)

und alle Leute laufen weg. (прячем руки за спину)

Песня на уроке – хороший вид релаксации, представляет возможность учащимся не только отдохнуть, но и служит для формирования фонетических, лексических, грамматических навыков. Различных песен в УМК много, но целесообразно для отдыха выбирать веселые, шуточные. Певческая деятельность проявляется в аудировании, разучивании, исполнении песни. Пение активизирует функции голосового и дыхательного аппаратов, повышает интерес к предмету, развивает музыкальный слух и память, снижает утомляемость за счет эмоционального настроя.

Guten Tag! Guten Tag!

Hallo! Wie geht´s?

Danke, prima, gut.

Tschüs! Auf Wiedersehen!

Klatsch in die Hände,

klap-klap-klap.

Klatsch in die Hände

Eins, zwei, drei!

Stampf mit den Füßen,

trap-trap-trap.

Stampf mit den Füßen

Eins, zwei, drei!

Проговаривание скороговорок в разных темпах и разной интонацией (весело/грустно, быстро/медленно, тихо/громко) заставляет функционировать речевой аппарат в рамках изучаемого языка.

Als Anna abends alles aß, aß Anna abends Ananas.

Blaukraut bleibt Blaukraut, Brautkleid bleibt Brautkleid.

Fünf fleißige Fischer fangen fünf fette Fische.

Eine lange Schlange ringlet sich um eine lange Stange … usw.

После письменных заданий в качестве снимающей напряжение паузы можно использовать подвижные и пальчиковые игры. Они помогают созданию внутренней наглядности, необходимой для представления на занятии определенной ситуации, синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке. Как известно, движения пальцев и кистей рук ребенка имеют особое развивающее значение. Простые движения рук снимают умственную усталость, помогают снять напряжение с губ. С помощью пальчиковой гимнастики можно улучшить произношение многих звуков. А это очень важно, так как говорение, наряду с аудированием, является наиболее важным видом речевой деятельности на начальном этапе обучения иностранному языку.

Das ist der Daumen,

der schüttelt die Pflaumen,

der liest sie auf,

der trägt sie heim,

und der kleine isst sie ganz allein.

(согнуть пальцы в кулачок, затем по очереди разгибать их,

начиная с большого пальца)

Ладони прижаты друг к другу.

 Похлопываем пальчик о пальчик,

 начиная с мизинца.

Mutter, Mutter (мизинчики)

Was? Was? Was? (безымянные)

Gäste kommen. (средние)

Gut (указательные)

Und was? (большие)

Morgen, Morgen (чмокающие движения губами)

Перед выполнением контрольных работ полезно делать упражнения на дыхание, которое способствует снятию напряжения у детей и настраивает на важную работу: дыхание – глубокое, медленное сначала только через левую, а затем только через правую ноздрю. Дыхание через левую ноздрю активизирует работу правого полушария головного мозга, способствует успокоению и релаксации. Дыхание через правую ноздрю активизирует работу левого полушария, что способствует решению рациональных задач. Упражнение проводится по команде учителя: «Atmen ein! Atmen aus!»

После продолжительного зрительного напряжения очень хорошо, например, следующее упражнение. В руке перед глазами держим карандаш или ручку (близкий объект). В качестве дальнего объекта может быть сам учитель, стоящий перед классом. В течение одной минуты по команде учителя (Seht (bitte) auf mich, (jetzt) – auf den Kugelschreiber) дети быстро переводят взгляд с близкого объекта на удаленный. Это упражнение способствует улучшению функционального состояния зрения, очень благоприятно действуя на глаза при близорукости слабой степени.

Можно также добавить другое упражнение для глаз. Дети выполняют следующие движения глазами: сначала вверх, вниз, затем направо, налево.

Для разнообразия занятий, можно предложить передать содержание стихов, рифмовок, песен в рисунках. Рассказывая короткие стихи, одновременно можно их рисовать мелом, фломастером. Рисование развивает творческое воображение, зрительную память, а также координацию движений пальцев и кистей рук.

Punkt, Punkt …

Punkt, Punkt, Komma, Strich-

fertig ist nun das Gesicht.

Körper, Arme, Beine dran-

fertig ist der Hampelmann.

Hände, Füße und ein Hut.

Ist der Hampelmann nicht gut?!

Punkt, Punkt, Komma, Strich

fertig ist das Mondgesicht.

Ein Paar Ohren, wie die Möhren,

einen Hals, wie Schmalz,

einen Bauch, wie Rauch,

ein Paar Beine, wie ‘ne Sechs,

fertig ist die alte Hex!

Проговаривание хором рифмованного текста, сопровождая его жестами.

Katrin

Katrin nimmt mit:

Eine Tafel Schokolade,

eine Flasche Limonade,

drei Bonbons und einen Ball,

 Bleistift auf jeden Fall,

einen Luftballon, ein Bärchen.

Ist sie nicht ein braves Mädchen?

Der kleine Matrose

Ein kleiner Matrose

umsegelte die Welt.

Er liebte ein Mädchen

und hatte kein Geld.

Das Mädchen wollt sterben

Und wer war schuld daran?

Der kleine Matrose

in seinem Liebeswahn.

Психологами было доказано, что игра "оправдывает” переход на новый язык. Она является одновременно и интересным видом работы для ученика и аналогом языковых упражнений для учителя, благодаря которым развиваются навыки всех видов речевой деятельности. В настоящее время с введением ФГОС главной целью обучения иностранному языку стало развитие иноязычной коммуникативной компетенции, которая включает в себя речевую, языковую, социокультурную, компенсаторную, учебно-познавательную компетенции. Я думаю, что использование игровых технологий на уроках немецкого языка помогает ненавязчиво развивать данные компетенции.
**Игра** - особо организованное занятие, требующее напряжения и эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения, желание работать. Игра обостряет мыслительную деятельность играющих.

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.

Инновационные технологии (мультимедийные проекты, методы проектов, развивающие коммуникативные – направленные игровые приемы) применяемые на уроках, вносят разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуют развитию интереса учащихся к предмету. Игра очень универсальна. Её использование в процессе обучения можно приспособить к различным целям и задачам. 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. Игры воспитывают внимание, память, сообразительность, быстроту реакции, коллективизм и эстетические чувства, доставляя при этом ученикам большое удовольствие. 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.

[На уроках немецкого языка](http://www.uchportal.ru/load/94) в начальной школе я использую игрушки почти на каждом уроке. Это и мячик для повторения лексических и грамматических единиц, различные куклы, мягкие игрушки-зверюшки, которые приходят в гости, игрушечная мебель, домино, плоские фигурки животных, камушки, маски, волшебные шапки и шляпы, пальчиковые куклы и игрушки для кукольного театра, "приведения”, "грамматические человечки” и другие герои. Дети с нетерпением ждут появления "гостей” и с радостью беседуют с ними, играют их роли.
Особенно удаются игровые приёмы в начальной школе, так как детей младшего школьного возраста отличает более гибкое и быстрое, чем на последующих возрастных этапах запоминание языкового материала, наличие глобально действующей модели и естественность мотивов общения, отсутствие так называемого языкового барьера, мешающего вступить в общение на иностранном языке. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 10-15 минут урока. В дальнейшем эта игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить повторением пройденного материала, а так же разрядкой на уроке.
Игра не противостоит традиционному типу обучения, не противоречит современным педагогическим теориям и в будущем может стать одной из форм интегрированного обучения, в котором должны объединиться все типы обучения, все лучшее, что было, есть и будет в теории и технологии обучения в условиях модернизации образования.

Предлагаю некоторые виды игр изучения лексического материала.

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

- "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, grün. ” (Катя берёт шар зелёного цвета и прикрепляет его на ёлку). Если ребёнок ошибается, дети поправляют. Таким образом, в игре сосредоточено внимание всех детей.
- "Разноцветный хвост петушка”
Как и для предыдущей игры нужны силуэт петушка и отдельно пёрышки разного цвета из картона и цветной бумаги. Дети, называя цвета, становятся водящими.
- "Да или нет”
Цель игры: активизировать в речи детей знакомые лексические единицы, развивать быстроту реакции на звучащее слово, обозначающее продукт питания или что-то другое.
Дети образуют круг или полукруг, в центре водящий. Водящий называет любое слово по-немецки, бросает мяч кому-либо из детей. Ребёнок ловит мяч и говорит "Ja” (если данное слово обозначает то, что едят) или "Nein” (в другом случае).
Водящий: "Brot, Lena”. Водящий: "Die Katze, Olja.”
Лена: "Ja.” Оля: "Nein.”
Тот, кто ошибся, выходит из круга. Самый внимательный становится водящим.

**- "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 с ним 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, Tschüss.

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

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

- "**Разберём портфель.”**
("Was habe ich in der Schultasche?”)
Учитель (или ученик, ведущий игру)готовит набор предметов, которые могут находиться в портфеле. Ученики по очереди отвечают, перечисляя школьные принадлежности. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его и подтверждает. За каждый угаданный предмет ученик получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле.

**- Игра с алфавитом**
Игру-алфавит можно провести по цепочке, сидя за партами, с помощью мяча, бросая его от одного ученика другому (а также по принципу игры "колечко”, передавая его из рук в руки).
"Ratet mal! (Was für ein Wort ist das?)"

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

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

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

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

**-"Rate, was ist das?”**Цель этой игры: тренировка речевого образца: ”Das ist…”
Вы завязываете глаза ребёнку и разрешаете ощупать предмет. Он должен отгадать, что это за предмет, и назвать его по-немецки. ”Das ist eine Katze. ”
Если он назвал правильно, то получает фант. Если нет, фант остаётся у Вас.

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

- **"Rate, was ist in der Hand?"**Цель игры: повторение пройденных слов.
Вы держите карточку с изображением предмета за спиной. Ребёнок называет по-немецки предметы до 5 раз. Если он отгадал, то становится ведущим.

**- "Was machst du?”**
Цель игры: повторение вопросительных предложений без вопросительного слова, тренировка спряжения глаголов в единственном числе настоящего времени.
Вы жестами и мимикой изображаете различные действия, а ребёнок задаёт вопрос. чтобы отгадать. ”Iss du? Malst du? Turnst du?”Если ребёнок отгадал, задав три вопроса, он выиграл. Ответ звучит так: ”Ja, ich male. ”

- **"Das launische Kind.”**
Цель игры: тренировка отрицательных конструкций, повторение и закрепление глаголов
Попросите ребёнка, что-нибудь сделать. На все просьбы он должен отвечать отказом, при этом как можно более капризным тоном.
Например:
”Komm her, bitte. - Ich komme nicht."
"Trink, bitte. – Ich trinke nicht. Ich will nicht."

**-"Упрямый ребёнок.”**
Цель игры: запомнить отрицательные конструкции с местоимением.
В игре используются все имена существительные. После каждой фразы ребёнок должен говорить, что это не так.
Класс: ”Das ist eine Katze. ”
Ученик: ”Das ist keine Katze. ”

**- Мемори**Необходимо иметь несколько экземпляров короткого текста. Учащихся желательно разбить на микрогруппы. Тексты развешиваются в классе. Учащиеся подходят к тексту, запоминают первое предложение, возвращаются на место и записывают его. Аналогично с другими предложениями пока весь текст не будет записан. По окончании работы школьники сверяют свои варианты с оригиналом.

**- Игра в города**Цель: активизация словаря учащихся.
Материал: бумага, ручка.
Ход игры: учащимся предлагается начертить таблицу в тетрадях. Затем называется любая буква. Учащиеся должны заполнить таблицу, вспомнив слова, начинающиеся с этой буквы.

Tätigkeitswort Dingwort Stadt Kleidung Tier
singen
….. Suppe
…. Slawgorod
… Sandalen
… Sau
…
 **- Цепочка**Учащиеся садятся в круг. Учитель или ведущий начинает: ” Ich packe meinen Koffer und lege einen Fotoapparat hinein .” Можно использовать какие-либо другие похожие формулировки: Mein Pullover ist grau . Каждый игрок дополняет к уже названному предмету ещё какую-нибудь вещь или предмет. Например : "Ich packe meinen Koffer und lege einen Fotoapparat, einen Apfel hinein" ( Dein Pullover ist grau und meine Hose ist schwarz)

**- Это мой нос...**
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.

**- Да и нет**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. -. 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.

**- Что ты видишь?**
Учащимся предлагается картинка. Используя предлоги „места" они должны задавать друг другу вопрос «Was siehst du unter, über, … links, …rechts?"

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

**- 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 … ?

-Ход игры: учитель предъявляет картинку с изображением множества предметов. Ученики должны рассмотреть рисунок и найти нужную картинку

-Ход игры: учитель предъявляет картинку с изображением множества предметов. Ученики должны по очереди называть предметы, кто последний назовёт, тот и победитель

-Ход игры: даны буквы вразброс, учитель просит учеников правильно соединить прямыми линиями буквы, чтобы получилось слово.

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

-Цель игры: развитие фонематического слуха, умения концентрироваться.
Ход игры: ведущий шепчет сидящему с краю на ухо слово на немецком языке. Следующий игрок шепчет это слово своему соседу и т.д. Игра ведется на две команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово последнему игроку.

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

-Ход игры: учитель рисует точки, служащие для детей зрительным ориентиром. Обводя их, они небольшой рисунок. Дети должны назвать дорисованный образ одним из изученных слов. Таким образом можно "вводить” новые лексические единицы.

-Ход игры: каждому ребенку присваивается определенная буква немецкого алфавита. Ребята должны организоваться и выстроиться чтобы получилось слово.

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

-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. Такую же игру можно проводить с картинками

-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.
1.”Guten Morgen”.Учитель здоровается с детьми, бросая каждому мячик:”Guten Morgen”. Каждый ребенок, поймав мячик, возвращает его преподавателю, проговаривая: "Guten Morgen”. Тренировка прощания проходит таким же образом с помощью мячика:”Auf Wiedersehen”.
Варианты: Дети бросают мячик друг другу, здороваясь по-немецки.Здороваются (прощаются) с уже знакомыми игрушками.
2.«Rate mal».Здесь карточки нужны для исполнителя задания, а другие при показе должны угадать- что изображает артист.

-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.

-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 количество баллов.

-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”

-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.

-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.

-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.

-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 он начинает собирать предметы в порядке, предлагаемом ему учителем, например:
„Ich nehme das Buch". Ученик берет этот предмет, называя его на немецком языке.

-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.

-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.

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

-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.

-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.

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

-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.

-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.

-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.

-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.

-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.

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

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

-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.

-Ход игры: учитель рисует фигуру (или элемент фигуры), ученики дорисовывают образ, вспоминая изученную лексику, и дают ему название. : "Вспомните, какие существительные мы изучали вчера, и дорисуйте картину!”

**-«Вставь букву».**
Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.
Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.
Например: g...t, schle..ht.
1. «Слово». Цель: активизация изученной лексики.
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.
2. «Озвучивание картинки». Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

-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.
**- «Рассказ по рисунку».**
Цель: активизация лексики по изученной теме.
Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.
- **«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.

- **«Запомните предметы».**
Цель: запоминание и контроль лексики.
Разложить предметы на столе на 1-2 минуты. Затем накрыть бумагой и записать название предметов, которые запомнили.

- **«Угадай слово»**
Ход игры: учитель дает описание стадиона, бассейна, спортивной площадки, спортивной игры. Учащиеся должны догадаться, о чем он говорит, и назвать слово. Игру можно провести с применением наглядности.
Примечание: в дальнейшем учащимся может быть предложено задание самим составить описание-загадку.

**- «Домино»**Ход игры: ученикам раздается по 4 - 6 карточек; на одной половине карточки изображена картинка, на другой половине - написано слово. Выигрывает тот, кто быстрее выложит все карточки, то есть совместит изображение со словом.

- **«Комментатор»**
Наглядные средства: конверты, картинки.
Ход игры: ученик выбирает конверт, вытаскивает картинку, смотрит и отвечает на заданные учителем вопросы.

**- «Снежный ком»**Наглядные средства: мягкая игрушка-заяц.
Ход игры: один из учащихся берет в руки игрушку, называя тот вид спорта, в который он любит играть. Затем он передает зайца другому учащемуся, который, в свою очередь, должен повторить предложение предыдущего и добавить свое слово.
Ich spiele Fußball gern. Und du?
Ich spiele Fußball gern. Ich spiele Eishockey gern. Und du?

**- "Пантомима"**
Ход игры: по мимике, пантомимическим действиям учащиеся догадываются и называют, какой вид спорта или действия любит их одноклассник.

- **"Хвастунишка"**Ход игры: два участника становятся напротив друг друга и хвастаются, во что они любят играть/могут играть, не повторяя друг друга.

**- "Рассеянный"**Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления отрицательной формы.
Наглядные средства: картинки.
Ход игры: учитель, показывая тематическую картинку, называет изображенное на ней, но неправильно. Ученик должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке.

- **"Угадай"**Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления вопросительной формы (общий вопрос).
Наглядные средства: конверт с картинками.
Ход игры: Ученик выбирает конверт, вынимает картинку и сообщает классу, кто изображен на ней. Учащиеся должны догадаться, что данное лицо/животное делает, задавая общие вопросы. Угадавший получает право выбрать конверт.
Ist das ein Bär? Schwimmt er? Ißt er Honig?
Ist das ein Elefant? Ist er groß? Ist er grau?
Ist das ein Wolf? Ist er schwarz? Ist er böse?
Ist das ein Sportler? Treibt er Sport? Ist er spotrlich?

**- Дежурная буква.**
Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.
Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.
Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»
Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

**- Картинка.**Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического
материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он долен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.
б) аукцион слов
в) «Поле чудес»
г) Игра « перейди через реку»
д) Назови слова, относящиеся к картинке .
е) Блиц-тайм. Вопросы командам. Кто за определённое время ответит
на большое число вопросов ?
б) Все стоят в кругу, передают мяч, называя букву.
е) Составить алфавит – цветов, фруктов, овощей, рождественский алфавит; алфавит, что я не люблю; алфавит, что я люблю.
К) Морской бой.
Г) ,,Волчок”-Дети стоят в кругу с разными цифрами. Водящий называет цифру. У кого эта цифра – останавливает волчок, и потом сам называет цифру.

- Игры для усвоения глаголов.

А) Der Ball läuft. (Ученик катит мяч).
Der Ball geht. (Идёт с мячом).
Der Ball springt. (Ударяет мячом о пол).
Der Ball fliegt. (Кидает и ловит мяч).

Б) "Найди пару" существительное + глагол.
Раздаются карточки. Можно встать, подойти друг к другу. Нашли пару, выходят к доске. Называют, переводят:
Pilze – suchen ; Übung – schreiben;

В) "Домино". Ich habe das Wort "der Tee".
Wer hat das Wort "trinken"? Ученик "Ich habe das Wort "trinken". –Выходит и кладёт карточку на учительский стол, называют следующее слово: Ich habe das Wort "Torte''. Wer hat das Wort "essen"?

**- Игры на усвоение антонимов-прилагательных**.
А) Игра "Домино". Gut-schlecht, hoch-niedrig и т.д.
Б) "Лото" с прилагательными.
Каждому раздаются по одной карточке с прилагательными. Подобрать антоним.
Учитель: Ich habe weiss. Ученик: Ich habe es. (Ему дают карточку с этим словом и он закрывает своё лото).
Г**) "Перейти реку".** Написать слово по теме: если правильно – шаг вперёд. Неправильно – стереть, команда стоит на месте. Какая команда быстрее перейдёт реку?
Д**) "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.
- **Игры на закрепление лексики по теме "Внешность человека".**

А),,Дочки – матери” 2 группы. ,,Дочь” спрашивает у ,,матери”: ,,Mutti, was ist das?” Ответ ,,матери”: ,,Tochterchen, das ist deine Nase”. Потом роли меняются.

Б) Мордашки из бумаги, где что-то отсутствует: нос, рот, волос: Was fehlt?

В) Рисуем совой ,,портрет”, называя часть лица. Если не знаешь, не рисовать. Was fehlt?

Г) "Визитная карточка”. Подходит друг к другу, называя всё о себе. Потом другие ,,сплетничают”: Его зовут … Ему… Он…

**- Игры на усвоение профессий.**

А) Каждому даём карточку с названием профессий. Говорят друг другу: Ich bin Maler. Спрашивают потом: Was bist du von Beruf?

Б) "Журналисты”. Задание: Собрать информацию о себе, о друге, о классе. У ,,журналиста”- блокнот. Вопросы обговариваются заранее или даются опоры. Информация записывается. ,,Кто запишет больше фраз?”

- **Игра на усвоение лексики дежурного:**Дежурный говорит через экран телевизора:” Ich bin Diktor. Ich heisse… Heute ist der 29. Januar. Das Wetter ist …
- **Игры на закрепление грамматики.**
А) Даётся слово и к нему вопросы:

Was ist das?
Wie?
Wo? (к сущ.)
Wohin?

Б) malen

Wie?
Wo? (к глаголу.)
Wozu?
Mit wem?
Wann?

Г) malen Ich male. Malst du?

Er malt. Malt sie?
Wir malen. Malt ihr?

Д) Пальчиковые игры. (из бумаги – персонажи, зверюшки, человечки из весёлых картинок наклеиваются на конус сверху, и надеваются на палец). Игра ,,Буратино” при закреплении лексики: mussen. Он – дежурный, но не знает, что делать должен. Скажите ему: Du must …

**Куклы из "Германии”**(как положительные героини, так и ленивые неаккуратные девочки), принцесса и король, ведьма – каждые со своим характером, привычками, интересами. Они "приходят” на уроки по разным темам и могут задавать детям вопросы или сами отвечать на вопросы детей.
Так, наша "принцесса” Луиза очень капризная, ленивая. Она требует, чтобы ей постоянно говорили комплименты (Du bist ja die schönste Prinzessin in der Welt!" и т.п., а "король” очень положительный, добрый, любит давать советы.

**- "Приведение”**
(бумажный мешочек) "летает” по классу, всем интересуется (Was ist das?) и дети ему обо всем рассказывают, подсказывают. Иногда к нам "прилетают” два "приведения”: одно доброе, а другое злое, и они "ведут диалог” на ту или иную тему, а дети их озвучивают.

**-Пират**Иногда приходит в гости "пират”, который "крадет” у детей со стола предметы, а потом мы выясняем, чья это вещь.
Кто наденет на голову "волшебную шляпу”, "забывает” родной язык и говорит только на немецком языке, что бы его ни спросили.

**- "Зверюшки”**рассказывают о своих хозяевах и своей жизни, отвечают на вопросы детей, иногда мы играем с ними в различные игры, например, "Знакомство”, "Школа” и другие в зависимости от темы урока.

- **Новая квартира**Игрушечная мебель помогает нам лучше запомнить лексику по теме «Дома». Вместе с нашими героями мы переезжаем с одной квартиры на другую и грузим мебель на машину.

**- Домино**
Изготавливают сами ребята и даже на переменах играют в него, запоминая таким образом лексику

**- «В магазине»**Коробочки из-под конфет, печенья, сока и других кондитерских изделий помогают играть в магазин, лучше запомнить слова и выражения при покупке товаров.

- С помощью камушков можно тренировать счет, определить на глаз их вес, количество в баночке, фантазировать, откуда они, где лежали, размышлять, на что они похожи по своей форме и т.п.

С помощью кукол разыгрываем маленькие представления, инсценируем диалоги.
Роль игрушек могут выполнять даже обыкновенные предметы, например, школьные вещи или даже продукты питания. Они тоже могут "вести разговор” на немецком языке о "своей жизни”.
Дети могут фантазировать с помощью игрушек и других вещей о том, кому они могут принадлежать или кто их потерял, кто их хозяин, его "биография”, увлечения, место жительства и т.п.
Приведенные игровые приемы не исчерпывают всего разнообразия лексических игр, которые позволяют ввести и активизировать большое количество лексических единиц, вскрыть эмоциональные и личностные резервы ребенка, сделать процесс обучения не только приближенным к естественному, но и эмоционально позитивным. Следует, однако, подчеркнуть, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а так же помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения младших школьников иностранным языкам.

**ИГРA КАК МЕТОДИЧЕСКИЙ ПРИЕМ УСВОЕНИЯ ЧИСЛИТЕЛЬНЫХ**

**НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ**

Числительные - тема сложная и не всеми детьми осваивается быстро. Вызывают трудности и правописание числительных, и их чтение. Чтобы облегчить усвоение этого материала, я преподношу его детям в игровой форме. В игре запоминание идет намного быстрее, без напряжения и дополнительных усилий. Хорошо усвоив числительные в начальных классах , дети не знают с ними проблем в последующих классах. Цель ниже представленных игр с числительными - научить детей читать, писать и воспринимать числительные на слух.

**1.Игра „Was ist weg?".**

На доске расставлены карточки с циф­рами от 1 до 12 в разброс. Учитель просит детей закрыть глаза и убирает любую циф­ру. Выигрывает тот, кто первым правильно назовет исчезнувшее число. Победивший имеет право заменить учителя и продол­жить игру. Игру можно усложнить, убирая не одну, а 2 - 3 цифры.

**2.Игра „Memory".**

Детям раздаются карточки с числами, например от 3 до 7, но у одних числа напи­саны цифрами, а у других эти же числа на­писаны прописью, например:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | vier |

Задача учеников - найти свою пару. Те. кто нашли первыми друг друга. - выигры­вают.

3.Игра „Wir spielen Lotto".

Дети должны распознавать на слух ци­фры от 1 до 30 (31). Карточками для лото могут послужить листы большого настен­ного календаря, получается 12 карточек по количеству месяцев. Из картона нарезают­ся квадратики, чтобы закрывать цифры, примерно по 10 штук на человека. Учитель произносит громко какое-либо числитель­ное, ученики закрывают его на своей кар­точке для лото. На каждом уроке можно играть по 5 минут и называть не более 10 цифр.

1. **Игра „Wer ist der pfiffigste?"** Это ин­терпретация всем известной игры со сту­льями. Дети ставят стулья в круг, спинками вовнутрь. Количество стульев должно быть на 1 меньше, чем детей. Перед нача­лом игры учитель объясняет, что ученикимогут сесть на стулья только тогда, когда слышат круглые десятки: 20, 30 и т.д. Учитель называет различные цифры, но как только он назвал круглую цифру – надо успеть занять свободный стул. Опоздав­ший выбывает из игры. Выигрывает тот,кто останется в игре последним.
2. Игра в „Volgerball".

Дети становятся в круг. Учитель кидает любому ученику мяч и называет по-русски цифру, а учащийся, поймав мяч, должен назвать эту цифру по-немецки. Кто не смог это сделать, превращается в «картош­ку» и салится в центр круга. Только после трех подряд правильных ответов остав­шихся игроков ученики, изображавшие «картошку», могут вернуться в круг. По­беждает тот, кто ни разу не был отправлен в центр круга.

**Кукольный театр как один из методов реализации ФГОС**

Доброжелательная атмосфера на уроках – обязательное условие для творчества. Доверие, непринужденность способствует раскрепощению личности. Кукольный театр как разновидность ролевой игры на уроке немецкого языка обладает всеми её свойствами и достоинствами в организации речевой деятельности.

Кукольный театр выполняет в учебном процессе 4 функции:

*1) Мотивационно-побудительную:* Кукольный театр – оптимальный способ достичь успеха в изучении иностранного языка, в первую очередь в начальной школе. Известно, что нельзя заставить ребенка свободно общаться на иностранном языке формальными способами. Важно создать такие условия, что бы общение стало необходимым, что бы ребенок захотел говорить. И делал бы это не ради оценки, а ради самовыражения.

*2) Обучающую:* стимулирует его фантазию, развивает память, внимание, эрудицию, дисциплину, делает его более активным, приучает к работе в группе

*3) Воспитательную:*  Занимаясь элементами театральной деятельности, ребенок может воспитать в себе творческие и человеческие качества. Дети – самые лучшие актеры, поскольку они непосредственны, активны, эмоциональны. Игра для них – естественная потребность. Участие в создании самих кукол, декораций и представления в целом позволяет приобрести так же дополнительные практические навыки

*4) Ориентирующую:* игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению, учит планировать речевое поведение, оценивать других.

Вместе с тем игра с куклой как специфическая форма ролевой игры имеет некоторые особенности. Возможны следующие функции куклы на уроке

Кукла – образ:

 Кукла, особенно кукла – зверюшка, имеет ясно выраженный характер, подходящий, например, для обучения диалогу – волеизъявлению. Упрямый ослик на любое побуждение ответит отказом, хитрая лиса переадресует приказ или просьбу другому, а медлительный медвежонок переспросит, чем вызовет хоровое повторение приказа. Капризная кукла ничего не хочет делать и на любое утверждение:

«Du musst…» отвечает: «Ich will nicht…» Идёт тренировка употребление модальных глаголов.

Кукла – модель ситуации:

Перед классом появляется незнакомая кукла. Это создает стимул к диалогу – расспросу: «Как тебя зовут? Сколько тебе лет? Ты ходишь в школу? Как ты учишься?» и т. д. За диалогом следует обобщение всего, что ученики узнали о кукле.

Кукла – собеседник, партнёр:

Вот примеры игровых заданий с куклой в этой функции: «Мы взрослые, а куклы наши дети. Объясните вашим детям, как надо переходить улицу, как дойти до школы. Скажите им, чтобы они тепло оделись, потому что сегодня холодно и ветрено. «Если при обычной парной работе такого рода половине группы отводится роль слушающих (часто пассивная), то с помощью куклы – партнера увеличивается индивидуальное время говорения учащихся вдвое.

Кукла – третье лицо, предмет разговора:

«Ваша кукла уже большая. Она умеет бегать, прыгать, петь, танцевать и так далее. Расскажите соседу обо всем, что умеет ваша кукла, и спросите его, что умеет делать его кукла. Чья кукла умеет делать больше?»

С куклой можно пойти в магазин, чтобы купить ей одежду, её можно повести к врачу и т.д.

 Приемы драматизации нужно как можно чаще вводить на уроках. Для этого достаточно 2-3 минутных разминочных диалогов в начале урока и закрепляющие диалоги, монологи в конце урока, если остается время. Вначале ученики играют простыми пальчиковыми куклами, изготовленными из бумаги. Далее куклами-перчатками, которые учащиеся изготавливают сами. Использование самодельных кукол, на мой взгляд, более эффективно, чем принесенные из дома игрушки. Играя в куклы на иностранном языке, учащиеся видят практический смысл заучивания лексических единиц и грамматических конструкций, правил. К концу изучаемой темы у ребят накапливается достаточный запас слов и отрепетированных действий.

 Итак, кукла – это особый, «действующий», активный вид наглядности на уроке. Ролевая игра с куклой разнообразит занятие, организует внимание, внутренне мотивирует речь учащихся и способствует, таким образом, коммуникативной направленности урока.
Ролевая игра с куклой является одним из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа в обучении иностранному языку. Обучение с помощью элементов кукольного театра – это обучение в действии. Василий Александрович Сухомлинский говорил: «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества». Кукольный театр способен создать такой мир на уроке!

Конечно, игра-это не самоцель ,а средство для формирования положительной мотивации и устойчивого познавательного интереса к предмету «немецкий язык», а также необходимых универсальных учебных действий и специальных учебных умений, что заложит основу успешной деятельности по овладению немецким языком на следующей ступени образования.

**Работа со сказкой «Hansel und Gretel».**

Сначала дети читают сказку, и в процес­се беседы с помощью иллюстраций проис­ходит проверка ее понимания. В беседе, кроме этого, затрагиваются следующие во­просы: В какой стране происходит дейст­вие? Чем немецкая сказка отличается от русской? (страноведческий аспект: имена, исторический аспект: одежда, пряничный домик, в котором живет немецкая ведьма, сопоставление с русской сказкой и ее от­личие). Чем (не)понравилась сказка? Что больше всего запомнилось?

Обсуждение сказки имеет цель подвести детей к мысли проиграть ее на немецком язы­ке. Желательно провести прослушивание или просмотр видеоролика на немецком языке. В качестве задания на дом предлагается зари­совка наиболее интересных эпизодов сказки.

Презентация лексики происходит в про­цессе представления героев и разыгрывания персонажами содержания сказки. Учитель поочередно прикрепляет к фланелеграфу картинки, изображающие основные персо­нажи сказки, иллюстрируются и называют­ся по-немецки все незнакомые слова: der Stein, der Weg, der Stall, der Finger, der Wald, der Fussboden, der Besen, das Gold, der Vater, die Kinder, der Sohn, die Tochter, die Frau, die Mutter, das Essen, das Brot. die Schokolade, der Mann, die Hexe. der Pfefferkuchen, das Häuschen, das Feucr, der Ofen.

Предъявление глаголов: bringen, kommcn, reinkommen, wohnen. schauen, arbeiten, zeigen, essen, werren. Feuer machen соп­ровождается мимикой, жестами, если же это не помогает понять смысл слов, то ис­пользуется перевод на русский язык. Вво­дятся прилагательные: dủnn. dick, faul, reich, arm и речевые выражения: Wie schὅn! Dumme Gans! Wie denn? Ich kann nicht. Hm, das schmeckt gut! Ich habe Angst! Ich habe gern. Das gefἂllt mir nicht. Ich habe Hunger! Ich habe eine Idee! При семантизации данной лексики задача учителя сво­дится к тому, чтобы как можно артистичнее и доходчивее представить новый материал.

Усвоение языкового материала Запо­минание сюжета, последовательности дей­ствий героев сказки, отдельных речевых оборотов осуществляется с помощьюна­глядных символов. Запоминание выраже­ний *am Morgen. am Tag. am* Авend происходит с помощью зарисовок: восходящего солнца – утром,солн­ца на небе - днем, луны на небе вечером. Значение выражений *„Ich habe Angst, , das gefἂllt mir* nichr" можно представить определенными манипуляциями, вызывающими эти чувства(страх, отвращение, любовь). Ich habe eine < жест осененности идеей: дотронуться пальцем до виска), „Ich habe Hunger" дотронуться до живота), „Ich habe Angst" ленные глаза, втягивание плеч в голову произнесение фразы шепотом).

 При работе над лексическим материалом изготавливаю карточки, изображающие персонажей и их атрибуты.

*Языковые игры* включают дидактические игры «Лото», «Домино», «Бинго»,

**Brettspiele**

Игра „Quartett". В игре участвуют 3-4 ученика, каждый имеет на руках по 4 карточ­ки с основными словами, характеризующи­ми того или иного сказочного персонажа. За­дача игроков состоит в том, чтобы, меняясь карточками, собрать полный комплект слов, относящихся к одному персонажу, например: Нехе: Pfefferkuchen, Hauschcn, Feuer, Ofen. В игре отрабатываются речевые образны „ Hast du ...?", „Ich brauche ... (+ Akk.)".

**Игра „Kreuzwortratsel".** Игра нацели­вает на угадывание основной лексики сказ­ки, изображенной иллюстративно.

**Игра „Domino".** На столе учителя вы­кладываются с помощью карточек новые слова и озвучиваются учениками.

**Игра „Krimspiel".** На столе или на фланелеграфе находятся какие-либо предметы. Ученики закрывают глаза, учитель убирает один из предметов и дети на вопрос учителя „Was ist weg ?" должны угадать, что пропало.

**Assoziationspiele**

Игра „Der Wortigel" (Словесный ежик). Учитель называет главных персонажей сказ­ки, ученики подбирают ассоциативные слова:

„Was fällt dir zu ... (Gretel) ein? "

„Mir fällt zu Gretel ... ein".

Игра „Assotiation mit Bildkarten". Ha фланелеграф выставляются картинки с изображением главных персонажей сказ­ки. На вопрос „Wiе ist Gretel?" ученики от­вечают: „Gretel ist...".

 *Вербальные игры* (игры со словами, включающие проговаривание скорогово­рок, самостоятельное сочинение рифмо­вок, загадок, считалок, краткий пересказ сюжета сказки).

Nacherzahlung des Marchens Краткий пересказ сказки на немецком языке с помощью памятки, где представле­ны наиболее часто употребляющиеся вы­ражения:

1)Das Mἂrchen beginnt so:

* Es waren einmal ...
* Vor vielen, vielen Jahren lebte ...
* Eines Morgens ...
* Eines Tages ...
* Eines Abends...

2)Das Märchen endet so:

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

 *Подвижные игры*

Игра „Wohin, Kinder?" Класс поделен на две команды. Участники одной команды но очереди задают вопросы игрокам другой команды: Wohin, Kinder? - Wir gehen in den Wald! -Wir gehen nach Hause!

Игра „Rate mal". Дети стоят в кругу и совершают определенные действия, свя­занные с сюжетом сказки. Ведущий пыта­ется угадать, кто что делает, например: N. wirft Steine. P. fegt den Fussboden (schauen, essen, gehen, kommen).

Игра „Befehl". Дети должны правильно выполнить команды учителя.

На установку: „Kinder, geht in den Wald!" дети маршируют, на предложение „Kinder, bleibt im Wald!" - дети должны остановить­ся. Тот, кто неправильно реагирует на коман­ды, выбывает из игры. Затем игра усложня­ется. Учитель употребляет другие импера­тивные предложения, вместо фразы „Kinder, geht in den Wald! " подставляется „Kinder, macht Feuer!", „Kinder, werft Steine!", „Kinder, zeigt Finger!", „Kinder, esst Brot!".

Основным материалом, подлежащим усвоению, является материал учебника, но также привлекаю дополнительно книги на немецком языке, сказки, газеты, журналы.

Считаю, что изучение иностранного языка не должно превращаться в скучную и однообразную работу. Оно должно быть увлекательным путешествием в мир неизведанного, но чего-то интересного, где каждый может почувствовать себя первооткрывателем и раскрыть свои творческие способности.