Основной целью обучения иностранным языкам в свете новых образовательных стандартов является формирование и развитие коммуникативной культуры школьников, обучение практическому овладению иностранным языком. Данная задача предполагает наличие у школьников не только практических умений, но и определенных качеств личности: общительности, раскованности, желания вступить в контакт, активности на уроке.  Одним из эффективных средств для воспитания подобных качеств обучающихся является игра.

Как известно, игры на уроках способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности у детей к речевому общению;

- обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

С помощью игр можно развивать также память, внимание, логическое мышление.

Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Участие в игре повышает интерес детей к языку, помогает преодолеть психологический барьер — страх. Как правило, все обучающиеся принимают участие в игре, и это главное. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

Игр очень много, и, конечно, невозможно использовать их все. Методисты считают, что «учителю нужно иметь в своем багаже примерно 10-15 игр, которые можно разнообразить отрабатывающимся лексическим (грамматическим) материалом, варьированием заданий в рамках одной и той же игры, степенью сложности»

В данном пособии я хочу поделиться опытом работы по проведению игр, разработанных мною лично или заимствованных у других учителей. Проведение этих игр не требует от учителя особых усилий и затрат, но способствует эффективному решению вышеназванных методических задач. Игры предназначены для обучающихся младшей и средней ступени.

1. В младших классах разучиваем большое количество четверостиший. Сначала записываю четверостишие на доске. После перевода и предварительной фонетической обработки начинаю постепенно стирать в строчках слова. Учащиеся должны, несмотря на пропуски, воспроизвести все четверостишие. Такого рода заучивание вызывает, как правило, огромный интерес у детей, и к моменту, когда на доске не остаётся ни одного слова, большинство детей могут рассказать стишок наизусть.

2. «Ромашка»

При работе над грамматической темой «Спряжение глаголов» большую помощь оказывает игра "Ромашка". Ромашка с большими красочными лепестками (их столько, сколько личных местоимений) вывешивается на доске. Учитель показывает на один из лепестков, ученик читает местоимение и называет соответствующую ему форму спрягаемого глагола. С помощью ромашки можно тренировать также притяжательные местоимения, склонение личных местоимений и т.д.

«Мой веселый, звонкий мяч»

В младших классах дети очень любят подвижные игры. Поэтому очень часто использую игру в мяч. Эта несложная игра позволяет тренировать как лексический,
так и грамматический материал. При закреплении лексики учитель может давать различные установки, например: "Übersetzt ins Russische!". Учитель бросает мяч одному из учеников, называя слово по-немецки, ученик должен вернуть мяч учителю, назвав его эквивалент по-русски. Я использую очень красочный, мягкий, звенящий мяч.

«Игра-цепочка»

Буквально с первых уроков устного вводного курса в начальной школе провожу "игру-цепочку" (Kettenspiel). Эта игра помогает обучающимся лучше запоминать заучиваемые выражения. Начинаю цепочку всегда сама, например: "Jetzt spielen wir Kettenspiel! Ich fange an. Ich heiße... Und wie heißt du?" Последний в цепочке обращается не к товарищу, а к учителю, тренируя тем самым вежливую форму.

«Волшебный алфавит»

Во вторых классах для тренировки алфавита использую такие игры как "Das AВС der deutschen Nаmеn" и "Das ABC der deutschen Städte". На доске выставляется плакат (см. таблицу). Учащиеся зачитывают имена и названия городов в алфавитном порядке. Игра проводится фронтально. Ученик, допустивший ошибку, выбывает из игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Udo*** | ***Ina*** | ***Franz*** |
| ***Lothar*** | ***Otto*** | ***Xenia*** |
| ***Elli*** | ***Werner*** | ***Bernd*** |
| ***Ralf*** | ***Ada*** | ***Klaus*** |
| ***Steffi*** | ***Peter*** | ***Monika*** |
| ***Veronika*** | ***Nina*** | ***Dieter*** |
| ***Toni*** | ***Gabi*** | ***Jutta*** |
|  | ***Hans*** |  |

6. «Исправь учителя»

Эту игру организовать несложно, и она вызывает неизменный интерес у малышей. Учитель предлагает повторить материал и расставляет на доске карточки. На них могут быть буквы, цвета, числительные. (Для детей постарше — предметные картинки). Затем он по порядку называет то, что изображено на карточках, дети хором повторяют за учителем, но при этом учитель иногда «ошибается». Задача детей - заметить ошибку и хором «исправить» учителя.

7. «Запомни»

Очень часто в младших классах для тренировки лексики, числительных, цветов провожу игру "Merkt euch!". Суть этой игры проста. Учитель выставляет на доске предметные картинки, карточки цветов или карточки числительных. Затем он предлагает учащимся закрыть глаза и в это время убирает с доски 1-2 карточки. Дается команда открыть глаза. Дети должны сказать, каких карточек не хватает на доске.

8. "Чудо-дерево"

Игра "Чудо-дерево" позволяет тренировать самую различную лексику, а также числительные, алфавит. Нужен плакат, на котором нарисованы два дерева. К веткам дерева прикреплены маленькие крючки или кармашки из бумаги. Игрушки-карточки любой формы вырезаются из плотной бумаги. К ним приклеиваются петли из тонкой тесьмы. На карточках могут быть изображены различные предметы, числительные, буквы алфавита. Класс делится на команды. Игроки
каждой команды получают коробку с карточками и по очереди называют то, что изображено на карточках. Если ученик правильно назвал то, что изображено на
карточке, он вешает её на "чудо-дерево", если нет, карточка кладется под дерево. Выигрывает та команда, которая повесила на своё дерево больше карточек.

9. «Угадай-ка» - I

Очень часто использую эту игру.

П. - Kinder, zu uns ist heute eine Märchenperson gekommen. Ratet, wer das ist.

У. - Ist das Malvina?

П. - Nein, das ist nicht Malvina.

В качестве опоры на доске можно повесить схему тренируемого речевого образца.

10. «Угадай-ка» - II

Игру типа "Ratet!" можно провести несколько иным образом. В шестом классе, изучая тему "Фрукты и овощи", мы играем так. Водящему завязывают глаза платком, и он должен отгадать, что за фрукт или овощ лежит перед ним. Это могут быть просто муляжи. Выигрывает и получает хорошую оценку тот, кто правильно называет слово по-немецки. Можно предложить испытуемому 5 предметов. За каждый правильный ответ он получает балл.

11. «Кто больше?»

В эту игру играют двое. Ученики выходят к доске и становятся лицом друг к другу. Учитель дает одному из них мяч. Перебрасывая мяч друг другу, ученики называют слова по определенной теме. Проигрывает тот, кто не сможет назвать следующее слово.

12. «Мастер слова»

Эту игру использую при работе над темой "Производные и сложные слова". Учащимся предлагаются слова. Из этих слов они должны составить как можно больше новых слов. Побеждает тот, кто за определенный промежуток времени составит большее количество слов. Например, по теме «Die Wohnung»:

13. «Разноцветные ступеньки»

Чтобы обучающиеся лучше усвоили такую
сложную грамматическую тему, как 3 основные формы глаголов, часто провожу игру, которую называю "Bunte Stufen". На доске вывешивается плакат (см. таблицу). Опрашиваемый ученик начинает как бы «взбираться» по ступенькам. Перешагнуть на следующую ступеньку он может только, если правильно назовёт все три формы глагола. Считается, что тот, кто ошибся, упал с лестницы. Желательно сопровождать игру замечаниями типа: "Schön, du stehst schon an der Spitze!", "Schade, aber du bist niedergefallen!" и т.д.

Есть и другой вариант данной игры. Можно попросить обучающегося назвать все данные глаголы в Infinitiv или в Präteritum, или назвать Partizip II данных глаголов; назвать отличительные признаки той или иной формы. Одним словом, таблица универсальна.

Игра называется «Пестрые ступеньки», так как три формы глаголов выделена разным цветом, например, Infinitiv – зеленый, Präteritum – красный, Partizip II – желтый.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *gesprochen* |  |  |  |  |  |  |
| *kam* |  |
|  | *geflogen* |  |
|  | *bleiben* |  |
| *fuhr* |  |
|  | *geschwommen* |
|  | *aufstehen* |  |
| *gegangen* |
|  | *lief* |  |
|  | *springen* |
| *getrieben* |  |
|  | *sang* |  |
|  | *gegessen* |  |
| *fahren* |  |  |  |  |  |  |  |

14. «Что это за картина?»

В младших классах для развития навыков аудирования и говорения я провожу игру "Was für ein Bild habe ich beschrieben?". Ученикам раздаются карточки, на которых наклеены 3 картинки. Две картинки должны быть похожи и отличаются лишь некоторыми деталями, 3-я значительно отличается от первых двух. Учитель зачитывает описание одной из похожих картинок. Учащиеся должны внимательно прослушать описание и назвать номер картинки, которая соответствует описанию. На обратной стороне карточки можно дать задание подготовить рассказ-описание картинки, используя предложения-опоры.

15. «Читаем до первой ошибки»

Каждый учитель, работающий в младших классах, прикладывает немало усилий для того, чтобы научить детей правильно читать. Здесь тоже помогают игры. Одну из них я назвала: «Читаем до первой ошибки». Сначала читаю текст сама, дети переводят. Затем 1-2 минуты дети читают текст вполголоса самостоятельно. После чего начинается игра. С помощью считалки можно выбрать первого читающего. Если он допускает ошибку в чтении, то на целый круг выбывает из игры, очередь переходит к следующему. Каждый следующий ученик начинает читать текст сначала и т.д. Побеждает тот, кто сумел прочитать текст без ошибок до конца. Эта игра заставляет сосредоточиться, учесть ошибки тех, кто читал до тебя, и запомнить как следует правила чтения.

<https://mega-talant.com/biblioteka/nemeckiy-yazyk/klass-14>

<https://mega-talant.com/biblioteka/nemeckiy-yazyk/klass-17>