

Лексические игры на уроках немецкого языка

Подготовила: учитель немецкого языка *Прудникова Раиса Даниловна*
(выступление на заседании МО учителей иностранного языка)

В последние годы повышается интерес к изучению немецкого языка. Самой главной задачей учителя является повышение мотивации к изучению немецкого языка. Учитель-практик вынужден искать новые, более эффективные способы и приёмы овладения программным материалом. Исходя из своего практического опыта, могу сделать вывод о том, что большую помощь в учебном процессе оказывают лексические игры. Усвоение обучающимися лексического материала осуществляется в практической деятельности, при этом внимание и запоминание произвольны. Использование лексических игр, описанные мной в данном учебном материале, помогают на уроках немецкого языка активизировать, закреплять, контролировать и корректировать знания, навыки и умения, создавать условия для активной мыслительной деятельности её участников, стимулировать интеллектуальную деятельность обучаемых. Они являются мощным стимулом к овладению немецким языком.

С методической точки зрения в игре отрабатывается обычно определенный объем материала, обеспечивается многократное его повторение. Это повторение может осуществляться либо в неизменном виде (точно повторяется игровое упражнение с участием каждого ребенка), либо материал отрабатывается в новом варианте игры при сохранении общей направленности, что предпочтительнее, так как поддерживает длительный интерес детей к игре.

В современной методике обучения иностранным языкам описано огромное количество лексических игр. В данной работе я привожу описание тех из них, которые я неоднократно использовала на уроках немецкого языка, и которые эффективны и интересны детям.

Лексические игры предназначены для закрепления и усвоения лексических единиц, их активного употребления по определённой теме. Они способствуют расширению у учащихся запаса слов. Из лексических игр активно применяю игры на карточках, игры-соревнования, загадки, кроссворды, тесты, викторины и др.

1. **Цвета.** Цель: закрепление лексики по пройденным темам (2 класс).

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

2. **Игра – тест «Обобщающее слово»** «Zusammenfassendes Wort» (2 класс) предполагает проверку знаний лексических единиц. Ученики получают тест, в котором должны найти слова, которые обобщают значение каждой группы. Выигрывает тот, кто правильно выбрал обобщающие слова.

1) Frau, Mann, Junge, Mädchen, Kind

a) Mensch b) Familie c) Beruf

2) Kugelschreiber, Radiergummi, Spitzer, Schultasche, Heft, Bleistift, Filzstift

a) Schule b) Klasse c) Schulsachen

3) Vater, Tochter, Mutter, Sohn, Schwester, Onkel, Bruder, Oma, Opa

a) Haus b) Kind c) Familie

4) Agronom, Ingenieur, Architekt, Apotheker, Lehrer

a) Freund b) Beruf c) Mensch

5) Schwarz, weiß, rot, blau, gelb, grün, grau, braun

a) Bild b) Bleistift c) Farben

3. **Игра «Укрась слово»** «Schmücke das Wort» (5 класс, тема «Старый немецкий город») предназначена для закрепления и усвоения прилагательных. Класс делится на 2 команды.

Каждой команде даётся существительное, к которому нужно подобрать как можно больше

подходящих определений. Выигрывает та команда, которая подобрала большее количество прилагательных. Например:

1. die Stadt alt, modern, groß, klein, grün, sauber, schmutzig, schön

2. die Straße eng, breit, sauber, grün, schmutzig, groß, klein, alt, schön

4. **Игра «Поле чудес» «Das Wunderfeld»** (5 класс. Тема «Названия профессий») служит для контроля усвоения лексики по теме. Учитель вывешивает на доске картинки с названиями профессий и загадывает одну из них. Ученики должны угадать и вписать по буквам название профессии, которую загадал учитель и которая присутствует на одной из картинок.

5. **Игра «Который час?» «Wie spät ist es?»** (6 класс. Тема: «Определение времени»). Эту игру использую для того, чтобы научить называть время по часам. Учитель на игрушечных часах передвигает стрелку, спрашивает:

«Wie spät ist es?»

Es ist schon eins (zwei, drei...) Es ist 15 Minuten vor vier.

Es ist halb sieben. Es ist 20 Minuten nach 11.

Выигрывает тот, кто больше дал правильных ответов.

6. **Игра «Пишущая машинка» «Schreibende Maschine»** (6 класс, тема «Расписание уроков») нацелена на развитие внимания и контроля знаний лексики по теме. Пишущая машинка сломалась. Она не пропечатала заглавные буквы. Ученики должны вписать пропущенные буквы в карточке. Побеждает тот, кто первым справился с заданием.

...rdkunde ...erken ...athematik ...unst ...eutsch ...andarbeit ...hysik

7. **Игра на внимание „Alles, was Flügel hat, fliegt“** Цель: повторение существительных, психологическая разрядка. Учащиеся кладут руки на стол. Учитель говорит «Vögel fliegen, Flugzeuge fliegen, Tauben fliegen, Häuser fliegen». При этом он поднимает руки, имитируя полет. Ученики делают то же самое, однако лишь в том случае, если названные предметы могут летать. Игра должна проходить в быстром темпе.

8. **Игру «Антонимы» «Antonyme»** (тема «Улицы города») применяю для расширения словарного запаса у учащихся. Учащиеся должны знать как можно больше прилагательных и наречий, которые необходимы им для описания улиц города. Класс делится на 2 команды. Каждая команда получает карточку со словами, к которым нужно подобрать антонимы. Выигрывает тот, кто быстрее и правильно справился с заданием.

schmutzig – sauber hier – dort schmal – breit

laut – still hell – dunkel leicht – schwer

eng – breit neu – alt lang – kurz

groß – klein spät – früh hoch – niedrig

schnell – langsam viel – wenig jung – alt

9. **Игра «Домино» «Domino»** (4 класс. Тема: «Предметы одежды») используется для прочного усвоения лексики по теме. Класс делится на группы. Каждая группа получает карточки с названием предметов одежды. Первый ученик начинает игру словами: «Ich habe hier einen Rock und eine Bluse». Ученик, у которого на карточке есть один из названных предметов одежды, говорит: «Ich habe auch eine Bluse und einen Mantel» и т.д. Выигрывает тот, кто первым освобождается от карточек.

10. **Игра «Из слов предложение» «Satz aus Wörtern»** может применяться, если нужно проверить знание лексики по теме «В городе зима», 5 класс. Ученикам предлагаются слова, из которых они должны составить предложения. Если ученик хорошо усвоил данную лексику, то он без труда составляет предложение. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

a) Winter, da, ist, der. b) kalt, es, ist. c) Schlittschuh, lauft, Junge, ein.

d) im, Winter, es, immer, schneit. e) die, rodeln, Kinder, gern.

11. Для закрепления и автоматизации лексики по теме «Животные» (7 класс), для расширения словарного запаса я использую следующие игры :

«Как называются животные?» «Wie heißen die Tiere?». Ученикам предлагается составить слова из данных букв:

1. undH 2. Zeeig 3. chwSei 4. etEn

5. azetK 6. hanH 7. chaSf 8. huK

12. Игра «Много слов из одного слова»- «Viele Wörtern aus einem Wort». Учитель называет какое-нибудь животное по-немецки. Ученики должны предложить других животных, названия которых начинаются на буквы, составляющие это слово.

Der Hase: der Hund, der Affe, das Schwein, der Elefant

13. Игра «Wasser – Erde – Luft». Цель: повторение существительных, психологическая разрядка. Ведущий кидает мяч и называет одно из мест обитания: Wasser, Erde, Luft. Тот, кто поймает мяч, должен назвать животное, там обитающее. Если ведущий говорит слово „Feuer“, все встают и меняются стульями.

14. Игра «Цветик – семицветик» (2 класс) служит для закрепления прилагательных, обозначающие цвета предметов. Класс делится на 2 команды. Дети друг за другом «срывают лепестки» с ромашки со съёмными лепестками, называют цвет (rot, grün, schwarz...). Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

15. Игра «Аукцион» «Auktion» (тема: «Школьные принадлежности», 5 класс) показывает насколько прочно дети усвоили лексику по теме. Она вызывает дух соперничества, вырабатывает у детей хорошую реакцию. Учащиеся должны назвать предмет, который учитель показывает по очереди. Удары молоточка заставляют детей работать в быстром темпе, называя эти предметы. Если ученик не называет предмет, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался в игре и последним назвал предмет.

Der Spitzer, das Heft, das Tagebuch, das Buch? Das Lineal, der Bleistift, das Lehrbuch ...

16. Угадай название. Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание.

Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

17. Больше слов. Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

18. Цифры. Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой.

Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Большинство приведенных лексических игр рассчитаны на ребят начального и среднего звена. Заинтересованный педагог всегда может модифицировать игру, ориентируясь на возраст и уровень знаний детей. Использование этих и многих других игровых упражнений помогает педагогу сделать урок и эффективным, и интересным.