

Хочу поделиться играми, в которые играю с обучающимися на уроках немецкого и английского языков.

1. **«Подбери рифму».** Учитель обращаясь к учащимся поочередно показывает ту или иную картинку. Ученик называет на немецком языке то, что на ней изображено и подбирает к этому слову слово, рифмующееся с ним, например:

Haus – Maus
Hase – Nase
Dach – Fach
Eis – Fleiss
Motte – Note

2. **«Много слов из одного».** Учитель называет слово на немецком языке, например *der Hase*. Обучающиеся называют животных, которые начинаются на буквы в этом слове:

Der Hase, der Affe, das Schwein, der Elefant.

3. **«Чудесный мешочек».**

А) Использую для тренировки и закрепления лексического материала. Карточки со словами на русском языке (можно картинки) лежат в мешочке, обучающиеся вытаскивают карточку и называют немецкое (английское) слово.

В) Использую для закрепления употребления изученных временных форм.

В яркой коробке у учителя лежат карточки. Дети вытягивают по одной карточке. Задание: необходимо составить рассказ (можно шуточный), используя глагол, написанный на карточке, во всех известных временных формах. Учитель вытягивает карточку первым и выполняет задание в качестве примера. По возможности все действия могут быть иллюстрированы мимикой, жестами.

4. **«Снежный ком».** Для закрепления лексики и РО. Один учащийся называет слово, следующий повторяет названное слово и добавляет своё и т.д.

5 **«Белая ворона».** Каждый обучающийся получает комплект картинок с изображением животных. В этом комплекте каждые две картинки одинаковые, а одна картинка единична, на ней изображена белая ворона. Одинаковые картинки нужно убрать в сторону и произнести «Ich habe zwei Hasen» или «I have two hares». Затем берёте картинку у своего одноклассника, если вы взяли картинку такую же, как у вас – это удача. Выигрывает тот, кто первым вышел из игры, проигрывает тот, у кого в руках белая ворона. Такая игра помогает употребить слово по теме в РО.

6. **«АВС».** Итак, ребята сейчас мы с вами отправимся в волшебную страну АВС. В этой стране живут котята с интересными именами. В этой стране 26 домиков. Эти домики также имеют свои названия. Сейчас я вам раздам домики, в которых живут котята. Вы поможете им найти свои домики. В чьём домике живёт котёнок, которого я показываю, тот произносит: «It's my cat» (Das ist meine Katze). Показываю и называю котят с буквами. Такая игра способствует лучшему усвоению алфавита.

7. **«Игра с картинкой».**

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картиной. Школьникам предлагается угадать, что

делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P₁: Is the boy playing chess?

T : No, he is not.

P₂: Is the girl sitting?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

8. HAVE YOU ...

Для тренировки учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. /предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски/. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему : Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

9. Подарки.

Для закрепления лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справиться с заданием составит предложения без ошибок.

10. Цифры.

Для повторения количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

11. "Where do you live?"

Игра идет по цепочке. Дети передают другу друг мяч со словами:

Уч.1: You are a crocodile. Where do you live?

Уч.2: I live in the river. (обращаясь к следующему ученику) You are a frog. Where do you live?

Уч.3: I live in the pond. You are a horse. Where do you live?

Уч.4: I live in the farm. You are a bear. Where do you live?

Уч.5: I live in the forest. You are a dog. Where do you live?

Уч.6: I live in the house. You are a tiger. Where do you live?

Уч.7: I live in the zoo.

12. "There is..."

Группа делится на две команды. Учитель складывает в коробку предметы, названия которых известны ученикам. После этого члены команд по очереди называют по-английски эти предметы: "There is a book in the box."

13. "Zoo."

1. Скажи классу, какие из этих животных ты можешь увидеть в зоопарке.
Ученик-“I can see a tiger in the zoo.

2.Каких животных в зоопарке нет.
Ученик-“Cows don't live in the zoo или There is no cow in the zoo.”

3.Каких животных можно увидеть в деревне.
Ученик: “I can see a horse in the village.”

14. **“Бестолковый поросёнок.**

Для этой игры желательно иметь маску поросёнка. Поросёнок никак не может запомнить расписание уроков и всё время переспрашивает ребят:”Do you have 5 lessons on Monday? Do you have English on Tuesday?”