

# Opis gier i zabaw

---

## 1. Domino

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność rozumienia tekstu czytanego.

**Opis:** Uczennice/Uczniowie wycinają klocki z zeszytu ćwiczeń i na znak dany przez nauczycielkę/nauczyciela starają się je dopasować odpowiednio do siebie. Wygrywa ta osoba, która pierwsza wykona prawidłowo zadanie.

---

## 2. Bingo

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność rozumienia tekstu ze słuchu.

**Opis:** Nauczycielka/Nauczyciel wraz z uczennicami/uczniami określa zbiór liczb lub wyrazów związanych ze sobą tematycznie, które występują w grze. Uczennice/Uczniowie wpisują w pola 9 dowolnych liczb lub wyrazów z wybranego zakresu tematycznego. Nauczycielka/Nauczyciel wymienia wszystkie liczby lub wyrazy w dowolnej kolejności. Jeżeli uczennica/uczeń usłyszy liczbę lub wyraz zapisany przez siebie, skreśla ją/go. Osoba, która pierwsza skreśli w pionie, poziomie lub na skos liczby lub wyrazy, woła *Bingo* i odczytuje swoje liczby/wyrazy.

---

## 3. Memory

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą spostrzegawczość i potrafią nazwać w języku niemieckim zilustrowane czynności.

**Opis:** Klasa podzielona jest na 3-4-osobowe grupy. Każda grupa otrzymuje zestaw kart. Przed rozpoczęciem gry, uczennice/uczniowie przyglądają się kartom i odszukują pary. Następnie odwracają karty tak, by nie było widać, co one przedstawiają i układają je na ławce. Osoba rozpoczynająca grę odkrywa dwie dowolne karty i pokazuje je pozostałym graczom. Jeżeli karty tworzą parę, zabiera je i odkłada. Jeżeli nie, odkłada je w te same miejsca, skąd je wzięła. Pozostali starają się zapamiętać treść i miejsce kart, wykorzystują to, gdy przyjdzie ich kolej na odsłanianie kart. Wygrywa ta osoba, która zbierze najwięcej par.

---

## 4. Partnerspiel

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność zdobywania informacji za pomocą zadawania pytań i udzielania na nie odpowiedzi.

**Opis:** Klasa podzielona jest na grupy dwuosobowe. Każda para otrzymuje dwie wersje ćwiczenia (A, B). Wersje te uzupełniają się wzajemnie, jednak każda zawiera inne informacje. Zadaniem uczennic/uczniów jest uzupełnienie swojej wersji poprzez zadawanie pytań. Partnerka/Partner ma za zadanie udzielić poprawnej odpowiedzi. Wzór pytań i odpowiedzi znajduje się pod ćwiczeniami. Wersja partnerki/partnera powinna być zakryta. Po uzupełnieniu informacji każdy z graczy powinien otrzymać taki sam tekst.

---

## 5. Bilderlotto/Lotto

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność rozumienia tekstu czytanego.

**Opis:** Klasa podzielona jest na dwuosobowe grupy. Uczennice/Uczniowie wycinają z zeszytu ćwiczeń zestaw kart z ilustracjami lub napisami. Następnie dopasowują obrazki do napisu znajdującego

się na planszy lub pytania do odpowiedzi. Wygrywa ta osoba, która pierwsza wykona zadanie. Zabawę tę można utrudnić. Uczennice/Uczniowie po ułożeniu kart na planszy odgadują kolejno zdania, które zapisane są pod nimi. Jeżeli uczennica/uczeń poda poprawnie tekst, może zatrzymać kartę. Wygrywa ta osoba, która zbierze największą liczbę kart.

---

## 6. Tangram

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność rozumienia tekstu czytanego.

**Opis:** Uczennice/Uczniowie wycinają z zeszytu ćwiczeń elementy i dopasowują je do siebie. Wygrywa ta osoba, która pierwsza wykona poprawnie zadanie.

---

## 7. Drehscheibe

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność budowania poprawnych zdań i wypowiedzi w języku niemieckim.

**Opis:** Uczennice/Uczniowie wycinają z zeszytu ćwiczeń (kolorowa wkładka) szablony w kształcie koła i kładą je jeden na drugim, zaczynając od największego. Mocują je tak, aby koła się kręciły. Zadaniem uczennicy/ucznia jest poprawne dopasowanie podmiotu do orzeczenia i dopełnienia, a następnie odczytanie poprawnie zbudowanego zdania.

---

## 8. Terzett/Quartett

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie utrwalają nazwy zawodów, członków rodziny, zwierząt, mebli i ćwiczą umiejętność zadawania pytań i udzielania na nie odpowiedzi twierdzących i przeczących. Uczennice/Uczniowie ćwiczą pamięć i spostrzegawczość.

**Opis:** Klasa podzielona jest na 3-4-osobowe grupy. Każda grupa otrzymuje zestaw kart (kolorowa wkładka). Przed rozpoczęciem gry uczennice/uczniowie zapoznają się z treścią kart. Tercet stanowią 3 karty należące do tego samego zbioru/kompletu. Kwartet stanowią 4 karty należące do tego samego zbioru/kompletu. U góry każdej karty znajduje się nazwa zbioru, do którego dana karta należy, niżej rysunek przedmiotu lub osoby wraz z podpisem. W dolnej części karty zapisane są nazwy przedmiotów lub osób, które należą do danego kompletu. Uczennica/Uczeń zdobywa karty, zadając pozostałym uczestnikom gry odpowiednie pytania. Wzory pytań i odpowiedzi znajdują się w dolnej części karty. Po zapoznaniu się z treścią kart, uczennice/uczniowie tasują karty, rozdają je i rozpoczynają grę. Grę rozpoczyna chętna uczennica / chętny uczeń, zadając pytanie wybranej koleżance / wybranemu koledze o kartę do kompletu. Jeżeli zapytana uczennica / zapytany uczeń ma taką kartę, odpowiada twierdząco i oddaje ją koleżance/koledze. Osoba, która zdobyła kartę, zadaje kolejne pytanie dowolnie wybranemu graczowi. Jeżeli zapytana uczennica / zapytany uczeń nie ma danej karty, odpowiada przecząco i ma prawo do zadawania pytań. Wygrywa ta osoba, która zdobyła najwięcej tercetów/kwartetów.

---

## 9. Spiel mit der klugen Eule

**Cel zabawy:** Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność poprawnego reagowania na pytania.

**Opis:** Klasa podzielona jest na 3-4-osobowe grupy, każda grupa ma planszę, pionki i kostkę do gry. Uczennice/Uczniowie ustawiają pionki na starcie i kolejno rzucają kostką. Uczennica/Uczeń przesuwa pionek zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Na polach podane są numery pytań. Zadaniem uczennicy/ucznia jest udzielenie odpowiedzi na pytanie, którego numer zapisany jest na polu, na którym stoi jego pionek. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi rzuca dalej kostką. Jeżeli źle odpowie, zostaje na tym polu, czeka na swoją kolej i szuka w tym czasie poprawnej odpowiedzi. Kostką rzuca następna uczennica / następny uczeń. Wygrywa ta osoba, która pierwsza dotrze do celu i udzieli najwięcej właściwych odpowiedzi.