

Opis gier i zabaw

1. Bilderlotto

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

Opis: Uczennice/Uczniowie pracują w parach. Wycinają zestaw kart z ilustracjami. Następnie dopasowują obrazki do napisów znajdujących się na planszy. Wygrywa ta osoba, która pierwsza ułoży poprawnie obrazki.

Zabawę tę można utrudnić. Uczennice/Uczniowie po ułożeniu kart na planszy odgadują kolejno zdania, które zapisane są pod obrazkami. Jeżeli uczennica/uczeń poda poprawne zdanie, może zatrzymać kartę. Wygrywa ta osoba, która zbierze największą liczbę kart.

2. Domino

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

Opis: Uczennice/Uczniowie wycinają kostki domina i na znak dany przez nauczycielkę/nauczyciela starają się je dopasować odpowiednio do siebie. Wygrywa ta osoba, która pierwsza poprawnie wykona zadanie.

3. Memory

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie ćwiczą spostrzegawczość i utrwalają niemieckie nazwy produktów spożywczych.

Opis: Klasa podzielona jest na 3-4-osobowe grupy. Każda grupa wycina 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 rozkładają je na ławce. Osoba rozpoczynająca grę odkrywa dwie dowolne karty i pokazuje je pozostałym uczennicom/uczniom. Jeżeli karty tworzą parę, zabiera je. Jeżeli nie, odkłada je w te same miejsca, skąd je wzięła. Pozostałe uczennice / Pozostali uczniowie starają się zapamiętać treść i miejsce odłożenia kart. To pomoże im w znalezieniu pary, gdy przyjdzie ich kolej na odsłanianie kart. Wygrywa ta osoba, która zbierze najwięcej kart.

4. Tangram

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

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

5. Terzett

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie utrwalają formy stopniowania przymiotników, ćwiczą umiejętność zadawania pytań oraz udzielania na nie odpowiedzi twierdzących i przeczących. Uczennice/Uczniowie ćwiczą pamięć i spostrzegawczość.

Opis: Klasa podzielona jest na 3-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. Uczennica/Uczeń zdobywa karty, zadając pozostałym graczom w grupie pytania zapisane pod ilustracją. Po zapoznaniu się z treścią kart uczennice/uczniowie tasują karty, rozdają je i rozpoczynają grę. Grę rozpoczyna wybrana uczennica / wybrany uczeń, zadając pytanie koleżance/koleździe o kartę do kompletu. Jeżeli koleżanka/kolega ma taką kartę, odpowiada twierdząco i oddaje ją pytającemu. Osoba, która zdobyła kartę,

zadaje kolejne pytanie dowolnie wybranemu graczowi z grupy. Jeżeli zapytana uczennica / zapytany uczeń nie ma danej karty, odpowiada przecząco i ma prawo do zadawania pytań. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej tercetów.

6. Hobby

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie utrwalają formy odmiany czasownika *sich interessieren* oraz niemieckie nazwy zainteresowań.

Opis: Klasa podzielona jest na 4-osobowe grupy. Uczennice/Uczniowie wycinają z zeszytu ćwiczeń (kolorowa wkładka) kostkę do gry i skleją ją. Wycinają karty przedstawiające różne hobby i układają je jedna na drugiej. Następnie kolejno rzucają kostką i układają zdania rozpoczynające się od „wyrzuconego” kostką zaimka osobowego: odmieniają odpowiednio czasownik *sich interessieren* oraz dodają nazwę wylosowanego hobby. Utworzone zdania zapisują w zeszycie przedmiotowym. Wygrywa ta osoba, która popełni najmniej błędów.

7. Wie spät ist es?

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie utrwalają pytania o czas zegarowy oraz ćwiczą określanie czasu.

Opis: Uczennice/Uczniowie pracują w parach. Wycinają z zeszytu ćwiczeń (kolorowa wkładka) tarczę zegarową i wskazówki. Wskazówki przymocowują do tarczy za pomocą pinezki. Jedna uczennica / Jeden uczeń z pary ustawia dowolnie wskazówki i zadaje pytanie: *Wie spät ist es?* / *Wie viel Uhr ist es?* Druga uczennica / Drugi uczeń odpowiada. Następnie zamieniają się rolami.

8. Partnerspiel

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność zdobywania informacji, zadając pytania i udzielając na nie odpowiedzi.

Opis: Uczennice/Uczniowie pracują w parach. Każda para otrzymuje dwie wersje ćwiczenia (A, B). Wersje te uzupełniają się wzajemnie, jednak każda zawiera inne informacje. Podczas gry wersja partnerki/partnera powinna być zakryta. Zadaniem uczennic/uczniów jest uzupełnienie luk w swojej wersji poprzez zadawanie pytań. Partnerka/Partner ma za zadanie udzielić poprawnej odpowiedzi. Wzór pytań i odpowiedzi znajduje się nad ćwiczeniami. Po uzupełnieniu brakujących godzin obie wersje ćwiczenia (A i B) powinny zawierać takie same informacje.

9. Frage-Antwort-Spiel

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie doskonalą umiejętność zadawania pytań i udzielania odpowiedzi.

Opis: Uczennice/Uczniowie pracują w parach. Wycinają karty do gry (kolorowa wkładka), tasują je i układają na stole. Pierwsza uczennica / Pierwszy uczeń wyciąga kartę i pyta o czynność, która jest przedstawiona na fotografii. Poprawnie utworzone pytanie znajduje się na odwrocie karty. Widzi je druga uczennica / drugi uczeń i odpowiada na nie. Pierwsza uczennica / Pierwszy uczeń sprawdza poprawność odpowiedzi. Za każde poprawne pytanie i każdą poprawną odpowiedź gracze otrzymują punkt. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów.

10. Spielt 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 uczennica/uczeń rzuca dalej kostką. Jeśli odpowie źle, zostaje na tym samym 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.