

Opis gier i zabaw

1. 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.

2. Satzlotto

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie ćwiczą umiejętność rozumienia tekstu czytanego oraz sprawdzają znajomość form czasu przeszłego *Perfekt*.

Opis: Klasa podzielona jest na 2-osobowe grupy. Uczennice/Uczniowie wycinają karty ze zdaniami w czasie przeszłym *Perfekt*. Na znak dany przez nauczycielkę/nauczyciela dopasowują je do zdań zapisanych na planszy. Wygrywa ta para, która pierwsza ułoży poprawnie karty.

3. Domino

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

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

4. 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 przez zadawanie pytań. Partnerka/Partner ma za zadanie udzielić poprawnej odpowiedzi. Wzór pytań i odpowiedzi znajduje się nad ćwiczeniami. Po uzupełnieniu brakujących informacji obie wersje ćwiczenia (A i B) powinny zawierać takie same informacje.

5. Alibi-Spiel

Cel zabawy: Uczennice/Uczniowie ćwiczą tworzenie form czasowników w czasie przeszłym *Perfekt* oraz użycie ich w zdaniu, rozwijają umiejętności rozumienia ze słuchu wypowiedzi wyrażonych w tym czasie.

Opis: Uczennice/Uczniowie wycinają karty (kolorowa wkładka). Ze zwrotami podanymi na kartach tworzą poprawne zdania w czasie przeszłym *Perfekt* i zapisują je w zeszycie. Następnie nauczyciel

ka/nauczyciel wyznacza detektywa, który rozdaje uczennicom/uczniom karty z nazwami czynności, będące ich alibi. Detektyw prowadzi śledztwo w sprawie rozbitego wazonu z kwiatami. Zadaje kolejnym uczniom pytanie: *Hast du die Blumenvase kaputtgemacht?* Uczennice/Uczniowie przedstawiają swoje alibi (zgodnie z otrzymaną kartą) sformułowane w czasie przeszłym *Perfekt*: *Nein, ich war es nicht. Ich bin doch ... / Ich habe doch ...* Osoba, która wylosowała kartę z napisem: *Du hast das gemacht!*, przyznaje się do winy i ponownie rozdaje uczennicom/uczniom karty, przejmując prowadzenie zabawy od nowa.

6. 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 przesuwają 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.