

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**(ФГБОУ ВО «АмГУ»)**

Факультет филологический  
Кафедра иностранных языков  
Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
Направленность (профиль) образовательной программы Иностранные языки (немецкий и английский)

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ  
Зав. кафедрой  
\_\_\_\_\_ О.Н. Морозова  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

на тему: Формирование грамматических навыков с помощью игровых технологий на младшем этапе обучения иностранному языку

Исполнитель  
студент группы 991-об \_\_\_\_\_ Е.А. Лебедева  
(подпись, дата)

Руководитель  
доцент, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ Л.П. Яцевич  
(подпись, дата)

Нормоконтроль  
ст. преподаватель \_\_\_\_\_ Е.В. Глазкова  
(подпись, дата)

Благовещенск 2024

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**(ФГБОУ ВО «АмГУ»)**

Факультет филологический  
Кафедра иностранных языков

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой

\_\_\_\_\_ О.Н. Морозова

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

**З А Д А Н И Е**

К выпускной квалификационной работе студента \_\_\_\_\_

1. Тема выпускной квалификационной работы: \_\_\_\_\_

(утверждена приказом от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_)

2. Срок сдачи студентом законченной работы (проекта) \_\_\_\_\_

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе:

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): \_\_\_\_\_

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.) \_\_\_\_\_

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) \_\_\_\_\_

7. Дата выдачи задания \_\_\_\_\_

Руководитель выпускной квалификационной работы: \_\_\_\_\_

(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): \_\_\_\_\_

(подпись студента)

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 98 страниц, 2 таблица, 3 приложения, 55 источников.

### ГРАММАТИЧЕСКИЙ НАВЫК, ИГРА, ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ, ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК, МЛАДШИЙ ЭТАП ОБУЧЕНИЯ, УЧАЩИЕСЯ

В работе исследованы игровые технологии при формировании грамматических навыков на младшей ступени обучения иностранному языку.

Цель работы – выявление преимуществ формирования грамматических навыков с помощью игровых технологий у детей на младшем этапе обучения иностранному языку.

Теоретическая часть работы заключается в рассмотрении основных подходов обучения грамматике, изучении специфики формирования грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку, в характеристике игровых технологий и их влияния на мотивацию и успешность обучения иностранному языку.

Практическая часть работы заключается в том, что разработанный комплекс грамматических игр может быть использован учителями на уроках иностранного языка для формирования грамматических навыков у младших школьников.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические основы формирования грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку	10
1.1 Основные подходы к обучению грамматике	10
1.2 Специфика формирования грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку	19
1.3 Роль игровых технологий в обучении грамматике	24
2 Игровые технологии при формировании грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку	31
2.1 Игровые технологии и их влияние на мотивацию и успешность обучения иностранному языку	31
2.2 Особенности использования грамматических игр на младшем этапе обучения иностранному языку	35
2.3 Психолого-педагогические особенности развития детей младшего школьного возраста	40
3 Практическое использование игровых технологий при формировании грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку	46
3.1 Анализ учебно-методического комплекса И.Л. Бим, Л.И. Рыжовой «Немецкий язык. Первые шаги»	46
3.2 Комплекс грамматических игр для формирования грамматического навыка и проверка его эффективности на младшем этапе обучения иностранному языку	53
3.3 Анализ результатов применения комплекса грамматических игр	88
Заключение	90
Библиографический список	93

Приложение А Разработанный комплекс грамматических игр	99
Приложение Б Тест, предлагаемый учащимся перед внедрением разработанного комплекса грамматических игр	128
Приложение В Тест, предлагаемый учащимся после внедрения разработанного комплекса грамматических игр	129

## ВВЕДЕНИЕ

В сегодняшнем мире, который стремительно движется вперед, овладение иностранным языком перестало быть просто трендом – это стало жизненной необходимостью. Погружение в новый языковой контекст открывает двери в мир возможностей, от международного общения до карьерного роста.

Изучение иностранного языка – это не просто изучение набора правил и слов, это погружение в культуру, обычаи и мышление другого народа. Язык открывает нам глаза на другие уголки мира, делая нас более толерантными и информированными. Это инструмент, который расширяет наши горизонты и предоставляет возможность для обмена идеями и технологиями, способствуя общему прогрессу.

Важной основой, играющей ключевую роль в овладении иностранным языком, является грамматика. Значимость и важность овладения грамматикой объясняется тем, что сформированные грамматические навыки не только помогают правильно строить предложения, но также способствуют более точному и ясному выражению мыслей и идей на иностранном языке. Соответственно без достаточного знания грамматики является невозможным достижение высокого уровня владения иностранным языком. Именно поэтому грамматика занимает такое важное место в образовательной программе. Обучение грамматике – важная часть изучения нового языка, а игры по грамматике – отличный способ научиться правильно использовать грамматику.

В современной образовательной среде учителя общеобразовательных школ сталкиваются с рядом проблем, затрудняющих эффективное обучение иностранному языку. Одной из основных проблем является ограниченное количество учебных часов в программе, выделенных на изучение иностранного языка. Также определенный вызов для учителей представляет совмещение изучения грамматики с решением других учебных задач. Исследованием этих про-

блем занимался ряд ученых, среди которых можно отметить работы И.Л. Бим, С.Ф. Шатилова, Г.В. Роговой, Н.И. Гез и др.

Е.И. Пассов разработал коммуникативную методику обучения иностранному языку, где основное внимание уделяется формированию грамматического навыка. Ученые, такие как В.П. Скалкин, И.Л. Бим и Н.И. Гез, также внесли значительный вклад в решение проблемы обучения грамматике. Исследования показали, что определены последовательные этапы процесса формирования грамматического навыка. Они позволяют эффективно преодолевать языковые барьеры и достичь более высокого уровня владения языком. Коммуникативный подход, предложенный Е.И. Пассовым, активно применяется в современном образовании и дает результаты, помогая ученикам развивать навыки общения на иностранном языке.

**Актуальность исследования** заключается в том, что регулярное совершенствование учебных программ и необходимость использования нетрадиционных подходов в обучении иностранному языку требует постоянного совершенствования методических приемов и повышает требования к знаниям учащихся. Одной из технологий, которые могут способствовать более эффективному усвоению грамматических правил и структур, а также формированию грамматических навыков у младших школьников являются игровые технологии.

**Объектом исследования** является процесс формирования грамматических навыков с помощью игровых технологий на младшем этапе обучения иностранному языку.

**Предметом исследования** являются преимущества использования игровых технологий при формировании грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку.

**Гипотеза исследования:** использование игровых технологий на младшем этапе обучения иностранному языку способствует более эффективному формированию грамматических навыков у учащихся, а также позволяет повысить мо-

тивацию и интерес к изучению иностранного языка.

**Цель работы** – выявление преимуществ формирования грамматических навыков с помощью игровых технологий у детей на младшем этапе обучения иностранному языку.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую и научно-методическую литературу по формированию грамматических навыков и использованию игровых технологий.

2. Рассмотреть возрастные особенности учащихся младших классов и влияние игр на повышение интереса к изучаемому иностранному языку.

3. Изучить подходы обучения грамматической стороне речи учащихся на уроках иностранного языка.

4. Проанализировать учебно-методический комплекс И.Л. Бим, Л.И. Рыжовой «Немецкий язык. Первые шаги» для 2-4 классов.

5. Разработать комплекс грамматических игр, направленных на формирование грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку.

**Научная новизна заключается в том,** что использование игровых технологий на младшем этапе обучения иностранному языку способствует формированию грамматических навыков, повышению мотивации и интереса к изучению иностранному языку, улучшению результатов усвоения грамматических правил и структур.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в рассмотрении основных подходов обучения грамматике, изучении специфики формирования грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку, в характеристике игровых технологий и их влияния на мотивацию и успешность обучения иностранному языку.



**Практическая значимость** заключается в том, что разработанный комплекс грамматических игр может быть использован учителями на уроках иностранного языка для формирования грамматических навыков у младших школьников.

В процессе исследования были использованы следующие **методы**: теоретический анализ методической и психолого-педагогической литературы по рассматриваемой проблеме, наблюдение, сравнение, метод количественного подсчета данных, описание.

Структура данной бакалаврской работы представлена: введением; тремя параграфами, включающими в себя теоретическую и практическую части исследования; заключением, библиографическим списком, приложениями.

# 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

## 1.1 Основные подходы к обучению грамматике

Одной из значимых составляющих обучения иностранному языку выступает грамматический навык. Он представляет собой сложный синтезированный навык, включающий в себя морфологические и синтаксические аспекты языка, а также умение применять правила грамматики для построения правильных предложений и выражения своих мыслей на иностранном языке. Теоретическая часть включает в себя изучение грамматических категорий, форм, времен и синтаксических конструкций иностранного языка. Практическая часть включает в себя выполнение различных упражнений, таких как заполнение пропусков, составление предложений и ведение диалогов, что позволяет закрепить полученные знания и отработать применение грамматических правил в реальных речевых ситуациях. Грамматический навык тесно связан с другими языковыми навыками, такими как лексический, произносительный и дискурсивный, и является важнейшим компонентом речевой компетенции. Его развитие позволяет овладеть грамматической системой иностранного языка, что, в свою очередь, даёт возможность более свободно выражать свои мысли и идеи, а также понимать речь носителей языка. В целом, он является фундаментальным навыком в овладении иностранным языком, который способствует развитию языковой компетенции и достижению эффективного общения.

Роль грамматического навыка в изучении иностранного языка неоспорима. Он позволяет структурировать и организовать информацию, сделать свою речь более четкой и понятной для собеседника, а также позволяет понимать и анализировать речь носителей иностранного языка. На первых этапах изучения иностранного языка грамматический навык представляет своего рода базу или фундамент языка, позволяющий освоить учащимся основы языка и использо-

вать их в дальнейшем изучении языка.

Без понимания и применения грамматических правил, весь процесс обучения будет затруднительным и неэффективным. Грамматический навык также играет важную роль в развитии навыков понимания иностранной речи. Правильное использование грамматики помогает ученикам легче распознавать и понимать отдельные слова, фразы и предложения, что в свою очередь улучшает их восприятие иностранного языка на слух и письме.

В настоящее время в методике преподавания иностранных языков существуют различные мнения по поводу того, что представляет собой грамматический навык и каким образом необходимо его формировать. Так, например, ряд исследователей, среди которых Е.И. Пассов, придерживаются точки зрения, что грамматические навыки могут быть только речевыми навыками [40, с. 76]. Связано это с тем, что, по их мнению, грамматический навык является компонентом речевой деятельности [40, с. 76]. Другие же исследователи, среди которых С.Ф. Шатилов, говорят о том, что необходимо различать языковые грамматические навыки и речевые грамматические умения. Так, по их мнению, языковые навыки могут быть сформированы только под влиянием тренировки с дополнительными пояснениями, речевые же могут быть сформированы под влиянием теоретических сведений по грамматике и практике [51, с. 168]. Однако, согласно третьей точке зрения, целесообразным считается выделять только языковые грамматические навыки. А в процессе обучения грамматике следует принимать во внимание, какой грамматический навык формируется.

Существуют различные методы и приемы обучения грамматике, которые могут быть использованы для формирования различных грамматических навыков. Наиболее распространенным методом обучения грамматике является грамматико-переводной метод. Этот метод основан на изучении грамматических правил и выполнении упражнений на их применение. К другим часто используемым методам обучения грамматике относятся такие методы, как коммуникативный, аудиолингвальный и когнитивный. Каждый из перечисленных

методов обладает особенностями и преимуществами. Однако, при выборе метода обучения грамматике, методисты рекомендуют учитывать такие факторы, как возраст учащихся, цели обучения и их уровень владения иностранным языком.

Для формирования грамматических навыков необходимо регулярное повторение и практика. Учащиеся должны иметь возможность использовать грамматические структуры в различных ситуациях и контекстах. Важно также помнить, что грамматика – это не цель, а средство обучения языку. Грамматические навыки должны помогать учащимся лучше понимать и использовать язык в реальных ситуациях.

Основная цель обучения грамматическим явлениям иностранного языка заключается в развитии и улучшении грамматических навыков, выступающих в качестве основных компонентов речевых умений – письма, чтения, говорения и аудирования. Так, по мнению Е.Н. Солововой, отсутствие или несформированность грамматических навыков может стать одним из барьеров при формировании языковой, речевой или социокультурной компетенции [14, с. 35].

Так, В.М. Филатов различает понятия «грамматический навык» и «грамматическое умение» и дает им следующие определения:

- грамматический навык – это автоматическое использование грамматического материала в продуктивной и рецептивной речевой деятельности;
- грамматическое умение – это гибкие коммуникативные способности учащихся, которые используют усвоенный грамматический материал для решения трудных коммуникативных задач в различных видах речевой деятельности [46, с. 23].

Языковые и речевые грамматические навыки необходимо рассматривать также и с психолингвистической точки зрения. Так, языковые грамматические навыки:

- основаны на парадигматических связях и ассоциациях;
- включают в себя умение изменять существительные по числу, по роду,

а также прилагательные по роду или степени сравнения, спрягать глаголы и др.;

– развиваются в заданиях, не являющихся речевыми упражнениями и часто базирующимися на знании правил.

Однако, несмотря на перечисленные особенности языковых навыков, они не достаточны для коммуникации, так как предполагают в первую очередь автоматизированное формирование форм, а не умение соотносить грамматическое явление с коммуникативной задачей и ситуацией общения.

Речевые грамматические навыки, в свою очередь:

– основаны на синтагматических связях между словами в предложении;

– включают знание языковой нормы и узуса.

Формирование речевых грамматических навыков предполагает выполнение условно-речевых и речевых упражнений, автоматизирующих ситуативное использование грамматического материала.

В связи с тем, что грамматические навыки могут выступать частью навыков устного и письменного выражения, а также навыков аудирования и чтения, выделяют две группы грамматических навыков – экспрессивные и рецептивные.

Экспрессивные грамматические навыки способствуют легкому и автоматизированному использованию правильных грамматических форм и выбору соответствующих слов. Сюда входят морфологические навыки, обеспечивающие уверенное использование правильных форм слов, и синтаксические навыки, подразумевающие умение размещать эти слова в предложении согласно грамматическим правилам конкретного языка. Важную роль играют также рецептивные грамматические навыки, проявляющиеся в аудировании и чтении. Они позволяют легко и автоматически распознавать, и понимать грамматические явления в письменных и устных текстах и включают в себя умение распознавать морфологические формы и синтаксические конструкции, причем как в активном, так и в пассивном владении материалом. Таким образом, иметь хорошие грамматические навыки, как экспрессивные, так и рецептивные, является

ключевым аспектом успешной и грамотной коммуникации на языке.

Способность автоматически применять грамматические правила и правильно использовать слова в предложении помогает нам легко и точно выразить свои мысли и идеи, как в устной, так и в письменной форме. Таким образом, при свободном владении языковым материалом учащиеся используют его (языковой материал) во всех аспектах речевой деятельности, другими словами, при производстве и восприятии высказываний в устной и письменной речи. При пассивном владении грамматическим языковым материалом учащиеся используют его (языковой материал) только в рецептивных аспектах речевой деятельности, другими словами, только при восприятии иностранной речи.

Продуктивные грамматические навыки представляют собой способность использовать грамматические правила и структуры языка для выражения своих мыслей и идей на письме или в устной речи. Это включает в себя умение образовывать правильные предложения, правильно использовать времена глаголов, обращаться с грамматическими формами и правилами пунктуации [9, с. 69].

Вербальное намерение (например, сообщение или убеждение) является речевой задачей, для выполнения которых используются определенные грамматические формы. По мнению Е.И. Пассова, грамматическая форма и речевое задание должны ассоциативно связываться друг с другом. При наличии этой связи, когда появляется коммуникативная задача, в процессе продуктивной речевой деятельности в сознании возникает соответствующая и необходимая грамматическая форма [40, с. 101].

Рецептивно-активные грамматические навыки восприятия или понимания иноязычной речи на слух базируются на автоматической связи между слуховыми и речевыми моторными образами грамматических явлений и их значений.

В рецептивные грамматические навыки входят следующие навыки:

– навыки распознавания и понимания грамматических явлений в тексте на основе визуальных образов, сформированных в процессе развития личного языкового опыта учащегося;

– навыки анализа грамматической информации в тексте с помощью дискурсивных и операционных подходов.

Знания о формировании грамматического навыка в речи зависят от того, является ли грамматическое явление, которое необходимо усвоить, продуктивным или рецептивным. Если речь идет о формировании продуктивных грамматических навыков, то сначала необходимо показать функцию изучаемой грамматической структуры, а затем объяснить ее значение, и только после этого ввести форму. Если речь идет о формировании рецептивных грамматических навыков, то сюда относятся навыки распознавания и понимания грамматических явлений в письменном и устном тексте. Знания о них представлены следующим образом. Функция и значение объясняются после ввода формы в последовательности.

Постоянная и целенаправленная работа над грамматикой необходима в письменной речи, так как здесь она играет преобладающую роль. В то же время, при формировании и развитии умений и навыков устной речи, грамматика занимает второстепенное место, и к ней обращаются лишь периодически. Важность обучения грамматике определяется тем, где она будет применяться – в устной и письменной речи.

У младших школьников методику формирования грамматического навыка определяют некоторые дидактические и методические принципы, а именно:

1. Принцип последовательного обучения: грамматический материал подается в определенной последовательности, что позволяет учителю управлять произвольным обучением учащихся.

2. Принцип двуплановости: в ходе обучения грамматике учитель решает не только прямые, осознаваемые цели, но и косвенные, не осознаваемые цели. Эти цели относятся к плану учителя и определяют содержание, объем и разноуровневую отработку грамматических структур изучаемого языка.

3. Принцип чередования синтеза и анализа: на протяжении нескольких этапов ученики выполняют как синтетические, так и аналитические задания.

Снятие психологического барьера у младших школьников достигается путем использования считалочек, ролевых игр и загадок, которые стимулируют их мотивацию, способствуют развитию внимания и памяти учащихся, что позволяет им лучше усваивать грамматический материал.

4. Принцип ситуативности: учитель подбирает коммуникативные задания так, чтобы учащиеся менялись ролями и использовали одни и те же грамматические структуры в различных ситуациях. Например, ситуации, в которых обоснованно употребляется определенное грамматическое явление, такое как видовременная форма, конструкции с неличными формами глагола или модальные глаголы.

5. Принцип функциональности: учитель использует и оценивает элементы языковой структуры с точки зрения их функциональности.

6. Принцип системности: умственное развитие младших школьников и достижение высоких результатов в грамматических тестах и трудных заданиях обеспечивается освоением грамматики как системы, которая учитывает коммуникативную значимость в речи и многозначность грамматических форм [29, с. 32].

Важно отметить, что много работ было сделано в области подходов и методов для обучения грамматике. История методов преподавания иностранных языков наиболее полно исследована и описана И.В. Рахмановым. Историей методики занимались К.А. Ганшина, И.А. Грузинская, В.Э. Раушенбах и др. Отдельные разделы истории методов изложены в работах Н.И. Гез, Р.А. Кузнецовой, С.К. Фоломкиной, З.М. Цветковой и др.

Методисты выделяют два основных подхода в обучении грамматике – эксплицитный и имплицитный. Следует отметить, что в современной образовательной практике эти подходы применяются не в чистом виде, на что есть множество причин. Среди этих причин возраст учащихся, цель обучения, уровень знаний учащихся и особенности грамматического материала.

Эксплицитный подход в обучении грамматическим явлениям и правилам



реализуется посредством индуктивного и дедуктивного методов. Формальное обучение правилам осуществляется в ходе контролируемого процесса обучения на уроках, а также посредством выполнения заданий по исправлению ошибок. Индуктивный метод позволяет открыть правила грамматики. Преподаватель приводит примеры предложений, а учащиеся самостоятельно выводят правило на основе предложенных примеров. Дедуктивный же метод основывается на изучении и многократном использовании правил в примерах. Учащиеся, прежде чем научиться применять правило в предложениях, разбирают и заучивают его. Таким образом происходит движение от теории к практике, от общего к частному.

Имплицитный подход отличается от изучения и повторения грамматических структур без заучивания правил. На нем основано подсознательное знание языка, накапливающееся в процессе выполнения различных письменных и устных спонтанных упражнений. Учащийся получают возможность использовать правильную временную форму, однако он не способен объяснить соответствующее правило [18].

Однако, для формирования грамматического навыка речи у младших школьников предлагается использовать дифференцированный подход. Этот подход предполагает использование различных методов и приемов обучения, а также разнообразных упражнений, учитывающих цели обучения, языковой материал и виды речевой деятельности. При дифференцированном подходе особое внимание уделяется способу учения-поиска, систематизации грамматического материала и определению конкретных ориентиров в обучении грамматике.

Главной задачей для учителей выступает формирование знаний в соответствии с новыми стандартами. Школа ставит перед собой цель создать условия для усвоения компетенций, связанных с поиском, приобретением и усвоением новых знаний. В достижении этих целей может помочь системно-деятельностный подход в обучении, при котором учащийся выступает в каче-

стве субъекта учебного процесса, а главной целью является воспитание личности ребенка как субъекта жизнедеятельности. По мнению методистов, деятельностный подход открывает множество возможностей для обучения иностранным языкам. Главное преимущество заключается в том, что на основе этого подхода достигается сознательное и управляемое овладение языковым содержанием образования.

Так, например, для эффективного преподавания немецкого языка, считающегося одним из самых сложных школьных предметов, необходимо активизировать процесс обучения на занятиях, используя методы, которые требуют наименьших затрат энергии со стороны учащихся. Эти методы помогают активизировать деятельность учеников, развивают их мышление, навыки общения и самостоятельной работы, а также стимулируют их инициативность, что помогает преодолеть монотонность, характерную для уроков.

При обучении иностранному языку младших школьников может возникнуть ряд проблем. К этим проблемам относятся:

1. Отсутствие базовых знаний: часто дети не имеют должного представления о грамматике своего родного языка, что затрудняет освоение грамматики немецкого языка.

2. Сложность новых конструкций: младшие школьники могут столкнуться с трудностями при понимании сложных грамматических конструкций, таких как грамматические времена, согласование слов, падежи и т.д.

3. Недостаточная практика: отсутствие практики и повторений может привести к тому, что дети забывают изученные грамматические правила. Систематическая практика необходима для закрепления материала.

4. Недостаток мотивации: младшим школьникам может быть сложно понять, почему им нужно изучать грамматику и как она может быть полезной для их повседневной жизни. Необходимо использовать методы, которые помогут создать интерес к изучению грамматики.

5. Различия с родным языком: немецкая грамматика может отличаться от грамматики родного языка ребенка, что создает дополнительные трудности при освоении грамматических правил.

Однако, с помощью правильной методики и педагогического подхода можно преодолеть эти проблемы и помочь младшим школьникам успешно изучать грамматику немецкого языка.

## **1.2 Специфика формирования грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку**

Очевидной проблемой при формировании грамматических навыков является не запоминание конкретных слов, а то, как необходимо использовать язык. То есть грамматические упражнения предназначены для того, чтобы помочь учащимся освоить действия с грамматическим материалом как в рецептивном, так и в репродуктивном плане. В данной системе грамматические упражнения должны отвечать следующим требованиям, а именно:

- обучение действиям с грамматическим материалом;
- отражение психофизиологических и лингвистических закономерностей развиваемых видов речевой деятельности;
- наличие коммуникативной направленности;
- последовательность упражнений от более легких к более трудным;
- активизация умственной деятельности учащихся;
- наличие разнообразных заданий.

Что касается классификации языковых и грамматических упражнений, то языковые упражнения направлены на формирование у учащихся базовых умений и навыков использования отдельных элементов изучаемого языка. Целью языковых упражнений является подготовка учащихся к дальнейшей речевой деятельности. Обычно эти упражнения выполняются на протяжении всего обучения иностранному языку, так как легче овладеть определенным навыком по отдельности.

Следует отметить, что навык, сформированный на осознанной основе, отличается особой прочностью и гибкостью. Поэтому важно способствовать тому, чтобы учащиеся хорошо понимали особенности изучаемого языкового материала. Поэтому характерной чертой языковых упражнений должно быть многократное предъявление речевого образца и разнообразие их типов и видов.

В рамках классификации «тренировка – практика» в языковых упражнениях с точки зрения развития процесса становления речевых умений можно различать следующие упражнения.

**Первичные упражнения**, которые следуют за объяснением нового материала и направлены на выработку начальных умений и навыков использования языковых средств.

Их классификация основывается на характере операций с речевым материалом.

**Элементарно-рецептивные упражнения** направлены на узнавание ранее изученных речевых единиц при аудировании или чтении.

При знакомстве учащихся с новым грамматическим материалом необходимо придерживаться следующей последовательности действий:

1. Представляется новое грамматическое явление с использованием наглядных средств (например, карточки, схемы и др.).
2. Определяется значение нового грамматического явления на основе анализа предлагаемых текстовых примеров.
3. Осуществляется формулирование правила, включающего формальные и семантические признаки изучаемого грамматического явления.

Для того, чтобы предотвратить возможные ошибки в идентификации, элементарно-рецептивные упражнения сопровождаются противопоставлением изучаемого материала ранее усвоенному.

**Репродуктивные упражнения** направлены на устное или письменное воспроизведение изученных языковых единиц или их комбинаций. Элементар-

но-рецептивные операции могут тесно переплетаться с репродуктивными и наоборот.

**Вторичные предречевые упражнения** направлены на дальнейшую автоматизацию первичных умений при помощи использования формирующихся навыков в процессе развития вторичных умений. Учащиеся продолжают фокусироваться на преодолении трудностей, поэтому эти упражнения относятся к области обучения, а не к речевой практике.

**Комбинаторно-рецептивные упражнения** направлены на соотнесение известных речевых элементов и знаков между собой и с ситуацией при аудировании и чтении с целью понимания высказываний.

Отработка рецептивного грамматического материала предполагает выполнение имитационных, подстановочных и трансформационных упражнений. К подобным упражнениям относятся, например, упражнения на согласование грамматических форм, на заполнение пропусков в предложениях, на выбор правильного варианта из предложенных, на определение функции грамматических конструкций в тексте.

**Имитационные упражнения** выполняются на основе одной структуры или оппозиции грамматического материала. В них задана грамматическая структура, которая остается неизменной. Упражнения включают в себя прослушивание и восприятие различных грамматических явлений по образцу; конструктивное восприятие различных грамматических явлений по образцу учителя; списывание текста или его части с подчеркиванием грамматических явлений в тексте.

**Подстановочные упражнения** выполняются для закрепления грамматического материала и демонстрации автоматизма в использовании грамматических структур в похожих ситуациях. Этот тип упражнений относится к гибкому развитию навыков и позволяет использовать различные формы трансформации, перифраза, расширения и других методов.

**Трансформационные упражнения** направлены на комбинирование, замену, сокращение или расширение определенных грамматических структур в речи. Цель обучения связана с целью освоения грамматического материала в речи. Когда учитель предлагает подобные упражнения, у него должен решать две взаимосвязанные задачи. С одной стороны, убедиться, что учащиеся понимают грамматический материал, развивают свои соответствующие навыки и, с другой стороны, одновременно дать учащимся четкое речевое представление о том, как использовать эти навыки.

**Репродуктивные упражнения** направлены на письменное или устное воспроизведение элементов речи или их комплексов.

**Речевые упражнения** направлены на развитие навыков учащихся, а также на их лингвистические способности и способность использовать языковые материалы для общения. Постепенно упражнения носят более творческий характер и приближаются к акту естественной речи.

**Комбинаторно-рецептивные упражнения** направлены на восприятие устных и письменных высказываний без анализа и перевода, использование знакомой структуры и в основном знакомой лексики.

**Продуктивные упражнения** направлены на устное и письменное выражение мыслей и использование материала для речи в речевых ситуациях для учащихся.

Таким образом, описанная система упражнений предназначена и применяется в первую очередь для активного внедрения иноязычной речи на занятиях по иностранному языку. Эта система является динамичной и позволяет менять соотношение тренировочных упражнений и упражнений, направленных на речевую практику.

Следует отметить, что на начальном этапе изучения иностранного языка речевая практика еще не развита, поэтому на занятиях необходимо больше внимания уделять изучению произношения и формированию произносительных навыков, развитию техники чтения и др.

Также необходимо подчеркнуть, что классификация упражнений на языковые и речевые является условной, потому что одни и те же упражнения могут быть как языковыми, так и речевыми, все зависит от этапа обучения иностранному языку.

На младшем этапе обучения иностранному языку формирование грамматических навыков происходит постепенно и включает в себя несколько особенностей:

1. Визуальная поддержка. На начальном этапе учащиеся часто используют визуальные материалы, такие как карточки с картинками и словами, чтобы связать грамматические правила с конкретными предметами или действиями.

2. Игры и активности. Использование игр и различных активностей позволяет детям практиковать новый материал и грамматические структуры в более интерактивной и захватывающей форме. Это помогает им понимать правила и запоминать их лучше и применять их на практике.

3. Развитие слухового восприятия. Одной из основных особенностей младшего возраста является его высокая способность к восприятию новой информации на слух. Поэтому важно предоставлять учащимся достаточное количество аудиоматериалов, чтобы они могли услышать и привыкнуть к различным грамматическим конструкциям.

4. Практика в речи. Для развития грамматических навыков необходимо поощрять учащихся к активному использованию языка в устной речи. Это можно делать посредством использования ролевых игр, диалогов с партнерами или небольших проектов, которые требуют использования грамматических правил.

5. Постепенное усложнение. Важно предоставлять учащимся грамматические правила постепенно, начиная с простых и наиболее употребительных конструкций. После того как они овладеют основами, можно переходить к более сложным и специфическим грамматическим структурам.

6. Контекстуальное понимание. Дети лучше запоминают и применяют

грамматические правила, когда они видят их в контексте реальных ситуаций. Поэтому важно предоставлять ученикам примеры и упражнения, которые связаны с их повседневной жизнью и интересами.

В целом, формирование грамматических навыков на младшем этапе обучения иностранному языку требует использования визуальных материалов, игр и активностей, развития слухового восприятия, практики в устной речи, постепенного усложнения и контекстуального понимания.

### **1.3 Роль игровых технологий в обучении грамматике**

Игровые технологии в настоящее время активно применяются методами для более легкого овладения иностранным языком учащимися младших классов. Они делают процесс изучения интересным, особенно благодаря тому, что игра является главной формой деятельности.

Младшие школьники очень любознательны, жаждут новых знаний и при этом не испытывают языкового барьера и проявляют большой интерес к языковым явлениям. У них наблюдается высокая мотивация к изучению иностранного языка, и они активно стремятся научиться читать, говорить и писать. Одним из основных факторов интереса к овладению иностранным языком выступает игра, поэтому на данном этапе учителям очень важно сохранить и продолжить развивать это желание у учащихся писать и говорить на иностранном языке [11, с. 132].

В образовательном процессе игра является формой деятельности, которая направлена на усвоение и воссоздание общественного опыта. Она используется в качестве педагогического средства уже давно и занимает важное место в методике преподавания. Игровая технология отличается от других методов обучения тем, что позволяет учащимся лично взаимодействовать с предметами науки и культуры. Участие в смоделированных ситуациях общения, которые максимально приближены к условиям реальной жизни, позволяет им вовлекаться и быть причастными к функционированию изучаемого явления.



Многообразие педагогических игр представляет собой довольно большую группу различных методов и приемов, которые используются для организации образовательного процесса. Основным отличительным признаком педагогической игры является наличие четкой цели обучения и педагогического результата, который имеет учебно-познавательную направленность и соответствует данной цели. В педагогической игре участники соревнуются или состязаются друг с другом, при этом их действия ограничены определенными условиями или правилами и направлены на достижение поставленной цели.

Удовольствие и конструктивный результат достигаются учащимися в процессе игры, которая применяется в современной школе в различных обстоятельствах. Она может использоваться как самостоятельная технология для освоения понятий, тем и разделов учебного предмета, а также как элемент более широкой технологии. Игра может быть организована в рамках урока или его различных частей, таких как введение, объяснение, закрепление, упражнение и контроль. Кроме того, игра может быть использована как технология внеклассной работы [1, с. 49].

При обсуждении использования игровых технологий на уроках иностранного языка, Ф.М. Стронин предлагает понимать под игрой ситуативно-вариативное упражнение, создающее возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему спонтанностью, эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия [20, с. 27]. Таким образом, он подчеркивает, что игра помогает воссоздать коммуникативную ситуацию на уроке [22, с. 27].

По мнению Е.И. Пассова, игровые технологии должны быть основаны на человеческих отношениях, чтобы быть полезными и содержательными, так как они позволяют моделировать ситуации общения. По мнению Е.И. Пассова, целями использования игровых технологий на уроках иностранного языка являются следующие:

- формирование определенных навыков;
- развитие конкретных речевых умений;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций [40, 92].

Е.И. Пассов также утверждает, что на этапе развития навыка необходимо использование готовых образцов высказываний в игре [40, 93].

Ученики, вовлеченные в игру, не осознают, что они получают новые знания. Их уроки продолжаются длительное время, и они наслаждаются работой с энтузиазмом. Цель игры не объясняется учащимся, и сам процесс игры становится важным. В ходе игры учащиеся активно участвуют взаимодействуют друг с другом.

Роль и место игровой технологии в учебном процессе зависят от того, как учитель понимает функции педагогических игр. По мнению педагогов и методистов, игра может выполнять несколько функций – обучающую, коммуникативную, диагностическую, функцию самореализации и самовыражения, развлекательную, мотивирующую, релаксационную, функцию коррекции.

Рассмотрим эти функции подробнее.

Обучающая функция предполагает, что игра способствует развитию определенных навыков и умений, таких как внимание, память и умение воспринимать информацию на слух. Она помогает учащимся расширить свой кругозор и готовит их к изучению нового учебного материала.

Коммуникативная функция направлена на активное взаимодействие учащихся друг с другом, на участие учащихся в различных коммуникативных ситуациях и на стремление решить конфликты без использования агрессии. Учащиеся имеют общую цель, которую стремятся достичь совместными усилиями. Игра также облегчает учителю установление связи с учащимися и создание доверительных отношений.

Диагностическая функция включает контроль и оценку учебного процесса. Она позволяет выявлять возможные отклонения и оптимизировать образо-

вательные программы и методы педагогического воздействия. Эта функция связана с желанием учащихся познавать новое и разнообразное. Игра создает благоприятную и дружескую атмосферу, чтобы привлечь и заинтересовать учащихся, а также вовлечь их в активную работу на уроке. Игра, в свою очередь, предоставляет учащимся возможность проявить свои знания и способности. Во время игры у учителя есть возможность лучше узнать учащихся, их интересы и увлечения. Игра также помогает учащимся без страха выразить свое мнение, проявить творческий потенциал и поделиться идеями со своими одноклассниками.

Функция самореализации или самовыражения реализуется посредством участия детей в игре. Некоторые дети чувствуют себя неуверенно, отвечая перед своими сверстниками из-за страха неудачи. В такие моменты игра помогает учащимся высказывать свое мнение, проявлять творческий потенциал и делиться идеями со своими одноклассниками, не испытывая страха.

Развлекательная / мотивирующая функция тесно связана с желанием учащихся открывать что-то новое и интересное. Использование игры помогает создать приятную среду и дружелюбную атмосферу, которая заинтересует учащихся и заставит их активно участвовать в уроке.

Релаксационная функция проявляется в следующем: учащиеся младшего возраста часто быстро утомляются на уроке и оказываются в состоянии сильного напряжения. Однако использование игровой формы занятий помогает снизить утомляемость и повысить активность учащихся.

Функция коррекции помогает детям лучше справиться в процессе игры. В игре у всех одинаковые возможности, она доступна даже слабым учащимся. Когда используется коррекционная игра, она помогает замкнутым детям лучше справиться с беспокойством и тревогой, которые мешают нормальному общению с одноклассниками. Учащиеся помогают друг другу в достижении поставленных целей и задач, объясняют правила тем, кто не разобрался в них. После

игры у ребенка сохраняются положительные эмоции на долгое время, а также формируются навыки коллективной работы.

Не менее важным является планирование игровой деятельности на уроке. Игровые элементы на уроке не только делают занятие более интересным и увлекательным, но и выполняют ряд важных образовательных задач:

1. Повышают мотивацию учащихся к обучению.
2. Развивают внимание, мышление, воображение, память.
3. Учат работать в команде, коммуницировать и взаимодействовать друг с другом.
4. Формируют навыки самоконтроля и самооценки.
5. Расширяют кругозор и развивают эрудицию.

Н.М. Королева утверждает, для того чтобы игровая деятельность на уроке была эффективной, ее необходимо правильно спланировать и при этом следует учитывать следующие требования:

1. Четко сформулировать цели и задачи игры. Чего вы хотите достичь с помощью игры? Какие знания, умения и навыки должны приобрести учащиеся?
2. Выбрать подходящую форму игры. Существуют различные игровые формы: дидактические игры, ролевые игры, деловые игры, игры-соревнования и т.д. Выбор формы игры зависит от возраста учащихся, их уровня знаний и навыков, а также от темы урока.
3. Продумать правила игры. Правила игры должны быть четкими и понятными для всех участников. Они должны регулировать порядок проведения игры, действия игроков и критерии оценивания результатов.
4. Подготовить реквизиты для игры. В зависимости от формы игры могут понадобиться различные реквизиты: карточки, фишки, жетоны, игровое поле и т.д.
5. Мотивировать учащихся на игру. Для этого можно использовать различные приемы: создать интригующую игровую ситуацию, предложить учащимся соревнование, пообещать им награду за победу.

6. Обеспечить включение каждого участника в игру. Не допускайте ситуации, когда одни учащиеся активно участвуют в игре, а другие остаются пассивными наблюдателями. Следите за тем, чтобы каждый ученик имел возможность высказаться, проявить себя и внести свой вклад в общее дело.

7. Предоставить учащимся возможность самостоятельной работы. Позвольте учащимся самим принимать решения, выбирать варианты действий и находить пути решения проблем. Это поможет им развить самостоятельность, инициативность и творческое мышление.

8. Диверсифицировать результаты игры. Не всегда победителями должны становиться одни и те же ученики. Предусмотрите возможность разных результатов игры, чтобы каждый ученик мог почувствовать себя победителем.

9. Подобрать игровые задания, соответствующие уровню знаний и навыков учащихся. Задания должны быть достаточно сложными, чтобы вызывать интерес и стимулировать мыслительную деятельность, но не слишком сложными, чтобы не вызывать у учащихся стресс и разочарование.

10. Осуществить подбор таких игровых заданий, чтобы их выполнение вызывало определенные трудности.

11. Оценить результаты игры. Оценка результатов игры должна быть объективной и справедливой. При оценке учитывайте не только игровые результаты учащихся, но и их активность, инициативность и творческий подход [23, с. 92].

Следуя этим требованиям, учитель может спланировать и провести эффективную игровую деятельность на уроке, которая будет способствовать не только достижению образовательных целей, но и формированию важных качеств учащихся.

Таким образом, грамматический навык является одной из значимых составляющих при обучении иностранному языку.

Под грамматическим навыком понимается сложный синтезированный навык, который состоит из морфологических и синтаксических аспектов языка.

Также в понятие грамматического навыка входит умение применять грамматические правила для построения верных предложений и корректного выражения своих мыслей на иностранном языке.

При обучении грамматическому навыку могут применяться различные подходы – эксплицитный, имплицитный, дифференцированный. В процессе работы над формированием грамматических навыков перечисленные подходы не используются в чистом виде. Однако, они учитывают не только возраст учащихся, но и содержание обучения, помогают создать благоприятную атмосферу на уроке иностранного языка.

Применение игровой технологии на уроке иностранного языка придает учебному процессу интерактивность и способствует активизации учащихся на уроке. Игровая технология помогает раскрыть потенциал учащихся, способствует формированию грамматических навыков, развивает взаимодействие учащихся друг с другом, учит учащихся действовать в различных ситуациях общения.

Также игровые технологии способствуют развитию и укреплению учебной мотивации учащихся, повышению их интереса к изучению иностранного языка у младших школьников.

## 2 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

### 2.1 Игровые технологии и их влияние на мотивацию и успешность обучения иностранному языку

Игровые технологии имеют значительное влияние на мотивацию и успешность обучения. Они предоставляют учащимся возможность активного участия в процессе обучения, что способствует повышению интереса к предмету и мотивации для его изучения.

Одно из главных преимуществ игровых технологий – это возможность обучения через взаимодействие и практическое применение полученных знаний. Учащиеся могут применять и тестировать свои навыки в реальных или моделированных ситуациях, что помогает им лучше усвоить материал и легче запомнить его.

Кроме того, игровые технологии предлагают ряд ситуаций, где учащиеся могут применять стратегическое и критическое мышление, а также развивать навыки проблемного решения и сотрудничества. Они позволяют обучаться в группе или виртуальных командах, что способствует развитию коммуникативных и социальных навыков.

Использование игровых технологий также повышает мотивацию учащихся к обучению. Они стимулируют их любопытство и желание исследовать новую информацию и навыки. Благодаря возможности немедленной обратной связи они также могут увидеть свой прогресс и достижения, что является мощным мотиватором для продолжения обучения.

Также игровые технологии предлагают учащимся индивидуальное обучение, которое позволяет адаптировать учебный материал и программу под их индивидуальные потребности и темпы обучения. Учащиеся могут обучаться в собственном ритме и получать дополнительную поддержку и помощь там, где

это требуется.

В итоге, использование игровых технологий в обучении способствует повышению мотивации и успешности обучения путем создания интерактивной и стимулирующей среды, где учащиеся активно участвуют в процессе обучения и получают непосредственную обратную связь на свои достижения. Они помогают развить важные навыки и способности, которые необходимы для успешной учебы и будущей профессиональной деятельности.

Использование игровых технологий может стать залогом успешности на занятиях по иностранному языку. В современном мире, где информация доступна постоянно, а внимание детей рассеивается с космической скоростью, учителям всё сложнее увлечь и заинтересовать учеников. Игровые технологии, как глоток свежего воздуха, врываются в рутину уроков, делая их не только эффективными, но и увлекательными.

В настоящее время существует достаточное количество классификаций игр, которые используются на занятиях по иностранному языку.

Так, например, А.А. Деркач классифицирует игры по следующим основаниям:

- по количеству участников игры делятся на индивидуальные, парные, групповые, фронтальные;
- по характеру и форме проведения игры классифицируются на предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные, коммуникативные, комплексные и др.;
- по способу организации игры можно разделить на компьютерные, письменные, устные и др.;
- по степени сложности игры делятся на моноситуационные и полиситуационные;
- по уровню сложности выделяют игры на узнавание, репродуктивные, творческие игры;



– по длительности проведения игры могут быть непродолжительными и продолжительными;

– по цели и содержанию игры бывают языковые, речевые, для общения;

– по типу задач игры классифицируют на оперативные, тактические, стратегические.

Н.Д. Гальскова, в свою очередь, предлагает классификацию, которая ориентирована на формирование грамматического навыка у младших школьников [15, с. 43]. По ее мнению, к таким играм относятся языковые, коммуникативные и ролевые игры.

Языковые игры развивают умения и навыки на материале разных знаков языка – от слогов до микротекстов. Языковые игры подходят для начального этапа обучения и состоят из разнообразных языковых заданий, целью которых является активизация и закрепление языкового материала.

Коммуникативные игры развивают навык общения с помощью репродуктивно-продуктивных заданий. Коммуникативные игры являются ситуативно обусловленными, создают условия для формирования устойчивой ассоциации между языковым навыком и его функцией.

Ролевые игры характеризуются наличием проблемы и всевозможных ролей, где происходит речевое взаимодействие в рамках заданной ситуации.

На начальном этапе работы над грамматическим материалом важно использовать простые моноситуационные коммуникативные игры, чтобы максимально развить формируемый навык.

#### **К преимуществам игровых технологий относятся:**

– повышение мотивации: игры делают изучение языка увлекательным, интересным, азартным;

– активизация речевой деятельности: в игровой форме дети не боятся ошибаться, говорят больше и свободнее;

– развитие коммуникативных навыков: игры учат детей взаимодействовать друг с другом, общаться, договариваться, решать задачи сообща;

- расширение словарного запаса: игры позволяют учить новые слова и выражения в контексте, что способствует их лучшему запоминанию;
- развитие грамматических навыков: игры помогают практиковать грамматические правила в различных ситуациях;
- развитие памяти, внимания, мышления: игры тренируют когнитивные функции, что положительно влияет на успеваемость в целом.

М.Ф. Стронин, занимающийся изучением роли игр в обучении иностранным языкам, выделяет два вида игр – подготовительные и творческие. Подготовительные игры, по его мнению, помогают улучшить речевые навыки. Творческие игры способствуют развитию речевых навыков и умений.

По типу деятельности игры подразделяются на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; игры-драматизации.

С точки зрения целевых ориентиров игры можно классифицировать на дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие.

Дидактическая игра представляет собой игру, имеющей в качестве цели обучение, передачу знаний и навыков. Она используется в учебных целях и помогает детям усваивать новую информацию через активное участие в игровом процессе.

Воспитывающая игра представляет собой игру, которая направлена на развитие воспитательных качеств у детей. Она способствует формированию понимания этических, моральных и социальных норм, а также развитию таких качеств, как сотрудничество, ответственность, толерантность и самоконтроль.

Развивающая игра является игрой, которая осуществляет развитие различных аспектов личности ребенка. Она помогает развивать когнитивные, эмоциональные, социальные и физические навыки и способности. Такие игры могут включать задания на логику, память, моторику, общение и т.д.

Социализирующая игра представляет собой игру, способствующую развитию социальных навыков у детей. Она позволяет детям учиться взаимодействовать с другими людьми, строить отношения, участвовать в коллективных действиях, развивать коммуникативные умения, учиться принимать решения, учитывая интересы других людей.

## **2.2 Особенности использования грамматических игр на младшем этапе обучения иностранному языку**

Грамматические игры являются важным инструментом в развитии внимания учащихся, их познавательного интереса и творческого мышления. Они помогают создать благоприятный климат на уроке и активизировать использование нового лексического материала в нетрадиционной форме, что способствует предотвращению процесса забывания активного словарного запаса.

Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом играют основную роль в управлении учебно-познавательной деятельностью обучающихся и формировании у них лексических и грамматических навыков. Они также способствуют организации самостоятельной работы на уроках с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

Цель грамматических игр на уроках немецкого языка состоит в том, чтобы научить учащихся использовать речевые образцы, содержащие определенные грамматические сложности, а также создавать естественные условия для использования грамматических конструкций в непринужденных моментах общения.

В связи с этим мы можем сформулировать следующее определение:

Грамматическая игра – это игровая форма обучения или практики грам-

матических правил и навыков. Она обычно предполагает задания, в которых игрокам нужно использовать определенные грамматические конструкции, правила, употребление слов или правила пунктуации. Грамматические игры могут быть полезными для развития навыков коммуникации на иностранном языке и для закрепления грамматических знаний.

Чтобы поддерживать активность учащихся и закреплять их грамматические навыки, при выполнении игровых упражнений используются различные формы работы: индивидуальная; парная; групповая; фронтальная.

Грамматические игры являются важным инструментом в процессе формирования фонетических навыков на начальном этапе обучения иностранному языку. Они выполняют ряд функций, которые способствуют эффективному усвоению языка и развитию языковых навыков у учащихся.

1. Обучающая функция. Грамматические игры обеспечивают практику использования грамматических структур в контексте, что способствует формированию и развитию навыков владения иностранным языком в конкретной ситуации общения. Игры позволяют учащимся применять грамматические правила в различных ситуациях, что помогает им лучше понять и запомнить их.

2. Воспитательная функция. Грамматические игры помогают воспитывать у учащихся такие качества, как работа в команде, уважительное отношение к партнерам или соперникам по игре, оказание взаимопомощи. Игры создают условия для взаимодействия учащихся, что способствует развитию их социальных навыков и умения сотрудничать с другими.

3. Развивающая функция. Грамматические игры способствуют развитию таких психических познавательных процессов, как мышление, память, восприятие и внимание. Игры требуют от учащихся активного участия, что стимулирует их мыслительную деятельность и развивает их память. Игры также помогают развивать такие личностные качества, как мобильность, настойчивость, стрессоустойчивость и др.

4. Развлекательная функция. Грамматические игры создают благоприятную атмосферу на уроке, которая делает процесс обучения иностранному языку более интересным, увлекательным и непринужденным. Игры помогают снять напряжение и усталость, что способствует лучшему усвоению материала.

5. Коммуникативная функция. Грамматические игры создают ситуацию иноязычного общения, способствующая возникновению новых эмоционально-коммуникативных отношений. Игры позволяют учащимся общаться друг с другом на иностранном языке, что помогает им преодолеть языковой барьер и развить навыки коммуникации.

6. Психологическая функция. Грамматические игры помогают снять психологические трудности (барьеры), которые могут возникать у учащихся при изучении иностранного языка. Игры создают условия для безопасной и поддерживающей среды, в которой учащиеся могут экспериментировать с языком и преодолевать свои страхи и сомнения.

Таким образом, грамматические игры являются эффективным инструментом в процессе формирования фонетических навыков на начальном этапе обучения иностранному языку. Они выполняют ряд важных функций, которые способствуют эффективному усвоению языка и развитию языковых навыков у учащихся.

Игра используется как метод наглядного обучения и упражнения. Учебные игры могут дать представление о целях и задачах учебного процесса, а также о его организации, степени его эффективности и о личностных способностях учащихся. Стоит отметить, что игры не являются единственной целью; они служат инструментом для улучшения грамматики, лексики, чтения, письма и устной речи.

Игры являются эффективным средством развития грамматического навыка и одновременно способствуют развитию устной речи учащихся. В ходе этих игр ученики применяют изучаемый языковой материал в реалистичных ситуациях, соответствующих их повседневной жизни. Существует множество мето-

дических пособий, предлагающих разнообразные грамматические игры для занятий по иностранному языку.

Грамматический навык в методике определяется как автоматическое использование грамматического материала в продуктивной речевой деятельности. Реализация грамматических игр включает в себя материальные формы иностранного языка, такие как суффиксы, префиксы, целостные словоформы, осознание грамматических форм ИЯ, объединенных в грамматических категориях (роде, числе, падеже), правила образования и употребления этих форм, а также действия по грамматическому оформлению речи.

Формирование грамматических навыков происходит по этапам. Необходимо вести работу по развитию как продуктивного, так рецептивного грамматического навыка.

Продуктивный навык позволяет находить подходящие модели речи и применять их в соответствии с правилами языка. В результате, этот навык должен быть автоматическим и стабильным. Выделяются три основных этапа формирования грамматического навыка в продуктивной речи:

- 1) ознакомление и первичное закрепление;
- 2) тренировка;
- 3) применение [40, с. 123].

Первичной целью ознакомления с грамматическим материалом является формирование ориентировочной основы для последующего развития грамматических навыков. Эта база включает понимание значения и употребления грамматических структур, а также контроль их понимания и первичное закрепление. Следующий этап предполагает развитие навыка точного использования грамматических структур в типичных речевых ситуациях. При этом важно обеспечить гибкость навыка, обучая учащихся варьировать использование грамматики в зависимости от условий общения. Для этих целей используются имитационные, подстановочные и трансформационные упражнения, а также упражнения игрового характера. Упражнения на этапе перехода от навыков к

умениям предполагают использование грамматических структур без языковых подсказок в соответствии с речевыми задачами. Материалом для таких упражнений могут служить тексты устных тем, произведения домашнего чтения и диафильмы. Контроль грамматических навыков может быть интегрирован в речевую деятельность или проводиться как отдельный этап. Преподаватель может осуществлять контроль в процессе слушания, говорения, чтения или письма, обращая внимание на правильность использования грамматических структур в речевом контексте [40, с. 124].

Рецептивный грамматический навык – это способность распознавать грамматические формы и соотносить их со значением в процессе чтения и аудирования. Усвоение грамматики в рецептивном режиме основано на узнавании, которое предполагает запоминание и сохранение в памяти грамматических структур и моделей.

Развитие рецептивного грамматического навыка происходит в три основных этапа:

1. Ознакомление с новым грамматическим явлением.

Объяснение грамматической формы начинается с введения ее признаков и постепенного раскрытия значения. Все значения грамматической формы представляются одновременно. Объяснения проводятся в контексте текстов для конкретного и наглядного представления. Анализ формы является основным приемом ознакомления с новым материалом для определения ее содержания.

2. Тренировка и автоматизация.

После ознакомления следует этап тренировки, направленный на автоматизацию навыка узнавания грамматической формы в потоке речи. Тренировочные упражнения включают работу с письменными текстами, аудирование, а также грамматические игры и задания. Постепенно упражнения усложняются, стимулируя узнавание грамматики в аутентичном контексте.

3. Применение.

На заключительном этапе рецептивный грамматический навык переходит в активную фазу применения. Учащиеся используют грамматические формы в различных речевых ситуациях, таких как разговоры, чтение и письмо. Автоматизация и свободное использование грамматики в речи свидетельствуют о сформированном навыке [25, с 18].

Для эффективного ознакомления с новым грамматическим явлением важно соблюдать следующие методические требования:

– наглядность: использование визуальных материалов (таблицы, схемы), наглядных примеров из текстов или речи;

– поэтапность: последовательное представление признаков и значений грамматической формы;

– анализ: вовлечение учащихся в активное изучение грамматики, сравнение с известными структурами;

– обобщение: выделение основных правил и особенностей грамматического явления;

– практическое закрепление: выполнение упражнений и заданий для отработки узнавания и понимания грамматической формы.

### **2.3 Психолого-педагогические особенности развития детей младшего школьного возраста**

Чтобы создать эффективный план урока и добиться положительных результатов в обучении иностранному языку, необходимо понимать психолого-педагогические особенности учащихся начальных классов.

Многие психологи (Г.С. Абрамова, Р.С. Немов, В.А. Слостенин, Д.Б. Эльконин) определяют возрастные границы от 6-7 лет до 10-11 лет. В этом периоде дети переходят к новому этапу развития своего психического и познавательного мира, что связано преимущественно с началом школьного обучения. Процесс развития у младших школьников основывается на основной деятельности учения. Организация обучения способствует формированию у детей общих способов действий и раскрывает значительные перспективы для самопознания.



Психологи утверждают, что в этом возрасте закрепляются и совершенствуются необходимые для успешного обучения основные человеческие особенности познавательных процессов. [54, с. 77]

Г.С. Тарасов придерживается мнения, что к психологическим особенностям младшего школьника относятся:

- моторная активность;
- сенсорно-перцептивная активность (способность и потребность в новых сенсорных впечатлениях, их сохранения и воспроизведения);
- интеллектуально-волевая активность (интеллектуальная инициативность, любознательность, интерес к выявлению связей, причинно-следственных отношений, объективизация и воспроизведение ситуаций, выделение себя из «поля деятельности» и т.д.);
- мотивация и эмоционально-выразительная активность (социальный диапазон жизненных мотивов, способность к их выявлению, символизации, замещению);
- способность к включению всех этих форм психической активности в реальную деятельность, поведение, общение (включая учение и игру) для их эффективного построения, регулирования.

Также в младшем школьном возрасте происходит закрепление и развитие основных характеристик познавательных процессов, а именно мышления, интеллекта, памяти, внимания, эмоций, воображения, восприятия и речи, которые необходимы для обучения в школе.

По мнению В.В. Давыдова, ребенок, начиная обучение в школе, обладает конкретным мышлением, видя внешнюю сторону предметов и явлений. Начальный этап обучения знакомит его с формой, красками, звуками и ощущениями, но под влиянием обучения происходит постепенный переход к познанию сущности явлений, отражению существенных свойств и признаков, что позволяет делать первые обобщения, выводы, аналогии и умозаключения. В рамках учебной деятельности младший школьник усваивает основы теоретиче-

ского сознания и мышления людей, что способствует развитию произвольности, содержательной рефлексии, анализа и планирования, приводя к существенным изменениям как в познавательных процессах, так и в личности ребенка.

Абстрактное мышление способствует ученику решать задачи, ориентируясь на внутренние сущности и отношения объектов. К концу четвертого класса дети выходят на новый уровень развития мышления – они умеют понимать причинно-следственные связи. В то же время образное мышление остается основным в младшем школьном возрасте.

Общее развитие интеллекта у младших школьников идет по нескольким направлениям:

- овладение и активное использование речи как средства мышления;
- объединение и взаимное обогащение различных видов мышления (наглядного, образного и логического);
- различение и самостоятельное развитие двух фаз интеллектуального процесса (подготовительной и интеллектуальной).

Р.С. Немов отмечает значительный прогресс в умственном развитии детей данного возраста.

Огромное значение в учебном процессе школьника имеет его память. Память ребенка в основном оперирует наглядно-образными образами. Легко запоминается интересный, конкретный и яркий материал. Однако младшие школьники пока не в состоянии контролировать свою память и использовать ее эффективно для обучения. Учителям приходится приложить значительные усилия для развития у детей навыков самоконтроля, самопроверки знаний и организации учебной работы.

Л.С. Выготский подчеркивал, что у младших школьников активно развивается механическая память, связанная с логическими связями информации.

Произвольная память становится важной функцией, на которой базируется учебная деятельность, и дети начинают понимать, что им необходимо ис-

пользовать свою память для успешного обучения. Запоминание и воспроизведение учебного материала позволяет детям осознать свои психические изменения в процессе обучения и увидеть, что учиться значит изменять себя в знаниях и развивать способности к самостоятельным действиям.

Внимание младших школьников нестабильно, ограничено и зависит от контекста. Поэтому процесс обучения и воспитания начальной школы направлен на развитие культуры внимания. Произвольное внимание развивается параллельно с другими функциями, в первую очередь с мотивацией к учению и чувством ответственности за результаты обучения.

Что касается переключаемости, то она в данном возрасте проявляется еще более ярко, чем у взрослых в среднем. Это объясняется бодростью организма и активностью процессов в центральной нервной системе ребенка. Тем не менее, даже здесь внимание ребенка сохраняет некоторые черты, свойственные исключительно детям. Наивысшую степень сосредоточенности дети проявляют тогда, когда предмет или явление, которые привлекли их внимание, являются особенно увлекательными.

С появлением в школе меняется эмоциональная сфера ребенка. С одной стороны, у младших школьников, особенно первоклассников, сохраняется тенденция реагировать бурно на отдельные события, затрагивающие их. Дети остаются чувствительными к окружающей их среде, восприимчивыми и эмоционально отзывчивыми. Они привлекают внимание к тем объектам или свойствам предметов, которые вызывают непосредственный эмоциональный отклик. Наглядное, яркое, живое обычно наилучшим образом усваивается детьми.

В этом возрасте происходит развитие воображения. Ребенок уже способен создавать разнообразные ситуации. В рамках учебной деятельности предъявляются специфические требования к воображению, стимулирующие произвольные действия. Учитель на уроке предлагает детям представить определенную ситуацию, в рамках которой происходят изменения с объектами, образами, знаками. Эти учебные задачи способствуют развитию воображения, но требуют

определенной поддержки со стороны специальных инструментов – иначе ребенок может испытывать затруднения с осуществлением произвольных действий воображения. К таким инструментам могут относиться реальные объекты, схемы, макеты, знаки, графические изображения и другие. Самое яркое воображение часто проявляется в процессе рисования, а также в написании рассказов и сказок. Непрерывная работа воображения является ключевым способом для освоения ребенком внешнего мира, позволяя выйти за пределы собственного практического опыта. Это является важным психологическим условием для развития креативности и способности к адаптации к социальным стандартам. [1, с. 36]

Исходя из этого, можно прийти к следующим выводам. Дети младшего школьного возраста, от 6 до 11 лет, находятся в периоде интенсивного физического, психического и социального развития. В этот период важное значение имеет поддержка и стимулирование психолого-педагогических особенностей развития детей. А именно:

1. Начало формирования навыков саморегуляции и самоконтроля. Развитие самооценки и самопонимания позволяет детям осознавать свои сильные и слабые стороны, а также управлять своими эмоциями и поведением.

2. Неравномерность психофизического развития. Дошкольники могут быть на разных стадиях развития по разным областям: умственному, речевому, моторному и т.д. Важно учитывать эти различия и предлагать индивидуализированный подход к каждому ребенку.

3. Развитие способностей к общению и социализации. Дети в этом возрасте начинают проявлять интерес к общению с одноклассниками, могут возникать конфликты и ситуации конкуренции. Педагоги могут помочь детям научиться строить отношения и решать конфликты конструктивным образом.

4. Стремление к самостоятельности и ответственности. Важно поддерживать детей в их желании самостоятельного решения задач и выполнения обя-

занностей. Поощрение и поддержка в формировании навыков самоуправления помогут детям развиваться в этом направлении.

5. Потребность в познании и изучении окружающего мира. Дети активно интересуются новыми знаниями и навыками, поэтому важно создавать для них интересные и разнообразные учебные ситуации, которые будут стимулировать их познавательные способности.

Понимание и учет психолого-педагогических особенностей развития детей младшего школьного возраста помогут педагогам и родителям эффективно поддерживать и развивать ребенка в наиболее благоприятном для него направлении.

Таким образом, каждая грамматическая игра имеет свои цели и задачи. Грамматические игры способствуют укреплению и улучшению грамматических навыков в процессе использования учащимися речевых образцов и создания реальных, естественных ситуаций общения.

Существует большое количество классификаций грамматических игр. Все игры делятся на те, где используются речевые образцы, а также на те, в которых присутствуют ситуации реального общения.

Также игры могут выполнять различные функции – развивающие, воспитательные, психологические корректирующие и др.

Следует отметить, что использование грамматических игр на уроках иностранного языка должно носить систематический характер, в этом случае они в полной мере будут выполнять возложенные на них функции.

### 3 ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

#### **3.1 Анализ учебно-методического комплекса И.Л. Бим, Л.И. Рыжовой «Немецкий язык. Первые шаги»**

Учебно-методический комплекс «Немецкий язык. Первые шаги», авторами которого являются И.Л. Бим, Л.И. Рыжовой, И.В. Карелина, Т.Л. Вячеславова, представляет собой обширный материал для изучения немецкого языка учащимися 2-4 классов. Данный комплекс является результатом работы российского издательства «Просвещение» и включает в себя две части, каждая из которых охватывает определенный курс изучения языка. Комплекс учебников «Первые шаги» создан на основе примерных программ по иностранным языкам и соответствует требованиям Федерального образовательного стандарта начального общего образования по иностранным языкам для начальной школы общеобразовательных учреждений.

Данная линейка учебников разработана для изучения немецкого языка как второго иностранного языка в начальной общеобразовательной школе. В соответствие с требованиями, линейка учебников предполагает по два учебных часа в неделю, что в общей сложности составляет 70 часов в учебном году. Учебно-методический комплекс „Deutsch. Erste Schritte“ идеально подходит для учащихся, которые не имеют предварительного опыта изучения немецкого языка или небольшой уровень знания языка.

Комплекс учебников «Немецкий язык. Первые шаги» содержит различные дополнительные материалы, такие как упражнения, задания, тесты, аудиофайлы и многое другое, чтобы помочь улучшить свои навыки чтения, письма и разговорной речи на немецком языке. Кроме того, данные учебники предназначены для того, чтобы учащиеся могли изучать язык в интерактивном формате с помощью современных технологий. Все это еще больше улучшает

обучение языку и помогает учащимся быстро и легко усваивать материал.

Данный исследовательский анализ фокусировался на содержании УМК по изучению второго иностранного языка в общеобразовательных школах. Основные аспекты программы, такие как интеграция родного языка и дополнительные интерактивные возможности для ученической активности, были подвергнуты тщательному рассмотрению. Особое внимание было уделено комплексности и последовательности шагов, направленных на формирование знаний, навыков и умений, необходимых для успешного овладения языком.

Особое внимание уделяется соотносительности учебных программ с целями и задачами обучения, а также их соответствию особенностям психологической активности учащихся. Очевидно, что такой подход способствует повышению качества образования и увеличению мотивации учащихся к изучению языков.

Кроме того, была установлена допустимость индивидуального подхода к реализации образовательного процесса и присутствие элементов межпредметной связи для познавательной деятельности. Это позволяет более эффективно развивать потенциал каждого учащегося, учитывая его индивидуальные особенности и потребности.

Стоит отметить высокий уровень педагогической и воспитательной ценности содержания учебно-методических комплексов. Они являются неотъемлемой частью образовательного процесса и способствуют формированию у учащихся не только языковых, но и общеучебных и предметных знаний, умений и навыков. Таким образом, содержание учебно-методических комплексов по второму иностранному языку, используемого в общеобразовательных школах, обладает рядом особенностей, способствующих эффективному и качественному языковому образованию.

В состав учебно-методического комплекса входят: учебник, рабочая тетрадь, книга для учителя, книга для чтения, аудиоприложение, дополнительные упражнения.

1. Структура и организация: Учебник разделен на две части, что удобно для учебного года. Каждая часть содержит тематические разделы, которые включают в себя основные лексические и грамматические единицы и помогают учащимся усваивать материал постепенно и последовательно.

**Учебник для 2 класса 1 часть** включает в себя 31 урок. Вот их перечень:

1. Что надо знать перед тем, как отправиться в путь?
2. Давайте познакомимся!
3. Итак, как поздороваться и представиться по-немецки?
4. О чём говорят пальчиковые куклы?
5. Поиграем? Споём? (повторение).
6. А всё ли мы успели повторить? (резервный урок).
7. Как при знакомстве представить других?
8. Как уточнить, переспросить?
9. Как на вопрос-сомнение дать отрицательный ответ?
10. Поиграем? Споём? (повторение).
11. А всё ли мы успели повторить? (резервный урок).
12. Как выяснить, кто это?
13. Итак, как спросить, кто это?
14. Спрашиваем, как зовут сверстников, как зовут взрослых.
15. Поиграем? Споём? (повторение).
16. А всё ли мы успели повторить? (резервный урок).
17. Спросим, кто откуда.
18. Как спросить о возрасте?
19. Что мы уже можем сообщить о себе?
20. Поиграем? Споём? (повторение).
21. А всё ли мы успели повторить? (резервный урок).
22. Итак, кто придет на «Праздник алфавита»?
23. Как сказать, кто какой?
24. Also, wer ist wie?



25. Готовимся к «Празднику алфавита».
26. Поиграем? Споём? (повторение).
27. Наши праздники: «Праздник Рождества», «Праздник Нового года».
28. «Праздник алфавита». А всё ли мы успели повторить?

**Часть 2 учебника** содержит 6 глав, а именно:

1. Unsere neuen Lehrbuchfiguren.
2. Wessen Fotos sind hier? Was erzählen sie?
3. Was machen Sabine und Sven gern zu Hause? Und wir?
4. Was wir nicht alles machen!
5. Spielen wir auf unserem Fest Szenen aus einem Märchen? Oder ist es zu schwer?
6. Willkommen zu unserem Fest! [5]

Пройдя это курс учебника с грамматической стороны речи учащиеся должны уметь:

– распознавать и употреблять в устной и письменной речи изученные морфологические формы и синтаксические конструкции немецкого языка:

1. Основные коммуникативные типы предложений: повествовательные (утвердительные, отрицательные (с nicht), вопросительные (общий, специальный вопросы).
2. Нераспространённые и распространённые простые предложения.
3. Предложения с простым глагольным сказуемым, с составным именным сказуемым и с простым составным глагольным сказуемым.
4. Спряжение глаголов sein, haben в Präsens.
5. Спряжение некоторых глаголов в Präsens, в том числе с изменением корневой гласной (fahren, tragen, lesen, sprechen), кроме 2-го лица мн. числа.
6. Модальные глаголы können, mögen в Präsens; порядок слов в предложении с модальным глаголом.

7. Имена существительные с определённым и неопределённым артиклем (наиболее распространённые случаи употребления); род имён существительных.

8. Существительные в именительном и винительном падежах.

9. Имена собственные (антропонимы) в родительном падеже.

10. Личные (кроме *ihr*) и притяжательные местоимения (*mein, dein*).

11. Количественные числительные (1-12).

12. Вопросительные слова (*wer, was, woher, wie*).

13. Союзы *und, aber* (при однородных членах) [5].

**Учебник для 3 класса 1 часть** включает в себя 4 главы, первая из которых представляет собой небольшой повторительный курс и не включена в нумерацию глав. Вот их перечень:

1. Hallo, 3 Klasse! Wiedersehen mit Freunden. (Kleiner Wiederholungskurs).

2. Sabine geht gern in die Schule. Und ihr?

3. Es ist Herbst. Wie jetzt das Wetter?

4. Und was bringt uns der Winter?

Эта часть учебника заканчивается новогодним праздником.

**Часть 2 учебника** содержит 3 главы, а именно:

1. In der Schule haben wir viel zu tun...

2. Der Frühling ist da. Und auch tolle Feiertage, nicht?

3. Geburtstag! Ist das nicht auch ein schöner Tag?

Эта часть учебника заканчивается празднованием дня рождения Сабины, а также сказкой „Drei Schmetterlinge“ [6].

Пройдя это курс учебника с грамматической стороны речи учащиеся должны уметь:

– распознавать в письменном и звучащем тексте и употреблять в устной и письменной речи изученные грамматические конструкции и морфологические формы немецкого языка:

1. Основные коммуникативные типы предложений: повествовательные (утвердительные, отрицательные (с *kein*), побудительные предложения (кроме вежливой формы с *Sie*).

2. Предложения с местоимением *es* и конструкцией *es gibt*.

3. Спряжение глаголов *sein, haben* в *Präteritum*.

4. Спряжение слабых и сильных глаголов в *Präsens* (в том числе во 2-м лице мн. числа).

5. Использование слабых и сильных глаголов в *Perfekt*: повествовательные и вопросительные предложения (общий и специальный вопросы).

6. Модальные глаголы *mögen* (в форме *möchte*), *müssen* (в *Präsens*).

7. Множественное число имён существительных.

8. Нулевой артикль с именами существительными (наиболее распространённые случаи употребления).

9. Склонение имён существительных в единственном числе в именительном, дательном и винительном падежах.

10. Притяжательные местоимения (*sein, ihr, unser, euer, Ihr*).

11. Количественные числительные (13-30).

12. Наиболее употребительные предлоги для выражения временных и пространственных отношений *in, an* (употребляемые с дательным падежом) [6].

**Учебник для 4 класса 1 часть** включает в себя 3 главы, первая из которых представляет собой небольшой повторительный курс и не включена в нумерацию глав. Вот их перечень:

1. *Wir wissen und können schon vieles. Oder? (Wiederholung)*.

2. *Wie war es im Sommer?*

3. *Und was gibt es Neues in der Schule?*

Эта часть учебника заканчивается новогодним праздником, на что даётся установка в начале курса.

**Часть 2 учебника** содержит 3 главы, а именно:

1. *Mein Zuhause. Was gibt es da alles?*

2. Freizeit ... Was machen wir da?
3. Bald kommen die großen Ferien.

Эта часть учебника также заканчивается праздником и сказкой „Der Wolf und die sieben Geißlein“ [7].

Пройдя это курс учебника с грамматической стороны речи учащиеся должны уметь:

– распознавать в письменном и звучащем тексте и употреблять в устной и письменной речи изученные синтаксические конструкции и морфологические формы немецкого языка:

1. Простые предложения с однородными членами (союз *oder*).
2. Сложносочинённые предложения с сочинительными союзами *und*, *aber*, *oder*, *denn*.
3. Модальный глагол *wollen* (в *Präsens*).
4. Прилагательные в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения.
5. Личные местоимения в винительном и дательном падежах (некоторых речевых образцах).
6. Указательные местоимения *dieser*, *dieses*, *diese*.
7. Количественные (до 100) и порядковые (до 31) числительные.
8. Предлоги *für*, *mit*, *um* (в некоторых речевых образцах) [7].

Каждый раздел включает ряд упражнений, направленных на проверку владения учениками данной темой, а также на развитие их языкового интуитивного понимания. Кроме того, в каждом разделе содержится грамматическая часть, которая объединяет новые грамматические темы и предлагает ряд упражнений для их закрепления.

2. Содержание учебников для 2-4 классов акцентирует внимание на потребностях учащихся младшего школьного возраста, что отражается в выборе тематики текстов и заданий, а также их разнообразии и творческом характере. Учебные материалы учебников способствуют развитию интеллектуальных и

эмоциональных способностей обучающихся, а также составляют важную часть воспитательного и образовательного процессов.

3. Наличие разнообразных упражнений и заданий. В учебниках представлены упражнения на письмо, говорение, аудирование и чтение, что способствует разностороннему развитию языковых навыков.

4. Интерактивный подход. В учебниках предусмотрены игры, задания для групповой работы и ролевые игры, что позволяет учащимся активно взаимодействовать и применять полученные знания на практике.

5. Современный и привлекательный дизайн. Учебники оформлены красочно и ярко, что делает процесс обучения более интересным и занимательным для детей.

Проведя анализ учебного материала из УМК «Немецкий язык. Первые шаги», мы пришли к выводу, что он полностью отвечает требованиям педагогического процесса, учитывает цели обучения иностранному языку, а также способствует развитию личности ребенка.

Особое внимание следует уделить влиянию данного учебно-методического комплекса на детей младшего возраста, в частности, его воздействию на их мотивацию, познавательную активность и творческие способности, а также на формирование их личностных качеств. Несмотря на все преимущества линии «Первые шаги», мы решили усовершенствовать ее методическую составляющую.

В результате нашей работы был разработан комплекс игр, направленный на формирование грамматических навыков. Это дополнение разнообразит учебный процесс и сделает его более интересным и доступным. Таким образом, новые игры, включенные в учебно-методический комплекс, помогут учащимся лучше усвоить материал и в целом повысят качество обучения.

**3.2 Комплекс грамматических игр для формирования грамматического навыка и проверка его эффективности на младшем этапе обучения иностранному языку**

В учебнике «Немецкий язык. 2 класс. Учебник. В 2-х частях» используются разнообразные грамматические упражнения, включающие в себя:

1. Упражнения на правильное построение предложений (например, с использованием правильного словоизменения и порядка слов) – 15 единиц.
2. Упражнения на образование множественного числа существительных и прилагательных – 6 единиц.
3. Упражнения на образование глаголов в различных временах и формах – 18 единиц.
4. Упражнения на использование правильных предлогов и союзов – 13 единиц.
5. Упражнения на образование степеней сравнения прилагательных – 11 единиц.
6. Упражнения на образование падежей – 9 единиц.

В учебнике «Немецкий язык. 3 класс» авторов И.Л. Бим, И.В. Карелина, Т.Л. Вячеславова используются различные грамматические упражнения для закрепления и усвоения немецкой грамматики. Виды упражнений могут включать в себя:

1. Упражнения на основные грамматические конструкции (например, правильное построение предложений с соответствующими временами глаголов) – 21 единица.
2. Упражнения на образование слов (например, добавление суффиксов или приставок для образования новых слов) – 7 единиц.
3. Упражнения на правильное использование артиклей и местоимений – 23 единицы.
4. Упражнения на образование множественного числа существительных – 15 единиц.
5. Упражнения на преобразование слов в множественное число, единственное число – 9 единиц.

6. Упражнения на образование форм глаголов (например, спряжение глаголов в разных временах) – 24 единицы.

7. Упражнения на определение частей речи в предложениях – 7 единиц.

В учебнике «Немецкий язык. 4 класс» авторов И.Л. Бим и Л.И. Рыжова используются различные грамматические упражнения, включая:

1. Упражнения на правильное построение предложений (например, с использованием правильного порядка слов в предложении) – 13 единиц.

2. Упражнения на образование множественного числа существительных и правильное склонение прилагательных – 10 единиц.

3. Упражнения на образование глаголов в нужной форме (например, по временам) – 17 единиц.

4. Упражнения на написание предложений с использованием разных видов глаголов (например, сильных и слабых) – 14 единиц.

5. Упражнения на правильное использование предлогов и союзов в предложениях – 9 единиц.

6. Упражнения на построение вопросов и отрицательных предложений – 6 единиц.

7. Упражнения на правильное использование падежей в немецком языке – 7 единиц.

Грамматические игры могут быть использованы на разных этапах урока в зависимости от целей и задач урока. Например, в начале урока игры могут использоваться как вводное упражнение для привлечения внимания учащихся и создания атмосферы сплоченности в группе. В середине урока игры могут использоваться для закрепления материала или проверки знаний учащихся. В конце урока игры могут быть использованы для подведения итогов занятия и проверки усвоения грамматического материала.

Дети обычно реагируют положительно на грамматические игры, так как они делают процесс обучения более интересным, увлекательным и запоминающимся. Использование игр позволяет учащимся активно участвовать в уроке,

развивать навыки сотрудничества и коммуникации, а также стимулирует их креативное мышление.

Для усвоения грамматики детям проще чередовать теоретические объяснения с практическими упражнениями, включая грамматические игры. Игры позволяют учащимся осваивать новый материал через игровое взаимодействие, повторять и закреплять изучаемые правила, а также применять их на практике в непринужденной обстановке. Такой подход делает усвоение грамматики более эффективным и динамичным.

Проанализировав все грамматические темы, которые представлены в учебниках 2-4 классов авторов И.Л. Бим, Л.И. Рыжова, И.В. Карелина, Т.Л. Вячеславова УМК «Немецкий язык. Первые шаги», мы выявили ряд правил, которые соответствуют своему этапу и разработали комплекс упражнений.

### **Грамматические игры для 2 класса:**

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – основные коммуникативные типы предложений: повествовательные (утвердительные, отрицательные (с nicht), вопросительные (общий, специальный вопросы)).

#### **1. Повествовательные игры:**

##### **«Строим предложения»**

Ход игры: ученики получают набор карточек с различными словами (существительные, глаголы, прилагательные) и должны составить коммуникативные предложения, используя эти слова.

Например: Der Hund spielt im Park.

##### **«Правда или вымысел»**

Ход игры: учитель читает предложение, а ученики должны определить, является ли оно правдой или вымыслом.

Например: Die Katze ist blau. (вымысел)

#### **2. Утвердительные и отрицательные игры:**

##### **«Моя правда»**



Ход игры: ученики рассказывают свои утверждения о себе, а другие ученики должны указать, правда это или ложь.

Например: Ich habe einen Hund. (утверждение)

#### **«Отрицание слов»**

Ход игры: ученики получают набор слов и должны составить предложения, используя отрицание с „nicht“.

Например: Ich spiele nicht Fußball.

### **3. Вопросительные игры:**

#### **«Кто? Что?»**

Ход игры: ученики задают вопросы друг другу, чтобы узнать, кто или что они есть.

Например: Wer spielt Klavier? (общий вопрос)

#### **«Спроси у волшебного шара»**

Ход игры: учитель или один из учеников является «волшебным шаром» и отвечает на вопросы учеников только «да» или «нет». Ученики должны задавать специальные вопросы для узнавания информации. Например: Hat er einen Bruder? (специальный вопрос)

### **4. «Шляпа с предложениями»**

Ход игры: на доске записаны предложения разных типов (повествовательные, отрицательные, вопросительные). У каждого ученика есть своя шляпа, в которой находится небольшая табличка с цветом (каждый цвет соответствует определенному типу предложения). Учитель вытягивает предложение и говорит его цвет, а ученик должен найти соответствующую табличку в своей шляпе и прочитать предложение, в соответствии с правилом.

Например: учитель вытягивает предложение „Ich bin nicht müde“ и говорит «Голубой». Шляпа с голубым цветом означает отрицательные предложения, поэтому соответствующий ученик должен прочитать и перевести предложение.

### **5. «Вопрос-Ответ»**

Ход игры: учитель ставит общий или специальный вопрос, а ученик должен ответить, используя правильную грамматическую форму.

Например: учитель задает вопрос „Welche Farbe hat dein T-Shirt?“ (Какого цвета твоя футболка?). Ученик должен ответить „Mein T-Shirt ist blau“ (Моя футболка синяя).

### **6. «Коммуникативная змейка»**

Ход игры: ученики сидят в кругу и начинают по очереди формировать предложение, каждый добавляет одно слово. Цель игры – создать предложение нужного типа (повествовательное, отрицательное или вопросительное), используя правильную грамматическую форму и общаясь друг с другом.

Например:

- первый ученик говорит „Ich“ (Я).
- второй ученик говорит „lese“ (читаю).
- третий ученик говорит „ein“ (одна).
- четвертый ученик говорит „Buch“ (книга).
- пятый ученик говорит „nicht“ (не).
- шестой ученик говорит „gut“ (хорошо).

Получившееся предложение: „Ich lese ein Buch nicht gut“.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – нераспространённые и распространённые простые предложения.

### **1. «Найди предложение»**

Ход игры: учащиеся должны найти предложения, содержащие нераспространённые и распространённые простые предложения. Учитель читает предложения вслух, а ученики должны отмечать в тетрадках, являются ли они распространёнными или нераспространёнными.

Например:

- Der Hund bellt laut. (распространённое)
- Die Katze schläft im Bett. (распространённое)
- Das Kind liest ein Buch. (распространённое)

- Von oben fällt der Regen. (нераспространённое)
- Heute findet die Party statt. (нераспространённое)

## **2. «Найди пары предложений»**

Ход игры: ученикам нужно находить пары предложений, одно из которых является распространённым, а другое – нераспространённым. Учитель располагает карточки с предложениями на столе, а ученики по очереди выбирают по две карточки и проверяют, совпадают ли они по типу предложения.

Например:

- Ich esse gerne Eis. – Ich mag Bananen. (оба распространённые)
- Im Park spielen Kinder. – Vom Baum fällt das Laub. (одно распространённое, другое нераспространённое)

Данная игра направлена на отработку грамматического правила – предложения с простым глагольным сказуемым, с составным именным сказуемым и с простым составным глагольным сказуемым.

## **1. «Заполни пропуск»**

Ход игры: Учитель демонстрирует предложение с пропущенным сказуемым, используя табличку с пропусками. Ученики должны выбрать правильное глагольное сказуемое из предложенных вариантов и вставить его в пропуск.

Например: „Die Kinder \_\_\_\_\_ im Park“ (spielen, laufen, frühstücken) Ученик должен выбрать правильный вариант „spielen“.

Данная игра направлена на отработку грамматического правила – спряжение глаголов sein, haben в Präsens.

## **1. «Найдем ли мы наш глагол»**

Ход игры: учитель раздает карточки с разными местоимениями (ich, du, er / sie / es, wir, Sie, sie) и карточки с разными формами глаголов „sein“ и „haben“. Ученики должны быстро найти правильные сочетания и составить предложения на основе своих карточек.

Например:

Местоимения: „ich“

Глагол: „haben“

Ученик: „Ich habe einen Stift“. (У меня есть ручка)

## **2. «Скрытый глагол»**

Ход игры: учитель показывает карточку с предложением, в котором пропущен один из глаголов. Ученики должны правильно выбрать и сказать пропущенное слово.

Например:

Учитель: „Die Katze einen Schwanz“.

Ученик: „Die Katze hat einen Schwanz“.

## **3. «Кто это?»**

Ход игры: ученики должны описывать изображения на карточках, используя глагол „sein“ в нужной форме.

Например: „Das \_\_\_\_ ein Hund“.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение некоторых глаголов в Präsens, в том числе с изменением корневой гласной

## **1. „Verben Memory“**

Ход игры: на карточках написаны инфинитивы различных глаголов на немецком языке, а на других карточках их спряжение в Präsens. Дети должны найти соответствующие пары, объясняя правильность выбора.

## **2. «Глагольное джунгли»**

Ход игры: учитель готовит карточки с различными глаголами в основной форме (например, essen, trinken, spielen и т.д.) и раздает их учащимся. Учащиеся должны проспрягать глаголы в презенсе, используя правильное окончание и изменение корневой гласной, и назвать соответствующую форму глагола на немецком языке. Каждый ученик может преобразовать свой глагол во всех лицах единственного и множественного числа.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальные глаголы können, mögen в Präsens.

### **1. „Kannst du das?“**

Ход игры: учитель подготавливает несколько простых предложений, раздает их и делит класс на пары. Один задает другому вопрос в паре, используя модальный глагол „können“.

Например, „Kannst du singen?“ Другой ребенок должен ответить: „Ja, ich kann singen“ или „Nein, ich kann nicht singen“. Если ответ правильный, ребята меняются ролями и задают следующий вопрос. Можно использовать разные виды заданий, чтобы дети могли отработать различные навыки, например, рисунки, спортивные действия и т.д.

### **2. „Was magst du?“**

Ход игры: учитель пишет на отдельных карточках список предметов или деятельности, которые дети могут или не могут любить и делит класс на команды, предоставляя каждому ребенку возможность выбрать карточку и прочитать ее вслух на немецком языке. Затем, команда должна дать правильный ответ, используя модальный глагол „mögen“.

Например, если карточка гласит „Äpfel“, команда должна ответить „Ja, wir mögen Äpfel“ или „Nein, wir mögen keine Äpfel“. За каждый правильный ответ команда получает очко. В конце игры объявляется победитель – команда с наибольшим количеством очков.

### **3. „Kannst du das Bild beschreiben?“**

Ход игры: подготовьте несколько картинок с различными объектами, животными или сценами. Разбейте класс на пары и дайте каждой паре по одной картинке. Один из детей должен описать картинку, используя модальный глагол „können“.

Например, „In dem Bild kann man einen grünen Baum sehen“. Другой ребенок должен попытаться угадать, о какой картинке идет речь, и дать свой ответ. Затем, пары меняются ролями и повторяют игру с новыми картинками.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – имена существительные с определённым и неопределённым артиклем.

### **1. „Was ist richtig?“**

Ход игры: подготовьте карточки с изображениями существительных и два варианта артиклей (определенный и неопределенный). Дети должны выбрать правильный артикль для каждого существительного.

### **2. „Der, Die, Das Wettrennen“**

Ход игры: разделите класс на команды. Учитель называет существительное, а дети должны как можно быстрее сказать правильный артикль для этого слова. Команда, которая первая называет правильный артикль, получает очко.

### **3. «Пазл с грамматикой»**

Ход игры: создайте набор карточек, каждая с изображением предмета и сопутствующими словами без артиклей. Разделите класс на пары. Ученики по очереди выбирают карточку и должны правильно использовать артикль в предложении, описывающем предмет на карточке. Если они правильно отвечают, они могут добавить карточку к своему пазлу. Побеждает пара, у которой получился наиболее большой пазл.

### **4. «Артикльная охота»**

Ход игры: спрячьте по классу разные предметы, на каждом из них написано существительное без артикля. Разделите класс на группы. Ученики должны находить предметы и использовать правильный артикль в предложении с этим предметом. Если они правильно отвечают, они получают очко. Группа с наибольшим количеством очков побеждает.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – существительные в именительном и винительном падежах.

### **1. «Что пропало?»**

Ход игры: учитель показывает ученикам группу картинок с разными объектами. Затем он прячет одну или несколько картинок. Ученики должны назвать отсутствующие объекты в именительном и винительном падеже.

Например, если учитель прячет картинку с бананом, то ученики должны сказать „Ich sehe eine Banane“ и „Ich sehe einen Bananen“.

## **2. „Fallen-Fangspiel“**

Ход игры: дети образуют круг. Выбирается ведущий, который бросает мяч другому ученику и называет существительное в именительном падеже. Ребенок, поймавший мяч, должен сказать тоже самое существительное в винительном падеже перед тем, как бросит мяч следующему.

## **3. „Satz-Bildung“**

Ход игры: учитель раздает детям карточки с существительными и просит их составить предложения, используя существительные в именительном и винительном падежах. Можно добавить глаголы и другие части речи для большей сложности.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – имена собственные в родительном падеже.

### **1. «Имена собственные на планете»**

Ход игры: учитель задает игровую ситуацию, что все ученики сейчас находятся на фантастической планете, где их имена меняются. Каждому ученику дают новое имя и именительный падеж.

Например, „Pia“ – „Pias“. Ученик должен использовать эту форму в предложении, чтобы описать, что он / она делает на этой планете. Ученики по очереди представляются и описывают свои действия с использованием родительного падежа.

Например: ученик может сказать „Ich spiele mit Pias“ (Я играю с Пией), „Ich gehe mit Hanses“ (Я иду с Хансом).

### **2. «Поймай имя»**

Ход игры: учитель делит класс на две команды. Один ученик из команды называет имя собственное в именительном падеже, например, „Paul“. Ученик из второй команды должен быстро ответить именем в родительном падеже, например, „Pauls“. Если ученик ответил правильно, его команда получает очко. Меняйте роли участников команд после каждого правильного ответа. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

### **3. «Лабиринт имен»**

Ход игры: на полу или на доске создайте лабиринт, состоящий из букв и имён в именительном падеже. Попросите учеников пройти лабиринт, выбирая путь, состоящий только из имен собственных в родительном падеже. Ученики должны называть каждое имя, которое они выбирают, чтобы продвигаться по лабиринту. Если ученик выбирает неправильное имя, он должен вернуться на предыдущий шаг. Побеждает ученик, первым достигший цели и назвавший все правильные имена.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – личные и притяжательные местоимения.

#### **1. «Найди своего партнера»**

Ход игры: на каждую пару учеников дается карточка с половиной предложения и пропущенным местоимением. Ученики должны найти своего партнера, у которого есть половина предложения с нужным местоимением. Затем они объединяют свои предложения, используя правильные местоимения.

#### **2. „Menschen Memory“**

Ход игры: создайте карточки с различными личными и притяжательными местоимениями на немецком языке. Расположите карточки лицевой стороной вниз, а дети по очереди открывают две карточки, пытаясь найти пары местоимений и их притяжательных форм.

#### **3. „Satz-Puzzle“**

Ход игры: напишите предложения с пропусками вместо местоимений и их притяжательных форм на карточках. Дети должны выбрать правильные местоимения и притяжательные формы и составить правильные предложения.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные числительные (1-12).

#### **1. «Собери числительное»**

Ход игры: учитель делит класс на команды. На столе разложены разные предметы (конфеты, карандаши, фигурки). Каждая команда получает числи-



тельное на карточке. Задача команды – собрать нужное количество предметов, соответствующее числительному, как можно быстрее. А затем назвать все что они собрали.

## **2. «Где число?»**

Ход игры: подготовьте большую картинку с изображением различных предметов (например, фрукты, животные, автомобили и т.д.). Разделите класс на две команды. Каждой команде дайте по очереди задание найти и показать на картинке предмет, соответствующий определенному числительному.

Например: покажите предмет, соответствующий числительному «4». Команда, которая первой правильно покажет предмет, получает очко. Продолжайте игру, задавая различные числительные. Выигрывает команда с наибольшим количеством очков.

## **3. „Zahlen-Bingo“**

Ход игры: учитель раздает каждому ученику карту бинго, на которой будут числительные от 1 до 12 в случайном порядке. Ведущий произносит числа от 1 до 12 случайным образом, и ученики должны зачеркнуть числа на своей карте, чтобы получить линию или полный ряд.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – вопросительные слова.

### **1. „Was ist das?“**

Ход игры: учитель показывает картинку с объектом, а ученики должны задать вопросы с помощью вопросительных слов, чтобы узнать, что это за объект.

Например: „Was ist das? Woher kommt es? Wie sieht es aus?“ (Antwort: Das ist ein Apfel. Er kommt vom Baum und sieht rund und rot aus.)

### **2. „Wie macht man das?“**

Ход игры: учитель демонстрирует различные действия (например, игра на музыкальном инструменте или приготовление блюда) и ученики должны задать вопросы, чтобы узнать, как это делается.

### **3. „Wer bin ich?“**

Ход игры: учитель выбирает одного ученика и описывает кем он является, используя вопросительные слова. Остальные учащиеся должны задавать вопросы, чтобы угадать, кто это.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – союзы und, aber.

#### **1. «Переговоры»**

Ход игры: учитель делит класс на пары и дает каждой паре предложения с однородными членами. Попросите учеников сначала предложить версию предложения с союзом „und“, а затем – с союзом „aber“. Пары должны обсуждать, какой союз лучше подходит для связи этих предложений и давать обоснование своего выбора. Учитель может подвести итог и объяснить, когда использовать „und“, а когда использовать „aber“.

#### **2. «Составь предложения»**

Ход игры: создайте карточки с отдельными словами или фразами, которые образуют однородные члены предложений. Раздайте каждому ученику по одной карточке. Ученики должны обойти класс и найти того, с кем их карточка образует связанные члены предложений. Затем, пусть они объединят свои карточки и составят предложения, используя союзы „und“ и „aber“. После того, как все предложения составлены, пары или группы могут прочитать их вслух и объяснить, почему они выбрали данный союз для каждого предложения.

#### **3. «Что не подходит?»**

Ход игры: подготовьте набор карточек с изображениями предметов или действий. Зафиксируйте 4 карточки на доске, представляющие однородные члены. Три из них должны соответствовать друг другу и иметь общую особенность, а одна карточка должна выделяться.

Например: „Apfel, Birne, Banane, Hund“. Ученики должны определить, какая карточка не соответствует остальным, объясняя свой выбор с использованием союзов „aber“ или „und“. Ученики, которые правильно определяют отлича-

ющуюся карточку и объяснят свой выбор, получают очки.

### **Грамматические игры для 3 класса:**

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – повествовательные (утвердительные, отрицательные (с *kein*), побудительные предложения (кроме вежливой формы с *Sie*).

#### **1. «Мимика»**

Ход игры: учитель раздает каждому ученику карточку с глаголом на немецком языке, а остальным ученикам нужно угадать этот глагол. Ученик-ведущий будет изобразительно показывать действие. После того как дети отгадали действие ученик-ведущий говорит разные формы предложений (утвердительную, отрицательную с *kein*, побудительную), чтобы описать свое действие.

Например, ученику-ведущему дали слово „*tanzen*“ (танцевать), он говорит „*Ich tanze*“ (Я танцую), „*Ich tanze nicht*“ (Я не танцую) или „*Tanz!*“ (Танцуй!).

#### **2. «Магазинчик с предложениями»**

Ход игры: учащиеся играют в роли продавцов и покупателей. Продавец предлагает предложение на немецком, а покупатель должен определить, является ли оно утвердительным, отрицательным или побудительным.

#### **3. «Разучиваем предложения»**

Ход игры: учитель предлагает ученикам набор предложений на немецком языке (повествовательных, утвердительных, отрицательных или побудительных). Ученики должны вырезать предложения и правильно расположить их в соответствующие группы.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – предложения с конструкцией *es gibt*.

#### **1. «Воспоминание»**

Ход игры: подготовьте карточки с изображениями разных предметов или ситуаций. На каждой карточке должно быть написано „*es gibt*“. Разложите карточки на столе рубашкой вверх. Первый учащийся открывает одну карточку и читает предложение вслух. Например: „*Es gibt einen Hund*“. Затем учащийся

должен найти другую карточку с изображением собаки и положить ее рядом. Если он успешно находит пару карточек, он забирает их себе и ход переходит к следующему учащемуся. Если пару учащийся не находит, он должен вернуть карточки в исходное положение и передать ход следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут собраны. Победителем становится учащийся, который соберет больше всего пар карточек.

## **2. «Сколько чего в классе?»**

Ход игры: учитель задает вопросы каждому ученику, используя конструкцию „es gibt“. Например: *Wie viele Stühle gibt es in der Klasse?* Задача учащихся сосчитать по-немецки количество названных предметов, используя конструкцию „es gibt“.

## **3. „Es gibt Bingo“**

Ход игры: ученики получают карточки с названиями различных предметов в классе на немецком языке. Учитель произносит предложения, описывающие, где находится тот или иной предмет, используя конструкцию „es gibt“, например: *„Es gibt ein Buch auf dem Tisch“*. Ученики должны найти соответствующий предмет на своей карточке. Тот, кто первым закроет все предметы на своей карточке, побеждает.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение глаголов *sein, haben* в *Präteritum*.

## **1. «Весёлая разминка»**

Ход игры: учитель делит детей на две команды. Одной команде дают глагол „sein“, а другой „haben“ в *Präsens*. На доске в одной колонке учащиеся должны написать глаголы в *Präsens*, а в другой – в *Präteritum*. Затем, каждый участник должен сказать предложение, используя глагол в *Präteritum*. Каждое правильное предложение приносит команде балл. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

## **2. «Магическая шляпа»**

Ход игры: на доске нарисуйте шляпу с двумя отделениями: одно для гла-

гола „sein“, а другое для глагола „haben“. Подготовьте карточки с разными формами этих глаголов в Präteritum. Разделите класс на две команды. Каждый учащийся должен выбрать карточку и поставить ее в соответствующее отделение шляпы. Команде дается 1 минута на набор максимального количества правильных ответов. После времени команды объявляют количество правильных ответов и получают очки.

Примерные карточки:

Ich \_\_\_\_\_ (sein) dort.

Du \_\_\_\_\_ (haben) ein neues Buch.

Er \_\_\_\_\_ (sein) in der Schule.

Wir \_\_\_\_\_ (haben) keine Zeit.

Ihr \_\_\_\_\_ (sein) heute glücklich.

Sie \_\_\_\_\_ (haben) viel Arbeit.

### **3. «Соревнование sein oder haben»**

Ход игры: ученики делятся на две команды и становятся в две колонны. Рядом с каждой командой размещается набор карточек с глаголами. Учитель описывает предложения на русском языке, используя соответствующие глаголы в Präteritum. Ученики должны выбрать карточку с глаголом, который соответствует предложению, поднять ее вверх и сказать предложение на немецком языке. Команда, которая сказала предложение и выбрала правильную карточку первой, получает очко.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение слабых и сильных глаголов в Präsens.

#### **1. «Спряжение и движение»**

Ход игры: учитель подготавливает карточки с глаголами и карточки с движениями (например, прыжки, поклоны, повороты). Ученики должны выбрать карточку с глаголом и проспрягать его в Präsens, а затем выполнить движение, указанное на карточке с движением.

#### **2. «Метание кубика»**

Ход игры: учитель подготавливает кубик с разными глаголами на каждой грани. Ученики по очереди бросают кубик и спрягают глагол, который выпал им на кубике.

### **3. «Глаголы-соревнования»**

Ход игры: разделите класс на две команды. Дайте каждой команде список различных глаголов в презенсе. Одной команде дайте сильные глаголы, а другой команде – слабые глаголы. Каждая команда должна написать предложения с использованием глаголов из своего списка. Затем команды читают свои предложения вслух, и, если у предложения есть ошибка, другая команда может попытаться исправить ее. Команда, которая исправляет больше ошибок, выигрывает игру.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – употребление слабых и сильных глаголов в Perfekt: повествовательные и вопросительные предложения (общий и специальный вопросы).

#### **1. «Создай историю»**

Ход игры: учитель даёт ученикам картинки с изображением различных действий. Ученики должны рассказать историю о том, что произошло с их героями, используя слабые и сильные глаголы в Perfekt. Другие ученики должны слушать и угадать, какие глаголы были использованы, можно задавать вопросы о их героях. Затем группа учеников меняется местами.

#### **2. «Кроссворд с глаголами»**

Ход игры: учитель готовит кроссворд с глаголами в Perfekt (слабыми и сильными). Ученики должны заполнить кроссворд, а затем сформулировать предложения с использованием этих глаголов.

#### **3. «Мини-театр»**

Ход игры: подготовьте несколько коротких диалогов на немецком языке, включающих вопросительные и повествовательные предложения в прошедшем времени (Perfekt). Разделите класс на маленькие группы. Каждая группа должна выбрать диалог и разыграть его перед классом. После каждого представления

другие учащиеся должны задавать вопросы, связанные с представленным диалогом. Группа, которая продемонстрирует лучшее понимание и использование правильных грамматических конструкций, получает похвалу.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальные глаголы *mögen* (в форме *möchte*), *müssen* (в *Präsens*).

### **1. «Выбери, что ты хочешь или должен сделать»**

Ход игры: учитель подготавливает несколько картинок с различными действиями или предметами и раздает их ученикам. Ученики должны выбрать, хотят ли они выполнить это действие или им нужно выполнить его, используя глаголы *mögen* и *müssen*. После выбора, ученики объясняют свое решение на немецком языке перед всей группой.

### **2. «Угадай, что я хочу или должен сделать»**

Ход игры: учитель выбирает одно действие или предмет и не говорит его ученикам. Один из учеников задает вопросы, чтобы узнать, хочет ли учитель выполнить это действие или ему нужно это сделать, используя глаголы *mögen* и *müssen*. Учитель может отвечать только «да» или «нет» на вопросы учеников. Ученики должны догадаться, какое действие или предмет имеет в виду учитель. Учащийся, угадавший, занимает место учителя, и игра продолжается.

### **3. „Mögen oder Müssen?“**

Ход игры: составьте список различных действий или предметов, которые могут быть положительными или обязательными, например: *Eis essen*, *ins Bett gehen*, *Hausaufgaben machen*, *Gemüse essen*, *ins Kino gehen* и т.д. Попросите учеников в парах или группах представить ситуацию и решить, используя форму модальных глаголов *mögen* в форме *möchte* или *müssen* в *Präsens*.

Например: „*Du hast Hunger, aber von deiner Mutter gibt es nur Gemüse zum Abendessen. Was möchtest du essen? Was musst du essen?*“. Ученики должны объяснить свой выбор и правильно использовать соответствующий модальный глагол.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – множественное число имён существительных.

### **1. „Schlag den Plural“**

Ход игры: создайте большую доску с изображениями существительных в единственном числе (например, Hund – собака, Katze – кошка, Haus – дом и т.д.). Разделите класс на две команды. Каждая команда должна выбрать одного игрока, который будет записывать слова. Покажите изображение первого существительного на доске и дайте каждой команде 30 секунд для записи его множественного числа. Команды должны написать свои ответы на доске. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. Продолжайте игру с остальными существительными. Команда с наибольшим количеством очков побеждает.

### **2. „Satzpuzzle“**

Ход игры: напишите разные предложения на карточках, используя существительные в единственном числе (например, Der Hund bellt. Das Haus ist groß.). Разрежьте каждое предложение на несколько частей и перемешайте их. Разделите класс на пары и дайте каждой паре 4 предложения в перемешанном состоянии. Задача пары – собрать предложение, используя правильное множественное число для существительных. Пара, которая первой соберет и правильно произнесет предложение, получает очко. Пара с наибольшим количеством очков побеждает.

### **3. «Составь свою историю»**

Ход игры: каждый ученик получает карточку с именем существительного в единственном числе. Они должны придумать историю, в которой все существительные использованы во множественном числе. Затем каждый ученик рассказывает свою историю перед классом на немецком языке.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – склонение имён существительных в единственном числе в именительном, дательном и винительном падежах.



### **1. «Склонение в картинках»**

Ход игры: учитель показывает картинку с существительным, а ученики должны правильно склонить его в именительном, дательном или винительном падежах. Можно использовать разнообразные картинки, отображающие различные предметы и ситуации.

### **2. «Мешок слов»**

Ход игры: учитель подготавливает мешок со словами в именительном падеже. Ученики должны по очереди вытягивать слово из мешка и называть его в дательном и винительном падежах. Если ученик правильно склоняет слово, он получает очко и вытаскивает следующее слово из мешка.

### **3. «Кто есть кто?»**

Ход игры: разделите класс на группы по 3-4 человека. Каждой группе нужно выбрать одного человека ведущим. Ведущие получают карточки с именами существительных в именительном падеже, а остальные участники группы должны правильно склонять эти имена в дательном и винительном падежах. Ведущий по очереди называет имена, а участники группы отвечают, выполняя нужное склонение. После каждого правильного ответа группа получает очки. Выигрывает группа с наибольшим количеством очков.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – притяжательные местоимения (sein, ihr, unser, euer, Ihr).

### **1. «Карточные пары»**

Ход игры: напишите на отдельные карточки различные предметы, принадлежащие разным людям. Например, «моя ручка», «ваша книга», «их фломастеры». Разделите учащихся на пары и распределите карточки между ними. Под музыку они должны будут перемещаться по классу и искать своего партнера, у которого будет карточка с притяжательным местоимением, совпадающая с их карточками. Как только они найдут своего партнера, они должны будут объединиться и правильно использовать притяжательные местоимения в предложении, описывающем их карточки.

## **2. «Чей это предмет?»**

Ход игры: учитель готовит набор предметов, располагает их перед собой и задает ученикам вопросы, используя притяжательные местоимения. Например: „Ist das dein Stift?“ (Это твоя ручка?) или „Ist das unser Buch?“ (Это наша книга?). Ученики должны отвечать на вопросы, используя соответствующее местоимение.

## **3. «Следуй за мной»**

Ход игры: учитель раскладывает предметы на каждом столе, а на доске написаны предложения, в которых пропущены притяжательные местоимения. Ученик должен выбрать правильное местоимение и указать на соответствующий предмет.

Например: „Das ist \_\_\_\_\_ Bleistift. Nimm \_\_\_\_\_ Bleistift“.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные числительные (13-30).

## **1. «Числительные на месте»**

Ход игры: разделите класс на две команды. Подготовьте набор карточек с числительными от 13 до 30, каждое число на отдельной карточке. Разложите карточки на столе вперемешку. Каждая команда по очереди отправляет одного участника к столу. Ведущий называет число, а участник должен найти соответствующую карточку и принести ее команде. Команда, собравшая больше карточек за определенное время, побеждает.

## **2. „Zahlenraupe“**

Ход игры: ученики садятся в круг. Один ученик начинает, называя число от 13 до 30 на немецком языке (например, „dreizehn“). Следующий ученик должен назвать следующее число в порядке (например, „vierzehn“). Если ученик ошибается, он выбывает из игры. Цель игры – продержаться как можно дольше и запомнить правильный порядок чисел.

## **3. „Zahlenjagd“**

Ход игры: напишите числа от 13 до 30 на листочках бумаги и прикрепите их по всему классу. Ученики должны в команде найти и прочитать все числа на немецком языке. Побеждает та команда, которая справится быстрее. Затем каждый ученик в команде придумывает предложения с числительными.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – наиболее употребительные предлоги для выражения временных и пространственных отношений *in, an*.

### **1. «Соображалка»**

Ход игры: подготовьте набор карточек, где на одной стороне будет изображение разных мест и ситуаций, а на другой стороне будет написано предложение с пропущенными предлогами. Разделите учащихся на пары и дайте им карточки в перемешанном порядке. Ученики должны найти пары, соединяя картинку с соответствующим предложением.

### **2. «Охота за предлогами»**

Ход игры: учащиеся должны найти предметы или объекты в классе, которые соответствуют предлогам *„in“* и *„an“*. Разделите детей на команды или парами. Распределите карточки с изображением предметов или объектов, например: стол, подарок, книга, доска, окно. Укажите командам определенное количество времени на поиск предметов, соответствующих каждому предлогу. Когда время истекло, попросите каждую команду представить найденные предметы и объяснить, почему они соответствуют определенному предлогу.

### **3. «Гонка»**

Ход игры: разделите класс на две команды. Дайте каждой команде набор карточек с предлогами *„in“* и *„an“*, а также с картинками, обозначающими временные и пространственные отношения. Каждая команда должна по очереди выбирать картинку и показывать ее, а затем быстро определять, какой предлог нужно использовать для описания этой ситуации. Команда, которая первой назвала правильный предлог и описала картинку, получает очко. Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

## **Грамматические игры для 4 класса:**

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – простые предложения с однородными членами (союз oder).

### **1. «Собери предложение»**

Ход игры: учитель пишет на карточках различные слова и делит класс на пары. Каждой паре нужно вытащить карточки и составить как можно больше предложений, используя союз „oder“. Побеждает пара, которая соберет наибольшее количество предложений.

### **2. «Музыкальные предложения»**

Ход игры: учитель пишет на доске несколько предложений с отсутствующим словом. Запустите музыку и когда она останавливается, учащиеся должны найти и поднять правильную карточку с недостающим словом для создания предложения с союзом „oder“. Ученик, который первый найдет правильное слово, получает очко.

### **3. „Finde die Fehler!“**

Ход игры: учитель пишет на доске предложения с ошибками, используя союз „oder“. Ученики работают в парах и должны найти и исправить ошибки в предложениях. После этого каждая пара представляет свои исправленные предложения классу.

Например: Ich trinke Tee und Kaffee oder Wasser.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – сложносочинённые предложения с сочинительными союзами und, aber, oder, denn.

### **1. «Поиск сокровищ»**

Ход игры: учитель готовит карточки с предложениями, в которых пропущены слова-сокровища (сочинительные союзы und, aber, oder, denn). Учитель разделит класс на пары или небольшие группы. Предложения с сокровищами размещены по всему классу. Каждый ученик должен найти как можно больше предложений-сокровищ и правильно вставить союз в каждое предложение. По

окончании игры пары или группы сравнивают количество правильно составленных предложений. Побеждают те, у кого больше всего правильных ответов.

## **2. «Собери предложение»**

Ход игры: разделите учеников на группы по 4-5 человек. Каждой группе раздайте подготовленный набор карточек. Ученики должны выбрать одну карточку и поочередно составлять предложения, используя сочинительные союзы und, aber, oder, denn. Команда получает балл, если предложение корректно составлено. После того как ученики сыграют все карточки, подсчитайте и объявите победителя.

Примеры карточек:

Ich esse gerne Pizza.

Meine Mutter kocht sehr gut.

Der Hund ist klein.

Wir gehen in den Park.

Es schneit draußen.

Ich mag Fußball.

## **3. «Кто я?»**

Ход игры: напишите на карточках несколько разных имен персонажей или названий предметов на немецком языке. Разделите учеников на пары. Раздайте каждой паре по одной карточке с именем или предметом. Ученики должны поочередно задавать вопросы своему партнеру, чтобы определить, кто или что есть на карточке. Ученики должны использовать сочинительные союзы und, aber, oder, denn для составления вопросов и ответов. Когда ученики определяют персонажа или предмет, они должны составить предложение, используя один из сочинительных союзов. За каждое корректно составленное предложение ученики получают баллы. Передайте карточку следующей паре и продолжайте игру до тех пор, пока не будут использованы все карточки. После игры объявите победителя с наибольшим количеством баллов.

Примеры карточек:

Anna

Tom

Der Apfel

Der Hund

Das Buch

Der Computer

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальный глагол *wollen* (в *Präsens*).

### **1. «Собери предложение»**

Ход игры: прикрепите на доску разделенный на две колонки лист бумаги, на одной напишите различные местоимения, на другой – значимые глаголы. Далее вызывайте по очереди учеников, они должны выбрать по одной фразе из каждой колонки, связывая их с модальным глаголом „*wollen*“.

Например: „*Ich will Gitarre spielen*“ (я хочу играть на гитаре).

### **2. «Охота на глаголы»**

Ход игры: напишите на разных карточках немецкие глаголы, с которыми можно использовать модальный глагол „*wollen*“. Разделите класс на две группы и скройте карточки по классу. Каждой группе необходимо найти как можно больше карточек с глаголами, сопровождая их конструкцией с использованием „*wollen*“. Группа с наибольшим количеством правильно сформулированных предложений побеждает.

### **3. „*Wollen oder nicht wollen? – Bilderpaare*“**

Ход игры: перед учащимися выкладывается набор карточек с изображениями различных действий. Каждая карточка имеет две стороны: на одной стороне изображение и фраза „*Ich will...*“ (например „*Ich will fernsehen*“) и на другой стороне – изображение и фраза „*Ich will nicht...*“ (например „*Ich will nicht aufräumen*“). Ученик должен выбрать одну из сторон карточки и использовать соответствующую фразу, объясняя, почему он или она выбрал(а) эту карту. Ученик, объясняющий, должен использовать правильную форму модального

глагола *wollen* в *Präsens*.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – прилагательные в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения.

### **1. «Гонка предложений»**

Ход игры: разделите класс на две команды. Каждая команда получает одно прилагательное в положительной степени сравнения. Команды должны создавать предложения, используя данное прилагательное в разных степенях сравнения. Первая команда, которая сможет создать правильное предложение и перейти к следующему уровню (сравнительная или превосходная степень сравнения), получает очко.

### **2. «Воображение»**

Ход игры: каждый ученик получает лист бумаги и должен нарисовать предмет, используя два или три прилагательных в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения. Затем дети объясняют свои рисунки, описывая предметы и их характеристики с помощью прилагательных.

### **3. „Rate die Steigerung“**

Ход игры: учитель показывает картинки с изображениями предметов или животных. Ученики должны придумать три предложения для каждой картинки, используя прилагательное в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения. После этого ученики представляют свои предложения и делятся своими идеями.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – личные местоимения в винительном и дательном падежах.

### **1. «Заполните пробелы»**

Ход игры: каждому учащемуся выдается лист бумаги с предложениями на немецком языке, в которых необходимо вставить правильные личные местоимения в винительном и дательном падежах. Учащиеся работают самостоятельно и записывают правильные ответы. После окончания времени, учитель

проверяет и обсуждает правильные ответы с классом.

Например, „Peter hat eine Katze. Er gibt \_\_\_ zu essen“. Дети должны написать „ihr“ вместо пропуска.

## **2. «Поймай местоимение»**

Ход игры: учащиеся делятся на две команды. На доске класса развешиваются карточки с личными местоимениями в винительном и дательном падежах. Учитель называет предложение на немецком языке, содержащее пропущенное местоимение. Учащиеся из команд быстро выбегают к соответствующей карточке и приклеивают ее на доску. Команда, которая первая правильно выберет карточку с местоимением, получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков.

## **3. «Сокрытые местоимения»**

Ход игры: на доске прикрепите разные картинки с надписью предметов. Предметы должны быть названы в именительном падеже (например, книга – das Buch). Каждый ученик должен выбрать предмет и составить предложение, используя личные местоимения в винительном или дательном падеже. Учитель должен отгадать, о каком предмете говорит ученик. Если ученик правильно использовал местоимение, он получает очко.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – указательные местоимения dieser, dieses, diese.

### **1. «Что это?»**

Ход игры: учитель показывает различные предметы и задает вопросы о них, а ученики должны использовать указательные местоимения dieser, dieses, diese чтобы ответить на вопросы.

Например, „Was ist das?“ (Что это?) и ученики отвечают, используя указательные местоимения, например, „Das ist dieser Stift“ (Это этот ручка).

### **2. «Составь предложение»**



Ход игры: учитель дает ученикам набор слов, включающих различные предметы и указательные местоимения *dieser, dieses, diese*. Ученики должны составить предложение, используя правильное указательное местоимение.

Например, „*Dieses Haus ist groß*“ (Этот дом большой).

### **3. «Найди пару»**

Ход игры: учитель размещает картинки или предметы на разных столах или местах в классе. Ученики должны перемещаться по классу, находить пары и использовать указательные местоимения, чтобы описать найденные предметы.

Например, „*Dieser Stuhl passt zu diesem Tisch*“ (Этот стул подходит к этому столу).

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные (до 100) и порядковые (до 31) числительные.

#### **1. «Счастлиное число»**

Ход игры: ученикам раздаются карточки с числительными от 1 до 100 и порядковыми числительными до 31 в случайном порядке. Затем каждый ученик сопоставляет свое количественное числительное с соответствующим порядковым числительным (например, «10» – «десятое»). Ученики образуют круг и называют свои числительные одновременно, обращаясь к соседу слева (например, первый ученик называет «20» – «двадцатое», второй ученик называет «21» – «двадцать первое» и т.д.). Если кто-то ошибается или ходит с опозданием, он выбывает из игры. Победителем считается ученик, который останется последним.

#### **2. «Здравствуй, число!»**

Ход игры: учитель записывает числа на доске и просит учащихся представить себя числами.

Например, если на доске написано число 47, то первый ученик скажет „*Ich bin vierzig*“, а второй добавит „*Ich bin sieben*“. Ученики должны сказать

числительные до 100, начиная с предыдущего числа. Если кто-то ошибается, игра начинается сначала.

### **3. «Соревнование по скорости»**

Ход игры: подготовьте карточки, на которых написаны порядковые числительные до 31 или числа до 100. Разделите класс на две команды. Представьте каждой команде карточку с некоторым числом лицом вниз. Каждый ученик команды поочередно должен подойти к доске, открыть карточку и назвать на немецком языке число. Команда, которая более быстро и правильно называет числа, получает очко. Команда с наибольшим количеством очков выигрывает.

### **4. «Головоломка с пропущенными числительными»**

Ход игры: учитель на доске пишет последовательность чисел или числительных до 100 или до 31, пропуская некоторые из них. Ученики должны заполнить пропущенные численные значения. Учитель проверяет правильные ответы и объявляет победителей, которые первыми справились с этой головоломкой.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – предлоги für, mit, um.

#### **1. «Предложение-путаница»**

Ход игры: напишите на доске несколько предложений из трех слов, в которых требуется использование предлогов „für“, „mit“ или „um“. Пригласите учеников по очереди подойти к доске и правильно составить предложение. Дайте очко за каждый правильный ответ, кому удалось построить правильное предложение.

Например: „Ich spiele ... meinem Bruder“. (Ich spiele mit meinem Bruder.)

#### **1. «Скрывающиеся предлоги»**

Ход игры: разделите класс на пары. Предложите каждой паре на русском языке предложение, в котором требуется использование предлогов „für“, „mit“ или „um“. Одному ученику нужно произносить предложение на немецком языке, пропуская один из предлогов. Второму ученику нужно догадаться, какой

предлог пропущен. Затем они меняются ролями. За каждый правильный ответ можно давать очки.

## 2. «Построение предложений»

Ход игры: дайте каждому ученику лист бумаги с немецкими словами (существительные, местоимения, глаголы и т.д.) и предлогами „für“, „mit“ или „um“. Попросите их составить как можно больше предложений, используя предлоги и слова с листа. Предложите им затем поделиться своими предложениями с остальными учениками и объяснить, почему они выбрали определенные предлоги для своих предложений.

Примеры употребления данных игр на уроках:

Для 2 класса мы взяли тему спряжение глаголов sein, haben в Präsens, которая уже изучалась пару уроков. Игру под названием «**Найдем ли мы наш глагол**» мы внедрили в середину урока для закрепления материала или проверки знаний учащихся. При изучении этой темы дети столкнулись с проблемой непонимания правильного спряжения глаголов в зависимости от лица и числа (ich, du, er / sie / es, wir, ihr, sie), так как изучение спряжения глаголов начинается с простых глаголов, поэтому у детей, особенно, которые не выучили спряжение глаголов sein, haben начинается путаница, например: Ich seie, wir sein и т.п. Также они путают когда в немецком языке используется sein а когда haben, ориентируясь на перевод на родной язык, например: Heute haben wir veil Zeit (У нас сегодня много времени) и Gestern hatten wir keine Zeit (Вчера у нас не было много времени). Игра отлично вписалась в структуру урока, позволила применить знания по местоимениям и глаголам в интерактивной форме. В процессе игры учащиеся работали в парах, тренировали свои навыки логического мышления и мгновенной реакции за счёт сочетания различных видов карточек. Это сделало игру более интересной и разнообразной, способствуя развитию внимания учеников. Таким образом, в классе было 6 человек, которые не понимали разницу между sein и haben и 3 человека, которые не понимали спряжение глаголов в зависимости от лица и числа, остальные 6 человек не имели трудностей

в данной теме. В процессе игры те учащиеся, у которых были трудности с запоминанием и употреблением форм глаголов, усвоили данную тему. Для проверки знаний мы дали им тест, и они показали хороший результат. На следующем уроке, когда мы разбирали тему, дети не делали ошибок в упражнениях и узнавали формы глаголов. Игра «Найдем ли мы наш глагол» помогла сделать урок более увлекательным и продуктивным, и, благодаря своей интерактивной форме, активизировала учащихся и помогла им успешно освоить грамматический материал.

Игра под названием „**Kannst du das Bild beschreiben?**“ для 2 класса была использована в середине изучения темы в начале урока. Она помогла учащимся практиковаться в использовании модального глагола „können“ для описания картинок на немецком языке. При изучении темы дети столкнулись с трудностями такими как спряжение глагола, они забывают, что *ich* и *er / sie / es* с модальным глаголом это одна и та же форма, что в ед.ч. мы меняем корневую гласную, а во мн.ч. уже не меняем, например: *ich kann, wir können*. Также учащиеся путаются в порядке слов с модальным глаголом. Они ставят основной глагол сразу же после глагола *können* и забывают, что основной глагол должен стоять в инфинитиве. Данная игра поддерживает развитие умений описания и понимания речи на иностранном языке, а также способствует развитию навыков общения и взаимодействия в парах. Игра также стимулирует воображение и творческое мышление учащихся, так как они должны придумывать описание для картинки, которую видит их партнер. Таким образом, в классе было 5 человек, которые путали спряжение глаголов, забывали менять корневую гласную и 4 человека, которые путались в порядке слов в предложении. Остальные 6 человек не имели трудностей по данной теме. Проверку знаний мы осуществили в виде контрольной работы, что показало нам, что учащиеся усвоили тему модальный глагол *können* в *Präsens*. Благодаря этой игре дети запомнили спряжение глагола и перестали путать порядок слов в предложениях, потому что в процессе игры учащиеся описывали картинки по несколько раз в разных вариан-

циях, что в целом, предоставило возможность практиковаться в использовании нового грамматического материала в игровой и интерактивной форме.

Грамматическая игра **«Воспоминание»** для 3 класса была использована в конце урока в середине изучения темы. Она помогла учащимся закрепить знание грамматической конструкции „es gibt“ + Akk. и одновременно улучшила навыки восприятия и запоминания новых слов и фраз на немецком языке. При изучении этой темы дети столкнулись с проблемой, такой как обратный порядок слов в предложении, например: Heute gibt es... У детей начинается непонимание в том какая часть речи пойдет дальше. Также некоторые ученики неправильно используют артикль и падеж. Игра развивает умение ассоциировать изображения с соответствующими словами на немецком языке, что способствует лучшему усвоению лексики. Также игра помогла учащимся развить внимание, концентрацию и логическое мышление. Таким образом, в классе было 7 человек, которые путали порядок слов и 2 человека, которые забывали, что после конструкции „es gibt“ идет Akk. Остальные 6 учащихся не испытывали проблем. Для проверки знаний мы дали самостоятельную работу по данной теме и убедились, что ученики не испытывают больше трудностей. В результате использования данной игры учащиеся значительно улучшили свои навыки понимания и использования грамматической конструкции „es gibt“ в контексте, а также расширили свой словарный запас на немецком языке. Игра не только сделала урок более интересным и захватывающим, но и эффективно помогла учащимся улучшить свои навыки в изучении немецкого языка.

Игру под названием **«Создай историю»** лучше всего применять для 3 класса в середине урока, после введения нового материала по глаголам в Perfekt форме, когда ученики уже немного разогрелись и готовы к активной деятельности, но еще не устали. В процессе изучения темы «употребление слабых и сильных глаголов в Perfekt у учащихся возникали проблемы с порядком слов в предложении, дети забывают, что основной глагол идет в конец предложения, также они неправильно образуют формы Perfekt для сильных глаголов, так как

изменяется основа глагола и требуются специфические окончания. Например, для глагола „gehen“ (идти) форма Perfekt будет „ist gegangen“ (пошел), а для глагола „essen“ (есть) – „haben gegessen“ (поел). Многие учащиеся путаются в правильном употреблении вспомогательных глаголов „sein“ и „haben“. Также у некоторых происходит недопонимание, как изменяется основа глагола при образовании Perfekt. Например, глагол „machen“ (делать) имеет основу „mach-“, а Perfekt образуется путем добавления приставки „ge-“, и окончания „-t“, так что форма Perfekt будет „gemacht“. Таким образом, в классе было только 3 человека которые не испытывали трудности по данной теме, остальные 12 человек допускали ошибки. Внедрение данной игры помогло учащимся закрепить полученные знания, применить их на практике и активизировать навыки общения на немецком языке. Используя эту игру, учащиеся смогли улучшить свои навыки владения грамматикой, развить умение строить связные рассказы на немецком языке, а также научились внимательно слушать и задавать вопросы для понимания содержания истории. Эта игра способствует формированию навыков работы в группе и сотрудничества. Более того, дети смогли проявить свою креативность и воображение, создавая свои собственные истории на основе картинок. Мы провели контроль знаний и выявили, что учащиеся хорошо усвоили данный материал, они не только закрепили форму Perfekt но и порядок слов в предложении, а также использование глаголов sein и haben, поэтому игра «Создай историю» позволит учащимся эффективно закрепить знания и совершенствовать навыки общения на немецком языке, а также сделает урок более интересным и захватывающим.

Грамматическая игра «**Поиск сокровищ**» для 4 класса была использована в структуре урока немецкого языка как интерактивный способ закрепления знаний о союзах. Лучше всего применять эту игру в середине урока, после объяснения правил и примеров использования союзов, чтобы ученики могли практиковать полученные знания. В процессе изучения данной темы у учащихся возникали затруднения с пониманием порядка слов в сложных предложениях,

например: Ich trinke Tee, denn ich mag keine Kaffee. (Я пью чай, потому что не люблю кофе.) – союз „denn“ ставится в середине предложения. Также проблема заключалась в переносе значения союза на родной язык, иногда дети путали и не всегда могли правильно определить союзы, например идет ли в предложение перечисление однородных членов или же идет противопоставление. Во время игры ученики активно участвовали в поиске и правильном использовании союзов, что способствовало развитию и закреплению навыков грамматики. Кроме того, соревновательный элемент игры может стимулировать учеников к более активному участию и улучшению их языковых навыков. По окончании игры учитель провел обсуждение и подвел к выводу об улучшении навыков учащихся в использовании союзов в предложениях. Таким образом, в классе было 3 человека, которые испытывали трудности в порядке слов в сложных предложениях и 5 человек, которые не могли правильно определить союзы. Остальные 7 учащихся не испытывали проблем. Мы провели контрольную работу и результат показал, что дети перестали путать союзы и не допускали ошибок в порядке слов в предложениях. Использование этой игры на уроке не только делает урок более интересным и активным, но и поможет ученикам лучше усвоить грамматические правила.

Грамматическая игра «**Найди пару**» для 4 класса была применена в середине изучения темы в конце урока, чтобы закрепить изученный материал и провести небольшой коммуникативный практикум. В процессе изучения темы «Указательные местоимения *dieser, dieses, diese*» у учащихся было непонимание в использовании указательных местоимений в зависимости от рода, числа и падежа существительного, к которому они относятся, например: *dieser* (м.р., ед.ч., им.п.) – *Dieser Hund ist groß.* (Этот пес большой.); *dieses* (ср.р., ед.ч., дат.п.) – *Gib mir dieses Buch.* (Дай мне эту книгу.); *diese* (ж.р., мн.ч., вин.п.) – *Diese Blumen sind schön.* (Эти цветы красивые.) Используя эту игру, ученики смогли улучшить свои навыки в использовании указательных местоимений в контексте, практиковали умение описывать предметы на немецком языке и раз-

вивали умение находить соответствия между различными предметами. Кроме того, такая игра способствует активной работе учеников в парах или небольших группах, что помогает им улучшить коммуникативные навыки и умение работать в коллективе. Таким образом, в классе было 8 человек, которые испытывали трудности в употреблении указательных местоимений в зависимости от рода, числа и падежа существительного, остальные 7 учащихся не имели проблем по данной теме. Мы провели контроль знаний, используя тест и выявили, что учащиеся перестали делать ошибок. Эта игра способствовала закреплению правильного употребления указательных местоимений, практике описания предметов и развитию коммуникативных навыков у учащихся.

### **3.3 Анализ результатов применения комплекса грамматических игр**

В ходе прохождения практики для подтверждения гипотезы исследования нами по разработанному комплексу грамматических игр была проведена экспериментальная работа с учащимися на базе средней общеобразовательной школы. Эксперимент был организован как обучающий и продолжался в течение 1,5 месяца.

Сначала мы отобрали экспериментальную и контрольную группы. Нами были отобраны два класса 3 «А» и 3 «Б», изучающие немецкий язык. 3 «А» экспериментальная группа включала в себя 15 человек, соответственно 3 «Б», контрольная группа – 15 человек.

Далее мы приступили к проведению экспериментальной работы в выбранных классах. Для того, чтобы оценить уровень сформированности грамматических навыков у учащихся двух классов, нами было проведено входное тестирование (Приложение Б).

Результаты тестирования показали, что уровень знаний экспериментальной группы выше знаний контрольной группы. Далее мы приступили к проведению занятий в двух классах, причем в экспериментальной группе мы активно использовали на уроках иностранного языка разработанный нами комплекс



грамматических игр, а в контрольной группе уроки проводились с использованием традиционных приемов.

Таблица 1 – Результаты тестирования до внедрения разработанного комплекса грамматических игр

Группы	Оценка «5» (количество учащихся)	Оценка «4» (количество учащихся)	Оценка «3» (количество учащихся)	Оценка «2» (количество учащихся)	% качества знаний
Экспериментальная группа	3	5	4	3	53 %
Контрольная группа	3	4	5	3	46.67 %

В конце прохождения практики мы провели итоговое тестирование в 3 «А» и в 3 «Б» классах (Приложение В).

Результаты знаний после проведения тестирования представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты тестирования после внедрения разработанного комплекса грамматических игр

Группы	Оценка «5» (количество учащихся)	Оценка «4» (количество учащихся)	Оценка «3» (количество учащихся)	Оценка «2» (количество учащихся)	% качества знаний
Экспериментальная группа	6	5	3	1	73 %
Контрольная группа	5	4	4	2	60 %

По результатам оценок видно, что в экспериментальной группе результат значительно выше, чем у контрольной. Уровень сформированности грамматических навыков учащихся экспериментальной группы увеличился за счет того, что на уроках иностранного языка мы внедрили разработанный нами комплекс грамматических игр.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате данного исследования все поставленные задачи были решены.

Анализ психолого-педагогической и методической литературы показал, что применение игры на уроках немецкого языка полезно и положительно сказывается на учебном процессе, так как именно игра, по мнению психологов, является ведущей деятельностью на младшем этапе обучения.

Исследование показало, что длительные занятия в школе приводят к усталости и затрудняют усвоение информации, что в конечном итоге снижает продуктивность учебного процесса. Для предотвращения подобных проблем рекомендуется использовать специальные методики для поддержания интереса и внимания учеников, например, внедрение игровых технологий. Этот подход не только разнообразит обучение, но и поможет более эффективно закрепить усвоенные знания.

Развитие и улучшение грамматических навыков у учеников начальной школы в изучении иностранного языка через использование игровых методик является ключом к успешному и эффективному освоению грамматики языка. Игра не только вызывает интерес к изучению иностранного языка у детей, но также делает учебный процесс увлекательным и непринужденным, что особенно важно, учитывая трудности удержания внимания детей на занятиях в младшем возрасте. Значимость формирования грамматических навыков у младших школьников объясняется особенностями их психофизиологического развития, когда происходит активное развитие когнитивных функций, таких как мышление, воображение, внимание, восприятие, а также долговременная память. Кроме того, важно уделить должное внимание правильному оформлению речи. Таким образом, использование игровых технологий на уроках является важным инструментом для достижения высокого уровня языковой компетенции у учащихся.

Игры играют ключевую роль не только в развлечении, но и в развитии навыков и способностей. Они активно используются в науке, образовании и повседневной жизни. Игры выступают важным инструментом для обучения учащихся на всех этапах образования, способствуют формированию необходимых знаний и навыков для успешной социализации и профессиональной деятельности в будущем. Эффективное изучение иностранного языка в начальной школе может быть значительно повышено с помощью игровых технологий, особенно при правильном выборе игровых элементов и квалифицированном руководстве. Организация игр в процессе обучения может существенно способствовать улучшению грамматических навыков учащихся.

Мы выявили ряд преимуществ формирования грамматических навыков с помощью игровых технологий для учащихся младшего возраста.

1. Игровой подход к обучению помогает сделать процесс изучения грамматики более увлекательным и интересным для детей, что способствует их активному участию и лучшему усвоению материала.

2. При помощи игр дети могут учить язык более непринужденно и естественно, взаимодействуя с языком в различных контекстах.

3. Игровые технологии позволяют индивидуализировать процесс обучения, адаптируя уровень материала к способностям и потребностям каждого ученика.

4. Моменты соревнования и совместного решения задач в играх могут стимулировать сотрудничество и коммуникацию между учащимися, а также развивать навыки работы в команде.

5. Использование игр способствует формированию у детей позитивного отношения к процессу обучения иностранному языку, что может повлиять на их долгосрочный интерес к языку и желание продолжать его изучение.

6. Благодаря игровым технологиям, дети могут учиться не только грамматике, но и развивать навыки аудирования, чтения, говорения и письма. Игры предоставляют возможность практиковать все аспекты языка в приятной и сти-

мулирующей среде.

7. Игровые технологии позволяют преподавателям создавать индивидуальные программы обучения для каждого ученика, учитывая его особенности, уровень знаний и интересы. Это способствует более эффективному и персонализированному подходу к обучению.

Практическую часть исследования мы проводили в школе МАОУ «Чигиринская СОШ».

Сначала мы отобрали экспериментальную и контрольную группы. Нами были отобраны два класса 3 «А» и 3 «Б», изучающие немецкий язык. 3 «А» экспериментальная группа включала в себя 15 человек, соответственно 3 «Б», контрольная группа – 15 человек. Далее мы приступили к проведению экспериментальной работы в выбранных классах. Для того, чтобы оценить уровень сформированности грамматических навыков у учащихся двух классов, нами было проведено входное тестирование (Приложение Б). Результаты тестирования показали, что уровень знаний экспериментальной группы (53 %) выше знаний контрольной группы (46,67 %). Далее мы приступили к проведению занятий в двух классах, причем в экспериментальной группе мы активно использовали на уроках иностранного языка разработанный нами комплекс грамматических игр, а в контрольной группе уроки проводились с использованием традиционных приемов. В конце прохождения практики мы провели итоговое тестирование в 3 «А» и в 3 «Б» классах. По результатам оценок было видно, что в экспериментальной группе результат значительно выше (73 %), чем у контрольной (60 %). Уровень сформированности грамматических навыков учащихся экспериментальной группы увеличился за счет того, что на уроках иностранного языка мы внедрили разработанный нами комплекс грамматических игр.

В заключении можно сделать вывод, что применение игровых технологий способствовало повышению уровня сформированности грамматических навыков младших школьников.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Аверин, В.А. Психология детей и подростков: Учеб. пособие. / В.А. Аверин. – 2-е изд., перераб. – СПб. : Изд-во Михайлова В.А., 1998. – 379 с.
- 2 Алексеева, И.В. Работа над грамматической структурой на уроках иностранного языка / И.В. Алексеева // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 6. – 32 с.
- 3 Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков : учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева. – Йошкар-Ола : МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28 с.
- 4 Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М. : Издательство ИКАР, 2009. – 309 с.
- 5 Бим И.Л. Немецкий язык: 2-й класс: в 2 частях / И.Л. Бим, Л.И. Рыжова. – М. : Просвещение, 2023. – 113 с.
- 6 Бим И.Л. Немецкий язык: 3-й класс: учебник в 2 частях / И.Л. Бим, Л.И. Рыжова, Л.М. Фомичева. 21-е изд., перераб. – М. : Просвещение, 2023. – 129 с.
- 7 Бим И.Л. Немецкий язык: 4-й класс: учебник в 2 частях / И.Л. Бим, Л.И. Рыжова. – 19-е изд., перераб. – М. : Просвещение, 2023. – 113 с.
- 8 Белогрудова, В.П. Грамматика. Это интересно / В.П. Белогрудова // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 1. – 29 с.
- 9 Бим, И.Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника : (Опыт системно-структурного описания) / И.Л. Бим. – Москва. : Рус. яз., 1977. – 288 с.
- 10 Бабинская, П.К. Практический курс методики преподавания иностранных языков : Учеб. пособие / П.К. Бабинская, Т.П. Леонтьева, И.М. Андреасян, А.Ф. Будько, И.В. Чепик. – 3-е изд., дополн. и перераб. – Мн. : ТетраСистемс, 2005. – 287 с.

11 Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-68.

12 Витлин, Ж.А. Современные проблемы обучения грамматике иноязычных языков / Ж.А. Витлин // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 5. – 22 с.

13 Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учеб. пособие для студ. лингв, ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – 6-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2009. – 336 с.

14 Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М. : Издательский центр «Академия», 2006. – 336 с.

15 Гальскова, Н.Д. Современная методика преподавания иностранных языков / Н.Д. Гальскова. – М. : Академия, 2000. – 334 с.

16 Гальперин, П.Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий / П.Я. Гальперин // Исследование мышления в советской психологии. – М. : Наука, 1966. – 225 с.

17 Девдариани, Н.В. Грамматика как ключевой аспект изучения иностранного языка / Н.В. Девдариани, Е.В. Рубцова. – <https://cyberleninka.ru/article/n/grammatika-kak-klyuchevoj-aspekt-izucheniya-inostrannogo-yazyka/viewer>. – 27.03.2024.

18 Дапидович, Т.С. Развитие грамматических навыков в обучении иностранным языкам. – <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-grammaticeskikh-navykov-v-obuchenii-inostrannym-yazykam/viewer>. – 15.04.2024.

19 Дегтерева, Т.А. Как подготовить интересный урок иностранного языка / Т.А. Дегтерева. – М. : ВПШ и АОН, 1963. – 250 с.

20 Завьялова, В.М. Практический курс немецкого языка. Начальный этап / В.М. Завьялова, Л.В. Ильина. – М. : Издательство «Юрайт», 2004. – 384 с.

21 Кузовлев, В.П. Иностранный язык как учебный предмет на современном этапе развития общества / В.П. Кузовлев, В.С. Коростелёв, Е.И. Пассов //

Иностранные языки в школе. – 1999. – № 3. – С. 3-16.

22 Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб. : КАРО, 2006. – 192 с.

23 Королева, Н.М. Использование игровой деятельности на уроках по иностранному языку для младшего школьного возраста // Современные исследования социальных проблем. – 2010. – № 4. – С. 92-98.

24 Копица, В.Н. Методы формирования грамматических навыков при обучении иностранному языку. – <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-formirovaniya-grammaticeskikh-navykov-pri-obuchenii-inostrannomuyazyku/viewer>. – 29.04.2024.

25 Короглуев, Г.Х. К вопросу обучения грамматики на начальном этапе в школе / Г.Х. Короглуев, Л.И. Калашников // Вопросы методики обучения иностранным языкам в школе и ВУЗе. – Ростов-на-Дону : РПИ, 1977. – С. 18.

26 Комарова, Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам / Ю.А. Комарова. – СПб. : «Каро», 2001. – 114 с.

27 Карелина, Н.С. Технология системно-деятельностного подхода в обучении младших школьников // Психология и педагогика XXI века: теория, практика и перспективы: материалы IV Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 22 янв. 2016 г.) / редкол.: О. Н. Широков. – Чебоксары : ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – С. 26-30.

28 Леонтьева, А.А. Управление освоением иностранного языка / А.А. Леонтьева // Иностранные языки в школе. – 1975. – № 2. – С. 83.

29 Ляховицкий, М.В. Методика обучения иностранным языкам / М.В. Ляховицкий. – М. : – 1981. – 159 с.

30 Миролубов А.А., Парахина А.В. Общая методика преподавания иностранных языков / А.А. Миролубов, А.В. Парахина – М. : – 1996. – 240 с.

31 Миролубов, А.А. Методика обучения иностранным языкам : традиции и современность / под ред. А.А. Миролубова. – Обнинск : Титул, 2010. – 464 с.

32 Миролубова, А.А. Вопросы контроля обученности учащихся иностранному языку / А.А. Миролубова. – Обнинск : Титул, 1999. – 112 с.

33 Москаленко, Л.В. Некоторые приемы работы над грамматическими явлениями на уроке немецкого языка / Л.В. Москаленко // Иностранные языки в школе. – 1999. – № 1. – 39 с.

34 Мильбруд, Р.П. Коммуникативность языка и обучение разговорной грамматике / Р.П. Мильбруд // Иностранные языки в школе, 2002. – № 2. – 15 с.

35 Миньяр-Белоручев, Р.К. Примитивная грамматика для изучающих иностранный язык / Р.К. Миньяр-Белоручев // Иностранные языки в школе, 2000. – № 4. – 224 с.

36 Наер, М.Н. Немецкий язык / М.Н. Наер, Н.Б. Кузьмина. – Ростов н/Д : «Феникс», 2003. – 224 с.

37 Нестерова, С.В. К проблеме обучения коммуникативной грамматике иностранного языка. – <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-obucheniya-kommunikativnoy-grammatike-inostrannogo-yazyka-v-vuze/viewer>. – 02.05.2024.

38 Попов, А.А. Немецкий для всех / А.А. Попов. – М. : Издательство «Айрис-пресс», 2004. – 28 с.

39 Петруль, А.Н. Роль грамматических навыков в коммуникативно-ориентированном обучении иноязычному общению / А.Н. Петруль // Теория и практика образования в современном мире : материалы V Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, июль 2014 г.). – Т. 0. – Санкт-Петербург : СатисЪ, 2014. – С. 172-176.

40 Пассов, Е.И. Учитель иностранного языка / Е.И. Пассов, В.П. Кузовлев, В.П. Царонова // Мастерство и личность. – М. : Просвещение, 1993. – 159 с.

41 Райх, Б.Я. Немецкий язык / Б.Я. Райх. – М. : Дрофа, 2001. – 160 с.

42 Рябцева, О.М. Формирование грамматической составляющей иноязычной коммуникативной компетенции. – [https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticheskoy-sostavlyayuschey-](https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticheskoy-sostavlyayuschey)



inoyazychnoy-kommunikativnoy-kompetentsii/viewer. – 10.05.2024.

43 Сулимова, Л.А. Использование аутентичных материалов на разных этапах обучения иностранному (немецкому) языку / Л.А. Сулимова // Педагогическое мастерство : материалы V Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). – Москва : Буки-Веди, 2014. – С. 19-22.

44 Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. – [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/). – 01.06.2024.

45 Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373. – <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/>. – 02.06.2024.

46 Филатов, В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе / под ред. В.М. Филатова // Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 325 с.

47 Функ, Х. Учить и учиться грамматике / Х. Функ, М. Кент. – М., 1994. – 147 с.

48 Цетлин, В.С. Как обучать грамматически правильной речи / В.С. Цетлин // ИЯШ. – 1998. – №1. – С. 18

49 Чеклецова, Е.И. Формирование грамматических навыков на начальном этапе обучения иностранному языку в школе / Е.И. Чеклецова, Е.В. Томилова // Молодой ученый. – 2016. – № 7.5 – С. 74-75.

50 Чернявская, Г.А. Грамматика: системно и подробно / Г.А. Чернявская // Deutsch Kreativ. – 2006. – № 4. – С. 10

51 Шатилов, С.Ф. Некоторые проблемы обучения грамматической стороне устной иностранной речи / С.Ф. Шатилов // Иностранные языки в школе, 1971. – № 6. – 291 с.

52 Щерба, Л.В. Языковая система и речевая деятельность / Л.В. Щерба. – М. : – Ленинград : Наука. Ленингр. отд-ние, 1974. – 427 с.

53 Щерба, Л.В. Как надо изучать иностранные языки / Л.В. Щерба. – М. : Академия, 1959. – 245 с.

54 Эльконин, Д.Б. Детская психология: учеб. пособие / Д.Б. Эльконин. – М. : Академия, 2004. – 384 с.

55 Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Разработанный комплекс грамматических игр

#### Грамматические игры для 2 класса:

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – основные коммуникативные типы предложений: повествовательные (утвердительные, отрицательные (с nicht), вопросительные (общий, специальный вопросы).

1. Повествовательные игры:

#### «Строим предложения»

Ход игры: ученики получают набор карточек с различными словами (существительные, глаголы, прилагательные) и должны составить коммуникативные предложения, используя эти слова.

Например: Der Hund spielt im Park.

1. Ich spiele gerne Fußball.
2. Mein Lieblingsessen ist Pizza.
3. Wir gehen morgen ins Kino.
4. Meine Katze heißt Max.
5. Ich habe ein neues Fahrrad.

1. Spielst du gerne im Park?
2. Hast du heute Hausaufgaben?
3. Trinkst du gern Milch?
4. Magst du Schokolade?
5. Spielst du ein Musikinstrument?

1. Wie heißt dein bester Freund?
2. Was isst du zum Frühstück?
3. Wann gehst du ins Bett?
4. Wo wohnst du?
5. Welches Buch liest du gerade?

#### «Правда или вымысел»

Ход игры: учитель читает предложение, а ученики должны определить, является ли оно правдой или вымыслом. (Richtig oder Falsch)

Например: Die Katze ist blau. (вымысел)

1. Der Himmel ist blau.
2. Milch ist gelb.
3. Der Bus ist violett.
4. Die Sonne ist gelb.
5. Schnee ist weiß.
6. Der Bär ist braun.
7. Die Pflaume ist lila.
8. Mandarine ist grün.
9. Die Gurke ist pink.
10. Zitrone ist blau.
11. Der Regenbogen ist bunt.
12. Der Asphalt ist weiß.
13. Kreide ist grau.
14. Die Maus ist grau.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

15. Die Karotten sind orange.
16. Das Krokodil ist schwarz.
17. Schokolade ist schwarz.
18. Der Elefant ist braun.
19. Die Tomate ist rot.
20. Das Gras ist grün.

2. Утвердительные и отрицательные игры:

### «Моя правда»

Ход игры: ученики рассказывают свои утверждения о себе, а другие ученики должны указать, правда это или ложь.

Например: Ich habe einen Hund. (утверждение)

### «Отрицание слов»

Ход игры: ученики получают набор слов и должны составить предложения, используя отрицание с „nicht / keine“.

Например: Ich spiele nicht Fußball.

1. Ich mag keine Spinat.
2. Wir haben keinen Hund.
3. Ich kann nicht gut schwimmen.
4. Meine Schwester mag keinen Apfelsaft.
5. Wir haben heute keinen Unterricht.
6. Das Essen ist nicht gut.
7. Wir fahren heute nicht weg.
8. Das nehme ich nicht mit.
9. Er hat keine Familie.
10. Ich fahre kein Auto.

3. Вопросительные игры:

### «Кто? Что?»

Ход игры: ученики задают вопросы друг другу, чтобы узнать, кто или что они есть.

Например: Wer spielt Klavier? (общий вопрос)

### «Спроси у волшебного шара»

Ход игры: учитель или один из учеников является «волшебным шаром» и отвечает на вопросы учеников только «да» или «нет». Ученики должны задавать специальные вопросы для узнавания информации.

Например: Hat er einen Bruder? (специальный вопрос)

### 4. «Вопрос-Ответ»

Ход игры: учитель ставит общий или специальный вопрос, а ученик должен ответить, используя правильную грамматическую форму.

Например: учитель задает вопрос „Welche Farbe hat dein T-Shirt?“ (Какого цвета твоя футболка?). Ученик должен ответить „Mein T-Shirt ist blau“ (Моя футболка синяя).

1. Was ist dein Lieblingsfach in der Schule?
2. Was machst du gerne in deiner Freizeit?
3. Hast du Haustiere?
4. Was isst du gerne zum Frühstück?
5. Welches Tier ist dein Lieblingstier?
6. Stehst du früh auf?
7. Treibst du Sport?
8. Gehst du heute spazieren?

### 5. «Коммуникативная змейка»

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: ученики сидят в кругу и начинают по очереди формировать предложение, каждый добавляет одно слово. Цель игры – создать предложение нужного типа (повествовательное, отрицательное или вопросительное), используя правильную грамматическую форму и общаясь друг с другом.

Например:

- Первый ученик говорит „Ich“ (Я).
- Второй ученик говорит „lese“ (читаю).
- Третий ученик говорит „ein“ (одна).
- Четвертый ученик говорит „Buch“ (книга).
- Пятый ученик говорит „nicht“ (не).
- Шестой ученик говорит „gut“ (хорошо).

Получившееся предложение: „Ich lese ein Buch nicht gut“.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – нераспространённые и распространённые простые предложения.

### 1. «Найди предложение»

Ход игры: учащиеся должны найти предложения, содержащие нераспространённые и распространённые простые предложения. Учитель читает предложения вслух, а ученики должны отмечать в тетрадках, являются ли они распространёнными или нераспространёнными.

Например:

- Der Hund bellt laut. (распространённое)
- Die Katze schläft im Bett. (распространённое)
- Das Kind liest ein Buch. (распространённое)
- Von oben fällt der Regen. (нераспространённое)
- Heute findet die Party statt. (нераспространённое)

### 2. «Найди пары предложений»

Ход игры: ученикам нужно находить пары предложений, одно из которых является распространённым, а другое – нераспространённым. Учитель располагает карточки с предложениями на столе, а ученики по очереди выбирают по две карточки и проверяют, совпадают ли они по типу предложения.

Например:

- Ich esse gerne Eis. – Ich mag Bananen. (оба распространённые)
- Im Park spielen Kinder. – Vom Baum fällt das Laub. (одно распространённое, другое нераспространённое)

1. Mein Lieblingsfach ist Mathematik.
2. Der Zoo am Wochenende ist immer überfüllt.
3. Mein Bruder spielt Fußball.
4. Ich spiele gerne mit meinen Freunden.
5. Ich habe einen Hund.
6. Morgen ist mein Geburtstag.
7. Wir machen eine Klassenfahrt.
8. Sie sind Schüler
9. Die Zeit vergeht schnell.
10. Sie schwimmen.

Данная игра направлена на отработку грамматического правила – предложения с простым глагольным сказуемым, с составным именным сказуемым и с простым составным глагольным сказуемым.

### 1. «Заполни пропуск»

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: Учитель демонстрирует предложение с пропущенным сказуемым, используя табличку с пропусками. Ученики должны выбрать правильное глагольное сказуемое из предложенных вариантов и вставить его в пропуск.

Например: „Die Kinder \_\_\_\_\_ im Park.“ (spielen / laufen / frühstücken) Ученик должен выбрать правильный вариант „spielen“.

1. Heute \_\_\_\_\_ (laufe / lese) ich ein Buch.
2. Mein Bruder \_\_\_\_\_ (lacht / schwimmt) gerne im Pool.
3. Am Wochenende \_\_\_\_\_ (spiele / tanze) ich mit meinen Freunden im Park.
4. Meine Schwester \_\_\_\_\_ (hört / singt) gerne Musik.
5. Meine Eltern \_\_\_\_\_ (kochen / spielen) gemeinsam Abendessen.
6. Im Winter \_\_\_\_\_ (fahre / male) ich gerne Schlitten.
7. Am Samstag \_\_\_\_\_ (kaufe / male) ich bunte Farben und male ein Bild.
8. Die Mutter \_\_\_\_\_ (stellen / legen) die Blumen in die Vase.
9. Er \_\_\_\_\_ (erzählen / sagen / antworten) sehr interessant.
10. Wir \_\_\_\_\_ (basteln / lesen) heute eine Karte für Oma und Opa.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение глаголов sein, haben в Präsens.

### 1. «Скрытый глагол»

Ход игры: учитель показывает карточку с предложением, в котором пропущен один из глаголов. Ученики должны правильно выбрать и сказать пропущенное слово.

Например:

Учитель: „Die Katze \_\_\_\_\_ einen Schwanz“.

Ученик: „Die Katze hat einen Schwanz“.

1. Ich \_\_\_\_\_ einen Bleistift in meinen Rucksack.
2. Du \_\_\_\_\_ ein rotes Auto.
3. Er \_\_\_\_\_ einen großen Ball.
4. Sie \_\_\_\_\_ eine schöne Puppe.
5. Wir \_\_\_\_\_ einen kleinen Hund.
6. Ihr \_\_\_\_\_ viele Bücher in eurer Tasche.
7. Sie \_\_\_\_\_ eine bunte Schultasche.
8. Ich \_\_\_\_\_ heute früh aufgewacht.
9. Du \_\_\_\_\_ ein guter Freund.
10. Er \_\_\_\_\_ ein fleißiger Schüler.
11. Sie \_\_\_\_\_ eine talentierte Tänzerin.
12. Wir \_\_\_\_\_ glücklich in der Schule.
13. Ihr \_\_\_\_\_ pünktlich zum Unterricht gekommen.
14. Sie \_\_\_\_\_ stolz auf ihre Leistung.
15. Die Katze \_\_\_\_\_ in der Küche.

### 2. «Кто это?»

Ход игры: ученики должны описывать изображения на карточках, используя глагол „sein“ в нужной форме.

Например: „Das \_\_\_\_\_ ein Hund“.



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение некоторых глаголов в Präsens, в том числе с изменением корневой гласной.

### 1. «Глагольное джунгли»

Ход игры: учитель готовит карточки с различными глаголами в основной форме (например, essen, trinken, spielen и т.д.) и раздает их учащимся. Учащиеся должны проспрягать глаголы в Präsens, используя правильное окончание и изменение корневой гласной, и назвать соответствующую форму глагола на немецком языке. Каждый ученик может преобразовать свой глагол во всех лицах единственного и множественного числа.

1. sehen
2. sprechen
3. schreiben
4. machen
5. springen
6. singen
7. malen
8. geben
9. helfen
10. laufen
11. nehmen
12. treffen
13. fallen
14. tragen

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальные глаголы können, mögen в Präsens.

### 1. „Kannst du das?“

Ход игры: учитель подготавливает несколько простых предложений, раздает их и делит класс на пары. Один задает другому вопрос в паре, используя модальный глагол „können“.

Например, „Kannst du singen?“ Другой ребенок должен ответить: „Ja, ich kann singen“ или „Nein, ich kann nicht singen“. Если ответ правильный, ребята меняются ролями и задают следующий вопрос. Можно использовать разные виды заданий, чтобы дети могли отработать различные навыки, например, рисунки, спортивные действия и т.д.

1. Kannst du Fußball spielen?
2. Können wir heute draußen spielen?
3. Kannst du Mathematik gut verstehen?
4. Können wir gemeinsam eine Geschichte lesen?
5. Kannst du mir bei den Hausaufgaben helfen?
6. Können wir im Unterricht Lieder singen?
7. Kannst du schon Schwimmen?
8. Können wir morgen zusammen Fahrrad fahren?
9. Kannst du das Wort richtig schreiben?
10. Können wir heute einen Ausflug machen?

### 2. „Was magst du?“

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: учитель пишет на отдельных карточках список предметов или действий, которые дети могут или не могут любить и делит класс на команды, предоставляя каждому ребенку возможность выбрать карточку и прочитать ее вслух на немецком языке. Затем, команда должна дать правильный ответ, используя модальный глагол „mögen“.

Например, если карточка гласит „Äpfel“, команда должна ответить „Ja, wir mögen Äpfel“ или „Nein, wir mögen keine Äpfel“. За каждый правильный ответ команда получает очко. В конце игры объявляется победитель – команда с наибольшим количеством очков.

1. Die Filme
2. Der Basketball
3. Zoo besuchen
4. Die Blume
5. Briefe schreiben
6. brummen
7. Der Computer
8. Das Fahrrad
9. Die Geschenke
10. Die Tiere

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – имена существительные с определённым и неопределённым артиклем.

### 1. „Was ist richtig?“

Ход игры: подготовьте карточки с изображениями существительных и два варианта артиклей (определенный и неопределенный). Дети должны выбрать правильный артикль для каждого существительного.



### 2. „Der, Die, Das Wettrennen“

Ход игры: разделите класс на команды. Учитель называет существительное, а дети должны как можно быстрее сказать правильный артикль для этого слова. Команда, которая первая называет правильный артикль, получает очко.

1. Katze
2. Kissen
3. Kamel
4. Kind
5. Kuchen
6. Postkarte
7. Sport
8. Tier



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

9. Wald
10. Wasser
11. Tisch
12. Tag
13. Spiele
14. Spaß

### 3. «Пазл с грамматикой»

Ход игры: создайте набор карточек, каждая с изображением предмета и сопутствующими словами без артиклей. Разделите класс на пары. Ученики по очереди выбирают карточку и должны правильно использовать артикль в предложении, описывающем предмет на карточке. Если они правильно отвечают, они могут добавить карточку к своему пазлу. Побеждает пара, у которой получился наиболее большой пазл.



### 4. «Артикльная охота»

Ход игры: спрячьте по классу разные предметы, на каждом из них написано существительное без артикля. Разделите класс на группы. Ученики должны находить предметы и использовать правильный артикль в предложении с этим предметом. Если они правильно отвечают, они получают очко. Группа с наибольшим количеством очков побеждает.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – существительные в именительном и винительном падежах.

#### 1. «Что пропало?»

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: учитель показывает ученикам группу картинок с разными объектами. Затем он прячет одну или несколько картинок. Ученики должны назвать отсутствующие объекты в именительном и винительном падеже.

Например, если учитель прячет картинку с бананом, то ученики должны сказать „Ich sehe eine Banane“ и „Ich sehe einen Bananen“.



### 2. „Fallen-Fangspiel“

Ход игры: дети образуют круг. Выбирается ведущий, который бросает мяч другому ученику и называет существительное в именительном падеже. Ребенок, поймавший мяч, должен сказать тоже самое существительное в винительном падеже перед тем, как бросит мяч следующему.

### 3. „Satz-Bildung“

Ход игры: учитель раздает детям карточки с существительными и просит их составить предложения, используя существительные в именительном и винительном падежах. Можно добавить глаголы и другие части речи для большей сложности.

1. Spaß
2. Weihnachtskranz
3. Arbeit
4. Arzt
5. Blume
6. Brief
7. Freunde
8. Wald
9. Fußball
10. Haus

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – имена собственные в родительном падеже.

#### 1. «Имена собственные на планете»

Ход игры: учитель задает игровую ситуацию, что все ученики сейчас находятся на фантастической планете, где их имена меняются. Каждому ученику дают новое имя и именительный падеж.

Например, „Pia“ – „Pias“. Ученик должен использовать эту форму в предложении, чтобы описать, что он/она делает на этой планете. Ученики по очереди представляются и описывают свои действия с использованием родительного падежа.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Например: ученик может сказать „Ich spiele mit Pias“ (Я играю с Пией), „Ich gehe mit Hansas“ (Я иду с Хансом).

### 2. «Поймай имя»

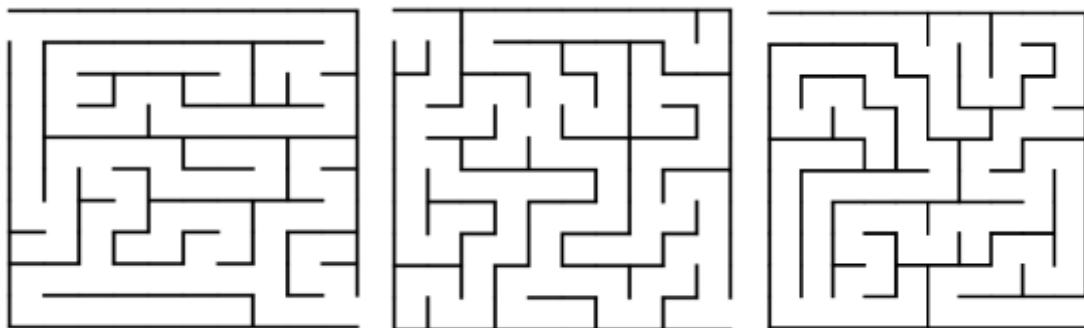
Ход игры: учитель делит класс на две команды. Один ученик из команды называет имя собственное в именительном падеже, например, „Paul“. Ученик из второй команды должен быстро ответить именем в родительном падеже, например, „Pauls“. Если ученик ответил правильно, его команда получает очко. Меняйте роли участников команд после каждого правильного ответа. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

### 3. «Лабиринт имен»

Ход игры: на полу или на доске создайте лабиринт, состоящий из букв и имён в именительном падеже. Попросите учеников пройти лабиринт, выбирая путь, состоящий только из имен собственных в родительном падеже. Ученики должны называть каждое имя, которое они выбирают, чтобы продвигаться по лабиринту. Если ученик выбирает неправильное имя, он должен вернуться на предыдущий шаг. Побеждает ученик, первым достигший цели и назвавший все правильные имена.

1. Lisa – Lisy
2. Markus – Markus
3. Julia – Julias
4. Alexander – Alexanders
5. Sophie – Sophies
6. David – Davids
7. Anna – Annas
8. Sebastian – Sebastians
9. Laura – Lauras
10. Maximilian – Maximilians

1. Maria – Marias
2. Stefan – Stefans
3. Katharina – Katharinas
4. Michael – Michaels
5. Christine – Christines
6. Andreas – Andreas
7. Julia – Julias
8. Thomas – Thomas
9. Sabine – Sabines
10. Nico – Nicos
11. Verena – Verenas



Данные игры направлены на отработку грамматического правила – личные и притяжательные местоимения.

### 1. «Найди своего партнера»

Ход игры: на каждую пару учеников дается карточка с половиной предложения и пропущенным местоимением. Ученики должны найти своего партнера, у которого есть половина предложения с нужным местоимением. Затем они объединяют свои предложения, используя правильные местоимения.

1. Stefan und \_\_\_\_\_ spielen Fußball im Park.
2. Michael und \_\_\_\_\_ gehen ins Kino am Wochenende.
3. Christine und \_\_\_\_\_ haben zusammen Musikunterricht.
4. Andreas und \_\_\_\_\_ lieben es, im Garten zu spielen.
5. Julia ruft \_\_\_\_\_ Freundin an.
6. Thomas und \_\_\_\_\_ gehen oft zusammen einkaufen.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

7. Sabine und \_\_\_\_\_ gehen morgen ins Schwimmbad.
8. Maria spielt gerne mit \_\_\_\_\_.
9. Anna besucht \_\_\_\_\_ Opa am Wochenende.
10. Tim und \_\_\_\_\_ Bruder gehen zusammen zum Fußballtraining.
11. Laura singt mit \_\_\_\_\_ Schwester im Chor.
12. Jonas fährt mit \_\_\_\_\_ Fahrrad zur Schule.
13. Mia und \_\_\_\_\_ Eltern machen einen Ausflug in den Zoo.
14. Lena und \_\_\_\_\_ Freunde spielen Verstecken im Garten.

### 2. „Menschen Memory“

Ход игры: создайте карточки с различными личными и притяжательными местоимениями на немецком языке. Расположите карточки лицевой стороной вниз, а дети по очереди открывают две карточки, пытаясь найти пары местоимений и их притяжательных форм.

### 3. „Satz-Puzzle“

Ход игры: напишите предложения с пропусками вместо местоимений и их притяжательных форм на карточках. Дети должны выбрать правильные местоимения и притяжательные формы и составить правильные предложения.

1. Emma spielt mit \_\_\_\_\_ Hund im Garten.
2. Max und Paul machen \_\_\_\_\_ Hausaufgaben gemeinsam.
3. \_\_\_\_\_ Kindergarten ist neben meinem Haus.
4. \_\_\_\_\_ Familie fährt nächste Woche in den Urlaub.
5. \_\_\_\_\_ Hund ist sehr groß.
6. Habt \_\_\_\_\_ Hausaufgaben gemacht?
7. \_\_\_\_\_ Eltern kommen heute Abend nach Hause.
8. Das ist \_\_\_\_\_ Lieblingssuppe.
9. \_\_\_\_\_ Klassenraum ist im zweiten Stock.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные числительные (1–12)

### 1. «Собери числительное»

Ход игры: учитель делит класс на команды. На столе разложены разные предметы (конфеты, карандаши, фигурки). Каждая команда получает числительное на карточке. Задача команды – собрать нужное количество предметов, соответствующее числительному, как можно быстрее. А затем назвать все что они собрали.

### 2. „Zahlen-Bingo“

Ход игры: учитель раздает каждому ученику карту бинго, на которой будут числительные от 1 до 12 в случайном порядке. Ведущий произносит числа от 1 до 12 случайным образом, и ученики должны зачеркнуть числа на своей карте, чтобы получить линию или полный ряд.

1-12 BINGO			
12	5	10	
2	FREE SPACE	1	3
7			4
9	11	8	6

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – вопросительные слова.

### 1. „Was ist das?“

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: учитель показывает картинку с объектом, а ученики должны задать вопросы с помощью вопросительных слов, чтобы узнать, что это за объект.

Например: „Was ist das? Woher kommt es? Wie sieht es aus?“ (Antwort: Das ist ein Apfel. Er kommt vom Baum und sieht rund und rot aus.)



### 2. „Wie macht man das?“

Ход игры: учитель демонстрирует различные действия (например, игра на музыкальном инструменте или приготовление блюда) и ученики должны задать вопросы, чтобы узнать, как это делается.

### 3. „Wer bin ich?“

Ход игры: учитель выбирает одного ученика и описывает кем он является, используя вопросительные слова. Остальные учащиеся должны задавать вопросы, чтобы угадать, кто это.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – союзы *und*, *aber*.

#### 1. «Переговоры»

Ход игры: учитель делит класс на пары и дает каждой паре предложения с однородными членами. Попросите учеников сначала предложить версию предложения с союзом „und“, а затем - с союзом „aber“. Пары должны обсуждать, какой союз лучше подходит для связи этих предложений и давать обоснование своего выбора. Учитель может подвести итог и объяснить, когда использовать „und“, а когда использовать „aber“.

1. Ich habe einen Hund \_\_\_\_\_ er heißt Max.
2. Ich mag Fußball \_\_\_\_\_ ich spiele lieber Basketball.
3. Meine Schwester ist groß \_\_\_\_\_ stark \_\_\_\_\_ ich bin klein und schnell.
4. Ich esse gerne Äpfel \_\_\_\_\_ meine Mutter kauft immer Bananen.
5. Gestern war es sonnig, \_\_\_\_\_ heute regnet es.



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

1. Ich spiele gerne Fußball \_\_\_\_\_ ich mag auch Tennis.
2. Ich trinke gerne Apfelsaft, \_\_\_\_\_ ich esse lieber Bananen.
3. Wir gehen in den Park \_\_\_\_\_ spielen dort \_\_\_\_\_ wir müssen auch aufpassen.
4. Mein Hund ist klein und süß, \_\_\_\_\_ er bellt oft laut.
5. Der Himmel ist blau \_\_\_\_\_ die Sonne scheint \_\_\_\_\_ es ist trotzdem kalt.

### 2. «Составь предложения»

Ход игры: создайте карточки с отдельными словами или фразами, которые образуют однородные члены предложений. Раздайте каждому ученику по одной карточке. Ученики должны обойти класс и найти того, с кем их карточка образует связанные члены предложений. Затем, пусть они объединят свои карточки и составят предложения, используя союзы „und“ и „aber“. После того, как все предложения составлены, пары или группы могут прочитать их вслух и объяснить, почему они выбрали данный союз для каждого предложения.

1. Apfel – Birne
2. warm – kalt
3. Fußball – Basketball
4. Katze – Hund
5. schwimmen – laufen
6. Es regnet – Sonne scheint
7. klein – groß
8. fernsehen – am Computer spielen
9. Weihnachten – Geburtstag
10. Berge und Meer

### 3. «Что не подходит?»

Ход игры: подготовьте набор карточек с изображениями предметов или действий. Зафиксируйте 4 карточки на доске, представляющие однородные члены. Три из них должны соответствовать друг другу и иметь общую особенность, а одна карточка должна выделяться.

Например: „Apfel, Birne, Banane, Hund“. Ученики должны определить, какая карточка не соответствует остальным, объясняя свой выбор с использованием союзов „aber“ или „und“. Ученики, которые правильно определяют отличающуюся карточку и объяснят свой выбор, получают очки.



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



### Грамматические игры для 3 класса:

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – повествовательные (утвердительные, отрицательные (с *kein*), побудительные предложения (кроме вежливой формы с *Sie*).

#### 1. «Мимика»

Ход игры: учитель раздает каждому ученику карточку с глаголом на немецком языке, а остальным ученикам нужно угадать этот глагол. Ученик-ведущий будет изобразительно показывать действие. После того как дети отгадали действие ученик-ведущий говорит разные формы предложений (утвердительную, отрицательную с *kein*, побудительную), чтобы описать свое действие.

Например, ученику-ведущему дали слово „*tanzen*“ (танцевать), он говорит „*Ich tanze*“ (Я танцую), „*Ich tanze nicht*“ (Я не танцую) или „*Tanz!*“ (Танцуй!).

1. *singen*
2. *wandern*
3. *spielen*
4. *schwimmen*
5. *sagen*
6. *malen*
7. *trinken*
8. *kaufen*
9. *hören*
10. *arbeiten*

#### 2. «Магазинчик с предложениями»

Ход игры: учащиеся играют в роли продавцов и покупателей. Продавец предлагает предложение на немецком, а покупатель должен определить, является ли оно утвердительным, отрицательным или побудительным.

#### 3. «Разучиваем предложения»

Ход игры: учитель предлагает ученикам набор предложений на немецком языке (повествовательных, утвердительных, отрицательных или побудительных). Ученики должны вырезать предложения и правильно расположить их в соответствующие группы.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

1. Ich spiele gerne mit meinen Freunden im Park.
2. Lisa hat einen neuen Hund und sie ist sehr glücklich.
3. Wir machen morgen einen Ausflug in den Zoo.
4. Heute ist das Wetter leider nicht so schön.
5. Lerne fleißig Deutsch, du wirst es bestimmt schaffen!

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – предложения с конструкцией es gibt.

### 2. «Сколько чего в классе?»

Ход игры: учитель задает вопросы каждому ученику, используя конструкцию „es gibt“. Например: Wie viele Stühle gibt es in der Klasse? Задача учащихся сосчитать по-немецки количество названных предметов, используя конструкцию „es gibt“.

1. Wie viele Schreibtische gibt es in der Klasse?
2. Wie viele Menschen gibt es in der Klasse?
3. Wie viele Tafeln gibt es im Klassenzimmer?
4. Wie viele Regale gibt es in der Klasse?
5. Wie viele Schränke gibt es in der Klasse?
6. Wie viele Fenster gibt es in der Klasse?
7. Wie viele Türen gibt es in der Klasse?
8. Wie viele Töpfchenblumen gibt es in der Klasse?

### 3. „Es gibt Bingo“

Ход игры: ученики получают карточки с названиями различных предметов в классе на немецком языке. Учитель произносит предложения, описывающие, где находится тот или иной предмет, используя конструкцию „es gibt“, например: „Es gibt ein Buch auf dem Tisch“. Ученики должны найти соответствующий предмет на своей карточке. Тот, кто первым закроет все предметы на своей карточке, побеждает.



In unserem Klassenzimmer gibt es einen großen Tisch und viele Stühle.



Es gibt ein Buch auf dem Tisch.



Im Klassenzimmer gibt es außerdem eine Uhr, damit wir wissen, wann die Pause ist.



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Es gibt auch einen Schrank, in dem wir unsere Bücher und Hefte aufbewahren.



An der Wand gibt es bunte Poster und eine Tafel für den Lehrer.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение глаголов sein, haben в Präteritum.

### 1. «Весёлая разминка»

Ход игры: учитель делит детей на две команды. Одной команде дают глагол „sein“, а другой „haben“ в Präsens. На доске в одной колонке учащиеся должны написать глаголы в Präsens, а в другой – в Präteritum. Затем, каждый участник должен сказать предложение, используя глагол в Präteritum. Каждое правильное предложение приносит команде балл. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

### 2. «Магическая шляпа»

Ход игры: на доске нарисуйте шляпу с двумя отделениями: одно для глагола „sein“, а другое для глагола „haben“. Подготовьте карточки с разными формами этих глаголов в Präteritum. Разделите класс на две команды. Каждый учащийся должен выбрать карточку и поставить ее в соответствующее отделение шляпы. Команде дается 1 минута на набор максимального количества правильных ответов. После времени команды объявляют количество правильных ответов и получают очки.

Примерные карточки:

- Ich \_\_\_\_\_ (sein) dort.  
Du \_\_\_\_\_ (haben) ein neues Buch.  
Er \_\_\_\_\_ (sein) in der Schule.  
Wir \_\_\_\_\_ (haben) keine Zeit.  
Ihr \_\_\_\_\_ (sein) heute glücklich.  
Sie \_\_\_\_\_ (haben) viel Arbeit.

### 3. «Соревнование sein oder haben»

Ход игры: ученики делятся на две команды и становятся в две колонны. Рядом с каждой командой размещается набор карточек с глаголами. Учитель описывает предложения на русском языке, используя соответствующие глаголы в Präteritum. Ученики должны выбрать карточку с глаголом, который соответствует предложению, поднять ее вверх и сказать предложение на немецком языке. Команда, которая сказала предложение и выбрала правильную карточку первой, получает очко.

1. Вчера я был в зоопарке и видел много животных.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

2. На прошлой неделе у нас были уроки физкультуры и мы играли в футбол.
3. В воскресенье у меня был день рождения и я получил много подарков.
4. Вчера у нас был экзамен по математике, и я получил хорошую оценку.
5. В прошлом месяце я был в отпуске и играл на пляже.
6. Вчера у нас была отличная вечеринка.
7. Вчера у моего брата был день рождения.
8. Вчера я был в бассейне.
9. Вчера у нас был экзамен по математике.
10. Мой друг вчера заболел.
11. Вчера у нас была экскурсия в парк.
12. Вчера у моей сестры были уроки балета.
13. Вчера была очень хорошая погода.
14. Вчера нам было очень весело играть.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – спряжение слабых и сильных глаголов в Präsens.

### 1. «Спряжение и движение»

Ход игры: учитель подготавливает карточки с глаголами и карточки с движениями (например, прыжки, поклоны, повороты). Ученики должны выбрать карточку с глаголом и проспрягать его в Präsens, а затем выполнить движение, указанное на карточке с движением.

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. wiederholen | 1. 3 прыжка                                     |
| 2. wünschen    | 2. 2 поворота                                   |
| 3. weinen      | 3. 5 хлопков                                    |
| 4. vergessen   | 4. потопать ногами                              |
| 5. sprechen    | 5. наклон туловища назад и вперед               |
| 6. suchen      | 6. 2 раза присесть                              |
| 7. springen    | 7. добежать до доски и обратно к месту          |
| 8. sehen       | 8. потянуться на носочках                       |
| 9. beginnen    | 9. круговые движения головы                     |
| 10. rechnen    | 10. наклоны головы вправо, влево, назад, вперед |
| 11. bitten     | 11. вращение рук в замке                        |
| 12. essen      | 12. поза цапли                                  |
| 13. lernen     | 13. махи руками                                 |
| 14. finden     | 14. махи ногами с хлопком                       |

### 2. «Метание кубика»

Ход игры: учитель подготавливает кубик с разными глаголами на каждой грани. Ученики по очереди бросают кубик и спрягают глагол, который выпал им на кубике.

1. antworten
2. bekommen
3. wohnen
4. dressieren
5. tragen
6. verstecken
7. übersetzen
8. springen
9. stehen
10. sitzen
11. schießen
12. pflücken

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

### 3. «Глаголы-соревнования»

Ход игры: разделите класс на две команды. Дайте каждой команде список различных глаголов в презенсе. Одной команде дайте сильные глаголы, а другой команде – слабые глаголы. Каждая команда должна написать предложения с использованием глаголов из своего списка. Затем команды читают свои предложения вслух, и если у предложения есть ошибка, другая команда может попытаться исправить ее. Команда, которая исправляет больше ошибок, выигрывает игру.

Сильные глаголы:

1. beginnen
2. helfen
3. denken
4. können
5. backen
6. fallen

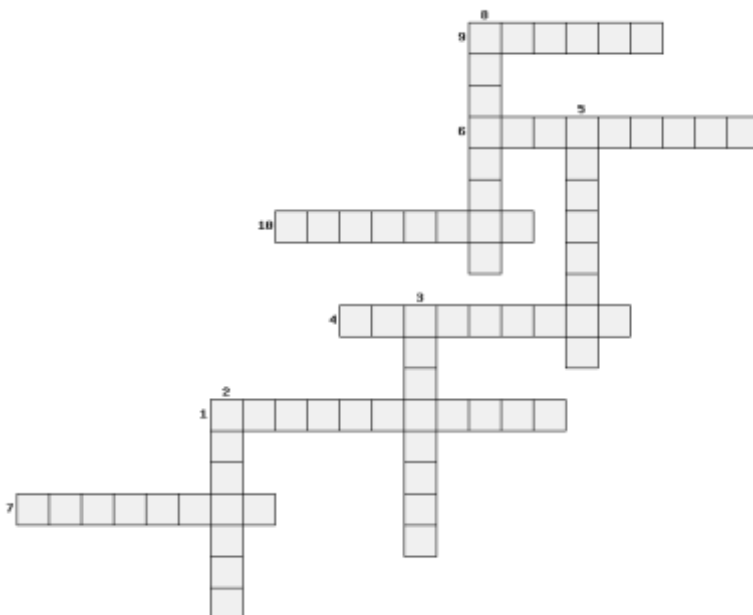
Слабые глаголы:

1. baden
2. bemalen
3. blühen
4. füttern
5. faulenz
6. kommentieren

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – употребление слабых и сильных глаголов в Perfekt: повествовательные и вопросительные предложения (общий и специальный вопросы).

### 2. «Кроссворд с глаголами»

Ход игры: учитель готовит кроссворд с глаголами в Perfekt (слабыми и сильными). Ученики должны заполнить кроссворд, а затем сформулировать предложения с использованием этих глаголов.



**По вертикали:**

1. Partizip II от глагола weinen
3. Partizip II от глагола beginnen
5. Partizip II от глагола spielen
8. Partizip II от глагола backen

**По горизонтали:**

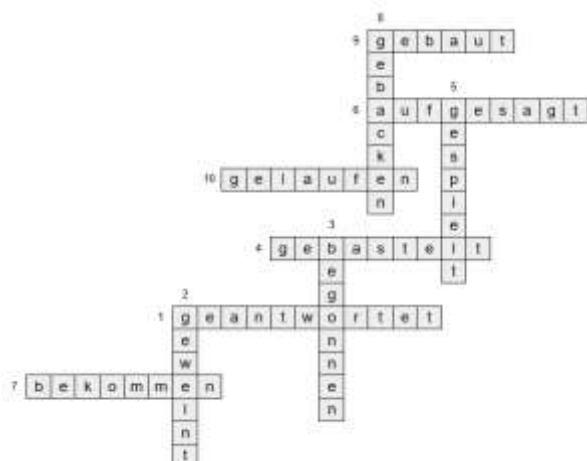
2. Partizip II от глагола antworten
4. Partizip II от глагола basteln
6. Partizip II от глагола aufsagen
7. Partizip II от глагола bekommen

8. Partizip II от глагола bauen

10. Partizip II от глагола laufen

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

**Ключ:**



### 3. «Мини-театр»

Ход игры: подготовьте несколько коротких диалогов на немецком языке, включающих вопросительные и повествовательные предложения в прошедшем времени (Perfekt). Разделите класс на маленькие группы. Каждая группа должна выбрать диалог и разыграть его перед классом. После каждого представления другие учащиеся должны задавать вопросы, связанные с представленным диалогом. Группа, которая продемонстрирует лучшее понимание и использование правильных грамматических конструкций, получает похвалу.

#### Диалог 1:

Anna: Guten Morgen! Wie war dein Wochenende?

Peter: Mein Wochenende war toll, ich habe Fußball gespielt. Und du, was hast du gemacht?

Anna: Ich war im Kino und habe einen lustigen Film gesehen.

Peter: Ich war auch im Kino! Wir haben eine Komödie angeschaut. Hast du auch Popcorn gegessen?

Anna: Ja, ich habe Popcorn gegessen und auch Cola getrunken. Was hast du sonst noch gemacht?

Peter: Ich war mit meiner Familie spazieren und wir haben Eis gegessen.

Anna: Das klingt ja nach einem schönen Wochenende.

#### Диалог 2:

Max: Hast du gestern Fußball gespielt?

Michael: Ja, ich habe mit meinen Freunden Fußball gespielt. Es hat viel Spaß gemacht!

Max: Hast du auch ein Tor geschossen?

Michael: Nein, ich habe leider kein Tor geschossen. Aber ich habe viele Pässe gespielt.

Max: Das klingt toll! Habt ihr lange gespielt?

Michael: Ja, wir haben zwei Stunden lang gespielt. Es war sehr anstrengend, aber es hat sich gelohnt.

Max: Ich wünschte, ich könnte auch mit euch spielen.

Michael: Vielleicht kannst du das nächste Mal mitmachen. Das wäre super!

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальные глаголы mögen (в форме möchte), müssen (в Präsens).

#### 1. «Выбери, что ты хочешь или должен сделать»

Ход игры: учитель подготавливает несколько картинок с различными действиями или предметами и раздает их ученикам. Ученики должны выбрать, хотят ли они выполнить это действие или им нужно выполнить его, используя глаголы mögen и müssen. После выбора, ученики объясняют свое решение на немецком языке перед всей группой.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



### 2. «Угадай, что я хочу или должен сделать»

Ход игры: учитель выбирает одно действие или предмет и не говорит его ученикам. Один из учеников задает вопросы, чтобы узнать, хочет ли учитель выполнить это действие или ему нужно это сделать, используя глаголы *mögen* и *müssen*. Учитель может отвечать только «да» или «нет» на вопросы учеников. Ученики должны догадаться, какое действие или предмет имеет в виду учитель. Учащийся, угадавший, занимает место учителя, и игра продолжается.

### 3. „Mögen oder Müssen?“

Ход игры: составьте список различных действий или предметов, которые могут быть положительными или обязательными, например: *Eis essen*, *ins Bett gehen*, *Hausaufgaben machen*, *Gemüse essen*, *ins Kino gehen* и т.д. Попросите учеников в парах или группах представить ситуацию и решить, используя форму модальных глаголов *mögen* в форме *möchte* или *müssen* в *Präsens*.

Например: „Du hast Hunger, aber von deiner Mutter gibt es nur Gemüse zum Abendessen. Was möchtest du essen? Was musst du essen?“. Ученики должны объяснить свой выбор и правильно использовать соответствующий модальный глагол.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – множественное число имён существительных.

### 1. „Schlag den Plural“

Ход игры: создайте большую доску с изображениями существительных в единственном числе (например, *Hund* – собака, *Katze* – кошка, *Haus* – дом и т. д.) Разделите класс на две команды. Каждая команда должна выбрать одного игрока, который будет записывать слова. Покажите изображение первого существительного на доске и дайте каждой команде 30 секунд для записи его множественного числа. Команды должны написать свои ответы на доске. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. Продолжайте игру с остальными существительными. Команда с наибольшим количеством очков побеждает.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



### 2. «Составь свою историю»

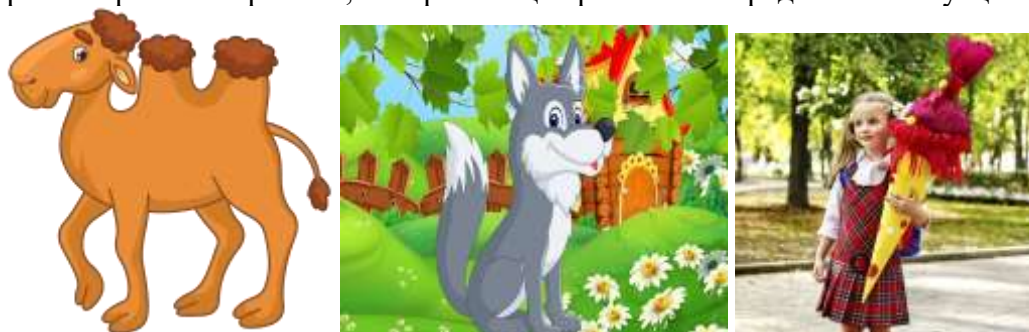
Ход игры: каждый ученик получает карточку с именем существительного в единственном числе. Они должны придумать историю, в которой все существительные использованы во множественном числе. Затем каждый ученик рассказывает свою историю перед классом на немецком языке.

1. die Blume
2. der Freund
3. die Hausaufgabe
4. das Kamel
5. die Kerze
6. der Luftballon
7. die Postkarte
8. die Puppe
9. das Tier
10. der Verwandte

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – склонение имён существительных в единственном числе в именительном, дательном и винительном падежах.

### 1. «Склонение в картинках»

Ход игры: учитель показывает картинку с существительным, а ученики должны правильно склонить его в именительном, дательном или винительном падежах. Можно использовать разнообразные картинки, отображающие различные предметы и ситуации.



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



### 2. «Мешок слов»

Ход игры: учитель подготавливает мешок со словами в именительном падеже. Ученики должны по очереди вытягивать слово из мешка и называть его в дательном и винительном падежах. Если ученик правильно склоняет слово, он получает очко и вытаскивает следующее слово из мешка.

1. die Pinnwand
2. der Brief
3. die Eltern
4. der Fluss
5. der Fuchs
6. das Eis
7. die Fliege
8. die Schneeflocke
9. das Holz
10. das Schild

### 3. «Кто есть кто?»

Ход игры: разделите класс на группы по 3-4 человека. Каждой группе нужно выбрать одного человека ведущим. Ведущие получают карточки с именами существительных в именительном падеже, а остальные участники группы должны правильно склонять эти имена в дательном и винительном падежах. Ведущий по очереди называет имена, а участники группы отвечают, выполняя нужное склонение. После каждого правильного ответа группа получает очки. Выигрывает группа с наибольшим количеством очков.

1. die Zeit
2. die Gurke
3. der Tag
4. das Haus
5. der Hase
6. der Himmel
7. der Schulhof
8. das Märchen
9. der Sommer
10. das Schuljahr

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – притяжательные местоимения (sein, ihr, unser, euer, Ihr).

### 1. «Чей это предмет?»

Ход игры: учитель готовит набор предметов, располагает их перед собой и задает ученикам вопросы, используя притяжательные местоимения. Например: „Ist das dein Stift?“ (Это твоя ручка?) или „Ist das unser Buch?“ (Это наша книга?). Ученики должны отвечать на вопросы, используя соответствующее местоимение.

1. Wie heißt dein Freund?
2. Wo ist deine Schultasche?



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

3. Habt ihr euer Lehrbuch dabei?
4. Wo sind deine Hefte?
5. Wie alt ist dein Bruder?
6. Wem gehört dieser Radiergummi?
7. Habt ihr eure Federtasche dabei?
8. Wo ist dein Bleistift?
9. Magst du dein neues Buch?
10. Wer hat eure Schere?

### 2. «Следуй за мной»

Ход игры: учитель раскладывает предметы на каждом столе, а на доске написаны предложения, в которых пропущены притяжательные местоимения. Ученик должен выбрать правильное местоимение и указать на соответствующий предмет.

Например: „Das ist \_\_\_\_\_ (mein) Bleistift. Nimm \_\_\_\_\_ (dein) Bleistift“.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные числительные (13 – 30).

### 1. «Числительные на месте»

Ход игры: разделите класс на две команды. Подготовьте набор карточек с числительными от 13 до 30, каждое число на отдельной карточке. Разложите карточки на столе вперемешку. Каждая команда по очереди отправляет одного участника к столу. Ведущий называет число, а участник должен найти соответствующую карточку и принести ее команде. Команда, собравшая больше карточек за определенное время, побеждает.

### 2. „Zahlenraupe“

Ход игры: ученики садятся в круг. Один ученик начинает, называя число от 13 до 30 на немецком языке (например, „dreizehn“). Следующий ученик должен назвать следующее число в порядке (например, „vierzehn“). Если ученик ошибается, он выбывает из игры. Цель игры – продержаться как можно дольше и запомнить правильный порядок чисел.

### 3. „Zahlenjagd“

Ход игры: напишите числа от 13 до 30 на листочках бумаги и прикрепите их по всему классу. Ученики должны в команде найти и прочитать все числа на немецком языке. Побеждает та команда, которая справится быстрее. Затем каждый ученик в команде придумывает предложения с числительными.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – наиболее употребительные предлоги для выражения временных и пространственных отношений in, an.

### 1. «Соображалка»

Ход игры: подготовьте набор карточек, где на одной стороне будет изображение разных мест и ситуаций, а на другой стороне будет написано предложение с пропущенными предлогами. Разделите учащихся на пары и дайте им карточки в перемешанном порядке. Ученики должны найти пары, соединяя картинку с соответствующим предложением.

1. Das Buch liegt in der Tasche.
2. Wir spielen in der Schule.
3. Die Katze schläft an der Tür.
4. Mein Rucksack hängt an der Wand.
5. Die Blumen wachsen im Garten.

### 2. «Охота за предлогами»

Ход игры: учащиеся должны найти предметы или объекты в классе, которые соответствуют предлогам „in“ и „an“. Разделите детей на команды или парами. Распределите карточки с изображением предметов или объектов, например: стол, подарок, книга, доска, окно. Укажите командам определенное количество времени на поиск предметов, соответствующих



## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

каждому предлогу. Когда время истекло, попросите каждую команду представить найденные предметы и объяснить, почему они соответствуют определенному предлогу.

### 3. «Гонка»

Ход игры: разделите класс на две команды. Дайте каждой команде набор карточек с предлогами „in“ и „an“, а также с картинками, обозначающими временные и пространственные отношения. Каждая команда должна по очереди выбирать картинку и показывать ее, а затем быстро определять, какой предлог нужно использовать для описания этой ситуации. Команда, которая первой назвала правильный предлог и описала картинку, получает очко. Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

### Грамматические игры для 4 класса:

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – простые предложения с однородными членами (союз oder).

#### 1. «Собери предложение»

Ход игры: учитель пишет на карточках различные слова и делит класс на пары. Каждой паре нужно вытащить карточки и составить как можно больше предложений, используя союз „oder“. Побеждает пара, которая соберет наибольшее количество предложений.

1. reich
2. arm
3. das Meer
4. die Berge
5. der Apfel
6. die Birne
7. der Saft
8. der Tee
9. der Ausflug
10. das Haus
11. baden
12. tanzen
13. der Blumenstrauß
14. die Schokolade

#### 2. «Музыкальные предложения»

Ход игры: учитель пишет на доске несколько предложений с отсутствующим словом. Запустите музыку и когда она останавливается, учащиеся должны найти и поднять правильную карточку с недостающим словом для создания предложения с союзом „oder“. Ученик, который первый найдет правильное слово, получает очко.

1. Ich spiele gern Fußball oder Basketball.
2. Mein Lieblingsessen ist Pizza oder Pasta.
3. Wir können heute ins Kino oder in den Park gehen.
4. Hannah liest gerne Bücher oder malt Bilder.
5. Im Sommer spiele ich im Garten oder am Strand.
6. Meine Katze schläft auf dem Bett oder auf dem Sofa.
7. Morgen werde ich Fußball spielen oder Rad fahren.
8. Am Wochenende können wir ins Schwimmbad oder zum Eiscafé gehen.
9. Max mag Äpfel oder Bananen zum Frühstück.
10. In meiner Schultasche sind Stifte oder Bleistifte.

#### 3. „Finde die Fehler!“

Ход игры: учитель пишет на доске предложения с ошибками, используя союз „oder“. Ученики работают в парах и должны найти и исправить ошибки в предложениях. После этого каждая пара представляет свои исправленные предложения классу.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Например: Ich trinke Tee und Kaffee oder Wasser.

1. An Wochenenden fahre ich gerne Fahrrad im Park und gehe zu Fuß.
2. Gestern habe ich Sport gemacht und Tennis gespielt oder mich ausgeruht.
3. Im Sommer gehe ich oft zum Schwimmen in den See oder zum Sonnenbaden und Radfahren.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – сложносочинённые предложения с сочинительными союзами und, aber, oder, denn.

### 2. «Собери предложение»

Ход игры: разделите учеников на группы по 4-5 человек. Каждой группе раздайте подготовленный набор карточек. Ученики должны выбрать одну карточку и поочередно составлять предложения, используя сочинительные союзы und, aber, oder, denn. Команда получает балл, если предложение корректно составлено. После того как ученики сыграют все карточки, подсчитайте и объявите победителя.

Примеры карточек:

Ich esse gerne Pizza.

Meine Mutter kocht sehr gut.

Der Hund ist klein.

Wir gehen in den Park.

Es schneit draußen.

Ich mag Fußball.

### 3. «Кто я?»

Ход игры: напишите на карточках несколько разных имен персонажей или названий предметов на немецком языке. Разделите учеников на пары. Раздайте каждой паре по одной карточке с именем или предметом. Ученики должны поочередно задавать вопросы своему партнеру, чтобы определить, кто или что есть на карточке. Ученики должны использовать сочинительные союзы und, aber, oder, denn для составления вопросов и ответов. Когда ученики определяют персонажа или предмет, они должны составить предложение, используя один из сочинительных союзов. За каждое корректно составленное предложение ученики получают баллы. Передайте карточку следующей паре и продолжайте игру до тех пор, пока не будут использованы все карточки. После игры объявите победителя с наибольшим количеством баллов.

Примеры карточек:

Anna

Tom

Der Apfel

Der Hund

Das Buch

Der Computer

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – модальный глагол wollen (в Präsens).

### 1. «Собери предложение»

Ход игры: прикрепите на доску разделенный на две колонки лист бумаги, на одной напишите различные местоимения, на другой – значимые глаголы. Далее вызывайте по очереди учеников, они должны выбрать по одной фразе из каждой колонки, связывая их с модальным глаголом „wollen“.

Например: „Ich will Gitarre spielen“ (я хочу играть на гитаре).

1. tanzen
2. singen
3. schwimmen
4. lehren

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

5. blasen
6. dressieren
7. fahren
8. sehen

### 2. «Охота на глаголы»

Ход игры: напишите на разных карточках немецкие глаголы, с которыми можно использовать модальный глагол „wollen“. Разделите класс на две группы и скройте карточки по классу. Каждой группе необходимо найти как можно больше карточек с глаголами, сопровождая их конструкцией с использованием „wollen“. Группа с наибольшим количеством правильно сформулированных предложений побеждает.

1. haben
2. schreiben
3. sprechen
4. spazieren
5. bauen
6. laufen
7. schenken
8. schicken
9. sammeln
10. reiten

### 3. „Wollen oder nicht wollen? – Bilderpaare“

Ход игры: перед учащимися выкладывается набор карточек с изображениями различных действий. Каждая карточка имеет две стороны: на одной стороне изображение и фраза „Ich will...“ (например „Ich will fernsehen“) и на другой стороне – изображение и фраза „Ich will nicht...“ (например „Ich will nicht aufräumen“). Ученик должен выбрать одну из сторон карточки и использовать соответствующую фразу, объясняя, почему он или она выбрал(а) эту карту. Ученик, объясняющий, должен использовать правильную форму модального глагола *wollen* в *Präsens*.



Данные игры направлены на отработку грамматического правила – прилагательные в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения.

### 1. «Гонка предложений»

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: разделите класс на две команды. Каждая команда получает одно прилагательное в положительной степени сравнения. Команды должны создавать предложения, используя данное прилагательное в разных степенях сравнения. Первая команда, которая сможет создать правильное предложение и перейти к следующему уровню (сравнительная или превосходная степень сравнения), получает очко.

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. alt   | 8. kalt  |
| 2. jung  | 9. kurz  |
| 3. arm   | 10. groß |
| 4. reich | 11. gut  |
| 5. brav  | 12. viel |
| 6. bunt  | 13. gern |
| 7. stark | 14. nah  |

### 2. «Воображение»

Ход игры: каждый ученик получает лист бумаги и должен нарисовать предмет, используя два или три прилагательных в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения. Затем дети объясняют свои рисунки, описывая предметы и их характеристики с помощью прилагательных.

### 3. „Rate die Steigerung“

Ход игры: учитель показывает картинки с изображениями предметов или животных. Ученики должны придумать три предложения для каждой картинке, используя прилагательное в положительной, сравнительной и превосходной степенях сравнения. После этого ученики представляют свои предложения и делятся своими идеями.



Данные игры направлены на отработку грамматического правила – личные местоимения в винительном и дательном падежах.

### 1. «Заполните пробелы»

Ход игры: каждому учащемуся выдается лист бумаги с предложениями на немецком языке, в которых необходимо вставить правильные личные местоимения в винительном и дательном падежах. Учащиеся работают самостоятельно и записывают правильные ответы. После окончания времени, учитель проверяет и обсуждает правильные ответы с классом.

Например, „Peter hat eine Katze. Er gibt \_\_\_ zu essen“. Дети должны написать „ihr“ вместо пропуска.

1. \_\_\_ gebe \_\_\_ Freund ein Geschenk.
2. Siehst \_\_\_ dort drüben? \_\_\_ kenne \_\_\_ nicht.
3. Der Lehrer hat \_\_\_ meine Hausaufgaben zurückgegeben.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

- Wir besuchen heute \_\_\_\_\_ Oma im Krankenhaus.
- Hast du \_\_\_\_\_ gestern im Park gesehen?
- \_\_\_\_\_ helfen den Kindern bei \_\_\_\_\_ Hausaufgaben.
- Gib \_\_\_\_\_ bitte das Buch da drüben.
- Die Lehrerin hat \_\_\_\_\_ eine interessante Geschichte erzählt.
- Morgen besuche \_\_\_\_\_ Tante in der Stadt.
- Kannst \_\_\_\_\_ bitte den Bleistift geben?

### 2. «Поймай местоимение»

Ход игры: учащиеся делятся на две команды. На доске класса развешиваются карточки с личными местоимениями в винительном и дательном падежах. Учитель называет предложение на немецком языке, содержащее пропущенное местоимение. Учащиеся из команд быстро выбегают к соответствующей карточке и приклеивают ее на доску. Команда, которая первая правильно выберет карточку с местоимением, получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков.

- Ich sehe \_\_\_ im Park.
- Wir helfen \_\_\_ beim Aufräumen.
- Sie besuchen \_\_\_ am Wochenende.
- Mama kauft \_\_\_ ein Eis.
- Kannst du \_\_\_ die Hausaufgaben zeigen?
- Der Lehrer erklärt \_\_\_ die Aufgabe.
- Ich gebe \_\_\_ das Buch zurück.
- Hast du \_\_\_ in der Schule getroffen?
- Ich schenke \_\_\_ einen Blumenstrauß.
- Wir bringen \_\_\_ das Geschenk.

### 3. «Сокрытые местоимения»

Ход игры: на доске прикрепите разные картинки с надписью предметов. Предметы должны быть названы в именительном падеже (например, книга – das Buch). Каждый ученик должен выбрать предмет и составить предложение, используя личные местоимения в винительном или дательном падеже. Учитель должен отгадать, о каком предмете говорит ученик. Если ученик правильно использовал местоимение, он получает очко.



Данные игры направлены на отработку грамматического правила – указательные местоимения dieser, dieses, diese.

### 1. «Что это?»

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Ход игры: учитель показывает различные предметы и задает вопросы о них, а ученики должны использовать указательные местоимения *dieser, dieses, diese* чтобы ответить на вопросы.

Например, „Was ist das?“ (Что это?) и ученики отвечают, используя указательные местоимения, например, „Das ist dieser Stift“ (Это этот ручка).

### 2. «Составь предложение»

Ход игры: учитель дает ученикам набор слов, включающих различные предметы и указательные местоимения *dieser, dieses, diese*. Ученики должны составить предложение, используя правильное указательное местоимение.

Например, „Dieses Haus ist groß“ (Этот дом большой).

1. Dieses Buch ist spannend.
2. Diese Katze ist süß.
3. Dieser Stift ist blau.
4. Diese Blumen sind bunt.
5. Dieses Mädchen ist freundlich.
6. Dieser Junge spielt Fußball.
7. Diese Lampe ist hell.
8. Dieses Auto ist schnell.
9. Dieses Haus ist groß.
10. Diese Uhr ist schön.

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – количественные (до 100) и порядковые (до 31) числительные.

### 1. «Счастливые число»

Ход игры: ученикам раздаются карточки с числительными от 1 до 100 и порядковыми числительными до 31 в случайном порядке. Затем каждый ученик сопоставляет свое количественное числительное с соответствующим порядковым числительным (например, «10» – «десятое»). Ученики образуют круг и называют свои числительные одновременно, обращаясь к соседу слева (например, первый ученик называет «20» – «двадцатое», второй ученик называет «21» – «двадцать первое» и т.д.). Если кто-то ошибается или ходит с опозданием, он выбывает из игры. Победителем считается ученик, который останется последним.

### 2. «Здравствуй, число!»

Ход игры: учитель записывает числа на доске и просит учащихся представить себя числами.

Например, если на доске написано число 47, то первый ученик скажет „Ich bin vierzig“, а второй добавит „Ich bin sieben“. Ученики должны сказать числительные до 100, начиная с предыдущего числа. Если кто-то ошибается, игра начинается сначала.

### 3. «Соревнование по скорости»

Ход игры: подготовьте карточки, на которых написаны порядковые числительные до 31 или числа до 100. Разделите класс на две команды. Представьте каждой команде карточку с некоторым числом лицом вниз. Каждый ученик команды поочередно должен подойти к доске, открыть карточку и назвать на немецком языке число. Команда, которая более быстро и правильно называет числа, получает очко. Команда с наибольшим количеством очков выигрывает.

### 4. «Головоломка с пропущенными числительными»

Ход игры: учитель на доске пишет последовательность чисел или числительных до 100 или до 31, пропуская некоторые из них. Ученики должны заполнить пропущенные численные значения. Учитель проверяет правильные ответы и объявляет победителей, которые первыми справились с этой головоломкой.

## Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

Данные игры направлены на отработку грамматического правила – предлоги für, mit, um.

### 1. «Предложение-путаница»

Ход игры: напишите на доске несколько предложений из трех слов, в которых требуется использование предлогов „für“, „mit“ или „um“. Пригласите учеников по очереди подойти к доске и правильно составить предложение. Дайте очко за каждый правильный ответ, кому удалось построить правильное предложение.

Например: „Ich spiele ... meinem Bruder“. (Ich spiele mit meinem Bruder.)

1. Ich spiele gerne Fußball \_\_\_\_ meinen Freunden.
2. Ich gehe \_\_\_\_ 8 Uhr morgens zur Schule.
3. Meine Mutter kocht leckeres Essen \_\_\_\_ meine Familie.
4. Wir machen eine Reise \_\_\_\_ dem Zug.
5. Ich lerne fleißig \_\_\_\_ die Prüfung.
6. Wir gehen heute Abend \_\_\_\_ unseren Eltern ins Kino.
7. Wir gehen am Wochenende \_\_\_\_ der Familie in den Zoo.
8. Meine Oma backt immer Kuchen \_\_\_\_ meinen Geburtstag.
9. Die Kinder treffen sich nach der Schule \_\_\_\_ ihren Freunden auf dem Spielplatz.
10. \_\_\_\_ fit zu bleiben, treibe ich regelmäßig Sport.

### 2. «Скрывающиеся предлоги»

Ход игры: разделите класс на пары. Предложите каждой паре на русском языке предложение, в котором требуется использование предлогов „für“, „mit“ или „um“. Одному ученику нужно произносить предложение на немецком языке, пропуская один из предлогов. Второму ученику нужно догадаться, какой предлог пропущен. Затем они меняются ролями. За каждый правильный ответ можно давать очки.

1. Я иду в парк со своей девушкой.
2. Мы играем в футбол за нашу команду.
3. Я покупаю торт на свой день рождения.
4. Мы мастерим красивые фигурки из бумаги.
5. В 9 часов я ложусь спать.
6. Я изучаю немецкий язык, чтобы общаться со своими друзьями.
7. Я готовлю суп для своей мамы.
8. Я люблю играть в настольные игры со своим братом.
9. Чтобы оставаться в форме, я занимаюсь спортом.
10. Я рисую картину для своей бабушки.

### 3. «Построение предложений»

Ход игры: дайте каждому ученику лист бумаги с немецкими словами (существительные, местоимения, глаголы и т. д.) и предлогами „für“, „mit“ или „um“. Попросите их составить как можно больше предложений, используя предлоги и слова с листа. Предложите им затем поделиться своими предложениями с остальными учениками и объяснить, почему они выбрали определенные предлоги для своих предложений.

1. Schwimmbad / Stunden / Ich / ins / für/ zwei / gehe.
2. Unseren / Fußball / Freunden / mit / spielen / Wir.
3. Treffen / acht / wir / Uhr / Spielplatz / uns / Um /am.
4. Mutter / Hilfe /die Hausaufgaben / meiner / brauche / Für / von / ich.
5. Mit / Park / in / gehe / ich / meinem / gerne /den / Bruder.
6. Freundin / Um / den / Geburtstag / zu / meiner /feiern / Kuchen / wir / backen / einen.
7. neuen / die Schule / Rucksack / ich / Für / brauche / einen.
8. jeden / gehe / meinem / spazieren / ich / Hund / Tag / Mit.



## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Тест, предлагаемый учащимся перед внедрением разработанного комплекса грамматических игр

1. Er ... oft Komplimente ...  
a) hat ... gemacht      b) habt ... gemacht      c) hat ... gemacht
2. Mein Freund ... immer sehr gut ...  
a) habt ... gelernet      b) hat ... gelernt      c) hat ... gelernen
3. Er ... heute eine Fünf ...  
a) hat ... bekommt      b) hat ... bekommen      c) habt ... bekam
4. Das ... im November.  
a) war      b) waren      c) wart
5. Ich ... einmal in Berlin.  
a) wart      b) warst      c) war
6. Hallo. Wir sind Schüler. Und das ist ... Lehrer.  
a) euer      b) unser      c) ihrer
7. Hallo, Paco! Und wo ist ... Hund?  
a) mein      b) ihr      c) dein
8. Ich wohne nicht weit von hier. Das ist ... Wohnung.  
a) meine      b) deine      c) unsere
9. Das ist meine Schwester. Und das ist ... Foto.  
a) unser      b) ihr      c) unser
10. Ich ... dich leider nicht verstehen.  
a) könnt      b) kann      c) kannst
11. Du ... so nicht sprechen.  
a) darf      b) darfst      c) dürfen
12. Ich ... schon gehen.  
a) muss      b) müsst      c) müssen
13. ... ich diesen Text übersetzen oder nacherzählen?  
a) sollt      b) sollst      c) soll
14. Mein Bruder ... heute den ganzen Tag arbeiten.  
a) will      b) willst      c) wollt
15. Das Kind schäft ... dem Bett.  
a) an      b) in      c) auf
16. Der Lehrerin schreibt ... die Tafel.  
a) auf      b) an      c) in
17. Es gibt hier viele Tisch...  
a) -e      b) -er      c) -en
18. Er hat immer gute Ide...  
a) -es      b) -er      c) -en
19. Die Student...lernen Deutsch.  
a) -er      b) -s      c) -en
20. Sie haben drei Kind...  
a) -er      b) -en      c)



## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Тест, предлагаемый учащимся после внедрения разработанного комплекса грамматических игр

1. Wann ... sie in den Wald ...?  
a) ist ... gegangen      b) hat ... ging      c) ist ... geht
2. Ihr ... deutsch gut ...  
a) hat ... sprach      b) ist ... spricht      c) hat ... gesprochen
3. Das Mädchen ... virtuell Klavier ...  
a) haben ... gespielt      b) hast ... gespielt      c) hat ... gespielt
4. Der Prinz ... gut vor der Prinzessin ...  
a) hat ... getanzt      b) hat ... getanz      c) hat ... getanzt
5. Otto ... in der Schule.  
a) warst      b) waren      c) war
6. Vorgestern ... sie im Kino.  
a) warst      b) waren      c) wart
7. Lisa und Deni ... Geschwister.  
a) war      b) wart      c) waren
8. Das ist Melanie. Hier ist ... Office.  
a) ihr      b) sein      c) mein
9. Das sind Laura und Tom. Das sind ... Kinder.  
a) unsere      b) deine      c) ihre
10. Das ist Tom. Und das ist ... Auto.  
a) unser      b) euer      c) sein
11. Das ist Maia. Das ist ... Haus.  
a) dein      b) ihr      c) mein
12. Er macht alles, was er... .  
a) könnt      b) können      c) kann
13. Der Junge ... seinen kranken Freund besuchen.  
a) dürfen      b) darfst      c) darf
14. Wir ... das Fenster zumachen.  
a) muss      b) müssen      c) must
15. ... du mir sagen, was los ist?  
a) können      b) kann      c) kannst
16. ... du heute schon Schluss machen?  
a) will      b) willst      c) wollt
17. Seine Schultasche hängt ... der Schulbank.  
a) an      b) in      c) auf
18. Die Bücher stehen ... dem Bücherschrank.  
a) auf      b) in      c) an
19. Auf dem Tisch liegen viele Heft... .  
a) - er      b) -es      c) -e
20. Christoph hat viele Hobby... .  
a) -ns      b) -n      c) -s