

Małgorzata Magoń-Siwiek

Gry i zabawy na zajęciach języka niemieckiego z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym

Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce : kwartalnik dla nauczycieli nr 3-4, 79-84

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.



Małgorzata Magoń-Siwiek
Techniczne Zakłady Naukowe
w Częstochowie

GRY I ZABAWY NA ZAJĘCIACH JĘZYKA NIEMIECKIEGO Z DZIEĆMI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM

Dzieci mają najlepsze predyspozycje do nauki nowego języka obcego w wieku wczesnoszkolnym. Zdolności naśladowcze, talenty aktorskie, niezwykła łatwość artykulacji, żądza wiedzy i ciekawość to cechy, które ułatwiają im naukę.

Nauka języka obcego w tej grupie wiekowej powinna odbywać się w sposób dla nich naturalny, tzn. tak jak każde dziecko uczy się języka ojczystego – wszystkimi zmysłami, poprzez dotyk, słuch, wzrok, smak i węch. W trakcie zabawy, zajęć plastycznych, śpiewu, ruchu i naturalnych sytuacji dziecko bez trudu „wchłania” obcy język.

Poniżej podaję zabawy wprowadzające i utrwalające słownictwo, zabawy ćwiczące wymowę i sprawdzające rozumienie słówek, jak również zabawy ruchowe i odprężające oraz piosenki, które pełnią ważną rolę w procesie dydaktycznym. Dzięki nim dzieci ćwiczą wymowę, utrwalają i lepiej zapamiętują słownictwo. Są one, jak płytki CD, nośnikami poznanego słownictwa.

ZABAWY WPROWADZAJĄCE

1. Minateatryk

Pacynka wita się z dziećmi, a następnie mówi, co chciałaby dziś zrobić. Nazywa przedmioty, które są jej do tego celu potrzebne. Pacynka mówi tylko w języku obcym. Nauczyciel który porusza nią, mówi zmienionym głosem. Np. pacynka niesie kosz z owocami, bo chce zrobić salatkę owocową. Wykładając owoce z koszyka nazywa każde bardzo wyraźnie. Nauczyciel prosi dzieci o powtórzenie nazw owoców, z których będzie salatkę.



Zabawa w miniateatryk



Pacynce przypomniało się, że ich nie umyła, więc ponownie wkłada je do kosza, wyraźnie je nazywając. W podobny sposób można tworzyć inne scenki, zachęcając również dzieci do udzielenia głosu pacynce.

2. Układanie puzzli

Do tej zabawy potrzebny jest obrazek pocięty tak, aby na jednej części znajdował się tylko ten przedmiot, którego nazwę chce wprowadzić lub gotowe puzzle. Nauczyciel proponuje dzieciom wspólne ułożenie puzzli, przypina do tablicy jedną część obrazka (lub rozkłada na dywanie) i nazywa go. Po powtórzeniu przez dzieci przypina następną, powtarzając nazwę i przypominając poprzednią itd. Pierwszym zadaniem jest powtarzanie po nauczycielu nazw odkrywanych części obrazka, a drugim rozpoznanie tematu zajęć.



Układanie puzzli

ZABAWY UTRWALAJĄCE

3. Szukanie przedmiotu

Nauczyciel przywiesza na tablicy obrazki z przedmiotami, których nazw chce nauczyć (lub kładzie na dywanie, gdy grupa siedzi w kręgu). Nazywa je, klasa powtarza. Nauczyciel informuje uczniów, że teraz schowa jeden z tych przedmiotów pod nieobecność jednego ucznia. Wybrany uczeń wychodzi na chwilę z klasy. Nauczyciel ustala z pozostałymi uczniami, który obrazek zostanie schowany. Przypomina jego nazwę, a wskazany uczeń z klasy chowa obrazek. Wyproszony uczeń wraca do klasy i szuka go. Klasa pomaga mu wypowiadając nazwę przedmiotu głośniej – jeśli będzie blisko szukanego obrazka, bądź ciszej – jeśli będzie daleko.

4. Zamiana miejsc

Uczniowie stoją w kręgu, nauczyciel rozdaje obrazki i przypomina nazwy poszczególnych przedmiotów. Jeden uczeń staje w środku kręgu, jego zadaniem jest wskoczyć w wolne miejsce w kręgu podczas zamiany miejsc. Nauczyciel wymienia dwa przedmioty, które mają zamienić się miejscami. Wygrywa uczeń, który najprzód stał w środku koła. Zabawa ćwiczy rozumienie ze słuchu oraz refleks i spostrzegawczość.



*Zabawa
w zamianę
miejsc*

5. Co jest w worku?

W worku są przedmioty, których nazwy uczniowie wcześniej poznali. Nauczyciel prosi o wyciągnięcie jednego przedmiotu i udzielenie odpowiedzi na pytanie np.: *Was ist das? / Co to jest?* Uczeń wybiera jeden przedmiot i odpowiada na pytanie: *Das ist ein/eine.... / To jest...*

6. Czego brakuje?

Obrazki są przymocowane do tablicy lub leżą na dywanie, gdy grupa siedzi w kręgu. Wszyscy razem nazywają je kilkakrotnie. Wybrany uczeń odwraca się, w tym czasie nauczyciel zabiera jeden obrazek. Zadaniem ucznia, który był odwrócony, jest odgadnięcie, którego obrazka brakuje.

ZABAWY SPRAWDZAJĄCE

7. Rysowanie/malowanie do słyszanego tekstu

Uczniowie otrzymują czyste kartki lub karty pracy z narysowanymi przedmiotami i rysują lub kolorują przedmiot, który zostanie nazwany przez nauczyciela. Zabawa ćwiczy rozumienie tekstu słuchanego.



*Rysowanie/
malowanie
do słyszanego
tekstu*



8. Kto nazwie więcej?

Nauczyciel rozdaje karty pracy z obrazkami lub luźne obrazki (mogą być te, które używamy do gry „Memory”) i stoper. Uczniowie dobierają się w pary. Jeden uczeń nazywa obrazki, drugi mierzy czas. Następnie zamieniają się rolami. Wygrywa uczeń, który poprawnie nazwał więcej obrazków w ciągu minuty.

ZABAWY ĆWICZĄCE WYMOWĘ (przykłady z języka niemieckiego)

9. Piosenka zmieniająca samogłoski

**Drei Chinesen mit dem
Kontrabass saßen auf der
Straße und erzählten sich
was**

Uczniowie ćwiczą wymowę typowych głosek dla niemieckiego : „ä”, „ö”, „ü”. Po wyćwiczeniu właściwego ustawienia aparatu mowy do poszczególnych głosek, podstawiają je kolejno w miejsce samogłosek dobrze znanej im piosenki *Drei Chinesen*

10. Wskocz na właściwy kod fonetyczny

Uczniowie stoją w kręgu. Nauczyciel prezentuje zapisany na kartce kod fonetyczny, który pojawi się w tekście przewidzianym na daną lekcję, np. „z” czytamy jak [c]. Po kilkakrotnym chóralnym powtórzeniu nauczyciel kładzie tę kartkę w środku kręgu. To samo czyni z kolejnymi dwoma kodami. Następnie wyznacza ucznia, który wskoczy na kod wypowiedziany przez nauczyciela itd. Jeśli w tekście jest więcej kodów stopniowo dokłada je do już leżących w kręgu. Wygrywa uczeń, który rozpoznaje kody i każdorazowo wskakuje na właściwy.



*Zabawa w odszukiwanie
właściwego kodu fonetycznego*

ZABAWY RUCHOWE I ODPRĘŻAJĄCE

11. Ruch w rytm muzyki

Uczniowie poruszają się w rytm muzyki. Gdy muzyka przestaje grać uczniowie przybierają jakąś pozę. Najlepiej z zakresu tematycznego właśnie wprowadzonego. Wygrywa ten, który przedstawił najciekawszą lub najbardziej wiarygodną pozę bądź też najdłużej ustał nieruchomo.



12. Zabawa w rybaka

Uczniowie wybierają rybaka, pozostali kładą płasko ręce na stół. Ręce uczniów są rybami a stół jeziorem. Rybak krąży dłońmi nad ławką – jeziorem, wypowiadając wierszyk o łowieniu ryb. W trakcie wypowiedzania próbuje dotknąć jedną rękę ucznia. Kto zostanie dotknięty przejmuje rolę rybaka i gra toczy się dalej. Można także zmienić zakończenie: schwytana rybka odpada z gry, wygrywa ostatnia pozostawiona przy życiu, która w następnej turze przejmuje rolę rybaka.

Tekst wierszyka:

*Ich hab` gefischt 2x,
ich hab` die ganze Nacht gefischt
und leider keinen Fisch erwischt*



Zabawa w rybaka

13. Piosenka z pantomimą

Cała klasa w pozycji stojącej śpiewa dobrze znaną piosenkę. Przed kolejnym odśpiewaniem tej samej piosenki nauczyciel umawia się z uczniem, które słowo nie będzie wypowiedziane, ale zastąpione pantomimą i w jaki sposób. Przed następnym odśpiewaniem ta sama procedura, teraz należy zastąpić już dwa słowa pantomimą itd. aż cała lub prawie cała piosenka zostanie przedstawiona pantomimicznie.

Propozycje piosenek:

A.	B.	C.
<p>Ich habe eine Banane und die Banane ist gelb. Sie ist oben gelb, sie ist unten gelb. Sie ist oben, unten gelb, gelb, gelb.</p>	<p>Guten Tag 2x sagen alle Kinder, große Kinder, kleine Kinder, dicke Kinder, dünne Kinder guten Tag 2x sagen alle Kinder.</p>	<p>Ich steh` hier im Kreise und bin so allein, komm hier liebe(r)..... Du sollst bei mir sein.</p>



14. Gra „Memory”

Uczniowie dobierają się w grupy 3–4 osobowe, rozkładają karty memory i wyliczają osobę rozpoczynającą. Przy każdym odkryciu karty uczeń ma obowiązek nazwać obrazek w języku obcym. Wygrywa uczeń, który zebrał najwięcej par. Grę można uzupełnić o jeszcze jeden warunek: wygrywa ten, kto ma najwięcej par – obrazków, które potrafi nazwać w języku niemieckim. Jeśli tego nie potrafi, parę zabiera uczeń, który pierwszy podał prawidłową nazwę.



Układanie kart memory

Wybieranie uczniów do wykonania poszczególnych zadań w zabawach ułatwią wyliczanki. Poniżej podaję kilka przykładów wyliczanek w języku niemieckim:

1. Um was wollen wir wetten, um drei goldene Ketten, um eine Flasche Wein, und du musst es sein.
2. Eins, zwei, drei du bist frei.
3. Li, la, lo fang den Floh, fang die Maus, du bist raus.
4. 1 2 3 4 5 6 7 wo ist meine Frau geblieben, ist nicht hier, ist nicht da, ist wohl in Amerika.

Przedstawione zabawy są tylko małą częścią tego, co można robić w klasie. Warto poszukiwać ciągle nowych pomysłów i rozbudowywać warsztat pracy, bo dzieci są bardzo wymagające. Pełnię satysfakcji z pracy z dziećmi osiągniemy wtedy, gdy dziecko będzie odpowiednio zmotywowane zarówno ze strony nauczyciela jak i rodziców. Współpraca z rodzicami, ich pozytywne nastawienie wpływa w istotny sposób na efekty nauczania.

Małgorzata Magoń-Siwiek

Bibliografia:

- Betleja J., Wieruszewska D., *Netż*, Warszawa 2003.
Cros R., Ladiges D., Laveau I., *Huckepack*, Stuttgart Klett 1994.
Cros R., *10 kleine Zappelmänner*. München Klett 1991.
Göbel H., Müller T., Schneider M., *Du und ich*. Berlin Langenscheidt 1983.
Iluk J., *Jak uczyć małe dzieci języków obcych?* Katowice 2002.
Kopp G., *Tamtam*. Ismaning Max Hueber 2002.
Szulc-Kurpaska M., *Rozwój dziecka a wczesna nauka j. niemieckiego: implikacje dla programu nauczania, materiałów i metodyki*, JOWSZ nr 2/1998.