Proponuję zestaw ćwiczeń, gier i zabaw, które przeznaczone są dla różnych grup wiekowych, dla grup o różnym stopniu zaawansowania, a które być może pomogą w rozwinięciu sprawności mówienia. Są to ćwiczenia, które rozwijają poprawność językową, płynność wypowiedzi lub też nastawione są na swobodę wypowiedzi i integrację grupy.

**Memory inaczej**

W tej zabawie nie potrzebujemy kart, gdyż ich funkcje spełniają sami uczniowie. Dwie osoby opuszczają salę, w tym czasie pozostali uczniowie otrzymują przypisane hasła i rozmieszczają się dowolnie w sali.

Możliwe pary haseł to np. formy czasowników, bezokolicznik i *Partizip Perfekt: laufen – ist gelaufen, stehen – hat gestanden;*

*Uczniowie, którzy na chwilę wyszli,* rozgrywają partię *Memory, wywołując kolegów po imieniu, np. Kasia i Wojtek. Wywołane* dzieci mówią na głos swoje role, np.: Kasia – *laufen, Wojtek – ist gelaufen.*

*Jeśli ich hasła tworzą* parę, siadają, a dziecko grające otrzymuje punkt. Jeśli nie, pozostają na swoich miejscach. Gra toczy się tak długo, aż wszystkie pary zostaną znalezione i wszystkie dzieci usiądą.

**Zabawa w Detektywa** – użycie czasu przeszłego.
Uczniowie pracują w parach, jedna osoba otrzymuje listę czynności, które ma pantomimicznie przedstawić.
Druga osoba jest detektywem, który ją śledzi.

Detektyw dokładnie obserwuje i notuje wszystkie czynności. W fazie prezentacji detektywi opowiadają w czasie przeszłym, co robiła osoba śledzona.

**Wizytówki** – nauczyciel przykleja każdemu uczniowi na czole karteczkę z nazwiskiem znanej osoby. Zadanie polega na odgadnięciu swojej fikcyjnej tożsamości poprzez zadawanie pytań. Dopuszczalne są tylko pytania, na które odpowiedź brzmi „tak” lub „nie”.

Uczniowie pracują w zespołach kilkuosobowych, każdy uczeń może tak długo zadawać pytania, dopóki nie usłyszy odpowiedzi „nie”. Wówczas rolę pytającego przejmuje kolejna osoba.

**alibi** – zabawa, w której wszyscy uczniowie mają okazję dużo mówić w języku obcym.

Uczniowie pracują w trzyosobowych zespołach. Jedna osoba z każdego zespołu to policjant. Nauczyciel informuje grupę, że poprzedniego wieczoru w okolicy napadnięto na bank. Wszyscy są podejrzani. Zadaniem każdej pary jest ustalenie wspólnego alibi. W tym czasie wszyscy policjanci pracują razem i próbują stworzyć listę pytań, które trzeba zadać podejrzanym w czasie przesłuchania. Następnie policjant przesłuchuje każdego podejrzanego osobno, aby ustalić ewentualne luki pomiędzy poszczególnymi alibi.

W fazie prezentacji policjanci referują wyniki przesłuchania i orzekają, czy podejrzani są winni.

**ein Zeuge sein** - ćwiczenie spostrzegawczości, pamięci, utrwalanie słownictwa dotyczącego opisu postaci. Pokazujemy przez krótką chwilę kolorowe zdjęcie. Uczniowie pojedynczo lub grupami zapisują najwięcej zapamiętanych szczegółów. Wygrywa ten, kto ma najwięcej prawdziwych informacji.

**Die Wortwiederholung** – metoda na kreatywne pisanie lub mówienie, pobudzająca wyobraźnię. Można ją zastosować nawet w przypadku uczniów z niewielkim zasobem słownictwa.

 Podajemy możliwie prosty wyraz np. groβ, klein, rund, gut.

Uczniowie podają nasuwające się im skojarzenia, np.:
Rund ist mein Kopf
Rund ist mein Topf
Rund ist auch ein Schneckenhaus
Rund ist das Loch von einer Maus.

Uczniom zaawansowanym językowo można zaproponować pojęcia o „głębszym” znaczeniu, np. Liebe, Frieden, Eifersucht, Krieg, Tod:

Liebe macht blind
Liebe tut weh
Liebe macht Angst
Liebe ist schön

**Was stimmt hier nicht?** - rozumienie dłuższych wypowiedzi monologowych, wyszukiwanie błędów i ich korekta.
Nauczyciel powoli opowiada jakąś historyjkę, która zawiera sporą ilość nielogicznych informacji. Zadaniem uczniów jest natychmiastowa reakcja na nieścisłości i błędy rzeczowe zawarte w opowiadaniu.
Uczniowie powinni nie tylko wyszukiwać błędy, lecz także poprawiać tekst.

**Der Marsmensch (Marsjanin**) - rozwijanie umiejętności formułowania definicji

Marsjanin otrzymuje prezent, zadaje pytania do jednego ucznia lub do całej klasy. Zabawa kończy się w momencie, gdy Marsjanin zrozumie przeznaczenie prezentu lub gdy zrezygnuje z dalszych pytań.
Przykładowy przebieg zabawy:
Marsjanin: Was ist das?
Uczeń: Eine Dose Fisch.
Marsjanin: Fisch? Was ist ein Fisch? ...

**Historia bez końca**

Nauczyciel rozpoczyna historyjkę, w której przeplatają się szczęśliwe i nieszczęśliwe zbiegi okoliczności:

*I went out for a walk.*

*Unfortunately, it began to rain.*

*Fortunately, I had an umbrella.*

*Unfortunately ………..*

Dla ułatwienia można podać uczniom wcześniej bank czasowników lub całych wyrażeń.

**Musisz się wytłumaczyć!** **Explain yourself**

Nauczyciel prosi uczniów, aby wyobrazili sobie siebie nawzajem w zabawnej sytuacji i zapisali zadanie na kartce.

**I saw you yesterday morning, you were kissing a frog in the street!**

Następnie zbiera kartki i rozdaje je w innej kolejności. Uczniowie muszą się ‘wytłumaczyć’, a reszta klasy może zadawać pytania. Nie uznajemy wyjaśnień typu nie pamiętam, to był ktoś inny.

**Guided role plays (rozmowy sterowane)**

**Uczeń A**: wita się, pyta o cenę …, dziwi się, że tak drogo, decyduje się na zakup, dziękuje

**Uczeń B**: odpowiada na przywitanie, podaje cenę, wyjaśnia dlaczego tak drogo, wyjaśnia jak dbać o …, żegna się

Uczniowie ‘słabsi’ dostają taki szkielet i według niego przygotowują dialogi.

Uczniowie ‘lepsi’ bazują na szkielecie, ale ich zadaniem jest rozwinięcie dialogu.

**Niepodobne do siebie rodzeństwo:** doskonała zabawa ćwicząca umiejętność budowy pytań i przeczeń w różnych czasach.

Zabawa polega na tym, że dwie osoby mają odegrać rolę odmiennego w gustach rodzeństwa, przy czym pierwsza wypowiada się używając zdań twierdzących np.:

I like cheese,

druga zaś używa zdań przeczących np.:

I don’t like cheese

**What do you know about…?**

Co wiesz o…? To bazowe pytanie. Każdy dostaje do tego np. jedno nazwisko znanej osoby (Steve Jobs, Lady Gaga, Silvio Berlusconi, etc) i musi z nim ruszyć na zbieranie informacji. Wypytać wszystkich, co wiedzą. Drążyć temat. Zbierać fakty, opinie, plotki, cokolwiek. Wszystko się liczy. Na koniec są odpowiedzialni za zdanie nam relacji ze swoich rozmów.

**6 countries**

Wypisz na tablicy sześć państw, np. Germany, the Czech Republic, China, Canada, Brazil, South Africa. Poproś, żeby każdy sam ułożył je w kolejności od najbardziej atrakcyjnego do najmniej atrakcyjnego, gdyby mógł wyjechać gdzieś na 6 miesięcy pracować i uczyć się. Niech porównają w parach. Wytłumaczą swoje wybory. Na koniec zajęć wróć do tematu, ale trochę zmień pytanie. Tym razem chodzi o sytuację, gdyby musieli gdzieś wyjechać na zawsze, bez możliwości powrotu do kraju. Niech dostosują kolejność i porozmawiają z tym samym partnerem przez kilka minut o zmianach.

Opracowała: Justyna Kokocińska

doradca metodyczny w zakresie języków obcych nowożytnych

CDN Leszno

Literatura

Dauvillier, Ch., Levy-Hillerich, D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Langenscheidt

Dreke, M., Sanchez, B.J., Sanz Oberberger, C. (2001). *Spielend Deutsch lernen. Interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene*. Berlin: Langenscheidt.

Muszyński M., Campfield D., Szpotowicz M. (2015) Język angielski w szkole podstawowej – proces i efekty nauczania. Wyniki podłużnego badania efektywności nauczania języka angielskiego (2011–2014). IBE Warszawa

Rusek, B. (2007). Zabawy interakcyjne w nauczaniu języków obcych. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja*

*gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 1 (s. 81-89). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Sion, Ch. (red.). (2003). *88 Unterrichtsrezepte Deutsch als Fremdsprache. Eine Sammlung interaktiver Unterrichtsideen*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Szpotowicz M. (red.) 2014 Raport tematyczny z badania Język angielski w gimnazjum. Raport cząstkowy z I etapu badania uczenia się i nauczania języków obcych w gimnazjum. IBE Warszawa