

Játékötlek

Az itt felsorolt játékötlek tetszés szerint variálhatók, bővíthetők. A játékokat magunk is bővíthetjük, kitalálhatunk újabbakat is. A hatásos szótanulás érdekében a gyermekekkel lehetőleg németül kommunikáljunk.

MELYIK HIÁNYZIK?

Egyéni és csoportos játékra alkalmas.

Mutassunk a gyermeknek 10 db kártyát, melyeket 3 perc alatt alaposan nézzen meg. A képek lehetnek egy, de lehetnek több kategóriából is. A 3 perc letelte után kérjük meg, hogy csukja be a szemét, mi pedig rejsünk el egy kártyát, a többit keverjük meg. Mutassuk meg neki a maradék kártyákat és kérdezzük meg tőle, hogy melyik hiányzik.

PANTOMIM

Csoportos játékra alkalmas.

Az egyik játékosnak ki kell választania egy kártyát, amelyet a többieknek nem mutathat meg. A feladat az, hogy a kártyán található szót el kell mutogatnia a többi gyermeknek. A feladatot lehet nehezíteni azzal, hogy nem adhat ki hangot, de lehet egyszerűsíteni, ha például hagyjuk, hogy a gyerekek igennel, vagy nemmel megválaszolható kérdéseket tegyenek fel. (Pl.: „Nagy vagyok?” „Állat vagyok?” „Tárgy vagyok?”) Ezeket a kérdéseket a gyerekek németül is feltehetik.

Ha épp olyan a kép, amit nem lehet jól elmutogatni, a gyermek akár hangot is kiadhat.

AKCIÓJÁTÉK

Párban játszható.

Ehhez a játékhoz sok hely kell. Tegyük le a kártyákat a földre úgy, hogy a szöveges rész alul legyen. A játék lényege, hogy az egyik játékos a párjának elmond az általa kigondolt kártyáról egy kijelentő mondatot, pl.: „Ebbe kell belepakolni a tankönyveket.” Az egyik kártyán tegyük fel, hogy egy táska van, a másik gyermeknek rá kell jönnie, hogy melyik kártyáról van szó és el kell azt vennie a földről. Az nyer, akinél a legtöbb kártya landol. A kérdéseket a tanár/szülő is felteheti, ebben az esetben tőle függ, hogy mennyire nehezíti a gyerekek dolgát.

ÉVSZAKOS JÁTÉK

Egyéni és csoportos játékra alkalmas.

Tegyük le a kártyákat az asztalra, úgy, hogy a képes oldala legyen felül. A gyerekek dolga, hogy a képen található tárgyat valamelyik évszakhoz társítsák. A játék lényege a beszélgetés. A cél az, hogy minél több kártya legyen a gyermekeknél. A kártyát az kapja, aki a legszebben fogalmazza meg a mondanivalóját.

BEVÁSÁRLÓ LISTA

Egyéni és csoportos játékra alkalmas.

Az asztalra tegyünk le pár kártyát szöveggel felfelé, egymás tetejére. Kérjük meg a gyerekeket, hogy vegyék fel a kártyákat és takarják le a szót, hogy a többiek ne láthassák, viszont a kép legyen látható. Ezután a gyermeknek mondania kell egy mondatot (németül), pl.: „Elmegyek vásárolni és veszek egy almát.” Egy másik diák szintén felvesz egy kártyát és folytatja a láncot pl.: „Elmegyek vásárolni és veszek egy almát és egy ceruzát.” A játék addig folytatódik, amíg valaki hibázik. A gyerekek a képet mindvégig láthatják, a szavakat nem (csak a sajátjukat). Ha gyermekünkkel ketten játszunk, terítsük ki a felvett kártyákat képpel felfelé. Ha gyermekünk elakad, akkor nézhetjük meg a szót is.

A-TÓL Z-IG

Egyéni és csoportos játékra alkalmas.

Képpel felfelé tegyük ki a kártyákat. Ha a kihúzott kártya pl. „der Bleistift” (ceruza), akkor keresni kell egy olyan kártyát, ami az előző szó utolsó betűjével kezdődik. Ebben az esetben pl.: „die Tomate” (paradicsom). A névelő ebben a játékban természetesen nem számít.

DETEKTÍV

Csoportos játékra alkalmas.

Mindegyik gyermek húz egy kártyát, amit maga elé tesz, képpel felfelé, jól látható módon. Ki kell választanunk egy játékos, akinek ki kell adnunk egy parancsot, pl.: „Keress valakit, akinek van állatos kártyája!” A gyermek keres egyet és elveszi a kártyát. Most megkérünk egy másik gyereket, és ez addig folytatódik, míg begyűjtjük az összes kártyát.

ALKOSS MONDATOT!

Egyéni és csoportos játékra alkalmas.

Egymás tetejére helyezzük a kártyákat. A gyermek vagy gyermekek feladata, hogy 10 másodpercen belül a kihúzott kártyával alkossanak egy mondatot, pl.: Schokolade: „Ich liebe Schokolade!”