

Методическая разработка факультативного занятия по немецкому языку
«КЛУБ ВЕСЁЛЫХ И НАХОДЧИВЫХ»
„DER KLUB DER KLUGEN UND FLEISSIGEN SCHÜLER“

Автор: учитель немецкого языка
МОУ «СОШ №2» г.Коряжмы
Калинина Яна Владимировна

«КВН» по теме «Животные» используется для проведения заключительного урока, так и для внеклассного мероприятия. Игра для двух команд.

Цель:

- *Образовательный аспект:* систематизировать знания по теме „DieTiere“.
- *Развивающий аспект:* создать условия для развития логического мышление, памяти, языковой догадки; развивать познавательный интерес, активность обучающихся.
- *Воспитательный аспект:* создать условия для развития у обучающихся умения общаться, работать в группах, соблюдать правила игры, привить интерес к изучаемому языку.

Игра начинается с разминки. Вам будут предлагаться различные задания. За правильный, полный ответ, за быстроту выполнения и находчивость вы получаете баллы. Команда, получившая наибольшее количество баллов, выигрывает. Представляем вам членов жюри, они будут решать спорные вопросы игры и присуждать баллы.

VorstellungderMannschaftenundderJury.

DieMannschaftenbegrüßeneinander, dieVorstellungenerfolgtungefähr so: Unsere Mannschaft heißt „Eule“. Die Eule ist klug und Weise. Wir wünschen der gegnerischen Mannschaft viele kluge, treffende Antworten im Spiel. Und unsere Mannschaft heißt „Zebra“. Das Zebra ist gestreift. So gestreift ist unser Leben. Bald haben wir Erfolg und Glück, bald Misserfolg und Unglück. Wir wünschen der gegnerischen Mannschaft viele helle Streifen im heutigen Spiel. Viel Erfolg!

Aufgabe 1. „Aufwärmen“

Lehrer:Die erste Aufgabe ist sehr leicht. Ich lese ein Gedicht vor. Ergänzt die Strophen des Gedichtes. (Fett gedruckte Wörter werden beim Vorlesen nicht genannt).

Auf dem Baum sitzt ein Luchs,
unter schleicht der rote **Fuchs**.

Im Zirkus spielt der **Seehund**,
sein schöner Ball ist bunt und rund.

Diese kleine graue **Maus**
Wohnt in einem großen Haus.

Lustig springt der kleine Affe,
frisst die Blätter die **Giraffe**.

Unser guter lieber Vater
streichelt einen schwarzen **Kater**.

In dem breiten Flüsse Nil
Lebt das grüne **Krokodil**.

Die Tasche hat das **Känguru**,
sein Kindchen hat hier seine Ruh.

Aufgabe 2. „Merkwürdiges Tier“

Lehrer: Schaut der Tafel an. Es gibt einen Blatt. Man muss jede Mannschaft folgende Tiere mit geschlossene Augen malen: der Hasen, der Bär. Jeder Teilnehmer geht an die Tafel und malt nur eine Körperteil des Tiers.

Aufgabe 3. „Tiere im Buchstabensalat“

Lehrer: Ihr habt gelernt, wie die Tiere heißen. Jetzt wollen wir prüfen, wie gut ihr diese Wörter kennt.

Jede Mannschaft bekommt ein Arbeitsblatt mit dem „Buchstabensalat“. Die Schüler müssen in fünf Minuten möglichst viele Wörter zum Thema „Tiere“ finden und auf dem Blatt markieren.

Variante 1

Ä = AE; Ö = OE

<u>E</u>	<u>S</u>	<u>C</u>	<u>H</u>	<u>L</u>	<u>A</u>	<u>N</u>	<u>G</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>K</u>
<u>Q</u>	<u>L</u>	<u>E</u>	<u>O</u>	<u>P</u>	<u>A</u>	<u>R</u>	<u>D</u>	<u>Z</u>	<u>M</u>	<u>A</u>
<u>K</u>	<u>A</u>	<u>T</u>	<u>Z</u>	<u>E</u>	<u>R</u>	<u>O</u>	<u>B</u>	<u>B</u>	<u>E</u>	<u>T</u>
<u>W</u>	<u>O</u>	<u>L</u>	<u>F</u>	<u>B</u>	<u>K</u>	<u>A</u>	<u>M</u>	<u>E</u>	<u>L</u>	<u>E</u>
<u>S</u>	<u>I</u>	<u>J</u>	<u>U</u>	<u>A</u>	<u>A</u>	<u>D</u>	<u>L</u>	<u>P</u>	<u>Q</u>	<u>R</u>
<u>W</u>	<u>H</u>	<u>S</u>	<u>C</u>	<u>E</u>	<u>E</u>	<u>T</u>	<u>I</u>	<u>G</u>	<u>E</u>	<u>R</u>
<u>U</u>	<u>A</u>	<u>I</u>	<u>H</u>	<u>R</u>	<u>N</u>	<u>K</u>	<u>P</u>	<u>P</u>	<u>L</u>	<u>K</u>
<u>Y</u>	<u>S</u>	<u>F</u>	<u>S</u>	<u>N</u>	<u>G</u>	<u>L</u>	<u>O</u>	<u>E</u>	<u>W</u>	<u>E</u>
<u>J</u>	<u>E</u>	<u>X</u>	<u>M</u>	<u>K</u>	<u>U</u>	<u>W</u>	<u>D</u>	<u>S</u>	<u>A</u>	<u>T</u>
<u>D</u>	<u>Q</u>	<u>T</u>	<u>G</u>	<u>I</u>	<u>R</u>	<u>A</u>	<u>F</u>	<u>F</u>	<u>E</u>	<u>Z</u>
<u>R</u>	<u>S</u>	<u>D</u>	<u>T</u>	<u>X</u>	<u>U</u>	<u>Q</u>	<u>W</u>	<u>V</u>	<u>B</u>	<u>E</u>

Variante 2

Jede Mannschaft bekommt kleine Kärtchen mit Buchstaben. Die Schüler müssen daraus Wörter bilden.

S **C** **H** **L** **A** **N** **G** **E**

S **C** **H** **W** **E** **I** **N** **E**

Lehrer: Und nun sollt ihr in fünf Minuten einen Text erstellen und aufschreiben.

Aufgabe 4. Drei Schüler, Teilnehmer einer Mannschaft, kommen nach vorn, sie bekommen Kärtchen mit einem Text, der in kleinen Buchstaben und ohne Punkt und Komma geschrieben ist. Die Mannschaft soll in fünf Minuten den richtigen Text erstellen, aufschreiben und übersetzen.

Die Kinder haben Tiere, gern viele Kinder haben zu Hause Katzen und Hunde, die Haustiere bringen uns Freude und Sorgen.

Lehrer: Ihr wisst, dass die Tiere auch sprechen können? Die Kängurus geben einander Signale mit den Beinen. Sie schlagen mit den Beinen auf die Erde, so „sprechen“ sie. Die Katzen sprechen miteinander mit Gesten: mit den Ohren, mit dem Kopf und mit dem Schwanz. Wie sprechen die Tiere deutsch?

Aufgabe 5. Die Teilnehmer jeder Mannschaft bekommen sechs Kärtchen mit Interjektionen (Tönen). Der Lehrer liest einen Satz vor, die Kinder heben das entsprechende Kärtchen hoch.

Kikeriki!	Miau!	Piep, piep!	Kuckuck!
Wau, wau!	Uhu!	Mäh, mäh!	Kräh, kräh!
Muh, muh!	Hu, hu!	Quak, quak!	Bäh, bäh!

Der Hahn kräht: ...

Die Eule ruft: ...

Die Maus piepst: ...

Die Kuh ruft: ...

Das Hündchen bellt: ...

Der Rabe krächzt: ...

Das Kätzchen schreit: ...

Das Schaf blökt: ...

Der Kuckuck ruft: ...

Der Wolf heult: ...

Die Ziege meckert: ...

Die Ente schnattert: ...

Aufgabe 6.

Lehrer: Es gibt noch einen Wettbewerb für heute. Welche Mannschaft kann die Zungenbrecher besser vorlesen.

Jede Mannschaft bekommt ein Blatt mit vier Zungenbrechern und hat zwei Minuten Zeit, um sich vorzubereiten. Ein Teilnehmer muss einen Zungenbrecher vorlesen.

Früh in der Frische fischt Fischer Fritz frische Fische

Eine lange Schlange schlängelt sich um eine lange Stange.

Hinter Hansens Hirtenhaus hab ich hundert Hasen husten hören.

Die Katze kratzt mit der Tatze an Treppe, Teppich und Matratze.

Aufgabe 7. Jede Mannschaft soll Kärtchen mit den Buchstaben A, B, C haben und möglichst schnell die richtige Antwort zeigen.

Dieses Tier ist der beste Läufer. Es kann 120 km pro Stunde laufen.

A.

der Gepard

B. der Panter

C. der Tiger

