

Reťazové cvičenie – Kettenübung (napr. uč. str. 7, Start, cv. 2c)

Toto cvičenie môže byť začlenené všade tam, kde si Ž potrebujú precvičiť slovíčka alebo gramatiku. Ž sedia na svojich miestach alebo stoja v kruhu. Poradie hráčov musí byť vopred presne dané. U alebo jeden zo Ž začne tým, že povie nejaké slovo alebo vetu, napr. *Hallo! Ich bin Leonie*. Nato nadviaže jeho sused, napr. *Hallo! Das ist Leonie und ich bin Stefan*. Potom je na rade ďalší Ž. Hra pokračuje, kým sa nevystriedajú všetci Ž.

Reťazové cvičenie s loptičkou

Priebeh cvičenia je rovnaký ako pri reťazovom cvičení, ale poradie hráčov určuje prihrávka mäkkou loptou.

U (alebo jeden zo Ž) začne: povie slovo alebo vetu a hodí loptičku niektorému zo spolužiakov. Ten zopakuje predchádzajúcu informáciu, doplní novú a hodí loptičku ďalšiemu spolužiakovi.

Hra „Hľadanie dvojice“ (napr. uč. str. 9, Start, cv. 10a)

Každý Ž dostane kartičku, na ktorej sú napísané vždy 3 mesiace niektorého zo štyroch ročných období, napr. *Februar, Dezember, Januar*. Túto kartičku si spolužiaci nesmú navzájom ukázať. Potom sa Ž dozvedia, že sa medzi ostatnými spolužiakmi nachádza aspoň jeden ďalší Ž, ktorý má na kartičke napísané tie isté mesiace (pokiaľ hrá väčšia skupina, môže vzniknúť viac dvojíc s rovnakou kombináciou). Ž majú za úlohu prechádzať sa po miestnosti, oslovovať ostatných Ž a zistiť, či majú na kartičke rovnaké mesiace. Keď vznikne z dvoch Ž dvojica, postavia sa spoločne na stranu.

Príklad 1:

Ž1: *Juni?*

Ž2: *Nein.* (Ž2 má na kartičke iné mesiace než on a Ž1 ide hľadať ďalej)

Príklad 2:

Ž3: *September?*

Ž4: *Ja.*

Ž3: *November?*

Ž4: *Ja.*

Ž3: *Oktober?*

Ž4: *Ja.* (Dvojica sa našla a zostáva spolu.)

Hra „Hľadanie dvojice“ sa môže hrať s ľubovoľnými slovíčkami. Ak už majú Ž vyššiu jazykovú úroveň, môžu otázky a odpovede aj viac rozvíjať, napr.: *Hast du auch einen Radiergummi? – Nein, tut mir leid./Ja, habe ich.* atď.

Bingo (napr. uč. str. 10, Start, cv. 12)

Každý Ž si do zošita nakreslí tabuľku na bingo (3 x 3 políčka). Do každého políčka napíše ľubovoľné číslo medzi 0 a 20. Každé číslo sa môže vyskytovať iba raz. Potom U riadi hru a hovorí čísla od 0 do 20 v ľubovoľnom poradí. Keď Ž počujú niektoré číslo, ktoré majú zapísané vo svojej tabuľke, preškrtnú si ho. Ž, ktorý ako prvý vytvorí z preškrtnutých čísel líniu (stĺpec, riadok alebo diagonálu), zvolá „bingo“ a vyhráva. Bingo sa môže hrať aj s písmenami alebo slovíčkami. Hracie pole môže byť ľubovoľne veľké, napr. 4 x 4 alebo 5 x 5 políčok.

Hra „Interview“ (napr. uč. str. 18, L. 2, cv. 9)

Ž hrajú v skupinkách po troch alebo štyroch. Vytvorí si najskôr kartičky k hre. Každý Ž si vytvorí minimálne dve kartičky, aby bolo každé z opytovacích zámen v kôpke zastúpené viackrát. Na každú kartičku napíšu jedno zo zatiaľ prebraných opytovacích zámen: *Was? Wie? Woher? Wer?*

Potom sa kartičky zamiešajú a položia lícom dolu na kôpku do stredu stola. Jeden zo Ž si zoberie jednu kartičku z kôpky a položí svojmu susedovi otázku začínajúcu príslušným opytovacím zámenom. Ten musí odpovedať celou vetou. Potom si sám vezme ďalšiu kartičku a položí otázku ďalšiemu spolužiakovi. Hra pokračuje, kým sú v kôpke kartičky. Vyhráva tá skupinka, ktorá skončí ako prvá.

Pantomíma (napr. uč. str. 19, L. 2, cv. 12)

Ž sa najskôr vo dvojiciach dohodnú, ktorú z aktivít chcú znázorniť. Potom túto činnosť pantomimicky predvedú. Hovoriť počas predvádzania majú samozrejme zakázané. Ostatní Ž sa pokúšajú uhádnuť, o akú činnosť ide. Formulujú pritom vety tak, ako je uvedené v príklade. Takisto aj predvádzajúca dvojica postupuje podľa príkladu a odpovedá Ž podľa daného vzoru, či sú ich domnienky správne alebo nesprávne. Ž, ktorý správne uhádne znázorňovanú činnosť, si vyberie spolužiaka/spolužiačku a ide s ním/ňou k tabuli, aby spolu predvedli ďalšiu aktivitu.

Pantomímu môžu predvádzať aj jednotliví Ž. Je to vhodné hlavne pri nácviku nových slovies.

Hra s kockami (napr. uč. str. 22, L. 3, cv. 5)

Ž sa rozdelia do skupiniek po troch alebo štyroch. Vždy dve skupinky hrajú proti sebe. Každá skupinka má jednu hracu plochu, jednu kocku a jednu figúrku. Skupinky si nemôžu navzájom vidieť na hrací plán.

Skupinky hrajú striedavo: jedna skupinka hodí kockou a povie nahlas padnuté číslo. Následne sa na svojom hracom pláne, ktorý pre druhú skupinku nie je viditeľný, posunie figúrkou o príslušný počet políčok. Figúrky sa môžu pohybovať iba v smere šípok, to znamená iba vpred. Druhá skupinka sa potom pokúša uhádnuť, kde sa ich súper nachádza, napr. *Seid ihr ...?* Ak uhádne, získava bod. Následne je na rade druhá skupinka. Hra sa končí, keď obe skupinky dorazia do cieľa. Vyhráva skupinka s najväčším počtom bodov.

Príklad: Skupinka A hodí kockou číslo 3 (a skryte sa posúva na políčko *klettern*) – skupinka B má teraz šancu 50 %, že sa jej podarí uhádnuť políčko, na ktorom sa skupinka A nachádza (*klettern* alebo *12 sein*). Ak uhádne, získava bod; ak nie, nezíska síce žiaden bod, ale pozná aktuálnu pozíciu skupiny A, takže jej šanca na uhádnutie protivníka v ďalšom kole zostáva 50 %.

Viac alebo menej (napr. uč. str. 53, L. 8, cv. 8)

Ž hrajú v dvojiciach. Jeden Ž z dvojice si tajne poznamená číslo medzi 1 a 100. Druhý musí číslo hádať, napr.: Ž 1: 28? – Ž 2: *Mehr*. – Ž1: 50? – Ž2: *Weniger*. – Ž1: 30? – Ž2: *Weniger*. – Ž1: 29. – Ž2: *Richtig*.

Týmto spôsobom sa dajú hravo nacvičiť aj časové údaje. Miesto *mehr* a *weniger* sa používajú výrazy *früher* a *später*.

Hra sa zámenami (napr. uč. str. 58, L. 9, cv. 6)

Ž sedia v kruhu. Každý Ž má pred sebou štyri kartičky so zámenami vo farbách rodov: *er* (modrá), *es* (zelená), *sie* (červená), *sie* (oranžová). U stanoví hrací čas, napr. 10 minút, a riadi celú hru. Vyvoláva postupne jednotlivých Ž, aby sa postavili do stredu kruhu. Ž v strede kruhu povie postupne 2 – 3 podstatné mená (záleží na hracom čase) v singulári alebo pluráli, nepovie však pritom člen. Ostatní Ž v kruhu pri vyslovení daného podstatného mena zdvihnú kartičku so zodpovedajúcim zámenom. Potom sa do stredu kruhu postaví ďalší Ž atď. Hra sa končí po uplynutí stanoveného času. Hra je vhodná taktiež na precvičenie členov (rodov) alebo privlastňovacích zámen.