**Konspekt zajęć**

**Savoir-vivre s.30**

**Data realizacji……………**

**Prowadząca:**…………………………………………………

**Klasa:** II

**Aktywność:** język obcy nowożytny.

**Temat:** Spiele und Spielsachen – Gry i zabawki.

**Cele:**

* Cel ogólny – Nazywanie przedmiotów i obiektów z najbliższego otoczenia.
* Cele szczegółowe - Uczeń:

1. Nazywa przedmioty ze swojego otoczenia
2. Zna nowe słownictwo i potrafi prawidłowo wymawiać słowa..
3. Praktycznie wykorzystuje zdobytą wiedzę.
4. Wzmacnia odporność emocjonalną - bierze aktywny udział w zajęciach

**Metoda:**

1. Podawcza:

Prezentacja przedmiotów, rozmowa

1. Aktywizująca:

* gry i zabawy utrwalające słownictwo: memory, głuchy telefon, skrzynia skarbów, ciepło-zimno

**Formy:**

indywidualna, zespołowa

**Środki dydaktyczne**: rekwizyty (zabawki i duże pudełko), karty do gry Memory

**Przebieg:**

N (Nauczyciel): Wita się z uczniami po niemiecku zwrotem „Guten Morgen/Guten Tag” (w zależności od pory dnia)

U (Uczeń/Uczniowie) : Odpowiadają na powitanie nauczyciela.

N: Nauczyciel rozpoczyna lekcję od krótkiej rozgrzewki językowej, następnie pyta uczniów o ich ulubione zabawki i zabawy, po czym z dużego pudełka po kolei wyjmuje i nazywa przyniesione rekwizyty (lalka, samochodzik, puzzle, miś, gra komputerowa, domino, karty i inne)

U: Powtarzają za nauczycielem nazwy poszczególnych przedmiotów.

N: Chowa zabawki do pudełka a następnie ponownie po kolei je wyjmuje i prosi o nazwanie ich w języku niemieckim.

U: Nazywają rekwizyty z pomocą nauczyciela lub samodzielnie

N: Pyta, które nazwy łatwiej im zapamiętać, te przedmioty odkłada na bok i raz jeszcze powtarza trudniejsze nazwy. Następnie wyjaśnia uczniom zabawę (jedno dziecko opuszcza klasę, w pomieszczeniu zostaje ukryta jedna z zabawek, gdy dziecko ponownie wejdzie do klasy uczniowie wymawiają nazwę schowanej zabawki, raz cicho – raz głośno, w zależności jak blisko schowanego przedmiotu znajduje się szukająca osoba).

U: Uczniowie bawią się w „głuchy telefon” używając w zabawie tylko słów określających zabawki, kolejną zabawą jej gra Memory – uczniowie szukają par wśród kart przedstawiających zabawki (karty stanowią część obudowy dydaktycznej do podręcznika „Hallo Anna 2”)

N: Nauczyciel proponuje i objaśnia zabawę w „skrzynię skarbów” (uczniowie zgadują jaka zabawka ukryta jest w pudełku, uczeń, który zgadnie sam chowa wybraną zabawkę w pudełku, a pozostali zgadują, uczeń prowadzący zabawę odpowiada „Falsch” – „Źle” lub „Richtig” – „Dobrze”)

Na koniec wszystkie słowa zostają raz jeszcze powtórzone, a rekwizyty schowane do pudełka.

U: Zaznaczają zadanie domowe w zeszycie ćwiczeń (ćw. 4 ze str. 30 polegające na odszukaniu i obrysowaniu zabawek, oraz na pokolorowaniu tym samym kolorem podpisu i rysunku.)