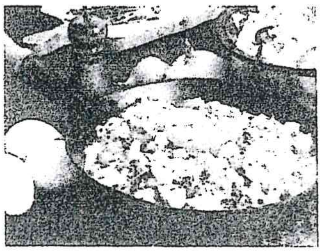
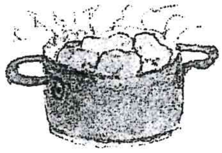
„Sedlácká snídaně“ *Bauernfrühstück*

Zutaten:

800 g Kartoffeln
60 g Butter
2 Zwiebeln
6 Eier
1/4 l Sahne
Salz
Pfeffer
1 Bund Petersilie
200 g Schinken in Scheiben

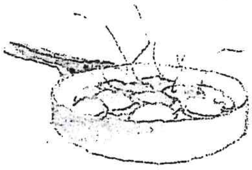


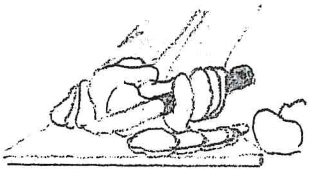
Napiš recept (pomohou ti obrázky i výrazy v dolní části pracovního listu).

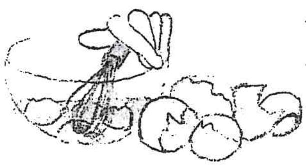


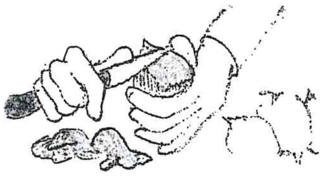
Kochen Sie die Kartoffeln.

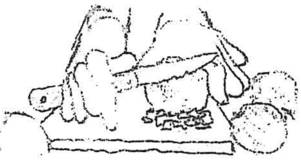
Schälen Sie ...

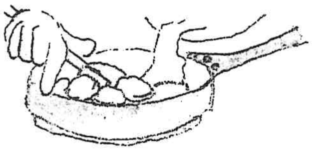


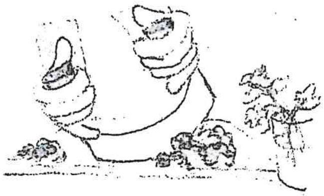


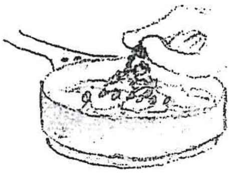


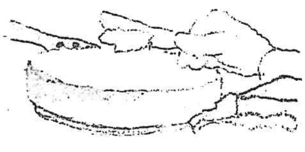


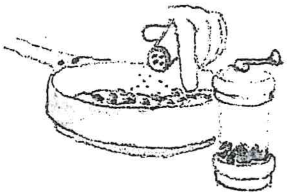


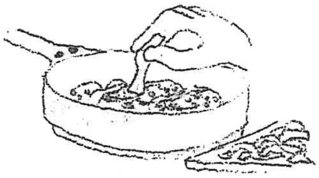








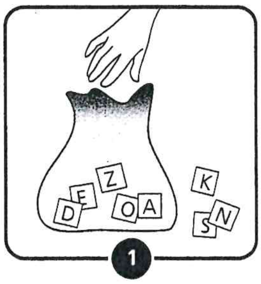




- die Zwiebeln in Würfel schneiden
- die Zwiebeln schälen
- die Eier schlagen
- die Kartoffeln kochen
- das Ganze mit Salz und Pfeffer würzen
- die Petersilie auf die Kartoffeln streuen
- Eier und Sahne mit den Kartoffeln vermischen
- die Sahne in die Eier gießen
- die Zwiebelwürfel kurz braten
- die Kartoffelscheiben goldbraun braten
- die Kartoffelscheiben dazutun
- die Kartoffeln schälen
- die Butter in die Pfanne geben
- zum Schluss den Schinken auf das Gericht legen
- die Petersilie klein hacken
- die Kartoffeln in Scheiben schneiden

BINGO

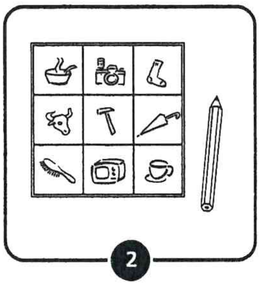
Aktivita je vhodná do jakékoliv části lekce jako opakování naučené látky (písmen, slov, vět). Je lehce časově upravitelná, její náročnost lze přizpůsobit potřebám skupiny.



SKUPINA:
neomezeno, min. 2 hráči

DÉLKA HRY:
5–10 min.

MATERIÁL:
tužka a papír pro každého hráče, klobouk nebo sáček na losování, lístečky s písmeny, slovy, větami nebo obrázky (dle toho, jak chceme hru hrát), event. předem okopírované čtvercové sítě



PŘÍPRAVA:
Na malé lístečky si připravíme písmena (slova, věty, obrázky) a dáme je do klobouku či sáčku.

PRŮBĚH:
Každý z hráčů si navrhne na svůj papír čtvercovou síť 3x3 (pokud máme více času, můžeme zvolit i velikost 4x4). Do každého pole si pak dle vlastního výběru hráč zanese prvky z dané množiny písmen, slov, vět nebo obrázků (pro přehlednost zadání a urychlení můžeme možnost výběru představit na tabuli nebo flipchartu, event. před žáky vyrovnáme reálné předměty).
Když mají všichni všechna pole zaplněna (nic se nesmí opakovat!), začínáme losovat (příp. mohou i sami žáci). Kdo vylosované písmeno nebo slovo na své herní ploše má, smí si toto pole škrtnout. Zvítězí ten, kdo vytvoří ze škrtnutých polí linii spojující dvě strany (svisle, podélně nebo úhlopříčně) a jako první vykřikne „BINGO". Pokud máme dostatek času, může být „BINGO" zakřičeno až v okamžiku, kdy má daný žák škrtnutá všechna pole.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Není nutné kreslit čtvercovou síť, zadáním může být i např. napsání třech německých slov o pěti písmenech pod sebe. Losují se písmena. Eventuálně si žáci mohou sami sestavit věty z daných slov, které pak losujeme. Je ale možné mít síť předem připravenou, tzn. natištěné papíry.

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

ČELOVANÁ

Tuto velmi živou aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o warming-up, který však dokáže zopakovat libovolnou slovní zásobu. Hra je vhodná pro pokročilejší žáky.

SKUPINA:
neomezeno, min. 6 hráčů

DÉLKA HRY:
10–15 min. dle velikosti skupiny

MATERIÁL:
kartičky se slovíčky (větami, obrázky), papírová lepicí páska nebo provázek

PŘÍPRAVA:
Slovíčka (věty, obrázky) daného tématu napíšeme (nakreslíme) na kartičky.

PRŮBĚH:
Každému hráči ukážeme „jeho" kartičku se slovíčkem, přilepíme mu ji na čelo papírovou páskou nebo upevníme na kartičky provázek. Hráč si kartičku zakryje okamžitě rukou tak, aby ji ostatní neviděli. Žáci se rozmístí po místnosti a připraví se na hru. Od zahájení si kartičku nesmí zakrývat rukou, vlasy, čepicí nebo jinými předměty (sešitem, židlí, ...). Mohou být např. čelem ke stěně, k podlaze, za stolem, apod. Cílem hry je odhalit kartičky největšího počtu spoluhráčů a zároveň se pokusit schovat tu svou tak, aby ji nikdo neviděl a nepřečetl. Pokud hráč odhalí, co má jiný hráč na kartičce, vykřikne jeho jméno a slovíčko (větu nebo název obrázku). Odhalený hráč v tomto okamžiku kartičku sundá a opouští hru. Zpovzdálí může sledovat „souboj" zbylých spolužáků.
Vítězí hráč, který zůstane ve hře jako poslední.
Upozornění: pro hru je třeba zajistit bezpečný hrací prostor, aby se nikdo nezranil!

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Po skončení hry si slovíčka (věty) můžeme přečíst a přeložit.
• Hráč, jehož slovíčko bylo odhaleno, předá kartičku tomu, který jej odhalil. V tomto případě nevyhrává ten, který zůstal poslední ve hře, ale hráč který má největší počet kartiček.
• Hráči též mohou mít u sebe papír a tužku a svá „odhalení" si jen zapisovat (nic nahlas nevykřikovat). Hrají tedy všichni až do konce, kdy se poté kontroluje, kdo správně „přečetl" nejvíce soupeřů.

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

Personenbeschreibung

Zeit – Sozialform	Material
30 – 40 min (2 x 15/20) Partnergruppen/2 Großgruppen	2 Zeichnungen von 2 Personen
Redeabsichten	**GrammatiK**
Personen beschreiben Rückfragen, sich vergewissern Angaben präzisieren	Präsens: 3. Pers. Artikelgebrauch Personalpronomen; Präpositionen Attributives Adjektiv
Redemittel	**Wörter**
Er/sie hat einen/eine/ein ... an/auf. Er/sie ist ... Der/die/das ... ist ... Wie war das bitte? Du meinst ...? usw.	aus den Sachfeldern: Kleidung, Zubehör Körperteile Eigenschaften

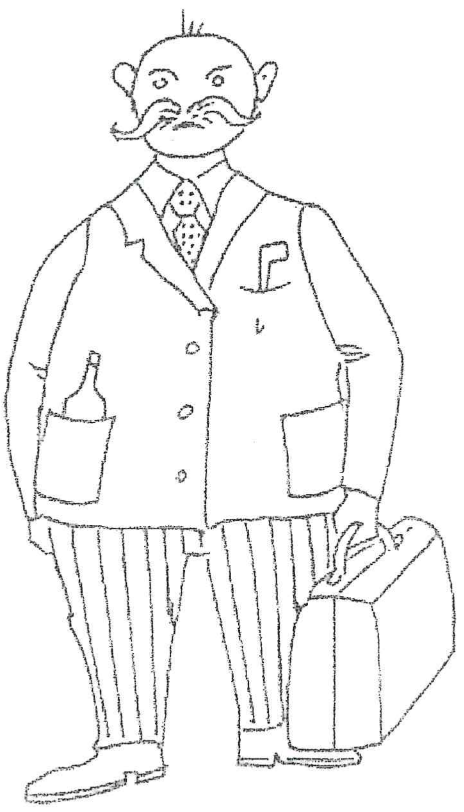
Spielebeschreibung

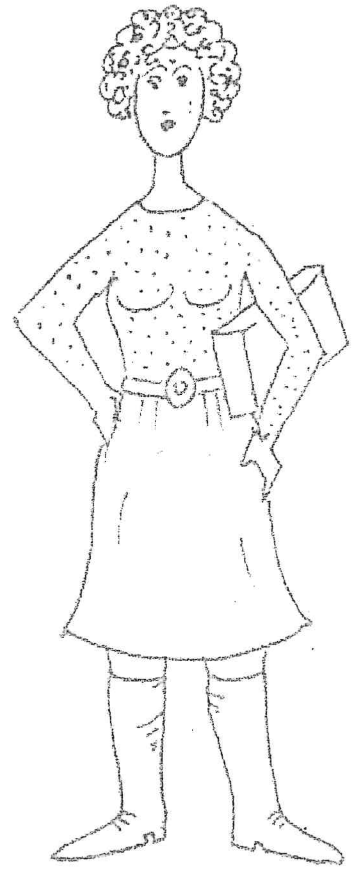
Partnerspiel: Partnergruppen bilden, die sich gegenüber sitzen. Jeder Partner bekommt das Bild einer anderen Person. A bekommt den Auftrag, seine Person so genau zu beschreiben, dass B sie zeichnen kann. Dabei kann B jederzeit rückfragen oder um genauere Beschreibungen bitten, wenn etwas unklar ist. Wenn die Zeichnung fertig ist, werden Original und Kopie miteinander verglichen. Unterschiede werden näher erörtert. Dann beschreibt B sein Bild und A zeichnet. Der zeichnende Spieler darf das Original beim Spiel nicht sehen!
2 Großgruppen: Wie oben beschrieben, nur mit dem Unterschied, dass die A-Gruppe nach der Reihe beschreibt und jeder der Gruppe B seine eigene Zeichnung anfertigt. Danach werden alle Ergebnisse miteinander verglichen und die ähnlichste Zeichnung ausgewählt und "prämiert".

Anmerkungen

Ein anderes Spiel mit den gleichen Zeichnungen: 1 oder 2 Bilder schnell in der Klasse herum geben lassen. Dann die Frage: Wie sahen die aus?
In Zeitschriften und anderem Bildmaterial kann man auch andere Bilder finden, die für das Spiel benutzbar sind. Das Herausschneiden der Bilder kann man auch den Lernern überlassen!

001363_1/2 © 2000 Max Hueber Verlag





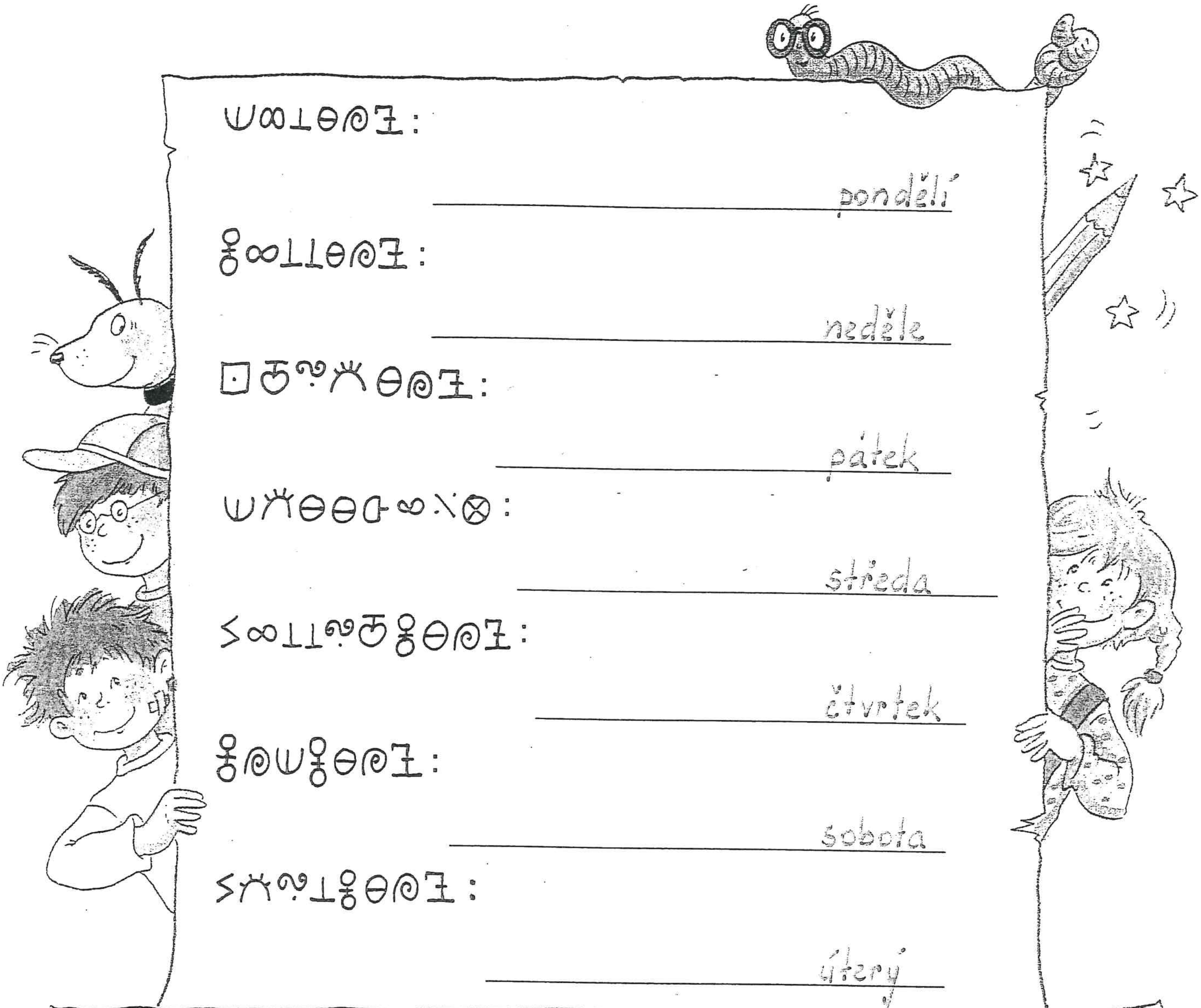
Wochentage

dny v týdnu

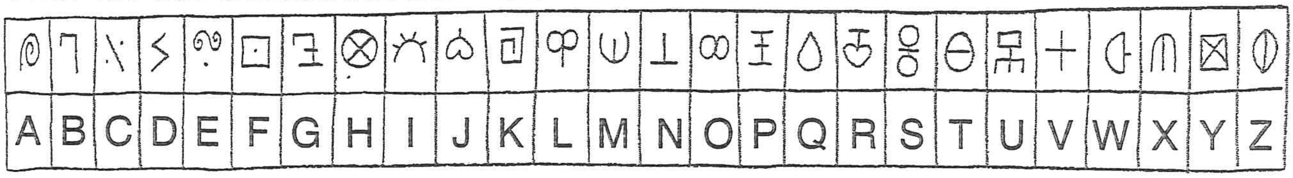
Florian und seine Freunde schreiben gerne in Geheimschrift.

Florian a jeho kamarádi rádi používají tajné (šifrované) písmo.

Kannst du die Wochentage entziffern? *Rozluštíš jednotlivé dny v týdnu?*



Hier ist der Schlüssel zum Geheimkode!



Schreibe die Wochentage in der richtigen Reihenfolge auf.

Napiš dny v týdnu ve správném pořadí.

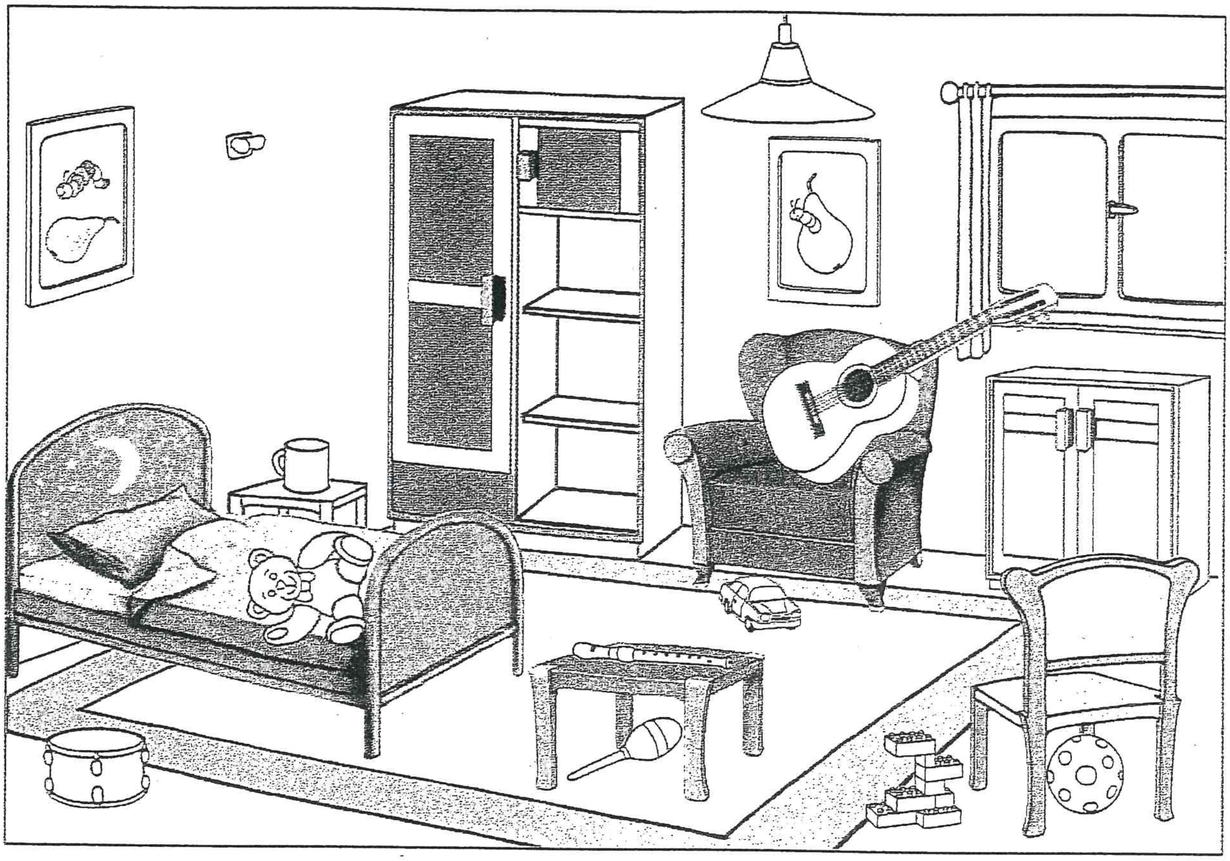
Slovní zásoba A1

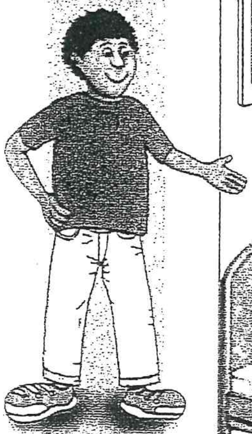
Hueber: Spielerisch Deutsch lernen

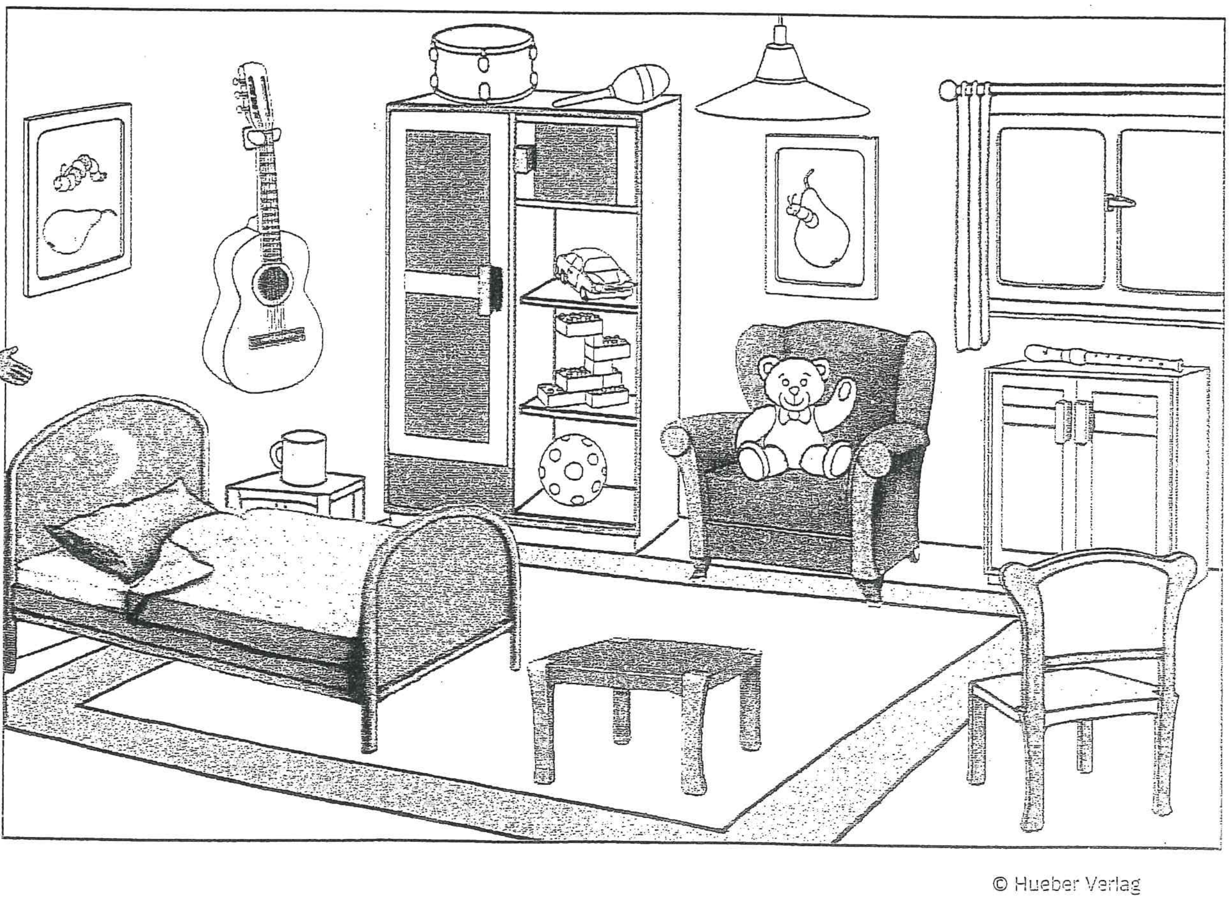
SPIELEN UND AUFRÄUMEN

Hrát si a uklízet

Mimi si hrála a **Momo** uklízel.
Vybarvi obrázky a porovnej.
Co je jinak?







© Hueber Verlag

Zahraj si trochu netradiční člověče nezlob se.

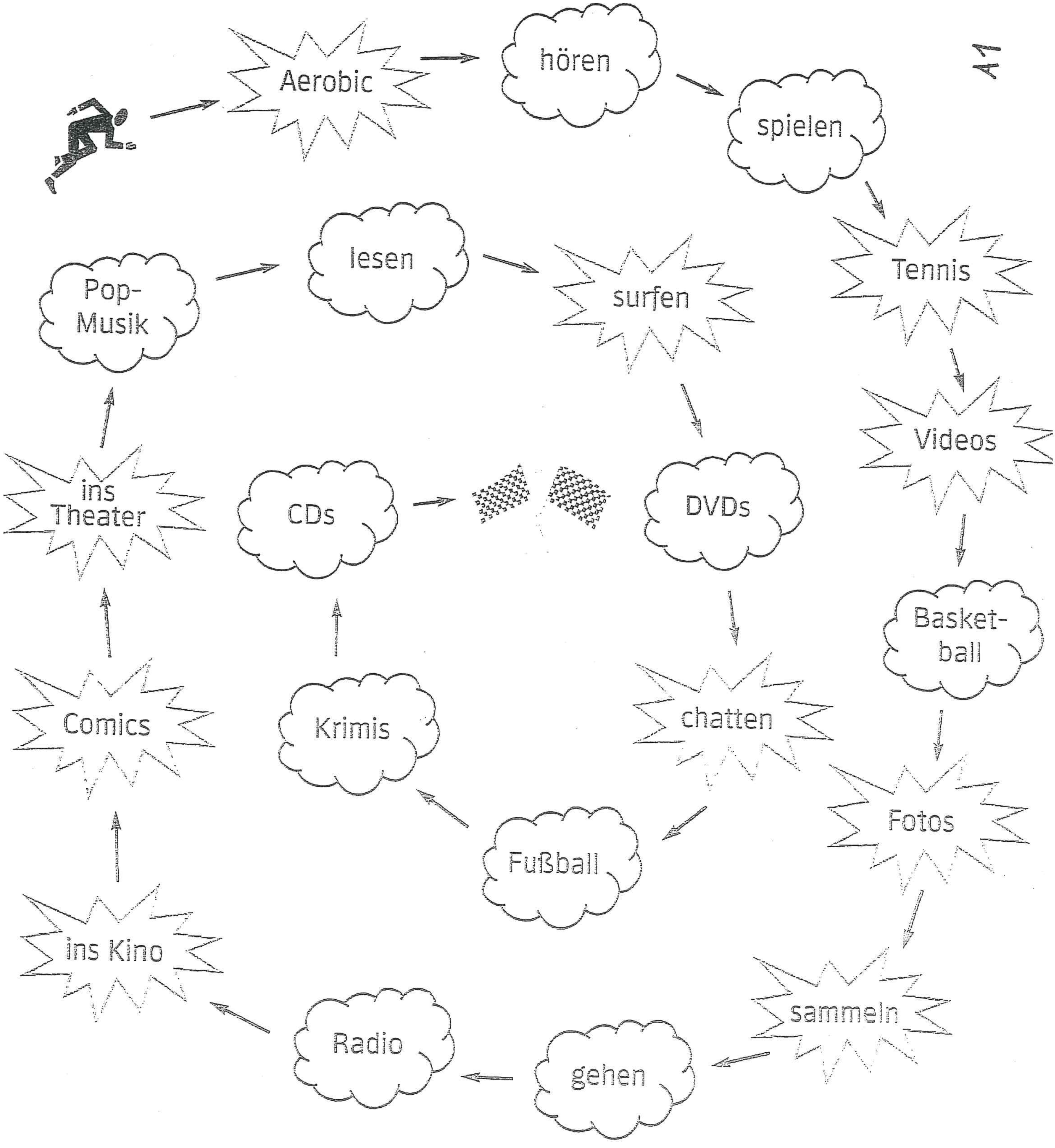
Gramatika (časování sloves, slovosled německé věty)

A1

⚀ ⚃ – ich

⚁ ⚄ – du

⚂ ⚅ – er/sie

(Wolke) – eine Frage formulieren, z.B.: *Spielst du Fußball?*

(Stern) – eine Aussage formulieren. z.B.: *Ich höre Musik.*