



ALKUOPETUKSEN ENGLANNIN MATERIAALIPANKKI

**IDEOITA JA LEIKKEJÄ ENGLANNIN
KIELEN OPPITUNNEILLE**

Sisällys

Sanastojen harjoitteluun	3
Oppitunnin alkuun/loppuun, tervehdykset ja esittelyt.....	5
Numerot	6
Värit	8
Eläimet.....	9
Ruuat, juomat, välipalat	10
Sukulaiset.....	11
Vaatteet.....	12
Kehonosat.....	13
Koulutarvikkeet, tavarat, esineet	14
Harrastukset ja tekeminen/verbit	15
Viikonpäivät ja kuukaudet	16
Juhlapyhät	17
Lisää vinkkejä kuvakorttien käyttöön	19
Bingoruudukko:	21
Linkkivinkit.....	22

Sanastojen harjoitteluun

- **Paribattle**, oppilaat muodostavat kaksi jonoa luokan keskelle opettajan eteen. Jonon ensimmäiset haastavat toisensa. Opettaja kysyy heiltä jonkin opitun englannin kielisen sanan (aihepiirit voiva vaihdella). Kumpi oppilaista vastaa nopeammin voittaa parin ja pääsee siirtymään paikalleen tai esim. lähtemään välitunnille tai ruokailemaan. Hitaammin vastannut pari palaa jommankumman jonon viimeiseksi ja saa näin uuden parin.
- **Password**, luokkaan tullessa tai välitunnille lähtiessä opettaja seisoo oven edessä ja kysyy jokaiselta oppilaalta (tai oppilasryhmältä) salasanan eli password. Esim. välitunnille pääsee sanomalla jonkin oppitunnilla oppineensa sanan. Password voi olla myös jonkin tietyn aihepiirin sana (eläin, väri, numero...) tai opettaja voi kuvakortilla pyytää oppilasta sanomaan jonkun tietyn sanan. Password voi olla myös englanniksi esitetty kysymys (What's your name), johon oppilaan tulisi osata vastata (My name is...).
- **Hippa**, valitaan ryhmästä oppilasmäärään suhteutettuna sopiva määrä kiinniottajia. Kun oppilas jää kiinni, menee hän sovittuun asentoon. Asennosta vapautuu, kun osaa sanoa vapauttajan antaman aihepiirin sanan (esim. koulutarvike, ruoka...).
- **Pikipata**, oppilaat menevät ympyrän kehälle samalla tavalla kuin pikipatapelissä. Yksi oppilaista jää kuitenkin ympyrän ulkopuolelle. Valitaan aihepiiri, jonka sanoja opetellaan. Ympyrän ulkopuolelle jäänyt pelaaja alkaa kiertää ympyrää ja sanoo jokaisen oppilaan kohdalla jonkin valitun aihepiirin sanan englanniksi. Kun oppilas sanoo luokkakaverilleen, jonkin muun aihepiiri sanan, lähtee luokkakaveri kiertämään ympyrää eri suuntaan kuten pikipatapelissä. Siitä oppilaasta, kumpi myöhemmin palaa alkupisteeseen, tulee seuraava kiertäjä.
- **Bang!**, Oppilaat jaetaan kahteen joukkueeseen. Kummastakin joukkueesta valitaan aina yksi pelaaja vuorollaan. Opettaja sanoo jonkin sanan englanniksi ja kummankin joukkueen pelaaja yrittää sanoa sanan mahdollisimman nopeasti suomeksi. Kumpi pelaajista on hitaampi, joutuu siirtymään vastustajan joukkueeseen. Peliä voidaan pelata myös niin, että opettajan sanoo sanan suomeksi ja pelaajat yrittävät sanoa vastaavan sanan mahdollisimman nopeasti englanniksi.

- **Hot ball**, luokassa laitetaan ”kuuma pallo” kiertämään. Oppilas, jolle pallo heitetään, täytyy sanoa jokin tietyn aihepiirin sana. Tämän jälkeen pallo heitetään seuraavalle. Samaa sanaa ei saa sanoa kahdesti.
- Oppilaat seisovat paikoillaan. Opettaja luettelee jonkin aihepiirin sanoja. Kun joukossa on aihepiiriin kuulumaton sana, oppilaiden pitää istua nopeasti alas. Viimeksi istunut tippuu leikistä pois eli jää istumaan. Toiset jatkavat, kunnes voittaja selviää.

Oppitunnin alkuun/loppuun, tervehdykset ja esittelyt

Lauluja:

<https://www.youtube.com/watch?v=x23rTdl4AMs>

https://www.youtube.com/watch?v=Cul_p7a9VGs&list=RDCul_p7a9VGs&start_radio=1

https://www.youtube.com/watch?v=gghDRJVxFxU&list=RDCul_p7a9VGs&index=2

https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8&list=RDCul_p7a9VGs&index=3

<https://www.youtube.com/watch?v=zXlXDoCRc84>

<https://www.youtube.com/watch?v=dDHJW4r3eIE> (Wash your hands)

<https://www.youtube.com/watch?v=zl5QodAFuVk&t=70s> (taukojumppa)

- **Mickey Mouse**, Yksi oppilaista menee hetkeksi pois luokasta/nurkan taakse pois kuuloetäisyydeltä. Loput oppilaat muodostavat piirin niin, että jokaisella on merkattu paikka. Piiristä valitaan yksi oppilas, joka on Mickey Mouse. Tämä jälkeen luokan ulkopuolelle lähtenyt oppilas haetaan takaisin luokkaan. Oppilas käy vuorotellen kysymässä piirissä olevilta oppilailta "What's your name?", tähän vastataan "My name is..." mutta valittu oppilas vastaakin "My name is Mickey Mouse". Tällöin jokaisen oppilaan tulisi lähteä paikaltaan ja vaihtaa piirissä uudelle paikalle. Yksi oppilas jää ilman paikkaa ja hän saa seuraavaksi mennä hetkeksi pois kuuloetäisyydeltä. Peliä voidaan pelata myös niin, että luokasta hetkeksi poistunut oppilas menee piirin keskelle silmät kiinni. Hän osoittaa jotain piirin kehällä olevaa pelaajaa ja kysyy häneltä "What's your name?". Oppilaat vastaavat kysymykseen aina omalla tai muunnellulla äänellä "My name is Mickey Mouse.". Keskellä oleva yrittää arvata, kuka luokkalaisista vastasi hänelle. Keskellä olevaa vaihdetaan arvauksen osuessa oikeaan.

Numerot

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2964336/993a6c616fe588950e02edc0409dd889/>

Lauluja:

[Counting 1-10 Song | Number Songs for Children | The Singing Walrus - YouTube](#)

[Number song 1-20 for children | Counting numbers | The Singing Walrus - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=wiGEEJLLKd8>

- **Mr Wolf**, Oppilaat istuvat piirissä tuoleilla. Yksi oppilas valitaan Herra Sudeksi ja hän menee piirin keskelle. Hän kysyy vuorotellen piirissä istuvalta "What time is it?". Oppilas jolta susi on kysynyt, vastaa haluamansa kellonajan, esim. "It's three o'clock". Tällöin piirissä istuvat liikkuvat kolmen tuolin verran oikealle istumaan. Piirissä siis liikutaan aina kellonajan osoittaman luvun verran eteenpäin. Yhtenä vastausvaihtoehtona on kellonajan sijaan "It's time to eat", jolloin kaikkien on lähdettävä omalta paikaltaan uudelle paikalle. Ilman paikkaa jääneestä oppilaasta tulee seuraava Herra Susi.
- **Number and move**, Yksi oppilas saa tulla vuorollaan nostamaan numerokorttipakasta yhden kortin. Hän näyttää korttia muulle luokalle, ja sanotaan yhteen ääneen englanniksi kyseinen luku. Tämän jälkeen kortin nostaja saa valita liikkeen, jota tehdään luvun verran (esim. x-hyppy, kyykkyy-ylös) ja lasketaan samalla yhdessä ääneen englanniksi kyseiseen lukuun asti.
- **Number groups**, Opettaja tai vuorollaan yksi oppilas sanoo jonkin luvun, oppilaat muodostavat luvun kokoisia ryhmiä.
- **Sienileikki**, Valitaan joukosta yksi sienestäjä, jonka tehtävä on aluksi mennä hetkeksi luokan ulkopuolelle. Muut ovat luokassa kyykyssä sieninä. Joukosta valitaan yksi

myrkkysieni. Tämän jälkeen sienestäjä tulee luokkaan ja alkaa keräämään sieniä yksi kerrallaan niin, että hän koskettaa vuorollaan aina yhden oppilaan olkapäätä. Samalla lasketaan yhdessä englanniksi, kuinka monta sientä on kerätty. Kun sienestäjä koskee myrkkysieneen, kaikki sanovat "Poison, poison!"

- **Ten**, pyritään laskemaan koko luokan tai pienemmän ryhmän kanssa lukuun kymmenen. Pelissä ei sovita järjestystä, kuka seuraavaksi luvun sanoo, vaan se voi olla kuka tahansa. Oppilas saa sanoa kuitenkin vain yhden luvun kerrallaan. Mikäli saman luvun sanoo kaksi tai useampi oppilas, palataan pelissä alkuun. Peliä voidaan käyttää myös muiden sanojen opiskeluun. Tällöin opettaja kirjoittaa suomeksi sanalistan, jotka oppilaat pyrkivät sanomaan englanniksi läpi.
- **11 tai 21**, peliin haastetaan joku luokkakavereista. Parin kanssa lasketaan lukuun 11 sanomalla vuorotellen 1-2 lukua eteenpäin. Voittaja on se kumpi saa omalla vuorollaan sanottua luvun 11. Peliä voidaan muuttaa niin, että sovitaan laskettavan lukuun 21 ja kerralla saa sanoa 1-3 lukua.
- **Kaksintaistelu**, Peliä pelataan parin kanssa tai pienessä ryhmässä riippuen siitä, kuinka pitkälle numeroita on harjoiteltu. Pelissä pelaajat seisovat vastakkain ja vievät kätensä (tai molemmat) selän taakse, jossa valitaan sormilla jokin tietty luku. Tietystä merkistä molemmat näyttävät kätensä. Kumpi laskee nopeammin yhteen kaikkien sormien lukumäärän ja sanoo sen englanniksi, on voittaja. Isompien oppilaiden kanssa pelin avulla voi harjoitella myös kertotauluja.

Värit

Kuvakortit:

<https://kuvatvokalu.papunet.net/#/muokkaa/2964360/a5a4fad9939a7eebfa04b3862248b2a4/>

Lauluja:

<https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg>

[Kids vocabulary - Color - color mixing - rainbow colors - English educational video - YouTube](#)

- **Find colours**, opettaja näyttää jotakin värikorttia ja sanoo samalla "Touch/find something blue/red...". Oppilaat etsivät tilasta sanottua väriä ja käyvät koskemassa sitä. Tehtävää voidaan vaikeuttaa niin, että värikortti jätetään näyttämättä.
- **King of Colours**, Oppilaat seisovat rivissä. Opettaja kysyy "Who is wearing something blue?" (ja voi samalla näyttää kyseisen värin värikorttia). Kaikki, joilla on päällään sinistä, astuvat yhden askeleen eteenpäin. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä sovitulle viivalle. Voittaja voi olla myös se, joka on edennyt vähiten.
- Liikuntatunnille sopivassa pelissä salin keskelle viedään esim. erivärisiä multilinkkuutioita. Joukkueet menevät yhtä pitkän matkan päähän kuutioista. Opettajan merkistä, joukkueiden ensimmäiset juoksevat kuutioiden luo ja valitsevat sieltä yhden. Kuution saa viedä oman joukkueensa luo, jos osaa sanoa sen värin englanniksi opettajalle. Peli loppuu, kun kaikki kuutiota on haettu. Voittaja on joukkue, joka on kerännyt eniten kuutioita.

Eläimet

Kuvakortit:

<https://kuvatvokalu.papunet.net/#/muokkaa/2964548/6e569fdbba15520967e3026a6d6b72e8/>

- **Come here, please** Opettaja seisoo toisella puolella huonetta ja sanoo "Come here, please" ja oppilaat kysyvät "But how?". Opettaja näyttää eläinkorttia ja/tai sanoo, minkä eläimen tavoin oppilaat liikkuvat opettajan luo "Like a dog/a horse/a mouse...". Oppilaat matkivat eläimen liikkumista ja ääntelyä ja päästessään opettajan luokse he palaavat takaisin riviin.
- **Animal sounds**, Oppilaat muodostavat piiri. Yksi leikkijöistä menee piirin keskelle ja laittaa silmät kiinni. Piiri liikkuu hetken, kunnes sokkona piirin keskellä oleva huutaa Stop! Tämän jälkeen hän osoittaa jotakuta piirissä (silmät yhä kiinni) ja sanoo jonkin opitun eläimen englanniksi (esim. a cow). Osoitettu oppilas vastaa äänтелеillä kyseisen eläimen tavoin. Mikäli sokko tunnistaa hänet, osat vaihtuvat.
- **Pictionary**, Oppilas piirtää yhtä opituista eläimistä. Pari tai ryhmä yrittää arvat englanniksi, mistä eläimestä on kyse.

Ruuat, juomat, välipalat

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2765723/a8122edfeddf6929ea7ba20fdcf32f8/>

- **Restaurant**, Parin tai pienen ryhmän kanssa pelattava peli/leikki, jossa yksi toimii tarjoilijana ja muuta asiakkaina. Asiakas tekee tilauksensa esim. Milk, please ja tarjoilija tuo asiakkaalle pyyntöä vastaavan kuvakortin. Vanhempien oppilaiden kanssa asiakkaan tekemä tilaus voidaan kirjoittaa myös paperille muistiin. Pelin yhteydessä voi harjoitella myös fraaseja Do you have pizza, here you are jne.

Sukulaiset

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2904001/a3cc3d2c5467f6b6037218dc3348f494/>

- **Hutchy Butchy -leikki piirissä**, Oppilaat istuvat tuoleilla piirissä, tuoleja on yksi vähemmän kuin oppilaita. Yksi oppilaista menee ulos ja sillä aikaa opettaja jakaa kaikille oppilaille kuvakortit jostakin aihealueesta, esim. perhesanoista. Yksi kortti on Hutchy Butchyn (voi olla mikä vain hassu kuva). Oppilas tulee takaisin sisään, menee piirin keskelle ja kyselee vuoron perään oppilailta "Who are you?". Oppilaat vastaavat hänelle kuvakorttinsa mukaisesti englanniksi "I'm your sister" tai "I'm your dad". Kun oppilas kysyy Hutchy Butchyn omistajalta, hän vastaa "I'm Hutchy Butchy." Tällöin kaikki vaihtavat paikkaa ja kysyjä yrittää istua jollekin vapautuvista tuoleista.
- **Hot potato**, Opettaja laittaa kuvakortit pussiin. Oppilaat istuvat piirissä ja ojentavat pussin aina vieressään istuvalla oppilaalle tai heittelevät sitä oppilaalta toiselle musiikin samalla soidessa. Kun musiikki lakkaa, oppilas, jolla pussi on, ottaa pussista kuvakortin. Kuvakortti näytetään muille oppilaille ja kortin nostanut oppilas kertoo englanniksi, mikä kuva kortissa on. Kortti palautetaan pussiin ja pussi jatkaa kiertämistä musiikin tahdissa.

Vaatteet

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2964663/2336b28b56d1f7976d238a5808e8d094/>

https://www.youtube.com/watch?v=KDE6i_ZZkFU

- Jokaiselle oppilaalle annetaan jokin kuvakortti. Musiikin soidessa taustalla kuvakortteja vaihdetaan luokkakaveiden kanssa. Kun musiikki pysähtyy, oppilas kertoo, mikä kortti hänellä on esim. I have a hat.
- Opettaja kiinnittää kuvakortit taululle riviin. Tämän jälkeen yhdessä luetellaan ääneen kaikki kuvat alusta loppuun. Sitten opettaja poistaa yhden kuvan joukosta tai kääntää sen ympäri. Oppilaiden pitää silti luetella kaikki kuvat (myös poistettu tai käännetty kortti). Poistettavia kuvia voi vaihdella ja jossakin vaiheessa voi poistaa parikin kuvaa kerrallaan.
- Jaetaan jokaiselle oppilaalle pari. Katsotaan hetki pari asustusta. Sen jälkeen toinen oppilaista kääntyy selin pariinsa ja yrittää kuvailla mahdollisimman tarkkaan hänen vaatetustaan (esim. blue socks, hoodie, pink t-shirt).

Kehonosat

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2910348/eb1f869611f6aebf8ac46ed8acd647bd/>

- **Simon says**, Pelataan tuttua Kapteeni käskee- peliä englanniksi. Opettaja tai joku oppilaista valitaan ”kapteeniksi”, joka sanoo englanniksi esim. ”Simon says, touch your nose”. Muu luokka toimii kapteenin antamien ohjeiden mukaan. Peliä voidaan vaikeuttaa niin, että pelistä tippuu pois, jos koskee väärää kehonosaa tai antamalla muita käskyjä (jump, sit down, stand up...). Vaikeimmassa versiossa kapteenin antamia käskyjä ei saa totella, jos kapteeni ei ole sanonut käskyn alkuun ”Simon says”.
- **Robotti**, Oppilas on robotti. Opettaja sanoo, jonkun kehonosan englanniksi. Oppilas ryhtyy liikuttamaan kyseistä kehonosaa sovitulla tavalla (esim. heiluttamalla tai kun sähköiskun saaneena). Jos leikki tuntuu helpolta, voi liikkeeseen yhdistää myös puheen eli oppilaat toistavat sanottua sanaa samalla kuin liikuttavat kehonosaa. Off-komennolla liike loppuu.
- Luokalla tai parille toistetaan muutama kehonosa englanniksi (esim. knee, nose, ear). Oppilaat/pari koskettaa kyseisiä kehonosia saamassaan järjestyksessä. Kosketukseen voidaan lisätä myös puhe eli oppilaat/pari toistaa samat kehonosa englanniksi.

Koulutarvikkeet, tavarat, esineet

Kuvakortit:

<https://kuvatyoikalu.papunet.net/#/muokkaa/2964771/cce87545aef714f6477792986ffba482/>

- **Vettä kengässä**, Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään. Toinen ryhmä menee ulos luokasta. Jokaiselle oppilaalle annetaan kuvakortti niin että yhtä kuvaa on aina kaksi kappaletta (toinen luokassa ja toinen luokan ulkopuolella). Käytävästä tulee aina yksi oppilas vuorollaan luokkaan ja pyrkii etsimään itselleen parin (oppilas, jolla sama kuvakortti). Parin etsintä tapahtuu sanomalla esim. kuvakortissa ole kuva englanniksi tai sanomalla I have a ruler. Jos luokassa oleva oppilas vastaa samalla tavalla, on pari löytynyt. Muussa tapauksessa oppilas joutuu palaamaan takaisin oven ulkopuolelle.

Harrastukset ja tekeminen/verbit

Kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/2964736/9d385d838b2035423d6fcf40485f23ce/>

- **Pantomiimi**, Pantomiimia voi pelata parin kanssa, pienessä ryhmässä tai koko luokan kanssa. Yksi oppilaista esittää jotain harrastusta ja muut oppilaat yrittävät arvata sen englanniksi.
- **I play...** Oppilaat menevät jonoon. Jonon viimeinen kuiskaa edessään olevalla esim. I play football. Näin toimitaan kunnes jonon ensimmäisellekin on kuiskattu ja hän esittänyt harrastusta.
- Oppilas ohjelmoi luokkakaverinsa lyhyellä liikesarjalla esim. jump, sit, smile, run. Sanottu liikesarja esitetään, jonka jälkeen rooleja vaihdetaan.

Viikonpäivät ja kuukaudet

https://www.youtube.com/watch?v=mXMofxtDPUQ&list=RDCul_p7a9VGs&index=4

https://www.youtube.com/watch?v=IPgTdgvj_ic

Juhlapyhät

Halloween:

kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/3080911/9c2cca7a64cb76b5ad5b9916f8697ea6/>

Kummitussanat, Taululle laitetaan halloween sanat kuvakortteina. Kuvakorttien sanat sanotaan ensin yhdessä järjestyksessä. Tämän jälkeen opettaja ottaa yhden kortin pois ja sanat sanotaan taas järjestyksessä, myös puuttuva kortti. Tämä kortti laitetaan takaisin ja otetaan kaksi muuta pois ja taas sanotaan sanat. Viimeisellä kierroksella kaikki kuvat ovat pois ja yritetään muistaa sanat järjestyksessä. Kortit voi ottaa pois myös yksitellen kunnes yhtään ei ole jäljellä.

Halloween-hippa, Sovitaan yhdessä muutama halloween aiheinen sana, joita halutaan harjoitella (esim. pumpkin, bat ja witch). Kun joku saadaan kiinni, sanoo hippa kiinniotetulle yhden sovituista sanoista Kiinniotettu jatkaa matkaansa näytellen ja äännähdellen samoin kuin sanottu sana (esim. pumpkin liikkuu käden vartalon ympärille pyöristettyinä, bat lentää kädet sivuilla ja witch lentää luudan kanssa). Hänet voi pelastaa niin, että joku koskee kiinniotettua ja sanoo saman halloween sanan uudelleen englanniksi.

Joulu:

kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/3080793/80c2ed92c986a8e4bc31ad1f2df34984/>

joulupelejä ja- tehtävämonisteita netissä:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/category/topics/christmas>

Pääsiäinen:

kuvakortit:

<https://kuvatyokalu.papunet.net/#/muokkaa/3080841/8aaab44e0218f9f198912f1a6b696c7e/>

Lisää vinkkejä kuvakorttien käyttöön

- **Tiskiharja/kärpäslätkä**, Aseta lattialle, pöydälle, seinään tai taululle opeteltavan sanaston kuvakortteja. Oppilaat jaetaan joukkueisiin. Joukkueen ensimmäiset asettuvat korttien eteen ja ottavat tiskiharjat/kärpäslätkät käteen. Opettaja sanoo jonkun korteissa olevan värin/kuvan/numeron/tavarana/eläimen. Se, kuka lyö harjalla/lätkällä korttia ensin saa joukkueelleen pisteen. Leikki toimii hyvin esim. liikuntatunnilla, kun kuvakortit asetetaan salin seinälle ja joukkueiden ensimmäiset ovat pienen juoksumatkan päästä korteista.
- **Find your match**, Oppilaille jaetaan kuvakortit niin, että aina kahdelle tulee samanlainen (esim. eläimiä, värejä, esineitä, ruokia). Sen jälkeen oppilaat kiertelevät luokassa ja yrittävät etsiä pariaan kyselemällä englanniksi esim. "I like...", "I have..." tai sanomalla vain kuvakortissa olevan asian englanniksi kunnes löytävät parinsa.
- **KIM-peli**, Kuvakortit näytetään oppilaille dokumenttikameran avulla. Joukosta poistetaan yksi korteista niin, etteivät oppilaat näe sitä. Tämän jälkeen oppilaat yrittävät muistella, mikä korteista puuttuu.
- **Yes/No**, Opettaja näyttää yhden opiskeltavan sanaston kuvakorttia ja kysyy nousevalla intonaatiolla esim. A mum? Jos opettajan näyttämä kuva ja sanoma sana sopivat yhteen oppilaat vastaavat Yes! Jos opettaja näyttää väärää kuvaa, oppilaat sanovat No!
- **Sanajuoru**, Luokan eteen on levitetty opeteltavan sanaston kuvakortteja. Luokka tai pienempi ryhmä on asettunut jonoon. Jonon viimeinen kuiskaa jonkin opeteltavan sanaston sanan edessään olevalle. Näin toimitaan kunnes sana on kuiskattu jonon ensimmäiselle, joka hakee sanaa vastaavan kuvakortin ja tarkistuttaa sen muulta ryhmältä. Jonon eka menee tämän jälkeen jonon viimeiseksi.
- **Four corners**, laitetaan harjoiteltavien sanojen kuvakortteja eri puolille luokkaa (esim. jokaiseen nurkkaan yksi). Opettaja tai jokin oppilaista menee keskelle luokkaa tai muuhun sovittuun paikkaan ja laittaa silmät kiinni. Keskellä oleva laskee englanniksi esim. 1-10 (riippuu kuinka pitkälle harjoiteltu). Sen aikana oppilaat menevät jonkun kuvakortin luokse paljastamatta sitä keskellä olevalle. Keskellä oleva sanoo yhden kuvakortin sanan

englanniksi. Ne oppilaat, jotka ovat kyseisen kuvakortin luona tippuvat pelistä ja palaavat omalle paikalleen istumaan. Peli jatkuu samalla tavalla, kunnes enää yksi on jäänyt jäljelle. Eli vielä pelissä olevat oppilaat saavat halutessaan vaihtaa paikkaa tai jäädä saman kuvakortin luokse sen aikana, kun keskellä oleva oppilas laskee sovittuun lukuun asti.

- **Snatch**, Luokkaan on piilotettu eri kuvakortteja. Oppilaat kulkevat luokassa ja yllättäen opettaja (tai joku oppilaista) sanoo jonkin sanan englanniksi. Oppilaat pyrkivät löytämään sanaan liittyvän kuvakortin mahdollisimman nopeasti. Löytäjä saa itselleen pisteen.
- **Poison**, levitetään valitut kuvakortit lattialle ja asetetaan istumaan niiden ympärille. Yksi oppilaista kääntää katseensa pois tai poistuu hetkeksi luokasta. Päätetään muiden oppilaiden kanssa yksi kortti, joka on "poison". Oppilas palaa luokkaan ja ryhtyy keräämään kortteja yksi kerrallaan. Ringissä istuvat oppilaat sanovat aina ääneen englanniksi, mitä kerätty kuvakortti esittää. Peli loppuu, kun oppilas kerää "poison"-kortin.
- Taululla on esillä tietyn aihepiirin kuvakortteja (kortit voivat olla myös sekaisin eri aihepiireistä). Opettaja heittää pallon jollekin oppilaalle. Oppilas ottaa pallon kiinni ja nimeää jonkin kuvakorteista. Kuvakortit poistetaan sitä mukaan, kun ne sanotaan. Sen jälkeen oppilas heittää pallon seuraavalle. Jos jäljellä olevia sanoja ei muistakaan englanniksi, voi nimetä myös jonkin jo sanotun. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki kuvakortit on sanottu.
- Useamman aihepiirin kuvakortit laitetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Opettaja tai joku oppilaista sanoo yhden kuvakortin sanoista. Oppilaat yrittävät mahdollisimman nopeasti napata kyseisen kuvakortin ja saamaan siitä pisteen itselleen.
- **Bingo**, Seuraavalla sivulla löytyy valmis bingopohja. Tulosta jokaiselle oppilaalle bingopohja sekä omat kuvakortit haluamastasi aihepiiristä. Oppilaat leikkaavat kuvakortit ja valitsevat haluamansa yhdeksän korttia, jotka he liimaavat bingoruudukkoon haluamalleen paikalle. Tämän jälkeen bingopeli voi alkaa.

Bingoruudukko:

Linkkivinkit

<https://kieltenopetusoulussa.wordpress.com/> (erityisesti opettajan arviointiapu)

Porin kielihankkeen vinkkivihko:

<https://peda.net/pori/perusopetus/opetus/kielten-opiskelu/kk21/ajankohtaista>

Materiaalipankki vuosiluokkien 1-2 kielenopetukseen:

<https://aarreakku.blogit.tampere.fi/>

Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimiala – Puhetta kielen tunneille (englanti):

https://kielet.edu.hel.fi/wp-content/uploads/2021/04/Puhetta_kielten_tunneille_englanti.pdf

Eurooppalainen kielisalkku (opetushallitus):

<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/eurooppalainen-kielisalkku>

Land Ahoy! (Niilo Mäki instituutti):

<https://www.nmi.fi/kaynnissa-olevat-hankkeet/kielitaito-kuuluu-kaikille/land-ahoy-varhennettua-englantia-esi-ja-alkuopetukseen/>

Pirkanmaan Kikatus:

<https://www.nmi.fi/kaynnissa-olevat-hankkeet/kielitaito-kuuluu-kaikille/land-ahoy-varhennettua-englantia-esi-ja-alkuopetukseen/>

Pelillistämistä esim. sanastojen harjoitteluun:

<https://www.baamboozle.com/>

Valmis ”vinkkiviuhka” enkun tunneille:

<https://blog.edu.turku.fi/kieko/files/2020/02/VINKKIVIUHKA-2020.pdf>