

Työpiste 1

Huojuva torni

Tarvikkeet: Huojuva torni -peli, jossa palikoiden päässä eri värejä ja numeroita.

Kulku: Otetaan kukin vuorollaan palikka kerrallaan ja sanotaan sen päässä oleva numero ja/tai väri ja asetetaan ylimmäiseksi.

Tavoite: mahdollisimman korkea torni sekä numero- ja värisanojen kertaus.

Työpiste 2

Eläin+nimi

Tarvikkeet: eläinten kuvia ja erillisillä lapuilla niiden nimet.

Kulku ja tavoite: Peli alkaa nimien ollessa sekaisin. Otetaan vuorollaan nimi ja sijoitetaan oikean eläimen yhteyteen.

Kun kaikki paikoillaan, ope kysyy: What does a monkey say? Ja oppilaat ääntelevät. Sitten harjoitellaan fraasi "Are you a...?" ja esitetään kukin vuorollaan pantomiimina eläintä ja muut/ pari arvaa.

Tähän liitetään esim. <https://www.boredpanda.com/animal-sounds-different-languages-james-chapman/>

ja katsotaan sieltä ensin mitä eläimet sanovat eri kielillä.

Työpiste 3

Klipsukortit

Tarvikkeet: klipsukortteja sekä pyykkipoikia.

Tavoite: osata yhdistää kuva ja sana laittamalla pyykkipoika oikeaan kohtaan. Kun koko kortti valmis, sen voi tarkastaa kääntämällä ympäri. Jos palloja ei näy, on vastattu oikein. Sanaston kertaus.

Työpiste 4

Kaboom!

Tarvikkeet: Purkki, jossa jätskitikkuja/kertakäyttölusikoita/paperiluisikoja, joissa numeroita ja värejä.

Tavoite: kukin ottaa vuorollaan yhden tikun ja sanoo kohdekielellä siinä olevan numeron ja/tai värin. Mikäli vastaus oikein eli muut hyväksyvät, saa sanoja pitää tikun itsellään. Jos ei osaa sanoa, tikku tulee palauttaa purkkiin. Edetään vuorotellen

ja pyritään saamaan mahdollisimman monta tikkua. Jos saa Kaboom! -tikun, menettää kaikki tikkunsa. Kerrataan numero- ja värisanoja.

Työpiste 5

Kosketa väriä

Tarvikkeet: värikortit pöydällä, luokkahuone.

Kulku ja tavoite: Opettaja sanoo kohdekielellä värin, kuka ehtii ensimmäisenä laittaa kätensä värikortin päälle, saa sen pitää. Lopuksi lasketaan pisteet.

Jatkoa: Opettaja sanoo värisanan kohdekielellä, oppilaat lähtevät kiertämään luokkaa ja koskettavat mainitun värisiä asioita ja toistavat aina sen värin. Tavoitteena kerrata värisanastoa.

Työpiste 6

Atom

Pelin kulku ja tavoite: Opettaja sanoo kohdekielellä numeron ja oppilaat muodostavat niin monen oppilaan ryhmiä. Jatkoa: mainitaan kehonosa kohdekielellä ja oppilaat lähtevät liikkumaan. Ope huutaa numeron ja oppilaat yhdistävät niin monta ko. kehonosaa.

Työpiste 7

Poisonous card

Tarvikkeet: väri-, numero- tai muita sanastolappuja lattialla/pöydällä.

Tavoite ja kulku: yksi oppilas luokan ulkopuolelle, muut päättävät sillä aikaa, mikä kortti on myrkyllinen. Ulkona ollut tulee luokkaan ja alkaa kerätä kortteja ryhmän sanoessa aina yhdessä ko. kortin sanan, kunnes oppilas koskee myrkkykorttiin, jolloin muut huutavat: It's poisonous!. Lasketaan, montako korttia oppilas sai kerättyä.

Työpiste 8

Hedelmäsalaatti

Tarvikkeet: sanastokortteja, esim. numerot, värit jne piirissä lattialla.

Tavoite ja kulku: Yksi keskellä, hän sanoo kohdekielellä jonkin sanan, joka on ringissä ja silloin sen värin edessä olevat vaihtavat paikkaa. Jos sanotaan Rainbow, kaikki vaihtavat paikkaa. Keskellä oleva pyrkii pääsemään ringiin. Sovellus: läpsynä, keskellä olevalla sanomalehtirulla ja hän sanoo kohdekielisen sanan, esim. värin, jolloin kaikkien tämän värin luona olevien pitää mennä kyykkyy, ennen kuin keskellä oleva ehtii läpsäistä heitä.

Työpiste 9

Kärpäslätkä/ hit the word

Tarvikkeet: 2-3 kärpäslätkää/ sanomalehtirullaa ja sanakortit tai taulu/fläppi.

Tavoite ja kulku: Jaetaan porukka 2-3 joukkueeseen ja etummaisille kärpäslätkät. Ope sanoo kohdekielellä sanan ja oppilaat yrittävät saada lätkänsä ensimmäisenä ko. sanan päälle. Voittaja saa jatkaa, hävinnyt menee voittajan joukkueeseen.

Työpiste 10

Robotti/ Zombie

Tavoite ja kulku: harjoitellaan sanomaan kohdekielellä "minun nimeni on..." Yksi on robotti, joka lähtee kulkemaan kohti jotain oppilasta. Oppilas voi pelastautua/ olla jäämättä kiinni vain sanomalla "minun nimeni on.." ja jonkun toisen oppilaan nimen. Jos oppilas ei ehdi sanoa kenenkään nimeä, tulee hänestä robotti.

Työpiste 11

BANG!

Tavoite ja kulku: jaetaan oppilaat 2 joukkueeksi. Opettaja sanoo sanoja suomeksi esim. perhesanastoa. Joukkueen ensimmäinen pyrkii sanomaan sanan nopeammin kohdekielellä sekä BANG! kuin kilpailija. Voittaja palaa oman joukkueen perään ja häviöjä siirtyy voittajan joukkueeseen myös.