

Tehtäväkokonaisuus 1. Eläimellistä menoa ja tunteiden tulkkausta	
1. Äidinkieli, vieras kieli, draama, liikunta Monialainen, oppiainerajat ylittävä tehtäväkokonaisuus (äidinkieli, vieras kieli, kuvataide, uskonto/elämäntutkimustieto, liikunta, draama)	
Oppitunnin tavoite	- Tarkastellaan venäjänkielisten sananlaskujen suomennoksia ja mietitään niiden merkityksiä. - Tehdään pienryhmissä näytelmät, joiden opetuksena on joku sananlaskuista. - Käydään läpi eläinsanastoa valitulla vieraalla kielellä pantomiimin avulla. - Leikitään ”maa-meri-laiva” –leikkiä eläinten nimillä. Esim. ”koira – kissa – hevonen”. Eläimiä voidaan vaihtaa useamman kerran. - Huivileikki eläinten nimillä.
Mitä tarvitaan?	- Venäjänkieliset sananlaskut, jotka on käännetty suomeksi. Ne löytyvät <i>Tekstit ja harjoitukset</i> –kansioista. - Tietokone(et) ja Internet-yhteys - Dokumenttikamera / älytaulu, jos sananlaskut halutaan heijastaa koko luokan nähtäväksi - Liikuntasali tai tila ulkona, jossa oppilaat voivat juosta - Liikuntavarustus
Oppitunnin kulku	1. Käydään läpi suomennetut sananlaskut ja keskustellaan niiden merkityksistä. Osalle sananlaskuista löytyy myös joku muu vastaava sanonta. Esim. ”Naapurilla on makeampaa hunajaa” vs. ”Ruoho on vihreämpää aidan toisella puolella”. 2. Etsitään netistä vastaavat sanonnat myös jollakin vieraalla kielellä. Keskustellaan niiden eroista suomenkielisiin sanontoihin verrattuna. Esiintyykö vieraskielisessä sananlaskussa esim. joku toinen eläin/asia? 3. Keksitään ryhmissä näytelmät, joiden opetuksena on joku k. o. sananlaskuista. 4. Mietitään ensin sananlaskuissa esiintyvien eläinten nimiä vieraalla kielellä, minkä jälkeen laajennetaan sanastoa myös muihin eläinlajeihin. Harjoitellaan niitä pantomiimin avulla. Eläinten nimet voidaan kirjoittaa tueksi taululle, jotta oppilaat sekä näkevät että kuulevat ne, mikä helpottaa heidän omaa suullista tuotostaan. 5. Mennään joko liikuntasaliin tai ulos ja leikitään ”maa-meri-laiva” –leikkiä eläinten nimillä. Esim. ”koira – kissa – hevonen”. Vaihdetaan eläimiä useamman kerran ja samalla vaihtuu myös oppilas, joka saa huutaa eläinten nimet muiden juostessa huudetun eläimen viivalle. Jotta leikki olisi kaikille mieluista, ei kenenkään tarvitse tippua leikistä, vaan kaikki saavat jatkaa mukana niin kauan, kunnes eläimet vaihdetaan. 6. Huivileikki eläinsanoilla. Jaetaan luokka kahteen tai neljään ryhmään luokan koosta riippuen. Sopiva oppilasmäärä

ryhmälle on n. 6-10 henkilöä. Ideana on, että joukkueen jäsenille jaetaan jotkut eläimet niin, että molemmista joukkueista löytyy yksi samaa eläintä edustava oppilas. Kyseiset oppilaat seisovat vastakkain keskustan eri puolilla omien viivojensa takana. Keskellä on joko opettaja tai yksi oppilas, jolla on huivi ja joka huutaa aina yhden eläimen kerrallaan, jolloin kaksi oppilasta lähtee juoksemaan ja yrittää napata huivin. Tarkemmat ohjeet löytyvät erillisenä liitteenä kuvan kera.

Kesto

3 x 45 min.

**Odotetut
oppimistulokset**

- Oppilaat ymmärtävät sananlaskujen merkitykset suomeksi. He myös huomaavat, ettei sananlaskuja voi kääntää sanasta sanaan vieraalle kielelle, vaan niissä esiintyy usein pieniä eroja kielestä riippuen.
- Oppilaat oppivat uusia eläinsanoja ja mahdollisesti kertaavat vanhoja. Oppilaat oppivat sanastoa toiminnan ja liikunnan avulla, mikä edistää sanojen mieleen painamista. Leikeissä tietyt sanat toistuvat useaan kertaan, mikä myös tukee oppimista.
- Oppilaiden kehollinen ilmaus ja esiintymisrohkeus kehittyvät. Samalla oppilaiden ryhmätyötaidot paranevat ja he oppivat jakamaan vastuuta keskenään.
- Oppilaat oppivat sietämään tappiontunteita ja olemaan hyviä häviäjiä. Oppilaat oppivat käsittelemään leikkimieliseen kilpailuun ja tappioon liittyviä negatiivisia tunteita. Oppilaat ymmärtävät, että jokaisella ihmisellä on omat vahvuutensa ja heikkoutensa ja hyväksyvät sen, etteivät he ole parhaita kaikessa.
- Oppilaat löytävät liikunnan ja oppimisen ilon!