

Satumatka maailmalla/ saksa

Tässä pajassa tutustutaan eri maiden perinteisiin satuihin.

Pajan tavoitteena ei ole niinkään satujen lukeminen, vaan enemmänkin tuttujen ja uusien satujen sijoittaminen eri maihin.

Lisäksi pajassa tutustutaan eläinten nimiin saksaksi leikin ja draaman kautta.

Pajassa käsitellään **mm.** uuden opetussuunnitelman Suomen kielen ja kirjallisuuden tavoitteita 1, 3 ja 5.

T1 opastaa oppilasta vahvistamaan taitoaan toimia rakentavasti erilaisissa viestintäympäristöissä ja ilmaisemaan mielipiteensä

T3 ohjata oppilasta käyttämään luovuuttaan ja ilmaisemaan itseään monipuolisesti erilaisissa viestintä- ja esitystilanteissa, myös draaman avulla

T5 ohjata oppilasta sujuvoittamaan lukutaitoaan ja käyttämään tekstin ymmärtämisen strategioita.

Lopussa on vinkkejä, joiden avulla luokanopettaja voi jatkaa satumatkaa omassa opetuksessaan L2 mono-päivän jälkeen.

Osa 1: tervehdys

Saksaksi tervehditään tuttua ihmistä sanomalla ”Hallo!”

Aamulla voimme myös sanoa virallisemmin ”Guten Morgen!” ja päivällä ”Guten Tag!”

Kun paja loppuu, voimme huikata Tschüss!

Ohje ääntämiseen:	ü=[y] sch=suhiseva ”s”
-------------------	---------------------------

Aloitetaan paja sanomalla kaikki yhdessä ”Guten Morgen!” tai ”Guten Tag”.

Osa 2: sadut

Pedaneitista löytyy uudelleen kirjoitetut ja kuvitetut versiot seuraavista saduista:

Saapasjalkakissa (ranskalainen satu)
Bremenin musikantit (saksalainen satu)
Neljä veljestä (espanjalainen satu)
Masha ja karhu (venäläinen satu)

Oppilaat jaetaan 3-5 henkilön ryhmiin. Jokainen ryhmä saa yhden sadun tulostettuna. Useammalla ryhmällä voi olla sama satu. Osa saduista on suurimmalle osalle tuttuja (Saapasjalkakissa, Bremenin musikantit), osa puolestaan uusia.

Tehtävänä ei ole lukea koko satua, vaan päätellä, mistä maasta satu on lähtöisin ja (jos aikaa jää) mistä satu kertoo. Kohdemaiden vaihtoehdot ovat näkyvillä taululla tai valkokankaalla. Oppilaiden on myös perusteltava päätelmänsä. Jos ryhmän on vaikea saada tehtävästä kiinni, heitä neuvotaan etsimään nimiä, tutkimaan kuvia tai vaikka vain arvaamaan. Ryhmät saavat esitellä muulle luokalle oman satunsa, eli kertovat otsikon sekä päätelmänsä sadun alkuperämaasta (ja juonesta).

Jos aikaa jää, opettaja lukee luokalle ääneen sadun Bremenin musikanteista.

Osa 3: Bremenin musikantit kartalla

Pedaneitissa opettajan materiaaleissa on saksan kartta, jossa näkyvät Saksan osavaltiot (Bundesländer). Oppilaiden ja opettajan tehtävänä on selvittää netin avulla, missä Bremen sijaitsee ja sijoittaa se oikeaan paikkaan kartalla.

Pedaneitissa on myös kuvatiedosto Bremenin musikantit patsaasta, joka sijaitsee Bremenin kaupungissa. Tämä on mukava välipala katsoa oppilaiden kanssa.

Osa 4: eläimet

Saduissa seikkailevista eläimistä siirrymme eläinten maailmaan saksan kielellä. Bremenin musikanteissa seikkailivat aasi, koira, kissa ja kukko.

Vaihtoehto 1 (sopii pienemmälle ryhmälle):

Tässä tehtävässä opettajan olisi hyvä harjoitella sanomaan numerot 1-5 sekä ”nyt” saksaksi:

”Eins, zwei, drei, vier, fünf – JETZT!”

Ääntämisohje:	ei=ai (esim. eins = [ains]) vier= [fi:ɐ] eli suomalaisittain voitaisiin kirjoittaa: fia ü= [y]
---------------	--

Taululle laitetaan kuvat Bremenin musikantin eläimistä. Pedanetissä opettajan materiaaleissa on tulostettavat kuvat näistä eläimistä sekä taulukortit eläinten nimistä.

*kissa = die Katze
koira = der Hund
aasi = der Esel
kukko = der Hahn*

Ääntämisohje:	ie=[i:] (esim. die=[di:])
---------------	---------------------------

Opettaja sanoo saksaksi TAI taululle kirjoitetaan/näytetään muutoin kirjoitettuna saksaksi joku näistä neljästä eläimestä, esim. ”die Katze”.

Oppilaat saavat miettiä 10–15 sekunnin ajan, mikä eläimistä voisi olla kyseessä.

Tämän jälkeen opettaja huikkaa: *”Eins, zwei, drei, vier, fünf – JETZT!”*, jonka jälkeen oppilaat esittävät veikkaamaansa eläintä.

Opettaja kiertää luokassa ja valitsee jonkun oikein arvanneista oppilaista apuopettajaksi.

Apuopettaja valitsee seuraavan eläimen ja sanoo tämän ääneen/näyttää muille oppilaille (esim. der Hund). Oppilaat saavat taas hetken miettiä, mistä eläimestä mahdollisesti on kyse. Apuopettajana toimiva oppilas sanoo (opettajan avustuksella):

”Eins, zwei, drei, vier, fünf – JETZT!”,

Apuopettaja ja oppilas kiertävät luokassa ja valitsevat yhdessä seuraavan apuopettajan.

Käydään näin läpi kaikki eläimet mielellään useamman kerran.

Vaihtoehto 2 (sopii isommalle ryhmälle)

Pelataan yksin tai ryhmässä, kuitenkin opettajan johdolla seuraavaa Kahootia:

<https://play.kahoot.it/#/k/00dbf4a4-40dc-448b-8e36-723afaa19285>

(tai hakusana: Bremenin eläimet)

Pelissä opetellaan tunnistamaan aasi koira kissa ja kukko saksan kielellä.

Osa 5: evoluutio Bremenin eläimillä

Valitse leikkialue. Leikki alkaa sillä, että jokainen leikkijä alkaa kulkemaan ympäri leikkialuetta laukaten ja toistaen "der Esel, der Esel". Mikäli kaksi aasia törmää toisiinsa heidän pitää pysähtyä ja pelata erä kivi, paperi, saksia. Tämän pelin voittaja pääsee evoluutiossa ylöspäin.

Tasot ovat seuraavat:

der Esel (aasi): laukkaa, toistaa "der Esel, der Esel"

der Hund (koira): konttaa ja nuuhkii, toistaa "der Hund, der Hund"

die Katze (kissa): kävelee "kissamaisesti", toistaa "die Katze, die Katze"

der Hahn (kukko): tepastelee kämmenet kainalossa (käsivarret siipinä), toistaa "der Hahn, der Hahn"

Kun kukko voittaa toisen kukon, pääsee hän pelistä pois.

Vinkkejä pajan jatkamiseen muilla oppitunneilla

sadut

- Lukekaa satuja aamunavauksena/päivän loppuksi.
- Keskustelkaa saduista:
 - o Mistä huomaa, että satu ei ole lähtöisin Suomesta?
 - o Mikä opetus oli sadussa?
 - o Mikä sadusta jäi mieleen?
 - o Satujen levyraati: Mikä saduista oli mielestäsi paras?
- Satujen lukeminen kuullun/luetunymmärtämisenä
 - o Pedanetissä on joitakin nettitehtäviä satuihin liittyen
- Satujen lukeminen pienissä ryhmissä ja dramatisointi.

saksan eläimet

- pedanetistä löytyy erilaisia tehtäviä, joita oppilaat voivat tehdä itsenäisesti:
<https://peda.net/jyvaskyla/kieku/kk/lmo/saksa/nettiteht%C3%A4vi%C3%A42>