

Kieli-iltapäivät

JYVÄSKYLÄ

A blue abstract graphic consisting of several overlapping, curved, horizontal bands of varying shades of blue, located in the bottom right corner of the page.

Luvassa

Sisäleikit/ aktiviteetit

- Tunteet ja esittäytyminen
- Järjestäytyminen janaan (sukunimi, viikonpäivä, vuodenaika/kuukausi)
- Kielen visualisoiminen eri tiloissa, rappusten hyödyntäminen
- Musiikki + toiminto
- Ristinolla
- Selkälaput (värit, eläimet, numerot, keksitty kotimaa jne.)
- Eläin ämpärissä, huijausleikki
- Monoiluesimerkki
- Murtovaras perheessä
- Juoksusanelu



Ulkoleikit/aktiviteetit

- MURR!
- Pyydystys
- Taisteluhippa
- Atomit, sokea lukujono, guess my number
- Hatsipatsi, sanasalaatti, mikä ei kuulu joukkoon?

- Palautekysely



Tervehdi tunteella

Lapset kulkevat leikissä vapaasti tietyllä alueella. Kun he kohtaavat toisensa, toimivat he ohjaajan antaman tunnetilan ja sovitun fraasin mukaan.

1. Ole viha/ärtymys/suuttumus

Kulje tilassa ja tervehdi muita kohdatessa valitsemallasi vieraalla kielellä

2. Ole hälläväliä/ ihan ok

Kulje ja tervehdi, kysy nimeä ja kuulumisia

3. Ole todella iloinen ja pirteä!

Kulje ja tervehdi kuin olisitte aina tunteneet ja parhaat ystävykset. Kerro jokin kohteliaisuus



Janaan järjesty

Tätä aktiviteettia voi käyttää mihin tahansa mitattavaan asiaan; Mielipiteeseen, kengänkokoan tai vaikka syntymäaikaan liittyen. Tarkoituksena on muilta kysellen saada selville oma paikkansa janasissa.

- Wie heißt du?
 - Lapset järjestyvät aakkosjärjestykseen oman nimen alkukirjaimen mukaan. A toiseen reunaan ja Ö viimeiseksi.
- När är du född?
 - ”På våren, på sommaren, på hösten på vintern”
 - Lapset järjestyvät riviin alkuvuodesta syntyneet/ keväällä syntyneet toiseen päähän ja loppuvuodesta/ syksyllä syntyneet toiseen.



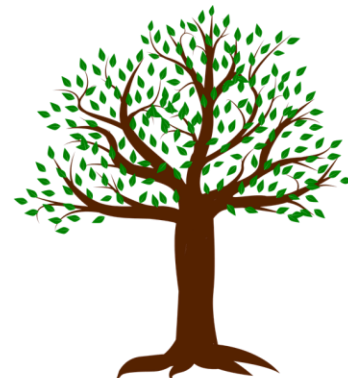
När är du född?

På vintern

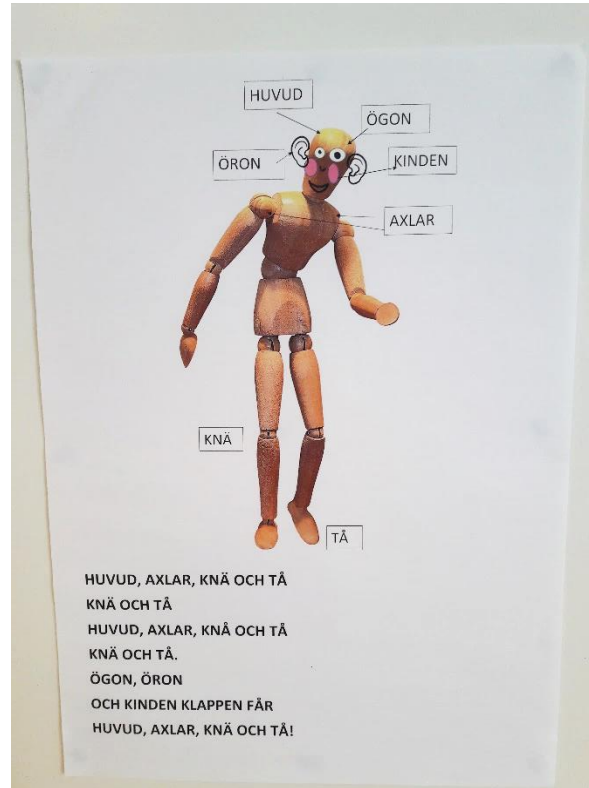
På våren

På sommaren

På hösten



Visuaalinen kieli



Mieti

Mitä jo esillä?

Mitä voisi olla?

Pelkät kuvat? Tekstin kanssa?

Kuka hyötyy eniten?

Summasummarum

- Lapset hyödyntävät spontaanisti näkyviä kuvallisia virikkeitä.
- Teksti ja kuvat toimivat ymmärryksen tukena (esim. Mitä pukea ulos päälle?)
- Tekstit muistitukena ryhmän aikuisille
- Tekemisen dokumentointi visuaalisesti tuo arjen aktiviteetit näkyväksi myös vanhemmille



Musiikki + reagointi

Welche sprache?

Wie geht's? Saat
valita kielen.
Vastaus peukulla

pari antaa
vastineen
osaamallaan
kielellä



https://www.youtube.com/watch?v=_UCh6tMvOCA

Mitä opit tästä kielestä?

Opitko jotain tämän perusteella myös alkuperäiskielestä?

Sama pätee lapsiin! Myös he hyödyntävät kaikkea ennalta oppimaansa uusien asioiden opettelussa. Etenkin sukulaiskielistä on hyötyä toisilleen, kun päätellään sanojen merkityksiä.



Ristinolla

Peliä varten lapset jaetaan kahteen joukkueeseen. Aktiviteetissa yritetään joko saada 3 omaa symbolia peräkkäin tai mahdollisimman monta omaa merkkiä ruudukkoon.

Vastausvuoron saa joko viittaamalla ja kertomalla, minkä asian ruudukosta haluaa nimetä kohdekielellä tai vaihtoehtoisesti ohjaaja voi osoittaa jotain kuvaa, jolloin nopeitten oikein vastannut saa oman merkinsä ruudukkoon.

- Kaksi 3x3 ruudukkoa (ruutuja voi toki olla enemmänkin)
- Toiseen ruudukkoon esim. Värit/numerot/eläinten kuvia/ruoka-ainekortteja jne.
- Toiseen ruudukkoon merkitään lasten joukkueiden merkit x ja o



blanco

rojo

verde

naranja

gris

negro

azul

amarillo

marrón

violeta

What's behind my back?

- Ohjaaja kiinnittää jokaisen lapsen paidankaulukseen selkäpuolelle paperisuikaleen, jossa joko lukee esim. eläimen nimi, numero, väri tai paperissa on kyseisin asian kuva. Samat kuvat on hyvä laittaa vielä näkyville seinälle muistin tueksi. Paras on, jos sanat ovat jollain tavalla jo entuudestaan tuttuja.
- Lapset yrittävät selvittää, mikä sana heidän selässään on kyselemällä muilta. Kun sanan saa selville, voi hakea uuden sanan ohjaajalta.
- Tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta sanaa.



What's behind my back?

Pets

"Is it a cat?" – Yes/ No.

- Is it a cow/ dog /bunny etc.

Get a new one from the teacher and collect as many animals you can in the given time!

Djuret i hinken

- Lapsille esitellään esim. 10 eläintä (kuvakortteja tai leikkieläimiä)
- Yksi eläin laitetaan piiloon ämpäriin, viltin alle tms. Muut eläimet eivät myöskään ole näkyvillä.
- 2 vaihtoehtoa
- Joko ohjaaja luettelee eläimen ominaisuuksia
- Tai lapset yrittävät kysyä vinkkejä eläimestä
- Lapset yrittävät arvata, mikä eläin on piilossa.



Huijausleikki

- Lapsille esitellään eläimiä/ruokia/vaatekappaleita
- Kukin vuorollaan/ohjaaja tulee näyttämään jotain opetelluista sanoista ja väittää sitä joksikin muuksi.
- Esim.
 - ohjaaja ottaa esille tiikerin ja sanoo: This is an elephant!
 - Lapset vastaavat: No (it isn't!) / Yes (it is!)
 - Lopulta asia nimetään oikein ja vuoro vaihtuu seuraavalle



Monoilua

Täältä:

<https://peda.net/jyvaskyla/kielisuihutus/kjm/kaikille-kielille/kulttuuri/mymemkejayl>

voit lukea esimerkin monialaisesta kokonaisuudesta kielen ja kulttuurin parissa esi- ja alkuopetuksen yhteistyönä.



Murtovaras perheessä

- Lue tästä: <https://peda.net/jyvaskyla/kielisuihutus/kjm/kaikille-kielille/pjl/muut-leikit2/mp> miten esitellä lapsille tarina murtovarkaasta talossa! (Huom! Tarinasta saattaa tulla niin jännittävä, että on oikeasti kerrottava, että se on vain tarina.)

Tarinaa voi vielä jatkaa esim. seuraavien leikkien avulla:

Vieraan liikuttamat tavarat= KIM-peli, avaimenpiilotus (murtautujan löytämä vara-avain piilotetaan paremmin kuin perhe oli sen tehnyt)

Numerotehtävä, talonnumeroiden täydennys karttaan

Tavubongaus → osoitteen selviäminen (vieraskielinen osoite jaetaan tavuiksi ja tavut numeroidaan järjestyksessä. Tavut piilotetaan ympäri tilaa ja lopulta oikeaan järjestykseen järjestelemällä niistä muodostuu murtautujan osoite.

Vihjeiden kertaaminen ja ”rikollisen” paljastuminen



Juoksusanelu/ eläinten pelastuspartio

- Esitellään joukko eläimiä (esim. 10kpl)
- Lapset jaetaan pareiksi ja jokainen pari saa oman aitauksen.
- Toinen parista lähtee etsimään karanneita eläimiä sovitusta paikasta ja kertoo sen parilleen (kuvaa ei oteta mukaan).
- Etsijä saa tulla takaisin päin vain puoleen väliin asti, jolloin toisen on tultava vastaan kuuntelemaan mikä eläin pelastetaan.
- Pari etsii eläinkuvista mainitun eläimen ja kertoo löydetyn eläimen nimen kohdekielellä ohjaajalle
- Vaihto puolessa välissä (5 eläintä pelastettu)



Eläinten pelastuspartio

- Helpotetumpi versio on antaa lasten etsiä eläimiä kukin omaan aitaukseen.
- Tällöin kuvakortit piilotetaan eri puolille. Löydettyään jonkun eläimen, lapsi palaa ohjaajan luo hakemaan vastaavan eläimen kuvaa turvaan omaan aitaukseen. Hän saa sen matkaan nimeämällä eläimen kohdekielellä (tarvittaessa ohjaajan avustamana)



Atom!

- Bilda grupper av x mängd personer

Aktiviteetissa lapsiryhmä toimii yhdessä jakautuen ryhmiin sen mukaan, kuinka suuren luvun ohjaaja mainitsee. Esim. Bilda grupper av tre personer--> lapset muodostavat 3 porukoita

- Ei haittaa vaikkei määrä menisi tasan! Aktiviteetti havainnollistaa konkreettisesti onko esim. 14 ihmisestä mahdollista muodostaa 3 hengen ryhmiä niin, että luku menisi tasan.



Blind numbers

- Count to ten/ fifteen/ twenty
- If two persons speak at the same time the counting starts from the beginning...

Leikissä yritetään laskea lukujonoa eteenpäin lasten taitotason mukaan, niin, että vain yksi on äänessä kerrallaan. Päälekäin puhumisesta lasku alkaa alusta.

- Aluksi tätä kannattaa kokeilla suomeksi silmät auki, sitten suomeksi silmät kiinni ja sitten testata vielä onnistuuko sama kohdekielellä!



Kannst du meine Nummer raten?

- Zwischen 0 und Hundert
- Kleiner/ größer
- Aktiviteetissa valitaan joku numero sovitulta väliltä. Vihjeinä arvaamiseen annetaan parille vain käskyt suurempi/pienempi.
- Kun numero on arvattu, osat vaihtuvat.



Hatsipatsi

- Yksi ryhmästä menee tilan ulkopuolelle
- Jokaiselle jaetaan jokin sana, paitsi yhdelle Hatsipatsi
- Ulkopuolinen kysyy sanoja esim. ”Which colour are you?”
- Jos vastaus on Hatsipatsi, vaihtavat kaikki paikkaa ja joku jää ulkopuolelle



muunnelma hedelmäsalaatista

- Jokaiselle jaetaan oma sana/ sanoja on enemmän
- Tällöin nimetään kaksi eri sanaa, jolloin keskellä ollut yrittää päästä jonkun paikalle sanan haltioiden vaihtaessa paikkaa.
- Väreillä pelattaessa signaali, jolla kaikki vaihtavat paikkaa voi olla esim. sateenkaari



Mikä ei kuulu joukkoon?

- Lapset seisovat.
- Opettaja luettelee sovitun aihepiirin sanoja → joukkoon kuulumaton sana → istumaan/kyykkyy
- Viimeisenä istunut/kyykkyy mennyt tai väärässä kohtaa istunut putoaa pelistä.
- Peliä voidaan pelata myös tuolileikkinä. Kun pelinjohtaja sanoo aihepiiriin kuulumattoman sanan, kaikki istuvat. Ilman tuolia jäänyt pelaaja putoaa.



Eliöiden pyydystys- juoksuleikki

- Laitetaan muutama kuvakortti maahan tai pyykkipojilla kiinni narulle niin, että kaikki voivat ne nähdä. Jokainen leikkijä valitsee mielessään yhden kuvista.
- Yksi leikkijöistä asettuu pyydystäjäksi sopivan juoksumatkan päähän toisista. Pyydystäjä asettuu selkä muihin päin ja huutaa arvaten muiden lajeja: “Tigers?” tai “Come here lions!”
- Kun leikkijän laji huudetaan, on hänen juostava pyydystäjän ohi sovitulle turvalinjalle. Jos pyydystäjä saa leikkijän kiinni, tästä tulee myös pyydystäjä, joka vuorollaan huutaa muiden lajeja.
- Jos juoksijaa ei saada kiinni, tämä saa palata takaisin pyydystettävien joukkoon.



MURR!

- kuvakortit laitetaan maahan ryhmän nähtäville. Yksi leikkijä poistuu korttien luota ja ryhmä sopii sillä aikaa yhdessä, mikä kuvista on MURR!
- Kauempana ollut leikkijä palaa ja osoittaa sormella tai kepillä yhtä korttia. Muut kertovat yhteensä ääneen osoitettujen lajien nimet, kunnes vastaan tulee yhdessä sovittu laji eli MURR.
- Kaikki huutavat MURR! ja juoksevat sovittulle paikalle kilpaa. Arvuuttelija yrittää saada jonkun kiinni. Kiinni jääneestä tulee uusi arvuuttelija.



Taisteluhippa

- Jokaisella leikkijällä on yksi kortti. Leikin alkaessa kaikki ottavat kiinni kaikkia.
- Kun on saatu toinen kiinni, pari näyttää toisilleen korttiaan yhtä aikaa (esimerkiksi laskien 1-2-3-BATTLE!). Kumpi huutaa ensin vastustajan kortin kuvan/sanan, saa molemmat kortit itselleen.
- Häviöjä hakee uuden kortin ja pääsee takaisin leikkiin.
- Kun on kerännyt vähintään kaksi korttia, niin seuraavissa kaksintaisteluissa saa valita millä kortilla taistelee, mutta hävitessä pitää luopua juuri tuosta kortista.
- Se, jolla leikin loppuessa on eniten kortteja, on voittaja.

