

Varhennettu englannin opetus:

## Leikkejä 2. luokka

Kaikissa **kohteliaisuusharjoitteissa** voidaan liikkua **musiikin tahdissa** ja musiikin loppuessa sanoa kohdalla olevalle oppilaalle harjoitteen kohteena oleva tervehdys tai toivotus.

**Parinetsintä** kuvakorteilla. Sanotaan kuvan osoittamaa sanaa/lausetta kohdalla olevalle oppilaalle. Jos hänellä on sama sana/lause pari on löytynyt.

**Bingo**-leikki sopii useimpiin aiheisiin kuvakorteilla. Bingo kannattaa leikkiä vain kolmea sanaa etsimällä. Eli: ”Valitse 3 kuvakorttia aihepiiristä. Kun kuulet kuvakorttisi sanan, käännä kortti kuvapuoli alas päin. Kun kaikki kolme korttiasi ovat nurin päin, huuda bingo.”

**Kim**-leikki: Tarvitaan aihepiirin kuvakortit. Harjoiteltavista asioista pari ottaa jonkin kortin pois ja toinen parista päättelee, mikä on poistettu. Osat vaihtuvat. Kim leikkiä voi myös leikkiä 3–4 oppilaan ryhmissä.

**Kosketa korttia** -leikki. Oppilailla on aihepiirin kuvakortit pulpetilla. Yksi ryhmästä (3–4 oppilasta) sanoo yhden kuvakorteista. Toiset koskettavat mahdollisimman nopeasti kyseistä kuvaa. Nopein on seuraava sanoja.

### **Kohteliaisuus, tervehdykset ja hyvästelyt:**

Toistuvat ja vaihtelevat päivittäin tai viikoittain. Kaikissa kohteliaisuusharjoitteissa voidaan liikkua musiikin tahdissa ja musiikin loppuessa sanoa kohdalla olevalle oppilaalle harjoitteen kohteena oleva tervehdys tai toivotus.

Samoin paria voi etsiä sanomalla lapulla olevan lauseen. Pari löytyy joko samalla lauseella, esim. Nice to meet you tai kysymykseen sopivalla vastauksella; esim. How are you? I'm ok.

### **Kalenterisanasto:**

Vuodenaika, kuukausi, viikonpäivä, päivän numero. Toistuvat päivittäin. Ei tarvita aktiivista opettelua.

### **Kesäsääsanoja:**

Sanotaan kunkin päivän sää. Ei tarvita aktiivista opettelua.

### **Numerot 1–20:**

Apuna numerokortit 11–15. Pari sanoo jonkun luvun ja toinen näyttää vastaavan kortin ja toistaa numeron. Seuraavalla kerralla käytössä on numerokortit 16–20. Myöhemmin 1–20.

Hiippailuleikki: Pulpeteilla siellä täällä numerokortteja 11-15 (samaa lukua useampi kortti) tai 16–20 (myöhemmin 1–20). Oppilaat lähtevät liikkeelle rauhallisesti hiippaillen. Opettaja sanoo jonkin

numeron, esim. 15. Oppilaat etsivät sen ja koskettavat numeroa 15. Näin mennään useampi kierros. Jos juoksee tai syöksyy, putoaa pois pelistä. Vaikeutta leikkiin saa, jos kuhunkin korttiin saa kerralla koskea vain yksi oppilas. Viimeiseksi jäänyt putoaa aina pois. Leikki loppuu, kun 3 oppilasta on jäljellä. He saavat seuraavalla kerralla olla leikin johtajia.

## **Värejä:**

Oppilailla on värikortit. Oppilas sanoo värin ja pari/ pieni oppilasryhmä näyttää sen.

Hiippailuleikki: Luokassa on eri värejä. Oppilaat lähtevät liikkeelle rauhallisesti hiippaillen. Opettaja sanoo jonkin värin ja oppilaat etsivät ja koskettavat sanottua väriä, esim. ruskeaa ovea. Jos juoksee tai syöksyy, putoaa pois pelistä. Alussa kannattaa sanoa värejä, joita löytyy luokasta paljon. Näin mennään useampi kierros. Vaikeutta leikkiin saa, jos samanväriseen kohteeseen saa kerralla koskea vain yksi oppilas. Viimeiseksi jäänyt putoaa aina pois. Leikki loppuu, kun 3 oppilasta on jäljellä. He saavat seuraavalla kerralla olla leikin johtajia.

Värileikki (vaatii tilaa jonkin verran): Oppilaat ovat rivissä luokan perällä. Opettaja sanoo, värin ja millaisen askeleen (a mouse step, a step, a giant step) saa ottaa, esim. Pink, a mouse step. Oppilas katsoo värin vaatteistaan. Jos löytyy, saa edetä ohjeen mukaan. Voittaja saavuttaa ensimmäisenä sovituksen maalin, esim. opettajan pöydän. Kun opitaan numertoita 1–10 voidaan ottaa useampi askel mukaan, esim. Pink, five mouse step.

## **Tunteet:**

Voidaan tervehtiä kohdalle osuvaa oppilasta eri tunnetilalla (ok. happy, sad, angry, hungry, thirsty, sleepy). Arvataan toisen tunnetila. Musiikilla siirrytään aina seuraavaan oppilaaseen. Vaihdetaan tunnetila.

Pantomiimi tunteista.

## **Itsensä esittely:**

Sokko voi silmät peitettynä kysellä What's your name? Harjoituksessa vastataan omalla nimellä. Voidaan myös leikkiä niin, että sanoo jonkin englanninkielisen nimen esim. My name is Sam. Sokko yrittää arvata, kuka puhuu. Jos arvaa oikein, puhuja vaihtuu sokoksi.

## **Syntymäpäivä:**

Jokaisen oppilaan syntymäpäivänä lauletaan Happy Birthday -laulu.

How old are you? kysyy toinen ja näyttää numerokortilla iän, esim. 11. Pari vastaa 1'm eleven. Vuorot vaihtuvat.

Mitä syntymäpäivä herkkua ajattelen? Cake? Kun arvaus osuu oikeaan, ajattelija kysyy: Do you like cake? Yes, I do. / No, I don't. Osat vaihtuvat.

## **Syyssää:**

Sanotaan kunkin päivän sää. Ei tarvita aktiivista opettelua.

## **Ruokia ja juomia:**

Parinetsintä kuvakorteilla. Can I have ...

Syötävää ja juotavaa kuvakortit sekoitetaan. Leikitään 3–4 oppilaan ryhmässä. Oppilaat nostavat vuorotellen kortin. Kortissa esim. omena. Kysytään Do you like apples? Nostajasta seuraava vastaa: Yes, I do. / No, I don't. Oman mieltymyksensä mukaan. Vastaja nostaa seuraavan kortin.

## **Kulkuneuvoja:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Kim-leikki.

Kosketa korttia -leikki.

## **Eläimiä:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Ajattele mieluisinta/pelottavinta/hassuinta lemmikkiä kuvakorteista. Parisi arvaa, esim. Is it a dog? Vastaus: Yes, it is. / No, it isn't. Kun pari arvaa oikein, osat vaihtuvat.

## **Perheenjäseniä, koti (huonekaluja) ja vastakohtia:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Kim-leikki.

Mitä kuvakorttien huonekalua parisi ajattelee? Is it a chair?

## **Leluja:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Ajattele lempileluasi kuvakorteista. Parisi arvaa, esim. Game? Vastaus: Yes./ No. Kun arvaa oikein, osat vaihtuvat.

## **Joulu:**

Ajattele lahjatoivettasi kuvakorteista. Parisi arvaa, esim. Book? Vastaus: Yes./No, Kun arvaa oikein, osat vaihtuvat.

Kosketa korttia -leikki. Oppilailla on aihepiirin kuvakortit pulpetilla. Yksi ryhmästä (3–4 oppilasta) sanoo yhden kuvakorteista. Toiset koskettavat mahdollisimman nopeasti kyseistä kuvaa. Nopein on seuraava sanoja.

## **Toivotuksia:**

Toistuvat lauluissa. Sanotaan usein joulun aikaan. Näkyvissä joulua ennen seinällä.

## **Kohteliaisuuksia:**

Toistuvat päivittäin tai viikoittain. Ei enää tarvita aktiivista opettelua.

## **Talvisää:**

Sanotaan kunkin päivän sää. Ei tarvita aktiivista opettelua.

## **Liikkuminen:**

Simon says (Kapteeni kääkee): Simonilla eli käskijällä on kuvakortit. Hän sanoo niistä esim. hyppiä-verbin: Simon says: jump! Silloin toimitaan, kunnes Simon sanoo: Stop. Jos Simon says puuttuu tekemisen edestä, seisotaan paikoillaan. Jos joku liikkuu silloin, putoaa pois pelistä.

Liikkeitä voidaan esittää pantomiimina. Opettaja antaa kuvakortit esittäjälle. Pari tai pieni ryhmä arvaa tekemisen. Jos arvaa oikein, pääsee esittäjäksi ja valitsee uuden kuvakortin.

## **Eväitä ja herkkuja:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Pantomiimi: Mitä syöt? Opettaja antaa aiheen kuvakortit ja ohjeistaa esittäjää ensin avaamaan pakkauksen tai kuorimaan hedelmän. Syöminen tehdään hitaasti ja äänettömästi. Muut arvaavat, esim. Crisps? Yes/No.

## **Vaatteita:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Ajattele jotakin vaatetta kuvakorteista. Parisi arvaa, esim. Is it a cap? Vastaus: Yes it is./No, it isn't. Kun arvaa oikein, osat vaihtuvat.

Opettaja sanoo esim. green socks. Etsitään oppilas, jolla on vihreät sukat ja mennään hänen lähelleen. Kun kaikki ovat löytäneet paikalle, toistetaan green socks ja osoitetaan sukia. Seuraavalla vaatteella, esim. blue trousers, etsitään xinihousuinen luokkatoveri.

## **Kehonosia:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Touch + hand: Opettaja sanoo esim. Hand and leg. Oppilas koskettaa kädellä säärtänsä.

Touch-käsky: Oppilas sanoo esim. Touch your nose. Oppilas tai ryhmä koskettaa nenäänsä.

## **Valentine's Day**

Opettaja leikkaa eriväriset pahvisydämet kahtia ja jakaa puolikkaat oppilaille. Oppilaat pitävät oman puolikkaansa piilossa ja kysyvät sen väriä toisilta kierrellessään luokassa esim. Purple? Kun toinen puolikas löytyy, toivotetaan Happy Valentine's Day ja palataan omille paikoille.

## **Koulutarvikkeita ja luokkahuone:**

Opettaja sanoo jonkun luokassa olevan esineen ja oppilaat näyttävät vastaavan kuvakortin ja toistavat sanan.

Kuvakorteilla voi pelata pareittain. Toinen oppilas sanoo sanan ja toinen etsii kuvan ja toistaa sanan. Osat vaihtuvat.

Hiippailuleikki: Luokassa on eri esineitä ja kalusteita. Myös pulpeteilla on valikoidusti opeteltuja koulutarvikkeita. Oppilaat lähtevät liikkeelle rauhallisesti hiippaillen. Opettaja sanoo jonkin esineen tai huonekalun ja oppilaat etsivät ja koskettavat sanottua, esim. ovea. Alussa kannattaa sanoa esineitä, joita löytyy luokasta paljon, esim. a desk. Näin mennään useampi kierros. Jos juoksee tai syöksyy, putoaa pois pelistä. Vaikeutta leikkiin saa, jos samaan kohteeseen saa kerralla koskea vain yksi oppilas. Viimeiseksi jäänyt putoaa aina pois. Leikki loppuu, kun 3 oppilasta on jäljellä. He saavat seuraavalla kerralla olla leikin johtajia. Lisää vaatavuutta leikkiin saa, jos sanotaan myös väri esim. blue pencil.

## **Pääsiäinen:**

Väritetään paperille kuvakorttien kokoinen pääsiäismuna kahdella värillä niin, kapeampi yläpuoli on eri väriä kuin alapuoli. Opettaja leikkaa kaksiväriset suklaamunan kuvat kahtia pitkittäin ja jakaa puolikkaat oppilaille. Oppilaat pitävät oman puolikkaansa piilossa. Sovitaan, että oppilaat kysyvät oman puolikkaansa värejä aina sanomalla yläpuolen värin ensin kierrellessään luokassa esim. Red and yellow? Kun toinen puolikas löytyy, toivotetaan Happy Valentine's Day ja palataan omille paikoille.

## **Harrastuksia:**

Pantomiimi kuvakorttien harrastuksesta.

Parinetsintä puolitetulla kuvalla, esim. Football? Swimming?

Kosketa korttia -leikki.

## **Vastakohtia:**

Parinetsintä kuvakorteilla.

Muistipeli (haastava).

## **Kevät- ja kesää:**

Sanotaan kunkin päivän sää. Ei tarvita aktiivista opettelua.

## **Loma-aktiviteettejä:**

Voidaan esittää pantomiimina. Opettaja antaa kuvakortit esittäjälle. Pari tai pieni ryhmä arvaa tekemisen. Jos arvaa oikein, pääsee esittäjäksi.

Simon says (Kapteeni käskee): Simonilla eli käskijällä on kuvakortit. Hän sanoo niistä esim. uida-  
verbin: Simon says: swim! Silloin toimitaan, kunnes Simon sanoo: Stop. Jos Simon says puuttuu  
tekemisen edestä, seisotaan paikoillaan. Jos joku liikkuu silloin, putoaa pois pelistä.