

# Englantia 1. luokkalaisille

## Opettajan opas





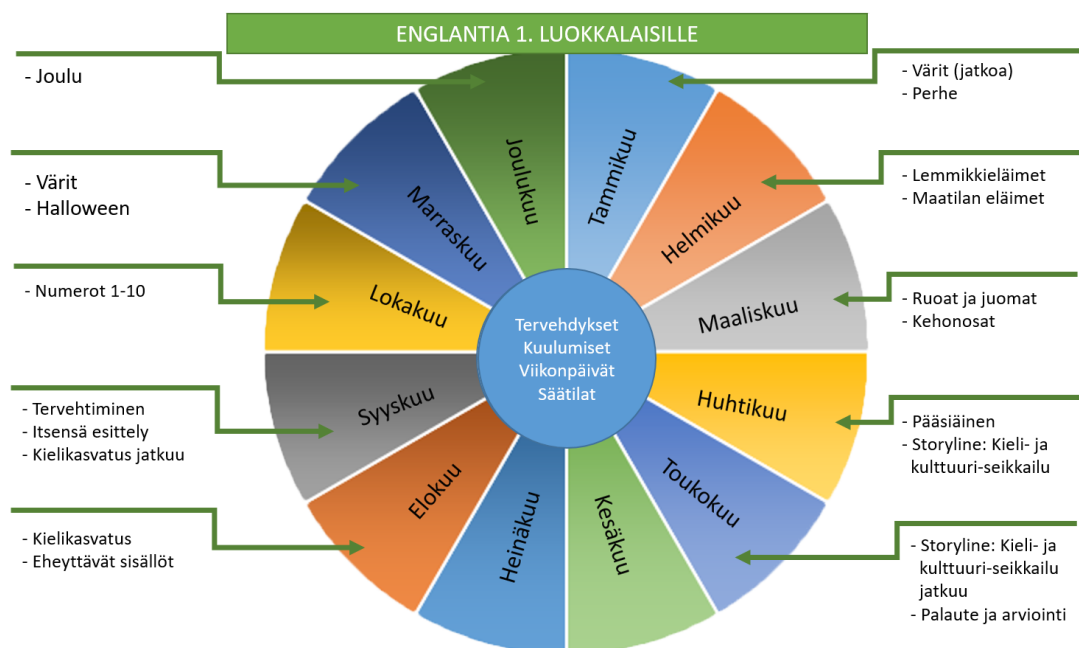
## Johdanto

Tämän oppaan tavoitteena on toimia tukimateriaalina 1. luokalla englantia opettaville opettajille. Oppaassa on ohjeet eri teema-alueiden opetteluun ja harjoitteluun. Opetuksen sisällöt perustuvat toiminnallisuuteen: leikkeihin, lauluihin, peleihin, askarteluun ja ympäristön tutkimiseen. Opettajia kannustetaan eheyttämään ja rikastamaan opetusta englanninkielellä. 1. luokalla ei vielä opeteta kirjoittamaan tai lukemaan englantia.

On tärkeää muistaa, että opetukseen sisältyy myös paljon eri kieliin ja kulttuureihin tutustumista. Niille kannattaa varata aikaa reilusti varsinaisen kielenopetuksen ohkeen. Tässä oppaassa on myös vinkkejä kieli- ja kulttuurikasvatukseen.

## Opetuksen vuosikello

Opettajan kannattaa laatia vuosikello, jonka mukaan voi edetä lukuvuoden aikana. Näin voi varmistaa, että kaikki suunnitellut asiat tulevat käsitellyiksi. Tässä esimerkkinä Oriveden kielipolun 1. luokan englannin vuosikello:



## Opetuksen eheyttäminen

Eheyttävässä opetuksessa altistetaan oppilaita vieraalle kielelle luontevasti muun toiminnan ja opetuksen ohessa. Vierasta kieltä käytetään esim. tervehtiessä aamulla, ohjeita annettaessa tai vaikka numeroita harjoitellessa matematiikan tunnilla. Eheyttävässä opetuksessa tavoitteena on tuoda esille sanastoa ja sanontoja niille ominaisessa ympäristössä ja tilanteessa.

Kielirikasteisessa opetuksessa enintään 25 % opetuksesta toteutetaan vieraalla kielellä (*Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet*, s. 92), useimmiten paljon vähemmän.

Eheyttävän tai kielirikasteisen opetuksen lisäksi vierasta kieltä opetetaan myös omien oppimistuokioiden aikana. Näissä opettaminen ja oppiminen ovat tavoitteellisempia.

### Eheyttävä kielenopetus ja kielikasvatus

- Käytetään vierasta kieltä luontevasti, arkipäivän tilanteissa kuten tervehtiessä, ruokaillessa jne. (autenttinen oppiminen)
- Käytetään vierasta kieltä varsinaisten kielen tuntien ulkopuolella eri aineiden tunneilla oppiainerajoja ylittäen (monialaisuus)
- Kannustetaan oppilaita yhdistelemään asioita sekä arvaamaan rohkeasti (luovuus)
- Autetaan päättämään uusien sanojen merkitys niiden asiayhteydessä (ajattelun taidot)
- Madalletaan kynnystä kommunikoida vieraalla kielellä (viestintä- ja vuorovaikutustaidot)
- Vahvistetaan oppilaan luottamusta omiin kykyihinsä oppia kieliä ja käyttää vähäistäkin kielitaitoaan rohkeasti.

**Opettajan opas ja tukimateriaali** eheyttävään kielenopetukseen. Sisältää vinkkejä siihen, miten voi yhdistää englantia eri arkipäivän toimintoihin ja oppiaineisiin: [Englannin sanoja ja sanontoja kielirikasteisuutta hyödyntävään opetukseen ja opetuksen eheyttämiseen](#)

### Eheyttämävinkit netissä:

1. **Luokkahuone, koulutarvikkeet, ohjeet ja käskyt:**  
<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/lkis>
2. **Säätilat ja viikonpäivät:** <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/k2sjv>
3. **Juhlat** (Halloween, ystävänpäivä, syntymäpäivät):  
<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/k3j>

## Kasvu kulttuurisen moninaisuuden arvostamiseen ja kielitietoisuuteen

Vieraan kielen opetuksen tavoite (T1) 1. luokalla on tutustua koulussa opetettaviin kieliin sekä eri kieliin, joita koulussa ja lähiympäristössä puhutaan. Tavoitteena (T2) on myös ohjata oppilasta arvostamaan omaa kielitustaansa sekä kielellistä ja kulttuurista moninaisuutta. Tutustutaan eri maiden kulttuureihin ja tapoihin.

**Opettajan opas ja tukimateriaali:** [Kasvu kulttuuriseen moninaisuuteen ja kielitietoisuuteen](#)

**Oriveden kielipolun Storyline-oppimiskokonaisuudet** on tarkoitettu esiopetuksen ja 1. - 2. luokkien kieli- ja kulttuurikasvatukseen. Niissä tutustutaan kieliin, joita monissa kouluissa voi opiskella. 1. ja 2. Storyline-seikkailun kielet ovat venäjä, ranska, saksa, englantia ja ruotsi. Maistiaisaa saadaan Venäjän ja Valko-Venäjän, Saksan ja Itävallan, Ranskan ja Sveitsin, Iso-Britannian ja Irlannin sekä Ruotsin ja Ahvenanmaan kulttuureista. 3. Storyline-kokonaisuudessa kierretään maailmaa ja käydään Italiassa, Madagaskarilla, Japanissa, Meksikossa ja Australiassa. Kukin Storyline-kokonaisuus on kuuden oppitunnin (kuuden viikon) mittainen. Storyline-oppimisseikkailut ohjataan



löytyvät täältä:

- [Maailmanmatkajat ystävää etsimässä](#)
- [Maailmanmatkajat eläimiä etsimässä](#)
- [Ruokamatkajat maailmalla](#)

## Teema-alueet

Opettajan opas koostuu 12 eri teema-alueesta (aihepiiristä), joita 1. luokan englannissa käsitellään. Eri sanastoalueita harjoitellaan toiminnallisesti leikkien, laulaen, pelaten, askarrella ja muita tehtäviä tehden. Tavoitteena on sytyttää oppilaissa oppimisen ilo ja kiinnostus kielen/kielien oppimiseen.

**Jokaisessa teema-alueessa** opetellaan ja harjoitellaan uusi asia ja kerrataan edellisillä tunneilla harjoiteltuja asioita. Teema-alueiden harjoitteluun käytetään 2 – 3 viikkoa. Niihin sisältyy aina vähintään kaksi oppituntia tai useita oppimistuokioita.

Kaikkiin ryhmiin/luokkiin jaetaan ensimmäisellä tunnilla englannin juliste, joka laitetaan luokan/opetustilan seinälle. Tunnin lopussa julisteeseen kiinnitetään opeteltuun asiaan liittyvä kuva, joka muistuttaa harjoittelemaan joka päivä kyseisen aihealueen sanoja ja sanontoja.

[Kooste alkuopetuksen englannin teemoista ja sisältöalueista](#)

[1. luokkalaisten englantia teemaa-alueittain: Oriveden kielipolun peda.net-sivut verkossa ohjeineen ja materiaaleineen](#)

# 1. teema-alue – tervehtiminen ja tutustuminen

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/tjt>

## TAVOITTEET:

- Opitaan tervehtimään "Hello!"
- Opitaan kysymään nimeä ja kertomaan oma nimi

## TARVIKKEET:

- Tietokone, datatykki, kaiuttimet (opetustilan perus tv-varustus), huivi silmien peitoksi, juliste, HELLO-kuva julisteeseen, sinitarraa

## SISÄLTÖ:

### 1. Aloitus:

- a. tervehditään vuorotellen opettajan käsinukkea
- b. opettaja kertoo oman nimensä ja käsinuken nimen "My name is ..."

### 2. Lauletaan:

- a. "Hello, what's your name?" <https://www.youtube.com/watch?v=Uv1JkBL5728>
- b. lauletaan laulu 2 – 3 kertaa
- c. kerratessa voidaan kuunnella ja laulaa "What's your name, nice to meet you" -laulua: <https://www.youtube.com/watch?v=BAFSTrSNJMg>

### 3. Leikitään:

- a. **Musical interview:** Laitetaan musiikki soimaan luokassa. Oppilaat liikkuvat ympäri luokkaa. Kun opettaja pysäyttää musiikin, kysytään lähimmältä luokkakaverilta: "What's your name?" ja kaveri vastaa "My name is....."  
Leikissä voi käyttää aloituslaulua: "Hello, what's your name?" tai "What's your name, nice to meet you" -laulua  
Leikkiin saa vaihtelua niin, että opettaja kertoo eri tapoja liikkua musiikin soidessa (varpaisillaan, tasajalkaa tai yhdellä jalalla hyppien, takaperin kävellen, kontaten, kierien, karhukävelyä jne.)
- b. **Sokkoleikki:** Ollaan piirissä ja sokko seisoo keskellä silmät huivilla sidottuina. Toiset pyörivät ympärillä piirissä. Sokko sanoo "stop", piiri pysähtyy. Sokko osoittaa yhtä ja kysyy: "What's your name?" Osoitettu oppilas vastaa ääntään muuntaen: "My name is Micky Mouse." Sokko yrittää tunnistaa luokkakaverin äänestä. "Are you Matti?" Jos tunnistaa, kaveri joutuu sokoksi.



- c. **Nimenvaihtoleikki:** Soitetaan musiikkia. Musiikin tauotessa tervehditään ja esittäytyään (Hello. My name is ...). Esittäytymisen jälkeen otetaan kaverin nimi. Musiikki soi ja jatketaan taas samalla tavalla, mutta esittäytyään aina edellisen parin nimellä. Lopuksi kaikki esittäytyvät vuorollaan viimeisellä nimellään. Leikin voi myös lopettaa, kun kaikki ovat saaneet takaisin omat nimensä.
- d. **Pallon vieritysoleikki:** Istutaan ringissä ja vieritetään palloa lattiaa pitkin. Pallon saanut tervehtii "Hello!" ja lähettää pallon eteenpäin. Toisella kierroksella kerrotaan oma nimi "My name is..."
- e. **Robottileikki:** Istutaan piirissä. Yksi oppilas on piirin keskellä robottina. Opettaja sanoo jonkun oppilaan nimen. Robotti lähtee kulkemaan "robottimaisesti" kohti tätä oppilasta. Oppilas voi pelastautua vain sanomalla "My name is..." ja jonkun toisen oppilaan nimen. Robotti lähtee kulkemaan tätä oppilasta kohti. Jos oppilas ei ehdi sanoa kenenkään nimeä, tulee hänestä robotti.



#### 4. Lopetus:

- Kiinnitetään tunnilla käsitellyn aiheen loppukuva (puhekupla, jossa lukee HELLO) englannin julisteeseen luokan seinälle muistuttamaan, mitä teemaa harjoitellaan ja kerrataan seuraavien opetustuntien tai -tuokioiden aikana
- Hyvästellään englanniksi

## 2. teema-alue – numerot 1 - 5

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/numerot>

### TAVOITTEET:

- Opitaan kysymään ”How are you?” ja vastaamaan ”I’m ok.”
- Opetellaan numerot 1 - 5

### TARVIKKEET:

- Numerokuvakortit 1 - 5, Multilink-palikat (tai vastaavia pieniä esineitä), kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloituis:

- a. Tervehditään
- b. Opetellaan kysymään ”How are you?” ja vastaamaan ”I’m ok.”. Käytetään apuna käsinukkea.
- c. Harjoitellaan opittuja sanontoja. Kävellään ympäri luokkaa tai sisäkkäisissä piireissä eri suuntiin musiikin soidessa. Musiikin loppuessa pysähdytään ja kysellään lähimmän oppilaan kuulumiset. Seuraavalla kerralla voidaan lisätä tervehdys ”Hello. How are you?” tai vaihdellen kysellä myös nimeä.

#### 2. Lauletaan






- a. kerrataan tervehdyksiä kuuntelemalla ja laulamalla ”Hello, Hello, How are you” - laulu: <https://www.youtube.com/watch?v=x23rTDI4AMs>

#### 3. Opetellaan:

- a. Toistetaan opettajan johdolla numerot 1 - 5 hernepuskien tai numerokorttien avulla.

#### 4. Leikitään:

- a. **Palikkaleikki:** Kaikille oppilaille jaetaan viisi Multilink-palikkaa (tai muuta vastaavaa esinettä esim. nappeja, tikkuja, legoja...). Opettaja sanoo numeron ja näyttää sen kortilla. Oppilaat laittavat pöydälle lukua vastaavan määrän esineitä. Seuraavalla kerralla leikki voidaan leikkiä niin, että opettaja vain sanoo numeron, ei näytä kortilla.
- b. **Koputusleikki:** Oppilaat ovat silmät kiinni. Opettaja koputtaa pöytään. Oppilaat laskevat, kuinka monta koputusta kuulivat. Seuraavalla kerralla leikitään pareittain. Toinen parista koputtaa toisen selkään. Toinen laskee mielessään, montako kertaa pari koputti.
- c. **Lifeboat:** Opettaja sanoo numeron englanniksi. Oppilaat muodostavat pelastusveneitä, joihin mahtuu numeron verran oppilaita. Ylimääräiset uivat rantaan turvaan. Variaatio: Opettajan pöytä on asema. Opettaja sanoo numeron ja

1	
2	
3	
4	
5	



oppilaat muodostavat junia, joissa on sanotun numeron verran vaunuja.  
Ylimääräiset ajavat mopolla asemalle.

- d. **Fruit salad:** Oppilaat istuvat piirissä. Jokaisella oppilaalla on jokin numero, vähintään kolmella sama. Yksi oppilas on keskellä. Hän sanoo englanniksi jonkin numeron. Oppilaiden, joilla on tämä numero, täytyy vaihtaa paikkaa. Myös keskellä oleva oppilas yrittää ehtiä tyhjälle tuolille. Ilman tuoli jäänyt jää keskelle ja sanoo taas jonkin numeron. Kun joku sanoo "fruit salad", kaikkien oppilaiden täytyy vaihtaa paikkaa.
- e. **Numerohyppely** (koulun pihassa): Piirretään pihaan ruudukoita, joissa on eri numeroita. Toinen parista hyppelee toisen sanomien numeroiden mukaisesti.



## 5. Lauletaan:

- a. "Counting 1 - 5 Number Song": <https://www.youtube.com/watch?v=WC3I9iW89sA>  
tai <https://www.youtube.com/watch?v=SV6iC34a46w>

## 6. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva, jossa lukee 1 – 5.  
b. hyvästellään englanniksi

### 3. teema-alue – numerot 6 - 10

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/numerot2>

#### TAVOITE:

- opitaan kysymään ”How are you?” ja vastaamaan ”I’m sad.”
- opetellaan numerot 6 - 10

#### TARVIKKEET:

- Ryhmässä käytettävät numerokortit (kalakortit) tai hernepusit (6 - 10), kuva julisteeseen



#### SISÄLTÖ:

##### 1. Aloitus:

- c. Tervehditään yhdessä
- d. Opetellaan tervehdys ”How are you?” sekä vastaamaan ”I’m sad.”. Käytetään apuna käsinukkea.
- e. Opettaja käy tervehtimässä oppilaita ja kyselemässä kaikilta, mitä kuuluu.
- a. Harjoitellaan fraasiparia esim. sisäkkäisiä ympyröitä käyttäen.

##### 2. Harjoitellaan ja opetellaan:

- a. Kerrataan numerot 1 – 5 numerokorttien avulla.
- b. Käydään läpi ja toistetaan uudet numerot 6 - 10.

##### 3. Lauletaan:

- a. ”Count to 10 -song” / learning numbers / kids song  
<https://www.youtube.com/watch?v=diMJlv-4N0>
- b. Lisää lauluja täällä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/numerot2/lauluja>

##### 4. Leikitään:

- a. **Onkimisleikki:** Laitetaan lattialle 10 kpl kalakortteja. Yksi oppilas menee luokasta ulos. Muut valitsevat yhden kalan. Ulos mennyt oppilas tulee luokkaan ja alkaa onkia kaloja järjestyksessä. Samaan aikaan oppilaat laskevat yhdessä ”one, two, three...”. Kun onkija koskee ennalta sovittuun kalaan, kaikki huutavat ”Go fish!” ja ongitut kalat putoavat takaisin ”lampeen”. Valitaan uusi uloslähtijä ja leikki aloitetaan alusta. Vaikeutetaan leikkiä niin, että kaloja voi alkaa onkia satunnaisessa järjestyksessä.
- b. **Numerokaksintaistelu:** Oppilaille jaetaan numerokortit 1 - 10. He etsivät itselleen parin, kyselemällä ”What’s your number?” Parit asettuvat vastakkain. He laittavat vasemman käden selän taakse ja sanovat ”Ready, steady, go!”. Go-sanalla he avaavat oikean käden niin, että siinä on 0 – 5



sormeja näkyvillä. Oppilaat laskevat sormet yhteen. Parista se, joka on ensin sanonut oikean vastauksen kolme kertaa, on voittaja. Leikkiä voidaan jatkaa niin, että voittajat ja häviäjät kilpailevat keskenään, kunnes on jäljellä vain yksi voittaja.

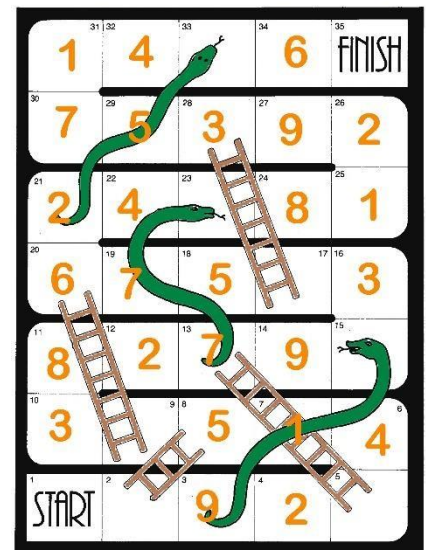
- c. **Koputusleikki:** Oppilaat ovat pareittain. Toinen parista koputtaa toisen selkään. Toinen laskee mielessään, montako kertaa pari koputti ja vastaa englanniksi. Koputetaan vuorotellen.
- d. **Lifeboat:** Opettaja sanoo numeron englanniksi. Oppilaat muodostavat pelastusveneitä, joihin mahtuu numeron verran oppilaita. Ylimääräiset uivat rantaan turvaan. Variaatio: Opettajan pöytä on asema. Opettaja sanoo numeron ja oppilaat muodostavat junia, joissa on sanotun numeron verran vaunuja. Ylimääräiset ajavat mopolla asemalle.

- e. **Fruit salad:** Oppilaat istuvat piirissä. Jokaisella oppilaalla on jokin numero 6 - 10, vähintään kolmella sama. Yksi oppilas on keskellä. Hän sanoo englanniksi jonkin numeron. Oppilaiden, joilla on tämä numero, täytyy vaihtaa paikkaa. Myös keskellä oleva oppilas yrittää ehtiä tyhjälle tuolille. Ilman tuoli jäänyt jää keskelle ja sanoo taas jonkin numeron. Kun joku sanoo "fruit salad", kaikkien oppilaiden täytyy vaihtaa paikkaa.



- f. **Snakes and ladders:** Pelataan pareittain tai kolmen ryhmissä. Heitetään noppaa ja edetään nopan silmäluvun mukaan. Kannustetaan oppilaita laskemaan englanniksi edetessään pelipohjalla. Jos osuu tikkaiden alapäähän, pääsee kiipeämään ylös. Jos osuu käärmeen häntään, putoaa alas (sen vuoksi näissä ruuduissa ei ole numeroita). Sanotaan englanniksi se numero, joka on siinä ruudussa, johon pysähtyy/päättyy. Jos ei muista pelilaudan ruudussa olevaa numeroa, joutuu jättämään yhden kierroksen väliin. Maaliin ei tarvitse osua tasaluvulla. Tulostettava pelipohja ja lisää leikkejä löytyy täältä:
  - <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/numerot2/pil>

### Snakes and Ladders



### 5. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on numeroita 1 - 10. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan:
  - <https://learningapps.org/watch?v=pybd1t5xt19>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

### 6. Lopetus:

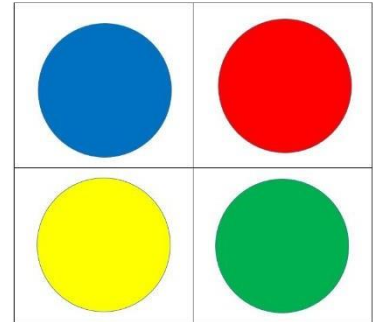
- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva, jossa on numerot 6 – 10
- b. hyvästellään englanniksi

## 4. teema-alue – värit: blue, red, green, yellow

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/varit>

### TAVOITE:

- opitaan kysymys **"How are you?"** ja vastaus: **"I'm happy"**
- opetellaan **värit red, green, yellow ja blue**



### TARVIKKEET:

- kalakortit tai hernepusit, Multilink- tai Lego-palikat (tai vastaavat), kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- f. Tervehditään yhdessä
- g. Opetellaan kysymys "How are you?" ja vastaus "I'm happy.". Käytetään apuna käsinukkea.
- h. Opettaja käy tervehtimässä oppilaita ja kyselemässä kaikilta, mitä kuuluu.
- i. Kerrataan tunnetilat. Opettaja sanoo jonkin opituista tunteista englanniksi ja oppilaat tekevät tunnepatsaan, jolla ilmaisevat kyseistä tunnetta ilmeillään ja kehon asennolla. Voidaan myös esittää pantomiimina eli saa liikkua.
- a. Oppilaat kiertelevät luokassa kyselemässä toisiltaan, mitä kuuluu. Opettaja näyttää eri emoji-kuvien avulla, mikä tunnetila vastataan (ok, sad tai happy). Huom! eläytyminen.



#### 2. Opetellaan:

- a. Käydään yhdessä läpi ja toistetaan opeteltavat värit läpi kalakorttien, hernepusien tai värikyntien avulla.

#### 3. Lauletaan:

- a. Kuunnellaan ja lauletaan mukana "Red, yellow, green blue" Super simple song: <https://www.youtube.com/watch?v=aMTIm-D1I54>
- b. Kuunnellaan ja lauletaan mukana ja etsitään luokasta erivärisiä asioita: <https://www.youtube.com/watch?v=jYAWf8Y91hA>

#### 4. Leikitään:

- a. **Kim-leikki:** Oppilaat ovat piirissä. Laitetaan harjoiteltavien värien kalakortit esille. Oppilaat sulkevat silmänsä. Opettaja ottaa yhden kalan pois. Oppilaat avaavat silmänsä ja keksivät, mikä väri on poissa. Tehtävää vaikeutetaan siten, että lisätään hernepusit ja lopulta myös värikyntä. Aina poistetaan yksi.

- b. **Kosketa väriä:** Opettaja sanoo värin englanniksi. Oppilaat etsivät luokasta jotain sen väristä ja koskettavat sitä. Se ei saa olla itsessä tai omalla pulpetilla (liikkuva koulu!). Mieluiten samaa ei saa koskea kuin yksi oppilas.
- c. **Rakennusleikki:** Jaetaan kaikille Multilink- tai Lego-palikoita harjoiteltavissa väreissä. Rakennetaan torneja opettajan sanelemassa värijärjestyksessä. Jatketaan leikkiä pareittain ja pyydetään paria rakentamaan torni parin sanelemassa värijärjestyksessä.
- d. **King of Colours:** Oppilaat seisovat. Opettaja sanoo värin. Löytyykö vaatteistasi tätä väriä? Jos löytyy, jäät seisomaan. Jos ei löydy, istut alas. Se, joka seisoo viimeisenä, on voittaja. Pihalla tätä voi leikkiä niin, että oppilaat seisovat viivan takana (esim. 15 metriä värien kuninkaasta). Kuningas sanoo värin. Jos se löytyy vaatteista, saa ottaa askeleen eteen päin. Se, joka ensimmäisenä koskee värien kuningasta, pääsee itse kuninkaaksi.
- e. **Tuolirinki:** Istutaan ringissä. Keskellä olija sanoo esim. "I like blue." Kaikki sinisestä pitävät nousevat ylös, sanovat "Me too." ja vaihtavat paikkaa. Myös keskellä olija yrittää ehtiä vapautuvalle paikalle. Se joka jää ei ehdi rinkiin jää keskelle sanomaan väriä.
- f. **Värijana:** Janan toisessa päässä on "I like..." ja toisessa "I don't like..." Oppilas sanoo värin ja muut oppilaat menevät janalle sen mukaan, miten paljon tai vähän he pitävät kyseisestä väristä. Oppilaat saavat sanoa vuorotellen värin, jonka mukaan mennään janalle.
- g. Lisää leikkejä täällä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/varit/ljp>



## 5. Lopetus:

- a. kiinnitetään englannin julisteeseen sateenkaaren kuva.
- b. hyvästellään englanniksi



## 5. teema-alue - jouluku

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/joulu>

# JOULU

### TAVOITE:

- opitaan toivottamaan hyvää joulua englanniksi
- keskustellaan siitä, miten joulunvietto Englannissa ja USA:ssa eroaa suomalaisesta joulusta. Tietoa englantilaisista jouluperinteistä mm. täällä: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/12/05/englantilainen-joulu-merry-christmas> ja täällä: <http://www.evildressmaker.com/?p=10822>



### TARVIKKEET:

- kuvakortteja kaksittain kutakin, joulukorttipohjat (valkoinen, punainen tai harmaa), tietokoneella kirjoitettu ja tulostettu arkki, jossa useampaan kertaan kirjoitettu "Merry Christmas", liimaa, sakset ja kuva julisteeseen.

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. tervehditään

#### 2. Kerrataan opittua:

- a. Kerrataan värejä kuuntelemalla Rudolf's Nose / Christmas songs for kids - <https://www.youtube.com/watch?v=y4SpQMom8t8>

#### 3. Opitaan uutta:

- a. Kuunnellaan, toistetaan ja harjoitellaan toivotukset "Merry Christmas" ja "Happy New Year."
- b. Kävellään ympäri luokkaa joululaulun soidessa. Musiikin tauottua tervehditään lähintä oppilasta "Hello" ja toivotetaan hänelle iloista joulua "MerryChristmas".

#### 4. Lauletaan:

- a. We Wish You a Merry Christmas / Super Simple Songs\_ <https://www.youtube.com/watch?v=hNkvV4PR-q0>. Lapset voivat osallistua laulussa kertosaäkeeseen: "We wish you a Merry Christmas and a Happy New Year."

#### 5. Tutustutaan jouluperinteisiin:

- a. Katsellaan videota ja keskustellaan yhdessä erilaisista englantilaisista jouluperinteistä, kuten: jouluruoat, joululahjat (jaetaan joulupäivän aamuna), joulusukat ja paukkukarkit. Videon voi välillä pysäyttää: [https://youtu.be/mR6r6\\_tgx-g](https://youtu.be/mR6r6_tgx-g)
- b. Tutustutaan joulun viettotapoihin myös muissa Euroopan maissa: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/joulu/jvemk>

## 6. Joulusanoja:

- a. Piirretään taululle tai näytetään dataprojektorilla tietokoneelta kuvat: *santa*, *star*, *present* ja *christmas tree*. Muistutetaan vielä lapsille sanojen merkitys.

## 7. Askarrellaan:

- a. Lapsille jaetaan korttipohja ja valmiiksi tulostettu "Merry Christmas" -teksti. Lapset liimaavat tekstin korttiin, valitsevat jonkin kuvan/sanan ylläolevasta sanastosta ja piirtävät sen korttiin.



## 8. Leikitään:

- a. **Vettä kengässä:** Luokka jaetaan kahteen ryhmään. Toinen ryhmä menee ulos luokasta ja toinen jää sisään. Ulos menevät ottavat kukin kuvakortin. Sisään jäävät valitsevat vastaavat kortit itselleen. Oppilaat tulevat käytävästä yksitellen ja menevät jonkun oppilaan eteen. He sanovat oman kuvakorttinsa sanan (voi myös sanoa Have you ...?). Jos parilla ei ole samaa kuvaa, hän sanoo "Water in your shoe!" tai vain "Sorry". Väärin arvannut hyppii yhdellä jalalla ulos. Jos ulkoa tullut arvasi oikein, pari sanoo "Great" ja molemmat siirtyvät seinän vierelle pois leikistä.

## 9. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen tähden muotoinen kuva.
- b. Hyvästellään

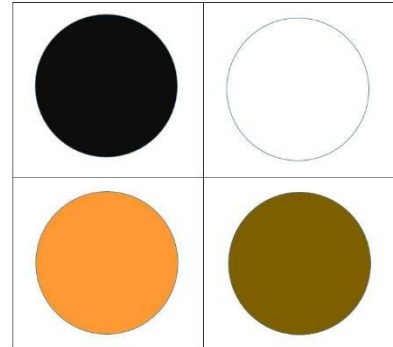


## 6. teema-alue – värit: black, white, orange, brown

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/varit2>

### TAVOITE:

- opitaan kysymys ”How are you?” ja vastaus: ”I’m hungry”
- opetellaan värit black, white, brown ja orange



### TARVIKKEET:

- kalakortit tai herne pussit, tunnekortit, kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

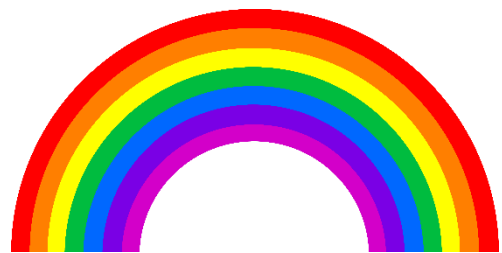
- a. tervehditään
- b. opetellaan kysymys ”How are you?” sekä vastaus ”I’m hungry.”.
- c. kerrataan tunnesanoja tunnekuvakorttien ja sisäkkäisten piirien avulla. Musiikin tauotessa kysytään parilta ”how are you?” ja vastataan opettajan vinkin mukaan. Esitetään vastatessa eri tunnetiloja.

#### 2. Lauletaan:

- a. ”How are you today?” Laulun avulla kerrataan opetellut tunnesanat: ok, sad, happy ja hungry: <https://www.youtube.com/watch?v=teMU8dHLqSI>

#### 3. Opetellaan ja harjoitellaan:

- a. kerrataan jo opetellut värit
- b. käydään läpi ja toistetaan uudet värit esimerkiksi kalakorttien tai herne pussien avulla.



#### 4. Lauletaan:

- a. kuunnellaan ja lauletaan Rainbow Colours (Singing Walrus) <https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg> ja/tai The Rainbow Colors Song: <https://www.youtube.com/watch?v=tRNy2i75tCc>

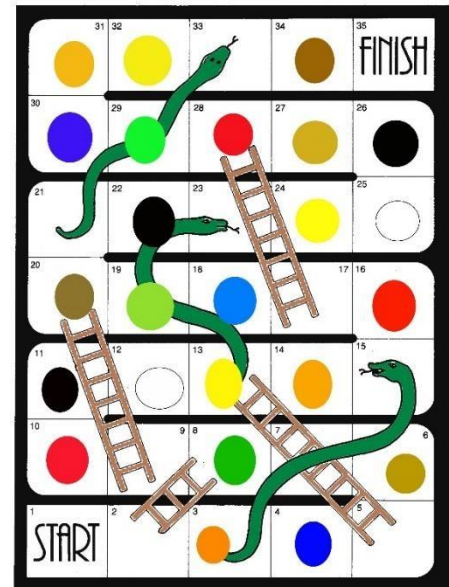
#### 5. Leikitään:

- a. **Kalapeli väreillä:** Istutaan ringissä. Laitetaan kalat (tai herne pussit tai vastaavat) lattialle. Yksi poistuu luokasta. Sovitaan/valitaan yhdessä yksi kaloista (tai muista tavaroista). Poistunut tulee onkimaan kaloja ja samalla yhdessä sanotaan värejä. Kun onkijan käsi koskettaa sovittua kalaa niin kaikki huutavat: ”Go Fish!” Kaikki kalat putoavat ”lampeen”. Sovitaan uusi uloslähtijä ja leikki alkaa uudestaan.



- b. **Kim-leikki väreillä:** Istutaan ringissä. Kalakortit tai hernepusit ovat lattialla. Oppilaat sulkevat silmänsä opettaja poistaa yhden. Se, joka ensin sanoo englanniksi, mikä väri on poissa, on voittaja. Parin kerran jälkeen leikitään samaa leikkiä pareittain tai kolmen ryhmässä esim. värikynillä.
- c. **Snakes and Ladders väreillä:** Pelataan pareittain tai kolmen ryhmässä. Heitetään noppaa ja edetään nopan silmäluvun mukaan. Kannustetaan oppilaita laskemaan englanniksi edetessään pelipohjalla. Jos osuu tikkaiden alapäähän, pääsee kiipeämään ylös. Jos osuu käärmeen häntään, putoaa alas (sen vuoksi näissä ruuduissa ei ole väriympyrää). Sanotaan englanniksi se väri, joka on siinä ruudussa, johon pysähtyy/päättyy. Jos ei muista ruudussa olevaa väriä, joutuu jättämään yhden kierroksen väliin. Maaliin ei tarvitse osua tasaluvulla.
- d. **Farmer, farmer, can we cross?** (Leikitään koulun pihassa tai liikuntasalissa) Maanviljelijä seisoo keskellä peltoa. Pellon laidalla seisovat oppilaat kysyvät: "Farmer, farmer, can we cross?" Maanviljelijä vastaa: "If you have yellow." Kaikki ne, joilla on keltaista voivat ylittää pellon. Maanviljelijä laskee viiteen. Sen jälkeen muut yrittävät ylittää juosten ja maanviljelijä yrittää ottaa kiinni. Ne jotka jäävät kiinni, jäävät maanviljelijän avuksi. Viimeinen vapaa leikkijä on voittaja.
- e. **Corners game:** Aloitetaan keskellä luokkaa tai salia. Sovitaan jokaiselle nurkalle oma väri. Yhden oppilaan silmät sidotaan ja hän seisoo keskellä. Muut oppilaat hiipivät hiljaa eri nurkkiin. Kun kaikki ovat nurkissa, opettaja antaa sokolle luvan arvata. Sokko sanoo yhden värin ja kaikki ne, jotka ovat värin osoittamassa nurkassa, putoavat pelistä. Jatketaan, kunnes voittaja on selvillä.

### Snakes and Ladders



## 6. Väritetään:

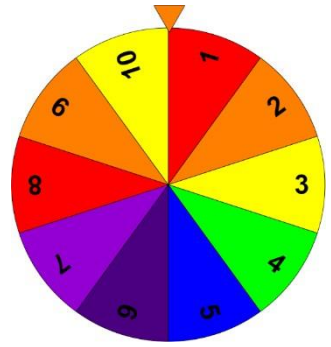
- a. **Väritä nopan silmäluvun mukaan:** Väritä ontot numerot värituspohjamonisteesta järjestyksessä 1 - 10 arpanopan osoittaman värin mukaan. Tulostettavan värituspohjan löydät täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/värit2/lip>. Samalta sivulta löytyvät myös arpanopan värikoodit -pdf, jonka opettaja voi näyttää tietokoneelta. Numeroita voi myös harjoitella niin, ettei niitä väritetä järjestyksessä 1 – 10, vaan opettaja tai oppilaat vuorotellen sanovat englanniksi, mikä numero väritetään seuraavaksi.

## 7. Pelataan nettipeliä:

- a. **Pelataan opettajan johdolla muistipeliä,** jossa on värejä. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=pp4hotk8318>. Oppilaat tulevat vuorotellen

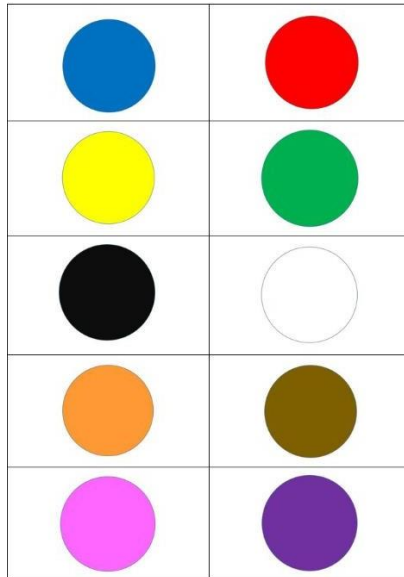
opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

- b. **Pelataan onnenpyörää** opettajan johdolla tai pareittain (iPadilla) spinnerillä. Oppilaat klikkaavat onnenpyörää vuorotellen ja sanovat englanniksi nuolen osoittaman värin ja numeron. Spinneri löytyy täältä: <http://bit.ly/numerospinneri>



### 8. Lopetus:

- a. kiinnitetään englannin julisteeseen sateenkaaren kuva.  
b. hyvästellään englanniksi



## 7. teema-alue – perhe

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/perhe-ja-ystavat>

### TAVOITE:

- Opetellaan perheeseen liittyvää sanastoa: **mum, dad, granny, granddad, sister, brother and I**

### TARVIKKEET:

- printattu kuva perheestä (pdf-liite), valkoista piirustuspaperia, värikynät, kuva julisteeseen



### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään.

#### 2. Lauletaan:

- a. Tunnin aluksi kuunnellaan laulu: "How are you today?" <https://www.youtube.com/watch?v=teMU8dHLqSI> ja kerrataan "Hello, how are you?" kysymys sekä kaikki siihen vastaukseksi opetellut tunnesanat: I'm ok, happy, sad ja hungry.

#### 3. Opetellaan:

- a. Käydään läpi opeteltava sanasto (mum, dad, granny, granddad, sister, brother), kuunnellaan ja toistetaan perhesanat perhekuvan avulla.
- b. Opettaja kysyy "Who's this?" ja osoittaa kuvasta jotain perheenjäsentä. Oppilaat vastaavat.



#### 4. Lauletaan:

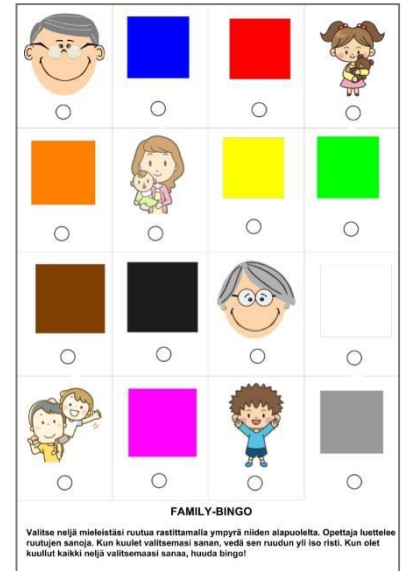
- a. "We are family song": <https://www.youtube.com/watch?v=GiRUF7hvWuM>

#### 5. Piirretään:

- a. Toisella tai kolmannella kuuntelukerralla pysäytetään laulu videon viimeisen kuvan kohdalle, jossa lukee: I MY. Oppilaat piirtävät kuvan omasta perheestään ja kirjoittavat itsensä yläpuolelle sanan "I". Kiinnitetään oppilaitten piirtävät kuvat luokan seinälle. Seuraavien opetustuokioiden aikana voidaan kerrata perhesanoja näiden kuvien avulla.

## 6. Leikitään:

- a. **Kärpäslätkä** (swatter): Taululle kiinnitetään magneetilla perhekuvia (isä, äiti, veli, sisko, isoisä, isoäiti). Muodostetaan kolmen hengen joukkueet. Kukin joukkue saa yhden kärpäslätkän, jota ryhmän jäsenet käyttävät vuorotellen. Opettaja sanoo jonkin perhesanan englanniksi. Oppilaat, joilla on kärpäslätkä, lyövät kyseistä kuvaa. Nopeampi joukkue saa pisteen. Sanoja sanotaan sovittu määrä. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.
- b. **Family bingo**: Tulostettava ja monistettava bingopohja (pdf) löytyy netistä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/perhe-ja-ystavat/ljp>
- c. **Hutchy-Butchy**: Oppilaat istuvat tuoleilla piirissä, tuoleja on yksi vähemmän kuin oppilaita. Yksi oppilaista menee ulos ja sillä aikaa opettaja jakaa kaikille oppilaille kuvakortit perhesanoista. Yksi kortti on Hutchy-Butchyn (voi olla mikä vaan hassu kuva). Oppilas tulee sisään, menee piirin keskelle ja alkaa kysellä oppilailta vuoron perään: Who are you? Oppilaat vastaavat hänelle kuvakorttinsa mukaisesti englanniksi: "I'm your sister." tai "I'm your granny." Kun oppilas kysyy Hutchy-Butchyn omistajalta, tämä vastaa: "I'm Hutchy-Butchy." Tällöin kaikki vaihtavat paikkaa ja kysyjä yrittää istua jollekin vapautuvista paikoista.
- d. **Fruit salad**: Istutaan piirissä. Yksi leikkijöistä on ilman tuolia keskellä piiriä. Muille leikkijöille jaetaan kuvat perheenjäsenistä. Kun keskellä oleva sanoo perheenjäsenen, esim. granny, ne leikkijät joilla on mummin kuva nousevat ylös ja vaihtavat paikkaa. Keskellä oleva yrittää päästä istumaan. Milloin tahansa keskellä oleva voi sanoa family, jolloin kaikki siirtyvät. Viereiseen tuoliin ei saa mennä.



## 7. Pelataan nettipeliä:

- b. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on ruokia ja juomia. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=pki8nahma18>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

## 8. Lopetus:

- a. Kiinnitetään julisteeseen sydän, jossa lukee "family".
- b. Hyvästellään.

## 8. teema-alue – kotieläimet

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/lemmikkieläimet>

### TAVOITE:

- opitaan vastaamaan kysymykseen ”How are you?” tunnesanalla ”angry”
- opetellaan lemmikki- ja maatilan eläimiä: **dog, cat, mouse, cow, horse, sheep, pig, chicken ja duck**. Opetellaan käyttämään ”I have...” -rakennetta.



### TARVIKKEET:

- eläinkuvakortit (pdf-tiedosto) leikattuina ja laminoituina (mieluiten), kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

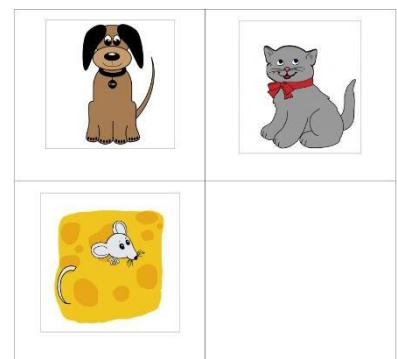
#### 1. Lauletaan:

- Tervehditään.
- Kysytään ”Hello, how are you?” ja opetellaan vastaamaan käyttäen uutta tunnesanaa **angry**. Kun vastataan ”I’m angry”, ollaan oikein vihaisen näköisiä. Harjoitellaan ensin opettajan johdolla.
- Oppilaat kiertävät ympäri luokkaa musiikin soidessa. Musiikin tauotessa tervehditään lähimpänä seisovaa ja kysytään ”Hello, how are you?” ja opettajan näyttämän vihjelapun mukaisesti vastataan ”I’m happy.”, ”I’m sad.” tai ”I’m angry.”. Esitetään ilmeillä ja eleillä iloista, surullista tai vihaista.



#### 2. Lauletaan ja opetellaan:

- Käydään läpi uusi eläinsanasto läpi laulun avulla niin, että aina äänien jälkeen ennen kuvaa pysäytetään laulu ja mietitään, mikä eläin on kyseessä suomeksi ja englanniksi, toistetaan eläinsanat. ”Best animal sounds song” <https://www.youtube.com/watch?v=0rKeFBQexbY>
- Kerratessa voidaan laulaa ”old McDonald had a farm” <https://youtu.be/nFX98pqzb3o>

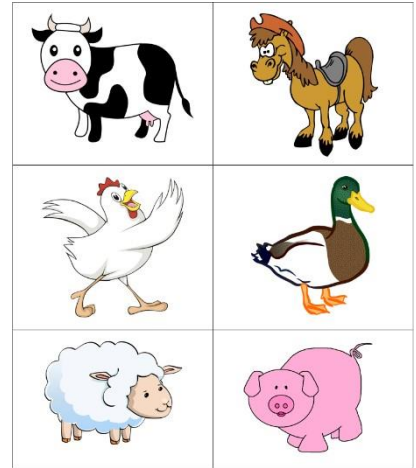


#### 3. Leikitään:

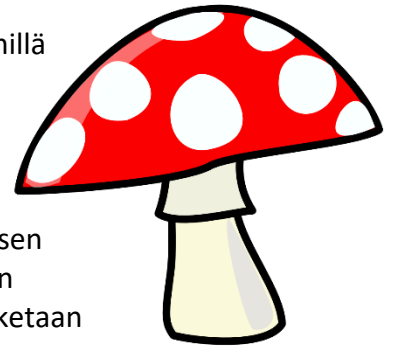
- Eläinpantomiimi:** Oppilas tulee luokan eteen, vetää hatusta yhden eläinkortin ja esittää siinä olevaa eläintä. Muut arvaavat. Jos kuvakortteja on riittävästi, voidaan jatkaa leikkiä 2 – 4 hengen ryhmissä. Silloin ensiksi oikein arvannut saa kortin.

Pantomiimia voi tehdä myös pareittain ilman kortteja. Oppilaat esittävät vuorotellen jotain eläintä ja pari arvaa.

- b. **Etsi eläimet:** Pienen ryhmän kanssa eläinkortit voidaan piilottaa luokkaan ja oppilaat etsivät niitä. Samasta eläimestä voi olla useampi kuvakortti. Tärkeää, että jokainen oppilas saa ainakin yhden kortin. Suuremman ryhmän kanssa eläinkortit voidaan "vetää hatusta" ja jakaa suoraan oppilaille. Käydään läpi ilmaisu: "I **have...**" Opettaja kysyy: "A dog?" ja kaikki, joilla on koiran kuva vastaavat: "I **have a dog**" ja tuovat kortin luokan eteen.



- c. **Piirrä ja arvaa:** Yksi oppilas piirtää taululle eläintä hitaasti. Muut voivat arvata, mikä sen on. Kullakin oppilaalla on yksi arvaus. Se joka arvaa oikein, saa piirtää seuraavaksi.
- d. **Go home:** Luokasta näytetään eri eläimille omat kodit esim. luokahuoneen nurkka, opettajan pöytä tms. Kaikille oppilaille jaetaan eläinkuvakortit. Opettaja sanoo: "Go home cat!" Kaikki kissakortin omistajat menevät kissaa esittäen ja maukuen omaan kotiinsa.
- e. **It's poisonous:** Oppilaat jaetaan 3 - 4 hengen ryhmiin. Ryhmillä on opeteltujen eläinten kuvat pöydällä. Yksi ryhmästä menee ulos. Muut ryhmän jäsenet päättävät sillä aikaa, mikä kortti on "myrkyllinen". Kun ulkona ollut oppilas palaa, hän alkaa ottaa kuvakortteja yksitellen ja sanoo samalla eläimen nimen englanniksi. Kun hän sanoo myrkyllisen eläimen, muut saavat sanoa: "It's poisonous". Kaikista oikein arvatuista myrkyttömistä eläimistä, arvaaja saa pisteen. Jatketaan kunnes kaikki ryhmän jäsenet ovat arvanneet 1 - 3 kertaa.
- f. **Kim-leikki:** Pelataan 3 - 4 oppilaan ryhmissä. Eläinkuvakortit ovat keskellä. Yksi oppilaista sulkee silmänsä (tai menee ulos luokasta). Muut oppilaat ottavat pois yhden kuvakortin ja sekoittavat muut kuvakortit uuteen järjestykseen. Silmänsä sulkeneen oppilaan pitää muistaa, mikä eläin puuttuu. Jatketaan kunnes kaikki ryhmän jäsenet ovat arvanneet 1 - 3 kertaa.
- g. **Hutchy Butchy** tai **Fruit salad** -leikit eläimillä. Katso ohjeet teema-alueesta 7.



#### 4. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on kotieläimiä. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=przaousvn18>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

#### 5. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kissan kuva, jossa lukee "animals".  
b. Hyvästellään.

## 9. teema-alue - villieläimet

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/9-villieläimet>

### TAVOITE:

- opitaan vastaamaan tervehdykseen ”How are you?” tunnesanalla ”fine”
- opetellaan villieläimiä: **lion, tiger, snake, frog, elephant, bird, monkey, parrot ja bee.**

### TARVIKKEET:

- villieläinkuvakortit (pdf-tiedosto) leikattuina ja laminoituina, pelialustat tulostettuina (2 – 4 oppilaan ryhmille), nopat, kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

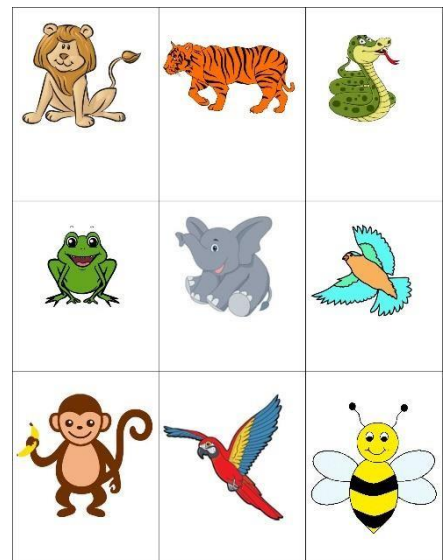
#### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään.
- b. Kysytään ”Hello, how are you?” ja opetellaan käyttämään uutta tunnesanaa **fine**. Kun vastataan ”I’m fine”, ollaan oikein iloisin ja tyytyväisen näköisiä.
- c. Kierretään ympäri luokkaa. Tervehditään, kysytään ”Hello, how are you?” ja opettajan näyttämän vihjelapun mukaisesti vastataan ”I’m sad”, ”I’m angry” tai ”I’m fine”. Esitetään ilmeillä ja eleillä surullista, vihaista tai hyvin voivaa.



#### 2. Opetellaan ja lauletaan:

- a. Käydään läpi ja harjoitellaan eläinsanastoa laulun avulla niin, että aina äänien jälkeen ennen kuvaa pysäytetään laulu ja mietitään, mikä eläin on kyseessä suomeksi ja englanniksi. Toistetaan villieläinsanat: ”Best Animal Sounds Song Jungle” <https://www.youtube.com/watch?v=y5pSL83c1ck> Voidaan kuunnella laulu 2 – 3 kertaa.
- b. Lauletaan ”Let’s Go to the Zoo” -laulua. Esitetään samalla eläintarhan eri eläimiä. <https://youtu.be/OwRmivbNgQk>



#### 3. Leikitään:

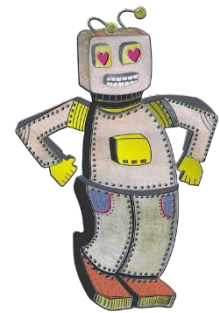
- a. **Eläinpantomiimi:** Laitetaan eläinkortit pussiin tai johonkin astiaan. Oppilas nostaa kortin eikä näytä sitä muille. Hän esittää pantomiimina kuvassa olevaa eläintä. Oppilas, joka arvaa, mistä eläimestä on kyse, pääsee esittämään seuraavaa. Toteutetaan niin, että kaikki saavat esittää ainakin kerran. Leikkiä voidaan jatkaa pareittain. Silloin ei tarvitse kortteja.
- b. **Värityspeli:** Tulostetaan pelipohjat (pdf-tiedosto). Jokaisella ryhmän oppilaalla on erivärinen puuväri. Oppilaat heittävät noppaa vuorotellen. Nopan silmäluku

osoittaa, mikä eläin pelilaudalta väritetään (eläinkuvat voi laittaa taululle ja niiden viereen piirretään nopan silmäluku). Eläin sanotaan ääneen englanniksi. Sitten sen saa värittää omalla värikynällä pelialustasta. Lopuksi tutkitaan, kenellä on eniten väritettyjä eläimiä. Printattavat ja väritettävät pelipohjat ohjeineen löytyvät täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/9-villieläimet/ljp>



- c. **London bridge is falling down:** englantilainen laululeikki, jossa kaksi oppilasta valitsevat molemmat eri värin. Sen jälkeen he muodostavat käsillään sillan, jonka alta oppilaat kulkevat tiiviissä jonossa ja laulavat laulun "London Bridge is Falling down" ensimmäisen säkeistön. Kun säkeistön viimeinen säe "My Fair lady" on laulettu, silta romahtaa ja yksi oppilaista jää vangiksi. Hänen täytyy valita toinen väreistä. Hän menee seisomaan sen sillan pylvään taakse, jonka värin hän valitsi. Kun kaikki ovat joutuneet vangiksi ja valinneet puolensa, kiskotaan kilpaa. Se kumpi joukkueista saa kiskottua toisen eteenpäin yli sovitun rajan, voittaa. <https://www.youtube.com/watch?v=1kSFWCt1rFM>
- d. **Robottileikki:** Oppilaat istuvat tuoleilla ringissä. Jokainen saa eläinkortin, jota hän pitää näkyvillä edessään. Robotti seisoo keskellä. Opettaja aloittaa sanomalla englanniksi jonkin eläimen. Robotti kävelee robottimaisesti nykien sen oppilaan luokse, jolla on kyseinen kuva. Jos robotti ehtii koskettaa oppilasta ennen kuin tämä ehtii sanoa uuden eläimen, oppilas joutuu robotiksi. Ei saa sanoa samaa eläintä uudestaan. Jos robotti ei ehdi ennen kuin kaikki eri eläimet on sanottu, robotti vaihtuu.
- e. **Corners game:** Aloitetaan keskellä luokkaa tai salia. Sovitaan jokaiselle nurkalle oma villieläin. Yhden oppilaan silmät sidotaan ja hän seisoo keskellä. Muut oppilaat hiipivät hiljaa eri nurkkiin. Kun kaikki ovat nurkissa, opettaja antaa sokolle luvan arvata. Sokko sanoo yhden villieläimen ja kaikki ne, jotka ovat siinä nurkassa, putoavat pelistä. Jatketaan, kunnes voittaja on selvillä.



#### 4. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on villieläimiä. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=prtppap2v18>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onnea. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

#### 5. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva (mehiläinen), jossa lukee "animals".  
b. Hyvästellään.



## 10. teema-alue – ruoat ja juomat

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/ruoat-ja-juomat>

### TAVOITE:

- opitaan vastaamaan tervehdykseen ”How are you?” tunnesanalla ”tired”
- opetellaan ruokia ja juomia: **broccoli, ice cream, donuts, juice, popcorn, pizza, bananas ja soup.**
- Opitaan kertomaan, mistä ruoista pitää ja mistä ei pidä. ”I like...” ja ”I don’t like ...”



### TARVIKKEET:

- ruoka- ja juoma-aiheiset kuvakortit (pdf-tiedosto) leikattuina ja laminoituina, tulostettavat Yummy/yucky I like / I don’t like monistepohjat (pdf), kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

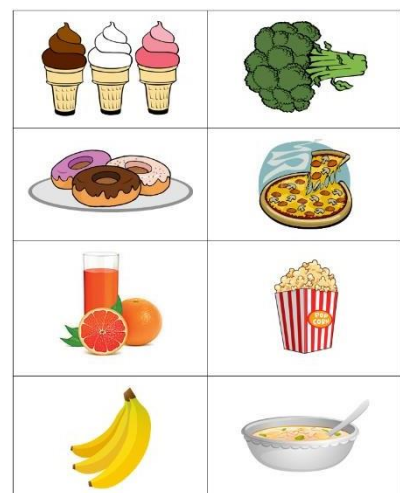
#### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään.
- b. Kysytään ”Hello, how are you?” ja opetellaan käyttämään uutta tunnesanaa **tired**. Kun vastataan ”I’m tired”, ollaan oikein väsyneitä ja haukotellaan.
- c. Kierretään ympäri luokkaa tervehditään, kysytään ”Hello, how are you?” ja opettajan näyttämän vihjelijapun mukaisesti vastataan ”I’m tired”, ”I’m angry” tai ”I’m fine”. Esitetään ilmeillä ja eleillä väsynttä, vihaista tai hyvin voivaa.



#### 2. Opetellaan:

- a. Käydään yhdessä uusi sanasto läpi käyttäen ruoka- ja juomakuvakortteja. Opettaja kyselee. ”Do you like bananas?” Harjoitellaan vastaamaan ”Yes, I do” ja ”No I don’t” ja kertomaan ”I like...” ja ”I don’t like...”.



#### 3. Lauletaan:

- a. ”Do you like broccoli ice cream?” Katsotaan video ja lauletaan kerran läpi. Toisella kerralla voidaan aina pysäyttää ruuan jälkeen ja jokainen saa sanoa joko ”Yes I do” tai ”No, I don’t”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhlHUK>
- b. Kuunnellaan oppilaiden kanssa myös laulu: ”Pineapple Yummy Food Song for Kids”, jossa esiintyy ilmaus ”yummy”. <https://www.youtube.com/watch?v=Jj2LMtvljgQ>

#### 4. Piirretään:

- a. Puhutaan videoissa esiintyvistä ”yucky” ja ”yummy” -sanoista. Jaetaan jokaiselle ”yucky/yummy” -monistepohja. Oppilaat saavat piirtää siihen ruokia. Voi myös laittaa sellaisia ruokia, joita ei ollut laulussa. Oppilaat voivat kertoa lempiruoistaan ja juomistaan. Mietitään mitä ne ovat englanniksi. Pohditaan myös yhdessä, mitkä ruoat ovat terveellisiä ja mitkä eivät niinkään. Monistepohja löytyy täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/ruoat-ja-juomat>. Voi myös käyttää ”I like...” ja ”I don’t like” -monistepohjaa <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/ruoat-ja-juomat/ljp>

## 5. Leikitään:

- a. **Esitä ja arvaa – ruokapantomiiimi:** Oppilas esittää syövänsä jotain ruokaa. Saa äänellä, mutta ei sanoa sanoja. Muut arvaavat, mistä ruoasta on kyse. Se joka arvaa, saa esittää seuraavaksi. Kun leikki käy tutuksi, voidaan siirtyä leikkimään pareittain.
- b. **Kim-leikki:** Taululle kiinnitetään kuvakortit harjoiteltavista ruoista (tai näytetään kuvat tietokoneelta). Toistetaan kaikki järjestyksessä. Opettaja poistaa yhden. Oppilaat toistavat taas ruoat järjestyksessä mukaan lukien poistettu ruoka/kuvakortti. Ruokia poistetaan yksi kerrallaan. Lopuksi pitäisi muistaa kaikki ruoat ilman kortteja.
- c. **Kim-leikki ryhmissä:** Oppilaat leikkivät 3 - 4 hengen ryhmissä. Jokaisella ryhmällä on kuvakortit levitettynä ryhmän keskelle pöydälle tai lattialle. Yksi lapsista laittaa silmät kiinni ja toiset poistavat yhden kortin. Jos lapsi muistaa, mikä kortti on poistettu, hän saa sen itselleen. Vuoro vaihtuu aina yhden arvauksen jälkeen. Jos sanasto on aivan uutta, oppilaat voivat ensin harjoitella kaikilla kuvakorteilla.
- d. **Kauppaleikki:** Leluruoilla tai kuvakorteilla voi leikkiä kauppaleikkiä. Harjoitellaan ensin kauppakeskustelua. "I'd like bananas? - Here you are. - Thank you."



## 6. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on ruokia ja juomia. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=pc08z8tdc18> Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

## 7. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen jäätelö, jossa lukee ”food”.
- b. Hyvästellään.

## 11. teema-alue - kehonosat

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/11-kehon-osat>

### TAVOITE:

- kerrataan kaikki opitut tavat vastata tervehdykseen: "How are you?": "I am ok, happy, sad, hungry, angry, fine ja tired"
- opetellaan kehonosia: **head, shoulders, knees, toes, nose, eyes, ears ja mouth.**

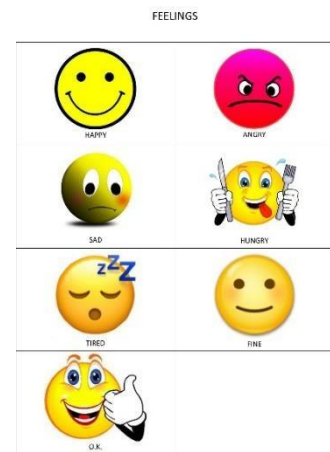
### TARVIKKEET:

- tunnekuvakortit, kehonosakortit, kehon kuva, maalarinteippiä, kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. Kerrataan "How are you?" ja kaikki mahdolliset vastaukset: "I am ok, happy, sad, hungry, angry, fine and tired". Kierretään ympäri luokkaa. Tervehditään ja kysytään "Hello, how are you?" ja opettajan näyttämän vihjekuvan (tunnekuvakortit tai opettaja esittää tunnetilaa) mukaisesti vastataan kysymykseen. Samalla kun vastataan, esitetään ilmeillä ja eleillä kyseistä tunnetilaa.



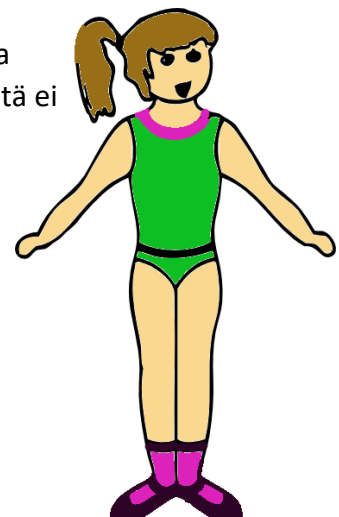
#### 2. Opetellaan:

- a. Käydään sanasto yhdessä läpi: head, shoulders, knees, toes, nose, eyes, ears ja mouth. Kuunnellaan ja toistetaan. Kosketaan omassa kehossa kyseistä kehonosaa. Lisäksi opettaja voi vielä näyttää kuvasta.

#### 3. Leikitään:

- a. Toistetaan opettajan perässä (sanotaan yhdessä) ja heilutellaan/ravistellaan aina oikeaa kehonosaa. Opettaja kertoo, mitä sanat "right" ja "left" tarkoittavat, vaikka niitä ei tarvitse opetella:

Hello body!  
Hello right leg!  
Hello left leg!  
Hello right hand!  
Hello left hand!  
Hello head!  
Hello nose!  
Hello whole body!



#### 4. Lauletaan:

- a. "Head, shoulders, knees and toes (learn it)"  
<https://www.youtube.com/watch?v=IMQcwNZVUO8>. Jos haluaa nopeuttaa ja vaikeuttaa laulua, voidaan vielä laulaa "Head, shoulders, knees and toes (sing it)" – versiota: <https://www.youtube.com/watch?v=ZanHgPprl-0>  
Tässä vielä "Head, shoulders, knees and toes" hauskana Super Simple Songs -versiona. Samalla voi kerrata eläimiä:  
<https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY>
- b. "Hokey Pokey" on hauska liikuntalaulu. Sitä on hauska esittää, vaikkei osaisi kaikkia sanoja: [https://www.youtube.com/watch?v=8Qmr\\_6kMbts](https://www.youtube.com/watch?v=8Qmr_6kMbts). Oppilaille voi kertoa mitä sanat "right" ja "left" tarkoittavat, vaikka niitä ei tarvitse opetella.

#### 5. Leikitään:

- a. **Teippipallo:** Tehdään maalarinteipistä "teippipallo" kierittämällä sitä käden ympärille niin, että tahmea puoli jää ylöspäin. Oppilas tulee luokan eteen ja opettaja sanoo kehonosan ja laittaa pallon oppilaan vastaavaan kehonosaan. Luokan edessä ollut oppilas saa pallon ja pyydetään uusi oppilas eteen pariaksi. Teippipalloa pitelevä oppilas saa sanoa jonkin mieleen jääneen kehonosan ja kiinnittää pallon parin vastaavaan kehonosaan. Ensimmäinen oppilas palaa omalle paikalleen ja otetaan uusi oppilas jälleen eteen pariaksi jne.
- b. **Kosketa pöytää/pulpettia:** Opettaja sanoo kehonosan englanniksi. Oppilaat koskevat sillä kehonosalla pulpetin kantta.
- c. **Simon says:** Vanha tuttu "kapteeni käskää" -leikki. Tässä versiossa Simon käskää koskemaan eri kehon osia ja (jos niin sovitaan) myös parin kehon osia. Oppilaat seisovat ja opettaja antaa ohjeita.
  - i. "Simon says, touch your nose."
  - ii. "Simon says, touch your friend's foot."
  - iii. "Touch your mouth."



Jos oppilas koskettaa jotain kehon osaa, vaikka Simon ei ole käsenyt, putoaa pelistä pois (esim. istuu alas).

- d. **Kim-leikki:** Pelataan 3 - 4 oppilaan ryhmissä. Kehonosia esittävät kuvakortit ovat keskellä. Yksi oppilaista sulkee silmänsä (tai menee ulos luokasta). Muut oppilaat ottavat pois yhden kuvakortin ja sekoittavat muut kuvakortit uuteen järjestykseen. Silmänsä sulkeneen oppilaan pitää muistaa, mikä kehonosa puuttuu.
- e. **Twister:** Tarvitaan hyrrä ja matto. Pyöräytetään hyrrää (spinneriä) ja arvotaan kehon osa ja väri. Laitetaan hyrrän osoittama kehonosa lattialla olevaan mattoon piirretylle väriympyrälle. Hyrrän ja maton voi tehdä myös itse. Jos pelaaja kaatuu tai lipeää ruudusta, hän häviää pelin.
- f. **Corners game:** Aloitetaan keskellä luokkaa tai salia. Sovitaan jokaiselle nurkalle oma kehonosa. Yhden oppilaan silmät sidotaan ja hän seisoo keskellä. Muut oppilaat



hiipivät hiljaa eri nurkkiin. Kun kaikki ovat nurkissa, opettaja antaa sokolle luvan arvata. Sokko sanoo yhden kehonosan ja kaikki ne, jotka ovat siinä nurkassa, putoavat pelistä. Jatketaan, kunnes voittaja on selvillä.

- g. **Patsas kehonosista:** Oppilaat jaetaan 3 - 5 hengen ryhmiin. Opettaja sanoo englanniksi, kuinka monta ja mitä kehonosaa saa kullakin patsaalla koskettaa lattiaa esim. 4 kättä, 3 polvea, 2 nenää. Oppilaat tekevät patsaan ohjeistuksen mukaan.

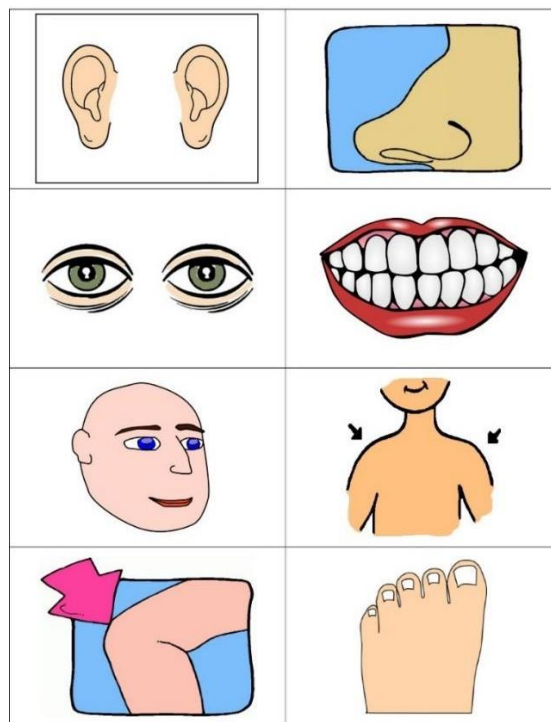
## 6. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on tunteita. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=pgug1j9wj18>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

## 7. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen tytön alle tekstilappu, jossa lukee "body".  
b. Hyvästellään

BODY PARTS



## 12. teema-alue – pääsiäinen

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/paasiainen>

### EASTER

#### TAVOITE:

- kerrataan kaikki opitut tavat vastata tervehdykseen: "How are you?": "I'm ok, happy, sad, hungry, angry, fine ja tired"
- opetellaan uudet värit **pink** ja **purple**
- opetellaan pääsiäissanat **Easter** ja **egg**
- Opetellaan toivottamaan iloista pääsiäistä "Happy Easter"



#### TARVIKKEET:

- tunnekuvakortit, värityskuva (pdf-tiedosto), puuvärit, korttipohjat, sakset, liimaa, kuva julisteeseen

#### SISÄLTÖ:

##### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään
- b. Kerrataan "How are you?" ja kaikki mahdolliset vastaukset: "I'm ok, happy, sad, hungry, angry, fine and tired". Kierretään ympäri luokkaa. Tervehditään ja kysytään "Hello, how are you?" ja opettajan näyttämän vihjekuvan (tunnekuva tai opettaja esittää tunnetilaa) mukaan vastataan kysymykseen. Samalla kun vastataan, esitetään ilmeillä ja eleillä kyseistä tunnetilaa.

##### 2. Lauletaan:

- a. "Hello how are you song for IPG kids".  
<https://www.youtube.com/watch?v=xC3xSij7n4c>

##### 3. Opetellaan:

- a. Kuunnellaan ja toistetaan uudet värissanat pink ja purple.

##### 4. Leikitään:

- a. Kerrataan vanhoja ja harjoitellaan uusia värisanoja. Opettaja sanoo värin. Oppilaat etsivät luokasta sen värisiä tavaroita ja koskettavat niitä. Harjoitellaan eniten uusia värisanoja "pink" ja "purple".

##### 5. Opetellaan:

- a. Kuunnellaan ja toistetaan pääsiäissanat "Easter", "egg" ja bunny.



- b. Kuunnellaan ja toistetaan ”Happy Easter” -toivotus

## 6. Leikitään:

- a. **Who has the egg?:** Oppilaat istuvat tuoleilla ringissä kädet selän takana. Yksi pääsiäismuna kiertää kädestä käteen ringissä. Keskellä oleva yrittää arvata/huomata, kenellä muna on. Hän sanoo ”Anna has the egg.” Jos hän arvaa oikein, anna tulee piirin keskelle arvuuttelemaan.



## 7. Lauletaan ja leikitään:

- a. Bunny Hops -laulu ja leikki: <https://youtu.be/hb9tt7LiYrc>  
b. Bunny Hokey Pokey -laulu ja leikki: <https://youtu.be/X2HL2oR94Sw>  
c. Five Little Bunnies Jumping on the Bed -laulu ja leikki: <https://youtu.be/l4l6euFU9tU>

## 8. Tutustutaan englantilaisiin pääsiäisperinteisiin

- a. Opettaja kertoo, miten englannissa vietetään pääsiäistä. Tietoja englanniksi täältä: <https://oxfordhousebcn.com/en/6-unbelievably-british-easter-traditions/> ja <https://www.buzzfeed.com/robynwilder/simply-splendid-easter-traditions-from-around-britain>
- b. Leikitään kivoja englantilaisia pääsiäisleikkejä
- Pääsiäismunien metsästys - etsitään piilotettuja munia. Opettaja on piilottanut munia luokkaan. (Easter Egg Hunt)
  - Pääsiäismunan kuljetus lusikalla – viestijuoksukilpailu koulun pihalla tai liikuntasalissa. Jos Muna putoaa lusikasta, joutuu palaamaan takaisin ja aloittamaan alusta. (Egg in Spoon Relay Race)
  - Pääsiäismunan pyöritys (esim. matolla tai ruoholla) – kilpailu. Pääsiäismunaa pyöritetään esim. puhaltamalla (tyhjä munankuori tai pingispallo) tai lusikalla (Egg Roll)
  - paljon muita hauskoja pääsiäisleikkejä täällä: <https://www.thespruce.com/kids-easter-egg-games-1695686>. Ohjeet ovat englanniksi.

## 9. Väritetään ja askarrellaan:

- a. Jaetaan oppilaille värityskuvat ja tarvittavat puuvärit: blue, red, yellow, green, orange, black, white, brown, pink ja purple. Opettaja sanoo numeron ja värin ja oppilas värittää munasta oikean pilkun.
- b. Tulostetaan ja monistetaan oppilaille värityspohja-pdf täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/paasiainen/lip>. Väritetään pääsiäismunat monisteesta järjestyksessä arpanopan osoittaman värin mukaan. Opettaja näyttää samalta arpanopan värikoodit tietokoneelta [täältä](#).

- c. Jaetaan oppilaille korttipohjat kartongista. Oppilaat kirjoittavat korttiin mallin mukaan "Happy Easter", leikkaavat pääsiäismunan ja liimaavat sen korttiin.

#### 10. Pelataan nettipeliä:

- a. Pelataan opettajan johdolla muistipeliä, jossa on erivärisiä Pääsiäispupuja. Pelissä yhdistetään kuva ja sana. Pitää kuunnella tarkkaan, mitä sanotaan: <https://learningapps.org/watch?v=pc1nmqjp319>. Oppilaat tulevat vuorotellen opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

11. **Runo:** "Spring is here!" Opettaja lukee runon ja pohditaan yhdessä runossa esiintyviä outoja sanoja. Kiitokseksi kevään enkkutunneista opettaja jättää ryhmälle kortin, jossa runo on.

Spring is here!  
Spring is here.  
Spring is here.  
Goodbye snow,  
Flowers grow.  
Birds and bees,  
leaves on trees.  
Hello spring.  
Hello spring.



#### 12. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen pääsiäismuna, jossa lukee "Easter".  
Toivotetaan kaikille iloista pääsiäistä
- b. Hyvästellään

