

Vinkkivihko

**varhennettuun ja toiminnalliseen
kieltenopetukseen**



YHTEYSTIEDOT

Jonna Höckert
kielihankekoordinaattori
kieltenopettaja

Porin kaupunki
Sivistystoimiala
jonna.hockert@edupori.fi

Vinkkivihko on koottu Porin kielihankkeessa
ja se on toteutettu Opetushallituksen
hankerahoituksella.

teksti ja valokuvat © Jonna Höckert



Tervetuloa käyttämään varhennetun kielen Vinkkivihkoa!

Vinkkivihkoon on koottu ideoita ja vinkkejä varhennettuun ja toiminnalliseen kieltenopetukseen sekä ehdotuksia hyvistä teemoihin sopivista lauluista.

Vinkkivihkosta on saatavilla sekä paperinen että digitaalinen versio. Digitaalisesta versiosta löytyy suoria linkkejä mm. tulostettavaan materiaaliin ja lauluihin. Klikkaa kuvaa ja linkki aukeaa. Paperiversiosta voit avata linkit qr-koodien kautta puhelimella, tabletilla tai tietokoneella.

Porissa A1-kieli on englanti ja siitä johtuen Vinkkivihkon esimerkit ovat pääsääntöisesti englannin kieleen, mutta ovat varoitavissa kaikille kielille ja luokka-asteille myös 3. luokasta eteenpäin. Kaikkia vinkkejä kannattaa soveltaa eri sanastojen kanssa.

Vinkkivihkon on koonnut kieltenopettaja ja kielihankekoordinaattori Jonna Höckert. Lisätietoja jonna.hockert@edupori.fi.

Toivottavasti löydät Vinkkivihkosta inspiraatiota ja ideoita opetukseesi!



Sisällys

| | |
|--|----|
| Tietoa varhennetusta kieltenopetuksesta..... | 3 |
| Vinkkejä varhennusta aloittavalle opettajalle..... | 4 |
| Kielitietoisuus..... | 6 |
| Tervehdykset..... | 12 |
| Esittäytyminen..... | 14 |
| Numerot..... | 16 |
| Värit..... | 20 |
| Kehonosat ja vaatteet..... | 24 |
| Eläimet..... | 26 |
| Ruokia ja juomia..... | 29 |
| Ideoita sanaston harjoitteluun..... | 37 |
| Digivinkit..... | 40 |
| Materiaali- ja linkkivinkkejä..... | 42 |

Tietoa varhennetusta kieltenopetuksesta

- A1-kielen opiskelu aloitetaan 1. luokalla.
- Oppilaan ei tarvitse osata lukea tai kirjoittaa oppiakseen vierasta kieltä.
- Varhennetun A1-kielen tärkeänä tehtävänä on vieraalle kielelle altistaminen ja innostaminen sekä myönteisen asenteen ja kiinnostuksen herättely kieliin.
- Myönteinen asenne edesauttaa oppimista ja rakentaa itseluottamusta omaan itseen oppijana. Varhennetussa kieltenopetuksessa on tärkeää löytää ilo käyttää vähäistäkin kielitaitoa.
- Varhennettu kieltenopetus perustuu suulliseen kielitaitoon. VOPS:ssa eli varhennetun kielen opetussuunnitelmassa mainitaan ”tekstin tuottaminen” ja ”tekstin tulkinta”, mutta niillä tarkoitetaan lähinnä puhuttua kieltä eli panostetaan suulliseen kielitaitoon. Tarjotaan oppilaalle mahdollisuuksia käyttää kieltä aktiivisesti erilaisissa tilanteissa.
- Opiskellaan monipuolisesti toiminnallisia työtapoja käyttäen: pelit, leikit, laulut, laululeikit, rytmit jne. Opitaan liikkeen ja toiminnan kautta. Puhutaan ja toistetaan paljon sekä luodaan vuorovaikutustilanteita.
- Musiikkia ja rytmia kannattaa hyödyntää aktiivisesti opetuksessa. Ääntämisen harjoittelu ja uusien äänteiden omaksuminen saattaa olla helpompaa laulaen kuin puhuen.
- Sanahahmot eli sanan kirjoitusasu on hyvä olla näkyvissä oppilaalle, kun opiskellaan uusia sanoja, mutta kirjoitettuun kieleen aletaan tarkemmin tutustua vasta 2. luokan edetessä. Sanahahmot auttavat lukutaidotontakin lasta tallentamaan sanan muistiinsa ns. kuvana. Tämä taas edesauttaa tulevaa luku- ja kirjoitustaitoa.
- Toiminnallisessa opetuksessa kannattaa ottaa toistuvia rutiineja oppitunteihin, koska ne tuovat rakennetta ja rauhaa toiminnalliseen tuntiin. Rutiineina voidaan käyttää tiettyä alku- ja lopputoimintaa, kuten laulua, jota vaihdetaan parin kuukauden välein.
- Oppitunneilla kannattaa opiskella ”paljon vanhaa, vähän uutta”, jolloin jo opitut asiat kertaantuvat ja samalla laajennetaan sanavarastoa. Englantia kannattaa integroida arkeen mahdollisimman paljon.

Vinkkejä varhennusta aloittavalle opettajalle

- Varhennetun kielen tunneille on hyvä luoda omat rutiinit, koska ne tuovat toiminnalliseen tuntiin pysyvyyttä ja turvallisuuden tunnetta oppilaalle ja saattaa rauhoittaa luokkatilannetta. Sama alku- ja loppulaulu tai -jumppa voi toistua useamman viikon. Kalenteriin voidaan tutustua päivittäin englanniksi. Vinkki: [Starfall](#)-kalenteri. Toistetaan ja opitaan samalla viikonpäivät.
- Samat leikit voivat toistua eri versioina, aina ei tarvita uutta. Yksinkertainen nurkkaleikki monesti kiinnostaa oppilaita ja sitä voidaan varioida eri sanastoilla. Oppitunneilla on hyvä olla paljon vanhan toistoa ja vain vähän uutta kerrallaan.
- Kokeile, minkälaiset toiminnalliset työtavat sopivat parhaiten sinulle ja oppilaillesi. Yrityksen ja erehdyksen kautta löydät parhaat toimintatavat. Hyödyntäkää kaikkia aisteja.
- Jos haluat antaa läksyä, voit antaa suullisia harjoituksia esimerkiksi "Tervehdi kolmea henkilöä englanniksi, kuten naapuria, perheenjäsentä, koira, omaa pehmolelua tai legoukkelia". Vain mielikuvitus rajana!
- Jokaisen ei tarvitse keksiä pyörää uudelleen eli varhennettuun kielenopetukseen on olemassa jo paljon materiaalia. Googlaa, kysele kollegalta, yhteissuunnittele, lue Vinkkivihkoa! Vinkkivihkon linkit ovat sekä hyperlinkkeinä sähköisessä versiossa että qr-koodeina painetussa versiossa. Voit siis selata vihkoa ja tutkia suoria linkkejä mobiililaitteellasi tai tietokoneen kameran avulla (avaa selaimella qr reader).
- Tutustu *Vuosiluokkien 1-2 A1-kielen opetussuunnitelman perusteisiin* (OPH) ja oman kuntasi paikallisiin lisäyksiin.





Kielitietoisuus

Kielen opiskelun alkutaipaleella on hyvä käyttää rauhassa aikaa kielitietoisuuteen. Kielitietoisuutta voidaan lähteä pohtimaan oppilaiden kanssa vaikkapa seuraavien asioiden kautta:

Mitä kieliä osataan jo? Mitä maita tunnetaan? Miltä kielet kuulostavat? Tutkitaan karttaa ja lippuja. Opitaan erottamaan ja tunnistamaan eri kieliä toisistaan sekä kulttuurisia piirteitä.

Varhennetun kielen opetussuunnitelman perusteissa tavoitteet 1 ja 2 liittyvät kielitietoisuuteen.

VIERAAN KIELEN/SAAMEN KIELEN A1-OPPIMÄÄRÄN OPETUKSEN TAVOITTEET VUOSILUOKILLA 1-2

| Opetuksen tavoitteet | Opetuksen tavoitteista johdetut oppimisen tavoitteet | Tavoitteisiin liittyvät sisältöalueet | Laaja-alainen osaaminen |
|---|---|---|-------------------------|
| Kasvu kulttuuriseen moninaisuuteen ja kielitietoisuuteen | | | |
| T1 tutustutaan, mitä kieliä ja kulttuureita koulussa, lähiympäristössä ja Suomessa on. Ohjata oppilasta tunnistamaan kohde-kieli muista kielistä. | Oppilas oppii tiedostamaan kielellistä ja kulttuurista moninaisuutta arjessaan sekä tunnistamaan kohdekielen muista osaamistaan kielistä. | S1 Pohditaan yhdessä, mitä kieliä koulussa, lähiympäristössä ja Suomessa puhutaan ja tutustutaan niissä esiintyviin kulttuureihin. Keskustellaan eri kielten yhtäläisyyksistä ja eroista. | L1, L2, L5, L7 |
| (tavoitetta ei arvioida) | | | |
| T2 ohjata oppilasta arvostamaan omaa kielitaustansa sekä kielellistä ja kulttuurista moninaisuutta | Oppilas oppii arvostamaan omaa kielitaustansa sekä eri kieliä ja kulttuureja. | S1 Pohditaan yhdessä kielellisen ja kulttuurisen moninaisuuden merkitystä ja arvoa eri yhteisöille. | L1, L2 |
| (tavoitetta ei arvioida) | | | |



Lennä oikeaan maahan

Maa-meri-laiva -tyyppinen leikki. Sovitaan, mikä osa luokasta on Suomi ja mikä Iso-Britannia ja merkitään ne lipuilla. Opettaja näyttää kuvia liittyen kulttuuriin ja maantuntemukseen, kuten liput, karttoja, ruokia, tärkeitä henkilöitä, rakennuksia ja oppilaiden tehtävänä on "lentää" kyseiseen maahan. Samalla päästään pohtimaan maiden ja kulttuurien eroja ja yhtäläisyyksiä.

Lippujen tunnistamista

Kärpäslätkäleikki

Taululle tai lattialle eri maiden lippuja. Muodostetaan kaksi joukkuetta ja tehdään jono. Opettaja sanoo maan nimen ja oppilaat lätkäisevät kärpäslätkällä oikeaa lippua. Joukkue, joka ehtii ensin, saa pisteen.

Nurkkaleikki

Laita neljään nurkkaan tai neljälle seinälle lippu. Opettaja on ensimmäinen laskija ja menee luokan keskelle. Hän laskee englanniksi kymmeneen silmät kiinni ja sillä välin oppilaat menevät hiljaa johonkin nurkkaan tai seinän luo, jossa on lippujen kuvat. Opettaja sanoo esim. *Finland* ja kaikki, jotka ovat *Finland*-nurkassa, putoavat pelistä ja pääsevät laskijoiksi. Tavoitteena kuulla ja harjoitella numeroita, vaikka ne opeteltaisiin vasta myöhemmin. Kun jäljellä on neljä leikkijää, jokaisen leikkijän pitää valita eri nurkka. Opettaja voi valita, onko yksi vai kaksi voittajaa.

Eri kielten erottaminen toisistaan

www.kielireppu.fi → kielireppu → äänitiedostot → Jaakko kulta

Kuunteluta Jaakko kulta kertaalleen ja sitten kieli kerrallaan. Keskustellaan kuulluista kielistä. Onko jokin kieli tuttu? Mistä tunnet sen?

www.kielireppu.fi → kielireppu → kuvamateriaali → printtaa kuvat

Kuunteluta Jaakko kulta. Näytä eläinkuva ja oppilaat liikkuvat kuvan eläimen tyyliin. Kielen vaihtuessa näytä toinen eläinkuva.



QR-koodirata kielten tunnistamiseen

Valmiit qr-koodit löydät seuraavilta sivuilta. Voit itsekin luoda äänitiedostoja qr-koodeiksi esim. Chirp.qr-sovelluksen tai Vocaroon avulla.

www.kielireppu.fi



- Tulosta postikorttipohjat ja liitä ne yhdelle sivulle. Anna jokaiselle oppilaalle postikorttimoniste, joka jätetään pulpetille.
- Tulosta ja laminoi qr-koodit tai liimaa ne taustapaperille jokainen koodi erikseen. Laita koodit luokan tai käytävän seinille.
- Oppilas käy ottamassa qr-koodin laitteellaan, kuuntelee qr-koodin kielen ja käy merkitsemässä postikorttimonisteeseen, minkä kielen kuuli (moniste pysyy pulpetilla). Jatketaan kunnes jokainen monisteen kieli on tunnistettu.
- Joukossa on muutama ylimääräinen kieli oppilaiden tunnistettavaksi.
- Väritetään postikorteissa olevat liput (ja muut kuvat) ja opetellaan lippujen värit englanniksi.

QR-koodirata sanojen tunnistamiseen ja päättelyyn



Tulostettava esimerkki saksan kielen sanoista. Sopii esim. A2-kieleen tutustumiseen tai saksan kielisuihkuun. Voit ottaa mallia ja tehdä samanlaisen englanniksi. Kannattaa käyttää sanoja, jotka muistuttavat suomen kielen sanoja. Hyviä kuvia löytyy esim. Papunetin kuvapankista.

- Kopioi jokaiselle oppilaalle värityskuvat. Moniste jää pulpetille.
- Kopioi ja laminoi qr-koodit ja laita niitä ympäri luokkaa tai käytävää. Oppilas käy kuuntelemassa yhden koodin kerrallaan ja palaa pulpetilleen merkitsemään monisteelleen, minkä sanan kuuli. Kuvan voi joko merkitä rastilla tai värittää.
- Voit myös kopioida sanat valmiiksi ja pohtia radan jälkeen oppilaiden kanssa, miltä saksan kielen sanat näyttävät. Pystytäänkö tunnistamaan sanan kirjoitusasua oman äidinkielen pohjalta?





QR-koodien kielet.

1. suomi

5a, 5b espanja

9. hollanti

Kopioi, leikkaa qr-koodit erikseen ja laminoi.

2 englanti

6. venäjä

3. ruotsi

7. ranska

4. saksa

8. kiina

Yksin: Oppilas ei saa pitää postikorttipohjaa mukanaan, vaan hänen tulee kuunnella qr-koodi, jonka jälkeen käydä merkkäämassa postikorttipohjaan kuulemansa kielen.

Parin kanssa: Oppilailla yhteinen postikorttipohja. Oppilas kuuntelee qr-koodin, toistaa sen parilleen, joka käy merkkäämassa postikorttipohjaan kuulemansa kielen. Vaihdetään parin kanssa rooleja.

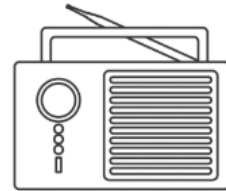
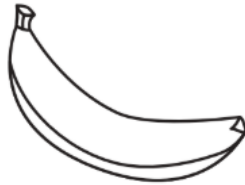
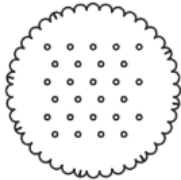
Huom. Postikorttipohjassa ei ole suomea, kiinaa, hollantia.

Plussaa on jos joku oppilas tunnistaa kiinan tai hollannin



Postikorttipohjasta ei löydy kaikkien qr-koodien kieliä. Mitä muita kieliä kuultit?

1.
 - a. suomea
 - b. viroa
 - c. eestiä
2.
 - a. japania
 - b. koreaa
 - c. kiinaa
3.
 - a. norjaa
 - b. hollantia
 - c. tanskaa



Hyvää materiaalia kielitietoisuuteen löydät seuraavilta sivuilta:

[Turun Kielireppu](#)



Äänitiedostoista löytyy Jaakko kulta potpurina eri kielillä. Voidaan kuunnella ja pohtia, miltä eri kielet kuulostavat ja kokeilla, erotetaanko niitä toisistaan. Voi ohjata oppilasta nousemaan aina ylös, kun kieli vaihtuu.

[Myllytonttu Maailmalla](#)



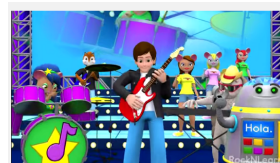
Materiaalia kielitietoisuuteen 6-8 -vuotiaille valmiiden ohjeiden kera. Materiaali sähköisenä. Saatavana myös painettuna versiona.

Lainaus opettajanoppaasta: "Myllytontun maailmanympärimatka alkaa vuoden viimeisenä päivänä ja kestää kokonaisen vuoden. Joka kuukausi tontun lahjaksi saama myssy tempaa sen uusiin seikkailuihin, ja vuoden aikana se ehtii tutustua kahteentoista eri maahan, kulttuuriin ja kieleen. Materiaalipaketti sisältää kuvakirjan, opettajanoppaan, CD:n sekä kartan, jonka avulla on helppo seurata tontun matkaa. Kuvakirjassa on kutakin maata kohti yksi kuva-aukeama, ja tontun lähettämien postikorttien tarkoitus on herättää lasten mielenkiinto edessä olevaa seikkailua kohtaan. Varsinainen tarina – tontun matkaseikkailu – on opettajanoppaassa, josta opettaja voi sen ryhmälleen lukea. Opettajanoppaaseen on lisäksi koottu kustakin maasta pieni tietopaketti, tehtäviä ja leikkejä sekä kielisivut, jotka yhdessä CD:n kanssa antavat mahdollisuuden pieniin kielimaistiaisiiin. Opettaja voi materiaalin avulla itsekin tutustua kieliin ryhmänsä kanssa; kahdentoista vieraan kielen hallinta ei siis ole edellytys onnistuneelle tonttumatkalle.

Vaikka Myllytonttu maailmalla -materiaali on suunnattu lähinnä 6–8 -vuotiaille, sitä voidaan käyttää myös vanhempien oppilaiden kanssa, sillä kieliosiot eivät ole mitenkään riippuvaisia tontun seikkailusta; kieliä voi siis maistella ilman Myllytonttuakin! Myös lukuvinkeissä on mukana materiaalia ylempien luokkien oppilaille."

Vinkki:

Seuraavan laulun avulla voitte opetella sanomaan *Hei!* laulun *Say Hello in Spanish, French, and Other Languages - Rock N' Learn* kahdeksalla eri kielellä!



Kohteliaat ilmaukset ja niiden käyttö

Harjoitellaan tutuimpia kohteliaita ilmauksia ja harjoitellaan käyttämään niitä sopivissa tilanteissa.

Yes. / No.

Yes, please. / No, thanks.

Sorry. / I'm sorry. - It's okay.

Thanks. / Thank you. - You're welcome.

Here you are. - Thanks.



Tervehdykset

Tervehdykset kulkevat arjessa helposti mukana vieraalla kielellä. Opettaja voi ottaa rutiiniksi tervehtiä aamulla vieraalla kielellä ja voidaan tutkia kalenteria aamuisin englanniksi.

Tunnekävely

Tervehdysten ja tunnetaitojen harjoittelua. Tervehditään toisia iloisesti, onnellisesti, surullisesti, vihaisesti, nälkäisesti jne. ja samalla kävellään luokassa rauhallisesti. Harjoitellaan tunnesanoja, kuten *happy, sad, angry, hungry, tired* myös englanniksi.

Tähän voi yhdistää *How are you today?*-kysymyksen.

Harjoitellaan tervehdyksiä monitoiminopan avulla

Voit myös käyttää kahta taskunoppaa. Laita taskuihin eri tervehdyksiä. Toinen noppa valitsee tervehdyksen (*Hello! Good morning! Bye bye!*) ja toinen noppa (tai oppilas itse keksii) valitsee liikkeen (jumppliikkeitä/ mene kyykkyy/ seiso yhdellä jalalla/ tee x-hyppy jne.) ja kaikki tervehtivät toisiaan.

Tervehdyksiä tutulla melodialla

Valitaan tuttu laulu, kuten Jaakko kulta ja lauletaan yhdessä tervehdysanoilla.

Hello, hello, hello, hello
Good morning! Good morning
Hello, hello, good morning
Hello, hello, good morning
Bye bye bye
Bye bye bye



Nurkkaleikki tervehdyksillä



Laita neljään nurkkaan tai neljälle seinälle [kuva](#), joka kuvastaa tervehdystä sekä sana kirjoitettuna. Voit tulostaa sopivia kuvia ylläolevasta linkistä tai qr-koodista tai hyödyntää esim. maksutonta Papunetin kuvapankkia.

Opettaja on ensin laskija ja menee luokan keskelle. Hän laskee englanniksi kymmeneen silmät kiinni ja sillä välin oppilaat menevät hiljaa johonkin nurkan tai seinän luo, jossa on tervehdyskuvat. Opettaja sanoo esimerkiksi *Hello!* ja kaikki, jotka ovat *Hello* -nurkassa, putoavat pelistä ja tulevat opettajan kanssa laskemaan. Tavoitteena kuunnella ja toistaa myös numeroita, vaikka niitä ei olisi vielä harjoiteltu.

Kun jäljellä on neljä leikkijää, jokaisen pitää valita eri nurkka. Lopulta yhdestä tulee voittaja. Nurkkaleikkiä voidaan leikkiä millä tahansa sanoilla tai lauseilla.

Mitä pitemmälle edistystään, voidaan yhdistää esim. kysymykseen vastaaminen.

What's your name? -nurkasta pudonneilta voi kysyä kysymyksen ja heidän pitää vastata siihen, jotta pääsevät laskijoiksi.



Tervehtimisympyrä

Mennään rinkiin ja lasketaan pää alas, silmät voi laittaa kiinni. Opettaja kertoo, koska voi avata silmät ja hiljaa nostaa päänsä ylös.

Se, jonka kanssa ensimmäisenä katseet kohtaavat, lähtee kävelemään sinua vastaan ja puolimatassa tervehditte toisianne ja menette toistenne paikoille. Voidaan joko vain tervehtiä tai vaikkapa kätellä. Tässä harjoitellaan myös kohteliasta tervehtimistä.

Tervehdysliikkeet

Keksitään jokaiselle tervehdykselle liike ja harjoitellaan sanomaan sana ja tehdään samalla siihen sopiva liike. Esim. heilutetaan kun sanotaan *Hello!* tai venytellään ja heräillään kun sanotaan *Good morning!*

Hernepusririnki

Valitaan kaksi harjoiteltavaa sanaa esim. *Hello* ja *Bye* tai *Good morning* ja *Good night*. Kannattaa valita melko samanpituiset sanonnat. Oppilaat menevät rinkiin, leikkijöitä oltava parillinen lukumäärä.

Hernepusi ojennetaan aina yhden leikkijän yli eli sama hernepusi käy joka toisella. Hernepusit laitetaan liikkeelle vastakkaisista kohdista ja ne kulkevat samaan suuntaan. Tarkoitus on kilpailla, kumpi hernepusi saa kumman kiinni.

Parinetsimisleikki korteilla

Jokainen leikkijä saa yhden tervehdysten (kuva ja sana) lapulla tai pienellä kortilla. Tarkoitus on etsiä pari, jolla on sama tervehdys. Käydään tervehtimässä kaveria ja kun pari löytyy, mennään istumaan.

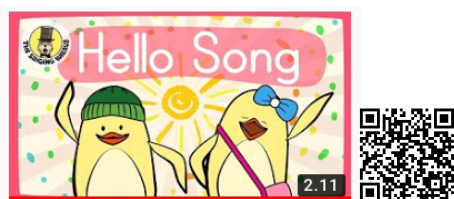
Tervehdyshippa

Leikitään hippaa. Kaverin voi pelastaa sanomalla tervehdysten englanniksi.

Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!

Hello Song



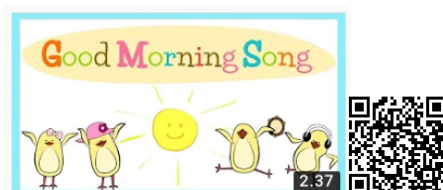
Hello!



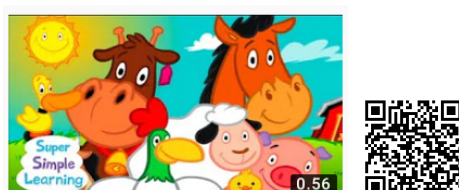
The Greetings Song



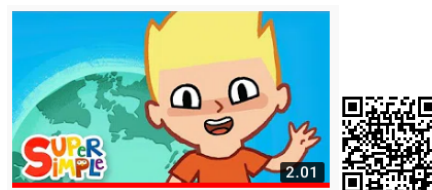
Good Morning Song



Good morning Mr. Rooster



Bye bye Goodbye



Esittäytyminen

Nimilaulu

Lauletaan tunnin aluksi Ukko Nooan sävelmällä. Muut laulavat: *Where is Ella, where is Ella?* ja Ella vastaa laulamalla: *Here I am*.

Käsinuket

Käsinuket ovat hyviä apuvälineitä nimen kysymisen ja vastaamisen harjoitteluun. Oppilaat voivat kierrellä luokassa kyselemässä toistensa nimiä. Jos käsinukkeja ei ole saatavilla, voidaan piirtää sormeen hymynaama esittämään sorminukkea.

Voidaan myös soittaa musiikkia ja kierrellä luokassa. Kun musiikki taukoaa, tervehditään ja kysytään kaverin nimeä.

Mickey Mouse

Istutaan ringissä tuoleilla. Tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Yksi lapsista on kysyjä. Kysyjä menee hetkeksi toiseen tilaan odottamaan. Sillä aikaa muista leikkijöistä valitaan yksi, jonka nimeksi tulee Mickey Mouse. Kysyjä tulee leikkiin ja kysyy kavereilta yksitellen *What's your name?* ja muut vastaavat omalla nimellään *My name is Maija*, mutta sovittu henkilö vastaa *My name is Mickey Mouse*.

Kun Mickey Mouse löytyy, kaikki vaihtavat paikkaa ja kysyjä yrittää ehtiä vapaalle paikalle. Se, joka jää ilman paikkaa, on seuraava kysyjä.

What's your name? -sokko

Kun ryhmä on jo toisilleen tuttu, voidaan leikkiä *What's your name?* -sokkoa. Oppilaat seisovat ringissä ja sokko seisoo keskellä silmät sidottuina. Sokko pyörähtää ympäri ja pysähtyessään osoittaa yhtä oppilasta ja kysyy *What's your name?*. Voidaan sopia, että voi matkia eläimen ääntä tai sanoa minkä tahansa nimen. Sokko yrittää äänen perusteella arvata *You are...* Jos menee oikein, sokko vaihtuu.

Esittäytymisharjoituksia

Digitaalisia apuvälineitä kannattaa käyttää hyödyksi esittäytymisen harjoittelussa. Esim. Sock Puppets tai ChatterKids ovat helppokäyttöisiä myös pienelle oppilaalle. Lisätietoja sivulla "Digivinkkejä".

Nimenvaihtoleikki

Kierrellään luokassa kysymässä *What's your name?*. Vastataan omalla nimellä ja vastaajan nimi siirtyy aina kysyjälle. Seuraavalle kysyjälle vastataan siis edellisen vastaajan nimellä. Esim.

Maija kysyy *What's your name?* ja Mikko vastaa *My name is Mikko*. Maija lähtee eteenpäin ja kysyy seuraavalta *What's your name?* ja itse vastaa *My name is Mikko* ja leikkiä jatketaan, kunnes jokainen kohtaa uudelleen oman nimensä.

Tunnekävely esittäytyen

Kävellään luokassa, tervehditään ja esittäydytään toisille tietyllä tavalla esim. *happy/ sad/ hungry*.



Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa tai nappaa qr-koodi!

What's your name?



What's your name?



Numerot

Tulostettavat [numerokortit](#) 1-12 eri kielillä



Numerokortit ja värityskuvat tulostettavaksi ja laminoitavaksi. Saatavana numerokortit suomeksi, englanniksi, saksaksi, ranskaksi ja espanjaksi. Korteilla voidaan pelata esim. tavallista muistipeliä, läpsyä tai interaktiivista ihmismuistipeliä

[Tulostettavat isot numerokortit](#)



Tulostettavat kielikassin isot numerokortit. Voit tulostaa myös pieninä kortteina, kun tulostat asetuksella "16 kuvaa per sivu".

Lukujono numerokorteista

Järjestellään numerokortit lukujonoksi pienimmästä suurimpaan, suurimmasta pienimpään, parilliset tai parittoman luvut. Voidaan laskea suomeksi ja vieraalla kielellä. Voidaan myös laskea numeroiden summia ja erotuksia englanniksi.

Pyykkipojat numerokortteihin

Oppilaat lisäävät pyykkipoikia oikean määrän numerokorttiin. Vaihtoehtoisesti voidaan numerokortin päälle laskea oikea määrä helmiä tai pikkupalikoita. Lopuksi lasketaan ääneen.

Interaktiivinen ihmismuistipeli

Jokainen oppilas saa yhden kortin, mutta ei näytä sitä muille. Valitaan yksi tai kaksi pelaajaa, jotka alkavat käänneellä kortteja. Pelaaja sanoo niiden kahden kaverin nimen, jonka kortit haluaa kääntää. Kyseiset oppilaat nousevat ylös ja sanovat ääneen, mikä numero heidän kortissaan on. Jos korteissa on eri numerot, oppilaat istuvat takaisin. Jos pelaaja löytää parin, oppilaat tulevat mukaan pelaajiksi tai vaihtoehtoisesti menevät lattialle istumaan, jolloin pelaaja näkee, mitkä kortit on jo löydetty.

Numeroliikkeet

Jokaiselle numerolle keksitään liike. Sopii numeroiden harjoitteluun ja taukojumpaksi. Qr-koodin takana Meri-Porin yhtenäiskoulun 5.luokkalaisten esittämänä liikkeet luvuille 1-20. Esimerkki saksan kielellä.

- 1 - taputus
- 2 - kädet reisille
- 3 - kädet pään päälle
- 4 - käsi vastakkaiselle olkapäälle
- 5 - toinen käsi vastakkaiselle olkapäälle (ikään kuin halaus itselle)
- 6 - reiden sipaisu
- 7 - toisen reiden sipaisu toisella kädellä
- 8 - käsien läpsäytys yhteen "esim. oikea ylhäältä alas"
- 9 - käsien läpsäytys yhteen "oikea alhaalta ylös"
- 10 - kädet ylös kymmenen sormea ilmassa
- 11 - polvi ylös
- 12 - pyörähdys ympäri



Palikkatornit

Oppilaat kasaavat legoista tai muista palikoista torneja. Lopuksi luetellaan vieraalla kielellä, kuinka monta palikkaa tornissa on. Vaihtoehtoisesti opettaja voi sanoa luvun ja oppilaat rakentavat tornin, jossa on oikea määrä palikoita.

Numeropatsaat

Toimitaan pareittain. Opettaja/ oppilas sanoo luvun, oppilaat muodostavat kehoillaan kyseisen numeron. Oppilaat voivat myös muodostaa kehoillaan numeron ja muut arvaavat, mistä luvusta kyse.

Rytmimuna-arvaus

Yksi vuorollaan soittaa rytmimunalla jonkun luvun ja muut arvaavat vieraalla kielellä, mikä luku kyseessä. Sama toimii esimerkiksi taputtamalla, rytmikapuloilla tms. soittimella. Sama voidaan tehdä myös toisin päin. Joku sanoo numeron, muut soittavat ja laskevat samalla. Kahdella soittimella voidaan harjoitella myös laskutoimituksia.

Numeronopat

Luetellaan nopan osoittamia lukuja. Heitellään noppia ja lasketaan summat.

Numeroiden piirtäminen

Oppilas piirtää sormella toisen selkään numeron, toinen arvaa.

Numeroryhmät

Luetellaan lukuja ja muodostetaan sen mukaisesti ryhmä joko oppilaista tai tavaroista esim. legot, pehmolelut, käsinuket, helmet.

Ruutuhyppeily

Hypellään ruutua ja lasketaan samalla. Voidaan myös muodostaa ruudukko teipillä lattiaan tai ulos katuliiduilla.

Numeron verran liikettä

Yksi valitsee sokkona kortin, sanoo sen englanniksi ja keksii liikkeen esim. hyppiminen tai taputtaminen ja lasketaan yhdessä ääneen englanniksi ja tehdään liikettä kortin osoittama määrä, vaikkapa 9 taputusta.

Pelikorteilla numeroita

Tarvitaan tavallinen pelikorttipakka. Jokaiselle oppilaalle annetaan yksi pelikortti. Kierrellään ja sanotaan kaverille oman kortin väri ja numero, jonka jälkeen vaihdetaan kortteja.

Huom! Jokerikortti: Sano opettajalle *Hello! How are you?*

Kärpäslätkät

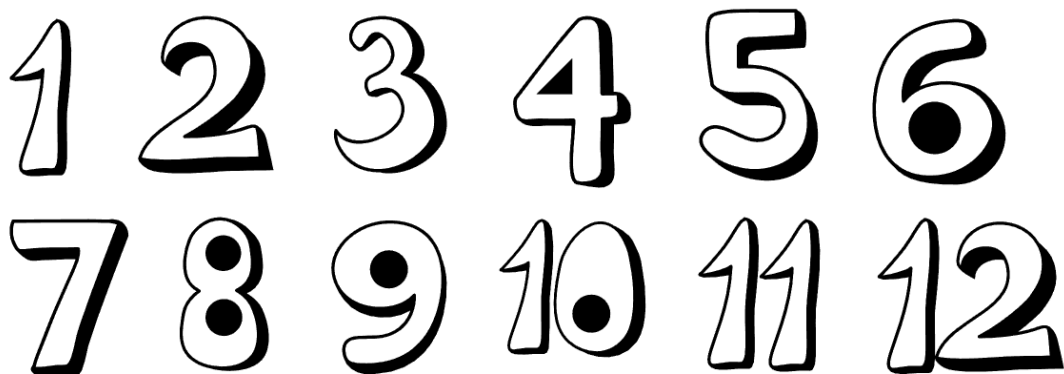
Oppilaat jakautuvat kahteen joukkueeseen. Opettaja luettelee numeroita, oppilaat lätkäisevät kärpäslätkällä kyseistä numeroa. Nopeampi saa pisteen. Eniten pisteitä kerännyt joukkue on voittaja.



QR-rata numeroilla



QR-koodit tehdään Chirp.qr-ohjelmalla. Käydään kuuntelemissa yksi luku, tullaan värittämään se omalle paikalle ja jatketaan etsintää. Kuvakortit sanahahmoineen voivat olla näkyvissä.



Tömistele kuin elefantti

Liikutaan numerokortin osoittaman luvun verran kuin elefantti, hiiri, krokotiili jne. Eläinkortit apuna.

Numerohippa

Leikitään tavallista hippaa. Pelastaa voi sanomalla jonkun luvun. Voidaan myös leikkiä niin, että pelastaja sanoo luvun vieraalla kielellä ja toinen pelastuu, jos osaa sen suomeksi tai toisin päin.

Bingo

Tehdään ruudukko, jossa 3x3 ruutua. Oppilaat kirjoittavat ruutuihin valitsemaansa numerot esim. väliltä 1-12. Opettaja luettelee lukuja, laitetaan rasti, jos kuultu luku löytyy omasta ruudukosta. Kuka ensimmäisenä saa kolmen rivin pystyyn, vaakaa tai vinottain, huutaa *Bingo!*

Lauluvinkkejä

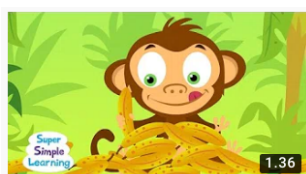
Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!



Seven Steps



Counting 1-10 Song



The Bananas Song- Counting Bananas




1



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 

2



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


3



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 

4



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 

5



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


6



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


7



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


8



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


9



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


10



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 


11



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 

12



PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 

Värit

[Värikortit](#)



Värikortit tulostettavaksi ja laminoitavaksi.



Legopalikkatornit

Opettaja tai luokkatoveri luettelee värejä englanniksi ja kootaan torni näiden ohjeiden mukaan. Lopuksi tarkastetaan, menikö värit oikein ja luetellaan ne ääneen yhdessä.

Ilmapalloilla värejä ja numeroita

Tarvitaan eri värisiä ilmapalloja. Sanotaan ääneen, minkä värinen pallo on. Heitellään palloja kaverin kanssa, lasketaan esim. kymmeneen. Voidaan vaikeuttaa niin, että samalla sanotaan myös väri esim. *blue one, blue two, blue three*. Kun on laskettu kymmeneen, haetaan opettajalta pallon värinen plusplus- tai legopalikka omalle pöydälle. Lopuksi luetellaan värit ääneen.

Touch the colour - Etsi väri

Opettaja sanoo värin, oppilaat etsivät sen värisen esineen tai tavarän ja koskevat sitä. Voidaan sopia sääntö, että vain kolme oppilasta per esine.

Kim-leikki

Leikissä on mukana eri värisiä esineitä. Esineet laitetaan joko lattialle tai pienet esineet dokumenttikameralle. Oppilaat saavat katsoa tavaroita hetken. Silmät laitetaan kiinni ja sillä välin yksi esine katoaa. Oppilaat arvaavat, minkä värinen esine puuttuu. Vinkki: Tulosta ja laminoi liiteenä olevat värijätkit! Voidaan leikkiä millä tahansa sanastolla.



Perinteinen värileikki

Yksi oppilaista on "väri". Hän seisoo selkä muihin päin ja muut leikkijät jäävät jonkun matkan päähän viivalle. "Väri" sanoo jonkun värin ja kaikki, joilla on kyseistä väriä vaatteistaan, liikkuvat eteenpäin sovittujen askelten verran esim. kaksi vauva-askelta.

Voidaan sopia, minkälaisia askelia otetaan, kuten *babysteps*, *giant steps*, *three steps like an elephant*, *bunny steps*.

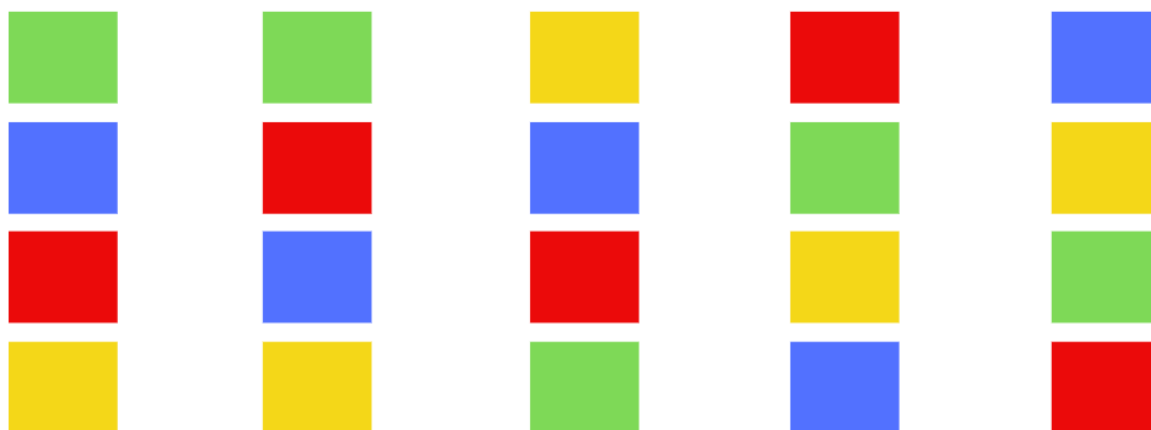
Väri ja askeleiden lukumäärä sanotaan vieraalla kielellä. Se, joka ensimmäisenä saavuttaa "värin", pääsee seuraavana väriksi.

Värikoodiviesti

Opettaja jakaa oppilaille värikoodiliuskat, joissa on esim. viisi väriäpalkkia tietyssä järjestyksessä. Oppilaat jaetaan joukkueiksi.

Jokaisesta joukkueesta yksi on se, joka lukee liuskan värejä vuorotellen ryhmänsä jäsenille. Kilpailija kuulee värin, joka hänen pitää hakea (esim. lattialäpysköjä tai legoja) ja tuo sen ryhmänsä luo. Lukija sanoo seuraavalle värin ja hän hakee sen. Kun kaikki värit on haettu, joukkue huutaa *We have all the colours!* ja opettaja tarkistaa, onko värit oikein. Oppilaat luettelevat värit ääneen opettajalle.

Esimerkki värikoori-liuskoista.



Myrkkysieni

Tarvitaan kori ja erivärisiä sieniä. Levitetään ne lattialle. Yksi leikkijöistä menee luokan ulkopuolelle ja muut päättävät sillä välin, mikä on myrkkysieni.

Pelaaja tulee takaisin ja alkaa keräillä sieniä koriinsa. Jokaisen värin kohdalla sanotaan yhdessä väri ääneen. Kun hän ottaa myrkkysienen käteensä, huudetaan *Poison!* ja pelaaja vaihtuu.

Myrkkysienen ei ole pakko olla sieni, voidaan leikkiä millä tahansa sanoilla. Seuraavan aukeaman jäätelöt soveltuvat leikkiin erinomaisesti.



Colour by numbers

Väritetään numeroiden mukaan. Hakusanalla "colour by numbers" löytyy paljon tulostettavaa materiaalia.

Voidaan myös värittää kuvia saneltujen ohjeiden mukaan. Hyvä keino yhdistää värit muihin opittuihin sanoihin esim. lelut tai eläimet.

What is your favourite colour? -rinkileikki

Valitaan kolme väriä koodeiksi

- *yellow*: Kaikki vaihtavat paikkaa.
- *green*: Vastaaajan oikealla ja vasemmalla puolella olevat vaihtavat paikkaa.
- *red*: Kaikki pysyvät paikallaan.

Mennään ringiin, tuoleja tai lattialätkiä yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Yksi on keskellä ja kysyy joltakin *What's your favourite colour?* Vastauksen jälkeen toimitaan värikoodien mukaisesti. Voidaan leikkiä joko niin, että jokaisella on värikortti, jonka mukaan vastataan tai sitten vastaaja saa itse päättää värin, jonka sanoo. Kysyjä yrittää päästä istumaan ja ilman istumapaikkaa jäänyt tulee kysyjäksi.

Kärpäslätkät

Levitetään värikortit lattialle tai seinälle. Voidaan kilpailla pareittain tai kahdessa ryhmässä. Joku sanoo värin englanniksi ja kumpi pelaajista ensin ehtii lätkäisemään sanaa, saa pisteen.

Hernepussirinki/ pallorinki kisana

Mennään ringiin, pelaajia tarvitsee olla parillinen määrä. Laitetaan kaksi eri väristä hernepussia kiertämään vastakkaisista kohdista: Ojenna hernepussi aina joka toiselle eli yhden yli ja sano samalla sovittu sana esim. *blue*. Toinen hernepussi on vaikkapa *red* ja kiertää myös joka toisella (eri henkilöillä kuin *blue*). Kilpaillaan kumpi saa kumman ensin kiinni.

Korttirinki monella värillä

Kuten hernepussirinki, mutta kuvakorteilla. Voidaan myös vain lähettää kortteja eteenpäin ilman kilpailua. Sano kortin sana ääneen aina, kun saat kortin käteesi. Kortteja voi olla useampi.

Lattiakortit

Isoilla lattiakorteilla voi pelata monenlaista. Hyviä ohjeita esim. Go -kirjan opeoppaassa.

Muistipeli

Tavallinen tai ihmismuistipeli. Ks. Interaktiivinen ihmismuistipeli.

Valmiit pelit

Uno, Halligalli ja Twister ovat loistavia pelejä värien ja numeroiden harjoitteluun, kun suullistaa pelit. Unossa voidaan aina sanoa ääneen sen kortin väri ja numero, joka lyödään pöytään.





Kehonosat ja vaatteet

Yhdistä kehonosat

Tarvitset kaksi monitoiminoppaa/ taskunoppaa, joihin saat kehonosien kuvia. Heitetään kahta noppaa ja oppilaiden tehtävänä on pareittain yhdistää nämä kehonosat. Harkitse kuitenkin tarkkaan, mitä kehonosia otat peliin mukaan.

Vinkki: Voit myös tehdä itse helposti ja nopeasti nopat Tools for Educators -sivustolla. Mene kohtaan *dice maker*, valitse sopivat kuvat ja tulosta. Jokainen oppilas voi vaikka itse leikata ja liimata tai teipata nopat kasaan.

Tools for Educatorsilla pääset tekemään eri sanastoilla noppia, bingoja ja lautapelejä.



Wordwall

Wordwall-sivustolla pääset tekemään pyöräytettävän "wheelin", josta saat valikoitua kuvia myös edellä mainittuun leikkiin. Wordwall-sivustolla pääset luomaan itse sanastoja ja käyttämään niitä eri tavoin. Kannattaa tutustua! Sinne saa ladattua veloituksetta vain viisi sanastoa per henkilö, mutta kannattaa hyödyntää myös muiden tekemiä sanastoja.

Tästä pääset tutustumaan esimerkkisanastoon.



Vaatekisa

Jos sinulla on tarpeettomia aikuisten tai lasten vaatteita, voi niillä pitää vaatekilpailun. Tarkista, että jokaista vaatekappaletta on ainakin kaksi kappaletta. Jätä vaatteet kasaan toiselle puolelle luokkaa. Jaa oppilaat kahteen ryhmään.

Opettaja sanoo vaatekappaleen nimen, oppilaat kilpailevat, kumpi ehtii tuomaan vaateen ensimmäisenä omaan lähtöpaikkaansa. Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.

Post it -laput vaatteisiin ryhmäkilpailuna

Variaatio 1 kirjoitustaitoisille tai kirjoittamaan harjoitteleville:

Tämän tehtävän tarkoitus on harjoittaa kirjoitustaitoa ja/ tai sanahahmojen tunnistamista ja yhdistämistä kuvaan.

Jaetaan oppilaat ryhmiin ja heille annetaan post it -lappuja, joihin kirjoitetaan opettajan luettelemat kehonosat tai vaatteet (tai valitaan ne yhdessä ja kirjoitetaan mallista). Yksi sana per lappu.

Ryhmästä valitaan vapaaehtoinen malli. Otetaan ryhmissä kilpailu, jossa oppilaiden on tarkoitus asettaa post it -laput oikeille paikoille. Katso viereisen sivun kuva.

Variaatio 2 lukutaidottomien lasten leikkiin:

Piilotetaan qr-koodeihin vaate- tai kehonosanoja. Qr-koodit laitetaan seinälle ja jokaisen alla on tietty numero post it -lapulla tai pyykkipojassa kun kyse vaatteista. Oppilaat käyvät kuuntelemassa koodin, nappaavat koodiin kuuluvan pyykkipojan tai post it -lapun ja käyvät viemässä sen vapaaehtoiselle oikeaan paikkaan. Lopuksi tarkistetaan yhdessä.

Piirretään hirviö

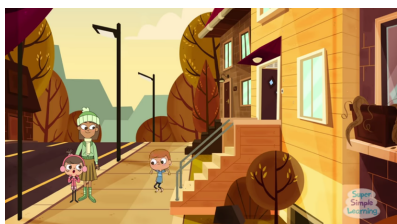
Piirretään hirviö. Tässä tehtävässä yhdistyy numerot ja kehonosat. Opettaja voi kertoa tarinaa ja oppilaat piirtävät sitä mukaa. *Our monster has one head / three eyes tai draw four ears* jne. Lopuksi katsotaan millaiset hirviöt saatiin aikaan.

Myös Wheeldeciden tai Wordwallin avulla voidaan päättää, mitä kehonosia käytetään piirroksessa. (ks. Digivinkit)

Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!

Put On Your Shoes



Head, shoulders, knees and toes



Get Ready For The Day



What are you wearing?



Eläimet

Eläinkortit

Täältä voit tulostaa eläinkortit. Samassa tiedostossa myös numerokortit 1-12.



Do you like... ? No, I don't./ Yes, I do. - parinetsintä

Jokainen leikkijä saa kortin, jossa on eläimen kuva ja nimi. Kortteja on parillinen määrä. Jokainen leikkijä saa yhden kortin.

Kierrellään kyselemässä *Do you like...* (joku eläin)? Jos vastaajalla on sama kortti, vastaaja sanoo *Yes, I do* ja pari löytyy. Jos vastaajan kortissa on eri eläin, vastataan *No, I don't* ja matka jatkuu kunnes pari löytyy.

Voidaan varioida myös niin, että tulee opittua *I have* ja *I don't have*.

Korttiläpsy

Pelataan pareittain. Molemmilla samanlaiset kortit. Sekoitetaan hyvin. Kortit pidetään väärinpäin pöydällä ja samaan aikaan avataan kortti oikein päin pöydälle. Sanotaan eläin englanniksi. Jos molemmille tulee sama eläin, kumpi ensin ehtii huutaa eläimen nimen, saa pitää kortit. Voittaja on se, jolla lopuksi eniten kortteja.

Pallonheitto ringissä

Ollaan ringissä ja heitellään palloa. Heitä pallo jollekin ja sano valitsemasi eläin. Hän heittää taas seuraavalle ja sanoo jonkun eläimen. Kierros jatkuu, kunnes kaikilla on ollut pallo kerran.

Heitetään uusi kierros, mutta jokaisen pitää muistaa kenelle heitti ja minkä eläimen sanoi.

Voidaan myös vaikeuttaa ja palata takaperin eli heitä sille, jolta sait pallon.

One, two, three, come to me!

Leikin tarkoitus on harjoitella laskemaan ääneen sekä harjoitella eläinsanoja. Seistään tai istutaan ringissä. Aloittajan oikealla puolella on tyhjä paikka. Hän sanoo *One, two, three, come to me* (nimi tähän)! Hän kysyy: *How?* tai *How should I walk?* ja eläinkortteja apuna käyttäen sanotaan esim. *Like an elephant!* ja hän lähtee etenemään tyhjälle paikalle kuin elefantti. Kaikki laskevat askeleen yhdessä ääneen.

How does the cow say?

Eläinsokko. Ollaan ringissä ja valitaan ensimmäinen sokko. Sokko osoittaa yhtä leikkijää ja sanoo esim. *How does the cow say?* ja vastaaja matkii tätä eläintä ja sokko yrittää arvata, kuka tämä henkilö on. Jos osuu oikein, sokko vaihtuu.

Jos vasta harjoitellaan eläimiä ja halutaan leikistä yksinkertaisempaa, sokko voi valita yhden eläinkortin ja opettajan perässä toistetaan eläin englanniksi. Sokko voi myös kokonaisen kysymyslauseen sijasta sanoa vain eläimen nimen esim. *a cat*.



Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!

Walking in the jungle - esimerkki tarinallisesta tunnista



Tähän voit yhdistää helposti tarinallisesti etenevän oppitunnin. Laita valmiiksi äänten kuvat neljälle eri seinälle (yksi per seinä: *a tiger, a frog, a tucan, a monkey*). Kuvat voit tulostaa [täältä](#) Linkistä löytyy myös muuta tulostettavaa materiaalia aiheesta, myös tehtäviä oppilaille.



Viidakkoon voi matkustaa ensin lentokoneella. Turvavyöt kiinni ja penkit suoraan. Youtubesta löytyy hyviä äänitehosteita "airplane take off sound" - hakusanalla. Tarinan voi viedä astetta pitemmälle ottamalla lentokoneeteeman myös boarding cardeilla ja roolittamalla lentokonematkustajat ja henkilökunnan.

Kun kuunnellaan laulu ensimmäisen kerran, pidetään luokka pimeänä. Aina kun laulussa tulee kohta *Listen!* ja paljastuu uusi eläin, opettaja näyttää taskulampulla eläimen kuvaa. Leikitään mukana kuten videossa.

Toisen kerran voi kuunnella videon kanssa laulaen ja leikkien mukana.

Leikin jälkeen kuvat ovat valmiiksi seinällä, joten voidaan leikkiä nurkkaleikkiä ja tehdä jonkun linkistä löytyvän "worksheetin". Seuraavalla oppitunnilla voidaan edelleen käsitellä samoja eläimiä ja pelata vaikka kärpäslätkäkisa. Voidaan lisätä pari uutta eläintä. Lisäksi voidaan käsitellä enemmän laulun verbejä *walk, jump, stomp, skip, run* ja keksiä niistä leikki tai soveltaa Vinkkivihon leikkejä kyseisillä sanoilla. Walking in the forest metsän eläimillä on hyvä vaihtoehto viidakkoteemalle.

Let's go to the zoo

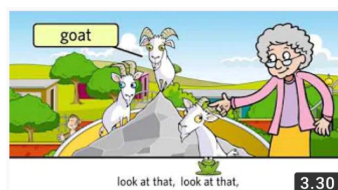
Sing and Learn: At the Zoo

Eläimiä, perheenjäseniä ja verbejä



Yes, I Can!

Hyvä laulu harjoitella kysymään *Can you?* ja vastata *Yes, I can! / No, I can't!*



Animal dance and freeze



Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!

I have a pet

Laulun avulla voidaan harjoitella *I have* ja eläimiä *a dog, a cat, a mouse, a bird, a fish, a lion*



Hickory Dickory Dock

Laulu voidaan myös roolittaa ja leikkiä yhdessä. Lisämateriaalia [Super Simple Songs](#)-sivustolla.



Animals on the farm

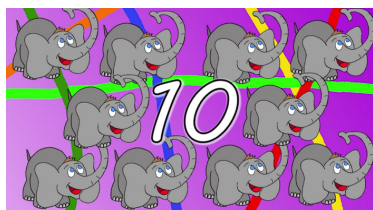


Good Morning Mr. Rooster!



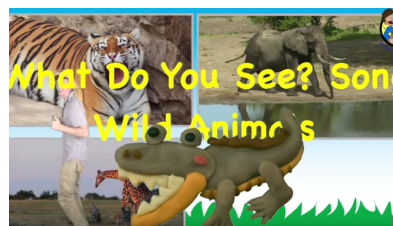
The Animal Song

Laulussa tulee kerrattua myös numerot 1-10.



What do you see?

Villieläimiä, *What do you see? / I see...*



Ruokia ja juomia

Tulostettavat kortit teemasta ruokia ja juomia

Täältä löydät tulostettavia kortteja käytettäväksi esim. A4-kokoisina lattiakortteina, A5-kokoisina tai vaikkapa pieninä minikortteina, jos tulostat vaikkapa 16 kuvaa sivulla.



Nurkkaleikki

Valitse neljä kuvaa ja kuvat seinälle tai nurkkaan. Yksi kuva per nurkka.

Opettaja on ensin laskija ja menee luokan keskelle. Opettaja laskee englanniksi kymmeneen silmät kiinni ja sillä välin oppilaat hiipivät hiljaa valitsemaansa nurkkaan. Opettaja sanoo *a cupcake* ja kaikki, jotka ovat *a cupcake* -nurkassa, putoavat pelistä ja pääsevät opettajan kanssa laskemaan. Tavoitteena kuunnella ja toistaa myös numeroita, vaikka niitä ei olisi vielä harjoiteltu.

Kun jäljellä on neljä leikkijää, jokaisen pitää valita eri nurkka. Lopulta yhdestä tulee voittaja. Nurkkaleikkiä voidaan leikkiä millä tahansa sanoilla tai lauseilla.

Kahvilaleikit ja kohteliaisuus

Ruokien ja juomien harjoitteluun on helppo yhdistää kohteliaiden sanamuotojen harjoittelu. Voidaan leikkiä kauppaa, kahvilaa, ravintolaa tai kioskia ja luoda autenttinen tilanne, jossa muistetaan kauniisti pyytää ja kiittää *Tea, please. - Thank you.*

Ravintolatilannetta voidaan myös harjoitella tekemällä esimerkiksi luokasta ravintola pöytäliinoineen ja tarjoilijoineen. Tehdään myös itse ensin ruokalistas, joko valmiista kuvakorteista tai itse piirtäen ja kirjoittaen.

Leikkiruuat

Muoviluvahasta tai itse valmistetusta taikataikinasta eli suolataikinasta voi valmistaa erilaisia pieniä ruokia ja harjoitella samalla sanoja englanniksi. Muovailut esineet voivat olla mukana ravintolaleikeissä. Niitä voidaan tarjoilla paperilautasilta.

Taikataikinän ohje (qr-koodista lisätietoja):

3 dl jauhoja

1,5 dl suolaa

1,5 dl vettä

1 rkl ruokaöljyä



Sekoita keskenään jauhot ja suola ja lisää vesi sekä ruokaöljy. Vaivaa ainekset kiinteäksi massaksi. Jos taikina on tahmeaa, lisää hieman jauhoja. Jos taikina murenee liian helposti, voit lisätä hieman vettä.

Taikina voidaan antaa kovettua huoneilmassa, mutta jos halutaan nopeampaa kuivumista, voidaan paistaa 125 asteisessa uunissa noin tunnin (aika riippuu esineiden koosta). Käsittele ja maalaa esineitä vasta, kun ne ovat täysin kuivia.



Rinkileikki "What do you like?"

Leikkijät menevät ringiin seisomaan. Valitaan leikin aloittaja. Aloittaja kertoo englanniksi, mistä pitää. Kun harjoitellaan vasta sanoja, voidaan sanoa vain yksi sana esim. *Chocolate*, mutta jos harjoitellaan jo lauseita, voidaan sanoa *I like chocolate*. Kaikki leikkijät, jotka myös tykkäävät samasta asiasta, vaihtavat paikkoja.

Voidaan pelata myös niin, että sanotaan vaikka *I don't like strawberries* ja kaikki, jotka eivät pidä mansikoista, vaihtavat paikkaa.

Hedelmäsalaatti

Oppilaille jaetaan kuvasanakortit niin, että vähintään kahdella on sama kortti. Ruokia on jo harjoiteltu etukäteen.

Istutaan tuoleilla tai seisotaan lattialäpysköillä. Yksi on keskellä ja sanoo jonkun ruuan englanniksi. Ne, joilla on kyseinen ruoka kortissaan, vaihtavat paikkaa ja kysyjä yrittää päästä tuolille istumaan. Ilman istumapaikkaa jäävä tulee keskelle ja pääsee sanomaan seuraavan ruuan tai juoman. Voidaan pelata myös lattialäpysköillä. Voidaan huutaa myös *fruit salad*, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa. Voidaan varioida millä tahansa sanoilla.

Parinetsintä korteilla

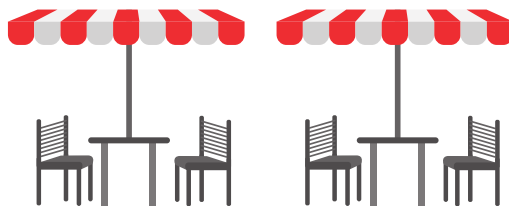
Jokainen leikkijä saa kortin, jossa on ruuan kuva ja nimi. Kortteja on parillinen määrä. Jokainen leikkijä saa yhden kortin.

Kierrellään kyselemässä esimerkiksi *Do you like water?* Jos vastaajalla on sama kortti, vastaaja sanoo *Yes, I do* ja pari löytyi. Jos vastaajan kortissa on eri ruoka, vastataan *No, I don't* ja matka jatkuu kunnes pari löytyy.

Interaktiivinen ihmismuistipeli

Jokainen oppilas saa yhden kortin, mutta ei näytä sitä muille. Valitaan yksi tai kaksi pelaajaa, jotka alkavat käänneillä kortteja. Pelaaja sanoo niiden kahden kaverin nimen, jonka kortit haluaa kääntää. Kyseiset oppilaat nousevat ylös ja sanovat ääneen, mikä ruoka tai juoma heidän kortissaan on.

Jos korteissa on eri ruuat, oppilaan istuvat takaisin. Jos pelaaja löytää parin, oppilaat tulevat mukaan pelaajiksi tai vaihtoehtoisesti menevät lattialle istumaan, jolloin pelaaja näkee, mitkä kortit on jo löydetty.



Lauluvinkkejä

Klikkaa kuvaa (pdf-versio) tai nappaa qr-koodi!

Do You Like Broccoli Ice Cream?

Ruokia ja harjoitellaan kysymään *Do you like..?* ja vastaamaan *Yes, I do! / No, I don't!*



Do You Like Spaghetti Ice Cream?

Samanlainen laulu kuin edellinen, mutta eri sanoilla.



Fruit Song For Kids

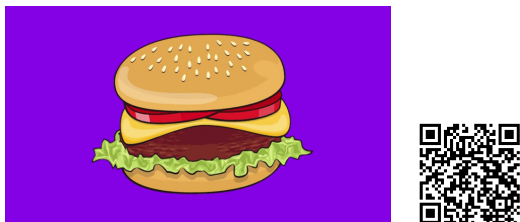
Hedelmiä + *I eat* + viikonpäivät



Do You Like Lasagna Milkshakes?

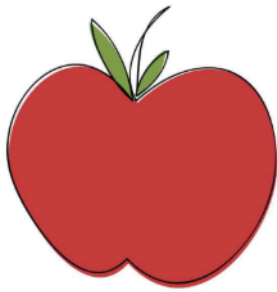


What is that? Learn Food for kids



Vegetable Song






an apple

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



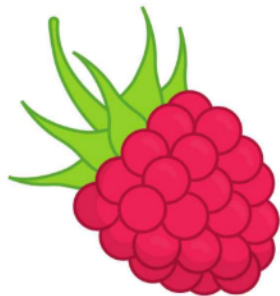
a banana

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




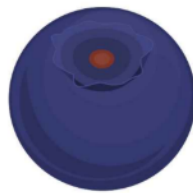
a peach

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a raspberry

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



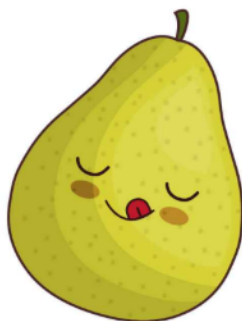
a blueberry

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



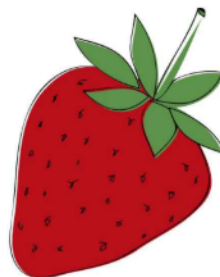
an orange

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




a pear

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



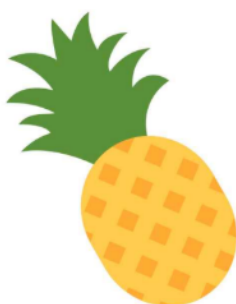
a strawberry

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




grapes

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




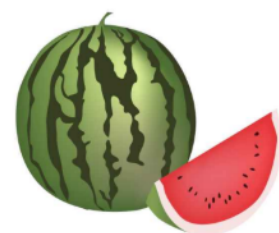
a pineapple

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



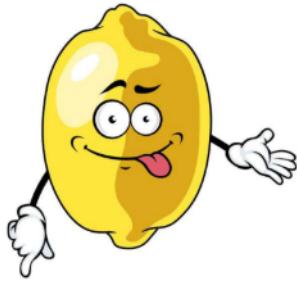
a cherry

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



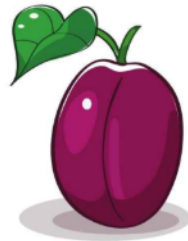
a watermelon

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a lemon

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a plum

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a tomato

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



salad

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a potato

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a carrot

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a cucumber

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



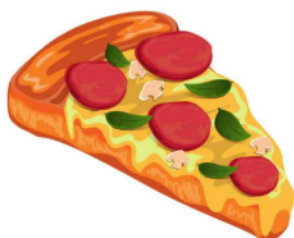
French fries

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a hamburger

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



a pizza

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke



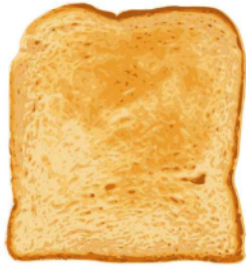
cheese

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke




butter

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke




toast

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




bread

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a bun

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




a sausage

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



an egg

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




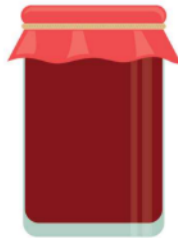
sugar

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




honey

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




jam

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



milk

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




juice

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




water

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



tea

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




coffee

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



hot chocolate

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 




coke

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



soft drink

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a cake

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



chocolate

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



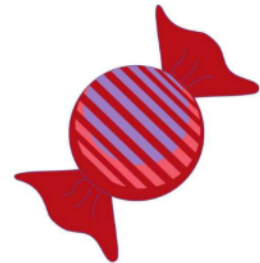
popcorn

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a lollipop

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a candy

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a pancake

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



an ice cream

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a cookie

PORI Kielten opetuksen kehittämishanke 



a cupcake



a smoothie

Ideoita sanaston harjoitteluun

Afrikan tähti -kieltenopetuksessa

Anita Zenger & Jonna Höckert 2020

Suomen Latu on kehittänyt perinteisestä Afrikan tähti -lautapelistä ulkona pelattavan version. Peli sopii myös sisätiloihin, mutta tilaa pitää olla runsaasti, jotta pelistä saa toimivan.

https://www.suomenlatu.fi/media/ulkoile/lastentoiminta/perheliikunta/afrikan-tahti_ohjeet.pdf



Afrikan tähti soveltuu mainiosti kielenopetukseen. Suomen Ladun sivuilta löytyvää ohjetta voi muokata siten, että tehtäväkorteista löytyy kuvia tai kysymyksiä opetettavalla kielellä.

Esimerkkinä englantia.

Opettaja piilottaa etukäteen timantit (esim. samanväriset timantit yhdessä muovitaskussa) ja Afrikan tähden. Timanttien vieressä on "kassa" (esim. pieni pahvilaatikko), johon raha jätetään kun halutaan nostaa timantti. Oppilaat lähteävät pareittain liikkeelle.

Löydettyään timantin oppilaspari tuo sen opettajalle ja ottaa laatikosta tehtäväkortin, jossa on kuva ja sanoo sen englanniksi. Ellei oppilas tiedä sanaa, pari auttaa.

Voidaan myös pelata siten, että oppilaspari ottaa kaksi korttia ja molemmat sanovat sanan.

Nopeasti printattavia kuvia löydät aihepiireittäin esim. Kieko blogista. Myös Papunetistä löytyy runsaasti vapaasti käytettäviä kuvia. Kuvat kannattaa laminoida, sillä pelisoveltuu parhaiten ulkona leikittäväksi.

Leikissä voi käyttää Afrikan tähti -tai muun lautapelin lautapelin rahoja (kopioida) tai sitten käyttää netistä löytyviä pohjia kuten <http://www.hippo.fi/wp-content/uploads/2016/02/Leikkirahat.pdf>
Aidon näköisiä rahoja ei suositella käytettäväksi väärinkäytösten estämiseksi.

Afrikan tähti -kieltenopetuksessa paketista löytyy tarvittavaa materiaalia:

- erivärisiä tähtiä = timantteja
- hevosenkenkiä
- Afrikan tähti
- Rosvolaatat tai eläville rosvoille rekvisiittaa, esim. huivi tai nimikyltti, jossa rosvon kuva.
- Kuvia ja sanoja (perussanastoa), taita ja laminoi kaksipuolisina. Peli soveltuu kuitenkin erityisen hyvin niittenkin opetteluun. Tehtäväkorteissa voi olla pelkkien numeroiden lisäksi esim. yhteen- ja vähennyslaskuja.

Afrikan tähden, timantit, hevosenkengät ja rosvoit voit tulostaa laminoitavaksi [täältä](#). (Tekijä Jonna Höckert)



Afrikan tähti -lautapeli on tuttu monelle lapselle. Ulkona pelattavaa versiota voisi kutsua Afrikan tähden kakkostasoksi, se on toiminnallinen ja hauska.

Ohjevideo <https://www.youtube.com/watch?v=LL63AQtIF10>



Sanastopopparit

Äänneiden ja kirjoitusasun yhdistämisen harjoittelua. Tämä harjoitus harjoittaa hienomotorisia taitoja ja kirjoittamista.

Jokainen oppilas tai oppilasryhmä tarvitsee popcorn-kipan ja "poppareita". Popparit ovat pieniä lappuja, joissa on vaiheittain piirustusmalleja ja sana kirjoitettuna. Oppilas nostaa ja avaa yhden popparin, ottaa sen mukaansa ja etsii luokasta kuvaa vastaavan qr-koodin, johon on piilotettu äänitiedostona (Chirp.qr tai Vocarooilla äänitettynä) kyseinen sana. Oppilas kuuntelee ja toistaa sanan pari kertaa ja palaa paikalleen piirtämään ja kirjoittamaan sanan vihkoonsa. Lopuksi hän tarkistaa, että kirjoitti sanan oikein.

Voidaan käyttää myös ilman äänitiedostoja, jos sanojen ääneasut ovat jo tarpeeksi tuttuja. Piirustusmallit on kirjasta *Ich kann 1000 Dinge zeichnen* (tilattu Amazon.de). Sanat ovat saksaksi, mutta helppo peittää ja kirjoittaa itse englanniksi ennen kopiointia.



Battle

Battle eli kaksintaistelu on mukava tapa päättää oppitunti juuri opetelluilla sanoilla. Muodostetaan kaksi jonoa. Opettaja kysyy sanan ja se, joka ensimmäisenä vastaa, pääsee ensimmäisenä luokasta. Häviöjä siirtyy oman jononsa perään. Opettaja harkitsee parista riippuen sanojen vaativuutta. Jos oppilaat sanovat sanan samanaikaisesti, molemmat ovat voittajia ja pääsevät samaan aikaan ulos. Viimeiset kolme vastaavat samaan aikaan ja pääsevät yhtä aikaan ulos.

Liike ja sana

Sanojen muistamisen kannalta on tehokasta yhdistää sanaan liike. Voidaan toistaa ja ääntää sanoja ja samalla tehdä liike, joka kuvaa kyseistä sanaa. Yhdistämällä liike sanaan saadaan se painumaan paremmin mieleen ja jätetään parempi muistijälki. Muistiinpalautteluna toimii tällöin myöhemmin usein myös pelkkä liike.

Pantomiini

Perinteinen pantomiini- leikki soveltuu hyvin verbien tai vaikkapa eläinten harjoitteluun. Pareittain tai ryhmissä voidaan esittää tiettyä tekemistä tai sanaa ja muut arvaavat englanniksi mikä sana on kyseessä.

Vinkkiviuhka (kieltenopettaja Anita Zenger, Turku)

Voit tulostaa ja laminoida Vinkkiviuhkan ja saada helposti käyttöösi 27 leikkiä eri sanastoilla käytettäväksi. Suositellaan tulostettavaksi eri värisille papereille.



Digivinkit



Chatterpix Kids

Sovellus toimii tabletilla tai puhelimella. Oppilas voi ottaa valokuvan, piirtää kuvalle suun ja äänittää puhetta. Voi laittaa vaikka oman kengän tai legoukon keskustelemaan englanniksi.

Tehdyt videot voi yhdistää esim. VivaVideolla tai iMoviella yhdeksi elokuvaksi. Sopii erinomaisesti puheen tuottamisen harjoitteluun.



Sock Puppets

Sovellus, jolla voi harjoitella vieraan kielen tuottamista. Sovelluksessa saa valittua videolleen taustan ja käsinuket. Sovellus muuttaa puheäännet, joten sovellus saattaa rohkaista lasta puhumaan.



Puppet Pals

Sovellus. Valitse hahmot, tausta, tee tarina ja äänitä.



Draw and tell

Sovellus. Piirrä, lisää elementtejä ja kerro tarina.



Scratch Jr.

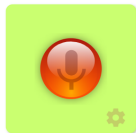
Helppoa koodausta ja tarinan rakentamista myös pienille lapsille. Sekä ilmaisena sovelluksena että selainversiona tietokoneella käytettäväksi.





Chirp.qr

Nauhoita nopeasti puhelimellasi ääntä ja tee qr-koodi sekunneissa ja talleta kamerasi rullaan, josta voit siirtää tulostettavaksi vaikkapa docsiin. Toimii parhaiten iPhonella.



Vocaroo

Äänitä ja tee qr-koodi. Myös oppilaat voivat äänittää myös pitempiä keskusteluja ja puhuttuja tekstejä. Äänite voidaan jakaa joko linkkinä tai qr-koodina suoraan sähköpostiin.



Wheeldecide & Wheel of names

Tällä sivustolla saat luotua pyöritettävän "onnenpyörää", johon voit lisätä haluamiasi sanoja.



Wordwall

Kuten Wheeldecide, mutta voi lisätä myös kuvia. Kun olet luonut sanaston, voit samalla sanastolla tehdä erilaisia toimintoja. Huom! Vain viisi maksutonta sanastoa, mutta voit hyödyntää myös muiden tekemiä.



Tools for Educators <https://www.toolsforeducators.com/>

Hyvä työkalu tehdä itse noppia kuvilla, pelilautoja ja bingo-pohjia. Esimerkkinä bingo: Lisää valikosta 16 haluamaasi kuvaa, sivusto tekee sinulle 16 erilaista bingo-pohjaa valmiiksi.



Valokuvasta värityskuvaksi

Sivustolla umrissbilder.de voit tehdä haluamastasi valokuvasta värityskuvan.

Sanaston harjoitteluun kun osataan jo lukea:

Learningapps.org



Quizlet

Studystack



Tiny cards

Materiaali- ja linkkivinkkejä

Oppi ja Ilo: One, two, three

Korttien lisämateriaaliksi tai erillisesti käytettävät nettitehtävät. Toimii myös mobiililaitteella.



Englannin opettelu on hauskaa!

One, two, three - tehtävissä voit kuunnella sanojen oikeaa ääntämistä englanniksi ja harjoitella ääntämiä myös itse.

Voit samalla tehdä myös puuhatehtävät, joko hiirtä käyttämällä tai kosketusnäytöllä omalla sormellasi.

Sanojen kuuntelu:
Vie hiiri sanan päälle ja kuulet sanan äännettynä.

Sanojen ääntämisen harjoittelu:
Vie hiiri sanan päälle. Klikkaa mikrofonin kuvaa 🎤 ja sano sana ääneen. Paina sen jälkeen nuolta ▶ ja kuulet oman ääntämisesi. Voit harjoitella niin monta kertaa kuin haluat.

Hauskoja hetkiä englannin kielen kanssa!



Land Ahoy

Niilo Mäki Instituutin materiaali Land Ahoy! vie oppilaat merirosvoseikkailun kautta tutustumaan englannin kieleen ja tutustuta kielen äänneisiin hausalla tavalla. Maksuttomaan materiaaliin kuuluu mm. tulostettavaa materiaalia, kuvakortteja, tuntisuunnitelmapaketteja opettajalle. Varsinkin äännemielikuvakortteihin kannattaa tutustua. Materiaaliin pääset klikkaamalla kuvaa tai qr-koodia.

Esittelyvideo



Land ahoy!
Varhennettua englantia esi- ja alkuopetukseen

Äännemielikuvat A4 ja pienet kortit

Niilo Mäki Instituutti, MUSERAM, Tuusula



Jyväskylän Kielipolku

Kattava materiaalipaketti perustuen **Jolly Phonics**-menetelmään



Super Simple Songs

Erinomaisia lauluja, tulostettavaa materiaalia ja ohjeita opettajalle sekä lauluihin liittyvien askartelujen malleja ja valmiita tulostettavia askartelupohjia rekvisiitaksi kuten [tämä](#).



Super Simple Songs
Super Simple Songs® is a collection of original kids songs and classic nursery rhymes made SIMPLE for young learners. Combining captivating animation an...



Cambridge English Sing and Learn



Sing and Learn | Cambridge English
cambridgeenglish.org



British Council Learn English Kids

Tämän sivuston kaikkiin osioihin kannattaa tutustua. Eryyisen kivoja tällä sivustolla ovat tongue twisters, joiden avulla voidaan tehostaa ääntämisen harjoittelua hausalla tavalla mallin mukaan sekä erilaiset tulostettavat tehtävät ja askartelut.



British Council LearnEnglish Kids | Free online games, songs, stories and activities...
learnenglishkids.britishcouncil.org



Tongue twisters
Do you like practising your English pronunciation? Have fun saying...
learnenglishkids.britishcouncil.org



Print and make
Do you like practising English vocabulary? In this section there ar...
learnenglishkids.britishcouncil.org



Kielihankkeiden sivustoja



Porin kielihankkeet

Tulostettavaa materiaalia ja materiaalipankki. Myös Vinkkivihko löytyy sieltä digitaalisessa muodossa.

KIEKO



Kieko - Kielitietoisesti kouluissa

Turun kielihankkeen blogi. Paljon monipuolista tukimateriaalia varhennukseen.

Kieko-blogista löydät mm. kieltenopettajan Anita Zengerin Vinkkiviuhkan, jonka voit tulostaa, laminoida ja ottaa suoraan käyttöön.



Kieliä kehiin!

Tampereen Tampereen kaupungin kielirikasteisen hankkeen blogi



Pirkanmaan Kikatus



Oriveden kielipolku



Helsinki oppii kieliä



Jyväskylä kielisuihkutus





 **PORI**

