

## Englantia 2. luokkalaisille

### Teema-alueet

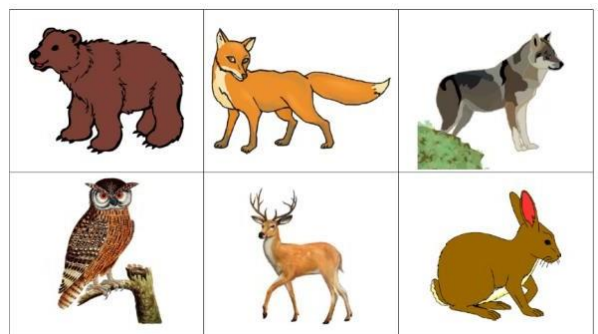
Jokaisessa oppimiskokonaisuudessa kerrataan edellisenä vuonna ja edellisillä tunneilla harjoiteltuja asioita, rakennetaan hieman uutta tietoa vanhan päälle ja opetellaan uusi asia. Oppimiskokonaisuudet voivat olla 2–3 viikon mittaisia. Niihin sisältyy vähintään kaksi oppituntia tai useita oppimistuokioita.

### 8. teema-alue – metsäneläimiä

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/lemmikkieläimet>

#### TAVOITE:

- Kerrataan lemmikkieläimet: **cat, dog, mouse, rabbit** ja **goldfish**.
- Kerrataan kotieläimet: **cow, horse, pig, chicken, duck ja sheep**.
- Opetellaan uutena sanastona metsän eläimiä: **fox, wolf, bear, rabbit, deer** ja **owl**.



**TARVIKKEET:** eläinpalapelit, lemmikkieläinkuvakortit, kotieläinkuvakortit, metsäneläinkuvakortit, villieläinkuvakortit, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste.

#### SISÄLTÖ:

##### 1. Aloitus:

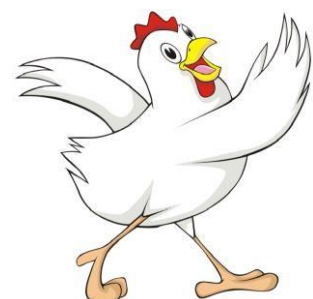
- a. Tervehditään englanniksi.
- b. Pohditaan yhdessä, mikä viikonpäivä on "What day is it today?" ja millainen sää on "What's the weather like today?". Tässä voidaan käyttää apuna viikonpäivä- ja sääkuvakortteja.

##### 2. Lauletaan

- a. Kerrataan eläinsanastoa kuuntelemalla ja laulamalla "Best Animal Sound Song" <https://www.youtube.com/watch?v=0rKeFBQexbY>

##### 3. Kerrataan:

- a. Jaetaan kotieläinpalapeli kullekin 2–3 oppilaan ryhmälle. (Opettaja tulostaa kotieläimen kuvan ja leikkaa sen sopivan kokosiin paloihin. Kuvan voi ensin liimata kartongille, jos haluaa tukevammat palat.) Ryhmä kokoaa palapelin ja miettii, mikä eläin on kyseessä. Oppilaat kiertävät ryhmissä katsomassa toistensa palapelit. Kerrataan palapeliä avulla kaikki kotieläimet yhdessä. Ryhmät voivat myös sekoittaa palat ja vaihtaa palapelejä



toisen ryhmän kanssa. Kotieläinpalapelipohjat löytyvät täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/lemmikkieläimet/ljp2/kk>

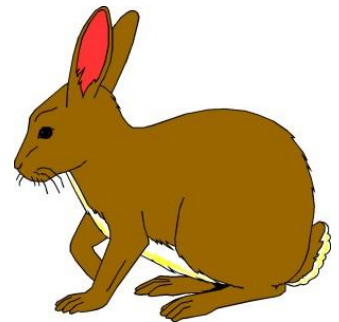
#### 4. Opetellaan

- a. **Opetellaan** metsäneläinkuvakorttien avulla uudet sanat: **fox, wolf, bear, deer, owl** ja **rabbit**. Samalla esitetään yhdessä eri eläimiä.
- b. Jatketaan opettelua niin, että opettaja sanoo jonkin eläimen englanniksi ja kaikki oppilaat esittävät tätä eläintä.
- c. Harjoittelua jatketaan pareittain. Toinen oppilas esittää jotain eläintä ja toinen arvaa.

#### 5. Leikitään:

##### a. Go Home.

Sovitaan yhdessä eri eläimille kotikolo luokassa. Jaetaan eläin jokaiselle oppilaalle salaisesti (joko kuvien avulla tai suullisesti). Kaikki eläimet tulevat ensin keskelle. Opettaja sanoo esimerkiksi ”Go home rabbits!”, jolloin kaikki jänöt loikkivat omaan kotikoloonsa. Jatketaan niin kauan, kunnes kaikki ovat kotonaan.



##### b. Kim-leikki metsäneläimillä.

Opettaja näyttää tietokoneelta metsäneläinkuvakortteja. Ensin katsotaan kaikkia 2-3 minuuttia ja sitten siirrytään tyhjälle sivulle, jota katsotaan n. minuutin ajan. Sitten näytetään seuraava sivu, jossa yksi eläimestä on poistettu. Kuka muistaa, mikä eläin puuttuu? Näin käydään läpi kaikki kuvakortit. Kim-leikkiedosto (pdf) löytyy täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/lemmikkieläimet/ljp2/kv>

##### 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. Taikuri

Joku oppilas on taikuri ja taikoo muut joksikin eläimeksi. Vähän aikaa kuljetaan luokassa esittäen kyseistä eläintä ja äännellen eläimen tapaan. Vaihdetaan taikuria aina parin kerran jälkeen. Ensin leikitään metsäneläimillä. Sitten voidaan ottaa mukaan myös muut eläimet (kertausta).



##### e. Chairs

Tuoleja on piirissä yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Opettaja luetlee villieläimiä ja oppilaat kiertävät tuoleja. Kun opettaja sanoo muun kuin eläimen, oppilaat istuvat nopeasti alas. Joku jää ilman tuolia ja putoaa pois pelistä. Piiristä otetaan yksi tuoli pois ja alkaa uusi kierros. Sanastoa voidaan

laajentaa kaikkiin eläimiin tai vaihtaa kokonaan esim. harrastuksiin. Jatketaan niin kauan, kunnes jäljellä on yksi oppilas.

## 6. Netti ja iPad

- a. **Baamboozle-peli.** Pelataan helppoa ja hauskaa Baamboozle-peliä. Jaetaan luokka 2-4 joukkueeseen. Opettaja ohjaa peliä omalta tietokoneeltaan. Sanastoalueena **eläimet**: <https://www.baamboozle.com/game/198476>  
Toinen vastaava: <https://www.baamboozle.com/game/156624>
  - b. **Kahoot!:** Pelataan Kahoot!-peliä **eläinsanoilla** (viidakon ja metsän eläimet) opettajan johdolla. Opettaja käynnistää pelin alla olevasta linkistä. Oppilaat kirjautuvat sisään iPadeilla tai omilla kännyköillään. Opettaja sanoo vaatesanan ääneen englanniksi ja oppilaat valitsevat oikean vaihtoehdon. <https://create.kahoot.it/details/9573e0cf-cc8b-44a7-bcdc-e5224f95bcc9>
  - c. **Muistipeliä** villieläimistä voidaan pelata joko pareittain iPadilla tai opettajan johdolla tietokoneelta (jokainen oppilas käy vuorollaan kokeilemassa). Muistipeli löytyy täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/lemmikkieläimet/netti-ja-ipad>
7. **Lopetus:** kiinnitetään englannin julisteeseen metsäneläinkuva. Lausutaan yhdessä "Bye- bye-runo" tunnin lopuksi.

