

Englantia 1. luokkalaisille

Teema-alueet

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

9. teema-alue

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

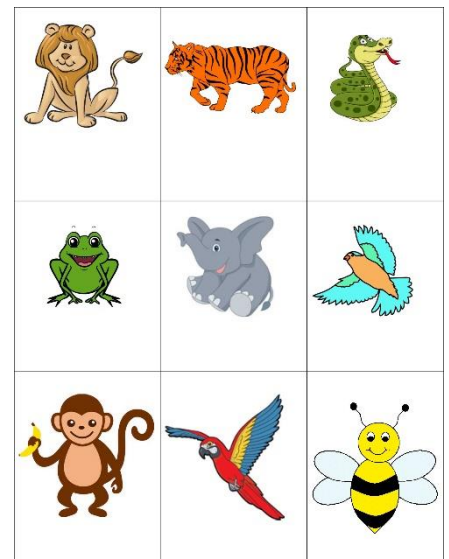
1. Aloituis:

- Tervehditään.
- Kysytään ”Hello, how are you?” ja opetellaan käyttämään uutta tunnesanaa **fine**. Kun vastataan ”I’m fine”, ollaan oikein iloisin ja tyytyväisen näköisiä.
- 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:

- 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.
- Lauletaan ”Let’s Go to the Zoo” -laulua. Esitetään samalla eläintarhan eri eläimiä. <https://youtu.be/OwRmivbNgQk>



3. Leikitään:

- 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.
- 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:

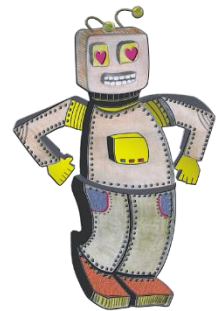


<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/9-villieläimet/lip>

- 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 uudelleen. 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 onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

5. Lopetus:

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