

## 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**. Niihin sisältyy aina vähintään kaksi oppituntia tai useita oppimistunneita.

### 8. teema-alue

#### TAVOITE:

- opitaan vastaamaan kysymykseen "How are you?" tunnesanalla "angry"
- opetellaan kotieläimiä: **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



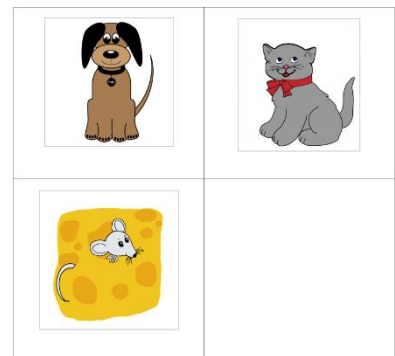
#### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään.
- b. 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.
- c. 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:

- a. 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>
- b. Kerratessa voidaan laulaa "old McDonald had a farm" <https://youtu.be/nFX98pqzb3o>

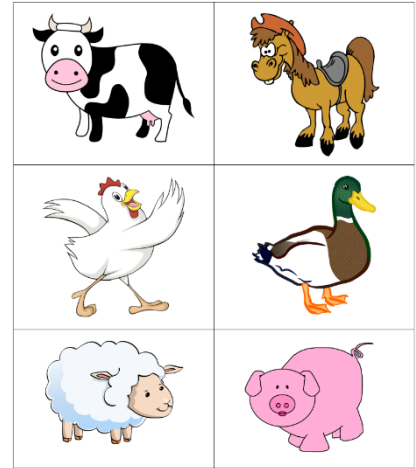


#### 3. Leikitään:

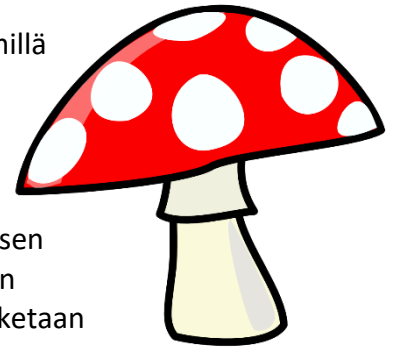
- a. **Eläinpantommiini:** Oppilas tulee luokan eteen, vetää hatusta yhden eläinkortin ja esittää siinä olevaa eläintä. Muut arvaavat. Jos kuvakortteja on riittävästi, voidaan jatkaa leikkiä 2 – 4 hengen ryhmissä. Silloin ensiksi oikein arvannut saa kortin.

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 tema-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 onnea. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

#### 5. Lopetus:

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