

# Englantia 1. ja 2. luokkalaisille

## Opettajan opas



### Tekijät:

Tiina Sarisalmi, hankkeen koordinaattori ja oppaan toimittaja

Esi- ja alkuopetuksen englanninopetuksen kehittäjätiimi: Heidi Antila, Veronika Nieminen, Jaana Pellonpää, Ulpu Siponen ja Tiina Sarisalmi

## Sisällys

Johdanto .....	3
Opetuksen vuosikello .....	3
Opetuksen eheyttäminen.....	4
Kasvu kulttuurisen moninaisuuden arvostamiseen ja kielitietoisuuteen.....	4
Teema-alueet.....	5
ENGLANTIA 1. LUOKKALAISILLE .....	6
1. teema-alue – tervehtiminen ja tutustuminen.....	6
2. teema-alue – numerot 1 - 5.....	8
3. teema-alue – numerot 6 - 10.....	10
4. teema-alue – värit: blue, red, green, yellow .....	12
5. teema-alue - joulu .....	14
6. teema-alue – värit: black, white, orange, brown .....	16
7. teema-alue – perhe .....	19
8. teema-alue – kotieläimet .....	21
9. teema-alue - villieläimet.....	23
10. teema-alue – ruoat ja juomat.....	25
11. teema-alue - kehonosat.....	27
12. teema-alue – pääsiäinen .....	30
ENGLANTIA 2. LUOKKALAISILLE .....	33
1. teema-alue - tervehdykset .....	33
2. teema-alue – numerot 1–15.....	2
3. teema-alue – värit ja säätilat .....	6
4. teema-alue - harrastukset .....	9
5. teema-alue: joulu .....	12
6. teema-alue – vaatteita .....	19
7. teema-alue – vaatteita ja asusteita.....	22
8. teema-alue – metsäneläimiä .....	26
9. teema-alue – ruokia ja juomia.....	29
10. teema-alue – koulutarvikkeita.....	32
11. teema-alue – kertausta: työpistetyöskentelyä.....	35
12. teema-alue – Easter Egg Hunt .....	39

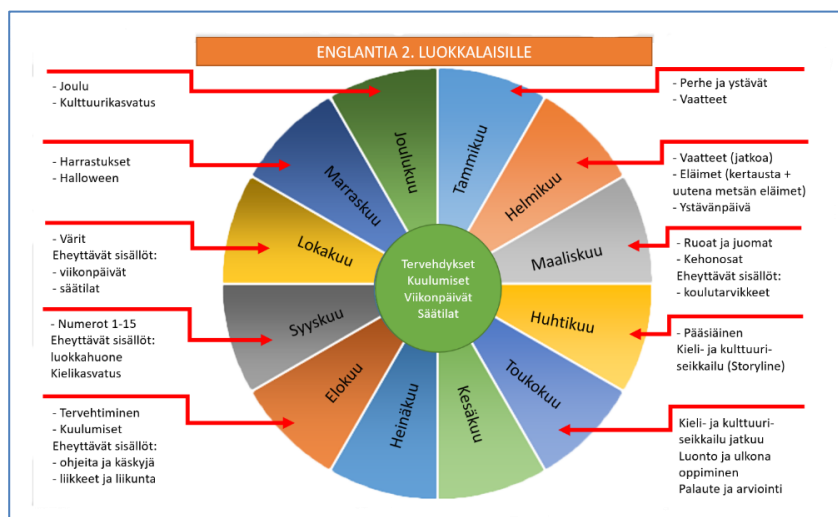
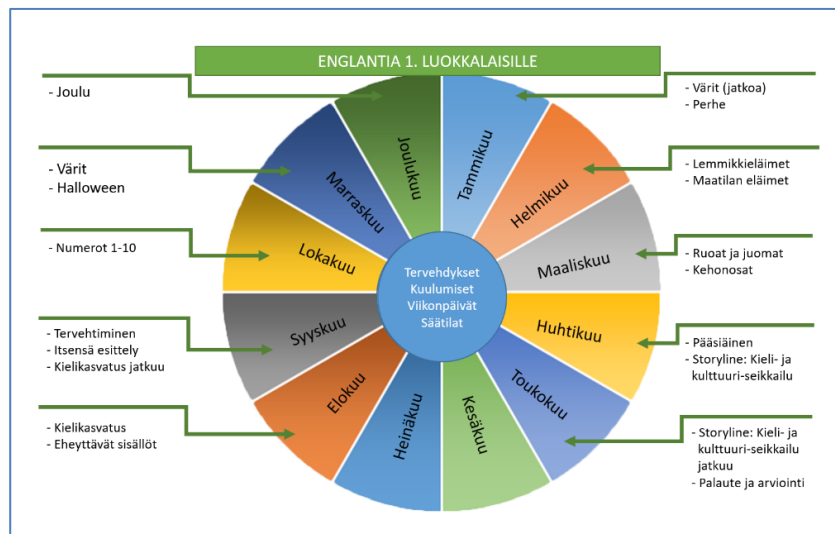
## Johdanto

Tämän oppaan tavoitteena on toimia tukimateriaalina 1. ja 2. luokilla 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 ja 2. luokallakin vasta aloitellaan kevätlukukaudella hahmottamaan kirjoitettuja sanoja.

On tärkeää muistaa, että opetukseen sisältyy myös paljon eri kieliin ja kulttuureihin tutustumista. Niille kannattaa varata aikaa reilusti varsinaisen kielenopetuksen oheen. 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. ja 2. luokan englannin vuosikellot:



## 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 (oppituntien) 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 päättelämään 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](#)

### Eheyttämisvinkit netissä:

1. **Luokkahuone, koulutarvikkeet, ohjeet ja käskyt:**  
<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/lkjs>
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 kielitaustaansa 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 ohjeineen löytyvät täältä:



1. [Maailmanmatkaajat ystävää etsimässä](#)
2. [Maailmanmatkaajat eläimiä etsimässä](#)
3. [Ruokamatkaajat maailmalla](#)

## Teema-alueet

Opettajan opas koostuu 12 + 12 eri teema-alueesta (aihepiiristä), joita 1. ja 2. luokan englannissa käsitellään. Lisäksi voidaan harjoitella Halloweeniin ja ystävänpäivään liittyviä lauluja ja leikkejä sekä käyttää tarinoita opetuksen rikastuttajana. Eri sanastoalueita harjoitellaan toiminnallisesti leikkien, laulaen, pelaten, askarellen 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](#)

# ENGLANTIA 1. LUOKKALAISILLE

## 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 lähimmäältä 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. Aloitus:

- 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.

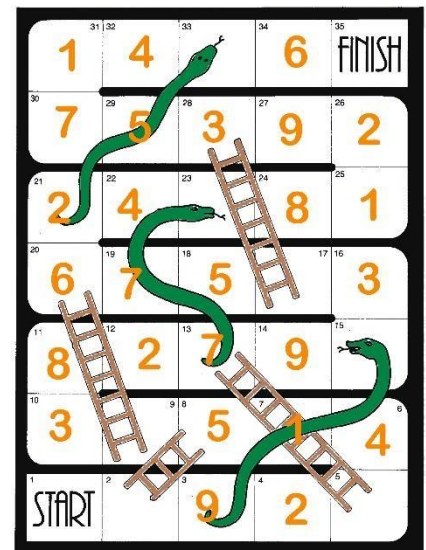
- e. **Fruit salad:** Oppilaat istuvat piirissä. Jokaisella oppilaalla on jokin numero 6 - 10, vähintään kolmella sama. Yksi oppilas on keskellä. Hän sanoo englanniksi jonkin numeron. Oppilaiden, joilla on tämä numero, täytyy vaihtaa paikkaa. Myös keskellä oleva oppilas yrittää ehtiä tyhjälle tuolille. 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:
  - a. Pelataan nettipeliä:

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

<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:

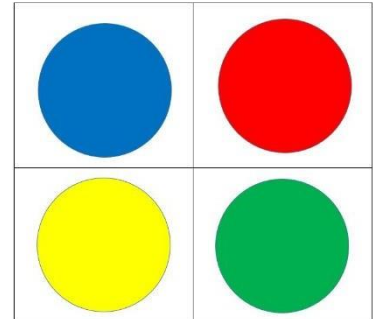
- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva, jossa on numerot 6 – 10
- b. hyvästellään englanniksi

## 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 värikynien 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 värikynät. 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



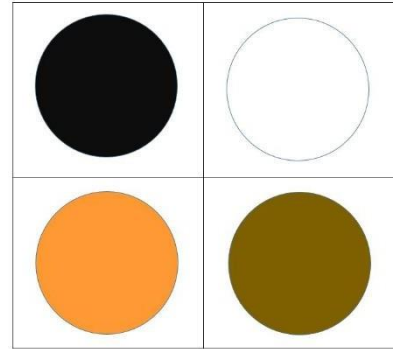


## 6. teema-alue – värit: black, white, orange, brown

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/värit2>

### TAVOITE:

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



### TARVIKKEET:

- kalakortit tai hernepusit, tunnekortit, kuva julisteeseen

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

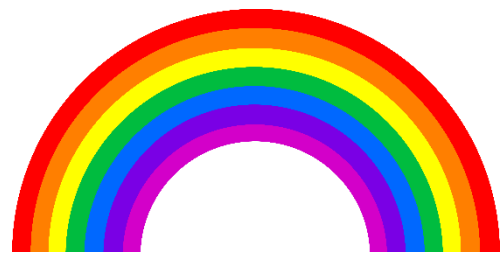
- a. tervehditään
- b. opetellaan kysymys ”How are you?” sekä vastaus ”I’m hungry.”.
- c. kerrataan tunnesanoja tunnekuvakorttien ja sisäkkäisten piirien avulla. Musiikin tauotessa kysytään parilta ”how are you?” ja vastataan opettajan vinkin mukaan. Esitetään vastatessa eri tunnetiloja.

#### 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 hernepusien avulla.



#### 4. Lauletaan:

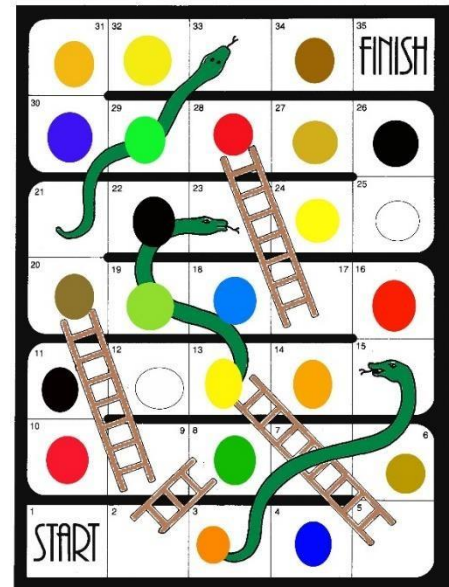
- a. kuunnellaan ja lauletaan Rainbow Colours (Singing Walrus) <https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg> ja/tai The Rainbow Colors Song: <https://www.youtube.com/watch?v=tRNy2i75tCc>

#### 5. Leikitään:

- a. **Kalapeli väreillä:** Istutaan ringissä. Laitetaan kalat (tai hernepusit 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:

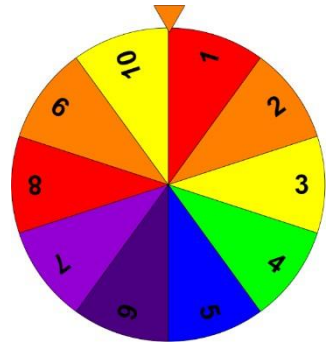
- a. **Väritä nopan silmäluvun mukaan:** Väritä ontot numerot värituspohjamonisteesta järjestyksessä 1 - 10 arpanopan osoittaman värin mukaan. Tulostettavan värituspohjan löydät täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave/varit2/lip>. Samalta sivulta löytyvät myös arpanopan 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

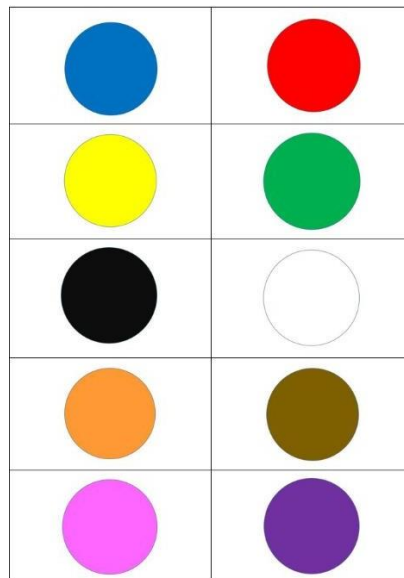
opettajan tietokoneelle kokeilemaan onneaan. Jos oppilailla on iPadit, he voivat pelata myös esim. pareittain.

- 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:

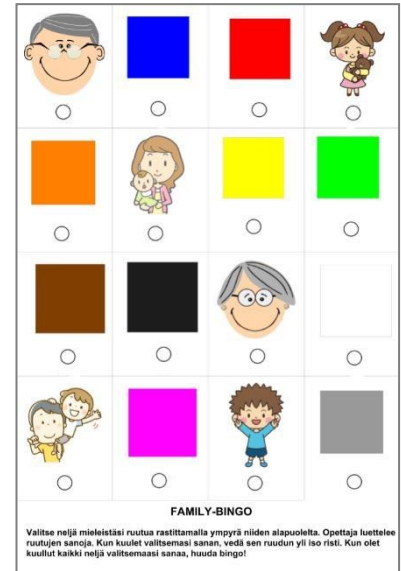
- a. "We are family song": <https://www.youtube.com/watch?v=GiRUF7hvWuM>

#### 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 piirtämät 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:

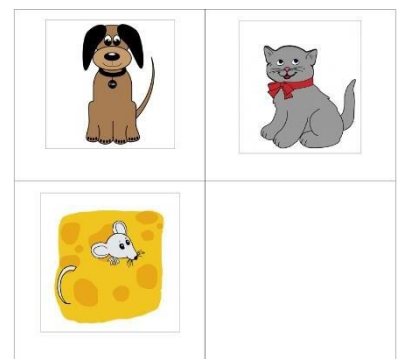
#### 1. Lauletaan:

- 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>

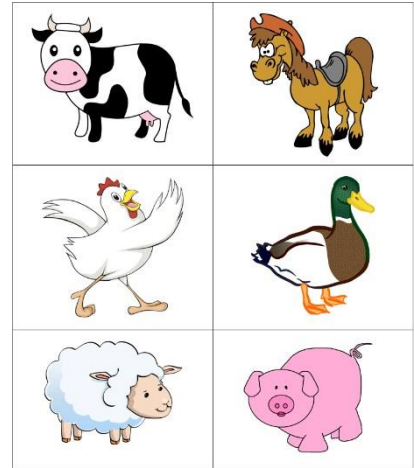


#### 3. Leikitään:

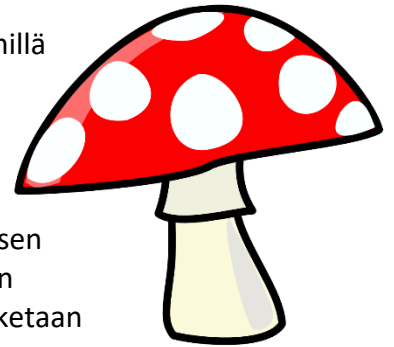
- Eläinpantomiimi:** Oppilas tulee luokan eteen, vetää hatusta yhden eläinkortin ja esittää siinä olevaa eläintä. Muut arvaavat. Jos kuvakortteja on riittävästi, voidaan jatkaa leikkiä 2 – 4 hengen ryhmissä. Silloin ensiksi oikein arvannut saa kortin.

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:

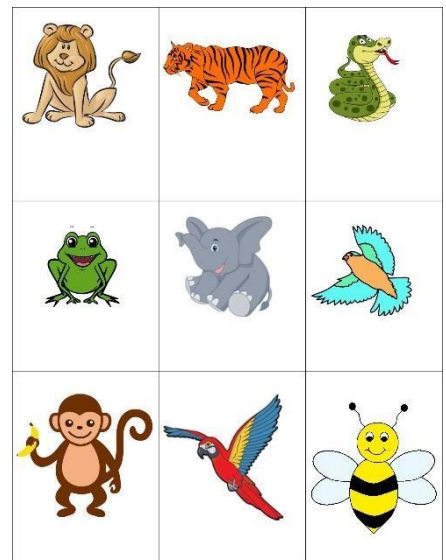
#### 1. Aloituis:

- 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:

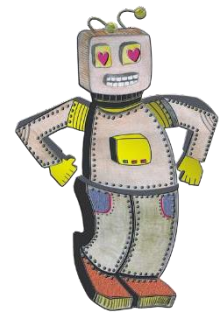
- Eläinpantomiimi:** Laitetaan eläinkortit pussiin tai johonkin astiaan. Oppilas nostaa kortin eikä näytä sitä muille. Hän esittää pantomiimina kuvassa olevaa eläintä. Oppilas, joka arvaa, mistä eläimestä on kyse, pääsee esittämään seuraavaa. Toteutetaan niin, että kaikki saavat esittää ainakin kerran. 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/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:

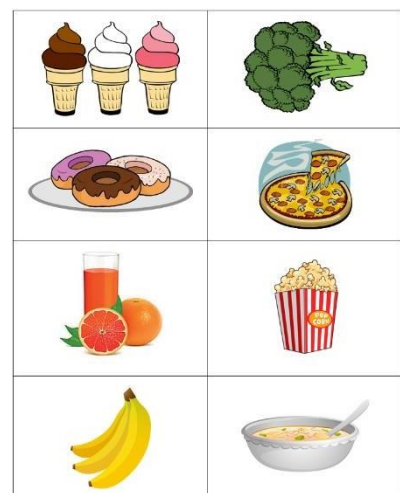
#### 1. Aloitus:

- 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.**

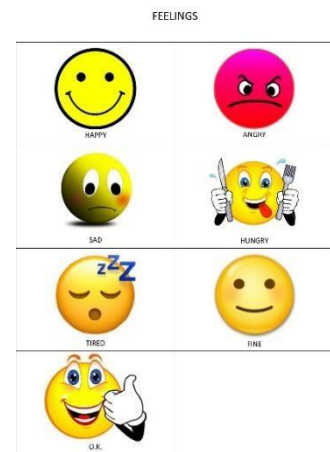
### TARVIKKEET:

- 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.



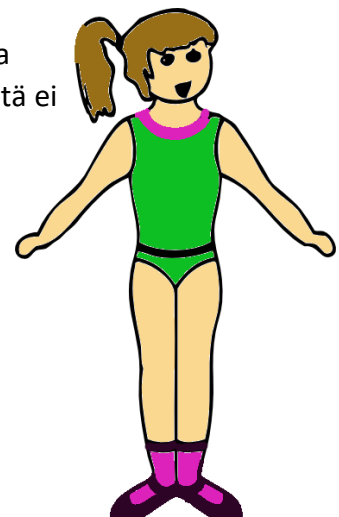
#### 2. Opetellaan:

- 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.

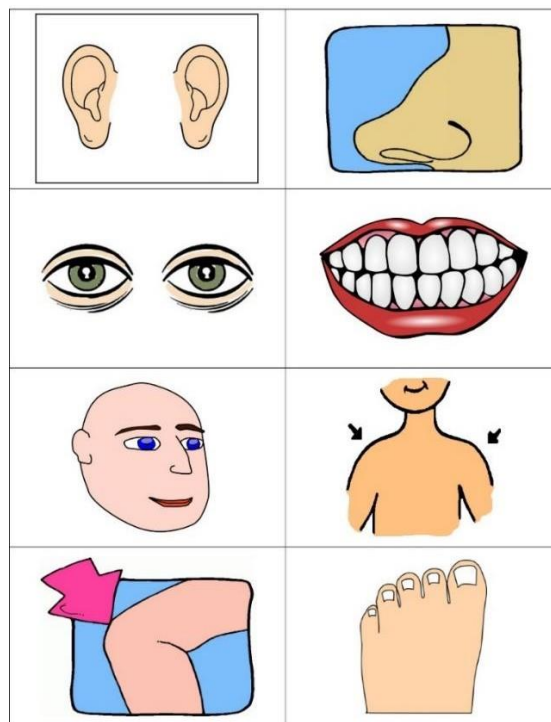
## 6. Pelataan nettipeliä:

- 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



## ENGLANTIA 2. LUOKKALAISILLE

### 1. teema-alue - tervehdykset

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

#### TAVOITTEET:

- Kerrataan tervehdykset: **"Hello/Hi!"**
- Kerrataan esittäytyminen: **"How are you?"** ja **"My name is..."**
- Kerrataan 1. luokalta tutut tunnesanat: **"I'm happy, I'm sad, I'm angry, I'm tired, I'm hungry"**.
- Opetellaan uudet tervehdykset: **"Good morning"** ja **"Good afternoon"**
- Opetellaan viikonpäivät (passiivinen tunnistaminen)
- Keskustellaan vieraista kielistä.



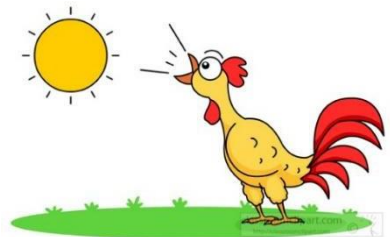
#### TARVIKKEET:

- TVT-varustus, pehmolelu(t), tunnekuvakortit, morning ja afternoon -kuvakortit, juliste, kuva julisteeseen ja Bye-bye-runo

#### SISÄLTÖ:

##### 1. Aloitus:

- a. Keskustellaan vieraista kielistä ja mihin niitä tarvitaan.
- b. Pohditaan mitä on jäänyt mieleen edellisestä lukuvuodesta.
- c. Kerrataan "Hello, how are you?" kysymys sekä kaikki viime lukuvuoden aikana siihen vastaukseksi opetellut tunnesanat: I'm ok, I'm happy, I'm sad, I'm angry, I'm tired ja I'm hungry.
- d. Kerrataan "My name is..." käyttäen apuna pehmoleluja, jotka esittelevät itsensä luokalle ja jolle oppilaat esittelevät itsensä.



##### 2. Opetellaan:

- a. Opetellaan uudet tervehdykset: Good morning! ja Good afternoon! Toistetaan opettajan mallin mukaan.
- b. Kuljetaan ympäri luokkaa musiikin soidessa. Musiikin tauotessa tervehditään lähintä oppilasta opettajan kuvavihjeen mukaisesti.
- c. Kerrataan tunnesanat kyselemällä "How are you?" ja vastaamalla opettajan kuvavihjeen mukaisesti.



##### 3. Lauletaan

- a. Harjoitellaan tervehdyksiä laulun avulla "Good Morning and How are you?" [https://www.youtube.com/watch?v=CuI\\_p7a9VGs](https://www.youtube.com/watch?v=CuI_p7a9VGs)

#### 4. Leikitään:

- a. **Nimenvaihtoleikki:** Soitetaan musiikkia ja liikutaan luokassa. Musiikin tauotessa tervehditään ja esittäytytään: "Good morning, my name is..." (jos on iltpäivä, sanotaan Good afternoon!) Kun on esittäytytty, otetaan kaverin nimi. Musiikki soi, ja jatketaan leikkiä. Seuraavalle kaverille esittäytytäänkin edellisen kaverin nimellä. Lopuksi kaikki esittäytyvät yhteisesti viimeiseltä kaverilta saadulla nimellä.
- b. **Tervehtiminen ja eri tunnetilojen ilmaisu:** Musiikki soi ja kuljetaan luokassa. Kun musiikki pysähtyy, opettaja laittaa esille jonkin tunnetilakortin ja esittäytytään sillä tunnetilalla kaverille (esim. vihaisesti tai iloisesti).
- c. **Sokko leikki:** Ollaan piirissä ja sokko seisoo keskellä. 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 sokko tunnistaa vastaajan, hän joutuu sokoksi. Tätä voi leikkiä erilaisilla fraasipareilla. Tärkeintä on, että vastaaja muuntaa ääntään.

#### 5. Lauletaan:

- a. Harjoitellaan viikonpäiviä laulun avulla "Days of the Week Song" <https://www.youtube.com/watch?v=mXMofxtDPUQ> tai "Days of the Week Song for Kids" <https://www.youtube.com/watch?v=36n93jvikDs>
- b. Viikonpäiviä kannattaa harjoitella päivittäin aina aamuisin, kun mietitään yhdessä, mikä päivä on. Lisätään viikonpäivä taululle englanniksi.



#### 6. Pieni draamaharjoitus iPadeilla

- a. Tehdään iPadin SockPuppets -sovellusta käyttäen pieniä dialogeja (tervehdykset, nimen kertominen). Oppilaat itse valitsevat hahmot, kulissit ja rekvisiitan. Työskennellään pareittain tai kolmen ryhmässä. Dialogit esitetään ja nauhoitetaan. Dialogit voidaan lopuksi katsoa ja kuunnella yhdessä. Ne voi myös tallentaa ja niistä voi tehdä elokuvan.



#### 7. Lopetus:

- a. Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva (tervehdys)
- b. Opettaja esittelee "Bye-bye-runon". Lausutaan yhteisesti Bye-bye -runo tunnin loppuksi.



## 2. teema-alue – numerot 1–15

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/numerot2>

### TAVOITTEET:

- Kerrataan tervehdykset **"Good morning"** ja **"Good afternoon"**.
- Kerrataan numerot **1–10**.
- Harjoitellaan uudet numerot **10–15**.

11	12
13	14
15	

### TARVIKKEET:

- Tietokone, (datatykki), kaiuttimet, *Good morning* ja *Good afternoon* kuvakortit, pelikortit (5 korttipakkaa tai numerokortteja), juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. Kerrataan kuvakorttien avulla tervehdykset **"Good morning"** ja **"Good afternoon"**.

#### 2. Lauletaan:

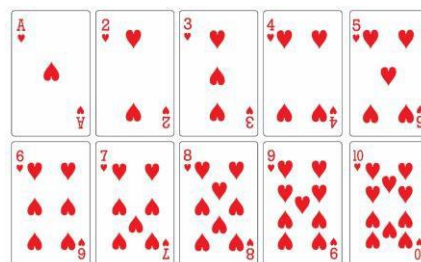
- a. Kerrataan viikonpäivät "Days of the Week Sing-along-song" <https://www.youtube.com/watch?v=spi77By9-ia>

#### 3. Leikitään:

- a. **Sisäkkäiset piirit:** Lapset muodostavat kaksi sisäkkäin olevaa piiriä, joissa on molemmissa yhtä monta oppilasta. Opettaja soittaa jotain hauskaa musiikkia (esim. Youtube videolta niin, että dataprojektori ei ole päällä) ja lapset liikkuvat piireissä vastakkaisiin suuntiin. Kun opettaja keskeyttää musiikin. Piirit pysähtyvät ja oppilaat kääntyvät vastakkain. Opettaja näyttää kuvakorttia ja oppilaat tervehtivät toisiaan kuvakortin mukaisesti: "Good morning" tai "Good afternoon" tai "Hello" (tyhjä kortti). Numeroiden 1–10 kertaus.



- b. **Numeroharjoitus ryhmissä:** Erotetaan pelikorttipakasta numerokortit 1 - 10. Sekoitetaan pakat ja jaetaan lapset noin viiden hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä saa pöydän keskelle pakan. Ryhmän jäsenet nostavat pakasta vuorotellen päällimmäisen kortin ja kertovat





numeron englanniksi muille ryhmäläisille. Jos numeron muistaa oikein, saa pitää kortin, jos ei niin kortti laitetaan pakan pohjimmaiseksi.

#### 4. Opetellaan:

- a. Harjoitellaan numerot 11–15. Kiinnitetään erityistä huomiota ääntämiseen ja kielen asentoon, kun harjoitellaan numeroiden 13 ja 14 lausumista.

#### 5. Lauletaan:

- a. **Harjoitellaan numeroita laulaen mukana** ”Counting 1–15 Children’s Song for Learning to Count”  
<https://www.youtube.com/watch?v=9cAGoxFqSFQ>

#### 6. Leikitään lisää:

- a. **Arvauspeli numerokorteilla.** Erotetaan pelikorttipakasta numerokortit 11–15. Sekoitetaan pakat ja jaetaan lapset noin viiden hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä saa pöydän keskelle pakan. Oppilas nostaa pakasta päällimmäisen kortin katsomatta sitä ja laittaa sen otsansa päälle, niin että muut näkevät numeron. Sitten hän arvaa, minkä numeron nosti sanomalla ääneen esim. ”fourteen?”. Ryhmän jäsenet sanovat joko ”yes” tai ”no”. Jos pelaaja arvasi oikein, hän saa pitää kortin, jos väärin niin kortti laitetaan pakan pohjimmaiseksi.

- b. **Koputusleikki:** Oppilaat ovat silmät kiinni. Opettaja koputtaa pöytään. Oppilaat laskevat kuinka monta koputusta kuulivat.

- c. **Huulilta lukeminen:** Harjoitellaan numeroita 11–15 niin, että opettaja sanoo ne äänettä, huulia ja kieltä selkeästi käyttäen. Oppilaat arvaavat, mistä numerosta oli kyse. Tämä sopii hyvin myös numeroiden 13 ja 14 harjoitteluun. Kun on harjoiteltu jonkin aikaa opettajan johdolla, jatketaan harjoittelua pareittain numeroilla 1 - 15. Muistutetaan huulten ja kielen asennosta.

- d. **Bingo:** Jaetaan jokaiselle oppilaalle oma Bingo-ruudukko (3 x 3), johon hän kirjoittaa valitsemassaan järjestyksessä numeroita 1–15. Ruudukossa saa olla vain eri numeroita. Opettaja sanoo numeroita 1–15 satunnaisessa järjestyksessä (tai arpoo niitä spinnerillä). Se joka saa ensimmäisenä vaaka- tai pystysuoran rivin huutaa BINGO! Voidaan pelata loppuun, niin että kaikki saavat BINGO. Monistettavat Bingo-ruudukot löytyvät täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/numerot2/pjl>



- e. **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.

- f. **Move it 1:** Oppilas näyttää liikkeen: esim. haarahyppy, hyppy yhdellä jalalla, tasajalkahyppy, käsien nosto ylös yms. ja sanoo sitten numeron englanniksi. Sitten kaikki tekevät liikkeen niin monta kertaa kuin pyydettiin ja laskevat samalla ääneen englanniksi.

- g. **Move it 2:** 2. versio: Sovitaan, että jokainen numero on eri liike. esim.

- i. 1 = tasajalkahyppely (1 kertaa)
- ii. 2 = kyykistyminen (2 kertaa)
- iii. 3 = molemmat kädet suorana ylös (3 kertaa)
- iv. 4 = molemmat kädet varpaisiin jalat suorana (4 kertaa)
- v. 5 = pyörähdys ympäri (5 kertaa)
- vi. 6 = yhdellä jalalla hyppely (6 kertaa)
- vii. 7 = nostetaan oikean jalan polvea koukussa ja kosketaan siihenvasemman käden kyynärpäällä (7 kertaa)
- viii. 8 = nostetaan vasemman jalan polvea koukussa ja kosketaan siihen oikean käden kyynärpäällä (8 kertaa)
- ix. 9 = tömistellään jalkoja (9 kertaa)
- x. 10 = taputetaan käsiä yhteen pään takana (10 kertaa) tai tämä voisi olla myös hauska twerkkaus eli lantion pyöritys

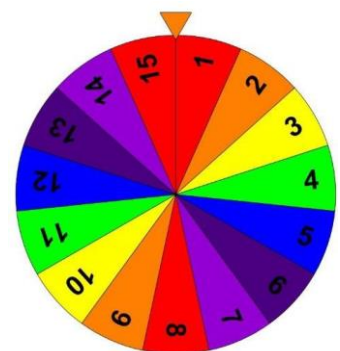


Ensin harjoitellaan muutaman kerran. Sen jälkeen oppilaat saavat sanoa numeroita haluamassaan järjestyksessä ja kaikki yhdessä liikkuvat. Tämä voisi olla luokassa aamujumppa tai englannintunnin voisi aina välillä aloittaa tällä.

- h. **Numerokaksintaistelu:** Oppilaille jaetaan numerokortit 1–15 (kaksi samaa). Oppilaat etsivät parinsa kysymällä "What's your number?" Kun kaikki ovat löytäneet parinsa, parit asettuvat vastakkain kädet selän takana. Oppilaat sanovat yhteen ääneen "Ready, steady, Go". Silloin molemmat laittavat eteen toisen käden kämmenen, jossa on sormia ojennuksessa 0–5. Se oppilas, joka on nopeimmin laskenut yhteen sormet ja sanonut lukumäärän englanniksi on voittaja. Kolmen kerran jälkeen vaihdetaan pareja niin, että voittajat kilpailevat voittajia vastaan. Pelataan kunnes kaksintaistelun voittaja ja luokan nopein laskija on selvillä.

## 7. Harjoitellaan iPadilla tai netissä

- a. **Numerospinneri 1–15:** Harjoitellaan numeroita parin kanssa vuorotellen klikkaamalla spinneriä. Sanotaan englanniksi se numero ja väri, jonka kohdalle osoitin pysähtyy: [spinneri1-15](#)
- b. **Muistipeli:** Etsitään kuva ja sana (ääni) pareja numeroilla 8-15. Voidaan pelata joko opettajan koneelta tai pareittain iPadilta:



<https://learningapps.org/watch?v=p0g2gt9mt20>

c. **Kahoot!**: Pelataan Kahoot!-peliä numeroilla 1–15 opettajan johdolla. Opettaja käynnistää pelin alla olevasta linkistä. Oppilaat kirjautuvat sisään iPadeilla tai omilla kännyköillään. Opettaja sanoo numeron ääneen englanniksi ja oppilaat valitsevat oikean vaihtoehdon. <https://create.kahoot.it/details/7667aad1-49e4-437e-b512-193f28f18561>

d. **Baamboozle**: Pelataan opettajan johdolla ”epäreilua” Baamboozle-peliä numeroilla 1–15. Jaetaan luokka 2–4 joukkueeseen. Tässä pelissä voi kuka vain voittaa. <https://www.baamboozle.com/game/292210>

**Pelivinkkejä**: Pelissä voi valita kahdesta vaihtoehdosta *quiz* tai *classic*. *Classic* on ns. epäreilu peli ja se hauskempi. Pelissä valitaan numero, jonka alta joukkueelle paljastuu kysymys. Oikeasta vastauksesta saa 15 pistettä ja väärästä 0. Peli kuitenkin voi yllättää ja numeron alla voi olla esim. ”Anna pisteesi valitsemallesi toiselle joukkueelle” tai ”saat ryöstää 15 pistettä toiselta joukkueelta”.

## 8. Lopetus:

- Kiinnitetään englannin julisteeseen kuva (numerot 11–15)
- Hyvästely. Lausutaan yhdessä ”Bye-bye-runo” tunnin loppuksi.



### 3. teema-alue – värit ja säätilat

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/v%C3%A4rit>

#### TAVOITTEET:

- Kerrataan tervehdykset: **"Good morning"** ja **"Good afternoon"**
- Opetellaan uusi tervehdys **"Good evening"**.
- Harjoitellaan säähän liittyvää sanastoa **"sunny"**, **"rainy"**, **"cloudy"**, **"windy"** ja **"snowy"** sekä **"hot"** ja **"cold"**.
- Kerrataan värit.

**TARVIKKEET:** tervehdyskuvakortit, sääkuvakortit, värikynät, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste



#### SISÄLTÖ:

##### 1. Aloitus:

- Kerrataan kuvakorttien avulla tervehdykset **"Good morning"** ja **"Good afternoon"**.
- Harjoitellaan uusi tervehdys **"Good evening"**.
- Oppilaat kulkevat ympäri luokkaa musiikin soidessa. Musiikin tauottua he tervehtivät toisiaan opettajan antaman kuvavinkin mukaan.

#### GREETINGS



##### 2. Opetellaan:

- Sääsanastoa kuvakorttien avulla.

##### 3. Lauletaan:

- Molempia alla olevia lauluja voi käyttää harjoitteluun. Voi pysäyttää videon välillä ja kysyä oppilailta:
- How's the weather song:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=l8GeA3anPdo>
- What's the weather like today? song:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=Jn7uAsLWXpk>



##### 4. Leikitään:

- Sääleikki:** Opettaja kertoo, minkälainen sää on ja oppilaat esittävät:
  - It's sunny:** oppilaat laittavat aurinkolasit päähän ja ottavat nautiskellen aurinkoa, voivat myös läähättää kuumissaan

- ii. **It's rainy:** oppilaat avaavat sateenvarjon ja kävelevät sateessa loiskutellen lätäköitä ja kokeillen välillä sataako vielä
- iii. **It's windy:** oppilaat puskevat vaivalloisesti tuulta päin, pitävät kiinni hatuistaan ja melkein lentävät tuulen mukana
- iv. **It's snowy:** oppilaat tekevät lumipalloja, yrittävät pyydystää lumihiutaleita kielelleen, ovat hieman kylmissään
- v. **It's cold:** oppilaat hytisevät kylmissään
- vi. **It's hot:** oppilaat pyyhkivät hikeä ja läähättävät

- b. **Corners:** luokkahuoneen 4 nurkkaa ovat nimetty sään mukaan. Yksi on aurinkoinen, yksi tuulinen, yhdessä on vesisade ja yhdessä lunta. Yksi oppilas on keskellä silmät sidottuina ja muut menevät eri nurkkiin. Keskellä oleva oppilas sanoo jonkin säätilan ja ne oppilaat, jotka sattuvat olemaan kyseisessä nurkassa, joutuvat pelistä pois. Oppilaat vaihtavat nurkkia hiljaa hiippaillen. Keskellä oleva oppilas kuuntelee tarkkaan. Kun opettaja on sanonut O.K., keskellä oleva oppilas sanoo taas jonkin säätilan sen mukaan, mistä nurkasta kuuluu eniten ääniä. Näin jatketaan, kunnes jäljellä on yksi oppilas.



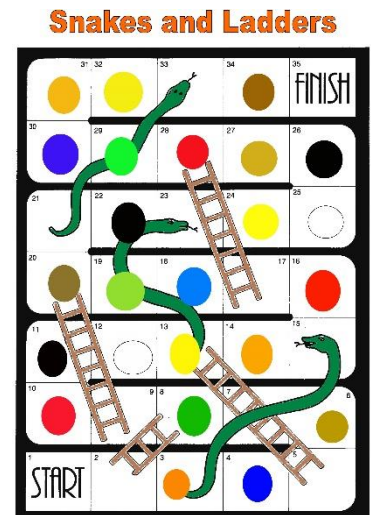
## 5. Lauletaan

- a. **Kerrataan värit:** Lauletaan värilaulu "What color is the monster" <https://youtu.be/V33snalus3l>
- b. **Lauletaan värilaulu:** "Rainbow colour song" <https://youtu.be/tRNy2i75tCc>

## 6. Leikitään

- a. **Värijanat:** 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.

- b. **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, pelikaverit auttavat. Maaliin ei tarvitse osua tasaluvulla. Pelin voi printata täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/varit/ljp/salpvrbgybwbo>



- c. **Kim-leikki väreillä:** Mikä väri puuttuu. Kuka huomaa ensimmäisenä?

- i. **kaikki värit:** videona <https://www.youtube.com/watch?v=94vaakupftA> –

## 7. Pelataan netissä tai iPadilla

- a. **Baamboozle-peli.** Pelataan helppoa ja hauskaa Baamboozle-peliä. Jaa luokka 2-4 joukkueeseen. Opettaja ohjaa peliä omalta tietokoneeltaan.  
Sanastoalueena värit: <https://www.baamboozle.com/game/198563>
- b. **Kahoot!:** Pelataan Kahoot!-peliä **sääsanoilla** opettajan johdolla. Opettaja käynnistää pelin alla olevasta linkistä. Oppilaat kirjautuvat sisään iPadeilla tai omilla kännyköillään. Opettaja sanoo sääsanon ääneen englanniksi ja oppilaat valitsevat oikean vaihtoehdon. <https://create.kahoot.it/share/what-s-the-weather-like/12bb93ff-d228-494f-9447-531a5d75677a>
- c. **Lisää nettipelejä löytyy täältä:** <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/v%C3%A4rit/nettipelej%C3%A4>
8. **Lopetus:** laitetaan englannin julisteeseen loppukuva ja lausutaan yhdessä Bye-bye-runon tunnin lopuksi.





## 4. teema-alue - harrastukset

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/4-harrastuksia>

### TAVOITTEET:

- Kerrataan tervehdykset **"Good morning"**, **"good afternoon"** ja **"good evening"**.
- Harjoitellaan uusi tervehdys **"good night"**.
- Opetellaan harrastuksiin liittyvää sanastoa: **football, dancing, riding, ice hockey, music, reading, swimming, computer games** ja **cooking**.



**TARVIKKEET:** kuvakortit vuorokaudenajoista, kuvakortit harrastuksista, bingopohjat, (pelimerkit), juliste, lopetuskuva ja Bye-bye -runojuliste

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. Kerrataan kuvakorttien avulla tervehdykset **"good morning"**, **"good afternoon"** ja **"good evening"**.
- b. Opetellaan uusi tervehdys **"good night"**.



#### 2. Lauletaan:

- a. Kerrataan sääsanastoa laulamalla **"How's the weather Song"**  
<https://www.youtube.com/watch?v=I8GeA3anPdo>

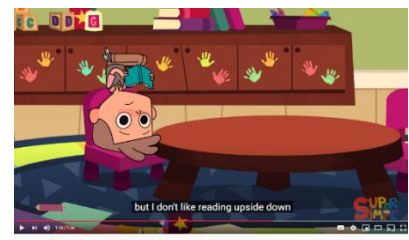
#### 3. Opetellaan:

- a. Opetellaan harrastussanastoa kuvakorttien avulla. Opettelussa voi käyttää fraasiparia: **What's your hobby? My hobby is..."**



#### 4. Lauletaan:

- a. Harjoitellaan harrastussanoja laulamalla ja esittämällä. Super Simple Songs **"What do you like to do?"** <https://youtu.be/nddRGDEKxA0>
- b. Laulun jälkeen oppilaat kertovat, mitä mieltä ovat eri harrastuksista. "I like..." ja "I don't like..."



#### 5. Leikitään:

- a. **Harrastuspatsas.** Musiikki soi ja oppilaat kulkevat ympäri luokkaa. Kun musiikki taukoaa, opettaja sanoo englanniksi yhden harrastuksen ja oppilaat tekevät patsaan, joka esittää harrastusta. Tässä voi arpoa harrastuksen taskunopalla.



b. **Kavereiden etsintäleikki.** Jaetaan oppilaille harrastuskortteja (9 erilaista). Jaetaan kortteja niin, että ryhmään tulee kaksi tai kolme jäsentä. Oppilaat kulkevat ympäri luokkaa ja etsivät ryhmänsä jäseniä kysymällä ”What’s your hobby?”. Odotetaan, että kaikki löytävät parinsa tai ryhmänsä.

c. **Harrastuspantomiimi.** Jatketaan toimintaa ryhmässä. Ryhmän jäsenet esittävät vuorotellen toisilleen jotain harrastusta ja pari tai ryhmän muut jäsenet arvaavat, mistä harrastuksesta on kyse.

d. **Piirrä ja arvaa.** Jatketaan pareittain tai pienessä ryhmässä. Istutaan pulpetin ääreen ja piirretään vuorotellen kuvaa, joka esittää jotain harrastusta tai siihen liittyvää esinettä. Yksi piirtää ja muut arvaavat.

e. **Harrastusbingo.** Jaetaan oppilaille erilaisia bingopohjia. Opettaja arpoo harrastuksen kuvakorttien avulla ja oppilaat joko peittävät oikean harrastuksen kuvan bingopohjasta tai rastittavat sen kynällä. Se joka saa kolme vaakaa tai pystyyn peräkkäin huutaa ”Bingo!”. Tulostettavat ja monistettavat bingopohjat löytyvät netistä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/4-harrastuksia/lip> (sivun oikealla reunalla)

f. **Harrastus-väri-numero -lautapeli.** Pelataan lautapeliä, jossa kerrataan numeroita, värejä ja harrastuksia. Tulostettava ja monistettava pelipohja löytyy netistä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/4-harrastuksia/lip>

## 6. Pelataan netissä tai iPadilla

a. **Harjoitellaan harrastussanastoa piilokuvien avulla.** Lataa linkistä aihepiiriin sopiva PowerPoint-piilokuvaesitys (Hobbies). Voit valita ne harrastukset, joita on opeteltu. Harrastuskuva paljastuu vähitellen ruutu kerrallaan klikkaamalla. Oppilaat saavat arvata vuorotellen, mikä harrastus voisi olla kyseessä. (Yksi arvaus per klikkaus.)

Piilokuvia voit ladata täältä: <https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>



- b. **Pelataan Baamboozle-peliä.** Jaetaan luokka 2-4 joukkueeseen. Opettaja ohjaa peliä omalta tietokoneeltaan. Sanastoalueena harrastukset:  
<https://www.baamboozle.com/game/283034>
- c. **Pelataan Kahoot! -peliä.** Oppilailla on joko iPadit, läppärit tai omat puhelimet käytössään. Opettaja käynnistää pelin ja oppilaat kirjautuvat annetulla numerokoodilla. Opettaja sanoo kunkin kysymyksen harrastuksen ääneen ja oppilaat valitsevat sitä vastaavan kuvan.  
Kahoot! peli löytyy täältä: <https://create.kahoot.it/share/hobbies/15d1d328-e2de-4d14-a944-4bee3e4c1384>
- d. **Lisää nettipelejä löytyy täältä:** <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/4-harrastuksia/netti-ja-ipad>
7. **Lopetus:** laitetaan englannin julisteeseen loppukuva ja lausutaan yhdessä Bye-bye-runo tunnin loppuksi.



## 5. teema-alue: joulu

### CHRISTMAS ADVENTURE

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

**KESTO:** 1,5 - 2 oppituntia tai 3 x n. 20 minuuttia.

#### TAVOITTEET:

- tutustutaan joulunviettopoihin eri maissa (englantilainen kielialue)
- harjoitellaan muutamia englanninkielen jouluaiheisia sanoja
- lauletaan englantilaisia joululauluja



**TARVIKKEET:** Videotykki (lauluja varten), viesti joulupukilta, laminoituja poroja, led-kynttilöitä, huiveja (silmien sitomista varten) laminoituja lahjapakettien kuvia (harrastuksista oppitunnilta 4 ja muitakin), iso joulukuusen kuva, laminoituja kuvasanaston kuvia: **Father Christmas / Santa, Christmas tree, reindeer, chimney, presents, candle, star, Christmas lights**

#### SISÄLTÖ:

Luokka saa viestejä Joulupukilta. Joulupukki on pulassa eri puolilla maailmaa ja siten koko joulu on varassa. Joulupukki tarvitsee lasten apua. Apua tarvitaan Englannissa, Amerikassa ja Irlannissa.

Jaetaan oppilaat kahteen tai kolmeen ryhmään, aikuisten määrästä riippuen. Voidaan tehdä seikkailu myös koko ryhmänä, jos ryhmä ei ole kovin suuri. Olisi hyvä, jos voidaan käyttää kolmea eri tilaa ja valmistella tilat etukäteen. Jos eri tiloja ei ole käytössä, voidaan lentojen välillä käydä käytävässä kansainvälisessä lentotilassa.

Kun kaikki kolme pulmaa on selvitetty, jouluvalmistelut saavat jatkua ja kokoonnutaan yhteen. Se ryhmä, joka on ensin luokassa, saa odotellessa laulaa joululauluja englanniksi (Samoja kuin rasteilla: *Rudolf the Red-Nosed...*, *Santa Claus Is Coming to Town*, *We Wish You a Merry Christmas*)

CHRISTMAS



## 1. Englanti

### 1. Joulupukilta tulee viesti:

Dear Children – rakkaat lapset!

Help me, please. Nyt tarvitsen pikaista apua. Olen juuttunut savupiippuun. (Olen tainnut syödä vähän liikaa karkkeja ja pipareita ja maha on viime vuodesta hieman kasvanut.) Poroni ovat myös tässä hässäkässä kadonneet omille teilleen.

Voisitteko etsiä porot ja vetää minut heidän kanssaan irti piipusta, niin pääsen jatkamaan matkaani ja tärkeää työtäni.

Olen täällä Englannissa. Nähdään pian. Kiitos jo

etukäteen! Father Christmas - joulupukki

1. *Father Christmas* on juuttunut savupiippuun (*chimney*) tuodessaan lahjoja jouluyönä (*Christmas night*). Jos pukkia ei auteta, pukki ei pääse jakamaan lahjoja.
2. Luokan seinälle on tai lattialle on kiinnitetty reeni kuva ja sen eteen laitettu yhdeksän poron nimeä. Joulupukin porojen kuvat on piilotettu eri puolille luokkaa.
3. Oppilaat voivat auttaa joulupukkia vetämällä hänet ulos savupiipusta vain yhdessä porojen (*reindeer*) kanssa.
4. Esitellään ja nimetään joulupukin porot. Kuunnellaan laulu: Animoitu versio, jossa opetellaan porojen nimet. Opettaja pysäyttää videon aina kunkin poron jälkeen:  
<https://www.youtube.com/watch?v=IM6mDRhKAcA&app=desktop>
5. Opettaja kertoo, joulupukki voidaan vetää ulos savupiipusta vain vetämällä porojen kanssa yhdessä.
6. Oppilaat etsivät luokahuoneeseen piilotetut porot, joissa on niiden nimet ja palauttavat ne paikoilleen reeni eteen nimilappujen kohdalle (seinällä tai lattialla). Sitten porot lasketaan (9) ja luetaan yhdessä niiden nimet.
7. Kun kaikki porot on löydetty ja omilla paikoillaan, istutaan itsekin rekeen. Annetaan vauhtia laskemalla takaperin 15-1 ja laulamalla yhdessä Rudolf the Red-Nosed Reindeer. Näin saadaan vedettyä pukki pois piipusta!  
<https://www.youtube.com/watch?v=hega-GxyW6o&app=desktop>
8. Laulujen jälkeen opettaja saa tekstarin joulupukilta. Siinä joulupukki kertoo, että on päässyt savupiipusta ja ongelma on ratkaistu. Joulupukki kiittelee lapsia kovasti ja kertoo, että hänellä on jo kiire: seuraavaan paikkaan.

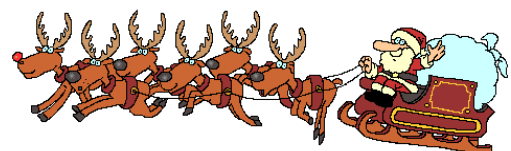


Thank U children. Love U!

Problem solved. Ongelma ratkaistu.

Nyt on kova kiire hommiin. Now, I must hurry.

Bye-bye! 😊



9. Oppilasryhmä saa tehtävän ansiokkaasti suoritettuaan rastilta mukaansa kuvasanan tai sanoja: *Father Christmas, chimney, reindeer* (jokainen ryhmä saa eri sanat tai jos tehdään koko ryhmänä, ryhmä saa kaikki kolme sanaa kerralla).
10. Jos on aikaa, porot voivat matkalla pitää vielä pienen juoksu- tai hyppykilpailun.
11. Kuvasanat kiinnitetään oman luokan seinällä olevaan joulukuuseen.

## 2. U.S.A. – Amerikan Yhdysvallat

1. Joulupukin nimi on täällä *Santa Claus* tai useimmiten pelkkä *Santa*.
2. Joulupukilta tulee taas avunpyyntö:

Dear Children - rakkaat lapset – olen taas pulassa!

Kaikki lahjat lensivät säkistä ja menivät sekaisin. Tälle perheelle tulee harrastuksiin liittyviä lahjoja. Hobbies, you know? Voisitko tulla auttamaan lahjapakettien setvimisessä. Hurry, please!

CU soon – nähdään pian täällä

3. Oppilaat haluavat auttaa ja lentävät Amerikkaan.



4. Amerikassa ihmiset koristelevat talojaan ja pihojaan niin runsaasti, että tullessaan tuomaan lahjoja pukki on kompastunut joulukuuseen (*Christmas tree, star*) ja pihanvalojen johtoihin (*Christmas lights*) (kuva talosta, Wikipedia, joulu Amerikassa). Nyt kaikkien lahjat (*presents*) ovat levinneet sekaisin pitkin talon pihaa.
5. Oppilaat auttavat lahjojen löytämisessä. Tässä perheessä kaikki lahjat liittyvät harrastuksiin. Rastin voi toteuttaa kahdella eri tavalla:



- a. Lahjojen kuvat on levitelty luokan lattialle. Lapset etsivät ne paketit, jotka liittyvät harrastuksiin ja vievät ne sitten opettajalle. Kun kaikki harrastuksiin liittyvät lahjapaketit on löydetty, opettaja näyttää yhtä pakettia kerrallaan ja oppilaat sanovat yhdessä englanniksi, mistä harrastuksesta on kyse.
- b. Lapsille jaetaan moniste, jossa on paketteja. Opettaja sanoo harrastuksen englanniksi ja oppilaat numeroivat kyseisen lahjapaketin. Jos on aikaa, paketit voi myös värittää opettajan ohjeen mukaan: "It's red with green ribbon."

6. Lopuksi kuunnellaan ja lauletaan laulu *Santa Claus is Coming to Town*

<https://www.youtube.com/watch?v=HWv72L4wgCc&app=desktop>

7. Tehtävä on suoritettu ja Joulupukki pääsee jatkamaan matkaa!

8. Lapset saavat kuvakortit ja ne kiinnitetään joulukuusen oksille: *Santa, Christmas tree, star, presents.*



### 3. Irlanti

1. Oppilaat saavat taas avunpyynnön joulupukilta. Tällä kertaa se tulee Irlannista

2. Irlannissa on kaamea sumu. Joulupukki ei löydä perille koteihin jakamaan lahjoja. Nyt ei enää Rudolphinkaan kirkas nenä auta.

Dear Children – rakkaat lapset! I need help, again! Argh!

Täällä Irlannissa on niin kauhea sumu, etten löydä perille taloihin. Teidän pitäisi tuoda kynttilöitä talon ikkunoille, että löydän perille.

Tämä on nyt viimeinen paikka, joten sitten voi joulu alkaa ja kaikki lahjat saatu perille.

Yours, Father Christmas



3. Lapset lentävät Irlantiin.

4. Luokasta on sammutettu valot

5. Ikkunoille on aseteltu led-kynttilöitä (tai vastaavia), mutta ne eivät vielä pala.

6. Oppilaitten täytyy sytyttää kynttilät, jotta joulupukki löytää perille.

7. Oppilaat muodostavat parijonon luokan oven taakse. Yksi pari tulee sisään aina parin

minuutin välein. Parista toiselle sidotaan side silmille ja toinen taluttaa häntä pimeässä luokassa ikkunan ja kynttilän luokse. Reitti on hieman sokkeloinen ja sisältää esteitä joiden yli pitää astua tai ali ryömiä. Ikkunalle päästyään oppilas sytyttää led-kynttilän.

Vasta sitten hän voi ottaa siteen pois.

8. Kun kaikki parit ovat löytäneet ikkunalle ja kynttilät on sytytetty, lauletaan ja esitetään laulu *We Wish You a Merry Christmas*: [https://www.youtube.com/watch?v=hNkvV4PR-](https://www.youtube.com/watch?v=hNkvV4PR-q0)

[q0](https://www.youtube.com/watch?v=hNkvV4PR-q0)

9. Joulupukilta tulee tekstiviesti:

Thank U kids! Kiitos rakkaat lapset.

Ilman teitä en olisi tänä jouluna onnistunut ja moni lapsi olisi jäänyt ilman

lahjoja. Kiitos vielä kerran. You're wonderful!

Merry Christmas and Happy New

Year! Greetings Joulupukki

10. Kuvakortit kiinnitetään kuusen oksille: *candle, Christmas lights*

11. Lopuksi opettaja toivottaa kaikille Hyvää joulua englanniksi *Happy/Merry Christmas* ja Irlannin alkuperäiskielellä iirillä *Nollaig Shona Duit!* lausutaan: [Null-ig hun-a dit]

## Taustatietoa:

### Joulu Englannissa

Charles Dickens: *A Christmas Carol*, Saiturin joulu.

Joulupukin porot: *Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner, Blitzen ja Rudolf the Red-Nosed Reindeer*

Christmas stockings (joulusukat) roikkuvat takan reunalla (tai sängyn päädyssä).

Joulupukki tulee savupiipun kautta yöllä. Laittaa lahjat sukkiin ja kuusen alle.

Aatto perheen ja ystävien parissa, kaupat ovat auki, arkinen päivä ja ilta, ihmiset käyvät pubissa, elokuvissa, markkinoilla ja joskus yökirkossa

*Christmas day*, joulupäivän ateria on tärkein. Silloin perheet kokoontuvat yhdessä syömään. Pääruokana yleensä kalkkunaa (*Turkey*). Alkuruuan yhteydessä avataan paukkukaramellit, *Christmas Crackers*, joissa on pieniä yllätyksiä ja hauskoja jouluarvoituksia esim. *What says: "Oh Oh Oh!"? Santa walking backwards.*

*Christmas pudding* on eräänlainen joulukakku, ei siis vanukas.

*Boxing day* (Tapanin päivä): Jalkapallo-otteluun koko perheellä

*Mistelinoksa* kiinnitetään oven yläpuolelle. Sen alla seisovaa saa sudella, eikä suudeltu saa suuttua.





*Mince pie* – joulutorttu

Lisätietoja: <https://www.whychristmas.com/cultures/uk.shtml>

### Joulu Amerikassa

Kiitospäivästä (*Thanksgiving Day* – vietetään marraskuun 4. torstaina) alkaen koristellaan pihat ja talot jouluvaloilla, koristeilla ja kuusella. Itse joulu kestää lähinnä joulupäivän.

Perinteet sekoittuneet, koska ihmisiä on ympäri maailmaa eri kulttuureista. Joulupukki = *Santa (Claus)*

Ruokana on yleensä kalkkunaa, joskus myös kinkkua tai naudanlihaa. *Christmas Carols*, joululauluja lauletaan.

Joulupukki tulee jouluyönä savupiipusta tuoden lahjat kuusen alle ja pikkupaketteja sukkiin. Lahjat avataan aamulla. Joulupäivän pääateria on iltapäivällä syötävä joulupäivällinen.

Joulupukille jätetään keksejä ja maitoa pöytään.

Lähetetään kirjeitä läheisille, joissa kerrotaan vuoden kuulumiset (Season's Greetings).

Lisätietoja: <https://www.whychristmas.com/cultures/usa.shtml>



### Joulu Irlannissa

Happy Christmas = Nollaig Shona Duit (iiri) [Null-ig hun-a dit] tai Ailythe Yuletide (Ulster (Pohjois-Irlanti) ja skotlantilaiset)

Suurin osa irlantilaisista on katolisia, joten joulua vietetään katolisin perintein.

Kirkossa käyminen on tärkeää, rakennetaan seimiasetelmia. Kirkossa käydään jouluyönä.

Jouluaattona ollaan kotona ja ehkä paastotaan tai syödään kalaruokaa. Aatto ei kuitenkaan vielä erityinen juhlapäivä.

Jouluaattona illalla sytytetään ikkunalle kynttilä, jotta Pyhä perhe (Maria, Joosef ja Jeesus -lapsi) osaavat perille. Heille jätetään myös yöksi pöytään syötävää ja juotavaa.

Koristeet perinteisesti *holly* (piikkipaatsama/rautatammi) ja *ivy* (muratti)

*Mistletoe* (misteli) eteisen oven päällä rauhan ja hyvän tahdon toivotukseksi, myös suukkoja saa sen alla antaa.



Joulu kestää 8.12 lähtien loppiaiseen asti, kuten meilläkin. Katolisissa maissa loppiaista vietetään myös kolmen kuninkaan juhlan, jolloin itämaan tietäjät toivat lahjoja Jeesuslapselle. Lapset saavat tällöin joululahjoja.

Lisätietoja: <https://www.whychristmas.com/cultures/ireland.shtml>

## 6. teema-alue – vaatteita

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



### TAVOITTEET:

- kerrataan perheenjäsenet: **mum, dad, brother, sister, granny** ja **grandad**
- kerrataan harrastukset
- opetellaan vaatesanoja: **t-shirt, jeans, skirt, sweater, sneakers, coat, scarf** ja **cap**.

**TARVIKKEET:** pehmolelu(t), kuvanoppa, kuvakortit perheenjäsenistä, kuvakortit vaatteista, Good morning -kuvakortti, kuvakortit harrastuksista, moniste "Who's clothes?", pelinopat, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste



### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. 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. Lauletaan "I love my family song" <https://www.youtube.com/watch?v=4p4k-P8Cn4U>.

#### 3. Kerrataan:

- a. Kerrataan perheenjäsenet ja harrastukset kuvakorttien avulla. Asetellaan perheenjäsenet taskunoppaan. Oppilaan tulevat pareittain luokan eteen. Ensimmäinen oppilas heittää nopasta perheenjäsenen. Muodostetaan yhdessä kysymys: "What's mum's hobby?". Toinen oppilas vetää harrastuksen pussista ja muodostetaan yhdessä vastaus: "It's football". Toistetaan tätä niin, että luokan edessä arvotaan perheenjäsen ja harrastus, mutta kysymykset ja vastaukset muodostetaan pareittain.

#### 4. Opetellaan

- a. Opetellaan vaatesanoja **t-shirt, jeans, skirt, sweater, sneakers, coat, scarf** ja **cap** kuvakorttien avulla. Opettaja näyttää kortin, sanoo vaatteen englanniksi ja oppilaat toistavat perässä. Samalla he esittävät pukevansa kyseisen vaatteen ylleen.

CLOTHES



- b. Opettaja ottaa kortin ja ne oppilaat, joilla on kyseinen vaate päällään, nousevat ylös ja sanovat samalle vaateen englanniksi. Jos kenelläkään ei ole vaatetta päällään, kaikki sanovat sanan englanniksi.



## 5. Lauletaan

- a. Harjoitellaan vaatesanastoa laulamalla ja leikkimällä. Opettaja voi välillä pysäyttää videon ja kannustaa oppilaita päättelymään, mitä videolla sanottiin.
- b. Clothing song for kids - opettele 15 vaatesanaa: <https://youtu.be/KFQxBCvgx70>
- c. Put On Your Shoes | SuperSimple Clothing Song for Kids: <https://youtu.be/-jBfb33KHU>

## 6. Leikitään

### a. Esitä ja arvaa

Harjoitellaan pareittain tai pienissä ryhmissä: Yksi esittää pukevansa päälleen jonkin opeteltavista vaatteista. Pari tai ryhmän muut jäsenet arvaavat mistä vaatteesta on kyse.

### b. Noppapeli pareittain

Jaetaan oppilaille moniste "Whose clothes?". Monisteessa on valmiina perheenjäsenet kuvina ja vaatteet kuvina.

Aloitetaan ensimmäisestä vaatteesta, esim. **t-shirt**.

Heitetään nopalla kenen t-paita "Whose t-shirt?". "It's mum's t-shirt."

Ensimmäiset tehtävät tehdään yhdessä opettajan johdolla. Siiten siirrytään pareihin ja heitetään noppaa vuorotellen. Oppilaat yhdistävät viivalla oikean perheenjäsenen oikeaan vaatteeseen. Jos aika riittää, voidaan pelata toinenkin kierros. Printattava moniste:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/perhe-ja-yst%C3%A4v%C3%A4t/twc>

### c. Kim-leikki vaatesanoilla

Opettaja näyttää tietokoneelta vaatekuvakortit. Oppilaat saavat katsoa kuvia 2-3 minuuttia. Tämän jälkeen opettaja näyttää tyhjää sivua yhden minuutin ajan.

Seuraavalla sivulla yksi vaatteista on poistettu. Oppilaat yrittävät muistella, mikä vaate se oli. Kukin oppilas saa arvata vain yhden kerran. Kun vaate keksitty (tai palattu takaisin kurkistamaan, mikä se mahtoi olla, jatketaan. Taas näytetään n. minuutin ajan tyhjää sivua ja sitten seuraavaa, jossa taas yksi vaate poistettu. Näin jatketaan niin kauan kuin jaksetaan. Kim-leikki vaatesanoilla löytyy täältä (suppeampi versio):

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/perhe-ja-ystävät/lip/kv>

### d. King of clothes and colours

Yksi oppilaista on kuningas ja seisoo toisessa päässä luokkahuonetta, käytävää



tai pihalla seinän vieressä. Muut ovat mahdollisimman kaukana. Kuningas sanoo värin ja vaateen esim. "red t-shirt" tai "blue jeans". Ne joilla on sellainen vaate saavat ottaa harppauksen lähemmäksi. Se joka ensimmäiseksi koskee kuningasta saa olla seuraava kuningas.

#### e. Washing line

Luokka jaetaan kolmeksi joukkueeksi. Oppilaat seisovat jonoissa. Luokan poikki vedetään pyykkinaru. Kullakin joukkueen jäsenellä on pyykkipoikaa. Pyykkinarun ja joukkueen ensimmäisen jäsenen välissä on pöytä, jolla on kasa vaatteita (hauskempi) tai vaatekuvakortteja. Opettaja sanoo vaateen englanniksi. Joukkueiden ensimmäiset lähtevät liikkeelle, etsivät kyseisen vaateen, käyvät ripustamassa sen pyykkinarulle ja palaavat oman joukkueensa viimeisiksi. Se joukkue, joka on ensimmäisenä valmis, saa kaksi pistettä ja toiseksi tullut yhden. Sama toistetaan niin kauan, kunnes kaikki joukkueen jäsenet ovat käyneet ripustamassa vaatekappaleen pyykkinarulle. Eniten pisteitä kerännyt joukkue on voittaja.



### 7. Pelataan netissä tai iPadilla

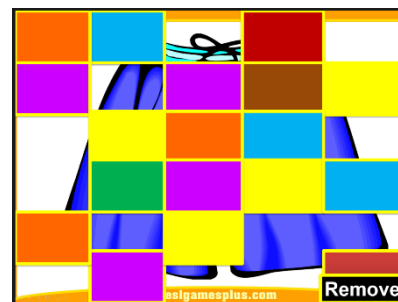
#### a. Harjoitelkaa vaatesanastoa piilokuvien avulla

Opettaja lataa alla olevista linkeistä aihepiiriin sopivat Powerpoint- piilokuvaesitykset. Voit valita ne vaatteet, joita on opeteltu. Vaate paljastuu vähitellen ruutu kerrallaan klikkaamalla. Oppilaat saavat arvata vuorotellen, mikä vaate voisi olla kyseessä. (Yksi arvaus per klikkaus.)

Piilokuvia voita ladata täältä:

<https://www.eslgamesplus.com/hidden-pictures/> tai

<https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>



**b. Baamboozle-peli.** Pelataan helppoa ja hauskaa Baamboozle-peliä. Jaetaan luokka 2-4 joukkueeseen. Opettaja ohjaa peliä omalta tietokoneeltaan. Sanastoalueena vaatteet: <https://www.baamboozle.com/game/52866>

**c. Pelejä** voi pelata joko opettajan johdolla (opettajan tietokoneella, oppilaat käyvät vuorotellen kokeilemassa) tai iPadeilla. Pelejä löytyy täältä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/perhe-ja-ystavat/netti-ja-ipad>

**Muistipeli** - yhdistä kuva ja ääni

Linkki peliin: <https://learningapps.org/display?v=pm67da1g518>

8. **Lopetus:** Kiinnitetään englannin julisteeseen vaatekuva. Lausutaan yhdessä "Bye-bye- runo" tunnin loppuksi.

## 7. teema-alue – vaatteita ja asusteita

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

### TAVOITTEET:

- Kerrataan edellisen teema-alueen vaatesanastoa: **t-shirt, jeans, skirt, shorts, sweater** ja **cap**.
- Opetellaan ja harjoitellaan uusia vaatesanoja: **boots, woolly hat, socks, jacket, blouse, sandals, gloves** ja **shorts**.

**TARVIKKEET:** vaatekuvakortit 1 ja 2, moniste "My Friends' Clothes", 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. Kerrataan:

- a. Kerrataan edellisessä teema-alueessa opetellut vaatteet kuvakorttien avulla.
- b. Kerrataan vaatesanat laulamalla: SuperSimple Clothing Song for Kids: [https://youtu.be/-jBfb33\\_KHU](https://youtu.be/-jBfb33_KHU)

#### 3. Opetellaan:

- a. Opetellaan uutta vaatesanastoa: **boots, woolly hat, socks, jacket, blouse, sandals, gloves** ja **shorts**. Käytetään apuna kuvakortteja ja esittämistä. Käydään sanat läpi kuvakorttien avulla.

#### 4. Leikitään:

- a. **Esitä ja arvaa.** Oppilas ottaa yhden vaate tai asuste kuvakortin hatusta/pussista, eikä näytä sitä muille. Hän esittää pukevansa kuvan vaateen päälleen. Muut oppilaat arvaavat, mikä vaate on kyseessä. Tässä leikissä voidaan kerrata edellisen teema-alueen sanoja samalla, kun harjoitellaan uusia.
- b. **Kim-leikki vaatesanoilla**  
Opettaja näyttää tietokoneelta vaatekuvakortit. Oppilaat saavat katsoa kuvia 2-3 minuuttia. Tämän jälkeen opettaja näyttää tyhjää sivua yhden minuutin ajan.  
Seuraavalla sivulla yksi vaatteista on poistettu. Oppilaat yrittävät muistella,

CLOTHES



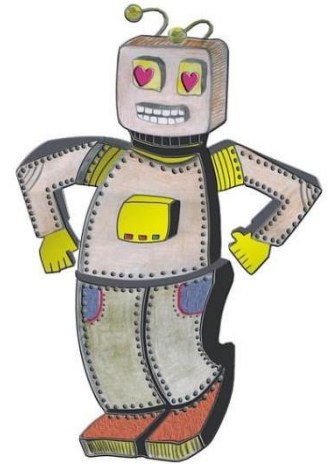


mikä vaate se oli. Kukin oppilas saa arvata vain yhden kerran. Kun vaate keksitty (tai palattu takaisin kurkistamaan, mikä se mahtoi olla, jatketaan. Taas näytetään n.

minuutin ajan tyhjää sivua ja sitten seuraavaa, jossa taas yksi vaate poistettu. Näin jatketaan niin kauan kuin jaksetaan. Kim-leikki vaatesanoilla löytyy täältä (pitempi versio): <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/vaatteet/lip/klv>

**c. Robottileikki vaatesanoilla**

Voidaan leikkiä käyttäen kaikkia vaatesanoja. Asettaudutaan isoon piiriin. Jokaisella piirissä olevalla on vaatekuvakortti käsissään niin, että kuva on piirin keskustaa kohti. Keskellä piiriä on yksi oppilaista robottina. Pelin aloittaa opettaja tai hänen valitsemansa oppilas, joka sanoo yhden näkyvillä olevan vaatesanan. Robotti lähtee tuota sanaa kohti liikkuen jäykästi robotin lailla pikkuruisilla ”kukonaskelilla”. Robotti yrittää ehtiä sanotun kuvan luo, ennen kuin sitä pitävä lapsi ehtii sanoa uuden vaatesanan. Jos robotti ehtii sanan/kuvan luo, robotti ja sanaa pitävä lapsi vaihtavat paikkoja. Jos taas lapsi ehtii sanoa uuden sanan, robotti lähtee uutta sanaa/kuvaa kohti. Samaa sanaa ei saa sanoa uudestaan.



**d. Fruit salad**

Oppilaat istuvat piirissä. Kullakin oppilaalla on vaatekuvakortti (ei saa näyttää muille). Vähintään 2-3 oppilaalla on sama kortti. Yksi oppilas on keskellä ja sanoo jonkin vaatesanan. Tällöin kaikki ne, joilla on tämä vaatekortti vaihtavat paikkaa.

Keskellä olija yrittää ehtiä tyhjälle paikalle. Se, joka ei ehdi, antaa oman korttinsa pois entiselle keskellä olijalle. Jos keskellä olija sanoo ”Fruit salad”, kaikkien oppilaiden täytyy vaihtaa paikkaa. Viereiselle tuolille ei saa mennä.

**e. Washing line**

Luokka jaetaan kolmeksi joukkueeksi. Oppilaat seisovat jonoissa. Luokan poikki vedetään pyykkinaru. Kullakin joukkueen jäsenellä on pyykkipoikaa. Pyykkinarun ja joukkueen ensimmäisen jäsenen välissä on pöytä, jolla on kasa vaatteita (hauskempi) tai vaatekuvakortteja. Opettaja sanoo vaateen englanniksi.

Joukkueiden ensimmäiset lähtevät liikkeelle, etsivät kyseisen vaateen, käyvät ripustamassa sen pyykkinarulle ja palaavat oman joukkueensa viimeisiksi. Se joukkue, joka on ensimmäisenä valmis, saa kaksi pistettä ja toiseksi tullut yhden. Sama toistetaan niin kauan, kunnes kaikki joukkueen jäsenet ovat käyneet ripustamassa vaatekappaleen pyykkinarulle. Eniten pisteitä kerännyt joukkue on voittaja.



**f. Kyykkyleikki vaatesanoilla**

Oppilaat seisovat. Opettaja luettelee englanniksi sekaisin esim. värejä, numeroita



ja vaatesanoja. Kun opettaja sanoo vaatesanan, oppilaiden pitää käydä kyykyssä. Väärillä sanoilla kyykistyminen voi tarkoittaa apuopettajaksi siirtymistä eli tarkkailemaan opettajan kanssa, kuka kyykistyy oikean sanan kohdalla. Kyykkyleikkiä voi vaikeuttaa niin, että oppilaiden pitää käydä kyykyssä vaatesanoilla, hypätä kerran tasajalkaa värisanan kohdalla ja pyörähtää ympäri numeron kohdalla.

## 5. Lauletaan:

- a. Tehtävää 6 voi hieman pohjustaa laululla/chantilla, jossa yhdistetään vaate ja väri:  
<https://www.youtube.com/watch?v=taoCF1cKZSY>

## 6. Tehtävä:

- a. Jaetaan oppilaille moniste "My Friends' Clothes". Monisteessa on ruutuja ja vasemmalla sarakkeet, joissa vaatteita tietyn värisinä kuvina. Oppilaat kiertävät luokassa ja kysyvät toisiltaan: "Red shorts?" tai "Do you have red shorts?".

Harjoitellaan yhdessä kysymistä ennen tehtävän alkua. Jos vastaajalla on punaiset shortsit, saa oppilas kirjoittaa hänen nimensä sarakkeeseen shortsien kuvan viereen. Tavoitteena on löytää jokaiselle vaatteelle omistaja ja saada kaikkiin tyhjiin ruutuihin jonkun nimi. Printattava tehtävämoniste löytyy täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/vaatteet/tmf>



## 7. Netissä tai iPadilla

- a. **Harjoitellaan vaatesanastoa piilokuvien avulla**

Opettaja lataa alla olevista linkeistä aihepiiriin sopivat Powerpoint-piilokuvaesitykset. Voit valita ne vaatteet, joita on opeteltu. Vaate paljastuu vähitellen ruutu kerrallaan klikkaamalla. Oppilaat saavat arvata vuorotellen, mikä vaate voisi olla kyseessä. (Yksi arvaus per klikkaus.)

Piilokuvia voit ladata täältä:

<https://www.eslgamesplus.com/hidden-pictures/> tai  
<https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>

- b. **Kahoot!-peli:** Pelataan Kahoot!-peliä **vaatesanoilla** 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/234b5780-629d-4757-93eb-8484533ef60b>

- c. **Nettipelejä** voi pelata joko opettajan johdolla (opettajan tietokoneella, oppilaat käyvät vuorotellen kokeilemassa) tai iPadeilla.

**Yhdistä kuva ja sana** (ääni) (2): <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/clothes-2>

Lisää nettipelejä on täällä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/vaatteet/njt>

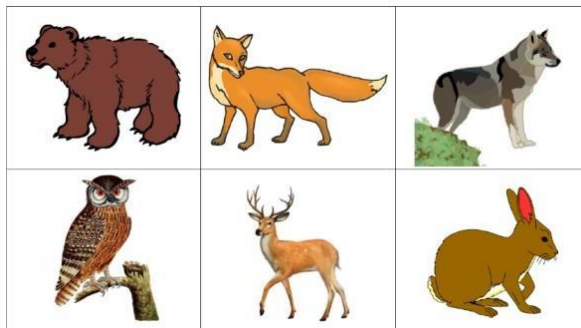
8. **Lopetus:** kiinnitetään englannin julisteeseen asustekuva. Lausutaan yhdessä ”Bye-bye- runo” tunnin loppuksi.

## 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.

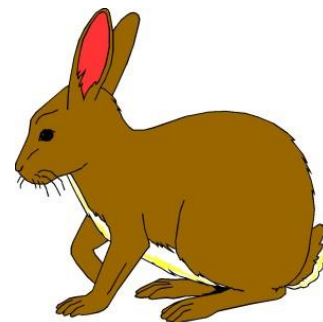
- b. Jatketaan opettelua niin, että opettaja sanoo jonkin eläimen englanniksi ja kaikki oppilaat esittävät tätä eläintä.
- c. Harjoittelua jatketaan pareittain. Toinen oppilas esittää jotain eläintä ja toinen arvaa.

## 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 metsäeläimillä.

Opettaja näyttää tietokoneelta metsäeläinkuvakortteja. 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/leimmikieläimet/lip2/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. Vaihetaan taikuria aina parin kerran jälkeen. Ensin leikitään metsäeläimillä. Sitten voidaan ottaa mukaan myös muut eläimet (kertausta).



### e. Chairs

Tuoleja on piirissä yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Opettaja luettelee 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/lemmikieläimet/netti-ja-ipad>
7. **Lopetus**: kiinnitetään englannin julisteeseen metsäneläinkuva. Lausutaan yhdessä ”Bye- bye-runo” tunnin lopuksi.



## 9. teema-alue – ruokia ja juomia

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

### TAVOITTEET:

- Kerrataan ruuat ja juomat: **ice cream, broccoli, juice, doghnut, pizza, popcorn, banana** ja **soup**.
- Harjoitellaan uutena sanastona lisää ruokasanoja: **spaghetti, yoghurt, salad, cookie, tomato, pancake, carrot** ja **milk**.



**TARVIKKEET:** ruoka ja juoma -kuvakortit (vanhat ja uudet), kuvakortit kauppaleikkiä varten, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste

### SISÄLTÖ:

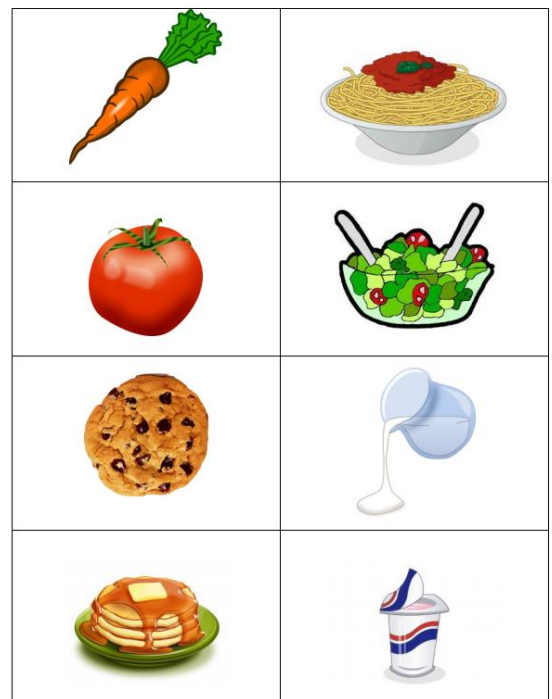
FOOD AND DRINK 2

#### 1. Aloitus:

- Tervehditään englanniksi.
- 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. Kerrataan:

- Kerrataan ruoka- ja juomasanoja kuvakorttien avulla **ice cream, broccoli, juice, doghnut, pizza, popcorn, banana** ja **soup**.
- Kerrataan "Do you like...?" kysymys sekä vastaukset "Yes, I do." ja "No, I don't.". Opettaja kyselee aluksi oppilailta vuorotellen, mistä ruoasta he pitävät. Tämän jälkeen oppilaat kulkevat ympäri luokkaa musiikin soidessa. Kun opettaja pysäyttää musiikin ja näyttää ruoan kuvaa (esim. pizza), oppilas kysyy lähimmältä luokkakaverilta "Do you like pizza?" ja tämä vastaa "Yes, I do" tai "No, I don't."



#### 3. Opetellaan:

- Harjoitellaan uutta ruokasanastoa kuvakorttien avulla ja esittämällä ruokien syömistä: **spaghetti, yoghurt, salad, cookie, tomato, pancake, carrot** ja **milk**. Lopuksi opettaja sanoo ruoka- tai juomasanan ja kaikki lapset esittävät. Mukaan voi ottaa myös vanhat ruokasanat.

#### 4. Lauletaan:

- Harjoitellaan uutta sanastoa laulamalla: "Do You Like Spaghetti Yogurt? / Super Simple Songs" <https://www.youtube.com/watch?v=ddDN30evKPc>

## 5. Leikitään:

- **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.
- **Kim-leikki.** Taululle kiinnitetään kuvakortit harjoiteltavista ruoista (tai näytetään kuvat tietokoneelta). Toistetaan kaikki järjestyksessä. Oppilaat laittavat silmät kiinni ja opettaja poistaa yhden kuvakortin. Oppilaat toistavat taas ruoat järjestyksessä mukaan lukien poistettu ruoka/kuvakortti. Ruokia poistetaan yksi kerrallaan. Lopuksi pitäisi muistaa kaikki ruoat ilman kortteja.
- **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.

- **London bridge is falling down.** Englantilainen laululeikki, jossa kaksi oppilasta valitsevat molemmat eri ruoan. 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 sana "Lady" on laulettu, silta romahtaa ja yksi oppilaista jää vangiksi. Hän valitsee toisen 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, voittaa. Laulu: <https://www.youtube.com/watch?v=0-Y7Qi3fMs0>



- **Kauppaleikki.** Harjoitellaan sanontoja: "I'd like ..., please." ja "Here you are." "Thank you.". Valitaan yksi myyjä, kaikki muut ovat asiakkaita. Asiakkaat ottavat 2 satunnaista rahalappua pussista. Myyjällä on kassapöydällä 2 pussia (toisessa on ruokakortteja kuva alaspäin ja toisessa on rahalappuja vaihtorahaa varten). Asiakkaat ovat jonossa kassalle ja asioivat yksi kerrallaan. Asiakas ottaa pussista ruokakortin ja sanoo: "I'd like a pizza, please." tai "Pizza, please.". Myyjä sanoo: "Nine euros, please." (hinta on merkitty korttiin). Jos rahaa riittää, asiakas ostaa sen ja sanoo: "Here you are." ja antaa rahaa. Myyjä antaa vaihtorahaa tarvittaessa ja sanoo: "Here you are." Asiakas vastaa "Thank you.". Asiakas ottaa kuvakortin mukaan – ostos on tehty. Jos asiakkaan raha ei riitä ostokseen, hänestä tulee seuraava myyjä. Kauppaleikin printattavat rahat ja kuvat löytyvät täältä:





<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/ruoat-ja-juomat/lip>

## 6. Paritehtävä:

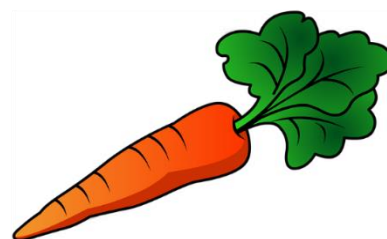
- **Parityöskentely**, jossa harjoitellaan pareittain kysymystä ”How much is...?” ja vastausta ”It’s ... euros.” monisteen avulla (ruoat ja juomat). Toisella oppilaalla on moniste, jossa on ruokien kuvat ja hinnat, toisella sama moniste ilman hintoja. Toinen täyttää puuttuvat hintatiedot kysymällä ”How much is ...?”, toinen vastaa ”It’s ... euros.” ja tarkistaa, että toinen kirjoittaa kuvan viereen oikean hinnan. Monisteita on kaksi erilaista. Niin voidaan vaihtaa kysyjää. Printattavat parityöskentelymonisteet löytyvät täältä:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/ruoat-ja-juomat/lip>

## 7. Pelataan netissä tai Ipadilla

- **Baamboozle-peli**. Jaetaan luokka 2-4 joukkueeseen. Opettaja ohjaa peliä omalta tietokoneeltaan. Sanastoalueena ruoat ja juomat: <https://www.baamboozle.com/game/198510>

- **Harjoitellaan ruokasanastoa piilokuvien avulla**. Opettaja lataa linkeistä aihepiiriin sopivat PowerPoint-piilokuvaesitykset. Voit valita ne ruoat ja juomat, joita on opeteltu. Ruoka tai juoma paljastuu vähitellen ruutu kerrallaan klikkaamalla. Oppilaat saavat arvata vuorotellen, mikä ruoka tai juoma voisi olla kyseessä. (Yksi arvaus per klikkaus.) Piilokuvia voit ladata täältä:



<https://www.eslgamesplus.com/hidden-pictures/>  
<https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>

- **Muistipeli: ruoat ja juomat**

<https://learningapps.org/watch?v=pco8z8tdc18>

- **Pelataan Kahoot! -peliä**. Oppilailla on joko iPadit, läppärit tai omat puhelimet käytössään. Opettaja käynnistää pelin ja oppilaat kirjautuvat annetulla numerokoodilla. Opettaja sanoo kunkin kysymysdialla olevan ruoan ääneen ja oppilaat valitsevat sitä vastaavan kuvan. Kahoot! peli löytyy täältä

<https://create.kahoot.it/details/f357e1d0-f2d9-483b-8cb5-59c0bffd2aee>

- **Muita nettipelejä (muistipelejä) löytyy täältä:**

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/ruoat-ja-juomat/netti-ja-ipad>

- 8. **Lopetus**: kiinnitetään englannin julisteeseen ruokakuva. Lausutaan yhdessä ”Bye-bye-runo” tunnin loppuksi.

## 10. teema-alue – koulutarvikkeita

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/11-kehon-osat>

### TAVOITTEET:

- Kerrataan kehonosia: **head, shoulders, knees, toes, nose, eyes, ears** ja **mouth**
- Harjoitellaan kouluun liittyvää sanastoa: **pencil, sharpener, eraser, ruler, crayons, book, notebook** ja **school bag**.



**TARVIKKEET:** kehonosakuvakortit, koulutarvikekuvakortit, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye-runojuliste

### SISÄLTÖ:

#### 1. Aloitus:

- a. Tervehditään ja kerrataan tervehdykset: **good morning, good afternoon, good evening** ja **good night**.
- 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. Kerrataan:

- a. Noustaan seisomaan ja käydään läpi yhdessä kehonosia: **left hand, right hand, left foot, right foot, head** ja **whole self**. Heilutetaan sitä kehon osaa, jonka opettaja sanoo: "**Shake your left hand!**"
- b. Samalla voidaan kerrata myös muut kehonosat edelliseltä vuodelta kuvakorttien ja nettipelien avulla:  
<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku2/veeja/ejave/11-kehon-osat/netti-ja-ipad>



Opettaja heijastaa pelin kaikkien nähtäväksi ja oppilaat käyvät vuorollaan kokeilemassa onneaan.

#### 3. Lauletaan ja leikitään:

- a. "Hokey Pokey - Put your right hand in - Nursery Rhyme Kids Song":  
<https://youtu.be/iZinb6rVozc>

#### 4. Harjoitellaan:

- a. käydään uusi sanasto läpi yksitellen oikeiden tavaroiden avulla: **pencil, sharpener, eraser, ruler, crayons, book, notebook** ja **school bag**. Samalla oppilaat ottavat kyseiset tavarat esille ja laittavat ne pulpetille (koulurepun voi jättää lattialle tai tuolille).
- b. opettaja sanoo eri koulutarvikkeita ja oppilaat nostavat ne ylös
- c. opettaja lisää sanoihin värin "a yellow pencil". Oppilaat nostavat ylös keltaisen lyijykynän. Opettaja lisää lukumäärän "three crayons". Oppilaat nostavat ko. määrän esineitä ylös.

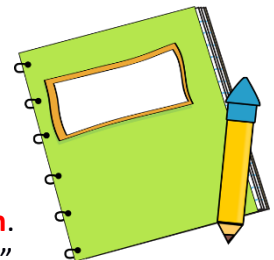


#### 5. Lauletaan:

- a. Harjoitellaan uutta sanastoa videon avulla: "School Supplies Song"  
<https://www.youtube.com/watch?v=41cJ0mqWses>
- b. Harjoitellaan koulusanastoa "Talking flashcards" videon avulla. Oppilaat toistavat:  
<https://youtu.be/g7kK989HiRQ>

#### 6. Leikitään:

- a. **Patsasleikki.** Opettaja sanoo lukumäärän ja kehonosan. Oppilaat muodostavat patsaita, joissa esiintyy kyseinen määrä kehonosia. Mainittuja kehonosia pitäisi tavalla tai toisella korostaa tai nostaa esille.
- b. **Esittämisleikki.** Opettaja sanoo jonkin koulutarvikkeen. Oppilaat esittävät, mitä sillä tehdään. Kun on hetki harjoiteltu, oppilaat esittävät ja arvaavat koulutarvikkeita pareittain tai pienissä ryhmissä.
- c. **"Simon Says"** (Kapteeni käskee). Harjoitellaan ensin verbi **touch**. Noustaan seisomaan. Opettaja sanoo: "Simon says touch pencil", jolloin kaikkien leikkijöiden on koskettava lyijykynää omalla pulpetillaan. Jos opettaja sanoo vain: "Touch desk" ja joku koskettaa pulpettiaan, joutuu leikkijä pois leikistä ja istuu omalle paikalleen. Kun leikkiä on jatkettu hetken aikaa, voidaan pyytää oppilaita vuoron perään eteen käskemään. Leikkiä voi jatkaa myös kehonosilla.
- d. **Kehonosakävely.** Opettaja (tai oppilas) sanoo englanniksi jonkin kehonosan. Lähdetään kulkemaan musiikin soidessa kyseinen kehonosa edellä. Musiikin tauottua opettaja/oppilas sanoo numeron. Oppilaat muodostavat patsaita, joissa niin monta aiemmin mainittua kehonosaa pyritään yhdistämään.
- e. **Kim-leikki.** Leikitään Kim-leikkiä pareittain pulpetilla olevilla tavaroilla. Toinen oppilaista kääntyy pois päin ja pitää silmät kiinni, kun toinen ottaa pulpetilta yhden esineen. Toisen pitää keksiä, mikä esine poistettiin. Tässäkin leikissä voi ottaa mukaan värit, jos pulpetilla on eri värisiä kyniä, kumeja ja muita tavaroita.



7. Pelataan netissä tai iPadilla:

a. Pelataan Kahoot! -peliä

Oppilailla on joko iPadit, läppärit tai omat puhelimet käytössään. Opettaja käynnistää pelin ja oppilaat kirjautuvat annetulla numerokoodilla. Opettaja sanoo kunkin kysymysdialla olevan koulutarvikkeen ääneen ja oppilaat valitsevat sitä vastaavan kuvan.

Kahoot! peli löytyy täältä <https://create.kahoot.it/details/3df4578d-f652-40d2-ab8d-b25ca78b5f94>



b. Harjoitellaan koulutarvikkeita piilokuvien avulla. Opettaja lataa linkeistä aihepiiriin sopivat PowerPoint-piilokuvaesitykset. Voit valita ne koulutarvikkeet, joita on opeteltu. Koulutarvike paljastuu vähitellen ruutu kerrallaan klikkaamalla. Oppilaat saavat arvata vuorotellen, mikä koulutarvike voisi olla kyseessä. (Yksi arvaus per klikkaus.)

Piilokuvia voita ladata täältä:

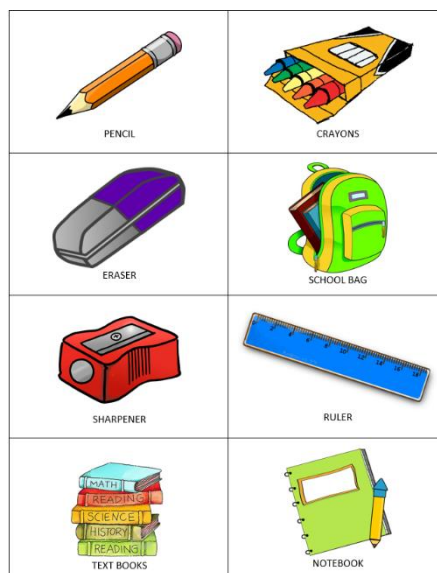
- i. <https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>
- ii. <https://www.eslgamesplus.com/hidden-pictures/>

c. Lisää netissä pelattavia muisti- ja yhdistämispelejä löytyy täältä

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/11-kehonosat/netti-ja-ipad>

8. Lopetus: Kiinnitetään englannin julisteeseen koulutavarakuva ja lausutaan yhdessä "Bye-bye-runo".

SCHOOL SUPPLIES



## 11. teema-alue – kertausta: työpistetyöskentelyä

Netissä: <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/1tk>

**TAVOITE:** Kerrataan kaikkea opittua.

**TARVIKKEET:** Lämpäreitä ja/tai iPadeja eri työpisteille, printattuja kuvakortteja, pelejä, noppia ja pelinappuloita, juliste, lopetuskuva ja Bye-bye- runojuliste

**VALMISTELUT:** Työpistetyöskentelyssä opettaja järjestää luokkaan työpisteet valmiiksi seinien viereen. Luokan keskelle jää tyhjä tila.

### SISÄLTÖ

1. **Aloitus:** Kerrataan tervehdykset leikkimällä. Musiikki soi ja liikutaan ympäri luokassa. Opettaja pysäyttää musiikin ja näyttää kuvaa vuorokaudenajasta. Tarvittaessa kerrataan ensin vuorokauden ajat kuvakorttien avulla. Oppilaat tervehtivät sen mukaisesti **good morning, good afternoon, good evening** tai **good night**.

2. **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. Kerrataan myös tervehdykset.

3. **Työpistetyöskentelyyn valmistautuminen:** Oppilaat jaetaan 2 – 4 oppilaan ryhmiin. Luokkaan on valmisteltu 6 – 9 eri työpistettä riippuen oppilaitten määrästä. Oppilaat liikkuvat itsenäisesti työpisteeltä toiselle. Jos työpisteitä on paljon, oppilaat voivat käyttää vapaasti aikaa kullakin työpisteellä ja siirtyä eteenpäin jollekin vapaalle työpisteelle, kun ovat valmiit. Voidaan myös sopia, että kullakin työpisteellä on esim. 5 minuuttia aikaa ja sitten on jatkettava matkaa. Jos ryhmä on suuri eikä ole tottunut itseohjautuvaan työskentelyyn eikä ohjaajia tai kummioppilaita ole mahdollista käyttää, voidaan työpistetehtävät tehdä yhtä aikaa opettajan antamassa järjestyksessä. Tällöin tarvitaan paljon kuvakorttipakkoja, pelilautoja ja noppia, iPadeja ja koulutarvikkeita (jokaiselle ryhmälle omansa).



### Työpisteet:

#### 1. työpiste – kerrataan numeroita

- Kerrataan numeroita numero-spinnerillä: [spinneri1-15](#).
- Sen jälkeen kerrataan numeroita 1 – 15 piirtämällä niitä vuorotellen parin tai ryhmän jäsenen selkään.

- Lopuksi voidaan kerrata numeroita 6 – 15 pelaamalla muistipeliä netissä [numerot6-15](#)
- Työpisteellä tarvitaan iPad tai oppilaat voivat pelata omilla kännyköillään.

QR-koodit

Spinneri:



Muistipeli:



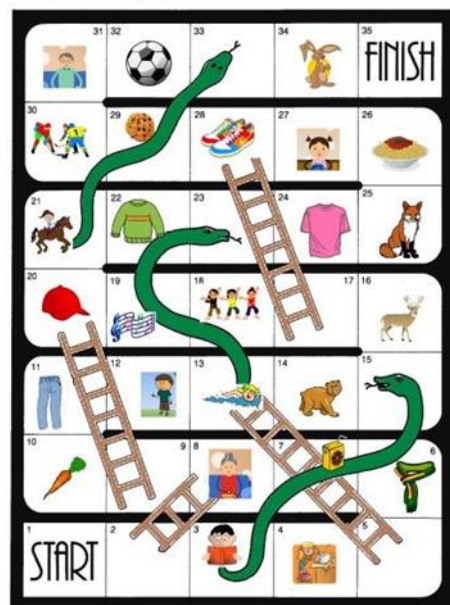
## 2. työpiste – kerrataan sanastoa pelaamalla lautapeliä

- Kerrataan jakson 2 sanastoa (harrastuksia, vaatteita, ruokia, perheenjäseniä ja villieläimiä) pelaamalla ”Käärmeet ja tikapuut” -peliä:  
<https://peda.net/orivesi/hankeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/1tk/kitk2js>
- Tarvitaan printattu pelilauta, noppa ja pelinappuloita

## 3. työpiste – kerrataan eläinsanoja tekemällä patsaita

- Työpisteellä on nurinpäin pinossa kuvakortit eläimistä (mukana voi olla kotieläimiä, lemmikkejä, villieläimiä ja metsäeläimiä).
- Yksi ryhmän jäsenistä laittaa silmät kiinni ja kääntyy selin.
- Muut ottavat päällimmäisen kortin. He tekevät patsaat kyseisestä eläimestä.
- Oppilas kääntyy ja arvaa, mitä eläintä patsaat esittävät.
- Kun hän arvaa oikein, muut oppilaat näyttävät hänelle kortin.
- Arvaaja ottaa kuvan patsaista iPadilla niin, että kuvakortti on yhdellä patsaalla kädessään näkyvässä
- Tehtävän voi tehdä myös niin, että ryhmän jäsenet ottavat kukin oman korttinsa ja esittävät eri eläimiä.
- Työpisteellä tarvitaan iPad kuvausta varten

## Snakes and Ladders





#### 4. työpiste – kerrataan tunteita esittämällä

- Oppilas ottaa pinosta kuvakortin, jossa on kuvattu jokin tunne. Korttia ei saa näyttää muille. Oppilas esittää tunnetta. Muut arvaavat, mistä on kysymys ja sanovat sen englanniksi. Käydään läpi kaikki tunnekortit.
- Tunnekortit löytyvät täältä: [tunnekuvakortit](#)



#### 5. työpiste – kerrataan ruokasanastoa leikkimällä kauppa

- Yksi ryhmän jäsenistä on myyjä ja 1 – 2 muuta ovat ostajia.
- Ostajat valitsevat yhden ruoan niistä, joita kaupassa on esillä (ruokakortit tai monisteet). Myyjä kertoo aina ruoan hinnan ja ostaja maksaa.
- Kaikki ryhmästä saavat olla ainakin kerran myyjä ja kaksi kertaa ostajia.
- Kauppaleikin tehtävämonisteet löytyvät täältä: [kauppaleikki](#)
- Voidaan yhdessä kerrata ruoat englanniksi ennen leikkiä



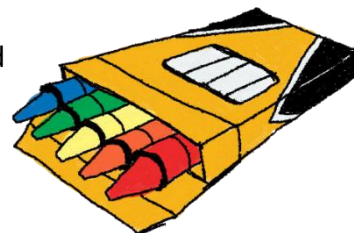
#### 6. työpiste – kerrataan tervehdyksiä

- Tehdään pieni video iPadin Sock Puppets -sovellusta käyttämällä, jos luokassa on jo aiemmin harjoiteltu Sock Puppets -sovelluksen käyttöä
- Jos Sock Puppets ei ole tuttu, kuvataan iPadilla video niin, että kaksi ryhmästä esittää (voi myös käyttää käsinukkeja) ja yksi kuvaa. Voidaan tehdä myös kaksi videota.
- Videolla tervehditään, kerrotaan oma nimi (keksitään nimet) kysellään vointia ja keskustellaan säästä
- Tarvitaan käsinuket ja iPad, jolle asennettu Sock Puppets sovellus tai jolla voi kuvata videon.



#### 7. työpiste – kerrataan koulusanoja leikkimällä Kim-leikkiä

- Pöydälle/pulpetille on levitetty kynä, erivärisiä värikyniä (red crayon, blue crayon...), kumi, viivoitin, teroitin, vihko ja kirja. Tehtävää voi vaikeuttaa niin, että on enemmän erivärisiä tavaroita (yellow sharpener, green sharpener etc.)
- Yksi ryhmän jäsen sulkee silmänsä ja kääntyy selin (tai menee ulos luokasta). Muut poistavat yhden esineen ja sekoittavat tavaroiden järjestyksen. Silmänsä sulkenut oppilas yrittää muistaa, mikä esine on poistettu.



- c. Jos tehtävä tuntuu vaikealta, voidaan yhdessä nimetä tavarat ja värit englanniksi ennen leikkiä

## 8. työpiste – kerrataan harrastuksia pelaamalla Bingoa

- j. Pöydällä on tulostettuna Bingo-pohjia harrastuksista: [bingo-pohjat](#)  
k. Lisäksi pöydällä ovat harrastuskortit pinossa nurinpäin.  
l. Oppilaat valitsevat itselleen yhden Bingo-pohjan.  
m. He nostavat vuorotellen yhden kuvakortin ja nostaja sanoo sen englanniksi.  
n. Kun joku ryhmästä on saanut rivin harrastuksia vaakaan tai pystyyn, hän huutaa Bingo!  
o. pelataan niin kauan, että kaikki saavat Bingen.

## 9. työpiste – kerrataan vaatteita esittämällä

- p. Työpisteellä on nurinpäin pinossa kuvakortit vaatteista. Kukin ryhmän jäsenistä ottaa vuorotellen päällimmäisen kortin. Sitä ei saa näyttää muille. Hän esittää pukevansa päälleen kuvan vaatteen (ei saa puhua tai äännellä). Muut arvaavat.  
q. Jos kukaan ei arvaa, oppilas näyttää kuvan ja yhdessä mietitään, mikä se vaate on englanniksi. Kuvakortti laitetaan takaisin pakkaan. Pakka sekoitetaan.  
r. Leikki loppuu, kun kaikki kuvakorttien sanat on esitetty ja tiedetty. Vaatekortit 1 – 2, löytyvät täältä: [vaatteita-1](#) ja [vaatteita-2](#)



## 4. Lopetus: Lausutaan yhdessä ”Bye-bye-runo”

Bye-Bye!

See you later alligator



Give a hug ladybug

Hit the road happy toad



See you soon raccoon

Out the door dinosaur!



## 12. teema-alue – Easter Egg Hunt

Netissä:

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

### PÄÄSIÄISSEIKKAILU QR-KOODIRADALLA

TAVOITTEET:

- Kokea elämyksellisesti joitakin englanninkielisen maailman pääsiäiseen liittyviä leikkejä
- kerrata sanastoa (numerot, värit, vaatteet)
- oppia joitakin pääsiäiseen liittyviä sanoja:  
**Easter, Easter egg, a bunny, a basket, to hop.**

### IDEA PÄHKINÄNKUORESSA

Ideana on tarina pääsiäispupusta, joka on piilottanut lapsille pääsiäismunia ympäri koulua. Pääsiäismunia eli tehtävärasteja on 10 ja jokaisessa on jokin pieni tehtävä, joka aukeaa QR-lukijan avulla. Lapset jaetaan pieniin ryhmiin, jotka etsivät munia eli kiertävät tehtävärasteja omaan tahtiinsa. Rasteilta he keräävät samalla pieniä pääsiäismunan kuvia omiin ”koreihinsa”. Lopuksi he saavat pienen yllätyksen. Rasteille tarvitaan mahdollisesti avuksi kummioppilaita tai ohjaajia.

KESTO:

Noin 2 x 45min eli kaksoistunti ilman taukoa. Aika on kuitenkin muunneltavissa myös tarpeen mukaan, sillä rasteja voi helposti vähentää. Alkuun ja loppuun on hyvä varata kumpaankin noin 15 minuuttia valmisteluun ja loppuhuipennukseen, näin rasteille (10 rastia) jäisi yhteensä aikaa noin 60 minuuttia.

TARINA

Aloitetaan kutsumalla leikkisä pääsiäispupu esiin laulamalla ja leikkimällä ”The way the bunny hops”

<https://www.youtube.com/watch?v=hb9tt7LiYrc>

Tässä laulun sanastoa, josta voidaan keskustella laulun jälkeen tai sen

aikana: *Easter, on Easter day, Easter eggs, a bunny, hop, wiggle-> wiggles his nose, flop -> flops his ears, shake -> shakes his tail*



**Pääsiäispupu (Easter bunny) kuulee laulun ja "ilmestyy" luokkaan** eli ope hakee pehmapupun tai pupun kuvan luokan oven takaa tai esim. kassista. Pupu kertoo tyhjä kori kädessään (*a basket*), että hän on pääsiäispupu Englannista ja on nyt piilottanut pääsiäismunia (*Easter Eggs*) kouluun (käytävälle/saliin/pihalle), kuten on pääsiäisenä tapana Iso-Britanniassa ja Pohjois-Amerikassa. Tarinaa kertoessaan opettaja esittelee pääsiäispupu-kuvakorttien avulla pääsiäissanastoa.



**Piilotetut munat** eivät ole mitä tahansa pääsiäismunia, vaan todellisia **yllätysmunia**, joissa on kussakin jokin hauska tehtävä. Jokaisessa munassa on QR-koodi, jonka avulla tehtävä avataan. Haluaisivatko lapset auttaa munien etsimisessä, tehdä samalla hauskoja pääsiäistehtäviä ja kerätä pikkumunia koreihinsa?

**Pupu näyttää kuinka QR-koodi avataan.** Korin pohjalta löytyy yksi muna, jossa on kaksi QR-koodia (Rasti 0). Pupu näyttää, miten koodi skannataan. Ensin skannataan ylempi koodi, koska siinä on rastin ohje. Koodin takaa löytyy kolme pupua, jotka esittäytyvät ja kysyvät sitten lapsilta: "*What's your name?*" Sen jälkeen skannataan alempi koodi, josta avautuu "*Hello hello What's your name?*"-laulu, josta voidaan halutessa laulaa pieni pätkä mukana. Pupu näyttää myös, miten mobiililaitte (esim. iPad) laitetaan aina aloitustilaan, kun tehtävä on tehty. Kun QR-koodeja skannataan, kannattaa peittää toinen munan koodeista, sillä muuten voi olla vaikea kohdistaa oikeaan koodiin.

Heijotomina puulla elokuussa



**Jokaisen yllätysmunan vierestä saa koriin samanlaisen pienen yllätysmunan** (monistettu). Jokainen ryhmä saa "korin", johon pienet rastimunat kerätään. Korit voivat olla esim. pääsiäisaiheisia paperilautasia tai korin kuvia, joihin munat kiinnitetään sinitarralla. Isot rastimunat pitää jättää paikoilleen seuraavia varten. Jos opettaja on varannut lapsille suklaisia munia loppuyllätykseksi, pääsiäispupu tuumaa tässä kohtaa salaperäisenä, että niitä pieniä rastimunia saatetaan tarvita myöhemmin johonkin...

**Oppilaat jaetaan 3-4 oppilaan ryhmiin ja he kiertävät etsimässä pääsiäismunia ja tekemässä niiden tehtäviä** (10 kpl). Jokaisessa munassa on ainakin yksi QR-koodi, josta avautuu tehtävä. Alemmasta koodista avautuu esim. laulu tai nettitehtävä. Tehtävä on kätevin avata tabletilla, koska videot näkyvät siinä suurempina. Oppilaat voivat joko kulkea tabletin kanssa tai rastilla on valmiiksi tabletti, jossa on QR-koodilukija. Olisi hienoa, jos esimerkiksi **kummioppilaat** voisivat tulla mukaan pääsiäisseikkailuun ja ottaa hoidettavakseen tehtävärasteja: avata mm. QR-koodeja tarvittaessa ja jakaa pienet munat oppilaille. Ja jos koodi ei toimi tai tabletteja ei ole saatavissa, kummioppilas voi myös selittää tehtävän.



Tehtävien kesto riippuu lapsista mutta niihin riittänee muutama minuutti/rasti. Tehtävien teko voidaan toki rajoittaa myös äänimerkillä, joka on vinkki siirtyä seuraavalle rastille. Tehtävän suoritettuaan ryhmä saa ottaa ison pääsiäismunan vierestä samanlaisen pienen munan. Rasteja tehdään joko niin kauan, että kaikki rastit on käyty tai kunnes aika loppuu.

**Kun kaikki ovat palanneet luokkaan, pupu kertoo miten iloinen hän on, kun pääsiäismunat löytyivät ja lapset ovat osanneet ratkaista niiden tehtävät!** Voidaan yhdessä pääsiäispupun kanssa käydä läpi oppilaiden kokemuksia eri rasteilla.



**Lopuksi luokassa on yllätys:** Pupulla on aarrearkku/pahvilaatikko/kassi, jossa on päällä pääsiäismunien kuvia. Sen saisi auki, jos kaikkien pääsiäismunien kuvat saataisiin peittymään rasteilta saaduilla pienillä palkkiomunilla. Eli jonkin laatikon päälle kiinnitetään mustavalkoisten pääsiäismunien A4-kopioarkki, joka on sama kuin mistä väritysrastille leikattiin munat. Kaikilla ryhmillä on varmasti muutamia palkkiomunia, joten arkki saadaan täytetyksi munilla ja aarrearkku saadaan aukeamaan: sieltä löytyy pussillinen pieniä suklaamunia kaikille! Huom. Suklaa-allergisille on muistettava varata jotain muuta. Easter bunny lausuu lopuksi: *Thank you kids and Happy Easter!* 😊

**Lauletaan pupulle läksiäislauluna *Ten easter bunnies***

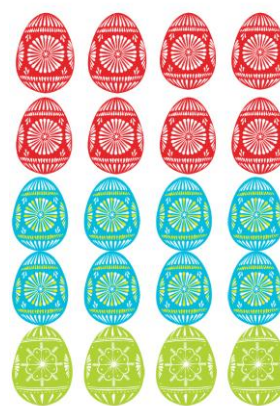
<https://www.youtube.com/watch?v=Tyyh8rhwKQ8> tai vaihtoehtoisesti sama laulu kuin alussa. *Ten easter bunnies* -laulussa tulee liikkumissanoja: hop, stop, run, walk, skip (hypätä narua). Käydään ne läpi laulun edetessä.

**Vaihtoehtoja radan tekemiselle:** Jos tiloja on vähän käytössä tai oppilaat eivät selviydy tehtävistä itsenäisesti, voidaan isot yllätysmunat etsiä yhdessä ja avata niiden tehtävät aikuisen johdolla luokassa yksi kerrallaan. Tässä versiossa pääsiäispupu jakaa jokaisen tehtävän jälkeen luokalle tai suorittaneelle ryhmälle yhden pienen pääsiäismunan onnistuneesta tehtävästä ja kiinnittää sen luokan yhteiseen koriin. Kisat ja leikit voidaan jakaa niin, että luokasta muodostetaan pienryhmiä niiden tekemiseen.

**Britannian pääsiäisperinteistä:** <https://www.learnenglish.de/culture/easter.html>

#### TARVIKKEET:

- **Easter bunny with a basket and Easter eggs** eli laminoitu iso kuva pupusta koreineen ja pääsiäismunineen. Vaihtoehtoisesti oikea pehmopupu, jolla on oikea kori.
- **QR-koodilla** varustetut A4-kokoiset **laminoidut pääsiäismunien kuvat (10 rastimunaa +1 harjoittelumuna – rasti 0)** ja samanlaisia **pienempiä munia** kullekin rastille jokaista kiertävää ryhmää varten (esim. 8 kullakin rastilla, riittää 3 oppilaan ryhmää käytettäessä 24 oppilaan ryhmälle):  
<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/paasiainen/projtg>
- Tyhjiä **munakoreja 8 kpl** eli paperilautaset tai laminoidut korin kuvat, yksi jokaiselle kiertävälle ryhmälle.
- **Kuvia pupusta** eri vaatteiden kanssa (rasti 2). Vaatekuvat sanoineen.
- Jokaiselle pienryhmälle oma **älypuhelin tai tabletti**, jossa on QR-koodilukija tai vaihtoehtoisesti jokaisella rastilla on oma laite





- **Pingispalloja tai koristemunia (8 kpl)** munanvieritys (rasti 3)- ja munankuljetusrasteille (rasti 7). Munanvieritysrastille (3) tarvitaan myös **pieniä esteitä ja radan reunoja**, jotka voi rakentaa esim. hyppynaruista ja kartioista tai oppilaiden vaatteista.
- **4 ruokalusikkaa** munankuljetusrastille (rasti 7).
- **Pillejä koko ryhmälle** (ei pakollista, puhallustehtävän voi tehdä myös ilman pillejä.)
- Pieniä väritettäviä **pääsiäismunan värityskuvia ja värikynät**
- Kuva **hot cross buns**ista.
- **Ohjeet rasteille ovat QR-koodeista avautuvissa videoissa**, jotka ovat pääsiäismunissa. Puput videoilla selittävät tehtävät lapsille. Jos laitteita (iPadi tai älypuhelimet) on vain vähän, voidaan osalle rasteista myös tulostaa rastiohjeet tai rastivahti voi sanoa ohjeen ääneen.
- Pieniä oikeita **suklaamunia** koko ryhmälle (voi jättää pois). Huomioidaan mahdolliset suklaa-allergiset.
- Tiloiksi käyvät esim. koulun käytävät, liikuntasali, muut (luokka)tilat ja jopa ulkotilat.
- **Pääsiäisseikkailun printattavia kuvia:** <https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/paasiainen/t1p>



## Rastit ja ohjeet:

### 1. Sing and play Bunny Pokey (2x) <https://www.youtube.com/watch?v=X2HL2oR94Sw>

**QR-koodin ohje:** lasten tulee laulaa ja leikkiä tuttu laulu *Bunny Pokey* kaksi kertaa peräkkäin. Huom! Laulu kannattaa laulaa jo edellisillä tunneilla kerran läpi, jotta se on tuttu rastilla itsenäisesti laulettavaksi. Sen kannattaa laulaa aiemmin perinteisenä versiona, esim. *Hokey Pokey* <https://www.youtube.com/watch?v=T6ryLLqYV3M>

Sanastoa, jolla rastivahti voi auttaa lapsia ymmärtämään laulua. Voidaan tulostaa rastille halutessa:

*an ear, ears* = korva, korvat    *shake* = ravistella    *hop* = hypätä, loikata    *a paw, paws* = tassu, tassut    *a nose* = nenä    *a tail* = häntä    *whiskers* = viikset    *a body* = keho



## 2. What clothes? Pupun vaatteet –rasti

**Tarvikkeet:** Pupun kuvia vaatteineen, vaatesanasto ja mahdollisesti lisävaatteita.

Vaatekuvakortit:

<https://peda.net/orivesi/hankkeet/oriveden-kielipolku236/veeja/ejave2/paasiainen/pr2pv>

**QR-koodin ohje:** Pöydällä on valmiita pupujen kuvia eri vaatteiden kanssa. Lapset kertovat englanniksi toisilleen, mitä vaatteita pupulla on. Jos lapset haluavat ja muistavat, he voivat myös kertoa, minkä värisiä vaatteet ovat, esim. "a yellow cap", "blue jeans".

**Toinen tehtävä:** Katsokaa, onko teillä itsellänne päällä näitä vaatteita ja sanokaa ne ääneen englanniksi. Sanokaa myös, minkä värisiä vaatteenne ovat. Rastilla voi olla joitakin oikeita vaatteita lisäksi. Apuna pöydällä tai seinällä on kuva, jossa on vaatteiden nimet, joita käsiteltiin aiemmin (teema-alue 6). Sanasto: *t-shirt, jeans, skirt, sweater, sneakers, coat, scarf ja cap*.



## 3. Easter Egg Roll: pääsiäismunien vierityisleikki

**Tarvikkeet:** 4 pingispalloa tai askartelumunaa, joissa on kussakin erivärinen merkki. Mahdollisesti pillejä koko luokkaa varten. Radan merkitsemiseen teippiä tai naruja. Hyppynaruja tai kaulaliinoja radan reunojen tekemiseen ja joitakin esteitä, esim. kenkiä tai kartioita.

Pääsiäisen perinteisiin Britanniassa on liittynyt hauskoja kananmunien vieritys- ja heittelyleikkejä. Olisi kiva, jos käytössä oli oikeita munia, mutta tässä niiden sijaan käytetään pingispalloja.

Palloja vieritetään lähtöpisteestä mutkikkaan reitin kautta maaliviivan yli puhaltamalla joko suulla tai pillillä. Puhalletaan vuoron perään aina yksi puhallus. Jos pallot osuvat toisiinsa, ne "menevät rikki" kuten kananmunat, ja ovat poissa pelistä. Jokaisella on erivärinen merkki pallossaan, jotta voidaan katsoa, kenen palloon tulee osuma. Lasketaan, kuinka monen munat säilyvät ehjinä. Mennään vieritystä esim. 3 kertaa ja lasketaan pisteet.

**Vaihtoehto:** Jos käytössä on liikuntasali, sinne voidaan tehdä "mäki" isosta patjasta, jolloin "pääsiäismunat" vieritetään mäkeä alas, kuten perinteisesti on ollut tapana ja katsotaan, keiden munat törmäilevät ja keiden säilyvät ehjinä. Vieritysradan voi rakentaa myös ulos mäkeen ja leikkiä vieritystä koko luokan kanssa.



## 4. Hot cross buns -laulu [https://www.youtube.com/watch?v=rE3pge\\_jmqc](https://www.youtube.com/watch?v=rE3pge_jmqc)

**QR-koodin ohje:** *Hot cross buns* on pääsiäisen aikaan syötävä perinneherkku Britanniassa (ja muissakin maissa). Se on hyvin vanha perinne. *Hot cross bun* on vähän niin kuin meidän pulla, jonka päälle on piirretty risti. Kuunnelkaa ja laulakaa laulu näistä herkullisista pullista! Rastilla on myös kuva pullista pääsiäismunan vieressä.



Sanastoa: *give* = antaa, *daughter* = tyttö, *son* = poika, *hot* = kuuma, *cross* = risti, *penny* = penni, *plenty* = paljon

*Hot cross buns!*

*Hot cross buns!  
One a penny, two a penny,  
Hot cross buns!*

If you have no daughters,  
give them to your sons.  
One a penny, two a penny,  
Hot cross buns

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hot\\_Cross\\_Buns](https://en.wikipedia.org/wiki/Hot_Cross_Buns)

## 5. Maalaa/koristele pääsiäismuna värikynillä.

**Tarvikkeet:** Värikyniä ja värityskuvia munista

**QR-koodin ohje:** pupu kertoo värien nimet. Rastilla on kopioituja pääsiäismunien kuvia ja värikyniä ja lapset värittävät ne antamalla toisilleen väritysohjeita englanniksi.



## 6. How many bunnies? Kuinka monta pupua? Laske videolla liikkuvat kanit.

QR-koodin ohje: Englannissa ja Australiassa on todella paljon pupuja. Nämä puput ovat Japanista. Kuinka monta pupua löydätte videosta? Laskekaa kuvasta, kuinka monta pupua siinä on, ja yritäkää keksiä, mikä luku voisi olla englanniksi! Hyppikää sitten niin monta hyppyä, kuin löysitte pupuja ja laskekaa samalla englanniksi niin pitkälle, kuin pystytte.

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

## 7. Egg in Spoon Race – Munan kuljetus lusikalla (pingispallo).

**Tarvikkeet:** lusikoita ja pingispalloja

**QR-koodin ohje:** Lapset laittavat kananmunan tai pingispallon lusikkaan. Jokainen yrittää kuljettaa munaa (palloa) tietyn radan läpi tai sovittuun paikkaan ja takaisin. Jos muna (pallo) putoaa, on palattava alkuun.



Jos leikki tehdään koko luokan kanssa, se tehdään viestinä (relay race). Lapset jaetaan esim. 3 joukkueeseen, ja yksi kerrallaan kiertää muna lusikassa tietyn reitin ja lähettää palatessaan seuraavan radalle. Jos muna putoaa, palataan alkuun tai otetaan sovittu määrä askeleita taaksepäin.

## 8. Easter bunnies hop – Hyppykisa.

**QR-koodin ohje:** Lapset ovat pääsiäispupuja, jotka loikkivat mahdollisimman pitkällä loikilla merkityn matkan. Ideana on saada mahdollisimman vähän loikkia kyseisellä matkalla. Yritetään parantaa omaa loikkimisennätystä. Jokainen loikkii matkan kolme kertaa. Laskekaa loikkienne lukumäärä englanniksi samalla, kun hyppäätte.



## 9. Easter words – nettipeli pääsiäiskuvista ja -sanoista

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/easter>

**QR-koodin ohje:** Do you know some Easter words? Do you like internet games? Klikkaa sanaa kaiuttimen kohdalta ja kuuntele se. Klikkaa sitten sanan kohdalta, jolloin alla oleviin pääsiäiskuviin tulee harmaa kehys. Klikkaa sitten oikeaa kuvaa. Pelatkaa ainakin kaksi kertaa.

**Varatehtävä** jos peli ei toimi, sopii myös jatkotehtäväksi isommille: Printtaa jo etukäteen pääsiäissanat ja -kuvat ja tehtävänä on etsiä kuva- ja sanaparit. Yksi moniste kannattaa jättää oppilaille tarkistuspaperiksi niin, että kuva- ja sanaparit ovat vierekkäin.

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/flashcards-easter.pdf>

## 10. Easter Egg Hunt game - Pupumuistipeli -nettipeli

**QR-koodin ohje:** Linkin takaa avautuu muistipeli, jossa yhdistetään värillisiä pupuja: ääni ja kuva sekä pääsiäispupu. <https://learningapps.org/watch?v=pc1nmqjp319>

**Rastien tehtävät, linkit ja QR-koodit:**

Rasti	Pupun rastiohje	Laulu, video, tehtävä
<b>Rasti 0</b> What's your name? (Harjoitusrasti tehdään yhdessä)	 <a href="https://youtu.be/Wi_AptiWrws">https://youtu.be/Wi_AptiWrws</a>	 What's your name? -laulu <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Uv1JkBL5728">https://www.youtube.com/watch?v=Uv1JkBL5728</a>
<b>Rasti 1</b> Sing and play Bunny Hokey Pokey	 <a href="https://youtu.be/GDHoboWkM18">https://youtu.be/GDHoboWkM18</a>	 Bunny Hokey Pokey -laululeikki <a href="https://youtu.be/X2HL2oR94Sw">https://youtu.be/X2HL2oR94Sw</a>
<b>Rasti 2</b> What clothes? – Sano pupun vaatteet englanniksi.	 <a href="https://youtu.be/QFM-sAK6xX0">https://youtu.be/QFM-sAK6xX0</a>	
<b>Rasti 3</b> Let's roll Easter eggs! Munanvierityskisa.	 <a href="https://youtu.be/DAqlhe0CDJc">https://youtu.be/DAqlhe0CDJc</a>	
<b>Rasti 4</b> Hot cross buns - laulu	 <a href="https://youtu.be/i1aMIVH0IZ0">https://youtu.be/i1aMIVH0IZ0</a>	 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rE3pge_jmqc">https://www.youtube.com/watch?v=rE3pge_jmqc</a>
<b>Rasti 5</b> Colour the Easter eggs – Pääsiäismunien väritystehtävä	 <a href="https://youtu.be/lrTvpg_MeTl">https://youtu.be/lrTvpg_MeTl</a>	

Rasti	Pupun rastiohje	Laulu, video, tehtävä
<b>Rasti 6</b> How many bunnies? Laske puput videolta	 <a href="https://youtu.be/pMxsLBz1Hls">https://youtu.be/pMxsLBz1Hls</a>	 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=varmvpTydDI">https://www.youtube.com/watch?v=varmvpTydDI</a>
<b>Rasti 7</b> Egg in spoon race	 <a href="https://youtu.be/EQmynhpd_xo">https://youtu.be/EQmynhpd_xo</a>	
<b>Rasti 8</b> Easter bunnies hop - hyppykisa	 <a href="https://youtu.be/hl4XZRS7cm8">https://youtu.be/hl4XZRS7cm8</a>	
<b>Rasti 9</b> Easter words – nettipeli pääsiäissanoista	 <a href="https://youtu.be/fc7ZPjMQ2KE">https://youtu.be/fc7ZPjMQ2KE</a>	 <a href="https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/easter">https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/easter</a> Voidaan myös printata kuva- ja sanakortit
<b>Rasti 10</b> Easter bunny Memory Game - nettipeli	 <a href="http://orivedenkoulut.net/tiedostot/2019/paasiaisseikkailu.mp4">http://orivedenkoulut.net/tiedostot/2019/paasiaisseikkailu.mp4</a>	 Nettipeli - muistipeli: <a href="https://learningapps.org/watch?v=pc1nmqjp319">https://learningapps.org/watch?v=pc1nmqjp319</a>