

| Nurkat | Maailman ympäri | Kaboom-tikku |
|---|---|---|
| <p>Luokkaan on nimetty neljä nurkkaa (nurkkiin kuvat esim. väri, eläin, hedelmä). Aluksi oppilaat menevät haluamaansa nurkkaan siten että saman verran oppilaita eri nurkissa. Yksi oppilaista menee keskelle ja laskee englanniksi kymmeneen (aluksi voi opettaja laskea) ja sanoo yhden nurkan nimen. Oppilaat, joiden nurkka sanotaan, tulevat keskelle ja lasketaan yhdessä kymmeneen. Yhdessä myös sovitaan, mikä nurkka sanotaan. Leikki jatkuu, kunnes jäljelle jää yksi oppilas, joka on voittaja.</p> <p>Peliä voi vaikeuttaa lisäämällä nurkkia (viisi nurkkaa, kuusi nurkkaa etc).</p>  | <p>Oppilaat ovat pareittain ympyrässä (esim. luokan ympäri) tai piirissä pareittain. Ensimmäiseltä parilta kysytään kysymys, esim. ”Vihreä englanniksi” (opettaja voi myös näyttää kuvan). Nopeampi oppilas vastaa ja menee seuraavan parin luokse. Kysytään uusi kysymys ja näin jatketaan kunnes, ensimmäinen oppilas on päässyt maailman ympäri (tullut lähtöpaikkaan). Huom. ainoastaan oppilaat, joilta kysytään, vastaavat. Muiden pitää odottaa vuoroaan.</p>  | <p>Tikun toiseen päähän kirjoitetaan sana suomeksi, esim. numerot, värit, tervehdykset, perhesanat, eläimet. Tikut laitetaan purkkiin, josta ne yksitellen nostetaan. Tikun saa pitää, jos osaa sanoa sanan. Yhteen tikkuun kirjoitetaan KABOOM, jolloin tikun nostanut häviää kaikki tikkunsa. Leikkiin voi ottaa myös ryöstötikun (kirjoita tikkuun MOOBAK), jolloin ryöstötikun nostanut voi ryöstää tikut yhdeltä oppilaalta. Tikkuja voi käyttää myös KIM-leikissä. Asetetaan pöydälle/lattialle tikkuja. Oppilaat painavat mieleensä mitkä tikut ovat lattialla, sulkevat silmät ja opettaja poistaa yhden tikun. Se, joka keksii mikä tikku on poistettu, saa poistaa seuraavan tikun.</p>  |

| Pyykkipoika | Laatikon pyöritys | Smiley-pallo |
|--|--|---|
| <p>Lappuun kirjoitetaan sana, esim. eläin, väri, hedelmä. Lappu laitetaan pyykkipojalla oppilaan niskaan. Kierrellään luokassa ja yritetään imitoiden antaa vinkkejä oppilaalle, jotta hän arvaisi, mikä kuva pyykkipojassa on. Vinkkejä saa antaa eleillä, ei sanoilla.</p> <p>Leikkiä voi mukauttaa siten, että laittaa tarralapun oppilaan otsaan.</p>  | <p>Musiikki soi, oppilaat piirissä, laatikko kulkee kädestä käteen, laatikon sisällä on sanoja/kuvia. Musiikin pysähtyessä, oppilas avaan laatikon, ottaa sanan /kuvan ja sanoo sen englanniksi). Jos tietää sanan, kuva/sana otetaan pois ja laitetaan piirin keskellä olevaan astiaan. Ellei oppilas osaa sanaa, hän menee pois piiristä heittämään noppaa. Kun saa kuutosen, pääse takaisin piiriin. Voi myös hyppiä narua tietyn määrän, hyppiä yhdellä jalalla luokan ympäri tai tehdä vastaavan opettajan antaman toiminnallisen tehtävän, jonka jälkeen tulee takaisin piiriin. Voittaja on oppilas, joka ottaa laatikosta viimeisen sanan.</p>  | <p>Pallossa on numeroita ja taululla numeroiden kohdalla sanoja/kuvia kuten värejä, eläimiä, tervehdyksiä, hedelmiä. Palloa heitellään oppilaalta toiselle. Se, mihin numeroon vasen peukalo osuu, tai on lähinnä numeroa, katsotaan taululta numero ja sen kohdalla oleva sana/kuva. Sanotaan sana englanniksi.</p>  |

| Värit | Juoksusanelu | Myrkkyy – Poison |
|--|---|---|
| <p>Opettaja pyytää englanniksi oppilaita koskettamaan tiettyä väriä.</p> <p>Värikuvia taululla. Oppilaat ovat kahdessa jonossa. Opettaja sanoo värejä. Oppilaat heittävät vuorollaan pallon kohti väriä tai lätkivät väriä kärpäslätkällä. Osuessaan opettajan sanomaan väriin joukkue saa pisteen.</p> <p>Voidaan myös kilpailla siitä, kumpi joukkue on nopeampi.</p>  | <p>Kaksi jonoa, opettaja kuiskaa sanan molempien jonojen ensimmäiselle ja he lähtevät etsimään oikeaa sanaa/kuvakorttia, jonka tuo opettajalle. Sanat löytyvät luokasta, käytävältä, koulusta.</p> <p>Vaihtoehto 2. Kaksi pinoa kortteja eri paikoissa; toisissa kuvat asioista ja toisissa vastaavat sanat kirjoitettuna. Toimitaan pareittain, toinen hakee kuvakortin ja toinen etsii vastaavan sanakortin. Kortit näytetään opettajalle. Oikeasta vastauksesta saa pisteen.</p>  | <p>Taululle/seinälle laitetaan aihepiirin kuvia/sanoja. Yksi oppilas menee luokasta ulos. Päätetään yhdessä mikä kuvista on myrkkyykuva. Kutsutaan oppilas takaisin luokkaan arvaamaan mikä kuva on valittu. Oppilaan osoittaessa kuvaa, sanotaan yhdessä sana englanniksi. Kun oppilas osoittaa valittua sanaa, huudetaan yhdessä poison/myrkkyy.</p> <p>Peliä voi vaikeuttaa vaihtamalla kuvien paikkaa.</p> <p>Myrkkyykuvan voi myös poistaa seinältä, jolloin luokasta poistuneen oppilaan tulee osata sanoa mikä kuva puuttuu.</p>  |

| Zombie | Lotto - Bingo | Oletko sinä? |
|--|---|--|
| <p>Oppilaat piirissä. Yksi oppilas-Zombie- on piirin keskellä. Zombie lähtee kävelemään kohti toista oppilasta. Ns. uhrin pitää sanoa opettajan pyytämä sana/lause. Jos oppilas ehtii sanoa sen ennen kuin Zombie koskettaa häntä, Zombie lähtee kulkemaan uutta uhria kohti. Kun Zombie ehtii koskettaa oppilasta, roolit vaihtuvat ja vanha Zombie menee piiriin muiden uhrin kaveriksi.</p> <p>Voidaan harjoitella sanastoa (esim. värit, numerot, viikonpäivät, kuukaudet). Opettaja voi myös näyttää kuvia, jotka oppilaat sanovat englanniksi.</p>  | <p>Koulutavarat, värit, lottopelit. Jokaisella oma lottopohja, jossa kuvat esineistä/väreistä, lisäksi kortit, joissa sanat kyseisille tavaroille. Ryhmässä yksi korttipino, josta ryhmä ottaa yhden kortin ja mietitään yhdessä, kenen ryhmäläisen lottopohjaan kuva sopii. Sanotaan sanat ääneen englanniksi. Se, jolla ruudukko tulee täyteen, saa huutaa <i>Lotto</i> tai <i>Bingo</i> ja on pelin voittaja.</p>  | <p>Oppilaat istuvat piirissä tuoleilla. Yksi oppilas menee ulos luokasta ja päätetään, kuka piirissä istuvista oppilaista on esim. kissa. Oppilas haetaan takaisin luokkaan, hän menee keskelle piiriä kysymään: Are you the cat? (Ei tarvitse kysyä järjestyksessä). Muut vastaavat No/ No I'm not kunnes löytyy oppilas, joka vastaa Yes/Yes I'm.</p> <p>Vaihdetaan nopeasti paikkoja (ei saa mennä viereiselle tuolille). Ilman tuolia jäänyt oppilas on seuraava kyselijä.</p> <p>Voi leikkiä myös siten, että opettaja koskettaa yhtä oppilasta muitten pitäessä silmät kiinni. Jännitys säilyy oppilailla loppuun asti, koska ainoastaan nimetty oppilas tietää vastaavansa Yes.</p>  |

| Lounasaika | Kivi-paperi-sakset | Kyykky |
|--|---|---|
| <p>Oppilaat ovat luokan toisella puolella. Opettaja kysyy (tai pyytää jotain oppilasta näyttämään numerokorttia ja opettaja sanoo luvun ääneen englanniksi) What's the time?. It's three o'clock. Oppilaat ottavat kolme askelta. Opettajan sanoessa: It's lunch time/ candy time/ dinner time/oppilaat yrittävät päästä luokan toiselta puolelta toiselle ilman, että opettaja koskettaa heitä. Kiinni jääneet auttavat opettajaa. Jatketaan kunnes kaikki ovat jääneet kiinni.</p>  | <p>Kuvia lattialla rivissä. Sanarivin molemmissa päässä jono oppilaita (yhtä monta molemmissa päässä). Lähdetään toista vastaan sanoen samalla kuvan nimi englanniksi. Kun kohdataan toinen, tehdään kivi-paperi-saket. Häviäjä menee oman jononsa viimeiseksi, Jonon ensimmäinen lähtee voittajaa vastaan. Oppilaitten kohdatessa toisensa tehdään jälleen kivi-paperi-sakset. Taas häviäjä menee takaisin oman jononsa päähän ja voittaja jatkaa eteen päin ja yrittää päästä kuvat läpi eli toisen jonon luokse. Jos/kun pääsee kuvasanat läpi, joukkue saa pisteen. Häviäjä menee aina jonon viimeiseksi ja jonon ensimmäinen jatkaa peliä. Molemmista joukkueista on koko ajan yksi pelaaja liikkeellä Opettaja toimii pisteiden laskijana.</p>  | <p>Oppilaat seisovat keskellä luokkaa. Opettaja kysyy sanoja/näyttää kuvia. Oppilaat sanovat sanan englanniksi ja menevät kyykkyyyn ja nousevat heti ylös ja jatketaan leikkiä.</p> <p>Toinen versio. Opettajan avuksi tulee oppilas näyttämään liikkeen. Opettaja näyttää kuvaa ja sana sanotaan englanniksi samalla kun tehdään oppilaan näyttämä liike.</p>  |

| Chopsticks | Selät vastakkain | Materiaalivinkkejä |
|--|--|--|
| <p>Oppilaat jaetaan joukkueisiin. Jokainen joukkue saa yhdet / kahdet syömäpuikot (riippuu oppilaiden määrästä) sekä kuvia opetelluista sanoista. Kuvat laitetaan lattialle. Opettaja sanoo sanoja (esim. lukuja, värejä, eläinten kuvia, hedelmiä) ja joukkueet nostavat syömäpuikoilla vastaavat kuvat kulhoon. Vaihtoehtoisesti opettaja voi laittaa kuvia taululle ja sanoa samalla sanat englanniksi ja joukkueiden pitää nostaa syömäpuikoilla kuvat lattialta. Joukkueilla on tietty aika suorittaa tehtävä (opettaja toimii ajanottajana). Kun aika loppuu, lasketaan mikä joukkue on onnistunut saamaan eniten kuvia kulhoon. Yhdessä toistetaan jokaisen joukkueen saamat sanat.</p>  | <p>Oppilaat seisovat selät vastakkain. Opettaja laskee one, two, three, GO. Oppilaat kääntyvät, näyttävät montako sormeaa on ylhäällä (yksi tai kaksi kättä). lasketaan sorment yhteen ja sanotaan luku englanniksi. Voi leikkiä myös siten, että oppilaat ovat selät opettajaan päin, opettaja laskee one, two, three. GO. Oppilaat kääntyvät opettajaan päin ja sanovat englanniksi opettajan näyttämää kuvaa (esim. väri, luku, eläin, hedelmä). Voidaan leikkiä myös siten, että oppilaat ovat kahdessa piirissä selät vastakkain ja kääntyvät opettajan antaessa merkin. Opettaja kysyy kysymksen ja vastauksen jälkeen sisäpiiri liikkuu myötäpäivään, jolloin pari vaihtuu.</p>  | <p>www.supersimple.com www.dreamenglish.com www.wattsenglish.com www.thesingingwalrus.com www.mapleleaflearning.com www.britishcouncil.org/kids</p> <p>www.incredibox.com www.kielireppu.fi www.supercoloring.com www.starfall.com www.gonoodle.com</p> <p>Appeja</p> <p>ChatterPix Kids Puppet Pals Sock Puppets Chirp. QR My Talking Avatar Tiny Cards by Duolingo Draw and Tell Fun English</p>  |

Bonus oppilaalle



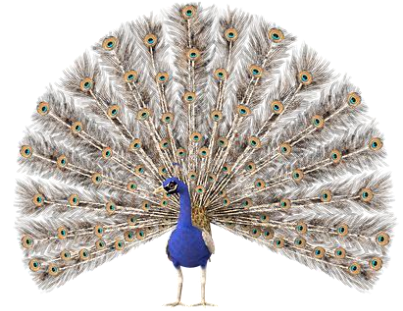
Saat keksiä oman leikin tai valita haluamasi leikin.



Bonus opettajalle



Opettaja valitsee leikin.






**OLE HYVÄ,
AVUKSESI JA ILOKSESI**

VINKKIVIUHKA

**KOONNUT
ANITA ZENGER, TURKU**

**Kielitietoisesti
kouluissa**



| Rikkinäinen känny | Kehonosakosketus | Sanakisa |
|--|--|---|
| <p>Oppilaat ovat kahdessa jonossa. Opettaja kuiskaa ensimmäisille sanan/lauseen, jonka oppilas kuiskaa omassa jonossaan seuraavalle. Kun sana/lause tulee jonon viimeiselle oppilaalle, hän sanoo sen ääneen kaikille. Tässä kuiskauspelissä pisteen saa se jono, jonka känny on vähiten rikki eli sana/lause on lähimpänä opettajan sanomaa sana/lausetta.</p> <p>Sovitetaan tietty pistemäärä mihin asti pelataan. Joukkueet voivat vaihtaa halutessaan jäseniään.</p>  | <p>Taululla on kuvia kehonosista ja niiden vieressä numerot. Musiikki soi, oppilaat liikkuvat luokassa. Musiikki loppuu ja opettaja sanoo numeron englanniksi. Oppilaat katsovat minkä kehonosan kohdalla numero on ja koskettavat toisiaan kyseisellä kehonosalla. Jatketaan leikkiä ja ohjeistetaan oppilaita liikkumaan siten, että pari vaihtuisi joka kerralla.</p>  | <p>Sopii hyvin tunnin loppuun. Jokaisen pitää osata sanoa opettajan kysymä sana englanniksi, jotta pääsee luokasta (viimeisille helpot sanat, jotta selviävät myös voittajina)</p> <p>Luokan ovella kaksi jonoa. Opettaja kysyy sanan ja nopeampi lähtee luokasta. Hitaampi vastaaja menee oman jonon viimeiseksi. Hitaampi vastaaja voi myös mennä toisen joukkueen jonon viimeiseksi.</p>  |

| Laiva on lastattu | Pirr | Ole nopea |
|---|--|--|
| <p>Valitaan aihealue, jonka sanoja oppilaat sanovat vuorotellen englanniksi. Aloitetaan sanomalla Laiva on lastattu, jonka jälkeen sanotaan vuorotellen aihealueen sana englanniksi, esim. luku, väri, eläin.</p> <p>Voidaan myös sanoa mikä tahansa sana englanniksi. Tällöinkin aloitetaan sanomalla Laiva on lastattu.</p> <p>Vuoro vaihtuu heittämällä palloa oppilaalta toiselle, jolloin pitää koko ajan olla tarkkana. Toinen tapa on olla piirissä ja vastata vuorotellen järjestyksessä.</p>  | <p>Lasketaan englanniksi siten, että joka kolmannen luvun kohdalla sanotaan pirr. One, two, pirr, four five, pirr, seven, eight, pirr, ten.</p> <p>Kun luvut 1-10 on opittu, jatketaan luvuista 11—20 etc.</p> <p>Hyvä tapa harjoitella laskemaan, paljon toistoa.</p> <p>Oppilaat voivat pelata joko pareittain tai joukkueissa.</p>  | <p>Oppilaat liikkuvat luokassa (tai piirissä). Luokassa on yksi tuoli vähemmän kuin on oppilaita. Opettaja sanoo tietyn aihepiirin sanoja, esim. lukuja värejä, tervehdyksiä, perhesanoja, eläimiä. Opettajan sanoessa sanan, joka ei kuulu sovittuun aihepiiriin, oppilaat istuvat tuoleille. Yksi oppilas jää ilman tuolia ja hän tulee opettajan avuksi sanomaan sanoja. Jatketaan leikkiä, opettajan apuna ollut oppilas osallistuu leikkiin ja opettaja saa uuden apurin.</p>  |