



**VARHENNETTU KIELTENOPETUS –
KIELTENOPETUKSEN JA OPETTAJANKOULUTUKSEN
KEHITTÄMINEN**

PEDAGOGISET TUNTISUUNNITELMAT

Varpusen tutoropettajakoulutus – syksy 2019

Hei varhennetun kielen opettaja!

Nämä pedagogiset tuntisuunnitelmat on tehty Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa Varpusen hankkeessa (virallisemmin Varhennettu kieltenopetus – Kieltenopetuksen ja opettajankoulutuksen kehittäminen, <https://www.helsinki.fi/fi/projektit/varhennettu-kieltenopetus>). Hankkeessa järjestettiin ensimmäinen kahdesta täydennyskoulutuksesta elokuusta 2019 tammikuuhun 2020. Täydennyskoulutukseen osallistui sekä luokanopettajia että aineenopettajia eri puolelta Suomea.

Erilaisia tuntisuunnitelmakokonaisuuksia laadittiin ensimmäisen täydennyskoulutuksen aikana yhteensä 24. Tuntisuunnitelmat on tehty yksityiskohtaisin ohjein siten, että myös varhennettuun kieltenopetukseen tottumaton opettaja voi niiden avulla opettaa aktivoivia ja monipuolisia, pedagogisesti harkittuja kokonaisuuksia. Monia näistä oppitunneista voi myös pilkkoa pienempiin opetustuokioihin ja osa kattaa useammankin oppitunnin. Toivomme, että näistä tuntisuunnitelmista on paljon iloa ja hyötyä! Suurin osa tuntisuunnitelmista on tehty englannin kielen tunneille, mutta muutamassa on myös vinkkejä tai linkkejä saksan tai ruotsin tunneille. Tuntisuunnitelmia voi toki muokata myös muihin kieliin. Tuntisuunnitelmissa on CC BY -lisenssi eli ne ovat vapaasti käytettävissä (lisätietoja <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fi>). Olemme kokonaisuutta viimeisteltäessä tarkistaneet, että tuntisuunnitelmissa linkkien takana olevat materiaalit ovat joko CC-lisensioituja tai tekijä on omilla sivuillaan ilmaissut, että ne ovat (opetuksessa) vapaasti käytettävissä. Varmistathan kuitenkin niitä käyttäessäsi, että muualta lainattuihin aineistoihin (kuten YouTube-videoihin) on käyttöoikeus.

Toimittajat: Kaisa Hahl & Tanja Samulin

Kannen kuva: Sarafia Kuoppala

ISBN 978-951-51-6081-2

Helsinki 2020

Tuntisuunnitelmia laatineet opettajat:

Olga Apilo
Katri Evans
Maria Franken
Saara Hyrk-Bernard
Suvi Jussila
Kaisa Kaihilahti
Marketta Karttunen
Kati Kotamäki

Elina Luoma
Tanja Lyijynen
Päivi Mäkinen
Leena Pulli
Sinikka Rantanen
Jenni Schorpp
Jonna Sihto
Hanna-Mari Sipola

Marita Sirkiä
Sanna Sova
Pikke Syrjä-Väisänen
Birgit Tikkanen
Laura Tsutsunen
Johanna Valokari-Pihlasto
Anu Westermarck
Heta Yli-Kohtamäki

Sisällysluettelo

| | |
|---|----|
| Ekojen eka enkuntunti..... | 5 |
| Eppujen vieraan kielen aloitus: kolme tuntisuunnitelmaa | 9 |
| 1. oppitunti – Esittäytyminen..... | 9 |
| 2. oppitunti – Tervehdykset | 12 |
| 3. oppitunti – Numerot..... | 14 |
| The Gruffalo, osa 1/5..... | 15 |
| The Gruffalo, osa 2/5: liikuntatunti | 21 |
| The Gruffalo, osa 3/5..... | 25 |
| The Gruffalo, osa 4/5..... | 40 |
| The Gruffalo, osa 5/5..... | 49 |
| Ankkatarina: Duck – leikkiohjeet..... | 51 |
| Ankkatarina: Duck – osa 1: Tervehdykset..... | 54 |
| Ankkatarina: Duck – osa 2: Sää | 56 |
| Ankkatarina: Duck – osa 3: Pukeutuminen..... | 58 |
| Ankkatarina: Duck – osa 4: Ruoka | 60 |
| Ankkatarina: Duck – osa 5: Kehonosat | 62 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Eläimet 1: Maatilan eläimet..... | 83 |
| Eläimet 2: Metsän eläimet..... | 86 |
| Eläimet 3: Viidakon eläimet..... | 94 |
| Halloween..... | 100 |
| Easter..... | 105 |
| Verbit kamerakynäteknikalla..... | 121 |
| Saksalainen ruoka/aamiainen..... | 125 |
| Robotin kehonosat ja vaatteet..... | 131 |
| A bit lost - But not for long!..... | 134 |

Ekojen eka enkuntunti

| | |
|---|---|
| Tekijä(t) | Tanja Lyijynen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tervehtiminen, kielitietoisuus, englannin äännetietoisuus, työtapoihin tutustuminen ja oman toiminnan ohjauksen harjoittelu. |
| Oppitunnin aihe | Tervehdykset, englannin kielen äännetietoisuus (pitkä vokaali vai lyhyt vokaali), joululaulu. |
| Ryhmäkoko | Ei rajattu |
| Avainsanoja | Tervehdykset, englannin äännetietoisuus. Land Ahoy. |
| TUNNIN OSA 1 | Tervehtiminen |
| Tavoite | Jokainen oppilas sanoisi "Hello" ja "Bye, bye" |
| Aihe | Mitä sanotaan kohdatessa ja erotessa. |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | Tehdään ero tilanteisiin, jolloin sanotaan "Hello" ja "Bye, bye", harjoitellaan miten äänensävyllä ja kehonkielellä voidaan viestiä nonverbaalisesti. |
| Työtapa/metodit | Opettaja näyttää mallia, oppilaat toimivat ensin ryhmänä. Vähitellen siirrytään yksilösuoritukseen päin. |
| Materiaali/linkit/yms. | |
| Opettajan ohjeet | Ilman sanoitettua ohjetta opettaja ohjaa luokkaa osallistumaan elein ja ilmein. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja tulee luokkaan ja sanoo "Hello!", heilauttaa kättään ja katsoo luokkaa odottavaisesti. |

| | |
|--|---|
| | <p>Jos vain joku oppilaista toistaa, opettaja sanoo uudestaan "Hello!" ja laittaa käden korvan taakse kuunnellakseen. Miimikon taitojaan käyttäen yritetään saada mahdollisimman moni oppilaista vastaamaan "Hello!"</p> <p>Sitten opettaja ohjeistaa oppilaita kulkemaan luokassa rauhallisesti ja kellon kikkattaessa tervehtimään lähellä olevaa oppilasta sanoen "Hello" eri tyyliillä (kuiskaten, hymyillen, arvokkaasti, jne.).</p> <p>Käydään ringiin ja ope menee ringissä sisäänpäin sanoen "Hello!", kääntyy ja vilkuttaa pois mennessään ja sanoo "Bye, bye!". Mennään kaikki ringissä sisäänpäin sanoen "Hello!", pysähdytään ja käännytään, vilkutetaan ja sanotaan "Bye bye!" Toistetaan muutaman kerran.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Jos luokassa on muita kieliä puhuvia oppilaita, toistetaan heidän tervehdyksiään. Jos joku tietää muita tervehdyksiä, myös niitä toistellaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Ohjataan oppilaat istumaan: "Sit down please", ja näytetään ohjekuvaa taululta. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 2 | Englannin kielen äännetietoisuus |
| Tavoite | Oppilas kuulee lyhyen ja pitkän vokaalin eron |
| Aihe | Äännetietoisuus, lyhyt ja pitkä vokaali |
| Aika | 5–10 min |
| Sisältö | kuunnellaan opettajan sanomia sanoja ja reagoidaan keholla |
| Työtapa | Opettaja sanoo ja oppilaat (toistavat) ja reagoivat. |
| Materiaali/linkit/yms. | Land Ahoy! -materiaali, ilmainen ladattavissa osoitteessa https://www.nmi.fi/kaynnissa-olevat-hankkeet/kielitaito-kuuluu-kaikille/land-ahoy-varhennettua-englantia-esi-ja-alkuopetukseen/ |

| | |
|--|---|
| Opettajan ohjeet | Opettaja selittää, että englanninkin kielessä on lyhyt ja pitkä vokaali ja sen voi kuulla vaikka sanaa ei ymmärräkään. Pitkän kuullessasi levitä kädet levellälle ja lyhyen kuullessasi tuo kädet lähelle toisiaan. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Edetään oppaan ohjeiden mukaan ensin pelkkiä vokaaleita toistellen ja reagoiden (kädet leveälle-lähemmäs toisiaan) opettaja jatkaa sanoilla, joissa on joko lyhyt tai pitkä vokaali, ja oppilaat toimivat oman kykynsä mukaan. Sanoja on materiaalissa paljon, joista voi valita ryhmän mukaan. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Oppilas voi toistaa ja reagoida, vain toistaa tai vain reagoida. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | |

| | |
|---|---|
| TUNNIN OSA 3 | Laulaminen |
| Tavoite | Oppilaat oppivat fraasin "We wish you a Merry Christmas and a Happy new Year!" |
| Aihe | Joulutervehdyksen toivottaminen |
| Aika | 10–15 min |
| Sisältö | Karsittu We wish you a Merry Christmas -laulu |
| Työtapa | Opettaja laulaa tai vaihtoehtoisesti soittaa jostain malliksi alun kappaleesta We wish you a merry Christmas. |
| Materiaali/linkit/yms. | https://www.youtube.com/watch?v=SfkYSP9tgNU |
| Opettajan ohjeet | Sing along, laula mukana. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Toistellaan laulun alusta vain We wish you a merry Christmas, we wish you a merry Christmas, we wish you a merry Christmas and a happy new year -fraasia uudestaan ja uudestaan. Hetken laulamisen jälkeen mietitään mitä sanat tarkoittavat. Lauletaan vielä. Oppilaat voivat olla lattialla lähellä opettajaa, jotta näkevät suun liikkeit. |



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT

| | |
|--|--|
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Mennään kahteen piiriin, liikutaan vastakkaisiin suuntiin laulaen ” We wish you a merry Christmas, we wish you a merry Christmas, we wish you a merry Christmas and a happy new year”. Pysähtyessä kohdataan toisesta piiristä pari, jota tervehditään sanoen ”Hello”, toivotetaan ”Merry Christmas” ja vilkutetaan ”Bye bye”. Piiri pyörii uudestaan ja uudestaan ja uudestaan... |
| Siirtymä seuraavaan osioon | On aika lopettaa. Mitä sanoimmekaan, kun vilkutimme... Bye Bye! |

Eppujen vieraan kielen aloitus: kolme tuntisuunnitelmaa

| | |
|---------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Saara Hyrk-Bernard ja Laura Tsutsunen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppituntien yleiset tavoitteet | Oppia kuuntelemaan englannin kieltä ja rohkaistua käyttämään sitä. |
| 1. oppitunti – Esittäytyminen | |
| Ryhmäkoko | 22 |
| Avainsanoja | Esittely, kuulumisten vaihto, numerot 1–10. |
| TUNNIN OSA 1 | Pehmoeläinlemmikit jaetaan/tuodaan kouluun ja niille pitää keksiä nimi. |
| Tavoite | Oppilas oppii esittelemään itsensä ja kysymään kuulumisia. Opitaan numerot 1–10. |
| Aihe | Pehmolelueläimille pitää keksiä nimet ja opastaa heitä oppimaan englantia. Tällä tunnilla esittäytyminen ja kuulumiset sekä numerot. |
| Aika | N. 15 min |
| Sisältö | Pehmoeläinlemmikit saapuvat luokkaan ja ne adoptoidaan itselle. Jokainen keksii lemmikilleen nyt nimen ja jotta lemmikki oppisi sen sanomaan, pitää sitä opettaa. Oppilaat opettavat lemmikeilleen, miten sanotaan “Hi, my name is...” ja “Hi, nice to meet you!” Voidaan jatkaa fraasilla “How are you?” |
| Työtapa/menetelmät | Ensin opettaja opastaa miten esittäydytään. Tätä toistetaan, kunnes kaikki osaavat sanoa nimensä lemmikille. Sitten vaihdetaan niin, että lemmikit puhuvat omistajalleen ja sanovat nyt upouuden nimensä heille. Tästä laajennetaan niin, että kierretään luokassa esittäytymässä toisille lemmikeille (esim. kun musiikki lakkaa, niin toinen ensin esittäytyy ja sitten toinen) ja puhutaan ns. lemmikin suulla, joka joidenkin kohdalla |

| | |
|--|--|
| | <p>ehkä vähentää jännitystä puhumista kohtaan. Lemmikit kiertävät umpimähkään luokassa omistajiensa edessä.</p> <p>Ajatus on, että harjoitus vaikeutuu hiljalleen, kun rohkeus kasvaa.</p> <p>Toinen kohta lemmikkien opettamisesta voisi olla jatkaa kysymykseen “How are you?” ja siihen vastaus “I’m fine, thank you.” Näillä fraaseilla voi tehdä kierroksen uudelleen ja käydä esittäytymässä nyt oman nimen ja näiden kysymysten kanssa.</p> |
|--|--|

| | |
|--------------|--|
| TUNNIN OSA 2 | |
| | <p>N. 10 min.</p> <p>Harjoitellaan ensin opettajan johdolla numerot 1–10. Opettaja näyttää numeroa ja oppilaat toistavat numeron opettajan perässä.</p> <p>Otetaan lisäksi laululeikki: https://selfy.com/p/PrN8/</p> <p>1–10 numerot ja opetellaan nämä lemmikkien kanssa toistamalla. Lisäksi voidaan ottaa Corners-leikki numeroilla 1–4 ja 5–8. Lisänä kaikki vaihtavat nurkkia, jos sanotaan 9 tai 10.</p> <p>https://selfy.com/p/0B7d/. Tämä on 1–20, mutta niin tarttuva ja lapsista kiva, että voi ottaa tämänkin 1–10 sijaan.</p> <p>Corners-leikki:</p> <p>Nurkat nimetään ensin esim. 1, 2, 3, 4 ja toisella kierroksella 5, 6, 7, 8. Tässä leikissä nimetään nurkat 1, 2, 3, 4 tai 5, 6, 7, 8 englanniksi ja keskelle valitaan yksi oppilas, jonka pitää ensin laskea 1–10 etuperin, ja vaikkapa takaperinkin, kun opitaan enemmän. Keskellä olija pitää silmät kiinni sanoessaan numeron ja muut oppilaat</p> |

| | |
|--|---|
| | siirtyvät sillä välin nurkasta toiseen yrittäen olla jäämättä kiinni. Keskellä olijan sanoessa jonkin numeron numeroista, kaikki siinä nurkassa olleet putoavat pelistä pois ja joutuvat tulemaan keskelle. Voittaja on se, joka pysyy pelissä pisimpään eikä jää kiinni. Oppilaita tulee ohjeistaa liikkumaan hiljaa, ettei keskellä olija kuule minne nurkkaan kukin on matkalla. |
| Materiaali/linkit/yms. | Pehmolelu. Jokainen voi tuoda kotoa oman, jos ei koululta löydy. Numerokortit tai jokin paikka mistä näyttää numerot. |
| Opettajan ohjeet | Toistetaan fraaseja "sit down, please", "stand up please" ja "listen and repeat after me", kun on sen aika. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Harjoitellaan ensin, miten sanotaan "My name is" ja "How are you?" Lisäksi opetellaan hitaasti toistamalla numerot näyttäen numeroa ja nimeämällä se. Oppilaat harjoittelevat yhteisen osuuden jälkeen keskenään: Esimerkiksi musiikin lakatessa esittäytyään lähimmälle henkilölle: "Hi!" "My name is..." "Nice to meet you!" "How are you?" |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Toiminnallisessa tekemisessä ajatuksena on, että jokainen tekee oman parhaansa mukaan ja voi itse eriyttää alaspäin halutessaan. Puhuminen luonnistuu yleensä hyvin ja opettajan pitää olla tarkkana ja tukea ja tsemjata esimerkiksi ujoja oppilaita. |

| | |
|------------------------------------|--|
| 2. oppitunti – Tervehdykset | |
| Avainsanoja | Tervehdykset, vuorokaudenajat |
| Tavoite | Vahvistetaan edellisosion asioita, opitaan tervehdyksiä ja voinnin kysyminen. |
| Aihe | How are you? I'm fine thank you / Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night |
| Aika | 20–25 min |
| Sisältö | Halutaan tietää, mitä pehmoleluille tänään kuuluu. Kohteliaat pehmot haluavat myös oppia tervehtimään englanniksi eri vuorokaudenaikoina. |
| Työtapa | <p>Porinapiiri, tervehdyslaulu, Corners -leikki/tervehtiminen vastakkaisriveissä tai -jonoissa.</p> <p>Porinapiirin periaate: muodostetaan kaksi piiriä, sisä- ja ulkopiiri. Oppilaat ovat piireissä parin kanssa vastakkain. Ulkopiiriläinen aloittaa aina ensin. Pehmolelu kysyy ”How are you?” ja sisäpiiriläisen pehmo vastaa ”I’m fine, thank you.” Open merkistä ulkopiiri siirtyy myötöpäivään yhden askelen eteenpäin, jolloin jokaisella on uusi pari. Sama keskustelu toistetaan ja näin jatketaan, kunnes halutaan vaihtaa paikkoja: ”Pehmonne haluavat vaihtaa paikkaa. He katsovat toisiaan silmiin hymyillen ja vaihtavat paikkoja.”</p> <p>Seuraavaksi kuunnellaan ja lauletaan tervehdyslaulu. Opettaja näyttää kuvakortteja vuorokauden eri ajoista ja mietitään mitä kunakin hetkenä sanottaisiin.</p> <p>Leikitään neljällä tervehdyksellä jo tuttua Corners -leikkiä tai muodostetaan vastakkaisrivit/-jonot. Opettaja näyttää kuvakortilla, mitä tervehdystä kulloinkin käytetään. Merkistä rivit kävelevät vastakkain, pysähtyvät oman parinsa eteen, katsovat silmiin, ja pehmot sanovat toisilleen tervehdyksen. Jatkatavat kulkusuuntaan toisen rivin lähtöpaikalle. Toistetaan sama, voidaan muunnella fraasin sanomista tunnetilalla, dynamiikan tai tempon vaihteluilla tai erilaisella liikkeellä (esim. kävele kyykyssä/varpaillasi/kuin hiiri/karhu jne. pariasi vastaan). Pari saadaan vaihtumaan, kun toisen rivin reunimmainen siirtyy rivinsä toiseen päähän ja muut rivissä olijat siirtyvät yhden askeleen eteenpäin.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Muunnos (Let's Go 3 Opettajan oppaan musiikin kanssa, tai voidaan tehdä ilmankin musiikkia): Good morning -> venytellään / Good afternoon -> kätellään paria tai lähellä olevia / Good evening -> kumarretaan tai nostetaan kuvitteellista hattua / Good night -> haukotellaan.</p> |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Pehmolelu. https://mapleleaflearning.com/songs/sing-and-learn-orange/the-greetings-song/ tervehdyksiä tai vaihtoehtoisesti Let's Go 3 opettajan materiaali, tervehdyslaulu liikkeillä. Kuvakortit: aamu/päivä/ilta/yö.</p> |
| Opettajan ohjeet | <p>Tervehdyksien toistattaminen kohdekielellä, leikkien ohjeet suomeksi.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Tunnin alussa opettaja kertoo fraasin "How are you?". Pehmot voivat kysyä tätä opelta / open pehmolta, jolloin ope toistaa monta kertaa uuden asian (mikäli ei viime kerralla ehditty opetella) "I'm fine, thank you."</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Opettaja auttaa, mikäli kuvakortteja näytettäessä oppilaat eivät muista kyseistä tervehdystä.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | <p>Annetaan oppilaille "salapoliisivihkot", joihin aletaan kerätä englantia osaamattomalle pehmolle tietoa lähinnä piirtäen ja valmiiden kuvien avulla. Esim. "Kirjoita vihkoon kaikki numerot, jotka osaat jo sanoa englanniksi. Opetä ne kotona kotiväellesi, lemmikillesi, unikaverillesi, ystävällesi..." (=suullinen läksy)</p> |

| | |
|---|---|
| 3. oppitunti – Numerot | |
| Tavoite | Mukavan ilmapiirin luominen huumorin ja luottamusharjoituksen avulla. |
| Aihe | Vahvistetaan numeroiden 1–10 osaamista. |
| Aika | 25 min |
| Sisältö | Opettajan pehmoeläin on ehtinyt jo unohtaa joitain numeroita. Halutaan auttaa pehmoa 😊 |
| Työtapa | <p>Liikunnallinen laulu, ”satuhieronta” kaverin selkään.</p> <p>Kuunnellaan ja toistetaan laulun mukana numerot.</p> <p>Annetaan jokaiselle oppilaalle numerokortti, jota ei saa näyttää muille. Numeroagentit lähtevät liikkeelle: Selvitetään pari, jolla on sama numero kiertelemällä luokassa ja kuiskaamalla vastaantulijan korvaan oma numero englanniksi. Kun parit ovat löytyneet, aloitetaan ”numerohieronta”: oppilaat piirtävät tai painavat vuorotellen toistensa selkään sattumanvaraisessa järjestyksessä numeroita 1-10. Toinen arvaa, mistä numerosta on kyse. Taustalle voi laittaa soimaan rentoutusmusiikkia.</p> <p>Opettaja voi myös määrätä parit, mikäli epäilee vieraamman luokkakaverin koskettamisen aiheuttavan liikaa jännitystä.</p> |
| Materiaali/linkit/yms. | https://youtu.be/uGL7xYEVeaY (Sivulta https://www.jackhartmann.com/pages/fun-house) |
| Opettajan ohjeet | Opettaja ohjaa oppilaita kuiskaamaan numeroita, koska open omalla pehmolla on päänsärkyä. 😊 |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Hullutellaan yhdessä lauluun eläytyen. Numerohieronnassa opettaja pitää huolen rauhallisesta tunnelmasta. |
| Opetuksen eriyttäminen | Numerohieronnan voi teettää myös lyijykynän päällä, mikäli toisen koskettaminen sormella tuntuu kiusalliselta. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Seuraavalla tunnilla opitaan kysymään pehmojen ikää: ”How old are you?” |

The Gruffalo, osa 1/5

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Johanna Valokari-Pihlasto |
| Kieli/kielet | Mörkyli-tarina on saatavissa usealla eri kielellä. Se on käännetty jopa 76 kielelle, joihin kuuluvat mm. englanti, saksa, ruotsi, ranska ja norja. Tässä suunnitelmassa on huomioitu englanti kokonaisuuden vuoksi. Sanasto voi vaihdella eri kielten välillä johtuen kirjan loppusointuisesta riimittelystä. Tästä syystä opettajan tulee tarkistaa opettamansa kielen mukaan, mitä tarinan muut keskeiset sanat ovat, eläinsanojen lisäksi. |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Opitaan kuuntelemaan vieraskielistä tarinaa aikuisen lukemana ja kuvien tukemana, vaikkei jokaista sanaa ymmärretäkään. Tutustutaan Mörkyli-tarinaan vieraalla kielellä ja opitaan kohdekielellä tarinan pääeläimet. Integroidaan tarina musiikinopetukseen ja rytmisoittimiin tutustumiseen. Pohditaan myös tarinan opetusta vaikkapa äidinkielellä, jolla tarinaan on myös voitu tutustua jo ennakoon. Oppitunti mahdollistaa motivaation ylläpidon myös taitavimmille ja kaksikielisille lapsille. |
| Oppitunnin aihe | Tarinaan tutustuminen kohdekielellä: Julia Donaldson & Axel Scheffler. 1999: The Gruffalo (en), Der Gruffelo (sa), Gruffalon (ru), Gruffalo (ra), Gruffalo (no). |
| Ryhmäkoko | Mukana voi olla koko luokka, eli n. 25 oppilasta tai vähemmän. |
| Avainsanoja | Kirjallisuus, tarinat, Mörkyli, The Gruffalo, eläimet, luonto, metsä, äänimaailma, soittimet, musiikki varhennetussa kielenopetuksessa, sanaston opettaminen, prosessidraama |
| TUNNIN OSA 1 | Tarinan kuuntelu vieraalla kielellä |
| Tavoite | Opitaan kuuntelemaan vieraskielistä tarinaa kuvakirjan kuvien tukemana. Opetellaan viisi eläintä kohdekielellä. |
| Aihe | Tarinan kuuntelu vieraalla kielellä. |
| Aika | 10–15 min |

| | |
|--|---|
| Sisältö | Mouse, fox, owl, snake, Gruffalo. Muut keskeiset sanat: deep dark wood, lunch, food, roast(ed) fox, house, tea, ice cream, log pile, scrambled (snake). |
| Työtapa/metodit | Lukuhetki kuvakirjaa käyttäen. Aktiivinen kuuntelu. Kuvakortit, eleet, ilmeet. |
| Materiaali/linkit/yms. | Julia Donaldson & Axel Scheffler. 1999: The Gruffalo (en), Der Gruffelo (sa), Gruffalon (ru), Gruffalo (ra), Gruffalo (no). Kirjaa on painettu 76 eri kielellä. Suomeksi Mörkyli. |
| Opettajan ohjeet | Opettaja näyttää kirjaa ja kertoo oppilailleen: "I'll read you a story about a little mouse, who walks through the deep dark wood. Listen and discover what happens, when the quick-thinking mouse comes face to face with other animals. Listen and look at the pictures. Which animals does the mouse meet?" |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Oppilaat kuuntelevat tarinaa joko piirissä, mukavasti istuen tai omien pulpettien ääressä, niin että he näkevät tarinan kuvat joko älytaululta tai kirjasta. Opettaja lukee painottaen aina kunkin eläimen nimeä ja näyttää tarinan kuvia.</p> <p>Kirjan lukemisen jälkeen opettaja kysyy kohdekielellä: "So, which animals did the mouse meet? Tell me the names of these animals in English." Oppilaiden pitäisi vastata / opettaja kertoo: "a fox, an owl, a snake, and a hungry Gruffalo".</p> <p>Jos tässä kohtaa mietitään tarinan opetusta, voi opettaja jatkaa: "The mouse was quick-thinking. How did the mouse survive? What did the mouse do and say?" Tämä voidaan tehdä myös suomeksi, mikäli oppilaat eivät ymmärtäneet tarinan juonta aivan täysin.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Eriyttävänä elementtinä toimivat tarinan omat kuvat, jotka tukevat kaikkien oppilaiden ymmärtämistä. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja kertoo: "We will now learn these animals in English. Then we will make some music: every animal will get a sound of its own." |

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 2 | Eläinten tunnusmerkit rytmisoittimilla äänimaailmaksi |
| Tavoite | Käytetään äänimaailmaa apuna tarinan elävöittämisessä ja opitaan käyttämään eri rytmisoittimia ohjeen mukaan. Opitaan tunnistamaan vieraskielisestä tarinasta oma eläinsana ja merkitsemään se soittimella. |
| Aihe | Opetellaan viidelle eläimelle omat äänimerkit eläinryhmissä: mouse, fox, Gruffalo, owl, snake. |
| Aika | Noin 15 min ryhmäjakoon ja soittimien eläinmerkkien opetteluun. Tarinan lukuun äänimaailmoineen lisää noin 10 min. |
| Sisältö | Oppilaat ryhmittyvät yhden eläinhahmon luo ja opettelevat tunnistamaan ko. eläimen kohdekielellä sekä soittamaan oman eläimen soitinmerkin. |
| Työtapa/menetelmät | Musiikin integroiminen vieraskieliseen tarinaan rytmisoittimilla, opettajaohjoinen ryhmätyöskentely. Opettaja lukee tarinan uudestaan kohdekielellä ja oppilaat luovat äänimaailman. |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Opettajan on täytynyt valmistaa etukäteen joka eläinhahmosta vähintään yksi kuva, tai kuvat on tehty oppilaiden kanssa kuvataiteen tunnilla. Kuva toimii ryhmäjoon apuna. Kuvakortteja saa Gruffalon virallisilta sivuilta: www.gruffalo.com, jossa on:</p> <p>Gruffalo-naamari: https://www.gruffalo.com/gruffalo/files/a8/a8e60451-abad-4467-974f-2cd63b1906c1.pdf</p> <p>Hiiri-naamari: https://www.gruffalo.com/gruffalo/files/cc/cc37b9c4-a1d4-4742-8c55-87e960eb1387.pdf</p> <p>Kaikki tarinan eläinhahmot sorminukkeina: https://www.gruffalo.com/getmedia/b38a7cd0-191a-4757-a896-45936aa4dc12/Gruffalo-activity-sheet.jpg?width=2539&height=3590&ext=.jpg</p> <p>Keskeisimmät 9 sanaa kortteina ovat saatavilla ilmaiseksi rekisteröityneille käyttäjille Teacher's Pet -sivustolta: https://tpet.co.uk/downloads/gruffalo-labels/</p> <p>Rytmisoittimia oppilasryhmän koon mukaan: triangeleita, kapuloita, rumpu, marakasseja/rytmimunia, omat suut huhuiluun.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Opettajan ohjeet</p> | <p>Opettaja jakaa oppilaat eläinryhmiin kunkin kuvakortin alle. Ryhmäjaon voi tehdä myös kysymällä oppilailta, mitä eläintä he itse muistuttavat, tai mikä eläin he haluaisivat olla. Tällöin opettaja huolehtii, että ryhmiin tulee suurin piirtein tasamäärä oppilaita. Mörkyliksi voidaan halutessa päästää vain yksi oppilas. Kunkin eläinryhmän oppilailla on kyseisen eläimen tunnussoitin. Isossa ryhmässä osa voi näyttellä eläintä, jos soittimia ei riitä kaikille. Opettaja käy läpi jokaisen eläinryhmän ja näyttää soittotavan. Soittotapojen kuvaukset alla.</p> <p>”How does a mouse sound?”</p> <p>”How does a fox sound?”</p> <p>”How does an owl sound?”</p> <p>”How does a snake sound?”</p> <p>”How does the Gruffalo sound?”</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Opettaja on valmistanut <u>etukäteen</u> jokaisesta eläimestä kuvakortin ryhmän tunnusmerkiksi ja hakenut oppilasryhmän koon mukaan riittävän määrän soittimia.</p> <p>Opettaja jakaa oppilaat tasaryhmiin ja käydään läpi jokaisen eläimen oma soitinmerkki (ja tarvittaessa kehotoiminta oppilasmäärän mukaan):</p> <p>Hiiri – triangeli. Neljä pientä nopeaa lyöntiä ja tehdään käsillä hiiren korvat.</p> <p>Kettu – kapulat. Kahdeksasosaluonteja kaksi kertaa kaksi ja tehdään kädellä häntä, joka liikehtii.</p> <p>Mörkö – rumpu. Neljä neljäsosaluontia ja vaarallinen ja uhkaava asento kädet koholla.</p> <p>Käärme – marakassi tai rytmimuna. Kaksi iskua ja käärmeistä liikehdintää koko keholla kädet yhdessä pitkinä ylös ojennettuina.</p> <p>Pöllö – omalla suulla huhuillaan kahdesti. Pöllö lehahtaa lentoon, käsillä tehdään siivet.</p> <p>Kun soitinmerkit ja eläinsana ovat oppilailla tiedossa, opettaja aloittaa tarinan luvun alusta. Oppilaita muistutetaan aktiivisesta kuuntelusta: kun tarinassa mainitaan kyseinen eläin, oppilaat soittavat soitintaan sovittulla tavalla. Opettaja voi myös näyttää kädellä eläinryhmille merkin ja rytmin.</p> |

| | |
|--|--|
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Liikkumista tarvitseville oppilaille oman kehon liikkeet eläinmerkiksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja kysyy: "What other animals did you see in the deep dark wood? Did you see any other animals in the deep dark wood?" |
| TUNNIN OSA 3 | Laajennetaan eläin- ja luontosanastoa ja eriytetään tarvittaessa |
| Tavoite | Laajennetaan eläinsanoja viiden päähenkilön ulkopuolelle sekä tarinan muihin luontosanoihin. Opettaja kysyy kohdekielellä: Mitä muita eläimiä näitte tarinassa? Jos käytettävissä on enemmän aikaa, tutkitaan myös muita keskeisiä tarinan sanoja ja luontosanoja, jotka näkyvät kirjan kuvissa. |
| Aihe | Muut (tarinan kuvituksessa näkyvät) eläimet ja luontosanat. |
| Aika | Noin 5–10 min |
| Sisältö | Muut tarinan kuvituksessa näkyvät eläimet ja luontosanat ovat esimerkiksi: a squirrel, a frog, a butterfly, a bird, a bug. Muita sanoja ovat a tree, a bush, a mushroom, a flower, a river, a lake, a rock. |
| Työtapa/metodit | Suullinen, opettajajohtoinen, kuvakortein tai piirtäen. Eriytävässä osassa mahdollisuus toiminnalliseen leikkiin ja digitaaliseen työskentelyyn. |
| Materiaali/linkit/yms. | Eläinkortteja, joissa oltava mukana sammakko, perhonen, lintu ja hyönteinen/ötökkä. Gruffalon virallisilla sivuilla on myös eläintehtävä muihin eläimiin: https://www.gruffalo.com/gruffalo/files/c9/c983bac5-4126-4c4b-9967-b0334b3bd57e.pdf |
| Opettajan ohjeet | Opettajalla on runsaasti kuvakortteja eläimistä, tai hän käyttää Gruffalon virallisilta sivuilta otettua eläintehtävää (ks. Materiaali/linkit/yms. -kohta). Opettaja kyselee kuvia näyttäen: "Did you see any frogs?" Ehdotuksissa on oltava myös muita, tarinassa ei-esiintyneitä eläimiä oikeiden vastausten välissä. Oppilaat reagoivat "Yes, I did!" tai "No, I didn't!" peukuttaen samalla ylös (Yes) tai alas (No). Vaihtoehtoisesti: opettaja alkaa piirtää taululle jotakin eläintä ja oppilaat arvaavat mikä siitä tulee (suomeksi tai kohdekielellä). Sitten yritetään muistella ja todetaan yhdessä kohdekielellä, oliko ko. eläin tarinassa. |

| | |
|--|--|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja syöttää suullisesti kuvien avulla sanastoa kysellen ”Did you see any frogs? Did you see any cats?”, oppilaat ajattelevat aktiivisesti, toimivat peukuttaen Yes/No -vastauksia ja reagoivat kohdekielellä oppien samalla ”Yes, I did. ” ”No, I didn’t” -vastaukset. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Voidaan eriyttää ylöspäin käyttämällä järjestykseen asetettavia tarinakortteja (linkki alla). Samalla oppilas kertoo opettajalle tai muulle ryhmälle mitä tarinassa tapahtui. https://www.tes.com/teaching-resource/gruffalo-story-sequencing-cards-6425689</p> <p>Kaikkien eläinten opettelu on mahdollista myös digitaalisesti Gruffalon virallisilla sivuilla. Pelissä ”Hide and seek” etsitään oikeaa korttia muistipelinomaisesti: https://www.gruffalo.com/in-the-woods/?ReturnUrl=/</p> <p>Voidaan laajentaa teemaa eläinten ääntelyllä. Kynätehtävän aineisto Gruffalon virallisilta sivuilta: https://www.gruffalo.com/gruffalo/files/4a/4aa40371-b6ac-4b9d-8099-3ab4b251fefc.pdf</p> <p>Eläinten ääntelyleikki: Etsi samanlainen eläinparisi! Harjoitellaan ensin kaikkien eläinkorttien ääntelytavat. Jaetaan sitten oppilaille eläinkortti, jossa eläinkuvan lisäksi voi lukea eläimen ääntely. Samaa eläintä jaetaan aina vähintään kaksi korttia eri oppilaille. Korttia ei saa näyttää muille. Oppilaat lähtevät liikkeelle ja äännelevät oman kortin eläimen tavalla. Samalla kuulostellaan, mistä löytyy samanlainen ääntelijä kuin itse. Kun pari on löytynyt, tuodaan kortit opettajalle ja kerrotaan, mikä eläin oltiin.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kerrotaan oppilaille, että seuraavalla kerralla liikuntapainotteisella tunnilla liikutaan kuten nämä eläimet ja opetellaan kertomaan se englanniksi. |

The Gruffalo, osa 2/5: liikuntatunti

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Jenni Schorpp |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Karkeamotoriikan kehittäminen, liikkuvuuden lisääminen, rytmitajun kehittäminen, yhteistoiminnallisuus, yhteisopettajuus, liikekielen havainnointi ja englannin kielen tuottaminen liikkeessä. Numerot 1–10, liikkumisverbejä (8 verbiä), metsän eläinten nimiä (5 eläintä), liikeilmaisu. Tuokiossa aloitetaan helposta ja edetään haastavampaan osioon (Small – Medium – Large). |
| Oppitunnin aihe | Englantia musiikkiliikunnan tukemana, The Gruffalo -sadun hahmoihin tutustuminen. |
| Ryhmäkoko | 6–40 oppilasta (käytettävissä olevasta tilasta riippuen) / 1–2 opetusryhmää. |
| Avainsanoja | Movements (walk, run, jump, hop, skip, tiptoe, hop, fly, stop, slither). Numbers 1–10. The Gruffalo, a mouse, a fox, an owl, a snake, a Gruffalo, a frog. |
| TUNNIN OSA 1 | Small |
| Tavoite | Lämmittely ja verbien kuunteleminen ja toistaminen. Motoriikan kehittyminen, ryhmässä toimiminen (hyppy, yhden jalan hyppy, vaihtoaskel/varsahyppy, varvasastunta). |
| Aihe | The Gruffalo -aamujumppa |
| Aika | 10 minuuttia (liikkumisverbien harjoittelu 5 min + jumppalaulu 5 min). |
| Sisältö | Liikutaan verbilaulun ohjeiden mukaan. Jähmetytään erikoisiin asentoihin, kun kuullaan käsky ”stop”. |

| | |
|---|--|
| Työtapa/menetelmät | Toiminnallinen, opettaja- ja opetusvideojohtoinen. |
| Materiaali/linkit/yms. | Video: "Walking, walking, hop, hop, hop" https://www.youtube.com/watch?v=r6cJB7k6eEk (https://thekiboomers.com/) The Gruffalo -sadun hahmo, joka mukana jumppaamassa. |
| Opettajan ohjeet | Harjoitellaan aluksi liikkeitä esim. taskunopan avulla. Haetaan jokaiselle oma tila. Opettaja kertoo, että verbilaulun sävel on tuttu "Jaakko kulta" ja kaikki saavat laulaa mukana. Jumppaan kuuluu myös liikkeen pysäyttäminen, jolloin jähmetytään patsaaksi. Opetellaan liikkumista tilassa niin, että kukaan ei kosketa toista. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Liikutaan verbilaulun ohjeiden mukaan. Jähmetytään eri asentoihin, kun kuullaan käsky "stop". Opettaja voi hyvin liikkua oppilaiden joukossa ja laulaa mukana. |
| Opetuksen eriyttäminen | Jos lapsella on ongelmia karkeamotoriikassa, voi yhden jalan hyppyt ja hyppelyt (hop ja skip) korvata esim. taputtamalla rytmiä. Samoin, jos lapsella on rajoittava sairaus. Ylöspäin voi eriyttää englannin kielessä niin, että englantia jo osaavat oppilaat sanovat taskunopalla arvotun liikkumisverbin ääneen ja opettaja toistaa yhdessä muun luokan kanssa. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kun tulee viimeinen "stop", oppilaat jähmettyvät. Tämän jälkeen The Gruffalo pyytää oppilaita istumaan paikkaan, josta näkee hyvin seuraavan harjoitteen reitit. |
| TUNNIN OSA 2 | Medium – Large |
| Tavoite | The Gruffalo -sadun eläinhahmojen nimien suullinen tuottaminen, numeroiden 1–10 hyödyntäminen liikkeessä ja liikkumisverbiin oppiminen. Motoristen taitojen kehittyminen; liikkeet vaativat keuhonhallintaa. Keskittyminen ohjeiden kuunteluun ja liikkeiden suorittamiseen. |

| | |
|---|---|
| Aihe | Verbejä ja eläinten nimiä motoriikkaratojen kautta. |
| Aika | 25 minuuttia, josta liikkumista 20 minuuttia. |
| Sisältö | Liikutaan ja toimitaan ohjeiden ja taskunopan kuvan mukaisesti motoradoilla. |
| Työtapa/menetelmät | Vahvasti toiminnallinen. |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Taskunoppia 3–6 kpl (riippuen oppilasmäärästä): Jos taskunoppia ei ole saatavilla, voi hahmon arpoa vetämällä kortin korttiviuhkasta.</p> <p>Eläinhahmokortit: https://www.gruffalo.com/ tai https://fi.pinterest.com/ (varmistathan, että Pinterestistä löytämiesi resurssien omistaja on antanut luvan niiden vapaaseen käyttöön!). Voimistelupatjoja (käärmerata), numerolaattoja/lattiakuvioita (sammakkorata), voimistelurenkaat tai esim. voimistelupenkki (pöllön lento), ylitettäviä/alitettavia esteitä, puomi tai voimistelupenkki ylösalaisin (hiiren varvasastunta).</p> <p>Jos saatavilla hahmot pehmoina/käsinukkeina, ovat ne hyviä ratamerkkejä muistuttamassa siitä, minkä eläimen liike on kyseessä.</p> |
| Opettajan ohjeet | <p>Opettaja(t) laittavat osan radoista välitunnilla/tunnin alussa valmiiksi.</p> <p>Motoradat demonstroidaan oppilaille hyvin, jotta liikkeet tehtäisiin tehokkaasti.</p> <p>Motoradalle pääsee, kun on heittänyt nopalla/vetänyt pakasta eläinhahmon ja sanonut eläimen/hahmon nimen englanniksi (a mouse, a fox, an owl, a snake, a frog, Gruffalo)</p> <p>Kun oppilas on sanonut hahmon nimen, opettaja/ohjaaja sanoo lapselle englanniksi liikkumisverbin: esim. mouse – tiptoe.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Opettajat/ohjaajat avustavat nopanheitto pisteellä. Jos oppilas ei muista eläimen nimeä englanniksi, toistaa hän sen opettajan perässä. Yksi aikuinen valvoo lentorataa, jos käytössä voimistelurenkaat.</p> <p>Oppilaat suorittavat kaikki kuusi rataa vähintään kerran. Jos siis arvonnasta tulee heti uudestaan sama eläin, suoritetaan uusi heitto/arvonta.</p> |

| | |
|--|--|
| | |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Esim. lentorata voi olla helpotettu. Ylöspäin voidaan eriyttää taas englannin kielessä. Lapsi sanoo arvonnassa sekä eläimen että liikkumisverbin itse. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Merkkinä lopettamiselle esim. pilli. Siirrytään sovittuun paikkaan istumaan. |

| | |
|--|--|
| TUNNIN OSA 3 | Medium – Small |
| Tavoite | Liikkuvuuden lisääminen sekä jäsenissä että aivoissa 😊. |
| Aihe | Eläinvenyttely ja pohdinta (Mitä eri liikkumistavat voivat ilmaista?). |
| Aika | 10 minuuttia. |
| Sisältö | Venytellään (esim. sammakon reidet, ketun häntä, hiiren nilkat ja varpaat, pöllön siivet...). Keskustellaan suomeksi siitä, mitä eri liikkumistavat voivat ilmaista (pelkää itse, haluaa pelotella muita, kiire, ilo jne.). |
| Työtapa/metodit | Keskusteleva piiri. |
| Materiaali/linkit/yms. | - |
| Opettajan ohjeet | Opettaja voi itse näyttää venytysliikkeen. Jos keskustellaan vähemmän, voi myös oppilas keksiä erilaisia venyttelyliikkeitä, jotka sopivat eri eläimille. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Istutaan piirissä ja venytellään (ks. yllä). |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Jos ryhmä on englannin kielessä jo edistyneempi, voi venyttelyyn ottaa kehonosat englanniksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Voidaan tehdä myös loppurentoutus, jos aikaa käytettävissä enemmän. |

The Gruffalo, osa 3/5

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Marita Sirkiä |
| Kieli/kielet | Englanti Tuntisuunnitelman osat ovat helposti toteutettavissa myös esimerkiksi saksaksi. |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tavoitteena on <ul style="list-style-type: none"> • harjoitella pari- ja ryhmätyöskentelyä • tutustua englanninkieliseen tarinaan • harjoittaa kuuntelutaitoja • opetella kehonosia, värejä ja muita adjektiiveja • laajentaa kielen hallintaa fraasitason ilmaisuihin (ymmärtäminen, tuottaminen) • tutustuttaa oppilaita pienimuotoiseen draamatyöskentelyyn kielen opiskelun yhtenä työtapana |
| Oppitunnin aihe | The Gruffalo -kirjan kuuntelu osissa, tai vaihtoehtoisesti koko tarinan kuuntelu kerralla. Uppoudutaan tarinan maailmaan, metsään, ja seikkaillaan siellä itsekin. Tarinan sanaston ja fraasien harjoittelu leikkien, laulaen ja lorutellen. Mahdollisuus laajentaa kielen ymmärtämisen ja tuottamisen harjoittelua sanatasolta fraasitasolle. |
| Ryhmäkoko | Aktiviteetit on suunniteltu niin, että ne soveltuvat niin pienen, keskisuuren kuin suurenkin luokan kanssa toteutettaviksi. |
| Avainsanoja | Prosessidraama, The Gruffalo, Mörkyli Kehonosia: tusks, claws, teeth, jaws, knees, toes, nose, eyes, tongue, back Värejä: orange, black, purple Muita adjektiiveja: terrible, knobbly, turned-out, poisonous |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 1 | Scene 1: Tapaaminen ketun kanssa |
| Tavoite | Sanojen kuuntelu ja oma tuottaminen, sanojen haltuun ottaminen: Kehonosat: tusks - claws - teeth - jaws Adjektiivi: terrible Mahdollisuus laajentaa fraasitason harjoitteluun ja fraasien haltuun ottoon. |
| Aihe | Seikkaillaan kuvakirjatarinan siivittämänä metsässä, tavataan metsän eläimiä. Opetellaan tarinan tukemana kehonosia ja adjektiiveja. |
| Aika | Ohjeellinen kesto: 15 min. Opettaja voi itse päättää, miten pitkä tarina- ja toimintatuokio on, ja kuinka monta vaihtoehtoista aktiviteeteista toteutetaan. |
| Sisältö | Hiiri tapaa metsässä Ketun. Kuunnellaan tarina ja uppoudutaan tarinan maailmaan. Harjoitellaan tarinassa esiintyvää sanastoa ja fraaseja. |
| Työtapa/metodit | Ensin luetaan (esim. äidinkielen tunnilla) Mörkyli suomeksi lapsille. Haluttaessa sisällytetään aktiviteetteja tarinankerrontaan. Tämän jälkeen luetaan tuokiona tarinaa englanniksi ja sisällytetään mukaan aktiviteetteja. Tarina voidaan lukea myös kokonaan yhdellä kertaa englanniksi ja sen jälkeen siirtyä harjoittelemaan eri kohtausten sanastoa toiminnallisesti. Ehdotus: Jokainen tarinatuokio aloitetaan siten, että opettaja lukee kirjan <i>alusta uudelleen</i> (englanniksi) aina seuraavaan, uuteen kohtaukseen asti. |
| Materiaali/linkit/yms. | 1) Kirjan voi tilata edullisesti (alle 10 €) netistä. 2) Mörkylin omat nettisivut: www.gruffalo.com Sivustolla on esimerkiksi kivaa kynä ja paperi -puuhaa, värityskuvia, tarinan hahmot sorminukkeina, muistipelikorttipohjat, kuvat Mörkylin kehonosista, ohjeet ja materiaalit oman Mörkyli- tai Hiiri-naamion askartelemiseen ja paljon muuta. Tarinan hahmot ja esimerkiksi Mörkylin kehonosat voi heijastaa luokan taululle tästä osoitteesta. |

Opettajan ja oppilaiden toiminta

Valitse kehonosien harjoitteluun aktiviteetteja näistä:

Minä olen monsteri -leikki

Opettajalla on isot A4-kokoiset kuvat tarinan ensimmäisessä kohtaamisessa (Hiiri ja Kettu) esiin tulevista kehonosista (tusks, claws, teeth, jaws). Opettaja näyttää yhtä kuvaa kerrallaan oppilaille ja sanoo kyseisen kehonosasan englanniksi. Oppilaat toistavat sanan ja samalla näyttelevät olevansa monstereita, jotka esittelevät omaa kyseistä kehonosaansa monsteri-ilmein ja -elein.

Tutkimusmatkailija, luonnontieteilijä -leikki

Heijastetaan mammutin/dinosauruksen/hain/villisian kuva luokan seinälle.

Oppilaat istuvat paikoillaan ja tekevät käsillään itselleen kiikarit silmiensä eteen.

Opettaja sanoo kehonosan englanniksi (tusks/claws/teeth/jaws) ja oppilaat, eli tutkimusmatkailijat/luonnontieteilijät, katsovat käsikiikareillaan kuvan eläimen kyseistä kehonosaa ja toistavat englanninkielisen sanan. Kunkin sanan ääneen sanomisen jälkeen opettajakin vielä lopuksi näyttää kuvasta kyseistä kehonosaa, jolla varmistetaan, että kaikki katselivat oikeaa kehonosaa.

Leikkiä voidaan laajentaa fraasitasolle. Opettaja kehottaa oppilaita: "Look at his tusks!" jne., vaihtoehtoisesti opettaja kysyy oppilailta: "Can you see his tusks?", jonka jälkeen oppilaat katsovat käsikiikareillaan kyseistä kehonosaa ja vastaavat: "Yes, I can!"

Hirmuisen hurja "Tusks and claws, teeth and jaws" -loruttelu

Koska claws ja jaws ovat riimipari, lorutellaan yhdessä, seisten:

"Tusks and claws, teeth and jaws", samalla toimitaan:

Tusks -> tehdään itselle sormin suun eteen isot torahampaat

Claws -> näytetään omista sormista hurjia kynsiä, sormet hurjassa asennossa

Teeth -> irvistäen näytetään omat hampaat

Jaws -> kosketetaan omia leukaperiä, irvistäen

Opettaja loruttelee sanat englanniksi, oppilaat voivat taitojensa mukaan yhtyä lorutteluun.

Loruttelua voidaan laajentaa fraasitasolle sanomalla koko Mörkylin kuvaus tarinakirjasta, samalla toimien yllä mainitulla tavalla:

He has terrible tusks, and terrible claws,
And terrible teeth in his terrible jaws.

Kootaan Mörkyli taululle -leikki

Heijastetaan/piirretään taululle pelkistetty kuva Mörkylistä, pelkin ääriivoin. (Onnistuu esim. siten, että heijastaa taululle Gruffalon kuvan osoitteesta gruffalo.com, piirtää taululle kuvan ääriiviat, sitten sulkee nettisivun kuvan.)

Leikataan lapsille kartongista yksittäisiä Mörkylin hampaita, kynsiä, torahampaita ja kahdet leukaperät (kartongista 90 asteen kulmat tai vastaavat).

Jokainen lapsi saa yhden perushampaan/yhden torahampaan/yhden kynnen/yhden leukaperän. Jos lapsia on vähän, voi heille antaa useamman kartonkipalan eli hampaan/torahampaan/kynnen/leukaperän.

Kootaan yhdessä Mörkyli valmiiksi taululle. Opettaja sanoo: "Teeth!" Sitten kaikki lapset, joilla on kartonkipalahammas, kiinnittävät hampaat taululle Mörkylin suuhun sinitarralla. Sitten opettaja sanoo: "Tusks!", jolloin kaikki lapset, joilla on torahammaskartonkipala, kiinnittävät oman kartonkipalansa taululle Mörkylin suuhun jne.

Tämän voi toteuttaa myös isolle paperille. Paperin voi jättää luokan seinälle tarinan käsittelyn ajaksi.

Aktiviteetin voi toteuttaa myös fraasitasolla. Opettaja voi kysyä lapsilta: "Where are all his teeth?" Oppilaat, joilla on kartonkihammas, vastaavat: "Here!" ja vievät hampaat taululle. Tehdään näin hampaiden, torahampaiden, kynsien ja leukaperien kanssa.

ADJEKTIIVI *terrible* (ja aiemmin opetellut kehonosat):

| | |
|---|--|
| | <p>Kun kehonosia on harjoiteltu, harjoitellaan adjektiivia <i>terrible</i>.</p> <p>Valitse adjektiivin harjoitteluun aktiviteetteja näistä:</p> <p><u>Kauhistele hirvittävää monsteria -leikki</u></p> <p>1) Valitaan esim. neljä vapaaehtoista oppilasta, jotka ovat monstereita.</p> <p>2) Vapaaehtoisille monstereille osoitetaan yksi kehonosa kullekin: tusks/claws/teeth/jaws. Yksi monsteri kerrallaan esittelee hurjan kehonosansa muille oppilaille. Oppilaat kauhistuvat hurjaa monsteria ja huutavat yhdessä: "Terrible!", tai pidemmin: "Terrible tusks!/Terrible claws!/Terrible teeth!/Terrible jaws!", tai vielä pidemmin: "He has terrible tusks/claws/teeth/jaws!"</p> <p><u>Hurjat eläinkuvat -tuokio</u></p> <p>Heijastetaan luokan seinälle isoja kuvia erilaisista eläimistä (kuten mammutti/dinosaurus/norsu/virtahepo/hai/karhu). Katsotaan yhtä kuvaa kerrallaan. Opettaja osoittaa kuvasta kehonosaa (tusks/claws/teeth/jaws) ja sanoo kehonosan englanniksi. Oppilaat näyttävät kauhistunutta ja huudahtavat yhteen ääneen: "Terrible!", tai pidemmin: "Terrible jaws!/Terrible tusks!/Terrible claws!/Terrible teeth!"</p> <p><u>Kehonosatoruttelu ja -läpsyttely</u></p> <p>Fraasitason harjoittelu. Lorutellaan koko tarinakirjan kohtausten (hiiri ja kettu) loru englanniksi, samalla läpsytellen rytmiä käsin reisiin ja yhteen. Käsiä voi myös läpsytellä ristiin – tai vaikka vieressä istuvan reidelle.</p> <p>He has *terrible *tusks, and *terrible *claws, And *terrible *teeth in his *terrible *jaws.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | <p>Yllä olevista vaihtoehdoista voi valita suppean (sanatason) tai laajan (fraasitason) kieliharjoitteluversion. Eriyttäminen onnistuu myös esim. siten, että kaikki lapset osallistuvat fyysiseen toimintaan, mutta sanojen/fraasien sanomiseen ei pakoteta (kuunteluun keskittyvä oppilas oppii <i>tulkitsemaan</i>)</p> |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | sanojen/fraasien merkityksiä). Ylöspäin voidaan eriyttää myös esim. siten, että vapaaehtoiset oppilaat esittävät leikkien kysymyksiä muille englanniksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Mikäli osion 1 jälkeen on käsittelyssä yhden tai useamman päivän tauko, kokoaa opettaja käsitellyn tarinapätkän tiivistämällä suomeksi, mitä tarinassa tähän mennessä on tapahtunut sekä kertoo, mitä seuraavan tarina- ja toimintatuokion aikana tapahtuu: <i>Hiiri on tavannut Ketun ja oveluutensa ja kekseliäisyytensä ansiosta säästynyt Ketun suuhun joutumiselta. Ensi kerralla Hiiri tapaa metsäpolulla Pöllön, joka sekin haluaa Hiiren vatsansa täytteeksi. Hiiri kuitenkin taas nokkelana keksii keinon, jolla pääsee pälkähästä: Mörkylin kuvailuhan se jälleen Pöllönkin säikäyttää.</i> Näin herätetään lasten mielenkiinto seuraavaa tarinatuokiota kohtaan. |
| TUNNIN OSA 2 | Scene 2: Tapaaminen pöllön kanssa |
| Tavoite | Sanojen kuuntelu ja oma tuottaminen, sanojen haltuun ottaminen: Kehonosat: knees – toes – nose Adjektiivit: knobbly – turned-out – poisonous Mahdollisuus laajentaa fraasitason harjoitteluun ja fraasien haltuun ottoon. |
| Aihe | Seikkaillaan kuvakirjatarinan siivittämänä metsässä, tavataan metsän eläimiä. Opetellaan tarinan tukemana kehonosia ja adjektiiveja. |
| Aika | Ohjeellinen kesto: 15 min. Opettaja voi itse päättää, miten pitkä tarina- ja toimintatuokio on, ja kuinka monta vaihtoehtoisista aktiviteeteista toteutetaan. |
| Sisältö | Hiiri tapaa metsässä Pöllön. Kuunnellaan tarina, uppoudutaan tarinan maailmaan ja siellä harjoitellaan tarinassa esiintyvää sanastoa ja fraaseja. |
| Työtapa/menetelmät | Opettaja lukee tarinan alusta kohtaukseen 2 (tapaaminen Pöllön kanssa) asti. Sitten harjoitellaan toisen kohtauksen sanastoa toiminnallisesti. Mukaan voidaan haluttaessa ottaa osion 1 sanastoa. |

| | |
|---|---|
| | Halutessaan opettaja voi myös lukea koko tarinan läpi ja sitten palata lasten kanssa harjoittelemaan kohtauksen 2 sanastoa toiminnallisesti. |
| Materiaali/linkit/yms. | Samat kuin osiossa 1 yllä. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p><i>Valitse kehonosien harjoitteluun aktiviteetteja näistä:</i></p> <p><u><i>Kehonosatoruttelu ringissä</i></u></p> <p>1) Lorutellaan tarinan Hiiren äänellä ja liikehditään pienen pienin hiirimäisin elein: “Knees, toes, nose, *clap*, *clap*, *clap*”, samalla kosketetaan kyseisiä kehonosia.</p> <p>2) Lorutellaan tarinan Ketun äänellä ja liikehditään kettumaisen viekkain elein: “Knees, toes, nose, *clap*, *clap*, *clap*”, samalla kosketetaan kyseisiä kehonosia.</p> <p>Opettaja näyttää mallin, oppilaat yhtyvät tekemiseen ja lorutteluun.</p> <p><u><i>Valokuvaa Mörkylin kehonosa käyttämällä zoomia -leikki</i></u></p> <p>Mörkylin kehonosien kuvia eri seinillä, yksi kullakin: knees, toes, nose.</p> <p>Opettaja sanoo kehonosan englanniksi, oppilaat kääntyvät kyseistä kuvaa kohti. Oppilaat ovat luonnonvalokuvaajia ja ottavat valokuvan kyseisestä kehonosasta mielikuvituskamerallaan. Koska Mörkylin lähelle ei kannata mennä, käyttävät lapset kameran zoomia.</p> <p>Lopuksi purku: Vapaaehtoiset lapset voivat patsastyöskentelynä esitellä ottamansa valokuvan muille: He asettautuvat jäätyneinä paikalleen, näin näyttäen, millainen valokuvattu Mörkyli oli, painottaen kuvattua kehonosaa. Opettaja voi esitellä valokuvan yksinkertaistetulla englannilla, luonnollisesti keskittyen kehonosasanoihin.</p> <p><u><i>Kopsuttele polvia, hipsuttele varpaita, nöpsäytä nenää -leikki</i></u></p> <p>Lapset pareittain. Opettaja sanoo kehonosan englanniksi, oppilaat laittavat kyseiset kehonosat kiinni kaverin vastaavaan kehonosaan. Esim. “knees” -> Oppilaat laittavat polvet vastakkain, kiinni kaverin</p> |

polviin. Vapaaehtoiset oppilaatkin voivat sanoa kehonosia englanniksi, käskyksi muille. Toki voidaan ottaa myös kaksi eri kehonosaa yhdistettäväksi, esim. "Knees and toes!"

Tutkimusmatkailija/eläintieteilijä esittelee museovieraille kuvaa Mörkylistä -leikki

Gruffalon kuva heijastettu luokan seinälle. Opettaja tai joku oppilas sanoo kehonosan (knees/toes/nose) englanniksi ja joku oppilaista (eli eläintieteilijä) tulee kuvasta osoittamaan kyseistä kehonosaa. Mukaan voidaan ottaa myös osion 1 kehonosat (tusks/claws/teeth/jaws).

Voidaan käyttää myös kysymyslauseita: "Where are his knees/toes? Where is his nose?" Oppilas voi kehonosaa osoittaessaan sanoa: "Here!" Museovieraat ihastelevat sanoen esimerkiksi: "Oh, wow!" tai kauhistelevat sanoen: "Oh, terrible!" tai laajemmin: "Oh, they are terrible!"/"Oh, it is terrible!" Mukaan voidaan ottaa myös osion 1 kehonosat (tusks/claws/teeth/jaws).

Roolimerkkinä voidaan käyttää esimerkiksi eläintieteilijän silmälasia ja karttakeppiä, kenties tutkijan takkia myös.

Heitä hernepussia -leikki

Lapset seisovat piirissä. Piirin keskellä lattialla on suurennetut kuvat (A4) Mörkylin polvista, varpaista ja nenästä. Kutakin kehonosakuva on monella eri paperilla. Kuvat kiinnitetään lattiaan sinitarralla. Lapsille annetaan hernepussit, yksi kullekin. Opettaja tai vapaaehtoinen oppilas sanoo kehonosan englanniksi, kaikki lapset heittävät hernepussinsa kyseistä kehonosaa esittävän kuvan päälle.

Mukaan voidaan ottaa myös osion 1 kehonosat (tusks/claws/teeth/jaws).

ADJEKTIIVIT KNOBBLY, TURNED-OUT, POISONOUS:

Kun kehonosia on harjoiteltu, harjoitellaan adjektiiveja knobbly, turned-out, poisonous.

Valitse adjektiivien harjoitteluun aktiviteetteja näistä:

Varpunen

| | |
|---|--|
| | <p><u>Tunnustele! Varo! Ihmettele! -leikki</u></p> <p>Opettaja tuo luokkaan 1) nyppyläisen esineen (kuten nyppyhansikas, nyppyllinen pannunalunen/pallo tai vastaava), 2) tyhjän, jännän pullon, jonka kylkeen on kiinnitetty myrkyllisyydestä kertova symboli sekä 3) jotakin, jonka avulla voidaan opetella adjektiivi turned-out -> esimerkiksi kuva Gruffalon varpaista.</p> <p>a) Istutaan ringissä lattialla. Opettaja lähettää 1) nyppyläisen esineen kiertämään ringissä lapselta lapselle. Samalla hän sanoo: "knobbly" ja sivelee esineen pintaa. Esineen vastaanottava lapsi sivelee pintaa ja sanoo vuorostaan: "knobbly". Esine kiertää oppilaalta oppilaalle. 2) Opettaja lähettää myrkkysymbolilla merkityn pullon kiertämään ringissä ja ojentaessaan pullon eteenpäin sanoo: "poisonous". Oppilaat toimivat samalla tapaa. Opettaja lähettää 3) kuvan jostakin, joka esittää ulospäin kääntyneitä varpaita (esim. kuva Gruffalon varpaista) ja sanoo: "turned-out toes". Oppilaat toimivat samalla tapaa.</p> <p>b) Esineet asetetaan lattialle, ringin keskelle. Opettaja sanoo "knobbly/poisonous/turned-out", oppilaat osoittavat kyseistä esinettä, samalla toistaen sanan englanniksi. Aktiviteettia voidaan laajentaa fraasitasolle siten, että opettaja ottaa yhden esineen kerrallaan käteensä, näyttää sitä oppilaille ja kysyy: "Is this knobbly? / Is this poisonous? Are these toes turned out?" Oppilaat vastaavat: "Yes, it is. / No, it isn't." tai "Yes, they are!". Vapaaehtoiset oppilaatkin voivat esittää muille näitä kysymyksiä.</p> <p>c) Laitetaan yllä mainitut esineet pahvilaatikoihin, jokainen omaansa. Yksi oppilas kerrallaan saa tulla tunnustelemaan pahvilaatikon sisällä olevaa esinettä, näkemättä sitä. Opettaja (tai oppilas) kysyy: "Is it knobbly?" Oppilas vastaa: "Yes, it is. / No, it isn't." Isommassa lapsiryhmässä lapsia voidaan aktivoida siten, että kutakin pahvilaatikkoa pitää käsissään yksi oppilas. He voivat valita, kenen luo menevät pahvilaatikkonsa kanssa, sitten tuolle oppilaalle esitetään edellä mainittu kysymys.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | <p>Yllä olevista vaihtoehdoista voi valita suppean (sanatason) tai laajan (fraasitason) kieliharjoitteluversion. Eriyttäminen onnistuu myös esim. siten, että kaikki lapset osallistuvat fyysiseen toimintaan, mutta sanojen/fraasien sanomiseen ei pakoteta. Ylöspäin voidaan eriyttää myös esim. siten, että vapaaehtoiset oppilaat esittävät leikkien kysymyksiä muille englanniksi.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Siirtymä seuraavaan osioon</p> | <p>Mikäli osion 2 jälkeen on käsittelyssä yhden tai useamman päivän tauko, kokoaa opettaja käsitellyn tarinapätkän tiivistämällä suomeksi, mitä tarinassa tähän mennessä on tapahtunut sekä kertoo, mitä seuraavan tarina- ja toimintatuokion aikana tapahtuu:</p> <p><i>Hiiri on tavannut metsäpolulla Ketun ja Pöllön, joista kumpikin yritti viekoitella Hiiren mukaansa. Ne olisivat syöneet Hiiren suuhunsa, mikäli Hiiri olisi lähtenyt niiden matkaan. Hiiri on kuitenkin ollut ovela ja säikäyttänyt Ketun ja Pöllön tiehensä kuvailemalla hirmuista Mörkyliä, jota on menossa tapaamaan. Seuraavalla kerralla Hiiri kohtaa Käärmeen. Mahtaako Hiiri jälleen pelastaa nahkansa? Saako se säikäytettyä Käärmeenkin tiehensä? Sen saamme tietää ensi kerralla.</i> Näin herätetään lasten mielenkiinto seuraavaa tarinatuokiota kohtaan.</p> |
| <p>TUNNIN OSA 3:</p> | <p>Scene 3: Tapaaminen käärmeen kanssa</p> |
| <p>Tavoite</p> | <p>Sanojen kuuntelu ja oma tuottaminen, sanojen haltuun ottaminen:</p> <p>Kehonosat: eyes – tongue – back Värit: orange – black – purple</p> <p>Mahdollisuus laajentaa fraasitason harjoitteluun ja fraasien haltuun ottoon.</p> |
| <p>Aihe</p> | <p>Seikkaillaan kuvakirjatarinan siivittämänä metsässä, tavataan metsän eläimiä. Opetellaan tarinan tukemana kehonosia ja adjektiiveja.</p> |
| <p>Aika</p> | <p>Ohjeellinen kesto: 15 min.</p> <p>Opettaja voi itse päättää, miten pitkä tarina- ja toimintatuokio on, ja kuinka monta vaihtoehtoista aktiviteeteista toteutetaan.</p> |
| <p>Sisältö</p> | <p>Hiiri tapaa metsässä Käärmeen. Kuunnellaan tarina, uppoudutaan tarinan maailmaan ja siellä harjoitellaan tarinassa esiintyvää sanastoa ja fraaseja.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Työtapa/menetelmät</p> | <p>Opettaja lukee tarinan alusta kohtaukseen 3, tapaaminen Käärmeen kanssa, asti. Sitten harjoitellaan kolmannen kohtauksen sanastoa toiminnallisesti. Mukaan voidaan haluttaessa ottaa myös osion 1 ja/tai 2 sanoja.</p> <p>Halutessaan opettaja voi myös lukea koko tarinan läpi ja sitten palata lasten kanssa harjoittelemaan kohtauksen 3 sanastoa toiminnallisesti.</p> |
| <p>Materiaali/linkit/yms.</p> | <p>Samat kuin osiossa 1 yllä.</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p><i>Valitse kehonosien harjoitteluun aktiviteetteja näistä:</i></p> <p><u><i>Eläimet laulavat kehonosista</i></u></p> <p>Melodia: “Pää, olkapää, peppu, polvet, varpaat” -laulu. Lauletaan ilman säestystä. Laulun sanoina ovat tarinan kohtauksen (Hiiri ja Käärme) kehonosasanat:</p> <p style="padding-left: 40px;">“Eyes, tongue and back and eyes, back and eyes. Eyes, tongue and back and eyes, back and eyes and Eyes, and tongue and back and eyes, Eyes, tongue and back and eyes, Back and eyes.”</p> <p>Kosketetaan laulettaessa kyseisiä kehonosia. Kieltä tietysti vain osoitetaan, ei kosketa. Lapset yhtyvät taitojensa mukaan lauluun.</p> <p>Laulua voidaan laulaa myös tarinan eläimiä matkien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • piipittäväällä Hiiren äänellä, samalla nöpsäyttäen eri kehonosia pienin, hiirimäisin liikkein • viekkaalla Ketun äänellä, samalla läpsäyttäen eri kehonosia kettumaisen joustavin liikkein • huhuilevalla Pöllön äänellä, samalla sipaisten eri kehonosia pöllön siiven liikeitä matkien • sihisevällä Käärmeen äänellä, samalla koskien eri kehonosia luikertelutyylisiin |

Hyppelen metsän kivillä -leikki

Eläintieteilijä on käynyt valokuvaamassa metsän eläimiä. Hän on ottanut paljon lähikuvia eläinten kauniista silmistä, pörröisistä selistä, sinisistä ja punaisista kielistä. Kun eläintieteilijä illan tullen oli lähdössä kuvineen takaisin tutkimushuoneeseensa, nousi metsään voimakas tuuli ja vei mennessään kaikki eläintieteilijän hienot kuvat! Auta eläintieteilijää keräämään tuulen pois puhaltamat kuvat! Se onnistuu hyppimällä kiville, joilla kuvat ovat.

Hyppylaatat luokan lattialle. Laatat esittävät metsän kiviä. Kuhunkin laattaan on kiinnitetty pieni kuva jostakin eläimen kehonosasta (silmät/kieli/pörröinen selkä). Kuvat voi kiinnittää esim. laittamalla kuvan päälle kuvaa isomman palan kontaktimuovia.

1) Oppilaat asettuvat jonoon laattarivin alkuun (vrt. ruutuhyppely). Opettaja hyppii ensin laatalta laatalle ja sanoo kyseisen laatan esittämän kehonosan englanniksi. Sitten on lasten vuoro hyppiä. Opettaja – ja kenties jo lapsikin yhdessä opettajan kanssa – sanoo kyseisen laatan kehonosan englanniksi.

2) Lapset istuvat ringissä lattialla, kehonosakuvalaatat asetetaan ringin keskelle (yksi laatta kutakin kehonosakuva kohti, tai vaihtoehtoisesti 2–3 kuvalaattaa kutakin kehonosaa kohti).

Valitaan 2–4 vapaaehtoista oppilasta hyppimään laatoille ringin keskelle. Opettaja/oppilaat sanovat kehonosia (eyes/tongue/back) englanniksi, ringin keskellä olevat lapset hyppivät kyseistä kehonosaa esittävän laatan päälle, samalla mielellään toistaen kyseisen kehonosasan englanniksi.

Kun kaikki oppilaat ovat hyppineet kivien päällä (kohta 1 ja/tai 2 yllä) ja sanoneet kehonosasanoja ääneen, keräävät lapset kuvat yhteen, jotta ne voidaan palauttaa eläintieteilijän valokuvalaatikkoon.

VÄRIT ORANGE, BLACK, PURPLE:

Valitse värien harjoitteluun aktiviteetteja näistä:

Opettaja laulaa eläinten väreistä -tuokio

Opettajalla on pehmolelueläimiä tai eläinkäsinukkeja (ihannetapauksessa metsän eläimiä): oranssi (yksi tai monta), musta (yksi tai monta), violetti (yksi tai monta).

1) Pehmolelut asetetaan pöydälle, ja opettaja laulaa värilaulun lapsille:

Melodia: Jänis istui maassa

Sanat: Orange, black and purple, purple, purple

Orange, black and purple,

Orange, black and purple, purple, purple, purple.

Kunkin värin sanoessaan opettaja nostaa kyseisen värisen pehmolelun/käsinuken ylös. Lapset voivat yhtyä lauluun.

2) Annetaan kullekin oppilaalle/vaihdellen eri oppilaille yksi pehmolelu/käsinukke (värit orange, black, purple) kullekin. Lauletaan yllä oleva laulu, ja kunkin värin kohdalla oppilaat, joilla on kyseisen värinen pehmolelu, nostavat pehmolelunsa hetkeksi ilmaan.

Hiiren kaverit piilosilla -leikki ja laulu väreistä

Metsän eläimet ovat piilosilla ja Hiiri kavereineen etsii heitä.

Opettaja on piilottanut oransseja, mustia ja violetteja pehmoleluja/käsinukkeja (metsän eläimiä) eri puolille luokkaa. Opettaja kehottaa oppilaita (eli hiiriä) pareittain etsimään luokasta oranssin pehmon/käsinuken, sitten mustan pehmon ja lopuksi violetin pehmon. Yksi pari kerrallaan lähetetään matkaan kehotuksella: "Find an orange animal/a black animal/a purple animal!" Lapset liikkuvat luokassa hiiren hiljaa, hiiren tavoin. Löydetyt pehmoeläimet kerätään kaikki yhteen paikkaan. Hiirille voidaan askarrella leikkiä varten hiiren korvat esim. kartongista.

| | |
|---|--|
| | <p>Kun kaikki piilosilla olleet eläimet on löydetty, lauletaan yhdessä piirissä istuen värilaulu, ja kunkin värisanan kohdalla osoitetaan jotakin kyseisen väristä pehmolelua/käsinukkea, jotka on koottu piirin keskelle lattialle. Laulun sanat ja melodia yllä ("Opettaja laulaa eläinten väreistä -tuokio").</p> <p>Aktiviteettia voidaan haluttaessa laajentaa: Opettaja nostaa yhden pehmolelun/käsinuken kerrallaan lattialta, näyttää sitä lapsille ja kysyy: "Is this/he/she purple?" Lapset vastaavat yhdessä: "Yes!/No!" tai pidemmin: "Yes, it/he/she is!/No, it/he/she isn't!" Ryhmän taitotasosta riippuen vapaaehtoiset lapsetkin voivat nostaa hahmoja ja kysyä: "Is this/he/she black?"</p> <p><u>Hiiren kaverisynttäritarjoilut -leikki</u></p> <p>Mörkyli-kirjan Hiirellä on synttärät. Hän keräilee metsästä erivärisiä taikapähkinöitä synttäratarjoiltaviksi. Auta Hiirtä pähkinöiden etsimisessä!</p> <p>Opettaja on piilottanut eri puolille luokkaa muoviluvahasta/taikataikinasta tai vastaavasta pyöriteltyjä värillisiä pähkinöitä (vaihtoehtoisesti pähkinöinä voidaan käyttää esim. jonkin kuulapelin kuulia): oransseja, mustia ja violetteja. Lapset etsivät pähkinöitä pareittain. Opettaja lähettää kunkin työparin vuorollaan matkaan, sanoen: "Find an orange nut!/Find a black nut!/Find a purple nut!" Löydettyään kyseisen värisen pähkinän lapset tuovat sen juhlatarjoilutarjottimelle. Samalla he saavat opettajalta uuden etsintäkäsken, uuden värin. Kun kaikki pähkinät on löydetty, ihastellaan niitä yhdessä tarjottimelta ja huudahdetaan: "Oh, wow! Happy birthday, Mouse!"</p> <p>Leikkiä voidaan haluttaessa laajentaa ja laulaa Hiirelle onnittelulaulu englanniksi. Heijastetaan juhlan sankarin kuva taululle.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | <p>Yllä olevista vaihtoehdoista voi valita suppean (sanatason) tai laajan (fraasitason) kieliharjoitteluversion. Eriyttäminen onnistuu myös esim. siten, että kaikki lapset osallistuvat fyysiseen toimintaan, mutta sanojen/fraasien sanomiseen ei pakoteta. Ylöspäin voidaan eriyttää myös esim. siten, että vapaaehtoiset oppilaat esittävät leikkien kysymyksiä muille englanniksi.</p> |
| <p>Siirtymä seuraavaan osioon</p> | <p>Opettaja tekee suomeksi yhteenvedon kaikesta tähän menneessä tapahtuneesta sekä valottaa tulevaa: <i>Hiiri on tavannut metsäpolulla Ketun, Pöllön ja Käärmeen, joista jokainen tahtoi syödä Hiiren suuhunsa. Hiiri on kuitenkin ovela pikku kaveri ja on juksannut jokaista eläintä vuorollaan kertomalla hurjasta</i></p> |

Varpunen

Mörkylistä, jota on menossa tapaamaan. Seuraavaksi Hiiri tapaakin kauhukseen ihka oikean Mörkylin, jonka ei oikeasti uskonut edes olevan olemassa!

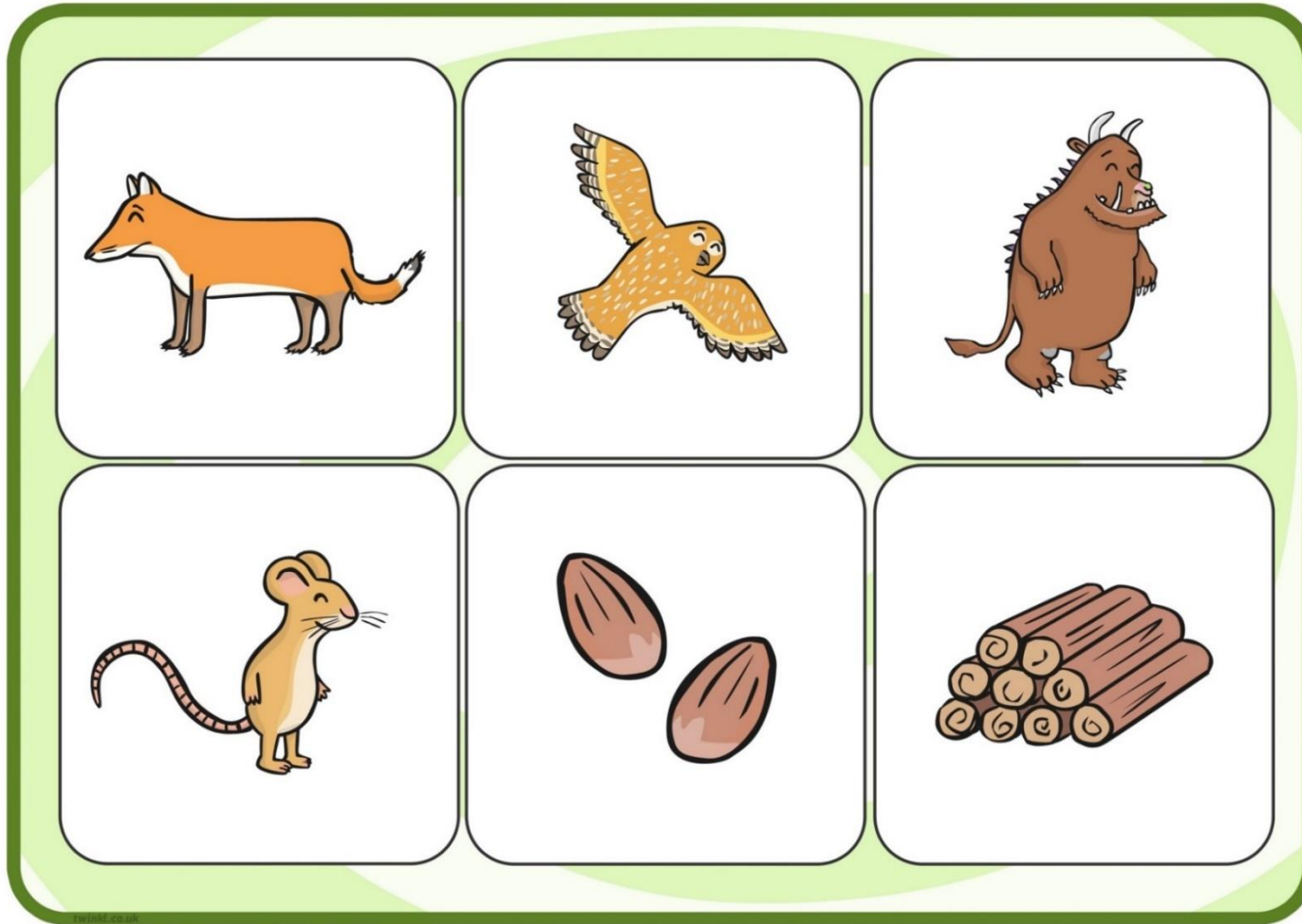
The Gruffalo, osa 4/5

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Birgit Tikkanen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Aktivoida lapsia leikkimään englannin kielellä. |
| Oppitunnin aihe | Gruffalo osa 4/5 |
| Ryhmäkoko | Kokonainen/puolikas luokka, ryhmäkoolla ei sinänsä merkitystä. |
| Avainsanoja | Gruffalo, pihaleikit, metsäleikit King of colours: värit – numerot Picture path |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Kerrata opittua englanninkielistä sanastoa leikkien (mouse, fox, owl, snake, Gruffalo, blue, orange, purple, red, green, white, black, numbers 1–10) |
| Aihe | King of colours |
| Aika | 10–15 min |
| Sisältö | Lapsille tuttu Värikuningas-leikki englanniksi käyttäen Gruffalo-sadun sanastoa, eli lasten kanssa on aiemmin luettu ja käsitelty satua. |
| Työtapa/metodit | Leikki ulkona tai retki lähimetsään, jossa leikitään sopivalla aukiolla. |
| Materiaali/linkit/yms. | Gruffalo-kirja luettu aiemmin. Värikortit ja tarvittaessa Gruffalo-kuvakortit (liitteenä alempana): Paljon erilaista materiaalia löytyy myös Googlestä hakusanalla ”Gruffalo”. Muistathan ennen materiaalien käyttöä varmistaa, että niiden tekijä on sallinut materiaalien vapaan käytön! |

| | |
|---|---|
| <p>Opettajan ohjeet</p> | <p>Opettaja ohjeistaa leikin alkuun. Leikki on varmasti kaikille tuttu Värikuningas, mutta askelet ovat nyt Gruffalo-kirjan eläinten askeleita:</p> <p>Mouse step – pikkuinen puolen jalan askel Fox step – kengän mittainen askel Owl step – hyppy eteenpäin Snake step – normaali askel Gruffalo step – jättiaskel</p> <p>Ennen leikkiä kerrataan vielä värikorteilla käytettävät värit (blue, orange, purple, red, green, white, black). "Now we play the king of colours game. Who wants to be a king?"</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Opettaja valitsee ensimmäisen kuninkaan ja leikkijät asettuvat riviin jonkin matkan päähän kuninkaasta. Kuningas sanoo jonkin värin, numeron ja Gruffalo-sadun eläimen englanniksi: esim. "Black one owl step" ja leikkijät, joilla on mustaa vaatteissaan hyppäävät yhden hypyn eteenpäin. Riippuen kuninkaan rohkeudesta käyttää englantia voidaan leikkiä helpottaa käyttämällä eläinten kuvia. Tällöin kuningas näyttää valitsemansa eläimen kuvaa ja sanoo black, two. Leikkijä, joka ensimmäisenä pääsee niin lähelle kuningasta, että koskettaa tätä, on seuraava kuningas.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | <p>Leikkijät voidaan jakaa myös useampaan ryhmään, jolloin keskittyminen paranee ja useampi pääsee vuorollaan kuninkaaksi.</p> |
| <p>Siirtymä seuraavaan osioon</p> | <p>Voidaan siirtyä seuraavaan leikkiin, jos käytettävissä on koko oppitunti. Tai voidaan ottaa leikki seuraavalla kerralla.</p> |

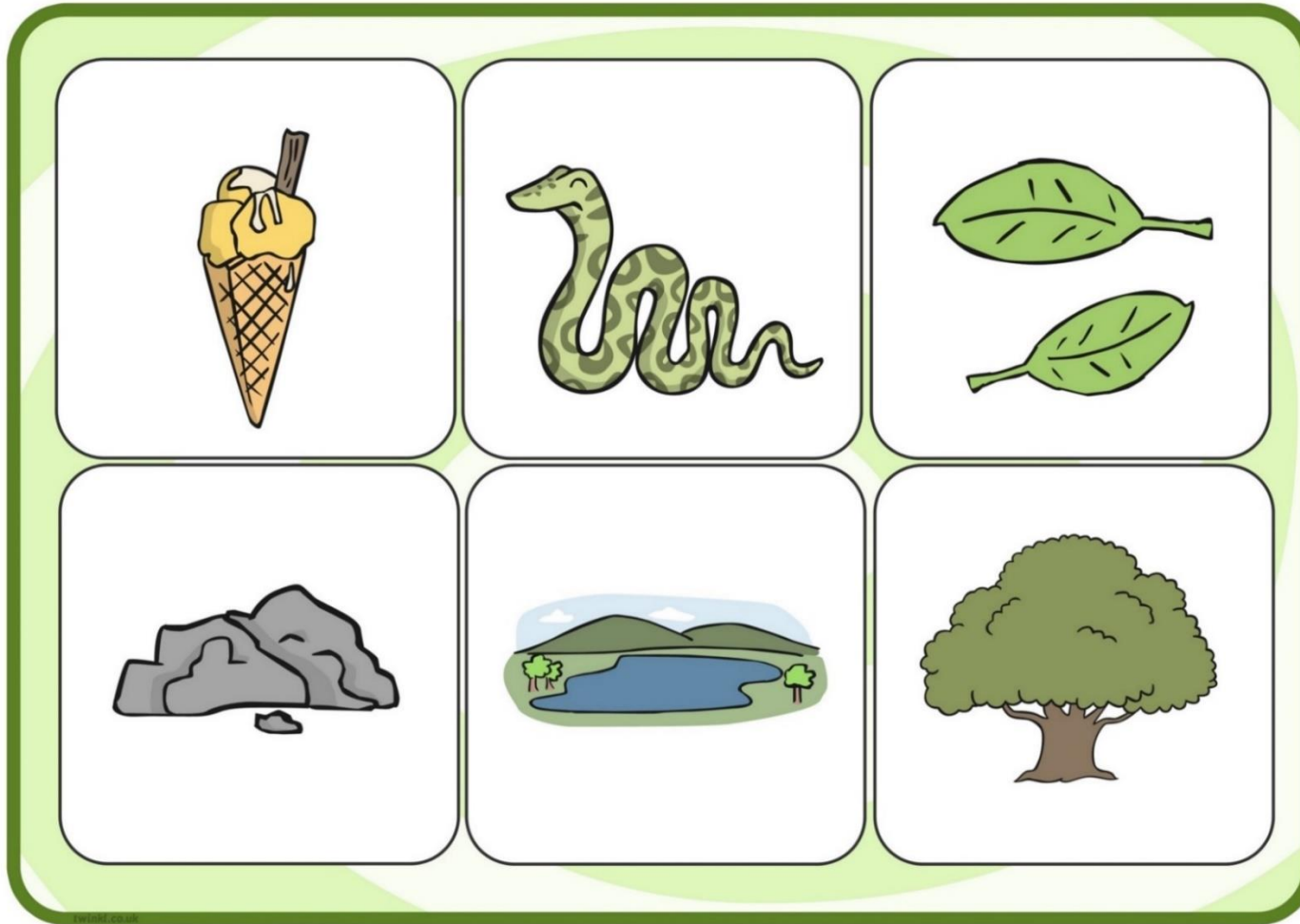


Varpuunen





Varpuunen





Varpuksen

ice cream

twinkl.co.uk

snake

twinkl.co.uk

leaves

twinkl.co.uk

rocks

twinkl.co.uk

lake

twinkl.co.uk

tree

twinkl.co.uk



Varpunen

fox

twinkl.co.uk

owl

twinkl.co.uk

gruffalo

twinkl.co.uk

mouse

twinkl.co.uk

nuts

twinkl.co.uk

logs

twinkl.co.uk

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Kerrata Gruffalo-satuun liittyviä sanoja/asioita. |
| Aihe | Gruffalo-vihjerata |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | Metsätehtävät |
| Työtapa | Parityöskentely pihassa/metsässä vihje- ja kuvakorttien kanssa. |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Vihjekortit suomeksi (kääntöpuolella voi olla vastaussana englanniksi) esim:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eläin, jolla on valkoinen hännänpää (fox) 2. Eläin, joka huhuilee öisin (owl) 3. Suuri ja pelottava olento, jolla on hurjat hampaat (Gruffalo) 4. Pieni eläin, jolla on pitkä häntä (mouse) 5. Eläin, jolla ei ole jalkoja ja siksi se luikertelee (snake) 6. Hiiren herkkuruoka (nuts) 7. Harmaa ja erittäin kova aine (rocks) 8. Siinä voi uida kesällä (lake) 9. Kasvaa puissa (leaves) 10. Niitä on paljon metsässä (tree) <p>Gruffalo-kuvista tehdyt 10 kuvan paperit ja lyijykynät.</p> |
| Opettajan ohjeet | <p>Opettaja on käynyt edeltä kiinnittämässä puihin vihjekortit. Opettaja jakaa oppilaat pareihin, joista ainakin toinen osaa jo hieman lukea. Opettaja antaa pareille kymmenen kuvan paperin ja lyijykynän. Oppilaat ohjeistetaan lukemaan huolellisesti vihjeet ja merkitsemään vihjeen numero paperilla olevan kuvan viereen. Vain yksi pari saa olla samaan aikaan yhdellä vihjekortilla ja vihjeet voivat kiertää missä tahansa järjestyksessä. Kun kaikkiin kuviin on löytynyt oikea vihje, oppilaat tuovat paperinsa opettajalle tarkastettavaksi.</p> |

| | |
|--|---|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja lähettää oppilaat pareittain etsimään kortteja, ja oppilaat tuovat lopuksi vastauksensa tarkistettavaksi. Valmiit parit voivat muita odotellessaan leikkiä metsässä. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Jatkossa voidaan lisätä englannin kieltä ja haastetta leikkimällä kuvilla "Guess what animal I am thinking of" -leikkiä. Kymmenen Gruffalo-kuvaa on levitettyinä lattialle ja oppilaat istuvat kuvien ympärillä piirissä. Opettaja antaa pienen vinkin englanniksi, esim. "I have a long tail", "I can fly" jne. Oppilaat valitsevat oikean kuvan ja sanovat eläimen englanniksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja kertoo, että vaihdamme leikkiä ja ohjeistaa seuraavan leikin. |

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Aktivoida oppilaita laskemaan ja käyttämään Gruffalo-sadun sanoja englanniksi. |
| Aihe | Gruffalo's picture path. |
| Aika | 10–15 min |
| Sisältö | Uuden leikin "Gruffalo's picture path" opettelu. |
| Työtapa | Joukkuepeli metsässä, pihalla tai luokassa. |
| Materiaali/linkit/yms. | Edellä olleet Gruffalo-sadun kuvat A5- tai A4-koossa laminoituina. 10–12 kuvaa/joukkue ja joka joukkueelle iso noppa. |
| Opettajan ohjeet | <p>Opettaja kertoo, että "This game is called Gruffalo's picture path".</p> <p>Opettaja kerta oppilaiden kanssa kuvien englanninkieliset sanat: mouse, fox, owl, snake ja Gruffalo. Oppilaiden taitotason mukaan voidaan ottaa myös kuvat: nuts, leaves, tree, lake, logs, rocks ja ice cream.</p> <p>Opettaja kertoo leikin säännöt:</p> <p>Laminoidut kuvat asetetaan jonoon polulle (jos leikitään metsässä) sattumanvaraisessa järjestyksessä. Joukkueen ensimmäinen heittää noppaa ja leikkijät sanovat nopan osoittaman luvun englanniksi. Mikäli noppaa heittänyt oppilas on saanut luvuksi esimerkiksi neljä, siirtyy hän kuvajonoa neljä askelta eteenpäin</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>samalla kun kaikki laskevat englanniksi one-two-three-four. Lapset sanovat englanniksi neljännen kuvan (esim. "fox") ja noppaa heittänyt kääntää kuvan nurin päin. Seuraava leikkijä heittää noppaa ja siirtyy englanniksi laskien nopan silmäluvun verran eteenpäin käännetystä fox-kuvasta alkaen. Taas sanotaan yhdessä englanniksi kuva, johon leikkijä päätyi. Leikkijä kääntää kortin nurin päin ja joukkueen seuraava heittää noppaa. Kun leikkijät ovat päässeet kuvajonon päähän, suunta kääntyy takaisin päin, kunnes kaikki kuvat on käännetty. Paluumatkalla saattaa käydä niin, että kuva, johon kuuluisi jäädä onkin jo käännetty. Tällöin heittovuoro siirtyy seuraavalle.</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Opettaja voi jakaa oppilaat esim. neljän hengen ryhmiin seuraavasti: opettaja on varannut pikkukuvat 4 x mouse, 4 x fox, 4 x owl, 4 x snake ja 4 x Gruffalo. Hän jakaa sekoitetut kuvat oppilaille ja he etsivät oman ryhmänsä sanomalla kuvansa eläimen englanniksi.</p> <p>Kun ryhmät ovat muodostuneet, opettaja jakaa laminoidut kuvat ja nopan kullekin ryhmälle sekä auttaa ryhmät leikin alkuun. Kun leikki on uusi, voi olla helpompaa, että on vähemmän ryhmiä ja ryhmissä on tällöin enemmän lapsia.</p> <p>Lapset toimivat leikin sääntöjen mukaan yhdessä englanniksi laskien ja kuvien sanoja toistaen. Opettaja kiertelee auttamassa ja kannustamassa.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | <p>Leikistä voidaan tehdä haastavampi, jos käytetäänkin kuvia ja sanoja teeth, jaws, tusks, claws, nose, eyes, tongue, knees ja toes.</p> |

The Gruffalo, osa 5/5

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Pikke Syrjä-Väisänen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Kirjallisuuteen tutustuminen, sadun kuuntelu. |
| Oppitunnin aihe | Gruffalo-satu |
| Ryhmäkoko | Luokka |
| Avainsanoja | Gruffalo, satu, nurkkaleikki |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Sadun kuuntelu ja osallistuminen. |
| Aihe | The Gruffalo -tarinan elävöittäminen ja leikkiminen. |
| Aika | 45 min |
| Sisältö | Satuun eläytyminen ja osallistuminen aktiivisesti. |
| Työtapa/menetelmät | Kuuntelu, osallistuminen, leikki. |
| Materiaali/linkit/yms. | Gruffalo-satukirja, väreystehtävät ja naamiot. Naamiot: https://www.sparklebox.co.uk/previews/9751-9775/sb9752-gruffalo-masks.html Väreyskuva: https://i.pinimg.com/originals/09/ad/1c/09ad1cd71ddede1028d4a309084cd880.jpg |
| Opettajan ohjeet | Opettaja lukee sadun. Satu luetaan uudestaan, ja vapaaehtoiset oppilaat saavat esittää hahmoja naamareiden avulla. Muistellaan sadun eläimet, ja leikitään nurkkaleikkiä tunnin loppuksi. |

| | |
|--|---|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja lukee satua ja vapaaehtoiset lapset osallistuvat sadun esittämiseen. Kaikki osallistuvat nurkkaleikkiin. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Kirjaan The Gruffalo - 20th Anniversary (2019) kuuluu myös paperinuket. Lapset voivat kerrata sadun halutessaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Siirretään kalusteita niin, että mahdollisesti leikkimään nurkkaleikkiä. |

| | |
|---|---|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Sadun hahmojen tunnistaminen ja sanojen oppiminen. |
| Aihe | Nurkkaleikki |
| Aika | 5–10 min |
| Sisältö | Leikkiminen, aktiivinen osallistuminen. |
| Työtapa | Leikki |
| Materiaali/linkit/yms. | Gruffalo-sadun hahmot. |
| Opettajan ohjeet | Neljään nurkkaan laitetaan kuvat Gruffalo-sadusta (oppilaat saavat valita kuvat). Vapaaehtoinen oppilas menee luokan keskelle ja laskee silmät kiinni englanniksi kymmeneen. Oppilaat menevät valitsemaansa nurkkaan kuvan luokse. Laskun jälkeen oppilas sanoo jonkin nurkassa olevan hahmon nimen. Nurkassa olevat lapset ”putoavat pelistä pois” eli siirtyvät laskijoiksi keskelle. Lapsiryhmä laskee silmät kiinni uudestaan ja lapset vaihtavat paikkaa uuteen nurkkaan. Valitaan yhdessä nurkan hahmo, joka sanotaan. Nurkassa olevat tippuvat pois. Leikkiä jatketaan niin kauan, kun leikkijöitä on jäljellä enää muutama. Silloin on sääntönä, että kaikki valitsevat oman nurkkansa, eivätkä mene yhdessä samaan. Leikkiä jatketaan, kunnes jää vain yksi leikkijä jäljelle. Leikki voidaan aloittaa silloin alusta. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja valitsee vapaaehtoiset oppilaat ja valvoo leikkimisen sujumista. |

Ankkatarina: Duck – leikkiohjeet

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti. Täydennysosa saksa. Materiaalia myös ruotsiksi. Sovellettavissa muihinkin kieliin. |
| Juoni | Kerrotaan tarinaa ankasta nimeltä Duck, joka kaipaa vähän hellyyttä ja huolenpitoa. Miten Duck oppisi pitämään itsestään hyvää huolta? Opettajalla voi olla ankka tai muu hahmo, esimerkiksi pehmolelu tai kumiankka. Tuntisuunnitelmakokonaisuudessa käytetään esimerkkinä englannin kieltä. Lisämateriaalia on tarjolla saksan varhentamiseen. |
| Kokonaisuudet | Jokaiseen kokonaisuuteen on oma ohjeensa. Ohjeella voi toteuttaa monta opetustuokiota joka aiheesta. Esimerkit innostavat toivottavasti opettajaa laajentamaan tarinaa ja kehittämään Duckin tarinaa myös eri aihepiireihin. Paketissa on nämä aihekokonaisuudet: tervehtiminen ja esittäytyminen, sää, pukeutuminen, ruoka ja kehonosat. |
| Leikki (aakkosjärjestyksessä) | Leikkiohjeet |
| Bingo | Bingoa voi pelata perinteisten numeroiden lisäksi esimerkiksi vieraan kielen sanoilla, väreillä, kellonajoilla, välimerkeillä, nuottien aika-arvoilla, jne. Bingon vetäjänä voi toimia oppilas tai opettaja. Työrauha säilyy hyvin, kun bingoa tehdään ”Agenttibingo” – pokerinaama täytyy säilyttää koko ajan, eikä välissä saa kommentoida omaa edistymistään mitenkään. Saa ainoastaan huutaa ”BINGO!” kun bingo valmistuu. |
| Corners | Kuvakortit asetetaan luokassa eri puolille, luokan nurkkiin. Samat kuvat kannattaa laittaa taululle näkyville. Esimerkiksi hedelmiä opetellessa valitaan ”puutarhuri” (vapaaehtoinen), joka valitsee, millä tänään herkutellaan. Hän seisoo taululla olevien kuvien edessä eikä saa kurkkia, mihin muut oppilaat liikkuvat. Opettaja laskee englanniksi kolmeen ja sinä aikana muut valitsevat jonkin nurkista ja menevät seisomaan kuvakortin lähelle. Toistetaan taululla kuvakorteissa olevat hedelmät ääneen ja pyydetään puutarhuria valitsemaan yksi. Hän voi osoittaa sanaa tai sanoa sen ääneen. Sen kuvakortin luona olevat oppilaat ”pääsevät kotiin syömään” (putoavat pelistä pois). Sama puutarhuri voi jatkaa tai valitaan ”kotiin päässeistä” uusi puutarhuri. Lasketaan uudestaan kolmeen ja oppilaat vaihtavat nurkkaa haluamansa hedelmän luo. Puutarhuri valitsee hedelmän ja sen luona seisovat oppilaat pääsevät kotiin syömään. Peliä |

| | |
|--------------------------|---|
| | jatketaan, kunnes kaikki ovat päässeet kotiin tai kun opettaja päättää pelin. Peliä voi nopeuttaa vähentämällä nurkat esimerkiksi kahteen. Toimii kaikenlaisilla sanoilla ja kuvakorteilla. |
| Eläytyvä puhe | Luetaan opeteltavia sanoja eläytyen, erilaisilla äänillä tai tyyliellä. Esimerkiksi iloisesti, surullisesti, vihaisesti, hiljaa, kovaäänisesti, unisesti, nälkäisesti, laulamalla, huhuilemalla, seisten, kyykyssä, pulpetin alla, silmät kiinni, kieli ulkona suusta jne. Ope ja ankkat näyttävät mallia. Toistoa tulee runsaasti. |
| Hatchi patchi | Tarvitaan tuoleja tai muita paikan merkkejä, esim. jonkinlaisia läpysköjä, joilla voidaan seistä. Oppilaat asettuvat paikoille piiriin katse piirin keskelle. Paikkoja on yksi liian vähän. Kyselijä asetetaan piirin keskelle. Kyselijä sulkee silmät ja ope valitsee esim. olkapäälle koskettamalla, kuka on hatchi patchi. Kyselijä alkaa tervehtiä piirissä istujia "Hello!" (tai esim. kysymällä nimeä) ja kaikki vastaavat "Hello!" (tai esim. "My name is Emma"). Kun kyselijä kysyy hatchi patchiksi valitulta, tämä ei vastaakaan "oikein", vaan esim. "My name is hatchi patchi" tai pelkkä "hatchi patchi" tai vaikkapa "PÖÖ!", jos näin on sovittu. Kaikkien pitää vaihtaa mahdollisimman nopeasti paikkaa, eikä omalle paikalle saa istua (tai mennä seisomaan). Myös kysyjä yrittää löytää istumapaikan (seisomapaikan) ja ilman paikkaa jäänyt on seuraava kysyjä. |
| Hedelmäsalaatti | Oppilaat istuvat ringissä tuoleilla, yksi keskellä ilman tuolia. Keskellä olija sanoo esimerkiksi "(I like apples", jolloin kaikki, jotka myös pitävät omenoista, vaihtavat paikkaa, ja keskellä olija koittaa päästä istumaan. Jos sanotaan "fruit salad" (Hedelmäsalaatti!), kaikki vaihtavat paikkaa. Toimii myös muilla sanoilla. |
| Hot – cold | Leikitään avaimen piilotusta esim. vaatekappaleilla. Opetellaan sanat "cold, cool, warm, hot". Toinen parista laittaa silmät kiinni ja seisoo seinään päin tai menee ulos luokasta. Toinen parista piilottaa luokkaan pipon, huivin tai muun vaatekappaleen. Piilottaja antaa vinkejä: cold, cool, warm, hot (kuumenee lähestyessä piiloa). |
| Kauppaleikki | Ostetaan vaatteita, ruokia tms. Harjoitellaan sanomaan "Please" ja "Thank you". Ostokset voivat olla tavaroita (esim. nukenvaatteita, leikkiruokaa) tai kuvakortteja. Voidaan eriyttää ylöspäin ottamalla hinnat jne.). |
| Laiva on lastattu | Valitaan tietyn aihepiirin asioita, joita luetellaan vuorotellen: "laiva on lastattu banaaneilla, omenoilla, jne." |
| Muistipeli | Muistipeli opeteltavista sanoista. Toimii myös ihmismuistipelinä. Yksi (tai useampi) menee luokan ulkopuolelle ja opettaja jakaa oppilasta parit. Luokassa olevat saavat luvan kanssa lysähtää pulpetin päälle, |

| | |
|------------------------------------|---|
| | ja ulkopuolelle jäänyt palaa luokkaan. Muistipelikortteina oleville oppilaille voidaan jakaa kuvakortit muistin tueksi. Etsijät "kääntävät" ihmiskortteja koputtamalla olkapäähän, ja yrittää löytää parit. |
| Musiikin mukaan liikkuminen | Liikutaan luokassa musiikin tahtiin ja kun musiikki loppuu, esim. tervehditään jotakuta lähellä olevaa englanniksi "Hello!" |
| Myrkkysieni | Asetetaan esim. hedelmäkuvakortit taululle. Pareittain tai ryhmittäin valitaan yksi etsijä, joka menee käytävään tai seisoo paikassa, josta ei näe taululle. Pari tai muut oppilaat valitsevat yhden kortin, joka on "myrkytetty". Korttia kannattaa osoittaa, ettei etsijä tiedä, mikä kortti on valittu. Pyydetään etsijää "hedelmäostoksille". Etsijä tulee taulun luo ja osoittaa hedelmiä vuorotellen. Sanotaan yhdessä englanniksi ääneen etsijän osoittamat hedelmät. Kun etsijä osoittaa "myrkytettyä" hedelmää, huudetaan "poison!" ja pelivuoro päättyy. Toimii kaikilla kuvakorteilla. |
| Pikatreffit | Tehdään sisä- ja ulkopiiri, jossa jokaisella on pari. Ollaan kasvokkain, kätellään ja tervehditään. Ulkopiirissä seisovat siirtyvät samaan suuntaan seuraavan oppilaan kohdalle ja taas kätellään ja tervehditään. Näin mennään, kunnes on päästy takaisin alkuperäisen parin luo. Sitten voidaan ottaa uusiksi vielä toiseen suuntaan! |
| Pyykkinaru | Oppilaat jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmilla joukkueilla on pyykkinaru ja pyykkipoikia. Opettaja jakaa oppilaille molempiin joukkueisiin numerolaput ykkösestä eteenpäin. Opettaja sanoo jonkun numeron englanniksi: "Three" ja jonkin vaatekappaleen "a hat". Molemmista joukkueista se, jolla on numerolapussa 3, etsii nukenvaatteista hatun ja tulee ripustamaan sen pyykkinarulle. Nopein joukkue saa pisteen. |
| Satuhieronta | Esimerkiksi satuhieronta säätilasanoilla. Pyydetään parilta lupa koskea selkään. Sitten tehdään parille vesisadetta (sormilla ylhäältä alas), lumisadetta (sormenpäillä taputellaan), pilvistä säätä (kämmenillä painellaan selkään) ja auringonpaistetta (kämmenillä silitetään isossa kaaressa yläselkää). Pari voi sanoa, mistä säätilasta on kyse, esim. Rainy / It's rainy. |
| Tervehdyskierros | Istutaan ringissä lattialla ja jokainen tervehtii ankkaa englanniksi. Ankka kiertää oppilaalta toiselle. Lattialla lähemmäs ringissä istuminen on turvallista, jokainen saa tervehtiä vuorollaan ja ope auttaa, jos oppilas ei jännitykseltä muista, mitä pitäisi sanoa. |

Ankkatarina: Duck – osa 1: Tervehdykset

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti (sovellettavissa muihinkin kieliin) |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tervehdysten harjoittelu tai kertaaminen. |
| Oppitunnin aihe | Ankkakaveri Duck tutustuu apulaisiinsa. |
| Ryhmäkoko | Opetusryhmä |
| Avainsanoja | Hello, My name is, How are you, I'm good, duck, storyline hei, tervehtiminen, oman nimen kertominen, ankka, tarina |
| Tavoite | Tervehdysten, oman nimen kertomisen ja kuulumisten kyselyn harjoittelu. |
| Aihe | Ankkahahmo Duck tutustuu apulaisiinsa. |
| Aika | 1+ oppituntia |
| Sisältö | Erilaisia leikkejä tervehdysten harjoitteluun. |
| Työtapa/menetelmät | Valitse yksi tai useampi opetusryhmällesi sopiva harjoitus yhden tunnin ajaksi. Tässä suositusjärjestys. Peli-ohjeet liitteessä. <ol style="list-style-type: none"> 1. Eläytyvä puhe 2. Tervehdyskierros 3. Musiikin mukaan liikkuminen 4. Pikatreffit 5. Hatchi patchi |
| Materiaali/linkit/yms. | https://supersimple.com/song/hello/ Musiikin mukaan liikkumista (teht. 3) varten esim. "I am a gummy bear" -laulu tai muuta sopivaa musiikkia. |

| | |
|--|---|
| Opettajan ohjeet | Kerrotaan tarinaa ankasta nimeltä Duck, joka kaipaa vähän hellyyttä ja huolenpitoa. Miten Duck oppisi pitämään itsestään hyvää huolta? Opettajalla voi olla ankka tai muu hahmo, esimerkiksi pehmolelu tai kumiankka. Kysytään, voisivatko oppilaat opettaa Duckille itsestä huolehtimisen taitoja. Ensimmäisen oppitunnin tarkoitus on tutustuttaa Duck apulaisiinsa ja opettaa Duck tervehtimään ihmisiä rohkeasti ja kohteliaasti. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Tavoitteena on rohkaista oppilaita puhumaan mahdollisimman paljon englantia. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opetusryhmästä riippuen oppitunnilla voidaan harjoitella vain pelkkää Hello! tai esim. Good morning! -tervehdystä tai pidempää fraasia tai paria sellaista, esim. Hello! How are you? My name is... Tehtäviä voidaan käyttää myös aiemmin opitun kertaamiseen, koska ankkakaveria ei ole tavattu aiemmin. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kun Duck on tutustunut oppilaisiin, päätetään lähteä ulos leikkimään. Ensin pitää kuitenkin selvittää, millainen sää on. |

Ankkatarina: Duck – osa 2: Sää

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti (sovellettavissa muihinkin kieliin) |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Säätilojen harjoittelu. |
| Oppitunnin aihe | Ankkakaveri Duck tutustuu sääasioihin. |
| Ryhmäkoko | Opetusryhmä |
| Avainsanoja | How's the weather? Millainen sää on? duck, weather, storyline, sunny, cloudy, rainy, snowy, hot, cold, warm ankka, sää, tarina, aurinkoinen, pilvinen, sateinen, luminen, kuuma, kylmä, lämmin |
| Tavoite | Sääsanaston harjoittelemisen, sään kysyminen. |
| Aihe | Ankkahahmo Duck tutustuu sääasioihin. |
| Aika | 1+ oppituntia |
| Sisältö | Erlaisia leikkejä sääsanojen harjoitteluun. |
| Työtapamenetelmät | Valitse yksi tai useampi opetusryhmällesi sopiva harjoitus oppitunnillesi. Peliohjeet liitteessä. 1. Eläytyvä puhe 2. Corners 3. Myrkkysieni 4. Satuhieronta 5. Liikutaan säätiloja kuvaavalla tavalla 6. Hatchi patchi |
| Materiaali/linkit/yms. | https://supersimple.com/song/how-the-weather/ |

| | |
|--|---|
| | Sääkortit liitteenä. |
| Opettajan ohjeet | Jatketaan tarinaa ankkakaveristamme. Duck ei ole oikein osannut varautua säähän. Opetetaan Duckille eri säätilat. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Tavoitteena on rohkaista oppilaita puhumaan mahdollisimman paljon englantia. Luokassa voidaan tutkia ja sanallistaa säätila joka päivä esimerkiksi osana aamurutiineja. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opetusryhmästä riippuen oppitunnilla voidaan harjoitella vain pelkkiä sääsanoja tai sään kysymistä. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kun Duck on tutustunut säätilaan, mietitään, mitä pitäisi pukea päälle, jotta ulkona olisi mukava leikkiä. Seuraavalla oppitunnilla harjoitellaan vaatteita. |

Ankkatarina: Duck – osa 3: Pukeutuminen

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti (sovellettavissa muihinkin kieliin) |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Vaatesanojen harjoittelu |
| Oppitunnin aihe | Ankkakaveri Duck oppii, mitä kannattaa pukea ulos päälle, että ei tule kylmä. |
| Ryhmäkoko | Opetusryhmä |
| Avainsanoja | duck, clothes, put on, shoes, scarf, hat, jacket, hurry up, storyline ankka, vaatteet, pue, kengät, huivi, hattu, takki, pidä kiirettä, tarina |
| Tavoite | Vaatesanojen harjoittelu, esitellään käskymuodot Let's go outside ja Put on. |
| Aihe | Duck ja vaatteet |
| Aika | 1+ oppituntia |
| Sisältö | Erilaisia leikkejä vaatteiden harjoitteluun. |
| Työtapa/metodit | Valitse yksi tai useampi opetusryhmällesi sopiva harjoitus yhden tunnin ajaksi. Tässä suositusjärjestys. Peliohjeet liitteessä. <ol style="list-style-type: none"> 1. Laululeikki (kts. materiaalinkki: Put on your shoes) 2. Eläytyvä puhe 3. Musiikin mukaan liikkuminen 4. Parin komentaminen: Käsketään paria esim. pukemaan tietty vaate päälle. 5. Aamurutiinit: Tutkitaan päivän säätila ja puetaan Duck (paperinukke, liitteissä) sään mukaan. 6. Pyykinaru 7. Hot – cold |

| | |
|--|--|
| Materiaali/linkit/yms. | <p>https://supersimple.com/song/put-on-your-shoes/ Musiikin mukaan liikkumista (teht. 3) varten esim. "I am a gummy bear" -laulu tai muuta sopivaa musiikkia. Materiaalilinkit: Kuvakortit lauluun liittyen https://supersimple.com/free-printables/put-on-your-shoes-flashcards/ Erillisenä liitteenä myös Duck-paperinukke ja hänen vaatteensa. Erillisenä liitteenä myös Duck-kynätehtävä. Sopii sekä kuullunymmärtämistehtäväksi että yksinkertaisemmaksi piirtämis- ja väritystehtäväksi. https://supersimple.com/song/im-a-little-snowman/ (sopii erityisesti talveen)</p> |
| Opettajan ohjeet | Edellisellä oppitunnilla Duck oppi säätiloja. Kun mennään ulos leikkimään, kannattaa pukea sopivasti päälle, ettei tule kylmä ja vaikka sairastu. Millaisia vaatteita Duck voisi tarvita? Selvitetäänpä! |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Tavoitteena on rohkaista oppilaita puhumaan mahdollisimman paljon englantia. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opetusryhmästä riippuen oppilaiden kanssa voidaan ottaa pelkät vaatesanat tai harjoitella myös fraasit. Ylöspäin voi eriyttää ottamalla myös esim. I have... -fraasin tai lisää vaatesanoja oppilaiden toiveiden mukaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kun Duck on saanut sopivat vaatteet, voidaan lähteä ulos leikkimään! Seuraavalla oppitunnilla todetaan, että kaikesta ulkona leikkimisestä on Duckille tullut hirveä nälkä. Mitä tänään syötäisiin? |

Ankkatarina: Duck – osa 4: Ruoka

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti (sovellettavissa muihinkin kieliin) |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Ruokasanojen harjoittelu. |
| Oppitunnin aihe | Ankkakaveri Duck on nälkäinen. Duck oppii, miten pyydetään kohteliaasti ruokaa ja miten kysytään ja vastataan, onko nälkä. |
| Ryhmäkoko | Opetusryhmä |
| Avainsanoja | duck, are you, hungry, watermelon, banana, apple, grapes, please, thank you, storyline ankka, oletko, nälkäinen, vesimeloni, banaani, omena, viinirypäleet, saisinko, kiitos, tarina |
| Tavoite | Muutamman ruokasanan harjoittelu ja niiden avulla harjoitellaan "Please" ja "Thank you". Lisäksi kysymys "Are you hungry?" ja vastaus "Yes, I am." |
| Aihe | Duck ja ruoka |
| Aika | 1+ oppituntia |
| Sisältö | Erilaisia leikkejä ruokasanojen harjoitteluun. |
| Työtapa/metodit | Valitse yksi tai useampi opetusryhmällesi sopiva harjoitus yhden tunnin ajaksi. Tässä suositusjärjestys. Peliohjeet liitteessä. <ol style="list-style-type: none"> 1. Laululeikki (kts. materiaalilinkki: Are you hungry?) 2. Eläytyvä puhe 3. Laiva on lastattu 4. Muistipeli 5. Bingo |

| | |
|--|---|
| | <p>6. Myrkkysieni 7. Corners 8. Kauppaleikki 9. Hot – cold 10. Askarteluvinkki: paperilautaselle askarrellaan hedelmät 11. Ulos koulusta: käydään ostamassa hedelmiä kaupasta ja tutkitaan niitä</p> |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>https://supersimple.com/song/are-you-hungry/ Materiaalilinkit: Kuvakortit lauluun liittyen. https://supersimple.com/free-printables/are-you-hungry-flashcards/ Erillisenä liitteenä myös Duck-paperinukke ja hedelmät.</p> |
| Opettajan ohjeet | <p>Edellisellä oppitunnilla Duck puki sopivat vaatteet päälleen ja lähti ulos leikkimään. Leikkiessä tuli kova nälkä. Mitä Duck voisi syödä? Miten hän saisi jotain syötävää? Selvitetäänpä!</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Tavoitteena on rohkaista oppilaita puhumaan mahdollisimman paljon englantia</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Opetusryhmästä riippuen oppilaiden kanssa voidaan ottaa pelkät ruokasanat tai harjoitella myös fraasit. Ylöspäin voi eriyttää ottamalla myös esim. I like tai I have... -fraasin tai lisää ruokasanoja oppilaiden toiveiden mukaan.</p> <p>Ylöspäin voi eriyttää esimerkiksi näillä ruokalauluilla: https://supersimple.com/song/do-you-like-broccoli-ice-cream/ Ylöspäin voidaan eriyttää: kaupasta ostetuista hedelmistä voidaan kertoa, millaisia ne ovat: sweet, sour, yummy...</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | <p>Kun Duck on saanut vatsansa täyteen, jaksetaan taas jumpata. Mitäs kaikkia ruumiinosia meillä onkaan?</p> |

Ankkatarina: Duck – osa 5: Kehonosat

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Kati Kotamäki, Elina Luoma, Päivi Mäkinen, Anu Westermarck, Heta Yli-Kohtamäki |
| Kieli/kielet | Englanti (sovellettavissa muihinkin kieliin) |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Kehonosien harjoittelu |
| Oppitunnin aihe | Ankkakaveri Duck on syönyt vatsansa täyteen. Mitä kaikkia muita kehonosia Duckilla on täyden vatsan lisäksi? |
| Ryhmäkoko | Opetusryhmä |
| Avainsanoja | duck, storyline, head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose, body parts ankka, tarina, pää, olkapäät, polvet, varpaat, silmät, korvat, suu, nenä, kehonosat |
| Tavoite | Muutamman kehonosan harjoittelu. |
| Aihe | Duck ja kehonosat |
| Aika | 1+ oppituntia |
| Sisältö | Erlaisia leikkejä kehonosien harjoitteluun. |
| Työtapa/menetelmät | Valitse yksi tai useampi opetusryhmällesi sopiva harjoitus yhden tunnin ajaksi. Tässä suositusjärjestys. Peliohjeet liitteessä. <ol style="list-style-type: none"> 1. Laululeikki (kts. materiaalilinkit) 2. Eläytyvä puhe 3. Muistipeli 4. Bingo 5. Myrkkysieni 6. Corners |

| | |
|--|---|
| | <p>7. Kun musiikki loppuu, tervehdi kaveria kehonosalla, joka sanotaan</p> <p>8. Kehonosa koskee lattiaa: opettaja sanoo kehonosan, jolla pitää koskea lattiaa</p> <p>9. jumppa: numeroidaan kehonosat ja heitetään nopalla, mitä kehonosaa heilutetaan/näytetään/kosketaan</p> <p>10. piirtämistehtävä: heitetään noppaa, montako mitäkin kehonosaa piirretään</p> <p>11. askartelu: sätkynukke</p> |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Laululeikkejä:</p> <p>https://supersimple.com/song/hello-hello/</p> <p>https://supersimple.com/song/if-youre-happy-and-you-know-it-ft-super-simple-puppets/</p> <p>https://supersimple.com/song/if-youre-happy-and-you-know-it/</p> <p>https://supersimple.com/song/follow-me/</p> <p>https://supersimple.com/song/head-shoulders-knees-toes-sing-it/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hb9tt7LiYrc (https://thekiboomers.com/) (sopii erityisesti pääsiäiseen)</p> <p>https://supersimple.com/song/im-a-little-snowman/ (sopii erityisesti talveen)</p> <p>Eri kielillä:</p> <p>Pää olkapäät peppu polvet varpaat -laulu eri kielillä</p> <p>https://youtu.be/ZZ4CjpEzr2w (www.tinyschool.tv) (ruotsi)</p> <p>Körperteil blues (saksa)</p> |
| Opettajan ohjeet | Edellisellä oppitunnilla Duck söi vatsansa täyteen. Mitä muita kehonosia Duckilla ja oppilailla on? Selvitetäänpä! |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Tavoitteena on rohkaista oppilaita puhumaan mahdollisimman paljon englantia |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opetusryhmästä riippuen oppilaiden kanssa voidaan ottaa pelkät kehonosat tai harjoitella myös fraasit, esim. Clap your hands. |

Siirtymä seuraavaan osioon

Mitä kaikkea muuta Duckista voisi kertoa? Mitä muuta Duck voisi tehdä? Mitä muuta Duckin kanssa voisi tehdä?

TÄYDENNYSSOSA SAKSAN OPETUKSEEN – Ente Ellen

Goethe Institutin Felix & Franzi ovat kiva lisä, mutta ne ovat ainakin ihan kielenopiskelun alussa aivan liian vaikeita. Niiden liitteinä olevia lauluja voi kuitenkin hyödyntää hyvin jo ihan alussa.

<https://www.goethe.de/ins/fi/fi/spr/unt/kum/dfk/dff/ma1.html>

1 Hallo!

https://www.goethe.de/resources/files/mp31/U_1.1_HalloFelix.mp3

https://www.goethe.de/resources/files/mp31/U_1.2_AufWiedersehenFelixOnly.mp3

Hallo! Wer bist du?

Hallo! Ich bin Ellen.

Wie geht's?

Danke, gut. Und dir?

Auch gut, danke!

Tschüss!

2 Das Wetter

(Felix und Franzi: luku 11 Aurinkolasit vai sateenvarjo?)

Wie ist das Wetter?

Die Sonne scheint.

Es ist wolkig.

Es regnet.

Es schneit.

Es ist heiß.

Es ist kalt.

Es ist warm.

Es ist kühl.

3 Die Kleidung

(Felix und Franzi: luku 6 Pesukone menee rikki)

Bitte **den Hut / den Schal / die Jacke / die Schuhe** anziehen!

Zieh **den Hut / den Schal / die Jacke / die Schuhe** an!

Beeil dich!

der Hut
der Schal
die Jacke
die Schuhe

4 Das Essen

(Felix und Franzi: luku 5 Hedelmäsalaattia)

Bist du hungrig?

Ich möchte **eine Banane / einen Apfel / ein Stück Wassermelone / Weintrauben** bitte.

Danke schön!

Ich mag...

5 Körperteile

<https://youtu.be/Za7IG4kk8Yo>

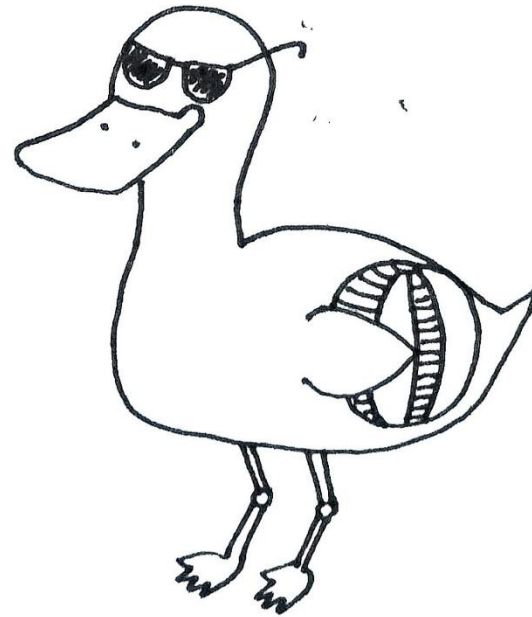
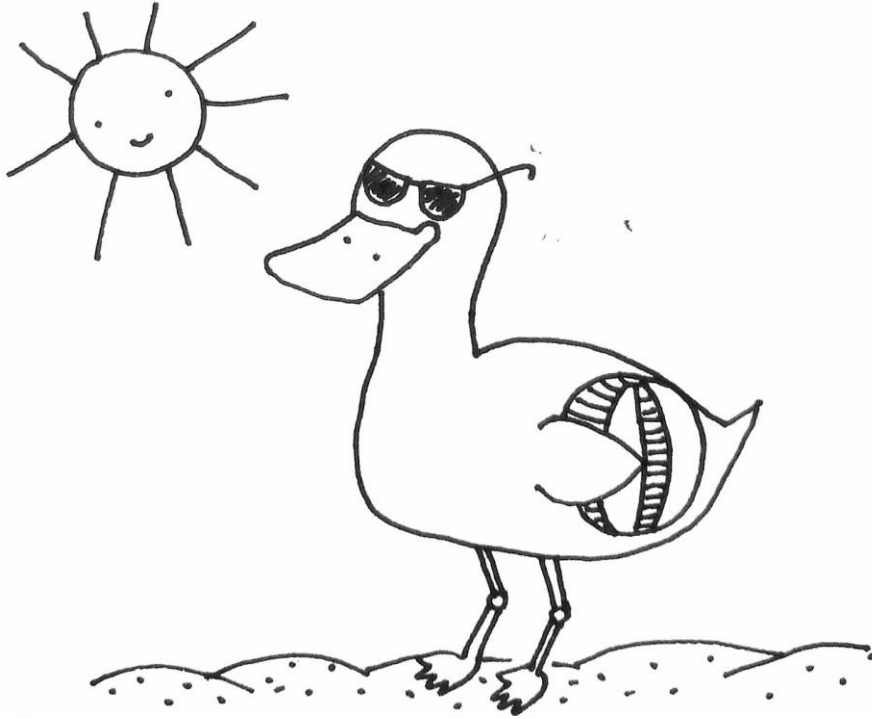
der Kopf
die Schultern
das Knie
der Fuß
die Augen
die Ohren
der Mund
die Nase



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpuunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Kuvat: Kati Kotamäki



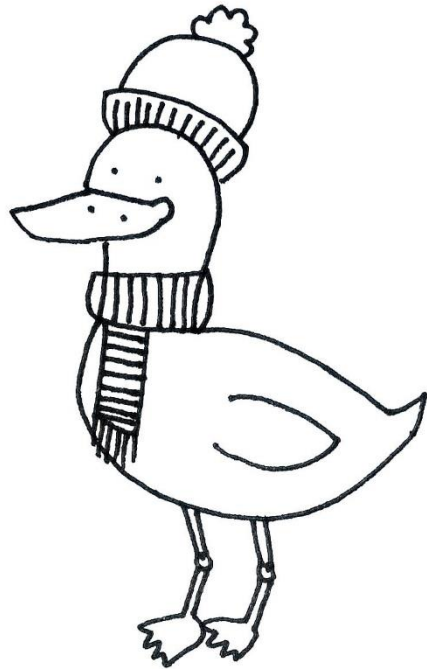
Varpuunen



Kuvat: Kati Kotamäki



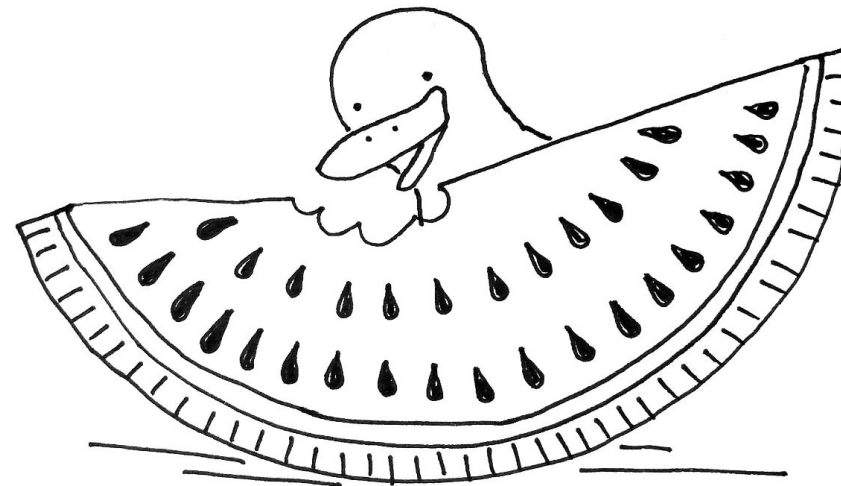
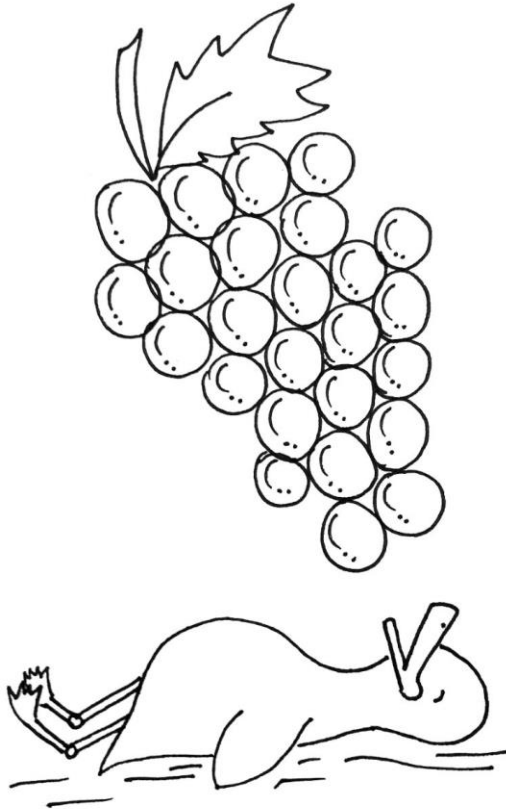
Varpunen



Kuvat: Kati Kotamäki



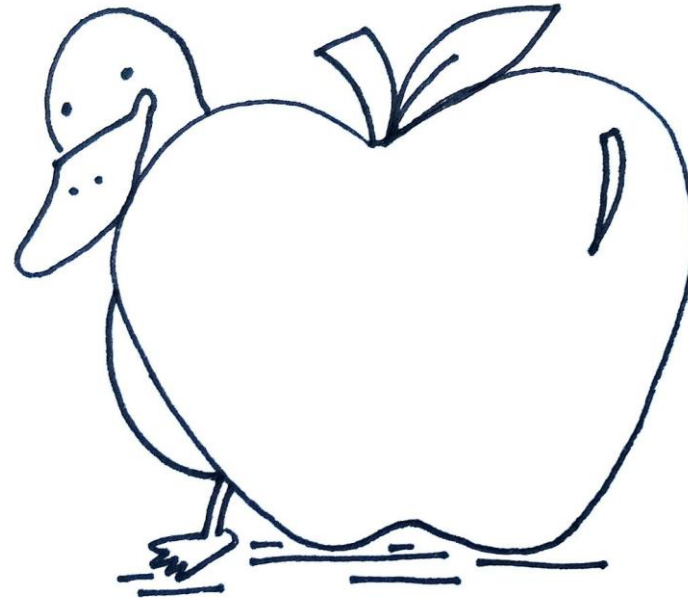
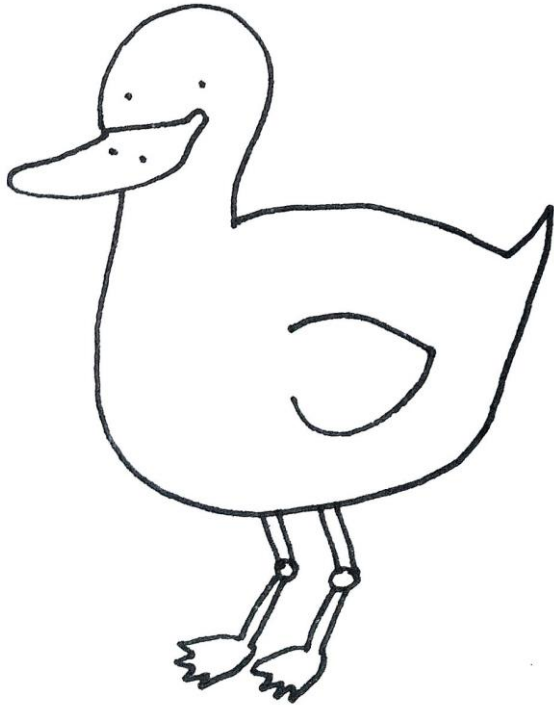
Varpunen



Kuvat: Kati Kotamäki



Varpunen



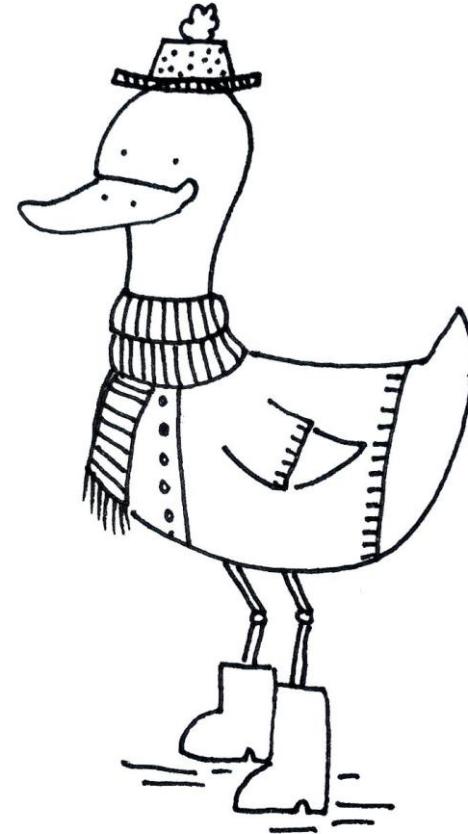
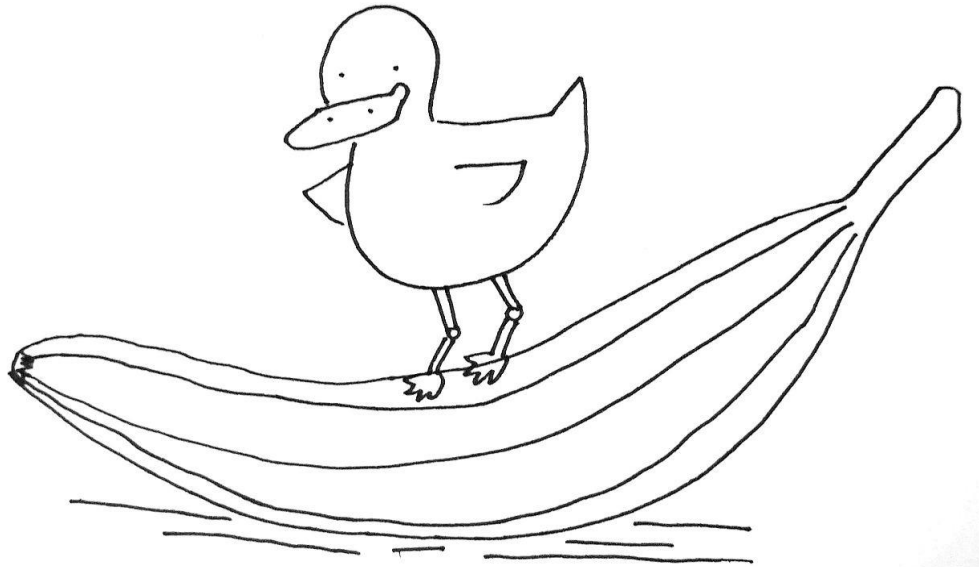
Kuvat: Kati Kotamäki



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpuunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



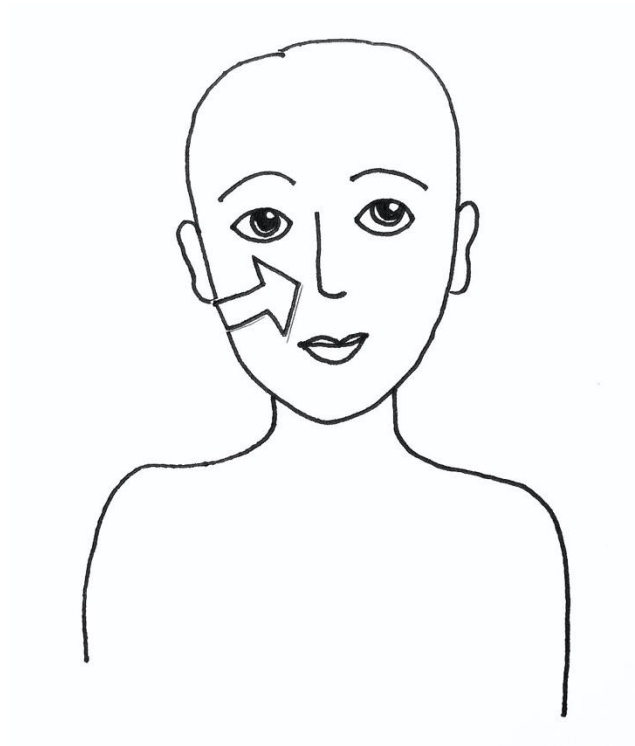
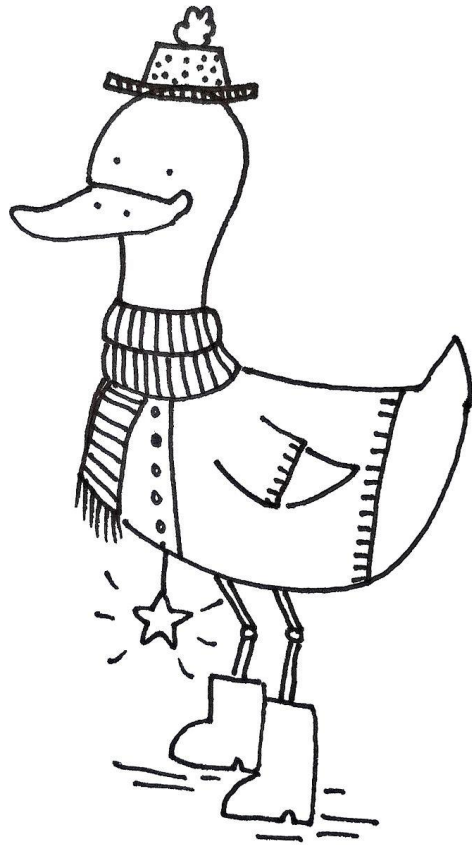
Kuvat: Kati Kotamäki



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpuunen

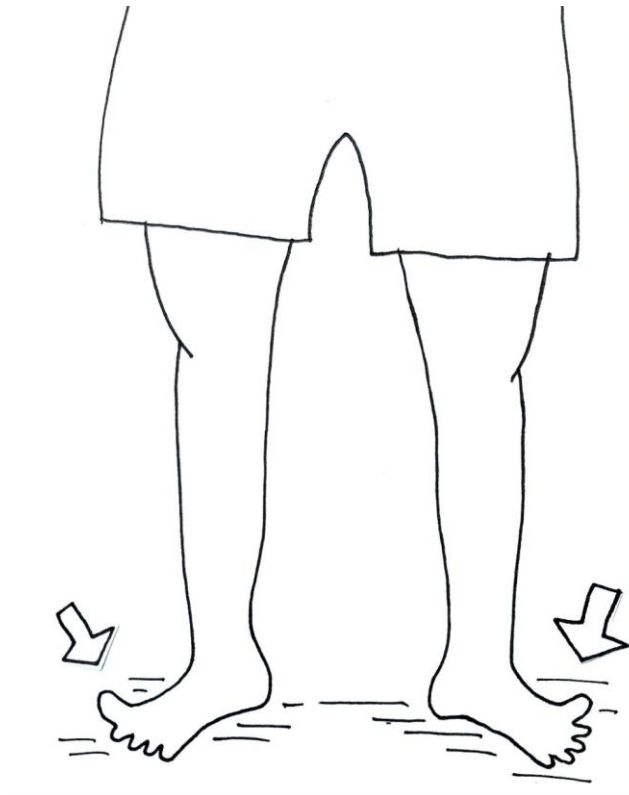
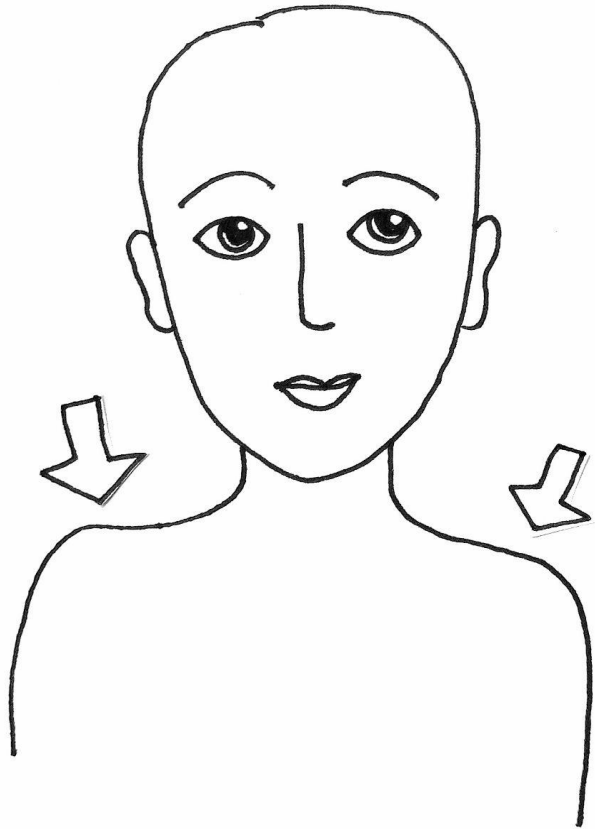
HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Kuvat: Kati Kotamäki



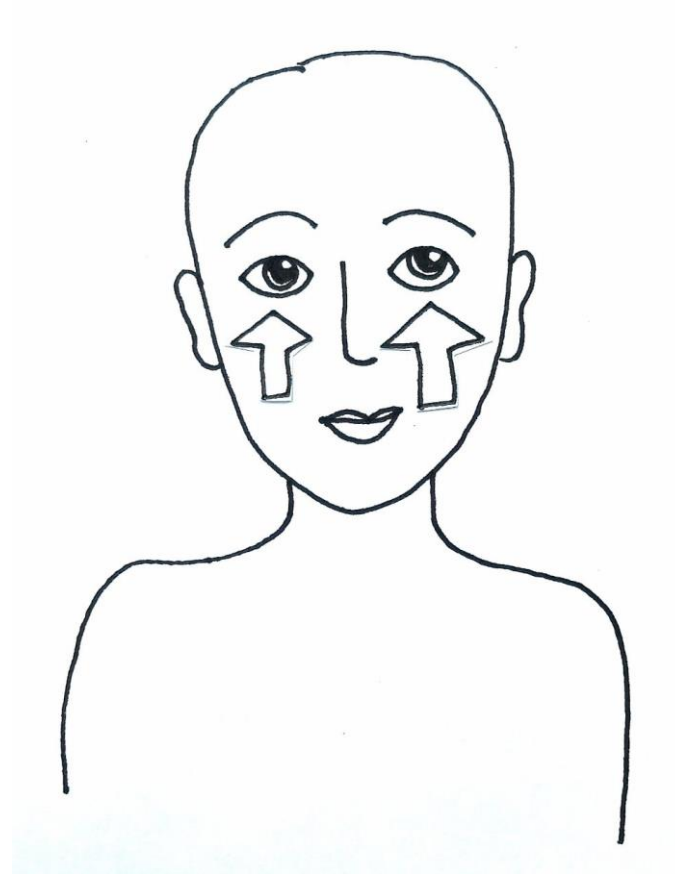
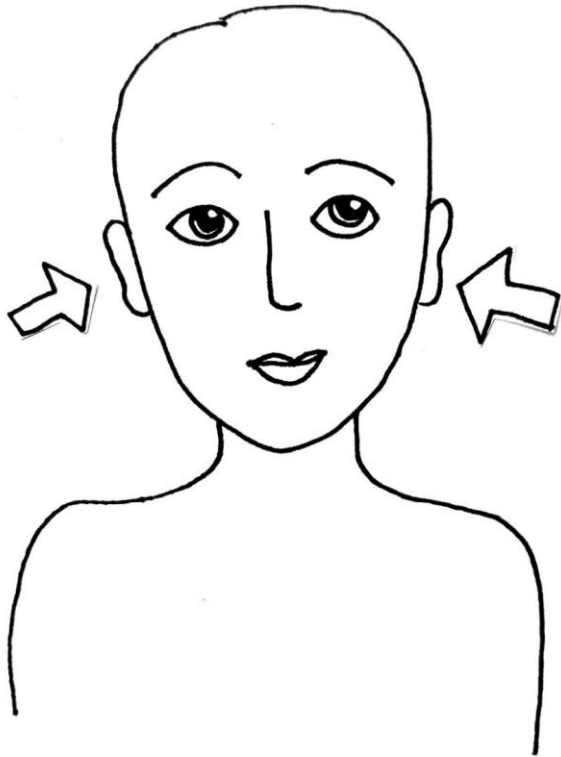
Varpuksen



Kuvat: Kati Kotamäki



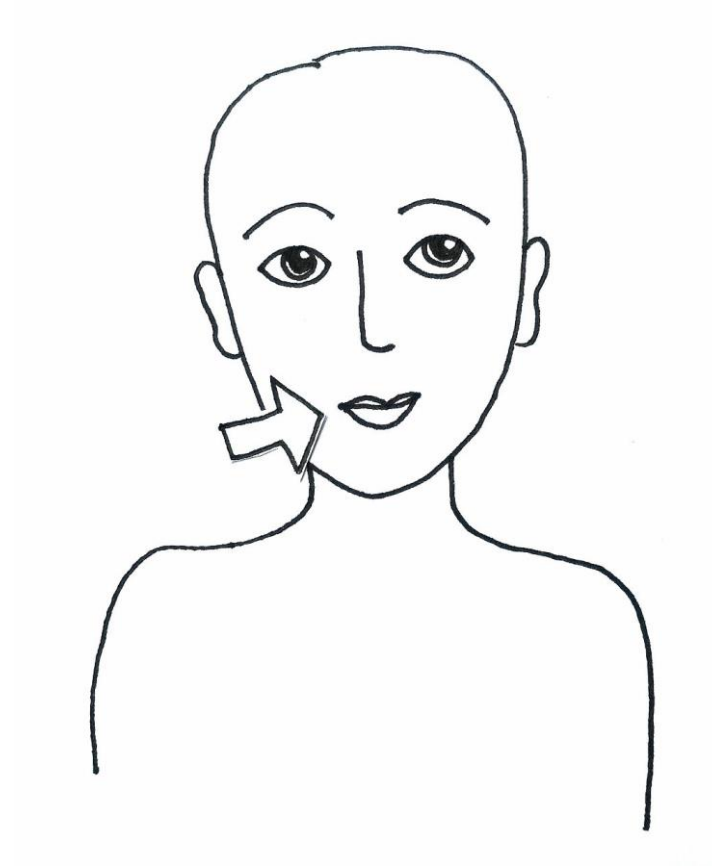
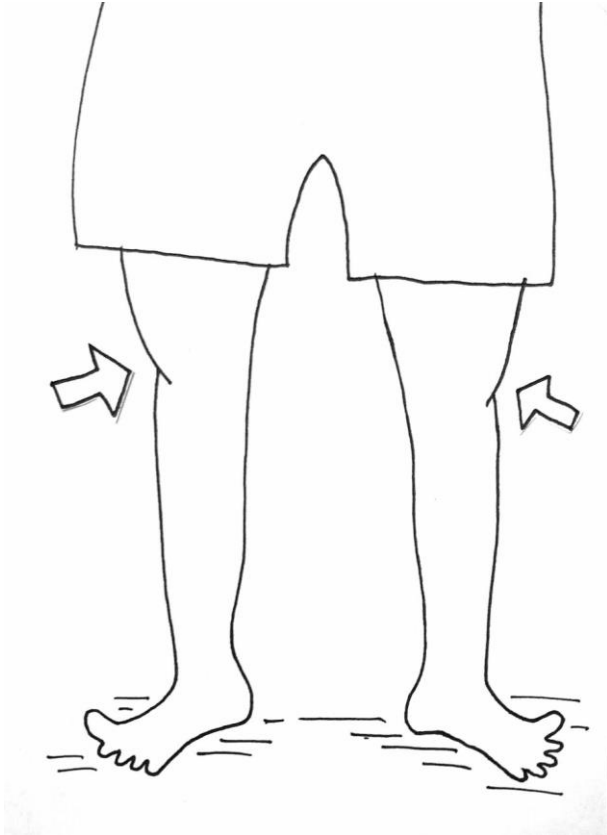
Varpuksen



Kuvat: Kati Kotamäki



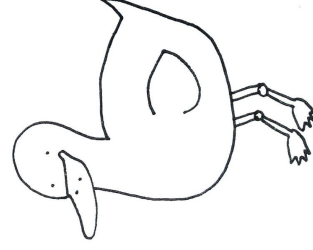
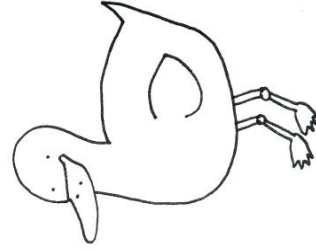
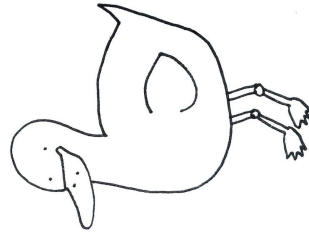
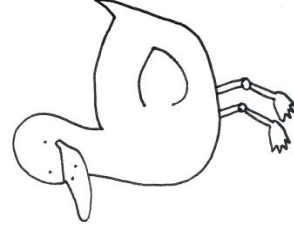
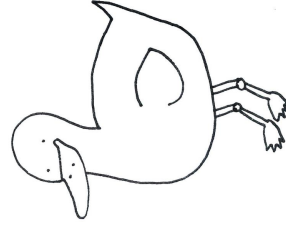
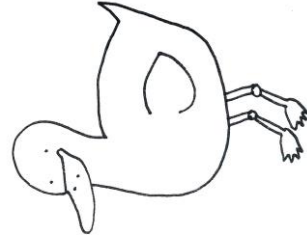
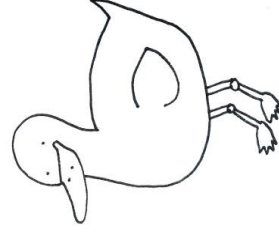
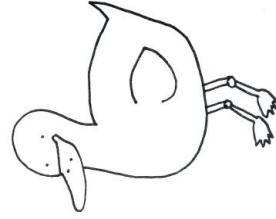
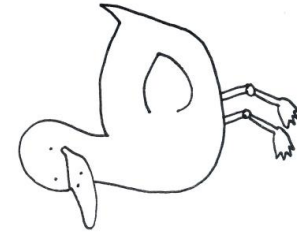
Varpuksen



Kuvat: Kati Kotamäki

Duck's big family

My name is: _____



For the teacher

Duck has a big family. She has many sisters and brothers, a mum, a dad and even an uncle and an aunt! Duck's grandma and grandpa are in the picture, too. They all look different but they're all ducks! Colour in Duck's relatives.

The teacher can instruct the pupils to colour and draw in a certain way or let the pupils work on their own. If the teacher wants to instruct the pupils, they can give e.g. the following instructions:

- Duck's dad is blue. He wears a big hat.
- Duck's mum has yellow boots. She is orange.
- Duck's little brother Duckling is pink. He has glasses.
- Duck's sister Ducky is green. She plays ice hockey and has a hockey stick with her.
- Duck's grandma is grey. She has a necklace.
- Duck's grandpa is red. His feet and beak are black.

Differentiation upwards:

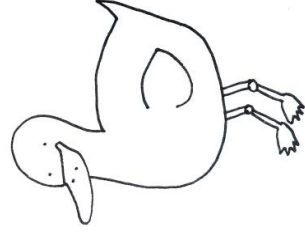
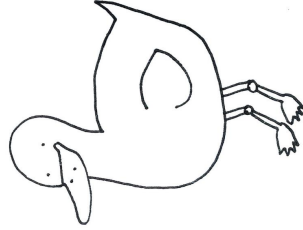
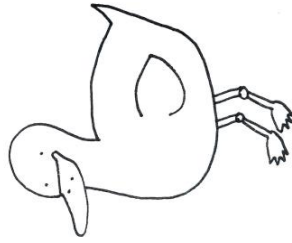
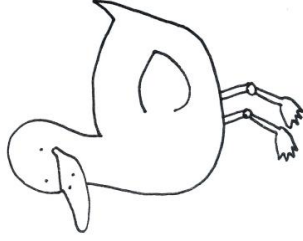
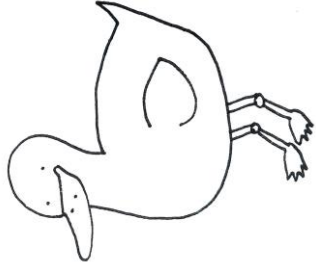
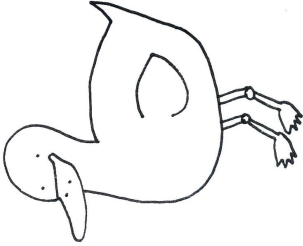
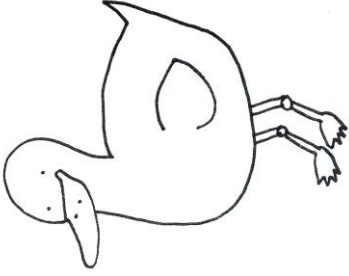
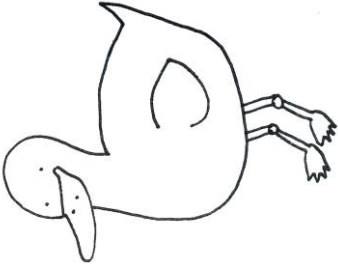
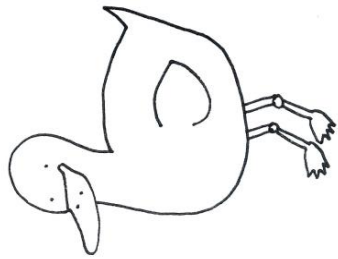
Ask the pupil to colour in the pictures and add accessories to the ducks. Then ask them to tell you about the ducks. The pupil can also think of names for the ducks and if writing isn't an issue, write the names of the ducks to the pictures.

Teacher, I'm done!

Ask the pupil to draw accessories to the ducks and come to you to ask what they are in English. Ask the pupil to repeat the word 10 times, for them to remember it better or think of a rhyming word in Finnish or English they can associate the word with. E.g. *hat - cat*.

Ente's große Familie

Mein Name ist: _____



Für die Lehrerin/den Lehrer:

Ente hat eine große Familie. Sie hat viele Schwestern und Brüder, eine Mutter und einen Vater und auch eine Tante und einen Onkel! Die Oma und der Opa sind auch dabei. Die sehen alle anders aus aber sind alle Enten!

Opettaja voi ohjeistaa oppilaat värittämään ja piirtämään kuvaa tietyllä tavalla tai antaa oppilaille vapaat kädet työskentelyyn. Jos opettaja tahtoo antaa ohjeita oppilaille, voi hän sanoa esimerkiksi:

- Entes Vater ist blau. Er hat einen großen Hut an.
- Entes Mutter hat gelbe Gummistiefeln an. Sie ist orange.
- Entes kleiner Bruder Entlein ist rosa. Er trägt eine Brille.
- Entes Schwester ist grün. Sie spielt Eishockey und hat einen Eishockeyschläger mit ihr.
- Entes Oma ist grau. Sie hat einen Halsband an.
- Entes Opa ist rot. Seine Beine und Schnabel sind schwarz.

Ylöspäin eriyttäminen:

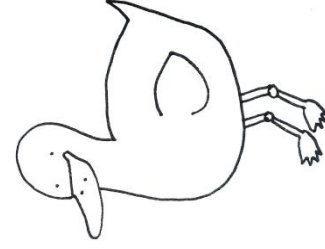
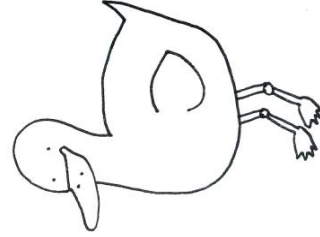
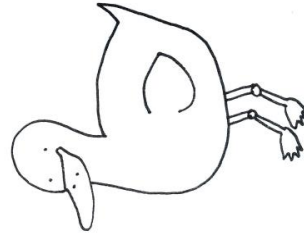
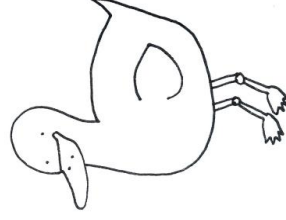
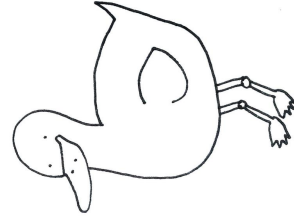
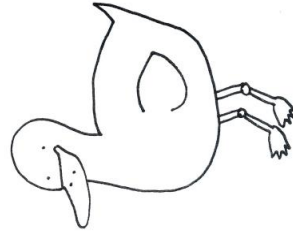
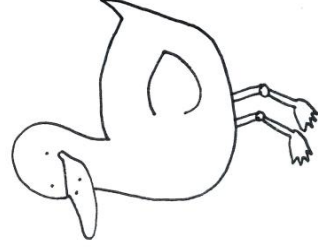
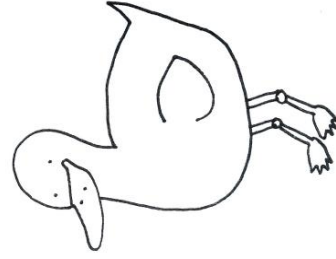
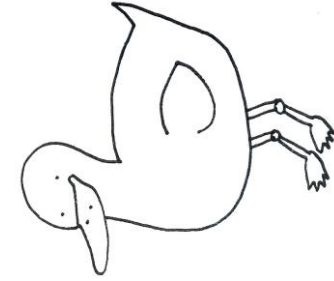
Pyydä oppilasta värittämään kuvat ja lisäämään ankoille asusteita. Pyydä sitten oppilasta kertomaan sinulle kohdekielellä ankoista. Oppilas voi myös miettiä ankoille nimet ja jos kirjoittaminen ei ole esteenä, niin hän voi myös kirjoittaa ankojen nimet niiden kohdalle.

Ope, mä oon valmis!

Pyydä oppilasta piirtämään ankalle asusteita. Kun oppilas on piirtänyt asusteen, pyydä häntä tulemaan luoksesi kysymään miten asuste sanotaan kohdekielellä. Pyydä oppilasta toistamaan sana 10 kertaa muistaakseen sen paremmin. Voit myös keksiä jonkin riimin tai suomenkielisen sanan, jonka avulla asusteen sana on helpompi muistaa.

Ankas stora familj

Mitt namn är: _____



Till läraren:

Anka har en stor familj. Hon har många systrar och bröder, en mamma, en pappa och också en faster och en morbror! Mormor och morfar är också i bilden. Dom ser alla olika ut, men dom är alla ankor!

Opettaja voi ohjeistaa oppilaat värittämään ja piirtämään kuvaa tietyllä tavalla tai antaa oppilaille vapaat kädet työskentelyyn. Jos opettaja tahtoo antaa ohjeita oppilaille, voi hän sanoa esimerkiksi:

- Ankas pappa är blå. Han har en stor hatt på sig.
- Ankas mamma har gula gummistövlar på sig. Hon är orange.
- Ankas lillebror Ankunge är rosa. Han har glasögon.
- Ankas syster är grön. Hon spelar ishockey och har en ishockeyklubba med sig.
- Ankas mormor är grå. Hon har ett halsband på sig.
- Ankas morfar är röd. Hans ben och näbb är svarta.

Ylöspäin eriyttäminen:

Pyydä oppilasta värittämään kuvat ja lisäämään ankoille asusteita. Pyydä sitten oppilasta kertomaan sinulle kohdekielellä ankoista. Oppilas voi myös miettiä ankoille nimet ja jos kirjoittaminen ei ole esteenä, niin hän voi myös kirjoittaa ankojen nimet niiden kohdalle.

Ope, mä oon valmis!

Pyydä oppilasta piirtämään ankalle asusteita. Kun oppilas on piirtänyt asusteen, pyydä häntä tulemaan luoksesi kysymään miten asuste sanotaan kohdekielellä. Pyydä oppilasta toistamaan sana 10 kertaa muistaakseen sen paremmin. Voit myös keksiä jonkin riimin tai suomenkielisen sanan, jonka avulla asusteen sana on helpompi muistaa.

Eläimet 1: Maatilan eläimet

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Sinikka Rantanen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tutustua maatilan eläinten nimiin englanniksi. Osa isompaa kokonaisuutta 'Eläimet 1–3'. |
| Oppitunnin aihe | Eläimet, osa 1: Maatilan eläimet |
| Ryhmäkoko | 16 tai enemmän. Sinänsä luokkakoolle ei ole merkitystä, koska leikkejä voi leikkiä isommalla tai pienemmällä ryhmällä. Isommassa ryhmässä voi 'rikkinäinen puhelin' -nimisessä leikissä jakaa luokkaa pienempiin ryhmiin. |
| Avainsanoja | Eläimet, maatilan eläimet. |
| Tavoite | Eläinsanoihin tutustuminen. Tavoite, että mieleen jäisi muutakin kuin eläimen nimi englanniksi. |
| Aihe | Maatilan eläimet. |
| Aika | N. 40 min. Kutakin leikkiä voi leikkiä 5–10 minuuttia, huomioiden mielenkiinnon säilymisen. |
| Sisältö | Eläinaiheinen laulu ja leikkejä. |
| Työtapa/metodit | Leikit, laulu. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Materiaali/linkit/yms. | Taskunoppa, eläinkortteja/kuvia, eläinkäsinukkeja. |
| Opettajan ohjeet | <p>Aloitetaan tunti tervehdyksillä ja normaaleilla luokan “enkkurutiineilla”.</p> <p>Tämän jälkeen opettaja voi matkia joidenkin eläinten ääniä ja kysyä <i>Guess what we are going to learn today?</i> Opettajalla kuvakortteja tai käsinuket. Kumpi eläimestä on “a cow”? “Which one is a cow?” Näytetään kahta kuvaa/käsinukkea. Näin muutamia eläimiä. <i>What does a cow say?</i> Mietitään omalla/omilla kielillä.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Käydään sitten eläimet läpi kuvien tai käsinukkejen avulla. Kuunnellaan, kun opettaja sanoo ja toistetaan. “This is a sheep. Let’s say a sheep.” <p>Seuraavaksi laulu, josta kuunnellaan eläinsanoja. (Esim. Old MacDonald had a farm: https://www.youtube.com/watch?v=X4fHLHw1BF1) Mitä eläimiä mainittiin? “What animals were in the song?”</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Heitetään noppaa (taskunoppa), jossa on eläinten kuvat. Sanotaan yhdessä eläimen nimi englanniksi. <p>Sitten liikettä niveliin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Laitetaan kuvat/käsinuket eri puolille luokkatilaa. Opettaja sanoo eläimen nimen, oppilaat liikkuvat ko. eläimen luo: “Go to the horse.” “Where’s the sheep?” “Find the duck.” <p>Tämän jälkeen on hyvä rauhoittua kuuntelemaan tarkasti. <i>Let’s listen very carefully.</i> Opettajaa selostaa ohjeet, jos leikki ei ole entuudestaan tuttu.</p> |



Varpunen

| | |
|--|---|
| | <p>4. Leikitään rikkinäistä puhelinta joko koko ryhmän kanssa tai pienemmissä ryhmissä. Joko opettaja tai joku oppilaista kuiskaa eläimen nimen englanniksi. Jokainen kuiskaa kuultua vuorollaan eteenpäin. Viimeinen voi vaikkapa näyttellä tai piirtää kuulemansa.</p> <p><i>“Let’s get creative and act. This is a pantomime.”</i></p> <p>5. Opettaja näyttelee eläimiä (pantomiimi) <i>“What animal is this?”</i> Oppilaat sanovat yhdessä englanniksi, mistä eläimestä on kyse, opettaja toistaa. Sitten pareittain tai pienissä ryhmissä. Opettaja kiertelee ja auttaa.</p> <p>Loppulaulu <i>“Do you still remember the song we had today? Let’s listen to it once more.”</i></p> <p>6. Lopuksi vielä alkulaulu uudestaan. Lapset voivat laulaa mukana aina tutuissa kohdissa ja/tai näyttellä eläintä äänettömästi, kun se mainitaan. Tai voidaan yhdessä sopia liikkeit, jotka tehdään kunkin eläimen kohdalla.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Ks. yllä. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Tehtävät eriyttävät itsessään, sillä niissä toistetaan yhdessä, kuljetaan muiden mukana. Ketään ei pakoteta näyttelemään tai yksin sanomaan sanoja ääneen. |

Eläimet 2: Metsän eläimet

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Katri Evans |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tutustua englanninkieliseen tarinaan <i>A little house</i> , jonka avulla opitaan/kerrataan eläinsanastoa, sekä kerrata fraaseja tervehtimiseen ja ensitapaamiseen liittyen. Englanninkielisen tarinan merkityksen päättely kuuntelemalla ja katselemalla. Harjoitellaan myös ryhmässä toimimista. |
| Oppitunnin aihe | Eläintarina <i>A little house</i> (äänite) ja siihen tutustuminen. |
| Ryhmäkoko | N. 20 oppilasta. |
| Avainsanoja | Eläimet, metsän eläimet, tervehtiminen, itsensä esittely, tarina, näytteleminen |
| TUNNIN OSA 1 | Leikki eläinkorteilla |
| Tavoite | Opetellaan/kerrataan eläinsanoja ja tervehdyksiä, jotta tarinan ymmärtäminen on helpompaa. Metsän eläimiä voidaan harjoitella myös leikkien avulla, joita on esitelty tuntisuunnitelmassa <i>Eläimet, osa 1: maatilalla eläimet</i> . Harjoitellaan myös ryhmässä toimimista. |
| Aihe | Leikki eläinkorteilla. |
| Aika | N. 10 minuuttia. |
| Sisältö | Etsitään itselle pari, jolla on sama kortti kuin itsellä ja samalla opetellaan/kerrataan tervehtimistä ja eläinsanoja. Toistetaan sama leikki 2–3 kertaa, jotta oppilaat saavat olla eri eläimiä ja eläinsanoille ja tervehdyksille tulisi tarpeeksi toistoa. |
| Työtapa/metodit | Leikki |
| Materiaali/linkit/yms. | Eläinkortit: hiiri, sammakko, jänis, orava, pöllö, kettu, susi ja karhu. Eläinkortteja voit tehdä netissä olevista vapaassa käytössä olevista kuvista mm. www.sparklebox.co.uk , https://esl-kids.com/flashcards/animals.html tai esim. ympäristöopin materiaaleista. |

| | |
|--|---|
| <p>Opettajan ohjeet</p> | <p>Leikitään parinetsintäleikkiä eläinkorteilla. Voidaan myös kertoa, että leikin jälkeen tutustumme eläinsatuun, jossa nämä samat eläimet seikkailevat.</p> <p>Kerrataan yhdessä jokainen eläin niin, että oppilaat toistavat eläimen englanniksi opettajan perässä.</p> <p>Kerrataan leikin säännöt:</p> <p>Leikissä jokainen oppilas saa yhden kortin, jossa on eläimen kuva.</p> <p>Muistutetaan tässä kohtaa, että kuvaa ei saa näyttää kenellekään vaan se kuuluu pitää salassa muilta.</p> <p>“Kierrät luokassa etsien itsellesi luokkakaveria, jolla on samaa eläintä kuin itselläsi on. Kiertely tapahtuu rauhallisesti kävellen. Etsiminen tehdään siten, että esittelet itsesi tervehtimällä ja kertomalla kuka olet englanniksi: “Hello” / “Hi, I’m a bear/rabbit/fox”, jne.</p> <p>Kun olet löytänyt itsellesi parin, tuotte parin kanssa yhdessä opettajalle kortit ja vielä yhdessä opettajalle esittelette, keitä olette englanniksi: “Hello” / “Hi, I’m a bear”. Opettaja tervehtii takaisin: “Hello Bears!”</p> <p>Kun olet parin kanssa palauttanut kortit opettajalle, menkää istumaan omille paikoille niin, että ne oppilaat, jotka eivät ole vielä löytäneet pari voivat jatkaa etsintää. Huomatkaa, että samaa korttia voi olla useammalla teistä, mutta riittää että löydät yhden henkilön, jolla on sama kortti kuin sinulla.”</p> <p>Tämän jälkeen opettaja jakaa kortit ja jakamisen jälkeen on oppilaille hyvä vielä sanoa, että katso nyt, mikä kortti sinulla on ja kerrataan vielä yhdessä eläinsanat ja voit erityisesti varmistaa, että osaat sanoa oman sanasi. On myös hyvä muistuttaa, että oppilas voi tulla vielä leikin alussa kysymään opettajalta, miten oma sana sanotaan, jos sitä ei muista.</p> <p>Kun aloitetaan leikkimään, opettaja sanoo: “Are you ready? Let’s play!”</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Jos oppilaita on pariton määrä, opettaja voi olla leikissä mukana. Tästä on myös hyötyä, koska opettaja voi koko ajan leikissä antaa mallia, miten esittäydtyään.</p> <p>Muuten opettaja valvoo leikin sujumista, muistuttaa puhumaan englantia koko leikin ajan ja ottaa vastaan kortteja pareilta, jotka ovat löytäneet toisensa ja muistuttaa oppilaita menemään istumaan parin löytymisen jälkeen.</p> |

| | |
|--|---|
| | Oppilaat kiertävät luokassa etsien paria ja toistaen fraaseja ja menevät istumaan, kun pari on löytynyt ja opettajalle on viety kortit. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Helpottaminen: Jos opettaja tietää, että jollain oppilaalla on vaikea muistaa sanoja, voi hänelle antaa jonkin helpon ja lyhyen eläinsanan, esim. fox.</p> <p>Ylöspäin eriyttäminen: Leikkiin voi lisätä myös fraasin <i>Nice to meet you</i>, jos oppilaat osaavat eläimet ja <i>hello/hi</i> -tervehdykset jo hyvin.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon: | Kerrotaan, että nyt kun olemme kerranneet eläinsanoja, on aika siirtyä katsomaan ja kuuntelemaan satua eläimistä. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 2 | Satu: A Little house |
| Tavoite | Tutustutaan satuun <i>A Little house</i> : harjoitellaan kuullun ymmärtämistä |
| Aihe | Tutustutaan vanhaan, venäläistä alkuperää olevaan kansansatuun, <i>A Little house</i> (alkuperäinen kansansatu: <i>Teremok</i>). Tässä tunnin osassa on tarkoitus käydä tarina läpi niin, että oppilaat ymmärtävät sadun pääpiirteet. Tarinaa voidaan käyttää myöhemmin eri tavoin hyödyksi englannin harjoittelussa. |
| Aika | N. 15 minuuttia. |
| Sisältö | Luetaan tarina ja käydään se yhdessä läpi. |
| Työtapa | Opettaja lukee tarinaa ja yhdessä mietitään, mitä tarinassa tapahtuu. Apuna kannattaa opettajalla olla pehmoeläimiä, paperinukkeja tai sorminukkeja. Taululle voi esim. piirtää tai heijastaa kuvan talosta ja tarinan edetessä opettaja voi lisätä magneeteilla eläinten kuvia taululle. Tarinan koputuskohdissa on hyvä ottaa liike mukaan. Oppilaat yrittävät saada selvään tarinasta äänenpainon, eleiden, rekvisiitan ym. avulla eli harjoitellaan myös kuuntelua ja sitä, mistä saadaan tukea silloin, kun ei ymmärretä kaikkea kohdekielellä. |
| Materiaali/linkit/yms. | Tarina <i>A Little house</i> . Tarinan pohjana toimii kansansatu Teremok, jota on muokattu tätä tuntisuunnitelmaa varten. Tarinaan on vaihdettu eläimet, jotka löytyvät Suomen luonnosta. Kansansadun lopusta on olemassa useita eri versioita, mutta tässä versiossa on haluttu korostaa yhteistyön merkitystä. |

| | |
|--|---|
| | <p>Tarinaan on myös lisätty eläinten lukumäärän kertominen, kun uusi eläin menee taloon sisälle. Näin saadaan myös harjoiteltua/kerrattua numeroita. <i>(Tarinan teksti löytyy tuntisuunnitelman lopusta.)</i></p> <p>Tarinan äänitiedosto: äänitiedostolla äidinkielenään englantia puhuva henkilö lukee tarinan. Äänitiedostosta voi tarkistaa sanojen lausumista tai halutessaan sitä voi käyttää tarinan kerrontaan, jolloin opettajan rooli on kuvittaa tarinaa pehmoleluin, paperinukein tai sorminukein. On kuitenkin hyvä huomata, että tarina luetaan melko neutraaliin sävyyn, joten opettajan itsensä lukemana tarinaa on mahdollista elävöittää enemmän, jolloin oppilaiden on ehkä helpompi seurata tarinaa.</p> <p>https://www.helsinki.fi/fi/projektit/varhennettu-kieltenopetus/a-little-house</p> |
| <p>Opettajan ohjeet</p> | <p>“Listen to the story and let’s see what happens! Kuuntele, kun luen sinulle tarinan. Yritä päätellä, mitä tarinassa tapahtuu. Seuraa, kun näytän sinulle hahmoja (esim. paperinuket) ja mitä ne tekevät. Se auttaa sinua ymmärtämään, mitä tarinassa tapahtuu. Luen tarinan kerran läpi ja sitten yhdessä mietimme, mitä siinä tapahtui. Ei haittaa, vaikka et kaikkea ymmärrä. Yritä kuunnella, mitä tuttuja sanoja kuulet tarinassa. Tarinan lopussa tapahtuu jotain hassua, kuuntele siis tarina tarkasti ihan loppuun asti.”</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Opettaja lukee tarinan ja oppilaat kuuntelevat. Kun tarina on luettu, aletaan yhdessä miettiä, mitä siinä tapahtui. On hyvä rohkaista oppilaita päättelemään ja arvailemaan, eli ääneen kannattaa sanoa aina: “saa arvata” “have a guess/ who wants to guess”.</p> <p>Opettaja pitää esillä koko ajan esim. taulukuvina tai paperinukkeina tarinan hahmoja, jotta oppilaat voivat tukeutua kuviin muistellessaan tarinan eläimiä. Opettaja voi esittää kysymyksiä aina ensin englanniksi ja heti perään sama kysymys suomeksi:</p> <p>“What animals are there in the story? Mitä eläimiä tarinassa oli?”</p> <p>Kun joku muistaa eläimen, sen voi sanoa suomeksi, jos ei muista eläintä englanniksi ja sitten voidaan yhdessä sanoa eläin vielä englanniksi.</p> <p>“What did all of the animals want to do in the story? Mitä kaikki eläimet halusivat tehdä tarinassa?” “What happened when the bear wanted to go in the house? Mitä tapahtui, kun karhu halusi tulla sisälle?” “What happened at the end of the story? Mitä eläimet tekivät yhdessä tarinan lopussa?”</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Opettaja voi myös kysyä, mikä on oppilaiden lempieläin sadussa: “What is your favourite animal in the story?”</p> <p>Oppilaiden mielipidettä sadusta voi myös tiedustella: “What did you think about the story?” Ja kerrataan, mitä voi vastata esim. “Excellent”, “good”, “ok”, “not so good”.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Tarinaa saa helposti lisättyä eri aihepiiriin sanoja, esim. miten eläimet liikkuvat: hyppien, kävellen, juosten, ryömien jne. Tarinaa voi myös yksinkertaistaa niin, että käytetään vain verbejä <i>kävellä</i> ja <i>lentää</i>. Tarinaan voi myös vaihtaa eläimiä sekä lisätä eläimiä kuvailevia adjektiiveja, jos haluaa lisätä sanastoa.</p> <p>On hyvä huomioida, että tarinaa voi myös lyhentää eli jättää eläimen tai kaksi pois tarinasta, jos tarina tuntuu liian pitkältä. Silloin opettaja vain korjaa jokaisen kappaleen viimeisen lauseen siten, että eläinten lukumäärä on oikein.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kerrotaan oppilaille, että nyt he pääsevät mukaan tarinaan ja esittämään jotain eläintä. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 3 | A little house -tarinan esittäminen |
| Tavoite | Oppilaat saavat osallistua tarinan kerrontaan ja esittää jotain tarinan eläintä ja näin vahvistaa eläinsanojen oppimista ja ensitapaamisessa käytettäviä fraaseja. Samalla oppilaat saavat mahdollisuuden esiintyä ja puhua englantia eli tavoitteena on myös kasvattaa rohkeutta puhua englantia roolihahmon avulla. |
| Aihe | Eläinsanat ja tervehtimisen harjoittelu tarinan avulla. |
| Aika | N. 20 min |
| Sisältö | Leikitään yhdessä tarina A little house. |
| Työtapa | Osallistava tarina, draama, näytteleminen. |
| Materiaali/linkit/yms. | A little house -tarina. Ks. linkki ylempänä. |
| Opettajan ohjeet | Jokainen oppilas saa roolin tarinasta. Roolit voidaan jakaa sattumanvaraisesti esim. käyttämällä eläinkortteja, jotka opettaja jakaa oppilaille, ja oppilas on se eläin, minkä kortin hän saa. Roolit voidaan jakaa myös opettajan sopivaksi katsomalla toisella tavalla. Useampi oppilas voi näytellä samaa roolia yhtä |

| | |
|--|--|
| | <p>aikaa. Esimerkiksi 20 oppilaan luokassa roolit voidaan jakaa mm. siten, että aina kaksi oppilasta on sama eläin ja neljä oppilasta esittää taloa.</p> <p>Opettaja kertoo, että hän lukee tarinaa ja näyttää aina joko pehmoeläimellä, taulukuvalla tai sorminukella, mikä eläimistä on vuorossa sen lisäksi, että lukee tarinaa englanniksi. Eli oppilaat sanovat aina joko opettajan perässä tai opettajan kanssa yhtä aikaa vuorosanoja. Ennen esitystä oppilaat voivat myös miettiä, millaisella äänellä oma eläinhahmo puhuu. Ääni voi olla hassukin.</p> <p>Tarinan lopun näyttelemine on hyvä sopia oppilaiden kanssa yhdessä. Mitä tehdään, kun talo hajoaa, kun karhu kiipeää katolle ja miten rakennetaan yhdessä uusi talo?</p> <p>Ne oppilaat, joiden vuoro tulee esiintyä tarinassa, voivat tulla siihen tilaan, jonka opettajan on katsonut luokassa parhaiten sopivaksi näytelmän esittämiseen. Voidaan sopia yhdessä, mikä on ovi ja missä menee talon rajat, eli millä alueella oppilaat pysyvät näytelmää luettaessa.</p> <p>Voidaan myös sopia, että ne oppilaat, jotka pääsevät sisälle taloon, sanovat aina yhdessä hiiren repliikit, eli alkavat kysellä sisään pyrkiviltä eläimiltä: "Hello, who are you?" jne.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Opettaja lukee tarinaa ja oppilaat kuuntelevat ja tulevat siinä kohtaa mukaan, kun heidän eläimensä esiintyy sadussa. Oppilaat sanovat opettajan kanssa, eläytyen tarinaan, omat vuorosansa.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>HELPOMPI VERSIO: Jos tarinan näyttelemine tuntuu aluksi vuorosanojen kanssa liian haastavalta, voi jokainen oppilas eläytyä tarinaan juuri sen verran kuin pystyy. Mietitään, miten hiiri kulkee ja koputtaa, miten sammakko hyppii ja koputtaa, miten karhu kävelee ja koputtaa jne. Tässä versiossa opettaja lukee tarinaa ja oppilaat osallistuvat eläytyen tarinaan niin, että he liikkuvat luokassa kuin eri eläimet ja osallistuvat esim. oven koputtamiseen ja voivat esim. kaatua, kun talo tarinan lopussa hajoaa. Vuorosanat voidaan ottaa mukaan vasta myöhemmin, kun tarina on tutumpi.</p> <p>VAIKEAMPI VERSIO: Myöhemmin voidaan kokeilla näytelmän esittämistä siten, että osa näytelmästä esitetään ilman opettajan apua niin, että opettaja vain lukee tarinan siten, että oppilaat sanovat itsenäisesti vuorosanat ja he voivat myös keksiä itse, mitä eläintä esittävät eli tässä kohtaa voi rohkaista käyttämään niitä eläinsanoja, joita osaa, mutta jotka eivät ole tarinassa.</p> |

A Little house

A little mouse is walking in a forest. The mouse sees a little house in the middle of the forest. "Oh, a little house!" says the mouse. The mouse walks to the house and knocks on the door. "Knock, knock, is anybody there?" "Can I come in?" asks the mouse. He listens but no one is there. So, the mouse opens the door and goes in and says, "This is my little house now."

A frog jumps in the forest. The frog sees a little house in the middle of the forest. "Oh, a little house!" says the frog. The frog walks to the house and knocks on the door. "Knock, knock, is anybody there?" The little mouse says, "Hello, who are you?" "Hello, I am a frog," says the frog and asks, "Who are you?" "I am a mouse. Nice to meet you frog." "Nice to meet you, too," says the frog and asks, "Can I come in and live with you?" "Yes, you can." Now there are two animals living in the house: a mouse and a frog.

A hare jumps in the forest. The hare sees a little house in the middle of the forest. "Oh, a little house!" says the hare. The hare walks to the house and knocks on the door. "Knock, knock, is anybody there?" The little mouse says, "Hello, who are you?" "Hello, I am a hare," says the hare and asks, "Who are you?" "I am a mouse. Nice to meet you hare." "Nice to meet you, too," says the hare and asks, "Can I come in and live with you?" "Yes, you can." Now there are three animals living in the house: a mouse, a frog and a hare.

A squirrel walks in the forest. The squirrel sees a little house in the middle of the forest. "Oh, a little house!" says the squirrel. The squirrel walks to the house and knocks on the door. "Knock, knock, is anybody there?" The little mouse says, "Hello, who are you?" "Hello, I am a squirrel," says the squirrel and asks, "Who are you?" "I am a mouse. Nice to meet you squirrel". "Nice to meet you, too," says the squirrel and asks, "Can I come in and live with you?" "Yes, you can". Now there are four animals living in the house: a mouse, a frog, a hare and a squirrel.

An owl flies in the forest. The owl sees a little house in the middle of the forest. "Oh, a little house!" says the owl. The owl flies to the house and knocks on the door. "Knock, knock, is anybody there?" The little mouse says, "Hello, who are you?" "Hello, I am an owl," says the owl and asks, "Who are you?" "I am a mouse. Nice to meet you owl." "Nice to meet you, too," says the owl and asks, "Can I come in and live with you?" "Yes, you can". Now there are five animals living in the house: a mouse, a frog, a hare, a squirrel and an owl.

Varpunen

A fox walks in the forest. The fox sees a little house in the middle of the forest. “Oh, a little house!” says the fox. The fox walks to the house and knocks on the door. “Knock, knock, is anybody there?” The little mouse says, “Hello, who are you?” “Hello, I am a fox,” says the fox and asks, “Who are you?” “I am a mouse. Nice to meet you fox.” “Nice to meet you, too,” says the fox and asks, “Can I come in and live with you?” “Yes, you can.” Now there are six animals living in the house: a mouse, a frog, a hare, a squirrel, an owl and a fox.

A wolf walks in the forest. The wolf sees a little house in the middle of the forest. “Oh, a little house!” says the wolf. The wolf walks to the house and knocks on the door. “Knock, knock, is anybody there?” The little mouse says, “Hello, who are you?” “Hello, I am a wolf,” says the wolf and asks, “Who are you?” “I am a mouse. Nice to meet you wolf.” “Nice to meet you, too,” says the wolf and asks, “Can I come in and live with you?” “Yes, you can.” Now there are seven animals living in the house: a mouse, a frog, a hare, a squirrel, an owl, a fox and a wolf.

A bear walks in the forest. The bear sees a little house in the middle of the forest. “Oh, a little house!” says the bear. The bear walks to the house and knocks on the door. “Knock, knock, is anybody there?” The little mouse says, “Hello, who are you?” “Hello, I am a bear,” says the bear and asks, “Who are you?” “I am a mouse. Nice to meet you bear.” “Nice to meet you, too,” says the bear and asks, “Can I come in and live with you?” “Yes, you can.” But the little house is really full with animals and as the bear tries to go in the little house there is no more room for him and the bear says, “That’s ok, I can go onto the roof.” So, the bear climbs onto the roof. What happens next? Oh dear, the little house shakes and the little house breaks into thousands of pieces. The bear says, “I am sorry I broke your house.” The other animals say, “That’s ok, let’s build a new house, big enough for all of us.” So, the eight animals: the mouse, the frog, the hare, the squirrel, the owl, the fox, the wolf and the bear, worked as a team and built a big house together.

Alkuperäinen kansansatu: Teremok (suom. Pirttinen). Tarinaa ei ole suoraan käännetty mistään teoksesta vaan se on kirjoitettu sekä muokattu varhennetun englannin opetukseen sopivaksi Varpusen tuntisuunnitelmia varten. *Tarina: Katri Evans ja Christian Evans. Lukija: Christian Evans*

Kansansatu löytyy mm. seuraavista kirjoista: *Venäläiset kasansadut: Teremok*, Painotalo Neva, 1998 ja *Sadut kaikkein pienimmille: Teremok*, Omega, Moskova 2003.

Eläimet 3: Viidakon eläimet

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Sanna Sova |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Opitaan nimeämään muutamia viidakon eläimiä. Opitaan uusi laulu. Harjoitellaan yhteistyötaitoja. Tutustutaan äänteeseen /dʒ/ alkuaänteeseenä. |
| Oppitunnin aihe | Viidakon eläimet. |
| Ryhmäkoko | 25 |
| Avainsanoja | Eläimet, Viidakko, laulu, ääntäminen |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Virittäytytään aiheeseen viidakko, esitellään sanasto. |
| Aihe | Neljä aiemmin opittua metsän eläintä ja neljä uutta viidakon eläintä. |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | Kumpi asuu viidakossa? -tietovisa. |
| Työtapa/metodit | Opettajajohtoinen kysely, johon oppilaat vastaavat viittaamalla. |
| Materiaali/linkit/yms. | Powerpoint, jossa kuvaparit, tai tulostetut kuvakortit: Metsä – viidakko Sammakko (suomalainen) – sammakko (trooppinen) Orava – apina Pöllö – papukaija tai tukaani (jos käytät 3 osiossa valmista laulua, ota tukaanikortti. Jos laulat itse, voit ottaa papukaijan) |

| | |
|--|---|
| | <p>Kettu – tiikeri</p> <p>Hyviä flashcard-eläinkuvia metsään ja viidaksoon:</p> <p>https://supersimple.com/free-printables/super-simple-songs-animals-complete-flashcards/</p> <p>https://esl-kids.com/index.php?page=worksheets</p> |
| Opettajan ohjeet | Ks. alla. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Opettaja kertoo, että tänään siirrymme suomalaisesta metsästä toisenlaiseen metsään. Näyttää oppilaille kuvaa suomalaisesta metsästä (This is Finland, a forest in Finland), and this in Africa, what is it? (Näyttää kuvaa viidakosta, auttaa tarvittaessa suomeksi ”Millä nimellä tällaista metsää kutsutaan? Tietääkö joku sanan myös englanniksi?”) -> sana <i>jungle</i>, maikutellaan alkuäännettä, joka poikkeaa suomen äänneistä (opettaja voi sanoa, että metsä, eli forest, onkin meille helppo, kun alkaa samalla kirjaimella kuin Finland ja ”sopii hyvin suuhun”, mutta kun lähdetään kauas viidaksoon, pitää opetella ihan uudenlainen äännekin!). Oppilaat toistavat sanan <i>jungle</i> muutaman kerran.</p> <p>Opettaja kertoo, että oppilaat näkevät hetken kuluttua kaksi eläintä. Toinen niistä voisi asua suomalaisessa metsässä, ja toinen viidakossa. Oppilasta pyydetään nostamaan sen puoleinen käsi ylös, joka on viidakon asukki. Opettaja näyttää eläinpareja ja kysyy: ”Who lives in the jungle?”</p> <p>Ensin pari orava ja apina. Kun oppilaat ovat äänestäneet, ope reagoi: ”Yes, this lives in the jungle, what is it?” (näyttää apinaa, hakee nimeä oppilailta suomeksi tai joku ehkä jo tietääkin englanniksi), toistetaan muutaman kerran ”a monkey”, opettaja voi pyytää nimeämään oravan (tuttu oppitunnilta eläimet 2) ja todeta: ”No, squirrels don’t live in the jungle”</p> <p>Sama toistetaan eläinparien pöllö – papukaija ja susi – tiikeri kanssa. Viimeisenä tulee kaksi erilaista sammakkoa, joista trooppisenväriäinen asuu viidakossa. A <i>frog</i> on tuttu jo metsätunnilta, joten se aiheuttaa todennäköisesti innostusta. Opettaja voi mainita, että jotkut eläimet voivat asua molemmissa metsätyypeissä.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Moni oppilas osaa jo muitakin (viidakon) eläimiä entuudestaan. Heidän voi saada kertoa niitä muille, vaikka niitä ei olekaan tarkoitus aktiivisesti opetella. |

| | |
|--|---|
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja näyttää kuvan viidakosta, sammakosta, papukaijasta, apinasta ja tiikeristä ja sanoo: "This is a jungle, welcome!" |
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Opiskellaan tunnin sanasto. |
| Aihe | |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | |
| Työtapa: | Toisto ja leikki |
| Materiaali/linkit/yms. | Kuvakortit apina, papukaija/tukaani, tiikeri, sammakko, viidakko |
| Opettajan ohjeet | |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Toistetaan vielä kerran sanat opettajan mallin mukaan. Sen jälkeen opettaja voi osoittaa kuvia sattumanvaraisessa järjestyksessä ja oppilaat nimeävät kuorossa (ope on hiljaa).</p> <p>Leikitään leikkiä Myrkkysieni. Yksi oppilas menee luokasta ulos. Muut valitsevat sillä välin, mikä kuvista on erityisen vaarallinen. Oppilas päästetään sisään, opettaja toteaa: "Welcome to the jungle!" Oppilas osoittaa kuvia vuorotellen (esim. kärpäslätkällä tai karttakepillä, silkkikukalla tai muulla teemaan sopivalla "tikulla"). Kun hän osoittaa "tavallista" sanaa, muu luokka nimeää sen normaalisti. Kun hän osoittaa vaaralliseksi valittua sanaa, luokka varoittaa kovalla äänellä englanniksi: "No, no, no!" Pelataan esim. viisi kierrosta. Kerro oppilaille etukäteen kierrosten lukumäärä, niin välttyt mielipahalta...</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Sanoja voi ottaa peliin enemmänkin. Voi opetella muutaman eläimen lisää, jos ryhmä tuntuu olevan nopea oppimaan (esim. snake ja elephant). |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja onnittelee oppilaita siitä, että he osaavat nyt nimetä eläimet. Viidakossa on yö, ja eläimet menevät lepäämään, opettaja pyytää myös oppilaita sulkemaan silmät ja sammuttaa valot. Hän kertoo, että silmät saa avata, kun opettaja antaa luvan. Opettaja vie kuvakortit (viidakon eläimet) kiinni eri puolille |

Varpunen

| | |
|--|--|
| | luokkaa (jos haluaa, voi hämäykseksi ripustaa myös pari metsän eläintä). Ope voi halutessaan hyräillä laulun melodiaa samalla (Walking in the jungle). |
|--|--|

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Liikutaan laulun mukana, opitaan hieman uutta laulua, tunnistetaan eläin, nimetään se. |
| Aihe | |
| Aika | 10 min |
| Sisältö | |
| Työtapa | Laulun opettelu opejohtoisesti, yhdessä liikkuminen laulunmukaisesti, eläinten tunnistaminen ja nimeäminen. |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Laulu löytyy täältä: https://supersimple.com/song/walking-in-the-jungle/</p> <p>Kannattaa opetella laulu itse, jotta voi laulaa ja leikkiä opejohtoisesti ilman mallia. Silloin voi myös pitää taukoja haluamassaan kohdassa.</p> <p>Laulun sanat alla. Tukaanin tilalle voit halutessasi vaihtaa tutummaksi papukaijaksi.</p> <p>Let's take a walk in the jungle. Walking in the jungle. Walking in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. Walking in the jungle. Walking in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. One step. Two steps. Three steps forward. One step. Two steps. Three steps back. Stop. Listen. What's that? It's a frog! We're not afraid! Let's stomp. Stomping in the jungle. Stomping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. Stomping in the jungle. Stomping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid.</p> |

Varpunen

| | |
|--|---|
| | <p>One step. Two steps. Three steps forward. One step. Two steps. Three steps back. Stop. Listen. What's that? It's a monkey! We're not afraid!</p> <p>Let's jump. Jumping in the jungle. Jumping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. Jumping in the jungle. Jumping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. One step. Two steps. Three steps forward. One step. Two steps. Three steps back. Stop. Listen. What's that? It's a toucan! We're not afraid!</p> <p>Let's skip. Skipping in the jungle. Skipping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. Skipping in the jungle. Skipping in the jungle. We're not afraid. We're not afraid. One step. Two steps. Three steps forward. One step. Two steps. Three steps back. Stop. Listen. What's that? It's a tiger! RUN!</p> |
| <p>Opettajan ohjeet</p> | |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Ensin opettaja kertoo, että kohta lähdetään liikkumaan täällä luokassa viidakkolaulun mukaisesti. Laulussa tulee erilaisia tapoja liikkua, joten seuraa tarkasti opettajan mallia.</p> <p>Opettaja laulaa ja näyttää mallin ensimmäisestä säkeistöstä. Erityisesti näyttää kohdan one-step... jne (eli askeleet eteen ja taa). Nämä on opettajan helppo oppia linkin videosta.</p> |

| | |
|---|--|
| | <p><i>Yhteinen laululeikki</i></p> <p>Oppilaat tulevat opettajan perään jonoon. Ope sanoo: “Let’s take a walk in the jungle!” Ja lähdetään kävelemään laulaen (opettaja voi ennen aloitusta sanoa, että oppilaat voivat laulaa mukana sitten kun tuntuu siltä). Kohdassa “Stop!” pysähtyy joukko ja opettaja näyttää sormella yhtä viidakon eläintä, jonka on kiinnittänyt seinälle ja kysyy: “Look! What’s that?” Ope antaa jonkun vastata, ja laulu jatkuu. Liikutaan eka säkeistö kävellen, toinen tömistellen, kolmas hypähdellen jalalta toiselle ja viimeinen hyppien. Kun päästään loppuun (ope näyttää viimeiseksi tiikeriä), juostaan omalle paikalle tai luokan etuosaan tms. Tai jätetään juokseminen pois, voi lopettaa kuten muutkin säkeistöt: “We’re not afraid!”</p> <p>Huom! Jos päätät tehdä tämän super simplen laulumallin päälle, siinä ei osoiteta kuvaa, vaan oppilaat kuuntelevat eläimen ääntä ja vastaavat sen perusteella. Oppilaat voi myös ohjata menemään nopeasti sen kuvan luo, minkä äänen he kuulevat ja pyytää nimeämään eläimen.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa)</p> | |
| <p>Siirtymä seuraavaan osioon</p> | <p>LOPETUS (5 min)</p> <p>Tunti on loppumassa. Rauhoitutaan omalle paikalle.</p> <p>Opettaja voi halutessaan antaa oppilaille läksyn (tai käyttää tätä tehtävää seuraavan kerran virittelyyn): Oppilaat saavat viidakkovärityskuvan. Sinne pitää piirtää 2–4 tunnilla opeteltua eläintä, mutta ei kokonaan, vaan osittain (näky sammakon jalka tai tiikerin häntä puun takaa, jne). Seuraavan tunnin aluksi arvailaan ryhmissä, pareittain tai luokkana, mitä eri viidakoissa piileskelee. Tätä voi myös eriyttää ylöspäin ja antaa piirtää sellaisia viidakon eläimiä, joita ei tunnilla opeteltu, mutta jotka oppilas itse osaa nimetä englanniksi. Värityskuva esimerkiksi: https://www.bestcoloringpagesforkids.com/wp-content/uploads/2018/09/Free-Jungle-Coloring-Pages.jpg</p> <p>Jos opettaja ei anna läksyä, voi tunnin lopussa ehtiä tehdä vielä poistumisleikin:</p> <p>Oppilaat menevät ovesta katsottuna luokan vastakkaiseen laitaan. Opettaja sanoo eläimen ja numeron (esim. tiger – three) ja oppilaat saavat ottaa kolme tiikerimäistä askelta (ääntely sallittua) kohti ovea. Jatketaan kunnes pääsevät luokasta ulos.</p> |

Halloween

| | |
|--|--|
| Tekijä(t) | Marketta Karttunen |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Esittäytyminen, Halloween-hahmoihin tutustuminen, numerot 1–10 |
| Oppitunnin aihe | Halloween |
| Ryhmäkoko | 15–20 |
| Avainsanoja | Esittäytyminen, Halloween, numerot 1–10 |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Virittäytyä englannin kieleen |
| Aihe | Esittäytyminen |
| Aika | 10 min |
| Sisältö | Käsinuken esittäytyminen |
| Työtapa/metodit | Opettajalla mukana englantia puhuva käsinukke, joka herää päivänuniltaan. |
| Materiaali/linkit/yms. | Käsinukke, laulu https://supersimple.com/song/whats-your-name/ |
| Opettajan ohjeet | Hello, what's your name? My name is Sam (the cat tai the fox, mikä hahmo käsinukke onkaan) Nice to meet you. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Käsinukke kyselee oppilaiden nimet ja kättelee jokaisen. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Jos 1. osa on omana kokonaisuutenaan, siihen voi lisätä esim. Hutchy Butchy -leikin. Oppilaat istuvat tuoleilla piirissä ja tuoleja on yksi vähemmän kuin oppilaita. Yksi oppilaista menee ulos ja sillä aikaa päätetään muun ryhmän kanssa, että kuka luokkaan jääneistä on Hutchy Butchy. Tämän jälkeen |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | käytävässä ollut oppilas tulee takaisin luokkaan ja alkaa kysyä muilta kysymyksiä (tässä What's your name?), joihin he vastaavat kohdekielellä. Kun kysymys osuu Hutchy Butchyn kohdalle, tämä huutaa My name is Hutchy Buchy, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa ja kysyjä yrittää istua jollekin vapautuvista paikoista. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Käsinukke haluaa kertoa Halloweenista. I like Halloween. |

| | |
|--|--|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Halloweeniin tutustuminen, numeroiden kertaaminen, toiminnallinen leikki |
| Aihe | Halloween-sanasto: witch, ghost, monster, vampire, werewolf |
| Aika | 15–20 min |
| Sisältö | Käsinukke kertoo: I like Halloween. Do you like Halloween? Yes, no. |
| Työtapa | Laulu, mukana laulaminen, laskeminen, leikkiminen (videon käsiliikkeet) |
| Materiaali/linkit/yms. | http://thesingingwalrus.com/videos-and-songs/halloween-songs-and-videos/halloween-counting-song/ (videon/laulun voi myös ostaa omaan käyttöön) |
| Opettajan ohjeet | Kuvat taululle ja harjoitellaan/toistetaan sanat: witch, ghost, monster, vampire, werewolf (Kuvat haettu ja tulostettu Word-tekstinkäsittelyn online-kuvahauulla (vain Creative Commons -kuvat) |
| |      |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Katsotaan video, lauletaan, lasketaan ja leikitään. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Voidaan yhdistää tähän <i>Nurkka</i> -leikki: |

Varpunen

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <p>Yksi leikkijä keskellä tilaa silmät peitettynä. Jokaisella nurkalla on oma nimensä: monster – ghost – witch – vampire. Leikkijät menevät hiljaa valitsemaansa nurkkaan Keskellä olija sanoo englanniksi jonkun hahmoista ja siellä nurkassa olevat leikkijät ”putoavat” pelistä ja siirtyvät keskelle – silmät peitetään. Jatketaan, kunnes enää yhdessä nurkassa on leikkijöitä – näin selviää voittaja/voittajat.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | <p>Värityskuvat</p>  <p>Noitapöllö: http://www.getcoloringpages.com/coloring/9843 Kissa: http://getdrawings.com/halloween-coloring-pages-for-kindergarten Netistä löytyy paljon vaihtoehtoja, esim. https://www.familyfun.ie/halloween-colouring-pages/</p> |

| | |
|---------------------|---|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Askartelu / kuvataide / geometriset kuviot. (Tämän voi toteuttaa myös ennen varsinaista Halloween-tuntia) |
| Aihe | Kummituslinna, värit, geometriset kuviot |
| Aika | 1–2 h |
| Sisältö | Oma kummituslinna. Esimerkkikuvat dokumentin lopussa. |
| Työtapa | Geometrinen kuvioiden leikkaaminen ja liimaaminen linnaksi kartongille. |

| | |
|--|---|
| Materiaali/linkit/yms. | Kartonki, väripaperit, sakset, liima |
| Opettajan ohjeet | Opettaja ohjaa lapset leikkaamaan erivärisiä geometrisiä kuvioita (ympyrä, nelikulmio, kolmio, suorakulmio) erivärisistä papereista. Näistä kuvioista liimataan kartongille oma kummituslinna. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Lisäksi voi piirtää ihmishahmoja ja leikata valmiita kummitushahmoja. Ylöspäin eriyttäminen sanasto englanniksi: http://thesingingwalrus.com/videos-and-songs/general-topics/shapes-song/ , laulu geometrisista muodoista englanniksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Työt esille luokkaan, käytävälle, ruokalaan. |

| | |
|--|--|
| TUNNIN OSA 4 | |
| Tavoite | Oman sadun keksiminen. |
| Aihe | Kummituslinna tai muu mielikuvituspaikka. |
| Aika | 1–2 h |
| Sisältö | Lapset keksivät sadun, opettaja kirjaa muistiin. Vaihtoehtoisesti kummioppilaat voivat toimia kirjureina. Tarinan kuljettamisen apuna tarinakuutiot. |
| Työtapa | Sadutus |
| Materiaali/linkit/yms. | Tietokoneet/iPadit, tarinakuutiot |
| Opettajan ohjeet | https://lapsetkertovat.org/toimintamme/sadutus/sadutusohje/ |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja kirjaa lapsen sadun. Jos kummioppilaat toimivat kirjureina, opettaja valvoo, että kaikki sujuu. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | |



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Sääksjärven koulun 1B-luokkalaisten kummituslinnoja.

Kuva: Marketta Karttunen

Easter

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä | Suvi Jussila |
| Kieli | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tutustua englantilaiseen kulttuuriin pääsiäisen osalta, kerrata numeroita sekä harjoitella pääsiäiseen liittyvää sanastoa. |
| Oppitunnin aihe | Pääsiäinen |
| Ryhmäkoko | 10–25 |
| Avainsanoja | Pääsiäinen, Easter, kulttuuri, numerot |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Johdatella oppilaat aihepiiriin ja pohtia eroja kulttuurissa Suomen ja Englannin välillä. |
| Aihe | Kulttuurierot |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | Keskustellaan pääsiäisen vietosta Suomessa ja Englannissa. |
| Työtapa/metodit | Keskustelu |
| Materiaali/linkit/yms. | Opettaja voi halutessaan ottaa mukaan kuvia tukemaan pohdintaa. |
| Opettajan ohjeet | Keskustelu kannattaa käydä suomeksi. Kysy oppilailta yhteisesti: Mitä suomalaisen pääsiäiseen kuuluu? Oppilaat voivat keskustella ensin pienissä ryhmissä, jonka jälkeen ajatukset kootaan koko luokan kanssa yhteen tai voidaan heti keskustella koko luokan kesken, riippuen ryhmästä ja opettajan arviosta sopivaksi toimintatavaksi. (Pohdinta on voinut myös olla kotitehtävä (esim. piirtäen) tai se on voitu antaa edellisen tunnin loppuksi oppilaille.) |

| | |
|---|--|
| | <p>Esim. lammasta ruokana, pääsiäiskortit, suklaamunat, pääsiäispupu, virpominen, munien etsintä, munien maalaus.</p> <p>Pohditaan yhdessä, mitkähän perinteistä kuuluvat myös englantilaiseen pääsiäisen viettoon?</p> <p>lammasta ruokana, pääsiäiskortit, suklaamunat, pääsiäispupu, munien etsintä, munien maalaus</p> <p>Entä onkohan heillä jotain, mitä meillä ei ole? Maypole dancing ja hot cross buns.</p> <p>Maypolesta voidaan katsoa video, esim. https://www.youtube.com/watch?v=6O1QKh5JtV8</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Keskustelu |
| Opetuksen eriyttäminen | Läksytehtävää ei välttämättä tarvitse antaa kaikille tai sen voi eriyttää halutessaan piirtäminen/kirjoittaminen (suomeksi)/kirjoittaminen (suomeksi) ja piirtäminen. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja kysyy oppilailta, tietävätkö nämä joitain keskusteltuja sanoja englanniksi. Lähdetään yhdessä tutustumaan sanoihin. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Tutustua uusien sanojen merkityksiin ja ääntämiseen |
| Aihe | Pääsiäissanat |
| Aika | 10 min |
| Sisältö | Sanat: Easter, (Easter) bunny, (Easter) eggs, (Easter) card, hot cross buns, maypole, (Easter) egg hunt |
| Työtapa | Toistetaan sanoja opettajan perässä. |
| Materiaali/linkit/yms. | Liitteenä oleva PP-kalvosarja, noppa, mahdollisesti kuvia erilaisista liikkeistä |
| Opettajan ohjeet | <p>”Listen and repeat.”</p> <p>Yksi oppilas kerrallaan heittää noppaa ja valitsee jonkun yksinkertaisen liikkeen, joka tehdään sanaa toistettaessa. Sana toistetaan nopan silmäluvun osoittaman määrän kertoja ja samalla tehdään oppilaan</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>valitsema liike yhtä monta kertaa kuin sana toistetaan. Esim. oppilas valitsee liikkeeksi käsien nostamisen ilmaan ja heittää nopalla luvun 3. Luku lasketaan yhdessä: one, two, three. Sen jälkeen opettaja sanoo ensimmäisen sanan "Easter" ja nostaa kätensä ilmaan. Oppilaat toistavat sen perässä kolme kertaa ja nostavat joka kerralla kätensä ilmaan. Seuraava oppilas heittää noppaa ja valitsee seuraavan liikkeen. Näin jatketaan, kunnes kaikki sanat on toistettu. Sama kierros voidaan opettajan harkinnan mukaan tehdä toisenkin kerran. Näin useampi oppilas pääsee heittämään noppaa. Liikkeet kannattaa pitää samoina kuin ensimmäisellä kierroksella, jolloin kukin liike yhdistyy tiettyyn sanaan.</p> <p>Kannattaa ensimmäisen kierroksen jälkeen varmistaa, että oppilaat ymmärtävät kaikkien sanojen merkityksen.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Oppilaat toistavat opettajan perässä liikkeitä ja sanoja nopan osoittaman silmäluvun määrän. |
| Opetuksen eriyttäminen (jos tarpeellista) | Osa oppilaista ei välttämättä lähde heti mukaan toistamaan tai tekemään liikkeitä, vaan haluavat ensin tutustua sanoihin kuuntelemalla. Tämä ei haittaa heidän oppimistaan, opettajan pitää vaan varmistaa, että keskittyvät opiskeltavaan asiaan. Jotkut tällaisista oppilaista pitävät myös siitä, että opettaja liikuttaa esim. heidän käsiään liikkeitä tehtäessä. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kokeillaan pääsiäismunien metsästystä juuri harjoitelluilla sanoilla. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Painaa uusia sanoja mieleen. |
| Aihe | Pääsiäissanat |
| Aika | 15 min |
| Sisältö | Pääsiäismunien metsästys. |
| Työtapa | Etsitään luokkaan piilotettuja kuvakortteja. |
| Materiaali/linkit/yms. | Munanmuotoiset kuvakortit. |

| | |
|--|---|
| Opettajan ohjeet | <p>”Let’s hunt Easter eggs!”</p> <p>Opettaja kertoo, että luokkaan on piilotettu paljon ”pääsiäismunia” (vähintään yhtä monta kuin oppilaita). Oppilaiden tulee kuunnella, minkä sanan opettaja sanoo ja yrittää etsiä kyseisellä kuvalla varustettu muna. Munan löydettyään hän näyttää sen opettajalle ja opettaja ja oppilas sanovat yhdessä munan kuvan sanan englanniksi. Tämän jälkeen oppilas istuu paikoilleen ja on pois pelistä. Pelissä vielä mukana olevat oppilaat saavat käydä halutessaan kysymässä paikallaan istuvilta oppilailta neuvoa. Jos munia on paljon, voidaan sopia, että oppilas istuu paikoilleen vasta löydettyään esim. kolme muna.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>Opettaja sanoo kuvien sanoja englanniksi ja toistaa sanoja tarvittaessa. Opettaja voi myös tarpeen mukaan näyttää sanan tarkoittamaa kuvaa joko kaikille oppilaille yhteisesti tai joillekin oppilaille erikseen. (tukea kaipaavat oppilaat katsovat monesti opettajaan päin, kun sanan merkityksen muistavat oppilaat jo lähtevät kuvaa hakemaan)</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | <p>Eriyttää voi näyttämällä kuvia ja oppilaan tullessa näyttämään kuvaa pyytää oppilasta sanomaan sanan ilman opettajaa tai opettaja voi sanoa sanan yksin ilman että oppilas sanoo sitä, jos se on oppilaalle liian vaikeaa, oppilas voi myös toistaa sanan opettajan perässä.</p> |
| Siirtymä seuraavaan osioon | <p>Jos tunti loppuu tähän, opettaja voi kertoa, milloin ja miten sanojen harjoittelua jatketaan. Tunnin lopuksi voidaan myös kuunnella/laulaa Hot Cross Buns -laulu.</p> |

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| TUNNIN OSA 4 | |
| Tavoite | Tutustua Hot Cross Buns -lauluun. |
| Aihe | Laulu |
| Aika | 5 min |
| Sisältö | Youtube-video |
| Työtapa | Kuunnella ja laulaa |

| | |
|--|---|
| Materiaali/linkit/yms. | https://www.youtube.com/watch?v=AkmB7n_1qvA |
| Opettajan ohjeet | <p>"Listen!"</p> <p>Ensin kannattaa vain kuunnella laulu. Ensimmäisellä kuuntelukerralla melodia tulee oppilaille tutuksi, ja he voivat keskittyä videon tapahtumiin.</p> <p>"Listen and sing!"</p> <p>Seuraavalla kerralla oppilaat voivat jo yrittää laulaa mukana. Jos oppilaat ovat epävarmoja, voidaan laulun sanat toistaa ja tarvittaessa pohtia niiden merkitystä ennen laulamista.</p> <p>Laulu kannattaa laulaa useampaan kertaan peräkkäin, jotta se jää mahdollisimman hyvin oppilaille mieleen, tosin huomioiden oppilaiden keskittymiskyky ja käytettävissä oleva aika.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Oppilaiden kuunnellessa laulua opettaja voi tarkkailla oppilaiden reaktioita ja varmistaa, että kaikki keskittyvät kuuntelemaan. Lauletaessa opettajan tehtävä on innostaa kaikki mukaan laulamaan. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Kaikki eivät välttämättä saa yhtä nopeasti kiinni laulun sanoista ja nuoteista, mutta jokainen laulaa niin hyvin kuin jo osaa ja harjoittelee koko ajan lisää. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Seuraavat osiot ovat irrallisia lisiä pääsiäiseen liittyen. Opettaja voi toteuttaa niitä oman harkintansa mukaan. |
| Lisäosa 1 | Jatkaa lauluharjoituksia ja harjoitella myös soittamaan laulu joko rytmisoittimilla tai nokkahuilulla. Soittoharjoituksissakin kehotukset voivat olla englanniksi: Silent!, Play! One, two, three!, Stop! jne. |
| Lisäosa 2 | <p>Leipoa Hot Cross Buns. Resepti: https://alexandracooks.com/2015/04/02/overnight-hot-cross-buns/</p> <p>Leipoessa opettaja voi puhua vain englantia, jos muistaa samalla ohjeissa käyttää paljon selkeitä eleitä, joiden avulla oppilas ymmärtää ohjeet vieraallakin kielellä. Yhdessä leipomuksia maistellessa kannattaa erityisesti kiinnittää huomiota siihen, että kehuu oppilaita heidän kuullun ymmärtämisestään: näin hyviä pullia tuli, vaikka ohjeet olivat kokonaan englanniksi, ymmärsitte jo tosi paljon, hienoa! Resepti on sellainen, että taikinan voi tehdä jo edellisenä iltana valmiiksi, jolloin leipomispäivälle jää vain pullien pyörittely, paistaminen, koristelu ja syöminen.</p> |



Varpunen

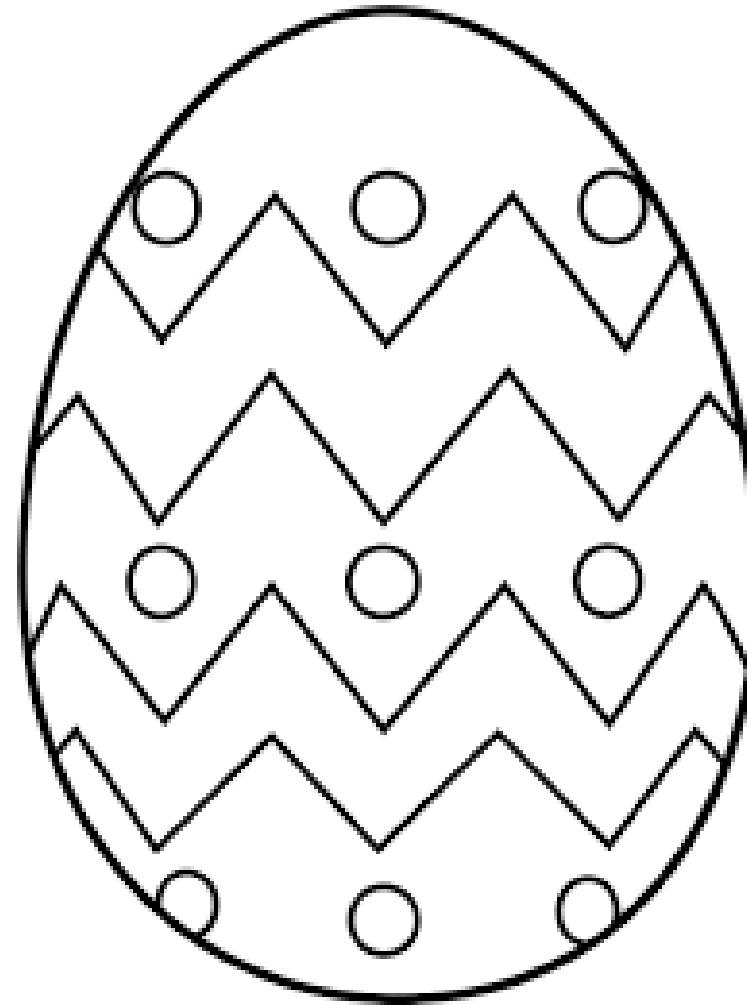
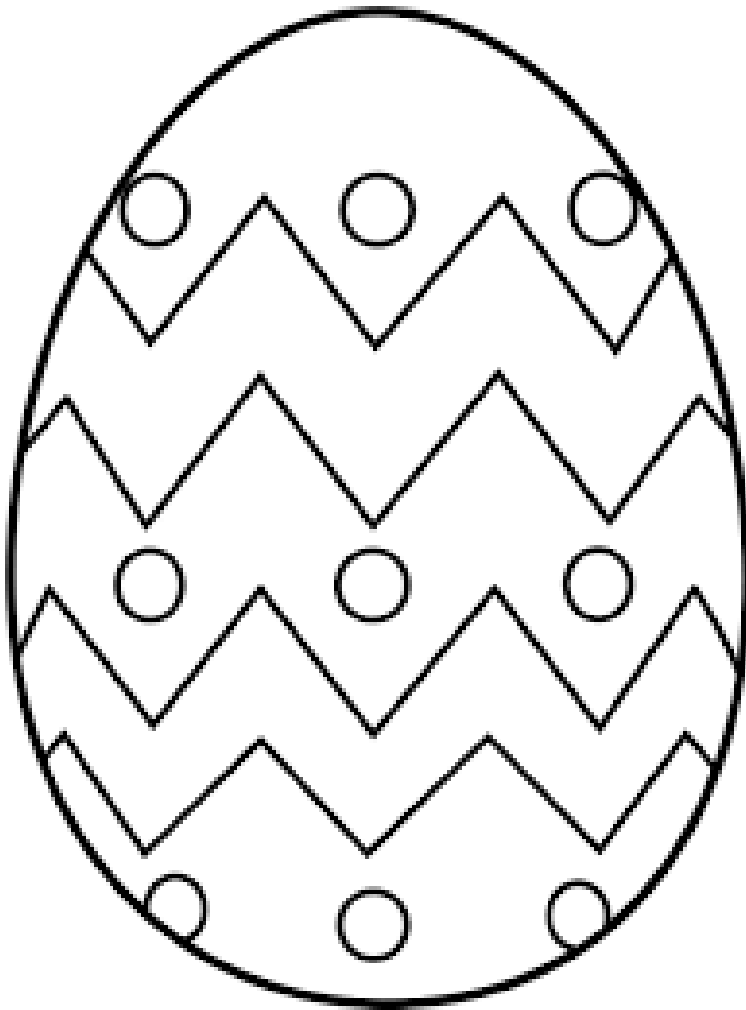
Lisäosa 3

Pääsiäismunan väreystehtävä.

Oppilaat jaetaan pareihin ja parit kertovat toisilleen värejä englanniksi. Toisen pitää ymmärtää sanottu väri ja värittää sillä värillä yksi osa pääsiäismunastaan. (Voidaan sopia etukäteen, missä järjestyksessä värit tulevat, esim. ylhäältä alaspäin.) Tarvittaessa kaveri auttaa. Lopuksi pääsiäismunat voidaan leikata irti ja liimata kartongille kortiksi (opettaja kysyy oppilaan haluaman kartongin värin englanniksi). Korttiin voidaan kirjoittaa englanniksi mallin mukaan: Happy Easter! Väritettävä pääsiäismunamoniste liitteenä.



Varpunen





Varpunen





Varpunen



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Varpunen

HY+
KOULUTUS-
JA KEHITTÄMIS-
PALVELUT



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>



Varpunen



Lähde: <https://pixabay.com/fi/>

Verbs in English

| | |
|---|--|
| Tekijä(t) | Jonna Sihto |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Opetellaan verbejä toiminnallisesti. |
| Oppitunnin aihe | Verbit |
| Ryhmäkoko | 1. lk 24 oppilasta, 2. lk 16 oppilasta |
| Avainsanoja | Verbit |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Verbeihin tutustuminen |
| Aihe | Verbit swim, draw, read, write, dance, sing, skate, ride |
| Aika | Yhdestä kahteen oppituntia, mielellään opetus pilkottu usealle kerralle. Yhteensä toimintaa riittää useammallekin tunnille. |
| Sisältö | Tutustutaan kahdeksaan verbiin kuunnellen, toistaen, näytellen ja niillä pelaten. |
| Työtapa/metodit | Opettajajohtoisesti sanojen toistamista (myös näytellen), laulamista, pelaamista ryhmässä. |
| Materiaali/linkit/yms. | Go! -kirjan kpl 12 verbit ja niistä lattiakortit, pelilauta |
| Opettajan ohjeet | Kuuntele ja toista, listen and repeat please. Pantomiimissa: Let's swim etc. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Kuunnellaan ja toistetaan sanat useampaan kertaan. Ne löytyvät esim. Go!-kirjasta. Lauetaan verbeihin liittyvä laulu tai lauluja esimerkiksi Go!-kirjasta. Muita laululähteitä: - Youtube: Fun Action-Verbs Song for Kids: What Can You Do? |

Varpunen

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Youtube: Yes, I Can! Animal Song for Children Super Simple Songs - Youtube: Action Song (interactive version) The Singing Walrus <p>Kun verbit ovat jo hiukan tuttuja, keksitään niihin liikkeet yhdessä ja harjoitellaan niiden avulla. Myöhemmin tätä voi jatkaa pantomiimina joko opettajajohtoisesti tai ryhmissä.</p> |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Rohkeimmat voivat tulla esittämään verbejä luokan eteen. Toisella oppitunnilla voidaan kokeilla sitä ryhmissä. |

| | |
|---|--|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Kerrata jo opittuja verbejä |
| Aihe | Verbejä: swim, draw, read, write, dance, sing, skate, ride |
| Aika | Kaksi – kolme opetustuokiota tai yksi tunti. |
| Sisältö | <p>Kerrataan edellisen tunnin asiat toistaen, laulaen, näytellen. Viime kerran suosituimmat laulut uudestaan.</p> <p>Kun verbejä jo osataan, voidaan pelata ryhmissä. Pelataan moneen peliin sopivalla pelilaudalla: verbit on monistettu pienille lapuille. Kun saat punaisen lapun: näyttele verbi, kun saat vihreän lapun: sano verbi ääneen.</p> <p>Lopuksi voidaan pelata Corners-peliä liikkuen verbejä näytellen.</p> |
| Työtapa | Ensin kertausta opettajajohtoisesti, sanoja voidaan näytellä myös ryhmissä. Peli esim. 4 hengen ryhmissä. |
| Materiaali/linkit/yms. | Kts. edellinen tunti, pelilauta |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Lopuksi "Simon says" opituilla verbeillä. |

Verbit kamerakynätekniikalla

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Hanna-Mari Sipola |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Kerrata keskeisiä verbejä ryhmätyötä, oppilaiden itse tuottamaa materiaalia ja videokuvaa hyödyntämällä. |
| Oppitunnin aihe | Verbit |
| Ryhmäkoko | 10–25 oppilasta |
| Avainsanoja | Sit, walk, run, eat, drink, jump |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Kerrata tunnilla tarvittava sanasto. |
| Aihe | Verbit sit, walk, run, eat, drink, jump |
| Aika | 10 minuuttia |
| Sisältö | Keskeisen verbisanaston kertaaminen ennen varsinaista tuottamistehtävää. |
| Työtapa/metodit | Opettajajohtoinen sanaston kertaus laululeikin tai yhteisen toimintatuokion avulla. |
| Materiaali/linkit/yms. | Sanomapron Go!-digiopetusmateriaali |
| Opettajan ohjeet | Alkulauluksi voi ottaa tutun verbilaulun, esim. Go!-materiaalista verbilaulu. Toinen lauluvaihtoehto: Super Simple songs “Walking walking” https://www.youtube.com/watch?v=fPMjnlTEZwU Toinen vaihtoehto verbisanaston kertaamiseen laulun sijaan: |

| | |
|--|--|
| | <p>Opettajalla verbit kuvakortteina taululla. Kerrataan sanasto liikkeen kanssa.</p> <p>Opettaja osoittaa yhtä ja oppilaat sanovat verbit yhteen ääneen. Näin käydään kaikki läpi. Tämän jälkeen opettaja sanoo yhden verbin ja oppilaat tekevät annettua liikettä.</p> <p>(Sit! Jump! Walk! Eat!)</p> <p>Sama voidaan tehdä muovitaskunoppien avulla, jos sellaisia on koko luokkana tai pienemmissä ryhmissä.</p> <p>Samat kuvakortit on kopioitu muovitaskunoppiin. Oppilaat vuorotellen heittävät noppaa. Koko ryhmä sanoo nopasta tulleen kuvan esittämän verbin ääneen ja toimii sen mukaan, esim. "Jump" ja kaikki hyppivät. Sen jälkeen seuraava ryhmän jäsen heittää noppaa, saa uuden sanan, se sanotaan ääneen ja toimitaan sen mukaan.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja ohjeistaa ja näyttää mallia, kaikki toimivat. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Toiminta tapahtuu yhdessä ohjatusti, joten kaikki pystyvät toimimaan mukana yhdessä ja katsomaan apua toisiltaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Seuraavassa osiossa tarvitaan tabletit/läppärit, ne olisi hyvä olla valmiina ryhmillä. |

| | |
|---------------------|--|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Puheen tuottaminen |
| Aihe | Verbit, tuottaminen |
| Aika | 20 minuuttia |
| Sisältö | Videon kuvaaminen, aiheena verbit. |
| Työtapa: | Oman videon kuvaaminen, puheen tuottaminen videolle. |

| | |
|--|---|
| Materiaali/linkit/yms. | Esimerkkivideo |
| Opettajan ohjeet | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuva video, jossa sanot englanniksi taululla olevissa kuvakorteissa olevia sanoja ja esität niitä samalla (esimerkiksi sanot jump ja hypit, eat ja syöt jne.) 2. Valitse videolle viisi eri sanaa. 3. Pidä jokaisen välissä pieni tauko. Muista rauhallisuus myös esittäessäsi sanoja. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Oppilaat kuvaavat videot ryhmissä. He voivat jakaa kuvaajan ja kuvattavan roolit haluamallaan tavalla. Opettaja toimii ohjaana ja avustajana tarvittaessa. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opettajan tuki kuvaamisessa, koneen käytössä ja/tai puhumisessa tarvittaessa. Ryhmien muodostamisessa voi ottaa huomioon sen, että jokaisessa ryhmässä on joku, joka on näppärä käyttämään koneita ja onnistuu tehtävästä ja toisaalta joku, joka on rohkea esiintymään videolle. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Laitteista pitää asettaa äänet pois päältä. |

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Sanaston kertaus, puheen tuottaminen, toisten tuotosten katsominen. |
| Aihe | Verbit, videoiden katsominen. |
| Aika | 15 minuuttia |
| Sisältö | Toisten ryhmien videoiden katsominen. |
| Työtapa | Katsotaan toisten ryhmien videot ilman ääniä ja sanotaan ääneen niissä näkyvät verbit. |
| Materiaali/linkit/yms. | Esimerkkivideo katselutehtävästä (esimerkkivideolta puuttuu tarkastusvaihe eli alla olevien ohjeiden nro 3) Huomaa myös, että kuvaustilanteessa sama lapsi katsoo omia videoita. Oikeasti idea olisi katsoa toisten kuvaamia videoita ja tehdä tehtävä isommissa ryhmissä. |

| | |
|--|--|
| Opettajan ohjeet | Opettaja antaa nämä ohjeet oppilaille: <ol style="list-style-type: none"> 1. Katso toisten ryhmien tekemät videot ilman ääniä. 2. Sano ääneen, minkä verbin näet videolla. 3. Videon jälkeen voit laittaa laitteeseen äännet päälle, kuunnella videon äänien kanssa ja tarkastaa, menivätkö sanat sinulla oikein. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Oppilaat kiertävät katsomassa toisten ryhmien tuotoksia. Opettaja ohjaa ja opastaa tarvittaessa. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opettaja voi ohjata, jos jonkun on vaikea pysyä rauhallisena katselutilanteessa, tietää mihin mennä tms. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Tunnin päätteeksi kerätään peukkuäänestyksellä oppilailta palaute tunnista, omasta työskentelystä sekä vertaisarviointi toisten tuotoksista. |

HUOM! Videointitehtävää voi muokata soveltuvaksi muihinkin sanastoaiheisiin. Voit yhtä hyvin kuvata esimerkiksi erivärisiä asioita ja näyttää niitä, sanoa värin, tms.

Saksalainen ruoka/aamiainen

| | |
|--------------------------------------|---|
| Tekijä(t) | Olga Apilo |
| Kieli/kielet | Saksa |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tutustua saksalaiseen ruokasanoihin ja samalla saksalaiseen aamiaiseen (tunti on osana kokonaisuutta saksalainen kulttuuri) |
| Oppitunnin aihe | Saksalainen aamiainen, ruoka |
| Ryhmäkoko | n. 10–15 oppilasta |
| Avainsanoja | Ruokasanat, aamiainen, toiminnallisuus, leikki |
| TUNNIN OSA 1 | Ruokasanoihin tutustuminen saksaksi |
| Tavoite | Tutustua saksalaisiin ruokasanoihin |
| Aihe | Ruoka, saksalainen aamiainen |
| Aika | n. 15 min |
| Sisältö | Käsinuket Felix ja Franzi kertovat lyhyesti suomeksi, mitä he syövät aamiaiseksi käyttäen helppoja ruokasanoja saksaksi. Oppilaat yrittävät arvata, mistä ruuasta on kyse. |
| Työtapa/metodit | Opettajalla mukana saksaa puhuvat käsinuket Felix ja Franzi. |
| Materiaali/linkit/yms. | Tarvittaessa ruokasanojen laput ja kuvat. |
| Opettajan ohjeet | Tässä yhteydessä voidaan katsoa Goethe-Instituutin tekemä video ”Aamiaiselle”: https://www.goethe.de/ins/fi/fi/spr/unt/kum/dfk/df/ma1.html |

| | |
|---|---|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Nurkkaleikki: ruokasanat sijoitetaan neljään eri nurkkaan. Yksi oppilas tulee keskelle, laittaa silmät kiinni. Muut oppilaat menevät mihin tahansa nurkkaan, jossa on ruokasana. Keskellä oleva oppilas sanoo saksaksi ruokasanan, esim. Käse. Ne oppilaat, jotka ovat tällä ruokasanalla merkityssä nurkassa jatkavat uudella kierroksella leikkiä, kunnes voittaja selviää. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Seuraavaksi käsinuket Felix ja Franz haluavat leikkiä leikkiruualla. |

| | |
|---|---|
| TUNNIN OSA 2 | Ruokasanojen sekä numeroiden 1–10 harjoittaminen |
| Tavoite | Harjoitella ruokasanoja ja numeroita 1–10. |
| Aihe | Ruoka, numerot 1–10 |
| Aika | n. 10–15 min |
| Sisältö | Leikkiruoka, kauppaleikki, kassakone, leikkiraha |
| Työtapa | Toiminnallinen |
| Materiaali/linkit/yms. | Leikkiruoka |
| Opettajan ohjeet | Lopuksi leikitään kauppaleikkiä, jossa toinen oppilas on myyjä ja toinen on asiakas. Myyjän täytyy sanoa vielä, paljonko tuote maksaa. Käytössä on leikkiruokaa. Taululla on edellä mainitut ruokasanat ja niiden kuvat. Oppilasta ohjataan asioida kohteliaasti kaupassa. Esimerkiksi: -Guten Morgen! -Guten Morgen! -Käse, bitte! -Bitte schön! Zwei Euro. -Hier, bitter! -Danke schön! |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Oppilaat leikkivät pienissä ryhmissä, käsinuket Felix ja Franz osallistuvat myös kauppaleikkiin. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Tunnin lopuksi Felix ja Franz kutsuvat oppilaita saksalaiselle aamiaiselle maistamaan saksalaista ruokaa. |

From Head to Toe by Eric Carle

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tekijä(t) | Kaisa Kaihilahti |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Tutustua autenttiseen englantilaiseen lastenkulttuuriin lastenkirjan avulla. Oppia uusia verbejä toiminnallisesti. Kerrata vartalonosia ja eläimiä. Harjoitella englannin puhumista ja kuuntelutaitoja. Harjoitella työskentelyä parin kanssa ja ryhmässä. |
| Oppitunnin aihe | I can! Verbejä, vartalonosia ja eläimiä toiminnallisesti kirjan "From Head to Toe" ja kehonkielen avulla. |
| Ryhmäkoko | 20–22 |
| Avainsanoja | Vartalonosat, eläimet, liikkumista kuvaavat verbit, I am / I can. |
| TUNNIN OSA 1 | |
| Tavoite | Aiemmin opittujen vartalonosien (head, shoulders, knees, toes, hands, feet) kertaus, virittäytyminen aiheeseen, uusi sana "bend". |
| Aihe | Laululeikit ja ryhmäleikki. |
| Aika | 10–15 min |
| Sisältö | Lauletaan ryhmälle ennestään tutut laululeikit "Head, shoulders, knees and toes" ja "If you're happy and you know it clap your hands". Uusi leikki "Bend and clap". |

| | |
|--|--|
| Työtapa/metodit | Koko ryhmä yhdessä opettajajohtoisesti, lauluja ja leikki. |
| Opettajan ohjeet | Let's sing and play. Follow me. Please make a circle. Please bend down. Now clap your hands. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Kaikki seisovat ringissä. Laulujen sanat (jos tarve) toistetaan ensin opettajan perässä ja samalla muistellaan liikkeitä. Ensimmäinen laulu lauletaan useita kertoja aina vaan nopeammin. Uuden leikin opetus: seisotaan ringissä ja opettaja pyytää vieressä seisovaa oppilasta kumartumaan näyttämällä liikkeen ja sanomalla "bend". Sitten hän nousee ylös ja pyytää kumarruksessa olevaa pysymään asennossa "wait" ja tarjoaa seuraavalle oppilaalle käsiään selän yli "clap". Sitten tämä oppilas kumartuu ja hänen molemmilla puolilla olevat oppilaat taputtavat käsiään yhteen selän yläpuolella. Kaikki sanovat kuorossa "clap and bend and clap and bend and clap..." Harjoittelua jatketaan kunnes kaikki keksivät idean ja leikkiä nopeutetaan. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Jos paikalla toinen aikuinen, ryhmä kannattaa jakaa kahteen rinkiin uudessa leikissä. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Sit down please. |

| | |
|---------------------|---|
| TUNNIN OSA 2 | |
| Tavoite | Aiemmin opittujen eläinten (penguin, giraffe, buffalo, monkey, seal, gorilla, cat, crocodile, camel, donkey, elephant) kertaus. |
| Aihe | Eläinkortit |
| Aika | 10 min |
| Sisältö | Muistipeli tai yhdistelytehtävä eläinkorteilla (samat kuin kirjassa esiintyvät eläimet). |
| Työtapa | Parityö tai opettajajohtoisesti koko ryhmä yhdessä ja kortit heijastettuna taululle. |

| | |
|---|--|
| Materiaali/linkit/yms. | Kuvakortit saa esim. printattua netistä tai kopioitua tunnin teemana olevasta kirjasta. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Pelataan muistipeliä pareittain eläinkorteilla tai kerrataan eläimet kuvien avulla opettajajohtoisesti. Kuva – sana -yhdistelmä. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Kortit pidetään esillä pulpetilla tai heijastettuna seinälle. |

| | |
|---|--|
| TUNNIN OSA 3 | |
| Tavoite | Uusien liikkumista kuvaavien verbien opettelu. |
| Aihe | Kirjan lukeminen |
| Aika | 15–20 min |
| Sisältö | Eric Carlen kirja “From Head to Toe” |
| Työtapa | Opettaja lukee kirjan, toistetaan lauseita ja tehdään yhdessä liikkeit. |
| Materiaali/linkit/yms. | Kirja löytyy myös netistä luettuna ja laulettuna. |
| Opettajan ohjeet | Now listen. This is a story book called... Repeat after me. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja lukee koko kirjan ensin yhden kerran. Oppilaat alkavat jo liikehtiä mukana ja kokeilla asentoja. Opettaja lukee kirjan toisen kerran pysähdellen ja jokainen asento katsotaan yhdessä kehonkielellä toiminnallisesti. Oppilaat toistavat “I can do it! kun tekevät asentoja ja liikkeitä. Jos joku sanoista on vieraampi, joku oppilaista voi selittää sen suomeksi. |



Varpunen

| | |
|--------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none">-turn my head-bend my neck-raise my shoulders-wave my arms-clap my hands-thump my chest-arch my back-wiggle my hips-bend my knees-kick my legs-stomp my foot-wiggle my toe |
| Seuraavaksi | <p>Tunnin loppuksi tai seuraavilla tunneilla kertaukseksi:</p> <ul style="list-style-type: none">-Liikkeiden tekeminen ja sanojen toistaminen uudestaan ääneen eläinkorttien avulla.-Pantomiimi "What animal am I?"-Opettajan kysymykset: Can you wriggle your hips? Yes I can!-Simon says "Wriggle your hips" etc. |

Robotin kehonosat ja vaatteet

| | |
|---|--|
| Tekijä(t) | Leena Pulli |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin yleiset tavoitteet | Osana isompaa, n. yhden kuukauden kokonaisuutta, jossa tavoitteena oppia kehonosia ja vaatteita, sekä kerrata värit. Kehystarinana robotti, jolla osia irronnut, ensin löydettävä kaikki osat (body parts) ja niihin kuoret (=vaatteet). |
| Oppitunnin aihe | Kehonosat ja niihin puettavat vaatteet. |
| Ryhmäkoko | 12–31 oppilasta |
| Avainsanoja | Kehonosat, vaatteet, värit, toiminnallisuus (storyline). |
| TUNNIN OSA 1 | Robotin kehonosien kertaus |
| Tavoite | Kerrata kehonosat |
| Aihe | Kehonosien muistelu ja toiminnallistaminen. |
| Aika | n. 25 min |
| Sisältö | Head and shoulders -laulu ja leikki. Kehonosa-corner -leikki, robotin kehonosat. Sähköisku. |
| Työtapa/metodit | Head and shoulders -laulu ja leikki. Kehonosa-corner -leikki, robotin kehonosat. Sähköisku. |
| Materiaali/linkit/yms. | https://www.youtube.com/watch?v=Ou4gNiEluEA |
| Opettajan ohjeet (myös kohdekielellä, jos sopivaa) | YouTubesta Head and shoulders -laulu. "Let's sing a song, you all know this". (Aiemmillä tunneilla on etsitty robottien osia, missä on puuttuvat jalat, kädet, pää...) Corner-leikki: Kehonosat head, shoulders, knees, toes kuvakorteilla, viedään nurkkiin. |


| | |
|---|--|
| | <p>Yksi lapsi keskelle leikkimään, silmät suljettuna. Oppilaat kävelevät luokassa, kunnes keskellä oleva huutaa "corner" ja laskee esim. kymmeneen, jolloin kaikki hipsivät johonkin nurkkaan. Ope huutaa "we are ready", jolloin keskellä oleva huutaa jonkun sanoista head, shoulders, knees, toes ja avaa silmät. Ne, jotka ovat siinä nurkassa, putoavat pois ja uusi pelaaja keskelle.</p> <p>TAI: Myrkkysieni-leikki kehonosanoilla</p> <p>Lattialla (tai taululla) kortteja, joissa kuvina eri kehonosia, mitä on harjoitettu. Yksi oppilas menee käytävään, tämän aikana muut päättävät, mikä kortti on "poisonous". Kun oppilas palaa takaisin luokkaan, hän alkaa kerätä kortteja ja kaikki sanovat ko. kortin sanan yhdessä ääneen. Kun oppilas koskee myrkkykorttiin, kaikki huutavat "it's poisonous!". Lasketaan pisteet, montako ehti kerätä ennen myrkkykorttia. Useampi kierros tarpeen.</p> <p>Robotin kehonosien kertaus, oppilas on itse robotti.</p> <p>Ope antaa "sähköiskun" (leikkikaukosäätimellä) johonkin kehonosaan (head, shoulder, knee, toe) sanomalla kehonosan enkuksi. Oppilaat reagoivat kuin siihen kehonosaan sähköiskun saaneet ja heiluttavat sitä kehonosaa ja samalla toistavat robottiäänellä kehonosan nimeä eli niin kuin robotti menisi oikosulkuun. OFF-komennolla (napilla) saa liikkeen loppumaan. Lopuksi robotit pääsevät testaamaan toisiinsa, saavatko annettua sähköiskuja parille = lähtekö toinen robotti toistamaan kehonosan nimeä ja heiluttamaan sitä. Opettaja seuraa tilanteen kehittymistä ja katkaisee, jos liian villiä menoa.</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Ks. yltä.</p> |
| <p>Opetuksen eriyttäminen (jos tarpeellista/mahdollista)</p> | <p>Toiminnallisuus itsessään eriyttää, oppilas voi operoida omalla taitotasollaan. Corner-leikissä opettaja voi kuiskata keskellä olevalle vielä ne sanat, jotka ovat nurkissa. Myrkkysienessä sanotaan kerättävät kortit englanniksi yhteen ääneen.</p> |
| <p>Siirtymä seuraavaan osioon</p> | <p>Where do you wear a hat? (ope näyttää hattua) Oppilaat näyttävät robottisormella päätä ja sanovat a head tai on head.</p> |

| | |
|--|--|
| TUNNIN OSA 2 | Vaatteet |
| Tavoite | Opetella vaatekappaleista teepaita, housut, kengät ja hattu |
| Aihe | Vaatteet |
| Aika | n. 20 min |
| Sisältö | Clothing song, vaatteiden nimeäminen, niiden äänneasun harjoittelu, pyykkinaruharjoitus |
| Materiaali/linkit/yms. | https://supersimple.com/song/put-on-your-shoes/ Vaatelaulu Clothing song https://supersimple.com/free-printables/put-on-your-shoes-flashcards/ kuvakortit hattu, kengät https://flashcard.online/clothes-flashcards/ kuvakortit housut, teepaita |
| Opettajan ohjeet | Uusi laulu, kuunnellaan, lauletaan mukana ja tehdään vaateenpukemisliike. Tarvittaessa lauletaan kaksi kertaa. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Nimetään konkreettiset vaatekappaleet (teepaita, housut, kengät, hattu) luokassa, opella esimerkit edessä oikeina vaatteina tai kuvina. Vaatekappaleet nimitään itseltä. Tehdään kuvitteellinen hattu päähän ja tervehditään kuin herrasmiehet hattua nostamalla. Käydään tervehtimässä muutamaa henkilöä. Pyykkinaruharjoitus: Jaetaan oppilaat kahteen ryhmään ja annetaan jokaiselle oppilaalle värikortti käteen ja koko ryhmälle pino vaatteiden kuvia. Taululle piirretään iso pyykkinaru ja laitetaan taulun alareunaan magneetteja. Opettaja sanoo värin ja vaatekappaleen enkuksi (esim. a yellow t-shirt), sen väriä saanut oppilas ottaa nimetyn värisen vaatekappaleen ja kiinnittää magneetilla pyykkinarulle. Se kumpi ryhmä suoriutuu nopeammin, saa pisteen. Käydään läpi kaikki värit, joita jaettu oppilaille. Jos oppilaita ei ole parillista määrää, voi yksi olla tuomari. Kerrataan vielä lopuksi kaikki eri värit ja vaatekappaleet taululta. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Toiminnallisuus itsessään eriyttää, sillä oppilas voi operoida omalla tasollaan. Pyykkinarutehtävässä ryhmä auttaa sitä, joka kulloinkin suorittaa tehtävää. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Lopuksi ovella robotit antavat opettajalle high fiven ja jokainen oppilas kuiskaa open korvaan jonkun tunnilla oppineensa sanan. BYE! |

A bit lost - But not for long!

| | |
|--|---|
| Tekijä(t) | Maria Franken |
| Kieli/kielet | Englanti |
| Oppitunnin/oppikokonaisuuden yleiset tavoitteet | Herättää oppilaan kiinnostusta kohdekielistä lastenkirjallisuutta kohtaan ja rohkaista häntä lukemaan ko. kirjoja myös kotona. Saada perheet tietoisiksi tästä mahdollisuudesta ja sen hyödyistä ja madaltaa heidän kynnystään lainata kirjastosta kohdekielisiä kuvakirjoja. Tutustuminen Storyline-metodiin. Sanastona eläinten nimiä ja adjektiiveja. Tunnetaidoista myötätunto ja halu auttaa toisia. |
| Oppitunnin aihe | Tutustuminen kohdekieliseen lastenkirjaan, aihepiirin laajentaminen improvisaatioon sekä tunnetaidoista keskustelemiseen äidinkielellä. Yhdessä toimimisen ja auttamisen tärkeys. |
| Ryhmäkoko | 12–15. Dokumenttikameran avulla myös isompi ryhmä mahdollinen. Askarteluun kaksi aikuista. |
| Avainsanoja | kirjallisuus, varhentaminen, eläimet, auttaminen, metsä, askartelu, Storyline |
| TUNNIN OSA 1 | Virittäytyminen aiheeseen |
| Tavoite | Aiheeseen virittäytyminen lapsia motivoivalla tavalla. |
| Aihe | Laulu, josta poimitaan laulussa esiintyvät eläimet ja niiden nimet englanniksi sekä ääntelyt. |
| Aika | 15 minuuttia |
| Sisältö | Englanninkieliseen lauluun tutustuminen ja laulun laulaminen. |
| Työtapa/menetelmät | Opettajaohjoinen keskustelu, laulaminen. |
| Materiaali/linkit/yms. | Esim. YouTube: Muffin Songs: One Little Owl |
| Opettajan ohjeet | Let's listen to a song about animals. What animal was that? What did the animal say? Now let's watch the video, too. Please sing along. |

| | |
|--|---|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Kuunnellaan laulu ensin ilman, että nähdään video. Keskustellaan opettajan johdolla, mitä eläimiä laulussa on ja miten ne äännelevät. Kuunnellaan laulu uudelleen ja katsotaan samalla video. Laulu on sen verran helppo, että sitä voidaan jo laulaa mukana. Varmistetaan videon avulla, että nimettiin oikeat eläimet. Tarvittaessa lauletaan laulu vielä kolmannen kerran. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Opettajalla voi olla laulussa esiintyvistä eläimistä kuvia, joita hän näyttää ensimmäisellä kuuntelukerralla. |

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 2 | Kirjan eläimiä englanniksi |
| Tavoite | Opitaan eläinsanoja englanniksi. |
| Aihe | Kirjassa esiintyvien eläinten nimitykset |
| Aika | 15 minuuttia |
| Sisältö | Eläinten nimeäminen englanniksi. |
| Työtapa | Opettajajohtoinen keskustelu kuvien avulla, liikkuminen eläinhahmona |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Opettajalla on joko seuraavan vaiheen värityskuvia tai sitten kirjan avulla tehtyjä värillisiä kuvia eläimistä (voi tehdä myös keppinuket).</p>  |

| | |
|---|--|
| Opettajan ohjeet | Please tell me... What animal is this? And this? Please look at the picture. This is a bear/frog/rabbit/squirrel/owl. Let's act like bears/frogs/rabbits/squirrels/owls. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja näyttää kirjassa esiintyvien eläinten kuvia ja kyselee oppilailta eläinten nimityksiä englanniksi. Mukana olevat kani ja orava esiintyivät myös edellä laulettuun laulussa, ne toimivat ikään kuin "ponnahduslautana", koska oppilaat tuntevat niiden nimitykset jo englanniksi. Opetellaan yhden eläimen nimitys kerrallaan. Eläydytään nimettävän eläimen rooliin liikkumalla opetustilassa eläintä esittäen. Opetellaan saman tien sellaiset liikkeet, joita voidaan käyttää seuraavan osan evoluutioleikissä ja toistetaan eläimen nimeä englanniksi. Orava – lyhyet korvat päänä päällä, kani – pitkät korvat pään päällä, pöllö – kulkee pienenä, karhu on iso ja karhumainen, sammakko loikkii (sitä ei oteta seuraavan vaiheen evoluutioleikkiin mukaan). |
| Opetuksen eriyttäminen | Toiminnallisuuden avulla pyritään siihen, että jokainen oppilas pystyy osallistumaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja selittää evoluutioleikin säännöt ja niiden soveltamisen tähän aineistoon. Sovitaan, missä järjestyksessä eläimet muuttuvat. |


| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 3 | Metsän eläimiä englanniksi eläytyen |
| Tavoite | Syvennetään eläinsanojen osaamista ja opitaan muutamia adjektiiveja englanniksi. |
| Aihe | Kirjassa esiintyvien eläinten nimitykset ja niihin liittyviä adjektiiveja englanniksi. |
| Aika | 20 minuuttia |
| Sisältö | "Evoluutioleikki" neljällä aineiston eläinsanalla "eläinleikkinä". |
| Työtapa | Eläytymisleikki |
| Materiaali/linkit/yms. | Tässä leikissä leikkijät aloittavat oravana ja tekevät sormillaan pään päälle pienet korvat ja toistavat samalla <i>squirrel</i> . Kun kaksi oravaa kohtaa, he leikkivät "rock-scissors-paper" ja voittajasta tulee kani, joka heiluttaa käsiään isoina pupunkorvina pänsä päällä toistaen <i>rabbit</i> . Koko leikin ajan lajitoverit leikkivät kohdatessaan "rock-scissors-paper". |



Varpunen

| | |
|---|--|
| | <p>Järjestys on: squirrel: sormet pään päällä lyhyinä korvina rabbit: kädet pään päällä pitkinä korvina owl: kulkee ympäriinsä pienenä bear: ison karhun löntystely. Se, joka voittaa karhuottelussa, muuttuu oppilaaksi ja voi mennä istumaan.</p> <p>Rock-scissors-paper: kivi = nyrkki, sakset = etusormi-keskisormi ojennettuna, muut sormet nyrkissä, paperi = kaikki sormet ojennettuina ja yhdessä. Pareittain kaverin kanssa vastakkain lausutaan yhteen ääneen "rock-scissors-paper", jolloin molemmat näyttävät valitsemansa kiven, sakset tai paperin. Kivi voittaa sakset, paperi voittaa kiven ja sakset voittaa paperin.</p> <p><i>(Huom. englanniksi on tavallista sanoa myös rock-paper-scissors -järjestyksessä.)</i></p> |
| Opettajan ohjeet | <p>Please tell me... What animal is this? And this? What does the animal do? What is the bear etc. like? Is it big or small? What about rabbit ears? Are they long or short? And what kind of ears does the squirrel have? Please move around like a big bear! Now you are a small owl.</p> <p>Let's play! Let's move around like the animals. Be a bear! Be a rabbit! Be an owl! Be a squirrel! Remember to say, who you are! Remember the short ears/long ears/big bear/small owl! Now you are a pupil again. Congratulations! You can sit down.</p> |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | <p>(Jos ei suoraan jatkumona edellisestä osasta, kerrataan opettajan johdolla, millä tavoin kukin eläin liikkuu.) Opettaja näyttää oravan kuvaa ja näyttää pieniä korvia sormillaan päänsä päällä ja kysyy englanniksi, ovatko oravan korvat lyhyet vai pitkät (näyttää pitkiä pupun korvia käsillään pään päällä);</p> |

| | |
|--|---|
| | oppilaat vastaavat. Käydään yhteensä neljä kirjan eläintä läpi squirrel ears – short, rabbit ears – long. Samalla tavalla Little Owl – small, karhu on iso, bear – big. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Toiminnallisuuden avulla pyritään siihen, että jokainen oppilas pystyy osallistumaan. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Askartelumateriaalit esille, kerrotaan seuraavasta vaiheesta, esitellään välineet. |

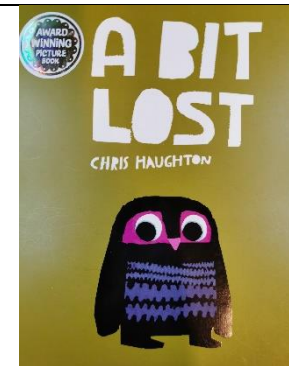
| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 4 | Eläinhahmojen askarteleminen |
| Tavoite | Jokaiselle oppilaalle oma tarinan eläinhahmo elävöittämään tarinaa ja tukemaan oppilaan eläytymistä |
| Aihe | Kuvakirjan eläinhahmot |
| Aika | 30 minuuttia |
| Sisältö | Eläinhahmojen askartelu |
| Työtapa/metodit | Värittäminen, askartelu |
| Materiaali/linkit/yms. | <p>Värityskuvia, kartonkia, jäätelötikkuja, liimaa, puu- tai vahavärejä, saksia, arvonnassa tarvittavat laput ja kangaspussi tms.</p>  <p>https://www.chrishaughton.com/downloads</p> |

| | |
|--|--|
| Opettajan ohjeet | Arvotaan eläimet, joista askartelette paperihahmon. Tule ottamaan lappu, josta selviää, minkä eläimen askartelet. Väritä eläin puuväreillä/vahaväreillä ja liimaa alustalle. Kiinnitä vielä jäätelötikku. Voit katsoa eläinten värit opettajan malleista. Voit myös itse päättää eläimesi värit. Muista pyytää apua! Which colour would you like to have? (kun tarjotaan taustakartonkia ja jäätelötikkuja). The scissors are over there. The glue is here. The crayons/ coloured pencils are on the desk... |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta: | Opettaja on tulostanut eläinkuvia saman verran kuin on oppilaita. Opettajan värilliset kuvat hahmoista ovat esillä. Oppilaat voivat esim. ottaa purkista/kangaspussista tms. pikku lapun, jossa lukee eläimen nimi englanniksi (2. luokalla) tai sitten lapussa voi olla eläimen kuva pienenä. Oppilaat värittävät eläimet haluamansa värisiksi tai mallien mukaan. Kuvat liimataan kartonkialustalle, johon kiinnitetään jäätelötikku. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Mahdollisuuksien mukaan avustaja tai toinen opettaja tunnille mukaan. Oppilaille, joiden tiedetään tarvitsevat apua hienomotorisissa toimissa, opettaja voi valmistella askarteluja hiukan pidemmälle, esim. muotoilla alustan valmiiksi ja kiinnittää jäätelötikun valmiiksi. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Jätetään hahmot kuivumaan. |

| | |
|-------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 5 | Tarinan raivaaminen |
| Tavoite | Tutustuttaa oppilaat tarinaan, jossa pikku pöllö saa apua metsän eläimiltä |
| Aihe | käsiteltävän kirjan juoni |
| Aika | 6–8 minuuttia |
| Sisältö | Kysytään oppilailta, mitä kuultavassa tarinassa tulee tapahtumaan. |
| Työtapa/metodit | Opettaja kyselee kuvien tai askarrettujen hahmojen avulla, mitä lapset ajattelevat tarinassa tapahtuvan. |
| Materiaali/linkit/yms. | Chris Haughton. <i>A Bit Lost</i> . Walker Books Ltd. 2009-2011. |
| Opettajan ohjeet | We will read this book together. What do you think will happen? And what will happen next? Do you remember the name of this animal? What animal is this? Where is the animal? |

| | |
|--|--|
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja näyttää kirjaa ja siitä joitakin aukeamia. Keskustellaan suomeksi siitä, mitä tarinassa voisi tapahtua. Opettaja voi esittää kysymyksiä englanniksi, vaikka oppilaat vastaavat suomeksi. Eleillä ja ilmeillä sekä lyhyillä englanninkielisillä kommentteilla opettaja kannustaa oppilaita keskusteluun. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Toteutus niin, että kaikki voivat olla osallisina seuraamalla opettajan näyttämää kirjaa. Opettaja voi tehdä myös itselleen pähahmosta, pienestä pöllöstä, keppinuken, jonka avulla keskustellaan hetki, kun on katsottu kirjaa. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Jos mahdollista, rauhoitetaan opiskelutilanne himmentämällä valoja ja siirrytään lukemaan kirjaa dokumenttikameran avulla. Oppilaat siirtyvät lukunurkkaan tai lattialle istumaan, jos tila antaa siihen mahdollisuuden, eikä työrauha häiriinny tästä. |

| | |
|-------------------------------|---|
| TUNNIN OSA 6 | Tarina |
| Tavoite | Perehdytään kirjan tarinaan. |
| Aihe | Kirjan tarina |
| Aika | 10 minuuttia |
| Sisältö | A Bit Lost -kirjan tarina |
| Työtapa | Opettaja lukee kirjaa ääneen ja näyttää kirjan samalla dokumenttikameralla. |
| Materiaali/linkit/yms. | Chris Haughton. <i>A Bit Lost</i> . Walker Books Ltd. 2009-2011. Oppilailla heidän askartelemansa paperihahmot eläimistä. |



| | |
|--|--|
| Opettajan ohjeet | Look my way, please. Please listen. If you hear the name of your animal or you can see your animal, please lift it in the air. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Opettaja lukee kirjaa ääneen ja näyttää kirjan samalla dokumenttikameralla. Äänenpainot, äänenvoimakkuuden vaihtelu ja eläytyminen ovat todella tärkeitä. Oppilaat kuuntelevat. Aina, kun oppilaan oma eläin mainitaan, oppilas nostaa eläimen ilmaan. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Lisätään valoa opetustilaan ja tarvittaessa oppilaat palaavat istumapaikoilleen. |

| | |
|--|---|
| TUNNIN OSA 7 | Tarinan esittäminen |
| Tavoite | Oppilaat eläytyvät tarinaan |
| Aihe | Tarinan sisältö |
| Aika | 15 minuuttia |
| Sisältö | Oppilaiden esityksiä |
| Työtapa | Oppilaat eläytyvät opettajan kertomaan tarinaan |
| Materiaali/linkit/yms. | Kirja ja oppilaiden eläinhahmot |
| Opettajan ohjeet | I will now read the story to you again and you can be the animals in the story. Who would like to be first? How wonderful bears... Very nice... This was brilliant, like a real theatre performance. |
| Opettajan ja oppilaiden toiminta | Ohjeen toistamista ja myös suomenkielinen versio. Toisen ja kolmannen ryhmän kohdalla onnistuu varmaan englanniksi. Yksi oppilas jokaista eläintä kohti tulee luokan eteen tai jos on haasteellista, voivat myös nostella hahmoja paikoillaan. Opettaja lukee tarinan ja oppilaat eläytyvät siihen. Voidaan myös muodostaa ryhmiä, joissa eläimet esiintyvät samanaikaisesti, kun opettaja lukee tarinaa. |
| Opetuksen eriyttäminen (tarvittaessa) | Vapaaehtoisuuteen perustuvassa esiintymisessä ei tarvinne eriyttää. |
| Siirtymä seuraavaan osioon | Opettaja on kiinnittänyt yhden tai useamman kuvan kirjan metsästä luokan seinälle. |

| | |
|--------------------------------|--|
| TUNNIN OSA 8 | Pohdintaa tarinasta suomeksi |
| Tavoite | Empatiasta puhuminen |
| Aihe | Keskustelua toisten auttamisen tärkeydestä |
| Aika | 5 minuuttia, välissä eläinten kiinnittäminen kuva-alustalle n. 5 min (Opettaja on kiinnittänyt luokan seinälle useamman A3-kokoisen tai yhden ison kuvan kirjan tapahtumapaikkana olevasta metsästä. Oppilaat kiinnittävät opettajan avulla eläinhahmonsia siihen), sitten vielä 5–10 min. |
| Sisältö | Pohdintaa kirjan tapahtumista. |
| Työtapa: | Opettajajohtoinen keskustelu |
| Materiaali/linkit/yms.: | Oppilailla paperihahmot, opettajalla kirja, seinällä kirjan tapahtumapaikka, johon kootaan paperihahmot |



Varpunen

| | |
|--|---|
| <p>Opettajan ohjeet</p> | <p>Mitä pikku pöllölle tapahtui? Ketkä auttoivat pikku pöllöä löytämään takaisin kotiin? Nosta hahmosi ilmaan, jos se auttoi pikku pöllöä! Mitä hassua matkan varrella tapahtui? Kun pikku pöllö näytti äidin korvia, mitä orava ymmärsi siinä hassusti? Miksiköhän? Miltä pikku pöllöstä saattoi tuntua, kun se oli pudonnut pesästä? Entä mitä äitipöllö mahtoi ajatella, kun lapsi ei ollutkaan enää pesässä? Nyt pikku- ja äitipöllö voivat nosta hahmonsa ilmaan! Laitetaanpas hahmot nyt tuonne metsään. Tule näyttämään, minne haluat oman eläimesi. Nyt eläimet katsovat meitä metsästä. Oletko sinä joskus tarvinnut toisten apua? Millaisessa tilanteessa? Oletko itse joskus voinut auttaa toista, joka on tarvinnut apuasi? Miltä se on sinusta tuntunut?</p> <p>Eläimiä ”metsään” kootessa opettaja voisi puhua englantia. Where would you like to have your owl... Up there? Next to the tree? Down there? Near the rabbit?</p> |
| <p>Opettajan ja oppilaiden toiminta</p> | <p>Opettajajohtoinen keskustelu, oppilaiden askartelujen kokoaminen luokan seinälle</p> |
| <p>Muuta</p> | <p>Viidennen luokan oppilaat olivat innokkaasta englannin kokeen päätteeksi värittämässä tuota seinälle kiinnitettävää satumetsää ja muutamia eläinhahmoja. He voisivat myös olla lukemassa tarinaa pienemmille ja auttamassa askarteluissa. Tämä aihe sopii myös työpajatyöskentelyyn ja laajennettavaksi enemmänkin Storyline-versioksi, jossa kehitellään tarinan ympärille erilaista toimintaa. Oppilaat leikkivät mielellään evoluutioleikki-muunnelmaa toisenkin kerran. Tuo leikki auttoi lapsia kivasti eläytymään tarinaan, kun opettaja luki sen uudelleen ja oppilaat esittivät itse eläimiä.</p> |