

# Vauhdikkaasti vieraiden kielten pariin – toiminnallisia tehtäviä vieraiden kielten opetukseen

Näiden tehtävien avulla vieraiden kielten opetukseen saadaan lisättyä toiminnallisuutta. Ensinnäkin on runsaasti tehtäviä, joiden avulla voidaan harjoitella sanastoa. Sitten on harjoituksia rakenteesta, ja lopuksi esitellään suullisen ilmaisun tehtäviä.

## 1. Sanasto

### A1) Hedelmäsalaatti

Oppilaat istuvat piireissä tuoleilla. Yksi oppilaista menee käytävään. Muut oppilaat sopivat oppitunnilla käsitellyssä olevaan asiaan, kuten sanastoon tai kielioppiasiaan, sopivaa sanottavaa käytävästä kohta piiriin keskelle tulevalle. Esimerkiksi jokaisella on jokin eläinsana englanniksi (dog, cat, snake...). Yhdelle määrätään jokin hupsu sana vieraalla kielellä. Sana voi olla myös niin sanotusti siansaksaa. Kun piiriin keskellä oleva erehtyy kysymään tältä oppilaalta, kaikkien oppilaiden täytyy vaihtaa paikkaa ja keskellä oleva saa myös mennä istumaan. Ilman paikkaa jäävä joutuu käytävään. Tämä harjoitus sopii hyvin myös kertaustehtäväksi.

### B1) Viestisanelu

Käytävän päähän laitetaan kaksi lappupinoa, joissa on kummassakin samat lauseet. Kummastakin joukkueesta valitaan kirjuri, joka kirjoittaa ylös muiden joukkueen jäsenten hakemat lauseet. Oppilaiden pitää siis kävellä käytävän päähän, lukea lause, painaa se mieleensä, kävellä takaisin ja kertoa lause kirjurille. Joukkueesta saa liikkua yksi jäsen kerrallaan. Se joukkue, jolla on ensin kaikki lauseet oikein, voittaa kisan.

### C1) Lauseiden kääntäminen

Muodostetaan kaksi piiriä: sisä- ja ulkopiiri. Sisäpiiriläisille annetaan kullekin yksi lappu. Lapuissa on yksi lause vieraalla kielellä, ja lapun kääntöpuolella on lauseen suomennos. Musiikki soi, ja kun se taukoaa, ulkopiirissä oleva oppilas sanoo kohdallaan olevan sisäpiiriläisen kädessä olevan lauseen vieraalla kielellä. Sisäpiiriläinen auttaa, jos lause tuntuu liian haastavalta. Hetken päästä musiikki laitetaan uudelleen soimaan ja sama toistetaan.

### D1) Kärpäslätkäleikki

Taululle tai lattialle on kerätty harjoitellun sanaston sanoja. Oppilaat jaetaan 2–4 hengen joukkueeseen. Opettaja huutaa jonkun sanoista suomeksi, ja joukkueista lähtee aina yksi henkilö läppäisemään oikeaa sanaa. Läppäisemiseen voidaan käyttää esimerkiksi kättä, kärpäslätkää tai tiskiharjaa. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

### E1) Sponge Bob/Svamp Bob

Luokka jaetaan kahteen joukkueeseen. Opettaja piirtää taululle pyöreän maalitaulun, jonka keskellä on kolme pistettä, keskenkaalla kaksi pistettä ja ulkorenkalla yksi piste. Opettaja kysyy sanan joukkueelta. Jos joukkue tietää sanan, käy joku joukkueen jäsen heittämässä sovitulta paikalta taulusien maalitauluun. Joukkue saa sen pistemäärän, johon taulusieni osuu. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

### F1) Lumisota

Jaetaan jokaiselle oppilaalle paperinpala (esim. puolikas sivu vihkosta). Paperinpalle kirjoitetaan jokin sanaston sana suomeksi tai kohdekieleksi. Paperit rytätään ja niistä tehdään ”lumipalloja”. Aloitetaan lumisota lumipalloilla. On kuitenkin tärkeä sopia etukäteen, miten palloja saa heittää. Kun opettaja huutaa ”STOP”, oppilaat etsivät lähimmän lumipallon, jonka avaavat. Jokainen oppilas kääntää paperinpalassa olevan sanan suomeksi/kohdekieleksi.

### G1) Sanarata

Kirjoitetaan lappuja, joissa toisella puolella on sana tai lause kohdekielellä ja toisella puolella suomeksi. Ripotellaan laput käytävälle, ja oppilaat saavat käydä radan läpi omaan tahtiin. Lappujen kohdalla sanotaan sana tai lause kohdekielellä tai suomeksi ja tarkistetaan toiselta puolelta.

### H1) Kehonosat

Oppilaat seisovat luokassa ja musiikki soi. Opettaja sanoo jonkin kehonosan vieraalla kielellä ja oppilaat osoittavat sen itsestään.

### I1) Alakäsitteet ja yläkäsitteet

Ryhmitellään sanalappuja taululle. Haetaan sana opettajanpöydältä ja viedään se oikean otsikon alle taululle. ►►

**J1) Nurkkajussi**

Neljä vapaaehtoista oppilasta menee seisomaan nurkkaan niin, että kussakin nurkassa on yksi oppilas. Tämä nurkka on niin sanottu kotinurkka. Opettaja/oppilas sanoo opeteltavien sanojen listasta sanan suomeksi ja se, joka nurkissa seisovista ensimmäisenä sanoo sanan oikein englanniksi, voi siirtyä myömpäpäivään seuraavaan nurkkaan. Se, joka palaa ensimmäisenä omaan kotinurkkaan takaisin, on voittaja ja voi määrätä seuraavat neljä nurkkiin.

**K1) Hernepussin heittoa**

Luetellaan sanalistoja. Kun oppilas saa hernepussin, hän sanoo vuorollaan sanalistasta sanan, ja heittää sitten hernepussin seuraavalle.

**L1) Sana-/kuvaviesti**

Luokka jaetaan viestiryhmiin, jotka kilpailevat vastakkain. Opettaja on keksinyt lauseita, jotka on pilkottu sanoiksi. Sanat on ripoteltu käytävälle. Lauseet tulostetaan eri ryhmille eri värisille papereille, jolloin jokaiselle joukkueelle tulee oikea määrä sanoja. Oppilaat hakevat vuorotellen sanoja koulun käytäviltä ja tuovat sen sovittuun paikkaan, kunnes sovittu määrä sanoja on löytynyt. Tämän jälkeen joukkue alkaa muodostamaan sanoista lauseita. Opettaja voi antaa joukkueille myös kokoelman kuvia. Joukkueiden on yksi jäsen kerrallaan haettava käytävältä kutakin kuvaa vastaava sana. Sanoja voi olla enemmän kuin kuvia. Opettaja tarkistaa sanat, ja mikäli joukkueella löytyy väärä vastaus, kisa jatkuu. Voidaan pelata myös niin, että joukkueiden tehtävänä on täyttää jokaisen ryhmän oma sanaluettelo koulun käytävälle levitetyillä sanalappuilla. Opettaja on vienyt koulun käytävälle sana- tai kuvalappuja. Oppilaat hakevat vuorotellen luokan seinällä olevaan sanaluetteloon oikean sanan/kuvan koulun käytävältä. Sitten on joukkueesta seuraavan vuoro lähteä hakemaan omaa sanaansa/kuvaansa. Voittava joukkue on se, jonka sanaluettelo on ensin valmis.

**M1) Sanaston harjoittelua ja pallon heittäminen**

Oppilaat jaetaan ryhmiin. Heitellään palloa joukkuekisanä koko luokan kanssa yhtä aikaa. Kaikilla ryhmillä on oma pallonsa. Se, jolla on pallo, on vastausvuorossa. Opettaja kyselee sanoja, ja se ryhmä, jonka edustaja vastaa oikein nopeimmin, saa joukkueelleen pisteen.

**N1) Piirrä, esitä tai selitä**

Sanastoja voi käydä läpi esim. leikkimällä ryhmissä Draw, act or explain -leikkiä, jossa sanan saa leikin nimen mukaan joko piirtää, esittää tai selittää englanniksi. Ryhmä arvaa, mistä sanasta on kyse.

**O1) Uusien sanojen kuunteleminen**

Opettaja ääntää oppilaille sanoja uuden tekstin sanastosta. Sanoihin ei ole tutustuttu vielä yhdessä. Ne, joille sana on tuttu, menevät esimerkiksi kyykkyyän ja ne, joille sana on outo, nousevat varpaisilleen. Välillä vaihdetaan liikettä, esimerkiksi käsien nosto eteen tai sivulle.

**P1) Janatyöskentely**

Oppilaat menevät luokan keskelle riviin seisomaan. Opettaja kysyy kirjassa olevan ruokalistan ruuista esimerkiksi: "Which do you prefer, vegetable curry or tomato soup?" Samalla opettaja näyttää käsillä eri puolille luokkaa. Oppilaat toistavat valitsemansa ruuan ja siirtyivät sille puolen luokkaa. Opettaja esittää uuden kysymyksen ja vaihtoehdot. Jos oppilas jää samalle puolelle luokkaa, hän toistaa valitsemansa sanan ja hyppää. Jos oppilas valitsee sanan, joka on toisella puolella luokkaa, hän kävelee toiselle puolelle luokkaa ja toistaa sanan.

**Q1) Onnenpyörä**

Oppilaat asettuvat sisä- ja ulkopiiriin. Opettaja laittaa onnenpyörän pyörimään (Wheeldecide). Ulkopiirin oppilaat liikkuvat, kunnes onnenpyörä pysähtyy. Ulkopiirin oppilas kysyy sisäpiiriläiseltä onnenpyörässä näkyvän kysymyksen (ruokiin liittyviä, esim. "Are you a vegetarian?"). Ja taas pyörä pyörimään ja uusi kysymys.

**R1) Sanasto ja draama**

Kun esimerkiksi toistetaan sairauksiin liittyviä sanoja, oppilaat näyttelevät samalla parilleen, miltä esimerkiksi selkäsärkyinen, kuumeinen tai pahoinvoiva ihminen näyttää.

**S1) Dialogi ja liike**

Luetaan ääneen kappaleen dialogia siten, että tehdään samalla jotakin liikettä. Voidaan lukea punnertaen, vatsalihaksia tehden, selällään pyörää polkien, x-hyppyjä tehden, käsiä heiluttaen tai askelkyykkyjä tehden. Lisäksi voidaan valita ääni: luetaan monsteriäänellä, kuiskaamalla, vauvan äänellä tai vaikkapa hihittäen.

**T1) Sanojen poimiminen**

Sanastoa harjoitellaan poimimalla sanoja esimerkiksi A3-paperille. Oppilaat (2-3) seisovat paperin ympärillä, ja opettaja sanoo sanoja suomeksi. Kun oppilas löytää vastaavan kohdekielisen sanan paperilta, hän koskee sitä varpaallaan (vain yhtä sanaa saa koskettaa kerrallaan). Opettaja sanoo oikean vastauksen ja näin ensimmäinen oikeaa sanaa koskettanut oppilas saa pisteen. Opettaja sanoo myös sanoja, joita ei ole paperilla. Jos oppilas tällöin koskettaa sanaa, voi siitä sakottaa yhden pisteen. Harjoitus on hyvä esimerkiksi toisiaan lähekkäin olevien ilmausten harjoitteluun (luggage, hand luggage, a suitcase), koska tällöin tehtävässä tarvitaan erityistä tarkkuutta.

**U1) Sananarvaus**

Ammattisanoja on kirjoitettu lapuille. Ne laitetaan oppilaiden selkään tai otsaan. Jokaisen tehtävänä on selvittää oma ammatti tilassa kiertäen ja kysyen kysymyksiä, joihin voi vastata vain "kyllä" tai "ei".

**V1) Nopeuskilpailu**

Jonon ensimmäinen kirjoittaa opettajan sanoman luvun, kellonajan tai päivämäärän. Voidaan kilpailla vaikkapa kahden jonon välillä, kumpi on ensin valmis.

**W1) Valokuvaustehtävä**

Tietyn teeman sanasto on lapuilla. Tehtävänä on selvittää sana ja valokuvata siinä oleva asia. Päälle voidaan vielä kirjoittaa kyseinen sana vieraalla kielellä. Tehtävään saa ilmaisuharjoitusta, kun sanastona on tunnesanat.

**X1) ABC-foods**

Taululle kirjoitetaan kaikki aakkoset. Oppilaat käyvät vuorotellen kirjoittamassa taululle yhden kirjaimen kohdalle sanan vieraalla kielellä. Sanan täytyy alkaa kyseisellä kirjaimella. Tehtävään tulee heti haastetta, kun opettaja määrää tietyn teeman, josta sanoja täytyy keksiä. Tätä voidaan pelata myös ryhmissä, jolloin aakkoset kirjoitetaan esimerkiksi kartongille. Kullakin ryhmällä on oma aakkoskartonki. Se ryhmä, joka keksii nopeimmin mahdollisimman monen kirjaimen kohdalle sopivan sanan tietystä teemasta, voittaa.

**Y1) Läpsy**

Oppilaat istuvat sanalappuineen piirissä. Sanalappuja pidetään näkyvissä. Opettaja aloittaa pelin huutamalla yhden lappujen sanan. Keskellä olija koettaa napata huudetun lapun. Nappaamisen voi torjua vain sanomalla jonkin toisen piirissä olijan sanan. ▶▶

**Z1) Ruumiinosien opettelu**

Liikutaan tilassa ja muodostetaan ryhmiä opettajan ohjeiden mukaan: kaksi päätä, kolme jalkaa, viisi kättä jne.

**Ä1) Kuvanveistäjä-patsasleikki**

Oppilaat jaetaan pareihin. Toinen on kuvanveistäjä, toinen patsas. Opettaja sanelee ohjeita esimerkiksi ”liikuta vasenta kättä.” tai ”liikuta päätä.”. Kuvanveistäjä muovailee patsasta annettujen ohjeiden mukaisesti.

**Ä1) Kirjainlaput lattialla**

Opettaja on asettanut lattialle kaikki aakkosen kirjaimet lapuilla. Kierrellään tilassa ja opettaja esittää erilaisia kysymyksiä kohde-

kielellä (esim. lempiväri, mitä sinulla on ylläsi, syntymäkuukausi, lemmikkieläin, lempikouluaine, mikä haluaisit olla isona, harrastukseksi). Oman vastauksen mukaan siirrytään oikean kirjaimen kohdalle. Jokainen sanoo oman vastauksensa ääneen kohdekielellä, ja samalla tarkistetaan, onko oppilas oikean alkukirjaimen kohdalla. Harjoituksen voi tehdä myös siten, että musiikin pysähtyessä mennään lähimmälle lapulle ja keksitään vain joku sillä kirjaimella alkava sana.

**Ö1) Verbipantomiiimi**

Yksi tekee jotain liikettä ja muut arvaavat oikean verbin kohdekielellä. Opettaja voi myös sanoa kohdekielisen verbin ja kaikki esittävät paikallaan oikean pantomiimiliikkeen.

**A2) Suunnistus**

Opettaja vie käytäville ”rasteihin” lauseita, sanalistoja tai teemasanastoa. Joukkueiden ensimmäiset lähtevät ensimmäiselle rastille, lukevat tekstin ja palaavat ryhmänsä luokse sanelemaan lauseen, jonka joku kirjoittaa ylös. Seuraava lähtee rastille kaksi jne. Pisteitä joukkueille jaetaan sekä nopeudesta että oikeinkirjoituksesta.

**B2) Vartalonopat**

Tarvitaan kaksi noppaa. Nopan eri tahkoihin on kirjoitettu kehonosia. Heitetään noppia ja oppilaiden tulee yhdistää pareittain tai yksin omista kehonosistaan vastaavat osat (esim. nenä ja käsivarsi).

**C2) Alkukirjainharjoitus**

Seistään piirissä ja sanotaan tietyllä alkukirjaimella alkavia sanoja, esim. maiden nimiä, kaupunkeja tai muita maantieteellisiä sanoja. Samaa sanaa ei saa sanoa kahdesti, eikä miettiminen saa kestää yli minuuttia tai joutuu pelistä pois. Seuraavan sanan tulee alkaa edellisen sanan viimeisellä kirjaimella. Katsotaan, kuka selviää pelistä voittajana.

**D2) Kuukausilaulu ja jumppa**

Oppilaat seisovat ja menevät kyykkyy (tai alkavat tehdä jotakin liikettä), kun kuulevat oman syntymäkuukauden. Kun oma kuukausi tulee toisen kerran, oppilaat nousevat ylös (tai lopettavat liikkeen).

**E2) Pictionary**

Yksi oppilas piirtää harjoiteltavaan sanastoon liittyvää sanaa taululle ja muut yrittävät arvata, mistä sanasta on kyse.

**D2) Kuuma vaate**

Oppilaat valitsevat sanakorteista ”kuuman vaatteen”, jota yksi oppilaista ei tiedä. Oppilas käy sanoja läpi kortti kerrallaan. Kun hän osuu kuumaan vaatteeseen, muut huutavat: ”KUUMA VAATE!” Oppilas laskee, montako korttia hän ehti saada ennen kuumaa vaatetta.

**E2) Hyppyruudukko**

Lattialle piirretään hyppyruudukko, jossa on värillisillä paperilapuilla kysymyksiä. Oikein vastaamalla saa edetä.

**F2) Harrastussanat**

Lukuisia harrastuksia on vieraalla kielellä oppilaiden nähtävillä. Oppilaat esittävät pantomiimilla yhden harrastuksen kerrallaan pareittain tai kolmen hengen ryhmissä. Muut arvaavat vieraalla kielellä, mistä sanasta on kyse.

**G2) Lausejuoru**

Opettaja kuiskaa lauseen jonon ensimmäiselle, oppilas seuraavalle ja jonon viimeinen kirjoittaa lauseen taululle.

**H2) Lajittelu**

Kuvitteellisia roskiksia on eri puolille luokkaa. Roskikset voidaan nimetä lappujen avulla (esim. metalli, muovi). Opettaja näyttää roskan kuvan taululta ja sanoo sen vieraalla kielellä. Oppilas siirtyy oikean roskakorin luo.

**I2) Sanojen opettelu polkua pitkin**

Lattialla on polku tietyn teeman sanoista. Oppilaat jaetaan ryhmän koon mukaan kahteen tai useampaan ryhmään, ja sanapolku kulkee ryhmien välillä. Leikkiin tarvitaan kaksi tuomaria, joilla on oikeat vastaukset. Ensimmäiset lähtevät yhtä aikaa sanapolun eri päistä ja kääntävät polun sanoja. Tuomarit tarkistavat. Voidaan sopia, että yksi oppilas saa kääntää esimerkiksi kaksi perättäistä sanaa kerrallaan. Jos ei tiedä tai vastaus on väärä, joutuu palaamaan takaisin ryhmän hännille. Ryhmä jatkaa sen sanan kohdalta, johon jäätiin. Jos kilpailijat tulevat vastakkain, oppilaat ottavat kivi-paperi-sakset-pelin. Voittanut saa jatkaa ensin. Voittajajoukkue on se, jonka kaikki jäsenet ovat päässeet polun loppuun.

**J2) Aartenetsintä**

Lapuille on kirjoitettu 16 kirjan kappaleesta poimittua lausetta (yksi sana/lappu). Luokka jaetaan ryhmiin. Jokaisesta ryhmästä yksi käy piilottamassa sanat sovitulle alueelle käytävillä (kuitenkin näkyville), minkä jälkeen haettavat laput jaetaan niin, ettei lappujen piilottaja ole hakemassa itse piilottamiaan lappuja. Kun kaikki ryhmän omat laput ovat löytyneet, palataan luokkaan ja kootaan sanoista virkkeet taululla näkyvien suomennosten avulla.

**K2) Isot kirjaimet**

Luokkaan on tulostettu ja laminoitu isoja kirjaimia (tai isoja pehmo kirjaimia). Muutaman oppilaan ryhmä valitsee vieraalla kielellä jonkun sanan, jossa on yhtä kirjainta vain yksi kappale. He etsivät luokasta oikeat kirjaimet ja muodostavat rivin, jossa valitun sanan kirjaimet ovat sokin sokin. Muut arvaavat, mikä sana on kyseessä ja muodostavat kirjaimet oikeaan järjestykseen.

**L2) Kaksinkamppailu**

Oppilaat kiertävät luokassa ja haastavat jonkun sanakisaan. Kumpikin oppilas luettelee vuorotellen vaikkapa ruokasanoja, kunnes toinen ei enää keksi uusia. Tällöin siirrytään hakemaan uusi pari ja valitaan samalla uusi aihepiiri. ►►

**M2) Vaatteita ja värejä**

Kirjoitetaan maalarinteipille aina yksi vaate ja yksi väri. Teipit kiinnitetään sellaiseen oppilaaseen, johon teipin teksti täsmää. Kun teipit on jaettu, käydään kierros läpi ja oppilaat kertovat omasta vaatetuksestaan.

**N2) Numeroiden harjoittelu**

Pareilla on tehtävänä käydä kävelemässä tietyssä paikkaa koulua ja samalla laskea askeleet. Luokkaan pääsee takaisin, kun askelmäärän sanoo opelle ovella vieraalla kielellä.

**O2) Väri**

Opettaja tai joku oppilaista seisoo luokan edessä ja sanoo värin. Ne oppilaat, joilla on kyseistä väriä päällä, saavat liikkua askeleen eteenpäin. Huutaja voi myös sanoa, saako liikkua pienen askeleen, tavallisen askeleen vai jättiaskeleen. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä luokan edessä seisovan luokse.

**P2) Värien kertausta**

Opettaja asettelee väripapereita lattialle (samaa väriä voi olla useampi lappu). Liikutaan tilassa, ja musiikin loputtua tai opettajan sanottua "seis" kaikki pysähtyvät lähimmälle värilapulle ja sanovat värin kohdekielellä ääneen. Opettaja voi vaihtoehtoisesti sanoa stopin jälkeen värin kohdekielellä, ja oppilaat menevät mahdollisimman nopeasti oikeaan väriruutuun.

**Q2) Värileikki**

Syksyllä oppilaat harjoittelevat värejä, kasveja ja marjoja. He voivat hakea ulkoa jotain vihreää, jotain punaista, jotain ruskeaa jne. Tämän harjoituksen voi tehdä suomeksi ja vieraan kielen alkeita opettelevien kanssa. Jatko-ohjeistuksessa oppilaiden pitää hakea metsästä esimerkiksi sininen marja, punainen lehti, ruskea neulainen tai keltainen heinä. Lopuksi oppilaat tekivät löydöksistään ruskaisen taideteoksen.

**R2) Lukusanat**

Piirissä luetellaan parillisia lukuja vuorotellen tai vaikkapa kolmen kertotaulun vastauksia.

**S2) Rinkileikki numeroilla**

Oppilaat istuvat ringissä, jonka keskellä seisoo yksi oppilas. Jaetaan oppilaille numerot esimerkiksi 1–12. Keskellä olija sanoo numeron ja se oppilas liikkuu, jolla on tämä numero. Juju on siinä, että jos oppilaan vasemmalta puolelta joku nousee, on oppilaan itse hypättävä vasemmalla puolella olevalle penkille. Näin syntyy ketjureaktio, jossa jokainen liikkuu. Sekä keskellä oleva että mainitun numeron oppilas yrittävät löytää itselleen paikkaa. Harjoitus johtaa helposti siihen, että kohta joku istuu jonkun sylissä.

**2. Rakenne****A) Sanaluokat**

Luokan nurkat ovat eri sanaluokkia: adjektiivi, substantiivi, verbi ja pronomini. Opettaja luettelee sanoja kohdekielellä ja oppilaat siirtyvät oikeaan nurkkaan.

**B) Vaatedomino**

Opettaja kirjoittaa dominopalikoiden tapaan paperiliuskaan kaksi eri lausetta, joista toinen on ruotsiksi ja toinen suomeksi. Oppilaiden tehtävänä on löytää suomenkieliselle lauseelle ruotsinkielinen vastine jostakin toisesta paperiliuskasta. Peliä pelataan niin kauan, että kaikki liuskat ovat pitkässä jonossa ja seuraavan liuskan alussa on edellisen liuskan käännös. Esim.

Jag har en gul tröja.  
/ Minulla on  
punainen t-paita.

Jag har en röd t-tröja.  
/ Minun piponi on  
musta.

Lisää esimerkkilauseita:

Jag har en gul tröja.	Minulla on punainen t-paita.
Jag har en röd t-tröja.	Minun piponi on musta.
Min mössa är svart.	Minulla on ruskeat saappaat.
Jag har bruna stövlar.	Toppisi on violetti.
Din topp är lila.	Hänen hupparinsa on sinikeltainen.
Hennes munkjacka är blågul.	Andersilla on vihreät sukat.
Anders har gröna strumpor.	Mekkosi on mustavalkoinen.
Din klänning är svartvit.	Camillalla on raidallinen kaulahuivi.
Camilla har en randig halsduk.	Hänellä on kukallinen villatakki.
Hon har en blommig kofta.	Minulla on keltainen pusero.

**C) Adjektiivin vertailumuodot -viesti**

Jokaiselle ryhmälle on eriväriset laput ja omanvärinen taulutussi. Ryhmän lapuissa on sekoitettuna viisi eri adjektiivia vertailumuotoineen. Ryhmästä yksi kerrallaan käy nostamassa adjektiivilapun pinkasta ja kirjoittamassa muodon taululle oikeaan kohtaan: säännöllinen taiputus / epäsäännöllinen taiputus, positiivi/komparatiivi/superlatiivi. Kun oppilas on kirjoittanut adjektiivimuotonsa taululle, hän laittaa lapun sivupöydälle pinon ja joukkueen seuraava jäsen saa ottaa uuden lapun. Se joukkue voittaa, joka saa eniten vertailumuotoja oikeille kohdille viidessä minuutissa. Lopuksi käydään vastaukset läpi ja kerrotaan yhdessä säännöllisen ja epäsäännöllisen vertailun erot.

**D) Espanjan un/una/monikko**

Lapuille kirjoitetaan *un*, *una* ja *monikko*. Laput sijoitetaan luokan eri seinille, opettaja sanoo sanoja ja oppilaat kääntyvät oikeaan suuntaan tai oppilaat siirtyvät oikean seinän luo. Voidaan myös keksiä kolme liikettä, esim. un = kädet ylös, una = kädet sivuille ja monikko = kyykky, jolloin oppilaat toimivat opettajan sanomien sanojen mukaan.

**E) Tuolileikki (artikkelien kertaus)**

Liitotaulun eteen laitetaan kaksi tuolia. Toisen tuolin yläpuolelle kirjoitetaan A (*en*) ja toisen AN (*ett*). Luokka jaetaan kahteen joukkueeseen. Opettaja sanoo substantiivin ilman artikkelia ja kummankin jonon ensimmäinen oppilas yrittää ehtiä ennen toisen joukkueen oppilasta oikean artikkelin tuoliin. Nopeampi saa joukkueelleen pisteen.

**F) Bingoharjoitus**

Opettaja vie käytävälle kuvia, ja oppilailla on samat sanat vieraalla kielellä bingoruudukossa. Kun oppilas löytää sanaa vastaavan kuvan, se rastitetaan. Kun oppilas saa neljän suoran, rastitut sanat näytetään opettajalle ja sanotaan suomeksi. ▶▶



### G) Ruotsin kielen en-sukuisten sanojen monikot

Opettaja kirjaa lukuisia substantiiveja taululle ja voi antaa tai vutusuokkanumeron helpottamaan tehtävää. Oppilaat nousevat seisomaan ja sanat käydään yhdessä läpi. Jos sana saa -or-päätteen monikossa, mennään kyykkyyyn ja ylös. -ar-päätteisillä monikkomuodoilla liikkeenä on haara-perus-hyppely ja -er-loppuisilla monikkomuodoilla käsivarsien venyttely.

### H) Saksan substantiivien sukujen opettelua

Käydään laittamassa sanalapun vaikkapa oikean väriseen ämpäriin: punaiseen die-sukuiset, siniseen der-sukuiset, vihreään das-sukuiset ja keltaiseen monikot.

### I) Lauseiden muodostaminen arvottujen sanojen avulla

Tehdään sanalista, ja jokainen sana numeroidaan numeroilla 1–6. Heitetään noppaa ja arvotaan sana. Arvotusta sanasta muodostetaan lause. Sanalistoja voidaan tehdä useita, esimerkiksi verbit, pronominit ja substantiivit. Jokaisesta listasta arvotaan oma sana. Noppia on tietystä pisteessä ja oppilaat kulkevat pisteeltä toiselle arpomassa sanoja pareittain tai pienryhmissä.

### J) Aikamuodot

Luokan perälle asetetaan aikamuodot lapuilla etäälle toisistaan. Muodostetaan neljä jonoa. Jonojen edessä on pinossa lauseita, ja yksi kerrallaan oppilaat juoksevat hakemaan lauselapun ja vievät sen oikean aikamuodon kohdalle. Peliä voidaan pelata leikkimielisenä nopeuskilpailuna, mutta tällöin lauseet kannattaa värikoodata tai merkitä muuten niin, että ryhmien lauseet ovat eroteltavissa toisistaan. Tällöin voidaan myös tarkistaa, ovatko kaikki ryhmät saaneet lauseet oikean aikamuodon kohdalle.

### K) Sanajärjestyksen harjoittelu

Oppilaille annetaan jokaiselle yksi lappu, jossa on jokin sana. Heidän pitää järjestäytyä riviin siten, että sanoista tulee järjestyksessä lause oikeassa sanajärjestyksessä.

### L) Verbimuodot

Jokaiselle persoonamuodolle tai vaihtoehtoisesti aikamuodolle sovitaan oma liike, esimerkiksi minä = peukut ylös, sinä = vilkutus, hän = kättely, me = ylävitonen, te = kädet ylös, he = paikan vaihto parin kanssa. Opettaja sanoo ääneen verbimuotoja ja oppilaat tekevät pareittain oikean liikkeen. Voidaan myös valita yhdessä verbi, opettaja tai joku oppilaista tekee liikkeen, ja muut sanovat ääneen oikean muodon.

### M) Käskeymuotojen opetus

Jokainen on kirjoittanut muistilapulle muutamasta verbistä perusmuodon ja liimannut sen otsaansa. Musiikki laitetaan soimaan, ja oppilaat liikkuvat luokassa. Kun musiikki loppuu, pitää pysähtyä lähinnä olevan luokse ja sanoa kyseisestä verbimuodosta käskeymuoto. Sen jälkeen sama jatkuu.

### N) Perfektiharjoitus

Opettaja kirjoittaa perfektivirkkeitä ja kiinnittää ne seinään lähellä olevien portaiden yläpäähän. Oppilailla on vihottu luokassa. Oppilaat käyvät lukemassa virkkeet ja tulevat luokkaan kirjoittamaan ne omaan vihkoonsa. Kun kaikki virkkeet on kirjoitettu, niistä etsitään ja ympyröidään perfektirakenteet. Tehtävää voidaan eriyttää niin, että oppilaat käyvät katsomassa seinästä vain perfektirakenteet, ei koko lauseita.

### O) Englannin perfektin opettelua kolmivaiheisesti

Ensin oppilaat tunnistavat lauseista aikamuotoja. Oppilaat menevät jonoon luokan keskelle. Opettaja on etukäteen miettinyt lauseita, jotka hän sanoo ääneen yksitellen. Oppilaat näkevät

A- ja B- vastausvaihtoehdon dokumenttikameran kautta, ja heidän on siirryttävä A-puolelle luokkaa (oven puoli) tai B-puolelle (ikkunan puoli) sen mukaan, kumman vaihtoehdon katsovat oikeaksi. Opettajan sanomat lauseet voivat olla sekä englanniksi että suomeksi, ja niissä voi olla kysyviä ja kielteisiä lauseita eri aikamuodoissa. Esimerkki: Opettaja sanoo lauseen "Me emme pelanneet korttia tänään" ja oppilaat näkevät vastausvaihtoehdot: A: We haven't played cards today. ja B: We didn't play cards today.

Seuraavaksi harjoitellaan *have-* ja *has-*apuverbien käyttöä. Opettaja sanoo ääneen erilaisia lauseen subjekteja (esim. my friend, our cousins, reading, their cat) ja oppilaiden on mentävä kyykkyyyn, jos heidän mielestään kyseisen tekijän kanssa pitää olla *have-*apuverbi. Vastaavasti *has-*apuverbiä tarvittaessa aletaan marssia paikallaan.

Kolmas vaihe on, että leikitään Kim-leikkiä epäsäännöllisillä verbeillä pareittain. Työkirjan sanastoaukeaman epäsäännöllisiä verbitaivutuksia (kaikki muodot!) kirjoitetaan alle 10 kappaletta vihon sivulle riittävän harvaan, jotta ne voi peittää pienellä paperilapulla. Kun verbit on kirjoitettu, oppilaat koittavat painaa verbit mieleensä. Sitten aletaan pelata pareittain. Toinen kääntyy hetkeksi pois päin ja toinen peittää jonkun verbin, jonka kaveri sitten koittaa hoksata. Voidaan pelata kilpailuna niin, että katsotaan kumpi muistaa esimerkiksi kuudella arvauskerralla eniten verbejä ja niiden kaikki muodot. Ennen toisen vuoroa voidaan kirjoittaa uudet verbit eri järjestykseen.

### P) Verbimuoto ja ele

Oppilaat seisovat pareittain vastakkain. Opettaja tai oppilas sanoo eri aikamuodoissa lauseita, ja oppilaat toimivat ohjeen mukaan:

1. Preesens: kätellään ja katsotaan silmiin
2. Imperfekti: vilkutetaan hyvästiksi ja katsotaan silmiin
3. Perfekti: selät vastakkain ja oikean käden peukalo ylös, vilkaistaan toista
4. Pluskvamperfekti: selät vastakkain ja molemmat peukalot ylös, vilkaisu
5. Futuuri: kädet lyödään yhteen ja katsotaan silmiin.

### Q) Verbijumppa

Opettaja laittaa kädet rinnalle ristiin ja sanoo "I am". Sen jälkeen opettaja osoittaa sormella tyttöoppilasta ja sanoo "she is". Opettaja tekee samoin myös "he is" ja "it is" -ilmaisujen kohdalla. Seuraavaksi opettaja nostaa polven koukkuun rinnalle ja kietoo kädet polven ympärille sanoen "we are". Sitten opettaja potkaisee toisella jalalla eteenpäin ja sanoo "you are". Lopuksi opettaja heiluttaa jalkaa edessään ja edestakaisin ja sanoo "they are". Oppilaat toistavat kaikki verbimuodot ja tekevät jumpan yhtä aikaa opettajan kanssa.

Verbijumppa käy kaikkien verbien harjoitteluun. Kannattaa ottaa aina myös kysymyslauseet ja kielteiset lauseet samaan jumppaan. Eli "I drink, you drink, she drinks, he drinks, it drinks, we drink, you drink, they drink. I dont drink, you don't drink...Do I drink? Do you drink?" Jumppa käy hyvin myös eri aikamuotojen opetteluun. Saksassa on vielä lisänä Sie-pronominin (teitittely). Kumarretaan ja ojennetaan käsi hovityyliin jotta takuta oppilasta kohti ja sanotaan "Sie sind".

### R) Kaptinen befaller -leikki

Ruotsin tunnilla, kun opetellaan käskeymuotoa, voidaan leikkiä kapteeni käskee -leikkiä. Myös Klappa händerna (Jos sun lysti on) liikkeineen käy tähän. ▶▶

**S) Bingo ja tehtävä**

Bingotaulussa on jokaisessa ruudussa jokin tehtävä, joka pitää suorittaa. Bingon voi toteuttaa ulkona. Ranskan tunneilla tehtäviä voivat olla esimerkiksi ”Ramasse une feuille jaune”, ”Prends en photo un arbère vert” ja ”Fails un selfie devant l'école”.

**T) Epäsäännöllisten verbien harjoittelu ihmismuistipelinä**

Vapaaehtoinen parien etsijä menee luokan ulkopuolelle. Verbi-parit ovat paperilla listattuna (esim. go-went, have-had, buy-bought) Oppilaspari valitsee yhden verbiparin ja viivaa sen yli paperista. Samalla pari keksii jonkun yhteisen liikkeen. Kun kaikilla pareilla on verbi ja liike valittuna, jakaantuvat he eri puolille luokkaa. Parien etsijä koskettaa vuorollaan oppilasta olkapäälle, tämä sanoo verbinsä ja tekee valitsemansa liikkeen (esim. go + haarahyppy). Kun etsijä löytää parin (went + haarahyppy), hän osoittaa löytämiään henkilöitä ja sanoo verbiparin go-went. Löydetty pari palaa istumaan paikoilleen.

**U) Kaksintaistelu epäsäännöllisistä verbeistä**

Porukka jaetaan kahteen jonoon, ja jonot asettuvat vastakkain. Opettaja sanoo verbin ja jonon ensimmäiset oppilaat yrittävät vastata verbin epäsäännölliset muodot mahdollisimman nopeasti. Oppilas, joka vastaa nopeimmin ja oikein, voittaa, ja vie oman jononsa päähän sekä itsensä että vastapuolen oppilaan. Taistelu päättyy siihen, että kaikki oppilaat ovat samassa joukkueessa.

**V) Prepositioharjoitus pareittain**

Oppilas ottaa esineen (esim. kynän ja kumin), laittaa sen jononkin ja kertoo kaikille sen olinpaikan, esimerkiksi ”my pen is in the pencil case” tai ”my rubber is under the chair”. Luokassa liikutaan vapaasti tehtävän aikana.

**3. Suullinen ilmaisu****A) Keskusteluharjoituksia teemoittain**

Oppilaat kiertelevät luokassa musiikin soudessa. Kun musiikki loppuu, oppilaat alkavat keskustelemaan lähimpänä olevan oppilaan kanssa taululla näkyvästä aiheesta.

Oppilaat voidaan jakaa myös sisä- ja ulkopiireihin. Oppilaat keskustelevat taululla näkyvistä aiheista ja vaihtavat paria välillä.

**B) Robottiharjoitus**

Suuntien harjoittelu pareittain: toinen oppilaista on robotti ja toinen antaa ohjeita, miten robotin täytyy liikkua.

**C) Bingotehtävä**

Kyselä luokkakavereilta, mitä he ovat tehneet lomalla ja kirjoita nimi ruutuun oikean tekemisen kohdalle.

**D) QR-koodi-suunnistus**

QR-koodista avautuu kysymys, ja siihen pitää vastata tai siitä pitää keskustella. QR-koodin takana voi olla myös

- epäsäännöllinen verbi, joka pitää taivuttaa
- sana ja siitä pitää keksiä lause
- kuva ja siitä pitää keksiä tarina.

**E) Opastusharjoitus**

Tien neuvominen käytävillä pareittain: toisella on side silmillä, toinen antaa ohjeita ja opastaa.

**F) Tervehdysten opettelu espanjaksi**

Piirissä taputetaan rytmi polviin. Ensimmäinen kysyy piirissä seuraavalta ”Cómo te llamas?” Toinen vastaa ”Me llamo” + oma nimi, ja koko piiri sanoo yhteen ääneen ”Mucho gusto!” Oman nimen sanonut kysyy kysymyksen seuraavalta ja edetään näin.

**G) Käsinukketeatteri**

Esitetään lyhyt vuoropuhelu kappaleesta. Aina ei tarvitse edes rakentaa teatteria, vaan vuoropuhelu esitetään käsinukeilla seisten luokan edessä tai omalla paikalla.

**H) Still Frame**

Oppilaat jaetaan ryhmiin. Annetaan ryhmille jokin tilanne, jonka esittämisen he valmistelevat paikallaan pysyvänä kuvana ja asettautuvat ”kuvaan”. Muiden tehtävänä arvata kohdekielellä kyselemällä, mistä kuvatilanteesta on kysymys.

**I) Kauppaleikki**

Oppilaat valmistelevat kaupan, minkä jälkeen leikitään. Osa oppilaista on myyjinä, osa ostajina.