

Tässä vieraana kielenä on englanti, mutta toki leikit sopivat kaikkiin kieliin.

TUTUSTUMINEN

Lankakerä: tutustuminen, esittäytyminen

Oppilaat seisovat piirissä. Lankakerä kiertää piirissä niin, että se käy jokaisella. Ensimmäinen pitää langan päästä kiinni ja esittelee itsensä ”My name is...”. Sen jälkeen hän heittää lankakerän seuraavalle, joka taas esittelee itsensä. Näin keskelle syntyy langasta verkko. Kun lankakerä on kiertänyt kaikilla, lankaa voidaan alkaa kerätä takaisin alkuun päin. Viimeinen aloittaa kysymällä edelliseltä ”What’s your name?” ja lankakerän vastaanottaja vastaa ”My name is...” Näin jatketaan, kunnes lankakerä on taas leikin aloittajalla.

Nimi kiertämään: tutustuminen, esittäytyminen

Oppilaat istuvat piirissä tai omilla paikoillaan. Opettaja lähettää liikkeelle yhden oppilaan nimen, esim. Marko, kuiskaamalla sen jonkun toisen oppilaan korvaan. Oppilas kuiskaa nimen mahdollisimman selkeästi seuraavalle oppilaalle. Nimi kulkee eteenpäin, kunnes se tulee sen oppilaan kohdalle, jonka nimi on kuiskattu. Silloin tämä oppilas nousee ylös ja sanoo ”My name is Marko”. Sitten opettaja voi lähettää seuraavan nimen liikkeelle.

Sokko: nimen kertominen

Tämä leikki kannattaa leikkiä, kun oppilaat tuntevat jo toisensa hyvin. Yksi oppilaista on piirin keskellä sokkona. Hän pyörii hetken aikaa ja pysähtyy osoittamaan jotakuta. Sokko kysyy ”What’s your name?” ja, se ketä osoitetaan, vastaa etukäteen sovitulla ja keksityllä nimellä, esim. ”My name is Ville”. Eli tytöt vastaavat aina samalla nimellä, esim. ”My name is Liisa”, ja pojat vastaavat ”My name is Ville”. Sokko yrittää arvata, kuka puhuja oikeasti on. Jos hän arvaa oikein, vastaajasta tulee sokko. Leikkiä voisi pelata myös pienissä ryhmissä.

NUMEROT

Numeroviuhka: numeroiden harjoittelu

Opettaja pitää numerokuvakortteja viuhkana käsissään kuvapuoli pois päin oppilaista. Yksi oppilaista vetää viuhkasta yhden kortin. Sitten kaikki tekevät yhdessä jonkin sovitun liikkeen niin monta kertaa kuin kuvakortin numero osoittaa ja samalla lasketaan englanniksi ääneen. Liikkeitä ovat esim. viisi kyykkyä, kolme hyppyä, kymmenen x-hyppyä, kuusi taputusta, kahdeksan tömistystä.

Numerot: numeroiden harjoittelu

Opettaja sanoo jonkin luvun englanniksi ja oppilaat rientävät muodostamaan kyseistä lukua vastaavia ryhmiä.

VÄRIT

Värikuningas: värien ja numeroiden harjoittelu

Yksi leikkijöistä on värikuninkaana kauempana muista, jotka seisovat valmiiksi rivissä. Kuningas kääntää selkensä heille ja sanoo englanniksi värin sekä montako askelta kyseisen värin haltija (vaatteissa) saa kävellä kuningasta kohti, esim. ”red, two steps”, tai sitten voi harjoitella kokonaista lausetta ”If you have red, take 2 steps”. Sitten kuningas kääntyy taas pois päin ja sanoo seuraavan värin ja askelmäärän. Se, joka pääsee ensimmäisenä koskettamaan kuningasta, saa seuraavalla kierroksella itse olla värikuningas, ja muut palaavat alkuun.

Liikennevalot: värien harjoittelu

Yksi leikkijöistä toimii liikennevalona kauempana muista, jotka seisovat valmiiksi rivissä. Liikennevalona toimiva oppilas seisoo kasvot muiden leikkijöiden suuntaan ja sanoo vain punainen ”red” tai vihreä ”green”. Kun on vihreä, rivissä olijat saavat edetä liikennevaloa kohti. Kun tulee punainen, etenijöiden pitää jähmettyä paikalleen. Jos liikkuu tai huojuu, liikennevalo voi lähettää tämän takaisin alkuun. Se, joka koskettaa liikennevaloa ensimmäisenä, saa seuraavalla kierroksella itse olla liikennevalo, ja muut palaavat alkuun.

Etsi väri: värien harjoittelu

Opettaja sanoo englanniksi värin ja oppilaat rientävät luokkatilassa koskettamaan sitä esinettä, jossa kyseistä väriä on. Myös oppilaat voivat toimia käskijänä. Leikistä voi vähitellen tiputtaa ne, jotka ovat väärän värin luona tai ovat oikean värin luona viimeisenä.

KEHONOSAT

Kehonosia piirissä: kehonosien harjoittelu

Oppilaat nousevat seisomaan. Opettaja sanoo englanniksi jonkin kehonosan. Oppilaan pitää osoittaa nopeasti sanottua kehonosaa. Leikkiä voi leikkiä niin, että viimeisenä oikean kehonosan osoittanut tippuu pois eli istuu alas.

Piirustus: kehonosien, numeroiden ja värien harjoittelu

Opettaja kertoo vaihe vaiheelta, miten esim. joku hirviö tai muu olento piirretään. Oppilaat toimivat ohjeiden mukaan. Esim.:

1. ”It has two heads.” Oppilaat piirtävät paperille kaksipäisen olennon, mutta ei vielä muuta.
2. ”It has three green hands.” Oppilaat lisäävät piirustukseensa kolme vihreää kättä.
3. ”It has six big eyes.” Oppilaat piirtävät olennolle kuusi suurta silmää.
4. jne.

Kehonosat: kehonosien ja numeroiden kertaaminen

Opettaja sanoo jonkin kehonosan ja numeron, esimerkiksi ”two heads”, jolloin oppilaiden tehtävänä on pareittain tai ryhmissä laittaa tarvittavat kehonosat nopeasti yhteen. Leikkiä voi vaikeuttaa antamalla useamman käskyn, esim. ”two heads, three hands and two legs”.

SEKALAISET

Pieni tai iso -leikki: eläinten ja adjektiivien ”iso ” ja ”pieni” harjoittelu

Opettaja näyttää eläinkuvakortteja ja sanoo eläimiä englanniksi. Oppilaat päättävät, onko eläin iso vai pieni. Jos se on iso, oppilas nostaa kätensä ylös ja vastaa sanalla ”big”. Jos eläin on pieni, oppilas menee kyykkyyhin ja vastaa sanalla ”small”.

Pantomiimi: eläinten tai harrastusten harjoittelu

Oppilas esittää kehollaan jonkin eläimen tai harrastuksen ilman ääniä. Muut arvaavat englanniksi, mistä on kyse. Oikein arvannut tulee näyttelemään seuraavaksi.

Kauppaleikki: numeroiden ja ruoka-, vaate- tai koulutarvikkeiden kertaaminen (kaikkea mitä voi kaupasta ostaa)

Ennen leikkiä harjoitellaan tarvittavat fraasit, jotka voi jättää taululle näkyville. Esim. tervehtiminen, ”How much is this ...”, ”How many ...”, rahat, kiittäminen ja hyvästely. Leikkiä voi leikkiä pareittain niin, että toinen on myyjä, jolla on erilaisia tavaroita kuvakortteina, ja toinen taas on asiakas, joka ostaa tarjolla olevia tavaroita. Rooleja kannattaa vaihdella.

LEIKIT, JOTKA SOPIVAT KAIKKIIN AIHEPIIREIHIN

Sanalistat: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Kaksi joukkuetta pelaa vastakkain. Opettaja on kirjoittanut taululle englanniksi allekkain kaksi samanlaista sanalista tietyin aihepiirin sanoista. Molemmista joukkueista yksi oppilas kerrallaan saa tulla taululle. Opettaja sanoo suomeksi jonkin sanalistan sanoista ja taululla olevan oppilaan pitää ympyröidä vastaava englanninkielinen sana nopeasti. Se joukkue, jonka jäsen ympyröi sanotun sanan nopeammin, saa pisteen.

Suohonlaulanta: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Tämä leikki sopii aihepiireihin, jotka sisältävät runsaasti sanoja, esim. ruoat ja eläimet. Leikitään pareittain. Kumpikin oppilas tekee englanniksi noin minuutin ajan omat sanalistansa esim. osaamistaan eläinsanoista (kirjoittaa tai piirtää). Tämän jälkeen toinen oppilaista aloittaa kertomalla yhden sanan omasta listastaan. Jos parilla on listassaan sama sana, kumpikin joutuu yliviivaamaan sen omasta listastaan pois. Sen jälkeen toinen kertoo ikään kuin vastaiskuna seuraavan sanan omasta listastaan, jonka jälkeen toimitaan niin kuin edellä. Uusia eläinsanoja saa leikin aikana lisätä listaansa!

Voittajaksi selviytyy se, jolta sanat eivät lopu kesken. Leikkiä voi leikkiä parin kanssa kahden kesken, kaksi paria vastakkain tai ryhmä vastaan toinen ryhmä. Kuvakortit eläimistä voi laittaa taululle näkyville muistin virkistämiseksi.

Tarkkana kuin porkkana: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Leikki kannattaa aloittaa kolmella valitulla sanalla, esimerkiksi vaatesanastosta ”hat”, ”shirt” ja ”jeans”. Kun opettaja sanoo ”hat”, oppilaat nostavat kätensä ylös. Kun ”shirt”, oppilaat laittavat kätensä suorina sivuille. Kuulleessaan ”jeans” oppilaat laskevat kätensä alas vartalon viereen. Aluksi opettaja voi olla itsekin mukana sanomalla sanat ja tekemällä liikkeitä. Sitten hän voi jäädä vain luettelemaan sanoja nopeasti eri järjestyksessä. Tarkoituksena on siis luetella näitä kolmea sanaa aluksi hitaammin ja sitten hieman nopeammin, ja oppilaiden pitää tehdä vain oikea liike. Leikistä tippuu pois aina se, joka tekee väärän liikkeen. Jos oppilaat ovat tasaväkisiä, leikistä voi tiputtaa myös sen, joka teki liikkeen viimeisenä. Sitten sanoja voi myös lisätä ja keksiä niillekin omat liikkeitä, mutta 3-5 sanaa voisi olla sopiva määrä. Tämä nopeutta ja tarkkuutta vaativa leikki on lasten mieleen.

Hedelmäsalaatti: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Oppilaat istuvat piirissä tuoleilla, ja opettaja voi aloittaa seisomalla itse keskellä. Opettaja valitsee jostakin aihepiiristä 3-5 sanaa, esim. perhesanastosta ”mum”, ”dad”, ”sister” ja ”brother”, ja kertoo jokaiselle oppilaalle, kuka tämä on näistä vaihtoehdoista. Tämän jälkeen keskellä oleva opettaja sanoo jonkin perheenjäsenen, ja juuri nämä vaihtavat keskenään nopeasti paikkaa. Samalla opettaja yrittää vallata jonkin vapaista tuoleista. Jos opettaja saa vallattua tuolin, keskelle menee se, joka jäi ilman paikkaa. Jos opettaja ei ehdi, hän sanoo keskellä seuraavan sanan. Vaihtoehtona on sanoa myös ”family”, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa.

Arvausleikki: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Taululla on kuvakortteja tietyistä aihepiiristä. Leikkiä leikitään pareittain. Toinen pareista ajattelee mielessään jotakin taulun kuvaa ja toinen arvailee englanniksi, mitä kuvaa pari ajattelee luettelemalla sanoja vaihtoehdoiksi. Pari vastaa ”yes” tai ”no”.

Rikkinäinen puhelin: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja lähettää tietyn aihepiirin sanan kiertämään oppilaiden keskuudessa kuiskaamalla sen ensimmäisen oppilaan korvaan. Tämä kuiskaa taas seuraavalle ja niin edelleen. Viimeinen oppilas sanoo ääneen sen sanan, jonka kuuli. Todennäköisesti sana muuttuu matkan varrella. Lopuksi opettaja näyttää kyseisen sanan kuvakortin ja sana sanotaan yhdessä englanniksi.

Kylmää, kuumaa: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Jonkin aihepiirin kuvakortti piilotetaan luokkahuoneeseen, kun yksi oppilas on huoneen ulkopuolella. Oppilas tulee takaisin ja kysyy esim. ”Where is ...?” Muut oppilaat neuvovat kuvan luokse kertomalla, onko kylmää ”cold” vai lämmintä ”warm”. Kylmää on, kun etsijä on kaukana kohteesta, lämmintä, kun hän lähenee.

Maa, meri, laiva: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja muodostaa luokkahuoneeseen kolme aluetta, jotka nimetään jonkin aihepiirin sanoilla, esim. eläinsanoilla ”dog”, ”cat” ja ”horse”. Alueet voi muodostaa laittamalla maalarinteipillä viivat lattiaan tai sopia alueiksi tietyt nurkat. Opettaja sanoo jonkin kolmesta alueesta ja oppilaat siirtyvät nopeasti sinne. Leikkiä voi leikkiä niin, että väärään paikkaan siirtyneet tai hitaimmat, tippuvat leikistä pois. Lisäksi leikkiä voi vaikeuttaa nimeämällä kolme aluetta tietyn aihepiirin mukaan, esim. yksi alue on vaatesanasto, toinen eläinsanasto ja kolmas koulutarvikkeet. Silloin opettaja sanoo jonkin näiden aihepiirien sanoista, esim. ”book”, jolloin oppilaiden pitää siirtyä koulutarvikkeiden alueelle.

Piirrä ja arvaa: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Oppilas piirtää taululle jonkin kuvan etukäteen sovitusta aihepiiristä. Muut arvaavat englanniksi, mitä kuva esittää. Oikein arvannut tulee piirtämään seuraavaksi. Leikkiä voi vaikeuttaa ottamalla useamman aihepiirin mukaan.

Lyhytelokuva: sanaston ja lauseiden harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Kolmen hengen ryhmissä kuvataan älypuhelimilla tai tableteilla erilaisia tilanteita. Yksi kuvaa ja kaksi näyttölee. Rooleja vaihdellaan. Mahdollisia tilanteita ovat esim. tervehtiminen ja esittäytyminen (tutustuminen), kauppaleikki, omasta perheestä kertominen.

Kuvan ja sanan yhdistäminen: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Tämä leikki sopii kaikkiin aihepiireihin ja sitä voi leikkiä monella eri tavalla. Tässä yksi esimerkki: Opettaja kiinnittää taululle tietyn aihepiirin kuvakortteja ja jakaa kuvien sanakortit kaikkien oppilaiden kesken. Sen jälkeen opettaja osoittaa kuvakortteja, ja se oppilas, jolla on kuvaa vastaava sanakortti, tulee kiinnittämään sen kuvan alle taululle. Toinen tapa on leikkiä niin, että sanakortit ovat taululla ja kuvakortit ovatkin nyt oppilailla. Oppilas tulee yhdistämään kuvakorttinsa vastaavaan sanakorttiin. Leikkiä voi leikkiä myös niin, että taululle voidaan tulla pienissä ryhmissä ajan säästämiseksi.

Kiertävät kortit: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Jokaiselle oppilaalle annetaan tietyn aihepiirin kuvakortti, voi olla samoja kuvia. Musiikin soidessa kortit kiertävät oppilailla. Kun musiikki pysähtyy, oppilas kertoo, mikä kortti hänen kohdalleen tuli, esim. ”I have a book” tai pelkkä ”book”.

Loruilua: sanojen harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja kiinnittää taululle riviin muutaman kuvan tietystä aihepiiristä. Sitten yhdessä luetellaan ääneen kaikki kuvat alusta loppuun ja heti perään uudestaan kuin loruillen ilman taukoja. Sitten opettaja poistaa yhden kuvan joukosta ja oppilaiden pitää silti luetella kaikki kuvat. Poistettavia kuvia voi vaihdella ja jossakin vaiheessa voi poistaa parikin kuvaa kerrallaan. Lopuksi voi poistaa kaikki, jolloin oppilaat jo todennäköisesti osaavat luetella kaikki sanat ilman kuvien apua.

Puuttuva kuva: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja kiinnittää taululle jonkin aihepiirin kuvakortteja 5-8 kappaletta. Opettaja pyytää oppilaita sulkemaan silmänsä sanomalla ”close your eyes” ja poistaa sillä välin yhden kuvakortista. Sitten oppilaita kehoitetaan avaamaan silmänsä sanomalla ”open your eyes”, ja heidän pitää kertoa englanniksi mikä kuvista puuttuu. Myös oppilaat voivat tulla poistamaan kuvia. Leikkiä voi leikkiä näin myös pareittain, jos lapset saavat omat kuvakortit.

Mikä ei kuulu joukkoon: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Oppilaat seisovat paikoillaan. Opettaja luettelee jonkin aihepiirin sanoja. Kun joukossa on aihepiiriin kuulumaton sana, oppilaiden pitää istua nopeasti alas. Viimeksi istunut tippuu leikistä pois eli jää istumaan. Toiset jatkavat, kunnes voittaja selviää.

Muistileikki: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja kiinnittää taululle tietyn aihepiirin kuvakortteja 10-20 kappaletta (kortit voivat olla myös sekaisin eri aihepiireistä). Oppilaat saavat katsella ja painaa kuvia mieleensä noin minuutin ajan. Sen jälkeen opettaja poistaa kaikki kortit taululta ja oppilaat voivat alkaa luetella englanniksi mitä kuvia he muistavat siinä olleen. Kun oppilas nimeää jonkin sanan, opettaja kiinnittää sitä vastaavan kuvakortin takaisin taululle, kunnes kaikki kuvat on palautettu taululle.

Kyllä vai ei: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja näyttää kuvakorttia ja sanoo kuvan sanan englanniksi. Välillä opettaja sanoo oikean sanan, ja joskus tahallaan väärän. Oppilaat reagoivat väittämään vastaamalla yhdessä ääneen ”yes” tai ”no”.

Sananselitys: sanaston harjoittaminen, sopii kaikkiin aihepiireihin

Tätä leikkiä voi leikkiä, kun oppilaalla on riittävä sanavarasto. Aiheeksi voi ottaa esimerkiksi eläimet, ja aihepiirin kuvakortit voi jättää muistin virkistämiseksi taululle. Toinen oppilaista alkaa selittää, mitä eläintä hän ajattelee kertomalla englanniksi värin, koon, luonteen jne. Pari arvaa, mistä eläimestä on kyse, jonka jälkeen vaihdetaan vuoroa.

Palloseikkä: sanaston harjoittaminen, sopii kaikkiin aihepiireihin

Taululla on esillä tietyn aihepiirin kuvakortteja (kortit voivat olla myös sekaisin eri aihepiireistä). Opettaja heittää pallon jollekin oppilaalle. Oppilas ottaa pallon kiinni ja nimeää jonkin sanan kyseisestä aihepiiristä, esim. jonkin eläimen. Sen jälkeen oppilas heittää pallon seuraavalle. Kuvakortteja voi poistaa sitä mukaan, kun jokin eläin on sanottu, jolloin kaikki kuvakortit tulee käytyä läpi. Jos jäljellä olevia sanoja ei muistakaan englanniksi, voi nimetä myös jonkin jo sanotun eläimen. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki kuvakortit on sanottu.

Etsi oikea kuvakortti: sopii kaikkiin aihepiireihin

Opettaja kiinnittää tietyn aihepiirin kuvakortteja (kortit voivat olla myös sekaisin eri aihepiireistä) seinille, pöydille ja huonekaluihin. Leikkiin kannattaa ottaa 5-8 kuvakorttia. Opettaja sanoo jonkin näistä sanoista ja oppilaiden pitää siirtyä nopeasti sanaa vastaavan kuvan luokse. Myös oppilaat voivat toimia leikin vetäjänä. Leikistä voi vähitellen tiputtaa ne, jotka ovat väärän kuvan luona tai ovat oikean kuvan luona viimeisenä.

Korttipeli: sanaston harjoittaminen, sopii kaikkiin aihepiireihin

Tämä peli sopii kaikkiin aihepiireihin. Oppilaat jaetaan ryhmiin ja jokaiselle ryhmälle kopioidaan pieni pino kuvia kuvakorttimonisteesta. Kortit asetetaan pakassa kuvapuoli alaspäin. Jokainen saa vuorollaan nostaa yhden kortin. Nostajan pitää tietää kuvan sana englanniksi. Jos hän tietää, kortin saa pitää itsellään. Jos ei tiedä, kortti laitetaan takaisin pakan alimmaiseksi. Pelin voittaa se, joka saa kerättyä eniten kortteja.

Bingo: sanaston harjoittaminen, sopii kaikkiin aihepiireihin

Oppilaille jaetaan valmiit bingo pohjat ja pienet kuvakortit. Oppilaat asettavat valitsemansa kuvat ruudukkoon ja opettaja luetlee sanoja englanniksi. Kun oppilaalla on kyseinen kuva, hän kääntää sen kuvapuoli alaspäin. Kun hän on saanut kolme kuvaa pysty- tai vaakariiviin, hän huutaa ”bingo”.

Kuvat ja sanat järjestykseen: sanaston harjoittaminen, sopii kaikkiin aihepiireihin

Peliä pelataan pareittain. Yksi oppilas saa tietyn aihepiirin kuvakortit ja toinen kuviin liittyvät sanakortit. Kuvakorttien haltija laittaa itselleen kuvat tiettyyn järjestykseen ja alkaa sitten luetella kuvien sanoja englanniksi. Pari, jolla on sanakortit, yrittää samalla järjestää sanakortit kuulemaansa järjestykseen.

Muistipeli: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Muistipelin pelikortteja voi kopioida sopivan määrän tietyn aihepiirin kuvakorteista. Oppilaat voivat pelata perinteistä muistipeliä pareittain tai pienissä ryhmissä. Kaikki pelikortit levitetään pöydälle kuvapuoli alaspäin. Kukin saa vuorollaan nostaa kaksi korttia löytääkseen kaksi samanlaista. Kun pelaaja kääntää kortin, hän sanoo kuvan sanan englanniksi. Peliä voi helpottaa niin, että sana sanotaan englanniksi vasta sitten, kun on löytänyt parin. Saadakseen pitää kortin, sana pitää tietää englanniksi. Pelin voittaja on se, jolla on eniten pareja.

Nopeat syövät hitaat: sanaston harjoittelu, sopii kaikkiin aihepiireihin

Jaa oppilaat pieniin ryhmiin ja jaa kaikille ryhmille yhtä paljon samanlaisia tietyn aihepiirin kortteja. Ryhmän jäsenet levittävät kuvakortit pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Opettaja sanoo yhden kuvien sanoista englanniksi. Oppilaat etsivät omissa ryhmissään oikean kortin, ja joku ryhmäläisistä yrittää napata kortin ensimmäisenä. Se, joka löytää kortin ensimmäisenä, saa pitää sen. Peliä voi pelata myös niin, että ryhmät kilpailevat keskenään, eli kenen ryhmä löytää kuvan ensimmäisenä ja nostaa sen ylös nähtäville.