

TOIMINNALLISET MENETELMÄT KIELENOPETUKSEN TUKENA

Ryhmäytymiseen ja tutustumiseen

Lankakerä

Asetutaan yhdessä piiriin. Yhdellä on kädessään lankarulla. Hän sanoo "Minun nimeni on XX". Sen jälkeen leikkijä ottaa langan päästä kiinni ja heittää lankakerän jollekin piirissä seisovalle henkilölle. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikilla leikkijöillä on kädessään lankaa. Näin leikkijöiden välille syntyy verkko, joka symbolisoi myös ryhmän jäsenten välisiä yhteyksiä. Sitten leikkijä, jolla on viimeisenä lankakerä kädessään, heittää lankakerän takaisin sille henkilölle, jolta alunperin vastaanotti kerän ja kysyy "Mikä sinun nimesi on?". Vastaanottaja kertoo jälleen oman nimensä. Leikkiä jatketaan päinvastaisessa järjestyksessä niin kauan, kunnes lankakerä on jälleen leikin aloittaneella henkilöllä. Leikki toimii parhaiten kielen alkeiden opetuksessa, jolloin ei vielä esimerkiksi osata kirjoittaa vieraalla kielellä, mutta toistaminen antaa varmuutta siitä, että oppija jo osaa jotakin kielestä. Lisäksi leikin avulla voidaan opetella ryhmäläisten nimiä ja vahvistaa ryhmän yhtenäisyyttä.

Minä olen... ja minä pidän...

Yksi leikkijöistä sanoo nimensä ja jonkin asian, joka kuvaa häntä (esim. mitä hän vihaa tai rakastaa, mikä on hänen mieliruokansa tai suosikkieläimensä - teema voidaan valita etukäteen). Seuraava sanoo edellisen etunimen ja hänen valintansa sekä lisää perään omansa; kolmas toistaa edellisten nimet ja symbolit ja lisää omansa jne. Tämä harjoitus sopii hyvin ensimmäisiin tapaamiskertoihin, koska se auttaa katsomaan toisia silmiin heidän puhuessaan ja puhumaan suoraan toiselle. Esimerkiksi: "Sinun nimesi on Antti ja sinä pidät porkkanoista. Sinun nimesi on Sari ja rakastat suklaata. Minun nimeni on Kaija ja pidän kaalilaatikosta." Nimen liittäminen johonkin asiaan

Nimikierros yhteen ääneen

Pyydä osallistujia seisomaan piirissä. Ohjaaja aloittaa nimensä ääntämisen hitaasti tavu tavulta, korostaen jokaisen tavun äänneitä, siten että muut piirissä olevat pystyvät yhtymään nimen sanomiseen. Seuraava piirissä jatkaa kertomalla oman nimen samalla tapaa. Tärkeää on, että muut osallistujat pystyvät yhtymään nimen sanomiseen, vaikka eivät tiedä, mikä se on. Näin jatketaan koko kierros. Seuraavalla kierroksella toistetaan sama, mutta nopeampaan rytmiin. Tämän jälkeen voidaan kokeilla yksi kierros vielä nopeampaan rytmiin. Nimikierroksen jälkeen jokainen osallistuja voi vielä harjoitella oman nimensä kirjoittamista lantiolla eli kuvitella, että oma lantio on kynä, jolla kirjoitetaan oma nimi maahan.

Kielen harjoitteluun

Alias-sananselitys

Uusien sanojen harjoitteluun. Pareittain. Pareille jaetaan pienet listat päivän aikana opetelluista tärkeimmistä sanoista, kummallakin parilla on eri lista, esimerkiksi 5 sanaa per henkilö. Tehtävänä on selittää omalle parilla listalla olevat sanat, ilman että saa käyttää juuri kyseistä sanaa.

Sananselitys voidaan tehdä myös pantomiimina. Silloin pelaajat saavat käyttää ainoastaan ääntä ja liikettä, ei puhetta. Sanat voivat liittyä päivän teemaan ja olla esimerkiksi verbejä, ammatteja,

adjektiiveja, vartalon eri osia jne.) Voidaan pelata joko pareittain/ryhmässä

Sanapalapelit: leikkaa + liimaa

Esimerkiksi lauseiden muodostuksen tai verbien taivutuksen tukena. Valmiiksi paperille kirjoitetut lauseet leikataan sanapaloiksi ja sekoitetaan. Yksin/pareittain/pienissä ryhmissä opiskelijat muodostavat sanapaloista uudelleen kokonaisia lauseita. Lauseet on hyvä pitää lyhyinä ja selkeinä, maksimissaan 3-4 sanaa/lause.

Paperille kirjoitetaan sanat ja niiden selitys. Palaset leikataan erilleen ja sekoitetaan. Yksin/pareittain/pienissä ryhmissä opiskelijat muodostavat sanapaloista uudelleen yhteen sopivat parit. Selitykset on hyvä pitää lyhyinä ja mahdollisimman selkeinä. Selitysten sijaan voidaan käyttää myös vastakohtia.

Kuvaile kaveria: millainen?

Adjektiivien opettelu. Uusien sanojen opetteluun jälkeen, kukin opiskelija kirjoittaa itselleen ylös 3 adjektiivia, jotka hänen mielestään parhaiten kuvaavat juuri häntä. Millainen sinä olet? Sen jälkeen jokainen opiskelija saa oman paperin, johon kirjoitetaan oma nimi. Opiskelijat kirjoittavat muiden papereihin kukin muutaman adjektiivin (vain positiivisia!), joka heidän mielestään kuvaa tätä henkilöä. Millainen hän on? Tuloksena jokaisella on paperi, johon on koottu häntä kuvaavia, kannustavia ja myönteisiä sanoja.

Aikamuotojana

Aikamuotojen kertaamiseen. Muodostetaan luokkaan mielipidejanaan tapainen jana, jonka yhdessä päässä on nykyhetki eli preesens, toisessa kaukaisin historia eli pluskvamperfekti, imperfekti ja perfekti ovat välissä. Opettaja lukee virkkeitä, ja oppilaat liikkuvat janalla sen mukaan, missä aikamuodossa virkkeiden verbit heidän mielestään ovat.

Sanajumppavideo

Katsotaan yhdessä jokin suomenkielinen videopätkä, joka voi liittyä esimerkiksi muihin käsiteltävänä oleviin sisältöihin. Tarkoituksena on tunnistaa videolta joko tiettyjä sanoja/sanatyyppejä/aikamuotoja. Sovitaan jokin jokin ele, joka pitää tehdä, kun kuulee vaikka tietyn sanan: esimerkiksi täytyy nousta seisomaan kun kuulee verbin, adjektiivin kuullessaan taputtaa jne. Katsotaan videota ja tehdään harjoitusta n. 5–10 minuuttia.

Roolit vaihtoon

Roolien vaihto, joko koko ryhmä kesken tai pienryhmissä. Yksi opiskelijoista on opettaja, joka kysyy muilta kuulumiskierroksena kysymyksiä. Kysymykset voivat olla aina samat (esimerkiksi: Mikä päivä tänään on? Mitä kello on? Millainen sää tänään on? Nämä vastaukset voidaan myös kirjoittaa yhdessä taululle tai fläppipaperille.) tai vaihdella (Mitä sinulle kuuluu? Mitä teit eilen?).

Totta vai valetta?

Luokka jaetaan kolmeen ryhmään. Oppilaat kirjoittavat itsestään kolme lausetta, joista yksi on totta ja kaksi valetta. Joukkueista yksi aina vuorotellen kertoo vakuuttavasti kolme asiaa itsestään (A, B, C). Muut kaksi ryhmää päättävät, mikä lauseista oli totta. Se joukkue, joka arvaa oikein, saa aina

pisteen. Näin käydään läpi jokaisen joukkueen kaikkien oppilaiden lauseet vuorotellen. Voittajajoukkue on se, joka on arvannut eniten totta-lauseita.

Kuka hän on?

Jaetaan osallistujat pareihin tai pieniin ryhmiin. Laitetaan pöydälle esimerkiksi lehdistä leikkattuja kuvia erilaisista ihmisistä. Jokainen pari/pienryhmä saa päättää kuka on kuvista kiinnostavin ja valita sen. Hahmolle luodaan tarina seuraavista asioista:

- nimi
- ikä
- perhe
- ystävät
- koti
- työ
- harrastukset

Tarina voidaan kirjoittaa paperille ja/tai kertoa suullisesti muille osallistujille.

Sanojen poimintaa musiikista

Tarvittavat välineet:

- Musiikkikappaleiden sanat kopioituina jokaiselle opiskelijalle, niin että tekstistä puuttuu joitakin sanoja
- Paperia ja kynät kaikille
- CD-/Mp3-soitin tai tietokone (videotykki)
- Sopivaa suomenkielistä musiikkia esimerkiksi lastenlauluja, suomipopia tai iskelmämusiikkia. kielitaitotason mukaan

Jaa opiskelijoille paperit sekä kynä. Ohjeista ryhmäläiset olemaan hiljaa, jotta kaikki voisivat rauhassa keskittyä kuunteluun. Laita musiikkikappale soimaan ensin kerran tai kaksi, niin että sitä vain kuunnellaan. Tämän jälkeen tauota musiikki sopiviin pätkiin, jotta kaikki saavat kirjoittaa kuulemiaan puuttuvia sanoja ylös paperille. Lopuksi tarkistetaan yhdessä katsomalla taululta tai screeniltä sanat. Kuunnellaan kappale vielä kerran siten, että kaikilla on valmis teksti edessään.

Piriste ja aktivointi

1-2-3

Tavoitteena on laskea parin kanssa mahdollisimman nopeasti kolmeen vuorotellen.

Vaihe 1: Seistään kasvot vastakkain. A sanoo "yksi", B jatkaa tähän "kaksi" ja A vastaa siihen "kolme". Parin kannattaa aloittaa laskeminen hitaasti, mutta tavoitteena on, että tahti nopeutuu koko ajan. Kun toinen sekoaa sanoissa, aloitetaan laskeminen alusta. Ohjaajan kannattaa tarkkailla jokaisen vaiheen etenemistä ja kun näyttää siltä, että laskeminen sujuu, siirrytään seuraavaan vaiheeseen.

Vaihe 2: Numero kaksi korvataan sormien napsautuksella tai esimerkiksi taputuksella. A aloittaa sanomalla "yksi", johon B jatkaa taputuksella (tämä ilmaisee numero kahden). Tähän A jatkaa sanomalla "kolme".

Vaihe 3: Numero kolme korvataan jalan tömäytyksellä, muuten toimitaan kuten edellä.

Osallistujia voi pyytää vaihtamaan välillä paria. Parien tarkoitus ei ole selvittää virheittä, vaan

kokeilla kuinka suureen vauhtiin päästään laskiessa.

Ihmissolmu

Asetutaan tiiviiseen ringiin. Osallistujat ojentavat kätensä ringin keskelle ja ristivät ne kyynärpäiden kohdalta. Osallistujat sulkevat silmänsä ja kun ohjaaja huutaa "hep" etsitään sokkona jonkun muun osallistujan kädet, josta voi ottaa kiinni. Kun osallistujat ovat tarttuneet toisiaan käsistä kiinni ringin keskellä, tästä syntyy solmu.

Testataan, että on syntynyt yksi solmu, jossa kaikki ovat mukana. Ohjaaja voi aloittaa testauksen puristamalla osallistujan kättä, johon hän on tarttunut. Tämä jatkaa viestiä eteenpäin puristamalla kättä, johon on tarttunut. Kun viesti lopulta palaa ohjaajalle, voidaan olla varmoja, että kaikki ovat mukana solmussa.

Osallistujien pitää selvittää solmu siten, etteivät he irrota toisiaan käsistään missään vaiheessa. He joutuvat esim. kyykistymään ja kääntyilemään, jotta solmu aukeaa. Tavoitteena on muodostaa näin uudelleen ringi, jossa kaikki pitävät toisiaan käsistä kiinni.

Numeroaalto

Osallistujat seisovat piirissä. Ohjaaja laittaa liikkeelle aallon. Aalto tarkoittaa molempien käsien nostamista ilmaan pään yläpuolelle. Aalto etenee ringissä aina osallistujasta oikealle ja kiertää koko piirin. Harjoitellaan kierrosta niin kauan, että se etenee sujuvasti.

Toisella kierroksella ohjaaja laittaa liikkeelle ääneen laskemisen. Laskenta kiertää osallistujasta aina vasemmalle. Jokainen sanoo omalle kohdalle osuvan numeron kuuluvaan ääneen.

Laskemista jatketaan näin muutaman kierroksen ajan.

Kolmannella kierroksella aalto ja numerot liikkuvat ringissä yhtä aikaa. Kun tulee virheitä, ohjaaja voi laittaa aina uuden aallon tai laskennan käyntiin.

Harjoitusta voidaan tehdä myös niin, että lähetetään liikkeelle ainoastaan liikettä: esimerkiksi piirissä kulkee toiseen suuntaan aalto, toiseen taputus tai jalan kopautus.

Mölkky

Suomalainen perinnepele sopii hyvin ulkona pelattavaksi, keventäväksi leikiksi kaiken ikäisille. Pelin säännöt löytyvät mölkky-pelin pakkauksesta sekä internetistä. Ideana on kaataa numeroituja halkoja ja ensimmäisenä tasan 50 pistettä saanut pelaaja voittaa pelin. Tässä kielen oppitunnille sopivassa versiossa jokainen pelaaja sanoo vuorollaan saamansa tuloksen vieraalla kielellä ja toistaa myös kokonaistuloksensa pelin edetessä. Mölkky sopii rennommalle tunnille ja numeroiden 0-61 kertaamiseen.

Jumppakissa

Ohjattu taukojumppavideo löytyy esimerkiksi täältä:

<https://www.youtube.com/watch?v=3gGpRiV09uU>

Sitä voi käyttää virkistykseen ja pienen liikunnan ohella kehon osien ja vaikka suuntien harjoitteluun.