

## TERVETULOA KIELIKERHOON!

Tämä kielikerhomateriaali sisältää vinkkejä ranskan, espanjan, saksan ja ruotsin kerhon pitämiseen alakouluikäisille oppilaille.

Kielikerho ovat oivallinen tapa tutustuttaa lapsia kieliin kielisuihkutusten lisäksi. Niinpä kerho kannattaa kohdentaa erityisesti 3.-luokkalaisille oppilaille, jotka Oulun kaupungin kieliohjelman mukaisesti tekevät A2-kielivalinnan kevättalvella. Kielivalintojen ajankohtaa ajatellen kielikerhoja kannattaa pitää syyslukukaudella, jotta oppilaille jää aikaa pohtia valintoja.

Kielikerhoon valittavat kielet voivat olla esimerkiksi koulun tarjoamat A2-kielet. Kerhokertoja voidaan pitää usean kielen kerhona esimerkiksi 1-2 tuntia jokaista kieltä kohti ja lisäksi yksi tunti kertausta ja kielten vertailua varten. Vaihtoehtoisesti voidaan pitää 3-4 kerhotuntia yhdestä kielestä. Kokemuksemme mukaan oppilaat jaksavat sitoutua keskimäärin viiteen kerhokertaan.



### Kielikerhossa käsiteltävät aihepiirit:

- Tietoa maasta ja kulttuurista, jossa kieltä puhutaan (LIITTEET 1, 2 ja 3)
- Tervehdyksiä (LIITE 4)
- Esittäytyminen (LIITE 4)
- Numerot 1-10 (LIITE 5)
- Värejä (LIITE 6)

## Kielikohtaiset sisällöt ja lauluvideot

1. Katsotaan Ranskan / Espanjan / Saksan/Ruotsin karttaa ja kulttuuriin liittyviä kuvia (LIITE 1).
  - Mitä oppilaat tietävät maasta ja sen kulttuurista?
  - Mitä he osaavat jo sanoa kohdekielellä?
  - Oppilaille jaetaan kopiot maiden karttapohjista (LIITE 2). Kerhotunnin aikana he voivat kirjoittaa ja piirtää niihin kerhossa oppimiaan asioita.
  - Väritetään kulttuuriin liittyviä värityskuvia esim. kerhotunnin lopussa (LIITE 3).
2. Harjoitellaan tervehdyksiä (LIITE 4)
  - RA: Bonjour! Salut! Au revoir! Laulu [Bonjour, salut!](#)
  - ES: Hola! Buenos dias! Adios! Laulu [Hola, hola!](#)
  - SA: Hallo! Guten Tag! Tchüss! Laulu: [Guten Tag! Hallo! Wie geht's?](#)
  - RU: Hej! God dag! Vi ses! Laulu: [God morgon -sången](#)
  - Tervehdysleikkejä valinnan mukaan (kts. Leikit-osio alapuolella)
3. Harjoitellaan kysymään ja kertomaan nimeä (LIITE 4)
  - RA: Comment tu t'appelles? - Je m'appelle... Laulu [Comment tu t'appelles?](#)
  - ES: Como te llamas? Me llamo... [Laulu Como te llamas?](#)
  - SA: Wer bist du? Ich bin... [Namenlied](#)
  - RU: Vad heter du? Jag heter...
  - Esittäytymisleikkejä valinnan mukaan (kts. Leikit-osio alapuolella)
4. Opetellaan luvut 1-10 (LIITE 5)
  - RA: Laulu [Chiffres 1-10](#)
  - ES: Laulu [¡Cuenten conmigo!](#)
  - SA: Laulu [Zahlenlied](#)
  - RU: Laulu [Nummersången](#)
  - Numeroleikkejä valinnan mukaan (kts. Leikit-osio alapuolella)
5. Opetellaan värejä (LIITE 6)
  - RA: Laulu [Les couleurs](#)
  - ES: Laulu [¡Colores, colores!](#)
  - SA: Laulu [Farbenlied](#)
  - RU: Laulu [Röd röd röd är mössan på mitt huvud](#)
  - Värileikkejä valinnan mukaan (kts. Leikit-osio alapuolella)



## Leikit

### Tervehdysleikkejä

- **Katseet kohtaavat:** Seisotaan piirissä katse kohdistettuna lattiaan. Opettaja laskee ranskaksi kolmeen, jolloin katse nostetaan toiseen piirissä seisovan henkilön silmiin. Jos katseet kohtaavat, henkilöt lähtevät kävelemään toisiaan kohti. Kohdatessa tervehditään sovitulla tavalla, esim. "Salut", ja jatketaan kävelyä toisen paikalle. Harjoitusta voidaan elävöittää tervehtimällä esim. Iloisesti, ujosti ja vihaisesti.
- **Kettu ja jänis:** Seisotaan piirissä. Kierrätetään kahta pehmolelua tai käsinukkeä, esim. Kettua ja jänistä. Tervehditään eläintä ojennettaessa sovitulla tavalla, esim. kettu sanoo "Bonjour!" ja jänis "Salut!". Otetaan kisa: Kettu ojennetaan joka toiselle oppilaalle eli yhden oppilaan yli sanoen "Bonjour!". Samoin jänis ojennetaan joka toiselle oppilaalle (eri oppilaille kuin kettu) sanoen "Salut!". Kettu ja jänis laitetaan liikkeelle eri puolilta piiriä samanaikaisesti. Voittaja on se eläin, joka saa toisen kiinni. Mikäli eläin tippuu lattialle, se häviää kisan.

### Esittäytymisleikkejä

- **Vaihdetaan nimiä!:** Osallistujat kirjoittavat paperilapulle kysymyksen "Comment tu t'appelles?" ja vastauksen "Je m'appelle (oma nimi).". Kierrellään luokassa ja kysytään toisten nimiä sekä kerrotaan oma nimi ranskaksi. Jokaisen keskustelun jälkeen vaihdetaan lappuja, jolloin myös nimi vaihtuu. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet oman nimensä takaisin.
- **Zombie-leikki:** Seisotaan piirissä. Yksi osallistujista on Zombie ja seisoo piirin keskellä. Zombie lähtee kulkemaan jotakin piirissä seisovaa osallistujaa kohti kädet vaakatasoon eteen nostettuina. Osallistuja, joka on Zombien kohteena, tulee sanoa "Je m'appelle" ja jonkin toisen osallistujan nimi, jolloin Zombie kääntyy tätä kohti ja lähtee kävelemään. Jos Zombien ehtii koskettaa osallistujaa ennen kuin hän sanoo toisen oppilaan nimen, hänestä tulee uusi Zombie.

- **Heitä/vieritä palloa.** Heitetään tai vieritetään piirissä palloa. Heittäjä kysyy “Comment tu t’appelles?” Se, joka saa pallon, sanoo “Je m’appelle...” ja heittää/vierittää pallon seuraavalle.
- **Liiku luokassa musiikin aikana.** Liikutaan luokassa vapaasti musiikin tahtiin. Musiikin pysähtyessä käydään lähimpänä olevien henkilöiden kanssa aihepiiriin kuuluva keskustelu “Comment tu t’appelles? - Je m’appelle...”
- **Arvaa kuka puhuu?** Lapset seisovat piirissä. Yksi seisoo keskellä silmät kiinni. Keskellä oleva pyörähtää muutamia kertoja ja osoittaa jotakuta kysyen “Comment tu t’appelles?”. Lapsi, jota osoitetaan, vastaa muunnetulla äänellä “Je m’appelle...” ja keskellä oleva yrittää arvata kuka puhuu. Jos arvaus menee oikein, vastaaja siirtyy piiriin keskelle.

### Numeroleikkejä

- **Rakettina taivaalle:** Osallistujat menevät kyykkyyh. Toistetaan luvut 1-10 opettajan perässä ranskaksi ääni voimistuen ja samalla noustaan kyykystä ylöspäin. Luvulla 10 hypätään ilmaan kätet kattoa kohti.
- **Myrkkysieni:** Osallistujat istuvat piirissä. Keskellä on kymmenen erilaista pikkuesinettä, esim. nappeja. Yksi osallistuja sulkee silmänsä. Muut valitsevat esineistä ”myrkkysienen”. Osallistuja avaa silmänsä ja nostaa esineitä yksi kerrallaan. Muut sanovat ranskaksi numeroita sen mukaan, kuinka monta esinettä on nostettu. Näin jatketaan kunnes osallistuja nostaa ”myrkkysienen”. Tällöin muut sanovat sovitun koodisanan esim. Myrkkysieni, poiseux! Todetaan yhdessä, montako esinettä osallistuja sai kerätyksi ennen ”myrkkysienen” nostamista. Tämän jälkeen esineet laitetaan takaisin ja on seuraavan vuoro. Voittaja on se, joka saa eniten esineitä kerätyksi omalla vuorollaan. Voidaan leikkiä myös koko ryhmällä esim. dokumenttikameran alla.
- **Kaksintaistelu:** Kaksi oppilasta seisoo selät vastakkain. Kumpikin näyttää valitsemansa määrän sormia. Lasketaan ranskaksi kolmeen ja oppilaat kääntyvät toisiinsa päin. Se kumpi sanoo ensi toisen näyttämän sormimäärän ranskaksi, on voittaja.
- **Viesti/Rikkinäinen puhelin:** Opettaja kuiskaa numeron oppilaalle, joka pistää viestin seuraavalle eteenpäin. Voidaan ottaa aikaa ja yrittää nopeuttaa kierros kierrokselta. Voidaan kilpailla myös ryhmien kesken.
- **Kuinka monta koputusta?:** Opettaja koputtaa ja lasketaan yhdessä ääneti kohdekielellä, montako koputusta kuullaan
- **Lue huulilta:** Opettaja sanoo lukuja ääneti kohdekielellä. Lapset yrittävät lukea huulilta.
- **Total Physical Response.** Opettaja sanoo kohdekielisen numeron. Lapset tekevät lukumäärää vastaavan määrän tiettyä liikettä esim. taputtaa, hyppää jne.

### Värileikkejä

- **Värikuningas / -kuningatar:** Oppilaat seisovat rivissä 4-6 metrin päässä seinästä. Opettaja sanoo värin ranskaksi. Jos oppilaalla on kyseistä väriä vaatteissaan, hän saa astua askeleen eteenpäin. Oppilas, joka koskettaa seinää ensimmäisenä, on värikuningas tai -kuningatar.
- **Hedelmäsalaatti:** Oppilaat istuvat piirissä tuoleilla tai istuintyynyillä. Yksi oppilas on piirin keskellä. Hän sanoo jonkin värin kohdekielellä. Oppilaat, joilla on kyseistä väriä yllään, vaihtavat paikkaa keskenään. Keskellä olija yrittää saada itsellensä istumapaikan. Ilman paikkaa jäänyt on uusi keskellä olija.
- **Kosketa väriä:** Opettaja sanoo värejä kohdekielellä. Lapset koskettavat kyseistä väriä.
- **Ruutuhypely:** Laitetaan värikortit lattialle ja hypellään väriltä värille ääneen sanoen.

