



TURUN
YLIOPISTO

Enemmän puhetta



Enemmän puhetta

Harjoituspaketti opetushenkilökunnalle

Kielitaidon tukeminen tienä oppimisen yhdenvertaisuuteen
ja osallisuuteen (KiTu-hanke)

Katja Haapanen

Minna Rihko

Katja Jokila

Henna Tamminen

Kimmo U. Peltola

Eveliina Viitala

Maija S. Peltola

Enni Viuhkonen

Fonetiikka ja Learning, Age & Bilingualism -laboratorio (LAB-lab)

Turun yliopisto

Hanketta rahoittaa Turun kaupunkitutkimusohjelma



TURUN
YLIOPISTO

Enemmän puhetta -työväline on kehitetty vuosina 2024–2026 Turun kaupunkitutkimusohjelman rahoituksella osana Turun yliopiston fonetiikan Learning, Age & Bilingualism -laboratorion Kielitaidon tukeminen tienä oppimisen yhdenvertaisuuteen ja osallisuuteen (KiTu) -hanketta. Työryhmään kuului fonetiikan, kielenoppimisen, opetuksen ja puheterapian asiantuntijoita.

Kansikuva: Ann H. / Pexels

Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

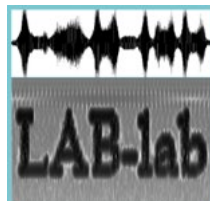
Kustantaja: Turun yliopisto 2026

ISBN: 978-952-02-0659-8

Yhteistyössä



TURKU
Kaupunkitutkimusohjelma



**TURUN
YLIOPISTO**

Lukijalle

Enemmän puhetta on suomen kielen oppimista tukeva työväline, joka on kehitetty kielitaidon tukemiseen alakoulun monikielisissä luokkahuoneissa. Työväline on kehitetty osana Kielitaidon tukeminen tienä oppimisen yhdenvertaisuuteen ja osallisuuteen (KiTu) -hanketta, jossa on tieteellisten menetelmien avulla etsitty toimivimpia keinoja tukea monikielisten oppilaiden suomen kielen puheen oppimista.

Tämä työväline on suunnattu kaikille, jotka työskentelevät S2-oppilaiden kanssa. Materiaali sisältää valmiita harjoitteita suomen kielen oppimisen eri osa-alueiden tukemiseen sekä tukimateriaalia kielen oppimisen vaikeuksien, kielen kehityksen häiriöiden ja kielenoppimisen keskeneräisyyden tunnistamiseen. Harjoitteiksi on valittu kaikille tuttuja pelejä ja leikkejä, joita käytetään soveltaen kielenoppimisen näkökulmasta. Lähes kaikkia harjoituksia voi tehdä koko oppilasryhmän kanssa oppilaiden iästä tai kielitaustasta riippumatta. Myös suomenkieliset oppilaat hyötyvät harjoittelusta. Opettaja voi soveltaa harjoitteita oman oppilasryhmänsä taitotason mukaisesti.

Harjoitukset keskittyvät niihin suomen kielen äänneisiin ja äänneellisiin piirteisiin, jotka todennäköisimmin vaativat eri kielten puhujilta harjoitusta. KiTu-hankkeessa tehdyn tieteellisen tutkimuksen perusteella yleisimpiä harjoitusta vaativia puheen piirteitä ovat suomen vokaalit, diftongit, äänneiden kestoerot sekä puheen painotus ja rytmi. *Enemmän puhetta* -työvälinettä voidaan käyttää yhdessä KieliVertailu-työvälineen¹ kanssa. Harjoitteiden tavoitteena ei ole täydellinen äidinkielen ääntämisen oppiminen, vaan ymmärrettyksi tuleminen ja ymmärtäminen. Riittävä kielitaito luo paremmat mahdollisuudet oppimisen yhdenvertaisuuteen ja osallisuuteen.

Työväline on kehitetty Turun yliopiston fonetiikan Learning, Age & Bilingualism -laboratoriossa Turun kaupunkitutkimusohjelman rahoituksella vuosina 2024–2026. Työväline ja sen tukimateriaalit ovat avoimesti saatavilla verkossa osoitteessa sites.utu.fi/enemmanpuhetta. Harjoitukset ja materiaalit on luotu opetuksen, kielenoppimisen ja puheterapian ammattilaisten ja asiantuntijoiden yhteistyönä. Kaiken kehitystyön pohjana on toiminut tutkittu tieto. Haluammekin kiittää erityisesti KiTu-hankkeen tutkimukseen osallistuneita oppilaita, opettajia, opiskelijoita ja kouluja. Toivotamme antoisia leikki- ja pelihetkiä *Enemmän puhetta* -työvälineen harjoitusten parissa!

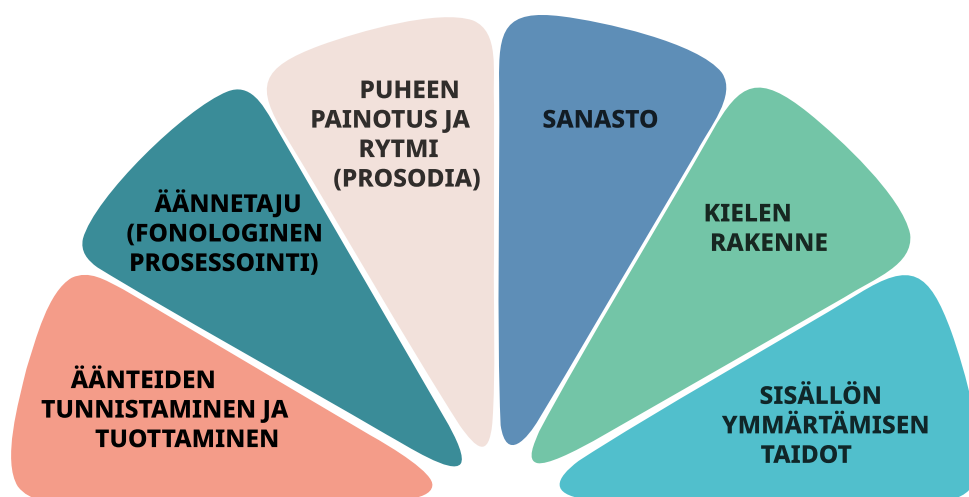
Turussa 5.12.2025

Työvälineen kehittämistyöryhmän ja toimituskunnan puolesta
Katja Haapanen ja Minna Rihko

¹Saatavilla verkossa osoitteessa sites.utu.fi/kielivertailu. KieliVertailu-työväline sisältää tietoa eri äidinkielten vaikutuksesta suomen oppimiseen.

Näin luet opasta

Kategoriat | Pelit ja leikit on jaoteltu kuuteen eri kielellisen taidon osa-alueeseen. Eri osa-alueet on merkitty värikoodilla niiden selaamisen helpottamiseksi. Opasta ei tarvitse edetä tietyssä järjestyksessä, vaan tehtävien joukosta voi poimia aina tilanteeseen sopivan harjoituksen.



Symbolit | Jokaisen leikin ja pelin luonne on kuvailtu symboleja käyttäen. Näin voit valita kullekin ryhmällesi sopivan pelin kuhunkin tilanteeseen.

OPETTAJAVETOISESTI, YHDESSÄ TAI YKSIN



OPETTAJAVETOINEN



RYHMÄHARJOITUS



PARIHARJOITUS



YKSILÖHARJOITUS

LUOKASSA TAI MUUALLA



LUOKKAHUONEESEEN SOVELTUVA
RAUHALLINEN HARJOITUS



LUOKKAHUONEESEEN SOVELTUVA
TOIMINNALLINEN HARJOITUS



AKTIIVINEN, LUOKAN ULKOPUOLELLE
SOVELTUVA HARJOITUS

VALMISTELUA VAATIVAT



HARJOITUS SISÄLTÄÄ
TULOSTETTAVIA MATERIAALEJA



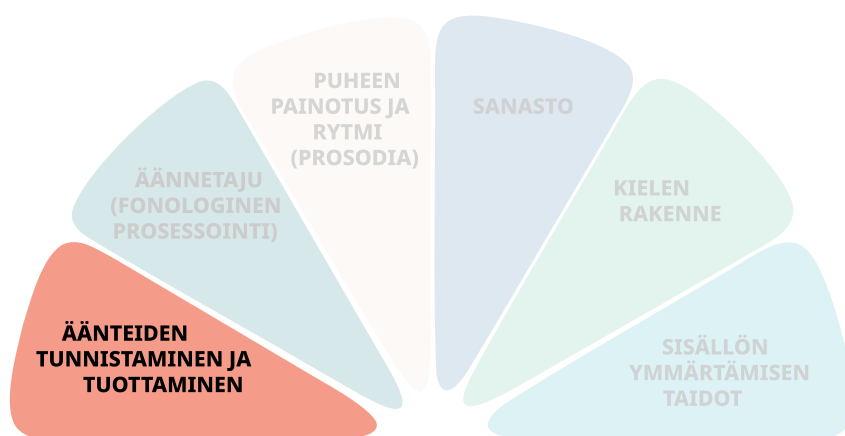
SISÄLLYSLUETTELO

YHTEISTYÖSSÄ	i	IV. SANASTO	39
LUKIJALLE	ii	Johdanto	40
NÄIN LUET OPASTA	iii	Seitsemän perhettä	41
I. ÄÄNTEIDEN TUNNISTAMINEN JA TUOTTAMINEN	1	Missä se on?	44
Johdanto	2	Kadonneet tavarat	49
Äänneperi vokaaleille ja konsonanteille	3	Ostoksilla	52
Sanapeli laudat	5	Seinäruusut	60
Maa-meri-taivas	10	Täydellinen ystävä	62
Sana & liike	15	Arvaa missä olen?	65
Sanahippa	17	Miltä se tuntuu?	69
Äännehippa	18	Palat sekaisin	73
Laiva on lastattu	19	Jutustelua	78
Äännepolttopallo	20	Laiva on lastattu alakäsitteillä	82
Kuuletko eron?	21	Kymmenen sekunnin peli	83
II. ÄÄNNETAJU ELI FONOLOGISEN PROSESSOINNIN TAITOT	23	V. KIELEN RAKENNE	84
Johdanto	24	Johdanto	85
Robottikieli	25	Virkeperi	86
Viestijuoksu epäsanalla	26	Värikoodaus	88
Rikkinäinen puhelin	28	Aartenetsintä	93
Selkään kirjoittaminen	29	VI. SISÄLLÖN YMMÄRTÄMISEN TAITOT	98
Parisanelu	30	Johdanto	99
III. PUHEEN PAINOTUS JA RYTMİ ELI PROSODIA	31	Ajatuskartta & käsitelappuparit	100
Johdanto	32	Tarralaputus	101
Rytmittäminen yhdessä tai yksin	33	Lumipalloperi	102
Ääneen lukeminen yksin tai yhdessä	34	HAASTEIDEN TUNNISTAMINEN	103
Kuuntele ja toista	35	Millaista tukea monikielinen oppilas tarvitsee?	104
Näytelmäharjoitus	37	Oppimisen haasteiden tunnistaminen koulussa	105
		Puheen ja kielen kehityksen häiriöiden tunnistaminen	106
		Kielenoppimisen keskeneräisyyden tunnistaminen	109
		LÄHTEET	111
		KIITOKSET	112



I. Äänteiden tunnistaminen ja tuottaminen

JOHDANTO



Äänneiden tunnistaminen ja tuottaminen

Suomen kielessä vokaalin ja konsonantin Spituudet ovat oleellisia sanojen merkityksen kannalta. Siksi onkin tärkeää, että oppilas kuulee ja pystyy tuottamaan eron esim. lyhyen ja pitkän vokaalin välillä. Laatuerojen tuottaminen äänneiden /u/-/y/ ja /ɑ/-/æ/, eli u-y ja a-ä, välillä on myös keskeistä sanan merkityksen kannalta. Ja tarkoittavathan sanat *suu* ja *syy* aivan eri asioita. Usein erityisen hankala on äänne /y/ eli y, sillä se puuttuu monista kielistä kokonaan.

Näillä tehtävillä voidaan harjoitella suomen kielen haastavia äänneitä, äänneiden kesto- ja laatueroja sekä diftongeja koko oppilasryhmän kanssa. Tutkimuksemme perus-

teella lapset hyötyvät selkeästä mallintamisesta opetellessaan uusia sanoja ja äänneitä. Harjoitteissa opettaja voikin tarvittaessa liioitella äänneitä ja artikulaatiota, jotta eron tunnistaminen on helpompaa. Oppimista tukee erityisesti se, että oppilas sekä kuulee että tuottaa puhetta mahdollisimman paljon. Toisin sanoen puhetta oppii puhumalla!

Myös oppilaan kielitausta on hyvä huomioida, sillä eri äidinkielet vaikuttavat suomen kielen ja äänneiden oppimiseen eri tavoin. Kielten vertailuun voi tutustua tarkemmin varhaiskasvatukseen luodun oppaan avulla, joka on avoimesti saatavilla verkossa utu.fi/kielivertailu/.





HARJOITUKSET

Äännepeli vokaaleille ja konsonanteille

Tässä harjoituksessa oppilaat harjoittelevat pitkien ja lyhyiden äänteiden tunnistamista opettajaa kuuntelemalla. Peli on helposti luokkahuoneessa toteutettava, ja sen voi soveltaa myös toiminnallisemmaksi versioksi.

- Opettajalla on sanalista (s. 4), jossa on sekoitettuna minimipareja, eli sanoja, jotka poikkeavat toisistaan vain yhden äänteen verran, esim. *lima-liima, mato-matto*.
- Opettaja lukee listaa hitaasti ääneen.
- Oppilas nostaa yhtä tai kahta kättä sen mukaan, onko sanassa lyhyt vai pitkä vokaali tai konsonantti.
- + Toiminnallisempana versiona oppilaat voivat mennä kyykkyy, kun on kyseessä lyhyt äänne ja venyttää itsenä pitkäksi, kun kuulevat pitkän äänteen.



Vokaaliharjoituksen sanat

- tiili
- taakka
- siika
- saavi
- kina
- kuri
- latu
- lava
- sivu
- savi
- uni
- puuro
- sika
- lima
- parit
- kura
- palaa
- raja
- vapa
- suri
- saari
- kiivi
- tili
- takka
- pika
- pinna
- kivi
- ruuma
- tuuli
- vaara
- kuulo
- kuuri
- laama
- lasti
- kaatua
- laatu
- laava
- liima
- pala
- raaja
- ruma
- tuli
- evät
- siima
- uuni
- vapaa
- vara
- kulo
- siivu
- suuri
- puro
- saattaa
- Sari
- paarit
- asia
- Aasia
- sima
- eväät
- halia
- haalia
- katua
- laasti
- Kiina
- kuura
- lama

Konsonantiharjoituksen sanat

- kukka
- kyllä
- lume
- arkki
- kari
- kelo
- kuula
- kisa
- aitta
- Karri
- kansa
- lauta
- mato
- kissa
- koko
- pallo
- pako
- haku
- Hanna
- rappu
- ala
- katto
- talli
- kasa
- sana
- vessa
- pakko
- kato
- tulli
- tali
- luoto
- matto
- alla
- kumi
- Lassi
- luotto
- hana
- kylä
- kanssa
- palo
- kummi
- tuki
- passi
- Jouko
- lakki
- arki
- lautta
- veli
- Sanna
- velli
- kello
- hakku
- Pasi
- varas
- aita
- tukki
- varras
- kuulla
- Vesa
- tulli
- sattuu
- joukko
- kokko
- lumme
- kassa
- rapu
- kuka
- satu
- laki
- lasi



HARJOITUKSET

Sanapelilaudat

Tässä pelissä oppilaat harjoittelevat vokaalien, konsonanttien ja diftongien tuottamista. Peli vaatii hieman esivalmisteluja ja sisältää tulostettavaa materiaalia. Peliä voidaan pelata neljällä eri pelilaudalla sen mukaan, mitä halutaan harjoitella.



- Valitaan, millä pelilaudalla pelataan (vaihtoehdot alla).
- Peliä varten tarvitaan noppa, tulostettu materiaali, sekä jokaiselle oppilaalle paperia, vihko ja pyyhekumi, jota voi käyttää pelimerkkinä.
- Oppilaat jaetaan 2–4 oppilaan ryhmiin.
- Ennen aloittamista sovitaan, montako kierrosta pelilautaa kierretään ennen pisteidenlaskua.
- Oppilas heittää noppaa ja etenee pelilaudalla silmäluvun verran.
- Saavuttuaan ruutuun oppilas keksii sanan, jossa esiintyy ruutuun merkitty kirjain (tai kirjaimet), sanoo sanan ääneen ja kirjoittaa sen muistiin. Esimerkiksi ruudussa "kk" oppilas keksii sanan, jossa esiintyy kk (kukka, pukki, Pekka). Samaa sanaa saa käyttää pelissä vain kerran.
- Toukan kohdalle osuessaan oppilas saa kaapata yhden sanan vasemmalla puolella istuvalta kaverilta. Tällöin kaapattu sana vedetään kaverin paperista yli ja kirjoitetaan omaan paperiin.
- Pelin loppuksi kunkin pelaajan kirjoittamat sanat lasketaan yhteen. Eniten sanoja kerännyt pelaaja on voittaja.

PELILAUTAVAIHTOEHDOT:

Vokaalipeli (s. 6),
Konsonanttipeli (s. 7),
Diftongipeli (s. 8) ja
Sekapeli (s. 9)





Sanapelilauta | Vokaalit

!	əə	nn	o
yy			aa
ŋ			
			ä
oo			ää
ö	e	a	ii ← LÄHTÖ



Montako kierrosta pelasitte?

- 1= muurahaisen polku
- 2= jäniksen loikka
- 3= ketunlenkki
- 4= hirven hölkkä
- 5= karhunkierros



Sanapelilauta | Konsonantit

h	kk	rr	i
ng			k
m	Montako kierrosta pelasitte? 1= muurahaisen polku 2= jäniksen loikka 3= ketunlenkki 4= hirven hölkkä 5= karhunkierros		
			pp
s			ss
tt	v	l	n ← LÄHTÖ

Sanapelilauta | Diftongit

ai	ei	öy	ui
uo			oi
ie	Montako kierrosta pelasitte? 1= muurahaisen polku 2= jäniksen loikka 3= ketunlenkki 4= hirven hölkkä 5= karhunkierros		
			äi
äy			au
ou	öy	eu	öi ← LÄHTÖ

Sanapelilauta | Sekapeli

äp	ll	ä	e
ng			nk
yö	Montako kierrosta pelasitte? 1= muurahaisen polku 2= jäniksen loikka 3= ketunlenkki 4= hirven hölkkä 5= karhunkierros		
			au
s			ss
h	ö	i	ii ← LÄHTÖ



HARJOITUKSET

Maa-meri-taivas

TÄSSÄ leikissä oppilaat harjoittelevat pitkien ja lyhyiden vokaalien ja konsonanttien sekä diftongien tunnistamista tutun maa-meri-taivas-leikin avulla. Leikki on mukautettu kielenoppimiseen sopivaksi lisäämällä siihen erilaisia suomen kielen sanoja, joissa esiintyy pitkiä ja lyhyitä äännteitä sekä diftongeja. Leikin tulostettavat materiaalit ovat helposti korvattavissa myös itse tehdyillä lapuilla.

- Luokan neljälle seinälle laitetaan laput *“Lyhyt konsonantti”*, *“Pitkä konsonantti”*, *“Lyhyt vokaali”*, *“Pitkä vokaali”* ja keskelle luokkaa lattialle *“Diftongi”* (s. 12–14).
 - Opettaja valitsee yhden tehtävän sanalistaista (s. 11) ja lukee listan sanat kerran ääneen malliksi (esim. *tuli, tuuli, tuoli, tulli*).
 - Seuraavaksi opettaja sanoo listan sanat hitaasti yksi kerrallaan (esim. *tuuli*) satunnaisessa järjestyksessä.
 - Oppilaat liikkuvat sen seinän luo, johon sanan äännteet sopivat. Kun he kuulevat diftongin, istutaan alas lattialle.
 - Esimerkiksi *tuuli*-sanan kuullessaan oppilaat liikkuvat seinälle, jossa on lappu *“Pitkä vokaali”*, sanan *tuli* kuullessaan seinälle *“Lyhyt vokaali”*, *tuoli*-sanon kohdalla lapset istuvat lattialle (Diftongi) ja *tulli*-sanon tapauksessa liikkuvat seinälle *“Pitkä konsonantti”*.
 - HUOM! Samaan sanaan voi olla monta oikeaa vastausta, esim. sanassa *tuli* on lyhyt vokaali ja lyhyt konsonantti. Tällöin molemmat hyväksytään oikeiksi vastauksiksi.
- + Peliin voi yhdistää sanahahmon näkemisen (opettaja kirjoittaa sanan taululle).

Maa-meri-taivas | Sanat

Lista 1

- kiusa
- kissa
- kisa
- kiista

Lista 2

- tulli
- tuuli
- tuoli
- tuli

Lista 3

- shaali
- sali
- salli
- Sauli

Lista 4

- siili
- Soili
- suoli
- silli

Lista 5

- tuoli
- tili
- tiili
- tilli

Lista 6

- kari
- kauris
- Karri
- kaari

Lista 7

- kyylä
- kylä
- kyllä
- keula

Lista 8

- sattuu
- satu
- saatu
- soutu

Lista 9

- outo
- oota
- ota
- ottaa

Lista 10

- muta
- mutta
- muuta
- muita

Lista 11

- peura
- puro
- puuro
- purra

Lista 12

- katto
- kaulin
- kaato
- kato

**Lyhyt
konsonantti**

**Pitkä
konsonantti**

Lyhyt
vokaali

Pitkä
vokaali

Diftongi



HARJOITUKSET

Sana & liike

TÄSSÄ leikissä oppilaat harjoittelevat eri äänneiden tunnistamista toiminnallisesti liikkeen avulla. Harjoitusta voi käyttää minkä tahansa äänteen tai äänneellisen piirteen harjoitteluun. Harjoitus on helppo toteuttaa luokkahuoneessa, eikä se vaadi esivalmisteluja.

- Sovitaan harjoiteltavat äänneet, esim. /y/, /æ/, /ø/ eli y, ä, ö.
 - Esimerkkilistat sanoista löytyvät sivulta 16.
 - Sovitaan jokaiselle äänneelle omat liikkeet.
 - Opettaja voi ohjeistaa esim. "Kun kuulet sanassa äänteen y, mene kyykkyy. Kun kuulet äänteen ö, tee x-hyppy. Kun kuulet äänteen ä, pyörähdä ympäri."
 - Jos sanassa on kaksi samaa äännettä peräkkäin, eli äänne on pitkä, tehdään liike kaksi kertaa.
 - Opettaja lukee sanoja hitaasti ja selkeästi artikuloitujen listalta, ja oppilaat osoittavat liikkeen tekemällä, mikä äänne on kyseessä.
- + Vaikeustasoa voi nostaa sanottavilla sanoilla, esim. kun sanana on pyörä, tulee kaikki kolme liikettä suorittaa peräkkäin.
- + Mahdollisuuksien mukaan opettaja voi kirjoittaa sanat taululle sanahahmojen havainnollistamiseksi.



Sana & liike | Sanalistat

Äänne /y/

- kyy
- sytytti
- syy
- kysymys
- kyyhkynen
- tyyny
- pyry
- syksy
- syyskuu
- nykyinen
- myrsky
- lyhyt
- pyyhe
- hyvin
- lyhty
- kyykky
- nyrkki
- kyyti
- tyyli
- tynnyri
- pyrkii
- syllinen
- pysyy
- Sylvi
- hymy
- myi
- pyysi
- Lyyli

Äänne /æ/

- täti
- lähde
- tässä
- sävel
- missä
- tehtävä
- täi
- päivä
- väli
- käsi
- pässi
- äiti
- Päivi
- mäki
- karpänen
- päällä
- hämähä
- säde
- tärkeä
- käärme
- tähti
- väri
- määrä
- räntä
- lätäkkö
- hätä
- jälki
- täällä

Äänne /o/

- henkilö
- pöllö
- pörröinen
- öinen
- söpö
- perintö
- amatööri
- lehdistö
- elimistö
- esteetön
- hengetön
- hillitön
- ilmeetön
- hölmö
- mökki
- lööppi
- enemmistö
- mökkitie
- henkilökunta
- saunamökki
- kömpelö
- pörssi
- insinööri
- söi
- löi
- kiinteistö
- ministeriö
- keittiö

Monta äännettä

- synkkä
- säyseä
- pöytä
- öitä
- syödä
- töitä
- kysyä
- röyhtäisy
- käydä
- pyytää
- myöhä
- tyylikäs
- ystävä
- tyytyväinen
- tylsä
- syötävä
- pyörä
- hyvä
- kynä
- syvä
- särky
- täynnä
- möykky
- töissä
- löytää
- köysi
- höyry
- työ



HARJOITUKSET

Sanahippa

TÄSSÄ harjoituksessa oppilaat harjoittelevat suomen äänneiden ja sanojen tuottamista tutun haarahipan lomassa. Harjoitus vaatii tilaa liikkua, mutta ei vaadi esivalmisteluja.

- Valitaan leikin teema (ks. alla)
 - Yksi oppilaista on hippa, joka ottaa muita oppilaita kiinni kosketuksella.
 - Jos hippa saa toisen oppilaan kiinni, tämä asettuu haara-asentoon.
 - Vapaa oppilas voi pelastaa hänet kulkemalla haara-asennon alta keksien sovitun teeman mukaisen vapautussanan, esim. sanan, jossa on pitkä konsonantti (esim. *kukka, pukki, tikku*) tai vokaali /y/ eli y (esim. *tyyli, tyyny, tynnyri*). Samaa sanaa ei saa sanoa uudestaan.
- + Hippaa voi leikkiä myös ilman haarojen alta kulkemista. Tällöin oppilas vapautetaan kyykystä koskettamalla tätä olkapäähän ja sanomalla teeman mukainen vapautussana

TEEMOJA:

Pitkä konsonantti,
lyhyt konsonantti,
pitkä vokaali,
lyhyt vokaali,
äng-äänne,
yksittäinen äänne esim. /y/





HARJOITUKSET

Äännehippa

TÄSSÄ harjoituksessa oppilaat harjoittelevat suomen äänneiden ja sanojen tuottamista tutun hippaleikin avulla. Leikki vaatii tilaa liikkua, mutta ei sisällä tulostettavaa materiaalia.

- Valitaan yksi teema (ks. alla).
- Valitaan hippa, joka yrittää ottaa muita oppilaita kiinni.
- Turvaan pääsee menemällä kyykkyyyn ja sanomalla jonkin teeman mukaisen sanan. Esimerkiksi kun teemana on pitkä vokaali, voi turvasana olla *saari*. Samaa sanaa ei saa sanoa uudestaan.
- Jos ei ehdi sanomaan mitään tai sanoo uudestaan saman sanan, joutuu hipaksi.
- Tuomareita ja tarkkoja korvia tarvitaan.

TEEMOJA:

Pitkä konsonantti,
lyhyt konsonantti,
pitkä vokaali,
lyhyt vokaali,
äng-äänne,
yksittäinen äänne esim. /y/





HARJOITUKSET

Laiva on lastattu

TÄMÄ tuttu leikki sopii hyvin ryhmätyöskentelyyn eikä sisällä tulostettavia materiaaleja. Leikin avulla tuotetaan mahdollisimman monta eri sanaa sovitusta teemasta.

- Oppilaat pelaavat noin kuuden hengen ryhmissä.
- Peliä varten jokaiselle ryhmälle tarvitaan kiertävä esine, esim. pallo.
- Valitaan teema (ks. alla).
- Sovittu teema kannattaa aina kirjoittaa näkyviin esim. taululle.
- Oppilaat heittävät pehmeää palloa vuorotellen ringissä eteenpäin. Ennen heittoa tulee keksiä teeman mukainen sana. Samaa sanaa ei saa sanoa uudestaan.
- Esimerkiksi teemasta "pitkä vokaali" oppilas voi sanoa: "Laiva on lastattu pyykillä" ja heittää pallon vieressä istuvalle kaverille.
- Jos oppilas ei keksi sanaa, putoaa hän pelistä pois.
- Viimeinen jäljelle jäävä oppilas on voittaja.

TEEMOJA:

Pitkä konsonantti,
lyhyt konsonantti,
pitkä vokaali,
lyhyt vokaali,
äng-äänne,
diftongi,
yksittäinen äänne esim. /y/ sanassa.





HARJOITUKSET

Äännepolttopallo

ÄÄNNEPOLTTOPALLOSSA oppilaat harjoittelevat suomen äänneiden ja sanojen tuottoa keksimällä sovitun teeman mukaisia sanoja mahdollisimman nopeasti. Leikki vaatii tilaa liikkua, mutta ei sisällä tulostettavia materiaaleja.

- Valitaan yksi teema (ks. alla).
- Pelaajat muodostavat ringin, jonka keskelle yksi pelaaja asettuu.
- Pelissä on mukana kaksi pehmopalloa. Toinen palloista on ringin keskellä olevalla pelaajalla, ja toinen kiertää ringissä.
- Ringissä olevat pelaajat heittelevät palloa toisilleen. Pelaajan, jolla on pallo käsissään, täytyy nopeasti keksiä leikin alussa sovitun teeman mukainen sana ja heittää pallo jollekin toiselle ringissä seisovalle pelaajalle.
- Ringin keskellä oleva pelaaja yrittää heittää omalla pallollaan sitä, jonka vuoro on ringissä keksiä sana. Jos sanan keksimisvuorossa oleva pelaaja ehditään "polttaa" ennen kuin hän keksii sanan, siirtyy hän polttajaksi ringin keskelle.

TEEMOJA:

Pitkä konsonantti,
lyhyt konsonantti,
pitkä vokaali,
lyhyt vokaali,
äng-äänne,
yksittäinen äänne esim. /y/





HARJOITUKSET

Kuuletko eron?

Tässä harjoituksessa oppilaat harjoittelevat suomen kielen vokaalien tunnistamista ja erottelua kuuntelemalla, opettajajohtoisesti. Harjoituksessa keskitytään vokaalikontrasteihin u-y eli /u-y/, a-ä eli /ɑ-æ/ ja o-ö eli /o-ø/, sillä ne puuttuvat useista muista kielistä ja ovat siksi usein suomenoppijoille haastavia. Harjoitus ei vaadi esivalmisteluja.

- Opettaja kirjoittaa taululle harjoiteltavan äänneparin esim. u-y.
- Oppilaille kerrotaan, että suurimmassa osassa sanoja esiintyy sama äänne /u/.
- Oppilaita pyydetään nostamaan kättä aina, kun he kuulevat erilaisen äänteen /y/.
- Opettaja lukee listan (s. 22) alusta loppuun rauhalliseen tahtiin niin, että oppilailla on aikaa reagoida kättä nostamalla erilaisen äänteen kuullessaan (alleviivattuna listassa).
- Samoin toimitaan äänneparien a-ä ja o-ö kanssa. Ensimmäinen äänne on säännönmukainen ja toinen äänne on poikkeus, jonka kuullessaan oppilas nostaa kätensä.

**HARJOITELTAVAT
ÄÄNTEET:**

u-y eli /u-y/
a-ä eli /ɑ-æ/
o-ö eli /o-ø/



Kuuletko eron? | Sanalistat

Vokaalien u-y eli /u-y/ erottelu

- puu
 - tyyli
 - sulka
 - tuoli
 - tuuli
 - tuli
 - suli
 - vyö
 - puro
 - pysäkki
 - kuu
 - suuri
 - purje
 - kuusi
 - tukka
 - syö
 - työ
 - puuro
 - ylös
 - ympyrä
 - luu
 - suo
 - huppu
 - tykki
 - musiikki
 - syli
 - luo
 - hyppy
 - muta
 - hyllä
-

Vokaalien a-ä eli /ɑ-æ/ erottelu

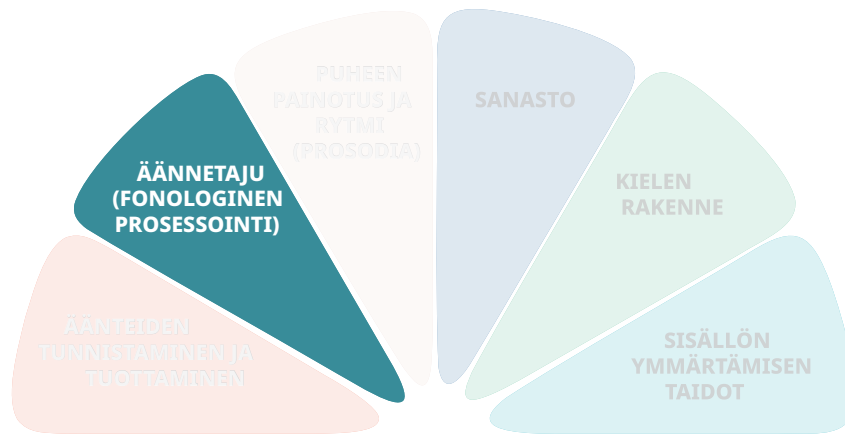
- kassa
 - täkki
 - jakaa
 - pässi
 - tähti
 - kaali
 - väärä
 - jäätelö
 - säkki
 - aamu
 - kana
 - saari
 - sade
 - palaa
 - päivä
 - käsi
 - vaara
 - sauna
 - salaa
 - rasia
 - maali
 - pelkää
 - kasa
 - häkä
 - lähtö
 - aurinko
 - paras
 - sää
 - haka
 - kala
-

Vokaalien o-ö eli /o-ø/ erottelu

- onni
- pöytä
- köyhä
- sormi
- possu
- soi
- sonni
- korkea
- torni
- poika
- söi
- pöllö
- rohkea
- törmäsi
- lehtiö
- pouta
- koru
- röyhkeä
- toinen
- koti
- rooli
- koira
- töissä
- työ
- soitin
- henkilö
- poni
- kotona
- tori
- söpö

II. Äännetaju eli fonologisen prosessoinnin taidot

JOHDANTO



Äännetaju eli fonologisen prosessoinnin taidot

Äänneet ovat puheen pienimpiä merkityksellisiä palasia, joita yhdistelemällä voimme muodostaa erilaisia sanoja. Fonologisella prosessoinnilla tarkoitetaan puhutun ja kirjoitetun kielen äännerakenteen käsittelyä, eli kykyä tunnistaa ja käsitellä puheen äänneitä ja niiden merkityksiä. Siihen liittyy kyky havaita, tallettaa muistiin ja hakea muistista sekä muunnella äänneitä.

Fonologinen prosessointi koostuu kolmesta osa-alueesta: fonologisesta tietoisuudesta (ymmärrys siitä, että kieli koostuu

äänneistä), sarjallisen nimeämisen taidoista (nopea ja virheetön tuttujen asioiden nimeäminen), sekä lyhytkestoisesta muistista.

Fonologisen tietoisuuden avulla lapsi esimerkiksi tunnistaa, että sanassa "saari" on kaksi tavua, siinä on sama riimi kuin sanassa "vaari", ja kun siitä poistaa ensimmäisen äänneen, saadaan aikaan uusi sana "aari", ja hän osaa yhdistää äänneet /a/, /r/, /i/ sanaksi Ari. Fonologisen prosessoinnin taidot ovat keskeisiä myös lukemaan oppimisen kannalta.





HARJOITUKSET

Robottikieli

TÄSSÄ leikissä oppilaat harjoittelevat äännetajua kuuntelemalla eli opettelevat hahmottamaan sitä, miten yksittäiset peräkkäiset äänteet muodostavat pidempiä sanoja. Leikki ei vaadi esivalmisteluja.

- Opettaja mallintaa sanomalla sanan äänne (ei kirjain) kerrallaan, esim. *kissa* eli /k/, /i/, /s/, /s/, /a/ tai *sangon eli* /s/, /a/, /ŋ/, /o/, /n/.
 - Oppilaat yrittävät arvata, mikä sana on kyseessä.
 - Samaa voidaan harjoitella myöhemmin myös pareittain.
- + Tehtävässä voidaan hyödyntää muiden harjoitusten sanalistoja, esim. *Kuuntele ja Toista* (s. 36).





HARJOITUKSET

Viestijuoksu epäsanoina

TÄSSÄ leikissä oppilaat harjoittelevat äännetajua sekä äänneiden ja kirjoituksen yhteyttä keksittyjen epäsanoiden ja liikunnan avulla. Leikki sopii hyvin luokahuoneympäristöön, mutta vaatii hieman esivalmisteluja.

- Luokan ulkopuolelle kiinnitetään epäsanalista (s. 27). Joukkueet voivat käyttää samaa listaa, tai jokaiselle joukkueelle voi antaa oman listan.
- Oppilaat jaetaan 4–5 hengen joukkueisiin.
- Yksi oppilas kerrallaan juoksee luokan ulkopuolelle ja painaa mieleensä yhden epäsanon. Hän palaa luokkaan ja kertoo sanan kirjurille, joka kirjoittaa sanan ylös, jonka jälkeen juoksija asettuu itse kirjuriksi.
- Tämä toistuu, kunnes kaikki sanat on kerätty. Kirjuri siis vaihtuu jokaisen sanan jälkeen, jotta jokainen juoksee ja kirjoittaa vuorollaan.
- Oikein kirjatusta epäsanoina annetaan pisteitä ja eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.



Viestijuoksu epä sanoilla | Epäsanalista

LISTA 1

- lomuska
- vaiteliski
- kärvele
- nokertaa
- piuskeinen
- runsto
- lyntari
- muohkoilla
- sankove
- vuolimar

LISTA 2

- tääryntäjä
- holska
- nimpara
- kalvusto
- luotera
- lysittää
- hömpsyttää
- söpälti
- lötkari
- kränsyli

LISTA 3

- pöntyri
- tirmasta
- klöystellä
- vajertua
- ruhtostaa
- nimpeytyä
- lypistäytyä
- lurkas
- västinen
- jöpsäkkä

LISTA 4

- kavuruinen
- sulppava
- rantinen
- möiskeä
- hailokas
- jarmiva
- nöpsäri
- kisnukka
- röpseli
- ränkylä



HARJOITUKSET

Rikkinäinen puhelin

Tässä leikissä oppilaat harjoittelevat ryhmissä sanojen ja äänteiden tunnistamista, tuottoa sekä kuullun ymmärtämistä. Harjoituksessa leikitään rikkinäistä puhelinta kuiskaamalla kuultu sana seuraavan kaverin korvaan. Leikki sopii hyvin luokkahuoneessa toteutettavaksi, ja se vaatii vain hieman esivalmisteluja muistilapuille kirjoitettavien epäsanojen muodossa.

- Oppilaat muodostavat 5–10 hengen ringin.
 - Yksi oppilaista lähettää viestin kuiskaamalla sen seuraavan oppilaan korvaan.
 - Viestinä voidaan käyttää yhtä sanaa, lausetta, yhtä epäsanaa, tai vaikeimmillaan epäsanalauseetta. (Epäsanoja on valmiina listana s. 27)
 - Seuraava oppilas kuiskaa viestin vieressään olevalle, ja samaan tapaan jatketaan viimeiseen oppilaaseen asti.
 - Viimeinen oppilas sanoo viestin ääneen.
- + Jos rikkinäistä puhelinta halutaan pelata joukkuepelinä, on se joukkue, jonka viesti säilyy alkuperäisenä (tai lähimpänä alkuperäistä) voittaja.





HARJOITUKSET

Selkään kirjoittaminen

Tässä leikissä oppilaat harjoittelevat ryhmissä sanojen muodostusta sekä kirjainten ja äänteiden yhteyttä. Harjoituksessa leikitään rikkinäistä puhelinta sanoilla piirtämällä ne kirjain kerrallaan edessä olevan kaverin selkään. Leikki sopii hyvin luokahuoneessa toteutettavaksi, ja se vaatii vain hiukan esivalmisteluja muistilapuille kirjoitettavien sanojen muodossa.

- Oppilaat jaetaan noin kuuden oppilaan jonoihin.
 - Jonon viimeinen oppilas saa opettajalta sanalapun (tai keksii vihkoon oman sanan).
 - Sanoina voidaan käyttää joko oppitunnin kappaleen ydinsanoja tai esim. Sana & liike -leikin sanoja (s. 16) tai vaikeampaa epäsanalista (s. 27)
 - Oppilas kirjoittaa sanan ensimmäisen kirjaimen edessään olevan oppilaan selkään.
 - Tämä jatkaa viestiä kirjoittamalla saman kirjaimen seuraavan oppilaan selkään jne.
 - Etummainen oppilas kirjoittaa kirjaimen taululle.
 - Tämän jälkeen takimmainen oppilas antaa seuraavan kirjaimen.
 - Lopulta kirjaimista muodostuu taululle sana.
- + Pienempien oppilaiden kanssa sana voidaan lopuksi tavuttaa vetämällä viivat tavujen välille.





HARJOITUKSET

Parisanelu

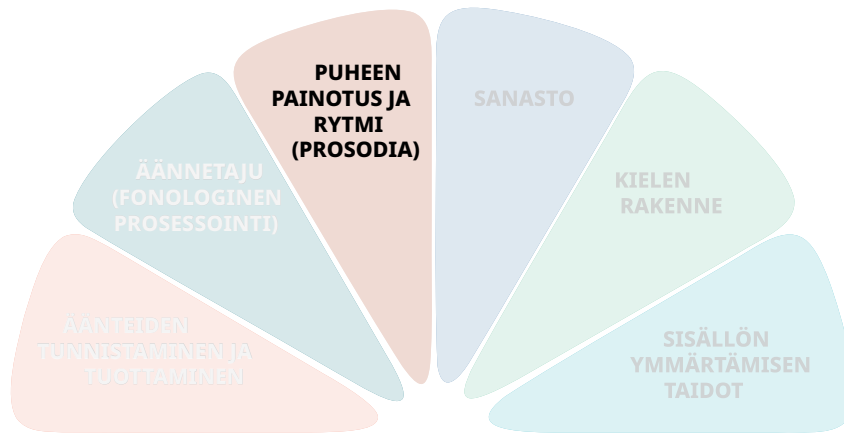
TÄSSÄ harjoituksessa oppilaat harjoittelevat äänteiden ja kirjainten yhteyttä sekä ääntämällä että kirjoittamalla. Oppilaat työskentelevät pareittain, ja molemmat pääsevät tehtävässä sekä ääntäjän että kirjoittajan rooliin. Harjoitusta voidaan käyttää oppimateriaalien sisältösanaston opetteluun.

- Opettaja valitsee tärkeimmät sanat tai lauseet opeteltavasta oppimateriaalista, tai oppilaat voivat valita ne itse.
- Oppilas A sanelee ensin esim. kolme sanaa/lausetta oppilaalle B, joka kirjoittaa sanelun mukaisesti tarkasti vihkoon.
- Vaihdetaan rooleja.
- Lopuksi sanat/lauseet tarkastetaan yhdessä opettajan kanssa.



III. Puheen painotus ja rytmi eli prosodia

JOHDANTO



Puheen painotus ja rytmi eli prosodia

Puheen painotus ja rytmi ovat puheen prosodisia piirteitä, jotka vaikuttavat merkittävästi puheen ymmärrettävyyteen. Oikea-aikainen painotus ja rytmi auttavat hahmottamaan sana- ja lauserajoja puheesta. Prosodian prosessointi on yksittäisiä äänneitä haastavampaa ja automatisaatio tapahtuu hitaammin. Toisin kuin monessa muussa kielessä, suomen kielessä pääpaino on aina ensimmäisellä tavulla.



HARJOITUKSET

Rytmittäminen yhdessä tai yksin

Näissä harjoituksissa oppilaat pääsevät itse tuottamaan painotusta ja rytmiä yhdessä liikkuen ja laulaen. Harjoitukset voi helposti varioida myös nauhoitettaviksi kotitehtäviksi.

- Alkutavun eli painollisen tavun taputus. Luetaan tekstiä tai lauletaan tuttua laulua yhdessä alkutavua taputtaen.
- Rytmia voi harjoitella myös esim. kävellen puheen rytmissä, naputtaen pöydän reunaan, polkien rytmiä jalalla lattiaan jne.
- + Tehtävän voi muokata myös itsenäisesti toteutettavaksi kotitehtäväksi. Kotitehtävä kannattaa nauhoittaa myöhempää yhdessä kuuntelemista varten.





HARJOITUKSET

Ääneen lukeminen yksin tai yhdessä

ÄÄNEEN lukeminen on tehokas tapa harjoitella puheen rytmiä. Tämä harjoitus soveltuu sekä kotitehtäväksi että luokassa ryhmän kanssa toteutettavaksi.

- Oppilas lukee opettajan valitsemaa tekstiä (esim. lukuläksyä) ääneen ja mahdollisesti myös äänittää sen.
 - Oppilaan kannattaa kuunnella omaa lukemistaan äänitteeltä.
 - Myös palautteen saaminen opettajalta on hyödyllistä.
- + Tekstejä kannattaa lukea lisäksi tunnilla yhteen ääneen.





HARJOITUKSET

Kuuntele ja toista

TÄMÄ opettajajohtoinen, perinteinen ja tehokas menetelmä auttaa luonnollisen painotuksen löytämisessä. Harjoitus on helppo toteuttaa luokkahuoneessa, eikä se vaadi esivalmisteluja.

- Opettaja laittaa sanalistan (s. 36) näkyviin ja lukee siitä rauhallisesti sanan kerrallaan.
- Oppilaat toistavat sanan kiinnittäen huomiota ensimmäisen tavun painollisuuteen.
- Opettajan tulee kiinnittää erityistä huomiota omaan intonaatioonsa, jotta se pysyisi mahdollisimman luonnollisena (listaa lukiessa tulee helposti nostaneeksi intonaatiota sanan lopussa).



Kuuntele ja toista | Sanalista

- omena
- hevonen
- kaneli
- nappula
- kirjain
- hiekka
- täytekakku
- sateinen
- paletti
- valokuva
- pianisti
- autotalli
- kevätpäivä
- ilmapallo
- sateenkaari
- suklaalevy
- muuttolintu
- oppilas
- koululuokka
- kesäloma
- kanala
- juna-asema
- kenguru
- krokotiili
- sanomalehti
- piparkakku
- vaaleanpunainen
- oppikirja
- lumilinna
- pöytäliina

HARJOITUKSET

Näytelmäharjoitus

NÄYTTELEMINEN on luova ja hauska tapa harjoitella luonnollista puhetta. Hassuttelu eri äänensävyillä tekee harjoituksesta innostavan. Harjoitus on helppo toteuttaa luokkahuoneessa ja vaatii vain hiukan valmisteluja.

- Oppilaat harjoittelevat valmista tai itse keksittyä dialogia muuttaen joka kerta äänensävyään.
- Mikäli käytetään valmista dialogia, voi sen tulostaa oppilasryhmille sivulta 38.
- Oppilaita voi kannustaa leikittelemään erilaisilla äänenkorkeuksilla, sävyillä ja rytmeillä. Erilaisia sävyjä voivat olla esim. iloinen, vihainen, pelokas, riemastunut, väsynyt, kyllästynyt jne.
- + Oppilaita kannattaa rohkaista keksimään omia dialogeja, sillä toimijuus kasvattaa motivaatiota.



Missä mun sukka on?

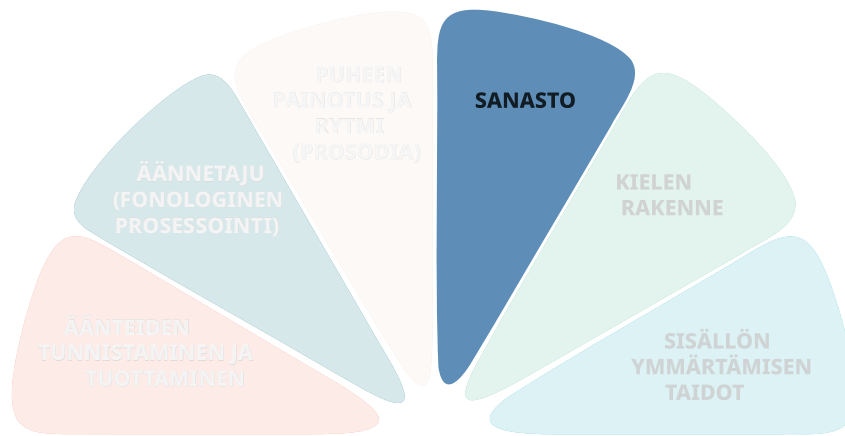
- **Emma:** Missä mun sukka on?
- **Leevi:** En mä tiedä! Ootko katsonut jääkaapista?
- **Emma:** Jääkaapista? Miks ihmeessä mun sukka olis siellä?
- **Leevi:** No viime viikolla sun hanska löytyi pakastimesta...
- **Emma:** Se oli vahinko! Mä luulin, et se oli jäätelötuutti.
- **Leevi:** Okei, mutta nyt sun sukka on kadonnut. Ootko kysynyt koiralta?
- **Emma:** (Katsoo koiraa) Rolle! Ootko syönyt mun sukan?
- **Leevi:** Se heiluttaa häntää... Se on TUNNUSTUS!
- **Emma:** Voi ei... nyt mulla on enää yks sukka. Pitääkö mun mennä kouluun näin?
- **Leevi:** Tai... laitetaan sulle muovipussi jalkaan. Se on muotisukka!

+ Esittäkää sama kohtaus eri tunnetiloilla:

- **Iloisesti** – kaikki on vain hassua ja hauskaa
- **Vihaisesti** – Emmaa ärsyttää, ja Leevi puolustautuu
- **Väsyneesti** – molemmat ovat uneliaita ja puhuvat hitaasti
- **Pelokkaasti** – mitä jos sukkien katoaminen on osa salaliittoa?!
- **Salapoliisina** – tutkitaan sukkajuttua vakavasti!

IV. Sanasto

JOHDANTO



Sanasto

Sanavarastoa voi kehittää kommunikatiivisilla leikeillä. Jotta passiivisessa sanavarastossa olevat sanat siirtyvät aktiiviseen käyttöön, kannattaa leikkejä toistaa muutamia kertoja.

Sanavarasto karttuu myös perinteisesti kirjoja lukemalla. Monikielisten lasten kannattaa aloittaa lukeminen selkokielisistä kirjoista, jotta taitotaso säilyy sopivana, ja

motivaatio lukemiseen pysyy yllä ja kasvaa. Valmiita kaupallisia pelejä, jotka sopivat hyvin sanavaraston laajentamiseen ovat mm. Alias, Alfabet, Scrabble ja erilaiset sanaristikot.

Harjoitukset ovat mukaelmia Jill Hadfieldin kirjasta Elementary Communication Games (1984).



HARJOITUKSET

Seitsemän
perhettä

TÄSSÄ leikissä oppilaat kysyvät toisiltaan peruskysymyksiä löytääkseen "perheensä". Leikki sopii parhaiten aloitteleville suomenpuhujille, ja se on helppo toteuttaa maksimissaan 25 oppilaan luokassa. Leikkiin vaaditaan etukäteen tulostettavia materiaaleja.

- Harjoitettava sanasto: perhesanastoa, suomalaisia kaupunkeja, numerot 1–30.
- Kopioi jokaiselle oppilaalle oma roolikortti (s. 42–43). Kortteja on 25 oppilaalle. Korteista muodostuu seitsemän perhettä. Yhdessä perheessä on 2–5 jäsentä. Jos oppilaita on vähemmän, voi osan korteista jättää pelistä pois samalla varmistaen, että peliin jäävät kortit muodostavat kokonaisia perheitä (ks. alla).
- Oppilaat tutustuvat ensin hyvin omaan roolikorttiinsa ja lähtevät sitten liikkumaan luokassa ja kyselemään toisiltaan kysymyksiä nimestä, iästä, sisaruksista, asuinpaikasta jne.
- Eri perheissä saattaa olla samannimisiä jäseniä, jolloin oppilaan täytyy kysyä mahdollisimman monta eri kysymystä löytääkseen juuri oman perheensä kaikki jäsenet.
- Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet oman perheensä.

Mukaillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s. 6)

PERHEET OVAT:

Ali, Juulia, Aarni ja
Laura (Tampere)

Ali, Juulia, Laura, Aarni
(Jyväskylä)

Lauri 26 v. ja Juulia 23 v.
(Jyväskylä)

Lauri 26 v. ja Juulia 25 v.
(Jyväskylä)

Lauri, Sofia, Toivo, Kerttu ja Väinö
(Jyväskylä)

Lauri, Sofia, Toivo, Kerttu ja Väinö
(Tampere)

Ali 29 v., Sofia 7 v. ja Aarni
(Jyväskylä)



Seitsemän perhettä | Roolikortit 1/2

Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Ali

Olet 29-vuotias.
Vaimosi nimi on Juulia.
Hän on 23-vuotias.
Teillä on kaksi lasta, Aarni ja Laura.

Juulia

Olet 23-vuotias.
Miehesi nimi on Ali.
Hän on 29-vuotias.
Teillä on kaksi lasta, Aarni ja Laura.
Te asutte Tampereella.

Aarni

Sinun isäsi nimi on Ali.
Sinulla on yksi sisko, Laura.
Te asutte Tampereella.

Laura

Sinun isäsi nimi on Ali.
Sinulla on yksi veli, Aarni.
Te asutte Tampereella.

Ali

Olet 29-vuotias.
Vaimosi nimi on Juulia.
Teillä on kaksi lasta, Laura ja Aarni.
Te asutte Jyväskylässä.

Juulia

Olet 23-vuotias.
Miehesi nimi on Ali.
Hän on 29-vuotias.
Teillä on kaksi lasta, Laura ja Aarni.
Te asutte Jyväskylässä.

Aarni

Sinun isäsi nimi on Ali.
Asut Jyväskylässä.
Sinulla on yksi sisko, Laura.

Laura

Isäsi nimi on Ali.
Asut Jyväskylässä.
Sinulla on yksi veli, Aarni.

Lauri

Olet 26-vuotias.
Vaimosi nimi on Juulia.
Hän on 23-vuotias.
Teillä ei ole lapsia.
Te asutte Jyväskylässä.

Juulia

Olet 23-vuotias.
Miehesi nimi on Lauri.
Hän on 26-vuotias.
Teillä ei ole lapsia.
Te asutte Jyväskylässä.

Lauri

Olet 26-vuotias.
Vaimosi nimi on Juulia.
Hän on 25-vuotias.
Teillä ei ole lapsia.
Te asutte Jyväskylässä.

Juulia

Olet 25-vuotias.
Miehesi nimi on Lauri.
Hän on 26-vuotias.
Te asutte Jyväskylässä.
Teillä ei ole lapsia.

Seitsemän perhettä | Roolikortit 2/2

Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Lauri

Olet 26-vuotias.
Vaimosi nimi on Sofia.
Hän on 27-vuotias.
Teillä on kolme lasta,
Toivo, Kerttu ja Väinö.
Te asutte Jyväskylässä.

Sofia

Olet 27-vuotias.
Miehesi nimi on Lauri.
Hän on 26-vuotias.
Teillä on kolme lasta,
Toivo, Kerttu ja Väinö.
Te asutte Jyväskylässä.

Toivo

Äitisi nimi on Sofia.
Te asutte Jyväskylässä.
Sinulla on sisko Kerttu ja
veli Väinö.

Kerttu

Äitisi nimi on Sofia.
Te asutte Jyväskylässä.
Sinulla on kaksi veljeä,
Toivo ja Väinö.

Väinö

Äitisi nimi on Sofia.
Sinulla on yksi sisko,
Kerttu ja yksi veli, Toivo.
Te asutte Jyväskylässä.

Lauri

Olet 26-vuotias.
Vaimosi nimi on Sofia.
Hän on 27-vuotias.
Teillä on kolme lasta,
Toivo, Väinö ja Kerttu.
Te asutte Tampereella.

Sofia

Olet 27-vuotias.
Miehesi nimi on Lauri.
Hän on 26-vuotias.
Teillä on kolme lasta,
Kerttu, Väinö ja Toivo.
Te asutte Tampereella.

Toivo

Äitisi nimi on Sofia.
Sinulla on yksi sisko Kerttu
ja yksi veli Väinö.
Te asutte Tampereella.

Kerttu

Äitisi nimi on Sofia.
Sinulla on kaksi veljeä,
Väinö ja Toivo.
Te asutte Tampereella.

Väinö

Äitisi nimi on Sofia.
Sinulla on yksi sisko,
Kerttu ja yksi veli, Toivo.
Te asutte Tampereella.

Ali

Olet 29-vuotias.
Sinulla ei ole vaimoa.
Sinulla on kaksi lasta,
Aarni ja Sofia.
Te asutte Jyväskylässä.

Sofia

Olet 7-vuotias.
Isäsi nimi on Ali.
Hän on 29-vuotias.
Sinulla on yksi veli, Aarni.
Te asutte Jyväskylässä.

Aarni

Isäsi nimi on Ali.
Sinulla ei ole äitiä.
Te asutte Jyväskylässä.
Sinulla on yksi sisko, Sofia.
Te asutte Jyväskylässä.

HARJOITUKSET

Missä se on?

TÄSSÄ rauhallisessa puhetehtävässä harjoitellaan huonekalujen nimiä ja tavaroiden sijaintia ilmaisevia sanoja. Harjoitus tehdään pareittain, piirtäen parin antaman suullisen ohjeistuksen mukaisesti. Peli soveltuu luokkahuoneessa toteutettavaksi ja sisältää tulostettavia materiaaleja.

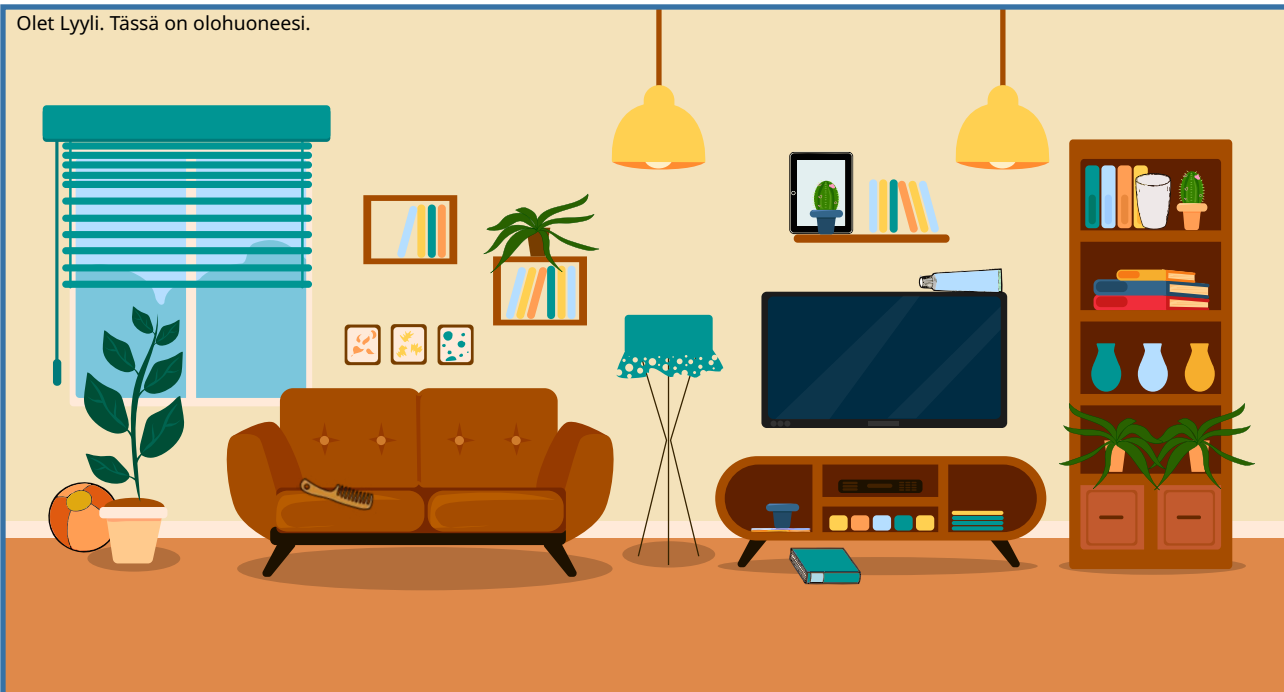
- Oppilaille kopioidaan pareittain kuvat huoneista A ja B (s. 45 ja 46). Kuvaa ei saa näyttää parille.
 - Harjoiteltava sanasto sisältää huonekaluja ja sijaintikäsitteitä (alla, päällä, vieressä, oikealla, vasemmalla, edessä, takana, yläpuolella, alapuolella, lähellä jne.)
 - Kummankin oppilaan kuvan huoneesta puuttuu tavaroita, jotka puolestaan näkyvät hänen parinsa kuvassa.
 - Oppilas näkee puuttuvat esineet kuvansa alariviltä.
 - Oppilaan tehtävänä on kyselemällä selvittää, missä kadonneet tavarat sijaitsevat ja piirtää ne omaan kuvaansa oikeille paikoille.
 - Lopuksi kuvat laitetaan rinnakkain ja tarkistetaan, ovatko kuvat samanlaiset.
- + Jos sanat ovat vielä vieraita, niitä voi harjoitella ennen leikkiä liitteenä olevien sanakorttien (s. 47–48) avulla.

Mukaiillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s. 7)



Missä se on? | Huonekuvat A ja B 1/2

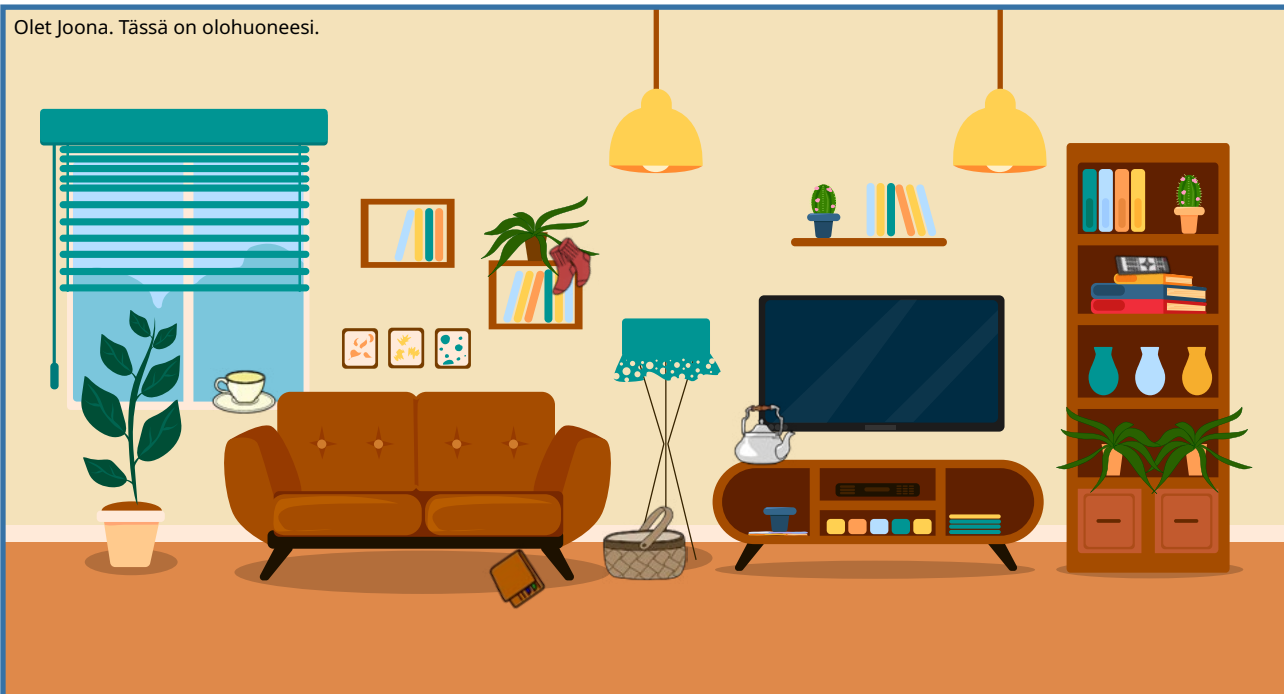
Olet Lyyli. Tässä on olohuoneesi.



Olet kadottanut nämä asiat. Kysy Joonalta missä ne ovat.



Olet Joonna. Tässä on olohuoneesi.



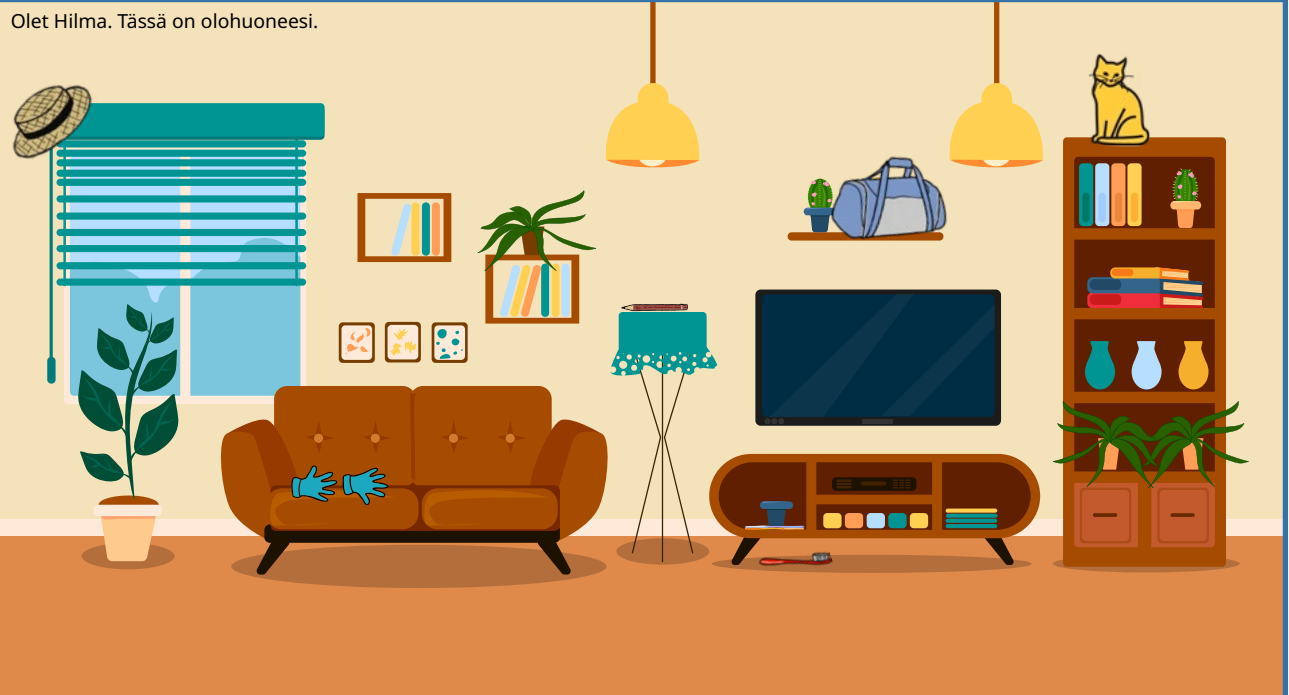
Olet kadottanut nämä asiat. Kysy Lyyliä missä ne ovat.



Kuva on koostettu ja muokattu kahdesta lähteestä: 1. iStock-kuvapankki (Olohuone, 2022) ja 2. Papunetin kuvapankki (papunet.net) symbolit: Kuvako, Krista J. / Ammattiopisto Spesia, Mulberry Symbols ja Sergio Palao / ARASAAC. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

Missä se on? | Huonekuvat A ja B 2/2

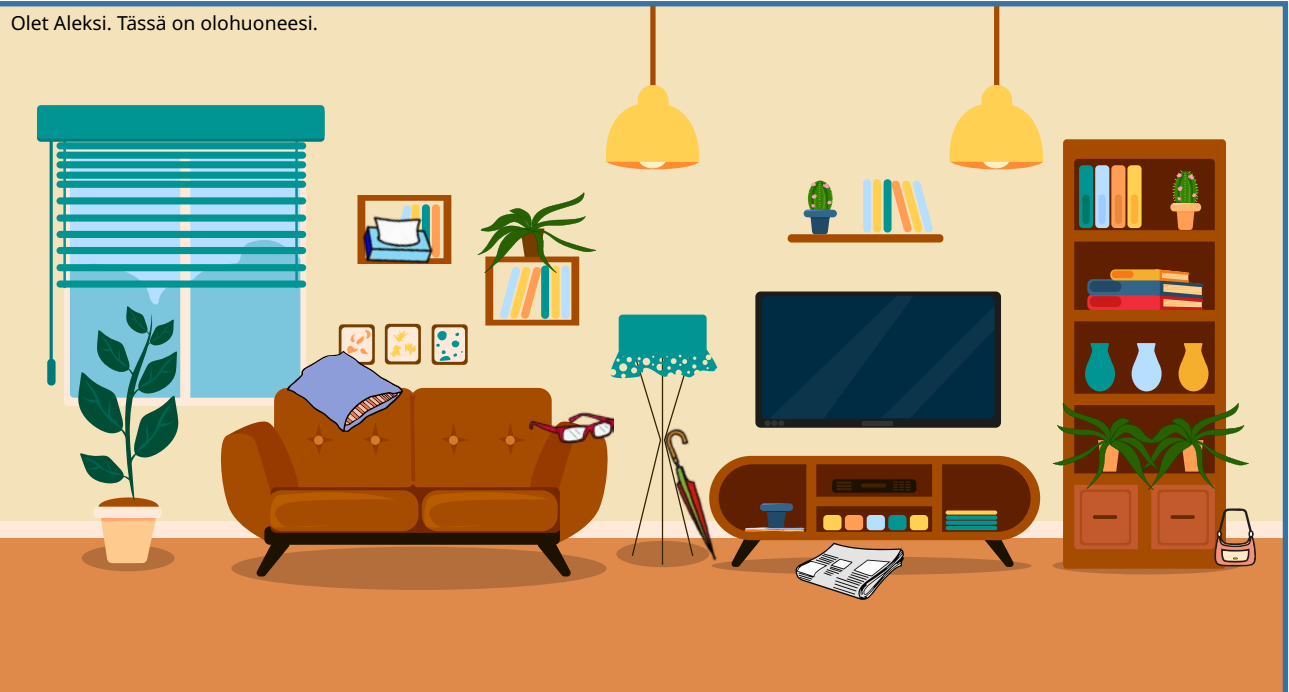
Olet Hilma. Tässä on olohuoneesi.



Olet kadottanut nämä asiat. Kysy Aleksita missä ne ovat.



Olet Aleksi. Tässä on olohuoneesi.



Olet kadottanut nämä asiat. Kysy Hilmalta missä ne ovat.



Kuva on koostettu ja muokattu kahdesta lähteestä: 1. iStock-kuvapankki (Olohuone, 2022) ja 2. Papunetin kuvapankki (papunet.net) symbolit: Susanna Juuti, Mulberry Symbols, Roope Ojanen, Sergio Palao / ARASAAC ja Elina Vanninen. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

Missä se on? | Sanakortit 1/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa käänökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
KAHVIKUPPI	LOMPAKKO	KORI	KAUKOSÄÄDIN
			
SUKAT	KAHVIPANNU	KAMPA	KIRJA
			
JUOMALASI	PALLO	HAMMASTAHNA	TABLETTI

Missä se on? | Sanakortit 2/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa käänköortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
SILMÄLASIT	KÄSILAUKKU	NENÄLIINAT	SANOMALEHTI
			
TYYNY	SATEENVARJO	HAMMASHARJA	SORMIKKAAT
			
KYNÄ	LAUKKU	HATTU	KISSA

Kuva on koostettu ja muokattu kahdesta lähteestä: 1. iStock-kuvapankki (Olohuone, 2022) ja 2. Papunetin kuvapankki (papunet.net) symbolit: Kuvako, Krista J. / Ammattiopisto Spesia, Mulberry Symbols ja Sergio Palao / ARASAAC. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Kadonneet tavarat

TÄMÄ tehtävä keskittyy muotoa, kuviointia ja materiaalia kuvailevaan sanastoon. Peli sopii hyvin kaikenkokoisille ryhmille luokkahuoneessa. Vaikka sanasto ei olisikaan heti tuttua, toistot auttavat oppilaita oppimaan tarvittavat sanat toisiltaan. Peli edellyttää valmisteluja ja tulostamista (6 erilaista korttia ja pikkulaput) ryhmän tarpeen mukaisesti.

- Jokaiselle oppilaalle jaetaan yksi isompi lappu (s. 50), jossa on kuvat omista kadonneista tavaroista (kengät, huivi, käsiineet ja laukku).
- Jokaiselle oppilaalle jaetaan myös 4 sattumanvaraista pientä lappua, joissa on kussakin kuva yhdestä löytötavarasta (s. 51).
- Harjoiteltava sanasto sisältää muotoa (esim. neliö, pyöreä, soikea, suorakaide), kuviointia (esim. raidallinen, pilkullinen, ruudullinen, kuvioitu, yksivärinen) ja materiaalia (esim. villainen, nahkainen, silkkinen, kankainen, muovinen, neulos) kuvaavia sanoja.
- Oppilaat kiertelevät luokassa kuvailemassa löytötavaroitaan (pikkulaput) ja etsimässä tilalle omia kadonneita tavaroitaan (isompi lappu). Tavoitteena on kysymällä ja kuvailemalla selvittää tavaroiden oikeat omistajat. Kuvia ei saa näyttää kaverille, vaan tavarain omistaja selvitetään puhumalla. Opettaja voi kirjoittaa apukysymyksiä taululle.
- Oppilas saa pikkulapun itselleen aina, kun tunnistaa kuvailusta oman tavaransa.
- Peli jatkuu, kunnes kaikki omat tavarat ovat löytyneet.

Mukaillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.10)



Kadonneet tavarat | Omat tavarat



Kuvat: Papunetin kuvapankki, papunet.net, Ideogrammi / Sari Kivimäki, Sergio Palao / ARASAAC, Aino Ojala, Mulberry Symbols, Elina Vanninen. Adobe Stock (ilmainen/standardilisensillä). Alkuperäisiä versioita on muokattu.

Kadonneet tavarat | Löytötavarat



Kuvat: Papunetin kuvapankki, papunet.net, Ideogrammi / Sari Kivimäki, Sergio Palao / ARASAAC, Aino Ojala, Mulberry Symbols, Elina Vanninen. Adobe Stock (ilmainen/standardilisensillä). Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Ostoksilla

Tässä koko luokan harjoituksessa kerrataan tutun arkisen kauppasanaston tuottamista ja tunnistamista. Harjoitus on helppo ja sopii hyvin aloittelijoille. Se sopii luokahuoneessa toteutettavaksi 10–30 oppilaan ryhmälle. Harjoitus sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Kopioi jokaiselle oppilaalle yksi ostoslista (s. 53) ja neljä pientä lappua (s. 54–55), joissa on kussakin yksi sattumanvarainen ostos kuvana.
 - Ostoslistoja on kymmenelle oppilaalle. Isommalle ryhmälle voi kopioida lisää lappuja.
 - Harjoiteltava sanasto sisältää ruokasanoja ja hygienia-atarvikkeita.
 - Oppilaiden tavoitteena on luokahuoneessa kiertelemällä ja kyselemällä löytää ja vaihtaa pikkulapuissa olevia väärää ostoksia, kunnes kaikki omassa ostoslistassa olevat tavarat ovat löytyneet.
 - Oppilaat kysyvät esimerkiksi: *”Onko sulla suklaalevyä?”* Kaveri tarkistaa pikkulapuista, löytyykö suklaalevyn kuvaa ja joko antaa kuvan kysyjälle tai toteaa, ettei suklaata ole.
 - Leikki loppuu, kun kaikki ostoslistan tuotteet on löydetty.
- + Jos sanat ovat vielä vieraita, niitä voi harjoitella ennen leikkiä liitteenä olevien sanakorttien (s. 56–59) avulla.

Mukaiillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s. 9)

Ostoksilla | Ostoslistat

**1 sipsipussi
1 kahvipaketti
2 keksipakettia
jäätelöä**

**800 g perunoita
1 teepaketti
6 munaa
1 iso kaali**

**Suklaata
5 appelsiinia
200 g juustoa
2 kg vehnä jauhoja**

**1 pussi riisiä
300 g sipulia
2 purkkia tomaattikeittoa
1 purkki mansikkahilloa**

**1 kg sokeria
1 kg härkäpapuja
600 g päärynöitä
1 paketti suolaa**

**1 shampoopullo
1 paahtoleipä
3 sitruunaa
1 purkki lakkahilloa**

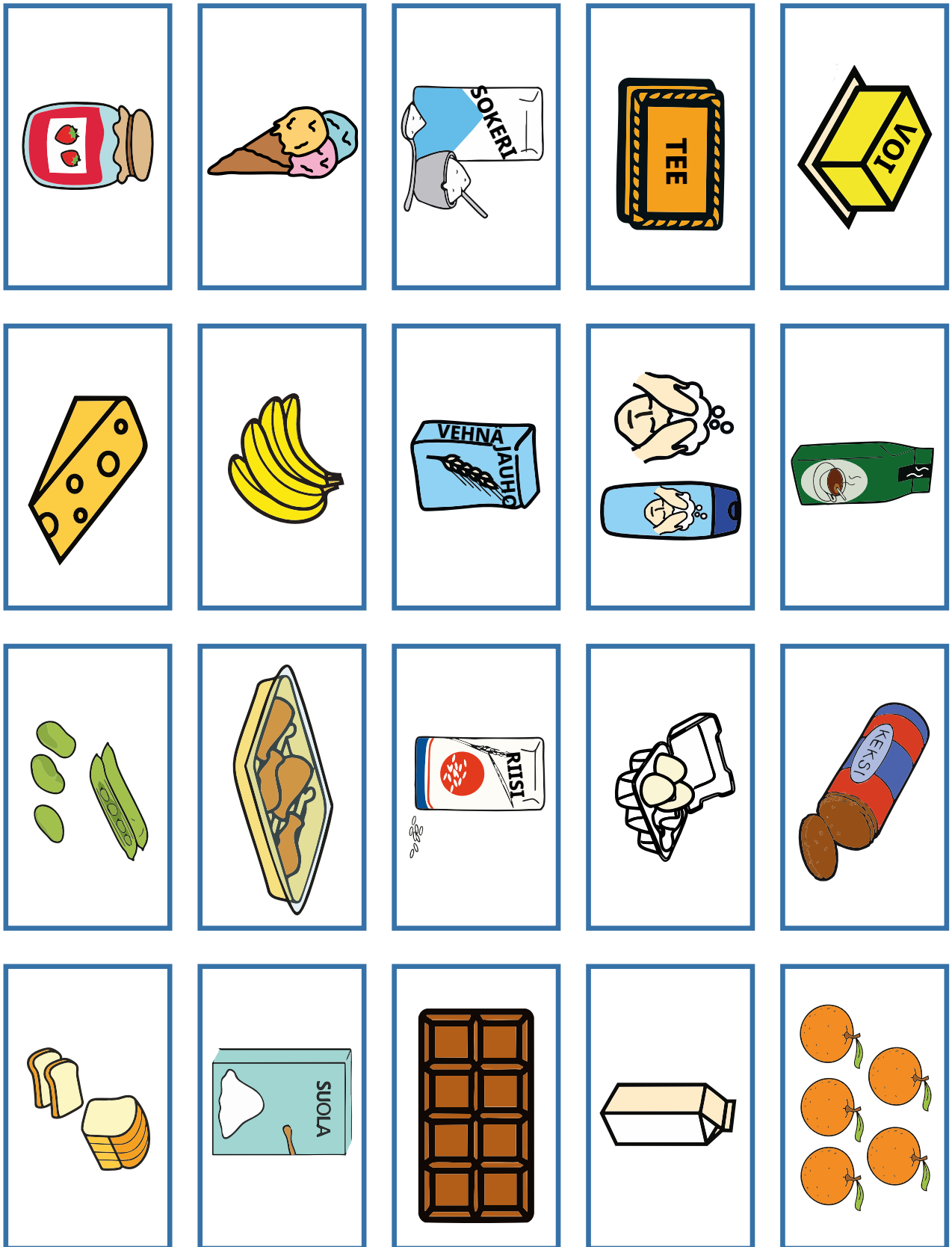
**2 ruisleipää
400g tomaatteja
500 g porkkanoita
500 g voita**

**1 hammastahnatuubi
500 g kanaa
4 jogurttipurkkia
1 maitotölkki**

**1 kirjolohi
1 ananas
1 kg banaaneja
1 kukkakaali**

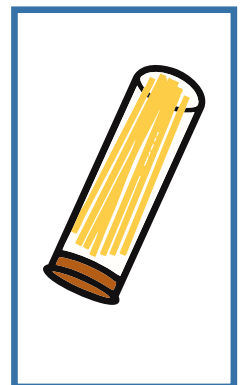
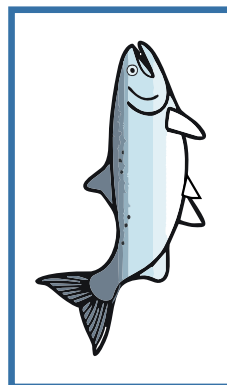
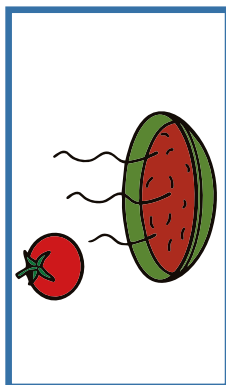
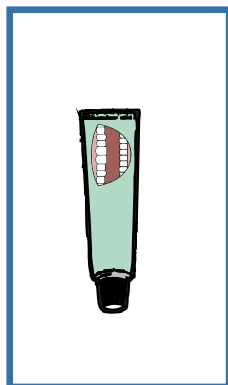
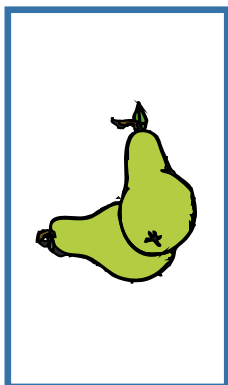
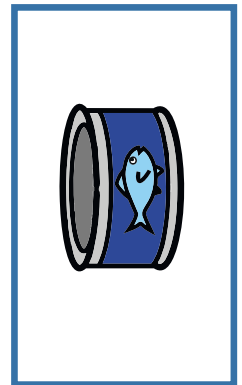
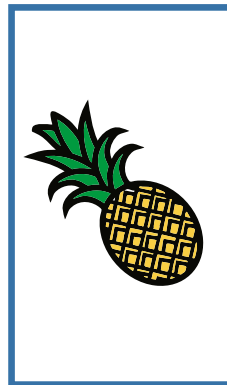
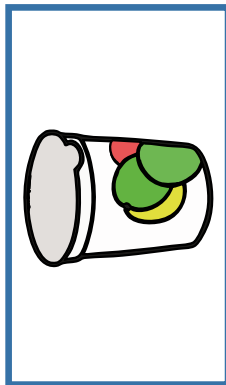
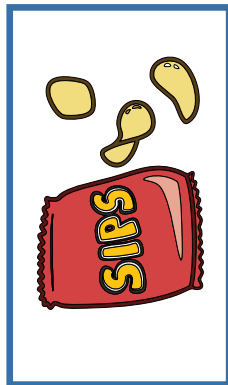
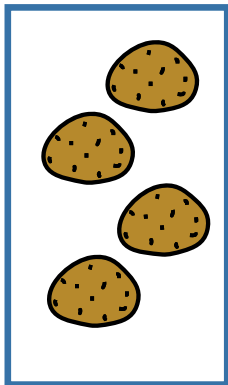
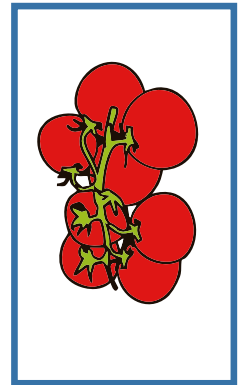
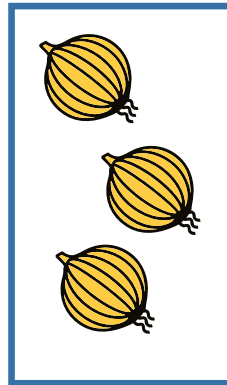
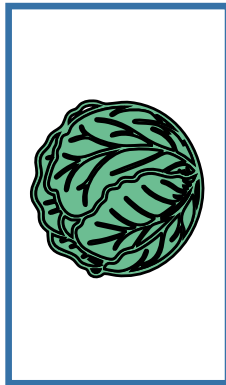
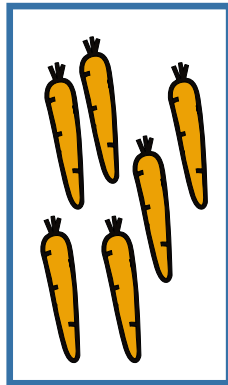
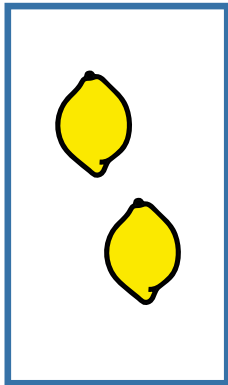
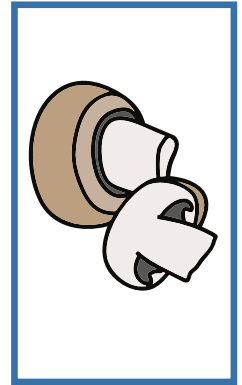
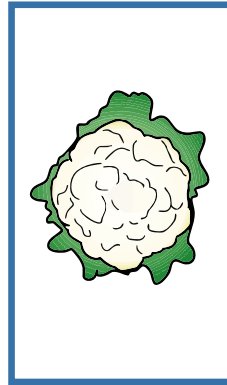
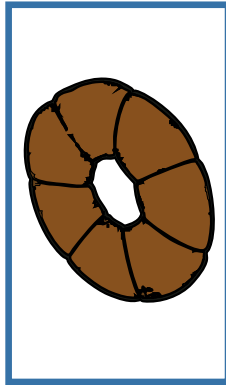
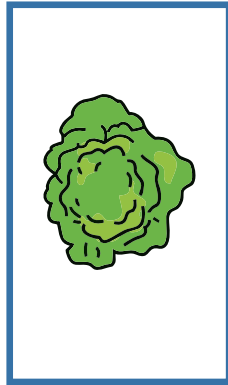
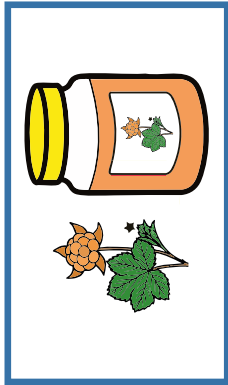
**1 pakkaus spagettia
2 tonnikalapurkkia
1 salaatti
200g herkkusieniä**

Ostoksilla | Pikkulaput 1/2



Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Heidi Ahlström, Kirsi Alatalo, Emma Kulo, Kuvako, Mulberry Symbols, Annakaisa Ojanen, Sergio Palao / ARASAAC, Sclera ja Nana Sipola. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

Ostoksilla | Pikkulaput 2/2



Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Heidi Ahlström, Kirsi Alatalo, Emma Kulo, Kuvako, Mulberry Symbols, Annakaisa Ojanen, Sergio Palao / ARASAAC, Sclera ja Nana Sipola. Alkuperäisiä versioita on muokattu.






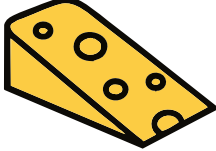
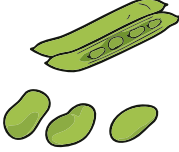
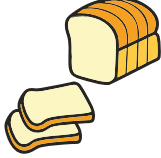
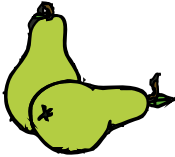
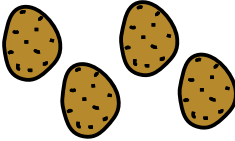
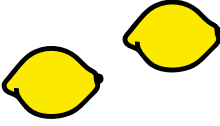
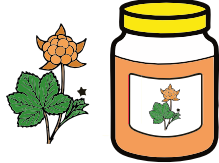
Ostoksilla | Sanakortit 1/4

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa käänköortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
KAHVIA	KEKSEJÄ	APPELSIINEJA	VOITA
			
TEETÄ	SHAMPOOTA	KANANMUNIA	MAITOA
			
SOKERIA	VEHNÄJAUHOJA	RIISIÄ	SUKLAATA




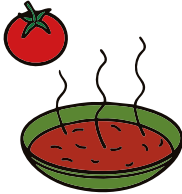

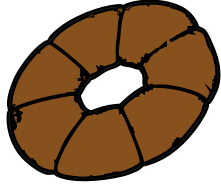
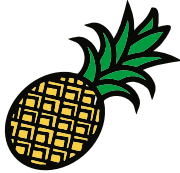

Ostoksilla | Sanakortit 2/4

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
JÄÄTELÖÖ	BANAANEJA	KANAA	SUOLAA
			
MANSIKKAHILLOA	JUUSTOA	HÄRKÄPAPUJA	PAAHTOLEIPÄÄ
			
PÄÄRYNÖITÄ	PERUNOITA	SITRUUNOITA	LAKKAHILLOA

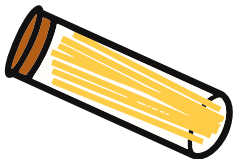



Ostoksilla | Sanakortit 3/4

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
HAMMASTAHNAA	SIPSEJÄ	PORKKANOITA	SALAATTIA
			
TOMAATTIKEITTOA	JUGURTTIA	KAALIA	RUISLEIPÄÄ
			
KIRJOLOHTA	ANANAS	SIPULEITA	KUKKAKAALIA

Ostoksilla | Sanakortit 4/4

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taivuttamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
SPAGETTIA	TONNIKALAA	TOMAAATTEJA	HERKKUSIENIÄ

Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Heidi Ahlström, Kirsi Alatalo, Emma Kulo, Kuvako, Mulberry Symbols, Annakaisa Ojanen, Sergio Palao / ARASAAC, Sclera ja Nana Sipola. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Seinäruusut

Tässä paritehtävässä harjoitellaan tuottamaan ja tunnistamaan ulkonäköä kuvailevia sanoja. Peli sopii luokkahuoneessa pelattavaksi ja sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Kopioidaan oppilaille pareittain kuvat A ja B (s. 61). Kuvaa ei saa näyttää parille.
- Harjoiteltava sanasto: ulkonäköä kuvailevia sanoja.
- Kuvissa on joukko avaruusolioita syntymäpäiväjuhlissa. Kummankin kuvassa puolet olioista on nimetty ja puolet on nimettömiä.
- Oppilaiden tehtävänä on olioita kuvailemalla saada selville tuntemattomien olioiden nimet.
- Oppilaat voivat kysyä esim. *"Kuka on tuo olio, jolla on tosi isot korvat ja karvainen häntä?"*

Mukaiillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.11)



Seinäruusut | Kuvat A ja B



HARJOITUKSET

Täydellinen ystävä

TÄSSÄ harjoituksessa harjoitellaan ja kerrataan harrastussanaston tuottamista ja tunnistamista. Harjoitusta voi käyttää myös parijakoon. Peli soveltuu parhaiten 6–24 oppilaalle, mutta sitä voi pelata myös suuremmalla ryhmällä. Peli sopii luokahuoneessa toteutettavaksi ja sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Kopioidaan jokaiselle oppilaalle yksi roolikortti (s. 63 ja 64).
- Harjoiteltava sanasto: harrastukset, kiinnostuksen kohteet ja inhokit.
- Jokaista korttia tulee olla parillinen määrä, jotta pari löytyy. Kortteja on luotu 24 oppilaalle. Ryhmän ollessa suurempi on kopioitava lisää roolikortteja.
- Oppilaat tutustuvat ensin roolikortteihinsa huolellisesti ja lähtevät sen jälkeen kiertelemään luokassa kertoen toisilleen korttinsa mukaisesti omista harrastuksistaan, mistä tykkäävät ja mistä eivät. Kortteja ei näytetä muille, vaan harrastuksista jutellaan.
- Oppilaiden täytyy keskustella kaikki suosikit ja inhokit läpi, sillä listat voivat erota toisistaan vain yhden kohdan verran.
- Kun löytyy henkilö, jolla on täysin samat suosikit ja inhokit, on täydellinen ystävä löytynyt.

Mukaihen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.13)



Täydellinen ystävä | Roolikortit 1/2

Ota tästä sivusta kaksi (2) kopiota, jotta jokaisella roolikortilla on pari. Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Tykkäät:

- uinti
- luistelu
- hiihto
- pyöräily
- leipominen
- tietokonepelit

Et tykkää:

- kuoro
- jalkapallo
- käsityöt
- lukeminen
- skeittaus

Tykkäät:

- käsityöt
- hiihto
- jääkiekko
- pyöräily
- kitaransoitto
- jalkapallo

Et tykkää:

- tietokonepelit
- leipominen
- lukeminen
- uinti

Tykkäät:

- laulaminen
- jääkiekko
- pyöräily
- käsityöt
- tanssi
- skeittaus

Et tykkää:

- tietokonepelit
- leipominen
- jalkapallo
- lukeminen
- hiihto

Tykkäät:

- ratsastus
- uinti
- jääkiekko
- hiihto
- pyöräily
- leipominen
- jalkapallo
- tietokonepelit

Et tykkää:

- lukeminen
- ostoksilla käynti
- tanssi
- skeittaus

Tykkäät:

- käsityö
- lukeminen
- luistelu
- pyöräily
- ratsastus
- pianonsoitto
- maalaaminen

Et tykkää:

- tietokonepelit
- leipominen
- jalkapallo
- uinti
- kuoro

Tykkäät:

- ratsastus
- askartelu
- hiihto
- lukeminen
- tietokonepelit
- leipominen
- kuoro

Et tykkää:

- pyöräily
- tanssi
- pianonsoitto
- luistelu
- maalaaminen

Täydellinen ystävä | Roolikortit 2/2

Ota tästä sivusta kaksi (2) kopiota, jotta jokaisella roolikortilla on pari. Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Tykkää:

- tietokonepelit
- leipominen
- lukeminen
- TV:n katselu
- bändisoitto
- maalaaminen
- kirjoittaminen

Et tykkää:

- urheilu
- ostoksilla käynti

Tykkää:

- jalkapallo
- skeittaus
- laskettelu
- tietokonepelit
- lukeminen
- pyöräily

Et tykkää:

- leipominen
- luistelu
- bändisoitto

Tykkää:

- skeittaus
- tietokonepelit
- pyöräily
- pianonsoitto
- leipominen

Et tykkää:

- jalkapallo
- luistelu
- bändisoitto
- jääkiekko

Tykkää:

- kuoro
- kitaransoitto
- piirtäminen
- maalaaminen
- sulkapallo

Et tykkää:

- pianonsoitto
- hiihto
- ostoksilla käynti

Tykkää:

- pianonsoitto
- kuoro
- kirjoittaminen
- uinti
- partio

Et tykkää:

- jalkapallo
- bändisoitto
- sulkapallo

Tykkää:

- partio
- laulaminen
- pianonsoitto
- uinti
- jalkapallo

Et tykkää:

- kuoro
- jääkiekko
- piirtäminen

HARJOITUKSET

Arvaa missä olen?

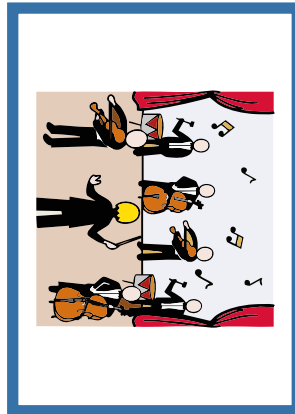
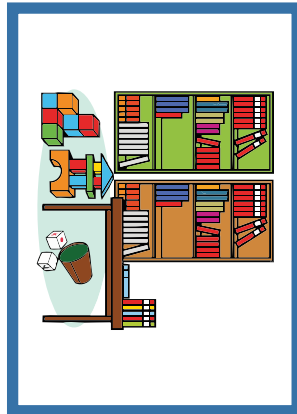
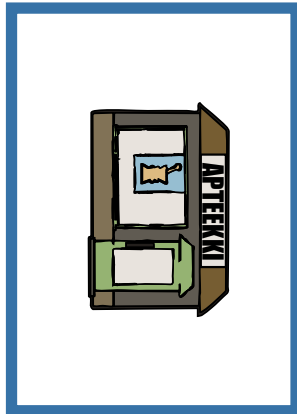
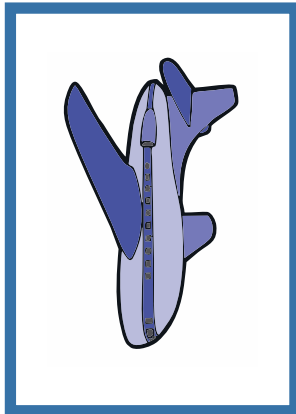
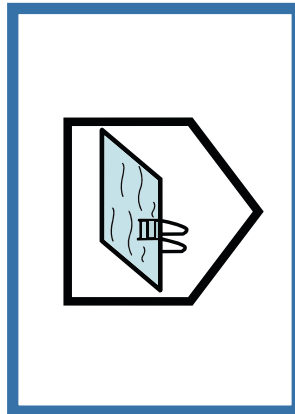
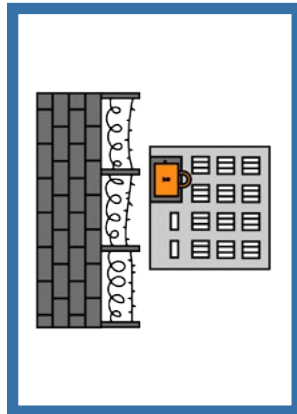
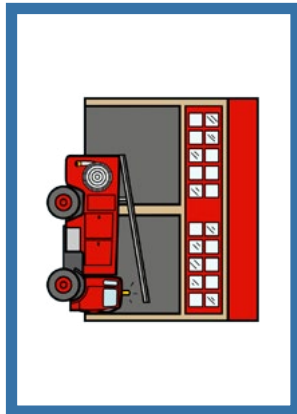
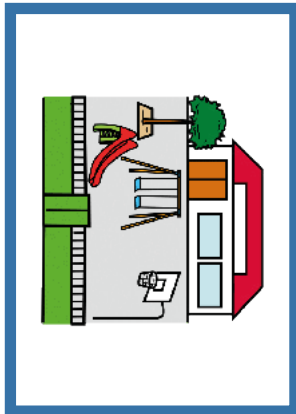
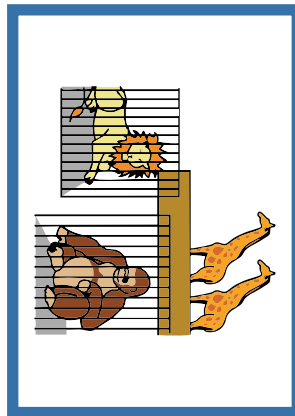
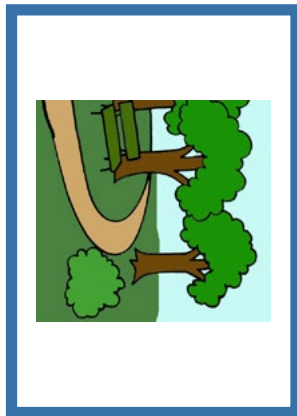
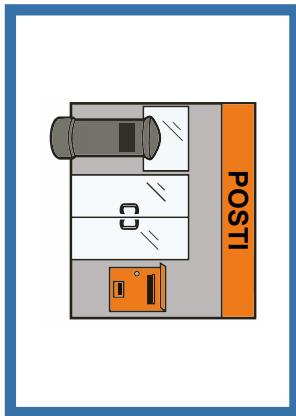
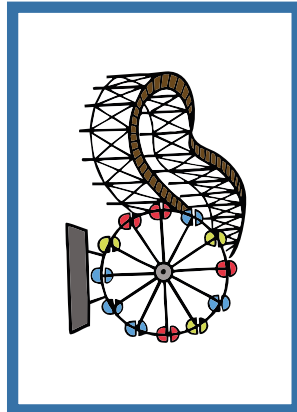
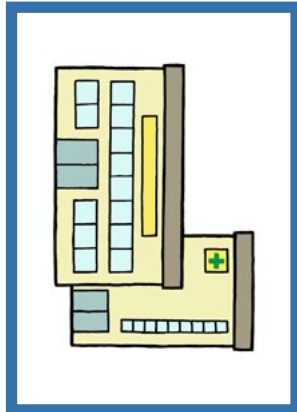
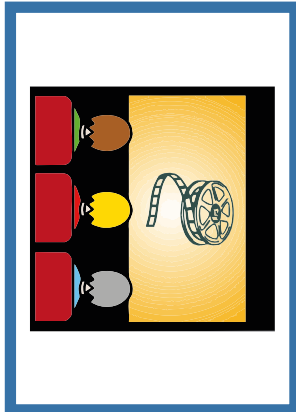
Tässä ryhmätehtävässä harjoitellaan julkisten paikkojen nimiä ja kyllä/ei -kysymyksen muodostamista (eli verbejä perusmuodossa). Peli sopii vähintään neljän hengen ryhmälle ja soveltuu luokkahuoneessa toteutettavaksi. Tehtävä vaatii valmistelua, sillä se sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Oppilaat jaetaan neljän hengen ryhmiin.
 - Kopioidaan yksi setti kortteja yhtä ryhmää kohden (s. 66).
 - Kortit sisältävät julkisia paikkoja (uimahalli, huvipuisto, sairaala ym.).
 - Kortit asetetaan pinoon pelaajien keskelle kuvapuoli alaspäin.
 - Oppilaat nostavat pinosta vuorotellen kortin näyttämättä sitä muille.
 - Muut yrittävät selvittää, mistä paikasta on kyse kyselemällä kortinhaltijalta vuorotellen kyllä/ei -kysymyksiä siitä, mitä paikassa saa tehdä.
 - Esim. "Saako siellä syödä? Voiko siellä uida?"
 - Tässä oppilaat pääsevät käyttämään verbejä niiden perusmuodossa.
 - Kun joku arvaa paikan, saa hän kortin itselleen ja vuoro vaihtuu.
 - Voittaja on pelaaja, jolla on lopuksi eniten kortteja.
- + Jos sanat ovat vielä vieraita, niitä voi harjoitella ennen leikkiä liitteenä olevien sanakorttien (s. 67–68) avulla.

Mukaiillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.17)



Arvaa missä olen? | Kortit



Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Kuvako, Sergio Palao / ARASAAC ja Elina Vanninen. Alkuperäisiä versioita on muokattu.



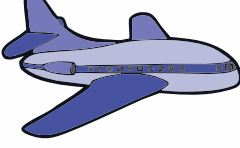
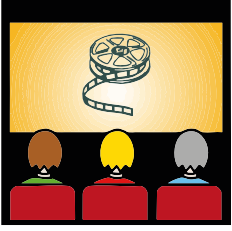
Arvaa missä olen? | Sanakortit 1/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa käänköortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
RUOKAKAUPPA	ELÄINTARHA	UIMAHALLI	KONSERTTISALI
			
HUVIPUISTO	RAVINTOLA	VANKILA	KIRJASTO
			
SAIRAALA	PUISTO	PALOASEMA	APTEEKKI

Arvaa missä olen? | Sanakortit 2/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
POSTITOIMISTO	KOULU	LENTOKONE	ELOKUVATEATTERI

Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Kuvako, Sergio Palao / ARASAAC ja Elina Vanninen. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Miltä se tuntuu?

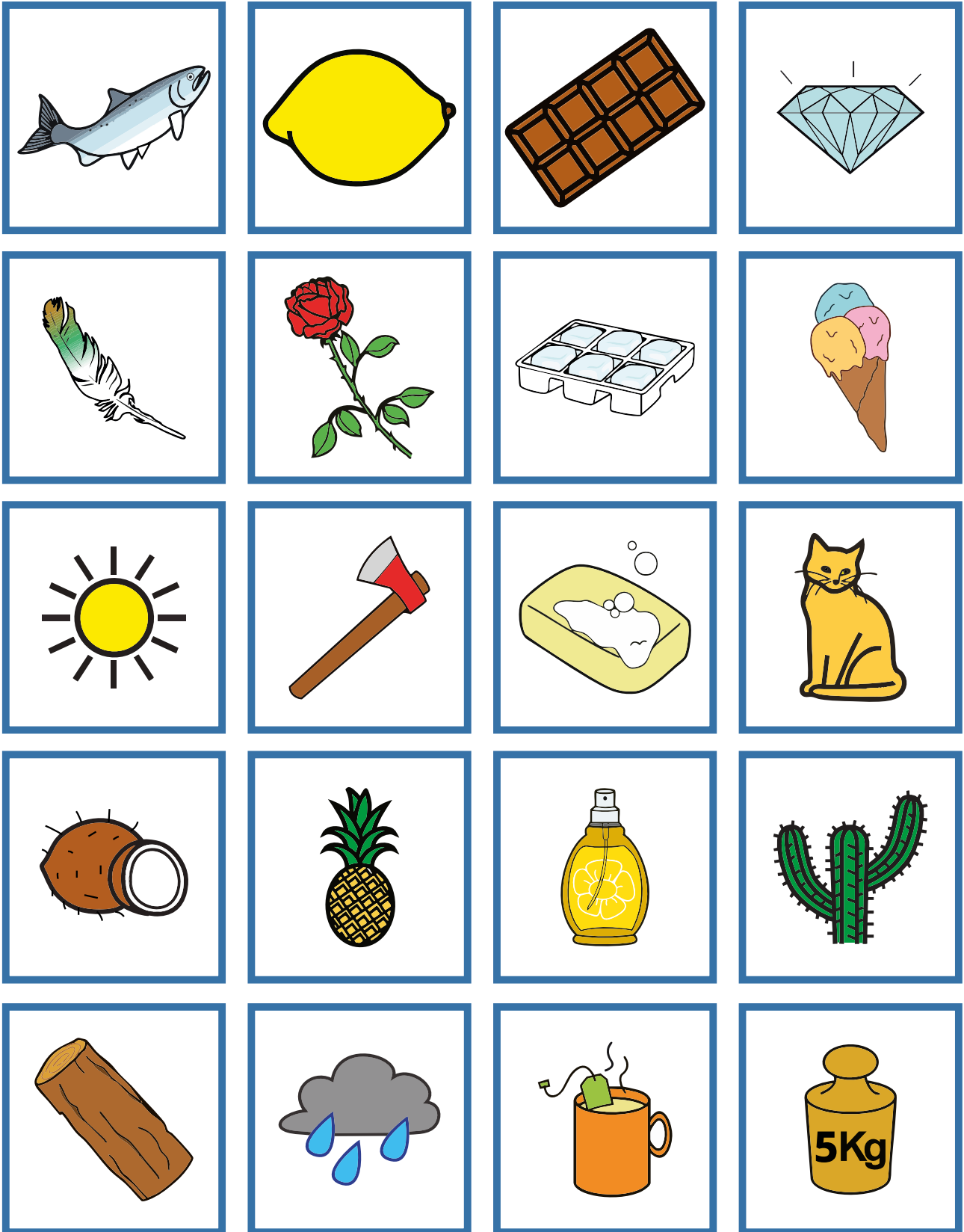
TÄSSÄ ryhmätehtävässä harjoitellaan vaativampia, aistimuksia kuvaavia adjektiiveja ja harvinaisempia tavaroiden tai asioiden nimiä. Tätä peliä kannattaa pelata useamman kerran, jotta sanat opitaan aktiiviseen käyttöön. Harjoitus sopii vähintään neljän oppilaan ryhmälle, ja se soveltuu luokahuoneessa toteutettavaksi. Harjoitus sisältää kopioitavia materiaaleja.

- Kopioidaan yksi sarja kuvakortteja neljän hengen ryhmää kohden (s. 70).
 - Harjoiteltava sanasto: aistimuksia kuvaavia adjektiiveja, harvinaisempien tavaroiden nimiä.
 - Kortit asetetaan pinoon pelaajien keskelle kuvapuoli alaspäin.
 - Oppilaat nostavat pinosta vuorotellen kortin näyttämättä sitä muille ja kuvailevat, miltä kuvassa oleva esine tuntuu, maistuu tai tuoksuu.
 - Esim. *"Tämä tuntuu karvaiselta ja sileältä."*
 - Muut yrittävät arvata, mikä esine on kyseessä.
 - Esim. *"Onko se kissa?"*
 - Kuvailua ja arvailua jatketaan, kunnes joku arvaa oikein ja saa kortin. Jos kukaan ei arvaa, laitetaan kortti pinon alimmaiseksi ja joku toinen oppilas kuvailee sitä seuraavalla kierroksella uudestaan.
 - Eniten kortteja kerännyt oppilas voittaa pelin.
- + Jos sanat ovat vielä vieraita, niitä voi harjoitella ennen leikkiä liitteenä olevien sanakorttien (s. 71–72) avulla.

Mukaillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.18)



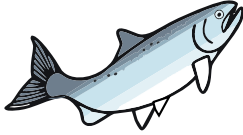
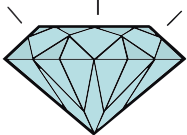


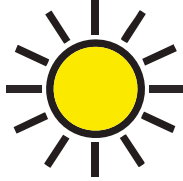
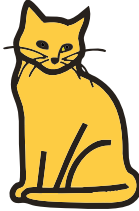
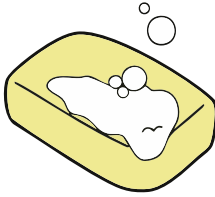

Miltä se tuntuu | Kuvakortit



Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Tero Antinkaapo, Sergio Palao / ARASAAC, Nana Sipola ja Mulberry Symbols. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

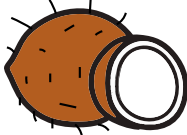

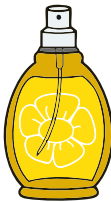
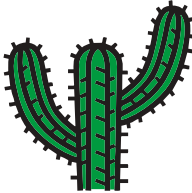
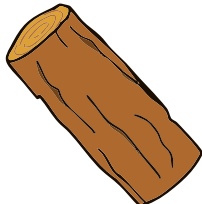



Miltä se tuntuu | Sanakortit 1/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taivuttamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
KALA	SITRUUNA	SUKLAALEVY	TIMANTTI
			
HÖYHEN	RUUSU	JÄÄPALA	JÄÄTELÖ
			
AURINKO	KISSA	SAIPPUA	KIRVES

Miltä se tuntuu | Sanakortit 2/2

Kortteja voi käyttää ensin opettamiseen katsomalla kuvaa ja sanaa yhtä aikaa. Tämän jälkeen korteilla voi pelata muistipeliä leikkaamalla kuvan ja sanan irti toisistaan katkoviivaa pitkin. Samaa tarkoittava sana ja kuva muodostavat parin. Taittamalla kortin katkoviivan kohdalta ja liimaamalla puolet yhteen saa kääntökortteja (*flashcards*), joiden avulla oppilas voi harjoitella sanoja itsenäisesti.

			
KOOKOSPÄHKINÄ	ANANAS	HAJUVESI	KAKTUS
			
HALKO	SADE	TEEMUKI	PAINO

Kuva on koostettu ja muokattu Papunetin kuvapankin (papunet.net) symboleista, joiden tekijät ovat: Tero Antinkaapo, Sergio Palao / ARASAAC, Nana Sipola ja Mulberry Symbols. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Palat sekaisin

TÄSSÄ koko luokan tehtävässä harjoitellaan maiseman kuvailua ja tapahtumista kertomista. Oppilaat osallistuvat oman kielitaitonsa tasolla, sillä tehtävän voi suorittaa aloittelijan tai edistyneemmän kielenoppijan sanavarastolla. Peli sopii 6–20 oppilaan ryhmälle ja on helppo toteuttaa luokahuoneessa. Peli sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Kopioidaan jokainen maisemakuva (s. 74–77) ja leikataan ne oppilasmäärästä riippuen 3–5 liuskaan.
- Harjoiteltava sanasto sisältää maisemaa kuvailevia sanoja.
- Jokaiselle oppilaalle jaetaan yksi liuska.
- Oppilaat kiertävät luokassa ja kertovat omasta kuvastaan näyttämättä sitä muille ja yrittävät löytää muut puuttuvat palat.
- Kun oma ryhmä on kuvan aiheen perusteella jo löytynyt, yritetään vielä puhumalla ja omaa palaa näyttämättä selvittää palojen oikea järjestys.
- Ensimmäisenä palat löytänyt ja oikeaan järjestykseen järjestänyt joukkue on voittaja.

Mukaiillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s.19)



Palat sekaisin | Kuva 1/4



Palat sekaisin | Kuva 2/4



Palat sekaisin | Kuva 3/4



Palat sekaisin | Kuva 4/4



HARJOITUKSET

Jutustelua

Tässä tehtävässä harjoitellaan perustietojen kysymistä ja kertomista. Harjoitus soveltuu luokkahuoneessa toteutettavaksi, ja se sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Jokaiselle oppilaalle kopioidaan yksi tehtäväkortti (s. 79) ja roolikortti (s. 80–81). Lisäksi oppilaat tarvitsevat kynän.
 - Roolikortteja on 16 oppilaalle, mutta jos ryhmä on isompi, voi osaa korteista kopioida tuplasti.
 - Harjoiteltava sanasto liittyy ammatteihin ja harrastuksiin.
 - Oppilaat tutustuvat ensin huolellisesti omaan roolikorttiinsa.
 - Oppilaat lähtevät liikkumaan luokassa tavoitteenaan täyttää tehtäväkortit kyselemällä kysymyksiä iästä, ammatista, harrastuksista ym. niin kauan, että tehtäväkortin jokainen henkilö on nimetty.
- + Leikkiin voi luoda kehyskertomuksen, esim. että oppilaat osallistuvat korttelijuhlaan tai syntymäpäiväjuhliin, jossa on paljon uusia ihmisiä, joihin on tarkoitus tutustua. Samalla voidaan harjoitella tervehtimistä ja suomalaista "small talkia".

Mukaillen Jill Hadfieldin Elementary Communication Games (1984, s. 6)



Jutustelua | Tehtäväkortit

Leikkaa tehtäväkortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit ovat kerrakäyttöisiä.

Etsi ja nimeä:

1. Insinööri, jolla on kaksi lasta: _____
2. Isoäiti, joka asuu Hangossa: _____
3. 24-vuotias sairaanhoitaja: _____
4. Kokki, joka soittaa kitaraa: _____
5. Poliisi, joka asuu Oulussa: _____
6. Laiska opiskelija: _____
7. 54-vuotias yrittäjä: _____
8. Rakennusmies, joka tykkää kalastaa: _____
9. Palomies, joka tykkää musiikista: _____
10. Naimisissa oleva opettaja: _____
11. Opettaja, joka asuu Lappeenrannassa: _____
12. Kirjastonhoitaja, joka tykkää ristisanoista: _____
13. Myyjä, joka on myös pianisti: _____
14. Ahkera pankkiiri: _____
15. Näyttelijä, joka asuu Porissa: _____
16. 37-vuotias lääkäri, jolla on kaksi lasta: _____

Etsi ja nimeä:

1. Insinööri, jolla on kaksi lasta: _____
2. Isoäiti, joka asuu Hangossa: _____
3. 24-vuotias sairaanhoitaja: _____
4. Kokki, joka soittaa kitaraa: _____
5. Poliisi, joka asuu Oulussa: _____
6. Laiska opiskelija: _____
7. 54-vuotias yrittäjä: _____
8. Rakennusmies, joka tykkää kalastaa: _____
9. Palomies, joka tykkää musiikista: _____
10. Naimisissa oleva opettaja: _____
11. Opettaja, joka asuu Lappeenrannassa: _____
12. Kirjastonhoitaja, joka tykkää ristisanoista: _____
13. Myyjä, joka on myös pianisti: _____
14. Ahkera pankkiiri: _____
15. Näyttelijä, joka asuu Porissa: _____
16. 37-vuotias lääkäri, jolla on kaksi lasta: _____

Jutustelua | Roolikortit 1/2

Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Daniel Pellinen

Ikä: 26
Asuu Loimaalla
Naimisissa
Kaksi lasta, Tuukka ja Aatos
Ammatti: insinööri
Harrastukset: jääkiekko ja jalkapallo

Ella Luoma-Gray

Ikä: 65
Asuu Hangossa
Naimisissa
Neljä lasta ja kuusi lastenlasta
Eläkkeellä
Harrastukset: puutarhanhoito ja käsityöt

Safira Suomaa

Ikä: 24
Asuu Espoossa
Naimisissa
Kolme lasta, Saima, Topias ja Siina
Ammatti: sairaanhoitaja
Harrastukset: uinti ja purjehdus

Tommi Ääninen

Ikä: 36
Asuu Vantaalla
Naimisissa
Kaksi lasta, Otso ja Oliver
Ammatti: kokki
Harrastukset: kitaransoitto

Aliisa Parikkala

Ikä: 36
Asuu Oulussa
Sinkku
Ammatti: poliisi
Harrastukset: neulominen ja leipominen

Muhammed Hassan

Ikä: 24
Asuu Vaasassa
Sinkku
Opiskelija
Harrastukset: kavereiden kanssa hengailu

Fatima Khan

Ikä: 54
Asuu Kouvolassa
Naimisissa
Kaksi lasta, Mariam ja Leo
Ammatti: yrittäjä
Harrastukset: teatteri ja lukeminen

Elias Tyynelä

Ikä: 28
Asuu Kuopiossa
Eronnut
Yksi lapsi, Matias
Ammatti: rakennusmies
Harrastukset: kalastus ja retkeily

Jutustelua | Roolikortit 2/2

Leikkaa roolikortit yksittäisiksi kappaleiksi. Kortit voi myös laminoida uusiokäyttöä varten.

Jan Höylämö

Ikä: 43
Asuu Mikkelissä
Naimisissa
Kolme lasta, Ilona, Inari ja Venla
Ammatti: palomies
Harrastukset: jalkapallo ja musiikki

Alexander Tuuliranta

Ikä: 31
Asuu Lahdessa
Naimisissa
Ei lapsia
Ammatti: opettaja
Harrastukset: kansantanssi

Veeti Nyholm

Ikä: 27
Asuu Lappeenrannassa
Sinkku
Ammatti: opettaja
Harrastukset: puutyöt ja maalaus

Niklas Työläjärvi

Ikä: 24
Asuu Kajaanissa
Eronnut
Ei lapsia
Ammatti: kirjastonhoitaja
Harrastukset: ristisanat ja lentopallo

Olivia Björk

Ikä: 46
Asuu Iisalmessa
Sinkku
Ammatti: myyjä
Harrastukset: pianonsoitto ja leipominen

Leo Markkula

Ikä: 62
Asuu Rovaniemellä
Naimisissa
Kolme lasta, Roosa, Alex ja Jenny
Ammatti: pankkiiri
Harrastukset: työnteko

Yasmin Töölö

Ikä: 32
Asuu Porissa
Eronnut
Ei lapsia
Ammatti: näyttelijä
Harrastukset: lukeminen ja taide

Hertta Salema

Ikä: 37
Asuu Turussa
Naimisissa
Kaksi lasta, Lumi ja Tyyne
Ammatti: lääkäri
Harrastukset: sauvakävely ja elokuvat

HARJOITUKSET

Laiiva on lastattu alakäsitteillä

Tässä harjoituksessa harjoitellaan sanaston ja käsitteiden muistamista sekä tuottamista. Tuttu leikki toimii myös sanastonlaajennustehtävänä. Leikkiä voidaan leikkiä koko luokan voimin jakamalla oppilaat pienempiin ryhmiin. Leikki soveltuu hyvin luokkahuoneessa toteutettavaksi eikä vaadi esivalmisteluja.

- Leikkiin tarvitaan pehmpalloja tai muita heiteltäviä esineitä (yksi ryhmää kohden).
- Oppilaat pelaavat 5–8 hengen ryhmissä.
- Opettaja antaa yläkäsitteen (esim. huonekalut) ja oppilaat keksivät jokainen vuorollaan siihen sopivan alakäsitteen (esim. tuoli).
- Oppilaat sanovat esim. *”Laiva on lastattu tuoleilla”* ja heittävät pehmpallon ringissä seuraavalle.
- Kun oppilaat eivät enää keksi kategoriaan uusia sanoja, haetaan opettajalta uusi yläkäsite ja laivan lastaus jatkuu.

ESIMERKKEJÄ YLÄKÄSITTEISTÄ:

Ruuanlaittovälineet, hedelmät, marjat, kasvikset, kehonosat, vaatteet, ammatit, sukulaiset, harrastukset, huoneet, huonekalut, kasvit, puut, villieläimet, kotieläimet, sää, aistit, tunteet, avaruus.



HARJOITUKSET

Kymmenen sekunnin peli

TÄMÄ peli on muunnelma pelistä *Laiva on lastattu alakäsitteillä*. Joukkueittain kilpaileminen on psykologisesti turvallista ja hauskaa, ja joskus pieni kilpailullisuus kannustaa yrittämään enemmän. Tämä on edellä mainitun harjoituksen kilpailullinen versio. Peli soveltuu hyvin pienille ja suurille ryhmille eikä vaadi ennakovalmistelua.

- Oppilaat jaetaan 4–5 hengen joukkueisiin. Jokainen joukkue tarvitsee yhden vihon ja kynän.
- Opettaja antaa yhden yläkäsitteen (ks. alla). Käsitteen voi kirjoittaa myös taululle.
- Joukkueet kirjoittavat vihkoon niin monta alakäsitettä kuin ehtivät kymmenessä sekunnissa.
- Jos kymmenen sekuntia tuntuu liian lyhyeltä ajalta, voi aikaa pidentää 15 tai 20 sekuntiin.
- Eniten alakäsitteitä keksinyt joukkue voittaa kierroksen ja saa pisteen.
- Opettaja antaa uuden yläkäsitteen ja peli jatkuu.

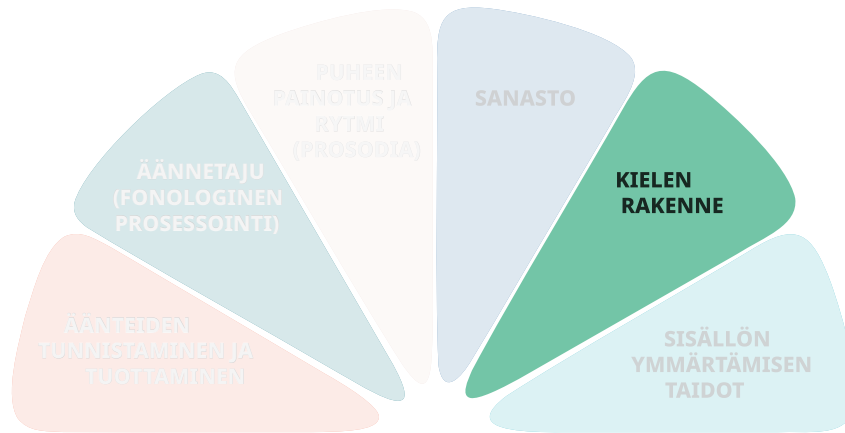
ESIMERKKEJÄ YLÄKÄSITTEISTÄ:

Ruuanlaittovälineet, hedelmät, marjat, kasvikset, kehonosat, vaatteet, ammatit, sukulaiset, harrastukset, huoneet, huonekalut, kasvit, puut, villieläimet, kotieläimet, sää, aistit, tunteet, avaruus.



V. Kielen rakenne

JOHDANTO



Kielen rakenne

Suomen kielessä perussanajärjestys on SVO, eli subjekti, verbi ja objekti esiintyvät yleensä tässä järjestyksessä. Näin ei kuitenkaan kaikissa kielissä ole, vaan järjestys voi vaihdella. Peruslauserakenteen harjoittelu on tärkeää puheen ja viestin ymmärrettävyyden kannalta. Harjoittelu tukee myös kirjallista ilmaisua ja on pohjana monimutkaisemman lauserakenteen hallitsemiselle.

HARJOITUKSET

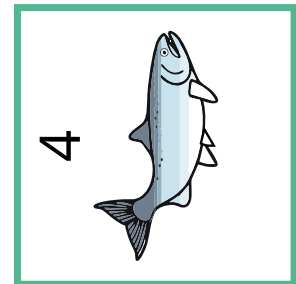
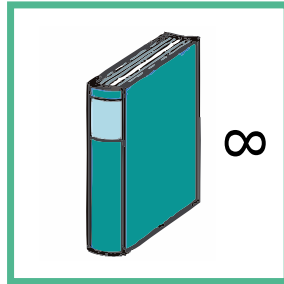
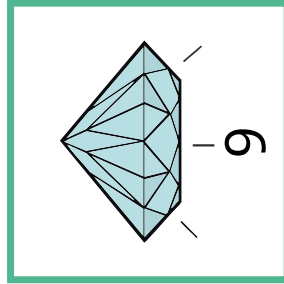
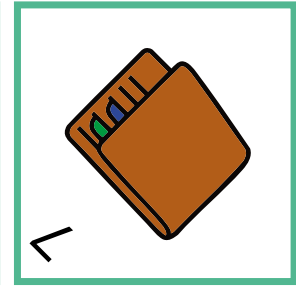
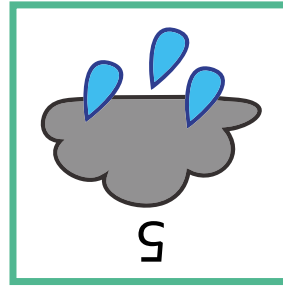
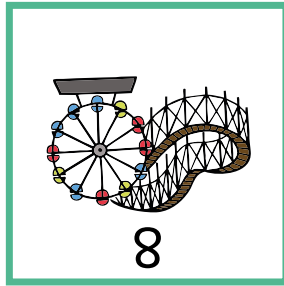
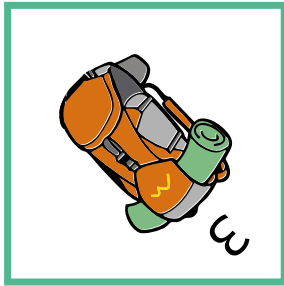
Virkepel

TÄMÄN lautapelin avulla oppilaat harjoittelevat perussanajärjestystä ryhmissä ohjatusti, lauseita tuottamalla. Peli sopii luokkahuoneeseen ja vaatii valmisteluja, sillä se sisältää tulostettavia materiaaleja.

- Peliä pelataan 4–5 hengen ryhmissä. Jokaiselle ryhmälle tarvitaan tulostettu pelilauta (s. 87). Lisäksi oppilaat tarvitsevat paperia, kynän ja kumin, jota voi käyttää pelinappulana.
- Aluksi voidaan sopia, kuinka kauan pelataan, tai montako kertaa pelilauta kierretään, ennen kuin ollaan maalissa.
- Oppilaat heittävät vuorotellen noppaa ja kiertävät pelilautaa nopan silmäluvun mukaisesti.
- Ruutuun saavuttuaan oppilas keksii ruudun ehdot täyttävän virkkeen.
- Ruudun kuva määrää virkkeen aiheen ja numero kertoo, kuinka monta sanaa virkkeessä tulee olla.
- Oppilas sanoo virkkeen ääneen ja muut pelaajat toimivat tuomareina antaen pelaajalle hyväksyttävästä vastauksesta pisteen.

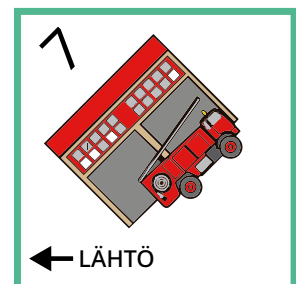
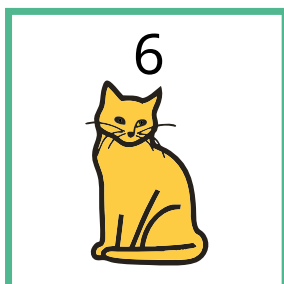
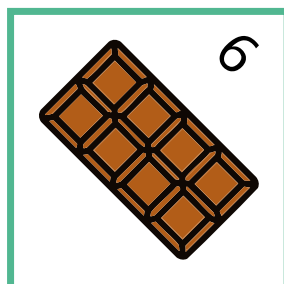
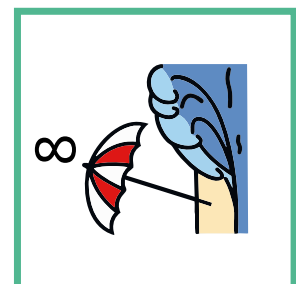
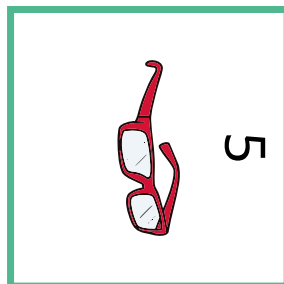
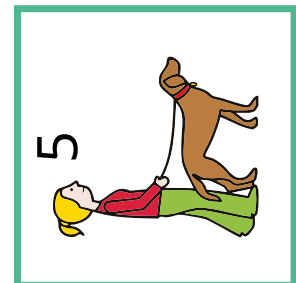
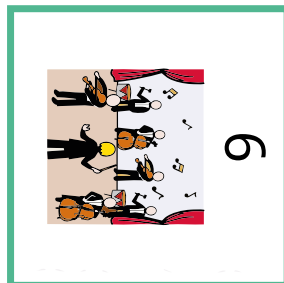


Virkepelii | Pelilauta



Montako kierrosta pelasitte?

- 1= muurahaisen polku
- 2= jäniksen loikka
- 3= ketunlenkki
- 4= hirven hölkkä
- 5= karhunkierros



Kuvat: Papunetin kuvapankki, papunet.net, Mulberry Symbols, Sergio Palao / ARASAAC, Nana Sipola, Elina Vanninen. Alkuperäisiä versioita on muokattu.

HARJOITUKSET

Värikoodaus

TÄMÄ harjoitus sopii esimerkiksi tukiopetukseen tai muulle pienelle oppilasryhmälle. Harjoituksessa oppilaat tuottavat lauseita kuvien ja sanakorttien avulla. Harjoituksen voi toteuttaa luokassa, ja se vaatii valmisteluja.

- Jokaiselle pelaajalle monistetaan ja jaetaan tulostettu kuva (s. 89) ja sanakortit (s. 90–92).
 - Eriväriset sanat levitetään pulpetille (ks. värien selitykset alla).
 - Oppilas katsoo kuvaa, jossa on paljon erilaisia tapahtumia. Kuvasta tulee muodostaa tietty määrä lauseita annetuilla sanoilla.
 - Jokaista väriä tulee valita yksi ja muodostaa järkevä lause (esim. *Nuori lyö palloa*).
- + Jos halutaan harjoitella kysymyksen muodostamista, otetaan mukaan vihreät kysymyssanat (*miksi, minne, milloin, miten, mitä, missä, kuka, mikä*).
- + Jos tulostaminen värillisenä ei ole mahdollista, oppilaat voivat esim. värittää laput, tai opettaja voi kirjoittaa/liimata sanat värillisille papereille

SANOJEN VÄRITYKSET:

- Subjektit on kirjoitettu sinisellä (esim. *poika, tyttö*)
- Verbit punaisella (esim. *potkaisee, heittää*)
- Objektit keltaisella (esim. *palloa, pyörää*)
- Kysymyssanat vihreällä (valinnainen)



Värikoodaus | Kuva



Värikoodaus | Sanakortit 1/3

NAINEN	NUORI	NUORI
KOIRANOMISTAJA	AIKUINEN	VANHUS
NUORI	NAINEN	KALASTAJA
MIES	NAINEN	TYTTÖ
LAPSI	ÄITI	NAINEN
ISÄ	AJAA	LYÖ
LENNÄTTÄÄ	HEITTÄÄ	TALUTTAA
RUOKKII	OHJAA	OSTAA

Värikoodaus | Sanakortit 2/3

PYYDYSTÄÄ	SOITTAÄ	KATSOO
LUKEE	YLITTÄÄ	VALVOO
SEURAA	SYÖ	PYÖRÄÄ
PALLOA	LEIJAA	RENGASTA
KOIRAA	LINTUJA	RULLALAUTAA
KAHVIA	KALOJA	KITARAA
KÄNNYKKÄÄ	KIRJAA	SILTAA
LASTA	POLKUA	KAKKUA

Värikoodaus | Sanakortit 3/3

KUKA

MITÄ

MIKSI

MINNE

MILLOIN

MITEN

MITÄ

MISSÄ

HARJOITUKSET

Aartenetsintä

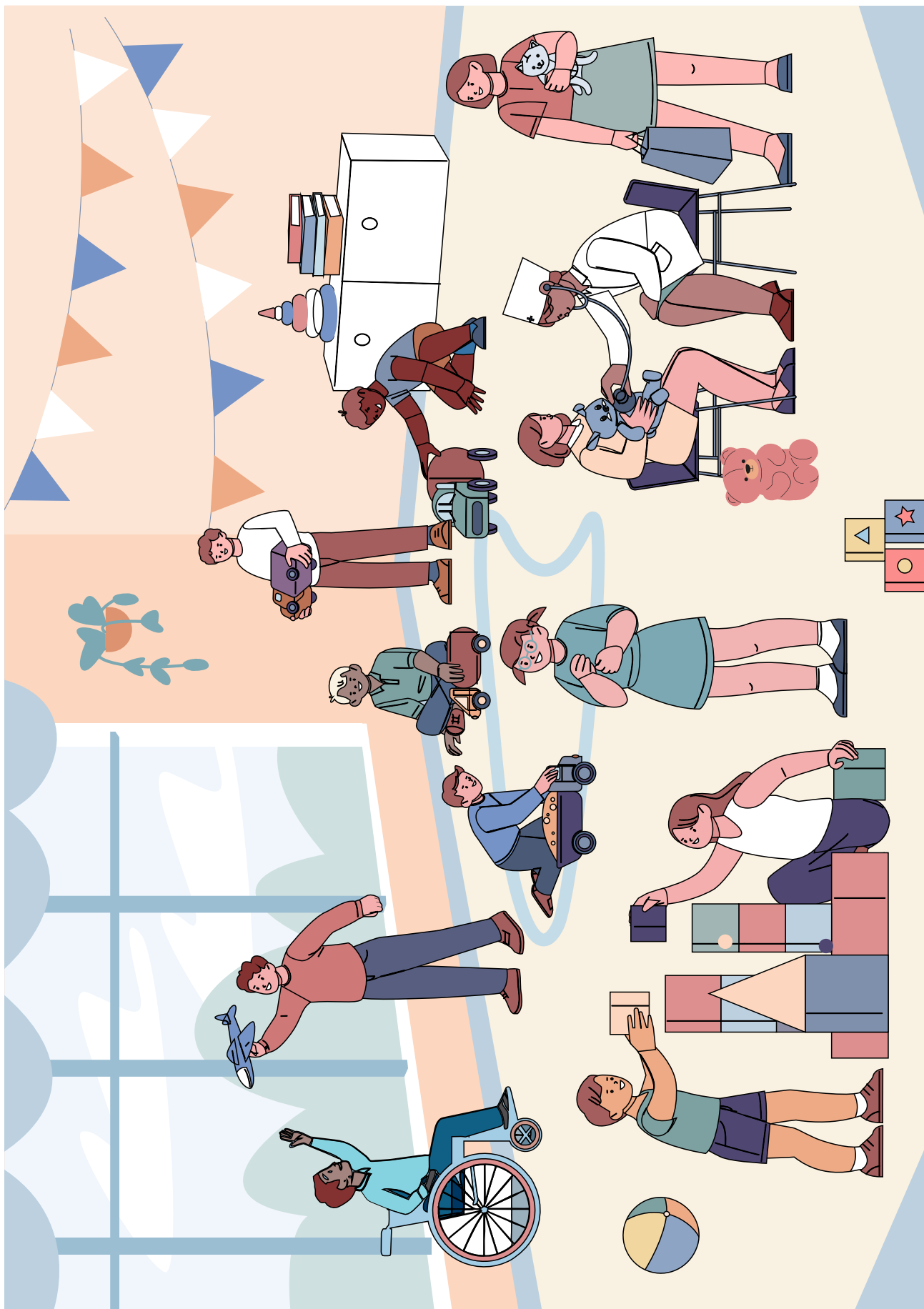
AARTEENETSINTÄÄ pelataan aina pareittain, ja koko luokka voi pelata peliä yhtä aikaa. Pelissä oppilaat harjoittelevat perussanajärjestyksen muodostamista tuottamalla kysymyksiä parilleen. Peli soveltuu hyvin luokkahuoneessa pelattavaksi ja vaatii materiaalien tulostamista.

- Leikkiä varten jokainen oppilas tarvitsee tulostetun kuvan, jossa on paljon tapahtumia (s. 94–97) sekä pyyhekumin pelivälineeksi.
- Oppilaat muodostavat parit, ja pareille jaetaan kummallekin sama kuva.
- Oppilaiden välissä on näköeste, esim. oppikirja pystyssä.
- Kumpikin oppilas piilottaa aarteen (kumi) jonkin kuvassa olevan tapahtuman päälle (esim. kohtaan, jossa poika potkaisee palloa).
- Oppilaat yrittävät selvittää parin aarteen paikkaa kysymällä:
 - *”Onko aarteesi siellä missä... poika soittaa kitaraa?”*



Aartenetsintä | Kuva 1/4





Aartenetsintä | Kuva 3/4

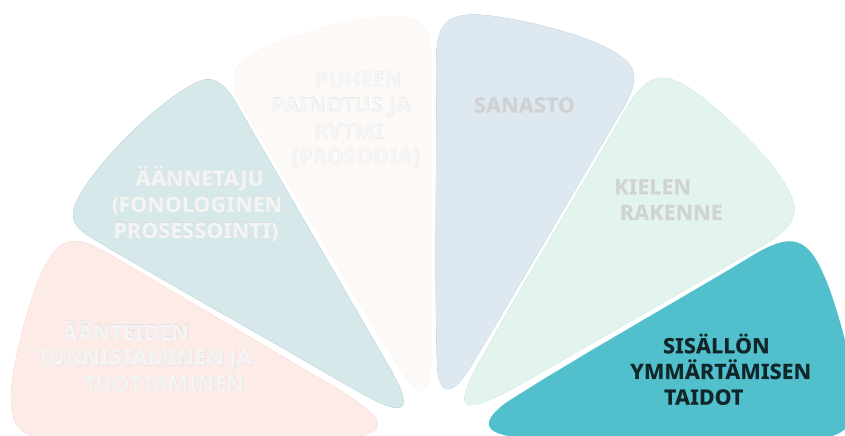


Aartenetsintä | Kuva 4/4



VI. Sisällön ymmärtämisen taidot

JOHDANTO



Sisällön ymmärtämisen taidot

Jotta monikielinen oppilas ymmärtää suomenkielistä puhetta ja kirjoitettua tekstiä, hän tarvitsee runsaasti opettajan tukea. Opettajan kannattaa kiinnittää erityistä huomiota ohjaavaan kieleen. Laajemmat kokonaisuudet voi pilkkoa pienempiin osiin, ja hyödyntää kuvia sekä kaavioita havainnollistamisessa.

On tärkeää selittää keskeiset käsitteet ymmärrettävästi ja antaa aikaa myös tiedon käsittelylle ja vastaamiselle. Tärkeimpiä ohjeita toistetaan ja ne voidaan ilmaista muutamalla eri tavalla. Katsekontakti oppilaaseen tärkeistä asioista puhuessa tuo visuaalisen tuen ymmärtämiselle.



HARJOITUKSET

Ajatuskartta & käsitelappuparit

SEURAAVAKSI esitellään kaksi tuttua tekniikkaa, joilla voidaan auttaa oppilaita shahmottamaan kokonaisuuksia ja ymmärtämään opeteltavana olevaa sisältöä piirtämällä tai kirjoittamalla, puhumalla ja kuuntelemalla. Molemmat tekniikat sopivat kaikille ikäryhmille luokkahuoneessa toteutettaviksi. Käsitelappuparit-tekniikka vaatii esivalmisteluja.

AJATUSKARTTA

Koko luokan kanssa voidaan tehdä yhteinen ajatuskartta tekstin keskeisimmistä asioista.

KÄSITELAPPUPARIT

Puolella oppilaista on lapulla yksi opeteltava käsitesana, toisella puolella oppilaista on lapulla käsitteen selitys (tai kuva). Oppilaat liikkuvat luokassa ja etsivät sopivaa käsitesanaa tai selitystä parikseen. Lopuksi käydään yhdessä läpi kaikki käsitteet ja niiden selitykset omin sanoin.





HARJOITUKSET

Tarralaputus

TÄMÄ sisällön ymmärtämisen tekniikka vaatii itsenäistä työskentelyä ja soveltuu parhaiten 4.-6.-luokka-asteelle. Harjoitus soveltuu tehtäväksi joko lukukappaleen asioita opeteltaessa oppitunnilla tai kotiläksynä.

- Ensin valitaan avainsanat. Oppilaan ikätasosta riippuen joko opettaja on ennakkoon kerännyt opeteltavan lukukappaleen keskeiset avainsanat/ käsitteet tai oppilas etsii ne tekstistä itse.
 - Opeteltavan kappaleen sivuille kiinnitetään tarralaput, joihin avainsanat kirjoitetaan niiden esiinnyttyä tekstissä.
 - Yksi tarralappu sivua kohden auttaa ymmärtämään, että ei ole tarkoitus kirjoittaa paljon.
 - Tarralapuissa kannattaa hyödyntää visuaalisia koodeja, eli vaihtaa lapun väriä tai muotoa aihepiirin vaihtuessa.
 - Oppilas kirjoittaa avainsanojen merkitykset samalle lapulle omin sanoin (tarvittaessa voi käyttää suomen lisäksi omaa vahvinta kieltään).
- + Kokeeseen kerrattaessa tarralaput voi irrottaa kirjan sivuilta ja koota seinälle ajatuskartaksi, jotta kokonaisuus hahmottuu helpommin. Tässä eri värit ja muodot ovat hyödyksi.
- + Jos suomen kieli on oppilaalle kovin vaikeaa, ennakoivassa tukiopetuksessa voi käydä käsitteet läpi ennen varsinaista oppituntia.
- + Tarralappuja voi käyttää myös siten, että osatut asiat ja vaikeat asiat erotellaan eri lappupinoihin ja vaikeita opetellaan enemmän. Tällä tavoin kielen ja tekstin sisällön opettelu tulee aktiiviseksi ja ymmärrys sekä muistaminen entisestään vahvistuvat.





HARJOITUKSET

Lumipallopeleli

TÄMÄ harjoitus tuo käsitteiden opettelemiseen hauskan toiminnallisen lisän. Leikki sopii luokkahuoneympäristöön, ja sitä voi varioida joko tuottamalla lyhyet materiaalit etukäteen tai haastamalla oppilaat tuottamaan ne.

- Oppilaille annetaan 1–3 paperipalaa.
- Opettaja pyytää kirjoittamaan paperille tunnilla opetellut keskeiset käsitteet, yksi sana/lappu.
- Opettaja on myös voinut itse kirjoittaa sanat/käsitteet ennakkoon ja tällöin vain jakaa laput oppilaille.
- Oppilaat rytistävät paperin palloksi ja sitten alkaa pallojen heittäminen. Yhdessä sovitaan säännöt heittämiselle.
- Kun opettaja huutaa *“STOP”*, pallojen heittäminen loppuu ja jokainen oppilas etsii lähimmän pallon itselleen.
- Pallot avataan vuorotellen ja samalla selitetään sana omin sanoin muulle luokalle tai omalle ryhmälle.



Haasteiden tunnistaminen

JOHDANTO



Millaista tukea monikielinen oppilas tarvitsee?

Monikielisen oppilaan puheessa saattaa esiintyä erilaisia ymmärrettävyyteen ja ymmärtämiseen vaikuttavia piirteitä, joiden taustalla voi olla yksinkertaisesti suomenoppimisen keskeneräisyys, puheen ja kielen kehityksen häiriö tai laajempi kielenoppimisen ongelma. Monikielisen lapsen tuen tarpeen arvioinnissa ensisijais- ta onkin määrittellä, tarvitseeko lapsi tukea suomen kielen oppimiseen, puheen kehitykselliseen häiriöön, yleiseen oppimiseen vai useampaan edellä mainituista.

Erialaisten puheen ja oppimisen haasteiden tunnistaminen ja oikeanlaisen tuen määrittäminen lapselle on moniammatillista yhteispeliä: tarkoituksenmukaiseen arviointiin ja ohjaamiseen tarvitaan tiivistä

yhteistyötä luokan- ja kielenopettajien, erityisopettajan, psykologin, puheterapeutin ja oppilaan kodin välillä. Tiedetään, että lapsen kielellisten taitojen kehitys vaikuttaa laaja-alaisesti lapsen toimintakykyyn kouluarjessa, mutta sen lisäksi sillä voi olla merkittävä vaikutus toimintakykyyn ja osallisuuteen myöhemmissä elämänvaiheissa. Onneksi tukimuotoja sekä suomen kielen oppimiseen että kielellisiin vaikeuksiin on saatavilla, mikäli tuen piiriin ohjautuminen toteutuu yhteistyönä kodin, koulun ja muiden ammattilaisten kanssa.

Seuuraavilta sivuilta löydät puheterapian, erityispedagogiikan ja kielenoppimisen ammattilaisten muistilistat haasteiden tunnistamiseen ja tuen piiriin ohjautumiseen.

Oppimisen haasteiden tunnistaminen koulussa

Erityisopettajan näkökulma

JOS HUOLI OPPILAAN KIELENOPPIMISESTA HERÄÄ:



L I S T A A

Kirjaa ylös havaintoja oppilaan oppimisesta.

**A L O I T A
Y H T E I S T Y Ö**

Ole yhteydessä luokan erityis- ja S2-opettajaan.

**M U O D O S T A
T I I M I**

Käynnistä oppilaan tuen järjestäminen yhteistyössä muiden opettajien kanssa.

**Y H T E Y S
K O T I I N**

Ota varhaisessa vaiheessa yhteyttä oppilaan kotiin.

**ERITYISOPEN
A R V I O**

Erityisopettaja arvioi oppilaan luku- ja kirjoitustaitoja sekä puhe- ja artikulaatiotaitoja.

**E N S I K I E L E N
A R V I O**

Konsultoi oppilaan omankielistä opettajaa, jos mahdollista.

JOS YHTEISTYÖSSÄ TEHTYJEN HUOMIOIDEN PERUSTEELLA ILMENEE TARVE JATKOTUELLE:

1

Koulupsykologi

Oppilas ohjataan koulupsykologin tutkimuksiin.

2

Tuen tarpeen määrittäminen

Psykologin tutkimusten perusteella määritetään, tarvitseeko oppilas esimerkiksi puheterapiaa vai laajempaa pedagogista tukea koulussa.

3

Jatkotutkimus

Laaja-alaisissa haasteissa oppilas voidaan ohjata koululääkärin läheteellä jatkotutkimuksiin neurologille tai neuropsykologille.



Puheen ja kielen kehityksen häiriöiden tunnistaminen

Puheterapeutin näkökulma

MITÄ USEAMPI SEURAAVISTA HUOMIOISTA TÄYTTYY, SITÄ SUUREMPI ON KIELIHÄIRIÖN TODENNÄKÖISYYS:



K I E L L I S E T H A A S T E E T

Haasteita ilmenee myös lapsen kotikielessä (tämä on painoarvoltaan suurin huomio).

Lapsen lähisuvussa esiintyy kielihäiriötä tai oppimisvaikeutta.

Lapsella on haasteita käsitteellisen kielen kanssa (vrt. arkikieli).

Virheettömän ja sujuvan teknisen luku- ja kirjoitustaidon oppiminen on hidasta.

Uusien sanojen ja käsitteiden oppiminen on puutteellista.

Vieraiden kielten oppimisessa on haasteita.

Lapsella esiintyy kieliopillisia "near miss" virheitä (muotoilu eroaa vain hiukan tavoitellusta).

Sanojen nimeäminen tai määrittely on vaikeaa.

Kerronta on niukkaa, viittaussuhteet epämääräisiä.

Lista jatkuu seuraavalla sivulla.

(Luku Puheen ja kielen kehityksen häiriöiden tunnistaminen – Puheterapeutin näkökulma jatkuu)



**MATEMAATTISET
HAASTEET**

Matematiikassa erityisesti sanalliset tehtävät tuottavat haasteita.

Matematiikassa haasteita ilmenee lukujonotaidoissa.

Peruslaskutoimituksissa esiintyy sujumattomuutta.

Lukujen kirjoittaminen tai ymmärtäminen on puutteellista.

**KÄYTÖKSEN
HAASTEET**

Lapsella ilmenee tarkkaamattomuutta tai ylivilkkautta.

Kielen käyttö sosiaalisissa tilanteissa aiheuttaa vuorovaikutusongelmia.

Lapsi tulkitsee kieltä kirjaimellisesti.

Lapsella on pulmia tunne-elämässä.

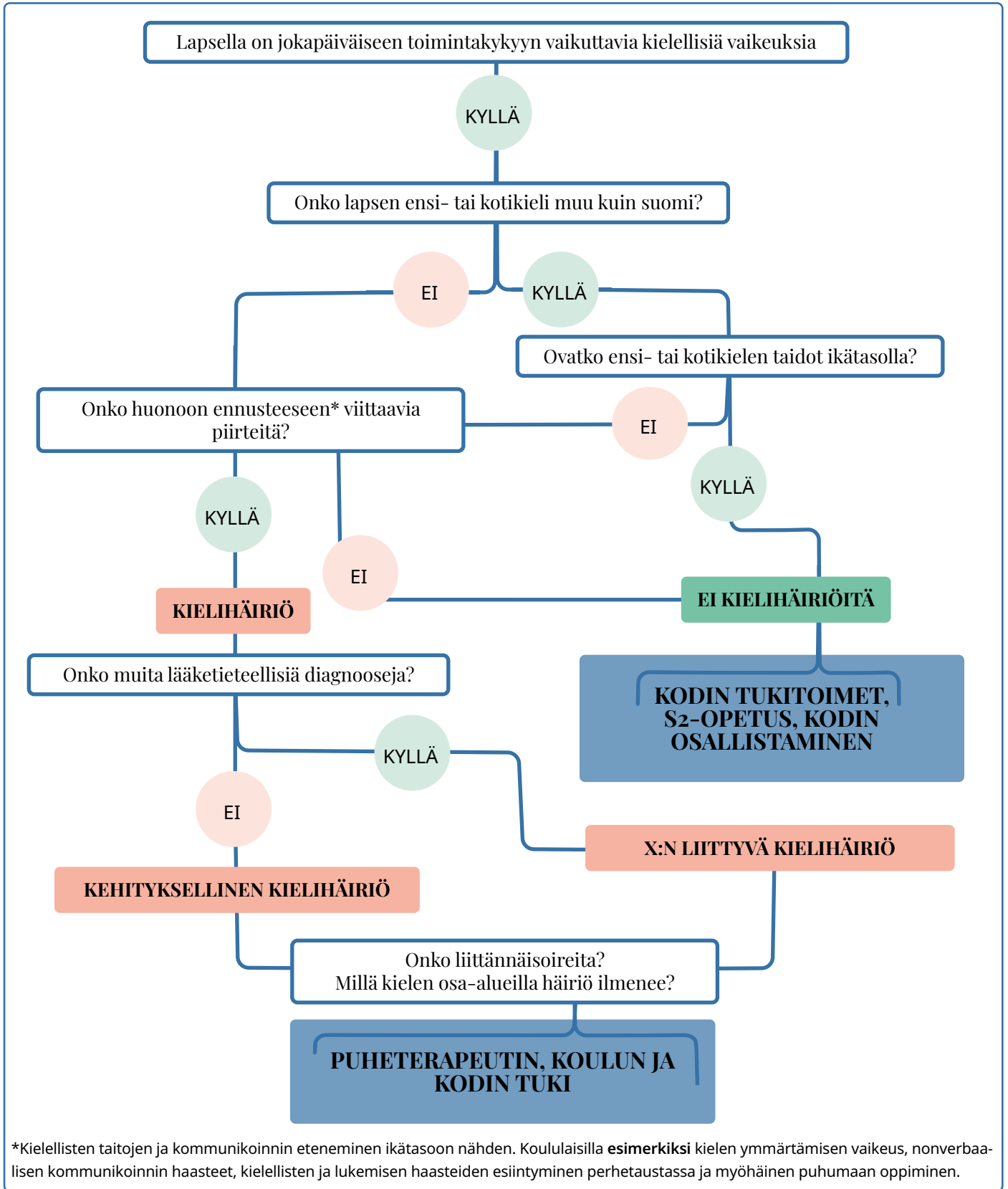
Lapsella ilmenee käytöshäiriöitä.

(Duodecim ym., 2019; Kunnari & Laasonen, 2022)

Jatkuu seuraavalla sivulla.



LASTEN KIELIHÄIRIÖIDEN TUNNISTAMISEN POLKU JA TYYPILLISET TUKITOIMET



Kaavio: Mukailten Bishop ym. (2017) ja Kunnari & Laasonen (2022)

Kielenoppimisen keskeneräisyyden tunnistaminen

Foneetikon näkökulma

SUOMENOPPIJAN PUHEESSA TYYPILLISESTI ESIINTYVIÄ PIIRTEITÄ:



VOKAALIT SEKOITTUVAT

Suomen vokaalit Y, Ö ja Ä, eli /y, ø, æ/, puuttuvat monista kielistä, ja niiden ääntäminen ja tunnistaminen on siksi usein haastavaa kielenoppijoille. Etuvokaalit saattavat ääntyä kielenoppijan puheessa takaisin, koska se on motorisesti helpompaa. Esimerkkejä alla.

KESTOT VAIHTELEVAT

Äänteiden kesto ei monissa kielissä erota sanojen merkityksiä. Siksi sanat kuten *tuli-tuuli*, *kisa-kissa* ja *mato-matto* saattavat sekoittua kielenoppijan puheessa. Lapsi ei välttämättä huomaa sanojen välillä eroa tai ääntää pitkän äänteen sanassa väärään paikkaan.

DIFTONGIT MUUTTUVAT

Diftongeja eli kahden vokaalin yhtymiä esiintyy muissakin kielissä melko paljon, mutta erilaisina kuin suomessa. Kielenoppijan puheessa diftongit usein muuttuvat tai kääntyvät. Esimerkkejä alla.

PAINOTUS SIIRTYY

Painotus on muualla kuin sanan ensimmäisellä tavulla.

VOKAALIEN SEKOITTUMINEN

tyyny
/ty:ny/

tuunu
/tu:nu/

pöllö
/pø:l:ø/

tämä
/tæmæ/

pollo
/pol:o/

tama
/tama/

DIFTONGIEN MUUTTUMINEN

tuoli
/tuoli/

touli
/touli/

työ
/tyø/

tuo
/tuo/

äiti
/æiti/

aiti
/aiti/

Jatkuu seuraavalla sivulla.

 **SYITÄ SUOMENOPPIMISEN HAASTEISIIN:** 

**TUNNISTAMINEN
& TUOTTAMINEN**

Suomen äänteiden tunnistamisen oppiminen ja suun motoriikan mukautuminen uuteen kieleen voi viedä aikaa.

**E N S I K I E L I
V A I K U T T A A**

Monet kielenoppimisen haasteet kumpuavat ensikielen ja opittavan kielen välisistä eroista. Lisätietoja löydät [KieliVertailu-työvälineestä](#).

**H I E N O V A R A I S E T
Ä Ä N N E - E R O T**

Äänteiden hallinta vaikuttaa siihen, kuinka hyvin lapsi ymmärtää ja tulee ymmärretyksi eri kielillä. On esimerkiksi tärkeää tehdä ero sen välillä, sanooko *pässä* vai *passi* tai kenties *puro* vai *puuro*. Tämän tapaiset äänne-erot ovat hyvin hienovaraisia ja äänteet sekoittuvat helposti toisiinsa. Mitä hienovaraisempi ero, sitä enemmän sen oppiminen yleensä vaatii harjoitusta.

**P A I N O T U S & R Y T M I
V A I K U T T A A**

Painotus auttaa kuulijaa havaitsemaan sana- ja lauserajoja. Suomessa sanapaino on sanan ensimmäisellä tavulla, mutta muissa kielissä paino on usein eri tavulla. Ensikielen mukainen painotus voi vaikuttaa suomenoppijan puheen ymmärrettävyyteen, vaikka puhe olisi muuten sujuvaa.

MUISTA ETTÄ:

1

Kuultu malli tukee oppimista

Kielen runsas kuuleminen ja selkeä akustinen malli tukevat oppimista.

2

Puhetta oppii puhumalla

On tärkeää, että lapsi saa mahdollisuuden puhua uutta kieltä mahdollisimman paljon.

Lähteet

Adobe Stock. (n.d). Kadonneet tavarat [Valokuva ja Vektorigrafiikka]. [Huomautus: Kuva on koottu viidestä Adobe Stockin ilmaisesta kuvasta (Asset ID:t 482840507, 730387243, 793714216, 265272419, 301698036). Esimerkkejä alkuperäisistä otsikoista: seamless pattern background with heart (Asset ID 482840507), Dot pattern seamless background... (Asset ID 730387243), Seamless pattern of ornamental fish.Vector (Asset ID 793714216), Knitting vector pattern. Vector texture seamless pattern... (Asset ID 265272419) ja vector red diagonal lines pattern design... (Asset ID 301698036).]. Haettu osoitteesta <https://stock.adobe.com>.

Aerila, J.-A., Gyekye, M., Haapanen, K., Kekki, N., Peltola, K. U., Peltola, M. S., Ruokonen, I., Thurin, N., & Tyrer, M. (2022). KieliVertailu – kielitietoisien pedagogiikan tukena varhaiskasvatuksessa. Turun yliopisto. Haettu osoitteesta <https://sites.utu.fi/kielivertailu/>

Bishop, D. V. M., Snowling, M. J., Thompson, P. A., Greenhalgh, T., & CATALISE-2 consortium (2017). Phase 2 of CATALISE: A multinational and multidisciplinary Delphi consensus study of problems with language development: Terminology. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 58, (10), 1068–1080. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12721>

H., A. (2022). Contemporary Art [Valokuva]. Pexels. <https://www.pexels.com/photo/contemporary-art-11119373/>

Hadfield, J. (1984). *Elementary communication games: A collection of games and activities for elementary students of English*. Thomas Nelson and Sons Ltd.

iStock. (2022). Olohuone [Valokuva]. [Huomautus: Standardilisenssillä ostettu kuva, Asset ID 1404481843.]. Haettu osoitteesta <https://www.istockphoto.com>.

Kehitysvammaliitto. (n.d.). Kuvapankki. Papunet. Haettu osoitteesta <https://papunet.net/kuvatyokalut/kuvapankki/>

Kunnari, S., & Laasonen, M. (Toim.). (2022). *Lasten kielelliset vaikeudet*. PS-Kustannus.

Suomalaisen Lääkäriseuran Duodecimin, Suomen Foniatriit ry, & Suomen Lastenneurologinen Yhdistys. (2019). Kehityksellinen kielihäiriö (kielen kehityksen häiriö, lapset ja nuoret). Käypä hoito -suositus. Suomalainen Lääkäriseura Duodecim. <https://www.kaypahoito.fi/hoi50085>

Oppaan kuvituksessa on käytetty erikseen viitattujen kuvien lisäksi lisensoitua kuvamateriaalia (mm. iStock ja Adobe Stock).

Osassa oppaan grafiikkaa on hyödynnetty Adobe Firefly -tekoälyä.

Kiitokset

Haluamme kiittää kaikkia KiTu-hankkeen tutkimukseen ja *Enemmän puhetta* -työvälineen kehitykseen osallistuneita oppilaita, opettajia, opiskelijoita, kouluja, asiantuntijoita ja ammattilaisia. Lisäksi haluamme kiittää Turun kaupunkitutkimusohjelmaa hankkeen rahoittamisesta.

Teetkö töitä monikielisten oppilaiden kanssa? Kaipaatko käyttövalmiita leikkejä suomen äänteiden, sanojen ja puheen harjoitteluun koko luokan kanssa? Kaipaatko tukea kielellisten haasteiden tunnistamiseen? Tervetuloa *Enemmän puhetta* – materiaalin pariin!

Enemmän puhetta on suomen kielen suullista oppimista tukeva työväline, joka on kehitetty alakoulun monikielisiin luokkahuoneisiin. Työväline on suunnattu kaikille, jotka työskentelevät monikielisten oppilaiden kanssa. Materiaali sisältää valmiita harjoitteita suomen kielen oppimisen eri osa-alueiden tukemiseen sekä tukimateriaalia kielen oppimisen haasteiden tunnistamiseen.

**Enemmän
puhetta
luokka-
huoneisiin**

Harjoitteiksi on valittu kaikille tuttuja pelejä ja leikkejä, joita käytetään soveltaen kielenoppimisen näkökulmasta. Leikit on suunniteltu niin, että oppilaalla on mahdollisuus kuulla ja tuottaa puhetta mahdollisimman paljon. Mukaan on valikoitu ne suomen kielen äänteet ja äänteelliset piirteet, jotka tutkimuksen perusteella todennäköisimmin vaativat eri kielitaustoista tulevilta oppilailta harjoitusta. Harjoitteiden tavoitteena on ymmärretyksi tuleminen ja ymmärtäminen, eli riittävä kielitaito.

Enemmän puhetta luokkahuoneisiin!



ISBN: 978-952-02-0659-8